

## 2021年度 研究センター事業報告書

研究センター名	立命館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

コロナ禍が続く2021年は、8月に国際カンファレンス及び年間4回の定例研究会ならびに、2日間にわたる国際シンポジウム Digital Entertainment Conference 2022 をすべてオンラインで開催した。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。今年も、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回開催し、新しい研究シーズを取り込むための研究発表の在り方をさらに模索した。なお、定例研究会は2020年度と比較して開催回数は減ったものの、当センターと他研究センターとの共催といった形での研究会も実施していることから研究発表における活動レベルは例年とほぼ同レベルとなっている。（これら詳細は「Ⅲ. 研究業績」の項目4参照。）

## 【2】 研究プロジェクトの推進

本学HPに記載の6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 難易度工学の確立に向けた総合的な研究（渡辺修司）
- ⑥ 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. 4」についてはコロナ渦の状況で発行が遅れているが2022年度春学期には発行予定である。

## 【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。2021年度は、23名（国内18名、国外5名）を受け入れた。

## 【5】 社会連携の推進

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、2021年度は、以下の取り組みを実施した。

- ① 政府系共同事業（令和3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 2021年4月～2022年2月）② 政府系補助金（令和3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 2021年8月～2022年2月）
- ② 地域自治体（城陽市・京都市・京都府）等と市博物館展示や KyotoCMEX などに協力し、社会連携を推進した。

コロナ禍が続く中、2021年度もひきつづきオンラインにて国際カンファレンス 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(Gather.Town)を活用した交流会などを実施し、世界各国からの参加者から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、2022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	中村 彰憲	映像学部	教授
運営委員 (12)	福田 一史	先端総合学術研究科	授業担当講師
	細井 浩一	映像学部	教授
	稲葉 光行	政策科学部	教授
	井上 明人	映像学部	講師
	Jeremy White	情報理工学部	准教授
	Martin Roth	先端総合学術研究科	准教授
	宮脇 正晴	法学部	教授
	中村 彰憲	映像学部	教授
	斎藤 進也	映像学部	准教授
	THAWONMAS Ruck	情報理工学部	教授
	渡辺 修司	映像学部	教授
	上村 雅之	映像学部	教授
専門研究員 研究員 (2) 初任研究員	Juhyung Shin	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 (1)	毛利 仁美	文学研究科・RARA 学生フェロー	博士後期課程
学内の若手研究者  大学院生 (16)	Moon JHee	先端総合学術研究科	博士課程前期課程
	楊 思予	先端総合学術研究科	博士課程後期課程
	梁 宇熹	先端総合学術研究科	博士課程後期課程
	向江 駿佑	先端総合学術研究科	博士課程後期課程
	田中 俊太郎	先端総合学術研究科	博士課程前期課程
	松元 一織	先端総合学術研究科	博士課程前期課程
	江 葉航	先端総合学術研究科	博士課程後期課程
	Huang Chushan	先端総合学術研究科	博士課程前期課程
	WEI Zhenao	情報理工学研究科	博士後期課程
	AGUNG Albertus	情報理工学研究科	博士前期課程
	ZHANG Yiming	情報理工学研究科	博士前期課程
	CHAIWONG Jaturawit	情報理工学研究科	博士前期課程
	SANGVANLOY Tannop	情報理工学研究科	博士前期課程
	伊藤 聡子	情報理工学研究科	博士前期課程
	JIA Hao	情報理工学研究科	博士前期課程
	SAVCHYN Roman	情報理工学研究科	博士前期課程
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) (9)	石田 明	BKC 総合科学技術研究機構	客員教授
	西林 孝浩	文学部	教授
	奥出 成希	映像学部	教授
	竹田 章作	映像学部	教授
	飯田 和敏	映像学部	教授
	八重樫 文	経営学部	教授
	横光 健吾	総合心理学部	特任助教
	山本 貴光	先端総合学術研究科	講師
	山岸 典子	グローバル教養学部	教授
客員協力研究員 (23)	天野 圭二	星城大学	教授
	Daniel D. Goering	Missouri State University	Assistant Professor
	Gualeni Stefano	University of Malta	Associate Professor
	飯田 (今泉) 真緒	株式会社ダズ	代表取締役
	犬伏 雅士	大阪大学	招聘教授
	Joleen Blom	IT University of Copenhagen Media & Performance	Postdoctoral Researcher
	川崎 寧生	立命館大学	授業担当講師
	北村 一真	任天堂株式会社 企画開発本部	
	小出 治都子	大阪樟蔭女子大学	講師
	小孫 康平	皇學館大学	特命教授
	Magnus Pfeffer	Hochschule der Medien Stuttgart Information Management	教授
	松永 伸司	京都大学	准教授
	村上 聡	京都芸術大学大学院	教授
	中山 淳雄	株式会社 Re entertainment	代表取締役
	難波 勇輝	株式会社セオ商事	社員
	尾鼻 崇	大阪国際工科専門職大学	准教授
	大谷 通高	総合地球環境学研究所	研究推進員
	齋藤 明宏	次世代 UI 研究所 情報学	所長メディア
	新 清士	デジタルハリウッド大学	准教授
	曾田 祐司	株式会社メタワークライフ	CEO
	Tosca Susana	Roskilde University	
	内田 治宏	マーザ・アニメーションプラネット株式会社	
	吉田 寛	東京大学大学院	准教授
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 64 名 (うち学内の若手研究者 計 19 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。(2022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	稲葉光行	混合研究法の手引き——トレジャーハントで学ぶ研究デザインから論文の書き方まで	共著	2021年4月	遠見書房	マイク・フェターズ, 抱井尚子, 河村洋子, 井上真智子, 尾島俊之, 本原理子, 榊原麗, エレン・ルビンスタイン	PP. 39~52
2	中村彰憲	2020年 中国ゲーム産業の現況	共著	2021年6月	角川アスキー総合研究所ファミ通ゲーム白書2021	北阪 幹生	334-339
3	中村彰憲	2020年 新興国ゲーム産業の現況	単著	2021年6月	角川アスキー総合研究所ファミ通ゲーム白書2021		342-347
4	中村彰憲	第6章海外動向2 中国	単著	2021年9月	デジタルコンテンツ協会デジタルコンテンツ白書2021		144-149
5	Roth, Martin	Japan's Media Culture between Local and Global: Current Perspectives on Regionality, Technology and Politics	共著	2021年12月	CrossAsia-eBooks	Yoshida, Hiroshi, Picard, Martin	編集全般、Introduction (pp. 1-7)
						Mühleder, Peter	章: Playing out of bounds? Cross-platform community practice in and beyond Dark Souls (PP. 315~335)
6	井上明人	環境問題を〈見える化する〉	共著	2022年3月	昭和堂	太田和彦, 藤枝侑夏, 大谷通高, 小田龍聖, 近藤康久, ハイマン マレー	PP. 141~156

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	2021年: ゲーム業界パースペクティブ: File03 株式会社アニプレックス デジタル事業部 次長 外山 祐介	単著	2021年6月	角川アスキー総合研究所ファミ通ゲーム白書2021		28-29	
2	中村彰憲	現地法人取材: BANDAI NAMCO Holdings CHINA CO., LTD. 新常態に適応し、新規IPも創出する段階へ BANDAI NAMCO Holdings CHINA CO., LTD. 冷泉弘隆 / 山田 大輔	単著	2021年6月	角川アスキー総合研究所ファミ通ゲーム白書2021		340-341	
3	中村彰憲	Interim Report on the Development of Shochiku Kyoto Studio VR Personal Tour System Using Unreal Engine 4	共著	2021年8月	Replaying Japan 2022 Proceeding		72-75	
4	ロート マーティン	日本のビジュアルメディア領域のための知識グラフ提供へ [Creating a knowledge graph	共著	2022年2月	デジタルアーカイブ学会誌, 6巻1号	プフェファー マグナス	PP. 31~34	招待論

		for the domain of Japanese Visual Media]						文
5	藤原 正仁, ロート マーティ ン	ドイツにおけるゲームレー ティングシステム:USK とBPJM による青少年保護	共著	2021年6月	シミュレーション&ゲー ミング31巻1号	藤原 正仁	PP. 63~75	解 説
6	藤原 正仁, ロート マーティ ン	ヨーロッパにおけるゲームレ ーティングシステム - PEGI システムの構造と変容	共著	2021年5月	デジタルゲーム学研究 14巻1号	藤原 正仁	PP. 19~31	有
7	Ruck Thawonmas	Difference in Perceived Similarity Between Humans and Machines: Case Study on Ukiyo-e Artworks	共著	2022年3月	ART RESEARCH, vol. 22- 2	Zhenao Wei, Shizhe Wang, Pujana Paliyawan	8 pages	有
8	Ruck Thawonmas	A Card Game for Collecting Human-Perceived Similarity Data of Artwork Images	共著	2022年1月	IEEE Access, vol. 10	Zhenao Wei, Pujana Paliyawan	pp. 8103- 8111	有
9	ターウォンマッ ト ラック	"アルツハイマー型認知症を早 期発見するための Minecraft のMODの提案	共著	2021年12月	芸術科学会論文誌, vol. 20, no. 5	伊藤聡子, パリ ヤワン プージャ ナー	pp. 254- 263, 2021	有
10	Ruck Thawonmas	JUSTIN Sings: Adding a Musical-Style Narration Generator to an APGWAP That Collects Ukiyo-e Artworks Descriptions	共著	2021年10月	Proc. of the 10th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)	Albertus Agung, Thanat Jumneanbun, Pujana Paliyawan	pp. 421-422	有
11	Ruck Thawonmas	Toward a PCG-Driven 3D Game for Preclinical Detection of Dementia	共著	2021年10月	Proc. of the 10th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)	Tannop Sangvanloy, Pujana Paliyawan, Kingkarn Sookhanaphibarn and Worawat Choensawat	pp. 711-712	有
12	Ruck Thawonmas	Cuteness in JUSTIN: adding a virtual moderator for entertaining user in an audience participation game	共著	2021年10月	Proc. of the 10th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)	Roman Savchyn, Pujana Paliyawan	pp. 843-844	有
13	Ruck Thawonmas	An Audience Participation Game with Difficulty Adjustment and Rap-Style Commentary Based on Audience Inputs	共著	2021年10月	Proc. of the 10th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)	Yiming Zhang, Albertus Agung, Pujana Paliyawan	pp. 845-846	有
14	Ruck Thawonmas	Maze Game with Singing Interface to Fight Dementia	共著	2021年10月	Proc. of the 10th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)	Jaturawit Chaiwong, Pujana Paliyawan, Kingkarn Sookhanaphibarn and Worawat Choensawat	pp. 847-848	有
15	Ruck Thawonmas	An Aerial Cinematographer AI for Settlements in Minecraft-Toward Their Crowd Assessment	共著	2021年10月	Proc. of the 10th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)	Hao Jia, Pujana Paliyawan	pp. 853-854	有
16	宮脇正晴	特許法102条3項の下での損 害額の算定 一事前のライセ ンス契約例がある場合の, 事 後的に見て妥当な実施料額の 検討	単著	2021年8月	L&T別冊『知的財産紛争 の最前線 No. 7』		PP. 46-51	無
17	宮脇正晴	指定商品やその容器の立体的 形状のみからなる商標の商標 法3条1項3号・同条2項該 当性	単著	2022年4月	L&T95号		pp. 40-48	単 著
18	Koichi Hosoi	Preserving Japan: Saving Digital Games for Future	単著	2021年6月	University of Ss. Cyril and Methodius in		124~130	無

		Generations			TrnavaActa Ludologica 4(1)			
19	福田一史	ビデオゲームの保存と目録	単著	2021年	情報の科学と技術		366~371	有
20	福田一史	ビデオゲームアーカイブにおける実物保存	共著	2022年	デジタルアーカイブ学会誌	高見澤こずえ	41~46	有
21	福田一史	国内のゲーム研究の動向: 書誌を用いた計量的分析	単著	2022年	日本デジタルゲーム学会 第12回年次大会予稿集		94~97	無
22	毛利仁美	ゲーム研究における小学館の学年別学習雑誌の役割に関する考察	単著	2022年	アート・ドキュメンテーション研究 No. 29		17~33	有
23	Jeremy White	The Opinions and Perceptions of K1-3 Parents in Relation to BYOD Implementation in Japanese Kindertartens	単著	2022年	International Journal of TESOL & Education		2巻1号, pp. 1-22	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	Gundam and the birth of the Real Robot Media Ecology	2021年6月	Mechademia International Conference: Kyoto 2021	
2	中村彰憲	グローバルゲーム業界最前線 2021—ニューノーマル時代を先行する欧米中に日本企業は如何に適應すべきか	2021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ズカンファレンス 2021 (CEDEC2021)	北阪幹生 上床光信
3	中村彰憲	キャラクター経済圏とIPクリエイションの視点から望む、ニューノーマル時代におけるメディアミックスの新パラダイム	2021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ズカンファレンス 2021 (CEDEC2021)	イシイジロウ 中山淳雄
4	中村彰憲	Interim Report on the Development of Shochiku Kyoto Studio VR Personal Tour System Using Unreal Engine 4	2021年8月	Replaying Japan 2021	Seiki Okude
5	Roth, Martin	Japanese Visual Media Graph - Bündelung des Wissens von Fan-Gemeinschaften in einem domänenspezifischen Knowledge Graph	2022年3月	DHd2022	Pfeffer, Magnus, Zoltan Kacsuk
6	Roth, Martin	GamfiNation. Historical characters in the Japanese musō game Sengoku BASARA	2021年6月	Mechademia 2021	Picard, Martin
7	Roth, Martin	Under the radar - Visualizing the spatial complexity of "Japanese" console videogames	2021年8月	Replaying Japan 2021	
8	Roth, Martin	デジタルゲームにおける『遊び』『集まれ動物の森』を例に	2021年6月	カルチュラル・タイフーン 2021	
9	宮脇正晴	Intellectual Property Law Issues Relating to Using Characters in Theme Parks	2022年3月	DIEG 2022 March 6 "Panel Discussion: Uncharted territory: Play culture and its prospects explored in Theme parks "	
10	斎藤進也	京都ストリート文化アーカイブ- 街を彩った大衆文化の記憶とその可視化-	2021年7月	ARC days、立命館大学アート・リサーチセンター	
11	斎藤進也	AIとゲームシステムによる『遊べる京都文化資源アーカイブ』の構築	2021年7月	ARC days、立命館大学アート・リサーチセンター	岡田陸
12	斎藤進也	京都の大衆音楽のルーツを辿る ~バンヒロシ大学 in 立命館大学~	2022年1月	第98回 国際ARCセミナー、立命館大学アート・リサーチセンター	バンヒロシ、 竹田章作
13	斎藤進也	京都ストリート文化アーカイブ- 街を彩った大衆文化の記憶とその可視化-	2022年2月	「日本文化デジタル・ヒューマニティーズ拠点」プロジェクト 成果報告会、立命館大学アート・リサーチセンター	竹田章作
14	Koichi Hosoi,	Activities to preserve and utilize Games in Kyoto and	2022年3月	Activities to preserve and utilize Games in Kyoto and Ritsumeikan from 1998 to 2022	

	Hitomi Mohri	Ritsumeikan from 1998 to 2022			
15	福田一史	国内のゲーム研究の動向: 書誌を用いた計量的分析	2022年	日本デジタルゲーム学会第12回年次大会	
16	稲葉光行	「創造と学習を横断する遊びプロジェクト-II」成果報告	2014年9月	ARC Days 2021	宮本敬太
17	Mitsuyuki Inaba	Ten Years of Dialogue: Reflecting on Replaying Japan	2021年8月	Replaying Japan Conference 2021	Koichi Hosoi, Rachael Hutchinson, Akinori Nakamura, Jérémie Pelletier-Gagnon, Geoffrey Rockwell and Mimi Okabe
18	稲葉光行	「創造と学習を横断する遊びプロジェクト-II」成果報告		文部科学省国際共同利用・共同研究拠点「日本文化資源デジタル・アーカイブ国際共同研究拠点」・「日本文化デジタル・ヒューマニティーズ拠点」プロジェクト/2021年度成果発表会	シン・ジュヒョン, 宮本敬太
19	井上明人	アルゴリズムを批評するために	2021年5月	IT 批評	
20	井上明人	Preservation Videogame Roundtable	2021年8月	2021 Replaying Japan	Akinori NAKAMURA, Masaharu MIYAWAKI, Jin Ha Lee, Henry E Lowood
21	井上明人	Theme Park Studies in Japan	2021年8月	2021 Replaying Japan	Martin Roth, T.L. Taylor, Akinori Nakamura, Yasuo Kawasaki
22	井上明人	ゲーム言説を通じた日独間の若者文化の比較	2021年2月	第6回若者文化シンポジウム「現代文化にみる東西の交流」	
23	Jeremy White	Digital stories as an expression of experience	2021年10月	(Invited Speaker) ICETC 2021	
24	Jeremy White	Moving towards a 2020s game jam definition	2022年1月	Asia CALL 2021	
25	Jeremy White	The Opinions and Perceptions of K1-3 Parents in Relation to BYOD Implementation in Japanese Kindergartens	2022年1月	Asia CALL 2021	

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：ゲーム研究における理論的研究の位置づけを考える	オンライン	2021年6月	20名	なし
2	第87回国際ARCセミナー	オンライン	2021年6月	30名	「ゲーム保存」がテーマ。アトリサーチセンターと共催
3	ゲームリサーチダンジョン03	オンライン	2021年7月	30名	なし
4	第88回国際ARCセミナー	オンライン	2021年7月	30名	「ゲーム保存」がテーマ。アトリサーチセンターと共催
5	第2回定例研究会：シリアスゲームはどのように受容されてきたのか	オンライン	2021年10月	20名	なし
6	ゲーム・スタディーズのフロンティア	衣笠キャンパス	2021年12月	50	山岡記念財団
7	Historica XR	ハイブリッド（京都府文化博物館）	2022年1月	40名	京都ヒストリカ国際映画祭実行委員会、ITコンソーシアム京都（クロスメディア部会）京都クロスメディア推進戦略拠点（KCROP）、京都府、公益財団法人京都産業21、京都の未来を拓く次世代産業人材活躍プロジェクト推進協議会と共催
8	Digital Entertainment Conference 2022: Advancing Digital Game Research Beyond COVID-19	オンライン	2022年3月	40名	ITコンソーシアム京都（クロスメディア部会）、デジタルアーカイブ学会（JSDA）「関西支部」、日本デジタルゲーム学会（DiGRA Japan）と共催

9	第3回定例研究会：ファンタジーを変えたゲームたち——日本におけるゲームの文化的影響に関して——	オンライン	2022年3月	20名	なし
10	第4回定例研究会：日本のゲームセンターに対する学術的研究の展望と課題—報告者の博士研究を中心に—	オンライン	2022年3月	15名	日本デジタルゲーム学会と共催
11	IEEE Consumer Technology Society, Entertainment and Gaming Technical Committee Talk	オンライン	2022年3月	40名	IEEE Consumer Technology Society と共催
12	「三国志 水魚之交」オンライン講演会	オンライン	2022年3月	15名	展示に資料提供。立命館大学アート・リサーチセンター、文部科学省国際共同利用・共同研究拠点「日本文化資源デジタル・アーカイブ国際共同研究拠点」と共催

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	井上明人	社会を考えるためのゲーム	立命館土曜講座	2021年7月
2	井上明人	「ゲーム」とは何か	慶應義塾大学 教養研究センター 実験授業「ゲーム学」	2021年10月
3	井上明人	アルゴリズムを批評するために	国際大学 GLOCOM 六本木会議	2021年10月
4	斎藤進也	天折写真家・相見明 眠るフィルム群 大学でデジタル保存	THE KYOTO (Web ジャーナル) <a href="https://www.kyoto-np.co.jp/articles/thekyoto/666490">https://www.kyoto-np.co.jp/articles/thekyoto/666490</a>	2021年10月1日
5	斎藤進也	遺品フィルム 立命大がデジタル化 NYで32歳事故死 京都出身写真家・相見明	京都新聞、2021年10月21日朝刊7面	2021年10月21日
6	Ruck Thawonmas and Pujana Paliyawan	講演：Towards Entertaining Fighting-Game Gameplay by AI	IEEE Consumer Technology Society, Entertainment and Gaming Technical Committee Talk (Zoom)	2022年3月4日
7	渡辺修司	京都府 京都デジタルアミューズメントアワードゲーム・インタラクティブ部門賞 (Picture Project)	京都デジタルアミューズメントアワード	2022年3月12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	藤枝 侑夏, 井上 明人, 太田 和彦	ゲーム学会 (GAS) 第19回ゲームコンペ	最優秀賞	コモنزの悲喜劇	2022年3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	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 2021年度：1,560千円	基盤研究(C)	2019年4月	2022年3月	代表
2	斎藤進也	インタラクティブCG技術を用いた質的調査法の拡張に関する研究 2021年度：1040千円	基盤研究(C)	2020年4月	2023年3月	代表
3	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 2021年度：910千円	挑戦的研究(萌芽)	2020年8月	2023年3月	代表
	斎藤進也					分担
4	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 2021年度：3,770千円	基盤研究(B)	2020年4月	2025年3月	代表
	THAWONMAS Ruck					分担
	細井浩一 中村彰憲					
5	細井浩一	日本文化資源としてのゲームデータベースのデータ設計と継続的構築に関する研究 2021年度：1,820千円	基盤研究(C)	2021年4月	2024年3月	代表
	福田一史					分担
-	斎藤進也	昭和期の映画館文化に関するノンフィルム資料アーカイブ	基盤研究(C)	2022年4月	2026年3月	分担

		の構築 2022年度: 1,560千円				
--	--	---------------------	--	--	--	--

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
-	井上明人	「ゲームプレイによる空間認知能力の変容について実証研究」11万円	中山隼雄財団 助成研究 (B)	2022年3月	2023年2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