
目次

小特集「上村雅之と遊び」

<小特集「上村雅之と遊び」>に寄せて

- 細井 浩一 10
- Developing of Video Game Controller Button Operation Recording System and Its Application to Video Game Play Archiving
..... Masayuki Uemura, Takashi Obana, and Yasuhira Komago 19
- メタバース上での「遊び」を媒介とした日本文化学習支援に関する研究
..... 稲葉 光行, 細井 浩一, ラック・タウオンマツト, 中村 彰憲, 上村 雅之 27

原著論文

- Speedrunning Terminology for Translation and Interpreting
..... Benjamin W. Listen 37
- Investigation of Japanese Social Games Management on Twitter: Finding the Optimal Solution
..... Kuan CHEN and Yuhsuke Koyama 49
- Compiling, connecting, transforming: The role of fantasy bestiaries in the transmedial diffusion and appropriation of foreign imaginaries in Japan
..... Jessy Escande 65
- 「Battlefield 4」に対する中国政府とプレイヤーの取り組み: 「脆いゲームプレイ」の再創造
..... 楊 思予 81
- ゲーム、実況者、視聴者の関係性からみるゲーム実況生放送の構造
..... 根岸 貴哉 91
- Framing American Space: Everyday Brutality in No More Heroes
..... Gregory Whistance-Smith 99
- ゲームプレイはいかにして物語になるのか
..... 倉根 啓 109
- Learning to Make Sense of Japan in Video Games: How the Educational Affordances of Japan-Related Video Games Inform Their Interpretation
..... Nökkvi Jarl Bjarnason 121
- Otocky: Adventures in Improvisational Musicking
..... Costantino Oliva 135
- ### 研究ノート
- ビデオゲームを題材にした「メディアと文化」の授業実践と評価
..... 小孫 康平 149

「ゲーム」としてのパチンコに関する検討：演出の変遷を中心に	福井 弘教	161
オンラインでのシリアスゲームの共同制作過程の特徴：シリアスボードゲームジャムの事例から	太田 和彦, 高倉 暁大, 松岡 祐子, 高田 陽, 辻田 幸広, 村上 雅彦, 石川 武志, 飯田 和敏	2021 173