

# ゲーム研究センター

Ritsumeikan Center for Game Studies

**RCGS**  
立命館大学ゲーム研究センター  
Ritsumeikan Center for Game Studies



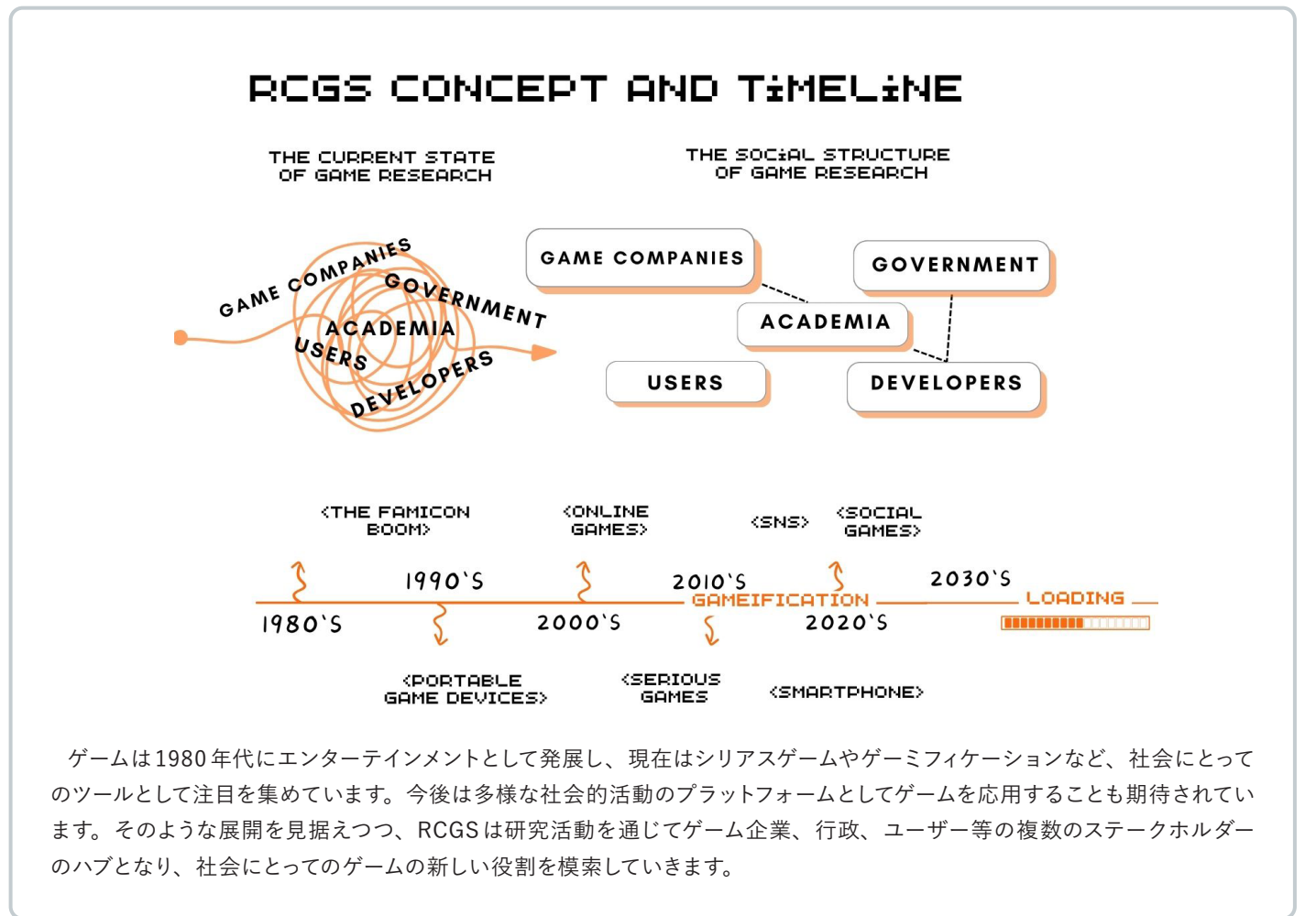
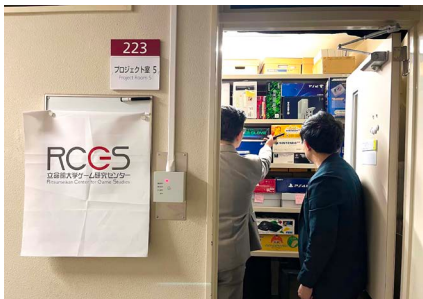
## デジタルゲームのアーカイブをはじめ、国内の総合大学においてゲームを専門的に研究する唯一の学術機関

ゲーム研究センター（RCGS）は、ゲームの分野における日本で唯一の学術的機関として、2011年4月に設置されました。本研究センターは、伝統的な遊具や玩具から最新のテクノロジーを用いたゲームまで幅広いゲームと遊びを対象とし、総合大学の強み・日本のゲームの揺籃の地である京都という立地を生かして、この分野での国内外のゲーム研究拠点とのネットワークの構築を目指して専門的かつ総合的な研究を行っています。

また、産学官連携をいっそう促進するために、行政機関・公的機関とゲーム関連企業・関連団体を橋渡しする役割を積極的に果たしていくことをミッションとして、人文社会・情報学など様々な研究者がプロジェクトを推進しています。

本センターは2026年に設立15周年を迎え、これまでに以下のような実績を積み重ねてきました。

- 国際会議「Replaying Japan」14回開催（米国・オーストラリア等含む）
- 国際学術ジャーナル『Replaying Japan』8巻刊行
- Nintendoと連携したEXPO出展（2025）
- 文化庁「ゲームアーカイブ所蔵館連携強化」（2012年～継続）等のアーカイブ事業推進
- 展示「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」（2024・京都／2025・東京）開催
- 京都シリアスゲームサミット（2024・2025）開催
- 次世代クリエイター育成イベントの継続実施
- 年間30名以上の客員協力研究員の受入
- 海外研究機関との継続的交流（2025年：韓国・中国・スペイン等）



#### 主な研究テーマ

- 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）
- ゲームと遊びをめぐる総合的研究（先端総合学術研究科・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（法学部・教授・宮脇正晴）
- 国内外におけるゲーム産業の総合的研究（映像学部・教授・中村彰憲）
- 難易度工学の確立に向けた総合的な研究（映像学部・教授・渡辺修司）
- ゲームアーカイブとその利活用（映像学部・講師・毛利仁美）
- 視覚表現としてのビデオゲームの実践的研究（映像学部・教授・飯田和敏）
- 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（衣笠総合研究機構上席研究員・細井浩一）
- シリアスゲームのためのゲーム AI の総合的研究（情報理工学部・教授・Ruck Thawonmas）
- 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（映像学部・准教授・斎藤進也）
- 教室の中のゲーム（情報理工学部・教授・Jeremy White）
- ゲームの総合的な現象論（映像学部・准教授・井上明人）
- ゲームアーカイブとデジタル人文学（映像学部・准教授・福田一史）
- 伝統遊戯のエンハンスメントとリデザイン（映像学部・准教授・武田港）
- ゲームビジネスにおけるCSRに関する総合的研究（映像学部・教授・天野圭二）
- ゲームに関わる中間生成物の保存・活用に関する研究（映像学部・准教授・尾鼻崇）



センター長：渡辺 修司（映像学部 教授）  
主な研究拠点：衣笠キャンパス  
お問い合わせ：立命館大学 研究部 衣笠リサーチオフィス ゲーム研究センター事務局  
TEL: 075-465-8244 FAX: 075-465-8245 ✉: rcgs@st.ritsumei.ac.jp <http://www.rcgs.jp/>