

2014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

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ヵ年計画に記載した内容に照らし、項目立てなどを行い、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、2014年度に、以下の六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ることで、学内外のゲーム関連の研究者ネットワークを強化した。

- ① 2014年4月4日(金) 波多野信治「ビデオゲームのローカライズ:ローカライズとカルチャライズ」
- ② 2014年6月12日(木) ベノ・アレクサンドル「日本における新宗教とビデオゲーム」
- ③ 2014年9月12日(金) 新 清士「Oculus Rift DK2の衝撃:再編されるゲームの未来」
- ④ 2014年10月7日(火) 梁 宇熹「ゲーム雑誌における作品評価の変遷に関する考察」
- ⑤ 2014年10月28日(火) ロート・マーティン「新しい想像力の可能性:政治思想からみた日本のテレビゲームの表現力」
- ⑥ 2015年1月8日(木) 玉井建也「フィクションと歴史イメージ」

また、本センターでは、2014年度に、国際カンファレンスを二度主催した。

- 2014年8月21日(木)～23日(土) Replaying Japan Again: 2nd International Japan Game Studies Conference, 2014(主催:立命館大学ゲーム研究センター、アルバータ大学高円宮日本教育・研究センター、アルバータ大学、GRAND Network of Centres of Excellence、協力:日本デジタルゲーム学会、会場:アルバータ大学[カナダ])
- 2015年3月29日(日) Digital Interactive Entertainment Conference: a decade later and beyond(DIEC)～デジタル・エンターテインメントの未来～(主催:立命館大学ゲーム研究センター、京都クロスメディア・クリエイティブセンター、IT コンソーシアム京都、京都府、協賛:日本デジタルゲーム学会、会場:京都市リサーチパーク)

【2】研究プロジェクトの推進

2014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)

【3】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。2014年度は以下の10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)、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)、内田治宏(マーザ・アニメーションプラネット株)、矢田真理(藍澤証券)、新清士(ジャーナリスト)、小孫康平(皇學館大学教育学部教育学科)、BENOD Alexandre Claude(日本学術振興会)、CRAIG Michael David(日本学術振興会)

【4】社会連携の推進

本センターは、学外研究機関や企業、自治体等との共同研究、連携活動を積極的に推進している。

2014年度は、以下の取り組みを実施した。

- ① 学術交流協定(研究教育交流に関する覚書、The Strong National Museum of Play、2014年11月21日)
- ② 政府系協業事業(文化庁メディア芸術デジタルアーカイブ事業、凸版印刷株式会社、2014年4月～2015年3月)
- ③ 産学協同研究(委託研究:株式会社スクウェア・エニックス、研究期間:2014年7月～9月)
- ④ 産学協同研究(委託研究:凸版印刷株式会社、株式会社学研パブリッシング、研究期間:2014年11月～2015年3月)

II. 拠点構成員の一覧

本欄には、2015年3月31日時点で、各拠点にて所属が確認されている本学教員や若手研究者・非常勤講師・客員研究員等の構成員を、全て記載してください。

※若手研究者とは、立命館大学に在籍する以下の職位の者と定義します。

①専門研究員・研究員、②補助研究員・RA、③学振特別研究員(PD・RPD)、④博士後期課程院生・一貫制博士課程3回生以上に在籍する院生

役割	氏名	所属	職位	
センター長	上村 雅之	映像学部	客員教授	
運営委員	稲葉 光行	政策科学部	教授	
	中村 彰憲	映像学部	教授	
	細井 浩一	映像学部	教授	
	吉田 寛	先端総合学術研究科	准教授	
	渡辺 修司	映像学部	准教授	
学内教員 (専任教員、研究系教員等)	宮脇 正晴	法学部	教授	
	サイトウ・アキヒロ	映像学部	教授	
	THAWONMAS Ruck	情報理工学部	教授	
学内の若手研究者	専門研究員 研究員	福田 一史	R-GIRO 専門研究員	
	補助研究員 リサーチアシスタント			
	学振特別研究員 (PD・RPD)	BENOD Alexandre Claude	日本学術振興会	外国人特別研究員
		CRAIG Michael David	日本学術振興会	外国人特別研究員
	博士後期課程院生 一貫制博士課程 3 回生 以上在籍院生			
その他の学内者 (非常勤講師・研究生・研修生等・ 博士前期課程院生等)				
客員協力研究員	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	客員研究員	
	尾鼻 崇	中部大学人文学部 コミュニケーション学科	助教	
	曾田 祐司	(株)モールスリー	代表取締役	
	藤本 徹	東京大学 大学総合教育研究センター	助教	
	内田 治宏	マーザ・アニメーションプラネット(株)	取締役	
	矢田 真理	藍澤証券	契約社員	

	新 清士	ジャーナリスト	
	小孫 康平	皇學館大学教育学部教育学科	教授
その他の学外者 (他大学教員・若手研究者等)			
研究所・センター構成員 計 20 名 (うち学内の若手研究者 計 3 名)			

III. 研究業績

本欄には、「II. 拠点構成員の一覧」に記載した研究者の研究業績のうち、拠点に関わる研究業績を、全て記載してください。(2015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	中村彰憲	なぜ人はゲームにハマるのか	共著	2014年 4月	ソフトバンクパブリッシング	渡辺修司	PP. 1~56; 86~102; 111~122; 151~183
2	細井浩一	アーカイブ立国宣言	共著	2014年 11月	ポット出版	福井健策、吉見俊哉 (監修)、青柳正規、 御厨貴他著	PP. 62~78
3	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクス研究者が授業をすると	単著	2015年 4月	授業づくりネットワーク(学事出版)		PP. 32~35
4	福田一史	ゲーム-世界に通じる文化を国内で保存すべきである、アーカイブ立国宣言	共著	2014年 11月	ポット出版	細井浩一	PP. 62~78
5	井上明人	多様な身体を包摂する拡張パラリンピック計画-オリンピックとパラリンピックを融合する新たなスポーツのルール設計	共著	2015年 2月	第二次惑星開発委員会 『Planets vol.9』所収	宇野常寛、猪子寿之 濱野智史、乙武洋匡 中川大地、門脇耕三 他	PP. 88~95

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	複合的媒介人工物としてのビデオ作品がもつ意味-平成26年度八幡子ども会議委員による市長提言を事例として-	共著	2015年 2月	日本教育工学会研究報告集 (15巻1号)	伊藤大輔	PP. 195~200	有
2	中村彰憲	2013年中国ゲーム産業の現況	単著	2014年 6月	KADOKAWA, ファミ通ゲーム白書 2014		PP. 374~377	無
3	中村彰憲	2013年新興市場の現況	単著	2014年 6月	KADOKAWA, ファミ通ゲーム白書 2014		PP. 378~383	無
4	中村彰憲	2013年中国デジタルコンテンツ産業の現況	単著	2014年 9月	(財)デジタルコンテンツ協会 デジタルコンテンツ白書2014		PP. 190~199	無
5	中村彰憲	中国における文化産業振興政策がアニメ産業およびゲーム産業の発展に与えた影響に対する一考察	共著	2015年 3月	紀要「アート・リサーチ」15号	徐隆	PP. 23~49	有
6	中村彰憲	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 -PRESERVING VIRTUAL WORLDS FINAL REPORT をめぐる論点整理	共著	2015年 3月	紀要「アート・リサーチ」15号	鎌田隼輔、細井浩一	PP. 73~85	有
7	Koichi Hosoi	Implementing and Evaluating Collaborative Serious Games for Japanese Cultural Learning in 3D	共著	2014年 8月	Proceedings of Replaying Japan Again: 2nd International Japan Game	Mitsuyuki INABA, Michiru TAMAI, Kenji KITAMURA,	PP. 47	有

		Metaverse			Studies Conference 2014	Ruck THAWONMAS, Akinori NAKAMURA, Masayuki UEMURA		
8	Koichi Hosoi	The effect of interactive promotion for Indie Games: Using the Social Media	共著	2014年 8月	Proceedings of Replaying Japan Again: 2nd International Japan Game Studies Conference 2014	Xingru XIE, Akinori NAKAMURA	PP. 41	有
9	Koichi Hosoi	Construction of Digital Game Basic Title Database, and the International Cooperation	共著	2014年 8月	Proceedings of Replaying Japan Again: 2nd International Japan Game Studies Conference 2014	Kazufumi FUKUDA, Akinori NAKAMURA, Masayuki UEMURA	PP. 66~67	有
10	細井浩一	コンピュータ・ゲームに関わる諸データベースの問題と可能性	共著	2015年 3月	『日本デジタルゲーム学会 2014 年次大会予稿集』	井上明人、福田一史 鎌田隼輔、中村彰憲	PP. 163~166	有
11	細井浩一	デジタルゲームにおけるプラットフォーム概念の基礎的区分の再提案	共著	2015年 3月	『日本デジタルゲーム学会 2014 年次大会予稿集』	井上明人、福田一史 鎌田隼輔、中村彰憲	PP. 159~162	有
12	細井浩一	オンラインゲームのアーカイブ構築を取り巻く課題と論点	共著	2015年 3月	『日本デジタルゲーム学会 2014 年次大会予稿集』	鎌田隼輔、中村彰憲	PP. 151~154	有
13	細井浩一	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	共著	2015年 3月	紀要「アート・リサーチ」15号	鎌田隼輔、中村彰憲	PP. 73~85	有
14	吉田寛	規則と自由の弁証法としてのゲーム-〈ルールの牢獄〉でいかに自由が可能か?	単著	2014年 10月	立命館大学国際言語文化研究所編『立命館言語文化研究』26巻1号		PP. 19~27	無
15	吉田寛	デジタルゲームいまむかし-変わるものと変わらないもの	単著	2014年 12月	国立民族学博物館編『月刊みんぱく』第38巻第12号		PP. 4~5	無
16	渡辺修司	The design of purpose in the game-“Ludo” and Narrative” -	単著	2014年 8月	International Conference on Japan Game Studies 2014		PP. 54	有
17	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」	単著	2014年 4月	新・判例解説 Watch14号		PP. 273~276	無
18	宮脇正晴	標識法と表現の自由	単著	2015年 5月	日本工業所有権法学会年 37号		PP. 173~180	無
19	サイトウ・アキヒロ	「日本のゲームが築いてきた人を夢中にさせる」テクノロジー	単著	2014年 5月	自動車技術 68		PP. 24~29	無
20	Ruck Thawonmas	Heuristic Search Exploiting Non-Additive and Unit Properties for RTS-Game Unit Micromanagement	共著	2015年 1月	Journal of Information Processing, vol. 23, no. 1	Tung Duc Nguyen, Kien Quang Nguyen	PP. 2~8	有
21	ターウォンマット ラック	対戦型ゲームにおける戦略多様性についての StGA 法を用いた自動分析手法の提案とその評価	共著	2014年 11月	情報処理学会論文誌, vol. 55, no. 11	山本界人、水野竣介	PP. 2328~2335	有
22	Ruck Thawonmas	Online Adjustment of the AI's Strength in a Fighting Game Using the k-Nearest Neighbor Algorithm and a Game Simulator	共著	2014年 10月	Proc. of the 3rd IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCE 2014)	Yuto Nakagawa, Kaito Yamamoto	PP. 494~495	有
23	Ruck Thawonmas	Deduction of Fighting-Game Countermeasures Using the k-Nearest Neighbor Algorithm and a Game Simulator	共著	2014年 8月	Proc. of 2014 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG 2014)	Kaito Yamamoto, Syunsuke Mizuno, Chun Chu	PP. 437~441	有
24	Ruck Thawonmas	Integrating Fuzzy Integral and Heuristic Search for Unit Micromanagement in RTS Games	共著	2014年 6月	Proc. of the 2014 IEEE Congress on Evolutionary Computation (CEC 2014)	Tung Nguyen, Kien Nguyen	PP. 9~12	有
25	Ruck Thawonmas	A Fighting Game AI with Evolutionary Strategy and Imitation Learning in Opportunity Maximization and Sensible Maneuvering Tactic	共著	2015年 3月	Proc. of the 77th National Convention of IPSJ, vol. 2 (4P-02)	FeiYu Lu, Chee Ken Choy	PP. 95-100	無
26	Ruck Thawonmas	Applying Fuzzy Control in Fighting Game AI	共著	2015年 3月	Proc. of the 77th National Convention of IPSJ, vol. 2 (4P-03)	Chun Yin Chu	PP. 101-102	無
27	THAWONMAS Ruck	対戦型格闘ゲームにおける近傍法と substring tree 構造を用いた相手の攻撃予測と予測精度の向上	共著	2015年 3月	ゲーム学会第 13 回全国大会論文集	中川裕登、山本界人	PP. 31~32	無
28	Ruck Thawonmas	StarCraf におけるポテンシャルフィールドを用いた空輸ユニットの移動経路の選択	共著	2015年 3月	ゲーム学会第 13 回全国大会論文集	栗ヶ窪蓮、川瀬清人	PP. 33~36	無

29	Ruck Thawonmas	重み付け近傍法を用いた格闘ゲームにおける相手の行動予測と動的難易度調整	共著	2014年9月	平成 26 年度情報処理学会関西支部大会講演論文集(電子ファイル, G-103)	中川裕登、山本界人	2 ページ	無
30	Ruck Thawonmas	StGA を適用した観察用 AI を用いた自動ゲームバランス分析	共著	2014年9月	平成 26 年度情報処理学会関西支部大会講演論文集(電子ファイル, G-106)	山本界人	2 ページ	無
31	福田一史	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-PRESERVING VIRTUAL WORLDS FINAL REPORT をめぐる論点整理-	共著	2015年3月	立命館大学アート・リサーチセンター, 『アート・リサーチ』15 巻	鎌田隼輔、細井浩一、中村彰憲	PP. 73~85	有
32	井上明人	ゲーミフィケーションを活用した自発的・持続的行動支援プラットフォームの試作と実践	共著	2014年6月	情報処理学会 55 巻、6 号	根本啓一、高橋正道、林直樹、水谷美由起、堀田竜士	PP. 1600~1613	有
33	井上明人	デジタルゲームにおけるプラットフォーム概念の基礎的区分の再提案	共著	2015年3月	日本デジタルゲーム学会、2014 年度年次大会予稿集	福田一史、鎌田隼介、細井浩一、中村彰憲	PP. 159-162	無
34	井上明人	コンピュータ・ゲームに関わる諸データベースの問題と可能性	共著	2015年3月	日本デジタルゲーム学会、2014 年度年次大会予稿集	福田一史、鎌田隼介、細井浩一、中村彰憲	PP. 163~166	無

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	Mitsuyuki INABA,	Implementing and Evaluating Collaborative Serious Games for Japanese Cultural Learning in 3D Metaverse	2014 年 8 月	Replaying Japan Again: 2nd International Japan Game Studies Conference 2014, Edmonton, Canada	Michiru TAMAI, Kenji KITAMURA, Ruck THAWONMAS, Koichi HOSOI, Akinori NAKAMURA and Masayuki UEMURA
2	Mitsuyuki INABA,	Children-Centered Learning Community and Collaborative Activity for Social Improvement	2014 年 9 月	The 2nd International Conference on Lifelong Learning for All 2014 (LLL 2014), Bangkok, Thailand	
3	Mitsuyuki INABA,	A Trend of DH Research on Japanese Arts and Cultures: From Literary and Linguistic Computing to Digital Scholarship	2014 年 12 月	5th International Conference of Digital Archives and Digital Humanities, Taipei, Taiwan	
4	Mitsuyuki INABA,	A trend of DH research in Japan: Cultivating a new tradition of digital scholarship	2014 年 12 月	1st International Symposium on Digital Humanities at Ajou University, Suwon, South Korea	
5	稲葉光行	複合的媒介人工物としてのビデオ作品がもつ意味ー平成 26 年度八幡子ども会議委員による市長提言を事例としてー	2015 年 2 月	教育工学会「学習支援環境とデータ分析/一般」研究会、博多、福岡県	伊藤大輔
6	Mitsuyuki Inaba	Children-centered Learning Community and Collaborative Activity for Regional Development	2015 年 3 月	UCLinks Conference 2015, Berkeley, CA, USA	
7	Akinori NAKAMURA	Implementing and Evaluating Collaborative Serious Games for Japanese Cultural Learning in 3D Metaverse	2014 年 8 月	Replaying Japan Again: 2nd International Japan Game Studies Conference 2014, Edmonton, Canada	Mitsuyuki INABA, Michiru TAMAI, Kenji KITAMURA, Ruck THAWONMAS, Koichi HOSOI and Masayuki UEMURA
8	Akinori NAKAMURA	Re-capturing essence of Showa era in Interactive Experience for the Use of residents at the Elderly Home	2014 年 8 月	Replaying Japan Again: 2nd International Japan Game Studies Conference 2014, Edmonton, Canada	
9	Akinori NAKAMURA	A study of the situation of utilization about the cultural industry development and promotion policy by anime industry and digital game industry in China	2014 年 8 月	Replaying Japan Again: 2nd International Japan Game Studies Conference 2014, Edmonton, Canada	Xu, Long
10	Akinori NAKAMURA	The effect of Interactive promotion for Indie games - Using the Social Media	2014 年 8 月	Replaying Japan Again: 2nd International Japan Game Studies Conference 2014, Edmonton, Canada	Xie, Xingru, Hosoi Koichi
11	中村彰憲	中国ゲームビジネス最前線 2014 ~第一線を見つめてきた経営者と研究者の視点からみる中国進出成功の鍵~	2014 年 8 月	CEDEC2014	北阪幹生、谷井貴宗
12	中村彰憲	中国文化産業振興ゲーム産業の発展に与えた影響に対する一考察	2015 年 3 月	日本デジタルゲーム学会年次大会	徐隆

13	中村彰憲	Popping Fluffy: New World インディーゲームのプロモーション	2015年 3月	日本デジタルゲーム学会年次大会	謝幸如、細井浩一
14	中村彰憲	オンラインゲームのアーカイブ構築を取り巻く 課題と論点	2015年 3月	日本デジタルゲーム学会年次大会	鎌田隼輔、細井浩一
15	中村彰憲	デジタルゲームにおけるプラットフォーム概念 の基礎的区分の再提案	2015年 3月	日本デジタルゲーム学会年次大会	井上明人、福田一史・ 鎌田隼輔、細井浩一
16	Koichi Hosoi	The effect of interactive promotion for Indie Games: Using the Social Media	2014年 8月	Replaying Japan Again: 2nd International Japan Game Studies Conference 2014	Xingru XIE・Akinori NAKAMURA・ Koichi HOSOI
17	Koichi Hosoi	Implementing and Evaluating Collaborative Serious Games for Japanese Cultural Learning in 3D Metaverse	2014年 8月	Replaying Japan Again: 2nd International Japan Game Studies Conference 2014	Mitsuyuki INABA・Michiru TAMAI・ Kenji KITAMURA・Ruck THAWONMAS・ Koichi HOSOI・Akinori NAKAMURA・ Masayuki UEMURA
18	Koichi Hosoi	Construction of Digital Game Basic Title Database, and the International Cooperation	2014年 8月	Replaying Japan Again: 2nd International Japan Game Studies Conference 2014	Kazufumi FUKUDA・Akinori NAKAMURA・ Masayuki UEMURA
19	細井浩一	日本・京都文化創意産業発展与新的地域振興模 式	2014年 9月	文化創意産業発展与創新国際學術検討会 (招待講演)	
20	細井浩一	伝統工芸をみせる-セカンドライフとバーチャ ルハイブリッドタグ	2015年 2月	国際シンポジウム・シリーズ「つたえる力2」 工芸研究とデジタル・ヒューマニティーズ	
21	細井浩一	コンピュータ・ゲームに関わる諸データ ベー スの問題と可能性	2015年 3月	日本デジタルゲーム学会 2014 年次大会	井上明人・福田一史・鎌田隼輔・中 村彰憲
22	細井浩一	デジタルゲームにおけるプラットフォーム概念 の基礎的区分の再提案	2015年 3月	日本デジタルゲーム学会 2014 年次大会	井上明人・福田一史・鎌田隼輔・中 村彰憲
23	細井浩一	オンラインゲームのアーカイブ構築を 取り巻 く課題と論点	2015年 3月	日本デジタルゲーム学会 2014 年次大会	鎌田隼輔・中村彰憲
24	細井浩一	地震災害に対する学生の防災意識と行動	2015年 3月	2015年日本地理学会春季学術大会	米島万有子・福田一史・中谷友樹
25	吉田寛	接触から震動へ(響き)としての内面性の誕生	2014年 7月	表象文化論学会第9回大会・東京大学・東 京	
26	吉田寛	Game as Illusion	2014年 8月	Replaying Japan 2014: 2nd International Japan Game Studies Conference, University of Alberta, Edmonton, Canada	
27	吉田寛	Meta-Framing Evolution of Digital Game	2014年 9月	Catastrophes, Digital Public Spheres and the Future of Democracy: 7th Annual Conference of the Rewriting Modern and Contemporary Japanese Intellectual History Project, Zentrum für medizinische Physik und Technik der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, Erlangen, Germany	
28	吉田寛	Early Decades of Video Game Culture in Japan	2014年 9月	The 12th World Congress of Semiotics, New Bulgarian University, Sofia, Bulgaria	
29	吉田寛	Video Game Experience as Doubled Semiotic Process	2014年 12月	XIeme colloque de la Société Française des Études Japonaises, Université Paris-Diderot (Paris 7), Paris, France	
30	吉田寛	「ゲーム的リアリズム」問題再考	2015年 2月	KANSAI CEDEC 2015・大阪芸術大学スカイキ ャンパス・大阪	
31	渡辺修司	The design of purpose in the game- Ludo” and Narrative” -	2014年 8月	International Conference on Japan Game Studies 2014	
32	渡辺修司	デジタルゲームにおけるハマるデザイン	2014年 9月	京都府「はまるコンテンツ勉強会」	中村彰憲
33	渡辺修司	デジタルゲームにおけるハマるデザイン	2014年 10月	コンテンツ産業研究会・同志社大学	中村彰憲
34	渡辺修司	日本のゲーム制作とアニメーション制作におけ るアート性	2015年 1月	Dorkbot YEG Event・アルバータ大学	
35	渡辺修司	Why Do People Play Games? Game Essence” from a Developer’ s Perspective	2015年 2月	” Press Start” Japanese Gaming Conference・プリティッシュコロンビア大 学	
36	宮脇正晴	パブリシティ権の理論的課題	2014年	IPrism 知的財産法シンポジウム・	

			11月	大阪大学中之島センター	
37	宮脇正晴	標識法とパロディ	2015年 1月	知的財産と公共政策に関する研究会 明治大学	
38	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクスは日本教育レベルを世界トップにする	2014年 4月	文科省・下村博文文部科学大臣	
39	サイトウ・アキヒロ	リクシルのサービスと製品を変える	2014年 4月	株式会社LIXIL・セミナー	
40	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクスでグリーンは世界トップに立つ	2014年 8月	グリーン株式会社・講演	
41	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクスで三菱電機は世界トップに立つ	2014年 9月	三菱電機株式会社・講演	
42	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクス教材を使用した実践授業の公開発表	2014年 10月	埼玉県戸田市立笹目中学校 研究発表会	
43	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクスは日本教育レベルを世界トップにする 難しい内容もその本質から楽しく前向きに学べる	2014年 10月	埼玉県戸田市立笹目中学校・講演	菊池裕史
44	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクスでローランド製品は世界トップに立つ	2014年 12月	ローランド株式会社・講演	
45	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクスでオイシックスは業界トップに立つ～おもてなしの心でユーザーの心を驚嘆みにする	2015年 1月	オイシックス株式会社・講演	
46	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクス・セミナー	2015年 3月	熊本県・セミナー	
47	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクスを応用すれば、日本製品は世界トップに立つ『クールジャパン』が日本のビジネスを変える	2015年 3月	AIBS 学会報告大会・特別講演	
48	福田一史	ゲーム保存研究のバースペクティブ文献調査を通じて-	2015年 3月	日本デジタルゲーム学会 2014年次大会、宮城大学	鎌田隼輔
49	福田一史	デジタルゲームにおけるプラットフォーム概念の基礎的区分の再提案	2015年 3月	日本デジタルゲーム学会 2014年次大会、宮城大学	井上明人、田隼輔、中村彰憲、細井浩一
50	福田一史	コンピュータ・ゲームに関わる諸データベースの問題と可能性	2015年 3月	日本デジタルゲーム学会 2014年次大会、宮城大学	井上明人、鎌田隼輔、中村彰憲、細井浩一
51	福田一史	データベースのゲーム UI 的視覚化に関する研究	2015年 3月	日本デジタルゲーム学会 2014年次大会、宮城大学	斎藤進也
52	福田一史	Construction of Digital Game Basic Title Database, and the International Cooperation	2014年 8月	Replaying Japan Again: 2nd International Japan Game Studies Conference 2014, University of Alberta	細井浩一、中村彰憲、上村雅之
53	福田一史	地震災害に対する学生の防災意識と行動	2015年 3月	日本地理学会	米島万有子、中谷友樹、細井浩一
54	井上明人	2020年のパラリンピック	2014年 6月	公共経済政策学会 若手研究会 立命館大学 東京キャンパス	
55	井上明人	渡辺 修司、中村 彰憲『なぜ人はゲームにハマるのか』へのコメント	2014年 6月	立命館大学ゲーム研究センター 定例研究会	渡辺 修司、中村 彰憲、吉田寛、松永伸司
56	井上明人	2020年のパラリンピック	2014年 12月	公共経済政策学会 2014年度年次大会、関西学院大学	
57	井上明人	デジタルゲームにおけるプラットフォーム概念の基礎的区分の再提案	2015年 3月	日本デジタルゲーム学会 2014年度年次大会、宮城大学	福田一史、鎌田隼輔、細井浩一、中村彰憲
58	井上明人	コンピュータ・ゲームに関わる諸データベースの問題と可能性	2015年 3月	日本デジタルゲーム学会 2014年度年次大会、宮城大学	福田一史、鎌田隼輔、細井浩一、中村彰憲

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	Replaying Japan Again: 2nd International Japan Game Studies Conference, 2014	カナダ・アルバータ大学	2014年8月	100名	アルバータ大学高田宮日本教育・研究センター、アルバータ大学、GRAND Network of Centres of Excellence
2	Digital Interactive Entertainment Conference: a decade later and beyond (DIEC) ～デジタル・エンターテインメントの未来～	京都リサーチパーク	2015年3月	100名	京都クロスメディア・クリエイティブセンター、IT コンソーシアム京都、京都府

3	2014年度 第1回定例研究会	衣笠キャンパス	2014年4月	20名	
4	2014年度 第2回定例研究会	衣笠キャンパス	2014年6月	20名	
5	2014年度 第3回定例研究会	衣笠キャンパス	2014年9月	20名	
6	2014年度 第4回定例研究会	衣笠キャンパス	2014年10月	20名	
7	2014年度 第5回定例研究会	衣笠キャンパス	2014年10月	20名	
8	2014年度 第6回定例研究会	衣笠キャンパス	2015年1月	20名	

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	上村 雅之	京都ゲームカンファレンス	京都リサーチパーク 4号館	2015年3月29日
2	細井浩一・山本真砂子・木立雅朗	京都”型友禪” バーチャルミュージアム	SecondLife® SIM「立命館大学アート・リサーチセンター付属仮想博物館(ARC/VM)」	2012年7月30日 ～2014年7月30日
3	細井浩一・石上阿希	春画を見る、艶本を読む(仮想空間展示)	SecondLife® SIM「立命館大学アート・リサーチセンター付属仮想博物館(ARC/VM)」	2014年3月15日～
4	滋賀県豊郷町・立命館大学・丸紅株式会社	豊郷小学校旧校舎群の建築前後の記録フィルム(昭和11年～12年)の検証と復元	毎日新聞・日本経済新聞・産経新聞・中日新聞・京都新聞	2014年10月1日 ～2015年12月15日
5	細井浩一	コンテンツ循環による地域とものづくりの再創造	「滋賀クエイティブフェア 2015」滋賀県立県民交流センター	2015年2月11日 ～2015年2月11日
6	細井浩一・金子貴昭	多色摺木版画の版木-刷摺の技法(仮想空間展示)	SecondLife® SIM「立命館大学アート・リサーチセンター付属仮想博物館(ARC/VM)」	2015年3月15日～
7	吉田寛	ニュースなう～妖怪ウォッチ なぜ人気?	『中日こどもウィークリー』第163号、2014年9月13日、2面。	
8	Ruck Thawonmas	Dagstuhl Seminar 15051 on Artificial and Computational Intelligence in Games: Integration への招待参加者	ドイツ, ザールラント州	2015年1月25日 ～2015年1月30日
9	井上明人	連続コラム「ゲーミフィケーション～すべてのデータはゲームになる～」	月刊 日本行政	2014年7月～9月
10	Michael Craig・井上明人	日本学術振興会「サイエンスダイアログ」講演会	和歌山県立田辺高等学校	2015年1月
11	井上明人・吉田寛・築瀬洋平	ゲームの「ナラティブ」がどうしてこれほど問題になるのか? KANSAI CEDEC 2015	大阪芸術大学 スカイキャンパス	2015年2月
12	井上明人・福田一史・細井浩一・中村彰憲・鎌田隼輔	メディア芸術データベース(開発版) ゲーム分野の設計・構築・公開	文化庁ウェブサイト	2013年6月 ～2015年3月

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	井上明人	情報処理学会	情報処理学会論文誌 ジャーナル特選論文	ゲーミフィケーションを活用した自発的・持続的行動 支援プラットフォームの試作と実践	2014年6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	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4月	2015年3月	代表
2	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
3	吉田寛	錯覚(イリュージョン)の感性哲学の基盤構築	基盤研究(C)	2014年4月	2017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	渡辺修司	社会モデルプラットフォーム「エコロ図」の プロトタイプ制作と運営による創発の研究	中山隼雄科学技術文化財団・特別研究 課題	2013年9月	2014年3月	代表

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

以上