

# 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・スィーヒ	日本大学大学院生産工学研究科数理解情報工学専攻 日本大学生産工学部数理解情報工学科 日本大学生産工学部数理解情報工学科 日本大学生産工学部数理解情報工学科 日本大学生産工学部数理解情報工学科 (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	東京芸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
Joy-Contによるプレイ体験の定性調査に基づく新たなプレイ スタイルに関する研究	山本裕次郎 遠藤雅伸	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
	セッション5	ゲームデザイン (遠藤雅伸)	A5-A6 会議室	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	小川充洋 大塚誠也	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
				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 ゲーム要素を用いて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	ゲーム理論で分析するスペースインベーダーのリスクとリ ターン	高橋勝輝	フリースランス プログラマ編集者
				アナログゲームを用いたゲームデザイン教育の実践	鈴木英仁	総合学園ヒューマンアカデミーゲームカレッジ
				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
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)			