

「21世紀COEプログラム」(平成14年度採択) 中間評価結果表

機 関 名	立命館大学	拠点番号	D20
申請分野	人文科学		
拠点のプログラム名称 (英訳名)	京都アート・エンタテインメント創成研究 (Kyoto Art Entertainment Innovation Research)		
研究分野及びキーワード	〈研究分野: 人文学〉 (京都学)(有形・無形文化財) (デジタルアーカイブ)(地理情報システム)(バーチャルリアリティ)		
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、先端総合学術研究科、		
事業推進担当者	(拠点リーダー) 川嶋 将生 教授 他 30名		

◇拠点形成の目的、必要性・重要性等：大学からの報告書(平成16年1月現在)を抜粋

<本拠点がカバーする学問分野について>

本拠点では、人文科学と情報科学を融合調和させ、新たな研究領域の確立をめざすものである。したがって、カバーする領域は多岐に亘るが、具体的には、日本文化の発信源たる京都を中心においた新たな学問体系「京都学」とその基礎を担う「日本学」「日本史学」に関する様々な研究素材や研究結果を「デジタルアーカイブ」し発信することによって、従来の固定化された研究領域や地域(国)の境界を一掃する。これらの知的成果を「地理学」のGISシステム(地理情報システム)基盤の上に知的情報として配置し、さらには知的協調空間(アート・エンタテインメント)として機能するよう「情報科学」諸分野によって肉付け・成長させるものである。

<本拠点の特色及びその目的等>

本拠点は、人文科学的研究の現場を文理融合調和型の研究手法によって組み直し、そこに、情報科学の技術を実用的に導入するものである。人文科学に革命を起こす研究手法「デジタルアーカイブ」を駆使しながら、さらには画期的な発想である「アート・エンタテインメント」の事例を実践的に開発するところが特色であり、領域や地域的な垣根を払拭し新しい知の枠組を構築することを最大の目的としている。これは、現在、閉塞感のある人文科学研究の各領域に対して、次世代の研究環境や手法、ならびに方向性を明示するものである。人文系の基礎学を根幹に置きながら、学術成果が一般社会に即座に提供され、地域連携、産学共同、大学からの起業化などという連環を創成する顕著な事例として重要性が高く、日本国内だけでなく海外での日本研究を活性化する波及効果も計り知れない。

<COEを目指すユニーク性>

文理融合を理想とする学部や研究、あるいは文系研究機関に情報部門を併設する事例は枚挙に暇がない。しかし、文理各々の研究者が交流しあい、有機的に研究内容を絡み合わせながら活動している事例は少ない。とりわけ、人文系の研究者が自ら積極的に情報技術を取入れ、情報系研究者と情報系研究において対等に役割を分担しながら、研究を推進している事例は見当らない。また、デジタルアーカイブ化された約50万件のコンテンツは、他の機関と比較しても圧倒的な量を誇っている。さらに、本学の地の利を生かして、片山家能楽・京舞保存財団や祇園女紅場学園などの文化の生産現場と連携を図りながら、京都という日本文化の発信地を対象にした総合的文化研究を試みようとする点でも他に類例をみない。

<本拠点のCOEとしての重要性・発展性>

本研究がコンテンツとして対象とする文化芸術系分野においては、研究資源・資料の環境整備が必須要件である。これに関しては、すでにデジタルアーカイブによる手法が確立されつつあるが、実践的な成果や応用事例は他には見当らない。本拠点には、その応用事例がすでに数多くみられ、デジタル情報の活用による新たな知の枠組である「アート・エンタテインメント」研究を実現する点で重要である。これらは、情報科学研究の高度化につながっていくことにもなる。しかも、地理的・時間的な制約を解放することによる飛躍的な研究参加の可能性のもたらす成果は、絶大である。

<本プログラムの事業終了後に期待される研究・教育の成果>

本研究では、アート・エンタテインメントに関わる個々の専門分野の研究について、特に研究の入口と出口をより容易にするべく、デジタル展開可能な環境を整えながら、内容の深化をはかっている。そのため、研究的には、地域連携・産学協同・国際交流といった、情報の流通によって生じる人文科学研究のまったく新しいスタイルが確立され、教育的にも、共同・連携によるプロジェクト型研究を定着させることができ、よりクリエイティブな研究者養成が実現できる。

<背景となる当該研究分野の国内外の現状と動向、期待される研究成果と学術的・社会的意義、波及効果等>

一般に京都学へは、様々な提言があるにも関わらず、具体性が見えていない。その中で、素材と対象を明確に持ち、デジタルアーカイブの技術とGISの基幹システムにエンタテインメント型の情報技術が組み合うことによる知の枠組の再構築は、外の世界との交流(地域連携・産学協同・国際交流)という人文科学には難しいとされてきた部分での波及効果をもたらす。

機 関 名	立命館大学	拠点番号	D 2 0
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		

◇ 21世紀COEプログラム委員会における評価

(総括評価)

当初目的を達成するには、下記のコメントに留意し、一層の努力が必要と判断される。

(コメント)

デジタル・アーカイブ等の技術とエンタテインメント型の情報技術とを組合せ、新しい京都学を構築するという当初の目標を達成するために具体的な成果が現れてきていることを評価する。京都の町並みの映像的復元など特に興味深い。ただし、情報発信が電子媒体上に限られ、紙媒体による発信が極度に少ない点は、目標を達成する上で障害となる可能性も否定できない。

今後、この点に留意し、是正していただきたく、一層の努力を払われたい。「今後の展望」に示された計画内容の十分な実行、国際会議の開催など国内、海外との交流に充分留意され、当初の計画目標を達成されることを期待する。