

平成 28 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 29 年 3 月

目次

| | | |
|-------|--------------------------------------|----|
| 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28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 | 6 |
| 第1章 | 業務実績説明 | 7 |
| 1.1 | 事業実施日程 | 7 |
| 1.1.1 | 連携共同事業等の実施 | 7 |
| 1.1.2 | 連携・協力の推進に関する調査研究の実施 | 10 |
| 1.1.3 | 「メディア芸術カレントコンテンツ」の運営 | 11 |
| 第2章 | 連携共同事業の実施 | 12 |
| 2.1 | 事業期間 | 12 |
| 2.2 | 実施概要 | 12 |
| 2.3 | 企画委員会の設置 | 12 |
| 2.4 | 課題の抽出 | 13 |
| 2.5 | 連携共同事業の実施 | 13 |
| 2.5.1 | 企画提案要領の作成 | 13 |
| 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 | 13 |
| 2.5.3 | 団体等を選定する為の企画委員会の運営 | 14 |
| 2.5.4 | 団体等との契約及び支払 | 16 |
| 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 | 16 |

| | | |
|----------|---|----|
| 2.5.6 | 団体等との連絡調整 | 16 |
| 2.6 | 成果の評価と普及 | 17 |
| 2.6.1 | 採択結果の公表 | 17 |
| 2.6.2 | 事業推進説明会 | 17 |
| 2.6.3 | 連携共同事業報告会（中間報告会） | 19 |
| 2.6.3.1 | 【中間報告会概要資料】 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（インフォコム株式会社） | 22 |
| 2.6.3.2 | 【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育成環境の整備（学校法人京都精華大学） | 24 |
| 2.6.3.3 | 【中間報告会概要資料】 施設連携によるマンガ雑誌・単行本の共同保管と人材育成環境の整備（学校法人京都精華大学） | 29 |
| 2.6.3.4 | 【中間報告会概要資料】 第 5 回マンガ翻訳コンテスト（デジタルコミック協議会） | 33 |
| 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) 2017（一般社団法人日本アニメーター・演出協会） | 35 |
| 2.6.3.6 | 【中間報告会概要資料】 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（一般社団法人日本アニメーター・演出協会） | 38 |
| 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 2016（森ビル株式会社） | 40 |
| 2.6.3.8 | 【中間報告会概要資料】 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（学校法人立命館 立命館大学 ゲーム研究センター） | 43 |
| 2.6.3.9 | 【中間報告会概要資料】 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） | 46 |
| 2.6.3.10 | 【中間報告会概要資料】 日本のメディアアート文化史構築研究事業（愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学） | 53 |
| 2.6.3.11 | 【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・記録のためのガイド作成（公立大学法人 京都市立芸術大学） | 55 |
| 2.6.4 | 最終報告会 | 57 |

| | | |
|-------|--|-----|
| 2.6.5 | 企画委員会 | 65 |
| 2.6.6 | 実施報告書 | 65 |
| 第3章 | 連携・協力の推進に関する調査研究の実施 | 66 |
| 3.1 | 調査研究の目的と背景 | 66 |
| 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） | 66 |
| 3.2.1 | マンガ領域 実施報告 | 66 |
| 3.2.2 | ゲーム領域 実施報告 | 68 |
| 3.2.3 | アニメーション領域 実施報告 | 70 |
| 3.2.4 | 「研究マッピング」研究会 | 71 |
| 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） | 79 |
| 3.4 | 領域を超えた利活用モデルの開発研究（「超」領域展覧会の立案） | 82 |
| 3.4.1 | 少女マンガ誌・およびふろくにまつわるオーラルヒストリー 実施報告 | 82 |
| 3.4.2 | マンガ原面を活用したコンテンツの海外展開マニュアル作成 実施報告 | 89 |
| 第4章 | メディア芸術カレントコンテンツ 運営 | 95 |
| 4.1 | 実施概要 | 95 |
| 4.2 | メディア芸術カレントコンテンツ編集会議 | 96 |
| 4.3 | 平成28年度更新実績 | 96 |
| 4.4 | 掲載コンテンツ詳細 | 100 |
| 4.4.1 | ニュース | 100 |
| 4.4.2 | コラム | 104 |
| 4.4.3 | レポート・レビュー | 106 |
| 4.4.4 | プロジェクト | 107 |
| 4.4.5 | イベントカレンダー | 109 |
| 4.4.6 | リンクリスト | 110 |
| 4.5 | アクセス集計 | 111 |

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（3）の事業を実施する。

- （1）連携共同事業等の実施
- （2）連携・協力の推進に関する調査研究の実施
- （3）「メディア芸術カレントコンテンツ」の運営

0.1.2 業務の期間

平成28年5月2日から平成29年3月31日まで

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、学校法人京都精華大学は平成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 |
|-------|-------------------------------------|
| 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 28 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。

① 課題の抽出

昨年度実施した「連携共同事業」からの課題を基に、平成 28 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 10 件以上とし、総額を 100,000,000 円以上とした。

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・メディアアートの 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。

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、ゲームの 3 領域の研究者名と研究内容を俯瞰するマッピングを実施した。

【実施内容】

- ・ マンガ領域／ゲーム領域
平成 27 年度の本事業にて実施された、研究マッピング・プロジェクトで作成したリストの更新作業と研究会、シンポジウムを開催した。
- ・ アニメーション領域
「平成 27 年度連携共同事業」にて実施された、アニメーション研究のマッピング成果より、昨年度実施したマンガ・ゲーム領域との連携を図りながらマッピング作業を実施した。

② 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。

③ 利活用モデルの開発研究（「超」領域展覧会の立案）

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、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）」の立案を行った。

【実施内容】

- ・ 少女マンガ誌・およびふろくにまつわるオーラルヒストリー
- ・ マンガ原画を活用した海外展の展開マニュアル作成

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った。

【実施内容】

- ・ 平成 27 年度の実績に応じた更新作業
- ・ 「メディア芸術連携促進事業」の成果等の発信

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28年5月2日～平成29年3月31日) | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|----------------------------|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|----|----|---|
| | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 | |
| 1.連携共同事業の実施 | | | | | | | | | | | | → |
| (1)課題の抽出 | → | | | | | | | | | | | |
| ①企画委員委嘱の要請 | → | | | | | | | | | | | |
| ②連携共同事業の実施 | → | | | | | | | | | | | |
| ③課題まとめ作業および企画委員への経過報告 | → | | | | | | | | | | | |
| ④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28年5月2日～平成29年3月31日) | | | | | | | | | | | |
|---------------------------------|----------------------------|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|----|----|---|
| | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 | |
| (2)連携共同事業等の実施 | | | | | | | | | | | | → |
| 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 | → | | | | | | | | | | | |
| 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28年5月2日～平成29年3月31日) | | | | | | | | | | | |
|---|----------------------------|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|----|----|---|
| | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 | |
| (2)連携共同事業等の実施 | | | | | | | | | | | | → |
| ②連携共同事業の公募及び応募団体 | → | | | | | | | | | | | |
| 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) | → | → | | | | | | | | | | |

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28年5月2日～平成29年3月31日) | | | | | | | | | | | |
|------------------------|----------------------------|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|----|----|---|
| | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 | |
| (2)連携共同事業等の実施 | | | | | | | | | | | | → |
| 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会の開催・運営 | | → | | | | | | | | | | |
| 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(東京) | | → | | | | | | | | | | |
| 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(応募者全員) | | | → | | | | | | | | | |

④団体等との契約及び支払

| 業務項目 | 実施期間(平成28年5月2日～平成29年3月31日) | | | | | | | | | | | |
|---------------|----------------------------|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|----|----|---|
| | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 | |
| (2)連携共同事業等の実施 | | | | | | | | | | | | → |
| 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28年5月2日～平成29年3月31日) | | | | | | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|----|----|---|
| | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 | |
| (2)連携共同事業等の実施 | | | | | | | | | | | | → |
| 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 | | | | | | | | | | | | → |

⑥ 団体等との連絡調整

| 業務項目 | 実施期間(平成28年5月2日～平成29年3月31日) | | | | | | | | | | |
|--------------------------|----------------------------|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|----|----|
| | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 |
| (2)連携共同事業等の実施 | | | | | | | | | | | → |
| ⑥ 団体等との連絡調整 | | | | | | | | | | | → |
| a.契約書類郵送 | | | → | | | | | | | | |
| b.契約完了 | | | → | | | | | | | | |
| c.事業運営および経費管理に関するレクチャー開催 | | | → | | | | | | | | |
| d.再委託事業中間報告会 | | | | | | | → | | | | |
| 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.成果報告シンポジウムの開催 | | | | | | | | | | → | |
| h.事業の評価結果の通知 | | | | | | | | | | → | |
| i.事業経費の支払 | | | | | | | | | | | → |

(3) 成果の評価と普及

| 業務項目 | 実施期間(平成28年5月2日～平成29年3月31日) | | | | | | | | | | |
|----------------|----------------------------|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|----|----|
| | 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 | | | → | | | | | | | | |
| ②再委託事業中間報告会 | | | | | | | → | | | | |
| ③事業進捗状況調査結果の報告 | | | | | | | | | → | | |
| ④評価のための企画委員会開催 | | | | | | | | | | → | |
| 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) 研究マッピング

| 業務項目 | 実施期間(平成28年5月2日～平成29年3月31日) | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|----------------------------|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|----|----|---|
| | 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・協力の推進に関する調査研究の実施 | | | | | | | | | | | | → |
| (1)研究マッピング | | | | | | | | | | | | → |
| ①マンガ領域 | | | | | | | | | | | | → |
| a.第1回研究会 | | | | → | | | | | | | | |
| b.第2回研究会 | | | | | | | | | → | | | |
| c.第1回合同研究会 | | → | | | | | | | | | | |
| d.第2回合同研究会 | | | | | | → | | | | | | |
| e.第3回合同研究会 | | | | | | | | | | → | | |
| ②アニメーション領域 | | | | | | | | | | | | → |
| a.第1回研究会 | | | | → | | | | | | | | |
| b.第2回研究会 | | | | | | → | | | | | | |
| c.第1回合同研究会 | | → | | | | | | | | | | |
| d.第2回合同研究会 | | | | | | | → | | | | | |
| e.第3回合同研究会 | | | | | | | | | | → | | |
| ③ゲーム領域 | | | | | | | | | | | | → |
| a.第1回研究会 | | | | | | → | | | | | | |
| b.第2回研究会 | | | | | | | | → | | | | |
| c.第3回研究会 | | | | | | | | | | | → | |
| d.第1回合同研究会 | | → | | | | | | | | | | |
| e.第2回合同研究会 | | | | | | | → | | | | | |
| f.第3回合同研究会 | | | | | | | | | | → | | |

(2) 「超」領域勉強会

(3) 「超」領域展覧会の企画立案

| 業務項目 | 実施期間(平成28年5月2日～平成29年3月31日) | | | | | | | | | | | |
|-----------------------------|----------------------------|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|----|----|---|
| | 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・協力の推進に関する調査研究の実施 | | | | | | | | | | | | → |
| (2)「超」領域勉強会 | | | | | | | | | | | | → |
| 京都開催 | | | | | | | | | | | → | |
| 東京開催 | | | | | | | | | | | → | |
| (3)「超」領域勉強会 | | | | | | | | | | | | → |
| 少女マンガ誌・およびふろくにまつわるオーラルヒストリー | | | | | | | | | | | | → |
| ・打合せ | | | | | → | | → | → | → | → | | |
| ・打合せ事前調査 | | | | | → | | → | → | → | → | | |
| ・オーラルヒストリー実施 | | | | | | → | | → | → | → | → | |
| ・関連展覧会 | | | | | | | | | | | → | |
| マンガ原画を活用したコンテンツの海外展開マニュアル作成 | | | | | | | | | | | | → |
| ・研究会 | | | | → | → | → | → | → | | | → | → |
| ・企画、見学 | | | | | → | | | → | | | | |
| ・マニュアル作成 | | | | | | | | | | | | → |

1.1.3 「メディア芸術カレントコンテンツ」の運営

「メディア芸術連携促進事業」の成果等の発信

| 業務項目 | 実施期間(平成28年5月2日～平成29年3月31日) | | | | | | | | | | | |
|------------------------|----------------------------|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|----|----|---|
| | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 | |
| 3.「メディア芸術カレントコンテンツ」の運営 | | | | | | | | | | | | → |
| ①本事業の成果等の発信 | | | | | | | | | | | | → |
| ②運営会議の開催 | | | | | | | | | | | | → |

第2章 連携共同事業の実施

2.1 事業期間

平成28年5月2日から平成29年3月31日

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。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）を、より効果的に進めるため、コンソーシアムと京都精華大学は「メディア芸術コンソーシアムJV」を設立して、業務を実施した。

平成27年度メディア芸術連携促進事業についても、上記の体制で事業を受託しており、事業を円滑に推進している。このため、平成28年度についても、同じ体制で業務を実施したものである。

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 | 株式会社サンライズ 特別顧問 |
| 遠藤 諭 | 株式会社 角川アスキー総合研究所 リサーチメディア本部 担当取締役 |
| 岡本 美津子 | 東京藝術大学 大学院映像研究科 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 |
| 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 |
| 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 28 年 5 月 6 日～5 月 11 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。

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 28 年 5 月 14 日～5 月 16 日】

- ・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
 - *抽出された課題にもとづき、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、定期報告等の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

【公募開始日：平成 28 年 5 月 27 日】

【企画提出受付実施期間：平成 28 年 5 月 27 日～6 月 17 日】

<公募対応>

1) 公募告知

京都精華大学HPに掲載する事で募集を実施。また、以下 HP にリンクを貼り告知を行った。

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 27 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。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。

平成 28 年 5 月 27 日～6 月 17 日

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 28 年 5 月 30～5 月 31 日、6 月 18 日～6 月 19 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 28 年 6 月 1 日～6 月 20 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 4 日～8 日

3) 企画委員会開催

【実施日時：平成 28 年 6 月 29 日 13：30～17：00】

＜開催場所：立命館東京キャンパス＞

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他の対応を行った。

■ 出席者

| 名前 | 所属・肩書 |
|--------|--------------------------------------|
| 内田 健二 | 株式会社サンライズ 特別顧問 |
| 遠藤 諭 | 株式会社 角川アスキー総合研究所 リサーチメディア本部 担当取締役 |
| 岡本 美津子 | 東京藝術大学 大学院映像研究科 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 |
| 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 |
| 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。【7月4日】

また、「京都精華大学 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」

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)

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。

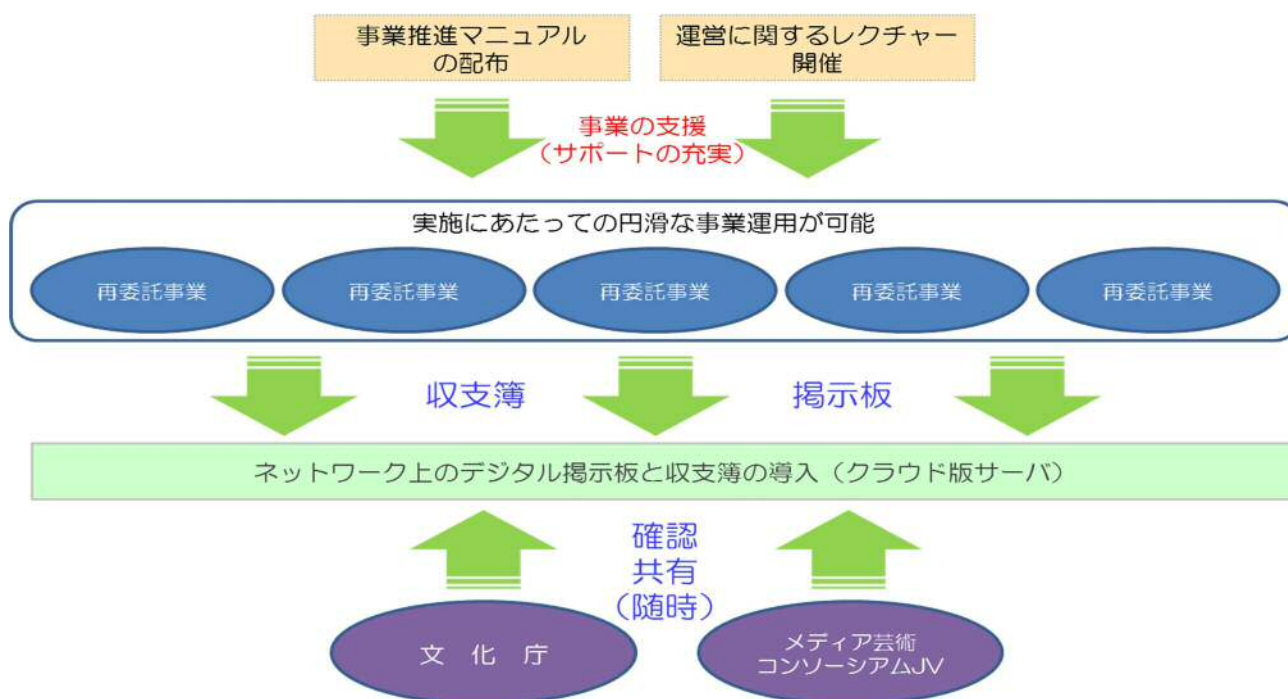
2.5.5 連携共同事業終了後の業務完了報告書及び業務成果報告書取りまとめ並びに提出

【実施日：平成 29 年 3 月 31 日】

2.5.6 団体等との連絡調整

【実施期間：平成 28 年 7 月 13 日～平成 29 年 3 月 31 日】

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 採択結果の公表

「京都精華大学 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」、「京都国際マンガミュージアム HP」

2.6.2 事業推進説明会

【実施日】平成 28 年 7 月 22 日（金）13：30～15：00

【会場】文化庁（旧文部科学省庁舎） 2 階 特別会議室

【次第】

1. 文化庁挨拶
2. 連携共同事業の紹介 <資料 2、資料 3>
3. 連携促進事業スケジュール <資料 4>
4. 連携共同事業の進め方
 - 1) 契約と著作権許諾 <資料 5、資料 6>
 - 2) 事業の推進 <資料 7～資料 9>
 - 3) 事業の報告（中間報告、最終報告）
5. 経費使用の留意点ほか <資料 10、資料 11>
6. 質疑応答

【出席者】計 28 名

| 分野 | 事業名 | 団体名 | 出席者名 | |
|-----|---|-------------|----------------------------|---|
| マンガ | 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 | インフォコム株式会社 | トリゴシ 鳥越 | ナオヒサ 直寿 様 タケマサ 武正 イクオ 一丸男様 |
| | 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 | 学校法人京都精華大学 | サイカ 雑賀 | タダヒロ 忠宏 様 テラダ タケフミ 寺田 剛文 様 |
| | 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 | 学校法人京都精華大学 | | |
| | 第 5 回 マンガ翻訳コンテスト | デジタルコミック協議会 | セキヤ 関谷 博 様 (株式会社集英社) | アサイ 浅井 晶子 様 (株式会社電通) |

| | | | | |
|--|--|-------------------------|----------------------------------|-----------------------|
| アニメーション | 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 | 一般社団法人 日本アニメーター・演出協会 | オオツボ ヒデユキ 大坪 英之 様 | モリシロ 森代 あゆみ 様 |
| | 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 | 一般社団法人 日本アニメーター・演出協会 | タナカ ミツコ 田中 美津子 様 (株式会社カラー) | オオツボ ヒデユキ 大坪 英之 様 |
| | アニメーションブートキャンプ 2016 | 森ビル株式会社 | イワブチ アサコ 岩淵 麻子 様 | ニシムラ スミコ 西村 澄子 様 |
| ゲーム | 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 | 学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター | イノウエ アキト 井上 明人 様 | キタバ ショウエイ 北波 正 衛 様 |
| | 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 | キムラ 木村 めぐみ 様 | ワタナベ サチコ 渡邊 紗千子 様 |
| メディアアート | 日本のメディアアート文化史構築研究事業 | 愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学 | タカハシ ヒロユキ 高橋 裕行 様 | フジハラ イクミ 藤原 生美 様 |
| | 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 | 公立大学法人 京都市立芸術大学 | イシタニ ハルヒロ 石谷 治寛 様 | ホシノ ミツトシ 星野 光俊 様 |
| 文化庁 文化芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流課 | | | ナカダイ マサアキ 中臺 正明 係長 | |
| | | | ナカムラ ショウ 中村 翔 係員 | |
| | | | トダ コウタ 戸田 康太 研究補佐員 | |
| 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・メディアアート産学官民コンソーシアム / 京都精華大学) | | | コンソーシアム (事務局長) | オケダ ダイスケ 桶田 大介 |
| | | | 京都精華大学文化庁 事業推進室 | セキグチ マサハル 関口 正春 |
| | | | | サハラ カズエ 佐原 一江 |
| | | | ヤマモト ショウコ 山本 祥子 | |

2.6.3 連携共同事業報告会（中間報告会）

【実施日時：平成 28 年 11 月 8 日（火）13：00～16：30】

<開催場所：国立新美術館 3階 講堂>

1) 概要

各団体による、連携共同事業に関する事業成果（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 | 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 | 渡部 純 | インフォコム株式会社 |
| | 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 | 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・単行本の共同保管と人材育成環境の整備 | | |
| | 第 5 回 マンガ翻訳コンテスト | 関谷 博 | デジタルコミック 協議会 |
| アニメーション | 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 | 小山 敬治 | 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 | 三好 寛 | |
| | | アニメーションブートキャンプ 2016 | 布山 タルト |
| ゲーム | 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 | 井上 明人 | 学校法人立命館 立命館大学 ゲーム研究センター |
| | 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 | 清水 洋 | 国立大学法人 一橋大学 |
| メディアアート | 日本のメディアアート文化史構築研究事業 | 高橋 裕行 | 愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学 |
| | 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 | 石谷 治寛 | 公立大学法人 京都市立芸術大学 |

3) 参加者

| 名前 | 所属・肩書 |
|--------------------|---|
| ■ 企画委員 | |
| 清水 保雅 | 企画委員（主査）／株式会社講談社 常務取締役 |
| 内田 健二 | 企画委員（副査）／株式会社サンライズ 特別顧問 |
| 遠藤 諭 | 企画委員（副査）／株式会社角川アスキー総合研究所 リサーチメディア本部担当取締役 |
| 岡本 美津子 | 企画委員／東京藝術大学 大学院映像研究科 教授 |
| 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 教授 |
| 細井 浩一 | 企画委員／立命館大学 映像学部 大学院映像 研究科 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 |
| ■ 連携共同事業関係者 | |
| 鳥越 直寿 | インフォコム株式会社 デジタルコンテンツソリューション部 部長 |
| 渡部 順 | インフォコム株式会社 デジタルコンテンツソリューション部 上級主任 |
| 永森 光晴 | 筑波大学 図書館情報メディア系 講師 |
| 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 スタッフ（展示担当） |
| 大石 卓 | 横手市 増田まんが美術館 主査（美術館チーフ） |
| 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 |
| 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 デジタルビジネス・プロデュース部 |
| 小山 敬治 | 一般社団法人 日本アニメーター・演出協会 ACTF 執行役 |
| 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 |
| 轟木 保弘 | 株式会社ワコム クリエイティブ ビジネスユニット ブランドビジネス シニアスペシャリスト |
| 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 |
| 田中美津子 | 株式会社 カラー 取締役 |
| 三好 寛 | 株式会社 カラー文化事業担当学芸員 |
| 辻 壮一 | 株式会社KADOKAWA 生産管理局 生産情報管理部 オペレーションマネジメント課 |

| | |
|--------|-----------------------------------|
| 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 |
| 面高 さやか | フリー |
| 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 |
| 井上 明人 | 井上明人事務所 |
| 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 |
| 清水 洋 | 一橋大学大学院 イノベーション 研究センター 准教授 |
| 嶋原 盛之 | 一橋大学大学院 イノベーション 研究センター 研究補佐員 |
| 高橋 裕行 | 愛知県立芸術大学 美術学部 非常勤研究員 |
| 馬 定延 | 日本学術振興会 外国人特別研究員 |
| 石谷 治寛 | 京都市立芸術大学 学術資源研究センター 研究員 |
| ■ 文化庁 | |
| 鈴木 康彦 | 文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 室長補佐 |
| 中臺 正明 | 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 |
| 中村 翔 | 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 係員 |
| 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】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

（インフォコム株式会社）

1) 事業の目的

海外で流通しているマンガ情報と国内で流通している日本語による書誌情報を、Linked Open Data(LOD)技術を活用して有機的に結び付けることで、高度な「マンガ情報」を整備し、新たな価値創造が出来ないかを検証することが本事業の目的である。

また、これを応用することでマンガ、アニメ、ゲーム、メディアアート等の分野横断的な取組に留まらず、その他の分野とも繋がるデータ連携の基盤づくりの実現に寄与できる調査とする。

言語は3言語（中国語、タイ語、ドイツ語）を対象に、100件程度に絞り込んでデータセットを作成して本事業に取り組む計画である。

2) 実施体制

- ・インフォコム株式会社 : プロジェクト管理、国内調査
- ・筑波大学 : 提言、データモデル設計、国外調査
- ・検討会 : 提言

3) 年間の作業スケジュール

- ・国内外の調査 : 平成28年08月08日～平成28年11月30日
- ・情報加工を通じた検証 : 平成28年10月01日～平成28年12月23日
- ・検証ツール準備 : 平成28年10月01日～平成28年12月31日
- ・検証・評価 : 平成28年11月14日～平成29年01月中旬

4) 現在の状況

- ・国内情報の調査
出版社サイト、電子書籍サイト、ファンサイトなどの情報を収集した。ジャンル、キーワードなどに分類した。
- ・国外情報の調査
台湾、タイ、ドイツの大学に、各国の情報提供の協力を依頼している。
- ・メディア芸術データベースのデータ貸与依頼
国内の書誌情報としてメディア芸術データベースのマンガ情報の使用を検討しているため、そのデータを貸与していただくよう依頼している。
- ・検証環境作成
マンガ情報を結びつけて表現させる linked open data を扱うソフトウェア環境を構築中

5) 問題点、困っている点、または改善に向けた取組みなど

・言語が異なるタイトルのリンク方法

言語が異なる場合タイトル名が異なるため、どのように各国の情報を結びつけるかを検討する必要がある。現在、Wikipedia の言語間リンクを使用するなどの方法を検討している。

・Web で個人公開しているマンガをどのように捕捉するか

Web 上で個人公開しているようなマンガを網羅しようとする、ベースとなる情報が存在しない。たとえばメディア芸術データベースであれば出版されていなければ登録されず、Wikipedia であれば Wikipedia の編集者に認知されなければ登録されることが無い。

6) 今後の作業スケジュール、最終の成果物

- ・国内情報モデリング : ~ 平成 28 年 11 月 18 日
- ・検討会 (第 2 回) : 平成 28 年 11 月中旬
- ・海外情報収集 : ~ 平成 28 年 11 月 30 日
- ・海外情報モデリング : ~ 平成 28 年 12 月 23 日
- ・検証ツール作成 : 平成 28 年 11 月 14 日 ~ 平成 28 年 12 月 31 日
- ・検討会 (第 3 回) : 平成 28 年 12 月中旬
- ・検証・評価 : 平成 28 年 11 月 14 日 ~ 平成 29 年 01 月中旬
- ・検討会 (第 4 回) : 平成 29 年 01 月中旬
- ・検討会 (第 5 回) : 平成 29 年 02 月中旬

成果物 :

- ・国内外のマンガ情報調査結果
- ・国内外の情報を結びつける手法の検証結果
- ・メディア芸術領域を主としたデータ連携基盤の検討結果

2.6.3.2 【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育成環境の整備

(学校法人京都精華大学)

1) 事業の目的

本事業では、原画の保存や活用の先行事例を有し、なおかつ総合的なマンガ資料館の性格を持つ施設である、「京都国際マンガミュージアム」、「横手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」の連携により、マンガ原画管理（収集、整理、保存、活用）の実践とその方法論の共有、およびそれを修得した人材の育成や交流を目的とした取り組みを行う。また、マンガ原画の現状に関する総合的な調査（原画の有無、所在、現状や保管状態に関する緊急度合いなど）を中心とする研究も行い、マンガ原画の価値付けに関する調査と研究も試みる。

具体的には、京都国際マンガミュージアムでは杉浦幸雄（400点）・谷口ジロー（約565点）の原画を、横手市増田まんが美術館では矢口高雄（500点）・能條純一（450点）の原画を、明治大学 米沢嘉博記念図書館では三原順（2,050点）の原画を、北九州市漫画ミュージアムでは関谷ひさし（500点）・陸奥A子（100点）の原画を、今回の作業対象としている。

2) 実施体制

全体コーディネータ：1名

<マンガ史資料（原画）の収集、整理、保存、活用に関する実践と研究>

各施設コーディネータ：各1名

各館原画整理作業員：（下表参照）

| 施設名 | 対象作家 | 対象マンガ 原画枚数 | 主な作業体制 | |
|---------------|-------|---------------|--------|--------|
| | | | 人数 | 想定稼働時間 |
| 京都国際マンガミュージアム | 杉浦幸雄 | 400 | 2名 | 94h/月 |
| | 谷口ジロー | 565 | | |
| 横手市増田まんが美術館 | 矢口高雄 | 500 | 2名 | 160h/月 |
| | 能條純一 | 450 | | |
| 明治大学米沢嘉博記念図書館 | 三原順 | 3,300 | 4名 | 126h/月 |
| 北九州市漫画ミュージアム | 関谷ひさし | 500 | 3名 | 90h/月 |
| | 陸奥A子 | 100 | | |

<マンガ原画の価値付けに関する調査と研究>

コーディネータ：1名

3) 年間の作業スケジュール

| 施設名 | 対象資料 | 全体 点数 | 予定 枚数 | 今年度作業予定 | | | | | |
|---------------|--------|--------------|----------|----------|-------|----------|----------|----------|----------|
| | | | | 原画 枚数 | 整理 | 初出 調査 | 書誌 登録 | 画像 撮影 | 原画 台帳 |
| 京都国際マンガミュージアム | 杉浦幸雄 | 12,000 | 400 | 400 | 400 | 400 | 400 | 400 | 0 |
| | 谷口ジロー | 10,000 以上 | 565 | 565 | 565 | 565 | 565 | 565 | 0 |
| 横手市増田まんが美術館 | 矢口高雄 | 45,000 | 500 | 500 | 500 | — | 500 | 500 | 500 |
| | 能條純一 | 25,000 | 450 | 450 | 450 | 450 | 450 | 450 | 450 |
| 明治大学米沢嘉博記念図書館 | 三原順 | 10,000 | 3,300 | 1,059 | 1,059 | 1,059 | 0 | 1,180 | 1,059 |
| 北九州市漫画ミュージアム | 関谷ひさし | 16,000 | 500 | 500 | 500 | 500 | 500 | 500 | 500 |
| | 陸奥 A 子 | 4000 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |

4) 現在の状況

①マンガ史資料（原画）の収集、整理、保存、活用に関する実践と研究

| 施設名 | 対象資料 | 10月までの完了予定 | | | | | | 完了予定 |
|---------------|--------|------------|-------|----------|----------|----------|----------|-----------------|
| | | 原画 枚数 | 整理 | 初出 調査 | 書誌 登録 | 画像 撮影 | 原画 台帳 | |
| 京都国際マンガミュージアム | 杉浦幸雄 | 1194 | 1194 | 1194 | 250 | 250 | 0 | 全点終了予定 |
| | 谷口ジロー | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 横手市増田まんが美術館 | 矢口高雄 | 323 | 323 | — | 323 | 323 | 323 | 全点終了予定 |
| | 能條純一 | 0 | 450 | 450 | 0 | 0 | 0 | 全点終了予定 |
| 明治大学米沢嘉博記念図書館 | 三原順 | 1,059 | 1,059 | 0 | 0 | 1,180 | 1,059 | 全点終了予定 |
| 北九州市漫画ミュージアム | 関谷ひさし | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 当該期間の 作業予定なし |
| | 陸奥 A 子 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |

②マンガ原画の価値付けに関する調査と研究

現在、マンガ家・出版社・コレクター・自治体等を対象にした、マンガ原画の所蔵状況や活用状況等を把握するためのアンケート調査の内容案を作成中。11月23日会議を経て調査内容を検討した上で、12月以降にアンケート調査を行う予定。その結果は、1月に開催予定のシンポジウムで発表し、関係者による分析を行う。

③マンガ「原画」に関する専門的知見をもつ、人材を育成するための環境整備

①の作業を恒常的に行うことが、担当する作業者の知見やスキルを向上する実践の場となっている。疑問等があれば、各施設のコーディネータとの定期的な検討会で共有し、各コーディネータはそこで出た 이슈を、全体会議等で共有。さらに、各施設の実作業員同士が直接、問題点を共有、解決するためのスカイプ会議の環境も整えた。

5) 問題点、困っている点、または改善に向けた取り組みなど

<全体>

① 原画の管理作業について

扱うマンガ原画の性質が作家によって異なるため、管理方法の共通化は難しい。ただし、受け入れ（寄贈・寄託・移管）処理や保険のかけ方といった事務的な部分に関しては共有することが可能な部分も多いので、共通する書類のサンプルを作成し、提案することは可能だと思われる。

② 人材育成について

スキルを身に付けるということと、そうしたスキルが身に付いた人材であることを証明できることは別の問題であるということが各施設コーディネータ同士の議論の中で 이슈化した。本事業の目的ではないが、後者の、いわば「資格」の仕組みをどのように構築していくかが実質的な人材育成の重要なポイントである。

③ データのバックアップについて

各施設が大量の画像データのバックアップをどのように行うべきかが問題となった。将来的データ保管先として、クラウドサービス（office365）によるバックアップの検討を行ったが、公衆送信権も視野に入れた対応を検討する必要があることが議論された。また、データ流出の危険性も考慮する必要がある。

<各施設>

【京都国際マンガミュージアム】

- ① 昨年の課題（原画受け入れ時に原画以外のものが多数混在しており、仕分けと件数の特定に多くの時間がとられた。原画資料の圧倒的な物量への対応、作品を特定できない一枚単位の雑多な資料の登録方針に検討が必要となった）に対する取り組み
 - ・簡易入力のリストを作成することによって、全体で何が何件あるのかを明確化でき、作業効率があがっている。
 - ・初期の仕分け作業段階で、分類が難しい資料は作業対象外として京都国際マンガミュージアム地下1階貴重書庫内に保管。作業対象外として保留する資料の保管スペース

の確保の必要がある。

- ・ 詳細なデータをとる原画と作業対象外とする原画を選別する方針を決める必要がある。
- ・ 一つの作品を仕分けする際に、定本に掲載されている周辺の原画も発見したため簡易的に仕分けた。一つの作品の定本内にその他作品が収録されている場合、同時並行でその他の作品も仕分けられることがわかった。

- ② 設備、管理資材（原画保存のための中性紙箱など）作業工程を含め検討し、統一に向けた取り組みの検討も必要である。
- ③ 仕分けの際に杉浦幸雄氏以外の原画が混入していたことがわかった。杉浦氏のご遺族に混入の経緯を伺い、今回は原画の著作者に返却した。著作者が既に逝去されていたため、著作管理者に連絡を取り、原画を送付した。

【横手市増田まんが美術館】

- ① 矢口高雄氏の原画に関しては、当初の計画通り、順調に作業が進んでいる。
- ② 能條純一氏の原画整理に際し、特にデビュー当初の作品について、掲載誌や単行本等の資料収集が困難な作品が多く、整理作業全体について、当初の計画を下回る進捗状況となっている。
- ③ 上記作家以外の作家の全原画収蔵も並行して進んでおり、収蔵初期整理に不測の時間を要している状況もあることから、今後も計画的な作業遂行に努めたい。

【明治大学米沢嘉博記念図書館】

① 昨年の課題

- ・ 画像の撮影方法として、デジタルカメラでの撮影を行っていたが、設営・撮影に多くの時間、撮影画像のゆがみ、作業者への負担が多いといった問題があった。
- ・ 課題への対応

平成 28 年度は、画像の撮影方法として非接触型スキャナを導入。撮影時間短縮、画像のゆがみ軽減、撮影者への負担減といった改善がなされた。一方で、機材について、昨年度と同様にノート PC をレンタルしたが、作業環境に合わず現状代替の PC で作業を行っている。

【北九州市漫画ミュージアム】

- ① 本プロジェクトに今年度より新規に参加し、収蔵原画の画像アーカイブ構築を初めて手がけるため、本プロジェクトの昨年度実績を参考に、当館としての作業工程を検討することに時間を費やし、上半期は実作業に着手できなかった。
- ② 関谷ひさしの原画については、初出誌が 1960 年代の月刊少年誌漫画誌が中心となり、当館にほとんど所蔵が無く、初出調査に困難が予想される。資料所蔵館同士のさらなる連携構築による、初出調査の効率化に向けて工夫を試みたい。

6) 今後の作業スケジュール、最終の成果物

| 施設名 | 対象資料 | 2月までの完了予定 | | | | | 最終成果 |
|---------------|--------|-----------|-------|-------|-------|-------|------------|
| | | 原画枚数 | 整理 | 書誌登録 | 画像撮影 | 原画台帳 | |
| 京都国際マンガミュージアム | 杉浦幸雄 | 400 | 1494 | 1494 | 1494 | 0 | 全点終了 |
| | 谷口ジロー | 565 | 565 | 565 | 565 | 0 | 予定 |
| 横手市増田まんが美術館 | 矢口高雄 | 500 | 500 | 500 | 500 | 500 | 全点終了 |
| | 能條純一 | 450 | 450 | 450 | 450 | 450 | 予定 |
| 明治大学米沢嘉博記念図書館 | 三原順 | 2,050 | 2,050 | 2,050 | 2,050 | 2,050 | 全点終了 予定 |
| 北九州市漫画ミュージアム | 関谷ひさし | 500 | 500 | 500 | 500 | 500 | 全点終了 |
| | 陸奥 A 子 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 予定 |

2.6.3.3 【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 と人材育成環境の整備

(学校法人京都精華大学)

1) 事業の目的

本事業では、膨大なマンガ・史資料を、どこか一ヶ所に集めるのではなく、全国に点在する収蔵施設（今年度は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、熊本マンガミュージアムプロジェクト（略称クママン）の三団体）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を促進するという、マンガ資料に関わる「共同収集・協働整理・協働保存・共同活用のシステム」構築の足掛かりを作ることを目的とする。つまり「それぞれの所蔵館で何をどのように収集・整理・保存・活用するか」という問題と、「オールジャパンで収集・整理・保存・活用を行う可能性と課題は何か」という問題を双方向的に意識しながら、連携共同体制の下、試験的に資料現物の移動や管理、データベースの構築や共有などの活動に取り組むものである。複数施設の協働による試験的作業の中から、マンガ雑誌・単行本の取扱いに習熟した人材を育成するための環境整備も行いつつ、資料の収集・整理・保存が抱える現時点での諸課題の解決方法を具体的に探り出し、更に資料そのものの新たな価値や可能性をも探り出すことで、近い将来取り組むべき問題点を浮き彫りにしていくことを企図している。

また、史資料の価値付けおよび活用モデルの開発に関する調査と研究を実施する。具体的には、マンガ資料館や公共図書館等へ協力を要請して、マンガ「雑誌・単行本」資料に関する総合的な調査（所蔵や配架の状態、収蔵スペースの不足状況、新たな資料受入の要望など）を行い、共同保管事業のニーズ（既存資料の保管要望、もしくは新規資料の受入要望）を把握するための調査も実施する。

2) 実施体制

全体コーディネータ：1名

<マンガ・史資料（雑誌・単行本）の共同保管に関する実践と研究>

各組織コーディネータ：各1名

各館原画整理作業員：各施設

共同倉庫管理コーディネータ：1名

| 施設名 | 資料概要 | 今年度作業目標 | | | |
|---------------|---|---------|------------|------|------|
| | | 出庫 | 重複 チェック | 書誌登録 | 整理保管 |
| 京都国際マンガミュージアム | MM・待賢小資料 段ボール 900 箱 (雑誌 26,800 冊・ 単行本 9,600 冊) | 36,400 | — | — | — |

| | | | | | |
|-----------------------------------|---|--------|--------|--------|--------|
| 北九州市漫画ミュージアム | 新規寄贈受入資料のクママンへの再寄贈 | 2,000 | — | — | — |
| NPO 法人熊本マンガミュージアムプロジェクト (クママン) | 西合志市資料 (雑誌 7,000 冊・ 単行本 23,000 冊) | 30,000 | 30,000 | — | — |
| | 貴重書整理 | — | 2,000 | 2,000 | 2,000 |
| | 京都国際マンガミュージアムからの移管分 (雑誌 8,000 冊・ 単行本 4,500 冊) | — | 10,860 | 10,860 | 10,860 |
| 共同倉庫 | サテライト機能 | 66,400 | 70,860 | 40,860 | 40,860 |

<マンガ雑誌・単行本の価値付けおよび活用モデルの開発に関する調査と研究>

コーディネータ：1名

3) 現在の状況

①マンガ・史資料（雑誌・単行本）の共同保管に関する実践と研究

| 施設名 | 資料概要 | 10月までの完了予定 | | | |
|-----------------------------------|---|-------------|----------------|--------------|-----------------|
| | | 出庫 | 重複チェック | 書誌登録 | 整理保管 |
| 京都国際マンガミュージアム | MM・待賢小資料 段ボール 900 箱 (雑誌 26,800 冊・ 単行本 9,600 冊) | 36,400 | — | — | — |
| 北九州市漫画ミュージアム | 新規寄贈受入資料のクママンへの再寄贈 | 0 | — | — | — |
| NPO 法人熊本マンガミュージアムプロジェクト (クママン) | 西合志市資料 (雑誌 7,000 冊・ 単行本 23,000 冊) | 30,000 | 30,000 | — | — |
| | 貴重書整理 | — | 0 | 0 | 0 |
| | 京都国際マンガミュージアムからの移管分 (雑誌 8,000 冊・ 単行本 4,500 冊) | — | 単行本 2,167 冊 | 単行本 321 冊 | 単行本： 2,488 冊 |
| 共同倉庫 | サテライト機能 | 66,400 冊 | 0 | 321 冊 | 2,488 冊 |

②マンガ雑誌・単行本の価値付けおよび活用モデルの開発に関する調査と研究

・クママン貴重資料の調査・整理について

クママン資料のうちでも、マンガ史上重要な貴重マンガ本の書誌データを、「文化庁メディア芸術データベース」へ登録し、活用領域を大幅に拡大することを目的とする。的確な項目検討や正確なデータ登録を行っておくことが非常に重要であるが、貴重書の登録は初となるため、精度の高い登録を行うことが必要となる。(作業の中で、検証と試行錯誤が想定されるため、整理と入力精度を上げるため、作業量を下方修正した。)

・複本の活用について

マンガ本の共同収集をする中で、膨大な複本が発生している。これらを、マンガ本を必要としている国内外の施設と連携しつつ、分配・交換することで、マンガ資源の共有が可能だと考える。また、これらの複本を、一定のテーマに基づいたセット組みをして貸出しするマンガ・バンク的な展開も可能だろう。一方で、産・学・館・民・自治体などの連携・協力により、寄贈資料に関する、総合的な調査を行い、国内の寄贈受け入れ機関の総体を把握する。その結果は、1月に開催予定のシンポジウムで発表し、関係者による分析を行う。

③マンガ雑誌・単行本の取扱いに習熟した人材を育成するための環境整備

①の作業を恒常的に行うことが、担当する作業者の知見やスキルを向上する実践の場となっている。疑問等があれば、各施設のコーディネータとの定期的な検討会で共有し、各コーディネータはそこで出た 이슈を、全体会議等で共有。さらに、各施設の実業者同士が直接、問題点を共有、解決するためのスカイプ会議の環境も整えた。

4) 問題点、困っている点、または改善に向けた取組みなど

<全体>

①人材育成について

スキルを身に付けるということと、そうしたスキルが身に付いた人材であることを証明できることは別の問題であるということが各施設コーディネータ同士の議論の中で 이슈化した。本事業の目的ではないが、後者の、いわば「資格」の仕組みをどのように構築していくかが実質的な人材育成の重要なポイントである。

<各施設>

【京都国際マンガミュージアム】

① 資料仕分けに関して

発送前の準備として行った資料の選別が、選別できる人材の不足により、確認に多くの時間がかかったため、今年度は寄贈受入時に仕分けされているものを中心に選んだ。

② 発送に関して

昨年度は宅急便を使用して約 300 箱を搬送したが、一度の搬送量に制限があるため、都度準備が必要であった。今年度は、トラックをチャーターすることで一度に多くの資料を送ることで、作業時間と、費用の面を圧縮した。

【北九州市漫画ミュージアム】

- ① 当館の蔵書を管理する OPAC と、文化庁メディア芸術データベースの間のデータリンクについての技術的課題が克服できておらず、寄贈資料の受け入れ作業がメディア芸術データベースに反映される効率的な作業方法が構築できずにいる。

【NPO 法人熊本マンガミュージアムプロジェクト（クママン）】

- ① 雑誌を対象とした整理と入力初めての試みのため目標通りの 8,000 冊の入力を最重要課題とする。
- ② 昨年度の単行本についても多くの修正が入ったことから、単行本の目標数を 10,860 冊から 4,500 冊に修正することで、余裕を持った体制づくりと、品質を確保する。
(月間の処理数を 2,500 冊～3,000 冊と試算し計算)

5) 今後の作業スケジュール、最終の成果物

| 施設名 | 資料概要 | 2月までの完了予定 | | | |
|---------------------------------------|---|-----------|--------|--------|--------|
| | | 出庫 | 重複チェック | 書誌登録 | 整理保管 |
| 京都国際マンガミュージアム | MM・待賢小資料 段ボール 900 箱 (雑誌 26,800 冊・ 単行本 9,600 冊) | 36,400 | — | — | — |
| 北九州市漫画ミュージアム | 収蔵庫業務 | 2,000 | — | — | — |
| NPO 法人熊本マンガミュージアム プロジェクト (クママン) | 西合志市資料 (雑誌 7,000 冊・ 単行本 23,000 冊) | 30,000 | 30,000 | — | — |
| | 貴重書整理 | — | 2,000 | 2,000 | 2,000 |
| | 京都国際マンガミュージアムからの移管分 (雑誌 8,000 冊・ 単行本 4,500 冊) | — | 12,500 | 12,500 | 12,500 |
| 共同倉庫 | サテライト機能 | 66,400 | 44,500 | 14,500 | 14,500 |

2.6.3.4 【中間報告会概要資料】第5回マンガ翻訳コンテスト

(デジタルコミック協議会)

1) 事業の目的

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、育成を目的とする。同時に、海外で受け入れられる可能性を持ちながら、さまざまな理由で、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ことを目指す。授賞式と同時に開催するシンポジウムでは、国内の大学・翻訳専門学校関係者にも広く参加を呼びかけ、漫画翻訳の傾向、海外での出版動向などを共有する。それによって将来的な人材の育成・市場の開拓に寄与する。

数値目標：翻訳応募数 200件（※第4回・106件、第3回・160件）

大賞・作品賞（プロの翻訳者候補）の選出 計3名、学生賞 1名

2) 実施体制

主催：文化庁（平成28年度文化庁メディア芸術連携促進事業）、デジタルコミック協議会

コンテスト運営協力：MANGAPOLO（株式会社 電通）

／MyAnimeList（株式会社ディー・エヌ・エー）

3) 年間の作業スケジュール

| 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) 現在の状況

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、募集を行っている。

（平成28年10月31日（月）時点。応募締切は、平成28年11月4日（金）。）

募集終了後は、一次審査・スクリーニングに移行予定。

翻訳応募数：110件程（平成28年10月31日（月）時点）

5) 問題点、困っている点、または改善に向けた取組みなど

課題：対象作品公募、本コンテストのプロモーション

現状の取り組み：

- ・デジコミ協加盟社への周知、対外的なプレスリリースの配信
- ・国内約 100 ヶ所の漫画/翻訳関連施設や学校への告知（メール・郵送）
- ・New York Comic-Con でのチラシ配布（約 1,500 枚）
- ・MyAnimeList トップページ等からの誘導
- ・審査員からのアドバイス、マンガ関係者からのメッセージ等

今後の対策案・支援要請

- ・デジタルコミック協議会以外でのプロジェクト周知活動
- ・プロモーション予算の獲得、趣旨に賛同する会社・団体の協賛、協力
→「デジタルコミック協議会」は任意団体であり、協議会全体の事業として独自予算を使うことに限界があり、加盟各社が独自にプロモーションすることも難しい。
デジコミ協以外の団体との連携、協賛、協力してくれる機関や企業を国内外問わず広げて、対象作品以外にも多くの作品を広めて行くことが重要となって来る。

6) 今後の作業スケジュール、最終の成果物

<スケジュールの概要>

11月・12月：一次審査・スクリーニング

1月：最終審査・結果発表 同時に授賞式・シンポジウムの準備等

2月：授賞式・シンポジウム（平成 29 年 2 月 16 日（木）18：00～予定）

<予定される最終成果物の概要>

- ・大賞・作品賞（プロの翻訳者候補）の選出 計 3 名、学生賞 1 名
- ・授賞式・シンポジウムの開催

（多くのマンガ・アニメ関係者、学生等の参加を促し、人材の育成・市場の開拓を目指す）

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) 2017

(一般社団法人日本アニメーター・演出協会)

1) 事業の目的

前年度「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2016(以後、ACTF)」には、前々年度よりさらに多くの業界・学校関係者にご来場いただくことが出来ました。新しい取り組みとしてトライした USTREAM によるサテライト・ビューイング会場も実現し神戸、福岡、新潟に向けて配信することができました。今年も全国各拠点(関東圏以外のアニメーション制作の教育機関施設を対象)に配信する予定です。

今年度に入り、各社・各制作ラインでは実制作に向けて急速に体制を整えつつあります。しかし、現在の「作品の方向性により社内外の制作体制を柔軟に組み替えることができる特色」を活かした形での制作システム導入はまだまだ発展途上です。そこで、昨年引き続き「アニメーション制作に係わる制作者が必要とするデジタル制作技術に関する情報獲得の機会を提供する」ことを目的とし、今年度も「ACTF2017」を開催したいと考えております。

これまで公開セミナーやメールマガジンの配信など継続的に情報をお伝えしてきており、今年もまた、アニメ制作現場に非常に近い会場にて開催されますので、今回も多く業界関係者様にお集まりいただけるのではないかと予想しております。最新情報を必要とする業界、文化・教育等関係者様に少しでも多くお集まりいただけるよう努力して参りたいと思っております。

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) ACTF事務局

共 催：株式会社ワコム、株式会社セルシス

後 援：一般財団法人デジタルコンテンツ協会(調整中)

CG-ARTS 協会(公益財団法人 画像情報教育振興協会)(調整中)

一般社団法人日本動画協会(調整中)

一般社団法人練馬アニメーション(調整中)

協 賛：練馬区

登 壇：(調整中)

出 展：株式会社セルシスほか(調整中)

セミナー：株式会社セルシスほか(調整中)

3) 年間の作業スケジュール

05月 定例 MTG、公開セミナー「CLIP STUDIO PAINT 最新アニメ機能セミナー」

06月 定例 MTG、ワーキンググループ「平成 28 年前半の制作環境変化について」(6/16)
「米国ハリウッド to 東京オンラインカンファレンス」(6/25)

07月 定例 MTG

08月 定例 MTG、ワーキンググループ「スタジオ間オンライン連携サービスセミナー」(8/9)

09月 定例 MTG、「井上俊之デジタル挑戦」収録(9/16)

10月 定例 MTG、練馬アニメカーニバルにて講演会(10/16)

「アニメーターの表現力とデジタル作画の可能性（講演会）」

◇講師／モデレーター：轟木保弘(ワコム株式会社)

ゲスト：井上俊之(アニメーター)

◇場所／練馬文化センター 小ホール

11月 定例 MTG、施設下見(11/2)

ワーキンググループ「米国ハリウッド to 東京オンラインカンファレンス」(11/26)

12月 告知(第1弾)開始、申込受付開始、定例 MTG、セミナー開催(12/13 内容調整中)

01月 登壇・出展企業との調整、定例 MTG、

USTREAMにて「アニメーターの表現力とデジタル作画の可能性（講演会）」を限定配信(予定)

02月 印刷物準備、交流会の手配、直前 MTG、

02月11日 「ACTF 2017」開催

4) 現在の状況

- ・登壇企業：調整中
- ・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
- ・「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」

5) 問題点、困っている点、または改善に向けた取組みなど

(1)募集開始後、二週間を待たずに定員を満了す申し込みいただいたが、当日、100名ものキャンセルが多く発生した。

→ 制作スタジオからの団体申し込みにおいて、ざっくりと30名などといった申し込みが加算されたことによる結果だった。今年度は、基本的に個人で申し込んでもらう形で、スタジオ単位の場合は確実にご来場いただけるか確認を取るようにする。

(2)アニメーション業界内のマジョリティに向けた情報発信

→ 講演内容が先端情報だけに偏らないように留意し、これから、デジタル制作を導入する方々にも配慮した講演も用意する。

(3)昨年度は、神戸、福岡、新潟でのサテライト・ビューイングを実施したが開催情報が十分に伝わっていなかった。

→ 昨年に引き続き二度目となるのでリピーターを含め、十分に情報が行きわたるよう事前情報をメールマガジンなどで配信していきたい。

(4)日本の商業アニメ制作現場は、プリプロ・作画部門のデジタル化が始まったばかりである。

この流れは今後数年続くと思われる。

現在、日本のアニメーション制作は過渡期に突入しており、ACTFはある一定の役割を担っているものと自負している。日本の新しいアニメーション制作の形が見えるまでACTFは開催していく所存である。今後も応募させていただきたい。

6) 今後の作業スケジュール、最終の成果物

6-1 今後の予定

「3年間の作業スケジュール概要」に記載の通り。

6-2 最終成果物

・当日の配布物（パンフレット）

※登壇・出展社の最新情報のうち、現場で実際に使っている情報

・報告書(来場者属性別集計、来場者アンケート)

(補足) ACTF開催後も業界動向を継続して観察していきます。

2.6.3.6 【中間報告会概要資料】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

(一般社団法人 日本アニメーター・演出協会)

1) 事業の目的

アニメ作品の制作過程において制作者の手によって描き出された様々な素材(イメージボード、絵コンテ、原動画、セル、美術背景等など)は、創造の過程を振り返るための重要な記録であると同時に、スタッフの情熱が込められたアニメ芸術の一部でもあります。近年ではこうした素材は管理保管され、三鷹の森ジブリ美術館などの施設や作品の展覧会などで多くの人の眼に触れる機会を得ています。

しかし、ごく最近までこうした素材は制作過程の中間作成物として、作品の完成と共に廃棄されるのが常でした。素材の資料的・芸術的価値を惜しんで一部の関係者や好事家が個人的に収集保存している例も多くありましたが、ここ数年、保存環境を維持出来なくなったり、その方が物故したことで知らぬ間に廃棄される例を耳にするようになりました。

そうした損失を少しでも防ぐため、まず埋もれている重要な資料の受け皿となる場を用意し、将来的に公開できるよう準備するための試みとして本事業を行います。手始めとしてアニメ・特撮研究家氷川竜介氏より所蔵していた「宇宙戦艦ヤマト」「機動戦士ガンダム」のシナリオ、絵コンテ、原画、ポジなど約2,000点を超える貴重な制作資料を寄託していただきました。この素材の整理分類を通じて、収集資料の整理、保存(デジタル化含む)、データベース作りなどの作業体系を構築したいと考えております。また、同時に代表的な制作事業社にもご協力を仰ぎ、資料の収集・保存・利用についての現状をうかがい、その知見もまとめて今後の発展につなげたいと思います。

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)

協 力：株式会社カラー

アニメ特撮アーカイブ機構(ATAC)

監修協力：氷川竜介(明治大学客員教授／アニメ・特撮研究家)

森川嘉一郎(明治大学准教授)

井上幸一(元サンライズ企画室室長)

辻 壮一(KADOKAWA、元アニメ雑誌編集)

資料提供：株式会社サンライズ

三鷹の森ジブリ美術館

株式会社プロダクション・アイジー

3) 年間の作業スケジュール

07月 寄託資料の作業場へ搬入は終了。同時に整理も進行。

08月 寄託資料の整理分類ならびに資料内容のリスト化

10月 ↓ 他の制作事業社の資料保管状況などの聞き取り

11月 ↓ ↓

12月 リスト整理ならびに収集体系の整理

01月 レポート作成

02月 レポート提出

4) 現在の状況

都内の作業場に寄託資料の搬入を終え、開封整理を進めています。

また、他事業社様への聞き取りも始まっており、すでに三鷹の森ジブリ美術館、プロダクション・アイジー様への取材を終えています。

5) 問題点、困っている点、または改善に向けた取組みなど

1. 収集した原書類の劣化を防ぐための管理収蔵用の梱包材、箱などの購入が必要となっている。
2. 収蔵物が多種・大量になるため、管理のためのタグ(管理番号、バーコード)の導入を検討している。

6) 今後の作業スケジュール、最終の成果物

6-1 今後の予定

「3年間の作業スケジュール概要」に記載の通り。

6-2 最終成果物

- ・ 報告書
 1. 制作資料の収集ならびに整理保存について
 2. 収集資料リスト
 3. 他制作事業社における資料管理の状況

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 2016

(森ビル株式会社)

1) 事業の目的

本事業は、将来の日本のアニメーション界を担う人材（主にアニメーター）の育成方法を開発するプロジェクトであり、ワークショップの実践を通じて新しい教育方法を生み出すことを目的とし、アニメーションプロデューサーとアニメーション教育の研究者の共同ディレクター体制をとり、産学連携してそれぞれの垣根を越えて、問題意識と知恵を共有することを目指している。

■受講者の拡大

開催回数を増やし、参加可能な人数を増やす。さらにゲーム分野で学ぶ学生にも参加の枠を広げ、参加対象者の枠を広げる。⇒短期型ワークショップ 2 回開催

■新規講師の発掘

開催地を東京とすることで多忙な講師（現役アニメーター）の参加可能性を広げ、新規講師を開拓する。⇒新規講師 2～3 人の発掘

■他分野やアカデミック分野との連携強化

学校や他分野(ゲーム等)の関係者にオブザーバーとして実際のブートキャンプの現場を見てもらう機会を作る。さらに、昨年度行った異業種も交えた意見交換会でだされたアイデアをベースに、他分野やアカデミック分野へ成果還元のための具体的検討を進める。⇒ワーキンググループ 2～3 回開催

2) 実施体制

東京藝術大学大学院映像研究科の協力のもと、毎年プログラムのブラッシュアップや学習成果の検証などを行い、産業界に精通したアニメーションプロデューサーのもと、第一線で活躍する講師の協力体制を実現している。また、ワークショップ実施にあたっては各大学・専門学校に案内を配布し、教員より学生にワークショップ紹介を打診している。

※平成 28 年度の案内送付箇所 199 箇所

※9/4 実施ワークショップ参加者の 4 割が学校の先生からの紹介であった。

※具体的な実施体制は次頁に記載する。

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

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)

プログラムプロデューサー : 岡本 美津子 (東京藝術大学大学院 映像研究科 教授)

マネージャー : 面高さやか (フリー) 稲村 武志 (アニメーター)

ワークショップ講師 : 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)

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)

★新規講師 :

瀬谷新二 (アニメーター、手塚プロダクション)

大久保徹 (アニメーター)

浅野恭司 (アニメーター)

山田桃子 (アニメーター、手塚プロダクション)

篠原 たかこ (CG-ARTS 協会)

長谷川 朋広 (スクウェア・エニックス)

ワーキンググループ : 大江 泰輔 (スクウェア・エニックス)

三上 浩司 (東京工科大学)

澤 良輔 (アニメーター)

中島 智成 (武右エ門)

山田 祐城 (武右エ門)

3) 年間の作業スケジュール

| 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 |
|------------|----|----|----|------|-----------------|-----|-------|--------|-----------------|----|----|--------|
| 短期型ワークショップ | | | | | ★ WS① 1回目 | | | | ★ WS② 2回目 | | | |
| 合宿型ワークショップ | | | | ●告知※ | ●参加募集 | →審査 | ★WS実施 | ★講評会 | | | | |
| ワーキンググループ | | | | | ●WG | | | | | | | |
| 報告書作成 | | | | | | | | ●報告書 | | | | →提出 |
| その他 | | | | ★説明会 | | | | ★中間報告会 | | | | ★最終報告会 |

4) 現在の状況

短期型ワークショップについては、1回目の実施が終了。2回目については当初の計画では同じプログラムを2週連続で行う予定であったが、ゲーム・3D分野との連携、そして新規プログラム開発に向けてのテストケースを実施するべく、12月に開催時期をずらし、調整を行っている。

合宿型ワークショップについては合宿までを終了し、11月20日に講評会を残すのみとなっている。

ワーキンググループについては9/4に第一回を開催し7名に短期ワークショップへ参加頂いた。今後、12月の新規ワークショップに向けて第二、三回を実施する予定である。新規講師の開拓についても、2回のワークショップで4人の新しい講師に参画頂いた。各講師とも事業のプロデューサーが丁寧に目的・理念を説明したうえで参加頂いており、連携の枠が広がっている。

5) 問題点、困っている点、または改善に向けた取組みなど

毎年使っていた研修施設が今年の10月で閉鎖となってしまうため、今後の合宿型ワークショップの開催場所の確保が困難になっている。

参加者は学生が多いため出来るだけ参加費を抑える必要があり、民間ではなく学校を含めた公共の施設を確保したいところだが、適当な場所を見つけられていないため、候補となりそうな箇所があれば紹介をお願いしたい。

また、事業の開始時期について、告知等の確認は事務局のサポートにより昨年度よりスムーズになったが、7月末からの準備では9月の開催が最短という状況である。告知期間を十分に取つつ、多くの学生が参加しやすい夏休み期間中の開催ができるよう、事業開始時期をもう少し前倒しして頂けると有り難い。

6) 今後の作業スケジュール、最終の成果物

11月・・・短期ワークショップ2回目の準備、ワーキンググループの準備

・・・合宿ワークショップの講評会開催

12月・・・短期ワークショップ2回目の実施

1月～・・・報告書の作成

成果物：実施報告書および成果考察

2.6.3.8 【中間報告会概要資料】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

(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

本事業は、日々、失われていく文化財としてのゲームを効率的・合理的にアーカイブしていくため、国内外のゲームアーカイブ所蔵館同士の連携をはかり、ゲームに関する所蔵品の管理方法の確立や、所蔵館をまたぐ横断的検索、アーカイブのより持続可能な保存体制等を構築していくことを目的とした事業である。

この目的を達するため、昨年度事業では、連携枠組みの構築を前提とするゲーム保存についての概況把握と、連携のための活動を実施することを通じ、前提状況のサーベイ（基礎調査）をすすめてきた。本年度事業では、昨年度事業で残された課題をもとにした連携枠組みの設計を軸として行い、より具体的な論点について調査を行っていくことを目的としている。

具体的には、第一に、ゲーム所蔵館連絡協議会の開催準備のため、国内外のゲーム所蔵館の所蔵状況の調査を実施するとともに、連絡協議会 準備会を、国内および国際のそれぞれにおいて開催する。それぞれの数値目標は下記の通りである。

- 国際ゲーム所蔵館連絡協議会 準備会合 1回開催
(参加地域：アメリカ、イギリス、ドイツ、日本等)
- 国内ゲーム所蔵館連絡協議会 準備会合 2回開催
(参加所蔵館：明治大、立命館大、国会図書館、東京工芸大、東京工科大、日本ゲーム博物館等)
- 海外のゲーム所蔵館調査活動：8箇所～（ドイツ、アメリカ、オーストラリア）
- 国内のゲーム所蔵館調査：5箇所

第二に、ゲーム所蔵館連携に関わる調査事業として、下記の調査を実施する。

- 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け（所蔵目録データの相互紐付け：5館）
- アーカイブ重点対象マップの作成
- アーカイブ機関の費用算出調査の実施

2) 実施体制

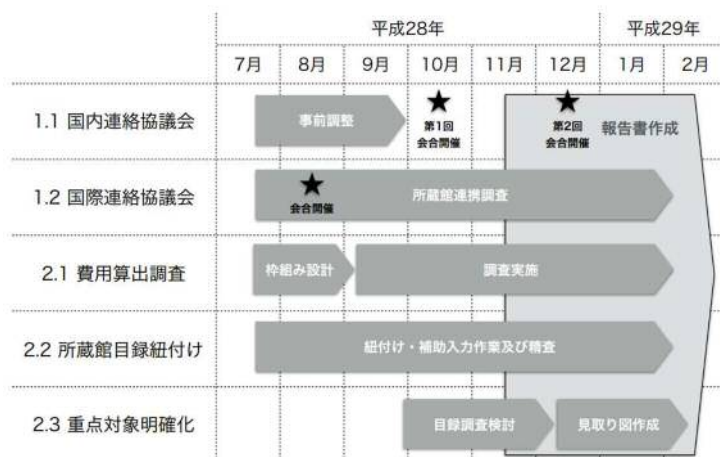
全体統括：細井浩一（立命館大学）

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）、高橋志行（立命館大学）

コーディネーター：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（ライプツィヒ大学）

3) 年間の作業スケジュール

下記に当初申請の年間スケジュールを掲載する。



4) 現在の状況

8月に国際ゲーム所蔵館連絡協議会 準備会合をドイツにて実施した。アメリカからはスタンフォード大学、ロチェスター工科大学、ストロング遊戯博物館、イギリスからはナショナル・ビデオゲーム・アーケード/バススパ大学、日本からは、立命館大学、ドイツからは、ライプツィヒ大学、コンピュータ遊戯博物館などの担当者が参加し、相互の情報共有を行うとともに、ゲームのデータベースに関する議論や今後の協力の可能性について活発な議論が行われた。

海外のゲーム所蔵館調査活動としては、ドイツのコンピュータ遊戯博物館、ライプツィヒ大学、ゲームサイエンスセンター、フランクフルト通信博物館、ドイツ技術博物館、オーストラリアのフリンダース大学、オーストラリア動画センター、オーストラリアゲーム開発者協会などを調査しており、2ヶ国、8箇所の調査を実施した。また国内のゲーム所蔵館については、「あそぶ！ゲーム展 ステージ2」（さいたま SKIP シティ）、天野ゲーム博物館、小牧メトロポリスの3箇所について調査を実施した。

各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付けについては、立命館大学、ライプツィヒ大学の目録データについての一次入力は終了し、入力した内容のさらなる精査を実施しているところである。

アーカイブ機関の費用算出調査については、費用算出のための論点の洗い出しを終えた。

5) 問題点、困っている点、または改善に向けた取組みなど

現状で、大きな問題は発生していない。若干の課題を挙げるならば、第一に費用算出調査については調査のすすめ方のための論点の洗い出しに時間を要したこともあり、ややスケジュールが遅れているが、現状では論点の洗い出しを完了し、11月中盤以後調査をすすめて

いく目処が立っている。第二に、主要な国内外ゲーム博物館の所蔵目録の精査作業については、所蔵館ごとに所蔵目録データの構造が大きく異なっており、目録の紐付けのための作業工程の構築をその都度行っていく必要があり、作業工程の構築プロセス自体が想定よりもやや工数が大きくなっている。

6) 今後の作業スケジュール、最終の成果物

<11月から2月までのスケジュールの概要>

今後の主たるスケジュールとしては、国内連絡協議会 準備会を11月および2月ごろに一回ずつ実施するほか、平成29年1月にアメリカに出張し、シアトルのワシントン大学、テキサスのナショナル・ビデオゲーム博物館などの調査を実施することを予定している。

費用算出調査については、明確になった論点をもとに、ヒアリング等を実施し、1月末までに費用算出を行う。

また、各所蔵館のデータ目録の紐付け作業については、本学（立命館大学）、明治大学、国立国会図書館、ライプツィヒ大学、ストロング遊戯博物館の五館のデータについては、一次入力を1月までに完成させ、重点対象明確化を行う見取り図もこれに伴い、1月までの完成を目指す。

<最終成果物の概要>

以上の作業を通じた最終成果物は、(1) 上記の調査の内容を盛り込んだ報告書および、(2) メディア芸術データベース開発版の GPIr と紐付いた各館所蔵目録の2点となる。

2.6.3.9 【中間報告会概要資料】 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)

1) 事業の目的

本事業では、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。コンピュータを利用したゲームはアメリカで生まれ、タイトーの『スペースインベーダー』や任天堂の『ファミリーコンピュータ』とその対応ソフトによってビジネスとして成立した。その後、日本の市場と企業によって育てられて世界的なビジネスになり、現在の様々なコンピュータのゲームに影響を及ぼしている。日本のコンピュータ・ゲームとそのビジネスは、日本で育まれた要素が多い文化、娯楽であり、世界的なインパクトを有するイノベーションだと言える。

その一方でこのような文化、創造産業 (creative industry)、イノベーションがいかなる経緯を経て生成してきたのかは十分に明らかにされていない。結果としての数多くの優れた作品の存在、規模の大きな産業の存在は確認されているものの、その成り立ちに関しては不明なことが多いのである。そこで、本事業ではゲームとそのビジネスの生成、確立に携わった人々の意図や行為に焦点を当てる。すなわち、どのような人々の意図や行為がゲームという分野で積み重なって、新しい文化の領域、グローバルな巨大ビジネスが成立したのかという問いを立てる。この問いに答えるための基礎資料の作成を本事業で進め、今後の研究、文化振興に貢献したい。

本事業がいま必要とされる理由は5つほど見いだせる。第一に、オーラル・ヒストリーやそれに準ずるインタビューはいくつか行われているものの、取り組みが散発的で、発言記録も散在している。日本のコンピュータ・ゲームおよびゲームビジネスの草創期を理解するためには体系的に聞き取りを行い、聞き取り記録を整理する必要がある。これと関連して第二に、既に行われたインタビューやオーラル・ヒストリーの収集はその対象が偏っている点、さらに厚みが不十分である点が問題としてあげられる。『スペースインベーダー』や『ファミリーコンピュータ』などの有名作品は、確かに日本を代表するゲームではあるが、これらの有名作品だけが日本独自のゲームコンテンツ、ゲームビジネスの成立に寄与したとは言えない。日本のゲームコンテンツ、ゲームビジネスの成立を理解するためには、より多くの作品を創り出した人々も取り上げる必要がある。さらには作品を創り出すだけでなくそれを販売し、開発・制作に必要な人材や資金を調達した人々の貢献も明らかにする必要がある。それゆえ、かなり広い範囲の人々を対象にした聞き取りが必要である。第三に、日本でゲームコンテンツやゲームビジネスの草創期に第一線で活躍した人々の多くは現在引退しつつあるという現実がある。既存の史料から判断して日本のゲームの草創期は1970年代前後であり、そうした人々の記録は今でなければ永久に作成、収集できず、かれらの営為がどのようなものだったのかを後世の人々が理解できなくなる恐れがある。第四に、国内外共にゲームというコンテンツに関する学術研究はゲームそのものに関する研究やクリエイター

に焦点を当てた人文系ないしは工学系の研究が多い。それゆえ、集められた史料・資料、研究成果にも偏りがある。本事業では、それよりも広く聞き取りの範囲を設定し、ゲームのビジネス化に関わった人々も対象に入れることを目指す。これにより、社会科学(社会哲学)的な研究が刺激されるだろう。さらに、既に蓄積された人文系の研究と社会科学の研究が相互作用し、新しいゲームに関する学術研究の視点が打ち立てられる可能性もある。最後に、日本のゲームコンテンツおよびゲームビジネスは、新しい文化を生み出し、それをビジネス化しながら世界に発信した点において世界的に見ても貴重な事象である。この事象を日本の研究者、実務家が共有し、次なる文化の創造やビジネス展開に繋げていくことは大きな意義を有するだろう。

以上の背景から、本事業では 1970 年代以降のゲームコンテンツをおよびゲームビジネスに携わった人々を念頭に置き、分野横断的に調査対象を設定し、聞き取り調査を行ってその記録を整備し、後世のゲーム制作、文化的財とビジネスの橋渡し、研究に資する根本資料を提供することを目指す。その手段として、オーラル・ヒストリーの収集と蓄積を行う。

インタビューは基本的には 1 名ごとに行っていく。インタビュー対象者の集中力や時間的な拘束の制限を考え、1 回のインタビューにつき、2 時間から 4 時間程度を想定している。核となるインタビュー対象者については、数回に分けて聞き取り調査を実施していく計画である。合計で、40～50 時間分のインタビューの実施を計画している。

2) 実施体制

一橋大学、立命館大学、そして筑波大学が共同で行っている事業である。インタビュー対象者の選定や、インタビューの方法の確立、公開のための準備などは全て共同で行う。ただし、インタビュー自体は、地理的な条件を考慮して分業を行っている。具体的には、タイトーを中心としたインタビュー日程の調整と実施は、一橋大学が担当して進めている。立命館大学側は、任天堂を中心としたインタビューの日程の調整と実施を担当している。実際のインタビューは、一橋大学、立命館大学、そして筑波大学からできるだけ多くが参加できるように調整している。

一橋大学側

- 清水洋（一橋大学大学院イノベーション研究センター・准教授）事業責任者
- 生稲史彦（筑波大学大学院システム情報工学研究科・准教授）
- 木村めぐみ（一橋大学大学院イノベーション研究センター・特任講師）
- 会計担当
- 研究補佐員：鳴原盛之（ゲームジャーナリスト）
- リサーチ・アシスタント 2 名（大学院生）

立命館大学側

- 細井浩一（立命館大学映像学部 教授）
- 中村彰憲（立命館大学映像学部 教授）
- 福田一史（立命館大学衣笠総合研究機構 専門研究員）
- 井上明人（立命館大学衣笠総合研究機構 客員協力研究員）
- 川口洋司（日本オンラインゲーム協会）
- 志田英邦（ゲームジャーナリスト）

3) 年間の作業スケジュール

本事業は大きく 5 つの工程からなる。それぞれの工程とそこでの作業内容やスケジュール、必要となる経費は以下のとおりである。

1. オーラル・ヒストリーの方法論の確立

【作業内容】

オーラル・ヒストリーには、いくつかの方法論がある。その中でも、本事業がモデルとしているものとして IEEE (The Institute of Electrical and Electronics Engineers) のオーラル・ヒストリー収集事業(http://ethw.org/Oral-History/List_of_all_Oral_Histories)がある。本事業は学会がバックアップしている点やその公開の仕方など多くがモデルとなるものである。しかし、IEEE のオーラル・ヒストリーは、あくまでも電気・電子という一つの領域に関するものであり、本事業が想定するような領域横断的なものではない。つまり、対象者はゲームビジネスの生成に関与した人物という点において共通しているものの、そこで担った役割は非常に多様であることが予想される。そのため、オーラル・ヒストリーの対象者の選定から、事前の資料収集、実際のインタビューや、公開のあり方などについても、既にある画一的な方法論を他から導入することは難しい。したがって、オーラル・ヒストリーについての既存の方法論をまとめ、それを踏まえて本事業での方法論について研究メンバーの間で議論を重ねて、新しい方法論を生み出していく必要がある。さらに、新しいオーラル・ヒストリー収集の方法論は最初に作成、決定してそれを遵守するだけでなく、インタビューを重ねていく中で随時見直し、その方法論を改定していく必要もある。

【スケジュール：8月-11月】

方法論の確立に向けた作業は、採択されてからすぐにとりかかる計画である。具体的には、8月と9月に事前の準備を進める。8月と9月には、既存のオーラル・ヒストリーについての文献を集め、その方法論の長所と短所、実現可能性を念頭に置いた規模、具体的なインタビューの手順などを比較検討し、研究メンバーの間で議論して、方法論を確立していく。10月から11月にかけて、実施したインタビューの結果を見て、方法論を改定していく計画である。

2. 核となるインタビュー対象者の選定

【作業内容】

インタビュー対象者の選定と、インタビューへの協力の依頼を行う。対象者を選定した後に、対象者に対して趣旨の説明などを行い、協力を依頼する。インタビュー対象者の大まかなリストは本追加資料の最後にある。しかし、本プロジェクトでは、核となるインタビュー対象者から、重要な役割を担ったとする組織や人物を聞き出し、その方々についてインタビューを重ねていく計画である。いわゆるインタビュー対象者のスノーボール・サンプリングである。

ただし、とくに草創期の場合、ゲームに関わった人は潜在的に多数存在するので、スノーボール・サンプリングで対象者を選ぶだけでは不十分であり、関連資料を収集、検討して適切な対象者を選ぶ作業が必須となる。言い換えれば、多数の候補者の中から適切なインタビュー対象者を選び出し、対象者リストを作成する作業自体に、研究メンバー、研究補佐員、リサーチ・アシスタントが多く時間を使って当たらなければならない。

【スケジュール：8月-9月】

上記の方法論の確立と並行して核となるインタビュー対象者の選定を進めていく。遅くとも9月にはインタビューへの協力の依頼を行う。その上で、実際のインタビューのスケジューリングを行う。

3. インタビュー・座談会の実施

【作業内容】

インタビューと座談会を実施していく。それぞれのインタビュー対象者についての事前の調査を行い、それを研究メンバーの間で共有する。事前調査や関連書籍の収集は研究メンバーと研修補佐員が行う。

インタビューは基本的には1名ごとに行っていく。インタビュー対象者の集中力や時間的な拘束の制限を考え、1回のインタビューにつき、2時間から4時間程度を想定している。核となるインタビュー対象者については、数回に分けて聞き取り調査を実施していく計画である。合計で、40~50時間分のインタビューの実施を計画している。

また、インタビュー対象者間で自由に話しをしてもらうことにより、その関係や当時の文脈を掘り下げることが可能になる。そこで、インタビュー対象者に2~3名程度集まってもらい、座談会も開催する計画である。

【スケジュール：9月~1月】

最初のインタビューは、9月末から10月を計画している。また、座談会は11月から12月を予定している。合計で5回のインタビューと座談会を1回開催することを計画している。

4. テープ起こし・編集・確認

【作業内容】

IC レコーダーに録音したインタビューデータは、企業などのとの間の守秘義務契約に抵触する内容を含んでいる可能性がある。そのため、インタビューデータを暗号化した上で鍵のかかるデータ保存用のハードディスクに蓄積し、厳重に保管する。その上で、実施したインタビューや座談会のテープ起こしを行う。また、研究資料として公開するために編集も行っていく。話し言葉で記録されたインタビューデータはそのままでは読みにくく、研究資料としての価値も低いため、テープ起こしの原稿を編集する作業は必要不可欠である。編集作業はリサーチ・アシスタントと研究補佐員が中心として行っていく。さらに、研究補佐員はインタビューや座談会への協力者に対してその内容の確認を行ってもらう。

【スケジュール：9月～1月】

この作業は、それぞれのインタビューや座談会が終わり次第開始する。

5. 公開のためのパイロット

【作業内容】

本事業は今年度に収集したオーラル・ヒストリーを公開することは計画していない。しかしながら、次年度以降に広く公開するためのパイロットを行う計画である。具体的には、どのような体制で公開するのが望ましいのか、記録の保管および公開はいかなる体制で運営するのか、知的財産に関わる権利処理が必要な場合にはいかに対応するのかなどを議論し、パイロットを実際に構築していく。

【スケジュール：10月～2月】

10月からパイロットのあり方の議論を開始し、実際の開発を始めて行く。議論には、研究メンバーだけでなく、WEB作成を行う専門家に参加してもらう計画である。また、パイロットのあり方の議論のための研究会を2回開催し、最終報告と次年度への研究打ち合わせのための研究会を1月から2月に行う計画である。

4) 現在の状況

全体として、事業は順調に進捗している。以下は、上記の5つの作業ごとの現在の状況である。

【オーラル・ヒストリーの方法論の確立】

インタビューについての方法論については、議論を重ねてきた。また、インタビューの実施とともに、本研究プロジェクトメンバーで集まり、方法論についての議論を改定していつている。現在、オーラル・ヒストリーの方法論についてワーキングペーパーとしてまとめる作業を行っている途中である。

【核となるインタビュー対象者の選定】

核となるインタビュー対象者の選定は予定通り 9 月に終了し、インタビューへの協力の依頼に対しても快諾を頂いている。これ以降は、インタビューの中で名前がでてきた人物などを中心にスノーボール・サンプリングを行っていく。

【インタビュー・座談会の実施】

これまでに行ったインタビューは、以下の 5 回である。

- 9 月 6 日 13:00～16:00 会場：六本木アカデミーヒルズ
 - 対象者：株式会社タイトー アドバイサー 西角友宏
 - 参加者：清水、生稲、中村、嶋原
- 9 月 23 日 13:00～16:30 会場：立命館大学 衣笠キャンパス
 - 対象者：立命館大学 客員教授 上村雅之
 - 参加者：江藤、木村、細井、中村、福田、井上、嶋原
- 10 月 11 日 13:00～16:00 会場：一橋大学商学研究科リエゾン・ラボ
 - 対象者：株式会社タイトー アドバイサー 西角友宏
 - 参加者：清水、江藤、木村、生稲、嶋原
- 10 月 28 日 13:00～16:30 会場：立命館大学 衣笠キャンパス
 - 対象者：立命館大学 客員教授 上村雅之
 - 参加者：江藤、木村、細井、中村、福田、井上、嶋原
- 11 月 4 日 13:00～16:30 会場：立命館大学 衣笠キャンパス
 - 対象者：立命館大学 客員教授 上村雅之
 - 参加者：江藤、木村、細井、中村、福田、井上、嶋原

今後、1 月までにインタビューをさらに 5 回程度重ねていく計画である。また、12 月に座談会を実施する計画である。

【テープ起こし・編集・確認】

これまで実施した上記のインタビューについて、テープ起こしが終わっているのは、現在まで、4 件である。しかし、テープ起こしの原稿だけでは、読みにくいいため、編集を進めている。編集が済み次第、インタビュー対象者に送り、確認をいただいている。

【公開のためのパイロット】

IEEE のオーラル・ヒストリーのプロジェクトをモデルとして、本事業の公開についてのあり方の議論を 9 月から 10 月にかけて行っている。また、WEB 制作を行う専門の事業者とも打ち合わせを行い、記録の保管、公開についての議論を進めた。11 月の第 2 週には、

その事業者からの提案が行われ、議論を重ねる計画である。

5) 問題点、困っている点、または改善に向けた取組みなど

現時点で大きな課題には直面していない。ただし、本事業は、今年度で完結するものではない。継続的な取組みが可能であってこそ、多くのデータが蓄積でき、意義がでるものである。そのため、本事業の開始時期と終了時期が大きな問題となっている。

6) 今後の作業スケジュール、最終の成果物

11月からも、インタビューを継続していくとともに、座談会を12月に実施する。そこで得られたデータは、全てテープ起こしをした上で、ワーキングペーパーとしてまとめていく。また、1月までにオーラル・ヒストリーの方法論についてもまとめ、ワーキングペーパーとして公開する計画である。さらに、11月からインタビューの公開のパイロットについて議論し、1月までに報告書としてまとめる計画である。そのため、最終の成果物としては、①インタビューをワーキングペーパーとしてまとめたもの、②オーラル・ヒストリーの方法論についてのワーキングペーパー、そして、③公開についてのあり方の提案書の3つとなる。

2.6.3.10 【中間報告会概要資料】日本のメディアアート文化史構築研究事業

(愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学)

1) 事業の目的

本事業はメディアアート文化史構築の方法論を調査研究しながら(調査/分析、インタビュー) そのための具体的な導入口の一つを示していくことにある(インターフェース開発/公開)。そしてその方法論の使い方や考え方を今後の道具として示していくことが(構築と啓発)、本事業の目的である。

2) 実施体制

「史料調査/データ分析」「インタビュー調査」業務では、本学の研究員が中心となって調査研究を行い、各業務のサポートを行いながら進めている。また、「インターフェースの開発と公開」では調査分析を元に入力を進め、セミトランスペアレントデザインとの連携によって、アーティストや大学別検索のインターフェースの開発を進めている。また、データベースのリンク先の一つとなる NTT インターコミュニケーションセンター (NTTICC) と連携して、同所有のアーティストデータの活用を進め、「メディアアート文化史の構築と啓発」事業ではさらに連携を進め、啓発のためのワークショップの開催を共催する。

3) 年間の作業スケジュール

本事業の四つの事業を共に並行しながら、準備と実行、成果を進めている。

「史料調査/データ分析」は定期的に研究会議や各自の作業を行ない、「インタビュー調査」は計5名のキーパーソンへの実施、「インターフェースの開発と公開」では年内の Web への公開、「メディアアート文化史の構築と啓発」のワークショップは1月末開催の予定で調整している。

4) 現在の状況

「史料調査/データ分析」は3回の研究会議が終了し、各自課題を持って作業を進めている。「インタビュー調査」業務は2名のインタビューが終了し、テキスト化を行っている。

「インターフェースの開発と公開」業務は NTTICC との連携より、リンクデータの作成を進めている。年内の公開を目指して作業中である。

また、同じ連携で「メディアアート文化史の構築と啓発」では、ワークショップの方法論についてメンバー内で、適切な方法論を立案中である。開催日程については、会場となる NTTICC の展示スケジュールとの兼ね合いがあり、確定しきれてはいない。

5) 問題点、困っている点、または改善に向けた取組みなど

- ・ 今年度お願いしているキーパーソンの方々とスケジュールがつけにくく、やや遅れ気味であること。
- ・ ワークショップの開催日が会場の都合でまだ特定できていないこと。

6) 今後の作業スケジュール、最終の成果物

「インタビュー調査」は、今後、岩井俊雄氏、中谷芙二子氏、他1名を予定している。インターフェースの公開は年内に行い、使用者の意見等を早めにつく上げていきたい。その内容によって、メディアアート文化史構築ワークショップの方法論を詰めていきながら、1月末のワークショップで参加者の習熟の実現と分析を図りたい。以上の点を成果として、その効用について記していけるように進めていく。

2.6.3.11 【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・記録のためのガイド作成

(公立大学法人 京都市立芸術大学)

1) 事業の目的

本事業は、時間の要素を伴い、映像、ソフトウェア、その他のテクノロジーを活用したタイムベースト・メディアを用いた美術作品（以下、タイムベースト・メディア作品）の保存・修復に関するモデル事業を発展させて、他の作品にも応用可能なガイド作成を行う。産・館（官）・学の連携体制を構築し、タイムベースト・メディア作品の記録の方法と体制を確立することで、その保存の基盤を形成し、メディアアート分野の制作面・研究面での発展を促進する。この事業を展開することによって、機関同士の交流、さらには作品を制作する作家、修復するエンジニア、調査研究を行う研究者、保存を担う学芸員、それらを施策する行政等の協働を促進する。

2) 実施体制

- ・ 展示についての報告と調整（芸術センター、ダムタイプオフィス）
- ・ ガイド作成メンバー

加治屋健司（表象文化論、東京大学）

植松由佳（学芸員、国立国際美術館）、小川絢子（レジストラ、国立国際美術館）

山峰潤也（学芸員、水戸芸術館）

砂山太一（メディアアーティスト、京都市立芸術大学）

石谷治寛（美術史、京都市立芸術大学芸術資源研究センター）

水野拓也（弁護士）

が中心となり、アーティスト、研究者、美術館学芸員の協働体制を築きながら、保存/修復に関するガイド作成を行う。また山口情報芸術センターにてガイドに関する聴取と調査を行う。

3) 年間の作業スケジュール

8月中、京都芸術センター、ダムタイプオフィスより展示と修復作品の微調整やインストールについての聞き取り

9月ガイドの目次と執筆分担者の調整

10月目次の作成、担当者毎のページの分担

11月中間発表と各自執筆を進める。MoMA との比較調査。

12月10日 初稿・締め切りのうえ内容についての検討。YCAM 調査など。

1月中編集・構成、ウェブサイトに掲載

2月関係機関からフィードバックを得て修正。

4) 現在の状況

芸術センターとダムタイプオフィスから展示に関する状況と報告を受けた。詳細についての報告はやや遅れている面はあるが、展示結果をまとめる作業をほぼ終えている。

ガイドについての内容と執筆担当者は決まり、各自執筆に入っている。12月10日は第一稿を締め切り、チェックを行う予定である。

5) 問題点、困っている点、または改善に向けた取組みなど

おおむね順調に進んでいる。メールやスカイプでのやりとりを行い、日本での修復とMoMAでの修復の違いについて比較検討したいが、MoMAの担当者との連絡についてはまだ不確定である。

6) 今後の作業スケジュール、最終の成果物

12月中に初稿が完成するので、年末年始にかけて手直しをし、1月から関係者に内容の検討を依頼する。

成果物は、タイムベースト・メディアに含まれる多様な作品のジャンルと個別解説、保存媒体について説明するなかで、個別の修復方法について概説する予定である。また権利や経費も含めて、修復を企画する学芸員や修復家が具体的な取り組みと優先順位を決めることのできるものとする。さらに修復を可能にするネットワーク体制や専門館の取り組み状況についても概説し、諸外国の取り組みの歴史と現状と考え方について参照できるようにする。モデル作品の修復プロセスについても詳述することで、修復のさいに発生するタスクについて読者に明確にすることができる。

それらのガイドはウェブ上で公開し、一般に参照できるようにし、フィードバックをもとに改良を加えていけるようにする。

2.6.4 最終報告会

【実施日時：平成 29 年 2 月 26 日（日）13：30～17：00】

＜開催場所：京都国際マンガミュージアム 1 階 多目的映像ホール＞

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 | 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 | インフォコム株式会社 | 渡部 純 | 鳥越 直寿（インフォコム株式会社） 団 宏純（インフォコム株式会社） |
| | 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 | 学校法人 京都精華大学 | 伊藤 遊 | 大石 卓（横浜市増田まんが美術館） ヤマダ トモコ（明治大学米沢嘉博記念図書館） 表 智之（北九州市漫画ミュージアム） 橋本 博（熊本マンガミュージアムプロジェクト） |
| | 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 | | | |
| | 第 5 回 マンガ翻訳コンテスト | デジタルコミック協議会 | 関谷 博 | 浅井 晶子（株式会社電通） 鴨川 美穂（株式会社集英社） |
| アニメーション | 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 | 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） 森代 あゆみ（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 | | 三好 寛 | 田中 美津子（株式会社カラー） 辻 壮一（株式会社KADOKAWA） |
| | アニメーションブートキャンプ 2016 | 森ビル株式会社 | 布山 タルト | 面高 さやか（フリー） 岩淵 麻子（森ビル株式会社） |
| ゲーム | 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 | 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 | 中村 彰憲（立命館大学） 福田 一史（立命館大学） 高橋 志行（立命館大学） 岡本 慎也（立命館大学） |
| | 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 | 国立大学法人 一橋大学 | 清水 洋 | 木村 めぐみ（一橋大学） 鳴原 盛之（フリーライター） |
| メディアアート | 日本のメディアアート文化史構築研究事業 | 愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学 | 高橋 裕行 | 細谷 誠（愛知県立芸術大学） 馬 定延（多摩美術大学） 小林 桂子（文化庁） 藤田 千彩（愛知県立芸術大学） 藤原 生美（愛知県立芸術大学） |
| | 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 | 公立大学法人 京都市立芸術大学 | 石谷 治寛 | 星野 光俊（京都市立芸術大学） |

□研究マッピング参加者

| 分野 | 事業名 | 所属 | 報告者 | その他参加者 |
|---------|------------------|-------------|-------|--------------------|
| マンガ | 研究マッピング（マンガ） | 愛知学泉大学 | 西原 麻里 | 石川 優（大阪市立大学大学院） |
| アニメーション | 研究マッピング（アニメーション） | 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） |
| ゲーム | 研究マッピング（ゲーム） | 東京藝術大学 | 松永 伸司 | — |

3) 参加者

| | 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 |
| | 内田 健二（副査） | 株式会社サンライズ 特別顧問 |
| | 遠藤 諭（副査） | 株式会社角川アスキー総合研究所 リサーチメディア本部 担当取締役 |
| | 岡本 美津子 | 東京藝術大学 大学院 映像研究科 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 所長／教授 |
| | 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 教授 |
| | 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／教授 |
| 文化庁 | 柏田 昭生 | 文化庁文化部芸術文化課支援推進室室長 |
| | 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 |
| 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 | 野間 譲（幹事） | 有限会社フルティガ |
| HP 用取材担当 | 桶田 大介（事務局長） | 牛鳴坂法律事務所／弁護士 |
| | 古城 文康 | フリー |
| その他 | 原島 大輔 | 東京大学大学院総合文化研究科／特任研究員 |
| | 石田 実奈 | 横手市増田まんが美術財団／財団正規職員 |
| | 川越 菜々子 | 横手市増田まんが美術財団／財団正規職員 |

4) 報告会式次第



平成 28 年度 メディア芸術連携促進事業 報告会

メディア芸術連携促進事業は、メディア芸術分野における、各分野・領域を横断した産・学・館（官）の連携・協力により新領域の創出や調査研究等を実施する事業です。本報告会では、本事業の一環として実施した「連携共同事業」に採択された 11 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研究マッピングの活動報告を行います。

日時：平成 28 年 2 月 26 日 13：30～17：00
会場：京都国際マンガミュージアム 多目的映像ホール

プログラム

主催者挨拶 文化庁 文化部芸術文化課 支援推進室長 柏田 昭生

企画委員会挨拶 企画委員会主査 清水 保雅（株式会社講談社 常務取締役）

報告プレゼンテーション

○マンガ分野

- ① 「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」
インフォコム株式会社
- ② 「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」
学校法人京都精華大学
- ③ 「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」 / 学校法人京都精華大学
- ④ 「第 5 回 マンガ翻訳コンテスト」 / デジタルコミック協議会

【企画委員講評・質疑応答】

○アニメーション分野

- 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）2017」
一般社団法人日本アニメーター・演出協会
- ⑥ 「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」
一般社団法人日本アニメーター・演出協会
- ⑦ 「アニメーションブートキャンプ 2016」 / 森ビル株式会社

【企画委員講評・質疑応答】

＜ 休 憩 ＞

○ゲーム分野

- ⑧「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」

学校法人立命館 立命館大学 ゲーム研究センター

- ⑨「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

【企画委員講評・質疑応答】

○メディアアート分野

- ⑩「日本のメディアアート文化史構築研究事業」 / 愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学

- ⑪「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」

公立大学法人 京都市立芸術大学

【企画委員講評・質疑応答】

○研究マッピング

- ⑫マンガ領域

- ⑬アニメーション領域

- ⑭ゲーム領域

～ 平成 28 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 | 株式会社サンライズ 特別顧問 |
| 遠藤 諭 | 株式会社 角川アスキー総合研究所 リサーチメディア本部 担当取締役 |
| 岡本 美津子 | 東京藝術大学大学院 映像研究科 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 メディアセンター所長 / 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 教授 |
| 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 / 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/>)」に概要を掲載する目的で、録音・録画・撮影致します。

5) アンケート結果

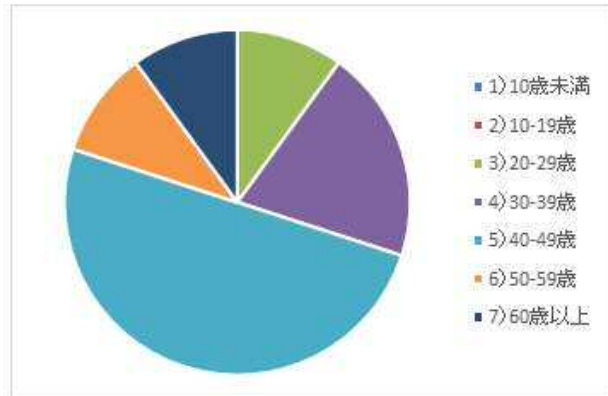
① アンケート用紙

| 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28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。 京都精華大学 メディア芸術コンソーシアム JV 事務局 | |
| ----- | |
| 【1】～【8】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)京都市内・府下 2)関東() 都・県 3)その他() 県 |
| 【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)京都国際マンガミュージアムに立ち寄ったから 5)友人・知人のすすめ 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】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. 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> 2. 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> 3. 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> 4. デジタルコミック協議会 <第 5 回 マンガ翻訳コンテスト> 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)2017> 6. 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> 7. 森ビル株式会社 <アニメーションブートキャンプ 2016> 8. 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> 9. 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. 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> 11. 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> 12. マンガ研究マッピング 13. アニメーション研究マッピング 14. ゲーム研究マッピング |
| 【8】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。 | |

② アンケート集計

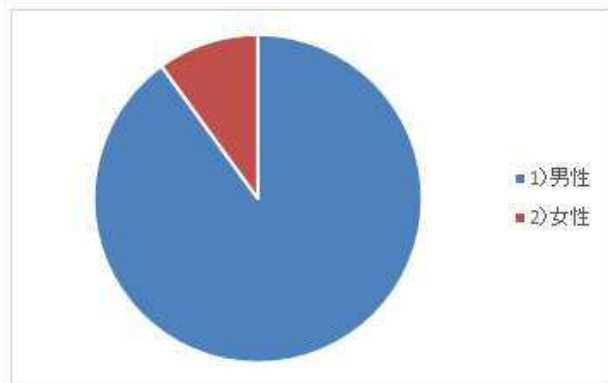
【1】年齢

| | 年齢 |
|-----------|----|
| 1) 10歳未満 | 0 |
| 2) 10-19歳 | 0 |
| 3) 20-29歳 | 1 |
| 4) 30-39歳 | 2 |
| 5) 40-49歳 | 5 |
| 6) 50-59歳 | 1 |
| 7) 60歳以上 | 1 |



【2】性別

| | 性別 |
|-------|----|
| 1) 男性 | 9 |
| 2) 女性 | 1 |

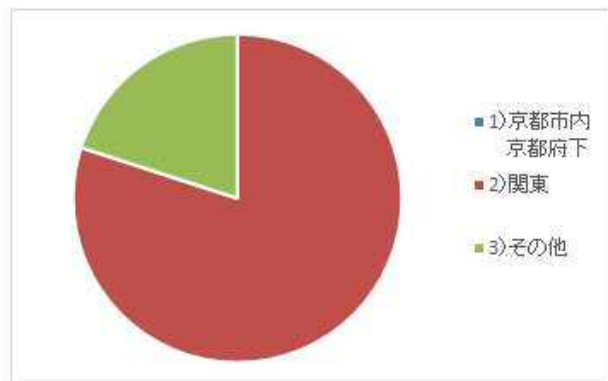


【3】居住地域

| | 居住地域 |
|-----------------|------|
| 1) 京都市内 京都府下 | 0 |
| 2) 関東 | 8 |
| 3) その他 | 2 |

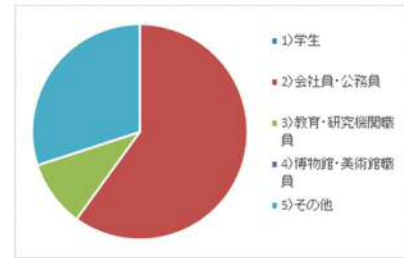
関東内訳
東京 2
埼玉 1
千葉 1

その他内訳
熊本 1
大阪 1



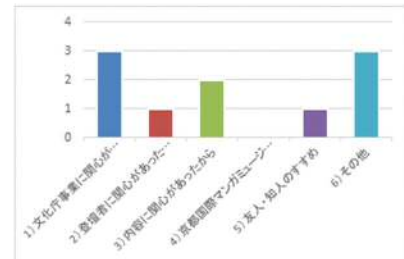
【4】ご職業

| | ご職業 |
|--------------|-----|
| 1) 学生 | 0 |
| 2) 会社員・公務員 | 6 |
| 3) 教育・研究機関職員 | 1 |
| 4) 博物館・美術館職員 | 0 |
| 5) その他 | 3 |



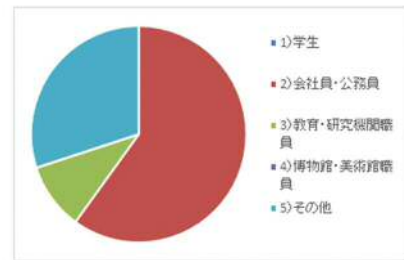
【5】報告会へ参加された目的、動機としてあてはまるものをお聞かせください（複数回答可）

| | 報告会へ参加された目的、動機 |
|--------------------------|----------------|
| 1) 文化庁事業に関心があったから | 3 |
| 2) 登壇者に関心があったから | 1 |
| 3) 内容に関心があったから | 2 |
| 4) 京都国際マンガミュージアムに立ち寄ったから | 0 |
| 5) 友人・知人のすすめ | 1 |
| 6) その他 | 3 |



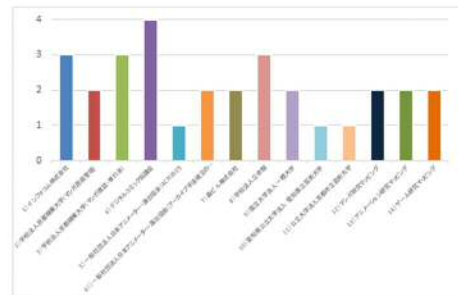
【6】報告会全体を通しての印象をお聞かせください

| | 報告会全体を通しての印象 |
|--------------|--------------|
| 1) 良かった | 5 |
| 2) まあ良かった | 3 |
| 3) 普通 | 0 |
| 4) あまり良くなかった | 0 |
| 5) 良くなかった | 0 |



【7】特に興味を持った事業に、○印をお願いします（複数回答可）

| | 特に興味を持った事業 |
|---|------------|
| 1) インフォコム株式会社 | 3 |
| 2) 学校法人京都精華大学（マンガ原画管理） | 2 |
| 3) 学校法人京都精華大学（マンガ雑誌・単行本） | 3 |
| 4) デジタルコミック協議会 | 4 |
| 5) 一般社団法人日本アニメーター・演出協会（AOIF2017） | 1 |
| 6) 一般社団法人日本アニメーター・演出協会（アーカイブ手法確立のための調査研究） | 2 |
| 7) 森ビル株式会社 | 2 |
| 8) 学校法人立命館 | 3 |
| 9) 国立大学法人 一橋大学 | 2 |
| 10) 愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学 | 1 |
| 11) 公立大学法人京都市立芸術大学 | 1 |
| 12) マンガ研究マッピング | 2 |
| 13) アニメーション研究マッピング | 2 |
| 14) ゲーム研究マッピング | 2 |



【8】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）
回答なし

6) 報告会ポスター



平成29年

2/26日

MANA ANIMATION GAME MEDIA ART

メディア芸術

平成28年度

13時30分～17時00分
(開場13時)
京都国際マンガミュージアム
多目的映像ホール

参加無料 ※ミュージアムへの入館料は別途必要

主催:文化庁
運営:メディア芸術コンソーシアムJV事務局
協力:京都国際マンガミュージアム
問合せ先:メディア芸術コンソーシアムJV事務局
TEL:075-702-5180 FAX:075-702-5186

連携促進事業報告会

CONTENTS

● 連携共同事業 報告団体 ●

| | |
|--|---|
| <p>愛知県立芸術大学</p> <p>日本アニメーター・演出協会</p> <p>インフォコム株式会社</p> <p>京都精華大学</p> <p>立命館大学ゲーム研究センター</p> | <p>京都市立芸術大学</p> <p>一橋大学</p> <p>デジタルコミック協議会</p> <p>森ビル株式会社</p> |
|--|---|

● 研究プロジェクト 活動報告 ●

マンガ研究マッピング
アニメーション研究マッピング
ゲーム研究マッピング

● 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・産(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。本事業の目的は恒久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11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として取り組んできた研究マッピング(マンガ領域・アニメーション領域・ゲーム領域)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。



京都国際マンガミュージアム
KYOTO INTERNATIONAL MANGA MUSEUM

<http://kyotomm.jp> @kyotomm

〒604-0840 京都市伏見区稲荷山上1-1(稲荷小学校)
TEL: 075-254-7414 (PC) FAX: 075-254-7424

ACCESS



本館は京都市伏見区稲荷山上1-1(稲荷小学校)にあり、最寄り駅は京阪本線「稲荷駅」です。最寄りバス停は「稲荷山」です。最寄りバスは「稲荷山」から「稲荷山」まで運行しています。

2.6.5 企画委員会

【実施日時：平成 29 年 2 月 26 日（日）17：00～18：00】

＜開催場所：京都国際マンガミュージアム＞ ※2.6.4 最終報告会と同日開催

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。

2.6.6 実施報告書

【実施日：平成 29 年 2 月 26 日】

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」へ報告会レポートと実施報告書を掲載した。

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。

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、四つの調査研究を推進し、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。

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）

3領域毎に研究チームを構成して、研究会を開催した。チームを構成する際には、「平成27年度メディア芸術連携促進事業」における成果をふまえて、関係諸機関と協議の上、最終的なメンバーを決定し、各領域の持つ特徴を比較、分析する機会とするマンガ、アニメーション、ゲームの3領域の研究者名と研究内容を俯瞰するマッピングに関する研究を行った。

3.2.1 マンガ領域 実施報告

〈活動の目的〉

本プロジェクトは、マンガ／コミックス研究で活動している研究者や研究状況を把握することを目的とするものである。具体的には、①国内外のマンガ／コミックス研究の情報収集をおこなうこと、②マンガ／コミックス研究の情報を社会で活用するために整理し布置（＝マッピング）することの2点を主眼に置き、プロジェクトを進める。

なお、本プロジェクトは、平成24年度・25年度・27年度に実施した「マンガ研究マッピング・プロジェクト」の後継にあたる。

〈実施体制〉

- ・国内の文献収集：石川優（大阪市立大学特任助教）
西原麻里（愛知学泉大学講師）
- ・海外（英語・仏語・独語）の文献収集：杉本＝バウエンス・ジェシカ（龍谷大学講師）
- ・オブザーバー：吉村和真（京都精華大学教授）

①国内外のマンガ／コミックス研究の情報収集のために、石川・杉本＝バウエンス・西原の3名で分担して事業を実施した。また、昨年度までの成果を踏まえて、②マンガ／コミックス研究の情報を社会でいかに活用するかという点について議論するために、8月と1月に研究会を実施した。そのほか、都度電子メールにて意見交換をおこなった。

〈活動内容〉

①国内外のマンガ／コミックス研究の情報収集

国内・海外とも、平成 27 年 10 月から平成 28 年 9 月までに公開された出版物の情報をピックアップした。国内の文献については、学術書を中心に、インタビュー集やムック本、資料集なども含め、広い意味でのマンガ／コミックス研究に関わるものを集めた。海外の文献は学術書をメインに情報を収集した。

文献情報の整理には、昨年度に続いて文献情報管理ツール「Mendeley(<https://www.mendeley.com/>)」を利用した（なお、現在は Mendeley のグループページはプロジェクトメンバー以外には非公開としている）。また、各文献の内容（テーマ、論考や言及の対象、論点、研究手法など）に応じてタグ付けをし、各文献の特徴を把握できるように努めた。文献情報の収集は本プロジェクトのスタート当初からおこなってきた活動であり、今後も情報の充実をはかっていきたいと考えている。

②マンガ／コミックス研究の情報を社会で活用するための整理・布置

平成 24 年度からプロジェクトを実施するなかで、収集した情報をどのように活用するかがつねに課題となっていた。平成 24・25 年度は学術的なマンガ／コミックス研究に関心のある者（マンガ／コミックス研究のプロパー、大学などの研究・教育機関に所属する研究者や学生、特にマンガ／コミックス研究に関する初学者）をユーザーに想定して文献情報の収集と整理を進めた。

しかし、日本ではこれまでの研究の蓄積から、主要な文献から新聞・雑誌の特集記事などにいたるまで、情報の収集・整理はある程度おこなわれている。また、学際的領域であるために研究の視点や手法が多岐にわたっていること、少なくとも日本では研究機関に所属する研究者によるもの以外にも重要な論考や評論が多々発表されていること、日本と海外とではマンガ／コミックス研究のアプローチやディシプリンが異なる場合があることから、文献情報のみにもとづいてマッピングすることがひじょうにむずかしい。そのため、昨年度は、既存の研究の蓄積と本プロジェクトとの差異化を考えることを目的に研究会を実施し、研究者や学生・院生ではなく、地方自治体や小中学校などの教育の場、企業などをマッピングの想定ユーザーとするという方針を決定した。

以上の成果を踏まえ、今年度はマッピングの具体像について議論した。そこで、方針として検討したのが、文献情報ではなく研究者情報をベースとするというものである。具体的には、マンガ／コミックス研究者を学術研究というフィールドの「種（シーズ）」として捉え、そのシーズを民間のさまざまな場から参照できるように研究／研究者情報を集積する（冊子、もしくはオンライン公開によるシーズ集を作成するという形で研究マッピングをおこなう）というものである。このマッピングを通じて、学術研究の成果と民間のニーズとのマッチングをはかり、マンガ／コミックス研究の社会的活用とそれによる社会の活性化を目指したい。学術と民間とをつなぐ役割を、本プロジェクトを通して果たしたいと考えている。

現在、学術的な研究成果は、広く社会に還元されることが求められている。また、学知に対する民間のニーズも高まりをみせている。例えば、まちおこしや市民講座、小中学校での授業教材など、マンガやキャラクターなどを活用した広義のマンガ／コミックス文化に関するイベントが各地で開催されている。従来、こうした場に登場するのは、キャリア（経歴・実績）を積んだ研究者・評論家であることが多かったが、新進気鋭の若手研究者の知見を民間に還元することができれば、学術的なマ

マンガ／コミックス研究の社会的意義を一層アピールすることができるだろう。

今年度はこのシーズ集作成の実現に向けて、研究者情報を可視化するためのフォーマットや公開方法を検討した。フォーマットについては、研究内容の紹介だけでなく、その研究内容が民間においてどのように活用可能なのかという点を意識して、フォーマット案を作成し、問題点について議論した。具体的な作業への着手は次年度以降のこととなるが、フォーマットの項目については、地方自治体や教育従事者、他の研究者の意見の聞き取りをおこないながら、一層の充実を図ることにしたい。

〈今後の課題〉

①国内外のマンガ／コミックス研究の情報収集

上記のとおり、今後も文献情報のアップデートを進める。これは、②のための基礎作業という位置づけでおこなっていく予定である。

②マンガ／コミックス研究の情報を社会で活用するための整理・布置

平成 29 年度は、関係者への聞き取りなども踏まえてフォーマットを確定し、日本マンガ学会とも連携しながら、マンガ／コミックス研究者情報のフォーマットへの入力作業を進める。ある程度の情報が蓄積された段階で、シーズ集の作成と刊行・配布（公開）を考えている。

3.2.2 ゲーム領域 実施報告

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ことを目的として平成 27 年度からスタートしました。

昨年度事業においては、ゲーム研究の重要文献として一定の選別基準にもとづいて日本語文献と外国語文献をそれぞれ 80 程度ピックアップし、リスト形式でまとめました（昨年度事業へのリンク <http://mediag.jp/project/project/h27-rep-mapping-games.html>）。このリストの作成は、ゲーム研究の全体像を描くうえで基礎になる文献情報を選別したという点で意義ある成果になったと考えていますが、同時にその方法の問題点もいくつか明らかになっています。

第一に、挙げられている個々の文献の位置づけや文献間の関係がわかりにくいという点です。たとえば、それらの文献はどのような研究の文脈において出てきたものであり、そしてその中でどのように評価されているのかについては不明確なままです。また、第二に、「ゲーム研究の文献」が指す範囲が明確ではないという点があります。たとえば、ゲーム開発者向けの文献はどこまで含まれるのか。その線引きはどのような基準によるものなのかといった点は、未解決です。そして第三に、日本語文献のリストと外国語文献のリストとでは、研究分野の傾向が大きく異なるという点です。具体的には、外国語文献リストは人文社会科学系が中心であるのに対して、日本語文献リストには産業論や教育学や情報工学に属する文献が多くなっています。

ゲーム研究の全体像を示すには、こうした問いに答えなければなりません。そして、昨年度の文献リストはそれに答える内容、形式としてはまだ不十分だと言えます。今年度事業においては、上述の問題点の解決を念頭に置きながら、リスト作成以外の提示形式の検討も含めた研究を進めていく事にしました。

その中で、まず明らかになったことは、基本的に英語が使用される国際的な学術界において「ゲームスタディーズ」と呼ばれている分野は、2000年前後に主に北欧で成立した新興の人文科学的な研究領域であるということです。それは、広義のゲーム研究の一部にすぎないのですが、世界的に見ればゲーム研究の中心の位置を占めているとも言えます。一方、地域ごとに見れば、ゲーム研究の中心につねにゲームスタディーズがあるとは必ずしも言えません。たとえば、日本にはゲームスタディーズに属する研究が現時点でほぼありません。それゆえ、国外の文献についてゲームスタディーズを中心に選ぶと、国内外で分野の傾向に顕著なちがいが出ることになります。

これと同様に、ゲーム研究の制度の在り方は、地域によってかなりの差があることも分かってきました。たとえば、ゲーム研究とゲームデザイン（ゲーム制作のための理論や研究）は、英語圏では制度的に分離していますが、ドイツや日本ではそれほど分離していないようです。また、ゲーム研究の個々の下位分野は、しばしば互いに相対的に断絶しています。たとえば、心理学分野でのゲーム研究は、ゲームスタディーズを含めた他の分野のゲーム研究をほとんど参照していないようです。

簡単にまとめれば、グローバルな観点から見ればゲーム研究は人文科学的なゲームスタディーズが中心になっているように見えますが、地域ローカルまたは分野ローカルな観点から見れば、それぞれに特殊な研究状況があるということです。ゲーム研究のこうした多層的な在り方を文献リストの形式で提示するのは困難であると結論しました。おそらくより良い形式は、個々の分野や地域のゲーム研究を区別したうえで、それぞれの歴史や相互関係を文章によって記述することです。それによって、ゲーム研究の全体像を奥行きのあるかたちで示すことができると考えられます。

以上のような検討にもとづき、今年度の事業では、いくつかの観点からゲーム研究の歴史と現状を文章でまとめた小冊子「ゲーム研究の手引き」を作成することにしました。これを日本デジタルゲーム学会 2016 年次大会（2017 年 3 月 11 日～12 日、星城大学）にて頒布するとともに、ゲーム研究関連の大学研究室などを中心に配布しています。

現段階での評価としては、ゲーム研究に関わる文献の位置づけと相互関係、「ゲーム研究」の範囲、国内外の事情のちがいを文章形式によって示すことによって、昨年度からの課題であった問題の一部は解消できたと考えています。さらに、大学で学部生や大学院生向けに配るという需要があるとの意見や、そのためのオンライン公開の要望も多く寄せられました。他方で、冊子という形式の利点・有効性は確認できたものの、記事ごとの分量を増やす、記事の数を増やす、執筆者の幅を広げるなど、内容の点で改善・進展の余地があるという指摘もいただいています。

今年度の事業を通して、ゲーム分野の研究マッピング事業の趣旨にとっては、文章による記述形式が有効な方法であるという手応えが得られました。この方向性で進めていく場合は、内容のさらなる充実を目指して、各記事の分量の増加に加えて、今回は扱われていない分野や地域のゲーム研究についての記事を増やすことが考えられます。さらに、この形式は、本事業に留まらず、他のメディア芸術領域の研究マッピングでも有効である可能性がありそうです。領域間の連携の在り方として、提示形式の共有や共同での冊子の作成といった可能性を今後も考えていくべきかと思えます。

〈実施体制〉 ※肩書きは平成 29 年 3 月時点のものです。

| | |
|-----------|-----------------------------|
| 監修 | 細井 浩一（立命館大学ゲーム研究センター 教授） |
| 調査（小冊子作成） | 松永 伸司（立命館大学ゲーム研究センター 客員研究員） |
| | 井上 明人（立命館大学ゲーム研究センター 客員研究員） |
| | 福田 一史（立命館衣笠総合研究機構 専門研究員） |

3.2.3 アニメーション領域 実施報告

本事業「アニメーション研究のマッピング・プロジェクト」は、アニメーション研究の分野において国内外で重要視されている研究文献をマッピング化し、それをオンライン上で共有することを目的とするものです。

アニメーション研究をめぐっては、近年における世界的な研究の充実に対して、日本国内におけるアニメーション研究者の全体的な数の少なさゆえに、国内外のこれらの功績が、なかなか専門家以外へと共有されず、大学生・大学院生などの初学者がアニメーション研究に携わろうとするとき、その道標となるような基礎的な文献がどういったものなのか、その情報を入手しづらい状況ができています。

そういった状況を背景に、日本アニメーション学会では、研究状況のマッピングをスタート。2013 年度に「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」（<http://database.jsas.net/mapping/>）を立ち上げることで、アニメーション研究を行う上で「基本的な文献」と考えられるものを紹介・共有。アニメーション研究の専門家と非専門家のあいだの知識・情報へのアクセスのギャップを埋めることを目指しています。

平成 27 年度、本プロジェクトは「メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」に採択され、上記ウェブサイトの大幅な再構築を行い、タグ等の活用で文献同士の横のつながりを可視化する仕組みを作りました。また、新たに「推薦文献リスト」機能を実装。これまで文献選定は日本アニメーション学会内の有志チームが担当していましたが、各分野の専門家に当該分野を学ぶにあたっての必須文献を推薦してもらうことで、文献選定の視点を複数化しました。

それに続く本年度の事業では、ウェブサイトの仕様をさらに微修正するとともに、これまで通り、国内外を代表する学会誌である Animation: An Interdisciplinary Journal と『アニメーション研究』の最新文献の書誌情報と各論文の概要（翻訳によって日英二ヶ国語化）をデータベースに登録。また、「推薦文献リスト」機能を拡充することで、広範に及ぶアニメーション研究の現状をより正確にマッピングすることを目指しました。

「推薦文献リスト」の執筆依頼は、昨年度のリストでは言及されなかった分野（主に産業面）を取り上げるとともに、昨年度の事業で要望として挙げられていた日本でアニメーション研究をする留学生向けのものを加えました。さらには、若手のアニメーション研究者を対象とした賞である日本アニメーション学会賞の受賞者にリスト作成を依頼することで最近の動向もカバーしました。ジャンアルベルト・ベンダッツィ氏など世界的に著名な研究者にも執筆いただくことができました。

「推薦文献リスト」の執筆者と執筆テーマは、以下の通りとなっています。(敬称略)

- ・山村高淑「アニメーションと聖地巡礼を理解するための10の文献」
- ・数土直志「アニメーション・ビジネスを知るための10の文献」
- ・レナト・リベラ・ルスカ「日本のアニメーション産業を理解するための10の文献」(留学生のための日本アニメ研究ガイドとして)
- ・萩原由加里「戦前から占領期にかけての(東映動画以前の)日本アニメーションを理解するための10の文献」
- ・足立加勇「“戦い”を題材としたアニメーションを知るための10の文献」
- ・山村浩二「アニメーション作家の業績を知るための10の文献」
- ・クリス・ロビンソン「インディペンデント・アニメーションを知るための10の文献」
- ・キム・ジュニアン「アニメーション映像を美学的に研究するための12の専門文献」
- ・アナベル・ホーネス・ロウ「アニメーション・ドキュメンタリーを知るための10の文献」
- ・ジャンアルベルト・ベンダッツィ「世界アニメーション史を知るための10の文献」
- ・小出正志「日本のアニメーション研究黎明期を支えた10+xの文献」

ウェブサイトも、「著者一覧」の外国人研究者の名前の表記を「名、姓」から「姓、名」に変え、さらに新たに「カテゴリー一覧」を設定。研究の実情に沿った仕様変更を行うことで利便性を高めました。『アニメーション研究』と Animation: An Interdisciplinary Journal の新規登録分と「推薦リスト」で挙げられた文献をあわせ、最終的に150を超える新たなエントリが追加となりました。

今後の課題としては、「推薦文献リスト」の執筆依頼者の範囲をさらに広げることで包括的なマッピングを試みるとともに、マンガ、ゲーム、メディアアート、映画など隣接する分野とのあいだのコラボレーションを実現させることが挙げられます。

3.2.4 「研究マッピング」研究会

3領域にメディアアート領域を加えた4領域のマッピング成果の交流を促進するため、領域合同の研究会を開催し、領域を超えた交流について討議を行なった。

第1回「研究マッピング」研究会

日 時：平成28年6月15日(水)16時30分～18時30分

場 所：京都精華大学

参加者：石川優、吉村和真(以上、マンガ領域)、小出正志(アニメーション領域)、細井浩一、井上明人(以上、ゲーム領域)、関口敦仁(メディアアート領域)、関口正春、佐原一江(以上、事務局)

< 要約 >

1. 各領域の研究マッピング成果・本年度作業の概要（担当者報告）

【マンガ領域】

平成 24 年度の「マンガ・アニメーション研究マッピング・プロジェクト」と平成 25 年度の「マンガ研究マッピング・プロジェクト」では、マッピング（データベース）のユーザーを研究者と想定して、主に 1990 年代以降に発表された国内外のマンガ研究の文献を選定・分類した。問題として明らかになったのは、誰にとって利用しやすいデータベースを目指すのか、国内外の文献情報をどのようにつなげ統合するのかということであった。そこで平成 27 年度の本プロジェクトでは情報の追加、文献管理ツール「Mendeley」を使った情報の整理を進めるとともに、想定ユーザーについての議論を重ねた。

本年度は、ユーザーと想定した教育現場やマンガによる地域活性化を模索する地方自治体などを中心にマンガ研究の活用実態を調査し、社会における実用的なニーズを把握する。また情報収集の継続に加え、文献情報の整理、公開方法の検討等、マッピング公開に向けた具体的な作業に着手する。

【アニメーション領域】

平成 24 年度の「マンガ・アニメーション研究マッピング・プロジェクト」ではアニメーション研究初学者のための書籍を選定し「ブックガイド」として公開した。平成 25 年度の「アニメーション研究マッピング・プロジェクト」では基礎的な論文も追加し、網羅的なリスト作成を目標とした。また継続的なリストの作成・更新と情報公開体制を整えるため日本アニメーション学会のホームページに「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」を設置。平成 27 年度の本プロジェクトではサイトをリニューアルし、「推薦文献リスト」の掲載やトップページでの論文のランダム表示など、文献検索に役立つだけでなく、初学者や一般人にとってもアニメーション研究の全体像を把握しやすく、複数の視点を得られるような研究マッピングサイト構築を目指した。

本年度は「推薦文献リスト」と論文情報を拡充し、学会会員の意見も踏まえてサイトの機能改善を図る。研究者間の有機的な交流を期待し、隣接領域との連携も探りたい。

【ゲーム領域】

平成 27 年度の本プロジェクトでは、ゲーム研究に関心を持つ全ての人にとっての「地図」作りを目指し、国内外のゲーム研究の重要文献を選定しリスト化した。課題として、リストだけでは文献の位置付けや文献間のつながりが分かりにくいこと、書籍中心だと論文レベルで議論が進む研究成果を拾えないこと、現在の選定基準では見過ごされる文献が出てくること、リストが人文社会学系に偏り学際的とはいえないことなどがある。

ゲーム研究はアプローチが多様で学際的な性格を持つ。海外の研究が先行している現状では国外の研究動向把握も欠かせない。そこで本年度はリストにジャーナル単位で論文を加え、国内外の多様な分野の専門家に助言を求めながら、より学際的な文献リストに更新していく。また文献の体系的整理、選定基準・選定プロセスの明確化を検討するとともに、広く評価を募るため、関連学会で配布できるパンフレットの作成も計画している。

【メディアアート領域】

メディアアートの活動フィールドは科学技術や情報デザインからエンターテインメントまで多岐にわたるが、発表拠点となる美術館や学会の整備不足により、メディアアート研究自体の実態が見えにくい。そこで平成27年度の「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」では、メディアアートの人材育成と創作の場としての教育研究機関と関係が深い人物7名にインタビューを実施した。さらにキーパーソンを軸にした文献・論文・資料等を参照して教育研究機関の活動を分析し、メディアアートの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イスを設計・構築した。

本年度は、インターフェイスを公開するとともに、日本映像学会でメディアアート研究会を立ち上げ、発表と評価の場をつくることを目標としている。

2. 意見交換

研究成果や報告書をまとめて文化庁「メディア芸術カレントコンテンツ」サイトに載せるかリンクを張るなどして、利用者に向けての周知を図れないか。

学会員しか使わないようなデータベースでは、研究者のすそ野は広がらない。一般利用者に活用してもらえるよう利便性を高め、見せ方を工夫することが必要だろう。

異なる領域の人たちとの交流は多様な視点を与えてくれる。年度計画に反映させたい。

データベースにより領域の認知度が高まり、固定されたイメージを壊すことができれば、学生・研究者が活躍できる場が増え、人材育成や社会貢献につながるのではないか。

3. オーラルヒストリーについて

メディアアート領域より、昨年度のインタビューの成果について追加説明。教育研究機関と関係が深い人物を対象とし、テーマを教育関連に絞って聞くことで、これまでの記録では分からなかった貴重な情報を得られたと振り返った。

意見交換では、オーラルヒストリーの必要性・緊急性は十分認識しているが、本事業で取り組むことについては検討の余地もあるとして、以下の指摘や提言がなされた。

研究マッピングとオーラルヒストリーとでは研究手法が異なる。同じ事業名で取り組むと混乱を招くのではないか。

対象者は多く、聞き取りにもテキスト化にも時間を要する。限られた時間と予算の中で研究マッピングと同時に作業しようとするれば、実務的に困難を伴うのではないか。

対象者の話を漠然と聞いているだけでは成果は得られない。体系的に聞き取るには、何に的を絞って聞くかなど十分な事前調査が必要だし、聞き手の力量が求められる。

いきなり各領域でインタビューを始めるのではなく、メディア芸術分野におけるオーラルヒストリーの方法論のようなものを議論する場を、別事業として設けてはどうか。

第2回「研究マッピング」研究会

日 時：平成28年11月8日（火）10時30分～12時

場 所：国立新美術館

参加者：石川優、吉村和真（以上、マンガ領域）、布山タルト（アニメーション領域）、細井浩一、井上明人、松永伸司（以上、ゲーム領域）、関口敦仁（メディアアート領域）、中村翔、戸田康太（以上、文化庁）、関口正春、佐藤勲昌（以上、事務局）

< 要約 >

1. 中間報告

【マンガ領域】

平成27年度は、平成24～25年度に収集したマンガ研究に関する文献情報の更新と併せてマッピングの方向性を議論し、マンガ研究の社会的活用、ならびにマンガ研究を介した社会の活性化を目指すため、想定ユーザーを、地方自治体、教育現場、民間企業等とした。

本年度は構想の具現化に向け、想定ユーザーのニーズを調査・検討した結果、文献データを網羅的にリスト化したものよりも、研究者情報を総覧できるものが有効活用されるのではないかという意見で一致した。研究者と行政・教育・産業等の関係者との緊密なネットワークを築ければ、研究成果の社会への還元も促進される。ウェブサイト上の公開に加えて冊子も作成したいが、年度末までは文献情報の更新作業を継続する予定。

（質疑応答）

研究者の情報がどのように活用されることを想定しているのか。→ 例えば自治体が市民講座や企画展などでマンガを活用したいと考えたとき、相談できる専門家がどこにいるのかすぐに調べられるようにしたい。研究交流の場が増え、マンガ文化の活性化につながれば、さらに理想的である。

流動的な情報に冊子は適さないのではないか。ウェブサイト上の情報を利用者が印刷・製本できる仕組みを考えてはどうか。→ 利用者の利便性を考えたが、再考する。

【アニメーション領域】

本事業は平成27年度まで日本アニメーション学会内で一時的に編成されたワーキンググループで運営されてきた。データベースを恒常的かつオープンに維持発展させるため、本年度は実施体制を見直し、学会全体の事業として取り組めるよう改めた。他分野の研究者やアニメライターも含め、アニメーション研究の初学者にとって「地図」となるデータベースを目指し、本学会のウェブサイト上で公開している。

初学者が多角的な視点を確保するのに最も有効なのは「推薦文献リスト」であろう。さらなる充実を図るため、ユーザーのペルソナ（モデル）に意味のあるテーマを想定し、そのテーマに最適な推薦者を検討する流れを確立する。執筆者をアニメーション研究者以外にも求めたいので、各領域から推薦していただきたい。文献・論文データの追加、データフォーマットの追加・補修も引き続き実施する。

(質疑応答)

データベースサイトへのアクセス方法は。 → Google で「アニメ マッピング」と検索しても Database for Animation Studies (DAS) が表示されない現状では、本学会のホームページ jsas.net からアクセスするしかない。DAS はデザインにもこだわったが、jsas.net 自体のデザインが魅力に欠ける。システムの安定運用も含めて改善が必要だろう。

推薦文献の選定理由を加えれば独自色が出るのではないか。 → 再検討する。

【ゲーム領域】

平成 27 年度は、ゲーム研究の主要文献を選定したリストを作成し、選別基準と共にオンラインで公開した。利用者としてゲーム研究に関心を持つ全ての人を想定しているが、あくまでも学術研究としてのゲーム研究を対象としているため、ゲーム開発者を主な利用者としては想定していない。リストは日本デジタルゲーム学会 2015 年次大会でもポスター発表した。活動を通じて明らかになった課題の多くは、文献リストだけではゲーム研究の「見取り図」として十分機能しないことを示唆していた。

本年度は、ライブツィヒ大学マーティン・ロート准教授を迎えた研究会で日本に先行する国外のゲーム研究の経緯と現状について議論。マッピングの方向性について再考した。昨年度の課題も踏まえ、より有益な形のアウトプットを検討した結果、ゲーム研究の歴史と現状を複数の観点から文章形式で記述した冊子 (A5 サイズで 20 ページ程度) を作成することにした。年度末に開催される 2016 年次大会で無料配布することを目指し、記述内容を調査・整理・推敲している。

(質疑応答)

歴史を網羅するには冊子の分量が少ない。シリーズ化するのか。 → 分量は増えるかもしれないが、シリーズ化の予定はない。初学者向けに国内外のゲーム研究の動向を概説するものなので、文献紹介のように内容に踏み込むことはしない。

【メディアアート領域】

平成 27 年度は、メディアアート分野で活躍する 7 名のキーパーソンの教育研究機関における活動をインタビューと資料調査で分析した。1990 年代に情報系の教育機関設立に関わった人物 (1975 年前後生まれまで) とその経歴を重ね合わせて見ることで、メディアアート活動の広がりを時系列に展望できるインターフェイスをセミトランスペアレント・デザインと連携して開発した。

本年度は新たに 2 名のインタビューを終え、残り 3 名を予定している。1975 年前後以降生まれは経歴を未公開の方が多く、聞き取りに時間を要する。インターフェイスは個人別・大学別にも検索できるようにし、年度内にウェブサイト上の公開を目指している。日本映像学会内にメディアアート研究会をつくり、12 月から活動を開始する予定。

(質疑応答)

メディアアート作品のデータベース化はしないのか。→ NTT インターコミュニケーション・センター (NTTICC) のアーカイブに作品一覧があるので、NTTICC と連携してリンクデータを作成している。

インターフェイスは、他の領域でも活用できるのではないか。→ 製作者と相談してみる。その場合、どこが受託するかという問題もあるだろう。

2. 意見交換

マンガ領域と、アニメーション領域、ゲーム領域とでは、想定しているマッピングの利用者が異なる。連携する上で軌道修正が必要にならないか。

聖地巡礼研究、物語論、フィクション論といった領域横断的な研究をしている方に、マッピングに対する評価、意見を求めてみてはどうか。

聖地巡礼や「ポケモン GO」に象徴されるように、マンガ、アニメーション、ゲームを活用したい自治体、企業は増えているが、領域はほとんど問われない。領域に関係なく使える「キャラクター」という言葉もある。「クールジャパン」のように、ひとまとめにした窓口があれば、利用者がアクセスしやすいのではないか。

第3回「研究マッピング」研究会

日 時：平成 29 年 2 月 25 日 (土) 17 時～19 時

場 所：京都国際マンガミュージアム

参加者：西原麻里 (マンガ領域)、小出 正志 (アニメーション領域)、細井 浩一、井上 明人 (ゲーム領域)、戸田 康太 (文化庁)、関口 正春、櫻井 壽人 (以上、事務局)

< 要約 >

1. 平成 28 年度最終報告

【マンガ領域】

平成 24～25 年度は、マンガ研究の初学者を利用者と想定し文献情報を収集したが、平成 27 年度に方向性を見直し、「産」「民」での運用を想定したマッピング構築を目指すことにした。現在、マンガ研究に関する書籍情報は日本マンガ学会のウェブサイトで紹介され、ガイドブックも多い。差異化を図れるのは、文献の網羅的情報よりも、想定ユーザーが必要としている、例えば誰に講演を頼めばいいのかわかるような研究者情報である。各人の研究成果や関心のあるテーマなどをリスト化して公開すれば、マンガ研究者と産民がつながり、学知の社会還元も進む。マンガ研究者の情報を、社会を活性化する「シーズ (種)」と捉え、情報を集積した「研究者シーズ集」を作成したい。シーズ集の構想、フォーマットの作成は今後の課題とし、本年度は引き続き Mendeley を利用して文献情報を更新した。

(質疑応答)

著作権保護期間が終了した浮世絵は、パブリック・ドメインとしてデジタル画像がインターネットで公開されたことで国際的な研究環境が整い、研究者間の交流も進んだ。マンガ研究の状況はどうか。
→ マンガは著作権の問題もあり、デジタル・アーカイブの公開、活用はまだ限定的。日本国外のマンガ研究は活発だが、海外の研究者との交流は少ない。翻訳された文献はリスト化を進めているが、そうでないものはタグ付けが困難なので、文献情報のみの掲載予定。

科学技術振興機構が提供するデータベース「researchmap」は研究者が各自で情報を入力する。これを利用しない理由は何か。→ 登録されている研究キーワードが専門的すぎて、「少女マンガ」で検索しても表示数が少ない。産民では利用しにくい。私たちは大阪市立大学の「若手研究ディレクトリ 2015 年度版」をイメージしている。

【アニメーション領域】

平成 25 年度に初公開し平成 27 年度にリニューアルした「アニメーション研究のための論文と書籍のデータベースサイト (通称 DAS)」は、日本アニメーション学会のウェブサイトには設置している。DAS を継続的に運営できる体制を整えるため、本年度はマッピング・プロジェクトを学会の主幹事業とした。アニメーション研究の初学者が効率的に情報を得られるデータベースを目指し、文献・論文データの追加、データフォーマットの追加・修整を実施した。コンテンツの一つ「推薦文献リスト」では、要望の多かった外国人留学生のための日本アニメ研究ガイドをはじめ、産業的な側面、歴史的側面など、多様な観点からアニメーションを考えるリストの執筆を国内外の研究者 11 名に依頼。日英 2 カ国語版を作成。今後はアニメーション以外の研究者の協力も仰ぎたい。DAS の認知度アップのため、ドメインを分けるか独立させることも検討している。

(質疑応答)

「推薦文献リスト」の冊数が選者 1 人当たり 10 冊前後なのは意味があるのか。→ リスト全体の趣旨を 200 字以内、文献の推薦理由を 1 冊 100 字以内で約 10 冊と指定して執筆依頼した。冊数が少ないと「あの本がなぜ入っていないのか」という批判もあるだろうが、多いと初学者は何から読めばいいのか戸惑う。論文も初学者にはテーマが専門的すぎるので書籍のみにした。あくまでも個人の推薦書であることは説明している。

【ゲーム領域】

平成 27 年度は、ゲーム研究の初学者向けに国内外の重要文献リストを作成し、日本デジタルゲーム学会内のポスター発表とオンライン公開をしたが、「ゲーム研究」の範囲があいまい、国内と国外で分野傾向の差異が大きい、個々の文献の位置付けや文献間の関連が見えないといった問題点が浮かび上がった。そこで本年度は、ゲーム研究の歴史と現状を複数の観点から概観し文章形式で記述した小冊子「ゲーム研究の手付き」を作成した。ゲーム研究関係の研究室への個別配布、学会の年次大会での配布を予定している。さらに地域・分野ローカルな視点を取り入れ、誰でも利用できるようオンライン公開もしたい。今後は、領域間でフォーマットや公開方法を共有する以外に、内容上の接点に関しても何らかの共同作業ができることを期待している。

(質疑応答)

デジタル媒体と比べて紙媒体は、一覧性・長期保存性に優れている。興味・関心が定まる前の学生にとって、隣接領域の研究に触れる意義は大きい。ゲーム領域だけでなく、4領域の成果をそれぞれ小冊子にまとめ、「メディア芸術ブックレット」として出版してはどうか。無料配布では部数に限りがある。販売の可能性も含めて、共に検討していきたい。→ 文化庁とも相談して、ぜひ実現したい。

【メディアアート領域】

平成27年度に引き続き、本年度もメディアアートの教育研究機関と関係が深いキーパーソンに対して、オーラルヒストリーの手法でインタビューと資料調査を実施。データ項目のうち人物151名の入力を終えた。開発中のインターフェイスは、キーパーソンを軸にしてメディアアートの文化史を俯瞰して閲覧できる。啓発のためのワークショップ「日本のメディアアート文化史構築のためのデータベースとインターフェイス研究会」を1月下旬にデータベースのリンク先の一つNTTインターコミュニケーション・センター（ICC）で開催。公開デモとプレゼンテーションを実施し、参加者からフィードバックも得た。

※担当者が欠席のため事務局が説明。

2. その他

事務局が現在リニューアル中の「メディア芸術カレントコンテンツ」についてイメージ画像を交えながらデザインなどの変更点を説明。同サイトは単年度事業であるため毎年3～4月に情報の更新が止まるが、アクセスはできるので、各領域のデータベースを置くことは可能であるとの説明を文化庁から受けた。

3. 意見交換

「世界メディア芸術コンベンション」では年に一度、国内外のメディア芸術の関係者が一堂に会して情報交換することができた。同様の場をまた設けてほしい。

「メディア芸術プラザ」（通称MAP）が5年ほど前に閉鎖され、インタビューやコラム、特集記事といった貴重なコンテンツが見られなくなっている。データを文化庁で保存しているのなら「メディア芸術カレントコンテンツ」で再公開してほしい。

「メディア芸術カレントコンテンツ」「メディア芸術データベース」では、マンガ＝ピンク、アニメーション＝オレンジ、ゲーム＝緑、メディアアート＝青で色分けしているが、「メディア芸術祭」のカラーブランディングは異なる。「メディア芸術祭」はアート、アニメーション、エンターテインメント、マンガの4部門なので完全には統一できないが、同じ部門だけでも色を統一すると分かりやすいのではないか。

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、国内外における MANGA 展示を取り上げたケースワークを行った。具体的には、「ニッポンのマンガ＊アニメ＊ゲーム Manga＊Anime＊Games from Japan」展を国内外で開催した実績を持つ、国立新美術館のケーススタディを中心的に取り扱うが、マンガ、アニメ、ゲームの展示を展開している他機関のケーススタディも行うことで、展示関係者相互の情報共有と交換の機会とした。

東京と京都の二会場にて実施。MANGA 分野の展示経験を持つ方々をメンバーとすることで、展示構築の課題の共有、解決に向けた検討を行い、今後の連携などが確認した。

勉強会の目的は、展示を準備する際の問題点や課題の提示、改善のためのアイデアや工夫の共有、連携による相乗効果の創出などを話し合う機会とすることである。また可能な範囲で、情報公開を行うことで、マンガ・アニメ・ゲームに関する展示を企図している諸機関に参考となる情報を提供することである。

<「超」領域勉強会 MAGMA 学芸員会合の詳細>

◇京都研究会

日時：2017年2月17日(金) 14時～17時(途中休憩含む)

場所：京都国際マンガミュージアム

構成：展覧会に関するディスカッション

- ① マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアート（以下「MAGMA」と表記）に関する国内外の展覧会状況
- ② MAGMA に関するアーカイブ構想状況
- ③ 今後の展覧会、事業、アーカイブ計画の状況

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29年2月17日時点) |
|--------|-------------------------|
| 井上 幸一 | プロジェクトナビゲーター |
| 森川 嘉一郎 | 明治大学 国際日本学部 |
| 山川 道子 | 株式会社 プロダクション・アイジー |
| 橋本 博 | NPO 法人熊本マンガミュージアムプロジェクト |
| 伊藤 遊 | 京都精華大学 国際マンガ研究センター |
| 今泉 真緒 | 株式会社 ダズ |
| 高橋 志行 | 立命館大学 |
| 毛利 仁美 | 立命館大学 |
| 西山 裕美 | 立命館大学 |

◇東京研究会

日 時 : 2017年2月28日(金) 14時～17時30分(途中休憩含む)

場 所 : 国立新美術館

構 成 : 展覧会に関するディスカッション

- ① パリ・日本博2018「マンガ・アニメ・ゲーム・特撮分野展示企画」概要について
- ② 大英博物館 マンガ展企画について
- ③ マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアート(以下「MAGMA」と表記)に関するアーカイブ構想の概況把握、意見交換
- ④ MAGMAに関する国内外の展覧会の概況把握、意見交換
- ⑤ 学芸員の連携や機関連携、人材育成などに関する意見交換

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29年2月28日時点) |
|---------|--------------------------|
| 池田 隆代 | 大分県企画振興部 芸術文化スポーツ局 |
| 工藤 健志 | 青森県立美術館 |
| 村上 敬 | 静岡県立美術館 |
| 吉村 麗 | 川崎市市民ミュージアム |
| 森山 朋絵 | 東京都現代美術館 |
| 想田 充 | 株式会社 寿限無 |
| 三好 寛 | 株式会社 カラー |
| 鈴木 美香 | 株式会社 手塚プロダクション |
| 里見 直紀 | 国立大学法人 東京工業大学/有限会社 コミケット |
| 辻 壮一 | 株式会社 KADOKAWA |
| 井上 幸一 | プロジェクトナビゲイター |
| 山川 道子 | 株式会社 プロダクション・アイジー |
| ヤマダ トモコ | 明治大学 米沢嘉博記念図書館 |
| 橋本 博 | NPO 法人熊本マンガミュージアムプロジェクト |
| 倉持 佳代子 | 京都精華大学 国際マンガ研究センター |
| 伊藤 遊 | 京都精華大学 国際マンガ研究センター |
| 今泉 真緒 | 株式会社 ダズ |
| 左近充 直美 | 島根県立石見美術館 |
| 宮本 亮平 | 明治大学大学院 |

| | |
|------------------|----------------------|
| 清水 ふさ子 | 学習院大学大学院/日本アーカイブズ学会 |
| 竹山 郁子 | Paper Conservator |
| 小泉 真理子 | 京都精華大学マンガ学部 |
| 森川 嘉一郎 | 明治大学 国際日本学部 |
| ニコル クーリッジ ルマニエール | セインズベリー日本藝術研究所/大英博物館 |
| 松葉 涼子 | セインズベリー日本藝術研究所/大英博物館 |
| 小河原 司 | 株式会社バンダイ |
| 久永 一郎 | 大日本印刷株式会社 |
| 小山 祐美子 | 国立新美術館 |
| 戸田 康太 | 文化庁 |

<参加者コメント>

- ・ニコル・クーリッジ・ルマニエール：なぜ日本でアニメが人気なのかという米国人の問いに対し、あなたの国は『聖書』が文化の根幹にあり、テキスト情報を重視してきたが、日本は蒔絵などが古くからあり、イラスト文化の国だと、私は答えた。漢字という文字も、物事の形を表現しているイラストレーションと言える。そういう文化背景からマンガも出発している。
- ・山川道子：アーカイブ構築の手順を図式化し、①収集・整理・管理、②活用・長期保管に向けた作業、③活用の3段階に分けて進めるべきと提案。資料収集や活用についての話が先行し、2段階目の活用のための準備が手薄になっているケースが少なくなく、特に検索や照合、手続きなど貸し出し業務をスムーズにするためにも、アーカイブ側、利用する美術館側が足並みそろえて、統一的な目録を作ることが急務だ。
- ・想田充：例えば作品説明や順路表示の有無など、展示会の完成度にばらつきがあるので、展示手法や会場設営ノウハウの共有のために、この一覧表を活用してほしい」と呼びかけた。

3.4 領域を超えた利活用モデルの開発研究（「超」領域展覧会の立案）

1. 少女マンガ誌・およびふろくにまつわるオーラルヒストリー

戦前から現在までの少女雑誌やそのふろくが果たしてきた社会的な意義、読者への影響を見出すべく、平成27年度では、3回に渡る研究会と原資料の調査を行った。

本事業は昨年からの取り組みをさらに掘り下げる目的で、少女雑誌の編集者および関係者へのオーラルヒストリー、本事業の周知も目的とした公開インタビュー形式の講演会を行う。特に、少女マンガ誌史上最高発行部数の255万部を達成した90年代の『りぼん』に焦点をあてた証言を集中的に行う。

インタビューにあたっては、コーディネーターが調査した内容にもとづき、少女マンガ研究の第一人者であるヤマダトモコ氏と質問事項を検討、インタビューの役割を務める予定である。オーラルヒストリーにあたる事前調査にあたっては、主に大阪市立中央図書館国際児童文学館（大阪）の蔵書を活用、調査資料として複写なども行う。

第1回～第5回までの編集者・関係者インタビューについては文字起こしをして、WEBで公開する。公開インタビューは、米沢嘉博記念図書館にて企画している少女雑誌・ふろくにまつわる展覧会と時期をリンクさせ、マンガ研究者の宮本大人を聞き手に立て、りぼん編集長への聞き取りを改めて公開型で行う。すでに行われたオーラルヒストリーの内容をさらに深めるとともに、聞き手が変わったことで引き出す新たな証言を記録する。

これらで得た知見は、同展覧会の内容にもフィードバックさせるとともに、いずれ図録などで再構成の後、収録する展開も検討していきたい。

2. マンガ原画を活用した海外展の展開マニュアル作成

近年、海外での日本マンガの需要が高くなるにつれ、海外からマンガ関連イベントや展覧会に関する相談と共同企画を求める要請も多くなってきた。しかし、該当分野の知識と語学力を備えた人材が少ない上、上記のような仕事の経験を積める場所も限られているのが現状である。

このプロジェクトでは、京都国際マンガミュージアム所蔵のコレクション関連の企画を実例に、今後原画を活用したマンガコンテンツの海外展開において活用できるマニュアルの制作と人材育成を目標とした。

3.4.1 少女マンガ誌・およびふろくにまつわるオーラルヒストリー 実施報告

【事業の概要】

〈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、近年ふろくに関わる企画が各所で続き、研究の機運が高まったため、平成27年度の事業内研究事業では、戦前から現在までの少女雑誌やそのふろくが果たしてきた社会的な意義、読者への影響を見出すべく、3回に渡る研究会と原資料の調査を実施した。平成28年度の本事業では、その取り組みをさらに掘り下げる目的で、少女雑誌

の編集者へのオーラルヒストリー、公開インタビュー形式の講演会を行った。

〈趣旨・実施概要〉

今回は、数ある少女マンガ誌の中でも少女マンガ誌史上最高発行部数の255万部を達成した90年代の『りぼん』に焦点をあてる。理由としては、ふろく研究の機運が高まる中でも、なぜかこの年代についての詳細な証言や時代背景の記録はなかったからである。これらで得た知見は、京都国際マンガミュージアムと明治大学米沢嘉博記念図書館で開催の「LOVE♥りぼん♥FUROKU—250万乙女集合！りぼんのふろく展」の内容にフィードバックさせている。そして、WEBサイト：メディア芸術カレントコンテンツにて公開している。（第3回以降は4月中に公開予定【2016年4月3日】）

実施にあたっては、コーディネーター（倉持佳代子）が対象者の質問事項をまとめるために事前調査を行い、その内容に沿い、共同研究者（ヤマダトモコ）とインタビューの役割を務めた。なお、事前調査では、京都国際マンガミュージアムの資料のほか、大阪市立中央図書館国際児童文学館（大阪）の蔵書も活用した。

オーラルヒストリーは6名を実施し、5回分の記事として公開した。音声データの文字起こし、構成整理を倉持とヤマダで担当、著者校正を経て、メディアカレントWEBで公開している。

さらに、本事業のアピールを目的に、マンガ研究者の宮本大人氏を聞き手にりぼん編集長・富重実也氏への聞き取りを公開型で行った。すでに行われたオーラルヒストリーの内容をさらに深めるとともに、聞き手が変わることで新たな証言も引き出せた。

【プロジェクト体制】

京都国際マンガミュージアムの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明治大学・米沢嘉博記念図書館のヤマダトモコが参加。

【実施スケジュール】

平成28年10月3日：オーラルヒストリーにあたる事前打ち合わせ（集英社）

聞き取り対象者への打診、事前調査

平成28年10月8日：オーラルヒストリー事前調査

【場所：大阪府立中央図書館国際児童文学館】

平成28年10月9日：オーラルヒストリー事前調査

【場所：大阪府立中央図書館国際児童文学館】

平成28年10月13日：オーラルヒストリー実施【場所：明治大学米沢嘉博記念図書館】

対象者：富重実也（現・りぼん編集部、編集長）

後藤貴子（現・りぼん副編集部、副編集長）

聞き手：倉持佳代子、ヤマダトモコ

平成28年10月18日：オーラルヒストリー実施【場所：明治大学米沢嘉博記念図書館】

対象者：江本香里（元・りぼん編集部、現・児童書編集部、編集長）

- 聞き手：倉持佳代子、ヤマダトモコ
- 平成 28 年 10 月 19 日：オーラルヒストリー実施（明治大学米沢嘉博記念図書館）
対象者：岩本暢人（元・りぼん編集部、現在は集英社を辞職）
聞き手：倉持佳代子、ヤマダトモコ
- 平成 28 年 10 月 20 日：オーラルヒストリー実施【場所：明治大学米沢嘉博記念図書館】
対象者：小池正夫（元。りぼん編集部、現・学芸編集部企画出版、編集長）
聞き手：倉持佳代子、ヤマダトモコ
- 平成 28 年 11 月 10 日：オーラルヒストリー実施【場所：明治大学米沢嘉博記念図書館】
対象者：宇都宮紘子（元・りぼん編集部、現在は集英社を辞職）
聞き手：倉持佳代子、ヤマダトモコ
- 平成 28 年 12 月 22 日：文字起こし整理にあたる打ち合わせ【場所：京都国際マンガミュージアム】
- 平成 29 年 2 月 19 日：公開オーラルヒストリーにあたる事前打ち合わせ
【場所：明治大学米沢嘉博記念図書館】
- 平成 29 年 3 月 4 日：公開オーラルヒストリー実施【場所：明治大学米沢嘉博記念図書館】
登壇者：富重実也、宮本大人
聞き手：宮本大人

※オーラルヒストリーの内容がフィードバックされた展覧会

- 平成 28 年 12 月 8 日（土）～平成 28 年 2 月 5 日（日）：京都国際マンガミュージアム
平成 29 年 2 月 17 日（金）～平成 29 年 6 月 4 日（日）：明治大学米沢嘉博記念図書館

【活動内容】

〈オーラルヒストリー実施 ①〉

- 日 時：2015 年 10 月 13 日（木）
場 所：明治大学 米沢嘉博記念図書館
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）
対象者：富重実也（りぼん編集部・編集長）
後藤貴子（りぼん編集部・副編集長）

◆会議の内容：http://mediag.jp/article/syojomanga_furoku/

〈オーラルヒストリー実施 ②〉

- 日 時：2015 年 10 月 18 日（火）
場 所：明治大学 米沢嘉博記念図書館
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）

対象者：江本香里（元・りぼん編集部、現・児童書編集部、編集長）

◆会議の内容：後日、メディア芸術カレントコンテンツに第三回として公開予定

〈オーラルヒストリー実施 ③〉

日 時：2015年10月19日（水）

場 所：明治大学 米沢嘉博記念図書館

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）

対象者：対象者：岩本暢人（元・りぼん編集部、現在は集英社を辞職）

◆会議の内容：後日、メディア芸術カレントコンテンツに第四回として公開予定

〈オーラルヒストリー実施 ④〉

日 時：2015年10月20日（木）

場 所：明治大学 米沢嘉博記念図書館

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）

対象者：小池正夫（元・りぼん編集部、現・学芸編集部企画出版、編集長）

◆会議の内容：<http://mediag.jp/article/syojomanga-furoku2/>

〈オーラルヒストリー実施 ⑤〉

日 時：2015年11月20日（木）

場 所：明治大学 米沢嘉博記念図書館

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）

対象者：宇都宮紘子（元・りぼん編集部、現在は集英社を辞職）

◆会議の内容：<http://mediag.jp/article/syojomanga-furoku2/>

〈公開オーラルヒストリー実施〉

日 時：2017年3月4日（土）

タイトル：トークイベント「トミーのくねくね横丁リターンズ！」

場 所：明治大学 米沢嘉博記念図書館

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）

出 演：冨重実也（りぼん編集長）

聞き手：宮本大人（明治大学国際日本学部准教授）

〈会議の目的〉

本事業の周知のため

〈会議の内容〉

(1) 登壇者同士の関わりについて

10年前に白百合女子大学で非常勤講師をしていた宮本氏が学生を引率し、りぼん編集部を見学していたが、その際に対応してくれていたのが富重氏。

(2) 富重氏の経歴

- ・ 元々は新聞社を志望していた。『週刊プレイボーイ』への配属を希望していたが、『りぼん』へ決まる。
- ・ 最初はさくらももこ先生、岡田あーみん先生、矢沢先生以外の絵は全部同じにみえた位、少女マンガは読んでいなかった。一週間後には見分けがつくように。
- ・ 物語のあらすじなども編集者が書くが、成人男性が一生で使うハートマークの数を一瞬で使い果たす勢い。未知の世界だからよかった
- ・ 矢沢あい先生を担当。「天使なんかじゃない」が終わった後の「ご近所物語」を担当した。

(3) 読者ページ「トミーのくねくね横丁について」

- ・ ラジオが好きだったので、誌面はラジオ的な作りになっている。
- ・ 「ジャンプ放送局」は好きで読んではいたけど意識はしていない。
- ・ 芸能人を尋ねるコーナーで第一回が関口宏、第二回目が嘉門達夫だったので、さすがに編集長に「誰が読んでもか考えろ」と言われた。しかし、最終回には好きだった大川興業の「男同志」（江頭24時が組んでいたコンビ）にインタビューをした。60分の話で15分しか使える話かなかった。その中で、応募したら必ず返事がもらえるといった企画をやったら、往復はがきで40通くらい応募がきた。
- ・ 当時は誌面も位置指定をして、手張りしていた。縮小して切り貼りした。
- ・ 文章は手書きだった
- ・ 前川涼先生は「くねくね横丁」にハガキを出していた。前川先生は恋愛を描いていたが、ギャグに転向させたのは富重さんのアドバイスによるもの
- ・ 「今月の探偵」というコーナーは謎のキャラが読者の疑問や人生相談に答えるもので、人気テレビ番組「探偵ナイトスクープ」の影響である。

(4) 担当していたマンガ家・作品について

- ・ 新連載「シュガーなお年頃」を担当したが作者が入院したため、中断。連載を復活できず、2話で終了してしまった。
- ・ 小花美穂先生は「パートナー」まで担当した。
- ・ 「ご近所物語」はアニメになるのはほぼ決まっていた。

- ・ 藤井みほな先生と矢沢あい先生が『りぼん』の中ではいち早くマックを導入。
- ・ 「ご近所物語」ではコンドームが出て来るが、しれっと通していたら、副編集長から電話かかってきて、テレビのCMで子どもの前で流せないものを載せられるわけないだろう、と怒られた。矢沢先生にはスクリーントーンをかぶせてもらった
- ・ 性表現は作品的に必然性があれば通す
- ・ 打ち合わせはかなり綿密にしている。ビックネームの先生ほどネームを直す。大御所だから通すということはない。お互いプロとして尊重しあっている。

(5) りぼんの現在

- ・ 2003年に5年間、『マーガレット』にいて、2008年6月より『りぼん』へ戻り主任に、2012年10月から編集長になる。
- ・ その時、「りぼん漫画スクール」に小学生が投稿していないことに気づき、「小学生マンガ大賞」を作った。
- ・ 2015年60周年記念号では、「マンガ家セット」をつけたが、そのまま投稿できるといったセットになっている。
- ・ 2001年にふろくの規制緩和があり、なんでもつけられるようになった。『ちゃお』のふろく抗戦に負けて、部数は落ちた。『ちゃお』は『りぼん』を抜くために原価を無視していた。
- ・ 小学館には、『コロコロ』のノウハウをもった編集者が『ちゃお』に入ってきて、ホビー誌にすることによって部数一番になった。広告がはいる
- ・ 中国の工場に依頼することが増えると、国慶節など中国の休暇に詳しくなった。
- ・ 『りぼん』『なかよし』『ちゃお』の編集長の飯会が定期的にある。
- ・ 現在のふろくチームは社員3人フリー4人
- ・ ここ5年くらいの販売率は、『りぼん』は89%、ちゃお79%、なかよしは5割を切っている。なかよしより倍売れている
- ・ 少女マンガ誌全体が売れないと『りぼん』も厳しい。雑誌全体のバランスで考える必要がある。
- ・ 増刊号をなくすと新人が集まらないということもある。
- ・ 「ちゃお」は例えるなら養殖まぐろ、「りぼん」は天然まぐろ。集英社は作家性を尊重する。小学館はマーケティングで漫画をつくるといった違いがある。
- ・ 連載の作家4人、新人&マンガスクールの担当をトータルすると20人位になる。

(6) りぼん60周年企画について

- ・ 『りぼん』は3年くらいのスパンで読者が入替わる。それが宿命の雑誌だけに、こうした企画は難しい。読者の思い出の作品が違う。
- ・ 「ちゃお」にない利点として、読者のお母さんが「りぼん」をかつて読んでいた点は大きいので、その母親世代に向けた企画としてやった。
- ・ 『りぼん』編集部和使命としては、今のりぼんを売る。昔のを中心に行っている余裕がない。

あくまで、今のりぼんを売るために利用するだけである。

- ・ ツイッターなどで一時盛り上げあっても、それが売上につながらないケースも多い。

(7) 海外展開

- ・ ドイツのライブツィヒのマンガ・アニメコンベンションで雪丸もえ先生のサイン会をやった。ドイツはりぼんの作品が強い国でもある。「ひよ恋」が人気。

【資料】

「LOVE♥りぼん♥ふろく～250万乙女集合！りぼんのふろく展～」

京都国際マンガミュージアムでの展覧会風景



3.4.2 マンガ原画を活用したコンテンツの海外展開マニュアル作成 実施報告

【事業の概要】

〈背景〉

近年、マンガを題材にした展覧会をよく目にするようになってきた。日本国内だけの話ではなく、1990年代前後に始まったマンガ文化のグローバル化の影響で、海外からもマンガを「展示」という形で紹介したいという企画が増えつつある。実際、海外からの企画相談をよく受ける京都精華大学国際マンガ研究センターでは、2015年頃までには多くても年に1、2本ほどだった海外関連企画の数が、2016年度には4件以上、そして2017年度にも6件以上(予定)と増えてきている。諸事情で結局実現されなかった問い合わせなども含めると、その数は倍以上になる。このように、海外のフェスティバルやミュージアムが主体となって展示を企画する際、内容によっては自力でマンガ関連のコンテンツを全て収集・展示することが難しい場合もあるため、日本側の協力が必要になってくることもある。しかし、日本全国には70ヶ所近くのマンガ関連施設が存在するとはいえ、日本でもマンガの特性を理解し、それを生かした展覧会を海外向けに企画・運営でき、さらに言語の問題なく海外の施設とコミュニケーションがとれる人材が十分にいるとは言い難い。マンガがグローバルな存在になっている現在も、「マンガ展覧会のグローバル化」はそれほど進んでいないのである。

〈趣旨・実施概要〉

上記のような背景から、本プロジェクトでは、海外向けのマンガ展覧会を企画する日本及び海外の学芸スタッフの手助けとマンガの展覧会の可能性を広げることを目的に、海外向けにマンガ展覧会を企画・運営する時に考慮しなければならない項目をまとめてマニュアルとして日本語と英語で作成する。マニュアルは、海外のフェスティバルや施設と連携し、これまでマンガ展覧会を開催した経験を持つ京都精華大学国際マンガ研究センターの実績を例に挙げて構成しており、その中でも中心的に取り上げるのは、2017年4月からドイツ・アウグストゥスブルク城にて開催されるマンガの展覧会に関する一連の手順である。また、博士課程に在籍しながらマンガを研究する若手研究者を研究メンバーにすることで、海外向けの企画に適した人材の育成も試みる。

【プロジェクト体制】

京都精華大学国際マンガ研究センターの研究員のユースギョンがコーディネーターを務め、研究メンバーとしては、京都精華大学マンガ研究科博士後期課程に在籍中のカーロヴィチュ・ダルマ氏（ハンガリー出身、専門は1960年代の日本の少女向けマンガ。ハンガリー語・日本語・英語・ドイツ語話者）と李岩楓（リ・ガンフウ）氏（中国出身、専門はマンガのオノマトペ。アーティストでもある。中国語・日本語・英語話者）が参加される。

【実施スケジュール】

平成28年8月：第1回研究会、京都精華大学国際マンガ研究センター所蔵の原画’（ダッシュ）
調査。原画’（ダッシュ）調査・リスト作成（児童文学館に出張調査）

平成 28 年 9 月：第 2 回研究会、展覧会企画・準備過程見学
平成 28 年 10 月：展覧会企画・準備過程見学
平成 28 年 11 月：第 3 回研究会、展覧会準備過程見学
平成 28 年 12 月：第 4 回研究会、巡回展見学（川崎市民ミュージアムへ出張）
平成 28 年 12 月中旬～平成 29 年 2 月中旬：第 5 回研究会、海外展開マニュアル作成
平成 29 年 2 月～3 月：海外展開マニュアル翻訳・校閲、完成、第 6 回研究会

【活動内容】

〈第 1 回研究会〉

開催日時：平成 28 年 8 月 3 日（水曜日） 14 時 00 分～16 時 00 分

場 所： 京都国際マンガミュージアム

出席者： ユースギョン、李岩楓、カーロヴィチュ・ダルマ

1) 会議の目的

プロジェクトの案内、マイナーチェンジの確認、これからのスケジュールの説明

2) 会議の内容

- ・ 京都国際マンガミュージアム・国際マンガ研究センターの紹介、簡単なガイド
- ・ プロジェクトの趣旨、手順、雇用形態など、詳細について説明
- ・ ドイツ・アウグストゥスブルク城での展覧会について説明
- ・ 過去と将来の展覧会に関する説明
- ・ マンガ原画を活用したコンテンツの説明
- ・ 作家やマンガミュージアムや展覧会を企画するミュージアムの観点から
- ・ マニュアル作成における注意点確認
- ・ マンガ展覧会の企画
- ・ 作業の過程と注意点
- ・ これからのスケジュール確認
- ・ マンガミュージアムのアーカイブとマンガ原画・原画’（ダッシュ）の実物拝見

〈第 2 回研究会〉

開催日時：平成 28 年 9 月 15 日（木曜日） 14 時 00 分～16 時 00 分

場 所： 京都国際マンガミュージアム

出席者： ユースギョン、李岩楓、カーロヴィチュ・ダルマ

1) 会議の目的

原画ダッシュの出典調査について。（難点や現状など）

イベントや展覧会を企画する上での手順紹介。

2) 会議の内容

- ・ 原画ダッシュの出典調査について難点や現状など、意見交換。

- ・ 原画の出典を検査する時、避けられない問題は参考にできる資料が揃っていないということ。
- ・ 今回のプロジェクトでは、京都マンガミュージアム以外に、大阪国際児童文化館も利用。
- ・ 大阪国際児童文化館は一人一回15冊しか閲覧できないので、多少不便。
- ・ ドイツ・アウグストゥスブルク城で展覧会を例にして、イベントや展覧会をする手順を紹介。
 - 1、 展覧先からオファーが来る
 - 2、 オファーを確認した上、展覧先とイベントや展覧会のテーマ、場所、期間と予算を相談する。
 - a) テーマ：相手のリクエストに合わせてアドバイスする。もしリクエストが無ければ、いくつかアイデアを出し、相談する。今回のアウグストゥスブルク城で開催予定の展覧会のテーマは「Beauty and fashion」である。
 - b) 場所：原画ダッシュの展示をイメージするため、展覧先の場所の大きさ、室内写真もしくは平面図を相手に求める
 - c) 期間
 - d) 予算：予算により展覧会のスケールを決める。相手の予算が少ない可能性があるので、大規模と小規模の二種類以上のプランを用意することもできる。場合によっては国際交流基金及び海外の日本文化関連財団などのファンディングに応募するための協力が必要になることもある。
 - 3、 以上の内容を確認後、展示内容をもとに見積りを作成し、相手に送る。料金とは原画ダッシュの貸出料、原画ダッシュのデータ料（必要であれば）、長期使用料（長期であれば）、テキスト料（作成と翻訳など）、人件費（関連書類作成、原画ダッシュの梱包など）のことである。そして、保険料、輸送料、ATA カルネ発行手数料なども展覧先が実費を負担する。

＊ATA カルネとは、世界の主要国の間で結ばれている「物品の一時輸入のための通関手帳に関する通関条約（ATA 条約）」に基づく国際的制度による通関用書類のことである。商品見本や展示用物品、職業用具等の物品をある国に持ち出し、仕事が終わったらその国から持ち出してまた別の国に行く、あるいは日本に持ち帰ってくるといった場合、それぞれの国で通関手続を行わなければならない、また、場合によっては課税されることもある。このようなき、ATA カルネを利用することによって、それぞれの国の税関で、都度、通関書類を作成することなく、また、課税されることなく輸出入通関することができる。

＊展覧先がマンガ家や研究員を招聘したいという場合もある。可能な場合は招聘者の都合を確認後、スケジュールを決める。
 - 4、 問題が無ければ、料金詳細、原画ダッシュの保存条件と保険賠償責任などを含めた契約書を作成する。
 - 5、 契約後、展覧会に使う原画ダッシュと関連書類を作成する。テキストを展覧先のリクエストに応じて翻訳する。宣伝やプレスリリースのため、原画ダッシュのデータを先に求められる場合もある。
 - 6、 準備が終わって、展覧会開始前に原画ダッシュを展覧先に送る。原画ダッシュを輸送パターンは三つある。

- 1) 往復ハンドキャリー（展覧会設営に立ち会う場合など）
- 2) ハンドキャリー（往）、輸送（復）
- 3) 往復輸送

＊空港で ATA カルネの手続きする時、原画ダッシュを一枚ずつ開けてチェックするため、開けやすい梱包が求められる。原画ダッシュを手荷物として飛行機に登場する必要がある。展覧会が終わったら、返却された原画ダッシュの状態をチェックし、破損された場合、賠償を求めることがある。

〈第3回研究会〉

開催日時： 平成 28 年 11 月 1 日（木曜日） 10 時 00 分～12 時 00 分

場 所： 国際マンガミュージアム 研究室 1

出席者： ユースギョン、カーロヴィチュ・ダルマ、李岩楓

1) 会議の目的

マニュアル制作に関する確認、マニュアルの目次。原画を借りるため原作者を訪問する時必ず持っていく物のリストについての確認。デンマークの展覧会企画の確認。

2) 会議の内容

- I. マニュアルの目次を制作。（内容確認済み）具体例の画像を入れること。
- II. 原画を借りるため原作者を訪問する時必ず持っていく物のリスト
- III. デンマークの展覧会（新しいオファー）についての確認
企画のチェック

〈第4回研究会〉

開催日時： 2016 年 12 月 3 日（土曜日） 14 時 00 分～16 時 00 分

場 所： 川崎市市民ミュージアム

出席者： ユースギョン、カーロヴィチュ・ダルマ、李岩楓、
吉村麗（川崎市市民ミュージアム学芸員）

1) 会議の目的

巡回展案内・説明、展覧会を巡回するときの注意点、関連イベントを企画・運営する際に考えるべき点、12月4日のトークショーイベントについての確認など。

2) 会議の内容

- ・ 「青年マンガの世界」展を巡回する際に考慮した点について
 - － 会場の大さき、形による動線の問題
川崎市市民ミュージアムの場合、今回の展覧会用に設けられたスペースが大きく、壁の形も曲面が入っているところがあるなど、京都国際マンガミュージアムとは異なるため、来場者の動線を考え直す必要があった。
 - － 元の展覧会のデザインやレイアウトと展示場の制約の問題

京都国際マンガミュージアムでは、主に紺色を中心に展覧会のレイアウトを決めており、壁の色などもそれに合わせていた。しかし、川崎市民ミュージアムでは壁の特性上、壁色を変えることができないため、その代わり什器の中に紺色を使うなどしてテーマに合わせた。

- 巡回先での差別化（展示品の種類など）
京都の展覧会の展示品（雑誌など）の半分のみが川崎でも展示された。残りの半分は川崎市市民ミュージアム所蔵の書籍を中心に展示した。特に京都では少なかった貸本マンガの単行本などを増やし、差別化を試みた。
- 会場の客層に合わせたアレンジ
- 輸送、搬入・搬出の際の注意点、学芸員同士のコミュニケーション
- ・ 関連イベント企画
 - 展覧会与連動できるイベントの種類について（川崎市市民ミュージアムの過去の例）
ミュージアムショップがないため、トークショーイベントや上映会などが中心になっているが、一部出版社の協力のもと、サイン会を実施したこともある。
 - イベント企画・開催の際の注意点や過去の失敗について
京都の失敗例を紹介。二人の作家のサイン会を同時進行することになった時に、サイン会の参加者が同時に呼ばれたことがあり、スムーズな対応ができなかった。
 - トークショーイベントの一般的な流れについて説明
 - トークショーイベントの内容（話題）を決めるときの考慮事項・任意の質問表作成
対談イベントの場合は、ゲスト同士の関係性や意外な共通点、お互いの作品の印象などが話題として考えられる。また、作家の年齢やデビュー時期、好きな作品なども絡めることができる。
- ・ 12月4日のトークショーイベント（村上もとか×竹宮恵子トークショー）について
 - イベント開催に至るまでの経緯
 - サイン会運営について（整理券の配布、書籍販売など）

〈第5回研究会〉

開催日時： 平成29年2月14日（火） 14時00分～16時00分

場 所： 京都国際マンガミュージアム

出席者： ユースギョン、李岩楓、カーロヴィチュ・ダルマ

1) 会議の目的

マニュアルの初稿確認：内容の変更や補足について

2) 会議の内容

- ・ 序文の内容変更、補足
→よりプロジェクトの意図や現状が分かるように補足
- ・ 日本語として分かりやすい言い方に変更
- ・ ドイツ・アウグストゥスブルク城の例をより具体的に説明→写真なども積極的に利用

- ・ より言及が必要なところと削除が必要な項目の区別
 - 将来的にマニュアルを利用してもらうターゲットの確認
 - 一般的な展示の仕方の説明はなるべく省き、海外で開催する展覧会の注意点に絞る
 - 国際漫画研究センターの例をより積極的に用いること
 - 追加で写真を撮り、掲載するところを確認
 - 特定の企業を言及するときの注意点について再確認
 - マニュアルに登場する項目の順番変更
- ・ 日本語・英語の校閲について
- ・ 今後のスケジュールを再確認
 - 日本語・英語の校閲を含め、マニュアルの最終版を2月末までに完成する
 - 報告書の内容について

〈第6回研究会〉

開催日時： 平成29年3月10日（金曜日） 16時00分～18時00分

場 所： 国際マンガミュージアム 研究室1

出席者： ユースギョン、カーロヴィチュ・ダルマ、李岩楓

1) 会議の目的

今回の企画についてまとめ、マニュアルを作成するまでの難点、及びこれから様々な展覧会を開ける可能性を検討。

2) 会議の内容

- 1、企画全体の総括
- 2、課題
- 3、今後の可能性

【資料】

別冊 「マンガ原画を活用したコンテンツの海外展開マニュアル」日本語版、英語版参照

第4章 メディア芸術カレントコンテンツ 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実施した。概要は以下の通り。

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 28 年 5 月 2 日～平成 29 年 3 月 31 日

※昨年度より継続して公開

※更新期間は平成 28 年 5 月 27 日～平成 28 年 3 月 31 日

- 掲載コンテンツ :
- 1) ニュース
 - 2) コラム
 - 3) レポート・レビュー
 - 4) プロジェクト
 - 5) イベントカレンダー
 - 6) リンクリスト



4.2 メディア芸術カレントコンテンツ編集会議

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」改善の為に編集会議を開催した。

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28年10月20日～平成29年3月31日、計6回開催】

- ・第1回
日時：平成28年10月20日（木）15：00～17：10
場所：ホリーズカフェ四條室町店
- ・第2回
日時：平成28年11月10日（木）14：00～16：00
場所：ホリーズカフェ四條室町店
- ・第3回
日時：平成28年12月19日（月）18：00～：19：35
場所：ホリーズカフェ四條室町店
- ・第4回
日時：平成29年1月17日（火）18：00～：19：40
場所：ホリーズカフェ 四條室町店
- ・第5回
日時：平成29年2月21日（火）18：30～：19：55
場所：ホリーズカフェ 四條室町店
- ・第6回
日時：平成29年3月9日（火）18：00～：19：10
場所：ホリーズカフェ 四條室町店

※4.6に各編集会議議事録を記載

4.3 平成28年度更新実績

<更新記事数：1,318件>

<掲載記事種類別内訳>

| | |
|--------------|------|
| 1) ニュース | 67件 |
| 2) コラム | 17件 |
| 3) レポート・レビュー | 19件 |
| 4) プロジェクト | 33件 |
| 5) イベントカレンダー | 680件 |
| 6) リンクリスト | 502件 |

〈編集担当およびライター〉

【編集担当】

原田 央男（編集長／マンガ・アニメーション領域編集担当）

1951年埼玉県生まれ。大学在学中にまんが批評同人サークル「迷宮」を結成し、日本初のまんが同人誌即売会「コミックマーケット」を1975年から開催。その初代代表となる。以後まんが・アニメーション関係のフリーライター（ペンネーム・霜月たかなか）として活動し、1999年に「日本アニメーション学会」の設立に参加。以後理事、会員として活動。また大学での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。

福田 一史（ゲーム領域編集担当）

1979年福岡県生まれ。平成28年より、立命館大学衣笠総合研究機構専門研究員。2012年立命館大学大学院先端総合学術研究科博士課程（一貫制）修了。博士（学術）。専門は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。また、データベースとアーカイブ構築、その応用研究。研究対象は主にデジタルゲームを中心とするポピュラー文化産業。平成28年より立命館大学ゲーム研究センターを含む共同事業体で採択された、文化庁メディア芸術デジタルアーカイブ事業（2013-2015年）においてゲーム領域ディレクターを担当する。

<http://researchmap.jp/fukudakz/>

林田 新（メディアアート領域編集担当）

写真研究、視覚文化論。京都造形芸術大学専任講師。主な論文に「長崎の皮膚——『〈11時02分〉NAGASAKI』——」『現代思想 5月臨時増刊号 総特集=東松照明 戦後日本マンダラ』（青土社、2013年4月）など。企画した展覧会に「かげうつし | 写映 | 遷移 | 伝染 |」（於：京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA）など。

【ライター】

古城 文康（マンガ・アニメーション領域）

1961年東京生まれ。映像研究者。東海大学工学部光学工学科卒。メーカー勤務を経て現在はフリーランス。日本アニメーション協会会員。日本アニメーション学会会員。

国内・海外のアニメーション作品と作家の取材を中心に活動している。

2008年～2011年 日本アニメーション学会機関誌編集委員担当。2011年8月 山村浩二インタビュー（米村会員、権藤会員と共同）を行い、日本アニメーション学会機関誌（2012年）に掲載、『山村浩二 マイブリッジの糸』DVD／BRに一部掲載。

東京アニメアワードフェスティバル2016にて、選考委員（短編コンペティション作品）。パソコン通信時代から“FKJのスケジュール帳”として、国内のアニメーション、映像関連のイベント情報を収集・発信している。（<http://fkj-schedule.cocolog-nifty.com/>）

塩崎 昇 (マンガ・アニメーション領域)

1959年生。ライター・イラストレーター。東京都立大学(現:首都大学東京)経済学部卒。ジュニア SF 選・別冊『SF なんでも講座』(1987年草土文化刊)、『誕生!「手塚治虫」』(1998年朝日ソノラマ刊)、『鉄腕アトムコンプリートブック』(2003年メディアファクトリー刊)等に執筆者として参加(しおぎき・のぼる名義)。

竹内 美帆 (マンガ・アニメーション領域)

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単位取得退学、福岡女子短期大学非常勤講師。ライブツィヒ大学客員研究員(2013年10月~2014年3月)。マンガに関する主な著作は、「はだしのゲン」の「力」 トマス・ラマールの「可塑的な線」との関係から『マンガ研究』19号(日本マンガ学会編、2013年)、「線から捉えなおす「劇画」 さいとう・たかを中心に」『日韓漫画研究』(京都精華大学国際マンガ研究センター、2013年)など。

五島 一浩 (マンガ・アニメーション領域)

1969年静岡県生まれ。イメージフォーラム附属映像研究所専任講師。岡山県立大学ほか非常勤講師。映像制作、ビデオゲーム制作などを歴て1999年よりフリーランスの映像作家として活動する。

代表作に3DCG短編映像シリーズ「FADE into WHITE (1996~2003)」、立体映像「SHADOWLAND (2013)」、コマのない動画カメラシステム「これは映画ではないらしい (2014)」などがある。<http://www.goshiman.com/>

宮本大人 (マンガ・アニメーション領域)

1970年和歌山県生まれ。明治大学国際日本学部准教授。漫画史・表象文化論。編著に『江口寿史 KING OF POP Side B』(青土社、平成28年)、共著に『マンガの居場所』(NTT出版、2003年)。

木村智哉 (アニメーション領域)

1980年生。2011年、千葉大学大学院 社会文化科学研究科修了。博士(文学)。早稲田大学演劇博物館 演劇映像学連携研究拠点研究助手、日本学術振興会特別研究員を経て、現在は明治学院大学、早稲田大学、玉川大学、東京外国語大学、東京造形大学で非常勤講師を務める。専門はアニメーション史および映像産業史。近年の業績には「商業アニメーション制作における「創造」と「労働」——東映動画株式会社の労使紛争から——」(『社会文化研究』第18号、平成28年)、「東映動画株式会社における映画製作事業とその縮小」(谷川建司編『戦後映画の産業空間 資本・娯楽・興行』森話社、平成28年)などがある。
<http://researchmap.jp/7000001744/>

小野 憲史（ゲーム領域）

ゲームジャーナリスト/国際ゲーム開発者協会（IGDA）日本名誉理事・事務局長。「ゲーム批評」編集長などを経て2000年よりフリーランスで活動を開始。

記事執筆のほか講演・特別講師などもこなす。ゲームライターコミュニティを2015年より立ち上げ、ゲームメディア関係者むけの勉強会を定期的に開催中。編著に「ゲームクリエイターが知るべき97のこと

2」など。twitter @kono3478

嶋原 盛之（ゲーム領域）

1993年に「月刊ゲーメスト」（新声社）で攻略ライターとしてデビュー。その後、ゲームセンター店長やメーカー営業などの職を経て2004年よりフリーライターとなり、ゲーム系ニュースサイトへの寄稿をはじめゲーム攻略本や関連書籍を多数執筆。主な著書に「ファミダス ファミコン裏技編」「ゲーム職人第1集」（共にマイクロマガジン社）、共著に「デジタルゲームの教科書」（ソフトバンククリエイティブ）、「ビジネスを変える『ゲームニクス』（日経BP）などがある。2009年よりコンテンツ文化史学会会員、2014年より日本デジタルゲーム学会ゲームメディアSIG代表を務める。 twitter @m_shigihara

調 文明（メディアアート領域）

1980年生。写真史研究・写真批評。日本女子大学ほか非常勤講師。『アサヒカメラ』『日本カメラ』『写真画報』『PHaT PHOTO』などで執筆。論文に「A・L・コバーンの写真における都市表現——三つのニューヨーク・シリーズを中心に——」（『美学芸術学研究』東京大学美学芸術学研究室、2013年）、「御真影と『うつし』（『展覧会カタログ『かげうつし——写映・遷移・伝染——』京都市立芸術大学@KCUA、2013年）、「ジェフ・ウォール——関を駆るピクトグラファー」（『写真空間4』、青弓社、2010年）など。

高嶋 慈（メディアアート領域）

美術批評。京都市立芸術大学 芸術資源研究センター研究員。現在、artscape (<http://artscape.jp/index.html>)にて現代美術や舞台芸術に関するレビューを連載中。企画した展覧会に、「Project 'Mirrors' 稲垣智子個展：はざまをひらく」（2013年、京都芸術センター）、「eg0ー『主体』を問い直すー」展（2014年、punto、京都）。

原島 大輔（メディアアート領域）

東京大学大学院総合文化研究科特任研究員。基礎情報学／表象文化論。DJ/VJ、パフォーマンスやコンサートの舞台演出。近作に、B. A. ツィンマーマン《ある若き詩人のためのレクイエム》（字幕映像、2015）、scscs公演（映像／プログラミング、2015）、number0公演（映像

／プログラミング、2012-2013)、「予測と予知、技術的特異点と生命的特異点」『現代思想』(2015)、「閉鎖かつ開放：情報技術環境における生命システムの条件についてのネオサイバネティクスの考察」『情報メディア研究』(2015)など。<http://digital-narcis.org/Daisuke-HARASHIMA/>

居村 匠 (メディアアート領域)

神戸大学大学院人文学研究科博士課程後期課程。専門は美学芸術学、ブラジル美術。

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、メディア芸術各領域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。

<領域ごとの掲載件数>

| | |
|-----------|------|
| マンガ領域 | 4 件 |
| アニメーション領域 | 4 件 |
| ゲーム領域 | 39 件 |
| メディアアート領域 | 17 件 |
| 複合・その他 | 3 件 |
| 計 | 67 件 |

<掲載記事一覧> ※カッコ内は更新日およびライター名

[マンガ領域]

- ・誰のためのマンガ展？ (1/27 霜月たかなか)
- ・連載終了から 20 年、「ナニワ金融道 原画展」が中野で開催 (2/10 霜月たかなか)
- ・初の本格的回顧展「追悼水木しげる ゲゲゲの人生展」 (2/10 霜月たかなか)
- ・「シン・えびすリアリズム～蛭子さんの展覧会～」が北九州市漫画ミュージアムで開催 (3/3 竹内美帆)

[アニメーション領域]

- ・期待のアニメーション作家の個展開催「和田淳展 私の沼」 (2/10 霜月たかなか)
- ・「This is チェコアニメ！ 2017」連続上映会 (2/17 霜月たかなか)
- ・「花開くコリア・アニメーション 2017」に韓国の今を見る (2/24 霜月たかなか)
- ・三菱地所アルティウムにて「クエイ兄弟—ファントム・ミュージアム—」展が開催 (3/3 居村 匠)

[ゲーム領域]

- ・インドのゲーム開発者会議「NGDC」で日本人クリエイター2名が講演（11/25 小野憲史）
- ・ブラザー工業、「いま蘇るソフトベンダーTAKERU 伝説～レトロ PC ゲームと語る 30 周年～」を開催（11/25 嶋原盛之）
- ・韓国でゲーム見本市「GSTAR2016」が開催（12/9 小野憲史）
- ・セガゲームス、「ソニック」シリーズ生誕 25 周年を記念したコラボレーションカフェ「ソニック 25 周年カフェ」を大阪・天王寺に期間限定オープン（12/16 嶋原盛之）
- ・マッチロックが業界初となる BISHAMON/Unity/UE4 向けエフェクトコンテストを開催（12/16 小野憲史）
- ・Game Developer's Meeting Vol.6 で河野一二三氏がディレクター職について講演（12/16 小野憲史）
- ・フジテレビ、「ゲーム 20 周年&アニメ 15 周年 パラッパラッパー アニバーサリーフェス」を開催（12/16 嶋原盛之）
- ・「日本 e スポーツリーグ」が 11 月 26 日より開幕（12/22 嶋原盛之）
- ・第 5 回シリアスゲームジャム～みんなのバリアフリー～で 5 作品を制作（12/22 小野憲史）
- ・舞台「『刀剣乱舞』虚伝 燃ゆる本能寺」の再演が 12 月 15 日（木）より開始（12/22 嶋原盛之）
- ・SIEJA が人気・ヒット作を表彰する「PlayStation Awards 2016」を開催（1/6 嶋原盛之）
- ・七国山小学校でスマホゲームを用いた情報モラルの啓発授業が実施（1/6 小野憲史）
- ・日本初の VR 特化型インキュベーション施設「Future Tech Hub」がオープン（1/13 嶋原盛之）
- ・AMD が超歌舞伎『今昔饗宴千本桜』の上映会を実施（1/13 小野憲史）
- ・ドワンゴが「闘会議 2017」のブース情報、パートナー企業の企画を公開（1/13 嶋原盛之）
- ・Game Developer's Meeting Vol.7 で向峠慎吾氏が企画の立て方とプロジェクトの推進について講演（1/20 小野憲史）
- ・ネクソンがオープン 3 周年を記念し、韓国 e-Sports 専用施設「NEXON ARENA」に関するデータを公開（1/20 小野憲史）
- ・書評「文学としてのドラゴンクエスト」（1/27 小野憲史）
- ・任天堂、新型ゲーム機「Nintendo Switch」のプレゼンテーション・体験会を開催（1/27 嶋原盛之）
- ・セガゲームスが、ゲーム「龍が如く 6 命の詩。」で飲食店とのコラボ企画を実施。「龍が如く」仕様になったラッピング店舗を期間限定でオープン（2/3 嶋原盛之）
- ・書評「その『エンジニア採用』が不幸を生む 良い人材を見つけ、活躍してもらうに

は何か必要か？」 (2/3 小野憲史)

- ・バンダイナムコエンターテインメントが、「～みんなでゲームをつくろう～Project Layered (2/3 鳴原盛之)
- ・ユニティがスマホゲームの海外展開をテーマにセミナーを開催 (2/10 小野憲史)
- ・書評「人工知能の作り方『おもしろい』ゲーム AI はいかにして動くのか」 (2/10 小野憲史)
- ・書評：『ジャレコ・アーカイブス』 (2/10 鳴原盛之)
- ・未来創造展 2017 に見る人材教育の新潮流 (2/17 小野憲史)
- ・千葉大学教育学部とグリーが教育ゲームで公開授業を実施 (2/17 小野憲史)
- ・JAPEO がアーケードゲームの展示イベント「ジャパン アミューズメント エキスポ 2017」を開催 VR 体感筐体も登場 (2/17 鳴原盛之)
- ・「あそぶ！ゲーム展ステージ2」会場でトークイベント、「ゲームサウンドクリエイターの仕事」を開催 (2/24 鳴原盛之)
- ・コナミアミューズメント、人気アーティストの米津玄師の楽曲を音楽ゲーム「BEMANI」シリーズに収録(2/24 鳴原盛之)
- ・ポリゴンマジックが 20 周年記念イベントを開催し、映画監督の押井守氏らが登壇 (2/24 小野憲史)
- ・日本オンラインゲーム協会が「JOGA 安心安全ガイドライン窓口平成 28 年 10 月～12 月レポート」を公開(3/3 鳴原盛之)
- ・DiGRA JAPAN 教育 SIG が「第 1 回シリアス&アプライドゲームサミット」を開催 (3/10 小野憲史)
- ・書評「日本デジタルゲーム産業史 ファミコン以前からスマホゲームまで」 (3/10 小野憲史)
- ・SIE、PS VR の世界累計実売台数が 91 万 5 千台と発表 (3/10 鳴原盛之)
- ・GDC2017 にあわせてゲームアワードが開催、その最新事情を追う (3/17 小野憲史)
- ・IGDA がゲーム開発者満足度調査 2017 を実施 (3/24 小野憲史)
- ・日本デジタルゲーム学会が平成 28 年度年次大会を開催 (3/24 鳴原盛之)
- ・バンダイナムコエンターテインメントが、今夏に VR 体験施設「VR ZONE Shinjuku」を期間限定でオープン (3/24 鳴原盛之)

[メディアアート領域]

- ・金沢 21 世紀美術館にて「トーマス・ルフ」展が開催 (12/9 居村 匠)
- ・国立新美術館にて「未来を担う美術家たち 19th DOMANI・明日展 文化庁新進芸術家海外研修制度の成果」が開催 (12/9 原島大輔)
- ・ドイツの美術批評家ボリス・グロイスの来日記念講演イベントが開催 (1/20 居村 匠)
- ・「第 9 回恵比寿映像祭 マルチプルな未来」が開催 (1/27 原島大輔)

- ・ボーダレス・アートミュージアム NO-MA にてキュレーター公募企画展「大いなる日常」が開催 (2/3 高嶋 慈)
- ・「TPAM—国際舞台芸術ミーティング in 横浜 2017」が開催 (2/3 居村 匠)
- ・IZU PHOTO MUSEUM「ヨヘン・レンペルト」展の関連イベントとして、美術評論家の松井みどり氏による特別レクチャーを開催 (2/10 居村 匠)
- ・アスリート展 (2/10 原島大輔)
- ・京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA にて「五線譜に書けない音の世界～声明からケージ、フルクサスまで～」を開催 (2/10 高嶋 慈)
- ・ダンスカンパニー・Monochrome Circus と、照明家・藤本隆行 (Kinsei R&D) による新作『T/IT：不寛容について』が上演 (2/17 高嶋 慈)
- ・山口情報芸術センターにて新作インスタレーション展「バニシング・メッシュ」が開催 (2/17 居村 匠)
- ・「第6回「デジタル・ショック」—欲望する機械」がアンスティチュ・フランセ東京ほか都内各所で開催 (2/17 原島大輔)
- ・総合開館 20 周年記念「山崎博 計画と偶然」が開催 (2/24 調 文明)
- ・第五回動態論的メディア研究会「Samuel Bianchini とともに ～ Practicable (MIT Press, 2016) をめぐって」が開催 (3/10 高嶋 慈)※3/17 に主催者側の内容変更に伴い、タイトルを「プラクティカブル・アート—メディウムからインストルメントへ」に変更し、追記。
- ・京都大学にて国際シンポジウム「アーティストが語る現代美術の保存と修復」が開催 (3/17 居村 匠)
- ・日仏フォーラム「生きものの気配：芸術とロボットの空間」が東京大学本郷キャンパス武田ホールで開催 (3/17 原島大輔)
- ・「Shizubi Project 6 彼方へ 國府理・林勇氣・宮永亮」が静岡市美術館にて開催 (3/24 高嶋 慈)

[複合・その他]

- ・パロディ、二重の声 ロデ日本の一九七〇年代前後左右 (2/10 原島大輔)
- ・バンダイナムコエンターテインメント、「映画ドラえもん」とのコラボレーション企画として、「ドラえもん VR『どこでもドア』」を期間限定でオープン (2/24 嶋原盛之)
- ・「ヴォルス——路上から宇宙へ」が開催 (3/24 調 文明)

ニュース記事一覧



ゲーム

バンダイナムコエンターテインメントが、今夏にVR体験施設「VR ZONE Shinjuku」を期間限定でオープン

ニュース

バンダイナムコエンターテインメントは、VR（仮想現実）をはじめとする最先端技術が体験できる施設「VR ZONE Shinjuku」を、2017年夏からの期間限定で東京...

👤 鴫原 盛之 2017年3月24日 更新



ゲーム

日本デジタルゲーム学会が2016年度年次大会を開催

ニュース

日本デジタルゲーム学会（DIGRA JAPAN、会長：岩谷徹東京工芸大学教授）は、2016年度の年次大会を3月11日（土）～12日の2日間にかけて、愛知県東海市の皇城...

👤 鴫原 盛之 2017年3月24日 更新

- ニュース
- コラム
- レポート・レビュー

読まれている記事



[「ウォールズ——路上から宇宙へ」が開催](#)

... その他



[バンダイナムコエンターテインメントが、今夏にVR体験施設](#)

4.4.2 コラム

研究者・専門家によるコラム記事の掲載を実施した。

<領域ごとの掲載件数>

| | |
|-----------|--------|
| マンガ領域 | 4 件 |
| アニメーション領域 | 11 件 |
| ゲーム領域 | 2 件 |
| メディアアート領域 | 0 件 |
| 複合・その他 | 0 件 |
| | 計 17 件 |

<掲載記事一覧> ※カッコ内は更新日およびライター名

[マンガ領域]

- ・「動物たち」panpanya 短編集紹介—不可思議な描線と世界— (1/27 塩崎 昇)
- ・マンガの平成 28 年とはなんだったのか? (2/17 霜月たかなか)
- ・書評: 「映像研には手を出すな!」 1 巻 (著: 大童澄瞳) (2/17 塩崎 昇)
- ・『こち亀』の 40 年を考える (3/10 霜月たかなか)

[アニメーション領域]

- ・デジタル・アニメーションの過去・現在・未来 第 1 回 (全 7 回) (1/20 五島一浩)
- ・デジタル・アニメーションの過去・現在・未来 第 2 回 (全 7 回) (2/3 五島一浩)
- ・デジタル・アニメーションの過去・現在・未来 第 3 回 (全 7 回) (2/10 五島一浩)
- ・デジタル・アニメーションの過去・現在・未来 第 4 回 (全 7 回) (2/17 五島一浩)
- ・デジタル・アニメーションの過去・現在・未来 第 5 回 (全 7 回) (2/24 五島一浩)
- ・アニメーション産業平成 28 年の傾向と平成 29 年の展望 (3/3 霜月たかなか)
- ・デジタル・アニメーションの過去・現在・未来 第 6 回 (全 7 回) (3/10 五島一浩)
- ・平成 29 年は湯浅政明の年となるか? ~『夜は短し歩けよ乙女』と『夜明け告げるルーのうた』公開によせて~ (3/17 霜月たかなか)
- ・平成 28 年アニメ映画の興行成績から見る日本の映画市場動向 (前編) (3/17 木村智哉)
- ・デジタル・アニメーションの過去・現在・未来 第 7 回 (全 7 回) (3/24 五島一浩)
- ・平成 28 年アニメ映画の興行成績から見る日本の映画市場動向 (後編) (3/24 木村智哉)

[ゲーム領域]

- ・活性化する中小ゲーム会社主導の会社説明会と、その課題~HEAT 渋谷から (12/16 小野憲史)
- ・Global Game Jam2017 にみるゲーム開発イベントの新潮流 (2/10 小野憲史)



4.4.3 レポート・レビュー

研究者・専門家によるイベント・展示レポート掲載を実施した。

<領域ごとの掲載件数>

| | |
|-----------|------|
| マンガ領域 | 10 件 |
| アニメーション領域 | 2 件 |
| ゲーム領域 | 2 件 |
| メディアアート領域 | 5 件 |
| 複合・その他 | 0 件 |
| 計 | 19 件 |

<掲載記事一覧> ※カッコ内は更新日およびライター名

[マンガ領域]

- ・山岸涼子展「光ーてらすー」ーメタモルフォーゼの世界ー (1/27 古城文康)
- ・「岡崎京子展 戦場のガールズ・ライフ」から見えてくるもの (1/20 竹内美帆)
- ・「LOVE♥りぼん♥FUROKU 250万乙女集合！りぼんのふろく展」レポート (2/3 霜月たかなか)
- ・超絶入魂！時代劇画の神 平田弘史に刮目せよ！ (2/17 古城文康)
- ・南波健二トークライブレポート (2/10 塩崎 昇)
- ・二重に見える、別のリアルーミュージカル「わたしは真悟」レビュー (2/17 宮本大人)
- ・山本さほ 岡崎に捧ぐ3巻発売記念イベント「岡崎に捧ぐ展」レポート (3/17 塩崎 昇)
- ・『魔法使いの嫁』『とつくにの少女』Alterna pixiv 原画展」レポート (3/17 塩崎 昇)
- ・第6回「世界のマンガについてゆるーく考える会」レポート (3/24 塩崎 昇)
- ・創作同人誌展示即売会「九州コミティア」プレ開催 (3/24 竹内美帆)

[アニメーション領域]

- ・「コンテンポラリー・アニメーション入門 ～現代短編アニメーションの見取図～
第23回講座 モノとコト」より、ユリー・ノルシュテイン講演レポート (1/13
古城文康)
- ・大都市に迫る 空想脅威展 (2/3 古城文康)

[ゲーム領域]

- ・「あそぶ！ゲーム展ステージ2」会場でワークショップ「さわれるドット絵を作ろう！」を開催 (1/20 嶋原盛之)
- ・史上初の「JAEP0」との合同開催も実現。ユーザー参加型ゲームイベント「闘会議2017」レポート (3/3 嶋原盛之)

[メディアアート領域]

- ・高橋耕平「街の仮縫い、個と歩み」展レポート（12/9 高嶋 慈）
- ・「THE PLAY since 1967 まだ見ぬ流れの彼方へ」展レポート（12/9 居村 匠）
- ・『アピチャップン・ウィーラセタクン：光と記憶のアーティスト』レビュー（1/20 居村 匠）
- ・第四回動態論的メディア研究会「藤幡正樹とともに考える～メディア、技術、アート」レポート（2/3 高嶋 慈）
- ・渡邊朋也個展「信頼と実績」レポート（3/24 高嶋 慈）



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。

<掲載記事一覧> ※カッコ内は更新日

- ① アニメーションブートキャンプ 2016 -1DAY @ TOKYO-参加者募集！（7/27）
- ② アニメーションブートキャンプ 2016 -4DAYS @ NASU- 参加者募集！（8/25）
- ③ 「第5回マンガ翻訳コンテスト」募集開始！！（9/7）
- ④ 報告会レポート・実施報告書「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」京都精華大学（9/29）
- ⑤ 報告会レポート・実施報告書「施設連携によるマンガ雑誌・単行本の共同保管事業」京都精華大学（9/29）

- ⑥ 報告会レポート・実施報告書「第4回マンガ翻訳コンテスト」デジタルコミック協議会 (9/29)
- ⑦ 報告会レポート・実施報告書「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」アニメミライ (9/29)
- ⑧ 報告会レポート・実施報告書「アニメーション・クリティティブ・テクノロジー・フォーラム (ACTF) 2016」日本アニメーター・演出協会 (JAniCA) (9/29)
- ⑨ 報告会レポート・実施報告書「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 (9/29)
- ⑩ 報告会レポート・実施報告書「アニメーションブートキャンプ2015」森ビル株式会社 (9/29)
- ⑪ 報告会レポート・実施報告書「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」東京工芸大学 (9/29)
- ⑫ 報告会レポート・実施報告書「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」立命館大学ゲーム研究センター (9/29)
- ⑬ 報告会レポート・実施報告書「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」京都市立芸術大学 (9/29)
- ⑭ 報告会レポート・実施報告書「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」愛知県立芸術大学 (9/29)
- ⑮ 報告会レポート・実施報告書「メディア芸術千夜一夜」日本アニメーター・演出協会 (JAniCA) (9/29)
- ⑯ 平成27年度研究マッピング (マンガ領域) 実施報告 (11/15)
- ⑰ 平成27年度研究マッピング (ゲーム領域) 実施報告 (11/15)

など計33件掲載



4.4.5 イベントカレンダー

国内外のメディア芸術に関係するイベント情報を収集し、カレンダー形式に掲載した。

・掲載情報一覧

| | |
|---------------|---------|
| マンガ関係イベント | 247 件 |
| アニメーション関係イベント | 118 件 |
| ゲーム関係イベント | 131 件 |
| メディアアート関係イベント | 140 件 |
| 複合・その他 | 44 件 |
| | 計 680 件 |



(画像は改修前)

4.4.6 リンクリスト

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 | 197 件 |
| アニメーション関係リンク | 97 件 |
| ゲーム関係リンク | 111 件 |
| メディアアート関係リンク | 91 件 |
| 複合・その他 | 6 件 |
| | 計 502 件 |



(画像は改修前)

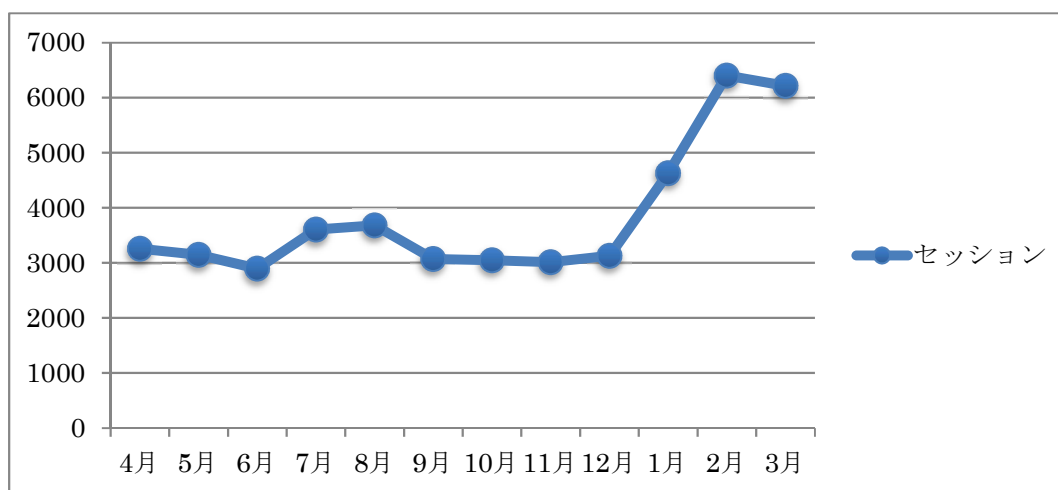
4.5 アクセス集計

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28年4月1日～平成29年3月31日

1) アクセス（セッション数）総計

| 平成28年度 | 4月 | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 | 総計 |
|--------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|
| アクセス数 | 3,260 | 3,147 | 2,897 | 3,604 | 3,683 | 3,074 | 3,051 | 3,011 | 3,132 | 4,629 | 6,404 | 6,217 | 46,109 |



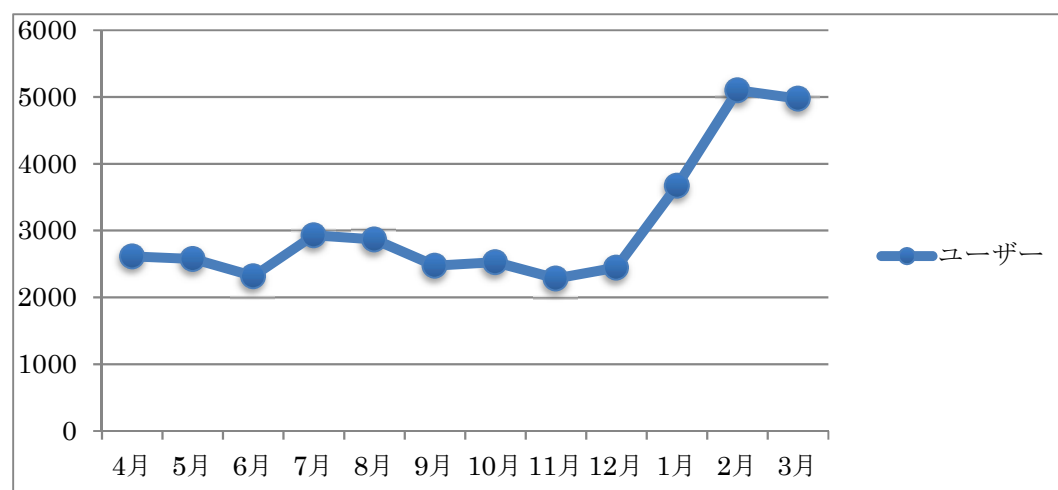
2) ユーザー数総計

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。

*は、対象期間を[2017/04/01-2018/03/31]と指定して算出されたものであり、毎月のユーザー数を加算した値とは一致しません。

| 平成28年度 | 4月 | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 | * |
|--------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|
| アクセス数 | 2,618 | 2,578 | 2,319 | 2,929 | 2,868 | 2,477 | 2,527 | 2,285 | 2,446 | 3,673 | 5,099 | 4,978 | 34,728 |



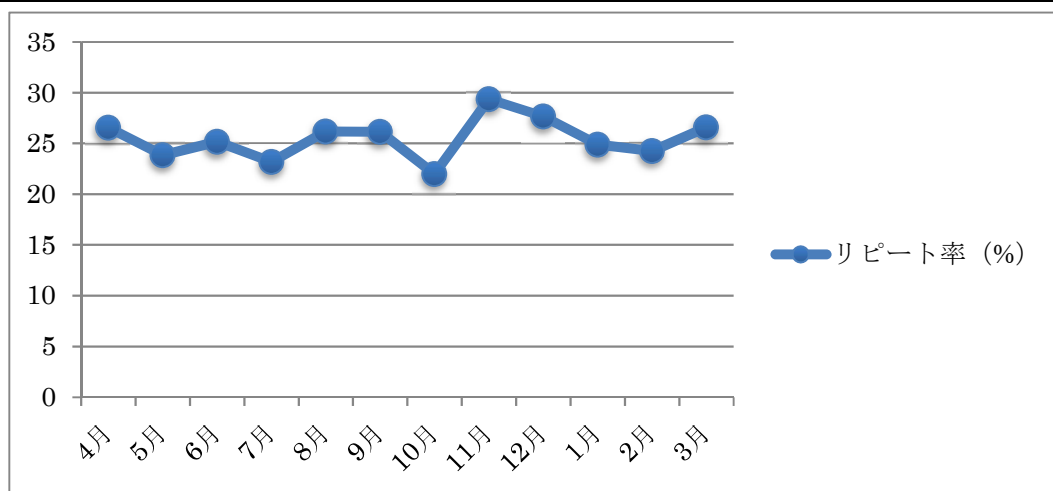
3) リピート率

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28年度分の数値は、Google Analyticsの「※Returning Visitor」の割合（％）を記述しています。

*は、対象期間を[2017/04/01-2018/03/31]と指定して算出された値です。

| 平成28年度 | 4月 | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 | * |
|--------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| リピート率 | 26.56 | 23.86 | 25.16 | 23.17 | 26.17 | 26.15 | 21.99 | 29.36 | 27.65 | 24.89 | 24.25 | 26.59 | 25.44 |

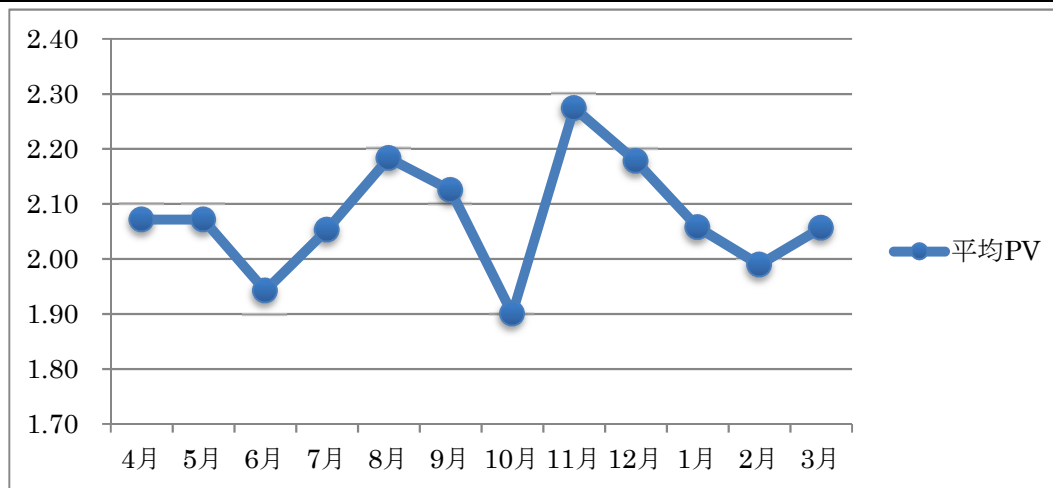


4) 平均ページビュー(PV)数

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）

*は、対象期間を[2017/04/01-2018/03/31]と指定して算出された値です。

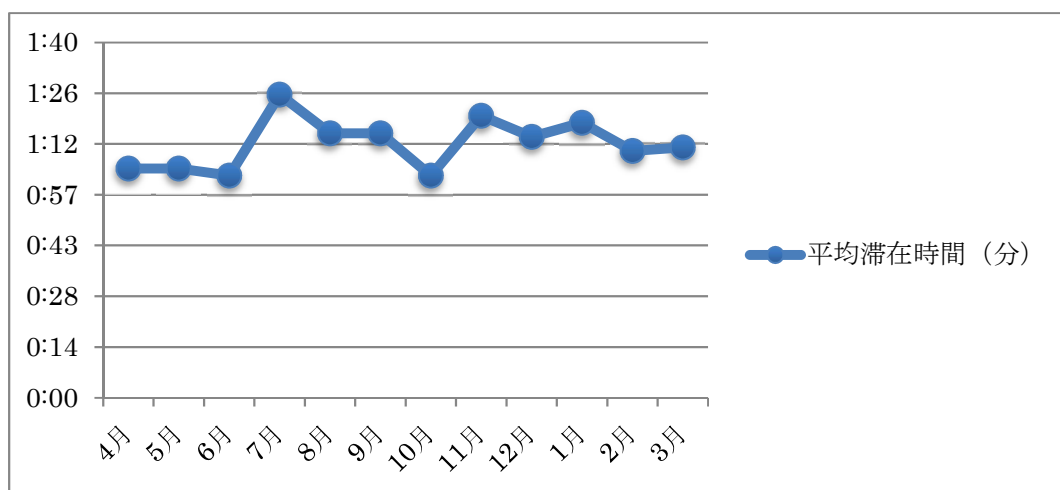
| 平成28年度 | 4月 | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 | * |
|--------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 平均PV数 | 2.07 | 2.07 | 1.94 | 2.05 | 2.18 | 2.13 | 1.90 | 2.27 | 2.18 | 2.06 | 1.99 | 2.06 | 2.19 |



5) 平均滞在時間

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

| | | | | | | | | | | | | | |
|--------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 平成28年度 | 4月 | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 | * |
| 平均滞在時間 | 1:05 | 1:05 | 1:03 | 1:26 | 1:15 | 1:15 | 1:03 | 1:23 | 1:14 | 1:18 | 1:10 | 1:11 | 1:13 |



6) カテゴリー毎のアクセス数 (ページビュー数) 期間2016/04/01~2017/03/31
 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。
 ユーザーがページで訪問した後でそのページを再読み込んだ場合でも、ページビュー数は1つ増えます。

| カテゴリー | ページビュー数 | 全体に対する割合(%) |
|------------------------|---------|-------------|
| プロジェクト | 23,705 | 31.16 |
| ニュース | 23,398 | 30.76 |
| トップページ | 9,588 | 12.60 |
| レポート・レビュー | 8,690 | 11.42 |
| コラム | 4,129 | 5.43 |
| イベントカレンダー | 2,263 | 2.97 |
| このサイトについて | 870 | 1.14 |
| ニュースリンク | 350 | 0.46 |
| その他 (ライタープロフィール、更新情報等) | 3,078 | 4.06 |

7) ページ毎のアクセスランキング (ユーザー数)

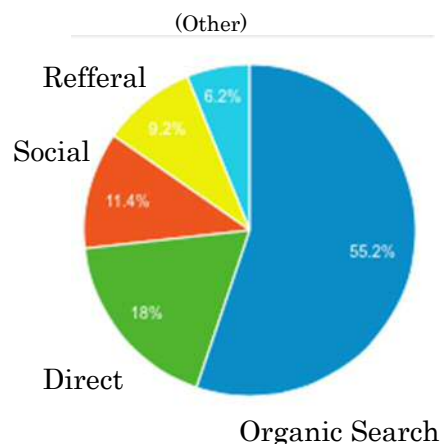
※平成29年4月1日～2018年3月31日の期間で、トップページ等を含むサイト内の全てのページを対象にしています。

※対象のページが記事の場合は、セルを青色にしています。

| 順位 | 対象のページ | ユーザー数 | 全体に対する割合(%) |
|----|---|-------|-------------|
| 1 | トップページ (http://mediag.jp) | 6,797 | 11.05 |
| 2 | 平成28年度「メディア芸術連携促進事業」：連携・協力の推進に関する調査研究「超」領域展覧会の企画立案：「少女マンガ誌・およびふろくにまつわるオーラルヒストリー」 (http://mediag.jp/project/project/syjomanga-furoku.html) | 2,335 | 3.80 |
| 3 | プロジェクト ロボットアニメ編 (http://mediag.jp/project/project/robotanimation.html) | 1,817 | 2.95 |
| 4 | プロジェクト (http://mediag.jp/project/) | 1,565 | 2.54 |
| 5 | アニメーションブートキャンプ2016 (http://mediag.jp/project/project/animation-bootcamp2016.html) | 1,132 | 1.84 |
| 6 | 日本特撮に関する調査報告<平成26年度> (http://mediag.jp/project/project/tokusatsu-report.html) | 938 | 1.53 |
| 7 | 「少女マンガ誌・およびふろくにまつわるオーラルヒストリー」(第2回) (http://mediag.jp/project/project/syjomanga-furoku2.html) | 880 | 1.43 |
| 8 | レポート・レビュー (http://mediag.jp/report-column/) | 874 | 1.42 |
| 9 | イベントカレンダー (http://mediag.jp/calendar/) | 796 | 1.29 |
| 9 | イベントカレンダー更新情報一覧 (http://mediag.jp/calendar/update.html) | 796 | 1.29 |
| 10 | ニュース (http://mediag.jp/news/) | 739 | 1.20 |

8) チャンネル (アクセス元)

| チャンネル | | アクセス数 | 全体に対する割合(%) |
|----------------|---|--------|-------------|
| 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) | 25,456 | 55.21 |
| Direct | ブックマークやURLを直接入力してのアクセス | 8,320 | 18.04 |
| Referral | 別サイト (SNS 以外のブログ等) のリンクからのアクセス | 4,239 | 9.19 |
| Social | Twitter や Facebook 等の SNS のリンクからのアクセス | 5,254 | 11.39 |
| (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。使用上アクセスが必要となるためアナリティクスでも集計 | 2,840 | 6.16 |



9) アクセス状況についての考察

平成 29 年 9～12 月まで足踏み状態だったアクセス数やユーザー数が、12 月を境に、急激に伸びている。現在はリピーターがそのまま定着し、新規ユーザーが微増することにより、堅調を保っている。

平均ページビューや平均滞在時間は、安定した推移をしており、ユーザーは関心のある記事を中心に閲覧する傾向があります。

2/3 に公開された下記の記事が、圧倒的な注目を集めており (ユーザー数 4 桁)、2 月のアクセス数を押し上げています。

平成 28 年度「メディア芸術連携促進事業」：連携・協力の推進に関する調査研究 「超」領域展覧会の企画立案：「少女マンガ誌・およびふろくにまつわるオーラルヒストリー」
<http://mediag.jp/project/project/syojomanga-furoku.html>

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28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。