

情報電子工学科 学会発表

【発表者について】アンダーラインは本学教員、研究員および技術職員、○は発表者、※は大学院生、卒研究生または卒業生

学会名	日本デジタルゲーム学会 第8回年次大会
演題名	ナラティブ的思考の一解釈に注目したトレーディングカードゲーム要素を用いて ゲーミファイするプログラミング支援の試み（第2報）
発表者	黒崎奏滯、大塚誠也、小川充洋（講演者は小川）
内容	<p>本発表は、プログラミング言語の習得支援について、その困難と解決方法について論じたものである。本グループでは、論理的なプログラミング言語や習得に一定の困難がある一方、一定の論理的な体系を持ちながらも幅広く受け入れられているシステムとして、トレーディングカードゲーム(TCG)に着目している。これまでに、TCGのカード上テキストの分析から、これがLabov とWaletzky による物語 (Narrative, ナラティブ) の分析によって示された構造に類似するとの示唆を得、TCGのルールや遊戯の認知において、ナラティブモードでの思考が貢献しているとの仮定に基づいて研究を展開している。本グループでは、プログラミング要素を</p> <p>TCGのカードに似た物語で表現し、それらをいわゆる「デッキ」として整列させることでプログラムを表現すれば、幅広く学習が可能になると考え、その実現のための開発を行っている。本発表では、このような「カード」と「デッキ」構築システムの一例を提案し、Arduino用プログラムのExampleの一部が実際に表現可能であることを示した。</p>