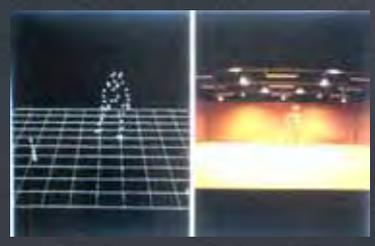


地域文化デジタルアーカイブ



- 1 地域主導モデル
地域住民、NPO、教育機関、大学等
- 2 地域コンソーシアムモデル
行政+地域企業 (+全国企業)
- 3 国家プロジェクトモデル
中央予算+地域企業+全国企業

1 立命館大学アトリサーチセンター



① 吉本興業タレントのモーションキャプチャー制作動画
 ② 片山家能楽保存財団と共同製作したモーションキャプチャー
 (C) 立命館大学アート・リサーチセンター



2

「石川新情報書府」：石川県

百工比照



五代加賀藩主・前田綱紀の時代 (1643-1724)、加賀藩は諸国の名工を招き、工芸品の製作を行なう工芸製作工房「御細工所 (おさいくしょ)」を金沢城内に設けました。また工芸諸分野の製品や技法を比較対照するため、全国各地から様々な工芸品や標本を集め「百工比照 (ひゃっこうひしょう)」と呼ばれる一大コレクションも整備していました。こうした加賀藩の取り組みに対し、幕府の政治顧問だった新井白石は「加賀は天下の書府なり」という言葉を残したと言われています。

<http://shofu.pref.ishikawa.jp/shofu/intro/HTML/HFS20101.html>

2 A

書府第1期 (1996~1998)



<http://shofu.pref.ishikawa.jp/shofudb/>

2 B 書府第2期（2000～2003）

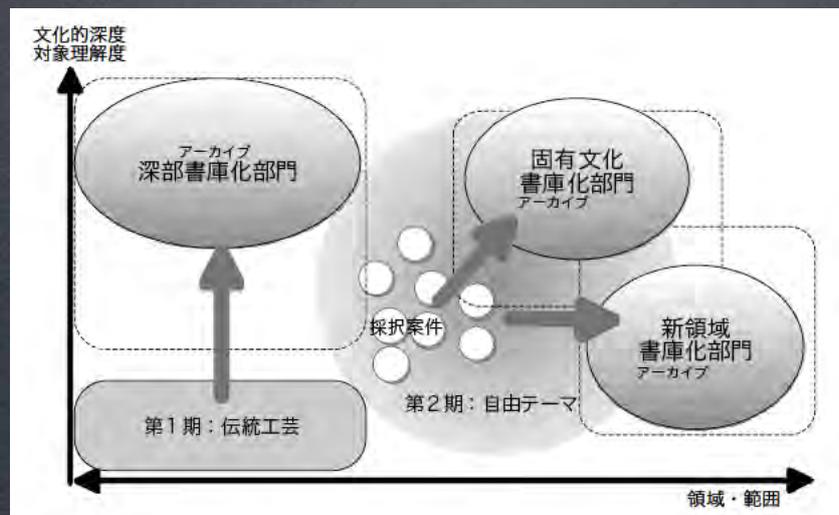
第1期採択テーマ

年度	テーマ	幹事企業	参加企業数
平成8年	全体の紹介	ヨシダ印刷(株)	9
	輪島塗	(株)ネスク	5
	九谷焼	能登印刷(株)	6
	山中漆器	(株)アドマック	7
平成9年	加賀能登の工芸Ⅰ	(株)フィックス	6
	加賀能登の工芸Ⅱ	(株)橋本確文堂	7
	加賀友禅	高桑美術印刷(株)	4
平成10年	城下町の暮らし	(株)アルカディア	5
	農村の暮らし	ヨシダ印刷(株)	3
	伝統芸能	北國書籍印刷(株)	4

『石川新情報書府の角度』石川県商工労働部、(社)石川県情報システム工業会編、平成15年12月。

2 B 書府第2期（2000～2003）

第2期構想イメージ



『石川新情報書府の角度』石川県商工労働部、(社)石川県情報システム工業会編、平成15年12月。

第2期採択テーマ

年度	テーマ	幹事企業	参加企業数
平成12年	美と歴史	高桑美術印刷(株)	3
	民話	田中昭文堂印刷(株)	4
平成13年	いしかわのかたち	田中昭文堂印刷(株)	4
	古絵図と写真資料で探る 石川のアイデンティティ	能登印刷(株)	5
	自然との対話 伝承の技 「酒作り～能登杜氏～」	(株)北陸東通	6
	能登のキリコ祭り	(株)北陸メディアセンター	6
	いしかわの音蔵	(株)エー・ビー・エム	4
平成14年	未来海道ものがたり ～北前船がもたらした海の文化～	(株)アドセンター	7
	『百葉万華鏡』～石川の菓史～	安達写真印刷(株)	5
	白山之記 ～越のしらねが育んだ山の尾の文化～	(株)北陸スタッフ	5
	名園記 (兼六園)	(株)博文堂	3
平成15年	輪島塗 沈金	クリエーションあきやま	6
	青の回廊 ～環日本海交流と 加賀・能登のルーツ～	高桑美術印刷(株)	3
	石川産業勃興記 IT産業編	(有)イー・アール	3

Interactive Parts

Next Archives Trend 1

Contextual Narrative

Next Archives Trend 2

『石川新情報書府の角度』石川県商工労働部、(社)石川県情報システム工業会編、平成15年12月。

Interactive Parts

Next Archives Trend 1

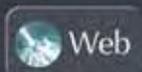
伝統工芸品のカタログを超えた
パーツ化 (モジュール化)



「いしかわのかたち」



「いしかわの音蔵」



2 D 次世代地域文化アーカイブの萌芽 (2)

Contextual Narratives
Next Archives Trend 2

文化のコンテキストを物語化する
ナラティブ化



「石川産業勃興記」

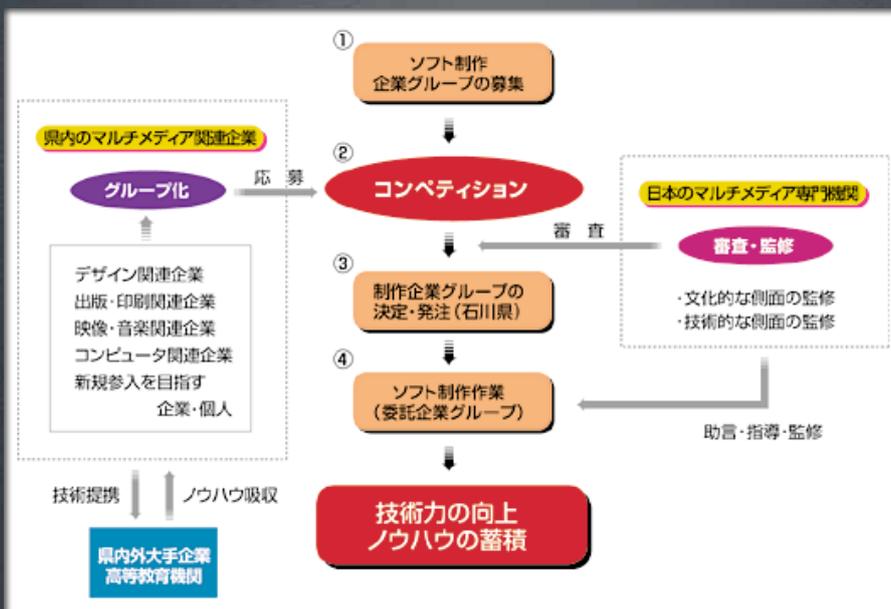


「青の回廊」



2 E 地域コンソーシアムモデルの構造

■「石川新情報書局」ソフト制作の流れ



3

「Wonder沖縄」：沖縄県



平成14年度「沖縄デジタルアーカイブ整備事業」



1. Over 1,000 hours shooting in production for Hi-definition digital Movie(24P/30P)1080x1920

2. Over 50 hours shooting in production for Hi-definition & Hi-Speed digital Movie(60i) 1080x1920

3. Making Innovative Interface technology, Archive management and gallery applications

4. Dolby Digital 5.1ch surround Digital audio

3

A

「Wonder沖縄」のコンテンツ群



平成14年度沖縄デジタルアーカイブ整備事業「Wonder沖縄」成果集より

制作内容 15

1 エlementコンテンツ
沖縄に関する情報やそれに関連した文化・民俗・自然等に特化したものや、今の沖縄の魅力を伝えるためのWEB用コンテンツ、DVD用コンテンツを製作する。

2 大規模展示用コンテンツ 潤沢な予算
世界遺産「琉球の自然」「琉球の歴史」等、観光の宣伝を目的とし、観光客の期待に応えるための大規模な展示用コンテンツを制作する。

3 システムアプリケーション (インターフェイスコンテンツ)
システムアプリケーション(インターフェイスコンテンツ)は、観光客を導くためのインターフェイスデザイン・制作・開発、制作物の歴史、文化、民俗、自然等の情報を体系的に整理し、複数のインターフェイスによるアーカイブ構築する。

地元企業と先進企業の
コンソーシアムが条件

技術とナレッジの移転

事業沿革

平成14年度沖縄デジタルアーカイブ整備事業「Wonder沖縄」成果集より

Tactile Interface

Next Archives Trend 3

直感的・印象的なナビゲーションと
情報のハンドリング感



「琉球ALIVE」



「時空ナビ&サークル」

Conclusion

伝統工芸品のカタログを超えた
パーツ化（モジュール化）

Interactive Parts

Next Archives Trend 1

Contextual Narratives

Next Archives Trend 2

文化のコンテキストを物語化する
ナラティブ化

直感的・印象的なナビゲーションと
情報のハンドリング感

Tactile Interface

Next Archives Trend 3

4

都市ブランディングモデル

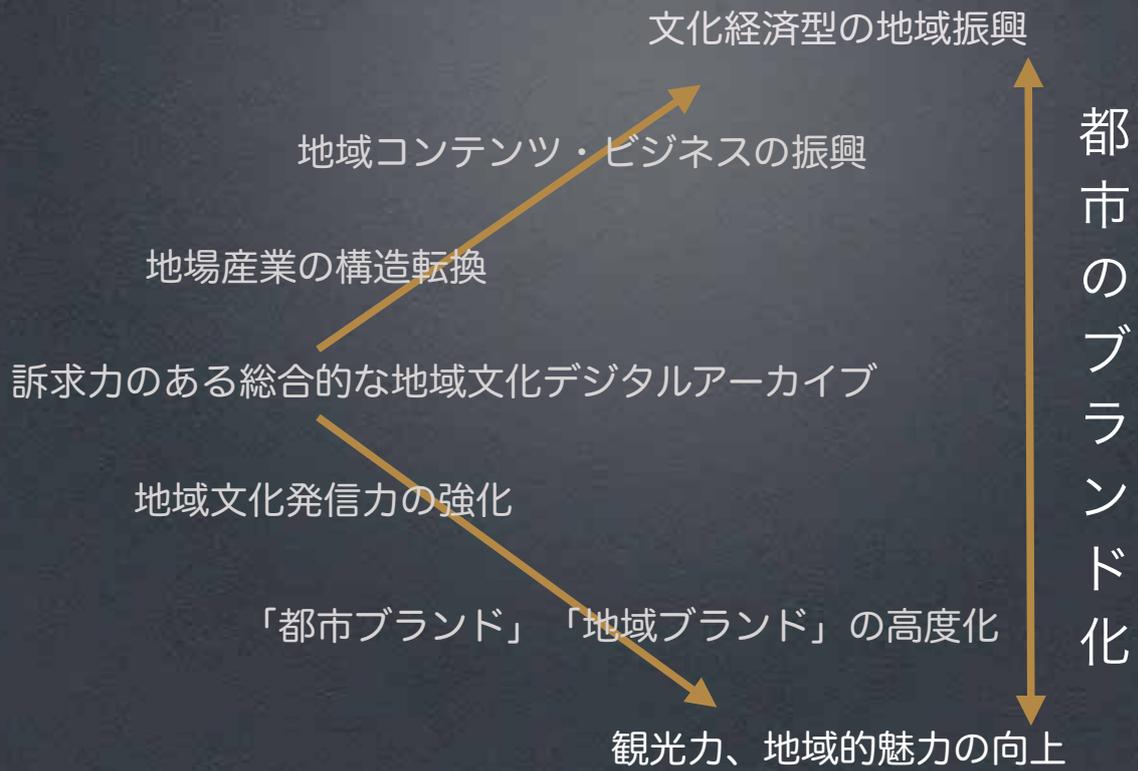


Wonder沖縄

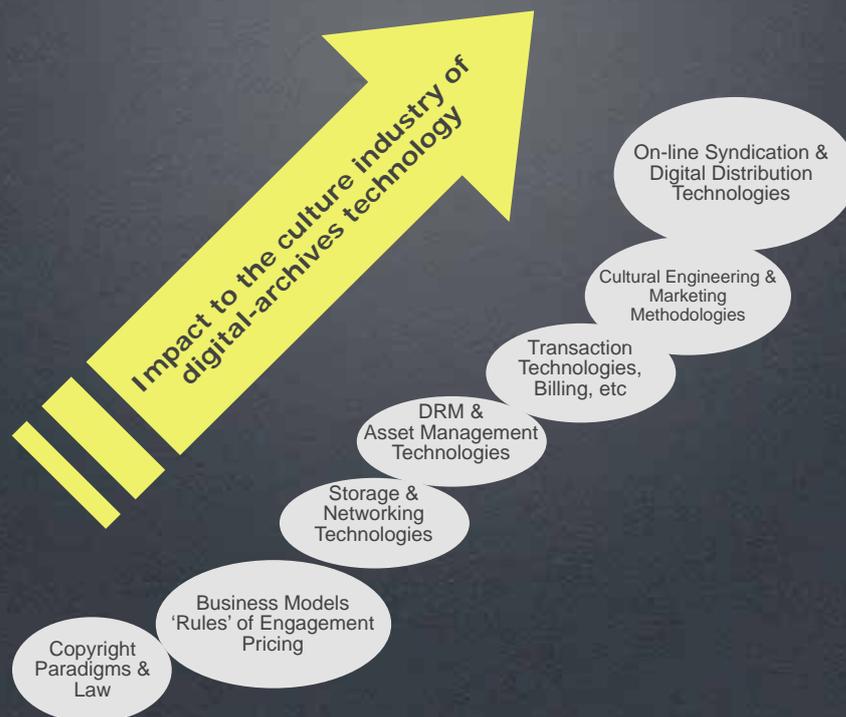
石川新情報書府



4 A 都市ブランディングモデルの構造

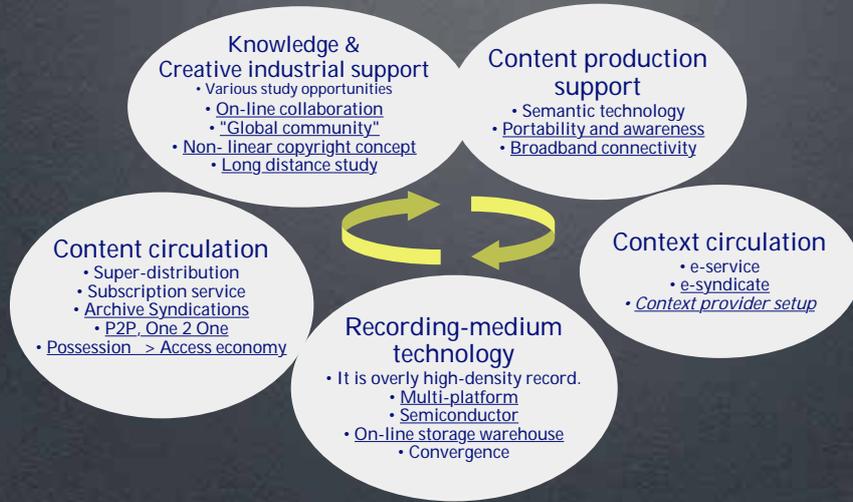


4 B 文化経済の射程（1）武邑モデル



4 C 文化経済の射程（2）武邑モデル

Influence Range of the Content Industry by Digital-Archives Technologies

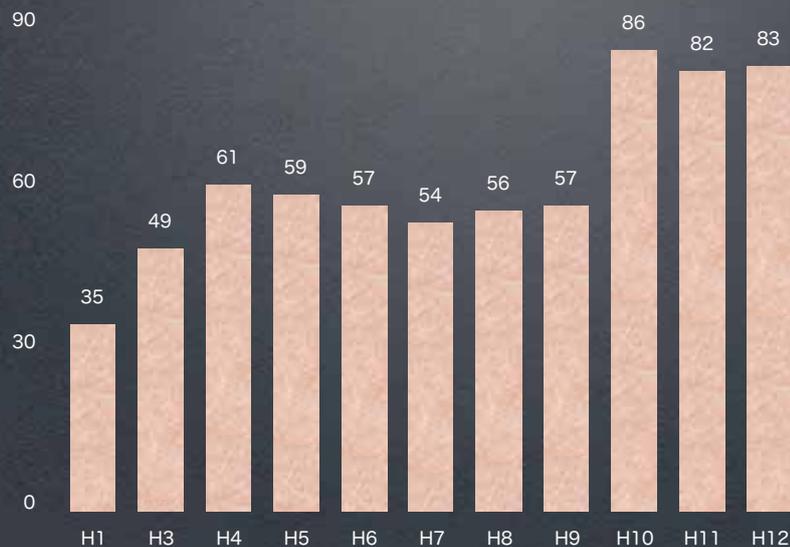


Digital archives affect the entire cooperation.

© MAC2004 武邑光裕

4 D 検証：石川新情報書府の経済効果（1）

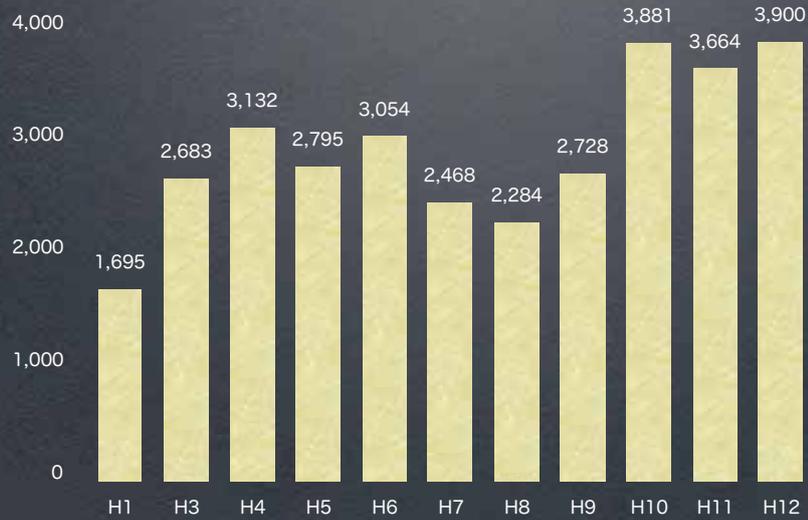
県民10万人あたりの事業者数
石川県は全国9位（1989年）から全国3位（2000年）へ



出所 石川県『県民経済計算年報』

4 E 検証：石川新情報書府の経済効果（2）

県民10万人あたりの被雇用者数
石川県は全国13位（1989年）から全国4位（2000年）へ



出所) 石川県『県民経済計算年報』

4 F 検証：石川新情報書府の経済効果（3）

県民10万人あたりの総生産高（単位100万円）
石川県は全国9位（1989年）から全国8位（2000年）へ



出所) 石川県『県民経済計算年報』

Braata



税込価格：¥1,470（本体：¥1,400）
 出版：宝島社
 サイズ：B6判 / 191p
 ISBN：4-7966-4247-1
 発行年月：2004.8



みななでゲーム心味の研究の基礎!

大学でゲーム心味の研究の基礎! 大学でゲーム心味の研究の基礎! 大学でゲーム心味の研究の基礎!



Braata

『日経ゼロワン』 2003年4月号

るレトロゲームだが、最近では学術の場でも取り上げられるようになってきた。「なぜアメリカ製ゲーム機ではなく日本の、京都のゲーム会社・任天堂の製品が主流となり得たのか。ファミコンの機軸としてのレベルの高さとともに、表現としてのドット絵など、すばらしい繊細な仕事ぶりが見受けられますよね。その機軸こそ、まさに京都が育んだ文化芸術の流れを汲んだ、工芸文化ではないかと観念するんですよ」

こんなユニークな意見を述べるのが、立命館大学で「ゲームアーカイブプロジェクト」を組織する堀井浩一教授だ。

テレビゲームの登場以前、多くのコンテンツメディアは誰にでも同一の内容を送る一方向メディアだった。ところがテレビゲームは、ユーザーがキャラを作ったり育てたりと、コンテンツを加工、創造することのできる画期的な双方向メディアとなったのだ。そして、同プロジェクトでは、コンテンツメディアの進化における双方向メディアの源流がファミコンにあると断定。その役割や影響などを研究している。

またファミコンは、その登場以前にあった様々な遊びのスタイルを吸収し、ファミ

コンというフィルタを通じて、新しい遊びの提案をしてきた。いわゆるパズルだったり、スポーツだったり、RPGだったり。そんなソフトの分類や位置付けなどにも取り組んでいる。

「この研究は後世の人にも役立つだろう。ゲームを100%再現できるエミュレーターを開発し、ファミコンの永久保存にも取り組んでいます」といい、今後はSEGAなどのゲームの保存にも取り組む予定だ。

レトロゲームを基えて愛好するのは、少しひねくれたゲームファンと思われがち。だが実際は、前も純粋にゲームを愛する人たちともいえるのだ。たまには彼らのように、シンプルだけど奥深い日本の文化「レトロゲーム」を楽しむのも悪くはない。



立命館大学の学術的プロジェクト「ファミコン」の活動の様子。世界唯一の任天堂公式ファミコンエミュレーター開発プロジェクトに参加する学生たち。研究を駆り立てゲームに没頭してしまっているところもあるとか