

2023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全ての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わずに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：ポストコロナ時代へと実質上突入した2023年度、当センターは8月に名古屋造形大ならびに星城大学とともにコロナ後初の完全対面形式の国際カンファレンス「Replaying Japan 2023」を開催した。開催地の地元である名古屋から2名、東京から1名、基調講演者を招き、総勢164名の研究者と基調講演3本以外に40もの発表が行われた。また、年間12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。

【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）

- 文化資源としてのゲームアーカイブ構築（映像学部・教授・細井浩一）
- 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）
- 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（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（責任者：法学部・教授・宮脇正晴）
- 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）
- 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）
- 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）
- デジタルゲームと教育（責任者：情報理工学部・准教授・WHITE Jeremy）
- 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：「Replaying Japan Vol.6」を2024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。2023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、自治体等との連携活動を積極的に推進し、本年度は、以下の取り組みを実施。

- 政府系受託研究（令和5年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業におけるゲーム分野調査事業 2023年4月～2024年2月）
- 政府系補助金（令和5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 2023年6月～2024年2月）
- KyotoCMEXならびに株式会社セガとの社会連携活動を継続した。
- 政府系競争的研究費共同申請（JST 共創の場形成支援プログラム：京都府・市、複数企業及び学内アート・リサーチセンター等）

【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に採択され、それに基づき、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を継続するとともに、今後の研究に関する方向性を確認した。また、本年度も引き続き国際カンファレンス Replaying Japan 2023 を開催した。さらにアジア訪問では、中国で最大規模の総合 IT サービスを展開するテンセント・テクノロジー社からの受託研究等を実施した。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+ の枠組みでの学术交流等 MOU を2022年度に引き続き、本年度も締結した。ライプチヒ音楽大学との研究交流では、先方の責任教員を含め4名の研究者が立命館大学を訪れ、共同研究を行った。さらに、2023年度に当センターへ博士後期課程の学生を客員研究員として派遣したフィレンツェ大学の VirtHuLab と AI 及び心理学に関する共同研究を本格的に開始した。また、2022年度に MOU を締結したベルギー王国のリエージュ大学とは、その実質化として、ライプチヒ大学から寄贈されたゲームコレクションを、Liège Game Lab に一時的に貸与する取り組みを始めた。加えて AI と人文学研究を中心とした国際共同研究の共同申請も行った。当該申請は当センターと、世界最大規模でビデオゲームコレクションを有するストロングナショナル遊戯博物館を中心としたものであり、2024年に同地域で開催される Replaying Japan カンファレンスを端緒に研究活動を発展させていく。

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、2024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	
	Ruck THAWONMAS	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 研究員 初任研究員	Juhyung SHIN	衣笠総合研究機構	専門研究員
		川崎 寧生	衣笠総合研究機構	専門研究員
	補助研究員・リサーチアシスタント			
	大学院生	LI Xiaoxu	情報理工学研究科	博士後期課程
		MURY Fajar Dewantoro	情報理工学研究科	博士後期課程
		FEBRI Abdullah	情報理工学研究科	博士後期課程
		XIA Yi	情報理工学研究科	博士後期課程
		NGUYEN Van Thai	情報理工学研究科	博士後期課程
		KHAN Ibrahim	情報理工学研究科	博士後期課程
		CHANMAS Gunt	情報理工学研究科	博士前期課程
		MARCEL Wira	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	
YOU Xiao		情報理工学研究科	博士前期課程	
TAVEEKITWORACHAI Pittawat	情報理工学研究科	博士前期課程		

	NIMPATTANAVONG Chollakorn	情報理工学研究科	博士前期課程
	SUNTICHAIKUL Pratch	情報理工学研究科	博士前期課程
	PLUPATTANAKIT Kantinan	情報理工学研究科	博士前期課程
	CHEN Siyuan	情報理工学研究科	博士前期課程
	ZHAO Shuang	情報理工学研究科	博士前期課程
	長谷川 稜介	情報理工学研究科	博士前期課程
	後藤 佳亮	情報理工学研究科	博士前期課程
	MOON J Hee	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 Kekeikai	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
	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
	CAI Jinwei	映像研究科	博士前期課程
	LI Yulong	映像研究科	博士前期課程
	LIAO Wei	映像研究科	博士前期課程
	PAN Yiduo	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
	長谷川綾音	映像研究科	博士前期課程
	CHO Kyungwon	映像研究科	博士前期課程
	LOU Like	映像研究科	博士前期課程
	XIE Yuhan	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	Mustafa Can Gursesli	University of Florence	Research Assistant
	Gualeni Stefano	University of Malta	Associate Professor

	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
	Magnus Pfeffer	Stuttgart Media University	Professor
	Joleen Blom	Tampere University	Postdoctoral Researcher
	天野 圭二	星城大学	教授
	大谷 通高	総合地球環境学研究所	研究推進員
	小出 治都子	大阪樟蔭女子大学	講師
	Daniel D.Goering	Missouri State University	Assistant Professor
	Tosca Susana	University of Southern Denmark	Professor
	村上 聡	京都芸術大学	教授
	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
	齋藤 明宏	亜細亜大学	教授
	松永 伸司	京都大学	准教授
	小孫 康平	筑波学院大学	教授
	新 清士	デジタルハリウッド大学	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	取締役
	尾鼻 崇	大阪国際工科専門職大学	准教授
	曾田 祐司	株式会社メタワークライフ	代表取締役
	吉田 寛	東京大学	准教授
	Pujana Paliyawan	Bangkok University	Lecturer
	Volkan Eke	The New School	Research Assistant
	Douglas Fox Harrell	マサチューセッツ工科大学	Professor
	Emyd Espinoza Rovelo	The University of Music and Theatre "Felix Mendelssohn Bartholdy" Leipzig	MA student
	Johannes Tunger	The University of Music and Theatre "Felix Mendelssohn Bartholdy" Leipzig	MA student
	Svenja Rademacher	The University of Music and Theatre "Felix Mendelssohn Bartholdy" Leipzig	MA student
	毛利 仁美	大阪公立大学	非常勤講師
	豊川 泰行	UDS 株式会社 ホテルアンテレー ム京都	マネージャー
	Christoph Hust	The University of Music and Theatre "Felix Mendelssohn Bartholdy" Leipzig	Professor

	Alberto Porta-Pérez	Jaume I University	Pre-doctoral researcher and teacher
	Juan José Muñoz Falcó	株式会社オーティーシー マリアテレサ スペイン語スクール	スペイン語講師
	上村 宇之	広和株式会社 マリンシステム部	課長
	Allan Macedo de Novaes	Adventist University of Sao Paulo	Professor
その他の学外者 (他大学教員・若手研究者等)			
センター構成員 計 102 名 (うち学内の若手研究者 計 49 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。(2024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	2023年ゲーム業界パースペクティブFILE:03 トランスメディアと Super Game 構想でセガが狙うメタバース時代の IP 戦略	単著	2023年8月	角川アスキー総合研究所ファミ通ゲーム白書2023		pp. 028-029
2	中村彰憲	2022年新興国ゲーム産業の現況	単著	2023年8月	角川アスキー総合研究所ファミ通ゲーム白書2023		pp. 330-338
3	中村彰憲	2022年の中国ゲーム産業	共著	2023年8月	角川アスキー総合研究所ファミ通ゲーム白書2023	北阪幹生	pp. 324-329
4	中村彰憲	第6章 海外動向 中国	単著	2023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2023		pp. 136-141
5	中村彰憲	7. Japanese Game Company Strategies for Entering China: Comparative Case Studies from 1989-2019.	単著	2024年1月	Palgrave Macmillan, The Chinese Video Game Industry		pp. 117-139
6	細井浩一	DX デジタルトランスフォーメーション事例100選	共著	2023年11月	エヌ・ティール・エス	鈴木淳一	pp. 18-26
7	稲葉光行	Grounded Text Mining Approach: An Integration Strategy of Grounded Theory and Textual Data Mining	共著	2023年9月	SAGE In C. Poth (Ed.), SAGE Handbook of Mixed Methods Research Design	Hisako Kakai	pp. 328-345
8	宮脇正晴	条解著作権法	共著	2023年6月	国内	小泉直樹、茶園成樹、蘆立順美、井関涼子、上野達弘、愛知靖之、奥邨弘司、小島立、横山久芳	pp. 101-118, 885-902, 924-930, 941-1035
9	井上明人	未来社会と「意味」の境界: 記号創発システム論/ネオ・サイバネティクス/プラグマティズム	共著(編著)	2023年8月	勁草書房	谷口 忠大, 河島 茂生	pp. 221-222
10	井上明人	日中韓のゲーム文化論	共著(分担執筆)	2023年3月	新曜社	楊駿驍, 鄧劍, 松本健太郎	pp. 209-226

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	稲葉光行	Crystallization of Knowledge through Mixed Methods Research - Report on the 8th Annual Conference of the Japan Society for Mixed Methods Research	共著	2023年8月	Japan Society for Mixed Methods Research Annals of Mixed Methods Research 2(2)	Mitsuyuki Inaba, Sachiko Makabe	pp. 190-196	無
2	稲葉光行	「混合研究方法による知の結晶」—第8回日本混合研究法学会年次大会報告	共著	2023年8月	日本混合研究法学会混合研究法 2(2)	稲葉 光行, 眞壁 幸子	pp. 197-202	無
3	稲葉光行	Can we spot fake public comments generated by ChatGPT(-3.5, -4)?: Japanese stylometric analysis exposed by one-shot learning	共著	2024年3月	PLOS ONE PLOS ONE 19(3)	Wataru Zaito, Mingzhe Jin, Shunichi shihara, Satoru Tsuge, Mitsuyuki Inaba	e0299031	有
4	宮脇正晴	知的財産法判例の動き	単著	2023年4月	有斐閣令和4年度重要判例解説	宮脇正晴	pp. 233-238	無
5	宮脇正晴	音楽教室における演奏の主体	単著	2023年5月	日本評論社法学セミナー (820)	宮脇正晴	pp. 122-123	無
6	宮脇正晴	知的財産権の侵害者に対する廃棄等請求	単著	2023年9月	特許研究 (76)	宮脇正晴	pp. 6-14	無
7	宮脇正晴	ゲーム資料の検索結果表示画面におけるパッケージ画像の提示—著作権法47条の5第1項の解釈例	単著	2023年9月	パテント 76(10)	宮脇正晴	pp. 6-14	無
8	宮脇正晴	商品形態と機能性	単著	2023年10月	パテント 76(12)	宮脇正晴	pp. 79-87	無
9	宮脇正晴	特許発明の構成要素であるサーバからのデータ送信が日本国外からなされる場合の特許権侵害の成否[知財高大判令和5・5・26裁判所ウェブサイト]	単著	2023年11月	法学セミナー (826)	宮脇正晴	pp. 116-117	無
10	宮脇正晴	書評：今村哲也『地理的表示保護制度の生成と展開』	単著	2023年11月	日本国際経済法学会年報 (32)	宮脇正晴	pp. 210-215	無
11	宮脇正晴	米国における知財の動き(商標法・不正競争法)	単著	2023年12月	日本評論社高林龍三＝三村量一＝上野達弘編『年報知的財産法 2023-2024』	宮脇正晴	pp. 186-189	無
12	宮脇正晴	不正競争防止法2条1項1号における「混同」の判断手法	単著	2024年1月	L&T (102)	宮脇正晴	pp. 24-31	無
13	宮脇正晴	日本商標法の不使用取消制度における商標的使用の位置づけ	単著	2024年3月	一般財団法人知的財産教育研究財団『令和5年度知的財産に関する日中共同研究報告書』	宮脇正晴	pp. 164-172	無
14	Jeremy White	英会話はハートがすべてなんで！？キャンユースピー	共著	2023年8月	EC シンポジウム 2023	松村 耕平, ワイトジェレミー	pp. 201-207	有

		クイングリッシュ？						
15	THAWONMAS Ruck	Improving Data Transfer Efficiency for AIs in the DareFightingICE using gRPC	共著	2023年6月	IEEEProc. of the 2023 8th International Conference on Business and Industrial Research (ICBIR)	Chollakorn Nimpattavong, Ibrahim Khan, Thai Van Nguyen, Worawat Choensawat, and Kingkarn Sookhanaphibarn	pp.286-290	有
16	THAWONMAS Ruck	Evaluating Learner's Usability Using Codenite Educational Battle Royal Programming Language Game	共著	2023年6月	IEEEProc. of the 2023 Joint International Conference on Digital Arts, Media and Technology with ECTI Northern Section Conference on Electrical, Electronics, Computer and Telecommunications Engineering (ECTI DAMT & NCON)	Ratchanon Nobnop, Yootthapong Tongpaeng, Narongrit Thammapalo, Chayanngkun Rittidech, Marcel Wira	pp.7-10	有
17	THAWONMAS Ruck	Virtual Gym with Juicy Effects: A Study in Engaging Serious Silver Games	共著	2023年8月	Proc. of Replaying Japan, Nagoya	Victor Fernandez-Cervantes, Eleni Stroulia, You Xiao, Febri Abdullah	pp.1-5	有
18	THAWONMAS Ruck	Fighting Game Adaptive Background Music for Improved Gameplay	共著	2023年12月	IEEEProc. of 2023 IEEE Conference on Game	Ibrahim Khan, Thai Van Nguyen, Chollakorn Nimpattavong, and Ruck Thawonmas	pp.1-2	有
19	THAWONMAS Ruck	A Cross-Modality Transfer Reinforcement Learning Blind Agent on Dare FightingICE	共著	2023年12月	IEEEProc. of 2023 IEEE Conference on Games	Thai Van Nguyen, Ibrahim Khan, Chollakorn Nimpattavong, and Hai Pham	pp.1-2	有
20	THAWONMAS Ruck	Am I Fighting Well? Fighting Game Commentary Generation With ChatGPT	共著	2023年12月	ACMProc. of the 13th International Conference on Advances in Information Technology (IAIT2023)	Chollakorn Nimpattavong, Pittawat Taveekitworachai, Ibrahim Khan, Thai Van Nguyen, Worawat Choensawat and Kingkarn Sookhanaphibarn	pp.1-7	有
21	THAWONMAS Ruck	Adaptive Background Music According to the Player's Arousal for Dare FightingICE	共著	2023年12月	ACMProc. of the 13th International Conference on Advances in Information Technology (IAIT2023)	Jun Tanabe, Ibrahim Khan, Thai Van Nguyen, Chollakorn Nimpattavong	pp.1-6	有
22	THAWONMAS Ruck	Achieving Fairness in DareFightingICE Agents Evaluation Through a Delay Mechanism	共著	2023年12月	IEEEProc. of 2023 IEEE Conference on Games	Chollakorn Nimpattavong, Thai Van Nguyen, Ibrahim Khan, Kingkarn Sookhanaphibarn, and Worawat Choensawat	pp.1-4	有
23	THAWONMAS Ruck	VR Rhythm Game Featuring Audience Participation	共著	2024年1月	IEEEProc of 2023 IEEE Games, Entertainment, Media Conference	Van Khoi Le, Adrien Villars, Febri Abdullah, Mustafa Can Gursesli, Xiao You, S. Román Lara Ede los M., Victor Fernandez-Cervantes, Eleni Stroulia	pp.1-4	有
24	ROTH Martin	Was wird denn hier gespielt? Genre bezogene Unters	単著	2023年6月	Verlag Werner HülsbuschSpielzeichen IV: Genres		pp.207-230	有

		iede der digitale n Spielelandschaft t in Deutschland und Japan						
25	斎藤進也	私であって私でない存在-ビデオゲームのプレイヤーはプレイヤーキャラクターをどう認識しているのか	共著	2024年3月	立命館映像学会, 立命館映像学, 17	高松美紀	pp. 63-105	有
26	井上明人	どれほどのレトロゲームを遊ぶことができるのか-中古市場の流通状況-	共著	2024年3月	立命館大学, 『立命館映像学』 vol. 17,	福田一史	pp. 7-24	有
27	井上明人	ゲームプレイによる行動および認知の変容についての実証研究	共著	2024年3月	立命館大学, 『立命館映像学』, vol. 17,	笠井輝、松田早紀	pp. 41-58	有
28	井上明人	ゲームジャンルのゲーム仕様の系譜を可視化する-育成ゲームジャンルについての事例研究を通して	共著	2024年1月	arXiv	毛利仁美	pp. 1-93	無
29	井上明人	遊び-ゲームと学習- 学習は遊び-ゲームとどのように関係して論じられてきたのか? -	単独	2023年9月	日本デジタルゲーム学会 2023年 夏季研究発表大会 予稿集		pp. 95-98	無
30	小孫康平	ビデオゲームに対する親の態度と小学生の使用に関する認識 - 日中の大学生の調査から-	単著	2024年3月	REPLAYING JAPAN 6		pp. 123-130	無
31	難波優輝	長谷川白紙と多受肉するペルソナたち----声と身体をめぐる新たな表現ジャンル「多受肉する歌い手」の誕生-- --ARuFa、月ノ美兔、ヨルシカ、ずっと真夜中でいいのに。、A do、いよわ----について	単著	2023年11月	ユリイカ 814(55-17)		pp. 140-151	無
32	難波優輝	バーチャル YouTuber という実験場- コミュニケーション, インタフェース, フィクションの交差点-	共著	2023年7月	人工知能 38(4)	大澤博隆	pp. 488-493	無
33	難波優輝	おもちゃ的自己: 存在のモードの美学	単著	2024年3月	REPLAYING JAPAN 6		pp. 97-110	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	90年代におけるCGアート NFT化における実践報告	2023年8月3日	ARC Days 2023	
2	中村彰憲	デジタルカルチャーにおける歴史的価値向上のデジタルデザイン プロジェクト発表	2023年2月25日	2023年度ARC成果発表会	

3	稲葉光行	Expanding activities to revitalize the city from the children's point of view: Update on Yawata Children's Conference off-school activities	2023年4月	University Community Links (UCLinks) International Conference 2023	
4	稲葉光行	An Exploratory Study on the Effectiveness of Extensive Reading with Serious Games for JSL Learners	2023年8月	Replaying Japan 2023	Joji Iwamoto, Shin Juhyung
5	稲葉光行	Grounded Text Mining Approach (GTxA) :A strategy integrating researchers' insights and computer-based textual processing	2023年9月	MMIRA Asia Regional Conference 2023	Hisako KAKAI
6	稲葉光行	MMR 第2世代が創り出す混合研究法の新たな世界	2023年10月	第9回日本混合研究法学会年次大会	抱井尚子, 八田太一, 河村洋子
7	稲葉光行	Developing Activities to Enhance Well-Being in a Local Community from the Viewpoint of Children: Update on Yawata Children's Conference	2024年3月	University Community Links (UCLinks) International Conference 2024	Saori YAMANAKA, Risa AKAI, Honoka SHINTAKU, Miuna SATO, Shuri KAWANO
8	Jeremy White	The benefits of AI for curriculum design	2023年6月	Calling the Future, JALT CALL 2023, Kumamoto Japan	
9	Jeremy White	Cross-Cultural Communication Through the use of Translation Devices	2023年8月	Euro CALL, Iceland	Yoko Nishihara, Kohei Matsumura, Ryosuke Yamanishi
10	Jeremy White	Language learning in the digital game Minecraft: A mixed methods study of Japanese EFL learners	2023年10月	World CALL, Thailand	
11	Jeremy White	Language learning in the digital game Minecraft: A mixed methods study of Japanese EFL learners	2023年11月	Asia CALL, Vietnam	
12	THAWONMAS Ruck	Minecraft ビデオ美学品質評価モデル	2023年9月	ゲーム学会第21回合同研究会「ゲームと教育」研究部会	長谷川 稜介
13	THAWONMAS Ruck	対戦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9月	2023年度情報処理学会関西支部大会	田邊 准
14	渡辺修司	デジタルゲームにおける運のデザイン - サイコロを入力装置としたデジタルゲームの制作 -	2024年2月	日本デジタルゲーム学会 14 回年次大会	CAI Jinwei
15	渡辺修司	高難易度ゲームにおけるプレイヤーのモチベーション - 難易度とモチベーションを変数としたデジタルゲーム研究 -	2024年2月	日本デジタルゲーム学会 14 回年次大会	LI Yulong
16	渡辺修司	コントローラの操作習熟を誘導するためのゲーム演出の研究 - スリンキーをコントローラとしたデジタルゲーム制作 -	2024年2月	日本デジタルゲーム学会 14 回年次大会	PAN Yiduo
17	渡辺修司	An Embodied Experience in Game Design -Game Design for Guiding the Trajectory of Bees	2023年8月	Replaying Japan 2023	鎌倉幸基

18	渡辺修司	Japanese Sumo game with center-of-gravity feedback device	2023年8月	Replaying Japan 2023	Li Xuan
19	ROTH Martin	Playing with Animal Crossing: A data-based analysis of regional and transregional practices in the Japanese, Korean and Chinese YouTube space	2023年6月	Digra 2023	Roth, Martin
20	ROTH Martin	Domestic and Transnational Play Cultures on YouTube. The case of Animal Crossing: New Horizon	2023年8月	Replaying Japan 2023	Roth, Martin
21	ROTH Martin	Towards 'Linked Open S VOD Data': a data-driven study of the digital anime market	2023年9月	JADH 2023	Delanaux, Remy and Martin Roth
22	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8月	ARC Days 2023, 立命館大学アート・リサーチセンター	竹田章作
23	斎藤進也	視覚障害を考慮したビデオゲームのメニュー選択と3D空間移動の支援デザインに関する探索的研究	2023年9月	2023年日本デジタルゲーム学会夏季研究大会、成城大学	長谷川綾音
24	斎藤進也	人文社系/人間科学系研究者のためのゲームエンジンガイド	2023年12月	ものづくり質的研究センター第19回研究会, 立命館大学ものづくり質的研究センター	
25	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	2024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	竹田章作、張翌
26	斎藤進也	視覚障害を持つプレイヤーのゲーム空間認識と体験の分析に関する探索的研究	2024年3月	INTERACTION 2024, 情報処理学会	長谷川綾音
27	井上明人	遊びゲームと学習- 学習は遊びゲームとどのように関係して論じられてきたのか? -	2023年9月	日本デジタルゲーム学会 2023年夏季研究発表大会	
28	井上明人	Behavioral and Cognitive Changes Due to Gameplay	2023年8月	Replaying Japan 2023	Hikaru Kasai, Saki Matsuda
29	川崎寧生	A Survey and Analysis of the Regionality of Social Recognition of Japanese Game Center: Focusing on Discourse in Prefectural assembly	2023年8月	Replaying Japan 2023、名古屋造形大学	
30	川崎寧生	日本のゲームセンター文化史—利用者のありようを中心に—	2023年9月	日韓ゲーム研究カンファレンス、オンライン	
31	川崎寧生	ゲームのコンテンツ文化史的研究	2023年10月	コンテンツ文化史学会2023年度10月例会	松井広志、毛利仁美、岡本健
32	川崎寧生	日本のゲーム文化と社会との関係性における地域性の調査分析 - 千葉県と茨城県の事例を中心に -	2024年2月	日本デジタルゲーム学会第十四回大会、大阪樟蔭女子大学	
33	天野圭二	Japan's Labor Shortage Crisis and the Future of Japanese Game Companies	2023年8月	Replaying Japan 2023、名古屋造形大学	Tsugumi Okabe, Geoffrey Rockwell

34	難波優輝	ゲームの主体の誕生：ゲーム的規律型社会に対する批判	2023年11月	表象文化論学会	
35	難波優輝	【招待】アバターと私はどんな関係にあるのか?：現在のバーチャル空間におけるユーザーの動向報告とゲーム研究などにおける事例発表	2023年10月	次元を超えるファッションデザイン／FASHION ACROSS THE PLURIVERSE	
36	難波優輝	おもちゃの哲学 テロス、遊動、不安	2023年7月	立命館大学ゲーム研究センター2023年度第5回定例研究会	
37	豊川 泰行	【招待】「ゲームとアートの現在を考える」	2023年10月	東京大学本郷キャンパス	中川大地(評論家・編集者)、岡田舜(アーティスト)

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	2023年度第1回定例研究会「シリアスゲーム、ボードゲーム、ゲームジャムに何を期待できるのか:系統的レビューとイベント実施の経験から」	立命館大学学而館第3研究会室	2023年4月	12名	
2	2023年度第2回定例研究会「中国ゲーム史の社会思想系譜：本土現代化から資本論理まで」	立命館大学学而館第3研究会室	2023年5月	13名	
3	第1回文化資源アーカイブとメタバース研究会「メタバースを拡張する次の技術～脳科学を用いたフルダイブとフィジカルアバターとしてのロボット」	オンライン(ZOOM)	2023年5月	40名	立命館大学アート・リサーチセンター
4	2023年度第3回定例研究会「デジタルゲームにおける監視」	立命館大学学而館第3研究会室	2023年6月	8名	
5	2023年度第4回定例研究会 “Project Presentation: Cultures of Home Computer Music in the 1980s”	立命館大学学而館第3研究会室	2023年6月	11名	
6	第2回文化資源アーカイブとメタバース研究会「スケクルによるXRを活用した産学公連携の取り組みについて」	オンライン(ZOOM)	2023年6月	36名	立命館大学アート・リサーチセンター
7	2023年度第5回定例研究会「おもちゃの哲学---テロス、遊動、不安」	オンライン(ZOOM)	2023年7月	30名	
8	第3回文化資源アーカイブとメタバース研究会「メタバース未来共生社会～メタバース不登校学生居場所支援プログラムの知見から～」	オンライン(ZOOM)	2023年7月	27名	立命館大学アート・リサーチセンター
9	Replaying Japan 2023	名古屋造形大学	2023年8月	164名	The University of Alberta, University of Delaware, Bath Spa University, Liege Game Lab, Seijoh Universtiy, DiGRA Japan
10	2023年度第6回定例研究会「Unlocking the Fun Factor: Exploring Casual Video Games, Gaming Motivation, AI-Powered Facial Emotion Recognition, and Eye Tracking」	立命館大学学而館第3研究会室	2023年9月	10名	
11	2023年度第7回定例研究会 “Ecogames: Playful Perspectives on the Climate Crisis” /” Narrative-musical puzzle. Reading the media mix effects through music.”	立命館大学学而館第3研究会室	2023年10月	15名	
12	第4回文化資源アーカイブとメタバース研究会「教育と文化のためのメタバースとXR技術 (Metaverse and XR technologies for education and culture)」	オンライン(ZOOM)	2023年10月	25名	立命館大学アート・リサーチセンター
13	2023年度第8回定例研究会「ビデオゲームのフィクションを分割する」	立命館大学学而館第3研究会室	2023年11月	8名	
14	第5回文化資源アーカイブとメタバース研究会「京都府“拡別メタバース”共創ブ	オンライン(ZOOM)	2023年11月	25名	立命館大学アート・リサーチセンター

	プロジェクトについて]				
15	2023 年度第 9 回定例研究会「Japanese videogames in English translation」	立命館大学学而館第3研究会室	2023 年 12 月	13 名	
16	第 6 回文化資源アーカイブとメタバース研究会「京都市におけるメタバースの取り組み」	オンライン (ZOOM)	2023 年 12 月	25 名	立命館大学アート・リサーチセンター
17	フォーラム「日本のゲームアーカイブの現在と未来を考える」	ZOOM	2024 年 1 月	80 名	
18	2023 年度第 10 回定例研究会「Analog Role-Playing Games and Transcultural Learning through First-Person Experiences アナログ・ロールプレイング・ゲームと一人称体験による文化越境的学習」	立命館大学学而館第3研究会室	2024 年 1 月	8 名	
19	2023 年度第 11 回定例研究会「Highly-reflective Screens: the game center as a theoretical object」	立命館大学学而館第3研究会室	2024 年 2 月	20 名	
20	日韓ゲーム制作学術交流会	立命館大学衣笠キャンパス	2024 年 2 月	44	全州大学
21	2023 年度第 12 回定例研究会「Analyzing the “ Cultural Identity ” of Videogames: Through the Comparison Between Final Fantasy and The Witcher Game Series」	立命館大学学而館第3研究会室	2024 年 3 月	9 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	ゲーム展 Ten	仮想空間展示	2023 年 4 月～2024 年 3 月
2	細井浩一	根付けミュージアム	仮想空間展示	2023 年 4 月～2024 年 3 月
3	細井浩一	多色摺木版画の版木-彫摺の技法	仮想空間展示	2023 年 4 月～2024 年 3 月
4	細井浩一	春画を見る、艶本を読む	仮想空間展示	2023 年 4 月～2024 年 3 月
5	細井浩一	京都”型友禅”バーチャルミュージアム	仮想空間展示	2023 年 4 月～2024 年 3 月
6	細井浩一	デザインの群舞：伊勢型紙の世界	仮想空間展示	2023 年 4 月～2024 年 3 月
7	細井浩一	能舞台と能舞体験	仮想空間展示	2023 年 4 月～2024 年 3 月
8	稲葉光行	メタバースを利用した日本文化に関する状況学習支援	明日のための学びの場「メタバースで広がる日本語教育の可能性」	2023 年 8 月
9	稲葉光行	Current status and challenges of MMR in Japan	MMIRA Asia Regional Conference 2023	2023 年 9 月
10	稲葉光行	グラウンデッド・テキストマイニング・アプローチ (GTxA)	第 9 回日本混合研究法学会年次大会	2023 年 10 月
11	井上明人	「立命館大学 ゲーム研究に拠点、文化も産業も」	日経新聞	2023 年 5 月
12	井上明人	社会問題をも飲み込む、ゲームが秘める「閉じた世界」をひらく可能性	ビジネス・インサイダー	2023 年 5 月
13	井上明人	動き出す「ゲーム救出作戦」 80 年代名作に迫る腐食危機	日経新聞	2023 年 6 月
14	井上明人	Inside Out いまを解き明かす	日経新聞	2023 年 6 月
15	井上明人	進化を続けるデジタルゲーム	朝日小学生新聞	2023 年 7 月
16	井上明人	読売テレビ「ウェークアップ」	読売テレビ	2023 年 7 月
17	井上明人	第 1 回 記号創発システム論研究会「人生の意味」	立命館大学	2023 年 7 月
18	井上明人	ゲームとは何か？それが社会に与えるものとは？	404 NOT FOUND SHIBUYA SAKURA STAGE	2023 年 8 月

19	井上明人	ゲームから、社会を考える	立命館大学オープンキャンパス	2023年8月
20	井上明人	『Replaying Japan』について語る	DiGRA Japan	2023年8月
21	井上明人	未開封マリオに7000万円 旧作ソフト、海外から注目	日経新聞	2023年8月
22	井上明人	第2回 記号創発システム論研究会 「適応的習慣の形成と文化」	立命館大学	2023年9月
23	井上明人	第3回 記号創発システム論研究会 「ことばの獲得をめぐる身体と環境 のインタラクション」	立命館大学	2023年10月
24	井上明人	遊びに「攻略しない快楽」を取り戻すー「ゲーム」と「飲食」の交点で見出す、世界を豊かにする方法【ゲーム研究者・井上明人×宇野常寛】	DIG THE TEA	2023年11月
25	井上明人	社会をどう設計していくか？ゲーミフィケーションと社会課題解決	TBS Radio	2023年12月
26	井上明人	第4回 記号創発システム論研究会 「拡張音メディアと記号・情報」	立命館大学	2024年1月
27	井上明人	2023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	2024年2月
28	井上明人	【吉田寛・井上明人】ゲームプレイと他者への信頼 ゲームの社会的使命とは ゲームプレイにおける他者性の次元について考える 第5回 吉田寛『デジタルゲーム研究』を読む	未来に残したい授業	2024年2月
29	川崎寧生	ゲームセンターと社会との関わりー規制がもたらすさまざまな影響ー [前編] アメリカ、ドイツ、韓国の事例を中心に	文化庁メディア芸術alentコンテンツ https://macc.bunka.go.jp/3250/	2023年11月
30	村上 聡	研究冊子「ゲームという名の学び〜ゲーミフィケーションの活用について〜」	冊子配布	2023年4月〜2024年3月
31	サイトウ・アキヒロ	サイバーエージェント講演（合計3回シリーズ）		2023年3月
32	サイトウ・アキヒロ	クボタ株式会社講演		2023年4月
33	サイトウ・アキヒロ	株式会社おふいす神成講演		2023年4月
34	サイトウ・アキヒロ	多摩美術大学情報デザイン【招待】講演		2023年6月
35	サイトウ・アキヒロ	長江商学院ビジネススクール日本研究会【招待】講演	京都	2023年9月
36	サイトウ・アキヒロ	インドネシア通信情報科学省主催・ビジネスフォーラム及びビジネスミーティング【招待】講演	幕張メッセ	2023年9月
37	サイトウ・アキヒロ	ゲームニクスで教育を変える・寄稿記事	光文社Mart（雑誌）	2024年2月
38	内田 治宏	こねこのチー ポンボンらー夏休み(2024/7月 Netflix 配信予定)	Netflix/Disney+/Live 公演他	2023年4月〜2024年3月 製作/制作
39	内田 治宏	プリコネフェス 2024(2024/2 配信)	Netflix/Disney+/Live 公演他	2023年4月〜2024年3月 製作/制作
40	内田 治宏	ソニックスーパースターズ マルチプレイトレーラー(2023/7 /ロンチングトレーラー(2023/9)	Netflix/Disney+/Live 公演他	2023年4月〜2024年3月 製作/制作
41	内田 治宏	ソニック × シャドウ ジェネレーションズ トレーラー(2024/4 納品)	Netflix/Disney+/Live 公演他	2023年4月〜2024年3月 製作/制作
42	内田 治宏	ディズニー・チャンネル アートでショー！ 映像制作(2023/9)	Netflix/Disney+/Live 公演他	2023年4月〜2024年3月 製作/制作
43	内田 治宏	ペーパーマリオ RPG ゲーム内ライティング制作(2023/5)	Netflix/Disney+/Live 公演他	2023年4月〜2024年3月 製作/制作
44	内田 治宏	マジカルミライ 2023(2023/8&9 公演)	Netflix/Disney+/Live 公演他	2023年4月〜2024年3月 製作/制作

45	内田 治宏	プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク MV制作	Netflix/Disney+/Live 公演他	2023年4月～2024年3月 製作/制作
46	内田 治宏	あんさんぶるスターズ!! DREAM LIVE - 8th Tour "Praesepe #Cancer" - ※2023年制作、2024/4&5公演	Netflix/Disney+/Live 公演他	2023年4月～2024年3月 製作/制作
47	豊川 泰行	現代アートとインディーゲームの展覧会「art bit - Contemporary Art Indie Game Culture - #3」の開催	ホテル アンテルーム 京都	2023年7月～9月
48	豊川 泰行	京都でゲームカルチャーを盛り上げる! 「ホテル アンテルーム 京都」豊川泰行さんインタビュー	Game*Spark 計1回報道	2023年8月
49	豊川 泰行	アートとゲームはいかに共鳴させるか 企画展「art bit - Contemporary Art & Indie Game Culture -」のあゆみから	文化庁 メディア芸術カレントコンテンツ [前編] [後編] 計2回報道	2023年8月
50	豊川 泰行	art bit展が投げかけるもの——世紀をこえた「20年代」のリフレインに向き合うために	宇野常寛が主宰するPLANETS メルマガ / ウェブマガジン 各計1回報道	2023年8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	なし				

7. 科学研究費助成事業 (科研費)						
No.	氏名	研究課題	研究種目	開始年月	終了年月	役割
1	稲葉光行	看護研究における混合研究法教育用ガイドブックの開発とeラーニングの構築	基盤研究(B)	2020年4月	2025年3月	分担
2	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
3	稲葉光行	科学的証拠を適正に活用するための学融的研究	基盤研究(C)	2021年4月	2024年3月	分担
4	稲葉光行	デジタルフォレンジクスのための日本語著者識別システムに関する研究開発	基盤研究(C)	2023年4月	2027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7月	2024年3月	代表
6	ROTH Martin	動画配信プラットフォームにおける遊びと共同体の関係性に関するケース研究	若手研究	2022年4月	2025年3月	代表
7	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	基盤研究(C)	2020年4月	2025年3月	代表
8	斎藤進也	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	2025年3月	分担
9	斎藤進也	学術成果の発信のための仮想展示環境に関する研究	基盤研究(C)	2023年4月	2026年3月	代表
10	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の構築	基盤研究(C)	2023年4月	2025年3月	分担

8. 科研費を除くすべての外部資金 (政府系、民間財団、民間企業との共同研究費等)						
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	中村彰憲	子育てしやすい社会プロジェクト (ゲーミフィケーション)	受託研究・Society5.0 実現化研究拠点支援事業 (代表: 大阪大学)	2023年4月	2024年3月	分担
2	中村彰憲	ビデオゲーム資料の教育研究利用のための調査事業	補助金 (文化庁)・令和5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	2023年6月	2024年2月	代表
3	中村彰憲	研究推進のため	奨学寄附金・テンセントテクノロジー	2023年6月	2024年3月	代表

4	中村彰憲	教育研究助成のため	奨学寄附金・公益財団法人中山隼雄 科学技術文化財団	2023年8月	2023年8月	代表
5	中村彰憲	Research Program: Japan's Game Production and IP Management	受託研究・テンセントテクノロジー	2023年9月	2023年10月	代表
6	細井浩一	ゲームアーカイブ所蔵間の連携強化に 関する調査研究 2023	受託研究 (大日本印刷・文化庁)・令 和5年度メディア芸術連携基盤等整 備推進事業	2023年4月	2024年2月	代表
7	宮脇正晴	知的財産権に関する調査分析に資するゲ ームアーカイブのメタデータ設計の研究	受託研究・中村合同特許法律事務所 弁護士	2023年8月	2024年1月	代表
8	渡辺修司	教育研究助成のため	奨学寄附金・公益財団法人中山隼雄 科学技術文化財団	2023年10月	2023年10月	代表
9	斎藤進也	教育研究助成のため	奨学寄附金・公益財団法人中山隼雄 科学技術文化財団	2023年10月	2023年10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
1	なし							