

2015 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、項目立てなどをおこな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

以下の4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)。

いずれも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 2015年7月24日(金) Michael Craig 「ゲーム研究とエコロジカル・ターン：RPG批評論を巡って」
- ② 2015年10月21日(金) 琴坂 将広 「コンテンツ産業における国際化戦略：モバイルソーシャルゲームの事例から」
- ③ 2015年11月27日(金) 松永伸司 「研究マッピング (ゲーム領域) プロジェクトとその経過報告」
- ④ 2016年3月11日(金) Jeremie Pelletier-Gagnon 「ゲームセンターにおけるゲームプレイのプロセス分析：ゲーム・筐体・空間を中心に」

以下の国際カンファレンスを主催した。

- 2015年5月21日(木)～23日(土) 国際日本ゲームカンファレンス Replaying Japan 2015(主催:立命館大学ゲーム研究センター、協力: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、日本デジタルゲーム学会、会場:立命館大学衣笠キャンパス)

【2】研究プロジェクトの推進

以下の7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 ゲームレッス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。2015年度は、12名(国内10名、国外2名)を受け入れた。

【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。

2015年度は、以下の取り組みを実施した。

- ① 政府系協業事業(文化庁メディア芸術所在情報等整備事業、凸版印刷株式会社、2015年5月～2016年3月)
- ② 政府系協業事業(文化庁メディア芸術アーカイブ推進事業、2015年7月～2016年3月)
- ③ 政府系協業事業(文化庁メディア芸術連携促進事業、京都精華大学2015年8月～2016年2月)
- ④ 政府系協業事業(文化庁メディア芸術連携促進事業、東京工芸大学2015年8月～2016年2月)
- ⑤ 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:2015年7月～2016年3月)

II. 拠点構成員の一覧

本欄には、2016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	宮脇 正晴	法学部	教授
	稲葉 光行	政策科学部	教授
	細井 浩一	映像学部	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)	中村 彰憲	映像学部	教授
	吉田 寛	先端総合学術研究科	教授
	THAWONMAS Ruck	情報理工学部	教授
学内の若手研究者	福田 一史	R-GIRO	専門研究員
専門研究員・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)			
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)	近藤 宏	産業社会学部	非常勤講師
	大谷 道高	R-GIRO 法心理・司法臨床センター	客員研究員
客員協力研究員	井上 明人	関西大学総合情報学部	特任准教授
	尾鼻 崇	中部大学人文学部	助教
	曾田 祐司	㈱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㈱	取締役
	矢田 真理	オフィス矢田	代表
	新 清士	ジャーナリスト	
	小孫 康平	皇學館大学教育学部	教授
	齋藤 明宏	次世代 UI 研究所	代表取締役

	松永 伸司	東京藝術大学美術学部美学研究室	教育研究助手
	Pelletier-Gagnon Jeremie	アルバータ大学(カナダ)	Ph.D. Student
	Øygardslia Kristine	ノルウェー大学(ノルウェー)	Doctoral research fellow/PhD Candidate
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 23名 (うち学内の若手研究者 計 1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。(2016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	細井浩一	ゲームってなんでおもしろい?	共著	2016年4月	角川アスキー総研出版	渡辺修司、井上明人、築瀬洋平、他	PP.134~135
2	吉田寛	ポピュラーカルチャーの美学構築に関する基盤研究	共著	2016年3月	横浜国立大学教育人間科学部横浜都市文化ラボ	室井尚、佐藤守弘、吉岡洋、秋葉史典、大久保美紀	PP.12~25

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	細井浩一	Constructing Collaborative Serious Games for Cross-Cultural Learning in a 3D Metaverse	共著	2015年5月	Proceedings of Replaying Japan Again: 3rd International Japan Game Studies Conference 2015	Mitsuyuki INABA, Michiru TAMAI, Kenji KITAMURA, Ruck THAWONMAS, Koichi HOSOI, Akinori NAKAMURA, Masayuki UEMURA	PP.84-85	有
2	細井浩一	CEROレーティングと売上からみた家庭用ゲームソフトの開発方針の合理性について	共著	2016年3月	『日本デジタルゲーム学会2015年次大会予稿集』	井上明人・福田一史・梁宇熹・辛注衡・向江駿佑・細井浩一	PP.177-182	有
3	細井浩一	家庭用ゲームソフトのネーミングについてのマーケティング的観点からの分析	共著	2016年3月	『日本デジタルゲーム学会2015年次大会予稿集』	福田一史・井上明人・梁宇熹・シン・ジュヒョン・向江駿佑・細井浩一	PP.192-194	有
4	細井浩一	研究マッピング(ゲーム領域)プロジェクトの実施状況と課題	共著	2016年3月	『日本デジタルゲーム学会2015年次大会予稿集』	松永伸司・井上明人・福田一史・細井浩一	PP.255-259	有
5	宮脇正晴	商標法、意匠法及び不正競争防止法における同一性と類似性	単著	2016年3月	日本弁理士会, パテント, 69巻別冊14号		PP.15-20	有
6	宮脇正晴	出版物に対する表示の保護	単著	2015年7月	日本評論社, 上野達弘=西口元編著『出版をめぐる法的課題 その理論と実務』		PP.235-249	無
7	宮脇正晴	知財高裁と最高裁	単著	2015年6月	日本評論社, 市川正人ほか編著『日本の最高裁判所一判決と人・制度の考察』		PP.185-198	無

8	宮脇正晴	混雑外部性とパブリシティ権	単著	2015年7月	発明推進協会, 飯村敏明先生退官記念『現代知的財産法実務と課題』		PP. 1299-1313	無
9	中村彰憲	2014年中国ゲーム産業の現況	単著	2015年6月	ファミ通ゲーム白書2015		PP 390-393	無
10	中村彰憲	2014年中国ゲーム産業成功の法則 キーマンに聞く	単著	2015年6月	ファミ通ゲーム白書2015		PP 394-395	無
11	中村彰憲	2014年新興市場の現況	単著	2015年6月	ファミ通ゲーム白書2015		PP 396-401	無
12	中村彰憲	中国—海外動向	単著	2015年9月	デジタルコンテンツ白書2015		PP 191-200	無
13	Ruck Thawonmas	仮想空間環境におけるコンテキスト情報を活用した協調フィルタリング手法の提案と評価	共著	2015年10月	情報処理学会論文誌, vol. 56, no. 10	川瀬 寛太, レ・ハイ・バン, <u>ターウオンマツト・ラック</u>	pp. 1988-1995	有
14	Ruck Thawonmas	Improving Heuristic Search for RTS-Game Unit Micromanagement Using Reinforcement Learning	共著	2015年10月	Proc. of the 2015 IEEE 4th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2015)	Supaphon Kamon ,Tung Duc Nguyen, Tomohiro Harada, <u>Ruck Thawonmas</u> , and Ikuko Nishikawa	pp. 25-26	有
15	Ruck Thawonmas	Optimization and Simplification of Dynamic Scripting with Evolution Strategy and Fuzzy Control in a Fighting Game AI	共著	2015年10月	Proc. of the 2015 IEEE 4th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2015)	Yasutomo Kanetsuki, <u>Ruck Thawonmas</u> , and Susumu Nakata	pp. 330-331	有
16	Ruck Thawonmas	Towards Universal Kinect Interface for Fighting Games	共著	2015年10月	Proc. of the 2015 IEEE 4th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2015)	Pujana Paliyawan, Kingkarn Sookhanaphibarn, Worawat Choensawat, and <u>Ruck Thawonmas</u>	pp. 332-333	有
17	Ruck Thawonmas	Investigating Kinect-based Fighting Game AIs That Encourage Their Players to Use Various Skills	共著	2015年10月	Proc. of the 2015 IEEE 4th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2015)	Makoto Ishihara, Taichi Miyazaki, Pujana Paliyawan, Chun Yin Chu, Tomohiro Harada, and <u>Ruck Thawonmas</u>	pp. 334-335	有
18	Ruck Thawonmas	Predicting the Opponent's Action Using the k-Nearest Neighbor Algorithm and a Substring Tree Structure	共著	2015年10月	Proc. of the 2015 IEEE 4th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2015)	Yuto Nakagawa, Kaito Yamamoto, Chu Chun Yin, Tomohiro Harada, and <u>Ruck Thawonmas</u>	pp. 533-534	有
19	Ruck Thawonmas	Combining Pathfinding Algorithm with Knowledge-based Monte-Carlo Tree Search in General Video Game Playing	共著	2015年10月	Proc. of 2015 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG 2015)	Chun Yin Chu, Hisaaki Hashizume, Zikun Guo, Tomohiro Harada, <u>Ruck Thawonmas</u>	pp. 523-529	有
20	Ruck Thawonmas	Body Motion Design and Analysis for Fighting Game Interface	共著	2015年10月	Proc. of 2015 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG 2015)	Pujana Paliyawana ,Kingkarn Sookhanaphibarna, Worawat	pp. 360-367	有

						Choensawata, and <u>Ruck Thawonmas</u>		
21	井上明人	Game Reviewers can't notice innovation	単著	2015年5月	Replaying Japan 第3回大会 Proceedings		pp.22~25	有
22	井上明人	ゲームレビューのイノベーション評価能力について	単著	2015年8月	DiGRA Japan 2015年 夏季大会 予稿集		pp.33~36	有
23	井上明人	遊びと真面目はなぜ、分化してしまうのかー融合と分裂をめぐる仮説構築の試みー	単著	2016年2月	コンテンツ文化史学会 2015年度大会 予稿集		pp.12~16	無
24	井上明人	CERO レーティングと売上からみた家庭用ゲームソフトの開発方針の合理性について	共著	2016年2月	DiGRA Japan 2015年 年次大会 予稿集	福田一史、梁宇熹、辛注衡、向江駿佑、細井浩一	pp.177~182	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	上村雅之	TheGenesis of Nintendo Power(NESの歴史)	2015年10月	TheNYUGame Center Lecture Series Brooklyn 2 Metrotech Center	映像学部 中村教授
2	上村雅之	TheGenesis of Nintendo Power(NESの歴史)	2016年1月	National Media Museum Nottingham	映像学部 中村教授
3	上村雅之	遊びとゲームの地平	2016年1月	日本デジタルゲーム学会 芝浦工業大学大宮キャンパス	映像学部 渡辺准教授他
4	細井浩一	At the Time of the Famicom	2015年5月	Replaying Japan Again: 3rd International Japan Game Studies Conference 2015	Masayuki UEMURA, Akinori NAKAMURA (Chair), Jérémie PELLETIER-GAGNON, Geoffrey ROCKWELL
5	細井浩一	Constructing Collaborative Serious Games for Cross-Cultural Learning in a 3D Metaverse	2015年5月	Replaying Japan Again: 3rd International Japan Game Studies Conference 2015	Mitsuyuki INABA, Michiru TAMAI, Kenji KITAMURA, Ruck THAWONMAS, Akinori NAKAMURA, Masayuki UEMURA
6	細井浩一	日本・石川県文化創意産業発展と新的地域振興模式	2015年9月	中日文化創意産業と地域創新国際学術研討会 (招待講演)	
7	細井浩一	コンテンツ循環の中心と周辺	2015年11月	第3回「コンテンツ×異業種コラボレーションセミナー」	
8	細井浩一	CERO レーティングと売上からみた家庭用ゲームソフトの開発方針の合理性について	2016年2月	日本デジタルゲーム学会 2015年次大会	井上明人・福田一史・梁宇熹・辛注衡・向江駿佑
9	細井浩一	家庭用ゲームソフトのネーミングについてのマーケティング的観点からの分析	2016年2月	日本デジタルゲーム学会 2015年次大会	福田一史・井上明人・梁宇熹・シン・ジュヒョン・向江駿佑
10	細井浩一	研究マッピング (ゲーム領域) プロジェクトの実施状況と課題	2016年2月	日本デジタルゲーム学会 2015年次大会	松永伸司・井上明人・福田一史
11	細井浩一	ビデオゲームの社会的影響と受容ーファミコンを事例としてー	2016年3月	京都ゲームカンファレンス 2016	
12	Akinori Nakamura	Qualitative Analysis on the elderly players of interactive contents, Showa era at the Elderly Home, Using Narrative Approach	2015年5月	Replaying Japan 2015	Seiki OKUDE Junya IGAKI

13	Akinori Nakamura	Past, Present and Future Prospects of Digital Game Industry in the PRC: One prospective from the scholar who walked along with this miraculous growth	2015年7月	2015 Chinese Digra Conference	
14	中村彰憲	アジアゲーム産業最前線 2015:新興ゲームスタジオの戦略にみる国際展開の処方箋	2015年8月	コンピュータエンターテインメントデベロッパーカンファレンス	北阪幹夫、萩原和之
15	中村彰憲	リトライ:中国ゲームマーケット	2015年9月	アジア・ゲーム・ビジネス・サミット2015	本多 圭司、任宜、銭東海、張 雲帆 孫 晗
16	YOSHIDA, Hiroshi	Epistemic Sound in Video Games	2015年5月12日	Music Research Series, Goldsmiths, University of London, London, United Kingdom	
17	YOSHIDA, Hiroshi	Aesthetics of Video Games	2015年11月5日	Sixth Form Japan Day, SOAS, University of London, London, United Kingdom	
18	YOSHIDA, Hiroshi	Game and Its Borders in Digital Media	2016年1月26日	Crossing Point: Japanese Media Art, Game and Popular Culture, MediaLab-Prado, Madrid, Spain	
19	YOSHIDA, Hiroshi	Videojuegos en Japon: Arte e industria	2016年1月28日	Publica 16, Círculo de Bellas Artes, Madrid, Spain	
20	Ruck Thawonmas	対戦型ゲーム AI 大会におけるゲームバランスの分析と調整	2016年3月	ゲーム学会第14回全国大会, 高松市	中川 裕登, <u>ターウォンマツ ラック</u>
21	Ruck Thawonmas	Comparative analysis of Reinforcement Learning and Evolutionary Strategy in General Video Game Playing	2016年3月	情報処理学会第78回全国大会, 横浜市	朱 晋賢,伊藤 卓, 原田 智広, <u>ラックターウォンマツ</u>
22	Ruck Thawonmas	対戦型ゲーム AI 大会におけるゲームバランスの分析	2015年12月	平成 27 年度電気学会九州支部沖縄支所講演会	中川裕登, <u>Ruck Thawonmas</u> , 原田智広
23	Ruck Thawonmas	Kinect を用いた対戦格闘ゲームにおけるユーザの運動量を向上させる AI の探求	2015年9月	平成 27 年度情報処理学会関西支部大会	石原 誠,宮崎 泰地, 原田 智広, <u>ターウォンマツ ラック</u>
24	Ruck Thawonmas	仮想空間における滞在時間を用いたコンテンツベース推薦手法の提案	2015年9月	平成 27 年度情報処理学会関西支部大会	森 和貴,山竹 浩史, レ ハイ バン, <u>ターウォンマツ ラック</u> , 原田 智広
25	Ruck Thawonmas	対戦型格闘ゲームにおける k-substring tree 構造を用いた相手の行動予測と予測精度の向上	2015年9月	平成 27 年度情報処理学会関西支部大会	中川 裕登,山本 界人, <u>ターウォンマツ ラック</u> , 原田 智広
26	Ruck Thawonmas	Biasing Monte-Carlo Rollouts with Potential Field in General Video Game Playing	2015年9月	平成 27 年度情報処理学会関西支部大会	Chun Yin Chu, Tomohiro Harada, and <u>Ruck Thawonmas</u>
27	渡辺修司	ドラマティックディフィカルティー	2015年5月	国際日本ゲームカンファレンス	
28	渡辺修司	ゲームと難易度 ゲームデザインの世界	2015年7月	立命館大学 土曜講座	
29	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	2015年9月	公益財団法人 中山隼雄科学技術文化財団 第22回研究成果発表会	
30	渡辺修司	ゲームデザインの世界	2015年11月	情報処理学会四国支部	
31	渡辺修司	内発的難易度の発生メカニズム	2016年2月	日本デジタルゲーム学会年次大会	

32	渡辺修司	ファミコンというイノベーション—連続性と非連続性—	2016年3月	第二回京都ゲームカンファレンス「遊びとイノベーション—ゲーム産業史への道程—」	井上明人、渡辺修司、江藤学、木村めぐみ、知久温、黄巍
33	福田一史	ゲーム教材開発事業の発展プロセス—ベネッセコーポレーションの事例から—	2016年3月	第二回京都ゲームカンファレンス、立命館大学	なし
34	福田一史	家庭用ゲームソフトのネーミングについてのマーケティング的観点からの分析	2016年2月	日本デジタルゲーム学会 2015 年度年次大会、芝浦工業大学	井上明人、梁宇熹、辛注衡、向江駿佑、細井浩一
35	福田一史	CERO レーティングと売上からみた家庭用ゲームソフトの開発方針の合理性について	2016年2月	日本デジタルゲーム学会 2015 年度年次大会、芝浦工業大学	井上明人、梁宇熹、辛注衡、向江駿佑、細井浩一
36	福田一史	ゲームDBの有用性向上に関する考察—比較分析のための可視化とメタデータ定義—	2016年2月	日本デジタルゲーム学会 2015 年度年次大会、芝浦工業大学	斎藤進也、飯田和敏
37	福田一史	研究マッピング (ゲーム領域) プロジェクトの実施状況と課題	2016年2月	日本デジタルゲーム学会 2015 年度年次大会、芝浦工業大学	松永伸司、井上明人、細井浩一
38	福田一史	研究資料としてのゲーム、その保存と活用	2015年7月	立命館大学土曜講座	なし
39	Fukud, K.	Research on Game Preservation Studies and Reference Network Analysis	2015年5月	国際日本ゲーム研究カンファレンス、立命館大学	Kamata, S.
40	Fukuda, K.	The Development of Interactive Infographics for the Support of Comparative Analysis of Games	2015年5月	国際日本ゲーム研究カンファレンス、立命館大学	Saito, S. & Watanabe, S.
41	井上明人	Game Reviewers can't notice innovation	2015年5月	Replaying Japan 第3回大会	
42	井上明人	ウェブ社会とゲームに関わる定量的研究のこころみ	2015年8月	DiGRA Japan2015 夏季大会	吉永大祐、山口真一
43	井上明人	ゲームレビューのイノベーション評価能力について	2015年8月	DiGRA Japan2015 夏季大会	
44	井上明人	カイヨワ的な遊び論を議論する—どう学際的に捉え直すか—	2015年9月	多元化するゲーム文化研究会	
45	井上明人	遊びと真面目はなぜ分化しついでに融合と分裂をめぐる仮説構築の試み—	2016年2月	コンテンツ文化史学会 2015 年度大会	
46	井上明人	CERO レーティングと売上からみた家庭用ゲームソフトの開発方針の合理性について	2016年2月	DiGRA Japan2015 年 年次大会	福田一史、梁宇熹、辛注衡、向江駿佑、細井浩一
47	井上明人	コンテンツとそのフィルターを形成するもの	2016年3月	次世代エンターテインメント研究会	

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	国際日本ゲームカンファレンス	衣笠キャンパス	2015年5月	100名	日本デジタルゲーム学会、University of Alberta, Canadian Institute for Research Computing in the Arts, Grand Network of Centers of Excellence
2	京都ゲームカンファレンス	衣笠キャンパス	2016年3月	50名	一橋大学イノベーション研究センター
3	RCGS2015年第1回定例研究会「ゲーム	衣笠キャンパス	2015年7月	10名	

	研究とエコロジカル・ターン：RPG 非評論をめぐって」(マイケル・クレグ)				
4	RCGS2015 年第 2 回定例研究会「コンテンツ産業における国際化戦略:モバイルソーシャルゲームの事例から」(琴坂将広)	衣笠キャンパス	2015 年 10 月	10 名	
5	RCGS2015 年第 3 回定例研究会「研究マッピング(ゲーム領域)プロジェクトとその経過報告」(松永伸司)	衣笠キャンパス	2015 年 11 月	10 名	
6	RCGS2015 年第 4 回定例研究会「ゲームセンターにおけるゲームプレイのプロセス分析:ゲーム・筐体・空間を中心に」(ジェレミー・ペルティエ)	衣笠キャンパス	2016 年 3 月	10 名	
7	第 2 回京都ゲームカンファレンス「遊びとイノベーションーゲーム産業史への道程ー」	衣笠キャンパス アート・リサーチセンター	2016 年 3 月	30 名	一橋大学イノベーション研究センター

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	USGamer(取材)	ニューヨーク大学	2015 年 10 月
2	上村雅之	文化庁メディア芸術祭功労賞受賞記念シンポジウム	国立新美術館	2016 年 2 月
3	上村雅之	日本のビデオゲーム専用機の概略史	一橋大学イノベーションセンター	2016 年 3 月
4	上村雅之	ビデオゲームの歴史	奈良県立一条高校	2016 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	上村雅之	文化庁メディア芸術祭実行委員会	文化庁メディア芸術祭賞	功労賞	2016 年 2 月
2	細井浩一	日本デジタルゲーム学会	2015 年度日本デジタルゲーム学会賞		2016 年 2 月
3	吉田寛	サントリー文化財団	第 37 回サントリー学芸賞(芸術・文学部門)	『絶対音楽の美学と分裂する<ドイツ>』を中心として	2015 年 11 月
4	Supaphon Kamon, Tung Duc Nguyen, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas, and Ikuko Nishikawa	IEEE	IEEE GCCE 2015 Outstanding Student Paper Award	Improving Heuristic Search for RTS-Game Unit Micromanagement Using Reinforcement Learning	2015 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	中村彰憲	スマートフォン産業におけるボーン・グロバール企業創出に関する探索型研究 研究課題	基盤研究(C)	2015 年 4 月	2018 年 3 月	代表
2	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
3	吉田寛	ポピュラーカルチャーの美学構築に関する基盤研究	基盤研究(A)	2013 年 3 月	2016 年 3 月	分担
4	THAWONMAS Ruck	メタバースとそのソーシャルネットワークのための体験支援	基盤研究(C)	2014 年 4 月	2017 年 3 月	代表
5	稲葉光行	メタバースを用いた日本の伝統文化及び生活文化の状況学習支援環境に関する総合的研究	基盤研究(B)	2015 年 4 月	2020 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	細井浩一	平成 27 年度メディア芸術連携促進事業 「平成 27 年ゲームアーカイブ所蔵館連携 に関わる調査事業」	受託事業 (凸版印刷)	2015 年 8 月	2016 年 2 月	代表
2	上村雅之	平成 27 年度メディア芸術連携促進事業 東京工芸大学採択分	受託事業 (京都精華大学)	2015 年 8 月	2016 年 2 月	代表
3	上村雅之	平成 27 年度メディア芸術所蔵情報 等整備事業 ゲーム分野	受託事業 (京都精華大学)	2015 年 5 月	2016 年 3 月	代表
4	上村雅之	平成 27 年度メディア芸術アーカイブ推進 支援事業	補助金 (文化庁)	2015 年 7 月	2016 年 3 月	代表
5	宮脇正晴	知的財産権に関する調査分析に資するゲ ームアーカイブのメタデータ設計の研究 (第二期)	受託研究 (スクウェア・エニックス)	2015 年 5 月	2016 年 3 月	代表
6	細井浩一	「学習の動機付けサービス設計技術に関 る研究」	受託研究 (凸版印刷、学研パブリッ シング)	2014 年 12 月	2015 年 8 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
該当無し								