

# UZUMASA Media-Park共創拡大

これまでの取組

- クリエイター集積** ⇒ 映画監督デビュー10名、ゲーム企業:15社→60社超、アニメスタジオ:1社→7社
  - ・時代劇映画制作ラボ(2010年～:250名参加)、立命館大学スタジオやVRスクール「VRIA」等の誘致
  - ・インディーゲーム・イベント「BitSummit」開催(2013～:800チーム出場、5万人来場、320万人視聴)
  - ・アニメ人材合同育成事業「アニメーターズキャンプ」(2020年～:原画・動画マンガアニメ全行程を経験)
- クロスメディア推進** ⇒ 共創プロジェクトの創出
  - ・バーチャルプロダクション「まるデジ」(映画×ロボット)
  - ・Youtube発映画(映画クリエイター×投資家)
  - ・メタバースによる商品販売(ゲーム企業×清水焼)



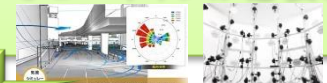
強み・弱み

●**日本・京都の強み:独自技術等の「創造性」**  
黒澤等の時代劇映画がジョージ・ルーカス、コッポラ、スピルバーグなどハリウッド映画監督に、任天堂が世界のゲームクリエイターに、京アニが世界のアニメファンに、影響を与え続けている。



●**日本・京都の弱み:「最新テクノロジー」の活用**

- ・アニメ3DCG技術や漫画ネット対応等で後塵を拝す
- ・4K/8K時代における時代劇映画の衣装対応が課題
- ・メタバース、NFT、Web3.0等の新技術の台頭
- ・映画でゲームエンジン、アニメでモーキャップが必要となるなど新技術習得が課題



推進事業

**(1)創造性の伝承「アーカイブ分析研究」**  
蓄積される「創造性の知恵(技術・ノウハウ等)」を、次代のコンテンツづくりに活かすための調査研究・アーカイブ化を行う。

- ・時代劇映画の無形文化財登録(文博等)
- ・マンガ原画アーカイブ誘致(精華大等)
- ・ゲーム研究(立命館大、英国サイエンスミュージアム)

**(2)イノベーション(融合)の促進「最新技術実習・実証」**  
「創造性の知恵」と「最新テクノロジー」の融合により、次代のコンテンツづくりを推進する。

- ・メタバース・WEB3.0(「別世界」による新しい社会参画)
- ・バーチャルプロダクション用3D背景アセットのNFT化
- ・マンガ家育成ノウハウを活かしたゲームクリエイター育成(集英社・講談社・小学館)

撮影所、周辺メディア関連企業等の再整備計画に合わせ、**コンテンツ関連技術のアーカイブ機能、インキュベーション機能を有する拠点形成**を目指して、コンテンツ産業関係者や学生が分野を超えて互いに学び合う「**新共学方式**」の人事育成体制を構築し、創造性、最新技術の習得から次世代技術開発を促進する。



京都文化博物館、京丹波町ロケ地、ロボットセンター等の実証施設も活用