

平成 29 年度メディア芸術連携促進事業 実施報告書

平成 30 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

目次

第0章	はじめに	3
0.1	業務の目的	3
0.1.1	業務の目的	3
0.1.2	業務の期間	3
0.2	推進体制	3
0.3	平成29年度における業務実施概要	3
0.3.1	連携共同事業等の実施	3
0.3.2	連携・協力の推進に関する調査研究の実施	4
0.3.3	「メディア芸術カレントコンテンツ」への情報提供	5
第1章	業務実績説明	6
1.1	事業実施日程	6
1.1.1	連携共同事業等の実施	6
1.1.2	連携・協力の推進に関する調査研究の実施	8
1.1.3	「メディア芸術カレントコンテンツ」への情報提供	9
第2章	連携共同事業の実施	10
2.1	事業期間	10
2.2	実施概要	10
2.3	企画委員会の設置	11
2.4	課題の抽出	11
2.5	連携共同事業の実施	11
2.5.1	企画提案要領の作成	11
2.5.2	連携共同事業の公募及び応募団体等からの企画提案受付	11
2.5.3	団体等を選定する為の企画委員会の運営	12
2.5.4	団体等との契約及び支払	14
2.5.5	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取りまとめ並びに提出	14
2.5.6	団体等との連絡調整	14
2.6	成果の評価と普及	14
2.6.1	選定事業の公表	14
2.6.2	事業推進個別説明会	14
2.6.3	連携共同事業報告会（中間報告会）	15
2.6.4	報告会（企画委員事前会議）	20
2.6.5	報告会	22
2.6.6	企画委員考察会議	31
2.6.7	実施報告書	33
2.6.8	メディア芸術カレントコンテンツへの情報提供	33
第3章	連携・協力の推進に関する調査研究の実施	34
3.1	調査研究の目的と背景	34
3.1.1	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）	35
3.1.1.1	研究目的	35
3.1.1.2	研究内容	35
3.1.1.3	研究体制	35
3.1.1.4	第1回会議「研究マッピング」研究会	35

目次

3.1.1.5	第2回会議「研究マッピング」研究会	37
3.1.1.6	本年度のマッピング成果概要	39
3.1.1.7	課題と展望	41
3.1.2	アニメ・特撮、マンガ及びゲーム等の展示手法の開発	42
3.1.2.1	研究目的	42
3.1.2.2	研究内容	42
3.1.2.3	研究体制	42
3.1.2.4	研究概要	43
3.1.2.4.1	検討概要	43
3.1.2.4.2	展示手法の開発	43
3.1.2.4.3	展示手法の開発：パーソナライズ・ローカライズ	45
3.1.2.4.4	展示手法の開発：まとめ	45
3.1.2.4.5	イメージキャラクター開発	46
3.1.2.5	課題と展望	46
3.1.3	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）	48
3.1.3.1	研究目的	48
3.1.3.2	研究内容	48
3.1.3.3	研究体制	48
3.1.3.4	第1回会議「大英博物館におけるマンガ、アニメ及び特撮並びにゲーム等に関する展覧会企画」発表	49
3.1.3.5	第2回会議「国立新美術館「新海誠展」及び「2018年パリ MANGA 展」報告	50
3.1.3.6	第3回会議「第1回会議をふまえた改訂報告・及び意見交換」	52
3.1.3.7	第4回会議「第3回を踏まえた追加検討会」	54
3.1.3'	〈追加研究〉ローコストな保管スキームの検討	57
3.1.3'.1	研究目的	57
3.1.3'.2	研究内容	57
3.1.3'.3	実施体制	57
3.1.3'.4	活動概要	58
3.1.3'.5	第1回会議「ローコストな保管スキームの検討」	59
3.1.3'.6	第2回会議「ローコストな保管スキームの検討」	62
3.1.3'.7	課題と展望	64
3.1.4.	メディア芸術事業・関係者会議	66
3.1.4.1	研究目的	66
3.1.4.2	研究内容	66
3.1.4.3	研究体制	66
3.1.4.4	会議「メディア芸術事業・関係者会議」	66

第4章 各種資料

第0章 はじめに

第0章 はじめに

0.1 業務の目的

0.1.1 業務の目的

メディア芸術分野において必要とされる連携共同事業等（新領域創出、調査研究等）について、分野・領域を横断した産・学・館（官）の連携・協力により実施することにより、恒常的にメディア芸術分野の文化資源の運用・展開を図る。このため、次の（1）から（5）の事業を実施した。

- （1）企画委員会の設置・運営
- （2）連携共同事業の実施
- （3）連携・協力の推進に関する情報収集、検討の実施
- （4）成果の評価と普及
- （5）メディア芸術に関する情報収集を行い、その発信を行う

0.1.2 業務の期間

平成 29 年 06 月 29 日（木）から平成 30 年 03 月 30 日（金）まで

0.2 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）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 04 月 01 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館民コンソーシアム」（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」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

名前	所属・肩書
久永 一郎	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 ヒューマン・エンジニアリング・ラボ 室長
新堀 英二	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 ヒューマン・エンジニアリング・ラボ 主席研究員
末吉 覚	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 ビジネス企画第 2 部 部長
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 ビジネス企画第 2 部 サービス企画グループ リーダー
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 ビジネス企画第 2 部 サービス企画グループ
渋谷 裕子	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 ビジネス企画第 2 部 サービス企画グループ
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
関口 正春	メディア芸術コンソーシアム JV 事務局アドバイザー／京都精華大学
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） 2 名

表 0-1 「メディア芸術コンソーシアム JV 事務局」体制表

0.3 平成 29 年度における業務実施概要

0.3.1 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。

第0章 はじめに

(1) 課題の抽出

過年度までの「連携共同事業」からの課題を基に、平成29年度の「連携共同事業」を実施するための関係機関等が効率的に連携・協力して取り組むべきメディア芸術分野において必要とされている課題の抽出を行った。

(2) 連携共同事業の実施

抽出された課題に基づき、その解決に向けて連携共同事業を実施する。なお、連携共同事業の実施においては、下記ア～カの事務を実施。実施する連携共同事業は9件とし、総額を100,000,000円程度とした。

ア. 企画提案要領の作成

イ. 連携共同事業の公募及び応募団体等からの企画提案受付

ウ. 団体等を選定する為の企画委員会の開催・運営

エ. 団体等との契約及び支払

オ. 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

カ. 団体等との連絡調整

(3) 成果の評価と普及

実施した事業について、手法、課程を含めた成果について評価を行うとともに、関係者等に対しそれらを周知することで、関係機関等における効果的な連携・協力関係等の確立を促進した。

選定事業の公表、再委託事業報告会の開催、事業進捗状況の報告・評価のための企画委員会開催、業務成果報告書（企画委員会の評価結果を含む）の公表などを実施した。

0.3.2 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

メディア芸術分野において必要とされる連携共同事業等（新領域創出、調査研究等）を、恒常的にメディア芸術分野の文化資源の運用・展開を図るため、以下4つの調査研究を実施した。

(1) 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）

マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの4領域における調査研究事業を総括し、「メディア芸術」という視点から研究や業界の動向を俯瞰する研究を実施した。

【実施内容】

- ・過年度の各調査事業研究事業等を洗い出し、プロジェクトを総括する検討会を実施
- ・4分野での合同会議を開催し各分野の研究内容を相互で活用できる手法を討議
- ・各分野が過年度事業で作成したマッピング情報の更新と公開手法を検討

(2) アニメ・特撮、マンガおよびゲーム等の展示手法の開発

アニメ、特撮、マンガ及びゲームに関する領域横断的な企画展について、メディアアートの手法を活用した展示手法を開発し、今後開催される展示等の底上げを図った。

【実施内容】

- ・アニメ、特撮、マンガ及びゲーム分野の文化資源を活用した領域横断的な新規展示手法の開発
- ・上記を実施する過程における、関係する作家・出版社等の権利保有者、ミュージアム等の企画運営機関、アーキビスト、キュレーター、研究者、クリエイター等の連携促進

(3) 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）

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。

第0章 はじめに

【実施内容】

・MAGMA 学芸員ミーティングにおける「大英博物館企画展 The Power of MANGA」「パリ・ジャポニズム展」「新国立美術館における新海誠展」の事例研究を基にした課題共有と考査の実施

また、当初想定されていなかったが、課題共有の中で新たに研究すべきテーマが現れたため、以下の調査研究を追加で実施した。

(3') <追加研究>ローコストな保管スキームの検討

収蔵機能として必要になる機能の洗い出しおよび課題を顕在化させるために、各領域の関係者および収蔵・保管分野に長けた識者を召集し、会議を開催した。

【実施内容】

- ・保管を実践している組織・団体へのヒアリング及び保管状況の視察
- ・有識者会議の実施

(4) メディア芸術事業・関係者会議

過年度に実施された各事業を総括し、実現された成果と残された課題とを整理し、「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。

【実施内容】

- ・企画委員による関係者会議の実施

0.3.3 「メディア芸術カレントコンテンツ」への情報提供

メディア芸術に関する情報の調査、収集を行い、それらの情報を発信できる「メディア芸術カレントコンテンツ」へ本事業の成果等について情報を提供し、発信が行われた。

【実施内容】

- ・「メディア芸術連携促進事業」の成果等の情報提供・発信

第1章 業務実績説明

第1章 業務実績説明

1.1 事業実施日程

1.1.1 連携共同事業等の実施

(1) 課題の抽出

業務項目	実施期間（平成29年6月29日～平成30年3月30日）									
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
(1)課題の抽出		→								
①企画委員委嘱の要請		→								
②課題まとめ作業および企画委員への経過報告		→								
③課題まとめおよび企画委員への最終報告		→								

(2) 連携共同事業の実施

(1) 企画提案要領の作成

業務項目	実施期間（平成29年6月29日～平成30年3月30日）									
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
①企画提案要領の作成		→								
a.課題に基づく公募事業の趣旨・目的の設定		→								
b.再委託事業の概観の想定		→								
c.審査基準、審査方法、審査スケジュールの策定		→								
d.提出書類、記入要領、募集スケジュール、募集と告知方法の策定		→								
e.審査結果の通知方法、契約方法の策定		→								
f.事業推進マニュアルの配布、レクチャー開催		→								
g.定期報告等の契約後のスケジュール想定		→								
h.公募要領の印刷		→								

(2) 連携共同事業の公募及び応募団体からの企画提案受付

業務項目	実施期間（平成29年6月29日～平成30年3月30日）									
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
②連携共同事業の公募及び応募団体からの企画提案受付		→								
a.公募告知		→								
b.問合せ対応		→								
c.応募とりまとめ作業および企画委員への経過報告		→								
d.契約準備作業（関係書類の準備、事業推進マニュアル作成、事業運営レクチャー開催準備）		→								

第1章 業務実績説明

(3) 団体等を選定する為の企画委員会の設置・運営

業務項目	実施期間（平成29年6月29日～平成30年3月30日）									
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
③団体等を選定する為の企画委員会の設置・運営		→								
a.応募まとめおよび企画委員への報告作成		→								
b.企画委員からの質疑に対する事前調査		→								
c.企画委員会の開催		→								
d.企画委員会審議結果まとめ		→								
e.結果通知前の最終調整等		→								
f.最終結果に関する企画委員への最終確認			→							
g.選考結果の郵便発送			→	→	→					

(4) 団体等との契約及び支払

業務項目	実施期間（平成29年6月29日～平成30年3月30日）									
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
④団体等との契約及び支払			→							
a.選定結果発表					→					
b.契約書類発送			→		→					
c.契約完了					→					

(5) 団体等との連絡調整

業務項目	実施期間（平成29年6月29日～平成30年3月30日）									
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
⑥団体等との連絡調整		→								
a.契約書類郵送			→							
b.契約完了					→					
c.事業推進個別説明会開催					→					
d.連携共同事業中間報告会開催							→			
e.事業進捗状況調査				→						
f.再委託事業の完了報告と経費請求										→
g.評価のための報告会開催									→	
h.事業の評価結果の通知										→
i.事業経費の支払										→

第1章 業務実績説明

(6) 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

業務項目	実施期間（平成29年6月29日～平成30年3月30日）									
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
⑤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と提出										→
a.再委託事業完了報告										→
b.再委託事業経費請求										→
c.事業経費の精算										→
d.業務完了報告書、業務成果報告書の提出										→

(3) 成果の評価と普及

業務項目	実施期間（平成29年6月29日～平成30年3月30日）									
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
①選定事業の公表					→					
②事業推進個別説明会開催					→					
③連携共同事業中間報告会開催							→			
④評価のための報告会開催									→	
⑤業務成果報告書の公表										→

1.1.2 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

(1) メディア芸術研究マッピング

業務項目	実施期間（平成29年6月29日～平成30年3月30日）									
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
①第1回会議「研究マッピング」研究会								→		
②第2回会議「研究マッピング」研究会									→	
③研究成果報告										→

(2) アニメ・特撮、マンガ及びゲーム等の展示手法の開発

業務項目	実施期間（平成29年6月29日～平成30年3月30日）									
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
①展示手法の開発									→	
②イメージキャラクター開発									→	
③研究成果報告									→	

第1章 業務実績説明

(3) 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）

業務項目	実施期間（平成29年6月29日～平成30年3月30日）									
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
①第1回会議「大英博物館におけるマンガ、アニメ及び特撮並びにゲーム等に関する展覧会企画」発表					→					
②第2回会議「国立新美術館「新海誠展」及び「2018年バリMANGA展」報告						→				
③第3回会議「第1回会議を踏まえた改訂報告・及び意見交換」									→	
④第4回会議「第3回を踏まえた追加検討会」										→
⑤研究成果報告										→

(3') ローコストな保管スキームの検討

業務項目	実施期間（平成29年6月29日～平成30年3月30日）									
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
①特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構 視察・ヒアリング							→			
②北海道立図書館 視察・ヒアリング									→	
③横浜市増田まんが美術館 視察・ヒアリング									→	
④熊本マンガミュージアムプロジェクト森野倉庫 視察・ヒアリング									→	
⑤第1回会議「ローコストな保管スキームの検討」									→	
⑥第2回会議「ローコストな保管スキームの検討」										→
⑦研究成果報告										→

(4) メディア芸術事業・関係者会議

業務項目	実施期間（平成29年6月29日～平成30年3月30日）									
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
①会議「メディア芸術事業・関係者会議」									→	
②研究成果報告										→

1.1.3 「メディア芸術カレントコンテンツ」への情報提供

「メディア芸術連携促進事業」の成果等の発信

業務項目	実施期間（平成29年6月29日～平成30年3月30日）									
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
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								→		→

第2章 連携共同事業の実施

2.1 事業期間

平成29年06月29日（木）から平成30年03月30日（金）

2.2 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、分野を越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、更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・芸術的理解を深めることにより、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、更には効果的で実効性が高くなると判断した。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。

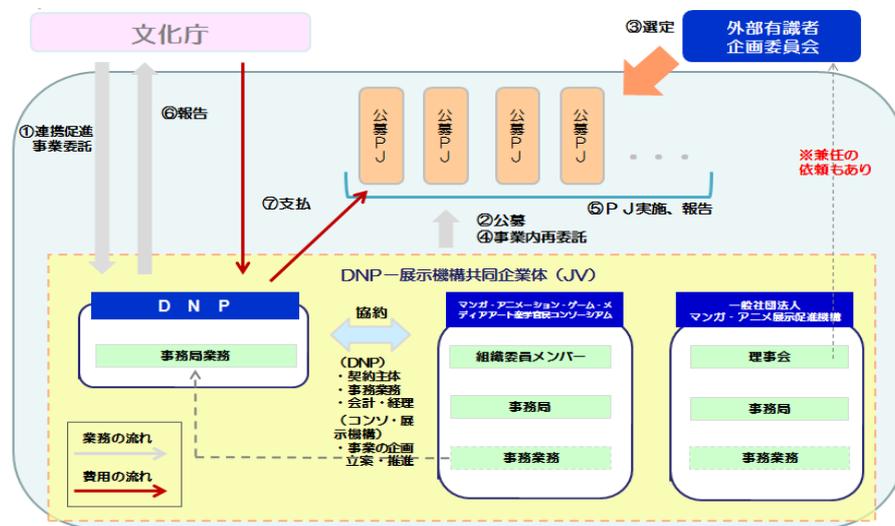


図 2-1 「メディア芸術コンソーシアム JV 事務局」 体制図

第2章 連携共同事業の実施

2.3 企画委員会の設置

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

■企画委員

名前	所属・肩書
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 大学院映像研究科 副学長／教授
小野 耕世	日本マンガ学会 会長
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
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 社長室／イベント担当
富山 竜男	一般社団法人コンピュータテナ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 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

表 2-1 「企画委員会」体制表

2.4 課題の抽出

【実施期間：平成 29 年 07 月 04 日（火）～07 月 05 日（水）】

事務局内にて過年度の連携共同事業における課題の抽出を実施した。

2.5 連携共同事業の実施

2.5.1 企画提案要領の作成

【実施期間：平成 29 年 06 月 29 日（木）～07 月 04 日（火）】

- ・課題に基づく公募事業の趣旨・目的の設定
- ・再委託事業の概観の想定
- ・審査基準、審査方法、審査スケジュールの策定
- ・提出書類、記入要領、募集スケジュール、募集と告知方法の策定
 - *抽出された課題に基づき、募集方法の工夫（事業額の大小による募集、対象とする資料別の募集、事業推進の手法別の募集など）を検討して公募要領を作成した。
- ・審査結果の通知方法、契約方法の策定
- ・事業推進マニュアルの配布、レクチャー開催、定期報告等契約後のスケジュール想定
- ・公募要領の印刷 50 部

2.5.2 連携共同事業の公募及び応募団体等からの企画提案受付

【企画提出受付実施期間：平成 29 年 07 月 05 日（水）～07 月 20 日（木）】

<公募対応>

1) 公募告知

大日本印刷株式会社 HP に掲載し募集を実施。また以下 HP にリンクを貼り告知を実施。

リンク先：「文化庁 HP」「メディア芸術カレントコンテンツ HP」「京都精華大学 HP」

また、関係者へメール発信（「平成 27・28 年度メディア芸術連携促進事業」、関係者一覧等を活用）を行うと共に、公募要領配布（文化庁ほか 50 部）を実施。11 事業者より応募を受け付けた。

第2章 連携共同事業の実施

- 2) 問合せ対応
大日本印刷株式会社の問い合わせフォームにて受付対応実施。
平成29年07月05日（水）～07月18日（火）
- 3) 応募とりまとめ作業および企画委員への経過報告
平成29年07月19日（水）～07月20日（木）
- 4) 契約準備作業（関係書類準備、事業推進マニュアル作成、事業運営レクチャー開催準備）
平成29年07月05日（水）～07月31日（月）

2.5.3 団体等を選定する為の企画委員会の運営

- 1) 応募まとめおよび企画委員への報告作成
平成29年07月20日（木）～07月21日（金）
- 2) 企画委員からの質疑に対する事前調査
平成29年07月21日（金）～07月24日（月）

3) 企画委員会開催

【実施日時：平成29年07月27日（木）12：00～15：00】

＜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・選定基準に則り、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、企画委員が所属も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。

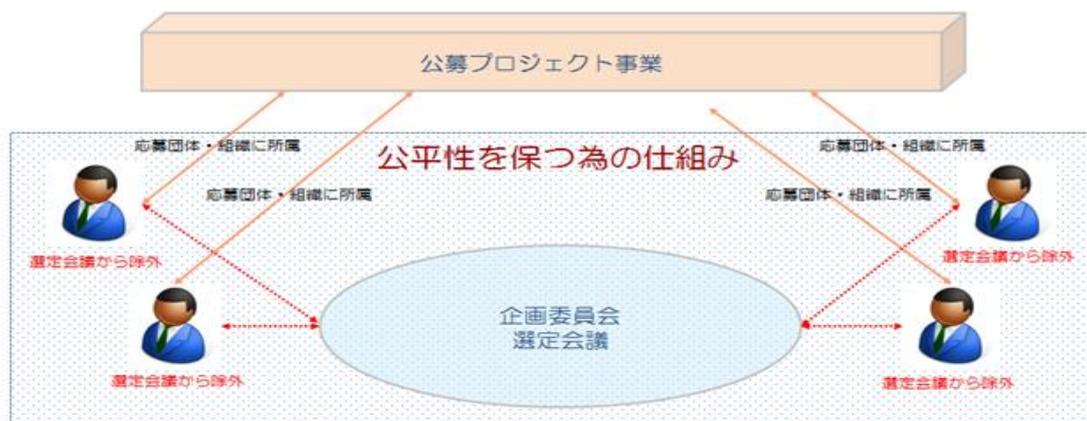


図 2-2 団体選定における審査の公平性

■ 出席者

名前	所属・肩書
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 大学院映像研究科 副学長／教授
小野 耕世	日本マンガ学会 会長
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
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

第2章 連携共同事業の実施

田中 千義	株式会社スタジオジブリ 社長室／イベント担当
富山 竜男	一般社団法人コンピュータテントテインメント協会 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 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

表 2-2 「企画委員会」出席者

4) 選考結果

選定結果発表は不採択応募者に対し、【08月03日（木）】に郵便にて通知を行った。

採択応募者には、【08月24日（木）】、【09月20日（水）】、【10月06日（金）】に郵便にて通知を行った。

また「大日本印刷株式会社 HP」に掲載すると共に、以下 HP にリンクを貼り周知を行った。

リンク先：「文化庁 HP」、「メディア芸術カレントコンテンツ HP」、「京都精華大学 HP」

■採択事業

領域	団体名	事業名	予定額（円）
マンガ	学校法人 京都精華大学	マンガ原画アーカイブのタイプ別モデル開発	¥17,714,864
	デジタルコミック協議会	第6回マンガ翻訳コンテスト	¥9,679,986
	学校法人 明治大学	国内外の機関連携によるマンガ雑誌・単行本等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	¥15,765,114
アニメーション	特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構	アニメ制作従事者に関する記録の調査及び活用の為の準備作業	¥14,666,960
	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会	アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム (ACTF) 2018	¥3,971,207
	森ビル株式会社	アニメーションブートキャンプ 2017	¥13,061,631
ゲーム	国立大学法人 一橋大学	ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業	¥5,435,023
	学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター	平成 29 年度 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業	¥18,205,726
メディアアート	国立大学法人東京芸術大学 東京藝術大学	1970 年大阪万国博覧会 参加企業・関係者・関係団体の資料の現状調査と資料目録の作成	¥8,811,228

表 2-3 「採択事業」一覧表

第2章 連携共同事業の実施

2.5.4 団体等との契約及び支払

1) 団体等との契約

【平成29年08月下旬～10月上旬】

2) 支払い

【実施日：平成30年02月28日（水）＜事業終了＞～05月31日（木）＜契約上の支払期間＞】

2.5.5 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取りまとめ並びに提出

【実施日：平成30年03月30日（金）】

2.5.6 団体等との連絡調整

【実施期間：平成29年07月05日（水）～平成30年03月30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、事業運営およ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。

2.6 成果の評価と普及

2.6.1 選定事業の公表

「大日本印刷株式会社 HP」に掲載すると共に、以下 HP にリンクを貼り周知を行った。

リンク先：「文化庁 HP」、「メディア芸術カレントコンテンツ HP」

2.6.2 事業推進個別説明会

【実施日時：平成29年10月23日（月）、10月24日（火）、10月26日（木）】

各団体より個別説明会実施の案内と希望を確認の上、実施。

実施希望団体には事前に質問事項を伺い、回答案を作成した。

第2章 連携共同事業の実施

2.6.3 連携共同事業報告会（中間報告会）

【実施日時：平成29年12月08日（金）13：00～16：15】

<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

領域	団体名	事業名	報告者
マンガ	学校法人 京都精華大学	マンガ原画アーカイブのタイプ別モデル開発	伊藤 遊
	デジタルコミック協議会	第6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雑誌・単行本等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	小林 真理
アニメーション	特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構	アニメ制作従事者に関する記録の調査及び活用の為の準備作業	三好 寛
	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会	アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム (ACTF) 2018	大坪 英之
	森ビル株式会社	アニメーションブートキャンプ2017	布山 タルト
ゲーム	国立大学法人 一橋大学	ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業	福田 一史
	学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター	平成29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	国立大学法人東京芸術大学 東京芸術大学	1970年大阪万国博覧会 参加企業・関係者・関係団体の資料の現状調査と資料目録の作成	和田 信太郎

表 2-4 「中間報告会報告者」一覧表

3) 参加者

名前	所属・肩書
■ 企画委員	
細井 浩一	企画委員（主査）／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
内田 健二	企画委員（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	企画委員（副査）／株式会社講談社 顧問
岡本 美津子	企画委員／東京芸術大学 大学院映像研究科 副学長／教授
小野 耕世	企画委員／日本マンガ学会 会長
久保田 晃弘	企画委員／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
吉村 和真	企画委員／京都精華大学 常務理事／副学長／教授

第2章 連携共同事業の実施

■ 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
倉持 佳代子	京都精華大学 国際マンガ研究センター 研究員
大石 卓	横手市 増田まんが美術館 主査（美術館チーフ）
田村 真樹子	日本アスペクトコア株式会社 文教支援ソリューション営業部
関谷 博	株式会社 集英社 ライツ事業部 海外事業課 課長代理
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 学術・社会連携部 図書館総務事務室
橋本 博	熊本マンガミュージアムプロジェクト 代表
小林 真理	日本アスペクトコア株式会社 文教支援ソリューション営業部
斎藤 宣彦	明治大学 学術・社会連携部 図書館総務事務室
三好 寛	特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構 事務局 事務局長
大坪 英之	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会 事務局 事務局長
森代 あゆみ	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会 事務局
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
福田 一史	立命館大学 衣笠総合研究機構 専門研究員
鳴原 盛之	一橋大学 イノベーション研究センター 契約職員
井上 明人	井上明人事務所 代表
中村 悦子	立命館大学 研究部 衣笠リサーチオフィス
和田 信太郎	東京藝術大学 大学院映像研究科 教育研究助手
岡本 明	株式会社寿限無 代表取締役
野間 譲	有限会社フルティガ 取締役
■ 文化庁	
伊野 哲也	文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 室長補佐
伊藤 由美	文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係長
吉田 敦則	文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係 研究補佐員
戸田 康太	文化庁 文化部芸術文化課 芸術文化振興アドバイザー

表 2-5 「中間報告会参加者」一覧表

4) 報告会内容

マンガ原画アーカイブのタイプ別モデルの開発（学校法人 京都精華大学）

本年度は、過年度に主要連携施設と実践してきたマンガ原画の収集、整理・保存、利活用の手法をモデル化し、マニュアルとして発表するのが最終目標だと報告された。また東洋美術学校の協力により、マンガ原画の補修を試験的に行う予定と報告があった。

○質疑応答

- ・海外から原画貸し出しの照会はないか。
⇒日常的に問合せはあるが、原画自体を海外に貸し出しをすることに不安がある作家の方が多いため、精巧な複製原画である「原画」（ダッシュ）にて貸し出しをし、功を奏している。
- ・大量の保存に関しての選別や予算等、希望や方向性はあるか。
⇒実際問合せも数多い。幾つか保存収集のパターンを開示するマニュアルを作成する予定。
- ・保存に関して、横手市増田まんが美術館での先駆的取り組みがあるので、紹介頂きたい。
⇒横手市立の図書館のため、郷土出身のマンガ家を中心とした、原画の収集とアーカイブ化を進めている。地方館が地方作家を守っていく流れが全国的に広がればオールジャパンで原画を守っていけるのではないかと、また首都圏の東西に原画倉庫、いわゆる駆け込

第2章 連携共同事業の実施

み寺的な倉庫が出来れば原画収蔵の体系化が確立されると考え、取り組みを行っている。

第6回マンガ翻訳コンテスト（デジタルコミック協議会）

課題作品の選定について、協議会内の認知度も高まった今回は、協議会参加出版社から多数の応募があったと報告された。翻訳の応募は過去最多だった昨年並み。アマチュア・個人に限った昨年の応募資格を撤廃し、質的にも満足いく結果が得られたという。課題作品は協議会参加社限定の募集であり、今回は初めてジャンル別にし、一昨年度、昨年度の本報告会での指摘も踏まえ、いわゆる名作を応募条件にしたとのことである。

○質疑応答

- ・応募数 249 件とのことだが例年と比べてどうか、また傾向はどうか。
⇒去年は 255 件、一昨年は 106 件。それ以前は百数十件だったので、去年と今年は多かった。去年と違うのは、去年だけはプロでない個人の方に限定して募集したが、今年はその制限を外して、より多くの方に応募していただけるようにした。
- ・課題作品の選定趣旨について、母数からどのように決めるのか、プロセスを知りたい。
⇒まずデジコミ協のメーリングリストを活用し、応募をかけた。出版社によっては数十件の応募があったり、今年から参加された秋水社は積極的に数作品、KADOKAWA は「であいもん」を含めて応募されたりと作品数的には二十数作品、出版社的には 5～6 社だが、その中から海外推進委員会で協議し、今年は料理もの等のショートストーリーものにテーマを絞り選定した。
- ・ある程度部門の意図が明確になっていた方が応募しやすいのではないか。コンテストが周知されていくと、海外のマンガ読者・翻訳者が、翻訳を希望される作品を課題にしても良いと思う。
⇒いろいろな募集の仕方を試みながら、翻訳希望がある作品を取り上げてみようかという声も内部で上がっているので、今後、より多くの方法を模索していきたい。

国内外の機関連携によるマンガ雑誌・単行本等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）

本事業は過年度までの京都精華大学の事業を引き継ぐものであり、本年度は得られた知見をもとに、マンガ資料の連携型アーカイブを海外にまで広げることが目標に進めていると説明された。アーカイブの持続に不可欠な普及に向けた取り組みと人材育成も実施していくという。

○質疑応答

- ・大学として熊本共同倉庫の管理を含む経費管理上の課題や見通しはどうか。
⇒枠組みを含めた長期展望をこれから検討していくので、現段階では未定である。
- ・複本資料を海外に移送し活用することだが、北京大学やサンパウロの契約はどうなっているのか。
⇒北京大学で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。

アニメ制作従事者に関する記録の調査及び活用の為の準備作業

（特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構）

本事業は、アニメのクレジットを約 30 年にわたり記録・運用してきた原口正宏氏（アニメ史研究家）らに聞き取り等の調査を行い、汎用的な活用を目指していると報告があった。

○質疑応答

- ・最終的な目標は、アニメ分野の Wikipedia を目指すイメージか。

第2章 連携共同事業の実施

⇒文章として通史的にはなく、人名索引や作品索引等、過年度の作品を一斉にリストアップする予定。

- ・事業の目的としては、いかに原口データベースを持続可能なものにすることと思う。併せて、文化庁別事業の成果である「メディア芸術データベース」のチームと明確なすみ分けを行い、目的を整理するために連携が必要なのではないかと。

⇒ご指摘を加味して、進めていく。

アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(ACTF) 2018

(一般社団法人日本アニメーター・演出協会)

商業アニメーションの制作現場では急速にデジタル制作の機運が高まっており、本事業は情報獲得の機会を提供することを目的に、ACTFの開催および動画の中継・配信のほか、通年で定例会議やセミナーも開催しているとのことであった。最大の課題は会場の確保だが、単年度事

業であるため早期予約は困難だということ。また、制作現場で使われている機材を見たいという教育機関の要望に応じてサテライト会場を設定したとのことである。

○質疑応答

- ・会場が昨年度より狭くなったのは、採択の遅れの影響か、プロジェクト進行上の問題か。
⇒部屋を借りる資格の問題。本施設は1年以上前から押さえる必要がある。よって単年度事業ではあるが、もう2019年の話も始める必要がある。
- ・デジタル化の機運が高まっているのは、どのような内容か。詳細を聞きたい。
⇒制作会社側の機運が高まっている。ただデジタル化が進めば作品の質が上がるとか、スケジュールが修正されるというものではない。個人では先駆的な方が導入している。
- ・意見だが、地方在住者や多忙な方々等に今後もネット活用した情報提供をお願いしたい。

アニメーションブートキャンプ2017(森ビル株式会社)

本事業は、将来のアニメーション界を担う人材の育成方法を開発する産学協働プロジェクトであると説明。過去6年間の成果を踏まえ、今年は世界的にも珍しい、手描き(2D)と3DCG、両方の志望者を隣り合った会場で、同じ課題に取り組ませたという。また13台のビデオカメラで多角的・包括的な記録を試み、広報、教材、研究者のリソースとしての活用を考えているとのことである。

○質疑応答

- ・応募段階ではジェンダーバランスが均等であるが、選考後は女性が多い。選考の基準や考え方の整理を改めてお願いします。
⇒事前に応募課題がある。今年は歩きの作画。ただ難易度が高い課題であり、講師全体で評価。参加するための最低限の画力を判断する。次に自己開発できる人材の育成をする意味で、ある種の素直さを判断している。最後は、全身自画像のような略歴を提出してもらう。それを総合的に判断しているため、男女比はその結果に基づく。
- ・カメラを多数使用して全体を記録されているが、その使い道は。
⇒要所要所の出来事をカメラで自由に切り替えて撮影することで、多面的なアウトプットができればと考えている。
- ・参加者の中で複数回関わった方はいるのか。
⇒昨年度は一日形式と四日間の合宿形式の両方参加する方が何人もいたが、複数回参加している方は記憶にないので、応募は常に新規の方である。

ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業

(国立大学法人一橋大学)

本事業はオーラル・ヒストリーの収集と方法論の確立を目的としており、2年目の本年は調査協力依頼書の作成、調査のガイドラインの策定・文書化を実施している。聞き取りの成果は

第2章 連携共同事業の実施

ワーキングペーパーにまとめ、リサーチライブラリーで公開される。

○質疑応答

- ・オーラル・ヒストリーそのものについての考えだが、インタビュー内容が常に正しいかの検証が必要になる。その点に関してはどうか。またセカンドオピニオンはどう取るのか。編集やステークホルダーによるチェックが事実を歪曲する危険性がある
⇒校正プロセスを含めて公開方法を検討中のため、意見を踏まえて調整する。

平成29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)

本年度は過年度の成果を引き継ぎ、所蔵館へのインタビュー調査、所蔵目録の更新と相互紐付け、連絡協議会の準備会合、ネットワークの形成を国内外で続けるとともに、実務者レベルでの調整も始まっているとの報告があった。4月には展覧会を実施することで、ゲームアーカイブの利活用上の問題を整理したいとのことである。

○質疑応答

- ・著作権のあるべき姿をアーカイブ側から提案することが重要であるが、社会活用のためどのように提案していくのか。
⇒現状は全体像を把握するステップである。認識している問題点は、プレイアブルな展示は著作権にひっかかる。そのため法律的に問題なくできる状態を作る必要がある。
- ・アーカイブは公共のものとするのが基本理念だと思うので、こうした調査後に、どこかに提案して頂きたいと強く思います。

1970年大阪万国博覧会参加企業・関係者・関係団体の資料の現状調査と資料目録の作成

(国立大学法人東京芸術大学 東京芸術大学)

本事業がメディアアートのエポックとなった1970年大阪万博の参加企業・関係者について調査をし、資料目録を作成するものであると説明された。

○質疑応答

- ・発表時間の関係もあったが、現状の課題を聞かせてほしい。
⇒出てきた資料内容に関して、ヒアリングしないと内容が分からないということ。管理者が代わった際にきちんと共有されていないこと。資料探しにも時間を要している。
- ・著名人や企業を対象とした歴史研究では、神話がますます強化される。そこをどう崩していくか、意見を伺いたい。
⇒万博前に芸術が商業化されていった状況等を調査することで、神話が作り上げられた構造が浮かび上がるのではないかと考えている。
- ・資料はどこに保存し、どのようなライセンスで公開する予定なのか。
⇒文化庁のメディア芸術データベースに掲載できるよう組み込んでいく予定。
- ・物としてはどうか。難しいと思うので理想も踏まえて構わない。
⇒予算を付けて、一つのところ(大学)に集約したい。大展覧会のような催しもやっていきたい。ライセンスはクリエイティブ・コモンズみたいな形式で扱いたい。利用するときのコストを比較的安くすることも重要だと考えている。

第2章 連携共同事業の実施

2.6.4 報告会（企画委員事前会議）

【実施日時：平成30年02月25日（日）11:00～13:00】

＜開催場所：大日本印刷株式会社 五反田ビル 2階会議室＞

1) 概要

報告会前に、講師や企画委員による各事業に対する講評を行った。

2) 内容

《マンガ分野》

- ・学校法人京都精華大学の「マンガ原画アーカイブのタイプ別モデル開発」では、これまで進んでこなかった技術的な面で、科学的な知見も取り入れた検証が大きく進捗したことを評価する。中性紙の劣化などについては、美術等の分野を中心にさまざまな研究が行われている。マンガ分野に応用できる長期的保存技術、実施にかかるコスト等、既存の知見を洗い出すことが必要。
- ・デジタルコミック協議会の「第6回 マンガ翻訳コンテスト」は、コンテストを続けること自体に意味はあるが、日本漫画家協会から海賊版サイトについての声明が出され、多言語版のマンガが社会的に注目されている今だからこそ、新しい志願者の育成、他方面への告知など、本来の目的から利用を広げる戦略的な取り組みが求められている。
- ・世界中に芸術的なマンガが増え、文学作品と同じレベルで評価されている。外務省の国際漫画賞やガイマン賞にも優れた作品がある。「マンガ翻訳コンテスト」の扱う範囲が拡大し、日本のマンガを海外に紹介するだけでなく、海外のマンガを日本に紹介していくための連携や普及活動も考えられるのではないかと。
- ・学校法人明治大学は「国内外の機関連携によるマンガ雑誌・単行本等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」のほかに、米沢嘉博記念図書館が京都精華大学の連携先として関わっており、各館連携でマンガ原画をデジタル化して保存することはできるが、原画を見たいというニーズにどう対応していくかが課題になっている。膨大な原画・資料を全て集めるわけにはいかない。

《アニメーション分野》

- ・特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構の「アニメ制作従事者に関する記録の調査及び活用のための準備作業」に関しては、究極には原口正宏氏の「原口データ」を公に参照可能な状態にすることが目的だと思われるが、「原口データ」を各事業に反映させることが難しいという、その特殊性の発見自体が評価できるのではないかと。今後、解決策を提案して、実現していくことが重要である。
- ・「原口データ」は、テレビや映画放映時のテロップを忠実に書きだしたものであり、中身が唯一無二のもので代替性がなく、産業全体の検証・仕組みが寄りかかっている状態にあることが大きな特徴。
- ・「原口データ」は、メンテナンスやサポートが終了している約20年前の古いマシン・ソフトウェア上でつくられていること、さらにバックアップ体制も脆弱であることが問題点となっている。また、氏が個人で作成しているデータベースであることから、著作権なども踏まえて慎重な対応が必要となる。実際のファイルにアクセス可能で構造もシンプルなため、何らかのコンバージョンは考えられるものの、最新のデータベースと相互アクセス可能な状態にできるかどうかについては、技術的・制度的な検証を進める必要がある。

第2章 連携共同事業の実施

- ・メディア芸術のアニメデータベースも不足しているデータが多々あり、詳細かつ多岐にわたる「原口データ」が重要な素材の一つであることは間違いない。今後、どのようにマージしていくか課題。
- ・一般社団法人日本アニメーター・演出協会の「アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム (ACTF) 2018」は、本報告会の直前に行われたため総括が難しい段階だが、意見が出た改善策を実行にどう移していくのが今後の課題になる。
- ・日本のアニメーション界において、デジタル作画や3DCGをどう教えていくのが大きな課題になっているため、森ビル株式会社の「アニメーションブートキャンプ2017」に期待すると同時に、今後の展望などを質問したい。

《ゲーム分野》

- ・ゲーム分野は、時代による技術的な変遷も激しく権利の縛りも明確なため、他分野よりフラジヤイルな部分が多い。他分野と共通している部分もありつつ、事業的にはゲームに特化したアプローチが必要だ。
- ・国立大学法人一橋大学の「ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業」は、対象者へのインタビューをしたままの状態で行われている印象を受ける。最終的にゲーム産業生成におけるイノベーションをどう示していきたいのか疑問だ。オーラル・ヒストリーの対象として、クリエイターに焦点を当てるよりも、ゲームという特殊なビジネスの中での制約などを踏まえて、産業を軸とした分析が整理として分かりやすいのではないかな。
- ・オーラル・ヒストリー全体に関わることで、インタビューの質と量の問題がある。手続きにかかる時間のロスによって、当初予定されていたインタビュアーとの約束に取り違いが起こっている。取りこぼしてしまったものに関して、どう詰めていくのか。また、開発会社などにおける知財権利の扱いから、調整なくしては公表できないデータもある。今回の報告でも焦点になるポイントだ。
- ・学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センターの「ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業」は、次のゲームにつなげる、あるいは研究を活性化させるため、日本が単独で担保するのではなく、日本のゲームにリスペクトを持って研究・保存を行っている世界中の人々と連携をつくり、全体で担保できるような環境を実現するための事業だと認識している。
- ・個人制作のインディーズゲームを無視しては、ゲームの重要な局面が分からなくなってしまうという問題がある。コミックマーケットで発表され人気を集めた『東方プロジェクト』『月姫』など、産業的に大きな広がりになった作品もある。コミックマーケットなどで配布されている作品については見本が保存されているが、ゲーム分野においてもプライベートな団体に依拠している状況を認識しておきたい。

《メディアアート分野》

- ・国立大学法人東京芸術大学 東京芸術大学の「1970年大阪万国博覧会参加企業・関係者・関係団体の資料の現状調査と資料目録の作成」は、大阪万博そのものよりも、それ以前の60年代末から起こったメディアアートの活動、現在までのつながりまで見ていかななくてはならない。
- ・大阪万博は、商業的・政治的なものとして美術と乖離してしまった歴史がある。美談として歴史を振り返るのではなく、史料を発掘することによるクリティカルな分析が必要。

第2章 連携共同事業の実施

- ・キーパーソンのインタビューは取れているので、メディアアート全体の歴史の中に落とし込む作業が求められている。別の事業になるのかもしれないが、史料が霧散してしまう前にアーカイブとして1カ所にまとめ、議論の土台をつくっていくことが重要。

《全体に関して》

- ・手続きにかかる時間のロスについて、事業開始が不確定な状態のまま長く待つことによる弊害の大きさは認識している。文化庁とも協議をし、問題提起がされていることは報告会でも伝えたい。

2.6.5 報告会

【実施日時：平成30年02月25日（日）13:30～17:00】

<開催場所：大日本印刷株式会社 五反田ビル 1階ホール>

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) 事業別報告者および参加者

分野	事業名	所属	報告者	その他参加者
マンガ	マンガ原画アーカイブのタイプ別モデル開発	学校法人 京都精華大学	伊藤 遊	倉持 佳代子（京都精華大学） ヤマダ トモコ（明治大学）
	第6回マンガ翻訳コンテスト	デジタルコミック協議会	森本 達也	浅井 晶子（株式会社電通） 鳴川 美穂（株式会社集英社） 関谷 博（株式会社集英社）
	国内外の機関連携によるマンガ雑誌・単行本等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	武中 典子	柴尾 晋（明治大学） 橋本 博（熊本マンガミュージアムプロジェクト） 斎藤 宣彦（明治大学） 柳澤 紳介（日本アスペクトコア株式会社） 藤野 博子（日本アスペクトコア株式会社）
アニメーション	アニメ制作従事者に関する記録の調査及び活用のための準備作業	特定非営利活動 法人アニメ特撮 アーカイブ機構	三好 寛	高橋 望（アニメ特撮アーカイブ機構） 辻 壮一（アニメ特撮アーカイブ機構） 田中 美津子（アニメ特撮アーカイブ機構）
	アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム（ACTF）2018	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会	小山 敬治	大坪 英之（日本アニメーター・演出協会） あゆみ（日本アニメーター・演出協会）
	アニメーションブートキャンプ2017	森ビル株式会社	布山 タルト	岩淵 麻子（森ビル株式会社）
ゲーム	ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業	国立大学法人 一橋大学	木村 めぐみ	福田 一史（立命館大学） 鳴原 盛之（一橋大学）
	平成29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	井上 明人	高橋 志行（立命館大学） 中村 悦子（立命館大学）
メディアアート	1970年大阪万国博覧会参加企業・関係者・関係団体の資料の現状調査と資料目録の作成	国立大学法人 東京芸術大学 東京藝術大学	和田 信太郎	桂 英史（東京芸術大学） 野間 穰（有限会社フルティガ） 岡本 明（株式会社寿限無）

表 2-6 「報告会報告者および参加者」一覧表

第2章 連携共同事業の実施

3) 調査研究報告者

事業名	所属	報告者
アニメ・特撮、マンガおよびゲーム等の展示手法の開発	株式会社ダズ	今泉 真緒
ローコストな保管スキームの検討	事務局	鈴木 守
メディア芸術研究マッピング	事務局	鈴木 守

表 2-7 「報告会調査研究報告者」一覧表

4) 参加者

	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 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
	岡本 美津子	東京藝術大学 大学院映像研究科 副学長／教授
	小野 耕世	日本マンガ学会 会長
	久保田 晃弘	多摩美術大学 メディアセンター 教授／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
文化庁	江崎 典宏	文化庁 文化部 芸術文化課 課長
	柏田 昭生	文化庁 文化部 芸術文化課 支援推進室 室長
	伊野 哲也	文化庁 文化部 芸術文化課 支援推進室 室長補佐
	伊藤 由美	文化庁 文化部 芸術文化課支援推進 メディア芸術交流係長
	吉田 敦則	文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係 研究補佐員
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	桶田 大介 (事務局長)	牛鳴坂法律事務所／弁護士
アドバイザー	関口 正春	京都精華大学
カレントコンテンツ用取材担当	則武 優	株式会社現代企画室
	竹見 洋一郎	株式会社現代企画室
	浅野 靖菜	株式会社現代企画室
その他	青木 靖	凸版印刷株式会社 情報コミュニケーション事業本部
	大谷 智子	凸版印刷株式会社 情報コミュニケーション事業本部
	津留 真介	凸版印刷株式会社 情報コミュニケーション事業本部

表 2-8 「報告会参加者」一覧表

第2章 連携共同事業の実施

4) 報告会式次第

 <p>文化庁 Agency for Cultural Affairs, Government of Japan</p>	平成29年度 メディア芸術連携促進事業 報告会
<p>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9事業の取り組みを報告するとともに、研究プロジェクトとして取り組んできた調査研究の活動報告を行います。</p> <p>日時：平成30年2月25日（日） 13：30～17：00 会場：大日本印刷株式会社 五反田ビル 1階 ホール</p>	
プログラム	
・13：30～13：40	
主催者挨拶 文化庁 文化部芸術文化課 課長 江崎 典宏	
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）	
・13：40～16：50 報告プレゼンテーション	
○マンガ分野	
①「マンガ原画アーカイブのタイプ別モデル開発」 / 学校法人 京都精華大学	
②「第6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雑誌・単行本等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「アニメ制作従事者に関する記録の調査及び活用の為の準備作業」 特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構	
⑤「アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム（ACTF）2018」 一般社団法人 日本アニメーター・演出協会	
⑥「アニメーションブートキャンプ2017」 / 森ビル株式会社	
【企画委員講評・質疑応答】	

第2章 連携共同事業の実施

≪ 15:10～15:20 休憩 ≫

○ゲーム分野

⑦「ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業」

国立大学法人 一橋大学

⑧「平成29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

⑨「1970年大阪万国博覧会 参加企業・関係者・関係団体の資料の現状調査と資料目録の作成」

国立大学法人東京芸術大学 東京芸術大学

【企画委員講評・質疑応答】

○研究プロジェクト 活動報告

⑩ 「アニメ・特撮、マンガおよびゲーム等の展示手法の開発」

⑪ 「ローコストな保管スキームの検討」

⑫ 「メディア芸術研究マッピング」

・16:50～17:00 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29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)

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	東京芸術大学大学院 映像研究科 副学長 / 教授
小野 耕世	日本マンガ学会 会長
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 社長室 / 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 マンガ学部 常務理事 / 副学長 / 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 (<http://mediag.jp/>)」に概要を掲載

第2章 連携共同事業の実施

5) 報告会内容

マンガ原画アーカイブのタイプ別モデルの開発 (学校法人 京都精華大学)

本事業は中間発表後の成果として、専門家の協力を得た原画の化学的な保存修復技術の研修会の実施と、整理・保存・利活用のレベルを指標化したチャートを基にシンポジウムを開催したと報告。アーカイブを実践する個人や施設とのネットワークを構築、方法論の進化と利活用の多様化を可能にしたいという。

○質疑応答

・トレーシングペーパーや墨汁等、今まで成り立っていたもの全てが保存に有害とあるが、その対処方法について。

⇒緊急処置的な保管場所を見つけることと、残したいものを選んで、残す方法を模索することを同時進行する必要がある。

・脱酸処理にかかる予算面のハードルをどう捉えているか。

⇒脱酸処理の必要性和コストは今回初めて明らかになった。作品に優先順位をつけざるを得ない現実と、その基準づくりという問題の発見が今年度の段階。

・アーカイブの予算を含めた指標を、タイプ別モデルという整理されたかたちで作成するのか。

⇒各施設の運営モデルをタイプとして提示し、どこを窓口にすればよいかの診断チャートのよくなるものが最終的にできれば。本年度実験的に作成したので今後精緻化したい。

第6回マンガ翻訳コンテスト (デジタルコミック協議会)

本事業は社会的な注目の集まる海賊版の撲滅には、海外における正規版の流通を増やす必要があり、そのバックボーンとなる翻訳家の育成を継続的かつ発展的に取り組みたいと説明。課題作品に日本の文化を色濃く反映した作品を選定、応募件数は前回とほぼ同じの249件。

○質疑応答

・翻訳にかかるTIPSの記事はコンテスト自体の広報のみならず、翻訳レベルの底上げに大きく資すると思われるが、反響は。

⇒授賞式での審査員の説明を翻訳する方に見てもらいたくてTIPSにした。プロを目指す人にもプロの底上げにもつながる有益なアドバイスだと好評。今後さらに充実を図る。

・シンポジウムに一般の参加者が少ないので、動画配信も検討してみてもは。また、ガイマン賞をはじめとした海外のマンガ普及事業と連携しては。

⇒プロの参加で本来の目的に達している半面、一般の人、海外の人にマンガの奥深さや重要性を周知することには頭を悩ませている。シンポジウムの在り方や広報の仕方を模索していきたい。

国内外の機関連携によるマンガ雑誌・単行本等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)

本事業は過年度より継続している資料の共同保存理念をベースとして、明治大学が所蔵する未整理資料約2万点を、文化庁メディア芸術データベースを活用して正本と複本に仕分け、各機関に移送を行ったと報告。整理・保存スキルの蓄積も進んでいるとのこと。

○質疑応答

・さまざまな連携型アーカイブの可能性を視野に入れ、コスト面でのベンチマークを提示してほしいとの要望があった。

第2章 連携共同事業の実施

アニメ制作従事者に関する記録の調査及び活用の為の準備作業

(特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構)

本事業はアニメ業界の実像を定量的かつ継続的に俯瞰できるクレジットを詳細に記録しているアニメ研究家、原口正宏氏の活動実態の把握と、同データベースの汎用的な活用に向けた調査を行ったと報告。

○質疑応答

- ・原口氏が資料として保管する VHS 等の量とかかる費用の概算は。
⇒ざっと数えて数千本。精査しコストを出すことが今後の課題。永続のための方策を原口氏と共同で練っていききたい。
- ・原口氏の個人的なデータベースを評価、保存活用、継続という観点の中で継続に関しては SOS で止まっているので今後の課題にして欲しい。また、メディア芸術データベース事業との連携について、どう考えているか。
⇒原口データとの情報量の差異を埋める作業が課題。時間も費用もかかることは予想されるが、データベースでアクセスできる状況を整備していききたい。

アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム (ACTF) 2018

(一般社団法人日本アニメーター・演出協会)

本事業はデジタル化によって急速に変化しているアニメ制作技術の情報提供・交換を目的として、練馬区立区民・産業プラザのココネリホールにて ACTF2018 を開催、本会場、サテライト会場ともに盛況を呈したと報告した。

○質疑応答

- ・フォーラム自体は「点」であって、日本のアニメーション業界全体はこれを「線」にして「面」にしていく必要がある。事業の将来的なビジョンについて伺いたい。
⇒学校機関との連携強化および技術環境に最適な新しいシステムづくりが考えられる。講演や講座等を毎月実施できないか検討している。

アニメーションブートキャンプ 2017 (森ビル株式会社)

6年目を迎えた本事業では、2015年より 3DCG アニメーター育成カリキュラム開発に注力しており、ワークショップ形式教育実践のほか、指導者育成とツール開発にも取り組んでいるとのこと。

○質疑応答

- ・一度参加した人が参加したり、翌年また参加したりする人はいるか。
⇒複数回参加した例はないが、一日形式のワークショップに参加後、合宿に参加した例はある。今後、合宿に参加してプロになった方がまた参加する学び直しの場合となれば。

ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業

(国立大学法人一橋大学)

本事業は立命館大学ゲーム研究センターと共同で実施しており、日本のゲームビジネスの草創期に活躍した人物のオーラル・ヒストリーを収集することで、当事者が見ていた産業イノベーションを体系的に記録することが目的だと説明。本年度は5名に対して聞き取り調査を実施。

○質疑応答

- ・CESA 等の業界団体と本年度中に連携体制の構築を目指すことについての進捗は。
⇒ネットワーク系の業界等に、アポイントを取って交渉や連携を進めている段階。
- ・ゲーム産業のイノベーションという視点は良いが、何がベースなのか、またオーラル・ヒスト

第2章 連携共同事業の実施

リーのデータから分析して、何か俯瞰的なデータ等の成果を出す予定があるのか。
⇒既存のイノベーションの研究はハードの研究が多かったが、不明なことが多かったので、この研究を通じて何が既存の研究に貢献できるのか、もう一方でゲーム産業に貢献するため、既存のイノベーション研究や経営学・経済学という学問間の橋渡しができれば。

平成29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)

本事業は国内外のゲーム所蔵館の連携枠組み構築のため、各館合同での会議開催のほか、定性的・定量的調査により全体状況を明らかにしていくことで、効率的なアーカイブを可能にする基盤整備をすすめている。平成27年度より、ゲーム所蔵館の連携枠組み構築のための調査・設計を行い本年度はこれに基づく各種施策の「実施」の年として昨年度までの施策を発展させることに加え、展覧会実施、著作権調査、産業界との連携などを進めた。

○質疑応答

- ・EUのEFGAMPなど既存のネットワークの仕組みにそのままのっかることはできないのか。
⇒EFGAMPは基本的にはヨーロッパ限定の連携枠組みである。すでにEFGAMPに加盟する所蔵館とは連動している。本事業ポリシーとは目的が異なっているが検討する。

1970年大阪万国博覧会参加企業・関係者・関係団体の資料の現状調査と資料目録の作成

(国立大学法人東京芸術大学 東京芸術大学)

本事業はメディアアートの源流となった大阪万博の資料について、本年度は建築家の磯崎新氏と、お祭り広場に焦点を当てた調査を実施したと報告、今後は資料散逸への対応が課題だと述べた。

○質疑応答

- ・現在のメディアアートに対する磯崎氏の提言や批判的な意見があれば聞きたい。
⇒東京のことを考え直す機会がないと東京オリンピックで祝祭性を出すイベントが単なる装飾に終わってしまう可能性を指摘。
- ・資料調査が多方面にわたって進んでいることを評価したい。丹下氏のデータがほとんどハーバード大にあるような厳しい状況下で今後どうやってデータを集めるのか。
⇒どこに行けば見られるかがデータベースになっていけばアクセスできる可能性は高くなる。まずは所在が把握できるようなリスト化を進める必要がある。
- ・まだ当たっていないところはどこか。
⇒前川國男氏が建築し、中身は武満徹とクセナキスが手掛けた鉄鋼館。また、建築家個人が持っているものはほとんど海外流出が決定している。それでも所在の調査が重要。

アニメ・特撮、マンガおよびゲーム等の展示手法の開発【調査研究】

今泉真緒氏（株式会社ダズ）より、今後開催される展示等の底上げ、関連機関や人材の相互交流に資するため、アニメ・特撮・マンガ・ゲームの領域横断的な企画展の新規展示手法を開発と試行的な設計を行ったと報告があった。

ローコストな保管スキームの検討・メディア芸術研究マッピング【調査研究】

鈴木守（JV事務局）より、膨大な量の原画・資料・中間生成物の散失を防ぐことを目的として、現状の保管状況の取材と事業者ヒアリングから課題抽出及び今後の対策の検討を実施した旨報告があった。続いて氏は、領域を横断するマッピングの在り方と、シンポジウム開催や冊子化などの公開方法について検討を重ねていると報告した。

第2章 連携共同事業の実施

6) アンケート結果

(1) アンケート用紙

アンケートにご協力をお願いします	
文化庁委託事業 平成29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。 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】～【11】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】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】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】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
【9】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 <マンガ原画アーカイブのタイプ別モデル開発> 2. デジタルコミック協議会 <第6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雑誌・単行本等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. 特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構 <アニメ制作従事者に関する記録の調査及び活用のための準備作業> 5. 一般社団法人 日本アニメーター・演出協会 <アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(ACTF)2018> 6. 森ビル株式会社 <アニメーションブートキャンプ2017> 7. 国立大学法人 一橋大学 <ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ストーリー事業> 8. 学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター <平成29年度 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業> 9. 国立大学法人東京芸術大学 東京芸術大学 <1970年大阪万国博覧会 参加企業・関係者・関係団体の資料の現状調査と資料目録の作成> 10. アニメ・特撮、マンガおよびゲーム等の展示手法の開発 11. ローコストな保管スキームの検討 12. メディア芸術研究マッピング
【10】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)	
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(http://mediag.jp/)」にて情報発信を行っています。ぜひアクセスをお願い致します。	

第2章 連携共同事業の実施

(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

	n	%
30-39歳	4	19%
40-49歳	8	38%
50-59歳	6	29%
60歳以上	3	14%
総計	21	100%



【2】性別 N

■ 男性 ■ 女性



【2】性別

	n	%
男性	13	62%
女性	8	38%
総計	21	100%

【3】居住地域

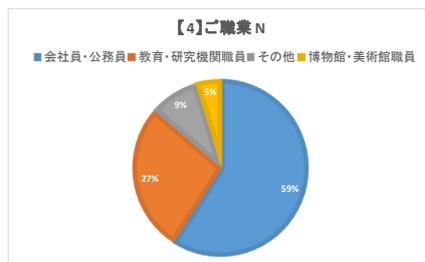
	n	%
東京23区内・都内	12	57%
関東	6	29%
その他	3	14%
総計	21	100%

※関東：神奈川3、千葉2、京都2、埼玉1



【4】ご職業 N

■ 会社員・公務員 ■ 教育・研究機関職員 ■ その他 ■ 博物館・美術館職員



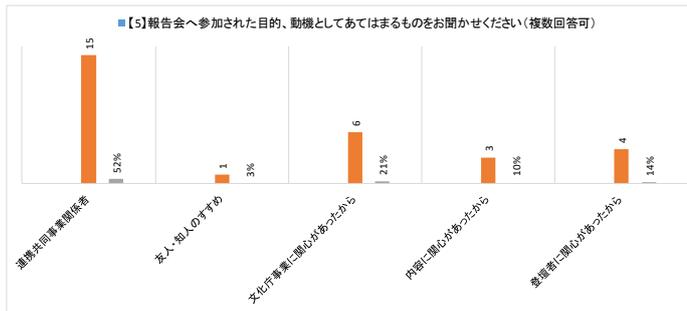
【4】ご職業

	n	%
会社員・公務員	13	59%
教育・研究機関職員	6	27%
その他	2	9%
博物館・美術館職員	1	5%
総計	22	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	15	52%
友人・知人のすすめ	1	3%
文化庁事業に関心があったから	6	21%
内容に関心があったから	3	10%
登壇者に関心があったから	4	14%
総計	29	100%

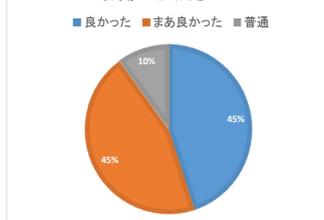


【6】報告会全体を通しての印象をお聞かせください

	n	%
良かった	9	45%
まあ良かった	9	45%
普通	2	10%
総計	20	100%

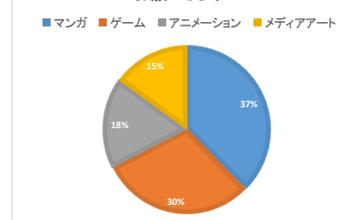
【6】報告会全体を通しての印象をお聞かせください N

■ 良かった ■ まあ良かった ■ 普通



【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 ■ ゲーム ■ アニメーション ■ メディアアート



【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)

プレゼン内容が具体的に興味が持てたため。
メディアアート、DNP報告が特に
もう少し内容を詳しく知りたかった
昨年も参加したため比較できた
中間報告会より各機関格段に事業が進んでいる状況が伺えてよかった
様々な分野での報告があり、興味のある内容ばかりであった

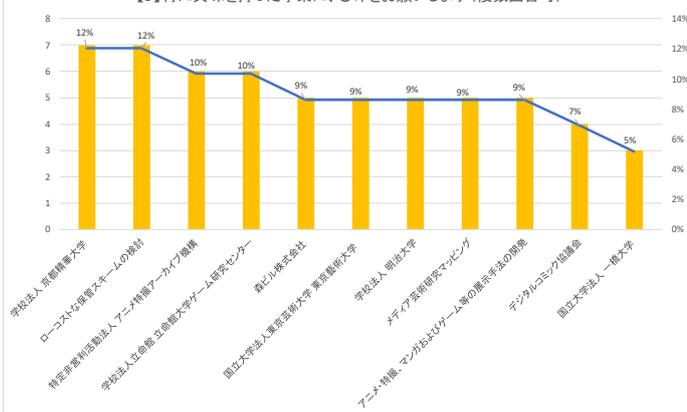
【8】特に興味をお持ちの分野に、○印をお願いします

	n	%
マンガ	15	38%
ゲーム	12	30%
アニメーション	7	18%
メディアアート	6	15%
総計	40	100%

【9】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	%
学校法人 京都精華大学	7	12%
ローコストな保管スキームの検討	7	12%
特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構	6	10%
学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター	6	10%
森ビル株式会社	5	9%
国立大学法人 東京芸術大学 東京芸術大学	5	9%
学校法人 明治大学	5	9%
メディア芸術研究マッピング	5	9%
アニメ・特撮、マンガおよびゲーム等の展示手法の開発	5	9%
デジタルコミック協議会	4	7%
国立大学法人 一橋大学	3	5%
総計	58	100%

【9】特に興味を持った事業に、○印をお願いします(複数回答可)



【10】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)

一般参加者がほとんどいない。フロアから質問等を受けることは出来ないでしょうか。
事業の実施主体に寄り添った募集内容を設定いただければ幸いです。
単年度事業では限界もあるので、ぜひ複数年度での枠をご検討頂きたいです。

第2章 連携共同事業の実施

2.6.6 企画委員考察会議

【実施日時：平成30年02月25日（日）17:00～18:00】

＜開催場所：大日本印刷株式会社 五反田ビル 2階会議室＞

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

《平成31年度に向けた議論》

- ・事業をよりスムーズに立ち上げたり、柔軟な予算措置を可能にするためにも、連携促進事業全体と、個別事業に対する支援体制をもう少し融合させたり、枠組みを組み換えたりできる可能性を探ってもいいのではないかと。
- ・メディアアート分野においては、歴史的な資料を掘り起こすことが中心になり、過去の作品や動向がどのように今につながっているかにターゲットを置かざるを得ない状況にあるが、現在に視座を置いた事業を念頭に、それをサポートするような方向性も検討していきたい。そのためには、単に事業の募集だけではなく、どこかの大学がけん引役になり参加型のプロジェクトを立ち上げ、率先してやるべきテーマに対して、優れた提案をしたチームを選定するような新たなチャレンジも必要だ。
- ・メディアアートをビジネスやオリンピックのようなイベントに活用する方向は目立つが、それに比べメディアアートを研究する動きはまだ十分ではない。その機運をどう作ればいいのか、大学の研究者としては常に考えているところだ。メディアアートを活用したいという社会の要請に応えるだけでなく、われわれも積極的に研究や活用場を設ける必要がある。
- ・翻訳作業は当然として、その他海外事例との比較や国際的な広がりを持つ事業がまだまだ少ない。事業を通じて国際連携や協力が促進されれば、フィールドが一気に拡大して連携促進事業全体にも大きな刺激になるのではないかと。
- ・アーカイブや人材育成を目的にした事業を成功に導くには、継続性が大事になる。一過性の取り組みでは、成果を得ることはもちろん、われわれも事業に責任を負うことができなくなる。各事業の継続性を担保することは大きな課題だ。
- ・日本で4コママンガがなぜ発展したのかを考察すると、日本語文法や表記が大きく関わっていることが分かり、それを肉付けして研究を展開していくには、外国語との比較は必須で、国際的な視野も必要になってくる。研究対象や事業領域を国内だけと決めつけず、広い視野を持って研究者間の国際連携なども模索しなければならない。
- ・マンガ分野に関しては、本事業において継続的に保存、整理等の研究が行われてきており、実施コストについてもおおよその見当がつくレベルに達してきているのではないかと。今後も研究の継続は必要だと考えるが、全体的なアーカイブ作業のボリュームや保管スペースを想定したうえで、松竹梅のレベルに応じた段階的なメニューのようなものを、経営的な目線で提言するような研究や動きを始める段階に来ている。
- ・膨大なデータは、図書館学的なアプローチで処理する必要があるとあり、世界中の人たちがデータに簡単にアクセスできるように仕組みを整えなければならない。文化庁のメディア芸術データベースでもクリアしなければいけない課題が残っている。一方で、物に対しては博物館学的な整理が求められる。この2つのアプローチを基盤にして、どう社会との関係を切り結び、企業との連携を築いていくかは重要なテーマになる。

第2章 連携共同事業の実施

- ・連携促進事業を通して分かったことは、お互いにメリットが大きいということだ。反面、連携しているが故に、連鎖的に問題が発生するという事も起きる。次々に問題が生じた場合、各事業に組み込まれている予算が問題解決を阻み、それぞれの事業を評価、査定することが難しくなるケースもある。一方、連携事業に参加する人に対して予算が割り当てられていれば、問題が生じたとしても予算のことを気にせず、問題解決に真正面から向き合え、柔軟に連携やチームを組み替えることも容易になる。連携事業をスタートさせる際にも、このメンバーを派遣しますというところにフォーカスした管理が可能になり、事業を軌道に乗せるのも簡単になるだろう。1つのポストや組織が多彩なメンバーをマネジメントする仕組みや体制が、コンソーシアムの名の下にできれば、かなり機動的になるのではないか。
- ・京都精華大学として事務局を担当した2年を振り返ると、やはりお金の使い方がネックになった。1年間、仮払いを続けなければならず、事務作業が煩雑になり、連携が充実すればするほど、多くの人にお金を出さなければならなくなり、それに対応できない法人が多くなるのが課題として見えてきた。どちらかというと後方支援や問題解決に追われた「待ちの事務局」だったが、今後は連携促進事業発展のエンジン役となるような「攻めの事務局」を目指さなければいけない。
- ・次年度以降、連携促進事業に応募を検討する人を対象に説明会を開き、これまでどういう事業が、どういう位置づけで実施されたかという採択基準や評価ポイントを伝える施策も考えられる。そうすることで、応募者の意識が高まり、応募事業のレベルアップが見込まれ、同事業が何を目指しているのか、社会にメッセージを発することにもつながる。
- ・今年、パリで広く日本の芸術を紹介するイベント「ジャポニスム 2018」が開かれ、来年以降も大英博物館で日本のポップカルチャーをテーマにした展覧会が予定されるなど、向こう3年間は国際プロジェクトが続く。プロジェクトベースでの人材育成という観点で国立新美術館に若い人材を集め、欧州での国際プロジェクトに関わる作業にも取り組んでいるのはプロジェクトベース、国際交流等の連携における好例だ。
- ・連携促進事業の1つで、長野県富士見町で実施された「アニメーションブートキャンプ」は分野を超えた連携につながる成功事例だ。自治体との連携を進めるため、情報交換を促進したり、事業化を検討したりする場をつくる必要がある。

《文化庁による総評》

- ・企画委員が核になり、この連携促進事業全体をどういう方向へ導いていくかをしっかり話し合い、個別の事業にも目配りがされている。補助金を出し、報告書が上がってきて終わりではなく、事業に関わる皆さんの声が反映され、ビジョンを持って事業が進められている点は評価できるし、有益な事業手法だと感じる。
- ・メディア芸術データベースやメディア芸術祭などにも広く関係者に加わってもらい、事例発表や意見交換を取り入れる等、全体として事業を活性化していきたい。人材育成事業でも有識者の意見が反映され始めているので、全体の底上げをどう図っていくかも見守っていく。

第2章 連携共同事業の実施

2) 事業評価

平成29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	優	良	可	要改善	秀	優	良	可	要改善	秀	優	良	可	要改善						
マンガ	マンガ原画アーカイブのタイプ別モデル開発	学校法人 京都精華大学	秀	5	優	4	秀	5	優	4	優	4	優	4	秀	5	秀	5	-	-	45	4.50	1
	第6回 マンガ翻訳コンテスト	デジタルコミック協議会	良	3	良	3	優	4	良	3	良	3	秀	5	良	3	優	4	優	4	39	3.55	6
	国内外の機関連携によるマンガ雑誌・単行本等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	秀	5	優	4	優	4	優	4	良	3	優	4	秀	5	良	3	良	3	38	3.80	5
アニメーション	アニメ制作従事者に関する記録の調査及び活用のための準備作業	特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構	良	3	良	3	可	2	優	4	良	3	優	4	秀	5	可	2	優	4	38	3.45	7
	アニメーション・クリエイティブ・テクノロジーフォーラム(ACTF)2018	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会	秀	5	良	3	優	4	良	3	良	3	優	4	秀	5	良	3	優	4	42	3.82	4
	アニメーションブートキャンプ2017	森ビル株式会社	秀	5	-	-	秀	5	優	4	優	4	秀	5	秀	5	良	3	優	4	45	4.50	1
ゲーム	ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業	国立大学法人 一橋大学	可	2	可	2	要改善	1	可	2	可	2	良	3	優	4	可	2	-	23	2.30	9	
	平成29年度 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関する調査事業	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	良	3	優	4	優	4	秀	5	優	4	秀	5	-	40	4.00	3	
メディアアート	1970年大阪万国博覧会参加企業・関係者・関係団体の資料の現状調査と資料目録の作成	国立大学法人 東京芸術大学 東京芸術大学	要改善	1	優	4	良	3	優	4	良	3	秀	5	良	3	良	3	優	37	3.36	8	
45満点中の配点計			32	27	31	32	29	39	39	39	28	28	33	29	347	3.70							

2.6.7 実施報告書

【実施日：平成30年03月】

最終報告会の会場に実施報告書を配置して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。

2.6.8 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

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

3.1 調査研究の目的と背景

メディア芸術分野において必要とされる連携共同事業等（新領域創出、調査研究等）を、恒常的にメディア芸術分野の文化資源の運用・展開を図るため、以下の4つの調査研究において実施した。

(1) 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）

マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの4領域における調査研究事業を総括し、「メディア芸術」という視点から研究や業界の動向を俯瞰（ふかん）する研究を実施した。

(2) アニメ・特撮、マンガ及びゲーム等の展示手法の開発

アニメ、特撮、マンガ及びゲームに関する領域横断的な企画展について、メディアアートの手法を活用した展示手法を開発し、今後開催される展示等の底上げを図った。

(3) 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）

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、産学官民館の関係者による、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。

また、当初想定されていなかったが、課題共有の中で新たに研究すべきテーマが現れたため、以下の調査研究を追加で実施した。

(3') <追加研究>ローコストな保管スキームの検討

収蔵機能として必要になる機能の洗い出し及び課題を顕在化させるために、各領域の関係者及び収蔵・保管分野に長（た）けた識者を召集し、会議を開催した。

【実施内容】

- ・ 保管を実践している組織・団体へのヒアリング及び保管状況の視察
- ・ 有識者会議の実施

(4) メディア芸術事業・関係者会議

過去実施した各事業を総括し、実現された成果と残された課題とを整理し、「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。

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

3.1.1.1 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）

3.1.1.1.1 研究目的

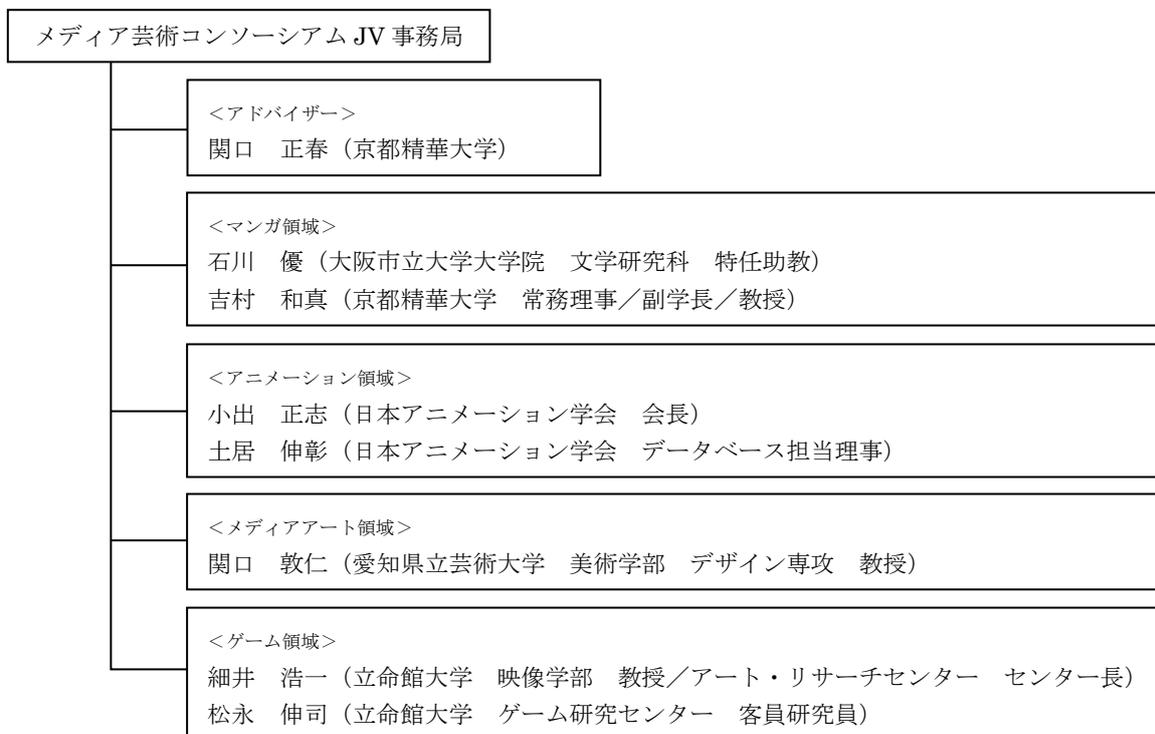
平成22年度以降、文化庁メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業（H22～H26）及びメディア芸術連携促進事業（H27～H28）において実施された4領域の調査研究事業を総括し、その概要を把握して、「メディア芸術」という視点から研究や業界の動向を俯瞰する研究を実施した。各分野の研究チームを召集して、4領域を総覧するマッピングの在り方、公開方法を検討した。

3.1.1.1.2 研究内容

過年度の各種調査研究事業等を洗い出し、プロジェクトを総括する検討会を実施した。その上で、4領域関係者による合同会議を開催し、効果的な研究成果の公開を目指し、統合サイトの見せ方・シンポジウム開催などを検討した。また、過年度事業の継続として、マッピング情報の更新も同時に行うこととした。

3.1.1.1.3 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2年間の本事業における事務局を担っていた、京都精華大学の関口氏にアドバイザーを依頼した。



3.1.1.1.4 第1回会議「研究マッピング」研究会

日時 平成30年01月23日（火）15時30分～17時00分

場所 大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル

●参加者

石川優・吉村和真・小出正志・土居伸彰・関口敦仁・松永伸司・関口正春（司会）

●文化庁

吉田敦則（文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係 研究補佐員）

●メディア芸術コンソーシアム JV 事務局

後藤流音、渋谷裕子、末吉覚、鈴木守、田井慎太郎、藤本真之介

※敬称略

■要約

(1) 過去の研究マッピング事業の実績確認

【マンガ領域】

当初は、マンガ研究の初学者に向けたマッピングの構築を目指していたが、ミュージアムなどでの展示に際してマンガ研究の知見が求められている現状を受け、地方自治体・民間企業・教育の現場で活用できるデータベースの作成に取り組んできた。具体的には、文献管理ツールであるMendeleyを利用しながら、日本語、英語、フランス語、ドイツ語を中心としたマンガ/コミックスに関する文献情報を収集してきた。日本マンガ学会から文献の情報提供などの協力を得ながら、既存のマンガ研究入門書との差別化を意識することで有効に事業を進めるとともに、広く一般に利用できるマッピングの構築を目指して作業をおこなってきた。

【アニメーション領域】

基礎的論文を含めたブックガイドの公開に加えて、諸学者を対象に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「Database for Animation Studies」を作成し、推薦文献リスト・論文のランダム表示・外国人留学生のための日本アニメ研究ガイドの追加など、より幅広いユーザーが複数の視点から研究の全体像を把握できるように工夫している。一般書籍にも研究価値の高いものがあり、学術的な論文と混合することで横のつながりを見えやすくした。

【ゲーム領域】

学生や専門外の学者などゲーム研究に関心を持つ全ての人を対象に、国内外の重要文献のリスト化を行い、情報の共有化を図った。体系的な整理、選定基準のプロセスの明確化を検討中。目的や手法の違うゲームデザインの視点、ローカルな研究など、ゲーム研究の学際的な広がりがありリストだけではつかみづらいため、ゲーム研究の歴史と現状を複数の観点から記述した冊子「ゲーム研究の手引き」を作成、関連学会会場などで配布した。

【メディアアート領域】

文献・論文・資料等から教育研究機関の活動を分析する事業を進めており、メディアアートの人材育成と創作の場である教育研究機関関係者へのインタビューを行った。メディアアート文化史を黎明期から現在までを時系列で展望できるインターフェースの設計・構築に取り組み、個人別・大学別にキーパーソンを検索できる機能を追加し、作品とのリンクデータをNTTインターコミュニケーション・センターのアーカイブと連携して作成した。

(2) 各分野のマッピング作業上の問題点、今後の展望

【マンガ領域】

マンガ研究を志す留学生が増えていることから、マッピングの多言語化をより加速させる必要がある。英語、フランス語、ドイツ語による文献情報は蓄積されつつあるが、今後は中国語や韓国語などのマンガ/コミックス研究についても、情報収集を検討したい。また、地域振興や学校教育などで活用できるマッピングを構築することで、若手研究者の活動の場づくりへとつなげたい。

【アニメーション領域】

世代交代で技術や知識の引き継ぐためのカリキュラムに関心が集まっている。学生の課題に二次創作がはじまっているため、教員もアニメーションの歴史や研究に関心を持たなくてはならない状況。マッピングの研究・文献等の選定に偏りを避けるため、外部の視点を積極的に取り入れる段階にある。

【ゲーム領域】

1月に明治大学で開催されたゲーム研究のシンポジウムでは、ゲーム研究者が知識や課題を共有してマッピングを一望できるような機会になった。ウェブサイトだけではなく、シンポジウムや書籍を通せば、関心のある人がアクセスするモチベーションにつながるのではないかと感じている。

【メディアアート領域】

映像学会の中にメディアアート研究会を立ち上げ、昨年度は中部地区を中心に活動を行ったが、他の部署にも声を掛けていきたいと考えている。メディアと時代を移動する様々な視点を整理し、歴史を一望できる俯瞰図が必要になっているが、関係者で連携して整合性を担保しなくてはならない。

(3) 意見交換

領域横断的な大型のシンポジウムやコアセッションを行い、各分野の研究者の出会いの場を作ることで、それぞれの違いや関心、研究の現状と情報を共有する機会になり、多様な視点で議論が活発化するのではないかとという発案があり、記号学会やゲーム研究などの事例が紹介された。

メディア芸術諸分野の研究ノウハウをまとめた書籍があれば、領域の接続、歴史の点検と整理ができるのではないかとという意見があった。重要な文献をまとめた教科書のような入門本は専門外の研究者や教育の現場で需要があり、ウェブサイトでは届きづらいコアな情報も伝えることができるという意見が出た。

関口敦仁氏からは、2016年10月に開催されたメディア芸術祭20周年企画展において展示監修を担当された際に、単にアウトプットされる作品を並べるだけでなく、それぞれの領域でどのようなものとして扱われてきたのかということが分かるような見せ方を工夫すべきと感じたという意見が出た。これは、現在のメディア芸術祭の地方展では、それぞれの4領域を見た人の個人的な印象に委ねてしまっており、それらがどういう固まりとして、日本の中で動いてきて、残ってきているのかということが伝え切れておらず、それぞれの特性に合わせた面白さが伝わっていないという所感に基づく意見であった。

アーカイブの実践レベルでの協力以外にも、アーカイブの手法や研究、各分野の資産を使った展示などはマッピング事業が貢献できる部分であり、より広い視点と人材をつなぐことが可能になるのではないかと検討された。

文献に「ジェンダー」や「聖地巡礼」などカテゴリー別にタグ付けしていくことで、他の研究分野の文献と連携させることはできないかという意見があり、マンガ分野のマッピングの取り組みが紹介された。興味が興味の連鎖を生み、新たな発見があるのではないかとという意見が出た。

海外の研究の動向を拾い切れていないという課題が提起された。特に中国・韓国では産業論の研究が活発に行われているが、データや資料の出典が精査されないまま国内で紹介されていることがあるため、理解の深い人材が不可欠であるという結論になった。

3.1.1.5 第2回会議「研究マッピング」研究会

日時 平成30年02月08日(木)10時30分～12時

場所 大日本印刷株式会社 DNP市谷加賀町ビル

●参加者

石川優・土居伸彰・関口敦仁・細井浩一・松永伸司・関口正春(司会)

●文化庁

吉田敦則(文化庁 文化庁芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係 研究補佐員)

●メディア芸術コンソーシアムJV事務局

岩川浩之、喜多孝子、渋谷裕子、末吉覚、鈴木守、田井慎太郎、藤本真之介

※敬称略

■要約

(1) 「メディア芸術研究マッピング」データの更新に関する討議

【マンガ領域】

今年度は既年度からのデータ更新を主な目的とする。具体的には、日本語、英語、フランス語、ドイツ語によるマンガ／コミックス研究の文献をピックアップし、文献管理ツール Mendeley を使用してデータの更新を進める予定である。

【アニメーション領域】

昨年度にデータベース部会を立ち上げ、『アニメーション研究』、『Animation: An Interdisciplinary Journal』などの新しい文献・論文の登録を進めている。学会の会員拡充次第だが、出版できる書籍まで広げられるかは検討を進めている段階。

【ゲーム領域】

単純なアップデートは難しいと考えており、現在は Excel のリストとしてある程度にとどまっている。文献と作品のデータベースを統合的にまとめる枠組みとタグ付けを検討中である。ただデータベースだけだと広く利用に資することができないので、どのようにインターフェースにするかが課題。

【メディアアート領域】

メディアアート文化史のために作ったビューアーの一部更新に加え、公開されている学術論文で有用なものを選定するなどし、クローラー、Mendeley などを使いカテゴライズして見える化までできれば理想だと考えている。

細井浩一氏より、ゲーム関連資料を取り扱う場合、アカデミックなもの以外にも論文の対象が広がるが、そのことによって他分野の進め方や議論に影響が出ないかとの確認があった。本事業の正しい姿ではあるが、メタデータの表示方法に調整が必要であり、連携促進事業からもインターフェースや活用方法のフィードバックを得ながら、国立国会図書館サーチ (NDL Search) 等との接続を含めて検討し、各分野にも、いい方向へと波及していくのが望ましいとのアドバイスがあった。

(2) 「メディア芸術研究マッピング」公開手法の企画立案に関する討議

■シンポジウムについて

松永伸司氏より、メディア芸術の歴史の研究は、まだ方法論が確立していないこともあり、領域間で話し合えるシンポジウムがあれば方向性が見えてくるのではないかという意見があった。メタ研究だけではなく、社会的に要請のある作品や作家に対する研究も扱うことで、地方自治体などへのアピールにもなることも述べた。さらに、各分野に関する歴史研究に資する資料へのアクセス方法や資料確保のための制度作りができないかとの提案があった。

土居伸彰氏からは、今まで積み上げてきたものを総覧するアウトプットとして、研究現場に対するフィードバックという意味も込め、研究の歴史に焦点を当てたものと二本立てにしたシンポジウムを開いてはどうかとの発案があった。メディア芸術に関する研究の方法論が集積される形になれば、研究の現場に対する有益なフィードバックがあり、各分野の研究の歴史に関心のある来場者も参加しやすいのではないかという意見が出た。

関口敦仁氏からは、シンポジウムの前に、冊子などで外部へ公開できる形を整えるべきだとしながら、各分野を時間軸で横につなぎ、技術、表現、人物など、歴史上の接点や相関関係を見せられるような内容はどうかという意見が出た。また、開催時期に関しては、6月に新国立美術館で行われるメディア芸術祭にタイミングを合わせることで、より効果的な告知と集客が可能になると提案された。

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

また、シンポジウムの聴衆層について検討がなされた。諸学者を対象とした、各分野の研究状況や課題を突き合わせる内容では、一般向けとは言い難くなってしまったため、領域横断的なトピックを挙げた上で専門家に話してもらうなど、人を呼ぶための工夫が必要であるとの感想があった。規模としては、200人（最大1000人）程度を想定すべきと提言があった。

シンポジウムを行うに当たっては、各分野に精通した人物による司会・コーディネートが望ましいという意見があった。メディア芸術の現場に携わった、ライター、編集者、クリエイターを中心に、司会・コメンテーターの候補者案を各分野から提出し、検討することになった。

■冊子について

4領域の研究状況を俯瞰できる、これまでの蓄積と成果をまとめた冊子について検討がされた。言葉が一人歩きする危険性もあるが、メディア芸術そのものの定義付け、浸透が社会全般に進んでいない状況にあり、教科書的なテキストとして、ぜひまとめるべきだと、参加者全員での総意が確かめられた。

■メディア芸術カレントコンテンツについて

ページ充実、インターフェースの改善が行われないうまま更新が止まっている。ウェブ上で簡単に全体像が俯瞰できるよう事務局は、各分野の作成した文献リスト・報告書などへリンク作成に取り組むべきだとの意見が出た。

■事務局見解

事務局からは、これまで積み上げてきたものを総覧するアウトプットとして行うのか、連携を掘り下げる意味で行うのか、どちらが本来の目的を達成する実効値が高いかを検討する必要がある、本事業の位置付けからも、研究者にとって、メディア芸術領域を振興するプロジェクトの情報収集と、新たな発見のできる場であることが望ましいと回答した。

■文化庁意見

最後に吉田敦則氏からは、カレントコンテンツは連携促進事業の一環として、メディア芸術を広く知らしめるために活用してほしいと要望があった。また、具体的な作業開始について要望があった。

3.1.1.6 本年度のマッピング成果概要

本年度の4領域のマッピング成果の概要を以下に列記する。尚、成果物（追加リスト、報告書）についてはカレントコンテンツにて公開を予定している。

■マンガ領域

本年度は、これまでに行ってきたマンガ／コミックス研究の情報を更新することを目的として作業を行った。具体的には、平成28年10月から平成29年10月までに刊行された日本語と外国語（英語、フランス語、ドイツ語）による文献情報を収集し、日本語については52件、外国語については13件、計65件の文献情報をリストに追加した。

文献リストの更新に当たっては、これまでと同様に文献情報管理ツール Mendeley を使用した。また、それぞれの文献に「少女マンガ」、「手塚治虫」といったタグを付けて内容の特徴をキーワードで示し、さらにタグによる横断的検索ができるよう努めた。Mendeley 上のデータベースには、現在までに約250件の文献情報を登録しており、今後はこのデータベースを拡充するとともに、アニメーション・ゲーム・メディアアートといった他領域との架橋も視野に入れながら、「メディア芸術マッピング」の構築・公開に向けた検討作業に入る予定。

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

■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18巻2号(5本)、第19巻1号(4本)

Animation: An Interdisciplinary Journal

Vol.11 no.2(4本)、Vol.11 no.3(5本)、Vol.12 no.1(5本)、

Vol.12 no.2(5本)、Vol.12 no.3(8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

実質的な作業は、全3回の検討会議及び報告書の執筆となった。

第1回検討会議では、一昨年度事業の文献リスト作成及び昨年度事業の冊子作成の評価を行ったうえで、今年度の作業目標を策定した。文献リストは、重要文献の選別と一覧化という点で意義があるが、そのデータ自体は再利用可能な形式を持っていない。冊子はゲーム研究史とその中での各文献の位置付けを概観できるものではあるが、個々の文献の内容に即した分類・特徴づけはなされていない。これらの不足点を補うには、再利用可能なデータ形式を持ち、かつ個々の文献の特徴付けと関連づけが可能な文献目録を作る必要がある。そのため今年度内に実施可能な作業として、(1)文献目録の実現に向けた設計方針の決定、及び、(2)目録作成のテストを行い、来年度以降の設計作業に具体的な見通しを付けること、の2点を選定した。

第2回検討会議では、作業(1)についておおまかな方針を定めた。具体的には、メディア芸術データベース(ゲーム分野)の枠組みをそのままゲーム研究文献目録にも利用するという案が示され、その実現可能性やメリットについて検討を行った。

第3回検討会議では、作業(1)のより具体的な方針の決定と、作業(2)を実施した。最終的に文献目録の設計方針を確定し、来年度以降に必要な作業工程を明確化した。

以上3回の検討会議での議論とそこで得られた結論に基づき、本報告書を作成した。

■メディアアート領域

本年度は、メディアアート部門での研究マッピングとして研究状況のマッピング調査及び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」のメンテナンスを行った。

研究マッピングはメディアアートの研究状況の調査として60年代から現在まで、メディアアートに関する研究論文や執筆情報の取得及び分析である。日本語で書かれた研究論文を、Google Scholarなどの各種論文検索ウェブサイトからスクレイピングし、Endnoteへの出力、データクリーニングを行った。集めた情報は約1300論文以上となり、それらを経年およびカテゴリで分類し、分析及び検証を行った。また、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」(昨年度「メディアアート文化史」構築事業の成果)は公開を前提としており、今年度は、内容を精査する等のデータの更新やインターフェースの仕様等のメンテナンスを行った。

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

3.1.1.7 課題と展望

■シンポジウム

メディア芸術祭に関心を持つ関係者が集まりやすい手段として、6月のメディア芸術祭との併催が提案された。非常に意義があるものと考えられるが、次年度の本事業の一環として実施するためには準備期間が短く困難が予測される。そのため、予備策（6月以降のメディア芸術関連事業における他シンポジウムとの共催等）と並行して開催検討を行うべきと考える。

■冊子

次年度のメディア芸術祭の研究マッピングの研究内容に組み込むべきと考える。ただし、仮稿を整理した時点で、広く研究者から意見を頂き精度を高める必要がある。その意味では、上記のシンポジウムのテーマの一つとなるとより効果が高いと考えられる。

■カレントコンテンツとの連携

カレントコンテンツ管理事業者と調整を行い、マッピング研究成果の整理だけでなく、今後の本事業との速やかな連携を実現するための課題整理（掲載記事のタグ付け方針の再構築、ディレクトリ構造の整理など）を行った。次年度はその方針に基づき、年度冒頭での両事業者の連携が望まれる。

・3.1.2 アニメ・特撮、マンガ及びゲーム等の展示手法の開発

3.1.2.1 研究目的

アニメ、特撮、マンガ及びゲームに関する領域横断的な企画展について、メディアアートの手法を活用した展示手法を開発し、試行的な検討・設計等を行い、これを広く共有することにより、メディア芸術分野に関して今後開催される展示等の底上げを図るとともに、これら展示を行う関連機関や人材の相互交流を促すことを目指した。

3.1.2.2 研究内容

以下の観点から研究を行った。

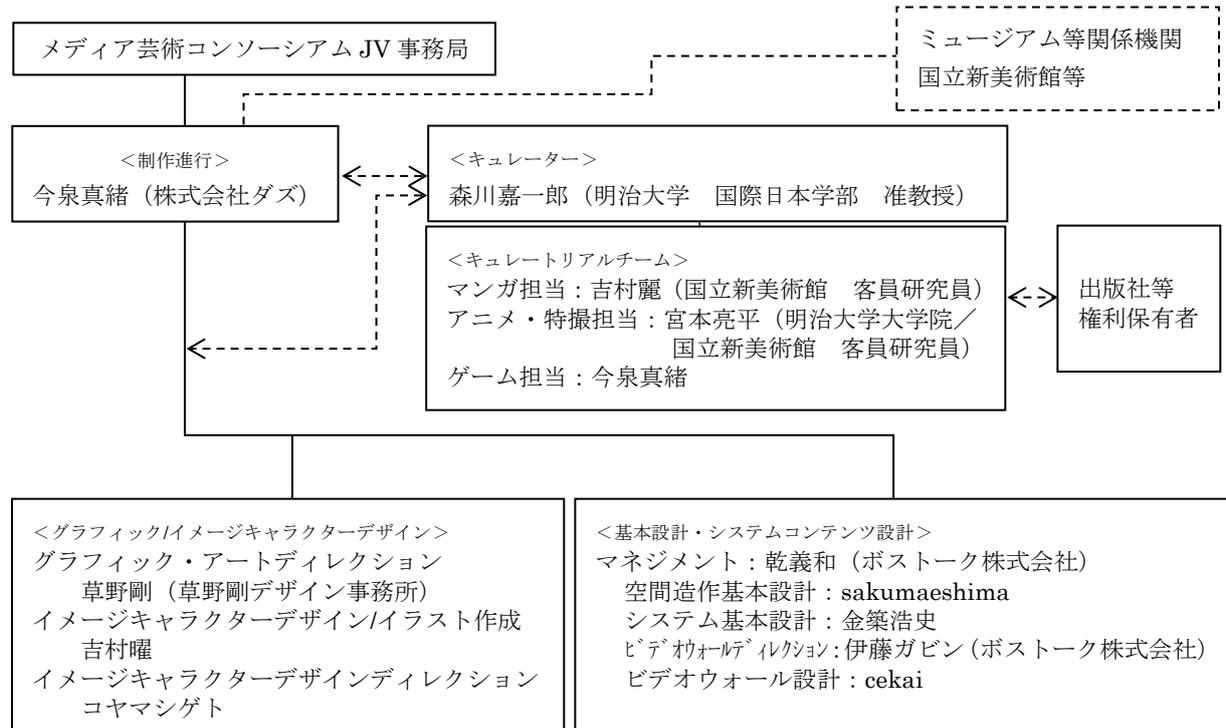
1. アニメ、特撮、マンガ及びゲーム分野の文化資源を活用した領域横断的な新規展示手法の試行・開発。
2. アニメ、特撮、マンガ及びゲーム分野の文化資源を活用した展示の企画・展示開発の実践、ノウハウ構築。
3. 上記を実施する過程において、関係する作家・出版社等の権利保有者、ミュージアム等の企画、運営機関、アーキビスト、キュレーター、研究者、クリエイター等の連携を促進し、相互の情報共有を図り、関係構築を行う。

上記1から3の内容において、以下4項目の作業を具体的には実施した。

- (1) 企画・コンセプト作成
- (2) 空間造作の基本設計
- (3) 映像、音響システム、インタラクティブコンテンツ等の基本設計
- (4) イメージキャラクターやグラフィックを活用したグラフィックデザイン、アートディレクションの計画作成

計画作成においては、仮想の計画を検討するよりも今後実施予定のなるべく大規模なメディア芸術に関する実際の展覧会計画を題材とすることで、研究成果を速やかに実施に至らせることができると考え、国立新美術館等の協力を得て適切な規模の展覧会を選定し、展示手法のプロトタイプ開発を行った。

3.1.2.3 研究体制



3.1.2.4 研究概要

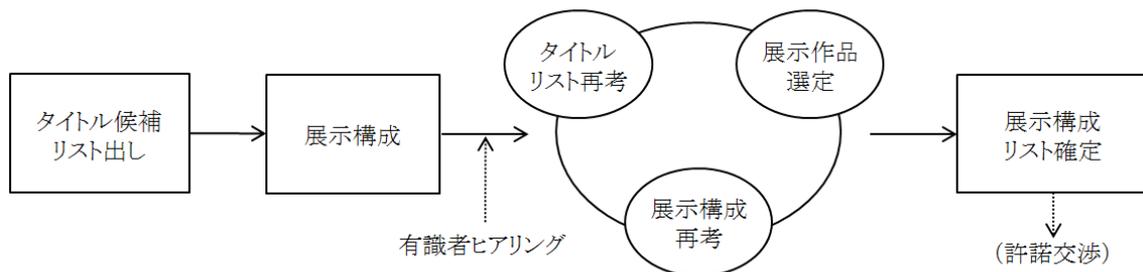
以下、アニメ・特撮、マンガ及びゲーム等の展示企画検討時における開発プロセス・手法等についての考え方・留意点について整理する。

3.1.2.4.1 検討概要

日本のマンガ・アニメ・ゲーム・特撮作品は、大都市「東京」の特徴や変化を鏡のように映し出して来たが、それらの描写を多数の原画や模型、映像等でたどることで、アニメやゲームが観光資源として注目される意味や可能性に光を当てることが可能となると想定し、様々な検討を行った。

■タイトル選定

展示におけるタイトルの選定においては、以下のプロセスにより検討を行った。



タイトル出しの方針

- ・現実の都市が影響を与えた作品
⇒東京の都市の特徴が、作品の物語上、重要な部分に影響を与えている。作品の表現技法に影響を与えている。
- ・現実の都市に影響を与えた作品

ゲームの場合・・・約200タイトルから絞り込み

- ・東京が舞台
- ・東京の特徴がゲーム性に影響
- ・東京の特徴がキャラクター性に影響
- ・全体として、以下にも配慮
 - －ゲームジャンルと遊び方の多様性
 - －表現の技術的な変化とバランス
 - －ゲームとしての評価
- ・ゲームはプレイヤーが「遊ぶ」もの
⇒自分自身が能動的・主体的にキャラクターとして一次体験し、その参加があってこそ作品が成り立つ

3.1.2.4.2 展示手法の開発

■空間設計

- ・アニメ・特撮、マンガ及びゲームマンガ、アニメーションの特定のイメージをモチーフに詳細設計を検討した。

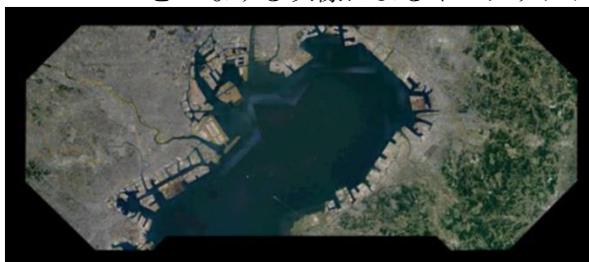


第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

- ・「現実の東京」を表現するために、大型都市模型の設置を検討した。大型になるほど展示として見栄えがよくなるが、巡回を念頭にする際、ロジスティック・設置撤去作業の効率性・保守仕様も含めてさらなる検討が必要である。



- ・都市模型と連動する大型映像スクリーンの設置し、空撮による現実の場所と各タイトルの特定のシーンをつなげる映像によるインタラクティブな演出を検討した。



- ・「電車」という東京の日常風景を切り出し、その中でマンガやアニメのキャラクターが多数発見できる状況の再現を検討した。

- ・秋葉原・池袋乙女ロードなどの、アニメ・特撮、マンガ及びゲームを想起させる、現実の風景の移植・再現を検討した。展示会における収入源となるグッズ販売と空間演出の一体化を狙う。



■映像コンテンツ・システム設計

展示用映像コンテンツとして、アニメ映像・ゲームプレイ映像などが必要となるが、以下の点に留意して計画を整理した。

- ・映像コンテンツ
 - 内容訴求はイメージのみで伝える（滞留時間・展示ストーリー展開等を考慮）
 - 展示会のストーリーを伝える要素として機能させる
 - 各タイトルの特徴、魅力を伝える
 - 「虚構」の映像と「現実」の映像の使い分け

・システム設計

- 巡回を念頭に計画（使いまわしのきく効率的な仕様で検討）
- 投影サイズ（規格化と額装作品とのバランスで検討）
- 機材選定基準（展示クオリティ・コスト・運営負荷のバランスで検討）

3.1.2.4.3 展示手法の開発：パーソナライズ・ローカライズ

■ パーソナライズ

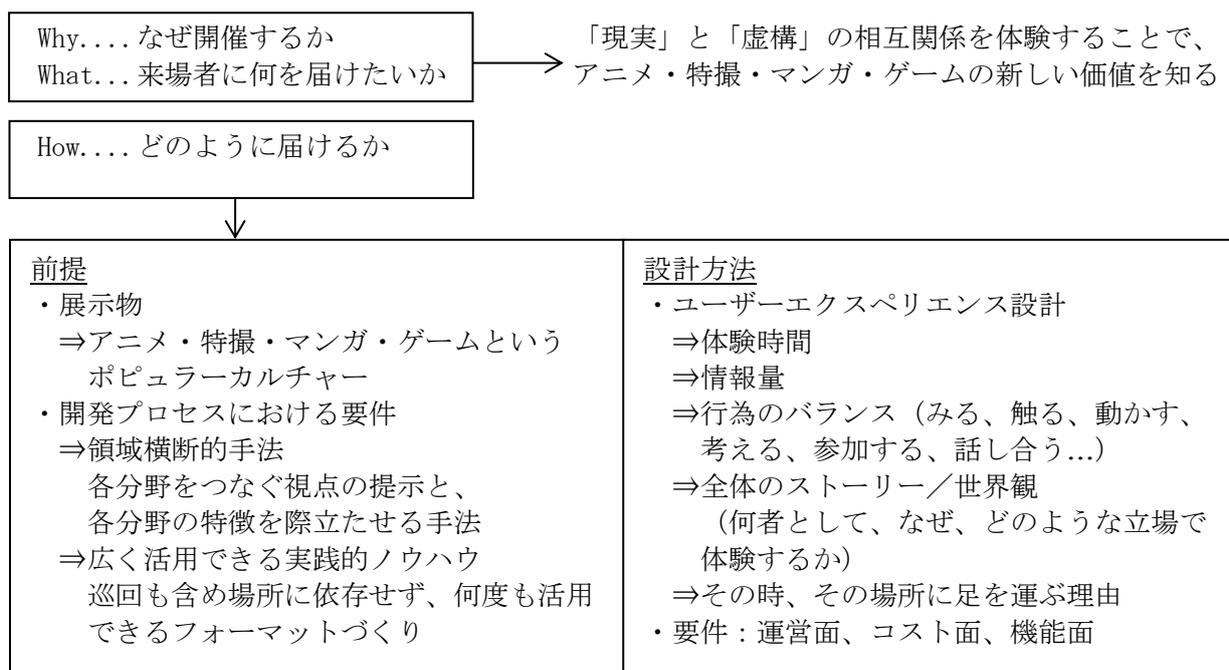
来場者が展示の一部となり、自分の物語を加えられることによる「体験性」は今後の展示演出の必須要件であるが、今回はアニメーションとコラボレーションを行っている神社を題材とし、実際に絵馬を描いてかけることができる展示演出を検討した。



■ ローカライズ

巡回毎にその地域が舞台に描かれた作品を追加することにより、その地の来場者がより親近感を抱くことができると考えられる。空間構成において一定の区画をフレキシブルに変更できる仕様とした。

3.1.2.4.4 展示手法の開発：まとめ





手法開発のポイント

- ・領域横断的なストーリーを構築し、各作品はそれを伝える要素として位置付ける。
- ・一方で作品そのものの魅力やメディアの特性に配慮し、作品選定、展示設計を行う。
- ・各分野の展示物は共通して中間制作物を基本とし、「作品展示」とする。
- ・展示体験は、空間全体で形作る。
- ・巡回毎にローカライズ、参加者によってパーソナライズされる展示物を挿入する。

3.1.2.4.5 イメージキャラクター開発

■領域横断的な展示による「キービジュアル」に関する課題

- ・単一のキャラクターを選ぶとその作品展に見えてしまう。
- ・展示作品のキャラクター大集合のような構成では、デザインへの制約と数ある権利元への確認が困難となる。

オリジナルのイメージキャラクターの開発

- ・「マンガやアニメの領域横断的なものであること」を一目瞭然にし、展示のコンセプトや内容を暗示しつつ、展示への興味関心を喚起する。
- ・様々な展開の自由度を上げる。
 - ⇒キービジュアルとして、広報宣伝物への活用
 - ⇒関連グッズへの展開
 - ⇒解説パネルやカタログへの活用

3.1.2.5 課題と展望

■アニメ・特撮・マンガ・ゲームの展示開発プロセスにおける課題

- ・権利保持者に対する許諾・確認プロセスの負担。権利保持者に対する負担でもあるが、企画・設計側にとっても工程・コストに対する負荷となる。
- ・権利保持者にとって、領域横断的な展示の一部として位置付けられる場合、展示の広報的なメリットは少なくなり、経済的なメリットも少ない。
- ・権利保持者の窓口となるのは広報担当者、編集者、ライセンス担当者等であることが多く、作家、開発者への直接の取材が少ない中で展示の企画設計を考案する必要がある。
- ・残っている中間制作物が少ない状況に加え、映像・画像等の掲示方法については権利保持者の意向に基づくため、展示において柔軟に扱える素材が少ない。
- ・企画開発、設計という本来の展示開発プロセスに加え、各領域に共通した作品取扱いのガイドラインや契約等のルール作りが必要となる。
- ・前例の少ない分野であることから、ワークフロー、特にプロダクションのフロー作りが同時に必要となる。

■今後の課題

- ・上記の課題を踏まえ、長期的には下記のような観点から、アニメ・特撮・マンガ・ゲームの展示開発の底上げを図る必要があると思われる。また、底上げのための土壌をつくるため、異分野、国内外のファンを含む非専門家の参加も必要といえる。

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

- ・アーカイブに対する「展示というアウトプットの間」の位置付けの明確化
⇒公共性の高い事業として意義と目的の明確化を図り、トップダウンによる社会的、公的な枠組みを構築する。
⇒ボトムアップの参加により、文化的価値、社会との接点における位置付けを考え、展示開発創作の場を醸成する。
- ・これらの領域の文化的な価値、社会との接点における位置付けを考え、新たな展示手法を開発するためには、中間制作物から読み解くことができる様々なことについてさらに検討し、実際の展示開発をもって示していく必要がある。例えば、表現技法、技術、文化的社会的背景、作家の狙いなど。
- ・同時に、展示物は中間制作物の解釈だけではなく、新しい展示体験を開発できる可能性がある。
- ・それらの展示の可能性を見つけ、企画や展示手法を考えられる人材の育成が求められる。その人材に求められるものは、分野に関する知識、作品の取扱いに関する知識、技術への理解、演出への理解等である。

以上のような課題は、実際の題材における展示の企画・設計プロセスを経ることによって、具体的に認識されるものであった。今後のこれらの領域の発展にあたっては、さらに展示の手法開発事例を積み重ね、それぞれのノウハウの共有を行うことが重要であると考えらる。

・3.1.3 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）

3.1.3.1 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した。併せて、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の検討、構築も実施した。

また4領域の史資料やコンテンツ等の共同利活用を実現するため、特に史資料やコンテンツの利活用のモデル（案）として、連携展覧会（領域横断・資源シェア型）が効果的であることの実証していくため、「モデル展覧会（案）」の検討を行った。

3.1.3.2 研究内容

前年度に開催した「MAGMA 学芸員ミーティング」を契機として、以下の会合を実施した。

【対象者】

- (1) MAGMA に関する展示を実施し又は実施したいと考えている学芸員
- (2) MAGMA 関係企業等において MAGMA に関する展示制作に従事している担当者
- (3) 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

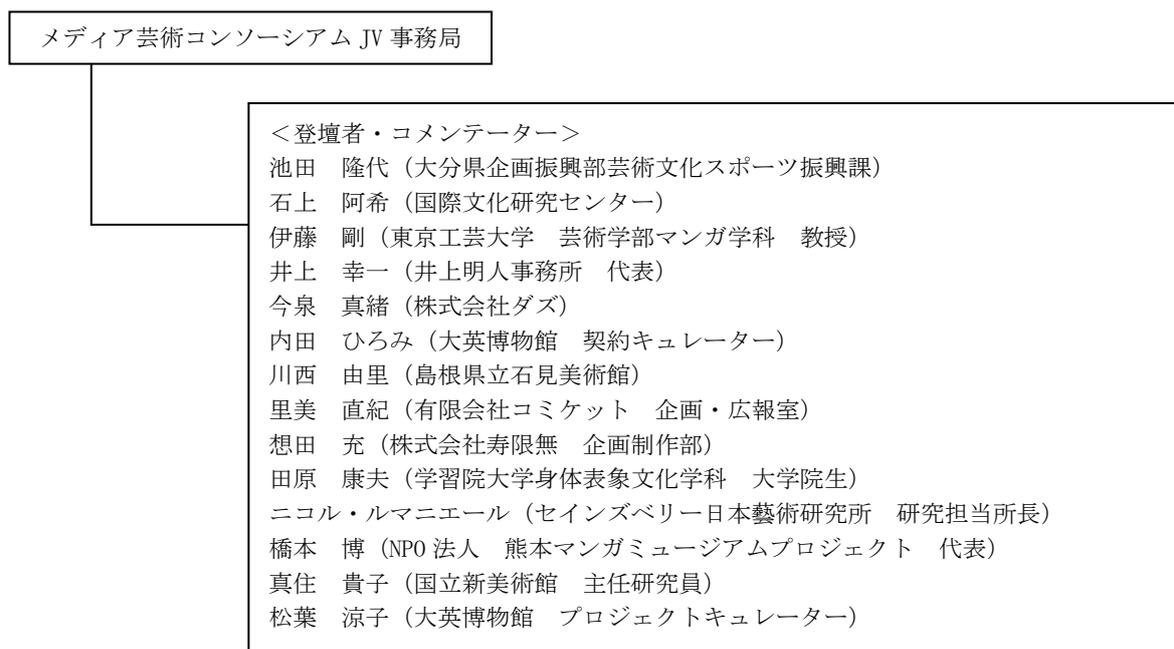
【内容】

- (1) 国内外における MAGMA に関する展示を取り上げたケースワーク
- (2) 国内外における MAGMA に関する関連施設に関するケースワーク
- (3) マンガ・アニメ・ゲームの海外展覧モデルの検討
一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構において検討が進められている
・2017年 新海誠展
・2018年 MANGA パリ展
・2019年 MANGA 大英博物館展

上記展示を取り上げ、この領域における海外展覧会を開催する際の手法、問題点や課題を共有して、今後の手法モデルを検討した。

→回毎に主題及び担当者を定めて行うこととする。

3.1.3.3 研究体制



第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

水野 朝子（朝日新聞出版書籍編集部）
宮本 亮平（明治大学大学院／国立新美術館 客員研究員）
村上 敬（静岡県立美術館）
毛利 仁美（立命館大学大学院文学研究科 M1）
森山 朋絵（東京都現代美術館）
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 リーダー）
ヤマダ トモコ（米澤嘉博記念図書館）
吉村 和真（京都精華大学 常務理事／副学長／教授）
吉村 麗（国立新美術館 客員研究員）

3.1.3.4 第1回会議「大英博物館におけるマンガ、アニメ及び特撮並びにゲーム等に関する展覧会企画」発表

平成29年10月18日（水） 14:00～17:00

場所 大日本印刷株式会社 五反田ビル 会議室

出席者

●登壇者

ニコル・ルマニエール

●コメンテーター

伊藤剛・井上幸一・川西由里・里美直紀・想田充・宮本亮平・村上敬・毛利仁美・山川道子・

●事務局

桶田大介（司会）・岩川浩之・新堀英二・末吉覚・鈴木守・田井慎太郎・久永一郎・藤本真之介・吉村隆

※敬称略

■概要

大英博物館は2019年に特別展「マンガの力（The graphic power of Manga, Anime and Japanese Gaming）」を開催する。2015年に同館初のマンガ企画展を実現させたセインズベリー日本藝術研究所研究担当所長のニコル・ルマニエール氏が「大英博物館におけるマンガ、アニメ及び特撮並びにゲーム等に関する展覧会企画」と題した発表を行い、関係者に対して情報提供と意見交換を要請した。

ルマニエール氏はまず同館の概要、常設展示「三菱商事・日本ギャラリー」におけるマンガ展示、過去のマンガ企画展、さらに今年、大阪のあべのハルカス美術館との共同プロジェクトで成功を収めた北斎展を紹介。浮世絵は歌舞伎などの大衆演劇と深く関わり、日本のポップカルチャーの源流とも目される。

次に展覧会の内容について、2019年ラグビーワールドカップ、2020年オリンピック・パラリンピックの開催国、日本への関心が世界的に高まる今だからこそ「マンガの力」をコンセプトに、8つのセクションによる構成を検討していることを説明。すなわち、(1) キャラクターとストーリー、(2) 身体、(3) 時空、(4) 感覚、(5) みえない世界、(6) 笑いと風刺、(7) 制作と市場、(8) 線のと力とマンガの「今」である。なお、「制作と市場」は前年度の本会合の成果を踏まえて追加されたという。

氏は、日本のマンガが、西洋の風刺画やヨーロッパのバンド・デシネ、アメリカのディズニーなど、他文化からの影響も受けて発展してきたと説明。共に発展したアニメ、ゲームと併せて、その特徴や共通点を歴史に沿って導き出すことで、グローバルな文化のつながりを見せたいと強調。3分野に関心の高い若年層を集客するだけでなく、中高年層の関心も喚起できる展示にしたいと意気込みを語った。

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

ディスカッションでは、網羅的かつ本格的な企画案に対する称賛が続いた。さまざまな比較展示を可能にする同館の膨大なコレクションも羨望を集めた。一方で、展示密度が高くなることを危惧し、大小を混在して強弱をつけたり、遊び心や息抜きを加えたりして単調さを避ける工夫が必要ではないかという指摘があった。展示でストーリーの魅力を伝えるのは困難なので、モチーフと言いつつ換え具体化してはどうかという提案もあった。

同じ場面でもマンガとアニメでは演出方法が異なる。分野をクロスオーバーする作者や作品を取り上げることで、日本文化としての共通点が見えてくるのではないかという提案に対しては、参加者から複数の候補が挙げられた。その他の指摘や提案、要望は以下の通り。

<マンガ>◎絵巻とマンガの類似性を示すには、筆致の拙い絵巻が理解しやすいのではないか。◎作品の中で象徴的に描かれる事物の説明があると外国人にも分かりやすいだろう。◎マンガの効果線は目に見えない世界や感覚も表現できる。スクリーントーンの使い方も海外とは異なるので興味を引くのではないか。◎構成が少年マンガに偏っているので少女マンガを付け加えてはどうか。デビッド・ボウイなどの影響を受けた美形のキャラクターや「耽美」「BL」だけでなく、「ガールリー」で「カワイイ」様相も伝えたい。◎ポップカルチャーとの接続を示すには、ボーカロイド「初音ミク」もある。◎イギリスとの関係を挙げると、Gペン発祥の地はイギリスである。イギリスが日本のマンガのタッチを生んだともいえる。マーガレット王女の名を冠した「週刊マーガレット」もある。

<アニメ>◎アニメの制作は、映像から想像する以上の手間暇を要する。工程を見せると実感でるだろう。◎日本人は大人でもキャラクターグッズを好んで使う。日本人のキャラクター好きは、江戸時代の根付けにも見いだせる。コレクションの中から、かわいいものを選んで展示してみてもどうか。◎感情表現が苦手といわれる日本人にとって、マンガ・アニメは自身の代弁者、共感の対象であった。21世紀に入り「草食男子」が増えるなど日本社会は女性化している。男性的な論理より女性的な共感が重視される現代社会とマンガ・アニメの隆盛は無関係でないだろう。

<ゲーム>◎原画だけではゲーム展示として不十分だが、プレイアブル展示は観客動員数の多い同館に適さない。プレイ動画・手元動画で代用してはどうか。家庭用ゲームのパッケージを展示するのも一案だ。◎コンピューターと共に進化してきたゲームの歴史的背景にも触れてほしい。◎マンガとアニメの描画を取り入れつつ、ゲーム独自の描画を発達させてきた過程に着目したい。ゲーム独自の表現であるドット絵を取り上げて面白いのではないか。◎ライトノベルや「萌え」にも影響を与えた通称「エロゲー」については、性的描写の少ない全年齢対象版を選べば展示できるのではないか。

今回のテーマについて事務局が要望を募ったところ、国会図書館が中心となって整備を進めているデジタルアーカイブの統合ポータルサイト「ジャパンサーチ（仮称）」について議論するべきではないかという問題提起があった。また原資料の保存、管理、利活用を含むデジタルアーカイブ化に必要な知識・技術の共有を求める声に対しては、別途、事業内事業を実行することで対応したいと回答があった。

3.1.3.5 第2回会議「国立新美術館「新海誠展」及び「2018年パリ MANGA 展」報告

日時 平成29年11月24日（金） 14:00～17:30

場所 大日本印刷株式会社 五反田ビル 9F 会議室 AB

出席者

●登壇者

1. 「キャラクター vs. 都市：虚構×現実」(仮)について：宮本亮平・吉村麗
2. 国立新美術館「新海誠展」について：池田隆代・想田充

●コメンテーター

伊藤剛・井上幸一・橋本博・毛利仁美・山川道子・ヤマダトモコ・吉村和真

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

●文化庁

伊藤由美（文化部芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係長）
吉田敦則（文化部芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係 研究補佐員）
戸田康太（文化部芸術文化課 芸術文化振興アドバイザー）

●JV事務局

桶田大介（司会）・池田敬二・喜多孝子・渋谷裕子・末吉覚・鈴木守・田井慎太郎・
久永一郎・藤本真之介・吉村隆

※敬称略

■概要

(1) 発表／質疑応答 「キャラクター vs. 都市：虚構 × 現実」（仮）について

2018年にフランスのパリを中心に開催される日本博「ジャポニスム 2018」で国立新美術館（以下、新美）はマンガ・アニメ・特撮・ゲームに関する展示会（以下、パリ展）を主催する。昨年度の本会合では、ゲストキュレーターの森川嘉一郎氏（明治大学、新美評議員）が概要を説明した。今回は「キャラクター vs. 都市：虚構 × 現実」（仮）と題した展示会のストーリーライン、具体的な展示の構造および展示物について、森川氏のアシスタントキュレーターを務める吉村麗氏と宮本亮平氏が、森川氏制作のコンセプトビデオも交えながら説明した。

パリ展は2020年に新美での凱旋開催が内定している。その後の国内での巡回も視野に入れ、質疑応答では、音響演出、映像提供、予算及び、図録の販売等について質問が及んだ。貴重な知見を蓄積し後世に引き継ぐためにも記録をとるという要望が多かったが、権利の都合上、内部記録はまだしも、公開前提の記録は不可能とのこと。またマンガ原稿やアニメの中間制作物といった小さなものを展示しても、海外では価値が理解されないのではと危惧する声や、作家性の強さが異なる複数の作品をどう紹介するのかが課題だという指摘もあった。

補足情報として、昨年設立された一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構がすでに機能しているとの報告が、同機構事務局長で新美参与を務める桶田大介氏からあった。パリ展のように多くの作品を扱う大規模展では権利者も多い。使用許諾を得るだけでも展示者・権利者双方にとって大きな負担となる。両者の間に同機関が立つことで、手続きを円滑に進める。フォーマットを整備し、権利者から協力を得やすい仕組みづくりをすることで、知見を生かしたいと語られた。

(2) 発表／質疑応答 国立新美術館「新海誠展」について

2017年11月から、東京の新美で開催された『新海誠展 「ほしのこえ」から「君の名は。」まで』は、2014年06月に静岡の大岡信ことば館（閉館）からスタートした巡回展。映画「君の名は。」の観客動員数は国内で1900万人を突破。日本の国立の美術館が現役アニメーション映画監督の展示会を開くのは初めてだという。天井高8メートル、2000平方メートルという国内最大級の空間を生かすため、新美では外部から招かれた専門家チームが、展示構成をほぼ一から組み直した。発表では、ゲスト・コーディネーターとして展示を取りまとめられた池田隆代氏と、同じくゲスト・キュレーターを務めた想田充氏が、約1千点に及ぶ制作資料の展示方法をどのような視点で組み立てたのかを、静岡会場との違い、見どころも含めて、見学順路に沿って解説した。

原画や美術背景はアニメーションのいわばパーツであり、美術作品のように陳列するだけではアニメーションを展示したことにならない。場面カットや本編映像とセットにして展示することで、その価値を提示できる。アニメに詳しくない人、新海作品を見たことがない人にも、アニメーションがどう作られ、新海作品のどこが素晴らしいのかが直感的に分かる展示を目指したという。学芸員、アニメ研究専門家、アニメ制作会社、マスコミがチームを組み、どうすれば見る人に伝わるかを徹底的に話し合ったのが奏功したと所感を述べられた。

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

他の展示候補として挙げたものとして、新海監督が背景に加える「効果」のメイキング映像、『君の名は。』作画監督の安藤雅司氏による原画、AR（拡張現実）技術を使ったカタワレ時、新海監督のインタビュー映像などがあったと説明があった。また、キャプションの用語が業界でよく使われている用語と異なる点については、アニメ制作会社とも相談して、誰にでもイメージしやすい言葉を選んだからだと説明があった。

(3) 1. 2をふまえての意見交換

新美の新海誠展には映像展示のモニターが50台用意された。新海作品では、美術背景が水彩ではなく初めからデジタルで描かれている。こうした「ボーン・デジタル」は日本でも急速に増えている。マンガ、アニメ制作においてタブレットで描くデジタル作画が主流になれば、手描きの原画や美術背景のような、紙に描かれた作画資料は減っていく。マンガ、アニメの展示はどうなっていくのかという問題提起がなされた。

デジタル資料の展示にはタッチ式デジタルサイネージの利用も考えられるが、大量に展示するには印刷に頼らざるを得ないという見解の一方で、実物資料がなくなれば展示環境やレイアウトの制約もなくなるので、むしろ可能性が広がるという見解も示された。その資料に最適な展示手法であれば、オリジナル・ドローイングでなくても価値ある展示ができることを、図らずも新海誠展が実証したのではないかという意見も出た。

このほか海外展を開催する際の手法・問題点・課題として、英語表記のチェック、スキヤニング解像度の明確化、海外の観覧者に合った資料・展示内容のリスト化などが挙げられた。

(4) 総括

最後に事務局より、幅広い年齢層・知識層の人を引きつけ、来てよかったと思わせる展示をすることは、社会教育施設としての美術館の使命であり、そのためにはマンガ、アニメ、ゲームの専門家だけでなく、展示空間を把握した上で動線・視線まで考え展示を構成できる学芸員の能力が不可欠であると、参加者の協力を求めて閉会した。

3.1.3.6 第3回会議「第1回会議をふまえた改訂報告・及び意見交換」

日時 平成30年02月15日（木） 14:00～17:30

場所 DNP五反田ビル 9F会議室AB

●出席者

池田隆代・石上阿希・伊藤剛・井上幸一・内田ひろみ・里見直紀・想田充・ニコル・ルマニエール・橋本博・真住貴子・宮本亮平・毛利仁美・山川道子・ヤマダトモコ・吉村和真

●文化庁

伊野哲也（文化庁芸術文化課支援推進室 室長補佐）
吉田敦則（文化庁芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係 研究補佐員）

●JV事務局

桶田大介（司会）・喜多孝子・後藤流音・渋谷裕子・末吉覚・鈴木守・田井慎太郎

※敬称略

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

■概要

2019年05月に大英博物館で開催される特別展「マンガの力 (The graphic power of Manga, Anime and Japanese Gaming、仮題)」について、ニコル・ルマニエール氏から「大英博物館 MANGA 展について」と題した発表が行われ、出席者へ展示手法の意見と情報提供についての意見を要望された。

ニコル・ルマニエール氏は、国立新美術館で行われた新海誠展、バービカンシアターの浦沢直樹氏原作『PLUTO』公演、ハンブルクの「HOKUSAI×MANGA」展から刺激を受け、本展覧会も国立の博物館で初のマンガ展として、単に作品の面白さを紹介するだけではなく、マンガをより深く理解できる基本的な知識を得られる場にしたいと語った。

約1100㎡の展示会場を8つのセクションで構成する計画で、作品ごとに粗筋を説明したパネルの設置を計画している。セクション1の「Why Manga?」では、なぜイギリスではマンガへの理解が進んでいないのかをテーマに、イギリスでもなじみ深い『Alice in Wonderland』などを題材にした作品を紹介し、前菜的に来館者の興味を引く。また、セクション8「市場・産業の力」では、編集者、出版業界、著作権、コミックマーケットなどの話を交えて、マンガがどのようにしてつくられているかを紹介する。表現そのものではない市場、産業も、マンガやアニメを理解するためには必須の知識であり、大英博物館の基本的なアプローチでもあるという説明があった。

意見交換の結果、若年層だけではなく、普段の来館者の中心層である50～60代も関心が持てる展示を目指すとともに、ヨーロッパ人が期待しているマンガ・アニメ・ゲームから入り、徐々に深い内容に踏み込んでいくのがよいという意見にまとまった。さらに、調査によれば成人向けマンガも取り上げることが求められており、その場合、16歳未満が入れないスペース (Blue room) で春画と併せて紹介するのがよいのではないかという意見が出た。

続くディスカッションでは、ニコル氏の挙げた8つのセクションの内容を中心に、参加者から作品選びや方針についての意見が寄せられた。指摘や提案は以下の通り。

<真住貴子氏>新美も「マンガの力」展に向けて調整中。ヨーロッパから見た日本のマンガだけではなく、逆に日本から見たヨーロッパのマンガという視点で、それぞれのイメージの差を追究しても面白いのではないか。

<石上阿希氏>取り扱う作品がメジャーなものだけでいいのか疑問だ。春画から現代の成人向けマンガまで、エロスを表現することが産業としてどう行われてきたかを見せる方法もある。劇画系から萌え系まで多様であり、バランスを取っていくことが重要ではないか。

<池田隆代氏>コンセプトの整理が足りず、より具体的なテーマ性が必要。マンガを体系的に見せていくことは困難なため、簡潔にまとめることも考えられる。マンガ・アニメ・ゲームの差異は、『キャプテン翼』などのメディアミックスを通じて紹介できる。

<橋本博氏>もともとの趣旨を生かし、日本とヨーロッパの関係を切り口にする。ワーグマン、『正チャンの冒険』と『タンタンの冒険』といった、昔から日本とヨーロッパのマンガの相互交流があったことを紹介するなど、導入に工夫が必要。

<伊藤剛氏>「歴史」「身体と見えないもの」「日本のドメスティックなものインターカルチュラルなもの」の3軸から、トピックスとして枝を加えての整理を提案。成人向けマンガは、ポリティカルコレクティネスの観点でリスクがあるが、女性の描き手で固めてはどうか。

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

<宮本亮平氏>映画的な手法をマンガに落とし込んだ劇画の面白さを『ゴルゴ13』で伝えられないか。マンガ・アニメ・ゲーム的な文脈を併せ持つ虚淵玄氏を作家として紹介したい。「身体表現」のセクションでは、リアルな身体描写とマンガ的なデフォルメが合わさっていく過程を見せる方法もある。

<山川道子氏>日本人は「やおよろずの神」の宗教観を持っているからこそ、見えざるものを描き出し、妖怪というものにもキャラクターを付けてきたのではないか。国の施設であるならば、日本という国を表現する場所であってほしいとも感じている。

<想田充氏>アニメーションは、市場環境の変化に応じて作品も多様化していった状況を踏まえた方が、日本のアニメ文化について説明しやすいのではないか。作画や色数によって情報量を増やすことで、物語やキャラクターを信じ込ませる力を得ている点にも着目できる。

<井上幸一氏>マンガは子どものものが基本だが、一方で日本では大人向けの新聞マンガも続いてきた。マンガは疑似体験が容易であり、それ故のジャンルの幅広さが特徴だ。イギリスを舞台にしたマンガの中からセレクトしてみてはどうか。視覚障害者向けに立体のキャラクター商品などを用いた触れる展示も提案。

<毛利仁美氏>ゲームの説明書の粗筋を読んでイメージを膨らませるのは、マンガと通じるものがある。「時空の力」の作品としてタイムトラベル RPG『クロノ・トリガー』、プレイヤーの情報交換の場になったゲーム雑誌の展示を提案。

<内田ひろみ氏>多くの要素を盛り込みたいが、どうまとめて見せていくのかがキーになる。国際的な見方も重要だが、日本のマンガを海外にどう見てほしいのかという視点もあり、重要なエッセンスを抽出しなくてはならない。

<その他の意見>

- ・ 広告などで時代背景が見える、マンガ雑誌の表紙・裏表紙の展示を行う。
- ・ デジタル化を踏まえて、Pixiv にアップロードされているサムネイルを無加工で壁に投影するインスタレーションを行う。
- ・ 展示のコンセプトと現地のニーズをつなぐ展示手法・作品が必要。
- ・ 日本のマンガが認知を広げ、大人をユーザーとするドラマや映画に発展させていった、石ノ森章太郎、永井豪などの作家を取り上げないのは、いかがなものか。
- ・ 「Why British Museum?」という観点で、海外から見たマンガということを立脚点にすべき。

ニコル氏は、「マンガの力」展を成功させることで、イギリスのマンガに対するイメージを変えたいと語り、参加者の議論に礼を述べた。最後に、次の開催について出席者の日程調整を行い、閉会した。

3.1.3.7 第4回会議「第3回を踏まえた追加検討会」

日時 平成30年03月02日(金) 17:00～19:00

場所 TKP市ヶ谷カンファレンスセンター

主題: 「大英博物館 MANGA 展」について

●出席者

ニコル・ルマニエール・井上幸一・里見直紀・想田充・宮本亮平・伊藤剛・橋本博・池田隆代・真住貴子・内田ひろみ・山川道子・吉村和真・ヤマダトモコ・今泉真緒・森山朋絵・田原康夫・吉村麗・松葉涼子・水野朝子

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

●文化庁

吉田敦則（文化庁芸術文化課支援推進室メディア芸術交流係 研究補佐員）

●JV 事務局

桶田大介（司会）・喜多孝子・渋谷裕子・岩川浩之・田井慎太郎・後藤流音

※敬称略

■概要

前回に引き続き、2019年05月に大英博物館で開催されるマンガ展について検討をするため、初めに個別ミーティングで話し合われた内容の報告があった。

・川崎市市民ミュージアムとのミーティングでは、展示内容を知らない人に向けた誘因が弱かったという気付きが得られた。最初から最後まで密度の高い展示ではなく、途中で気を抜ける余白も必要だと感じた。

・プロ・アマが混在している同人誌の作家は、「Grass Roots（草の根）」という呼び方がよいのではないかと。ニコル氏より要望のあったコミックマーケットの写真・ビデオ等も準備を進めている。

・この史代氏の『ギガタウン 漫符図譜』は、導入に最適なテキストだと考えている。「原画ダッシュ」を取り入れてもらえれば、原画の持つ力に対する期待にも応えられる。

ニコル・ルマニエール氏が、前回のミーティングで提案された「軸」の整理と『描く！』マンガ展が大きな刺激になったと語り、現在の展示計画について説明した。

・イギリスではマンガに対する基本的な知識が未だあまり一般的でないため、最初の4分の1を訓練的な展示と位置付け、マンガを紹介するだけでなく読み方や技術も伝えたい。詰め込みすぎずにバランスを取りながら展示作品や作家を絞りたい。

・イントロダクションとして、『不思議の国のアリス』に関連する作品を展示することを検討している。『鳥獣戯画』からキャラクターが引用されている『ギガタウン』、新聞マンガ『正チャンの冒険』、北澤楽天の作品、赤塚不二夫氏の作品など、マンガのルーツとフォーマットを伝える。

・「マンガは描くもの」ということを目で見ると、実物の原画を描いている隣に『浦沢直樹の漫勉』シリーズを入れ、「原画ダッシュ」の展示もしたい。

・2019年ラグビーワールドカップ、2020年オリンピック・パラリンピックと、大きなスポーツ祭典の日本開催と時期が重なる本展示会が日英文化交流を担い、マンガの存在感を大英博物館からイギリス全体に広げたい。身体と精神の表現として、井上雄彦氏の『SLAM DUNK』と『リアル』の展示を考えている。

・ブルールームでは、ホワイトウォッシングしたものではなく、実物のエロを見せることが重要になる。

続いて松葉涼子氏より、協力交渉中の作家について、概ねご理解・ご協力を得られる見込みである旨、報告があった。

以上の報告について、参加者から意見が寄せられた。

・前回のニコル氏の説明より、かっこよく、とがった部分が後退している印象を受けた。若い世代へのアピールも考えると、初音ミクなどのキャッチーなアイコンによる導入も必要だろう。

・作家のジェンダー配分が偏っているため、もっと女性作家や少女マンガを増やしてはどうか。

・『コロコロ』や『ボンボン』といった子どもが見るマンガ雑誌を、バリエーションを持たせる意味でも展示してはどうか。日本においてマンガは一部のオタクだけが読むものではなく、マンガに対する距離感の違いを知ることができる。

・作家の力だけではなく、名作が生まれる土壌となった出版社のシステムや編集者の仕事も紹介したい。それによって商業的な部分を切り離したコミケの特異さも伝えることができる。

・女の子のために、PEACH-PIT氏の作品のような「キラキラしたもの」があるとよい。

・第2次世界大戦など世界の人が持っている共通体験が、いかにマンガで表現されているかを見ることができれば、マンガを知らない人にとって理解の手助けになる。

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

ディスカッションの後半では、Blue roomの展示についても意見交換がなされた。

- ・男性に対する成人向けマンガは、3割以上が女性作家によるものであり、新しい表現や文化を生み出しているという背景がある。女性に対する成人向けマンガにも男性作家がおり、セクシャルマイノリティに対する視点も多くが有している。未成年女性に対する性暴力とポルノグラフィばかりが日本マンガに氾濫しているという誤解を正すためにも女性作家を取り上げるのがよいのではないか。
- ・日本の成人向けマンガは、ゾーニングはされつつも描き手も読み手も分野で区別をしておらず、どのジャンルもつながっていることが特徴。Blue room という一つの部屋で隔絶するより、つながっているという部分を説明した方が日本の成人向けマンガを理解してもらえないのではないか。

ジャパン・ハウス（ロンドン）の展示についてアイデアは、以下の通り。

- ・展示を見終わった後に、展示されていた作品を読めるコーナーがあるとよい。
- ・マンガから生まれたキャラクター商品やコスプレイヤーの衣装の展示はどうか。
- ・展示が終わった作品の寄贈を受ける機関があれば、マンガ文化発展の可能性が広がる。

3.1.3' <追加研究>ローコストな保管スキームの検討

3.1.3'.1 研究目的

昭和40年頃から活躍した戦後第二世代の漫画家達は高齢化を迎えている。彼等は大量の資料を収集し、大量の原稿を描きあげてきた。それらは「日本マンガ史」においては貴重な資料であるが、残念ながら現在の日本にはそれら資料の取り扱いの制度がなく、このままでは資料が散逸する可能性がある（世界中に散逸した「浮世絵」の二の舞）。

その予防のためには、その具体的な保管先の設立・その維持のための独立採算性の確保等が必要であるが資料は相当な数量になるものと考えられるため、その受け入れ施設を開設するにはかなりの労力・時間が必要になると想定される。

よって、今期はその下地づくりとして、課題抽出・検討事項の抽出を行い、課題解決のためのマイルストーンを整理することを目指す。

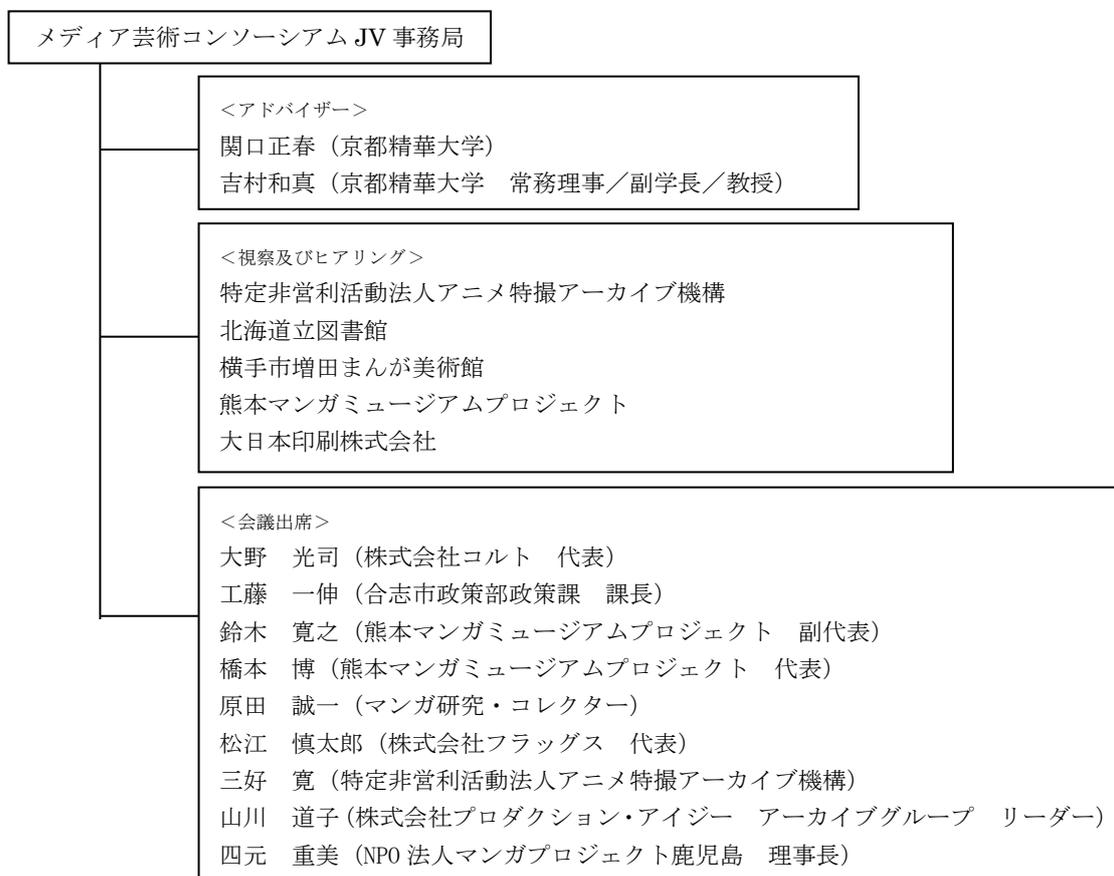
3.1.3'.2 研究内容

過年度実施された事業より最先端なアーカイブ事業および収蔵庫の視察を行い、収蔵機能として必要になる機能の洗い出し（物理的な収蔵保管や管理方法、作品のデジタル化およびタグ付けスキーム開発、デジタルデータ保管およびDB管理・運用方法、権利処理、価値付け基準等）を行う。

各領域の関係者および収蔵・保管分野に長けた識者を召集、会議を開催し、今後当該検討に基づき、遊休施設を有する企業等に対し、専らCSR等の観点から一時的保管・仕分け場所の提供を求めていくことも視野に入れ、係る働きかけ共同し、実現の暁には共同利用するための枠組みを構築する契機とする。

3.1.3'.3 実施体制

以下の体制にて実施した。



第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

3.1.3'.4 活動概要

■調査1：現状の取り組み調査

資料保管・アーカイブに取り組んでいる団体・組織の実情調査・ヒアリングを行った。メディア芸術関連資料のローコスト保管実現に向けて参考となる情報・意見を以下に列記する。

(1) アニメ特撮アーカイブ機構（都内某所）

平成29年12月に視察・ヒアリングを実施した。

- ・保管仕様 主にアニメーション、特撮制作時の中間生成物を保管。都内某所において、24時間エアコンを稼働させて保管環境を維持。
- ・保管場所 書籍化、展示利用、新作映画制作時における資料等の利用が考えられるので、保管場所は制作現場（主に都内）の近隣が望ましい。
- ・遊休地利用 都内某所で収蔵しきれない資料を、某地方の使われなくなった教育施設に保管している。

(2) 北海道立図書館（北海道札幌市）

平成30年02月に視察・ヒアリングを実施した。

- ・栗田文庫 昭和38年、東京の図書取次業者である栗田書店の社長・栗田確也氏が栗田ブックセンターとして収集していた出版資料の大量寄贈（約13万冊）を受け入れた。現在は「栗田文庫」として収蔵されており北海道立図書館の目玉となっている。



- ・遊休地利用 所蔵総量は110万冊以上の収蔵が可能だが、現在は100%に迫る状況であり、これ以上の追加所蔵は難しい状況にあるが、一部を近隣の養護学校の使われていない教室に分散所蔵している。
- ・図書館におけるマンガの位置づけ 図書館としては正本1冊あればよい。副本は廃棄もしくは寄贈の対象となる。ただし、郷土に関係の深い資料は副本を含む約2~3冊受け入れる場合があり、マンガ主題が北海道に関わるものであれば北方資料として受け入れている。視察時にマンガ雑誌副本のダンボール32箱分が処分される寸前であった。（後日受け入れ先を調整し、3月末に納品された。）

(3) 横手市増田まんが美術館（秋田県横手市）

平成30年02月に視察・ヒアリングを実施した。

- ・施設仕様 デジタルアーカイブ作業や所蔵原画を見ることができる「観せる収蔵庫」をコンセプトにリニューアル工事中。平成31年4月リニューアルオープンの予定。竣工時は最大700,000枚の原画収蔵が可能となる。「観せる収蔵庫」については温湿度管理を行い、温度20℃~22℃、湿度55%を維持。ログデータも取得し、展示環境としての記録を行う予定。

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

・原画保管の保険料

原画を美術品扱いする場合、損保の通常のメニューでは保険料が相当な金額になるが、横手市増田まんが美術館では某損保の独自保険商品（一人の作家が何万点あろうが4,000万円の補償限度額として設定）にて年間掛け捨ての保険をかけている。（ただし一部の原画は市の所有物のため対象外。）

(4) 熊本マンガミュージアムプロジェクト森野倉庫（熊本県熊本市）

平成30年02月に視察・ヒアリングを実施した。

- ・倉庫 想定150,000冊収蔵可能（現状90,000冊）。ただし建物自体が老朽化（恐らく築50年以上）しており、床への積載負荷超過にならないよう慎重に対処している。㎡単価家賃は非常に安価。



■調査2：企業遊休地活用

JV事務局担当の大日本印刷の遊休施設を調査し、利活用の可能性を検討した。施設情報は企業情報守秘のため本報告書に詳細は掲載できないが、施設管理部門へヒアリングを行った中から、参考となる情報を以下に列記する。

- ・保管コスト 家賃計算には以下項目等を算入する必要があると想定されるが、地方の貸倉庫や民間マンションを借りの方が安価になる可能性が高いと考えられる。
 - ・施設建設コストの減価償却
 - ・設備改修時の減価償却
 - ・維持費（光熱費、警備費、諸官庁検査対応経費等）、
- ・CSRとしての保管場所提供
CSR活動の一環として資料を預かる場合、国税庁の見解次第だが、寄附行為に該当する可能性がある。その場合、企業施設を活用して得られる利益としての事業税以上の税金がかかる可能性がある。

3.1.3'.5 第1回会議「ローコストな保管スキームの検討」

■会議第1部：活動発表

日時 平成30年02月21日（水）10時～11時30分

場所 合志マンガミュージアム（熊本県合志市）

●出席者

関口正春・吉村和真・大野光司・工藤一伸・鈴木寛之・橋本博・原田誠一・松江慎太郎・四元重美

●JV事務局

藤本真之介・末吉覚・田井慎太郎・後藤流音・鈴木守（司会）

※敬称略

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

■概要

【発表1 大野光司氏（株式会社コルト 代表）】

「くらて学園」の取り組みについて。

- ・ 廃校利用 福岡県鞍手市の廃校を利活用した同人誌専用図書館。学校をまるごと使ってコスプレの聖地として観光地化している（同人誌は本人許諾を得たオリジナル作品のみを取り扱っている）
- ・ ターゲット設定 東アジアを中心にツアー商品を5～14万円程度で展開。いわゆるポップカルチャー人口である15～25歳の人口は日本では減少傾向だが、東アジアはその層が世界的にも多い。しかも購買意欲も旺盛（おうせい）。
- ・ 地域連携 インバウンドのツアーコースに組み込まれており、自治体も協力的。

【発表2 原田誠一氏（マンガ研究・コレクター）】

- ・ 所在情報 どのマンガがどこにあるか、誰が持っているというのがネットワークで繋がっていれば、自分の好きなジャンルだけで収集が収まるのではないかと思う。集めなくてもよいという判断もできる。
- ・ 地域連携 行政のサポートは必要と感じるが、年度ごとの人事異動により、行政担当と進めていた企画が無に帰したことが数度あった。学校の統廃合によってできる廃校施設を使えばよいのではないか。

【発表3 松江慎太郎氏（株式会社フラッグス 代表）】

- ・ 成り立ち 2010年任意団体として発足し、2012年NPO化。その後株式会社化。
- ・ ワンピース公園 熊本城には人は集まるが、アーケード街には人が降りてこない。地元を盛り上げるために、熊本市内の公園を「ワンピース公園」にする計画を立て、署名1万人集めた。だが企業側から許諾が出ず、思いだけでは通じないことが分かり、ビジネス化を考えた。現在は毎年数千万円以上の予算を確保しており、ビジネスとしていい関係が築けている。
- ・ 使い分け 企業よりNPOの方が協賛を集めやすい。企業として訪問すると費用対効果を問われるが、NPOとして訪問すると数百万提供していただける企業もある。人材確保においても、雇用なのかボランティアなのかの使い分けは重要。

【発表4 四元重美氏（マンガプロジェクト鹿児島 理事長）】

- ・ かがしま漫画クロデミー賞 鹿児島は、黒牛、黒豚、黒酢など、「黒」文化が根付いており、それをアカデミーと組み合わせた「かがしま漫画クロデミー賞」を創設。鹿児島を題材にしたマンガやイラスト作品を全国から募集している。
- ・ 地域における連携構築 地元企業、マンガ作家、そして運営するマンガプロジェクトも相互にメリットのある関係を構築する必要がある。鹿児島は中小企業が地域経済を支えているので、そのビジネスを支援し、地域経済が活性化することに焦点を当て活動していかなければ継続できない。

【意見交換】

- ・ 熊本はメインカルチャーが少ないが、サブカルチャーは非常に強い。
- ・ 企業とタイアップして、いかに収益につなげて、やりたいことにつなげていけるかが課題。
- ・ マンガは売れるコンテンツであるため、企業とのメディアミックスの形も盛ん。2次3次の収入が大半を占めているが、行政にしても企業にしても、それとは別でやると足元をすくわれる状況にある。

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

- ・海外は、この10年でフェスが増え多大な経済効果を生んでいる。しかしそれをそのまま引用しても難しいのが日本の状況。
- ・全国のマンガ施設70館あるが、ほとんどが赤字。
- ・マンガ展開催が急速に増えている。その中である一定のお金が生み出されているのは間違いがないが、だからといって社会的認知度が上がって、文化になったかは別である。
- ・経済的指標だけで考えるのは厳しいが、マネタイズは度外視できない。
- ・一方、文化資源として捉えて保存するのは公的な後押しを受けて細々と行っているが、このように会合・シンポジウム等で話し合っているが、根本的な打開策が見つからない。
- ・本質的にみんなが一致して進むことはないので、進みながら常に考えていくしかない。
- ・一人でやらずにネットワークを組んで役割分担し、それぞれが省力化できることが望ましい。

■会議第2部 意見交換

日時 平成30年02月21日(水) 13時～14時30分

場所 合志マンガミュージアム(熊本県合志市)

●出席者

橋本博・鈴木寛之・四元重美・大野光司・原田誠一・吉村和真・関口正春

●JV事務局

藤本真之介・末吉覚・田井慎太郎・後藤流音・鈴木守(司会)

※敬称略

■概要

【「くらて学園」について追加情報(大野光司氏)】

- ・収支概要 来館者数は土日中心で1,000～2,000人/日。
年間売上げは数千万円に達するが現時点では単収収支では黒字化できていない。
お土産屋からのマージン確保・運動会ができる場として企業や地域に貸出し等の他収益源を多く用意し、収益を得ている。
演出クオリティー維持費がかかる。電気代だけでも30万円/月。
- ・自治体としての取り組み 北九州市がサブカルチャーに関心を高めており、アニメツーリズム聖地88か所にも入った。マンガトンネル、マンガマンホール等、新しい動きを活発に起こしている。
- ・インバウンドツーリズムとしての工夫 学園単体では弱いですが、温泉、城、博多ラーメン等とつなげてツアー化している。熊本～マンガミュージアム～北九州などのツアーも今後考えられる。
- ・ターゲット特性 九州は東アジアから2時間程度と近く、近距離旅行として気軽に来日できる地理的特性が奏功していると考えられる。
台湾ではコミックマーケットを開催すると入場者60万人/3日に達する。台湾の人口数を考慮すると、この動員力は驚異的。
熊本県のイメージキャラクター・くまモンもアジアでは人気が高く、台湾のコミックマーケットとの連携を考えてはどうか

【コレクションのネットワーク化】

- ・データ化、ネットワーク化 高齢化・相続の問題がある中で、そろそろ誰が何を持っているかを共有すべき。まず、とりあえずの収蔵施設をつくる。
次に本の登録データを完成させる。あまりお金をかけずにやるべき。

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

- ・マンガ図書館化とコレクションの集約
広島マンガミュージアムのように、利用率が頭打ちになった図書館をマンガ図書館に変え、コレクション収集も行うというケースも考えられるが、市民の理解と還元する仕組み作りは必要。
- ・実態調査
まずはより広域かつ詳細な実態調査を行うべき。熊本マンガミュージアムプロジェクトへは様々な方面から複本が集まるようになってきているので、労務費を確保できれば1年程度で提供可能なデータを整理できると考えられる。単発に終わらず、持続可能な調査が必要。
メディア芸術分野のコレクターコンクールのようなイベントを開催し、自身のコレクションをプレゼンテーションする場を設けることにより情報収集が図られかつ交流の場として機能するのではないか。

【遊休施設】

- ・収蔵場所の意見交換
どこの自治体でも利用率下がっている図書館がある。マンガ図書館の保存庫(マンガ基地)をやろうという話にのってくる自治体があるのではないか。
目的に応じて遊休施設の情報を見られるところがあればよい。
廃校情報を掲載するサイトは既に存在している(不動産会社が運営)。学校を含む遊休施設の検索や、借り手と貸手のマッチングができるサイトを開設するのはどうか。

【まとめ】

- ・コレクターのジャンル・モノを把握するためのしくみづくりを行う必要がある。
- ・コレクターもネットワーク化された情報の連携があると結果的に所蔵量を減らす効果がある。
- ・コレクターが積極的にデータ化を行うための工夫が必要と考えられる。

最後に、橋本博氏がマンガ・アニメの保管・利活用の動きを広げるために、まずは熊本での実績を積み上げていきたいとの意気込みを述べられて閉会した。

3.1.3'.6 第2回会議「ローコストな保管スキームの検討」

日時 平成30年03月02日(金)
場所 大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル(東京都新宿区)
出席者 橋本博・三好寛・山川道子・吉村和真

●文化庁

吉田敦則(文化部芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係 研究補佐員)

●JV事務局

岩川浩之・喜多孝子・後藤流音・田井慎太郎・鈴木守(司会)

※敬称略

■概要

・全国にはマンガとどう向き合うか、どうやって取り入れたらいいかという課題を持つ図書館が多いと聞く。図書館としてマンガは取り扱わないが、地域の書店と連携し、ショッピングモールなどで自由に読んでもらうというイベントを展開している事例もある。地域活性化の起爆剤に、図書館やマンガをうまく活用しようという動きに対しアドバイスするなど、企画運営に携わる人材を派遣する機能や組織が、この連携促進事業を母体に組織される方向になれば理想的だ。

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

・メディア芸術分野では、作品や所蔵情報を網羅したデータベースが文化庁事業として構築されたが、制作過程で生み出される中間制作物も対象から落としてはならない。どんな情報を積み上げ、どういう手順で構築していくのか、今後の検討課題だ。

・原画やアフレコ台本、指示書、フィギアなどの中間制作物は、それぞれ温度や湿度などの保管条件が異なり、貸出先の要望に応じて保管場所から取り出さなければならない。それら情報が記載される必要がある。

・マンガ本は、内容は同一でも発売時期や印刷所によって本の形が変わることもある。どの程度、黄ばみがあり、劣化しているのかもデータベースに記録しておけば、廃棄する際の基準にもなる。希少価値が高く、優先的に収集、保存しなければならないものを列挙したトリアージリストとしても活用できる。

・ウォルト・ディズニー社などがセル画のフィルム素材劣化について調査を実施しているが、フィルム表面の彩色に使われている絵具の調査結果は表に出てこない。このため日本では、個々の学芸員やアーキビストが自分の目で確認、これ以上、公開すればフィルムから絵具が剥離するので、展示をやめようとの判断を下している。こういった科学的な分析手法を確立するのは、アニメ制作会社単独では資金的にも難しい。大手企業や研究機関などが連携、横断的なプロジェクトを組み、研究を進める必要がある。

・マンガ専門大手古書チェーンが、この出版社のこのタイプのマンガ本は、この部分から劣化が始まるといった、かなり細かい情報を蓄積、それに基づいて商品価値を決めるための膨大なデータベースをすでに構築している。こういった情報を、メディア芸術データベースに取り込めれば情報制度は格段に上がり、信頼度が増す。

・同じマンガ本や雑誌がすでに他で保管されているか、作家の手による原画なのかコピーなのかを見極められる人材がいれば、膨大な収集物の整理が進み、保管の必要のないものは捨てることができる。人材を育てることにより、保管費用などのコスト削減を実現できる。収集物に対する知識や取捨選択の基準を明文化しておけば、経験が浅い人でもクオリティーの高い収集物の整理作業ができる。専門家がノウハウや経験を持ち寄り、ルールづくりを進めるべきではないか。

・個人コレクターが所蔵品を維持できず、廃棄物として処分されるケースも多い。個人の収蔵品が散逸する前に、彼らに呼びかけてデータベース化を急ぐ必要がある。

・コレクターのデータベースを公開することによって、所蔵品の保管場所が第三者に特定され、盗難などの被害に遭う可能性も高まる。それを防ぐにはデータベースにアクセスできる人は関係者に限定されなければならないが、文化庁のメディア芸術データベースの場合は、国民の税金を使って構築しているので、広く一般にも開放して信頼性や公平性も担保しなければならない。その辺りの矛盾をどう解決するか。

・マンガ家やアニメーターの鉛筆の線が残るような原画が図書館で公開され、利用者が自由に手を触れられるようでは問題があるので、デジタル技術を駆使して複製し、公開することも考えなければならない。マンガ本は大量に流通しているので、汚濁や破損が少なく、質の高いものをアーカイブとして100年後も200年後も見る状態に保管しておき、同一のものがある場合には、それを広く一般にも貸し出し、愛好者たちで広くシェアする形が望ましい。こういった二重性を考慮してメディア芸術分野アーカイブの基本的な考え方を確立しなければならない。

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

・京都国際マンガミュージアムを開設する際には、地元から反対の声が上がった。京都はすでに多くの人が訪れ、観光資源も豊富にあるので「あなた方にお手伝いいただく必要はありません」という反応だった。当初、地元自治体の折衝窓口は教育委員会だったが、オープン後に来場者数の実績が上がり、集客力があることが分かった時点で、観光や産業を担当する部局に窓口が移った。最初から観光を担当する部局が所管していたら、施設はスムーズに軌道に乗ったかどうか分からない。施設に対する風向きがどこで変わり、地元の理解がどのように深まっていくかを記録しておけば、他の地域で同様の施設を立ち上げる時に役に立つ。

・地元から当初から歓迎されている際には、観光客誘致や経済効果の甘い見通しが先行していることが多いので、逆にブレーキをかけないといけない。

・資料をローコストに保管するという点だけに焦点を絞ると、東京都内の物流会社の倉庫だと、一般的な保管箱一つで約80円。地方に資料を保管した場合、輸送費用もかかるし、公民館などの既存施設を改修する費用も含めれば、1箱当たりの保管費用は相当な額になるはず。保管業務に精通した物流や倉庫業者に任せた方がコストは安く利便性も高い。個人や事業規模の小さな企業だと、大手の物流会社との契約は難しい面もあるので、共有性の高い受け皿を用意し、個人や中小企業でも契約できる体制を構築するべきではないか。

・保管契約だけではなく、中間制作物のデータベース整備や、データベースを悪用されないためのアクセス権限や公開方法の問題、保管や廃棄のためのガイドラインづくりなども旗振り役がないのが現状だ。おそらく本来的には、この役割をメディア芸術コンソーシアムが担うべきで、メディア芸術分野の産官学民連携を発展的に継続させるためにも、データベース構築と、メディア芸術コンソーシアム事業を統合する時期に来ていると考えられる。

3.1.3'.7 課題と展望

以下観点の検討が必要と考えられる

■自治体遊休地の活用

視察・ヒアリングにおいて保管施設周辺の遊休施設を保管場所として活用されている事例が見受けられた。市町村合併、限界集落化等により地方自治体の施設が遊休化していると考えられ、その施設の有効活用は検討の余地があると考えられる。ただし、その遊休施設利活用は「人と人とのつながり」によって実現化されたケースが多く、ノウハウの展開が難しいと考えられる。

ローコスト保管実現のためには、保管場所の供給量を増やし、それが絶えず活用されるというエコシステムが成立できればよいが、そのために本研究にて多くの方から意見が出た、「施設情報のネットワーク化」を促進できればよいと考える。

■企業遊休施設の活用

産業構造の変化によって、生産工場等の大型建築が遊休化している企業はあると考えられるが、現在の企業側の事情では無償提供は難しい。施設を提供しやすくするための制度設計が必要ではないか。例えば、現在のマンガ・アニメ等の危機的状況をより発信し、企業側が参画意義の価値化を見出せるような社会風潮をつくりだすことや、保管することによる何らかの優遇制度などの検討が必要と考えられる。

■保管情報

何がどこにあるのかを把握できていれば副本保管が減少し、日本全国規模で考えれば、必要収蔵量が減ることに繋がる。そのためには、現在はそれぞれ独自の手法で管理されている情報の統合化が必要ではないか。「館」に所蔵されているものだけでなく「個人」で所蔵されているものも網羅されていることが望ましい。

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

■保管仕様の標準化

以下に関して標準仕様を定めることができれば、効率化による保管コスト削減に繋がると考えられる。

保管トリアージ： 緊急を要する資料・そうでない資料の仕分けの基準構築

対象物の保管仕様： 保管対象物によって最低環境レベルを提示することによる、事業者負担の低減化促進

3.1.4. メディア芸術事業・関係者会議

3.1.4.1 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」において実施いただいた各事業を総括し、この7年間に実現された成果と残された課題とを整理したうえで、「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。

3.1.4.2 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おこな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。02月25日開催の最終報告会における企画委員考察会（31頁参照）がこの会議を兼ねている。）

3.1.4.3 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)
岡本 美津子(東京藝術大学 大学院映像研究科 副学長/教授)
小野 耕世(日本マンガ学会 会長)
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 社長室イベント担当)
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)

3.1.4.4 会議「メディア芸術事業・関係者会議」

日時 平成30年02月08日(木) 10:00~12:00

場所 大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル(東京都新宿区市ヶ谷加賀町1-1-1)

参加者

●企画委員

細井浩一・内田健二・清水保雅・岡本美津子・小野耕世・久保田晃弘・関口敦仁・
田中千義・森川嘉一郎

●文化庁

伊野哲也(文化庁芸術文化課支援推進室 室長補佐)
伊藤由美(文化庁芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係長)
吉田敦則(文化庁芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係 研究補佐員)

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

●JV 事務局

桶田大介（司会）・関口正春（京都精華大学）・岩川浩之・後藤流音・渋谷裕子・末吉覚・鈴木守・田井慎太郎・藤本真之介

※敬称略

■概要

(1)「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」と「メディア芸術連携促進事業：連携共同事業」の事業俯瞰

・各分野から様々なテーマが出され、実際に活動することによって様々な課題が顕在化されてきた（例えば、マンガ分野の場合の管理や保管、それに関する人材育成や相互連携など）という観点からはよい機会になったと言える。

・平成 22 年度から平成 26 年度まで実施された「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」では、権利関係や海外折衝の窓口を取りまとめ、データベースを継続的に運用し、メディア芸術の振興を促進するための拠点機能を果たすコンソーシアムの構築が目指されたが、具体的な団体等の設立には至らず、各業界からの支援等も受けづらかったという課題が残った。

・当初は「コンソーシアム構築事業」と同時期に兄弟事業として立ち上がった「メディア芸術データベース事業」との連携によって、利活用の促進を目指すというビジョンがあったが、だんだんと連携が希薄になり、結果として当初もくろまれたビジョンに達していないという問題がある。そんな中でも、膨大なデータ整理の方向性を把握するため、発展的な事業である平成 27 年度以降の「メディア芸術連携促進事業：連携共同事業」で、メタデータのマッピング作業に着手されており、学術的意義は高いと考えられる。

・これまで継続した蓄積で隣接分野の連携が促進され、人材育成にも効果が上がっている。

(2) メディア芸術分野の情報交換

・来年、大英博物館で日本のマンガとアニメとゲームに関する展覧会を行うことになっている。事前マーケティングで予想以上の反応があったことから、日本美術分野として初めてロンドンのセインズベリー・ギャラリーで大々的に開催される予定。ジャパン・ハウスや国際交流基金からも連動の申入れがあった。大英博物館では、約 400 名のボランティアスタッフがスーパーバイザーとの共通プログラムの下で、館内ツアー、資料整理、デジタルアーカイブ化作業などに携わっており、非常にスムーズな管理運営と共同作業が実現している。

・東京国立近代美術館フィルムセンターで行われているアーカイブ事業では、古いアニメが見事に修復されており、海外でも注目されている。特に中国では、近年になってアニメーションの歴史研究が盛んに行われており、古い文献や自国作品に対する研究が進みつつある。

・ディズニーの ADL (Animation Research Library) では、ディズニー映画の素材を何千万点とデジタルアーカイブ化している。「起きる」「ものを食べる」などのキーワードで検索することで、古い原画を簡単に参照することができ、現場の若手クリエイターへの技術継承に役立てている。

・スタジオジブリでも高畑勲氏 宮崎駿氏、両監督作品のアーカイブ事業部を立ち上げており、これにより若手が刺激を受け、さらに独自性と能力を発揮できる仕組みを目指したい。

・東京藝術大学では、中国を主とした海外からの受験生が増加しており、今後も世界各国からの映像分野を目指す学生は増え続けると考えられる。

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

・01月21日に明治大学でシンポジウム「ゲーム研究の新時代」が開催された。大学のゲーム研究者、産業関係者が集い、ゲーム分野の研究を促進するための場となった。

・フランス国立図書館 (Bibliothèque nationale de France) のバックヤードでは、大規模なサーバーにゲームプログラムを格納、エミュレーターで動作させることが可能になっており、一般利用者への館内貸出しも行っている。日本の国立国会図書館でも、市場で手に入らない絶版の資料であれば、複製及び館内での利用は可能になっている。

・平成24年度に本事業で行われた特撮に関する調査を契機に、株式会社カラーと同社の代表取締役社長である庵野秀明氏がリーダーとなり、NPO法人アニメ特撮アーカイブ機構が立ち上がった。

(3) 本対象メディア芸術分野に必要な支援についての意見交換

・各美術館が連携した管理、保管、人材育成が具体的に進行しつつあり、展示などオーディエンスへの対応へと段階を移す時期に来ている。また、人材育成をだけではなく、その後の活躍の広報、継続した支援などが必要である。

・アニメーション分野では、デジタル化、国際化、アーカイブ、人材育成が本事業を通して進められてきたが、さらに充実が必要だと感じている。若い世代は育ってきているが、商業としての規模の裾野が小さいため、作品制作などに追われている現状がある。現場から退いた人たちを本事業推進の役割に結び付けられないか。

・大学や専門学校も含めて、日本の3DCG教育は先進諸国に追いついていない状態にあり、連携促進では、アニメーションとゲームの共通分野として、3DCG技術の向上へと、さらに力点を置いていくべきではないか。

・明治大学で行われた施設連携によるマンガ雑誌・単行本の共同保管に関する事業の中間報告では、メディア芸術データベースが共通基盤としての役割を果たせていないとの意見があった。連携促進事業で発生するデータをメディア芸術データベースに投入することが要請されるならば、今後の連携と利活用の促進のためにも、データベース作成のイニシャルコストを抑え、データ収集・整理の差異を埋める共通基盤であることが求められる。そのためには、両事業の連携をいっそう密にすべきである。

・現在の分野間の連携だけではなく、車両自動運転、パーソナルモビリティ、医療の分野など、多分野とのコラボレーションが増えてきている事例が多くあり、次のステップとして、さらに各種産業分野へもメディア芸術を活用する体制を構築することも検討したい。

・メディアアート分野では、大学に対して研究を促進するような活動が足りなかったという反省がある。また、問題点としては、初期の段階から、国際的な位置付けの中で日本のメディアアートをどうするかという点に偏り過ぎ、独自性を出していくという動きがなかったため、今後は各分野横断的サポートが必要だと思う。また各分野から、年度の早い段階で行う事業と必要な人材を打ち出し、プロジェクト型の公募を行うべきだと考えている。

・データベース構築と分析には、経済的・社会的な状況による現在の価値判断、既成概念を超えた、思想・哲学的背景を持つことが重要であり、議論する場を設けるべきだと感じている。

・アーカイブされているものについて、保存する、遊ぶ、楽しむ、語る、研究するという、他分野展開することが重要な場作りになっており、コンソーシアムとアーカイブは、人間の心と体のように不可分な事業である。大切なものを共通認識して持たせるための機会を、もっとオープンな会議の席で改めて持つべきではないか。

第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

・本事業は年度のなるべく早い段階で、分野ごとに状況を確認し、今後望まれる研究テーマを抽出する会議が行われ、その内容が公募等に反映されるとよい。

・メディア芸術連携促進事業とは兄弟的な関係にある「メディア芸術データベース事業」との連携を深め、お互いを活かす必要がある。

・連携促進事業における、人材育成や研究などの取り組みで実を結びつつあるものが出ており、何らかのフォローアップが必要。

■文化庁意見

・これまでの積み重ねの中で、メディア芸術を改めて見直し、目標を定め、何をすべきかを整理するのは非常に重要なことである。

・文化庁として、日本文化であるメディア芸術を支えるための学術的な活動を行うのは重要と考える。そのためには、人材育成などの基礎的な面ではしっかり続けていく必要性を感じる。また、韓国では縦スクロールで読むウェブマンガが主流となっているなど新たな動きもあり、その動きに対抗するために、日本で育ててきたマンガを世界で読んでいただくための活動を出版社との協力関係によって行う必要があると考える。

・経済性をしっかり考えないと予算計上に結び付かない。よって課題全てを実現することは難しいが、守るべき分野、攻めるべき分野を見極め、単なる連携事業で終わらずに全体として統合した事業の構築や会議実施等を実施し、本事業をさらに内容的に充実したものにできればと考えている。

第4章 各種資料

4.1 企画提案

平成29年度 メディア芸術連携促進事業
連携共同事業 募集案内

平成29年7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)

第4章 各種資料

1. はじめに

この事業は、マンガ、アニメーション、ゲームおよびメディアアートにわたるメディア芸術分野において必要とされる連携共同事業等（新領域創出、調査研究等）について、分野・領域を横断した産・学・館（官）の連携・協力により実施することにより、恒常的にメディア芸術分野の文化資源の運用・展開を図り、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的としています。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（MAGMA 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の3団体が共同で運営するメディア芸術コンソーシアムJV事務局は、文化庁より、この事業（本事業）を実施する団体として採択を受けました。

本事業では、上記目的に基づき、分野・領域を横断した産・学・館（官）が連携・協力して取り組む「連携共同事業」を募集いたします。有識者により構成される企画委員の審査により採択を受けた複数の団体等は、平成30年2月末までに、それぞれ「連携共同事業」を実施します。

なお、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、ゲームとします。

我が国におけるメディア芸術分野の文化資源の運用・展開を図る皆様の意欲的な御応募をお待ちしております。

メディア芸術コンソーシアムJV事務局

2. 本事業の概要

本事業では、産・学・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。募集するプロジェクトの詳細については、「5. 選定方法」をご参照ください。

3. 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

第4章 各種資料

員会組織にあたり、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。

4. 応募書類

各書類の詳細については、20 ページ以降に記載した各該当項目を御参照ください。

(1) 企画提案書 (様式 1) *様式は変更しないでください

(2) 応募団体の概要 (様式 2) *様式は変更しないでください

※以下の点に留意して記載してください。

- ・プロジェクトを適切に遂行できる体制を有していること
- ・応募するプロジェクトの実務に精通しているとともに、プロジェクトを適切に遂行するための技術力及びノウハウを有していること
- ・プロジェクトの効果的遂行のために必要な実績等を有していること
- ・財務状況の評価により経営基盤が確立していること

(3) 事業計画書 (様式 3)

- ・プロジェクトについて、詳細に記載してください。
- ・記載を求めている項目 (I. 委託事業の内容「1. 事業名」から、II. 「2. 再委託費内訳」まで) の順番が正しければ、書式やページ数は適宜変更して構いません。最大でも全体で 20 ページ程度に収まるように作成ください。

(4) 任意団体に関する事項 (様式 4) *様式は変更しないでください

- ・応募する団体が任意団体等の場合のみ提出すること。

(5) 代表者確認書 (様式 5) *様式は変更しないでください

(6) 事業推進体制の概要図 *任意様式 (日本工業規格 A4 用紙 1 枚)

- ・応募団体と連携団体との関係、事業における役割等を図式化した資料を作成ください。

(7) その他必要と思われる資料

- ・プロジェクトの推進実績や推進体制などに関する資料があれば、別途提出してください。最大で 40 ページ程度に収まるように作成ください。

5. 選定方法

■連携共同事業の方針

本事業で求めるプロジェクトの方針は下記のとおりです。

- 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
 - ※メディア芸術の展示及び制作等に係る物品の保存、並びにメディア芸術に係る知識及び技能の継承等、我が国の誇るマンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアート等の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) 既存の枠組み等を越えた、新しい仕組みや機能を創出する
 - ※アート、アニメーション、マンガ、ゲーム領域を横断するプロジェクトか、も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、領域間も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

第4章 各種資料

※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

■選定スケジュール

- ① 募集開始 平成29年7月5日（水）
- ② 応募書類提出〆切 平成29年7月20日（木）12時必着
- ③ 選定審査会 平成29年7月下旬を予定
- ④ 選定結果通知 平成29年7月下旬から8月上旬ころ
 - *契約締結 平成29年7月下旬以降
 - *契約期間 契約締結日から平成30年2月末日まで

■選定基準

- (1) 企画の選定は、メディア芸術コンソーシアムJV事務局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」に記載の基本方針および以下に記載の各選定基準に基づき行われます。

【選定基準】

- ・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ご承知おきください。

■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、経費の妥当性等を慎重に審査し、計画の変更をお願いする場合があります。

第4章 各種資料

(参考) 平成28年度 採択実績

平成28年度 メディア芸術連携促進事業 連携共同事業 採択結果

- (1) 申請件数 18件
- (2) 採択件数 11件
- (3) 採択一覧

分野	団体名	事業名	予定額(円)
マンガ	インフォコム株式会社	LOD技術を用いたマンガ目録や評価情報の高機能化(多言語化)に関する調査研究	8,497,526
	学校法人京都精華大学	関連施設の連携によるマンガ原画管理のための方法の確立と人材育成環境の整備	9,995,068
	学校法人京都精華大学	施設連携によるマンガ雑誌・単行本の共同保管と人材育成環境の整備	9,997,900
	デジタルコミック協議会	第5回 マンガ翻訳コンテスト	7,903,900
アニメーション	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会	アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(ACTF)2017	2,986,500
	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会	手描きアニメーション原画および各種素材に関するアーカイブ手法確立のための調査研究	8,783,236
	森ビル株式会社	アニメーションブートキャンプ2016	13,341,735
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28年度 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業	13,996,611
	国立大学法人一橋大学	ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業	10,210,771
メディアアート	愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学	日本のメディアアート文化史構築研究事業	4,076,849
	公立大学法人 京都市立芸術大学	タイムベースト・メディアを用いた美術作品の修復・保存・記録のためのガイド作成	4,510,663

(分野別・五十音順)

6. 応募書類の提出方法

(1) 応募書類の提出先及び問い合わせ先

■提出先

〒162-8001 新宿区市谷加賀町 1-1-1
大日本印刷(株) 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
新規市場開拓部内
メディア芸術コンソーシアム JV 事務局 久永一郎 宛

■締切 平成 29 年 7 月 20 日 (木) (郵送にて 12 時必着)

■問い合わせ先

下記、大日本印刷の問い合わせフォームにて受付いたします。

<https://www.dnp.co.jp/CGI/contact/form.cgi?mode=form>

※ 問合せマニュアルの要領で記入頂き、フォームの「製品・サービス名」欄には、必ず「メディア芸術コンソーシアム」とご指定ください。

※ お問い合わせ期間は、平成 29 年 7 月 5 日 (水) から 7 月 18 日 (火) 17 時までとさせていただきます。

(2) 応募書類の提出方法

(1) 用紙サイズは A4 版とします。

(2) 提出方法は、20 部を以下の方法で郵送してください。

- ・ 応募配達を証明できる方法により送付してください。
- ・ 応募書類は紙媒体 (20 部) および下記(3)で示す電子データ形式 (一式) で提出してください。

※署名および捺印いただく様式文書については 1 部を提出いただき、それ以外の 19 部については、コピーにて提出いただいても差し支えありません。

(3) その他

- ・ 応募書類に関する事務連絡先 (照会先) を明記してください。
- ・ 応募書類は、日本語で作成してください。
- ・ 金額は、日本国通貨を単位として作成してください。
- ・ 電子データは、CD-R 又は DVD-R (ファイル形式はマイクロソフト 2010 以降、ワード、エクセル、パワーポイント。PDF も可) にて提出してください。

(3) 備考

- ・ 応募書類等の作成費用は、選定結果にかかわらず応募者の負担とします。
- ・ 御応募いただいた応募書類等は返却いたしません。
- ・ 書類不備がないよう、提出前に再度の確認をお願いします。

問合せマニュアル

The screenshot shows the DNP inquiry form with the following fields and callouts:

- Callout 1:** 貴社・貴団体の情報を記載ください (Please enter your company/organization information). This points to the fields for 姓 (Last Name: 例)大日本), 名 (First Name: 例)太郎), メールアドレス (Email: 例)Dainippon-T@mail.dnp.co.jp), 電話番号 (Phone Number: 例)00-0000-0000), 会社名 (Company Name: 例)大日本印刷株式会社), and 部署名 (Department Name: 例)広報室).
- Callout 2:** 「お問い合わせ対象」で「その他」を選択し、「製品・サービス名」で「メディア芸術コンソーシアム」と記載ください。 (Select "その他" (Others) under "お問い合わせ対象" (Inquiry Target) and enter "メディア芸術コンソーシアム" (Media Art Consortium) in the "製品・サービス名" (Product/Service Name) field.) This points to the dropdown menu for inquiry target and the text input field for product/service name.
- Callout 3:** お問い合わせ内容を記載ください。 (Please enter the inquiry content.) This points to the large text area for the inquiry message.

At the bottom of the form, there is a "確認画面に進む" (Proceed to Confirmation Screen) button and two important notices:

- すべての「必須」を埋めないとボタンが押せません。(Buttons will not work if all "Required" fields are not filled.)
- 個人情報取り扱いについて、同意にチェックを入れないとボタンを押せません。(Buttons will not work if you do not check for consent regarding personal information handling.)

© Dai Nippon Printing Co., Ltd.

7. 留意事項

7.1 応募に際しての留意事項

- (1) 企画提案した事業について、申請者、共催者及び当該事業に関わる者は、国の機関及び地方自治体を実施する他の事業や独立行政法人等が実施する助成事業への応募はできません。
- (2) 企業からの協賛金等や民間の支援団体等からの助成金・補助金等の交付を受ける事業についても応募の対象となりますが、その場合必ず委託事業経費の「収入」欄に助成金・補助金等を交付する組織名及び見込額（申請額）を計上してください。
- (3) 企画提案書は審査資料となりますので、提出後の変更については、原則として認められません。内容について、十分検討の上、作成してください。
なお、契約後に事業の内容・経費予定額に重要な変更が生じていると認められる場合は、契約の一部又は全部の解除を行います。
また、委託費の支払後、執行状況調査の結果によっては、委託費を国庫に返納していただく場合があります。
- (4) 応募書類は、メディア芸術コンソーシアムJV事務局において厳重に保管され、本プロジェクトの前後を通じ、文化庁、プロジェクト事務局および企画委員以外、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(MAGMA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関係者を含む第三者に対して開示されることはありません。企画委員に対する応募書類の開示は、メディア芸術コンソーシアムJV事務局管理の下、閉鎖された環境下で行われ、選定後は事務局に回収されます。
- (5) 応募書類は、選定結果にかかわらず返却いたしません。選定されなかった企画に関する応募書類については、本プロジェクト終了後、メディア芸術コンソーシアムJV事務局が、原本および写しを含めた一切について速やかに復元不可能な方法で廃棄いたします。
- (6) 記載内容に関して問い合わせることがありますので、応募書類は必ず写しを取り、選定結果通知までの間、保管してください。
- (7) 会計経理等について委託事業については会計検査の対象となりますので、委託先（再委託先も含む）において会計検査院による検査が実施されることがあります。また必要に応じて、文化庁又は委託先団体が委託業務の実施状況、委託経費の使途、その他必要な事項について報告を求めたり、実地調査を行うことがあります。受託者は、委託業務の経費に関する出納を明らかにした帳簿を備え、支出額を費目ごとに区分して記載するとともに、これらの関係書類について委託業務を実施した翌年度から5年間保管する必要があります。
- (8) 不正受給等に伴う応募制限について文化庁が芸術活動への支援等のために公募により行う事業において、支援金等の不正受給等を行った場合、「芸術活動支援等事業において不正行為等を行った芸術団体等の応募制限について」（平成22年9月16日文化庁長官決定）に基づき、応募制限を行います。

第4章 各種資料

芸術活動支援等事業において不正行為等を行った芸術団体等の応募制限について

平成 22 年 9 月 16 日

文化庁長官決定

文化庁が芸術活動への支援等のために公募により行う事業について、芸術団体等による支援金等の不正受給等があった場合、下記のとおり応募制限を行う。

記

- (1) 虚偽の申請や報告による支援金等の不正な受給、支援金等の他の事業・用途への流用、私的流用：応募制限期間 4～5 年
- (2) 調査に応じない、調査に必要な書類の提出に応じない、その他文化庁の調査を妨害したと認められる場合：応募制限期間 2～3 年
- (3) 文化庁以外の他の機関が行う支援事業において不正行為等を行ったことが判明した場合は、上記(1)、(2)に準じて取り扱う。

- 「芸術文化に係る補助金等の不正防止に関するまとめ」の掲載ページアドレス
http://www.bunka.go.jp/bunkashingikai/kondankaitou/pdf/hojyokin_fuseiboushi_matoome.pdf

7.2 プロジェクト実施に際しての留意事項

- (1) プロジェクト実施に際しては、契約書および応募書類記載内容を遵守いただきます。
- (2) 選定後、応募内容等については、文化庁および企画委員会の意見により変更を求められることがあります。
- (3) プロジェクトで制作された成果等の著作権については、採択後に協議し決定します。
- (4) プロジェクトの経費は企画採択後の契約締結時の額を上限とし、実際の作業費がこれを上回っても、追加の支払はありません。
- (5) プロジェクトは、締結する契約に基づき、平成 30 年 2 月末日までに完了させることとします。(支払は、平成 30 年 2 月末日までに先方へ着金を完了させる必要があります。)
- (6) プロジェクトの経費は、プロジェクト完了の後、作業報告と経費精算が終了した後、支払われます(3月上旬に、収支簿、出勤簿(写)、領収書(写)、見積書(写)、請求書(写)、議事録等の根拠資料のご提出が必要となります)。それまでの期間は、支出経費の立替が必要となります。
- (7) プロジェクト実施に際しては、事業推進説明会(東京にて8月ころ開催)、進捗状況を報告する中間報告会(東京にて11月ころ開催)や成果を報告する最終報告会(東京にて平成30年2月下旬開催)の開催を予定しており、参加と報告をお願いすることとなります。
- (8) 本プロジェクトについては、ホームページ『メディア芸術カレントコンテンツ』<http://mediag.jp/>にて随時報告していくことを予定しているため、情報を開示する場合があります。また、『メディア芸術カレントコンテンツ』では、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。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。
- (9) プロジェクトの契約満了日までに報告書(原則として冊子)を提出いただきます。形式については採択後に提示しますが、およそ 50 頁程度で 50 部程度を事務局用として提出いただく予定です。また、プリンターによる出力での提出も可能とします。

第4章 各種資料

8. 企画提案書に計上できる経費

企画提案書に計上できる経費は、業務に直接要する経費のうち賃金・諸謝金・旅費・借損料・消耗品費・会議費・通信運搬費・雑役務費・保険料・消費税相当額・再委託費・一般管理費とします。なお、計上できる経費は、申請団体から支出される経費のみとし、共催者等が支出する経費は計上できません。また、支払は原則、銀行振込によってください。

※ 経費予算額は必ず見積書・料金表（謝金は団体規定）等に基づき、適切な金額の計上を行ってください。採択の場合、適切な経費計上が行われているかを確認させていただいた後、契約を行いますので、採択連絡後速やかに見積書等を提出できるよう御準備ください。

なお、謝金等の単価については、第9節に記載の単価を上限とします。

8.1 【経費計上(例)】

8.1.1 人件費

費目	種別	内訳
人件費	賃金	研究補助費 ○人×○日×○○円=○○円
		人件費付帯経費（社会保険料等） ○人×○月×○○円=○○円

※ 当該委託業務のために受託者が直接雇用する場合に計上してください。

※ 雇用の必要性及び金額（人数、時間、単価（級号、超勤手当の有無）は妥当性のあるものを計上してください。（精算時に単価が明らかとなる根拠資料を提出してください。）

※ 精算時には、出勤簿、作業日報、出面表、給与支払明細書、領収書及び会計伝票等により、業務内容における妥当性、規定等との整合性を確認するため、これに類する書類を提出してください。

※ イベント実施などに伴うアルバイトについては、雑役務費に計上してください。

※ 既に国費で人件費を措置されている職員等については計上できません。

8.1.2 諸謝金

費目	種別	内訳
事業費	諸謝金	○○協力者会議
		委員出席謝金 教授 ○人×○回×○○円=○○円
		領域関係 ○人×○回×○○円=○○円
		講演者謝金 ○人×○回×○○円=○○円
		原稿執筆謝金 ○人×○回×○○円=○○円
		○○検討委員会
会議出席謝金 ○人×○回×○○円=○○円		
資料整理業務 ○人×○日×○○円=○○円 (受託先の雇用形態により人件費か諸謝金か雑役務費か判断)		

※ 積算内訳は協力者の内訳別に記載して下さい。（なお、出席者等が未確定の場合にあつては、単価の妥当性を確認するため、○○関係者等と記載するなどして表記してください。）

※ 謝金は【会議出席、原稿執筆、単純労務等】を行った場合に支出する謝礼であり、単価等は「9. 謝金単価・旅費規程」に記載の額に基づき妥当な単価を設定してください。（必要に応じて理由書を添付するなどにより妥当性について付記してください。）

第4章 各種資料

- ※ 講演等で規定外の支出を伴うものは、当該講演者とする必要性についても確認を行います。(なお、経費予算の作成段階において出席者等が未確定の場合は、単価の妥当性を確認するため、〇〇関係者等と記載するなどして表記してください。)
- ※ 受託先に所属する職員等に対する支出は原則として認められません。
- ※ 菓子折、金券の購入は認められません。

8.1.3 旅費

費目	種別	内訳	
事業費	旅費	(国内)	
		実態調査旅費	〇人×〇回×〇〇円=〇〇円
		委員出席旅費	〇人×〇回×〇〇円=〇〇円
		講演者旅費	〇人×〇回×〇〇円=〇〇円
		(外国)	
		実態調査旅費 空運賃	〇人×〇回×〇〇円=〇〇円
外国宿泊費	〇人×〇回×〇〇円=〇〇円		
日当	〇人×〇回×〇〇円=〇〇円		

- ※ 原則として具体的用務ごとに積算します。事業計画に照らして出張先、単価、回数、人数を考慮して計上してください。ただし、所属機関でその区間の通勤手当等、交通費の支給がされていない場合となります。
- ※ 調査、成果公表、会議出席及び委員会出席等、当該委託業務の実施に必要な旅費のみを計上してください。
- ※ 支給基準は原則として本事業の旅費規程「9. 謝金単価・旅費規程」となります。「9. 謝金単価・旅費規程」に記載の額に基づいて計上してください。最も安価な経路で積算するなど妥当かつ適正な旅費を積算します。
- ※ 本事業における「日当」とは「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」とし、同一地域内間の移動に係る交通費や、昼食代等が含まれています。よって、日当を支給する場合は、同一地域内間の移動に係る交通費や、昼食代を二重計上しないようご注意ください。
- ※ タクシーの利用は原則できません。
- ※ 航空運賃は、「往復割引」の額を上限とします。
- ※ 外国旅費については、見積書及び旅行日程表等から旅行代金及び行程等の妥当性を考慮して計上してください。
- ※ マイレージ・ポイントの取得等による個人の特典は認められません。
- ※ 回数券、プリペイドカードを購入する場合、受払簿等で管理し使用枚数のみ計上してください。
- ※ 事業推進説明会(8月ころ:東京にて開催)、中間報告会(11月ころ:東京にて開催)、最終報告会(2月下旬:東京にて開催)に出席をいただく必要がありますので、各会、最大3名までの旅費の計上をしてください。
- ※ 精算時には、出張伺書、出張報告書、支出伺書、新幹線の領収書等、航空券の半券、振込書又は領収書等により業務内容における妥当性、規定等との整合性を確認するため、これに類する書類(例:出張精算書)を提出してください。(飛行機利用時、航空券の半券が無いものは旅費を支給できないため必ず半券を保管してください。)

第4章 各種資料

8.1.4 借損料

費目	種別	内訳
事業費	借損料	会場借料 ○時間×○回×○○円=○○円
		パソコン借料 ○月×○○円=○○円
		機材等借料 ○月×○○円=○○円

- ※ 委託業務の実施のために必要なものを計上してください。
- ※ 会議開催等に伴い発生する費用については、事業計画書の会議等の時間及び回数と整合性を考慮の上、計上してください。
- ※ リース形式の形態でありながら事実上には備品の購入になっているもの場合は経費として認められません。

8.1.5 消耗品

費目	種別	内訳
事業費	消耗品	コピー用紙代 ○○箱×○○円=○○円
		フィルム代 ○本×○○円=○○円
		参考図書 ○○冊×○○円=○○円

- ※ 消耗品費への計上は消耗品のみとし、備品等は計上できません。
備品：10万円以上のもの。1年以上の耐用年数があるもの。例：PC、ソフトウェアなど。
- ※ 計上するものについては、品名（単価、数量）を記載することとしますが、具体的内容ごとに使途の判断できる包括的名称を用いて簡略化して記しても差し支えありません。
- ※ ポイントの取得等による個人の特典は認められません。
- ※ 事業で使用する文房具等を計上することが可能です。また、DVD-R等、書き換え不可能なメディアの計上も可能となります。

8.1.6 会議費

費目	種別	内訳
事業費	会議費	○○検討委員会 お茶代 ○○人×○回×○○円=○○円
		○○協力者会議 弁当代 ○○人×○回×○○円=○○円

- ※ 外部有識者の出席する会議開催等にものみ計上できます(受託者の内部職員のみ会議には計上できません)。
- ※ 茶代(お茶、ミネラルウォーター)については、会議時間が2時間以上の場合を原則とし、弁当代については、会議時間が2時間以上でかつ食事時間帯(午前・午後・夜間)を挟む場合を原則とします。(茶代と弁当代で計1,000円/人以内)
- ※ 会議費の支出に当たっては、宴会等の誤解を受けやすいものや酒類・菓子の提供はできません。
- ※ 会議等の出席者数及び回数と整合性を考慮して計上してください。

8.1.7 通信運搬費

費目	種別	内訳
事業費	通信運搬費	○○協力者会議
		会議開催通知郵送料 ○人×○回×○○円=○○円
		報告書等原稿郵送料 ○人×○回×○○円=○○円

第4章 各種資料

- ※ 会議開催等に必要な搬入や搬出、開催通知の発送、報告書・パンフレットの宅配等の経費を計上してください。
- ※ 通信運搬物の内容、数量、単価、回数などの妥当性を考慮して計上してください。
- ※ 切手を購入する場合、必要最小限の枚数とし受払簿等で適切に管理し、使用枚数のみ計上してください。

8.1.8 雑役務費

費目	種別	内訳
事業費	雑役務費	報告書作成業務 ○○部×○○円=○○円
		データ入力業務 ○件×○○円=○○円
		労働者派遣契約 ○時間×○○円=○○円
		振込手数料 ○件×○○円=○○円

- ※ 委託契約の目的を達成するために付随して必要となる定型的な外注業務（印刷等の軽微な請負業務等）を計上してください。（委託業務そのものの一部を第三者に行わせる場合は再委託費に計上し、文化庁の承認が必要になります。）
- ※ 見積書等にて内訳及び金額の妥当性（数量、単価等）を考慮して計上してください。
- ※ やむを得ず派遣労働者を受け入れる場合は、人件費ではなく雑役務費に計上してください。
- ※ 価格の妥当性を客観的に担保し、効率的な経費執行の観点から、発注額が10万円以上となることが見込まれる案件については2者以上、100万円以上については3者以上から見積もりを取り、より低額な業者へ発注を行い、精算時には見積りを提出してください。（他の費目についても同様）
- ※ 支出金額の妥当性（数量・単価等）を確認するため、精算時に、発注先以外からの見積書についても提出してください。
- ※ 事業報告のために実施報告書の作成（冊子）をいただきますが、報告書作成や印刷業務を外注する場合は「雑役務費」に計上してください。

8.1.9 保険料

費目	種別	内訳
事業費 (その他)	保険料	○○参加保険料 ○○件×○○円=○○円
	保険料	集荷・搬入・設営 ○件×○○円=○○円

8.1.10 消費税相当額

費目	種別	内訳
事業費	消費税相当額	(人件費○○円+外国渡航費○○円+・・・)×8%=○○円

- ※ 不課税経費についてのみ、当種別において別途消費税相当額として計上してください。
- ※ 詳細は後項の＜消費税相当額の説明＞を参照してください。

8.1.11 一般管理費

費目	種別	内訳
一般管理費		上記経費（人件費+事業費）○○円×一般管理費率○%=○○円

- ※ 当該委託業務分として経費の算定が難しい光熱水料や管理部門の人件費（管理的経費）等にかかる経費については、便宜的に委託業務の直接経費（人件費、事業費）に一定の率（一般管理費率）を乗じて算定した額を一般管理費として計上することを認めています。

第4章 各種資料

一般管理費率については、10%を上限として、受託者の直近の決算により算定した一般管理費の率や受託者が受託規程等に定める一般管理費率、事業の性質などを勘案して判断します。

8.1.12 再委託費

費目	種別	内訳
再委託費	(株)〇〇社	〇〇円
	〇〇大学	〇〇円

※ 委託業務そのものの一部を第三者に行わせる場合に計上してください。(委託の目的を達成するために付随して必要となる定型的な外注業務(印刷や施工の発注等の軽微な請負業務等)は雑役務費に計上してください。)

※ 再委託先の経費内訳についても、上記区分に準じ、経費の費目・種別ごとに別途作成の上、添付してください。

8.1.13 計上できない経費

以下の経費は、企画提案書に記入できない経費となっています。

○事務所維持費 ○印紙代 ○グッズ製作費 ○事務機器の購入費 ○電話代
○自ら設置し又は管理する会場施設の会場費 ○交際費・接待費 ○予備費
○レセプション・パーティー、打ち上げに係る経費
○飲食に係る経費(会議に伴う飲料は可) ○賞金・副賞等 ○記念品
※これらの経費は、外部に委託した場合でも記入できません。

8.2 【消費税相当額の計上】

文化庁において実施されている委託業務は、消費税法第2条第1項第12号の「役務の提供」に該当することから、原則として業務経費の全体が課税対象となるため、委託契約額全体の8%が消費税相当額となります。

したがって、不課税取引に係る経費のみ、種別「消費税相当額」において8%を別途消費税相当額として計上してください。

※消費税込の金額となっている経費には消費税が既に含まれており、消費税相当額を別途計上すると二重計上となるため注意願います。

委託金額の積算に当たっては、課税事業者と免税事業者とは次に掲げるとおり取り扱いが異なりますので、下記の「課税対象表」を参照の上、適正な消費税額を計上してください。

(1) 課税事業者の場合

事業実施過程で取引の際に消費税を課税することとなっている経費(以下「内税経費」という。)は消費税額を含めた金額を計上し、内税経費以外の経費(不課税経費)は消費税相当額を別途計上してください。

(2) 免税事業者の場合

消費税を納める義務を免除されているので、内税経費分についてのみ消費税額を含めた金額とします。(不課税経費に対し消費税相当額は別途計上できません。)

なお、受託者が簡易課税制度(※)の適用を受けている場合においても消費税相当額の積算にあたっては、簡易課税の計算方式で算出した額によるのではなく、一般課税事業者(1)の場合と同様に算出して下さい。

第4章 各種資料

(※) 簡易課税制度・・・消費税の確定申告を行う場合の仕入税額控除額を求める方法の一つで実際の仕入税額を計算せず、課税売上的一定割合（みなし仕入率）を課税仕入とみなして控除額を簡便に計算する制度であり、個別の事業ごとに計算するのではなく、その事業者の課税期間における課税総売上をもって計算されるもの。

8.2.1 課税対象表

〈課税対象表〉※国内における一般的な取引の場合

種	内	対象	注意事項等
賃金	給与	不課税	消費税相当額算出 (給与として交通費を含めている場合、交通費は消費税込みとなるため留意) ※ただし、交通費が含まれる場合は交通費を除いた額が対象
	社会保険料	不課税	消費税相当額算出
諸謝金		内税	※受託先の基準により、税込金額か税別金額か取り扱いが異なる。
旅費（国内）	運賃・宿泊費・日当	内税	
旅費（外国）	航空運賃	不課税	消費税相当額算出
	外国宿泊費・日当	不課税	消費税相当額算出
	空港施設使用料	内税	※空港施設使用料、旅客保安サービス料は課税対象なので留意。
借損料		内税	
消耗品費		内税	
会議費		内税	
通信運搬費		内税	切手代：内税
雑役務費		内税	

第4章 各種資料

9. 謝金単価・旅費規程

平成29年度メディア芸術連携促進事業 謝金単価・旅費・宿泊・日当規定一覧

謝金単価表

	項目	日額 件数単価	時間単価	単位	源泉徴収税	うち税額	備考
1	会議出席謝金	¥14,000	¥7,000	回・時間	204条/復興10.21%	1,429/714	協力者会議等の会議出席に適用する
2	座談会等出席謝金	¥16,400	¥8,200	回・時間	204条/復興10.21%	1,674/837	対談・座談会
3	講演謝金(A)		¥11,300	時間	204条/復興10.21%	1,153	大学学長等が専門的な講演・講義をするもの
4	講演謝金(B)		¥7,900	時間	204条/復興10.21%	806	大学教授等が専門的な講演・講義をするもの
5	特別講演謝金(A)	¥57,000		回	204条/復興10.21%	5,819	著名人によるワークショップの講演など。
6	特別講演謝金(B)	¥35,000		回	204条/復興10.21%	3,573	ワークショップの講演など。
7	指導・実技・実習等謝金		¥5,100	時間	204条/復興10.21%	520	技芸、スポーツ、知識等の教授・指導科に該当するもの
8	助言等謝金		¥5,100	時間	204条/復興10.21%	520	事業実施等の参考になるものやコメントを述べる程度のもの
9	作業補助等労務謝金		¥1,040	時間	185条丙日額表	(※1)	集計、会場整理等(継続2ヶ月以内)
10	作業補助等労務謝金		¥1,040	時間	185条乙月額表	(※2)	集計、会場整理等(継続2ヶ月超)
11	司会・報告者謝金		¥4,600	時間	-	-	司会、報告会に対する謝礼。
12	審査謝金(選考会)	¥14,000	¥7,000	回・時間	-	-	討論形式による選考会、書類審査
13	審査謝金(書類審査A)	¥3,500		件	-	-	討論形式によらない書類審査 (一般競争(総合評価落札方式)の技術審査等)
14	審査謝金(書類審査B)	¥389		件	-	-	討論形式によらない書類審査
15	原稿謝金(日本語)	¥2,000		枚	204条/復興10.21%	204	400字。一般的なもの。
16	原稿謝金(外国語)	¥4,000		枚	204条/復興10.21%	408	200語。一般的なもの。
17	通訳謝金(英語)		¥10,400	時間	204条/復興10.21%	1,061	
18	通訳謝金(その他)		¥10,500	時間	204条/復興10.21%	1,072	
19	翻訳謝金(和文英文)	¥5,700		枚	204条/復興10.21%	581	和文→英文(200ワード)、仕上り1枚当
20	翻訳者金(英文和文)	¥3,800		枚	204条/復興10.21%	387	英文→和文(400字)、仕上り2枚当
21	翻訳者金(その他和訳)	¥5,200		枚	204条/復興10.21%	530	英文以外→和文(400字)、仕上り1枚当

(注1) 原則として、本表の謝金単価基準に基づき、予算額及び事業内容等を勘案して年度を通じて統一単価で支払うこと。

(注2) ワークショップの講師謝金は、その内容に応じ上記「NO1～7」より適宜選択して支払うものとする。なお、源泉徴収額は、204条/復興10.21%とする。

(注3) 204条謝金について旅費も支給する場合、その旅費についても10.21%源泉することに注意すること。

※1 雇用期間が2ヶ月以内のものは、日額9,300円未満は税額0円。それ以上は日額表の丙欄による。

※2 雇用期間が2ヶ月を超えるものは、月額88,000円未満は税額3.063%。それ以上は月額表の乙欄による。

第4章 各種資料

旅費・宿泊・日当規程

項目	金額	単位	備考			
国内	①旅費 普通車両 料金実費	-	※特別急行料金は、原則片道100km以上の場合のみ支給する。 ※特別車両(グリーン料金等)は不可。 ※新幹線は領収書等金額がわかるものを回収する。 ※空路の場合はエコミーを利用すること。 ※航空券の場合、領収書、半券を必ず先方から回収する。 ※謝金や日当が支給される場合は、同一地域内交通費は支給しない。			
	②宿泊費 指定地域 ¥10,900 上記以外 ¥9,800	泊	※左記を上限とする実費(朝夕食代等は支給しない)。領収書本紙を回収する。 ※飛行機や新幹線等と宿泊がパックになっている場合は、領収書に「食事なし」等 食事代等が含まれていない旨の記載要。 ※原則、用務地内での宿泊。			
	③日当 ¥2,000	日	日当は本事業の用務がある日であり、旅程が片道100km以上の場合のみ、日帰・宿泊 にかかわらず日額を支払う。			
外国	④旅費 実費	-	※空路の場合はエコミーを利用(プレミアムエコミー等を除く)。 ※航空券の場合、領収書、半券を必ず先方から回収する。 ※交通費は出発地最寄りの公共交通機関の駅から、日本を出発する国際空港までの 最も効率的かつ経済的な旅行経路による実費とする。			
	⑤宿泊費 指定都市 ¥16,100 甲地方 ¥13,400 乙地方 ¥10,800 丙地方 ¥9,700	泊	※左記を上限とする実費(朝夕食代等は支給しない)。領収書本紙を回収する。 ※飛行機や新幹線等と宿泊がパックになっている場合は、領収書に「食事なし」等 食事代等が含まれていない旨の記載要。 ※原則、用務地内での宿泊。			
				⑥日当 ¥7,500	日	日当は本事業の用務がある日であり、旅程が片道100km以上の場合のみ、日帰・宿泊 にかかわらず日額を支払う。
				⑦旅費 実費	-	※空路の場合はエコミーを利用(プレミアムエコミー等を除く)。 ※航空券の場合、領収書、半券を必ず先方から回収する。 ※交通費は日本に到着した国際空港から、日本における滞在最寄りの公共交通機関 の駅までの最も効率的かつ経済的な旅行経路による実費とする。 領収書本紙を回収する。
⑧宿泊費 指定地域 ¥10,900 上記以外 ¥9,800						
⑨日当 ¥7,500	日	日当は本事業の用務がある日であり、旅程が片道100km以上の場合のみ、日帰・宿泊 にかかわらず日額を支払う。				

※国内外の優れた指導者を招へいする場合など、上記により難しい事情がある場合は、事務局と協議すること。

ア. 国内旅費

(i) 交通費 最も効率的かつ経済的な旅行経路による交通費実費を計上してください。ただし、以下の経費は計上できない経費とします。

- ・謝金・日当が支給される際の東京都23区内又は同一市内のみの移動
- ・スタッフの通勤に係る交通費
- ・直線距離(片路)100キロ未満の移動に係る列車の特急料金及び列車運賃の特別料金(グリーン料金等)
- ・タクシー、ハイヤーの利用
- ・レンタカー代、ガソリン代(ただし、公共交通機関がない、又は公共交通機関の利用が困難な地域の場合には計上できます。この場合における、レンタカー代及びガソリン代は、借損料に計上してください。)

(ii) 航空賃 エコミー料金(※プレミアムエコミー等を除く)

(iii) 宿泊費 (1) 泊) 交通費や航空賃を支払う場合であって、宿泊することが必要な場合(前泊しないと用務に間に合わない場合、用務後帰宅することができない場合等)又は合宿研修等を行う場合であって、合宿の内容上、帰宅

第4章 各種資料

することが合理的でない場合にのみ計上可。なお、宿泊費は実費又は下記の額といずれか低い方を上限とする。

- さいたま市、千葉市、東京 23 区、横浜市、川崎市、相模原市、名古屋市、京都市、大阪市、堺市、神戸市、広島市、福岡市 10,900 円
- 上記以外の地域 9,800 円

- イ. 外国旅費（研究報告書を作成する調査研究で外国調査を行う場合等のみ、計上可能）
- (i) 交通費 出発地最寄りの公共交通機関の駅から、日本を出発する国際空港までの最も効率的かつ経済的な旅行経路による交通費実費とする。
 - (ii) 国際航空運賃 エコノミー料金（※プレミアムエコノミー等を除く）
 - (iii) 宿泊費（1 日）
指定都市 16,100 円、甲地方 13,400 円、乙地方 10,800 円、丙地方 9,700 円
- ※ 指定都市、甲、乙、丙の地方区分ごとの都市名については下記のとおり。

- ウ. 外国人招へい旅費（海外より講師、出演者、評論家を招へいする際に使用。）
- (i) 交通費 日本に到着した国際空港から、日本における滞在地最寄りの公共交通機関の駅までの最も効率的かつ経済的な旅行経路による交通費実費とする。
 - (ii) 国際航空運賃 エコノミー料金（※プレミアムエコノミー等を除く）
 - (iii) 宿泊費（1 泊） 宿泊費は実費又は下記の額といずれか低い方を上限とする。
○さいたま市、千葉市、東京 23 区、横浜市、川崎市、相模原市、名古屋市、京都市、大阪市、堺市、神戸市、広島市、福岡市 10,900 円
○上記以外の地域 9,800 円

※ア. イ. ウ. について、国内外の優れた指導者を招へいする場合など、上記により難しい事情がある場合は、文化庁又は事務委託先団体と協議すること。

※地域区分

地域区分	都市名
指定都市	シンガポール、ロサンゼルス、ニューヨーク、サンフランシスコ、ワシントン、ジュネーブ、ロンドン、モスクワ、パリ、アブダビ、ジッダ、クウェート、リヤド、アビジャン
甲地方	指定都市、乙地方、丙地方以外の下記の地域 北米大陸、グリーンランド、ハワイ諸島、バミューダ諸島、グアム、ヨーロッパ大陸、アイスランド、アイルランド、英国、マルタ、キプロス、アラビア半島、アフガニスタン、イスラエル、イラク、イラン、クウェート、ヨルダン、シリア、トルコ、レバノン
乙地方	インドネシア、インドシナ（シンガポールを除く）、大韓民国、東ティモール、フィリピン、ボルネオ、香港、アゼルバイジャン、アルバニア、アルメニア、ウクライナ、ウズベキスタン、エストニア、カザフスタン、キルギス、ジョージア、クロアチア、コソボ、スロバキア、スロベニア、セルビア、タジキスタン、チェコ、トルクメニスタン、ハンガリー、ブルガリア、ベラルーシ、ポーランド、ボスニア・ヘルツェゴビナ、マケドニア旧ユーゴスラビア共和国、モルドバ、モンテネグロ、ラトビア、リトアニア、ルーマニア、ロシア（モスクワを除く）、オーストラリア大陸、ニュージーランド、ポリネシア海域、ミクロネシア海域
丙地方	指定都市、甲地方、乙地方以外の下記の地域 アジア大陸、メキシコ以南の北米大陸、南米大陸、西インド諸島、イースター諸島、アフリカ大陸、マダガスカル、マスカレーニュ諸島、セーシェル諸島、南極大陸

10. シンボルマーク等の表示について

採択を受けた事業については、当該事業の実施に際して作成するポスター、チラシ、プログラム等に文化庁シンボルマーク及び「メディア芸術連携促進事業」である旨の記載をしてください。

【チラシ等への表記の例】



文化庁委託事業
「平成 29 年度文化庁メディア芸術連携促進事業」

11. 企画提案書（事業計画）各種様式

第4章 各種資料

(様式1)

平成29年度
メディア芸術連携促進事業 連携共同事業
企画提案書

平成 年 月 日

メディア芸術コンソーシアムJV 殿

住 所 〒 -

団 体 名

代表者職氏名

印

次のとおり企画提案します。

1 事業の内容

(様式3)「事業計画」に記載のとおり

2 その他特記事項

3. 責任者及び事務担当者

氏名	職名	電話番号	FAX番号	メールアドレス
(責任者)				
(会計担当者)				
(監査担当者)				

(事業担当者・連絡担当者、書類の送付希望先)				
氏名	職名	電話番号	FAX番号	メールアドレス
書類の送付先住所等		〒		

第4章 各種資料

(様式2)

応募団体の概要

(平成29年7月現在)

(ふりがな) 団体名			代表者職・氏名		
所在地				電話番号	
				FAX番号	
団体設立年月		法人設立年月			
組織	役職員		団体構成員及び加入条件等		
沿革					
目的					
事業実績					
財政状況	年度	平成26年度	平成27年度	平成28年度	
	総収入	千円	千円	千円	
	総支出	千円	千円	千円	
	当期損益	千円	千円	千円	
	累積損益	千円	千円	千円	

第4章 各種資料

(様式3)

事業計画書

I 委託事業の内容

1. 事業名												
2. 分野												
3. 実施期間												
4. 項目別実施期間												
業務項目	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
5. 事業の趣旨・目的												
6. 事業の内容												
7. 応募プロジェクト事業の具体的な取組												

第4章 各種資料

8. 期待される効果
9. 応募事業に類するこれまでの取組・成果
10. 応募事業の今後の計画・発展性、応募分野にもたらす影響

11. 今回応募する事業が過去に補助金や委託等を受けた実績

補助金等の名称	交付者	交付額	交付年度	事業名称

12. 知的財産権の帰属

13. 再委託に関する事項

(1) 再委託

再委託の相手方の住所及び氏名	
再委託を行う業務の範囲	
再委託の必要性	
再委託金額(単位:円)	
円	

第4章 各種資料

II 委託業務経費

1. 経費予定額

【確認事項】消費税等仕入控除税額の取扱い(ア、イ、ウのいずれかに○をつけること)

ア 課税事業者

イ 簡易課税事業者

ウ 免税事業者

- * 必ず会計担当者が記載内容を確認するようにしてください。 会計担当者確認済署名 _____ 印
- * 計算式が設定されていますので青色の欄には入力しないでください。
- * 金額欄には税込の金額を記入してください。
- * 課税対象外(人件費・海外渡航費等、団体により異なるため会計担当者に確認すること)の項目については、○をご記入ください。
- * 消費税相当額欄には、課税対象外経費×8%の金額を入力してください。
- * 欄が不足する場合は行を挿入してください。複数ページにわたっても結構です。
- * 提出前に必ず検算するようにしてください。

単位:円

費目	種別	内訳	数量	数量	数量	単価	金額	課税対象外
人件費	賃金		人	時間	日		0	
			人	時間	日		0	
			人	時間	日		0	
			人	時間	日		0	
	賃金合計					0		
事業費	諸謝金		人	日	式		0	
			人	回	式		0	
							0	
							0	
		諸謝金合計					0	
	旅費		人	回	式		0	
			人	日	式		0	
							0	
							0	
		旅費合計					0	
	借換料		日	回	式		0	
							0	
							0	
							0	
		借換料合計					0	
	消耗品費						0	
							0	
							0	
							0	
		消耗品費合計					0	
会議費						0		
						0		
						0		
						0		
	会議費合計					0		
通信運搬費		回	通	式		0		
						0		
						0		
						0		
	通信運搬費合計					0		
雑役務費						0		
						0		
						0		
						0		
	雑役務費合計					0		
保険料						0		
						0		
	保険料合計					0		
	消費税相当額	課税対象外経費×8%				0		
再委託費						0		
総事業費(a)						0		
一般管理費(b)		(総事業費－再委託費)×10%以内				0		
支出額合計(a+b)						0		
収入額(c)						0		
		収入額合計				0		
経費予定額(a+b-c)						0		

2. 再委託費内訳

機関名:

(単位:円)

費目	種別	内訳	経費予定額
		小計	
		合計	

任意団体に関する事項

代表者

印

1. 団体名

2. 団体の目的

3. 団体の構成員及び役割等

役割等	構成員氏名	住 所	連絡先

4. 団体の主たる事務所の所在地

5. 委託業務における債務責任者(複数人可)※債務責任者本人が署名・押印を行うこと

6. 責任者に事故等があった場合の措置※債務責任継承者本人が署名を行うこと

上記5における債務責任者が、本委託業務に係る債務の履行が不可能となった場合には、本委託業務に係る一切の債務を保証するものとする。

7. 会計事務処理の基準(旅費支給、謝金単価基準等)

8. 定款、寄付行為に類する規約及び財務諸表の公開の方法

9. 業務終了後(解散後)の債務継承(証拠書類等の5年間(平成34年3月末まで)の保存義務等)

10. 法人化が困難な理由

11. その他必要な事項

第4章 各種資料

(様式5)

代表者確認書

〒 -

住所

団体名

代表者職

代表者氏名(自筆署名もしくは代表者印の捺印)

当団体の運営状況等については、次のとおりであることを確認します。また、当該確認書をはじめ、平成29年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業に係る提出書類及び財務諸表等の作成責任は、代表者たる私にあることを承知しております。

※該当するものに○を附してください。

【理事会等】

○団体の意思等を決定する理事会等を設置している。	はい ・ いいえ
○理事会等を定款等に定める期日までに開催している。	はい ・ いいえ
○理事会等の議事録を作成している。	はい ・ いいえ
○事業計画及び収支予算並びに事業報告及び収支決算について理事会等の決議を経ている。	はい ・ いいえ

※理事会等とは、名称の如何に関わらず団体としての意思を最終的に決定する機関をいう。

【事務執行当事者の権限と責任】

○事務の執行に当たっては各担当者の権限と責任が明確になっている。	はい ・ いいえ
○定期的な上位の責任者又は意思決定機関(理事会等)への報告と承認が行われている。	はい ・ いいえ

【監査】

○監事(内部又は外部)を置いている。	はい ・ いいえ
○監事による監査を実施している。	はい ・ いいえ
○監事による監査の報告書を作成している。	はい ・ いいえ

次ページあり

第4章 各種資料

【経理】

○経理責任者は明確になっているか。	はい ・ いいえ
○現預金の出納責任者は明確になっているか。	はい ・ いいえ
○手元現金有高は定期的に出納担当者以外の者が出納簿と照合しているか。	はい ・ いいえ
○銀行印の管理責任者は明確になっているか。	はい ・ いいえ

【貸借対照表等の作成】

○貸借対照表や損益計算書等の決算書を作成している。	はい ・ いいえ
○仕訳帳や総勘定元帳等の会計帳簿を作成している。	はい ・ いいえ
○貸借対照表や損益計算書等の決算書を公表している。	はい ・ いいえ
○契約書、伝票や領収書等の証拠書類(会計資料)を一定期間保管している。	はい ・ いいえ

【申告義務等】

○法人税や消費税等で必要な申告義務を適切に実施している。	はい ・ いいえ 該当なし
○有給職員を社会保険に加入させている。	はい ・ いいえ 該当なし
○有給職員を労働保険に加入させている。	はい ・ いいえ 該当なし

※法人税や消費税等の申告義務がない場合、加入義務を有する有給職員を雇用していない場合等については「該当なし」に○を付してください。

【連携協力等】

○他団体との連携協力に取り組んでいる。	はい ・ いいえ
○将来の団体や分野を支える人材の育成、教育普及に取り組んでいる。	はい ・ いいえ

第4章 各種資料

4.2 企画委員会資料

4.2.1 企画委員会式次第

平成 29 年 07 月 27 日(木) 12:00～15:00
於 大日本印刷株式会社 市谷加賀町ビル内会議室

平成 29 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

第4章 各種資料

4.2.3 企画委員会名簿

平成29年度メディア芸術連携促進事業 企画委員会 名簿

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 大学院映像研究科 教授、同副学長
小野	耕世	日本マンガ学会 会長
久保田	晃弘	多摩美術大学 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 社長室イベント担当
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 映像学部/大学院映像研究科 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 副学長・国際マンガ研究センター教授

(五十音順・敬称略)

以上

第4章 各種資料

4.2.3 事業と募集の概要

平成 29 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・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。

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（実行委員会組織にあたり、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：平成 29 年 7 月 5 日（水）～平成 29 年 7 月 20 日（水）（12：00 まで）

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。

第4章 各種資料

(参考) 平成28年度 採択実績

平成28年度 メディア芸術連携促進事業 連携共同事業 採択結果

(1) 申請件数 18件

(2) 採択件数 11件

(3) 採択一覧

分野	団体名	事業名	予定額(円)
マンガ	インフォコム株式会社	LOD技術を用いたマンガ目録や評価情報の高機能化(多言語化)に関する調査研究	8,497,526
	学校法人京都精華大学	関連施設の連携によるマンガ原画管理のための方法の確立と人材育成環境の整備	9,995,068
	学校法人京都精華大学	施設連携によるマンガ雑誌・単行本の共同保管と人材育成環境の整備	9,997,900
	デジタルコミック協議会	第5回 マンガ翻訳コンテスト	7,903,900
アニメーション	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会	アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(ACTF)2017	2,986,500
	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会	手描きアニメーション原画および各種素材に関するアーカイブ手法確立のための調査研究	8,783,236
	森ビル株式会社	アニメーションブートキャンプ2016	13,341,735
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28年度 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関する調査事業	13,996,611
	国立大学法人一橋大学	ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業	10,210,771
メディアアート	愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学	日本のメディアアート文化史構築研究事業	4,076,849
	公立大学法人 京都市立芸術大学	タイムベースト・メディアを用いた美術作品の修復・保存・記録のためのガイド作成	4,510,663

(分野別・五十音順)

第4章 各種資料

4.2.4 応募受付一覧

領域	応募団体名	事業名	金額	留意事項	主な経費
1	アニメーション 特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構	アニメーションのクレジットデータベース制作に関する調査及びデータ活用のための準備作業	¥14,666,960		人件費 15.5% 事業費 75.5% (38.0%)
2	ゲーム 国立大学法人一橋大学	ゲーム産業育成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業	¥9,996,468		人件費 34.8% 事業費 56.1% (23.2%)
3	アニメーション 一般社団法人 日本アニメーター・演出協会	アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(ACTF)2018	¥3,971,207		人件費 39.8% 事業費 51.1% (39.7%)
4	マンガ デジタルコミック協議会	第6回 マンガ翻訳コンテスト	¥9,679,986	事業関係者は清水企画委員	人件費 3.6% 事業費 87.3% (81.9%)
5	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29年度 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業	¥18,296,014	事業の会計担当者は細井企画委員	人件費 16.7% 事業費 74.2% (63.6%)
6	アニメーション 株式会社ツクリエ	アニメーション・アーカイブに携わる人材の育成に関する調査研究	¥9,966,349	連携協力先として記載の京都精華大学、了承無し	人件費 21.6% 事業費 27.8% (18.0%) 再委託費 45.6% 〔株式会社ワンピリング〕
7	メディアアート 国立大学法人東京藝術大学 東京藝術大学大学院 映像研究科	1970年大阪万国博覧会 参加企業・関係者・関係団体の資料の現状調査と資料目録の作成	¥8,813,201		人件費 15.5% 事業費 37.0% (0.3%) 再委託費 40.4% 〔株式会社寿限無〕
8	マンガ 学校法人明治大学	国内外の機関連携によるマンガ雑誌・単行本等資料のネットワーク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	¥15,775,166	事業プロデューサーは森川企画委員	人件費 0.0% 事業費 90.9% (66.6%)
9	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2017	¥13,061,631	事業のプログラムプロデューサーは岡本企画委員	人件費 19.0% 事業費 71.9% (64.5%)
10	複合 特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構	アニメ、特撮、マンガ、及びゲーム等に関する展示手法の開発並びに関係構築	¥10,598,720		人件費 7.5% 事業費 83.4% (97.3%)
11	マンガ 学校法人京都精華大学	マンガ原画・シチズンアーカイブ手法の開発	¥17,714,864	プロジェクト推進オブザーバーは吉村企画委員	人件費 9.1% 事業費 81.8% (75.5%)
12	メディアアート 特定非営利活動法人 ダンスアーカイブ構想	ダンスのデジタルアーカイブのメディアアート化のための方法論とテクノロジー開発	¥9,948,790		人件費 14.5% 事業費 47.8% (35.9%) 再委託費 29.9% 〔株式会社ケイズデザインラボ〕
応募額 合計			¥142,489,356		※()は事業費内の雑務費割合

第4章 各種資料

4.2.5 審査方法等

平成 29 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
※メディア芸術の展示及び制作等に係る物品の保存、並びにメディア芸術に係る知識及び技能の継承等、我が国の誇るマンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアート等の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
※アート、アニメーション、マンガ、ゲーム領域を横断するプロジェクトか、も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、領域間も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

- ※企画の選定は、メディア芸術コンソーシアム JV 事務局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。
 - ※企画内容に関する評価は、上記「連携共同事業の方針」に記載の基本方針およ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等が適切に設定されているか。
 - ・計画に対して妥当な経費が計上されているか。

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

第4章 各種資料

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。
- ・ 所属する組織・団体からの応募であっても、直接関係を持たない事業については評価が行えます。

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

第4章 各種資料

4.2.6 個別審査表

平成29年度 メディア芸術連携促進事業 連携共同事業

個別審査表

お名前 _____

番号	領域	団体名	事業名	評価区分 (◎、○、△、× のいずれかを記入)	備考
1	アニメーション	特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構	アニメーションのクレジットデータベース制作に関する調査及びデータ活用のための準備作業		
2	ゲーム	国立大学法人一橋大学	ゲーム産業育成におけるイノベーションの分野横断的なオール・ヒストリー事業		
3	アニメーション	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会	アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム (ACTF) 2018		
4	マンガ	デジタルコミック協議会	第6回 マンガ翻訳コンテスト		
5	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29年度 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業		
6	アニメーション	株式会社ツクリエ	アニメーション・アーカイブに携わる人材の育成に関する調査研究		
7	メディアアート	国立大学法人東京藝術大学 東京藝術大学大学院 映像研究科	1970年大阪万国博覧会 参加企業・関係者・関係団体の資料の現状調査と資料目録の作成		
8	マンガ	学校法人明治大学	国内外の機関連携によるマンガ雑誌・単行本等資料のネットワーク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		
9	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2017		
10	複合	特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構	アニメ、特撮、マンガ、及びゲーム等に関する展示手法の開発並びに関係構築		
11	マンガ	学校法人京都精華大学	マンガ原画・シチズンアーカイブ手法の開発		
12	メディアアート	特定非営利活動法人 ダンスアーカイブ構想	ダンスのデジタルアーカイブのメディアアート化のための方法論とテクノロジー開発		

第4章 各種資料

4.3 事業推進個別説明会

4.3.1 事業推進説明会説明資料

平成29年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業 説明資料

連携共同事業の実施日程

	実 施 日 程									
	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
公募 (7月5日～7月20日)	■									
採択・契約 (7月下旬～8月上旬)		■								
著作権要望内容確認 (7月下旬～8月上旬) ※該当団体のみ		■								
中間報告会 (12月初旬 / 東京)						■				
実施報告書作成・納品 (納品締切:2月28日)							■	■	■	
最終報告会 (2月下旬 / 東京)									■	
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										
《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										

※平成29年度の事業推進説明会の実施はありません。

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。

採択結果の発表および通知の際は、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、契約手続きを行います。

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、平成29年12月上旬に、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、よろしくご準備下さい。

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組みなど
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
12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30年02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30年1月中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
 - ・ ページ数は定めないが、30～50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、平成30年2月下旬に開催します。（東京にて開催。場所は未定。）
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) 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、「業務収支決算書」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ます。

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、支払いは、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）】

他の事業および、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29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。
- (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。
 - ・ 航空券は半券およ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

第4章 各種資料

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。

【消耗品費（事業費）】

事業を行うために必要な物品で当該事業のみで使用されることが確認できるものの購入に関する経費をいいます。

- (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」にて計上してください。

【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。

第4章 各種資料

(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、他の事業者に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。

【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）にログインに必要な事業担当者様用の、「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管理し、毎月1回おまかせファイルサーバーにアップロードいただき、JV事務局にて内容の確認を行います。（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29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.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.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す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・ご提供いただいた個人情報、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。

4.4 報告会

4.4.1 報告会ポスター

- ・ポスター表面



平成29年度 MANGA ANIMATION GAME MEDIA ART
メディア芸術連携促進事業
報告会

平成30年

2月25日 日

13時30分ー
17時00分

[開場 13時] 参加無料

DNP五反田ビル 1Fホール



ACCESS

東京都品川区西五反田3-5-20
DNP 五反田ビル 1Fホール

JR山手線(西口)、都営浅草線(A2出口)、東急池上線
「五反田駅」徒歩6分
東急目黒線「不動前駅」徒歩7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
(マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート専門学校(有)民コンソーシアム/
一般社団法人マンガ・アニメーション推進機構/大日本印刷株式会社)

お問い合わせ先:メディア芸術コンソーシアムJV事務局

TEL:075-212-0560

FAX:075-212-0560

※会場では定員を設けているため、
満席の場合ご入場いただけない場合がございます。

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
- 特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構
- 一般社団法人 日本アニメーター・演出協会
- 森ビル株式会社
- 国立大学法人 一橋大学
- 学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター
- 国立大学法人東京芸術大学 東京藝術大学 (発表順)

研究プロジェクト 活動報告

- アニメ・特撮、マンガおよびゲーム等の
展示手法の開発
- ローコストな保管スキームの検討
- メディア芸術研究マッピング

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。

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9事業の取り組みを報告するとともに、別途
研究プロジェクトの活動報告を行います。

※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、マンガ、ゲームと
しています。

- ・ポスター裏面

平成29年度 メディア芸術連携促進事業「連携共同事業」 事業一覧

マンガ MANGA

- **学校法人 京都精華大学**
マンガ原画アーカイブのタイプ別モデル開発
京都国際マンガミュージアム、横浜市増田まんが美術館、明治大学米沢嘉博記念図書館、北九州市漫画ミュージアムによるマンガ原画の整理・保存・利活用に関するモデル開発と、人材を育成する環境の整備
- **デジタルコミック協議会**
第6回 マンガ翻訳コンテスト
世界で唯一出版社が公認する日本マンガの英語翻訳コンテストの開催と、漫画翻訳の傾向、海外での出版動向、国内外での電子書籍事情などを共有するシンポジウムの開催
- **学校法人 明治大学**
国内外の機関連携によるマンガ雑誌・単行本等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
マンガ雑誌と単行本の収集・保存・活用を実践し、その成果を検証し、作業手法の進化や開発を図る。(連携：熊本マンガミュージアムプロジェクト・京都国際マンガミュージアム・北九州市漫画ミュージアム・北京大学漫画図書館閲覧室・サンパウロ教育関連施設)

アニメーション ANIMATION

- **特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構**
アニメ制作従事者に関する記録の調査及び活用の為の準備作業
アニメのクレジットの重要性を検証、ならびにアニメ研究者・原口正宏氏が構築したクレジット・データベースに登録されたデータを汎用的に活用可能とする準備作業の実施
- **一般社団法人 日本アニメーター・演出協会**
アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム (ACTF) 2018
アニメーション制作に係わる現場事業者が、必要とするデジタル制作技術に関する情報提供の機会を創出することを目的としたフォーラムを開催
- **森ビル株式会社**
アニメーションブートキャンプ2017
日本のアニメーション業界と教育界とが連携し、これからの時代に即した人材の育成を目指した日本を代表するアニメーション監督、アニメーターによるワークショップの開催 (協力：東京藝術大学大学院映像研究科)

ゲーム GAME

- **国立大学法人 一橋大学**
ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業
日本のゲーム産業とそのイノベーションがいかにして生まれたか記録・研究するため、オーラル・ヒストリーの収集、公開を実施 (連携：立命館大学ゲーム研究センター、筑波大学大学院システム情報工学研究科)
- **学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター**
平成29年度ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業
国内外のゲームの所蔵館の連携を図り、所蔵館を横断してゲームを長期的にアーカイブしていくための枠組みを多面的に構築 (連携先：ライプツィヒ大学、ストロングゲーム博物館)

メディアアート MEDIA ART

- **国立大学法人東京芸術大学 東京芸術大学**
1970年大阪万国博覧会 参加企業・関係者・関係団体の資料の現状調査と資料目録の作成
メディア芸術の創造性と先進性という観点からの資料集実を実現するため、企業と個人に焦点を当てて所在調査し、メタデータ (目録) を作成 (連携：株式会社寿限無、有限会社フルティガ)

その他 OTHERS

- **平成29年度 メディア芸術連携促進事業「研究プロジェクト」**
アニメ・特撮、マンガおよびゲーム等の展示手法の開発
アニメ、特撮、マンガ及びゲームに関する領域横断的な企画展について、メディアアートの手法を活用した展示手法を開発し、試行的な検討・設計等を行う。

● **ローコストな保管スキームの検討**
高齢化したマンガ家の原稿、大量の資料は日本マンガ史にとっては貴重な史料であるが、様々な問題により散逸の危機にある。現在の日本にはそれら資料の取り扱いの制度がないため、この研究を通じて保管スキームの検討を行う。

● **メディア芸術研究マッピング**
過年度の各種調査研究事業等を洗い出し、プロジェクトを総括する。4分野での合同会議を開催し、研究成果の公開方法や統合サイトの見せ方などの検討を行う。

第4章 各種資料

4.4.2 アンケート

アンケートにご協力をお願いします

文化庁委託事業 平成29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。

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】～【11】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 23区内・都内 2)関東() 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】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】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】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
- 【9】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 《マンガ原画アーカイブのタイプ別モデル開発》
 2. デジタルコミック協議会 《第6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雑誌・単行本等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. 特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構 《アニメ制作従事者に関する記録の調査及び活用のための準備作業》
 5. 一般社団法人 日本アニメーター・演出協会 《アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(AGTF)2018》
 6. 森ビル株式会社 《アニメーションブートキャンプ2017》
 7. 国立大学法人 一橋大学 《ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業》
 8. 学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター 《平成29年度 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業》
 9. 国立大学法人東京芸術大学 東京芸術大学 《1970年大阪万国博覧会 参加企業・関係者・関係団体の資料の現状調査と資料目録の作成》
 10. アニメ・特撮、マンガおよびゲーム等の展示手法の開発
 11. ローコストな保管スキームの検討
 12. メディア芸術研究マッピング
- 【10】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)

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 (<http://mediag.jp/>)」にて情報発信を行っています。ぜひアクセスをお願い致します。

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29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。