

日本デジタルゲーム学会 2018年 夏季研究発表大会プログラム



2018年9月1日(土)

明治大学 駿河台キャンパス アカデミーコモン

2018年7月17日更新

| 時間 | セッション | テーマ (座長) | 会場 | タイトル | 発表者 | 所属 |
|-------------|-------------------|------------------------|-----------------------|--|---|--|
| 9:30-16:30 | 受付 | | 2Fロビー | | | |
| 10:00-10:10 | オープニング | | A2-A3 会議室 | 開会挨拶 会場案内 | 遠藤雅伸 中沢新一 | 研究委員長 大会委員長 |
| 10:10-11:30 | セッション1 | シリアスゲーム (藤本徹) | A2-A3 会議室 | 英語の語彙能力向上を目的としたシリアスゲームFishyFishy!の学習意欲向上機能の拡張 | 久保田大輝 古市昌一 粟飯原萌 坂口謙 大井朋子 ガイ・スイーヒ | 日本大学大学院生産工学研究科数理工学専攻 日本大学生産工学部数理工学専攻 日本大学生産工学部数理工学専攻 日本大学生産工学部数理工学専攻 日本大学生産工学部数理工学専攻 (株) Lexica |
| | | | | 経営者の連携構造意思決定モデル：ゲーム産業を対象とした戦略から市場投入モデル | 川上智 粟飯原萌 古市昌一 | 日本大学大学院生産工学研究科 日本大学大学院生産工学研究科 日本大学大学院生産工学研究科 |
| | セッション2 | ゲーム史 (中川大地) | A5-A6 会議室 | 行政、広報、ゲームの「将来」：2017年衆議院選挙での公共PR「eスポーツx衆議院議員選挙」はどのように企画・運営されたか？ | 蔵原大 小野憲史 | 東京電機大学理工学部非常勤講師 ゲームジャーナリスト |
| 11:30-12:10 | インタラクティブ セッション | | ホワイエ | ゲームデザイン要素とアイディア発想法の相性に関する検証 | 宮西和機 | 北海道情報大学情報メディア学部 |
| | | | | オンラインゲームにおける協同的集団活動が現実の集団活動能力に及ぼす影響 | 高田佳輔 | 中京大学文化科学研究科 |
| | | | | 小学校プログラミング教育のためのシリアスゲーム開発 | 森本達也 | 東京学芸大学大学院教育学研究科 |
| | | | | 日本人プレイヤーがFPSに価値を見出している要素に関する研究 | 前田享佑 遠藤雅伸 | 東京工芸大学芸術学部 東京工芸大学芸術学部 |
| | | | | デジタルゲームにおいて駆け引きを感じる要素に関する定性調査分析 | 篠山拓朗 遠藤雅伸 | 東京工芸大学芸術学部 東京工芸大学芸術学部 |
| | | | | プレイヤーがゲーム性を感じる要素に関する定性調査分析 | 遠藤広樹 松本佑介 遠藤雅伸 | 東京工芸大学芸術学部 東京工芸大学芸術学部 東京工芸大学芸術学部 |
| | | | | プレイヤーがゲームを面白いと感じる要素に関する定性調査分析 | 仲村真廣 横田直明 遠藤雅伸 | 東京工芸大学芸術学部 東京工芸大学芸術学部 東京工芸大学芸術学部 |
| 12:10-13:10 | 昼食休憩 | | | | | |
| 13:10-13:55 | セッション3 | 企画セッション1 | A2-A3 会議室 | 日本における「e-sports」振興の現状と課題 | 中川大地 なぞべーむ 加藤裕康 | 明治大学野生の科学研究所 フリースランス 成蹊大学 |
| 13:55-15:15 | セッション4 | ゲームプレイ分析 (山口浩) | A2-A3 会議室 | 情報行動としてのソーシャルゲーム利用に関する考察：モバイルライフログ分析を通して | 白石圭佑 | 立教大学社会学研究科社会学専攻博士課程前期課程 |
| | | | | ゲームデバイス埋め込み型生体計測によるゲームプレイ時の脈波伝搬時間計測法開発の試み | 大塚誠也 小川充洋 | 帝京大学大学院理工学研究科 帝京大学理工学部情報電子工学科 |
| | セッション5 | ゲームデザイン (遠藤雅伸) | A5-A6 会議室 | ナラティブ的思考の一解釈に注目したトレーディングカードゲーム要素を用いたゲーミファイするプログラミング支援の試み (第3報) | 小川充洋 大塚誠也 | 帝京大学理工学部情報電子工学科 帝京大学大学院理工学研究科 |
| 15:15-16:00 | セッション6 | ゲーム技術/アーカイブ (三宅陽一郎) | A2-A3 会議室 | 聖戦ケルベロス開発者横断アンケート：ソーシャルゲーム開発アーカイブ | 今給黎隆 | 東京工芸大学芸術学部ゲーム学科 |
| | | | | ゲームエンジン知能化のためのソフトウェア・デザイン | 三宅陽一郎 | 日本デジタルゲーム学会 |
| | | | | ワークショップ：2018年版論文フォーマット改定のポイント | 伊藤彰教 | 日本デジタルゲーム学会編集委員会 |
| 16:00-16:45 | セッション8 | 企画セッション3 | A2-A3 会議室 | 「ドラクエ」時代から振り返る、ゲームメーカー広報業務の歴史：第10回ゲームメディアSIG研究会 | 嶋原盛之 高橋宏之 小野憲史 | フリーライター (ゲームメディアSIG代表) 株式会社キャメロット ゲームジャーナリスト |
| | セッション9 | 企画セッション4 | A5-A6 会議室 | ナムコ開発資料のアーカイビングとその活用 | 岸本好弘 兵藤岳史 | 遊びと学び研究所 株式会社バンダイナムコスタジオ |
| 16:45-17:30 | セッション10 | 企画セッション5 | A2-A3 会議室 | 「ホモ・ルーデンス」80年「ゲームする人類」の古層にあるもの | 中沢新一 中川大地 | 明治大学野生の科学研究所所長 明治大学野生の科学研究所 |
| 17:30-17:40 | クローージング | | A2-A3 会議室 | 学生大会奨励賞表彰 閉会挨拶 | 藤原正仁・福田一史 中沢新一 | プログラム委員長 大会委員長 |
| 17:40-17:45 | 写真撮影 | | A2-A3 会議室 | | | |
| 18:00-20:00 | 懇親会 | | カフェ・バンセ (アカデミーコモン) | | | |