

2020 年度 研究センター事業報告書

研究センター名	クリエイティブ・メディア研究センター
---------	--------------------

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。

クリエイティブ・メディア研究センター（以下、CMRC）では、理工学と人文学を融合した領域横断的な研究体制のもとメディア実践に関わる諸問題に取り組んできた。なかでも CMRC が主たる対象とするのは、ユーザーが身体や感覚を能動的に関与させる「クリエイティブ・メディア」である。EdTech や STEAM 教育導入の必要性が主張され、クリエイティブ企業がメディア・プラットフォームを展開し、さらにはコロナ禍により ICT の活用が従来以上に欠かせなくなった今日にあって、そうしたメディア実践はますます存在感を増しつつある。そのなかで、メディア研究に取り組むグローバルなプラットフォームとして、CMRC の社会的意義もまた高まっているといえるだろう。しかしながら 2020 年度に予定されていた研究会やワークショップは、コロナ禍の影響のため中止を余儀なくされた。そこで 2020 年度は適宜オンラインでミーティングを行いつつ、2021 年度以降の研究活動の展開を見据え、1. CMRC 構成員による個別研究を重点的に進めると共に、2. CMRC 構成員が参加する共同研究の科研費申請に取り組んだ。

1. 各部門における個別研究の推進

リサーチ部門では、ソーシャルメディアやメディア産業、アニメやゲーム等を対象に、グローバルな視点から理論研究を進めた。デジタル技術とメディア産業の結びつきはもはや日常生活圏に浸透しており、それゆえデジタル技術をめぐる理論的な考察はわたしたちの生について問うものでもある。こうしたデジタル技術と人間の関係性を掘り下げる研究成果について、コロナ禍におけるメディアやアートをめぐるシンポジウムへの登壇や、現代アートをめぐる理論を探索した『ポスト・アートセオリーズ』刊行等を通じて国内外に向けた成果発信を積極的に行った。また大域的に展開するデジタル技術の浸透に対し、アジアにおける事例に着目することで、欧米圏で提起された理論のオルタナティブなモデルを構築する重要性も確認された。こうした視座が、アジアに位置する CMRC に強い意義をもたらす一方で、アーカイブ部門では、テレビやラジオ等の個別のメディアを対象に、時代性ないし地域性をふまえた比較社会的な研究を進めた。歴史的な視座を導入することで、各時代におけるメディア文化の複雑な影響関係を明らかにし、現在のメディア環境を異なる角度から照らし出すことに成功した。各研究を通じて得られた個別メディアに関する知見は、クリエイション部門における開発実践の効果検証に有効に活用できるほか、リサーチ部門の理論研究に対しても相補的に機能するため、2021 年度以降における部門間のさらなる連携の準備となる。そしてクリエイション部門では、MR 技術を応用した教育ツールや、インタラクティブメディアを活用し障害者と健常者の相互参加を実現する参加型デザイン等の開発研究が進められた。前者としては、生物学の学習において生体の映像を球体型スクリーンに投影することで、デジタル情報への物理的な接触を通じた効果的な学習を実現する教育ツール (Holoball) が、VR・AR 技術の国際会議 VRDays in Europe 2020 で受賞するなど国際的な評価を得た。また後者の特筆すべき成果発信として、アートとテクノロジーの融合による、インクルーシブな社会形成のビジョンを示す実験的な取り組みとしてオンラインで開催されたイベントへの参加が挙げられる。企画を担当した望月茂徳氏は本イベントのみならずこれまでも豪州 RMIT 大学との共同研究を続けており、今後も共同研究ならびに成果発信における CMRC との国際的な連携が期待される。これらの成果は、「クリエイティブ・メディア」の創造的な活用モデルの構築とその社会実装を目指す CMRC にとって重要な進展である。

2. 共同研究の科研費申請

以上のように、理論型研究と実践型研究を進める CMRC では、2021 年度以降に各部門の成果を融合した発展的研究を進めていく予定だが、2020 年度においても、客員協力研究員を含む CMRC 構成員間の共同研究として科研費申請（基盤研究(B)）を行った。本申請は CMRC が構築した研究者間のネットワークと三部門の連携による成果の一環である。残念ながら審査結果は不採択となったが、申請に向けオンラインでミーティングを重ねたことで、2021 年度以降の科研費再申請に加え CMRC の研究活動のさらなる推進に向けて課題を共有することができた。

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、2021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	北野 圭介	映像学部	教授
運営委員	大島 登志一	映像学部	教授
	北村 順生	映像学部	准教授
	大山 真司	国際関係学部	教授
学内教員 (専任教員、研究系教員等)	望月 茂徳	映像学部	准教授
	竹村 朋子	映像学部	准教授
	宋 基燦	映像学部	准教授
	大崎 智史	映像学部	講師
	福間 良明	産業社会学部	教授
	飯田 豊	産業社会学部	准教授
	松島 綾	産業社会学部	教授
	トゥニ・クリストフ	グローバル教養学部	准教授
マーティン・ロート	先端総合学術研究科	准教授	
学内の若手研究者	専門研究員 研究員 初任研究員		
	補助研究員・リサーチアシスタント		
	大学院生		
	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	伊藤 守	早稲田大学教育・総合科学学術院	教授
	Steinberg, Marc	コンコルディア大学	准教授
	前川 修	近畿大学文芸学部	教授
	松谷 容作	國學院大學文学部	准教授
	毛利 嘉孝	東京藝術大学大学院国際芸術創造研究科	教授

	吉田 寛	東京大学大学院人文社会系研究科	准教授
	Richter, Steffi	ライプツィヒ大学歴史・芸術・オリエンタ学部東アジア研究所	主任教授
その他の学外者 (他大学教員・若手研究者等)	藤幡 正樹	東京藝術大学	名誉教授
	依田 富子	ハーバード大学東アジア言語・文明学部	教授
	Zahlten, Alexander	ハーバード大学東アジア言語・文明学部	准教授
	田畑 暁生	神戸大学大学院人間発達環境学 研究科	教授
	水嶋 一憲	大阪産業大学経済学部	教授
研究所・センター構成員 計 25 名 (うち学内の若手研究者 計 0 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。(2021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	北野圭介	ポスト・アートセオリーズ—現代芸術の語り方	単著	2021年3月	人文書院		全284頁
2	宋基燦	集合的創造性—コンヴィヴィア リアルな人間学のために	共著	2021年2月	世界思想社	松田素二 [編]	PP. 220~242
3	大崎智史	ポストトゥルース	共著	2020年9月	人文書院	リー・マッキンタイア(著)、大橋完太郎(監訳)、居村匠・西橋卓也(訳)	PP. 89~160
4	福間良明	「勤労青年」の教養文化史	単著	2020年4月	岩波書店		全304頁
5	福間良明	戦後日本、記憶の力学—「継承という断絶」と無難さの政治学	単著	2020年7月	作品社		全344頁
6	福間良明	近頃なぜか岡本喜八—反戦の技法、娯楽の思想	共著	2020年9月	みずき書林	山本昭宏 [編]	PP. 66~114
7	福間良明	はじめてのメディア研究 [第2版]	共著	2021年2月	世界思想社	浪田陽子・福間良明 [編]	PP. 58~107、 PP. 189~194、 PP. 237~242
8	飯田豊	万博学—万国博覧会という、世界を把握する方法	共著	2020年8月	思文閣出版	佐野真由子 [編]	PP. 297~310
9	飯田豊	はじめてのメディア研究 [第2版] —「基礎知識」から「テーマの見つけ方」まで	共著	2021年1月	世界思想社	浪田陽子・福間良明 [編]	PP. 263~269
10	飯田豊	クリティカル・ワード メディア論 —理論と歴史から(いま)が学べる	共著	2021年2月	フィルムアート社	門林岳史・増田展大 [編]	PP. 256~262
11	飯田豊	江戸川乱歩大事典	共著	2021年3月	勉誠出版	落合教幸・阪本博志・藤井淑禎・渡辺憲司 [編]	PP. 619~622
12	飯田豊	ポストメディア・セオリーズ—メディア研究の新展開	共著	2021年3月	ミネルヴァ書房	伊藤守 [編著]	PP. 94~116
12	伊藤守	ポストメディア・セオリーズ—メディア研究の新展開	共著	2021年3月	ミネルヴァ書房	伊藤守 [編著]	PP. 1~25、 PP. 350~376
13	伊藤守	都市科学辞典	共著	2021年3月	春風社	伊藤守 [編著]、佐土原聡 [編集代表]	PP. 604~607、 PP. 626~627、 PP. 652~653

14	Marc Steinberg	Transmedia Storytelling in East Asia: The Age of Digital Media	共著	2020年4月	Routledge	Dai Yong Jin (ed.)	PP. 159~182
15	Marc Steinberg	Pandemic Media: Preliminary Notes Toward an Inventory	共著	2021年1月	Meson Press	Joshua Neves, Philipp Dominik Keidl, Laliv Melamed, Vinzenz Hediger, and Antonio Somaini (eds.)	PP. 105~112
16	前川修	イメージのヴァナキュラー写真論講義: 実例編	単著	2020年4月	東京大学出版会		全268頁
17	前川修	写真1 写真概論 (はじめて学ぶ芸術の教科書)	共著	2021年2月	京都芸術大学 東北芸術工科大学 出版局 藝術学舎	勝又公仁彦他	PP. 87~100
18	前川修	クリティカル・ワード メディア論—理論と歴史から(いま)が学べる	共著	2021年2月	フィルムアート社	門林岳史、増田展大 [編]	PP. 211~217
19	前川修	美学の事典	共著	2020年12月	丸善出版	美学会 [編]	「第6章 写真・映像」(PP. 487-542) 編集、PP. 514~515、PP. 516~519
21	松谷容作	美学の事典	共著	2020年12月	丸善出版	美学会 [編]	PP. 520~523 PP. 532~533
22	松谷容作	クリティカル・ワード メディア論—理論と歴史から(いま)が学べる	共著	2021年2月	フィルムアート社	門林岳史、増田展大 [編]	PP. 270~276
23	水嶋一憲	クリティカル・ワード メディア論—理論と歴史から(いま)が学べる	共著	2021年2月	フィルムアート社	門林岳史・増田展大 [編]	PP. 75~82
24	Yoshitaka Mōri	Routledge Handbook of Contemporary Japan	共著	2014年4月	Routledge	Hiroko Takeda, Mark Williams (eds.)	PP. 458~470
25	毛利嘉孝	クリティカル・ワード メディア論—理論と歴史から(いま)が学べる	共著	2021年2月	フィルムアート社	門林岳史・増田展大 [編]	PP. 117~126
26	吉田寛	クリティカル・ワード メディア論—理論と歴史から(いま)が学べる	共著	2021年2月	フィルムアート社	門林岳史・増田展大 [編]	PP. 34~40
27	吉田寛	ポストメディア・セオリーズ—メディア研究の新展開	共著	2021年3月	ミネルヴァ書房	伊藤守 [編著]	PP. 141~166

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	大崎智史	モンスターに触れること—『キング・コング』における特殊効果のリアリティ	単著	2020年6月	新曜社、叢書セミオトポス—食の記号論、15号		PP. 162~175	有
2	福間良明	「コロナ」と「戦争の語り」—「あたり障りのなさ」が蔓延する戦後75年	単著	2020年8月	福祉のひろば、610号		PP. 24~29	無
3	福間良明	「継承」が生み出す「断絶」	単著	2020年8月	Journalism、363号		PP. 12~19	無
4	飯田 豊	「テレビ離れ」のメディア論	単著	2020年5月	日本民間放送連盟、民放、2020年5月号		PP. 12~14	無
5	Christophe Thouny	When Carps Can't Breathe in Water: On Tawada Yoko's Planetary Musings in Corona Times	単著	2020年12月	Critical Asia Archives, vol.1 (online academic journal based in Taiwan, TNU) https://caarchives.org/when-carps-cant-breathe-in-water/	Critical Asia Archives	頁数表記なし	有
6	Martin Roth	Reference Evil – Bibliografische	共著	2020年4月	Bibliotheksdienst 54(5)	Tracy Arndt, Konstantin	PP. 345~362	有

		Herausforderungen bei Videospielen				Freybe, André Lahmann		
7	Martin Roth	Gamification	共著	2020年5月	Japanese Media and Popular Culture (https://jmpc-utokyo.com/keyword/gamification/)	Akito Inoue(co-author), Karlin, J., P. Galbraith, and S. Nozawa (eds.)	表記なし	無
8	Martin Roth	Duct-Taping Databases, or How to Use Fragmentary Online Data for Researching "Japanese" Videogames	共著	2020年11月	Journal of the Japanese Association for Digital Humanities 5(1)	Peter Mühleler, Tracy Arndt, Florian Rämisch	PP. 61～83	有
9	ロートマーティン	テレビゲーム文化の空間的展開 :From Software ゲームの生産的・流通的展開とそれにおけるソフトな文化的境界線	単著	2021年3月	Replaying Japan Vol. 3		PP. 127～141	有
10	ロートマーティン	ヨーロッパにおけるゲームレーティングシステム—PEGI システムの構造と変容—	共著	2021年3月	デジタルゲーム学研究 14(1)	藤原正仁	PP. 19～31	有
11	伊藤守	メディアはコロナウイルス危機をどう伝えたか	単著	2020年11月	日本医療企画『医療白書 2020』		PP. 48～55	無
12	田畑暁生	新しい「地域情報化計画」	単著	2020年9月	神戸大学大学院人間発達環境学研究科研究紀要 14(1)		PP. 101～110	無
13	田畑暁生	監視は行動を変えるのか	単著	2020年5月	Rad-IT 21 https://rad-it21.com/ 社会 /tabata-akeo_20200515/		頁数表記なし	無
14	Marc Steinberg	LINE as Super App: Platformization in East Asia	単著	2020年6月	Social Media + Society 6(2), https://doi.org/10.1177/2056305120933285		PP. 1～10	有
15	水嶋一憲	コモン／ウイルス：解体するスペクタクル・デジタルメディア技術・コモンのケア	単著	2020年5月	現代思想 48(7)		PP. 38～46	無
16	水嶋一憲	黙示と破局の狭間で：交差する階級闘争としてのブラック・ライヴズ・マター	単著	2020年9月	現代思想 48(13)		PP. 31～39	無
17	吉田寛	e スポーツから考える——身体、技術、コミュニケーションの現在と未来に関する研究	単著	2020年11月	京都服飾文化研究財団『Fashion Talks...』第12号		PP. 28～37	無
18	吉田寛	L'expérience vidéoludique en tant que double processus sémiotique	単著	2020年3月	JTLA (Journal of the Faculty of Letters, The University of Tokyo, Aesthetics) Vol. 44		PP. 51～57	無
19	吉田寛	デジタルゲームの保存はどうあるべきか	単著	2020年11月	一般財団法人人文情報学研究所『人文情報学月報』第112号		頁表記無	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	Shinji Oyama	Bringing Media (Studies) Back into Postmedia Research	2021年2月	ポストメディア研究会国際ワークショップ「新型コロナ時代におけるデジタルメディア、創造性、資本主義」(Zoom 配信)	
2	Shinji Oyama	(第2部司会、ディスカッション)	2020年11月	国際シンポジウム「COVID-19時代のメディアと文化」、東京藝術大学大学院国際芸術創造研究科(GA)「COVID-19時代における文化芸術プロジェクト」主催、ゲーテ・インスティトゥート東京(Zoom 配信)	Matthew Fuller, Anthony Fung, Yoshitaka Mori, Mamoru Ito, Kazunori Mizushima, Tomoko Shimizu
3	大島登志一	(1) HoloBALL 生物学バーチャル教材システム (2) 炎色反応バーチャル実験教材システム	2020年12月	第42回日本呼吸療法医学会学術集会・医工連携企画展示、京都国際会館	
4	Yorio Kitamura	Educational Program that Inherits the Memories of the War in the Region	2020年9月	10th International Conference of Museums for Peace (Zoom 配信)	
5	北村順生	“パンデミック”時代におけるオンライン・メディア実践の可能性：教育と福祉の現場から考える	2020年9月	社会情報学会大会 (Zoom 配信)	土屋祐子、小川明子、Sarah Wagner
6	望月茂徳	ショーケース 豪日共同プロジェクト「羽衣・HAGOROMO」の上演およびディスカッション「健やかな未来を創造する Well-being Arts」登壇	2021年3月	SLOW MOVEMENT Showcase & Forum vol.5 「Well-being Arts 健やかな未来を創造しよう」、オンライン	青木涼子、アンブリファイド・エレファンツ、ジョナサン・ダックワーズ、ジェイムス・ハリック、栗栖良依、金井ケイスケ
7	宋基燦	「韓国軍」出身の朝鮮学校研究者—朝鮮学校の現場で自分の中の分断の記憶と向き合うということ—	2020年10月	シンポジウム「朝鮮戦争と向き合う—分断状況の思想・文化・個人」、韓国・朝鮮文化研究会第21回研究大会 (Zoom 配信)	
8	宋基燦	帝国の言語と抵抗の言語の狭間で「ナ(私)」を叫ぶ：朝鮮学校における他言語実践の事例から	2021年2月	国際シンポジウム「地域社会と多文化共生」(Zoom 配信)	
9	飯田 豊	メディア・イベントの来歴と未来	2020年5月	日本未来学会 月次研究会, オンライン	
10	飯田 豊	情報過多社会における機械的視き	2020年8月	日本映像学会 第23回ビデオアート研究会, MORI YU GALLERY KYOTO+オンライン	毛原大樹、瀧健太郎
11	飯田 豊	マスメディアにおける考現学/路上観察の系譜	2020年11月	現代風俗研究会・東京の会, オンライン	佐藤守弘
12	飯田 豊	大阪万博における企業パビリオンのブループリント	2020年12月	『万博学』刊行記念シンポジウム, 京都大学+オンライン	
13	飯田 豊	コミュニティメディアの考古学—初期ビデオアート、CATV、災害の記録	2021年3月	シンポジウム「東日本大震災。百年経ったら—記憶・継承・忘却」、オンライン	
14	Christophe Thouny	Between Fukushima and Corona : Planetary Musings of Tawada Yoko	2021年3月	Fukushima Ten Years Later (Webinar organized by the University of Washington).	
15	Christophe Thouny	Kimetsu Eroguro	2021年3月	Kimetsu no Yaiba Symposium (Webinar organized by Waseda University)	
16	Martin Roth	From Software games between local and global: A data-centered analysis of the historical change in videogame production and distribution	2020年8月	Replaying Japan 2020, オンライン	
17	Martin	Digitale Medien und ihre	2020年9月	Online-Seminar „ Jugend und	

	Roth	Bedeutung für die Jugend in Japan: Mediennutzung, Digitalisierung in der Bildung, Medienkompetenz		Medien in Japan"	
18	マーティン・ロート	デジタルゲーム空間へのエクソダス？ 遊びの生存圏の再考察にむけて	2021年3月	サバイバルのためのメディア—ポピュラーカルチャーの生存圏—	
19	Martin Roth	UnOrdentliches Spiel in Animal Crossing.	2021年3月	" <i>Spielzeichen IV - Genres</i> . Universität Passau (online).	
20	伊藤守	From Communalities to Conflicts and from Conflicts to Communalities	2020年11月	国際シンポジウム「COVID-19時代のメディアと文化」、東京藝術大学大学院国際芸術創造研究科(GA)「COVID-19時代における文化芸術プロジェクト」主催、ゲーテ・インスティトゥート東京	毛利義孝、清水知子、水嶋一憲他
21	田畑暁生	スーパーシティ法はどのような社会を生むのか	2020年12月	マスコミ倫理想談会全国協議会	
22	Yosaku Matsutani	Just an image?	2020年11月	The Sixth International Conference on Transdisciplinary Imaging at the Intersections between Art, Science and Culture DARK EDEN	
23	Yosaku Matsutani	Aesthetic Techniques Without Technology: Soichiro Mihara's "[blanc] project"	2020年11月	The fourth international conference "Taboo - Transgression - Transcendence in Art & Science"	
24	水嶋一憲	戴冠せる加速主義者？：ポストコロナ時代の政治・技術・資本主義の連関分析に向けて	2020年9月	日本政治学会 2020年度研究大会 (Zoom 配信)	
25	水嶋一憲	新ウイルス主義時代のメディアと集合性：東京2020・プラットフォーム・マスク	2020年11月	国際シンポジウム「COVID-19時代のメディアと文化」、東京藝術大学大学院国際芸術創造研究科(GA)「COVID-19時代における文化芸術プロジェクト」主催、ゲーテ・インスティトゥート東京 (Zoom 配信)	
26	水嶋一憲	ポスト・パンデミック／メディア時代の政治・技術・資本主義	2021年2月	ポストメディア研究会国際ワークショップ「新型コロナ時代におけるデジタルメディア、創造性、資本主義」(Zoom 配信)	
27	Yoshitaka Mori	Screen (anti-)Aesthetics in the Age of Screen New Deal: COVID-19 and post-Trumpism	2021年2月	ポストメディア研究会国際ワークショップ「新型コロナ時代におけるデジタルメディア、創造性、資本主義」(Zoom 配信)	
28	Yoshitaka Mori	Popular Music in the Age of Post-Media Era	2020年12月	The 7 th Inter-Asia Popular Music Studies (オンライン)	
29	毛利嘉孝	コロナ禍の芸術とメディア	2020年11月	国際シンポジウム「COVID-19時代のメディアと文化」、東京藝術大学大学院国際芸術創造研究科(GA)「COVID-19時代における文化芸術プロジェクト」主催、ゲーテ・インスティトゥート東京	
30	毛利嘉孝	(討論者)	2020年10月	1990年代のメディア言説における朝鮮戦争の記憶(日本マス・コミュニケーション学会2020年秋季大会、オンライン)	土屋礼子、崔銀姫
31	毛利嘉孝	(ディスカッサント)	2020年8月	シンポジウム コロナ禍の文化と表現 (表象文化論学会オンライン研究フォーラム2020)	秋山珠子、江口正登、奥村雄樹、日高良祐、門林岳史
32	吉田寛	在玩具的传统中反思日本的数字游戏	2021年3月	创意中国与游戏文化系列论坛第一场「游戏与跨文化传播国际论坛」、上海交通大学、中国	
33	Yoshida Hiroshi	Japanese Digital Games in the Tradition of Toys	2020年9月	"Playing Japan: Toys, Games, Literature, and Language Education," Stockholm University, Sweden	

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	Online workshop on Louis Feuillade & Les Vampires	オンライン	2020年10月	7名	なし
2	「分解と発酵の記号論」日本記号学会第40回大会「記号・機械・発酵—「生命」を問いなおす」	京都大学稲盛財団記念館	2020年11月	50名(ウェブ50名)	なし
3	Four Universities' Graduate Workshop 2021	名古屋大学	2021年3月	50名	京都大学、東京大学、名古屋大学

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	飯田豊	民放テレビ・ラジオにできること(コメント)	日本民間放送連盟, 民間放送, 2020年5月13日号	2020年5月
2	飯田豊	「テラハ」木村花さん死去 リアリティ番組の危うさ、立命館大の飯田准教授に聞く(インタビュー)	中国新聞, 2020年5月30日号	2020年5月
3	菊地暁 佐藤守弘 福島幸宏 飯田豊 高田雅士	文化運動としてのこども風土記(トークイベント)	オンライン, 2020年6月	2020年6月
4	飯田豊	『テラハ』問題だけではない、SNSとテレビの共振が生む悪循環(論説)	産経新聞社, 産経デジタルiRONNA, 2020年6月26日	2020年6月
5	サトウタツヤ 飯田豊 堀ノ内杏彩 元木萌水	オンラインファースト時代到来—新情報社会を生き抜くために(トークイベント)	オンライン, 2020年7月	2020年7月
6	飯田豊	安藤優子、小倉智昭ら大物司会者続々リストラ……(コメント)	朝日新聞社, 週刊朝日, 2020年8月5日号	2020年8月
7	飯田豊	コロナ禍のテレビの立ち位置/送り手に必要なメディアリテラシー/放送局の教育活動 継続を(コラム)	日本民間放送連盟, 民間放送, 2020年8月5日号	2020年8月
8	飯田豊	作品に罪はあるか、映画出演者が不祥事 「作品と個人は別」/「反社会的行為容認できない」(コメント)	中国新聞, 2020年9月30日号	2020年9月
9	飯田豊	「あつまれ どうぶつの森」の巧みな企業利用(コラム)	宣伝会議, 月刊広報会議, 2020年11月号	2020年10月
10	ミズタニタマミ 飯田豊	ミズタニタマミ個展「Necropolis—死都の再演—」(アーティスト・トーク)	長者町コットンビル, 2020年11月	2020年11月
11	飯田豊	社員だけが読者ではない、noteの「オープン社内報」(コラム)	宣伝会議, 月刊広報会議, 2020年12月号	2020年11月
12	飯田豊	過激化する政見放送 ワケあり(コメント)	読売新聞, 2020年11月19日号	2020年11月
13	飯田豊	大型レジャーお預けのコロナ下、存在価値を高める企業博物館(コラム)	宣伝会議, 月刊広報会議, 2021年1月号	2020年12月
14	飯田豊	災禍の情報の混乱が、新たな広報手段の発見に(コラム)	宣伝会議, 月刊広報会議, 2021年2月号	2021年1月
15	富永京子 飯田豊	SERIES リベラルアーツ:自由に生きるための知性とはなにか [Session 03] わたしの“モヤモヤ”大解剖—わがまま論・つながり論を切り口に—(トークイベント)	オンライン・2021年1月	2021年1月
16	飯田豊	マクルーハンがもし TikTok と YouTube を目にしたら? (コラム)	宣伝会議, 月刊広報会議, 2021年3月号	2021年2月
17	飯田豊	「Clubhouse」、広報メディアとしての可能性の追求(コラム)	宣伝会議, 月刊広報会議, 2021年4月号	2021年3月
18	飯田豊	HIVEで掘り下げる「メディア論の地層」(論説)	NTT InterCommunication Center「HIVEのすゝめ」	2021年3月
19	松谷容作	コラム「人の動きを観ること、制御すること、撮ること—1980年代の子	Kyoto Experiment Magazine 2021 Spring, PP. 62~63	2021年2月

		供とジャッキー・チェンの関係から」		
20	藤幡正樹	「エキゾニモ UN-DEAD-LINK」展 特別寄稿	https://un-dead-link.topmuseum.jp/essays/fujihata/	2020年8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	大島登志一	VRDays in Europe 2020	The Best Research Application - Halo Awards 2020	HoloBall: Virtual Biology Learning Platform with a Projective Tangible Interface	2020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	大山真司	Subscription Video On Demand in Japan and East Asia: its impact on national and transnational production and distribution of media contents	基盤研究(C)	2019年4月	2022年3月	代表
2	大山真司	ポストメディア文化研究の理論構築:創造産業論の日英比較を中心に	基盤研究(B)	2017年4月	2021年3月	分担
3	北村順生	映像アーカイブの教育活用によるサーキュレーション型文化創造に関する実践的研究	基盤研究(C)	2018年4月	2022年3月	代表
4	望月茂徳	共生型高付加価値社会におけるインクルーシブなインタラクティブメディアの開発	基盤研究(C)	2017年4月	2021年3月	代表
5	竹村朋子	社会的認知理論にもとづく高齢者のデジタル・デバイドの要因および影響の研究	若手研究	2020年4月	2022年3月	代表
6	福間良明	戦後日本における勤労青年の教育・教養文化に関する歴史社会学的研究	挑戦的研究(萌芽)	2020年7月	2023年3月	代表
7	福間良明	東北アジアにおける戦後日本思想—加藤周一、丸山眞男、竹内好、鶴見俊輔を軸として	基盤研究(B)	2020年4月	2023年3月	分担
8	福間良明	近代日本の政治エリート輩出における「メディア経験」の総合的研究	基盤研究(B)	2020年4月	2023年3月	分担
9	福間良明	転換期としての「昭和50年代」と大衆メディア文化の変容	基盤研究(B)	2017年4月	2021年3月	代表
10	飯田豊	初期CATVの自主放送をめぐる思想と実践—メディアの考古学および民俗学の視座から	基盤研究(C)	2019年4月	2024年3月	代表
11	飯田豊	メディア文化史における「1970年代」の戦後史位置の再考	基盤研究(B)	2017年4月	2022年3月	分担
12	飯田豊	万国博覧会に見る「日本」—芸術・メディアの視点による国際比較	基盤研究(B)	2018年4月	2022年3月	分担
13	伊藤守	「ソーシャルメディア型」の世論形成と情動現象の総合的研究	基盤研究(B)	2019年4月	2022年3月	代表
14	伊藤守	ポストメディア文化研究の理論構築:創造産業論の日英比較を中心に	基盤研究(B)	2017年4月	2021年3月	分担
15	前川修	ライフ/デス・アートの美学	基盤研究(B)	2020年4月	2023年3月	代表
16	松谷容作	ライフ/デス・アートの美学	基盤研究(B)	2020年4月	2023年3月	分担
17	松谷容作	メディア文化における「孤独」の系譜	基盤研究(C)	2018年4月	2021年3月	分担
18	水嶋一憲	グローバル制御社会におけるメディア・技術・資本主義の新たな連関に関する学際的研究	基盤研究(C)	2019年4月	2022年3月	代表
19	水嶋一憲	ポストメディア文化研究の理論構築:創造産業論の日英比較を中心に	基盤研究(B)	2017年4月	2021年3月	分担
20	毛利嘉孝	ポストメディア文化研究の理論構築:創造産業論の日英比較を中心に	基盤研究(B)	2017年4月	2021年3月	代表
21	毛利嘉孝	プレーポストオリンピック期東京における世界創造都市の積層と接続に関する比	基盤研究(A)	2018年4月	2023年3月	分担

		較社会学				
22	毛利嘉孝	デジタルメディア時代の文化と生活様式の比較文化研究と社会学	国際共同研究強化(B)	2019年10月	2023年3月	代表
23	吉田寛	デジタルゲームにおける没入(イマージョン) 概念の美学的考察	基盤研究(C)	2020年4月	2023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	望月茂徳	インクルーシブなデジタルメディアの開発と検証: 障害のある人のための創造的な活動とリハビリテーションのデザイン	トヨタ財団 特定課題「先端技術と共創する新たな人間社会」	2020年4月	2022年3月	代表
2	望月茂徳	Resonant Webs: Innovations in Art Technology for Individuals with Disability	Australia-Japan Foundation grant (豪日交流基金助成金プログラム)	2020年1月	2022年12月	分担
3	Martin Roth	Data-based Infrastructure for Global Game Culture Research	DFG, German Research Foundation	2017年1月	2020年5月	分担
4	Martin Roth	Japan's videogames between the local and the global	German Academic Exchange Service (DAAD)	2017年5月	2020年12月	代表
5	Martin Roth	Japanese Visual Media Graph	DFG, German Research Foundation	2019年4月	2022年5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	該当なし。							