

報告書の刊行にあたって

本学の 21 世紀プログラム「京都アート・エンタテインメント創成研究」は、3 年目での中間評価を経て、現在、4 年目の活動に入っております。各サブ・プロジェクトは来年度に迫ってまいりました最終年にむけて、研究活動をいっそう活発化させるとともに、一方では、プロジェクト全体での研究集約にむけての活動も続けているところです。

さて本報告書は、昨年度末に二日間に亘って行いました、サブ・プロジェクト研究報告会の内容を集約したものです。この報告会の目的は、各サブ・プロジェクトの活動内容と研究成果をプロジェクト全体で共有し、そして自らのサブ・プロジェクトの活動に反映させるとともに、さらに研究の質的向上を計っていくところにあります。とりわけ、「京都アート・エンタテインメント創成研究」は、30 近いサブ・プロジェクトが活動し、また研究方法として人文科学と情報科学とを融合させた学際的な研究の確立を目指しておりますだけに、互いの情報交換と研究成果の共有は、欠かすことのできないものと考えております。

本報告書ではそうしたサブ・プロジェクトの研究内容と、研究の状況、さらには今後の展開などを述べております。問題点や課題など多々あるかと思いますが、どうか忌憚のないご意見をお寄せいただきますとともに、本プロジェクトの活動に対して、更なるご支援のほどを、お願い申し上げたく存じます。

2005年4月

立命館大学COE「京都アート・エンタテインメント創成研究」

拠点リーダー 川嶋將生