

## 2022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うことが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**

いよいよ新型コロナによる状況が収束に近づく中、当センターは8月に国際カンファレンスをハイブリッドで開催したのに加え、年間15回の定例研究会を開催した。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、企業や自治体など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。（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9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 文化資源としてのゲームアーカイブ構築（責任者：映像学部・教授・細井浩一）
- ② ゲームの社会的・教育的応用可能性の研究（責任者：政策科学部・教授・稲葉光行）
- ③ デジタルゲームの表現と経験に関する批判的研究、データ視点からのゲーム研究（責任者：先端総合学術研究科・准教授・Martin Roth）
- ④ ゲーム産業における知的財産権の過剰な行使の防止（責任者：法学部・教授・宮脇正晴）
- ⑤ ゲーム産業とその他のコンテンツ産業との関係性に関する総合的研究（責任者：映像学部・教授・中村彰憲）
- ⑥ ゲーム作家育成のためのデザインと倫理の研究（責任者：映像学部・准教授・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（責任者：情報理工学部・教授・THAWONMAS Ruck）
- ⑧ デジタルゲームと教育（責任者：情報理工学部・准教授・WHITE Jeremy）
- ⑨ ゲームの総合的な現象論（責任者：映像学部・講師 井上明人）

**【3】紀要発刊**

コロナ渦の遅れで2021年度発行予定であった「Replaying Japan Vol. 4」を2022年7月に、「Replaying Japan Vol.5」を2023年3月に発行した。

**【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。2022年度は、30名（国内17名、国外13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、2022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4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 2022年4月～2023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 2022年6月～2023年2月）
- ② KyotoCMEX、京都知恵産業の森、ならびに株式会社セガと社会連携を推進した。

**【6】海外連携の推進**

2022年度より国際共同研究推進プログラムの申請が受理され、それにもつぎ、アルバータ大学 Kule 高等研究所ならびに AI4Society との連携強化に関する施策が推進した。2022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 を開催したのに加え、国際共同研究を強化するべく MOU の締結を進めた。またマルタ共和国のマルタ大学のデジタルゲーム研究所(Institute of Digital Games)と、Erasmus+の枠組みで学術交流を行い、研究者が相互の大学で講義を行い、知見を交換した。また、ベルギー王国のリエージュ大学の Liège Game Lab と覚書を締結した。

## 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、2023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	細井 浩一	映像学部	教授	
	稲葉 光行	政策科学部	教授	
	宮脇 正晴	法学部	教授	
	Jeremy WHITE	情報理工学部	教授	
	THAWONMAS Ruck	情報理工学部	教授	
	渡辺 修司	映像学部	教授	
	Martin ROTH	先端総合学術研究科	准教授	
	斎藤 進也	映像学部	准教授	
	井上 明人	映像学部	講師	
学内教員 (専任教員、研究系教員等)	奥出 成希	映像学部	教授	
	飯田 和敏	映像学部	教授	
	竹田 章作	映像学部	教授	
	西林 孝浩	文学部	教授	
	石田 明	総合科学技術研究機構	客員教授	
	八重樫 文	経営学部	教授	
	黄 巍	テクノロジー・マネジメント研究科	准教授	
	山岸 典子	グローバル教養学部	教授	
学内の若手研究者	専門研究員	Juhyung Shin	先端総合学術研究科	専門研究員
	研究員	川崎 寧生	先端総合学術研究科	専門研究員
	初任研究員			
	補助研究員・リサーチアシスタント			
	大学院生	WEI Zhenao	情報理工学研究科	博士後期課程
		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
		LIU Yushi	情報理工学研究科	博士前期課程
		CHANMAS Gunt	情報理工学研究科	博士前期課程
		KHAN Ibrahim Khan	情報理工学研究科	博士前期課程
		MARCEL Wira Marcel	情報理工学研究科	博士前期課程
		NGUYEN Van Thai	情報理工学研究科	博士前期課程
YU Lian		情報理工学研究科	博士前期課程	
田邊 准	情報理工学研究科	博士前期課程		

	Moon JHee	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	楊 思予	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	梁 宇熹	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	向江 駿佑	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	田中 俊太郎	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	松元 一織	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	Huang Chushan	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	Tan Lacheng	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	Sho Gan	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	Kim Kyo	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	Wu Zewei	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	平田清音	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	木村亮太	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	Mai Kekekai	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	Shen Jia	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	梁世佑	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	宮本敬太	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	長尾亮虎	映像研究科	博士後期課程
	TAN Weihongguang	映像研究科	博士後期課程
	LI Xuan	映像研究科	博士前期課程
	鎌倉 幸基	映像研究科	博士前期課程
	岡田陸	映像研究科	博士後期課程
	長谷川綾音	映像研究科	博士前期課程
	高松美紀	映像研究科	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)			
客員協力研究員	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
	今泉 真緒	株式会社ダズ	代表取締役
	犬伏 雅士	奈良女子大学	特任教授
	Joleen Blom	IT University of Copenhagen Media & Performance	Postdoctoral Researcher
	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	教授
	内田 治宏	マーザ・アニメーションプラネ ット株式会社	上席執行役員
	吉田 寛	東京大学大学院	准教授
	Elina Koskinen	Tampere University	Doctoral researcher
	Nökkvi Bjarnason	University of Iceland	Cultural Studies PhD
	Victor Manuel Navarro Remesal	Uniersitat Pompeu Fabra	准教授
	Ana Beatriz Perez Zapata	Uniersitat Pompeu Fabra	講師
	Pujana Paliyawan	Freelance	Consultant
	Volkan Eke	The New School	Doctoral Candidate
	Fox Harrell	マサチューセッツ工科大学	教授
	毛利 仁美	大阪公立大学	非常勤講師
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 86 名	(うち学内の若手研究者 計 39 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。(2023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	中村 彰憲	2021年 中国ゲーム産業の現況	共著	2022年 9月	角川アスキー総合研究所ファミ通ゲーム白書 2022	北阪 幹生	328-333
2.	中村 彰憲	2021年 新興国ゲーム産	単著	2022年 9月	角川アスキー総合研究		336-341

		業の現況			所ファミ通ゲーム白書 2022		
3.	中村 彰憲	第6章海外動向2 中国	単著	2022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2022		134-139
4.	井上明人	Liberty 2.0-自由論のバー ジョン・アップはありうる のか?	共著	2023年2月	弘文堂	駒村圭吾(編著)、宇 佐美 誠(執筆)、河島 茂生(執筆)、小久保 智淳(執筆)、瑞慶山 広大(執筆)、成原 慧 (執筆)、西村 友海(執 筆)、水谷 瑛詞郎(執 筆)、吉田 徹(執筆)	PP. 61~83
5.	宮脇正晴	入門知的財産法	共著	2023年2月	有斐閣	平嶋竜太、蘆立順美	PP. 1-20, 233- 331

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	細井浩一	メタバースの基礎と本質 的な特性について～ビジ ネスプラットフォームと しての可能性	単著	2022年 6月	技術情報協会 研究開発 リーダー 19(3)		38-42	無
2.	細井浩一	産学公連携イベント 「KYOTO HISTORICA」プ ロジェクトの起源と発展 —「日本映画発祥の地、 太秦を守る」ための映画 祭と地域活性化政策—	共著	2023年 3月	立命館大学映像学会 立 命館映像学 16	中村彰憲	123- 146	無
3.	細井浩一	メタバース上での「遊び」 を媒介とした日本文化学 習支援に関する研究	共著	2023年 3月	立命館大学ゲーム研究セ ンター Replaying Japan 5	稲葉光行、ラッ ク・タウンマッ ト、中村彰憲、上 村雅之	27-33	無
4.	THAWONMAS Ruck	DareFightingICE Competition: A Fighting Game Sound Design and AI Competition	共著	2022年 8月	Proc. of the 2022 IEEE Conference on Games	Ibrahim Khan, Thai Van Nguyen, Xincheng Dai, Ruck Thawonmas	478- 485	
5.	THAWONMAS Ruck	Science Birds Gameplay With a Smile Interface to Promote the Spectator's Emotion	共著	2022年 8月	Proc. of the 2022 IEEE Conference on Games	Febri Abdullah, Mury F. Dewantoro, Ruck Thawonmas and Fitra A. Bachtiar	584- 585	
6.	THAWONMAS Ruck	Cute Helper: A Study on the Effect of Virtual Character Expressions on Players' Engagement in a Game for	共著	2022年 8月	Proc. of the 2022 IEEE Conference on Games	Albertus Agung, Roman Savchyn, Pujana Paliyawan	588- 589	

		Collecting Artwork Descriptions				and Ruck Thawonmas		
7.	THAWONMAS Ruck	A Deep Reinforcement Learning Blind AI in DareFightingICE	共著	2022年8月	Proc. of the 2022 IEEE Conference on Games	Thai Nguyen, Xincheng Dai, Ibrahim Khan, Ruck Thawonmas and Hai V. Pham	632-637	
8.	THAWONMAS Ruck	Fighting-Game Gameplay Generation Using Highlight Cues	共著	2022年9月	IEEE Transactions on Games 14(3)	Ryota Ishii, Keita Fujimaki, Ruck Thawonmas	533-538	
9.	THAWONMAS Ruck	Impressions of the GDMC AI Settlement Generation Challenge in Minecraft	共著	2022年9月	Proc. of the 17th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG) 2022	Christoph Salge, Claus Aranha, Adrian Brightmoore, Sean Butler, Rodrigo Canaan, Michael Cook, Michael Cerny Green, Hagen Fischer, Christian Guckelsberger, Jupiter Hadley, Jean-Baptiste Herve, Mark R Johnson, Quinn Kybartas, David Mason, Mike Preuss, Tristan Smith, Ruck Thawonmas, Julian Togelius	1-16	
10.	THAWONMAS Ruck	Investigating The Influence of Survival Selection and Fitness Estimation Method in Genotype-based Surrogate-assisted Genetic Programming	共著	2022年11月	Artificial Life and Robotics	Tomohiro Harada, Sohei Kino, Ruck Thawonmas		
11.	THAWONMAS Ruck	Toward Dynamic Difficulty Adjustment with Audio Cues by	共著	2022年11月	Proc. of the 21st International Conference on	Xiaoxu Li, Marcel Wira and Ruck	154-161	

		Gaussian Process Regression in a First-Person Shooter			Entertainment Computing (ICEC 2022), Bremen, Germany, Nov. 1-3, 2022, published in Lecture Notes in Computer Science, Gobl et al. (Eds.) 13477	Thawonmas		
12.	THAWONMAS Ruck	Rap-Style Commentary Generation in an Audience Participation Fighting Game	共著	2022年 11月	Proc. of 2022 IEEE Games, Entertainment, Media Conference	Thanat Jumneanbun, Marcel Wira, Pujana Paliyawan, Ruck Thawonmas, Kingkarn Sookhanaphibarn and Worawat Choensawat	1-4	
13.	THAWONMAS Ruck	User Friendly Minecraft Mod for Early Detection of Alzheimer's Disease in Young Adults	共著	2022年 11月	Proc. of 2022 IEEE Games, Entertainment, Media Conference	Satoko Ito, Marcel Wira, Ruck Thawonmas	1-4	
14.	THAWONMAS Ruck	Driving scenarios and environmental settings in simulator-based driving assessment systems for stroke: a systematic review	共著	2023年 1月	Topics in Stroke Rehabilitation	Gunt Chanmas, Pittawat Taveekitworachai, Pujana Paliyawan, Ramita Thawonmas, Ruck Thawonmas, Chakarida Nukoolkit, Piyapat Dajpratham	1-9	
15.	THAWONMAS Ruck	Artificial Reality: Immersive But Factually Dishonest AR Experience	共著	2023年 1月	IEEE Consumer Electronics Magazine 12(1)	Max Lu, Davide Calandra, Ruck Thawonmas	8-11	
16.	齋藤進也	視覚情報に付随する“遊びにくさ”を解消するためのゲーム設計に関する探索	共著	2023年 3月	立命館大学映像学会, 『立命館映像学』第16号	長谷川綾音	pp.23-63	有

		的研究—調査用ゲームの制作を通じた音による操作支援の検討—						
17.	中村 彰憲	2022年: ゲーム業界パース ペクティブ:File03 株式会社 Thirdverse 代表取締役 CEO 國光 宏尚	単著	2022年 9月	ファミ通ゲーム白書 2022	中村彰憲	28-29	
18.	中村 彰憲	中国企業動向: 女性向けスマホゲームで頭角現す Papergames 日本市場を足がかりに、世界や他領域への拡大を目指す ニキ株式会社 CEO 北阪 幹生	単著	2022年 9月	角川アスキー総合研究所 ファミ通ゲーム白書 2022	中村彰憲	336- 341	
19.	中村 彰憲	メタバース上での「遊び」を媒介とした日本文化学習支援に関する研究	共著	2023年 3月	Replaying Japan Vol. 05	稲葉 光行、細井 浩一、ラック タウオンマツト、中村 彰憲、上村 雅之	72-75	
20.	中村 彰憲	産学公連携イベント「KYOTO HISTORICA」プロジェクトの起源と発展 : 「日本映画発祥の地、太秦を守る」ための映画祭と地域活性化政策	共著	2023年 3月	立命館映像学部 Vol. 16	細井浩一、中村彰憲	123- 146	
21.	Roth, Martin	Spielerische Verwebungen: Eine subjektiv-japanbezogene Analyse des Videospiele Death Stranding	単著	2022年 12月	Leipzig: Leipziger Universitätsverlag	Dorothea Mladenova, Felix Jawinski, Katrín Gengenbach, Steffi Richter (編)	PP. 321~ 352	無
22.	Roth, Martin	Reclaiming Everydayness and Japanese Cultural Routines in Animal Crossing: New Horizons	単著	2022年 11月	Pop! Public. Open. Participatory 4		PP. 722 ~739	有
23.	Roth, Martin	Reclaiming Everydayness and Japanese Cultural Routines in Animal Crossing: New Horizons	共著	2022年 10月	Journal of Intercultural Studies 43 (6)	Kacsuk, Zoltán, Magnus Pfeffer, Simone Schroff, Martin Roth	NA	有
24.	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&T, 95号		PP. 40- 48	無
25.	宮脇正晴	産業上の創作に関するパブリック・ドメインと不正競争防止法上の商品等表示としての保護	単著	2023年 2月	勁草書房、田村善之編著『知財とパブリック・ドメイン 第3巻 不正競争防止法・商標法篇』		PP. 23- 44	無



26.	White Jeremy	Understanding the digital generation	単著	2023年11月	The Language Teacher, 47巻1号		PP. 24~29	有
27.	稲葉光行,	メタバース上での「遊び」を媒介とした日本文化学習支援に関する研究	共著	2023年3月	立命館大学ゲーム研究センター, Replaying Japan, 5巻	細井浩一, Ruck Thawonmas, 中村彰憲, 上村雅之	PP. 27~33	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	細井浩一	ゲームアーカイブの現状と課題	2022年11月	デジタルアーカイブ学会 産業とデータ・コンテンツ部会				
2	THAWONMAS Ruck	対戦型格闘ゲームにおけるプレイヤーの感情状態に合わせたBGMの自動制御	2023年3月	ゲーム学会第21回全国大会	田邊 准, Ruck Thawonmas			
3.	THAWONMAS Ruck	波動関数崩壊を用いる建築モデル 生成の前処理におけるガウス過程 回帰による最適化	2023年3月	ゲーム学会第21回全国大会	ZHAO Shuang, THAWONMAS Ruck			
4.	斎藤進也	An Exploratory Research on Game Design that Supports Operation with Sound: Considering Production Process Through the Development of Videogame for Investigation	2022年8月	Replaying Japan 2022, Hotel Anteroom Kyoto	長谷川綾音			
5.	斎藤進也	3DCG spatial representation with partial scaling in response to viewpoint movement operations	2022年8月	Replaying Japan 2022, Hotel Anteroom Kyoto	岡田陸			
6.	斎藤進也	音による操作支援を中心としたゲーム設計に関する研究 -調査用アプリケーション制作を通じた考察-	2023年1月	2022年度立命館大学人間科学研究所年次総会, 立命館大学人間科学研究所, 立命館大学いばらきフューチャープラザ	長谷川綾音			
7.	斎藤進也	視点移動操作に対応した部分拡大縮小を行う3DCG空間表現	2023年1月	2022年度立命館大学人間科学研究所年次総会, 立命館大学人間科学研究所, 立命館大学いばらきフューチャープラザ	岡田陸			
8.	斎藤進也	京都ストリート文化アーカイブの構築と発信プロジェクト	2023年2月	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」「日本文化デジタル・ヒューマニティーズ拠点」プロジェクト成果発表会, 立命館大学アート・リサーチセンター	竹田章作			
9.	斎藤進也	視覚障害の有無によらず使用しやすいゲーム UI デザインの検討	2023年3月	視覚障害の有無によらず使用しやすいゲーム UI デザインの検討	長谷川綾音			
10.	斎藤進也	An Exploratory Research on Game Design that Supports Operation with Sound: Considering Production	2022年8月	Replaying Japan 2022, Hotel Anteroom Kyoto	長谷川綾音			

		Process Through the Development of Videogame for Investigation			
11.	中村彰憲	Interim Report on the Development of Interim Report on the Development of Showa-No-Ie VR	共同	2022年8月	Seiki Okude・Aki Nakamura
12.	中村彰憲	デジタルアートにおける NFT 展開に関する探索的研究	共同	2022年9月	中村彰憲・北原聡
13.	中村彰憲	北原聡 NFTMetaani アート展示	共同	2023年3月	北原聡・中村彰憲
14.	中村彰憲	Showa-No-Ie VR System デモ展示	共同	2023年3月	奥出成希・中村彰憲
15.	中村彰憲	ACG 産業における海賊版使用者の購買行動に関する研究	共同	2023年3月	HAO Liwei・中村彰憲
16.	Roth Martin	Developing the Japanese Visual Media Graph: An Open Knowledge Graph for Researchers Working on Japanese Anime, Manga and Otaku Culture	2022年7月	DH 2022	Roth, Martin, Magnus Pfeffer, Zoltan Kacsuk
17.	Roth Martin	Exploring the commonalities and differences in descriptive metadata databases compiled by online fan and enthusiast communities and public administration agencies using the Japanese Visual Media Graph	2022年5月	FanLIS 2022: Fan Futures – Beyond the Archive	Kacsuk, Zoltan, Magnus Pfeffer, Martin Roth
18.	井上明人	e-Sports はどのようにスポーツたりうるか - スポーツ/ゲーム概念の歴史的構築-	2022年6月	公益事業学会 2022年度全国大会	
19.	井上明人	記号創発をめぐる人文学と工学の議論の場をつくる	2022年8月	R-GIRO「記号創発システム科学創成：実世界人工知能と次世代共生社会の学術融合研究拠点」キックオフシンポジウム	
20.	井上明人、凌 亜里、山根瑞生、山口勇士	片付け情報収集のためのゲーミフィケーション実装	2022年8月	R-GIRO「記号創発システム科学創成：実世界人工知能と次世代共生社会の学術融合研究拠点」キックオフシンポジウム	
21.	井上明人	ドキュメンタリー的なゲームは作れるのか：シリアスゲーム/ゲーミフィケーションの製作実践報告	2022年9月	定例研究会	
22.	井上明人	ドイツ・日本のゲーム文化を巡る言説と流通	2022年10月	日独若者文化・ライフスタイル研究	
23.	井上明人	海外におけるゲームアーカイブの取り組み	2023年1月	ゲームアーカイブ推進連絡協議会	
24.	井上明人、三淵啓自、三宅陽一	メタバースの多様性とポテンシャル#3 ゲーム領	2023年1月	国際大学 GLOCOM	

	郎、渡辺智暁、小林奈穂	域の現在から探るメタバースの未来			
25.	井上明人、高橋志行	ゲーミフィケーションの倫理ガイドライン-文献レビューを中心とした検討と提案-	2023年2月	日本デジタルゲーム学会 第13回年次大会 予稿集	
26.	Akito INOUE	Videogame and Real World	2023年3月	RITSUMEIKAN UNIVERSITY KINUGASA CAMPUS, HIRAI KAICHIRO MEMORIAL LIBRARY, 1F CONFERENCE ROOM	
27.	宮脇正晴	神経科学と商標	2023年3月	神経法学研究会	
28.	宮脇正晴	住宅地図の著作物性と保護範囲	2022年10月	著作権法学会著作権判例研究会	
29.	White Jeremy	Frofnite as a means for JPLT study	2023年1月	The 8th IAFOR International Conference on Education	
30.	White Jeremy	The Influence of Digital Gameplay on Learner Profiles in the Japanese University Context	2023年1月	Hawaii International Conference on Education	Mills Daniel
31.	White Jeremy	Applying the Play and Interaction Model to Digital Game Based Learning	2022年5月	JALTCALL2022: Playful CALL: Exploring the Intersection of Games and Technology in Language Education	
32.	Mitsuyuki INABA	A study on promoting cross-cultural understanding among elementary school students through digital game-based learning using Minecraft (Replaying Japan 2022)	2022年8月	Replaying Japan 2022	JH Shin
33.	Mitsuyuki INABA	Exploring learning possibilities for children navigating in-person and virtual communities	2022年4月	University Communiy Links 2022 International Hybrid Conference	

#### 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	Media Boundaries Round Table	衣笠キャンパス	2023年1月10日	50名	先端研、CMRC
2	Game Studies Frontiers II	衣笠キャンパス	2023年3月16日	50名	先端研
3.	RCGS 定例研究会 2022年度第1回～第15回	衣笠キャンパス	2022年4月～2023年3月	10名～50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	細井浩一	メタバースの基礎知識と今後の展望～ビジネスチャンスと事業構想に際して知っておくべきこと～	情報機構・研究開発セミナー	2022年5月
2	細井浩一	メタバースについてビジネスプレイヤーが考えなければならないこと～古くて新しい“仮想空間”で、何が、どのように始まっているのか	「週刊BCN」オンラインセミナー	2022年7月

3	細井浩一	各種メタバースのコアな可能性と限界～メタバースとは何か？その歴史と経験を踏まえた 新たなチャンスと前提条件	ICT 戦略特別セミナー	2022年9月
4	細井浩一	ゲームという体験をどう保存するか ～企業・美術館・研究機関、それぞれのアプローチ～	Art Collaboration Kyoto (ACK)	2022年11月
5.	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 (TEWO)	京都デジタルアミューズメントアワード	2023年3月15日
6.	渡辺修司	ISCA2022 デジタルコンテンツ部門優秀賞 (ぶんぶん！ハンター)	ISCA デジタルコンテンツ部門優秀賞	2023年1月20日
7.	井上明人	ビデオゲームのポジティブな効果について	山田太郎議員, ゲーム障害勉強会第五回	2022年4月18日
8.	井上明人	あそびに満ちた世界は、どのように可能だろうか？	某社社内勉強会	2022年7月29日
9.	井上明人	Art bit への『Walking With Video』の出演	ホテルアンテルーム京都, art bit - Contemporary Art & Indie Game Culture - #2	2022年8月5日
10.	井上明人	RCGS Collection 紹介	Bitsummit X road	2022年8月6日
11	井上明人	“ゲーミフィケーション”が進化した先にもたらされる未来とは。立命館大学主催のオンラインセミナーをレポート	Aetas, 4gamer	2022年10月21日
12.	井上明人	「究極の二択」でポイ捨て激減◆ゲームで世界は変えられる？【時事ドットコム取材班】	時事通信社	2022年11月13日
13.	井上明人	ビデオゲーム 保存の現状	東京藝術大学, クリエイティブ・アーカイブ研究会	2022年12月9日
14.	井上明人	海外におけるゲームアーカイブの取り組み	ゲームアーカイブ推進連絡協議会, ゲームアーカイブ推進連絡協議会カンファレンス	2023年1月21日
15.	井上明人	ゲーミフィケーションから子供の遊びについて考える	子どもコンテンツリサーチ研究所 (CCRI) (キャラクター・データバンク、ミッドポイント・ラボ), 子どもコンテンツフォーラム (CCF)	2023年1月25日
16.	井上明人、結、小山 径	クローズアップ現代 「体験」が景色を変える ～ゲームで学ぶ“世界”～	NHK, クローズアップ現代	2023年2月15日
17.	尾鼻崇、井上明人	2022年度 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる分野別強化事業 最終報告会	文化庁	2023年2月20日
18.	井上明人、面高 さやか、菅沼聖、山内康裕	メディア芸術と学び・教育	文化庁, メディア芸術カレントコンテンツ	2023年2月22日
19.	Akito INOUE	Digital Game Preservation Research Group	立命館大学, The Showcase	2023年3月2日
20.	Akito INOUE	Making Games to Think About the Real World	Institute of Digital Games, University of Malta	2023年3月29日
21.	井上明人	Bit Summit クロスロード 審査委員	Bit Summit	2022年4月1日～8月7日
22.	井上明人	令和四年度 芸術選奨 メディア芸術部門 推薦委員	文化庁	2022年6月1日～2023年2月1日
23.	稲葉光行	注目のメタバース、その可能性とは私たちの生活をどのように変革するのか	NIRA 総合研究開発機構「わたしの構想～メタバースが開く“新、たな現実”No. 59	2022年4月8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
-----	----	-------	-----	------	------

