

## 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、卒研生または卒業生

学会名	日本デジタルゲーム学会夏季研究発表大会2018
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3報）
発表者	小川充洋、大塚誠也
内容	<p>われわれは、初学者用コンピュータプログラミング修得のため、一定の理論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であるトレーディングカードゲーム(TCG)に着目し、これがナラティブ的思考に強く関連するとの仮定のもと、TCG的なUIを持つプログラミング支援の開発を試みている。本大会では、ArduinoプログラムのTCGを模したプログラミング言語表現の開発経緯と、本方式で表現が容易あるいは困難なプログラミング要素について述べる。また、「ゲームを模倣する」という行為の意味について、「ミーム」の概念を用いた考察を試みた。</p>