

日本デジタルゲーム学会2011年大会プログラム ※発表者、ディスカッサントの氏名はすべて敬称を削っていることをご了承ください。

日	時間	セッション番号	セッション名	会場	ディスカッサント	発表者	所属	タイトル	
2月25日(土)	9:00-10:30	1	制作実践トピック	充光館301	渡辺修司(立命館大学)	渡辺修司 殿岡康永(1)、渡辺祐樹(2)、小笠原孝雄(3)、岡崎(3)、小北和隆(2)、八木まどか(2)	東京大学大学院学際情報学府 1)株式会社Supernova, 2)立命館大学映像学部, 3)立命館大学大学院映像研究科	科学のルールをゲームに創造科学アドベンチャーゲームの開発研究	
	10:30-12:10	2	ゲームと開発技術①	充光館301	三上浩司(東京工科大学)	東倉圭幸(1)、門脇勝彦(2)、松井一朗(2)、宮澤寛(2) 尾崎信郎(1)、戸田健(2)	1)東京工科大学大学院芸術学研究所, 2)東京工科大学芸術学部ゲーム学科 1)日本大学大学院理工学研究所, 2)日本大学理工学研究所	ゲームインターフェースとカメラの融合について 移動体通信機能を持った携帯端末におけるゲームデザインの検討	
		3	ゲームと仮想空間	清心館505	三宅 陽一郎(株式会社スクウェアエニックス)	小川健太郎、小林洋 鈴木智也、伊沢昂、井関文一	東京大学大学院工学研究科 東京情報大学総合情報情報学部	P2P型分散オンラインゲームにおける同期方式TSSの評価と改良 3D仮想空間上でのリアルタイムアニメーションとその拡張に関する研究(2)	
	11:00-12:30	学会理事会							
	13:00-14:30	年次総会				中村彰彦(立命館大学)			
	15:00-16:00	Gameon Asia 連続講演				Gameon Asia	三宅陽一郎	(株)スクウェアエニックス	
	16:20-17:40	DiGRA Japan 基調講演				充光館301	若谷徹(東京工科大学)	講演 赤木真澄(ゲーム産業史研究者、ジャーナリスト)	
	18:00-20:30	懇親会				立命館大学国際平和センター2階 ユージウム会議室	参加費3000円/人を予定		
	2月26日(日)	9:00-10:30	4	ゲームとAI ①	充光館301	三宅 陽一郎(株式会社スクウェアエニックス)	奥西有紀(1)、Ruck Thawornas(2) 三山建、Ruck Thawornas	1)立命館大学情報理工学部, 2)立命館大学大学院理工学研究所 立命館大学知能エンターテインメント研究室	Ms. Pac-Manにおけるスコアのばらつきについて Ms. Pac-Manにおける近傍法を用いたゴーストの行動予測-各ゴーストにおける最良手法の比較-
			5	ゲームをとりまく人、場所、メディア	清心館505	小野憲史(ODA日本)	中村彰彦(1)、真辺一節(2)、堀池拓実(1)、京井勇樹(1) 戸崎茂雄 福原進之 福岡咲	1)立命館大学映像学部, 2)関西学院大学大学院 個人会員 フリーライター 専修大学ネットワーク情報学部	"ゲーセン"と呼ばれる(ゲームセンターから「ゲーム」が消える日)- DiGRA研究会から見たゲームメディアの現状と課題 ゲームセンターでのプレイヤーのつながり
		6	ゲームフォーヘルス①(ゲームと介護)	清心館502	中村彰彦(立命館大学)	福留清博(1)、森一貴(2)、平田敦志(2)、上野明(3)、大塚和樹(3)、柳田隆彦(1)、西智宏(2)、川井田憲(2)、前田誠(2) 平田敦志(1)、福留清博(2)、森一貴(1)、西智宏(1)、川井田憲(1)、前田誠(1)、苑和雄(2)	1)鹿児島大学医学部保健学科, 2)鹿児島大学大学院保健学研究科, 3)岡山理科大学工学部 1)鹿児島大学大学院保健学研究科, 2)鹿児島大学医学部保健学科	バーチャルリアリティを用いた運動療法の試み IV. 開発したビデオゲームに対する身体運動反応 バーチャルリアリティを用いた運動療法の試み III. 市販ビデオゲームに対する運動反応の定量化	
		7	ビデオゲームというプロセス(立命館大学ゲーム研究センターセッション)	充光館301	細井浩一(立命館大学)	尾鼻崇 福田一史 松永伸司 吉田真(コメンテータ)	立命館大学大学院先端総合学術研究科 立命館大学大学院先端総合学術研究科 東京芸術大学大学院芸術研究科 立命館大学大学院先端総合学術研究科	ゲームオーディオ機能論 ビデオゲーム産業におけるイノベーションと企業家の役割-ベネッセコーポレーションのデジタル教材事業を事例として- ビデオゲームにおける時間	
		8	ゲーマーとゲーム文化	清心館505	小野憲史(ODA日本)	京井勇樹 小山友介(1)、中村(2)、兼田敏之(3) 梶並知紀	1)芝浦工業大学, 2)東京大学, 3)名古屋工業大学 東京工科大学コンピュータサイエンス学部	アーケードゲームを用いたeスポーツイベントにおけるガイド進行の効果と意義 対戦型格闘ゲームプレイヤーの戦略的思考の分析に関する一方法論	
		9	ゲームフォーヘルス②(ゲームと医療)	清心館502	中村彰彦(立命館大学)	渡辺裕貴(1)、戸田健(1)、尾崎信郎(2)、井手口直子(3)、高木彰子(3)、宮木智子(4)、南部恵子(4) 川崎涼平(1)、戸田健(1)、尾崎信郎(2)、井手口直子(3)、高木彰子(3)、宮木智子(4)、南部恵子(4) 戸田健(1)、尾崎信郎(2)、井手口直子(3)、宮木智子(4)、南部恵子(4)、池田真子(4)	1)日本大学理工学部, 2)日本大学大学院理工学研究所, 3)帝京平成大学薬学部, 4)株式会社新医療総合研究所 1)日本大学理工学部電気工学科, 2)日本大学大学院理工学研究所, 3)帝京平成大学薬学部, 4)株式会社新医療総合研究所 1)日本大学理工学部電気工学科, 2)日本大学大学院理工学研究所, 3)帝京平成大学薬学部, 4)株式会社新医療総合研究所	長期服薬患者の服薬支援システムの検討 服薬アドヒアランス向上のための患者教育支援ツールの検討 服薬支援のための患者-薬剤師間インタラクティブコミュニケーションシステム	
		13:00-14:30	特別公開セッション	ゲームフィクションとは何か	充光館301	井上明人 藤本徹 深田浩嗣	国際大学 GLOCOM 東京大学 株式会社ゆめみ		
		10	ゲームフィクション①	充光館301	藤本徹(東京大学)	大森雅之(1)、片岡宏隆(1)、木谷紀子(1)、八重樫文(2)、サイトウアキヒロ(3)、細井浩一(3) 藤本徹 吉野了大	1)株式会社ベネッセコーポレーション, 2)立命館大学経営学部, 3)立命館大学ゲーム研究センター(RGCS) 東京大学大学院情報学環 ベネッセコーポレーション	ゲーム要素を用いた教材開発と学校での実践事例 大学教育における「クエスト型授業」の開発と実践 教育×ゲームフィクションで「続けたくなる勉強」!	
		11	ゲームリテラシー	清心館505	井上明人(国際大学GLOCOM)	松代一久 財津康輔(1)、樋口重和(2) 松本裕作(1)、松原仁(2)	専修大学ネットワーク情報学部 1)九州大学総合新領域学府ユーザー感性学専攻, 2)九州大学大学院芸術工学研究院 1)公立はこだて未来大学大学院, 2)公立はこだて未来大学	テレビゲーム悪影響論の伝播と変遷-メディア報道資料からの考察- ゲームリテラシー尺度の開発 ゲームリテラシーの分析とその構築を促す手法の提案	
		12	ゲームとAI ②	清心館502	三宅 陽一郎(株式会社スクウェアエニックス)	佐藤琢磨、Ruck Thawornas 小島章裕、Ruck Thawornas 村上健治、Ruck Thawornas	立命館大学知能エンターテインメント研究室 立命館大学大学院理工学研究所 立命館大学大学院理工学研究所	FPSゲームにおけるNeural GasとSVMを用いた人間とBOTのオンライン判別 -ゲームAIにおけるNeural GasとSVMの有用性- Unreal Tournament 2004における人間らしい武器選び -Multiple-Expert- FPSゲームにおける人間らしい戦略-移動選択BOTの作成-審判員の模倣と人間の移動軌跡-	
		13	ゲームフィクション②	充光館301	藤本徹(東京大学)	藤原大 有川真星、梶田進介、大石勇輝、黒田拓也、山口龍馬、大山慎明、野元雄太、宮澤篤	東京大学 東京工芸大学芸術学部ゲーム学科	ウォーゲーミングの政治的活用-デジタル化による新領域開拓の実態- ゲームインターフェースで解く実験数学へのアプローチ	
		14	ゲームデザイン	清心館505	井上明人(国際大学GLOCOM)	井上明人(1)三宅陽一郎 渡辺修司、中村彰彦	1)国際大学GLOCOM, 2)スクウェア・エニックス 立命館大学映像学部	MDAフレームワークの簡易ワークショップ ゲーム性の最小単位「ルビ」と、世界の観察からゲーム性を見出す手法「アンパライズ」の提案-立命館大学 映像学部におけるデジタルゲーム-数学報告-	
		15	ゲーム産業	清心館502	小山友介(芝浦工業大学)	藤原正仁 岩田基 徐俊	専修大学ネットワーク情報学部 専修大学ネットワーク情報学部 立命館大学大学院政策科学研究科	ゲーム開発者のキャリア研究の国際的動向と今後の課題 家庭用ゲームソフトの価格変動-中古市場と廉価版の分析- 中国動漫産業及びオンラインゲーム産業の発展に関する比較研究-内発的発展と外発的要素の影響に基づいて-	