**公益財団法人 中山隼雄科学技術文化財団**

**第25回研究成果発表会プログラム**

期日：2018年9月28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** | **年報**  **Page** |
| **第1部　口頭発表（12：45～13：45）** | | | |
| １ | **菱山　玲子**  早稲田大学理工学術院  創造理工学研究科  教授 | ディスカッションで頭を柔らかく！ | 20 |
| ２ | **信太　洋行**  東京都市大学　都市生活学部  准教授 | 災害サポートゲーム  〜そのときあなたは何をする〜 | 18 |
| ３ | **飛田　博章**  首都大学東京　産業技術大学院大学　情報アーキテクチャ専攻  准教授 | プレイヤー及び環境への映像投影装置によるビデオゲームの拡張 | 24 |
| ４ | **小川　有希子**  法政大学　社会学部  兼任講師 | 喜劇映画における登場人物の身体の動きによる笑いの生成・認知メカニズム | 48 |
| **第1部　ポスター発表　13：50～14：50）** | | | |
| １ | **辻雄一郎**  筑波大学　人文社会系  准教授 | ゲームを遊ぶ憲法上の権利と規制 | 30 |
| ２ | **藤原　正仁**  専修大学　ネットワーク情報学部  准教授 | ゲーム開発者のキャリア形成に関する研究 | 34 |
| ３ | **横田　悠右**  情報通信研究機構　脳情報通信融合研究センター  研究員 | ウェアラブル脳波計を用いたコンピュータゲームの没入度に関連する神経基盤の解明 | 38 |
| ４ | **小池　耕彦**  自然科学研究機構　生理学研究所　心理生理学研究部門  助教 | 「オンライン感」の神経基盤：二者同時記録脳機能イメージングを用いて | 50 |
| ５ | **高柳　雅朗**  東邦大学　医学部  助教 | 脾臓と腎臓の学習教材ペーパークラフトの開発 | 54 |
| ６ | **中野　良樹**  秋田大学　教育文化学部  教授 | パズルゲーム“タングラム”における洞察の生起過程 | 56 |
| ７ | **李　　燦雨**  筑波大学　体育系  助教 | 享楽的競技弓術「便射」から読み解く軍事と遊戯文化の狭間 | 62 |
| ＊　他に第1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。 | | | |
|  | | | |
| ８ | **長久　　勝**  NPO法人国際ゲーム開発者協会日本  執行責任者 | ゲームエンジンを使った、コンピュータに支援された協働の体験を、全国へ | 70 |
| ＊　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。 | | | |
|  | | | |
| **順番** | **発表者**  **（所属・肩書）** | **発表テーマ** | **年報**  **Page** |
| **第2部　口頭発表　14：55～15：55）** | | | |
| １ | **三浦　政司**  鳥取大学大学院　工学研究科  助教 | ゲームデザインプロセスの応用によるエージェントベースモデリングのための対話手法の開発 | 42 |
| ２ | **大柳　俊夫**  札幌医科大学　医療人育成センター  准教授 | 国際共同による注意機能訓練ゲームの開発と臨床応用 | 40 |
| ３ | **小名木　明宏**  北海道大学大学院　法学研究科  教授 | ゲームにおけるペナルティーの意義と機能について | 26 |
| ４ | **中野　　茂**  札幌国際大学　人文学部  教授 | 「あっち向いてホイ」遊びのストレス耐性効果 | 56 |
| **第2部　ポスター発表　（16：00～17：00）** | | | |
| １ | **中田　豊久**  新潟国際情報大学　経営情報学部  講師 | 同じ場所に居る200人が同時に参加するゲームの開発 | 22 |
| ２ | **川合　伸幸**  名古屋大学　情報科学研究科  准教授 | VRゲームを複数人でプレイすると没入感は高まるか？  脳・自律神経反応を指標とした実験研究 | 28 |
| ３ | **山内　　翔**  北見工業大学　工学部  助教 | ゲームキャラクターのロボット化のための任意形状ロボット構築手法 | 36 |
| ４ | **磯山　直也**  神戸大学大学院　工学研究科  特命助教 | 演技・踊りを自然に遊ばせるシステムの開発 | 44 |
| ５ | **遠藤　　真**  富山高等専門学校  名誉教授 | 楽しく遊ぶプロペラ・コンテスト・プログラムの試み | 46 |
| ６ | **高田　佳輔**  中京大学 文化科学研究所  準所員 | ソーシャルスキル向上のためのオンラインゲームコミュニティの利用可能性  ─流動的集団による高難度の集団活動経験が現実世界に及ぼす影響─ | 52 |
| ７ | **平岡　　透**  長崎県立大学　情報システム学部  教授 | バイラテラルフィルタによる非写実的な動画の生成 | 58 |
| ８ | **本吉　達郎**  富山県立大学 工学部  講師 | プログラミング学習を取り入れた遊環境構築のためのタンジブルなプログラミングツール | 60 |
| ＊　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。 | | | |
|  | | | |
| **講演　（17：05～18：00）** | | | |
| **演題：遊びが変えていく自己**  　　　　　～バーチャルリアリティと身体性の観点から～  **演者：鳴海　拓志 先生**  東京大学大学院知能機械情報学専攻 講師 | | | |
|  | | | |
| **講評　（18：00～18：05）** | | | |
| **渡邉　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）** | | | |