

立命館大学ゲーム研究センター (RCGS) は、ゲームの分野における日本で唯一の学術的機関として、2011年4月に立命館大学衣笠総合研究機構に設置されました。

本センターは、伝統的な遊具や玩具から最新のテクノロジーを用いたゲームまで、幅広いゲームと遊びを対象とし、総合大学の強み、日本のゲームの揺籃の地である京都という立地を活かして、専門的かつ総合的な研究を行っていきます。また、この分野での産学官連携をいっそう促進するために、行政機関・公的機関とゲーム関連企業・関連団体を橋渡しする役割を積極的に果たしていくことをミッションとしています。

研究メンバー

上村雅之 (センター長 / 先端総合学術研究科・教授)、細井浩一 (映像学部・教授)、
稲葉光行 (政策科学部・教授)、THAWONMAS, Ruck (情報理工学部・教授)、
サイトウ・アキヒロ (映像学部・教授)、宮脇正晴 (法学部・教授)、
吉田 寛 (先端総合学術研究科・准教授)、中村彰憲 (映像学部・教授)、
渡辺修司 (映像学部・准教授)、尾鼻 崇 (先端総合学術研究科・非常勤講師)

研究プロジェクト

- 1 ゲームのアーカイブ構築 (責任者: 映像学部・教授・細井浩一)
キーワード: デジタルコンテンツ / 図書館情報学 / ミュージアム
- 2 ゲームの社会的・教育的応用可能性の研究 (責任者: 政策科学部・教授・稲葉光行)
キーワード: ソーシャルゲーム / シリアスゲーム / インタラクティブインターフェイス
- 3 ゲームと遊びをめぐる総合的研究 (責任者: 先端総合学術研究科・准教授・吉田 寛)
キーワード: 感性学 / ルドロジー / 人類学
- 4 ゲームソフトウェアの知的財産権の研究 (責任者: 法学部・准教授・宮脇正晴)
キーワード: 知的財産法 / デジタル時代の著作権法 / ゲームをめぐる国際司法
- 5 国内外におけるゲーム産業の総合的研究 (責任者: 映像学部・教授・中村彰憲)
キーワード: ネットワークゲーム / コンテンツ産業 / グローバリゼーション
- 6 ゲームの評価システムの確立に向けての総合的研究 (責任者: 先端総合学術研究科・教授・上村雅之)
キーワード: 心理学 / 倫理規定 / マーケティング

