

第 26 回研究成果発表会プログラム

期日：2019 年 9 月 27 日

会場：大崎ブライトコアホール

順 番	発表者 (所属・肩書)	発表テーマ	備考
第 1 部 口頭発表 (12:45~13:30)			
1	藤田 佑樹 東京藝術大学 芸術情報センター 教育研究助手	ゲームによる異言語交流のためのサ ウンドシステムの開発	
2	成塚 拓真 中央大学 理工学部 助教	ドローンネットワーク法に基づく対 戦型スポーツのフォーメーション解 析	
3	榊原 直樹 清泉女学院大学 人間学部 専任講師 (共同発表 共同研究者 小林 達矢 長野県 NPO センター事務局次長)	自治体経営体験ゲームを通じた地域 活性化に関する研究	
第 1 部 ポスター発表 (13:35~14:35)			
1	河野 仁 東京工芸大学 工学部 助教	成長するノンプレイヤキャラクタの 知能とその転移	
2	長久 勝 国立情報学研究所 共同研究員	クラウド時代の協働環境におけるゲ ーム制作についての実証研究	
3	飯島 玲生 名古屋大学大学院 情報学研究科 招へい教員	地域への関心を高めるまちなか発想 ゲーム「メイキット」の開発	
4	林 洋輔 大阪教育大学 教育学部 専任講師	「理性の遊び」としての哲学論争： 「体育・スポーツ哲学」からの挑戦	

5	倉重 宏樹 東海大学 創造科学技術研究機構 特任講師	遊びの根源としての世界観生成についての認知神経科学的研究	
6	小田 裕樹 奈良文化財研究所 都城発掘調査部 研究員	考古資料からみた「天平人の遊び」の復元研究	
7	山本 健 琉球大学 理学部 講師	映像作品に登場するキャラクターのサイズ設定に対する統計物理学的な分析	
* 他に第1部口頭発表者3名のポスター掲出による質疑応答があります。			

順番	発表者 (所属・肩書)	発表テーマ	備考
第2部 口頭発表 (14:40~15:40)			
1	高橋 紀子 福島大学 子どものメンタルヘルス 支援事業推進室 特任准教授	自己肯定感を高め自分の「強み」を知る機会となる他者からの言葉についての研究	
2	岡橋 さやか 京都大学大学院 医学研究科 助教	間隔伸張法による記憶トレーニング用ゲームアプリ開発	
3	岡本 和也 京都大学 医学部附属病院 准教授	拡張現実ゲームを用いた高齢者の身体活動の促進	
4	一ノ瀬 元喜 静岡大学 工学部 准教授	稀少な遠距離移動がゲームプレイヤー間の協力に与える影響	
第2部 ポスター発表 (15:45~16:45)			
1	栗原 一貴 津田塾大学 学芸学部 教授	Toolification of Games の発展研究	
2	太田 啓示 東京農工大学 工学研究院	スポーツを想定した新たな対戦ゲーム課題の開発と競い合い時の行動戦	

	研究員	略の定量化	
3	松阪 崇久 大阪成蹊大学 教育学部 准教授	幼児における遊びを通じた学びとその進化	
4	西原 陽子 立命館大学 情報理工学部 准教授 (代理発表 共同研究者 山西 良典 立命館大学 情報理工学部 講師)	スポーツ中継のように将棋観戦を楽しむ ～主戦場と玉の危険度の可視化による将棋の初心者向けの観戦支援インタフェース～	
5	仲村 敏隆 早稲田大学大学院 経済学研究科 博士後期課程	ゲームをする人々の属性に関する世代の視点・男女別の視点からの基礎的研究	
* 他に第2部口頭発表者4名のポスター掲出による質疑応答があります。			

6	小野 憲史 特定非営利活動法人 国際ゲーム開発者協会日本 事務局長・名誉理事 (代理発表 長久 勝 特定非営利活動法人 国際ゲーム開発者協会日本)	ゲームエンジンを用いた遊びの協業制作体験 (3年目)	
* 当財団が2016年度から全面的に支援(助成)している表題の事業について、主催法人責任者にポスター発表していただきます。			

講演 (17:05~18:00)	
演題： ゲーム研究における産学連携の実践 ： アカデミアの叡知と産業界の実践の相互作用による「面白さ」の探究 ～バーチャルリアリティと身体性の観点から～ 演者： 倉林 修一 先生 ： Cygames Research 研究所長	

講評 (18 : 00~18 : 05)

渡邊 一衛 選考委員長

当財団理事・成蹊大学 名誉教授

交流会 (18 : 10~19 : 40)