

平成30年度メディア芸術連携促進事業 報告会

平成31年

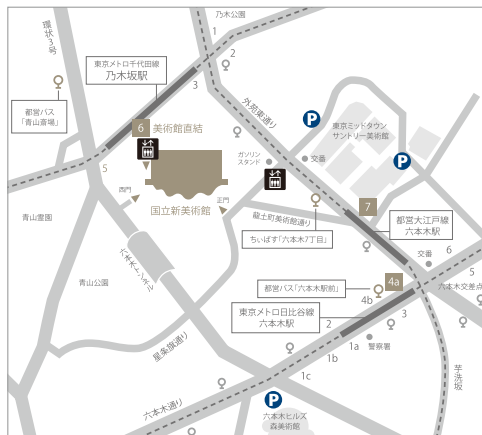
2月24日 日

13時30分—

16時30分

[開場13時] 参加無料

国立新美術館 3F 講堂



ACCESS

〒106-8558 東京都港区六本木7-22-2

国立新美術館 3F 講堂

- 東京メトロ千代田線「乃木坂駅」
青山霊園方面改札6出口（美術館直結）
- 都営大江戸線「六本木駅」7出口 徒歩約4分
- 東京メトロ日比谷線「六本木駅」4a出口 徒歩約5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
(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、
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)

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場合がございます。

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。

本報告会では、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8事業の取り組みの報告を行います。

※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・特撮、マンガ、ゲームとしています。

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
- 森ビル株式会社
- 特定非営利活動法人 映像産業振興機構
- 学校法人立命館 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
- 特定非営利活動法人 Community Design Council

(発表順)

研究プロジェクト 活動報告シンポジウム [前日開催]

平成31年2月23日(土)13時30分—17時00分 [開場13時]
国立新美術館3F 講堂 参加無料

本シンポジウムは事業で推進している
2つの研究プロジェクトの活動報告と
パネリストによる討論・提言を行います。



<シンポジウムテーマ>

アニメーター実態調査

アニメーション分野における制作環境の実態把握や課題解決、業界発展への基礎資料とするためアニメーター実態調査を実施しました。

調査研究のマッピング

これからメディア芸術各領域の研究を志す若き初学者にとっての道しるべとして、また研究者交流のきっかけとして、研究の現在を分かりやすく整理、可視化することを目指すプロジェクトです。

※詳しくは、メディア芸術カレントコンテンツをご参照ください。

平成30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**
マンガ原画に関するアーカイブ(収集、整理・保存・利活用)および拠点形成の推進
マンガ(原画)のアーカイブを実践し、施設や個人等の目的に応じたアーカイブモデルを開発、提案し、「マンガ原画アーカイブセンター(仮称)」の設置準備に着手する。
- **デジタルコミック協議会**
第7回 マンガ翻訳コンテスト
優れたマンガ翻訳家を発掘・育成すると同時に、海外で受け入れられる可能性を持つ未翻訳作品を海外の出版社やプラットフォーム等を通じて出版・配信することを目指す。また、今回は新たに、プロの翻訳家が課題作を翻訳してトーナメント形式で腕を競い合う新企画「Manga Translation Battle of Professionals」を開催する。
- **学校法人 明治大学**
国内外の機関連携によるマンガの史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
産・学・館・民・自治体の連携・協力により、マンガの史資料の収集・保存・活用を実践し、成果の検証により作業手法の進化や開発を図る。

アニメーション ANIMATION

- **森ビル株式会社**
アニメーションブートキャンプ2018
アニメーション産業界と教育界とが連携して、これからの時代に即した人材の育成についての課題を明らかにし、実践を通じてそれらを解決するという、人材育成プログラムの開発を目的とし、短期型と合宿型のワークショップを開催する。

ゲーム GAME

- **特定非営利活動法人 映像産業振興機構**
JAPAN STORY BANK 実証実験
ゲームクリエイター等が考案した優れたオリジナル企画・ストーリーを登録するためのシステム「JAPAN STORY BANK」を開発し、オンライン上で海外のゲーム会社等とマッチングできる仕組みを構築する。
- **学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター**
平成30年度 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業
国内外のゲーム所蔵館の連携のための多面的施策を通じて持続可能な保存環境の構築を目指しゲームに関わる著作権、展示手法、産学連携枠組の方法論の調査を行う。それらの成果を連携枠組の中で共有するための国際会議を開催する。

メディアアート MEDIA ART

- **愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学**
1985-2005年間の企業メセナによるメディアアート展示資料の調査研究事業
企業メセナによる1985～2005年間に発表されたメディアアート活動の調査を対象とし、そのうち現在ファクトデータが公開されていない企業3社によるメセナ活動に絞って資料調査とデータアーカイブを進め、その概要を明らかにする。
- **特定非営利活動法人 Community Design Council**
メディア芸術データベースのためのメディアアート分野作品調査と関連組織の連携構築へ向けた準備作業
メディアアート分野に関連する資料の調査や関係者へのヒアリングを行い、作品・催事に関するデータ、作品自体、二次資料等の状況について把握、今後の利活用を目指し連携構築の準備を行う。