

日本デジタルゲーム学会2010年次会プログラム

		セッション番号	会場	司会	発表者	所属	タイトル
12月18日(土)	9:15~10:45	1	306	小山友介 (芝浦工大)	伊藤廣紀, 蒔苗耕司 藤田 篤, 松原 仁, 五木 宏	宮城大学 公立ほこだて未来大学	ゲーム画面を用いたコンピュータゲームの定量的分析に関する研究 キャラクタのネットワークに基づくMMORPG中のRMT実施者の検出
		2	307	井上明人 (GLOCOM)	鈴木 香織 松木裕作 白木 敦夫	東京大学 公立ほこだて未来大学 東京大学	批評概念としての「デジタルベースド・インタラクティビティ」の提案 ゲームリテラシーの概念の分析と新しい視点の提案 Twitterを基盤とした収集ソーシャルゲーム事例研究とその発展としての枠組みCollectter
	11:00~12:30	3	306	藤本徹 (産学連携推進機構)	藤本 徹	産学連携推進機構	シリアスゲームを題材としたゲーム開発者教育の取り組み
					塩田真吾	静岡大学	学校教育におけるテレビゲームの活用に関する実践的研究
		4	307	細井浩一 (立命館大学)	財津康輔	九州大学	環境問題をテーマとしたシリアスゲームの効果測定
					細井浩一	立命館大学	ゲームアーカイブの現状と課題
	14:00~16:30	基調講演	307	遠藤雅伸 (日本デジタルゲーム学会)	上村雅之	立命館大学	映像によるビデオゲームアーカイブの可能性と課題
					尾鼻崇	立命館大学	ゲームソフト付属取扱説明書のデジタルアーカイブ構築とその課題
					中村彰憲	立命館大学	ゲームアーカイブの応用可能性と国際ネットワーク形成の必要性に関する一
					齋藤朋子	国会図書館	国立国会図書館におけるゲームソフトの収集と保存
17:00~19:30	懇親会	校友倶楽部 (7F)		遠藤雅伸 岩谷徹 石村繁一 西角友宏	日本デジタルゲーム学会理事 日本デジタルゲーム学会理事・東京工芸大学教授 パナダイナムコゲームス ドリームス	鼎談:「日本ビデオゲームの黎明」	
					一般 4000円 学生 2000円		
12月19日(日)	9:15~10:45	1	306	山口浩 (駒澤大学)	福田一史	立命館大学	ビデオゲーム開発企業におけるハイブリッドネットワークと製品開発-チュンソフトの創業プロセスを事例として-
					田端 秀輝	産業技術大学院大学	デジタルゲームが持つ目標設定手法の ものづくり技術伝承への応用
		2	307	三宅陽一郎 (日本デジタルゲーム学会)	玉井建也	東京大学	瀬戸内海イメージの歴史性と変容-コンテンツ作品を中心として-
					築瀬洋平	株式会社サイバーコネクトツ-	ゲームAIにおけるテーマ設定と性能一致の重要性-AIの性能からテーマを
	11:00~12:30	3	306	藤本徹 (産学連携推進機構)	鳴原 盛之	フリーライター	急速に縮小するアーケードゲーム市場に未来はあるのか?-アーケードゲーム業界の問題点と将来を考える-
					森川晃次	フリーランス・プログラマー	開発記録に基づくゲーム開発の数値的視点について
					高橋 志行	一橋大学大学院	ゲームプレイ経験における設計・運用・受容
14:00~14:45	会員総会	307	307	サイトウアキヒロ	立命館大学	クラリオンカーナビ「スムーズナビ NX710」開発の事後検証-ゲームニクス理論を応用したデジタル家電開発-	
				和田淳志・松原仁	公立ほこだて未来大学	リアルタイムゲームの熟達過程における認知メカニズムの変化	
15:00~16:30			307	小山友介 (芝浦工大)	三宅 陽一郎	日本デジタルゲーム学会研究委員	産学ラウンドテーブル「ゲーム研究者とゲーム開発者の対話」
					総会		
					実行委員会主催シンポジウム(仮)		