

アート・リサーチセンター研究活動報告

——2006年度 プロジェクト研究

■風俗絵画のメディア性と都市イメージの形成（代表：川嶋將生 [文学部教授]）

今年度は多様な分野から風俗画に関するアプローチを行うため、延べ4日間の公開研究会を開催し、議論を深めた。研究会の報告者と内容は以下の通りである。

2006年8月8日（火）（於、アート・リサーチセンター。以下同じ）

- ・川嶋將生（立命館大学）「京洛風俗画の系譜」／出光佐千子（セイゾベリ日本芸術文化研究所フェロー）「日本文人画における都市風俗図の研究—池大雅「西湖図」を中心に—」

2006年8月9日（水）

- ・チューシド・ミリアム（文部科学省留学生）「室町時代の北野天満宮—政治、民衆そして聖地との交流」／松本郁代（日本学術振興会特別研究員）「描かれた神輿・神木—都市に対する示威イメージ」

2006年12月26日

- ・大塚活美（京都府立総合資料館歴史資料課）「江戸期の洛中洛外図にみる京都—絵画の特性と都市の形象—」／彬子女王（オックスフォード大学東洋学科博士課程）「「風俗画」再考—アンダーソン・コレクションから見る近代日本美術史—」

2006年12月27日

- ・下坂守（帝塚山大学教授）「参詣曼荼羅の空間構成—絵画史料に見る戦国時代の風俗を中心に—」／前崎信也（ロンドン大学SOAS博士課程）「明治期の日本陶磁研究における写真史料の意義とその弊害」

【雑誌論文】

- ・川嶋 將生『「東山文化」—その言説の成立—』『アート・リサーチ』7号、2007、pp.89-95
- ・松本 郁代「中世日本文化史研究の覚え書き—『歴史叙述』における文化の位相を中心に—」『立命館文学』600号、2007、pp.15-25
- ・源城 政好『「仁王経法」紙背『当座続歌』』『アート・リサーチ』7号、2007、pp.118-128

■テキストとイメージ（代表：赤間亮 [文学部教授]）

テキストとイメージプロジェクトでは、昨年度に引続き、日本の文化資源の内、版本や絵本に焦点を当てて、デジタルアーカイブを進め、これをいかにWEB上で配信していくかという課題に向かって研究事業を進めた。

舞鶴市教育委員会所蔵の糸井文庫のアーカイブと公開については、今年度は、歴史資料を中心に進めたが、一方で、アーカイブされた俳諧資料の有効活用を目指して、「京都俳諧研究会」をサブサブプロジェクトとして組織し、毎週の研究会を実施した。関連する資料については、他機関（金沢市）の調査を実施している。関連して、アート・リサーチセンター秋期連続講演会の一つとして、2006年12月8日、アート・リサーチセンターにおいて、松本節子（=研究協力者）氏による「与謝蕪村と京都」を実施した。蕪村は、大坂生まれで20歳ごろに江戸に出奔し、以後みちのく・江戸を放浪していた蕪村は、宝暦元年（1751）36歳の時、京に上ってきた。以後丹後・讃岐に三、四年ずつ滞在したことはあったが、68

歳で亡くなるまで京住まいをした。蕪村が京で製作した画・発句・連句を、住所・京の名産物・交友との関連で考えたものである。2005年度までにアーカイブされた糸井文庫資料が今年度WEB公開されたことも報告しておく。

また、テキストとイメージによって紡ぎ出される情報の一つの読み替えた対象として地図が対象としてあがってきた。これは、糸井文庫資料の中にある地図資料がそのきっかけであるが、英国セインズベリー日本芸術文化研究所に寄託されているコタツツィ卿「日本地図コレクション」のアーカイブを実施したことにより、日本地図に関する世界最大コレクションの一つであるカリフォルニア大学バークレー校との共同研究をスタートした。そのかわりとして、東アジア図書館の石松久幸氏「カリフォルニア大学バークレー校におえる日本古地図のデジタル化について—新たなパースペクティブを求めて」題した講演を実施した。古地図のデジタルアーカイブによって繋がった国際共同研究として、来年度以降、東アジア図書館所蔵双六コレクションのデジタルアーカイブを実施することが決定した。

さらに、本年度から国立音楽大学竹内文庫を対象としたデジタルアーカイブプロジェクトをスタートした。本コレクションは、近世期音曲資料（楽譜や詞章本）の世界最大コレクションで、国立音楽大学の元教授であった竹内道敬氏が寄贈したものである。現在も、同氏による収集活動は継続されており、同図書館では、これらの受入・整理業務を継続して行なっている。これらは昭和60年から平成18年までに資料目録として14冊が既刊されている。

本資料は歌舞伎年表や番付、浮世絵閲覧システムとの連動により、資料の価値がさらに発揮されと予想され、本プロジェクトでは、これまで蓄積してきた他のデータベースとの連携システムの開発も行っている。

■テレビCM研究プロジェクト（代表：赤間亮 [文学部教授]）

本プロジェクトでは、引き続き、京都のCM研究拠点と連携し、関西テレビCMの映像文化論的観点から研究を進めた。

2007年2月26日アート・リサーチセンター多目的ルームにおいて、「テレビCM研究の現在」と題する公開講座を実施した。第一部として、ジャン・クリスティアン・ブーヴィエ氏による「コマーシャルフィルムの通してみた欧州連合」、第二部は、赤間による「古典芸能を使ったテレビCM」である。本プロジェクトは、テレビCMを文化としてとらえ、時代ごとのさまざまな文化現象を如実に表象する好素材とする考え方を基盤としている。

【論文】

- ・赤間亮「古典芸能を使った名作CM」（世界思想社『文化としてのテレビ・コマーシャル』2007.3）pp.246-247

■伝統芸能ポータルプロジェクト（代表：赤間亮 [文学部教授]）

京都において傳承されている様々な伝統文化の内、伝統芸能（能・狂言・歌舞伎など）は、観光資源としてみた場合、いわゆる名所旧跡のような資源と比較するとそれほど重視されてこなかったと思われる。

最近、観光の形態に変化の兆しがあり、特に欧米からの観光客を中心として、参加体験型、つまりその地域にある歴史的な営み、たとえば芸能や習慣・民俗行事などに参加して体験する楽しみ方を指向する度合いが増してきている。その様な状況下において、彼らは上述の「伝統芸能」に興味を持ち、舞台鑑賞・ワークショップ・短期的な「稽古」体験を求める傾向が出てきている。

しかしながら、そうした情報にアクセスしようとしても、伝統芸能に関して集約的・統括的に扱っ

たポータルサイトは存在していないのが現状である。「VISIT JAPAN CAMPAIGN」など国を挙げての観光客誘致政策の中でも、この分野はあまり強化されてはいない。世界無形遺産に次々と指定された日本の三大伝統芸能【能・狂言、文楽、歌舞伎】や、重要な京都の観光資源である京舞や花街の芸能は、極めて魅力的な資源であるにもかかわらず、あまりにもその活用がなされていないと指摘せざるをえない。

一方、立命館大学アート・リサーチセンターや京都デジタルアーカイブ事業など、学術機関や自治体主導によって蓄えてきた、伝統芸能にかかわるデジタルアーカイブコンテンツは、こうした要求にも応えうる十分な質と量をすでに形成しているといえよう。これらを利用し、正しいナレッジアーカイブを提供すると共に、実際の舞台やお稽古の最新情報も提供し、海外から「京都市」「日本の」なものを求め、またそれらに憧れてやってくる外国人訪問者に「京都」の別次元の資源を開示する必要があるだろう。

本研究の目的は、上述のような状況下において、伝統芸能資源をうまく活用しながら、日本国内はもとより、海外からの訪問者の足をあまねく京都へ向かわせるための手法を、とくにWEBの活用において探っていこうとするものである。

2006年度においては、現状の調査、ポータルサイトの「システム構築」を行ない、ポータルサイトに関しては、実際に「伝統芸能LIVE」を運用を開始することとなった。

また、これに関連して、本プロジェクト自身で、伝統芸能にかかわるイベントをプロモートしていくことになり、以下の二つのイベントへの協力を行った。

○平成18年5月16日（火）

庶民に愛され続けた上方音楽・地歌の魅力「地歌はおもしろい！」

演奏 菊原光治（助演：菊央雄司 菊萌文子）

解説 久保田敏子（京都市立芸術大学 日本伝統音楽センター教授）

会場：京都府立府民ホールアルティ

○平成18年8月1日～3日

「第十回能装束・能面展 回顧展 ～10年の軌跡～」

映像展示とプロモーションを担当

会場：京都文化博物館6F

■民俗考古学（代表：木立雅朗 [文学部教授]）

京焼の技術を中心に、民俗考古学的検討によって伝統的技術・産業の在り方を検討した。発掘調査・聞き取り調査・文書調査という3つの視点から総合的に調査を行った。すべての調査で3つの視点から検討できたわけではなく、資料的限界が大きい部分もある。聞き取り調査や実態調査の比重が高いが、考古資料や文献資料がそれに伴わないためである。それらの限界を埋めてゆくことが今後の課題であるが、それによって「民俗考古学」の在り方や方法論について検討できると考えている。

本年度行った調査は、以下の通りである。

- ①京都市五条坂・道仙化学製陶所跡の登り窯の発掘調査・出土品整理作業、聞き取り調査（昭和37年廃窯の化学磁器窯跡の調査）。
- ②京都市五条坂・浅見五郎助窯の測量調査、「ゴウ」の収集（昭和40年代まで使用されていた窯の測量と使用されていた道具の収集・整理）。
- ③京都市五条坂・藤平陶芸が所有している文書調査と資料化（戦時中の会社統制法に関する文書調査）

④奈良市・赤膚焼の古瀬堯三窯の測量調査、聞き取り調査（昭和40年代まで使用されていた窯の測量と聞き取り調査）。

⑤滋賀県甲賀市信楽町・旧「国富産業有限公司」関連の聞き取り調査とそれに基づいた現地調査（大戦末期に作られた陶器製地雷に係わる調査）。

これらの調査のうち、①・②・⑤では多量の貴重な遺物を得ており、今後も継続して資料整理作業を行う。③では未公表の会社統制法に関する重要な文書を発見し、その整理を行った。未解明な部分の多い会社統制法の実態に迫る極めて良好な資料である。

総じて昭和40年代前後の登り窯がまだ使用されていた時代の窯の調査と、戦時中の文書や代用品の調査となった。今回の調査で抜けている終戦以後から昭和40年代に至る間の変化については今後の課題としたい。

【雑誌論文】

- ・一島政勝・木立雅朗「奈良県赤膚焼の登り窯調査報告—京焼系連房式登り窯の窯構造—」『窯跡研究』第2号、2007、pp.67-106
- ・木立雅朗「京都市五条坂・道仙化学製陶所跡の発掘調査」『学芸員NEWS LETTER』第19号（立命館大学文学部）、2007、pp.1-3

■日本古典における人間と環境—平安京とその周辺—（代表：杉橋隆夫 [文学部教授]）

本プロジェクトにおいては、院政期歴史研究の根本史料として重要視されている『兵範記』を素材として、現在唯一の活字本である『増補史料大成 兵範記』（刊本）を、自筆浄書本（重文、写真版）と照合しつつ精読のうえ、刊本における誤植・誤読・錯簡・脱漏等を修正するとともに、時期によって変遷する通称（官職名）で記載された人物の姓名を厳密な考証を経て確定する作業を、長年に亙り行ってきた。今年度は、これまでの作業の総仕上げとして、『兵範記人名索引』の書誌刊行を企画し、準備作業を行った。月1度の研究会（兵範記輪読会）開催に加え、秋季には数回の集中検討会を開き、人名の異同考証を終了した。完成原稿は500ページ弱に及び、3月中旬、思文閣出版に入稿した（2007年5月発売予定）。また、索引と並行して作成した刊本および校訂本フルテキストデータベースもほぼ完成の域に達した。

さらに、本プロジェクトでは、平安京およびその周辺における貴族の行動に関する研究を行うため、院政期の京都を立体的・視覚的に表現する地図の作製にも取り組んできた。主に先行研究（『平安京提要』など）や『兵範記』の記事に依拠しつつ、地理情報をデータベース化し、地理学・考古学、情報分野等の研究プロジェクトと連携しながら、GIS（地理情報システム）を利用して当時の景観や土地利用状況を復原した歴史地図『平安貴族の見聞地図』（仮称）を作製するとともに、院政期京都における重要地点（邸宅・寺社等）に注目して、現存する寺社や石標に関する歴史解説や現況写真を貼付した「解説シート」を作成し、古記録上に表れる空間情報と現在の京都とを密接に関連づけるマップの完成を目指して作業を進めてもきた。その成果の一部として、今年度は下京区の解説シートを追加作成し、「京都アート・エンタテインメント・マッピングシステム」を用いた「院政期の京都市街を訪ねる」と題するマップをインターネット上で公開した。

【雑誌論文】

- ・杉橋隆夫「承久の兵乱と上賀茂神社」大山喬平監修『上賀茂のもり・やしろ・まつり』、思文閣出版、2006、pp.39-53
- ・元木泰雄「源平争乱期の上賀茂社」大山喬平監修『上賀茂のもり・やしろ・まつり』、思文閣出版、

2006、pp.22-38

- ・元木泰雄「多田行綱と源義経の挙兵」『市史研究さんだ』第9号、2007、pp.1-18
- ・西村隆「《史料紹介》公家の蔵書印を有する図書について」『資料館紀要』第35号、2007/12/07
- ・苅米一志・佐伯智広「『筑後鷹尾文書』年月日未詳後鳥羽院序下文について—筑後国瀬高下庄と徳大寺家—」『鎌倉遺文研究』第18号、2006、pp.1-14
- ・滑川敦子「12～13世紀における日本・高麗の武人政権」『次世代社会研究』3、2007、pp.169-184
- ・谷昇「承久の乱における後鳥羽上皇の寺社政策—「四箇神領」の創出と熊野・賀茂・石清水社—」『立命館史学』27号、2006、pp.71-94
- ・長村祥知「『六代勝事記』の歴史思想—承久の乱と帝徳批判—」『年報中世史研究』31号、2006、pp.27-54
- ・長村祥知「〈新刊紹介〉明月記研究会編『明月記研究提要』」『史学雑誌』116編—3号、2007、pp.102-103
- ・長村祥知「『明月記』の宇治関係史料—鎌倉前期における—」『紫苑』5号、2007、pp.14-28
- ・山本崇「書評 佐藤信編『西大寺古絵図の世界』」『日本歴史』695号、2006、pp.99-101
- ・山本崇「難波津の歌の新資料—姫路市辻井廃寺出土木簡の再釈読」『奈良文化財研究所紀要2006』、2006、p.48
- ・山本崇「調査地周辺の既往の成果」『西大寺食堂院跡・右京北辺発掘調査報告』2007
- ・高橋学・榎本剛治・山本崇・吉川真司「一九七七年以前出土の木簡（二八） 秋田・胡桃館遺跡」『木簡研究』28号、2006、pp.197-203
- ・山本崇・鶴見泰寿・平田政彦・大林潤「論考編5 斑鳩地域の発掘調査と地割」『法隆寺若草伽藍跡発掘調査報告』、2007
- ・大林潤・馬場基・山本崇「遺構」『西大寺食堂院跡・右京北辺発掘調査報告』2007
- ・河角龍典・塚本章宏・磯田弦・佐古愛己・高瀬裕・中谷友樹・矢野桂司「宮都研究とGIS」『条里制・古代都市研究』第22号、2007

【図書】

- ・元木泰雄『源義経』（歴史文化ライブラリー223）、吉川弘文館、2007、208頁。

■SMIL：デジタル放送時代の新しい映像作品提供手法に関する研究プロジェクト（代表：赤間亮 [文学部教授]）

本研究プロジェクトでは、さまざまなデジタル文化素材をXMLを使って、効率よくまとめ上げ、コンテンツ発信を容易にする仕組みを構築している。今年度は、隔月での研究会を実施しSMILの現状と次世代コンテンツの可能性について追求した。ARCが蓄積してきた能楽に関する素材を使いながら、デジタル能楽堂を制作した。

アナログコンテンツは、デジタルコンテンツ開発のためのソースとなる。今年度は、能楽絵本「玉井」 「隅田川」を制作した。

デジタル能楽堂については、同様のコンテンツに共通して仕えるビューアーの開発も行ない、準備は整った。

デジタル能楽堂のコンテンツは、さらに次世代教養型コンテンツ構築システムであるCMS、なかでもWIKIシステム等の可能性も探り、ARTWikiを立上げ、コンテンツ展開を行った。

■失われた映画イメージの復元研究—マキノ・プロジェクトII（代表：富田美香 [文学部准教授 ※現・

映像学部准教授]

本研究は、マキノ・プロジェクト、マキノ・プロジェクトⅡにおいて調査したマキノ映画の活動記録(作品、スタッフ、活動史)や、現存するテキストおよび写真・図版などの画像情報をもとに、失われた映画作品のイメージの様相を復元し、その復元像を通して表象と人間の問題を、映画史、社会学、文学史等の諸領域から考察するものである。

本年度は具体的に、以下の4点を中心に研究を行なった。

1. 16mm短縮版の現存が今年確認された「学生三代記 昭和時代」(1930年、マキノ御室、マキノ正博+川浪良太+滝沢英輔監督)の復元。本復元は、東京国立近代美術館フィルムセンター、映画保存協会、IMAGICAウェストとの共同プロジェクトである。研究内容は、現存フィルムの欠落個所の調査・補完、公開当時の映画作品の様相調査、デジタル化ならびにデジタル復元に関する調査、である。復元は06年度3月で完成し、報告を含めたシンポジウムを07年度に開催するべく準備中である。
2. マキノ映画についての資料調査と聞き取り調査を実施。その報告として、5月に企画展「京都に咲いた映画文化—マキノ映画の魅力—」を開催し、あわせて牧野省三の甥にあたる長門裕之氏・津川雅彦氏による講演会を開催した。
3. 撮影所を核とした映画都市・京都の特質や課題を、海外の映画都市と比較検証する試みとして、ドイツのバーベルスベルク撮影所とその地域の現状を考察する講演会を開催。報告を「アート・リサーチ」に発表した。
4. 映画都市・京都の形成過程を、明治～大正初期における映画制作と興行面から検証。具体的には、映画制作面については尾上松之助を中心とし、興行面については日露戦争期を中心に映画と他ジャンルの混在状況を検証した。

【雑誌論文】

- ・北野圭介「顔の過剰と顔の不在——日本映画における「顔」の位置」、「水声通信」、水声社、2006年9月号、pp.86-93。
- ・上田学、「初期愛国婦人会と映画—日露戦争期の地方遊説活動を中心に—」、『日本思想史研究会会報』、日本思想史研究会、24号、pp.5-21、2006年12月
- ・上田学、「明治40年代の都市と〈子供〉の映画観客—汽車活動写真館を手がかりに—」、『映像学』、日本映像学会、78号、pp.5-22、2007年3月
- ・富田美香「“目玉の松ちゃん”の功績」、『尾上松之助』、東京国立近代美術館フィルムセンター、pp.19-25、2007年3月
- ・大矢敦子「尾上松之助フィルモグラフィー」、『尾上松之助』、東京国立近代美術館フィルムセンター、pp.33-57、2007年3月
- ・フランク・ゲスナー、翻訳：山下秋子、解説：富田美香「バーベルスベルク：神話と真実1912—2006」、『アート・リサーチ』、7号、pp.45-60、2007年3月
- ・上田学、「観客のとまどい—映画草創期におけるシネマテックの興行をめぐる—」、『アート・リサーチ』、7号、pp.129-139、2007年3月

■芸能・音楽文化保存比較研究プロジェクト(代表：ウェルズ恵子[文学部教授]／中田崇[文学部准教授])

このプロジェクトでは、メディアとしての芸能と音楽文化を扱い、共同研究者が保存を中心テーマに研究を進めた。

黒人霊歌に関してウェルズは、奴隷歌から黒人霊歌を経てゴスペル、ブルーズといったポピュラー音

楽に至るまでを、資料の保存や音楽家による活用を検討しながら、社会との関連において包括的に明らかにした。成果は07年度中に書籍として刊行される予定。中田は、アメリカにおける楽器と音楽文化の関係を中心に研究した。具体的なテーマは、1) レコード以前の音楽記録・配信メディアと流行音楽の形成、2) 移民楽器のアコーディオンと民族アイデンティティの諸問題、である。1) については、音楽記録・再生装置としてのピアノ・ロールと自動演奏ピアノを取り上げ、20世紀初頭のラグタイムの流行と自動演奏ピアノの関わりを検討した。2) については、アメリカ各地の移民文化における舞踏音楽と民族意識の問題を、中心楽器であるアコーディオンを通じて考察した。(成果は学会誌に入稿中。) 1) の成果は未発表だが、関連研究の「ラグタイム音楽と人種」についての論文が共著書(近日刊)に掲載予定である。早稲田は、南カリフォルニアの日系社会の盆踊りに関し、1967~2002年の主なレパートリーを明らかにした。その大部分は商業的に流通している日本のプロによる録音だが、それらは伝統芸能のごとく真摯な態度で組織的に教授・伝承・保存されている。ハワイ日系社会の盆踊りのレパートリーは、日本から移入した地方のもの(生演奏)と、商業的録音により流通している日本の盆踊り歌・歌謡曲、およびアメリカのポップスの両方を含み、生演奏に関しては演奏法や振り付けが日本とは異なるほか、日系人独自の歌詞も創作されているということが明らかになった。2006年夏に、それらの歌詞・録画資料の収集を行った。権藤はハワイ日系社会に関し芸能資料の収集やデータ化を進め、環太平洋地域の日系コミュニティにおける「集合的記憶」を顕在化させる手段としての統合型デジタルアーカイブの構築を目指す文献の収集、文献講読を進めた。次年度は芸能資料アーカイブのデザインに取り組む予定である。

個別の研究以外には、3月に金沢大学名誉教授の三井徹氏を講師に招き、研究会を行った。また、研究成果をまとめた本の刊行を計画中である。来年度は、その原稿執筆を中心に活動することになる。

【雑誌論文】

- ・ ウェルズ恵子 「黒人霊歌の現代—ゴスペルソングのはじまり」 『立命館言語文化研究』、2007、pp.173-185
- ・ ウェルズ恵子 「恐怖の鎖を解くために—ジョンソンとオダムの黒人霊歌集」 『岩波・文学』、2007、pp.236-246
- ・ 中田崇 「『アコーディオンの罪』とアメリカ民族音楽地図」 『アメリカ文学評論』第20号、2007
- ・ 早稲田みな子 「南カリフォルニアの盆踊り—その日系ディアスポラ文化としての特徴—」 『音楽学』第52巻1号、2006、pp.62-78
- ・ 権藤千恵 “From Demise to Revive : Preserving the Japanese American Movie Culture in Hawaii”, 6th International Graduate Student Conference, East-West Center, Honolulu, Hawaii, USA. February 14-17/2007 (国際学会での研究発表)

【図書】

- ・ ウェルズ恵子 (共編著他2名) 『南北アメリカの日系文化』人文書院、2007、317頁。
- ・ ウェルズ恵子 (1項目執筆) 「The Encyclopedia of American Folklife (アメリカ民俗事典)」 E. M. Sharpe、2006、全5巻
- ・ ウェルズ恵子 (共同執筆) 『北米の小さな博物館』彩流社、2006、243頁。
- ・ ウェルズ恵子 (共同執筆) 『アメリカ文化史入門』昭和堂、2006、328頁。

■舞踊動作の学習および舞踊表現におけるCGと仮想現実感の利用（代表：八村広三郎 [情報理工学部教授]）

2006年度は以下の課題について研究を行い成果を発表した。

1. 舞踊動作のセグメンテーションの手法について検討した。身体各部の速度の変化パターンと身体運動方向の変化パターン、身体が形作る空間の体積の変動パターンの3種類の情報をもとに、ひとまとまりの動作として区切る区分点を抽出した。この結果を、人間が目で見えて判断した場合の結果と比較して評価した。
2. 地唄舞に特徴的に見られるといわれている上半身の「らせん状」の動作について数値的解析を行った。手首、肘、肩の関節にらせん状の回転動作が見られることが分かった。
3. 仮想現実感技術を利用してCGによる仮想的演者と簡易モーションキャプチャ装置をつけた実際の演者とが、コラボレーションを行うシステムの構築を行った。手足のみにつけた磁気センサーにより演者の動作を判断し、それに基づいて、仮想的演者の動作を切り替え、コラボレーションができることを確認した。
4. 遠隔にある2地点でそれぞれ舞踊動作のモーションキャプチャを行い、ネットワークにより相互にデータを交換することにより、ダンスコラボレーションを行うためのシステムの構築を行った。それぞれの身体動作は、立体視表示装置により、立体的な3次元CGアニメーションとして表示することができる。
5. 筋電図（EMG）をモーションキャプチャと同時に計測し記録することを可能にした。日本舞踊の動作を対象として計測し、熟練した舞踊家の方が、筋肉（拮抗筋）の効率的な利用による無理のない動作をしていることが確認できた。
6. プロの能役者の身体動作のデータから作成したCGによるキャラクターアニメーションと、西本願寺の国宝能舞台のデジタル復元CGとの合成による教育用コンテンツを作成した。能役者の目からみた演技中の情景をアニメーションとして表示することも可能にした。
7. 日本舞踊の動作データから、いくつかの特徴量を抽出し、これをもとに舞踊の種類（振り）の識別、および、舞踊家の識別が可能かどうかを検討した。構造法および時空間法の2つの方法を検討し、それぞれが良好な結果を導くことが分かった。

【雑誌論文】

- ・丸茂祐佳、吉村ミツ、小島一成、八村広三郎、黒宮明「日本舞踊の基礎動作「オヒネリ」の角度情報に関する報告」、『舞踊学』、2006、pp.55
- ・Kozaburo Hachimura “Digital Archiving of Dancing”, Review of the National Center for Digitization (Online Journal), 2006, pp.51-66
- ・Kohei Furukawa, Kozaburo Hachimura, Kaori Araki “CG Restoration of Historical Noh Stage and its use for Edutainment”, Proc. VSMM06, 2006, pp.358-367
- ・Mitsu Yoshimura, Kozaburo Hachimura, Yuuka Marumo “Comparison of Structural Variables with Spatio-temporal Variables Concerning the Identification of Okuri Class and Player in Japanese Traditional Dancing”, Proc. ICPR06, 2006, pp.308-311
- ・Woong Choi, Naoki Hashimoto, Kozaburo Hachimura, Makoto Sato “Generation of Character Motion by Reactive Motion Capture System with Force Feedback and Visual Information”, Proc. CASA'06, 2006, pp.93-100
- ・吉村ミツ、八村広三郎、横山清子、国枝タカ子「上方舞におけるらせん動作」『情報処理学会人文科

学とコンピュータシンポジウム論文集』、2006、pp.187-194

- ・園田真史、吉村ミツ、八村広三郎「モーションキャプチャデータからの特徴抽出による舞踊動作のセグメンテーション」『情報処理学会人文科学とコンピュータシンポジウム論文集』、2006、pp.173-180
- ・Woong Choi, Tadao Isaka, Mamiko Sakata, Seiya Tsuruta, Kozaburo Hachimura “Quantification of Dance Movement by Simultaneous Measurement of Body Motion and Biophysical Information”, International Journal of Automation and Computing, 2007, pp.1-7
- ・八村広三郎「モーションキャプチャによる舞踊のデジタルアーカイブ」『CVIM-157』、2007、pp.1-8
- ・吉村ミツ、八村広三郎、丸茂祐佳「舞踊動作を表す構造変数と時空間変数の比較—動作識別および動作者識別—」『CVIM-157』、2007、pp.9-16

■江戸期版本・版画の画像解析（代表：八村広三郎 [情報理工学部教授]）

版本の画像処理については、版本を頁単位にデジタル化した画像から、それぞれの文字を切り出すための手法と、その結果を利用したキャラクタスポッティングの手法について研究した。

文字の切り出しは、紙面の汚れやシミの除去、2値化、行の切り出し、ラベリングによる文字の分離と統合の処理からなっている。2値化においては、頁全体、行単位さらには、局所的な文字のブロック単位でという風に順次適応的に適用することにより、汚れなどの影響をあまり受けずに切り出しの精度を向上させることができた。さらに、切り出しの成功した文字に対して、文字図形の類似性に基づくキャラクタスポッティングを試みた。特徴量として、画素値と加重方向指数ヒストグラムを用いた場合について検討した。さらにこの手法を用いて、コンコードダンスやKWIC（文脈付き索引）の作成へ応用できることを示した。この研究成果は、06年12月の人文科学とコンピュータシンポジウムで発表し、議論を行った。

版画（浮世絵）の画像処理については、アート・リサーチセンター所蔵の浮世絵を対象として、画像から落款部分を切り出し、この落款部分画像の特徴によりこれらを分類するための基礎的な手法について検討した。結果は必ずしも十分なものではないが、今後の方向性を確認するための基礎データを得ることができた。

【雑誌論文】

- ・手操俊文、坪井昭憲、吉村ミツ、八村広三郎「江戸期版本画像におけるキャラクタスポッティング」『情報処理学会人文科学とコンピュータシンポジウム論文集』、2006、pp.117-124
- ・西川美香、八村広三郎「複合現実感技術を用いたインタラクティブ・ペイントシステム」、情報処理学会インタラクティブ2007シンポジウム、2007

■体験型仮想博物館システム実現のための触覚情報モデリング（代表：田中弘美 [情報理工学部教授]）

＜布触感再現のための布の触運動の脳機能計測＞

仮想的に布の触感を再現することを目指し、触運動や温感と振動刺激との関係等を調べる。新たに（情報理工学部）に導入される近赤外線トポグラフィを用いて、実際に布の触運動をしている場合と、仮想的な場合にたいして健全者と視覚障害者を使った脳機能計測をし、触運動や温感・振動刺激との関係を分析した。

＜3次元相互拘束関係推定のためのパイロット事象の生起＞

前年度の3次元物体（ボリューム及び形状）モデリング研究において獲得された、3次元ボリューム及び形状モデル、対称面、重心位置に基づき、隣接する2物体間の3次元相互拘束関係推定に最

も効果的な、1) 外力の作用点(接触点)、外力の方向と強さ、を選択する方法、2) 適切なロボットの操作を選択する方法、および、3) ロボットの操作により選択された外力を物体に作用する方法、さらに、4) 外力の作用によって生じられるパイロット事象を最も効果的に観察する視線方向を推定する方法、を検討した。

<事象の実時間画像観測>

パイロット事象の観測方向に従って配置された、リアルタイムレンジセンサとビデオカメラを用いて、パイロット事象における対象物体の、1) 3次元位置変化を発見し、物体重心の移動を追跡する方法、2) 姿勢変化を発見し、物体重心の移動を追跡する方法、3) 3次元形状変化を発見し、柔軟物体の変形を追跡する方法、4) 獲得された実時間距離・カラー画像計測データを分析して、外力の方向と強さを評価し修正する方法、を検討した。

<視触覚データモデリング>

シーンを構成する各物体の幾何情報と触覚(力学特性)情報および隣接する物体間の3次元相互拘束関係を用いて、シーンの関係グラフを生成する方法を検討する。1) 各物体をノードとし、その属性値を3次元形状、ボリューム、カラー輝度値(テクスチャ)の幾何情報と、重量、粘弾性の力学特性を用いて記述する方法、2) 隣接する物体間の関係をアークとし、その属性値を3次元相互拘束関係(平行移動と回転の自由度)を用いて記述する方法、を検討した。

【雑誌論文】

- ・ Huynh Quang Huy Viet, Takahiro Kamada, Yasufumi Takama and Hiromi T. Tanaka “An Adaptive 3D Surface Mesh Cutting Algorithm for Deformable Objects”, 情報処理学会「画像の認識・理解シンポジウム (MIRU'06)」論文集、2006、pp.1359-1364
- ・ 武田祐樹、田中弘美「反射光解析に基づく織布の微視的表面幾何構造の復元」『情報処理学会「画像の認識・理解シンポジウム (MIRU'06)」論文集』、2006、pp.1084-1089
- ・ Huynh Quang Huy Viet, Takahiro Kamada, Yasufumi Takama and Hiromi T. Tanaka “A Virtual Surface Cutting Operation Using Mesh Refinement Method”, Proceeding of the 20th International Congress and Exhibition OSAKA, International Journal of Computer Assisted Radiology and Surgery (CARS 2006), 2006, pp.150-152
- ・ Huynh Quang Huy Viet, Takahiro Kamada and Hiromi T. Tanaka “An Adaptive 3D Surface Mesh Cutting Operation”, Proceedings of the 4th International Conference, Articulated Motion and Deformable Objects 2006, Lecture Notes in Computer Science, 2006, pp.366-374
- ・ Huynh Quang Huy Viet, Takahiro Kamada and Hiromi T. Tanaka “An Algorithm for Cutting 3DSurface Meshes”, Proceedings of the 18th International Conference on Pattern Recognition, (ICPR2006), 2006, pp.762-765
- ・ Huynh Quang Huy Viet, Makoto Sato and Hiromi T. Tanaka “Motion from Focus”, Proceedings of the 18th International Conference on Pattern Recognition, (ICPR2006), 2006, pp.5-10
- ・ Hiromi T. Tanaka, Yoshinori Tsujino, Takahiro Kamada, Huynh Quang Huy Viet “Bisection Refinement-Based Real-Time Adaptive Mesh Model For Defoamation and Cutting of Soft Object”, Proceedings of the 9th International Conference on Control, Automation, Robotics and Vision (ICARCV 2006), 2006
- ・ Huynh Quang Huy Viet, Takahiro Kamada, Yasufumi Takama and Hiromi T. Tanaka “Adaptive Virtual Surface Cutting Operation”, International Symposium on Data mining, Virtual Environments and Online

- Communities joint with COE Postdoctoral Researcher's Poster Session, 2006, pp.71-75
- ・ 武田祐樹、松田悠、田中弘美「能衣装のデジタル・アーカイビングに向けて」『動的画像処理実利用化ワークショップ (DIA) 2006 (Dynamic Image processing for real Application)』、2006、pp.249-254
 - ・ 亀井啓子、武田祐樹、田中弘美「二色性反射モデルに基づく織布の異方性反射特性の解析」『電子情報通信学会総合大会2006 (The 2006 IEICE General Conference)、情報・システムソサイエティ総合大会特別号 (Information and Systems Society Special Issue)』、2006、p.49
 - ・ 辻野義則、田中弘美「四要素モデルを用いた柔軟物体のレオロジー特性モデリング」『電子情報通信学会総合大会2006 (The 2006 IEICE General Conference)、情報・システムソサイエティ総合大会特別号 (Information and Systems Society Special Issue)』、2006、p.52
 - ・ 山下裕礼、高間康文、山口哲、フィン クァン ヴィエト、田中弘美「ボリウムデータの動的アダプティブグリッド生成」『コンピュータビジョンとイメージメディア研究会、情処研報、CVIM、No154』、2006、pp.151-158
 - ・ 高間康文、田中弘美「適応的四面体格子表現の双対グラフ生成法」『第12回画像センシングシンポジウム予稿集』、2006、pp. 219-224
 - ・ 高間康文、田中弘美「適応的四面体格子表現のDual Grid生成法」『情報処理学会研究報告』No.76、2006、pp.31-36
 - ・ Huynh Quang Huy Viet, Takahiro Kamada and Hiromi T. Tanaka “An Adaptive Cutting Operation on 3D Deformable Surface Meshes”, 『第25回日本医用画像工学会大会、OP11-6 CD-ROM予稿集』、2006
 - ・ 武田祐樹、田中弘美「反射光解析に基づく織布の微細表面形状モデリング」『情報処理学会グラフィクスとCAD研究会予稿集』、2006、pp.7-12
 - ・ 武田祐樹、田中弘美「反射光解析に基づく織り布の微視的表面幾何構造の復元」『Visual Computing/グラフィクスとCAD合同シンポジウム2006』、2006、pp.177-182
 - ・ 武田祐樹、田中弘美「反射光解析に基づく織り布の微視的表面幾何構造の推定」『第12回画像センシングシンポジウム (SSII06)』、2006、pp.145-151
 - ・ Huynh Quang Huy Viet, Takahiro Kamada, Yasufumi Takama and Hiromi T. Takama “An Adaptive Cutting Method for 3D Surface Meshes”, 第12回画像センシングシンポジウム (SSII06)、2006、pp. 181-186

■Media Arts Production process Research (MAP-R) (代表：中村彰憲 [政策科学部准教授 ※現・映像学部准教授])

本年度は以下の研究活動を実施した。

1. ブロードバンド環境におけるリニア及びインタラクティブメディア制作システムに関する研究

ブロードバンドの普及による、世界の「フラット化」にともない、コンピューターグラフィックスならびに、ネットワークといった基幹技術を軸に、映画や、ゲームといったインタラクティブとリニアの垣根を越えた新しいコンテンツ開発プロセスの現状について理解するために、マイクロソフトゲームスタジオ、Valve Software、THQといった新世代向けインタラクティブデジタルエンタテインメントを開発している大中規模ゲーム開発スタジオ、ならびに、ハリウッド最大のコンピューターグラフィックス企業の一Rhythm+Hueに対してヒアリング調査を行った。また、日本では、Activision、中国においてはエレクトロニックアーツ (中国)、盛大ネットワーク (中国)、ナインシティ (中国) に対しヒアリング調査を実施した。これらのヒアリング調査をふまえ、国際化が進む

コンテンツ開発プロセスの現状と、リニアコンテンツとインタラクティブコンテンツにおける融合の現状について確認した。その結果確認できたのは下記のとおり。

- ①大規模な世界市場を狙うコンテンツにおいても、インド、ベトナムをはじめ世界各国の開発スタジオとシステムレベルでの開発ネットワークの確立が進んでいる。
- ②ハリウッドのCG工房においても、インド子会社との連携により、グローバル市場を目指したSFXを駆使したコンテンツの開発を進めている。
- ③ハリウッドのCGスタジオにゲーム開発拠点を設置し、更なる連携を進める企業も出てきている
- ④中国市場を拠点とする外資系企業も現地の拠点を重視してローカリゼーションを進めている
- ⑤中国企業もディズニーといった企業からライセンスを受けシステム化したコンテンツ開発をすすめている

以上のことから今後もマクロレベルでの開発工程に大きな変化が生まれてくることが予想される

2. 地域密着型メディアの制作プロセスに関する参与観察型研究

06年度は、次の活動をプロジェクトとして行った。1) 鳥取県中島集落の地域PR型映像制作と動画共有サイトでの情報発信、2) 京都市北区新大宮商店街における「そらたね祭2006」を中心とした、ドキュメンタリー及び地域PR映像制作とその上映、3) 佐賀県武雄市「がばいばあちゃん課」における地域住民を巻き込んだ映像制作に関する事例研究。これら3つの活動の中で、地域の住民においては、映像制作そのものに対するリテラシーにおいて大きな違いがあり、プロと住民が如何に映像制作に関わらせるべきかについては、より詳細に調査を進める必要があることが明確になった。また、映像制作の対象が地域イベントや地域活性化型プロジェクトである場合は、映像制作者がこれらのプロジェクトの企画段階から、積極的に携わり、地域間の交流を進める事が重要であることも確認が出来た。また2)における上映会での住民の反応や、3)において、映像制作に参加した地域ボランティアの反応から、映像という形で地域が再現されることで、地域の良さを自ら再発見することの可能性を伺い知ることが出来、今後の研究の方向性を固めることが出来た。

●映像上映会

- ・智頭町中島PR映像のウェブ公開

智頭町中島PR映像を鳥取人材バンクのホームページ、MappならびにYoutube上の公開した

http://www.mappa.jp/movie/3WfKrOC3MuA/mv/35.45118_133.771445_8_1

<http://www.youtube.com/watch?v=3WfKrOC3MuA>

のべ、600程度のView数を獲得できた。

- ・そらたねまつり上映会 (2006.12.10)

12月10日、新大宮商店街の方々、ならびにそらたね祭に参加したボランティアにたいして、制作したドキュメンタリー映像、ならびに大宮商店街CM映像の上映会をおこなった

会場：唯明寺

●学術シンポジウムでの発表

- ・日本シミュレーション&ゲーミング学会2006年度秋期大会にて発表

日時：2006年11月12日（日） 場所：立命館大学衣笠キャンパス

発表内容：中村彰憲『ゲーム開発における国際分業に関する事例研究』

- ・日本ゲーム学会全国大会

日時：2006年 場所：大阪電気通信大学 四条畷キャンパス

発表内容：中村彰憲『国際的なゲーム開発事例から見る国際連携類型化に関する一考察』

●受賞

- ・政策提案コンペ「京都府政への提案—政策のタマゴ」優秀提案（事業化に値すると評価された提案）
前野大喜『地域コミュニティ映像制作』

【雑誌論文、WEBでの実践速報論文】

- ・中村彰憲「ゲーム開発における国際分業に関する事例研究」『日本シミュレーション&ゲーミング学会全国大会論文報告集2006年秋号』、2006、pp.39-42
- ・中村彰憲「中国におけるエレクトロニック・アーツの状況」F-ism、<http://f-ism.enterbrain.co.jp>、2006/8/11
- ・中村彰憲「欧米開発イノベーションの最新動向（Part1, Part2）」F-ism、<http://f-ism.enterbrain.co.jp>、2006/9/1
- ・中村彰憲「欧米ですすむゲーム開発の国際ネットワーク（Part1, Part2）」F-ism、<http://f-ism.enterbrain.co.jp>

■アフリカの舞踊に関するデジタルアーカイブ化と舞踊人類学研究（代表：遠藤保子[産業社会学部教授]）

- I. ケニアのダンスの記録・分析（伊丹市文化振興財団助成事業、立命館大学国際連携共同研究室助成事業、科学研究費助成事業としても実施）。ケニア人ダンサーを日本へ招聘しモーションキャプチャを利用してダンスの記録、解析を行った。具体的には、ケニアの代表的なダンス：1. ゴンダ（ギルヤマ族の結婚式のダンス） 2. オルト（ルオ族の結婚式のダンス） 3. スクティ（ルヤ族の葬式のダンス） 4. サンプル（サンプル族の戦争のダンス） 5. センゲンヤ（ディゴ族の結婚式及び葬式のダンス） 6. キクユ（キクユ族の割礼のダンス） 7. ボラナ（ボラナ人の結婚式のダンス）を記録した。分析は、特に熟達度の異なる2人の男性ダンサー：1. イディ・アジズ・クンヤ、2. オウイノ・チャールズ・オブヤに着眼し、3つのダンス：1. ゴンダ（ギルヤマ人の結婚式のダンス：バントゥー語系） 2. オルトゥ（ルオ人の結婚式のダンス：ナイル語系） 3. ボラナ（ボラナ人の結婚式のダンス：クシ語系）を対象に以下の解析を行った：1. 正面、肩と腰の角度変化 2. 側面、肩と腰を結ぶラインの左右の角度変化 3. 頭上、肩と腰の角度変化。結果は以下の通りである：イディのダンス特性は、1. ゴンダ：小刻みに速く動き、胴体の動きのぶれが少ない。 2. オルトゥ：胴体の動きのぶれが少ない。 3. ボラナ：肩と腰が同時に動いているが、腰の動きが遅い。正面から見た場合、肩は動いているが、腰が動いていない時もある。肩と腰の角度の変化は少ない。オウイノのダンス特性は、1. ゴンダ：イディに比べると動きが遅く、胴体の動きがぶれている。 2. オルトゥ：胴体の動きがぶれている。 3. ボラナ：イディに比べると、動きの速度が遅い。正面から見た場合、イディに比べると肩と腰の動きの角度が大きい。舞踊の熟達度は、胴体の動きに現れやすいこと等が明らかになった。
- II. 論文&学会 1. 日本スポーツ人類学会編『スポーツ人類学』において「ケニアの舞踊—ボーマス・オブ・ケニアを中心として」を執筆、 2. 2006年5月29日韓国スポーツ人類学会第2回大会一般研究「アフリカの舞踊に関するデジタルアーカイブ化の試み—ナイジェリアの舞踊を事例として—」於：韓国国立江原大学三陟キャンパス図書館4階学術会議場で発表、 3. 2007年3月30日日本スポーツ人類学会第8回大会口頭発表「モーションキャプチャを利用した舞踊動作のデジタルアーカイブ化研究 於：九州国立博物館ミュージアムホールで発表した。
- III. フィールドワークの継続 ナイジェリア国立舞踊団のアーティスト・イン・レジデンスの一員として調査を継続した。

【雑誌論文】

- ・遠藤保子（責任者）、八村広三郎「モーショントラッキングを利用した舞踊動作のデジタルアーカイブ化事業」『国際交流基金報告書』、2006
- ・遠藤保子「エチオピア南部コエグの広人から学ぶもの」『女子体育』49巻1号、2007、pp.10-13
- ・遠藤保子「ケニアの舞踊—ボーマス・オブ・ケニアを中心として」『スポーツ人類学研究』7・8号、2007、pp.43-50
- ・遠藤保子、八村広三郎、高橋京子、崔雄 “Nigerian Dances and Motion Capture”, Human Body Motion Analysis with Motion Capture, 21st Century COE Program Kyoto Art Entertainment Innovation Research Ritsumeikan University, 2006, pp.87-94

■ビデオコンテンツのアーカイブのための音響情報処理（代表：山下洋一 [情報理工学部教授]）

会議や舞台演劇などの音響情報を含むビデオコンテンツのアーカイブ作成においては、音声などの音響情報を単一チャンネルの情報として集録するだけでなく、話者などの音源位置別に音声や音楽などの音響情報を別チャンネルとして収録することによって、特定の音源の音だけを取り出したり削除したりすることが可能な高度なアーカイブ構築が行える。このような音源チャンネル別の収録は各音源の近くにマイクロホンを設置することにより実現可能ではあるが、状況によっては音源近くにマイクロホンを設置することが難しい状況も考えられる。そこで、室内における天井など、広い範囲にわたって複数のマイクロホンを設置しておくことによって、信号処理技術を用いて音源の分離を実現することを目指す。

本年度は、室内の天井に設置した複数マイクロホンを用いた受音システムである分散マイクロホンを用いて、音源位置を同定する手法の開発を行った。マイクロホンペアに対する時間波形相関をCSP法（Cross-power Spectrum Phase analysis）を用いて求め、音源候補位置に対してチャンネル間相関を加算し、最大の相関を与える候補位置を音源位置として同定する。位置同定の分解能を33.75cmとやや広めにとった場合には、ほぼ100%の音源位置同定が可能であることを示した。分解能を16.88cmと小さくした場合でも80%以上の性能が得られている。さらに、使用するマイクロホンペアの数を削減することによってさらなる音源位置同定性能の向上を図った。時間波形相関値の小さいマイクロホンペアを使用しないことで、全てのマイクロホンペアを利用する場合と比較して最良な結果で約20%の精度向上が見られた。また処理時間を短縮するために、マイクロホンペアの削減について検討を行い、音源位置同定精度を落とさずに処理時間が短縮できるマイクロホンペアの組み合わせを得ることができた。

【雑誌論文】

- ・趙國、奥村元、西浦敬信、山下洋一「分散マイクロホンシステムを用いた音源位置同定におけるチャンネル間音圧差の利用」『日本音響学会2006年秋季研究発表会講演論文集』2006、pp.537-538
- ・K.Cho, H.Okumura, T.Nishiura and Y.Yamashita “Sound Source Localization Using a Distributed Microphone System in Real Environments” 4th Joint Meeting of the ASA and the ASJ, 2006
- ・奥村元、趙國、西浦敬信、山下洋一「分散マイクロホンシステムを用いた音源位置同定」『電子情報通信学会技術研究報告』SP2006-139、2007、pp.61-66
- ・趙國、宗岡真雄、西浦敬信、山下洋一「分散マイクロホンシステムを用いた音源位置同定における分析窓長の検討」『日本音響学会2007年春季研究発表会講演論文集』、2007、pp.605-606

■カメラ・プロジェクタ・ディスプレイを用いた高精度高機能3次元写真計測（代表：徐剛 [情報理工学部教授]）

従来当研究室では、高精度3次元画像処理技術を生かし、プロジェクタを用いて対象物体の表面にパターンを投影することで、密な点群データを全自動で生成するアクティブ方式の3次元形状計測を研究し、1万分の1以上の計測精度を実現した。しかし、ガラスや金属のような鏡面反射する物体の場合、プロジェクタ投光による計測はできない。そこで、ディスプレイで表示する模様を物体表面の反射で観測することで、物体表面の3次元形状を計測する研究を行った。

ディスプレイが横方向と縦方向の位相シフトを行うことにより、左右のカメラで撮影した画像の各画素とディスプレイの各画素の対応づけを行うことができる。ディスプレイが平面であることを利用すれば、ディスプレイとカメラの間の3次元関係もキャリブレーションできる。

次に、ディスプレイが表示する縦方向と横方向の位相シフトパターンを鏡面物体の反射として観測する。前述の原理により、鏡面反射された光がもともとディスプレイのどの点から飛んできたかが分かっている。鏡面反射の場合に入射角と反射角が等しいという関係を用いることにより、鏡面の各点の法線方向と3次元座標を同時に求められる。

鏡とPCディスプレイ及び2台のニコンD70カメラを用いた実験により、上記アルゴリズムの有効性を確認した。30センチほどの平面鏡に対して3次元形状を求めたところ、0.5mm程度の平面ばらつきが得られた。これは工業計測には不十分な精度ではあるが、文化財保存にはほとんどの場合に十分な精度である。この成果を2007年1月の情報処理学会ComputerVision&ImageMedia研究会で発表した。

【雑誌論文】

- ・ Makoto Kato and Gang Xu “Occlusion-Free Hand Motion Tracking by Multiple Cameras and Particle Filtering with Prediction” International Journal of Computer Science and Network Security, 2006, pp.58-65
- ・ Makoto Kato, Yen-Wei Chen and Gang Xu “Articulated Hand Motion Tracking Using ICA-based Motion Analysis and Particle Filtering” Journal of Multimedia, 2006, pp.7-12
- ・ Masaki Yamazaki, Yen-Wei Chen and Gang Xu “Separation of Reflection Components by Kernel Independent Component Analysis” International Journal of Computer Science and Network Security, 2006, pp.7-12
- ・ 徐剛、牛曉明、山崎雅起、岩田将「ステレオカメラと位相シフトによる拡散反射面と鏡面の3次元形状計測」CVIM研究会、2007年1月、立命館大学

【図書】

- ・ 徐剛「写真から作る3次元CG」中国語版、武漢大学出版社、2006年、145頁。
- ・ 吉澤徹編著、分担執筆（徐剛）「最新光三次元計測」朝倉書店、2006年、152頁。

■MILLS：GPS携帯電話と情報追記型GISの連携による映像制作者のためのロケハンシステムの開発（代表：細井浩一 [政策科学部教授 ※現・映像学部教授]）

本プロジェクトは、株式会社アークスと立命館大学細井研究室の産学協同プロジェクトであり、アークスが開発している基本システム（GPS機能搭載型カメラ付き携帯電話で撮影した画像を撮影位置の自動取得を行った上でサーバー送信後リアルタイムでWEB上のマップ画面にプロットするシステム）の汎用的な特徴を生かし、地域リソースのデジタルアーカイブ化とその利活用について様々な研究成果を蓄積している細井研究室とのコラボレーションによって、地域振興政策に活用しうるドメイン・オリエンテ

ッドなシステムを共同開発することを目的として共同研究を実施してきた。昨年度までのところで、全国のフィルムコミッションの実態調査を基礎研究として実施し、映像の活用によって地域振興を指向する事業やプロジェクトの全国的な活性化を背景として、多様な参加者がGPS機能搭載型の携帯カメラで撮影した地域の画像を、映像制作者の感性やターミノロジーを踏まえたメタデータによって自動的に分類・蓄積するデータベースを開発し、映像制作者や研究者、映像系の教育機関やフィルムコミッションなどがロケハンの用途に、また教育的用途に活用できる新しい着想の映像インフラとしてMILSS (Mobile Interactive Location Search System), version1.0を試作した。

1. MILSSシステムの実践的活用に向けた最終実験とヒアリング

今年度は、プロジェクト終了年度として、開発したMILSS, v.1.0の完成度を高めるために、沖縄県において、追加的なフィールドデータの蓄積とその活用可能性の検証を実施した(2006年9月10日から13日)。主なデータ収録地点は、恩納村、石川市、与那城町、伊計島、沖縄市、嘉手納町、読谷村、残波岬付近である。この追加実験により、昨年までに蓄積した京都市、鳥取県八頭郡智頭町及び中島集落、と合わせて規模と属性を異にする3カ所において数百カ所におよぶ地点データ、画像データ、関連データを集積することができた。この蓄積データおよびシステムの使用感について、昨年までのフィルムコミッションへのヒアリング調査に加えて、今年度は、沖縄経済産業局、京都府商工労働部、株式会社沖縄映像センター、東映京都撮影所等でのヒアリングを実施し、映像による地域振興政策の立案者の立場、さらには映像制作者の立場から見たMILSSの有効性と課題について検証を行った。

2. MILSSシステムの改良と製品化に向けての最終バージョンの完成

ヒアリングの結果、本システムは、1) 映像を活用した地域振興的な諸取り組みのインフラとなりうる自由度をもち、2) 自治体からの提供データではなく地域住民あるいは旅行者からの自発的なデータ蓄積の仕組みを有しており、CGM (Consumer Generated Media) としての活用が可能である、3) 映像蓄積におけるメタデータ設計、データ属性設計が映像制作者の視点に立っており、実際の映像制作におけるロケハンに置き換えることはできないにしても、そのコストを削減しより効率よく実施するための補助ツールとしては非常に高い有効性をもつ、等の評価を得た。以上のフィールドワーク、調査、ヒアリングを踏まえて、映像データベースの分類手法、メタデータ設計、選択肢の微調整を行い、本プロジェクトの最終成果としてMILSS, v.2.0を完成させた。【URL】 <http://ritsumei.ptolemaios.jp/gis/>

3. 学会発表

- ・山下義弘・細井浩一「映像コミュニケーション指向のシミュレーション・プラットフォームの構築と応用可能性」『日本シミュレーション&ゲーミング学会2006年度秋期大会』立命館大学、2006/11/12

【雑誌論文】

- ・山下義弘・細井浩一「映像コミュニケーション指向のシミュレーション・プラットフォームの構築と応用可能性」2006年度秋期『日本シミュレーション&ゲーミング学会』プロシーディングス、2006、pp.33-38
- ・細井浩一・山下義弘他「フィルムコミッション活性化のための情報システム」『アート・リサーチ』Vol.06、2006、pp.115-122

■ゲームアーカイブ・プロジェクト (GAP) (代表：細井浩一 [政策科学部教授 ※現・映像学部教授])

1. ゲームアーカイブ構築のためのフィージビリティ・スタディ

ゲームアーカイブの目的について、さしあたり他の標準的なアーカイブ財にならって「保存・所蔵」、「展示・展覧」、「利用・活用」という大まかなカテゴリーを想定しつつ、ゲームアーカイブのための手段と目的のマトリックス、すなわち全体パースペクティブ（ゲームソフトウェアの「現物保存」と「エミュレータ保存」と「ビデオ映像による保存」を組み合わせた複合的なデジタルアーカイブ）を構想してきた。本年度は特に、昨年度に基本的な概念設計と試作を行った「ビデオ映像による保存」について、いくつかの技術的な課題を解消して、より本格的な記録装置である「ボタン装置：コントローラーのボタン操作とゲーム画面を同期して記録する装置」v.2の試作を行い、動作検証を行った。その結果、ボタン装置v.1において課題であった、コントローラにおける電気信号の遅延が解消し、良好なビデオ画像とボタン操作の同時記録が可能になる展望を得た。

2. ゲームアーカイブの社会的応用研究

06年度は、ゲームの定義が変わりつつあるという現状を更に理解するため、ゲームを『メディア』と、『遊び（デザイン）』という視点から、その変化を理解しつつ、ゲームアーカイブのあり方について改めて検討をすすめた。『メディア』という面では、新世代の家庭用ゲーム機の開発意図や、今後の予定などについて、最も人的リソース及び情報公開の機会がある、Electronic Entertainment Expo Conferenceでの発表や会場内外での独自のヒアリング調査などで確認した。結果的に昨今のハードウェアの進化にともない、ゲームそのものが以前のような『玩具』といった定義からかけ離れ、映画のようなナラティブやテーマを併せ持つ『メディア』により一層近づいたということが顕著となった。一方でゲームデザインについては、欧米開発者も日本タイトルからそのプロセスを学んだという軌跡が調査の中から見受けられ、それらは自らのプレイ体験から得られたものだというのが明らかになった。これらを見る限り、現在上村教授を中心に進めているプレイ映像アーカイブを如何にデータベース化するかという課題は更に重要になる事が明確となった。アジアを中心にICT振興政策が進んでいるが、その多くは、ゲーム開発を戦略的コンテンツとして位置づけていることが顕著となった。今回ひとつの指標として調査したシンガポールも同様で、政策立案者からも、ゲーム開発そのもののノウハウを蓄積したいという戦略的意図があることも調査の中で確認できた。文献調査を進める限り、このような状況は、世界中のICT政策の中で見られる傾向であり、そのような意味から、ゲーム作品のプレイ映像型アーカイブが一つの方法論で確立できれば、ゲームアーカイブの応用範囲が飛躍的にのびる可能性を感じられた。また、PCゲームにおいては、Consumer Generated Media（以下、CGM）の発展にあわせるように、ゲームではなく、開発素材のアーカイビングが進んでおり、CG開発ソフトを活用することで、自らもそれらの素材をリソースとして、保存、活用することが出来ることを確認出来た。今後は、これらCGMを主軸としたゲームアーカイブの応用なども視野にいれ、更なる現状把握が必要となることが明らかとなった。また、トランスメディアという複数のメディアをひとつのナラティブにくくるといふ試みがより頻繁に行われるようになり、このようなコンテンツにおけるゲームの位置づけはゲームアーカイブの活用や、その手法などについて更なる検討の必要性も確認出来た。

3. 定例研究会（サステイナブル・コンテンツ・ディベロップメント）

テレビゲームを直接の素材にして、あるいはテレビゲームに関わりの深いテーマについて様々な角度から事業や研究、実践活動を進めている個人を招聘した研究会を定期的に開催した。

・第1回研究会（2006.7.1）

テーマ：サステイナブル・コンテンツ・ディベロップメント vol.1

「ゼビウスの開発者が語る次世代を生き抜く開発企業戦略」

ゲスト：遠藤雅伸氏（株式会社モバイル&ゲームスタジオ代表取締役会長）

会場：立命館アカデミア@大阪

・第2回研究会（2006.10.28）

テーマ：サスティナブル・コンテンツ・ディベロプメント vol.2

「次世代3DCGの最新事情：PS3からDirectX10」

ゲスト：西川善司氏（テクニカルライター）

会場：立命館アカデミア@大阪

4. 学術シンポジウムの開催

日本シミュレーション&ゲーミング学会2006年度秋期大会記念シンポジウム

『“ゲーム”は本当に教育に役立つか：海外の先端事例をめぐって』

日時：2006年11月11日（土）

場所：立命館大学衣笠キャンパス 以学館1号ホール

主催：日本シミュレーション&ゲーミング学会、立命館大学映像学部設置委員会

共催：ゲームアーカイブ・プロジェクト（GAP）

後援：日本デジタルゲーム学会、国際ゲーム開発者協会日本（IGDA日本）

内容：「海外におけるシリアスゲームの最先端：エンタテインメント・ゲームの可能性はどこにあるか」

藤本徹氏（ペンシルバニア州立大学大学院）

「コンピュータゲームを媒介とした協調学習活動の可能性」

稲葉光行氏（カリフォルニア大学サンディエゴ校客員研究員、立命館大学）

コメント（1）市川 新氏（JASAG会長、流通経済大学）

コメント（2）三橋秋彦氏（JASAG理事、墨田区立竪川中学校）

モデレータ 細井浩一（JASAG理事、日本デジタルゲーム学会副会長）

【雑誌論文】

・細井浩一「“ゲーム”は本当に教育に役立つか：海外の先端事例をめぐって」『アート・リサーチ』Vol.07、2007、pp.17-36

・細井浩一「情報通信技術の社会化とデジタルゲーム」『立命館経営学』第45巻第4号、2006、pp.33-55

■京都バーチャル時・空間のweb配信－3（代表：高瀬裕 [COE推進機構]）

本研究プロジェクトは、オープン・リサーチ・センター整備事業の主要プロジェクトのひとつである「デジタル放送時代の新しい映像作品提供手法に関する研究」に加わって実施した。2006年度においては、これまで構築を進めてきた京都の4次元GISである「京都バーチャル時・空間」について、Web配信用の3次元コンテンツの拡充と、Web配信技術の継続した研究開発と配信実験などに重点を置き以下の活動を行った。

1. 「京都バーチャル時・空間」の3次元コンテンツの拡充

（1）平安京モデルの拡充

・鳥瞰用平安京モデルの追加・更新・ウォークスルー用詳細モデルの構築（朱雀大路を中心に）

（2）詳細モデルの拡充

- ・ 四条通等の詳細モデルの追加・更新
- (3) POI (Point of interest) データベースの構築
 - ・ 寺社等データベースの構築
- 2. Web配信システムの研究開発
 - (1) Web配信用データベース調整
 - ・ 地形モデル、四条通、平安京モデル、寺社等データベースのWeb配信用調整
 - (2) Web配信コンテンツのカスタマイズ技術の研究開発
 - ・ コンテンツを追加搭載するためのデータ変換ツールの開発
 - (3) Web配信用ユーザーインターフェースの開発
 - ・ 一般のユーザーが使いやすいインターフェース・デザインの開発
- 3. 配信実験・とりまとめ
 - ・ 本学内外の研究者に対する公開および一般公開
 - 2007年4月にWebに一般公開し、プレス発表を行った。

【論文発表】

- ・ 高瀬裕「CG/VR/Web3Dで建築・都市を可視化する」『建築雑誌』Vol.121 No.1546、2006
- ・ 荻谷勇雅、高瀬裕、近津博文「文化財の三次元計測の現状と展望」『測量』Vol.56 No.5、2006
- ・ Yano, K., Isoda, Y., Nakaya, T., Kawasumi, T., Matsuoka, K., Takase, Y., Kawahara, D., Kawahara, N., Inoue, M., Tsukamoto, A. and Kirimura, T. "Creating Virtual Time Space of Kyoto" e-journal GEO, first issue published by the Association of Japanese Geographers (AJG), 2006
- ・ Y. Takase, K. Yano, T. Nakaya, Y. Isoda, T. Kawasumi, K. Matsuoka, S. Tanaka, N. Kawahara, M. Inoue, A. Tsukamoto, T. Kirimura, D. Kawahara, N. Sho, K. Shimiya, A. Sone and M. Shiroki "Visualization of Historical City Kyoto by Applying VR and Web3D-GIS Technologies", The 37th CIPA International Workshop dedicated on e-Documentation and Standardisation in Cultural Heritage, Cyprus, 2006
- ・ 中谷友樹、矢野桂司、高瀬裕、吉越昭久、磯田弦、河角龍典、松岡恵悟、河原大、井上学、塚本章宏、桐村喬、村中亮夫「歴史都市京都の安心安全3Dマップ」『歴史防災研究センター年報』2007
- ・ 河角龍典、塚本章宏、磯田弦、佐古愛己、高瀬裕、矢野桂司「宮都研究とGIS」『条里制・古代都市研究』第22号、条里制・古代都市研究会、2007
- ・ Nakaya, T., Isoda, Y., Yano, K., Takase, Y., Kawasumi, T., Tanaka, S., Kawahara, N., Inoue, M., Tsukamoto, A., Kirimura, T., Matsuoka, K., Kawahara, D., Sone, A., Shiroki, M., Motojima, H., Ohtomo, N. "Kyoto Virtual Time-Space : A 4D GIS for exploring historical landscapes in Kyoto", Joint Proceedings of the International Symposium on Area Informatics and Historical Studies in Thang Long-Hanoi, International Symposium on Digital Preservation of Historical Heritage in Thang Long-Hanoi based on Area Informatics, and International Symposium on Geo-Informatics for Historical Studies in Asia, Center for Southeast Asia Studies, Kyoto University, 2007
- ・ 矢野桂司、中谷友樹、磯田弦、河角龍典、高瀬裕、松岡恵悟、瀬戸寿一、河原大、塚本章宏、井上学、桐村喬「京都バーチャル時・空間の構築」『COE最終成果報告書』2007

【図書】

- ・ 矢野桂司、中谷友樹、磯田弦編『バーチャル京都－過去・現在・未来への旅』ナカニシヤ出版、2007、161頁。

■デジタル図書館のための情報アクセス基盤（代表：前田亮 [情報理工学部准教授]）

本研究プロジェクトでは、各種メディアから構成されるデジタルコンテンツに対する効率的な情報アクセスを実現するための基盤技術について研究を行っており、この研究成果を実際のデジタル図書館システムに応用することを目指している。本年度は、主に貴重資料のデジタル図書館システムおよび時系列データに対する情報アクセス技術に関する研究を行った。

具体的には、平安時代に書かれた古記録である『兵範記』および伝統的モンゴル文字で書かれた古文書を対象として、従来から研究している言語横断情報検索の技術を応用して、現代語のキーワードで古い文書を検索する「時代横断」型情報検索技術の研究を行った。これらの研究は、単に過去の貴重資料をデジタル化して保存するだけでなく、将来にわたって広く活用することを目指したものである。本研究に関しては、人文情報学に関する国内シンポジウムおよびデジタル図書館に関する国際会議で研究成果を発表した。

また、主に映像や音声などの時系列データに対する効率的な情報アクセスのための基盤技術として、時系列データからの外れ値検出に関する研究を行った。本研究に関しては、データベース関連の国際会議2件で研究成果を発表した。

また、本プロジェクトで開発している貴重資料のデジタル図書館システムだけでなく、立命館大学アート・リサーチセンターや、さらに国内外の他の研究機関も含めた人文系のデータベースを統合検索するための基盤技術について検討を行い、プロトタイプシステムを構築した。

【雑誌論文】

- ・ Zakia Ferdousi and Akira Maeda “Anomaly Detection Using Unsupervised Profiling Method in Time Series Data”, Proc. ADBIS2006, 2006, pp.107-119
- ・ Zakia Ferdousi and Akira Maeda “Securing Transactions over the Internet Using Anomaly Detection”, Proc. ICITST-2006, 2006, pp.21-24
- ・ Garmaabazar Khaltarkhuu and Akira Maeda “Retrieval Technique with the Modern Mongolian Query on Traditional Mongolian Text”, Proc. ICADL2006, 2006, pp.478-481
- ・ ハルタルフー・ガルマーバザル、前田亮「伝統的モンゴル文字文書のデジタル図書館の構築」『人文科学とコンピュータシンポジウム論文集』、2006、pp.319-326

■双方向コンテンツ提供技術（代表：Ruck Thawonmas [情報理工学部教授]）

「ユーザの分析」と「物語の自動生成」の研究テーマに分けて報告する。

「ユーザ分析」ではSecond Lifeという仮想空間でモーションオーバーラッピング（以下MO）が有効であるか検証した。MOとは、人間のモーションとロボットのモーションを重ね合わせることによる、ロボットの内部状態を表出する一手法である。検証実験はNPCがドアの前でドアを開けることができず困っている状況を想定し、それを見たプレイヤーがNPCのためにドアを開けるか、というものである。MOの比較対象として、アイコンと音を発するNPCを用意した。これにより仮想空間内のNPCにおいてもMOが有効であることが確認された。

また、時系列でタイプが変化するデータのように、シンボルの遷移確率では特徴が捉えられないようなデータに対しての有効な前処理の手法を提案した。今年度の実験では、シミュレータのデータを対象として比較を行い。結果から本手法の有効性が示された。

「物語の自動生成」では、事例ベースプランニングを用いて物語を生成するシステムを、先行研究のOPIATEシステムを基に開発を行っている。先行研究ではキャラクターの役割と動作に対する適切さから

ストーリーの適切さを計算しており、動作の適切さは行動が可能かどうかの2進の値で判断される。本研究では、欲求と感情から動作を選択するEMAIエージェントを利用することで動作の適切さを連続値で得ることを提案し、被験者実験によりEMAIを組み込んだNPCが適切な動作をすることを確認した。

また、Spronck氏によって提案されたAI強化手法であるDynamic Scriptingという手法を改良し、一定の重み以下になったルールを新規ルールに変更する手法を提案した。その結果、初期ルールベースに有効でないルールが格納された場合は、破棄するルールから遠いものを選択すると一番効果的であることがわかった。

【雑誌論文】

- ・ Syota Osaka and Ruck Thawonmas “Investigation of Various Online Adaptation Methods of Computer-Game AI Rulebase in Dynamic Scripting,”, Oct. 2006, Bangkok, Thailand. CD-ROM Proc. 1st International Conference on Digital Interactive Media Entertainment and Arts (DIME-ARTS 2006), 2006
- ・ Ruck Thawonmas and Syota Osaka “A Method for Online Adaptation of Computer-Game AI Rulebase,”, Hollywood, USA, Jun. 2006.
- ・ DVD Proc. ACM SIGCHI International Conference on Advances in Entertainment Technology 2006 (ACE 2006), 2006
- ・ 中村知貴、澤淳二、Ruck Thawonmas 「仮想空間におけるモーションオーバーラッピングの有効性の検証」情報処理学会研究報告、2006-EC-5（情報処理学会エンタテインメントコンピューティング研究会第5回研究会2006年12月16日）、2006、pp.19-24
- ・ 大野陽介、鴨崎真直、Ruck Thawonmas 「物語生成システムにおける感情を持った NPC の動作の適切さの検証」情報処理学会研究報告、2006-EC-5（情報処理学会エンタテインメントコンピューティング研究会第5回研究会2006年12月16日）、2006、pp.25-30
- ・ 逢坂翔太、Ruck Thawonmas、柴崎智哉 「ルールベースに不備がある場合でのゲームAI適正化手法 Dynamic Scriptingの検証及び改良」『エンタテインメントコンピューティング2006論文集』2006、pp.75-76
- ・ 飯塚啓太、倉重正義、Ruck Thawonmas 「仮想空間内のユーザクラスタリングにおけるデータ量削減手法の提案」『エンタテインメントコンピューティング2006論文集』2006、pp.109-110

■文部科学省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」（代表：川嶋將生 [文学部教授]）

【研究拠点形成実績の概要】

本年度は、5年間の最終仕上げ年度として、以下の活動による拠点形成を実施した。

デジタルコンテンツについては、蓄積作業を継続した。拠点としての、デジタルアーカイブ機能の強化をはかり、1年間の作業効率アップを図ったが、今年度は、とくに地域連携による文化財資源のアートアーカイブの多様化を図った。本拠点は、一般公開、共有公開を含めて、全体で100万件を越すデータを持ち、文系分野で最大級の拠点となっている。

インターフェイス面では、デジタルミュージアムシステム「Kyoto Virtual Time Space」を完成させ、各プロジェクトの成果をこのシステム上に配置した。各プロジェクトの成果の内、地理情報を持つデータベースについては、WEB上で公開されることになった。これにあたり、GIS担当グループとデジタルアーカイブ担当グループを中心として、文系サブプロジェクトとの連絡会議を頻繁に開催し、デジタルデータの文系研究への活用に関するノウハウの蓄積が行なわれた。

また、個別プロジェクトによる企画展覧会、シンポジウムなどの研究内容の公開活動を定期的に行いました。成果は、デジタル化・CG化されたものも多く、工夫されたディスプレイ展示も充実した。

全体としては、一般公開の機会の少ない情報系分野の研究成果を中心として、学際・国際的学術シンポジウムを開催した。また、2007年度以降の新たな拠点の展開を見据えた、国内外の研究者間の交流、若手研究者・院生の育成や、海外からの学生の受入れに関する現状と手法にめぐっての研究会を実施した。

本拠点の研究面での統括組織であるアート・リサーチセンターを本拠点が開拓しつつある学問分野の教育・研究における新組織と位置付け恒常的な研究所化を実現し、2008年度における新たな教育組織として出発するようプロジェクトを開始した。

【研究拠点形成に係る具体的な成果】

1. GISを基盤技術においた「Kyoto Virtual Time Space」により、京都の歴史・文化やアートにかかわるコンテンツを配置し、複雑な文化・芸術研究の情報にかかわるインターフェイスの基盤を提案できた。本システムは、地理情報と時間軸を併せ持つものであり、情報の位置の可視化を実現することで、新たな知の共通プラットフォームとして動き出した。
2. プロジェクトごと、分野ごとに蓄積してきた情報や深化を図ってきた成果が、データベースの形で提示された。京都を中心とする演劇興行データベース、京都を中心とする風俗史画像データベース、京都を中心とする報道記録写真データベース、京都の風景画画像データベース、京都の名跡データベース、浮世絵絵画データベースなどが完成あるいは成長した。
3. 本拠点は、英国セインズベリ日本文化芸術研究所 (SISJAC)、フランスヨーロッパ日本学研究所 (SEJA)、コロンビア大学日本中世研究所、北京外国語大学日本学研究中心、ならびに、協力組織としてヴィクトリア・アルバート博物館、ボストン美術館、ホノルル美術館、オックスフォード大学考古学研究所、コーネル大学GloPACプロジェクトなど、具体的な国際連携プロジェクトを実施してきた。本年度は、カリフォルニア大学バークレー校東アジア図書館との連携プロジェクトもスタートした。これらの連携機関との間で、プロジェクト推進会議を開催し、来年度以降のさらなる連携強化、具体的プロジェクトについての共通理解の活動を行った。
4. 国際シンポジウムについては、ロンドン大学日本宗教研究センターとの共催で行った「儀礼の力—学際的視座から見た中世宗教の実践世界—」、オックスフォード大学との共催で行った「モノとイメージはどう人々をつくるのか?」、アリゾナ州立大学Arts, Media and Engineering Programにおけるインタラクティブ・ダンスの研究事例を招待講演としてバーチャルリアリティ技術と新しい表現芸術の融合を考えた「モーションキャプチャ技術と身体動作処理」、ロンドン大学先端空間科学研究所の所長を招いてバーチャル・ロンドンとバーチャル京都の研究成果を報告し合った「バーチャル・シティ研究の新たな展開-New Trends on Virtual City Research-」が代表的なものとしてあげられる。また、立命館大学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」最終成果報告として、5年間の研究内容を総括した『京都アート・エンタテインメント研究の挑戦-日本文化研究のグローバルハブ構築のために-』を行った。

2005年度 若手研究者 研究実績報告

■毛利憲一：立命館大学COE推進機構ポストドクトラルフェロー

【論文】

- 本郷真紹・毛利憲一（共著）「平安京における宗教儀礼と寺院」『立命館大学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」2005年度研究報告書』立命館大学、pp.15-19、2006年
- 毛利憲一「播磨の古代山城」「播磨の郡と評」「ミコトモチの派遣と播磨」「播磨の山陽道と駅家」坂江渉編『風土記からみる古代の播磨』神戸新聞総合出版センター、pp.148-163・pp.204-208、2007年
- 本郷真紹・毛利憲一・他以下9名（共著）『京都府立総合資料館所蔵・京都府京都文化博物館管理江馬務コレクション・ガラス乾板調査報告書』立命館大学、pp.1-147、2007年

【口頭発表（講演含む）】

- 毛利憲一「古代日本における住民把握の特質—庚午年籍の再検討—」京都民科歴史部会10月研究例会、京都市山科区・京都薬科大学、2006年10月
- 毛利憲一「『記』『紀』の伝承と倭国の地域支配—小林敏男氏「日本古代国家形成史における論点と課題」へのコメント—」、歴史学研究会日本古代史部会新年会、東京都新宿区・早稲田大学、2007年1月

■尹新：立命館大学COE推進機構ポストドクトラルフェロー

【口頭発表】

査読付国際会議：

- Xin Yin, Yasuo Miichi, Hiromi T.Tanaka “Restoration of Color in Noh Masks Based on Retinex Algorithm”, the 7th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Intelligent Cultural Heritage, VAST 2006, Cyprus, October 2006, pp.31-35
- Xin Yin, Yasuo Miichi, Hiromi T.Tanaka “Digital Restoration of Color in Noh Mask”, proceedings of TEN-CON 2006, IEEE Region 10 Conference, Hongkong, November 2006, PO5.16
- Xin Yin, Yasuo Miichi, Hiromi T.Tanaka “Representation of Color in Ancient Noh Masks”, Proceedings of 16th International Conference on Artificial Reality and Telexistence, ICAT 2006, LNCS Vol.4282, Hangzhou, China, pp.1026-1034

査読なし国際会議：

- Xin Yin, Kangying Cai, Ryohei Yoshikawa, Yuki Takeda, Ryo Akama, Hiromi T.Tanaka “Modeling and Rendering of the Anisotropic Reflection on Ukiyo-e”, International Symposium on Intelligence Techniques in Computer Games and Simulations, March 2007, Kusatsu, Japan

国内会議：

- 尹新、許威威、田中弘美「浮世絵のデジタルコンテンツ化のための3次元物体モデリングと可視化」情報処理学会研究報告、2007-CVIM-157、Vol.2007、No.1、2007年1月、pp.39-44
- 尹新、蔡康穎、赤間亮、田中弘美「浮世絵の異方性反射のレンダリング—浮世絵の光と影を捉え」人文科学とコンピュータシンポジウム（じんもんこん2006）論文集、IPSJ Symposium Series Vol.2006、No.17、2006年12月、pp.33-38
- Xin Yin, Yasuo Miichi, Hiromi T. Tanaka “Restoration of Color in Noh Masks” 情報処理学会「画像の認識・理解シンポジウム（MIRU'06）」論文集、2006年7月、pp.1078-1083

- Xin Yin, Yasuo Miichi, Hiromi T.Tanaka “Reconstruction of Noh Mask Color” 第12回画像センシングシンポジウム (SSII06)、2006年6月、pp589-593

■松本郁代：立命館大学COE推進機構客員研究員

【論文】

- 松本郁代「中世日本文化史研究の覚え書き—「歴史叙述」における文化の位相を中心に—」『立命館文学』600号、2007年3月、pp.15-25

【口頭発表（講演含む）】

- 松本郁代「描かれた神輿・神木—都市に対する示威イメージ—」立命館大学オープン・リサーチセンター風俗絵画のメディア性と都市イメージの形成研究会第1回発表会、2006年7月、立命館大学アート・リサーチセンター
- 松本郁代「入浴する神輿・神木と『神威』」、立命館大学21世紀COEプログラム×ロンドン大学SOAS日本宗教研究センター共同国際シンポジウム、2006年9月、立命館大学アート・リサーチセンター
- 松本郁代「室町期京都の『霊場』と職能民—聖俗の相克をめぐって—」、巡礼記研究会第四回研究集会、2006年9月、慶応義塾大学

【その他】

〈報告書〉

- 松本郁代「神泉苑の特徴とその歴史的景観」『立命館大学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」2005年度研究報告書サブプロジェクト研究概要』立命館大学アート・リサーチセンター、2006年4月、pp.1-7

〈図録解説・ギャラリートーク〉

- 展覧会『藤井永観文庫の優品—生涯を古美術蒐集に捧げた精華』、学校法人立命館主催、細見美術館、2006年6月 ※宗教関係作品の解説執筆

■石上阿希：立命館大学COE推進機構研究員 (RA)

【論文】

- 石上阿希「リチャード・レインコレクション蔵 西沢一風作『風流足分船』について—初期上方艶本に関する考察—」『近世文藝』85号、日本近世文学会、2007年1月、pp.15-28

【口頭発表（講演含む）】

- 石上阿希「西沢一風作『男色足分船』について」、日本近世文学会・平成十八年度日本近世文学会春季大会、2006年6月、専修大学神田キャンパス