

2016 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
研究センター長名	上村 雅之

I. 研究成果の概要

本欄には、研究センターの実施した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。

【1】定例研究会およびカンファレンス

以下の 7 回の定例研究会を開催した。いずれも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、ジャーナリズムからも多くの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。

- ① 2016 年 6 月 2 日(木) Øygardslia Kristine 「Students as Game Designers: Exploring Challenges and Benefits of Curriculum-Based Classroom Game Design」
 - ② 2016 年 7 月 7 日(木) Tina Richards 「Playstation 4 をプレイする：ビデオゲームを通して「文化」を探索する」
 - ③ 2016 年 8 月 4 日(木) Kennedy Morgan Edan 「欧米大手ゲーム会社出身者と欧米研究者の視点から見た「ゲーム・ナラティブ」の現在」
 - ④ 2016 年 10 月 27 日(木) 高橋 志行 「ゲーム・対・相互行為論アプローチ：game における"やりとり" の分析的再編」
 - ⑤ 2016 年 11 月 4 日(金) ユン・ヒョンソプ、井上 明人 「韓国のゲームとゲーム研究を(再)発見する——ユン・ヒョンソプ教授の講演とワークショップ」
 - ⑥ 2016 年 12 月 7 日(水) 松山 洋 「世界中から受け入れられるゲームの開発手法とローカリゼーション」
 - ⑦ 2016 年 12 月 7 日(水) 清水 壮一郎 「アナログゲームデザインの過程と実例」
- 2016 年 8 月 15 日(月)～17 日(水) 国際日本ゲームカンファレンス Replaying Japan 2016(会場:ライブツィヒ大学)
- 2017 年 3 月 25 日(土)「位置情報ゲーム×まちみらい～天保山へ GO!フォーラム～」(会場:天保山客船ターミナル)

【2】研究プロジェクトの推進

以下の 8 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 デジタルゲームのアーカイブ構築(細井浩一)
- ② ゲームの社会的・教育的応用可能性の研究(稲葉光行)
- ③ 遊びとゲームの感性学的研究(吉田寛)
- ④ ゲーム産業における知的財産権の過剰な行使の防止(宮脇正晴)
- ⑤ 国内外におけるゲーム産業の総合的研究(中村彰憲)
- ⑥ デジタルゲームの評価システムの確立に向けての総合的研究(上村雅之)
- ⑦ 難易度工学の確立に向けた総合的な研究(渡辺修司)
- ⑧ シリアスゲームのためのゲーム AI の総合的研究 (THAWONMAS Ruck)

【3】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。2016 年度は、15 名(国内 10 名、国外 5 名)を受け入れた。

【4】社会連携の推進

本センターは、学外研究機関や企業、自治体等との共同研究、連携活動を積極的に推進している。

2016 年度は、以下の取り組みを実施した。

- ① 政府系協業事業(文化庁メディア芸術所在情報等整備事業、凸版印刷株式会社、2016 年 4 月～2017 年 3 月)
- ② 政府系協業事業(文化庁メディア芸術アーカイブ推進事業、2016 年 6 月～2017 年 3 月)
- ③ 政府系協業事業(文化庁メディア芸術連携促進事業、京都精華大学 2016 年 7 月～2017 年 2 月)
- ④ 産学協同研究(委託研究:株式会社スクウェア・エニックス、研究期間:2017 年 2 月～2017 年 3 月)

II. 拠点構成員の一覧

本欄には、2017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。

※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学振特別研究員(PD・RPD)、④博士後期課程院生・一貫制博士課程3回生以上に在籍する院生

役割	氏名	所属	職位	
センター長	上村 雅之	映像学部	招聘研究教員(教授)	
運営委員	宮脇 正晴	法学部	教授	
	稲葉 光行	政策科学部	教授	
	細井 浩一	映像学部	教授	
	中村 彰憲	映像学部	教授	
	渡辺 修司	映像学部	准教授	
	吉田 寛	先端総合学術研究科	教授	
	THAWONMAS Ruck	情報理工学部	教授	
学内教員 (専任教員、研究系教員等)	奥出 成希	映像学部	教授	
学内の若手研究者	専門研究員・研究員	福田 一史	衣笠総合研究機構	専門研究員
		高橋 志行	衣笠総合研究機構	研究員
	補助研究員・リサーチアシスタント			
	学振特別研究員(PD・RPD)			
博士後期課程院生・一貫制博士課程3回生以上に在籍院生	シン ジュヒョン	先端総合学術研究科	一貫制博士課程3回生	
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				
客員協力研究員 その他の学外者 (他大学教員・若手研究者等)	井上 明人	関西大学総合情報学部	特任准教授	
	尾鼻 崇	中部大学人文学部	助教	
	曾田 祐司	(株)モールスリー	代表取締役	
	藤本 徹	東京大学大学総合教育研究センター	助教	
	内田 治宏	マーザ・アニメーションプラネット(株)	取締役	
	矢田 真理	オフィス矢田	代表	
	新 清士	ジャーナリスト		
	小孫 康平	皇學館大学教育学部	教授	
	齋藤 明宏	次世代UI研究所	代表取締役	
	松永 伸司	東京藝術大学美術学部美学研究室	教育研究助手	

	Pelletier-Gagnon Jeremie	アルバータ大学(カナダ)	Ph.D. Student
	Øygardslia Kristine	ノルウェー大学(ノルウェー)	Doctoral research fellow/PhD Candidate
	Paul Martin	University of Nottingham Ningbo China	Assistant Professor
	Tina Richard	グリフィン大学(アメリカ)	Post Doctoral Student
	Bonaldi Nicola Pietro	ミラノ大学(イタリア)	Ph D Candidate
	Kennedy Morgan Edan	日本学術振興会	インターンシップ生
	Zdenko Mago	University of Ss.	Assistant professor
その他の学外者 (他大学教員・若手研究者等)	Xiong Shuo	日本先端科学技術研究センター	Ph.D. Student
研究所・センター構成員 計 30 名 (うち学内の若手研究者 計 3 名)			

III. 研究業績

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。(2017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	稲葉光行	混合研究法としてのグラウンデッドなテキストマイニング・アプローチ	共著	2016年9月	遠見書房	抱井尚子	PP. 27-37
2	宮脇正晴	入門的財産法	共著	2016年11月	有斐閣	平嶋竜太・宮脇正晴・蘆立順美	PP. 1-20、227-305

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	細井浩一	京都の染織文化の継承と革新～次世代情報技術を用いた染織ビジネスのブランド化	単著	2016年6月	『京染と精練染色』(67巻1号)		1-7	無
2	細井浩一	クリエイティブ産業としての伝統工芸をく見せる～3D仮想空間におけるアーカイブと利活用環境	単著	2016年6月	『産業学会第54回全国研究会予稿集』		67-70	無
3	細井浩一	Proposal and Validation of the Data Model of Video Game Database	共著	2016年8月	Proceedings of Replaying Japan 2016	Kazufumi Fukuda, Akito Inoue	59-60	有
4	細井浩一	大規模災害発生時の帰宅困難に関わる学生の認知距離	共著	2016年11月	『立命館地理学』(28号)	谷端郷・米島万有子・福田一史・中谷友樹	39-54	有
5	細井浩一	ゲームDBのためのデータモデルに関する検討: LODの適用を主たる課題として	共著	2017年3月	『日本デジタルゲーム学会 2016年次大会予稿集』	福田一史・井上明人	22-25	有

6	Mitsuyuki Inaba	Research on Serious-Game Design for Inter-Cultural Understanding mediated by 3D Metaverse	共著	2016年8月	Replaying Japan 2016 Conference Abstracts	Juhyung Shin, Yan Jiao, Yehang Jiang	PP.81-82	有
7	中村彰憲	北米デジタルゲーム産業形成期における家庭用ビデオゲーム専用プラットフォーム形成に関する比較事例研究 -Atari, Inc. と Nintendo of America Inc.を中心に-	単著	2016年10月	『立命館映像学』Vol 9			
8	中村彰憲	中国デジタルゲーム産業の形成と発展	単著	2016年9月	『アジア経営研究』22/1		17-30	
9	中村彰憲	第6章海外動向「3中国」	単著	2016年9月	『デジタルコンテンツ白書2016』		199-210	
10	中村彰憲	2015年新興国ゲーム産業の現況	単著	2016年6月	『ファミ通ゲーム白書2016』		402-407	
11	中村彰憲	2015年中国ゲーム産業の現況	単著	2016年6月	『ファミ通ゲーム白書2016』		394-401	
12	宮脇正晴	商標法38条3項における損害概念	単著	2017年3月	中央経済社、土肥一史先生古稀記念『知的財産法のモルゲンロート』		PP. 57-169	無
13	宮脇正晴	並行輸入	単著	2016年10月	青林書院、『新・注解 商標法(上巻)』頁	小野昌延、三山峻司(編者)	PP.125-140	無
14	吉田寛	ゲーム研究の現在—「没入」をめぐる動向	単著	2016年5月	CCCメディアハウス、『アステイオン』、84号	アステイオン編集委員会編	PP.217~221	有
15	吉田寛	〈抗い〉としてのゲームプレイヤーゲーム的リアリズム2.0のために	単著	2017年2月	青土社、『ユリイカ』、第49巻第3号		PP.141~152	無
16	대학원 요시다(吉田寛)	디지털 게임 플레이어와 '타자'를 향한 신뢰(デジタルゲームプレイヤーと「他者」への信頼)	単著	2017年2月	계간 『문화/과학』 89호(季刊『文化/科学』89号)		PP.331~354	無
17	Ruck Thawonmas	UKI: Universal Kinect-type-controller by ICE Lab	共著	2017年1月	Software: Practice and Experience, DOI: 10.1002/spe.2474	Pujana Paliyawan	23ページ	有
18	ターウォン マット ラック	対戦格闘ゲームにおけるゲームAIや操作法の違いがプレイヤーの感じる面白さに与える影響の分析	共著	2016年11月	情報処理学会論文誌, vol.57, no.11, , 2016	石原 誠, 宮崎 泰地, 原田 智広,	pp. 2414-2425	有
19	Ruck Thawonmas	Health Promotion AI for Full-body Motion Gaming	共著	2017年3月	2017 AAAI Spring Symposium Series (Well-Being AI: From Machine Learning to Subjective Oriented Computing), San Francisco, USA, Mar. 27-29, 2017	Pujana Paliyawan, Takahiro Kusano, Yuto Nakagawa, Tomohiro Harada	pp. 720-725	有
20	Ruck Thawonmas and	AI for Game Spectators: Rise of PPG	共著	2017年2月	AAAI 2017 Workshop on What's next for AI in games, San Francisco, USA, Feb. 4, 2017	Tomohiro Harada	pp. 1032-1033,	有
21	Ruck Thawonmas and	Applying and Improving Monte-Carlo	共著	2016年11月	Proc. of the 13th International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology (ACE 2016), Osaka, Japan,	Makoto Ishihara, Taichi Miyazaki, Chun Yin Chu,	6ページ	有

		Tree Search in a Fighting Game AI			Nov. 9-12, 2016. DOI: http://dx.doi.org/10.1145/3001773.3001797	Tomohiro Harada		
22	Ruck Thawonmas	Piano Learning Application with Feedback Provided by an AR Virtual Character	共著	2016年10月	Proc. of the 5th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2016), Kyoto, Japan, Oct. 11-14, 2016	Carlos A Torres Fernandez, Pujana Paliyawan, Chu Chun Yin	pp. 187-188	有
23	Ruck Thawonmas	Towards Ergonomic Exergaming	共著	2016年10月	Proc. of the 5th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2016), Kyoto, Japan, Oct. 11-14, 2016	Pujana Paliyawan	pp. 321-322	有
24	Ruck Thawonmas	Virtual Reality of Fire Evacuation Training in 3D Virtual World	共著	2016年10月	Proc. of the 5th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2016), Kyoto, Japan, Oct. 11-14, 2016	Kingkarn Sookhanaphibarn Worawat Choensawat Komal Narang, Pujana Paliyawan,	pp. 323-324	有
25	Ruck Thawonmas	Application of Monte-Carlo Tree Search in a Fighting Game AI	共著	2016年10月	Proc. of the 5th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2016), Kyoto, Japan, Oct. 11-14, 2016	Shubu Yoshida, Makoto Ishihara, Taichi Miyazaki, Yuto Nakagawa, Tomohiro Harada	pp. 623-624	有
26	Ruck Thawonmas	Efficient Implementation of Breadth First Search for General Video Game Playing	共著	2016年11月	Proc. of the 5th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2016), Kyoto, Japan, Oct. 11-14, 2016	Suguru Ito, Zikun Guo, Chun Yin Chu, Tomohiro Harada	pp. 625-626	有
27	Ruck Thawonmas	Position-based Reinforcement Learning Biased MCTS for General Video Game Playing	共著	2016年9月	Proc. of 2016 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG 2016), Santorini, Greece, Sep. 20-23, 2016	Chun-Yin Chu, Suguru Ito, Tomohiro Harada	pp. 444-451	有
28	Ruck Thawonmas	Procedural Generation of Angry Birds Levels with Adjustable Difficulty	共著	2016年7月	Proc. of the 2016 IEEE Congress on Evolutionary Computation (CEC 2016), Vancouver, Canada, Jul. 24-29, 2016	Misaki Kaidan, Tomohiro Harada, Chun Yin Chu	pp. 1311-1316	有
29	福田一史	大規模災害発生時の帰宅判断に関わる学生の認知距離	共著	2016年11月	立命館大学文学部, 立命館地理学, 28号	谷端郷, 米島万有子, 中谷友樹, & 細井浩一	pp. 39-54	有
30	福田一史	家庭用ゲームソフトのタイトルに関する研究—DBを活用した文字数・文字種の観点からみたマクロ的分析—	共著	2017年3月	アトリサーチセンター, アトリサーチ, 17号	井上明人, 梁宇熹, シン・ジュヒョン, 向江駿佑, & 細井浩一		有
31	福田一史	ゲームDBのためのデータモデルに関する検討: LODの適用を主たる課題として	共著	2017年3月	日本デジタルゲーム学会, 日本デジタルゲーム学会 2016年度年次大会予稿集	井上明人, & 細井浩一	pp. 22-25	有
32	福田一史	何が「重要」なゲームなのか?—賞、売上、博物館などにおけるゲームタイトル選出の偏り—	共著	2017年3月	日本デジタルゲーム学会, 日本デジタルゲーム学会 2016年度年次大会予稿集	井上明人	pp. 30-33	有
33	福田一史	Proposal and Validation of the	共著	2016年8月	Replaying Japan, Replaying Japan 2016 Conference Abstracts	井上明人, & 細井浩一	pp. 59-60	有

		Data Model of Video Game Database						
34	福田一史	Distinct Difference Game Titles between Japanese Context and English Context	共著	2016年8月	Replaying Japan, Replaying Japan 2016 Conference Abstracts	井上明人	pp. 74-80	有
35	福田一史	The Design and Development of Turntable-type User Interface for Data-Browsing: A Case of Video Game Archives	共著	2016年8月	Replaying Japan, Replaying Japan 2016 Conference Abstracts	斎藤慎也, & 飯田和敏	p. 41	有
36	井上明人	「日本国内におけるゲーム批評史」	単著	2017年3月15日	文化庁、『平成28年度 メディア芸術連携促進事業 ゲーム研究の手引き』		pp.22-23	無
37	井上明人	「コミュニケーションの複雑さを諦める自由 ゲームを通じた新しい自由について」	単著	2017年1月27日	青土社、『ユリイカ : ユリイカ 2017年2月号 特集=ソーシャルゲームの現在』		pp172-179	無
38	井上明人	Proposal and Validation of the Data Model of Video Game Database	共著	2016年8月15日	Replaying Japan 2016 proceedings	Kazufumi Fukuda, Koichi Hosoi		有
39	井上明人	Distinctive difference game titles between Japanese context and English context	共著	2016年8月15日	Replaying Japan 2016 proceedings	Kazufumi Fukuda		有
40	井上明人	「ゲームDBのためのデータモデルに関する検討: LODの適用を主たる課題として」	共著	2017年3月11日	DiGRA Japan 2016 年度年次大会予稿集	福田一史、細井浩一	pp22-25	有
41	井上明人	「何が「重要な」ゲームなのか?—賞、売上、博物館等におけるゲームタイトル選出の偏り」	共著	2017年3月11日	DiGRA Japan 2016 年度年次大会予稿集	福田一史	pp30-33	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	細井浩一	クリエイティブ産業としての伝統工芸をく見せる>~3D仮想空間におけるアーカイブと活用環境	2016年6月	2016年度(第54回)産業学会全国研究会	
2	細井浩一	Proposal and Validation of the Data Model of Video Game Database	2016年8月	Replaying Japan 2016	Kazufumi Fukuda, Akito Inoue
3	細井浩一	ゲームDBのためのデータモデルに関する検討: LODの適用を主たる課題として	2017年3月	日本デジタルゲーム学会 2016年次大会	福田一史・井上明人
4	Mitsuyuki Inaba	A Trend of Digital Humanities Research in	2016年8月	Heritage Interfaces - Presenting Cultural Specificity in Digital	

		Japan: From Literary and Linguistic Computing to Digital Scholarship		Collections	
5	Mitsuyuki Inaba	Research on Serious-Game Design for Inter Cultural Understanding mediated by 3D Metaverse	2016年8月	Replaying Japan 2016	
6	Mitsuyuki Inaba	Children-Centered Approach for Cross-Boundary Community Development	2017年3月	University-Community Links (UCLinks) Conference 2017	
7	吉田寛	《運のゲーム》を考える	2016年5月	日本記号学会第36回大会、大阪大学(大阪府・吹田市)	
8	YOSHIDA, Hiroshi	Playing over Death	2016年7月	The 20th International Congress of Aesthetics, Seoul National University, Seoul, South Korea	
9	대학원 요시다 (吉田寛)	디지털 게임 플레이와 '타자'에 대한 신뢰 (디지털 게임플레이와 「他者」への信頼)	2016年11月	『문화/과학』한중일 국제 컨퍼런스 - 동아시아 권역의 디지털 부족과 청년문화 (『文化/科学』主催・日中韓国際会議「東アジア圏域のデジタル部族と青年文化」)、Busan Exhibition & Convention Center、釜山 (韓国)	
10	渡辺修司	A Theory That Studies Diversity for Profit Called "Difficulty Engineering" and, "Intrinsic Difficulty"	2016年8月	Replaying Japan 2016、ライブツイヒ	
11	渡辺修司	ゲーム研究における難易度工学	2016年8月	日本デジタルゲーム学会 2016年度夏季研究大会	
12	渡辺修司	Creating Exhibits and Games for Peace by Participants of a Workshop at a Peace Museum	2017年4月	9th Conference in Belfast International Network of Museums for Peace, ベルファウスト	山下一騎
13	福田一史	ゲームDBのためのデータモデルに関する検討: LODの適用を主たる課題として	2017年3月	日本デジタルゲーム学会 2016年度年次大会、星城大学、東海市	井上明人, & 細井浩一
14	福田一史	何が「重要」なゲームなのか?—賞、売上、博物館などにおけるゲームタイトル選出の偏り—	2017年3月	日本デジタルゲーム学会 2016年度年次大会、星城大学、東海市	井上明人
15	福田一史	ゲームパッケージDBのメタデータ・コアセットに関する分析と提案	2017年1月	第6回 知識・芸術・文化情報学研究会	無し
16	福田一史	Proposal and Validation of the Data Model of Video Game Database	2016年8月	Replaying Japan 2016, ライブツイヒ大学	井上明人, & 細井浩一
17	福田一史	Distinct Difference Game Titles between Japanese Context and English Context	2016年8月	Replaying Japan 2016, ライブツイヒ大学	井上明人
18	福田一史	The Design and Development of Turntable-type User Interface for Data-Browsing: A Case of Video Game Archives	2016年8月	Replaying Japan 2016, ライブツイヒ大学	斎藤慎也, & 飯田和敏
19	井上明人	「会話型ロールプレイングゲームにおけるテキストチャットの研究: テキスト計量分析の視点から」	2017年3月11日	DiGRA Japan 2016年度年次大会	高橋 志行
20	井上明人	Proposal and Validation of the Data Model of Video Game Database Replaying Japan	2016年8月15日	Replaying Japan 2016	Kazufumi Fukuda, Koichi Hosoi

		2016 proceedings			
21	井上明人	Distinctive difference game titles between Japanese context and English context Replaying Japan 2016 proceedings	2016年8月15日	Replaying Japan 2016	Kazufumi Fukuda
22	井上明人	「ゲームDBのためのデータモデルに関する検討: LODの適用を主たる課題として」	2017年3月11日	DiGRA Japan 2016 年度年次大会	福田一史、細井浩一
23	井上明人	「何が「重要な」ゲームなのか?—賞、売上、博物館等におけるゲームタイトル選出の偏り」	2017年3月11日	DiGRA Japan 2016 年度年次大会	福田一史
24	高橋志行	「会話型ロールプレイングゲームにおけるテキストチャットの研究: テキスト計量分析の視点から」	2017年03月	日本デジタルゲーム学会 2016 年度年次大会インタラクティブセッション (ポスター発表「裁量がゲームを構成する: 1980年代遊戯論/相互行為論からの再検討」 多元化するゲーム文化研究会口頭発表)、星城大学	井上 明人
25	高橋志行	「裁量がゲームを構成する: 1980年代遊戯論/相互行為論からの再検討」	2017年03月	多元化するゲーム文化研究会口頭発表、関西大学	
26	高橋志行	「ゲーム・対・相互行為論アプローチ: game における"やりとり"の分析的再編」	2016年10月	立命館大学ゲーム研究センター2016 年度第4回定例研究会 口頭発表、立命館大学衣笠キャンパス	

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	京都 VR 関連異業種交流カンファレンス	立命館松竹スタジオ	2017年2月	130名	IT コンソーシアム京都 (クロスメディア部会) 京都クロスメディア推進戦略拠点 京都府 京都市
2	Replaying Japan 2016	ライプツィヒ大学	2016年8月	120名	・Institute of East Asian Studies / Japanese Studies, Leipzig University ・Philosophy and Humanities Computing, University of Alberta

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	上村雅之	ビデオゲームアーカイブ研究	ワシントン大学	2017年1月
2	上村雅之	ビデオゲームアーカイブ研究	NINTENDO of America	2017年1月
3	細井浩一	春画を見る、艶本を読む (仮想空間展示)	SecondLife® SIM「立命館大学アート・リサーチセンター付属仮想博物館 (ARC/VM)」	2016年4月1日 ~2017年3月31日
4	細井浩一	多色摺木版画の版木—彫摺の技法 (仮想空間展示)	SecondLife® SIM「立命館大学アート・リサーチセンター付属仮想博物館 (ARC/VM)」	2016年4月1日 ~2017年3月31日
5	細井浩一	ゲーム研究の手引き	平成28年度 メディア芸術連携促進事業 (文化庁)	2016年4月1日 ~2017年3月31日
6	細井浩一	「遊びを超えるゲーム産業~教育や医療などに応用」	日本経済新聞・朝刊・今を読み解く	2017年3月11日
7	THAWONMAS Ruck	格闘技ゲームAI大会とその関連教育・研究事例の紹介: Win or Die!	第60回システム制御情報学会研究発表講演会 学生用チュートリアル講演、京都テレサ	2016年5月
8	福田一史	「位置情報ゲーム×まちみらい〜天保山 GO! フォーラム〜」 (大阪市港区主催シンポジウム): パネルディスカッション	天保山客船ターミナル2階	2017年3月25日

9	福田一史	国内ゲーム産業史研究の歴史・動向と展望	文化庁: ゲーム研究の手引き, pp. 21-22	2017年3月
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」第5回～第14回	WEB PLANETS	2016年4月～12月
11	井上明人	「勉強を楽しくする“ゲーミフィケーション”のススメ」	旺文社『螢雪時代』	2016年9月
12	井上明人、イシイジロウ、中川大地、平林久和、宇野常寛	「ゲームは世界をどう変えてきたのか——〈拡張現実の時代〉から展望する未来学」	Hikarie+PLANETS 渋谷セカンドステージ vol.13	2016年9月1日
13	井上明人、さやわか	「さやわか式☆現代文化論#28 ポケモン GO は社会を/ゲームをどう変えたか」	ゲンロンカフェ	2016年10月27日
14	井上明人	「韓国のゲームとゲーム研究を(再)発見する——ユン・ヒョンソプ教授の講演とワークショップ」	2016年度 RCGS 第4回定例研究会	2017年11月4日
15	井上明人	「ゲーム機としての現実」はどのようなものか	科研費研究集会「ゲームの美学 ゲーム的リアリズム 2.0 —バーチャルリアリティからポストリアリティへ」	2017年2月11日
16	井上明人	平成28年度 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関する調査事業 最終報告会	京都マンガミュージアム	2017年2月26日
17	井上明人	「位置情報ゲーム×まちみらい～天保山GO!フォーラム～」	天保山客船ターミナル	2017年3月25日
18	細井浩一、福田一史、井上明人、山口むつお	「テレビゲームを大学がマジで研究！立命館大学の「ゲームアーカイブ・プロジェクト」がすごい」	オクトピ	2016年5月20日
19	荻上チキ、鈴木謙介、井上明人	ラジオ出演「放送配信直後から大ヒットの『ポケモンGO』ブームの本質とは？」	TBS ラジオ「荻上チキ・Session-22」	2016年7月25日
20	井上明人	Crossroads 820 In the Pocket	エフエムあまがさき	2016年9月15日
21	井上明人	「Oggi 大学 第40講 ポケモンGOから未来を見る」	『Oggi 2016年12月号』	2016年9月
22	井上明人	ポケモン、進化の20年 巧みな仕掛けで子ども心ゲット	朝日新聞	2016年12月4日
23	井上明人	特集 依存から私を守る	AERA2017年1月30日号	2017年1月30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
該当無し					

7. 科学研究費助成事業

No.	氏名	研究課題	研究種目	開始年月	終了年月	役割
1	細井浩一	メタバースを用いた日本の伝統文化および生活文化の状況学習支援環境に関する総合的研究	基盤研究(B)	2015年4月	2020年3月	分担
2	稲葉光行	メタバースを用いた日本の伝統文化及び生活文化の状況学習支援環境に関する総合的研究	基盤研究(B)	2015年4月	2020年3月	代表
3	渡辺修司	次世代コンテンツ制作支援のための難易度指向設計法(DOD)の開発と社会的活用	挑戦的萌芽研究	2016年4月	2017年3月	代表
4	中村 彰憲	スマートフォン産業におけるボーン・グローバル企業創出に関する探索型研究	基盤研究(C)	2015年4月	2018年3月	代表

8. 競争的資金等(科研費を除く)

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	福田一史	Japan's videogames between the local and the global	DAAD: Partnerships with Japan and Korea (PaJaKo)	2017年3月	2019年2月	分担

2	上村雅之	平成 28 年度 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業	文化庁: 平成 28 年度メディア芸術連携促進事業 連携促進事業	2016 年 7 月	2017 年 2 月	分担
3	上村雅之	ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラルヒストリー事業	文化庁: 平成 28 年度メディア芸術連携促進事業 連携促進事業	2016 年 7 月	2017 年 2 月	分担
4	上村雅之	ゲームデータベースを対象とする典拠管理と利活用に関する調査	文化庁: 平成 28 年度メディア芸術アーカイブ推進支援事業	2016 年 7 月	2017 年 3 月	分担

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
該当無し								