

日本デジタルゲーム学会 夏期大会プログラム



2021/9/12(日) ハイフレックス (対面+ Online) : 福岡大学

時間	セッション	テーマ (座長)	会場	番号	タイトル	発表者 (所属)
9:00~	開場					
9:20~9:40	オープニング: 松隈プログラム委員長		全体セッション用Room		開会挨拶	
9:50~10:50	セッション1	シリアスゲーム (座長: 藤本)	Room1 (222教室)	1-1	プログラミング的思考力を育成するためのゲームの提案	齋藤 大輔 (早稲田大学) 坂本 一憲 (WillBooster株式会社 / 早稲田大学) 鷲崎 弘直 (早稲田大学) 深澤 良彰 (早稲田大学) 内山 宗一 (明治大学サービス創新研究所) Ramzi Ramzi (東京都 私立高校)
				1-2	歴史研究を目的としたシリアスゲームの試作と今後の可能性	古市 昌一 (日本大学), 粟飯原 萌 (日本大学)
				1-3	オンライン環境におけるボードゲーム実践によるまちづくり学習の可能性	石田 好一 (東京大学 大学院 学際情報学府) 藤本 徹 (東京大学 大学院情報学環)
	セッション2	ゲームプレイ (座長: 今給黎)	Room2 (231教室)	2-1	ビデオゲームのプレイにおけるチート行為はいつ不正になるのか	立場 貴文 (京都大学)
				2-2	名称設定可能なRPG・SLGにおける音声及び文章での主人公の呼称の不一致に関する調査	齊田 純也 (東京工芸大学 芸術学部) 今給黎 隆 (東京工芸大学 芸術学部)
				2-3	ゲーム分析力をつけるアナログゲームプレイ演習	遠藤 雅伸 (東京工芸大学)
	セッション3	eスポーツ (座長: 三上)	Room3 (232教室)	3-1	演題取り下げ	
				3-2	FPSゲームにおける非熟練者向けのマウス感度設定支援システムの試作	藤井 寛己 (文教大学) 梶並 知記 (文教大学)
				3-3	サッカーゲームにおけるフォワードの動きに着目した初心者支援手法の検討	小林 竜汰 (文教大学) 梶並 知記 (文教大学)
	11:00~12:00	全体セッション	基調講演 1 (進行: 藤野) 集合写真撮影 1	全体セッション用Room (221教室)		「メディア/プラットフォーム/メタバース」
12:00~13:00	昼食休憩					
13:00~13:30 (30分)	ライトニングトーク (座長: 松隈)		全体セッション用Room (221教室)	L-1	リズムゲームのプレイモチベーションに関する研究	石井 琉偉 (東京工芸大学 芸術学部 遠藤研究室) 遠藤 雅伸 (東京工芸大学 芸術学部 遠藤研究室)
				L-2	ゲームにおける無意味な選択の面白さに関する研究	高橋 雄大 (東京工芸大学 芸術学部 遠藤研究室) 長谷 宏紀 (東京工芸大学 芸術学部 遠藤研究室) 遠藤 雅伸 (東京工芸大学 芸術学部 遠藤研究室)
				L-3	大乱闘スマッシュブラザーズのキャラクター選択に関する研究	岡野 晃輝 (東京工芸大学 芸術学部 遠藤研究室) 遠藤 雅伸 (東京工芸大学 芸術学部 遠藤研究室)
				L-4	An Investigation of the Psychological Behavior of Top Japanese TCG Players Using Process Recording of Pokémon Card Games	椎名 祐輝 (名古屋造形大学大学院) Jean-Marc Pelletier (名古屋造形大学大学院)
				L-5	プレイにより学習効果をもたらすシリアスゲーム以外のゲームに関する研究	松川 ルナ (東京工芸大学) 遠藤 雅伸 (東京工芸大学)
				L-6	SNSを通じた日本のソーシャルゲーム運営の実態研究: ゲーム運営の最適解とは	陳 寛 (芝浦工業大学) 小山 友介 (芝浦工業大学)
				L-7	Apex Legendsに見る日本人が感じる対戦型FPSの面白さに関する研究	永遠 兼子 (東京工芸大学 芸術学部 遠藤研究室) 遠藤 雅伸 (東京工芸大学)
				L-8	ゲームプレイ中のショッキングな出来事に関する研究	井田 光 (東京工芸大学) 遠藤 雅伸 (東京工芸大学)
13:30~13:40		ファストフォワード			インタラクティブセッション登壇者による1分間レビュー	
13:45~14:30 (45分)	インタラクティブセッション (座長: 金子)	発表	全体セッション用Room (221教室) Zoomブレイクアウトルームを利用	I-1	オンラインゲームの仮想世界における集団問題解決能力尺度の開発	高田 佳輔 (静岡県立大学 短期大学部)
				I-2	マルチプレイヤーゲームにおける役割選択に関する研究 ~20歳代女性と他の区分の比較~	松本 和樹 (東京工芸大学) 遠藤 雅伸 (東京工芸大学)
				I-3	デジタルゲームに対する養育行動と一般的な養育行動との関連	松尾 由美 (江戸川大学) 田島 祥 (東海大学) 鄭 妹 (お茶の水女子大学) 堀内 由樹子 (お茶の水女子大学) 寺本 水羽 (お茶の水女子大学) 坂元 章 (お茶の水女子大学)
				I-4	MOBAゲームにおける視界コントロール能力向上のための視界エリア占有値を強調した振り回り支援システム	許 嘯超 (東京工科大学 大学院 バイオ・情報メディア研究科) 兼松 祥央 (東京工科大学 メディア学部) 安原 広和 (東京工科大学 メディア学部) 三上 浩司 (東京工科大学 メディア学部)
				I-5	ソーシャルゲームのサービス終了時におけるオフラインコンテンツに対するTwitter分析に基づく評価と活用	笠松 寛矢 (東京工科大学 メディア学部) 兼松 祥央 (東京工科大学 メディア学部) 松吉 俊 (東京工科大学 メディア学部) 三上 浩司 (東京工科大学 メディア学部)
				I-6	農業シミュレーションゲーム「ファームシミュレーター」を軸とした多方面のデジタルゲーム研究の展開	藤本 徹 (東京大学)
セッション4	ゲーミフィケーション (座長: 古市)	Room1 (222教室)	4-1	重度障害児の"おもちゃ遊び"を可能にする視線入力アプリの開発	岩崎 允直 (島根大学 総合理工学研究所) 伊藤 史人 (島根大学 総合理工学部 機械・電気電子工学科) 縄手 雅彦 (島根大学 総合理工学部 機械・電気電子工学科) 奥井 大貴 (島根大学 自然科学研究科) 市川 蒼 (島根大学 自然科学研究科)	
			4-2	「負の」ゲーミフィケーション・ゲーム性の抑制による逸脱行為抑制戦略-	中尾 優奈 (一橋大学大学院 社会学研究科博士後期課程) 松井 勇起 (筑波大学 大学院 図書館情報メディア研究科博士後期課程)	

14:40~15:40	セッション5	教育 (座長：坂井)	Room2 (231教室)	4-3	重度障害児の「視る」を促す視線入力訓練ゲームの開発	奥井 大蔵 (島根大学 自然科学研究科) 伊藤 史人 (島根大学 総合理工学部 機械・電気電子工学科) 縄手 雅彦 (島根大学 総合理工学部 機械・電気電子工学科) 岩崎 允宣 (島根大学 自然科学研究科) 市川 蒼 (島根大学 自然科学研究科)	
				5-1	オンラインを活かしたプログラミング学習体制の提案と実践	宮川 慎也 (フリーランス) 遠藤 守 (名古屋大学 大学院 情報学研究所) 浦田 真由 (名古屋大学 大学院 情報学研究所) 安田 孝美 (名古屋大学大学院情報学研究所)	
				5-2	大学生のデジタルゲームにおける創造性尺度開発の試み	福井 昌則 (徳島大学) 黒田 昌克 (神戸女子大学) 野村 新平 (神奈川県立津久井浜高等学校) 山下 義史 (兵庫教育大学)	
	セッション6	ゲームデザイン・開発 (座長：小川)	Room3 (232教室)	5-3	ゲームにおける創造性の評価手法の提案—mini-clに着眼して	財津 康輔 (東京大学 情報学環) 藤本 徹 (東京大学 情報学環)	
				6-1	ゲームコントローラー用ロギングシステムの開発	土屋 雄大 (帝京大学 理工学部 情報電子工学科) Dervin Tee Hao Xian (帝京大学 理工学部 情報電子工学科) 小川 充洋 (帝京大学 理工学部 情報電子工学科)	
				6-2	スマートシティへのデジタルゲームAIの応用	三宅 陽一郎 (立教大学 大学院 人工知能科学研究科)	
15:50~16:50	セッション7	ゲームビューイング (座長：梶並)	Room1 (222教室)	6-3	脳機能活性化のための簡易ゲームの試作と評価	Kohei Nishigami (九州情報大学) Takaaki Arahira (九州情報大学)	
				7-1	ネタバレしてもゲームは楽しめるのか？物事の顛末を明らかにすることがゲームの面白さに与える影響	玉宮 義之 (白鷺大学) 青木 春佳 (日産プリンス栃木販売株式会社)	
				7-2	満題取り下げ		
	セッション8	調査 (座長：小山)	Room2 (231教室)	7-3	満題取り下げ		
				8-1	都市・互助集団・マスメディア—堀井雄二の活動を支えた社会的文脈の探究	小林 信重 (東北学院大学)	
				8-2	ゲームセンターと法規制の関係性についての調査分析—各都道府県の関連条例による規制を中心に—	川崎 孝生 (立命館大学 ゲーム研究センター 客員研究員)	
	セッション9	企画セッション	Room3 (232教室)	研修ゲームミフィケーションの動向と事例		岸本 好弘 (一般社団法人 日本ゲーミフィケーション協会) 永井 丈介 (一般社団法人 日本ゲーミフィケーション協会) 加藤 雄一郎 (株式会社ADKホールディングス) 坂井 裕紀 (武蔵野学院大学)	
	17:00~18:00	全体セッション	基調講演 2 (進行：藤野)	全体セッション用Room (221教室)	eスポーツを科学する —福岡eスポーツリサーチコンソーシアムの取り組み		磯貝浩久 (九州産業大学人間科学部教授、福岡eスポーツリサーチコンソーシアム (FeRC) 理事長) 作花浩聡 (福岡eスポーツリサーチコンソーシアム (FeRC) 会長) 森田泰輔 (福岡大学商学部准教授 福岡大学商学部クリエイティブ・マネジメント・プログラム運営委員、福岡eスポーツリサーチコンソーシアム コミュニティデザインオフィサー)
			集合写真撮影 2				
18:00-18:15	クロージング		全体セッション用Room	閉会挨拶			
18:30-19:30	懇親会			別途お知らせ			