漢字での“遊び”と知識の発見

孟 林
立命館大学 理工学部 電子情報工学科
2020.8.1

プロジェクト紹介

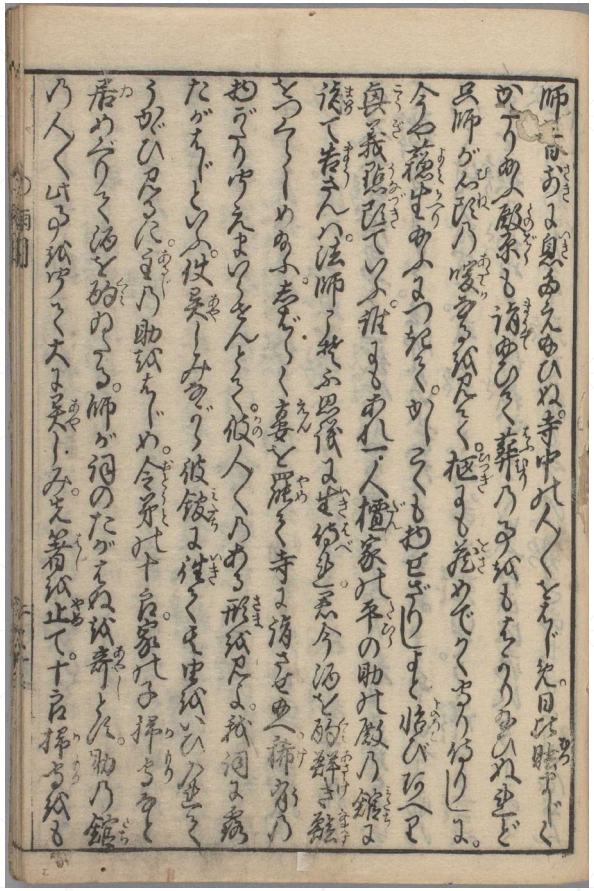
漢字と“遊び”ながら、と新しい知識の発見

人工知能を用いた
甲骨文字認識

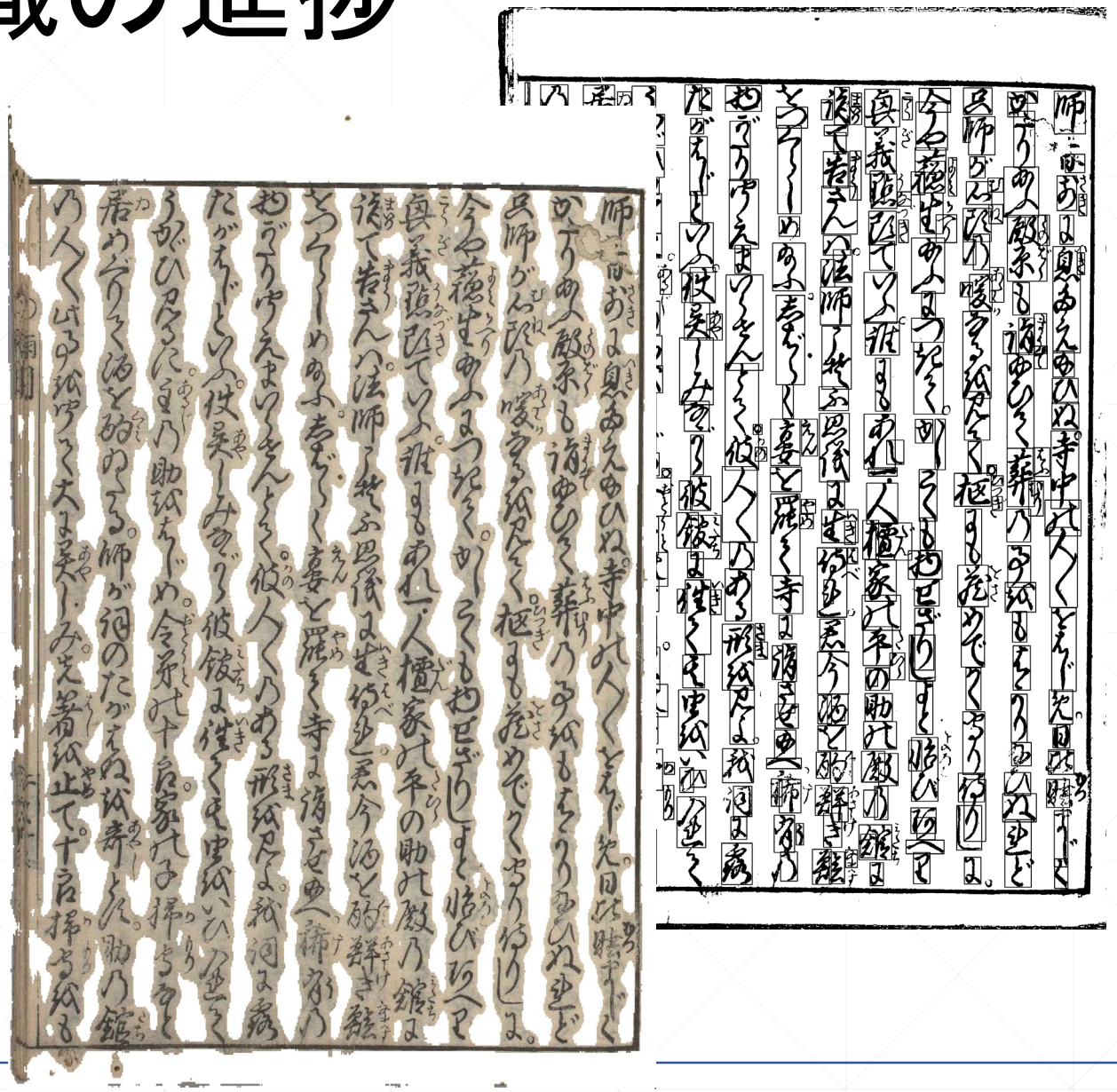
人工知能を用いた
拓本文字認識

人工知能を用いた
くずし字認識と
日本古典籍の整理

くずし字認識の進捗

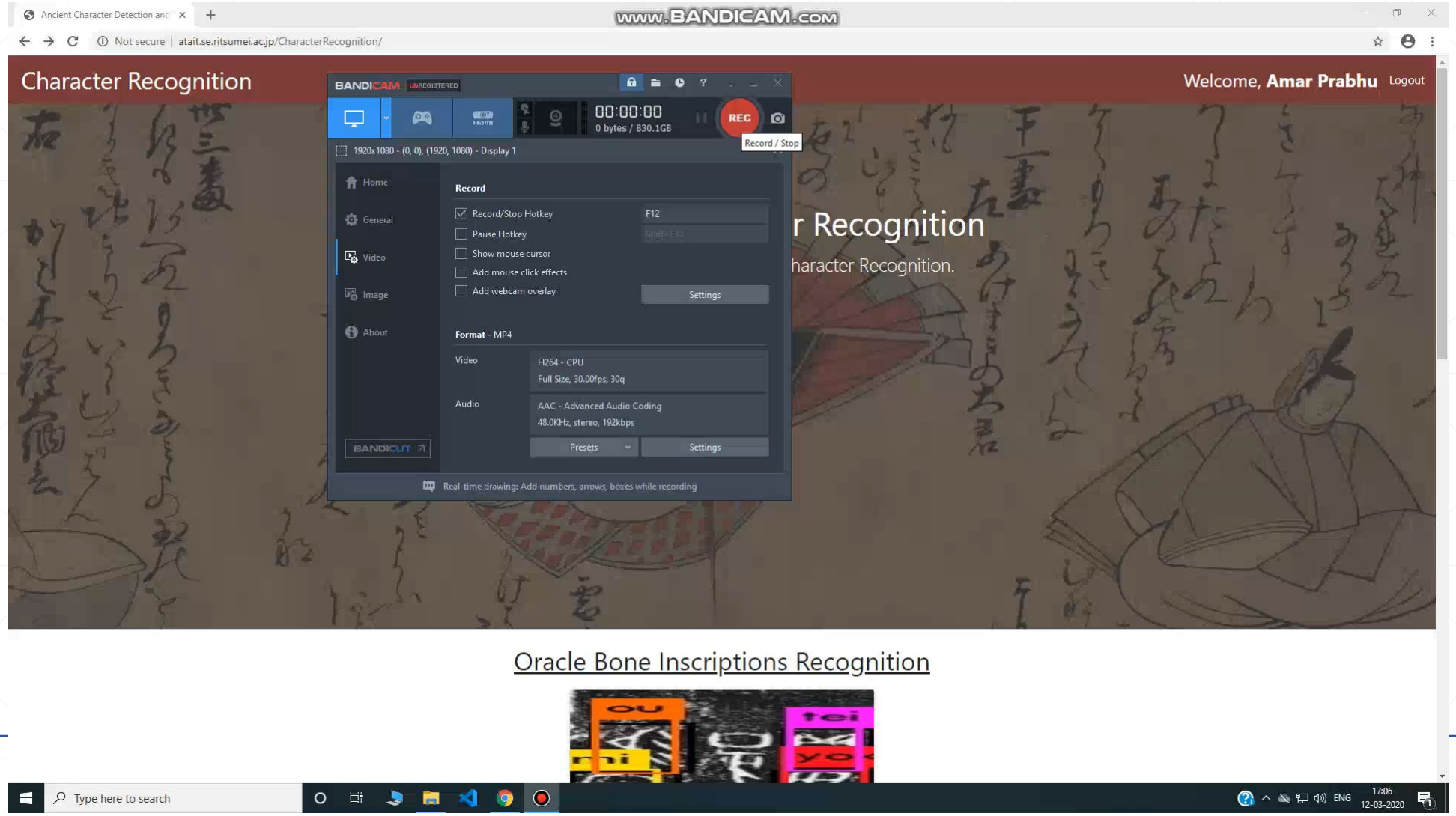


原画像

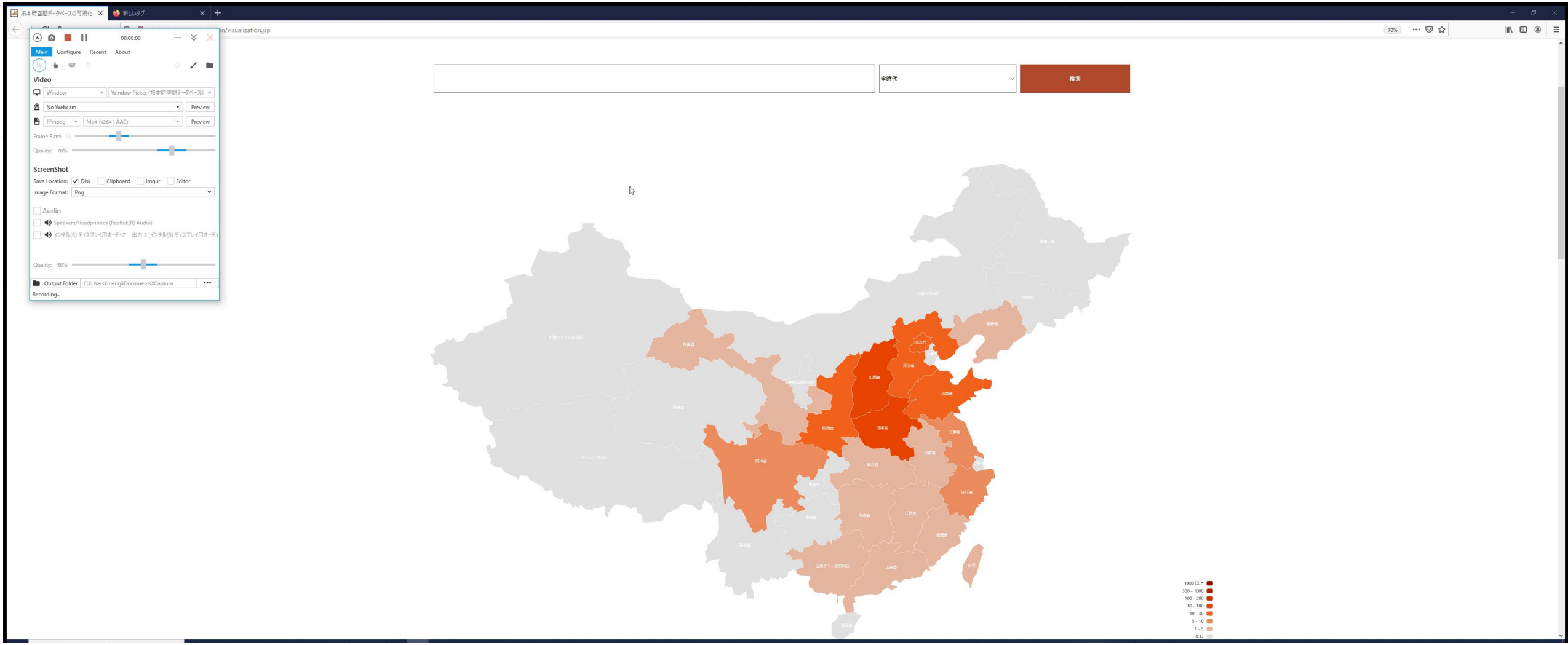


くずし字セグメンテーションの途中結果

深層学習を用いた文献解析API
――――日本古典籍（くずし字）



拓本時空間データベースによる漢字との遊び



*本プロジェクトデータは、京都大学人文科学研究所の安岡 孝一 教授から支援を頂いたもので、ここで謝意を表す。

“遊び”と知識の発見

- 各王朝の興衰と繁栄程度は、ある程度時空間情報により反映できる
  - “米”，“矢”
- 地方の発展状況及び発展の流れ、ある程度時空間情報により反映できる
  - “雨”
- 検索結果により、風習などの情報をある程度反映された
  - “雷”