

日本デジタルゲーム学会 第13回年次大会プログラム



2023/2/24(金)

2023/2/23 更新

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~	開場					
9:30~9:45	オープニング					
				開会挨拶		
9:45~11:15	查読付きセッション1 S204教室	(座長: 福田 一史)	Pr-1	機能的近赤外分光法を用いた最適なゲームプレイの検討	木村知宏 吉本麻雅 開一夫	東京大学 東京大学 東京大学
			Pr-2	League of Legendsを対象にしたキャラクタの活躍度の可視化システム	平藤毅 梶並知記	文教大学 文教大学
			Pr-3	ガンダムアクションゲームを対象とした任意時間帯における優秀を可視化する振り向き支援インタフェース	齋藤慎之介 和三史弥 梶並知記	文教大学 文教大学 文教大学
			Pr-4	Video game play positively affects well-being: evidence from a natural experiment in Japan (邦題: ビデオゲームがウェルビーイングに与える影響: 自然実験と機械学習を用いて)	Hiroyuki EGAMI Takahisa WAKABAYASHI Tsuyoshi YAMAMOTO Md. Shafiur RAHMAN Chihiro EGAMI	Nihon University Takasaki University of Economics National Graduate Institute for Policy Studies Hamamatsu University School of Medicine Board of Audit of Japan
	企画セッション1 (9:45~10:45) S202教室		Sp-1	ゲーム開発者向けに特化したwebメディアの現状と今後の展望	嶋原盛之 神山大輝 有未けい 田邊秀輝 小野憲史	フリーライター: ゲームメディアSIG代表 ゲームメーカー ゲームメーカー ゲームメーカー ゲームジャーナリスト
	セッション1 (9:45~11:05) S201教室	ゲームフィクションとシリアスゲーム1 (座長: 福井 昌則)	1-1	死と喪失をテーマにしたノベルゲームが学生の自己成長感に及ぼす影響	坂井裕紀	武蔵野学院大学
			1-2	シリアスゲーム・ゲームフィクションとその関連概念の変遷過程の考察	藤本徹	東京大学
			1-3	小学校高学年向けのゲームシミュレーションワークショップの実践と創造性への影響に関する研究	財津康輔 藤本徹	東京大学 東京大学
			1-4	シリアスゲームによる多職種連携の促進	Yukihide Miyosawa	Shinshu-University
	11:30~13:00	查読付きセッション2 S204教室	(座長: 坂井 裕紀)	Pr-5	ゲームフィクションの倫理ガイドライン- 文献レビューを中心とした検討と提案-	井上明人 高橋志行
Pr-6				ゲームフィクションにおけるユーザータイプの典型性と行動変容の相関に関する実証研究	狭野宏実 松澤浩之	九州大学 九州大学
Pr-7				「文化遺産」としてのビデオゲームの収集・保管・展示の課題と展望	小出治都子	大阪梅福女子大学
Pr-8				国民文化とCOVID-19の流行がゲームモチベーションに与える影響	西村明美	大阪公立大学
企画セッション2 (11:30~12:30) S202教室		Sp-2	ゲーム教育SIG 活動報告 -勉強会8回を振り返りゲームの未来を考える-	Yoshihiro KISHIMOTO Kenji ONO Makoto GOTO Yoshihiro KAWANO Kosuke ZAITSU Keigo KAWAMURA Megumi AIBARA Masakazu FURUICHI	Japan Gamification Assoc. International Professional University of Technology in Tokyo Game for IT Inc. Tokyo University of Information Sciences The University of Tokyo Nihon University Nihon University	
			セッション2 (11:30~12:30) S201教室	ゲームと社会・1 (座長: 尾崎 崇)	2-1	「日本のゲームセンターの社会的認識についての調査分析-各都道府県議会の会議録を中心に-」
2-2	ゼロ年代以前のゲーム雑誌分析	武田拓也 久野桜希子	名古屋大学 名古屋大学			
2-3	非ビデオゲーム専門メディアの記事分析の試み-小学館の学年誌から見た子どもとビデオゲーム-	毛利仁美	立命館大学大学院			
13:00~13:45	昼食休憩					
13:45~15:15	全体セッション S204教室	基調講演	K-1	弱さと向き合うコンピューティング	宮田章裕	日本大学
15:45~17:05	セッション3 S204教室	人工知能と機械学習 (座長: 川村 景吾)	3-1	マップ全体を探索する人間らしいエージェントによるFPSの自動バランス調整テスト手法の提案	カン・ハンナ 西康晴	電気通信大学 電気通信大学
			3-2	ロールプレイングゲームのRTAの最適な戦略の検討	河村拓哉 西康晴	電気通信大学 電気通信大学
			3-3	人工知能とコンピュータを学ぶボードゲームの設計過程	三宅隆一郎	立教大学
			3-4	ビデオゲームの続編を自動生成するシステムに向けた傾向分類	森本大翔 村井源	公立はこだて未来大学 公立はこだて未来大学
	企画セッション3 (15:45~16:45) S202教室		Sp-3	研修ゲームの広がりやシリアスゲームとの関係性	小野憲史 広瀬誠之介 石神 康秀 藤本徹	東京国際工科大学 株式会社連通設計 ゲームフィジカル 東京大学
	セッション4 S201教室	ゲームと社会・2 (座長: 小出 治都子)	4-1	eスポーツによる地方創生「拳闘杯」	横田美有 櫛裕也	松山大学 松山大学
			4-2	テキストマイニングによるシチズンサイエンスゲームのコミュニティ分析 - フォールドイット、アイワイヤー、ストーリー・キャッチャーズの分析を通じて -	犬田悠斗	広島大学
			4-3	ACG産業における海賊版使用者の購買行動に関する研究	HaoLiwei Nakamura Akinori	立命館大学 立命館大学
			4-4	参入障壁から見る『遊び』の性質差 -メタバース・Vtuberの比較検討-	中尾徳孝 堀内博晴 町田大輝 松井勇起	
	17:30~18:30	セッション5 S204教室	ゲーム要素技術 (座長: 古市 昌一)	5-1	デジタルゲームにとって「ならでは」の音楽表現とはなにか	尾崎崇
5-2				(取り下げ)		
5-3				リアルタイムWebゲームにおけるプレイヤー-特性別遅延補償の実現可能性	門倉諒太 河野義広	東京情報大学 東京情報大学
企画セッション4 S202教室			Sp-4	ゲーム・リテラシー概念の変遷と今後の展望	財津康輔 福井昌則 藤本徹	東京大学 徳島大学 東京大学
セッション6 S201教室		心理学・生理学・解剖学とゲーム (座長: 木村知宏)	6-1	esportsにおけるプレイヤーの手の動きの解析手法の研究	鶴崎大輝 春日秀雄 入野裕介 久保田礼行	神奈川工科大学 神奈川工科大学 神奈川工科大学 神奈川工科大学
6-2	ソーシャルゲームユーザーの新規IPゲーム開始に至るSNS曝露分析	笠松寛矢 松吉俊 兼松祥央 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			
6-3	VRゲームプレイ中の連続血圧計測と脈波計測によるストレス計測の試み	小川充洋 前田佑佳	帝京大学 筑波大学			
19:00	完全通館					

2023/2/25(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~	開場									
9:30~11:00	DIGRA) 社員総会・S204教室	※社員総会には理事、代議員のみ参加できます。								
	インタラクティブセッション準備(10:30~)	※インタラクティブセッション会場にて準備を行ってください。								
11:30~12:00	社員総会報告会・S204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								
	インタラクティブセッション掲示	※インタラクティブセッション準備後、掲示を開始していただいて構いません。								
※昼食は随時お取りください。										
12:15~12:45	ライトニングトーク ファストフォワード (座長: 渋谷 明子) S204教室		L-1	学習経験・実施ゲーム経験によるプログラミング教育への影響	小原匠 齋藤大輔 鷲崎弘宣 深澤良彰	早稲田大学 早稲田大学 早稲田大学 早稲田大学				
			L-2	小学生を対象にしたゲームを用いたプログラミング学習における性差	齋藤彩奈 齋藤大輔 鷲崎弘宣 深澤良彰	早稲田大学 早稲田大学 早稲田大学 早稲田大学				
			L-3	フィールドシーンに着目したゲームサウンド制作モデルの一試案	八木冨白 伊藤謙一郎	東京工科大学 東京工科大学				
13:00~14:15	セッション7 (13:00~14:00) S204教室	ゲームフィクション とシリアスゲーム2 (座長: 藤本徹)	7-1	クラウド技術習得における学習モチベーション向上の提案と実践	宮川慎也 遠藤守 浦田真由 安田孝美	名古屋大学 名古屋大学 名古屋大学 名古屋大学				
			7-2	クラウドソーシングゲームとは何か	犬田悠斗	広島大学				
			7-3	大学生のゲームフィクションに関するユーザータイプとゲームデザイン要素の好みの関係性	黒田昌克 福井昌則	神戸女子大学 徳島大学				
	インタラクティブセッション1 コアタイム (座長: 川崎 孝生) S202教室			In-1	即答力の向上等を目的とした就職面接練習用シリアスゲームの試作	古郡映莉奈 土田羽乃 古市昌一	日本大学 日本大学 日本大学			
				In-2	忘却曲線に基づくCBTテスト対策支援システムの試作	唐善伊 中村夏帆 古市昌一	日本大学 日本大学 日本大学			
				In-3	運動不足解消を目的としたVR空間上で体動を利用しキャラクターを動かすシリアスゲーム"LET'S UNDO"の試作	Kelto Tachihara Aki Hatton Yuuna Matsunaga Sumire Ohira Masakazu Furuichi	Nihon university Nihon university Nihon university Nihon university Nihon university			
				In-4	アナログゲームのデジタル化に対するプレイヤーの関心	郭子靖 遠藤雅伸	東京工科大学 東京工科大学			
				In-5	デジタルゲームにおけるユーザーの色選択嗜好に関する研究	松本和樹 遠藤雅伸	東京工科大学 東京工科大学			
				In-6	シングルで戦略性のある二人帯和有限不確定不完全情報ゲームの提案及びAIの開発	Zhang Kaiyang 今給黎 隆	東京工科大学 東京工科大学			
				In-7	シミュレーションゲーム形式の遊離所体験アプリの開発	榎山章太郎 秋山健鴻 児玉英明 田代紗英 栗山肇 島崎敬 松野裕	日大 日大 日大 RCソリューション RCソリューション 近大 日大			
						In-8	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(2)	Keisuke TAKADA	University of Shizuoka, Junior College	
				インタラクティブセッション2 コアタイム (座長: シン・ジュヒョン) S201教室			In-9	男性美容コンサルティングチャットボット"智慧"の試作	岡田万美 高部晴 古市昌一	日本大学 日本大学 日本大学
							In-10	白内障手術体験シミュレータ"シロ"の開発	佐々木唯衣 渡邊雅子 喜内瞭	日本大学 日本大学 日本大学
	高橋龍世 栗飯原萌 古市昌一	日本大学 日本大学 日本大学								
	In-11	新入生の大学生活に対する満足度向上を目的としたシリアスゲームの試作および1次評価	清家光生 木原優斗 二神昌洋 栗本陽希 古市昌一				日本大学 日本大学 人文社会科学部人文社会科学科社会科学コース 愛媛大学 日本大学			
	In-12	心拍数の変動を利用したエイムシステムによるゲームのプレイ体験への影響	西園佳紀 兼松祥央 三上浩司				東京工科大学 東京工科大学 東京工科大学			
In-13	ノベルゲームにおけるテキストマイニングと心拍データを用いた感情推定	三谷慧 三上浩司	東京工科大学 東京工科大学							
In-14	リズムゲームにおけるノーツに対する様々なアクションのシミュレーター	小林樹生 三上浩司	東京工科大学 東京工科大学							
In-15	仰角方向の音を用いたゲームメカニクスとサウンドデザイン	木下凌希 伊藤彰教	東京工科大学 東京工科大学							
In-16	WwiseとUnityによるネオリーマン理論を用いた動的な音楽システムの構築	陳俊業 伊藤彰教 三上浩司	東京工科大学 東京工科大学 東京工科大学							
14:15~15:15	セッション8 S204教室	グラフィック (座長: 小川亮洋)	8-1	リアルタイムレイトレーシングにおける偏光の検証	今給黎 隆	東京工科大学				
			8-2	アニメキャラモデルの髪型に沿ったスケルトン自動生成	岩田厚由瑠 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				
					Victoria Hsu Tan Wee Sern					
インタラクティブセッション撤収作業				※15:15までに撤収を終了してください。						
15:30~16:00	クロージング									
16:30	完全退館									