

平成29年

2/26日

メディア芸術

連携促進

事業

報告会

13時30分-17時00分 (開場13時) 京都国際マンガミュージアム 多目的映像ホール

参加無料 ※ミュージアムへの入館料は別途必要

主催:文化庁 運営:メディア芸術コンソーシアムJV事務局 (マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム/学校法人京都精華大学) 協力:京都国際マンガミュージアム お問い合わせ先:メディア芸術コンソーシアムJV事務局 (京都精華大学内) TEL:075-702-5180 FAX:075-702-5186

※会場では定員を設けているため、満席の場合ご入場いただけません。 ※ご来場には、京都国際マンガミュージアム入館料800円がかかります。

CONTENTS

● 連携共同事業 報告団体 ●

- 愛知県立芸術大学 日本アニメーター・演出協会 インフォコム株式会社 京都精華大学 立命館大学ゲーム研究センター

- 京都市立芸術大学 一橋大学 デジタルコミック協議会 森ビル株式会社 (五十音順)

● 研究プロジェクト 活動報告 ●

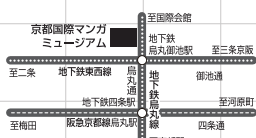
- マンガ研究マッピング アニメーション研究マッピング ゲーム研究マッピング

● メディア芸術連携促進事業とは ●

メディア芸術連携促進事業は、メディア芸術分野における、各分野・領域を横断した産・学・館(官)の連携・協力により新領域の創出や調査研究等を実施する事業です。本事業の目的は恒常的にメディア芸術分野の文化資源の運用と展開を図ることにあります。 報告会では、本事業の一環として実施した「連携共同事業」に採択された11事業の取り組みを報告するとともに、別途研究プロジェクトとして取り組んできた研究マッピング(マンガ領域・アニメーション領域・ゲーム領域)の活動報告を行います。 ※本事業が対象とする「メディア芸術」とは、デジタル技術を用いて作られたアート(インタラクティブアート、インスタレーション、映像等)アニメーション、マンガ、ゲームとしています。

ACCESS

京都国際マンガミュージアム KYOTO INTERNATIONAL MANGA MUSEUM http://kyotomm.jp @kyotomm 〒604-0846 京都市中京区烏丸通御池上ル(元龍池小学校) TEL:075-254-7414 (代) FAX:075-254-7424



- 京都市営地下鉄/烏丸線・東西線「烏丸御池」駅北改札口2番出口すぐ 烏丸御池交差点の北西角(ハローワーク前)から烏丸通を北へ50m 京都市バス/15、51、65系統「烏丸御池」停留所下車すぐ 京都市バス/61、62、63系統「烏丸御池」停留所下車すぐ ※駐車場はございませんので、徒歩または公共交通機関をご利用ください

※スケジュール・内容については変更の可能性があります。予めご了承下さい。

平成28年度 メディア芸術連携促進事業 「連携共同事業」
《事業一覧》



インフォコム株式会社

LOD技術を用いたマンガ目録や評価情報の高機能化(多言語化)に関する調査研究

・筑波大学、一般社団法人メタデータ基盤協議会との共同研究による高機能のマンガ目録やメタデータなどの活用

学校法人京都精華大学

関連施設の連携によるマンガ原画管理のための方法の確立と人材育成環境の整備

・京都国際マンガミュージアム・明治大学米沢嘉博記念図書館・北九州漫画ミュージアム・横浜市増田まんが美術館によるマンガ原画の収集・整理・保存・活用および人材育成

学校法人京都精華大学

施設連携によるマンガ雑誌・単行本の共同保管と人材育成環境の整備

・京都国際マンガミュージアム・北九州市漫画ミュージアム・熊本マンガミュージアムプロジェクトによるマンガ雑誌と単行本の保存・調査・協同利用館の開発および人材の育成

デジタルコミック協議会

第5回 マンガ翻訳コンテスト

・出版社(国内外)・大学や専門学校と連携した日本マンガの英語翻訳コンテストの開催と、海外におけるマンガ配信の現状とこれからのあり方に関するシンポジウムの開催

一般社団法人 日本アニメーター・演出協会

アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(ACTF)2017

・アニメーション制作従事者やメーカー、教育機関等と連携し、今後のアニメーションの創造性や制作手法はどうあるべきか考えるためにフォーラムを開催

一般社団法人 日本アニメーター・演出協会

手描きアニメーション原画および各種素材に関するアーカイブ手法確立のための調査研究

・アニメーションの制作過程で作られた各種映像素材について残存状況を調査し、将来の文化的活用につなげていくためのアーカイブの手法の確立

森ビル株式会社

アニメーションブートキャンプ2016

・日本のアニメーション業界と教育界とが連携し、新たな人材育成プログラムの方向性を見つけて出すことを目的とした日本を代表するアニメーション監督、アニメーターによるワークショップの開催(協力:東京藝術大学大学院映像研究科)

学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター

平成28年 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業

・国内外のゲーム所蔵館の連携によるアーカイブ機関運営のための活動を実施し、連絡協議会を開催(連携:ストロング遊戯博物館、国立国会図書館等)

国立大学法人一橋大学

ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業

・日本のゲーム産業とそのイノベーションがいかに生まれたのかを記録・研究し、オーラル・ヒストリーの収集によって基礎資料を作成(連携:立命館大学ゲーム研究センター)

愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学

日本のメディアアート文化史構築研究事業

・多岐にわたる専門領域を横断して研究・制作・発表が行われてきた日本のメディアアートを文化史として構築研究、ワークショップを開催(連携:株式会社セミトランスベアレント・デザイン、NTTインターコミュニケーションセンター)

公立大学法人 京都市立芸術大学

タイムベースト・メディアを用いた美術作品の修復・保存・記録のためのガイド作成

・映像やソフトウェアのような“時間”を構成要素としたテクノロジーを活用する美術作品の修復・保存の指針となるガイドの作成(連携:国立国際美術館、水戸芸術館、東京大学、ダムタイプオフィス、京都芸術センター)

平成28年度 メディア連携促進事業 「研究プロジェクト」

- マンガ研究マッピング
- アニメーション研究マッピング
- ゲーム研究マッピング

マンガ・アニメーション・ゲームの3領域の研究者名と研究内容を俯瞰してマッピングをするための調査を行い、3領域の動向(政策動向や業界の動向、研究や人材育成の動向)を把握するための情報収集と共有の方法や仕組みを検討していくプロジェクト

