

コラボレーション型プロジェクト①

# マインクラフトを用いた日本文化 可視化プロジェクト

発表代表者：立命館大学大学院文学研究科  
文化情報学専修 M1 辻俊成

# プロジェクトの概要（座組）

## 細井プロジェクト

日本文化資源の  
資料体構築

## 中村プロジェクト

ゲームを用いた  
文化の理解について

## ラックプロジェクト

プログラミングによる  
バーチャルオブジェクトの  
自動生成技術

# プロジェクトの概要



Minecraft公式サイトより

①日本文化資源に関わるオブジェクト、建築、環境の実験フィールドをゲーム性を付与してマインクラフト上に構築する

②日本文化資源の研究環境、展示環境、教育環境、プレイ環境としての特性を他の仮想空間環境と比較分析する

# プロジェクトの トライアル①

日本文化資源に関わるオブジェクト、建築、  
環境の実験フィールドをゲーム性を付与して  
マインクラフト上に構築する

題材抽出と提案：細井P

ゲームデザイン：中村P

Minecraft構築：ラックP

# プロジェクトのトライアル②

日本文化資源の研究環境、展示環境、教育環境、プレイ環境としての特性を他の仮想空間環境と比較分析する

Origin オープンワールド型  
バーチャル環境

- (1) 簡易性・斬新性
- (2) 操作性（インタラクティブ）
- (3) 要求充足度



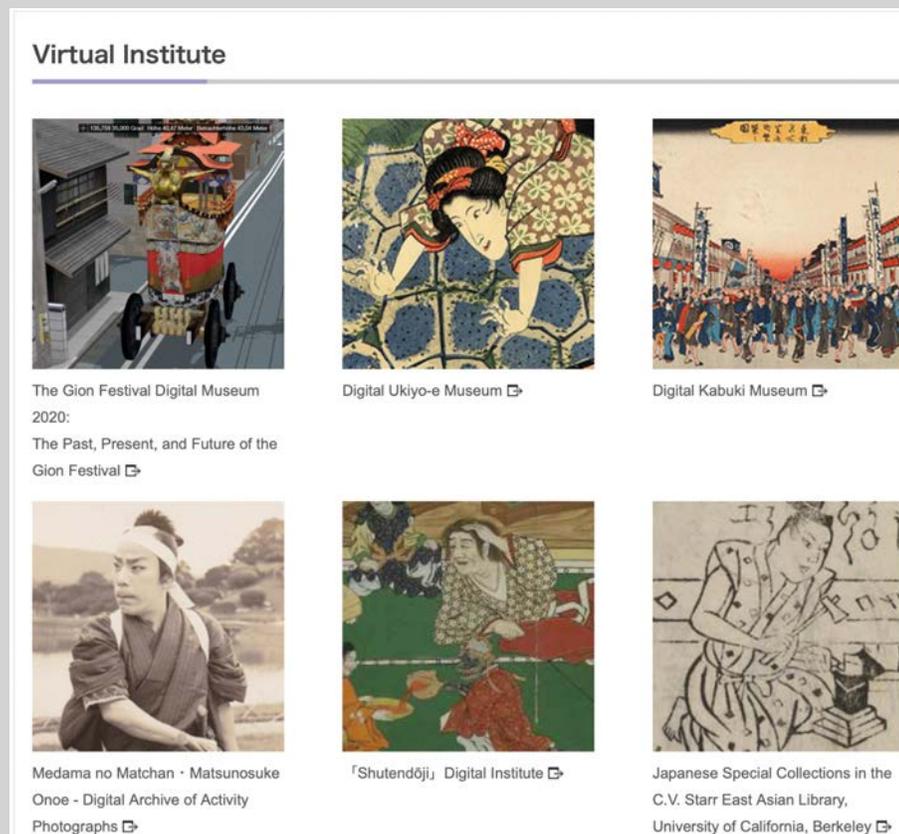
参考) ラック研究室における日本文化をテーマとしたMinecraftプロジェクト

# プロジェクトのトライアル②

日本文化資源の研究環境、展示環境、教育環境、プレイ環境としての特性を他の仮想空間環境と比較分析する

Target I ウェブサイト型バーチャル環境

- (1) 確実性・安定性
- (2) 操作性 (リニア)
- (3) 要求充足度



ARC バーチャルインスティテュート

# プロジェクトのトライアル②

日本文化資源の研究環境、展示環境、教育環境、プレイ環境としての特性を他の仮想空間環境と比較分析する

Target II メタバース型バーチャル環境

- (1) 新規性・革新性
- (2) 操作性（インタラクティブ）
- (3) 要求充足度



「京都型友禅ミュージアム」



「能楽堂」(能舞ーション付)



「春面を見る・艶本を読む」展



「多色摺木版画の版木彫摺の技法」

ARC セカンドライフ展示空間

# プロジェクトの進捗状況

- コンセプトおよびプロジェクト構想の設計段階
- 検証用実装コンテンツの検討
- ゲームデザインの検討