

ゲーム研究センター

Ritsumeikan Center for Game Studies

RCGS
立命館大学ゲーム研究センター
Ritsumeikan Center for Game Studies

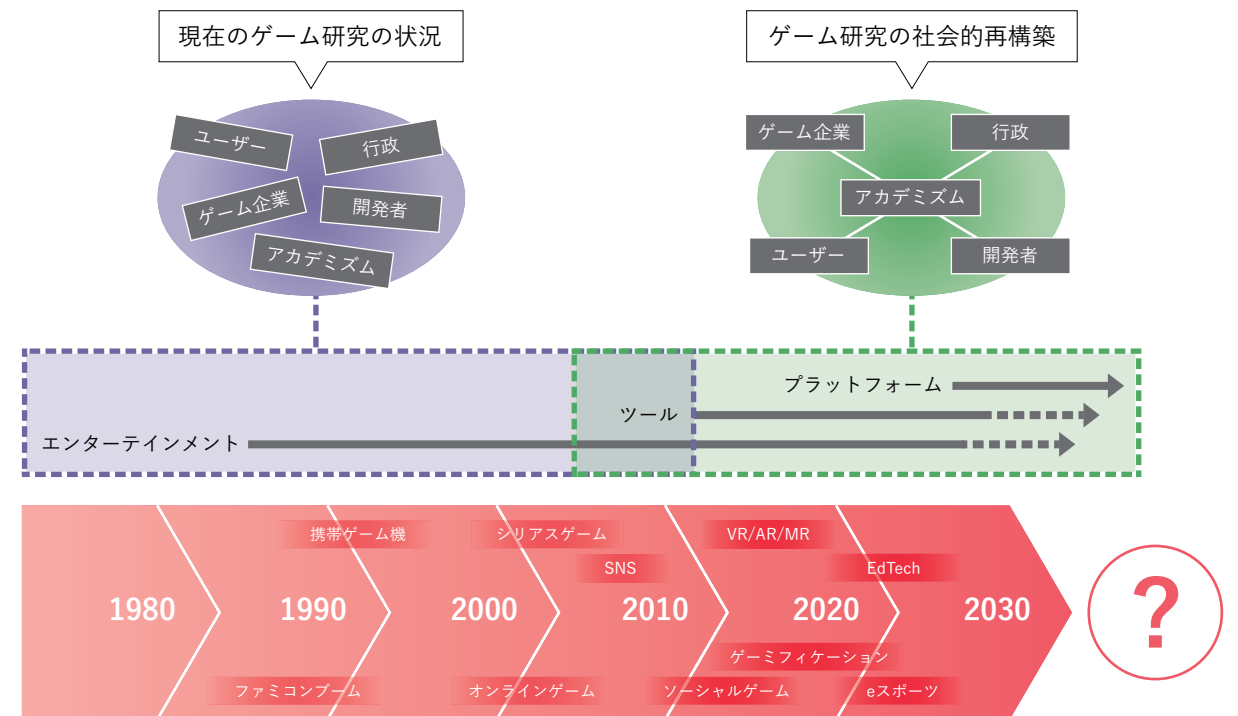
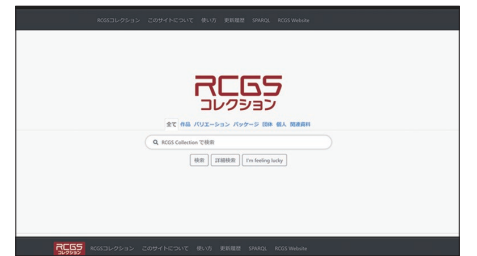


デジタルゲームのアーカイブをはじめ、国内の総合大学においてゲームを専門的に研究する唯一の学術機関

ゲーム研究センター（RCGS）は、ゲームの分野における日本で唯一の学術的機関として、2011年4月に設置されました。

本研究センターは、伝統的な遊具や玩具から最新のテクノロジーを用いたゲームまで幅広いゲームと遊びを対象とし、総合大学の強み・日本のゲームの揺籃の地である京都という立地を生かして、この分野での国内外のゲーム研究拠点とのネットワークの構築を目指して専門的かつ総合的な研究を行っています。

また、産学官連携をいっそう促進するために、行政機関・公的機関とゲーム関連企業・関連団体を橋渡しする役割を積極的に果たしていくことをミッションとして、人文社会・情報学など様々な研究者がプロジェクトを推進しています。



ゲームは1980年代にエンターテインメントとして発展し、現在はシリアスゲームやゲーミフィケーションなど、社会にとってのツールとして注目を集めています。今後は多様な社会的活動のプラットフォームとしてゲームを応用することも期待されています。そのような展開を見据えつつ、RCGSは研究活動を通じてゲーム企業、行政、ユーザー等の複数のステークホルダーのハブとなり、社会にとってのゲームの新しい役割を模索していきます。

主な研究テーマ

- ゲームの社会的・教育的応用可能性の研究 (政策科学部・教授・稲葉光行)
- ゲームと遊びをめぐる総合的研究 (先端総合学術研究科・准教授・Martin Roth)
- ゲーム産業における知的財産権の過剰な行使の防止 (法学部・教授・宮脇正晴)
- 国内外におけるゲーム産業の総合的研究 (映像学部・教授・中村彰憲)
- 難易度工学の確立に向けた総合的な研究 (映像学部・教授・渡辺修司)
- シリアスゲームのためのゲームAIの総合的研究 (情報理工学部・教授・Ruck THAWONMAS)
- ゲームエンジンを活用した文化資源の仮想閲覧システム (映像学部・准教授・斎藤進也)
- 教室の中のゲーム (情報理工学部・教授・WHITE Jeremy)
- ゲームの総合的な現象論 (映像学部・准教授・井上明人)
- ゲームアーカイブとデジタル人文学 (映像学部・准教授・福田一史)
- 伝統遊戯のエンハンスメントとリデザイン (映像学部・准教授・武田港)
- ゲームアーカイブとその利活用 (映像学部・講師・毛利仁美)
- 視覚表現としてのビデオゲームの実践的研究 (映像学部・教授・飯田和敏)
- ゲームビジネスにおけるCSRに関する総合的研究 (映像学部・教授・天野圭二)



センター長：渡辺 修司 (映像学部 教授)
主な研究拠点：衣笠キャンパス
お問い合わせ：立命館大学 研究部 衣笠リサーチオフィス内 ゲーム研究センター事務局
TEL: 075-465-8476 FAX: 075-465-8245 ✉: rcgs@st.ritsumeikan.ac.jp <http://www.rcgs.jp/>