

課題設定による先導的人文学・社会科学研究推進事業（領域開拓プログラム）
研究テーマ公募型研究テーマ 研究概要

課題

テクノロジーの革新と日本の美学および感性

研究テーマ名

日本の伝統芸能における技法やコンテンツを先端ロボット産業に活かすUXデザイン研究

責任機関

学校法人塚本学院 大阪芸術大学

研究実施期間

平成29年10月～平成32年9月

研究プロジェクトチームの体制

研究代表者等の別	氏名	所属機関・部局・職名
研究代表者	中川 志信	大阪芸術大学・芸術学部・教授
グループリーダー	行実 洋一	実践女子大学・生活科学部・教授
グループリーダー	大須賀 公一	大阪大学・大学院工学研究科・教授
分担者	尾本 章	九州大学・芸術工学研究院・教授
分担者	山中 玲子	法政大学・能楽研究所・教授
分担者	川口 幸也	立教大学・文学部・教授
分担者	蔡 東生	筑波大学・システム情報系・准教授
分担者	近藤 逸人	東京海洋大学・学術研究院・准教授

配分（予定）額

（単位：円）

平成29年度	平成30年度	平成31年度	平成32年度
520,000	5,850,000	5,388,500	1,404,000

※平成30年度・平成31年度・平成32年度については予定額

研究目的の概要

伝統芸能固有の様式美や、日本アニメ特有のデフォルメなどがもたらす独自の美意識を総合・抽出し、ロボットの中に再現しようとする本研究は、人が心地よく感じられる、あるいは生活を潤す美しさを備えたロボットの実現ということにとどまらず、ひるがえって人文科学にも新しい視野を開くものとなる。すなわち、従来、非常に高く評価されながらもきわめて限られた層にのみ受け入れられてきた古典芸能の美と、世界で多大な人気を誇りつつも「サブカル」と名付けられてきたものの中に、極めて日本的な美意識の共通基盤を見だし、客観的に数値化することで、確信をもって両者を結びつけ通観する新たな研究が可能になると考えている。

研究計画の概要

伝統芸能の匠の技として、コンテンツ×音×動き+造形を統合演出する技術が考えられる。まず、これら実演者や人文学系研究者への定性分析を、理工学系やデザイン学系も含めた領域を超えたメンバーで行う。そこで新たな法則を抽出し、それらを立証するため理工学系的装置を用いた定量分析を行う。具体的には動画解析装置や視線解析装置を活用し、定性的な知見をデータ化する。これらの結果を、人型サービスロボット実機への実装と検証を通して精度を高めていく。

同様に、サブカル（アニメ）の匠の技の追求も並行する。現在世界を席巻し成長し続けている日本のサブカルが、日本の伝統芸能をルーツとし、浮世絵などを経て、その特性を脈々と受け継いでいることも明らかにしていく。