

2019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
---------	----------------

I. 研究成果の概要（公開項目） ※1ページ以内にまとめること

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って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

5月に1つ、8月に3つの国際カンファレンス及び年間8回の定例研究会を開催した。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。日程等の詳細は「Ⅲ. 研究業績」の項目4参照。

【2】 研究プロジェクトの推進

昨年度に引き続き本学 HP に記載の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 デジタル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 ゲーム産業における知的財産権の過剰な行使の防止（宮脇正晴）
- ④ 国内外におけるゲーム産業の総合的研究（中村彰憲）
- ⑤ デジタル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）
- ⑥ 難易度工学の確立に向けた総合的な研究（渡辺修司）
- ⑦ シリアスゲームのためのゲーム AI の総合的研究（THAWONMAS Ruck）

【3】 紀要発刊

「Replaying Japan vol. 2」を2020年3月に刊行した。

【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。2019年度は、19名（国内17名、国外2名）を受け入れた。

【5】 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。2019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蔵情報等整備事業 2019年4月～2020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支援事業 2019年6月～2020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 2019年7月～2020年3月）
- ・ Bath Spa University（イギリス）受託研究 “Next Generation. Preserving, curating and exhibiting videogames: a UK-Japanese collaborative approach” 2018年1月～2020年7月。
 - ・ 上記 Bath Spa University に加えて Perfect World Education And Technology Co., Ltd.（中国）、University of Malta（マルタ）、Stuttgart Media University（ドイツ）との協力協定を提携した。
 - ・ 立命館ゲームウィーク（Ritsumeikan Game Week）と題して IEEE SeGAH、Digital Game Research Association、Replaying Japan の3つのゲーム関連国際学会を本学衣笠キャンパスにて主催し、いずれも100名を超す参加があった。中でも DiGRA の参加者数は414名に上り32か国及び香港・台湾の2地域からの参加という非常に多様性に富んだ国際的大規模な学会となった。同学会に関する数値は東京で開催された DiGRA2007 の「29か国から355名参加」を上回る数値であり、関係者によれば DiGRA 世界大会の中で歴代2番目となる参加者数であった。またこれに合わせて本学創思館に於いて学会参加者を対象としたゲームの研究展示を行った（日時限定の一般公開を含む）。

II. 拠点構成員の一覧（公開項目）※ページ数の制限は無し

本欄には、2020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。区分が重複する場合は二重に記入せず、役割が上にあるものから優先し全て記載してください。また、若手研究者の条件に当てはまる場合は、必ず若手研究者欄に記載をしてください。

※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大学院生、④日本学術振興会特別研究員(PD・RPD)

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	
	宮脇 正晴	法学部	教授	
	細井 浩一	映像学部	教授	
	中村 彰憲	映像学部	教授	
	渡辺 修司	映像学部	准教授	
	THAWONMAS Ruck	情報理工学部	教授	
	Jeremy White	情報理工学部	准教授	
	井上 明人	映像学部	講師	
	福田 一史	先端総合学術研究科	授業担当講師	
	Martin Roth	先端総合学術研究科	准教授	
学内教員 (専任教員、研究系教員等)	山西 良典	情報理工学部	講師	
学内の若手研究者	専門研究員・研究員	高橋 志行	衣笠総合研究機構	研究員
		PALIYAWAN Pujana	総合科学技術研究機構	研究員
	補助研究員・リサーチアシスタント			
	大学院生	シン ジュヒョン	先端総合学術研究科	一貫制博士後期課程
		梁 宇熹	先端総合学術研究科	一貫制博士後期課程
		焦 岩	先端総合学術研究科	一貫制博士後期課程
		江 葉航	先端総合学術研究科	一貫制博士後期課程
		川崎 寧生	先端総合学術研究科	一貫制博士後期課程
		向江 駿佑	先端総合学術研究科	一貫制博士後期課程
		伊藤 京平	先端総合学術研究科	一貫制博士後期課程
		後山 剛毅	先端総合学術研究科	一貫制博士後期課程
		毛利 仁美	文学部研究科	博士課程後期課程
		楊 思予	先端総合学術研究科	一貫制博士後期課程
陳 婉婷	先端総合学術研究科	一貫制博士後期課程		
ムンゼヒ	先端総合学術研究科	一貫制博士後期課程		

	学振特別研究員 (PD・RPD)			
	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	曾田 祐司	株式会社メタワークライフ	代表取締役	
	松永 伸司	東京藝術大学	非常勤講師	
	小孫 康平	皇學館大学教育学部	特命教授	
	内田 治宏	マーザ・アニメーションプラネット ト(株)	執行役員	
	矢田 真理	内藤証券株式会社		
	新 清士	IGDA 日本	名誉理事	
	齋藤 明宏	次世代 UI 研究所	所長	
	尾鼻 崇	中部大学人文学部	専任講師	
	犬伏 雅士	奈良市立一条高等学校 数理科 科学科	科長	
	飯田 (今泉) 真緒	(株) ダズ	代表取締役	
	北村 一真	任天堂株式会社 企画開発本部		
	Daniel D. Goering	Missouri State University	Assistant Professor	
	吉田 寛	東京大学大学院人文社会系研究 科	准教授	
	梅田 勇輝	株式会社トーン・アップ		
	大谷 通高	総合地球環境学研究所	技術補佐員	
	Tosca Susana	Roskilde University	Associate Professor	
小出治都子	大阪夕日丘学園短期大学	非常勤講師		
村上聡	瓜生山学園京都造形芸術大学	芸術学部		
天野圭二	星城大学 経営学部	教授		
その他の学外者 (他大学教員・若手研究者等)	Alexis Ibarra Ibarra	The National Autonomous University of Mexico (UNAM), Master's in communication	Graduate student	
研究所・センター構成員 計 46 名 (うち学内の若手研究者 計 14 名)				

Ⅲ. 研究業績 (公開項目) ※ページ数の制限は無し ※to be published,の状態の業績は記載しないで下さい。

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。(2020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	福田一史	文化資源としてのゲーム	単著	2020年3月	文化庁『ゲーム研究の手引 きⅡ』	松永伸司, 井上明人, 木村知宏, 黄巍, 小 林信重, 福田一史, 吉田寛	pp. 55-63

2	井上明人	「ゲーム／遊びとは何か」 とは何かーゲームのメタ 定義論をめぐってー	単著	2019年5月	ニューゲームズオーダー、 『多元化するゲーム文化と 社会』		pp. 280-299
3	井上明人	ゲームという概念	単著	2020年2月	文化庁『ゲーム研究の手引 きII』	松永伸司, 井上明人, 木村知宏, 黄巍, 小 林信重, 福田一史, 吉田寛	pp. 20-28
4	宮脇正晴	入門的財産法 [第2版]	共著	2020年3月	有斐閣	平嶋竜太、蘆立順美	pp. 1-20, 231-328
5	Mühleder, Peter, Armin Becker, Martin Roth	「Sonnenanbetung hinter Illusionswänden - Memes als kommunikative Praxis in Dark Souls」	共著	2019年	Verlag Werner 『Prepare to Die: Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne』	Rudolf Thomas Inderst, Pascal Wagner, Christof Zurschmitten	Pp 127-152 査読有
6	細井浩一	日本文化資源としてゲーム を保存する	単著	2020年6月	ミネルヴァ書房『デジタル ゲーム研究入門』	小林重信編著	pp. 222-223

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	福田一史	ビデオゲーム資料記 述のための LOD デ ータセットの構築と その研究利活用	共著	2020年3月	日本デジタルゲーム学会第10 回年次大会予稿集	三原鉄也, 大石康 介	pp. 31~34	無
2	福田一史	著作を含むビデオゲ ーム書誌データベース の構築: Omeka S を 用いた「RCGS Collection 試作版」に よる所蔵書誌提供の 事例	共著	2019年12 月	じんもんこん2019論文集	三原鉄也, 大石 康介, 細井浩一	pp. 77-84	有
3	福田一史	Developing Online Catalog of Vide Games Using Omeka	共著	2019年9月	CIDOC 2019 Kyoto, Japan	三原鉄也, 豊田将 平, 大石康介, 細井 浩一		無
4	福田一史	Using Wikidata as Work Authority for Video Games	単著	2019年8月	Proc. Int'l Conf. on Dublin Core and Metadata Applications		pp. 80-87	有
5	Ryosuke Yamanishi	Characteristics Study of Dance-charts on Rhythm-based Video Games	共著	2019年8月	Proc. of IEEE Conference on Games 2019	Yudai Tsujino, Yoichi Yamashita	pp. 157 (4 pages)	有
6	渡辺修司	ゲーム作品『Dance With Geeks』	共著	2014年4月	立命館映像学 12号		PP. 152~ 153	有
7	Ruck Thawonmas	Runner: A 2D platform game for physical health promotion	共著	2019年 7月~12月	SoftwareX, vol. 10, 100329	Camille El-Habr, Xavier Garcia, Pujana Paliyawan,	8項	有
8	Ruck Thawonmas	Player Dominance Adjustment Motion Gaming AI for Health Promotion	共著	2019年10 月	Proc. of the 12th annual ACM SIGGRAPH conference on Motion, Interaction and Games 2019 (MIG 2019), No. 43	Junjie Xu, Pujana Paliyawan, Yiming Zhang, Tomohiro Harada	2項	有
9	Ruck Thawonmas	Improving Brain Memory Through Gaming Using Hand Clenching and Spreading	共著	2019年10 月	Proc. of the 12th annual ACM SIGGRAPH conference on Motion, Interaction and Games 2019 (MIG 2019), No. 42	Yunshi Liu, Febri Abdullah, Pujana Paliyawan	2項	有
10	Ruck Thawonmas	Dancing ICE: a rhythm game to control the amount of movement through pre-recorded healthy moves	共著	2019年10 月	Proc. of the 12th annual ACM SIGGRAPH conference on Motion, Interaction and Games 2019 (MIG 2019), No. 40	Anatole Martin, Jean Farines, Pujana Paliyawan	2項	有
11	Ruck Thawonmas	Player Dominance Adjustment: Promoting Self-Efficacy and Experience of Game	共著	2019年10 月	Proc. of the 8th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2019)	Junjie Xu, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada	496-497	有

		Players by Adjusting Dominant Power						
12	Ruck Thawonmas	An Analysis of Highlight-Oriented AI Using Fighting-Game Experience	共著	2019年10月	Proc. of the 8th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2019)	Ryota Ishii, Tomohiro Harada	560-561	有
13	Ruck Thawonmas	Towards an Angry-Birds-Like Game System for Promoting Mental Well-Being of Players Using Art-Therapy-Embedded Procedural Content Generation	共著	2019年10月	Proc. of the 8th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2019)	Zhou Fang, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada,	969-970	有
14	Ruck Thawonmas	Enhance Physical and Mental Well-Being of Game Players in an Endless Running Game	共著	2019年10月	Proc. of the 8th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2019)	Sunee Sae-Lao, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada,	971-972	有
15	Ruck Thawonmas	Potentials of Games With a Purpose and Audience Participation Games for Descriptive Data Collection in Humanities Research	共著	2019年8月	Proc. of Japanese Association for Digital Humanities Conference 2019 (JADH2019)	Ngoc Cuong Nguyen, Pujana Paliyawan, Hai V. Pham, Harada Tomohiro, Keiko Suzuki, and Masaaki Kidachi	104-106	有
16	Ruck Thawonmas	Establishment of the Ukiyo-e Similarity Database by a GWAP Game	共著	2019年8月	Proc. of Japanese Association for Digital Humanities Conference 2019 (JADH2019)	Zhenao Wei, Yuntian Ma, Shizhe Wang, Noge Cuong Nguyen, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada, Keiko Suzuki, and Masaaki Kidachi	55-58	有
17	Ruck Thawonmas	A Fighting Game AI Using Highlight Cues for Generation of Entertaining Gameplay	共著	2019年8月	Proc. of the IEEE Conference on Games 2019 (CoG 2019)	Ryota Ishii, Suguru Ito, Tomohiro Harada	6項	有
18	Ruck Thawonmas	Motion Gaming AI using Time Series Forecasting and Dynamic Difficulty Adjustment	共著	2019年8月	Proc. of the IEEE Conference on Games 2019 (CoG 2019)	Takahiro Kusano, Yunshi Liu, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada	6項	有
19	Ruck Thawonmas	Angry Birds Level Generator with Rube Goldberg Machine Mechanism	共著	2019年8月	Proc. of the IEEE Conference on Games 2019 (CoG 2019)	Febri Abdullah, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada, Fitra A. Bachtiar,	6項	有
20	Ruck Thawonmas	Promoting Emotional Well-Being with Angry-Birds-like Gameplay on Pixel Image Levels	共著	2019年8月	Proc. of the 7th International Conference on Serious Games and Applications for Health (IEEE SeGAH 2019)	Jingdi Xu, Yuuki Okidoy, Sunee Sae-Lao, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada,	4項	有
21	Ruck Thawonmas	Effects of Angry Birds-like Live Streaming on Working Memory	共著	2019年8月	Proc. of the 7th International Conference on Serious Games and Applications for Health (IEEE SeGAH 2019)	Febri Abdullah, Changeun Yang, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada, Fitra A. Bachtiar	2項	有
22	Ruck Thawonmas	Sleepy Style Music through Variational Autoencoder	共著	2019年8月	Proc. of the 7th International Conference on Serious Games and Applications for Health (IEEE SeGAH 2019)	Wenwen Ouyang, Ruoyu Gao, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada	2項	有
23	Ruck Thawonmas	A Visual Analysis of Gameplay in a Fighting Game	共著	2019年7月	Proc. of 2019 NICOGRAPH International	Ryota Ishii, Suguru Ito, Tomohiro Harada	1項	有
24	Ruck Thawonmas	Improving Rolling Horizon Evolutionary	共著	2019年7月	Proc. of 2019 NICOGRAPH International	Hayato Noguchi, Ryota Ishii,	1項	有

		Algorithm in a Fighting Game				Tomohiro Harada		
25	Ruck Thawonmas	Verification of Applying Curiosity-Driven to Fighting Game AI	共著	2019年7月	Proc. of 2019 NICOGRAPH International	Hideyasu Inoue, Yoshina Takano, Tomohiro Harada	1項	有
26	Ruck Thawonmas	Self-Play for Training General Fighting Game AI	共著	2019年7月	Proc. of 2019 NICOGRAPH International	Yoshina Takano, Hideyasu Inoue, Tomohiro Harada	1項	有
27	Ruck Thawonmas	Promoting Emotions with Angry Birds-like Gameplay on Rube Goldberg Machine Levels	共著	2019年6月	Proc. of the 4th International Conference on Consumer Electronics Asia 2019 (ICCE-Asia 2019)	Febri Abdullah, Changeun Yang, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada, Fitra A. Bachtiar	149-150	有
28	Ruck Thawonmas	Using GWAP to Generate Informative Descriptions for Artwork Images on a Live Streaming Platform	共著	2019年6月	Proc. of the 4th International Conference on Consumer Electronics Asia 2019 (ICCE-Asia 2019)	Ngoc Cuong Nguyen, Zhenao Wei, Pujana Paliyawan, Hai V. Pham, Tomohiro Harada,	43-44	有
29	井上 明人	石山隼行インタビュー前半：アスキー在籍時の業務内容と、MMO ゲーム黎明期の開発・運営に関する証言	共同	2020年1月	IIR ワーキングペーパー	生稲 史彦、金 東勲、嶋原 盛之、福田 一史、松井 彩子、清水 洋		無
30	井上 明人	石山隼行インタビュー後半：アスキー在籍時の業務内容と、MMO ゲーム黎明期の開発・運営に関する証言	共同	2020年1月	IIR ワーキングペーパー	生稲 史彦、金 東勲、嶋原 盛之、福田 一史、松井 彩子、清水 洋		無
31	宮脇正晴	商標的使用論の再構成	単著	2019年6月	日本工業所有権法学会年報42号		PP. 66-94	無
32	宮脇正晴	特許法102条3項における実施料相当額 [SLDVD 事件]	単著	2019年8月	『特許判例百選[第5版]』(有斐閣)	小泉直樹＝田村善之編	PP.84-85	無
33	宮脇正晴	商標法4条1項8号にいう人の氏名等の「著名な略称」の判断基準 一国際自由学園事件	単著	2019年8月	小野昌延先生追悼『続・知的財産法最高裁判例評釈大系』(青林書院)		PP.38-48	無
34	宮脇正晴	Unregistered well-known trademark owner accused of infringement in Japan: abuse of right defence after five-year invalidation period	単著	2019年10月	Annotated Leading Trademark Cases in Major Asian Jurisdictions	Kung-Chung Liu ed.	PP.302-312	無
35	宮脇正晴	特許法102条2項・3項に基づく損害額の算定	単著	2020年1月	L&T86号		PP.82-93	無
36	宮脇正晴	ゲーム資料の保存と知的財産法	単著	2019年10月	IP ジャーナル10号		PP.44-46	無
37	Roth Martin	「多様なデータソースの研究利活用 - データに基づくゲーム文化研究のニーズと実践 -」	単著	2020年3月	日本デジタルゲーム学会第10回年次大会予稿集		pp. 35-38	無

38	細井浩一	Who Will Become an Addict?: A Meta-Analysis on Gaming Addiction	共著	2019年8月	Replaying Japan 2019 Conference Abstracts	Daniel Goering, Yuji Sota, Joshua Davis, Uvis Kalnins, Stephanie Ulrich	pp. 109-110	有
39	細井浩一	Who's to Blame, the Addict or the Game?: A Meta-Analysis of the Role that Personality Plays in Gaming Addiction and its Correlates.	共著	2020年3月	『日本デジタルゲーム学会第10回年次大会予稿集』	Daniel D. Goering, Yuji Sota, Uvis Kalninsiv	pp. 114-118	有
40	中村彰憲	2018年中国ゲーム産業の現況	単著	2019年6月	ファミ通ゲーム白書 2019		pp 370-377	
41	中村彰憲	2018年 新興国ゲーム産業の現況	単著	2019年6月	ファミ通ゲーム白書 2019		pp 378-381	
42	中村彰憲	The Mobile Suit Gundam Franchise A Case Study of Transmedia Storytelling Practices and the Role of Digital Games in Japan	共著	2019年8月	DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix	S. Tosca		
43	中村彰憲	第6章海外動向「中国」	単著	2019年9月	デジタルコンテンツ白書 2019		pp 143-149	
44	中村彰憲	日本におけるトランスメディア・ストーリーテリング型プロモーションに関する事例研究:京都市営地下鉄利用推進プロジェクト「地下鉄に乗るっ」を中心に	単著	2020年2月	立命館映像学(12巻)		pp 7-27	
45	中村彰憲	鼎談:トランスメディア・ストーリーテリングとは何か	共著	2020年2月	立命館映像学(12巻)	Tosca Susana, 石川淳一	pp 45-57	
46	中村彰憲	The vulnerable nation in Japanese cinema: subservience and salvation in Hitoshi Matsumoto's Dai Nipponjin [Big Man Japan]	共著	2020年3月	Journal of Japanese and Korean Cinema	Peter C. Pugsley	pp 1-17	
47	毛利仁美	ビデオゲームの保存活動における対象と方法—国内外の実践事例および研究の批判的検討	単著	2020年3月	『アート・リサーチ』、20号		pp. 21-36	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	福田一史	著作を含むビデオゲーム書誌データベースの構築: Omeka S を用いた「RCGS Collection 試作版」による所蔵書誌提供の事例	2019年12月	じんもんこん 2019、立命館大学いばらきキャンパス	三原鉄也,大石恵介,細井浩一
2	福田一史	RDA・NCR2018によるゲームの目録作成と公開	2019年11月	OpenGLAM JAPAN 図書館総合展 2019 ブース&フォーラム「(Open)のための逗留地」(図書館総合展 2019)、パシフィコ横浜	
3	福田一史	Requirements for Describing Various Pop Culture Resources	2019年11月	ICADL2019 Workshop MAGIC、Kuala Lumpur Library	

4	福田一史	Using Wikidata as Work Authority for Video Games	2019年9月	DCMI 2019 Seoul, Natinal Library of Korea	
5	福田一史	ゲームのオンライン目録「RCGS Collection 試作版」	2019年9月	Code4Lib Japan (Lightning Talk), 大阪市中央図書館	
6	福田一史	Developing Online Catalog of Video Games Using Omeka	2019年9月	2019 CIDOC Annual Conference, 稲盛記念会館	MIHARA, Tetsuya, OISHI, Kosuke, HOSOI, Koichi
7	福田一史	RCGS Collection and External Datasets	2019年8月	DiGRA 2019 Workshop: Metadata in Game Studies, 立命館大学	
8	山西良典	エンタテインメントコンテンツのラベル付きデータとしての活用可能性	2019年9月	EC2019	田中一星, 井本 桂右, 山下洋一
9	山西良典	ダンスゲーム譜面の特性分析とクラスタリングに基づく特徴的な譜面の自動生成	2019年10月	EC2019	辻野雄大, 井本 桂右, 山下洋一
10	渡辺修司	Sketch for Game Mechanics by the Difficulty Structure Units	2019年8月	Replaying Japan 2019	
11	井上明人	「ゲーミフィケーションの「次」のステップに向けて」ゲーミフィケーションが拓くサイバーワールドの可能性	2019年9月	FIT2019 第18回情報科学技術フォーラム,	
12	井上明人	現実感的変容技術と多層化	2019年11月	人文之「後」国際研討會: 2019 台湾人文學社年會,	
13	井上明人	ビデオゲームにおける「ルール」概念の特性とは何か: スポーツ倫理と eSports の倫理の差分を議論するために	2019年12月	第二回 e スポーツ倫理学研究会ワークショップ,	
14	井上明人	複合概念間ネットワークを記述する試み —「ゲーム」に関わる中間的概念を中心に—	2020年2月	シンポジウム「人と AI の調和が導く未来社会に向けたアプローチ」,	
15	井上明人	「世界をゲームでとらえたらどう見えるのか?」	2019年6月	『スタディサプリ進路 学問探求 BOOK』	
16	井上明人	2019年度 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業 最終報告会	2020年2月	文化庁、国立新美術館	
17	宮脇正晴	近時の著作権法改正とデジタル・アーカイブ	2019年4月	第58回 [特別編] ARC セミナー、立命館大学	
18	宮脇正晴	特許法 102 条 2 項・3 項に基づく損害額の算定	2019年8月	知的財産判例研究会、大阪倶楽部	
19	宮脇正晴	不正競争防止法の商品等表示の規制におけるパブリック・ドメインの確保	2019年12月	パブリックドメイン研究会、立命館大学	
20	Roth Martin	日独のメディアリテラシー教育の違い	2019年11月17日	「メディア環境に関する意見交換会」	
21	Roth Martin	「表象文化論とゲームスタディーズ: 欧州からの視点」	2019年11月17日	先端総合学術研究科トークイベント	井上明人、千葉雅也
22	Koichi Hosoi	Game Archive Project: on the history and current status of the game preservation in Ritsumeikan University	2019年8月	‘Next Generation’: towards best practices in preserving, curating and exhibiting videogames, Panel Talk at Digital Game Research Association 2019 (DiGRA 2019)	
23	Koichi Hosoi	Who Will Become an Addict?: A Meta-Analysis on Gaming Addiction	2019年8月	Replaying Japan 2019	Daniel Goering, Yuji Sota, Joshua Davis, Uvis Kalnins, Stephanie Ulrich
24	Koichi Hosoi	International Collaboration for Video Game Preservation: from Pac-Man and Mario to Pokemon GO	2020年2月	New Frontiers in Digital Humanities for Japanese Culture and Arts: Activities of Art Research Center, Ritsumeikan University as International Joint Digital Archiving Center for Japanese Art and Culture (ARC-iJAC)	
25	毛利仁美	夏季特別展 CONTINUE〜“ゲーム”90年の歴史〜の企画と運営	2019年5月	保存から行動へ: 日英ゲーム展示の最前線〜英国ナショナル・ビデオゲーム・ミュージアムと城陽市歴史民俗資料館	寺農織苑、上村雅之

				の取組みから読み解くその可能性～	
26	毛利仁美	ビデオゲームの主題アクセス —未知ゲームの情報要求分析から考える—	2019年4月	情報組織化研究グループ定例研究会	
27	毛利仁美	テレビゲームとその時代展 ①昭和編	2019年8月	Ritsumeikan Game Week 研究展示発表会	寺農織苑、上村雅之
28	中村彰憲	‘Next Generation’: towards best practices in preserving, curating and exhibiting videogames	2019年8月	DIGRA 2019: THE 12TH DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE	James Newman, Iain Simons, Koichi Hosoi, Jing Sun and Masayuki Uemura
29	中村彰憲	2020年を展望——世界の主要メディア・識者が語るゲームのターニングポイント	2019年9月	TGS フォーラム: グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット (GGBS)	Miranda SANCHEZ、Peter Brown、Sebastian、Sophia Aubrey Drake、イム・サンフン、ダニエル・ロブソン、前田栄二

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	第1回定例研究会	衣笠キャンパス	2019年6月	10名	なし
2	Replaying Japan 2019	衣笠キャンパス	2019年8月	100名	University of Alberta, Leipzig University, Bath Spa University, Seijoh University and DiGRA Japan
3	DiGRA2019	衣笠キャンパス	2019年8月	420名	Digital Game Research Association
4	IEEE SeGAH2019	衣笠キャンパス	2019年8月	100名	IEEE
5	第2回定例研究会	衣笠キャンパス	2019年9月	10名	なし
6	第3回定例研究会	衣笠キャンパス	2019年10月	10名	なし
7	第4回定例研究会	衣笠キャンパス	2019年11月	10名	なし
8	第5回定例研究会	衣笠キャンパス	2019年12月	10名	なし
9	保存から行動へ: 日英ゲーム展示の最前線～英国ナショナル・ビデオゲーム・ミュージアムと城陽市歴史民俗資料館の取組みから読み解くその可能性～	衣笠キャンパス	2019年5月31日	58名	英国ナショナル・ビデオゲーム・ミュージアム

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	嶋原盛之, 生稲史彦, 金東勲, 福田一史, 松井彩子, 清水洋	中本博通インタビュー前半: データイーストのゲーム開発の歴史	IIR ワーキングペーパー (WP#19-24)	
2	嶋原盛之, 生稲史彦, 金東勲, 福田一史, 松井彩子, 清水洋	中本博通インタビュー後半: データイースト在職時の証言	IIR ワーキングペーパー (WP#19-25)	
3	生稲史彦, 金東勲, 嶋原盛之, 福田一史, 清水洋	西村吉雄インタビュー: ジャーナリズムの視点から見た、日本のエレクトロニクス産業のゲームとの関わり	IIR ワーキングペーパー (WP#19-26)	
4	嶋原盛之, 井上明人, 金東勲, 福田一史, 松井彩子, 清水洋	内藤時浩インタビュー前半: ティーアンドイーストにおけるゲーム開発の証言	IIR ワーキングペーパー (WP#19-28)	

	水洋			
5	嶋原盛之, 井上明人, 金東勲, 福 田一史, 松 井彩子, 清 水洋	内藤時浩インタビュー後半: ティー アンドイソフドにおけるゲーム開 発の証言	IIR ワーキングペーパー (WP#19-28)	
6	嶋原盛之, 生稲史彦, 福田一史, 清水洋	高井一美インタビュー : アーケ ードゲームのオペレーション、および レンタル業務などについての証言	IIR ワーキングペーパー (WP#19-32)	
7	井上明人, 生稲史彦, 金東勲, 嶋 原盛之, 福 田一史, 松 井彩子, 清 水洋	石山隼行インタビュー前半: アス キー在籍時の業務内容と、MMO ゲ ーム黎明期の開発・運営に関する証 言	IIR ワーキングペーパー (WP#20-01)	
8	井上明人, 生稲史彦, 金東勲, 嶋 原盛之, 福 田一史, 松 井彩子, 清 水洋	石山隼行インタビュー後半: アスキ ー在籍時の業務内容と、MMO ゲ ーム黎明期の開発・運営に関する証 言	IIR ワーキングペーパー (WP#20-02)	
9	上村雅之	NHK 国際放送 取材	衣笠キャンパス	2019年6月6日
10	上村雅之	ANA インタビューIs Japan Cool? 取材	衣笠キャンパス	2019年8月2日
11	上村雅之	IEEE SeGAH2019 基調講演	衣笠キャンパス	2019年8月5日
12	上村雅之	Replaying Japan 2019 with DiGRA2019 基調講演	衣笠キャンパス	2019年8月10日
13	上村雅之	日本経済新聞社 取材	衣笠キャンパス	2019年12月6日
14	上村雅之	英国 Gracious Films 社 取材	衣笠キャンパス	2019年12月13日
15	上村雅之	British Game Institute 基調講演	British Game Institute	2020年2月25日
16	上村雅之	National Video Game Museum 基調講演	National Video Game Museum	2020年2月26日
17	中村彰憲	中村彰憲のゲーム産業研究ノート グローバル編(不定期連載記事)	ファミ通.com	2015年1月1日～

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	京都市	令和元年度京都市芸術振 興賞	メディア芸術 (ゲーム)	2020年1月
2	Ryota Ishii, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada	The 8th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2019)	IEEE GCCE 2019 Excellent Poster Award Outstanding Prize		2019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	福田一史	ゲーム著作目録構築に関する研究	若手研究	2019年4月	2022年3月	代表
2	福田一史	日本文化資源としてのゲームデータベー スの継続的構築に関する基礎的研究研究 課題	基盤研究(C)	2017年4月	2020年3月	分担

3	THAWONMAS Ruck	健康促進型ライブ配信コンテンツの自動生成機能と観戦者参加向上機能の開発	基盤研究(C)	2019年4月	2022年3月	代表
4	THAWONMAS Ruck	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	分担
5	細井浩一	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	分担
6	細井浩一	日本文化資源としてのゲームデータベースの継続的構築に関する基礎的研究	基盤研究(C)	2017年4月	2020年3月	代表
7	中村 彰憲	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	分担
8	中村 彰憲	日本文化資源としてのゲームデータベースの継続的構築に関する基礎的研究	基盤研究(C)	2017年4月	2020年3月	分担
9	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
10	上村 雅之	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	分担
11	山西 良典	コンテキストに応じた歌詞検索のための感性理解エンジンの開発	若手研究(B)	2016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	「2019年度メディア芸術所蔵情報等整備事業」におけるゲーム分野及び4分野連携に関する調査事業	文化庁メディア芸術所蔵情報等整備事業	2019年4月	2020年3月	代表
2	上村雅之	ゲーム資料の書誌レコードの作成と利活用のための調査事業	文化庁メディア芸術アーカイブ推進支援事業	2019年6月	2020年3月	代表
3	細井浩一	「2019年度メディア芸術連携促進事業」におけるゲーム分野調査事業	文化庁メディア芸術連携促進事業	2019年7月	2020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
1	立命太郎	特許(国内)	本人単独	筆頭発明者	****	****	****	日本