

日本デジタルゲーム学会2012年次会プログラム ※発表者、ディスカッサントのご氏名はすべて敬称を略していることをご了承ください。

日	時間	セッション番号	セッション名	会場	ディスカッサント	発表者	所属	タイトル	
3月4日(月)	9:30-10:50 (80分)	1	<企画セッション> デジタルゲームのアーカイブ—世界の動向と日本	511	細井浩一 (立命館大学)	細井浩一・福田一史	立命館大学	報告「日本におけるゲーム保存の取り組みの発展とその課題」	
						中村彰憲	立命館大学	報告「米国および英国におけるゲーム保存の取り組み」	
						上村雅之	立命館大学	報告「ゲーム保存はなぜ必要か」	
						上記に加え岩谷徹(東京工芸大学)、遠藤雅伸(日本デジタルゲーム学会理事、同研究委員長)			討論「グローバルなゲーム保存の体制づくりに向けて　～アカデミックな立場からの議論」
	2	ゲームズ・フォー・ヘルス	531	平田敬志 (鹿児島大学大学院)	財津康輔	九州大学統合新領域学府	シリアスゲームの使用が高齢者の起立-着席運動の動機付けに与える影響		
					平田敬志1)、福岡清博2)、松下寿史3)、川井田雪1)、秦　一貴1)、西　智洋1)、米　和徳2)	1)鹿児島大学大学院保健学研究科、2)鹿児島大学医学部保健学科、3)医療法人豊寿会川井田医院	バーチャルリアリティを応用した運動療法の試み、IV. 運動ビデオゲーム時の高齢者の脳血流量の変化		
					古市昌一1)、大竹駿幸2)、栗原原　萌2)、山田達平1)、秋元菜那1)、植竹未来1)、小張将太1)、北野剛士1)、金子智博1)、相田晃生1)、中島和江3)	1)日本大学 生産工学部 数理情報工学科、2)日本大学大学院 生産工学研究科 数理情報工学専攻、3)大阪大学 医学部 附属病院	医療安全を目的としたシリアスゲームの開発		
					熊　嶺	大阪大学応用メディア工学講座 研究生	日中ゲーム領国の現状と対策		
	11:00-12:10 (70分)	3	ゲーム研究の論点	524	七邊信重 (マルメディア振興センター)	川崎孝生	立命館大学先端総合学術研究科	「ゲーム機が導入された喫茶店の歴史的再構成」	
						京井勇樹1)、中村彰憲2)、渡辺修司2)	1)立命館大学映像研究科、2)立命館大学映像学部	「アーケードゲームを用いた競技形式のゲームイベントにおける、参加者分析の一考察とその展望」	
		4	<企画セッション> アジアオンラインゲーム産業の過去、現在、未来	511	中村彰憲 (立命館大学)	矢田真理	オフィス矢田／立命館大学ゲーム研究センター客員研究員	報告「韓国オンラインゲーム産業の形成と発展」	
						中村彰憲	立命館大学	報告「中国オンラインゲーム産業の形成と発展」	
						徐　隆	立命館大学	報告「中国ゲーム産業のクラスター化とその発展に関する一考察　—「中間村」のゲーム企業に対する調査を通じて—」	
							上記全員		討論「アジアからグローバルへ：ゲームがサービス化する時代に最適化するためにアジア主要ゲーム企業はどうするべきか？」
		12:10-13:10 (60分)	昼食休憩 (学会理事のみ：理事会)						
		13:10-14:10 (60分)	年次総会						
	14:20-15:10 (50分)	基調講演 1 「芸術と工学の融合を求めて」	多次元ホール		佐藤　優	九州大学副学長　芸術工学研究院 教授	「芸術工学の展開」		
				源田悦夫	九州大学芸術工学研究院 教授	「サイバーフィジカル社会における芸術的感性の教育」			
	15:20-16:50 (90分)	基調講演 2 「パネルディスカッション」	多次元ホール	<モデレーター> 遠藤雅伸 (㈱モバイル＆ゲームスタジオ・宮城大学)	<パネリスト> 日野晃博 松山　洋 山倉千賀子	㈱レベルファイブ 代表取締役社長／CEO ㈱サイバーコネクトツ　代表取締役社長 ㈱ガンバリオン 代表取締役社長	「デジタルゲームのこれまで、そしてこれから」		
	17:00-17:30 (30分)	(同時開催イベント) 第6回福岡市ゲームコンテスト授賞式		多次元ホール	※福岡ゲーム産業振興機構主催の「第6回福岡ゲームコンテスト」の授賞式を行います。				
	17:40-18:50 (70分)	5	ゲームと学習	511	藤本徹 (東京大学)	松尾健太郎1)、鈴木雄大1)、倉本健介2)、栗原原　萌2)、古市昌一1)	1)日本大学生産工学部 数理情報工学科、2)日本大学大学院生産工学研究科数理情報工学専攻	学習を目的としたソーシャルシリアスゲームの構築法提案と英語学習への応用	
						岸本好弘	東京工科大学　メディア学部	ゲーミフィケーションを活用した大学教育の可能性について	
		6	多様なゲームとユーザー	531	小山友介 (芝浦工業大学)	藤本　徹	東京大学	ゲームプレイヤーの熟達化とスキル獲得に関する調査	
						菅原祐人1)、武田智裕1)、林　柏樹2)、平塚千貴1)、新倉春樹1)、古市昌一1)	1)日本大学大学院 生産工学研究科 数理情報工学専攻、2)日本大学 生産工学部 数理情報工学科	複数組織指揮官意思決定訓練用シリアスゲームの開発	
		7	モバイルゲーム開発／ゲームAI	524	宮澤風 (東京工芸大学)	林　直樹、小山友介	芝浦工業大学	プラットフォーム別ゲームユーザの趣味嗜好の違いに関する研究	
						山本俊弘、秋元健太、渡邊公平、宮澤　聖	東京工芸大学芸術学部ゲーム学科	マーカーによる情報提示をプレイ情報に用いるARゲームシステムについて	
						池永尚人	九州大学大学院 芸術工学府	都市型観光に向けたゲームアプリケーションの提案と検証	
						金子晃介	九州大学大学院システム情報科学府	ゲームAIのための日本語テキストからの感情オントロジーの構築	
	19:00-21:00	懇親会（会場：多次元ホール　会費：3000円/人）							
3月5日(火)	9:30-11:00 (90分)	8	ゲーム分析	531	梶並知記 (神奈川工科大学)	中村 隆之	神奈川工科大学情報メディア学科 特任准教授	ゲームデザイン評価/学習のための手段目的快感構造化分析法	
						梶並知記	神奈川工科大学	対戦型格闘ゲームにおける行動意図の協調的な分析に向けて	
		9	ゲームデザイン	511	尾鼻 崇 (中部大学)	ヤブ・クリストファー	奈良先端科学技術大学院大学	「Ace Combat Zero: The Belkan War」におけるインタラクティブ雑物語について	
						吉永大祐	山形大学	Metaoriticを対象とした集合知としてのゲーム評価の特性に関する分析	
	11:10-12:30 (80分)	10	<企画セッション> ゲーム開発者教育ラウンドテーブル	531	藤本徹 (東京大学)	伊藤廣紀	宮城大学	ユーザのアドオン嗜好に基づくゲームUIの有用性評価に関する研究	
						尾鼻 崇	中部大学人文学部	ゲームオーディオのデザイン論——物語・運動・時間	
						坂本瑞季	早稲田大学大学院 基幹理工学研究科	トレーディングカードゲームを例題としたゲームのコンピュータ化の影響に関する考察	
						遠藤雅伸	㈱モバイル＆ゲームスタジオ、宮城大学	書き込みループすごろくを使ったレベルデザイン演習	
		12:30-13:30　昼食休憩							
		13:30-14:40	ポスター発表		5号館3F				
	14:50-17:00	(同時開催シンポジウム) シリアスゲームプロジェクトシンポジウム これからどうなる？どうする？シリアスゲーム！	多次元ホール	松隈浩之 (九大芸工)	Jong-Hyun Wi	韓国中央大学	「14:50-15:50」—基調講演— 「G learning: change the education, change the world」—Gラーニングが教育を変える、世界を変える—		
藤本　徹					東京大学	「16:00-17:00」—ディスカッション— 「これからどうなる？どうする？シリアスゲーム！」			
					Jong-Hyun Wi	韓国中央大学			
					松隈浩之	九州大学芸術工学研究院			