

日本デジタルゲーム学会 第12回年次大会プログラム



2022/2/11(金)

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						
09:30~09:50	オープニング		Room1		開会挨拶		
10:00~11:00	セッション1	ゲームプレイ (座長: 遠藤雅伸)	Room1	1-1	ロールプレイングゲームのRTAにおけるバトル戦略の検討	河村拓哉 西康晴	電気通信大学 電気通信大学
				1-2	ニコニコ動画からのゲーム実況ユーザーの流出要因の分析-グローバルなゲーム動画コンテンツのプラットフォーム間競争の観点から-	五十嵐輝 田中絵麻 小山友介	一般財団法人マルチメディア振興センター 明治大学 芝浦工業大学
				1-3	リアルタイムWebゲームにおけるQoE指標の検討	塩津篤 河野義広 村上洋一 花田真樹 布広永示	東京情報大学 東京情報大学 東京情報大学 東京情報大学 東京情報大学
	セッション2	ゲームAI (座長: 三宅陽一郎)	Room2	2-1	FPSゲームにおける非熟練者向けのUI項目音声ガイドシステム	小澤謙 梶並知記	文教大学 文教大学
				2-2	マルチプレイ2DアクションWebゲームにおける予測アルゴリズム適応的開発	松野唯人 河野義広 布広永示	東京情報大学 東京情報大学 東京情報大学
				2-3	デジタルゲームの人工知能製作手法における工数の比較	三宅陽一郎 島海二夫	立教大学 東京大学
11:10~12:10	セッション3	キャラクター (座長: 小出治郎子)	Room1	3-1	乙女ゲームの男性キャラクターの属性と人稱パターンの考察	中谷秋桜 向江駿佑	和歌山大学 立命館大学
				3-2	ゲームキャラクターのダイバーシティ-人気ゲームの内容分析の報告-	創価大学/現成城大学 大倉 鶴 祥雲晴代 麻生奈央子 大坪寛子	東京医科歯科大学 お茶の水女子大学 お茶の水女子大学/現東京福祉大学 慶應義塾大学
	セッション4	ゲームと社会 (座長: 井上明人)	Room2	4-1	政治・社会問題の認知・価値訴求におけるデジタルゲーム利用の可能性	犬田悠斗	広島大学
				4-2	メタバースの本質は何か? -仮想空間の『遊び』か、それとも仮想空間に進出した『現実』社会か-	中尾優奈	一橋大学
				4-3	二人称の死をテーマにしたノベルゲームの開発	永井文介 坂井 裕紀	日本ゲームフィクション協会 武蔵野学院大学
	12:10~13:10	昼食休憩					
13:10~14:10	全体セッション	基調講演	基調講演ウェビナー	P-1	関西におけるゲームデベロッパーのリレーションに関して (仮)	松下正和 秦泉寺 雅夫	株式会社ヘキサドライブ 株式会社クラウドクリエイティブスタジオ
14:20~15:20	企画セッション		Room1	K-1	「小橋・札幌ゲーセン物語展」の開催による、ゲームセンター文化・コミュニティ保存の成果と課題	鴨原盛之 藤井昌樹 玉川 薫 小野憲史	フリーライター フリーランス 小橋文学館 ゲームジャーナリスト
				セッション5	教育 (座長: 古市昌一)	Room2	5-1
	5-2	コミュニケーションを目的としたクイズゲームの効果的な設問に関する研究	松本和樹 遠藤雅伸				東京工業大学 東京工業大学
	5-3	ゲームプレイを通じて得られる学びの効果と男女による違い	松川ルナ 遠藤雅伸				東京工業大学 東京工業大学
	T-1	大学生のゲームリテラシーとゲームの利用動機との関連性	福井昌樹 大立博昭 藤田尚純				徳島大学高等教育研究センター 鳥取大学医学部附属病院脳神経科学講座 神戸女子大学
	特選 トラック	(座長: 今給黎隆)	Room1	T-2	ゲーム学習の実践を支援するパターンの開発	財津麻緒 藤本 優	東京大学 東京大学
T-3				短期的ではない目標設定がプレイヤーの自己主体感に与える影響 - 自由 に決めた目標には手応えがあるか -	今川真志 飯田真子	同志社大学 同志社大学	
15:30~16:50	セッション6	調査・分析 (座長: 小林信重)	Room2	6-1	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	佐藤年介 梶並知記	芝浦工業大学 芝浦工業大学
				6-2	ビデオゲームの社会的受容の分析に資する資料研究: 小学館の学年別学習雑誌におけるゲーム関連記事に着目して	陳亮 小山友介	立命館大学
				6-3	国内のゲーム研究の動向: 書籍データを用いた計量的分析	福田一史	大阪国際工科大学
	セッション6	Room2	6-4	個人を対象としたコンピュータの黎明期とビデオゲーム	福木真奈	関西大学/近畿大学	
			R-1	ドイツ語単語学習ゲーム「BINGOでドイツGO!」の制作と実践の経過報告	山本大貴	慶應義塾大学	
			R-2	PAAMILシートを用いたゲームの分析とゲーム企画への応用	三上浩司 尾崎 宗	東京工科大学 大阪国際工科大学	
17:00~17:25	ライトニングトーク インタラクティブセッション/ファストフォワード (座長: 田嶋秀輝)		Room2	R-3	デジタルゲーム展示の課題・施策・展望: ゲームアーカイブ活用観の観点から	尾崎 宗	大阪国際工科大学
17:35~18:15	インタラクティブ セッション	発表 Zoomのブレイクアウト ルームを利用	Room2	I-1	審判手法から身を守るため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評価	宮野秀市	宮崎大学
				I-2	好意的「クソゲー」要素の付与による印象の変化	大内海人 兼松祥央 松吉俊 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
				I-3	画面遷移演出におけるユーザの体感時間の変化について	大森由希菜 三上浩司 兼松祥央 松吉俊	東京工科大学 東京工科大学 東京工科大学 東京工科大学
				I-4	ゲームジャンルに適した入力デバイスに関する研究~実験ゲームのテストプレイによるキーボードとゲームパッドの違い	キム・ソンヒョン 遠藤雅伸	東京工業大学 東京工業大学
				I-5	大学授業のゲーム化に関する試作と評価	中田豊久	新潟国際情報大学
				I-6	新開発ボードゲーム「Changing」のデジタル版/アナログ版それぞれが生み出す体験の比較	標葉 結子 佐藤 沙織 下山 肇 松田 純子 藤谷 真美	実践女子大学 実践女子大学 実践女子大学 実践女子大学 実践女子大学
				I-7	楽しく感じる音がプレイのパフォーマンスに与える影響に関する研究	濠井美百合 吉沢秀雄 遠藤雅伸	東京工業大学 東京工業大学 東京工業大学
				I-8	メディアリテラシー教育を目的としたWebゲームの試作	狭野福也 今井輝樹 新田 伶 古市昌一	日本大学 日本大学 日本大学 日本大学
				I-9	故意に不愉快要素を実装したゲームの体験に関する研究	長谷宏紀 遠藤雅伸	東京工業大学 東京工業大学
				I-10	トンボの捕獲への実世界のリアルタイム変換	今給黎隆	東京工業大学
				I-11	防災気象情報の理解と活用を目的としたアドベンチャーゲームの試作	近藤泰正 永光翔朗 古市昌一	日本大学 日本大学 日本大学
				I-12	Clusterを利用した空間把握能力向上を目的としたシリアスゲームの試作	小出健斗 石田 遼 花澤俊輔 古市昌一	日本大学 日本大学 日本大学 日本大学
18:25~	ネットワーキングセッション		Room2				

2022/2/12(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~	開場						
10:20~11:20	DiGRA-J 総会		総会用Room				
11:30~13:00	全体セッション	基調講演	基調講演ウェビナー	P-2	人生を何度もループしたらパンデミックは抑えられるか？	瀬名秀明	作家 大阪国際工科専門職大学
		集合写真撮影				浅田穂	
13:00~14:00	昼食休憩						
14:00-15:20	企画セッション		Room1	K-2	ゲーム=ミュージアム	小出治都子 宇出津和仁 中林寿文 豊矢泰紀	大阪樟蔭女子大学 株式会社バンダイナムコエンターテインメント サイバース株式会社 京都国際マンガミュージアム
	セッション7	eスポーツ・産業 (座長：中村彰憲)	Room2	7-1	PBL型演習におけるeスポーツイベントの試み	高橋亜佑美 河本輝社 佐久間穂崇 川合徳 高崎正樹	日本大学 日本大学 日本大学 日本大学
				7-2	大阪ミナミにおけるeスポーツのコンテンツ化	松本隼人 鎌谷初音	立命館大学 南海電気鉄道株式会社
				7-3	XR技術を用いた観光資産の付加価値向上に関する現状報告 ～ジーンの事例から～	小野憲史	東京国際工科専門職大学
				7-4	公立ミュージアムに求められるビデオゲーム展示会- 市区町村立のミュージアムの事例から -	寺農織苑	北海道大学
15:30-16:30	セッション8	シリアスゲーム・ ゲームフィクション (座長：藤本徹)	Room1	8-1	教育目的の脱出ゲームが社会的・情動的能力に与える影響に関する考察	福山祐樹	関西学院大学
				8-2	健康増進を目的としたゲーミフィケーションによる行動変容技法の実証研究	松隈浩之 狹野宏実	九州大学 帝人株式会社
				8-3	Believe your light (BYL) a new generation functional game, fun and mental health at once	パントフランチエ スコ	筑波大学院
セッション9	ゲームデザイン・開発 (座長：栗飯原明)	Room2	9-1	ネットワークゲーム開発初学者に通信データの視覚的理解を促す開発 支援ツール	大須賀悠 河野義広 村上洋一 花田真樹 布広永示	東京情報大学 東京情報大学 東京情報大学 東京情報大学 東京情報大学	
			9-2	ディープニューラルネットワーク付きステートマシンを用いた強化学習工 ージェクト設計	岡濱清 三宅隆一郎	立教大学 立教大学	
			9-3	ゲームコントローラー用ロギングシステムの開発(第2報)	小川克洋 土屋雄大	帝京大学 帝京大学	
16:40-17:10	クロージング		Room1		閉会挨拶・大会賞		