



教員紹介

経営学部

天野 圭二 AMANO Keiji

職位	教授
最終学歴	立命館大学大学院国際関係研究科研究科博士課程修了
職歴	立命館大学国際関係学部助手、星城大学講師、同准教授を経て現職
学位	修士（国際関係学）
資格（免許）、認定	
担当科目（学部）	クリエイティブ産業論、シリアスゲーム演習、データサイエンス、異文化理解演習、ICT 応用演習、ゼミナール
担当科目（大学院）	
学生へのメッセージ	人間は考える葦であるという言葉があります。 私は、人間は葦とは異なり「考えることができる」がゆえに、単に生きながらえている存在ではないので、「考えること」を放棄してはいけないという意味だと考えています。 「考えること」は知識を得ることにつながります。仲間と考え、表現し、刺激しあう中で「知は力なり」であることを実感できるような大学生活を送ってください。
研究内容	日本のクリエイティブ産業史に見るゲームとゲーミングのルドミックス。
研究分野キーワード	クリエイティブ産業 / テレビゲーム / アミューズメント / ポップカルチャー
URL	http://researchmap.jp/read0112958
著書	1) Micky Lee, Peichi Chung eds. (分担執筆, 範囲:Representations of Play: Pachinko in Popular Media) Media Technologies for Work and Play in East Asia: Critical Perspectives on Japan and the Two Koreas, Bristol University Press, pp.253-267, 2021 2) 小林信重編著 (分担執筆, 範囲:第6章 ゲーム研究の多様なアプローチ)、『デジタルゲーム研究入門: レポート作成から論文執筆まで』、ミネルヴァ書房、pp214-215、2020 年 3) 天野圭二「欧州共通運輸政策における自然環境情報の有効利用への課題」安

- 1) 天野圭二 (2020) "Replaying Japan 2017, 2018, 2019", デジタルゲーム学研究 13(1), 39-42.
- 2) Rockwell, G., **Amano, K.** (2019). "Pachinko", Journal of the Japan Association of Digital Humanities, Vol.4 No.1, 72-89.
- 3) 天野圭二 (2017). DiGRA 2017 参加記, デジタルゲーム学研究, 10(1), 43-47.
- 4) 天野圭二 (2016). 第4回国際日本ゲーム研究カンファレンス-Replaying Japan 2016-, デジタルゲーム学研究, 9(1), 54-57.
- 5) 天野圭二 (2016). 2015 カナダゲーム研究学会研究大会, デジタルゲーム学研究 8(1&2), 37-40.
- 6) Rockwell, G., **Amano, K.** (2015). "Pachinko: A game studies perspective", Kinephanos, 5, 161-174.
- 7) 野村淳一・天野圭二 (2015). ゲームを用いた経営学教育の実践と課題, 星城大学経営学部研究紀要, 15, 1-12.
- 8) 大浦智子・竹田徳則・木村大介・富山直輝・古澤麻衣・天野圭二 (2015). 健康サロンに参加する高齢女性における認知機能低下の有無と健康情報ニーズとの関連, 作業療法ジャーナル, 49(8), 861-867.
- 9) 野村淳一・天野圭二 (2014). 経営学部におけるゲーム関連の卒業研究－シリアスゲームとゲーミフィケーション－, デジタルゲーム学研究, 7(1), 25-26.
- 10) 野村淳一・天野圭二 (2014). 経営シミュレーションゲームを用いた経営学教育の授業設計, 日本デジタルゲーム学会 2013 年次大会予稿集
- 11) 天野圭二 (2013). グローバリゼーションのなかのビデオゲーム：フィンランドにおけるゲーム産業振興の現状と課題, 国際言語文化研究, 24(2), 109-119.
- 12) 野村淳一・天野圭二 (2013). 経営シミュレーションゲームを用いた経営学教育の授業設計, 日本デジタルゲーム学会 2013 年次大会予稿集
- 13) 野村淳一・天野圭二 (2012). DiGRA Nordic 2012 参加記－ワークショップおよびゲーム関連イベントを中心に－, デジタルゲーム学研究, 6(2), 53-56.
- 14) 野村淳一・天野圭二 (2010). デジタルゲームを活用したシリアスゲームによる経営学教育実践の試行, 日本情報経営学会第 61 回大会予稿集, 61, 51-54.
- 15) 天野圭二 (2009). e-University における教学用 ICT システムの支援ツール, 星城大学研究紀要, 8, 21-47.
- 16) 天野圭二 (2007). e-University における教職員学生間の情報共有-イントラブログ運用実験報告, 星城大学研究紀要, 4, 151-164.
- 17) 天野圭二・燈田順子 (2005). 「場」を動かすナレッジ・イネープリング－フィンランドの産業クラスターモデル, 2006 年度組織学会年次大会報告要旨集, 19-24.

	18) 天野圭二 (2004). オンラインクイズによるドリル学習の教育効果の測定, オフィスオートメーション 第49回全国大会予稿集, 55-58. 19) 天野圭二 (2004). 電子問題集によるドリル学習とその効果, 平成16年度情報処理教育研究集会講演論文集, 50-53. 20) 天野圭二 (2003). オンラインクイズによる理解度調査・出欠管理, 平成15年度情報処理教育研究集会講演論文集, 477-480. 21) Amano, K. (1998). Environmental Governance in Europe: Atmospheric Emission of Acidifying Substances and Its Consequences. (Unpublished master's thesis). Ritsumeikan University, Kyoto. 22) Amano, K. (1998). Regional Integration Theory and Complex Governance Model in Contemporary Europe., 日本平和学会(編) 平和研究セミナー論集, 1, 33-40
学会発表	1) Amano, K., Okabe, T. and Rockwell, G., (2022), Educational Initiatives and CSR in Japanese Game Companies, Replaying Japan 2022 (2022/8/27, Online, Ritsumeikan University) 2) Amano, K., Okabe, T. and Rockwell, G., (2021), Moral Management in Japanese Game Companies, Replaying Japan 2021 (2021/8/12, Online, University of Alberta) 3) Amano, K., Okabe, T. and Rockwell, G. (2021), The Rise and Fall of Popular Amusement: Operation Space Invaders Shoot Down, Replaying Japan 2021 (2021/8/12, Online, University of Alberta) 4) Amano, K., Rockwell, G. and Okabe, T. (2020), Ethics and Gaming: A Content Analysis of Annual Reports of the Japanese Game Industry, Replaying Japan 2020 (2020/8/11, Online, University of Liege) 5) Rockwell, G., Amano, K. (2019). The End of Pachinko, Replaying Japan 2019 (2019/08/10, Kyoto, Japan). 6) Rockwell, G., Ly, K., Whistance-Smith, G., Okabe, T. & Amano, K. (2019). Work Culture in Early Japanese Game Development, Replaying Japan 2019 (2019/08/11, Kyoto, Japan). 7) Amano, K., Rockwell, G. (2018). Gambling as Play: the Case of Pachinko, Replaying Japan 2018 (2018/08/20, Nottingham, UK). 8) Amano, K. (2018). Pachinko from multifaceted viewpoints, DiGRA 2018, (2018/07/25, Turin, Italy). 9) Amano, K., Rockwell, G. (2017). On the Infrastructure of Gaming: the Case of Pachinko, Replaying Japan 2017 (2017/08/22, Rochester, USA). 10) Amano, K. (2017). History of Pachinko - Representations in Novels, Films and Essays, DiGRA 2017 (2017/07/06, Melbourne, Australia).

- 11) **Amano, K..** (2016). Pachinko and the Western and Japanese Imagination of Dystopic Japan, Society for Utopian Studies Annual Conference 2016, (2016/10/29, St. Petersburg, USA).
- 12) **Amano, K..**, Rockwell, G. (2016). Representation of Play: Pachinko in Japan, Replaying Japan 2016 (2016/08/16, Leipzig, Germany).
- 13) Amano, S., Sakakibara, K., Matsunaga, K., **Amano, K..** (2016). Disaster Games from Anthropological Aspects - A Study of User Experiences of Zettai Zetsumei Toshi Series, Replaying Japan 2016 (2016/08/15, Leipzig, Germany).
- 14) Rockwell, G., **Amano, K..** (2016). (Re)presenting Play: Games/Cinema, Canadian Game Studies Association Annual Conference 2016 (2016/06/03, Calgary, Canada).
- 15) **Amano, K..**, Rockwell, G. (2015). Pachinko: Evolution in parlour and in video game, Canadian Game Studies Association Annual Conference 2015 (2015/06/03, Ottawa, Canada).
- 16) **Amano, K..**, Rockwell, G. (2015). On the Play of Yakumono: The Evolution of Audiovisual Effects in Pachinko, Replaying Japan 2015 (2015/05/22, Kyoto, Japan).
- 17) **Amano, K..**, Rockwell, G. (2014). Pachinko Videogames from the Famicom to the iPhone, Replaying Japan 2014 (2014/08/22, Edmonton, Canada).
- 18) **Amano, K..**, Nomura J. (2014). Practical Use of Console Games in Business Administration Education: Course design, Evaluation method and Guidelines for selecting appropriate console games, Replaying Japan 2014 (2014/08/21, Edmonton, Canada).
- 19) 野村淳一、**天野圭二**「経営シミュレーションゲームを用いた経営学教育の授業設計」日本デジタルゲーム学会 2013 年次大会 (2014/03/10, 函館)
- 20) **Amano, K..**, Rockwell, G. (2013). Pachinko: A Game Studies Perspective, Canadian Game Studies Association Annual Conference 2013 (2013/06/05, Victoria, Canada)
- 21) **Amano, K..**, Rockwell, G. (2013). Pachinko: Adaptation in the Game Industry, Replaying Japan 2013 (2013/05/25, Kyoto, Japan).
- 22) **Amano, K..** (2011). Video Games in the age of Globalization, 立命館大学国際言語文化研究所連続講座「グローバル・ヒストリーズ」 (2011/10/28, Kyoto, Japan).
- 23) **Amano, K..** (2008). Learning" in the age of knowledge based society., Special Lecture at Business College of Shanxi University (2008/11, Shanxi, China).

	24) Tohda, J., Amano, K., Norikumo, S., Creating Knowledge and Synthesizing Capability of Application., Creative Futures Conference 2007 (2007/10/11, Pori, Finland). 25) Amano, K.. (2007). "Knowledge creation in the Advanced Network Society: The Challenges of ICT in the small Univ" Brain Korea 21 Seminar 2007, (2007, Nagoya, Japan). 26) 山田正人、燈田順子、天野圭二(2005)「大学の地域戦略と e-University」オフィスオートメーション学会第 50 回大会 (2005、札幌) 27) 山田正人、燈田順子、天野圭二「大学の地域戦略と"e-都市"」オフィスオートメーション学会第 51 回 (2005、大阪) 28) 燈田順子、天野圭二「「場」を動かすナレッジ・イネーブリングーフィンランドの産業クラスターモデル」2006 年度組織学会年次大会 (2005、横浜) 29) 天野圭二「電子問題集によるドリル学習とその効果」文部科学省平成 16 年度情報処理教育研究集会 (2004、名古屋) 30) 天野圭二「オンラインクイズによるドリル学習の教育効果の測定」オフィスオートメーション学会第 49 回全国大会 (2004、久留米) 31) 天野圭二、細井真人「e-ラーニングによる教材・成績管理」オフィスオートメーション学会第 47 回全国大会 (2003、姫路) 32) 天野圭二「オンラインクイズによる理解度調査・出欠管理」文部科学省平成 15 年度情報処理教育研究集会 (2003、北海道) 33) 天野圭二「Trans European Network 構築における環境情報利用の展望と課題」日本平和学会平和研究セミナー第 4 回 34) 天野圭二「90 年代の EU における地方自治体の環境政策：Sustainable Cities Project を中心に」日本平和学会平和研究セミナー第 2 回 (1998、名古屋)
社会的活動 (公開講座・講演・ 国際交流など)	【現在の行政・学協会関係委員職】 1) 東海市行政改革推進委員会委員長 2) 日本デジタルゲーム学会 国際委員 3) Replaying Japan Organizing Committee 【学協会関係の過去の委員歴】 1) Replaying Japan Replaying Japan 2019 Programme Committee Chair 2) Digital Games Research Association DiGRA 2019 Local Organizing Committee 3) 日本デジタルゲーム学会 2016 年次大会実行委員長

【行政関係の過去の委員歴】

- 1) 東浦町社会教育委員
- 2) 知多市家庭用収集ごみ有料化検討委員会 委員長
- 3) 東海市環境審議会
- 4) 東海市緑化審議会
- 5) 東海市公害防止協議会
- 6) UNIVAS 設立準備委員会 作業部会委員

【招待講演】

- 1) **Amano, K.**, (2012) "General situation of digital serious games in Japan; e-learning in Japan." フィンランド国家技術庁 (Learning Solutions programme) セミナー、2012.02.27
- 2) **Amano, K.**, (2012) "Japanese game software industry for mobilephone/smartphone." フィンランド国家技術庁 (Learning Solutions programme) セミナー、2012.02.27
- 3) **Amano, K.**, (2012) "General situation of digital serious games in Japan" ヘルシンキ大学 CICERO ラーニング特別セミナー、2012.02.28
- 4) **Amano, K.**, (2012) "Practical use of serious games using consumer gaming console in higher education" アールト大学メディアファクトリー特別セミナー、2012.02.29
- 5) **Amano, K.**, (2012) "Serious Games as an educational tool: Methodology and evaluation" ユバスキュラ大学アゴラ・ゲーム・ラボ特別セミナー、2012.03.02

【模擬講義等】

- 1) **天野圭二・野村淳一** (2012) 「シリアスゲームによる学びと問題解決」愛知県主催「高校生のための「あいちの大学『学び』フォーラム」2012.12.15
- 2) **天野圭二** (2013) 「テレビゲームの未来：遊びを考える経営学」2013.7.20 フロムページ主催、文部科学省後援「夢ナビ・ライブ」
- 3) 担当講義「シリアスゲーム演習」愛知学長懇話会 単位互換授業対象授業 2013 年～

その他