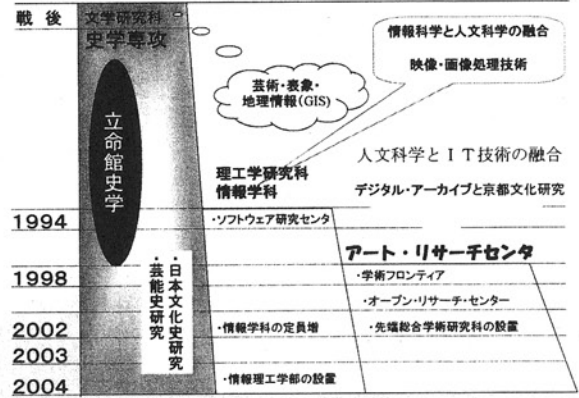


21世紀COEプログラム  
「京都アート・エンタテインメント創成研究」

八村広三郎  
立命館大学 理工学研究科

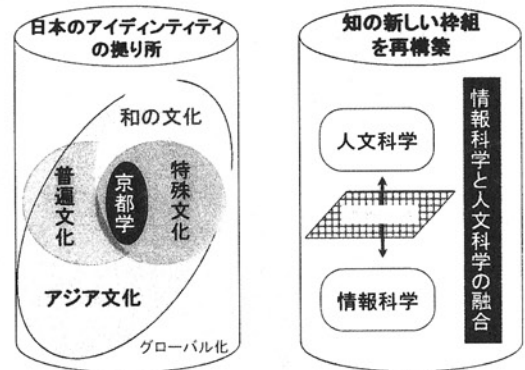
立命館大学における史学とIT(年表)



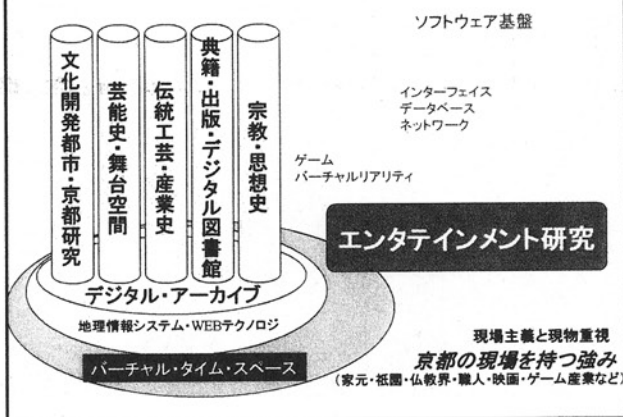
21世紀COE  
「京都アート・エンタテインメント創成研究」

- 立命館「史学」の伝統 … 京都学
- 芸能・芸術研究: アート
- ゲーム、映画: エンタテインメント
- 情報技術(IT)による増強と創成
- 強力な「文理融合」研究プロジェクト
  - 文学研究科 16人
  - 政策科学研究科 2人
  - 理工学研究科 13人
  - アート・リサーチセンター
  - 招聘教員、客員教員

< 拠点形成の目的 >



研究内容



技術的課題

- メディア処理技術
- シミュレーション、ゲーム技術
- マルチメディア・データベース
- 仮想現実感
- Webによる情報共有
- ヒューマンインタフェース
- 情報基盤技術

## 情報学からの視点

- 人文学における情報の特性
  - 個別性
  - 複雑性
  - 曖昧性
  - 不規則性
- 「アート」を扱う技術レベル: 高品位、高精度
- 効率から豊かさ・楽しさの追求へ

学術的・社会的意義

デジタル

エンタテインメント

歴史・芸術・文化

情報科学の課題  
効率のみの情報学  
↓  
効率から  
豊かさ・楽しさへ

知的協調空間

人文科学の課題  
査査型閉鎖的研究  
↓  
公開型・交流型  
の知の在り方

情報  
世界への  
発信

世界との  
人材  
交流

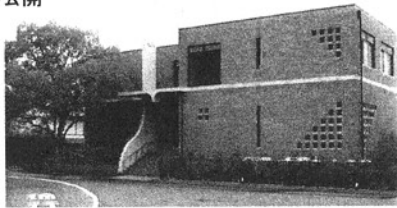
研究  
地域  
連携  
型  
サテライト  
研究所

産学  
協同  
型  
研究  
自立研究を志向する研究

ネットワーク・IT技術による  
知的情報コミュニケーション

## 立命館大学アート・リサーチセンター

- 1998年 京都衣笠キャンパスに設立
- 「文」と「理(IT)」の融合拠点
- 文化・芸術のデジタルアーカイブ化の研究
  - 特に、無形文化財の保存、解析
  - データの公開



## デジタル・アーカイブ

- 歴史文化資源のデジタル化
  - 保存・継承・流通
- 平面的なもの
  - 絵画、写真、古文書、出版物
- 立体的なもの
  - 彫刻、建築物、土器、遺構
- 無形文化財(時間的なもの)
  - 音楽
  - 舞踊



archives — 公開アーカイブズ — archives

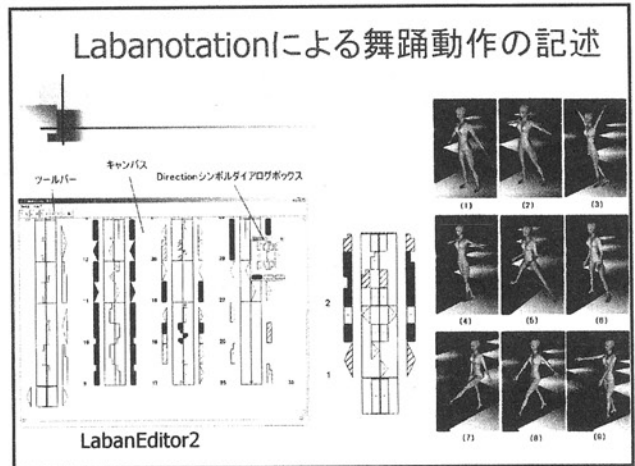
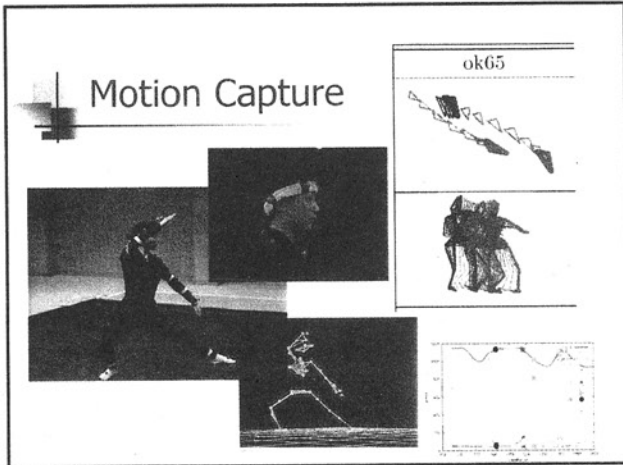
- ARC公開電子テキストアーカイブズ ●  
電子テキストアーカイブズ (デジタルテキスト閲覧システムから検索できます)
- ARCプロジェクト公開データベース ●  
ゲームアーカイブプロジェクト / ファミコンソフト一覧  
エンタテインメント・デジタルアーカイブプロジェクト / 可知納書院  
京都府立総合資料館 / 江戸歌舞伎興行年表  
京都府立総合資料館 / 歌舞伎役者データベース  
京都府立総合資料館 / 第三期役者評判記役者移動データベース  
京都府立総合資料館 / 日本演劇を中心とする研究文献目録  
テキストとイメージプロジェクト / 古典籍を中心とする書籍閲覧システム  
テキストとイメージプロジェクト / デジタルテキスト閲覧システム  
テキストとイメージプロジェクト / 舞臺市糸井文庫閲覧システム
- 寄託公開データベース ●  
土田南兵衛(寄託) / 歌舞伎・浄瑠璃役名データベース  
長崎県立総合資料館(寄託) / 香取園書庫蔵書目録～和歌巻～

立命館大学ARC浮世絵検索システム(研究用)



エントランス

○利用に当たって



- ### シンポジウムの開催 (情報系分のみ)
- PCクラスタシンポジウム
  - モーションキャプチャシンポジウム2003
  - デジタルアートエンタテインメントの創成
  - モーションキャプチャシンポジウム2004
  - じんもんこん2004
  - 本シンポジウム