

2022/9/4(日) オンライン

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)
09:00~	開場					
09:20~40	オープニング		Room1		一般社団法人日本デジタルゲーム学会として初の大会にあたって 開会挨拶	
09:50-10:50	セッション1	ヒューマンインターフェース (座長: 川村)	Room1	1-1	MOBAゲームにおけるキャラクタの可視化システムの試作	平優毅 (文教大学) 梶並知記 (文教大学)
				1-2	属人的インターフェースを目指した画像入力型ゲームコントローラの開発	小川充洋 (帝京大学理工学部) 大貫航輔 (帝京大学理工学部)
	セッション2	教育、動機付け (座長: 古市)	Room2	2-1	技術コミュニティによるICT教育コンテンツの提案と試作	富川慎也 (名古屋大学大学院) 遠藤守 (名古屋大学大学院) 浦田真由 (名古屋大学大学院) 安田孝美 (名古屋大学大学院)
				2-2	心理学のゲーミフィケーション活用	田中祐樹 (一般社団法人日本ゲーミフィケーション協会) 岸本好弘 (一般社団法人日本ゲーミフィケーション協会)
				2-3	親子で学ぶ睡眠教育のための協力型育成ゲームの提案	高原 まどか (龍谷大学) 服部 峻 (滋賀県立大学)
	11:00-12:00	基調講演 (進行: 渋谷)		Room1	K-1	デジタルゲーム研究による博士号取得のすゝめ
12:00-12:10	集合写真撮影		Room1			
12:10-13:10	昼食休憩					
13:10-13:20	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					
13:20-14:10	インタラクティブセッション (座長: 小野)		Room1	In-1	ゲームにおける音響的特徴認識技術を利用した NPC感情表現	黒田まりあ (東京工科大学) 兼松祥央 (東京工科大学) 松吉俊 (東京工科大学) 安原広和 (東京工科大学) 三上浩司 (東京工科大学)
				In-2	格闘ゲームにおける被ダメージによる部位損傷システムの開発	Yu ZongQi (東京工科大学) 兼松祥央 (東京工科大学) 安原広和 (東京工科大学) 三上浩司 (東京工科大学)
				In-3	ゲームの謎解き要素に関する印象についての調査分析報告	片山真博 (東京工芸大学) 今給黎隆 (東京工芸大学) 遠藤雅伸 (東京工芸大学)
				In-4	ゲームのPay to WinとPay to Funにおけるユーザーの課金動機に関する研究	松本和樹 (東京工芸大学) 今給黎隆 (東京工芸大学) 遠藤雅伸 (東京工芸大学)
14:20-15:20	企画セッション1		Room1	PI-1	ゲームの没入感とは何か	曾我千亜紀 (大阪産業大学) 山本晃輔 (大阪産業大学) ヤニック・ドゥブラド (名古屋外国語大学) ジュリアン・ムナン (大阪公立大学)
	セッション3	ヒト指向技術 (座長: 小川)	Room2	3-2	視野境界におけるVRゲーム視覚表現のための視野個人差の考慮	王陳滄 (東京工科大学) 兼松祥央 (東京工科大学) 安原広和 (東京工科大学) 三上浩司 (東京工科大学)
				3-3	2 on 2 対戦型アクションゲームのプレイ分析のための優劣状況判定手法	齋藤慎之介 (文教大学) 和三史弥 (文教大学) 梶並知記 (文教大学)
15:30-16:30	企画セッション2		Room1	PI-2	『ゲーミフィケーション業界カオスマップ 2022年版』制作と公開の試み	片山 智弘 (株式会社セガ エクスペディア) 若林 秀範 (株式会社セガ エクスペディア) 後藤 誠 (株式会社ゲーム・フォー・イット) 岸本 好弘 (一般社団法人日本ゲーミフィケーション協会)
	セッション4	AI (座長: 粟飯原)	Room2	4-1	インゲームフォトグラフィーにおける観光写真に関する研究: 「写真AI」を事例として	福浦友香 (北海道大学大学院教育推進機構オープンエデュケーションセンター科学技術コミュニケーション教育研究部門CoSTEP)
				4-2	教育指向Text-to-ImageゲームAIの検討	服部 峻 (滋賀県立大学) 高原 まどか (龍谷大学)
				4-3	テトリスのためのルールベースなゲーム画面認識によるデバッグAIの試作	高橋 秀太郎 (滋賀県立大学) 服部 峻 (滋賀県立大学) 高原 まどか (龍谷大学)
16:40-17:40	セッション5	歴史、文学、心理 (座長: シン)	Room1	5-2	日本のゲームセンターに対する社会的認識の変遷-国会議事録の調査分析を中心に-	川崎寧生 (立命館大学先端総合学術研究科)
				5-3	大学生のゲームプレイ時間別に見たゲームの利用方法と幸福度の関連性についての構造的把握	福井 昌則 (徳島大学) 大立 博昭 (鳥取大学) 黒田 昌克 (神戸女子大学)
	リサーチエスカレーターセッション (座長: 田端)		Room2	RE		
17:50-18:10	クロージング		Room1			
18:40-19:40	懇親会					