

2021年度 研究センター事業報告書

| | |
|---------|--------------|
| 研究センター名 | 立命館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。

【1】 定例研究会およびカンファレンス

コロナ禍が続く2021年は、8月に国際カンファレンス及び年間4回の定例研究会ならびに、2日間にわたる国際シンポジウム Digital Entertainment Conference 2022 をすべてオンラインで開催した。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。今年も、アンカンファレンス形式のアカデミックイベント「ゲームリサーチダンジョン」を2回開催し、新しい研究シーズを取り込むための研究発表の在り方をさらに模索した。なお、定例研究会は2020年度と比較して開催回数は減ったものの、当センターと他研究センターとの共催といった形での研究会も実施していることから研究発表における活動レベルは例年とほぼ同レベルとなっている。（これら詳細は「Ⅲ. 研究業績」の項目4参照。）

【2】 研究プロジェクトの推進

本学HPに記載の6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 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）
- ④ 国内外におけるゲーム産業の総合的研究（中村彰憲）
- ⑤ 難易度工学の確立に向けた総合的な研究（渡辺修司）
- ⑥ 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. 4」についてはコロナ渦の状況で発行が遅れているが2022年度春学期には発行予定である。

【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。2021年度は、23名（国内18名、国外5名）を受け入れた。

【5】 社会連携の推進

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、2021年度は、以下の取り組みを実施した。

- ① 政府系共同事業（令和3年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業 連携基盤強化事業におけるゲーム分野調査事業 2021年4月～2022年2月）② 政府系補助金（令和3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 2021年8月～2022年2月）
- ② 地域自治体（城陽市・京都市・京都府）等と市博物館展示や KyotoCMEX などに協力し、社会連携を推進した。

コロナ禍が続く中、2021年度もひきつづきオンラインにて国際カンファレンス Replaying Japan が開催された。RCGSは主催団体として主催校および他の共催団体と密接な打ち合わせを行い、コロナ禍におけるゲーム研究学会のオンライン開催のモデルケースとして取り組んだ。具体的には、ゲームユーザーになじみ深いコミュニケーションツール(Discord)を活用した発表進行や、仮想空間(Gather.Town)を活用した交流会などを実施し、世界各国からの参加者から高い支持を得ることができた。

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、2022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 | 中村 彰憲 | 映像学部 | 教授 |
| 運営委員 (12) | 福田 一史 | 先端総合学術研究科 | 授業担当講師 |
| | 細井 浩一 | 映像学部 | 教授 |
| | 稲葉 光行 | 政策科学部 | 教授 |
| | 井上 明人 | 映像学部 | 講師 |
| | Jeremy White | 情報理工学部 | 准教授 |
| | Martin Roth | 先端総合学術研究科 | 准教授 |
| | 宮脇 正晴 | 法学部 | 教授 |
| | 中村 彰憲 | 映像学部 | 教授 |
| | 斎藤 進也 | 映像学部 | 准教授 |
| | THAWONMAS Ruck | 情報理工学部 | 教授 |
| | 渡辺 修司 | 映像学部 | 教授 |
| | 上村 雅之 | 映像学部 | 教授 |
| 専門研究員 研究員 (2) 初任研究員 | Juhyung Shin | 先端総合学術研究科 | 初任研究員 |
| | PALIYAWAN Pujana | 総合科学技術研究機構 | 専門研究員 |
| 補助研究員・リ サーチアシス タント (1) | 毛利 仁美 | 文学研究科・RARA 学生フェロー | 博士後期課程 |
| | | | |
| 学内の若手研究者 大学院生 (16) | Moon JHee | 先端総合学術研究科 | 博士課程前期課程 |
| | 楊 思予 | 先端総合学術研究科 | 博士課程後期課程 |
| | 梁 宇熹 | 先端総合学術研究科 | 博士課程後期課程 |
| | 向江 駿佑 | 先端総合学術研究科 | 博士課程後期課程 |
| | 田中 俊太郎 | 先端総合学術研究科 | 博士課程前期課程 |
| | 松元 一織 | 先端総合学術研究科 | 博士課程前期課程 |
| | 江 葉航 | 先端総合学術研究科 | 博士課程後期課程 |
| | Huang Chushan | 先端総合学術研究科 | 博士課程前期課程 |
| | WEI Zhenao | 情報理工学研究科 | 博士後期課程 |
| | AGUNG Albertus | 情報理工学研究科 | 博士前期課程 |
| | ZHANG Yiming | 情報理工学研究科 | 博士前期課程 |
| | CHAIWONG Jaturawit | 情報理工学研究科 | 博士前期課程 |
| | SANGVANLOY Tannop | 情報理工学研究科 | 博士前期課程 |
| | 伊藤 聡子 | 情報理工学研究科 | 博士前期課程 |
| | JIA Hao | 情報理工学研究科 | 博士前期課程 |
| | SAVCHYN Roman | 情報理工学研究科 | 博士前期課程 |
| 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) (9) | 石田 明 | BKC 総合科学技術研究機構 | 客員教授 |
| | 西林 孝浩 | 文学部 | 教授 |
| | 奥出 成希 | 映像学部 | 教授 |
| | 竹田 章作 | 映像学部 | 教授 |
| | 飯田 和敏 | 映像学部 | 教授 |
| | 八重樫 文 | 経営学部 | 教授 |
| | 横光 健吾 | 総合心理学部 | 特任助教 |
| | 山本 貴光 | 先端総合学術研究科 | 講師 |
| | 山岸 典子 | グローバル教養学部 | 教授 |
| 客員協力研究員 (23) | 天野 圭二 | 星城大学 | 教授 |
| | Daniel D. Goering | Missouri State University | Assistant Professor |
| | Gualeni Stefano | University of Malta | Associate Professor |
| | 飯田 (今泉) 真緒 | 株式会社ダズ | 代表取締役 |
| | 犬伏 雅士 | 大阪大学 | 招聘教授 |
| | Joleen Blom | IT University of Copenhagen Media & Performance | Postdoctoral Researcher |
| | 川崎 寧生 | 立命館大学 | 授業担当講師 |
| | 北村 一真 | 任天堂株式会社 企画開発本部 | |
| | 小出 治都子 | 大阪樟蔭女子大学 | 講師 |
| | 小孫 康平 | 皇學館大学 | 特命教授 |
| | Magnus Pfeffer | Hochschule der Medien Stuttgart Information Management | 教授 |
| | 松永 伸司 | 京都大学 | 准教授 |
| | 村上 聡 | 京都芸術大学大学院 | 教授 |
| | 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 |
| | 尾鼻 崇 | 大阪国際工科専門職大学 | 准教授 |
| | 大谷 通高 | 総合地球環境学研究所 | 研究推進員 |
| | 齋藤 明宏 | 次世代 UI 研究所 情報学 | 所長メディア |
| | 新 清士 | デジタルハリウッド大学 | 准教授 |
| | 曾田 祐司 | 株式会社メタワークライフ | CEO |
| | Tosca Susana | Roskilde University | |
| | 内田 治宏 | マーザ・アニメーションプラネット株式会社 | |
| | 吉田 寛 | 東京大学大学院 | 准教授 |
| その他の学外者 (他大学教員・若手研究者等) | | | |
| | | | |
| | | | |
| 研究所・センター構成員 計 64 名 (うち学内の若手研究者 計 19 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。(2022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 | 混合研究法の手引き——トレジャーハントで学ぶ研究デザインから論文の書き方まで | 共著 | 2021年4月 | 遠見書房 | マイク・フェターズ, 抱井尚子, 河村洋子, 井上真智子, 尾島俊之, 本原理子, 榊原麗, エレン・ルビンスタイン | PP. 39~52 |
| 2 | 中村彰憲 | 2020年 中国ゲーム産業の現況 | 共著 | 2021年6月 | 角川アスキー総合研究所ファミ通ゲーム白書2021 | 北阪 幹生 | 334-339 |
| 3 | 中村彰憲 | 2020年 新興国ゲーム産業の現況 | 単著 | 2021年6月 | 角川アスキー総合研究所ファミ通ゲーム白書2021 | | 342-347 |
| 4 | 中村彰憲 | 第6章海外動向2 中国 | 単著 | 2021年9月 | デジタルコンテンツ協会デジタルコンテンツ白書2021 | | 144-149 |
| 5 | Roth, Martin | Japan's Media Culture between Local and Global: Current Perspectives on Regionality, Technology and Politics | 共著 | 2021年12月 | CrossAsia-eBooks | Yoshida, Hiroshi, Picard, Martin | 編集全般、Introduction (pp. 1 - 7) |
| | | | | | | Mühleder, Peter | 章: Playing out of bounds? Cross-platform community practice in and beyond Dark Souls (PP. 315~335) |
| 6 | 井上明人 | 環境問題を〈見える化する〉 | 共著 | 2022年3月 | 昭和堂 | 太田和彦, 藤枝侑夏, 大谷通高, 小田龍聖, 近藤康久, ハイマン マレー | PP. 141~156 |

| 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 | 中村彰憲 | 2021年: ゲーム業界パースペクティブ: File03 株式会社アニプレックス デジタル事業部 次長 外山 祐介 | 単著 | 2021年6月 | 角川アスキー総合研究所ファミ通ゲーム白書2021 | | 28-29 | |
| 2 | 中村彰憲 | 現地法人取材: BANDAI NAMCO Holdings CHINA CO., LTD. 新常態に適応し、新規IPも創出する段階へ BANDAI NAMCO Holdings CHINA CO., LTD. 冷泉弘隆 / 山田 大輔 | 単著 | 2021年6月 | 角川アスキー総合研究所ファミ通ゲーム白書2021 | | 340-341 | |
| 3 | 中村彰憲 | Interim Report on the Development of Shochiku Kyoto Studio VR Personal Tour System Using Unreal Engine 4 | 共著 | 2021年8月 | Replaying Japan 2022 Proceeding | | 72-75 | |
| 4 | ロート マーティン | 日本のビジュアルメディア領域のための知識グラフ提供へ [Creating a knowledge graph | 共著 | 2022年2月 | デジタルアーカイブ学会誌, 6巻1号 | プフェファー マグナス | PP. 31~34 | 招待論 |

| | | | | | | | | |
|----|-------------------------|---|----|----------|---|---|-----------------------|--------|
| | | for the domain of Japanese Visual Media] | | | | | | 文 |
| 5 | 藤原 正仁, ロート マーティ ン | ドイツにおけるゲームレー ティングシステム:USK と BPJM による青少年保護 | 共著 | 2021年6月 | シミュレーション&ゲー ミング31巻1号 | 藤原 正仁 | PP. 63~75 | 解説 |
| 6 | 藤原 正仁, 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5月 | デジタルゲーム学研究 14巻1号 | 藤原 正仁 | PP. 19~31 | 有 |
| 7 | Ruck Thawonmas | Difference in Perceived Similarity Between Humans and Machines: Case Study on Ukiyo-e Artworks | 共著 | 2022年3月 | ART RESEARCH, vol. 22- 2 | Zhenao Wei, Shizhe Wang, Pu jana Paliyawan | 8 pages | 有 |
| 8 | Ruck Thawonmas | A Card Game for Collecting Human-Perceived Similarity Data of Artwork Images | 共著 | 2022年1月 | IEEE Access, vol. 10 | Zhenao Wei, Pu jana Paliyawan | pp. 8103- 8111 | 有 |
| 9 | ターウォンマッ ト ラック | "アルツハイマー型認知症を早 期発見するための Minecraft のMODの提案 | 共著 | 2021年12月 | 芸術科学会論文誌, vol. 20, no. 5 | 伊藤聡子, パリ ヤワン プージャ ナー | pp. 254- 263, 2021 | 有 |
| 10 | Ruck Thawonmas | JUSTIN Sings: Adding a Musical-Style Narration Generator to an APGWAP That Collects Ukiyo-e Artworks Descriptions | 共著 | 2021年10月 | Proc. of the 10th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE) | Albertus Agung, Thanat Jumneanbun, Pu jana Paliyawan | pp. 421-422 | 有 |
| 11 | Ruck Thawonmas | Toward a PCG-Driven 3D Game for Preclinical Detection of Dementia | 共著 | 2021年10月 | Proc. of the 10th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE) | Tannop Sangvanloy, Pu jana Paliyawan, Kingkarn Sookhanaphibarn and Worawat Choensawat | pp. 711-712 | 有 |
| 12 | Ruck Thawonmas | Cuteness in JUSTIN: adding a virtual moderator for entertaining user in an audience participation game | 共著 | 2021年10月 | Proc. of the 10th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE) | Roman Savchyn, Pu jana Paliyawan | pp. 843-844 | 有 |
| 13 | Ruck Thawonmas | An Audience Participation Game with Difficulty Adjustment and Rap-Style Commentary Based on Audience Inputs | 共著 | 2021年10月 | Proc. of the 10th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE) | Yiming Zhang, Albertus Agung, Pu jana Paliyawan | pp. 845-846 | 有 |
| 14 | Ruck Thawonmas | Maze Game with Singing Interface to Fight Dementia | 共著 | 2021年10月 | Proc. of the 10th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE) | Jaturawit Chaiwong, Pu jana Paliyawan, Kingkarn Sookhanaphibarn and Worawat Choensawat | pp. 847-848 | 有 |
| 15 | Ruck Thawonmas | An Aerial Cinematographer AI for Settlements in Minecraft-Toward Their Crowd Assessment | 共著 | 2021年10月 | Proc. of the 10th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE) | Hao Jia, Pu jana Paliyawan | pp. 853-854 | 有 |
| 16 | 宮脇正晴 | 特許法102条3項の下での損 害額の算定 一事前のライセ ンス契約例がある場合の, 事 後的に見て妥当な実施料額の 検討 | 単著 | 2021年8月 | L&T別冊『知的財産紛争 の最前線 No. 7』 | | PP. 46-51 | 無 |
| 17 | 宮脇正晴 | 指定商品やその容器の立体的 形状のみからなる商標の商標 法3条1項3号・同条2項該 当性 | 単著 | 2022年4月 | L&T95号 | | pp. 40-48 | 単 著 |
| 18 | Koichi Hosoi | Preserving Japan: Saving Digital Games for Future | 単著 | 2021年6月 | University of Ss. Cyril and Methodius in | | 124~130 | 無 |

| | | | | | | | | |
|----|--------------|---|----|-------|--|--------|----------------|---|
| | | Generations | | | TrnavaActa Ludologica 4(1) | | | |
| 19 | 福田一史 | ビデオゲームの保存と目録 | 単著 | 2021年 | 情報の科学と技術 | | 366~371 | 有 |
| 20 | 福田一史 | ビデオゲームアーカイブにおける実物保存 | 共著 | 2022年 | デジタルアーカイブ学会誌 | 高見澤こずえ | 41~46 | 有 |
| 21 | 福田一史 | 国内のゲーム研究の動向: 書誌を用いた計量的分析 | 単著 | 2022年 | 日本デジタルゲーム学会 第12回年次大会予稿集 | | 94~97 | 無 |
| 22 | 毛利仁美 | ゲーム研究における小学館の学年別学習雑誌の役割に関する考察 | 単著 | 2022年 | アート・ドキュメンテーション研究 No. 29 | | 17~33 | 有 |
| 23 | Jeremy White | The Opinions and Perceptions of K1-3 Parents in Relation to BYOD Implementation in Japanese Kindertartens | 単著 | 2022年 | International Journal of TESOL & Education | | 2巻1号, pp. 1-22 | 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 | 中村彰憲 | Gundam and the birth of the Real Robot Media Ecology | 2021年6月 | Mechademia International Conference: Kyoto 2021 | |
| 2 | 中村彰憲 | グローバルゲーム業界最前線 2021—ニューノーマル時代を先行する欧米中に日本企業は如何に適應すべきか | 2021年8月 | コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス 2021 (CEDEC2021) | 北阪幹生 上床光信 |
| 3 | 中村彰憲 | キャラクター経済圏とIPクリエイションの視点から望む、ニューノーマル時代におけるメディアミックスの新パラダイム | 2021年8月 | コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス 2021 (CEDEC2021) | イシイジロウ 中山淳雄 |
| 4 | 中村彰憲 | Interim Report on the Development of Shochiku Kyoto Studio VR Personal Tour System Using Unreal Engine 4 | 2021年8月 | Replaying Japan 2021 | Seiki Okude |
| 5 | Roth, Martin | Japanese Visual Media Graph - Bündelung des Wissens von Fan-Gemeinschaften in einem domänenspezifischen Knowledge Graph | 2022年3月 | DHd2022 | Pfeffer, Magnus, Zoltan Kacsuk |
| 6 | Roth, Martin | GamifiNation. Historical characters in the Japanese musō game Sengoku BASARA | 2021年6月 | Mechademia 2021 | Picard, Martin |
| 7 | Roth, Martin | Under the radar - Visualizing the spatial complexity of "Japanese" console videogames | 2021年8月 | Replaying Japan 2021 | |
| 8 | Roth, Martin | デジタルゲームにおける『遊び』『集まれ動物の森』を例に | 2021年6月 | カルチュラル・タイフーン 2021 | |
| 9 | 宮脇正晴 | Intellectual Property Law Issues Relating to Using Characters in Theme Parks | 2022年3月 | DIEG 2022 March 6 "Panel Discussion: Uncharted territory: Play culture and its prospects explored in Theme parks " | |
| 10 | 斎藤進也 | 京都ストリート文化アーカイブ- 街を彩った大衆文化の記憶とその可視化- | 2021年7月 | ARC days、立命館大学アート・リサーチセンター | |
| 11 | 斎藤進也 | AIとゲームシステムによる『遊べる京都文化資源アーカイブ』の構築 | 2021年7月 | ARC days、立命館大学アート・リサーチセンター | 岡田陸 |
| 12 | 斎藤進也 | 京都の大衆音楽のルーツを辿る ~バンヒロシ大学 in 立命館大学~ | 2022年1月 | 第98回 国際ARCセミナー、立命館大学アート・リサーチセンター | バンヒロシ、 竹田章作 |
| 13 | 斎藤進也 | 京都ストリート文化アーカイブ- 街を彩った大衆文化の記憶とその可視化- | 2022年2月 | 「日本文化デジタル・ヒューマニティーズ拠点」プロジェクト 成果報告会、立命館大学アート・リサーチセンター | 竹田章作 |
| 14 | Koichi Hosoi, | Activities to preserve and utilize Games in Kyoto and | 2022年3月 | Activities to preserve and utilize Games in Kyoto and Ritsumeikan from 1998 to 2022 | |

| | | | | | |
|----|-----------------|---|----------|---|--|
| | Hitomi Mohri | Ritsumeikan from 1998 to 2022 | | | |
| 15 | 福田一史 | 国内のゲーム研究の動向: 書誌を用いた計量的分析 | 2022年 | 日本デジタルゲーム学会第12回年次大会 | |
| 16 | 稲葉光行 | 「創造と学習を横断する遊びプロジェクト-II」成果報告 | 2014年9月 | ARC Days 2021 | 宮本敬太 |
| 17 | Mitsuyuki Inaba | Ten Years of Dialogue: Reflecting on Replaying Japan | 2021年8月 | Replaying Japan Conference 2021 | Koichi Hosoi, Rachael Hutchinson, Akinori Nakamura, Jérémie Pelletier-Gagnon, Geoffrey Rockwell and Mimi Okabe |
| 18 | 稲葉光行 | 「創造と学習を横断する遊びプロジェクト-II」成果報告 | | 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」・「日本文化デジタル・ヒューマニティーズ拠点」プロジェクト/2021年度成果発表会 | シン・ジュヒョン, 宮本敬太 |
| 19 | 井上明人 | アルゴリズムを批評するために | 2021年5月 | IT 批評 | |
| 20 | 井上明人 | Preservation Videogame Roundtable | 2021年8月 | 2021 Replaying Japan | Akinori NAKAMURA, Masaharu MIYAWAKI, Jin Ha Lee, Henry E Lowood |
| 21 | 井上明人 | Theme Park Studies in Japan | 2021年8月 | 2021 Replaying Japan | Martin Roth, T. L. Taylor, Akinori Nakamura, Yasuo Kawasaki |
| 22 | 井上明人 | ゲーム言説を通じた日独間の若者文化の比較 | 2021年2月 | 第6回若者文化シンポジウム「現代文化にみる東西の交流」 | |
| 23 | Jeremy White | Digital stories as an expression of experience | 2021年10月 | (Invited Speaker) ICETC 2021 | |
| 24 | Jeremy White | Moving towards a 2020s game jam definition | 2022年1月 | Asia CALL 2021 | |
| 25 | Jeremy White | The Opinions and Perceptions of K1-3 Parents in Relation to BYOD Implementation in Japanese Kindergartens | 2022年1月 | Asia CALL 2021 | |

| 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 | 第1回定例研究会：ゲーム研究における理論的研究の位置づけを考える | オンライン | 2021年6月 | 20名 | なし |
| 2 | 第87回国際ARCセミナー | オンライン | 2021年6月 | 30名 | 「ゲーム保存」がテーマ。アトリサーチセンターと共催 |
| 3 | ゲームリサーチダンジョン03 | オンライン | 2021年7月 | 30名 | なし |
| 4 | 第88回国際ARCセミナー | オンライン | 2021年7月 | 30名 | 「ゲーム保存」がテーマ。アトリサーチセンターと共催 |
| 5 | 第2回定例研究会：シリアスゲームはどのように受容されてきたのか | オンライン | 2021年10月 | 20名 | なし |
| 6 | ゲーム・スタディーズのフロンティア | 衣笠キャンパス | 2021年12月 | 50 | 山岡記念財団 |
| 7 | Historica XR | ハイブリッド（京都府文化博物館） | 2022年1月 | 40名 | 京都ヒストリカ国際映画祭実行委員会、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（KCROP）、京都府、公益財団法人京都産業21、京都の未来を拓く次世代産業人材活躍プロジェクト推進協議会と共催 |
| 8 | Digital Entertainment Conference 2022: Advancing Digital Game Research Beyond COVID-19 | オンライン | 2022年3月 | 40名 | ITコンソーシアム京都（クロスメディア部会）、デジタルアーカイブ学会（JSDA）「関西支部」、日本デジタルゲーム学会（DiGRA Japan）と共催 |

| | | | | | |
|----|---|-------|---------|-----|---|
| 9 | 第3回定例研究会：ファンタジーを変えたゲームたち——日本におけるゲームの文化的影響に関して—— | オンライン | 2022年3月 | 20名 | なし |
| 10 | 第4回定例研究会：日本のゲームセンターに対する学術的研究の展望と課題—報告者の博士研究を中心に— | オンライン | 2022年3月 | 15名 | 日本デジタルゲーム学会と共催 |
| 11 | IEEE Consumer Technology Society, Entertainment and Gaming Technical Committee Talk | オンライン | 2022年3月 | 40名 | IEEE Consumer Technology Society と共催 |
| 12 | 「三国志 水魚之交」オンライン講演会 | オンライン | 2022年3月 | 15名 | 展示に資料提供。立命館大学アート・リサーチセンター、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」と共催 |

| 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 | 井上明人 | 社会を考えるためのゲーム | 立命館土曜講座 | 2021年7月 |
| 2 | 井上明人 | 「ゲーム」とは何か | 慶應義塾大学 教養研究センター 実験授業「ゲーム学」 | 2021年10月 |
| 3 | 井上明人 | アルゴリズムを批評するために | 国際大学 GLOCOM 六本木会議 | 2021年10月 |
| 4 | 斎藤進也 | 天折写真家・相見明 眠るフィルム群 大学でデジタル保存 | THE KYOTO (Web ジャーナル) https://www.kyoto-np.co.jp/articles/thekyoto/666490 | 2021年10月1日 |
| 5 | 斎藤進也 | 遺品フィルム 立命大がデジタル化 NYで32歳事故死 京都出身写真家・相見明 | 京都新聞、2021年10月21日朝刊7面 | 2021年10月21日 |
| 6 | Ruck Thawonmas and Pujana Paliyawan | 講演：Towards Entertaining Fighting-Game Gameplay by AI | IEEE Consumer Technology Society, Entertainment and Gaming Technical Committee Talk (Zoom) | 2022年3月4日 |
| 7 | 渡辺修司 | 京都府 京都デジタルアミューズメントアワードゲーム・インタラクティブ部門賞 (Picture Project) | 京都デジタルアミューズメントアワード | 2022年3月12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 |
| 1 | 藤枝 侑夏, 井上 明人, 太田 和彦 | ゲーム学会 (GAS) 第19回ゲームコンペ | 最優秀賞 | コモنزの悲喜劇 | 2022年3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 | THAWONMAS Ruck | 健康促進型ライブ配信コンテンツの自動生成機能と観戦者参加向上機能の開発 2021年度：1,560千円 | 基盤研究(C) | 2019年4月 | 2022年3月 | 代表 |
| 2 | 斎藤進也 | インタラクティブCG技術を用いた質的調査法の拡張に関する研究 2021年度：1040千円 | 基盤研究(C) | 2020年4月 | 2023年3月 | 代表 |
| 3 | 渡辺修司 | ゲーム芸術とアニメ芸術の倫理 社会的義務の記録と実装 2021年度：910千円 | 挑戦的研究(萌芽) | 2020年8月 | 2023年3月 | 代表 |
| | 斎藤進也 | | | | | 分担 |
| 4 | 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 2021年度：3,770千円 | 基盤研究(B) | 2020年4月 | 2025年3月 | 代表 |
| | THAWONMAS Ruck | | | | | 分担 |
| | 細井浩一 中村彰憲 | | | | | |
| 5 | 細井浩一 | 日本文化資源としてのゲームデータベースのデータ設計と継続的構築に関する研究 2021年度：1,820千円 | 基盤研究(C) | 2021年4月 | 2024年3月 | 代表 |
| | 福田一史 | | | | | 分担 |
| - | 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 | 基盤研究(C) | 2022年4月 | 2026年3月 | 分担 |

| | | | | | | |
|--|--|---------------------|--|--|--|--|
| | | の構築 2022年度: 1,560千円 | | | | |
|--|--|---------------------|--|--|--|--|

| 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 |
| - | 井上明人 | 「ゲームプレイによる空間認知能力の変容について実証研究」11万円 | 中山隼雄財団 助成研究 (B) | 2022年3月 | 2023年2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 |
| | | | | | | | | |