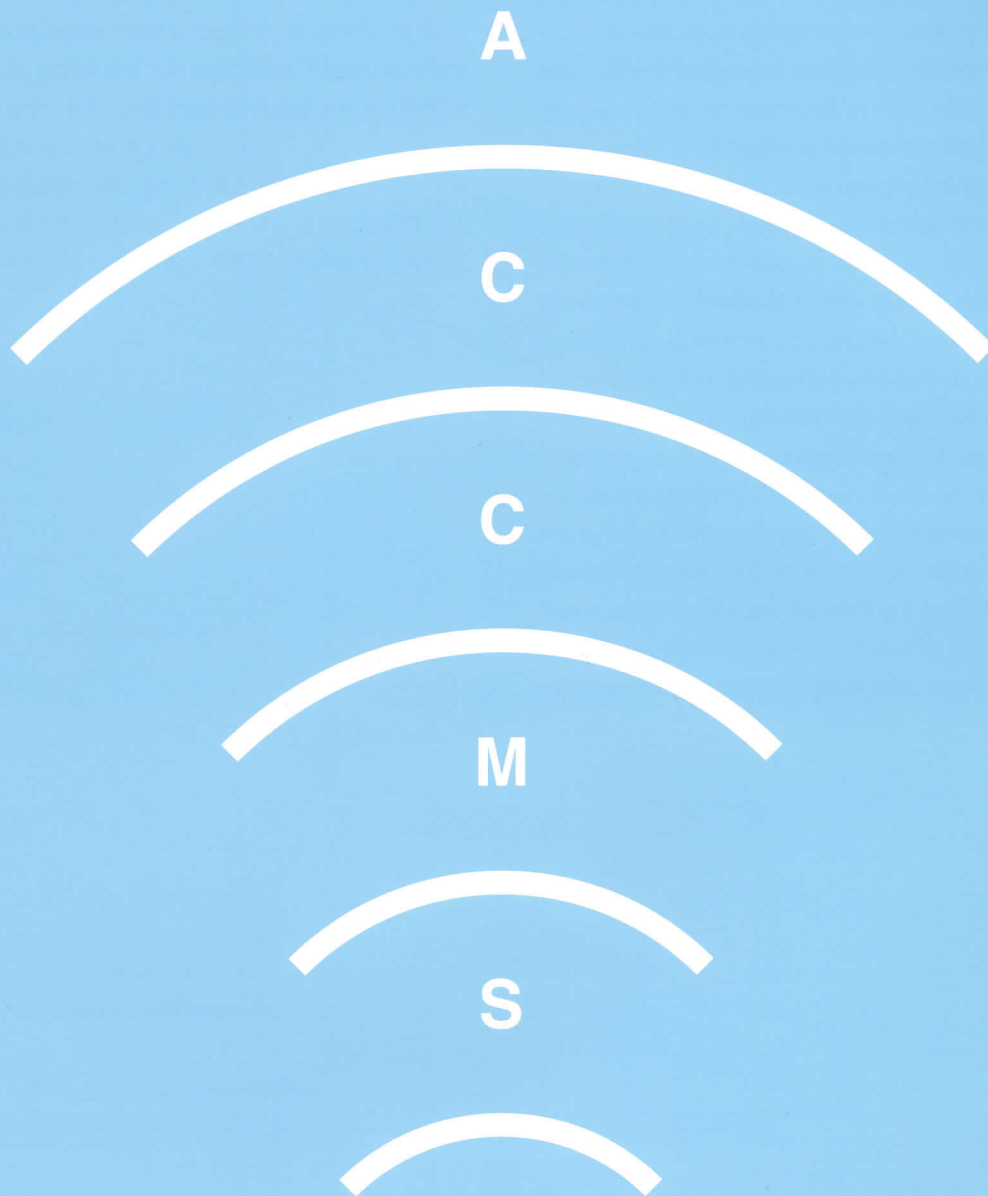


京都大学学術情報メディアセンター

Academic Center for Computing and Media Studies, Kyoto University



情報デザイン分野(情報環境機構連携)

Information Design Laboratory (Art & Technology Laboratory)(in accordance with IIMC)

カルチュラル・コンピューティング

土佐研究室(<http://www.tosa.media.kyoto-u.ac.jp/>)では、芸術とテクノロジーをつなぐ「カルチュラル・コンピューティング」を研究しています。世界はインターネットでつながりました。しかし地域や民族に根ざしていた文化が「フラット化」されてきています。私達は文化を脱ぎ捨てることはできない。いままでコンピュータで定量化できなかった感情・意識・物語・民族性といった人々に内属するものを扱い、精神に触れるインターフェース「カルチュラル・コンピューティング」が不可欠です。人間が歴史の中で行為や文法などの形で蓄えてきたものをモデル化した、インタラクティブ文化体験システムです。それを心で理解してグローバルコミュニケーションは深まるでしょう。

特に日本文化のコンピューティングに注目し、ほとんどコンピューティングの対象となつて来なかった(1)日本の移ろいやすい気象・自然風土「もののあわれ」などの無常思想や「わび、さび」などの美意識(2)日本文化とアジア文化の関係(3)神仏習合を根底とした文化構造(4)和歌、俳諧や能などの日本語独特の特性(5)日本的意匠(紋、織、色、型)を研究しています。

研究テーマ

- ・日本文化のコンピューティング
- ・インタラクティブ映画制作
- ・デジタルストーリーテリング研究
- ・フラジャイル・インターフェース
- ・コンピュータによる感情認識技術
- ・直感(連想)コミュニケーション

The Future of Art & Technology: Cultural Computing

Naoko Tosa lab (<http://www.tosa.media.kyoto-u.ac.jp/>) is carrying out technology studies to explore and expand human emotions, sensibility, and consciousness by making innovative use of artistic creativity. We develop interfaces for experiencing and expressing the "essence of culture" such as human feelings, ethnicity, and story. History has shown that human cultures have common and unique forms such as behavior and grammar. We suggest a computer model for that process and a method of interactive expression and experiencing cultural understanding using IT called "cultural computing". We particularly examine Japanese culture, although it is only a small subject of computing.

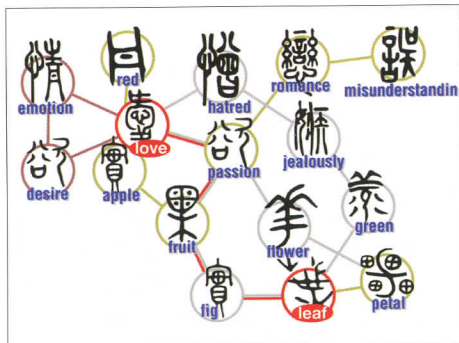
- 1) Japanese tastes for simple and quiet surroundings (*Wabi Sabi*)
- 2) Relations between Japanese and Asian cultures
- 3) Assuming the separation of Buddhism and Shintoism as a basis of Japanese cultural structure
- 4) Peculiar features of Japanese literature such as the 31-syllable poem, Haiku poem, and Noh play
- 5) Japanese designs (crests, textile, color, form, Noh play and Kabuki)

Research themes

- ・ Computing of Japanese Culture
- ・ Interactive Cinema
- ・ The Future of Narrative Project
- ・ Fragile Interface
- ・ Emotion Recognition with Communication
- ・ Inspirational Communication



Hitch Haiku Mobile Phone System (Haiku Generator)



i.plot (インスピレーションプロット)
表意文字である甲骨文字と表音文字のアルファベットの関係を連想的につなげ、東洋と西洋の文字文化を研究
This research treat character cultures of west and east.
I.plot can associatively connect between inscriptions on animal bones as ideograms and alphabet as phonograms.



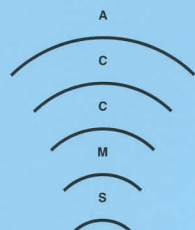
ZENetic Computer
(founded by France Telecom R&D / JST/ MIT)
An interface that evokes self-awakening through essential aspects of Zen Buddhist culture



京都大学学術情報メディアセンター
Academic Center for
Computing and Media Studies,
Kyoto University

総合研究5号館 Research Building #5
北館 North Building

南館 South Building



京都大学学術情報メディアセンター
Academic Center for Computing and Media Studies, Kyoto University

2014年4月1日発行
〒606-8501 京都市左京区吉田本町 TEL 075-753-7400 FAX 075-753-7450 (代表)
Yoshida-Honmachi, Sakyo-ku, Kyoto 606-8501, JAPAN FAX +81 75 753 7450
URL <http://www.media.kyoto-u.ac.jp/>
E-mail soumu@media.kyoto-u.ac.jp