

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

**平成 27 年度～令和元年度「私立大学戦略的研究基盤形成支援事業」
研究成果報告書概要**

1 学校法人名 学校法人 立命館 2 大学名 立命館大学

3 研究組織名 立命館大学 アート・リサーチセンター

4 プロジェクト所在地 〒603-8577 京都市北区等持院北町 56-1
立命館大学衣笠キャンパス アート・リサーチセンター

5 研究プロジェクト名 日本文化資源のグローバルアクション

6 研究観点 研究拠点を形成する研究

7 研究代表者

研究代表者名	所属部局名	職名
赤間 亮	立命館大学 文学部	教授

8 プロジェクト参加研究者数 14 名

9 該当審査区分 理工・情報 生物・医歯 人文・社会

10 研究プロジェクトに参加する主な研究者

研究者名	所属・職名	プロジェクトでの研究課題	プロジェクトでの役割
赤間 亮	文学部・教授	デジタル・アーカイブ継承事例の蓄積とノウハウの開発	プロジェクトの統括的推進
鈴木 桂子	衣笠総合研究機構・教授	海外におけるデジタル・アーカイブ継承事例研究と国内事例への還元	海外研究機関との連携とデジタル・アーカイブ活用推進
金子 貴昭	衣笠総合研究機構・准教授	古典籍を中心とする日本文化資料のデジタル・アーカイブ手法の推進と普及	デジタル・アーカイブの効果的な蓄積と活用推進
木立 雅朗	文学部・教授	データベースの構築・展開と活用	テーマ②の統括と友禅図案を中心としたデータベースの構築・展開と、産学連携によるデータベースの活用
矢野 桂司	文学部・教授	GIS データベースの構築・展開	京都における GIS データベースの構築と創造的活用
細井 浩一	映像学部・教授	3D 仮想空間を活用した展示型アーカイブ	仮想空間における京都工芸品展示の実現
田中 聡	文学部・教授	京都におけるデータベースの意義	人文学から見たデータベースの構築の意義と活用に関する調査研究

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

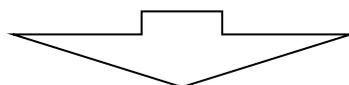
THAWONMAS Ruck	情報理工学部・教授	情報推薦・ユーザインタラクションの基礎・応用	アーカイブ公開における利便性の向上とテーマ③の統括
前田 亮	情報理工学部・教授	人文系データベースにおける関連データ間の自動リンク生成	日本文化資源の共有化および有効活用
島川 博光	情報理工学部・教授	閲覧者の興味分野に合った複数の文化品からなるコンテンツ検索	日本文化を国際舞台に紹介するさいのデジタル資源の活用と展開
川越 恭二	情報理工学部・教授	マルチメディア & クロスメディアデータベースの検索と推薦技術	左記の成果によるアーカイブ有効活用の向上
(共同研究機関等)			

<研究者の変更状況(研究代表者を含む)>

旧

プロジェクトでの研究課題	所属・職名	研究者氏名	プロジェクトでの役割

(変更の時期:平成 28 年 4 月 1 日)



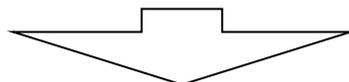
新

変更前の所属・職名	変更(就任)後の所属・職名	研究者氏名	プロジェクトでの役割
	文学部・教授	西林 孝浩	海外研究機関との連携とデジタル・アーカイブ活用推進
	文学部・准教授	三須 祐介	海外研究機関との連携とデジタル・アーカイブ活用推進

旧

プロジェクトでの研究課題	所属・職名	研究者氏名	プロジェクトでの役割

(変更の時期:平成 29 年 4 月 1 日)



新

変更前の所属・職名	変更(就任)後の所属・職名	研究者氏名	プロジェクトでの役割
	情報理工学部・教授	田中 覚	三次元計測で得られた文化財デジタル・アーカイブデータの可視化に関する研究開発

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

11 研究の概要(※ 項目全体を10枚以内で作成)

(1) 研究プロジェクトの目的・意義及び計画の概要

文理融合、研究エンターテインメント、デジタル・ヒューマニティーズと、デジタル時代に呼応してユニークに発展してきた本学の文化研究は、現在、海外からも高い評価を得ている。しかし、これらの研究は、個々の研究グループが個別の興味によって進めてきたもので、多くの研究発表や論文を残すことができたが、どれだけ実社会、実生活に実りを与えたのかという疑問を呈さざるを得ない。本研究は、これまで本学が行ってきた文理融合型研究やデジタル人文学の研究とは異なり、文化資源を活用した地域との連携と産業のイノベーション、国際日本文化理解への貢献など、文化研究の「社会貢献」をどのように進めていくかという、新たな課題の解決を目的とする研究である。

人間は、政治・経済活動の中で生活が保障され、そこに余力が生れることにより「文化」活動が活発化していく。通常パトロンが、余力としての財力によってスポンサーとなり、場合によっては、直接的に研究活動に貢献する。これは「行止り」型研究活動であって社会還元は極めて小さい。しかし、グローバル時代においては、「文化」の研究活動自体が自立して、場合によっては経済的な豊かさをも生んでいく必要があるし、実際、それが可能となってきた。人文学研究の各分野でもようやく社会に窓口を開こうとする試みが始まっているが、本研究では、本学アート・リサーチセンター(以下、ARC と略す)が蓄積してきたデジタル研究資源を活用して、どのように社会に貢献し新しい文化活動の循環を作っていくのかを、具体的なプロジェクトのなかで実践していくことで「社会貢献」の軌範を提示することを目的として活動してきた。

課題の特色は、①デジタル・アーカイブ技術の裏付けがあり、情報発信技術の開発・応用が可能となるメンバー構成(技術貢献) ②京都という文化の集積地において、デジタル技術との連携を実現し、伝統文化の現代生活への導入を容易にし、地域産業のイノベーションを実現(地域貢献) ③欧米を中心とする日本文化資源を所蔵する博物館や美術館などの機関、個人からのコレクションをデジタル技術で連携させ、国境単位、地域単位で断絶していた文化資源情報を統一的に活用することで、海外研究者らのあらたな研究活動のフィールドを醸成(国際貢献)の三つを柱とするものである。

(2) 研究組織

本プロジェクトは、次の3つのサブテーマによって成り立ち、組織全体を①に所属する赤間が統括する。

- ①デジタル文化資源活用による海外日本研究者の育成とあらたな研究環境の提案(6名:リーダー・赤間亮)
- ②伝統工芸がもつ近代化遺産の活用と総合的研究(4名:リーダー・木立雅朗)
- ③デジタル・アーカイブ公開における利便性の向上(4名:リーダー・THAWONMAS Ruck)

テーマ①では、海外の日本文化関係組織や研究者との連携による日本文化理解の推進(国際貢献)に取り組む。研究開始時は、欧米中心であったが、後半期から東・東南アジアへと地域も拡大し世界規模の連携を目指す。(赤間・鈴木・金子・西林・三須・田中覚)。一方で、テーマ②は、京都を中心とする文化産業や文化研究との地域連携(地域貢献)に取り組む(木立・矢野・細井・田中聡)。テーマ③では、既存のARCデジタル資源や①②によってより拡大するデジタル環境の内、単なる蓄積ではなく、広範な活用・応用を実現する情報技術の導入・開発を行う(THAWONMAS Ruck・前田・島川・川越)。

この3つのテーマを連携させ、それぞれのグループからの代表者による統括組織「社会貢献開発」会議により、各テーマを有機的に連携させる。なお、研究の進捗を確認し助言を受けるため外部審査委員会を設置し、毎年の年度末に実施する公開カンファレンスを経て、審査委員会を開催する。

研究にあたっては、大学院生(2015年度14名、2016年度24名、2017年度12名、2018年度46名、2019年度30名)、PD(2015年度3名、2016年度5名、2017年度3名、2018年3名、2019年度3名)、RA(2015年度2名、2016年度3名、2017年度2名、2018年度3名、2019年度2名)が参加し、若手研究者の人材育成にも活用している。なお、研究支援体制として、研究部リサーチオフィス内に本プロジェクトの事務局を置き、事務実務を担い、ARCにも資料閲覧要請に対応できる事務局員を配している。

(3) 研究施設・設備等

【研究施設】

主なプロジェクト活動には、本学衣笠キャンパス アート・リサーチセンター(1257.60 m²)を教員、院生を含む若手研究者約40名で、同キャンパス修学館オープンリサーチルーム(258 m²)を約15名で使用している。ARCにはアーカイブ室、収蔵庫、資料修復室、プロジェクト室、展覧室を備えている。

【研究設備】

ARCのアーカイブ室では、本学所蔵資料の他、国内外でデジタル化された研究資源の高速なデジタル処理が可能なデジタルアーカイブシステム一式、画像出力装置一式を備え、それぞれ週に20時間から40時間程度利用している。(なお、サーバーを含めたシステム一式では、24時間稼働となる。)

【本事業によって購入した研究設備】

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

当初の設備整備計画に基づき、平成 27 年度は、[絵入百人一首]及び[舞台意匠控帳]を購入した。[絵入百人一首]は国内外に多くの所蔵を確認できる奈良絵本に類するが、このテーマのものは珍しく、現代のカルタ文化・ゲーム文化にも連結すると構想している。[舞台意匠控帳]は、稀少な歌舞伎舞台の大道具に関する幕内資料である。いずれも国内外共同研究にふさわしい研究素材として整備・デジタル化し、「ARC 古典籍ポータルデータベース」を通じて公開している(*URL3)。(以下「データベース」は「DB」と略す)

平成 28 年度は、[戦前・浮世絵及び風俗関連雑誌書籍]及び[古裂貼交帖]を購入した。[戦前・浮世絵及び風俗関連雑誌書籍]は、浮世絵・日本風俗研究が盛んな海外からの利用ニーズに応え、すでに「ARC 所蔵近代書籍(PDF) DB」を通じて公開している(*URL8)。[古裂貼交帖]は、平成 29 年度に一部資料のデジタル化を行い、その意義について発表した(*学会発表 61)。その結果、裂の活用方法が京都独特で多様であったことが明らかにできた。染織品が使用される分野(お茶・絵画・陶芸・その他の工芸品製作)にとって、裂帖は貴重な財産であることが注目された。

平成 29 年度は、[風俗・芸術関係資料一式]を購入した。当該資料は、肉筆画・浮世絵版画等を中心とした風俗・芸術資料であり、ARC のデジタル・アーカイブの質・量を充実させる為に整備した。「ARC 浮世絵ポータル DB」を通じて平成 30 年度中に公開を開始している(*URL2)。

(4) 研究成果の概要 ※下記、13及び14に対応する成果には下線及び*を付すこと。

以下に述べるように、各テーマとも国際貢献・地域貢献・社会貢献の観点から順調かつ積極的に研究を進めた。具体的な達成度については以下に記載する。

【テーマ①】

テーマ①においては、デジタル文化資源の国際・学際的共同研究の実現による「国際貢献」と「社会への応用的活用」を企図して研究を進めた。

1: 海外アーカイブ 欧米を中心に諸機関におけるデジタル・アーカイブ事業を継続した。現地の若手研究者の参加を募り、ARC の技術やノウハウの国際移転を行った。成果物としての デジタル・アーカイブを格納するサーバや DB システムを諸機関や研究プロジェクトにクラウド型で提供し(*URL2,3)、閉ざされた文化資源を国際的に開放かつ国際的共同研究に活用する体制を提供することによって、国際貢献を果たした。オンライン上で文化資源を活用する手法にあたっては、大英博物館との連携プロジェクト(北斎展)の中で DB 構築手法や DB を活用したオンライン上での研究環境の構築について提案し、大英博物館側が構想していた情報技術寄りのデジタル型研究空間に対して、コンテンツベースの実際に文系研究者が研究活動を行うリサーチ・スペースを提案するに至った。クラウド型 DB は既に国内外でのべ60機関の参加を得て、欧米の大学や博物館とのワークショップやオンライン研究会を継続的に実施している(*シンポジウム 17.23)。これと並行し、北米地域の機関へのプロモート(*学会発表 19.28.42.68.90.100)を行った。

2: アジアアーカイブ 海外に関しては、交流イベント(*シンポジウム 1.4.9.10.13.15.22)等により、中国・韓国・台湾・インドネシア・ベトナムの研究機関との連携を構築し、デジタル・アーカイブ事業をアジア地域にまで拡大した。(*論文 71、図書 10、学会発表 8.21.22.23.37.56.67.70.74.78.79.89.99.102.104) 中国では出土遺物、台湾では演劇資料、韓国では木版、インドネシアではバティックや文化遺産というように、分野の幅も充実した。中国演劇資料のデジタル・アーカイブ化は、国内個人、九州大学、国立台湾芸術大学を含み、現時点で458件、画像数は2,563枚を数える。国立台北芸術大学にて中国演劇資料データベース構築にかかわるワークショップを実施した。(*学会発表 38.39)中国では、中国社会科学院考古研究所の所蔵する出土遺物(仏像彫刻)のデジタル・アーカイブ化を継続して実施、赤外線カメラによる、絵画表現・墨書銘の写真撮影を行った。板木では IAPW(International Association for Printing Woodblocks)に機関登録を行ない、韓国ソウル大学校冠岳キャンパスでの IAPW2018 Symposium への参加、立命館 ARC での IAPW2019 ホスト校開催を実現した。(*学会発表 7.40)韓国古版画博物館の板木デジタルアーカイブ構築や、国内の所蔵機関の板木と合わせて、板木ポータル DB に登録公開した。(*論文 26)対象を 20 世紀以降にも拡大することにより、研究範囲を近代以降の木版出版・印刷史にも拡大した。板木デジタル・アーカイブに収録される板木によって摺刷された板本を収集し、古典籍ポータル DB に登録することにより、板木・板本の比較対照することを可能とし、出版記録のテキストアーカイブを構築し、木版のデジタル研究基盤を大きく前進させた。インドネシア・ポロブドゥール寺院遺跡の埋められて見られない壁面レリーフに関して、保存されている古写真から、深層学習を用いて3次元形状を復元する実験に成功した。見えているレリーフの深度画像を取得して学習させることで3次元復元を行える。2.3次元計測で取得した大規模点群に関して、特徴可視化技術開発を行ない、特徴領域を細線化する技術を開発したことにより、半透明可視化画像で凹凸部分などの鮮明化が実現でき、構造の把握が容易になった。(*論文 16.17.21.23.40.44、学会発表 9.26.59.60.61)

3: 3次元計測に関しては、国内でも、取得した3次元点群をゲームエンジン Unity で対話的に可視化・操作

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

できるコンテンツ作成法を開発、祇園祭の町並みの表示に適用した。本研究で開発した技術では、VRの技術である「詳細度制御」とCGの技術である「GPUを用いた高速化」を組み合わせることで、数億点でも60fps程度の可視化が可能なコンテンツを作成した。また、現在廃止されている祇園祭の粽投げを、バーチャルリアリティーの仮想空間で体験するシステムや、京都の弓矢町・弓箭閣が所蔵する鎧兜を3次元計測し、取得したデータを用いて高品質可視化を実現した。

(http://www.cg.is.ritsumei.ac.jp/PointViz/yoroi_html/atago.html)。

4: **NPO法人**「デジタルアーカイブ研究所」を設立し、同法人がデジタル・アーカイブ事業の中核となることによって、文化研究活動の自立化の一事例として社会貢献の形を見出した。同法人は、**ARC**と文化庁との共同研究における中核的役割を果たし(*連携8、シンポジウム12)、あるいは他大学の文化資源のWEB公開を促進する上での重要な役割を担っている。

【テーマ②】

文化産業と文化研究の融合、「京都らしい」地域連携と地域貢献を目指し、総合的研究を行った。

1: **染織関連資料群**のデジタル・アーカイブを進め、立命館大学ARCが収集した膨大な友禅図案は8割り近くを終了することができた。染織業者の協力を得て図案を活用した捺染体験を行い、歴史的な文化資源の活用実践を進めた。(*学会発表 199) **陶芸分野**五条坂の窯元に残る多量の近現代文書(行政文書控えや帳簿類)のデジタル・アーカイブを行い、五条坂の登り窯の運営実態や終焉に関する研究を進めた。(*論文 93.95.105.117.118.122.123.124、学会発表 108.111.129.131.141.142.146.147.148.162.174.184.203、連携10)それらのデータをもとに京都市埋蔵文化財研究所が行った音羽・五条坂窯跡(道仙窯)の発掘調査やその保存・復原計画をサポートした。近年のインバウンドの影響によってそれらの収集とデジタル・アーカイブは伝統的産地の歴史的記憶を担保するものとして、重要性が著しく増大している。陶芸家藤平伸のデッサン・手記類のデジタル・アーカイブを完了させ、私設美術館である藤平伸記念館の展示・パンフレット作成のために提供した。(*論文 94、学会発表 207)京都市内や周辺における発掘調査・工事現場で出土する「粘土」を陶土として活用し、歴史的な自然資源として活用する試みを継続して行った。各地の発掘調査現場でその主旨を理解して頂き、提供して頂いたサンプル数が増加した。陶芸家との連携も進み、活用幅が広がった。**竹松家資料**(京都地域に関する歴大な新聞記事のスクラップ帳)は、詳細な資料目録とデジタル画像の整合をとり、データベース化を進めた。この作業により記事の検索が可能となった。

2: **祇園祭**八幡山保存会、ならびに 2022 年からの巡行を目指す鷹山の復興を、デジタル・アーカイブを用いて支援した。鷹山の設計図からCGを作成し、三条通(烏丸通～新町通)のポイント・クラウドと町並み景観VRを作成し、鷹山の巡行シミュレーションを行ない山鉾連合会、京都市文化財保護課などの会議において、三条新町での辻回しの可能性を、3次元モデルを用いて検証した。(*論文 87.140、図書 17.20、連携7)京都の山鉾町の1つである船鉾町の中心に位置する長江家住宅の2つの蔵の屏風や掛け軸などの所蔵品が立命館大学ARCに寄贈され、京都市指定有形文化財(建造物)と連携し、長江家住宅の保全と活用を行った。(*論文 96.143、図書 22、連携1) **洛中洛外図屏風**高岡市美術館の洛中洛外図屏風(勝興寺本)、堺市博物館の洛中洛外図屏風の高精細画像の撮影をNTTと共同で行った。それらを洛中洛外図屏風比較システムに取り込み、閲覧システムの高度化を行った。(*学会発表 157.205、連携5)また、NTTと共同で、洛中洛外図屏風のARによる解説システムを開発し、京都アスニーで公開した。バーチャル京都の一環で構築された**バーチャル平安京のVRモデル**を用いて、「**バーチャル平安京AR**」を株式会社キヤドセンターと開発し、AndroidとiOSで公開した。(*論文 126、学会発表 107.139.181.195.197.201.204.209.218)また、京都アスニー京都市平安京創生館の平安京復元モデルのVRによる解説システムをNTTと共同で開発した。**景観写真**ARC「**京都の鉄道・バス写真データベース**」とNIIのKYOTOメモリーグラフを活用し、京都市内の今昔写真のアーカイブ、活用、共有化、発信をサイクルする過程で地域住民と協働し、地域コミュニティの形成のためのシステムを構築した。(*論文 108.111.137、学会発表 124.126.167.170)京都市歴史資料館と連携して、昭和30年代の京都通り景観写真のデジタル化とそのWeb閲覧システムを構築した。さらにその写真データをVR化してヘッドマウントディスプレイで閲覧できるシステムを構築した。**古地図**国内外の図書館・博物館などに所蔵された日本の古地図をデジタル・アーカイブし、ポータルサイトを構築した。(*学会発表 116.118.163.164、シンポジウム14)またそれらの古地図を現実の地図と重ね合わせるWebシステムとして、日本版Map WarperとMaplatを開発し、公開した。(*学会発表 150.159.168、URL7)

3: **仮想空間**「ARC日本文化資源仮想展示エリア」内において、日本文化研究資源の社会化(ビジネスを含む社会的応用)の可能性として、服飾あるいは服飾史を研究教育するユーザー用の仮想レクチャー環境およびレクチャー内容と相関する衣装へのアバターの簡易着替環境を設計、実装した。「立命館大学ARC

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

所蔵名品展示館」を新規建築し、同展示館でのエキシビジョンとして、ARC が所蔵する根付け(2点)の3D スキャニングに関わる研究成果を活用し、根付けの 3D オブジェクトを制作・展示し、一方最新の日本文化資源としてのデジタルゲームを対象とし、ゲーム展示の基礎研究を目的としたトライアル空間「ゲーム展 TEN2」を建築した。(*論文 128.129、学会発表 200)過去のゲーム関連展示の空間配置を再現することで、ゲームの仮想展示に関わる諸課題を双方向的に実験できる環境を整備した。仮想空間内において既存設置している各展示館による成果公開を継続し、特に春画展については、展示手法、公開ルールの見直しを行ない、展示館全体を再設計して公開した。また、ポーンデジタルなコンテンツの代表格としての「デジタルゲーム」について、仮想空間と連動するゲームアーカイブの資料データベースの構築を目指し、現行のゲーム資料 OPAC の LOD 化を進捗させた。(*学会発表 123.176.187)ゲームデータベースに関わる具体的な成果としては、現行の OPAC に代わる「Omeka S」を用いた新システムの開発を実施し、オンライン目録の基礎機能のみならず、LOD への対応として JSON-LD 形式のデータ出力機能を実装した。新システムについては限定的に新目録システムとしてオンラインで公開している。また、現物資料のデータベースと現物展示および仮想空間におけるバーチャル展示を連動させる研究を進捗させた。特に、ゲームについての特徴的な検索に関わる資料キーワードの自動生成の研究を進め、現行のゲーム資料 OPAC に代わる LOD 対応の新システム”RCGS Collection”を完成させた(2020年4月1日正式公開)。また、仮想空間と連動させたゲーム資料の実物展示の新しいデザインを開発し、実物展示連動型仮想展示のトライアルとしての研究展示「ファミコンとその時代」を企画し、立命館大学を会場として開催されたゲーム研究の国際学会(DiGRA2019)の特別展示として実施し(2019年8月6日-11日)学術関連だけではなく一般のメディアに多数取り上げられた。

【テーマ③】

テーマ③ではデジタル・アーカイブ公開での利便性向上を目的とし、以下に示す機能を既に運用されている ARC のシステムに導入するために研究開発を行い、アーカイブの有効活用と促進を図った。

- 機能1** 非専門家でも容易に使用できる情報検索と推薦、
- 機能2** 予期していなかった価値ある結果の提示、
- 機能3** オープンデータ化と多言語情報アクセスの実現、
- 機能4** エンターテインメント性のある体験の提供

各機能の成果の概要については以下に述べる。

機能1: ARC コンテンツを主要ターゲットとして、マルチメディアコンテンツの検索と偶発的推薦手法を融合した情報推薦技術の研究開発を行った。具体的には、様々な情報推薦手法を適用した浮世絵推薦システムの試作と、偶発的情報推薦の基礎となる嗜好空間と既知空間による情報推薦方式の提案、コンテンツ空間上での連続的検索・推薦手法、利用者の行動を考慮した情報検索・推薦方式等の研究である。(*論文 170.174、203 学会発表 228.229.246.253.272.286.286.294.299)特に、日本文化に興味はあるが日本語に不慣れで知識もあまりない初心者のための情報推薦技術の実現を目指して研究開発を行った。この実現のために、深層学習等の最新の情報技術の情報推薦分野への適用をはかるとともに、利用者特性の推測やそのリンケージにより推薦精度を向上させる方法の検討を行った。最終年度は特に、浮世絵を対象とする日本文化の情報推薦技術の開発を行った。同時に、日本文化の代表的貴重情報である浮世絵データセットを、画像認識や機械学習、情報検索等の情報技術が応用・活用できるよう国立情報学研究所の情報学研究データリポジトリ(IDR)から公開した。(*URL6)さらに、最先端の情報推薦技術の調査・分析を行い、日本文化情報推薦システムの構成と課題を明らかにした。

機能2: セレンディピティーに基づく予期していなかった価値ある検索結果をもたらす手法を開発した。京都の文化財や寺社仏閣を訪問するシチュエーションの実験により、閲覧者が訪問への欲求を満たすため、直近の欲求を満たす文化財を含み、かつ潜在的欲求を満たすような文化財も目に入る訪問ルート閲覧者に推薦する手法を開発した。(*論文 207.225.246、学会発表 283.311.330)外国人が、日本の伝統文化の背景知識を自らすすんで獲得しようとする体験型 VR 空間を開発し、30人の留学生に対し実験した結果、風景や評判と行った表層的な魅力でなく、伝統文化に関わる知識を得るために、観光地を訪問したいという意欲を彼らが持つようになったことが示された。これは、体験により、彼らが背景知識を自ら進んで獲得しようという意欲を持ったことを意味する。特別な操作なしに伝統文化に関わる実在の場所を訪問したいとユーザに思わせる仕組みを実現するため、ストーリー・テリング・マーケティングとファクトリアル・マシンに基づき、他者の訪問時の経験を示したストーリーの視聴時間から、各伝統文化へのユーザの興味の度合いを定量的に推定する手法を考案し、その有効性が照明された。

機能3: 異言語浮世絵データベース間における同一作品の同定を行う手法について研究を行った。近年自

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

然言語処理の分野で注目されている単語の分散表現を用いることにより、異言語間での単語の類似度を計算し、これを用いて異言語の浮世絵データベースから同一作品を同定する手法を開発した。ARC 所蔵資料データベースのバイリンガル横断検索システムを構築し、本システムにおける作品名のローマ字表記の自動分ち書き手法を開発した。(*論文 171.201.221.223.241.243.244.245.261.264.265.267、図書 27.29.32、学会発表 251.252.278.279.302.314.316.324)言語横断型の単語分散表現を用いることで機械翻訳に依存せずに異言語間でのメタデータの類似度を計算し、異言語の浮世絵データベースから同一作品を同定する手法を新たに提案し、作品名に含まれる各単語の分散表現を加算したものを作品名のベクトルとして用い、起点言語と目標言語の作品名に含まれる全ての単語の組み合わせについてマッチングを行う、2種類の手法を提案し、同定精度の比較を行なった。評価実験の結果、後者の手法において同定精度の向上が明瞭であった。また、浮世絵デジタルアーカイブのためのメタデータの類似度およびアクセスログに基づく推薦システムおよび、蔵書印に含まれる篆書体文字の深層学習に基づく文字認識手法の研究を進め、大幅な精度の向上が実現した。(*論文 175.202.204、学会発表 266.273.277.280)

機能4:ARC アーカイブ資料の利用者層を拡大するために、ゲームプレイなどのエンターテインメント性のあるコンテンツを浮世絵などの既存のコンテンツと一緒に提示する方法を検討した。継ぎ目のないゲームプレイの自動生成を実現するために、モンテカルロ木探索や深層学習といった人工知能の手法を応用した。(*論文 153.156.157.165.166.182.189.191.192.196.213.214.215.217.230.234.236.258、学会発表 231.263.289.296.345)ゲームプレイの面白さを推定するために画像内の物体の移動方向を示すオブティカルフローに基づいた手法を提案し、エネルギー、集中力及び熱心さとの正の関連を示すとされたポジティブ感情、困惑及び不快と正の関連を示すとされたネガティブ感情の測定にはよく使われる The Positive and Negative Affect Schedule (PANAS)を用いた実験で提案手法の有用性が確認された。Highlight Cues とモンテカルロ木探索を用いた対戦格闘ゲーム AI による面白いゲームプレイの自動生成システムの開発と検証を行った。具体的には、モンテカルロ木探索にハイライトの自動生成に用いられる指標を導入する手法の提案、および、既存手法と比較し、ゲームの展開や、AI(ノンプレイヤーキャラクター)が使う行動の多様さ、AI の戦闘に対する積極性において優位性があることを示した。提案手法によって、一般的なユーザが面白いと感じるゲームプレイが生成できることを示した。

<優れた成果が上がった点>

【テーマ①】

研究資源の「ポータルDB」化によって、たとえば浮世絵で50万件以上、古典籍で20万件以上の作品を検索できるなど、それぞれ世界最大の巨大なDB構築を実現している。DBには、「翻刻支援」「UserMemo」「ImageNote」など強力な研究支援機能を追加することでオンライン空間での研究活動に画期的な環境が用意された。さらに日本文化理解の深化の為に、人物名・年表DBやArtWikiシステムなどのレファレンス系DB、さらにはオンライン展示等のデジタルコンテンツをテーマごとに有機的に連携させることができる教育用Webシステム「バーチャル・インスティテュート」を開発・実装(*URL4)し、学外・海外の数多くのプロジェクトが活用している。

海外展開については、特にアジアとの連携が格段に進んだ。

板木関係では、International Association for Printing Woodblocks(IAPW)のCooperating Institutionとして2019 IAPW Symposium“Preservation and Promotion of Printing Woodblocks in the Digital Era”を主催し(*シンポジウム 22、学会発表 7)、中国・韓国・ベトナム・ドイツ・日本からの参加者を得て研究交流を進めた。特に、近代(20世紀)以降の木版を研究の俎上にあげるにあたり、19世紀以前の木版の保存・研究とは自ずと観点の異なる点に注目し、論文を公刊した。(*論文 26.27.54.72.81)中国・韓国・日本に共通して存在する木版の法帖に着目し、現存する日本の法帖の板木を分析し、摺刷技術・およびレプリカ作成技術としての木版の役割を指摘する口頭発表に結実(*学会発表 7.21.25.40.74.79.93.99.103.105)、デジタル研究基盤の上にかに木版研究・出版研究が可能かを、デジタル化技術・ユーザの立場からの画像処理技術・関連資料の総合的利用の観点から実例とともに論文にまとめ公刊した(*論文 26)。

中国関係では、南北朝～隋唐時代の美術、インドネシアのボロブドゥール遺跡について、それぞれ分析を行い、多くの学術成果をあげた。高精細赤外線デジタルカメラを活用して、中国河北省鄴城遺跡出土美術(南北朝～唐代)の絵画表現について、アーカイブ化作業を行い、研究資料として、現地の研究機関(中国社会科学院考古研究所)に提供、北京の清華大学との交流に発展している。(*シンポジウム 27、学会発表 8.22.23)

中国演劇では資料デジタルアーカイブが進展したほか、台湾と日本国内の研究者を招いて演劇資料のデジタル・アーカイブ化の問題点を考えるワークショップを行ったほか、18年11月には国立台北芸大でのワ

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

ークショップを開催した他、中国映画資料のデジタル・アーカイブ化を進める関西大学との研究交流なども行った。

有形文化財の大規模な3次元計測データに含まれる計測ノイズを可視化の際に自動的に消失させる新手法に関する論文が、リモートセンシング分野のトップ・ジャーナル(インパクトファクタ 6.942) ISPRS Journal に採択された(*論文 17)。祇園祭の八幡山、藤ノ森神社(京都市伏見区)、弓箭閣(京都市東山区)の鎧兜など、様々な有形文化財を3次元計測し、高品質な可視化を行った。

祇園祭などの京都の有形文化財の3次元計測データの可視化の実績が海外でも認められ、インドネシアの UNESCO 文化遺産ボロブドゥール寺院の3次元計測を、外国の研究機関としては初めて実施することができた。さらに、石堀の中に埋められて写真しか残されていない Karmawibhanga レリーフを、深層学習の技術を用いて3次元復元することにも成功した。

なお、ARC は「国際日本研究コンソーシアム」加盟機関として、「国際日本研究」に関わる共同研究会や国際研究集会に参加することによって、国内研究者コミュニティ・海外研究者ネットワークとの結びつきをより強化・効率化することが可能となった。

【テーマ②】

- 1: 鷲野染工で友禅図案を活用した手捺染作業の推進、西村友禅彫刻による友禅図案を活用した型紙の復原と関連商品への活用の道を企業連携(株式会社ローム)により模索した。京都市内や周辺における発掘調査・工事現場で出土する「粘土」を陶土として活用し、歴史的天然資源として活用する試みを行ない、サンプル数が増加、陶芸家との連携も進み、活用幅が広がった。
- 2: 京町家・長江家住宅の所蔵品を、京都市指定有形文化財(建造物)と連携してデジタル・アーカイブを行い、Web での公開、屏風祭での展示など長江家住宅の保全と活用を行った。それらの活動を通して、2019 年度グッドデザイン賞、「令和元年度京都景観賞 京町家部門」で長江家住宅プロジェクトが市長賞・優良賞を受賞した。なお、バーチャル京都の一環で構築されたバーチャル平安京の VR モデルを用いて、「バーチャル平安京 AR」を株式会社キャドセンターと開発し、Android と iOS で公開した。また、京都アスニー京都市平安京創生館の平安京復元模型の VR による解説システムを NTT と共同で開発した。国内外の図書館・博物館などに所蔵された日本の古地図をデジタル・アーカイブし、ポータルサイトを構築した。またそれらの古地図を現実の地図と重ね合わせ Web システムとして、日本版 Map Warper と Maplat を開発・公開した。
- 3: 仮想空間における日本文化資源のオブジェクト化に関わり、様々な文化資源ごとの適合性、制作と展示環境に係るコスト計算に基づく継続性、公開性に関わるメリットとリスク等について、実際の運用データに基づく実践的な知見とノウハウを収集することに成功した。とりわけ、鑑賞時における空間性の体感やアバターとしての鑑賞者の身体感覚などは、通常のコンピュータ利用によるデジタルミュージアムとは質的に異なる文化資源への理解と学習、研究応用が期待できるものであることが、明確になった。

【テーマ③】

機能1: 様々な情報推薦手法を適用した浮世絵推薦システムの試作と、偶発的情報推薦の基礎となる嗜好空間と既知空間による情報推薦方式の提案、コンテンツ空間上での連続的検索・推薦手法、利用者の行動を考慮した情報検索・推薦方式等の研究を行い、新たな方式を導出し国際会議等で発表した。また、ARC 日本文化データベース(浮世絵や番付、古書籍等)を対象とした情報検索・情報推薦の高度化のための日本語に不慣れな初心者にとって適切な浮世絵推薦が可能な浮世絵推薦方式の開発とそのプロトタイプシステムを試作した。次に初心者による浮世絵閲覧を容易にするため、深層学習を用いた浮世絵情報推薦方式を考案し推薦精度の向上を定量的に明らかにした。最後に、立命館大学 ARC 所蔵の浮世絵データベースで提供している画像と書誌情報からなるデータセット(約 11000 件)を国立情報学研究所情報学研究データリポジトリ(IDR)により国内外に公開した。情報検索・推薦技術だけでなく画像認識・処理技術やデータサイエンス分野等においても、日本文化を応用とする技術開発の拡大に寄与できると期待できる。

機能2: 本研究では、伝統文化に対するユーザの潜在的興味を顕在化することを考えた。第一の方法として京都などの伝統文化に関わる多数のスポットが点在する場所を観光することを例に、セレンディピティをもった発見を誘発する複数スポットの訪問ルートを自動的に作成する手法を開発した。この手法では、潜在化した興味を顕在化した興味を包含し、興味ある訪問地の類似性を使って、期待していなかった発見を誘発した。第 2 の方法として、Virtual Reality(VR)技術を使って伝統文化を仮想体験させることにより、伝統文化を実体験できる場所を訪問したくなるようにユーザを誘導した。この方法では、仮想体験のため

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

に、他者の体験を視聴するストーリー・テリング・マーケティングと、自身で伝統文化を VR 空間内で疑似体験するナラティブ・マーケティングを活用した。そして第 3 の方法では、VR 空間がなくとも、単純に他者の経験を視聴している時間とその他者が伝統文化の地を訪問した時の好みの度合いから、これから訪問するユーザへ推薦すべき伝統文化の地を算出した。これらの手法では、データサイエンスにおけるアイテム間の類似性の手法を軸に、セレンディピティ、ストーリー・マーケティング、Virtual Reality 技術を組み合わせ、ユーザの潜在的興味を予測し、その興味をもつ場所をユーザが訪問した時の満足度を事前期待よりも押し上げることに成功した。

機能3: 世界に散在する浮世絵データベース間における同一の浮世絵作品の同定を行う手法について研究を行った。江戸東京博物館(日本語)、メトロポリタン美術館(英語)、アムステルダム国立美術館(オランダ語)の各データベースを用いて提案手法の評価実験を行い、異なる言語のデータベース間において同一の浮世絵作品を同定する手法について、実用的な精度に繋がる一定の見通しを得ることができた。また、アート・リサーチセンター所蔵資料データベース(浮世絵, 古典籍, 近代書籍)のバイリンガル横断検索システムを構築し、インターネット上に公開した。さらに、浮世絵デジタルアーカイブに対して知識グラフベースの情報推薦技術を適用し、従来手法と比較して高い精度で適切な浮世絵を推薦できることを示した。浮世絵や古典籍に押捺される蔵書印および落款印の認識および印影に含まれる各文字の認識手法を提案し、古典資料に対してこれまでにない新たな情報アクセス手法の実現に繋がる成果を得ることができた。

機能4: 浮世絵などの文化的に価値のあるコンテンツをゲーム観戦者に親しんでもらうことを目的に研究を進めてきた。この目的を達成するために、浮世絵の画像をゲーム画面の背景にアーカイブからランダムに選択して提示する、ゲームプレイの自動生成システムを様々な観点から人工知能の技術を駆使して数システム開発した。自動的に生成されるゲームプレイは観戦者の観点での「面白さ」や「自然さ」を保証する必要があるが、いずれのシステムもこれらの指標についてその有用性を確認した。

<課題となった点>

【テーマ①】

平成 31 年 1 月の著作権法のデジタルコンテンツに関わる条文が改正・施行されたに伴い、改正内容が本プロジェクト活動にどのような効果・影響を及ぼすかを見極め、事業展開に反映させる必要があった。平成 30 年度に専門家を招いて研究を進め、以降も同様の組織の活動も参考にすることで、学術的なデジタル展開が可能であることを確認、現在の大規模なシステム改修と実用レベルでのシステム展開に至る。ジャカルタのインドネシア国立博物館が所蔵するバティックのデジタルアーカイブ化のプロジェクトにおいては、日尼合同でプロジェクトの計画について話し合いを進めたが、尼国の国家としての対応が明確でなく、計画はストップしている。

中国でアーカイブ化できた資料は極めて貴重かつ、重要な事例が多くを占めるが、資料の発表・公開に関する優先順位は中国側にあるという中国の法律規定がある。海外の研究者がその研究に従事する場合、最新の発掘に関わる知見などを得られるメリットは極めて大きいものの、それをすぐさま自身の論文や研究発表には採用できないというもどかしさが残る。

板木デジタル・アーカイブ手法については、3D デジタル化技術やその他の可視化技術を十分に取込みしていない点が課題となる。また、出版記録テキストアーカイブをその他資料のデジタル・アーカイブと有機的に連携させるための構造化やプラットフォームの準備に遅れが認められる。中国演劇資料については、アート・リサーチセンターの DB システムは、日本文化資源用に開発されたものであるため、項目名を調整する必要がまだ残っている。2020 年 3 月末までにシステムの課題は、解消できたので、できるだけ早く対応したい。

【テーマ②】

- 1: こうした作業を京都の伝統工芸全体に広げることによって、さらに大きな展開が期待されるが、友禅図案や型紙等の染織資源、窯元資料は膨大であり、収集できる資料には限界がある。京都市や国とも協議を進めつつ、収集と活用の方案を提示していく。
- 2: 祇園祭のデジタル・アーカイブは、大規模な山鉦でしか行われておらず、巡行参加を目指す鷹山の復興も継続的に支援していく必要がある。京町家に関しては、長江家住宅や祇園祭船鉦保存会の町家などを活用することを検討する必要がある。洛中洛外図屏風高精細画像アーカイブ・古地図アーカイブも同様。バーチャル平安京の VR モデルの対象範囲は大内裏内のみであるが、今後はその範囲を拡大していく。古写真: 過去の古写真に関しては、個人情報などの問題をクリアにする方法を検討する。

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

3:3D 仮想空間として Second Life をベースとして各種の研究、実践を進めてきたため、デジタルオブジェクトの制作や運用の容易さや維持コストなどの利点に対して、オブジェクト容量の制約による同時鑑賞者数の制約やオープンワールドに固有のリスク(悪意のある参加者による展示妨害や破壊)などの問題点も明らかになっている。他の仮想空間、今後の仮想空間の可能性も追求する。

【テーマ③】

機能1:①本方法のテストデータでの検証は実施したものの実際の利用者への評価は未着手であり今後の課題である。②これまでは、いわゆる書誌情報を中心に使用する推薦的を絞って開発をしてきた。しかし、浮世絵初心者には有効な推薦を行うには浮世絵画像を用いた推薦方法の開発が重要となる。

機能2: VR 体験するための PC 環境は、一般家庭に行き渡っているとは言えない。SNS サイトなどに掲示されている伝統文化の体験談を利用することが考えられるが、すべての人に興味を引くようには書かれていない。これから訪問地を検討するユーザの事前期待を押し上げるような、ストーリー展開術を体験談の記述に適用する。

機能3:浮世絵データベースにおける同一作品の同定においては、作品名に現代の日本語では用いられない古語が用いられている場合が多く、現時点ではこれらを含む大規模なコーパスが存在しない。浮世絵デジタルアーカイブへの情報推薦技術の適用においては、情報推薦技術で通常用いられる重要な情報であるユーザの識別情報を既存の浮世絵データベースから得ることができない。今後、ユーザ登録を必要とする専用の浮世絵閲覧システムを構築してインターネット上に公開し、ユーザ識別情報を含むデータを蓄積することを検討する。蔵書印および落款印の認識手法においては、異なる文字に含まれる線が互いに繋がっている場合、および文字を囲む領域・配列が一定でない場合の認識精度に課題が残る。

機能4:ゲーム画面の背景に提示される浮世絵がランダムに選択されるものであるため、その時点のゲームプレイの内容と調和がとれない場合がある。

＜自己評価の実施結果と対応状況＞

各年度末に実施している成果報告会および「社会貢献開発」会議において、リーダーを中心に、本拠点の活動が国際・地域・社会貢献をなし得る内容・体制になっているかについて、評価・点検を実施している。

1.国際共同研究による日本文化研究や比較文化研究を見据えているか、2.研究や社会に対して効果的な情報発信となっているか、3.新たな工芸品や観光コンテンツを創出する視点が含まれているか、4.成果が産学地を循環する還元となっているか、を重点点検ポイントとしており、議論を踏まえてテーマ間連携を強力に推進めた。一方、相互の研究活動については、アート・リサーチセンターの研究活動発表の場、とりわけ7/8月にあるARC Days、2月のアート・リサーチセンター年度報告会、ならびに各年度3月の本事業の報告会において研究活動を相互に評価してきた。結果、上記のような活発な研究活動につながっている。

＜外部(第三者)評価の実施結果と対応状況＞

ARC の外部評価委員会として、2名の有識者を委員として委嘱している(小松和彦委員[国際日本文化研究センター長]、Henry Smith 委員[コロンビア大学名誉教授])。平成28年12月1日および12月6日に外部評価委員会を開催し、両委員からARCの研究活動に関してヒアリングを行い、本拠点の活動についても評価を受けた。平成29年1月、両委員から、外部評価に係る意見書の提出を受け、それをもとに、拠点の広報活動の充実を図るよう取り組んでいる。また、平成30年6月22日および6月28日に外部評価を実施し、平成30年10月、両委員から外部評価に係る意見書の提出を受けた。(なお、令和元年度の外部評価については、3月に予定していたが、延期された。)

なお、アート・リサーチセンターは外部評価委員から受けた意見をもとに、活動の充実を図るよう取り組んだ他、今後のARCの活動の推進にも反映していく。

＜研究期間終了後の展望＞

【テーマ①】

国際貢献の一環として、海外の研究者等も縦横に活用できるDB群とシステム環境を整備しており、次の段階として、デジタル技術インストラクションサイトをWEB上で開始して、デジタル技術教育プログラムの確立を目指す。板木に関しては、東アジア各国との研究交流は実現したが、参加国全体でのデジタル・アーカイブ構築を行う。中国河北省鄴城遺跡出土遺物およびインドネシアのボロブドゥール遺跡に関しては、こ

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

れまでのアーカイブ収集資料の分析を継続することで、次年度以降の研究成果の発信を予定している。

3次元計測データの超高品質・超高精細な可視化のための新手法は、現実世界の有形文化財を精密に復元した、次世代の超高精細バーチャルリアリティの基盤技術として普及を図る。

【テーマ②】

- 1: 構築したデータベースは、「京都らしさ」「日本らしさ」の演出に多様に活用できる。たとえば京都の「土」が認知されれば、土を媒体として多様な伝統工芸を繋ぎ、その文化的資源をも持続可能な形で提供できる。総合的「京都データベース」の作成を検討する。近代京都における伝統工芸の変容を語る歴史・文化・芸術リソースの利活用を実現し、資料の発掘・調査研究・保管・利活用を具体的に考えていく流れを作る。
- 2: すべてのデータベースシステムは、国際共同利用・共同研究拠点である立命館大学 ARC において維持していく計画である。さらに、本研究で構築してきた、祇園祭関係団体、国内外の図書館、博物館、美術館、地域団体などとの連携を継続していく。
- 3: 今後は、古代から現代までの日本文化資源を総合的、通史的に理解できるような学習環境を構築することが展望できる。本研究において実施してきた仮想空間における日本文化資源展示についての研究成果は、ARC バーチャルミュージアムの一部門として継続する。

【テーマ③】

年少者や外国人が日本文化に興味をより示すことができるようにさらに各機能を強化・開拓する。

機能1: 浮世絵は日本発世界的コンテンツの代表の一つであり関心を持つ利用者は多い。本プロジェクトの成果として立命館 ARC 所蔵浮世絵データベースを国立情報学研究所 情報学研究データリポジトリ (IDR) で公開したが、今後はこのデータセットを活用した情報検索や画像認識、データ分析等の情報技術の開発が活発になるものと期待したい。

機能2: 本研究では、ユーザの潜在的興味を推定に成功しているため、伝統文化の情宣のためのコンテンツを、文章記述の専門家でなくとも作成できるようにする。体験談を SNS などの Web コンテンツやストーリーとしてまとめる記述者は、書こうとするストーリーがどのパターンに向いているかを決め、パターンを守って記述すればよく、これを IT を使って支援することができれば、コンテンツの良質化が実現できる。今後、このような手法を検討する。

機能3: ARC 所蔵資料データベース(浮世絵, 古典籍, 近代書籍)のバイリンガル横断検索システムをインターネット上に公開したが、これ以外の言語横断レコード同定技術、浮世絵データベースに対する情報推薦技術、蔵書印および落款印の認識技術について、研究成果をインターネット上で公開、フィードバックを得て各技術の精度および実用性の向上に繋げる。また開発したソースコードを積極的に公開し、研究成果の社会への還元にも取り組む。

機能4: 「面白」さや「自然さ」のあるゲームプレイに重点を置き研究を進めてきたが、ゲーム画面の背景に提示される浮世絵がランダムに選択されるものであるため、その時点のゲームプレイの内容と調和がとれないといった課題の解決に挑む。その後、ゲームプレイ内容に沿った実況システムを開発し、実況付きで実際にゲームプレイをインターネットを通じて配信する。その際にゲーム画面の背景となっている浮世絵に関する情報も合わせて提示する。

<研究成果の副次的効果>

【テーマ①】

海外日本研究プロジェクト (Japanese Performing Arts Resource Center 等) の呼び込みに成功したのを始め、海外日本文化研究者の研究グループの多くが、本プロジェクトに関心を示すようになり、国際共同研究拠点の研究プロジェクトに参加するようになった。海外日本研究者による日本文化理解を促す研究活動が活発に行われるようになり、本テーマが目指した方向性が実現しつつある。

海外の日本文化関係組織や研究者との連携による日本文化理解の推進に努めたことにより、京都と他地方・海外との繋がりにも言及した研究に移行した。近現代インドネシア、オランダ、日本での繊維産業とそこにおけるデザインのあり方の研究・分析を進めることができた。また、各国のプロジェクトにデジタル・アーカイブの機運が生まれ、国際的研究基盤の強化が推進された。

3次元計測データの超高品質・超高精細な可視化のための新手法は、プラント3次元計測など、産業分野での3次元計測にも革新をもたらす技術となり得る。

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

【テーマ②】

地域貢献型の研究は、企業連携(株式会社ロームや地域企業、NPO、商店街組合)などとの協働を促進し、そこに参加する学生や若手研究者等の育成面で絶大な効果があり、かつ地域型資料のデジタル・アーカイブは、教育題材や素材提供面で抜群の効率を上げることとなった。

【テーマ③】

機能1: 試作した各機能のプロトタイプは、今後、ARCのシステムの新しい機能として付加・提供することを計画している。また、私立大学戦略的基盤形成支援事業終了後のシステムの持続的な運用のために企業との共同研究を図る。

機能2: 本研究で開発した VR 空間内で、ユーザが疑似体験をするというスキームは、ユーザの潜在的な嗜好や発想法、ゴール達成のための取り組み方を個人ごとに調べるのには、有効な手段であることが判明した。VR 空間内では、ユーザの頭や手の動きが細粒度で測定できるからである。

たとえば、VR 空間内で伝統文化を体験しているユーザが、その空間内でどんなものをより多く触ろうとしたかが簡単に判明する。さらに、ユーザが達成しようとするタスクが、あらかじめ判っているので、自らが達成したいタスクを実行している途中でどのような間違いを多く犯すかが判明する。自身が実施するべきことを確認する度合いから、タスクを達成するために自らが立案したプランに対する自信の度合いも推定できる。このようなユーザの内在的要因を推定することは、教育、Job トレーニング、マーケティングの分野で広く活用できる技術である。

機能3: 本機能において開発した各技術を、アート・リサーチセンターの既存のデータベースに対する新たな機能として組み込むことにより、各データベースの利便性向上に寄与することができると考えられる。また、開発したシステムをより多くの人文系研究者に使用してもらうことになり、これらの利用者からフィードバックを得ることで、各技術のさらなる利便性の向上に繋げることが可能となると考えられる。

機能4: ゲームプレイの自動生成システム及び実況システムのために提案された各手法はゲーム開発、ゲーム以外の動画実況に応用できると思われる。また、システム自体はインターネットを通じた配信以外に、展覧会などで展示を通して、日本文化を斬新な形で発信できると期待できる。

12 キーワード(当該研究内容をよく表していると思われるものを8項目以内で記載してください。)

- (1) デジタル・アーカイブ (2) 日本文化 (3) 地域連携
 (4) 国際連携 (5) セレンディピティ (6) 情報推薦
 (7) GIS (8) メタバース

13 研究発表の状況(研究論文等公表状況。印刷中も含む。)

上記、11(4)に記載した研究成果に対応するものには*を付すこと。

＜雑誌論文＞

【テーマ 1】

- 1) 赤間亮, 岡敏生: 月刊画像ラボ(31/ 2), pp. 20-25(2019)
- 2) 赤間亮, マルラ俊江: 人文科学とコンピュータシンポジウム論文集, pp. 197-204(2019)
- 3) 鈴木桂子: 会員機関紹介② 立命館大学アート・リサーチセンター, 『越境する歴史学と世界文学』, pp. 218-219(2019)
- 4) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂): 野風呂『續俳諧日誌』第一回(昭和二十年十一月十日から十二月一日), 京鹿子(1147号), pp. 24-34(2019)
- 5) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂): 野風呂『續俳諧日誌』第一回(昭和二十年十月十九日から十一月九日), 京鹿子(1146号), pp. 20-29(2019)
- 6) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂): 野風呂『續俳諧日誌』第一回(昭和二十年十月四日から十月十八日), 京鹿子(1144号), pp. 24-30(2019)
- 7) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂): 野風呂『續俳諧日誌』第一回(昭和二十年九月廿日から十月三日), 京鹿子(1143号), pp. 19-26(2019)
- 8) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂): 野風呂『續俳

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

- 譜日誌』第一回(昭和二十年九月廿日から十月三日), 京鹿子(1143号), pp. 19-26(2019)
- 9) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂):野風呂『續俳譜日誌』第一回(昭和二十年八月二十三日から九月十九日), 京鹿子(1142号), pp. 21-33(2019)
- 10) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂):野風呂『續俳譜日誌』第一回(昭和二十年七月二十九日から八月廿二日), 京鹿子(1141号), pp. 25-35(2019)
- 11) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂):野風呂『續俳譜日誌』第一回(昭和二十年七月十一日から七月二十八日), 京鹿子(1140号), pp. 25-33(2019)
- 12) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂):野風呂『續俳譜日誌』第一回(昭和二十年六月十四日から七月十日), 京鹿子(1138号), pp. 18-30(2019)
- 13) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂):野風呂『續俳譜日誌』第一回(昭和二十年五月十八日から六月十三日), 京鹿子(1137号), pp. 23-35(2019)
- 14) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂):野風呂『續俳譜日誌』第一回(昭和二十年四月十一日から五月十七日), 京鹿子(1136号), pp. 15-31(2019)
- 15) 三須祐介:戦後台湾文学は植民地時代をどのように描いたか:鄭清文の小説作品を例に, 植民地教育史研究年報(22号), pp. 33-50(2019)
- 16) *田中覚, 長谷川恭子, 李亮:CPD 講座・測量と計測技術の最前線 第5回「3次元測定を用いた文化財のデジタル保存と可視化(1)」, 建築士 KENCHIKUSHI, 69/ 810, pp. 36-39(2019)
- 17) *Tomomasa Uchida, Kyoko Hasegawa, Liang Li, Motoaki Adachi, Hiroshi Yamaguchi, Fadjar I. Thufail, Sugeng Riyanto, Atsushi Okamoto, Satoshi Tanaka:Noise-robust transparent visualization of large-scale point clouds acquired by laser scanning, ISPRS Journal of Photogrammetry and Remote Sensing, 161, pp. 124-134(2019)
- 18) Kyouma Nishimura, Liang Li, Kyoko Hasegawa, Atsushi Okamoto, Yuichi Sakano, Satoshi Tanaka:Visual Guide to Improving Depth Perception in See-Through Visualization of Laser-Scanned 3D Point Clouds, Proc. 19th Asia Simulation Conference, Springer CCIS 1094 pp. 149-160(2019)
- 19) Yuto Sakae, Yukihiko Noda, Liang Li, Kyoko Hasegawa, Satoshi Nakada, Satoshi Tanaka:Realizing Uniformity of 3D Point Clouds based on Improved Poisson-Disk Sampling, Proc. 19th Asia Simulation Conference, Springer CCIS 1094 pp. 161-173(2019)
- 20) Daimon Aoi, Kyoko Hasegawa, Liang Li, Yuichi Sakano, Satoshi Tanaka:Effect of Multiple Iso-surfaces in Depth Perception in Transparent Stereoscopic Visualizations, Proc. 19th Asia Simulation Conference, Springer CCIS 1094 pp. 174-186(2019)
- 21) *Jiao Pan, Liang Li, Hiroshi Yamaguchi, Kyoko Hasegawa, Fadjar I. Thufail, Bramantara, Satoshi Tanaka:3D Transparent Visualization of Relief-type Cultural Heritage Assets based on Depth Reconstruction of Old Monocular Photos, Proc. 19th Asia Simulation Conference, Springer CCIS 1094 pp. 187-198(2019)
- 22) Li Weite, Shigeta Kenya, Hasegawa Kyoko, Li Liang, Yano Keiji, Adachi Motoaki, Tanaka Satoshi:Transparent Collision Visualization of Point Clouds Acquired by Laser Scanning, ISPRS International Journal of Geo-Information, 8/9, 425(2019)
- 23) *Liang Li, Kyoko Hasegawa, Itaru Nii, Satoshi Tanaka:Fused Transparent Visualization of Point Cloud Data and Background Photographic Image for Tangible Cultural Heritage Assets, ISPRS International Journal of Geo-Information, 8/8, 343(2019)
- 24) Ikuya Morimoto, Yuichi Sakano, Liang Li, Kyoko Hasegawa, Satoshi Tanaka:Contour Lines to Assist Position Recognition of Slices in Transparent Stereoscopic Visualization of Medical Volume Data, Smart Innovation, Systems and Technologies, Springer SIST 145 pp. 191-196(2019)
- 25) Miwa Miyawaki, Daimon Aoi, Yuichi Sakano, Roberto Lopez-Gulliver, Kyoko Hasegawa, Liang Li, Hiroshi, Satoshi Tanaka:Fused visualization and feature highlighting to assist depth recognition in transparent stereoscopic visualization, Smart Innovation, Systems and Technologies, Springer SIST 145 pp. 197-204(2019)
- 26) *金子貴昭:研究ツール創出を目的としたデータベース構築—立命館大学アート・リサーチセンター「板木ポータルデータベース」を中心に—, 日本歴史(848号), pp. 27-33(2018)
- 27) *Atsushi Maruyama, Jun'ichiro Takemura, Hayato Sawada, Takaaki Kaneko, Yukihiko Kohmatsu & Atsushi Iriguchi:Hairs in old books isotopically reconstruct the eating habits of early modern Japan, Scientific Reports(2018)
- 28) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂):野風呂『續俳譜日誌』第一回(昭和二十年三月二十三日から四月十日), 京鹿子(1135号), pp. 17-25(2018)
- 29) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂):野風呂『續俳

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

- 譜日誌』第一回(昭和二十年三月五日から三月二十二日), 京鹿子(1134号), pp. 22-28(2018)
- 30) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂):野風呂『續俳譜日誌』第一回(昭和二十年二月五日から三月四日), 京鹿子(1132号), pp. 14-24(2018)
- 31) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂):野風呂『續俳譜日誌』第一回(昭和二十年一月六日から二月四日), 京鹿子(1131号), pp. 14-25(2018)
- 32) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂):野風呂『續俳譜日誌』第一回(昭和十九年十二月四日から二十年一月五日), 京鹿子(1130号), pp. 16-29(2018)
- 33) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂):野風呂『續俳譜日誌』第一回(昭和十九年十一月二十日から十二月三日), 京鹿子(1129号), pp. 21-26(2018)
- 34) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂):野風呂『續俳譜日誌』第一回(昭和十九年十月二十八日から十一月十九日), 京鹿子(1128号), pp. 13-28(2018)
- 35) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂):野風呂『續俳譜日誌』第一回(昭和十九年九月二十六日から十月二十七日), 京鹿子(1126号), pp. 13-27(2018)
- 36) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂):野風呂『續俳譜日誌』第一回(昭和十九年八月三十日から九月二十五日), 京鹿子(1125号), pp. 16-29(2018)
- 37) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂):野風呂『續俳譜日誌』第一回(昭和十九年八月七日から八月二十九日), 京鹿子(1124号), pp. 20-30(2018)
- 38) 西林孝浩:曹仲達絵画様式の復元, 『立命館言語文化研究』, pp.129-160(2018)
- 39) Yuichi Sakano, Yurina Kitaura, Kyoko Hasegawa, Roberto Lopez-Gulliver, Liang Li, Hiroshi, Satoshi Tanaka: Quantitative evaluation of perceived depth of transparently-visualized medical 3D data presented with a multi-view 3D display, Int. J. Model. Simul. Sci. Comput. Vol. 9, No. 3, 16 pages(2018)
- 40) *Kyoko Hasegawa, Liang Li, Naoya Okamoto, Shu Yanai, Hiroshi Yamaguchi, Atsushi Okamoto, Satoshi Tanaka: Application of Stochastic Point-Based Rendering to Laser-Scanned Point Clouds of Various Cultural Heritage Objects, Int. J. of Automation Technology, pp. 348-355(2018)
- 41) Miwa Miyawaki, Kyoko Hasegawa, Liang Li, Satoshi Tanaka: Transparent Fused Visualization of Surface and Volume based on Iso-surface Highlighting, KES-IIMSS-18 2018: Intelligent Interactive Multimedia Systems and Services, Springer SIST Series, Springer SIST 98, pp. 267-276(2018)
- 42) Yuto Sakae, Ikuya Morimoto, Takuya Ozaki, Ryo Kurimoto, Liang Li, Kyoko Hasegawa, Satoshi Nakada, Satoshi Tanaka: Ocean Analysis by Tsunami Simulation of the Nankai Trough Massive Earthquake, Proc. 18th Asia Simulation Conference 2018; Springer CCIS Series 946 pp. 488-500(2018)
- 43) Yukihiro Noda, Shu Yana, Liang Li, Kyoko Hasegawa, Atsushi Okamoto, Hiroshi Yamaguchi, Satoshi Tanaka: Feature-Highlighting Transparent Visualization of Laser-Scanned Point Clouds Based on Curvature-Dependent Poisson Disk Sampling, Proc. 18th Asia Simulation Conference 2018; Springer CCIS Series 946 pp. 524-538(2018)
- 44) *Jiao Pan, Liang Li, Hiroshi Yamaguchi, Kyoko Hasegawa, Fadjar I. Thufail, Bramantara, and Satoshi Tanaka: 3D Reconstruction and Transparent Visualization of Indonesian Cultural Heritage from a Single Image, Proc. The 16th EUROGRAPHICS Workshop on Graphics and Cultural Heritage, pp. 207-210(2018)
- 45) 赤間亮, 前田亮:「新日本古典籍総合データベース」のマルチリンガル化対応のための基礎研究, ふみ(9号)pp. 4-5(2017)
- 46) 赤間亮:劇場の外の「風流」から歌舞伎を考える, 論究日本文学(107号), pp. 17-25(2017)
- 47) 赤間亮:R・Keyes,P.Morse 編「北斎版画作品カタログレゾネ」Web 公開システムとシステム環境, アート・ドキュメンテーション学会秋季研究集会予稿集(10号), pp. 24-25(2017)
- 48) 赤間亮:在外日本美術品のデジタル画像共有化をめぐる 絵本に注目して, 美術フォーラム 21(35号), pp. 82-89(2017)
- 49) 赤間亮:「新日本古典籍総合データベース」のマルチリンガル化対応のための基礎研究, ふみ(9号)pp.4-5(2017)
- 50) 赤間亮:R・Keyes,P.Morse 編「北斎版画作品カタログレゾネ」Web 公開システムとシステム環境, アート・ドキュメンテーション学会秋季研究集会予稿集(10号), pp.24-25(2017)
- 51) 赤間亮:劇場の外の「風流」から歌舞伎を考える, 論究日本文学(107号), pp.17-25(2017)
- 52) Zhenao Wei, Lilang Xiong, Kazuki Mori, Tung Duc Nguyen, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas, Keiko

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

- Suzuki, Masaaki Kidachi: Deep Features for Image Classification and Image Similarity Perception, Proceedings of JADH Conference(2017 巻), pp.60-62(2017) 査読有
- 53) 鈴木桂子: 染色デザインの世界の連環の研究—「アフリカン・プリント」、型紙を中心に, 第 8 回横幹連合コンファレンス(2017) 査読無
- 54) *金子貴昭: The Printing Blocks of Woodblock-printed Books(Freer Gallery of Art and Arthur M. Sackler Gallery Smithsonian Institution), The World of the Japanese Illustrated Book(2017)
- 55) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂): 野風呂『續俳諧日誌』第一回(昭和十九年七月十日から八月六日), 京鹿子(1123 号), pp. 13-26(2017)
- 56) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂): 野風呂『續俳諧日誌』第一回(昭和十九年六月十九日から七月九日), 京鹿子(1122 号), pp. 14-24(2017)
- 57) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂): 野風呂『續俳諧日誌』第一回(昭和十九年五月三十日から六月十八日), 京鹿子(1120 号), pp. 14-23(2017)
- 58) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂): 野風呂『續俳諧日誌』第一回(昭和十九年五月十五日から五月二十九日), 京鹿子(1119 号), pp. 14-23(2017)
- 59) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂): 野風呂『續俳諧日誌』第一回(昭和十九年四月二十七日から五月十四日), 京鹿子(1118 号), pp. 20-28(2017)
- 60) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂): 野風呂『續俳諧日誌』第一回(昭和十九年四月十日から四月二十六日), 京鹿子(1117 号), pp. 21-30(2017)
- 61) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂): 野風呂『續俳諧日誌』第一回(昭和十九年四月二(三)日から四月九日), 京鹿子(1115 号), pp. 13-17(2017)
- 62) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂): 野風呂『續俳諧日誌』第一回(昭和十九年三月八日から四月二日), 京鹿子(1114 号), pp. 15-26(2017)
- 63) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂): 野風呂『續俳諧日誌』第一回(昭和十九年二月二十七日から三月七日), 京鹿子(1113 号), pp. 18-22(2017)
- 64) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂): 野風呂『續俳諧日誌』第一回(昭和十九年二月六日から二月二十六日), 京鹿子(1112 号), pp. 14-23(2017)
- 65) 三須祐介: 林懐民「逝者」論—「同志文学史」の可能性と不可能性をめぐって—, 「立命館法学」別冊『ことばとそのひろがり』—島津幸子教授追悼論文集—(6 号), pp.603-626(2017)
- 66) 三須祐介: 前衛としての台湾文学—1990 年代文化論再考—国際シンポジウム参加記, 日本台湾学会ニューズレター(32 号)pp.13-16(2017)
- 67) 三須祐介: 新旧「同志」の相克と対話(書評: 許維賢『從艷史到性史』), 東方(439 号), pp.28-33(2017)
- 68) 赤間亮, エリス・ティニオス: 北斎とその彫師, アート・リサーチ(16 号)pp.39-45(2016)
- 69) 鈴木桂子, 斎藤進也: Development of a Support Tool for Categorizing Ukiyo-e's Pictorial Themes: A System to Deal with Visual Features and Similarities, Digital Humanities 2016: Conference Abstracts, pp.880-882(2016) 査読有
- 70) Tung Nguyen, Ruck Thawonmas, Keiko Suzuki, Masaaki Kidachi: Comparisons of Different Configurations for Image Colorization of Cultural Images Using a Pre-trained Convolutional Neural Network, JADH2016, pp.60-63(2016) 査読有
- 71) *鈴木桂子: 「国際的な型紙研究の基盤構築と活用に向けて」, 『国際ワークショップ 学術資料としての『型紙』—資料の共有化と活用に向けて 報告書』pp.4-5(2016) 査読無
- 72) *金子貴昭: 浮世絵研究における板木研究の課題, 醍醐書房、美術フォーラム 21(34 巻), pp.65-71(2016)
- 73) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂): 野風呂『續俳諧日誌』第一回(昭和十九年元旦から同月十五日まで), 京鹿子(1110 号), pp. 16-25(2016)
- 74) 小林孔, 金子貴昭, 高井悠子, 竹内千代子, 松本節子, 吉田星子, 高木晶子(解説・校訂): 野風呂『續俳諧日誌』第一回(昭和十九年一月十六日から二月五日), 京鹿子(1111 号), pp. 16-24(2016)
- 75) 三須祐介: 書評・藤野真子『上海の京劇——メディアと改革』, 現代中国(90 号), pp. 111-116(2016)
- 76) 赤間亮: 立命館大学アート・リサーチセンターの古典籍デジタル化: ARC 国際モデルについて, 情報の科学と技術(65 号)pp.181-186(2015)
- 77) 鈴木桂子, 斎藤進也: Development of a Data-visualization Tool for Ukiyo-e Analysis: A Case Study of

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

Otohome, JADH2015 Conference Booklet, pp.45-46(2015) 査読有

- 78) Chulapong Panichkriangkrai, Liang Li, Keiko Suzuki, Ryo Akama, Kozaburo Hachimura: Character Image Database of Woodblock-Printed Japanese Historical Book Images, 2015 International Conference on Culture and Computing, pp.202-203(2015) 査読有
- 79) Keiko Suzuki, Shinya Saito: A Data-Visualization Tool for Analyzing Ukiyo-e's Pictorial Themes, 2015 International Conference on Culture and Computing, pp.213-214(2015) 査読有
- 80) 鈴木桂子: 「日本文化デジタル・ヒューマニティーズ」, 2015 年度 インドネシア日本研究学会紀要, pp.1-11(2015)
- 81) *金子貴昭: 二〇一五 東亜細亜木版国際学術会議「記録遺産と木板文化」「日本近世期の板木保存状況と板木デジタルアーカイブによる保存・活用」発表抄録, 温故叢誌(69号), pp.52-56(2015) 査読無

【テーマ 2】

- 82) 木立雅朗: 問題提起 13 「京都学」は成立するのか?, 地方史研究 69 巻 4 号, pp.53-56(2019)
- 83) 木立雅朗: 瓦窯の構造～傾斜角度と天井の問題～, 高志書院, 古代東国の国分寺瓦窯, pp.31-48(2019)
- 84) 矢野桂司: [書評]平井 松午 / 編『近世城下絵図の景観分析・GIS 分析』古今書院, GIS-理論と応用, 27/1 pp.56-58(2019)
- 85) 矢野桂司: [書評]スマホと PC で見る はじめての GIS-「地理総合」で GIS をどう使うか- 時枝 稜・木村圭司 著, 地図情報, 39/3(2019)
- 86) 矢野桂司: 地理教育と GIS, 東海地理(56号), pp.1-6(2019)
- 87) *Weite Li, Kenya Shigeta, Kyoko Hasegawa, Liang Li, Motoaki Adachi, Keiji Yano, Satoshi Tanaka: Transparent Collision Visualization of Point Clouds Acquired by Laser Scanning, ISPRS International Journal of Geo-Information, 8/9(2019)
- 88) Péter Jeszszky, Yoshinobu Hikosaka, Satoshi Imamura, Keiji Yano: Japanese Lexical Variation Explained by Historical Contact Patterns, ISPRS International Journal of Geo-Information, 8/9(2019)
- 89) 矢野桂司: はじめに 特集 地理総合と歴史総合—何がかわるのか、どう向き合うのか—, 学術の動向, pp.11(2019)
- 90) Daniel D. Goering, Yuji Sota, Koichi Hosoi, Uvis Kalninsiv: Who's to Blame, the Addict or the Game?: A Meta-Analysis of the Role that Personality Plays in Gaming Addiction and its Correlates, 日本デジタルゲーム学会第 10 回年次大会予稿集, pp.114-118(2019)
- 91) Daniel Goering, Yuji Sota, Joshua Davis, Uvis Kalnins, Koichi Hosoi, Stephanie Urich: Who Will Become an Addict?: A Meta-Analysis on Gaming Addiction, Replaying Japan 2019 Conference Abstracts, pp.109-110(2019)
- 92) 木立雅朗: 考古学の立ち位置と感性, ジョウモン・アート 芸術の力で縄文を伝える, pp.218-224(2018)
- 93) *木立雅朗: 河井寛次郎と京焼の生産システム-登り窯を「受け継ぐ」意味-, 近代京都の美術工芸-制作・流通・鑑賞-, pp.93-123(2018)
- 94) *前崎信也, 木立雅朗, 藤平三穂, 阿部亜紀, 北野奈々: 小規模美術館が所蔵する作品のデジタル化-藤平伸記念館を例に-, 生活造形(64号), pp.57-60(2018)
- 95) *木立雅朗: 京式登り窯の築窯・修復・改造, やきもの つくる・うごく・つかう, pp.70-83(2018)
- 96) *矢野桂司, 佐藤隆弘: 京町家の空き家の現状と課題, 統計(70/2), pp.9-15
- 97) 矢野桂司: 英国の地図事情, 地理(63/2018), pp.18-25(2018)
- 98) 矢野桂司: 学会展望「数理・計量・地理情報」, 人文地理(70/3), pp.374-377(2018)
- 99) 上杉昌也, 矢野桂司: ジオデモグラフィクスからみた教育水準の学校間格差の評価: 大阪市を事例として, 人文地理(70/2), pp.253-271(2018)
- 100) Salat H, Murcio R, Yano K, Arcaute E: Uncovering inequality through multifractality of land prices: 1912 and contemporary Kyoto, PLoS ONE(13/4)(2018)
- 101) 毛利仁美, 福田一史, 細井浩一: 主題付与方針の提案に向けたビデオゲームの利用者要求に関する研究～質問応答サイトの計量テキスト分析, Replaying Japan, pp.1, 118-135(2018)
- 102) Hitomi Mohri, Kazufumi Fukuda, Koichi Hosoi: Research on the User's Demands on Information of VideoGame Resources for Subject Access, Proceedings of Replaying Japan 2018, pp.37-38(2018)
- 103) 木立雅朗: 回転運動を利用した成形-ロクロと回転運動-, モノと技術の古代史 陶芸編, pp.245-270(2017) 査読無
- 104) 木立雅朗, 岩城浩一: 京都の伝統工芸と戦争 その八 戦跡考古学の今後の課題は, 調査情報(537号) pp.40-45(2017) 査読無
- 105) *木立雅朗: 海を越える窯業-須恵器から明治まで、近年の京都における民俗考古学的検討から-, 石川県埋蔵文化財情報(37号), pp.29-31(2017) 査読無

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

- 106) 木立雅朗: 京都の伝統工芸と戦争 その七 伝統工芸の現在-戦争をくぐり抜けてきた京都とその未来-, 調査情報(536号)pp.36-41(2017) 査読無
- 107) 矢野桂司: 日本の古地図のポータルサイト構築に関する一考察, 立命館大学(656号), pp. 721-735(2018)
- 108) *河角直美, 矢野桂司, 山本峻平: 二つの『京都市明細図』の概要とその GIS データベースの構築——京都府立総合資料館所蔵本と長谷川家住宅所蔵本——, 地理学評論(90巻4号), pp.390-400(2017)
- 109) 矢野桂司: ハーバード大学の地理学と GIS の盛衰と展開, 理論地理学ノート(19巻)pp.55-70(2017)
- 110) Weite Li, Kenya Shigeta, Kyoko Hasegawa, Liang Li, Keiji Yano and Satoshi Tanaka :The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences(XLII-2/W7巻)(2017)
- 111) *山本峻平, 佐藤弘隆, 高橋彰, 河角直美, 井上学, 矢野桂司: デジタルアーカイブ写真の GIS 化の活用—「京都の鉄道・バス写真データベース」の構築—, 人文科学とコンピュータシンポジウム論文集(情報処理学会シンポジウムシリーズ(2017巻24号), pp.31-36(2017)
- 112) 上杉昌也, 矢野桂司: 個人の交通行動と近隣環境に関するジオデモグラフィクス分析, GIS-理論と応用(25巻1号), pp.11-22(2017)
- 113) 上杉昌也, 樋野公宏, 矢野桂司: ジオデモグラフィクスによる社会地区類型を活用した窃盗犯の発生要因に関する小地域分析, E-journal GEO(13巻1号)(2017)
- 114) 上杉昌也, 矢野桂司: すまいの耐震化の普及・啓発におけるジオデモグラフィクスの活用: 京都市を事例として, 京都歴史災害研究(39-50号), pp.39-50(2017)
- 115) 細井浩一, 井上明人, 福田一史: ゲーム所蔵館連携の可能性と意義, 『日本デジタルゲーム学会 2017 年次大会予稿集』pp.92-95(2017)
- 116) 田中聡: 蓑島・井上両氏への応答, 歴史科学(228号), pp.55-58(2017)
- 117) *木立雅朗: 京都の伝統工芸と戦争 その六 京焼登り窯の現在、煙突と公害, 調査情報(535号)pp.34-39(2016) 査読無
- 118) *木立雅朗: 京都の伝統工芸と戦争 その五 友禅に描かれた戦争 「韓国併合」と「爆弾三勇士」, 調査情報(534号)pp.28-33(2016) 査読無
- 119) 木立雅朗: 京都の伝統工芸と戦争 その四 京町家と「防空壕」—「逃げるな、火を消せ」—, 調査情報(533号)pp.40-45(2016) 査読無
- 120) 木立雅朗: 京都の伝統工芸と戦争 その三, 調査情報(532号), pp.8-14(2016) 査読無
- 121) 木立雅朗: 京都の伝統工芸と戦争 その二 信楽・川越・沖縄を結ぶ陶器製手榴弾と陶器製地雷, 調査情報(531号), pp.33-39(2016) 査読無
- 122) *木立雅朗: 京都の伝統工芸と戦争 その一 清水焼の陶器製手榴弾, 調査情報(530号), pp.2-7(2016) 査読無
- 123) *木立雅朗: 京都の土と窯-発掘現場からみた伝統工芸と京都の土と石の関係, 立命館文学、河角龍典教授追悼記念論集, pp.40-52(2016) 査読無
- 124) *木立雅朗: 五条坂の登り窯と京都の土, なごみ、438号, pp.36-41(2016) 査読無
- 125) 上杉昌也, 矢野桂司: 個人の交通行動と近隣環境に関するジオデモグラフィクス分析, GIS-理論と応用(25巻1号), pp.11-22(2016)
- 126) *矢野桂司, 今村聡, 高野明彦, 阿辺川武: 『平安京オーバーレイマップ』の開発と拡張に関する一考察, 立命館文学(649号), pp.196-185(2017)
- 127) 矢野桂司: GIS をベースとした国勢調査のデータ公開の現状と課題—日本と英国の比較を通して—, 立命館文学(650号), pp.263-282(2016)
- 128) *細井浩一: 京都の染織文化の継承と革新～次世代情報技術を用いた染織ビジネスのブランド化, 『京染と精練染色』(67巻1号)(2016) 査読無
- 129) *細井浩一: クリエイティブ産業としての伝統工芸をく見せる～3D 仮想空間におけるアーカイブと利活用環境, 『産業学会第 54 回全国研究会予稿集』, pp.67-70(2016) 査読無
- 130) Koichi Hosoi, Kazufumi Fukuda, Akito Inoue: Proposal and Validation of the Data Model of Video Game Database, Proceedings of Replaying Japan 2016, pp.59-60(2016) 査読有
- 131) 細井浩一, 谷端郷・米島万有子・福田一史・中谷友樹: 大規模災害発生時の帰宅困難に関わる学生の認知距離, 『立命館地理学』(28号), pp.39-54(2016) 査読有
- 132) 細井浩一, 福田一史, 井上明人: ゲーム DB のためのデータモデルに関する検討: LOD の適用を主たる課題として, 『日本デジタルゲーム学会 2016 年次大会予稿集』, pp.22-25(2016) 査読有
- 133) 田中聡: 京都学の研究素材としての「戦後教育資料」, 立命館大学人文学会、立命館文学、第 649 号, pp.66-77(2016) 査読無
- 134) 帖地真穂・木立雅朗: 京都における戦争遺跡の調査と活用, 別冊 季刊考古学(24号)pp.55-62(2015)
- 135) 矢野桂司: 地理空間情報が拓く未来の社会, 人と国土 21(4号), pp.6-9(2015)

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

- 136) 矢野桂司:「地図力／GIS 技能」をもって社会を変える人材育成に向けて, 測量(4号), pp.6-7(2015)
- 137) *赤石直美, 福島幸宏, 矢野桂司: WebGIS を用いた戦後京都の記憶のアーカイブとその課題, 地理情報システム学会講演論文集(CD-ROM)(2015)
- 138) 青木 和人, 武田 幸司, 矢野 桂司: 固定資産税路線価格における路線価格連続性の可視化, 地理情報システム学会講演論文集(CD-ROM)(2015)
- 139) 上杉昌也, 樋野公宏, 矢野桂司: 建造環境と犯罪発生の関係に関する都市間比較—ジオデモグラフィクスを活用した小地域分析, 地理情報システム学会講演論文集(CD-ROM)(2015)
- 140) *佐藤弘隆, 矢野桂司, 田中澄人: 祇園祭における Beacon 情報発信の実証実験, 人文科学とコンピュータシンポジウム論文集(情報処理学会シンポジウムシリーズ 25号), pp.31-36(2015)
- 141) 奥窪宏太・山路正憲・今村聡・矢野桂司・西山剛・川嶋将生: 洛中洛外図屏風の WEB 閲覧システムの構築, 人文科学とコンピュータシンポジウム論文集(情報処理学会シンポジウムシリーズ 25号), pp.37-42(2015)
- 142) 矢野桂司: 近代京都の歴史 GIS のための地理空間情報の整備, 立命館大学(645号), pp.255-273(2015)
- 143) *矢野桂司: 「大規模京町家のアーカイブ—京都市指定文化財長江家住宅を事例に—, 住総研 2014-15年度研究助成論文(1411号), pp.121-132(2015)
- 144) Mitsuyuki INABA, Michiru TAMAI, Kenji KITAMURA, Ruck THAWONMAS, Koichi HOSOI, Akinori NAKAMURA, Masayuki UEMURA: Constructing Collaborative Serious Games for Cross-Cultural Learning in a 3D Metaverse, Proceedings of Replaying Japan Again: 3rd International Japan Game Studies Conference 2015, pp.84-85(2015)
- 145) 井上明人, 福田一史, 梁 宇熹, 辛注衡, 向江駿佑, 細井浩一: CERO レーティングと売上からみた家庭用ゲームソフトの開発方針の合理性について, 『日本デジタルゲーム学会 2015 年次大会予稿集』, pp.177-182(2015)
- 146) 福田一史, 井上 明人, 梁 宇熹, シン・ジュヒョン, 向江駿佑, 細井浩一: 家庭用ゲームソフトのネーミングについてのマーケティング的観点からの分析, 『日本デジタルゲーム学会 2015 年次大会予稿集』, pp.192-194(2015)
- 147) 松永伸司, 井上明人, 福田一史, 細井浩一: 研究マッピング(ゲーム領域)プロジェクトの実施状況と課題, 『日本デジタルゲーム学会 2015 年次大会予稿集』, pp.255-259(2015)

【テーマ 3】

- 148) Enzhi Zhang, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas: Using Graph Convolution Network for Predicting Performance of Automatically Generated Convolution Neural Networks, Proc. of The 6th IEEE CSDE 2019, the Asia-Pacific Conference on Computer Science and Data Engineering 2019(2019)
- 149) Yunshi Liu, Febri Abdullah, Pujana Paliyawan, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada: Improving Brain Memory Through Gaming Using Hand Clenching and Spreading, Proc. of the 12th annual ACM SIGGRAPH conference on Motion, Interaction and Games 2019(2019)
- 150) Junjie Xu, Pujana Paliyawan, Yiming Zhang, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada: Player Dominance Adjustment Motion Gaming AI for Health Promotion, Proc. of the 12th annual ACM SIGGRAPH conference on Motion, Interaction and Games 2019(2019)
- 151) Anatole Martin, Jean Farines, Pujana Paliyawan, Ruck Thawonmas: Dancing ICE: a rhythm game to control the amount of movement through pre-recorded healthy moves, Proc. of the 12th annual ACM SIGGRAPH conference on Motion, Interaction and Games 2019(2019)
- 152) Junjie Xu, Pujana Paliyawany, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada: Player Dominance Adjustment: Promoting Self-Efficacy and Experience of Game Players by Adjusting Dominant Power, Proc. of the 8th IEEE Global Conference on Consumer Electronics, pp.496-497(2019)
- 153) *Ryota Ishii, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada: An Analysis of Highlight-Oriented AI Using Fighting-Game Experience, Proc. of the 8th IEEE Global Conference on Consumer Electronics, pp.560-561(2019)
- 154) Sunee Sae-Lao, Pujana Paliyawan, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada: Enhance Physical and Mental Well-Being of Game Players in an Endless Running Game, Proc. of the 8th IEEE Global Conference on Consumer Electronics, pp.969-970(2019)
- 155) Zhou Fang, Pujana Paliyawan, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada: Towards an Angry-Birds-Like Game System for Promoting Mental Well-Being of Players Using Art-Therapy-Embedded Procedural Content Generation, Proc. of the 8th IEEE Global Conference on Consumer Electronics, pp.971-972(2019)
- 156) *Ngoc Cuong Nguyen, Pujana Paliyawan, Ruck Thawonmas, Hai V. Pham, Harada Tomohiro, Keiko Suzuki, Masaaki Kidachi: Potentials of Games With a Purpose and Audience Participation Games for Descriptive

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

- Data Collection in Humanities Research, Proc. of Japanese Association for Digital Humanities Conference 2019, pp.104–106(2019)
- 157) *Zhenao Wei, Yuntian Ma, Shizhe Wang, Ngoc Cuong Nguyen, Pujana Paliyawan, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada, Keiko Suzuki, Masaaki Kidachi: Establishment of the Ukiyo-e Similarity Database by a GWAP Game, Proc. of Japanese Association for Digital Humanities Conference 2019, pp.55–58(2019)
- 158) Takahiro Kusano, Yunshi Liu, Pujana Paliyawan, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada: Motion Gaming AI using Time Series Forecasting and Dynamic Difficulty Adjustment, Proc. of the IEEE Conference on Games 2019(2019)
- 159) Febri Abdullah, Pujana Paliyawan, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada, Fitra A. Bachtiar: Angry Birds Level Generator with Rube Goldberg Machine Mechanism, Proc. of the IEEE Conference on Games 2019(2019)
- 160) Ryota Ishii, Suguru Ito, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada: A Fighting Game AI Using Highlight Cues for Generation of Entertaining Gameplay, Proc. of the IEEE Conference on Games 2019(2019)
- 161) Jingdi Xu, Yuuki Okidoy, Sunee Sae-Lao, Pujana Paliyawanz, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada: Promoting Emotional Well-Being with Angry-Birds-like Gameplay on Pixel Image Levels, Proc. of the 7th International Conference on Serious Games and Applications for Health(2019)
- 162) Shubu Yoshida, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas: Multimodal Genetic Programming Using Program Similarity Measurement and Its Application to Wall-Following Problem, Proc. of 2019 NICOGRAPH International, pp.356–357(2019)
- 163) Camille El-Habr, Xavier Garcia, Pujana Paliyawan, Ruck Thawonmas: Runner: A 2D platform game for physical health promotion, SoftwareX(10/100329)(2019)
- 164) Hayato Noguchi, Ryota Ishii, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas: Improving Rolling Horizon Evolutionary Algorithm in a Fighting Game, Proc. of 2019 NICOGRAPH International, pp.118(2019)
- 165) *Hideyasu Inoue, Yoshina Takano, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada: Verification of Applying Curiosity-Driven to Fighting Game AI, Proc. of 2019 NICOGRAPH International, pp.119(2019)
- 166) *Yoshina Takano, Hideyasu Inoue, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada: Self-Play for Training General Fighting Game AI, Proc. of 2019 NICOGRAPH International, pp.120(2019)
- 167) Febri Abdullah, Changeun Yang, Pujana Paliyawan, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada, Fitra A. Bachtiar: Promoting Emotion with Angry Birds-like Gameplay on Rube Goldberg Machine Levels, Proc. of the 4th International Conference on Consumer Electronics Asia 2019, pp.149–150(2019)
- 168) Ngoc Cuong Nguyen, Zhenao Wei, Pujana Paliyawan, Hai V. Pham, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada: Using GWAP to Generate Informative Descriptions for Artwork Images on a Live Streaming Platform, Proc. of the 4th International Conference on Consumer Electronics Asia 2019, pp.43–44(2019)
- 169) 李 康穎, Biligsaikhan Batjargal, 前田 亮: 落款印および関連情報の検索システムの構築: 人物情報と人物関係ネットワークの自動抽出に向けて, 人文科学とコンピュータシンポジウム論文集, pp.261–266(2019)
- 170) *王 嘉韻, Biligsaikhan Batjargal, 前田 亮, 川越 恭二, 赤間 亮: デジタルアーカイブのためのグラフベースの深層学習による推薦システム, 人文科学とコンピュータシンポジウム論文集, pp.165–170(2019)
- 171) *Yuting Song, Biligsaikhan Batjargal, Akira Maeda, Title Matching for Finding Identical Metadata Records in Different Languages, Proceedings of the 13th International Conference on Metadata and Semantics Research, pp.431–437(2019)
- 172) Junjie Shan, Yoko Nishihara, Ryosuke Yamanishi, Akira Maeda: Question Generation for Reading Comprehension of Language Learning Test, Proceedings of the 24th International Conference on Technologies and Applications of Artificial Intelligence(2019)
- 173) Yuting Song, Biligsaikhan Batjargal, Akira Maeda: Improving Japanese-English Bilingual Mapping of Word Embeddings based on Language Specificity, Proceedings of the 2019 International Conference on Asian Language Processing, pp.279–283(2019)
- 174) *Jiayun Wang, Biligsaikhan Batjargal, Akira Maeda, Kyoji Kawagoe, Ryo Akama: A Graph-based Recommender System for Ukiyo-e Prints, Book of Abstracts and Posters of the 13th International Conference on Metadata and Semantics Research(2019)
- 175) *Kangying Li, Biligsaikhan Batjargal, Akira Maeda: Character Segmentation in Collector's Seal Images: An Attempt on Retrieval Based on Ancient Character Typeface, Proceedings of the 5th International Workshop on Computational History, pp.40–49(2019)
- 176) So Asai, Dinh Thi Dong Phuong, Hirimitsu Shimakawa: Identification of Factors Affecting Cognitive Load in Programming Learning with Decision Tree, Journal of Computers(14/11), pp.624–633(2019)
- 177) So Asai, Dinh Thi Dong Phuong, Fumiko Harada, Hirimitsu Shimakawa: Predicting cognitive load in acquisition of programming abilities, International Journal of Electric and Computer Engineering(9/4),

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

pp.3262-3271(2019)

178) 川越恭二: DBSJ 功労賞を受賞にあたって, DBSJ Newsletter(12/2,1)(2019)

179) Changeun Yang, Pujana Paliyawan, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada: TGIF!: Selecting the Most Healing TNT by Optical Flow, The AAAI 2019 Spring Symposium on Interpretable AI for Well-Being: Understanding Cognitive Bias and Social Embeddedness, Stanford University, Palo Alto, California USA(2018)

180) Pujana Paliyawan, Takahiro Kusano, Ruck Thawonmas: Motion Recommender for Preventing Injuries During Motion Gaming, IEEE Access(7), pp. 7977 - 7988(2018)査読有

181) Changeun Yang, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas: Blow Up Depression with In-Game TNTs, Proc. of the 7th IEEE Global Conference on Consumer Electronics, pp.786-787(2018)査読有

182) *Ryota Ishii, Suguru Ito, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada: An Analysis of Fighting Game AIs Having a Persona, Proc. of the 7th IEEE Global Conference on Consumer Electronics, pp.558-559(2018)査読有

183) Yuntian Ma, Enzhi Zhang, Koki Tsujino, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas: An Object Matrix Input Format for a Deep AI in Angry Birds and the Like, Proc. of the 7th IEEE Global Conference on Consumer Electronics, pp.564-566(2018)査読有

184) Yoshina Takano, Suguru Ito, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas: Utilizing Multiple Agents for Decision Making in a Fighting Game, Proc. of the 7th IEEE Global Conference on Consumer Electronics, pp.562-563(2018)査読有

185) Jingdi Xu, Changeun Yang, Yuuki Okido, Pujana Paliyawan, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada: An Angry Birds-like Game System for Promoting Players' Emotion, Proc. of the 7th IEEE Global Conference on Consumer Electronics, pp.128-129(2018)査読有

186) Yuxuan Jiang, Pujana Paliyawan, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada: An Audience Participation Angry Birds Platform for Social Well-Being, Proc. of the 18th International Conference on Intelligent Games and Simulation, pp.116-120(2018)

187) 吉田 修武, 原田 智弘, THAWONMAS Ruck: 木構造類似度を用いる多峰性遺伝的プログラミング, 計測自動制御学会論文誌(54/8), pp.640-649(2018)

188) 大伴 周也, 原田 智広, ターウオンマツ ラック: 複数車種の同時最適化問題における共通部品情報と仮想親個体を用いた最適化手法の提案, 進化計算学会論文誌(9/2), pp.41-52(2018)査読有

189) *Lilang Xiong, Zhenao Wei, Wenwen Ouyang, Yulin Cai, Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada, Keiko Suzuki, Masaaki Kidachi: Deep feature extraction based on an L2-constrained combination of center and softmax loss functions for ukiyo-e image recommendation, The 1st KDD Workshop on Data Science for Digital Art History: tackling big data Challenges, Algorithms, and Systems(2018)

190) Yoshina Takano, Wenwen Ouyang, Suguru Ito, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas: Applying Hybrid Reward Architecture to a Fighting Game AI, Proc. of 2018 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games, pp.433-436(2018)査読有

191) *Ryota Ishii, Suguru Ito, Makoto Ishihara, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas: Monte-Carlo Tree Search Implementation of Fighting Game AIs Having Personas, Proc. of 2018 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games, pp.54-61(2018)査読有

192) *Makoto Ishihara, Suguru Ito, Ryota Ishii, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas: Monte-Carlo Tree Search for Implementation of Dynamic Difficulty Adjustment Fighting Game AIs Having Believable Behaviors, Proc. of 2018 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games, pp.46-53(2018)査読有

193) Tomohiro Harada, Misaki Kaidan, Ruck Thawonmas: Crowding Distance based Promising Solution Selection in Surrogate Assisted Asynchronous Multi-Objective Evolutionary Algorithm, Genetic and Evolutionary Computation Conference 2018, pp.253-254(2018)

194) Hiroyuki Ohtsuka, Misaki Kaidan, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas: Evolutionary Algorithm Using Surrogate Assisted Model for Simultaneous Design Optimization Benchmark Problem of Multiple Car Structures, Late-Breaking Abstract in Genetic and Evolutionary Computation Conference 2018, pp.55-56(2018)

195) Yuntian Ma, Yoshina Takano, Enzhi Zhang, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas: Playing Angry Birds with a Neural Network and Tree Search, 2018 Angry Birds AI Symposium(2018)

196) *Lilang Xiong, Zhenao Wei, Wenwen Ouyang, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas, Keiko Suzuki, and Masaaki Kidachi: Validation of Deep Features Using the 1-NN Algorithm for Image Similarity Computation, Proc. of 2018 NICOGRAPH International, pp.81(2018)査読有

197) Changeun Yang, Yuxuan Jiang, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas: Smile with Angry Birds: Two Smile-Interface Implementations, Proc. of 2018 NICOGRAPH International, pp.80(2018)査読有

198) Pujana Paliyawan, Worawat Choensawat, Ruck Thawonmas: Mossar: Motion segmentation by using splitting and remerging strategies, Multimedia Tools and Applications(77/27761)(2018)

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

- 199) Yu Wang, Akira Maeda: Twitter User's Interest Detection by Using Followee Information Based on LDA Topic Model, Proceedings of the International MultiConference of Engineers and Computer Scientists 2019, pp.40-44(2018)査読有
- 200) Hirotaka Mishina, Atsushi Aoyama, Akira Maeda: Non-factoid Question Answering System of Management Philosophy based on Lecture Transcripts and Writings of a Business Leader, Proceedings of the International MultiConference of Engineers and Computer Scientists 2019, pp.31-34(2018)査読有
- 201) *Yuting Song, Biligsaikhan Batjargal, Akira Maeda: Cross-Language Record Linkage based on Semantic Matching of Metadata, 日本データベース学会英文論文誌(17/1), pp.1-8(2018)査読有
- 202) *李 康穎, Batjargal Biligsaikhan, 前田 亮: 古代文字フォント字形の特徴抽出に基づく蔵書印の検索支援, 人文科学とコンピュータシンポジウム論文集, pp.123-128(2018)査読有
- 203) *Jiayun Wang, Biligsaikhan Batjargal, Akira Maeda, Kyoji Kawagoe: A Recommender System in Ukiyo-e Digital Archive for Japanese Art Novices, Proceedings of the 20th International Conference on Asia-Pacific Digital Libraries, pp.205-209(2018)査読有
- 204) *Kangying Li, Biligsaikhan Batjargal, Akira Maeda: Ownership Stamp Character Recognition System Based on Ancient Character Typeface, Proceedings of the 20th International Conference on Asia-Pacific Digital Libraries, pp.328-332(2018)査読有
- 205) Hirotaka Mishina, Atsushi Aoyama, Akira Maeda: Question Answering System of Management Philosophy based on Lecture Transcripts of Business Leaders, Poster Proceedings of the 20th International Conference on Asia-Pacific Digital Libraries, 2 pages(2018)査読有
- 206) Biligsaikhan Batjargal, Garmaabazar Khaltarkhuu, Akira Maeda: Creating A Digital Edition Of Ancient Mongolian Historical Documents, Conference Abstracts of Digital Humanities 2018, pp.534-536(2018)査読有
- 207) *K.Katsura, F.Harada, H.Simakawa: Stimulating Interests in Traditional Culture Using Guide Avatar Narrating Story in VR Space, Advances in Computing(8/ (1)), pp.1-9(2018)査読有
- 208) Ruck Thawonmas, Kazuki Mori, Suguru Ito, Tomohiro Harada, and Kyung-Joong Kim: Feature Extraction of Gameplays for Similarity Calculation in Gameplay Recommendation, Proc. of 2017 IEEE 10th International Workshop on Computational Intelligence and Applications (IEEE IWCIA2017), pp.171-176 (2017) 査読有
- 209) Ruck Thawonmas, Tung Nguyen, Ayumu Shinya, Tomohiro Harada: Segmentation Mask Refinement Using Image Transformations, IEEE Access, 5, pp.26409-26418(2017) 査読有
- 210) Ruck Thawonmas, Takahiro Kusano, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada: Towards Adaptive Motion Gaming AI with Player's Behavior Modeling for Health Promotion, Proc. of the 6th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2017), pp.270-271 (2017) 査読有
- 211) Ruck Thawonmas, Jorge Arturo Moran Bravo, Pujana Paliyawan, Tomohiro Harada: Intelligent Assistant for Providing Instructions and Recommending Motions During Fullbody Motion Gaming, Proc. of the 6th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2017), pp.342-343(2017) 査読有
- 212) Ruck Thawonmas, Yuxuan Jiang, Tomohiro Harada: Procedural Generation of Angry Birds Fun Levels using Pattern-Struct and Preset-Model, 2017 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG 2017), pp.270-271(2017) 査読有
- 213) *Zhenao Wei, Liliang Xiong, Kazuki Mori, Tung Duc Nguyen, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas, Keiko Suzuki, Masaaki Kidachi: Deep Features for Image Classification and Image Similarity Perception, Proc. of Japanese Association for Digital Humanities Conference 2017(JADH2017), pp.60-62 (2017)
- 214) *Ruck Thawonmas, Suguru Ito, Makoto Ishihara, Tomohiro Harada: Towards implementation of Persona and Play Arc in a Fighting game, Proc. of Replaying Japan 2017, pp.106-108 査読有
- 215) *Suguru Ito, Makoto Ishihara, Marco Tamassia, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas, Fabio Zambetta: Procedural Play Generation According to Play Arcs Using Monte-Carlo Tree Search, Proc. of the 18th International Conference on Intelligent Games and Simulation (GAMEON' 2017), pp.67-71(2017) 査読有
- 216) Ruck Thawonmas, Misaki Kaidan, Tomohiro Harada: Integrating Surrogate Evaluation Model and Asynchronous Evolution in Multi-Objective Evolutionary Algorithm for Expensive and Different Evaluation Time, ACM Workshop on Parallel and Distributed Evolutionary Inspired Method (PDEIM) in Genetic and Evolutionary Computation Conference 2017 (GECCO2017)pp.1833-1840(2017) 査読有
- 217) *Ruck Thawonmas, Suguru Ito, Makoto Ishihara, Tomohiro Harada: Automatic Generation of Game Plays Considering the Play Arc by the AI in a Fighting Game, Proc. of 2017 NICOGRAPH International, pp.87 (2017) 査読有
- 218) Ruck Thawonmas, Kazuki Mori, Ayumu Shinya, Tomohiro Harada: Feature Extraction of Game Plays for Procedural Play Generation, Proc. of 2017 NICOGRAPH International, pp.86(2017) 査読有

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

- 219) Ruck Thawonmas, Pujana Paliyawan, Takahiro Kusano, Yuto Nakagawa, Tomohiro Harada : Health Promotion AI for Full-body Motion Gaming, 2017 AAAI Spring Symposium Series (Well-Being AI: From Machine Learning to Subjective Oriented Computing), pp.720-725(2017) 査読有
- 220) Tomoaki Urata, Akira Maeda: An Entity Disambiguation Approach Based on Wikipedia for Entity Linking in Microblogs, Proceedings of the 6th International Congress on Advanced Applied Informatics (IIAI AAI 2017)(5pages) (2017) 査読有
- 221) *Yuting Song, Taisuke Kimura, Biligsaikhan Batjargal,, Akira Maeda: Linking the Same Ukiyo-e Prints in Different Languages by Exploiting Word Semantic Relationships across Languages, Conference Abstracts of Digital Humanities 2017, pp.603-605(2017) 査読有
- 222) Biligsaikhan Batjargal, Garmaabazar Khaltarkhuu, Akira Maeda: Creating a Digital Edition of Mongolian Historical Documents, Proceedings of the International Conference on Culture and Computing (Culture and Computing 2017), pp.151-152(2017) 査読有
- 223) *Yuting Song, Biligsaikhan Batjargal, Akira Maeda: Recognition and Transliteration of Proper Nouns in Cross-Language Record Linkage by Constructing Transliterated Word Pairs, International Journal of Asian Language Processing(27 巻 2 号)pp.111-125(2017) 査読有
- 224) Tomoaki Urata, Akira Maeda : An Entity Disambiguation Approach Based on Wikipedia and Word Embeddings for Entity Linking in Microblogs, Proceedings of the International MultiConference of Engineers and Computer Scientists 2018 (IMECS2018), pp.380-386(2017) 査読有
- 225) *Keisuke Katsura, Fumiko harada, Hiromitsu Simakawa: Stimulating Interests in Traditional Culture Using Guide Avatar Narrating Story in VR Space, Advances in Computing, Vol.8, No.1, pp.1-9(2017) 査読有
- 226) Hiroki Kitamura, Fumiko Harada, Yusuke Kajiwara, and Hiromitsu Shimakawa: Prediction of Crossing Driveways of a Distracted Pedestrian from Walking Characteristics, International Journal of Internet of Things, Vol.7, No.1, pp.1-9(2017) 査読有
- 227) 石原 誠, 宮崎 泰地, 原田 智広, THAWONMAS Ruck: 対戦格闘ゲームにおけるゲーム AI や操作法の違いが プレイヤーの感じる面白さに与える影響の分析, 情報処理学会論文誌, vol.57, no.11, pp.2414-2425 (2016) 査読有
- 228) Kittipat Savetratanakaree, Kingkarn Sookhanaphibarn, Sarun Intakosum and Ruck Thawonmas: Borderline Over-sampling in Feature Space for Learning Algorithms in Imbalanced Data Environments, IAENG International Journal of Computer Science, vol. 43, no. 3, pp.363-373(2016) 査読有
- 229) Pujana Paliyawan, Takahiro Kusano, Yuto Nakagawa, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas : Health Promotion AI for Full-body Motion Gaming, Proc. of 2017 AAAI Spring Symposium Series (Well-Being AI: From Machine Learning to Subjective Oriented Computing), pp.720-725(2016) 査読有
- 230) *Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada : AI for Game Spectators: Rise of PPG, Proc. of AAAI 2017 Workshop on What's next for AI in games, pp.1032-1033(2016) 査読有
- 231) Carlos A Torres Fernandez, Pujana Paliyawan, Chu Chun Yin, Ruck Thawonmas : Piano Learning Application with Feedback Provided by an AR Virtual Character, Proc. of the 5th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2016), pp.187-188(2016) 査読有
- 232) Pujana Paliyawan, Ruck Thawonmas : Towards Ergonomic Exergaming, Proc. of the 5th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2016), pp.321-322(2016) 査読有
- 233) Kingkarn Sookhanaphibarn Worawat Choensawat Komal Narang, Pujana Paliyawan, Ruck Thawonmas : Virtual Reality of Fire Evacuation Training in 3D Virtual World, Proc. of the 5th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2016), pp.323-324(2016) 査読有
- 234) *Shubu Yoshida, Makoto Ishihara, Taichi Miyazaki, Yuto Nakagawa, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas : Application of Monte-Carlo Tree Search in a Fighting Game AI, Proc. of the 5th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2016), pp.623-624(2016) 査読有
- 235) Suguru Ito, Zikun Guo, Chun Yin Chu, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas: Efficient Implementation of Breadth First Search for General Video Game Playing, Proc. of the 5th IEEE Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2016), pp.626-626(2016) 査読有
- 236) *Tung Nguyen, Ruck Thawonmas, Keiko Suzuki, Masaaki Kidachi : Comparisons of Different Configurations for Image Colorization of Cultural Images Using a Pre-trained Convolutional Neural Network, Proc. of the 6th Conference of Japanese Association for Digital Humatinites (JADH2016), pp.60-63(2016)
- 237) Chun-Yin Chu, Suguru Ito, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas: Position-based Reinforcement Learning Biased MCTS for General Video Game Playing, Proc. of 2016 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG 2016), pp.454-451(2016) 査読有
- 238) Misaki Kaidan, Tomohiro Harada, Chun Yin Chu, Ruck Thawonmas : Procedural Generation of Angry Birds

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

- Levels with Adjustable Difficulty, Proc. of the 2016 IEEE Congress on Evolutionary Computation (CEC 2016), pp.1311–1316(2016) 査読有
- 239) Kazuki Mori, Tung Nguyen, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas: An Improvement of Matrix Factorization with Bound Constraints for Recommender Systems, Proc. of the 2016 5th IIAI International Congress on Advanced Applied Informatics (IIAI-AAI 2016, pp.103–103(2016) 査読有
- 240) Biligsaikhan Batjargal, Garmaabazar Khaltarkhuu, Akira Maeda: Named Entity Extraction from digitized texts of Mongolian Historical Documents in Traditional Mongolian Script, Conference Abstracts of Digital Humanities 2016, pp.734–735(2016) 査読有
- 241) *Taisuke Kimura, Yuting Song, Biligsaikhan Batjargal, Fuminori Kimura, Akira Maeda: Identifying the Same Ukiyo-e Prints from Databases in Dutch and Japanese, Conference Abstracts of Digital Humanities 2016, pp.82–824(2016) 査読有
- 242) Tomoaki Urata, Akira Maeda: Entity Linking of Artists Names in Japanese Music Articles, Proceedings of the 5th International Congress on Advanced Applied Informatics (IIAI AAI 2016), pp.179–184(2016) 査読有
- 243) *Xiang Song, Jialiang Zhou, Fuminori Kimura, Akira Maeda: A Japanese–Chinese Cross–Language Entity Linking Method with Entity Disambiguation Based on Document Similarity, International Journal of Knowledge Engineering (2 巻 3 号), pp.122–127(2016) 査読有
- 244) *Yuting Song, Taisuke Kimura, Biligsaikhan Batjargal, Akira Maeda: Proper Noun Recognition in Cross–Language Record Linkage by Exploiting Transliterated Words, pp.83–86(2016) 査読有
- 245) *Jialiang Zhou, Fuminori Kimura, Akira Maeda: Cross–language Entity Linking Adapting to User’s Language Ability, Proceedings of the International MultiConference of Engineers and Computer Scientists 2017 (IMECS2017), pp.24–29(2016) 査読有
- 246) *Momoko Kato, Hirimitsu Shimakawa: Recommendation of Tour Route from Tourist Motivation Improving Serendipity Occurrence, International Journal of Latest Research in Engineering & Technology, (IJLRET)(3 巻 2 号), pp.26–36(2016) 査読有
- 247) Kyoji Kawagoe, Yuka Wakita, Kenta Oku: Toward Fashion–brand Recommendation Systems using Deep–Learning: Preliminary Analysis, Journal of Knowledge Engineering, Vol.2, No.3, pp.129–131(2016) 査読有
- 248) 川越恭二, 池田翔武, 奥健太: 楽曲遷移の滑らかさを考慮したプレイリスト推薦, 情報処理学会論文誌データベース TOD, 9 巻 4 号, pp.1–5(2016) 査読有
- 249) Bang Hai Le, Kien Quang Nguyen, Ruck Thawonmas: Bounded–SVD: A Matrix Factorization Method with Bound Constraints for Recommender Systems, Proc. of the 2nd International Research Conference on Emerging Information Technology and Engineering Solutions (EITES 2015), Pune, India, pp.23–26(2015) 査読有
- 250) Tung Nguyen, Kazuki Mori, Ruck Thawonmas: Image Colorization using a Deep Convolutional neural Network, Proc. of ASIAGRAPH2016, pp.49–50(2016)
- 251) Misaki Kaidan, Chun Yin Chu, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas: Procedural Generation of Angry Birds Levels That Adapt to the Player’s Skills Using Genetic Algorithm, Proc. of the 2015 IEEE 4th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2015), pp.535–536(2015) 査読有
- 252) Yuto Nakagawa, Kaito Yamamoto, Chu Chun Yin, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas: Predicting the Opponent’s Action Using the k–Nearest Neighbor Algorithm and a Substring Tree Structure, Proc. of the 2015 IEEE 4th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2015), pp.533–534(2015) 査読有
- 253) Makoto Ishihara, Taichi Miyazaki, Pujana Paliyawan, Chun Yin Chu, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas: Investigating Kinect–based Fighting Game AIs That Encourage Their Players to Use Various Skills, Proc. of the 2015 IEEE 4th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2015), pp.334–335(2015) 査読有
- 254) Pujana Paliyawan, Kingkarn Sookhanaphibarn, Worawat Choensawat, Ruck Thawonmas: Towards Universal Kinect Interface for Fighting Games, Proc. of the 2015 IEEE 4th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2015), pp.332–333(2015) 査読有
- 255) Yasutomo Kanetsuki, Ruck Thawonmas, Susumu Nakata: Optimization and Simplification of Dynamic Scripting with Evolution Strategy and Fuzzy Control in a Fighting Game AI, Proc. of the 2015 IEEE 4th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2015), pp.330–331 査読有
- 256) Supaphon Kamon, Tung Duc Nguyen, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas, Ikuko Nishikawa: Improving Heuristic Search for RTS–Game Unit Micromanagement Using Reinforcement Learning, Proc. of the 2015 IEEE 4th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2015), pp.25–26(2015) 査読有
- 257) 川瀬 寛太, レ・ハイ・バン, ターウオンマツ・ラック: 仮想空間環境におけるコンテキスト情報を活用した協調フィルタリング手法の提案と評価, 情報処理学会論文誌 56/10, pp.1988–1995(2015) 査読有

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

- 258) *Chun Yin Chu, Hisaaki Hashizume, Zikun Guo, Tomohiro Harada, Ruck Thawonmas: Combining Pathfinding Algorithm with Knowledge-based Monte-Carlo Tree Search in General Video Game Playing, Proc. of 2015 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG 2015), Tainan, Taiwan, pp.523-529 (2015) 査読有
- 259) Pujana Paliyawana, Kingkarn Sookhanaphibarna, Worawat Choensawata, Ruck Thawonmas: Body Motion Design and Analysis for Fighting Game Interface, Proc. of 2015 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG 2015), Tainan, Taiwan, pp.360-367 (2015) 査読有
- 260) Biligsaikhan Batjargal, Garmaabazar Khaltarkhuu, Akira Maeda: Personal Name Extraction from Mongolian Historical Documents Using Machine Learning, Proceedings of the 6th International Conference of Digital Archives and Digital Humanities (DADH2015), pp.419-430 (2015) 査読有
- 261) *Biligsaikhan Batjargal, Akira Maeda, Ryo Akama: Providing Bilingual Access to Multiple Japanese Humanities Databases: Text Retrieval Using English and Japanese Queries, Proceedings of the 6th International Conference of Digital Archives and Digital Humanities (DADH2015), pp.431-442 (2015) 査読有
- 262) Noriyoshi Nagai, Fuminori Kimura, Akira Maeda, Ryo Akama: Personal Name Extraction from Japanese Historical Documents Using Machine Learning, Proceedings of the International Conference on Culture and Computing (Culture and Computing 2015), pp.207-208 (2015) 査読有
- 263) Biligsaikhan Batjargal, Garmaabazar Khaltarkhuu, Akira Maeda: An Approach to Named Entity Extraction from Mongolian Historical Documents, Proceedings of the International Conference on Culture and Computing (Culture and Computing 2015), pp.205-206 (2015) 査読有
- 264) *Xiang Song, Jialiang Zhou, Fuminori Kimura, Akira Maeda: A Japanese-Chinese Cross-Language Entity Linking Method Based on Appropriateness of Term Description Pages, Proceedings of the 4th IIAI International Congress on Advanced Applied Informatics (IIAI AAI 2015), pp.234-238 (2015) 査読有
- 265) *Taisuke Kimura, Biligsaikhan Batjargal, Fuminori Kimura, and Akira Maeda: Finding the Same Artworks from Multiple Databases in Different Languages, Conference Abstracts of Digital Humanities 2015 (2015) 査読有
- 266) Takafumi Sato, Makoto Goto, Fuminori Kimura, Akira Maeda: Extracting Key Phrases for Suggesting Annotation Candidates from Japanese Historical Document, Conference Abstracts of Digital Humanities 2015 (2015) 査読有
- 267) *Jialiang Zhou, Xiang Song, Fuminori Kimura, Akira Maeda: A Cross-Language Entity Linking Method Using Combination of Multiple Translation Methods, Proceedings of the 4th ICT International Student Project Conference (ICT-ISPC2015), 4pages (2015) 査読有
- 268) Hiromitsu Shimakawa, Dinh Thi Dong Phuong: Superior Factors to Distinguish Students to Be Cared in Introductory Programming Education, IIAI Information Engineering Express Journal, Vol.2/ No.1 (2015)
- 269) 植村喜弘, 梶原祐輔, 島川博光: 足取り取得によるパーソナリティを考慮したユーザ状態の推定, 情報処理学会論文誌, Vol.56/ No.12, pp.1-12 (2015)
- 270) 稲田脩二, 梶原祐輔, 島川博光: 農作業自動記録のための視点映像を用いた農作業判別, 電気学会論文誌 C, 135(9), pp.1149-1150 (2015)
- 271) Masayoshi Asano, Yusuke Kajiwara, Hiromitsu Shimakawa: Supporting for Visually Handicapped to Walk Around with RFID Technologies, Sensors & Transducers, Vol.194/ Issue 11, pp. 69-75 (2015)
- 272) Yoshihiro Uemura, Yusuke Kajiwara, Jianlong Zhou, Fang Chen, Hiromitsu Shimakawa: Estimating Human Physical States from Chronological Gait Features Acquired with RFID Technology, Sensors & Transducers, Vol.194/ Issue 11, pp. 76-83 (2015)
- 273) Shota Shimayoshi, Shun Okamura, Yusuke Kajiwara, Hiromitsu Shimakawa: Recognizing Conscientious Degree in Instrumental Activity of Daily Living from Brightness Distribution, Sensors & Transducers, Vol.194/ Issue 11, pp. 106-113 (2015)
- 274) Nobuaki Takaoka, Yusuke Kajiwara, Hiromitsu Shimakawa: Family Members Identification with Brightness Distribution Sensors to Self-sustaining of Power as Personal Actions, Sensors & Transducers, Vol.194/ Issue 11, pp. 114-122 (2015)
- 275) 川越恭二: 小説的学術論文と研究発表のすすめ, 電子情報通信学会情報・システムソサイエティ誌, 20/ 1, pp.13-14 (2015)
- 276) Yu Fang, Do Xuan Huy, Hung-Hsuan Huang, Kyoji Kawagoe: Multi-dimensional Time Series Approximation Using Local Features at Thinned-out Keypoints, Journal of Computers, 10/ 1, pp.1-11 (2015)

<図書>

【テーマ1】

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

- 1) 赤間亮(編集):文化情報学事典, 勉誠出版, pp. 394-470(2019)
- 2) 鈴木桂子:「機械捺染とデザインに見る越境性」『きものとデザイン—つくり手・売り手の一五〇年』(島田昌和編), ミネルヴァ書房, pp. 127-151(2020)
- 3) Keiko Suzuki, Annegret Bergmann: Art Research, Special Issue: Collected Papers from the Freie Universität Berlin-Kobe University-Ritsumeikan University Joint Workshops in 2017 and 2019, 立命館大学アート・リサーチセンター(2019)
- 4) 赤間亮:本当は怖い浮世絵 DVDブック, 朝日新聞出版(2018)
- 5) 鈴木桂子:“Kimono Culture in Twentieth-Century Global Circulation: Kimonos, Aloha Shirts, Suka-jan, and Happy Coats” in Linking Cloth/Clothing Globally: The Transformations of Use and Value, c.1700-2000 (ICES Series of Studies in International Economy, vol.1), ed. by Miki Sugiura, 法政大学比較経済研究所, pp.272-298(2018)
- 6) Liang Li, Kyoko Hasegawa, Satoshi Tanaka (Eds.): Methods and Applications for Modeling and Simulation of Complex Systems (18th Asia Simulation Conference, AsiaSim 2018, Kyoto, Japan, October 27-29, 2018, Proceedings, Springer CCIS 946), Springer Nature Singapore(2018)
- 7) 西林孝浩:【共同編集および巻頭解説】「(特集)アジアにおける技術・芸術と社会のダイナミクス」, 『立命館言語文化研究』29 巻 2 号, pp. 133-164(2017)
- 8) 編集執筆 青木美保子、翻訳 鈴木桂子:『京都の墨流し染・糊流し染—その系譜と新たな可能性—』, 京都工芸繊維大学美術工芸資料館/立命館大学アート・リサーチセンター 文部科学省 共同利用・共同研究拠点「日本文化資源デジタル・アーカイブ研究拠点」, pp.27(2016)
- 9) 鈴木桂子, 並木誠ほか:『世界民族衣料資料』(増補版), ベストプリント(2016)
- 10) *鈴木桂子, 加茂瑞穂:『国際ワークショップ 学術資料としての『型紙』—資料の共有化と活用に向けて報告書』, 立命館大学アート・リサーチセンター(2016)
- 11) 赤間亮:春画入門 : 浮世絵の豊潤なる世界(春画の想像力—歌舞伎のパロディー), 河出書房新社, pp.75-77(2015)

【テーマ 2】

- 12) Yoji Kamimura, Masaya Uesugi and Keiji Yano: The rise in vacant housing in post-growth Japan, The Rise in Vacant Housing in Post-growth Japan: Housing Market, Urban Policy, and Revitalizing Aging Cities, pp. 45-72(2019)
- 13) Tomoki Nakaya, Keisuke Fukui, Yuri Ito, Keiji Yano, Yuzuru Isoda, Naoki Kondo, Springer: The Shape of Japan: Backgrounds, Materials and Methods, The Atlas of Health Inequalities in Japan, pp.9-28(2019)
- 14) 細井浩一, 中沢新一, 中川大地, 遠藤雅伸, 井上明人, 松永伸司, 小林信重, 川口洋司, ルドン・ジョゼフ, ルドン・絢子, 徳岡正肇, 田中治久, 水野勇太, 福地健太郎, 三宅陽一郎, 犬飼博士: ゲーム学の新時代 遊戯の原理 AIの野生 拡張するリアリティ, NTT 出版, pp.87-108(2018)
- 15) 細井浩一, 坪井秀人, 白石恵理, 小田龍哉(編): 日本研究をひらく—「国際日本研究」コンソーシアム記録集 2018, 晃洋書房, pp. 119-131, 156-163(2018)
- 16) 木立雅朗, 松山侑揮, 二橋慶太郎: 京式登り窯の民俗考古学的研究 II, 立命館大学文学部 pp. 1-68、写真図版 1-12(2017)
- 17) *佐藤弘隆, 矢野桂司: 船鉾—財団法人設立五十周年記念誌—, 公益財団法人祇園祭船鉾保存会(2017)
- 18) 矢野桂司: Historical Atlas (in Korean), Northeast Asian History Foundation, pp.175-191(2016)
- 19) Keiji Yano: American Association of Geographers, The Wiley-AAG International Encyclopedia of Geography, Wiley(2016)
- 20) *矢野桂司, 佐藤弘隆, 河角直美: 市民参加型 GISによる祭礼景観の復原—昭和30年以前の京都祇園祭の山鉾行事における松原通一, 若林芳樹・今井修・瀬戸寿一・西村雄一郎編著『参加型 GIS の理論・技術・応用』, 古今書院, pp.118-124(2016)
- 21) 矢野桂司: ジオデザインにおける市民参加の可能性, 若林芳樹・今井修・瀬戸寿一・西村雄一郎編著『参加型 GIS の理論・技術・応用』, 古今書院, pp.22-27(2016)
- 22) *矢野桂司: 京町家の空き家化, 由井義通・久保倫子・西山弘泰編『都市の空き家問題 なぜ? どうする?』古今書院, pp.34-41(2015)
- 23) 矢野桂司: GIS ベースの観光産業関連統計の活用に関する試論—京都市の経済センサスを中心に—, 立命館大学地理学教室編『観光の地理学』文理閣, pp.62-83(2015)
- 24) 田中聡, 小澤卓也, 水野博子(編): 教養のための現代史入門, ミネルヴァ書房(2015)
- 25) 細井浩一: ゲームってなんでおもしろい?, 角川アスキー総合研究所, pp.134-135, (2015)

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

【テーマ 3】

- 26) Adam Jatowt, Akira Maeda, Sue Yeon Syn (editors): Digital Libraries at the Crossroads of Digital Information for the Future, Springer International Publishing(2019)
- 27) *Fuminori Kimura, Jialiang Zhou, Akira Maeda: Japanese-Chinese Cross-Language Entity Linking Adapting to User's Language Ability, In Sio-Iong Ao, Haeng Kon Kim, Oscar Castillo, Alan Hoi-Shou Chan, and Hideki Katagiri, editors, Transactions on Engineering Technologies, chapter 28, Springer Singapore, pp.383-397 (2017)
- 28) 島吉翔太, 梶原祐輔, 島川博光: ひと見守りテクノロジー, エヌ・ティー・エス, 第 2 章, 第 5 節(2017)
- 29) *前田亮, 西原陽子: 情報アクセス技術入門 --- 情報検索・多言語情報処理・テキストマイニング・情報可視化, 森北出版 pp.1-72, 108-114(2017)
- 30) 原田史子, 島川博光: 線形代数に基づくデータ分析法, 共立出版(2016)
- 31) 後藤真, 佐藤貴文, 木村文則, 前田亮: 複数の研究者による史料注釈を可能とする Web システムの可能性—『東大寺要録』を題材に—(栄原永遠男, 佐藤信, 吉川真司(編), 東大寺の美術と考古, 東大寺の新研究 1), 法蔵館, pp.595-611(2015)

【テーマ 1&3】

- 32) *Biligsaikhan Batjargal, Akira Maeda, Ryo Akama: Providing Bilingual Access to Multiple Japanese Humanities Databases: Text Retrieval Using English and Japanese Queries (In Jieh Hsiang, editor, Digital Humanities: Between Past, Present, and Future), National Taiwan University Press, pp.351-367(2016)
- 33) 村上征勝 監修/金明哲, 小木曾智信, 中園聡, 矢野桂司, 赤間亮, 阪田真己子, 宝珍輝尚, 芳沢光雄, 渡辺美智子, 足立浩平 編:文化情報学辞典, 勉誠出版(2019)

<学会発表>

【テーマ 1】

- 1) 鈴木桂子: ヴァーチャル・インスティテュートの可能性—身装文化デジタルアーカイブの更なる活用に向けて, 第 66 回[特別編]ARC セミナー, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2020 年 1 月
- 2) 赤間亮: カリフォルニア大学バークレー校 C. V. スター東アジア図書館所蔵「家伝集」のオンライン公開と利便性を高める工夫—国際的活用と資料間連携を目指して—, じんもんこん 2019, 立命館大学 OIC キャンパス, 2019 年 12 月
- 3) 鈴木桂子: 立命館大学・アート・リサーチセンターの文理融合研究, 総合工学委員会科学的知見の創出に資する可視化分科会(第 24 期・第 5 回)・ICT 時代の文理融合研究を創出する可視化小委員会(第 24 期・第 2 回)合同会議, 立命館大学 OIC キャンパス, 2019 年 12 月
- 4) 鈴木桂子: アロハシャツとスカジャン—アジアにおける流布と定着, 『意義の多様性: アジアにおけるモノと表現』, 九州大学, 2019 年 12 月
- 5) 三須祐介: 台湾におけるクィア(酷児)と「同志文学」, 日本比較文学会中部・支部合同大会(第 47 回中部大会), 2019 年 12 月
- 6) 赤間亮: AI くずし字解読支援機能付翻刻システムによるくずし字指導の実践と活用提案, 第 137 回 日本近世文学学会大会, 県立広島大学 サテライトキャンパスひろしま, 2019 年 11 月
- 7) *金子貴昭: デジタル時代の板木研究基盤, International Association for Printing Woodblocks(IAPW), 立命館大学平井嘉一郎記念図書館, 2019 年 11 月
- 8) *西林孝弘: 10~12 世紀の「呉帯当風、曹衣出水」表現, “北方丝绸之路文学、艺术的跨文化研究”国际研讨会, 清華大学, 2019 年 11 月
- 9) *You Zhou, Kyoko Hasegawa, Liang Li, Atsushi Okamoto, Satoshi Tanaka: A High Quality Sampling Method of 3D Scanned Point Clouds based on Improved Poisson Disk Sampling, The 15th Joint Workshop on Machine Perception and Robotics 2019, Ritsumeikan University, 2019.11
- 10) Hiroki Ito, Chieko Kato, Koichiro Aoki, Motoaki Adachi, Kyoko Hasegawa, Liang Li, Satoshi Tanaka: Visualization to Assist Sandplay Therapy based on 3D Scanned Data, The 38th JSST Annual International Conference on Simulation Technology (JSST2019), New Wel City Miyazaki, 2019.11
- 11) Kota Kawakami, Kyoko Hasegawa, Liang Li, Satoshi Tanaka: High-Definition Edge Extraction of Laser-scanned Point Clouds, The 38th JSST Annual International Conference on Simulation Technology (JSST2019), New Wel City Miyazaki, 2019.11
- 12) Weite Li, Kenya Shigeta, Kyoko Hasegawa, Liang Li, Keiji Yano, Satoshi Tanaka, Motoaki Adachi: Visual Plant Simulation based on Transparent Collision Visualization of 3D Scanned Point Clouds, The 38th JSST Annual International Conference on Simulation Technology (JSST2019), New Wel City Miyazaki, 2019.11
- 13) Tomomasa Uchida, Kyoko Hasegawa, Liang Li, Motoaki Adachi, Satoshi Tanaka: High-quality Visualization of Large-Scale Noisy Point Clouds Acquired by 3D Scanning, The 38th JSST Annual International

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

Conference on Simulation Technology (JSST2019), New Wel City Miyazaki, 2019.11

- 14) You Zhou, Kyoko Hasegawa, Liang Li, Atsushi Okamoto, Satoshi Tanaka: A High Quality Sampling Method of 3D Scanned Point Clouds based on Improved Poisson Disk Sampling, The 38th JSST Annual International Conference on Simulation Technology (JSST2019), New Wel City Miyazaki, 2019.11
- 15) 田中覚: Visualization of vortices in Osaka Bay based on a tsunami simulation of Nankai Trough massive earthquake, The 38th JSST Annual International Conference on Simulation Technology (JSST2019), New Wel City Miyazaki, 2019.11
- 16) 鈴木桂子: 機械捺染とデザインに見る越境性 (パネル「消費とデザイン-着物からのアプローチ」内), 経営史学会 第 55 回全国大会, 慶應義塾大学, 2019 年 10 月
- 17) 鈴木桂子: ICOM2019 京都における CIDOC 研究発表報告および今後の課題 2, 身装文化デジタルアーカイブ研究会, 2019 年 10 月
- 18) 田中覚: High-Quality & Transparent Visualization of Large-Scale Point Clouds Acquired by 3D Scanning, CYBERWORLDS 2019, Kyoto, 2019.10
- 19) *Ryo Akama: ARC's Digital Archiving Project and Introduction for Ukiyo-e database of Museo d'Arte Orientale di Venezia, Restoration Museums and Cultural Business International Trade Show, Ferrara, Italy, 2019.9
- 20) Keiko Suzuki, Kozaburo Hachimura, Haruko Takahashi: An Image Digital Archive on the Clothing Culture in Japan from 1868 To 1945, 第 25 回 ICOM(国際博物館会議) 京都大会 2019, 2019 年 9 月
- 21) *金子貴昭: 韓国古版画博物館所蔵板木の調査とアート・リサーチセンターの役割, 10 次原州世界古版画文化祭国際学術大会, 韓国, 2019 年 9 月
- 22) *西林孝浩: 敦煌美術の調査・研究について, “北方丝绸之路文学、艺术的跨文化研究”外国专家讲学(2), 清华大学, 2019 年 9 月
- 23) *西林孝浩: 東アジアにおける樹下人物の画像学, “北方丝绸之路文学、艺术的跨文化研究”外国专家讲学(1), 清华大学, 2019 年 9 月
- 24) 赤間亮: 『上方サロン人名データベース』の構想について, Creative Collaboration: Aesthetic Salons in 18th-19th Century Kyoto-Osaka' Project Kyoto Summer Workshop 2019 : 'Mapping Collaborations and Networks in Kyoto-Osaka Cultural Production and Digital Humanities', 立命館大学アート・リサーチセンター, 2019 年 7 月
- 25) *金子貴昭: 版画の板木—浮世絵の板木とその複製、近代・現代版画の板木, 浮世絵木版画彫摺技術保存協会(京都支部)研究会, 2019 年 6 月
- 26) *田中覚: High-Quality Transparent Visualization for 3D Scanned Data of Cultural Heritage Objects, FU Berlin-KU-RU Workshop, Art Research Center, Ritsumeikan University, 2019.6
- 27) Hiroki Ito, Chieko Kato, Koichiro Aoki, Motoaki Adachi, Kyoko Hasegawa, Liang Li, Satoshi Tanaka: Visualization for Sandplay Therapy based on 3D Scanned Data, FU Berlin-KU-RU Workshop, Art Research Center, Ritsumeikan University, 2019.6
- 28) *Ryo Akama: The Art Research Center's "Digital Humanities" —Deep learning and the ARC Database—, Printed Books and Knowledge about Necessities and Luxuries in Early Modern China and Japan, Leide University, 2019.5
- 29) 赤間亮: 上方文化人データベースの作成, 'Creative Collaboration': Kyoto-Osaka Pictorial Arts and Salon Culture, 1750-1900', SOAS University of London, 2019 年 4 月
- 30) 鈴木桂子: 機械捺染とデザインに見る越境性, 消費とデザイン研究会, 文京学院大学, 2019 年 3 月
- 31) 鈴木桂子: インドネシアの世界文化遺産をケーススタディーとしての文化財の可視化と ICT 時代の文理融合研究, ICT 文理融合可視化小委員会(第2回), 立命館大学アート・リサーチセンター, 2019 年 3 月
- 32) 三須祐介: Lin Hwai-min and Taiwanese Tongzhi Literature, 第 206 回 JSPS-MUFJ セミナー, Maison Universitaire France Japon, 2019 年 3 月
- 33) 三須祐介: 現代文芸作品中“男旦”形象的呈現: 以《秋海棠》為中心, ストラスブール大学中文系講座, ストラスブール大学, 2019 年 3 月
- 34) 三須祐介: 戦後台湾文学は植民地時代をどのように描写したか, 日本植民地教育史研究会第 22 回研究大会, 名古屋市市政資料館, 2019 年 3 月
- 35) 森本行哉, 中田聡史, 長谷川恭子, 李亮, 田中覚: 南海トラフ巨大地震における大規模津波の数値シミュレーションに基づく塩分変動ビジュアル解析, 第 2 回ビジュアリゼーションワークショップ, 東京都市大学横浜キャンパス, 2019 年 3 月
- 36) 内田知将, 長谷川恭子, 李亮, 田中覚: レーザ計測によって取得された大規模3次元点群の自動ノイズ平滑化と高品質透視可視化, 第 2 回ビジュアリゼーションワークショップ, 東京都市大学 横浜キャンパス,

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

2019年3月

- 37) *西林孝造: 初唐末期敦煌大画面変相図の意味と機能, 清華大学・立命館大学 国際学術シンポジウム「东亚文化: 创造与交流的轨迹」, 清華大学, 2018年12月
- 38) *赤間亮: 如何為藝術建置數位資料庫 由立命館大學藝術研究中心的經驗, 超越時、空與文化之數位資料庫建置與活用, 国立台北芸術大学, 2018.11
- 39) *三須祐介: 上海戲單の収集與數位資料之建置: 以新中國建國之後的滬劇為中心, 超越時、空與文化之數位資料庫建置與活用: 立命館大學藝術研究中心的挑戰, 国立台北芸術大学, 2018年11月
- 40) *金子貴昭: 法帖の板木—凸版・左版・正面版—, The 2018 International Association for Printing Woodblocks (IAPW) Symposium: Cultural History of Printing Woodblocks in Asia – Identification and Comparison, 韓国, 2018.10
- 41) 岸本征将, 北直人, 長谷川恭子, 李亮, 田中覚: ジェスチャ認識を利用した祇園祭・粽投げのバーチャル体験, 第9回横幹連合コンファレンス, 電気通信大学, 2018年10月
- 42) *Ryoko Matsuba, Ryo Akama: The Art Research Center's Digital Archives and Research Environment, Digital Japan Mini-Festival, Sainsbury Institute for the Study of Japanese Arts and Cultures, UK, 2018.9
- 43) Keiko Suzuki: Design Dialogues: Questions on Kosode and Japone Rok's Commonalities, Roundtable History & Design Kosode & Banyans: Contested World Views in an Attire c1580-1910, University of Warwick, UK, 2018.9
- 44) Keiko Suzuki: Rethinking Katagami Designs from a Global Perspective, History & Design Roundtable: Printed Textiles for West Africa. c1860-1980s. Low Countries, Scotland, Switzerland, Japan and their Global Connections, University of Leuven, 2018.9
- 45) Ikuya Morimoto, Satoshi Nakada, Liang Li, Kyoko Hasegawa, Satoshi Tanaka: Visualizing large-scale tsunami simulation using a multi-dimensional transfer function in the HSVa color space, The 37th JSST Annual Conference International Conference on Simulation Technology (JSST 2018), Muroran Institute of Technology, Muroran City, Hokkaido, Japan, 2018.9
- 46) Yuto Sakae, Takuya Ozaki, Ryo Kurimoto, Liang Li, Kyoko Hasegawa, Satoshi Nakada, Satoshi Tanaka: Transparent visualization for dynamical analysis of tsunami in the Nankai Trough earthquake, The 37th JSST Annual Conference International Conference on Simulation Technology (JSST 2018), Muroran Institute of Technology, Muroran City, Hokkaido, Japan, 2018.9
- 47) Masato Nakai, Kyoko Hasegawa, Liang Li, Satoshi Tanaka: Feature extraction of particle volume data and its application to transparent visualization, The 37th JSST Annual Conference International Conference on Simulation Technology (JSST 2018), Muroran Institute of Technology, Muroran City, Hokkaido, Japan, 2018.9
- 48) Kyouma Nishimura, Kenta Matsuda, Liang Li, Kyoko Hasegawa, Atsushi Okamoto, Satoshi Tanaka: Extended Feature-Highlighting Methods for See-through Visualization of Laser-scanned 3D Point Clouds, The 37th JSST Annual Conference International Conference on Simulation Technology (JSST 2018), Muroran Institute of Technology, Muroran City, Hokkaido, Japan, 2018.9
- 49) Hiroki Nagata, Kyoko Hasegawa, Liang Li, Atsushi Okamoto, Satoshi Tanaka: Highlighting Feature Regions based on See-Through Visualization of Laser-Scanned Cultural Heritage Applying Adjustment of Point Density, The 37th JSST Annual Conference International Conference on Simulation Technology (JSST 2018), Muroran Institute of Technology, Muroran City, Hokkaido, Japan, 2018.9
- 50) 森本行哉, 大崎拓也, 栗本凌, 中田聡史, 長谷川恭子, 李亮, 田中覚: HSV 色空間における多次元伝達関数を用いた南海トラフ巨大地震の津波シミュレーション可視化, 第46回可視化情報シンポジウム, 明治大学 駿河台キャンパス, 2018年9月
- 51) 西村京馬, 長谷川恭子, 李亮, 岡本篤志, 山口欧志, Fadjari I. Thufail, Y. Bramantara, 田中覚: 3次元計測点群データの奥行き強調可視化—点線と点密度制御の活用—, 第46回可視化情報シンポジウム, 明治大学 駿河台キャンパス, 2018年9月
- 52) 吉沼智, 青木滉一郎, 加藤千恵子, 土田賢省, 渋谷英雄, 李亮, 長谷川恭子, 安達基朗, 田中覚: 3D スキャナを用いた箱庭療法の可視化, 第46回可視化情報シンポジウム, 明治大学 駿河台キャンパス, 2018年9月
- 53) 中村 航希, 長谷川恭子, 李亮, 岡本篤志, 田中覚: シェーダを用いた詳細度制御の実装による3次元計測点群の高速表示, 2018年度精密工学会秋季大会, 函館アリーナ, 2018年9月
- 54) 鈴木桂子: 身装画像データベース<近代日本の身装文化>のためのターミノロジーの英語翻訳, 身装文化デジタルアーカイブ研究会, 国立民族学博物館, 2018年8月
- 55) Lilang Xiong, Zhenao Wei, Wenwen Ouyang, Yulin Cai, Ruck Thawonmas, Masaaki Kidachi, Keiko Suzuki: Deep feature extraction based on an L2-constrained combination of center and softmax loss functions for

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

- ukiyo-e image recommendation, DSDAH 2018: The 1st KDD Workshop on Data Science for Digital Art History: tackling big data Challenges, Algorithms, and Systems, London, UK, 2018.8
- 56) *Zengxian Li, Keiko Suzuki: On Digitalization of Textile and Old Books, Seminar and Workshop at the National Museum of Indonesia, 2018.8
- 57) Weite Li, Kenya Shigeta, Kyoko Hasegawa, Liang Li, Motoaki Adac, Satoshi Tanaka: Collision Visualization of Laser-scanned Point Clouds, VizAfrica 2018 Visualization Symposium, Nairobi, Kenya, 2018.8
- 58) Ikuya Morimoto, Satoshi Nakada, Kyoko Hasegawa, Liang L, Satoshi Tanaka: Visualization of tsunami simulation data using multi-dimensional transfer functions in HSVA color space, VizAfrica 2018 Visualization Symposium, Nairobi, Kenya, 2018.8
- 59) *田中覚: Visualization of Tangible Cultural Heritages based on Digitally Archived Data, VizAfrica 2018 Visualization Symposium, Nairobi, Kenya, 2018.8
- 60) *田中覚: Digital Technology in the Management of Cultural Heritage, TOR Seminar and Workshop, Indonesia, 2018.8
- 61) *田中覚: See-through Heritage Visualization based on Large-Scale Laser-scanned Point Clouds, ChinaVis 2018, 上海, 2018.7
- 62) Henry Smith II, 鈴木桂子: 版木と型紙: 色刷りに隠れたカタチ, KCJS Summer Lecture, 京都アメリカ大学 コンソーシアム, 2018.6
- 63) 金子貴昭: 明治・大正期の新聞紙の整理保存及びデジタルアーカイブの検討—立命館大学アート・リサーチセンターの事例を参考に, 日本マス・コミュニケーション学会 2018 年度春季研究発表会ワークショップ, 学習院大学, 2018 年 6 月
- 64) 三須祐介: まなざされる「男旦」と近代中国のナショナル・イメージ, ワークショップ“現代中国語圏文藝における逸脱の表象”, 名古屋, 2018 年 6 月
- 65) 西林孝浩: 中国絵画の“遠、—6~7世紀における試みと革新—, 征の会, 京都大学, 2018 年 5 月
- 66) 西林孝浩: 東魏・北齊期における鄴城地域美術の復元, 中国美術研究会, 京都大学, 2018 年 4 月
- 67) *Keiko Suzuki: “On Textile Pattern Designs’ Global Entanglement with its focus on Batik, “African Prints” and Katagami Stencils”, Discussion Forum, Indonesian Institute of Sciences (LIPI), インドネシア・ジャカルタ市, 2018.3
- 68) *Ryo Akama: The Art Research Center’s Digital Archive System, On the Digital Archive and Its Uses for Japanese Humanities: A Collaborative Workshop by the Art Research Center of Ritsumeikan University and the University of California, Berkeley, 2018.2
- 69) 西林孝浩: 中央アジア出身画家曹仲達について—絵画様式の復元—, アジアにおける技術・芸術と社会のダイナミクス第 4 回研究会, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2018 年 2 月
- 70) *西林孝浩: アジア圏文化資源研究開拓プロジェクト, アジア圏文化資源研究開拓プロジェクト国際ワークショップ「東アジア演劇研究におけるデジタル・ヒューマニティーズの可能性」, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2018 年 2 月
- 71) 赤間亮: 尾上松之助遺品資料のデジタル・アーカイブズ, 日本映画 120 年記念特別上映・講演会「日本映画の父牧野省三先生／日本映画初の大スター尾上松之助を観る」, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2017 年 12 月
- 72) 金子貴昭: 『奥細道菅菰抄』の板株再考, 京都俳文学研究会 12 月例会, 2017 年 12 月
- 73) 西林孝浩: アジアの宗教建築・美術における山岳崇拜, 横幹連合コンファレンス(OS7: 文化とコンピューティング), 立命館大学朱雀キャンパス, 2017 年 12 月
- 74) *Takaaki Kaneko: Status of Japanese Woodblocks; The Process of Pre-digitalization and Conservation, International Symposium “Preservation of Woodblocks in Asia Sharing Experience”, 2017.11
- 75) 金子貴昭, 山路正憲: テキストアノテーションシステムによる歴史資料(文献)の有機的活用—江戸期出版記録を事例として, アート・ドキュメンテーション学会第 10 回秋季研究集会, 印刷博物館, 2017 年 11 月
- 76) 赤間亮: デジタルとアナログの狭間で —パフォーミングアーツにおけるデジタルヒューマニティーズ—, 能楽のウェブ発信とその未来 —デジタル資料アーカイブから新たなコンテンツ制作の試みまで—, 法政大学市ヶ谷キャンパス, 2017 年 10 月
- 77) 鈴木桂子: Digital Humanities for Japanese Arts and Cultures, IIF Japan 京都ラウンドテーブルデジタル化した文化資源を WEB 公開するための世界標準規格 IIF—その可能性と将来像—, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2017 年 10 月
- 78) *鈴木桂子: “Katagami Designs from a Global Perspective”, 国際シンポジウム”Textile Pattern Designs in the Global Entanglement: Katagami, Batik, Sarasa and ‘African Prints’ on the Move, 1800–2000”, 立命館大学, 2017.10
- 79) *金子貴昭: 浮世絵の板木とその研究活用, 8 次原州世界古版画文化祭国際学術大会, 2017 年 10 月

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

- 80) 三須祐介:「秋海棠」から「紅伶涙」へ: 移ろう“男性性”をめぐる, 日本現代中国学会第 67 回全国学術大会, 愛知大学名古屋キャンパス, 2017 年 10 月
- 81) 三須祐介: 従《秋海棠》到《紅伶涙》: 現代中国文芸作品中的跨界與男性形象的“漂移”, 漂泊與越境: 東亜視域中的作家流徙與文学創生国際学術工作坊, 2017 年 9 月
- 82) Ryo Akama: Japanese Woodblock Prints of Tales and Plays in Landscape Format., Landscapes in Art, Theory, and Practice across Media, Time, and Place, Museum für Asiatische Kunst, Small Lecture Room, Berlin, 2017.7
- 83) 鈴木桂子: Stencils Made in Ise and Used in Kyoto and the World, 国際シンポジウム“Global Costume: Kosode, Dofuku, Banyan, Kebaya and Japanese Rok 1500–1850. A dialogue of Global Circulation between Art History, Economy and Material Culture”, 九州大学, 2017.7
- 84) 鈴木桂子: Comment on “The Global Circulation and Transformation of Two Types of Embroideries Introduced into Japan. From China to Japan, India, Europe and South America,” presented by Masako Yoshida, 国際シンポジウム“Global Circulations and Transformations: Art and Textile in East Asia 1540–1760”, 京都工芸繊維大学, 2017.7
- 85) 三須祐介: 戯単から見る上海地方劇: 新中国建国前後の滬劇を中心に, 立命館大学国際言語文化研究所 2017 年度萌芽的プロジェクト B7 アジアにおける技術・芸術と社会のダイナミクス第 3 回研究会, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2017 年 7 月
- 86) 鈴木桂子: Lecture on Kyo-yuzen and Viewing of the ARC Stencil Collection, 国際シンポジウム“Popularizing Fabrics and Clothing: Kyoto Yuzen Industry in broader context 1600–1970”, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2017.6
- 87) 三須祐介: 上演パンフレットのデジタル・アーカイブ化: 中国上海地域の演劇を例に, 研究集会「演劇アーカイブの最前線: イギリスと中国」, 2017 年 6 月
- 88) Ryo Akama, Ryoko Matsuba: The Keyes catalogue raisonne online., Late Hokusai: Thought, Technique, Society Workshop and Symposium, The British Museum, UK, 2017.5
- 89) *三須祐介: 上海演劇資料のデジタル・アーカイブ化の試みとその応用, 国際ワークショップ「東アジア演劇研究におけるデジタル・ヒューマニティーズの可能性」, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2017.2
- 90) *鈴木桂子: The Art Research Center and its Digital Humanities Projects, Ritsumeikan University, 海外日本美術資料専門家(司書)の招へい・研修・交流事業, アート・リサーチセンター, 2016 年 12 月
- 91) 鈴木桂子: Internationalization of Kimono Culture Since the Meiji Period: A Case Study of the Textile Industry and Fashion Business in Kyoto, Third Kansai Workshop on Global Fashion Business: Textile Industry and Fashion Business in the 19th and 20th Centuries: International Comparison, Kyoto University, 2016.12
- 92) 鈴木桂子: 「国際的な型紙研究の基盤構築と活用に向けて」, 「学術資料としての『型紙』—資料の共有化と活用に向けて」, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2016 年 10 月
- 93) *金子貴昭: 続・日本近世期の板木現存状況, 東亜古代彫版印刷与版片国際学術検討会、揚州会議中心(中国・揚州市), 2016 年 10 月
- 94) 鈴木桂子: A Uniform to Embody a Tropical Paradise: Domestication of the Aloha Shirt in Asia, Dressing Global Bodies, University of Alberta, 2016.7
- 95) 鈴木桂子: Design, Production, and Marketing of African Printed Cloth in the Twentieth Century: Shifting Dominance from Europe to Japan, Dressing Global Bodies, University of Alberta, 2016.7
- 96) 赤間亮: 立命館 ARC の海外デジタルアーカイブ、その現状報告と持続可能なデジタルアーカイブへの挑戦, 2016 年度第 1 回 関西地区部会(研究会), 近畿大学, 2016 年 6 月
- 97) 鈴木桂子: Reshaping the “Kimono” in the 20th Century, AAS in Asia, Kyoto 2016, 同志社大学, 2016.6
- 98) 鈴木桂子: Japan’s Souvenir Business for Foreign Tourists after WWII, AAS in Asia, Kyoto 2016, 同志社大学, 2016.6
- 99) *金子貴昭: 立命館大学アート・リサーチセンターの版画関連データベースと東アジア版画共同研究への応用の可能性, 7 次原州世界古版画文化祭国際学術大会、韓国古版画博物館(韓国・原州市), 2016 年 5 月
- 100) *赤間亮: An Introduction of ARC digital archive model and the portal database for Japanese cultural heritage, International Conference “Japanese Cultural Assets and Digitalization” フランス ウンターリンデン美術館, 2016 年 3 月
- 101) 鈴木桂子: 京都の染色産業とデジタル化, 日本の文化財とデジタル化, Unterlinden Museum, France, 2016 年 3 月
- 102) *赤間亮: 共同研究拠点のための ARC ポータルデータベース設計—WEB 上の資源を統合したマルチメディア型研究データベース—, アジア圏文化資源研究開拓プロジェクト国際ワークショップ—アジア出土遺物

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

デジタルアーカイブの可能性―，立命館大学アート・リサーチセンター，2016年2月

- 103) *金子貴昭：板木観察と出版研究，「官版日誌類に関する史料学の構築および戊辰戦争期の情報と地域に関する学際的研究」公開研究会（平成27年度），立命館大学アート・リサーチセンター，2016年2月
- 104) *赤間亮：Introduction of the ARC: Its platform and system to be employed for advanced-level research projects, Towards International Collaboration among Centers for East Asian and Japanese Studies, 立命館大学アート・リサーチセンター，2016.1
- 105) *金子貴昭：板木による板株管理の成立前後，京都俳文学研究会11月例会，龍谷大学，2015年11月
- 106) 鈴木桂子：Kimono Culture in Twentieth-Century Global Circulation, Symposium “Linking Cloth-Clothing Globally: 18-20th Century Mapping”, 東京大学東洋文化研究所，2015年8月

【テーマ2】

- 107) *Keiji Yano: EXTENDING VIRTUAL KYOTO, Seminar, CENTRE FOR JAPANESE STUDIES, University of East Anglia, 2020.3
- 108) *木立雅朗、菱田哲郎、長友朋子、斎藤希、向井佑介、臼杵勲、山本孝文、崔卿煥、藤原学：土器窯と瓦窯の接点，窯跡研究会，立命館大学大阪梅田キャンパス，2020年2月
- 109) Keiji Yano: The Integrated Portal Site of Japanese Old Maps for Historical GIS: Using the Mitsui Collection Held by the C. V. Starr East Asian Library, University of California, Berkeley, New Frontiers in Digital Humanities for Japanese Culture and Arts, University of California, Berkeley, 2020.2
- 110) Koichi Hosoi: International Collaboration for Video Game Preservation: from Pac-Man and Mario to Pokemon GO, New Frontiers in Digital Humanities for Japanese Culture and Arts, University of California, Berkeley, 2020.2
- 111) *木立雅朗：京焼・清水焼の民俗考古学的研究-五条坂を中心として-，洛東の文化資源共同研究会 中間報告会，京都府立京都学・歴史館，2020年1月
- 112) 木立雅朗：近現代考古学と京都について-地場産業・伝統産業と埋蔵文化財の関わり-，令和元年度全国埋蔵文化財法人連絡協議会研修会，ルビノ堀川、京都市，2019年12月
- 113) 矢野桂司：人文学における地理空間情報の可視化，じんもんこん 2019 公開シンポジウム 科学的知見の創出に資する可視化，立命館大学 OIC キャンパス，2019年12月
- 114) 福田一史、三原鉄也、大石康介、細井浩一：著作を含むビデオゲーム書誌データベースの構築：Omeka S を用いた「RCGS Collection 試作版」による所蔵書誌提供の事例，じんもんこん(人文科学とコンピュータシンポジウム)2019，立命館大学 OIC キャンパス，2019年12月
- 115) Keiji Yano: Visual Plant Simulation based on Transparent Collision Visualization of 3D Scanned Point Clouds, The 38th JSST Annual International Conference on Simulation Technology, New Wel City Miyazaki, 2019.11
- 116) *矢野桂司：日本の古地図のポータルサイトの構築，第28回学術研究発表大会，徳島大学 常三島キャンパス，2019年10月
- 117) 矢野桂司：京都地籍図データベースを用いた明治末期土地所有者の点分布分析，第28回学術研究発表大会，徳島大学 常三島キャンパス，2019年10月
- 118) *矢野桂司：日本の古地図のポータルサイトの構築，地図展2019 京都「近代京都150年を俯瞰する」，京都市国際交流会館，2019年9月
- 119) Keiji Yano: High resolution image retrieval, browsing and visual guide system for museum using smartphone, ICOM Kyoto 2019, Kyoto, 2019.9
- 120) Keiji Yano: Giga-pixel multispectral imaging using commercially available digital camera, ICOM Kyoto 2019, Kyoto, 2019.9
- 121) *Fukuda Kazufumi, Mihara Tetsuya, Toyota Shohei, Oishi Kosuke, Hosoi Koichi: Developing Online Catalog of Video Games Using Omeka, ICOM International Committee for Documentation (CIDOC) 2019, Kyoto, 2019.9
- 122) Koichi Hosoi: Who Will Become an Addict?: A Meta-Analysis on Gaming Addiction, Replaying Japan 2019, Ritsumeikan University, 2019.8
- 123) *Koichi Hosoi: Game Archive Project: on the history and current status of the game preservation in Ritsumeikan University, 'Next Generation': towards best practices in preserving, curating and exhibiting videogames, Panel Talk at Digital Game Research Association 2019 (DiGRA 2019), Ritsumeikan University, 2019.8
- 124) *Keiji Yano: Learning Method that Facilitates User Understanding of Changes in the Kyoto Townscape: Utilizing a Smartphone Application with the Kyoto City Tram and Bus Photograph Database, International Cartographic Conference 2019 Tokyo, Tokyo, 2019.7

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

- 125) Keiji Yano: Lexical variation in Japanese dialects revisited: Geostatistic and dialectometric analysis, International Cartographic Conference 2019 Tokyo, Tokyo, 2019.7
- 126) *Keiji Yano: Digital archiving the space and memory of Kyoto across space and time using GIS, International Cartographic Conference 2019 Tokyo, Tokyo, 2019.7
- 127) Keiji Yano: Japanese Map Warper for Spatial Humanities: The Japanese old maps portal site, International Cartographic Conference 2019 Tokyo, Tokyo, 2019.7
- 128) 矢野桂司: 地方自治体は地理空間情報の宝庫: 産官学連携の連携方法, PasCAL ユーザー会 In 関西テーマ「空間情報の流通による行政の新たな役割～働き方改革の実現に向けて～」, 2019年7月
- 129) *木立雅朗: 京焼登り窯の三次元測量①-石黒宗麿窯の事例-, 日本文化財科学会第36回大会, 東京芸術大学, 2019年6月査読有
- 130) 木立雅朗: 茶を点てる-茶陶の使用痕と茶道-, 日本文化財科学会第36回大会, 東京芸術大学, 2019年6月査読有
- 131) *木立雅朗: 乾山窯と京焼窯—民俗考古学から見た御室・鳴滝・五条坂—, 京都大学総合博物館 平成30年度特別展・文化財発掘Ⅴ 展示関連講演会, 2019年3月
- 132) 矢野桂司: 公開シンポジウム「地理総合」で何が変わるか, 専修大学 生田キャンパス, 2019年3月
- 133) 矢野桂司: Historical paths of contact and isolation explain lexical variation in Japanese dialects, 日本地理学会春季学術大会, 専修大学, 2019年3月
- 134) 細井浩一: 日本文化資源としての MANGA をアーカイブする～京都／関西における活動と課題, デジタルアーカイブ学会第3回研究大会, 京都大学, 2019年3月
- 135) 矢野桂司: 歴史 GIS と新しい地理教育, GIS day in 関西 2019, 立命館大学, 2019年3月
- 136) 市原宏一、田中聡: 渡辺信一郎・西村成雄編『中国の国家体制をどうみるか—伝統と近代—』(汲古書院)の渡辺論文(総説一、第一章)を読む, 大阪歴史科学協議会 5月例会準備報告検討会, 神戸大学, 2019年3月
- 137) 板倉史明、小澤卓也、尾鼻崇、田中聡: 見えないものと出会う-諸星大二郎といがらしみきおの恐怖表現, 神戸大学国際文化学研究推進センター「映像における真偽・恐怖・注意の制御に関する領域横断的研究」第5回研究会, 神戸大学, 2019年3月
- 138) Keiji Yano: Geodesign in depopulation area: Yosano Town, Japan, International Geodesign Collaboration 2019, California, USA, 2019.2
- 139) *矢野桂司: バーチャル京都から見る三条通の景観変遷, 第42回まちカフェ, 京都文化博物館, 2019年1月
- 140) 矢野桂司: 地理教育と GIS, 第420回例会, 愛知大学名古屋キャンパス, 2019年1月
- 141) *木立雅朗: 瓦窯の構造と技術—天井・床面角度と窯焚き技術—, 窯跡研究会第17回研究会 瓦窯の構造研究8, 同志社大学今出川キャンパス, 2018年12月
- 142) *木立雅朗: 五条坂の歴史と登り窯—シンボルの光と影—, 京都建築専門学校 第31回市民講座シンポジウム 創造力を育むまちとは?—京焼の五条坂で考える—, 2018年12月
- 143) 利光恵子、河村宏、田中聡: 京都地域資料のアーカイブ構築, 立命館大学生存学研究センター「マイノリティ・アーカイブズの構築・研究・発信」ワークショップ, 立命館大学, 2018年12月
- 144) アンダソヴァ・マラル、伊藤聡、松本郁代、田中聡: 近代歴史学のなかの『日本書紀』-神代紀を中心として-, 『日本書紀』1300年史を問う・第4回研究会, 國學院大學, 2018年12月
- 145) 木立雅朗: モノを通じて見た地域の歴史— 伝統工芸から見た京都の現在・過去・未来 —, 文化的景観研究集会(第10回)風景の足跡—考古学からの文化的景観再考—, 奈良文化財研究所, 2018年11月
- 146) *木立雅朗: 五条坂に残る磁器人形-遺品が語る、時代・世相と物流-, 「五条坂に残る磁器人形」展 特別企画, 陶点晴かわさき, 2018年11月
- 147) *木立雅朗: 考古学による京都学の実践-京都の近現代遺跡と史資料群の保存と活用-, 京都学研究会, 立命館大学衣笠キャンパス, 2018年10月
- 148) *木立雅朗: 民俗資料の保存と活用について-窯業と染織-, シンポジウム 近代京都産業遺産の保存と活用, 同志社大学今出川キャンパス, 2018年10月
- 149) 矢野桂司: 京都地籍図データベースを用いた明治末期の土地所有者構造分析, 第27回学術研究発表大会, 首都大学東京 南大沢キャンパス, 2018年10月
- 150) *矢野桂司: 日本版 Map Warper を用いた旧版地形図の公開, 第27回学術研究発表大会, 首都大学東京 南大沢キャンパス, 2018年10月
- 151) 矢野桂司: 京都地籍図データベースを用いた明治末期の土地所有者構造分析, 第27回学術研究発表大会, 首都大学東京 南大沢キャンパス, 2018年10月
- 152) 矢野桂司: 中古不動産市場における空間的波及効果, 第27回学術研究発表大会, 首都大学東京 南大沢キャンパス, 2018年10月

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

- 153) 矢野桂司: 協働によるジオデザインのフレームワーク, 公開シンポジウム「グローバル時代のデータ利用と可視化」, 日本学術会議講堂, 2018年10月
- 154) 矢野桂司: オープンデータの地理空間情報を活用した社会・学校 GIS 教育の展開, 関西 G 空間フォーラム 2018, 大阪工業大学梅田キャンパス, 2018年10月
- 155) 矢野桂司: 子育て世帯子育て世帯向け住宅において配慮すべき住宅部位別の設計内容—京都市の子育て世帯向けリノベーション住宅を例とし— 子育て世帯に対する住宅政策関調査研究(その2), 2018年度日本建築学会大会(東北)学術講演会・建築デザイン発表会, 東北大学 川内北キャンパス, 2018年9月
- 156) 矢野桂司: 子育て世帯の住宅選択行動に関する研究—市営住宅応募者の応募者特性—子育て世帯に対する住宅政策に関する調査研究(その1), 2018年度日本建築学会大会(東北)学術講演会・建築デザイン発表会, 東北大学 川内北キャンパス, 2018年9月
- 157) *Keiji Yano: WebGIS-based Application for Compering Rakuchū rakugai-zu Folding Screens, The 1st KDD Workshop on Data Science for Digital Art History: tackling big data Challenges, Algorithms, and Systems, London UK, 2018.8
- 158) 矢野桂司: 地理情報システム(GIS)とオープンデータ教育や自治体での活用—, GIS day in 伊勢 2018, 皇學館大学, 2018年8月
- 159) *矢野桂司: Japanese Map Warper for Japanese Old Maps: an Open Platform for Collaborative Research in the Digital Humanities, 2018 IGU Regional Conference Quebec, Canada, 2018.8
- 160) Koichi Hosoi: Research on the User's Demands on Information of VideoGame Resources for Subject Access, Replaying Japan 2018, Nottingham UK, 2018.8
- 161) 細井浩一: “同床異夢”か“異榻同夢”か—日本文化の資源化に関する研究と政策, 国際ワークショップ「人文科学と社会科学の対話—国際日本研究の立場から」, 国際日本文化研究センター, 2018年7月
- 162) *木立雅朗: 京都府亀岡市篠窯跡群「小型三角窯」の復原と焼成実験, 日本考古学協会総会 研究発表会ポスターセッション, 明治大学駿河台キャンパス, 2018年5月
- 163) *塚本章宏、矢野桂司: 「日本の古地図ポータルサイト」、GIS Day in 関西 2018、立命館大学、2018年3月
- 164) *塚本章宏、矢野桂司: 「趣旨説明: 日本の古地図ポータルサイト」、2017年国際ワークショップ「日本の古地図ポータルサイト」、立命館大学、2018年3月
- 165) 塚本章宏、矢野桂司: 「カリフォルニア大学バークレー校所蔵古地図コレクションの来歴と今後の展開—渡米からデジタルアーカイブまで—」、2017年国際ワークショップ「日本の古地図ポータルサイト」、立命館大学、2018年3月
- 166) 細井浩一: ゲーム所蔵館連携の可能性と意義, 日本デジタルゲーム学会 2017年次大会, 福岡工業大学, 2018年3月
- 167) *山本峻平、佐藤弘隆、高橋彰、河角直美、井上学、矢野桂司: デジタルアーカイブ写真の GIS 化とその活用—「京都の鉄道・バス写真データベース」の構築—、人文科学とコンピュータシンポジウム論文集(情報処理学会シンポジウムシリーズ)、大阪府立大学、2017年12月
- 168) *鎌田遼、矢野桂司: 「日本版 Map Warper の構築と活用」、第 26 回学術研究発表大会、宮城大学大和キャンパス、2017年10月
- 169) 上杉昌也、矢野桂司: 「すまいの耐震化の普及・支援のためのジオデモグラフィクスの活用」、第 26 回学術研究発表大会、宮城大学大和キャンパス、2017年10月
- 170) *高橋彰、河角直美、山路正憲、山本俊平、佐藤弘隆、今村聡、矢野桂司: 「クラウドソーシングを活用した写真資料(古写真)の地理情報等の同定方法の検討とその課題—京都市電のデジタルアーカイブ写真を事例として—」、第 26 回学術研究発表大会、宮城大学大和キャンパス、2017年10月
- 171) 青木和人、中谷友樹、矢野桂司: 「京都地籍図を用いた大正期における地価の時空間分析」、第 26 回学術研究発表大会、宮城大学大和キャンパス、2017年10月
- 172) 花岡和聖、中谷友樹、矢野桂司: 「時間別滞留人口分布に基づく都市空間構造の把握 —モバイル空間統計の活用—」、第 26 回学術研究発表大会、宮城大学大和キャンパス、2017年10月
- 173) 青木和人、中谷友樹、矢野桂司: 「京都地籍図を用いた大正期における地価の時空間分析」、第 26 回学術研究発表大会、宮城大学大和キャンパス、2017年10月
- 174) *木立雅朗: 「五条坂の窯業から見た「工芸」の実態—京焼・理化学陶磁器・民藝—」、近代京都科研発表会、京都市工芸繊維大学美術工芸資料館、京都府京都市、2017年9月
- 175) Koichi Hosoi: Endeavors of Digital Game Preservation in Japan— A Case of Ritsumeikan Game Archive Project, International Conference on Digital Preservation 2017 (iPRES 2017), 京都大学国際科学イノベーション棟, 2017.9
- 176) *Kazufumi Fukuda, Akito Inoue, Koichi Hosoi: Challenges for data-based approaches to videogame culture. Data-based approaches to local and global video game cultures: opportunities, challenges, future directions

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

- (Diggr-Workshop), Leipzig University Library, 2017.9.
- 177) Koichi Hosoi: A short story on the activities of game preservation in Ritsumeikan University. “Kulturgut Computerspiel...” Eine international Tagung des Computerspiele..., Berlin town hall, 2017.9.
- 178) 細井浩一:「ファッション教育におけるイノベーションと社会化サービスの可能性」、国際学術検討会『ファッション・イノベーション・社会化サービス—世界の中の大連と日本—』、大連工業大学、2017年9月
- 179) 木立雅朗:「石川県小松市・那谷金比羅山窯跡群の大型窯」、窯跡研究会第16回研究会、備前焼伝統産業会館、岡山県備前市、2017年8月
- 180) Jon-Paul Dyson, Aki Nakamura, Martin Roth, Geoffrey Rockwell, Koichi Hosoi: Game Preservation Roundtable. Replaying Japan 2017, NY, US, 2017.8.
- 181) *Keiji Yano: Virtual Kyoto Platform. Open Cultural Heritage Scholarship Workshop, Ritsumeikan University, 2017.6.
- 182) Ryo Kamata, Benjamin Lewis, Keiji Yano: A Japanese Old Maps Online: Toward an Open Platform for Collaborative Research in the Digital Humanities. International Cartographic Congress 2017, Marriott Wardman Park Hotel, Washington DC, 2017.6.
- 183) Koichi Hosoi: Virtual exhibition of Japanese Cultural Assets. “Digital Cultural Heritage Business and Open Data: Bringing Rome to Japan”, Japan-UK Research and Education Network for Knowledge Economy Initiatives (RENKEI) Workshop, Ritsumeikan University, 2017.6.
- 184) *田島靖大、濱岡宏理、森田真由香、木立雅朗:「五条坂京焼登り窯の民俗考古学的調査」、日本考古学協会第83回総会研究発表、大正大学、東京都、2017年5月
- 185) 木立雅朗:「伝統工芸の民俗考古学的調査」、近代京都科研発表会、京都工芸繊維大学美術工芸資料館、京都市、2017年4月
- 186) 木立雅朗:「須恵器の大甕製作技術とロクロ」、窯跡研究会・羅州文化財研究会・立命館大学歴史考古学ゼミ検討会、立命館大学朱雀キャンパス、京都市、2017年3月
- 187) *福田一史、井上 明人、細井浩一:「ゲーム DB のためのデータモデルに関する検討: LOD の適用を主たる課題として」、日本デジタルゲーム学会 2016 年次大会、星城大学、2017年3月
- 188) 鎌田遼、矢野桂司:「オープンプラットフォームによる日本の古地図オンラインの構築」、日本地理学会春季学術大会、筑波大学、2017年3月
- 189) 谷端郷、中谷友樹、花岡和聖、矢野桂司:「ジオデザインによる京都府与謝野町の将来計画」、日本地理学会春季学術大会、筑波大学、2017年3月
- 190) 矢野桂司:「現場教員のための地図/GIS 研修の産官学連携による支援活動」、日本学術会議公開シンポジウム「高等学校地理総合(仮称)必修化による地理教育への社会的期待と課題—現場の地理歴史科教員を支援するために日本学術会議は何ができるか—」、日本学術会議講堂、2016年12月
- 191) 上杉昌也、矢野桂司:「居住者属性から見た近隣生活施設へのアクセシビリティ格差—ジオデモグラフィクスを活用した小地域分析」、2016年人文地理学会大会、奈良大学、2016年11月
- 192) 青木和人、武田幸司、中谷友樹、矢野桂司:「地価分布状況に対応した固定資産税路線価検証のための自然分類手法の提案」、第25回学術研究発表大会、立正大学品川キャンパス、2016年10月
- 193) 武田幸司、青木和人、中谷友樹、矢野桂司:「墓石色境からみる分類手法の検討」、第25回学術研究発表大会、立正大学品川キャンパス、2016年10月
- 194) 福島栄寿、田中聡:「岡和田晃『向井豊昭の闘争—異種混交性(ハイブリディティ)の世界文学』(未来社、2014年)を読む」、現代思想研究会、京都府京都市、2016年9月
- 195) *Keiji Yano: Historical GIS and Digital Humanities based on Virtual Kyoto. HARVARD JAPAN EVENTS Fall 2016, Harvard University, 2016.9.
- 196) Kazufumi Fukuda, Akito Inoue, Koichi Hosoi: Proposal and Validation of the Data Model of Video Game Database. Replaying Japan 2016, Leipzig New City Hall, 2016.8.
- 197) *Keiji Yano: Virtual Kyoto based on Digital Humanities. International Geographical Congress 2016.K34: VGE as a Key Component of Geographic Knowledge Engineering, China, 2016.8.
- 198) 河野学、生川 慶一郎、矢野桂司:「すまいに関する意識調査に基づく住宅の耐震化普及啓発の一考察—既存建築物の長寿命化を目的とした支援制度に関する研究(その2)—」、2016年度日本建築学会大会建築社会システム、福岡大学、2016年8月
- 199) *木立雅朗:「戦前の友禅図案から見た女性と戦争—戦争柄図案と裏打ち文書を中心にして—」、女性史総合研究会 第190回例会、ウイングス京都、京都市、2016年7月
- 200) *細井浩一:「クリエイティブ産業としての伝統工芸をく見せる>~3D 仮想空間におけるアーカイブと利活用環境」、2016年度(第54回)産業学会全国研究会、立命館大学大阪いばらきキャンパス、2016年6月
- 201) *Keiji Yano: Historical GIS and spatial humanities based on Virtual Kyoto. CASA Lunch Time Seminar, CASA, UCL, London, UK, 2016.6.

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

- 202) 矢野桂司:「英国の Postcode から何が分かるか? -地理空間情報活用の最前線」、第 3 回立命館セミナー・シリーズ、ジェトロ・ロンドン 2016 年 6 月
- 203) *岡田麻衣子、木立雅朗:「近現代登り窯の発掘調査-京都市井野祝峰窯・奈良市赤膚山元窯の事例」、女性史総合研究会日本考古学協会第 82 回総会 研究発表 ポスターセッション、東京学芸大学、東京都、2016 年 5 月
- 204) *Keiji Yano: Virtual Kyoto: Perspectives on Historical GIS and spatial humanities. 2016 International Seminar on the Making of Historical Atlas: Historical Atlas - Its concepts and methodologies, the Korea Press Center, 2016.5.
- 205) *Masanori Yamaji, Satoshi Imamura, Masao Kawashima, Kota Okukubo, Tsuyoshi Nishiyama, Keiji Yano: WebGIS-based Application for Compering Folding Screens of Rakuchū rakugai-zu (Scenes in and around Kyoto) with Maps. International Cartographic Association: Commission on Cartographic Heritage into the Digital jointly with the 20th Conference of the Map, National Library of Latvia, 2016.4.
- 206) 木立雅朗: 陶器製手榴弾と沖縄・京都、シンポジウム 京都と首里、沖縄県立芸術大学附属図書・芸術資料館, 2015 年 10 月
- 207) *木立雅朗: 藤平陶芸の登り窯と京焼-藤平伸の背景-, 夢つむぐ人 藤平伸の世界 展 講演会, 菊池寛実記念 智美術館 2015 年 10 月
- 208) 木立雅朗, 帖地真穂: 京都市内の家屋内に残る民用「防空壕」の研究-近現代考古学と「京都学」の視点から-, 日本考古学協会総会 研究発表 ポスターセッション, 帝京大学八王子キャンパス, 2015 年 5 月
- 209) *矢野桂司: Geo-spatial information in Virtual Kyoto: Collaboration with museums and local governments, Japanese Cultural Assets and Digitalization, フランス ウンターリンデン美術館, 2016 年 3 月
- 210) 矢野桂司: ジオデザイン-人口減少社会のまちづくり, 日本地理学会春季学術大会, 日本大学, 2016 年 3 月
- 211) 矢野桂司: 個人の交通行動と建造環境の関係に関するジオデモグラフィクス分析, 日本地理学会春季学術大会, 日本大学, 2016 年 3 月
- 212) 矢野桂司: ジオデモグラフィクスとは?, Mosaic カンファレンス 2016, 山王健保会館, 2016 年 2 月
- 213) 矢野桂司: Introduction of the ARC's Research Projects Using GIS, Towards International Collaboration among Centers for East Asian and Japanese Studies, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2016 年 1 月
- 214) 矢野桂司: 一般社団法人 地理情報システム学会, 学術フォーラム, 2016 年 1 月
- 215) 矢野桂司: ジオデモグラフィクスからみる教育地域格差, 2015 年人文地理学会大会, 大阪大学豊中キャンパス, 2015 年 11 月
- 216) 矢野桂司: 草津市のオープンデータ推進とその活用方法, 第 24 回 GISA 学術研究発表大会, 慶應義塾大学三田キャンパス, 2015 年 10 月
- 217) 矢野桂司: 歴史 GIS の新たな展開, 第 4 回空間情報エグゼクティブセミナー, NTT ラーニングシステムズ Learning Square 新橋, 2015 年 10 月
- 218) *矢野桂司: バーチャル京都で時空散歩, 岐阜県古地図文化研究会, 岐阜県図書館, 2015 年 6 月
- 219) 細井浩一: ビデオゲームの社会的影響と受容-ファミコンを事例として-, 京都ゲームカンファレンス 2016, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2016 年 3 月
- 220) 松永伸司, 井上 明人, 福田一史, 細井浩一: 研究マッピング(ゲーム領域)プロジェクトの実施状況と課題, 日本デジタルゲーム学会 2015 年次大会, 芝浦工業大学大宮キャンパス, 2016 年 2 月
- 221) 福田一史, 井上 明人, 梁 宇熹, シン・ジュヒョン, 向江駿佑, 細井浩一: 家庭用ゲームソフトのネーミングについてのマーケティング的観点からの分析, 日本デジタルゲーム学会 2015 年次大会, 芝浦工業大学大宮キャンパス, 2016 年 2 月
- 222) 井上明人, 福田一史, 梁 宇熹, 辛注衡, 向江駿佑, 細井浩一: CERO レーティングと売上からみた家庭用ゲームソフトの開発方針の合理性について, 日本デジタルゲーム学会 2015 年次大会, 芝浦工業大学大宮キャンパス, 2016 年 2 月
- 223) 細井浩一: コンテンツ循環の中心と周辺, 第 3 回「コンテンツ×異業種コラボレーションセミナー」, 東京ビッグサイト, 2015 年 11 月
- 224) 細井浩一: 日本・石川県文化創意産業発展与新的地域振興模式, 中日文化創意産業与地域創新国際学術研討会(招待講演), 大連工業大学, 2015 年 9 月
- 225) Mitsuyuki INABA, Michiru TAMAI, Kenji KITAMURA, Ruck THAWONMAS, Koichi HOSOI, Akinori NAKAMURA, Masayuki UEMURA: Constructing Collaborative Serious Games for Cross-Cultural Learning in a 3D Metaverse, Replaying Japan Again: 3rd International Japan Game Studies Conference 2015, 立命館大学, 2015 年 5 月
- 226) Masayuki UEMURA, Koichi HOSOI, Akinori NAKAMURA (Chair), Jérémie PELLETIER-GAGNON, Geoffrey ROCKWELL: At the Time of the Famicom, Replaying Japan Again: 3rd International Japan Game Studies

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

Conference 2015, 立命館大学, 2015 年 5 月

【テーマ 3】

- 227) Ruck Thawonmas: モーションゲームにおける観客の参加の一考察, ゲーム学会第 18 回全国大会論文集, 大阪電気通信大学寝屋川キャンパス, 2019 年 12 月
- 228) *川越恭二: デジタルアーカイブのためのグラフベースの深層学習による推薦システム, 人文科学とコンピュータシンポジウム, 立命館大学 OIC キャンパス, 2019 年 12 月
- 229) *Kyoji Kawagoe: A Graph-based Recommender System for Ukiyo-e Prints, 13th International Conference on Metadata and Semantics Research (MTSR 2019), Marconi University in Rome, 2019.10
- 230) Ruck Thawonmas: ELMOEA/D における代替評価モデルの推定誤差と探索性能の関係性分析, 第 16 回進化計算学会研究会, 東北大学, 2019 年 9 月
- 231) *Ruck Thawonmas: 対戦格闘ゲーム AI におけるモンテカルロ木探索のノード選択手法の改善, 平成 31 年度情報処理学会関西支部大会, 大阪大学中之島センター, 2019 年 9 月
- 232) Ruck Thawonmas: Commentary generation for video game live-streaming, 平成 31 年度情報処理学会関西支部大会, 大阪大学中之島センター, 2019 年 9 月
- 233) Ruck Thawonmas: On the Performance of DQN in 2D and 3D Game Environments, 平成 31 年度情報処理学会関西支部大会, 大阪大学中之島センター, 2019 年 9 月
- 234) Yudai Takagaki, Dinh Dong Phuong, Fumiko Harada, Hirimitsu Shimakawa: Refining Factors of Healthy Motivations with Observed Data, Proc.of the 14th IEEE International Conference on Computer Science and Education(ICCSE), Toronto, Canada, 2019.8 査読有
- 235) Hirimitsu Shimakawa: Extraction of Poor Learning Items with Automatic Labeling in Fill-in-the-blank Test, the 14th IEEE International Conference on Computer Science and Education(ICCSE), Toronto, Canada, 2019.8
- 236) Hirimitsu Shimakawa: Analyzing Concreteness in Introspection to Promote Engagement in Healthful Exercises, the 14th IEEE International Conference on Computer Science and Education(ICCSE), Toronto, Canada, 2019.8
- 237) Yuta Sasaki, Fumiko Harada, Hirimitsu Shimakawa: Clarification of Topic Differences Between Shops and Customers for Personalization of Stories, the 14th IEEE International Conference on Computer Science and Education(ICCSE), Toronto, Canada, 2019.8 査読有
- 238) Ruck Thawonmas: 月面着陸最適候補の多目的選定問題における NSGA-II と VNS を用いる最適化手法の提案, 第 15 回進化計算学会研究会, 横浜国立大学, 2019 年 3 月
- 239) 前田亮: CopyNet with SeqGAN による自動校閲システムの構築, 第 11 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム (DEIM2019) 論文集, ホテルオークラ JR ハウステンボス, 長崎, 2019 年 3 月
- 240) 前田亮: 異言語の映画データベース間における同一作品の言語横断レコード同定手法, 第 11 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム (DEIM2019) 論文集, ホテルオークラ JR ハウステンボス, 長崎, 2019 年 3 月
- 241) 前田亮: SNS のテキスト情報を利用したユーザの年代推定システムの提案, 第 11 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム (DEIM2019) 論文集, ホテルオークラ JR ハウステンボス, 長崎, 2019 年 3 月
- 242) 前田亮: 古代文字検索のためのフォントからの字形特徴量の抽出および活用可能性の検討, 第 11 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム (DEIM2019) 論文集, ホテルオークラ JR ハウステンボス, 長崎, 2019 年 3 月
- 243) 前田亮: 経営哲学に関するテキストを用いたランキング型質問応答システム, 第 11 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム (DEIM2019) 論文集, ホテルオークラ JR ハウステンボス, 長崎, 2019 年 3 月
- 244) 前田亮: トピックモデルを用いた Twitter 関連情報に基づくユーザ嗜好の推測手法の提案, 第 11 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム (DEIM2019) 論文集, ホテルオークラ JR ハウステンボス, 長崎, 2019 年 3 月
- 245) 前田亮: Metadata Similarity Calculation in Cross-Language Record Linkage based on Cross-lingual Embedding Models, 第 11 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム (DEIM2019) 論文集, ホテルオークラ JR ハウステンボス, 長崎, 2019 年 3 月
- 246) *王 嘉韻, Batjargal Biligsaikhan, 川越恭二, 前田亮: 浮世絵デジタルアーカイブのための分散表現による作品の関連性に基づいた推薦システム, 第 11 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム (DEIM2019) 論文集, ホテルオークラ JR ハウステンボス, 長崎, 2019 年 3 月
- 247) 前田亮: 口コミサイトを利用した訪日外国人のためのレストラン推薦, 第 11 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム (DEIM2019) 論文集, ホテルオークラ JR ハウステンボス, 長崎, 2019 年 3 月
- 248) 前田亮: レビューの感性情報およびあらすじ中の属性情報を用いたライトノベルの分類と検索, 第 11 回デ

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

ータ工学と情報マネジメントに関するフォーラム(DEIM2019)論文集, ホテルオークラ JR ハウステンボス, 長崎, 2019年3月

249) 前田亮: 投稿に対するコメントとユーザプロフィールを用いた SNS への投稿の信憑性の推定手法の提案, 第 11 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム(DEIM2019)論文集, ホテルオークラ JR ハウステンボス, 長崎, 2019年3月

250) 川越恭二: DB に魅せられて 40 年超: 企業と大学での研究・開発を経験して, 第 11 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム DEIM2019, ホテルオークラ JR ハウステンボス, 長崎, 2019年3月

251) *前田亮: 日本文化資源デジタルアーカイブへの多言語情報アクセス技術, 「アジア芸術学」の創成 国際ワークショップ/ 東アジア文化研究のフロンティア, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2019年2月

252) *前田亮: 浮世絵デジタルアーカイブのための作品の関連性に基づいた推薦システム, 第 8 回知識・芸術・文化情報学研究会, 立命館大学 OIC キャンパス, 2019年1月

253) *Jiayun Wang, Biligsaikhan Batjargal, Akira Maeda, Kyoji Kawagoe: A Recommender System in Ukiyo-e Digital Archives for Japanese Art Novices. ICADL 2018, ICADL 2018, Univ. of Waikato, Hamilton, New Zealand, 2018.11 査読有

254) Ruck Thawonmas: モーションゲームのためのユニバーサルスケルトン構築, 平成 30 年度情報処理学会関西支部大会, 2018年9月

255) Ruck Thawonmas: キュリオシティドリブンを用いた格闘ゲーム AI の提案, 平成 30 年度情報処理学会関西支部大会, 2018年9月

256) Ruck Thawonmas: ローリングホライズン進化的アルゴリズムを用いたペルソナ格闘ゲーム AI, 平成 30 年度情報処理学会関西支部大会, 2018年9月

257) Ruck Thawonmas: GAN と CNN を用いた絵画のカラー化, 平成 30 年度情報処理学会関西支部大会, 2018年9月

258) 前田亮: 古代文字のデジタル化とその活用の可能性, 第五十一回 日本古文書学会大会研究発表要旨, 京都府立京都学・歴史館, 2018年9月

259) Hiromitsu Shimakawa: Estimation of Student Understandings from Pulse Wave Changes Caused by Load in Preparatory, 2018 Federated Conference on Computer Science and Information Systems (FedCSIS), Poznań, Poland, 2018.9

260) Shota Hashimura, Yusuke Kajiwara, Hiromitsu Shimakawa: Automatic Assessment of Student Understanding Level Using Virtual Reality, Proc. of the 2018 FedCSIS, Poznań, Poland, 2018.9 査読有

261) Hiromitsu Shimakawa: Estimation of Intimacy Change in Team Using Vital Signs, 13th International Symposium on AIAA, Poznań, Poland, 2018.9

262) Akira Maeda: Management of Digital Database of Cultural Heritage, Invited Talk at TOR Seminar and Workshop “Teknologi Digital Dalam Pengelolaan Warisan Budaya”, Indonesia, 2018.8

263) *Lilang Xiong, Zhenao Wei, Wenwen Ouyang, Yulin Cai, Tomohiro Harada, Keiko Suzuki, Masaaki Kidachi, Ruck Thawonmas: Deep feature extraction based on an L2-constrained combination of center and softmax loss functions for ukiyo-e image recommendation, The 1st KDD Workshop on Data Science for Digital Art History: tackling big data Challenges, Algorithms, and Systems (DSDAH2018), London, UK, 2018.8 査読有

264) Ruck Thawonmas: プログラムの簡略化を用いる多峰性遺伝的プログラミングの検証, 第 13 回コンピュータショナル・インテリジェンス研究会, 首都大学東京南大沢キャンパス, 2018年6月

265) Ruck Thawonmas: 複数車種の同時最適化問題に対する代替評価モデルを用いた進化計算手法, 第 14 回進化計算学会研究会, 法政大学, 2018年3月

266) *李 康穎, バトジャルガル ビルゲサイハン, 前田 亮: 「生成モデルによる篆書体の文字認識手法の提案」、第 10 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム(DEIM2018)、清風荘、福井県あわら市、2018年3月

267) 梁 燦彬, 前田 亮: 「専門用語の活用による学術論文の生成的要約手法」、第 10 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム(DEIM2018)、清風荘、福井県あわら市、2018年3月

268) 南谷 悠大, 前田 亮: 「組み合わせを考慮した献立検索手法の提案」、第 10 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム(DEIM2018)、清風荘、福井県あわら市、2018年3月

269) 三品 博崇, 青山 敦, 前田 亮: 「経営哲学に関する講演録を用いた質問応答システム」、第 10 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム(DEIM2018)、清風荘、福井県あわら市、2018年3月

270) WANG Yu, 前田 亮: 「トピックモデルを用いたツイーターフォロー情報からのユーザ嗜好の推測手法の提案」、第 10 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム(DEIM2018)、清風荘、福井県あわら市、2018年3月

271) 浦田 智昭, 前田 亮: 「マイクロブログを対象にしたエンティティリンキングにおける語義曖昧性解消」、第 10 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム(DEIM2018)、清風荘、福井県あわら市、2018年3月

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

月

- 272) *王嘉韻、川越恭二:「Ancient Japanese Painting Recommendation for Non-Japanese Novices」、第 10 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム (DEIM2018)、清風荘、福井県あわら市、2018 年 3 月
- 273) *李 康穎、バトジャルガル ビルゲサイハン、前田 亮:「篆書体による蔵書印の文字認識の試み」、第 7 回知識・芸術・文化情報学研究会、立命館大学梅田キャンパス、大阪府大阪市、2018 年 2 月
- 274) Kaiyuan Bai, Kyoji Kawagoe: Background Music Recommendation System Based on User's Heart Rate and Elapsed Time. International Conference on Computer and Automation Engineering (ICCAE2018), Brisbane, Australia, 2018.2.
- 275) Shobu Ikeda, Kenta Oku, Kyoji Kawagoe: Music Playlist Recommender System AFT-IS. International Conference on Computer and Automation Engineering (ICCAE2018), Brisbane, Australia, 2018.2.
- 276) *Jiayun Wang, Kyoji Kawagoe: A Recommender System for Ancient Books, Pamphlets and Paintings in Ritsumeikan Art Research Center Database. International Conference on Computer and Automation Engineering (ICCAE2018), Brisbane, Australia, 2018.2.
- 277) *李 康穎、バトジャルガル ビルゲサイハン、前田 亮:「白川フォントの画像データに基づく手書き篆書文字検索支援」、第 8 回横幹連合コンファレンス、立命館大学朱雀キャンパス、京都府京都市、2017 年 12 月
- 278) *Song Yuting、バトジャルガル ビルゲサイハン、前田 亮:「複数言語からなるデジタルコレクションからの同一浮世絵作品の同定手法」、第 8 回横幹連合コンファレンス、立命館大学朱雀キャンパス、京都府京都市、2017 年 12 月
- 279) *バトジャルガル ビルゲサイハン、前田 亮:「日本の人文系データベースへのバイリンガル並列アクセスの実現 -横断検索システムの開発-」、第 8 回横幹連合コンファレンス、立命館大学朱雀キャンパス、京都府京都市、2017 年 12 月
- 280) *李 康穎、バトジャルガル ビルゲサイハン、前田 亮:「古代文字フォントの画像データに基づく手書き篆文文字の検索支援」、人文科学とコンピュータシンポジウム、大阪市立大学杉本キャンパス、大阪府大阪市、2017 年 12 月
- 281) Hiroki Kitamura, Yusuke Kajiwara, Hiromitsu Shimakawa: Prediction of Pedestrian Crosswalk at Distraction Reflecting Walking Characteristics. The 6th the International Conference on Information Technology and Its Applications, Danang, Vietnam, 2017.12.
- 282) Hiroki Kitamura, Yusuke Kajiwara, Hiromitsu Shimakawa: Improve meta-recognition ability to construct good questions from Browsing Log of e-Learning Materials. The 6th the International Conference on Information Technology and Its Applications, Danang, Vietnam, 2017.12.
- 283) *Keisuke Katsura, Hiromitsu Shimakawa: Stimulating Interest by Guide Avatar in Virtual Reality Space. The 6th the International Conference on Information Technology and Its Applications, Danang, Vietnam, 2017.12.
- 284) So Asai, Hiromitsu Shimakawa: Automatic Scoring System of Fill-in-the-Blank Tests to Measure Programming Skills. The 6th the International Conference on Information Technology and Its Applications, Danang, Vietnam, 2017.12.
- 285) Dinh Thi Dong Phuong, Hiromitsu Shimakawa: Impartment of Japanese Farming into Vietnam Remotely with IoT Considering Motivation of Farmers. The 6th the International Conference on Information Technology and Its Applications, Danang, Vietnam, 2017.12.
- 286) *Jiayun Wang, Kyoji Kawagoe: Ukiyo-e Recommender System Using Restricted Boltzmann Machine. 19th International Conference on Information Integration and Web-based Applications & Services (iiWAS2017), Satzburug, Austria, 2017.12.
- 287) Shobu Ikeda, Kenta Oku, Kyoji Kawagoe: Music Playlist Recommendation Using Acoustic-Feature Transition inside the Song. 15th International Conference on Advances in Mobile Computing and Multimedia (MoMM2017), Satzburug, Austria, 2017.12.
- 288) Ruck Thawonmas: 遺伝的アルゴリズムによる感情とシチュエーションを想起させる川柳の自動生成, 計測自動制御学会 システム・情報部門 学術講演会 2017 (SSI2017), 静岡大学浜松キャンパス, 2017 年 11 月
- 289) *Ruck Thawonmas: Deep Learning を用いた対戦相手を模倣する対戦格闘ゲーム AI の提案, ゲーム学会 第 16 回全国大会論文集, 阪南大学あべのハルカスキャンパス, 2017 年 11 月
- 290) Ruck Thawonmas: Calorie Consumption Assessment by using Image-processing-based Method for Exerciser and Motion Gamers, ゲーム学会 第 16 回全国大会論文集, 阪南大学あべのハルカスキャンパス, 2017 年 11 月
- 291) Emi Takemoto, Yusuke Kajiwara, Hiromitsu Shimakawa: Estimating Emotion for Each Personality to Prevent School Dropout. The 8th International Conference on Sensor Device Technologies and

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

- Applications (SENSORDEVICES 2017), Rome, Italy, 2017.9.
- 292) So Asai, Yoshiharu Yamauchi, Yusuke Kajiwara, Hirimitsu Shimakawa: Generating Fill-in-the-Blank Tests to Detect Understanding Failures of Programming. The 9th International Conference on Advances in Future Internet (AFIN 2017), Rome, Italy, 2017.9.
- 293) Takahisa Oe, Shinya Yonekura, Hirimitsu Shimakawa: Immersion Discriminated from Browsed Information in Writing Document Referring Web Pages. The 11th International Conference on Sensor Technologies and Applications (SENSORCOMM 2017), Rome, Italy, 2017.9.
- 294) *Pritish Patil, Jiayun Wang, Yuya Aratani, Kyoji Kawagoe: Prototyping a Recommendation System for Ukiyo-e using Hybrid Recommendation Algorithm. 12th International Conference on Digital Information Management(ICDIM 2017)、九州大学、福岡県福岡市、2017年9月
- 295) Ruck Thawonmas:「Angry Birds におけるドミノステージの難易度調整」、平成29年度情報処理学会関西支部大会、大阪大学中之島センター、2017年9月
- 296) *Ruck Thawonmas:「CNN ベースのカラー化手法の検証とその改善法の提案」、平成29年度情報処理学会関西支部大会、大阪大学中之島センター、2017年9月
- 297) Ruck Thawonmas:「代替評価モデルを用いる非同期多目的進化計算法における混雑度距離により有望解選択」、第13回進化計算学会研究会、立命館大学びわこ・くさつキャンパス、2017年9月
- 298) Ruck Thawonmas:「木構造類似度を用いる多峰性遺伝的プログラミングにおける交叉法の検証」、第13回進化計算学会研究会、立命館大学びわこ・くさつキャンパス、2017年9月
- 299) *Jiayun Wang, Kyoji Kawagoe: Ukiyo-e Recommendation based on Deep Learning for Learning Japanese Art and Culture. 6th International Conference on Educational and Information Technology (ICEIT 2017), St Anne's College in Oxford University, Oxford, UK, 2017.3.
- 300) 池田翔武、奥健太、川越恭二:「音響特徴空間における滑らかな楽曲遷移の分析」、第9回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム(DEIM2017)、高山グリーンホテル、岐阜県高山市、2017年3月
- 301) 白開元、奥健太、川越恭二:「行動経過時間を考慮した音楽推薦の研究」、第9回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム(DEIM2017)、高山グリーンホテル、岐阜県高山市、2017年3月
- 302) *Yuting Song, Taisuke Kimura, Biligsaikhan Batjargal, Akira Maeda: Cross-Language Record Linkage by Exploiting Semantic Matching of Textual Metadata. 第9回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム(DEIM2017)、場所、岐阜県高山市、2017.3.
- 303) Ruck Thawonmas:「文字、数字、記号列による Angry Birds の面白いステージの自動生成」、情報処理学会第79回全国大会、名古屋大学東山キャンパス、2017年3月
- 304) Ruck Thawonmas:「プレイヤー適応型健康促進の Motion Gaming AI」、情報処理学会第79回全国大会、名古屋大学東山キャンパス、2017年3月
- 305) Ruck Thawonmas:「アメーバからヒントを得た数理モデルの用いた格闘ゲーム AI の提案」、情報処理学会第79回全国大会、名古屋大学東山キャンパス、2017年3月
- 306) Ruck Thawonmas:「畳み込みニューラルネットワークによる特定部分へのスタイル転移」、情報処理学会第79回全国大会、名古屋大学東山キャンパス、2017年3月
- 307) Ruck Thawonmas:「格闘ゲームにおける多様性のあるゲームプレイの AI による自動生成」、第44回知能システムシンポジウム、東海大学高輪キャンパス、2017年3月
- 308) Shobu Ikeda, Kenta Oku, Kyoji Kawagoe: Analysis of Music Transition Preferred by User in Acoustic Feature Space. 9th International Conference on Machine Learning and Computing (ICMLC 2017), Singapore, 2017.2.
- 309) Naoki Kito, Kenta Oku, Kyoji Kawagoe: Serendipitous Music-recommendation Method in a User Profile using Known Spaces and Preference Spaces. 6th International Conference on Information and Electronics Engineering (ICIEE 2017), Nanyang Executive Centre, Singapore, 2017.2.
- 310) Yuka Wakita, Kenta Oku, Kyoji Kawagoe: Fashion-brand Recommendation with Combination of Clustering and Deep-Learning. 6th International Conference on Information and Electronics Engineering (ICIEE 2017), Nanyang Executive Centre, Singapore, 2017.2.
- 311) *Thi Ngoc Le, Hirimitsu Shimakawa: Extracting Foreigner Interest for Japanese Culture from Interactive Digital Contents. 6th International Conference on Information and Electronics Engineering (ICIEE 2017), Nanyang Executive Centre, Singapore, 2017.2.
- 312) Masayoshi Asano, Yusuke Kajiwara, Hirimitsu Shimakawa: Estimating Working Stressor Based on Pulse Wave. Proc. of International Conference on Machine Learning and Computing (ICMLC), Singapore, 2017.2.
- 313) Yoshihiro Uemura, Yusuke Kajiwara, Hirimitsu Shimakawa: Estimating Distracted Pedestrian from Deviated Walking Considering Consumption of Working Memory. Proc. of The 2016 International Conference on Computational Science and Computational Intelligence, Monte Carlo Resort, Las Vegas,

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

- Nevada, USA,2016.12.
- 314) *木村 泰典、Yuting Song, Biligsaikhan Batjargal、木村 文則、前田 亮:「異言語の浮世絵データベースにおける描写的作品名に対応した同一作品の同定手法の提案」、人文科学とコンピュータシンポジウム、東京都立川市、2016年12月
- 315) Ruck Thawonmas:「遺伝的アルゴリズムによる Angry Birds のステージ自動生成におけるプレイヤースキルに適した難易度の調整」、計測自動制御学会システム・情報部門学術講演会 2016(SSI2016)、Monte Carlo Resort, Las Vegas, Nevada, USA,2016年12月
- 316) *Akira Maeda: Towards Integrated Multilingual Access to Diverse Digital Libraries and Archives. Fifth International Conference on Digital Libraries (ICDL2016), New Delhi, India, 2016.12.
- 317) 池田翔武、奥健太、川越恭二:「楽曲遷移の滑らかさを考慮したプレイリスト推薦」、第9回 Webとデータベースに関するフォーラム、慶応義塾大学日吉キャンパス、2016年9月
- 318) Keisuke katsura, Momoko Kato, Hiromitsu Simakawa: Recommendation of Fashion Coordinates Considering TPO and Impression. Proc. of International Conference on Advances in Software, Control And Mechanical Engineering (ICSCME 2016), Kyoto, Japan, 2016.9.
- 319) Ruck Thawonmas:「オープンループサーチを用いた対戦格闘ゲーム AI の提案」、平成 28 年度情報処理学会関西支部大会、大阪大学中之島キャンパス、2016年9月
- 320) Shobu Ikeda, Kenta Oku, Kyoji Kawagoe: Music Playlist Recommendation Using Acoustic-Feature Transitions. Ninth International C* Conference on Computer Science & Software Engineering (C3S2E2016), Insitituto Superior de Engenharia do Porto, Porto, Portugal, 2016.7.
- 321) Ruck Thawonmas:「対戦型ゲーム AI 大会におけるゲームバランスの分析と調整」、ゲーム学会第 14 回全国大会、香川大学林町キャンパス、2016年3月
- 322) Ruck Thawonmas:「建築物の生成ルールと中華風や和風の複数のモデルを用いた Angry Birds のレベル自動生成」、情報処理学会第 78 回全国大会、慶應義塾大学矢上キャンパス、2016年3月
- 323) Ruck Thawonmas:「Comparative analysis of Reinforcement Learning and Evolutionary Strategy in General Video Game Playing」、情報処理学会第 78 回全国大会、慶應義塾大学矢上キャンパス、2016年3月
- 324) *前田 亮:「日本文化資源データベースへの多言語情報アクセス技術」、平成 27 年度私立大学戦略的研究基盤形成支援事業「日本文化資源のグローバルアクション」成果報告会、立命館大学アート・リサーチセンター、2016年3月
- 325) Yuting Song, Taisuke Kimura, Biligsaikhan Batjargal, Akira Maeda:「An Approach to Build a Proper Noun Dictionary for Record Linkage across Humanities Databases in Different Languages」、第 8 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム(DEIM2016)、ヒルトン福岡シーホーク、2016年2月
- 326) 前田 亮、浦田 智昭:「音楽記事中のアーティスト名を対象としたエンティティリンクング」、第 8 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム(DEIM2016)、ヒルトン福岡シーホーク、2016年2月
- 327) Kyoji Kawagoe: Toward a Guide Agent who Actively Intervene Inter-user Conversation - Timing Definition and Trial of Automatic Detection using Low-level Nonverbal Features. 8th International Conference on Agents and Artificial Intelligence (ICAART 2016), Rome, Italy, 2016.2.
- 328) Kyoji Kawagoe: A Crowd-sourced Method for Real-time Detection and Localization of Unexpected Events. The Eighth International Conferences on Advances in Multimedia (MMEDIA2016), Mercure Lisboa, Lisbon, Portugal, 2016.2.
- 329) Ruck Thawonmas:「対戦型ゲーム AI 大会におけるゲームバランスの分析」、平成 27 年度電気学会九州支部沖縄支所講演会、琉球大学工学部、2015年12月
- 330) *Hiromitsu Shimakawa: Recommendation System for Tourist Attraction based on Pre-image and Review. Proc. ISER 18th International Conference on Recent Trends in Engineering and Technology (ICRTET-2015), Chandwad, Nashil, India, 2015.12.
- 331) Hiromitsu Shimakawa: Navigation System for Visually Handicapped Person on Street by ANT Colony Optimization. Proc. ISER 18th International Conference on Recent Trends in Engineering and Technology (ICRTET-2015), Chandwad, Nashil, India, 2015.12.
- 332) Hiromitsu Shimakawa: Cultivation Support with Extraction of Farming Work Rules. Proc. ISER 18th International Conference on Recent Trends in Engineering and Technology (ICRTET-2015), Chandwad, Nashil, India, 2015.12.
- 333) Hiromitsu Shimakawa: Investigating Touch Gestures and Pupil Movements on Mobile Terminal to Find Attractive Areas in Web Browsing. Proc. ISER 18th International Conference on Recent Trends in Engeneering and Technology (ICRTET-2015), Chandwad, Nashil, India, 2015.12.
- 334) 前田 亮:「資料からの人文系研究者への注釈候補の提示手法の構築」、人文科学とコンピュータシンポジウム、大阪市立大学杉本キャンパス、大阪府大阪市、2015年12月

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

- 335) 前田 亮:「多言語の浮世絵データベース間における同一作品の同定手法の提案」、人文科学とコンピュータシンポジウム、大阪市立大学杉本キャンパス、大阪府大阪市、2015 年 12 月
- 336) Kyoji Kawagoe: Music feeling classification based on lyrics using weighting of non-emotional words. 13th International Conference on Advances in Mobile Computing & Multimedia, Brussels, Belgium, 2015.12.
- 337) Kyoji Kawagoe: A Coarse-to-Fine Method for Subsequence Matching of Human Behavior Using Multi-dimensional Time-Series Approximation. 17th International Conference on Information Integration and Web-based Applications & Services (iiWAS2015), The Raddison Blu Royall Hotel Brussels, Brussels, Belgium, 2015.12.
- 338) Kyoji Kawagoe: Can a Virtual Listener Replace a Human Listener in Active Listening Conversation?. 1st Joint Workshop on Emotion Representations and Modeling for Companion Systems (ERM4CT 2015), Seattle, USA, 2015.11.
- 339) Kyoji Kawagoe: Multimedia Information Retrieval: from viewpoints of temporal information and new application development. 6th International Conference on Networking and Information Technology (ICNIT 2015), Tokyo, Japan, 2015.11.
- 340) Kyoji Kawagoe: Drive scenery estimation using image features extracted from roadmap and satellite images. 16th International Symposium on Advanced Intelligent Systems (ISIS2015), Namak Campus of Mokpo National University, 2015.11.
- 341) Ruck Thawonmas:「Kinect を用いた対戦格闘ゲームにおけるユーザの運動量を向上させる AI の探求」、平成 27 年度情報処理学会関西支部大会、2015 年 9 月
- 342) Ruck Thawonmas, 海段 美紗希, 原田 智広:「遺伝子的アルゴリズムのパラメータ調整によるプレイヤーのレベルに適した Angry Birds のステージ自動生成」、平成 27 年度情報処理学会関西支部大会、大阪大学中之島センター、2015 年 9 月
- 343) Ruck Thawonmas, 森 和貴, 山竹 浩史, レ ハイ バン, 原田 智広:「仮想空間における滞在時間を用いたコンテンツベース推薦手法の提案」、平成 27 年度情報処理学会関西支部大会、大阪大学中之島センター、2015 年 9 月
- 344) Ruck Thawonmas:「対戦型格闘ゲームにおける k-substring tree 構造を用いた相手の行動予測と予測精度の向上」、平成 27 年度情報処理学会関西支部大会、大阪大学中之島センター、2015 年 9 月
- 345) *Ruck Thawonmas:「Biasing Monte-Carlo Rollouts with Potential Field in General Video Game Playing」、平成 27 年度情報処理学会関西支部大会、大阪大学中之島センター、2015 年 9 月
- 346) 島川博光:「電子タグを用いた単独歩行視覚障害者の誘導」、第 14 回情報科学技術フォーラム、愛媛県松山市、2015 年 9 月
- 347) 島川博光:「日常生活を想定した輝度分布センサによる家庭内行動の視覚化」、第 14 回情報科学技術フォーラム、愛媛県松山市、2015 年 9 月
- 348) 島川博光:「おもてなしのための足取りベクトルによる顧客の状態推定」、第 14 回情報科学技術フォーラム、愛媛県松山市、2015 年 9 月
- 349) Kyoji Kawagoe: Implementing a human-behavior-process archive and search database system using simulated surgery processes. International Conference on Innovation in Medicine and Healthcare, Suzaku Campus of Ritsumeikan University, 2015.9.
- 350) Kyoji Kawagoe: Tweet-mapping method for tourist spots based on now-tweets and spot-photos. Knowledge-Based and Intelligent Information & Engineering Systems, Marina Bay Sands Expo & Convention Centre, Singapore, 2015.9.
- 351) Kyoji Kawagoe: Similarities of Frequent Following Patterns and Social Entities. 19th International Conference on Knowledge Based and Intelligent Information and Engineering Systems (KES2015), Marina Bay Sands Expo & Convention Centre, Singapore, 2015.9.
- 352) 川越恭二:「高齢者の生活状況に基づいたエージェントの発話要約手法の検討」、ヒューマンインタフェースシンポジウム 2015、公立はこだて未来大学、北海道函館市、2015 年 9 月
- 353) Kyoji Kawagoe: Applying a Multi-dimensional Time-Series Similarity Method to Typhoon-track Prediction. 11th IEEE International Conference on eScience (eScience2015), Munich, Germany, 2015.9.
- 354) Hirimitsu Shimakawa: Identification of Personal Actions with Brightness Distribution Sensors to Harmonize Domestic Affairs. Proc. Of the Sixth International conference on Sensor Device Technologies and Applications, Novotel Venezia Mestre Castellana, Venice, Italy, 2015.8.
- 355) Hirimitsu Shimakawa: Key Features to Classify Shopping Customer Status from Gait Pattern Acquired with RFID Technology. Proc. Of the Sixth International conference on Sensor Device Technologies and Applications, Novotel Venezia Mestre Castellana, Venice, Italy, 2015.8.
- 356) Hirimitsu Shimakawa: Figuring Out Conscientious Degree from Brightness Distribution in IADL. Proc. Of

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

the Sixth International conference on Sensor Device Technologies and Applications, Novotel Venezia Mestre Castellana, Venice, Italy, 2015.8.

357) Hikomitsu Shimakawa: Navigating for Visually Handicapped to Walk Alone with RFID Technologies. Proc. Of the Sixth International conference on Sensor Device Technologies and Applications, Novotel Venezia Mestre Castellana, Venice, Italy, 2015.8.

358) Hikomitsu Shimakawa: Estimating Consumer Inclination for Agricultural Products from Web Browsing History. Proc. of the Seventh International Conference on Advances in Future Internet, Venice, Italy, 2015.8.

359) Kyoji Kawagoe: Exploring the Potentiality to Estimate Speaker's Attitude by Low-level Features in Active Listening Conversation. Virtual Health Agents Workshop of the 15th International Conference on Intelligent Virtual Agents (IVA 2015), Delft, the Netherlands, 2015.8.

360) Hikomitsu Shimakawa: Superior Factors to Predict Learning Status. Proc. of 4th International Conference on Learning Technologies and Learning Environments (LTLE2015), Yokohama, Japan, 2015.7.

361) Kyoji Kawagoe: Correlation analysis among the metadata-based similarity, acoustic-based distance, and serendipity of music (Poster). 19th International Database Engineering & Applications Symposium (IDEAS2015), Yokohama, Japan, 2015.7.

362) Kyoji Kawagoe: Big social network mining for following patterns. 8th International C* Conference on Computer Science & Software Engineering (C3S2E2015), Yokohama, Japan, 2015.7.

363) Kyoji Kawagoe: A Fashion-Brand Recommender System Using Brand Association Rules and Features. 4th International Congress on Advanced Applied Informatics, Okayama Convention Center, 2015. 7.

364) Kyoji Kawagoe: Searching Human Actions based on a Multidimensional Time Series Similarity Calculation Method. 14th IEEE/ACIS International Conference on Computer and Information Science 2015, Las Vegas, USA, 2015.6.

365) Kyoji Kawagoe: A Human Behavior Processes Database Prototype System for Surgery Support. 14th IEEE/ACIS International Conference on Computer and Information Science 2015, Las Vegas, USA, 2015.6.

366) Kyoji Kawagoe: SQUED: A Novel Crowd-sourced System for Detection and Localization of Unexpected Events from Smartphone-Sensor Data. 14th IEEE/ACIS International Conference on Computer and Information Science 2015, Las Vegas, USA, 2015.6.

367) 川越恭二:「道路地図および航空写真の特徴量を用いたドライブ風景の推定」、ARG 第 6 回 Web インテリジェンスとインタラクション研究会、大阪大学豊中キャンパス、2015 年 6 月

368) 川越恭二:「仮想学級を用いた教員志望者の練習環境の検討」、第 29 回人工知能学会全国大会、公立はこだて未来大学、北海道函館市、2015 年 5 月

<研究成果の公開状況> (上記以外)

シンポジウム・学会等の実施状況、インターネットでの公開状況等

<既に実施しているもの>

インターネットでの公開状況

- 1) 本プロジェクト HP <http://www.arc.ritsumei.ac.jp/lib/srfpup/index.html>
- 2) *ARC 浮世絵ポータルデータベース http://www.dh-jac.net/db/nishikie/search_portal.php
- 3) *ARC 古典籍ポータルデータベース http://www.dh-jac.net/db1/books/search_portal.php
- 4) *バーチャル・インスティテュート http://www.arc.ritsumei.ac.jp/v_institute.html
- 5) Google Art & Culture “Ritsumeikan Art Research Center”,
<https://artsandculture.google.com/partner/art-research-center-ritsumeikan-university?hl=ja>
- 6) *国立情報学研究所 情報学研究データリポジトリ(立命館 ARC 所蔵浮世絵データベース)
<https://www.nii.ac.jp/dsc/idr/rdata/Ritsumei-ARC/>
- 7) *日本版 Map Warper <https://mapwarper.h-gis.jp/>
- 8) * ARC 所蔵近代書籍(PDF) DB https://www.dh-jac.net/db1/mbooks/search_pdf.php

シンポジウム

- 1) *アジア圏文化資源研究開拓プロジェクト国際ワークショップ-アジア出土遺物デジタルアーカイブの可能性-, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2016 年 2 月 14 日
- 2) 平成 27 年度私立大学戦略的研究基盤形成支援事業「日本文化資源のグローバルアクション」成果報告会, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2016 年 3 月 14 日

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

- 3) 国際ワークショップ「学術資料としての『型紙』—資料の共有化と活用に向けて」, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2016年10月29日-30日
- 4) *アジア圏文化資源研究開拓プロジェクト国際ワークショップ-東アジア演劇研究におけるデジタル・ヒューマニティーズの可能性-立命館大学アート・リサーチセンター, 2017年2月20日-21日
- 5) 平成28年度私立大学戦略的研究基盤形成支援事業「日本文化資源のグローバルアクション」成果報告会, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2017年3月23日
- 6) 国際シンポジウム Popularizing Fabrics and Clothing: Kyoto Yuzen Industry in broader context 1600-1970 (布と衣のポピュライゼーション: 京都友禅を国際的文脈の中に位置づける), 立命館大学アート・リサーチセンター, 2017年6月3日
- 7) RENKEI Workshop オープン化された文化遺産研究”Open Cultural Heritage Scholarship”, 立命館大学衣笠キャンパス 2017年6月24日-28日
- 8) IIIF Japan 京都ラウンドテーブル, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2017年10月19日
- 9) *国際シンポジウム“Textile Pattern Designs in the Global Entanglement: Katagami, Batik, Sarasa and “African Prints” on the Move 1800-2000 (「染色デザインの世界の連環: 型紙、バティック、更紗、アフリカン・プリント」を中心に), 立命館大学アート・リサーチセンター, 2017年10月21日-22日
- 10) *アジア圏文化資源研究開拓プロジェクト国際ワークショップ-東アジア木版文化研究とデジタルヒューマニティーズの可能性-立命館大学アート・リサーチセンター, 2018年2月28日-3月1日
- 11) 平成29年度私立大学戦略的研究基盤形成支援事業「日本文化資源のグローバルアクション」成果報告会, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2018年3月23日
- 12) *文化庁・立命館大学 共同研究キックオフ・シンポジウム「新たな文化芸術創造活動の創出」, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2018年3月24日
- 13) *国際ワークショップ・セミナー「文化遺産の管理におけるデジタル技術」インドネシア国立博物館, 2018年8月13日
- 14) * GIS Day in 関西 2018「日本の古地図ポータルサイト」, 立命館大学衣笠キャンパス 2018年3月3日
- 15) *アジア圏文化資源研究開拓プロジェクト国際ワークショップ-東アジア文化研究の学術フロンティア-立命館大学アート・リサーチセンター, 2019年2月20日
- 16) 平成30年度私立大学戦略的研究基盤形成支援事業「日本文化資源のグローバルアクション」成果報告会, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2019年3月23日
- 17) *ベルリン自由大学くずし字ワークショップ’Digital Art History and Databases’, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2019年5月31日
- 18) ベルリン自由大学共同ワークショップ’Landscape and New Media in Art, Film and Theatre’, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2019年6月1日-2日
- 19) 国際ワークショップ’Mapping Collaborations and Networks in Kyoto-Osaka Cultural Production and Digital Humanities’, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2019年7月31日-8月1日
- 20) 共同ワークショップ New Frontiers in Japanese Digital Humanities:A Collaborative Workshop “Transcribing Japanese Cursive Texts from the Edo Period”, UC バークレー, 2019年9月11日
- 21) ARC 国際ワークショップ ’Colourization for black-white photos using AI’, 立命館大学歴史都市防災研究所, 2019年10月25日
- 22) *2019 International Symposium on International Association for Printing Woodblocks (IAPW) ’Preservation and Promotion of Printing Woodblocks in the Digital Era’, 立命館大学平井嘉一郎記念図書館, 2019年11月9日-11日
- 23) *くずし字ワークショップ Transcribing Japanese Cursive Texts from the Edo Period, UC バークレー, 2019年9月11日
- 24) じんもんこん 2019「デジタルアーカイブの新たな挑戦—人文・芸術・文化資源の活用と創生—」, 立命館大学 OIC キャンパス, 2019年12月14日-15日
- 25) 令和元年度私立大学戦略的研究基盤形成支援事業「日本文化資源のグローバルアクション」成果報告会, 立命館大学アート・リサーチセンター, 2020年3月23日 (新型コロナウイルス感染拡大防止のため中止)

＜これから実施する予定のもの＞

- 26) アート・ドキュメンテーション学会, 立命館大学アート・リサーチセンター (2020年6月27日-28日)

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

27) *清華大学・立命館大学合同学術シンポジウム, 立命館大学アート・リサーチセンター(日程未定)

14 その他の研究成果等

研究成果

- ・ケンブリッジ大学図書館と包括的研究交流協定の締結へ、来年度以降本学アート・リサーチセンターのサイトから同館の和漢古典籍資料が日本語話者向けに一般公開予定。同デジタルコンテンツはすでに同館公式リポジトリである Cambridge Digital Library から英語話者に向けて一般公開された。(2017年5月)
- ・大英博物館所蔵日本資料の本学アート・リサーチセンターからの一般公開に関する契約を締結し、専用閲覧データベースをリリースし、所蔵するすべての古典籍と浮世絵が一般公開された。(2017年9月)
- ・凸版印刷株式会社との共同研究による「くずし字解読支援・指導システム」を開発した。(2019年5月)
- ・[京都市指定有形文化財長江家住宅]京町家の復原においてグッドデザイン賞を受賞した。(2019年10月)
- ・長年に渡ってデジタル・アーカイビングを中心とした研究協力を進めてきた UC バークレーと、研究協力協定締結を締結した。(2020年2月25日)

企業との連携実績

- 1) *株式会社フージャースコーポレーション(長江家住宅):奨学寄附金(2015-2016年度/250千円)
- 2) 株式会社公文教育研究会:受託研究「子ども文化研究史料のデジタル化とそれらを活用した研究」(2015-2016年度/2,400千円)
- 3) Google Ireland Limited.:受託研究「Google Cultural Institute を利用した伝統工芸を中心とする日本文化の発信」(2015年度/4,169千円)
- 4) 大学共同利用機関法人人間文化研究機構国文学研究資料館:共同研究「新古典籍総合目録データベース」のマルチリンガル化対応のための基礎研究」(2015-2017年度/4,500千円)
- 5) *日本電信電話株式会社:共同研究「文化財の記録、分析およびデジタルコンテンツ展示における高精細分光画像の活用法に関する検討の共同研究」(2015-2017年度/1,800千円)※2018-2019年度は協定「京都祇園祭および絵画文化財に関する高精細分光画像デジタルコンテンツの活用実験に関する共同実験協定」を締結し、連携継続。
- 6) 株式会社キョーテック(型紙):奨学寄附金(2016-2019年度/1,150千円)※2020年度も継続。
- 7) *公益財団法人船鉾保存会:奨学寄附金(2017年度/1,000千円)
- 8) *文化庁地域創生本部:共同研究「デジタル・アーカイブを応用した新たな文化芸術創造活動の展開手法に関する研究」(2017年度/800千円)
- 9) 凸版印刷株式会社:共同研究「類似字形検索機能付き翻刻システムの開発」(2018年度/500千円)
- 10) *京都府立京都学・歴彩館:受託研究「京焼・清水焼の民俗考古学的研究－五条坂を中心として」(2019年度/200千円)

法人番号	261013
プロジェクト番号	S1511026

15 「選定時」及び「中間評価時」に付された留意事項及び対応

<「選定時」に付された留意事項>

該当なし。

<「選定時」に付された留意事項への対応>

該当なし。

<「中間評価時」に付された留意事項>

該当なし。

<「中間評価時」に付された留意事項への対応>

該当なし。