

2024 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うできるだけ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下、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。こうした背景の下、本年度は主に、1. リサーチ、アーカイブ、クリエー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。

I. 研究成果の概要（公開項目）：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。2024 年度は特に、以下の 3 つの主要活動を中心に研究を推進した。

1. 各部門における個別研究の推進

【リサーチ部門】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。特にリサーチ部門を代表する成果として、Martin Roth による MIT 主パンからの単著 **Martin Roth『Unboxing Japanese Videogames: A Metadata-Based Approach to the Production and Distribution of Spatial Instability』** (MIT Press, 2025 年 2 月) は、日本のビデオゲーム文化を対象に、メタデータを基軸とした新しい分析手法を展開している。空間の不安定性を生産・流通過程においてどう扱うかを論じ、グローバルなゲーム研究において理論的かつ方法論的貢献を果たしている。

【アーカイブ部門】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。

【クリエーション部門】クリエーション部門の成果として、大島による「AMI-NOOH：ミクストリアリティを用いたアミノ酸学習教材の研究」『情報処理学会インタラクション論文集 2025』（2025 年 2 月）は、ミクストリアリティ技術を応用した教育コンテンツの実装事例である。アミノ酸学習という専門的内容を、インタラクティブかつ没入的なメディア体験として再構成し、教育と創作の接続可能性を実証した。

2. 部門を横断する共同研究の推進

CMRC では、研究成果を社会へ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。

このように、CMRC は国内外の研究者との連携を深めつつ、分野横断的な共同研究を推進し、その成果を広く社会に発信している。具体的な研究成果は「III. 研究業績」を参照されたい。

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		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
		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
		藤嶋 陽子	産業社会学部	准教授
		近藤 和都	産業社会学部	准教授
		Thouny, Christophe	グローバル教養学部	准教授
		ROTH, Martin	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	Cabana, Isabel	衣笠研究総合研究機構	研究員
	補助研究員・リサーチアシスタント			
	大学院生	Zhang, Jiayi	国際関係研究科	研究員
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		KACSUK Zoltán	Stuttgart Media University (ドイツ・シュトゥットガルトメディア大学) 研究員	研究員
		田畑 暁生	神戸大学大学院 人間発達環境学研究科 教授	教授
		増田 展大	九州大学大学院 芸術工学研究院 講師	講師
		水嶋 一憲	大阪産業大学経済学部 教授	教授

	RICHTER Steffi	ライブチッヒ大学歴史・芸術・オリエンタ学部 教授	教授
	伊藤 守	早稲田大学教育・総合科学学術院 教授	教授
	STEINBERG Marc	Professor of Film Studies in the Mel Hoppenheim School of Cinema, Concordia University, CANADA(コンコーディア大学(カナダ) メルホッペンハイム スクール オブ シネマ 教授)	教授
	前川 修	近畿大学文芸学部文化デザイン学科 教授	教授
	松谷 容作	追手門学院大学 教授	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	教授
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 26 名 (うち学内の若手研究者 計 2 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	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	Martin Roth	1-192
2	近藤和都	映画がコンテンツになるとき——一九八〇年代の映像流通の再編成	分担執筆	2024 年 4 月	『戦後映画の生き残り戦略——変革期の一九七〇年代』	掲載誌名:森話社 掲載区分:国内 谷川建司編	87-110
3	近藤和都	アニメのオーディエンスになること——フローとストックのメディア流通史	分担執筆	2024 年 7 月	『アニメと場所の社会学: 文化産業における共通文化の可能性（シリーズ文化の社会学のフロンティア 1）』	掲載誌名:ナカニシヤ出版 掲載区分:国内 永田大輔,松永伸太郎,杉山怜美編	21-34
4	飯田豊	こころをよむ:メディアの歴史から未来をよむ	単著	2024 年 9 月	NHK 出版		1-192
5	飯田豊	広告文化の社会学——メディアと消費の文化論	単著	2024 年 10 月	北樹出版		
6	Marc Steinberg / マーク・スタインバーグ	<u>In/Convenience: Inhabiting the Logistical Surround</u> , co-edited with Joshua Neves, Amsterdam: Institute of Network	共著	2024 年11 月	Institute of Network Cultures 出版	Joshua Neves	179

		Cultures, 2024. 179 pp.					
7	Marc Steinberg / マーク・スタインバーグ	“Global Production and the Future of Work: Past, Present, and Futures of Just-in-Time” (co-authored with Rutvica Andrijasevic and Julie Yujie Chen) in <i>The Handbook for the Future of Work</i> , ed. Julie MacLeavy and Frederick Harry Pitts (Routledge, 2024).	共著	2024 年12 月	Routledge	Rutvica Andrijasevic and Julie Yujie Chen	289-298

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	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	査読無
2	宋基燦	マイノリティ研究における映像記録の活用と課題: 在日コリアンの民族教育運動を中心に	単著	2025 年 3 月	第 38 回北方民族文化シンポジウム網走報告書『映像と北方諸民族文化』1-6 頁		1-6	査読無
3	大島 登志一	障害の有無を超えた共生体験を促す複数のインタフェースを持つ体験型インスタレーションの制作	共著	2025 年 2 月	情報処理学会インタラクション論文集 2025	中濱佑太、望月茂徳	622-625	査読無
4	大島 登志一	アレルギー疾患と舌下免疫療法における子どもの理解を支援するインタラクティブメディアの制作	共著	2025 年 2 月	情報処理学会インタラクション論文集 2025	門前美樹、望月茂徳	472-477	査読無
5	大島 登志一	AR 技術に基づく気象学学習のためのインタラクティブ技術の研究	共著	2025 年 2 月	情報処理学会インタラクション論文集 2025	WANG DAYI	854-856	査読無
6	大島 登志一	AMI-NOOH: ミクストリアリティを用いたアミノ酸学習教材の研究	共著	2025 年 2 月	情報処理学会インタラクション論文集 2025	南部良佳	1195-1200	査読無
7	竹村朋子	デジタル技術が高齢者の健康に与える影響: 第3段階ディバイドに関するスコーピングレビュー	単著	2024 年 12 月	立命館大学映像学会立命館映像学 18		37-54	査読有
8	飯田豊	安部公房とワープロ——九八〇年代における技術への関	単著	2024 年 9 月	現代思想 (2024 年 11 月臨時増刊), 一頁			査読無
9	飯田豊	幻のライブサイト／パブリックビュー	単著	2024 年 9 月	立命館産業社会論集 60(2),	立石祥子	65-82	査読有

		ーイングー東京 2020 オリンピック・ パラリンピックにお ける構想・準備過 程に関するメディ ア論的研究						
10	飯田豊	(対談)「昭和四〇 年代論」の可能性 ー大阪万博前後 の社会相	単著	2024 年 12 月	万博学／Expo-logy (3)	福間良明	57-76	査読無
11	飯田豊	ラジオの歴史と未 来ー放送 100 年 に振り返る歩み	単著	2025 年 3 月	新聞研究 (2025 年 3 月号)		60-63	査読有
12	Marc Steinberg / マーク・スタ インバーグ	Paraplatforms	単著	2024	<i>Platforms & Society</i>	Marc Steinberg		Reviewed
13	水嶋 一憲	工場と荘園として のプラットフォーム	単著	2024 年 12 月	5 Designing Media Ecology 第 2 期 02 号		92-103	査読無
14	水嶋 一憲	テスライズを超 えて:プラットフォ ーム資本主義の 諸傾向と未来の再 想像	単著	2025 年 1 月	メディア研究 106 号		7-21	査読無

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	ROTH Martin	カノンの裏にある ゲ ーム文化 メ タデータナリティク スの可能性 と限界について	2024 年 4 月	台湾 ACG 研究学会	
2	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
3	Christophe Thouny	Intelligence, Intuition and Life	2024 年 6 月	Asia Theories Network - AI : Fact, Fantasy, Fiction(Taiwan National University)	
4	Christophe Thouny	Imaginations plané taires dans la culture populaire japonaise contemporaine	2024 年 9 月	Cérium(University of Montreal)	
5	Christophe Thouny	Japan Leaks : The Littoral City in Sayuri Ueda's The Ocean Chronicles series.	2024 年 10 月	Critical Island Studies(マニラ)	
6	Christophe Thouny	Autistic Beings: Camerling When There Is No Evil	2025 年 1 月	Film Symposium: Japanese Cinema - What is it?(オン ライン・慶應大学)	
7	Christophe Thouny	都会の空気: 空気、 世間、または新自由 主義	2025 年 1 月	法政大学国際日本学研究所 主催 「トランスナショナルな 日本」研究会(5) 「空気」の 政治とトランスナショナリティ (東京)	
8	宋基燦	人類学的映像活用の 可能性	2024 年 4 月	2024 年度 第 159 回 陽月国際学術講座	
9	宋基燦	映像作品『京都の朝 鮮学校』制作・上映	2024 年 4 月	大韓民国 国会	

10	望月 茂徳	Hagoromo XR: Co-creating an Extended Reality Arts Performance to Support Inclusion	2024 年 4 月	2024 年度 第 159 回 陽月国際学術講座	Jonathan Duckworth, Shigenori Mochizuki, James Hullick, Ross Eldridge
11	望月 茂徳	アレルギー治療法学習のための子供向けインタラクティブコンテンツの制作	2024 年 4 月	大韓民国 国会	門前 美樹, 望月 茂徳, 大島 登志一
12	望月 茂徳	XR Avatar Prototype for Art Performance Supporting the Inclusion of Neurodiverse Artists	2024 年 6 月	International Symposium on Electronic Art (ISEA) 2024	Shigenori Mochizuki, Jonathan Duckworth, Ross Eldridge, James Hullick
13	望月 茂徳	Fostering Creativity and Inclusion through Extended Reality (XR): Bridging Digital Divides in Diverse Communities	2024 年 9 月	エンタテインメントコンピュー ティングシンポジウム 2024	Jonathan Duckworth, Shigenori Mochizuki, Li Ping Thong, John Power, Quynh Nhu Bui
14	望月 茂徳	手の骨格推定を用いた視覚と音声のクロスモーダル効果による疑似触覚コンテンツ	2024 年 12 月	SIGGRAPH Asia 2024	近藤 圭, 望月 茂徳
15	望月 茂徳	アレルギー疾患と舌下免疫療法における子どもの理解を支援するインタラクティブメディアの制作	2024 年 12 月	SIGGRAPH Asia 2024	門前美樹, 望月茂徳, 大 島登志一
16	望月 茂徳	AR 技術に基づく気象学学習のためのインタラクティブ技術の研究	2025 年 3 月	INTERACTION 2025 第 29 回 一般 社団法人情報処理学会シン ポジ ウム	WANG DAYI, 望月 茂徳, 大島 登志一
17	望月 茂徳	障害の有無を超えた共生体験を促す複数のインタフェースを持つ体験型インスタレーションの制作	2025 年 3 月	INTERACTION 2025 第 29 回 一般 社団法人情報処理学会シン ポジ ウム	中濱佑太, 望月茂徳, 大 島登志一
18	水嶋 一憲	ネグリ思想の継承と再考: メディア・環境・フェミニズム	2024 年 5 月	現代思想 第 52 巻第 7 号	
19	水嶋 一憲	工場と荘園としてのプラットフォーム: デジタルメディア時代の資本・労働・技術の交差をめぐって	2024 年 6 月 16 日	日本メディア学会春季大会: シンポジウム 2「プラットフォーム資本主義: 中央集権化と労働形態の変容を考える」	

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

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	望月 茂徳	Hagoromo XR	QUT Creative Industries Precinct, The Block, Brisbane, Australia	2024 年 6 月
2	望月 茂徳	生きのびるための歩行 walkingpractice™ / OIC 避難編	茨木市市民総合センター(クリエイトセンター)、立命館大学	2024 年 12 月～2025 年 3 月

3	水嶋 一憲	『『情報の健康』を、日本から世界へ: 国際連携によるデジタル空間健全化への駆動』	「情報の健康」プロジェクト国際シンポジウム	2024 年 12 月 21 日
4	水嶋 一憲	関心を制御する資本主義(紙面掲載版)[アテンション・エコノミーへの警鐘 持続可能にするための構想とは(ウェブ掲載版)]	朝日新聞 (51438) 13-13	2025 年 3 月 28 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

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	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	2025 年 3 月	研究代表者
2	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	研究代表者

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
4	竹村朋子	ポッドキャストの社会・文化的背景に関する研究: 利用者分析および内容分析から	萌芽的プロジェクト研究助成プログラム	2024 年 4 月	2025 年 3 月	研究分担者
5	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	公益財団法人トヨタ財団 2019 年度<特定課題>「先端技術と共創する新たな人間社会」	2020 年 4 月	2024 年 6 月	研究代表者

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	大島登志一	穿刺手技補助システム、穿刺補助画像生成装置及び穿刺補助画像生成方法	本学共同者	筆頭発明者	特願 2022-126576			日本