

# 2018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

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だけで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9回の定例研究会及び国際カンファレンスを開催した。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 2018年6月15日(金) : 「What are Game Characters?」 (Joleen Blom)
- ② 2018年7月20日(金) : 「株式市場からみた日本のゲーム産業」 (森田正司)
- ③ 2018年7月30日(月) : 「Computational Craft - Procedural Generation and Game Design for Textiles」 (Gillian Smith)
- ④ 2018年8月20日(月)～22日(水) 国際日本ゲームカンファレンス Replaying Japan 2018 (英国 National Videogame Museum, と共催) 約80名参加
- ⑤ 2018年10月26日(金) : 「Playing by Ear: Audio Games」 (Cäcilia Sauer), 「Visual Novel Game Characters: Conventionality and Re-performance」 (Luca Bruno)
- ⑥ 2018年11月9日(金) : 「ゲーム資料の書誌記述枠組みに関する検討」 (福田一史)
- ⑦ 2018年12月7日(金) : 「Video Games and the Representation of Traditional National Notions of Individual Freedom」 (Alexis Ibarra Ibarra)
- ⑧ 2019年1月7日(月)～8日(火) 国際デジタルゲーム保存会議 2019 開催 約55名参加
- ⑨ 2019年3月8日(金) : 「メタゲーミングとトイフィケーション——〈ゲーム〉はどこにあるのか?」 (吉田寛)

**【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. 1」を2019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。2018年度は、17名(国内13名、国外4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。

2018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、2018年5月～2019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、2018年9月～2019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、2018年8月～2019年2月)
- ④ 城陽市立文化博物館の展示協力、2018年7月7日～2018年9月2日
- ⑤ Bath Spa University 受託研究” Next Generation. Preserving, curating and exhibiting videogames: a UK-Japanese collaborative approach”、2018年1月～2020年7月

## II. 拠点構成員の一覧

本欄には、2019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	上村 雅之	衣笠総合研究機構	招聘研究教員（教授）	
運営委員	吉田 寛	先端総合学術研究科	教授	
	稲葉 光行	政策科学部	教授	
	宮脇 正晴	法学部	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	
	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）	山西 良典	情報理工学部	講師	
	福田 一史	先端総合学術研究科	授業担当講師	
学内の若手研究者	専門研究員・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			
	大学院生	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 宇熹	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
		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
		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
	PALIYAWAN Pujana	情報理工学研究科	博士課程後期課程	
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）	毛利 仁美	文学部研究科	修士課程2年生	
客員協力研究員	井上 明人	同志社女子大学	非常勤講師	
	尾鼻 崇	中部大学人文学部	専任講師	
	曾田 祐司	㈱モールスリー	代表取締役	
	内田 治宏	マーザ・アニメーションプラネット㈱	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	特命教授
	齋藤 明宏	次世代 UI 研究所	所長
	松永 伸司	東京藝術大学	非常勤講師
	犬伏 雅士	奈良市立一条高等学校 数理科学科	科長
	飯田 (今泉) 真緒	(株) ダズ	代表取締役
	北村 一真	任天堂株式会社 企画開発本部	
	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)	准教授
	Mago Zdenko	University of Ss. Cyril and Methodius in Tmava, Faculty of Mass Media Communication (スロバキア)	准教授
	Johanna Blom	IT University of Copenhagen (Denmark)	PhD Fellow
その他の学外者 (他大学教員・若手研究者等)	Alexis Ibarra Ibarra	The National Autonomous University of Mexico (UNAM), Master's in communication	Graduate student:

### 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。(2019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	細井浩一	ゲーム学の新時代 遊戯の原理 AI の野生 拡張するリアリティ	共著	2019年3月	NTT 出版	中沢新一、中川大地 (編著)	pp.87-108
2	細井浩一	日本研究をひらく～「国際日本研究」コンソーシアム記録集 2018	共著	2019年3月	晃洋書房	坪井秀人、白石恵理、小田龍哉 (編)	pp.119-131 pp.156-163
3	中村彰憲	中国ゲーム産業史	単著	2018年8月	Gz ブレイン		
4	井上明人	ゲーム学の新時代	共著	2019年3月	NTT 出版	中川大地、中沢新一他	pp.29-45
5	高橋 志行	『いろいろあるコミュニケーションの社会学』	共著	2018年4月	北樹出版	有田亘、松井広志 編 ほか	pp.62-5, 88-91

#### 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	Research on the User's Demands on Information of VideoGame Resources for Subject Access	共著	2018年8月	Proceedings of Replaying Japan 2018	Hitomi Mohri, Kazufumi Fukuda, Koichi Hosoi	pp.37-38	有
2	細井浩一	主題付与方針の提案に向けたビデオゲームの利用者要求に関する研究～質問応答サイトの計量テキスト分析	共著	2019年3月	Replaying Japan(1号)	毛利仁美、福田一史、細井浩一	pp.118-135	有
3	福田一史	主題付与方針の提案に向けたビデオゲームの利用者要求に関する研究：質問応答サイトの計量テキスト分析	共著	2019年3月	立命館大学ゲーム研究センター、REPLAYING JAPAN、1	毛利仁美、細井浩一	pp.118-135	有
4	福田一史	A Development of the Metadata Model for Video Game Cataloging: For the Implementation of Media-Arts Database	共著	2018年8月	International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA)、IFLA WLIC 2018 Kuala Lumpur, Malaysia Transform Libraries,	MIHARA Tetsuya	pp. 1-11	無

					Transform Societies in Session 75 - Audiovisual and Multimedia with Information Technology.			
5	福田一史	動向レビュー：ビデオゲームの目録作成とメタデータモデルを巡る研究動向	単著	2018年6月	国立国会図書館、カレントアウェアネス、336		pp. 23-27	無
6	福田一史	データ閲覧支援のためのターンテーブル型UIの開発：「ゲーミングビジュアライゼーション」の観点から	共著	2019年3月	立命館大学ゲーム研究センター、REPLAYING JAPAN、1	斎藤進也、飯田和敏	pp. 136-144	無
7	福田一史	Research on User's Information Needs of Video Game Resources for Subject Access	共著	2018年8月	Replaying Japan、Proceedings of Replaying Japan 2018、2018	毛利仁美、細井浩一	pp. 37-38	無
8	THAWO NMAS Ruck	Mossar: Motion segmentation by using splitting and remerging strategies	共著	2018年11月	Multimedia Tools and Applications, Volume 77, Issue 21	Pujana Paliyawan, Worawat Choensawat	pp. 27761-27788	有
9	THAWO NMAS Ruck	Blow Up Depression with In-Game TNTs	共著	2018年10月	Proc. of the 7th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2018), Nara, Japan	Changeun Yang, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada	pp. 786-787	有
10	THAWO NMAS Ruck	An Analysis of Fighting Game AIs Having a Persona	共著	2018年10月	Proc. of the 7th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2018), Nara, Japan	Ryota Ishii, Suguru Ito, Tomohiro Harada	pp. 558-559	有
11	THAWO NMAS Ruck	An Object Matrix Input Format for a Deep AI in Angry Birds and the Like	共著	2018年10月	Proc. of the 7th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2018), Nara, Japan	Yuntian Ma, Enzhi Zhang, Koki Tsujino, Tomohiro Harada	pp. 564-566	有
12	THAWO NMAS Ruck	Utilizing Multiple Agents for Decision Making in a Fighting Game	共著	2018年10月	Proc. of the 7th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2018), Nara, Japan	Yoshina Takano, Suguru Ito, Tomohiro Harada	pp. 562-563	有
13	THAWO NMAS Ruck	An Angry Birds-like Game System for Promoting Players' Emotion	共著	2018年10月	Proc. of the 7th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2018), Nara, Japan	Jingdi Xu, Changeun Yang, Yuuki Okido, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada	pp. 128-129	有
14	THAWO NMAS Ruck	An Audience Participation Angry Birds Platform for Social Well-Being	共著	2018年9月	Proc. of the 18th International Conference on Intelligent Games and Simulation (GAME-ON'2018), Dundee, UK	Yuxuan Jiang, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada	pp. 116-120	有
15	THAWO NMAS Ruck	Applying Hybrid Reward Architecture to a Fighting Game AI	共著	2018年8月	Proc. of 2018 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG 2018), Maastricht, The Netherlands	Yoshina Takano, Wenwen Ouyang, Suguru Ito, Tomohiro Harada	pp. 433-436	有
16	THAWO NMAS Ruck	Monte-Carlo Tree Search Implementation of Fighting Game AIs Having Personas	共著	2018年8月	Proc. of 2018 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG 2018), Maastricht, The Netherlands	Ryota Ishii, Suguru Ito, Makoto Ishihara, Tomohiro Harada and Ruck Thawonmas	pp. 54-61	有
17	THAWO NMAS Ruck	Monte - Carlo Tree Search for Implementation of Dynamic Difficulty Adjustment Fighting Game AIs Having Believable Behaviors	共著	2018年8月	Proc. of 2018 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG 2018), Maastricht, The Netherlands	Makoto Ishihara, Suguru Ito, Ryota Ishii, Tomohiro Harada	pp. 46-53	有
18	THAWO NMAS Ruck	Smile with Angry Birds: Two Smile-Interface Implementations	共著	2018年6月	2018 NICOGRAPH International, Tainan, Taiwan	Changeun Yang, Yuxuan Jiang, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada	p. 80	有
19	宮脇正晴	インターネット上の著名商標保護 — 商標的使用の問題を中心	単著	2019年3月	日本弁理士会、パテント、72巻4号		pp.161-170	有

		にー						
20	宮脇正晴	米国における知財の動き（商標法・不正競争法）	単著	2018年12月	日本評論社、高林龍三＝三村量一＝上野達弘編『年報知的財産法 2018-2019』		pp.178-180	無
21	宮脇正晴	米国法における特許権侵害に基づく損害賠償	単著	2018年6月	日本工業所有権法学会、日本講評所有権法学会年報、41号		pp. 95-112	無
22	渡辺修司	Development on the Authoring and Playable Platform Based on Omnidirectional Image Data	共著	2018年8月	Replaying2018conferencebook, The National Videogame Arcade	斎藤進也、奥出成希、竹田章作、飯田和敏	pp.15-16	有
23	渡辺修司	The Design technique to misunderstand as selfcreation and self-growth for questions -Asobit-ize -	単著	2018年8月	Replaying2018conferencebook, The National Videogame Arcade		pp.43-46	有
24	吉田寛	メタゲーム的リアリズム	単著	2018年5月	ゲンロン、『ゲンロン8』		pp.76-98	無
25	吉田寛	ギャンブルに賭けられるものは何か	単著	2018年8月	新曜社、『賭博の記号論』	日本記号学会編	pp.79-96	無
26	中村彰憲	メタバース型コンテンツ『昭和の家』の表現向上並びに団地型コンテンツ開発の状況報告	共著	2019年3月	立命館映像学 11 巻	奥出成希	pp.88-99	有
27	中村彰憲	日本製コンテンツにおけるトランスメディア・ストーリーテリング型展開に関する比較事例研究	単著	2019年3月	立命館映像学 11 巻		pp.06-29	有
28	中村彰憲	第6章海外動向「2 中国」	単著	2018年9月	デジタルコンテンツ白書 2018		pp.143-151	無
29	中村彰憲	2017年 新興市場の現況:ロシア圏/インド/ブラジル/ASEAN	単著	2018年6月	ファミ通ゲーム白書 2018		pp.392-397	無
30	中村彰憲	2017年 日中共同ビジネス戦略: 進化するライセンスアウトの形:スクウェア・エニックス・ホールディングス取締役 本多 圭司	単著	2018年6月	ファミ通ゲーム白書 2018		pp.390-391	無
31	中村彰憲	2017年 中国ゲーム産業の現況	単著	2018年6月	ファミ通ゲーム白書 2018		pp.386-389	無
32	井上明人	ゲームはどのように社会の問題となるのか	単著	2018年5月	株式会社ゲンロン、ゲンロン vol.8		pp.136-156	無
33	井上明人	<戦い>をつくりかえるゲーム	単著	2018年10月	株式会社 PLANETS ,PLANETS vol.10		pp.71-81	無
34	山西良典,	時系列深層学習に基づく難易度間関係モデルを用いたダンスゲーム譜面難易度の自動調整	共著	2018年11月	情報処理学会論文誌、Vol59, No. 11	辻野雄大、西原陽子、福本淳一	pp.1953-1964	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	“同床異夢”か“異榻同夢”か～日本文化の資源化に関する研究と政策	2018年7月	国際ワークショップ「人文科学と社会科学の対話—国際日本研究の立場から」	細井浩一
2	Koichi Hosoi	Research on the User's Demands on Information of VideoGame Resources for Subject Access	2018年8月	Replaying Japan 2018	Hitomi Mohei, Kazufumi Fukuda
3	細井浩一	日本文化資源としての MANGA をアーカイブする～京都/関西における活動と課題	2019年3月	デジタルアーカイブ学会第3回研究大会	吉村和真、藤田健次、福田一史
4	福田一史	京都/関西のポピュラー文化アーカイブの現状と課題-立命館大学ゲーム研究センターのゲーム保存活動を中心に-	2019年3月	デジタルアーカイブ学会第3回研究大会	
5	福田一史	ビデオゲームの目録作成-メディア芸術データベース再構築の動	2019年1月	ゲームアーカイブ推進連絡協議会セミナー	

		向を踏まえて-			
6	福田一史	A Study for Requirements of Video Game for Cataloging	2019年1月	国際デジタルゲーム保存会議	
7	福田一史	ゲーム資料の書誌記述枠組みに関する検討	2018年11月	立命館大学ゲーム研究センター2018年度第5回定例研究会	
8	福田一史	A Development of the Metadata Model for Video Game Cataloging: For the Implementation of Media-Arts Database	2018年8月	IFLA WLIC 2018 Kuala Lumpur, Malaysia: Transform Libraries, Transform Societies	MIHARA, Tetsuya
9	福田一史	Research on User's Information Needs of Video Game Resources for Subject Access	2018年8月	Replaying Japan 2018	毛利仁美、細井浩一
10	宮脇正晴	いわゆる「マリカー」判決について	2018年12月	日本商標協会 関西支部例会	
11	宮脇正晴	孤児作品と著作権	2018年12月	立命館大学 生存学研究センター 公開シンポジウム 第1回「マイノリティ・アーカイブズの構築・研究・発信」	
12	渡辺修司	Proposal of gamification to make tidy up happily	2018年8月	Replaying2018, Nottingham	Sayaka Yoshida
13	渡辺修司	Game Play Middleware "Park Computer" for create a new experience of playing digital games integrating inputs	2018年8月	Replaying2018, Nottingham	Takahiro TSUDA
14	渡辺修司	「難易度シンセサイザー」	2018年8月	城陽市歴史民俗資料館	奥出成希、竹田章作、飯田和敏、斎藤進也
15	吉田寛	Next Level	2018年7月	DiGRA 2018, トリノ (イタリア)	Frans Mäyrä, Espen Aarseth, Jen Jensen, Mia Consalvo, Gundolf S. Freyermuth
16	吉田寛	Early History of Epistemic Sounds in Digital Games	2018年8月	Replaying Japan 2018、ノッティンガム(英国)	
17	中村彰憲	デジタルコンテンツ産業の展望～日本と ASEAN の更なる連携強化にむけて	2018年6月	国際機関日本アセアンセンターセミナー	
18	中村彰憲	e スポーツ産業のエコシステム	2018年7月	立命館大学プレスセミナー	
19	Akinori Nakamura	Current Situations in the Japanese Game Research and Game Development Pedagogical Practices	2018年7月	DiGRA 2018	
20	Akinori Nakamura	Comparative Case Studies on China's Pan-Entertainment practices and its adaptation of Japanese entertainment companies	2018年8月	Replaying Japan 2018	
21	中村彰憲	チャイニーズ・メディアミックスの形成と発展 ～中華圏ゲーム企業を中心に～	2019年3月	日本デジタルゲーム学会第9回年次大会	Kazufumi Fukuda, Keiji Amano, Masahito Fujihara, Masakazu Furuichi and Koji Mikami
22	井上明人	ビデオゲームの口述史収集に関する方法論的検討 -オーラルヒストリー収集プロジェクトの実践を通じて-	2019年3月	DiGRA Japan 第九回年次大会, 岡山理科大学	福田一史、生稲史彦
23	Akito INOUE	Making Local video game history index	2018年8月	Replaying Japan 2018, Nottingham UK	
24	井上明人	平成 30 年度 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業最終報告会	2019年2月	平成 30 年度メディア芸術連携促進事業最終報告会、国立新美術館	
25	Ryosuke Yamanishi	Dance Dance Gradation: a generation of fine-tuned dance charts,	2018年9月	IFIP International Conference on Entertainment Computing 2018, Poznan, Poland	Yudai Tsujino
26	Ryosuke Yamanishi	Enjoy Watching Japanese Chess Games like Football: an Evaluation Method of Game Positions for Beginners	2018年10月	ACM CHI PLAY 2018, Melbourne, Australia	Yoko Nishihara, Reona Takayama, Kensuke Hishida

27	高橋志行	会話型ロールプレイングゲームによる家族概念のシャプリング: 主婦/主夫を主題とするゲームを用いて	2018年11月	シミュレーション&ゲーミング学会全国大会、熊本学園大学	
28	高橋志行		2018年11月	シミュレーション&ゲーミング学会全国大会、熊本学園大学	谷川 嘉浩ほか12名
29	高橋志行	会話型ロールプレイングゲームによるバイアスの相対化手法: 家事を主題とするゲームを用いて		日本シミュレーション&ゲーミング学会2018年度春季大会	

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 2018	National Videogame Arcade	2018年8月	60名	National Videogame Arcade、バススバ大学、アルバータ大学、ライブツィヒ大学
2	International Digital Game Preservation 2019	創思館	2019年1月	40名	文化庁
3	ゲームアーカイブ推進連絡協議会セミナー	立命館大学東京オフィス	2019年1月	10名	文化庁
4	国際日本ゲームカンファレンス2018 (ReplayJapan2018)	National Videogame Arcade, Nottingham UK 笠キャンパス	2018年8月	100名	カナダ アルバータ大学 National museum of play
5	NII 湘南会議: Artificial General Intelligence in Games: Where Play Meets Design and User Experience	湘南国際センター	2019年3月18日～21日	33名	共同主催者: Julian Togelius (New York University, USA) 及び Georgios Yannakakis (University of Malta, Malta)
6	International Digital Game Preservation 2019	衣笠キャンパス	2019年1月	50名	文化庁

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	城陽市歴史民族資料館平成30年度夏期特別展 第82回文化財講演会講演	城陽市歴史民俗資料館 講演会会場	2018年8月26日
2	上村雅之	読売新聞大阪本社 取材	読売新聞京都総局	2018年11月29日
3	上村雅之	NHK 京都放送局 取材	立命館大学衣笠キャンパス	2019年3月15日
4	井上明人	「ネット依存、中高生52万人 ゲーム業界が対策検討」にてコメント	朝日新聞	2018年7月
5	井上明人	楽しみながら体感 リハビリ・学習ゲーム感覚 ポスト平成の未来学	日経新聞	2018年6月
6	井上明人	バーチャル競技ゲームに夢「eスポーツ」で世界へ	京都新聞	2018年6月
7	井上明人、さやわか、黒瀬陽平、東浩紀	「メディアミックスからパチンコへ——日本ゲーム盛衰史1991-2018」	ゲンロン 8	2018年6月
8	井上明人	デジタルインターフェイスを通じた表現の到達点——井上明人が語る『Florence』の素晴らしさ	Realsound テック	2018年4月
9	井上明人	PLANETS WEB 連載第23回～第33回	PLANETS WEB	2018年4月～2019年3月
10	井上明人	「遊び化する労働——参加型文化における遊びと情動」ディスカッション	立命館大学	2018年6月
11	鳴原盛之、井上明人、松井彩子	斉藤利治第2回インタビュー: 携帯電話用プラットフォームとドリームキャストのハード開発	IIR ワーキングペーパー	2019年2月
12	鳴原盛之、井上明人、	大橋太郎第3回インタビュー後半: 電波新聞社のゲームソフト	IIR ワーキングペーパー	2019年2月

	清水洋、松井彩子	とグッズの流通、および販売についての証言		
13	鳴原盛之、井上明人、清水洋、松井彩子	大橋太郎第3回インタビュー前半：電波新聞社のゲームソフトとグッズの流通、および販売についての証言	IIR ワーキングペーパー	2019年2月
14	福田一史、鳴原盛之、井上明人、松井彩子	高橋豊文第1回インタビュー前半：生い立ち〜リコーでゲーム開発業務に携わるまでの証言	IIR ワーキングペーパー	2019年2月
15	福田一史、鳴原盛之、井上明人、松井彩子	高橋豊文第1回インタビュー後半：生い立ち〜リコーでゲーム開発業務に携わるまでの証言	IIR ワーキングペーパー	2019年2月
16	福田一史、鳴原盛之、井上明人、松井彩子	高橋豊文第2回インタビュー前半：任天堂の家庭用ゲーム開発時の証言	IIR ワーキングペーパー	2019年2月
17	福田一史、鳴原盛之、井上明人、松井彩子	高橋豊文第2回インタビュー後半：任天堂の家庭用ゲーム開発時の証言	IIR ワーキングペーパー	2019年2月
18	鳴原盛之、井上明人、福田一史、木村めぐみ、松井彩子	大橋太郎第1回インタビュー後半：生い立ち〜電波新聞社入社当時の業務内容	IIR ワーキングペーパー	2019年2月
19	鳴原盛之、井上明人、福田一史、木村めぐみ、松井彩子	大橋太郎第1回インタビュー前半：生い立ち〜電波新聞社入社当時の業務内容	IIR ワーキングペーパー	2019年2月
20	中村彰憲：生稲史彦：福田一史：井上明人：鳴原盛之	岩谷徹第4回インタビュー後半：ナムコビデオゲーム開発の歴史と発想法	IIR ワーキングペーパー	2019年2月
21	中村彰憲：生稲史彦：福田一史：井上明人：鳴原盛之	岩谷徹第4回インタビュー前半：ナムコビデオゲーム開発の歴史と発想法	IIR ワーキングペーパー	2019年2月
22	井上明人、福田一史、鳴原盛之、清水洋、松井彩子	猪瀬祥希第1回インタビュー後半：テーカン〜テクモ時代のゲーム開発	IIR ワーキングペーパー	2018年12月
23	井上明人、福田一史、鳴原盛之、清水洋、松井彩子	猪瀬祥希第1回インタビュー前半：テーカン〜テクモ時代のゲーム開発	IIR ワーキングペーパー	2018年12月
24	山西良典	”感性”を捉えるためのメディア処理	第4回REC BIZ-NET 研究会「嗜好や感性を読み解く人工知能技術による新たな価値の提供」	2018年9月10日
25	江藤学、生稲史彦、福田一史、鳴原盛之、松井彩子	斉藤利治第1回インタビュー後半：デジタル通信技術とゲーム開発の歴史の証言	IIR ワーキングペーパー	2019年2月
26	江藤学、生稲史彦、福田一史、鳴原盛之	斉藤利治第1回インタビュー前半：デジタル通信技術とゲーム開発の歴史の証言	IIR ワーキングペーパー	2019年2月



	原盛之、松井彩子			
27	福田一史、 嶋原盛之、 松井彩子	大橋太郎第2回インタビュー後半：マイコン雑誌の創刊とその誌面作り	IIR ワーキングペーパー	2019年2月
28	福田一史、 嶋原盛之、 松井彩子	大橋太郎第2回インタビュー前半：マイコン雑誌の創刊とその誌面作り	IIR ワーキングペーパー	2019年2月
29	福田一史、 木村めぐみ、嶋原盛之、 松井彩子	西崎光第1回インタビュー後半：ゲームショップの業務内容、ビジネスモデル	IIR ワーキングペーパー	2018年9月
30	福田一史、 木村めぐみ、嶋原盛之、 松井彩子	西崎光第1回インタビュー後半：ゲームショップの業務内容、ビジネスモデル	IIR ワーキングペーパー	2018年9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	細井浩一	日本デジタルゲーム学会	日本デジタルゲーム学会賞	学会賞(団体・代表)	2019年3月
2	山西良典	情報処理学会	情報処理学会論文誌特選論文	時系列深層学習に基づく難易度間関係モデルを用いたダンスゲーム譜面難易度の自動調整	2018年11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	吉田寛	没入(イマージョン)概念の美学的再検討	基盤研究(C)	2017年4月	2020年3月	代表
3	吉田寛	ポップカルチャー・ワールド概念を用いたポップカルチャー美学の構築に関わる基盤研究	基盤研究(A)	2016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	高橋志行	会話型ロールプレイングゲームによる日常的バイアスの相対化手法開発のための探索的研究:家事を主題とするゲームを用いて	公益財団法人 科学技術融合振興財団 (FOST) 補助金C 平成30年度	2018年4月	2019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
該当なし								