

日本デジタルゲーム学会 2024年 夏季研究大会プログラム



2024年9月6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 |
|-------------------|---|----------------------|--|--|--|--|
| 12:30-13:30 | 開場・受付 | | | | | |
| | インタラクティブセッション準備・掲示 会場：6B01 | | | | ※インタラクティブセッションファストフォワード開始時刻（16:30）までに掲示を完了してください | |
| 13:10-13:30 | オープニング 会場：6202 | | | 開会挨拶 | 今給黎隆 | 東京工芸大学 |
| 13:30-14:50 | セッション1 会場：6101 | AI・アルゴリズム (座長：三宅) | 1-1 | CLIPに基づくゲームバグ検知のためのWordNetを用いたバグテキスト生成手法 | 高橋秀太郎 服部峻 砂山渡 | 滋賀県立大学 滋賀県立大学 滋賀県立大学 |
| | | | 1-2 | Map-Elitesによる手続き型ダンジョン生成に関する研究 | 張声杰 阿部雅樹 渡辺大地 | 東京工科大学 東京工科大学 東京工科大学 |
| | | | 1-3 | ユーザの嗜好を反映した人工知能キャラクターとの共同生活シミュレーションシステム | 村上真 森直樹 | 大阪公立大学大学院 大阪公立大学 |
| | | | 1-4 | FPSゲームにおけるチート対策のための敵対的パッチによる物体検出障害効果の検証実験 | 松平憲 服部峻 砂山渡 | 滋賀県立大学 滋賀県立大学 滋賀県立大学 |
| | セッション2 会場：6102 | アーカイブ・調査 (座長：福田) | 2-1 | ゲームソフト付属取扱説明書の資料的価値に関する一考察：アーカイブ構築とその利活用に向けて | 尾鼻崇 毛利仁美 | 立命館大学 立命館大学 |
| | | | 2-2 | 台湾のソーシャルゲーム市場と日本IPの進出事例 | 陳寛 小山友介 | 芝浦工業大学 芝浦工業大学 |
| | | | 2-3 | eSportsの寡占状態に関する考察 -賞金総額と視聴者数データから- | 小山友介 | 芝浦工業大学 |
| | セッション3 会場：6101 | ゲームプレイ分析 (座長：中村) | 3-1 | Counter-Strike: Global Offensive におけるフレームの情報を用いたラウンドの勝利チーム予測に関する研究 | 長谷川健人 廣田雅春 | 岡山理科大学 岡山理科大学 |
| | | | 3-2 | チーム対戦ゲームにおけるコミュニケーション改善のためのボイスチャットとプレイ映像の振り返り支援システム | 重埜孝太 服部峻 砂山渡 | 滋賀県立大学 滋賀県立大学 滋賀県立大学 |
| | | | 3-3 | プレイヤーは能力と環境を分析し、評価する～ビデオゲームを攻略する過程についての考察～ | 木村亮太 | 立命館大学院 |
| 3-4 | | | VR/非VRゲームにおけるゲーム体験の違いに関する研究 | 出口瑛梨佳 橋山智訓 | 電気通信大学院 電気通信大学院 | |
| セッション4 会場：6102 | ゲーム文化 (座長：シン) | 4-1 | 発表キャンセル | | | |
| | | 4-2 | 賭け将棋のハンディキャップと平等 | 松元一織 | 立命館大学大学院 | |
| | | 4-3 | 中国視点下の日本文化-- 中国のスマホゲームを手掛かりに | 耿義 | 宇都宮大学 | |
| | | 4-4 | マルチモダリティの視点から見たゲーム世界における文化的イメージの構築 -『原神』を例に- | 孫熠 | 上海大学 | |
| 16:30-16:45 | インタラクティブセッション ファストフォワード 会場：6202 (座長：田端) | | | | | |
| 16:50-18:10 | インタラクティブセッション コアタイム 会場：6B01 | | In-1 | 計算アプリの目的を娯楽もしくは学習であると認識することによるプレイ行動の変化 | 小川聖矢 中村隆之 | 東京工芸大学 東京工芸大学 |
| | | | In-2 | プレイ群とプレイ動画視聴群の記憶量に関する研究結果の再分析 | 田村彩音 小川聖矢 中村隆之 | 東京工芸大学 東京工芸大学 東京工芸大学 |
| | | | In-3 | 長期入院者によるゲーム開発と展示の試みと、その効用に関する実践報告 | 小野 憲史 中村 司 高垣 優太 堂向 智樹 田中 栄一 | 東京国際工科専門職大学 北海道医療センター / Unigames 北海道医療センター / Unigames 北海道医療センター / Unigames 北海道医療センター |
| | | | In-4 | 10年間のTwitter分析によるゲームにおける『面白い』の意味変化 | 李植 中村隆之 | 東京工芸大学 東京工芸大学 |
| | | | In-5 | 単語埋め込みを利用した「面白い」の多義性分析と視覚化 | 中村隆之 | 東京工芸大学 |
| | | | In-6 | RPGにおける育成システムの自動生成に向けた育成要素の傾向分析 | 齊藤悠仁 村井源 | 公立はこだて未来大学大学院 公立はこだて未来大学大学院 |
| | | | In-7 | 日常の課題を“遊び思考”で解決するカードゲーム「神ゲー化カード」制作の試み | 岸本好弘 三輪兼義 浅山佳映子 | 一般社団法人日本ゲーミフィケーション協会 一般社団法人日本ゲーミフィケーション協会 株式会社いちばんぼし |
| | | | In-8 | ゲーム実況における「配信ガイドライン」の利用・作成上の法的問題点 | 近藤史一 落合一樹 | フリーランス TMI総合法律事務所 |
| | | | In-9 | MMORPGのブレインが現実世界のソーシャルスキルに及ぼす影響 | 高田 佳輔 | 静岡県立大学 |
| | | | In-10 | 高難易度アクションゲームにおけるプレイヤーに気づかれにくい動的難易度調整手法 | 荒木海斗 栗原渉 松吉俊 兼松祥央 安原広和 三上浩司 | 東京工科大学 東京工科大学 東京工科大学 東京工科大学 東京工科大学 東京工科大学 |
| | | | In-11 | ゲームプレイ映像を活用したデジタルゲームアーカイブ | 向井彪牙 羽田久一 | 東京工科大学大学院 東京工科大学 |
| | | | In-12 | ポーカーゲームAIにおける表情による駆け引きの実装 | 西村響 栗原渉 兼松祥央 松吉俊 安原広和 三上浩司 | 東京工科大学大学院 東京工科大学 東京工科大学 東京工科大学 東京工科大学 東京工科大学 |
| | | | In-13 | クラウドソーシングゲームのプラットフォーム「Meta Crowdsourcing Game」の開発 | 大田悠斗 | 東京大学 |
| 18:20-19:40 | 懇親会 会場：6B01 | | | ※懇親会への参加はお申込が必要となります (9/2迄) | | |
| 20:00 | 完全退館 | | | | | |

2024年9月7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 |
|-------------------|---|-------------|--|--|--|----------|
| 9:00-9:45 | 開場・受付 | | | | | |
| 9:45-10:45 | ライトニングトーク 会場：6101 (座長：中村) | | L-1 | より現実に近い麻雀ゲームの制作とその理論的意義 | 宮原健輔 | 大阪大学 |
| | | | L-2 | ゲーム分野における人材育成向けショートコンテンツ調査と活用頻度の考察 | 宮川慎也 遠藤守 浦田真由 安田孝美 | 名古屋大学大学院 |
| | | | L-3 | 深層強化学習を用いた格闘ゲームプレイヤー育成手法の検討 | 田口善哉 | 東京情報大学 |
| | | | L-4 | 発表キャンセル | | |
| | | | L-5 | eスポーツプレイヤーに特化した新しいトレーニング方法の開発と実装 | Jeong Inhyeok | 東京大学大学院 |
| | | | L-6 | デイドロ効果がインテリア配置ゲームのアイテム選択に与える影響に関する研究 | 葛静宜 | 東京工芸大学 |
| | | | L-7 | ゲームプレイ中にプレイヤーの創造力を高めるゲームデザイン手法 | 鍾凝伴 | 東京工芸大学 |
| | | | L-8 | 人間の認知バイアスをゲーム中UIに応用する研究 | ユウ ウカン | 東京工芸大学 |
| | | | L-9 | 女性ライフコースの多様化における乙女ゲームの再定義：恋愛成就から新しい価値観へ | 李植 | 東京工芸大学 |
| | | | L-10 | インディーゲーム制作者の創造性探求 -制作動機と制作過程が創造性に与える影響の分析- | 鳴海航汰 | 香川大学大学院 |
| | | | L-11 | 中国近代教育におけるゲーミフィケーション関連語彙の変遷 | Chen Jiansheng | 千葉大学大学院 |
| | | | L-12 | 実験哲学におけるゲーミフィケーションを活用した WEB 調査の開発実践の進捗 | 犬田悠斗 | 東京大学大学院 |
| セッション5 会場：6102 | 教育・ゲーミフィケーション (座長：栗飯原) | 5-1 | ゲーム開発技術とオープンデータを活用した博物館データベース『Sugoroku.com』のこころみ | 中林寿文 | サイバース株式会社 | |
| | | 5-2 | 被災地支援や障がいの理解に関するゲームイベントの実践 | 新谷洋介 | 金沢星稜大学 | |
| | | 5-3 | セキュリティを扱ったビデオゲームにおけるテーマに関する体系的調査 | 新井美音 矢内直人 猪俣敦夫 花岡悟一郎 | 大阪大学 パナソニック 大阪大学 産業技術総合研究所 | |
| セッション6 会場：6101 | ゲーム開発技術・プレイ支援 (座長：今給黎) | 6-1 | ホップフィールド・ネットワークのデジタルゲームへの応用 | 三宅陽一郎 | 立教大学大学院 | |
| | | 6-2 | HDRIを用いた物理ベースレンダリングによる質感表現が設定しやすい環境の検討 | 小杉勇翔 鈴木雅幸 菅野昌人 山口翔平 川島基展 三上浩司 | 東京工科大学大学院 株式会社バンダイナムコスタジオ 株式会社バンダイナムコスタジオ 株式会社バンダイナムコスタジオ 東京工科大学 東京工科大学 | |
| | | 6-3 | 対戦型格闘ゲーム初心者のための行動支援システムの提案 | 東川由憲 橋山智訓 | 電気通信大学大学院 電気通信大学大学院 | |
| セッション7 会場：6102 | シリアスゲーム (座長：川村) | 7-1 | 組織力強化におけるミッションコマンドの役割可視化を目的としたシリアスゲームの開発 | 栗飯原萌 古市昌一 | 日本大学 日本大学 | |
| | | 7-2 | ゲームジャムを通じた大学を使い倒すためのシリアスゲーム開発と学生のグリップ調査 | 河野義広 | 東京情報大学 | |
| | | 7-3 | 医療シリアスゲームに関する文献レビューの試み | 小川充洋 | 帝京大学 | |
| 12:00-13:00 | 昼食休憩 ※お弁当は別途お申請が必要となります (9/2迄) | | | | | |
| | インタラクティブセッション完全撤去 ※1日目コアタイム終了後～2日目13時までの間に撤去を完了してください | | | | | |
| 13:00-14:30 | 基調講演 会場：6202 | K | 新しい市場を開拓する力：小山順一朗氏が語るゲーム開発の未来 | 小山順一朗 | 日本工学院 / 株式会社ホットスタッフ・プロモーション | |
| 14:50-15:20 | クロージング 会場：6202 | | 閉会挨拶・表彰式 | 今給黎隆 中井理貴 | 東京工芸大学 株式会社バンダイナムコスタジオ | |
| 16:00 | 完全退館 | | | | | |