

平成 30 年度メディア芸術連携促進事業
実施報告書

平成 31 年 3 月

メディア芸術コンソーシアム JV

(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 /
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)

目次

第1章 はじめに	5
1.1 業務の目的	5
1.1.1 業務の目的	5
1.1.2 業務の期間	5
1.2 推進体制	5
1.3 平成30年度における業務実施概要	6
1.3.1 連携・協力の推進に関する情報収集、検討等の調査研究の実施	6
1.3.2 連携共同事業等の実施	7
第2章 業務実績説明	8
2.1 事業実施日程	8
2.1.1 連携・協力の推進に関する情報収集、検討等の調査研究の実施	8
2.1.2 企画委員会の設置・運営	9
2.1.3 連携共同事業の実施	9
2.1.4 成果の評価と普及	9
2.1.5 事務局の設置	9
第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施	10
3.1 メディア芸術事業・関係者会議	10
3.1.1 研究目的	10
3.1.2 研究内容	10
3.1.3 研究体制	10
3.1.4 会議「メディア芸術事業・関係者会議」第1回	10
3.1.5 会議「メディア芸術事業・関係者会議」第2回	13
3.2 ローコストな保管スキームの検討	16

目次

3.2.1	研究目的	16
3.2.2	研究内容	16
3.2.3	研究体制	16
3.2.4	施設調査	17
3.2.5	自治体連携会議.....	18
3.3	各領域の概況を把握する調査・研究（調査研究のマッピング）	21
3.3.1	研究目的	21
3.3.2	研究内容	21
3.3.3	研究体制	21
3.3.4	第1回会議「研究マッピング」研究会	21
3.3.5	第2回会議「研究マッピング」研究会	24
3.3.6	第3回会議「研究マッピング」研究会	26
3.3.7	「調査研究マッピング」活動報告シンポジウム	27
3.3.8	本年度のマッピング成果概要.....	33
3.3.9	今後の展望.....	34
3.4	文化資源の運用・展開を議論・検討する研究会（「超」領域勉強会）	35
3.4.1	研究目的	35
3.4.2	研究内容	35
3.4.3	研究体制	36
3.4.4	第1回会議.....	37
3.4.5	第2回会議.....	38
3.4.6	第3回会議.....	41
3.4.7	領域横断型の企画展の海外調査	43
3.5	アニメーター実態調査.....	44
3.5.1	調査目的	44

目次

3.5.2	調査内容	44
3.5.3	調査体制	44
3.5.4	調査概要	45
3.5.5	課題と展望	46
第4章	連携共同事業等の実施	48
4.1	事業期間	48
4.2	実施概要	48
4.3	企画委員会の設置	49
4.4	連携共同事業の実施	49
4.4.1	団体等を選定するための企画委員会の開催・運営	49
4.4.2	団体等との契約及び支払に関する業務	51
4.4.3	業務完了報告書及び業務成果報告書のとりまとめ及び提出	51
4.4.4	団体等との連絡調整	51
4.4.5	「メディア芸術カレントコンテンツ」への情報提供	51
4.5	成果の評価と普及	51
4.5.1	選定事業の公表	51
4.5.2	事業推進説明会	51
4.5.3	連携共同事業報告会（中間報告会）	52
4.5.4	中間報告会における事業進捗の公表	56
4.5.5	報告会（企画委員事前会議）	56
4.5.6	報告会	58
4.5.7	企画委員考察会議	66
4.5.8	実施報告書	68
4.5.9	メディア芸術カレントコンテンツへの情報提供	68
4.6	事務局の設置	68

目次

第5章 各種資料	69
5.1 企画委員会資料	69
5.1.1 企画委員会式次第	69
5.1.2 企画委員会名簿	70
5.1.3 事業と募集の内容	71
5.1.4 審査方法等	72
5.2 事業推進個別説明会	74
5.2.1 事業推進説明会説明資料	74
5.3 中間報告会資料	82
5.3.1 中間報告会式次第	82
5.3.2 中間報告会開催案内	84
5.4 研究プロジェクト活動報告シンポジウム	85
5.4.1 シンポジウムポスター	85
5.4.2 研究プロジェクト活動報告シンポジウム 式次第	86
5.5 最終報告会	87
5.5.1 最終報告会ポスター	87
5.5.2 最終報告会式次第	89
5.5.3 最終報告会開催案内	91
5.5.4 アンケート	92

第1章 はじめに

1.1 業務の目的

1.1.1 業務の目的

メディア芸術分野において必要とされる新領域創出等の取組みについて、分野・領域を横断した産・学・館（官）の連携・協力により調査研究を実施する。本調査研究で蓄積された結果やメディア芸術分野のアーカイブ等文化資源の恒常的な運用・展開を図り、メディア芸術分野における新たな創造の促進と専門人材の継続・発展的な協力関係の構築を目指す。

このため、次の（1）から（6）の業務を実施した。

- (1) 連携・協力の推進に関する情報収集、検討等の調査研究の実施
- (2) 企画委員会の設置・運営
- (3) 連携共同事業の実施
- (4) 成果の評価と普及
- (5) 事務局の設置
- (6) その他

1.1.2 業務の期間

平成30年6月1日（金）～平成31年3月29日（金）

1.2 推進体制

本事業を推進するに際して、メディア芸術分野における分野・領域を横断した産・学・館（官）・民の連携基盤を最大限に活用し、より大きな協力を得ていくため、大日本印刷株式会社は、平成27年4月1日に任意団体として発足したメディア芸術4領域の関係機関・ネットワークを基盤とした「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」と、平成28年12月に発足した「一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構」の3団体合同で事業を推進した。

■メディア芸術コンソーシアムJV事務局

表 1-1 「メディア芸術コンソーシアムJV事務局」体制表

名前	所属・肩書
桶田 大介	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／一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構 事務局長
鈴木 守	大日本印刷株式会社 ABセンター マーケティング本部 アーカイブ事業推進ユニット 事業開発第2部 第1グループ リーダー
池田 敬二	大日本印刷株式会社 ABセンター マーケティング本部 アーカイブ事業推進ユニット 事業開発第2部 第1グループ
井上 和子	大日本印刷株式会社 ABセンター マーケティング本部 アーカイブ事業推進ユニット 事業開発第2部 第1グループ
岩川 浩之	大日本印刷株式会社 ABセンター マーケティング本部 アーカイブ事業推進ユニット 事業開発第2部 第1グループ
後藤 流音	大日本印刷株式会社 ABセンター マーケティング本部 アーカイブ事業推進ユニット 事業開発第2部 第1グループ
業務委託	業務委託スタッフ（リーダー）
業務委託	業務委託スタッフ（フルタイム）

1.3 平成30年度における業務実施概要

1.3.1 連携・協力の推進に関する情報収集、検討等の調査研究の実施

メディア芸術分野において必要とされる新領域創出等の取組みについて、分野・領域を横断した産・学・館（官）の連携・協力により、以下の5つの調査研究を実施した。

(1) メディア芸術事業・関係者会議

メディア芸術分野の各領域における事業課題を主体的・横断的に総覧・評価するとともに、新たなテーマや有機的な連携を創出する機会とすることを目的として、企画委員による関係者会議を開催した。

【実施内容】

- ・本事業の前身であるメディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業を含めた過年度事業についての省察
- ・過年度事業から得られた成果や課題点を基に、今後本事業が進むべき方向についての議論

(2) ローコストな保管スキームの検討

過年度に実施されてきた連携共同事業でも上がっている現実的課題（マンガ分野をはじめとした原画等の四散流出のおそれ、膨大な物量の保管場所の確保、保管仕様・作業マニュアルの検討、所在情報等の蓄積、権利処理関係等）を踏まえ、本事業では抽出した課題を克服するための研究を実施していくとともに、本研究の成果が連携共同事業の下支えとなるべく、各事業との連携を検討した。また、事業の継続性を重視し、保管に関するテーマで抽出した「自治体遊休地の活用」「企業遊休施設の活用」「保管情報」「保管仕様の標準化」等の課題解決に向けて、将来的な構想を視野に入れた先進的な施設への調査研究を実施し、情報交換や連携強化を図りながら、国内での保管スキーム構築を目的とした取組を行った。

【実施内容】

- ・国内のメディア芸術分野における史資料保管・利活用拠点についての調査
- ・地方自治体におけるメディア芸術分野の利活用促進のために自治体連携会議を実施した。

(3) 調査研究のマッピング

各分野のデータ更新を継続して実施するとともに、各分野間連携及び多方面の技術分野との交流を視野に入れ、具体的な連携方法を確立する期間とした。

【実施内容】

- ・各分野における研究マッピングデータの更新
- ・4分野の領域を横断したマッピング合同シンポジウム開催
- ・マッピングデータのメディア芸術カレントコンテンツにおける見せ方の検討

(4) 「超」領域勉強会：MAGMA 学芸員ミーティング

領域、業界、地域、所属組織などを越えて、クリエイター、著作権者（継承者）、所蔵館（者）など、産学館（官）の関係者による、史資料やコンテンツの利活用に関する勉強会を開催した。美術館・博物館等の展示空間における先進的な事例を調査し、我が国の企画展へと反映させるとともに、施設への集客や広報活動などの展開手法についても調査を行うことで、メディア芸術分野における領域横断型企画展の実施可能性を高めることを目的とした。あわせて、メディア芸術の展示・イベントの海外展開活動に関して、活動支援・調査を実施した。

【実施内容】

- ・新たなテーマを設定し合計3回のMAGMA学芸員ミーティングを開催
- ・領域横断型展示会の海外実施に向けた活動支援
- ・領域横断型の企画展に関する海外調査

(5) アニメーター実態調査

アニメーション制作者を取り巻く環境は年々変化しており、課題や問題意識の見える化、統計データの精度向上、制作環境の改善が必要となっている。本調査は分野内で取り組んできた産学館（官）協力関係の成果検証と改善に資するもので、調査で得た知見は他分野でも有効なものとなるため本調査を実施した。

【実施内容】

- ・過去実施調査の反省点の洗い出し及び今年度調査、集計作業を実施
- ・アニメーター実態調査の合同シンポジウムを開催した。

1.3.2 連携共同事業等の実施

本事業を推進するために分野・領域を横断した産・学・館（官）が連携・協力した連携共同事業を実施した。

(1) 企画委員会の設置・運営

- ・企画委員委嘱の要請
- ・企画委員への応募資料最終報告
- ・審査基準、審査方法、審査スケジュールの策定
- ・企画委員からの質疑に対する事前調査
- ・企画委員会（選定会議）の開催（東京）
- ・最終報告会事前会議・省察会議

(2) 連携共同事業の実施

- ・団体等を選定するための企画委員会の開催・運営
- ・団体等との契約及び支払に関する業務
- ・連携共同事業終了後の業務完了報告書及び業務成果報告書のとりまとめ及び提出
- ・団体等との連絡調整
- ・ウェブサイト「メディア芸術カレントコンテンツ」において発信を行うための情報提供

(3) 成果の評価と普及

- ・選定事業の公表
- ・連携共同事業報告会（中間報告会）
- ・中間報告会における事業進捗の公表
- ・報告会（企画委員事前会議・考察会議）
- ・実施報告書
- ・メディア芸術カレントコンテンツへの情報提供

(4) 事務局の設置

本事業の事業遂行に際し、下記管理担当者、事務担当者を配置し、調査研究の実施・企画委員会運営・連携共同事業の実施・成果の評価普及を行った。

- ・管理担当者：スケジュール管理、会議運営、調査報告書作成責任者等
- ・事務担当者：管理担当者補佐、各種事務業務、調査報告書編集等

(5) その他

その他、本事業における付随する業務を実施した。

第2章 業務実績説明

2.1 事業実施日程

2.1.1 連携・協力の推進に関する情報収集、検討等の調査研究の実施

(1) メディア芸術事業・関係者会議

業務項目	2018年						2019年				
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
連携・協力の推進に関する情報収集、検討等の調査研究の実施											
(1) メディア芸術事業・関係者会議					→			→			

(2) ローコストな保管スキームの検討

- ① 保管・利活用スキーム実例調査
- ② 自治体連携会議

業務項目	2018年						2019年				
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
(2) ローコストな保管スキームの検討											
① 保管・利活用スキームの国内の実例調査							→				
② 自治体連携会議								→			

(3) 調査研究のマッピング

- ① 各分野における研究マッピングデータの更新
- ② 研究マッピング検討会の実施
- ③ シンポジウム開催

業務項目	2018年						2019年				
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
(3) 調査研究のマッピング											
① 各分野における研究マッピングデータの更新						→	→	→	→	→	
② 研究マッピング検討会の実施				→			→		→	→	
③ シンポジウム開催									→	→	

(4) 「超」領域勉強会：MAGMA 学芸員ミーティング

- ① MAGMA 学芸員ミーティング開催
- ② 領域横断型の企画展の活動支援
- ③ 領域横断型の企画展に関する海外調査

業務項目	2018年						2019年				
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
(4) 「超」領域勉強会：MAGMA 学芸員ミーティング											
① MAGMA 学芸員ミーティング開催		→			→			→			
② 領域横断型の企画展の活動支援							→	→	→	→	
③ 領域横断型の企画展に関する海外調査								→	→	→	

(5) アニメーター実態調査

- ① アニメーション制作実態調査・集計・分析
- ② 有識者ネットワークの構築
- ③ 実態調査内容をもとにしたシンポジウムでの報告

業務項目	2018年						2019年				
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
(5) アニメーター実態調査											
① アニメーション制作実態調査・集計・分析					→	→	→	→	→	→	
② 有識者によるデータ検証と委員会の開催								→	→	→	
③ 実態調査内容をもとにしたシンポジウムでの報告									→	→	

第2章 業務実績説明

(6) その他

①過去事業に関与した参加者の事後活動報告やメディア芸術事業自体の啓蒙活動

②メディア芸術カレントコンテンツとの連携によるWebサイトの積極的活用

業務項目	2018年						2019年				
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
(6) その他											
① 過去事業に関与した参加者の事後活動報告やメディア芸術事業自体の啓蒙活動	→										
② メディア芸術カレントコンテンツとの連携によるWebサイトの積極的活用	→										

2.1.2 企画委員会の設置・運営

業務項目	2018年						2019年				
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
企画委員会の設置・運営											
・企画委員委嘱の要請	→										
・企画委員への応募資料最終報告	→										
・審査基準、審査方法、審査スケジュールの策定	→										
・企画委員からの質疑に対する事前調査	→										
・企画委員会（選定会議）の開催（東京）	→										
・最終報告会事前会議									→		

2.1.3 連携共同事業の実施

業務項目	2018年						2019年				
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
連携共同事業の実施											
・団体等を選定するための企画委員会の開催・運営	→										
・団体等との契約及び支払に関する業務	→										
・連携共同事業終了後の業務完了報告書及び業務成果報告書のとりまとめ及び提出										→	
・団体等との連絡調整	→										
・ウェブサイト「メディア芸術カレントコンテンツ」において発信を行う事業成果等の情報の提供	→										

2.1.4 成果の評価と普及

業務項目	2018年						2019年				
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
成果の評価と普及											
・選定事業の公表						→					
・再委託事業中間報告会						→					
・事業進捗状況調査結果の報告	→										
・評価のための企画委員会開催（成果報告シンポジウムの開催も同時開催）									→		
・業務成果報告書（企画委員会の評価結果を含む）の公表										→	
・連携・協力の推進（調査研究）に関する情報発信	→										

2.1.5 事務局の設置

業務項目	2018年						2019年				
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
事務局の設置	→										

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

3.1 メディア芸術事業・関係者会議

3.1.1 研究目的

平成22年度から平成26年度までの「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」及び平成27年度以降の「メディア芸術連携促進事業：連携共同事業」において実施された各事業を総括し、この8年間に実現された成果と残された課題とを整理した上で、「メディア芸術」領域に必要な事業像を検討するための関係者会議を開催した。企画委員等へも参加を要請していくことで、連携共同事業へのアドバイス及び評価を行う際の参考情報を提供する機会とすることを目指した。

3.1.2 研究内容

「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」及び「メディア芸術連携促進事業：連携共同事業」で実施した事業について総括を行いつつ、今後の研究対象とする事業を選定するため意見交換を行うための有識者会議を実施した。

また、連携共同事業の交流や促進、発展方策に関する検討会議を開催した。

3.1.3 研究体制

以下の体制により実施した。

メディア芸術コンソーシアムJV事務局

<企画委員>

主査：細井 浩一（立命館大学 映像学部 教授／アート・リサーチセンター センター長）
副査：内田 健二（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 共同代表）
副査：清水 保雅（株式会社講談社 顧問）
赤松 健（日本漫画家協会 常務理事）
岡本 美津子（東京藝術大学 大学院映像研究科 副学長／教授）
久保田 晃弘（多摩美術大学 情報デザイン学科 教授／メディアセンター 所長）
関口 敦仁（愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン専攻 教授）
田中 千義（株式会社スタジオジブリ 会長室イベント担当）
富山 竜男（一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 専務理事）
森川 嘉一郎（明治大学 国際日本学部 准教授）
吉村 和真（京都精華大学 常務理事／副学長／教授）

3.1.4 会議「メディア芸術事業・関係者会議」第1回

日時 平成30年10月16日（火） 10：00～12：00

場所 大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル

参加者

●企画委員

細井浩一・内田健二・赤松健・岡本美津子・関口敦仁・田中千義・富山竜男・森川嘉一郎

●文化庁

坪田知広 参事官（芸術文化担当）

伊野哲也 参事官（芸術文化担当）付 参事官補佐

伊藤由美 参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係 係長

吉田敦則 参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係 研究補佐員

●JV事務局

桶田大介（司会）・池田敬二・岩川浩之・後藤流音・渋谷裕子・末吉覚・鈴木守・藤本真之介

※敬称略

■概要

(1) 事務局より資料に基づき前年度事業における検討内容の確認が行われた。

- ・人材育成、分野間で共同使用できるスペースの確保は、コストとセットでなければ地に足の着いた議論ができない。次回の会議が1月中旬に予定されているが、予算の規模や用途についての意見は反映される余地があるのか。
→来年度の概算要求はすでに出そろっているため難しい。共同使用できるスペースの確保でどのような効果を示せるのかが重要になる。
- ・マンガ原画のシチズンアーカイブや単行本の共同保管の概況を知りたい。
→事業の実施主体が変わっているものもあるが、webサイト「メディア芸術カレントコンテンツ」に掲載されている報告書の御確認を頂きたい。

(2) プロジェクト型公募事業の検討・来年度以降の実施事業テーマの抽出

プロジェクト型公募について検討が行われた。また、吉村和真氏（京都精華大学、本会議は不参加）の提言として、人材育成の重要性、指定課題（基盤事業）と応募事業の分割、マッピング研究を中長期的な計画に位置付ける案が紹介された。

- ・人材育成は継続してこそ実を結ぶ。プロジェクト型公募事業の追求すべきビジョンや意義をより明確にするため、議論の場を設けるべきではないか。
- ・原画整理、データベースの投入など、すでに進行している事業を組み換えて指定事業化することで、事業者側の事務的な負担を連携促進事業の事務局が肩代わりできれば合理的だと考える。
- ・人材育成や調査研究は分野ごとに方向性が違う。日本学術振興会の科学研究費助成事業や研究拠点形成事業等の公募事業を参考に、期限の幅を持たせながら、はっきりとしたテーマ設定を行い、データベースにも確実に反映できる方向で考えたい。
- ・ゲーム業界外の人間によるオーラルヒストリーは後世に残すものとしていかがかと思う。ゲーム業界の公募については、コンピュータエンターテインメント協会と連携して進めてもらうことが早道だと考えている。
- ・商業アニメーションの第1世代の方々が亡くなっていく中、当時の資料を精査・価値判断できる人材が少なくなっており、アーキビスト人材の育成は急務である。
- ・ディズニーの **Animation Research Library** に衝撃を受けた。海外へのアピール、人材育成、流出被害の抑制も担うことができる。デジタル化する物自体の散逸・消失を防ぐことが前提だが、本事業も同じような仕組みに集中してもいいのではないか。
- ・物を保存していくこと、それを研究すること、それぞれ別事業ではあっても、非空間的な意味での場も共有して、連携しながら成し遂げていくイメージが不可欠であろう。
- ・制作、ビジネス、研究など、目的によって人材育成の方向性はまったく違う。本事業の中でどう切り分けて考えるべきか、引き続き議論を行いたい。
- ・フランスのフォンテーヌブローにある修道院では、世界中のアニメーターが集い学会や合宿型

研修を行っている。人材育成は、教育者だけではなく教育する場所の物理的な継続性も考えなくてはならない。

- ・ 包括的なことを扱う応用可能なものはプロジェクト型事業として捉えて、応募段階でプロジェクトを担う人材を束ねてもらい、場所の確保も盛り込んでもらうのはどうか。

(3) 「メディア芸術所蔵情報等整備事業」等に関する進捗共有・意見交換

■事務局より進捗報告

- ・ メディア芸術データベースをパブリックサービスとしてふさわしいものにするためには、プロユースだけではなく全世界の一般の方々が、我が国のメディア芸術分野に関しての情報収集ができることが最も重要だと考えている。情報学の観点を組み込みながら、今後の展開を見据えて事業を進めている。分野横断検索を実現するために、メタデータの記述規則、データ収集・登録と運用体制の方針について、有識者の知見を交えながらサービスモデルの策定を進めている。

以上の考え方にに基づき、サービス設計とメタ項目の記述方式の制定を並行して行う。正式版の要件定義書の提言を本年度事業のゴールと定め、タスクチームを結成。これまでの蓄積を無駄にしないためにも、過去関係者の協力を得ながら、メディア芸術連携促進事業と連携する形で、よりよいサービスをつくっていきたい。

■意見交換

- ・ 今後の具体的なスケジュールはどうなっているのか。
→今年度は、正式版のシステム要件定義、データ収集と運用に関しての提言を最終報告で行う予定。来年度からは、その要件定義に従って改修し、2020年には正式版のデータベースを公開したい。サービス要件についてはかなり固まりつつあり、次回のメディア芸術所蔵情報等整備事業での有識者検討委員会で報告する。
- ・ データベースは文化庁が継続して持ち続けるのか、可能性の話として移管のタイミングや移管先の候補があれば伺いたい。
→完成してすぐに手放すわけではないと考えているが、過去の事例をふまえると永続的に持ち続けることは保証できない。いつでも移管できる体制を整えておくのが理想である。また、開発プロジェクトマネジャーの大向一輝氏（国立情報学研究所）には、まずは運用に過度なリソースを要しない必要最小限のものから、目的に応じて拡張していく方向性を提案している。
- ・ 検索サービス「WorldCat」などでも検索できるようにして、海外含めて多くの利用者に使いやすいものにしていくことが重要だ。
- ・ タスクチームの議論ペースが遅く、現在の計画どおりに進むとは思えない。リアリティーのある議論が必要ではないか。
- ・ メディア芸術連携促進事業のアーカイブとデータベース事業のひも付けについても検討したい。
- ・ 報告書以外のアプリケーションやプログラム等、メディア芸術連携促進事業の成果も、データベースと同じような環境で閲覧できることが望ましい。
- ・ 文化庁のデータベース事業の先行事例について伺いたい。
→「文化遺産オンライン」「全国ロケーションデータベース」「日本映画情報システム」が挙げられる。

- ・日本文化を発信するには、日本人の精神や文化を十分に理解できる外国人を増やすことが非常に有効である。国際性ということをおろそかせずビジョンを描きたい。
- ・歴史の中で何があったのか、どこが関わったのかということをおらかにしていくヒストリーベースの調査研究も行き、データベースから抜け落ちている部分を意図的に集めていく必要がある。

■総括

本事業が今後も委託事業として文化庁が主体となるのなら、なぜそれがいま必要なのかという部分を説明していかなければならない。ゴールに向けた目標設定を強く持ち、目的と手段の混同が起こらないように事業を推進していきたい。

3.1.5 会議「メディア芸術事業・関係者会議」第2回

日時 平成31年1月23日(水) 10:00~12:00

場所 大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル

参加者

●企画委員

細井浩一・内田健二・赤松健・岡本美津子・関口敦仁・田中千義・
森川嘉一郎

●文化庁

伊野哲也 参事官(芸術文化担当)付 参事官補佐
吉田敦則 参事官(芸術文化担当)付 メディア芸術発信係 研究補佐員

●JV事務局

桶田大介(司会)・池田敬二・岩川浩之・後藤流音・渋谷裕子・末吉寛・鈴木守・
藤本真之介

※敬称略

■概要

(1) 来期以降の「メディア芸術連携共同事業」についての検討

- ・これまでの公募事業はどれも企画として非常に興味深く、各事業がその後どうなったのかも知りたい。各事業が横断的にもっとつながってほしいという思いは強い。
- ・国産初のアニメーションが公開され、2017年でちょうど100周年を迎えたが、この間に制作手法も手書きからデジタルへと大きく進化した。一方で、商業アニメーションの分野ではヒットを生み出すことに多くのエネルギーが傾けられ、人材育成まで手が回っていない。100年間の歩みをデータベース化するとともに、それを人材育成の場や教材として活用していかなければいけない。
- ・マンガ雑誌や単行本のアーカイブ整備は、保管場所や人材の確保が難しく、費用や時間も掛かるということを改めて実感している。各地の美術館などで進んでいるアーカイブ事業は、関わっている人の個人的な情熱に依(よ)るところが大きく、地元自治体が支援している場合も、首長が選挙で代わったり、国の予算配分が変更されたりすれば、事業が立ち行かなくなるケースもある。各公募事業が抱える問題を包括して解決に向かえるよう、大きな方向性を持って本体事業も進めなければならないのではないかと。
- ・倉庫スペースを必要としているマンガやアニメ、ゲーム関連の会社や団体は多く、一方でアー

カイブ整備などの公的な活動に関心を持っている倉庫会社もある。両者の橋渡しをして事業参画者の裾野を広げたり、公募事業の枠組みの中で倉庫を借り上げ、マンガ・アニメ・ゲーム関連の会社や団体に格安で空間を提供したりすることも今後は探っていく必要がある。

- ・ 展覧会を実施すると、そこで取り上げる作家やテーマの研究が進み、資料や作品の所蔵元が明らかになるなど、調査が一気に進む傾向がある。まず事業ありきではなく、展覧会開催をきっかけにして、その入場料収入をデータベース構築やアーカイブ整備といった公募事業に充当するという順序の方が、事業が進みやすいのではないかと。少なくともどこに何があるのか、資料や作品の保管場所を把握しておけば、必要なときに借りに行くことが可能になり、その所有者が亡くなって資料や作品を廃棄する事態が生じて、いち早く手を打つこともできる。
- ・ マンガやアニメ、ゲーム分野の研究を活発化させ、若い研究者を育成するには、論文を書くための資料があるかどうか非常に重要だ。アーカイブの内容や質がその分野の学術研究の進み方を大きく左右するとも言える。
- ・ それぞれの公募事業は目的や特性が異なるので、一つの基準で評価するのは難しく、評価の尺度にもある程度の幅が必要だ。継続性が求められるアーカイブ構築や人材育成には、長期的な視点と年度ごとの事業評価をどう両立させていくかが重要になる。今後、メディア芸術を海外に発信して評価を高め、創作活動も世界レベルで活性化していくという大きなミッションを実現するには、国内的な評価基準だけではなく、海外から日本のメディア芸術を眺めるような客観的な視点も必要ではないか。
- ・ メディア芸術はどこが面白く、何に価値があり、どこをポイントに楽しめばいいかといったことを、これまでメディア芸術に触れたことがない一般の人にも伝えられるような取組や情報発信をしていくことは常に意識すべきだ。

(2) 「メディア芸術所蔵情報等整備事業」等に関する進捗共有・意見交換

■ 事務局より進捗報告

- ・ 現在、ネット上に公開されている「メディア芸術データベース（開発版）」は、マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの4分野の作品や所蔵情報を網羅し、分野ごとに検索している。正式版では分野を超えて、横断的な検索ができるようにする計画で、今年3月までに基本設計を終える。正式版を我が国のメディア芸術情報を発信するプラットフォームにしたいと考えており、各分野で日本を代表する作品もトップページなどで紹介していきたい。
- ・ 所蔵情報等整備事業について、所蔵情報等整備事業と連携促進事業の実施者が相互に意見を出し合い、それぞれの事業の方向性をすり合わせたり、補い合ったりする関係が構築できればデータベースの中身もさらに良くなるだろう。

■ 意見交換

- ・ 国会図書館ではマンガを含む絶版書のスキャンデータを大量に保有している。メディア芸術データベースの情報と連動させ、縦断的な検索・閲覧ができたり、スキャンデータを翻訳して海外展開に活用したりできれば面白い。
- ・ データベースを永続的に管理運営するための帰属先は新しい団体を作って、そこが受皿となり、寄附金を募って運営するという手法も考えられる。
- ・ 民間企業にデータベースの運営を任せるということが、金銭的な問題はもっともクリアしやす

いのではないか。

- 来年度が総まとめになるという意味では、新たに事業を公募するよりも、これまで連続採択されてきた事業を基本に考えるべきではないか。これまでの公募事業について事業継続の必要性があるかどうかを判断する場を設け、最終年度は本体事業側が主導権を持って、トップダウンで公募事業を進めるような形も考えられる。
- 公募事業の予算については、最終年度に限って予算額を大幅に削る、あるいはゼロにして、その分を本体事業に回すことも検討できるだろう。
- 2020年度以降につなげていくには、これまでの取組を検証し、シンポジウムやイベントなどを通じて一般にも成果や課題を広く報告することが必要だろう。

3.2 ローコストな保管スキームの検討

3.2.1 研究目的

これまでの連携共同事業でも上がっている現実的課題を踏まえ、本事業では抽出した課題を克服するための研究を実施していくとともに、本研究の成果が連携共同事業の下支えとなるべく各事業との連携を検討した。昨今メディア芸術を活用した自治体活性化策は各地で取り組まれてきているが、その成功例・失敗例の情報を集める場が少なく、各自治体活性化策においては、試行錯誤を繰り返している現状がある。そのため情報の共有を行える場を設けることにより、関連する自治体の連携による、よりよい施策案を考案し実現することが求められる。自治体間の連携促進を深化させることを目指した。

3.2.2 研究内容

(1) 保管・利活用スキーム実例調査

- ・メディア芸術分野における史資料の保管・利活用の実施事例を調査し、保管・利活用のモデル案を検討した。

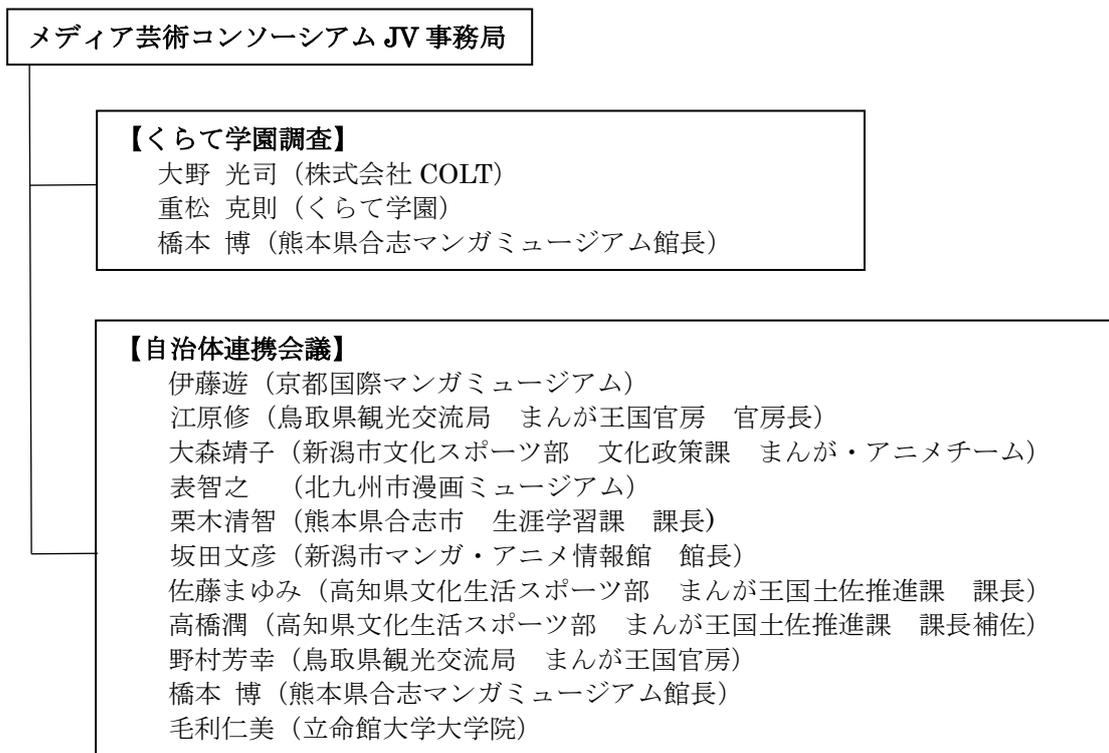
(2) 施設調査

- ・サブカルチャービジネスと創業支援等の地域活性化事業を行っている福岡県鞍手町にある「くらて学園」の現地調査とヒアリングを実施した。

(3) 自治体連携会議

- ・地方自治体におけるメディア芸術の活用を促進させるための会議を実施した。鳥取県、新潟市、合志市からの事例報告の後、資料の四散に関する意見交換を行った。

3.2.3 研究体制



3.2.4 施設調査

「くらて学園」調査

日時 平成30年12月15日(土) 13:30~1600

場所 福岡県鞍手郡鞍手町新北 993-1

■概要

福岡県北西部にある鞍手町に、サブカルチャービジネスと創業支援を中心とした地域活性化事業として、「くらて学園」がある。この施設は、廃校となった中学校の全施設を活用し、イベント会場や撮影スタジオ及びインキュベーション施設等、アニメ文化全般に関わる情報発信拠点として活動を2015年から行っている。学校がまるごと撮影スタジオになっている。「くらて学園文化祭」というイベントでは、2018年は1,300人以上の参加があった。

くらて学園の運営費に関しては、1Fがテナントスペースとなっている。そのテナント(事業者)料で今後施設維持費を町からの補助金なしでまかなえるようにする計画がある。

また、撮影スタジオ以外に空いているスペースの活用方法として下記のような活用方法がある。

- ・下駄(げた)箱を本棚としてマンガ1万冊を保管
- ・展示に使用した大型の物品や、希少な特撮・映画関連の玩具の保管
- ・同人誌の展示
- ・ミニ四駆等のワークショップ用に使用
- ・撮影した写真を製本機でコスプレの記念アルバムとして出力



くらて学園：外観



くらて学園：教室



下駄箱を本棚として活用



昭和展に使用した物品の保管



玩具の保管

■総括

「くらて学園」の現地調査とヒアリングにより、非常に広く展開をすることにより、補助金に

頼らない運営ができるように工夫がされていることが分かった。利活用によるマネタイズ化において規模は小さいながらも、広く展開することにより、今後は空きスペースをクラウドファンディングで貸し出すことも検討されているとのことで、その効果を研究するためにも、継続調査する必要があると考える。

3.2.5 自治体連携会議

メディア芸術界における下記の課題を解決するために、地方自治体におけるメディア芸術の活用を促進させる自治体連携会議を実施した。

- (1) 地方自治体におけるメディア芸術を活用した活性化の促進
- (2) 資料四散対策

日時 平成31年1月15日(火) 16:00～18:00

場所 京都国際マンガミュージアム

出席者

●コーディネーター

橋本 博氏(熊本県合志マンガミュージアム館長)

●登壇者

- 1) 江原修(鳥取県観光交流局)
- 2) 大森慎子(新潟市文化スポーツ部)
- 3) 橋本 博氏(熊本県合志マンガミュージアム館長)
栗木清智(合志市生涯学習課)

●出席者

伊藤遊・江原修・大森靖子・表智之・栗木清智・坂田文彦・佐藤まゆみ・高橋潤・野村芳幸・毛利仁美

●文化庁

伊野哲也 参事官(芸術文化担当)付 参事官補佐
吉田敦則 参事官(芸術文化担当)付 メディア芸術発信係 研究補佐員

●JV事務局

桶田大介(事務局長)・岩川浩之・後藤流音・櫻井壽人・末吉覚・鈴木守・藤本真之介・柳澤伸介・横江愛希子

※敬称略

■概要

(1) 鳥取県観光交流局による発表／意見交換

『ゲゲゲの鬼太郎』『名探偵コナン』など世界に誇るマンガ家の出身地であることから「まんが王国とっとり」を宣言して以来、マンガを文化としてだけでなく観光資源として積極的に活用し、県を挙げて観光客の獲得を目指してきた。その他、世界に向けて鳥取県を発信する「国際マンガコンテスト」を実施しており、世界中から作品応募のある順調な取組みになっている。一方、マンガを利用しているだけで愛がないという批判を受け、新たな展開を検討しているが、現状は具体的な取組みを行うに到っていない。

- ・将来的にはミュージアムのような施設の設立を目指しているのか。
→組織として意思決定していないが、批判を見返すようなことができないかと思っている。
- ・ほかの団体との連携はどのように進めているのか。
→イベントに合同で参加している。今後も連携していくことが大事だと感じている。
- ・愛がないという批判には、どう応えようとしているのか。
→指摘されたマンガ愛を深めていく思いがあったが、違う応え方もあると考えている。

(2) 新潟市文化スポーツ部による発表／意見交換

人材育成を基軸として、地元の専門学校と手を組んでイベントを開催している。特に「にいがたマンガ大賞」は多くの部門があり、その中でも小学生・中学生の作品のレベルが高いと出版社からも評価を得ている。しかし、クリエイターの受入先が県内に少なく人材が首都圏に流出することが懸念されている。クリエイターも独自に組織を立ち上げているが、先細りになっている。また、マンガ・アニメの町と名乗っているが、それを観光客が実感できるミュージアムのような施設が少ないことも課題である。

- ・大学の協力は得られているのか。
→ 收藏を始めようという動きはあるようだが、協力についてはこれから詰めていかなければと考えている。
- ・九州の梓書院という企業が自治体と組んで、歴史上の人物をマンガ化するビジネスを行っており、順調に展開している。自治体を買取り保証をすることで、低価格で書店売りすることもできる。刷って配って終わりという感じがしないのはすばらしい。

(3) 合志市生涯学習課による発表／意見交換

個人のマンガコレクションがきっかけとなって生まれた合志マンガミュージアムは、いまでは收藏品の学術的研究や、協力団体のハブ施設として位置付けられるなど、様々な形で利用されている。来年度からは経営ノウハウのある団体に施設管理を委託し、さらなる発展を図ると同時に、図書館・公園との一体的なエリア活用を目指す。資料收藏、施設に明確な青写真がないことが課題となっているが、それは何でもできるということの裏返しだと捉え、高齢者の見守りや不登校児のためにマンガミュージアムを活用できないか構想を練っている。

- ・收藏に課題があるとのことだが、ある程度の書庫があったと記憶している。
→ 60年間のコレクションを収めるには、スペースがまったく足りない。

■ 資料四散に関する意見交換

- ・現状は文化庁のサポートで何とか維持できているが、收藏資料の収益事業化などが必要となっている。
- ・收藏には物理的な箱が必要だが、施設は分散していてもかまわない。特に国が推進している廃校利用ができれば補助を受けることもできるため、廃校のある自治体との連携を進めていきたい。
- ・廃校の利用にはノウハウが必要で、運営がうまく行かずに頓挫するケースも多いが、福岡の「くらて学園」のような成功例を参考にすることができる。「くらて学園」も廃校を利用した資料收藏を行っているが、コスプレイヤー向けの設備の導入やイベントの企画、日本初となる同人誌図書館などのユニークな取組みにより、いまでは東南アジアからのツアーが組まれるなど、収益化に成功している。
- ・資料四散について大きな危機感を持っている。産学館（官）に自治体が連携したモデルを提示できないか。
- ・自治体やコレクターに呼びかけて、資料の所在確認を始めることが必要ではないか。
- ・廃校のある自治体などに仮受け入れを呼びかけられないか。

■その他検討事項

- ・関係者の集まる「MANGA サミット」のような交流イベントの場を設定することで、意見交換や発信、人的交流、自治体側からの提案などを行えるのではないかな。
- ・本会議はメディア芸術コンソーシアムの中でどのような位置付けなのか。自治体連携を促進する施策を提言するような会議という在り方も考えられるが、現状でも県レベルと市レベルの話が混在している中、さらに行政的な提携関係に踏み出そうとすると足並みがそろわなくなるのではないかな。ある種の自治体連携に向けた諮問会議の方が動きやすい。

■総括

メディア芸術資料の一時避難所的なものを形成するための自治体連携、新潟市が掲げているような人材育成、さらに鳥取市が課題としている観光活用のような事柄までをこの会議体で発信することができれば、この事業の意義があるのではないかな。

3.3 各領域の概況を把握する調査・研究（調査研究のマッピング）

3.3.1 研究目的

メディア芸術領域におけるマッピング研究では、通年各分野におけるデータ更新を実施してきたが、昨年度「メディア芸術領域」としてのマッピングの展開を試みる方法を模索してきた。本年度におけるマッピング事業では、各分野のデータ更新を継続して実施するとともに、各分野間連携及び多方面の技術分野との交流を視野に入れ、具体的な連携方法を確立する期間とする。

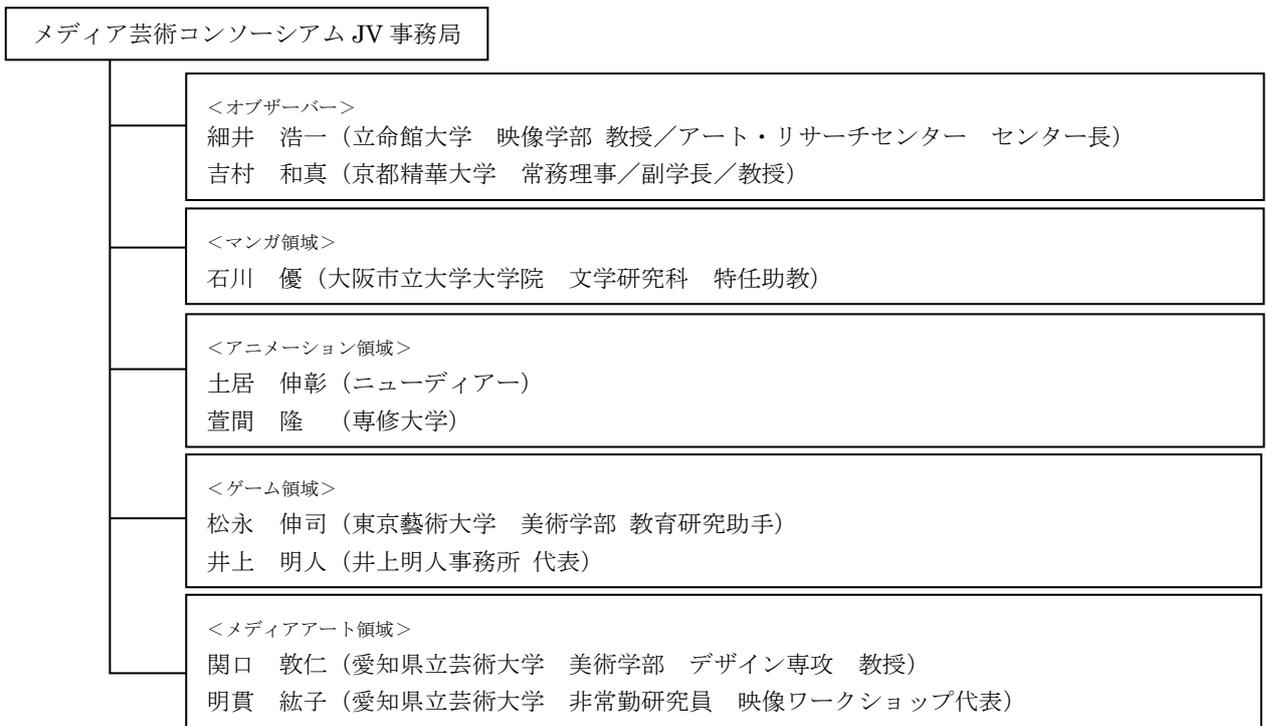
3.3.2 研究内容

- ①各分野における研究マッピングデータの更新
- ②研究マッピング検討会の実施

マッピングデータの統合サイト（メディア芸術カレントコンテンツ）への見せ方の検討、またメディア芸術分野の通史・年表等の策定に向けた検討会を実施する。

3.3.3 研究体制

過年度の調査研究者を中心に4領域ごとに担当していただき、過去までマンガ領域を担当されていた吉村和真教授、ゲーム分野を担当されていた立命館大学 細井浩一教授をオブザーバーとして全体を俯瞰（ふかん）、連携する役割を依頼した。



3.3.4 第1回会議「研究マッピング」研究会

日時 平成30年9月20日（木）14:00～16:00

場所 大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル

●オブザーバー

吉村和真

●参加者

石川優・井上明人・萱間隆・関口敦仁・土居伸彰・松永伸司・明貫紘子

●文化庁

吉田敦則 文化庁 参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係 研究補佐員

●JV 事務局

池田敬二・岩川浩之・後藤流音・茂野夏実・末吉覚・鈴木守・高橋慶一郎・藤本真之介
※敬称略

■概要

(1) 過去の研究マッピング事業の実績確認

【マンガ領域】

まとまった意見が見えてきた中で、本事業の最終年度である来年度の着地を見据えて動いた方が生産的だと考えている。これまでの個別の動きをつなぎ、具体化するに当たり、どの程度の連携をイメージするのか、スケジュールも含めて検討する。

【アニメーション領域】

メディア芸術の分野間における研究の歴史や方法論の共有をトピックに組み込みたい。学生に対してのデータベースを利用する際のサポートなど、マッピングの成果を教育現場に反映する仕組みと、各分野のディシプリンとしての確立を両立することが必要である。

【ゲーム領域】

ゲーム分野でも、明確なディシプリンが固まっているとは言い難い状況にある。哲学、経済学、心理学、遊戯史など、様々な隣接分野がある中で、各領域の専門家を交えて議論するのか、誰か一人がまとめた方が見通しよくなるのかを検討する。

【メディアアート領域】

メディアアート研究は、一過性が高くコレクションされづらい作品が多く、研究対象が不足しているため、歴史としてどう記述するかが大きな課題である。また、芸術的背景と隣接分野の多様さから一人の専門家だけでカバーすることが難しいため、技術者などを交えて作品の時代背景を明らかにする。

(2) 「研究報告会」に向けての取組及び成果物制作についての検討

シンポジウムと冊子は連動するイメージで、4 分野の共通項をどうくり出すか、それぞれの特長を生かした技術をどう担保するか、冊子作りのイメージを固めるためのシンポジウムがあればいいと考えているが、議論を拡散させないためにも情報共有を図って筋道を決めておきたい。

■意見交換

- ・成果物は教育の場で利用できるものであるべきだと考える。
- ・アニメーション研究の源流であるフィルムスタディーズは、装置論やアプローチの流行など歴史背景を理解した上でマッピングを進めており、ディシプリンがしっかりしている印象がある。シンポジウムには、フィルムスタディーズの関係者にも登壇してもらうのはどうか。
- ・マンガやゲーム研究の教育現場では、文学研究や社会学の専門家が教えるという例も数多くある。マッピングプロジェクトを周知する意味でも、隣接分野の専門家を巻き込んでいきたいが、全体のコーディネーター役の選定を検討しなくてはならない。
- ・冊子をメディア芸術研究の教養的なものに位置付けた場合、必要となる手引きのイメージなの

か、より専門的な研究者に導くためのものなのか。想定する宛先を整理してシンポジウムに臨みたい。

- ・冊子「ゲーム研究の手引き」は、当初はそれぞれの分野の専門家に書いてもらうことを考えていたが、内容のまとまりを欠いてしまったということがあった。全体の歴史、各論者の書いている文章をまとめる編集者の存在が必要不可欠である。また、本年度は具体的な中身についても詰めたい。
- ・冊子をどう使うのか、どう読めばいいかということ自体のリテラシーがなければ、様々な領域を取り込み過ぎてしまう懸念がある。逆の方向性として、解題が丁寧に書き込まれた『映画理論集成』のような密度の濃い専門的なアンソロジーを組むのはどうか。メインターゲットは研究者だが、知識や見通しを多くの人が共有できれば、非常によい手引となり裾野も広がる。
- ・各分野の研究が、海外ではディシプリンとして成り立っているが、日本ではその意識が浸透していない。海外の研究と日本の研究はディシプリンのかなり違いがあるため、それぞれがどういうルーツでできてきたものなのか、研究史の全体的な流れを見せる必要がある。
- ・文脈、関心、アプローチの違う海外と日本の研究が交流することで、新しい展開が生まれる可能性はある。また、海外の成果が日本に紹介されることも有意義ではないか。シンポジウムには海外のアニメーションスタディーズを作ってきた人たちを招くことも検討したい。
- ・日本から海外に向けてマッピングの体系を提言し、デファクトスタンダードを作れないか。日本の研究が海外で参照されないという問題はあるが、マッピングで得られたユニークな成果を発信していくことで、海外のシーンに影響を与える視点はあり得る。
- ・海外の研究者を呼ぶ場合、表現論や社会論的な話になりがちということに気を付けなければならない。日本で何が起きたかということに限定するなど、具体的なターゲットを絞るよう調整したい。
- ・一般に膾炙（かいしゃ）するものとして、国立新美術館で行われた「マンガ*アニメ*ゲーム展」を研究の視点から深めた、領域をまたいだ年表のようなものを作ってはどうか。技術的な背景、産業構造、4領域が融解したタイミングなどを見渡せる切り口が考えられる。
- ・4分野の共通する問題として、一過性の高いものが多く、研究対象が捨てられてしまう懸念があり、消費されて消えていく作品について記録を残していくことが本事業の根底にあると感じている。アーカイブの際にも、美術館などとは違った発想が必要になる。
- ・メディア芸術4領域が体系的に重なっていく意味を前面に出すためにも、各領域に関わる課題を言語化・共有することは不可欠である。第1回のシンポジウムは、一般向けではなく関心の高い層に向けて、本会議で議論されたような問題点を確認することをテーマとして検討する。

(3) メディア芸術カレントコンテンツとの連携について

現代企画室がカレントコンテンツの改修計画について説明をし、参加者から意見を募った。

- ・各年度のマッピング報告書へスムーズに移動できるリンクが必要。
- ・マッピング全体の概要、連携促進事業のプロジェクトの違いを明文化した文章のページを設けそこから各分野マッピングへのリンクがあることが望ましい。
- ・多くの記事が寄稿されているが、負荷が掛かり過ぎていると感じている。周辺の団体等の動きと役割分担し、学会の活動などが一緒に読めるようにしてはどうか。

(4) 各分野における「研究マッピング」データの更新についての計画策定

- ・各分野におけるデータ更新は引き続き行い、1月末には完了するように計画している各分野で作業量などを踏まえた計画を策定し、分科会という形で確認する。

3.3.5 第2回会議「研究マッピング」研究会

日時 平成30年12月4日(火) 14:00~16:00

場所 京都国際マンガミュージアム

●オブザーバー

細井浩一・吉村和真

●参加者

石川優・井上明人・萱間隆・小出正志・関口敦仁・松永伸司・明貫紘子

●文化庁

吉田敦則 文化庁 参事官(芸術文化担当)付 メディア芸術発信係 研究補佐員

●JV事務局

池田敬二・渋谷裕子・末吉覚・鈴木守

※敬称略

■概要

(1) 分野間連携方法に向けた各分野からの提案等による協議

【マンガ領域】

マンガ分野では、大学で制度的な研究・教育が始まってから期間が経過していることに加え、学生の興味が拡散しつつあり、「マンガ」という枠に固まることを見直す時期になっている。メディアとしての固有性とバランスを取りながら連携することが必要だ。

【アニメーション領域】

他の研究領域において行われた研究、文献の一部分だけで扱われているものなど、複数のジャンルにとって重要な文献については、分野を超えた連携で有機的なマッピングを行っていききたい。

【ゲーム領域】

報告書以外にも、他分野から文章形式でのマッピング成果物を出していただきたい。

【メディアアート領域】

それぞれの分野の特性を絞り、その点から研究の視座を明らかにしたい。他分野と重なる部分については、両方にアプローチできる見せ方を議論したい。

(2) 「研究報告会」に向けての協議

- ・吉村和真氏が、研究マッピングの履修モデル・活用方法の可視化、メディア芸術として統合したイメージの提示、カレントコンテンツの有効利用による広報の3点をポイントとして、現実的な計画を持ち寄ってシンポジウムに臨むべきだと提案し、参加者に意見を求めた。
- ・自発的にアクセスするオンライン上の情報であるからには、マップの組み合わせ方や得られる結果のモデルを提示するなど、届け方に工夫が必要だ。マンガ研究のマンガ、マンガ研究のゲームなど、ビジュアルに工夫を凝らした伝わりやすい履修モデルが必要になる。
- ・オーディエンスは、教育や自治体の関係者というよりも、その人たちにどうキャッチしてもらえるかを一緒に考えてくれる人がコアメンバーになると考えている。

- ・いままでの成果を、タグ付けだけではなく、分類学的な視点で整理をしてカレントコンテンツに反映させることで、新たな研究の機会やプラットフォーム活用につながらないか。
- ・メディア芸術所蔵情報等整備事業のゲーム分野では、図書館の標準的なモデルである FRBR などに基づき、リンクト・オープン・データとして活用できるよう進めているが、他分野でもできれば面白い展開になると考えている。
- ・若い人は研究の方法論が分からず、博物館学的に興味を持っている人ばかりでもない。シンポジウムの中でリサーチメソッドをデモンストレーションで示すことも考えたい。
- ・これまで4分野を統合して語ることは難しいと感じていたが、最初から重なっている状況で過ごしてきた人たちの考え方や落差がある。コンテキストの差を指摘した上で、マッピングの利用普及、メディア芸術と呼ばれる枠の積極的提言をしていくタイミングにある。
- ・他分野のキャラクターを単純にツールとして、コンテンツの一要素として使っていく流れになりつつある。いまの世の中が求めているものをマッピングから読み取ることが可能だと示し、マッピングを最初に検索してもらおうくらいの力を持てればいいと考えている。
- ・利用者ごとの使い方を可視化したい。
- ・これまでやってきたことを見せることが第一だが、使用目的を細かく伝えるのではなく、課題や議論の背景から話題を展開していきたい。
- ・データベースは3月末に要件定義が明らかになる予定だが、2月のシンポジウムの時点で公開できるものがあるかどうかは不確かである。
- ・小・中学校の美術教育と図画工作は文化庁の事務所管になるが、初等教育で行われるメディア芸術教育に責任を持って関わる必要がある。学校の先生たちがメディア芸術を学ぼうとするときにマッピングがどう役立つのかも考えていかなければならない。
- ・それぞれの産業構造の変遷を、マッピングを通じて意見交換できれば刺激的だ。
- ・連携事業の報告書があれば案内しやすい。
- ・「初音ミク」やVTuberの「キズナアイ」の応用例や系譜学を題材の一部にすれば、研究には必然的に全領域が絡み、多くの観客を集めることができるのではないか。

(3) 各分野における「研究マッピング」データの更新についての進捗報告

【マンガ領域】

従来どおりの更新作業に加えて、これまで対象としてこなかったアジア圏の研究動向ヒアリング調査を行うが、具体的なデータ更新は来年以降になる予定である。

【アニメーション領域】

各専門家だけではなく、アニメーション学会の研究教育委員会メンバーで新規に推薦文献リストを作成するほか、1月中旬に学会員からデータベースサイトへの要望を伺う場を設ける。

【ゲーム領域】

新しく文献データベースを作成する予定で、仕様の確認と策定、サンプルデータの収集を行っている。

【メディアアート領域】

過年度のデータ収集方法を踏襲しながら広げる。成果を見せていく場所がなかったので、外から見られるサイトを作成し、カレントコンテンツからリンクを貼る作業を行う。

3.3.6 第3回会議「研究マッピング」研究会

日時 平成31年2月8日（金）14:00～16:00

場所 キャンパスプラザ京都

●オブザーバー

細井浩一・吉村和真

●参加者

石川優・萱間隆・関口敦仁・土居伸彰・松永伸司・明貫紘子

●文化庁

吉田敦則 文化庁 参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係 研究補佐員

●JV事務局

池田敬二・岩川浩之・鈴木守・藤本真之介

※敬称略

■概要

(1) マッピング成果物公開に向けた「メディア芸術カレントコンテンツ」での情報発信

分野ごとに、カレントコンテンツへ反映させる成果物の内容や発信手段、及びシンポジウムに向けた進捗を確認した。

(2) 活動報告シンポジウムについて

吉村和真氏が、シンポジウムの具体的な内容を絞り込むために、ヒアリングシートなど各分野の作業から見えてきた日本の研究における課題や発表内容のイメージについて、参加者に意見を求めた。

【マンガ領域】

研究マッピング成果の活用イメージとして、マンガはビジネスと結び付けにくいのが、教育研究と公共に利用価値があるだろう。LLブックのように、マンガをより一般的な教材として活用しようというマンガ教育学が隆盛し始めた現在、児童生徒や高齢者はもとより、病院や行政の現場でも応用展開が見込まれる。こうした研究への窓口的な役割を果たせるのではないかと。

アジアのマンガ研究者たちを呼んで1月に開催した研究会では、日本と違い、各国とも国を挙げてマンガ産業に関わり、研究者も産業アドバイザーとして活躍の場があるなど、教育研究・産業・公共の3分野でよい連携が取られている印象を持った。

調査は書籍に焦点を当てたが、学術的なマンガ産業論は活発になっていないと実感する。

【ゲーム領域】

ゲーム研究は最新テクノロジーが関わってくるので、我が国では工学系と人文学系のコミュニティーに大別されている現状があり、技術領域のボリュームが圧倒的に大きく、研究を専門に行う人材が少ない。実質、人文学や社会学系ゲーム研究のフィールドはまだ出来上がっていないと言えるだろう。海外では、2000年前後からゲーム研究分野が形作られて研究者も多いが、ゲームを実際に作る人々とゲームスタディーズとの間に壁があるのは同様だ。

活用イメージとして、産業などで両者が結び付く可能性を示唆するのは難しく、教育研究分野での大学機関による利用が妥当だろう。

【アニメーション領域】

4分野における産業・教育研究・公共ニーズの掘り起こしについて、ニーズを宣言する必要がある自分たちにどこまであるのか疑問だ。知識として情報を欲している人々に、どのような形で伝えるかが重要な問題ではないか。マッピングによって見えてきた時系列的変化や海外との差異を、専門性にとどまって発信していくのが大事かと考える。

分野個別ではなく、メディア芸術という枠組みで包括的なマッピングをすることによって、コンテンツツールのような周辺の動きも拾い上げられ、産業ニーズの創出も探れるだろうから、分野連携促進事業としての意義が出てくるのではないか。

【メディアアート領域】

核となる学会がなく、フィールドベースで進んできたものをどう捉えるかが課題だ。

教育研究は、専門研究者向けの研究データベースの活用のほか、病院等のアウトリーチにおけるコミュニケーションツール、ロボティクスも含めたアシストテクノロジーを使った表現、まちおこしなど利用対象は広範囲にわたる。産業では、メディアアートのプロセスを産業イノベーションの一つの方法論として活用する見せ方もある。自治体としては、大規模イベントにおいてメディアアート活用の歴史があり、新しい公共計画や都市計画に利用する方法論として示すことが可能だ。

メディアアート自体が研究成果とすることができ、産業の中でどのように応用されてきたかを示すことはできる。マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートと分野を分けるのではなく、流動的で重層的な現状を踏まえ、むしろ新しい研究領域の構築を展望してはどうか。

(3) 各分野における「研究マッピング」データの更新についての進捗報告

【マンガ領域】

更新作業はおおむね終わっている。現在、全体で343件あるが若干増える見込みだ。日本文献と海外文献に分け、報告書を3月初旬までに作る予定である。

【アニメーション領域】

2月初頭にデータベースサイトと推薦文献リストを7件更新した。『Animation: An Interdisciplinary Journal』の摘要とその日本語訳を今年も公開する予定で、情報の整備を進めている。

【ゲーム領域】

文献データベース作成に向け情報収集を進めている。海外文献は、当方が約500件を担当。日本語文献は、立命館大学に「CiNii」からの機械的抽出を依頼。加えて、分野の違う5人のゲーム研究者に、専門領域の文献を約30件、研究に役立つ関連キーワード10件の提出を、2月末締めで要望している。

【メディアアート領域】

成果を見られる研究マッピング用ウェブの作成とその公開に向け作業を進めている。

3.3.7 「調査研究マッピング」活動報告シンポジウム

日時 平成31年2月23日(土) 15:15~17:00

場所 国立新美術館 3階 講堂

●オブザーバー

吉村和真

●参加者

石川優・西原麻里・土居伸彰・萱間隆・松永伸司・井上明人・関口敦仁・明貫紘子

●文化庁

伊野哲也 参事官（芸術文化担当）付 参事官補佐
伊藤由美 参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係 係長
吉田敦則 参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係 研究補佐員

●JV 事務局

池田敬二・井上和子・岩川浩之・後藤流音・櫻井壽人・佐原一江・末吉覚・鈴木守・藤本真之介・横江愛希子

※敬称略

■概要

調査研究マッピングは、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ある。本シンポジウムでメディア芸術の各領域から今年度の活動報告と先行研究の特徴、見えてきた課題などを報告した。パネルディスカッションでは課題解決に向けた提言、今後の展望などについて協議を行った。

(1) 研究プロジェクトの活動報告

【マンガ領域】

国内外で発表されているマンガ研究の情報を集めて分かりやすく整理することで、研究に活用することはもちろん、社会の様々な局面で活用してもらうことを目的としている。今年度はマンガ研究の文献の収集と研究会の開催を行った。2015～2018年に刊行された国内の246件のマンガ研究に関する書籍から見えてきた傾向として、取り上げている内容は、人40%、マンガ44%、その他（マンガの周辺分野も論じているもの。分野横断的なもの）16%であった。人は作家が主だが、編集者が2%。対象としているマンガは、8割が日本のものであり、日本語が原著のものは95%で、翻訳書は3%にとどまっている。以上のことから、国内のマンガ研究書については、日本のマンガを日本語で論じるケースが圧倒的に多く、ドメスティックな傾向が見られる。

ほかの分野と連携することで、マンガ研究が持っている内向きの流れを変えることにもつながると考える。また、分野横断的なマンガ研究に対する解決の糸口が見つかることを期待している。ただ連携に当たっては、各分野の研究の独自性や共通点を洗い出す作業が必要なのではないか。

【アニメーション領域】

日本アニメーション学会が制作した「アニメーション研究のための論文と書籍のデータベースサイト」に論文と書籍の情報をアップロードしている。掲載内容は、日本アニメーション研究の学会誌『アニメーション研究』、海外で最も権威のある国際的なアニメーションの学術誌『Animation: An Interdisciplinary Journal』に掲載された論文。また、そこから外れる文献も拾うべく、各分野の専門家に推薦文献リストを寄稿してもらい、更新している。

マンガ分野で指摘された「内向き」の傾向は、アニメーション分野にもかつて共通して見られたものであり、数年前にデータベースサイトを作ったのは、海外の文献に触れやすくすることでそれを打破するためだった。アニメーション研究のプロパーではないところで行われているアニメーションに関する研究をどのように拾い上げるのかという課題がある。アニメーション分野でもその辺りをカバーできるようにしていくが、「メディア芸術」という枠組みを用いることでも、横断的な研究をマッピングできるのではないだろうか。

【ゲーム領域】

「ゲーム研究資料目録」という文献データベースの構築を目指すべく、文献を収集。日本語文献は500件前後、海外文献は700件ほどを収集し、日本語文献については分野のタグ付けを行った。また、ゲーム研究に関わる専門家の協力を得て、文献とキーワードのリストも作成。見えてきた特徴の一つとして、ゲーム研究の文献とそのための資料としている文献の線引きが難しいことが言える。具体的には、評論記事や雑誌記事や、ゲーム開発者が書いたもの。それをデータベ

ースに掲載するかどうかという問題がある。また、ゲーム研究の文献といっても、分野の偏りや内容の多様性があり、全体を統一的に把握するのが難しいということが分かってきた。

また「ゲーム研究」といっても、ゲームを作るための研究（ゲームデザイン）とゲームを理解するための研究（狭義のゲーム研究）は別々のものとしてあり、研究を発表する場が異なり、それに参加する研究者の分野も違う。ゲームデザインは工学系が多く、ゲーム研究は社会科学、人文科学が多い傾向にある。また、ゲーム研究もゲームデザインも共に、日本国内と海外（グローバル）とで歴史と現状の在り方がかなり異なる。

国内のゲーム研究は、2006年に日本デジタルゲーム学会が設立した頃から制度として成り立ってきたが、ゲームスタディーズのようなハブ的な分野はなく、いろいろな分野の研究者の寄り集まりである。さらに、ゲーム研究者だけではなく、ゲーム開発者やゲームライターなども参加していることから、日本のゲーム研究はまとまりがないと言える。このような状況のため、国内と海外のゲーム研究は、例えば心理学的な研究同士や経営学的な研究同士といった形で個々の専門領域ごとにつながっているという面はあるものの、全体としては直接的に結び付いていない。マンガやアニメーションと同様に内向きだと言える。

【メディアアート領域】

今年度は約700件追加して合計2,000件ほどの日本語の文献を収集し、報告／レポート、教育論、歴史／美学、技術論／工学、作品論という5つの分野に分類した。学術論文だけでなく、雑誌や批評文なども含まれている。世界的にみても「メディアアート」を冠した学会は、Media Art Historyのみで、歴史研究がメインになっているため、現在進行形のメディアアートを含めたその領域が確立しているとは言い難い。

メディアアートは多様で、時代とともにその活動内容や定義が変化するため、マッピングに当たっては、数年ごとに区切って細かく傾向を見ていく必要がある。

また、マッピングに当たっては、プロジェクトとして流動的かつ重層的な展開、産学館（官）民の連携が期待されていることを考えると、地方の文化政策から見ていくメディアアートというテーマが挙げられる。

ポスト・アカデミズムというキーワードを提案する。美術史の世界では50年たたないと研究分野にならないと言われているが、時代とともに変化し、同時代的に評価され消化される対象を扱っているメディア芸術は、従来の意味でのアカデミックになるまでの時間がない。美術館や大学の外を舞台として、評価が固まっていないものを評価したり、新しい価値を作っていくという活動をしていくと面白いのではないだろうか。メディア芸術という枠組みで4分野をひとくくりにした場合、このように気軽に意見交換したり、発表したりできる場があると良いと考える。

(2) パネルディスカッション

コーディネーター：吉村和真

パネリスト：【マンガ領域】石川優

【アニメーション領域】土居伸彰

【ゲーム領域】松永伸司

【メディアアート分野】明貫紘子

- ・国内では仲間内だけでしか通じない言葉で、マンガ研究が進んでいる側面がある。海外に向けて発信する際に、その言葉をどう翻訳すれば海外の研究者にも伝わるのか、研究チームでもよく議論をしているが、今後さらに工夫すべき課題でもある。
- ・最近もマンガ学者の佐分利奇士乃氏がアニメ映画『この世界の片隅に』の光の変化や動きの表現について、生態心理学や自然科学の観点から分析している。これは国内のアニメーション研究がガラパゴス化しているからこそ生まれた独自の視点で、海外に紹介すれば高い関心を持ってもらえるだろう。
- ・海外のメディアアート研究は、大きな一つの文脈で全体を語るというよりは複数の文脈を併置

させているイメージだ。欧米の研究者が中心の国際学会でもアジア圏や旧社会主義国からの発表は非常に歓迎される。国際的に見ても、日本独自の研究を深化させることの意義は大きい。従来、マンガやアニメーションは手作業が中心で、ゲームやメディアアートとは異なり工学分野との結びつきは薄かったが、近年はCGや電子書籍など、アニメーションやマンガ分野にも先端技術やデジタルメディアが活用されるようになってきた。マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの4分野を工学というロジックで横断的に捉え直すと、新しい研究テーマも見いだせるのではないか。

- 4分野それぞれに研究蓄積があり、まずはそれを出版物などにまとめることが大事だ。その作業を経ることで、そこに収まりきれない領域もはっきりする。例えば、原作者とは別の第三者が原作に登場するキャラクターを利用して2次的な作品を生み出している愛好家やマニアの活動は活発だが、研究対象としては国内では手つかずだ。彼らはマンガやアニメ好きというよりはキャラクターに愛着を感じている。海外ではファンの心理や行動様式に焦点を当てた研究も少しずつ出てきている。
- もしかすると4分野のファンは何か共通するリテラシーを持っており、分野を自由に横断して作品を楽しんでいるのではないか。普通の高校生が異界に行って高い能力を獲得して活躍するといったゲームの設定をそのまま物語の定型に応用してライトノベルが執筆されているようなケースも多くある。リテラシーは表現手法やコンテンツの内容ではなく、それをどう読むかという受け手側の問題だが、リテラシーを介して新しい創作が生まれるという、これまでにはない広がりも感じる。
- 民間企業や行政が宣伝広告や政策にメディア芸術を活用する際に、情報提供をする窓口を作ったり、コーディネートを担う人材を育てたりすることが産学館（官）連携を促進する上でも重要だ。マンガ分野では早い時期からそういう意識を持って、人材を確保したり、研究者を紹介したりする取組みも行ってきた。今回の調査研究マッピングの成果を生かすことで、4分野間の情報共有やアライアンス（協働）が進み、シナジー効果を上げることができるのではないか。
- 調査研究マッピングは初めて研究や論文執筆をする学生に役立つような研究動向や文献資料の見取図を作るのが狙いだが、さらに4分野全体をカバーしたメディア芸術領域の専門家をどう育てていくか、そのためのマップづくりは今後の取り組むべき課題だ。

(3) アンケート

(1) アンケート用紙

アンケートにご協力をお願いいたします

文化庁委託事業 平成30年度「メディア芸術連携促進事業 研究プロジェクト 活動報告シンポジウム」にご参加いただき、ありがとうございます。事業の改善・活性化のためのアンケートにご協力をお願いいたします。

大日本印刷株式会社 メディア芸術コンソーシアムJV 事務局

【1】～【9】の設問について、該当する番号へ○印をお願い致します。

【1】年齢

- 1) 10歳未満 2) 10-19歳 3) 20-29歳 4) 30-39歳 5) 40-49歳 6) 50-59歳 7) 60歳以上

【2】性別

- 1) 男性 2) 女性

【3】居住地域

- 1) 東京 2) 関東()県 3) その他()県・府・道

【4】ご職業

- 1) 学生 2) 会社員・公務員 3) 教育研究機関 4) 博物館・美術館職員 5) その他

【5】活動報告シンポジウムに参加された目的、動機としてあてはまるものをお聞かせください。(複数回答可)

- 1) 文化庁事業に関心があったから 2) 登壇者に関心があったから 3) 内容に関心があったから
4) 友人・知人のすすめ 5) 連携促進事業関係者 6) その他

【6】活動報告シンポジウム全体を通しての印象をお聞かせください

- 1) 良かった 2) まあ良かった 3) 普通 4) あまりよくなかった 5) 良くなかった

【7】上記、設問【6】で選択された理由についてお聞かせください

()

【8】特に興味をお持ちの分野に○印をお願いします

- 1) マンガ 2) アニメ 3) ゲーム 4) メディアアート

【9】参考になったことやご希望、ご感想などありましたらお聞かせください

ご協力ありがとうございました。

「メディア芸術連携促進事業」については、Web サイト「メディア芸術カレントコンテンツ (<https://mediag.bunka.go.jp/>)」にて情報発信を行っています。ぜひアクセスをお願いいたします。

(2) アンケート集計

「メディア芸術連携促進事業」研究プロジェクト 活動報告シンポジウムアンケート集計

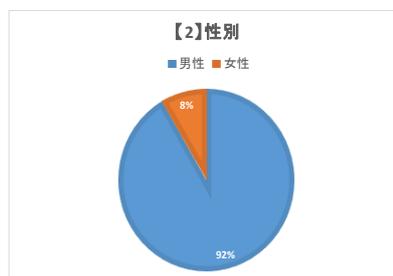
【1】年齢

	n	%
20-29歳	2	17%
40-49歳	6	50%
50-59歳	3	25%
60歳以上	1	8%
総計	12	100%



【2】性別

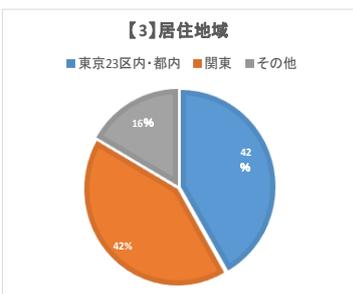
	n	%
男性	11	92%
女性	1	8%
総計	12	100%



【3】居住地域

	n	%
東京23区内・都内	5	42%
関東	5	42%
その他	2	16%
総計	12	100%

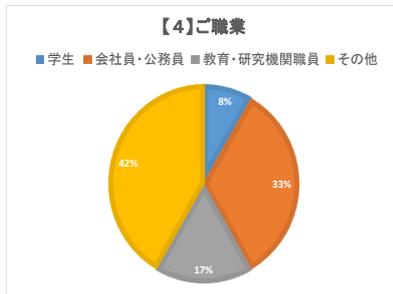
※関東：神奈川1、千葉2、埼玉2



【4】ご職業

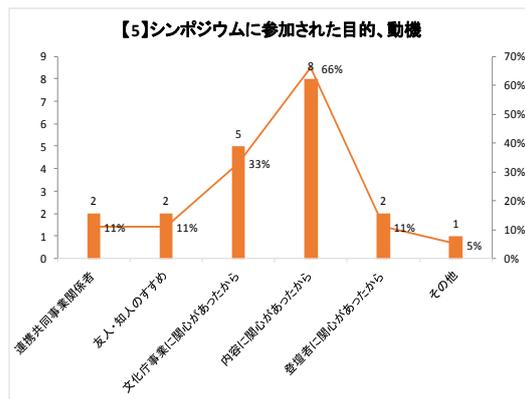
	n	%
学生	1	8%
会社員・公務員	4	33%
教育・研究機関職員	2	17%
その他	5	42%
総計	12	100%

職業欄重複選択の方:n=1



【5】報告会へ参加された目的、動機としてあてはまるものをお聞かせください(複数回答可)

	n	%
連携共同事業関係者	2	11%
友人・知人のすすめ	2	11%
文化庁事業に関心があったから	5	33%
内容に関心があったから	8	66%
登壇者に関心があったから	2	11%
その他	1	5%
総計	20	100%



【6】報告会全体を通しての印象をお聞かせください

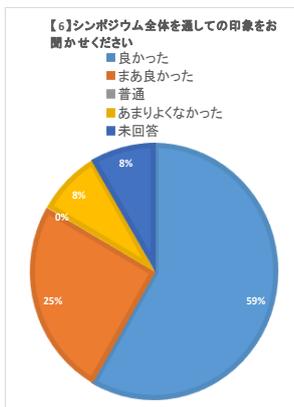
	n	%
良かった	7	59%
まあ良かった	3	25%
普通	0	0%
あまりよくなかった	1	8%
未回答	1	8%
総計	12	100%

【7】上記、設問【6】で選択された理由についてお聞かせください(自由に記述ください)

一部は普通。二部は何が出るかわからないところが面白かった。
 研究分野自体が存在することを知ることができてよかった。
 アニメ業界の最先端の状況、調査、環境を知ることができた。
 マッピングについては、全く知りませんでした。面白そうだと思います。
 私自身が初学者なのでこのようなプロジェクトはありがたいです。
 Janicaの発表がわかりやすかった。
 今回の結果のサマリーが良くわかった。

【8】特に興味をお持ちの分野に○印をお願いします

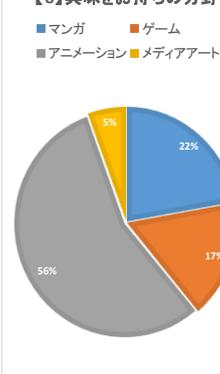
	n	%
マンガ	4	22%
ゲーム	3	17%
アニメーション	10	56%
メディアアート	1	5%
総計	18	100%



【9】特に参考になったことやご希望、ご感想などありましたらお聞かせください

マンガ研究・ゲーム研究の話は要点がわかりやすくて面白かった。
 アニメーター実態調査は次につなげて欲しい有益な調査だと思います。
 メディア芸術はアートではなくコンテンツビジネスの研究の視点から俯瞰しています。
 メディア芸術と第4次産業
 事前告知(内容・登壇者)をもう少しの方が良いのでは。

【9】興味をお持ちの分野



3.3.8 本年度のマッピング成果概要

本年度の4領域のマッピングの成果を以下に列記する。

■マンガ領域

本事業の目的は、マンガ／コミックス研究（以下、「マンガ研究」と総称）の情報を収集・整理し、それを「見取図」として示すことで、研究の社会的活用を促すことである。本年度は、マンガ研究の文献調査と公開研究会の開催を中心に活動した。

まず、文献調査については、平成29年10月から平成30年10月までに刊行された日本語文献68件と外国語文献11件（英語、フランス語）、計79件の文献情報を収集し、文献管理ツール「Mendeley」に登録した。平成27年度から本年度までに340件程度の文献情報を収集しており、今後もこのアーカイブを充実させたい。

次に、マンガ研究の国際的な動向を可視化するために、公開研究会「アジアのマンガ／コミックス研究を知る」を平成31年1月13日（日）に京都国際マンガミュージアムで開催した。本年度はアジアに焦点を当て、韓国、台湾、フィリピン、タイ、中国（以上、登壇順）のマンガ研究者を招聘（しょうへい）して、各地の研究状況を概観した。この研究会によって、文献調査だけでは明らかにできない、マンガ研究のグローバルな潮流を示すことができた。

今後は、研究動向の調査とその可視化をさらに発展させるとともに、アニメーション領域、ゲーム領域、メディアアート領域と協働しながら、「メディア芸術マッピング」を構築する作業に着手する予定。

■アニメーション領域

本年度の「メディア芸術マッピング」（アニメーション領域）では、以前より継続的にデータベースへの登録と更新を続けている学術誌『アニメーション研究』及び『Animation: An Interdisciplinary Journal』の2誌について、昨年度のデータベース更新以降に新たに発刊された号に収録の論文を対象にした。具体的には、『アニメーション研究』第19巻2号（4本）、Animation: An Interdisciplinary Journal Vol.13 no.1（5本）、Vol.13 no.2（5本）、Vol.12 no.1（4本）、の計36本の論文について、「ID」「著者名（日本語）」「著者名（英語）」「タイトル（日本語）」「大量（英語）」「雑誌名」「巻号」「ページ」「発表年」「概要（日本語）」「概要（英語）」「キーワード（日本語）」「キーワード（英語）」「キーワード（作品名・日本語）」「キーワード（作品名・英語）」「キーワード（作家名・日本語）」「キーワード（作家名・英語）」「DOI」の情報を入力し（必要があれば適宜翻訳を行ったのち）、データベースの更新を行った。

これにより、日本及び海外での主要なアニメーション研究の成果について、最新のものをデータベースに反映させることができたと考えられる。

■ゲーム領域

本年度は、昨年度策定した方針にもとづき、文献データベースの具体的な実現を目指して、文献情報の収集、収集したデータの統合、収集した個々のデータへの試験的な主題付与を主な目的として設定した。

第1回分野会議では、昨年度策定した方針を引き継ぐ形で、今年度の作業の大枠を決定した。また、ゲーム研究関連の専門家複数名に参加を依頼した第2回分野会議では、事業全体の方向性や不足点、今年度の追加業務について検討が行われた。第3回分野会議では、成果物の確認と整理、今年度の問題点および今後の課題の検討が行われた。

作業の内容および成果物は次のとおりである。

①文献情報の網羅的な収集

日本語文献については、CiNiiからゲームに関連する論文・書籍を機械的に収集した。外国語文献については、ゲーム研究の代表的な学術誌に収録されている論文、および代表的なゲーム研究の書籍シリーズをそれぞれ半機械的に収集した。結果は、日本語文献が458件、外国語文献が720件である。

②個々の文献への分野タグの付与

①で収集した日本語文献のすべてに、それぞれどの分野の文献であるかが分かるように分野タグを付与した。この作業は、今後想定される主題（キーワード）付与の試験的实施を兼ねたものである。分野名の候補は、「平成29年度科研費科学研究費助成事業 系・分野・分科・細目表」内の分科レベルを採用した。

③文献情報及びキーワードの選択的な収集

ゲーム研究関連の専門家5名に、各々の専門の観点からゲーム研究の重要文献を30件程度ずつ提供してもらった。また同時に、今後文献に付与すべき主題の候補として、ゲーム研究に関連する重要なキーワードをそれぞれ10件程度ずつ提供してもらった。結果は、文献が169件、キーワードが112件である（若干の重複を含む）。

④文献情報の形式の統合

①③の文献情報はそれぞれ別個のソースから取得されたものであり、データの形式がばらばらである。それらを特定のスキーマにマッピングすることで、文献データベースに適した形式のデータとして一元的に統合した。最終的な文献情報の総数は、国内外合わせて1,347件である（若干の重複を含む）。

■メディアアート領域

昨年度に引き続き、5つの分類別「報告／レポート」「教育論」「歴史／美学」「技術論／工学」「作品論」を中心に日本語で書かれた研究論文やレポートを、主にCiNiiよりスクレイピングし、Endnoteへの出力、データクリーニングを行った。近年はメディアアートの作品修復・保存、関連資料のアーカイブ編成、データベース構築に関する研究が増えてきているため、今後は分類項目を追加する予定（現状は、技術系または作品論）。今年度はこれらに加えて、メディアアートの地方政策（主な自治体：札幌市、仙台市、大垣市、浜松市、山口市）や地域活動への活用と応用に関する論文やレポートも収集し分析した。今年度収集した情報は約700件で、昨年度と合計すると2,002件。2000年以前の研究論文が極端に少ないのは、研究事例が少なっただけではなく調査環境も影響していると考えられるので、調査方法を改善すべきと考えている。

また、研究活動の一環を示すメディアアート研究マッピングWEBの構築を行っている。データベースウェブサイト「メディアアート文化史インターフェース」やメディアアート年表、研究マッピング統計などを掲載、今年度3月中の公開の予定。

3.3.9 今後の展望

これまでの4年間マッピング作成を行ってきて、メディア芸術研究が俯瞰できるものが出来上がってきた。海外の最新の研究動向などが簡単に見えるようになったのは、これまでの成果である。今後はそれぞれの研究の自立性を守りながら、研究の成果を外部にアピールし、これまで培ってきたマッピングの潜在的ニーズを産業、官（自治体）、学（教育）といった各分野で探っていく段階へと発展していくことが必要である。メディア芸術の各分野を網羅した冊子、書籍の発行など外部に向けた発信を進める予定。

3.4 文化資源の運用・展開を議論・検討する研究会（「超」領域勉強会）

3.4.1 研究目的

領域、業界、地域、所属組織などを越えて、クリエイター、著作権者（継承者）、所蔵館（者）など、産学館（官）の関係者による、史資料やコンテンツの利活用に関する勉強会を開催する。あわせて、各領域の動向（政策の動向、業界の動向、研究の動向、人材育成の動向など）を把握するための情報収集と共有の方法や仕組みの検討、構築も実施した。

3.4.2 研究内容

新たに研究テーマを抽出し、年3回程度のミーティングを開催した。

【対象者】

- ア. MAGMAに関する展示を実施しているまたは実施したいと考えている学芸員
- イ. MAGMA関係企業等においてMAGMAに関する展示に従事している担当者
- ウ. 大学等においてMAGMAに関する研究等を行っている研究者等

【内容】

- (1) 2019年5月に大英博物館にて開催予定の「Manga マンガ展」のキュレーターであるニコル・クーリッジ・ルマニエール氏を前年に引き続き招聘し、「Manga マンガ展」における展示内容・展示手法の検討、「Manga マンガ展」終了後の水平展開の検討等を行った。また、活動においては、若手メンバー育成を視野に入れ、世界的な展覧会への参画によるスキル向上を目指す取組と位置付ける点に留意した。
- (2) 「Manga マンガ展」の実施に向けて、国内外で展示に関する各関係者との調整・調査についてルマニエール氏を中心に活動されていたが、そのサポートを行った。
- (3) 2015年4月～5月に青森県立美術館で開催した「成田亨 美術／特撮／怪獣」のキュレーター工藤健志氏、2018年6月～9月に京都国際マンガミュージアムで開催した「ビッグコミック 50周年展」のキュレーター伊藤遊氏を招聘し、展示に至った経緯、展示内容、展示手法などについて協議を行った。
- (4) 「まんが文化資源の自治体での活用事例」及び「MAGMA文化資源の産業利活用と自走化」をテーマとして、多くの漫画家を輩出し、『まんが王国土佐』と銘打ってまんが文化振興に取り組んでいる高知県の高橋潤氏、北九州を拠点にマンガやアニメなどのポップカルチャーに関連した事業活動を国内外で実践されている株式会社COLTの大野光司氏を招聘し、これまでの文化振興の取組みや今後の展望、課題などについて協議を行った。
- (5) MAGMAの海外展開における留意点の考察を行うため、領域横断的な展示に関する海外調査を行った。

3.4.3 研究体制

メディア芸術コンソーシアムJV事務局

【文化資源の運用・展開を議論・検討する研究会（「超」領域勉強会）】

<登壇者・コメンテーター>

- 池田 隆代（大分県企画振興部芸術文化スポーツ振興課）
- 伊藤 遊（京都国際マンガミュージアム）
- 井上 幸一（フリーランス）
- 内田 ひろみ（大英博物館 契約キュレーター）
- 江原 修（鳥取県観光交流局 まんが王国官房 官房長）
- 大野 光司（COLT）
- 大森 靖子（新潟市文化スポーツ部 文化政策課 マンガ・アニメチーム）
- 表 智之（北九州市漫画ミュージアム）
- 工藤 健志（青森県立美術館）
- 栗木 清智（熊本県合志市 生涯学習課 課長）
- 坂田 文彦（新潟市マンガ・アニメ情報館 館長）
- 佐藤 まゆみ（高知県文化生活部 まんが王国土佐推進課 課長）
- 鈴木 紀成（明治大学 米沢嘉博記念図書館）
- 想田 充（株式会社寿限無 企画制作部）
- 高橋 潤（高知県文化生活部 まんが王国土佐推進課 課長補佐）
- ニコル・クーリッジ・ルマニエール（大英博物館アジア部日本科 IFAC ハンダ日本美術キュレーター）
- 野村 芳幸（鳥取県観光交流局 まんが王国官房）
- 橋本 博（NPO 法人 熊本マンガミュージアムプロジェクト 代表）
- 宮本 亮平（明治大学大学院／国立新美術館 客員研究員）
- 三好 寛（特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構）
- 毛利 仁美（立命館大学大学院）
- 山川 道子（株式会社プロダクション・アイジー アーカイブグループ）
- ヤマダ トモコ（米沢嘉博記念図書館）

【大英博物館「Manga マンガ」展準備】

- 内田 ひろみ（大英博物館 プロジェクトキュレーター）
- ニコル・クーリッジ・ルマニエール（大英博物館アジア部日本科 IFAC ハンダ日本美術キュレーター）
- 松葉 涼子（大英博物館 プロジェクトキュレーター）
- 伊藤 剛（東京工芸大学芸術学部マンガ学科教授）

【領域横断型の企画展の海外調査】

- 岡本 美津子（東京藝術大学 大学院映像研究科 副学長／教授）

3.4.4 第1回会議

「2019年開催予定の大英博物館におけるMANGA展についての意見交換
地方におけるMANGA展の事例紹介・活用検討等」

日時 平成30年7月31日（火）14:00～17:00

場所 大日本印刷株式会社 DNP 市谷左内町ビル会議室

出席者

●登壇者

ニコル・クーリッジ・ルマニエール

●参加者

池田隆代・井上幸一・内田ひろみ・想田充・宮本亮平・山川道子・ヤマダトモコ

●伊野哲也 参事官（芸術文化担当）付 参事官補佐

伊藤由美 参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係 係長

吉田敦則 参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係 研究補佐員

●JV事務局

桶田大介（司会）・岩川浩之・後藤流音・渋谷裕子・末吉覚・鈴木守・武中典子・藤本真之介

※敬称略

■概要

大英博物館は2019年に開催を予定しているマンガ展について2015年に同館初のマンガ企画展を実現させたセ大英博物館アジア部日本科 IFAC ハンダ日本美術キュレーターのニコル・クーリッジ・ルマニエール氏が「Graphic Power of Manga」と題して企画内容の説明を行い、関係者に対して情報提供と意見交換を要請した。

ルマニエール氏は導入部分から6つのゾーンのそれぞれの展示コンセプトについて説明を行った。導入部分では『不思議の国とアリス』を通じてイギリスと日本の出会いをグラフィックで見せる。「ゾーン1」では「読む」「描く」をテーマに編集やプロダクションラインの存在も見せる。

「ゾーン2」ではマンガの歴史を総覧するとともに、ストーリーテリングの力を伝える。版元、貸本屋、書店なども紹介する。「ゾーン3」ではスポーツ・音楽・グルメに関する作品を「見える世界」として展示。「見えない世界」では、伊藤潤二氏の『うずまき』などのホラーマンガ、神や妖怪をテーマにした作品を展示する。「ゾーン4」では電車のポスター、情報・教育マンガをはじめとして、日本の社会にマンガが溶け込んでいる様子や、コミックマーケットやコスプレイベントを映像で紹介する。「ゾーン5」では「動く描線」をテーマに、河鍋暁斎の引き幕を展示するほか、大友克洋氏やCLAMPの描線と表現を白黒で見せたい。「ゾーン6」ではMoebius氏と谷ロジロー氏の共作『ICARO』、三島喜美代氏によるマンガ雑誌を模した焼き物、メディアミックス展開する『ポケモン』を中心に、マンガにおける境界線の広がりを紹介し、別室でライブドローイングを計画。

ゾーン1と2が本展覧会のメインであり、マンガを理解する訓練的ゾーンと位置付ける。ゾーン3以降は、自由に見て回ること自分なりの発見をしてもらう工夫を施す。全展示を来場者が90分で回れる内容で考えている。

■意見交換

- ・原画展では、作品の流れを見ていない人にも、そのページの意味を理解させる工夫がなければ、マンガ家が描いた意味そのものが伝わらない可能性がある。
- ・マンガ・アニメ資料と浮世絵の額装に差を作ると、展示物に上下があるように見えてしまう可能性があるため、統一性のある額装で展示すべきだ。
- ・引き続き日本での巡回展も検討してほしい。各館の予算やスケジュール、キュレーターの興味にもよるが、早めにオファーすれば検討の俎上（そじょう）に載せることができる。

- ・「ゾーン6」に展示する作品の候補として、ゲーム文化にも多大な影響を与えた鳥山明氏の『ドラゴンボール』、全ての原画が残っている『進撃の巨人』、ヨーロッパで人気のある『聖闘士星矢』、歴史上の人物がキャラクターとして登場する『Fate/Zero』が挙げられる。
- ・滞留時間は、絶対に見てほしいところを長めに、その他は短めに設定してはどうか。
- ・中央に原画、壁に関連したコラージュ的要素を展示し、動線を二つに分けることもできるが、ストーリーの流れに対して動きが逆になる可能性に留意しなくてはならない。子どもや車いすの方など、身長差による目線の高さへの配慮も検討したい。

また、本会議での議論をふまえ、伊藤剛氏が、平成31年1月27日から平成31年1月31日まで学芸員ミーティングを代表して大英博物館で展示に関する調査を行った。大英博物館ではMAGMA学芸員メンバーとして先方の展示担当学芸員と国内原画展示手法を協議し、大英博物館での原画展示をより効果的に行う助力を行うとともに、一般的な展示を担当する学芸員との協議を行うことで国際的な博物館においてどのような展示が世界的な価値向上につながるのかを学ぶ機会につながった。得られた知見は我が国のマンガ展示について新たな視点を与えることが期待される。

3.4.5 第2回会議

「成田亨 美術／特撮／怪獣」及び「ビッグコミック50周年展 - 半世紀のビッグな足跡 - 」及び「Google Arts & Culture」について

日時 平成30年10月31日(水) 14:00～17:30

場所 大日本印刷株式会社 ギンザ・グラフィック・ギャラリー (ggg) 会議室

出席者

●登壇者

1. 「成田亨 美術／特撮／怪獣」について 工藤健志 (青森県立美術館)
2. 「ビッグコミック50周年展」について 伊藤 遊 (京都国際マンガミュージアム)
3. 「Google Arts & Culture」について 高根枝里・山口奈々子 (グーグル合同会社)

●参加者

井上幸一・鈴木紀成・想田充・三好寛・山川道子・ヤマダトモコ

●文化庁

坪田知広 参事官 (芸術文化担当)

伊野哲也 参事官 (芸術文化担当) 付 参事官補佐

伊藤由美 参事官 (芸術文化担当) 付 メディア芸術発信係 係長

吉田敦則 参事官 (芸術文化担当) 付 メディア芸術発信係 研究補佐員

●経済産業省

高木美香 商務情報政策局 コンテンツ産業課長

鈴木翔平 商務情報政策局 コンテンツ産業課 係長 (新技術担当)

●JV事務局

桶田大介 (司会)・池田敬二・岩川浩之・後藤流音・茂野夏実・渋谷裕子・末吉覚・鈴木守・武中典子・藤本真之介

※敬称略

■概要

(1) 発表／意見交換 「成田亨 美術／特撮／怪獣」について

本展は、2015年に青森県立美術館・富山県立美術館・福岡市美術館で開催された。成田亨氏は、『ウルトラマン』の怪獣デザインなどを手掛け「特撮の成田」として知られるが、美術史的な知

名度は決して高いとは言えない。自然界に存在する動植物や人間が残した文化遺産等の形を引用し新たな翻訳によって数々の意外性ある怪獣デザインを生み出した。近代的な抽象彫刻とも捉えることができる独創性の高い怪獣デザインを用いて、展示においても「彫刻家」としての一面を取り上げながら、怪獣彫刻・原画、特撮美術のほか、晩年に手掛けた鬼をモチーフにした油絵など、約700点の作品を展示した。表現のジャンルを分けた形で展示をするような一般的な展覧会の在り方ではなく、アートとサブカルチャーの垣根を取り払い、現代文化に大きな影響を与えたモチーフ等を取り上げることで、多様なジャンルをトータルで見せながら、世相や思想をも表現する展示として企画し、広く視覚文化を考察していく絶好の機会となった。

■意見交換

- ・成田氏を彫刻家として扱うことに対して、美術館側の反応はどうだったか。
→青森県は棟方志功や寺山修司、奈良美智をはじめとした美術というジャンルにとらわれないアーティストを多数輩出しており、その文脈の流れの中で成田亨氏を位置付けたいということで、特に特撮だから拒絶されるような反応などはなかった。
- ・『ウルトラマン』関連のコレクションと円谷プロの関係性を伺いたい。
→ドローイングの著作権は成田亨氏にあるという認識で、円谷プロとはすみ分けている。
- ・他の『ウルトラマン』展示会にコレクションの貸出しは可能か。
→公立館であるため営利目的の貸出しは行えない。また、温湿度など展示環境の審査も必要になる。海外では、ニューヨークとソウルの展覧会に原画貸出し実績がある。
- ・美術家としての成田亨氏は、どの程度認知されているのか。
→これまで成田亨氏の彫刻家としての側面を怪獣原画と文章だけで伝えることには限界があったが、本展を機に優れた資質を紹介できた点で、今回の展覧会は大きな意味があった。十数年の取組の中で、美術家としての成田亨という認識は全国的に認知されつつある。
- ・1999年の準備室時代からの積み重ねがあり、内容の濃い展示になっていると感じた。また、「ダダ」がオプティカルアートから着想を得ている点については、アートと特撮という垣根を超えたジャンルを横断した作品制作に感銘を受けた。
- ・スクラップブックと映像の展示は行われたのか。
→スクラップブックは基本的に展示していたが、映像展示は行わなかった。
- ・『麻雀放浪記』のセットは、現在どうなっているのか。
→青森県立美術館で保管しており、本年度の夏に開催した「めがねと旅する美術展」でも展示を行った。

(2) 発表／意見交換「ビッグコミック 50周年展 - 半世紀のビッグな足跡 -」について

マンガ原画を活用しながら「大人のためのコミック誌」という領域を切り開いた『ビッグコミック』50年の歩みを紹介した。名作を時系列で紹介する第1部、知名度は高くない名作をピックアップした第2部、現在の作家を紹介する第3部で構成。額装展示をメインとしつつ、マンガミュージアムの強みである蔵書作品を実際に本で読めるコーナーを設置する等、マンガ展における「物語の展示」という課題を補完し、物語を表現する展覧会となるような会場作りを試みた。また、キュレーターの解釈による作品選定も行い、マンガ史としての再構成も同時に試みている。最初にコンセプトがあり、作家及び作品選定が順番に行われていく展覧会のように、今回は年表があり、それぞれの時代を時系列で分けながら、特徴紹介を行い、賞や記事についても紹介した。空間表現としてマンガを展示する際の手法はまだ確立されておらず、サイズの小さな原画を美術館の高天井のホワイトキューブで展示する際の手法については、今後研究が必要になると考えて

いる。

■意見交換

- ・販促目的の展覧会には、学芸員が携わる展覧会と企画発足のルートが違うため、蓄積されたノウハウが共有されづらい。出版社やテレビ局に同じような展覧会を企画してほしいと言わせるような展覧会を美術館側が展開していくのが早道ではないか。
- ・歴史的に振り返る展示こそ図録が欲しい。組織の財産にもなるので働き掛けたい。
- ・原画、作家の映像や音声、マンガ自体を読めるコーナーの三種の神器を超える展示を考えることが使命。物販の人気は作品が活着している証（あか）のだが、展示とのバランスが必要だ。
- ・写真撮影の可否、客層の傾向、出版社からの展示 NG 指定の有無について伺いたい。
→写真撮影は可能。客層は印象になるが、50～60代の男性が中心で外国人の来場者も数多く見られた。作品については、お願いしたものは基本的に全て提供していただいた。
- ・印刷物以外の立体的なグッズは考案されたのか、会期がある場合は作家や編集部の方をゲストトークイベントに呼ばれたのかを伺いたい。
→小学館集英社プロダクションと編集部の用意したグッズ・複製原画を販売した。イベントについては、作家やマンガ評論家によるトークイベントを行った。
- ・作品展だと上位に入らないような作品でも、キュレーション次第でコンセプトに合致する隠れた名作にスポットを当てることができる点は興味深い。

(3) 発表／意見交換 「Google Arts & Culture」について

2011年からGoogleの運営する非営利のオンラインミュージアムサイト「Google Arts & Culture」は、現在70か国以上、1,500を超える文化財団や美術館がパートナー登録を行い、コレクション、ストーリー、歴史を伝えるプラットフォームである。600万点の画像のほか、ストリートビューによる館内バーチャルツアー、超高解像度のアートカメラ、AIによるソート機能などが特徴で、教育機関等でも広く利用されている。利便性が高く、マンガ文化を知る入口、正規版流通の契機を担えると考えている。

■質疑応答

- ・画像等のダウンロード、商業サイトへのリンク可否について伺いたい。
→単純なダウンロードはできないが、著作権のクリアランス等は全てパートナーに一任している。商業サイトへのダイレクトリンクも不可だが、クレジットから飛ぶことは可能。
- ・非営利団体がパートナーになるに当たって、事業内容の審査や登録の方針はあるのか。
→一部の宗教的な内容等センシティブなものは難しいが、特に制限は設けていない。
- ・営利団体の手塚プロダクションがパートナーになっている理由を伺いたい。
→パートナー契約は非営利の宝塚市立手塚治虫美術館と交わしている。
- ・精度を上げるために外部から批評・指摘できるインターフェースはあるのか。
→プラットフォーム内には設けられておらず、SNS等で意見を募る形式になる。
- ・熱量の弱いパートナーに対して、何らかの働き掛けは行われているのか。
→2週間に1回程度、担当者へのコンタクトやフォローアップを行っている。
- ・公的機関では抜け落ちがちな、無所属の若い作家の情報を吸い上げていただきたい。

→著作権がクリアできれば、特定の作家を学芸員がフィーチャーできるページを作れる可能性はある。

3.4.6 第3回会議

「まんが文化資源の自治体での活用事例」及び「MAGMA 文化資源の産業利活用と自走化」

日時 平成31年1月15日（火） 14:00～16:00

場所 京都国際マンガミュージアム

出席者

●コーディネーター

橋本 博（熊本県合志マンガミュージアム館長）

●登壇者

1. 「まんが文化資源の自治体での活用事例」
高橋潤（高知県文化生活スポーツ部 まんが王国土佐推進課）
2. 「MAGMA 文化資源の産業利活用と自走化」
大野光司（株式会社 COLT 代表）

●参加者

伊藤遊・江原修・大森靖子・應矢泰紀・表智之・野村芳幸・坂田文彦
・佐藤まゆみ・栗木清智・毛利仁美・ユー・スギョン

●文化庁

伊野哲也 参事官（芸術文化担当）付 参事官補佐
吉田敦則 参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係 研究補佐員

●JV 事務局

桶田大介（事務局長）・岩川浩之・後藤流音・櫻井壽人・末吉覚・鈴木守・
藤本真之介・柳澤伸介・横江愛希子

※敬称略

■概要

(1) 発表／意見交換 「まんが文化資源の自治体での活用事例」について

高知県は、戦中・戦後のマンガ界をリードした横山隆一先生や、『アンパンマン』の作者・やなせたかし氏、テレビでもおなじみの黒鉄ヒロシ氏など、古くから現代に至るまで活躍する多くのマンガ家を輩出した。各所でマンガ教室が開催されるなど、マンガは広く県民に親しまれている。まんが王国土佐と銘打って文化振興に取り組んできた。平成4年からは「まんが甲子園」を、平成26年からは「全国漫画家大会議」を、文化庁の支援を頂きながら主催している。まんが甲子園は、全国の高校生を対象とした団体対抗戦のマンガコンクールで、近年は台湾・韓国・シンガポールなど、海外からの参加も始まった。この事業は、準備段階から実施に至るまで、高校生のボランティアが運営する。全国漫画家大会議では、毎年約20名の著名なマンガ家に参加いただき、トークショー、マンガ家先生のチーム対抗戦、声優体験、キャラクターショーなど、ユニークな催しを行っている。今年初めて行った、1枚マンガで競い合う「世界まんがセンバツ」では、13か国から201の作品が集まった。平成25年度からは、県内の学校において、プロ・セミプロのマンガ家が出前授業でマンガ教室を開いている。子どもたちの表現力が高まるため、教育効果が期待できると関心が高い。将来を見据え、まんが王国・土佐情報発信拠点整備事業を立ち上げ、官民協働で基本構想をまとめている。平成30年にリニューアルした県立図書館を拠点にしたいと考えている。

・まんが王国・土佐の活動を海外へ広げる目的は何か。

→マンガは海外でも注目度が高いので、国内にとどまらず認知度向上を促進するのが狙い。

- ・まんが甲子園の参加作品は、閲覧可能か。
→全ての作品をネット上で閲覧できるが、画像が小さいので改善を検討している。
- ・県内の学校でマンガ教室を開催する際に苦労した点は。
→学校に請われて行うので苦労は少ないが、地道な普及活動の継続が大事だと考えている。
- ・学校側は、最初からマンガ教室の受け入れに積極的だったのか。
→初めは消極的だったが、キャリア教育としても好評で受け入れ校が増加している。
- ・高知県が取り組む文化振興で、現在困っていること、課題はあるか。
→情報発信拠点や作品の保管場所などが散在して使いにくいなど、課題だらけだ。マンガ文化の情報発信は、日常業務に付加した事業になるので、担当者が少ない現状では、十分対応できているとは考えていない。身の丈に合った情報発信の方法を模索している。今後は、皆さんにもいろいろ相談させていただきたい。

(1) 発表／意見交換 「MAGMA 文化資源の産業利活用と自走化」について

株式会社 COLT は、平成 27 年に創業し、北九州を拠点にマンガやアニメなどのポップカルチャーの事業を行っている。立ち上げ直後は資金繰りで苦労したが、北九州市、漫画ミュージアムなどの仕事を頂き、4 年目の現在は順調に運営できている。COLT では、人を感動させるマンガやアニメを中心に、昭和レトロ展などのイベント企画・運営など、ポップカルチャー全体を収益化する取組を続けている。世の中の多くのマンガ家は、個人事業主が多く、マンガだけで生活していくのは難しい。埋もれているプロ・セミプロを発掘し、必要とする顧客に作品を提供できる仕組みをつくり上げた。B to C ビジネスは人口の多い東京でしか成立しにくいのが、地方では B to B も有望であり、特に地方自治体などの行政機関では、地元企業優先で業務を依頼してくれる。現在の収益源としては、アニメーションが一番大きい。地方の行政機関などに売り込むと、これまでは東京の広告代理店にお願いしていたが、地元で一緒に作品を作れる会社があるということで、成約に結び付くことが多い。企業ロゴなどの受注につながれば多額の収益が得られ、制作者個人と COLT が分配できる。マンガ・アニメは、制作中に収入がないので、地元出身マンガ家の作品展示会、トークショーなどのイベントビジネスや、各種教室へのマンガ家派遣などの事業で運営費を賄っている。直近では、北九州のアイドルユニット「シュガーロードシスターズ」の PR を手掛けるなど、マンガ・アニメにこだわらず、ポップカルチャー全般に関わるビジネスを展開している。

- ・マンガ家予備軍やリバイバルすべき人たちを組織化し、会社を作ることは可能か。
→マンガ家の収益モデルが通常の流れとは大きく異なっているので、一種の賭けではあるが可能性はある。スマホ用ゲームの要請があるが、個人で制作するのは難しく、IT 力と組織力が重要になり、特に制作物のスケジュール及び品質の管理を行うコンテンツプロデューサーと収益モデルを作り出すビジネスプロデューサーは必須だと考えている。
- ・大野さんの後継者はいるのか。
→クリエイターはいるが、収益化できる人材がいない。そういった人材が育成できれば、組織力は一気に向上し、会社はいい方向に動き始める。競業相手は、広告代理店のプランナー、ビジネスプロデューサー、メディアプロデューサーになる。
- ・I ターン、J ターン人材の育成に関心はあるか。
→関心はあるが、適格な人材は少ない。芸能研究会という組織を作り、I ターン、U ターン、ものづくりが好きな地元人を巻き込んだ、3 層で育成したいと考えている。
- ・年間 20 本のアニメーションを制作しているとのことだが、地元に関連したアニメか。
→発注者は、地元の行政が約半分で、民間企業の広告、お化け屋敷的なもの、ミュージアムか

らになる。特に似顔絵アニメーションが好評を博している。

- ・企業では、コンテンツプロデューサーとビジネスプロデューサーがキーマンか。
→そうだ。COLT は、クリエイターが作品を発表する九州コミティアを運営しているが、その場に存在する宝を生かすのがビジネスプロデューサーの役目になる。

3.4.7 領域横断型の企画展の海外調査

諸外国で行われているメディア芸術分野における領域横断型展覧会を調査することでノウハウ等を国内での展示や企画展に活用することを目的として行う。当初パリ・ジャポニスム展を調査する予定であったが、検討の結果単発で行われている展覧会だけではなく、開催地がフェスティバルを中心に複数の領域横断型展覧会を並行して行うことで、地域の文化資源として活用されているフランスのアヌシーを調査することとなった。長期にわたる地域との協力関係を始め様々なプレイヤーや団体の協力によって実現しているアニメーションのフェスティバルに加え、その付近ではマンガ（バンドデシネ）等の展示も実施されており複合的な展示が行われている。それらの先進的な取り組みを調査し、今後の領域横断型企画展につなげていく。フェスティバル期間では関係者のヒアリングが難しいため、フェスティバルの開催していない時期にアポイントを取り、調査を行った。

(1) 調査概要

本映画祭は、カンヌ国際映画祭のアニメーション部門が独立し創設された世界最大規模の国際アニメーション映画祭である。毎年6月に開催され、また世界最大規模のアニメーション国際見本市であるMIFA (Marché international du film d'animation) も同時期に併設される。

毎年ゲスト国を選定し、その国の作品を集中的に取り上げ、アニメーション文化を紹介しており、2018年はブラジルがゲスト国として選ばれている。調査行程は下記のとおり。

平成31年2月12日(火)

- ・アヌシー旧市街地調査
Bonlieu (フェスティバル公式上映会場)、Pathe (フェスティバル公式上映会場) ほか
- ・アヌシー城博物館調査
- ・MIFA 最高責任者へのヒアリング

平成31年2月13日(水)

- ・現地日本人会へのヒアリング
- ・Les Papeteries 調査
- ・アヌシー市内調査 Imperial Palace (MIFA 会場)、Bonlieu 内図書館 (展示会場)

(2) 調査結果

アヌシーはアニメーションのフェスティバルを中心とした組織間、施設間連携を行うことにより顕彰による作品価値の上昇のみならず、受賞作や上映作のマーケットとして機能しており、その会場は市内の施設を有効に利用している。更に地域住民の協力を得、自治体にも企画展示を開催してもらうことでアニメーションだけでなくマンガなども含めた領域横断型の地域振興につなげており、更に世界中のクリエイターが集まる場であることを利用して人材育成にも取り組むことでアヌシーの価値を維持し、更に引き上げられるよう努めている。こうした取り組みは世界的にも先進的な事例であり、我が国のメディア芸術の振興にも寄与する調査となった。

3.5 アニメーター実態調査

3.5.1 調査目的

日本の商業アニメーション制作業界では制作現場の大規模基盤調査として、文化庁等によりおおむね5年周期で個人制作者に対して調査を行い、報告書としてまとめられている。これらの報告書は、国会や新聞等で取り上げられ、社会に対してアニメーション制作者の理解を深めるとともに、国や地方自治体への政策提言等に活用される重要な基礎資料である。

近年では2015年に、一般社団法人日本アニメーター・演出協会（JAniCA）にて『アニメーション制作者 実態調査 報告書 2015』にて調査が実施された。また、最近の国全体の「働き方改革」と連動し、TV番組（アニメーション）の適切な製作取引に関する調査の必要性の声の高まりを受け、今後の更なる課題解決や業界発展に向けた基礎資料とするために「アニメーター実態調査」を実施した。

3.5.2 調査内容

過去の調査との比較性を意図し、調査票の設問は前回（2015年）実施の内容を基本的に踏襲し、近時の注目度や社会的要請の高い設問を若干数追加した。

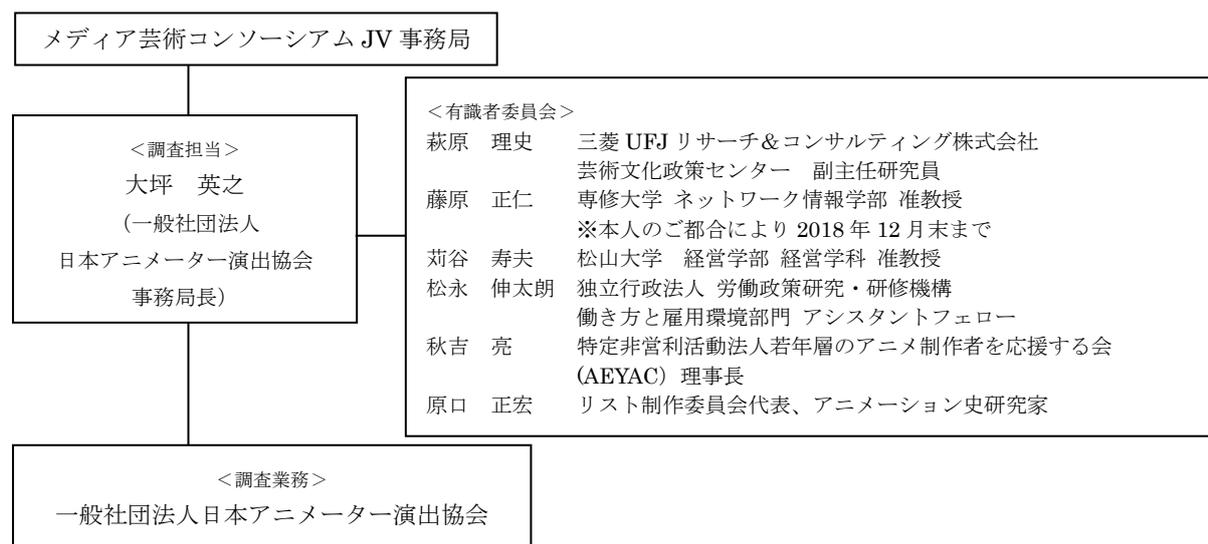
本年は、前回（2015）実施時に要望が挙げられていたWeb形式でのアンケートも実施した。

調査票は、①JAniCAに会員登録しているアニメーション制作事業者に対する無記名の「託送調査」（発送数：778件）、②別途JAniCA会員／非会員以外を問わず自発的な調査票の取り寄せ申込みに対する無記名の「郵送調査」（発送数：798件）、③JAniCA会員に限定した記名式の「Webアンケート」（告知件数は①と重なる）を混合して行った。

調査票の配布期間とWebアンケートの受付期間は、2018年11月6日から2018年12月19日まで行い、調査票321件、Webアンケート61件、合計382件の回答を得た。

2月23日、国立新美術館3階講堂にて、シンポジウム「アニメーター実態調査」にて概要報告を行った。

3.5.3 調査体制



3.5.4 調査概要

3.5.4.1 スケジュール

2018年10月16日	全体スケジュール立案等の作業開始
2018年10月16日	調査票の設問検討（～10月29日）
2018年10月29日	調査票の原稿作成完了
2018年10月29日	調査票の取り寄せ申込みの受付開始
2018年11月2日	調査票・封筒の納品受領
2018年11月3日	調査票発送キット作成（～11月4日）
2018年11月5日	調査票の発送開始（～12月6日）
2018年11月5日	Web アンケート入力テスト実施（～11月10日）
2018年11月10日	Web アンケート受付開始（～12月19日）
2018年11月25日	到着分の調査票データ入力（～12月19日）
2018年12月19日	調査票返送、Web アンケート受付終了
2018年12月20日	データクリーニング（～2019年1月20日頃）
2019年1月20日	グラフ化作業（～2月8日）
2019年1月21日	有識者によるデータ検証（～1月30日）
2019年2月11日	有識者委員会
2019年2月12日	委員会の指摘事項を踏まえてデータ処理・再グラフ化作業（～2月15日）
2019年2月16日	シンポジウム発表準備（～2月22日）
2019年2月23日	シンポジウム発表
2019年2月23日	JAniCAのWebサイトにシンポジウムで発表したスライドを公開

3.5.4.2 調査対象者

シナリオ、絵コンテ、監督、演出、総作画監督、作画監督、原画、LOラフ原、第二原画、3DCGアニメーション、動画チェック、動画、色彩設計、仕上げ、美術監督、キャラクターデザイン、背景美術、版權、撮影、編集、プロデューサー、制作進行、その他

3.5.4.3 調査票

過去の調査との比較性を意図し、調査票の設問は前回（2015年）実施の内容を基本的に踏襲し、近時の注目度や社会的要請の高い以下の設問を追加した。

「作業割合」「作業開始時刻」「作業終了時刻」「契約書締結（基本契約有無、契約書形式、事前承諾、基本契約の締結内容、個別発注書発行有無、発注書記載内容、記載が必要な事項、記載の重要視する項目）」「経産省・下請法ガイドラインの認知度」「確定申告」「業界への就業時の契約選択状況」「国籍」「居住地（都道府県・市区町村）」

Web アンケートについては、アンケートシステムの制約上、表形式の回答箇所については、縦方向に整列する形で設問を記載した。また、アニメーション制作者以外からのアンケートを防ぐために回答 URL は JAniCA 会員に限定して連絡を行い、回答記入の際には会員番号とメールアドレスの入力を必須とした。ただし集計時にはこの2項目は除去を行った。

3.5.4.4 調査結果概要

男女比は 57.6%、41.4%と全体では約 6 : 4 の比率ではあるが、年齢階層別にみた場合ベテランは男性の比率が高く、若年層は女性の比率が高い。

前回（2015）調査と比べ、平均年齢、勤続年数が約 5 年増加した。

年収は平均値で 332.8 万円から 440.8 万円に増加し、中央値も 300 万円から 370 万円に増加した。

1 日平均労働時間は 11.03 時間から 9.66 時間に減少し、月平均労働時間も 262.6 時間から 230.97 時間に減少した。月平均休日は 4.63 日から 5.40 日と増加した。

複数の設問項目（就業形態、社会保険加入状況、確定申告状況）から、約 75%前後が個人事業

主として業務に従事している。

作業開始時刻は10時をピークに14時頃までなだらかに存在している。作業終了時刻は24時をピークに、比較的夜型の業務従事形態と言える。

居住地は東京含む関東圏に約88.5%に集中している。東京都内では、練馬区(23.7%)、杉並区(16.8%)、西東京市(8.6%)、小平市(5.8%)、武蔵野市(5.2%)、三鷹市(4.5%)で約64.6%と集中していることが分かった。

必ず契約書を取り交わしている(13.9%)と、時々取り交わしている(31.4%)を対象とした基本契約の締結状況は54.9%、発注書の交付状況は48.0%となった。

業界への就業時の契約選択状況は約35%で説明はなかったと回答が寄せられた。

約63.4%の者は継続して仕事を続けたいという意思を持ち、仕事に対するモチベーションは高い。仕事の満足度や現況からは、人間関係や仕事内容は良好ではあるものの、収入や、老後の不安、精神的・身体的疲労、スケジュール悪化などマイナス面での状況が読み取れた。

3.5.5 課題と展望

3.5.5.1 調査方法について

前回(2015年)調査と比べ、回答数が759件から382件と半減した。調査票の配布方法には大きく3点の相違点があった。①調査票を配布するまでの準備期間が今回は短かった、②調査票の配布期間が約半分、③制作会社の協力が得られなかった。

可能な限り多くの回答を集めるためには、アニメーション制作者が集まる制作会社や、連絡の実務を担う制作進行の協力が不可欠であり、そのためには業界団体を通じた協力依頼だけでなく、業界団体に加盟していない多くの制作会社に個々に丁寧に趣旨説明を行えるだけの準備期間が必要と考えられる。

調査票の配布方法は、「JAniCA 会員向けの託送調査」「自発的申込みによる郵送調査」「制作会社等の制作拠点を基点とした託送調査」「Web アンケート」等を併用し、商業アニメーション業界内の個人制作者に届くように努力が必要である。

3.5.5.2 調査対象職種について

毎回、調査対象職種については業界の実態を反映できていないという御意見が寄せられている。今回、原口正宏氏の協力を得て、近年の作品クレジットに表記される職種について考察を行い、「企画、シリーズ構成、設定・文芸、レイアウト、デジタル作画(2D)、3DCG背景・VFX、特殊効果・エフェクト、デザイン(メカ、モンスター等)、制作(進行、デスク、管理等)、外部専門者(SF、武術、方言等)、音響、音楽、実写、Web、製作」など、制作、ポストプロダクション、製作などに該当する職種を抽出することができた。今回は、スケジュールの都合上で職種分類には追加ができなかったが、次回はこれらの職種を反映することが望ましい。他方で、職種が細分化してしまうことによる集計の困難が予想されることと、本調査の調査対象職種の範囲をどのように設定するか、既存の職種も含め具体的に調査票を配布する手段の確立は別途検討が必要である。

3.5.5.3 調査の位置付けについて

本調査は382件の回答を元に単項目での集計作業を行った。この調査結果の妥当性や正誤の判断には学術的、多面的な検証が必要である。しかし、商業アニメーション分野における産業統計という分野の研究者が乏しく、質・量的な観点から十分な検証が行える状況にはない。また、商業アニメーション業界において独立した調査はAEYACが実施する調査があるが、調査対象者の違いから比較検証が難しい。

商業アニメーション業界は、注目度は高いが産業規模が小さいために十分な調査がされておらず、同様な調査が活発になることが望まれる。それらの調査結果などを相互検証することで、効率的な調査方法の確立や、現実感を伴った調査結果や、社会的な認知を得ることできる。そして、その先に業界の自主的な改善努力や公的機関による是正措置など次の段階に進むことができるものと考えられる。

3.5.5.4 喫緊の課題について

作品制作を最優先にしてしまう状況の中で、個人の才能や経験に依拠する領域においては原因の境界線が不明瞭なため一律的な対応は難しいが、「制作会社側からの発注書の事前交付の徹底」、「卒業後就業時点での明文化された契約締結の徹底」は比較的に実現性が高く、またそこから発生する効果も明瞭と考えられる。

第4章 連携共同事業等の実施

4.1 事業期間

平成30年6月1日（金）から平成31年3月29日（金）

4.2 実施概要

本事業を推進するに際して、メディア芸術分野における分野・領域を横断した産・学・館（官）の連携基盤を最大限に活用して、より大きな協力を得ていくため、平成27年4月1日に任意団体として発足した、「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」（MAGMA コンソーシアム）と平成28年12月に発足した「一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構」、そして「大日本印刷株式会社」（DNP）の3団体合同で事業を推進した。

MAGMA コンソーシアム（以下「コンソーシアム」という。）は、平成22年度より26年度まで実施された、文化庁メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業を通じて、マンガ、アニメーション、ゲーム及びメディアアートの各領域に携わったクリエイター、そして産業、関連省庁や大学などが、分野を超えた相互連携を行いながら様々な活動を実践しようとする試みである。また一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構（以下「展示促進機構」という。）は、日本のマンガ及びアニメに関する国内外の美術館又は博物館等における展覧会等の一層の充実を図る観点から、マンガ及びアニメの制作に携わる関係者とマンガ及びアニメの展示に関心を有する学芸員らとの人的交流を促進すると共に、原稿や原画、そのほかの展示素材となる物品等の取扱い方法に関する共通理解の醸成、展示企画への助言や支援、展示企画等に関する情報共有、さらに、特に重要と認められる展示の企画制作を行うこと等により、思想及び感情の創作的表現であるマンガ及びアニメについて、広く社会の文化的・芸術的理解を深めて、世界文化経済の一層の発展に資することを目的とする団体である。

コンソーシアムと展示促進機構の持つ、分野・領域を横断した産・学・館（官）の連携基盤を最大限に活用することにより、メディア芸術分野における連携共同事業等（新領域創出、調査研究等）の諸作業（課題の抽出、事業の実施、成果の評価と普及、連携・協力の推進に関する調査研究、情報の収集と発信）は、より実現性が高まり、さらには、効果的で実効性が高まるとも判断した。このため、コンソーシアム・展示促進機構・大日本印刷株式会社（以下「DNP」という。）は、本事業を受託し円滑に推進するための基本協定を締結して、「メディア芸術コンソーシアムJV」を設立したものである。

本提案に際しては以下記載のとおり、本事業を円滑に推進するため、平成27年度・28年度メディア芸術連携促進事業での受託業務において事業に参画した人材を継続的に確保しつつ、上記のとおり新しい共同企業体（JV）として事業を実施した。

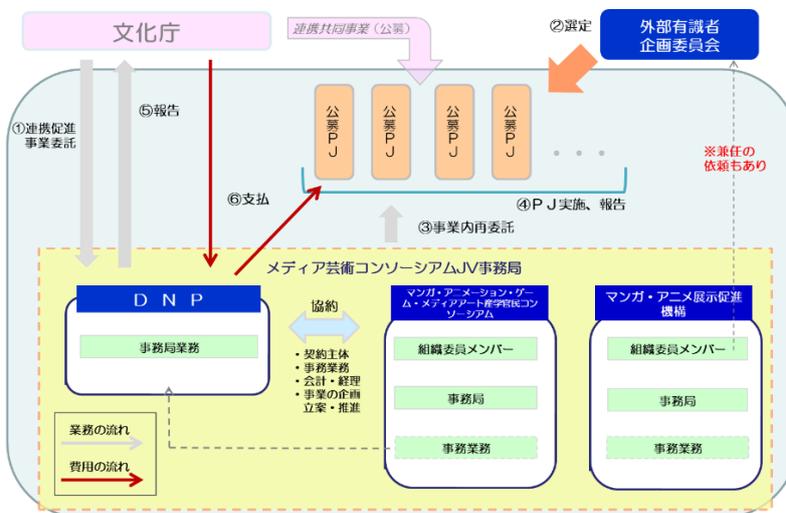


図4-1 「メディア芸術コンソーシアムJV事務局」体制図

4.3 企画委員会の設置

連携共同事業を実施するに当たって、事業の選定、評価等を行う企画委員会を設置した。

表 4-1 「企画委員会」体制表

名前	所属・肩書
赤松 健	公益社団法人日本漫画家協会 常務理事
内田 健二	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 共同代表
岡本 美津子	東京藝術大学 副学長／大学院 映像研究科 教授
久保田 晃弘	多摩美術大学 美術学部 教授／メディアセンター所長
清水 保雅	株式会社講談社 顧問
関口 敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン専攻 教授
田中 千義	株式会社スタジオジブリ 会長室／イベント担当
富山 竜男	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 事務局長
細井 浩一	立命館大学 映像学部 教授／アート・リサーチセンター長
森川 嘉一郎	明治大学 国際日本学部 准教授
吉村 和真	京都精華大学 常務理事／副学長／教授

4.4 連携共同事業の実施

4.4.1 団体等を選定するための企画委員会の開催・運営

- 1) 応募まとめ及び企画委員への報告作成
平成30年6月4日（月）～6月7日（木）
- 2) 企画委員からの質疑に対する事前調査
平成30年6月8日（金）～6月15日（金）
- 3) 企画委員会開催

【実施日時：平成30年6月18日（月）10：00～15：00】

＜開催場所：大日本印刷株式会社 市谷加賀町ビル 会議室＞

連携共同事業の方針・選定基準に従い、個別審査から合議審査を経て採択事業を決定した。

*審査の公平性を保つため、企画委員が所属若しくは関係する組織、団体等に対する審査には、該当する企画委員は一切関与しない等の対応を行った。

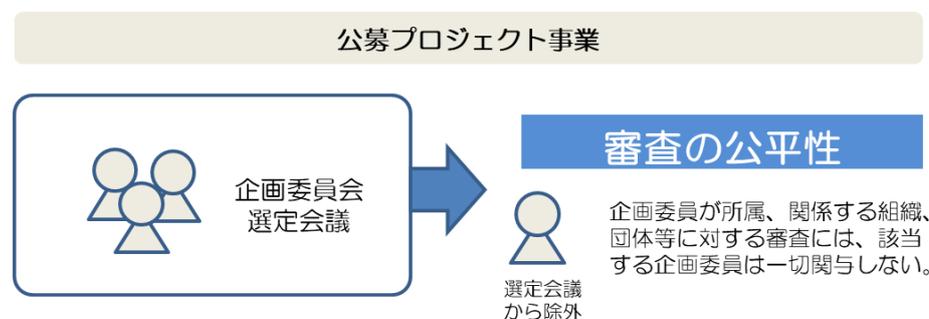


図 4-2：公募プロジェクト 審査の公平性

第4章 連携共同事業等の実施

表 4-2 「企画委員会」出席者

名前	所属・肩書
赤松 健	公益社団法人日本漫画家協会 常務理事
内田 健二	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 共同代表
岡本 美津子	東京藝術大学 副学長／大学院 映像研究科 教授
清水 保雅	株式会社講談社 顧問
関口 敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン専攻 教授
田中 千義	株式会社スタジオジブリ 会長室／イベント担当
細井 浩一	立命館大学 映像学部 教授／アート・リサーチセンター長
森川 嘉一郎	明治大学 国際日本学部 准教授

4) 選考結果

選定結果発表は、不採択応募者に対し、【平成 30 年 6 月 26 日（火）、8 月 9 日（木）】に郵便にて通知を行った。採択応募者には、【平成 30 年 6 月 28 日（木）、7 月 1 日（日）、7 月 2 日（月）、7 月 5 日（木）、7 月 10 日（火）、7 月 23 日（月）、10 月 16 日（火）】に郵便にて通知を行った。また「大日本印刷株式会社 HP」に掲載を行った。

■採択事業

表 4-3 「採択事業」一覧表

領域	団体名	事業名	予定額
マンガ	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	¥17,222,429
	デジタルコミック協議会	第 7 回 マンガ翻訳コンテスト	¥9,999,424
	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	¥16,671,864
アニメーション	森ビル株式会社	アニメーションブートキャンプ 2018	¥15,047,626
ゲーム	特定非営利活動法人 映像産業振興機構	JAPAN STORY BANK 実証実験	¥4,999,632
	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	¥18,572,840
メディア アート	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	¥8,060,034
	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	¥5,978,280

4.4.2 団体等との契約及び支払に関する業務

1) 団体等との契約

【実施期間：平成30年7月上旬～10月中旬】

2) 支払

【実施期間：平成31年2月28日（木）＜事業終了＞～5月31日（金）＜契約上の支払期間＞】

4.4.3 業務完了報告書及び業務成果報告書のとりまとめ及び提出

【実施日：平成31年3月29日（金）】

4.4.4 団体等との連絡調整

【実施期間：平成30年7月上旬～平成31年3月29日（金）】

実施期間中、上記団体との円滑な事業運用が可能となるよう、事業運営及び経費管理に関するレクチャー及び個別指導等を適宜実施した。

4.4.5 「メディア芸術カレントコンテンツ」への情報提供

【実施期間：平成30年7月上旬～平成31年3月29日（金）】

実施期間中、ウェブサイト「メディア芸術カレントコンテンツ」において発信を行うため、連携共同事業や報告会等に関する情報提供を適宜実施した。

4.5 成果の評価と普及

4.5.1 選定事業の公表

平成30年10月30日（火）に「大日本印刷株式会社」ウェブサイトにて選定事業を公表した。

4.5.2 事業推進説明会

【実施日時：平成30年7月20日（金）13:00～15:30】

＜開催場所：大日本印刷株式会社 市谷加賀町ビル＞

1) 概要

本事業を推進していく上での注意点や要点を事務局から説明すると共に、各団体から事業内容を発表することによって、メディア芸術全体の分野を超えた連携を促進させるための事業推進説明会を実施した。各団体の発表後、企画委員から各事業に対する要望等を伝えた。

2) 報告者

表 4-4 「事業推進説明会」一覧表

領域	団体名	事業名	報告者
マンガ	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	伊藤 遊
	デジタルコミック協議会	第7回マンガ翻訳コンテスト	森本 達也
	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	柴尾 晋
アニメーション	森ビル株式会社	アニメーションブートキャンプ2018	岩淵 麻子
ゲーム	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	井上 明人

第4章 連携共同事業等の実施

メディアアート	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	関口 敦仁
	特定非営利法人 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	野間 穰

3) 参加者

表 4-5 「企画委員参加者」一覧表

名前	所属・肩書
■ 企画委員	
内田 健二 (副査)	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 共同代表
清水 保雅 (副査)	株式会社講談社 顧問

4.5.3 連携共同事業報告会（中間報告会）

【実施日時：平成30年11月13日（金）13：00～16：40】

<開催場所：国立新美術館 3階 講堂>

1) 概要

各団体による、連携共同事業に関する事業成果（進捗並びに課題点）発表を実施。企画委員も参加し、アドバイスをを行うと共に中間評価を実施した。

2) 報告者

表 4-6 「中間報告会報告者」一覧表

領域	団体名	事業名	報告者
マンガ	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	伊藤 遊
	デジタルコミック協議会	第7回マンガ翻訳コンテスト	関谷 博
	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	柴尾 晋
アニメーション	森ビル株式会社	アニメーションブートキャンプ2018	布山 タルト
ゲーム	特定非営利活動法人 映像産業振興機構	JAPAN STORY BANK 実証実験	水越 浩司
	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	井上 明人
メディアアート	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	明貫 紘子
	特定非営利法人 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	野間 穰

第4章 連携共同事業等の実施

3) 参加者

表 4-7 「中間報告会参加者」一覧表

名前	所属・肩書
■ 企画委員	
細井 浩一（主査）	立命館大学 映像学部 教授／アート・リサーチセンター長
内田 健二（副査）	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共同代表
清水 保雅（副査）	株式会社講談社 顧問
赤松 健	公益社団法人日本漫画家協会 常務理事
久保田 晃弘	多摩美術大学 美術学部 教授／メディアセンター所長
関口 敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン専攻 教授
森川 嘉一郎	明治大学 国際日本学部 准教授
吉村 和真	京都精華大学 常務理事／副学長／教授
■ 連携共同事業関係者	
伊藤 遊	京都精華大学 国際マンガ研究センター 研究員
米澤 伸弥	一般財団法人 パピエ
原 正人	一般財団法人 パピエ
大石 卓	横手市増田まんが美術館
関谷 博	株式会社集英社 ライツ事業部 海外事業課
浅井 晶子	株式会社電通 出版ビジネス・プロデュース局 電子雑誌サービス事業部
柴尾 晋	明治大学 図書館総務事務室
斎藤 宣彦	明治大学 米澤嘉博記念図書館
橋本 博	非特定営利活動法人熊本マンガミュージアムプロジェクト
布山 タルト	東京藝術大学大学院 映像研究科アニメーション専攻 教授
岩淵 麻子	森ビル株式会社 都市開発本部 計画統括部 メディア企画部
水越 浩司	特定非営利活動法人映像産業振興機構
槇田 寿文	特定非営利活動法人映像産業振興機構
内島 靖人	特定非営利活動法人映像産業振興機構
井上 明人	井上明人事務所 代表
平田 良佑	立命館大学 研究部 衣笠リサーチオフィス
明貫 紘子	愛知県立芸術大学 美術学部 非常勤研究員
水間 彩乃	愛知県立芸術大学 芸術情報・広報課
野間 穰	特定非営利法人 Community Design Council
■ 文化庁	
坪田 知広	文化庁 参事官（芸術文化担当）
伊野 哲也	文化庁 参事官（芸術文化担当）付 参事官補佐
伊藤 由美	文化庁 参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係 係長
吉田 敦則	文化庁 参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係 研究補佐員

4) 報告会内容

■ 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

本年度は、マンガ原画のアーカイブ作業を収集、整理・保存・利活用の三段階で進めており、化学的手法による保存、精巧な複製「原画ダッシュ」の作成など、実践モデルを構築し、横手市まんが美術館に原画アーカイブセンター（仮称）設立を計画していると報告した。

○質疑応答

- ・横手市まんが美術館の原画アーカイブセンターは、保存資料量が膨大になってきていると思われるが、人員や財源対応は。
⇒横手市以外にも、マンガ原画を地域の文化資源として保存することをアプローチする。
- ・存命作家の原稿も保管・利活用を強化していただきたい。
⇒存命作家の相談に対応するマニュアルを作成したい。
- ・ウェブマンガやデジタル書籍の収録は難しいか。
⇒原画が紙で存在するものは集めていくが、最終データを版下的に集めることはしない。

■第7回マンガ翻訳コンテスト

海外にマンガ文化を広めていくため、プロのマンガ翻訳家の育成を目的とした本事業は、プロモーション活動も例年以上に力を入れて実施し、一般にも興味を持たれるようなトーナメント方式の新企画も進行中と報告があった。

○質疑応答

- ・日本語教育の専門学校と連携し成果物を日本語教育の教材に用いるなど、教育的な普及に重ねることで可能性を広げられるのではないか。
⇒審査員の所属する教育機関、マンガ学部を持つ各大学との連携をより求めていきたい。
- ・今年度の多言語化の進捗について、1月30日のシンポジウムで発表はあるのか。
⇒中国語やフランス語など、ニーズのあるところを検討している。英語以外での審査体制が組みにくいことが課題だが、外部のコンテストやノウハウのある出版社と協力を検討し、最終報告会で多少なりとも報告できるようにしたい。
- ・トーナメント形式の企画は、どのような目的で企画し、どのような反響・効果があったか。
⇒従来のマンガ翻訳コンテストと違い、マンガ翻訳家を目指す方以外も積極的に参加できる企画として始まった。裏方に徹していたマンガ翻訳家が SNS などで発信し、表舞台に立つ機会になったと評価を頂いている。
- ・海賊版の翻訳をしていた人が参加した例はあるのか。
⇒参加者が自己 PR に記載している例はある。否定するだけでなく、正規のマンガ翻訳家の世界に来てほしいというねらいもある。

■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

未整理蔵書及び目録の整備、複本の国内外連携機関への移送、マンガ史資料のアーキビストの育成を、熊本マンガミュージアムの経験を生かしながら進めており、各種マニュアル作成を行っているほか、国内外の実務者会議によって知見も積みあがっていると報告した。

○質疑応答

- ・人材育成に使っていくためのマニュアル作成を、来年も発展させていく考えはあるか。国内外での活用についても伺いたい。
⇒今年度の事業でまとめたパッケージ化のノート類を次年度に活用していきたい。海外に合わせてバージョンを変えて発展できる可能性は検討したいが、具体的な方策には至っていない。
- ・複本資料を海外に移送し活用するとのことだが、北京大学やサンパウロの契約はどうなっているのか。
⇒北京大学には以前よりマンガ資料を提供しており、北京大学内に明治大学のマンガ図書館分館がある。現在は本が並んだままの状態になっているので、利用につながるよう環境を整備していき、今後も継続して取り組みたい。サンパウロは教育機関が中心となり、日本文化を学ぶ学生により広く資料の活用や提供できるように継続して協議していく。最終報告会に記載を行う。
- ・パッケージ思案ノートの詳細について
⇒パッケージに対する提案を学生と手書きでやりとりしているほか、卒業後の仕事に対する考え方なども書き込まれている。

■アニメーションブートキャンプ2018

ワークショップを通してアニメ界を担う表現者の育成方法を開発する本事業の試みとして、ワンデー形式のミニマムな機材によるカリキュラム開発、2Dとの連携を得意とする3DCGソフト「blender」の採用、OB・OGの追跡調査を行ったと報告した。

○質疑応答

- ・合宿型に参加する社会人は、2Dや3Dのアニメーターの方か。また外国人の参加はあるのか。
⇒社会人参加はアニメーターが基本になる。短期型は様々な国の留学生が参加しており、合宿型は過去に韓国からの留学生が1名参加している。
- ・短期型の改善点を詳しく伺いたい。
⇒サムネイルと呼ばれる小さなドローイングを多数描かせることによって、自分自身で適切なポーズを探求し、他者からも意見を受けながら、適切なポーズを発見できる道筋を立てられた。
- ・大学教育と比べた場合の特徴と、大学への還元方法、参加者のレベル差に対する方法論について教えてほしい。
⇒短期間であるために大学のように長期的な指導はできないが、逆に1日の経験が動機付けに結びつく状況も見えている。モチベーションをブートキャンプで得て学校に戻るという連携があり得る。グループ内で教え合いが生じて、お互いに技術の差を埋めようとする事自体に教育効果がある。

■JAPAN STORY BANK 実証実験

協力団体に所属するクリエイター等が考案した優れた企画やストーリーを登録し、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システムを開発、今年度中に実証実験を予定していると報告した。キャラクターと同様に日本の強みであるストーリーを海外に売り込み、業界の活性化に貢献するのが目的である。

○質疑応答

- ・多言語化とマーケットの見通しについてお伺いしたい。
⇒まずは日英でスタートしていくが、アニメ・ゲームなどで中韓から日本の優れたストーリーやキャラクター設定の紹介を求められることが多く、来年度以降は中韓の多言語化を進めていきたい。日本のクリエイターを海外に押し出すチャンスにもなると考えている。
- ・ゲームシナリオに特化した集め方について。
⇒ゲーム以外のシナリオについても手ごたえを感じている。絞り込みについては、実証実験の間に関係諸団体と討議を深めていきたい。
- ・プロではなく、アマチュアの企画・ストーリーだけが登録されるのか。
⇒アマ・プロを問わず個人のクリエイター中心にプロモーションするが、企業に属するプロからの応募は少ないと考えている。
- ・個人の方々は海外への対応経験やプロテクトのノウハウが少ない。オープンで見せてしまうことで盗作される可能性はないか。
⇒可能性は否定できない。著作権登録には少なからず費用や手間が掛かり、現地に代理店がない場合もあるため、クリエイター側の選択になる。海外への対応や著作権管理は、フォローアップを検討中である。

■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

合理的・効率的なゲームアーカイブするための所蔵館連携の枠組みづくりについて、国内外所蔵館・展示会へのヒアリング、総合目録の作成、ゲーム展示方法の調査・検討などをブラッシュアップして進めつつ、専門家が一堂に会する国際カンファレンスの国内開催も調整中と報告した。

○質疑応答

- ・国内外連絡協議会のメンバーシップとしては、個人研究者もあり得るのか。
⇒議論しながらになるが、まずは館・組織をベースに考えている。

■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

デジタル及びネットワークテクノロジーが劇的に発展を遂げた時代において、企業が数多く行ったメディアアート支援活動の調査・研究、俯瞰型の年表作成によって、美術史としての文脈を形成したいと報告した。埋もれた作品が多く、想定していたより調査対象が拡大していることが課題と報告した。

○質疑応答

- ・限られた時間とリソースの中で優先順位を付けるならば、90年代に何が起こったか、特にキヤノン・アートラボを出発点としてはどうか。
⇒時間を簡単に区切ることは難しいが、メセナの協議会ができた90年代に立ち戻り、キヤノン・アートラボに絞ることも大事だと考えている。
- ・ファクトデータが残っていない企業が3社あるとのことだが、研究者にも公開されていないのか。
⇒キヤノン・アートラボは資料が残っておらず、特にプラットフォームがインターネットだったCyGnetがネックとなっている。企業や関係者に聞き込み調査を行い、証拠探しをしている状況である。

■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

メディアアート関係者へのヒアリングによって、作品や催事のデータ・資料の状況把握を進めると同時に、分野に対する考え、データベース活用についての意見も集めることで分野内の連携を構築する準備作業に入っており、現在は30名程度の候補のうち4名からのヒアリングを終えたと報告した。

○質疑応答

- ・既に稼動しているデータベースがある中で準備作業の位置付けになっているが、ヒアリングの作業のデータなどを次にどう進めていくのか。
⇒メディアアートに全体像がない中で俯瞰的に調査を行い、どういうものがあり何を求められているのかを今年度中にまとめたい。若手作家はテクニカルなことも含めてオープンであり、広く活用していくことも考えている。
- ・既にあるデータを活用しなければ俯瞰的な見方はできない。若いうちはオープンでも、年を取ると閉じてきてしまう。
⇒作家の手を離れて、インストーラーの手でバージョンアップされているものの周辺の調査や活用の検討もしていきたい。

4.5.4 中間報告会における事業進捗の公表

【実施日時：平成30年12月13日（木）】

各連携共同事業の進捗状況を「メディア芸術カレントコンテンツ」へ情報提供した。

4.5.5 報告会（企画委員事前会議）

【実施日時：平成31年2月24日（日）11：00～13：00】

<開催場所：国立新美術館 3階 研修室C>

1) 概要

報告会前に、中間報告会時点での課題共有や実施報告書に目を通した上での各事業に対する講評を行った。

2) 内容

《マンガ分野》

- ・マンガ原画に関するアーカイブ（収集、整理・保存・利活用）
…委員から、原画の価格高騰が懸念される昨今、文化的資料に基づく適正なマーケット形成の牽引（けんいん）役を期待したいとの要望があった。
- ・第7回マンガ翻訳コンテスト
…日本語教育の専門学校と連携して、成果物を教材に用いるなど教育的な普及を取り込むことで、課題である裾野の拡大を図れるのではないかと委員から提案があった。
- ・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。
…知見や経験は積み上がってきているが、研究者育成の具体的な環境整備には至っていないようだ。委員から、熊本大学でマンガを中心に扱うコース創設の動きがあり、連携も可能ではとの提案があった。

…単年や5年スキームの事業が期間終了後に立ちゆかなくなるのはもったいない。長期的な基幹事業の中にそれらをどう位置付けるのか、あらかじめ考えながら取り組む必要性を感じた。

《アニメーション分野》

- ・アニメーションブートキャンプ2018
…ワンデー形式の地方開催に向けたミニマムな機材によるカリキュラム開発、2Dとの連携を得意とする3DCGソフト「blender」の採用などで、充実した内容になるだろう。大学教育と比べ長期的指導は難しいが、業界参入への動機付けや、グループ内での教え合いによってお互いに技術差を埋める教育効果を見込んでいる。

《ゲーム分野》

- ・JAPAN STORY BANK 実証実験
…中間報告会では、契約時期が遅れたためこれから本腰を入れると説明があった。議論のポイントだった多言語化とマーケットの見通しについては、中国や韓国のニーズを見込んで来年度以降に着手。個人クリエイターの著作権擁護に関しては要検討と回答があった。
- ・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
…効果的なゲームアーカイブに向けた国内外の所蔵館連携の枠組みづくりの要望と、そこへ個人研究者の参加は可能かという質問に対し、まずは館・組織をベースに検討するとの回答があった。委員からは、国際カンファレンスの日本開催を蓄積の成果と捉え、来年度の国内外連絡協議会の意義付けにつなげてほしいとの意見があった。

…恒常的に続く事業か、短期メニューなのか、全体における個々の事業内容の性格付けを明確にすることが望まれる。

《メディアアート分野》

- ・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
…想定外な調査対象の拡大が課題に挙がっている。委員から、1990年代の動き、特にキヤノンアートラボに注力してはどうかという提言に対し、突破口の一つとして検討しているとの回答があった。
- ・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

第4章 連携共同事業等の実施

…メディアアートのジャンル規定を疑問視する意見に対し、メディアアート自体に全体像がない中、俯瞰的調査を行って求められるものを今年度中にまとめたいとの回答があった。

…他の3分野とは大きくパッケージが違うという意識を持って議論を進めるとともに、ハードウェアベースの考え方とソフトウェアベースの考え方をどのように擦り合わせていくかが今後の課題となる。

…国威発揚的なメッセージを避けるために、当事者が知られたくないであろう情報も含むアーカイブを構築していこうとすれば、国費事業の枠組みでは構造的な難しさがないのか。

…起きた事象はネガティブでも、活用の仕方をポジティブにしていく議論ができるかどうか。ある種ビジネスと学術研究との線引きを考えていってほしい。

4.5.6 報告会

【実施日時：平成31年2月24日（日）13：30～16：30】

<開催場所：国立新美術館 3階 講堂>

1) 概要

各団体による、連携共同事業に関する事業成果発表を実施。講評者や企画委員も参加し、事業報告に対する講評を行った。

2) 事業別報告者及び参加者

表 4-8 「報告会参加者」一覧表

領域	団体名	事業名	報告者
マンガ	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	伊藤 遊
	デジタルコミック協議会	第7回マンガ翻訳コンテスト	関谷 博
	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	柴尾 晋
アニメーション	森ビル株式会社	アニメーションブートキャンプ2018	布山 タルト
ゲーム	特定非営利活動法人 映像産業振興機構	JAPAN STORY BANK 実証実験	水越 浩司
	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	井上 明人
メディアアート	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	明貫 紘子
	特定非営利法人 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	野間 穰

第4章 連携共同事業等の実施

3) 参加者

表 4-9 「報告会参加者」一覧表

名前	所属・肩書
■ 企画委員	
細井 浩一（主査）	立命館大学 映像学部 教授／アート・リサーチセンター長
内田 健二（副査）	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共同代表
清水 保雅（副査）	株式会社講談社 顧問
赤松 健	公益社団法人日本漫画家協会 常務理事
岡本 美津子	東京藝術大学 大学院映像研究科 副学長／教授
久保田 晃弘	多摩美術大学 美術学部 教授／メディアセンター所長
関口 敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン専攻 教授
田中 千義	株式会社スタジオジブリ 会長室イベント担当
森川 嘉一郎	明治大学 国際日本学部 准教授
吉村 和真	京都精華大学 常務理事／副学長／教授
■ 連携共同事業関係者	
伊藤 遊	京都精華大学 国際マンガ研究センター 研究員
井上 朔美	京都精華大学 研究推進グループ
大石 卓	横手市増田まんが美術館
関谷 博	株式会社集英社 ライツ事業部 海外事業課
浅井 晶子	株式会社電通 出版ビジネス・プロデュース局 電子雑誌サービス事業部
鴨川 美穂	株式会社 集英社 デジタル事業部
柴尾 晋	明治大学 図書館総務事務室
橋本 博	非特定営利活動法人熊本マンガミュージアムプロジェクト
鈴木 寛之	非特定営利活動法人熊本マンガミュージアムプロジェクト
布山 タルト	東京藝術大学大学院 映像研究科アニメーション専攻 教授
岩淵 麻子	森ビル株式会社 都市開発本部 計画統括部 メディア企画部
水越 浩司	特定非営利活動法人映像産業振興機構
槇田 寿文	特定非営利活動法人映像産業振興機構
内島 靖人	特定非営利活動法人映像産業振興機構
井上 明人	井上明人事務所 代表
福田 一史	立命館大学 先端総合学術研究科 授業担当講師
明貫 紘子	愛知県立芸術大学 美術学部 非常勤研究員
阿部 一直	愛知県立芸術大学 美術学部 非常勤研究員
水間 彩乃	愛知県立芸術大学 芸術情報・広報課
野間 穰	特定非営利法人 Community Design Council
清水 玄	株式会社 toasa
■ 文化庁	
柏田 昭生	文化庁 参事官（芸術文化担当）付 芸術教育企画官
伊野 哲也	文化庁 参事官（芸術文化担当）付 参事官補佐
伊藤 由美	文化庁 参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係 係長
吉田 敦則	文化庁 参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係 研究補佐員
■ カレントコンテンツ用取材担当	
竹見 洋一郎	STORK
浅野 靖奈	STORK

4) 報告会式次第



Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

平成30年度 メディア芸術連携促進事業 報告会

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。

日時：平成31年2月24日（日） 13：30～16：30
会場：国立新美術館 3階講堂

プログラム

・13：30～13：40

主催者挨拶 文化庁参事官（芸術文化担当）付 芸術教育企画官 柏田 昭生

企画委員挨拶 企画委員会主査 細井 浩一（立命館大学 映像学部 教授 /
アート・リサーチセンター長）

・13：40～16：10 報告プレゼンテーション

○マンガ分野

①「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」

学校法人 京都精華大学

②「第7回 マンガ翻訳コンテスト」 / デジタルコミック協議会

③「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」

学校法人 明治大学

【企画委員講評・質疑応答】

○アニメーション分野

④「アニメーションブートキャンプ2018」 / 森ビル株式会社

【企画委員講評・質疑応答】

≪ 14：50～15：00 休憩 ≫

第4章 連携共同事業等の実施

○ゲーム分野

- ⑤「JAPAN STORY BANK 実証実験」 / 特定非営利活動法人 映像産業振興機構
- ⑥「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」
学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター

【企画委員講評・質疑応答】

○メディアアート分野

- ⑦「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」
愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学
- ⑧「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」
特定非営利活動法人 Community Design Council

【企画委員講評・質疑応答】

・16:10～16:30 最終報告会全体に対する質疑応答、事務局からの連絡

～ 平成30年度メディア芸術連携促進事業 企画委員 ～ (五十音順、敬称略)

赤松 健	公益社団法人日本漫画家協会 常務理事
内田 健二	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 共同代表
岡本 美津子	東京藝術大学 副学長 / 大学院 映像研究科 教授
久保田 晃弘	多摩美術大学 美術学部 教授 / メディアセンター所長
清水 保雅	株式会社講談社 顧問
関口 敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン・工芸科 教授
田中 千義	株式会社スタジオジブリ 会長室イベント担当
富山 竜男	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 事務局長
細井 浩一	立命館大学 映像学部 教授 / アート・リサーチセンター長
森川 嘉一郎	明治大学 国際日本学部 准教授
吉村 和真	京都精華大学 常務理事 / 副学長 / マンガ学部 教授

*本報告会では、内容を記録し、「メディア芸術カレントコンテンツ (<https://mediag.bunka.go.jp>)」に概要を掲載する目的で、録音・録画・撮影致します。

5) 報告会内容

■マンガ原画に関するアーカイブ（収集・整理・保存・利活用）

横手市増田まんが美術館に設置を予定している原画アーカイブセンター（仮称）の役割や機能について議論を重ねてきた。所有者から原画寄贈の申出などがあった場合、同センターは窓口として対応し、保存や活用にふさわしい美術館や図書館を紹介するハブ（中核）施設となることを想定していると説明した。企画委員は、長期保存による漫画原稿用紙の劣化状況を化学的に分析する試みを高く評価した。

■第7回マンガ翻訳コンテスト

海外にマンガ文化を広げるため、プロのマンガ翻訳家育成を目指す本事業は7回目を迎えた。課題にマンガと共通点も多いライトノベルを初採用したことや、作品募集期間中に米国の文化イベント「ニューヨーク・コミコン」でプロモーションを行った。また、第一線で活躍するプロが翻訳の技をトーナメント形式で競い合う大会もネット上で実施。大会には過去のコンテスト入賞者も参加しており、企画委員からは、入賞者のその後を追跡調査してはどうかとの提案があった。

■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

今年度、未整理蔵書の整理・目録作成、重複マンガ単行本の国内外連携施設への移送、マンガ資料のアーキビスト育成の三つを軸に事業を推進してきたと報告した。重複マンガ単行本については熊本県内の連携施設に約3,000冊、海外には計3,000冊をブラジル、コロンビア、中国に加え、今年からアルゼンチンにも移送したという。企画委員からは今後の連携施設の拡充について質問があり、国内では熊本県以外にも増やし、海外では南米全域に広げられるのではないかと回答した。

■アニメーションブートキャンプ2018

ワークショップを通してアニメ界を担う表現者の育成方法を開発する本事業の新たな試みとして、ワンデー形式の地方開催に向けたミニマムな機材によるカリキュラム開発、3DCGアニメーターを対象にしたカリキュラムの改善、OB・OGの追跡調査を実施したと報告した。ソフトウェアやモデルデータに慣れるために事前オリエンテーションを行うほか、アニメーションの動きを構成する最適なポーズをグループ内で検討したりすることで、作業効率や作品の仕上がりが大きく向上したという。企画委員から育成方法の外部への公開について質問を受け、積極的にやっていきたいと回答した。

■JAPAN STORY BANK 実証実験

協力団体などに所属するクリエイターらが考案した優秀な企画やストーリーを登録し、オンライン上で海外のゲーム会社などとマッチングできるシステムを開発し、2019年2月から運用を始めたと説明。日本語と英語で20作品を登録済みという。また、中国の大手オンラインゲーム会社に直接売り込みを行い、3作品が高い評価を得たことも報告された。企画委員から今後のシステムの改善点について問われ、登録するストーリーの質と量を向上させるとともに、海外のゲーム会社や団体との関係強化、若いクリエイターの育成に力を入れたいと語った。

■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

合理的・効率的にゲームをアーカイブするための所蔵施設連携の枠組みを確立するため、国内外の施設との所蔵品の重複を調査した上で約9,000件の目録づくりを進めたほか、施設連携のための組織発足に向けて趣意書や規約を作成したと報告した。また、2019年1月には国内外の専門家が一堂に会する国際カンファレンスを京都で開催し、データベース構築時の用語の統一などについて話し合った。企画委員からは、発足した組織の継続性をどう保つかについて質問があり、立命館大学を中心に連携組織立ち上げを目指しているが、組織の運営は参加する国内施設の持ち回りで進めたいと答えた。

■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

デジタルやネットワーク技術が急速に発展を遂げた時代において、企業がメセナとして支援してきたメディアアートの作品や関連資料の収集、データベース構築、関係者へのインタビューを実施する本事業。明貫紘子氏（愛知県立芸術大学）は、ワコールの複合文化施設スパイラル、キヤノンの文化支援プログラム・アートラボ、資生堂が運営するネット上のアートギャラリー・シングネットの3プロジェクトを対象に、今年度は調査研究を進めたことを報告した。企画委員との質疑応答で、事業メンバーの阿部一直氏（同）は、企業によっては関連資料を廃棄しているケースもあり、第三者が客観的に価値づけをして文化史という文脈の中で保存していく必要があると強調した。

■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

野間穰氏（Community Design Council）は、来年度のデータベース正式版リリースを控え、今年度は作家や関連団体へのヒアリング調査や資料収集を実施したと報告した。特に、ネット上でも情報が手薄な1980～1990年代にかけての資料調査を行い、過去5回開かれた名古屋国際ビエンナーレの情報などをデータベースに反映させたという。企画委員から、アーカイブにとって歴史的事実の検証や資料収集の際の選択基準となる批評的な視点をどう盛り込むかが重要との指摘に対し、野間氏は、その点を意識しながらまずはデータベースの基礎部分をしっかり構築したいと応じた。

(2) アンケート集計

「メディア芸術連携促進事業」報告会アンケート集計

【1】年齢

年齢	n	%
10歳未満-19歳	1	7%
20-29歳	1	7%
30-39歳	2	14%
40-49歳	6	43%
50-59歳	3	22%
60歳以上	1	7%
総計	14	100%

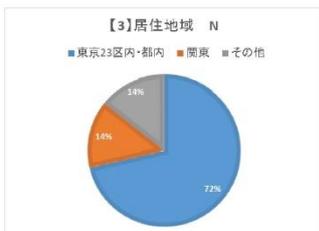


【2】性別

性別	n	%
男性	11	78%
女性	3	22%
総計	14	100%

【3】居住地域

居住地域	n	%
東京23区内・都内	10	71%
関東	2	14%
その他	2	14%
総計	14	100%



【4】ご職業

職業	n	%
学生	1	7%
会社員・公務員	7	50%
教育・研究機関職員	4	29%
博物館・美術館職員	0	0%
その他	2	14%
総計	14	100%

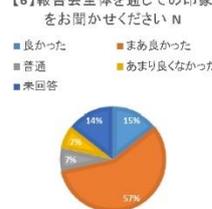
【5】報告会へ参加された目的、動機としてあてはまるものをお聞かせください(複数回答可)

目的・動機	n	%
連携共同事業関係者	10	55%
文化庁事業に関心があったから	5	28%
内容に関心があったから	3	17%
総計	18	100%

【5】報告会へ参加された目的、動機 N



【6】報告会全体を通しての印象をお聞かせください N



【6】報告会全体を通しての印象をお聞かせください

印象	n	%
良かった	2	15%
まあ良かった	8	57%
普通	1	7%
あまり良くなかった	1	7%
未回答	2	14%
総計	14	100%

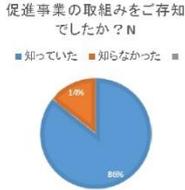
【7】上記、設問【6】で選択された理由についてお聞かせください(自由に記述ください)

問題提起が多く、聞き手が置いてけぼりの内容が多い。時間は守ってほしい。
メディア芸術の領域で行われていることが知られたから
淡々と説明していたので盛り上がりがない。
ある程度専門知識がないと発表内容についていけない。
一般の人々や学生向けのイベントだと尚よいと考えました。
明確な説明だった
一部「やっただけ」の事業がある。歴史についての考察を欠いているなど。
各事業内容が分かりやすく説明していただいた。

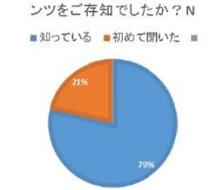
【8】本日で報告した文化庁メディア芸術連携促進事業の取組みをご存知でしたか？

認知状況	n	%
知っていた	12	86%
知らなかった	2	14%
総計	14	100%

【8】文化庁メディア芸術連携促進事業の取組みをご存知でしたか？ N



【9】メディア芸術カレントコンテンツをご存知でしたか？ N



【9】文化庁が管理するWebサイト「メディア芸術カレントコンテンツ」をご存知でしたか？

認知状況	n	%
知っている	11	79%
初めて聞いた	3	21%
総計	14	100%

【10】特に興味をお持ちの分野に、○印をお願いします

分野	n	%
マンガ	8	50%
アニメーション	3	17%
ゲーム	4	22%
メディアアート	2	11%
総計	18	100%

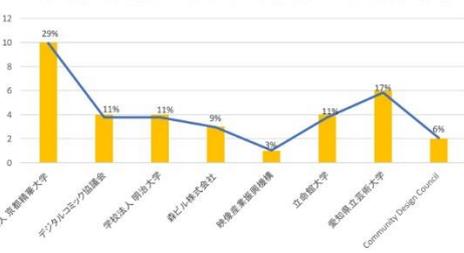
【10】特に興味をお持ちの分野に、○印をお願いします N



【11】特に興味を持った事業に、○印をお願いします(複数回答可)

事業名	n	%
学校法人 京都精華大学	10	28%
デジタルミュージック協議会	4	11%
学校法人 明治大学	4	11%
森ビル株式会社	3	9%
映像産業振興機構	1	3%
立命館大学	4	11%
愛知県立芸術大学	6	17%
Community Design Council	2	6%
総計	34	100%

【11】特に興味を持った事業に、○印をお願いします(複数回答可) N



【12】参考になったことやご希望、ご感想などがありましたらお聞かせください(自由に記述ください)

メディア芸術の定義(カバー領域)があやふや
芸術(個)である前に産業としてとらえた方がよいのでは。
連年度事業では限界もあるため、ぜひ短期年度での終点ご検討いただきたいです。
企業職員以外のプロの人にも集客を期待したいかがでしょうか。
クイータ支援と保存アーカイブが混在し、分野ごとの役割になっていて全体像が見えにくい
目的を整理(一本化)するか、目的ごとに分野連携を行う事業とするのがよいのではないかと。

4.5.7 企画委員考察会議

【実施日時：平成31年2月24日（日）16：30～17：30】

<開催場所：国立新美術館 3階 研修室C>

1) 概要

報告会終了後、講評者や企画委員による事業報告に対する講評を行った。

2) 内容

《来年度、再来年度における事業の方向性について》

- ・この4年間で、全体的に各分野のやるべきことが明確になったようだ。来年度はそれを確実に落とし込んでいける事業につなげられることを期待する。メディアアート分野では、CommunityDesignCouncilが行ったデータベースへの成果が見えづらく、俯瞰した総括を行っていない点が物足りなかった。
- ・リサーチ能力やアーカイブの読み込み、クリティカルな議論など研究力の大幅な向上が課題となるが、アーキビストや研究者育成のためには大学教育の場で長期的視野に立った環境整備をしなければ成果には結び付かないだろう。問題は山積していると感じた。
- ・全体を通してアーカイブ事業への偏りが目に付いた。過去の実績から学んで新しい工夫が生まれることを願う。一方、アニメーション分野は資料収集が皆無に等しく、着手を急がねばならない。アーカイブ構築には膨大な時間がかかるため、モチベーション維持も兼ねてマイルストーンとして展覧会などの場を設けてはどうか。4分野の総合展示なども盛り込めれば研究がより進むだろう。
- ・アーカイブの分野が充実しているのは、事業ベースが大学にあることで研究の持続可能性を担保しているからだだろう。他方で、同じく時間のかかる人材育成は薄いようだ。特にアニメーション分野は、当大学も含めクリエイティブに偏りがちなので、研究者の育成が業界全体の課題だろう。好意的評価を受けるブートキャンプも、実際は試行錯誤が続いている。
- ・継続している事業が多く全体的に精度が上がっているようで、節目となる来年度へ向けた準備は進んでいると感じた。メディアアートについては、これまでいくつか事業内容の変遷があったが、今回は納得できた。アニメーションに関しては、再三指摘しているように、商業アニメーション業界は問題意識が欠落したまま作品制作が進んでいる。分野の鍛え直しが必要だろうと、自分自身の反省も含めて考えている。
- ・浮世絵が動きを伴う歌舞伎の素材になることでアニメーションにつながり、組絵は現在のミュージカル（2.5次元）を思わせるなど、メディア芸術は混交を繰り返しながら発展している。加えて、大英博物館など海外からの視線や、共有財産として社会化を試みるプロセスを見ると、数百年後に求められる姿はほぼ全てあるだろう。逆算すればいまやっておくべき事柄が見えてくる。本報告会に重ねて考えれば、かなり課題は整理できたかと思う。
- ・マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの4分野を横軸に取り、アーカイブや保存、人材育成、社会化、国際化の4事項を縦軸に置いて、文化庁は大きな政策の枠組みを考え直してはどうか。「Late Hokusai」等を参考として、展示や研究をリバースエンジニアリングも含めてセットで考えると分かりやすい構造になるだろう。
- ・リバースエンジニアリングから学べるのがもう一つある。現在評価されている人たちが今後ともそうであるかという検証は、過去から学べるだろう。

第4章 連携共同事業等の実施

- ・メセナが一番興味深かった。世界の博物館や美術界から評価されていた日本のメセナについて、当時の企業人が何をどう考えていたかを研究しても面白いだろう。データベースのように堅いものでなくてもいい。
- ・自分の分野では、全国にある地元出身作家をテーマにしたマンガ美術館を維持していくためには、有能なプロデューサーと各館の相互連携による盛り上げが必須だと感じた。地元の自治体や議会への働き掛けには、国のお墨付きを得るのが早道だろう。
- ・研究を進めるためには、契約書や金銭に絡むことなど通常は表に出ないような資料にも、倫理を踏まえた上で自由にアクセスできる風土の形成が必要だろう。今後に向け大きな組替えが考えられている中、これまでのメディアごとに分かれた取組みもよいが、横串を刺す空間の創造も検討してはどうか。
- ・公文書と同じく、文化的資料は公開しなくても保存しておくべき使命があるはずだ。
- ・現代美術でもアーカイブは大きなテーマになっているようだ。メディア芸術にとどまらず、美術界全体で連携するべきだ。
- ・全国美術館と自治体との関係は、運営の持続性を考えると危機的状況にある。個別の事業を精査するより、総論として目指すべき姿を発信し、必要な事業の在り方を分かりやすく見せていく上では、来年度以降の座組の切替えは適切なタイミングだろう。

3)事業評価

平成30年度 メディア芸術連携促進事業 連携共同事業 評価一覧(五段階評価)

分野	事業名	団体名	五段階評価																得点計	平均得点	順位						
			秀	秀	優	秀	秀	秀	秀	秀	秀	秀	秀	秀	秀	秀	秀	秀									
マンガ	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	学校法人 京都精華大学	秀	5	秀	5	優	4	秀	5	秀	5	秀	5	秀	5	優	4	秀	5	秀	5	—	—	48	4.80	1
	第7回 マンガ翻訳コンテスト	デジタルコミック協議会	優	4	優	4	良	3	良	3	良	3	優	4	優	4	良	3	優	4	優	4	優	4	40	3.64	6
	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	学校法人 明治大学	優	4	秀	5	良	3	優	4	優	4	良	3	秀	5	良	3	優	4	—	—	良	3	38	3.80	5
アニメーション	アニメーションポートキャンプ2018	森ビル株式会社	優	4	秀	5	—	—	秀	5	優	4	秀	5	秀	5	良	3	秀	5	秀	5	秀	5	46	4.60	2
ゲーム	JAPAN STORY BANK実証実験	特定非営利活動法人 映像産業振興機構	可	2	要改善	1	要改善	1	良	3	可	2	可	2	優	4	可	2	要改善	1	可	2	可	2	22	2.00	8
	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	学校法人立命館 立命館大学 ゲーム研究センター	良	3	優	4	秀	5	秀	5	優	4	優	4	秀	5	秀	5	—	—	優	4	優	4	43	4.30	3
メディアアート	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	愛知県立大学 愛知県立芸術大学	優	4	良	3	優	4	秀	5	優	4	—	—	秀	5	良	3	優	4	優	4	優	4	40	4.00	4
	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に向けた準備作業	特定非営利活動法人 Community Design Council	優	4	可	2	可	2	優	4	良	3	良	3	優	4	良	3	良	3	優	4	良	3	35	3.18	7
40満点中の配点計			30	29	22	34	29	26	37	26	26	28	25	312	3.79												

4.5.8 実施報告書

【実施日：平成31年3月】

最終報告会の会場で実施報告書を参加者の閲覧に供した。

「メディア芸術カレントコンテンツ HP」で報告会レポートと実施報告書を公開予定。

1) 概要

各団体による、連携共同事業に関する成果の普及に向けて、実施報告書を発表。

4.5.9 メディア芸術カレントコンテンツへの情報提供

「メディア芸術カレントコンテンツ」への情報提供を行うとともに、本事業の成果等についても発信を行った。

【実施内容】

- (1) 連携共同事業等に関する情報提供・発信
- (2) 連携・協力の推進（調査研究）に関する情報提供・発信

4.6 事務局の設置

【実施期間：平成30年6月1日（金）～平成31年3月29日（金）】

本事業の事業遂行に際し、下記管理担当者、事務担当者を配置し、調査研究の実施・企画委員会運営・連携共同事業の実施・成果の評価普及等を行った。

- ・管理担当者：スケジュール管理、会議運営、調査報告書作成責任者等
- ・事務担当者：管理担当者補佐、各種事務業務、調査報告書編集等

第5章 各種資料

5.1 企画委員会資料

5.1.1 企画委員会式次第

平成30年6月18日(月) 10:00～15:00
於 大日本印刷株式会社 市谷加賀町ビル内会議室

平成30年度 メディア芸術連携促進事業
企画委員会

式次第

【配付資料】

- 1 式次第（本書面）
- 2 名簿
- 3 事業と募集の概要
- 4 応募受付一覧
- 5 審査の方法等について
- 6 個別審査表
- 7 応募書類（企画提案書）

【進行予定】

- 1 ご挨拶
- 2 事業概要のご案内（資料3）
- 3 主査・副査の選出
- 4 審査の方法等について（資料4、5、6、7）
- 5 個別審査
- 6 合議審査

以上

5.1.2 企画委員会名簿

平成30年度メディア芸術連携促進事業
企画委員会 名簿

赤松	健	公益社団法人日本漫画家協会 常務理事 株式会社Jコミックテラス 取締役会長
内田	健二	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 共同代表
岡本	美津子	東京藝術大学 副学長 / 大学院映像研究科 教授
久保田	晃弘	多摩美術大学 メディアセンター 所長 美術学部情報デザイン学科 教授
清水	保雅	株式会社講談社 顧問
関口	敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン・工芸科 教授
田中	千義	株式会社スタジオジブリ 会長室イベント担当
富山	竜男	コンピュータエンターテインメント協会 事務局長
細井	浩一	立命館大学 衣笠総合研究機構 機構長 アート・リサーチセンター センター長 映像学部 教授
森川	嘉一郎	明治大学 国際日本学部 准教授
吉村	和真	学校法人京都精華大学 常務理事 京都精華大学 副学長 / マンガ学部 教授

(五十音順・敬称略)

以上

5.1.3 事業と募集の内容

平成30年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業 事業と募集の概要

1. 事業の概要

本事業では、産・学・館（官）等の連携・協力により、メディア芸術分野の文化資源の運用・展開や、既存の枠組み等を超えた新しい仕組みや機能を創出、それに関わる人材育成を図るプロジェクトを募集します。プロジェクトは第三者委員会である企画委員会の選定を経て実施され、その成果を共有します。

2. 募集の概要

1) 応募資格

メディア芸術作品の制作・編集・保存・展示や当該分野の教育・研究等を行うことを主たる目的とする我が国の団体で、次の(1)又は(2)のいずれかに該当するとともに、当該分野において十分な実績を有するものとします。

(1) 法人格を有する団体

(2) 法人格を有しないが、次の要件をすべて満たしている団体

ア. 定款に類する規約等を有し、次のイ～エについて明記されていること

イ. 団体の意思を決定し、執行する組織が確立されていること

ウ. 自ら経理し、監査する等会計組織を有すること

エ. 団体活動の本拠としての事務所を有すること

※実行委員会を組織している場合は、実行委員会名義での申請はできません。ただし、その委員会の中核となる団体（事業費を管理し、事業の実施に係る経理事務や活動を統括する等）が、上記の（1）～（2）のいずれかに該当し、かつ相当の実績を有すれば、その団体の名義をもって申請することができます。申請時に実行委員会の中核団体である旨を証明する書類（実行委員会組織に当たり、団体の担当する業務内容が明示された契約書等）の写しを提出していただきます。また、中核となる団体は事業の終了後も帳簿等を保管するものとし、後日、正当な理由がなく、中核となる団体に帳簿等が保管されていないことが判明した場合には、支払われた委託費の返還を求めることがあります。

2) 募集期間：4/12（木）～5/17（木）12：00

3) 採択件数の目安

採択するプロジェクトは概ね下記の件数を予定しております。

・1,000万円以上2,000万円以下 2～4件程度

・1,000万円以下 6～10件程度

※予算規模とプロジェクト内容によっては、経費の妥当性を慎重に審査し、計画の変更をお願いする場合があります。

5.1.4 審査方法等

平成30年度メディア芸術連携促進事業 企画委員会における審査の方法等について

I 個別審査

応募団体からの提出物にもとづき、以下の審査基準により個別審査表に記入しておこなう。

1 審査基準（主なもの、詳細は別紙 個別審査表を参照のこと）

■連携共同事業の方針

- 1) 分野・領域を横断した産・学・館（官）等の連携・協力により史資料の収集、保存、活用を行う
※協働収集、共同管理や保存、協働での利活用など、複数の機関や団体が連携して推進するプロジェクトであり、単館（単一組織など）での収集、保存、活用を目的とするものではないこと
※我が国の誇るメディア芸術の展示及び制作等に係る物品の保存、メディア芸術に係る知識及び技能の継承、並びにメディア芸術の振興に係る国内外事業（メディア芸術祭、メディア芸術データベース等）の成果を活用し、より一層の拡充を図る等、メディア芸術の情報拠点等の整備に資するものであることが望ましい
- 2) 既存の枠組み等を超えた、新しい仕組みや機能を創出する
※メディアアート、アニメーション・特撮、マンガ、ゲーム領域を横断するプロジェクトか、若しくはプロジェクトそのものが他領域や他機関の先行事例となり得るなど、領域間若しくは機関同士の交流を促進する効果が期待できること
- 3) 上記1)と2)に関する人材の育成を図る
※事業を実施することにより、メディア芸術領域に携わる人材の育成や、その環境整備が促進されメディア芸術分野の発展に資すること

■選定基準

- ①企画の選定は、採択団体と直接経済的な利害関係を有しないメディア芸術業界の有識者らにより構成される企画委員会により行われます。
- ②企画内容に関する評価は、上記「連携共同事業の方針」に記載の基本方針及び以下に記載の各選定基準に基づき行われます。
 - ・本事業の趣旨・目的に沿った計画となっているか。
 - ・事業推進の方法及び内容等が具体性・適正性・効率性において、優れたものとなっているか。
 - ・応募団体の過去の実績等に照らして実現可能な企画内容となっているか。
 - ・事業実施による達成目標や効果、査察、成果周知等が適切に設定されているか。
例：定量的な目標（数値目標）を定めているか。また達成判断時期を明記しているか。
 - ・計画に対して妥当な経費が計上されているか。
※委託費用の上限は1件につき2,000万円（税込み）です。
※経費については、文化庁の当該事業予算の範囲内で算定されるため、採択状況等によっては、限度額の規定にかかわらず調整されることがあり、要望された経費の全てを満たさない場合がありますので御承知おきください。

2 評価区分

評価の区分は次表のとおりとし、各委員はいずれかの評価を行うものとする。

評価区分	評 価	評価配点
◎	特にすぐれている	3
○	ふつう	2
△	どちらともいえない	1
×	よくない	0

3 利害関係者の審査について

応募案件の利害関係者となる企画委員は、該当する応募案件の評価は行えません。

利害関係者とは、応募された事業について、直接関係を持つ方となります。

- ・責任者、会計担当者、監査担当者、事業担当者・連絡担当者、その他プロデューサーなど、実施体制の中にお名前が記載されている方。

II 合議審査

- 1 委員会では、個別審査の結果をもとに、審査基準に留意し、「採択」又は「不採択」のいずれかの評定を行うものとする。
- 2 当日、結論が出ないときの決定方法についても決議を行うものとする。
- 3 委員が直接関係する団体等の活動については、その活動の評価には参加しないものとする。またその活動についての発言も認められない。
- 4 審査および応募者提出物の内容については他に漏らさないものとする。
- 5 採択の理由については、必要に応じて公表することができるものとする。

以上

5.2 事業推進個別説明会

5.2.1 事業推進説明会説明資料

平成30年度 メディア芸術連携促進事業 連携共同事業
説明資料（事業手引き）

連携共同事業の実施日程

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
公募 (4月12日～5月17日)	■											
採択・契約 (6月下旬～7月中旬)				■								
事業実施推進説明会 (7月20日 / 東京)				■								
著作権要望内容確認 (7月下旬) ※該当団体のみ				■								
中間報告会 (11月13日 / 東京) 予定								■				
実施報告書作成・納品 (納品締切: 2月28日)											■	
最終報告会 (2月24日 / 東京) 予定												■
収支簿・根拠資料提出												
収支簿・根拠資料点検 再委託先への確認												
《JV事務局→文化庁》 収支簿・根拠資料の郵送												
《文化庁》 収支簿・根拠資料の点検 →文化庁からJV事務局に確認 →JV事務局から再委託先に 確認												
《再委託団体》 委託業務完了報告書 請求書提出												
《DNP→文化庁》 委託業務完了報告書 請求書提出												
《文化庁→DNP》 請求額を振込												
《DNP→再委託先》 請求額を振込												

メディア芸術コンソーシアムJV事務局について

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が共同で運営する事務局となります。

契約手続きについて

連携共同事業の受託団体との委託締結は、「大日本印刷株式会社」が契約先となります。採択結果の発表及び通知の際は、応募時の申請額を採択予定額として記載をしますが、計上できない経費を計上している場合など、必要に応じて経費の調整を行った場合は、採択予定額と契約額は異なる金額となります。

また、応募時に「知的財産権の帰属」を文化庁以外に希望されている受託団体については、下記の内容について確認の上、事務局を通じて文化庁と協議の上、契約手続を行います。

1. 著作物の種類
2. 著作物の題号
3. 著作者の氏名（名称）
4. 著作物の内容

各種様式について

事業を進めていただくにあたり、下記書類を必要に応じて、提出をいただきます。

（各書式とも様式があります。）

記載内容についても確認をしますので、事前にご相談下さい。

■ 確認書（コンテンツ）

知的財産権を大日本印刷株式会社（後に文化庁）に譲渡させることなく、受託団体に帰属させる必要がある場合に、契約締結日と同日付でご提出をいただくもの。

事前に「知的財産権の帰属」内容の確認をしますので、事務局を通じて文化庁と協議の上、提出下さい。

■ 著作物通知書

完成する著作物の著作権をご要望される場合に、提出が必要となります。

（完成した日から45日以内。）

■ 事業計画変更承認申請書

契約締結後に、事業計画書に記載された委託業務の内容又は経費の内訳を変更しようとするときは、事務局を通じ、文化庁と協議の上、提出下さい。

ただし、経費の内訳の変更による費目間の彼此流用で、その流用額が各費目のいずれも20%（費目の額の20%が5万円未満の場合は5万円）未満及び費目内の種別間の彼此流用の場合はこの限りではありません。

該当する場合は、事業遂行前に相談の上、承認を得ていただく必要があります。

■ 理由書

計画外の作業等を行わざるを得ない場合に必要となる書式となります。

経費の執行理由や、その妥当性が不明瞭な場合、追加で理由書の提出を求める場合があります。

事前確認と事前承認が前提となりますので、余裕をもってご相談下さい。

研究会、シンポジウム、ワークショップ等のイベント開催について

事業関係者以外の第三者が出席する会議、研究会、シンポジウム、ワークショップ等を開催する場合は、事前にその内容についてご連絡下さい。

中間報告会について

中間報告会を、【仮】平成30年11月13日（火）に、国立新美術館（東京都港区六本木7-22-2）にて開催します。事前に、下記について確認をさせていただきますので、よろしく準備下さい。

1. 事業の目的
数値目標を含みます。
2. 実施体制
連携先がある場合は、連携先との役割分担を説明下さい。
3. 年間作業スケジュール
4. 現在の状況
事業の進捗状況や数値的目標があれば、その到達状況
5. 問題点、困っている点、または改善に向けた取り組みみなど
現時点での問題点、また今後想定される問題点、それらの対策案や支援要請等
6. 今後の作業スケジュール、最終の成果物
11月から2月までのスケジュールの概要、また予定される最終成果物の概要

実施報告書について

契約満了日（平成31年2月28日）までに、実施報告書（原則として冊子）の提出をいただきます。

原稿等の提出締め切り等については後日ご連絡をさせていただきますが、平成31年2月上旬頃を予定しております。

事業スケジュール等の関係から、調整等が必要な場合は、早めにメディア芸術コンソーシアムJV事務局までご相談ください。

体裁等は下記内容を予定しています。（報告書作成用の word データ様式を事務局で用意します。）

- 1) ページ数
 - ・ ページ数はさだめないが、30 ページ～50 ページ程度を想定。
 - ・ 必要に応じて、別冊資料（データ集などで、ページ数の制限はない）を作成しても良い。
- 2) 冊数：50 冊
- 3) 印刷
 - ・ 簡易印刷、プリンターから出力した冊子等でも構わない
- 4) 内容
 - ・ 以下を簡潔に記載すること。詳細な情報、説明等は、別冊資料に記載する
 - ①実施概要
 - ②事業の目的・趣旨
 - ③実施体制
 - ④実施スケジュール
 - ⑤実施内容
 - ⑥広報・広報制作物

最終報告会について

最終報告会を、【仮】平成 31 年 2 月 24 日（日）に国立新美術館（東京都港区六本木 7-22-2）にて開催します。
詳細については、別途お知らせ致します。

収支簿・根拠資料の提出について

収支簿・根拠資料の提出をいただく必要があるため、下記の要領でファイリング等、準備をお願いします。

■収支簿、証憑（写）について

- ①証憑（写）は、費目ごとに整理されたものをご提出いただく必要があります。
- ②毎月執行されたすべての内容について入力を終えられた後、「月別」シートで費目別、日付順で並び替え、「費目別内訳（年間）」シートにコピー&ペーストをいただき、証憑通し番号をふって下さい。
また、その通し番号を実際の証憑の右上に記載し、紐づくようお願いします。

■根拠資料等について

- ①理由書は該当する案件の証憑に添付をお願いします。
- ②出勤簿等の人件費の根拠資料は、各月の該当する証憑に添付いただくか、もしくは別添で添付いただいても結構です。
- ③出金済みの証憑、上記①と②についてはすべてに通し番号のご記載をお願いします。
- ④会議の際の議事録、打ち合わせの際の打ち合わせメモについては別添としてご用意いただき、「おまかせファイルサーバー」へのアップロードの上、郵送をお願いします。

経理手続きを始める前に

- 1 経費計上は、当該事業に直接必要なものに限りです。
10万円以上の物品だけでなく、10万円未満であっても1年以上の耐用年数があるもの（パソコンやソフトウェア、デジタルビデオカメラの購入など）も経費対象外となります。
- 2 経費計上は、事業期間中に発生したものが対象です。
発注、納品、検収、支払は、原則、事業期間中（契約日以降に発生（発注）したもので、事業期間中に終了（先方へ着金）したものまで）に行ってください。
- 3 経済性や効率性を考慮した上で調達を行ってください。
見積り競争（発注額が10万円以上の場合は2者以上、100万円以上の場合は3者以上）を行うなど、経費の経済的な使用を心がけてください。
- 4 収支簿への記載を行ってください。
精算時の根拠資料として収支簿が必要となります。メディア芸術コンソーシアムJV事務局にて雛形を用意しますので、そちらに記載をしてください。

支出対象経費について

賃金（人件費）】

他の事業及び、自主事業等の従事時間や内容を当該事業と重複して記載しないよう十分注意してください。

【諸謝金（事業費）】

事業の実施に必要な知識、情報、意見等の交換、検討のために要したのものについて平成30年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業の謝金単価表に基づき経費として計上できます。

- ① 謝金の単価については、募集案内に記載のある「謝金単価表」の単価にて設定してください。

◆毎年、よくお問い合わせをいただく内容は下記のとおりとなります。

インタビューア、インタビューイとも謝金項目は「座談会等出席謝金」で計上してください。

会議出席謝金：外部の有識者が出席され、かつ、ものごとを決定される際に支払う謝金
助言等謝金：事業を進めるにあたり進め方や、今後の流れの確認・やり方など相談していく

話合の際に支払う謝金

- ② 「特別講演謝金（A）」「特別講演謝金（B）」については、謝金を支払う対象者の詳細等を確認の上、文化庁と事務局で協議の上で執行が可能か否か判断をするため、事前にご相談ください。
- ③ 連携共同事業の募集案内に記載のあるすべての謝金も日当同様に同一地域内間の移動に係る交通費が含まれています。
よって、同一地域内移動に係る交通費を支給したい場合（アルバイト等を想定）は、事務局を通じ、文化庁と事前協議の上決定をします。
- ④ 専門家等に、会議等への出席や講演等を依頼した書類（例：委員就任依頼書、就任承諾書、業務の依頼書、承諾書等）を後日、根拠資料として提出いただく必要があります。

【旅費（事業費）】

- ① 旅費は、連携共同事業の用務に係る、出発から帰着までの交通費、日当、宿泊費が対象となります。ただし、連携共同事業以外の用務が一連の出張に含まれる場合は、出張行程表において連携共同事業の旅費として計上する部分と計上しない部分に区別してください。

②新幹線の使用の際は領収書等、金額がわかるものの提出が必要となります。

③国内・国外共通の留意点

・航空運賃については、「往復割引」の航空運賃を上限とします。

・航空運賃はエコノミー料金（プレミアムエコノミー等を除く）とします。

・航空券は半券及び領収書等の提出が必要となります。

・タクシー代、レンタカー代、ガソリン代は原則として計上は出来ません。

ただし、公共交通機関がない等やむを得ない事情がある場合は、事前にご相談下さい。

・宿泊費については、素泊まり料金のみ計上が可能となりますので、「朝食代」については計上できません。

「新幹線+ホテル」や「飛行機+ホテル」等、パック料金で申し込む場合は、金額の内訳および「食事なし」など食事代が含まれていないことがわかるよう、領収書等に記載がされている必要があります。

・国の旅費法における日当は、「目的地内を巡回する場合の交通費及び諸雑費を賄う旅費」と整理されており、同一市内間での移動に要する交通費や昼食代などが含まれています。よって、日当を支給する場合は、同一市内間交通費や昼食代が精算時に二重計上されないようご注意ください。

・旅費については、議事録や報告書等と照らし合わせて、整合性の確認をします。

・必要に応じて、通勤の手段や経路等もメディア芸術コンソーシアムJV事務局にて確認をさせていただきます場合があります。

連携共同事業で用いる規程は募集案内に記載のあるとおりとなりますが、受託先の独自の経理規定の適用を希望する場合は、メディア芸術コンソーシアムJV事務局を通じ、文化庁と事前協議の上、決定をします。

【借損料(事業費)】

事業を行うために直接必要な会議、講演会、シンポジウム等に要する経費や機材のレンタル（会場借料、機材借料）をいいます。

受託者が所有する会議室を使用する等の場合、会場借料は計上できません。

①事業の実施に直接要した資材、物品等の購入経費で取得価格が10万円未満（消費税込）のもので、耐用年数が1年未満のものは計上できます。

②事業に使用するために購入するものであり、事業期間末において予算消化のために購入することは認められません。

③購入する書籍等の「題名」を明確にしてください。

直接必要と認められない場合は、計上が認められません。

④書籍等の購入の際に「書籍代」とは別に「送料」の記載がある場合は、「書籍代」のみ「消耗品費」にて計上し、「送料」については「通信運搬費」（会場借料、機材借料）をいいます。

第5章 各種資料

受託者が所有する会議室を使用する等の場合、会場借料は計上できません。

【消耗品費(事業費)】

事業を行うために直接必要な会議、講演会、シンポジウム等を開催する場合の飲食費（お茶・水代）をいいます。 コーヒー、ジュース代は計上できません。

- ①出席者を確認し必要最小限の数量のみ計上してください。
- ②開催した会議について、必ず議事録を作成してください。その際、出席者名も記載してください。
- ③懇親会費などは経費の対象になりません。

【会議費(事業費)】

事業を行うために直接必要な会議、講演会、シンポジウム等を開催する場合の飲食費（お茶・水代）をいいます。 コーヒー、ジュース代は計上できません。

- ①出席者を確認し必要最小限の数量のみ計上してください。
- ②開催した会議について、必ず議事録を作成してください。その際、出席者名も記載してください。
- ③懇親会費などは経費の対象になりません。

【通信運搬費(事業費)】

事業の遂行に直接必要な物品の郵便代、運送等に係る経費をいいます。
郵便切手については、受払簿等（郵送先・郵送物等を明記）を作成の上、管理してください。

【雑役務費(事業費)】

事業を行うために直接必要であって、それだけでは事業の成果とはなりえないもので、受託者が直接実施することができないもの、又は適当でないものについて、他の事業者を外注するために必要な経費をいいます。

器具機械等の各種保守、報告書・ポスター・チラシ作成、ホームページ作成、翻訳、設計、分析、試験、加工等を行うために必要な経費。

コピー代についても雑役務費で計上をしてください。

【保険料(事業費)】

事業を行うために直接必要な荷物、機材等の保険に係る経費をいいます。

【消費税相当額(事業費)】

受託者が課税事業者か免税事業者であるかにかかわらず、課税対象の経費については消費税等を含む取引価格で計上し、非課税対象の経費についてはそのままの取引価格を収支簿に計上してください。

課税事業者の場合、消費税法では、給与を対価とする役務の提供は、課税対象とならないため、収支簿の「不課税」欄を「対象」としてください。

海外出張における海外での旅費については、消費税の課税対象になりませんので、支出額を収支簿に計上し、「不課税」欄を「対象」としてください。

(航空運賃、海外での空港使用料、交通費、日当、宿泊費等)

免税事業者の場合、収支簿の「不課税」欄を「対象」にする必要はありません。

おまかせファイルサーバー・収支簿について

受託者の皆様とは、本事業をスムーズに進めさせていただくため、オンラインストレージ（おまかせファイルサーバー）を使用し、随時、連絡やデータの受け渡しをさせていただきます。

オンラインストレージ（おまかせファイルサーバー）にログインに必要となる各団体様用の、「ユーザーID」「パスワード」を発行します。

メディア芸術コンソーシアム JV 事務局にて用意する収支簿に経費の執行状況を記入いただき、毎月、翌月 10 日までに、おまかせファイルサーバーにアップロードをお願いいたします。

JV 事務局にて毎月、内容の確認をします。

(年度末は、おまかせファイルサーバーへのアップロードを随時お願いします。)

※収支簿の記入例については別紙参照。

広報等の留意点について

①本事業に関連して作成する広報資料等（ポスター、チラシ、プログラム、アンケート、Web コンテンツ等）については、下記の対応をお願い致します。

- (1) 制作前に、当事務局を通じて文化庁の確認が必要です。
事前に原稿等の提出をお願いします。
- (2) 文化庁シンボルマークおよび「平成 30 年度 メディア芸術連携促進事業」である旨の記載をお願いします。
- (3) 第三者の権利を侵害しないように、各団体様にて責任をもって事前の確認を行ってください。

②『メディア芸術カレントコンテンツ (<http://mediag.bunka.go.jp/>)』にて各プロジェクトのイベントの開催告知や独自に作成されたページへのリンク記事の掲載について、事務局側の経費にて対応しますので（ただし、フォーム等を用いて参加受付を行うようなページについては、受託者の経費にて作成をいただく必要があります。）、事前にメディア芸術コンソーシアム JV 事務局までご連絡ください。

③『メディア芸術カレントコンテンツ (<http://mediag.bunka.go.jp/>)』に掲載された情報は、国立国会図書館がすすめるインターネット資料収集保存事業 (<http://warp.da.ndl.go.jp/>) に協力することをご了承くださいませようお願い申し上げます。

- ④文化庁委託のメディア芸術連携促進事業を通じて皆様にご登録・ご提供いただいたビジネスコンタクト情報は、今後、大日本印刷株式会社にてメディア芸術コンソーシアムJV事務局の業務に必要な範囲で利用いたします。

5.3 中間報告会資料

5.3.1 中間報告会式次第

「平成30年度 メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」 中間報告会

日時 : 平成30年11月13日(火) 13時00分～16時40分 *12:30開場
場所 : 国立新美術館 3階 講堂

次第 :

13:00～13:05 挨拶

- 文化庁
- 企画委員会主査 細井 浩一 (立命館大学 映像学部 教授)

13:05～16:35 報告プレゼンテーション (質疑応答、意見交換を含む)
--

- マンガ分野
 - ①「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」
学校法人 京都精華大学
 - ②「第7回 マンガ翻訳コンテスト」 / デジタルコミック協議会
 - ③「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」 / 学校法人 明治大学

《 14:15 ～ 14:25 休憩 》

- アニメーション分野
 - ④「アニメーションブートキャンプ2018」 / 森ビル株式会社

- ゲーム分野
 - ⑤「JAPAN STORY BANK 実証実験」 / 特定非営利活動法人映像産業振興機構
 - ⑥「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」
学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター

《 15:35 ～ 15:45 休憩 》

- メディアアート分野
 - ⑦「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」
愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学
 - ⑧「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」 / 特定非営利活動法人 Community Design Council

16:35 ～ 16:40 事務局から連絡

報告会の内容を記録し、「メディア芸術カレントコンテンツ」に掲載する目的で、録音・録画・撮影いたします。

事務連絡

1. 「メディア芸術カレントコンテンツ」掲載記事の校正について
本日の報告会の内容について「メディア芸術カレントコンテンツ」へ掲載するため、記事作成の際、校正などのお願いをさせていただく予定です。ご協力の程、よろしくお願いいたします。
2. 収支簿について
「収支簿」は月次にて入力いただき、おまかせファイルサーバーへアップロード下さい。
提出期限については翌月 10 日の 17 時とさせていただいておりますので、よろしくお願いいたします。
3. 事業実施報告書について
事業完了時にご提出いただく事業実施報告書については、提出前の校正作業が必要となるため、1 月から提出期限を設け各種作業を開始いただく予定です。まずは、台割り案の作成から開始いただきますが、既にご案内をさせていただいているとおり、実施報告書に掲載を予定されている議事録や事業が終了しているものについては、事前にご提出をいただきましたら JV 事務局と文化庁で校正をいたします。ご不明な点がございましたら、担当者までご相談下さい。
4. 最終報告会について
平成 31 年（2019 年）2 月 24 日（日）の午後、国立新美術館 3 階 講堂 にて開催します。
ご予定の程、よろしくお願いいたします。

以上

5.3.2 中間報告会開催案内

平成30年10月15日

連携共同事業受託団体 各位

メディア芸術コンソーシアムJV
大日本印刷株式会社

「平成30年度 メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」
中間報告会のお知らせ

拝啓 平素は標記事業へのご理解とご協力を賜り、厚く御礼申し上げます。
標記報告会を下記のとおり開催致します。
ご多用中誠に恐縮ではございますが、ご出席下さいますようお願い申し上げます。

敬具

記

日 時 : 平成30年11月13日(火) 13時00分～16時40分 (開場:12時30分)

場 所 : 国立新美術館 3階 講堂
〒106-8558 東京都港区六本木7-22-2 <当日は休館日のため、裏面経路でご入場下さい。>

内 容	13:00～13:05 (5分)	挨拶 文化庁 / 企画委員会主査
	13:05～14:05 (60分)	報告プレゼンテーション (質疑応答を含む) ※1 団体
20分程度	14:05～14:15 (10分)	企画委員による総括
	14:15～14:25 (10分)	休憩
	14:25～15:25 (60分)	報告プレゼンテーション (質疑応答を含む) ※1 団体
20分程度	15:25～15:35 (10分)	企画委員による総括
	15:35～15:45 (10分)	休憩
	15:45～16:25 (40分)	報告プレゼンテーション (質疑応答を含む) ※1 団体
20分程度	16:25～16:35 (10分)	企画委員による総括
	16:35～16:40 (5分)	事務局からの連絡

プレゼンテーションのポイント

- 1) 事業概要 (目標、実施体制、スケジュール等)
- 2) 現在の状況 (進捗状況、数値目標などの到達状況を含めて)
- 3) 課題点、困っている点、又は改善に向けた取り組みなど
- 4) 今後の作業スケジュールの概要、また最終の成果物

連絡先 : メディア芸術コンソーシアムJV事務局 京都事務所

以上

5.4 研究プロジェクト活動報告シンポジウム

5.4.1 シンポジウムポスター



Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

平成30年度 メディア芸術連携促進事業 研究プロジェクト 活動報告シンポジウム

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。

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



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)

MANGA ■ ANIMATION ■ GAME ■ MEDIA ART

MEDIA ARTS RESEARCH
PROJECT SYMPOSIUM

13:30 – 15:00
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。

15:15 – 17:00
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つ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。

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」
青山公園方面改札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

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。

[翌日開催]

平成30年度メディア芸術連携促進事業
連携共同事業 報告会
平成31年2月24日(日)13時30分ー16時30分
国立新美術館 3F 講堂
※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。



5.4.2 研究プロジェクト活動報告シンポジウム 式次第



平成30年度 メディア芸術連携促進事業
研究プロジェクト 活動報告シンポジウム

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。本シンポジウムで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。

日時：平成31年2月23日（土） 13：30～17：00

会場：国立新美術館 3階講堂

プログラム

- ・13：30～14：25 「アニメーター実態調査」 調査報告
一般社団法人 日本アニメーター・演出協会 事務局長 大坪英之
- ・14：25～15：00 「アニメーター実態調査」 パネルディスカッション
パネリスト
一般社団法人 日本アニメーター・演出協会 代表理事 入江泰浩
独立行政法人 労働政策研究・研修機構 アシスタントフェロー 松永伸太郎
一般社団法人 日本アニメーター・演出協会 事務局長 大坪英之

- ・15：15～15：45 「調査研究マッピング」 各分野からの発表
- ・15：45～17：00 「調査研究マッピング」 パネルディスカッション

パネリスト

マンガ分野	大阪市立大学 石川 優
アニメーション分野	ニューディアー 土居伸彰
ゲーム分野	東京藝術大学 松永伸司
メディアアート分野	愛知県立芸術大学／映像ワークショップ 明貫 絃子
コーディネーター	京都精華大学 副学長 吉村 和真

* 本報告会では、内容を記録し、「メディア芸術カレントコンテンツ (<https://mediag.bunka.go.jp>)」に概要を掲載する目的で、録音・録画・撮影致します。

5.5 最終報告会

5.5.1 最終報告会ポスター

ポスター表面



文化庁
Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

MANGA

ANIMATION

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

13時30分ー
16時30分

[開場 13時] 参加無料

国立新美術館 3F 講堂

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。



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」
- ・青山公園方面改札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**
- **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分ー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。



MEDIA ART

GAME

ポスター裏面

MANGA

Z
O
I
A
N
I
M
A
T
I
O
N

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

M
E
D
I
A
A
R
T

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・催事等に関するデータ、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。

GAME

5.5.2 最終報告会式次第



平成30年度 メディア芸術連携促進事業 報告会

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。

日時：平成31年2月24日（日） 13：30～16：30
会場：国立新美術館 3階講堂

プログラム

・13：30～13：40

主催者挨拶 柏田昭生 文化庁参事官（芸術文化担当）付 芸術教育企画官

企画委員挨拶 企画委員会主査 細井 浩一（立命館大学 映像学部 教授 /
アート・リサーチセンター長）

・13：40～16：10 報告プレゼンテーション

○マンガ分野

- ①「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」
学校法人 京都精華大学
- ②「第7回 マンガ翻訳コンテスト」 / デジタルコミック協議会
- ③「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」学校法人 明治大学

【企画委員講評・質疑応答】

○アニメーション分野

- ④「アニメーションブートキャンプ2018」 / 森ビル株式会社

【企画委員講評・質疑応答】

≪ 14：50～15：00 休憩 ≫

○ゲーム分野

- ⑤「JAPAN STORY BANK 実証実験」 / 特定非営利活動法人 映像産業振興機構
- ⑥「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」
学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター

【企画委員講評・質疑応答】

○メディアアート分野

- ⑦「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」
愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学
- ⑧「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」 特定非営利活動法人 Community Design Council

【企画委員講評・質疑応答】

・16:10～16:30 最終報告会全体に対する質疑応答、事務局からの連絡

～ 平成30年度メディア芸術連携促進事業 企画委員 ～ (五十音順、敬称略)

赤松 健	公益社団法人日本漫画家協会 常務理事
内田 健二	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 共同代表
岡本 美津子	東京藝術大学 副学長 / 大学院 映像研究科 教授
久保田 晃弘	多摩美術大学 美術学部 教授 / メディアセンター所長
清水 保雅	株式会社講談社 顧問
関口 敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン・工芸科 教授
田中 千義	株式会社スタジオジブリ 会長室イベント担当
富山 竜男	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 事務局長
細井 浩一	立命館大学 映像学部 教授 / アート・リサーチセンター長
森川 嘉一郎	明治大学 国際日本学部 准教授
吉村 和真	京都精華大学 常務理事 / 副学長 / マンガ学部 教授

* 本報告会では、内容を記録し、「メディア芸術カレントコンテンツ (<https://mediag.bunka.go.jp>)」に概要を掲載する目的で、録音・録画・撮影致します。

5.5.3 最終報告会開催案内

平成 31 年 1 月 30 日

連携共同事業受託団体 各位

メディア芸術コンソーシアム JV
大日本印刷株式会社

平成 30 年度 メディア芸術連携促進事業 報告会のお知らせ

拝啓 平素は標記事業へのご理解とご協力を賜り、厚く御礼申し上げます。

標記報告会を下記の通り開催致します。

ご多用中誠に恐縮ではございますが、ご出席下さりますようお願い申し上げます。

敬具

記

日 時 : 平成 31 年 2 月 24 日 (日) 13 時 30 分～16 時 30 分 (開場 : 13 時 00 分)

場 所 : 国立新美術館 3 階講堂

〒106-8558 東京都港区六本木 7-22-2 TEL:03-5777-8600 (ハローダイヤル)
(東京メトロ千代田線乃木坂駅改札 6 出口直結、東京メトロ日比谷線六本木駅 4a 出口、都営大江戸線六本木駅 7 出口)

内 容 : 13 : 30～13 : 35 (5 分) 報告会開会、文化庁挨拶
13 : 35～13 : 40 (5 分) 企画委員挨拶
13 : 40～14 : 10 (30 分) 【マンガ分野 報告 (3 事業)】
14 : 10～14 : 25 (15 分) 企画委員講評・質疑応答
14 : 25～14 : 35 (10 分) 【アニメーション分野 報告 (1 事業)】
14 : 35～14 : 50 (15 分) 企画委員講評・質疑応答
14 : 50～15 : 00 (10 分) ≪ 休憩 ≫
15 : 00～15 : 20 (20 分) 【ゲーム分野 報告 (2 事業)】
15 : 20～15 : 35 (15 分) 企画委員講評・質疑応答
15 : 35～15 : 55 (20 分) 【メディアアート分野 報告 (2 事業)】
15 : 55～16 : 10 (15 分) 企画委員講評・質疑応答
16 : 10～16 : 30 (20 分) 最終報告会全体に対する質疑応答、事務局からの連絡

18 : 00～19 : 30 頃 懇親会 (会費制) *別途ご案内いたします。

・当日は、3 階講堂前「平成 30 年度メディア芸術連携促進事業受付」にて受付をお願いいたします。
*懇親会は会費制となります。ご出席の場合は当日、受付にて申し受けます。

連 絡 先 : メディア芸術コンソーシアム JV 事務局 京都事務所

以上

5.5.4 アンケート

アンケートにご協力をお願いします

文化庁平成30年度メディア芸術連携促進事業報告会にご参加いただき、ありがとうございます。
事業の改善・活性化のためのアンケートにご協力をお願いいたします。

メディア芸術コンソーシアム JV 大日本印刷株式会社

【1】～【12】の設問について、該当する番号へ○印をお願いいたします

- 【1】年齢 1)10歳未満-19歳 2)20-29歳 3)30-39歳 4)40-49歳 5)50-59歳 6)60歳以上
- 【2】性別 1)男性 2)女性
- 【3】居住地域 1)東京23区内・都内 2)関東()県) 3)その他()県・府・道)
- 【4】ご職業 1)学生 2)会社員・公務員 3)教育・研究機関職員 4)博物館・美術館職員 5)その他()
- 【5】本報告会へ参加された目的、動機としてあてはまるものをお聞かせください(複数回答可)
1)文化庁事業に関心があったから 2)登壇者に関心があったから 3)内容に関心があったから
4)友人・知人のすすめ 5)連携共同事業関係者 6)その他()
- 【6】本報告会全体を通しての印象をお聞かせください
1)良かった 2)まあ良かった 3)普通 4)あまり良くなかった 5)良くなかった
- 【7】上記、設問【6】で選択された理由についてお聞かせください(自由に記述ください)
()
- 【8】本日ご報告した文化庁メディア芸術連携促進事業の取り組みをご存じでしたか?
1)知っていた 2)知らなかった
- 【9】文化庁が管理するWebサイト「メディア芸術カレントコンテンツ」をご存知ですか?
1)知っている 2)初めて聞いた
- 【10】特に興味をお持ちの分野に、○印をお願いします
1)マンガ 2)アニメーション 3)ゲーム 4)メディアアート
- 【11】特に興味を持った事業に、○印をお願いします(複数回答可)
1. 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>
2. デジタルコミック協議会 <第7回 マンガ翻訳コンテスト>
3. 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>
4. 森ビル株式会社 <アニメーションブートキャンプ2018>
5. 特定非営利活動法人 映像産業振興機構 <JAPAN STORY BANK 実証実験>
6. 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>
7. 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>
8. 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>
- 【12】参考になったことやご希望、ご感想などがありましたらお聞かせください(自由に記述ください)

アンケートへのご協力ありがとうございました。メディア芸術カレントコンテンツ(<https://mediag.bunka.go.jp/>)にて情報発信を行っています。ぜひサイトへのアクセスをお願いいたします。

本報告書は、文化庁の文化芸術振興委託費による委託業務として、メディア芸術コンソーシアムJVが実施した、平成30年度「メディア芸術連携促進事業」の成果をとりまとめたものです。従って、本報告書の複製、転載、引用等には文化庁の承認手続きが必要です。