

クロスメディア部会の活動と方向性

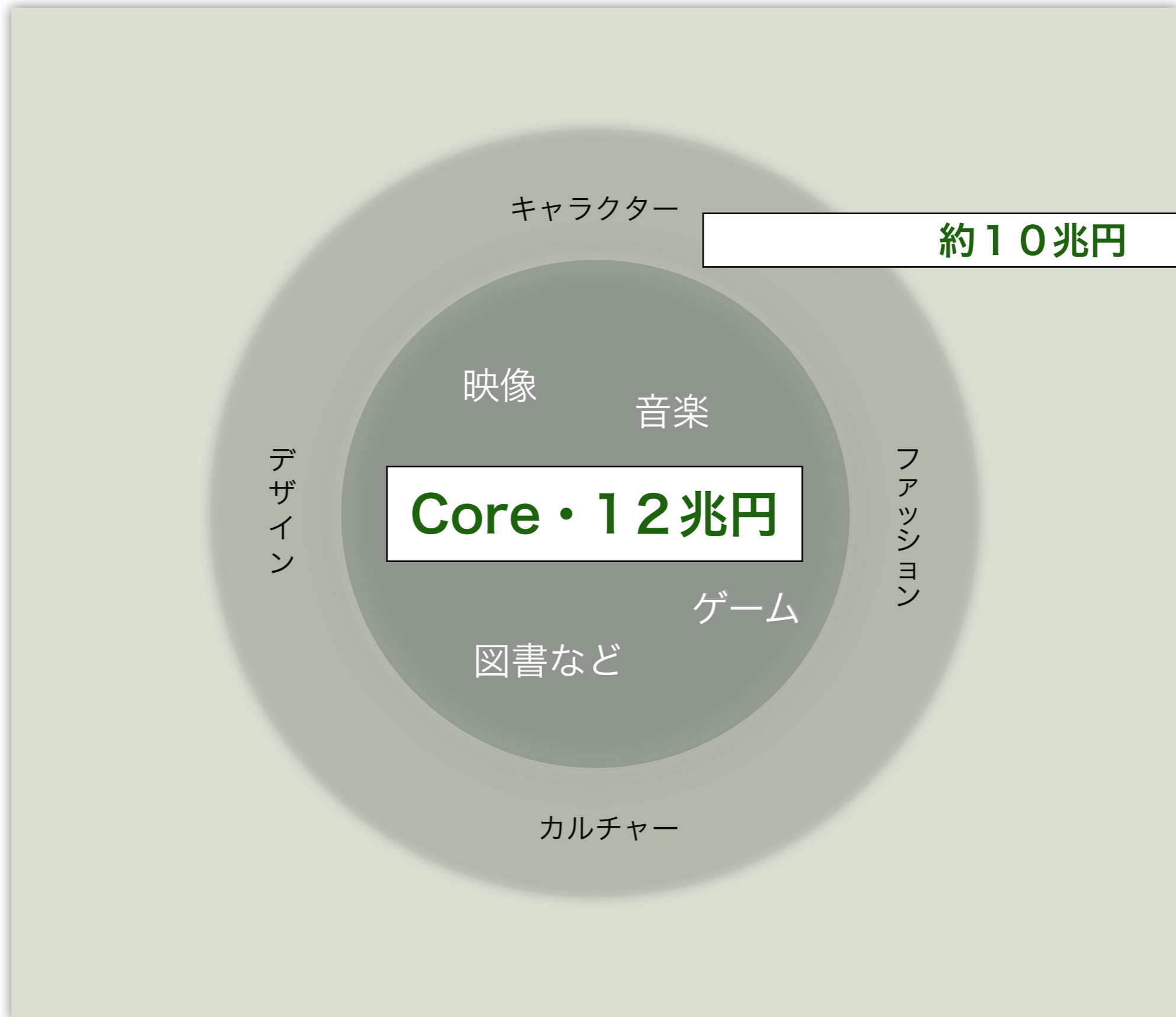
～コンテンツビジネスの新しいモデル創造のために～

クロスメディア部会の方角性

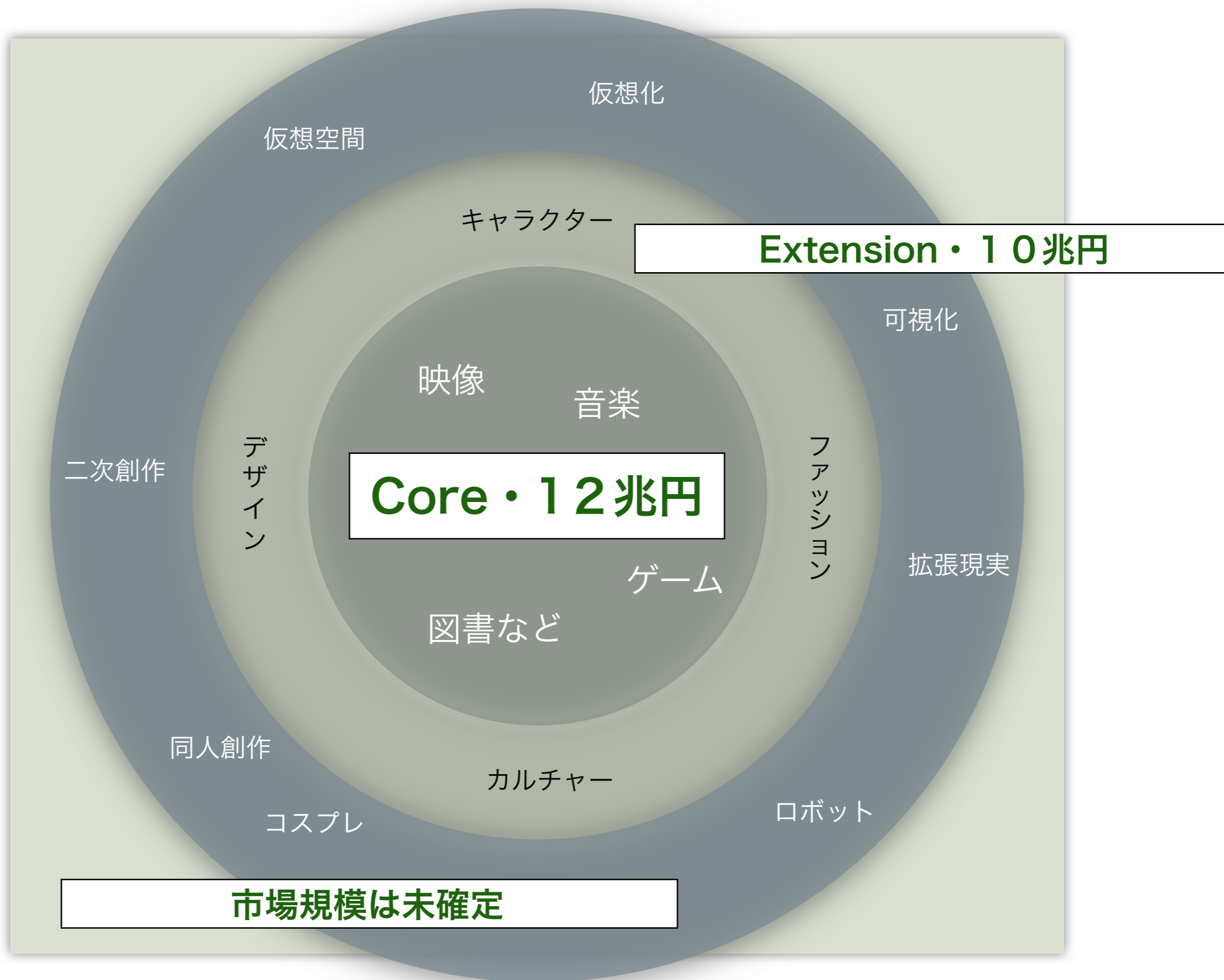
コンテンツ産業の構造 (中核: Core)



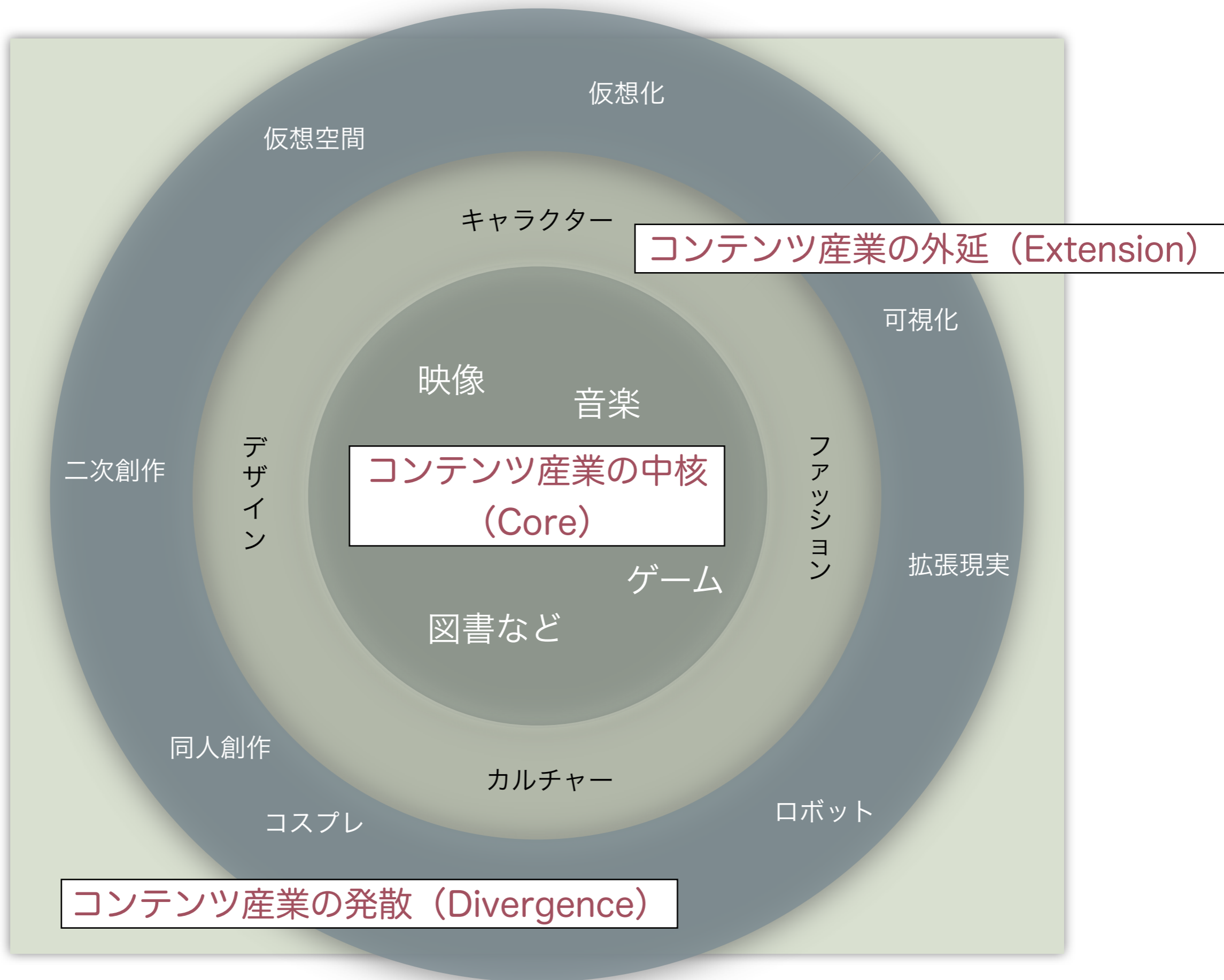
コンテンツ産業の構造 (外延: Extension)



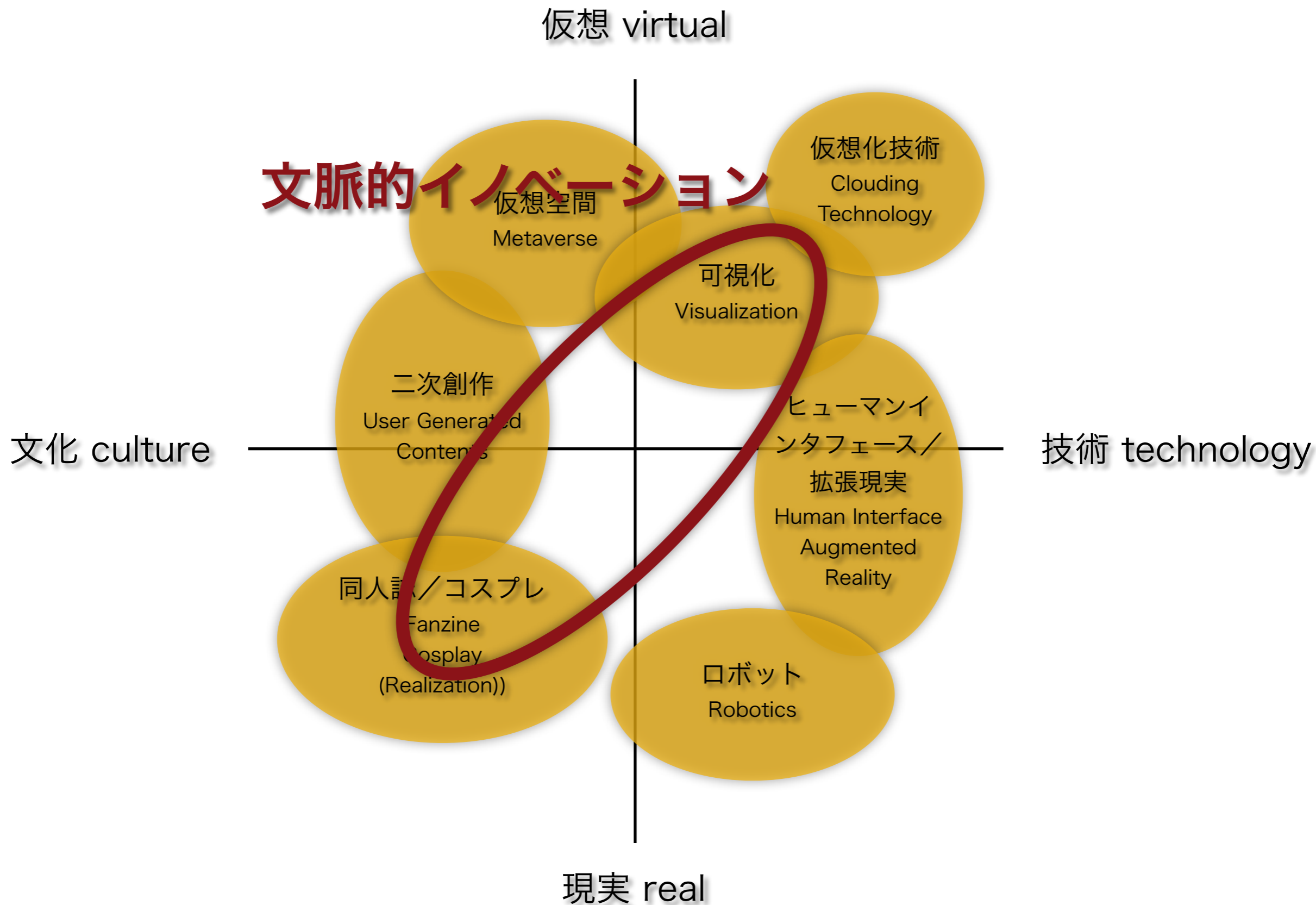
コンテンツ産業の構造 (発散: Divergence)



コンテンツ産業の構造 (全体)



発散するコンテンツビジネス領域



クロスメディア

=

~~ワンソース・マルチユース
多メディア・多ウィンドウ戦略~~

=

映画やゲーム、マンガ、アニメなど様々なメディアで「可視化」される仮想空間上のコンテンツを「現実化」したい、というユーザーのニーズに応えるために、ICTを活用した新しいビジネスモデルを構築する。

実証的な取り組み事例

リアライゼーションによるコンテンツ消費と地域資源の活性化

地域リソース＝太秦、映画、時代劇

太秦戦国祭り 2007～



リアライゼーションによるコンテンツ消費と地域資源の活性化

地域リソース＝西陣、和物、京都

京都発「和ロリータ」ブランド構想 2010～



お茶会 in KYOTO 2010

秋の京都、
100年の歴史を誇る洋館にて
ロリータ服愛好家さん同志で
おしゃべりしませんか？



あなたにとっての
KYOTO をロリータ服で
表現してみませんか？

京都をテーマとした
ロリータ服
—京ロリー
コンテスト



「京都をテーマとしたロリータ服コンテスト」

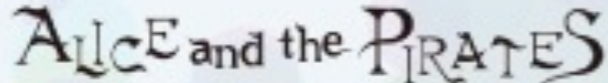




「和ロリータ」「京都ロリータ」のイメージ

和服ブランド「二条丸八」さんとのブレスト



協力

 株式会社 クボリキレース	 株式会社 小西リボン	 株式会社 二条丸八
京都装粧品裁縫雑貨協同組合		
ホビックス株式会社	有職菓子御調進所 老松	嵯峨野学藝倶楽部

選考会（お茶会形式）開催日時

日時

2011年6月4日（土） 予定

14:00～ 選考会兼お茶会

京都『老松』特製ロリータお菓子をご用意しております。

16:00～ 審査員との交流会

17:00 終了

場所

京都リサーチパーク町家スタジオ

〒602-8233 京都市上京区葎屋町通中立売上る福大明神町 128

・ JR 京都駅から 市バス（9系統・快速9系統・50系統）

堀川中立売 下車 徒歩1分

・ 地下鉄烏丸線今出川から徒歩20分

<http://www.krp-machiya.co.jp/index.html>

備考

当日 USTREAM・Twitter で配信予定。

USTREAM <http://www.ustream.tv/channel/kyololi-contest>

Twitter KSF project



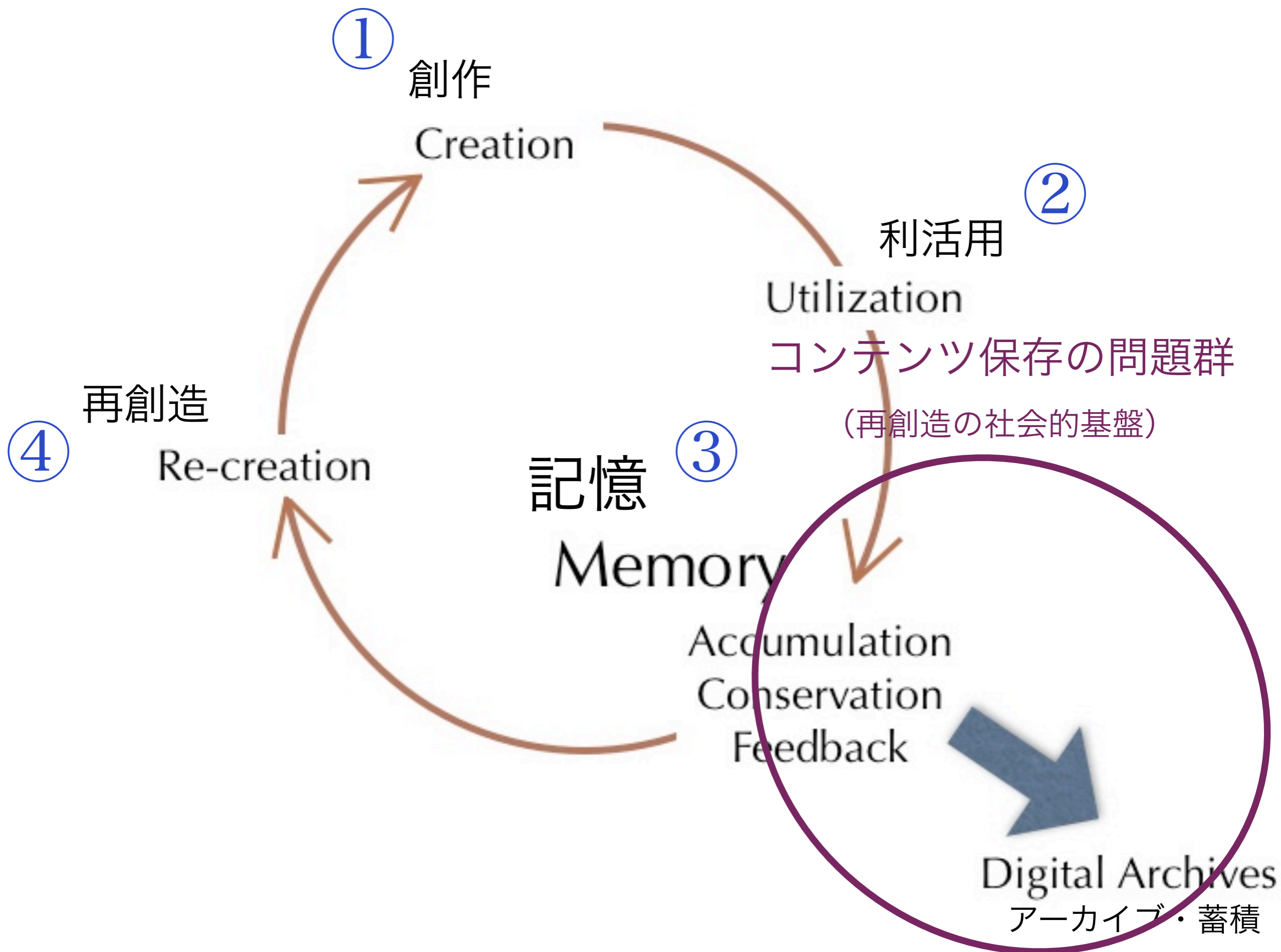
今後の展開について

コンテンツ×リアルクローズのケースを
ICTの活用も含めてさらに展開してビジ
ネスモデル化

コンテンツ×リアルクローズ、以外の領
域、分野にビジネスモデルを拡大



シーズとなるコンテンツを保存活用する
ための新しいデジタルアーカイブの
構築と実証実験



メディア芸術の振興

(前年度予算額 671百万円)
平成22年度予算額 1,515百万円

メディア芸術は広く国民に親しまれ、新たな芸術の創造や我が国の芸術全体の活性化を促すとともに、海外から高く評価され、我が国への理解や関心を高めている。
また、メディア芸術は、我が国の文化振興はもとより、コンテンツ産業、観光、国際文化交流にも資するもの。

メディア芸術の一層の振興のため、「ソフト支援」と「ヒューマン支援」を充実

ソフト支援 (発信、展示、情報収集、創作活動の促進等) 1,207百万円 (671百万円)

文化庁メディア芸術祭【373百万円X335百万円】
・メディア芸術の総合的祭典として、優れた作品の顕彰、入賞作品の展示等を実施。
・地方展の**拡充**(1地域→2地域)、国内巡回展(**新規**:5地域)の実施

メディア芸術プラザ【45百万円X45百万円】
・メディア芸術祭関連情報や入賞作品、最新情報をウェブ上で提供。

メディア芸術海外展【128百万円X129百万円】
・文化庁メディア芸術祭海外展の実施。(1地域)
・優秀作品を海外メディア関連芸術祭に出品。

**アニメーション映画の製作支援
【162百万円X162百万円】**
・アニメーション映画製作費の一部を補助。

**世界メディア芸術コンベンション
【34百万円X新規】**
・世界のメディア芸術祭関係者等によるコンベンションを開催。

メディア芸術部門会議【20百万円X新規】
・各分野ごとのクリエイターが連携・協力を推進する会議を開催。

**メディア芸術デジタルアーカイブ
【228百万円X新規】**
・メディア芸術祭受賞作品や、散逸・劣化の危険性が高い作品などのデジタルアーカイブ化を実施。

**メディア芸術情報拠点・コンソーシアム
構築事業【217百万円X新規】**
・メディア芸術に関する情報収集・発信や関連の文化施設、大学等の連携・協力の拠点機能を果たす情報拠点・コンソーシアムを構築。

ヒューマン支援 (人材育成) 308百万円 (新規)

メディア芸術クリエイター育成支援事業【67百万円X新規】
・若手クリエイター等が行う創作活動、国内各地の施設が行うワークショップ・公開講座・調査研究等に関する事業を支援。

若手アニメーター等人材育成事業【215百万円X新規】
・制作スタッフに若手人材を起用し、制作段階でオン・ザ・ジョブ・トレーニング(OJT)を組み込んだ実際のアニメーション制作現場における人材育成を実施。

海外メディア芸術クリエイター招へい事業【26百万円X新規】
・海外の優秀な若手クリエイターを招へいし、研修・研究の機会を提供。

平成23年5月18日

国立国会図書館と文化庁との協定について

～我が国の貴重な資料の次世代への確実な継承～

本日、国立国会図書館と文化庁は、我が国の貴重な資料の次世代への確実な継承に関して協定を結びましたので、お知らせいたします。

(同時発表：国立国会図書館)

1. 概要

国立国会図書館と文化庁は、我が国の貴重な資料の次世代への確実な継承を目指し、歴史的・文化的価値のある作品や資料等について、その所在情報の把握や目録の作成、収集・保存、活用等について、一層緊密な連携・協力を行っていくことにしました。(詳細は別紙をご参照ください。)

2. 目的・意義

歴史的・文化的価値のある作品や資料等は、我が国の歴史や文化等の正しい理解のために欠くことのできない貴重なものであり、将来の創造活動の基礎をなすものです。また、ひとたび消失すると再び入手することは不可能です。

このため、国立国会図書館と文化庁は、歴史的・文化的価値のある作品や資料等の適切な収集・保存及び活用等について、一層緊密な連携・協力を行っていきます。

3. 当面の具体的な連携・協力分野

- ① テレビ・ラジオ番組の脚本・台本
- ② 音楽関係資料（過去に我が国で出版された楽譜等）
- ③ マンガ、アニメーション、ゲーム等

国会図書館がアニメやゲームなどの収集・保存に本腰。文化庁と共同で

編集部：touge

東京新聞が2011年5月4日の朝刊で伝えたところによれば、国会図書館と文化庁が共同で、マンガやアニメ、ゲームなど、メディア作品の収集・保存を積極的に行っていくことが明らかになった。

対象となるコンテンツは、

1. マンガ・アニメ・ゲームなどのメディア芸術作品
2. テレビ・ラジオ番組の脚本や台本
3. 現代音楽などの楽譜

の三分野で、国会図書館と文化庁が協定を結び、これらの作品の散逸に歯止めをかける狙いだ。

マンガやアニメ、ゲームについては、国会図書館ではこれまでも作品の収集を行っていたが、今回は近年これらの文化の再評価を進める文化庁と協定を結んだことで、より**本腰を入れた取り組み**が期待できる。また自治体や民間で先行する一部事業との連携も視野に入れているとのこと。

マンガやアニメ、ゲームなどを保存していく施策については、2009年に文化庁の主導によって設立が検討された「国立メディア芸術総合センター」があったものの、「国営漫画喫茶」と揶揄されるなど、数々の批判を受け頓挫。今回の国会図書館との協定は、それに変わる取り組みであるという。

またゲーム分野については、京都府や立命館大学が中心となって現在進めている「ゲームアーカイブ・プロジェクト」が先行しており（[関連記事](#)）、今後の連携なども期待できそうだ。



RCGS
立命館大学ゲーム研究センター
Ritsumeikan Center for Game Studies

R
RITSUMEIKAN

 ARTRESEARCHCENTER

細井 浩一 Koichi Hosoi

立命館大学 Ritsumeikan University

映像学部／大学院映像研究科 College and Graduate School of Image Arts and Sciences

アトリサーチセンター Art Research Center

ゲーム研究センター Center for Game Studies

hosoik@im.ritsume.ac.jp

<http://www.hosoik.net/>