

日本デジタルゲーム学会
第14回年次大会プログラム（速報版）



2024年2月23日（金）

時間	セッション	テーマ (座長)	番号	タイトル	発表者	所属	
12:30	開場						
13:00-14:30	DiGRA-J 社会総会 記念館		※社員総会には理事、代議員のみ参加できます。				
14:30-15:00	インタラクティブセッション準備 G401, G402, G403		※インタラクティブセッション会場にて準備後、掲示を開始していただいで構いません				
15:00-15:10	開会式 G501教室						
15:15-16:15	セッション1 G405教室	ゲーム文化 (座長: 中村彰憲)	1-1	「ファイナルファンタジー」ゲームシリーズにおける連載要素の分析	Homeira Baghbanmoshiri	Kobe University	
			1-2	中国の女性プレイヤーはゲームに何を求めているのか?—橙光遊戯の投稿作品のゲームデザインを中心に	黄哲喃 向江駿佑	京都大学 立命館大学/CIEE Kyoto	
			1-3	異文化の新解釈 -- 中国のスマホゲームにおける日本文化	耿義	宇都宮大学地域創生科学研究科	
	セッション2 G406教室	ゲームプログラミング教育 (座長: 三上浩司)	2-1	ボードゲームを用いたプログラミング・人工知能教育の実践	三宅陽一郎	立教大学	
			2-2	ゲームジャム活動によるプログラミング学習の効果	榎裕也	松山大学	
			2-3	初期段階のプログラミング教育の集大成としてのコマンドラインゲーム作り	川戸聡也	米子工業高等専門学校	
	16:25-17:25	セッション3 G405教室	音楽・コンセプト (座長: 尾鼻崇)	3-1	「音楽ゲーム」は何が音楽的なのか?—デジタルゲーム独自の「音楽的行為」の解明へ向けた"Music Video Games"を巡るゲームオーディオ研究総括の試み	山上揚平	東京大学教養学部附属教養教育高度化機構
				3-2	NPCとは何モノか?—ノンプレイヤーキャラクターに対するプレイヤーの認識のGTA分析	高松美紀	立命館大学大学院
				3-3	デジタルゲームにおける「ルール」概念の多義性の検討	井上明人	立命館大学
セッション4 G406教室		自動生成・アルゴリズム (座長: 三宅陽一郎)	4-1	自然物と建造物の特徴を表現したゲームマップの自動生成	阿部莉子 榎裕也	松山大学 松山大学	
			4-2	タイリングの繰り返し感の軽減に関する研究	中村脩 阿部雅樹 渡辺大地	東京工科大	
			4-3	破片形状を考慮した物体のリアルタイム破壊シミュレーションに関する研究	浅野耀太 阿部雅樹 渡辺大地	東京工科大	
18:00	完全退館						

2024年2月24日 (土)

時間	セッション	テーマ (座長)	番号	タイトル	発表者	所属
10:00-11:00	企画セッション1 G405教室		Sp-1	ゲーム産業史を記録に残す意義と課題 第15回ゲームメディア研究会	鴨原盛之 岩崎啓真 小山友介 水上恵太	フリーランス フリーランス 芝浦工業大学 東京国際専門職大学
	特選トラック G406教室	ゲーム開発 (1) (座長: 小川充洋)	Pr-1	『League of Legends』におけるユーザの分析意図を考慮したキャラクタの活躍度可視化インタフェース	トーマス大翔 梶並知記	文教大学 文教大学
	セッション5 G406教室		5-1	FPSの戦闘時における個人技術に着目した振り返り支援インタフェース	小林恭輔 坂井敦也 梶並知記	文教大学 文教大学 文教大学
			5-2	手のなぞりを伝達するゲームデバイス開発と、それを用いた遊びの提案	中農稔 川名宏和	京都精華大学 デジタルハリウッド大学大学院
	11:10-12:10	セッション6 G405教室	歴史 (座長: 井上明人)	6-1	日本のミュージアム等におけるゲーム資料展示の歴史と変容	尾鼻崇 小出治郎子 川崎寧生
6-2		日本のゲーム文化と社会との関係性における地域性について—千葉県と茨城県の事例を中心に—		中尾優奈	一橋大学	
6-3		「ゲーム産業成長の鍵」のボトルネックは何か? -野中説を用いた小林説の再構築-				
企画セッション2 G406教室		Sp-2	ゲーム開発者リテラシーの未来展望～多面的な視点からの探求～	岸本 好弘 財津 康輔 古市 昌一 犬田悠斗	一般社団法人日本ゲーミフィケーション協会 東京大学大学院 情報学環 学際情報学府 日本大学 東京大学	
12:10-13:00		昼食休憩				
13:30-13:45	ファストフワード1 G405教室	インタラクティブ セッション コアタイム (1) (座長: 小山友介)		(In-1～In-12の発表者によるファストフワード)		
13:50-15:00	インタラクティブ セッション1 G401教室		In-1	コントローラの操作習熟を誘導するためのゲーム演出の研究 -スリングキーをコントローラとしたデジタルゲーム制作-	PAN YIDUO 渡辺修司	立命館大学 映像研究科 立命館大学 映像研究科
			In-2	Creating a romance adventure game based on the e-sports community	富田紳太郎	淑徳大学
			In-3	ゲーム開発におけるタスク把握のための企画支援ツールの開発	國井一志 戀津魁 兼松祥央 松吉俊 三上浩司	東京工科大学メディア学部 東京工科大学メディア学部 東京工科大学メディア学部 東京工科大学メディア学部 東京工科大学メディア学部
			In-4	AI との対話を通じた化学分野の学習ゲームの立案とそれを基にしたゲーム開発	伊藤賢一 栗飯原明 岡田真紀 五味悠一郎 早川麻美子	日本大学理工学部 日本大学理工学部 日本大学理工学部 日本大学理工学部 日本大学理工学部
			In-5	相手の狙いを表示するリバーシの指導法の提案	張 愷洋 今給黎 隆	東京工芸大学 東京工芸大学
	インタラクティブ セッション2 G402教室		In-6	認知的不協和理論に基づく行動の習慣化達成アプリPOSITの試作	日本中翔夢 菅井運菜 横山和 中川華蓮 喜多村藍子 古市昌一	日本大学生産工学部 数理情報工学科 日本大学生産工学部 数理情報工学科 日本大学生産工学部 数理情報工学科 日本大学生産工学部 数理情報工学科 日本大学生産工学部 数理情報工学科 日本大学生産工学部 数理情報工学科
			In-7	自然物と建造物の特徴を表現したゲームマップの自動生成	阿部莉子 櫻裕也	松山大学 松山大学
			In-8	写真においてリアル感を感じる要素に関する研究	葛静宜 遠藤雅伸	東京工芸大学 東京工芸大学
			In-9	音情報を入力に用いたオーディオゲームの制作	中山宮玄 城一裕 西田紘子	九州大学 芸術工学部 芸術工学科 九州大学 芸術工学研究院 音響設計部門 九州大学 芸術工学研究院 音響設計部門
			In-10	Minecraftと生成AIを用いたAI教育における認識の調査	松下直将 満井壮太 齋藤大輔	Takachiho University
	インタラクティブ セッション3 G403教室		In-11	Development of "QRP GAME," a game-based learning program for research ethics education.	大空 理人	東京大学大学院情報学環・学際情報学府
			In-12	ボードゲームのメカニクスを使用した創造性テスト開発の試み	財津康輔 藤本徹	東京大学大学院情報学環 東京大学大学院情報学環
15:10-16:10	セッション7 G405教室	市場調査 (座長: 福田一史)	7-1	小学生のゲーミフィケーションにおけるユーザータイプやゲーム要素の好みに関する探索的検討	Masakatsu KURODA Masanori FUKUI	Kobe Woman Univ. Tokushima University
			7-2	ユーザーアンケートによるメタバースの調査 -ゲーム系メタバースの理想像を描く-	谷澤正憲	立教大学大学院人工知能科学研究科
			7-3	中国青年のゲームライブ配信視聴とスマホゲーム内課金行動への影響	李佳欣 小山友介	芝浦工業大学 芝浦工業大学
15:10-16:10	セッション8 G406教室	難易度 (座長: 梶並知記)	8-1	プレイスタイルを考慮したFPSの自動バランス調整テスト手法の提案	藤田慶	電気通信大学
			8-2	学習におけるモチベーション補助を目的とした動的難易度調整アルゴリズムの有効性の分析	白土雄基 松田礼 栗飯原明	日本大学大学院理工学研究科 日本大学理工学部 日本大学理工学部
			8-3	オセロにおける実力差に応じた適切なハンディキャップに関する研究	青山航 阿部雅樹 渡辺大地	東京工科大
16:10-17:10	開催校企画 記念館					
18:00	完全退館					
19:00-21:00	懇親会 (懇親会会場)					

2024年2月25日 (日)

時間	セッション	テーマ (座長)	番号	タイトル	発表者	所属
09:30-10:20	社員総会報告会 G501教室		※社員総会報告会には学生会員も含め、全ての会員が参加できます			
10:30-10:40	ライトニングトーク G501教室	ライトニングトーク (座長:小野憲史)	L-1	図書館におけるデジタルゲーム導入の障壁	高倉暁大	丸善雄松堂株式会社
			L-2	中小ゲームセンターの生存戦略—iwate EVOLVEDの取り組み	小西正秀	近畿大学工業高等専門学校
10:40-10:55	ファストフォワード2 G501教室	インタラクティブセッション コアタイム(2) (座長:小野憲史)	(In-13~In-23の発表者によるファストフォワード)			
11:00-12:10	インタラクティブセッション4 G401教室	インタラクティブセッション (座長:小野憲史)	In-13	FPSゲームにおける立ち回りの可視化システムの作成	入野裕介 久保田礼行 春日秀雄	神奈川工科大学 情報学部
			In-14	WhisperとUnreal Engineによるリアルタイムでの音声入力を利用したゲームの開発	山田裕貴 川戸聡也	米子工業高等専門学校 米子工業高等専門学校
			In-15	ゲーム実況動画における視聴者のビューワー操作に基づく用語理解度推定を利用した動的解説生成	下田隆介 兼松祥央 松吉俊 三上浩司	東京工科大学メディア学部 東京工科大学メディア学部 東京工科大学メディア学部 東京工科大学メディア学部
			In-16	デジタルゲームにおける運のデザイン——サイコロを入力装置としたデジタルゲームの制作	CAI Jinwei 渡辺 修司	立命館大学 映像研究科 立命館大学 映像研究科
	インタラクティブセッション5 G402教室		In-17	ビデオゲームとウェルビーイングの因果関係におけるモデレーターの調査	八巻友香	日本大学
			In-18	高難易度ゲームにおけるプレイヤーのモチベーション	リギョクリウ	立命館大学大学院映像研究科
	インタラクティブセッション6 G403教室		In-19	手のなぞりを伝達するゲームデバイス開発と、それをを用いた遊びの提案	中農稔 川名宏和	京都精華大学 デジタルハリウッド大学大学院
			In-20	eスポーツプレイヤーのパフォーマンスと筋活動の相関関係について	鄭仁赫 高橋涼吾 金子直嗣 堂畑菜由 中澤公孝	東京大学 東京大学 東京大学 東京大学 東京大学
			In-21	悪質商法対策の学習ツールとしてのスマートフォン対応ブラウザゲームに対する大学生の選好度と印象評価	宮野秀市	宮崎大学 安全衛生保健センター
			In-22	日本と中国におけるFPSの好き嫌いに関する研究	徐笑然 遠藤雅伸	東京工芸大学 東京工芸大学
			In-23	AI・ML教育のためのローグライクゲーム	植松彩奈 齋藤大輔 鷲崎弘宣 深澤良彰	早稲田大学 高千穂大学 早稲田大学 早稲田大学
12:10-13:30	昼食休憩					
13:00-14:30	全体セッション G501教室	基調講演			吉村 和真 細井浩一	京都精華大学 立命館大学
14:40-15:40	セッション9 G405教室	シリアスゲーム・ゲームフィケーション (座長:古市昌一)	9-1	シリアスゲームの成果と今後の課題	藤本徹	東京大学
			9-2	シリアスゲームを活用したエスノグラフィ制作に関する探索的研究	Yan JIAO Juhung SHIN	Towa IT College The Kinugasa Research Organization
			9-3	日本 EC サイトにおけるゲームフィケーションが顧客に及ぼす効果について:企業事例研究に基づく試論的考察	王美恵	東京大学・経済学研究科
セッション10 G406教室	視覚・観戦 (座長:今給黎隆)	ゲーム開発(2) (座長:栗飯原 晴)	10-1	眼内レンズ装着者のハロー・グレア・スターバースト現象のVRを用いた再現に関する研究	小川充洋 小林雅弥	帝京大学 帝京大学
			10-2	FPSゲームのエリア優位性に着目した観戦支援手法の検討	八木聖太 梶並知記	文教大学 文教大学
			10-3	全天球の等距離射影に基づく魚眼画像を用いた視野拡張手法とゲームコンテンツへの応用	宮川瑠偉 松浦昭洋	東京電機大学 東京電機大学
15:50-16:50	セッション11 G405教室	ゲーム開発(2) (座長:栗飯原 晴)	11-1	人文科学のサイエンスコミュニケーションを目的とした謎解きゲームの開発と実践	小林真也	東京外国語大学大学院
			11-2	音情報を入出力に用いたオーディオゲームの制作	中山蒼玄 城一裕 西田紘子	九州大学 芸術工学部 芸術工学科 九州大学 芸術工学研究院 音響設計部門 九州大学 芸術工学研究院 音響設計部門
			11-3	マップコンセプトをもとにしたモティーフ制作によるゲームミュージック開発手法	八木冨白 伊藤謙一郎	東京工科大学大学院バイオ・情報メディア研究科 メディアサイエンス専攻 東京工科大学メディア学部
	セッション12 G406教室		12-1	クラブ活動における生成AI現状と技術学習への検討	宮川慎也 遠藤守 浦田真由 安田孝美	名古屋大学大学院情報学研究科 名古屋大学大学院情報学研究科 名古屋大学大学院情報学研究科 名古屋大学大学院情報学研究科
			12-2	ゲームプレイと動画視聴における記憶量比較 2D脱出ゲームを用いた実験的研究	牧佑弥 中村隆之	東京工芸大学 東京工芸大学
			12-3	大学授業へのゲームフィケーション導入における報酬のあり方	伊藤達哉 白井靖人	静岡大学 静岡大学
15:50-16:50	インタラクティブセッション撤収作業		※16:50までに撤収を終了してください。			
17:00-	クロージング G405教室		閉会挨拶・大会賞			
18:00	完全退館					