

Politique Culturelle

Le 25, mai,
2022



Industries culturelles et créatives japonaises (en création artistique, promotion locale, retombées économiques)

Gisèle, Sabrina, Pascale

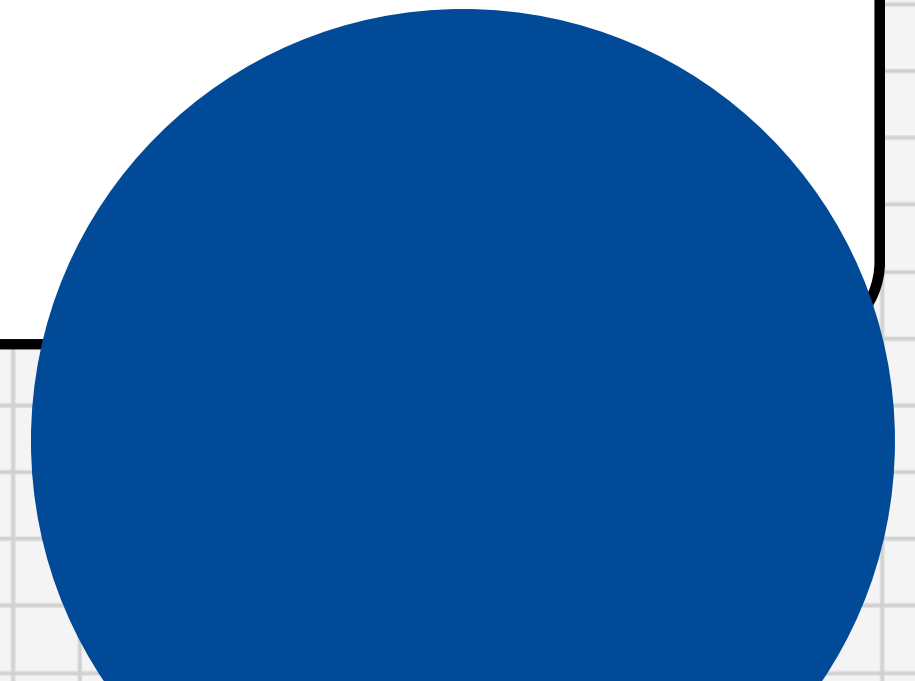


Table 目錄

▶ (Québec) Expérimentation,
recherche et développement

▶ (japon) la création artistique
藝術創作

▶ (japon) l'animation locale
地方推廣

▶ (japon) les bénéfices économiques
經濟效益

▶ la conclusion
結論

THEME1

EXPÉRIMENTATION, RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

Appuyer des projets innovants, le développement de nouveaux modèles d'affaires ainsi que les échanges d'expertise et les collaborations avec le milieu universitaire et celui des affaires.

En cours

36 – Développer des expérimentations numériques en lien avec les expositions, les collections, les publics et les compétences numériques

Organisme : Musée de la civilisation

Catégories : 2014-2015, 2015-2016, 2016-2017, 2017-2018, 2018-2019, 2019-2020, En cours, Musée de la civilisation, Muséologie, Expérimentation, recherche et développement

Objectifs

- Expérimenter les technologies numériques soutenant la création et l'innovation.
- Établir un rapport entre le Musée de la civilisation, les créateurs et les publics pour mobiliser les citoyens et les inciter à contribuer au renouvellement de l'exposition de référence sur le Québec.
- Implanter et animer le MLab Créaform, un laboratoire d'innovation et de création numérique.

les exemples en création artistique de Québec

Exemple 1 Regards sur les collections

<https://youtu.be/hIeT01qoqjo>

- contribuer à la diffusion des dites collections, dont la numérisation est elle aussi soutenue dans le contexte du Plan culturel numérique du Québec



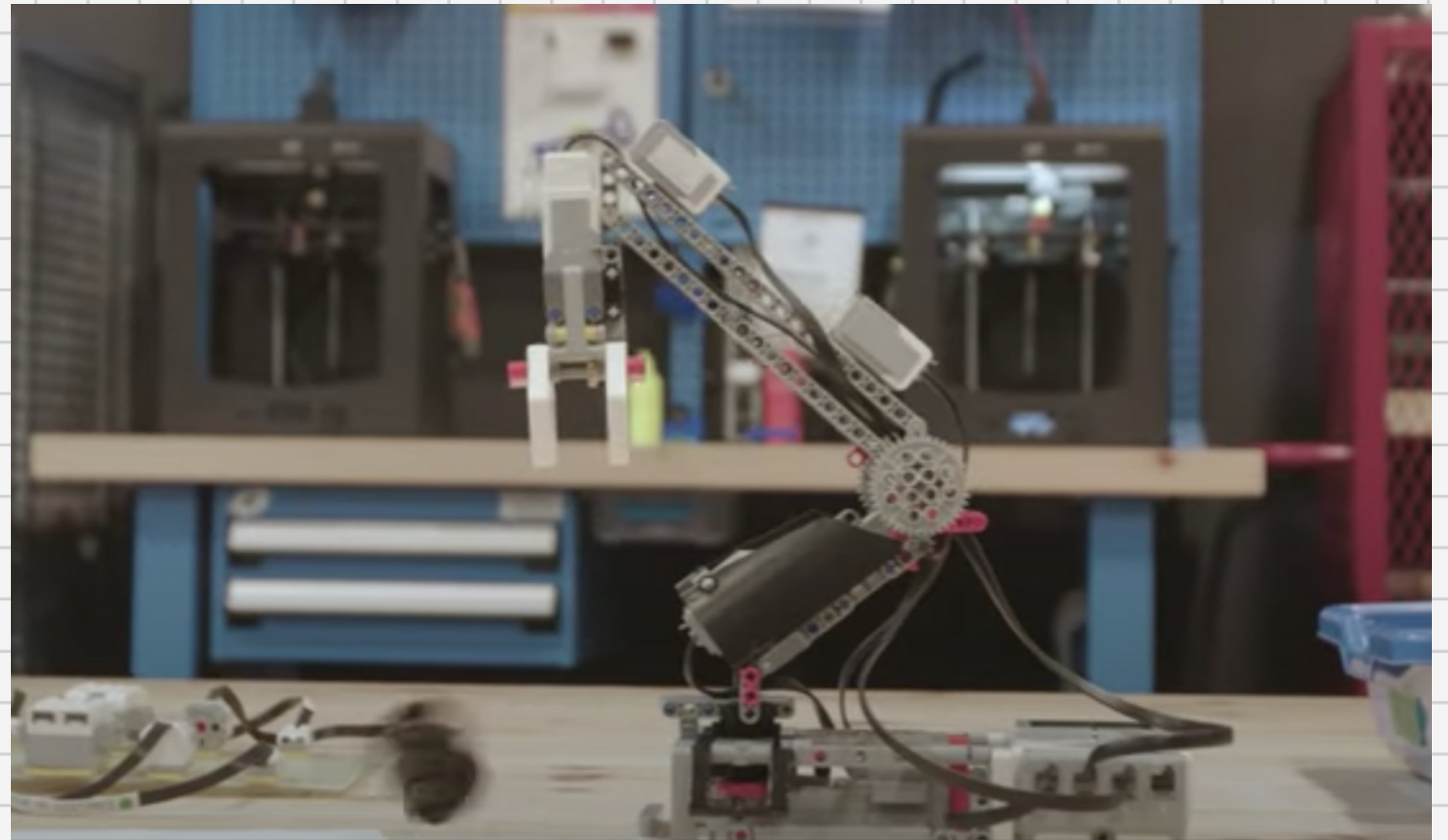
Exemple 2 Le MLab Creaform

<https://mlab.mcq.org/>

- un espace dédié à la création et à l'expérimentation numérique où les visiteurs sont appelés à s'appropriier les technologies en s'inspirant des expositions, des collections et des thèmes du Musée

**UN LABORATOIRE
DE CRÉATION ET
D'EXPÉRIMENTATION
NUMÉRIQUE**

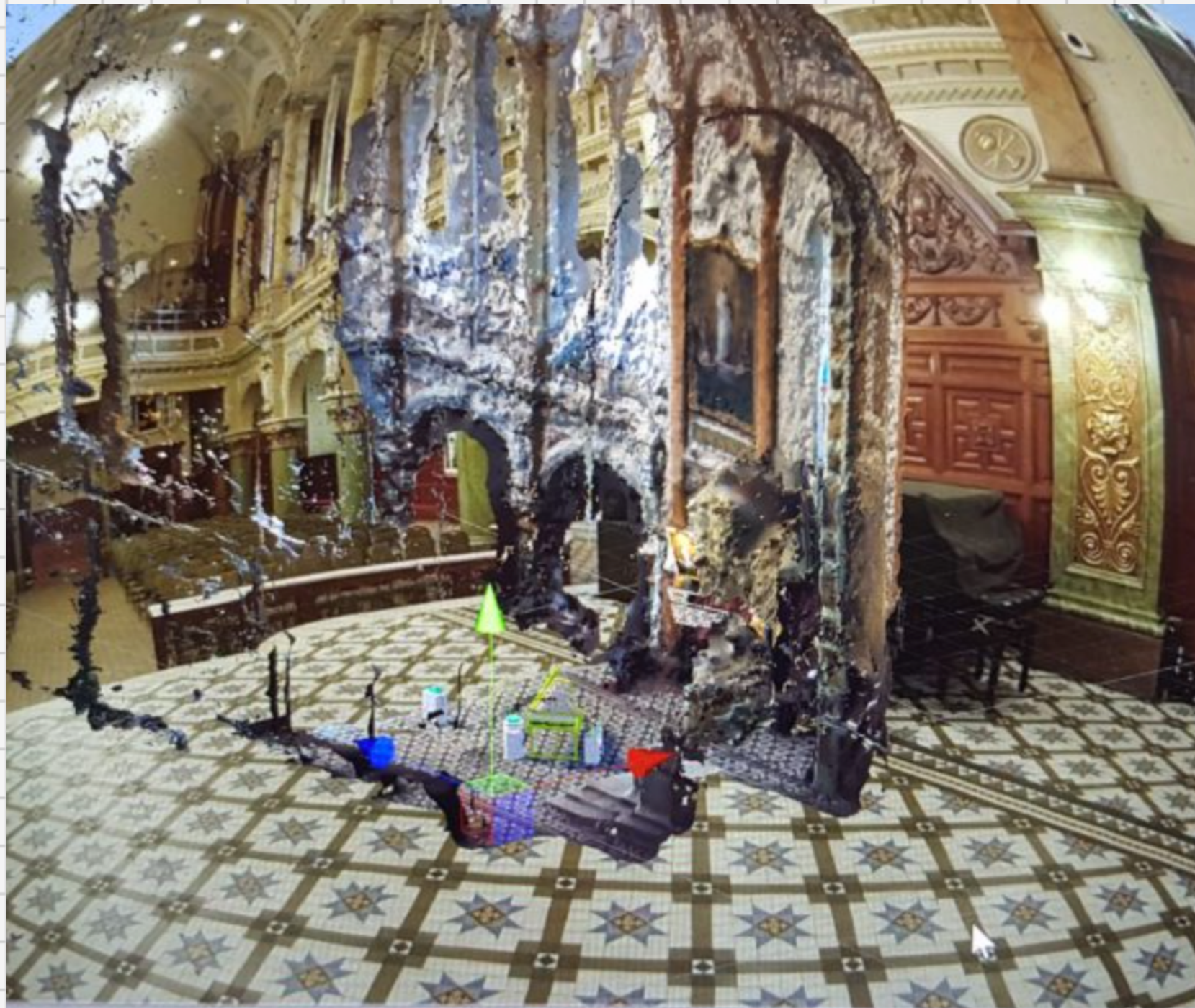
Une aventure personnelle et collective
où nous imaginons ensemble le futur
du Musée



les projets de MLab

« Projet MATRIX »

<https://mlab.mcq.org/projets/matrix/>



LE PROTOTYPAGE D'UN ENVIRONNEMENT
3D

AVEC L'INTÉGRATION D'OBJETS,
D'IMAGES, DE TEXTES ET D'AUDIOS,

AFIN DE **CRÉER UNE VISITE VIRTUELLE
INTERACTIVE ET INFORMATIVE.**

Organisme : Culture pour tous

En cours

37 – Accueillir au sein du Lab culturel des projets numériques innovants qui favorisent l'accès et la participation à la culture

Organisme : Culture pour tous

Catégories : 2014-2015, 2015-2016, 2016-2017, 2017-2018, 2018-2019, 2019-2020, Culture pour tous, En cours, Expérimentation, recherche et développement, Tous les secteurs

Objectifs

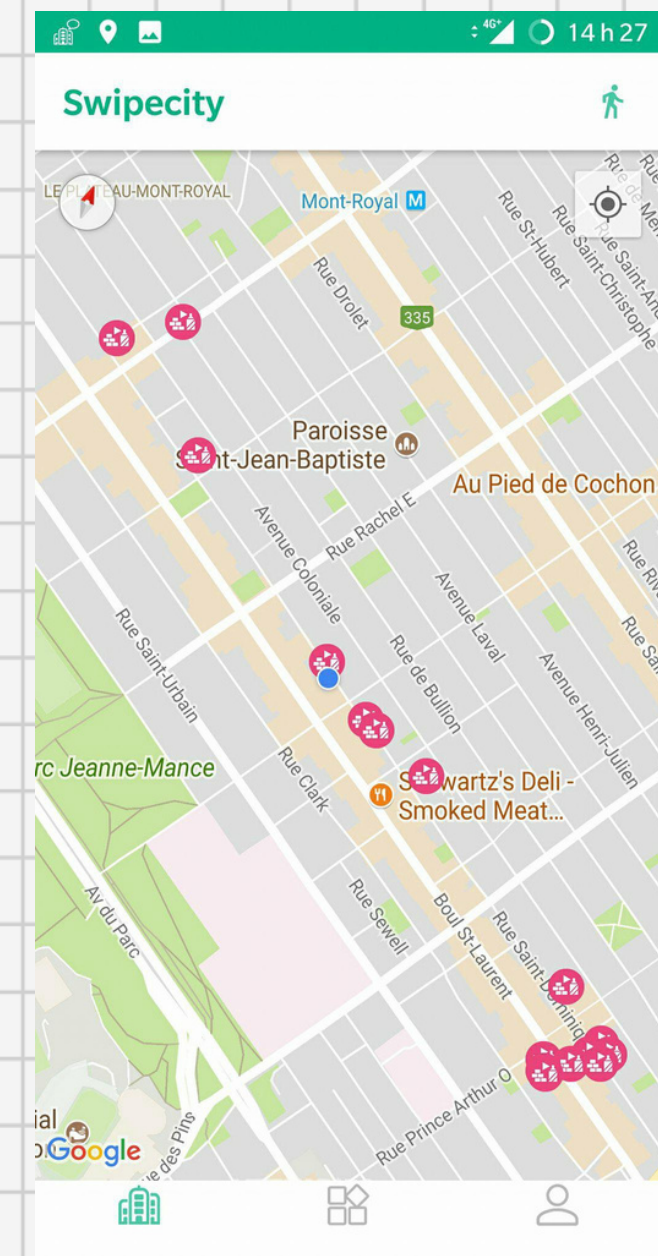
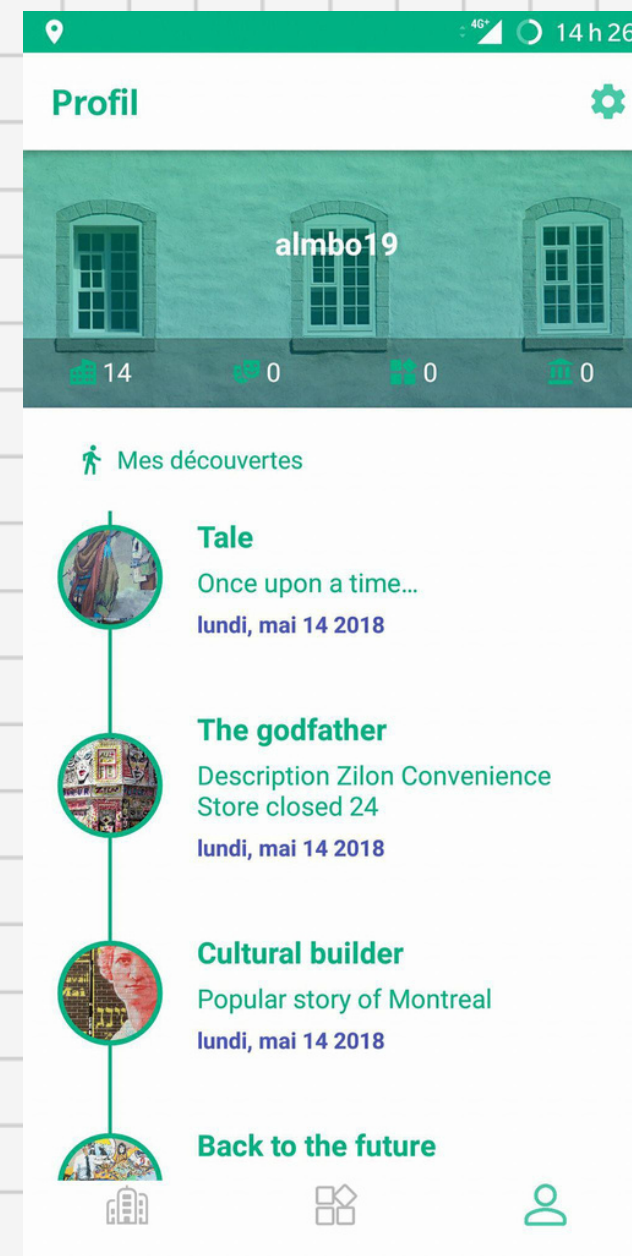
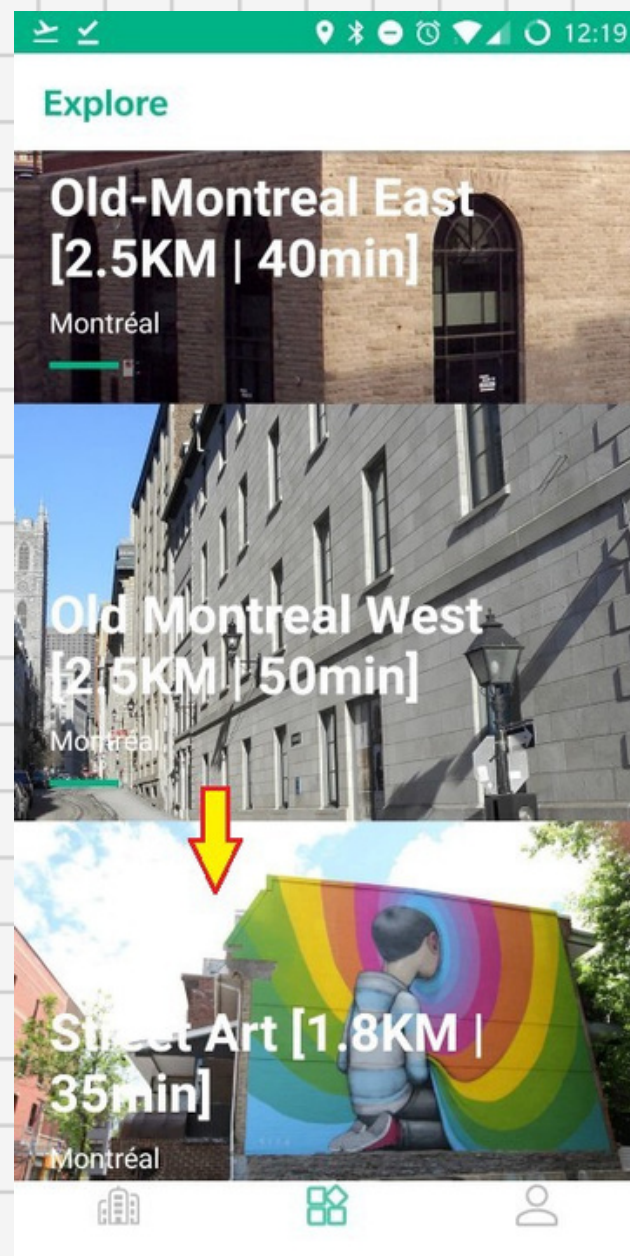
- Favoriser la mise en valeur des contenus culturels numériques québécois.
- Soutenir des approches culturelles innovatrices ou structurantes qui tiennent compte de la réceptivité du projet auprès de l'auditoire (c'est-à-dire l'accès ou la participation du public).
- Acquérir et partager des apprentissages sur la façon de soutenir les nouveaux processus de réalisation de projets culturels adaptés au numérique.

Les exemples numériques en promotion locale de Québec

Exemple 1 SWIPECITY

Conception d'une application mobile permettant la découverte de trésors culturels dans la ville de Québec (monuments historiques et patrimoniaux, œuvres d'art public, etc.).

https://medium.com/@info_63386/street-art-de-montréal-le-circuit-interactif-avec-swipecity-868b3b974c72



Exemple 2 Time code (OUTILS INTERACTIFS POUR INSTITUTIONS CULTURELLES)

mise en place de plusieurs outils interactifs (plateforme CRM, application Musée Mobile) pour aider les institutions culturelles à promouvoir leurs contenus.

Time code est une agence digitale de design et de marketing expérientiel.



<https://timecodelab.com>

les projets de Time code



UTILISER LA RÉALITÉ AUGMENTÉE AFIN DE FAIRE VIVRE UNE VÉRITABLE EXPÉRIENCE ROUTIÈRE

UNE ESCAPADE VIRTUELLE SUR **LES ROUTES ENNEIGÉES DU CANADA**

L'EXPERIENCE REALITE VIRTUELLE

Les projets de Time code



DÉVALER DES PISTES ENNEIGÉES EN
PLEIN **CENTRE-VILLE DE TORONTO**

Exemple 3 MUSÉOLAB (la musée pop)

Espace d'expérimentation, de cocréation et d'innovation destiné à la population locale et au réseau muséal régional, et favorisant la participation, la consultation et la définition des attentes, à la muséologie et la culture en général.

Activités / famille / En mode virtuel

Calendrier d'activités

— En mode virtuel

Fêtes d'enfants

Bienvenue aux familles!

Planifiez
votre visite
au Musée



AUJOURD'HUI
ouvert de 10h à 17h

— TARIFS

En mode virtuel

Le Musée POP vous offre une programmation virtuelle qui saura plaire à toute la famille!

- Visite virtuelle de l'Exposition Attache ta tuque! Une virée décoiffante dans la culture québécoise
- POP-Quiz sur la culture québécoise
- POP-Quiz sur les objets de la collection
- Jeu d'évasion en ligne dans le décor de la Vieille prison (\$)
- Musée à colorier
- Les cadeaux de Noël de Papi et Mamie!
- Expositions virtuelles
- Le début d'un temps nouveau: La Révolution tranquille
- Vivre en prison: le système carcéral canadien
- Artefacts en 3D

<https://museepop.ca>

En mode virtuel >>explorer la culture québécoise sur en ligne

l'Exposition Attache ta tuque! Une virée décoiffante dans la culture québécoise



En mode virtuel >> Expositions virtuelles

The screenshot displays a virtual museum interface with a dark background and a top navigation bar. The navigation bar includes the logo for 'Musée québécois de culture populaire' and two website addresses: 'museevirtuel.ca' and 'virtualmuseum.ca'. Two exhibition cards are visible:

- Top Card:** Titled 'Le début d'un temps nouveau' (The beginning of a new era) with the subtitle 'La Révolution tranquille au Québec'. It features a portrait of a man in a suit on the left and a group of men in suits on the right.
- Bottom Card:** Titled 'The Beginning of a New Era' with the subtitle 'Quiet Revolution in Quebec'. It features a man at a desk on the left and a fist holding a torch on the right, with the text 'MAINTENANT OU JAMAIS!' (Now or never!) and 'MAÎTRES CHEZ NOUS' (Masters in our house).



Les politiques culturelles numériques en Japon



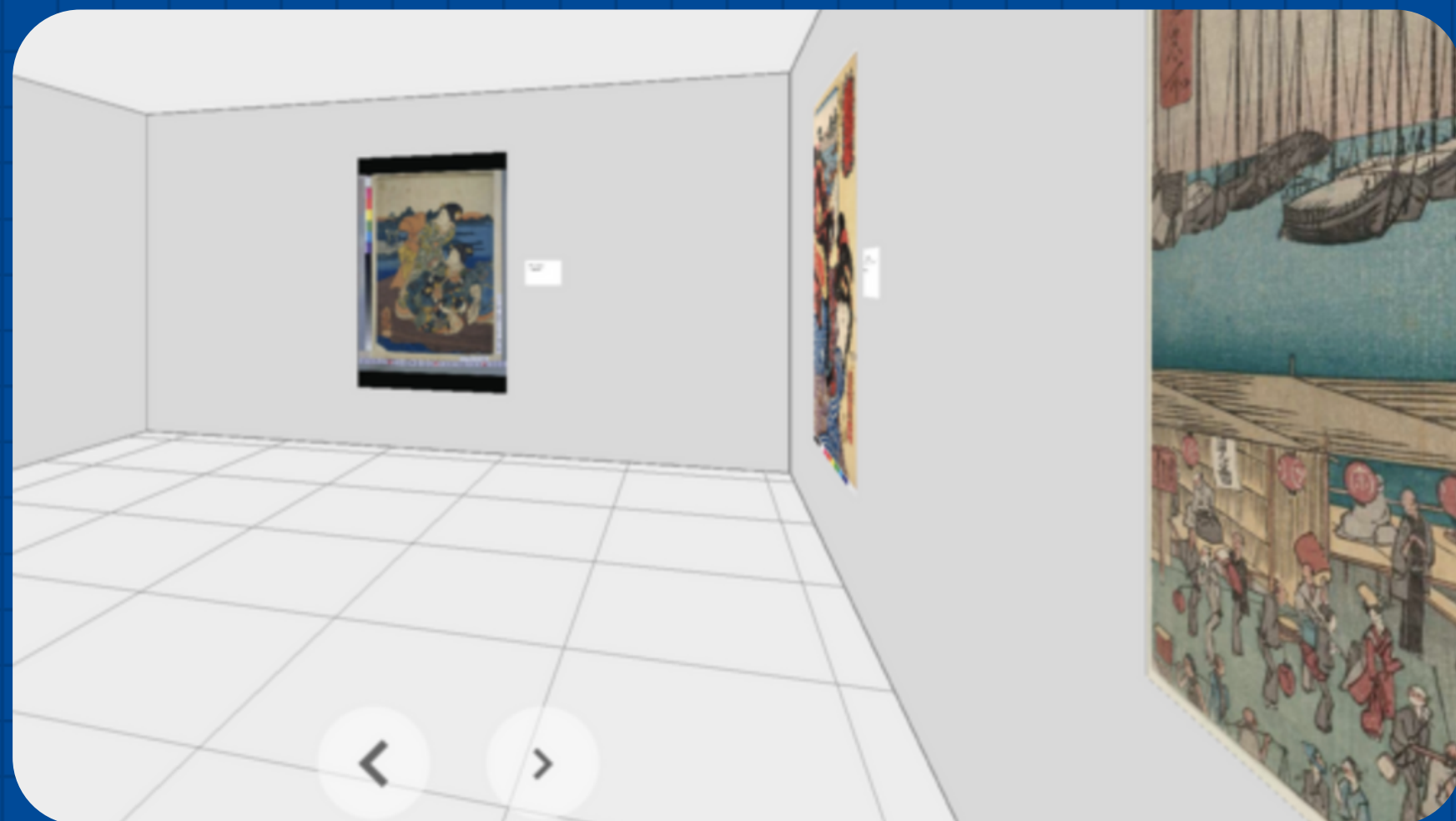
La pandémie de Covid-19,
le temps de montrer le soft
power. — art et numérique

疫情之下所展現的軟實力 — 藝術與數位化



Les arts numériques du Japon

Search

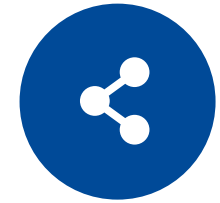


galerie virtuelle



NFT

Cultural Japan

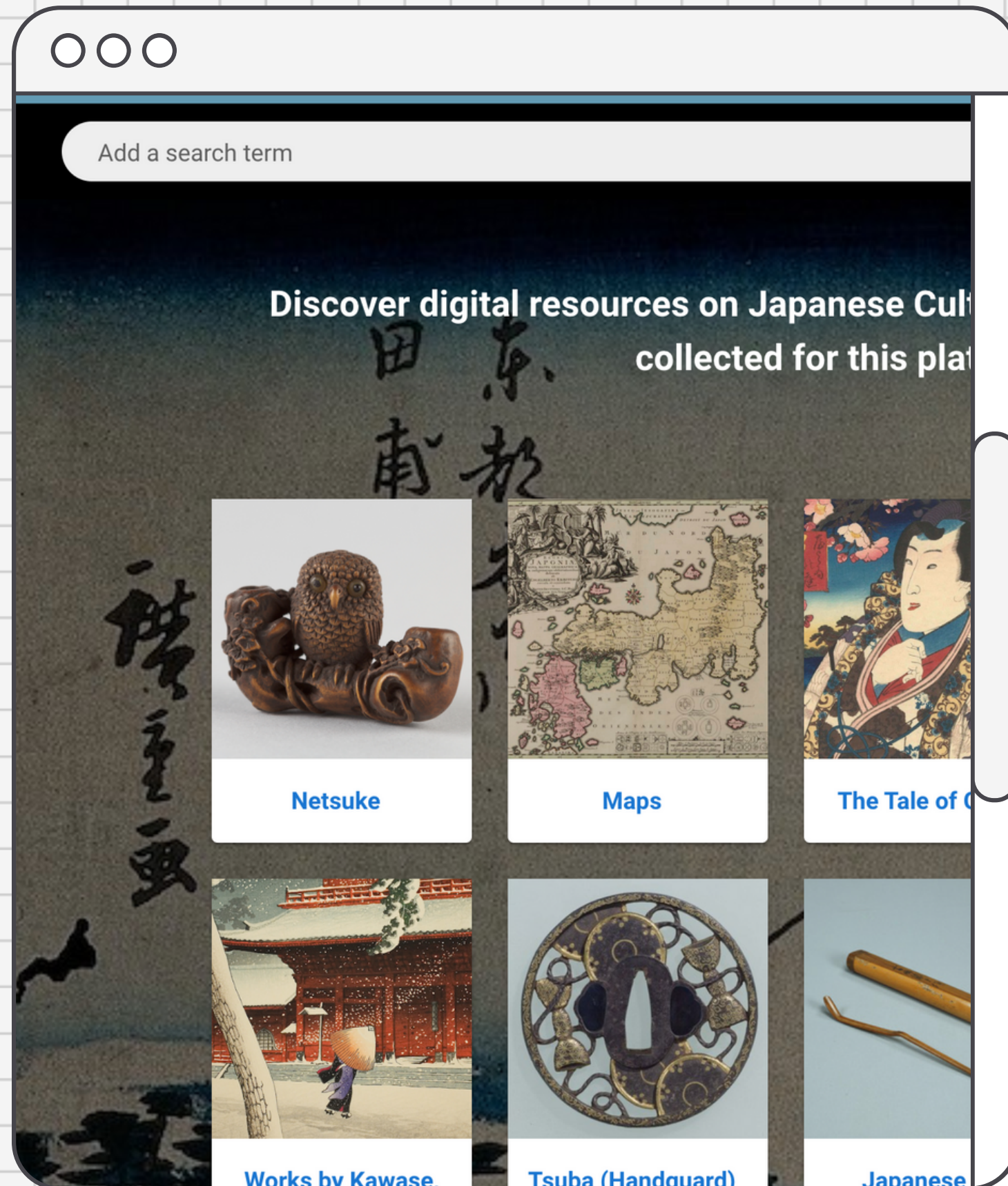


+ La pandémie

+ Fermeture temporaire
d'installations publiques

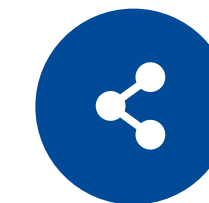
+ Cultural Japan, IIF

+ **Découvrir la culture
japonaise en ligne**





Les NFTs des Jeux olympiques de Tokyo.



+ La pandémie

+ Difficile d'être aux Jeux Olympiques physiquement

+ Le lancement des NFTs

+ **Permettre aux fans une nouvelle façon de participer aux Jeux Olympiques**

Art interdisciplinaire

跨領域的藝術

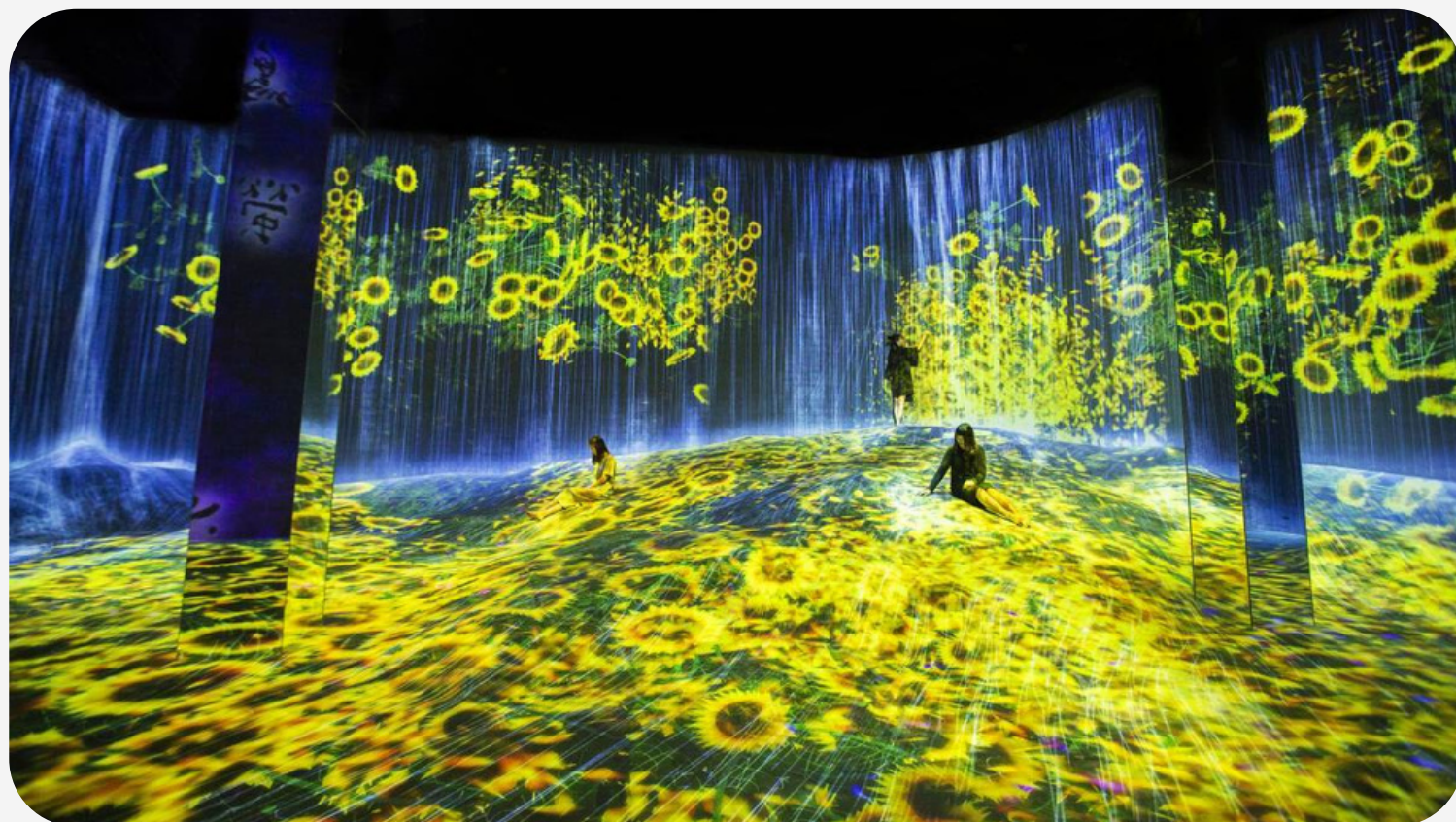
virtuel

虛擬

actuel

實體

Teamlab Borderless 🔍



- **Virtuel Technologie numérique**

- **Actuel Création artistique**
- **Expérience sensorielle**

ooo

+

Le prochain cycle, REVIVRE
— régions, humanités,
nature et arts.

下一回合，起死回生！ — 地方、人文、自然、藝術



les arts physique du Japon

Search



Naoshima



ETAT



直島町 🔍



直島町



- Le déclin économique sur l'île
-
- Gouvernement local + Benesse Holdings (entreprise)
 1. Recrutement de Tadao Ando
 2. Les prix et bourses du Benesse Prize
 3. La Triennale de Setouchi
-
- Le développement de l'industrie
- **Revivre de Naoshima**



越後妻有大地藝術祭 🔍



越後妻有大地藝術祭 🔍



- Le vieillissement et le dépeuplement progressent rapidement

- La revitalisation régionale

- La Triennale d'Echigo-Tsumari
 1. Les arts
 2. La nature
 3. La région
 4. Les gens


• **Revivre d'Echigo-Tsumari**



L'Animation locale

地方推廣





Comment des industries culturelles et
créatives japonaises revitalisent le
tourisme territorial

1. Créer des mascottes locales pour valoriser les villes



Des mascottes (吉祥物)

+ Les produits agricoles locaux

+ Les animaux sauvages

+ Les Bâtiments locaux ou paysages naturels avec des caractéristiques géographiques uniques

1ボックス購入で全種揃うよ!

株式会社 サンエス 25th Anniversary

2014年 6月 定価税抜 ¥300 発売予定!!

ゆるキャラ® ALL STARS vol.02

全14種 +シークレット1種

くまモン 熊本県
はやぼん 宮城県
キビタン 徳島県
マンくん 熊本県
ハッスル黄門 宮城県

チーバくん 千葉県
アルクマ 長野県
しゅぺい 静岡県
出世大名家康くん 静岡県
まゆまる 宮城県
いしきりん 大分県

約40mm (キャラクターによる)

MINIBOOK イメージ

BOXイメージ

フィギュア1体+ミニブック

フィギュア・台座: ATBC-PVC

しんじょう香 高知県
みきやん 宮城県
ちるる 山梨県
シークレット ???

ゆるキャラ®という文字は、みうらじゅん氏の著作物であるとともに扶桑社、及びみうらじゅん氏の所有する商標です。

Exemple

九州熊本縣吉祥物—熊本熊

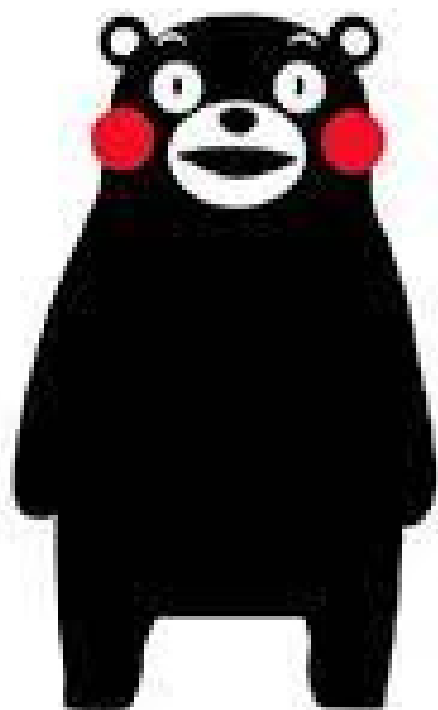


Le contexte:

- 2011九州新幹線全線通車
- 爲了吸引遊客能在熊本縣下車

>>推出不到三年，其認知度已經是全日本第一，甚至超越凱蒂貓

Les clés de la réussite



KUMAMON 小档案

名字：KUMAMON

出生地：日本熊本县

生日：3月12日

性别：不是雄性动物，是男孩

性格：好奇心旺盛，爱调皮

职业：公务员（熊本县营业部长）



Créer les
personnalités
délicats

le manière du
marketing
unique

le marketing
électronique

2. Utiliser **réalité virtuelle** pour populariser le tourisme territorial



Exemple

Lancer les jeux videos de VR
Beyond Tokyo (超越東京)



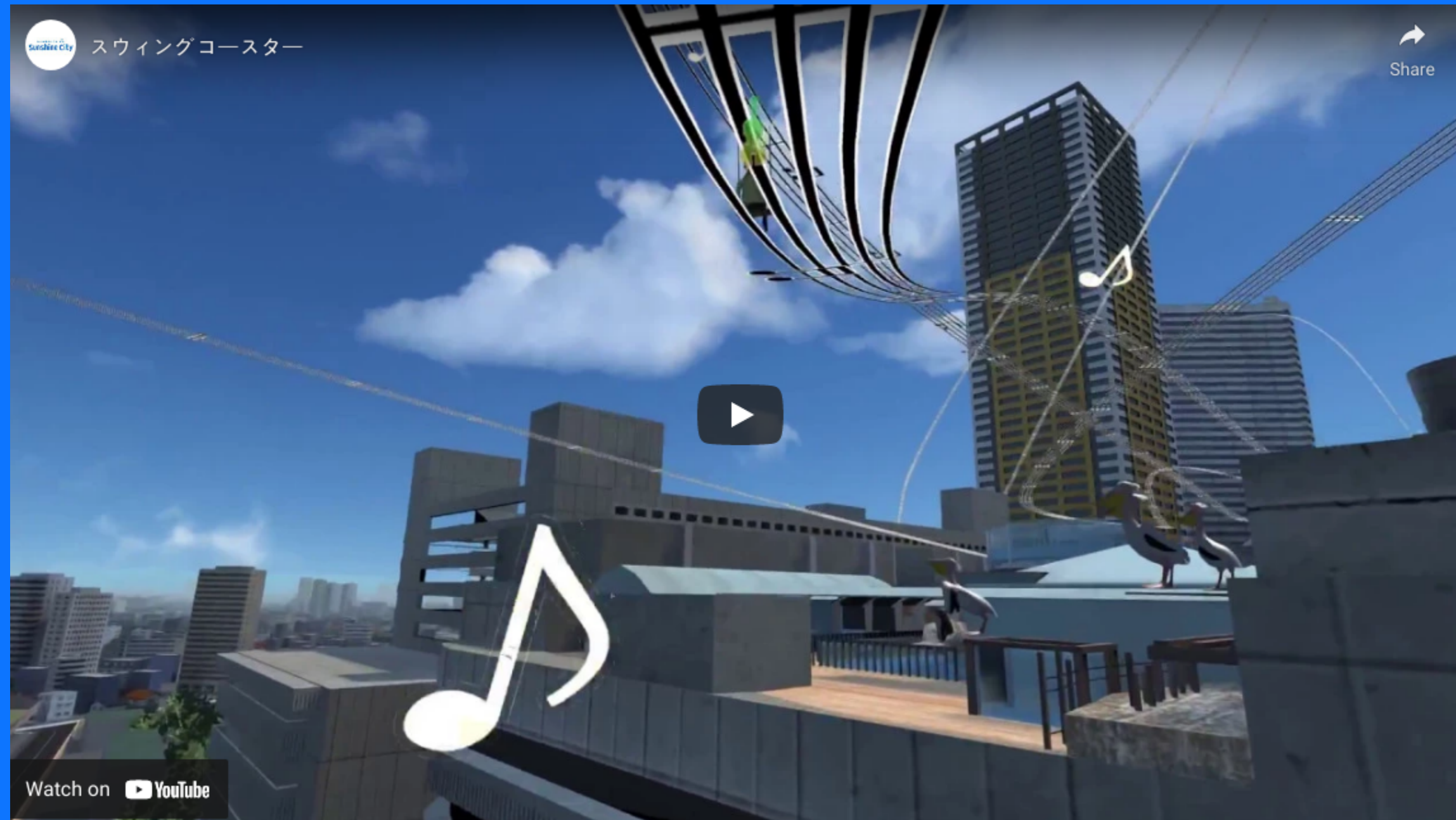
Exemple

池袋「SKY CIRCUS 陽光60瞭望台」 Tokyo Bullet Flight



Exemple

池袋「SKY CIRCUS 陽光60瞭望台」
swing coaster



3. Utiliser **l'industrie de l'animation** pour revive le tourisme territorial



Exemple



L'animation japonais — 《Free!》



+ 鳥取縣岩美町

+ Établir un site internet du tourisme

+ Faire un carte de guide local

+ Offre le service de location de vélos

Exemple

l'animation japonais — 《你的名字》



飛驒古川物産館の手作組紐體驗





L'Économie
Propriété
Intellectuelle

日本IP經濟跨領域經營



Définition



Par l'autorisation des droits de propriété intellectuelle immatériels, on l'utilise dans tous les domaines et la converti en profit tangible.



Qu'est-ce que c'est?



capital
immatériel

>>

actif
tangibile

Non limité aux images, ni équivaut aux caractères.

L'industrie
de
l'animation

L'économie
de rôle



動漫產業與角色經濟的蓬勃發展，促成產業鍊的緊密關係。



● 文創產業
● 內容產業



- Animation
- Bande Dessinée
- Cinéma
- Jeu vidéo
- Musique
- Photographie
- Spectacle



Les raisons



**Pourquoi
elle est si
populaires?**



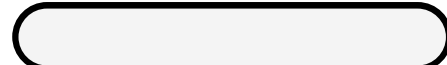
- scénario unique
- caractère de rôle
- vision complète



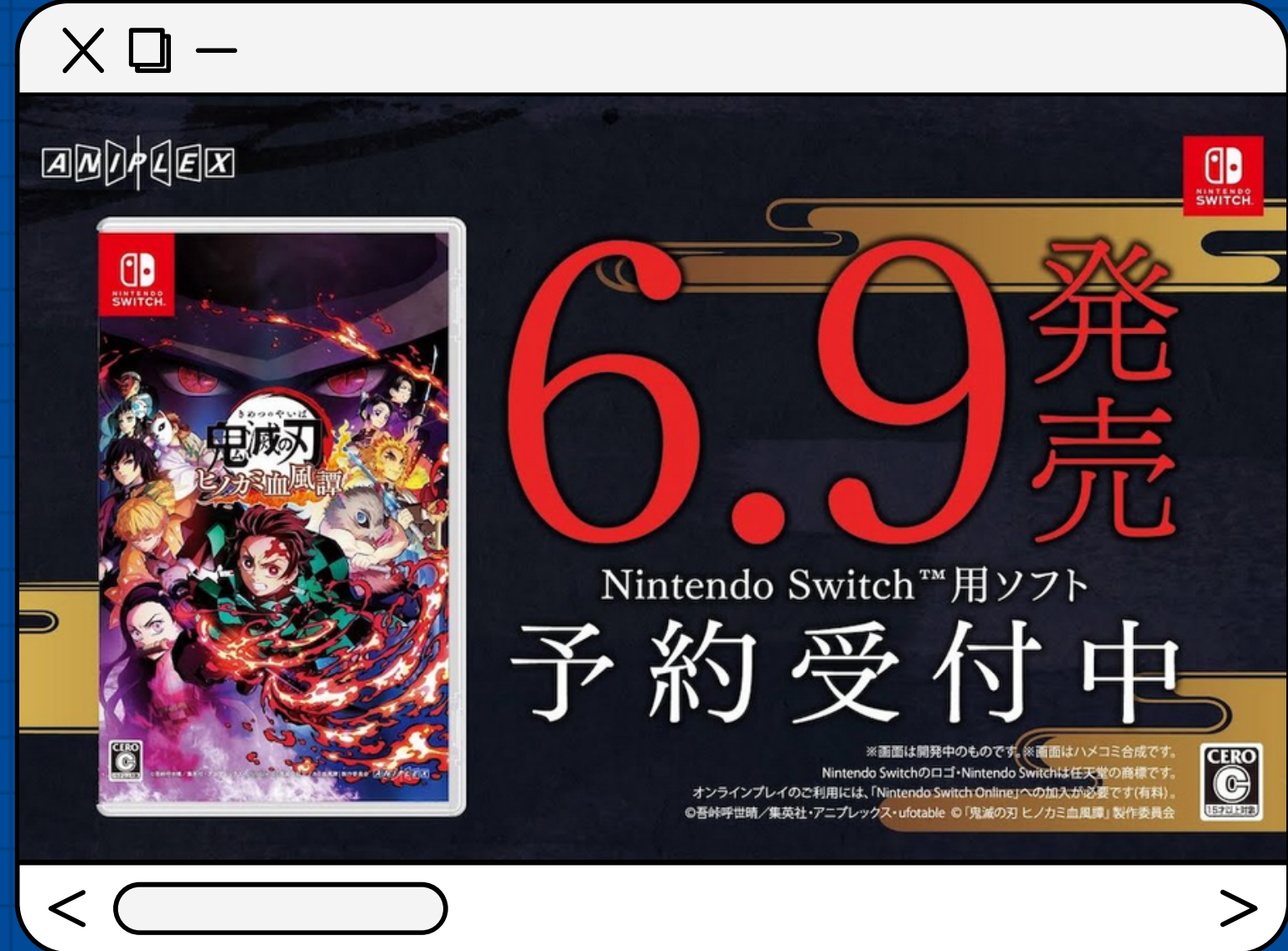
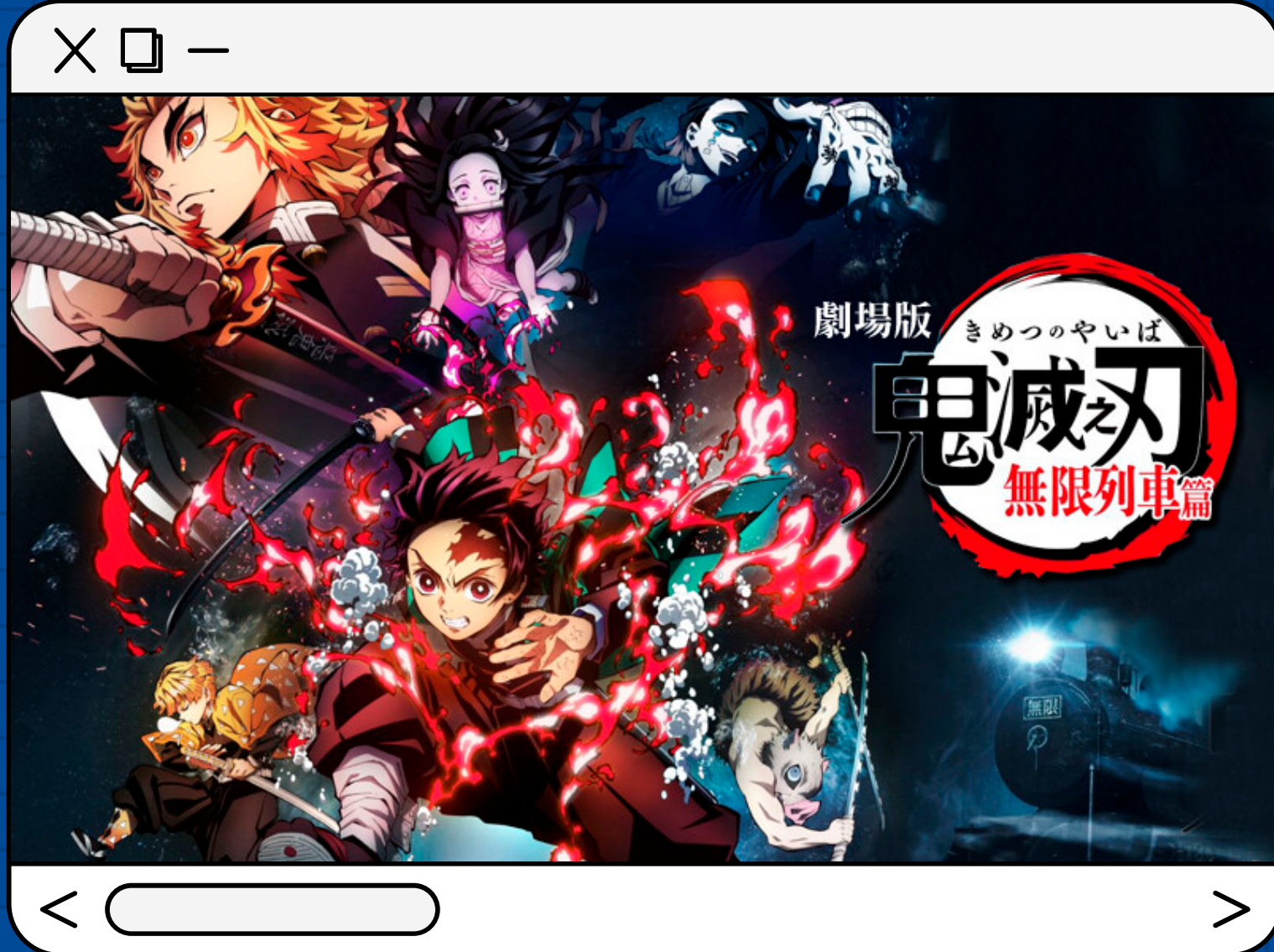
隨著劇情推進、關卡更新
以吸引觀眾、玩家

「課金」促進經濟！

Exemple



1. 2016-週刊少年ジャンプ
2. 2019-dessin animé
3. 2020-film
4. 2021-jeu vidéo



日本政府運用國家預算發展動漫產業，使其作品風靡全球。

Cool Japan

透過增加喜愛日本的外國人，提升日本的品牌力與軟實力。

農林水產省

文化庁

經産省

観光庁

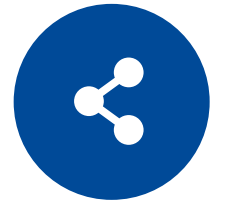
外務省

国税庁

総務省

各部會政府推出不同政策以推動此項計畫

Description



 観光庁 : Améliorer et promettre

 文化庁 : Faire et maintenir

 経産省 : Aider et diffuser



Objectif



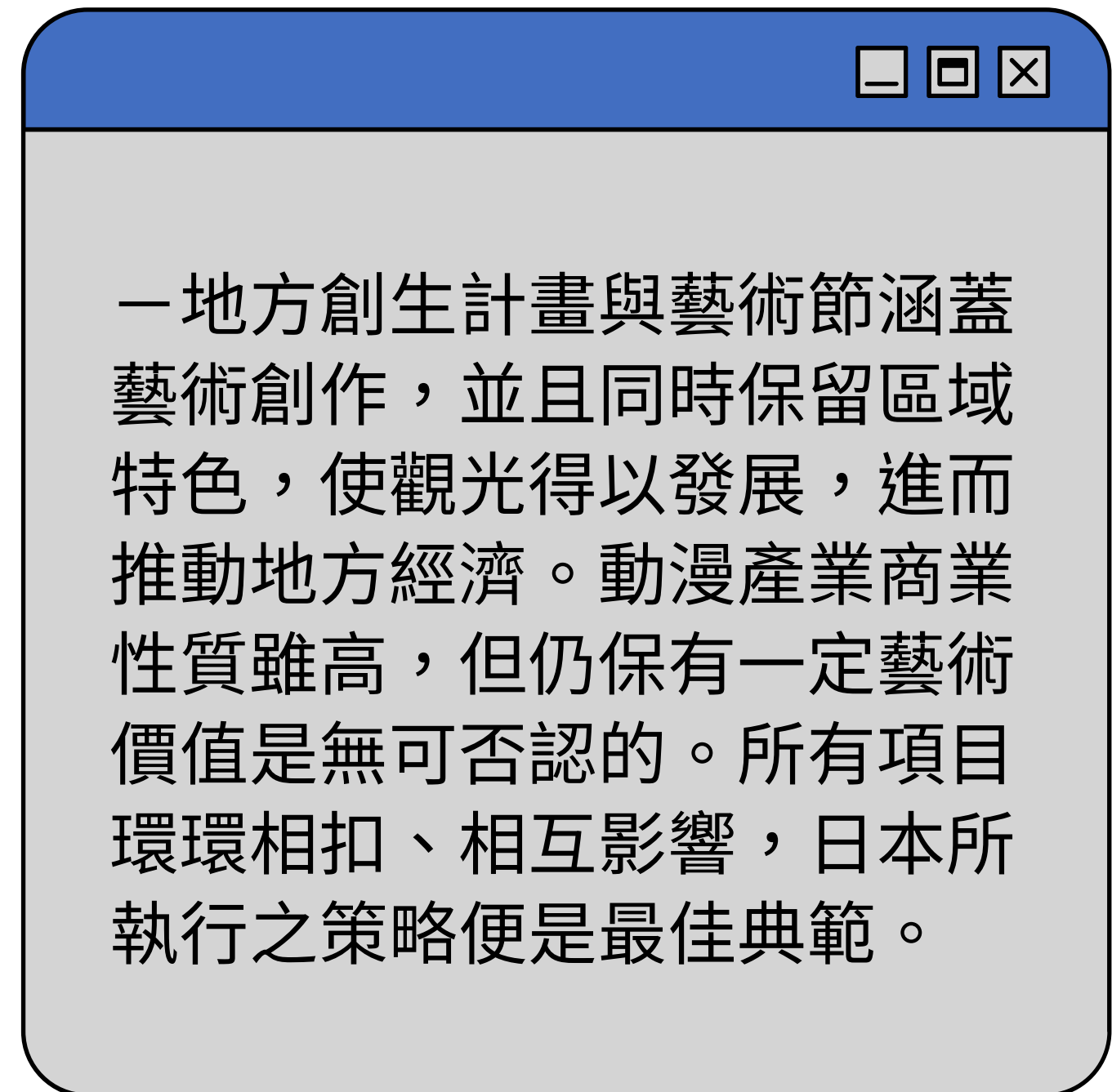
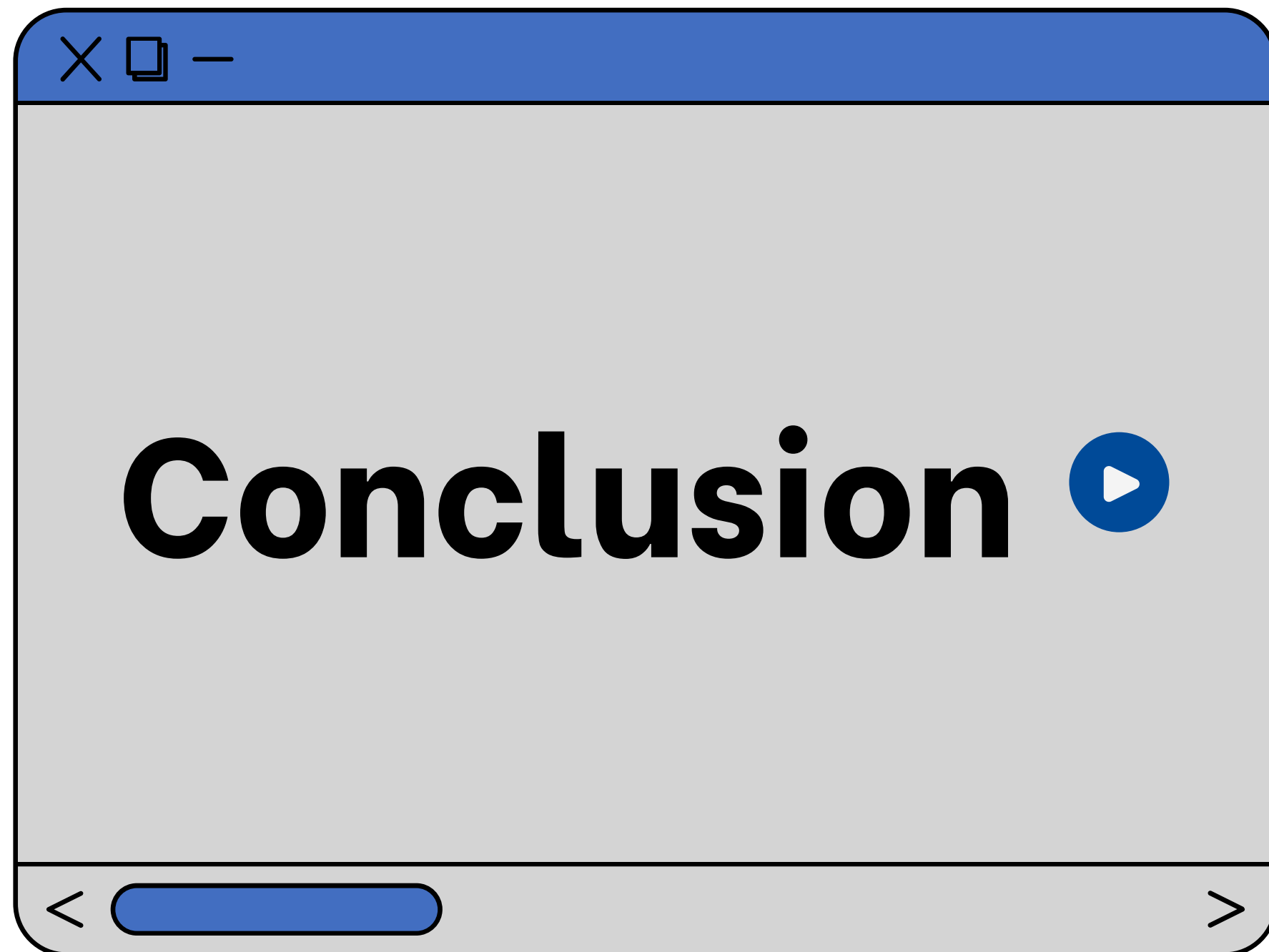
**Créer un environnement respecté
pour le tourisme en utilisant les
ressources culturelles**



**Promouvoir le tourisme culturel
dans la région centrée**



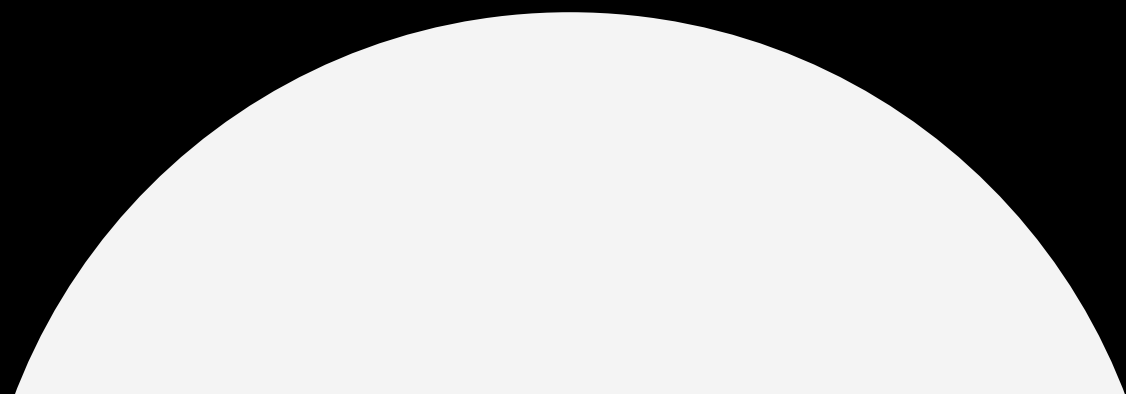
**Accompagner le développement
des marques japonaises**





Merci de votre attention!

Bonne journée!



Référence



<https://nwayplay.com/newsDetails/8>
<https://cultural.jp/en>
<https://mag.clab.org.tw/clabo-article/%E5%BE%8C%E7%96%AB%E6%83%85%E6%99%82%E4%BB%A3%E7%9A%84%E6%95%B8%E4%BD%8D%E7%BE%8E%E8%A1%93%E9%A4%A8/>
<https://www.blocktempo.com/tokyo-2020-olympics-official-nft-nway-sales-134-limited-editions/>
<https://look-travels.com/5-meilleurs-endroits-pour-profiter-des-arts-numeriques-au-japon/>
https://www.echigo-tsumari.jp/en/travelinformation/tunnel_of_light/
<https://setouchi-artfest.jp/tw/artworks-artists/artworks/naoshima/184.html>
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%9B%B4%E5%B3%B6%E7%94%BA>
https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/adm/min/culture-communications/publications-adm/plan-action/PL_Relance_Economique_Culture_2020.pdf?1591030436
https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka_gyosei/yosan/index.html
<https://www.openbook.org.tw/article/p-63545>
<https://branding-now.com/case-study/kumamon-marketing/>
<https://www.openbook.org.tw/article/p-63543>
<https://udn.com/news/story/9651/6234873>

Save

Cancel