

# アート & テクノロジー

—情報技術と芸術の融合—

□開催日：2008年11月23日（日曜日）

「カルチュラル・コンピューティング」

土佐尚子先生

■10:30-10:45

ご挨拶 皆川雅章(札幌学院大学社会情報学部長)

■10:45-12:15

土佐尚子先生(京都大学)

■13:45-15:15

中津良平先生(シンガポール国立大学)

■15:30-16:30

補足講演およびフリーディスカッション

■17:00-19:00

懇親会

□開催場所：札幌学院大学 社会連携センター3階  
地下鉄「大通」駅(1番出口)より  
徒歩にて1分

□問い合わせ先：札幌学院大学教務課大学院  
研究課  
011-386-8111 (内3412)

\*入場は無料です。ただしシンポジウム終了後の懇親会に参加希望の場合は、事前予約が必要です。

(11月20日まで。予算お一人2500円くらいを予定)

連絡は、高田 ([htakada@sgu.ac.jp](mailto:htakada@sgu.ac.jp)) までお願いします。

未来のコンピュータの不可欠なコミュニケーション能力である定量化できなかった個人の感情・意識・民族性・物語性といった人々に内属する文化の本質を表現し、心に触れるインターフェースを研究しています。文化には、固有のまたは共通の形式があります。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、ITを用いてインタラクティブな表現、文化理解体験をする方法、さらには、異文化から日本の文化の型を通して、新たなグローバルな文化を創る方法を、「カルチュラル・コンピューティング」と定義します。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ってきた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、「わび、さび」などの美意識 2、日本文化とアジア文化との関係性 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、能、歌舞伎)を研究しています。

[履歴]

東京大学大学院工学系研究科電子情報工学専攻にて博士号修得。感情・意識・無意識の情報を扱ったコミュニケーションをテーマにアート&テクノロジー領域を研究、インタラクティブアート制作を行う。「ニューロベイビー」「インタラクティブボム」「インタラクティブシアター」「無意識の流れ」また近年では、コンピュータによる山水禅「ZEN Computer」「i.plot」がある。1996年IEEEマルチメディア国際会議'96最優秀論文賞。1997年芸術と科学を融合した研究に贈られるロレアル賞大賞受賞。2000年、アルスエレクトロニカインタラクティブアート部門にて受賞。2004年ユネスコ主催デジタル文化遺産コンペで2位受賞ニューヨーク近代美術館、メトロポリタン美術館等の企画展に招待展示。ビデオアート作品はアメリカンフィルムアソシエーション、国立国際美術館、富山県立近代美術館、名古屋県立美術館等に所蔵。

「ロボットとエンタテインメント」

中津良平先生

エンタテインメントは人々の精神面を豊かにするものであるとの考えが受け入れつつある。現在ヒューマノイドロボット、ペットロボットなどがブームであるが、これらのロボットの当面の応用としては、エンタテインメントが最も適していると考えられる。一方、ロボットは種々の面でCGキャラクタと共通要素を持つが、身体性を有するという意味で、CGキャラクタになかった要素を持っている。ここでは、ロボットの持つ身体性を生かしたエンタテインメントのあり方を考えてみる。

[履歴]

昭和46年京都大学大学院修士課程修了、工博(京大)。平成3年NTT基礎研究所情報科学研究部長。平成6年ATR知能映像通信研究所代表取締役社長。平成14年4月関西学院大学理工学部教授。平成20年4月よりシンガポール国立大学教授、インタラクティブメディア研究所所長。昭53年度電子通信学会学術奨励賞、平成8年IEEE Multimedia Systems and Computing '96最優秀論文賞、平成9年ロレアル賞、平成11年映像情報メディア学会論文賞、平成11・12年テレコムシステム技術賞、平成11・12・13年日本パーソナルメディア学会論文賞、平成12年人工知能学会論文賞、平成13年文部科学大臣賞。EEEフェロー、電子情報通信学会フェロー。IFIP Technical Committee on Entertainment Computing Chair, ゲーム学会副会長、日本芸術科学会副会長。

