

2025 年度 研究センター事業報告書

研究センター名	立命館大学 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。

立命館大学ゲーム研究センター(RCGS)は、ゲームを文化・社会・産業・技術の側面から総合的に研究する国際的・学際的研究拠点として、ゲーム研究の発展と次世代の研究者・実務家の育成に取り組んでいる。国内外の研究機関やゲーム関連組織との連携のもと、国際共同研究、学術交流、ゲームアーカイブの構築ならびに研究成果の社会還元を推進しており、こうした活動を基盤として、2025 年度は以下の成果を達成した。

【1】定例研究会およびカンファレンス：2025 年 9 月 1 日から 3 日にかけて、オーストラリア・メルボルンの RMIT 大学において、同大学および DiGRA 関連組織との連携により、国際カンファレンス「Replaying Japan 2025」を開催した。本カンファレンスには国内外の研究者・クリエイターが集い、インディーゲーム開発、ホームブリュー（自主制作）、モックアップ、ジェンダー平等など、コミュニティ主導の実践を含む多様なテーマを対象に研究成果の発表および学術交流が行われた。

また、2025 年万博においては、任天堂株式会社および当センターの主要事業であるゲームアーカイブ事業との連携のもと出展を行い、関西パビリオンにて京都におけるゲーム産業の発信にも取り組んだ。

加えて、海外からの登壇者も含め、年間 12 回の定例研究会を開催した。そこでは、XR・VR、シリアスゲーム、ゲーム AI、持続可能なゲーム開発、歴史・文化研究とゲーム表象など、ゲーム研究を取り巻く理論的・実践的課題を幅広く取り上げ、国内外の研究者間で学際的な知見の共有と国際交流を促進した。

【2】研究プロジェクトの推進：本センターでは、15 年にわたりゲーム研究と人材育成を一体的に推進し、学術研究、国際連携、ゲーム制作教育を結びつけた活動を展開してきた。その実績を基盤として、2025 年度には文化芸術活動基盤強化基金「クリエイター等支援事業(育成プログラム構築・実践)」に採択され、次世代のゲームクリエイター育成と教育基盤構築に向けた 3 年間(最大5年間)のプロジェクトを開始した。本プロジェクトは、産学官および国際的な連携のもと、研究と実践を横断する持続可能な人材育成モデルの構築を目指すものである。

【3】紀要発刊：「Replaying Japan Vol.8」を 2026 年 3 月に刊行した。

【4】客員研究員の受入：本センターは、国内外のゲーム研究者を幅広く客員研究員として受け入れている。2025 年度は 36 名(国内 25 名、国外 11 名)の客員研究員を受け入れ、そのうち 5 名の海外客員協力研究員がアメリカ、スペイン、フィンランドなどから来日・滞在し、RCGS 研究員との共同研究や学術交流を実施した。これらの活動を通じて、本センターの国際共同研究ネットワークのさらなる強化が図られた。

【5】外部資金獲得：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. 政府系補助金(令和 7 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 (2025 年 5 月~2026 年 2 月))
2. 文化芸術活動基盤強化基金「クリエイター等支援事業(育成プログラム構築・実践 (2025 年 6 月~2028 年 5 月))
3. 政府系受託研究(分野別拠点形成事業ゲームアーカイブ所蔵館の連携強化に関する調査研究 (2025 年 5 月~2026 年 3 月))
4. 政府系受託研究(令和 7 年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業に係る成果発表展の企画及び運営(2025 年 5 月~2026 年 2 月))

【6】海外連携の推進: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を実施した。また、Erasmus+プログラム(高等教育機関の学生・教職員のモビリティ促進)の枠組みの中で、トルナヴァの聖キュロス・聖メディオス大学(スロバキア)およびクレムス大学(オーストリア)との連携構築を継続し、各大学との協定を締結した。加えて、カタルーニャ州(スペイン)、Godot Engine(フランス)、IGDA Shenzhen(中国)、中国伝媒大学(Communication University of China: CUC、中国)、韓国国立図書館(韓国)、Politécnico Grancolombiano(コロンビア)、ならびにハリスコ州政府(メキシコ)からの訪問を受け入れ、国際交流および学術・産業連携の強化を図った。

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、2026 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（16）		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
		尾鼻 崇	映像学部	准教授
		福田 一史	映像学部	准教授
		毛利 仁美	映像学部	講師
学内教員 （専任教員、研究系教員等）（7）		西林 孝浩	文学部	教授
		奥出 成希	映像学部	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
		山岸 典子	グローバル教養学部	教授
		黄 巍	テクノロジー・マネジメント研究科	准教授
		川崎 寧生	先端総合学術研究科	講師
若手研究者	専門研究員 研究員 初任研究員（1）	楊 思予	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（65）	MURY Fajar Dewantoro	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
		NGUYEN Thai Van	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
		PLUPATTANAKIT Kantinan	情報理工学研究科	博士後期課程
		SUNTICHAIKUL Pratch	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
		大石 幸輝	情報理工学研究科	博士前期課程
		LIU Yiyang	情報理工学研究科	博士前期課程
		TIAN Yuchen	情報理工学研究科	博士前期課程
		YE Shouchen	情報理工学研究科	博士前期課程
		市後 昌義	情報理工学研究科	博士前期課程
		RAHAMAN Syed Aman	情報理工学研究科	博士前期課程
		ANKENY Luke Anthony	情報理工学研究科	博士前期課程
		CARRASCO VELO Pablo	情報理工学研究科	博士前期課程
		GENG Yifan	情報理工学研究科	博士前期課程
		PALIWAL Mudit	情報理工学研究科	博士前期課程
		VEENSTRA SOARES Vasco Miguel	情報理工学研究科	博士前期課程
		YADAV Yash Raj	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
		MOON JHee	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
		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
		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
		LEE Mimong	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
		YAO Jingwei	先端総合学術研究科	一貫制博士課程

		YING Haoze	先端総合学術研究科	一貫制博士課程
		QIAN Yiyang	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
		YUAN Suqing	映像研究科	修士課程
		QIN Junyuan	映像研究科	修士課程
		SUN Mingyang	映像研究科	修士課程
		WU Tianran	映像研究科	修士課程
		XIAO Lifeng	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
		CAO Xingyu	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 (34)	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	シュツットガルトメディア大学	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	Zen 大学	准教授
	Tosca Susana	南デンマーク大学メディア研究	教授
	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
	吉田 寛	東京大学	准教授
	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	ライプツィヒ音楽演劇大学	教授
	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
	Mustafa Can Gursesli	フィレンツェ大学 バーチャルヒューマンダイナミクス研究所	リサーチアシスタント
	根岸 貴哉	立命館大学衣笠総合研究機構	客員協力研究員
	江上 弘幸	日本大学 経済学部経済学科	助教
	殿岡 康永	オムロンサイニックエックス株式会社	エバンジェリスト
	WIRMAN Hanna Elina	コペンハーゲン IT 大学 デジタルプレイセンター	准教授・センター長
	OKABE Tsugumi Mimi	バルク大学 現代語・比較文学科	助教
	BLOM Johanna Helena (Joleen)	タンペレ大学ゲーム文化研究センター	講師
	高橋玲於奈	廈門レオナソフトウェア有限公司	起業者
	Idone Cassone Vincenzo Giuseppe	国立はこだて未来大学 メディアデザイン領域、メタ学習センター	准教授
	吉積英子	学校法人瓜生山学園京都芸術デザイン専門学校	非常勤講師、 美術家、デザイナー
	吉田 伸一郎	有限会社 セイコー社	代表取締役
	Jacopo Fiorenza	トリノ工科大学 制御情報工学科 (DAVIN)	コース補助員
	Thon Jan-Noel	オスナブリュック大学 メディア研究・メディア教育学部	教授・学部長
	Benjamin_Dorrington Redder	衣笠総合研究機構	プロジェクト研究員
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 123 名 (うち学内の若手研究者 計 66 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(2026 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	Martin ROTH	クリティカル・ワード ゲームスタディーズ 遊びから文化と社会を考える	共著	2025 年 7 月	フィルムアート社	吉田寛、井上明人、松永真司	PP. 1-360
2	井上明人	クリティカル・ワード ゲームスタディーズ 遊びから文化と社会を考える	共著	2025 年 6 月	フィルムアート社	吉田寛、松永伸司、マーティン・ロートほか編著	
3	福田一史	クリティカル・ワード ゲームスタディーズ 遊びから文化と社会を考える	共著	2025 年 6 月	フィルムアート	吉田寛、井上明人、松永伸司、マーティン・ロートほか	
4	福田一史	デジタルアーカイブ入門：つかう・つくる・支える	単著	2025 年 6 月	勉誠社	柳与志夫、渡邊英徳	
5	福田一史	デジタルアーカイブ・ベシックス「メタデータ」のパスpekティブ	単著	2025 年 6 月	勉誠社	池内有為、木村麻衣子	

6	福田一史	図書館にゲームを!：図書館の新しい可能性	単著	2025 年 5 月	日外アソシエーツ	日向, 良和, 高倉, 曉大	全 270 頁
---	------	----------------------	----	------------	----------	----------------	---------

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	宮脇正晴	混同の判断のための考慮要素	単著	2025 年 5 月	日本工業所有権法学会年報 48 号	無し	PP. 25~42	無
2	宮脇正晴	損害額の算定(1)〔東京リーガルマインド事件〕	単著	2025 年 6 月	有斐閣、田村善之ほか編『著作権判例百選 [第 7 版]』	無し	PP. 188-189	無
3	宮脇正晴	「自動公衆送信してはならない」か、「送信可能化してはならない」か、あるいは「削除せよ」か―自動公衆送信による公衆送信権侵害に対する差止めの内容についての一考察	単著	2025 年 12 月	NBL1303 号	無し	PP. 67-71	無
4	宮脇正晴	「自動公衆送信してはならない」か、「送信可能化してはならない」か、あるいは「削除せよ」か―自動公衆送信による公衆送信権侵害に対する差止めの内容についての一考察	単著	2025 年 12 月	NBL1303 号	無し	PP. 67-71	無
5	Ruck THAWONMAS	Green Gaming: Automated Energy Consumption Reduction for Doom Engine		2026 年 1 月	IEEE Consumer Electronics Magazine 15 (1),	無し	PP. 15-21	無
6	Ruck THAWONMAS	AP-Based LLM Story Generation: Envision Technology Development Through Science Fiction		2025 年 12 月	Proc. of 2025 IEEE 14th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2025)	無し	PP. 631-634	無
7	Ruck THAWONMAS	Bring Your Own Story: Generating Interactive Visual Novels with AI		2025 年 12 月	Proc. of 2025 IEEE 14th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2025)	無し	PP. 627-630	無
8	Ruck THAWONMAS	Familiarity Vs Performance: the Link Between Gaming Experience and Audio Recognition		2025 年 12 月	Prof. of 2025 IEEE 14th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2025)	無し	PP. 1076-1080	無
9	Ruck THAWONMAS	Sightless Showdown: a Comparative Study of AI and Human Performance Without Vision in a Fighting Gam		2025 年 12 月	Prof. of 2025 IEEE 14th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2025)	無し	PP. 1071-1075	無
10	中村彰憲	中国ゲーム産業の現状	共著	2025 年 8 月	角川アスキー総合研究所ファミ通ゲーム白書 2025	高橋玲央奈 北阪幹生	PP. 328-333	無
11	中村彰憲	2024 年 新興国ゲーム産業の現況	単著	2025 年 8 月	角川アスキー総合研究所ファミ通ゲーム白書 2025	無し	PP. 336-345	無
12	中村彰憲	海外動向 (中国)	単著	2025 年 9 月	一般財団法人デジタルコンテンツ協会	無し	PP. 138-144	無

					デジタルコンテンツ白書 2025			
13	Martin ROTH	Playing with Animal Crossing: New Horizons. A comparison of game-related video practices in the Japanese, Korean and Chinese YouTube space	単著	2025 年 5 月	The Handbook of Japanese Games	無し	PP.138-154	有
14	斎藤進也	構成されるものとし てのゲーム体験：遊 びのインクルーシ ブデザインを考える ための理論的視座の 検討	共著	2026 年 3 月	Replaying Japan, Vol.8	長谷川綾音	PP. 103- 115	有
15	斎藤進也	デジタルゲームの開 発技法を活用した学 術仮想展示の構築 ー「デジタル・パブリ ックヒューマニティ ーズ」の実現に向け て	単著	2026 年 3 月	立命館大学アート・リサーチ センター、アート・リサーチ、 26(3)	無し	PP. 103- 108	有
16	井上明人	ゲーミフィケーショ ンの倫理ガイドライ ンの構築に向けて	共著	2025 年 8 月	日本デジタルゲーム学会,18- 1	高橋志行	PP. 1-12	有
17	福田一史	ゲームアーカイブに おけるパッケージ画 像の視覚セマンティ ック検索手法の構築 と評価	単著	2026 年 2 月	情報処理学会研究報告	無し	PP. 1-8	無
18	福田一史	[P02] LLM を用いた 自動生成メタデータ の精度評価：ボード ゲームのパッケージ 画像 OCR と固有表 現抽出から	単著	2026 年 1 月	デジタルアーカイブ学会、デ ジタルアーカイブ学会誌、9 (s2)	無し	PP. s198- s201	無
19	福田一史	ゲームマニュアルに おける没入的記述の 構造化分析ー大規模 言語モデルを用いた 自動セクション分類 ー	単著	2025 年 12 月	情報処理学会、人文科学とコ ンピュータシンポジウム 2025 論文集、2025	無し	PP. 307- 314	有
20	福田一史	ゲームエンジンとオ ントロジーを用いた 仮想展示空間の構 築	共著	2025 年 12 月	情報処理学会、人文科学とコ ンピュータシンポジウム 2025 論文集、2025	山田侑哉, 斎藤進 也	PP. 197- 202	有
21	福田一史	プレイヤーの経験を 文化資源に：メディ ア芸術データベース と連携したゲームプ レイ史記録プラット フ ォ ー ム 「YouPlayed」	単著	2025 年 9 月	日本デジタルゲーム学会、夏 季研究発表大会、予稿 集 2025	無し	PP. 217- 222	無
22	福田一史	ビデオゲームアーカ イブの利用者ニーズ 分析・アーカイブア クセスデーにおける 質問票調査から・	共著	2025 年 9 月	日本デジタルゲーム学会、夏 季研究発表大会、予稿 集 2025	毛利 仁美, シ ン・ジュヒョン	PP. 125- 130	無
23	尾鼻崇	ゲームオーディオの アーカイブ構築に向 けて	単著	2026 年 3 月	ゲームオーディオ研究の過 去・現在・未来		PP. 44-53	無

24	尾鼻崇	動的なゲームアーカイブに向けての試論: インタラクティブミュージックの記述可能性を中心に	単著	2026 年 3 月	立命館映像学, 19		PP. 1-19	有
25	尾鼻崇	デジタルゲームの物理的保存に関する保存科学的アプローチ: 「介入レベル階層モデル」を用いた総合的戦略に向けて	共著	2025 年 10 月	ART RESEARCH, 26(2)	小出治都子, 細井浩一		有
26	稲葉光行	Stylometry can reveal artificial intelligence authorship, but humans struggle: A comparison of human and seven large language models in Japanese	共著	2025 年 10 月	PLOS ONE, Vol 20, Issue 10	Zaitzu, Wataru; Jin, Mingzhe; Ishihara, Shunichi; Tsuge, Satoru; Ozdemir Kacer, Emine.	PP. 1- 18	有
27	稲葉光行	Which parts of speech are more susceptible to topic variations: a case of Japanese authorship analysis	共著	2025 年 7 月	Behaviormetrika 52	Zaitzu, Wataru; Jin, Mingzhe; Ishihara, Shunichi; Tsuge, Satoru;	PP. 721-732	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	渡辺修司	A Game Mechanics Approach to Temporal and Spatial Movement	2025 年 9 月	ReplayingJapan2025 Royal Melbourne Institute of Technolog	Suqing YUAN
2	渡辺修司	Reinterpreting SNS Browsing Behavior: A Virtual SNS Game Design Featuring Posts That Evolve Upon Each Revisit	2025 年 9 月	ReplayingJapan2025 Royal Melbourne Institute of Technolog	Puchun GUO
3	渡辺修司	A Study on Level Design in Parallel Worlds	2025 年 9 月	ReplayingJapan2025 Royal Melbourne Institute of Technolog	CHEN Delong
4	宮脇正晴	知的財産権をめぐる立法と司法	2025 年 5 月	日本経済政策学会	—
5	宮脇正晴	知的財産権をめぐる立法と司法	2025 年 5 月	日本経済政策学会	—
6	中村彰憲	The Transformation of Final Fantasy XIV: Examining the Roles of Naoki Yoshida from Transformational Leader Theory Perspective	2026 年 2 月	DiGRA Japan 2026	—
7	Martin ROTH	Playing With Videogames on YouTube in East Asia	2025 年 7 月	Digra 2025	—
8	Martin ROTH	More than Let's Plays? Towards a content analysis of game-related YouTube videos	2025 年 7 月	Digra 2025	—
9	斎藤進也	活動弁士を題材とした VR 体験の創出: かつての映画文化とゲームテクノロジーの融合	2026 年 3 月	情報処理学会 INTERACTION 2026	LIU Canyue、飯田和敏、竹田章作
10	斎藤進也	視覚障害者による市販ビデオゲームのプレイにおける体験構築プロセス	2026 年 3 月	情報処理学会 INTERACTION 2026	長谷川綾音、サトウタツヤ

11	斎藤進也	ゲームエンジンとオントロ ロジーを用いた仮想展示空間 の構築	2025 年 12 月	人文科学とコンピューターシンポジウ ム 2025	山田 侑哉、福田 一史
12	斎藤進也	Creating Virtual Museum Entertainment that Promotes User Agency through Dynamic Changes in the In-Game Environment	2025 年 9 月	Replaying Japan 2025	山田 侑哉、長谷川綾音、福田 一史
13	斎藤進也	Development of a VR Content to Recreate the Cinema Culture of the Silent Film Era	2025 年 9 月	Replaying Japan 2025	LIU Canyue、長谷川綾音、飯田和敏、 竹田章作
14	斎藤進也	Barriers in Video Gaming Experience of Visually Impaired Players: A TEM- based Comparative Study with Sighted Players	2025 年 9 月	Replaying Japan 2025	長谷川綾音、サトウタツヤ
15	斎藤進也	「視覚を超えたビデオゲー ムのあり方を探る」	2025 年 6 月	ものづくり質的研究センター研究会	長谷川綾音
16	天野圭二	AI and Japanese Play	2025 年 9 月	Replaying Japan 2025, Melbourne	Geoffrey ROCKWELL, Mimi OKABE
17	井上明人	「循環」と「インタラクテ ィビティ」	2025 年 9 月	日本デジタルゲーム学会 2025 年度夏 期大会	—
18	福田一史	The Media Art Database	2026 年 2 月	Japanese Visual Media Graph Symposium, 立命館大学衣笠キャンパ ス	Tetsuya Mihara, Hideyuki Ōtsubo
19	福田一史	ゲームアーカイブのための 視覚的セマンティック検 索：マルチモーダル AI モ デルの活用	2026 年 2 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、オンライン	無し
20	福田一史	ゲームアーカイブにおける パッケージ画像の視覚セマ ンティック検索手法の構築 と評価	2026 年 2 月	第140回 人文科学とコンピュータ研究 発表会、石垣島	無し
21	福田一史	[P02] LLM を用いた自動 生成メタデータの精度評 価：ボードゲームのパッケー ジ画像 OCR と固有表現 抽出から	2026 年 1 月	デジタルアーカイブ学会 第 10 回研究 大会、一橋講堂	無し
22	福田一史	ゲームマニュアルにおける 没入的記述の構造化分析— 大規模言語モデルを用いた 自動セクション分類—	2025 年 12 月	人文科学とコンピュータシンポジウム 2025、九州大学	無し
23	福田一史	ゲームエンジンとオントロ ロジーを用いた仮想展示空間 の構築	2025 年 12 月	人文科学とコンピュータシンポジウム 2025、九州大学	山田侑哉、斎藤進也
24	福田一史	Wikidata —アーカイブ機 関における共同知識ベース の可能性—	2025 年 11 月	デジタルアーカイブ学会サテライト企 画セッション：「メタデータ」のパー スペクティブ、オンライン	無し
25	福田一史	プレイヤーの経験を文化資 源に：メディア芸術データ ベースと連携したゲームプ レイ史記録プラットフォーム 「YouPlayed」	2025 年 9 月	日本デジタルゲーム学会 2025 年夏季 研究発表大会、宇都宮市	無し
26	福田一史	ビデオゲームアーカイブの 利用者ニーズ分析 -アーカ イブアクセスデーにおける 質問票調査から-	2025 年 9 月	日本デジタルゲーム学会 2025 年夏季 研究発表大会、宇都宮市	毛利仁美、シン・ジュヒョン
27	福田一史	LLM を用いたゲームパッ ケージ画像による自動目録 作成の試み	2025 年 9 月	Code4Lib Japan Conference 2025、オ ンライン	無し
28	福田一史	Creating Virtual Museum Entertainment that Promotes User Agency	2025 年 9 月	Replaying Japan 2025, Melbourne	Yusai Yamada, Ayane Hasegawa, Shinya Saito

		through Dynamic Changes in the In-Game Environment			
29	福田一史	ナレヅグラフィでつなぐ公的データと個人のゲーム史	2025 年 8 月	第 5 回ナレヅグラフィ勉強会 (LT)	無し
30	毛利仁美	ビデオゲームアーカイブの利用者ニーズ分析- アーカイブアクセスデーにおける質問票調査から -	2025 年 9 月	2025 年日本デジタルゲーム学会夏季研究発表大会、栃木県総合文化センター	福田一史, SHIN Juhung
31	川崎寧生	2025 年改訂版「論文テンプレートおよび執筆マニュアル」の活用	2025 年 9 月	2025 年度日本デジタルゲーム学会夏季研究大会 2025	
32	川崎寧生	初期日本ゲーム文化に対する新聞報道の言説分析: 地方の新聞紙に着目して	2025 年 9 月	Replaying Japan2025	

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	Replaying Japan 2025	RMIT, Melbourne	2025 年 9 月	100 名	RMIT
2	京都シリアスゲームサミット	衣笠キャンパス	2025 年 7 月	100 名	IGDA Japan, ホテルアンデルーム京都
3	小規模／インフォーマルなビデオゲームの学術コミュニティ情報交換会	オンライン: Zoom + Gather Town	2025 年 5 月	30 名	DiGRA Japan
5	2025 年度第 1 回定例研究会「Social Agents and Serious Applications of Games」	立命館大学大阪いばらきキャンパス H 棟 H708	2025 年 4 月	14 名	なし
6	2025 年度第 2 回定例研究会「Monitoring, Seeding, and Feeding Cooperation Dynamics as Interbrain Synchronization: Towards Ergonomic 'Games for Change」	立命館大学大阪いばらきキャンパス H 棟 H708	2025 年 5 月	18 名	なし
7	2025 年度定例研究会第 3 回「飽きたゲームの音楽をなぜ聴くのか? ——『あつまれ どうぶつの森』のポストプレイ聴取とノスタルジアの美学」	オンラインのみ (Zoom)	2025 年 5 月	9 名	なし
8	2025 年度定例研究会第 4 回「Tales of Japan: Intersections of Past and Contemporary Traditions of Japanese History and Culture through Historical Video Games/デジタルゲームの時間構造とリズムをめぐる考察 (A Consideration of Videogame Time and Rhythm)」	立命館大学衣笠キャンパス 学而館 研究会室 3 + Zoom	2025 年 5 月	7 名	なし
9	2025 年度定例研究会第 5 回「Detectives and Lost Empires: Reimagining Holmes through Japanese Game Narratives」	立命館大学衣笠キャンパス 学而館 研究会室 3 + Zoom	2025 年 6 月	7 名	なし
10	2025 年度第 6 回定例研究会「Toward Greener Games: Reducing Energy for a Sustainable Future」	立命館大学大阪いばらきキャンパス H 棟 H708	2025 年 6 月	9 名	なし
11	2025 年度定例研究会第 7 回「Embodied and Enactive Imagination in VR」	立命館大学衣笠キャンパス 学而館 研究会室 3 + Zoom	2025 年 7 月	14 名	なし
12	2025 年度第 8 回定例研究会「XR for knowledge-exchange, education and training」 「Reading Minds and Hearts: ECG, Eye Tracking, and EEG in Serious Games」	立命館大学大阪いばらきキャンパス H 棟 H708	2025 年 10 月	16 名	なし
13	2025 年度第 9 回定例研究会「A Quarter Century of Game Research and Education: Experiences, Explorations	立命館大学大阪いばらきキャンパス H 棟 H708	2025 年 10 月	15 名	なし

	and Explanations」				
14	2025 年度定例研究会第 10 回「Postdigital Aesthetics in Indie Games」	立命館大学衣笠キャンパス 学而館 研究会室 3	2026 年 3 月	6 名	なし
15	2025 年度定例研究会第 11 回「Game Industry Timeline: How Danish Game Funding and Policy Shapes Today's Industry」	立命館大学衣笠キャンパス 学而館 研究会室 3	2026 年 3 月	14 名	なし
16	シリアスボードゲームジャム 2026 in 京都	ホテル アンテルーム 京都	2026 年 2 月	30 名	南山大学／文化庁
17	EEKANJI NO GAME GAKKAI'25	OIC	2025 年 12 月	500 名	EGG 運営委員会、京都府、KCROP、京都府 地域活性化雇用創造プロジェクト
18	C-BIT 展	ホテルアンテルーム京都	2026 年 2 月	50 名	なし
19	ゲームアーカイブ & DH 研究会 第 8 回	オンライン	2025 年 5 月	6 名	なし
20	ゲームアーカイブ & DH 研究会 第 9 回	オンライン	2025 年 6 月	6 名	なし
21	ゲームアーカイブ & DH 研究会 第 10 回	オンライン	2025 年 7 月	6 名	なし
22	ゲームアーカイブ & DH 研究会 第 11 回	オンライン	2025 年 11 月	7 名	なし
17	ゲームアーカイブ & DH 研究会 第 12 回	オンライン	2025 年 12 月	5 名	なし
23	ゲームアーカイブ & DH 研究会 第 13 回	オンライン	2026 年 2 月	5 名	なし
24	準備ワークショップ ゲームクリエイションの国際的展開:現場の視点	ホテルアンテルーム (京都) (ハイブリッド形式)	2025 年 9 月 14 日	30 名	SOAS
25	アジアエンターテインメントカンファレンス	立命館大学松竹スタジオ	2025 年 11 月 28 日 (金)	24 名	なし
26	HISTORICA X クリエイティブ AI 最前線:これでああなたの作品も生まれ変わる? -プロンプトに必要な映像表現の基礎・応用-	立命館大学 朱雀キャンパス 中川会館 202	2026 年 3 月 11 日(日)	56 名	立命館大学クリエイティブ AI 研究会(RCAi) / AI アート美術表現学協会 (AVEA)
27	RCAi AI 映像クリエイターミートアップ Vol 02	立命館大学: 平井嘉一郎記念図書館 カンファレンスルーム	2026 年 1 月 16 日 (月)	40 名	立命館大学映像学部 CBG (Creative Business Group)

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	斎藤進也	ゲームクリエイションの技術が変える大学の知	GAME CREATORS CONFERENCE '26	2026 年 3 月 28 日
2	井上明人	文化芸術活動基盤強化基金クリエイター等育成プログラム構築・実践部会 部会委員	文化庁／独立行政法人日本芸術文化振興会	2025 年 4 月～9 月
3	井上明人	BitSummit XIII 審査員	一般社団法人日本インディペンデント・ゲーム協会 (JIGA)	2025 年 4 月～7 月
4	井上明人	ゲーミフィケーションアワード 2025 審査員	Sega XD 主催	2025 年 9 月～11 月
5	井上明人	中心をもたない、現象としてのゲームについて 連載第 3 回「理性を喚び起こすもの: 複数の合理性と向き合う」	遅いインターネット BY PLANETS	2025 年 4 月 3 日
6	井上明人	中心をもたない、現象としてのゲームについて 連載第 3 回「理性を喚び起こすもの: 複数の合理性と向き合う」	遅いインターネット BY PLANETS	2025 年 4 月 3 日
7	井上明人	中心をもたない、現象としてのゲームについて 連載第 4 回「ゲームにおける焦点の移動: ゲームにおける「能動性」という神話」	遅いインターネット BY PLANETS	2025 年 5 月 15 日

8	井上明人	中心をもたない、現象としてのゲームについて 連載第5回「「ゲームの楽しさ」の変換」	遅いインターネット BY PLANETS	2025年6月26日
9	井上明人	中心をもたない、現象としてのゲームについて 連載第6回「自己変容するゲームという現象」	遅いインターネット BY PLANETS	2025年8月14日
10	井上明人	中心をもたない、現象としてのゲームについて 連載第7回「ゲームはどう論じられてきたか。そして、どう論じられるべきなのか：問いと方法を考える」	遅いインターネット BY PLANETS	2025年9月19日
11	井上明人	中心をもたない、現象としてのゲームについて 連載第8回「ゲームはどう論じられてきたか。そして、どう論じられるべきなのか：問いと方法を考える なぜ「ゲームとは何か」という問いは一筋縄ではいかないのか？」	遅いインターネット BY PLANETS	2025年10月30日
12	井上明人	中心をもたない、現象としてのゲームについて 連載第9回「しかし、ゲームの概念のすべてが社会的なものではない」	遅いインターネット BY PLANETS	2025年11月25日
13	井上明人	中心をもたない、現象としてのゲームについて 連載第10回「ゲームという日常行為が多層的に成立しているということの難しさ」	遅いインターネット BY PLANETS	2025年12月25日
14	井上明人	中心をもたない、現象としてのゲームについて 連載第11回「ネットワークを捉える」	遅いインターネット BY PLANETS	2026年1月19日
15	井上明人	中心をもたない、現象としてのゲームについて 連載第12回「拡張し、繋がり、切り替わり、循環する現象を捉える」	遅いインターネット BY PLANETS	2026年2月24日
16	井上明人	中心をもたない、現象としてのゲームについて 連載第13回「方法論的立ち位置のまとめ」	遅いインターネット BY PLANETS	2026年3月19日
17	井上明人	ゲームを見る視点としての人工物・ツールズ——『クリティカル・ワード ゲームスタディーズ』をもとに	先端総合学術研究科院生プロジェクト「ゲーム研究基礎文献講演会」	2026年1月
18	井上明人	「どうやって自ら教育用ゲームをつくるか」	JDICE リアルゼミ京都「新しい教育課程とデジタル・シティズンシップ」	2025年11月29日
19	井上明人	『Reading Propaganda』	これはゲームなのか？展3	2026年2月
20	井上明人／ マーティン ロート／松 永伸司／吉 田寛	ゲームスタディーズの可能性を読みとく——『クリティカル・ワード ゲームスタディーズ』刊行記念ブックトーク	フィルムアート社／京都大学	2025年7月18日
21	飯田和敏	トークセッション「未完成であること/完成とはなにか？」	C-BIT 展	2026年2月
22	飯田和敏	展示会場巡回パネルディスカッション「未完成であること/完成とはなにか？」	C-BIT 展	2026年2月
23	武田 港	講演・ワークショップ	第107回ダヴィンチ・マスターズ	2026年3月
24	福田一史	日本アニメを分析する ジャンル構造、時代ごとの変遷解明	京都新聞 社会2	2024年～2025年
25	毛利仁美	産業「イノベーションのDNA」(展示)	EXPO 2025 大阪・関西万博 関西パビリオン京都ゾーン (大阪)	2025年6月16日～6月22日 (展示期間)
26	毛利仁美	「遊芸三昧」～江戸時代の出版物とビデオゲーム～	立命館大学衣笠キャンパス 平井嘉一郎記念図書館1階 ギャラリー (京都)	2025年6月1日～6月13日 (展示期間)
27	尾鼻崇	「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展 in Tokyo 2025」	国立新美術館 展示室2B	2025年6月14日(土)～22日(日) (展示期間)
28	中村彰憲	Japanese Indie Games Panel Discussion	ストロング国立遊び博物館	2026年2月27年(ゲーム研究センターの協力で開催されたイベント)

29	渡辺修司	NHK 総合「所さん！事件ですよ」に出演	テレビ番組	2026 年 1 月 17 日
30	毛利仁美	【全 4 回】立命館大学ゲーム研究センター10 月～1 月「ゲームアーカイブオープンアクセスデー」	修学館 2 階 224 号室（衣笠キャンパス）	2025/10/30(木)、11/17(月)、12/16(火)、2026/1/10(土)

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	Ruck THAWONMAS	IEEE	The 14th IEEE Global Conference on Consumer Electronics The IEEE GCCE 2025 Oral Presentation Award	Familiarity Vs Performance: the Link Between Gaming Experience and Audio Recognition	2025 年 10 月
2	Ruck THAWONMAS	IEEE	The 14th IEEE Global Conference on Consumer Electronics The IEEE GCCE 2025 Excellent Paper Award (Outstanding Prize)	Sightless Showdown: a Comparative Study of AI and Human Performance Without in a Fighting Game	2025 年 9 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	Ruck THAWONMAS	LLM ファインチューニングによる対戦格闘ゲーム AI の革新	基盤研究(C)	2025 年 4 月	2028 年 3 月	代表
2	Martin ROTH	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	2026 年 3 月	代表
3	Martin ROTH	「出来事」を解釈する枠組みとしてのゲーム	基盤研究(C)	2025 年 4 月	2027 年 3 月	分担者
4	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
5	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	2026 年 3 月	分担
6	井上明人	「出来事」を解釈する枠組みとしてのゲーム	基盤研究(C)	2025 年 4 月	2028 年 3 月	代表
7	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)	2024 年 4 月	2026 年 3 月	代表
8	宮脇正晴	デジタル関連政策と連携可能な民事立法論の研究課題	基盤研究(C)	2025 年 4 月	2029 年 3 月	代表
9	宮脇正晴	最高裁判所・高等裁判所における隠れた違憲審査の発掘—法分野横断的な司法行動研究—	基盤研究(C)	2023 年 4 月	2028 年 3 月	代表
10	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	2027 年 3 月	代表
11	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	2027 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	Martin ROTH	デジタル化した遊びとパフォーマンスが創造する新しい現実を生きるためのリテラシーと活用能力	トヨタ財団 2024 年度特定課題「先端技術と共創する新たな人間社会」	2025 年 5 月	2027 年 4 月	代表
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	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」(国際共同研究プロジェクト)	2025 年 4 月	2026 年 3 月	代表
3	尾鼻崇	「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」展覧会の企画・実施事業	令和 7 年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業に係る成果発表展の企画及び運営	2025 年 5 月	2026 年 3 月	代表
4	渡辺修司	学術・文化・制作教育の継承を実現するゲームクリエイター育成と基盤構築	文化芸術活動基盤強化基金クリエイター等支援事業（育成プログラム・構築・実践）	2025 年 6 月	2027 年 3 月	代表

5	福田一史	ビデオゲーム資料のアクセス向上と教育研究利用のための調査事業	令和7年度文化芸術振興費補助金令メディア芸術アーカイブ推進支援事業	2025年7月	2026年2月	代表
6	川崎 寧生	日本のアーケードゲーム機保全に関する調査研究事業	公益財団法人中山隼雄科学技術文化財団	2025年4月	2026年3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	立命太朗	特許（国内）	本人単独	筆頭発明者	*****	*****	*****	日本