

平成 27 年度メディア芸術連携促進事業  
実施報告書

メディア芸術コンソーシアム JV 事務局

平成 28 年 3 月

## 内容

第0章	はじめに	4
0.1	業務の目的	4
0.1.1	業務の目的	4
0.1.2	業務の期間	4
0.2	推進体制	4
0.3	平成27年度における業務実施概要	5
0.3.1	連携共同事業等の実施	5
0.3.2	連携・協力の推進に関する調査研究の実施	5
0.3.3	「メディア芸術カレントコンテンツ」の運営	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」の運営	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	10
2.4	課題の抽出	11
2.5	連携共同事業の実施	12
2.5.1	企画提案要領の作成	12
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	12
2.5.3	団体等を選定する為の企画委員会の運営	13

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.....	15
2.6.1	採択結果の公表.....	15
2.6.2	事業推進説明会.....	15
2.6.3	連携共同事業報告会（中間報告会） .....	17
2.6.3.1	【中間報告会概要資料】 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の育成（学校法人京都精華大学） .....	20
2.6.3.2	【中間報告会概要資料】 施設連携によるマンガ雑誌・単行本の共同保管事業（学校法人京都精華大学） .....	22
2.6.3.3	【中間報告会概要資料】 第4回 Manga 翻訳コンテスト（デジタルコミック協議会） .....	23
2.6.3.4	【中間報告会概要資料】 iOS 教育アプリ「アニメミライ+」拡張版の開発・制作および同アプリを用いた教育実践（一般社団法人 アニメミライ） .....	24
2.6.3.5	【中間報告会概要資料】 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）2016（一般社団法人日本アニメーター・演出協会） .....	26
2.6.3.6	【中間報告会概要資料】 アニメーション研究のマッピング・プロジェクト.（日本アニメーション学会） .....	28
2.6.3.7	【中間報告会概要資料】 アニメーションブートキャンプ2015（森ビル株式会社） ...	29
2.6.3.8	【中間報告会概要資料】 アーケード・家庭用ゲームを対象とする事例研究を通じた保存・活用方法構築のための調査事業（学校法人 東京工芸大学） .....	31
2.6.3.9	【中間報告会概要資料】 平成27年 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） .....	32
2.6.3.10	【中間報告会概要資料】 タイムベースト・メディアを用いた美術作品の修復／保存に関するモデル事業（公立大学法人 京都市立芸術大学） .....	34

2.6.3.11	【中間報告会概要資料】日本のメディアアート文化史構築のための基礎研究調査事業（愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学）	35
2.6.3.12	【中間報告会概要資料】メディア芸術千夜一夜（仮称）（一般社団法人 日本アニメーター・演出協会）	36
2.6.4	事業進捗状況報告（最終報告会）	37
2.6.4.13	平成 27 年度「メディア芸術連携促進事業」最終報告会 アンケート	40
2.6.5	企画委員会	42
2.6.6	実施報告書	42
第 3 章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施		43
3.1	調査研究の目的と背景	43
3.2	各領域の概況を統合的に把握する調査・研究（既存の調査研究のマッピング）	43
3.2.1	マンガ領域	43
3.2.2	ゲーム領域	45
3.3	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）	49
3.4	利活用モデルの開発研究（「超」領域展覧会の立案）	52
第 4 章 メディア芸術カレントコンテンツ 運営		59
4.1	実施概要	59
4.2	メディア芸術カレントコンテンツ改善検討	60
4.3	平成 27 年度更新実績	60
4.4	掲載コンテンツ詳細	60
4.4.1	ニュース	60
4.4.2	ニュースリンク	64
4.4.3	コラム・レポート	65
4.4.4	プロジェクト	67
4.4.5	メディア芸術イベントカレンダー	69
4.5	アクセス集計	70

## 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。

#### 0.1.2 業務の期間

平成 27 年 4 月 1 日から平成 28 年 3 月 31 日

### 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と学校法人京都精華大学が合同で事業を推進した。

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（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。

コンソーシアムの持つ、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思われる。このため、コンソーシアムと京都精華大学は、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」を設立して事業を推進した。

#### ■メディア芸術コンソーシアム JV 事務局

名前	所属・肩書
関口 正春	京都精華大学 文化庁事業推進室 副室長
真木 太郎	マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム 幹事長
野間 穰	マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム 幹事
桶田 大介	マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム 事務局長
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)

## 0.3 平成 27 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行う。

#### ①課題の抽出

必要に応じて外部有識者等を含めた会議等を開催し、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う。

#### 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 10 件以上とし、総額を 100,000,000 円以上とする。

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設置・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する。

### 0.3.2 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

関係機関・関係者間の連携・協力の推進に資する調査研究を実施する。実施方法については、関係機関等に対して調査研究に関する告知を行い、適切な者を選定する等、効果的な手法を考案する。

### 0.3.3 「メディア芸術カレントコンテンツ」の運営

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」の運用管理及び効率的運用を図るとともに、本事業の成果等についても発信を行う。

# 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27年4月1日～平成28年3月31日)											
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
1. 連携共同事業等の実施		←—————→										
(1) 課題の抽出		←→										
① 企画委員委嘱の要請		5/22										
② 課題ヒアリング		5/25～29										
③ 課題まとめ作業および企画委員への経過報告			6/1～2									
④ 課題まとめおよび企画委員への最終報告			6/3～4									

#### (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27年4月1日～平成28年3月31日)											
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
(2) 連携共同事業の実施		←—————→										
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			6/4									
b. 再委託事業の概観の想定			6/4									
c. 審査基準、審査方法、審査スケジュールの策定			6/4									
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			6/4									
e. 審査結果の通知方法、契約方法の策定			6/4									
f. 事業推進マニュアルの配布、レクチャー開催						9/1						
g. 定期報告等の契約後のスケジュール想定			6/4									
h. 公募要領印刷			6/4									

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27年4月1日～平成28年3月31日)											
	4月	5月	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			6/5									
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			6/22									
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)			←→									

③団体等を選定する為の企画委員会の開催・運営

業務項目	実施期間(平成27年4月1日～平成28年3月31日)											
	4月	5月	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開催・運営			←→									
a.応募まとめおよび企画委員への最終報告作成			6/24									
b.企画委員からの質疑に対する事前調査			6/26									
c.企画委員会の開催(東京)			6/30									
d.企画委員会審議結果まとめ				7/1								
e.結果通知前の最終調整等				7/2								
f.選考結果に関する企画委員への最終確認				7/3								
g.選考結果の郵便発送(応募者全員)				7/6								

④団体等との契約及び支払

業務項目	実施期間(平成27年4月1日～平成28年3月31日)											
	4月	5月	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				7/7								
b.契約書類郵送				←→								
c.契約完了				7/31								



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及び提出

業務項目	実施期間(平成27年4月1日～平成28年3月31日)											
	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											◊ 2/29	
b.再委託事業経費請求											◊ 2/29	
c.事業経費の精算											←→ 3/1～3/20	
d.業務完了報告書、業務成果報告書の 提出												↔ 3/31

⑥団体等との連絡調整

業務項目	実施期間(平成27年4月1日～平成28年3月31日)											
	4月	5月	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				↔ 7/7～7/31								
b.契約完了				◊ 7/31								
c.事業運営および経費管理に関する レクチャー開催						↔ 9/1						
d.再委託事業中間報告会									↔ 12/1			
e.事業進捗状況調査										↔ 1/1～1/31		
f.再委託事業の完了報告と経費請求											↔ 2/29	
g.成果報告シンポジウムの開催												◊ 3/13
h.事業の評価結果の通知												↔ 3/31
i.事業経費の支払												↔ 3/31

(3) 成果の評価と普及

業務項目	実施期間(平成27年4月1日～平成28年3月31日)											
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
(3) 成果の評価と普及				←→								→
①選定事業の公表				◊ 7/7								
②再委託事業中間報告会									◊ 12/1			
③事業進捗状況調査結果の報告										↔ 1/1～1/31		
④評価のための企画委員会開催												◊ 3/13
⑤業務成果報告書の公表												↔ 3/31



## 第2章 連携共同事業の実施

### 2.1 事業期間

平成27年4月30日から平成28年3月31日

### 2.2 実施概要

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行うため各領域から企画委員を選出し、本事業の課題に基づく公募を実施した。

公募では18事業の応募があり、企画委員会による選考の結果、12事業10団体を採択し連携共同事業を推進した。

採択先団体に対して「事業説明会」を開催することにより本事業の目的を再確認し、12月には「中間報告会」を実施することで各事業進捗を確認した。事業終了後の3月には、「報告会」を開催し企画委員からの事業総括と評価を実施し、本事業の新たな課題も見えてくる結果となった。

### 2.3 企画委員会の設置

【実施期間：平成27年4月28日】

メディア芸術領域の各分野について専門的知見を有する識者により企画委員会を組織。

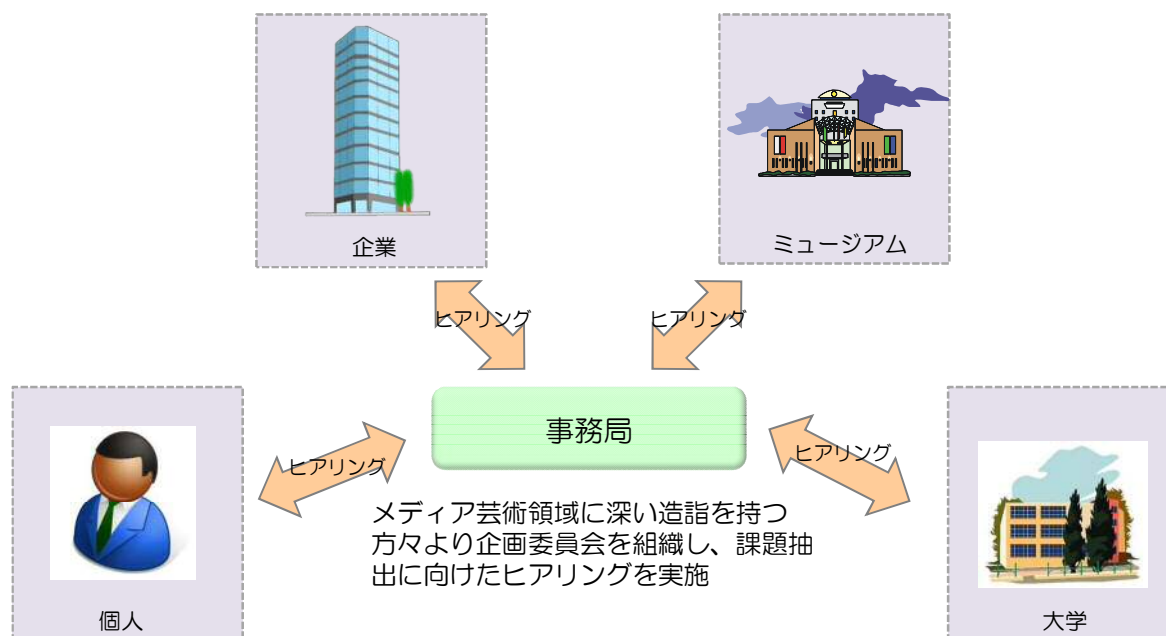
#### ■企画委員

名前	所属・肩書
内田 健二	一般社団法人日本動画協会 顧問／株式会社サンライズ相談役
岡本 美津子	東京藝術大学 大学院映像研究科 教授／研究科長
小野 耕世	日本マンガ学会会長
久保田 晃弘	多摩美術大学 情報デザイン学科 教授
清水 保雅	株式会社講談社 常務取締役
鈴木 伸一	杉並アニメーションミュージアム館長
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
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 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

## 2.4 課題の抽出

【実施期間：平成27年4月28日～6月4日】

企画委員へヒアリングを実施。連携共同事業における課題の抽出を実施した。



<課題ヒアリング実施日>

平成27年4月28日 岡本・細井・森川・吉村

平成27年5月20日 鈴木

平成27年5月21日 内田・清水

平成27年5月25日 関口

平成27年5月26日 久保田

平成27年5月27日 小野

平成27年6月4日 富山

※ヒアリング担当者：関口（JV事務局）

## 2.5 連携共同事業の実施

### 2.5.1 企画提案要領の作成

<課題に基づく公募事業の趣旨・目的の設定>

- 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
- 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

### 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

【公募開始日：平成 27 年 6 月 10 日】

【企画提出受付実施期間：平成 27 年 6 月 10 日～6 月 26 日】

<公募対応>

#### 1) 公募告知

メディア芸術カレントコンテンツ HP に掲載する事で募集を実施。また、HP 上にリンクを貼り告知を行った。

リンク先：「文化庁 HP」「京都精華大学HP」「京都国際マンガミュージアム HP」

また、関係者へメール発信（「平成 26 年度メディア芸術連携促進事業」、「平成 22 年度～26 年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」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。18 事業より応募を受付けた。

#### 2) 問合せ対応

公募要領の郵送、メール・電話等への対応実施。

#### 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 27 年 6 月 1 日～5 日

### 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最終報告作成

平成 27 年 6 月 8 日

2) 企画委員からの質疑に対する事前調査

平成 27 年 6 月 9 日～10 日

3) 企画委員会開催

【実施日時：平成 27 年 6 月 30 日 13：30～17：30】

＜開催場所：北浜法律事務所東京事務所＞

企画委員会により、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。

#### ■出席者(企画委員)

名前	所属・肩書
内田 健二	一般社団法人日本動画協会 顧問／株式会社サンライズ相談役
岡本 美津子	東京藝術大学 大学院映像研究科 教授／研究科長
小野 耕世	日本マンガ学会会長
久保田 晃弘	多摩美術大学 情報デザイン学科 教授
清水 保雅	株式会社講談社 常務取締役
鈴木 伸一	杉並アニメーションミュージアム館長
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
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 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

4) 選考結果

選定結果発表は応募者全団体に対し、郵便にて通知を行った。

また、「文化庁 HP」「メディア芸術カレントコンテンツ HP」に掲載すると共に、HP 上にリンクを貼り周知を行った。

リンク先：「京都精華大学 HP」「京都国際マンガミュージアム HP」

平成27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 12件  
(3)採択一覧

分野	事業名	団体名	予定額(円)
マンガ	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の育成	学校法人京都精華大学	9,990,000
	施設連携によるマンガ雑誌・単行本の共同保管事業	学校法人京都精華大学	9,924,600
	第4回 Manga翻訳コンテスト	デジタルコミック協議会	7,000,000
アニメーション	iOS教育アプリ「アニメミライ+」拡張版の開発・制作および同アプリを用いた教育実践	一般社団法人 アニメミライ	4,988,544
	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)2016	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会	1,409,188
	アニメーション研究のマッピング・プロジェクト	日本アニメーション学会	3,000,000
	アニメーションブートキャンプ2015	森ビル株式会社	13,996,796
ゲーム	アーケード・家庭用ゲームを対象とする事例研究を通じた保存・活用方法構築のための調査事業	学校法人 東京工芸大学	13,731,630
	平成27年 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	9,901,056
メディアアート	タイムベースト・メディアを用いた美術作品の修復/保存に関するモデル事業	公立大学法人 京都市立芸術大学	9,999,000
	日本のメディアアート文化史構築のための基礎研究調査事業	愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学	2,778,056
その他(複合領域)	メディア芸術千夜一夜(仮称)	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会	4,000,000

(五十音順)

#### 2.5.4 団体等との契約及び支払

上記採択結果に基づき、各団体との契約及び支払を行った。

#### 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28年3月31日】

#### 2.5.6 団体等との連絡調整

【実施期間：平成27年7月21日～3月31日】

実施期間中、上記団体との連絡調整の為、電話・メール・訪問・電子会議システム等の手段により適宜実施した。

## 2.6 成果の評価と普及

### 2.6.1 採択結果の公表

【実施日：平成 27 年 7 月 21 日】

「文化庁 HP」、「メディア芸術カレントコンテンツ HP」に掲載すると共に、HP 上にリンクを貼り周知を行った。

リンク先：「京都精華大学 HP」「京都国際マンガミュージアム HP」

「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 HP」

### 2.6.2 事業推進説明会

【実施日時：平成 27 年 9 月 1 日 13:00～14:30】 <開催場所：文化庁>

#### 1) 概要

各団体による連携共同事業の紹介のほか、スケジュール等事業の進め方や本事業における経費計上の留意事項についての確認等を実施した。

#### 2) 参加者

名前	所属・肩書
佐々木 尚	デジタルコミック協議会/集英社 海外推進委員長
関谷 博	集英社 海外出版課
大坪 英之	一般社団法人 アニミライ 理事/一般社団法人 日本アニメーター・演出協会 事務局長
森代 あゆみ	一般社団法人 アニミライ (経理) /一般社団法人 日本アニメーター・演出協会 (経理)
小出 正志	日本アニメーション学会 会長
土居 伸彰	日本アニメーション学会
田村 通信	森ビル株式会社
西村 澄子	森ビル株式会社 (経理)
山口 義英	学校法人 東京工芸大学 助教
和島 弘幸	学校法人 東京工芸大学 (教育研究支援課)
岡本 慎也	学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター
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
廣瀬 ちづる	公立大学法人 京都市立芸術大学 課長
加治屋 健司	公立大学法人 京都市立芸術大学 准教授
藤原 生美	愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学 主任
関口 敦仁	愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学 教授
吉村 和真	京都精華大学 常務理事/副学長
石垣 鉄也	文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 室長
田中 智雄	文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 室長補佐
横尾 由美子	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 係長
戸田 康太	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



3) 資料 1. 事業スキーム図

資料1



4) 資料 3. 事業スケジュール概要

平成27年度 メディア芸術連携促進事業 連携共同事業  
《スケジュール概要》

資料3

		事業推進関連	メディア芸術カレントコンテンツ関連	事務関連
8月	中旬			事業開始日(契約日)
	下旬	事業開始		
9月	上旬			事業推進説明会(9/1)
	中旬			
10月	下旬		連携共同事業の紹介(以降随時紹介)	
	上旬			
11月	中旬			
	下旬	中間報告会(東京)	事業中間報告	
12月	上旬			経費中間とりまとめ
	中旬			
1月	下旬			
	上旬			
2月	中旬			
	下旬	事業終了	完了報告	完了報告書、精算書の提出
3月	上旬	最終報告会(京都)		
	中旬			
	下旬			

### 2.6.3 連携共同事業報告会（中間報告会）

【実施日時：平成 27 年 12 月 1 日 13：00～17：30】

<開催場所：国立新美術館講堂>

#### 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

分野	事業名	報告者	所属
マンガ	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の育成	伊藤 遊	学校法人 京都精華大学
	施設連携によるマンガ雑誌・単行本の共同保管事業	伊藤 遊	学校法人 京都精華大学
	第 4 回 Manga 翻訳コンテスト	関谷 博	デジタルコミック 協議会
アニメーション	iOS 教育アプリ「アニメミライ+」拡張版の開発・制作および同アプリを用いた教育実践	数井 浩子	一般社団法人 アニメミライ
	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) 2016	大坪 英之	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会
	アニメーション研究のマッピング・プロジェクト	土居 伸彰	日本アニメーション学会
	アニメーションブートキャンプ 2015	出淵 美奈子	森ビル株式会社
ゲーム	アーケード・家庭用ゲームを対象とする事例研究を通じた保存・活用方法構築のための調査事業	山口 義英	学校法人 東京工芸大学
	平成 27 年 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業	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
メディアアート	タイムベースト・メディアを用いた美術作品の修復／保存に関するモデル事業	加治屋 健司	公立大学法人 京都市立芸術大学
	日本のメディアアート文化史構築のための基礎研究調査事業	高橋 裕行	愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学
その他 (複合領域)	メディア芸術千夜一夜 (仮称)	大坪 英之	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会

### 3) 参加者

名前	所属・肩書
清水 保雅	企画委員（主査）／株式会社講談社 常務取締役
岡本 美津子	企画委員（副主査）／東京藝術大学大学院 映像研究科 教授
久保田 晃弘	企画委員（副主査）／多摩美術大学 メディアセンター 所長・教授
内田 健二	企画委員／一般社団法人日本動画協会 理事長
小野 耕世	企画委員／日本マンガ学会 会長
鈴木 伸一	企画委員／杉並アニメーションミュージアム 館長
関口 敦仁	企画委員／愛知県立芸術大学 美術学部デザイン専攻 教授
富山 竜男	企画委員／コンピュータエンターテインメント協会 専務理事兼事務局長
細井 浩一	企画委員／立命館大学 映像学部 大学院映像研究家 教授
森川 嘉一郎	企画委員／明治大学 国際日本学部 准教授
吉村 和真	企画委員／京都精華大学 副学長 教授
大石 卓	横手市 増田まんが美術館 主査
ヤマダ トモコ	明治大学 米沢嘉博記念図書館 司書
斎藤 宣彦	明治大学 米沢嘉博記念図書館
伊藤 遊	京都精華大学 国際マンガ研究センター 研究員
橋本 博	NPO 法人 熊本マンガミュージアムプロジェクト 代表
表 智之	北九州市 漫画ミュージアム 専門研究員
関谷 博	株式会社 集英社 ライツ事業部 副課長
大坪 英之	一般社団法人 アニメミライ 理事
数井 浩子	一般社団法人 アニメミライ
轟木 保弘	株式会社ワコム ブランドビジネス シニアスペシャリスト
小出 正志	日本アニメーション学会 会長
土居 伸彰	日本アニメーション学会
出淵 美奈子	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 課長
田村 通信	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
山口 義英	東京工芸大学 ゲーム学科 助教
工藤 拓也	東京工芸大学 ゲーム学科
福田 一史	立命館大学（ゲーム研究センター） 専門研究員
岡本 慎也	立命館大学 研究部 衣笠リサーチオフィス 専任職員
石原 友明	京都市立芸術大学 芸術資源研究センター 所長
加治屋 健司	京都市立芸術大学 芸術資源研究センター 准教授（専任研究員）
高橋 裕行	愛知県立芸術大学 非常勤研究員
馬 定延	愛知県立芸術大学 非常勤研究員

藤原 生美	愛知県立芸術大学 芸術情報課 主任
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
石垣 鉄也	文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 室長
田中 智雄	文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 室長補佐
横尾 由美子	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 係長
戸田 康太	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

### 2.6.3.1 【中間報告会概要資料】 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の育成

(学校法人京都精華大学)

#### 1) 事業の目的

- ①マンガ原画管理のための方法の共通化、およびそれを修得した人材の育成や交流
- ②大量印刷物の原稿である「原画という、価値の定まっていない史資料の活用方法の発見」

#### 2) 実施体制

三館連携体制にて、下記原画を対象として事業を推進

##### ■京都国際マンガミュージアム

- ①きうちかずひろ「ビー・バップ・ハイスクール」8,200点（全48巻分）
- ②杉浦幸雄「アトミックのおぼん」他原画2,000点および周辺資料

##### ■横手市増田まんが美術館

- ・矢口高雄原画2,400点

##### ■明治大学米沢嘉博記念図書館

- ・三原順2,000点

#### 3) スケジュール概要

施設名	対象資料	全体点数	今年度作業予定				想定作業量
			作業点数	書誌登録	画像撮影	台帳作成	
京都 MM	きうち原画	8,200(全48巻分)	8,200	8,200	8,200(整理用)	コミック台割ベース	全点終了予定
	杉浦原画	10,000	2,000	2,000	2,000(整理用)	XLSリスト作成	
	杉浦周辺資料	不明	カウントのみ	—	—	—	
増田まんが美術館	矢口原画	44,000	2,400	2,400	2,400(Rawデータ)	1話1台帳	1点あたり10分の作業時間
米沢記念図書館	三原原画	10,000	2,000	2,000	2,000(整理用)	文庫全集ベース	月300点のため要目標修正
事業計		72,200以上	14,600	14,600	14,600		

## 4) 中間報告時の状況

施設名	対象資料	今年度作業点数	11月までの完了予定				年度内完了予定
			作業点数	書誌登録	画像撮影	台帳作成	
京都 MM	きうち原画	8,200	7,985 (47巻分 97%)	7,308 (89%)	500 (整理用 6%)	0	全点終了 予定
	杉浦原画	2,000	358 (18%)	358 (18%)	0	0	
	杉浦周辺 資料	カウントの み	600 (53種類)	—	—	—	
増田まん が美術館	矢口原画	2,400	50(2%)	0	50(2%)	50(2%)	目標修正 の可能性 有り
米沢記念 図書館	三原原画	2,000	1,016 (17%)	0	1,016 (整理用 17%)	1,016 (17%)	2,000点 へ目標修 正
事業計		14,600	10,009 (69%)	7,666 (53%)	1,566 (11%)	1,066	

### 2.6.3.2 【中間報告会概要資料】施設連携によるマンガ雑誌・単行本の共同保管事業

(学校法人京都精華大学)

#### 1) 事業の目的

- ①全国に点在する収蔵施設をネットワークで繋ぎ、その上で現物資料と情報の相互利用の促進
- ②マンガ雑誌と単行本を所蔵する施設同士が、新たな活動展開や運営の効率化の模索

#### 2) 実施体制

- 京都国際マンガミュージアム
- 北九州マンガミュージアム
- 熊本マンガミュージアムプロジェクト

#### 3) スケジュール概要

団体名	出庫冊数	入庫冊数	整理冊数	保管冊数	重複チェック
京都 MM	18,000 (300 箱)	2,000 (予定)	—	2,000 (予定)	想定: 正本登録 5,400 冊、クママン寄贈の複本 12,600 冊
北九州 MM	6,000 (100 箱)	—	—	—	クママン寄贈の複本 6,000 冊
クママン	—	18,600 (想定)	(1 万冊の 簡易整理)	—	
【共同倉庫】	2,000	24,000	24,000	22,000 (予定)	18,000 冊

#### 4) 中間報告時の状況

団体名	出庫冊数	入庫冊数	整理冊数	保管冊数	重複チェック
京都 MM	10,200 (170 箱 57%)	0	—	0	32%( 正本登録 1,536 冊、クママン寄贈の複本 4,142 冊)
北九州 MM	360 冊 (6 箱 17%)	—	—	—	100%( 複本および収集対象外につき 360 冊をクママンへ再寄贈)
クママン	—	4,142 (22%)	—	—	
【共同倉庫】	0	10,560 (44%)	5,678 (24%)	10,560 (48%)	5,678 冊 (32%)

### 2.6.3.3 【中間報告会概要資料】第4回 Manga 翻訳コンテスト

(デジタルコミック協議会)

#### 1) 事業の目的

- ①海外に漫画を広めていく際に、不可欠となる優れた翻訳家の発掘、育成
- ②未だ翻訳出版がなされていない作品を、海外の出版社を通じて有料配信する

#### 2) 実施体制

主催：デジタルコミック協議会

コンテスト運営協力：株式会社 電通/Tokyo Otaku Mode Inc.

#### 3) スケジュール概要

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
候補作品選定・サイト構築					←→							
応募期間						←→						
一次審査・スクリーニング								←→				
最終審査・結果発表										←→		
授賞式・シンポジウム											←→	

#### 4) 中間報告時の状況

予定していたスケジュール通りに候補作品選定・サイト構築、応募期間を終えて、現在は一次審査・スクリーニングの準備に取り掛かっている。

翻訳応募数は結果 110 件程



### 2.6.3.4 【中間報告会概要資料】iOS 教育アプリ「アニメミライ+」拡張版の開発・制作および同アプリを用いた教育実践

(一般社団法人 アニメミライ)

#### 1) 事業の目的

- ①若手アニメーター及びアニメーター志望の学生等に対し、良質で多様なレイアウト・原画及び動画等に接する機会を提供するためのアプリの開発・制作
- ②開発・制作したアプリを用いた教育実践を通じて、我が国のアニメーション業界における人材育成に資する

#### 2) 実施体制

##### ■アプリ制作

- ・一般社団法人アニメミライ
- ・過去に「アニメミライ」(若手アニメーター等人材育成事業)に参加した制作各社
- ・iPhone・iPad アプリ制作者

##### ■教育実践

- ・一般社団法人日本アニメーター・演出協会(JAniCA)
- ・デジタルハリウッド大学大学院
- ・京都精華大学(「アニメ演出概論」)

#### 3) スケジュール概要

8月	上旬 中旬 下旬	「アニメミライプラス(Ver1.0)」設計 「アニメミライプラス(Ver1.0)」プログラミング
9月	上旬 中旬 下旬	「アニメミライプラス(Ver1.0)」テスト
10月	上旬 中旬 下旬	「アニメミライプラス(Ver1.0)」(iPhone/iPad用)アプリリリース マチアソビ(徳島)にてオープン講座実施 講座結果の検証、収録素材の再確認 「アニメミライプラス(Ver2.0)」設計
11月	上旬 中旬 下旬	デジタルハリウッド大学大学院(お茶の水)にて講座実施
12月	上旬 中旬 下旬	「アニメミライプラス(Ver2.0)」プログラミング 講座結果の検証
1月	上旬 中旬 下旬	「アニメミライプラス(Ver2.0)」テスト 京都精華大学(京都)にて講座実施
2月	上旬 中旬 下旬	「アニメミライプラス(Ver2.0)」(iPad用)アプリリリース
3月	上旬 中旬 下旬	

4) 中間報告時の状況

1. アプリ制作について

- Ver1 リリース後に寄せられた現役アニメーターからの意見を元に、Ver2 の設計完了
- Ver2 コーディングの前準備として、画像、スクリプトデータの再調整
- Ver2 については 12 月中のアップを目指して作成中

2. 教育実践について

No	時期	場所	対象	効果(予想)
1	2015 年 10 月	マチアソビ(徳島)	一般(ファン)	「アニメーション」表現技術以前に、アニメ素材の扱い方、用語といった、教育に入る前のレベルでの基礎的な知識が不足していることが判明
2	2015 年 11 月	デジタルハリウッド大学 大学院(お茶の水)	教員(アニメ学校系) 大学生(非美術系) 一般(社会人)	知識レベルが高いものと推測されるため、基礎的な用語や素材の扱いは説明省略して、アプリを教育にどう使うのかについて言及したい
3	2016 年 01 月	京都精華大学(京都)	大学生(美術系)	プロではないものの画力はあるため、「アニメーション表現」を高めるためにどのようにこのアプリを使用すればよいか、このアプリ・素材の質の高さを具体的に説明することができる予定

**2.6.3.5 【中間報告会概要資料】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) 2016**  
 (一般社団法人日本アニメーター・演出協会)

1) 事業の目的

①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

2) 実施体制

主 催：文化庁

一般社団法人日本アニメーター・演出協会(JAniCA) A C T F 事務局

共 催：株式会社ワコム、株式会社セルシス

後 援：一般社団法人日本動画協会、一般社団法人練馬アニメーション、

一般財団法人デジタルコンテンツ協会、

CG-ARTS 協会 (公益財団法人 画像情報教育振興協会)

協 賛：練馬区

協 力：アニメ・ビジネス・フォーラム+(プラス) 2016 (デジタルハリウッド大学 国際アニメ研究所/デジタルハリウッド大学大学院 アニメラボ)

登壇：株式会社オー・エル・エム、株式会社サンジゲン、株式会社スタジオコロリド

あにめたまご 2016(株式会社シグナル・エムディ)

出展：株式会社セルシス、TVPaint Developpement、ダイキン工業株式会社、CACANi 等

セミナー：株式会社セルシス、TVPaint Development、CACANi、イマジカデジタルスケープ等

3) スケジュール概要

5月	業界団体への後援依頼、定例MTG、勉強会「アニマックス訪問」
6月	練馬区への協賛依頼、定例MTG、他事業見学(DCAJ)、業界団体への後援依頼
7月	施設下見、他事業見学(CG-ARTS)、定例MTG、教育機関との面談、コラボ講座開講(デジハリ)
8月	定例MTG、業界団体への後援依頼、CACANi講座開講
9月	定例MTG、出展企業への趣旨説明、告知(第1弾)開始、コラボ講座開講(デジハリ)
10月	登壇企業への趣旨説明、定例MTG
11月	定例MTG、コラボ講座開講(デジハリ)
12月	告知(第2弾)開始、申込受付開始、定例MTG
1月	登壇・出展企業との調整、定例MTG
2月	印刷物準備、交流会の手配、直前MTG
2月13日	「ACTF2016」開催

#### 4) 中間報告時の状況

- ・登壇企業：決定
- ・出展企業：調整中
- ・セミナー実施団体：調整中
- ・関連団体への連絡：進捗中
- ・告知(第2弾)は「12月2日 12時」の予定。合せて、申込み受付も開始。
- ・「当日の運営計画の立案」、「来場者受付の方式検討」「配布物の手配」「通訳の手配」

### 2.6.3.6 【中間報告会概要資料】アニメーション研究のマッピング・プロジェクト

(日本アニメーション学会)

#### 1) 事業の目的

- ①「アニメーション研究のためのブックガイド」(2012年度)、アニメーション研究のマッピングプロジェクト(2013年度)として研究事業を遂行した達成をふまえ、海外の研究者・関連機関(Society for Animation Studies など)・関連団体等と連携しながら、アニメーション研究のマッピングをより広範に広げて行う

#### 2) 実施体制

代表者：小出正志（日本アニメーション学会会長）

実施者：日本アニメーション学会内「マッピング・プロジェクト」チーム（実施責任者：土居伸彰）

#### 3) スケジュール概要

2015年8月～12月	データベースに追加する論文・学術書のリスト選定（随時アニメーション学会内でリスト選定のための会合開催）
2015年12月～1月	国内外の関係者に対する「アニメーション研究のための文献リスト」作成の依頼
2015年10月～2016年1月	データベースサイトの再構築作業（1月公開予定）
2016年1月	データベースサイトへのエントリ追加掲載
2016年1月～2月	報告書の編集・完成

#### 4) 中間報告時の状況

現在、データベースサイトの再構築作業とサイトへの掲載エントリのための文献選定の作業を並行して行っており、どちらも2016年1月初旬には完了する予定である。

また、作業を進めていくなかで国内外の関係者に対して「アニメーション研究のための文献リスト」の作成を依頼し、それをサイトに掲載することによって、新たなデータベースサイトを、アニメーション研究への多彩なアプローチを伝える場とすることができるのではないかという意見が出てきており、現在は今年度におけるその実施の可否を検討中である（11月末の日本アニメーション学会内での公聴会にて広く意見を求める予定）。

### 2.6.3.7 【中間報告会概要資料】アニメーションブートキャンプ 2015

(森ビル株式会社)

#### 1) 事業の目的

- ①講師と学生、学生同士で学び合い教え合う、双方向のコミュニケーションを中心とした教育方法を構築
- ②本ワークショップの実践を通し、将来的には大学や専門学校等におけるアニメーション教育に還元し、我が国のアニメーション業界の中核を担う人材を育成する為の、新しい教育方法を生み出す

#### 2) 実施体制

##### ■運営事務局・応募主体

森ビル株式会社

##### ■協力

東京藝術大学大学院映像研究科

京都造形芸術大学

##### ■プログラムディレクター

竹内 孝次 (プロデューサー)

布山 タルト (東京藝術大学大学院 映像研究科 教授)

##### ■プロジェクトプロデューサー

岡本 美津子 (東京藝術大学大学院 映像研究科 教授)

##### ■ワークショップ講師 ★…新規講師

稲村 武志 (アニメーター)

大谷 理恵 (アニメーター) ★

押山 清高 (アニメーター)

片渕 須直 (アニメーション監督、脚本家、)

亀田 祥倫 (フリーアニメーター)

京極 義昭 (アニメーター、株式会社プロダクション・アイジー)

後藤 隆幸 (アニメーター、キャラクターデザイナー、株式会社プロダクション・アイジー)

佐藤 好春 (アニメーター、日本アニメーション株式会社)

瀬口 泉 (アニメーター) ★

富沢 信雄 (アニメーション監督、株式会社テレコム・アニメーションフィルム)

その他、参加者募集にあたり、全国のアニメーション関連学科を持つ学校へ協力を依頼。

### 3) スケジュール概要

平成 27 年 8 月	事業開始
8 月 26 日	ワークショップ①短期型 参加者募集開始（～9/22 締切）
9 月 27 日	” 開催
9 月 4 日	ワークショップ②合宿型 参加者募集開始（～10/12）
10 月 15 日	” 応募者審査会
11 月 20～23 日	” 合宿（3泊4日）
12 月 23・24 日	” 講評会・スタジオ見学
平成 28 年 1 月 19 日	報告・意見交換会 開催
1 月下旬	事業関係者による反省会
2 月下旬	報告書提出

### 4) 中間報告時の状況

(11/20 現在)

ワークショップ 2 回終了

#### ■ 『アニメーションブートキャンプ 2015 京都』

日 時：平成 27 年 09 月 27 日（日）10：00～18：00

会 場：京都造形芸術大学（京都府・瓜生山キャンパス）

申込者：39 名

参加者：36 名（出席率 92.3%）

所 属：高校生 1 名、大学生 27 名、専門学校生 5 名、その他・社会人 3 名（平均年齢 21.5 歳）

#### ■ 『アニメーションブートキャンプ 2015』 ※実施中

日 時：平成 27 年 11 月 20 日（金）～11 月 23 日（月・祝）終日

会 場：東京藝術大学那須塩原研修施設（栃木県）

応募者：27 名（審査会を経て 15 名を選抜）

参加者：15 名

所 属：大学生 5 名、大学院生 1 名、専門学校生 8 名、既卒 1 名（平均年齢 21.6 歳）

### 2.6.3.8 【中間報告会概要資料】アーケード・家庭用ゲームを対象とする事例研究を通じた保存・活用方法構築のための調査事業

(学校法人 東京工芸大学)

#### 1) 事業の目的

- ① 3件のデジタルゲーム保存機関の事例研究における所蔵物の目録・データベースの構築を構築するなど保存物の管理、資料現物の移動や保存、などといった方法論の構築
- ② 資料体の維持・管理ならびに活用といった分野専門性の高い人材の育成

#### 2) 実施体制

総指揮：東京工芸大学

##### ■アーケードゲーム基板

東京工芸大学

##### ■家庭用ゲーム機ゲームソフト

立命館大学

##### ■業務用ゲーム機器

(株)コラボ

一般社団法人日本アミューズメントマシン協会

#### 3) スケジュール概要

9月	実施体制構築／第1回事業連絡者会議
10月	調査研究開始／情報収集／第2回事業連絡者会議
11月	調査研究続行／第3回事業連絡者会議
12月	調査研究続行／各種関係機関聞き取り調査
1月	調査研究まとめ
2月	報告書作成／第4回事業連絡者会議

#### 4) 中間報告時の状況

3団体とも大きな問題なく進行中。

- ・アーケードゲーム基板 …計測治具制作完了／基板データ計測中
- ・家庭用ゲーム機ゲームソフト …管理体制構築完了／保存用研究進行中
- ・業務用ゲーム機器 …実地調査完了／データ編集中



**2.6.3.9 【中間報告会概要資料】平成 27 年 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)**

1) 事業の目的

- ①所蔵館同士の連携を進めネットワークを形成・強化
- ②人的・組織的な相互連携、管理業務効率化のためのデータベースを利用した連携の 2 側面を推進し、これらの所蔵館らの役割であるアーカイブや学術研究など利活用を促進

2) 実施体制

全体統括：細井浩一（立命館大学）

調査業務：中村彰憲（立命館大学）、井上明人（立命館大学）、福田一史（立命館大学）

コーディネーター：森川嘉一郎（明治大学）、Jon-Paul C. Dyson（ストロング遊戯博物館）、  
 Henry Lowood（スタンフォード大学図書館）、James Newman（バススパ大学・イギリス国立ビデオゲームアーカイブ）、Martin Roth（ライブツィヒ大学）

3) スケジュール概要

9月	カナダ調査(国際所蔵館連絡協議会準備活動)
10月	アメリカ合衆国ニューヨーク州調査(国際所蔵館連絡協議会準備活動)
11月中旬～12月上旬	ゲーム所蔵についての質問票調査(ゲーム所蔵概況調査)
11月下旬～12月中旬	国内所蔵機関訪問調査(ゲーム所蔵概況調査・国内所蔵館連絡協議会準備活動)
1月中旬	所蔵館連絡協議会準備会合開催予定(国内所蔵館連絡協議会準備活動)
1月下旬	イギリス調査(国際所蔵館連絡協議会準備活動)
2月上旬	アメリカ合衆国カルフォルニア州調査(国際所蔵館連絡協議会準備活動)
2月中旬	韓国調査(国際所蔵館連絡協議会準備活動)
2月	報告書作成

4) 中間報告時の状況

4.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化業務

4.1.1 国内のゲーム所蔵館連絡協議会準備活動

国内の所蔵館を対象に、事前協議を実施するため参加依頼・日程調整を実施中である。対象は、国立国会図書館、明治大学、九州大学、東京工科大学などである。

4.1.2 国際ゲーム所蔵館連絡協議会準備活動

カナダにおいてコンコーディア大学の調査を9月に実施した。また、アメリカ・ニューヨーク州の調査活動を10月上旬に実施した。ニューヨーク州では、ニューヨーク大学ゲームセンターとストロング遊戯博物館を訪問し、それぞれで来年度以降実施予定の連絡協議会への参加を打診するほか、所蔵状況の現地調査を実施した。

## 4.2 所蔵館の目録作成・連携業務

### 4.2.1 国内のゲーム所蔵概況調査

国内のゲーム所蔵が想定されるもしくは可能性のある図書館・博物館・大学・専門学校、計 486 件にたいして、所蔵状況に関する質問票調査を実施している。11 月 14 日に質問票を送付済みであり、12 月 10 日を返送〆切としている。2016 年 1 月中旬を目処に第一弾の調査結果集計を完了する予定である。

また、所蔵館連絡協議会組織化のための国内機関との事前協議と合わせて、現地調査を実施している。

### 4.2.2 所蔵館目録紐付け作業

現在、国立国会図書館、明治大学、ライプツィヒ大学について所蔵目録の一部を入手し、相互の紐付けならびに、その準備作業を実施中である。

### 2.6.3.10 【中間報告会概要資料】タイムベースト・メディアを用いた美術作品の修復／保存に関するモデル事業

(公立大学法人 京都市立芸術大学)

#### 1) 事業の目的

- ①タイムベースト・メディアを用いた美術作品の修復・保存について、産・学・館（官）が連携し、実践的に取り組み、その成果を広く公開・共有
- ②海外の機関を対象に調査研究を実施した上で、「タイムベースト・メディアを用いた美術作品の運用ガイド（仮題）」を作成し、学芸員、研究者、作家に情報を提供・共有

#### 2) 実施体制

- ・京都市立芸術大学 芸術資源研究センター（主幹）
- ・せんだいメディアテーク（公益財団法人仙台市市民文化事業団）
- ・ダムタイプオフィス
- ・独立行政法人 国立国際美術館

#### 3) スケジュール概要

##### ■古橋悌二の《LOVERS》（1994年）の修復：

8月搬入、9月～11月、機材の交換、映像素材のデジタル化、12月～翌年2月空間にインストールして調整、映像操作プログラム制作

##### ■先行事例に関する調査研究：

10月海外機関の視察調査、11月～翌年2月学術的研究と実践的な調査の実施

##### ■成果発表・共有：

12月シンポジウムの開催、翌年2月ワークショップの開催

##### ■運用ガイドの作成：

12月～翌年2月

#### 4) 中間報告時の状況

##### 古橋悌二の《LOVERS》（1994年）の修復

8月25日から28日まで搬入、開梱、組み立て、作動確認を行った。9月から11月にかけて、機材の交換、映像素材のデジタル化を行った。

##### 先行事例に関する調査研究

10月12日から19日までドイツ・カールスルーエ市のZKM、イギリス・ロンドンのテート・モダンで視察調査を行った。11月にタイムベースト・メディアの修復に関する研究会を2回開催した。

### 2.6.3.11 【中間報告会概要資料】日本のメディアアート文化史構築のための基礎研究調査事業

(愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学)

#### 1) 事業の目的

- ①技術史、教育研究史、美術史を含む包括的なメディアアート文化史を構築
- ②メディアアート文化史関連人物の教育関連のデータベース化とそのマップ化

#### 2) 実施体制

プロジェクトリーダー：関口敦仁

研究員：高橋裕行、細谷誠、馬定延、小林桂子

データマップインターフェースデザイン：セミトランスペアレントデザイン

#### 3) スケジュール概要

- 1.インタビュー事業： 9月より毎月1、2名の実施
- 2.データ構築事業： 研究会議や個別の作業での担当データの整理と入力 2月まで月一回の研究会議開催と個別作業による。
- 3.関係機関調査： 発行資料を元に研究会議への調査資料の提出。2月まで月一回の研究会議開催と個別作業による。
- 4.データマップデザイン： メディアアート文化史データマップデザインのタイムラインバージョンの作成とその検証、12月までタイムラインのデザイン設計、1月中にデータ検討できるようにまとめる
- 5.まとめ 報告の作成：2月中に研究会議で検討された内容について整理し、データマップデザインのタイムラインバージョンによる、インタビュー内容及びデータ参照してきた経過の確認と文化史について検討を行い、その成果をまとめ、教育分野をベースとしたメディアアート文化史の活動関係を示すデータマップイメージを作成する。

#### 4) 中間報告時の状況

ほぼ予定通りに進行している。

キーパーソンへのインタビューは50% 計8名予定の内4名終了。

データマップデザインのタイムラインバージョンの制作50%を進行している。

データ構築 40% データマップデザインのためのデータ入力。

### 2.6.3.12 【中間報告会概要資料】メディア芸術千夜一夜（仮称）

（一般社団法人 日本アニメーター・演出協会）

#### 1) 事業の目的

- ①アニメ・マンガ・ゲームなどの分野を跨いだトークイベントや上映会を行うことで、表層的には「楽しいイベント」を出発点とし、隣接分野の楽しみ方や、プロフェッショナルの真髄（職業倫理観の高さや、技術的要求度）などを身近に感じてもらう機会を提供
- ②世間的には評価されづらいクリエイター・エンタメ分野の研究職の尊敬を喚起

#### 2) 実施体制

協力：京都精華大学

#### 3) スケジュール概要

①8月に国立新美術館にて開催 ②1月に都内(未定)にて開催

8月	①企画、準備、開催(6回程度)
9月	①報告書作成
10月	
11月	②企画
12月	②準備
1月	②開催、報告書作成、①+②報告書編集

#### 4) 中間報告時の状況

##### ①国立新美術館での開催について

- ・ 8月の実施はすべて完了
- ・ 経理処理は請求書未着など若干数が残っている
- ・ 報告書について、JAniCA 実施分については作成済、京都精華大実施分については未着。
- ・ 記録映像について、JAniCA 実施分についてはBD 作成済、京都精華大実施分については未確認。
- ・ 上映素材(京都精華大実施分)については未返却。

##### ②都内開催について

- ・ 1月(下旬頃)開催に向けて準備中

## 2.6.4 事業進捗状況報告（最終報告会）

【実施日時：平成 28 年 3 月 13 日 13：30～17：00】

＜開催場所：京都国際マンガミュージアム＞

### 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	団体名	報告者	氏名	所属団体名
マンガ	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の育成	学校法人 京都精華大学	伊藤 遊	ヤマダ トモコ	明治大学 米沢嘉博記念図書館
				大石 卓	横手市 増田まんが美術館
				石田 美奈	横手市 増田まんが美術館
	施設連携によるマンガ雑誌・単行本の共同保管事業	学校法人 京都精華大学		伊藤 遊	京都精華大学 国際マンガ研究センター
				橋本 博	NPO法人 熊本マンガミュージアムプロジェクト
				表 智之	北九州市漫画ミュージアム
	第4回 Manga翻訳コンテスト	デジタルコミック 協議会	関谷 博	関谷 博	株式会社 集英社 ライツ事業部
				阿部 佳介	株式会社電通 出版ビジネス・プロデュース局 デジタルビジネス・プロデュース部
				島野 浩二	株式会社双葉社 編集局
吉羽 治				株式会社講談社 国際ビジネス局	
鈴木 基				株式会社集英社 デジタル事業部	
アニメーション	iOS教育アプリ「アニメミライ+」 拡張版の開発・制作および同 アプリを用いた 教育実践	一般社団法人 アニメミライ	数井 浩子	数井 浩子	一般社団法人 アニメミライ
				水牧 美智子	ヤマモト・ピーアール
	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) 2016	一般社団法人 日本アニメーター・ 演出協会	小山 敬治	小山 敬治	一般社団法人日本アニメーター・演出協会 デジタルツール 勉強会コーディネーター
				轟木 保弘	株式会社ワコム チャネルマーケティング ブランドビジネス シニアスペシャリスト
	アニメーション研究の マッピング・プロジェクト	日本アニメーション 学会	土居 伸彰	小出 正志	日本アニメーション学会
				土居 伸彰	日本アニメーション学会
	アニメーション ブートキャンプ2015	森ビル 株式会社	布山 タルト (布山 毅)	布山 タルト (布山 毅)	東京藝術大学大学院 映像研究科
				田村 通信	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

分野	事業名	団体名	報告者	氏名	所属団体名
ゲーム	アーケード・家庭用ゲームを対象とする事例研究を通じた保存・活用方法構築のための調査事業	学校法人 東京工芸大学	山口 義英	山口 義英	東京工芸大学 ゲーム学科
				岩谷 徹	東京工芸大学 ゲーム学科
	平成27年 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	福田 一史	福田 一史	立命館大学 ゲーム研究センター グローバル・イノベーション研究機構R-GIRO
				近藤 宏	立命館大学 ゲーム研究センター
メディア アート	タイムベスト・メディアを用いた 美術作品の修復／保存に関 するモデル事業	公立大学法人 京都市立芸術大学	加治屋 健司	加治屋 健司	京都市立芸術大学 芸術資源研究センター
				石原 友明	京都市立芸術大学 芸術資源研究センター
				林田 新	京都市立芸術大学 芸術資源研究センター
				廣瀬 ちづる	京都市立芸術大学 事務局連携推進課
	日本のメディアアート文化史構 築のための基礎研究調査事 業	愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学	高橋 裕行	高橋 裕行	愛知県立芸術大学
				細谷 誠	愛知県立芸術大学
				小林 桂子	愛知県立芸術大学
				藤原 生美	愛知県立芸術大学
その他 (複合 領域)	メディア芸術千夜一夜	一般社団法人 日本アニメーター・ 演出協会	大坪 英之	大坪 英之	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会
				森代 あゆみ	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会
マンガ	研究マッピング (マンガ)		石川 優	石川 優	大阪市立大学大学院 文学研究科都市文化研究センター
				杉本・バウンス・ジェイク	龍谷大学 国際文化学部国際文化学科
				西原 麻里	愛知学泉大学
ゲーム	研究マッピング (ゲーム)		松永 伸司	松永伸司	立命館大学 衣笠総合研究機構
				井上 明人	立命館大学 衣笠総合研究機構

3) 企画委員・文化庁出席者

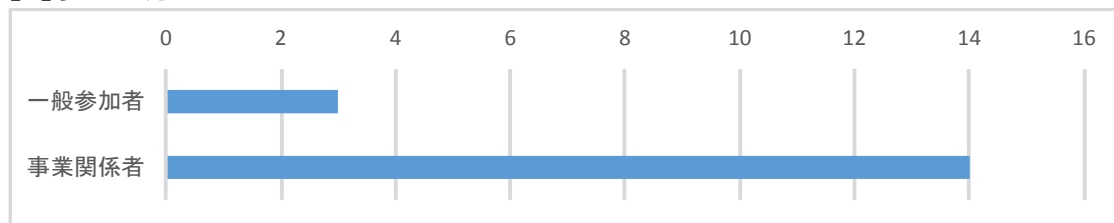
	名前	所属・肩書
企画委員	清水 保雅（主査）	株式会社講談社 常務取締役
	岡本 美津子（副査）	東京藝術大学大学院映像研究科 教授
	久保田 晃弘（副査）	多摩美術大学 メディアセンター 所長
	内田 健二	一般社団法人日本動画協会 理事長
	小野 耕世	日本マンガ学会 会長
	関口 敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部 教授
	細井 浩一	立命館大学 映像学部 大学院映像 研究科
	森川 嘉一郎	明治大学国際日本学部 准教授
	吉村 和真	京都精華大学 副学長
文化庁	佐伯 浩治	文化庁 文化部 部長
	石垣 鉄也	文化庁 文化部 芸術文化課 支援推進室 室長
	横尾 由美子	文化庁 文化部 芸術文化課 メディア芸術交流係 係長
	戸田 康太	文化庁 文化部 芸術文化課 メディア芸術交流係 研究補佐員



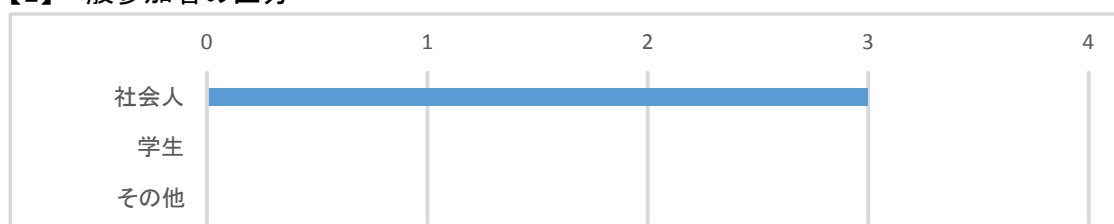
### 2.6.4.13 平成27年度「メディア芸術連携促進事業」最終報告会 アンケート

※アンケート回収率：27%（17人/63人）

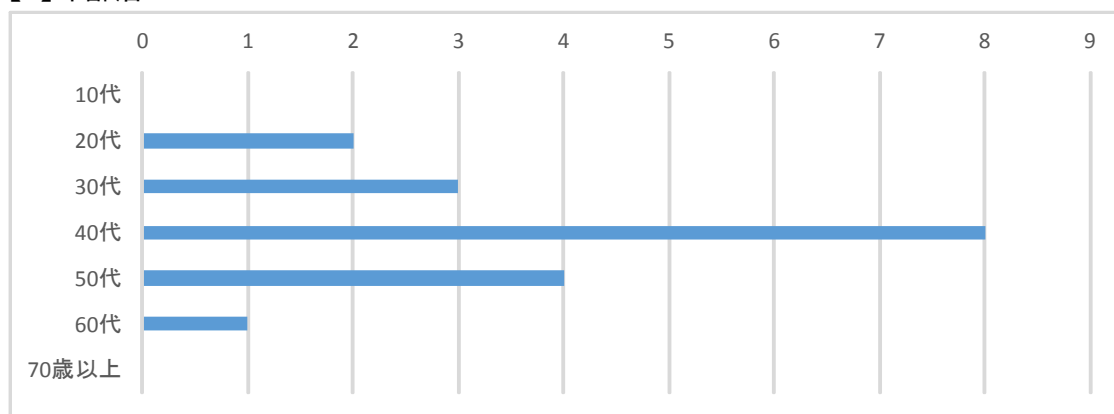
#### 【1】参加区分



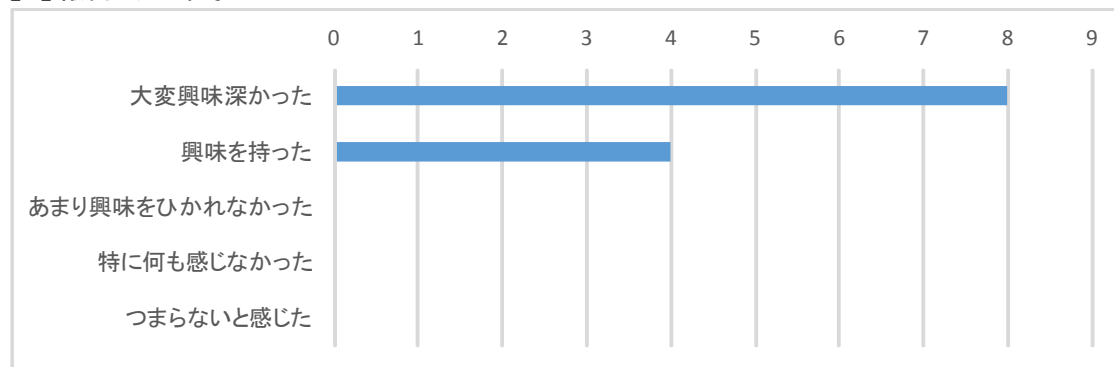
#### 【2】一般参加者の区分



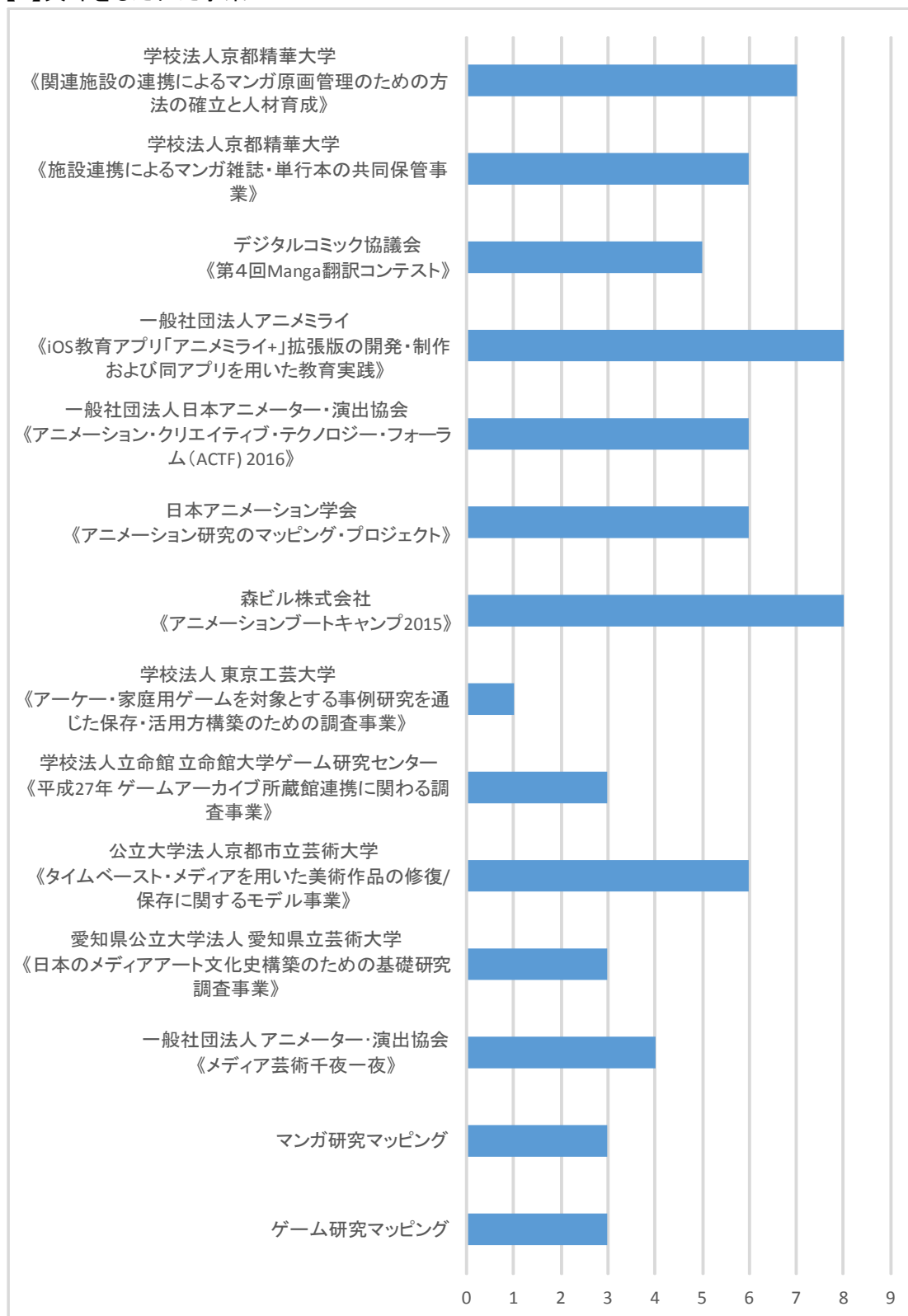
#### 【3】年齢層



#### 【4】報告会の印象



## 【5】興味をもたれた事業



### 2.6.5 企画委員会

【実施日時：平成 28 年 3 月 13 日 13：30～17：00】

＜開催場所：京都国際マンガミュージアム＞ ※2.6.4 事業進捗状況報告（報告会）と同日開催

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。

### 2.6.6 実施報告書

【実施日：平成 28 年 2 月 26 日】

「文化庁 HP」「メディア芸術カレントコンテンツ HP」に掲載すると共に、HP 上にリンクを貼り周知を行った。

リンク先：「京都精華大学 HP」「京都国際マンガミュージアム HP」

「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 HP」

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、実施報告書を公開した。

## 第3章 連携・協力の推進に関する調査研究の実施

### 3.1 調査研究の目的と背景

メディア芸術分野の連携共同事業等（新領域創出、調査研究等）について、マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート4領域の史資料やコンテンツ等の「共同利活用を促進する」ため、以下三つの調査研究を推進した。

### 3.2 各領域の概況を統合的に把握する調査・研究（既存の調査研究のマッピング）

マンガ、ゲーム2領域の研究者名並びに研究内容を俯瞰するマッピングを実施した。

#### 3.2.1 マンガ領域

<背景と目的>

この「研究マッピング マンガ領域」プロジェクトは、文字通り、国内外で拡大するマンガ研究の状況を整理し、今後のさらなる研究の活性化と展開の促進を目的とするものである。

背景には、文化庁メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業にて、平成24年度にスタートし、平成25年度に報告書にまとめられた「マンガ研究マッピング・プロジェクト」がある。ここに集約されたのは、1990年代以降に発表された成果のうち、マンガ研究で引用・参照の頻度が高い著書と論文が中心である。主なユーザとしては、(1) 学部生や大学院生など、マンガ研究に着手しようとしている初学者、(2) その研究指導にあたるなど、大学等の授業でのテキストとしてマンガ研究を参照しようと考えている教育者、(3) 海外に居住する日本マンガ研究者、(4) 海外のマンガ／コミックス研究の情報を求める国内研究者、などが想定されていた。

今年度のプロジェクトは、その後継事業としての役割を担いつつ、そこで見えてきた問題点の改善、および経年による関連情報の追加も企図している。

<実施体制>

平成25年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業でのマンガ分野におけるマッピング・プロジェクトを引き継ぐ形で、本事業でのマッピング・プロジェクト体制を構築した。監修担当として吉村和真、国内班・海外班の実務担当として、杉本＝バウエンス・ジェシカ、石川優、西原麻里が参加した。

監 修 : 吉村和真（京都精華大学副学長、マンガ学部教授）

実 務 班 : 杉本＝バウエンス・ジェシカ（龍谷大学国際文化学部国際文化学科講師）  
石川優（大阪市立大学大学院文学研究科都市文化研究センター研究員）  
西原麻里（京都精華大学マンガ学部非常勤講師）

協 力 : 日本マンガ学会

※肩書きは平成28年3月時点

#### <今年度の活動内容の概要>

国内班（日本語文献の情報収集班）・海外班（外国語文献の情報収集班）とも今年度は、平成 24～25 年度にかけてメディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業の一環として収集した文献情報からのアップデート（追加）と、今後の「マッピング・プロジェクト」の方向性について議論することをおもなテーマとして活動をおこなった。

「研究者・評論家リスト 122 件（1990 年代以降の国内 61 名、海外 61 名）」

「研究著作 238 件（1990 年代以降の国内 130 本、海外 108 件）」

「文献リスト 113 件（1990 年代以降の国内 91 件、海外 22 件）」

一連の作業で明らかになった問題は、大きく分けて以下の三点がある。

一つ目は、誰が利用するための（誰にとって利用しやすい）マッピング（データベース）なのか、という点である。

二つ目は、マンガ研究は学際領域であるために研究者や評論家それぞれの問題関心や研究活動の視点が多様であり、それぞれがこのようなデータベースにもとめるニーズも異なることである。

三つ目の問題は、日本国内の文献情報と海外の文献情報とをどのようにつなげ統合するか、という点である。

#### <プロジェクト会議・シンポジウム実施実績>

平成 25 年度の実績を踏まえ、2 年間に蓄積された文献情報のブラッシュアップ、また将来的なウェブ公開を想定した分類項目の設定やタグ付け・キーワードに関する議論を中心に実施した。

##### 第 1 回マンガ研究マッピング・プロジェクト会議

日 時：平成 27 年 9 月 8 日（火）14 時 00 分～15 時 30 分

場 所：京都精華大学

出席者：吉村、石川、西原、岡（事務局）

議 題：①2012～2013 年度のマンガ研究マッピング・プロジェクトの課題抽出  
②本年度のマンガ研究マッピング・プロジェクトの作業内容について  
③マンガ研究マッピング・プロジェクトの年間スケジュールについて

##### 第 2 回マンガ研究マッピング・プロジェクト会議

日 時：平成 27 年 11 月 27 日（金）18 時 00 分～20 時 00 分

場 所：京都精華大学

出席者：吉村、杉本＝バウエンス、石川、西原、藤本、竹内（事務局）

議 題：①収集した文献情報についての点検・精査  
②オンライン公開時における Web 構築のイメージについての意見交換  
③報告書のフォーマットについての確認と役割分担の決定  
④合同シンポジウムの内容についての確認

#### 合同シンポジウム開催

- 日 時：平成 28 年 3 月 13 日（木）13 時 30 分～17 時 00 分  
場 所：京都国際マンガミュージアム  
出 席 者：吉村、杉本＝バウエンス、石川、西原  
議 題：①各研究会において提示されたそれぞれのマッピングの可能性と課題の共有  
②両分野の連携を促進する視点や方法について検討  
③次年度以降の目的・手法を検討および本事業の発展的イメージ形成

#### <次年度の課題>

今年度の活動は、調査対象期間に国内外で出版されたマンガ／コミックス研究の文献情報の収集を中心とした。また、議論をとおして、教育機関、民間企業、国・地方公共団体（「産官」）において有効に活用される「マッピング」を目指すという本調査の方向性も確認した。

以上の今年度の活動から浮上した課題は、(1) 産官という想定ユーザ層における「マッピング」のニーズの把握、(2) 「マッピング」の設計、(3) 本調査における日本語文献と外国語文献の位置づけ、という三点に要約される。

#### <次年度の展望>

次年度の「マッピング」事業の展望については、(1) マンガ／コミックス研究に関する日本語文献と外国語文献の情報収集の継続、(2) 想定ユーザ層を中心としたマンガ／コミックス研究の活用可能性に関する調査、(3) 情報拠点としての「マッピング」構築の構想、という三点である。

### 3.2.2 ゲーム領域

#### <趣旨・背景・目的>

本事業は、国内外のゲーム研究の状況を整理し、それを通じて今後の国内のゲーム研究の活性化を目指すものである。

ゲーム研究（game studies）は、ビデオゲームを中心としたゲームやそれをプレイする経験、およびそれを取り巻く文化を対象とする学際的な研究分野である。国際的に見れば、北欧と北米の研究者を中心として 2000 年前後に制度・実質ともに明確なたちで成立し、その後も発展を続けている。一方、日本国内では、すでに 1990 年代からビデオゲームのプレイ経験やビデオゲーム産業などを対象にした学術研究が断片的にあったが、2006 年の日本デジタルゲーム学会の設立によって、ゲーム研究が一個の分野として名実ともに成立した。

本事業の目的は、国内外のゲーム研究の動向をおおよそ把握するための見取り図を作ることにある。より具体的には、国内外のゲーム研究の重要文献をピックアップした文献リストを作成したうえで、それらをいくつかの観点から分類・タグづけし、ゲーム研究の現状を体系的に整理することを目指す。

### <実施体制>

立命館大学ゲーム研究センターの細井浩一をコーディネーターとして、同センターの井上明人と福田一史、立命館大学客員研究員の松永伸司が参加した。事業の大まかな目的と方針はチームの合議で決定し、文献選定の実務作業は、井上と福田の助言を得ながら、松永が担当した。

コーディネーター：細井浩一（立命館大学映像学部・教授）

メンバー：福田一史（立命館大学グローバル・イノベーション研究機構・専門研究員）

井上明人（立命館大学衣笠総合研究機構・客員研究員）

松永伸司（立命館大学衣笠総合研究機構・客員研究員）

### <研究会・報告・シンポジウム実施実績>

#### 第1回研究会

日 時：2015年7月27日（月）

場 所：立命館大学

出席者：井上明人、福田一史、細井浩一、松永伸司

議 題：①今後の研究会の確認と内容調整

②研究マッピングの方向性について検討

#### 中間報告（立命館大学ゲーム研究センター第3回定例研究会）

日 時：2015年11月27日（月）

場 所：立命館大学

報告者：松永伸司

参加者：井上明人、福田一史、細井浩一、佐原一江（事務局）、ほか10数名

#### 第2回研究会

日 時：2015年11月27日（月）

場 所：立命館大学

出席者：井上明人、福田一史、細井浩一、松永伸司

議 題：①プロジェクト概要、業務内容、現時点の進捗説明

②現在の方針、今後の方向性について検討

#### 学会発表（日本デジタルゲーム学会2015年次大会ポスターセッション）

日 時：2016年2月27日（土）

場 所：芝浦工業大学 大宮キャンパス

発表者：松永伸司

参加者：多数

### 第3回研究会

日 時：2016年2月28日（日）  
場 所：芝浦工業大学 大宮キャンパス  
出 席 者：井上明人、福田一史、細井浩一、松永伸司  
議 題：①学会およびその後の懇親会で得たコメントの確認、方針の整理  
②来年度以降の展望を含めたその他注意点の確認

### 報告（平成27年度メディア芸術連携促進事業報告会）

日 時：2016年3月13日（日）  
場 所：京都国際マンガミュージアム

#### <選定作業実施内容>

事業の目的はゲーム研究の文献の体系的整理にあるが、今年度は、ゲーム研究の重要文献をピックアップして文献リストを作成することを目標とし、タグづけや分類といった整理作業は、文献リストをある程度完成させたいで行う。文献の選定にあたっては、対象範囲として(a)国際性および(b)学際性に配慮しながら、文献の重要度の指標として(c)古典性と(d)発展性という観点を採用した。

文献の選定は、まず候補群を洗い出したうえで、そのなかから上記の基準を満たすものをピックアップするというかたちで行った。いくつかの実務上の都合から、実際の作業では、外国語文献と日本語文献とで選定のやり方を分けた。

なお、いずれについても、いわゆるゲーム理論の文献は除外してある。

外国語文献の選定にあたっては、ラウトレッジのゲーム研究の教科書『The Routledge Companion to VideoGame Studies』（M. J. P. Wolf and B. Perron (eds.), Routledge, 2014）をベースにし、ラウトレッジの教科書のほかにも『Understanding Video Games』（S. Egenfeldt-Nielsen et al. (eds.), Routledge, 2016）、『Games / Game Design / Game Studies』（G. S. Freyermuth, Transcript Verlag, 2016）、『The Oxford Handbook of Virtuality』（M. Grimshaw (ed.), Oxford University Press, 2015）、『Storyworlds across Media』（M.-L. Ryan and J.-N. Thon (eds.), University of Nebraska Press, 2014）といったいくつかの最新の文献も参考にした。

日本語文献には、ゲーム研究の教科書と呼べるような文献は現時点ではなく、候補になる文献をまず網羅的にピックアップしたうえで、そこからさらに選ぶという二段階選抜のかたちを取った。

#### <選定実施結果内容>

##### 外国語文献

書籍：80  
論文：6  
博士論文：1  
ウェブ文献：2



合計：89

日本語文献

書籍：70

博士論文：14

ウェブ文献：1

合計：85

<課題>

・文献リストだけでは不十分

文献リストだけでは、個々の文献の内容や位置づけ、文献間のつながり、どういった研究の動向・領域があるのか、といったことがほとんどわからない。十分な「地図」として機能するためには、たんなるリストだけでなく、文章による記述や、分類・タグなどのメタデータで情報を補足したり関連づけたりする必要がある。

・書籍中心のリストでは不十分

暫定リストは書籍中心だが、それだと論文の集積のようなかたちの研究成果をピックアップできない。とりわけ、実証的研究は書籍よりも論文レベルで議論が進むことが一般的なので、それをどう拾っていくかが課題になる。

・古典性・発展性だけでは不十分

古典性と発展性を選定基準に据えると、いまのところ参照元にも参照先にもなっていないような孤立した文献が見過ごされる。この問題に対処すべきかどうかは、実務作業よりも上位のレベルの問題になる。つまり、プロジェクトの全体的な目標として、既存の研究状況のまとめを目指すのか、あるいは「地図」にある種の発見的な性格を持たせるのか、という点を再考する必要がある。

・候補の洗い出しが不十分

日本語文献の書籍はさしあたり CiNii Books ベースで拾っているのですが、たとえば同人誌のような大学図書館に所蔵されていないものは候補から落ちる。また、「ゲーム」という検索語ではひっかからないが大きな観点からすればゲーム文化に深く関わる文献（たとえばメディア研究やオタク文化史の文献など）も拾えていない。この問題に対処するには、リスト候補の選別方法を見直す必要がある。

・分野の偏り

現時点での海外文献のリストは、明らかに人文社会学系に偏っており、学際的とは言えない。原因として、以下の3点が考えられる。

- ① ラウトレッジの教科書をはじめ、人文社会学系の教科書をベースにしている点。この点に関してはより学際的な（あるいは別系統の分野の）ゲーム研究の入門書や教科書があるかどうか問題になる。
- ② 先述のように、書籍中心に選定している点。人文社会学系は書籍でも研究が発表されるが、

経験科学の研究成果は基本的に雑誌論文のかたちをとるので、書籍中心だと偏りが出る。個々の論文を個別にリストに載せるのは実務上の限界があるが、論文単位ではなくジャーナル単位でリストに載せることで、いくらか改善されるかもしれない。

- ③ 選定担当者の知識の偏り。この点については、多様な分野の専門家に引き続きアドバイスを求めていくことで補完したい。

#### <今後の展望>

- ピックアップした文献を体系的に整理するための枠組みの確立。分類項目やタグの定義が中心になる。
- ゲーム研究の主要な発表媒体になっているジャーナルのリストの作成。
- 選定基準と選定過程の一層の明確化。
- 文献リストを意見フォームとともにオンライン公開して、ゲーム研究の文献の推薦を広く募ることを検討する。

### 3.3 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）

#### <概要>

本事業では、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、産学官民の関係者による史資料やコンテンツの利活用に関する会合を実施した。開催に際しては、平成27年4月に発足したマンガ・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 産学官民コンソーシアム）の協力を得て、近年MAGMA領域において意欲的で質の高い展覧会を企画・開催した学芸員、また出版社及び製作委員会主幹事等、展示企画者から許諾要請を受ける立場の方々にも集まっていたいただき、4件の事例発表を元に相互の立場に立った意見交換を行った。

また、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、構築も併せて実施した。

#### <「超」領域勉強会 MAGMA 学芸員会合の詳細>

- 日時：2016年3月9日(水) 13時～17時30分（途中休憩30分含む）
- 場所：国立新美術館 研修室 AB
- 構成：展示に関する個別ディスカッション（各60分程度、間に休憩10分）
- |                          |              |
|--------------------------|--------------|
| ① 日本のマンガ*アニメ*ゲーム（国立新美術館） | 室屋泰三（国立新美術館） |
| ② 美少女の美術史（青森県立美術館等）      | トリメガ研究所      |
| ③ 『描く！』マンガ展              | 池田隆代（大分県）    |
| ④ MADOGATARI 展           | 柴山義昌（シャフト）   |
- 体制：コーディネーター 桶田大介（MAGMA 産学官民コンソーシアム 事務局長）  
会場運営・記録 メディア芸術合同 JV

<参加者一覧>

名前	所属・肩書 (平成28年3月9日時点)
池田 隆代	大分県企画振興部 芸術文化スポーツ局 芸術文化振興課 企画班
伊藤 剛	東京工芸大学
伊藤 遊	京都国際マンガミュージアム
表 智之	北九州市漫画ミュージアム
川西 由里	島根県立石見美術館／トリメガ研究所
倉持 佳代子	京都国際マンガミュージアム
工藤 健志	青森県立美術館／トリメガ研究所
柴山 義昌	フリー (アニメスタジオ「シャフト」)
真住 貴子	国立新美術館
三浦 和己	東京国立近代美術館フィルムセンター
三好 寛	カラー
村上 敬	静岡県立美術館／トリメガ研究所
室屋 泰三	国立新美術館
森川 嘉一郎	明治大学
森山 朋絵	東京都現代美術館 企画係主任 学芸員
ヤマダトモコ	明治大学 米沢嘉博記念図書館
吉村 麗	川崎市市民ミュージアム
前田 久	フリーランス
橋本 博	クママン
大石 卓	横手市増田まんが美術館
井上 幸一	(株)サンライズ 企画室文化推進課
岡田 秀則	東京国立近代美術館フィルムセンター 主任研究員
三浦 和己	東京国立近代美術館フィルムセンター デジタル映画保存・活用調査研究事業班
氷川 竜介	明治大学 国際日本学部 客員教授
神村 靖宏	(株)グラウンドワークス 代表取締役社長
辻 壮一	KADOKAWA
吉田 尚記	ニッポン放送アナウンサー／マンガ大賞実行委員
佐藤 功	アニマックス・ブロードキャスト・ジャパン
後藤 祐希	新国立劇場
下倉 久美	東京都現代美術館 事業推進課 学芸員
小高 日香理	東京都現代美術館 事業推進課 学芸員
筆谷 芳行	少年画報社
里見 直紀	東京電機大学 非常勤講師

< 検討会当日風景 >



< 参加者コメント >

- ・森山朋絵：メディア芸術の領域をもう一步進んでメディアアートの領域を活用していただき、VR（Virtual Reality）やMR（Mixed Reality）などを展示支援手法として使っていただくと、課題として上げていらっしゃる展示手法を実現する上で、非常に効果的に働くだらう。それによりアッ

アップデートされたものをまたマンガ、アニメ、ゲーム展に展開する、といったこともできるのではないかな。メディアアートで横の連携を深めた展覧会は、変容しながら巡回していくものなのだというような、新しい価値観や評価軸が創出されるのもいいのではないかなと思う。

- ・三好 寛：展覧会のテーマの切り口として特撮も念頭に置いていただきたい。また、文化として保存する対象としても特撮というのは延命措置が緊急課題である。
- ・桶田大介：今回の会合では多方面の意見を横断的に幅広く捉えることができ、一定の成果があったと思う。今後も MAGMA 産学官民コンソーアムをハブとして連携を深めていきたい。

### 3.4 利活用モデルの開発研究（「超」領域展覧会の立案）

マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート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には連携展覧会（領域横断・資源シェア型）の実施が効果的であると考えられる。これを実証していくため、「モデル展覧会」の立案を行い、少女ふろくの整理からリスト化、報告を実施した。

モデル展覧会：講談社『なかよし』と集英社『りぼん』の付録を含む、付録共同展示展覧会企画

#### <研究背景>

日本の少女雑誌のふろくは、戦前より独自の豊かな文化を築いてきたが、これにあたる体系的な整理、調査、研究は十分とは言えない状況である。そうした中で、2015年はふろくに関わる企画が各所で続いた。具体的には、

#### (1) 『なかよし』と『りぼん』60周年

1955年に創刊したこの2誌は少女ふろくの文化を長らく牽引した雑誌であるが、2015年は両誌の60周年であった。これに合わせた刊行物、記念展が続いた。集英社では、『りぼんの付録 全部カタログ～少女漫画誌60年の歴史』（烏兎沼佳代著）が刊行され、本書では『りぼん』の創刊時から過去のふろくのリストが全掲載された。また、『なかよし』でも「東京国際ブックフェア2015」内での展示をはじめ、各地で記念展がなされ、その中で貴重な初期ふろくを含む資料が一部お蔵出しされた。

#### (2) 東京都・弥生美術館コレクション

少女ふろく研究を先駆けて行う弥生美術館が『陸奥A子×少女ふろく展～DOKIDOKI「りぼん」おとめチック♥ワールド!～』を開催し、その折に同館のふろくコレクションが大量に公開された。

#### (3) 熊本県・菊陽町図書館のコレクション

主に戦前の少女ふろくを多数所蔵する菊陽町図書館のスタッフで、元々の所蔵者でもある村崎修三氏により、『乙女のふろく 明治・大正・昭和の少女雑誌』が刊行された。

などが挙げられる。これらの出来事は少女ふろく研究の機運を高め、本事業で扱うに至る。

### <趣旨・実施概要>

戦前から現在までの少女雑誌やそのふろくに着目し、それらが果たしてきた社会的な意義、読者への影響などを研究的な視点で改めて読み解く。特に、日本で一番長く刊行されている『なかよし』と『りぼん』（両誌ともに1955年創刊）の60年を主軸にすることで、日本マンガにおける特殊な雑誌文化、それを作り上げてきた時代時代の読者共同体の存在をさぐる。

そのためにはまず原資料の調査が必要である。調査においては、主に①京都国際マンガミュージアム（京都）②明治大学 米沢嘉博記念図書館（東京）のふろく資料を使用する。②についてはデータベースが存在しないため、まずはそれらを整理、簡易的なリスト化作業を行う。また、③熊本県菊陽町図書館（熊本）④大阪府立図書館・国際児童文学館（大阪）も対象として調査。これらの調査結果も元にしながら展覧会の構成を研究会にて検討する。

### <プロジェクト体制>

京都国際マンガミュージアム研究員の倉持佳代子がコーディネートを務め、研究メンバーには、少女マンガ関連の展覧会を数多く手がけてきた北九州市漫画ミュージアムの専門研究員である表智之氏、明治大学 米沢嘉博記念図書館のヤマダトモコ氏が参加。

### <参加者一覧>

名前	所属・肩書
倉持 佳代子	京都国際マンガミュージアム研究員
表 智之	北九州市漫画ミュージアム専門研究員
ヤマダ トモコ	明治大学 米沢嘉博記念図書館

### <実施スケジュール>

- 6月 : 講談社、集英社へ打合せ
- 7月 : 「国際ブックフェア2015」での「なかよし60周年展」見学
- 8月 : 『りぼんの付録 全部カタログ～少女漫画誌60年の歴史』（烏兎沼佳代著）刊行にあたる記念イベント聴講、ミニ展示見学  
第1回研究会の開催
- 9～10月 : 京都国際マンガミュージアム所蔵ふろく資料確認
- 11月 : 明治大学米沢嘉博記念図書館所蔵のふろく資料確認
- 12月 : 菊陽町図書館ふろく展見学、担当者・村崎修三氏と打合せ  
弥生美術館ふろく展見学、担当者・外館恵子氏と打合せ  
明治大学米沢嘉博記念図書館所蔵のふろく資料整理、サルベージ
- 1月 : 明治大学米沢嘉博記念図書館所蔵のふろく資料整理、リスト制作
- 2月 : 明治大学米沢嘉博記念図書館所蔵のふろく資料整理、リスト完成  
第2回研究会

3月 : 第3回研究会

<活動内容>

#### 第1回研究会

日 時 : 2015年8月25日(火) 16:00~18:00

場 所 : 京都国際マンガミュージアム 研究室1 (京都市中京区)

参加者 : ヤマダトモコ (明治大学 米沢嘉博記念図書館)

倉持佳代子 (京都国際マンガミュージアム)

欠席者 : 表智之 (北九州市漫画ミュージアム) ※台風の影響により欠席。

特記事項 : 当日、少女マンガに精通した研究者、岩下朋世氏 (相模女子大学メディア情報学科 准教授) と、日高利泰 (京都大学大学院人間・環境学研究科/日本学術振興会特別研究員) がオブザーバーとして参加。

会議内容 : 本事業を進めるためのブレインストーミングの場として設定

##### (1) 展示の対象物・具体的な収集先の検討

- ・前史となる戦前の少女ふろくは菊陽町図書館の村崎修三氏に協力を依頼する
- ・明治大学に所蔵している未整理のふろく資料を整理、活用
- ・1954年以降、雑誌ふろくに関する出版協定が結ばれる以前のふろくの収集も試みる
- ・展示の大きな軸は『りぼん』『なかよし』が創刊された1955年以降の各誌のふろく
- ・過去のふろく展ではあまり扱われることのなかった90年代以降に注目する
- ・1977年創刊の『ちゃお』の2000年代のモノ付録も重要視する
- ・各出版社が所蔵するふろくについても借用条件を確認する

##### (2) 今後必要な作業の共有

- ・原資料調査
- ・ふろくにまつわる詳しい話を編集者などにヒアリング

#### 第2回研究会

日 時 : 2015年2月12日(金) 13:00~15:00

場 所 : 京都国際マンガミュージアム 研究室1 (京都市中京区)

参加者 : 表智之 (北九州市漫画ミュージアム)

ヤマダトモコ (明治大学 米沢嘉博記念図書館)

倉持佳代子 (京都国際マンガミュージアム)

会議内容 : 調査を受けた展覧会構成の検討

##### (1) 原資料にまつわる調査の報告

明治大学の資料調査とそれぞれの館が所有するふろくについて、展示活用が可能かどうかの調査結果を報告した。

##### ① 明治大学・米沢嘉博記念図書館

同施設が所蔵するふろく資料はダンボール 450 箱。そのうちの少女ふろくに関わる 44 箱を預かり内容を調査した。『りぼん』240 件、『なかよし』301 件、『ちゃお』201 件、『少女コミック』178 件、『マーガレット』120 件、『ひとみ』83 件、『LaLa』61 件など、今回の趣旨に合う資料が確認できた。

② 熊本県・菊陽町図書館

展示活用&監修も可能であることが確認できた。具体的には、2015 年に同館がコレクションを活用した戦前ふろく資料の展覧会で出展された資料が活用可能とのこと。通常の図書館所蔵資料では不可とされているふろく資料の組み立て展示も可。

③ 東京都・弥生美術館

展示活用可能とのこと。2015 年 12 月に陸奥 A 子の展覧会にて、ふろくのヒストリー展示も有。同展示を担当した学芸員の外館恵子氏からの協力も得られる。

④ 集英社・講談社

『りぼん』『なかよし』が 60 周年の記念展や刊行物で公開したふろく資料の一部であれば貸出可能。ただし、条件によるので要相談。

⑤ 京都国際マンガミュージアム

展示活用可能。また、2008 年以降のふろく資料はすべてフルセットで所蔵有。

以上、5 つの調査先よりふろく資料を集めることで、戦前から現在までを網羅するふろく展示が可能であることがわかった。

(2) 展覧会構成について

調査をふまえ、大きくわけて 3 つの構成で歴史を語る。『りぼん』『なかよし』に加え、『ちゃお』も取り上げた 3 大少女マンガ誌を大きな軸とした構成がよいだろう。また、各パートにコラム的に扱う部分（「組み立てるのが困難だったふろく」「シール」「交換日記」「季節のふろく」「海外のふろく」など）も作り、少女文化の奥行きを見せるものがよい。

(1) で調査した館から収集してふろくの体系的な展覧会を仮定した構成は下記である。

① 戦前～1960 年代

マンガが誌面の中心ではなく、抒情画メインの時代であった戦前の少女雑誌ふろくのスピリットはこの時代より受け継がれている。双六などから始まり、びんせん、スタイルブックなど、現在でも定番となっている形は大正時代ですでに完成されている。デザイン性、バリエーションの広さは改めて特筆すべきものである。

戦後は、戦前の紙ものふろくを踏襲しつつも、ビニール製、布製のブローチなどのふろくも登場してくる。そして、ふろくの定番は「別冊ふろく」であった。また、掲載マンガのイラストが使われたふろくが増え、1954 年以降では、雑誌ふろくに関する出版協定が結ばれる。紙ものふろくの時代に突入していく。

② 1970～1990 年代

紙ものふろく全盛の時代であり、また量を競っていくようになる。「9 大ふろく」「12 大ふろ



く」などを謳う雑誌が増える。『なかよし』『りぼん』が創刊されると、ふろく競争はますます激化。そこに1977年創刊の『ちゃお』も登場し、この3誌が少女文化を席卷する。「本立て」「鍵付きボックス」など、複雑な組み立てふろくや、ふろくとは思えない大きさのものが登場する。また、ふろくは連載マンガ家によって描きおろされることが多く、一つ一つの模様までマンガ家達が手がけるようになる。

### ③ 2000年代～現在

『ちゃお』が「タトゥープレスレット」をふろくにすることが早い例だが、ステイショナリー中心だったふろくに替わり、おしゃれや美容に関連したものが増えていく。2001年に日本雑誌協会がプラスチックや金属を使ったふろくの流通に関する規制を緩和したことで、少女マンガ誌のふろくも激変していく。

## 第3回研究会

日時：2016年3月14日（金）10：00～11：30

場所：京都国際マンガミュージアム 研究室1（京都市中京区）

参加者：表智之（北九州市漫画ミュージアム）

ヤマダトモコ（明治大学 米沢嘉博記念図書館）

倉持佳代子（京都国際マンガミュージアム）

会議内容：本事業の課題の整理、総括

今回の事業で、整理および簡易的なリストを作成した明治大学のふろく資料は、ほとんどが袋ごとにまとめられ（資料参照）、年代や雑誌名が記されているものが多く、整理が比較的容易であった。しかしほとんどの場合はバラバラに存在し、ふろく自体に年代や雑誌名が記されていないことが多く、何のふろくであるか不明になっているものが多い。これらを調査するためには、各誌の詳細なふろく全リストの作成が必要である。

こうしたリストを作成していく上で今後の課題となるのは、さらなる原資料調査とオーラルヒストリーの必要性である。ふろくにまつわる様々な人物の証言は体系的な少女ふろくの歴史を編むために必須であろう。例えば編集者、ふろくデザイナー、マンガ家、当時のファンなどが対象である。これらのオーラルヒストリーの公開方法としては、図録か冊子、またはイベントとして公開する方法が考えられる。

### <成果・総括>

今回、明治大学 米沢嘉博記念図書館所蔵の少女ふろくの整理、リスト化ができたことは成果のひとつと言える。また各出版社、各館へのふろくのヒアリングにより主要な所蔵先が把握できたこと、活用の際の条件が確認できたことも収穫であった。

一方、各誌のふろく全リストの作成、不明ふろくについての初出調査に至らなかったこと、少女ふろくにまつわる主要人物へのヒアリングができなかったことが今後への課題である。

<資料：明治大学 米沢嘉博記念図書館ふろく資料の調査の様子>





## 第4章 メディア芸術カレントコンテンツ 運営

### 4.1 実施概要

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出来る「メディア芸術カレントコンテンツ」の運用管理、並びに効率的運用を図ると共に、本事業の成果等について発信を実施した。

URL : <http://mediag.jp/>

公開期間 : 平成 27 年 04 月 01 日～平成 28 年 03 月 31 日

※昨年度より継続して公開

※更新期間は平成 27 年 6 月 19 日～平成 28 年 03 月 31 日

- 掲載コンテンツ :
- 1) ニュース
  - 2) ニュースリンク
  - 3) コラム・レポート
  - 4) プロジェクト
  - 5) メディア芸術イベントカレンダー

メディア芸術カレントコンテンツ  
マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートをもっと知るための情報サイト

Home About News Column Report・Review Event Calendar Project

プロジェクト | Project 主催・協力事業の紹介や調査成果の公開など

「第5回 マンガ翻訳コンテスト」募集開始!!

アニメーションブートキャンプ2016  
4DAYS @NASU  
参加者募集!

アニメーションブートキャンプ  
2016 1DAY @TOKYO

最新記事 | Latest entries 各分野の専門家や研究者がピックアップするニュースやコラム、レポート・レビューなど

●ニュース、コラム、レポート・レビュー

マンガ	アニメーション	ゲーム	メディアアート	複合・その他
<b>COLUMN</b> コラム マンガの2015年とはなん だったのか? 2016年03月22日更新	<b>COLUMN</b> コラム アニメーション産業2015年 の傾向と2016年の展望 毎月たかひか   2016年03月22日更新	<b>REPORT・REVIEW</b> JAEP02016 「ジャパン アミューズメン トエキスポ2016」レポー ト 掲載開始   2016年03月08日更新	<b>COLUMN</b> メディアアートへの視点 メディアアートへの視点 (1) ——サイバネティクス —— (後編) 反島大輔   2016年03月22日更新	<b>NEWS</b> 「第19回 文化庁メディア芸 術祭」受賞作品決定 2015年11月27日更新
<b>REPORT・REVIEW</b> 展示館開展 「浦沢直樹展 描いて描いて 描きまくる」レポート 石城文彦   2016年02月26日更新	<b>REPORT・REVIEW</b> 新千歳空港国際アニメーション映画 祭2015 「新千歳空港国際アニメ ーション映画祭2015」レポー ト			<b>REPORT・REVIEW</b> 「ニッポンのマンガ・アニメ・ゲー ム」展 「ニッポンのマンガ・アニメ ・ゲーム」展レポート 石城文彦   2015年09月24日更新

## 4.2 メディア芸術カレントコンテンツ改善検討

編集担当・更新業者・JV事務局メンバーによる「メディア芸術カレントコンテンツ」改善のための検討会議を開催。

ホームページの改善、より効果的な情報収集方法並びに発信方法に関して検討を実施した。

【実施日時：平成27年4月1日～平成28年3月31日、計9回開催】

## 4.3 平成27年度更新実績

<更新記事数：723件>

<掲載コンテンツ毎詳細>

- 1) ニュース 33件
- 2) ニュースリンク 157件
- 3) コラム・レポート 23件
- 4) プロジェクト 26件
- 5) メディア芸術イベントカレンダー 484件

## 4.4 掲載コンテンツ詳細

### 4.4.1 ニュース

昨年度に引き続き、メディア芸術各分野並びにアーカイブに関連するイベント、展覧会、プロジェクト、書籍、学会、公募等に関する国内外のニュース記事の更新を行った。

<分野ごとの掲載件数>

マンガ分野	2件	
アニメーション分野	0件	
ゲーム分野	27件	
メディアアート分野	0件	
複合・その他	4件	計33件

### ○ライター

- 古城 文康 (映像研究者。メーカー勤務を経て現在はフリーランスで活動)
- 小野 憲史 (国際ゲーム開発者協会 (IGDA) 日本代表/ゲームジャーナリスト 「ゲーム批評」(マイクロマガジン社) 編集長などを経てフリーランスで活動)
- 嶋原 盛之 («月刊ゲーメスト」(新声社) で攻略ライターとしてデビュー。ゲームセンター店長やメーカー営業などの職を経てフリーライターで活動)
- 高嶋 慈 (美術批評。京都大学大学院博士課程)
- 馬 定延 (東京藝術大学非常勤講師)
- 井上 明人 (関西大学総合情報学部特任准教授。立命館大学先端総合学術研究科非常勤講師)
- 原島 大輔 (DJ、VJ、パフォーマンスやコンサートの舞台演出)

竹内 美帆 (専門:マンガ研究・美術教育。京都精華大学大学院マンガ研究科博士後期課程在籍、筑紫女学園大学非常勤講師。ライブツィヒ大学客員研究員(2013年10月～2014年3月)。

塩崎 昇 (東京都立大学(現首都大学東京)経済学部卒業)

#### ○編集

原田 央男 (フリーライターとして活動。大学でまんが及びアニメーション講義担当非常勤講師として活動を重ね、現在に至る。) ※編集長兼務

福田 一史 (デジタルゲームを主たる対象とするイノベーション理論、経営史。立命館大学衣笠総合研究機構専門研究員)

林田 新 (写真研究、視覚文化論。京都造形芸術大学専任講師)

#### <分野ごとの掲載内容>

(参考)各分野のニュース記事 ※カッコ内は更新日

##### [マンガ分野]

- ・日本マンガ学会第15回大会 ー広島大会ー (06/19)
- ・日本マンガ学会第15回大会 関連事業 「広島メディア芸術振興プロジェクト ～広島ゆかりの作家、作品展」の開催 (06/19)

##### [ゲーム分野]

- ・ドワンゴ、ユーザー参加型のゲームイベント「闘会議2016」を開催 (02/26)
- ・ゲーム・コンテンツに関する2学会が同日・同会場で年次大会を開催 (02/12)
- ・タイトーが交通系電子マネーで遊べる「駅ナカゲームセンター」を期間限定で開催 (02/12)
- ・書評:『僕らは何故レトロゲームを遊ぶのか』 (01/29)
- ・書評「僕が伝えたかったこと、古川亨のパソコン秘史」 (01/29)
- ・企画展「GAME ON ～ゲームってなんでおもしろい?～」がお台場で開催 (01/29)
- ・世界最大規模のゲームジャム、GlobalGameJam2016が開催 (01/22)
- ・日本クリエイター育成協会が「第2回クリエイター・トライアウト in 東京」を実施 (01/22)
- ・ドワンゴ、「闘会議2016」の企画ブースの続報を発表。大晦日の「ニコニコ生放送」ではメインテーマ曲を初公開 (01/15)
- ・Windows 10で最新ゲームを楽しむ「GAMEDAY」イベント (12/25)
- ・ゲーム業界をめざす学生を対象とした「HEAT 3rd 渋谷～ゲーム会社合同説明会～」を開催 (12/25)
- ・IGDA 日本 SIG-AI が「人工知能のための哲学塾 第弐夜」セミナーを開催 (12/25)
- ・IGDA 日本 SIG-Audio が「効果音ベストプラクティス」セミナーを開催 (12/18)
- ・書評:『ぼくたちのゲーム史』 (12/18)
- ・サイバーコネクトツーが「スーパーゲームスクール」でアーティストコースを開講 (12/11)
- ・書評「熱狂する現場の作り方 サイバーコネクトツー流ゲームクリエイター超十則」 (12/11)

- ・「KADOKAWA GAMES MEDIA BRIEFING 2015AUTUMN」が開催 (12/11)
- ・バンダイナムコエンターテインメントが「カタログ IP×GameJam」を開催 (11/20)
- ・ドワンゴが「ニコニコ超パーティー2015」を開催 (11/12)
- ・ドワンゴが「闘会議 2016」の企画ブース、出演者、協賛会社を公開 (11/04)
- ・KSYUSYU CEDEC が九州大学で約 800 名の参加者を集めて開催 (11/04)
- ・「妖怪ウォッチ」の公式ショップ「妖怪ウォッチ オフィシャルショップ ヨロズマート in アーバンドック さらばーと豊洲」がオープン (11/04)
- ・芸術家の奥田栄希氏が個展「悲しいゲーム」を開催 (10/30)
- ・「あそぶ！ゲーム展」が開幕 (10/15)
- ・画像電子学会がセミナー「非ゲーム分野でのゲームエンジンの活用」を開催 (10/15)
- ・GlobalGameJam2016 で開催地登録が開始 (10/15)
- ・「人工知能のための哲学塾 第一夜」開催 (10/15)

[複合・その他]

- ・「第 19 回 文化庁メディア芸術祭」受賞作品決定 (11/27)
- ・「ニッポンのマンガ\*アニメ\*ゲーム展」連携企画のお知らせ (07/21)
- ・平成 27 年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業の採択事業決定のお知らせ (07/21)
- ・平成 27 年度 メディア芸術連携促進事業 連携共同事業の募集について (06/11)

## 書評：『僕らは何故レトロゲームを遊ぶのか』

Google+ 0

いいね! 19

ツイート

2016年01月29日更新

本書は、レトロゲームが今なおユーザー間で盛んに親しまれている事実に対して、その要因を「懐古趣味」という一言で片付けてよいのかと疑問を呈した著者が、なぜ新作が多数あふれる現代においてレトロゲームが遊ばれるのかを考察し、現代および未来のゲームに対して提言を述べることを目的として執筆されている。

考察にあたっては、著者がゲーム史においてムーブメントを起こしたエポックメイキングなタイトルと考えるものを、ジャンルごとに細かく選別して章立てをしたうえで執筆している。本書で取り上げられているのは『スペースインベーダー』や『ゼビウス』『スーパーマリオブラザーズ』などの有名なタイトルだけでなく、ごく一部のマニアしか知らないであろうマイナーな作品やPC用シミュレーションゲーム、あるいはLSIゲームのゲーム&ウォッチシリーズなど実に多岐にわたる。

よほどのゲーム好きでない限り、本書に掲載されたすべての作品を知っている人はおそらくいないだろう。ゲームファンなら誰でも知っているタイトルに限らず、たとえマイナーな作品であっても、著者がゲーム史を語るうえで外せないと考えたものをピックアップし、その面白さの要因を豊富な画面写真とともにきちんと説明しているのが本書の最も面白いところである。

また、任天堂のバーチャルコンソールなどで配信されている、レトロゲームの移植再現度についての考察も書かれている。現在では、旧ハード向けに発売されたソフトをWiiなどの現行機種、つまり異なるプラットフォームで動作させるための、いわゆる「エミュレータ」と呼ばれる技術を用いてレトロゲームが遊べるようになった。しかし、エミュレーションはあくまでも「仮想的にターゲットマシンを再現する技術」（※本書より引用）であり、ソフトの移植再現度は常に100パーセント完全であるとは限らないと著者は指摘している。

実際、筆者も楽しみにしていたオールドゲームのダウンロード配信版を購入したところ、オリジナルとは明らかに違う挙動だったり、サウンドの音色が異なっていてがっかりした体験を何度もしている。レトロゲームの場合、ユーザーは新作タイトルを買う場合とは異なり、自身が過去に購入したイメージや思い出を強く持ったうえで購入するため、その移植再現度にはどうしても苛立ちしてしまう。そこで著者が、「結局、移植にせよエミュレータにせよ、オリジナルが遊べないための代替手段であり（中略）、オリジナルと同等のものを遊びたいならオリジナルを遊ぶほうが確実と決まっているわけで、異色にせよエミュレータにせよ、代替手段であることを遊ぶ側は認識する必要があると思う。」とする指摘は、まさに的確に構する意見である。

多数のゲームの考察を経て、最終章ではゲームの面白さを「提供する面白さ」「探検する面白さ」「達成する面白さ」「物語的な面白さ」の4要素に分類できると述べ、さらにゲームのジャンル別の面白さが該当するかをまとめたところが、本書の中でも特に特効になるところである。さらに、ゲームメーカー勤務の経験を持つ著者ならではの視点から、開発時にゲーム内の不要な要素を削り取り、最終に残ったものをゲームの「面白さの純度」という言葉で表現しているのも面白い。これこそがレトロゲームが今なお面白く、なおかつ遊ばれ続けている理由であり、本書のタイトルに対する答えにつながる重要なポイントになっていると考えられる。

ゲームの歴史を記したデータに若干の間違いがあるのが少々気になるが、レトロゲーム論としてはむしろ良。現在流行のゲーム実況、あるいは動画配信がなぜ人気なのかを分析する際にも、十分に参考になる一冊ではないだろうか。

### ■収録テーマ

【カルチャー】ゲーム史・ゲーム論

『僕らは何故レトロゲームを遊ぶのか』

著：前田将之、出版社：オークラ出版

[出版社サイト](#)

（監修：徳文）

タグ: ゲーム ゲーム業界 書評

[前へ](#) [トップ](#) [次へ](#)

総合
マンガ
アニメーション
ゲーム
メディアアート
総合・その他

### 「第5回マンガ翻訳コンテスト」募集開始!

2016年09月07日更新



「第5回 マンガ翻訳コンテスト」募集開始!!

### アニメーションブートキャンプ2016

-4DAYS@NASU-参加者募集!

2016年06月25日更新



参加者募集!



#### 4.4.2 ニュースリンク

国内のメディア芸術に関連する団体・機関等のウェブサイトより情報収集先としてリストを作成し、担当者が各ウェブサイトを開覧し、カレントコンテンツに適した URL への誘導を目的に、リンク情報を収集して掲載した。

##### ・掲載情報一覧

マンガ関係リンク	19 件	
アニメーション関係リンク	9 件	
ゲーム関係リンク	105 件	
メディアアート関係リンク	24 件	計 157 件

### リンクリスト | Link list

メディア芸術に關係の深い機関や団体が発信するトピックのリンク集

- [文化庁] 平成28年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業の採択事業決定のお知らせ (07/12) **報告・その他**
- [文化庁] 平成28年度 メディア芸術連携促進事業 連携共同事業の募集について (05/27) **報告・その他**
- [アズ漫画研究会・北九州市漫画ミュージアム][北九州市漫画ミュージアム]「アズ50年展－マンガ同人の半世紀－」関連トークイベント「公開座談会 マンガ同人たちの50年」(02/26) **マンガ**
- [本屋B&B 白泉社]『イロモンガール』第1巻(白泉社)刊行記念トークライブ(02/26) **マンガ**
- [いにしえ企画 神保町の古書店 @ワンダー]古書のまち・馬好の会 金原享馬好 × 特別ゲスト水野英子(02/26) **マンガ**
- [米沢嘉博記念図書館]「はだしのゲン」をたのしむ(仮)(02/26) **マンガ**
- [米沢嘉博記念図書館]「戦争マンガ」の役割とは(仮)(02/26) **マンガ**
- [日本マンガ塾] 関善之先生トークライブ(02/26) **マンガ**
- [『漫画空間』大須本店]「ゲゲゲのアシスタント」土屋慎吾先生トークイベント(02/26) **マンガ**
- [白百合女子大学児童文化研究センター]講演会「薄れてゆく輪郭 児童読物統制下における子供向け物語漫画の変容」(02/26) **マンガ**

#### 4.4.3 コラム・レポート

研究者・専門家によるコラムの掲載を実施また、関連イベント・展示レポート掲載を実施した。

##### <掲載コラム>

『メディアアートへの視座 (1) ----サイバネティクス---- (前編) (後編)』

原島大輔

『コンピュータ・ゲームに関わるさまざまなデータベース』

井上 明人

『アニメーション産業 2015 年の傾向と 2016 年の展望』

霜月たかなか

『メディアアートへの視座 (2) ----メディア考古学-- 』

太田 純貴

『マンガの 2015 年とはなんだったのか?』

霜月たかなか

##### <掲載レポート>

『ニッポンのマンガ\*アニメ\*ゲーム』展レポート

『ニッポンのマンガ\*アニメ\*ゲーム』展：スペシャルトークイベント 『ニッポンのマンガ\*アニメ\*ゲームの源流をさぐるーサブカル\*オタクの pre1989ー』 レポート

『早坂文雄 没後 60 年コンサート』 レポート

国際シンポジウム『メディアと芸術の間：ヤシヤ・ライハートの 60 年代「展覧会」を読み解く』  
レポート

トップ / レポート・レビュー / ゲーム

レポート・レビュー | Report・Review

JAEPO2016

## 「ジャパン アミューズメント エキスポ2016」レポート

01

いいね！ 14

コメント

2016年03月08日更新

ジャパン アミューズメント エキスポは、および一般社団法人 日本アミューズメントマシン協会 (JAMMA) と一般社団法人 全日本アミューズメント施設事業者協会 連合会 (AOJ) が主催する、新作アーケードゲームおよび関連商品・サービスの展示イベント「ジャパン アミューズメント エキスポ 2016」(略称:「JAEPO2016」)が、2月19~20日の2日間にわたり千葉市の幕張メッセにて開催された。



「JAEPO2016」会場全景

【ビデオメダル、ブライズゲームとシールは減少傾向に、音楽ゲームが人気を集める】

「JAEPO2016」に出展したのは大手ゲームメーカーをはじめ、ブライズ(原島)や子どもの遊具館。その他の店舗兼兼用の機器製造・販売を手掛ける会社37社。昨年より右会場規模はやや縮小したが、バンダイナムコエンターテインメント、セガ・インタラクティブ、コナミなどの大手メーカーは昨年より増やしたブースを構えていた。

各社から出展された新作タイトルのジャンルを大まかに見ると、タッチパネルや特殊なデバイスで操作する音楽ゲームをはじめ、モーションセンサーやレーディングカード、あるいはコックピットを備えた大形の体験型筐体を使用したゲームが多く出展されていた。逆に、レバーとボタンだけで操作するタイプの昔ながらのビデオゲームをはじめ、メダルやブライズゲーム、シール販売の出展台数は、アーケードゲーム市場がピークとなった2006年前後の時期には比べると減少傾向にある。

特に新作ビデオゲームの減少は顕著で、今回のショーではバンダイナムコエンターテインメントの「鉄拳7 FATE REBIRTH」(機動戦士ガンダム EXTREME VS. マキシブーストON)の受賞2タイトルのみしか出展されていなかった。また、コナミブースには「実況パワフルプロ野球BALL & SPARK」が出展されていたが、こちらは現在人気を博しているスマートフォン用アプリからの移植にあたり、スマートフォンで作成したチームのデータを組み込んだうえで、全国各都府のプレイヤー同士で対戦できるの特長とする作品であった。

今回のショーにおいて、特に来場者から人気だったのがコナミブースにて出展されていた「おどろくは」の「メタルリア」(カブコンプの「CYTUS II (サイタスイメロ)」)の新作音楽ゲーム3タイトルだ。コナミの2作品は家庭用ゲームでは体験することのできない、鍵盤などを模した特殊なデバイスを使用して遊べるのが特徴で、また「サイタスイメロ」はスマートフォン用アプリゲームの移植であるが、5.1chによる立体感のあるサウンドを聞きながら楽しめる専用筐体を使用することにより、アーケード版ならではの楽しさを打ち出している。これらの音楽ゲームは、業界関係者や招待客のみが入室できる初日のビジネスデイから、プレイできるまで約60分の順番待ちの行列ができるほど盛況だった。

「第5回マンガ創作コンテスト」 募集開始！  
2016年03月07日更新

「第5回 マンガ創作コンテスト」 募集開始！！

アニメーションブートキャンプ2016  
4DAYS@NASU-夢の南無島！  
2016年03月25日更新

アニメーションブートキャンプ2016  
4DAYS @NASU  
夢の南無島！

#### 4.4.4 プロジェクト

本事業で推進している連携促進事業の成果報告や、文化庁の関連事業との連携コンテンツを掲載した。

- ① 『アニメーションブートキャンプ 2015 京都』 参加者募集告知
- ② 『アニメーションブートキャンプ 2015 (合宿版)』 参加者募集告知
- ③ 『Manga Translation Battle Vol.4』 募集告知
- ④ 『平成 27 年度 [第 19 回] 文化庁メディア芸術祭 受賞発表(記者発表会)』 レポート
- ⑤ 『第 19 回メディア芸術祭 受賞作品展』 レポート
- ⑥ 『Manga Translation Battle vol.4 授賞式・シンポジウム』 開催告知
- ⑦ 『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の育成』 実施報告書掲載
- ⑧ 『施設連携によるマンガ雑誌・単行本の共同保管事業』 報告会レポート・実施報告書掲載
- ⑨ 『第 4 回マンガ翻訳コンテスト』 報告会レポート・実施報告書掲載
- ⑩ 『iOS 教育アプリ『アニメミライ・プラス』拡張版の開発・制作および同アプリを用いた教育の実践』 報告会レポート・実施報告書掲載

など計 26 件掲載

The screenshot shows the website 'メディア芸術カレントコンテンツ' (Media Art Current Contents). The main navigation bar includes Home, About, News, Column, Report・Review, Event Calendar, and Project. The 'Project' section is active, displaying a grid of project announcements. Each announcement includes a thumbnail image, a title, a brief description, and a date.

Project Title	Date
『第5回 マンガ翻訳コンテスト』 募集開始!!	2016年09月07日更新
アニメーションブートキャンプ2016 4DAYS @NASU	2016年08月25日更新
アニメーションブートキャンプ 2016 1DAY @TOKYO	2016年07月27日更新
平成28年度 メディア芸術連携促進事業 連携共同事業 募集案内	2016年05月27日更新
第4回 マンガ翻訳コンテスト 授賞式・シンポジウム レポート	2016年03月08日更新
平成27年度 メディア芸術連携促進事業 MANGA / ANIMATION / GAME / MEDIA ART 報告会	2016年03月03日更新
タイムベスト・メディアを用いた...	2016年02月26日更新
『アニメーション・クリエイティブ...』	2016年02月26日更新



#### 4.4.5 メディア芸術イベントカレンダー

国内外のメディア芸術に関するイベント情報を収集し、カレンダー形式に掲載した。尚、情報収集はニュースリンクと同様の方法で行った。

##### ・掲載情報一覧

マンガ関係イベント	124 件	
アニメーション関係イベント	87 件	
ゲーム関係イベント	126 件	
メディアアート関係イベント	129 件	
アーカイブ・その他	18 件	計 484 件

**イベントカレンダー Event Calendar**

2016年3月

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 1 2  
火 水 木 金 土 日 月 火 水 木 金 土 日 月 火 水 木 金 土 日 月 火 水 木 金 土

← 前月 今月 翌月 ▶

[地域で絞り込む] 解除

- ▶ 北海道・東北
- ▶ 関東
- ▶ 甲信越・中部
- ▶ 関西
- ▶ 中四国・九州
- ▶ 海外

[ジャンルで絞り込む] 解除

- メディアアート
- ゲーム
- アニメーション
- マンガ
- その他関連イベント

≡ カレンダー更新一覧

✉ 情報提供はこちらへ

→ 企画展「GAME ON ~ゲームつてなん...」  
2016年03月02日(水)–05月30日(月) (日本科学未来館 1階 企画展示ゾーン (東京都江東区))

→ PREMIUM 3D STAGE 「残響の...」  
2016年03月02日(水)–06日(日) (Zepp ブルーシアター六本木(東京都港区六本木))

→ 第67回企画展 手塚治虫のヒロインたち...  
2016年03月03日(木)–06月27日(月) (宝塚市手塚治虫記念館 (兵庫県宝塚市武庫川町7-65))

→ 舞台『弱虫ペダル』～総北新世代、始動～  
2016年03月04日(金)–06日(日) (TOKYO DOME CITY HALL(東京都文京区後楽1丁目))

→ 第2回全国漫画家大会inまんが王国・土...  
2016年03月05日(土)–06日(日) (高知市文化プラザかるぼーと (高知県高知市九反田))

→ 渡辺宙明卒寿記念演奏会 Vol.2  
2016年03月05日(土) (渋谷区文化総合センター六和田 (東京都渋谷区桜丘町2))

→ border installation ...  
2016年03月05日(土)–05月08日(日) (山口情報芸術センター (山口県山口市))

→ ジブリの大博覧会 ~ナウシカからマーニー...  
2016年03月05日(土)–05月15日(日) (新潟県立近代美術館 (新潟県長岡市千秋))

→ ピクサー・アニメーション30年展 (仮称)  
2016年03月05日(土)–05月29日(日) (東京都現代美術館 (東京都江東区三好))

## 4.5 アクセス集計

カレントコンテンツのアクセス集計は下記の通りである。

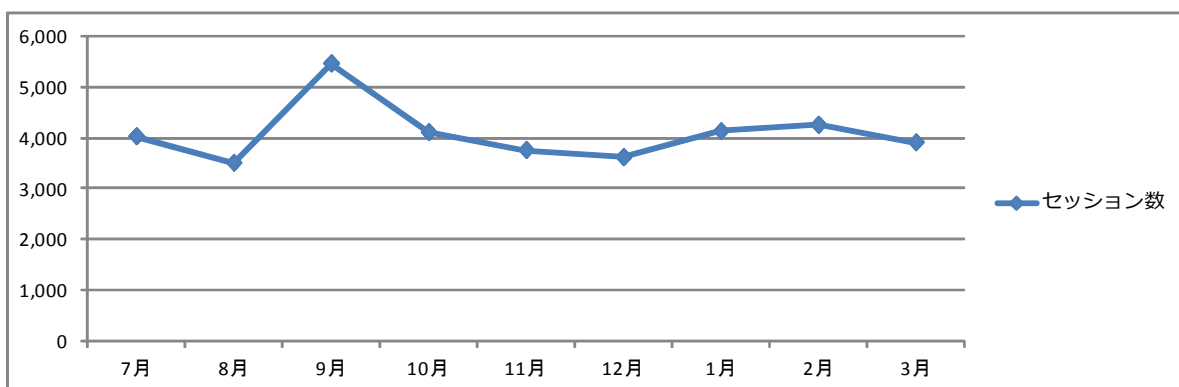
集計期間：平成 27 年 04 月 01 日～平成 28 年 3 月 31 日

### 1.アクセス（セッション数）集計

サイトを訪問したすべてのユーザーを対象にしたアクセス数

※30分以内に同じサイト戻ってきた場合は、同じものとして扱われる

平成27年度	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	合計
セッション数	4,027	3,506	5,460	4,108	3,758	3,617	4,130	4,254	3,910	36,770

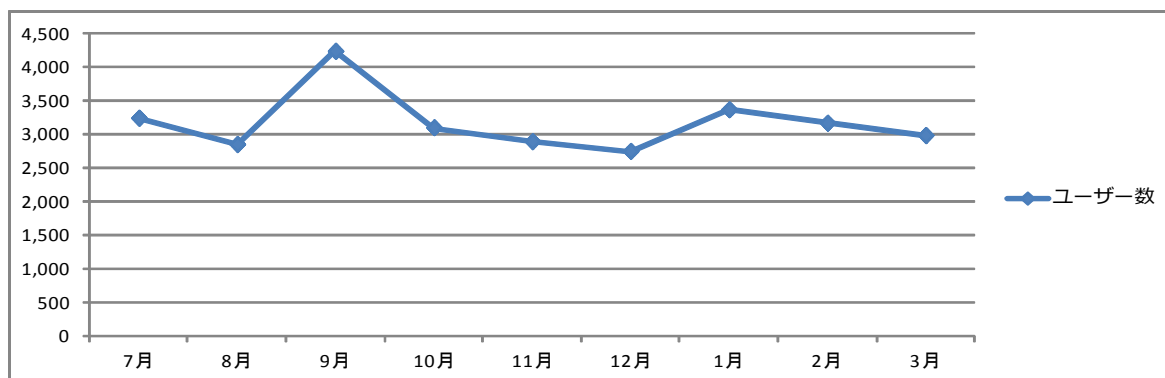


### 2.ユーザー数総計

計測期間内で重複しているユーザーを除いたアクセス数

\*ユーザー数は、指定した計測期間によって合計値が変動します。そのため「\*7月-2016年3月」の値は、毎月のユーザー数を足し算したのではなく、2015年7月～2016年3月末までの期間を指定した際の値になります。

平成27年度	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	*7月-2016年3月
ユーザー数	3,232	2,840	4,228	3,091	2,883	2,739	3,358	3,159	2,974	26,705

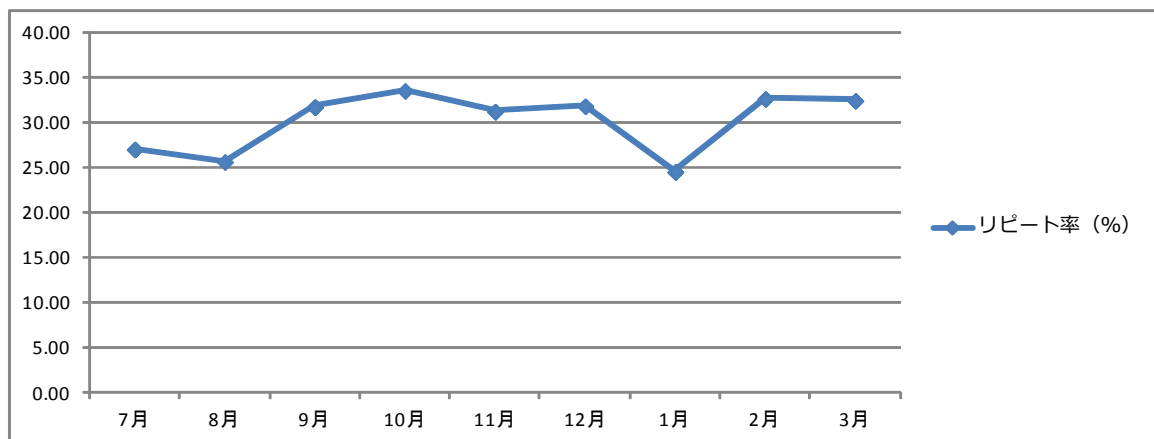


### 3.リピート率

期間内にコンテンツを閲覧または操作したユーザーのうち、リピーターの占める割合（セッション内のリピーターの割合）  
以下の平成27年度分の数値は、Google Analyticsの「※Returning Visitor」の割合（%）を記述している。

\*2015年7月～2016年3月末までの期間を指定した際の値になります。

平成27年度	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	*7月-2016年3月
リピート率 (%)	27.10	25.70	31.80	33.60	31.30	31.90	24.60	32.70	32.50	30.20

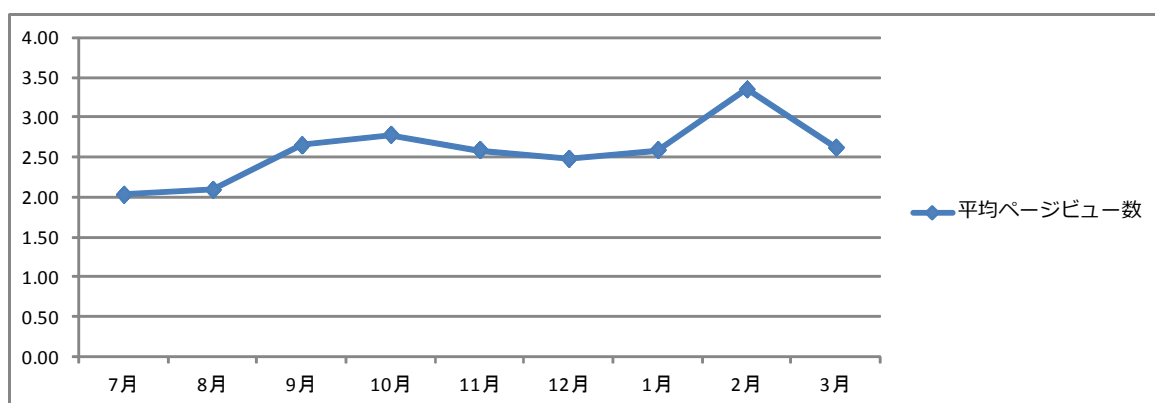


### 4.平均ページビュー数

期間内にコンテンツを閲覧または操作したユーザー 1人あたりのページビュー数（ページビュー数/ユーザー数）

\*2015年7月～2016年3月末までの期間を指定し計算した値になります。

平成27年度	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	*7月-2016年3月
平均ページビュー数	2.03	2.09	2.65	2.78	2.59	2.48	2.59	3.35	2.62	2.76



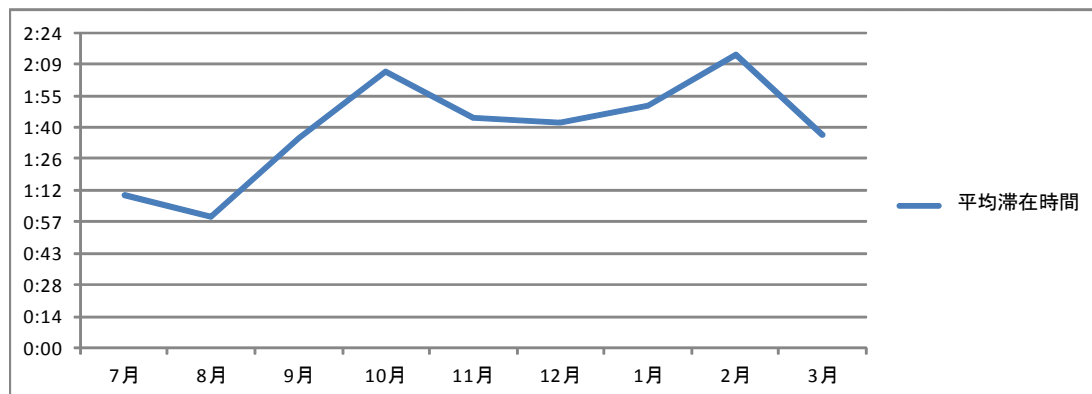


## 5.平均滞在時間（平均セッション時間）

期間内にコンテンツを閲覧または操作した際の滞在時間

\*2015年7月～2016年3月末までの期間を指定した際の値になります。

平成27年度	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	*7月-2016年3月
平均滞在時間	1:10	1:00	1:36	2:06	1:45	1:43	1:51	2:14	1:37	1:41



## 6.カテゴリ毎のアクセス数（ページビュー数） 期間：2015/07/01～2016/03/31

ページビュー数とは…

サイトでページが1回表示されるごとにカウントされます。

ユーザーがページを訪問した後でそのページを再度読み込んだ場合でも、ページビュー数は1つ増えます。

カテゴリ	ページビュー数 (全体：73,781)	全体に対する割合 (全体：100%)
ニュース /news/	23,241	31.50%
プロジェクト /project/	20,180	27.35%
ホーム（トップページ）	12,347	16.73%
レポート・レビュー /report-column/	7,713	10.45%
イベントカレンダー /calendar/	4,955	6.72%
コラム /column/	1,070	1.45%
このサイトについて /about/	1,004	1.36%
リンクリスト /links/	850	1.15%
その他（ライタープロフィール、更新情報等）		3.29%

## 7. ページ毎のアクセスランキング（ユーザー数） 期間：2015/07/01～2016/03/31

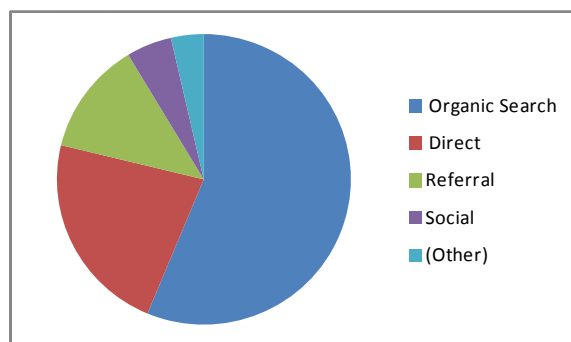
※2015/07/01～2016/03/31の期間で、トップページ等を含むサイト内の全てのページを対象にしております  
 ※対象のページが記事の場合は、セルを青色にしております（本年度更新ページ以外も含まれる）

順位	対象のページ	ユーザー数 (全体：26,705)	全体に対する割合 (全体：100%)
1	home（トップページ）	4,272	10.79%
2	「アニメーションブートキャンプ2015」（合宿版）参加者募集！（募集は締め切りました） <a href="http://mediag.jp/project/project/animation-bootcamp2015-camp.html">http://mediag.jp/project/project/animation-bootcamp2015-camp.html</a>	1,285	3.24%
3	「アニメーションブートキャンプ2015京都」（募集は締め切りました） <a href="http://mediag.jp/project/project/animation-bootcamp2015.html">http://mediag.jp/project/project/animation-bootcamp2015.html</a>	996	2.51%
4	イベントカレンダー更新情報一覧 <a href="http://mediag.jp/calendar/update.html">http://mediag.jp/calendar/update.html</a>	952	2.40%
5	日本アニメーションガイド ロボットアニメ編 <a href="http://mediag.jp/project/project/robotanimation.html">http://mediag.jp/project/project/robotanimation.html</a>	795	2.01%
6	プロジェクト <a href="http://mediag.jp/project/">http://mediag.jp/project/</a>	607	1.53%
7	メディア芸術カレントコンテンツとは <a href="http://mediag.jp/about/">http://mediag.jp/about/</a>	567	1.43%
8	レポート・レビュー <a href="http://mediag.jp/report-column/">http://mediag.jp/report-column/</a>	557	1.41%
9	イベントカレンダー <a href="http://mediag.jp/calendar/">http://mediag.jp/calendar/</a>	484	1.22%
10	『ニッポンのマンガ*アニメ*ゲーム』展：スペシャルトークイベント『ニッポンのマンガ*アニメ*ゲームの源流をさぐる－サブカル*オタクのpre1989－』レポート <a href="http://mediag.jp/report-column/2015/09/17/-pre1989.html">http://mediag.jp/report-column/2015/09/17/-pre1989.html</a>	474	1.20%

## 8.チャンネル（アクセス元） 期間：2015/07/01～2016/03/31

- ・ Organic Search…検索エンジンを使用し検索した結果からのアクセス（広告枠は除く）
- ・ Direct…ブックマークやURLを直接入力してのアクセス
- ・ Social…TwitterやFacebook等のSNSのリンクからのアクセス
- ・ Referral…別サイト（SNS以外のブログ等）のリンクからのアクセス
- ・ (Other)…Facebook、Twitterへの自動投稿で使用している「dlvr.it」からのアクセスになります。  
仕様上アクセスが必要になるためアナリティクスでも集計されてしまいます。

Organic Search	20,675	56.23%
Direct	8,302	22.58%
Referral	4,637	12.61%
Social	1,838	5.00%
(Other)	1,318	3.58%



## 9.アクセス状況についての考察

期間内の特徴として、2015年9月から10月にかけてアクセスが飛躍的に増加している。

その理由としては、「7.ページ毎のアクセスランキング（ユーザー数）」の2位、3位に位置する「アニメーションブートキャンプ2015」へのアクセスが影響していると思われる。

また、セッション数、ユーザー数は、期間内で上下の変動はありますが、2015年7月時点と2016年3月時点で大きな差は見られない。しかしリピート率、平均ページビュー数、平均滞在時間（平均セッション時間）は2015年7月時点より増加しており、結果としてリピーターが増え、閲覧者が見る記事の数、サイトを閲覧する時間が長くなっていることがわかる。

本報告書は、文化庁の委託業務として、メディア芸術コンソーシアムJV事務局が実施した平成27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。