

2021年度 研究センター事業報告書

研究センター名	クリエイティブ・メディア研究センター
---------	--------------------

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うだけでわかりやすく記述してください。

クリエイティブ・メディア研究センター（以下、CMRC）では、センターの発足以来、理工学と人文学を融合した領域横断的な研究体制のもと、メディア実践に関わる諸問題に取り組んできた。コロナ禍を経て大学教育をはじめとする多様な分野でDXが急速に進められるように、CMRCが研究の主たる対象とするクリエイティブ・メディア、すなわちユーザーが身体や感覚を能動的に関与させるメディア実践はますます重要性を増し、CMRCの推進する研究の社会的意義もまた高まっているといえる。こうした背景のもと、本年度は主に、1. リサーチ、アーカイブ、クリエイションの三部門に属する構成員による個別研究を進めると共に、2. 共同研究の一環として土曜講座の開催と科研費申請に取り組んだ。

1. 各部門における個別研究の推進

リサーチ部門では、デジタル技術に関わる諸実践について、プラットフォームビジネスやクリエイティブ産業の状況、ICT施策や美術作品等を対象に理論調査を進め、国内外の学会や研究会を中心にその成果を発表した。アーカイブ部門では、写真、映画、ゲーム、アニメーション等の個別のメディアを対象に、比較社会論的な視座からの研究を進めた。両部門は国外における先端的な成果を吸収するにとどまらず、グローバルに展開する諸事象やそれらをめぐる理論に対し、国内における歴史や実践をふまえたローカルな視点からの応答を行っている。各地域の固有性をふまえた理論の更新には、異なる専門分野をもつ多様な構成員が参画するCMRCの国際的なネットワークが寄与しているといえよう。そしてクリエイション部門では、ミクスリアリティ技術を活用した教育デバイスや、地域に根ざしたメディアアートなどの開発と成果発表を進めた。とりわけ、遠隔授業における3Dアバタの活用（望月茂徳ほか）や投影型ARを活用した教材開発（大島登志一ほか）は、先端的な技術を活用した開発成果の社会実装を強く意識したものであり、クリエイティブ・メディア研究の一環としてその成果を社会へと還元するものであるといえる。以上のように三部門のそれぞれにおいて、メディアに関わる多角的な研究を着実に進めることができた（各部門における個別研究の具体的な成果はⅢ.研究業績を参照）。

2. 部門を横断する共同研究の推進

CMRCでは、上記のように研究成果を社会へと還元することに加え、成果発表を開かれた場で行い研究者のみならず多様な参加者が自由に意見交換することを重要視している。こうした成果として、CMRCの企画による立命館土曜講座の実施（2021年10月9日、16日）が挙げられる。「デジタル技術のクリエイティビティ」と題された本企画では、CMRC構成員二名がそれぞれ、映画の特殊効果とミクスリアリティについて、近年の事例やこれまでの成果をとりあげながら、生活圏に浸透した今日的なメディアのあり方や、デジタル技術を活用したクリエイティビティまたはデジタル技術によるクリエイティビティの涵養について講演を行った。企画の検討を通じて各部門の成果を連携させる可能性を議論することにつながったことに加えて、一般公開された本講演では多様な参加者との活発な質疑応答が行われ、当該分野への一般的な関心の高さ、ひいてはCMRCの研究の意義が改めて確認される契機となった。

また、各部門の個別研究の成果を融合する分野横断型研究の一環として、科研費申請（基盤研究(B)）に取り組んだ。本研究は、ICT・メディア・身体の三項間の関係性をめぐる社会情報学的な観点からの教育用デバイスの開発、先端的なメディア論にもとづく次世代型教育モデルに必要な枠組みの構築、そして教育用デバイスの効果検証を担う調査研究の三つを連合させることで、創造的ICT教育モデルの構築と社会実装を目指すもので、これまでに構築したCMRCの研究体制と研究成果を有効に活用する発展的なプロジェクトであった。残念ながら結果は不採択となったものの、申請に向けて構成員間で意見交換を行うことで、相互の成果を確認すると共に、研究上のさらなる連携を見出す契機となり、今後の研究活動の方向性を検討することができた。

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	大山 真司	国際関係学部	教授
運営委員	大島 登志一	映像学部	教授
	北野 圭介	映像学部	教授
	北村 順生	映像学部	教授
学内教員 (専任教員、研究系教員等)	望月 茂徳	映像学部	准教授
	竹村 朋子	映像学部	准教授
	宋 基燦	映像学部	准教授
	大崎 智史	映像学部	講師
	福間 良明	産業社会学部	教授
	飯田 豊	産業社会学部	教授
	松島 綾	産業社会学部	教授
	トゥニ・クリストフ	グローバル教養学部	准教授
マーティン・ロート	先端総合学術研究科	准教授	
学内の若手研究者	専門研究員 研究員 初任研究員		
	補助研究員・リサーチアシスタント		
	大学院生		
	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	伊藤 守	早稲田大学教育・総合科学学術院	教授
	Steinberg, Marc	コンコルディア大学	教授
	田畑 暁生	神戸大学大学院人間発達環境学 研究科	教授
	前川 修	近畿大学文芸学部	教授
	増田 展大	九州大学大学院芸術工学研究院	講師
	松谷 容作	追手門学院大学社会学部	教授

	水嶋 一憲	大阪産業大学経済学部	教授
	毛利 嘉孝	東京藝術大学大学院国際芸術創造研究科	教授
	吉田 寛	東京大学大学院人文社会系研究科	准教授
	Richter, Steffi	ライプツィヒ大学歴史・芸術・オリエント学部東アジア研究所	主任教授
その他の学外者 (他大学教員・若手研究者等)	藤幡 正樹	東京藝術大学	名誉教授
	依田 富子	ハーバード大学東アジア言語・文明学部	教授
	Zahlten, Alexander	ハーバード大学東アジア言語・文明学部	教授
研究所・センター構成員 計 26 名 (うち学内の若手研究者 計 0 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	大山真司	プライマリー国際関係学	共著	2021年4月	ミネルヴァ書房	足立研幾、板木雅彦、白戸圭一、鳥山純子、南野泰義(編)	PP. 147~164
2	北野圭介	ジャパノラマ—1970年以降の日本の現代アート	共著	2021年6月	水声社	長谷川祐子(編)	PP. 148~154
3	Keisuke Kitano	JAPANORAMA: New Vision on Art Since 1970	共著	2021年6月	水声社	Yuko Hasegawa (ed.)	PP. 143~149
4	大崎智史	問う社会学—日常をめぐるいくつかの視点	共著	2021年10月	京都芸術大学 東北芸術工科大学 出版局 藝術学舎	北野知佳、唄邦弘	PP. 3~4, 74~84, 86~97, 100~111, 112~114
5	福間良明	戦争体験—1970年への遺書	単著	2021年6月	筑摩書房	安田武(著)	PP. 279~297
6	福間良明	シリーズ戦争と社会第4巻 言説・表象の磁場	共著	2022年2月	岩波書店	福間良明、蘭信三、石原俊ほか(編集委員)、佐藤卓巳・佐藤彰宣ほか(著)	PP. 105~130
7	福間良明	時間学の構築Ⅳ 現代社会と時間	共著	2022年2月	恒星社厚生閣	山口大学時間学研究所(編)	PP. 27~63
8	福間良明	昭和50年代論—「戦後の終わり」と「終わらない戦後」の交錯	共著	2022年3月	みずき書林	福間良明(編著)、井上義和、山本昭宏ほか(著)	PP. 7~27, PP. 579~631, PP. 632~635
9	飯田豊	「趣味に生きる」の文化論—シリアスレジャーから考える	共著	2021年4月	ナカニシヤ出版	宮入恭平・杉山昂平 [編]	PP. 34~43
10	飯田豊	ポストメディア・セオリーズ—メディア研究の新展開	共著	2021年4月	ミネルヴァ書房	伊藤守 [編]	PP. 94~116
11	飯田豊	技術と文化のメディア論	共著	2021年11月	ナカニシヤ出版	梅田拓也・近藤和都・新倉貴仁 [編著]	PP. 205~222
12	飯田豊	ゆるレポ—卒論・レポートに役立つ「現代社会」と「メディア・コンテンツ」に関する40の研究	共著	2021年11月	人文書院	岡本健・松井広志・松本健太郎 [編]	PP. 166~169
13	飯田豊	新版 メディア論	共著	2022年3月	放送大学教育振興会	水越伸、劉雪雁	PP. 44~60, 61~70, 71~83, 84~99, 100~

							116
14	Christophe Thouny	Wild Lines and Poetic Travels: A Kejiro Suga Reader	共著	2021年7月	Lexington Books	Doug Slaymaker (ed.)	PP. 117~136
15	Christophe Thouny	Thinking With Animation	共著	2021年9月	Cambridge Scholars Publishing	Joff P. N. Bradley and Catherine Ju-Yu Cheng (eds.)	PP. 150~172
16	Christophe Thouny	Epidemic and Ritual Practices in Japan	共著	2022年3月	Pro Univertaria	Carmen SAPUNARU TAMAS, Kathryn M. TANAKA (eds)	PP. 102~125
17	Roth, Martin	Japan's Contemporary Media Culture between Local and Global: Content, Practice, and Theory	共著	2021年12月	CrossAsia-eBooks	Mühleder, Peter (co-author) Hiroshi Yoshida, Martin Roth, Martin Picard (eds.)	編集全般、PP. 1~7、PP. 315~335
18	Marc Steinberg	Media and Management	共著	2021年7月	University of Minnesota Press and meson press	Rutvica Andrijasevic, Julie Yujie Chen, Melissa Gregg	PP. ix~xix、PP. 1~30
19	前川修	映像が動き出すとき—写真・映画・アニメーションのアルケオロジー	共著	2021年11月	みすず書房	トム・ガニング(著)、長谷正人(編・訳)、菊池哲彦ほか(訳)	PP. 237~270
20	増田展大	映像が動き出すとき—写真・映画・アニメーションのアルケオロジー	共著	2021年11月	みすず書房	トム・ガニング(著)、長谷正人(編・訳)、菊池哲彦ほか(訳)	PP. 201~234
21	松谷容作	映像が動き出すとき—写真・映画・アニメーションのアルケオロジー	共著	2021年11月	みすず書房	トム・ガニング(著)、長谷正人(編・訳)、菊池哲彦ほか(訳)	PP. 21~65
22	水嶋一憲	「多元主義」を理解するための30冊	共著	2021年9月	ECOSYX LAB	暮沢剛巳、清水知子ほか(著)	PP. 107~112
23	水嶋一憲	アセンブリ—新たな民主主義の編成	共著	2022年2月	岩波書店	アントニオ・ネグリ、マイケル・ハート(著)、水嶋一憲、佐藤嘉幸、箱田徹、飯村祥之(訳)	PP. V~IX PP. 299~391 PP. 445~457
24	毛利嘉孝	ジャパノラマ—1970年以降の日本の現代アート	共著	2021年6月	水声社	長谷川祐子(編)	PP. 134~147
25	Yositaka Mōri	JAPANORAMA: New Vision on Art Since 1970	共著	2021年6月	水声社	Yuko Hasegawa (ed.)	PP. 133~142
26	毛利嘉孝	覆面アーティスト バンクシーの正体	単著	2021年7月	宝島社	毛利嘉孝(監修)	全128頁
27	Hiroshi Yoshida	Japan's Contemporary Media Culture between Local and Global: Content, Practice, and Theory	共著	2021年12月	CrossAsia-eBooks	Hiroshi Yoshida, Martin Roth, Martin Picard (eds.)	編集全般、PP. 1~7

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	Toshikazu Ohshima	HoloBurner: Mixed Reality Equipment for Learning Flame Color Reaction by using Aerial Imaging Display	共著	2021年12月	Proceedings of SIGGRAPH ASIA 2021, Emerging Technology	Kai Nishimoto	Article No. 7, PP. 1~2	有
2	大島登志一	ImayohClay: 粘土型インタフェースを用いた色	共著	2022年2月	情報処理学会シンポジウム インタラクション2022 論文集	山本知沙	PP. 310~315	無

		と言葉に親しむための AR 教材						
3	大島登志一	CARAMEL:電子ブロックと投影型 AR を用いて電気の基礎を学ぶインタラクティブ理科教材の研究	共著	2022 年 2 月	情報処理学会シンポジウム インタラクシオン 2022 論文集	渡邊竜	PP. 394 ~399	無
4	大崎智史	漫画の幽霊: 网络漫画の生態体系探究	単著	2022 年 1 月	中国电影艺术研究中心	王飞 张美晴訳	PP. 114 ~120	有
5	Yoshiaki Fukuma	The Arguments on War Experience in Postwar Japan and "Criticism of Victim Mentality"	単著	2021 年 4 月	京都大学大学院教育学研究科メディア文化論研究室、京都メディア史年報、第 7 号		PP. 212 ~217	有
6	福間良明	青年学級、大学、そして司馬遼太郎ブーム——格差ゆえに教養が求められた時代	単著	2021 年 7 月	中央公論新社、『中央公論』、第 135 巻第 8 号		PP. 46~53	有
7	飯田豊	「壁のない教室」としての『北白川こども風土記』	単著	2021 年 6 月	京都大学人文科学研究所、人文学報、117 号		PP. 167 ~169	無
8	飯田豊	放送人、小松左京——一九六〇年代のメディア論的想像力	単著	2021 年 9 月	青土社、現代思想、2021 年 10 月臨時増刊号		PP. 115 ~125	無
9	飯田豊	考現学のメディア論	単著	2021 年 9 月	現代風俗研究会東京の会、現代風俗学研究、21 号		PP. 3~8	無
10	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
11	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	有
12	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 for the domain of Japanese Visual Media]	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 マグヌス	PP. 31~34	招待論文
13	伊藤守	知の拠点としての再出発に向けて——「日本メディア学会」とジャーナリズム研究	単著	2021 年 10 月	日本新聞協会、新聞研究、838 号		PP. 54~57	無
14	伊藤守	ネットワーク社会研究の成果と課題	単著	2022 年 1 月	日本メディア学会、マス・コミュニケーション研究、100 号		PP. 89~100	有
15	Marc Steinberg	From Automobile Capitalism to Platform Capitalism:	単著	2021 年 7 月	Organization Studies (July, 2020) https://doi.org/10.1177%2F01708406211030681		頁数なし	有

		Toyotism as a Prehistory of the Digital Economy						
16	田畑暁生	地域情報化政策からスマートシティ、スーパーシティへ	単著	2021年9月	神戸大学大学院人間発達環境学研究科研究紀要15(1)		PP. 79~88	無
17	Osamu Maekawa	Thinking Ghost Photography	単著	2022年2月	Revue internationale de Photolittérature n°4		頁数なし	有
18	増田展大	創造から発明へ—カンギレムとシモン・ドンにおける技術論の系譜	単著	2021年10月	西日本哲学年報 29号		PP. 21~39	有
19	Nobuhiro Masuda	Living Images, Inert Humans: Vitality of the Images Appearing in Chromatophony and a Wave	共著	2021年11月	The Sixth Transdisciplinary Imaging Conference: Dark Eden	Juppo Yokokawa, Kazuhiro Jo, Yosaku Matsutani	PP. 88~99	有
20	Nobuhiro Masuda	Chromatophony: A Potential Application of Living Images in the Pixel Era	共著	2022年3月	Leonardo, 55(3), Early Access	Juppo Yokokawa, Kazuhiro Jo	PP. 252~257	有
21	Yosaku Matsutani	Living Images, Inert Humans: Vitality of the Images Appearing in Chromatophony and A Wave	共著	2021年11月	The proceedings of The Sixth Transdisciplinary Imaging Conference: Dark Eden	Nobuhiro Masuda, Juppo Yokokawa, Kazuhiro Jo	PP. 88~99	有
22	松谷容作	土とアート——三原聡一郎《土をつくる》をめぐる一考察	単著	2022年12月	國學院大學、國學院大學紀要、60巻71号		PP. 71~91	有
23	水嶋一憲	コモン／ウイルス再考：ポストコロナ時代の政治・メディア・資本主義の連関についての試論	単著	2021年6月	カルチュラル・スタディーズ学会、年報カルチュラル・スタディー、9巻		PP. 5~23	有
24	吉田寛	视频游戏的符号理论分析——以屏幕的双重化为中心	単著	2021年11月	『澁井新聞』2021年11月6日			無

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	Shinji Oyama	Why do they not talk about creativity in Japanese Creative Industries?	2021年4月	XJTLU School of Humanities and Social Sciences Research Seminar Series	
2	Shinji Oyama	Cultural Workers in Japan: getting in and moving up?	2021年6月	カルチュラル・タイフーン2021	Kyoko Shoji Hearn, Olga Ilina, Suzanne Mooney
3	Toshikazu Ohshima	HoloBurner: Mixed Reality Equipment for Learning Flame Color Reaction by using Aerial Imaging Display	2021年7月	Laval Virtual 2021, ReVolution #Research (on-line)	Kai Nishimoto
4	Shinji	Getting in and getting on:	2022年3月	King's College Department of Media	

	Oyama	creative works in Japan		and Cultural Industries, Asian Cultural Policy Seminar	
5	大島登志一	3D アバタを利用した遠隔授業での頭部動作の認識を用いた意思表示インタフェース	2021年8月	エンタテインメントコンピューティング 2021 (オンライン)	長尾優花、北野圭介、望月茂徳
6	Toshikazu Ohshima	HoloBurner: Mixed Reality Equipment for Learning Flame Color Reaction by using Aerial Imaging Display	2021年12月	SIGGRAPH Asia 2021, Emerging Technology	Kai Nishimoto
7	大島登志一	遠隔授業における 3D アバタと相槌の強調表現を用いた意思表示インタフェースとその検証	2022年3月	第26回一般社団法人情報処理学会シンポジウム インタラクシオン 2022 (オンライン)	長尾優花、北野圭介、望月茂徳
8	大島登志一	CARAMEL: 電子ブロックと投影型 AR を用いて電気の基礎を学ぶインタラクティブ理科教材の研究	2022年3月	情報処理学会シンポジウム インタラクシオン 2022 (オンライン)	渡邊竜
9	大島登志一	ImayohClay: 粘土型インタフェースを用いた色と言葉に親しむための AR 教材	2022年3月	情報処理学会シンポジウム インタラクシオン 2022 (オンライン)	山本知沙
10	北野圭介	3D アバタを利用した遠隔授業での頭部動作の認識を用いた意思表示インタフェース	2021年8月	エンタテインメントコンピューティング 2021 (オンライン)	長尾優花、大島登志一、望月茂徳
11	北野圭介	遠隔授業における 3D アバタと相槌の強調表現を用いた意思表示インタフェースとその検証	2022年3月	第26回一般社団法人情報処理学会シンポジウム インタラクシオン 2022 (オンライン)	長尾優花、大島登志一、望月茂徳
12	北村順生	(座長)	2021年9月	第三セッション「情報と社会」、2021年社会情報学会(SSSI)学会大会	阪田邦子(コメンテーター)ほか
13	望月茂徳	3D アバタを利用した遠隔授業での頭部動作の認識を用いた意思表示インタフェース	2021年8月	エンタテインメントコンピューティング 2021 (オンライン)	長尾優花、北野圭介、大島登志一
14	Mochizuki Shigenori	Resonant Webs: An International Online Collaborative Arts Performance for Individuals with and without a Disability	2021年12月	EAI Interactivity and Game Creation. ArtsIT 2021 (Germany, Online)	Duckworth Jonathan, Eldridge Ross, Hullick James
15	望月茂徳	遠隔授業における 3D アバタと相槌の強調表現を用いた意思表示インタフェースとその検証	2022年3月	第26回一般社団法人情報処理学会シンポジウム インタラクシオン 2022 (オンライン)	長尾優花、北野圭介、大島登志一
16	福間良明	大衆教養主義の戦後史	2021年9月	七隈史学会第23回大会	
17	福間良明	戦後日本と戦争体験論の変容:「戦中派」とその時代	2022年1月	翰林大学日本学研究所、国際学会議「東アジアにおけるポスト帝国と権力:せめぎあう人、文化、そして境界」	
18	福間良明	今日の大学生にとっての『教養』:『勤労青年の教養文化史』と教養科目をめぐって	2022年1月	教養科研プロジェクト、第6回教養教育研究会	
19	福間良明	戦争とメディア・文化:『継承』の欲望への問い	2022年1月	日本学会議社会学委員会・社会学系コンソーシアム、シンポジウム「いま『戦争』を考える」	
20	Yutaka Iida	Do Robots Dream of Digitalized Humans? : Three Preliminary Studies of Robot, Art, and Literacy	2021年7月	2021 Connected learning Summit, Online	Shin Mizukoshi, Chang Geun Oh, Seongsoo Baeg

21	松島綾 (司会)	概念としての「コミュニケーション」再考—領域を超えた議論へ向けて—	2021年6月	日本コミュニケーション学会 第50周年記念年次大会	パネリスト:五十嵐紀子、石黒武人、中西満貴典、松本健太郎
22	松島綾	率直な語りと真実を結びつける表象関係—エウリピダスの悲劇に見る真実の条件としての構成的外部(狂気、怪物、錯覚)—	2021年6月	日本コミュニケーション学会 第50周年記念年次大会	
23	トゥニ・クリストフ	Burning Barns: Southern Poetics of Fire	2021年6月	Mechademia Online Conference	
24	トゥニ・クリストフ	東京と今和次郎—「動き」としての惑星都市論	2021年7月	法政大学国際日本学研究所公開研究会「新しい「国際日本学」を目指して(11)」、オンライン	
25	トゥニ・クリストフ	Pandemic as Recycled Metaphor: Topologies of Bourgeois Domesticity in Guy de Maupassant and Mori Ōgai	2021年10月	INTERFACEing 2021, Taiwan National University Webinar	
26	トゥニ・クリストフ	Requiem for the Human in Sono Shion's <i>The Whispering Star</i>	2021年11月	Deleuze and Guattari Studies in India, Online International Conference	
27	トゥニ・クリストフ	Delivery Service Nation - Stranded	2022年3月	AAS Annual Conference, Honolulu, Online	
28	トゥニ・クリストフ	Hunting the Everyday: Street Observation, Animals and Play in the Urban Jungle	2022年3月	AAS Annual Conference, Honolulu, Online	
29	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	
30	Roth, Martin	GamifiNation. Historical characters in the Japanese musō game Sengoku BASARA	2021年6月	Mechademia 2021	Picard, Martin
31	Roth, Martin	Under the radar - Visualizing the spatial complexity of "Japanese" console videogames	2021年8月	Replaying Japan 2021	
32	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
33	伊藤守	東アジア圏における／を対象とするメディア研究の交流	2021年11月	国際シンポジウム「東アジア圏のメディア／ジャーナリズム研究と交流の意義—学会70周年を記念して」、日本メディア学会2021年秋季大会	Anthony Fung, Dal Yong Jin, Jihyang Choi, 林香里、黄盛彬、李美淑
34	増田展大	行き違うアニミズム—イメージ人類学、または物質に生じる思考について	2021年6月	第53回マルチスピーシーズ人類学研究会(参与と生命I 生きる場とともにたしかめる知を巡らせる)	
35	増田展大	生命をめぐる分類思考の回帰	2021年9月	令和三年度九州大学哲学会シンポジウム	
36	増田展大	起源の映画にみるポスト・シネマ—メディア、身体、リズム	2021年10月	京都大学映画メディア合同研究室 第1回シンポジウム「ポスト・シネマの映像ゆれる身体とメディアの今」	
37	Nobuhiro Masuda	Transductive Media for Multispecies Aesthetics	2021年11月	Futures of Living Technologies	
38	増田展大	客観性はどこにあるのか	2021年12月	表象文化論学会第15回研究発表集会ワークショップ2「ダストン／ギャリソン『客観性』を読む」	
39	Yosaku Matsutani	Mimesis and Environment on the	2021年5月	POSTHUMAN MIMESIS: EMBODIMENT, AFFECT,	

		Posthuman Condition in the Recent Art Works of Soichiro Mihara		CONTAGION、オンライン	
40	松谷容作	土をつくる》(2021)におけるライフ/デス	2021年5月	「ライフ/デス・アートの美学」第4回会合	
41	Yosaku Matsutani	Becoming Static: Experiences of Pathé Baby Before The Second World War in Japan	2021年6月	4th International Conference - Stereo & Immersive Media 2021	
42	Yosaku Matsutani	Making Soil	2021年11月	4th Renewable Futures Conference 2021 FeLT Futures of Living Technologies、オンライン	
43	Yosaku Matsutani	An Infinite Cycle of Life and Death in Making Soil	2021年11月	Art and Critical Ecologies: Multiscalar Engagements (Panel 3: Art and Microbial Worlds)、オンライン	Soichiro Mihara
44	Kazunori Mizushima	From Neo-Tokyo to Neo-China and Beyond: For the Navigation of Futures in East Asian Media Ecologies	2021年4月	Harvard University Department of East Asian Language and Civilizations, Futurisms and East Asian Media Ecologies	
45	水嶋一憲	〈帝国〉内での新たな内戦とパンデミック	2022年3月	『アセンブリ』(岩波書店)刊行記念『〈帝国〉から『アセンブリ』へ、ネグリ=ハートの軌跡』	
46	毛利嘉孝	(司会)	2021年6月	「伝統と革新—金沢からグローバルに思考する」、カルチュラル・タイフーン 2021	菊池裕子、長谷川祐子

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	Chris Marker Workshop	International Webinar	2021年4月	10名	立命館大学
2	Play and Record: Hani Susumu's Camera Eye	International Webinar	2021年7月	15名	立命館大学
3	Filmic Spaces: Hong Kong's Moratorium	International Webinar	2021年11月	10名	立命館大学
4	ゲームスタディーのフロンティア	衣笠キャンパス	2021年12月	50名	山岡記念財団

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	大島登志一	ICTとミクストリアリティが拓くクリエーションの未来	立命館土曜講座(オンライン)	2021年10月
2	北野圭介	泳ぐ彼女を覗くあなたの眼差しを寝そべるわたしが視てあげよう、叩き割ってあげよう。そして……—ピロロティ・リスト展に寄せて	Artscape, 2021年7月15日号、 https://artscape.jp/focus/10169985_1635.html	2021年7月
3	望月茂徳	東山 水光巡り(望月ゼミ、Naked, Incとの共同作品制作)	京都 東山花灯路2022 参考: https://youtu.be/EZ7hiHefIVk	2022年3月
4	大崎智史、小寺未知留	SERIES リベラルアーツ 人間5部作 [3] わたしの“好き”を見つける(トークイベント)	オンライン	2021年7月
5	大崎智史	特殊効果と映像表現	立命館土曜講座(オンライン)	2021年10月
6	飯田豊	広報メディア温故知新⑦~⑩	月刊広報会議、計12回掲載	2021年4月~2022年3月
7	飯田豊	美術史の切断面を浮き彫りに—芸術家たちのメディア論的想像力覚醒の過程(松井茂『虚像培養芸術論—アートとテレビジョンの想像力』(フィルムアート社)書評)	週刊読書人、2021年6月4日号	2021年6月
8	飯田豊	米倉律『「八月ジャーナリズム」と戦	共同通信、2021年8月11日配信	2021年8月

		後日本 一戦争の記憶はどう作られてきたのか』(花伝社) 書評		
9	飯田豊	テレビシンポジウム「コロナ禍のテレビ ～“現在地”とそこから見つめる“アシタ”」	民間放送70周年記念全国大会、2021年10月23日	2021年10月
10	飯田豊	社会との関係を多角的に検討 —ソーシャルメディア自体の輪郭が曖昧な現状において、読者の幅広い興味関心に応えられる一冊(松井広志・岡本健編著『ソーシャルメディア・スタディーズ』(北樹出版) 書評)	図書新聞、2021年10月23日号	2021年10月
11	飯田豊	都市とメディアの過去/現在/未来	ZOZO Fashion Tech News、計5回掲載	2021年12月～2022年2月
12	飯田豊	仮想世界メタバース ゲームの先に広がる未来	NIKKEI LIVE「Global Tech LIVE」	2022年2月
13	飯田豊	青少年のメディア・リテラシー育成に関する放送局の取り組みに対する調査研究	BPO年次報告会、2022年3月16日	2022年3月
14	飯田豊	これからのメディアと、メディア研究を考える —文研75周年記念シンポジウム	NHK文研フォーラム2022、2022年3月2日	2022年3月
15	Nobuhiro Masuda	Who is the Biohacker?: Its Historical Position	BioClub Lecture, the BioHack Academy, BioClub Tokyo (with Kazuhiro Jo)	2022年3月
16	松谷容作	2021年のリサ・カートライト『X線と映画——医療映画の視覚文化史』	オンライン連続書評会「映像文化論への招待」第1回 リサ・カートライト『X線と映画——医療映画の視覚文化史』(青弓社)	2022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	衣笠三郎	財団法人〇〇財団	〇〇優秀文化賞	〇〇に関する研究	2014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	大山真司	Subscription Video On Demand in Japan and East Asia: its impact on national and transnational production and distribution of media contents	基盤研究(C)	2019年4月	2022年3月	代表
2	大島登志一	フィジカルな体験を重視した複合現実型インタラクティブ学習教材の研究	基盤研究(C)	2021年4月	2024年3月	代表
3	北村順生	映像アーカイブの教育活用によるサーキュレーション型文化創造に関する実践的研究	基盤研究(C)	2018年4月	2022年3月	代表
4	北村順生	身振り言語に見る戦後日本の知識人—加藤周一、丸山眞男、鶴見俊輔を例にして	挑戦的研究(萌芽)	2021年7月	2024年3月	分担
5	望月茂徳	共生型高付加価値社会におけるインクルーシブなインタラクティブメディアの開発	基盤研究(C)	2017年4月	2022年3月	代表
6	望月茂徳	インクルーシブな社会形成を促すインタラクティブメディアと体験デザインの開発	基盤研究(C)	2021年4月	2024年3月	代表
7	竹村朋子	社会的認知理論にもとづく高齢者のデジタル・デバイドの要因および影響の研究	若手研究	2020年4月	2023年3月	代表
8	福間良明	東北アジアにおける戦後日本思想—加藤周一、丸山眞男、竹内好、鶴見俊輔を軸として	基盤研究(B)	2020年4月	2023年3月	分担
9	福間良明	近代日本の政治エリート輩出における「メディア経験」の総合的研究	基盤研究(B)	2020年4月	2023年3月	分担
10	福間良明	戦後日本における勤労青年の教育・教養文化に関する歴史社会学的研究	挑戦的研究(萌芽)	2020年7月	2023年3月	代表
11	飯田豊	メディア文化史における「1970年代」の戦後史位置の再考	基盤研究(B)	2017年4月	2023年3月	分担

12	飯田豊	万国博覧会に見る「日本」 — 芸術・メディアの視点による国際比較	基盤研究(B)	2018年4月	2023年3月	分担
13	飯田豊	初期CATVの自主放送をめぐる思想と実践 — メディアの考古学および民俗学の視点から	基盤研究(C)	2019年4月	2024年3月	代表
14	トゥニ・クリストフ	Asian Urban Dwelling Experiences in the work of Kon Wajiro	若手研究	2019年4月	2023年3月	代表
15	トゥニ・クリストフ	Asian Urban Dwelling Experiences in the work of Kon Wajiro	研究基盤整備	2019年4月	2023年3月	代表
16	伊藤守	「ソーシャルメディア型」の世論形成と情動現象の総合的研究	基盤研究(B)	2019年4月	2022年3月	代表
17	前川修	ライフ/デス・アートの美学	基盤研究(B)	2020年4月	2023年3月	代表者
18	前川修	「自撮り」のメディア文化史	基盤研究(B)	2021年4月	2024年3月	分担
19	増田展大	ライフ/デス・アートの美学	基盤研究(B)	2020年4月	2023年3月	分担
20	増田展大	「自撮り」のメディア文化史	基盤研究(B)	2021年4月	2024年3月	分担
21	増田展大	生命の物質化・物質の生命化に関する理論調査と制作実践	基盤研究(B)	2021年4月	2024年3月	代表
22	松谷容作	ライフ/デス・アートの美学	基盤研究(B)	2020年4月	2023年3月	分担
23	松谷容作	「自撮り」のメディア文化史	基盤研究(B)	2021年4月	2024年3月	分担
24	松谷容作	生命の物質化・物質の生命化に関する理論調査と制作実践	基盤研究(B)	2021年4月	2024年3月	分担
25	水嶋一憲	グローバル制御社会におけるメディア・技術・資本主義の新たな連関に関する学際的研究	基盤研究(C)	2019年4月	2022年3月	代表
26	毛利嘉孝	プレーポストオリンピック期東京における世界創造都市の積層と接続に関する比較社会学	基盤研究(A)	2018年4月	2023年3月	分担
27	毛利嘉孝	デジタルメディア時代の文化と生活様式の比較文化研究と社会学	国際共同研究強化(B)	2019年10月	2023年3月	代表
28	吉田寛	デジタルゲームにおける没入(イマージョン) 概念の美学的考察	基盤研究(C)	2020年4月	2023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	大島登志一	複合現実感を用いた超音波ガイド下穿刺手技支援技術の研究開発	AMED 橋渡し研究戦略的推進プログラム・異分野融合型研究シーズ	2021年4月	2022年3月	代表
2	大島登志一	作業効率化の改善に資するXR技術の機能研究	JAXA 宇宙探査イノベーションハブ / 革新的将来宇宙輸送プログラム	2022年1月	2023年1月	分担
3	望月茂徳	インクルーシブなデジタルメディアの開発と検証: 障害のある人のための創造的な活動とリハビリテーションのデザイン	トヨタ財団 特定課題「先端技術と共創する新たな人間社会」	2020年4月	2022年3月	代表
4	望月茂徳	Resonant Webs: Innovations in Art Technology for Individuals with Disability	Australia-Japan Foundation grant (豪日交流基金助成金プログラム)	2020年1月	2022年12月	分担
5	飯田豊	青少年のメディア・リテラシー育成に関する放送局の取り組みに対する調査研究	放送倫理・番組向上機構 [BPO] 青少年委員会	2019年4月	2022年3月	分担

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