

2013 年度 研究センター事業報告書

研究センター名	立命館大学ゲーム研究センター
研究センター長名	上村 雅之

I. 研究成果の概要 (公開項目)

本欄には、研究センターの実施した研究の成果について、その具体的内容、意義、重要性等を、研究センター5か年計画に記載した内容に照らし、項目立てなどをおこなうことができるだけわかりやすく記述してください。

【1】定例研究会およびカンファレンス

本センターでは、2013 年度に以下の五回の定例研究会を開催した(会場は各回とも立命館大学衣笠キャンパス)。一般公開を原則として告知・運営を行い、アカデミックな研究者や学生のみならず、企業や自治体、ジャーナリズムからも多くの参加者を集め、それを通じて、学内外の研究者ネットワークを強化した。

第1回:2013年4月25日(木) Beregi Tamás “Classic Western Computer Game Culture in the 1980s.”(ベレギ・タマス「1980年代ヨーロッパのコンピュータゲーム文化を概観する(続)」)

第2回:2013年7月30日(火) 上村雅之『ファミコンとその時代』(NTT出版、2013年刊)を読む(その1)」

第3回:2013年9月27日(金) 細井浩一・中村彰憲『ファミコンとその時代』(NTT出版、2013年刊)を読む(その2)」

第4回:2013年11月1日(金) 多根清史「ハードウェア・ソフトウェアの両面における「教養としてのゲーム史」を築く試み」

第5回:2013年12月6日(金) 井上明人「「ゲーム＝学習説」の可能性と限界」

また、本センターでは2013年度に主催カンファレンスを二度、共催ワークショップを一度、開催した。

○2013年5月24日(金)～26日(日) International Conference on Japan Game Studies 2013 (主催:立命館大学ゲーム研究センター、アルバータ大学高田宮日本教育・研究センター、於:立命館大学衣笠キャンパス)

○2014年3月8日(土) 京都ゲームカンファレンス2014～ゲーム・スタディーズの諸相 (主催:立命館大学ゲーム研究センター、共催:立命館大学アート・リサーチセンター、日本デジタルゲーム学会(DiGRA JAPAN)、Kyoto CMEX 2013 実行委員会、於:京都市勧業館「みやこメッセ」)

○2013年10月16日(水) 国際ワークショップ「遊戯、メディア、アイデンティティ」(主催:立命館大学国際言語文化研究所、共催:立命館大学ゲーム研究センター、於:立命館大学衣笠キャンパス)

【2】学外研究組織との連携企画

本センターは学外研究機関や企業の開発部門、自治体等との連携企画を積極的に推進している。2013年度は以下の連携企画を行った。

○2013年8月8日(木)～14日(水) 親子で楽しむサイエンス あべの科学博2013 (主催:大阪科学振興協会、協力:立命館大学ゲーム研究センターほか、於:あべのハルカス近鉄本店ウイング館8階 近鉄アート館)

【3】研究プロジェクトの推進

2013年度は以下の七つのプロジェクトを推進した(括弧内は責任者となる本センター所属メンバー)。

①ゲームのアーカイブ構築(細井浩一)／②ゲームの社会的・教育的応用可能性の研究(稲葉光行)／③ゲームと遊びをめぐる総合的研究(吉田寛)／④ゲームをめぐる知的財産権の研究(宮脇正晴)／⑤国内外におけるゲーム産業の総合的研究(中村彰憲)／⑥ゲームの評価システムの確立に向けての総合的研究(上村雅之)／⑦ゲームデッサンとゲーミフィケーションの研究(渡辺修司)

【4】客員研究員の受入

本センターは、広く国内外から、ゲーム研究者を客員研究員として受け入れている。2013年度は以下の6名を受け入れた。

井上明人(国際大学グローバル・コミュニケーション・センター)、内田治宏(マーザ・アニメーションプラネット(株))、尾鼻崇(中部大学人文学部コミュニケーション学科)、曾田祐司((株)モールスリー)、藤本徹(東京大学大学総合教育研究センター)、矢田真理(オフィス矢田)

II. 研究業績（公開項目）

本欄には、拠点に関わる研究業績を全て記載してください。（2014年3月31日時点）

1. 著書							
No.	氏名	著書・論文等の名称	単著・共著の別	発行年月	発行所、発表雑誌（及び巻・号数）等の名称	その他編者・著者名	担当頁数
1	上村雅之	ファミコンとその時代	共著	2013年7月	NTT出版	細井浩一、中村彰憲	021-135,229-235
2	中村彰憲	ファミコンとその時代	共著	2013年6月	NTT出版	上村雅之、細井浩一	139-190
3	中村彰憲	変貌する日本のコンテンツ産業	共著	2013年10月	ミネルヴァ書房	河島伸子、生稲史彦	307-349
4	中村彰憲	なぜ人はゲームにハマるのか 開発現場から得た「ゲーム性」の本質	共著	2014年3月	ソフトバンククリエイティブ	渡辺修司	1-38, 42-52, 57-66, 111-122, 151-184
5	細井浩一	ファミコンとその時代	共著	2013年7月	NTT出版	上村雅之、中村彰憲	3-17, 191-228, 237-279
6	吉田寛	ゲーム化する世界——コンピュータゲームの記号学	分担執筆	2013年5月	新曜社	日本記号学会編	54-70,160-186
7	吉田寛	子ども白書 2013	分担執筆	2013年8月	本の泉社	日本子どもを守る会編	194-195
8	渡辺修司	なぜ人はゲームにハマるのか 開発現場から得た「ゲーム性」の本質	共著	2014年3月	ソフトバンククリエイティブ	中村彰憲	i - viii, 39-41,53-56, 67-88,103-110, 123-150
9	サイトウ・アキヒロ	ビジネスを変えるゲームニクス	単著	2013年6月	日経BP社	—	—
10	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクスとはなにか～ゲームの「快適な操作性」と「夢中にさせる」要素を他の分野に応用する『CESAゲーム白書2013』	単著	2013年7月	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会	—	20-39
11	サイトウ・アキヒロ	學燈 秋号 Vol.110 No.3 日本におけるハードウェアとソフトウェアの二面性—ハードウェア偏重の成功体験から脱却するために	共著	2013年9月	丸善出版	伊東豊雄、林洋子、大沢真幸、角田光代	28-31
12	THAWONMAS Ruck	Content-Based Recommendation for Stacked-Graph Navigation	共著	2013年5月	Springer	Alejandro Toledo, Kingkarn Sookhanaphibarn, Frank Rinaldo	99-114

2. 論文								
No.	氏名	著書・論文等の名称	単著・共著の別	発行年月	発行所、発表雑誌、巻・号数	その他編者・著者名	担当頁数	査読有無
1	稲葉光行	Possibilities of narrative visualization: Case studies of lesson-learned-oriented archiving for natural disaster	共著	2013年7月	Conference Abstracts of Digital Humanities 2013	Nameda, A., Wakabayashi, K., Nakatsuma, T., Hatano, T., Saito, S. and Sato, T.	322-326	有
2	稲葉光行	子どもを中心とした地域創造のための協働学習—平成25年度八幡子ども会議の事例を中心に—	共著	2014年3月	日本教育工学会研究報告集(14巻1号)	伊藤大輔	277-284	無
3	稲葉光行	法廷における尋問のトピックとディスコミュ	共著	2014年3月	大阪経大論集(64巻6号)	村山満明、山田早紀	121-132	有

		ニケーションの関係の分析						
4	中村彰憲	2012年の中国オンラインゲーム産業と2013年の展望	単著	2013年5月	ファミ通ゲーム白書2013	—	374-381	無
5	中村彰憲	2012年新興市場の現況	単著	2013年5月	ファミ通ゲーム白書2013	—	374-379	無
6	中村彰憲	中国ゲーム産業のクラスター化とその発展に関する一考察—「中関村」のデジタルゲーム企業に関する比較事例研究	共著	2013年6月	立命館映像学(6巻)	徐降	53-63	有
7	中村彰憲	携帯端末向け「地域活性化型」GPSメディア開発に関する参与観察型研究	共著	2013年6月	立命館映像学(6巻)	殿岡康永、山本浩史、小笠原夢樹	77-93	有
8	細井浩一	Collaborative game playing support by learning of Japanese traditional culture in the 3D metaverse	共著	2013年5月	Proceedings of Japan Game Study Conference 2013	Michiru Tamai, Mitsuyuki Inaba, Akinori Nakamura, Masayuki Uemura, Ruch Thawonmas	42	有
9	細井浩一	Game Emulation: Testing Famicom Emulation	共著	2013年5月	Proceedings of Japan Game Study Conference 2013	Geoffrey Rockwell, Kazufumi Fukuda, Jaakko Suominen, Akinori Nakamura, Shunsuke Kamada	47-48	有
10	細井浩一	International cooperation and development of the game preservation activities in Japan	共著	2013年5月	Proceedings of Japan Game Study Conference 2013	Masayuki Uemura, Akinori Nakamura, Kazufumi Fukuda	49-50	有
11	細井浩一	ゲームアーカイブとゲーム保存の相似と相違	単著	2014年2月	『日本デジタルゲーム学会2013年次大会予稿集』	—	140-147	有
12	宮脇正晴	商標の類否判断における考慮要素としての「取引の実情」	単著	2013年4月	日本商標協会誌(76号)	—	95-123	無
13	宮脇正晴	リバース・エンジニアリングの容易性と営業秘密該当性	単著	2013年10月	新・判例解説 Watch(13号)	—	203-206	無
14	宮脇正晴	不正競争防止法2条1項2号における「類似」要件—「面白い恋人」事件を契機として	単著	2013年11月	同志社大学知的財産法研究会編『知的財産法の挑戦』(弘文堂、2013年11月)	—	264-273	無
15	宮脇正晴	米国における知財の動き(商標法・不正競争法)	単著	2013年12月	高林龍=三村良一=竹中俊子編『年報知的財産法 2013』	—	191-193	無
16	宮脇正晴	商標法3条2項により登録が認められる商品の範囲	単著	2014年1月	L&T(62号)	—	40-45	無
17	サイトウ・アキヒロ	日本人におけるハードウェアとソフトウェアの二面性—ハードウェア偏重の成功体験から脱却するために	単著	2013年9月	學燈 秋号(110巻3号)	—	28-31	無
18	サイトウ・アキヒロ	歩行中でも操作しやすいウェアラブルディスプレイ向けインタラクションシステムの提案	共著	2013年	情報処理学会ヒューマンコンピュータインタラクション(HCI)研究報告(2013-HCI-152 巻1号)	上向俊晃、矢崎智基、加藤恒夫	1-8	無
19	THAWONMAS Ruck	Adopting Scouting and Heuristics to Improve the AI Performance in Starcraft	共著	2013年9月	Innovations in Information and Communication Science and	Wang Zhe, Kien Quang Nguyen, and Frank Rinaldo	155-164	有

					Technology IICST 2013			
20	THAWONMAS Ruck	Inference of Viewed Exhibits in a Metaverse Museum	共著	2013年9月	International Conference on Culture and Computing (Culture and Computing 2013)	Yuhei Ando and Frank Rinaldo	218-219	有
21	THAWONMAS Ruck	Evolution of Camerawork in Automatic Comic Generation Using Interactive Genetic Algorithm with Feedbacks from the User Model	共著	2013年10月	2nd IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2013)	Kenta Tsuji	379-380	有
22	THAWONMAS Ruck	Fighting Game Artificial Intelligence Competition Platform	共著	2013年10月	2nd IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2013)	Feiyu Lu, Kaito Yamamoto, Luis H. Nomura, Syunsuke Mizuno, YoungMin Lee	320-323	有
23	THAWONMAS Ruck	Scouting of an Entry Route to the Enemy Camp in StarCraft with Potential Fields	共著	2013年10月	2nd IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2013)	Kiyohito Kawase	318-319	有
24	THAWONMAS Ruck	Frame Layout Determination with IGE for an Automatic Comic Generation System	共著	2013年10月	2nd IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2013)	Ryohei Baba, Akira Fukumoto	185-186	有
25	THAWONMAS Ruck	Potential Flow for Unit Positioning During Combat in StarCraft	共著	2013年10月	2nd IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2013)	Tung Nguyen, Kien Nguyen	10-11	有
26	THAWONMAS Ruck	Pathway Prediction Using Similar Users and the N-gram Model	共著	2013年11月	2013 International Joint Conference on Awareness Science and Technology (ICAST2013)	Kanta Kawase	131-136	有
27	THAWONMAS Ruck	Monte-Carlo Tree Search for Collaboration Control of Ghosts in Ms. Pac-Man	共著	2013年	IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games(5卷1号)	Kien Quang Nguyen	57-68	有
28	THAWONMAS Ruck	Spatiotemporal Analysis of Circulation Behaviors Using Path And Residing Time display (PARTY)	共著	2013年	The International Journal of Virtual Reality(12卷1号)	Kingkarn Sookhanaphibarn, Frank Rinaldo, and Kuan-Ta Chen	44-56	有
29	THAWONMAS Ruck	Potential Flows for Controlling Scout Units in StarCraft	共著	2013年	IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG2013)	Kien Nguyen, Zhe Wang	344-350	有
30	THAWONMAS Ruck	Exhibition-Area Segmentation Using Eigenvectors	共著	2013年	International Journal of Digital Content Technology and its Applications(7卷2号)	Kingkarn Sookhanaphibarn	533-540	有
31	THAWONMAS Ruck	Departure Prediction Approach based by Online Game Player's Behaviors Analysis	共著	2014年3月	Advanced Materials Research Vols. 931-932 (Proc. of the 5th KKU International Engineering Conference 2014, Khon Kaen, Thailand, Mar. 2014.)(931-932卷)	Kittipat Savetratanakaree, Kingkarn Sookhanaphibarn, Sarun Intakosum, Kuan-Ta Chen	1370-1374	有

32	THAWONMAS Ruck	Developing Collaborative Serious Game for Japanese Cultural Learning in 3D Metaverse	共著	2014年 3月	Proc. of Digital Humanities Australasia 2014, Western Australia, Australia	Mitsuyuki Inaba, Michiru Tamai, Koichi Hosoi, Akinori Nakamura, Masayuki Uemura	70-71	有
----	-------------------	--	----	-------------	--	---	-------	---

3. 研究発表等					
No.	氏名	発表題名	発表年月	発表会議名、開催場所	その他発表者名
1	稲葉光行	Collaborative game playing support by learning of Japanese traditional culture in the 3D metaverse	2013年5月	The international Conference on Japan Game Studies 2013	Michiru Tamai, , Koichi Hosoi, Akinori Nakamura, Masayuki Uemura, and Ruck Thawonmas,
2	稲葉光行	ある公職選挙法違反事件に関する心理鑑定の検討	2013年6月	第60回関西白研究会	山田早紀、村山満明、脇中洋
3	稲葉光行	Possibilities of narrative visualization: Case studies of lesson-learned-oriented archiving for natural disaster	2013年7月	Digital Humanities 2013	Akinobu Nameda, Kosuke Wakabayashi, Takuya Nakatsuma, Tomomi Hatano, Shinya Saito, and Tatsuya Sato
4	稲葉光行	公判廷における尋問者と供述者のディスコミュニケーション	2013年10月	法と心理学会第14回全国大会ワークショップ	—
5	稲葉光行	高度情報化社会における法心理学領域の展望	2013年10月	法と心理学会第14回全国大会ワークショップ	—
6	稲葉光行	法心理・司法臨床センターにおける法情報学への取り組み	2013年10月	立命館グローバル・イノベーション研究機構シンポジウム	—
7	稲葉光行	法情報学が拓くドキュメント・マネジメントの未来	2013年10月	立命館グローバル・イノベーション研究機構シンポジウム	—
8	稲葉光行	Cultural Learning through Virtual Museum: Implementing Collaborative and Situated Learning Environment for Japanese Culture in 3D Metaverse	2013年10月	The 2nd Yeongwol International Museum Forum 2013	—
9	稲葉光行	Socio-Cultural Issues in Forensic Communication: A Case Study on Textual Analysis of Confession Statement and Trial Protocol,	2013年10月	The 7th East Asian Law and Psychology Symposium	—
10	稲葉光行	Socio-Cultural Issues in Forensic Communication and Informational Justice	2013年11月	International Workshop on Informational Justice	Saki Yamada
11	稲葉光行	法学教育における司法情報コミュニケーション学の可能性	2013年11月	情報ネットワーク法学会第13回研究大会	—
12	稲葉光行	Implementing Collaborative Serious Game for Situated Learning of Japanese Culture in 3D Metaverse	2013年12月	Pacific Neighborhood Consortium (PNC) Annual Conference 2013	—
13	稲葉光行	三次元表現による集団討議プロセス可視化ソリューションの可能性	2014年1月	人間科学研究所年次総会・私立大学戦略的研究基盤形成支援事業公開研究会	上村晃弘、斎藤進也、若林宏輔、山崎優子、サトウタツヤ
14	稲葉光行	インクルーシブ社会に向けた支援の<学>実>連携型研究を展望する	2014年1月	人間科学研究所年次総会・私立大学戦略的研究基盤形成支援事業公開研究会	松田亮三、土田宣明、谷晋二、中村正、小泉義之
15	稲葉光行	子どもを中心とした地域創	2014年3月	日本教育工学会「教師教育と授業研究	伊藤大輔

		造のための協働学習ー平成25年度八幡子ども会議の事例を中心にー		一般」研究会	
16	稲葉光行	Forming a community of children-centered collaborative activity for social improvement: a case study of Yawata Children's Conference	2014年3月	UC Links Annual Conference 2014	—
17	稲葉光行	Developing Collaborative Serious Game for Japanese Cultural Learning in 3D Metaverse	2014年3月	Digital Humanities Australasia 2014	Michiru Tamai, Ruck Thawonmas, Koichi Hosoi, Akinori Nakamura, and Masayuki Uemura
18	中村彰憲	Ludo and Narreme- Fundamental: Fundamental Relationships between Game Mechanics and Interactive Narrative	2013年5月	International Conference on Japan Game Studies 2013	Shuji Watanabe
19	中村彰憲	The Present Condition of Computer Game Industry in China, A Sleeping Giant Awaken in the Realm of Digital Entertainment	2013年5月	International Conference on Japan Game Studies 2013	—
20	細井浩一	Collaborative game playing support by learning of Japanese traditional culture in the 3D metaverse	2013年5月	Japan Game Study Conference 2013	Michiru Tamai, Mitsuyuki Inaba, Akinori Nakamura, Masayuki Uemura, Ruch Thawonmas
21	細井浩一	Game Emulation: Testing Famicom Emulation	2013年5月	Japan Game Study Conference 2013	Geoffrey Rockwell, Kazufumi Fukuda, Jaakko Suominen, Akinori Nakamura, Shunsuke Kamada
22	細井浩一	International cooperation and development of the game preservation activities in Japan	2013年5月	Japan Game Study Conference 2013	Geoffrey Rockwell, Kazufumi Fukuda, Jaakko Suominen, Akinori Nakamura, Shunsuke Kamada
23	細井浩一	文化庁メディア芸術デジタルアーカイブ事業ゲーム分野最新報告	2014年3月	京都ゲームカンファレンス 2014ーゲーム・スタディーズの諸相ー	福田一史
24	細井浩一	ゲームアーカイブとゲーム保存の相似と相違	2014年3月	日本デジタルゲーム学会 2013 年次大会	Michiru Tamai, Mitsuyuki Inaba, Akinori Nakamura, Masayuki Uemura, Ruch Thawonmas
25	宮脇正晴	知的財産法の保護を受けない情報の利用行為の一般不法行為該当性	2013年4月	民法法研究会	—
26	宮脇正晴	商標法3条2項により登録が認められる指定商品の範囲	2013年7月	知的財産判例研究会	—
27	宮脇正晴	第三者による登録商標の使用事実をもって不使用を否定することの適否	2013年9月	日本商標協会関西支部例会	—
28	宮脇正晴	標識法と表現の自由	2013年12月	同志社大学知的財産法研究会	—
29	吉田寛	Closing Plenary Session	2013年5月	International Conference on Japan Game Studies 2013	—
30	吉田寛	初期ビデオゲームの疑似3D表現の再評価	2013年9月	公益財団法人中山隼雄科学技術文化財団第20回研究成果発表会	—

31	吉田寛	Game as a Dialectic between Rule and Freedom	2013年10月	International Workshop "Play, Media and Identity"	—
32	渡辺修司	Ludo and Narrame: Fundamental Relationship Between Game Mechanics and Iterative Narrative	2013年5月	国際日本ゲーム研究カンファレンス2013	中村彰憲
33	渡辺修司	Determining the borderline between real world and the world of game design	2013年5月	国際日本ゲーム研究カンファレンス2013	—
34	渡辺修司	「ルドとナレーム：ゲーム開発現場から得た「ゲーム性」の本質」	2014年3月	京都ゲームカンファレンス～ゲーム・スタディーズの諸相～	—
35	サイトウ・アキヒロ	世界を夢中にさせた任天堂のノウハウ「ゲームニクス」とは～コンテンツにおけるUIの重要性和その文化的背景～	2013年5月	トヨタ自動車公益社団法人・自動車技術会	—
36	サイトウ・アキヒロ	新しい価値を提供する「ゲームニクス理論」とは～マニユアルレス時代における利便性の追求	2013年8月	テクニカルコミュニケーター協会シンポジウム2013	—
37	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクス実践講座	2013年9月	株式会社日立製作所 招待講演	—
38	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクス実践講座	2013年10月	株式会社日立製作所 招待講演	—
39	サイトウ・アキヒロ	ゲーム制作のノウハウで革新的な機器やサービスを生み出す～AV機器や携帯機器、車載機器、そしてWebサービスまで、「ゲームニクス」の応用法を学ぶ～	2013年10月	NEアカデミー セミナー(日経エレクトロニクス 主催)	—
40	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクスで日本は世界トップになる	2013年10月	株式会社サイバーエージェント	—
41	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクスによる夢中にさせ使いやすい製品開発とその応用例	2013年11月	日本テクノセンター	—
42	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクス応用講座	2013年11月	日立デザイン株式会社	—
43	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクスが変えるビジネスで日本は世界トップに立てる	2013年12月	東京大学・Ludix Lab 公開研究会	—
44	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクスはリコー製品を世界トップにする 使う人を幸せにするノウハウの成立とその文化的背景	2014年1月	株式会社リコー	—
45	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクスで改善すればヤマハ製品は世界トップレベルとなる おもてなしの心がインターフェースを変える	2014年2月	ヤマハ発動機株式会社	—
46	サイトウ・アキヒロ	快適なUXを実現する「ゲームニクス」これからの日本はソフトウェアで世界トップに立つ	2014年3月	公益社団法人自動車技術会	—
47	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクス実践講座1	2014年3月	面白法人カヤック	—
48	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクス実践講座2	2014年3月	面白法人カヤック	—

49	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクス応用講座	2014年3月	熊本県産業技術センター	—
50	THAWONMAS Ruck	博物館のコンテンツ推薦システムにおけるユーザ評価の自動化手法	2013年9月	平成25年度情報処理学会関西支部 支部大会講演論文集(CD-ROM)	安藤優平
51	THAWONMAS Ruck	StarCraft におけるポテンシャルフィールドを用いた敵陣地への侵入経路の偵察	2013年9月	平成25年度情報処理学会関西支部 支部大会講演論文集(CD-ROM)	川瀬清人
52	THAWONMAS Ruck	ポテンシャル流れを用いた StarCraft での戦闘ユニットの配置	2013年9月	平成25年度情報処理学会関西支部 支部大会講演論文集(CD-ROM)	Tung Nguyen, Kien Nguyen
53	THAWONMAS Ruck	Ms. Pac-Man シミュレータにおけるリスク戦術の使用頻度のオンライン調整	2013年9月	平成25年度情報処理学会関西支部 支部大会講演論文集(CD-ROM)	—
54	THAWONMAS Ruck	NEAT におけるトポロジ距離、種ランク付けを用いた Niching 手法	2013年9月	平成25年度情報処理学会関西支部 支部大会講演論文集(CD-ROM)	楠本直輝
55	THAWONMAS Ruck	滞在時間情報を活用した好みの場所の予測	2014年3月	ゲーム学会第12回全国大会	千葉慧、星見隆文、片岡隼也、森口翔太
56	THAWONMAS Ruck	優先度情報を持つ画像の提示 GUI	2014年3月	ゲーム学会第12回全国大会	片岡隼也、千葉慧、森口翔太、星見隆文
57	THAWONMAS Ruck	研究室公開支援システム	2014年3月	ゲーム学会第12回全国大会	森口翔太、千葉慧、片岡隼也、星見隆文
58	THAWONMAS Ruck	対戦型格闘ゲームにおける K 近傍法を用いた相手の攻撃予測とその対処	2014年3月	ゲーム学会第12回全国大会	水野竣介
59	THAWONMAS Ruck	仮想空間内におけるユーザ・アイテム属性を考慮した協調フィルタリング手法の提案	2014年3月	2014年電子情報通信学会総合大会	川瀬寛太
60	福田一史	Game Emulation: Testing Famicom Emulation.	2013年5月	International Conference on Japan Game Studies 2013	Hosoi, K., Rockwell, G., Suominen, J., Nakamura, A. & Kamata
61	福田一史	International cooperation and development of the game preservation activities in Japan	2013年5月	International Conference on Japan Game Studies 2013	Hosoi, K. & Nakamura, A.
62	福田一史	文化庁メディア芸術デジタルアーカイブ事業ゲーム分野最新報告	2014年3月	京都ゲームカンファレンス2014～ゲーム・スタディーズの諸相～	細井浩一
63	福田一史	デジタルゲーム基礎データベース構築の取り組みとその課題	2014年3月	日本デジタルゲーム学会 2013 年度年次大会	—

4. 主催したシンポジウム・研究会等					
No.	発表会議名	開催場所	発表年月	来場者数	共催機関名
1	International Conference on Japan Game Studies 2013	衣笠キャンパス	2013年5月	70名程度	the Prince Takamado Japan Centre, the Canadian Institute for Research Computing in the Arts & University of Alberta
2	Kyoto Game Conference 2014 ~Game Studies on the Edge~	みやこメッセ (京都市勧業館) 特別展示室	2014年3月	80名程度	KYOTO CMEX 2013 実行委員会 立命館大学アート・リサーチセンター
3	2014年度第一回定例研究会	衣笠キャンパス	2014年4月	20名程度	
4	2014年度第二回定例研究会	衣笠キャンパス	2014年7月	20名程度	
5	2014年度第三回定例研究会	衣笠キャンパス	2014年9月	20名程度	
6	2014年度第四回定例研究会	衣笠キャンパス	2014年11月	20名程度	
7	2014年度第五回定例研究会	衣笠キャンパス	2014年12月	30名程度	

5. その他研究活動（報道発表や講演会等）				
No.	氏名	研究業績名	発表場所等	研究期間
1	細井浩一	全ゲーム保管計画	朝日新聞（夕刊）1面 掲載	2013年9月21日
2	細井浩一	ファミコン発売から30年	読賣新聞 文化面 掲載	2013年10月7日
3	ゲーム研究センター	大学・知の明日を築く	日本経済新聞 大学面 掲載	2013年10月31日
4	細井浩一	消えゆくゲームを保存する	文藝春秋 2013年12月号	2013年12月1日
5	細井浩一	地域資源とコンテンツ産業のコラボレーション	滋賀県産業支援プラザクリエイティブセミナー	2014年2月28日
6	渡辺修司	「ボクハ、ボウシ」	国際平和ミュージアム 2013年度秋季特別展 「目・耳・WARー総動員体制と戦意高揚」	2013年10月23日 ～2013年12月15日
7	渡辺修司	iOS『外交フランス語』（高垣由美）	技術アドバイザー参加	2013年～

6. 受賞学術賞					
No.	氏名	授与機関名	受賞名	タイトル	受賞年月
1	THAWONMAS Ruck	IEEE GCCE 2013	Outstanding Student Paper Award		2013年10月

7. 科学研究費助成事業						
No.	氏名	研究課題	研究種目	開始年月	終了年月	役割
1	上村雅之	メタバースを利用した日本文化に関する「状況学習」の支援環境に関する総合的研究	基盤研究(B)	2010年	2015年3月	分担
2	稲葉光行	メタバースを利用した日本文化に関する「状況学習」の支援環境に関する総合的研究	基盤研究(B)	2010年	2015年3月	代表
3	中村彰憲	メタバースを利用した日本文化に関する「状況学習」の支援環境に関する総合的研究	基盤研究(B)	2010年	2015年3月	分担
4	細井浩一	メタバースを利用した日本文化に関する「状況学習」の支援環境に関する総合的研究	基盤研究(B)	2010年	2015年3月	分担
5	吉田寛	五感の編成と序列に関する美学史的研究	若手研究(B)	2011年	2014年3月	代表
6	THAWONMAS Ruck	メタバースを利用した日本文化に関する「状況学習」の支援環境に関する総合的研究	基盤研究(B)	2010年	2015年3月	分担
7	THAWONMAS Ruck	メタバースにおける移動分析・行動分析・体験集約による体験学習支援	基盤研究(C)	2011年	2014年3月	代表

8. 競争的資金等(科研費を除く)						
No.	氏名	研究課題	資金制度・研究費名	採択年月	終了年月	役割
1						

9. 知的財産権								
No.	氏名	名称	出願人区分	発明人区分	出願番号	公開番号	登録（特許）番号	国
1								

以上。