

2024 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:2024 年 8 月にバッファロー大学(SUNY)ならびに The Strong National Museum of Play とともに、国際カンファレンス「Replaying Japan2024」を開催した。コロナ後での北米完全対面形式の開催となり、バッファローおよびロチェスターを拠点に、国内外から多数の研究者が集結した。基調講演者として日本および北米から著名な研究者を招き、総勢 150 名以上が参加。基調講演 3 本に加え、ゲーム文化、教育、産業に関する発表が 40 件以上行われた。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)

- ① 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）
- ② 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)
- ③ 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）
- ④ 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）
- ⑤ 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・教授・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(責任者:情報理工学部・教授・THAWONMAS Ruck)
- ⑦ デジタルゲームと 教育（責任者:情報理工学部・教授・WHITE Jeremy）
- ⑧ ゲームの総合的な現象論(責任者:映像学部・准教授 井上明人)
- ⑨ ゲーム分野における口述歴史(オーラル・ヒストリー)とそのアーカイブに関する研究 （責任者:上席研究員・細井浩一）
- ⑩ 視覚表現としてのビデオゲームの実践的研究（責任者: 映像学部・教授・飯田和敏）
- ⑪ ゲームビジネスにおける CSR に関する総合的研究（責任者:映像学部・教授・天野圭二）
- ⑫ 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（責任者: 映像学部・准教授・斎藤進也）
- ⑬ ゲームアーカイブとデジタル人文学（責任者:映像学部・准教授・福田一史）
- ⑭ 伝統遊戯のエンハンスメントとリデザイン（責任者:映像学部・准教授・教授・武田 港）

【3】紀要発刊：「Replaying Japan Vol.7」を 2025 年 3 月にウェブで公開した。

【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。2024 年度は、36 名(国内 25 名、国外 11 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。

- ① 政府系受託研究(令和 6 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 2024 年 4 月～2025 年 2 月)
- ② 政府系補助金(令和 6 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 2024 年 6 月～2025 年 2 月)
- ③ Kyoto CMEX ならびに株式会社セガとの社会連携活動を継続した。
- ④ 政府系競争的研究費共同申請(JST 共有の場形成支援プログラム:京都市、複数企業及び学内アート・リサーチセンター等と)

【6】海外連携の推進： 本年度も引き続き国際カンファレンス Replaying Japan 2024 を米国にて開催した。さらにアジアでは、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、Erasmus+ KA171 プログラムの枠組みにおいて UCM 大学との連携構築を継続して進めているほか、Erasmus+プログラム(Key Action 1)の一環として、EU 加盟国およびプログラム非加盟第三国間における高等教育機関の学生・教職員のモビリティ促進を目的とした、クレムス大学(Krems University)との間の 2025 年度の大学間協定の締結に向けた協議も進めている。

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、2025 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		渡辺 修司	映像学部	教授
運営委員会		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
		中村 彰憲	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
		細井 浩一	衣笠総合研究機構	上席研究員
		天野 圭二	映像学部	教授
		井上 明人	映像学部	准教授
		飯田 和敏	映像学部	教授
		武田 港	映像学部	准教授
		毛利 仁美	映像学部	講師
		福田一史	映像学部	准教授
構成員(学内)		奥出 成希	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
		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
		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
	CHUANG Boyu	情報理工学研究科	博士前期課程
	ZHANG Menghan	情報理工学研究科	博士前期課程
	YE Zifan	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 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
	LIANG Shihyu	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	MENG Kainan	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	STEIN Noam	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	高橋 佑基	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	TONG Haorui	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	PARK Sujin	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	中川 大地	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	間宮 琴子	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	AN Hongying	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	FANG Ya	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	YU Haowen	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
	CHEN Delong	映像研究科	修士課程
	GUO Puchun	映像研究科	修士課程
	CAI Jinwei	映像研究科	修士課程

		YUAN Suqing	映像研究科	修士課程
		LI Yulong	映像研究科	修士課程
		LIAO Wei	映像研究科	修士課程
		PAN Yiduo	映像研究科	修士課程
		長谷川綾音	人間科学研究科	博士後期課程
		CHO Kyungwon	映像研究科	修士課程
		LOU Like	映像研究科	修士課程
		XIE Yuhan	映像研究科	修士課程
		山田侑哉	映像研究科	修士課程
	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		尾鼻 崇	独立行政法人国立美術館	リサーチャー
		Mustafa Can Gursesli	University of Florence	Research Assistant
		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
		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
		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
		豊川 泰行	UDS 株式会社 ホテルアンテルー ム京都	マネージャー

	Christoph Hust	The University of Music and Theatre "Felix Mendelssohn Bartholdy Leipzig	Professor
	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
	高橋 志行	株式会社光響	社員
	上村 宇之	広和株式会社 マリンシステム部	課長
	EBERHARDINGER Manuel	シュトゥットガルト・メディア大学	リサーチ・アシスタント
	豊川 泰行	UDS株式会社ホテルアンテルーム京都	マネージャー
	根岸 貴哉	立命館大学衣笠総合研究機構	客員協力研究員
	GOERING Daniel D.	ミズーリ州立大学経営学部経営学科	助教授
	殿岡 康永	オムロンサイニックス株式会社	エバンジェリスト
	村上 雅彦	株式会社 SkeletonCrewStudio	代表取締役
	江上 弘幸	日本大学 経済学部経済学科	助教
	WIRMAN Hanna Elina	コペンハーゲンIT 大学 准教授およびデジタルプレイセンター	研究プログラム長
	OKABE Tsugumi Mimi	バルク大学 現代語・比較文学科	助教
	D. Fox Harrell	マサチューセッツ工科大学 デジタルメディア、コンピューティング、人工知能学科	教授
	BLOM Johanna Helena (Joleen)	タンペレ大学ゲーム文化研究センター	博士研究員
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 116 名 (うち学内の若手研究者 計 37 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。（2025 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	天野圭二	Handbook of Japanese Games and Game Play	分担執筆	2025 年 3 月	MHM Limited On the Play of Yakumono: The Evolution of Audiovisual Effects in Pachinko (1)	Rockwell Geoffrey	62-78
2	毛利仁美	Handbook of Japanese Games and Gameplay	分担執筆	2025 年 3 月	Japan Documents The Dawn of Videogames in Japan as Viewed from the Toy Industry		219-234
3	Roth Martin	Unboxing Japanese Videogames: A Metadata-Based Approach to the Production and Distribution of Spatial Instability	単著	2025 年 2 月	The MIT Press		1-192
4	中村彰憲	ファミ通ゲーム白書 2024	共著	2024 年 8 月	角川アスキー総合研究所 中国ゲーム産業の現状	中村彰憲・高橋玲央奈	334-339
5	中村彰憲	ファミ通ゲーム白書 2024	単著	2024 年 8 月	角川アスキー総合研究所 新興ゲーム産業の現況	中村彰憲	340-348
6	中村彰憲	デジタルコンテンツ白書 2024	単著	2024 年 9 月	一般社団法人デジタルコンテンツ協会第 6 章 中国	中村彰憲	138-143

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	斎藤 進也	視覚障害者のビデオゲーム体験分析と支援機能開発: コンテンツ制作と質的研究を統合した探索的アプローチを通じて	共著	2025 年 3 月	立命館大学ゲーム研究センターThe Journal of Replaying Japan 7	長谷川綾音, サウトタツヤ	PP. 88~97	有
2	天野圭二	Effect of digital game intervention on cognitive functions in older adults: a multiple baseline single case experimental design study	共著	2024 年	Springer Science and Business Media LLC BMC Geriatrics 24(1)	Kyosuke Yorozuya, Yuta Kubo, Keisuke Fujii, Daiki Nakashima, Taiki Nagayasu, Hiroyuki Hayashi, Kazuya Sakai,		有
3	THAWONMAS Ruck	Angry Birds Level Generation to Achieve Diverse Results Having Controllable Similarity to an Example	共著	2025 年 3 月	Journal of Information Processing, vol. 33	Mury F. Dewantoro, Febri Abdullah	pp. 210-21	有
4	THAWONMAS Ruck	BenchING: A Benchmark for Evaluating Large Language Models in Following Structured Output Format Instruction in Text-Based Narrative Game Tasks	共著	2025 年 1 月	IEEE Transactions on Games (Early Access)	Pittawat Taveekitworachai, Mury F Dewantoro, Yi Xia, Pratch Suntichaikul	pp. 1-11	有
5	THAWONMAS Ruck	The First ChatGPT4PCG Competition	共著	2024 年 12 月	IEEE Transactions on Games, vol. 16, no. 4	Febri Abdullah, Pittawat Taveekitworachai, Mury F Dewantoro	pp. 971-980	有

6	THAWONMAS Ruck	Enhancing Player Experience in a First-Person Shooter with Dynamic Audio Cue Adjustment Based on Gaussian Progress Regression.	共著	2024 年 11 月	Applied Sciences, vol. 14, no. 23, 11146	Xiaoxu Li, Yi Xia, Mustafa Can Gursesli, Xiao You, Siyuan Chen	pp. 1-20	有
7	THAWONMAS Ruck	Driving assistant using generative AI pre-generated messages in simulator-based driving assessment: A step towards low-cost simulator-based driving assessment	共著	2024 年 8 月	Heliyon, vol. 10, no. 16, e35941	Gunt Chanmas, Pittawat Taveekitworachai, Xiao You, Chakarida Nukoolkit, Piyapat Dajpratham	pp. 1-12	有
8	THAWONMAS Ruck	A systematic review of major evaluation metrics for simulator-based automatic assessment of driving after stroke	共著	2024 年 6 月	Heliyon, vol. 10, no. 12, e32930	Pittawat Taveekitworachai, Gunt Chanmas, Pujana Paliyawan, Ramita Thawonmas, Chakarida Nukoolkit, Piyapat Dajpratham	pp. 1-18	有
9	福田一史	ゲーム AI を活用した仮想展示エンターテインメントの構築	共著	2025 年 2 月	日本デジタルゲーム学会第 15 回年次大会予稿集 15 巻	山田侑哉, 長谷川綾音, 福田一史, 斎藤進也	pp. 315-318	有
10	福田一史	TEI を用いたゲームクレジットの構造化	共著	2024 年 12 月	人文科学とコンピュータシンポジウム 2024 論文集		pp. 267-274	有
11	福田一史	ゲームクレジットの TEI エンコーディングとメタデータ生成の試み	共著	2024 年 7 月	研究報告人文科学とコンピュータ (CH)		pp. 1-8	有
12	武田 港	Sea Hare: An omidirectional electric wheelchair integrating independent, remote and shared control modalities	共著	2024 年 10 月	Proceedings of the 26th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility (9)		1-16	有
13	Jeremy White	The Influence of Digital Gameplay on Learner Profiles in the Japanese University Context	共著の別	2024 年 7 月	Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET, 23/3	Daniel Mills	PP. 120-129	有
14	稲葉 光行	テクノロジーとの革新的な統合をデザインする: The SAGE Handbook of Mixed Methods Design Section 4 が問いかけるもの	単著	2024 年 4 月	混合研究法 3(1),		PP. 261-265	無
15	宮脇正晴	不使用取消場面における商標的使用の要否	単著	2024 年 4 月	新・判例解説 Watch34 号		PP. 269-272	無
16	宮脇正晴	結合商標の類否判断 [知財高判令和 5・11・30 裁判所ウェブサイト]	単著	2024 年 5 月	法学セミナー-832 号		PP. 118-119	無
17	宮脇正晴	AI は特許法上の発明者といえるか [東京地判令和 6・5・16 判タ 1521 号 241 頁]	単著	2024 年 11 月	法学セミナー-838 号		PP. 106-107	無
18	Roth Martin	Special Issue: Music in Non-Digital Games	共著	2024 年 7 月	UC Press Journal of Sound and Music in Games 5(3)	HUST, Christoph & ROTH, Martin"	1-18	有
19	中村 彰憲	BITSUMMIT: Launching Indie-Focused Game Events and Role of Regional Source	共著	2024 年 12 月	立命館大学映像学部立命館大学映像学会 立命館大学映像学会	Cuthbert, Dylan, Murakami, Masahiko, Nakamura, Akinori"	7-22	有
20	中村 彰憲	『昭和の家』VR の開発プロセスに関する状況報告	共著	2024 年 12 月	立命館大学映像学 18	奥出成希, 中村彰憲,	83-92	有
21	THAWONMAS Ruck	Null-Shot Prompting: Rethinking	共著	2024 年 11 月	Proc. of the 2024 Conference on Empirical Methods in Natural	Pittawat Taveekitworachai, Febri Abdullah, and Ruck	13321-13361	有

		Prompting Large Language Models With Hallucination			Language Processing (EMNLP 2024)	Thawonmas		
22	THAWONMAS Ruck	Understanding Game Performance: A Study of Eye Blinking and Pupil Metrics in Matching Pairs Game	共著	2024 年 8 月	Proc. of the 2024 IEEE Conference on Games (CoG 2024)	Mustafa Can Gursesli, Federico Cala, Pietro Tarchi, Lorenzo Frassinetti, Andrea Guazzini, Mirko Duradoni, Ruck Thawonmas, Antonio Lanata	1-6	有
23	THAWONMAS Ruck	ChatGPT4PCG 2 Competition: Prompt Engineering for Science Birds Level Generation	共著	2024 年 8 月	Proc. of the 2024 IEEE Conference on Games (CoG 2024)	Pittawat Taveekitworachai, Febri Abdullah, Mury F Dewantoro, Yi Xia, Pratch Suntichaikul, Ruck Thawonmas, Julian Togelius, Jochen Renz	1-8	有
24	THAWONMAS Ruck	Assessing inherent biases following prompt compression of large language models for game story generation	共著	2024 年 8 月	Proc. of the 2024 IEEE Conference on Games (CoG 2024)	Pittawat Taveekitworachai, Kantinan Plupattanakit, Ruck Thawonmas	1-4	有
25	THAWONMAS Ruck	Towards LLM4PCG: A Preliminary Evaluation of Open-Weight Large Language Models Beyond ChatGPT4PCG	共著	2024 年 8 月	Proc. of the 2024 IEEE Conference on Games (CoG 2024)	Pittawat Taveekitworachai, Yi Xia, Pratch Suntichaikul, Ruck Thawonmas	1-4	有
26	THAWONMAS Ruck	Speed Up! Cost-Effective Large Language Model for ADAS Via Knowledge Distillation	共著	2024 年 6 月	Proc. of the 2024 IEEE Intelligent Vehicles Symposium (IV 2024)	Pittawat Taveekitworachai, Pratch Suntichaikul, Chakarida Nukoolkit, Ruck Thawonmas	1933-1938	有
27	THAWONMAS Ruck	Prompt evolution through examples for large language models-a case study in game comment toxicity classification	共著	2024 年 5 月	Proc. of the 2024 IEEE Intelligent Vehicles Symposium (IV 2024)	Pittawat Taveekitworachai, Febri Abdullah, Mustafa Can Gursesli, Antonio Lanata, Andrea Guazzini, Ruck Thawonmas	22-27	有
28	THAWONMAS Ruck	Don't Do That! Reverse Role Prompting Helps Large Language Models Stay in Personality Traits	共著	2024 年 12 月	Proc. of the 2024 International Conference on Interactive Digital Storytelling (ICIDS 2024), Lecture Notes in Computer Science, J.T. Murray and M.C. Reyes (eds)	Siyuan Chen, Pittawat Taveekitworachai, Yi Xia, Xiaoxu Li, Mustafa Can Gursesli, Antonio Lanata, Andrea Guazzini, Ruck Thawonmas	101-114	有
29	THAWONMAS Ruck	Personalized Game Difficulty with Large Language Models: a Preliminary Study	共著	2025 年 1 月	Proc. of the 2025 IEEE International Conference on Consumer Electronics (ICCE 2025)	Xiaoxu Li, Yi Xia, Ruck Thawonmas	1-6	有
30	THAWONMAS Ruck	Ice-kun: A Virtual Pet on a Low Energy Display Controlled by a Large Language Model	共著	2025 年 1 月	Proc. of the 2025 IEEE International Conference on Consumer Electronics (ICCE 2025)	Febri Abdullah, Augustin Roussely, Benjamin Dayres, Tristan Riehs, Xiaoxu Li, Rintaro Makino, Kohei Matsumura, Haruo Noma, Hideyuki Takada, Ruck Thawonmas	1-6	有
31	THAWONMAS Ruck	Temporal Collage Prompting: A Cost-Effective Simulator-Based Driving Accident Video Recognition With GPT-4o	共著	2024 年 11 月	Proc. of the 8th International Conference on Information Technology (InCIT 2024)	Pratch Suntichaikul, Pittawat Taveekitworachai, Chakarida Nukoolkit, Ruck Thawonmas	708-713	有
32	THAWONMAS Ruck	LLMs in Eduverse: LLM-Integrated English Educational Game in Metaverse	共著	2024 年 10 月	Prof. of the IEEE 13th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2024)	Kantinan Plupattanakit, Pratch Suntichaikul, Pittawat Taveekitworachai, Ruck	257-258	有

						Thawonmas, Jeremy White, Kingkarn Sookhanaphibarn, Worawat Choensawat		
33	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〔後編〕日本のゲームセンターを中心に	単著	2024 年 5 月	メディア芸術カレントコンテンツ			有
34	川崎 寧生	日中韓三国のゲーム文化の社会文化的差異の共同理解を進めるー各国のゲーム研究・批評の蓄積を概観することを目的とした論考集	単著	2024 年 6 月	日中韓のゲーム文化論ーなぜ、いま〈東アジア・ゲーム批評〉なのか			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	長谷川綾音	An Exploratory Study on Game	2024 年 8 月	Replaying Japan 2024	(担当の教授・斎藤 進也)
2	斎藤 進也	京都ストリート文化アーカイブの構築とそのメタバース展開	2024 年 8 月	ARC Days 2024	竹田章作、山田
3	長谷川綾音	視覚障害者のビデオゲーム経験分析・TEM(複線径路等至性モデリング)分析による晴眼者との比較研究	2025 年 2 月	日本デジタルゲーム学会第 15 回	斎藤進也
4	斎藤 進也	京都ストリート文化アーカイブの構築とそのメタバース展開	2025 年 2 月	2025 年 2 月「2024 年度成果報告会」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「研究拠点形成支援プログラム」竹田 章作、張 翌、山田 侑哉、LIU Canyue	竹田 章作、張 翌、山田 侑哉、LIU Canyue
5	LIU Canyue	文化資源の発信と継承のためのエンターテインメントコンテンツの制作:ゲームエンジンによる昭和期の映画館文化の表現	2025 年 2 月	日本デジタルゲーム学会第 15 回年次大会	長谷川綾音、竹田章作、飯田和敏、斎藤進也
6	山田侑哉	ゲーム AI を活用した仮想展示エンターテインメントの構築	2025 年 2 月	日本デジタルゲーム学会第 15 回年次大会	長谷川綾音、福田一史、斎藤進也
7	天野圭二	The Slogan Game: Missions, Visions and Values in Japanese Game Companies	2024 年 8 月	Replaying Japan 2024	Mimi Okabe, Geoffrey Rockwell
8	井上 明人	When and to What Extent Did "Interaction" Become a Widespread Concept? -- Can "Interaction" Be Treated as Ordinary Language?	2024 年 8 月	Replaying Japan 2024	
9	井上 明人	多様なゲームの定義論の論点間ネットワーク・各定義の論点重複データの作成と分析に基づく整理	2025 年 2 月	DiGRA Japan 年次大会	
10	福田一史	Ontologies for Game Resource Description: Toward AI-Driven Archives	2025 年 03 月 27 日	Generative AI Unlocks a New Era in Preserving Diverse Game Resources: What 'Foundational Steps' Should We Take Now?	
11	福田一史	ゲームアーカイブの活用を促す:教育・研究ニーズの可視化ワークショップ	2025 年 01 月 30 日	立命館大学ゲーム研究センター定例研究会	
12	福田一史	TEI を用いたゲームクレジットの構造化	2024 年 12 月 08 日	じんもんこん 2024	
13	福田一史	図書館にビデオゲームを置くとうなる	2024 年 11 月 05 日	図書館総合展 図書館とゲーム部	
14	福田一史	BI ツールを用いたアーカイブ概要の視覚化	2024 年 09 月 07 日	Code4Lib Japan	

15	福田一史	ゲームクレジットの TEI エンコーディングとメタデータ生成の試み	2024 年 07 月 26 日	第136回人文科学とコンピュータ研究発表会	
16	福田一史	TEI を用いたゲームクレジット構造化の試み	2024 年 07 月 21 日	DH シンポジウム: 図書資料の構造化研究データとしてのテキストデータ構築	
17	毛利仁美	Exploring Information and Material Needs in Video Game Collections: Insights from “Video Game Archive Access Day”	2024 年 8 月	Replaying Japan: The 12th International Japanese Game Studies Conference	Kazufumi Fukuda, Juhung Shin
18	尾鼻 崇	ゲームソフト付属取扱説明書の資料的価値に関する一考察 - デジタルアーカイブ構築とその利活用に向けて	2024 年 9 月	日本デジタルゲーム学会 2024 年度夏季研究発表大会	毛利 仁美
19	毛利 仁美	図書館にビデオゲームを置くとどうなる"	2024 年 11 月	図書館総合展	毛利仁美, 福田一史, 尾鼻崇
20	Jeremy White	Exploring the Intersection of AI and Language Learning: A Study of Japanese and International Students' Perspectives	2024 年 5 月	JALT CALL	
21	Jeremy White	The Goalkeepers of Innovation: Teachers, Technology, and the Hype	2024 年 11 月	Asia CALL	
22	Jeremy White	Exploring the Intersection of AI and Language Learning: A Study of Japanese and International Students' Perspectives	2024 年 8 月	Euro CALL	
23	Jeremy White	The Goalkeepers of Innovation: Teachers, Technology, and the Hype	2024 年 11 月	LCNAU Eighth Biennial Colloquium	
24	Mitsuyuki Inaba	Proposals for Nurturing Activities to Foster Community Cohesion and Health Promotion from a Children's Perspective: Latest Updates from the Yawata Children's Conference	2025 年 2 月	University-Community Links 2025 Hybrid International Conference	Mika Nishiyama, Miyu Fujiwara, Risa Akai, Honoka Shintaku
25	稲葉光行	生成 AI と研究の実践	2024 年 10 月	第 10 回日本混合研究法学会年次大会	大河原知嘉子, 八田太一, 笹生智子, 畠慎一郎, 岩本圭介
26	宮脇正晴	商標法・不正競争防止法における混同概念 (総論)	2024 年 5 月	日本工業所有権法学会研究会	
27	宮脇正晴	図書館におけるゲームの利用と著作権	2024 年 11 月	図書館総合展	
28	渡辺修司	投稿を見返すたびに内容が変化する仮想 SNS 型のゲームデザイン	2025 年 2 月	日本デジタルゲーム学会 第 15 回年次大会、松山大学(愛媛県)	GUO Puchun
29	渡辺修司	ゲームメカニクスにおける時制と空間の対応 - 空間的な時間旅行の体験設計 -	2025 年 2 月	日本デジタルゲーム学会 第 15 回年次大会、松山大学(愛媛県)	YUAN Suqing
30	渡辺修司	瞬間的に並行世界を往来しうるゲームデザインとそのレベルデザインの研究	2025 年 2 月	日本デジタルゲーム学会 第 15 回年次大会、松山大学(愛媛県)	CHEN Delong
31	Roth Martin	カノンの裏にある ゲーム文化 メタデータアナリティクスの可能性と限界について	2024 年 4 月	台湾 ACG 研究学会	
32	Roth Martin	Playing with Streams: The Politics of Play on YouTube	2024 年 6 月	ICA Game Studies 2024 Preconference: Games in a Time of Crises	Douglas Schules and Martin Roth

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	2024 年度第 1 回定例研究会「Gamified approach to nationwide healthy ageing and rehabilitation」& 「Visual quality assurance using foundation models」	立命館大学 大阪茨木キャンパス H 棟 H241 号室	2024 年 4 月 4 日	20 名	

2	イランと韓国におけるゲーム研究に関するオンラインセミナー	オンライン	2024年4月17	20名	立命館大学 アートリサーチセンター(ARC)、ロンドン大学東洋アフリカ研究学院 Centre for Translation Studies (CTS)、本研究センター (JRC)
3	2024 年度第 2 回定例研究会「The Floating Careers of Expat Indie Game Developers in Japan 不安定なキャリア・エキスパットビデオゲーム開発者は日本に」	衣笠キャンパス学 而館研究会室 3	2024年4月25 日	15名	
4	2024 年度第 3 回定例研究会「Gender-related Valuations in The Last of Us franchise」	衣笠キャンパス学 而館研究会室 3	2024 年 5 月 9 日	22名	
5	2024 年度第 4 回定例研究会「Funding Fantasy: The Art of Designing Crowdfunded Boardgames」	衣笠キャンパス学 而館研究会室 3	2024年5月16 日	22名	
6	2024 年度第 5 回定例研究会「Understanding Social Impact through Play and Games」	衣笠キャンパス学 而館研究会室 3	2024年6月20 日	18名	
7	2024 年度第 6 回定例研究会「How Musical are Game Players? Exploring Musical Situations in Video Games」	衣笠キャンパス学 而館研究会室 3	2024年7月11 日	15名	
8	2024 年度第 7 回定例研究会「Prompt Engineering for Game Content Generation Using Large Language Models」	立命館大学 大阪 茨木キャンパス H 棟 H702 号室	2024年7月25 日	15名	
9	Replaying Japan 2024	University at Buffalo the Strong National Museum of Play	2024年8月19 日~21 日	150名	バッファロー大学 (SUNY) より, Asia Research Institute, Departments of Media Study, Art, Linguistics, and Computer Science and Engineering, Institute of Artificial Intelligence and Data Science, College of Arts and Sciences Events Team, Level Up, Red Jacket. The Strong National Museum of Play, Rochester Institute of Technology, RIT Esports, 立命館ゲーム研究センター (立命館大学), 星城大学, Université de l'Ontario français, University of Liège
10	2024年度第8回定例研究会「Gaming and Autism – Exploring How Video Games」	衣笠キャンパス学 而館研究会室 3	2024年8月27 日	8名	
11	2024 年度第 9 回定例研究会「Text Adventure games: Origin, evolution and the Spanish case of Aventuras AD」	衣笠キャンパス学 而館研究会室 3	2024年9月27 日	19名	
12	2024年度第10回定例研究会「Miyamoto's Pikmin and the Problem of Fun in Contemporary Video Games」	衣笠キャンパス学 而館研究会室 3	2024 年 10 月 17 日	19名	
13	第1回 RCGS アジアンエンターテインメントカンファレンス(2024 年度第 11 回定例研究会)	立命館大学松竹ス タ ジ オ 及 び ZOOM 配信	2024 年 11 月 8 日	10名(対面) 対面)100名 (オンライン)	公益財団法人笹川平和財団
14	EKANJI NO GAME GAKKAI'24 (EGG'24) (次世代クリエイターが主役のカンファレンス)	立命館大学 大阪 いばらきキャンパ ス	2024 年 11 月 30 日	200名	EGG 実行委員会 立命館大学 ゲーム研究センター (RCGS) 京都府 公益財団法人 京都産業 21 京都クロスメディア戦略推進拠点(KCROP) 京都府雇用創造推進協議会
15	2024 年度第 12 回定例研究会「パズルの美学: なぞなぞ、考察、陰謀論」	衣笠キャンパス学 而館研究会室 3	2024 年 12 月	42名	
16	2024 年度第 13 回定例研究会「The Invasion of Space Invaders in Japan and South Korea」	衣笠キャンパス学 而館研究会室 3	2024 年 12 月	6名	
17	2024 年度第 14 回定例研究会「ゲームアーカイブの活用を促す: 教育・研究ニーズの可視化ワークショップ」	衣笠キャンパス学 而館研究会室 3	2025 年 1 月	18名	
19	Generative AI Unlocks a New Era in Preserving Diverse Game Resources: What 'Foundational Steps' Should We Take Now? 生成 AI が切り拓く多様なゲーム資源保存の新時代——いま私たちが着手すべき“前提作業”とは?	立命館衣笠キャン パス (京都) 以学 館ホール	2025 年 3 月	30名	
20	AI in Education	OIC キャンパス	2025 年 1 月	150名	Midori Tanimura, Yohei Murakami, Midori Tanimura, Mondheera Pituxcoosuvann, Simon Ball, Barry Condon, Myeong Hyeon Kim, Yukiko Hayakawa
21	「家族で MINECRAFT 体験」ワークショ ップ	立命館大学大阪い ばらきキャンパス	2024 年 10 月	93名	立命館大学 AsiaWeek2024

22	「家族でMINECRAFT 体験」ワークショップ	大阪府茨木市文化・子育て複合施設「おにクル」	2024 年 10 月	45 名	立命館大学稲葉研究室
----	--------------------------	------------------------	-------------	------	------------

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	天野圭二	『価値あるものを活かす都市』:北 欧、北米のクリエイティブ産業	立命館大学土曜講座	2025 年 3 月
2	井上 明人	【招待】 ELSI へのシリアスゲーム ／ゲーミフィケーションからのアプ ローチ	大阪大学 社会技術共創研究センター（ELSI セ ンター）	2025 年 2 月
3	井上 明人	【招待】 ゲームスタディーインタビ ューズ ver7 吉田寛著書「デジタル ゲーム研究」について鼎談	DiGRA Japan ゲームスタディーインタビュー ズ	2024 年 7 月
4	中村 彰憲	北米ニューヨーク州西部におけるト ランスメディアコンテンツの展開に 関する探索的研究	-	2024 年 8 月 ～2024 年 9 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	THAWONMAS Ruck	IEEE Consumer Technology Society	The IEEE Consumer Electronics Magazine 2024 Best Paper Award (2nd Place)	eXtended meta-uni-omni- Verse (XV): Introduction, Taxonomy, and State-of-the- Art	2025 年 1 月
2	THAWONMAS Ruck	The 8th International Conference on Information Technology (InCIT2024)	The Best Paper Award	Temporal Collage Prompting: A Cost-Effective Simulator-Based Driving Accident Video Recognition With GPT-4o	2024 年 11 月
3	細井 浩一	令和 6 年度京都市芸術新人賞及び 京都市芸術振興賞	京都市芸術振興賞	(学術（文化資源学・ゲーム）	2025 年 3 月 27 日

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（プラス 3 人分担）	基盤研究(B)	2020 年 4 月	2025 年 3 月	代表
3	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
4	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
5	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
6	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
7	Jeremy White	Study on communication to overcome limitations and barriers	基盤研究(C)	2022 年 4 月	2025 年 3 月	代表
8	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（プラス 4 人分担）	挑戦的萌芽	2020 年 7 月	2025 年 3 月	代表
9	竹田章作	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)	2022 年 4 月	2025 年 3 月	代表
10	SHIN JUHYUNG	シリアスゲームを用いたマルチ モーダ ル・エスノグラフィの人類学的研究	挑戦的研究（萌芽）	2024 年 4 月	202 年 3 月	代表
11	西林 孝浩	中国北朝後期仏教美術の再構築	基盤研究(C)	2023 年 4 月	2026 年 3 月	代表
12	黄 巍	継続的製品開発における効果的なマネ ジメント：ゲーム産業の開発活動に関す る実証研究	若手研究	2023 年 4 月	2026 年 3 月	代表
13	井上明人	生成 AI を用いた多様なゲーム資源によ る先進的情報活用ための総合的研究	国際共同研究(共同研究型)	2024 年 4 月	2025 年 3 月	代表
14	ROTH Martin	日仏のメディアコンテンツに関するデー タを紐づけるための研究	特別研究員奨励費	2023 年 4 月	2025 年 3 月	代表

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	Roth Martin	Data-based Infrastructure for Global Game Culture Research	DFG, German Research Foundation	2017 年 1 月	2024 年 12 月	研究分担者"		
2	Roth Martin	Japanese Visual Media Graph	DFG, German Research Foundation	2019 年 4 月		研究代表者		
3	Roth Martin	Game Music Cultures in Japan and Germany	Academic Exchange Program	2023 年 1 月	2024 年 12 月	研究代表者		
4.	渡辺修司	メディア芸術アーカイブ推進支援事業	受託研究・興費補助金	2024 年 7 月	2025 年 3 月	代表		
5	井上明人	「メディア芸術連携基盤整備推進事業」におけるゲーム分野調査事業	受託研究・株式会社 DNP エスピーイノベーションSPマーケティング本部	2024 年 4 月	2025 年 3 月	代表		
6	福田 一史	「令和6年度メディア芸術データベースに係る調査研究事業」における調査研究業務	受託研究・文化芸術振興費補助金	2024 年 6 月	2025 年 3 月	代表		
7	井上明人	【2024年度初】「メディア芸術連携基盤推進事業」成果発表展に係る企画・運営	受託研究・文化庁 メディア芸術連携基盤推進事業	2024 年 10 月	2025 年 3 月	代表		
8	中村彰憲	日本のゲーム制作と知的財産マネジメントプログラム	受託研究・テンセントテクノロジー	2024 年 4 月	2024 年 12 月	代表		
9	井上明人	ビデオゲームのルール特許の妥当性についてのアーカイブを用いた研究	受託研究・中村合同特許法律事務所 弁護士渡辺光	2024 年 9 月	2024 年 10 月	代表		
10	毛利 仁美	Replaying Japan 2024 第 12 回国際日本ゲーム研究カンファレンス	奨学寄附金・24 奨寄_中山隼雄科学技術文化財団	2024 年 6 月	2024 年 8 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	立命太郎	特許（国内）	本人単独	筆頭発明者	****	****	****	日本