

# 平成 27 年度 メディア芸術連携促進事業 MANGA / ANIMATION / GAME / MEDIA ART 報告会

平成28年3月13日(日) 13時30分～16時45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場料は別途必要です。) 参加をご希望の方は、当日直接会場にお越しください。 —

## 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12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・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。

## 連携共同事業 報告団体

愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学

一般社団法人 アニメミライ

一般社団法人 日本アニメーター・演出協会

学校法人 京都精華大学

学校法人 東京工芸大学

学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター

公立大学法人 京都市立芸術大学

デジタルコミック協議会

日本アニメーション学会

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

ゲーム研究マッピング

① 事業名/事業概要につきましては、裏面を参照ください。

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。

## ACCESS

京都国際マンガミュージアム  
KYOTO INTERNATIONAL MANGA MUSEUM

<http://kyotomm.jp>

[@kyotomm](https://twitter.com/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 27 年度 メディア芸術連携促進事業 「連携共同事業」

## 《事業一覧》

### マンガ MANGA

#### 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の育成

・京都国際マンガミュージアム・横手市増田まんが美術館・明治大学米沢嘉博記念図書館によるマンガ原画の整理・管理およびその方法や問題点の共有

#### 学校法人京都精華大学

##### 施設連携によるマンガ雑誌・単行本の共同保管事業

・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・NPO法人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・単行本の協同整理・保管、活用方法の検討

#### デジタルコミック協議会

##### 第4回 Manga翻訳コンテスト

・出版社(国内外)・大学や専門学校等と連携し、日本マンガの英語翻訳コンテストを実施し、海外におけるマンガ配信やマンガの翻訳に関するシンポジウムを開催

#### 一般社団法人 アニメミライ

##### iOS教育アプリ「アニメミライプラス」拡張版の開発・制作および同アプリを用いた教育実践

・アニメーション教育アプリの開発、アプリを用いた教育実践(京都精華大学・デジタルハリウッド大学大学院等)とその成果の共有

#### 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)2016

・アニメーションのデジタル制作技術に関するフォーラム開催(2016年2月13日)と制作事業者間の情報共有

#### 日本アニメーション学会

##### アニメーション研究のマッピング・プロジェクト

・アニメーション関係者(研究者・ジャーナリスト・映画関係者)との連携による「アニメーション研究関連の論文および文献のデータベース」へのデータ追加、データベースの改良

#### 森ビル株式会社

##### アニメーションブートキャンプ2015

・日本を代表するアニメーター・アニメーション監督による、アニメーション教育の産学連携ワークショップ開催(協力:東京藝術大学大学院映像研究科・京都造形芸術大学)

#### 学校法人 東京工芸大学

##### アーケード・家庭用ゲームを対象とする事例研究を通じた保存・活用方法構築のための調査事業

・(株)コロボ・一般社団法人日本アミューズメントマシン協会・立命館大学との連携による、デジタルゲームの保存と活用に関する調査、保存体制の検討

#### 学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター

##### 平成27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総合所蔵目録の作成、連絡協議会の発足:主な連携先(明治大学・ストロング遊戯博物館・スタンフォード大学図書館・バズバ大学・イギリス国立ビデオゲームアーカイブ・ライブツィヒ大学)

#### 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／保存に関するモデル事業

・デジタル技術、ディスプレイ等を用いた作品の修復・保存、成果の共有と運用ガイドの公開に向けた調査研究:主な連携先(せんだいメディアテーク・ダムタイプオフィス・国立国際美術館・情報科学芸術大学院大学・NTT 東日本・多摩美術大学・京都精華大学)

#### 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のための基礎研究調査事業

・メディアアーティスト、研究者、セミトランススペアレント・デザインとの連携による、メディアアート関連資料の分析、調査対象の整理、キーパーソンへのインタビューによるメディアアート文化史の枠組み構築

### その他 (複合領域) OTHERS

#### 一般社団法人 日本アニメーター・演出協会

##### メディア芸術千夜一夜

・マンガ家、アニメーション監督、業界関係者、研究者等による、マンガ、アニメ、ゲーム領域の先達による講演会、作品上映会の開催

# 平成 27 年度 メディア芸術連携促進事業 「研究プロジェクト」



マンガ研究マッピング



ゲーム研究マッピング



・マンガおよびゲームの2領域の研究者名と研究内容を俯瞰するマッピングに関する調査を行い、2領域の動向(政策の動向、業界の動向、研究の動向、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