

---

---

## 目 次

---

### 原著論文

- ビデオゲームのストーリーは非整合的なのか  
..... 倉根 啓 11
- eSports in Tourism Education: A Study of Student Attitudes and Career Prospects in the MICE Industry  
..... Eric Hawkinson 21
- Media Imaginaries of Game Centers in Japanese Digital Games and Popular Media  
..... Vincenzo Idone Cassone 29
- A consideration of recent developments in academic research of the Japanese digital game industry  
..... Marc Llovet-Ferrer 41
- Examination of Use of AI in Managing Digital Communities: By Using Avatars for Experiential Learning for Beginners in Programming and Support by Generative AI  
..... Shinya Miyagawa, Mamoru Endo, 55  
Mayu Urata, Takami Yasuda
- A Nation of Economics and Electronics: Curated Expressions of Post-1945 Japanese History in Sid Meier's Civilization VI  
..... Michael Pennington 61
- 「サイバーWW1」: 『Battlefield 1』におけるチーターをめぐるプレイヤー集団間の衝突の分析  
..... 楊 思予 75
- 個人的なものとしてのゲームのプレイ: 卓越的プレイ、プレイスタイル、自己実現としての遊び  
..... 上野 悠 85
- おもちゃ的自己: 存在のモードの美学  
..... 難波 優輝 97

### 研究ノート

- 競馬と競艇のゲーム特性 —各競技の差異に着目して—  
..... 福井 弘教 111
- ビデオゲームに対する親の態度と小学生の使用に関する認識 —日中の大学生の調査から—  
..... 小孫 康平 123
- ゲーム産業におけるゲーム開発資料保存活動  
..... 三宅 陽一郎, 131  
坂田 新平, 藤本 広貴, 小林 一弘, 松永 圭一郎, 阿部 拓人

翻訳

AI in DRAGON QUEST IV: Game AI technologies from the Two Interviews with Creators

..... Youichiro Miyake, 139

Shinpei Sakata