

研究成果マッピング シンポジウム

この「研究マッピング」は、「文化庁メディア芸術連携促進事業」の一環として、平成27年度から令和元年度の5年間にわたって実施されたプロジェクトです。

そもそも「メディア芸術」とは、マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートの四分野から構成されていますが、近年、それぞれの研究活動が国内外で盛んになっています。

そこで、各分野の過去の研究成果や最近の動向に関する情報を収集・整理し、例えば、「大学でアニメやゲームの研究をしてみたい」と考えている初学者の方や、「マンガやメディアアートで地域振興ができないか」と悩んでいる関係者の方など、メディア芸術の領域に関心を持つ人たちに役立つ「研究を始めるための地図」を作ることになりました。そうした試みを「研究マッピング」と呼んでいます。

今回のシンポジウムでは、5年間の事業を総括すべく、その成果や今後の課題を協議します。

令和2年2月16日(日) 国立新美術館 3F 講堂

13時00分～16時00分(開場12時30分)

〒106-8558 東京都港区六本木7-22-2
東京メトロ千代田線「乃木坂駅」美術館直結6出口 徒歩約2分
都営大江戸線・東京メトロ日比谷線「六本木駅」7出口 徒歩約4分

13:00～13:10 冒頭挨拶

吉村 和真(京都精華大学 副学長・マンガ学部教授)

第1部 各分野事業発表

13:10 マンガ分野発表「マンガ研究の地図を描く——メディア芸術連携促進事業の5年間——」

石川 優(大阪市立大学大学院文学研究科 特任助教)

西原 麻里(愛知学泉大学家政学部 講師)

杉本パウエンス・ジュシカ(龍谷大学国際学部 国際文化学科 准教授)

13:30 アニメーション分野発表「"アニメーション研究"と"Animation Studies"を架橋する」

土居 伸彰(株式会社ニューディアー 代表)

新千歳空港国際アニメーション映画祭フェスティバル・ディレクター)

萱間 隆(専修大学大学院文学研究科)

13:50 ゲーム分野発表「学際研究としてのゲーム研究」

松永 伸司(立命館大学ゲーム研究センター 客員研究員)

井上 明人(立命館大学映像学部 講師)

14:10 メディアアート分野発表「メディアアートの研究対象とは？」

明貫 紘子(映像ワークショップ 代表)

関口 敦仁(愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン・工芸科 教授)

14:30～14:45 休憩

第2部 ディスカッション「メディア芸術のための『新しい地図』作りに向けて」

14:45 全体コメント

細井 浩一(立命館大学 映像学部教授 アート・リサーチセンター長)

小出 正志(東京造形大学 造形学部 教授・日本アニメーション学会 会長)

関口 敦仁(愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン・工芸科 教授)

15:00 ディスカッション

石川 優(大阪市立大学大学院文学研究科 特任助教)

土居 伸彰(株式会社ニューディアー 代表/新千歳空港国際アニメーション映画祭フェスティバル・ディレクター)

松永 伸司(立命館大学ゲーム研究センター 客員研究員)

明貫 紘子(映像ワークショップ 代表)

司会進行:吉村 和真(京都精華大学 副学長・マンガ学部教授)

16:00

