

# 日本デジタルゲーム学会 2020年 夏季研究発表大会プログラム



2020年9月6日(日)  
オンライン開催

2020年8月10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
10:45	開場					
11:00-12:00	総会		zoom会議室1	(※学会員のみ出席)		
12:00-13:00	昼食休憩					
12:50-13:00	セッション1 (全体会)	開会挨拶・参加案内	zoom会議室2		藤本徹	大会委員長
13:00-14:00		基調講演		日本における思考ゲームとAIの歴史：神代から現代まで	松原仁	東京大学
14:15-15:00	セッション2	ライトニングトーク セッション (福田 一史)	zoom会議室3	Homo Ludens Ordinatum; ヒトとデジタルゲームの共進化の可能性を考える	小川充洋	帝京大学
				"TEKKEN 7"における模倣概念の検証	平井 和佳奈	東京進学セミナー
				高齢者を対象としたeスポーツによる認知トレーニングの研究	水國照充	平成国際大学
				国内のオンライン上で形成される多様なゲーム・コミュニティとその整理	近藤史一	近藤史一ゲーム研究会
				ビジュアルノベルの背景音楽による効果とユーザーの没入感についての考察	山路敦司	大阪電気通信大学
				感情の「流れ」を描いてプレイ体験を可視化するワークショップ手法	里井 大輝	株式会社スクウェア・エニックス
				Scratchを用いたゲームの歴史教育とキー配置修正の演習報告	小野憲史	フリーランス
				プログラミング的思考育成ゲームにおける学習に効果的なゲーム要素の調査	宅野 勇輝	早稲田大学基幹理工学部
15:15-16:45	セッション3	企画セッション1	zoom会議室4	(企画セッション名) シリアスゲームの新領域	福山佑樹	関西学院大学
				(発表1) 史資料の検討方法を体験するためのオンライン脱出ゲーム型教材の試作	福山佑樹 明石萌子 木口恵理子	関西学院大学 千葉大学 八王子学園八王子中学高等学校
	セッション4	企画セッション2	zoom会議室5	(発表2) 死生学に関する動機づけとゲームを通じた学習の関連の検討	坂井裕紀 大園 康文 小野充一	早稲田大学 防衛医科大学校 早稲田大学
				(企画セッション名) 日本・英国・中国のデジタルゲームプレイヤーの特徴 - 国際比較調査の結果から	小山友介	芝浦工業大学
				(発表1) 「日本・英国・中国のデジタルゲームプレイヤーの特徴 - 国際比較調査の結果から」	小林信重 田中絵麻 小山 友介	東北学院大学 明治大学 芝浦工業大学
(発表2) 「日本・英国・中国のデジタルゲーム文化の特徴 - 国際比較調査の結果から」				田中絵麻 小山 友介 小林信重	明治大学 芝浦工業大学 東北学院大学	
(発表3) 「日本・英国・中国の課金行動の比較分析」				小山 友介 小林信重 田中絵麻	芝浦工業大学 東北学院大学 明治大学	
16:45-18:15	セッション5	企画セッション3	zoom会議室4	(企画セッション名) オンライン実施の「ビットサミット外伝」を通じて見えた、ゲームメディア、ゲーム教育の新たな可能性	嶋原盛之 富永彰一 石川武志 小野憲史 岸本好弘	フリーライター 有限会社キュー・ゲームス 株式会社Skeleton Crew Studio フリーランス・ゲームジャーナリスト 遊びと学び研究所
	セッション6	企画セッション4	zoom会議室5	(企画セッション名) インタラクティブメディアとしての2000年代の"JRPG"における、ストーリー内での『一般意志』の描かれ方 ～物語論からの視点～	中尾優奈 松井勇起	一橋大学大学院 筑波大学大学院
18:15-18:30	クロージング		zoom会議室4	閉会挨拶・お知らせ (写真撮影?)	藤本徹 福田一史	大会実行委員長 プログラム委員長
18:45-20:00	オンライン交流会		zoom会議室6-			