

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省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
	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 中村彰憲 上村雅之 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)	立命館大学 立命館大学 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」 報告「米国および英国におけるゲーム保存の取り組み」 報告「ゲーム保存はなぜ必要か」 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」
	11:00-12:10 (70分)	2	ゲームズ・フォー・ヘルス	531	平田敦志 (鹿児島大学大学院)	財津康輔 平田敦志1)、福留清博2)、松下寿史3)、川井田豊1)、栗一貴1)、西智洋1)、末和2)2)	九州大学統合新領域学府 鹿児島大学学院保健学研究科、2)鹿児島大学医学部保健学科、3)医療法人喜寿会川井田歯科医院	シリアルゲームの使用が高齢者の起立-着床運動の動機付けに与える影響 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
3月4日(月)	12:10-13:10 (60分)	3	ゲーム研究の論点	524	七道信重 (マルチメディア振興センター)	吉市昌一1)、大竹駿希2)、栗飯原 勝2)、山田源平1)、秋元菜那1)、植竹未来1)、小張特太1)、北野剛士1)、金子智博1)、稻田亮生1)、中島和江3)	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 数理情報工学科攻、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ルゲームの開発
		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)	熊頃 川崎幸生 矢田真理 中村彰憲 徐 隆 上記全員	立命館大学先端総合学術研究科 立命館大学映像研究所、2)立命館大学映像学科 京井勇樹1)、中村彰憲2)、渡辺修司2) オライム矢田・立命館大学ゲーム研究センター研究員 立命館大学 立命館大学	日中ゲーム競国の現状と対策 「ゲーム機が導入された喫茶店の歴史的再構成」 「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」 報告「韓国オンラインゲーム産業の形成と発展」 報告「中国オンラインゲーム産業の形成と発展」 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—」 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?」
	13:10-14:10 (60分)		昼食休憩 (学会理事のみ:理事会)	512				
	14:20-15:10 (50分)		基調講演 1 「藝術と工学の融合を求めて」	多次元ホール	佐藤 優 源田悦夫	九州大学副学長 藝術工学院 教授 九州大学藝術工学院 教授	「藝術工学の展開」 「サイバーフィジカル社会における藝術的感性の教育」	
	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	<モドレーター> 遠藤雅伸 (株モバイル＆ゲームスタジオ・宮城大使)	<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ー 代表取締役社長 ㈱ガンバロン 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)、栗飯原 勝2)、吉市昌一1)	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科 栗飯原 勝2)	学習を目的としたソーシャルシリアルゲームの構築法提案と英語学習への応用
	6	多様なゲームとユーザー	531	小山友介 (芝浦工業大学)	岸本弘 藤本徹 吉永大祐 吉永大祐1)、武田智裕1)、林 柏根2)、平塚千賀1)、新倉春樹1)、吉市昌一1)	東京工科大学 メディア学部 東京大学 山形大学 1)株式会社ジェイフレイン、2)山形大学 蔵原大1)、吉永大祐2)	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 ゲームプレイヤーの熟達化とスキル獲得に関する調査 「行政広報ゲーム」の現在と可能性:日本の行政機関におけるシリアルゲームの調査から	
	7	モバイルゲーム開発 /ゲームAI	524	宮澤篤 (東京工芸大学)	林直樹、小山友介 山木俊宏、秋元健太、渡邊公平、宮澤篤 池永尚人 金子晃介	芝浦工業大学 東京工芸大学芸術学部ゲーム学科 九州大学大学院芸術工学府 九州大学大学院システム情報科学府	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 マーカ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 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 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	樋並知記 (神奈川工科大学)	中村 隆之 樋並知記 ヤップ・クリストファー 吉永大祐	神奈川工科大学情報メディア学科 特任准教授 神奈川工科大学 奈良先端科学技術大学院大学 山形大学	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 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 「Ace Combat Zero: The Belkan War」におけるインターラクティブ枠物語について Metacritic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
		9	ゲームデザイン	511	伊藤廣紀 (中部大学)	尾畠 崇 坂本瑞季 遠藤雅伸	宮城大学 中部大学人文学部 早稲田大学大学院 基幹理工学研究科 ㈱モバイル＆ゲームスタジオ、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 ゲームオーディオのデザイン論——物語・運動・時間 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 書き込みループですごろくを使ったレベルデザイン演習
	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)	<話題提供者> 岩谷 徹 三上浩司	東京学芸大学 東京工科大学	
	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)		シリアル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?シリアルゲーム!	多次元ホール	松隈浩之 (九大芸工)	Jong-Hyun Wi 藤本 健 Jong-Hyun Wi 松隈浩之	韓国中央大学 東京大学 韓国中央大学 九州大学藝術工学院	(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-」 「これからどうなる?どうする?シリアルゲーム」 「これからどうなる?どうする?シリアルゲーム」