

日本デジタルゲーム2019年度夏季大会(DiGRA 2019 Workshop)



2019年8月6日(火)

立命館大学

時間	セッション	会場	タイトル	発表者	所属
9:30-9:40	オープニング	存心館 207	開会挨拶・会場案内		
9:40 11:00	企画セッション1	存心館 207	1970-80年代日本ゲームの黎明期におけるゲーム開発関連資料の保存活動の現状と展望	岸本好弘 兵藤岳史 三宅陽一郎 上村雅之	遊びと学び研究所 バンダイナムコ研究所 日本デジタルゲーム学会 立命館大学客員教授
11:00 12:30	インタラクティブセッションコアタイム	存心館 207	ファストフォワード		
		創思館 2階 トレーニング ルーム4	プレイヤーが爽快感を感じる要素に関する定性調査分析	中井理貴 篠山拓朗 遠藤雅伸	東京工芸大学 東京工芸大学 東京工芸大学
			女性プレイヤーが好むデジタルゲームに関する定性調査分析	上田利佳 遠藤樹 遠藤雅伸	東京工芸大学 東京工芸大学 東京工芸大学
			DC-GANを活用した2Dアクションゲームステージのプレイ可能性	永廣幸太郎	大阪工業大学 情報科学研究科
			MMORPGの仮想世界における協動的集団活動経験が現実世界のソーシャルスキルに及ぼす影響	高田佳輔	中京大学文化科学研究科
			展示からみるゲーム開発関連資料の可能性	小出治都子 尾鼻崇 岸本好弘 兵藤岳史	大阪樟蔭女子大学 中部大学 遊びと学び研究所 バンダイナムコ研究所
			ゲーム道: 日本ゲーム文化を理解するゲーム学の手掛かり	遠藤雅伸 三上浩司	東京工芸大学 東京工科大学
			ゲーム・ミーツ・クラブカルチャー(仮称)	戸崎茂雄	個人
			政府広報ゲーム次世代のシリアスゲーム、その展望と未来ー	蔵原大 小野憲史	審事問題研究会 ゲームジャーナリスト(フリー)
			シリアスゲームとM&Sの相違点	古市昌一 川上智 高橋昂大 久保田大輝 齋藤権弥 杉沼浩司 粟飯原萌	日本大学生産工学部 日本大学大学院生産工学研究所 日本大学大学院生産工学研究所 日本大学大学院生産工学研究所 日本大学大学院生産工学研究所 日本大学生産工学部 日本大学生産工学部
			ゲーミフィケーションを用いた日本語学習システムの継続性と容易さへの検討	焦岩	立命館大学大学院先端総合学術研究科
ソーシャルゲームアニメ化の増加要因分析	道仙光輝 小山友介	芝浦工業大学理工学研究科 芝浦工業大学			
昼食休憩					
13:00 14:15	企画セッション2	存心館 207	日本における教育分野のゲーミフィケーション研究の動向と事例	藤本徹 瀧田俊也 福山佑樹	東京大学 大学総合教育研究センター 京都大学大学院博士後期課程 明星大学
14:20 15:50	企画セッション3	存心館 207	日本におけるゲームズ・フォー・ヘルスの展開	藤本徹 坂井裕紀 鈴木航太 牧野徹郎 三田村勉 松隈浩之	東京大学 大学総合教育研究センター 早稲田大学人間科学研究科 株式会社HIKARI Lab 株式会社favary TANOTECH 九州大学
16:00 16:50	企画セッション4	存心館 207	日本と海外のゲームメディアにおける、編集・報道体制の違い	鴨原盛之 小野憲史	フリーライター ゲームジャーナリスト
17:00 18:00	企画セッション5	存心館 207	e-Sportsの文化的価値向上を目指して	梶並知記 平松輝 山根信二	文教大学 東京有明医療大学附属鍼灸センター 岡山理科大学
18:00-18:05	クロージング	存心館 207			