

平成 30 年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業

「JAPAN STORY BANK 実証実験」実施報告書

特定非営利活動法人映像産業振興機構

平成 31 年 2 月

目次

第1章 実施概要	4
1.1 JAPAN STORY BANK 実証実験について	4
第2章 事業の目的、趣旨	5
2.1 JAPAN STORY BANK 実証実験の目的、趣旨	5
第3章 実施体制	6
3.1 実施体制図	6
3.2 各団体・組織の紹介	6
第4章 実施スケジュール	7
4.1 実施プロセス及びスケジュール	7
第5章 実施内容	9
5.1 JAPAN STORY BANK ウェブサイトの概要・仕様	9
5.1.1 協力団体への説明	9
5.1.2 要件定義前の事前ヒアリング	9
5.1.3 システムの仕様	10
5.2 ストーリーの登録	20
5.2.1 ストーリーの募集	20
5.2.2 ストーリーの翻訳作業	20
5.2.3 登録したストーリーの紹介	21
5.3 実施したプロモーション・マッチングの内容	27
第6章 広報・広報制作物	30
6.1 プレスリリース	30
6.2 SNS での情報発信	32
6.3 チラシ	33
第7章 成果・課題・評価	34

目次

7.1 成果.....	34
7.2 課題.....	34
7.3 評価.....	34
第8章 総括	35
8.1 総括.....	35

第1章 実施概要

1.1 JAPAN STORY BANK 実証実験について

日本のゲームシナリオライターと海外のゲーム会社等とのマッチングを目的としたウェブサイト GAME STORY BANK*を開発し、試験運用した。(URL: <https://www.storybank.jp/>)

日本ゲームシナリオライター協会の協力の下、今年度は20本のストーリーを日本語・英語の両方で GAME STORY BANK に登録した。また、オンライン上でのマッチングにとどまらず、中国の大手オンラインゲーム会社の Perfect World Co., Ltd. に対して、直接ストーリーの売り込みを行った。

*ゲーム分野での利用促進を目的としてウェブサイトの名称を JAPAN STORY BANK から GAME STORY BANK に変更した。

第2章 事業の目的、趣旨

2.1 JAPAN STORY BANK 実証実験の目的、趣旨

2018年における世界全体のゲーム市場規模は約1,379億ドル(約15兆円)であり、前年比で13.3%プラスに当たる約162億ドル(約1.7兆円)の伸びを記録しているが、世界のゲーム市場における日本企業の存在感は年々薄まってきており、世界におけるゲームソフトの売上げの多くを海外メーカーが占めるようになってきている。

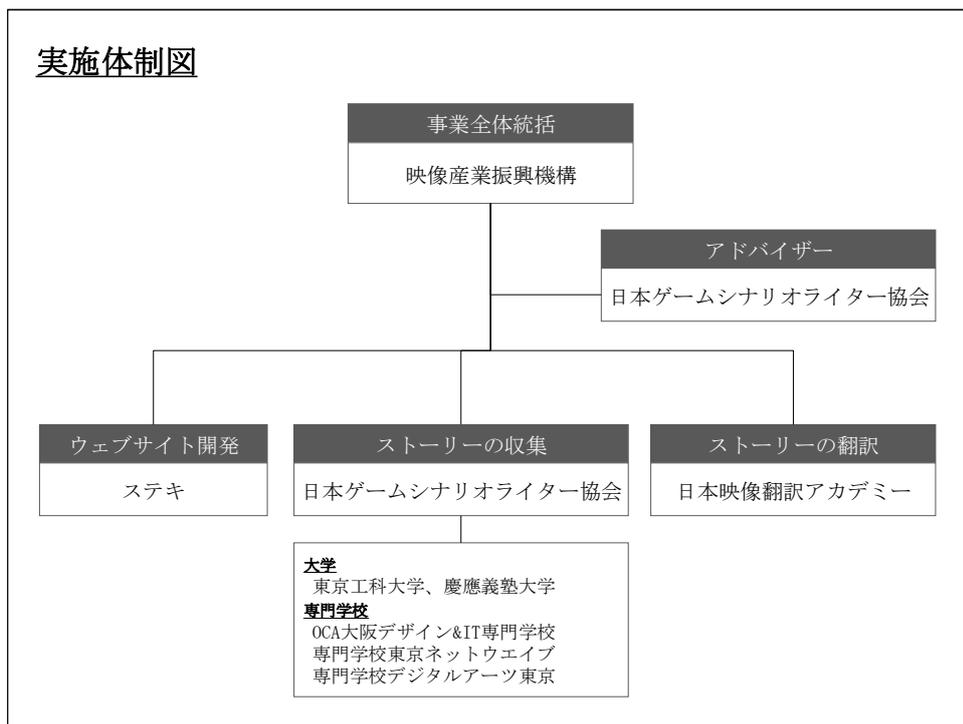
その一方で、『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』が The Game Awards 2017 の Game of the Year を受賞したり、『ペルソナ5』が海外で高い評価を受けたり、いまだに日本のストーリーを重視したゲームの人気は根強いものがある。

本事業では日本のゲームシナリオライターを支援することを目的として、個人のゲームシナリオライターが考えたストーリーを海外でゲーム化等するためのマッチングの仕組みを構築することを目指す(なお、アニメがゲーム化されることも想定されるので、アニメのストーリーも本事業の対象とする)。

第3章 実施体制

3.1 実施体制図

本事業の実施体制図は以下のとおりである。一般社団法人日本ゲームシナリオライター協会にアドバイザーになってもらい、大学・専門学校等からストーリーを募集した。また、GAME STORY BANK のウェブサイト開発は株式会社ステキが担当した。



3.2 各団体・組織の紹介

本事業において、主要な役割を果たした①一般社団法人日本ゲームシナリオライター協会、②株式会社ステキについて説明する。

① 一般社団法人日本ゲームシナリオライター協会

ゲームシナリオライターの資質向上による社会的地位の確立、並びにゲームシナリオの普及及び質的向上を目的として、ゲームシナリオに関する講演会、ゲームシナリオに関する情報の調査、研究等の活動を行っている。

② 株式会社ステキ

コンテンツ業界／IT 業界で積み重ねてきた実務経験を元に、様々な分野で世界をリードする日本の“素敵”なモノを発掘・制作している。また、海外展開を目指すコンテンツ業界の顧客を中心に、システム開発・運用及び情報発信のサポートを実施している。

第4章 実施スケジュール

株式会社ステキによってウェブサイトを開発した。

- ⑥ ウェブサイトローンチ（平成31年2月初旬）
GAME STORY BANK をローンチした。
- ⑦ ストーリーの募集（平成30年11月初旬～平成31年1月末）
大学・専門学校等からゲーム化及びアニメ化に適したストーリーを募集した。
- ⑧ ストーリーの翻訳作業（平成31年1月初旬～2月中旬）
GAME STORY BANK に登録するストーリーを英語に翻訳した。
- ⑨ 買手側へのアプローチ（平成30年11月初旬～平成31年2月末）
映像産業振興機構と繋（つな）がりのある企業・団体に対して GAME STORY BANK 及び登録されているストーリーを訴求した。
- ⑩ プロモーションの実施（平成31年2月初旬～2月末）
ローンチ後にホームページ、メーリングリスト等を使って、GAME STORY BANK を広くプロモーションした。
- ⑪ 実施報告書の作成（平成31年1月初旬～2月末）
本事業の成果等についてまとめた実施報告書を作成した。

第5章 実施内容

5.1 JAPAN STORY BANK ウェブサイトの概要・仕様

5.1.1 協力団体への説明

本事業のアドバイザーである一般社団法人日本ゲームシナリオライター協会の山野辺一記理事に対して協力を依頼した。また、今回ストーリーの提供は実現しなかったが、一般社団法人日本放送作家協会の股野尚子理事長に対しても本事業への協力を依頼した。

5.1.2 要件定義前の事前ヒアリング

GAME STORY BANK にストーリーを登録する側の意見を聞くために以下の団体にヒアリングを実施した。

- ・ 一般社団法人日本ゲームシナリオライター協会
- ・ 一般社団法人日本放送作家協会
- ・ 協同組合日本シナリオ作家協会

<ヒアリング結果>

- ・ ヒアリング結果を参考にして、後述の応募フォームを作成した。
- ・ 項目ごとに公開・非公開を切り替えられるようにした。
- ・ 買手側が会員登録する際には映像産業振興機構による審査を実施するようにした。
- ・ 作家の連絡先は公開せず、問合せボタンを設置することにした。
- ・ 作家ごとのページを設け、その作家のストーリーを一覧で閲覧できるようにした。

GAME STORY BANK に登録されているストーリーを利用する側の意見を聞くために以下の団体及び企業にヒアリングを実施した。

- ・ 一般社団法人日本動画協会
- ・ 北京漫画アニメゲーム産業協会（中国）
- ・ 広東省電影行業協会（中国）
- ・ 韓国コンテンツ振興院（韓国）
- ・ Kidscreen Summit（アメリカ）
- ・ Perfect World Co., Ltd.（中国）
- ・ 株式会社トムス・エンタテインメント

<ヒアリング結果>

- ・ 特に中国ではゲーム化を前提としたアニメのストーリーが求められていることがわかった。
- ・ キャラクターイメージ等も掲載してほしいとの意見があった。

第5章 実施内容

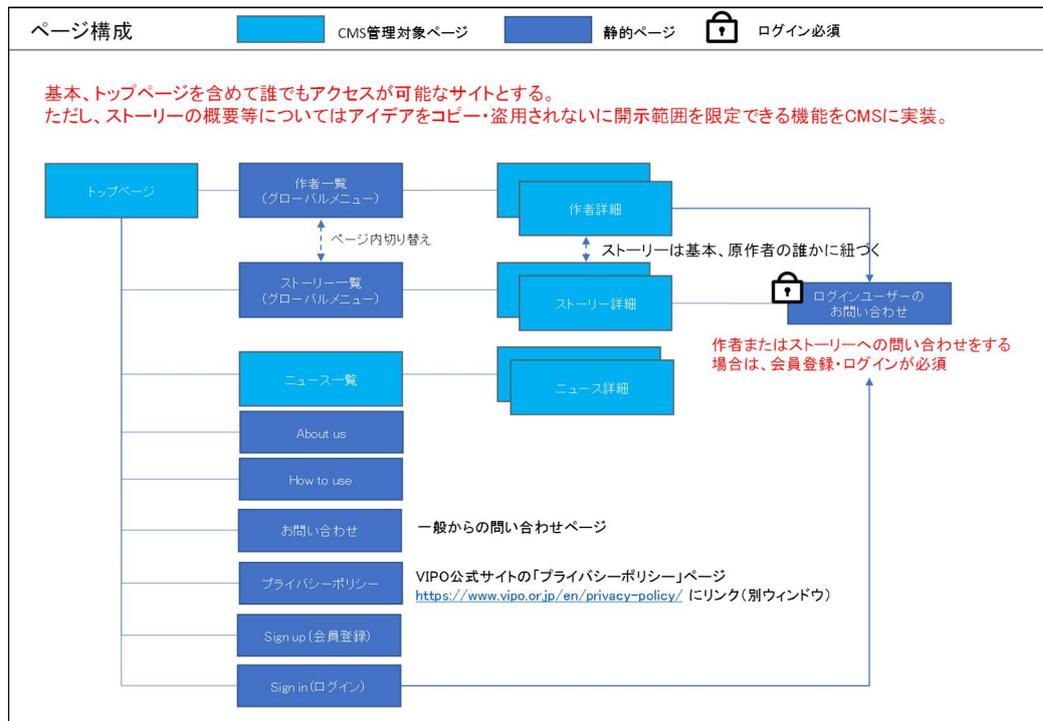
5.1.3 システムの仕様

上記の事前ヒアリングの結果、GAME STORY BANK のウェブページの仕様を以下のように決定した。

サイト名 / ドメイン、サーバ、ロゴ
<p>1) サイト名 / ドメイン</p> <p>サイト名 : 「GAME STORY BANK」</p> <p>ドメイン : storybank.jp</p> <p>ドメインは、VIPOにて取得・管理。</p> <p>2) サーバ</p> <p>B to B サイトであるため、アクセス数は限られており、安価なVPSを利用。</p> <p>※ サーバ監視、セキュリティ脆弱性、データバックアップを実施。</p> <p>※ ユーザーの同時アクセス数は500を想定。</p> <p>3) ロゴ</p> <p>実証実験では、ゲームカテゴリのストーリー及び作者データベースを扱うため、「GAME STORY BANK」のサイト名をテキストロゴにして表示する形とします。</p> 

サーバ運用 / セキュリティ対策
<p>本サイトは、実証実験ではありますが、安心かつ安全なサイト運用のために下記の対策を実施いたします。</p> <p>1) サーバ監視プログラムによる24時間365日のサーバ監視</p> <p>2) データバックアップ(毎日)</p> <p>3) セキュリティ脆弱性対応 (不定期 / Apache Struts 2等)</p>

第5章 実施内容



ウェブサイトデザイン(公開画面)

第5章 実施内容

PCサイト トップページ * Google Chrome等のポリシーに対応するため、サイト全体でhttps対応

Google翻訳で、サイト内のテキスト部分を自動翻訳させる。

Japanese game scenario writers and their stories online

Keyword Sign in Sign up

Sign in / Sign upページへ

グローバルメニューは2つ
 ・ Story Search (ストーリー一覧)
 ・ Author/Writer Search (作者一覧)

CMSでスライダー表示を有効にした場合にスライダーを表示 (PC・スマホ共通)

News List Links

2019.02.01
 GAME STORY BANK official site open!

CMSで登録した最新ニュース一覧を表示。

Agency for Cultural Affairs, Government of Japan
 VIPO
 Japan Content Cataloging JACC

Contact | Privacy Policy
 Copyright © VIPO All rights reserved.

スマホサイト トップページ

レスポンスデザインを採用し、スマホに最適化

Japanese game scenario writers and their stories online database

GAME STORY BANK

Mechanical Beast Yajusha

Mifuyu, the daughter of the prestigious Rattigan family, has lost her entire family except her brother and been forced into exile as part of some massive conspiracy. With her dead father's secret weapon, a mechanical beast called Yajusha, Mifuyu attacks and destroys her enemies in order to clear the false accusation and restore the Rattigan family's reputation.

Search Story & Author/Writer

Story Search Author/Writer Search

News

2019.02.01
 GAME STORY BANK official site open!

List

Agency for Cultural Affairs, Government of Japan
 VIPO
 Japan Content Cataloging JACC

Contact | Privacy Policy
 Copyright © VIPO All rights reserved.

Sign in
 Sign up
 About us
 How to use
 Privacy Policy (link to VIPO website)
 Contact VIPO

zombie attack in Hollywood and fulfil the dream

Search Story & Author/Writer

Story Search Author/Writer Search

News

2019.02.01
 GAME STORY BANK official site open!

List

Agency for Cultural Affairs, Government of Japan
 VIPO
 Japan Content Cataloging JACC

PCデザインのヘッダー・フッターメニューはハンバーガーメニュー内に表示

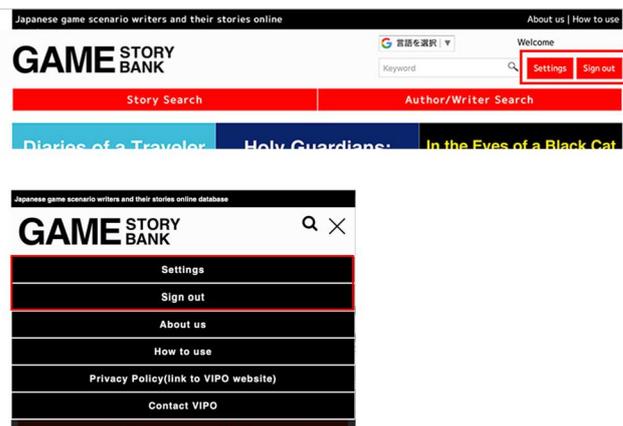
第5章 実施内容

ログイン時の表示

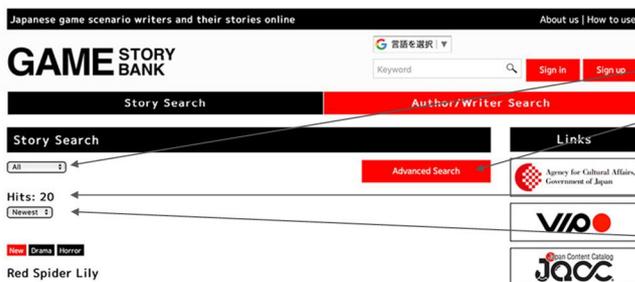
ログインをすると、ヘッダー部分に、ログインユーザーの名前が表示されます。

Settings : クリックすると、パスワードなど、登録内容を変更することができます。

Sign out : クリックすると、ログアウトします。



ストーリー一覧ページ



カテゴリ別に切り替え表示

複合条件検索ページへ(次ページ参照)

登録されているストーリーの登録件数を表示

Newest / A to Z で並び順を切り替え

・指定したジャンルのアイコンを表示
・新しく登録されたストーリーには「New」のアイコンも表示される

タイトルをクリックすると、
詳細ページに遷移(同一ウィンドウ)

Advanced Search機能

キーワード(タイトル/作品概要が対象)、カテゴリ、ジャンルを指定して検索(and検索)をすると、該当するストーリー一覧が表示される。

ストーリー詳細ページ

カテゴリ、ジャンルアイコン
各アイコンはクリックでき、クリックしたカテゴリ、ジャンルに該当するストーリー一覧を表示。

タイトル

「Contact Author」をクリックすると、このストーリーについて問い合わせをすることが可能。会員登録・ログインは必須。

ログイン

企画意図

作品概要

作品概要は盗用などを防ぐため、各作者からの情報提供時に非公開を希望される場合、CMS側で非公開の設定を行うことが可能。

画面右には作者の情報を表示。
ここから作者のページにアクセスすることも可能。

登場キャラクター

第5章 実施内容

ストーリー詳細ページからのお問い合わせ（ログインをしているユーザーのみ）

問い合わせの時点でログインをしており、選択した作者/ストーリーのIDも把握されているため、問い合わせ内容のみを入力することで、問い合わせを行うことが可能。

確認画面に進み、内容を確認後、送信をすると問い合わせが完了する。

問い合わせ完了と同時に、問い合わせをしてユーザーには自動で確認メールを送信。同時に、VIOにも問い合わせがあった旨の通知メールが送信される。実証実験段階では、VIOが問い合わせメールの内容を確認する形としている。

作者一覧ページ

グローバルメニュー「Authors/Writer Search」選択時の画面

作者の登録件数を表示
作者はA to Z 順 で固定表示

作者の顔写真がある場合は、登録したデータを表示。
ない場合はシルエット画像を表示
(カラーで男性or女性が分かるようにしている)

画像、ペンネーム、プロフィールテキストのいずれかを
クリックすると、詳細ページに遷移(同一ウィンドウ)

第5章 実施内容

作者詳細ページ

Japanese game scenario writers and their stories online About us | How to use

GAME STORY BANK

言語を選択 | Keyword Sign in Sign up

Story Search Author/Writer Search

Author Profile You may also like

TOP > Author/Writer Search

Hikari Daino
代野 光

Contact Author

OCA Osaka College of Design and IT
Game & CG Creator Department
Majoring in Game Planning

OCA大阪デザイン&IT専門学校
ゲーム・CGクリエイター科
ゲームプランナー専攻

Stories

Canvas | Honor

Hollywood Of The DEAD
"It's just like the movies!" The protagonist Almond wakes up in a hospital bed somewhere in Hollywood...

そのほかの作者をオススメとして表示

本サイトに会員登録・ログインをしているユーザーは、各作者への問い合わせが可能。

未ログインの場合は、一度、ログイン画面を表示。既にログインしている場合は、コンタクトフォームへ直接遷移

CMSで登録した作者とストーリーはDBとして紐づいているため、各作者のストーリーはページ下部に表示される。

作者詳細ページからのお問い合わせ（ログインをしているユーザーのみ）

問い合わせの時点でログインをしており、選択した作者のIDも把握されているため、問い合わせ内容のみを入力することで、問い合わせを行うことが可能。

Japanese game scenario writers and their stories online About us | How to use

GAME STORY BANK

言語を選択 | Keyword Settings Sign out

Story Search Author/Writer Search

Contact Links

Author Hikari Daino
代野 光

Inquiry 作者への問い合わせ内容を入力

Confirm

Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

VPO

JACC

確認画面に進み、内容を確認後、送信をすと問い合わせが完了する。

問い合わせ完了と同時に、問い合わせをしてユーザーには自動で確認メールを送信。同時に、VPOにも問い合わせがあった旨の通知メールが送信される。実証実験段階では、VPOが問い合わせメールの内容を確認する形としている。

第5章 実施内容

Sign up (会員登録)画面

Japanese game scenario writers and their stories online About us | How to use

GAME STORY BANK

言語を選択 | Keyword Sign in Sign up

Story Search Author/Writer Search

Sign up

If you wish to contact authors, please complete the form below.
* Denotes required information.

*Mr. / Ms. Mr. Ms.

*First Name

*Last Name

*E-mail (login ID)

*Password

*Password(confirm)

*Company

Type of Company

*Country

Section / Post

Address

I agree to the VIPO Privacy Policy

Confirm

確認画面に進む

If you already have an account, Sign in here

Links

Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

VIPO

JACC

入力項目 *は必須

- * Mr. / Ms.
- * First name
- * Last name
- * E-mail (Login ID)
- * Password
- * Password (confirm)
- * Company name
- * Type of Company
- * Country
- * Section / Post
- * Address

VIPOサイトのPrivacy Policyページを開く(別タブ)。チェックを入れると「Confirm」がクリックできる。

すでにアカウントを持っているバイヤーに対しては、Sing in ページで誘導

一般ユーザーからの問い合わせ画面

Japanese game scenario writers and their stories online About us | How to use

GAME STORY BANK

言語を選択 | Keyword Sign in Sign up

Story Search Author/Writer Search

Contact

If you wish to contact authors, please complete the form below.
* Denotes required information.

*Mr. / Ms. Mr. Ms.

*First Name

*Last Name

*E-mail

*Company

Type of Company

*Country

Section/Post

*Inquiry

I agree to the VIPO Privacy Policy

Confirm

確認画面に進む

Links

Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

VIPO

JACC

VIPOサイトのPrivacy Policyページを開く(別タブ)。チェックを入れると「Confirm」がクリックできる。

第5章 実施内容

上記の UI (User Interface) とは別にウェブページの管理のために独自の CMS (Content Management System) を構築した。本 CMS では以下の管理を行うことが可能である。

<管理可能項目>

- ・ スライダーの管理
- ・ バナーの管理
- ・ お知らせの管理
- ・ 作者の管理
- ・ ストーリーデータの管理
- ・ 画像・PDF データの管理
- ・ マスター管理者パスワードの変更

※本 CMS の内容は株式会社ステキが保有する機密事項であるため、一部の画面のみを掲載する。

CMSログイン画面

**GAME STORY
BANK**

ログインID

パスワード

SSL暗号化通信

Copyright © SUTER Inc. All rights reserved.

第5章 実施内容

CMS管理画面トップ

GAME STORY BANK ようこそ 英語サイト管理者 さん

ログアウト

- 1. スライダーの管理
- 2. バナーの管理
 - 1) バナーの新規登録
 - 2) 登録されているバナー
- 3. お知らせの管理
 - 1) 新規登録
 - 2) 現在登録されているお知らせ一覧
- 4. 原作者の管理
 - 1) 新規登録
 - 4) 登録されている原作者一覧
- 5. 原作データの管理
 - 1) 新規登録
 - 3) 登録されている原作データ一覧
- 6. 会員の管理
 - 1) 現在登録されている会員一覧
- 7. 画像・PDFデータの管理
- 8. マスター管理者パスワードの変更

5.2 ストーリーの登録

5.2.1 ストーリーの募集

一般社団法人日本ゲームシナリオライター協会の協力により、大学及び専門学校に対してストーリーの募集を行い、①東京工科大学、②慶應義塾大学、③OCA 大阪デザイン&IT 専門学校、④専門学校東京ネットウエイブ、⑤専門学校デジタルアーツ東京、⑥一般社団法人日本ゲームシナリオライター協会から計 20 本のストーリーが提供された。なお、ストーリーの募集に際しては、以下のフォームを使用した。

<ストーリー募集のためのフォーム>

1. 企画タイトル	
フリガナ	
企画タイトル	
2. 本企画の適用可能な分野	
① 架空のゲーム/シナリオ/小説/マンガ/コミック/漫画 ※複数選択可 ※ゲームは必須	
3. 本企画のストーリーのジャンル	
① アクション ② 冒険/ファンタジー/魔法 ③ アダクション ④ SF ⑤ スリラー ⑥ ミステリー ⑦ SF ⑧ 恋愛 ⑨ 歴史 ⑩ その他	
4. ログライン (100 字以内)	
5. 企画意図 (800 字以内)	
6. あらすじ (1,000 字以内)	
7. 登場人物 (名前、年齢、性別等)	
8. 作者	
本名	
筆名	
メールアドレス	
プロフィール	
9. 作者作品歴	

フォームの項目は以下のとおりである。

- ① タイトル
- ② ゲーム以外に適用可能な分野
- ③ ジャンル
- ④ ログライン (100 字以内)
- ⑤ 企画意図 (800 字以内)
- ⑥ あらすじ (1,000 字以内)
- ⑦ 登場人物
- ⑧ 作者情報
- ⑨ 作品歴

5.2.2 ストーリーの翻訳作業

本事業は日本のゲームシナリオライターと海外のゲーム会社等のマッチングを目的としているので、収集したストーリーを英語に翻訳した。なお、翻訳を発注したのは、ゲーム・アニメに関する専門的な知識を有している日本映像翻訳アカデミー株式会社である。

日本のゲーム及びアニメのストーリーは中国で非常に需要があるため、今後は中国語への翻訳も検討したい。

第5章 実施内容

5.2.3 登録したストーリーの紹介

本事業で GAME STORY BANK に登録した 20 本のストーリーの日本語タイトル・ジャンル・ログラインを紹介する。

ストーリー①

所属：東京工科大学 メディア学部

作者：星野佑太

1.タイトル
失恋ヒーロー
2.ジャンル
アクション・冒険、コメディ、ロマンス
3.ログライン
彼女に振られた戦隊ヒーローの主人公が、敵対組織のヒロインをヤケクソで口説き落とそうとして、仲間のヒーローや敵組織も巻き込む大騒ぎに発展しながらもなぜかうまくいってしまう話。

ストーリー②

所属：東京工科大学 メディア学部

作者：宮本雄大

1.タイトル
彼岸花
2.ジャンル
ホラー、ドラマ
3.ログライン
主人公は姉から向けられる恋慕を知る。拒絶するもエスカレートする執愛に恐怖し動転、殺害してしまう。しかし姉は記憶そのままに別人となって甦（よみがえ）り、再び主人公の前に現れる。心折れ、償いのためにも姉を受け入れる。

ストーリー③

所属：慶應義塾大学 理工学部開放環境科学専攻オープンシステムマネジメント専修

作者：川野陽慈

1.タイトル
液晶画面の中に映った誰かの朝食の写真に震えが止まらない
2.ジャンル
アクション・冒険、ミステリー

第5章 実施内容

3.ログライン

中年で殺し屋の男は、隣人の殺人事件の犯人にされてしまう。何とか警察から逃げた男だったが、実は隣人が世界規模のテロ組織のメンバーで、テロ組織にまで狙われることになる。男は疑いを晴らすため真犯人を探す。

ストーリー④

所属：慶應義塾大学 理工学部開放環境科学専攻オープンシステムマネジメント専修

作者：宇都宮悠輝

1.タイトル

なめくじの王国

2.ジャンル

アクション・冒険、SF・ファンタジー

3.ログライン

なめくじの王国に迷い込んだ冒険家が、人々を守るためになめくじと戦う話

ストーリー⑤

所属：OCA 大阪デザイン&IT 専門学校 マンガ・アニメ・小説科ライトノベル&小説作家専攻

作者：真倉崎拓己（筆名）

1.タイトル

ホーリー・ガーディアン ～地球を護りしテンシたち～

2.ジャンル

SF・ファンタジー

3.ログライン

記憶喪失の青年が同じく記憶を失っている機械生命体と共に宇宙から襲ってくる怪物と戦う話。

ストーリー⑥

所属：OCA 大阪デザイン&IT 専門学校 ゲーム・CG クリエーター科ゲームプランナー専攻

作者：代野光

1.タイトル

Hollywood Of The DEAD

2.ジャンル

ホラー、コメディ

3.ログライン

テーマは「ハリウッドで発生したゾンビパニックを生き延び俳優の夢を叶（かな）える」

第5章 実施内容

俳優を夢見る主人公が、ハリウッドで起こる未曾有（みぞう）のゾンビパニックを生き延び、無事夢をつかみ取ることが目標となる

ストーリー⑦

所属：OCA 大阪デザイン&IT 専門学校 ゲーム・CG クリエーター科ゲームプランナー専攻

作者：蒼井華音（筆名）

1.タイトル

大賢者のスロー（？）ライフ

2.ジャンル

アクション・冒険、コメディ、SF・ファンタジー

3.ログライン

勇者が魔王を倒した世界。辺境で人とかかわらずにスローライフを送りたいと願う賢者と、そこに毎度厄介ごとを持ち込んで敵を引き寄せるポンコツ女神とのドタバタ百合（ゆり）コメディ。

ストーリー⑧

所属：専門学校東京ネットウエイブ ゲーム総合学科ゲーム企画専攻

作者：元村光希

1.タイトル

彼は明るいストーリーカー？

2.ジャンル

ドラマ

3.ログライン

主人公の女性がとある男性の行為に悩まされる

ストーリー⑨

所属：専門学校東京ネットウエイブ ゲーム総合学科ゲーム企画専攻

作者：元廣舞架

1.タイトル

カガミクエスト

2.ジャンル

アクション・冒険、コメディ

3.ログライン

「かがみ文字」で戦うRPG

ストーリー⑩

所属：専門学校東京ネットウエイブ ゲーム総合学科ゲーム企画専攻

第5章 実施内容

作者：※これはお酒です。（筆名）

1.タイトル
The Stolen.
2.ジャンル
ミステリー
3.ログライン
登場人物らが、魔女からの妨害を受けながらも古城から脱出する話

ストーリー⑩

所属：専門学校デジタルアーツ東京 シナリオ専攻

作者：鶴見詩音（筆名）

1.タイトル
黒猫の眼（まな）差し
2.ジャンル
ドラマ、ミステリー
3.ログライン
新人警官が幽霊アパートで起きた不可解な殺人事件を担当し、証言や証拠を集めて推理して解決に導く。

ストーリー⑪

所属：専門学校デジタルアーツ東京 ノベルス・シナリオ学科

作者：エクチョコ（筆名）

1.タイトル
LUCK
2.ジャンル
コメディ、SF・ファンタジー
3.ログライン
勇者を目指す少年デフィーが、旅の資金集めのために寄ったカジノで謎の青年ラックと出会い、黄金に輝くコインの力を使ってオーナーとの賭け事に挑む。

ストーリー⑫

所属：専門学校デジタルアーツ東京 ノベルス・シナリオ学科

作者：零度らぎ（筆名）

1.タイトル
旅する日記帳

第5章 実施内容

2.ジャンル
ドラマ、SF・ファンタジー
3.ログライン
毎晩その日の記憶を失ってしまう主人公が、様々な国を旅してまわってたくさんの人々に出会い、自分自身の生き方に向き合っていく話。

ストーリー⑭、⑮

所属：日本ゲームシナリオライター協会

作者：瀬多海人（筆名）

1.タイトル
婆娑羅姫 BASARSA-KI
2.ジャンル
アクション・冒険、ドラマ、SF・ファンタジー、ホラー、ロマンス、歴史
3.ログライン
親に捨てられ、孤独の中で、戦うためだけに生きる鬼となりかけた少女をわずかに人の世に繋ぎ止めてくれたのは、持ち得ないものだと思っていた人との絆（きずな）、そして愛情。戦いの中で少女は成長し、鬼ではなく人として強くなってゆく。

1.タイトル
Bootleg soul
2.ジャンル
アクション・冒険、ドラマ、SF・ファンタジー、ホラー、ミステリー、スリラー
3.ログライン
ジンガイを狩るために産み出された魔骸。だが、戦うことしか知らない自分こそジンガイ以上に生物からかけ離れた異形の者なのではないかと苦悩しながら、魔骸の少女は人とは何か、生きるとは何かを見出（いだ）していく。

ストーリー⑯

所属：日本ゲームシナリオライター協会

作者：山野辺一記（筆名）

1.タイトル
霸道機獣ヤジュージャ
2.ジャンル
SF・ファンタジー
3.ログライン

第5章 実施内容

策謀により故郷を追われ、弟以外の家族を失った名門ラティガン家の令嬢ミフユ。
亡き父の秘密兵器である機獣・ヤジューシャを手にし、濡（ぬ）れ衣をはらうため、敵たちを屠（ほふ）り、ラティガン家の再興を目指す。

ストーリー⑰

所属：日本ゲームシナリオライター協会

作者：三日月マオン（筆名）

1.タイトル

電腦×アリス

2.ジャンル

アクション・冒険、SF・ファンタジー、ミステリー

3.ログライン

世の中を冷めた目で見っていた理系学生が美少女に転生し、電子の森の謎を解き、電腦世界を救済する物語。

ストーリー⑱

所属：日本ゲームシナリオライター協会

作者：相川暁子

1.タイトル

箱庭のⅦ

2.ジャンル

ドラマ、SF・ファンタジー、ロマンス

3.ログライン

——何も持たない路傍の石である己が、ただ一つの星であることを証明するために。
主人公が、命と心を賭けた『ゲーム』に身を投じる話。

ストーリー⑲、⑳

所属：日本ゲームシナリオライター協会

作者：ヤナギハラマサト（筆名）

1.タイトル

__ワールド

2.ジャンル

SF・ファンタジー

3.ログライン

ヒトはどんな姿になってもヒトでいられるのか——

第5章 実施内容

未知の生物に地上を追われた人類が、その正体と謎に迫り、自らの肉体を機械化、デジタル化と進化させながら世界の奪還を目指す物語。

1.タイトル

ボーダーマン

2.ジャンル

アクション・冒険、ファンタジー、ミステリー

3.ログライン

現世の感情が沈み、それらが意思を持って跋扈（ばっこ）する世界、キョウ界。キョウ界の住人をその身に宿す存在、ボーダーマンとなった少年。少年は現世とキョウ界を行き来しながら、彼と同じボーダーマンが起こす事件を解決しながら、元の人間に戻るために奔走する。

5.3 実施したプロモーション・マッチングの内容

日本のゲームシナリオライターとのマッチングを希望していた Perfect World Co., Ltd.*の張寧氏に登録されている 18 本のストーリーを読んでもらった。そのうち、評価の高かったストーリーについてのコメントを紹介する。

<評価の高かったストーリー>

『なめくじの王国』 所属：慶應義塾大学 作者：宇都宮悠輝

コメント：

世界観の基本コンセプトが良く、一筋のストーリーで完結するには少しもったいないです。裏世界の多様性を増やせば、ワンピースのような壮大なストーリーの土台になれる可能性があると思います。実写以外のジャンルの受容性は悪くありませんが、もう少し肉付けしないと判断材料が足りません。

『大賢者のスロー（？）ライフ』 所属：OCA 大阪デザイン&IT 専門学校 作者：蒼井華音

コメント：

企画自体は面白いと思います。若者の好みもちゃんと配慮しているところは評価すべきです。『この素晴らしい世界に祝福を』のアニメは中国でも人気が高く、そこに着眼できることは鋭い。特にコメディ要素は最近の若者に受けが良いです。百合（ゆり）要素は一部のファンにとっては大変受けが良いですが、当局検閲では同性愛テーマは撲滅の対象になっています。昨年秋にヒットした BL 小説作者は猥褻（わいせつ）品流布理由で逮捕された事件もあります。

『霸道機獣ヤジュージャ』 所属：日本ゲームシナリオライター協会 作者：山野辺一記

第5章 実施内容

コメント：

良くできている企画だと思います。陰謀策略と殺戮（さつりく）残虐な部分は中国の審査に引っかかるかもしれないので、修正案も用意しておいた方が良いでしょう。こういう企画はアニメよりゲームでの審査受容度がやや高いです。うまくゲーム化してからであればアニメ化はしやすく、先にアニメ化するなら、実現難易度はゲーム化より高いです。それと西洋中世と正統西洋ファンタジー風が得意な中国人デザイナーが少ない（無理に描けてもどこか雰囲気の違い、城、家紋、騎士、カブトと武器などの参考資料もそもそも少ない）ため、この分野が得意な日本人デザイナーとセットで協業するべきでしょう。

張寧氏が興味を示してくれたストーリーについては、後日 Perfect World Co., Ltd. に直接ピッチングできるように働きかけている。

*Perfect World Co., Ltd. とは、中国第3位のオンラインゲーム開発・運営会社である。

自社開発ラインナップには、『完美世界（日本展開名：パーフェクトワールド -完美世界-）』『武林外伝（日本展開名：夢世界）』『誅仙（日本展開名：LEGEND of HUSEN -誅仙-）』『赤壁（日本展開名：三国志 -SEKIHAKI-）』『ポケット西遊記』『神鬼世界（日本展開名：ユグドラシル）』『夢幻誅仙』『神魔大陸（日本展開名：Forsaken World）』『降龍の剣』『神雕侠侶』などがある。

また、グループ会社の Perfect World Pictures は、中国の映画・ドラマ・アニメ業界におけるリーディングカンパニーであり、米ユニバーサルピクチャーズと戦略的提携を締結し、5億ドルを投資している。

日中専門エンターテインメント・ロイヤーで FORWARD グループ*総代表・CEO の分部悠介氏に GAME STORY BANK についてプレゼンし、意見を伺った。

<分部氏からのコメント>

- ・ストーリーやアイデアの剽窃防止のため、あらすじ等を全て開示するのではなく、サマリーだけを開示するのが良いと思う。
- ・中国のゲーム関係者にどうリーチするかが問題であるが、中国では BtoB の討論会が頻繁に行われているので、そういった場を活用するのが良いと思う。
- ・中国においては WeChat や Weibo を活用しての情報発信が重要である。
- ・中国ではゲームのストーリーが足りていないので、GAME STORY BANK の中国語版を作れば、多くの関係者がアクセスすると思う。
- ・中国では“半次元”というコミック・イラスト等の投稿サイトが流行（はや）っているので、GAME STORY BANK にも可能性があると思う。
- ・中国ではゲーム以外のストーリーも足りていないので、ゲームからアニメ・実写への展開も考えられると思う。

第5章 実施内容

* FORWARD グループとは、JC FORWARD、Animation Forward、IP FORWARD 法律特許事務所からなる企業グループであり、JC FORWARD と Animation Forward は、日中両国のコンテンツビジネス事業にかかる豊富な知見をベースとして、様々な分野のコンテンツ取引を支援し、特に日本に強みのあるアニメ分野においては、日中合作のアニメ製作を支援することを通じて、日本のコンテンツホルダーのビジネス拡大を支援している。また、IP FORWARD 法律特許事務所は、日中のコンテンツビジネス実務に精通した弁護士・弁理士・コンサルタントにより日本のコンテンツホルダーの海賊版対策やライセンス交渉・契約書作成等を実施している。

第6章 広報・広報制作物

6.1 プレスリリース

2018年11月22日（木）に本事業を受託したことに関するプレスリリースを関係各所に出した。また、プレスリリースと併せてVIPO メール会員へのメールニュースを配信し、VIPOのホームページにも情報を掲載した。

<プレスリリース>

【新規事業】文化庁平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業を受託
「ゲーム」分野で『JAPAN STORY BANK 実証実験』
海外のゲーム・アニメ会社等とのオンライン上でのマッチングを支援

特定非営利活動法人映像産業振興機構（略称：VIPO、理事長：松谷洋征、東京都中央区）は、文化庁平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業を受託したことを発表いたします。

本事業の概要
文化庁平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業は、マンガ、アニメーション・特撮、ゲームおよびメディアアート等におけ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）を、分野・領域を横断した産・学・官の連携・協力により実施することにより、恒常的な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的・発展的な協力関係の構築を目的とする事業です。

採択された「JAPAN STORY BANK」プロジェクト
VIPOは「ゲーム」分野でプロジェクトが採択され、「JAPAN STORY BANK 実証実験」を実施します。
「JAPAN STORY BANK」とは、大学・専門学校等に所属するゲームクリエイター等が考案した優れたゲーム・アニメ等の企画・ストーリーをウェブシステムに登録できるようにし、海外のゲーム・アニメ会社等とのオンライン上でのマッチングを支援する仕組みです。

本プロジェクトを実施することで、「ゲームクリエイター等の活躍の場の拡大」「新たなゲームクリエイターの育成」「他ジャンルへの波及効果」が期待され、日本のゲーム業界のプレゼンスを一層向上させる一つのきっかけになるのではないかと考えています。

マッチングサイト公開：2019年1月末（予定）

メディア芸術連携促進事業連携共同事業（全体像）	https://www.fnp.co.jp/news/detail/1190387_1587.html	プロジェクト名
マンガ	学校法人京都精華大学	マンガ産業に関するアーカイブ（収集、整理・保存・活用）および発信促進の推進
	デジタルミュージック協働会	数字コンテンツ創出プロジェクト
	学校法人明治大学	国内外の機関連携によるマンガの商業的・芸術的アーカイブの構築と人材育成環境の整備に向けた連携事業
アニメーション	森ビレ株式会社	アニメーションフェスティバル2018
ゲーム	特定非営利活動法人映像産業振興機構（VIPO）	JAPAN STORY BANK 実証実験
	学校法人法政大学 企業大学ゲーム研究センター	平成30年度ゲーム・クリエイティブ創出推進事業と連携した産学連携事業
メディアアート	資料館公立大学法人豊川立芸術大学	1985〜2005年間の企業メセタによるメディアアート展示資料の調査研究事業
	特定非営利活動法人Community Design Council	メディア芸術データベースのためのメディアアート分野作成調査と関連組織の連携構築に向けた連携作業

特定非営利活動法人映像産業振興機構（VIPO: Visual Industry Promotion Organization）
 〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1 映像産業振興機構ビル5階
 電話：03-3348-5580 / e-mail: info@viipo.or.jp（広報・見立）
 一般の方向け Tel. 03-3343-7331 / e-mail: viipo@viipo.or.jp（経営企画部：内線）

<メールニュース>

【VIPO（映像産業振興機構）からのお知らせ】 2018/11/22
[詳しく表示されない方はこちら](#)

【新規事業】文化庁平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業を受託 「ゲーム」分野で『JAPAN STORY BANK実証実験』を実施 海外のゲーム・アニメ会社等とのオンライン上でのマッチングを支援

VIPOは、文化庁平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業を受託いたしました。

本事業の概要
文化庁平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業は、マンガ、アニメーション・特撮、ゲームおよびメディアアート等におけ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）を、分野・領域を横断した産・学・官の連携・協力により実施することにより、恒常的な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的・発展的な協力関係の構築を目的とする事業です。

採択された「JAPAN STORY BANK」プロジェクト
VIPOは「ゲーム」分野でプロジェクトが採択され、「JAPAN STORY BANK 実証実験」を実施します。
「JAPAN STORY BANK」とは、大学・専門学校等に所属するゲームクリエイター等が考案した優れたゲーム・アニメ等の企画・ストーリーをウェブシステムに登録できるようにし、海外のゲーム・アニメ会社等とのオンライン上でのマッチングを支援する仕組みです。

<ホームページ>

2018.11.22 [イベント・セミナー・公開講座](#) [メディア芸術連携促進事業連携共同事業](#)

【新規事業】「ゲーム」分野で「JAPAN STORY BANK 実証実験」を実施
 実証実験（文化庁平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業）

VIPOは、文化庁平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業を受託したことを発表いたしました。

本事業の概要
文化庁平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業は、マンガ、アニメーション・特撮、ゲームおよびメディアアート等におけ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）を、分野・領域を横断した産・学・官の連携・協力により実施することにより、恒常的な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的・発展的な協力関係の構築を目的とする事業です。

上記のプレスリリースの結果、ORICON NEWS と GAMER NEWS に事業受託のニュースを取り上げてもらうことができた。

<ORICON NEWS>

2018-11-22 11:37

VIPO、ゲーム分野で「JAPAN STORY BANK 実証実験」を実施

映像産業振興機構(VIPO)は、文化庁平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業を受託し、「ゲーム分野で「JAPAN STORY BANK 実証実験」を実施すると発表した。

■本事業の概要文化庁平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業は、マンガ、アニメーション・特撮、ゲームおよびメディアアート等におけ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...

<GAMER NEWS>

2018年11月22日 11:37

VIPO、ゲーム分野で「JAPAN STORY BANK 実証実験」を実施
 海外のゲーム・アニメ会社等とのオンライン上でのマッチングを支援

担当：Gamer編集部

2019年2月8日（金）にGAME STORY BANKを一般公開したことにに関するプレスリリースを関係各所に出した。また、プレスリリースと併せてVIPO メール会員へのメールニュースを配信し、VIPO のホームページにも情報を掲載した。

<プレスリリース>

VIPO Visual Industry Promotion Organization
 特定非営利活動法人映像産業振興機構
 Press Information

2019年2月8日
 特定非営利活動法人映像産業振興機構

【新規事業】文化庁 平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業
マッチングサイト「GAME STORY BANK」をスタート！
 国内外のゲーム会社等とのオンライン上でのマッチングを支援

特定非営利活動法人映像産業振興機構（略称：VIPO、理事長：松谷孝征、東京都中央区）は、文化庁の平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業の一環として開発した「GAME STORY BANK」を本日リリースしたことを発表いたします。

事業の概要
 文化庁の平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業は、マンガ、アニメーション・特撮、ゲームおよびメディアアート等におけ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）を、分野・領域を横断した産・学・官（官）の連携・協力により実施することにより、恒久的なメディア芸術分野の文化資源の活用・展開を図り、新たな創造の促進と専門人材の継続的・発展的な協力関係の構築を目的とする事業です。

「GAME STORY BANK」プロジェクト
GAME STORY BANK <https://www.storybank.jp/>
 公開日：2019年2月8日

VIPOは上記事業の「ゲーム」分野でプロジェクトが採択され、「GAME STORY BANK」を開発いたしました。「GAME STORY BANK」とは、日本の大学・専門学校等に所属するゲームシナリオライターと国内外のゲーム会社等とのマッチングを目的としたオンラインマッチングサイトです。

ゲームシナリオライターはこのマッチングサイトに自身が専攻したストーリーを登録することができ、国内外のゲーム会社等は自社のゲーム等に採用可能なストーリーを探ることができます。今年度は、大学・専門学校を中心にストーリーを募集し、20のストーリーが「GAME STORY BANK」に登録されました。今後は「GAME STORY BANK」を発展させることにより、「ゲームシナリオライターの活躍の場の拡大」「新たなゲームシナリオライターの育成」「ゲーム以外のジャンルへの波及効果」を目指します。

<ゲームシナリオライター> <国内外のゲーム会社> <サイトイメージ>

文化庁 平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業
 マンガ、アニメーション・特撮、ゲームおよびメディアアート等におけ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）を、分野・領域を横断した産・学・官（官）の連携・協力により実施することにより、恒久的なメディア芸術分野の文化資源の活用・展開を図り、新たな創造の促進と専門人材の継続的・発展的な協力関係の構築を目的とする事業です。VIPOが採択された「GAME STORY BANK」実施要綱では、大学・専門学校等に所属するゲームクリエイター等が専攻した優れたゲーム・アニメ等の企画・ストーリーをウェブシステムに登録できるようにし、国内外のゲーム・アニメ会社等とのオンライン上でのマッチングを支援いたします。

特定非営利活動法人映像産業振興機構（VIPO: Visual Industry Promotion Organization）www.vipo.or.jp
 私たちVIPO（ヴィポ）は、日本のコンテンツ産業を国際競争力あるものとし、さらには日本経済の活性化に寄与することを目的に、2004年に設立された組織です。関係企業・団体の協力と政府・地方公共団体による政策・施策を有機的に組み合わせ、「人材育成」と「産学連携」を柱とした事業を展開しています。ゼロからの可能性を広げるために、最新のジャンルの最先端ネットワークセンターを、人材育成、国内外の市場開拓・整備など、長期的視野に立った活動を行うことで、コンテンツ産業の振興を支援します。

<本件に関するお問い合わせ> 特定非営利活動法人 映像産業振興機構（VIPO）
 報道関係者向け Tel. 03-3265-5380（e-mail: PR@vipo.or.jp）（広報：池田 望）
 一般の方向け Tel. 03-3543-7531（e-mail: viportal@vipo.or.jp）（経営企画部：内島） 1/1

<メールニュース>

【VIPO（映像産業振興機構）からのお知らせ】
 2019/2/8
 正しく表示されない方はこちら

【新規事業】文化庁 平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業を支援
マッチングサイト「GAME STORY BANK」をスタート！
国内外のゲーム会社等とのオンライン上でのマッチングを支援

VIPOは、文化庁平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業の一環として開発した「GAME STORY BANK」を本日リリースしたことを発表いたします。

事業の概要
 文化庁平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業は、マンガ、アニメーション・特撮、ゲームおよびメディアアート等におけ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）を、分野・領域を横断した産・学・官（官）の連携・協力により実施することにより、恒久的なメディア芸術分野の文化資源の活用・展開を図り、新たな創造の促進と専門人材の継続的・発展的な協力関係の構築を目的とする事業です。

「GAME STORY BANK」プロジェクト
GAME STORY BANK

<ホームページ>

VIPO Visual Industry Promotion Organization
 映像産業振興機構

VIPOとは | 事業内容 | インタビュー | お問い合わせ | 採用情報 | メールニュース登録

新着情報

2019.02.08 [このニュースの1記事を見る](#)
マッチングサイト「GAME STORY BANK」をスタート

【新規事業】
 文化庁 平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業
マッチングサイト「GAME STORY BANK」をスタート
 国内外のゲーム会社等とのオンライン上でのマッチングを支援

VIPOは、文化庁の平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業の一環として開発した「GAME STORY BANK」を本日リリースしたことを発表いたします。

事業の概要

上記のプレスリリースの結果、Social Game Info と情報プレスに GAME STORY BANK オープンのニュースを取り上げてもらうことができた。

<Social Game Info>

映像産業振興機構、ゲーム会社とシナリオライターをマッチングする「GAME STORY BANK」をリリース…文化庁のメディア芸術連携促進事業連携共同事業で採択に

2019年02月12日 09時32分更新

リスト 0
 0 いいね! 0 ツイート 0 フォックマーク 0

注目ワード: GameAudience ハロキティイズ 東京ガールズスタンプ

映像産業振興機構（VIPO）は、文化庁の平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業の一環として開発した「GAME STORY BANK」を本日（2月8日）にリリースしたと発表した。

VIPOはメディア芸術連携促進事業連携共同事業の「ゲーム」分野でプロジェクトが採択された。「GAME STORY BANK」とは、日本の大学・専門学校等に所属するゲームシナリオライターと国内外のゲーム会社等とのマッチングを目的としたオンラインマッチングサイトとなる。

ゲームシナリオライターはこのマッチングサイトに自身が専攻したストーリーを登録することができ、国内外のゲーム会社等は自社のゲーム等に採用可能なストーリーを探することができます。今年度は、大学・専門学校を中心にストーリーを募集し、20のストーリーが「GAME STORY BANK」に登録されました。今後は、「GAME STORY BANK」を発展させることにより、「ゲームシナリオライターの活躍の場の拡大」「新たなゲームシナリオライターの育成」「ゲーム以外のジャンルへの波及効果」を目指していく。

<情報プレス>

KOHO PRESS 第3,527号 2019年2月14日(木) 第3種郵便物認可

◎ VIPO、「ゲーム」のマッチングサイトを開設
 特定非営利活動法人 映像産業振興機構（VIPO）は、文化庁の平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業の一環として開発した、マッチングサイト「GAME STORY BANK」をスタートした。

文化庁の平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業は、マンガ、アニメーション・特撮、ゲームおよびメディアアート等におけ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）を、分野・領域を横断した産・学・官（官）の連携・協力により実施することにより、恒久的なメディア芸術分野の文化資源の活用・展開を図り、新たな創造の促進と専門人材の継続的・発展的な協力関係の構築を目的とする事業。

VIPOでは、この事業の「ゲーム」分野でプロジェクトが採択され、日本の大学・専門学校等に所属するゲームシナリオライターと、国内外のゲーム会社等とのマッチングを目的としたオンラインマッチングサイト「GAME STORY BANK」を開発した。

ゲームシナリオライターは、このマッチングサイトに自身が専攻したストーリーを登録することができ、国内外のゲーム会社等は自社のゲーム等に採用可能なストーリーを探することができます。今年度は、大学・専門学校を中心にストーリーを募集し、20のストーリーが「GAME STORY BANK」に登録されました。今後は、「GAME STORY BANK」を発展させることにより、「ゲームシナリオライターの活躍の場の拡大」「新たなゲームシナリオライターの育成」「ゲーム以外のジャンルへの波及効果」を目指していく。

6.2 SNSでの情報発信

映像産業振興機構が運営するJAPACON*というFacebookページにおいてGAME STORY BANKが一般公開されたことを告知した。GAME STORY BANKは、海外のゲーム会社等へのプロモーションが重要であるが、直接海外のゲーム会社等へ日本のウェブサイトやサービスをプロモーションすることは難しいため、JAPACONのFacebookページを一つの手段として利用した。

<GAME STORY BANK がオープンした告知>



2019年2月12日時点

リーチした人数：87,437

エンゲージメント数：614

「リーチ」とは、広告を最低1回見た人の数です。

「エンゲージメント」とは、広告に反応したターゲットが起こしたアクションが全て含まれます。カウントされるアクションには、コメント、広告のシェア、写真や動画の表示、リンクのクリックなどがあります。

<各作家のプロモーション>



*JAPACONとは、映画・ドラマ・アニメ等を中心とした日本の最新コンテンツ情報をほぼ毎日発信するポータルサイトであり、世界46か国から約106万いいね！を獲得している。

6.3 チラシ

今年度 GAME STORY BANK に登録した 20 ストーリーは個別に大学・専門学校等に声をかけて集めた。今後は広くストーリーを募集するためにチラシを配布することを予定している。なお、買手側については映像産業振興機構と繋がりのある企業・団体に個別に声をかけて集めていく予定である。

<チラシ案>

GAME STORY BANK

ストーリー

大募集！

GAME STORY BANKとは

日本のゲームシナリオライターと海外のゲーム会社等とのマッチングを目的としたオンラインデータベースです。GAME STORY BANKプロジェクトは、文化庁平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業に採択され、VIPOが実証実験の事務局を担当しています。





GAME STORY BANK



<https://www.storybank.jp/>

募集要項

応募資格：大学、専門学校等に所属していること

応募方法：所定の応募フォームに必要事項を記入し、事務局に提出してください。
 応募フォームには以下の情報を記入していただきます。
 ①タイトル、②ジャンル、③ログライン、④企画意図、⑤あらすじ、⑥登場人物、
 ⑦作者プロフィール、⑧作品歴
 ※応募フォームをご希望の方は下記の問い合わせ先までご連絡ください。

登録料：無料

注意点：GAME STORY BANKは海外のゲーム会社等とのマッチングを想定しているため日本語/英語の両方でストーリーを登録することになっています。もしストーリーの英語版を用意できない場合、日本版のみを登録させていただきます。審査の結果、応募いただいたストーリーを登録できないことがあります。

問い合わせ先

GAME STORY BANK事務局
 問い合わせメールアドレス：gamestorybank@vipo.or.jp
 特定非営利活動法人 映像産業振興機構（VIPO） <https://www.vipo.or.jp/>
 〒104-0045 東京都中央区築地4-1-1 東劇ビル2F



第7章 成果・課題・評価

7.1 成果

産・学・館（官）の連携による新領域の創出ということで、教育機関からゲームのストーリーを募集し、5つの教育機関の学生13名から計13ストーリーを集めることができた。（別途、プロの5名の作家から計7ストーリーを収集）

- ・ 東京工科大学：2名から2ストーリー
- ・ 慶應義塾大学：2名から2ストーリー
- ・ OCA大阪デザイン&IT専門学校：3名から3ストーリー
- ・ 専門学校東京ネットウエイブ：3名から3ストーリー
- ・ 専門学校デジタルアーツ東京：3名から3ストーリー

ウェブサイト上でのマッチングはまだ成果が出ていないが、中国の Perfect World Co., Ltd.とは個別にマッチングを実施し、学生等が考案したゲームの企画を売り込むことができた。

7.2 課題

海外とのマッチングを想定した場合、作家の語学力の問題があり、買手との英語でのやり取りに課題がある。また、実際の契約交渉に入った際には、作家個人では対応することが難しいので、契約・法務のプロフェッショナルによるサポートが必要と思われる。

本事業を自主事業として実施する場合、ウェブサイトの運用コストや企画書の英訳の費用をどう捻出するか課題が残る。

大学・専門学校の学生にストーリーを募集した際には、好意的に受け入れてくれたが、プロの作家からは無償では協力しづらいとの意見もあった。

7.3 評価

学生たちが考案したストーリーを登録することができる GAME STORY BANK というウェブサイトを開発したことで、まだまだこれからではあるが、少なからず学生たちの“活躍の場の拡大”や彼らの“才能の育成”に貢献できたものとする。また、Perfect World Co., Ltd.からはゲーム化を前提としたアニメのストーリーを考えてほしいとのリクエストがあり、本事業を実施したことにより、ゲーム以外のジャンル（アニメ）へも波及効果も及ぼしている。さらには、FORWARD グループ総代表・CEO の分部悠介氏からも意見があったが、今後はゲームのストーリーの実写化の可能性も探っていきたいと思う。

第8章 総括

8.1 総括

約4か月という限られた事業実施期間であったが、実施体制図の各団体及び企業の協力により事業計画書に記載したことは全て実施することができ、当初の目標であった20件のストーリーのGAME STORY BANKへの登録を実現できた。

プレスリリースやSNSでの情報発信によるプロモーションを実施した結果、ウェブサイトのオープンから5日間でのユーザー数は422名、ページビュー数は1,779PVとなった。日本以外からのアクセスもあり、ミャンマー、アメリカ、インドの順で多かった。

<2019年2月8日～12日の国別ユーザー数>

国	ユーザー	ユーザー (%)
1.  Japan	304	 72.04%
2.  Myanmar (Burma)	43	 10.19%
3.  United States	38	 9.00%
4.  India	8	 1.90%
5.  Brazil	4	 0.95%
6.  Cambodia	4	 0.95%
7.  Vietnam	4	 0.95%
8.  Germany	3	 0.71%
9.  Indonesia	3	 0.71%
10.  Laos	3	 0.71%

今年度は20本のストーリーをGAME STORY BANKに登録したが、来年度以降はさらに登録ストーリー数を増やしていきたい。また、学生が考案したストーリーについてはまだクオリティが低い部分があるので、それらのストーリーをブラッシュアップするためのトレーニング施策も来年度以降は実施できればと思う。

GAME STORY BANKはマッチングのためのウェブサイトなので、実際にディールが発生しないと意味がない。来年度以降は日本のゲームシナリオライターと国内外のゲーム会社等とのマッチングを促進するための施策を積極的に実施し、実際にディールが発生する案件を生み出してほしいと思う。また、前述のPerfect World Co., Ltd.からの評価が高かったストーリーについては継続的にフォローアップをしていきたいと思う。

本報告書は、文化庁の委託業務として、大日本印刷株式会社が実施した平成 30 年度「メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。