

## 【概要】



細井 浩一（ほそい こういち）

立命館大学 衣笠総合研究機構長

立命館大学 アート・リサーチセンター長

立命館大学 映像学部／大学院映像研究科 教授

立命館大学政策科学部教授、米国コロラド大学客員研究員を経て、現在、立命館大学映像学部教授。日本デジタルゲーム学会、日本ゲーミング&シミュレーション学会、ゲーム学会、日本経営学会等に所属。博士（経営学）。立命館大学においては、アート・リサーチセンター、ゲーム研究センターを拠点とした日本文化資源のデジタル化に関する総合的な研究を進めている。産学公連携に立脚する新しい社会ビジネスモデルと日本文化資源のアーカイブを活用したコンテンツ分野の活性化に関心を持ち、特に「デジタルゲームのアーカイブ」構築、「仮想空間を活用した文化研究環境」の構築を実践的に進めているほか、「太秦戦国まつり」や「京都の地域資源を活用したストリートファッション」、「ホワイトスペース特区によるキャンパスワンセグ放送」など情報技術とコンテンツを活用した産学公地連携型のプロジェクトを数多く推進している。

## 【経歴】

### 〈学内〉

- 1994年4月 立命館大学 政策科学部 助教授
- 2001年4月 立命館大学 政策科学部 教授（大学院政策科学研究科教授を兼務）
- 2007年4月 立命館大学 映像学部 教授（大学院映像研究科教授を兼務）（現在に至る）
- 2011年4月 立命館大学 ゲーム研究センター 運営委員（現在に至る）
- 2016年4月 立命館大学 アート・リサーチセンター長（現在に至る）
- 2018年4月 立命館大学 衣笠総合研究機構長（現在に至る）

### 〈学外〉

- 1997年4月「ゲームアーカイブ・プロジェクト（GAP）」代表
- 2006年4月「石川新情報書府」審査監修委員長
- 2008年4月「サイエンス映像学会」理事
- 2009年4月「ゲーム学会」評議員（現在に至る）
- 2011年4月「日本デジタルゲーム学会（DiGRA JAPAN）」会長
- 2016年4月「日本デジタルゲーム学会（DiGRA JAPAN）」理事／副会長（現在に至る）

## 【コンテンツ分野での活動】

### 〈行政委員関係〉

- ◎「石川新情報書府」（石川県、2006-2015年度、審査監修委員長）
- ◎「太秦戦国祭り（太秦シネマフェスティバル）」（京都府、2007-2010年度、実行委員長）
- ・「京都ユビキタス特区（おもてなし de 開国）」（総務省、2008-2010年度、事業推進委員会座長）
- ◎「KYOTO Cross Media Experience（CMEX）」（経産省・京都府・京都市、2009年度～、クロスメディア部会長）
- ・「京都市コンテンツビジネス研究会」（京都市、2008-2009年度、座長）

- ・「京都市コンテンツ産業振興に向けた有識者懇談会」（京都市、2015-2016年度、座長）
- ・「メディア芸術関連事業：ゲーム分野」（文化庁、2010年度～現在に至る、委員）
- ・「デジタルコンテンツ創富力の強化に向けた懇談会」（総務省、2011年度、委員）
- ・「京商クリエイティブコラボレーション研究会」（京都商工会議所、2012-2015年度、委員）
- ・「滋賀県クリエイティブ産業振興研究会」（滋賀県、2012年度、座長）

#### 〈ゲームアーカイブの構築と社会的活用〉

- ◎「ゲームアーカイブの構築と活用についての研究」（京都府産学公連携、1998-1999年度）
- ・「ゲームアーカイブの構築と運用に関する総合研究」（中山隼雄科学技術文化財団助成研究、2006-2007年度）
- ・「Digital Art Entertainment としてのテレビゲームの研究」（文部科学省 COE プログラム、2002-2006年度）
- ◎「メディア芸術デジタルアーカイブ構築事業（ゲーム分野）」（文化庁、2012年度～現在に至る）

#### 〈コンテンツ分野の市場調査研究〉

- ・「デジタルコンテンツ流通促進調査」（大阪市計画調整局委託、2003年度）
- ・「大学における知的財産権研究プロジェクト」（特許庁委託、2003年度）
- ・「デジタルコンテンツ流通促進のビジネスモデル研究」（関西電力株式会社委託、2004年度）
- ◎「KYOTO STREET FASHION の可能性と事業化の研究」（京都産学公連携機構助成研究、2010年度）
- ・「メディア芸術連携促進事業（ゲーム所蔵館海外調査）」（文化庁委託、2015年度～現在に至る）

#### 〈次世代メディアとコンテンツ活用〉

- ・「3D インターネットビジネス研究会」（京都府、2007年度、座長）
- ・「バーチャル広小路キャンパス」（立命館大学社会連携課、2010年度）
- ◎「仮想空間を活用した日本文化研究発信の総合研究」（文部科学省グローバル COE プログラム、2007-2011年度）
- ◎「メタバースを用いた状況学習の支援環境に関する総合的研究」（科学研究費補助金基盤研究 B、2010-2014年度）
- ◎「R-one.TV（大学キャンパスワンセグ実験）」（産学公連携、2010年度～）
- ◎「ホワイトスペース特区」によるエリアワンセグ放送実験（総務省、2011年度～）

◎＝以下にプロジェクトの詳細を示す

#### 【主なコンテンツ関連プロジェクトの概要】

##### 「石川新情報書府」

石川の豊かな文化資産を最先端の情報技術で記録・保存し、世界に向けて発信しようという石川版・地域文化デジタルアーカイブ・プロジェクト。輪島塗や山中漆器、九谷焼、加賀友禅、また、能楽や邦楽・舞踊など、数々の伝統工芸、歴史文化を重点的にアーカイブしてきた第一期から第三期を経て、現在第四期に入り、伝統文化をリソースとした映像コンテンツ（映画制作、ドラマ制作）の試みや、ICT 技術に基づく新しいビジネスモデル開発を開始している。

<http://www.isico.or.jp/syofu/index>

##### 「太秦戦国祭り」

「太秦戦国祭り」は、京都太秦地区に蓄積されている優れた時代劇の制作環境を活用し、戦国時代を中心とする歴史創作の先端的な表現スタイル、ビジネスモデルを考える次世代エンタテインメント創出プロジェクト。歴史創作、とりわけ戦国時代を中心としたコンテンツにおけるクロスメディア表現を鑑賞、体験する場を提供する産学公連携プロジェクトとして、京都を舞台に毎年開催されるコンテンツ分野の総合行事「KYOTO CMEX」の公式イベントに位置づけられている。

<http://www.joraku.jp/>

### 「KYOTO Cross Media Experience (KYOTO CMEX)」

日本が誇るコンテンツ＝映画・映像、ゲーム、マンガ・アニメのクロスメディア展開により、新たなコンテンツ産業の魅力を広く海外・国内に情報発信し、これらコンテンツを支える人材育成・人材交流を図るオール京都地域の産学公連携事業。「JAPAN 国際コンテンツフェスティバル」(コ・フェスタ)の初めての首都圏外の公式行事でもある。

<http://www.kyoto-cmex.jp/>

### 「ゲームアーカイブの構築と社会的活用 (Game Archive Project)」

本プロジェクトは、すべてのテレビゲームを対象に、ソフトやハード、関連資料の収集とその基本情報のデータベース化を行うことからスタートし、総合的な「ゲームアーカイブ」を構築することで、デジタルゲームに関する世界的な研究プラットフォームを確立することを目的としている。また、アメリカのスタンフォード大学を始めとして、イギリス、フランス、ニュージーランドなど世界中に点在するデジタルゲーム収集拠点とコラボレーションネットワークを構築するプロジェクトも進めている。また、これまでのゲームアーカイブ研究の総合的な蓄積を踏まえて、デジタルゲームの文化的な背景、プレイヤーの評価や感覚なども同時にアーカイブ化する方法や、知的財産権保護のためのデータベース設計、国際的なゲームアーカイブのネットワーク構築などを盛り込んで、ゲーム保存と利活用の方法論を構築してきた。このゲームアーカイブについての包括的プラン(ゲームアーカイブ参照モデル)については、立命館大学ゲーム研究センターの提案として文化庁「メディア芸術デジタルアーカイブ事業(平成24年度～26年度)」に採択された。

<http://www.rcgs.jp/>

### 「京ロリ (KYOTO STREET FASHION 構想研究会)」

平成22年度 京都産学公連携機構「文理融合・文系産学連携促進事業」採択プロジェクト。ストリートファッションと呼ばれる若者の新しいファッション文化、その中でも特に「ロリータ服」と呼ばれる国内外に特定のファン層を有するファッションと京都の「和装文化」に着目し、着倒れの町・京都の地域活性化を目的とした活動を行なっている。京都をモチーフとしたロリータファッションのデザインコンテストを実施し、西陣をはじめとする京都の伝統企業とのコラボレーションによってリアルクローズ化する事業など、多様な「ロリータ服×京都」を提案するプロジェクトである。

<https://www.krp.co.jp/sangaku/design/kyololi/>

### 「仮想空間を活用した日本文化研究環境の構築」

人文系と情報系の融合を狙い、京都や日本文化にかかわる無形・有形文化財のデジタルアーカイブの構築とデータベースを蓄積してきた立命館大学アート・リサーチセンター (ARC) は、すでに100万件以上のデータを持つ国内トップレベルの実績を誇り、日本文化のデジタルアーカイブおよび人的なポータルとして、世界の日本研究機関のハブとなりつつある。このプロジェクトは、その蓄積を活かして、ネット上の仮想3次元空間であるメタバースに文化的文脈或使用価値を含んだ形で工芸品のバーチャル展示を構築し、鑑賞者がメタバース内で与えられる仮想的な身体(アバター)の特性を生かした学習、すなわち従来のWebベースのe-ラーニングでは困難であった「体験型」アプローチによる工芸品の理解支援のための学習環境を実現する。

<http://www.dh-jac.net/metaverse/index.html>

### 「R-one.TV (大学キャンパスワンセグ放送局)」

大学における初の本格的ワンセグ放送局として、総務省より実験試験局免許を取得したスポットワンセグを運用するプロジェクト。ソフトバンクテレコム株式会社、株式会社京都放送、リアライズ・モバイルコミュニケーションズ株式会社、京都市、京都高度技術研究所との産学公連携によって、モバイル型のエリア限定メディアである「スポットワンセグ」を利用した大学生向けのコンテンツ配信実験を実施している。2011年4月には、総務省から「ホワイトスペース特区」の選定を受け、同年11月に立命館大学衣笠キャンパスと周辺住宅地域をカバーする拡大的な実験試験局免許を総務省より取得している。2013年度より、立命館大学グローバル・イノベーション研究機構(R-GIRO)の研究プロジェクトに採択。

<http://www.r-one.from.tv/>

## 【主な研究業績】

### 〈著書〉

- ・『コーポレート・パワーの理論と実際』(単著) 同文館出版、2006年4月
- ・『デジタル・ヒューマニティーズ研究と Web 技術』(共著) ナカニシヤ出版、2012年3月
- ・『ファミコンとその時代』(共著) NTT 出版、2013年7月
- ・『アーカイブ立国宣言』(共著) ポット出版、2014年
- ・『ゲーム研究の手引き』(監修) 文化庁(平成28年度メディア芸術連携促進事業)、2017年

### 〈論文〉

- ・「デジタルアーカイブの社会的利活用とその政策的課題」『政策科学』第6巻2号、1999年2月
- ・「産官学コンソーシアム：産官学研究開発」『社会情報リテラシー』オーム社、1999年4月
- ・「デジタルコンテンツ産業の構造と政策的課題」『企業経営変革の新世紀』同文館出版、2002年7月
- ・"Possibility and Prospect of Online Game in Asia" *Gaming, Simulations, and Society*, Springer, Oct. 2004
- ・「デジタルコンテンツ産業の政策的課題」『政策科学の基礎とアプローチ』ミネルヴァ書房、2004年5月
- ・「フィルムコミッション活性化のための情報システム」『アート・リサーチ』Vol.6、2006年3月(共著)
- ・「情報通信技術の社会化とデジタルゲーム」『立命館経営学』第45巻第4号、2006年11月
- ・「映像コンテンツビジネスと教育カリキュラム」『立命館映像学』No.1、2008年3月
- ・「コミュニケーション支援環境としての仮想世界」『アート・リサーチ』Vol.9、2009年3月(共著)
- ・「コンテンツ活用型地域振興の類型化に関する比較事例研究」『立命館映像学』No.3、2010年3月(共著)
- ・"Developing Video Game Archives as an e-Research Platform for Game Studies" *International Conference of Digital Archives and Digital Humanities*, Taiwan University, Nov. 2010(共著)
- ・「日本映画におけるプロデューサーシステムの歴史的変遷に関する一考察」『立命館映像学』No.4、2011年3月(共著)
- ・「デジタルゲームのアーカイブについて」国立国会図書館『カレントアウェアネス』No.304、2010年6月
- ・「大学アーカイブズの応用研究」『立命館百年史紀要』第20号、2012年3月(共著)
- ・「映画産業における寡占の形成と衰退」『アート・リサーチ』Vol.12、2012年3月(共著)
- ・「オンラインゲームのアーカイブ構築に関する基礎的研究」『アート・リサーチ』Vol.15、2015年3月(共著)
- ・「クリエイティブ産業としての伝統工芸をく見せる」『産業学会研究年報』第32号、2017年3月
- ・「ゲームDBのためのデータモデルに関する検討: LODの適用を主たる課題として」、『日本デジタルゲーム学会2016年次大会予稿集』、2017年3月(共著)
- ・「ゲーム所蔵館連携の可能性と意義」、『日本デジタルゲーム学会2017年次大会予稿集』、2018年3月(共著)

### 〈学会報告・講演等〉

- ・「ビジネスが広がるデジタルコンテンツの世界」『石川県デジタルコンテンツ創生紀』、2002年7月16日
- ・「地上デジタル放送の動向とその活用」『IT コンソーシアム京都設立総会』、2006年6月8日
- ・「デジタルゲームによる情報環境の変容」『オックスフォード×立命館 国際共同シンポジウム』、2006年9月26日
- ・「映像メディアとコンテンツ流通」『総務省近畿総合通信局 ICT フォーラム近畿』、2008年2月27日
- ・"Divergence of Contents Industry and Business: the present situation and educational design in Japan" *International Symposium on Creative Imagination and Culture Technology*, Dongguk University, February 2010
- ・「パックマンから考える新しいコンテンツのビジネスモデル」『パックマン30周年展』、2010年10月9日
- ・"Constructing Situated Learning Platform for Japanese Language and Culture in 3D Metaverse" *2nd International*

*Conference on Cultural and Computing*, Kyoto University, Oct. 2011

- ・「コンテンツ産業の発散と文脈的イノベーション」『同志社大学経済学会シンポジウム』、2010年12月8日
- ・「文系・芸術系シーズを活用した産学公連携の未来像」『京都産学公連携機構シンポジウム』、2011年1月20日
- ・「コンテンツ産業の新しいカタチと地域振興モデル」『中野コンテンツネットワーク設立講演』、2011年11月14日
- ・「ゲームの力とは何か」『日本経済新聞：今を読み解く』、2012年4月1日朝刊
- ・「日本・石川県文化創意産業発展与新的地域振興模式」『中日文化創意産業与地域創新国際学術研討会』、2015年9月22日、大連工業大学
- ・「クリエイティブ産業としての伝統工芸をく見せる>～3D 仮想空間におけるアーカイブと利活用環境」『産業学会第54回全国研究会』、2016年6月12日
- ・「ポケモンGOの向こう側④⑤」『日経MJ（ヒット塾）』、2016年11月28日/12月15日
- ・「“遊び”を超えるゲーム産業」『日本経済新聞：今を読み解く』、2017年3月11日朝刊
- ・'Virtual exhibition of Japanese Cultural Assets', *Digital Cultural Heritage Business and Open Data: Bringing Rome to Japan*, Japan-UK Research and Education Network for Knowledge Economy Initiatives (RENKEI) Workshop at Ritsumeikan University, Japan, Saturday, 24th June 2017
- ・'A short story on the activities of game preservation in Ritsumeikan University', *Talk Global Collections, International conference "Kulturgut Computerspiel...". Eine internationale Tagung des Computerspiele...*, Computerspielemuseum, Red Town Hall, Berlin Germany, 15th Sep. 2017

以上

2018年6月25日

※より詳しい活動、内容、成果については研究室ウェブサイトをご覧ください。<http://www.hosoik.net/>