

大学の知を生かした多角的な
市政研究事業
「文化を活かした京都の活性化
について」

研究代表者：土佐尚子（京都大学教授）

ユニット 1 代表者：河合江里子（京都大学教授）

ユニット 3 代表者：伊勢武史（京都大学准教授）

ユニット 4 代表者：吉岡洋（京都大学教授）

研究体制

- 研究代表者：土佐尚子
- ユニット 1：河合江里子
 - 観光と文化：文化・文化財で、インバウンド観光のブランドイメージ向上
- ユニット 2：土佐尚子
 - 産業と文化：iCultureコンセプトに基づく京都産業活性化
- ユニット 3：伊勢武史
 - 暮らしと文化：京都の風土・自然と文化のかかわりの多面的研究
- ユニット 4：吉岡洋
 - まちづくりと文化：iCultureコンセプトに基づくまちづくりの新たな展開

研究の進め方

- 京都の文化・芸術の活用に加え、新しい文化・芸術をいかにして生み出すかという考え方に基づいて研究を行った。
- ITを用いて文化・芸術の本質をモジュールとして取り出し、観光・産業・暮らし・まちづくりなどに活用する「iCulture」コンセプトに基づいて研究を進めた。
- プロジェクトメンバーは上記のiCultureコンセプトに共鳴する研究者であり、ユニット間の連携を密にして研究を行った。

研究成果：ユニット 1

- 国内外の主要な観光都市における観光政策の調査。
 - アムステルダム
 - シンガポール
 - バーゼル
 - 金沢
- アート・バーゼル（世界最大のアートフェア）の成功をベースとした観光政策の調査。
- 欧州観光都市における観光客排除の動きと持続可能な取り組みの調査。

研究成果：ユニット 2

- 企業を巻き込んだiCulture研究会の立ち上げと継続的開催。
- 京都に拠点を置く企業を中心とした企業ブランディング手法の調査。
- 日本文化のモジュール化の方法論に対する研究計画の立案。
- 文化・芸術を用いた企業の製品・サービスへの価値付加の実践。

研究成果：ユニット 3

- 庭園の重要な構成要素であるコケの分布を知ることにより、庭園文化の理解とその効用の解明を図る。
- 京都の庭園（無鄰菴）を対象としてコケの分布を知るために、コケの画像からコケの種類を認識する方法の開発をめざした。
- 大量のコケ画像データ（ビッグデータ）を用いて深層学習によりコケの種類を認識する手法を開発した。

研究成果：ユニット4

- 「まちづくり」にいかにしてアートが寄与できるかに関して、「地域アート」に着目して調査研究を行った。
- 芸術活動の新たな場としての「フリースペース」に着目し、フリースペースの実例を通してアートと地域社会の関係を調査した。
- フリースペース活動の盛んな京都の一地域（崇仁地域）において会議やワークショップなどを行ない、同地域のアート活動の活発化を図った。

ユニット間の連携

- iCultureというコンセプトをベースとしてそれに賛同する京都大学の研究者による研究体制を構築したため、ユニット間の連携がスムーズに行われる素地があった。
- 実際の研究の進め方においては、研究の広がり・多様性を確保するため、極力各ユニットは独立に研究を進めることとした。
- 同時に、大学内での日常のミーティング、中間報告会などを通して各ユニットにおける研究進捗状況に関する情報共有を図った。