

2017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って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回の定例研究会及び国際カンファレンス(米国)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 2017年5月25日(木) Paul Martin「The intellectual structure of academic game research (デジタルゲームの学術的研究における知的構造)」
 - ② 2017年7月12日(水) TAMASSIA Marco 「Artificial Intelligence Techniques Towards Adaptive Digital Games」
 - ③ 2017年7月13日(木) Professor James Newman, Iain Simon「The Present Studies on Digital Game Preservation in the U.K」
 - ④ 2017年12月1日(金) 石井豊「JARGA(日本レトロゲーム協会)のあゆみ」
 - ⑤ 2018年1月18日(木) Fanny Barnabé「Creating From Video Games: Rhetoric of Video Game Détournement」
 - ⑥ 2018年2月8日(木) 周鵬「北米家庭用ゲーム機の広告から見る初期デジタルゲームとテレビ放送の共存及び競争関係」
 - ⑦ 2018年3月16日(金) 小孫康平「ゲームリテラシー教育と遊びとの関連性」
- 2017年8月21日(月)～23日(水) 国際日本ゲームカンファレンス Replaying Japan 2017 (Rochester 工科大学と共催) 約100名参加

【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】紀要発刊

「Replaying Japan vol.0」を2018年3月に刊行した。

【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。2017年度は、20名(国内13名、国外7名)を受け入れた。

【5】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。

2017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、2017年5月～2018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、2017年9月～2018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、大日本印刷株式会社、2017年8月～2018年2月)
- ④ 地域連携(城陽市立文化博物館、展示を目標とした共同研究の推進)

II. 拠点構成員の一覧

本欄には、2018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	衣笠総合研究機構	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	
	Jeremy White	情報理工学部	准教授	
学内教員 (専任教員、研究系教員等)				
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	一貫制博士後期課程
		梁 宇燾	先端総合学術研究科	一貫制博士後期課程
		焦 岩	先端総合学術研究科	一貫制博士後期課程
		周 鵬	先端総合学術研究科	一貫制博士後期課程
		江 葉航	先端総合学術研究科	一貫制博士後期課程
		川崎 寧生	先端総合学術研究科	一貫制博士後期課程
		向江 駿佑	先端総合学術研究科	一貫制博士後期課程
		伊藤 京平	先端総合学術研究科	一貫制博士後期課程
		後山 剛毅	先端総合学術研究所	一貫制博士後期課程
	PALIYAWAN Pujana	情報理工学研究科	博士課程後期課程	
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)	毛利 仁美	文学部研究科	修士課程1回生	
	石原 誠	情報理工学研究科	博士課程前期課程	
	森 和貴	情報理工学研究科	博士課程前期課程	

	JIANG Yuxuan	情報理工学研究科	博士課程前期課程
	伊藤 卓	情報理工学研究科	博士課程前期課程
	草野 貴弘	情報理工学研究科	博士課程前期課程
客員協力研究員	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	専任講師
	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	特任講師
	内田 治宏	マーザ・アニメーションプラネット(株)	執行役員
	矢田 真理	オフィス矢田	代表
	新 清士	IGDA 日本	名誉理事
	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	所長
	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
	Martin Paul John	University of Nottingham Ningbo China	Assistant Professor
	Bonaldi Nicola Pietro	University of Milan-Bicocca	Ph D Candidate
	犬伏 雅士	奈良市立一条高等学校 数理科学科	教諭
	Tmassia Marco	RMIT University (オーストラリア)	Ph.D.Student
	今泉 真緒	(株)ダズ	代表取締役
	北村 一真	任天堂(株)	——
	Fanny Barnabé	University of Liège (ベルギー)	Postdoctoral Researcher
	KABÁT Mgr. Michal	University of Ss. Cyril and Methodius in Tmava, Faculty of Mass Media Communication (スロバキア)	講師
Mago Zdenko	University of Ss. Cyril and Methodius in Tmava, Faculty of Mass Media Communication (スロバキア)	准教授	
その他の学外者 (他大学教員・若手研究者等)	PABERZ Chloe	University Paris Diderot (Paris 7)	Postdoctoral Researcher
	Hugo Gelis	University of Leipzig	Doctor course
	Armin Becker	University of Leipzig	Master course
研究所・センター構成員 計 32 名 (うち学内の若手研究者 計 2 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。(2018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
該当なし							

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	ゲーム所蔵館連携の可能性と意義	共著	2018年3月	『日本デジタルゲーム学会 2017 年次大会予稿集』	井上明人・福田一史	PP. 92-95	無
2	宮脇正晴	商標の使用(商標としての使用)	単著	2017年4月	ジュリスト1504号		PP. 29-35	無
3	宮脇正晴	検索連動型広告と商標権侵害	単著	2017年7月	L&T76号		PP. 53-62	無
4	宮脇正晴	商標法と不法行為法	単著	2017年9月	小野昌延ほか編『商標の法律相談 I』(青林書院)		PP.102-108	無
5	宮脇正晴	新商標の類否判断	単著	2017年10月	パテント70巻11号		PP. 72-77	無
6	宮脇正晴	知的財産分野における近時の最高裁判決の傾向について	単著	2018年3月	一般財団法人知的財産教育研究財団『知的財産に関する日中共同研究報告書』		PP. 40-47	無
7	宮脇正晴	エマックス事件最高裁判決の採用した権利濫用の抗弁に関する問題点	単著	2018年4月	特許研究65号		PP. 6-13	無
8	Ruck Thawonmas	A Personalized Method for Calorie Consumption Assessment	共著	2018年3月	The AAAI 2018 Spring Symposium on Beyond Machine Intelligence: Understanding Cognitive Bias and Humanity for Well-Being, Stanford University, Palo Alto, California, USA	Yunshi Liu, Pujana Paliyawan, Takahiro Kusano, Tomohiro Harada	PP.247-252	有
9	Ruck Thawonmas	Feature Extraction of Gameplays for Similarity Calculation in Gameplay Recommendation	共著	2017年11月	Proc. of 2017 IEEE 10th International Workshop on Computational Intelligence and Applications (IEEE IWCI2017), Hiroshima, Japan	Kazuki Mori, Suguru Ito, Tomohiro Harada, Kyung-Joong Kim	pp.171-176	有
10	Ruck Thawonmas	Intelligent Assistant for Providing Instructions and Recommending Motions During Full-body Motion Gaming	共著	2017年10月	Proc. of the 6th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2017), Aichi, Japan	Jorge Arturo Moran Bravo, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada	pp.342-343	有
11	Ruck Thawonmas	Towards Adaptive Motion Gaming AI with Player's Behavior Modeling for Health Promotion	共著	2017年10月	Proc. of the 6th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2017), Aichi, Japan	Takahiro Kusano, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada	pp.270-271	有
12	Ruck Thawonmas	Procedural Play Generation According to Play Arcs Using Monte-Carlo Tree Search	共著	2017年9月	Proc. of the 18th International Conference on Intelligent Games and Simulation (GAME-ON'2017),	Suguru Ito, Makoto Ishihara, Marco Tamassia, Tomohiro Harada, and	pp. 67-71	有

					Carlow, Ireland	Fabio Zambetta		
13	Ruck Thawonmas	Procedural Generation of Angry Birds Fun Levels using Pattern-Struct and Preset-Model	共著	2017年8月	2017 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG 2017), New York, USA	Yuxuan Jiang, Tomohiro Harada	DOI: 10.1109/CIG.2017.8080429	有
14	Ruck Thawonmas	Towards implementation of Persona and Play Arc in a Fighting game	共著	2017年8月	Proc. of Replaying Japan 2017, Rochester, USA	Suguru Ito, Makoto Ishihara, Tomohiro Harada	pp. 106-108	有
15	Ruck Thawonmas	Feature Extraction of Game Plays for Procedural Play Generation.	共著	2017年6月	Proc. of 2017 NICOGRAPH International, Kyoto, Japan	Kazuki Mori, Ayumu Shinya, Tomohiro Harada	p. 86	有
16	Ruck Thawonmas	Automatic Generation of Game Plays Considering the Play Arc by the AI in a Fighting Game	共著	2017年6月	Proc. of 2017 NICOGRAPH International, Kyoto, Japan	Suguru Ito, Makoto Ishihara, Tomohiro Harada	p. 87	有
17	Ruck Thawonmas	Analysis of Relationship Between the Player's Behavior Change and the Effectiveness of a Health Promotion AI	共著	2017年6月	Proc. of 2017 NICOGRAPH International, Kyoto, Japan	Takahiro Kusano, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada	p. 92	有
18	福田一史	ゲーム所蔵館連携の可能性と意義	共著	2018年3月	日本デジタルゲーム学会第8回年次大会予稿集	井上明人、細井浩一	pp. 92-95	無
19	福田一史	ビデオゲーム目録作成のためのメタデータモデルの設計・書誌的関連に着目して	共著	2018年3月	日本デジタルゲーム学会第8回年次大会予稿集	三原鉄也	pp. 88-91	無
20	福田一史	Endeavors of Digital Game Preservation in Japan - A Case of Ritsumeikan Game Archive Project	共著	2017年11月	iPRES 2017	中村彰憲, 細井浩一, 井上明人, 高橋志行, & 上村雅之		無
21	福田一史	Research on Ontology of Package for Game Software	共著	2017年8月	Replaying Japan 2017	井上明人, 細井浩一	pp.29-30	無
22	福田一史	How Was Local Game History Made?	共著	2017年8月	Replaying Japan 2017	井上明人	pp.27-28	無
23	福田一史	西角友宏第3回インタビュー前半: 「スペースインベーダー」開発の経緯	共著	2018年3月	一橋大学イノベーション研究センターワーキングペーパー	生稲史彦, 井上明人, 金東勲, 木村めぐみ, 中村彰憲, 嶋原盛之, 清水洋 & 山口翔太郎	p.53	無
24	福田一史	西角友宏第3回インタビュー後半: 「スペースインベーダー」のゲームデザインとマーケティング	共著	2018年3月	一橋大学イノベーション研究センターワーキングペーパー	生稲史彦, 井上明人, 金東勲, 木村めぐみ, 中村彰憲, 嶋原盛之, 清水洋 & 山口翔太郎	p.59	無

25	福田一史	西角友宏第4回インタビュー前半: その後のゲーム開発	共著	2018年3月	一橋大学イノベーション研究センターワーキングペーパー	井上明人, 金東勲, 木村めぐみ, 鳴原盛之 & 山口翔太郎	p.48	無
26	福田一史	西角友宏第4回インタビュー後半: コンシューマーゲームの開発と未来のゲームへの展望	共著	2018年3月	一橋大学イノベーション研究センターワーキングペーパー	井上明人, 金東勲, 木村めぐみ, 鳴原盛之 & 山口翔太郎	p.42	無
27	福田一史	川口洋司第3回インタビュー前半: 「セガサターンマガジン」時代の仕事	共著	2018年1月	一橋大学イノベーション研究センターワーキングペーパー	鳴原盛之, 黄巍, 井上明人		無
28	福田一史	川口洋司第3回インタビュー後半: オンラインゲーム事業への転身	共著	2018年1月	一橋大学イノベーション研究センターワーキングペーパー	鳴原盛之, 黄巍, 井上明人		無
29	福田一史	川口洋司第1回インタビュー前半: ゲーム雑誌の出版に携わるまで	共著	2018年1月	一橋大学イノベーション研究センターワーキングペーパー	井上明人, 鳴原盛之, 清水洋, 山口翔太郎, 黄巍		無
30	福田一史	川口洋司第1回インタビュー後半: 家庭用ゲーム雑誌の先駆け	共著	2018年1月	一橋大学イノベーション研究センターワーキングペーパー	井上明人, 鳴原盛之, 清水洋, 山口翔太郎, 黄巍		無
31	福田一史	岩谷徹第1回インタビュー前半: 生い立ちから大学入学まで	共著	2018年1月	一橋大学イノベーション研究センターワーキングペーパー	生稲史彦, 井上明人, 金東勲, 中村彰憲, 鳴原盛之, 山口翔太郎		無
32	福田一史	岩谷徹第1回インタビュー後半: ナムコへの入社	共著	2018年1月	一橋大学イノベーション研究センターワーキングペーパー	生稲史彦, 井上明人, 金東勲, 中村彰憲, 鳴原盛之, 山口翔太郎		無
33	Akito Inoue	How Was Local Game History Made?	共著	2017年8月	Replaying Japan 2017 proceedings	福田一史	pp.27-28	無
34	井上明人	ゲーム所蔵館連携の可能性と意義	共著	2018年3月	日本デジタルゲーム学会第8回年次大会予稿集	細井浩一, 福田一史	pp. 92-95	無
35	井上明人	Endeavors of Digital Game Preservation in Japan - A Case of Ritsumeikan Game Archive Project	共著	2017年11月	iPRES 2017	中村彰憲, 細井浩一, 福田一史, 高橋志行, & 上村雅之		無
36	井上明人	Research on Ontology of Package for Game Software	共著	2017年8月	Replaying Japan 2017	細井浩一, 福田一史	pp.29-30	無
37	井上明人	西角友宏第3回インタビュー前半: 「スペースインベーダー」開発の経緯	共著	2018年3月	一橋大学イノベーション研究センターワーキングペーパー	生稲史彦, 福田一史, 金東勲, 木村めぐみ, 中村彰憲, 鳴原盛之, 清水洋 & 山口翔太郎	p.53	無
38	井上明人	西角友宏第3回インタビュー後半: 「スペースインベーダー」のゲームデザインとマーケティング	共著	2018年3月	一橋大学イノベーション研究センターワーキングペーパー	生稲史彦, 福田一史, 金東勲, 木村めぐみ, 中村彰憲, 鳴原盛之, 清水洋 & 山口翔太郎	p.59	無
39	井上明人	西角友宏第4回インタビュー前半: その後のゲーム開発	共著	2018年3月	一橋大学イノベーション研究センターワーキングペーパー	福田一史, 金東勲, 木村めぐみ, 鳴原盛之 & 山口	p.48	無

						翔太郎		
40	井上明人	西角友宏第4回インタビュー後半: コンシューマーゲームの開発と未来のゲームへの展望	共著	2018年3月	一橋大学イノベーション研究センターワーキングペーパー	福田一史, 金東勲, 木村めぐみ, 鳴原盛之 & 山口翔太郎	p.42	無
41	井上明人	川口洋司第3回インタビュー前半: 「セガサターンマガジン」 時期の仕事	共著	2018年1月	一橋大学イノベーション研究センターワーキングペーパー	鳴原盛之, 黄巍, 福田一史		無
42	井上明人	川口洋司第3回インタビュー後半: オンラインゲーム事業への転身	共著	2018年1月	一橋大学イノベーション研究センターワーキングペーパー	鳴原盛之, 黄巍, 福田一史		無
43	井上明人	川口洋司第1回インタビュー前半: ゲーム雑誌の出版に携わるまで	共著	2018年1月	一橋大学イノベーション研究センターワーキングペーパー	福田一史, 鳴原盛之, 清水洋, 山口翔太郎, 黄巍		無
44	井上明人	川口洋司第1回インタビュー後半: 家庭用ゲーム雑誌の先駆け	共著	2018年1月	一橋大学イノベーション研究センターワーキングペーパー	福田一史, 鳴原盛之, 清水洋, 山口翔太郎, 黄巍		無
45	井上明人	岩谷徹第1回インタビュー前半: 生い立ちから大学入学まで	共著	2018年1月	一橋大学イノベーション研究センターワーキングペーパー	生稲史彦, 福田一史, 金東勲, 中村彰憲, 鳴原盛之, 山口翔太郎		無
46	井上明人	岩谷徹第1回インタビュー後半: ナムコへの入社	共著	2018年1月	一橋大学イノベーション研究センターワーキングペーパー	生稲史彦, 福田一史, 金東勲, 中村彰憲, 鳴原盛之, 山口翔太郎		無
47	Hiroshi Yoshida	Games in Games: From Bonus Stages to Virtual Archives	単著	2017年11月	Game Studies Seminar, the Center for Computer Games Research, IT University of Copenhagen,			無
48	中村彰憲	「2016年中国ゲーム産業の現況」	単著	2017年5月	『ファミ通ゲーム白書2017』		pp.396-399	無
49	中村彰憲	「第6章海外動向・4. 中国」	単著	2017年9月	『デジタルコンテンツ白書2017』		pp.215-277	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	Koichi Hosoi	Virtual exhibition of Japanese Cultural Assets	June 2017	“Digital Cultural Heritage Business and Open Data: Bringing Rome to Japan”, Japan-UK Research and Education Network for Knowledge Economy Initiatives (RENKEI) Workshop	
2	Koichi Hosoi	Game Preservation Roundtable	Aug. 2017	Replaying Japan 2017	Jon-Paul Dyson, Aki Nakamura, Martin Roth, , Geoffrey Rockwell
3	Koichi Hosoi	Research on Ontology of Package for Game Software	Aug 2017	Replaying Japan 2017	Kazufumi Fukuda, Akito Inoue
4	Koichi Hosoi	Challenges for data-based approaches to videogame culture	Sept. 2017	Data-based approaches to local and global video game cultures: opportunities, challenges, future directions(Digger-Workshop)	Kazufumi Fukuda, Akito Inoue
5	Koichi Hosoi	A short story on the activities of game preservation in	Sept. 2017	"Kulturgut Computerspiel...". Eine internationale Tagung des Computerspiele...	

		Ritsumeikan University			
6	細井浩一	ファッション教育におけるイノベーションと社会化サービスの可能性	2017年9月	国際学術検討会『ファッション・イノベーション・社会化サービス—世界の中の大連と日本—』	
7	宮脇正晴	米国法の観点から	2017年6月	日本工業所有権法学会シンポジウム「特許権侵害に基づく損害賠償、明治大学」	
8	宮脇正晴	リサイクルトナーカートリッジの販売等行為と不正競争防止法2条1項14号(品質等誤認惹起行為)・商標法	2017年9月	知的財産判例研究会、大阪倶楽部	
9	宮脇正晴	インターネットにおける商標の使用	2017年11月	日本商標協会判決研究部会、商工会館	
10	福田一史	【招待】ビデオゲームの目録とメタデータモデリング	2018年3月	情報組織化研究グループ、大阪学院大学、吹田市	
11	福田一史	ゲーム所蔵館連携の可能性と意義	2018年3月	日本デジタルゲーム学会第8回年次大会、福岡工業大学、福岡市	井上明人、細井浩一
12	福田一史	ビデオゲーム目録作成のためのメタデータモデルの設計 -書誌的関連に着目して-	2018年3月	日本デジタルゲーム学会第8回年次大会、福岡工業大学、福岡市	三原鉄也
13	福田一史	ゲーム目録作成における論点 -RDAの採用を通じて-	2017年11月	ARCセミナー、立命館大学アトリサーチセンター、京都市	
14	福田一史	【招待】Endeavors of Digital Game Preservation in Japan -A Case of Ritsumeikan Game Archive Project	2017年11月	iPRES 2017, 京都大学	中村彰憲, 細井浩一, 井上明人, 高橋志行, & 上村雅之
15	福田一史	【招待】ゲームデータベースのデザイン	2017年9月	文化庁メディア芸術祭シンポジウム「メディア芸術のためのアーカイブ」、NTT インターコミュニケーションセンター、東京都	
16	福田一史	ビデオゲーム目録作成のためのメタデータモデルの設計 -書誌的関連に着目して-	2017年9月	Data-based approaches to local and global video game culture - opportunities, challenges, future directions-, ライプツィヒ大学、ドイツ	
17	福田一史	【招待】ゲーム保存と目録 -立命館大学における活動を通じて-	2017年9月	アート・ドキュメンテーション学会 関西地区部会 2017年度第1回研究会、立命館大学ARC、京都市	
18	福田一史	Research on Ontology of Package for Game Software	2017年8月	Repalying Japan 2017, The Strong Museum of Play, NYC	井上明人, 細井浩一
19	福田一史	How was Local Game History Made?	2017年8月	Repalying Japan 2017, The Strong Museum of Play, NYC	井上明人
20	福田一史	Designing LOD for digital game	2017年6月	RENKEI Workshop, 立命館大学アトリサーチセンター、京都市	
21	井上明人	<セッション 1>ゲーム研究の射程と最前線～ホイジंगा、カイヨワからユール以降まで	2018年1月	明治大学野生の科学研究所「ゲーム研究の新時代に向けて」	松永伸司、七邊信重、中川大地
22	井上明人	韓国のゲームとゲーム研究を(再)発見する -ユン・ヒョンソブ教授の講演とワークショップ	2017年11月	立命館大学 2016年度 RCGS 第4回定例研究会	
23	井上明人	【招待】Endeavors of Digital Game Preservation in Japan -A Case of	2017年11月	iPRES 2017, 京都大学	中村彰憲, 細井浩一, 福田一史, 高橋志行, & 上村雅之

		Ritsumeikan Game Archive Project			
24	井上明人	Research on Ontology of Package for Game Software	2017年8月	Repalying Japan 2017, The Strong Museum of Play, NYC	細井浩一、福田一史
25	井上明人	How was Local Game History Made?	2017年8月	Repalying Japan 2017, The Strong Museum of Play, NYC	福田一史
26	渡辺修司	Creating Exhibits and Games for Peace by Participants of a Workshop at a Peace Museum	2017年4月	平和のための博物館国際ネットワーク バルファスト会議2017(国際学会)	山下一騎,
27	渡辺修司	Report on Game Design Work Shop Using "Difficulty Adjustment Engineering" and Narrative Engineering	2017年8月	Replaying Japan 2017(国際学会)	竹田章作, 飯田和敏, 奥出成希, 斎藤進也
28	Akito Inoue	Challenges for data-based approaches to videogame culture	Sept. 2017	Data-based approaches to local and global video game cultures: opportunities, challenges, future directions(Diggr-Workshop)	Kazufumi Fukuda, Koichi Hosoi
29	中村彰憲	Comparative Case Studies in Emerging of the Digital Game Platforms in North America	2017年8月	Replaying Japan 2017 Rochester, The Strong Museum of Play	Devin Monnens
30	中村彰憲	中国ゲーム産業混沌期における模倣とそのグローバル化	2018年3月	第8回日本デジタルゲーム学会年次会	
31	Muneyuki Takahashi	Endeavors of Digital Game Preservation in Japan - A Case of Ritsumeikan Game Archive Project	2017年9月	International Conference on Digital Preservation 2017(iPres2017)	Akinori Nakamura (1 st author), Koichi Hosoi, Kazufumi Fukuda, Akito Inoue, Muneyuki Takahashi, Masayuki Uemura

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	国際日本ゲームカンファレンス 2017 (Replaying Japan 2017)	National museum of play 米国ロチェスター	2017年8月	100名	カナダ アルバータ大学 National museum of play

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	細井浩一	「ブレイク・J・ハリス著セガ vs. 任天堂(早川書房)～文化のずれ巡る不安と悩み」	日本経済新聞「書評」欄	2017年5月13日
2	細井浩一	「テトリス・エフェクト(白楊社)～“ゲームの面白さ”めぐる騒動」	日本経済新聞「書評:この一冊」欄	2017年12月16日
3	細井浩一	展示「ゲーム展TEN」監修	立命館大学アート・リサーチセンター	2018年1月29日～2018年2月14日
4	細井浩一	仮想空間展示「ゲーム展TEN」監修	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)」	2018年3月16日～2018年3月31日(継続中)
5	上村雅之	MEGATRENDS AND MEDIA 2017	University Ss. Cyril and Methodius in Trnava スロバキア	2017年4月25日
6	上村雅之	20th anniversary of UCM and FMK	University Ss. Cyril and Methodius in Trnava スロバキア	2017年10月1日～10月5日
7	上村雅之	RCGS 特別セミナー 講演&パネル討議	立命館大学朱雀キャンパス	2017年10月14日
8	THAWONMAS Ruck	第24回モバイル研究会特別講演:「AIによるゲームプレイ自動生成」	立命館大学BKCキャンパスエポック立命21	2017年11月11日

		の野望」		
9	THAWONMAS Ruck	立命館大学土曜講座：「ゲーム観戦者と人工知能」	立命館大学衣笠キャンパス末川記念会館	2017年5月20日
10	井上明人	評価の偏りからみるゲームの多様性	立命館大学ゲーム展カタログ	2018年2月28日
11	井上明人、鳴海拓志、築瀬洋平	VRは私たちに何をもたらすのか？ ー変わりゆく現実(リアリティ)と、その社会的インパクトについて	ゲンロンカフェ	2017年4月26日
12	井上明人、高橋ミレイ	ロシアの自殺ゲーム「Blue Whale」の衝撃 井上明人×高橋ミレイ対談	Bule Print, Realsound テック	2017年3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	上村雅之	University Ss. Cyril and Methodius in Trnava	名誉博士号		2017年4月25日
2	Jorge Arturo Moran Bravo, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada and Ruck Thawonmas	IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2017)	IEEE GCCE 2017 Outstanding Demo! Award:	Intelligent Assistant for Providing Instructions and Recommending Motions During Full-body Motion Gaming のデモ発表に対して	2017年10月

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	日本文化資源としてのゲームデータベースの継続的構築に関する基礎的研究	基盤研究(C)	2017年4月	2020年3月	代表
2	福田一史	日本文化資源としてのゲームデータベースの継続的構築に関する基礎的研究	基盤研究 (C)	2017年4月	2020年3月	分担
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	2018年3月	代表
4	稲葉光行	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	代表
5	THAWONMAS Ruck	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継続中	基盤研究 (B)	2015年4月	2019年3月	分担
6	細井浩一	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継続中	基盤研究 (B)	2015年4月	2019年3月	分担
7	上村雅之	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継続中	基盤研究 (B)	2015年4月	2019年3月	分担

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	細井浩一	ゲームアーカイブ所蔵館連携に関する調査事業	平成 29 年度文化庁メディア芸術連携促進事業	2017年8月	2018年2月	会計
2	細井浩一	メディア芸術データベース (ゲーム分野) の構築	平成 29 年度文化庁メディア芸術所蔵情報等整備事業	2017年5月	2018年3月	代表
3	細井浩一	ゲーム書誌レコードの作成と利活用のための調査事業	平成 29 年度文化庁メディア芸術アーカイブ事業	2017年6月	2018年3月	会計
4	福田一史	新産業生成としてのビデオゲームビジネスのオーラル・ヒストリー	中山隼雄財団科学技術文化財団 平成 29 年度助成研究	2017年2月	2019年2月	分担
5	福田一史	Japan's videogames between the local and the global	ドイツ学術交流会(DAAD) : Partnerships with Japan and	2017年3月	2019年2月	分担

			Korea (PaJaKo)			
6	福田一史	平成 29 年度ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業	平成 29 年度文化庁メディア芸術連携促進事業	2017 年 8 月	2018 年 2 月	分担
7	福田一史	ゲーム書誌レコードの作成と利活用のための調査事業	平成 29 年度文化庁メディア芸術アーカイブ事業	2017 年 6 月	2018 年 3 月	分担
8	井上明人	平成 29 年度ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業	平成 29 年度文化庁メディア芸術連携促進事業	2017 年 8 月	2018 年 2 月	分担
9	井上明人	ゲーム書誌レコードの作成と利活用のための調査事業	平成 29 年度文化庁メディア芸術アーカイブ事業	2017 年 6 月	2018 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								