

平成29年度 MANGA ANIMATION GAME MEDIA ART

メディア芸術連携促進事業 報告会

平成30年

2月25日 日

13時30分ー
17時00分

[開場 13時] 参加無料

DNP五反田ビル 1Fホール



ACCESS

東京都品川区西五反田3-5-20

DNP五反田ビル1Fホール

JR山手線(西口)、都営浅草線(A2出口)、東急池上線

「五反田駅」徒歩6分

東急目黒線「不動前駅」徒歩7分

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館(官)民コンソーシアム/
一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構/大日本印刷株式会社)

お問い合わせ先:メディア芸術コンソーシアムJV事務局

TEL:075-212-0560

FAX:075-212-0560

※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ないこともございます。

連携共同事業 報告団体

- 学校法人 京都精華大学
- デジタルコミック協議会
- 学校法人 明治大学
- 特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構
- 一般社団法人 日本アニメーター・演出協会
- 森ビル株式会社
- 国立大学法人 一橋大学
- 学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター
- 国立大学法人東京芸術大学 東京藝術大学 (発表順)

研究プロジェクト 活動報告

- アニメ・特撮、マンガおよびゲーム等の
展示手法の開発
- ローコストな保管スキームの検討
- メディア芸術研究マッピング

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9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。

平成29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**
マンガ原画アーカイブのタイプ別モデル開発
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、北九州市漫画ミュージアムによるマンガ原画の整理・保存・利活用に関するモデル開発と、人材を育成する環境の整備
- **デジタルコミック協議会**
第6回 マンガ翻訳コンテスト
世界で唯一出版社が公認する日本マンガの英語翻訳コンテストの開催と、漫画翻訳の傾向、海外での出版動向、国内外での電子書籍事情などを共有するシンポジウムの開催
- **学校法人 明治大学**
国内外の機関連携によるマンガ雑誌・単行本等資料の連携型アーカイブの構築と人材育成環境の整備に向けた準備事業
マンガ雑誌と単行本の収集・保存・活用を実践し、その成果を検証し、作業手法の進化や開発を図る。(連携：熊本マンガミュージアムプロジェクト・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・北京大学漫画図書館閲覧室・サンパウロ教育関連施設)

アニメーション ANIMATION

- **特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構**
アニメ制作従事者に関する記録の調査及び活用のための準備作業
アニメのクレジットの重要性を検証、ならびにアニメ研究者・原口正宏氏が構築したクレジット・データベースに記録されたデータを汎用的に活用可能とする準備作業の実施
- **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) 2018
アニメーション制作に係わる現場事業者が、必要とするデジタル制作技術に関する情報提供の機会を創出することを目的としたフォーラムを開催
- **森ビル株式会社**
アニメーションブートキャンプ2017
日本のアニメーション業界と教育界とが連携し、これからの時代に即した人材の育成を目指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)

ゲーム GAME

- **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して生まれたか記録・研究するため、オーラル・ヒストリーの収集、公開を実施(連携：立命館大学ゲーム研究センター、筑波大学大学院システム情報工学研究科)
- **学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター**
平成29年度ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業
国内外のゲームの所蔵館の連携を図り、所蔵館を横断してゲームを長期的にアーカイブしていくための枠組みを多面的に構築(連携先：ライブツィヒ大学、ストロング遊戯博物館)

メディアアート MEDIA ART

- **国立大学法人東京芸術大学 東京芸術大学**
1970年大阪万国博覧会 参加企業・関係者・関係団体の資料の現状調査と資料目録の作成
メディア芸術の創造性と先進性という観点からの資料集成を実現するため、企業と個人に焦点を当てて所在調査し、メタデータ(目録)を作成(連携：株式会社寿限無・有限会社フルティガ)

その他 OTHERS

- **平成29年度 メディア芸術連携促進事業「研究プロジェクト」**
アニメ・特撮、マンガおよびゲーム等の展示手法の開発
アニメ、特撮、マンガ及びゲームに関する領域横断的な企画展について、メディアアートの手法を活用した展示手法を開発し、試行的な検討・設計等を行う。

ローコストな保管スキームの検討
高齢化したマンガ家の原稿、大量の資料は日本マンガ史にとっては貴重な史料であるが、様々な問題により散逸の危機にある。現在の日本にはそれら資料の取り扱いの制度がないため、この研究を通じて保管スキームの検討を行う。

メディア芸術研究マッピング
過年度の各種調査研究事業等を洗い出し、プロジェクトを総括する。4分野での合同会議を開催し、研究成果の公開方法や統合サイトの見せ方などの検討を行う。