

# Web活用技術研究班

研究班リーダー

稲葉 光行

(立命館大学大学院政策科学研究科・教授)

**日本文化**  
**デジタル・ヒューマニティーズのための**  
**Web技術に関する研究開発**

**Web活用技術研究班**  
**日本文化デジタル・ヒューマニティーズ拠点**  
**立命館大学**

**研究1: 可知納書院 & UNCHIKUプロジェクト**  
 ~日本文学コンテンツを用いた協調的アーカイブ構築環境~

ユーザ「murasaki」が、「失立の物」という文学詞を選択し、それに対する質問を、新コンテンツとして追加する。  
 ユーザ「agon」が、質問文に対する回答を、新コンテンツとして追加する。

ベースコンテンツ  
 松尾芭蕉 (1644-1694)  
 「奥の細道」

コミュニティの可視化  
 コミュニティの分析

**研究2: KACHINA CUBEプロジェクト**  
 ~仮想3次元空間での協調型地域アーカイブ構築環境~

文化的フラグメント  
 ナラティブ (= 文化的フラグメントの集合体)  
 仮想3次元空間内の文化的フラグメント  
 ナラティブ再生画面

**研究3: GANCHIKUプロジェクト**  
 ~マルチメディアコンテンツを用いた協調学習環境~

SMILによるマルチメディアコンテンツの同期  
 映像とスライド (参照のみ可)  
 MINOと連携連携  
 スライドへのアノテーション画面  
 GANCHIKUシステムの画面

**研究4: ビデオゲーム・アーカイブ・プロジェクト**

ビデオゲームのソフトウェアとハードウェアのアーカイブ  
 ビデオゲームデータベースのWeb公開  
 任天堂(株)とのエミュレータ共同開発  
 プレイヤー行動のデジタル化

**研究5: SecondLife上での日本文化に関するメタバース構築プロジェクト**

和装アバター  
 デジタルミュージアム  
 仮想能舞台  
 日本式庭園