

2020年度 研究センター事業報告書

研究センター名	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

コロナ禍の中、8月に国際カンファレンス及び年間8回の定例研究会等をオンラインにて開催した。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。特に、コロナ禍の新しい公開研究会のスタイル提案として、アンカンファレンス形式のアカデミックイベント「ゲームリサーチダンジョン」を2回実施し、本センターの活動や成果を広く学外に公開しながら新しい研究シーズを取り込むための新しい研究会の方向性について手応えを得た。

【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. 3」を2021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。2020年度は、19名(国内16名、国外3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。

2020年度は、以下の取り組みを実施した。

- ①政府系協業事業(令和2年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業 連携基盤強化事業におけるゲーム分野調査事業 2020年4月～2021年2月)
- ②政府系協業事業(令和2年度文化芸術振興費補助金 メディア芸術アーカイブ推進支援事業 2020年8月～2021年2月)
- ③政府系協業事業(令和2年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業における調査事業 2020年4月～2021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。
 - ・コロナ禍に於いて様々なアクションが難しい中、2020年度もオンラインにてReplaying Japanが開催された。RCGSは主催団体として主催校および他の共催団体と密接な打ち合わせを行い、コロナ禍におけるゲーム研究学会のオンライン開催のモデルケースとして取り組んだ。具体的には、ゲームユーザーになじみ深いコミュニケーションツール(Discord)を活用した発表進行や、仮想空間(Minecraft)を活用した主催校(University of Liège)の現地ツアーなどを実施し、世界各国からの参加者からの高い支持を得ることができた。

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、2021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)				
学内の若手研究者	専門研究員 研究員 初任研究員	シン ジュヒョン	先端総合学術研究科	初任研究員
		PALIYAWAN Pujana	総合科学技術研究機構	専門研究員
	補助研究員・リサーチアシスタント	毛利 仁美	文学研究科	博士課程後期課程
	大学院生	SHEN Jia	映像研究科	博士課程前期課程
		WANG Chuanrui	映像研究科	博士課程前期課程
		辻 俊成	文学研究科	博士課程前期課程
		WEI Zhenao	情報理工学研究科	博士課程後期課程
		ABDULLAH Febri	情報理工学研究科	博士課程前期課程
		LIU Yunshi	情報理工学研究科	博士課程前期課程
		SAE-LAO Sunee	情報理工学研究科	博士課程前期課程
		Ngoc Cuong Nguyen	情報理工学研究科	博士課程前期課程
		Jiaao Niu	情報理工学研究科	博士課程前期課程
		井上 秀保	情報理工学研究科	博士課程前期課程
		問馬 樹	情報理工学研究科	博士課程前期課程
ALAM Nowshin Faiza		情報理工学研究科	博士課程前期課程	
ALBERTUS Agung		情報理工学研究科	博士課程前期課程	
JUMNEANBUN Thanat	情報理工学研究科	博士課程前期課程		

	MURY Fajar Dewantoro	情報理工学研究科	博士課程前期課程
	藤巻 恵太	情報理工学研究科	博士課程前期課程
	ZHANG Yiming	情報理工学研究科	博士課程前期課程
	SANGYANLOY Tannop	情報理工学研究科	博士課程前期課程
	CHAIWONG Jaturawit	情報理工学研究科	博士課程前期課程
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)	尾鼻 崇	映像学部	非常勤講師
客員協力研究員	曾田 祐司	株式会社モールスリー	代表取締役
	松永 伸司	首都大学東京 人文社会学部	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(株)	上席執行役員
	新 清士	IGDA 日本	名誉理事
	齋藤 明宏	次世代 UI 研究所	所長
	犬伏 雅士	奈良市立一条高等学校 数理科学科	教諭
	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	
	Goering D. Daniel	Missouri State University	Assistant Professor of Management
	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 クリエイティブチーム クリエイティブディレクター	映像チームリーダー
	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	大阪樟蔭女子大学 学芸学部化粧ファッション学科	講師
	村上 聡	京都造形芸術大学 芸術学部キャラクターデザイン学科	教授
	天野 圭二	星城大学 経営学部	教授
	Blom Helena Johanna	IT University of Copenhagen	Ph Fellow
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 53 名 (うち学内の若手研究者 計 22 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。(2021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	Akinori (Aki) Nakamura	14. The Development of Greater China's Games Industry: From Copying to Imitation to Innovation	共著	2021年3月	JSTOR	Hanna Wriman	PP. 275~292
2	Picard, Martin, and Martin Roth	"Gamifi.Nation: Historical Characters in the Japanese Musō Game Sengoku BASARA."	共著	2020	<i>Spielzeichen III</i>	edited by Martin Hennig and Hans Krah	341-58

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	中村彰憲	The Origin of Media-mix in Japan in a media ecological perspective: examining the situations from 1915-1945	共著	2021年3月	立命館映像学 n13-14	Susana Tosca	PP. 31-55	有
2	Akinori (Aki) Nakamura	Comparative Studies on the Development of the Esports Industry- the USA, Japan, and China	単著	2021年3月	Replaying Japan vol.03		pp.169-177	有
3	中村彰憲	持続可能なゲームアーカイブの構築のための専門性についての考察	共著	2021年3月	アートリサーチ 21	井上 明人 尾鼻 崇 細井 浩一	pp 93-102	有
4	中村彰憲	中国—第6章海外動向	単著	2021年9月	デジタルコンテンツ白書 2020		pp 145-153	無
5	中村彰憲	2019年中国ゲーム産業の現況	単著	2021年7月	ファミ通ゲーム白書 2020		pp 336-341	無
6	中村彰憲	中国市場キーマンインタビュー: コーエーテクモゲームス: 中国は国際分業における拠点からグローバル戦略のリーディング市場へ	単著	2021年7月	ファミ通ゲーム白書 2020	コーエーテクモホールディングス代表取締役社長襟川陽一氏への取材及び本文構成	pp 342-343	無
7	中村彰憲	2019年新興国ゲーム産業の現況	単著	2021年7月	ファミ通ゲーム白書 2020		pp 344-349	無
8	中村彰憲	2020年ゲーム産業パースペクティブ FILE:03 ソニー・インタラクティブエンタテインメント中国進出の軌跡	単著	2021年7月	ファミ通ゲーム白書	Sony Interactive Entertainment SVP 兼日本中国ビジネスオペレーション部門部門長織田博之氏への取材及び本文構成	pp 28-29	無
9	細井浩一	ゲームプレイによる空間認識能力と性差	共著	2021年3月	日本デジタルゲーム学会「日本デジタルゲーム学会第11回次大会予稿集」	松田早紀, 井上明人	pp 45-48	無
10	Ruck Thawonmas	Enhancement of Angry Birds Level Generation from	共著	Oct. 13-16, 2020	Proc. of the 9th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2020)	Mury F. Dewantoro, Febri Abdullah, Pujana	pp.564-565	有

		Sketches Using Cycle-Consistent Adversarial Networks				Paliyawan, Fitra A. Bachtiar		
11	Ruck Thawonmas	JUSTIN: An Audience Participation Game With A Purpose for Collecting Descriptions for Artwork Images	共著	August 24-27, 2020	Proc. of the 2020 IEEE Conference on Games (CoG 2020)	Ngoc Cuong Nguyen, Pujana Paliyawan, Hai V. Pham	pp.344-350	有
12	Ruck Thawonmas	Towards Social Facilitation in Audience Participation Games: Fighting Game AIs whose Strength Depends on Audience Responses	共著	August 24-27, 2020	Proc. of the 2020 IEEE Conference on Games (CoG 2020)	Pujana Paliyawan, Kingkarn Sookhanaphibarn, Worawat Choensawat	pp.686-689	有
13	Ruck Thawonmas	Encourage Players to Smile While Playing Games Bring More Enjoyment	共著	August 24-27, 2020	Proc. of the 2020 IEEE Conference on Games (CoG 2020)	Sunee Sae-Lao, Thanat Jumneanbun, Pujana Paliyawan	pp.690-693	有
14	Ruck Thawonmas	Generating Angry Birds-Like Levels With Domino Effects Using Constrained Novelty Search	共著	August 24-27, 2020	Proc. of the 2020 IEEE Conference on Games (CoG 2020)	Febri Abdullah, Pujana Paliyawan, Fitra Bachtiar	pp.698-701	有
15	Ruck Thawonmas	Rap-Style Comment Generation to Entertain Game Live Streaming	共著	August 24-27, 2020	Proc. of the 2020 IEEE Conference on Games (CoG 2020)	Thanat Jumneanbun, Sunee Sae-Lao, Pujana Paliyawan, Kingkarn Sookhanaphibarn and Worawat Choensawat	pp.706-707	有
16	Ruck Thawonmas	Singing with an Angry-Birds-like Game	共著	August 24-27, 2020	Proc. of the 2020 IEEE Conference on Games (CoG 2020)	Nowshin Faiza Alam, Albertus Agung, Febri Abdullah, Pujana Paliyawan	pp.772-773	有
17	Ruck Thawonmas	TOWARDS MUSICAL GAME THERAPY: A SURVEY ON MUSIC THERAPY AND GAMES FOR HEALTH PROMOTION	共著	2020	CEUR Workshop Proceedings, vol. 2627	Nowshin Faiza Alam, Pujana Paliyawan	pp. 7-11	有
18	Arndt, Tracy, Konstantin Freybe, André Lahmann, and Martin Roth	“Reference Evil – Bibliografische Herausforderungen bei Videospiele.”	共著	2020年4月	<i>Bibliotheksdienst</i> 54, no. 5		PP.345-62	無
19	Mühleder, Peter, Martin Roth, Tracy	“Duct-Taping Databases, or How to Use Fragmentary Online Data for	共著	Nov 2020	<i>Journal of the Japanese Association for Digital Humanities</i> 5, no. 1		PP. 61-83	有

	Arndt, and Florian Rämisch	Researching 'Japanese' Videogames.”						
20	ロート, マーティン	テレビゲーム文化の空間的展開 :FromSoftware ゲームの生産的・流通的展開とそれにおけるソフトな文化的境界線	単著	2021	<i>Replaying Japan 3</i>			
21	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	単著	2020年10月	同志社大学知的財産法研究会編『知的財産法の挑戦Ⅱ』(弘文堂)		PP.307-325	無
22	宮脇正晴	トレードドレスの保護	単著	2020年12月	特許庁 73 巻 15 号(別冊 25 号)		PP.161-169	有
23	宮脇正晴	登録場面における取引実情の考慮〔保土谷化学工業社標事件〕	単著	2020年7月	茶園成樹ほか編『特許・意匠・不正競争判例百選〔第2版〕』(有斐閣)		PP. 42-43	無
24	福田一史	ボードゲームのシリアスゲーム的活用における情報要求に関する調査	共著	2021年3月	日本デジタルゲーム学会第11回年次大会予稿集	シン・ジュヒョン、毛利仁美	PP. 87-90	無
25	福田一史	ゲーム産業の規模と範囲を測定する—立命館 RCGS コレクションと企業情報データベースを用いた予備的分析—	共著	2021年3月	日本デジタルゲーム学会第11回年次大会予稿集	原泰史 井上明人 生稲史彦 清水洋	PP. 75-78	無
26	福田一史	テーブルトップゲームを記述するための概念モデルの開発	共著	2020年12月	じんもんこん 2020: 人文科学とコンピュータシンポジウム論文集	井上奈智 高倉暁大 高橋志行 橋崎俊 日向良和 藤倉恵一 松岡梨沙	PP.275-282	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	中村彰憲	個人のゲーム制作におけるワークフローの効率化	2021年3月14日	日本デジタルゲーム学会第11回年次大会	Shen Jia
2	中村彰憲	グローバルゲーム業界最前線—これからの時代のビジネスエコシステム、プレイヤー傾向、そして5Gまで	2021年9月3日	CEDEC 2020	北阪 幹生、上床 光信
3	Akinori (Aki) Nakamura	Comparative Studies on the Development of the Esports Industry—the USA, Japan, and China	2021年8月10日	Replaying Japan 2020	
4	細井浩一	ゲームプレイによる空間認識能力と性差	2021年3月	日本デジタルゲーム学会第11回年次大会	松田早紀、井上明人
5	Roth, Martin	“FromSoftware Games between Local and Global: A Data-Centered Analysis of the Historical Change in Videogame Production and Distribution.”	2020	<i>Replaying Japan 2020</i>	
6	ロート, マーティン	デジタルゲーム空間へのエクソダス? 遊びのエコロジーの再考察にむけて	2021年3月	「脱マスメディア時代のポップカルチャー美学に関する基盤研究」オープン研究会(番外編) 「サバイバルのためのメディア」	
7	宮脇正晴	ゲームアーカイブと知的財	2020年12月	ゲームアーカイブ推進連絡協議会 2020	

		産法		年度第一回セミナー、立命館大学	
8	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	2020年4月	同志社大学知的財産法研究会	
9	福田一史	基調講演II「ゲーム研究者のアカデミックキャリアを考える」	2021年3月	日本デジタルゲーム学会第11回年次大会、オンライン	栗飯原萌, 小川充洋, 小林信重, シン・ジュヒョン
10	福田一史	ボードゲームのシリアスゲーム的活用における情報要求に関する調査	2021年3月	日本デジタルゲーム学会第11回年次大会、オンライン	シン・ジュヒョン, 毛利仁美
11	福田一史	ゲーム産業の規模と範囲を測定するー立命館 RCGS コレクションと企業情報データベースを用いた予備的分析ー	2021年3月	日本デジタルゲーム学会第11回年次大会、オンライン	原泰史, 井上明人, 生稲史彦, 清水洋
12	福田一史	テーブルトップゲームを記述するための概念モデルの開発	2020年12月	じんもんこん 2020、オンライン	井上奈智, 高倉暁大, 高橋志行, 橋崎俊, 日向良和, 藤倉恵一, 松岡梨沙
13	福田一史	テーブルトップゲーム概念モデルの提案	2020年11月	図書館総合展フォーラム「ボードゲームのカタログと未来: 図書館でボードゲームをやるための目録が必要な件について」、オンライン	
14	福田一史	ゲームの世界からこれからの図書館を考えるー文化資源に対して図書館はどう向き合うのかー	2020年11月	図書館総合展フォーラム、オンライン	
15	福田一史	ビデオゲームの所蔵実践: ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業より	2020年11月	図書館総合展フォーラム、オンライン	
16	福田一史	For the Development of a Data Model for Tracing “Play” with Video Games and the Media Culture	2020年11月	JADH2020、オンライン	
17	福田一史	ビデオゲームのメタデータとデータ駆動形キュレーション	2020年9月	CEDEC2020 セッション「過去のゲームが失われる前に何ができるのか: アーカイブ、DB、利活用」、パシフィコ横浜	
18	福田一史	A Development of LOD Dataset for Description of Video Game Resources	2020年8月	Replaying Japan 2020、リエージュ大学	
19	Kazuhiko Ota, Akito Inoue, Yuka Fujieda	Commons and Serious Games	2020年7月	Kyoto 2020: IASC-RIHN Online Workshop	
20	井上明人	「意図せざる社会秩序」の生成を表現するメディアとしてのゲーム	2020年8月	美術手帖	
21	井上明人	過去のゲームが失われる前に何ができるのかーアーカイブ、DB、利活用ー	2020年9月	CEDEC 2020	
22	Martin Roth, Kazufumi Fukuda, Zoltan Kacsuk, Akito Inoue	Tracing playful media practice: Challenges for Theory, Methodology, and Infrastructure	2020年9月	Japanese Association for Digital Humanities Japanese Association for Digital Humanities(JADH) 2020	
23	井上明人	『バラッパバラッパ』解説原稿	2021年2月	Ludo musica 展カタログ	
24	太田和彦, 井上明人, 藤枝侑夏, 大谷通高	シリアスボードゲームジャムの生態系ーシリアスボードゲームジャム 2018,2019 の事例からー	2021年3月	日本デジタルゲーム学会 第11回年次大会 予稿集	

25	大谷 通高, 井上 明人, 三浦 麻乃, 松井 哲也	ボードゲーム『マナーな食卓』の制作についての報告 ー制作経緯と基本ルール の試行錯誤に関する報告ー	2021年3月	日本デジタルゲーム学会 第11回年次 大会 予稿集	
26	Mitsuyuki Inaba	Building a Children- Centered Community in Japan: Constraints and Possibilities in Learning during the COVID-19 Crisis	2021年3月	University-Community Links 2021 Virtual International Conference	
27	稲葉 光行	構成主義的グラウンデッ ド・セオリー・アプローチ の挑戦	2020年10月	第6回日本混合研究法学会年次大会	グレゴリー・ハドリー, 抱井尚子
28	稲葉 光行	アドバンストな混合型デー タ分析の展望～質的・量的 データのシームレスな分析 の動向	2020年10月	第6回日本混合研究法学会年次大会	

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	【学術展示】「ファミコンとその時代」展	SecondLife® SIM「立命館大学 アート・リサーチセ ンター附属仮想博 物館(ARC/VM)」	2021年3月～		毛利仁美(キュレーション)
2	2020 IEEE Conference on Games	オンライン	2020年8月	230	IEEE Computational Intelligence Society 対応メンバー: THAWONMAS Ruck, PALIYAWAN Pujana
3	Zooming Media Research、第一回～第八 回	Online	2020年4月～ 2021年1月	15名	福田一史、井上明人
4	“Four Universities’ Graduate Workshop 2021.”	名古屋大学	2021年3月1 日～2日	40名	Mitsuyo Wada-Marciano, Kjell Ericson, Kristina Iwata-Weickgenannt, Ran Ma, Hiroshi Yoshida
5	ゲームとアニメの制作者倫理研究会	ZOOM 開催	2020年10月	7名	なし
6	ゲームとアニメの制作者倫理研究第2回	ZOOM 開催	2020年11月	7名	なし
7	ゲームリサーチダンジョン	オンライン	2020年6月	50名	
8	ゲームリサーチダンジョン02	オンライン	2021年2月	35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	Akito Inoue, Martin Roth	Gamification	Japanese Media and Popular Culture Keywords	2020年5月
2	Team Sandbox	コモンズの悲喜劇	ゲームマーケット大阪2020春	2020年4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	中村彰憲	日本デジタルゲーム学会	学会賞	日本デジタルゲーム研究の国 際化に貢献	2021年3月
2	RCGS	デジタルアーカイブ推進コンソーシア ム(DAPCON)	デジタルアーカイブ産業 賞(技術賞)	立命館大学ゲーム研究 センター「RCGS Collection」	2021年2月
3	Mury F. Dewantoro, Febri	The 9th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2020)	IEEE GCCE 2020 Excellent Student Poster Award (On-demand)	Enhancement of Angry Birds Level Generation from Sketches Using Cycle-	2021年1月

Abdullah, Pujana Paliyawan, Ruck Thawonmas, Fitra A. Bachtiar		Gold Prize	Consistent Networ	Adversarial	
---	--	------------	----------------------	-------------	--

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	細井浩一	仮想空間を媒介とした日本文化に関する状況学習支援環境に関する総合的研究	基盤研究(B)	2020年4月	2025年3月	分担
2	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	2021年3月	代表
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	仮想空間を媒介とした日本文化に関する状況学習支援環境に関する総合的研究	基盤研究(B)	2020年4月	2025年3月	分担
5	渡辺修司	ゲーム芸術とアニメ芸術の倫理 社会的義務の記録と実装	挑戦的研究(萌芽)	2020年4月	2022年3月	代表
6	福田一史	ゲーム著作目録構築に関する研究	若手	2019年4月	2022年3月	代表
7	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	基盤研究(C)	2017年4月	2021年3月	分担
8	稲葉光行	仮想空間を媒介とした日本文化に関する状況学習支援環境に関する総合的研究	基盤研究(B)	2020年4月	2025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	令和2年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業 連携基盤強化事業におけるゲーム分野調査事業	令和2年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業 連携基盤強化事業	2020年4月	2021年2月	事業推進責任者
2	上村雅之	令和2年度文化芸術振興費補助金 メディア芸術アーカイブ推進支援事業	令和2年度文化芸術振興費補助金 メディア芸術アーカイブ推進支援事業	2020年8月	2021年2月	事業推進責任者
3	細井浩一	令和2年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業における調査事業	令和2年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業における調査事業	2020年4月	2021年3月	事業推進責任者

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