

大 学 名	立命館大学	学 問 分 野	人文科学
専 攻 等 名	文学研究科・史学専攻、文学研究科・日本文学専攻、文学研究科・地理学専攻、政策科学研究科・政策科学専攻、理工学研究科・総合理工学専攻、理工学研究科・フロンティア理工学専攻、アート・リサーチセンター		
拠点のプログラム名称	京都アート・エンタテインメント創成研究		
拠点リーダー氏名	川嶋 将生	所属部局・職	文学研究科史学専攻 教授
プログラムの概要	京都を核とする日本の有形・無形文化・芸術を現場・現物主義によって実証研究し、最先端情報技術を応用して、コンテンツをデジタルアーカイブする。それらは空間・時間軸によって有機的に結合し、知的エンタテインメント空間（Kyoto Virtual Time Space）システムとしてグローバルな知的協調活動を創出する		
拠点形成の目的・必要性	<p>長い伝統を誇る人文科学研究においては、情報科学における技術革新とインフラの飛躍的な進歩に伴い、大きく研究手法を変えなければならなくなってきた。それらが研究や教育にも多大の影響を与えることは間違いない。しかしながら、これまで人文科学の中に情報技術を取り込み、画期的な効果を挙げた例は少ない。本プログラムにおいては、「京都学」に最新の情報学の手法や技術を取り入れて、知の枠組自体を再構築することを目的とする。</p> <p>本学史学専攻は京都にある代表的な専攻として、これまで高い評価を受けてきている。さらに地理学専攻においては、地理情報システム（GIS）の関西における拠点として先進的な研究を進めてきた。また、アート・リサーチセンターでは、人文系の視点から有形無形の文化財をデジタルアーカイブし、先端的な学術成果を上げてきた。これらに、理工学研究科で生み出された最新の情報処理技術によって、蓄積してきた学術コンテンツの研究を支援することにより、全く新しい成果を生み出すことができる。これまで、他機関との間で築いてきたネットワークと本学の地の利を活かすことにより、また、伝統的なものと最新の技術の融合によって、これまでにない成果が生みだされるところとも言っても過言ではない。さらに、従来大学内にとどまっていた研究の成果を迅速に社会に対し発信することができるようになり、伝統産業の活性化や新しい領域での起業化も目指すことができる。このことは、ひいては地域との連携をこれまでより強化することにも繋がり、地域と連携した新しいタイプの研究を実現することにもなる。情報技術の面でも、これらの研究を通じて、従来とは異なった角度での新しい領域に踏み込んでいくことが可能であり、世界に先駆けた研究成果を発信することができる。こうした活動を我々は、広義のエンタテインメント（知的協調空間）活動と見立てた。ここから、画期的な研究成果や教育手法を数多く生み出していきたい。</p>		
研究拠点形成実施計画	<p>まず、本学史学専攻が中心となり、以下の5つのテーマを中心に研究を推進する。宗教・思想学問史 典籍・文書・出版・デジタルライブラリ研究 伝統工芸・産業史 芸能史・舞台空間研究 産業・文化開発都市京都の研究。これらのコンテンツ研究に共通するのは、現場主義・現物重視の実証主義であり、京都にある様々な分野の芸能・工芸技術保持者、神社仏閣の関係者などにも共同研究者として参加を要請する。これを踏まえて、本学がこれまで収集してきた当該分野の資料のデジタルアーカイブ化を推進し、まもなく訪れる Web 放送時代を見据え、文化財のアーカイブ化と Web 配信技術を蓄積し、画像・映像のコンテンツの情報処理技術や Web 配信システム技術の面でも先端を目指す。GIS やバーチャルリアリティ技術を用いて、歴史時間軸も備えた京都のバーチャル空間を構築し、「Kyoto Virtual Time Space」システムとして、京都特有の高度で繊細な芸術・文化表現を公開・発信する。また、京都には数多くの文化実践の場があり、そのいくつかにサテライト研究室を確保し、リアルタイムで情報の受発信を行う。</p> <p>これらの研究の情報基盤と先端的技術開発は理工学研究科の教員が担い、システムの構築を行う。これを利用して人文系の研究者がコンテンツの蓄積・活用を行い、高速ネットワークを介して情報の受発信を迅速に行う。また、海外研究機関との連携を強め、様々な研究・教育面でのネットワークの構築と研究者の交換などを通じて、全世界へ研究成果を発信するだけでなく、京都や日本特有の伝統ある有形・無形の文化・アート研究を公開できる、より高度でインタラクティブなエンタテインメント空間を構築しながら、世界規模の共同・協調研究を実施する。</p>		
教育実施計画	<p>従来型のスキルはもとより、新しいプロジェクト型教育システムを確立し、総合的リサーチマネージメント能力をもった学生を育成する。また、これまでの受身型教育とは一線を画し、自らが様々な分野でマネージメント能力を発揮し、かつ、海外との交流の機会を増やし、英語能力はもちろん、発想力などにおいても国際的に通用する世界レベルの研究者の育成を目指す。新たなシステムを企画・研究・開発できる世界レベルの研究者の育成を目指しつつ、新しい領域開拓ができる起業マインドをも持ち合わせた感性豊かな人材の育成を目指す。そのためには、史学専攻を中心としながらも他の人文社系や理工系との分野を融合・共鳴させた領域横断型教育研究システムを実施し、人文科学の中に広く様々な領域の優れた点を取り込みながら、実地研究に根ざした教育を行う。</p> <p>具体的には、デジタルアーカイブ発信技術の開発に連動しうるコンテンツ研究能力の深化 有形・無形、両面の文化財アーカイブ技術の習得と同時にIT技術にも熟練するようなコースの設置 京都と世界の様々な地域や都市との比較研究を推進し、国際的な研究感覚を身に付け、海外の日本学や京都研究者との頻繁な交流の実施 前述の教育を実施するために学内のデジタルアーカイブ環境やバーチャルリアリティ研究環境の整備を行うと同時に先端的な情報科学分野の教育体制の充実を図る リエゾンオフィスとの連携により、人文系と情報系の融合によって創出されるニュービジネスを発想できる起業精神を育て、地域や日本の活性化につながる人材を生み出していく。</p>		

「京都アート・エンタテインメント創成研究」イメージ図

