
**メディア芸術に関連する統計データ収集
調査研究 報告書**

平成 22 年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業

森ビル株式会社

平成 23 年 3 月

目次

第1章	はじめに	5
第2章	マンガ分野	8
2-1.	調査の範囲	9
2-2.	調査項目リスト	10
2-3.	調査項目(1)(2)ーマンガ作品タイトル数・作品数	11
2-3-1.	マンガにおける作品の捉え方	
2-3-2.	既往の調査資料	
2-3-3.	マンガ作品タイトル数・作品点数の経年データ	
2-4.	調査項目(3)ーマンガ家数・アシスタント数・出版社数	16
2-4-1.	マンガ家数・アシスタント数・出版社数の捉え方	
2-4-2.	既往の調査資料	
2-4-3.	マンガ家数・アシスタント数・出版社数の経年データ	
2-5.	調査項目(4)ーマンガ業界団体	20
2-5-1.	マンガ業界団体の概況	
2-5-2.	各マンガ団体について	
2-6.	調査項目(5)(6)ーコミックス・コミック誌推定販売部数・販売金額	24
2-6-1.	コミックス・コミック誌推定販売部数・販売金額の捉え方	
2-6-2.	既往の調査資料	
2-6-3.	コミックス・コミック誌推定販売部数・販売金額の経年データ	
2-7.	調査項目(7)ーマンガ関連人材育成機関	27
2-7-1.	マンガ関連人材育成機関の捉え方	
2-7-2.	マンガ関連人材育成機関の抽出方法	
2-7-3.	マンガ関連人材育成機関に関する資料	
2-7-4.	マンガ関連人材育成機関リスト	
2-8.	調査項目(8)ーマンガ関連展覧会	32
2-8-1.	マンガ関連展覧会の捉え方	
2-8-2.	マンガ関連展覧会の抽出方法	
2-8-3.	マンガ関連展覧会の関係資料	
2-8-4.	マンガ関連展覧会リスト	
第3章	アニメーション分野	44
3-1.	調査の範囲	45
3-2.	調査項目リスト	46
3-3.	調査項目(1)(2)ーアニメーション作品タイトル数・年間制作本数	47
3-3-1.	アニメーションにおける作品の捉え方	
3-3-2.	既往の調査資料	
3-3-3.	アニメーション作品タイトル数・年間制作分数の経年データ	

3-4.	調査項目(3)ー制作会社数・クリエイター数	55
3-4-1.	制作会社・クリエイターの捉え方	
3-4-2.	既往の調査資料	
3-4-3.	制作会社・クリエイターの経年データ	
3-5.	調査項目(4)ーアニメーション業界団体	59
3-5-1.	アニメーション業界団体の概況	
3-5-2.	各アニメーション団体について	
3-6.	調査項目(5)ーアニメーションの市場規模	63
3-6-1.	アニメーション市場規模の捉え方	
3-6-2.	ユーザー市場規模(ユーザー支出レベル)規模と制作会社売上の資料	
3-6-3.	ユーザー市場規模(ユーザー支出レベル)規模と制作会社売上の経年データ	
3-7.	調査項目(6)ーアニメーション関連人材育成機関	67
3-7-1.	アニメーション関連人材育成機関の捉え方	
3-7-2.	アニメーション関連人材育成機関の抽出方法	
3-7-3.	アニメーション関連人材育成機関に関する資料	
3-7-4.	アニメーション関連人材育成機関リスト	
3-8.	調査項目(7)ーアニメーション関連展覧会	72
3-8-1.	アニメーション関連展覧会の捉え方	
3-8-2.	アニメーション関連展覧会の抽出方法	
3-8-3.	アニメーション関連展覧会の関連資料	
3-8-4.	アニメーション関連展覧会リスト	
第4章	ゲーム分野	80
4-1.	調査の範囲	81
4-2.	調査項目リスト	82
4-3.	調査項目(1)ーゲームの作品タイトル数	83
4-3-1.	ゲームにおける作品の捉え方	
4-3-2.	既往の調査資料	
4-3-3.	ゲーム作品タイトル数の経年データ	
4-4.	調査項目(2)ーゲーム関連クリエイター数・ゲーム制作会社数	94
4-4-1.	ゲームにおけるクリエイター・制作会社の捉え方	
4-4-2.	既往の調査資料	
4-4-3.	ゲーム関連制作会社数の経年データ	
4-5.	調査項目(3)ーゲーム業界団体	97
4-5-1.	ゲーム業界団体の概況	
4-5-2.	各ゲーム団体について	
4-6.	調査項目(4)(5)ーゲームの市場規模	103
4-6-1.	ゲーム市場規模の捉え方	
4-6-2.	既往の調査資料	
4-6-3.	ゲームの推定販売本数と推定販売金額の経年データ	

4-7.	調査項目(6)ーゲーム関連人材育成機関	113
4-7-1.	ゲーム関連人材育成機関の捉え方	
4-7-2.	ゲーム関連人材育成機関の抽出方法	
4-7-3.	ゲーム関連人材育成機関に関する資料	
4-7-4.	ゲーム関連人材育成機関リスト	
4-8.	調査項目(7)ーゲーム関連展覧会	120
4-8-1.	ゲーム関連展覧会の捉え方	
4-8-2.	ゲーム関連展覧会の抽出方法	
4-8-3.	ゲーム関連展覧会に関する資料	
4-8-4.	ゲーム関連展覧会リスト	
第5章	メディアアート分野	124
5-1.	調査の範囲	125
5-2.	調査項目リスト	125
5-3.	調査項目(1)ーメディアアート関連人材育成機関	126
5-3-1.	メディアアート関連人材育成機関の捉え方	
5-3-2.	メディアアート関連人材育成機関の抽出方法	
5-3-3.	メディアアート関連人材育成機関の関連資料	
5-3-4.	メディアアート関連人材育成機関リスト	
5-4.	調査項目(2)ーメディアアート関連展覧会	131
5-4-1.	メディアアート関連展覧会の捉え方	
5-4-2.	メディアアート関連展覧会の抽出方法	
5-4-3.	メディアアート関連展覧会の関連資料	
5-4-4.	メディアアート関連展覧会リスト	
第6章	メディア芸術全般	143
6-1.	メディア芸術祭について	144
6-2.	メディア芸術祭リスト	144
第7章	おわりに	145

第1章 はじめに

第1章 はじめに

本調査では、マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの4分野の現状を、先行する各種の統計資料・データの中からできるだけ相互に比較可能で、かつ定量的に捉えることができる資料の収集と選定、指標の抽出を行うことを試みる。

加えて、各指標の過去10年間に渡るデータも収集することにより各分野の近年の変化を捉えることを目的とする。

書籍、ソフトウェア等パッケージ化され商品として市場に流通することが主な作品発表の方法となるマンガ・アニメーション・ゲームの3分野と、展覧会等が作品発表の場となるメディアアート分野では、そもそも指標やデータの所在、公開状況が異なっており、統計資料・データ収集のプロセスからもこれらの違いは明らかになった。

また、同じ指標を扱った場合でも資料によって異なる数値が報告されている場合もあるため、この調査で取り扱う資料については、その目的や作成方法についても整理することとした。

調査については、有識者によるレビューを設け、客観性・信頼性を担保するように努めた。本調査報告書を通じて、メディア芸術領域の変遷を数値的に把握し、メディア芸術振興施策の一助となれば幸いである。

調査方法

既存の調査の有無を調査する。その上で、各統計データの調査方法を整理し、類似する複数の統計データが存在している場合は、その調査方法を比較する。データ収集は、5～10年前は隔年、最近5年間は1年毎*とする。(※データ収集年：2000、2002、2004、2005～2009)

また、人材育成及び普及活動については、2000年～2010年間のリストアップを行う。展覧会のリストアップは各分野を代表するものとし、偏りがないものとする。

調査項目

1) マンガ・アニメ・ゲーム分野

- ・ 既往の統計資料分析及びデータ収集
 - 作品点数、タイトル点数
 - 作家数、制作会社数
 - 分野振興に関連する団体数
 - 販売部数と販売金額
- ・ リスト作成
 - クリエイター育成機関数
 - 関連展覧会数とリスト

2) メディアアート分野

- ・ リスト作成
 - クリエイター育成機関数
 - 関連展覧会数とリスト

第2章 マンガ分野

2-1. 調査の範囲

本調査では、主に紙媒体で商業的に販売されているマンガの実態を明確に把握することを目的とし、調査対象を一般的に流通しているマンガ（マンガ家の作品を出版社が発行し、出版社から卸である取次を経由して小売店で読者が購入するマンガ）の周辺環境とする。それらに関する既往の調査は存在するが、各調査によって対象範囲が異なり、調査結果が異なる資料が存在している。その情報を整理する。

マンガは雑誌連載を経ることなく「書き下ろし」としてコミックス化される場合もあるが、雑誌に掲載されたマンガが後にその雑誌のレーベルを冠してコミックス（単行本）となるのが一般的である（例：「ジャンプコミックス」「マガジンコミックス」など）。

単行本として出版された後に、より簡易な装丁で、廉価版コミックスとしてコンビニエンスストア向けなどに出版されることや、文庫版コミックスとして出版されることもある。コミックス（廉価版や文庫版を含む）は、出版流通において書籍としてではなく雑誌扱いとして発行している場合も見受けられが、本章においては、それら流通上の書籍・雑誌の区分にはこだわらず全てコミックスとして取扱う。

また、近年は同人誌の発行も増加しており、科学研究費補助金にてその実態を調査する研究（九州大学大学院比較社会文化研究院杉山あかし氏による）が行われるなど、世界的にも注目を集めている「おたく文化」の文化社会的分析が積極的に進められている。しかし、同人誌は一般的な市場に出ておらず、把握することが困難であるため、今年度の調査の範囲外とする。

2-2. 調査項目リスト

調査項目は以下の8項目である。(1)～(3)、(5)～(6)に関しては、既存の資料により経年的に変化を追うことが可能であるが、(4)、(7)～(8)については経年的に追った資料に乏しく、過去に遡って数値を得ることが困難である。今回、(7)については市販の学校案内より、(8)については市販の美術年鑑等の資料により、マンガ関連機関等のリストアップを行った。

【表 2-1】マンガ分野の調査項目リスト

(1)	マンガ作品タイトル数	作者が同じ作品と規定するものを1タイトルとして数えた数値 ※現在書店で入手可能な流通タイトル数と、ある年に新しく発行された新刊タイトル数を含む
(2)	マンガ作品点数	マンガ単行本1冊を1点として数えた数値 ※現在書店で入手可能な流通点数と、ある年に新しく発行された新刊点数を含む
(3)	マンガ作家数・アシスタント数・出版社数	マンガを執筆しているマンガ家の数（原作者・原案者等は含まない）、マンガ家のアシスタント数、マンガ単行本やマンガ雑誌を発行している出版社の数
(4)	マンガ業界団体数・構成員数	マンガ業界団体・設立年・設立目的・構成員数等
(5)	コミックス・コミック誌推定販売部数	マンガ単行本とマンガ雑誌が書店等で販売された部数の推定値
(6)	コミックス・コミック誌推定販売金額	マンガ単行本とマンガ雑誌が書店等で販売された金額の推定値
(7)	マンガ関連人材育成機関数・リスト	マンガ関連人材育成を行っている、大学院・大学・短期大学・専門学校の数とリスト
(8)	マンガ関連展覧会数・リスト	マンガ関連の展覧会の数とリスト

2-3. 調査項目(1)(2) — マンガ作品タイトル数・作品数

2-3-1. マンガにおける作品の捉え方

マンガは、雑誌への掲載の後にコミックスとして複数巻に分けて発売され、場合によってはさらに文庫版などとして出版されるなど、一つの作品タイトルに対して様々な形式で市場に流通している。なお、コミックスは雑誌として取り扱われるものと、書籍として取り扱われるものがある。

雑誌は取次事業者が雑誌コードを付与している刊行物である。本来は定期的な刊行物を指すが、不定期なものも含まれる。書籍と異なり、書店以外にコンビニエンスストアやスーパーマーケットなどでも販売されるなど、取り扱い範囲が広い反面、流通期間が短く返品に期限がある。そのため、出版社は在庫を持たず、一定期間後は処分される。

一方、書籍は取次事業者が書籍コード（ISBN）を付与している刊行物で、主に書店で取り扱われる。流通期間が長いため、出版社は在庫を持って長期的に販売することが多い。

「出版指標年報」では、雑誌であれ書籍であれ、1冊は1点として取り扱われている。これにならない、本調査でも流通上の雑誌・書籍に関わらずに1冊を1点として取り扱う。

また、統計には、その年に発行された新作の数をカウントする場合（新作作品タイトル数、新作作品点数）と、その年に流通している作品の数をカウントする場合（流通作品タイトル数、流通作品点数）がある。

・調査項目1：マンガ作品タイトル数

マンガにおける「作品」とは、一般的に作品タイトルを指す。単巻のマンガでも、50巻あるマンガでも、同様に1作品としてカウントされる。

流通作品タイトル及び流通作品点数を記載している「COMIC CATALOG」のリストを元に、「情報メディア産業白書」では流通作品タイトル数を数値で示している。なお、その年に発行された新作の作品タイトル数をカウントした数値はない。

・調査項目2：マンガ作品点数

複数巻ある作品については、巻数を集計した数値を作品点数とよぶ。流通作品点数については、「COMIC CATALOG」にリスト化されているが、カウントは困難である。新作作品点数については、取次業者から集めたデータを元に「出版指標年報」に数値で記載されている。

2-3-2. 既往の調査資料

マンガ作品タイトル数・作品点数を調査するのに使用した資料は以下である。[図2-1]に、各調査資料及び項目の相関関係を示す。

■ 2-3-2-1. 流通作品タイトル数

作家が命名した一連の作品の名称をタイトルという。通常は1つのタイトルに付き1点以上のコミックスが存在することになる。例外として、短編作品を複数集めて単行本とした場合は一冊のコミックスに複数のタイトルが含まれることになり、作家が規定する作品タイトルの数と、商品として流通するコミックスの数には差異が生じる場合がある。

流通作品タイトル数は、以下の2つの資料より確認することが可能である。ただし、「COMIC CATALOG」についてはリストであり、数値のカウントが困難である。

◇出典①：「COMIC CATALOG」（福屋書店）

「COMIC CATALOG」は1998年の創刊以来毎年発行されており、2011年度版が昨年9月に発行されている。各マンガ出版社が取次事業者や書店向けに発行している出版物カタログを集約したリストであり、数値として把握することは難しい。現在流通している全コミックスの1巻毎の名前・出版社名・著者名を掲載している。掲載は、該当前々年10月～該当前年9月までの作品である。なお、マンガだけでなくイラスト集やアニメ関係書籍も含む。

最新データは2010年度版のリストであり、「COMIC CATALOG 2011」（2009年10月～2010年9月）に掲載されている。

◇出典②：「情報メディア白書」（電通総研）

「情報メディア白書」は1992年の創刊以来毎年発行されており、2011年度版が2010年1月に発行されている。該当前年の1月に、前年度のデータ（一部は前々年）が発表される。

同書に掲載されている流通作品タイトル数は、「COMIC CATALOG」掲載のマンガ作品タイトルリストをカウントしているが、「COMIC CATALOG」に含まれているイラスト集等はカウントされず、マンガ（単行本）のみの把握がなされているが、対象としているタイトルは不明である。また、出版社別にタイトル数別上位10社が記載されている。

最新データは2009年度値であり、「情報メディア白書2011」（p.59）に掲載されている。

■ 2-3-2-2. 流通作品点数

コミックス等の形となった作品の数を点数と呼び、1冊（巻）が1点として数えられる。例えば、1～50巻まで発売されているタイトルの場合、そのタイトルだけで作品点数は50点となる。書店で入手可能である全てのコミックス等の点数については「COMIC CATALOG」にてリスト化されているが、数値データは存在しない。

◇出典①：「COMIC CATALOG」（福屋書店）

最新データは2010年度のリストであり、「COMIC CATALOG 2011」（2009年10月～2010年9月）に掲載されている。

■ 2-3-2-3. 新刊作品点数

◇出典①：「出版指標年報」（全国出版協会・出版科学研究所）

「出版指標年報」は1958年の創刊以来毎年発行されており、2010年度版が2010年4月に発行されている。各年の4月に、前年度のデータが発表される。2010年度版には、1995年以降の数値が記載されている。「出版指標年報」の対象は取次ルート（弘済会・即売卸売業者含む）を経由した一般出版物であり、取次事業者からのデータを元に流通動態を推計した年報である。市販されない出版物（同人誌など）は含まない。

最新データは2009年値であり、「2010出版指標年報」（p.216）に掲載されている。なお、同数値が「情報メディア白書」（電通総研）にも掲載されている。

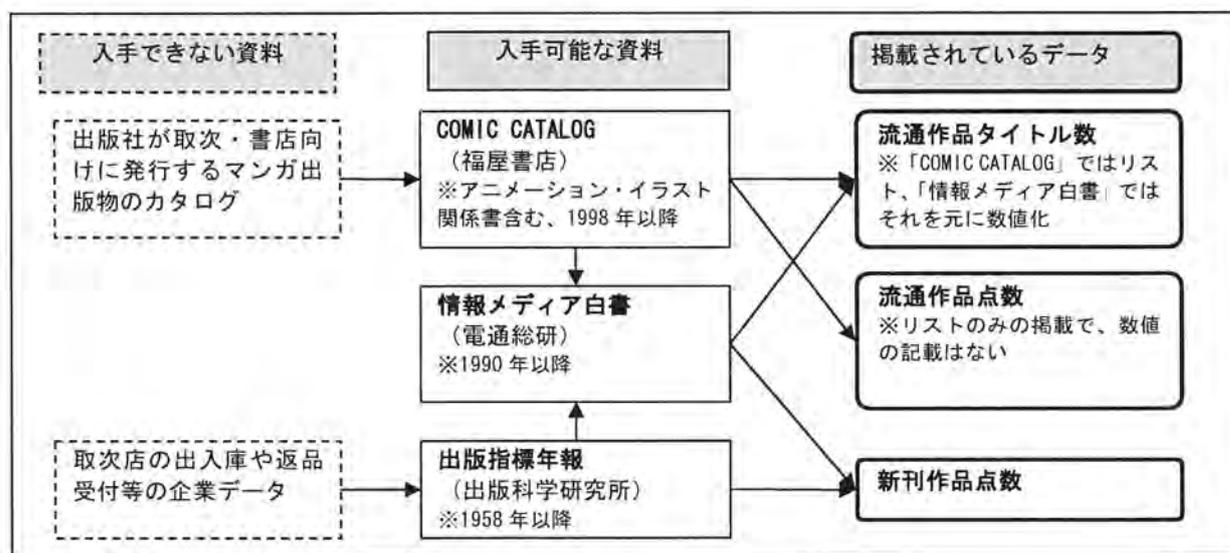
◇出典②：「情報メディア白書」（電通総研）

「出版指標年報」に掲載されている数値が、「情報メディア白書」（電通総研）にも掲載されている。過去5年分及び2000年のデータがグラフ化されている。

最新データは2009年値であり、「情報メディア白書2011」（p.59）に掲載されている。

[表 2-2] タイトル数・作品点数を示す資料

掲載データ	資料名	発行元(入手方法)	出典/元データ	作成方法	掲載年	データ形態	最新の数値	備考
流通作品 タイトル数 [表 2-3]	COMIC CATALOG	福屋書店 (市販)	マンガ出版社が 発行するマンガ 出版物カタログ を集計	同左	1998 ↓ 2010	リスト	記載なし	<ul style="list-style-type: none"> 一部イラスト集やアニメーション関係書も含む 取次店の基礎資料や、研究者の資料として制作
	情報メディア白書	電通総研 (市販)	COMIC CATALOG	前年のCOMIC CATALOGの作品タイトル数をカウント	1998 ↓ 2009	数値	27,822 タイトル (2009)	
流通作品 点数	COMIC CATALOG	福屋書店 (市販)	マンガ出版社が 発行するマンガ 出版物カタログ を集計	同左	1998 ↓ 2009	リスト	記載なし	<ul style="list-style-type: none"> 一部イラスト集やアニメーション関係書も含む 取次店の基礎資料や、研究者の資料として制作
新刊作品 点数 [表 2-4]	出版指標年報	出版科学 研究所 (市販)	取次業者から集 めたデータを集 計	同左	1958 ↓ 2009	数値	11,927 点(2009)	<ul style="list-style-type: none"> 年間の出版市場規模や、主なトピックスをまとめることを目的に制作
	情報メディア白書	電通総研 (市販)	出版指標年報	出版指標年報を引用	1998 ↓ 2009	数値	11,927 点 (2009)	



[図 2-1] マンガ作品関連資料の相関関係

2-3-3. マンガ作品タイトル数・作品点数の経年データ

[表 2-3] 流通作品タイトル数（単位：タイトル）

年	タイトル数	出典
2000	18,351	情報メディア白書 2002
2002	20,053	情報メディア白書 2004
2004	21,060	情報メディア白書 2006
2005	25,195	情報メディア白書 2007
2006	23,733	情報メディア白書 2008
2007	24,725	情報メディア白書 2009
2008	25,693	情報メディア白書 2010
2009	27,822	情報メディア白書 2011

[表 2-4] コミックス新刊作品点数（単位：点）

年	雑誌扱い	書籍扱い	合計	出典
2000	5,798	2,027	7,825	2010 出版指標年報
2002	7,436	2,393	9,829	2010 出版指標年報
2004	8,075	2,356	10,431	2010 出版指標年報
2005	8,298	2,440	10,738	2010 出版指標年報
2006	8,317	2,648	10,965	2010 出版指標年報
2007	8,486	2,882	11,368	2010 出版指標年報
2008	8,943	3,105	12,048	2010 出版指標年報
2009	8,899	3,028	11,927	2010 出版指標年報

2-4. 調査項目(3) — マンガ家数・アシスタント数・出版社数

2-4-1. マンガ家・アシスタント・出版社の捉え方

マンガ家やアシスタントは企業等に所属しているのではなく個人で活動しているため、その数の把握は難しい。既往の調査では、マンガ出版社が発行するカタログに掲載された作品の作者をマンガ家として把握するという方法を取っている。一方、マンガ家アシスタントは、特定のマンガ家専属のアシスタントもいれば、ある作品に関してのみアシスタント業務を請け負うアシスタントもいるなどその雇用形態は様々であり、正確に把握することは難しい。

・調査項目 3-1：マンガ家

マンガ家は、マンガの著作者として作品にクレジットされる名義である。本調査の調査対象は商業出版のマンガに限っているため、単行本として出版された作品の著者を数えたものがそれに該当する。そのため、「COMIC CATALOG」では著作者数として数値が掲載（イラスト集やアニメ関係書籍の著作者も含む）されている。なお、この方法では、複数人が1つのグループ名で制作し、クレジットされている場合は、1グループを1マンガ家として把握する。また、複数のペンネームを使い分ける作家もあり、重複してカウントされている可能性もある。また、「情報メディア白書」では、「COMIC CATALOG」を元に、マンガ関係作品タイトルを抽出し、その著作者数をマンガ家数として集計している。

・調査項目 3-2：アシスタント

自身の名義で作品発表を行っているのではなく、マンガ家の下で一部の作業を担当しているアシスタントである。アシスタントとされる定義は非常に広く、かつ雇用形態も曖昧である。「情報メディア白書」にてアシスタント数が掲載されているが、その調査方法及び対象範囲は、本調査では把握することができなかった。

・調査項目 3-3：出版社

出版社は、商業出版市場においてマンガ雑誌や単行本を発行している出版社を指す。マンガを専門に出版している出版社と、一般の書籍を出版している出版社の両方が含まれる。なお、「COMIC CATALOG」ではイラスト集やアニメ関係書籍を含んだ書籍の出版社数が取り上げられており、「情報メディア白書」では「COMIC CATALOG」を元にマンガ関係書籍を抽出し、かつその他の項目を足した数値が掲載されている。「情報メディア白書」でどのような項目の調整が行われているかは不明である。

2-4-2. 既往の調査資料

マンガ家数・アシスタント数・出版社数の調査に使用した資料は以下である。

■ 2-4-2-1. マンガ家数

◇出典①：「COMIC CATALOG」（福屋書店）※本報告書 p. 11 参照

各年の巻頭に「COMIC CATALOG」に掲載している作品リストの著作者数が、50人単位の概数で掲載されている。「著作者」には一部のイラスト作家、アニメーション関係の書籍の著者も含まれている。最新データは2010年度値であり、「COMIC CATALOG 2011」（2009年10月～2010年9月、「凡例」）に掲載されている。

◇出典②：「情報メディア白書」（電通総研）※本報告書 p. 11 参照

電通総研に調査方法を確認したところ、「COMIC CATALOG」掲載リストからマンガ家数のみをカウントした数字であるとの回答を得ている。

「COMIC CATALOG」に掲載の著作者数と、「情報メディア白書」に掲載のマンガ家数には隔たりがあるが、これは「COMIC CATALOG」に掲載の著作者数には一部のイラスト集やアニメーション関連書著作者が含まれており、「情報メディア白書」ではマンガ家のみを取り上げているためと考えられる。最新データは2009年度値であり、「情報メディア白書 2011」（p. 47）に掲載されている。

■ 2-4-2-2. アシスタント数

◇出典①：「情報メディア白書」（電通総研）※本報告書 p. 11 参照

アシスタント数が掲載されているが、その調査方法・対象範囲については確認できていない。最新データは2009年度値であり、「情報メディア白書 2011」（p. 47）に掲載されている。

■ 2-4-2-3. 出版社数

◇出典①：「COMIC CATALOG」（福屋書店）※本報告書 p. 11 参照

各年の巻頭に出版社数が掲載されている。コミックに限らず、漫画文庫やイラスト集、アニメーション関係書籍の出版社も含んだ出版社数が記載されている。最新データは2010年度値であり、「COMIC CATALOG 2011」（2009年10月～2010年9月、「凡例」）に掲載されている。

◇出典②：「情報メディア白書」（電通総研）※本報告書 p. 11 参照

各年の「マンガ」の項目に、マンガ出版社数が掲載されている。出典は各年の「COMIC CATALOG」を元に作成しており、経年的に常に「COMIC CATALOG」よりも数値が大きいので、何らか他のデータを追加していると思われる。最新データは2009年度値であり、「情報メディア白書 2011」（p. 59）に掲載されている。

[表 2-5] マンガ家数・アシスタント数・出版社数を示す資料

掲載データ	資料名	発行元 (入手方法)	出典/ 元データ	作成方法	掲載年	データ 形態	最新の 数値	備考
マンガ家数 [表 2-6]	COMIC CATALOG	福屋書店 (市販)	マンガ出版社が 発行するマンガ 出版物カタログ	本編記載の 著作者数を 各年版の冒 頭に概算で 記載	1998 ↓ 2010	数値	約 7,200 人 (2010)	・「凡例」に 50 人 単位の概数で 記載記載 ・イラスト集、ア ニメ関係の著 作者も含む
	情報メディア白書	電通総研 ダイヤモンド社 (市販)	COMIC CATALOG	「COMIC CATALOG」に 掲載のマン ガ家数をカ ウント	1993 ↓ 2009	数値	5,494 人 (2009)	・「COMIC CATALOG」より、 マンガ関係を 抽出
アシスタ ント数 [表 2-7]	情報メディア白書	電通総研 ダイヤモンド社 (市販)	不明	不明	2002 ↓ 2009	数値	約 24,174 人 (2009)	
出版社数 [表 2-8]	COMIC CATALOG	福屋書店 (市販)	マンガ出版社が 発行するマンガ 出版物カタログ	各年の冒頭 に掲載出版 社数を記載	1998 ↓ 2010	数値	195 社 (2010)	・「凡例」に記載 ・イラスト集、ア ニメ関係書籍 も含む
	情報メディア白書	電通総研 ダイヤモンド社 (市販)	COMIC CATALOG	「COMIC CATALOG」に 掲載の出版 社数をカウ ント	1998 ↓ 2009	数値	202 社 (2009)	・「COMIC CATALOG」より、 マンガ関係を 抽出

2-4-3. マンガ家数・アシスタント数・出版社数の経年データ

[表 2-6] マンガ家数<「COMIC CATALOG」は著作者数> (単位：人)

年	COMIC CATALOG		情報メディア白書	
	著作者数	出典	マンガ家数	出典
2000	約 4,400	COMIC CATALOG 2001	4,003	情報メディア白書 2002
2002	約 4,750	COMIC CATALOG 2003	4,160	情報メディア白書 2004
2004	約 5,200	COMIC CATALOG 2005	4,576	情報メディア白書 2006
2005	約 5,400	COMIC CATALOG 2006	4,752	情報メディア白書 2007
2006	約 5,700	COMIC CATALOG 2007	4,902	情報メディア白書 2008
2007	約 6,100	COMIC CATALOG 2008	5,063	情報メディア白書 2009
2008	約 6,400	COMIC CATALOG 2009	5,248	情報メディア白書 2010
2009	約 6,700	COMIC CATALOG 2010	5,494	情報メディア白書 2011
2010	約 7,200	COMIC CATALOG 2011	-	-

[表 2-7] アシスタントの数 (単位：人)

年	アシスタント数	出典
2000	-	情報メディア白書 2002
2002	約 24,000	情報メディア白書 2004
2004	約 26,000	情報メディア白書 2006
2005	約 25,000	情報メディア白書 2007
2006	約 26,000	情報メディア白書 2008
2007	約 22,300	情報メディア白書 2009
2008	約 23,091	情報メディア白書 2010
2009	約 24,174	情報メディア白書 2011

[表 2-8] マンガ出版社の数 (単位：社)

年	COMIC CATALOG		情報メディア白書	
	出版社数	出典	出版社数	出典
2000	180	COMIC CATALOG 2001	196	情報メディア白書 2002
2002	189	COMIC CATALOG 2003	193	情報メディア白書 2004
2004	180	COMIC CATALOG 2005	196	情報メディア白書 2006
2005	179	COMIC CATALOG 2006	173	情報メディア白書 2007
2006	189	COMIC CATALOG 2007	206	情報メディア白書 2008
2007	203	COMIC CATALOG 2008	221	情報メディア白書 2009
2008	198	COMIC CATALOG 2009	214	情報メディア白書 2010
2009	199	COMIC CATALOG 2010	202	情報メディア白書 2011
2010	195	COMIC CATALOG 2011	-	-

2-5. 調査項目(4) — マンガ業界団体

2-5-1. マンガ業界団体の概況

マンガ関連の団体としては、マンガ家の団体が3団体、出版社の団体が2団体、マンガ研究者の団体が1団体存在する。その中では社団法人日本漫画家協会が会員数500名前後と最大の団体である。

出版社に関しては、出版業界団体にマンガ出版社も加盟しているが、マンガ出版社のみに特化した法人格を持つ公の業界団体は組織されていない。

マンガに関する学術団体としては日本マンガ学会が挙げられる。

2-5-2. 各マンガ団体について

■ 2-5-2-1. 社団法人日本漫画家協会 (<http://www.nihonmangakakyokai.or.jp/>)

マンガ家の団体。日本を代表する公的なマンガ家組織として、1964年に設立。会員数は正会員の個人マンガ家505名（2011年3月24日時点）、賛助・協力74団体で構成。

社団法人日本漫画家協会は健全なる漫画の普及に関する事業を行うと共に、漫画創作活動を奨励し併せて諸外国との漫画文化の交流を図り、もって我が国文化の発展に寄与することをもって目的としている。

各地のマンガ関連イベントへの協力、「MANGA サミット」への協力、ホームページの拡充、協会員の個展開催への協力などを行っている。

【表 2-9】日本漫画家協会 正会員数（単位：人）

年	会員数	出典
2005	465	40周年記念カタログ
2009	505	同協会 Web サイト

■ 2-5-2-2. マンガジャパン (<http://www.manga-japan.net/>)

マンガ家の団体。ストーリーマンガ家の親睦会として1998年に設立。会員数は個人マンガ家61名。

国際マンガサミットへの参加協力、若手マンガ家からの著作権問題相談、各専門学校への講師派遣、コンテンツ関連イベントへの参加、貸与権管理センターへの協力、マンガ関連企業への企画協力、イベント参加協力などの活動を行っている。

■ 2-5-2-3. デジタルマンガ協会 (<http://www.dma-j.net/>)

マンガ家の団体。デジタルならではのマンガ表現を追求するアーティストとエンジニアの集団として、2002年に設立。会員数は個人マンガ家75名（2010年9月時点）。

基本理念として、①デジタル表現を基にマンガ創作に取りかかる場合に必要な技術についてお互いに知恵と知識を共有し、より有効な表現手段を手に入れるための研究と勉強方法の追求、②デジタル化に伴い発生するであろう様々な著作権の問題についての研究を掲げている。

日本マクドナルドとの共催でマクドナルドマンガフォーラムを開催しているほか、各地のマンガ関連イベントへの協力、韓国のソウルインターナショナルカートゥーン&アニメーションフェスティバルへの作品募集の協力・作品審査などの活動を行っている。

■ 2-5-2-4. デジタルコミック協議会 (<http://www.digital-comic.jp/>)

マンガ出版社の団体。コミック、マンガ文化のデジタル化を促進し、国内外に向けて、著作者とともにデジタルコミックの普及を推進することを目的として2005年に設立。2010年11月時点で、会員数は参加出版社39社、賛助会員社4社。[表2-10]、[表2-11]参照。

デジタル化されたマンガの配信に関するレーティング、デジタル化されたマンガの海賊版に関するプラットフォーム事業者への削除要請などの活動を行っている。

[表 2-10] 会員名簿（参加出版社） ※50音順

株式会社茜新社	株式会社幻冬舎コミックス	株式会社徳間書店
株式会社秋田書店	株式会社講談社	株式会社日本文芸社
株式会社朝日新聞出版	株式会社実業之日本社	株式会社白泉社 (HAKUSENSHA Inc.)
株式会社アスキー・メディアワークス	株式会社集英社	株式会社富士見書房
株式会社イーストプレス	株式会社ジュネット	株式会社扶桑社
株式会社一迅社	株式会社小学館	株式会社双葉社
株式会社一水社	株式会社小学館集英社プロダクション	株式会社フランス書院
株式会社エンターブレイン	株式会社祥伝社	株式会社ぶんか社
株式会社オークラ出版	株式会社少年画報社	株式会社芳文社
株式会社宙出版	株式会社新書館	株式会社マガジンハウス
株式会社学研ホールディングス	株式会社新潮社	株式会社メディアファクトリー
株式会社笠倉出版社	株式会社竹書房	株式会社リイド社
株式会社角川書店	辰巳出版株式会社	リブレ出版株式会社

[表 2-11] 会員名簿（賛助会員社） ※50音順

シャープ株式会社	デジタルカタバルト株式会社
株式会社セルシス	株式会社ボイジャー

■ 2-5-2-5. コミック10社会

マンガ雑誌・コミックの出版を行う出版社のうち10社が会員の任意団体。2010年12月10日、同年の東京都青少年の健全な育成に関する条例の改正案の審議に関連し、東京国際アニメフェア2011への協力・参加を拒否する旨の声明を発表した際に、はじめてその会の名や会員社が公にされた。それ以前は60・70年代から存在するといわれるが、非公式な存在であった。声明発表時の会員は、[表2-12]の通りである。マンガ関連イベントへの協力、著作権関連の諸問題に対する各社の意見調整などの活動を行っている。

[表 2-12] 会員名簿 ※50音順

秋田書店	少年画報社
角川書店	新潮社
講談社	白泉社
集英社	双葉社
小学館	リイド社

■ 2-5-2-6. 日本マンガ学会 (<http://www.jsscc.net/>)

マンガ研究の深化・拡大および研究者相互の交流の促進、最新の研究成果・内外の膨大なマンガ情報の体系的な整理・公開、全国的なマンガ関連情報のネットワーク形成を目的として2001年設立。会員数は、2010年3月末時点で、正会員355名、学生会員31名、購読会員47名、賛助会員8名の計441名である。

研究発表大会の主催、冊子「生誕日本マンガ学会」の販売、学会誌「マンガ研究」の発行、機関誌「ニューズレター」の発行などを行っている。

2-6. 調査項目(5)(6) — コミックス・コミック誌推定販売部数・販売金額

2-6-1. コミックス・コミック誌推定販売部数・販売金額の捉え方

既往の調査により、書店での消費者売上に当たる販売部数・販売額が公表されている。定期的に発行される雑誌（コミック誌）と、コミック誌での連載をまとめた単行本（コミックス）の二種類の流通方法について、それぞれ販売部数・販売金額の調査が行われている。

・調査項目5： コミックス・コミック誌推定販売部数

取次事業者からの小売店への出荷部数より、小売店から取次事業者への返品部数を減算することで小売店での販売部数を推計した数値が、コミックス及びコミック誌についてそれぞれ「出版指標年報」に掲載されている。つまり、ユーザーが購入した部数を示す数値である。

・調査項目6： コミックス・コミック誌推定販売売上

推定販売金額は、推定販売部数に小売店での販売単価を乗算して推定した数値であり、推定販売部数と同様、「出版指標年報」に掲載されている。ユーザーが購入した部数より推定で求められた数値であり、また、小売店や取次業者への手数料等も発生するため、出版社の売上を示す数値ではない。

2-6-2. 既往の調査資料

コミックス・コミック推定販売部数・推定販売金額の調査に使用した資料は以下である。

■ 2-6-2-1. コミックス・コミック推定販売部数・販売金額

◇出典①：「出版指標年報」（法人全国出版協会・出版科学研究所）※本報告書 p. 11 参照

最新データは2009年度値であり、「2010 出版指標年報」（p. 215）に掲載されている。

[表 2-13] コミックス・コミック推定販売部数・販売金額の資料

掲載データ	資料名	発行元 (入手方法)	出典/ 元データ	作成方法	掲載年	データ 形態	最新の 数値	備考
推定販売部数 [表 2-14]	出版指標年報	出版科学研究所 (市販)	取次業者・書店での販売データ	出版社・取次業者・書店などのデータから推計	1978 ↓ 2009	数値	105,844 万冊 (2009)	
推定販売金額 [表 2-15]	出版指標年報	出版科学研究所 (市販)	取次業者・書店での販売データ	出版社・取次業者・書店などのデータから推計	1978 ↓ 2009	数値	4,187 億 円 (2009)	

2-6-3. コミックス・コミック誌推定販売部数・販売金額の経年データ

[表 2-14] コミックス・コミック誌推定販売部数（単位：万冊）

年	コミックス	コミック誌	合計	出典
2000	50,154	104,330	154,484	2010 出版指標年報
2002	53,408	97,480	150,888	2010 出版指標年報
2004	52,321	86,100	138,421	2010 出版指標年報
2005	54,403	80,471	134,874	2010 出版指標年報
2006	52,304	74,537	126,841	2010 出版指標年報
2007	51,794	71,718	123,512	2010 出版指標年報
2008	47,847	66,910	114,757	2010 出版指標年報
2009	45,522	60,322	105,844	2010 出版指標年報

[表 2-15] コミックス・コミック誌推定販売金額（単位：億円）

年	コミックス	コミック誌	合計	出典
2000	2,372	2,861	5,233	2010 出版指標年報
2002	2,482	2,748	5,230	2010 出版指標年報
2004	2,498	2,549	5,047	2010 出版指標年報
2005	2,602	2,421	5,023	2010 出版指標年報
2006	2,533	2,277	4,810	2010 出版指標年報
2007	2,495	2,204	4,699	2010 出版指標年報
2008	2,372	2,111	4,483	2010 出版指標年報
2009	2,274	1,913	4,187	2010 出版指標年報

2-7. 調査項目(7) — マンガ関連人材育成機関

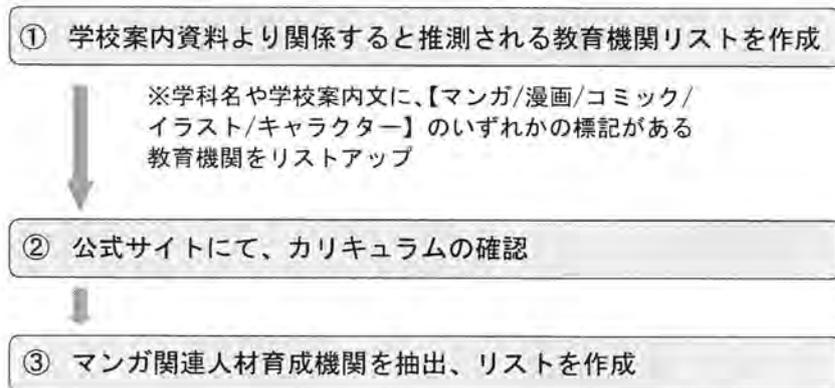
2-7-1. マンガ関連人材育成機関の捉え方

本調査では、全国の国公立・私立の大学院・大学・短期大学及び専門学校（学校法人・株式会社含む）について、教育方針にマンガ家や研究者の育成などを取り上げている機関をマンガ関連人材育成機関とする。教養課程等の1授業としてマンガを取り上げている機関は含めない。

2-7-2. マンガ関連人材育成機関の抽出方法

市販されている学校案内等の書籍からは、学部・学科・コース等の詳細を読み取ることは困難である。そのため、[図 2-2]に示すフローのように、第1段階として、学校一覧を掲載している市販の書籍から、学部・学科・専攻・コースの名称や概要に「マンガ/漫画/コミック/イラスト/キャラクター」という言葉を含む機関を、人材育成をしている可能性がある機関としてリストアップする。

第2段階として、第1段階で抽出した教育機関の公式サイトにて教育内容・カリキュラムの把握を行い、実際に人材育成を実施しているかを確認した上で、マンガ関連人材育成機関のリストを作成した。



[図 2-2] マンガ関連人材育成機関の抽出方法

2-7-3. マンガ関連人材育成機関に関する資料

マンガ関連人材育成機関数の調査にあたり、以下の学校案内等を元に、第1段階として人材育成を行っている可能性がある教育機関数を調査した（2009年時点）。なお、学校案内は受験用に制作されており、統計資料として用いられているものではないため、過去の資料の取得が難しい。

・大学院・大学について

「大学受験案内 2011年度用」（学研教育出版）を参照した。同書には学部・学科ごとの概要が記されている。

・短期大学について

「全国短期大学・高等専門学校一覧 平成22年度」（財団法人 文教協会）を参照した。同書では学部・学科・専攻名称が記されている。

・専門学校について

「全国専門・各種学校案内 11-12年度版」（オクムラ書店）を参照した。同書では学部・学科名称と、学校そのものの概要が記されている。

[表 2-16] 全国のマンガ関連人材育成機関を示す資料

掲載データ	資料名	発行元 (入手方法)	出典/ 元データ	データ 形態	最新の 数値 (機関数)	最新の 数値 (コース数)	備考
大学院・大学 [表 2-18] [表 2-19]	大学受験案内 2011年度用	学研教育 出版 (市販)	全国の国 公立・私立 大学・一部 の大学院	リスト	大学院： 4校 大学：13 校 (2009)	大学院： 4コース 大学：16 コース (2009)	・校名・住所・連絡先、 学部・学科名と学科ご との概要を掲載 ・Webサイトと併用して 教育課程の確認が必要
短期大学 [表 2-20]	全国短期大 学・高等専門 学校一覧 平成22年度	財団法人 文教協会 (市販)	全国の短 大・高専	リスト	4校 (2009)	10コース (2009)	・校名・住所・連絡先を 掲載 ・Webサイトと併用して 教育課程の確認が必要
専門学校 [表 2-21]	全国専門・ 各種学校案内 11-12年度版	オクムラ 書店 (市販)	全国の専 門学校・各 種学校	リスト	44校 (2009)	61コース (2009)	・校名・住所・連絡先と、 およその教育内容を掲 載 ・Webサイトと併用して 教育課程の確認が必要

2-7-4. マンガ関連人材育成機関リスト

以下にマンガ関連人材育成機関数及び大学院・大学・短期大学・専門学校のリストを掲載する。

[表 2-17] マンガ関連人材育成機関数

種別	機関数/コース等最小単位数
大学院	4 大学院/4 コース
大学	13 大学/16 コース
短期大学	9 短期大学/10 コース
専門学校	44 専門学校/61 コース

[表 2-18] 大学院リスト

種別	学校名	研究科	専攻	領域
私立	文星芸術大学	芸術研究科	美術専攻	機能芸術領域
私立	宝塚大学大学院(東京)	メディア・造形研究科		メディアコンテンツ研究領域
私立	京都精華大学大学院	マンガ研究科		
私立	京都造形芸術大学大学院	修士課程領域		ビジュアルクリエイション領域

[表 2-19] 大学リスト

種別	学校名	学部	学科	コース(専攻)
私立	文星芸術大学	美術学部	機能造形領域	マンガ専攻
私立	創造学園大学	創造芸術学部	芸術科	漫画・アニメ・声優コース
私立	宝塚大学	東京メディアコンテンツ学部	メディアコンテンツ科	マンガコース
		造形芸術学部	メディアデザイン科	漫画コース
私立	東京工芸大学	芸術学部	マンガ学科	
私立	神奈川工科大学	情報学部	情報メディア学科	キャラクタークリエイターコース
私立	長岡造形大学	造形学部	視覚デザイン学科	マンガコース
私立	常葉学園大学	造形学部	造形学科	デジタル表現デザインコース
私立	京都精華大学	マンガ学部	マンガ学科	カートゥーンコース
		マンガ学部	マンガ学科	ストーリーマンガコース
		マンガ学部	マンガプロデュース学科	マンガプロデュースコース
私立	京都造形芸術大学	芸術学部	マンガ学科	
私立	大阪芸術大学	芸術学部	キャラクター造形科	漫画コース
私立	神戸芸術工科大学	先端芸術学部	まんが表現学科	
私立	大手前大学	メディア・芸術学部	メディア・芸術科	漫画・アニメーション系
私立	倉敷芸術科学大学	芸術学部	メディア映像学科	漫画・アニメーションコース

[表 2-20] 短期大学リスト

種別	学校名	学科	コース(専攻)
公立	秋田公立美術工芸短期大学	産業デザイン学科	イラストレーション分野
私立	宇都宮文星短期大学	地域総合文化学科	アートフィールド
私立	桐生大学短期大学部	アート・デザイン学科	マンガ・アニメコース
私立	金城大学短期大学部	美術学科	マンガ・キャラクターコース
私立	大垣女子短期大学	デザイン美術科	マンガコース
		デザイン美術科	コミックデザインコース
私立	京都嵯峨芸術大学短期大学部	美術学科	マンガ分野
私立	大阪芸術大学短期大学部	デザイン美術学科	キャラクター総計コース
私立	梅花女子大学短期大学部	生活科学科	造形デザイン専攻 マンガ・イラストコース
私立	九州造形短期大学	造形芸術学科	マンガ専攻

[表 2-21] 専門学校リスト

種別	学校名	学科	コース(専攻)
専門学校	専門学校 札幌デザイナー学院	ビジュアルデザイン学科	キャラクターデザイン専攻
専門学校	専門学校 札幌マンガ・アニメ学院	マンガデザイン学科	マンガ専攻
		マンガデザイン学科	コミックイラスト専攻
専門学校	仙台デザイン専門学校	グラフィックデザイン学科	コミック・キャラクターコース
専門学校	専門学校デジタルアーツ仙台	まんが・アニメ科	まんがコース
専門学校	国際情報ビジネス専門学校	デジタルクリエイター学科	まんが・アニメーションコース
専門学校	宇都宮メディア・アーツ専門学校	まんがアート科	
専門学校	宇都宮アート&スポーツ専門学校	マンガ・アニメ科	
専門学校	埼玉コンピュータ&医療事務専門学校	情報メディア科	マンガコミックコース
専門学校	阿佐ヶ谷美術専門学校	キャラクターデザイン科	
専門学校	アミューズメントメディア総合学院	キャラクターデザイン学科	
		マンガ学科	
専門学校	専門学校 デジタルアーツ東京	マンガ学科	
専門学校	東京アニメーションカレッジ専門学校	総合学科	総合コミックコース
		マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
		マンガ・イラスト学科	キャラクターデザインコース
専門学校	東京アニメーター学院	漫画家プロ養成	
		漫画原作シナリオ	
		キャラクター	
専門学校	東京ゲームデザイナー学院	アニメ・マンガコミック科	マンガ・コミックプロ養成科
専門学校	東京工学院専門学校	マンガ科	マンガコース
専門学校	東京コミュニケーションアート専門学校	マンガワールド	プロマンガ家専攻専攻
		マンガワールド	コミックイラスト専攻
		マンガワールド	デジタルコミック専攻
専門学校	東京デザイナー学院	マンガ科	マンガ専攻
		マンガ科	マンガキャラクター専攻
		マンガ科	マンガストーリー専攻
専門学校	東京デザイン専門学校	マンガ科	
専門学校	東洋美術学校	マンガ科	
専門学校	日本工学院専門学校	マンガ・アニメーション科	マンガコース
専門学校	日本工学院八王子専門学校	マンガ・アニメーション科	マンガコース
専門学校	専門学校 日本デザイナー学院	マンガ科	
		夜間マンガ科	
		デザイン研究科	マンガコース
		マンガ専科	
専門学校	代々木アニメーション学院	マンガ・イラスト科	マンガ・イラストレーターコース
専門学校	日本デザイン専門学校	漫画・アニメーション学科	
		コミックアーツ学科	
専門学校	町田・デザイン専門学校	コミック特育科	コミック特育コース
		コミック科	マンガコース
		コミック科	コミックイラストコース
専門学校	アーツカレッジヨコハマ	デザイン学科	キャラクターデザインコース
専門学校	東放学園映画専門学校	小説・マンガ創作科	
専門学校	専門学校ルネサンス・デザインアカデミー	マンガ・ゲームキャラクター科	
専門学校	あいち造形デザイン専門学校	まんが科	

第2章 マンガ分野

種別	学校名	学科	コース(専攻)
専門学校	名古屋ゲームデザイナー学院	アニメ・マンガコミック科	マンガ・コミックプロ養成科
専門学校	専門学校名古屋デザイナー学院	マンガ・アニメーション学科	マンガコース
専門学校	大阪情報コンピュータ専門学校	デザイン・WEB系	マンガ・イラストコース
専門学校	大阪アニメーター学院	漫画家プロ養成科	
専門学校	大阪デザイナー専門学校	キャラクターデザイン マンガ	
専門学校	大阪美術専門学校	キャラクター造形学科	漫画専攻
専門学校	専門学校アートカレッジ神戸	まんが学科	
専門学校	専門学校穴吹デザインカレッジ	マンガ・アニメ学科	マンガ専攻
専門学校	麻生情報ビジネス専門学校	漫画・アニメ科	
専門学校	専門学校九州デザイナー学院	マンガ学科	
専門学校	国際電子ビジネス専門学校	デジタルデザイン科	マンガ・アニメーションコース
専門学校	国際デザイン・アート専門学校	漫画クリエイター科	
専門学校	日本総合ビジネス専門学校	情報メディア学科	まんが・イラストコース
専門学校	東京テクノロジーコミュニケーション専門学校	IT・デザイン科	マンガ・アニメ専攻
専門学校	バンタンゲームアカデミー	マンガ&アニメ学科	マンガクリエイター専攻

2-8. 調査項目(8)― マンガ関連展覧会

2-8-1. マンガ関連展覧会の捉え方

2000年～2010年の間に開催された、マンガに関連した常設展及び企画展を取り上げる。ただし、マンガを専門としている館(マンガ家の記念館等)では小規模な展覧会等も行われているため、展覧会情報資料等に掲載されている展覧会のみを取り上げる。

また、マンガ・アニメーション・ゲーム分野の特徴の1つであるメディアミックス展開により、マンガ関連展覧会とアニメーション関連展覧会を明確に線引きすることは難しいが、本調査では展覧会のタイトルにより判断し、リスト化を行う。

- ・ 展覧会タイトルに「マンガ家名」がある場合：マンガ関連展覧会として分類
- ・ 展覧会タイトルに「アニメーター名」がある場合：アニメーション関連展覧会として分類
- ・ 展覧会タイトルに「マンガ原作の作品名(アニメーションに展開している作品を含む)」がある場合：マンガ関連展覧会として分類
- ・ 展覧会タイトルに「アニメーション原作の作品名」がある場合：アニメーション関連展覧会として分類

2-8-2. マンガ関連展覧会の抽出方法

調査にあたり、2段階の手順にて抽出を行った。

美術館等、展覧会を開催する施設の公式サイトには、過去の展覧会情報が掲載されている場合があるなど、比較的全体を網羅することが可能になる。そのため、第1段階として展覧会の開催が可能な施設をリスト化する。第2段階として、第1段階で抽出した施設の公式サイトより、過去の展覧会リストを作成する。なお、公式サイトがない施設や過去の情報がない施設については、一部の新聞・雑誌等マスコミの情報サイトや、ミュージアム情報のポータルサイトを参照している。

なお、巡回展については、それぞれの施設で行われる展覧会毎に1展覧会としてカウントする。

・第1段階：展覧会を開催する施設のリストアップ

施設のリスト化にあたっては、①Webサイト「artscape」を参照、②同サイトに掲載されていない施設を「美術年鑑2011」から参照、③いずれにもない施設については文化庁「平成21年度文化発信戦略に関する調査研究事業」調査報告書から追加し、リストを作成した。(③文化庁「平成21年度文化発信戦略に関する調査研究事業」調査報告書は、マンガ・アニメーションに関する情報のみ)

なお、第1段階で作成したリストは、マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートの全分野に関する情報を含む共通のリストである。

・第2段階：展覧会のリストアップ

上記手順でまとめた各施設の公式サイトより過去の開催情報を確認し、2000～2010年の間に開催されたマンガに関する展覧会の有無・タイトル・開催年月日・概要を調査した。

各施設の公式サイト以外に、一部の新聞・雑誌等マスコミの情報サイトや、施設情報のポータルサイト（文化庁メディア芸術プラザ等）を参照した。

上述の作業を行った上で有識者の判断を仰ぎ、不足しているとの指摘があった展覧会を加えた。また、巡回展に関しては、上記の手順でリスト化された展覧会名にて検索し、他会場での開催を挙げた。

2-8-3. マンガ関連展覧会に関する資料

マンガ関連の展覧会数の調査にあたり、用いた資料は以下である。

[表 2-22] マンガ関連施設・展覧会を示す資料

掲載データ	資料名	発行元 (入手法等)	出典/ 元データ	作成方法	掲載年	データ 形態	備考
施設の リスト アップ	Artscape ミュージアム・アーカイブ	大日本印刷 運営Webサイ ト (一般公開)	-	全国の施設 の一覧表	2011	リスト	・小規模なマンガ・ アニメーション 関連施設は網羅 していない
	美術年鑑	美術年鑑社 (市販)	-	全国の施設 の一覧表	2009	リスト	・小規模な施設は網 羅していない
	平成 21 年度 文化発信戦 略に関する 調査研究事 業(文化庁)	文化庁 Web サイト (一般公開)	全国マン ガ・アニ メーショ ンミュー ジウム連 絡協議会 準備会リ スト	準備会リス トを元に、 Web 検索にて 補完	2009	リスト	・マンガ・アニメー ション関連以外 は網羅していな い
展覧会 のリス トアッ プ [表 2-23]	上記で作成 したリスト 全館の Web サ イト	-	上記資料	全施設の Web サイトを検 索し、メディ ア芸術に該 当する展覧 会を抽出	2009	リスト	・artscape は 2011 年現在
	美術図書館 横断検索によ る展示会カタ ログ検索	アート・ライブ ラリーズ・コン ソーシウム Web サイト (一般公開)	備考に示 す施設の 各蔵書 目録	各施設の展 覧会カタロ グの蔵書デ ータベース から検索	2011	リスト	・東京国立近代ミュ ージウム/ 国立 新ミュージウム/ 東京都現代ミュ ージウム/横浜ミ ュージウム/江戸 東京博物館 ・開催会場が不明な 展覧会がヒット することがある
	メディア芸術 祭に関する 展覧会検索	文化庁メディ ア芸術プラザ Web サイト (一般公開)	運営事務 局による 調査	同左	2011	リスト	・文化庁メディア芸 術祭の作品募集 から受賞作品展 開催までの情報 や、年間を通して 国内外で展開し ているメディア 芸術祭関連の活 動を紹介

2-8-4. マンガ関連展覧会リスト

以下に、全362展覧会を示す。

[表 2-23] マンガ関連展覧会リスト(開催年月日順)

	展覧会名	施設	開始日	終了日
1	くらしき物語原画展	いがらしゆみこ美術館	2000年	2000年
2	手塚治虫が愛したアニメーションの世界 ～未完の大作「森の伝説」～	宝塚市立手塚治虫記念館	2000年1月1日	2000年4月25日
3	日韓ユーモア漫画家年賀状交流展 2000	駐日大韓民国大使館 韓国文化院	2000年2月10日	2000年2月17日
4	林静一原画展「源氏物語・美人画」	長井勝一漫画美術館	2000年2月22日	2000年3月12日
5	第21回読売国際漫画大賞展〔前半〕	川崎市市民ミュージアム	2000年2月29日	2000年4月30日
6	時事漫画展 PART2-大正11年の世相-	さいたま市立漫画会館	2000年3月18日	2000年5月14日
7	SFマンガの世界展 ～永井 豪・手塚治虫 二人展～	宝塚市立手塚治虫記念館	2000年4月27日	2000年9月5日
8	開館記念アンデルセン物語展	いがらしゆみこ美術館	2000年5月1日	2000年12月31日
9	第21回読売国際漫画大賞展〔後半〕	川崎市市民ミュージアム	2000年5月2日	2000年7月2日
10	アニメになったマンガ作品	川崎市市民ミュージアム	2000年7月4日	2010年10月9日
11	新生 手塚治虫展-手塚治虫の夢ぼくたちの夢	宝塚市立手塚治虫記念館	2000年9月7日	2001年2月27日
12	漫画会館所蔵日本画展(北沢楽天が描くヒト・ひと・人)	さいたま市立漫画会館	2000年9月9日	2000年10月9日
13	『滑稽新聞』の諷刺漫画	川崎市市民ミュージアム	2000年10月11日	2001年2月25日
14	第4回 京都国際マンガ展 2000 京都展	京都市美術館別館	2000年11月14日	2000年11月26日
15	直筆壁画制作過程展	いがらしゆみこ美術館	2001年	2001年
16	第22回読売国際漫画大賞展	川崎市市民ミュージアム	2001年2月27日	2001年5月27日
17	メトロポリス展 ～21世紀に甦るノスタルジックな未来～	宝塚市立手塚治虫記念館	2001年3月1日	2001年6月26日
18	東京バック展-100年前に夢見た21世紀-	さいたま市立漫画会館	2001年3月17日	2001年5月13日
19	私を持っている北沢楽天画伯	さいたま市立漫画会館	2001年3月17日	2001年5月6日
20	開館1周年記念アンパンマン原画展	いがらしゆみこ美術館	2001年3月20日	2001年5月20日
21	青林堂ブックカバー展	長井勝一漫画美術館	2001年3月27日	2001年4月15日
22	あだち充の世界展	新宿小田急美術館	2001年4月18日	2001年5月6日
23	楠勝平・つりたくにこ/2人の軌跡 ー新しいマンガ表現にかけた青春ー	川崎市市民ミュージアム	2001年5月29日	2001年9月2日
24	手塚治虫の奇妙でふしぎな妖怪ワールド	宝塚市立手塚治虫記念館	2001年6月28日	2001年10月30日
25	あだち充の世界展	美術館「えき」KYOTO	2001年8月8日	2001年8月27日
26	19世紀フランス人漫画家ロビタが描いた未来	川崎市市民ミュージアム	2001年9月4日	2001年12月2日
27	漫画会館所蔵日本画展(北沢楽天・神ほとけを描く)	さいたま市立漫画会館	2001年9月8日	2001年10月8日
28	第4回 京都国際マンガ展 2000 横浜展	神奈川県立地球市民プラザ	2001年9月29日	2001年10月14日
29	やなせたかしの世界～アンパンマンがさいたま市へやってきた!～	さいたま市立漫画会館	2001年9月29日	2001年11月25日
30	北斎漫画展～北斎が見た異界としての江戸～	高島華宵大正口マン館	2001年10月11日	2001年11月30日
31	手塚治虫と宝塚歌劇 展 ～マンガとタカラヅカの華麗なる関係～	宝塚市立手塚治虫記念館	2001年11月1日	2002年2月19日
32	日韓漫画家年賀はがき展	さいたま市立漫画会館	2001年12月1日	2001年12月16日
33	アジア IN コミックー私たちはどこへ行くのか?ー	川崎市市民ミュージアム	2001年12月4日	2002年2月3日
34	くらしき物語巻頭カラーお披露目展	いがらしゆみこ美術館	2002年	2002年
35	メイミー・エンジェル原画展	いがらしゆみこ美術館	2002年	2002年
36	第23回読売国際漫画大賞展	川崎市市民ミュージアム	2002年2月5日	2002年8月18日
37	みんなの友達 鉄腕アトム 展	宝塚市立手塚治虫記念館	2002年3月1日	2002年7月2日
38	開館2周年記念アンパンマン原画展	いがらしゆみこ美術館	2002年3月15日	2002年5月19日
39	北沢楽天が生んだ愛すべきキャラクターたち	さいたま市立漫画会館	2002年3月16日	2002年5月12日
40	日韓ユーモア漫画家年賀状交流展 2002	樹モール商店街「煤ギャラリー」	2002年4月24日	2002年4月29日
41	手塚治虫版画特集	いがらしゆみこ美術館	2002年7月1日	2002年9月1日

	展覧会名	施設	開始日	終了日
42	手塚治虫 冒険漫画の王者たち 展 ～アトムから子供たちへ、夢の贈り物～	宝塚市立手塚治虫記念館	2002年7月4日	2002年10月29日
43	水島新司・夢の途中 化粧師・石ノ森章太郎の世界	横手市増田まんが美術館	2002年7月20日	2002年8月25日
44	『ジャパン・パンチ』創刊140年記念 ワーグマンの描いた幕末・明治	川崎市市民ミュージアム	2002年8月20日	2002年10月27日
45	第5回 京都国際マンガ展2002	京都市美術館別館	2002年9月10日	2002年9月22日
46	ちばてつや展～あしたのために見るべし!～	さいたま市立漫画会館	2002年9月15日	2002年11月24日
47	上村一夫の世界展	川崎市市民ミュージアム	2002年10月29日	2003年1月26日
48	～手塚治虫の大親友～馬場のぼるのせかい展	宝塚市立手塚治虫記念館	2002年10月31日	2003年1月26日
49	ロボット・サイボーグマンガ大行進	現代マンガ図書館	2003年	-
50	いがらしゆみこ代表作展	いがらしゆみこ美術館	2003年	2003年
51	第24回読売国際漫画大賞展	川崎市市民ミュージアム	2003年2月7日	2003年7月13日
52	手塚治虫記念館リニューアル&アトム誕生W記念「アストロボーイ・鉄腕アトム展～アトムパワーアップ」	宝塚市立手塚治虫記念館	2003年3月1日	2003年6月24日
53	THE ドラえもん展	そごう美術館	2003年3月15日	2003年5月15日
54	北沢楽天が出会った輝く女性たち	さいたま市立漫画会館	2003年3月15日	2003年5月11日
55	鈴木翁二 原画展	長井勝一漫画美術館	2003年3月18日	2003年4月13日
56	あだち充の世界展	富山市民プラザ	2003年3月21日	2003年3月30日
57	石ノ森章太郎原画展「宮本武蔵」	いがらしゆみこ美術館	2003年3月21日	2003年8月31日
58	日韓ユーモア漫画家年賀状交流展 2003	樹モール商店街「燦ギャラリー」	2003年4月9日	2003年4月14日
59	青山剛昌の世界展	美術館「えき」KYOTO	2003年4月23日	2003年5月11日
60	釣りキチ三平・生誕30年展	横手市増田まんが美術館	2003年4月26日	2003年5月25日
61	THE ドラえもん展	北海道立旭川美術館	2003年5月24日	2003年7月6日
62	アストロボーイ 鉄腕アトム 展 ～アトム・ハート～	宝塚市立手塚治虫記念館	2003年6月24日	2003年10月21日
63	フランスコミック・アート展	川崎市市民ミュージアム	2003年7月5日	2003年8月31日
64	アストロボーイ 鉄腕アトム展	横手市増田まんが美術館	2003年7月9日	2003年9月28日
65	出版資料に見る日仏コミック交流史展	川崎市市民ミュージアム	2003年7月15日	2003年9月7日
66	THE ドラえもん展	松坂屋美術館	2003年8月2日	2003年8月26日
67	漫画に描かれた日露戦争前夜～政治・外交・社会～	川崎市市民ミュージアム	2003年9月9日	2004年2月1日
68	岡部冬彦展	さいたま市立漫画会館	2003年9月13日	2003年11月24日
69	鉄腕アトムの軌跡展 ～空想科学からロボット文化へ1900-200X～	北九州市立美術館 分館	2003年10月4日	2003年11月9日
70	B・J生誕30周年記念 ブラック・ジャックのDNA ～ブラック・ジャックと現代の医療マンガ～	宝塚市立手塚治虫記念館	2003年10月23日	2004年2月20日
71	THE ドラえもん展	大分市美術館	2003年11月1日	2003年12月23日
72	第6回 京都国際マンガ展2004 清水展	清水港フェルケール博物館	2004年	2004年
73	西遊記マンガの名作展	現代マンガ図書館	2004年	-
74	乙女チックデザイン原画展	いがらしゆみこ美術館	2004年	2004年
75	畑中純 作品展	長井勝一漫画美術館	2004年1月6日	2004年1月30日
76	第25回読売国際漫画大賞展	川崎市市民ミュージアム	2004年2月3日	2004年4月11日
77	日韓ユーモア漫画家年賀状交流展 2004	樹モール商店街「燦ギャラリー」	2004年2月4日	2004年2月9日
78	火の鳥～生命の輝き～ 展	宝塚市立手塚治虫記念館	2004年3月1日	2004年6月29日
79	THE ドラえもん展	島根県立美術館	2004年3月5日	2004年4月11日
80	北沢楽天と行く世界漫遊	さいたま市立漫画会館	2004年3月13日	2004年5月16日
81	さくらももこ原画展	えほんミュージアム清里	2004年3月20日	2004年6月21日
82	19世紀のフランス諷刺とユーモア	川崎市市民ミュージアム	2004年4月13日	2004年6月13日
83	THE ドラえもん展	秋田市立千秋美術館	2004年4月23日	2004年6月20日
84	矢口高雄 ふるさとの四季	横手市増田まんが美術館	2004年4月27日	2004年5月5日
85	大OH! 水木しげる展	鳥取県立博物館	2004年4月29日	2004年5月30日
86	大OH! 水木しげる展	福岡県立美術館	2004年6月4日	2004年7月11日
87	谷岡ヤスジの世界展～天才キャラクターだもんね!	川崎市市民ミュージアム	2004年6月15日	2004年9月26日

第2章 マンガ分野

	展覧会名	施設	開始日	終了日
88	少年・手塚治虫の遊び ～(遊び)×(好奇心)2=手塚治虫の(創造力)～	宝塚市立手塚治虫記念館	2004年7月1日	2004年10月26日
89	あだち充の世界展	横手市増田まんが美術館	2004年7月10日	2004年9月12日
90	日本漫画映画の全貌	東京都現代美術館	2004年7月15日	2004年8月31日
91	KITTY EX.～キティ・エクス～	森美術館	2004年7月31日	2004年8月22日
92	KITTY EX.～キティ・エクス～	ラフォーレミュージアム原宿	2004年7月31日	2004年8月29日
93	第6回 京都国際マンガ展 2004	京都市美術館別館	2004年8月	2004年8月
94	手塚治虫の伝言 親から子、そして次の世代へ	武蔵野市立吉祥寺美術館	2004年8月4日	2004年9月12日
95	まんが館紹介展	田河水泡・のらくろ館	2004年8月4日	2004年8月15日
96	大 OH! 水木しげる展	大丸ミュージアム KOBE	2004年8月4日	2004年8月16日
97	大 OH! 水木しげる展	大丸ミュージアム KYOTO	2004年8月19日	2004年8月31日
98	KITTY EX.～キティ・エクス～	大丸神戸	2004年9月3日	2004年9月12日
99	大 OH! 水木しげる展	岩手県立美術館	2004年9月11日	2004年10月31日
100	スポーツ漫画展	さいたま市立漫画会館	2004年9月11日	2004年11月23日
101	漫画に見る日本のスポーツ史	川崎市市民ミュージアム	2004年9月30日	2004年12月26日
102	ガロ作家原画展	長井勝一漫画美術館	2004年10月5日	2004年10月17日
103	KITTY EX.～キティ・エクス～	大丸梅田	2004年10月6日	2004年10月17日
104	あだち充の世界展	横山隆一記念まんが館	2004年10月9日	2004年11月7日
105	ブラック・ジャックの大事展	宝塚市立手塚治虫記念館	2004年10月28日	2005年2月20日
106	大 OH! 水木しげる展	江戸東京博物館	2004年11月6日	2005年1月10日
107	田河水泡原画展	田河水泡・のらくろ館	2004年11月16日	2004年12月27日
108	山根青鬼原画展	田河水泡・のらくろ館	2004年11月16日	2004年12月12日
109	やなせたかし原画展	田河水泡・のらくろ館	2004年12月18日	2004年12月27日
110	KITTY EX.～キティ・エクス～	大丸札幌	2004年12月25日	2005年1月3日
111	終戦60周年記念 戦記マンガ特選展	現代マンガ図書館	2005年	-
112	月刊少女漫画雑誌「なかよし」表紙絵展	いがらしゆみこ美術館	2005年	2005年
113	主人公とボーイフレンド原画展	いがらしゆみこ美術館	2005年	2005年
114	願いがかなう花色紙展	いがらしゆみこ美術館	2005年	2005年
115	有名漫画家サイン色紙展	いがらしゆみこ美術館	2005年	2005年
116	日韓ユーモア漫画家年賀状交流展 2005	樹モール商店街「燦ギャラリー」	2005年1月4日	2005年1月10日
117	大 OH! 水木しげる展	新津市美術館(新潟)	2005年1月15日	2005年4月3日
118	CLAMP 四 MANGA アートは時空を超える	川崎市市民ミュージアム	2005年1月22日	2005年4月10日
119	第26回読売国際漫画大賞展	川崎市市民ミュージアム	2005年2月8日	2005年4月10日
120	ブラック・ジャックの魅力の秘密展	宝塚市立手塚治虫記念館	2005年3月1日	2005年6月28日
121	KITTY EX.～キティ・エクス～	名古屋パルコ	2005年3月3日	2005年4月4日
122	絵筆のマジック似顔絵展	さいたま市立漫画会館	2005年3月12日	2005年5月15日
123	みうらじゅん&久住昌之原画展	長井勝一漫画美術館	2005年3月15日	2005年4月24日
124	THE ドラえもん展	熊本県立美術館分館	2005年3月30日	2005年5月14日
125	大 OH! 水木しげる展	北海道立旭川美術館	2005年4月9日	2005年5月22日
126	釣りキチ三平 CLASSIC 展	横手市増田まんが美術館	2005年4月29日	2005年5月8日
127	KITTY EX.～キティ・エクス～	ラフォーレ新潟	2005年4月29日	2005年5月8日
128	北沢楽天ユーモアの世界展	さいたま市立漫画会館	2005年5月21日	2005年6月19日
129	大 OH! 水木しげる展	岐阜市歴史博物館	2005年6月3日	2005年7月24日
130	現代漫画家作品展「漫画で描くさいたま市の風景」	さいたま市立漫画会館	2005年6月11日	2005年6月26日
131	手塚治虫とトリビュートマンガ展	宝塚市立手塚治虫記念館	2005年6月30日	2005年10月25日
132	手塚治虫・矢口高雄二人展～きらめきのふるさと～	横手市増田まんが美術館	2005年7月6日	2005年9月18日
133	THE ドラえもん展	郡山市立美術館	2005年7月16日	2005年8月28日
134	きりえ・染絵・童画・漫画展～寺尾知文と仲間たち	田河水泡・のらくろ館	2005年7月17日	2005年7月31日
135	みんな大好きアンパンマン やなせたかしの世界	丹波市立植野記念美術館	2005年7月17日	2005年8月29日
136	KITTY EX.～キティ・エクス～	そごう美術館	2005年7月28日	2005年8月28日
137	大 OH! 水木しげる展	高知県立美術館	2005年7月31日	2005年9月25日
138	永田竹丸展	田河水泡・のらくろ館	2005年8月4日	2005年8月30日

	展覧会名	施設	開始日	終了日
139	明治38年東京バック誕生	さいたま市立漫画会館	2005年9月3日	2005年11月23日
140	永島慎二さよなら展	長井勝一漫画美術館	2005年9月6日	2005年9月25日
141	鉄人28号VS鉄腕アトム展	宝塚市立手塚治虫記念館	2005年10月27日	2006年2月20日
142	KITTY EX.〜キティ・エクス〜	倉敷市立美術館	2005年11月11日	2005年12月25日
143	大OH!水木しげる展	川崎市市民ミュージアム	2005年11月19日	2006年1月9日
144	アジア漫画展〜アジアの環境問題	高梁市吉備川上ふれあい漫画美術館	2005年11月20日	2006年7月16日
145	THE ドラえもん展	長崎県美術館	2005年12月22日	2006年1月17日
146	ワンちゃんマンガのワンダーランド展	現代マンガ図書館	2006年	-
147	1970年代なかよし表紙絵展	いがらしゆみこ美術館	2006年	2006年
148	5人の漫画家が描く未来の倉敷漫画展	いがらしゆみこ美術館	2006年	2006年
149	KCコミック表紙絵原画展	いがらしゆみこ美術館	2006年	2006年
150	一乗寺あすかイラスト展	いがらしゆみこ美術館	2006年	2006年
151	早乙女真悟「生命の輝き」展示会	いがらしゆみこ美術館	2006年	2006年
152	はずんでリボンちゃん原画展	いがらしゆみこ美術館	2006年	2006年
153	ふたごのピンク原画展	いがらしゆみこ美術館	2006年	2006年
154	日韓ユーモア漫画家年賀状交流展 2006	樹モール商店街「燦ギャラリー」	2006年2月1日	2006年2月6日
155	内田春菊原画展	長井勝一漫画美術館	2006年3月1日	2006年3月19日
156	手塚治虫デビュー60周年展	宝塚市立手塚治虫記念館	2006年3月2日	2006年7月11日
157	がんばれ!サラリーマン〜風刺画に見る働く人々〜	さいたま市立漫画会館	2006年3月11日	2006年5月14日
158	空き地に集合!ドラえもん展	石ノ森萬画館	2006年4月22日	2006年7月2日
159	釣りキチ三平展	横手市増田まんが美術館	2006年4月29日	2006年5月7日
160	現代漫画家作品展「切手アート・奇妙で愉快な妖怪たち」	さいたま市立漫画会館	2006年5月27日	2006年6月25日
161	手塚治虫文化賞10周年展	宝塚市立手塚治虫記念館	2006年7月13日	2006年11月21日
162	手塚治虫文化賞10周年展	宝塚市立手塚治虫記念館	2006年7月13日	2006年11月21日
163	5人展〜追憶・ふるさと・秋田〜 秋田県出身漫画家展	横手市増田まんが美術館	2006年7月22日	2006年9月10日
164	滝田ゆう展	田河水泡・のらくろ館	2006年8月4日	2005年8月30日
165	進藤やす子のマンガ美術館展	田河水泡・のらくろ館	2006年8月22日	2006年9月1日
166	竹宮恵子原画(ダッシュ)展	さいたま市立漫画会館	2006年9月9日	2006年11月26日
167	勝又進・秋竜山原画展	長井勝一漫画美術館	2006年9月12日	2006年9月29日
168	第7回 京都国際マンガ展 2006	京都市美術館別館	2006年9月12日	2006年9月24日
169	祝★モーニング25周年★manga展	スパイラルガーデン ギャラリー	2006年11月9日	2006年11月12日
170	映画公開記念 だろろ展	宝塚市立手塚治虫記念館	2006年11月23日	2007年2月20日
171	世界のマンガ展	京都国際マンガミュージアム	2006年11月25日	2007年1月28日
172	グルメ・料理マンガのフルコース!展	現代マンガ図書館	2007年	-
173	手塚治虫といがらしゆみこ 秘話公開展	いがらしゆみこ美術館	2007年	2007年
174	漫画家生活40周年記念原画展	いがらしゆみこ美術館	2007年	2007年
175	アジア漫画展〜アジアの若者文化	高梁市吉備川上ふれあい漫画美術館	2007年1月6日	2007年1月14日
176	みんなのドラえもん展	川崎市市民ミュージアム	2007年1月20日	2007年2月25日
177	日韓ユーモア漫画家年賀状交流展 2007	樹モール商店街「燦ギャラリー」	2007年2月14日	2007年2月19日
178	しりあがり寿原画展	長井勝一漫画美術館	2007年2月27日	2007年3月18日
179	タカラヅカ、永遠の円舞曲(ロンド)展	宝塚市立手塚治虫記念館	2007年3月1日	2007年7月10日
180	コマーシャル・アート〜漫画広告の世界〜	さいたま市立漫画会館	2007年3月10日	2007年5月13日
181	京都マンガフェスタ 2007	京都国際マンガミュージアム	2007年3月31日	2007年5月6日
182	新世紀三平展	横手市増田まんが美術館	2007年4月28日	2007年5月6日
183	海洋堂フィギュアミュージアム展〜マンガキャラクターから恐竜まで・大集合〜	京都国際マンガミュージアム	2007年5月18日	2007年7月8日
184	みんな大好きアンパンマン やなせたかしの世界	大分市美術館	2007年7月10日	2007年8月31日
185	手塚治虫 原画の秘密 展	宝塚市立手塚治虫記念館	2007年7月12日	2007年10月30日

第2章 マンガ分野

	展覧会名	施設	開始日	終了日
186	ケロロ軍曹展	石ノ森章太郎ふるさと記念館	2007年7月14日	2007年10月8日
187	KITTY EX.〜キティ・エクス〜	金津創作の森	2007年7月14日	2007年9月30日
188	ますむらひろしの世界展	八王子市夢美術館	2007年7月20日	2007年9月17日
189	コロコロコミック創刊30周年展	京都国際マンガミュージアム	2007年7月20日	2007年8月27日
190	やなせたかし展〜アンパンマンとメルヘンの世界〜	横手市増田まんが美術館	2007年7月21日	2007年8月26日
191	漫画で描くアイラブてつどう展	さいたま市立漫画会館	2007年7月21日	2007年8月26日
192	杜の都のマンガウィーク	せんだいメディアテーク	2007年7月23日	2007年7月23日
193	「地球へ…」展	京都国際マンガミュージアム	2007年7月27日	2007年9月2日
194	マンガの可能性を模索する国 韓国展	京都国際マンガミュージアム	2007年7月28日	2007年11月11日
195	「地球へ…」展	田河水泡・のらくろ館	2007年8月22日	2007年8月28日
196	蛭子能収原画展	長井勝一漫画美術館	2007年8月28日	2007年9月16日
197	赤塚不二夫と愉快な仲間たち これていいのだ ニャロメ!展	杉並アニメーションミュージアム	2007年8月28日	2007年11月25日
198	マンガ家が描くドキュメンタリーシリーズ その1 戦争スケッチ展	京都国際マンガミュージアム	2007年9月7日	2007年9月17日
199	モンキーパンチ原画展〜ペンとデジタル〜	さいたま市立漫画会館	2007年9月8日	2007年11月25日
200	マンガでよむ京都 第1巻 「サムライ KYOTO〜戦国から幕末へ〜」	京都国際マンガミュージアム	2007年9月22日	2007年11月11日
201	SHI KI SHI 展(色紙展)	横手市増田まんが美術館	2007年10月5日	2007年12月9日
202	セレクションギャラリー マンガ古今東西 現代まんがの青春期『COM』展	京都国際マンガミュージアム	2007年10月13日	2008年1月20日
203	横山隆一・手塚治虫 おかしな二人展	宝塚市立手塚治虫記念館	2007年11月1日	2008年2月19日
204	少女マンガの世界 <原画' (ダッシュ)> 京都展	京都国際マンガミュージアム	2007年11月23日	2008年1月14日
205	高橋真琴工房展	京都国際マンガミュージアム	2007年12月13日	2007年12月29日
206	音楽マンガの祭典 コマから聴こえるハーモニー展	現代マンガ図書館	2008年	-
207	お姫さま特集展	いがらしゆみこ美術館	2008年	2008年
208	さよならチボリ公園「アンデルセンのお姫様展」	いがらしゆみこ美術館	2008年	2008年
209	メイミー・エンジェル複製画展	いがらしゆみこ美術館	2008年	2008年
210	高橋よしひろ原画展〜愛と正義の系譜〜	横手市増田まんが美術館	2008年1月12日	2008年3月16日
211	石ノ森章太郎 マンガの子カラ展	石ノ森萬画館	2008年1月26日	2008年3月9日
212	少女マンガパワー! 一つよく・やさしく・うつくしく	川崎市市民ミュージアム	2008年2月16日	2008年3月30日
213	夢は無限 藤子・F・不二雄展	杉並アニメーションミュージアム	2008年2月26日	2008年5月25日
214	手塚治虫の5つの刻 第1回 永遠の物語展〜絶筆・未完の作品〜	宝塚市立手塚治虫記念館	2008年3月1日	2008年6月29日
215	南一平原画展〜郷愁・ふるさと彩々	高梁市吉備川上ふれあい漫画美術館	2008年3月8日	2008年3月23日
216	盆栽村の楽天に出会う〜漫画色紙で見る歴史とともに	さいたま市立漫画会館	2008年3月8日	2008年5月11日
217	やなせたかしの子どもたち展	石ノ森萬画館	2008年3月15日	2008年6月29日
218	京都マンガフェスタ2008	京都国際マンガミュージアム	2008年3月22日	2008年5月6日
219	生誕百年 山川惣治展	弥生美術館	2008年4月3日	2008年6月29日
357	明治日本のギャグマスター 暁斎漫画展	京都国際マンガミュージアム	2008年4月8日	2008年5月11日
220	恋がかなう展覧会 イタズラな Kiss それから…展	Parco Factory	2008年4月11日	2008年4月21日
221	赤色エレジーから小梅ちゃんまで 林 静一 展	大分市美術館	2008年4月25日	2008年6月22日
222	内藤ルネ展 “ロマンティック”よ、永遠に	刈谷市美術館	2008年4月26日	2008年6月1日
223	矢口高雄幻画展	横手市増田まんが美術館	2008年4月26日	2008年5月25日
224	井上雄彦 最後のマンガ展	上野の森美術館	2008年5月24日	2008年7月6日

	展覧会名	施設	開始日	終了日
225	盆栽村の楽天に出会う～漫画色紙で見る歴史とともに②	さいたま市立漫画会館	2008年5月24日	2008年7月6日
226	第8回 京都国際マンガ展 2008	京都国際マンガミュージアム	2008年6月1日	2008年7月6日
227	手塚治虫の5つの刻 第2回 1966-1973 開眼	宝塚市立手塚治虫記念館	2008年7月4日	2008年10月27日
228	ゲゲゲの鬼太郎展	石ノ森萬画館	2008年7月5日	2008年9月28日
229	KITTY EX. ～キティ・エクス～	島根県立石見美術館	2008年7月18日	2008年9月23日
230	少女マンガパワー！一つよく・やさしく・うつくしく	京都国際マンガミュージアム	2008年7月19日	2008年8月31日
231	青山剛昌の世界展	横手市増田まんが美術館	2008年7月19日	2008年9月16日
232	妖怪博士◎水木しげるの妖怪大冒険	福岡アジア美術館	2008年7月26日	2008年8月17日
233	高橋留美子展	松屋銀座	2008年7月30日	2008年8月11日
234	みんなのドラえもん展	宮崎県立美術館	2008年8月1日	2008年8月31日
235	ちばてつや原画展&タケカワユキヒデコレクション展	田河水泡・のらくろ館	2008年8月6日	2008年9月4日
236	花くまゆうさく×本秀康原画展	長井勝一漫画美術館	2008年8月26日	2008年9月14日
237	私(鈴木伸一)が案内する…横山隆一・手塚治虫 二人展	杉並アニメーションミュージアム	2008年8月26日	2008年11月24日
238	世界のマンガ事情—サミット・オブ・マンガ	京都国際マンガミュージアム	2008年9月6日	2008年10月13日
239	～七色仮面もウルトラマンも～コミカライズの匠一峰大二原画展	さいたま市立漫画会館	2008年9月13日	2008年11月24日
240	赤塚不二夫追悼 ひみつのアッコちゃん」と「もーれつア太郎」展	東映アニメーションギャラリー	2008年9月30日	2008年12月23日
241	萬画家・石ノ森章太郎 マンガからミリオンアート～さらなる未来へ～	石ノ森萬画館	2008年10月4日	2009年1月25日
242	矢口高雄 tableau 師の世界	横手市増田まんが美術館	2008年10月4日	2008年11月16日
243	手塚治虫の遺伝子 闇の中の光 展	Parco Factory	2008年10月24日	2008年11月10日
244	マンガでよむ京都 第2巻 平安マンガ絵巻 — みやび・異界・キツチュ	京都国際マンガミュージアム	2008年10月25日	2009年1月18日
245	手塚治虫の5つの刻 第3回 2008 新たな世界へ	宝塚市立手塚治虫記念館	2008年10月31日	2009年2月20日
246	やなせたかしの世界展	北九州市立美術館 分館	2008年12月13日	2009年1月25日
247	医療マンガ傑作展 マンガの名医を集めて	現代マンガ図書館	2009年	-
248	レトロなイラスト原画展	いがらしゆみこ美術館	2009年	2009年
249	第12回日韓ユーモア漫画家年賀状交流展	川口市立アートギャラリー・アトリア	2009年1月6日	2009年1月18日
250	倉田よしみ原画展	横手市増田まんが美術館	2009年1月24日	2009年3月8日
251	手塚治虫の5つの刻 第4回 1961 アニメへの情熱 ～虫プロの時代～	宝塚市立手塚治虫記念館	2009年3月1日	2009年6月29日
252	高橋留美子展	新潟市美術館	2009年3月7日	2009年4月12日
253	冒険と奇想の漫画家・杉浦茂101年祭展	京都国際マンガミュージアム	2009年3月20日	2009年5月24日
254	京都マンガフェスタ 2009	京都国際マンガミュージアム	2009年3月20日	2009年5月24日
255	映画「釣りキチ三平」の世界展	横手市増田まんが美術館	2009年3月30日	2009年5月7日
256	北沢楽天と東京バック～明治38年から41年までを中心として～	さいたま市立漫画会館	2009年4月1日	2009年5月10日
257	メルヘンの王様 やなせたかし展～『詩とメルヘン』からアンパンマンまで～	弥生美術館	2009年4月3日	2009年6月28日
258	井上雄彦 最後のマンガ展	熊本市現代美術館	2009年4月11日	2009年6月14日
259	手塚治虫展～未来へのメッセージ	江戸東京博物館	2009年4月18日	2009年6月21日
260	高橋留美子展	美術館「えき」KYOTO	2009年4月25日	2009年5月17日
261	西原理恵子博覧会 バラハク	Parco Factory	2009年5月1日	2009年5月25日
262	コミックマーケットの源流—1960～70年代マンガ同人誌の世界—	京都国際マンガミュージアム	2009年5月23日	2009年8月19日
263	北沢楽天と東京バック～明治42年から45年までを中心として～	さいたま市立漫画会館	2009年5月23日	2009年7月5日
264	手塚治虫の5つの刻 第5回 1947 手塚治虫のストーリーマンガ	宝塚市立手塚治虫記念館	2009年7月3日	2009年10月26日

第2章 マンガ分野

	展覧会名	施設	開始日	終了日
265	ハローキティのハート展	石ノ森萬画館	2009年7月4日	2009年9月27日
266	妖怪天国ニッポンー絵巻からマンガまでー	京都国際マンガミュージアム	2009年7月11日	2009年8月31日
267	サンデー・マガジンのDNA ～週刊少年漫画誌の50年～	川崎市市民ミュージアム	2009年7月18日	2009年9月13日
268	マンガ百花繚乱展ーいわての漫画家50の表現ー	石神の丘美術館	2009年7月18日	2009年9月6日
269	大ウルトラマン展	横手市増田まんが美術館	2009年7月18日	2009年8月23日
270	ゲゲゲの鬼太郎と、妖怪不思議ワールド	北アルプス展望美術館 (池田町立美術館)	2009年7月19日	2009年9月6日
271	馬場のぼる展 “11 びきのねこ”がやってくる ニャゴ!ニャゴ!ニャゴ!	青森県立美術館	2009年7月29日	2009年9月6日
272	妖怪モダン展	京都国際マンガミュージアム	2009年8月5日	2009年9月8日
273	ドラミちゃん アラモード	ロゴスギャラリー	2009年8月14日	2009年8月26日
274	さいとう・プロの仕事展	田河水泡・のらくろ館	2009年8月15日	2009年8月30日
275	高橋留美子展	北九州市立美術館 分館	2009年8月22日	2009年9月20日
276	四コマ漫画の歴史 ～北斎から「萌え」まで～展	京都国際マンガミュージアム	2009年8月22日	2009年12月13日
277	松本かつとと牧美也子 可憐で華麗な世界展	紀伊国屋画廊	2009年8月22日	2009年8月31日
278	ギャグで駆け抜けた72年 追悼 赤塚不二夫展	松屋銀座	2009年8月26日	2009年9月7日
279	松本かつとと牧美也子 可憐で華麗な世界展	京都国際マンガミュージアム	2009年9月12日	2009年10月18日
280	里中満智子「原稿」展～天上の虹・持統天皇物語から～	さいたま市立漫画会館	2009年9月12日	2009年11月23日
281	漫画少年ドヴァイ展	静岡市クリエイター支援センター	2009年9月18日	2009年11月21日
282	次代の秋田の力	横手市増田まんが美術館	2009年9月19日	2009年10月25日
283	高橋留美子展	高松市美術館	2009年9月25日	2009年11月1日
284	ドイツのマンガを知っていますか?	京都国際マンガミュージアム	2009年9月26日	2010年1月24日
285	安野モヨコ展	弥生美術館	2009年10月1日	2009年12月23日
286	マンガとクルマ	トヨタ博物館	2009年10月10日	2009年3月7日
287	秋の京都にタムくんがやってくる!ーウィスット・ボンニミット展	京都国際マンガミュージアム	2009年10月26日	2009年11月29日
288	ATOM展 ー未来へー	宝塚市立手塚治虫記念館	2009年10月30日	2010年2月20日
289	井上雄彦 エントランス・スペース・プロジェクト	東京都現代美術館	2009年10月31日	2010年6月20日
290	やなせたかしの世界展	浜田市世界こども美術館	2009年11月28日	2010年1月11日
291	高橋留美子展	北海道立函館美術館	2009年12月5日	2010年1月17日
292	萩尾望都原画展	西武ギャラリー	2009年12月16日	2009年12月23日
293	コミックスを描く女性たちーアメリカの女性アーティストたちの100年展	京都国際マンガミュージアム	2009年12月18日	2010年3月7日
294	花村えい子展 見逃せないABC!	gm ten	2009年12月20日	2010年2月7日
295	マンガで幕末を読む	京都国際マンガミュージアム	2009年12月25日	2010年2月16日
296	まんが日本昔ばなし 前田康成の世界	昇仙峡 影絵の森 美術館	2010年	-
297	ぼくらのまんが道 漫画家マンガおもしろ展	現代マンガ図書館	2010年	-
298	お姫さま原画・複製画展	いがらしゆみこ美術館	2010年	2010年
299	くらしき物語倉敷名所展	いがらしゆみこ美術館	2010年	2010年
300	井上雄彦 最後のマンガ展	サントリーミュージアム[天保山]	2010年1月2日	2010年3月14日
301	マチ★アソビ vol.2	阿波おどり会館	2010年1月16日	2010年1月31日
302	高橋留美子展	北海道立旭川美術館	2010年1月23日	2010年3月14日
303	きくち正太原画展 百花繚乱	横手市増田まんが美術館	2010年1月30日	2011年4月4日
304	赤色エレジーから小梅ちゃんまで 林 静一 展	たけはら美術館	2010年2月1日	2010年3月22日
305	巨大”火の鳥”ができるまで展	京都国際マンガミュージアム	2010年2月19日	2010年3月19日
306	トキワ荘のヒーローたち ～マンガにかけた青春～	宝塚市立手塚治虫記念館	2010年3月1日	2011年6月28日

	展覧会名	施設	開始日	終了日
307	高橋留美子展	大丸ミュージアム KOBE	2010年3月17日	2010年3月31日
308	京都マンガフェスタ 2010	京都国際マンガミュージアム	2010年3月20日	2010年5月23日
309	西原理恵子 博覧会 パラハク展	京都国際マンガミュージアム	2010年3月20日	2010年5月9日
310	ヴァレリアン——パリから京都へ 40年にわたる宇宙の旅展	京都国際マンガミュージアム	2010年3月27日	2010年6月20日
311	漫画のいのち 原画のちから	さいたま市立漫画会館	2010年4月1日	2010年5月9日
312	横山裕一 ネオ漫画の全記録「わたしは時間を描いている」	川崎市市民ミュージアム	2010年4月24日	2010年6月20日
313	サンデー・マガジンのDNA ～週刊少年漫画誌の50年～	高知県立美術館	2010年4月29日	2010年7月11日
314	マチ★アソビ vol.3	阿波おどり会館	2010年5月2日	2010年5月4日
315	井上雄彦 最後のマンガ展	せんだいメディアテーク	2010年5月3日	2010年6月13日
316	井上三太展	Parco Factory	2010年5月8日	2010年5月23日
317	漫画ゴミック「魔貴物」作品展	京都国際マンガミュージアム	2010年5月15日	2010年6月27日
318	漫画のいのち 原画のちから後期	さいたま市立漫画会館	2010年5月22日	2010年7月4日
319	高橋真琴の夢とロマン展	八王子市夢美術館	2010年6月4日	2010年7月4日
320	同人誌の小宇宙—米沢コレクションを中心に—	米沢嘉博記念図書館	2010年6月4日	2010年9月27日
321	ピエール・ガイエフスキ展	京都国際マンガミュージアム	2010年6月5日	2010年6月20日
322	コミックアートフェスタ	HEP HALL	2010年6月11日	2011年6月13日
323	ドラえもん科学みらい展	日本科学未来館	2010年6月12日	2010年9月27日
324	ClubMIAのマンガ家たち8人展	Gallery Spoon	2010年6月14日	2010年6月25日
325	ガロと水木しげる特別展	長井勝一漫画美術館	2010年6月22日	2010年6月27日
326	美術館企画展「沖縄マンガ」展	沖縄県立博物館・美術館	2010年7月1日	2010年8月29日
327	企画展「ジャングル大帝 レオの人生」	宝塚市立手塚治虫記念館	2010年7月2日	2011年10月25日
328	京都国際マンガミュージアム 夏の特別展 フィギュアの系譜展—土偶から海洋堂まで	京都国際マンガミュージアム	2010年7月10日	2010年9月26日
329	手塚治虫展—未来と平和のメッセージ	浦添市美術館	2010年7月10日	2010年8月22日
330	青山剛昌の世界展	新見美術館	2010年7月15日	2010年8月29日
331	赤色エレジーから小梅ちゃんまで 林 静一 展	明石市立文化博物館	2010年7月17日	2010年8月29日
332	仮面ライダー—アート展	みやざきアートセンター	2010年7月17日	2010年8月29日
333	第9回 京都国際マンガ展 2010	京都市美術館別館	2010年7月20日	2010年7月25日
334	水木しげる・妖怪図鑑	兵庫県立美術館	2010年7月31日	2010年10月3日
335	水木しげるの妖怪道五十三次展	丹波市立植野記念美術館	2010年7月31日	2010年10月3日
336	楳図かずお恐怖マンガ展「襟恐—うめこわ—」	HEP HALL	2010年7月31日	2010年8月15日
337	第14回平和美術展 こうの史代まんが原画展	はつかいち美術ギャラリー	2010年8月5日	2010年8月29日
338	KITTY EX. —キティ・エックス—	お台場 ヴィーナスフォート	2010年8月7日	2010年8月31日
339	辻真先の世界展	田河水泡・のらくろ館	2010年8月10日	2010年8月31日
340	水木しげる米寿記念 ゲゲゲ展	松屋銀座	2010年8月11日	2010年8月23日
341	新次元 マンガ表現の現在	水戸芸術館現代美術ギャラリー	2010年8月14日	2010年9月26日
342	わたなべまさこと花郁悠紀子 幻想の旅	紀伊国屋画廊	2010年8月21日	2010年8月30日
343	コミックアート展「青と日常」	The 14th MOON	2010年8月23日	2010年8月31日
344	ウノ・カマキリ・所ゆきよしひとコマ漫画の二人展	さいたま市立漫画会館	2010年9月11日	2010年11月23日
345	コミックマーケットの源流	米沢嘉博記念図書館	2010年10月1日	2011年1月30日
346	ぜんぶ！やなせたかし！～ビールの王様・詩とメルヘン・アンパンマン etc.～	京都国際マンガミュージアム	2010年10月2日	2010年12月26日
347	矢口高雄40周年特別企画展 ～40th special thanks 展～	横手市増田まんが美術館	2010年10月2日	2010年11月28日
348	手塚治虫を装丁する展	竹尾見本帖本店	2010年10月8日	2010年11月19日
349	赤塚不二夫展—ギャグで駆け抜けた72年—	天童市美術館	2010年10月22日	2010年12月5日
350	杉村篤—マンガからイラストレーションへ展	京都国際マンガミュージアム	2010年10月23日	2010年12月12日
351	星新一展～2人のパイオニア～	宝塚市立手塚治虫記念館	2010年10月29日	2011年2月20日

第2章 マンガ分野

	展覧会名	施設	開始日	終了日
352	マンガ・ミーツ・ルーヴル——美術館に迷い込んだ5人の作家たち	京都国際マンガミュージアム	2010年11月5日	2010年12月3日
353	サンデー・マガジンのDNA ～週刊少年漫画誌の50年～	四日市市立博物館	2010年11月7日	2010年12月26日
354	北斎漫画 江戸伝承版木を摺る	郡山市立美術館	2010年11月13日	2010年12月19日
355	ちばてつや 漫画原画展	酒田市美術館	2010年11月21日	2010年12月23日
356	トキワ荘のヒーローたち ～マンガにかけた青春～	杉並アニメーションミュージアム	2010年11月23日	2011年2月20日
357	水木しげるの世界 ゲゲゲの展覧会	八王子市夢美術館	2010年11月26日	2011年1月23日
358	DC COMICS SUPER HEROES!!! アメリカン・コミックアート展	Parco Factory	2010年11月27日	2010年12月19日
359	マンガ・ミーツ・ルーヴル——美術館に迷い込んだ5人の作家たち	BankART Studio NYK	2010年12月6日	2011年12月17日
360	ようこそ未来人 手塚治虫からの贈り物(メッセージ)	SKIP シティ 彩の国 VisualPlaza	2010年12月18日	2011年4月3日
361	萩尾望都原画展	名古屋栄三越	2010年12月22日	2011年1月3日
362	ギャグで駆け抜けた72年 追悼 赤塚不二夫展	大丸札幌	2010年12月27日	2011年1月5日

第3章 アニメーション分野

3-1. 調査の範囲

アニメーションの分類には、国内制作作品（国際共同制作含む）／純粋な海外制作作品という制作地による分け方、商業用アニメーション／アートアニメーション／自主制作アニメーションなどの制作形態や公開チャンネルによる分け方、セルアニメーション／クレイアニメーション／CGアニメーションなどの制作手法による分け方などがある。

近年、個人でも比較的容易に制作できるデジタル制作環境の整備や、動画共有 Web サイトでの発信など公開方法の普及により、自主公開アニメーションが増加しているようだが、作品タイトル数やクリエイター数などのデータは存在しないため把握は困難である。

本調査では、経年的なデータが存在する商業アニメーションの実態を把握することを目的とする。調査対象は、テレビ・劇場・オリジナルビデオアニメーション（OVA）・配信などで公開されることを前提に、企業により商業的著作物として制作されたアニメーションの周辺環境とし、既存の資料を調査し情報を整理する。

商業アニメーションのデータ集積は、1980年以降、一部のアニメーション研究者により行われてきた。作品数などについては過去のデータがあるが、スタッフ情報などのメタデータは不十分であり、業界の課題となっている。

3-2. 調査項目リスト

アニメーション分野の調査項目には以下の7つを設定した。このうち、(1)～(3)、(5)は経年的に変化を追うことができる。(4)、(6)、(7)については経年的に追った資料に乏しく、過去に遡って数値を得ることが難しい。今回、(6)については市販の学校案内より、(7)については、市販の美術年鑑等の資料により、アニメーション関連機関等のリストアップを行った。

【表 3-1】 アニメーション分野の調査項目リスト

(1)	アニメーション作品タイトル数	権利者（製作委員会等）が、同じ作品と規定するものを1タイトルとして数えた数値
(2)	テレビアニメーション年間制作分数	1年間に日本の制作会社が制作したテレビアニメの総分数
(3)	クリエイター等数・制作企業数	アニメーション制作に携わるクリエイターの人数と企業数
(4)	アニメーション業界団体数・構成員数	アニメーション業界団体・設立年・設立目的・構成員数等
(5)	市場規模	ユーザー支出規模及び制作会社の売上（推計）
(6)	アニメーション関連人材育成機関数	アニメーション関連人材育成を行っている、大学院・大学・短期大学・専門学校の数とリスト
(7)	アニメーション関連展覧会数・リスト	アニメーション関連の展覧会の数とリスト

3-3. 調査項目(1)(2) — アニメーションの作品タイトル数・年間制作分数

3-3-1. アニメーションにおける作品の捉え方

商業的アニメーションの新作タイトルの流通経路は、テレビ放送・劇場公開・オリジナルビデオアニメーション(OVA) 発売・配信の4経路がある。多くの作品は複数の経路で公開するので、初出の経路によってタイトル数をカウントしなければ重複が発生する。特にビデオグラムに関しては殆どがテレビ放送映像を収録したものであり、ビデオグラム発売が初出であるオリジナルビデオアニメーション(OVA)と区別する必要がある。配信による公開作品は近年増加しているが、現状を示すデータは存在しない。

・調査項目1：タイトル数

アニメーションの作品数を数値として捉える際に、2種類のカウント方法がある。1つはタイトル(シリーズ)毎に捉える方法、もう1つは1話毎に捉える方法である。

既往の調査資料では、タイトルと話数の両方が示されているリストはあるが(「パーフェクトデータ」、「月刊アニメージュ3月号」)、話数を数値化した資料は存在せず、数値化されているのはタイトル数のみである。そのため、本調査では、既往の調査資料で求められるタイトルについて、次項以降にまとめる。

テレビ放送作品の場合、1つのタイトルが数週～数年に渡ってシリーズで放送されることが多い。作品の多くは30分枠のシリーズ番組であるため、多くの調査資料では各話30分以上のタイトルを集計しているが、商業的に制作された全アニメーションを含んでいるとは言い難い。また、「パーフェクトデータ」は、実際の映像テロップからの書き下ろしのため網羅性には定評があるが、その他の資料は、それぞれのデータ作成意図によって取り上げるタイトルが異なるので、商業アニメの全てを把握するのは難しい。

また、学術的な価値を高めるために、商業的なアニメ以外の短編のアニメや3分以上のアニメを含む調査(「アニメ産業レポート」)も行われているが、こちらも取りあげている商業アニメが異なるため、全アニメーションの数値を把握することは難しい。

・調査項目2：年間制作分数

1タイトルあたりの話数が作品により様々であること、また1話あたりの分数にもばらつきがあるため、話数から更に分数に換算した年間制作分数という指標が挙げられる。現在、テレビ放送作品については、年間制作分数が示されている(「アニメ産業レポート」)。中国などでも年間制作分数を発表しているため、他国との比較も可能である。ただし、年間制作分数の算出には専門的な知識と複雑な計算工程が必要となる。

3-3-2. 既往の調査資料

アニメーションの作品タイトル数、年間制作分数を示す資料は以下である。タイトル数については、リスト制作委員会が1980年より作成している「パーフェクトデータ」を元に、それぞれ異なる意図により作成された複数の資料が存在する。[図3-1]に、各資料の相関関係を示す。

■ 3-3-2-1. 作品タイトル数

◇出典①：「パーフェクトデータ」（リスト制作委員会）

テレビ放送・劇場公開・OVA発売された新作タイトル数については、アニメ研究者・原口正宏氏が主宰する「リスト制作委員会」の手による「パーフェクトデータ」（1980～）が業界で多く使われる。「パーフェクトデータ」は、実際の作品内クレジットを転載したものであり、最も正確かつ網羅性が高いが、一般流通・公開はしておらず、「リスト制作委員会」から直接入手する必要がある。

◇出典②：「月刊アニメージュ」各年3月号（徳間書店）

1978年に創刊された徳間書店の月刊アニメーション誌「月刊アニメージュ」の毎年3月号にて、1980年より上記の「パーフェクトデータ」を元に、テレビ放送・劇場公開・OVA発売された前年の作品タイトルがリスト化されている。

同誌の読者による人気投票のノミネート作品リストであるため、読者が選択しやすいよう比較的網羅された掲載となっている。しかし日本製アニメーション作品を対象とした人気投票のため、ディズニー作品など海外制作の劇場公開アニメーションは含まれていない。

最新のリストは2009年度であり、2010年「月刊アニメージュ3月号」（pp.91-111）に掲載されている。

◇出典③：「東京アニメアワード ノミネート作品 選考資料」

（東京国際アニメフェア実行委員会）

2002年から毎年3月に開催される東京国際アニメフェアで発表される「東京アニメアワード」の審査員が用いる資料として、東京国際アニメフェア実行委員会が編纂しているノミネート作品リスト（非売品）。「パーフェクトデータ」を元に、前年1年間のテレビ放送・新作劇場公開・新作OVAの作品タイトルがリスト化され、部門ごとに作品タイトル数のみを記載している。2006年値よりデータが公開されていることが判明している。（2005年以前については、実行委員会に問い合わせたところ、不明との回答をいただいた。）

また、基本的には商業アニメーション産業育成のためのアワードであるため、商業的に公開されたアニメーション作品のみが掲載されている。海外制作の劇場公開アニメーションは、海外部門として掲載されている。

最新の値は2009年度値であり、「東京アニメアワード ノミネート作品 選考資料2010」(各ジャンル冒頭ページ)に記載されている。

◇出典④：「アニメ産業レポート」(日本動画協会)

2009年より日本動画協会が編纂を開始したアニメ産業の統計集で、1960年前後から各年に放送された作品タイトル数が掲載されている。「日本アニメーション映画史」*、「アニメージュ3月号」などを元資料として、3分以上の商業的な作品のみタイトル数をカウントした日本動画協会の独自調査によるものである。

最新データは2009年度値であり、「アニメ産業レポート2010」(巻末資料③)に記載されている。

※「日本アニメーション映画史」は1917年～1978年に発表されていた統計データ集である。アニメ産業レポートの1978年までのデータは、「日本アニメーション映画史」を元としている。

◇出典⑤：「アニメーション年表」(日本動画協会) Webサイト <http://www.aja.gr.jp/>

日本動画協会会員各社の新作アニメーションの放送・公開・発売情報を元に、2004年より日本動画協会のWebサイトで公開されており、各年の月ごとに公開・放送・発売された新作のテレビ放送・劇場公開・OVA発売の作品タイトルがリスト化されている。

掲載は国内で制作・公開されたもので、テレビ放送は15分以上の商業アニメーション作品、劇場公開作品は自主上映を除いた商業アニメーション作品に限られており、網羅性は比較的低い。

■ 3-3-2-2. アニメーション年間制作分数

◇出典①：「アニメ産業レポート」(日本動画協会)

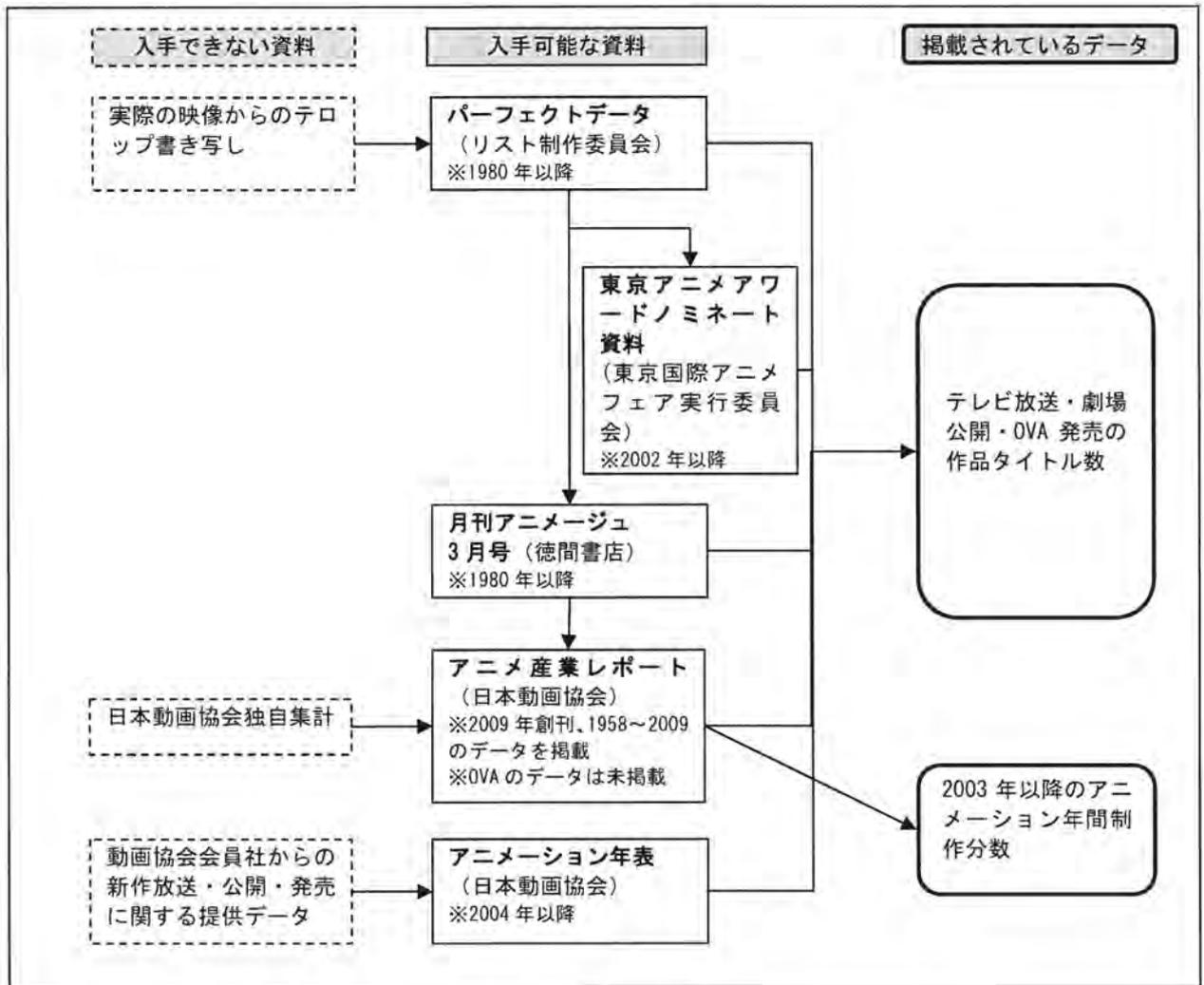
「月刊アニメージュ3月号」掲載の各話リストをカウントし、それぞれの作品タイトルの分数を乗じることで、2003年以降からの各年の年間制作分数の算出を試みている。3分以上の商業的な作品のみを対象としている。

最新値は2009年度値であり、「アニメ産業レポート2010」(巻末資料③)に掲載されている。

[表 3-2] アニメーション作品タイトル数・TVアニメーション作品話数を示す資料

掲載データ	資料名	発行元 (入手方法)	出典/ 元データ	作成方法	掲載年	データ 形態	最新の 数値	備考
タイトル数 (TV・劇場・OVA) [表 3-3] [表 3-4] [表 3-5] [表 3-6]	パーフェクトデータ	リスト制作委員会 (非売)	実際の映像テロップから書き写し	同左	1980 ↓ 2010	リスト	不明(通常は入手困難)	<ul style="list-style-type: none"> ・原口正宏氏がテロップより書き写しをしている ・網羅性の高さに定評がある ・TV・映画・OVA全てのアニメーション作品のタイトル・話数・メタデータを、研究者や商用利用向けに記載
	月刊アニメージュ (各年の3月号)	徳間書店 (市販)	パーフェクトデータ	「パーフェクトデータ」より、備考の内容にて対象アニメーションを抽出	1980 ↓ 2010 ※ 1978 創刊	数値	TV : 305 タイトル 映画 : 55 タイトル OVA : 97 タイトル (2009)	<ul style="list-style-type: none"> ・「アニメージュ」読者による日本製アニメの作品人気ランキング投票のための特集記事。一般ファンから投票を募りやすいように網羅性を高めている ・3DCG 作品などを含む
	東京アニメアワードノミネート資料	東京国際アニメフェア実行委員会 ※アワード審査員に提供 (非売)	パーフェクトデータ	「パーフェクトデータ」より、備考の内容にて対象アニメーションを抽出	2002 ↓ 2010	数値	TV : 290 タイトル 劇場 : 44 タイトル OVA : 91 タイトル 劇場 (海外作品) : 14 タイトル (2009)	<ul style="list-style-type: none"> ・業界関係者による優秀作品ランキング投票イベントのノミネート資料 ・商業的に公開された日本製アニメと、海外劇場作品を掲載 ・3DCG 作品は含まない ・映画祭のみで上映された作品は含まない

	アニメ産業レポート	日本動画協会 (市販)	日アニメ本 ーション映 画史/ アニメー ジュ3月号	左記資料に より、各年の 新作TVアニメ ーションの 作品タイト ル数を算 出	1960 ↓ 2009	数値	TV：218 タイトル 劇場：44 タイトル (2009)	<ul style="list-style-type: none"> ・商業的なアニメーションに加えて、レポートの学術的な価値を高めるために、3分以上のテレビ放送アニメーションや、小規模に劇場公開されたアニメも含む ・各年で掲載 ・3DCG 作品も含む
	アニメーション年表	日本動画協会 Web サイト (一般公開)	日本動画協会 会員社提 供データ	同左	2004 ↓ 2009	リスト	TV：129 タイトル 劇場：35 タイトル OVA：34 タイトル 劇場 (海外作 品)：35 タイトル (2009)	<ul style="list-style-type: none"> ・月ごとの新作のみをまとめた Web サイト ・3DCG 作品は含まない ・映画祭のみで上映された作品は含まない
TVアニメーションの年間制作分数 [表3-7]	アニメ産業レポート	日本動画協会 (市販)	アニメー ジュ3月号	左記資料に より算出し た話数に、 放送分数を 乗じて年間 制作分数を 概算	2003 ↓ 2009	数値	108,342 分 (2009)	<ul style="list-style-type: none"> ・一部の 3DCG 作品、小規模公開作品も含む ・3分以上の商業的な作品のみを対象



[図 3-1] アニメーション作品関連資料の相関関係

3-3-3. アニメーション作品タイトル数・年間制作分数の経年データ

[表 3-3] TVアニメーション作品タイトル数（単位：タイトル）

年	アニメージュ (3月号)		東京アニメアワード ノミネート作品 参考資料		アニメ産業 レポート		アニメーション 年表	
	タイトル数	出典	タイトル数	出典	タイトル数	出典	タイトル数	出典
2000	151	2001	-	-	109	2010	-	
2002	213	2003	-	-	154	2010	-	
2004	265	2005	-	-	203	2010	143	2004
2005	273	2006	-	-	208	2010	124	2005
2006	329	2007	302	2007	279	2010	165	2006
2007	352	2008	308	2008	250	2010	143	2007
2008	341	2009	284	2009	231	2010	140	2008
2009	305	2010	290	2010	218	2010	129	2009

[表 3-4] 劇場公開国内アニメーション作品タイトル数（単位：タイトル）

年	「アニメージュ」 (3月号)		東京アニメアワード ノミネート作品 参考資料		アニメ産業 レポート		アニメーション 年表	
	タイトル数	出典	タイトル数	出典	タイトル数	出典	タイトル数	出典
2000	40	2001	-	-	30	2010	-	
2002	77	2003	-	-	35	2010	-	
2004	44	2005	-	-	24	2010	18	2004
2005	48	2006	-	-	38	2010	21	2005
2006	47	2007	43	2007	34	2010	21	2006
2007	59	2008	47	2008	51	2010	33	2007
2008	38	2009	31	2009	33	2010	23	2008
2009	55	2010	44	2010	44	2010	35	2009

[表 3-5] オリジナルビデオアニメーション作品タイトル数（単位：タイトル）

年	アニメージュ (3月号)		東京アニメアワード ノミネート作品 参考資料		アニメ産業 レポート		アニメーション 年表	
	タイトル数	出典	タイトル数	出典	タイトル数	出典	タイトル数	出典
2000	71	2001	-	-	-	-	-	
2002	83	2003	-	-	-	-	-	
2004	89	2005	-	-	-	-	6	2004
2005	93	2006	-	-	-	-	12	2005
2006	100	2007	100	2007	-	-	6	2006
2007	78	2008	91	2008	-	-	24	2007
2008	107	2009	99	2009	-	-	26	2008
2009	97	2010	91	2010	-	-	34	2009

[表 3-6] 劇場公開海外アニメーション作品タイトル数 (単位: タイトル)

年	アニメージュ (3月号)		東京アニメアワード ノミネート作品 参考資料		アニメ産業 レポート		アニメーション 年表	
	タイトル数	出典	タイトル数	出典	タイトル数	出典	タイトル数	出典
2000	-	-	-	-	-	-	-	
2002	-	-	-	-	-	-	-	
2004	-	-	-	-	-	-	18	2004
2005	-	-	-	-	-	-	21	2005
2006	-	-	12	2007	-	-	21	2006
2007	-	-	11	2008	-	-	33	2007
2008	-	-	11	2009	-	-	23	2008
2009	-	-	14	2010	-	-	35	2009

[表 3-7] アニメーション作品の年間制作分数 (単位: 分)

年	アニメーション 年間制作分数	出典
2003	107,982	アニメ産業レポート 2010
2004	107,036	アニメ産業レポート 2010
2005	111,724	アニメ産業レポート 2010
2006	131,529	アニメ産業レポート 2010
2007	124,798	アニメ産業レポート 2010
2008	110,180	アニメ産業レポート 2010
2009	108,342	アニメ産業レポート 2010

3-4. 調査項目(3) — 制作会社数・クリエイター数

3-4-1. 制作会社・クリエイターの捉え方

・調査項目 3-1：制作会社

一般に、規模の大小に関わらずテレビ放送・劇場公開・ビデオグラム発売を主目的とした、商業的なアニメーション制作の全体または一部を組織的に行う企業を制作会社と呼ぶ。「平成15年度アニメ産業の現状に関する調査報告書」及び「平成18年度コンテンツ産業の方向性に関する調査研究」にて、制作会社へのアンケート送付による調査結果が記載されている。これらの調査では、アンケートを送付し、返信のあった企業数をカウントしているのではなく、宛先不明で戻ってこなかった企業を制作会社数としてカウントしているため、実際の制作会社数とは異なることも推測される。

・調査項目 3-2：クリエイター

アニメーション制作には企画段階からDVD発売に至るまで様々なスタッフに関わるが、通常、アニメーションを中心に創作を行うクリエイターとしては、演出家・作画監督・原画・動画・美術監督・美術の各スタッフを指す。「平成21年度アニメ産業コア人材育成事業報告書」では、原画・動画・背景のクリエイターについて、その数をアンケートにより調査している。制作会社に所属しているクリエイターについては、アンケートの返信によりある程度は把握が可能であるが、作品の一部を個人で受注しているフリーのクリエイターについては制作会社が把握していないこともあり、また、業界団体に全員が加盟している訳ではないため、把握が非常に難しい。

3-4-2. 既往の調査資料

■ 3-4-2-1. 制作会社

◇出典①：平成15年度 アニメ産業の現状に関する調査報告書（東京都） p.3

アニメーション産業のデジタル化・人材育成・雇用や契約の現状把握のために行われた。日本動画協会会員社のアニメーション制作会社、その他アニメーション関連事業者団体加盟各社、タウンページ（平成14年8月版）記載の各社にアンケートを送付、返信をまとめた調査である。母集団にはゲーム制作業の一部としてアニメーション制作を行っている会社も含む。

なお、会社数については、アンケートの返信があった会社数ではなく、アンケートを461社に郵送し宛先不明として返送されなかった435社を、平成18年度時点で存在する会社数としている。当時のアニメーション制作会社の数を明らかにすると同時に、東京一極集中の様相を明らかにした。

◇出典②：平成18年度 コンテンツ産業の方向性に関する調査研究

（中小企業基盤整備機構） p.12

コンテンツ産業の牽引役たるアニメーションの制作の担い手である「アニメーション制作会社」に焦点を当て、アニメーション制作会社が抱える課題を整理し、この課題を克服した制作会社のビジネスモデルの整理と分類のため行われた調査。日本動画協会会員社のアニメーション制作会社、タウンページ・東京商工リサーチ登録のアニメーション制作会社、練馬・杉並など地域のアニメーション制作事業者団体加盟各社、東京国際アニメフェア出展履歴のあるアニメーション制作会社など、718社にアンケートを郵送、宛先不明として返送されなかった626社を、平成18年度時点で存在する会社数とした。

本調査では当時のアニメーション制作会社の最新の数や、東京一極集中の様相に加え、都内各市区の分布も明らかにした。

■ 3-4-2-2. クリエーター数

◇出典①：平成21年度 アニメ産業コア人材育成事業（日本動画協会） p.9

アニメーション制作会社における雇用状況と人材育成の進捗状況を明らかにするために行われた調査である。平成15年「アニメーション産業の現状に関する調査報告書」及び平成18年度「コンテンツ産業の方向性に関する調査研究」の調査で得られたアニメーション制作会社のリストにアンケートを送付し、アニメーション制作工程ごとの従業員数を問うた。アンケート中の「従業員」という言葉は、アニメーション業界に於いては必ずしも雇用を意味せず、その制作会社から委託を受けて働く個人なども含む。

回答率によってアンケート発送母集団での総数を推計した後、母集団が業界全体に占める割合を推定し、更に、その割合によって業界全体の総数を推計した数値である。

[表 3-8] 制作会社・クリエイターを示す資料

掲載データ	資料名	発行元 (入手方法)	出典/ データ	作成方法	掲載年	データ 形態	最新の 数値	備考
制作 会社数 [表 3-9]	平成15年度 アニメ産業の現状に関する調査報告書	東京都 (非売)	アンケートによる 独自調査	アンケートを送付し、宛先不明で返送されなかった数をカウント	2002 (単年度調査)	数値	435社 (2002)	・日本動画協会会員社、タウンページ記載のアニメ制作会社にアンケートを送付
	平成18年度 コンテンツ産業の方向性に関する調査研究	中小企業基盤整備機構 Webサイト (一般公開)	アンケートによる 独自調査	アンケートを送付し、宛先不明で返送されなかった数をカウント	2006 (単年度調査)	数値	626社 (2006)	・NTTタウンページDB、東京商工リサーチ企業DB、日本動画協会会員データ等から、アニメの企画・製作・制作を掲げる企業事業にアンケートを送付
クリエイター数 ※原画・ 動画・ 背景 [表 3-11]	平成21年度 アニメ産業コア人材育成事業報告書	経済産業省 (非売)	アンケートによる 独自調査	アンケート集計	2009 (単年度調査)	数値	約3,988 人 (2009)	・上記の平成15年度・18年度の調査で返信を得られた制作会社にアンケート送付 ・アンケートにおける「従業員」の雇用形態が不明

3-4-3. 制作会社・クリエイターの経年データ

[表 3-9] 全国のアニメーション制作会社数（単位：社）

所在地	平成15年度 アニメーション産業の現状に関する調査報告書	平成18年度 コンテンツ産業の方向性に関する調査研究
	会社数	会社数
東京都内	356	497
その他全国	79	129
合計	435	626

[表 3-10] アニメーション制作会社数（都道府県/市町村別内訳（東京都内のみ））（単位：社）

出典：平成18年度「コンテンツ産業の方向性に関する調査研究」

都道府県名	企業数
北海道	6
青森県	1
宮城県	4
山形県	1
福島県	4
茨城県	4
栃木県	1
千葉県	8
埼玉県	17
神奈川県	12
東京都	497
新潟県	3
長野県	5
富山県	3
石川県	2
福井県	2
静岡県	1
愛知県	10
京都府	5
大阪府	21
兵庫県	1
広島県	3
岡山県	1
鳥取県	2
島根県	3
徳島県	1
福岡県	5
大分県	1
熊本県	1
鹿児島県	1
合計	626

東京都内訳			
	企業数		企業数
西東京市	25	練馬区	94
武蔵野市	20	杉並区	75
三鷹市	10	新宿区	44
国分寺市	10	渋谷区	43
小金井市	7	港区	30
小平市	5	中野区	22
東久留米市	5	世田谷区	13
調布市	3	千代田区	13
府中市	3	豊島区	11
昭島市	3	中央区	9
東村山市	2	品川区	9
多摩市	2	板橋区	5
八王子市	2	目黒区	4
狛江市	2	台東区	3
清瀬市	2	大田区	3
町田市	2	江東区	2
国立市	1	文京区	2
立川市	1	荒川区	2
稲城市	1	墨田区	2
あきる野市	1	足立区	1
日の出町	1	葛飾区	1
多摩地区小計	108	江戸川区	1
		23区小計	389

[表 3-11] 推定総従業員数試算（単位：人）

	平成21年度アニメ産業コア人材育成事業	
	従業員数	
原画総計	1,806	
動画総計	1,296	
美術・背景総計	886	
合計	3,988	

3-5. 調査項目(4) — アニメーション業界団体

3-5-1. アニメーション業界団体の概況

アニメーション関連の業界団体は、協会が3団体、学会が1団体、アニメーションに関わる調査機構（アニメーションに限らない）が4団体存在する。

協会は、商業アニメーションの制作に、主に元請として関わる企業の集まりとして日本動画協会、個人アニメーター等スタッフの集まりとして日本アニメーター・演出協会、アートアニメーションの個人クリエイターの団体として日本アニメーション協会である。

3-5-2. 各アニメーション団体について

■ 3-5-2-1. 一般社団法人日本動画協会 (<http://www.aja.gr.jp/>)

大手～中堅規模の制作会社、アニメ販社等で構成される団体。

2002年設立。正会員社33社、準会員社27社(2011年3月時点)。制作会社だけでなく、映画配給会社、映像ソフト販売会社、映像の配信会社などの販社、アニメーションのデータ収集やコンサルティングを行う企業なども加入している。会員社は[表3-12]、[表3-13]を参照。

アニメーション制作開発、マーケット情報の収集と発信、著作権保護の研究と実践、わが国のアニメーション文化を海外に紹介する国際交流事業などの活動を行っている。

[表 3-12] 正会員名簿 ※50音順

株式会社アニプレックス	株式会社ジェー・シー・スタッフ	東映アニメーション株式会社
株式会社エイケン	株式会社ジェンコ	東宝株式会社映像本部 映像事業部
株式会社オー・エル・エム	株式会社スタジオコメット	株式会社トムス・エンタテインメント
株式会社ガイナックス	株式会社スタジオジブリ	日本アニメーション株式会社
株式会社ぎゃろっぷ	株式会社スタジオディーン	株式会社日本アドシステムズ
株式会社ゴンゾ	株式会社スタジオ雲雀	バンダイビジュアル株式会社
株式会社サテライト	株式会社竜の子プロダクション	株式会社びえろ
株式会社サンライズ	株式会社ダックスインターナショナル	株式会社プロダクション・アイジー
株式会社小学館集英社プロダクション	株式会社ティー・オーエンタテインメント	株式会社プロダクションリード
株式会社白組	株式会社TYOアニメーションズ	株式会社ボンズ
シンエイ動画株式会社	株式会社手塚プロダクション	株式会社マッドハウス

[表 3-13] 準会員名簿 ※50音順

株式会社アーイメージ	クランチロール株式会社	日本コロムビア株式会社
株式会社旭プロダクション	株式会社コミックス・ウェブ・フィルム	株式会社バンダイチャンネル
株式会社アンサー・スタジオ	株式会社シンク	株式会社ヒューマンメディア
株式会社石森プロ	ジェネオン・ユニバーサル・エンターテイメントジャパン合同会社	株式会社びえろプラス
株式会社IMAGICA TV	株式会社STUDIO4℃	株式会社ファンワークス
Xarts株式会社	株式会社セルシス	株式会社フロントメディア
株式会社ガンジス	ソニーPCL株式会社	マインドベース株式会社
株式会社キュー・テック	株式会社ソニー・ミュージックコミュニケーションズ	株式会社Long Tail Live Station
キングラン株式会社	株式会社デジタル・メディア・ラボ	株式会社ワオワールド

■ 3-5-2-2. 日本アニメーター・演出協会 (<http://www.janica.jp/>)

アニメーター個人・演出家個人・小～零細の制作会社で構成される団体。2007年設立。2009年時点で、会員925の個人・企業が加盟している。

アニメーター・演出家の労働実態調査、健康保険加入促進、アニメ業界への就職希望者とアニメ制作会社との需給マッチングなどの活動を行っている。

■ 3-5-2-3. 日本アニメーション協会 (<http://www.jaa.gr.jp/>)

アニメーター・制作関係者・作家・研究者など個人により構成される団体。1979年設立。初代会長は手塚治虫氏であり、アニメーション文化振興と会員相互の親睦のため結成された。2011年3月時点での会員数は、名誉会員14名、会員161名である。

イントゥ・アニメーション横浜の開催、インターカレッジアニメーションフェスティバルなどの自主上映イベントの活動を行っている。

■ 3-5-2-4. 日本アニメーション学会 (<http://www.jsas.net/>)

アニメーション研究者で構成される学会。1998年設立。研究部会の報告活動や日本アニメーション学会大会の主催等の活動を行っている。会員数は2011年3月時点で、正会員232名、名誉会員3名、賛助会員4団体である。なお、正会員数には海外の会員も含まれている。

■ 3-5-2-5. 放送倫理・番組向上機構 (<http://www.bpo.gr.jp/>)

日本放送協会と日本民間放送連盟、民放連加盟会員各社により出資、組織された任意団体。1969年設立。2010年時点で、理事7名、監事2名、評議員7名、事務局13名、放送倫理検証委員会10名からなる。

虚偽の放送によって視聴者に与えた誤解や、放送による人権侵害、青少年に与える放送の影響等に関する視聴者の疑問や苦情に対して、公正で適切な判断を表明し、放送局に伝えるなどの活動を行っている。

■ 3-5-2-6. 一般社団法人 日本映像倫理審査機構 (<http://www.nichieishin.com/>)

社会に許容される倫理基準に沿ったもの作りを推進するために設立した会員制の第三者的自主審査機関。表現の自由や著作権の保護と、他方の健全な青少年の育成、社会規範、社会道德の遵守との調整を目指す。2007年創立。理事会として、会員社からの3名の理事、業界外からの2名を加え運営。現在、加盟社は、一般会員41社及び賛助会員10社である。

映像ソフトの質的改善、向上についての施策、自主規制のための審査業務などの活動を行っている。また、性的表現のあるアニメーションの審査を行っている。

■ 3-5-2-7. 映画倫理委員会 (<http://www.eirin.jp/index.html>)

映画作品（アニメーションを含む）の内容を審査し、レーティング設定を行う自主規制組織。観客の見る自由を保障し、さらに、次世代を担う未成年者がその成長に際し対応を誤ることのないよう配慮することを目的としている。1956年設立。組織は、映画倫理委員会19名、年少映画審議会8名、映倫維持委員会7名からなる。

法や社会倫理に反し未成年者の観覧に問題を生じうる映画について社会通念と映画倫理諸規程に従い審査する活動を行っている。また映画製作者が外部からの干渉を排除して自由に制作できる環境を作っている。

3-6. 調査項目(5) — 市場規模

3-6-1. 市場規模の捉え方

市場を捉える際、ユーザー市場規模（ユーザーが1年間に劇場用アニメーション鑑賞、ビデオグラム購入、ネットワーク配信課金に費やした金額）と制作会社の売上（制作会社が1年間にアニメ制作・アニメに関わるイベント等事業・商品化等で得たライセンス料・音楽出版やビデオグラムの自社販売等で得た売上の合計値）の2つの捉え方が挙げられるが、一般的にユーザー市場規模を指すことが多い。

ビデオグラムの販売本数や劇場興行収入といった、ウィンドウごとのエンドユーザーの支出金額は比較的容易に算出できるため経年的に統計がある。一方、制作会社などの制作側の売上規模については正確に把握することは難しいが、推計値はある。

・調査項目 5-1：ユーザー市場規模（ユーザー支出レベル）

ユーザーが直接支出していない地上波及びBS放送用のテレビアニメに関しては、制作に掛かったコストで計る方法や、テレビ局から制作会社に支払われた金額で計る方法など複数の把握方法があり、業界でも定義が定まっていない。

「情報メディア白書」では、ユーザー支出レベルという項目で数値が掲載されており、テレビ放送については便宜上、制作会社の制作費を加えた数値を追加している。

・調査項目 5-2：制作会社の売上

制作コスト負担とその回収を複数社で分担する製作委員会方式の増加に従い、制作会社の全社の売上を推計することは困難になっており、経年的に制作会社全体の売上を算出した数値はない。「アニメ産業レポート」と「帝国データバンク特別企画：アニメ制作会社の経営実態調査」にて数値が掲載されているが、各社の自己申告の値であるため、正確な値を把握することは難しいといえる。

3-6-2. 既往の調査資料

ユーザー市場規模（ユーザー支出レベル）と制作会社の売上規模を示す資料は以下である。

■ 3-6-2-1. ユーザー市場規模（ユーザー支出レベル）

◇出典①：「情報メディア白書」（電通総研）

ユーザーが1年間に劇場用アニメーション鑑賞、ビデオグラム購入、ネットワーク配信課金（2004年以降の数値に計上）に費やした金額に、本来はユーザー支出のないテレビ放送に関しては便宜上、制作費を加えた数値としている。

最新データは2009年値であり、「情報メディア白書2011」（p.92）に記載されている。

■ 3-6-2-2. 制作会社売上

◇出典①：「アニメ産業レポート」（日本動画協会）

2002年より、会員社（正会員社33社、準会員社26社）に対して、過去1年間にアニメーション制作やイベント等事業、商品化等で得たライセンス料、音楽出版やビデオグラムの自社販売等で得た売上をアンケート調査している。「アニメ産業レポート2010」ではその調査結果を巻末資料に掲載している。しかし、2000年代後半のアニメバブル以降、日本動画協会非加盟の大手制作会社が増加したことにより、会員社の売上アンケート結果から制作会社全体の売上を推計することが困難になりつつある。したがって日本動画協会の会員社売上は、日本の制作会社全体の売上を示すものではなく、売上規模や推移の傾向を把握する参考となるのみである。

最新データは2009年値であり、「アニメ産業レポート2010」（巻末資料①）に掲載されている。

◇出典②：「情報メディア白書」（電通総研）

「情報メディア白書」では、「アニメ産業レポート」の値を四捨五入し、単位を億にして掲載している。

最新データは2009年値であり、「情報メディア白書2011」に掲載されている。

◇出典③：帝国データバンク特別企画：アニメ制作会社の経営実態調査（プレスリリース）

帝国データバンクの自社データベースに、アニメ制作業として登録されている118社の売上を合計した数値。2009年に、2005年～2009年間の売上に関する調査を行っているが、経年的に続けるとの発表はない。

調査対象企業が日本動画協会の調査対象企業に比べ多い[※]こと、日本動画協会の調査する項目がアニメーションの制作や権利、各種商品の販売による売上に限られていることから、各数値に違いがあると考えられる。また、同調査では会社の規模による売上増減の理由なども分析している。

※「アニメ産業レポート」が59社、「アニメ制作会社の経営実態調査」が118社と調査会社数には大きな差があるが、前者の59社（動画協会会員社）は、アニメを専門の取り扱う中～大企業のほとんどであり、アニメ業界の大半の売上を占めていると推測される。

【表 3-14】 ユーザー市場規模と制作会社売上を示す資料

掲載データ	資料名	発行元 (入手方法)	出典/ データ	作成方法	掲載年	データ 形態	最新の 数値	備考
ユーザー市場規模 (ユーザー支出レベル) [表 3-15]	情報メディア白書	電通総研 ダイヤモンド社 (市販)	メディア開発総研独自調査	各流通売上の合計、ただしTV放送は制作費を追加	1990 ↓ 2009	数値	2,164億円 (2009)	
制作会社売上 [表 3-16]	アニメ産業レポート	日本動画協会 (市販)	会員社アンケート	会員社に対して売上アンケートを実施して集計	2002 ↓ 2009	数値	137,352 百万円 (2009)	
	情報メディア白書	電通総研 ダイヤモンド社 (市販)	日本動画協会会員社アンケート集計結果	日本動画協会会員社アンケート集計結果の転載	2002 ↓ 2009	数値	1,374億円 (2009)	・アニメ産業レポートを億円単位に四捨五入にして掲載
	アニメ制作会社の経営実態調査	帝国データバンクプレスリリース (一般公開)	各社へのアンケート	同社のデータベースに「アニメ制作業」として登録されている118社の収入を合計	2010	数値	164,830 百万円 (2009)	

3-6-3. ユーザー市場規模（ユーザー支出レベル）と制作会社売上の経年データ

[表 3-15] ユーザー市場規模（ユーザー支出レベル）（単位：億円）

年	市場(億円)	出典
2000	1,593	情報メディア白書 2011
2002	2,135	情報メディア白書 2011
2004	2,257	情報メディア白書 2011
2005	2,339	情報メディア白書 2011
2006	2,415	情報メディア白書 2011
2007	2,302	情報メディア白書 2011
2008	2,129	情報メディア白書 2011
2009	2,164	情報メディア白書 2011

[表 3-16] 制作会社売上（単位：百万円）

年	アニメ産業レポート		帝国データバンク特別企画： アニメーション制作会社の経営実 態調査 (2010)	
	売上	出典	売上	出典
2002	125,921	2010	-	
2004	175,903	2010	-	
2005	188,332	2010	170,236	2010
2006	193,230	2010	177,209	2010
2007	187,365	2010	179,120	2010
2008	169,308	2010	171,600	2010
2009	137,352	2010	164,830	2010

[表 3-17] 日本動画協会発表の会員社売上 内訳（単位：百万円）

※「商品化」とは各種玩具、文具、日用品などの販売による、キャラクターなどの著作権使用料収入、または自社で直接製造・販売した売上

※「音楽」とはオープニング曲・挿入歌などのCD販売による楽曲の著作権使用料収入、または自社で直接製造・販売した売上

※「その他」とはパチンコ・パチスロ・CMなどの映像制作、パチンコ・パチスロその他、商品化や音楽以外の著作権使用料売上

年	テレビ	劇場	ビデオグラム	配信	商品化	音楽	その他売上	海外	合計
2002	26,762	6,000	63,104	613	11,616	1,298	4,491	12,037	125,921
2004	33,451	13,865	65,198	1,003	15,702	2,211	28,878	15,595	175,903
2005	34,280	13,317	70,290	1,348	18,558	4,246	29,442	16,851	188,332
2006	42,674	17,578	79,902	2,321	19,049	5,562	9,329	16,815	193,230
2007	36,555	18,591	75,823	2,460	16,518	6,250	13,983	14,185	184,365
2008	33,296	32,742	53,495	5,146	19,568	5,969	5,722	13,369	169,308
2009	31,099	17,665	44,731	5,750	20,243	2,154	7,490	8,219	137,352

3-7. 調査項目(6) — アニメーション関連人材育成機関

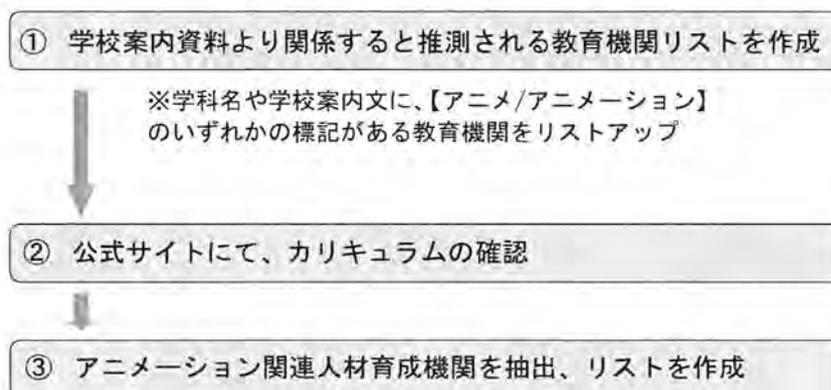
3-7-1. アニメーション関連人材育成機関の捉え方

本調査では、全国の国公立・私立の大学院・大学・短期大学・専門学校（学校法人・株式会社いずれも）について、教育方針にアニメーター育成などを取り上げている機関をアニメーション関連人材育成機関とする。教養課程等の1授業としてアニメーション制作を取り上げている機関は含めていない。

3-7-2. アニメーション関連人材育成機関の抽出方法

市販されている学校案内等の書籍からは、学部・学科・コース等の詳細を読み取ることは困難である。そのため、[図3-2]に示すフローのように、第1段階として、学校一覧を掲載した書籍から、学部・学科・専攻・コースの名称や概要に「アニメ/アニメーション」という言葉を含む機関を、人材育成をしている可能性がある機関としてリストアップする。

第2段階として、第1段階で抽出した教育機関の公式サイトにて教育内容・カリキュラムの把握、実際に人材育成を実施しているかを確認した上で、アニメーション関連人材育成機関のリストを作成した。



[図 3-2] アニメーション関連人材育成機関の抽出方法

3-7-3. アニメーション関連人材育成機関に関する資料

アニメーション関連人材育成機関数の調査にあたり、以下の学校案内等を元に、第1段階として人材育成を行っている可能性がある教育機関数を調査した（2009年時点）。なお、学校案内は受験用に制作されており、統計資料として用いられているものではないため、過去の資料の取得が難しい。

・大学院・大学について

「大学受験案内 2011年度用」（学研教育出版）を参照した。同書には学部・学科ごとの概要が記されている。

・短期大学について

「全国短期大学・高等専門学校一覧」（財団法人 文教協会）を参照した。同書では学部・学科・専攻名称が記されている。

・専門学校について

「全国専門・各種学校案内 11-12年度版」（オクムラ書店）を参照した。同書では学部・学科名称と、学校そのものの概要が記されている。

[表 3-18] 全国のアニメーション関連人材育成機関を示す資料

掲載データ	資料名	発行元 (入手方法)	出典/ 元データ	データ 形態	最新の 数値 (機関数)	最新の 数値 (コース数)	備考
大学院・ 大学	大学受験案内 2011年度用	学研教育 出版 (市販)	全国の国立・私立大 学・一部の 大学院	リスト	大学院： 4校 大学：16 校 (2009)	大学院： 4コース 大学：17コ ース (2009)	・校名・住所・連絡先、 学部・学科名と学科ご との概要を掲載 ・Webサイトと併用して 教育課程の確認が必要
短期大学	全国短期大 学・高等専門 学校一覧 平成22年度	財団法人 文教協会 (市販)	全国の短 大・高専	リスト	3校 (2009)	3コース (2009)	・校名・住所・連絡先を 掲載 ・Webサイトと併用して 教育課程の確認が必要
専門学校	全国専門・ 各種学校案内 11-12年度版	オクムラ 書店 (市販)	全国の専門 学校・各種 学校	リスト	42校 (2009)	72コース (2009)	・校名・住所・連絡先と、 およその教育内容を掲 載 ・Webサイトと併用して 教育課程の確認が必要

3-7-4. アニメーション関連人材育成機関数・リスト

以下にアニメーション関連人材育成機関数及び大学院・大学・短期大学・専門学校のリストを掲載する。

【表 3-19】アニメーション関連人材育成機関数

種別	機関数/コース等最小単位数
大学院	4 大学院/4 コース
大学	18 大学/21 コース
短期大学	4 短期大学/4 コース
専門学校	42 専門学校/72 コース

【表 3-20】大学院リスト

種別	学校名	研究科	専攻	コース(領域)
国立	東京藝術大学大学院	映像研究科	アニメーション専攻	
私立	宝塚大学大学院	メディア・造形研究科(東京)	メディアコンテンツ研究領域	
私立	京都造形芸術大学大学院			ビジュアルクリエーション領域
私立	大阪電気通信大学大学院	総合情報学研究科	デジタルアート・アニメーション学専攻	

【表 3-21】大学リスト

種別	学校名	学部	学科	コース(専攻)
私立	北海道情報大学	情報メディア学部	情報メディア学科	映像・アニメーションコース
私立	文星芸術大学	美術学部	機能造形領域	アニメーション専攻
私立	創造学園大学	創造芸術学部	芸術科	漫画・アニメ・声優コース
私立	城西国際大学	メディア学部	メディア情報学科	映像芸術コース
私立	宝塚大学	東京メディアコンテンツ学部	メディアコンテンツ科	アニメーションコース
		造形芸術学部	メディアデザイン科	アニメコース
私立	東京工芸大学	芸術学部	アニメーション学科	
私立	相模女子大学	学芸学部	メディア情報学科	CG・アニメーションコース
私立	神奈川工科大学	情報学部	情報メディア学科	CG アニメーターコース
私立	名古屋造形大学	造形学部	造形学科	アニメーションコース
私立	成安造形大学	芸術学部	芸術学科	アニメーション・CG コース
私立	京都精華大学	マンガ学部	アニメーション学科	アニメーションコース
私立	大阪電気通信大学	総合情報学部	デジタルアート・アニメーション学科	
私立	大阪芸術大学	芸術学部	キャラクター造形科	アニメーションコース
私立	神戸芸術工科大学	先端芸術学部	映像表現科	アニメコース
私立	大手前大学	メディア・芸術学部	メディア・芸術科	漫画・アニメーション系
私立	倉敷芸術科学大学	芸術学部	メディア映像学科	漫画・アニメーションコース

【表 3-22】短期大学リスト

種別	学校名	学科	コース(専攻)
私立	桐生大学短期大学部	アート・デザイン学科	マンガ・アニメコース
私立	大垣女子短期大学	デザイン美術科	アートアニメーション
私立	九州造形短期大学	造形芸術学科	アニメーション映像専攻

[表 3-23] 専門学校リスト

種別	学校名	学科	コース(専攻)
専門学校	専門学校 札幌マンガ・アニメ学院	アニメーションデザイン学科	アニメーション専攻
専門学校	日本工学院北海道専門学校	アニメ・CG・Web科	アニメーションコース
専門学校	北海道芸術デザイン専門学校	アニメ・ゲームクリエイター専攻	
専門学校	国際情報ビジネス専門学校	デジタルクリエイター学科	まんがアニメーションコース
専門学校	宇都宮アート&スポーツ専門学校	マンガ・アニメ科	
専門学校	埼玉コンピュータ&医療事務専門学校	情報メディア科	アニメーションコース
専門学校	アミューズメントメディア総合学院	アニメーション学科	アニメーターコース
		アニメーション学科	アニメ監督・シナリオコース
専門学校	専門学校 デジタルアーツ東京	アニメ学科	アニメーターコース
		アニメ学科	アニメ彩色コース
専門学校	東京アニメーションカレッジ専門学校	総合学科	アニメプロデュースコース
		アニメーション学科	アニメーターコース
専門学校	東京アニメーター学院	アニメーション	
		デジタル彩色	
		CG デザイン	
		アニメーション美術	
		キャラクター	
専門学校	東京ゲームデザイナー学院	アニメ・マンガコミック科	アニメーター科
専門学校	東京工学院専門学校	アニメーション科	
専門学校	東京コミュニケーションアート専門学校	ゲームアニメーションワールド	CGクリエイター専攻
		ゲームアニメーションワールド	アニメーション専攻
専門学校	東京デザイナー学院	アニメーション科	アニメーション専攻
		アニメーション科	コンピューターアニメーション専攻
		アニメーション科	アニメーションキャラクター専攻
専門学校	東京デザイン専門学校	アニメーション科	
専門学校	専門学校 東京ネットウエイブ	映像メディアビジネス科	CGアニメーション専攻
専門学校	日本工学院専門学校	クリエイティブラボ	CGアニメラボ
		マンガ・アニメーション科	アニメーションコース
		マンガ・アニメーション科	キャラクターデザインコース
		CGクリエイター科	アニメCGコース
専門学校	日本工学院八王子専門学校(クリエイターズカレッジ)	クリエイティブラボ	CGアニメラボ
		マンガ・アニメーション科	マンガコース
		マンガ・アニメーション科	アニメーションコース
		マンガ・アニメーション科	キャラクターデザインコース
		CGクリエイター科	アニメCGコース
専門学校	日本デザイン専門学校	漫画・アニメーション学科	
専門学校	日本電子専門学校	アニメーション科	
		アニメーション研究科	
専門学校	代々木アニメーション学院	アニメ・ゲーム科	キャラクターアニメコース
		アニメ・ゲーム科	キャラクターCG彩色コース
		アニメ・クリエイター科	アニメーターコース
		アニメ・クリエイター科	アニメ彩色・撮影コース
		アニメ・クリエイター科	背景デザイナーコース
		アニメ・クリエイター科	アニメディレクターコース
		アニメ・クリエイター科	サウンドクリエイターコース
専門学校	東放学園映画専門学校	デジタルアニメーション科	
専門学校	横浜システム工学院専門学校	アニメ・デザイン科	
専門学校	トライデントコンピュータ専門学校	CGスペシャリスト学科	CGアニメ専攻
専門学校	名古屋ゲームデザイナー学院	アニメ・マンガコミック科	アニメーター科
		アニメ・マンガコミック科	CGアニメ&ゲームキャラクターデザイン科
専門学校	専門学校 名古屋デザイナー学院	マンガ・アニメーション学科	アニメーションコース
		マンガ・アニメーション学科	アニメーションキャラクターコース
		ゲーム・CG学科	デジタルアニメーションコース

第3章 アニメーション分野

学校名	種別	学科	コース(専攻)
大阪情報コンピュータ専門学校	専門学校	CG・映像・アニメーション系	CG 映像クリエイター専攻
		CG・映像・アニメーション系	CG クリエイター専攻
		CG・映像・アニメーション系	CG 映像コース
		CG・映像・アニメーション系	CG アニメーションコース
大阪アニメーター学院	専門学校	アニメーション科	
大阪デザイナー専門学校	専門学校	アニメーション	
大阪美術専門学校	専門学校	キャラクター造形学科	アニメーション専攻
ビジュアルアーツ専門学校	専門学校	映像音響学科	アニメーションサウンド
ECC コンピュータ専門学校	専門学校	クリエイターカレッジ	アニメーションコース
専門学校 アートカレッジ神戸	専門学校	アニメーション学科	
麻生情報ビジネス専門学校	専門学校	漫画・アニメ科	
九州ビジュアルアーツ	専門学校	アニメーション学科	
宮崎マルチメディア専門学校	専門学校	CG デザイン科	デジタルアニメーションコース
国際電子ビジネス専門学校	専門学校	デジタルデザイン科	マンガ・アニメーションコース
学校法人コンピュータ総合学園神戸電子専門学校	専門学校	デジタルアニメ学科	
専門学校デジタルアーツ仙台	専門学校	まんが・アニメ科	アニメコース
総合学園ヒューマンアカデミー ゲームアニメーションカレッジ	専門学校	アニメーション専攻	
東京テクノロジーコミュニケーション専門学校	専門学校	IT・デザイン科/デザイン	マンガ・アニメ専攻
バンタンゲームアカデミー	専門学校	マンガ&アニメ学科	アニメクリエイター専攻

3-8. 調査項目(7)ーアニメーション関連展覧会

3-8-1. アニメーション関連展覧会の捉え方

2000年～2010年の間に開催された、アニメーションに関連した常設展及び企画展を取り上げる。

また、マンガ・アニメーション・ゲーム分野の特徴の1つであるメディアミックス展開により、マンガ関連展覧会とアニメーション関連展覧会を明確に線引きすることは難しいが、本調査では展覧会のタイトルにより判断し、リスト化を行う。

- ・ 展覧会タイトルに「マンガ家名」がある場合：マンガ関連展覧会として分類
- ・ 展覧会タイトルに「アニメーター名」がある場合：アニメーション関連展覧会として分類
- ・ 展覧会タイトルに「マンガ原作の作品名（アニメーションに展開している作品を含む）」がある場合：マンガ関連展覧会として分類
- ・ 展覧会タイトルに「アニメーション原作の作品名」がある場合：アニメーション関連展覧会として分類

また、ポケットモンスターのように、ゲームが原作でアニメーションに発展した作品を取り上げている展覧会については、ゲーム分野にて取り上げることとする。

3-8-2. アニメーション関連展覧会の抽出方法

調査にあたり、2段階の順序にて抽出を行った。

美術館等、展覧会を開催する施設の公式サイトには、過去の展覧会情報が掲載されている場合があるなど、比較的全体を網羅することが可能になる。そのため、第1段階として展覧会の開催が可能な施設をリスト化する。第2段階として、第1段階で抽出した施設の公式サイトより、過去の展覧会リストを作成する。なお、公式サイトがない施設や過去の情報がない施設については、一部の新聞・雑誌等マスコミの情報サイトや、施設情報のポータルサイトを参照している。

・第1段階：展覧会開催会場のリストアップ

施設のリスト化にあたっては、①Webサイト「artscape」を参照、②同サイトに掲載されていない施設を「美術年鑑2011」から参照、③いずれにもない施設について文化庁「平成21年度文化発信戦略に関する調査研究事業」調査報告書から追加し、リストを作成した。(③文化庁「平成21年度文化発信戦略に関する調査研究事業」調査報告書は、マンガ・アニメーションに関する情報のみ)

なお、第1段階で作成したリストは、マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートの全分野に関する情報を含む共通のリストである。

・第2段階：展覧会のリストアップ

上記手順でまとめた各施設の公式サイトより過去の開催情報を確認し、2000～2010年の間に開催されたアニメーションに関する展覧会の有無・タイトル・開催年月日・概要を調査した。

各施設の公式サイト以外に、一部の新聞・雑誌等マスコミの情報サイトや、施設情報のポータルサイト（文化庁メディア芸術プラザ等）を参照した。

上述の作業を行った上で有識者の判断を仰ぎ、不足しているとの指摘があった展覧会を加えた。また、巡回展に関しては、上記の手順でリスト化された展覧会名にて検索し、他会場での開催を挙げた。

3-8-3. アニメーション関連展覧会の関連資料

アニメーション関連の展覧会数の調査にあたり、用いた資料は以下である。

[表 3-24] アニメーション関連施設・展覧会を示す資料

掲載データ	資料名	発行元 (入手法等)	出典/ 元データ	作成方法	掲載年	データ 形態	備考
施設の リストア ップ	Artscape ミュージア ム・アーカイ ブ	大日本印刷 運営 Web サ イト (一般公開)	-	全国の施設 の一覧表	2011	リスト	・小規模なマンガ・ アニメーション 関連施設は網羅 していない
	美術年鑑	美術年鑑社 (市販)	-	全国の施設 の一覧表	2009	リスト	・小規模な施設は網 羅していない
	平成 21 年度 文化発信戦 略に関する 調査研究事 業 (文化庁)	文化庁 Web サイト (一般公開)	全国マン ガ・アニ メーショ ンミュー ジウム連 絡協議会 準備会リ スト	準備会リス トを元に、 Web 検索にて 補完	2009	リスト	・マンガ・アニメ ーション関連以外 は網羅していな い
展覧会の リストア ップ [表 3-25]	上記で作成 したリスト 全館の Web サ イト	-	上記資料	全施設の Web サイトを検 索し、メディ ア芸術に該 当する展覧 会を抽出	2009	リスト	・artscape は 2011 年現在
	美術図書館 横断検索に よる展示会カ タログ検索	アート・ラ イブラリー ズ・コンソ ーシウム Web サイト (一般公開)	備考に示 す施設の 各蔵書目 録	各施設の展 覧会カタ ログの蔵書 データベ ースから 検索	2011	リスト	・東京国立近代ミュ ージウム/ 国立 新ミュージウム/ 東京都現代ミュ ージウム/ 横浜ミ ュージウム/ 江戸 東京博物館 ・開催会場が不明な 展覧会がヒット することがある
	メディア芸術 祭に関する 展覧会検索	文化庁メデ ィア芸術プ ラザ Web サ イト (一般公開)	運営事務 局による 調査	同左	2011	リスト	・文化庁メディア芸 術祭の作品募集 から受賞作品展 開催までの情報 や、年間を通して 国内外で展開し ているメディア 芸術祭関連の活 動を紹介

3-8-4. アニメーション関連展覧会リスト

以下に、全173展覧会を示す。

[表 3-25] アニメーション関連展覧会リスト (開催年月日順)

	展覧会名	施設	開始日	終了日
1	アニメ黄金世代	川崎市市民ミュージアム	2000年7月15日	2000年8月31日
2	企画展「彫刻アニメーション 夢のリアリティー・グレゴリー・パーサミアン展」	NTT インターコミュニケーションセンター	2000年7月28日	2000年9月10日
3	第1回 ラピュタアニメーションフェスティバル 2000	ラピュタ阿佐ヶ谷	2000年8月3日	2000年8月23日
4	第8回 広島国際アニメーションフェスティバル	アステールプラザ	2000年8月24日	2000年8月28日
5	第2回 ラピュタアニメーションフェスティバル 2001	ラピュタ阿佐ヶ谷	2001年7月20日	2001年8月20日
6	新世紀東京国際アニメフェア 21J(東京国際アニメフェア 2002)	東京ビッグサイト	2002年2月15日	2002年2月17日
7	第9回 広島国際アニメーションフェスティバル	アステールプラザ	2002年8月22日	2002年8月26日
8	第3回 ラピュタアニメーションフェスティバル 2002	東京都写真美術館	2002年11月9日	2002年11月22日
9	第3回 ラピュタアニメーションフェスティバル 2002	ラピュタ阿佐ヶ谷	2002年11月9日	2002年11月29日
10	東京国際アニメフェア 2003	東京ビッグサイト	2003年3月19日	2003年3月22日
11	カナダ・アニメーション・フェスティバル 2003 春	トリウッド	2003年4月29日	2003年5月23日
12	カナダ・アニメーション・フェスティバル 2003 秋	トリウッド	2003年11月8日	2003年12月5日
13	第4回 ラピュタアニメーションフェスティバル 2003	ラピュタ阿佐ヶ谷	2003年11月16日	2003年12月12日
14	わざとこころ - 日本式・アニメーションの探検	東京都写真美術館	2004年2月17日	2004年3月28日
15	東京国際アニメフェア 2004	東京ビッグサイト	2004年3月25日	2004年3月28日
16	チェコ・アニメの巨匠 イジー・トウルンカ展	刈谷市美術館	2004年4月24日	2004年5月30日
17	カナダ・アニメーション・フェスティバル 2004 春	トリウッド	2004年4月30日	2004年5月28日
18	不思議ワールド 山村浩二アニメーション展	八王子市夢美術館	2004年7月16日	2004年9月5日
19	アニメーション&マンガワンダーランド展 ~カルチャーメディア・現代クリエイターの視点~	広島市現代美術館	2004年7月17日	2004年9月5日
20	広島アニメーションビエンナーレ 2004	広島市現代美術館他	2004年7月17日	2004年9月5日
21	チェコ・アニメの巨匠 イジー・トウルンカ展	福井市美術館 アートラボふくい	2004年7月17日	2004年8月22日
22	チェコ・アニメーションの世界	せんだいメディアテーク	2004年7月28日	2004年8月1日
23	第10回 広島国際アニメーションフェスティバル	アステールプラザ	2004年8月19日	2004年8月23日
24	チェコ・アニメの巨匠 イジー・トウルンカ展	栃尾市美術館	2004年8月28日	2004年10月11日
25	カナダ・アニメーション・フェスティバル 2004 秋	トリウッド	2004年10月30日	2004年11月26日
26	第5回 ラピュタアニメーションフェスティバル 2004	ラピュタ阿佐ヶ谷	2004年11月14日	2004年12月18日
27	アート横断Ⅲ AniMate。アニメイト。展 ~日韓現代アートに見るアニメ的なもの~	福岡アジア美術館	2005年2月3日	2005年3月29日
28	GUNDAM WORLD~歴代の機動戦士	杉並アニメーションミュージアム	2005年3月5日	2005年5月29日
29	東京国際アニメフェア 2005	東京ビッグサイト	2005年3月31日	2005年4月3日
30	ハウルの動く城・大サーカス展	東京都現代美術館	2005年4月27日	2005年8月21日
31	カナダ・アニメーション・フェスティバル 2005 春	トリウッド	2005年5月5日	2005年5月29日
32	おじや丸と大地内太郎展	杉並アニメーションミュージアム	2005年7月12日	2005年9月4日
33	GUNDAM -来たるべき未来のために-	サントリーミュージアム [天保山]	2005年7月15日	2005年8月31日
34	日本のアニメをつくった20人特別展	杉並アニメーションミュージアム	2005年9月6日	2005年10月30日
35	GUNDAM -来たるべき未来のために-	上野の森美術館	2005年11月6日	2005年12月25日
36	第6回 ラピュタアニメーションフェスティバル 2005	ラピュタ阿佐ヶ谷	2005年11月15日	2005年11月29日
37	ドーン!! 藤子不二雄(A) ~アニメの世界展~	杉並アニメーションミュージアム	2005年12月6日	2006年2月12日
38	村田朋泰展 俺の路・東京モンタージュ	目黒区美術館	2006年2月11日	2006年3月31日
39	名探偵コナン アニメギャラリー	杉並アニメーションミュージアム	2006年2月28日	2006年5月28日
40	東京国際アニメフェア 2006	東京ビッグサイト	2006年3月23日	2006年3月26日
41	安彦良和原画展	出雲市立平田本陣記念館	2006年4月1日	2006年5月28日

	展覧会名	施設	開始日	終了日
42	GUNDAMー来たるべき未来のためにー	せんだいメディアテーク	2006年4月19日	2006年5月21日
43	カナダ・アニメーション・フェスティバル 2006 春	トリウッド	2006年4月30日	2006年5月28日
44	タツノコプロアニメ博覧会	杉並アニメーションミュージアム	2006年5月30日	2006年8月27日
45	GUNDAMー来たるべき未来のためにー	高浜市やきもの里かわら美術館	2006年6月10日	2006年7月23日
46	ピクサー展 ～『トイ・ストーリー』から最新作『カーズ』まで～	森アートセンターギャラリー	2006年7月1日	2006年8月27日
47	ディズニー・アート展	東京都現代美術館	2006年7月15日	2006年9月24日
48	可視幻想 山村浩二 アニメーション+原画展	広島市現代美術館	2006年7月15日	2006年9月18日
49	広島アニメーションビエンナーレ 2006	NTTクレドホール他	2006年7月28日	2006年8月27日
50	安彦良和原画展	八王子市夢美術館	2006年7月28日	2006年9月24日
51	チェコ絵本とアニメーションの世界展	京都伊勢丹美術館	2006年8月3日	2006年8月27日
52	GUNDAMー来たるべき未来のためにー	札幌芸術の森美術館	2006年8月6日	2006年9月24日
53	第11回広島国際アニメーションフェスティバル	アステールプラザ	2006年8月24日	2006年8月28日
54	手塚治虫のアトムと孫悟空展 ～『アトム』のルーツは中国アニメにあった？～	杉並アニメーションミュージアム	2006年8月29日	2006年11月26日
55	ピクサー展 ～『トイ・ストーリー』から最新作『カーズ』まで～	郡山市立美術館	2006年9月2日	2006年10月9日
56	チェコ絵本とアニメーションの世界展	北海道立帯広美術館	2006年9月8日	2006年11月8日
57	安彦良和原画展	新津美術館	2006年11月3日	2006年11月30日
58	第7回 ラピュタアニメーションフェスティバル 2006	ラピュタ阿佐ヶ谷	2006年11月12日	2006年12月9日
59	ディズニー・アート展	新潟県立近代美術館	2006年11月23日	2007年1月14日
60	東映アニメの50年	杉並アニメーションミュージアム	2006年11月28日	2007年2月25日
61	GUNDAMー来たるべき未来のためにー	京都国際マンガミュージアム	2007年2月10日	2007年3月25日
62	チェコ絵本とアニメーションの世界展	目黒区美術館	2007年2月10日	2007年4月8日
63	コロコロアニメ歴史展 in 杉並アニメーションミュージアム	杉並アニメーションミュージアム	2007年2月27日	2007年5月27日
64	東映アニメーション50年	横浜ランドマークプラザ	2007年3月21日	2007年3月27日
65	東京国際アニメフェア 2007	東京ビッグサイト	2007年3月22日	2007年3月25日
66	チェコ絵本とアニメーションの世界展	刈谷市美術館	2007年4月21日	2007年5月27日
67	3ひきのくま展	三鷹の森ジブリ美術館	2007年5月19日	2008年5月11日
68	チェコ絵本とアニメーションの世界展	新津美術館	2007年6月2日	2007年7月16日
69	安彦良和原画展	川崎市市民ミュージアム	2007年6月16日	2007年8月19日
70	imagination of EVANGELION	Idea Frames 表参道ヒルズ	2007年7月21日	2007年8月3日
71	ジブリの絵職人 男鹿和雄展	東京都現代美術館	2007年7月21日	2007年9月30日
72	ガンダム EXPO 東京 2007	池袋サンシャインシティ	2007年8月11日	2007年8月16日
73	安彦良和原画展	福井市美術館	2007年8月25日	2007年9月24日
74	Genius Party 展 吉祥寺発アニメの想像と創造	武蔵野市立吉祥寺美術館	2007年9月15日	2007年10月28日
75	安彦良和原画展	美術館「えき」KYOTO	2007年11月15日	2007年12月2日
76	安彦良和原画展	兵庫県立円山川公苑美術館	2007年12月8日	2008年2月17日
77	プロダクション I.G 創立 20 周年記念展	杉並アニメーションミュージアム	2007年12月11日	2008年2月24日
78	～タツノコプロ作品でみる～ 昭和のテレビアニメ展	横浜情報文化センター	2007年12月13日	2007年2月3日
79	アニメーションスーパ「アニメーションだよ！全員集合」	HEP HALL	2008年1月19日	2008年1月20日
80	追悼展示会 アニメーター 逢坂浩司展	東京アニメセンター	2008年1月22日	2008年2月17日
81	バンダコバンダ展	三鷹の森ジブリ美術館	2008年2月13日	2008年5月11日
82	第8回 ラピュタアニメーションフェスティバル 2008	ラピュタ阿佐ヶ谷	2008年3月20日	2008年3月23日
83	安彦良和原画展	アートホール明石	2008年3月27日	2008年4月8日
84	安彦良和原画展	アートホール神戸	2008年3月27日	2008年4月8日
85	東京国際アニメフェア 2008	東京ビッグサイト	2008年3月27日	2008年3月30日
86	村田 朋泰展ー夢がしゃがんでいるー	平塚市美術館	2008年4月12日	2008年5月25日
87	ジブリの絵職人 男鹿和雄展	松坂屋美術館	2008年5月1日	2008年5月20日

第3章 アニメーション分野

	展覧会名	施設	開始日	終了日
88	銀河鉄道 999 の世界展	杉並アニメーションミュージアム	2008年5月27日	2008年8月24日
89	マツハ Go Go Go タツノコギャラリー	ロゴスギャラリー	2008年5月30日	2008年6月11日
90	ジブリの絵職人 男鹿和雄展	札幌芸術の森美術館	2008年7月12日	2008年9月15日
91	崖の上のポニョ展	サンシャインシティ文化会館	2008年7月17日	2008年7月30日
92	タツノコプロの世界展	八王子市夢美術館	2008年7月18日	2008年9月15日
93	安彦良和原画展	佐賀県立宇宙科学館	2008年7月19日	2008年8月31日
94	スタジオジブリ・レイアウト展	東京都現代美術館	2008年7月26日	2008年9月28日
95	第12回 広島国際アニメーションフェスティバル	アステールプラザ	2008年8月7日	2008年8月11日
96	広島アニメーションビエンナーレ 2008	福屋 広島駅前店	2008年8月7日	2008年8月26日
97	ガンダム EXPO 東京 2008	池袋サンシャインシティ	2008年8月12日	2008年8月17日
98	海外アートアニメーション@トリウッド 2008 秋	トリウッド	2008年9月13日	2008年10月10日
99	ジブリの絵職人 男鹿和雄展	角館町平福記念美術館	2008年9月20日	2008年11月4日
100	タツノコプロの世界展	萬鉄五郎記念美術館	2008年9月20日	2008年11月24日
101	堀田善衛展 スタジオジブリが描く乱世。	神奈川近代文学館	2008年10月4日	2008年11月24日
102	DREAM タツノコプロ展	三鷹アニメーションミュージアムスタジオ	2008年11月14日	2009年1月13日
103	動物農場展～ハラス&パチュラーの仕事～	三鷹の森ジブリ美術館	2008年11月21日	2009年1月26日
104	ジブリの絵職人 男鹿和雄展	愛媛県美術館	2008年11月22日	2009年1月18日
105	石ノ森章太郎展 ～石ノ森アニメの世界～	杉並アニメーションミュージアム	2008年11月26日	2009年2月22日
106	アニメーター・逢坂浩司展～追悼展示会～	杉並アニメーションミュージアム	2008年11月27日	2008年12月9日
107	タツノコプロの世界展	出雲市立平田本陣記念館	2008年12月6日	2009年2月8日
108	路上の人	三鷹の森ジブリ美術館	2009年1月28日	2009年4月6日
109	タツノコプロの世界展	長野ハーモ美術館	2009年2月14日	2009年4月5日
110	ケロロ軍曹 杉並アニメーションミュージアム侵略作戦!	杉並アニメーションミュージアム	2009年2月24日	2009年5月24日
111	第9回 ラピュタアニメーションフェスティバル 2009	ラピュタ阿佐ヶ谷	2009年3月15日	2009年4月11日
112	東京国際アニメフェア 2009	東京ビッグサイト	2009年3月18日	2009年3月21日
113	ジブリの絵職人 男鹿和雄展	長崎県美術館	2009年4月4日	2009年6月14日
114	タツノコプロの世界展	新津美術館	2009年4月11日	2009年5月24日
115	東映版・サイボーグ 009 展	東京アニメセンター	2009年4月14日	2009年5月10日
116	崖の上のポニョ展	三鷹の森ジブリ美術館	2009年5月23日	2010年5月9日
117	世界名作劇場展	杉並アニメーションミュージアム	2009年5月26日	2009年8月23日
118	ウォレスとグルミット「ベーカリー街の悪夢」展	三鷹の森ジブリ美術館	2009年6月3日	2009年9月28日
119	大河原邦男のメカデザイン	八王子市夢美術館	2009年7月17日	2009年9月6日
120	崖の上のポニョ展	愛知国際児童館記念館	2009年7月18日	2009年8月31日
121	メアリー・ブレア展	東京都現代美術館	2009年7月18日	2009年10月5日
122	タツノコ アニメワールド	富士川楽座	2009年7月18日	2009年9月27日
123	機動戦士ガンダム展	石ノ森章太郎ふるさと記念館	2009年7月25日	2009年10月18日
124	タツノコプロの世界展	愛媛県美術館	2009年7月25日	2009年9月13日
125	スタジオジブリ・レイアウト展	サントリーミュージアム [天保山]	2009年7月25日	2009年10月12日
126	男鹿和雄「秋田、遊びの風景」展	新潮社記念文学館	2009年8月1日	2009年9月24日
127	会津とマンガ文化 ―アニメ監督・笹川ひろしの原点―	福島県立博物館	2009年8月15日	2009年9月23日
128	スタジオぴえろ～魔法少女の華麗なる世界	杉並アニメーションミュージアム	2009年8月25日	2009年11月23日
129	ウィリアム・ケントリッジ 歩きながら歴史を考える そしてドローイングは動き始めた……	京都国立近代美術館	2009年9月4日	2009年10月18日
130	村田朋泰展 2	LLY MoMo	2009年9月19日	2009年10月17日
131	第10回 カナダ・アニメーション・フェスティバル	トリウッド	2009年9月19日	2009年10月16日
132	ジブリの絵職人 男鹿和雄展	新潟県立万代島美術館	2009年9月19日	2009年11月29日
133	KYOTO Cross Media Experience 2009	京都国際マンガミュージアム他	2009年9月26日	2009年10月4日

	展覧会名	施設	開始日	終了日
134	男鹿和雄『秋田、遊びの風景』展	三鷹の森ジブリ美術館	2009年9月30日	2010年2月1日
135	2009 exhibition of サイボーグ 009 THE CONTRAST	石ノ森萬画館	2009年10月3日	2010年1月17日
136	機動戦士ガンダム展	杉並アニメーションミュージアム	2009年12月1日	2010年2月21日
137	3びきのくま展	兵庫県立美術館	2009年12月8日	2010年2月7日
138	ジブリの絵職人 男鹿和雄展	兵庫県立美術館	2009年12月8日	2010年2月7日
139	ウィリアム・ケントリッジ 歩きながら歴史を考える そしてドローイングは動き始めた……	東京国立近代美術館	2010年1月2日	2010年2月14日
140	スタジオジブリ・レイアウト展	徳島県文化の森総合公園近代美術館・博物館・21世紀館	2010年2月20日	2010年4月18日
141	コマコマ展	ふなばしアンデルセン公園子ども美術館	2010年2月20日	2010年4月11日
142	名探偵コナン アニメワールド	杉並アニメーションミュージアム	2010年2月23日	2010年5月23日
143	ウィリアム・ケントリッジ 歩きながら歴史を考える そしてドローイングは動き始めた……	広島市現代美術館	2010年3月13日	2010年5月9日
144	アニメ【冬のソナタ】原画とその世界展	福岡アジア美術館	2010年3月25日	2010年3月30日
145	NHK どーもくん展	バルコファクトリー(渋谷)	2010年3月26日	2010年4月12日
146	話の話 ロシア・アニメーションの巨匠 ノルシュテイン&ヤールブソフ	神奈川県立近代美術館/葉山館	2010年4月10日	2010年6月27日
147	スタジオジブリ・レイアウト展	松坂屋美術館	2010年4月29日	2010年6月13日
148	第10回 ラビュタアニメーションフェスティバル2010	ラビュタ阿佐ヶ谷	2010年5月9日	2010年6月5日
149	ジブリの森のえいが展-土星座へようこそ-	三鷹の森ジブリ美術館	2010年5月22日	2011年5月予定
150	アニメ ゲゲゲの鬼太郎まつり	杉並アニメーションミュージアム	2010年5月25日	2010年8月22日
151	劇場アニメ『宇宙ショーへようこそ』展	杉並アニメーションミュージアム	2010年6月5日	2010年7月11日
152	赤毛のアン〜グリーンゲーブルズへの道〜展	三鷹の森ジブリ美術館	2010年6月23日	2010年9月27日
153	スタジオジブリ・レイアウト展	札幌芸術の森美術館	2010年6月26日	2010年8月29日
154	アニメーションの先駆者大藤信郎展	東京国立近代美術館フィルムセンター	2010年6月29日	2010年9月9日
155	トイ・ストーリー3の世界展	NTT インターコミュニケーションセンター	2010年7月1日	2010年9月5日
156	押井守と映像の魔術師たち	八王子市夢美術館	2010年7月16日	2010年9月5日
157	借りぐらしのアリエッティ〜サツキとメイの家にもおいでよ〜	愛知国際児童年記念館	2010年7月17日	2010年8月31日
158	借りぐらしのアリエッティ×種田陽平展	東京都現代美術館	2010年7月17日	2010年10月3日
159	借りぐらしのアリエッティ展	三鷹の森ジブリ美術館	2010年7月17日	2010年11月8日
160	タツノコアニメワールド	横手市増田まんが美術館	2010年7月17日	2010年9月12日
161	話の話 ロシア・アニメーションの巨匠 ノルシュテイン&ヤールブソフ	高知県立美術館	2010年7月18日	2010年9月26日
162	トロマラマ	森美術館	2010年7月24日	2010年11月7日
163	第13回広島国際アニメーションフェスティバル	アステールプラザ	2010年8月7日	2010年8月11日
164	ガンダム SUPER EXPO 東京 2010	東京ドームシティ	2010年8月10日	2010年8月19日
165	やさいのようせい展 ~ふしぎなキッチン~	杉並アニメーションミュージアム	2010年8月24日	2010年11月21日
166	NHK どーもくん展	バルコファクトリー(福岡)	2010年9月1日	2010年9月14日
167	KYOTO Cross Media Experience 2010	京都国際マンガミュージアム他	2010年9月25日	2010年12月12日
168	スタジオジブリ・レイアウト展	青森県立美術館	2010年10月9日	2011年1月10日
169	話の話 ロシア・アニメーションの巨匠 ノルシュテイン&ヤールブソフ	三菱地所アルティウム	2010年10月16日	2010年11月28日
170	押井守と映像の魔術師たち	出雲市立平田本陣記念館	2010年11月20日	2011年2月6日

第3章 アニメーション分野

	展覧会名	施設	開始日	終了日
171	アニメカルタ展	大牟田市立三池カルタ 歴史資料館	2010年12月7日	2011年3月13日
172	話の話 ロシア・アニメーションの巨匠 ノルシュテイン&ヤールブソフ	足利市立美術館	2010年12月11日	2011年1月23日
173	チェブラーシカ Art Museum	ロゴスギャラリー	2010年12月15日	2010年12月26日

第4章 ゲーム分野

4-1. 調査の範囲

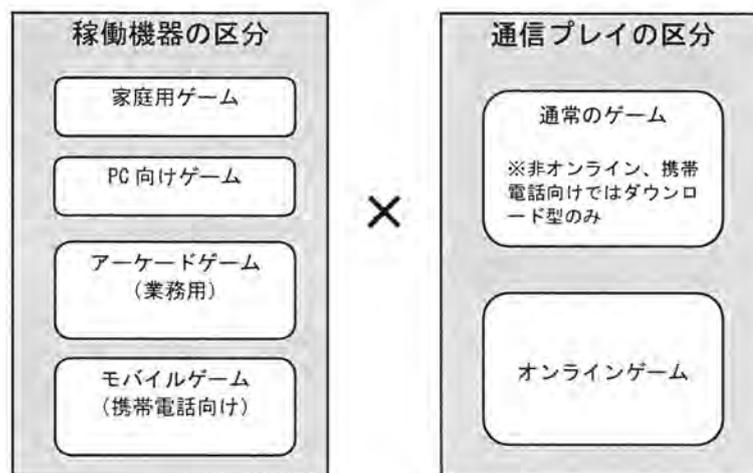
ゲームは、ゲームソフトを稼働機器により、家庭用ゲーム・PC向けゲーム・アーケードゲーム（アミューズメントマシン）・モバイルゲームの4つに区分できる。またゲームプレイに通信機能を利用するか否かによって、通常のゲームとオンラインゲームの2つに区分される。そのため、ゲーム市場を細分化すると、組み合わせにより計8通りの市場が存在することになる。本調査では全組み合わせを調査対象とし、それらについて既往の調査資料の所在を調査し、情報を整理する。

また、業界企業としては、パブリッシャー（販売元）・ゲーム制作会社・ハードメーカー（機器製造）の大きく3つに分けられる。パブリッシャーが企画・資金調達・販売・宣伝を行い、パブリッシャーの下には、工程別に様々な下請けゲーム制作会社が存在する。

実際には1つの企業が複数の役割を担うことが多く、任天堂とソニー・コンピュータエンタテインメントはハードメーカーであると同時に、パブリッシャーでありゲーム制作会社でもある。また、バンダイナムコゲームズやコナミなどはパブリッシャーであると同時に、ゲーム制作会社でもある。更に、特に家庭用ゲーム機の場合は、パブリッシャーとゲーム制作会社がハードメーカーと密接に結びついている。

従来、商品としての家庭用ゲーム機向けソフトは家電販売店での流通が殆どだったが、近年は多くの家庭用ゲーム機が通信機能を備えるようになったため、WiiショッピングチャンネルやPlayStation@Storeなどハードメーカーによるゲームソフトのオンライン販売が登場し、流通に大きな変化が生じている。

近年では、PCゲームやモバイルゲームのオンラインゲームは、SNSやポータルサイト上で簡易なオンラインゲームを提供する事例が増えている。このようなゲーム専門ではないサービスの増加により、オンラインゲームとWEBビジネスとの境界が曖昧になりつつある。



【図 4-1】 ゲーム分野の分類概念

4-2. 調査対象項目リスト

ゲーム分野の調査項目としては以下の7つを設定した。各項目は前項の記載のようにさらに細分化された指標が存在している。このうち、(1)、(4)、(5)は経年的に変化を追うことができる。(2)、(3)、(6)、(7)については資料に乏しく、過去に遡って数値を得ることが困難である。

【表 4-1】 ゲーム分野の調査対象項目リスト

(1)	作品タイトル数	ゲーム会社が一作品として規定している作品のタイトル数
(2)	ゲームクリエイター・制作会社数	企画・デザイン・プログラマーなどゲームに関わるクリエイターの数及び制作会社数
(3)	ゲーム業界団体数・構成員数	ゲーム業界団体・設立年・設立目的・構成員数等
(4)	販売本数	1年間に日本国内の小売店で販売されたゲームソフトの本数（新作・旧作）
(5)	販売金額・サービス売上	1年間に日本国内で販売されたゲームソフトの小売店での販売金額、及び1年間に日本国内向けにサービスされたオンラインゲーム等やアーケードゲーム（ゲームセンター等）の売上
(6)	ゲーム関連人材育成機関数・リスト	ゲーム関連人材育成を行っている、大学院・大学・短大・専門学校の数とリスト
(7)	ゲーム関連展覧会数・リスト	ゲーム関連展覧会の数とリスト

4-3. 調査項目(1) — ゲームの作品タイトル数

4-3-1. ゲームにおける作品タイトルの捉え方

ゲーム会社が1本の作品として規定したタイトルを指す。シリーズ展開している場合も、それぞれを1タイトルとして扱う。また、稼動機器の区分により分類する場合と、通信プレイの区分により分類する場合がある。以下に示す調査項目1-1～1-3は稼動機器による分類、調査項目1-4は通信プレイによる分類である。

・調査項目1-1：家庭用ゲーム向けソフトの作品タイトル数

CD等によるパッケージ販売の場合は、その発売タイトルの数を作品数と捉える。シリーズ展開され、続編が発売されているゲームであっても、それぞれを個別の作品としてカウントする。また、稼動機器が異なる場合や、家庭用ゲームとPC向けゲームで発売されている場合についても別の作品としてカウントされる。

「テレビ産業白書」では全国の協力小売店の情報を元に集計した新作タイトル数が毎年公開されており、比較的網羅性が高い。また、レーティングされたゲームについても、コンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO)の公式サイトにて、2002年以降にレーティングされたタイトル数の検索が可能である。しかし、レーティングされた年月日に関する情報がなく、各年のタイトル数を把握することは不可能であるため、これまでにレーティングされた全作品数が得られる。ゲーム機メーカーがレーティングを義務付けているが、現状では全てのタイトルで行われている訳ではない。

・調査項目1-2：PCゲームの作品タイトル数

PCゲームについては、その全体を把握することが可能なデータは存在しない。CEROによりレーティングされたタイトル数の検索は可能であるが、2002年～2011年3月の間で124タイトルであり、非常に少ない。一方、「美少女(成人向けPCゲームソフト)業界の概要」にて掲載されている成人向けPCゲーム(同人ゲーム約600タイトルを含む)に関するデータは、1,930タイトル(2005年度)と非常に多い。

・調査項目1-3：アーケードゲームの作品タイトル数

「アーケードTVゲームリスト」ではTVモニターを使用するゲームマシンについてリストアップされているが、2006年に発行された資料のみであり、近年の状況を把握できる資料とは言い難い。なお、写真シール機等は含まない数値になっている。また、「ゲマセン」では「アーケードTVゲームリスト」に含まれていないパチンコ機やメダルゲーム等も含まれている。

・調査項目 1-4 : オンラインゲームの作品タイトル数

ダウンロード販売やインターネットサイトでプレイするオンラインゲームは、サービス事業者が一つの作品として提供しているものを1作品としてカウントする。「オンラインゲーム市場調査レポート」では全稼動機器のオンラインゲームのタイトル数をカウントしているが、「オンラインゲーム白書」では、PCから接続するオンラインゲームのみをカウントしている。

4-3-2. 既往の調査資料

稼動機器の分類により作成された資料と、通信プレイの分類により作成された資料の両方がある。以下に、稼動機器区分による資料として家庭用ゲーム・アーケードゲーム・PC向けゲーム、通信プレイ区分による資料としてオンラインゲームの調査資料を挙げる。

ゲームの作品数を調査するにあたって使用した資料は以下である。

■ 4-3-2-1. 家庭用ゲーム機向けソフトの作品タイトル数

◇出典①：「テレビゲーム産業白書」（メディアクリエイト）

1998年に「テレビゲーム流通白書」として創刊して以来、毎年発行されている。2001年に現在の名称に改題された。各年の3月に前年度のデータが発表される。2010年版が2010年3月末に発行されている。

1年間に発売される家庭用ゲーム機向けソフトの新作タイトル数の算出が可能である。出版年毎にばらつきがあるが、ゲーム機別、ジャンル別、月別にタイトル数が明記されている。これを合計することで国内で発売された家庭用ゲーム機向け新作ゲームタイトル数が算出できる。白書には過去5年分のデータが掲載されている。

最新の値は2009年値であり、「テレビゲーム産業白書2010」（pp.38-50）に掲載されている。[表4-3]に合計値、[表4-4]に内訳を示す。

◇出典②：「レーティング作品タイトル検索」WEBサイト <http://www.cero.gr.jp/search/> （コンピュータエンターテインメントレーティング機構）

コンピュータエンターテインメントレーティング機構が2002年よりレーティングした作品タイトルが、Web上で検索可能である。しかし、タイトルと出版社数のみの記載であり、登録された年月日等の情報は掲載されておらず、年毎の本数の把握は不可能である。

レーティングの適用範囲は、日本国内で販売される家庭用ゲームソフト（携帯型ゲームを含む。[表4-2]に示すハードウェア機用の開発・販売されるもの）である。なお、レーティングは、広く一般から募集した、20歳代～60歳代までの様々な職業の男女によって構成された審査員によって行われる。

家庭用ゲーム機向けソフトについて検索する際は、[図4-2]に示す項目をチェックする。

[表 4-2] レーティングの適用範囲

株式会社セガ	ドリームキャスト
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション プレイステーション2 プレイステーション・ポータブル プレイステーション3
任天堂株式会社	ニンテンドウ 64 ニンテンドーゲームキューブ ゲームボーイ (カラー含む) ゲームボーイアドバンス ニンテンドー・ディーエス Wii
株式会社バンダイ	ワンダースワン (カラー含む)
マイクロソフト株式会社	X b o x X b o x 360
パソコンメーカー各社	パーソナルコンピュータ (対応 OS: WINDOWS 各種、MAC 各種)

タイトル検索
 検索したい条件を入力の上、検索ボタンを押してください。
 注1 審査済みのタイトルの内、メーカーの承諾を得たタイトルが掲載されております。
 注2 アイコンは、2004年4月以降に審査をしたタイトルで「全年齢対象」を除くタイトルに表示されております。
 注3 年齢区分A、B、C、D、Zは、2006年3月1日より制度改訂されたマークです。

●年齢区分マーク

A 全年齢対象 B 12才以上対象 C 15才以上対象
 D 17才以上対象 Z 18才以上のみ対象
 教育・データベース

<旧年齢区分>

全年齢対象 12才以上対象 15才以上対象 18才以上対象

●対応機種

3DS DC GBA GC Mac NDS OnLine PS PS2
 PS3 PSP WS Wii Win Xbox Xbox360

●タイトル

●メーカー

[図 4-2] 検索時の項目画面

■ 4-3-2-2. アーケードゲームの作品タイトル数

◇出典①：「アーケードTVゲームリスト1971-2005」（アミューズメント通信社）

アーケードゲームユーザーのグループである「AMP」が作成した「究極ビデオゲームリスト」、基盤業者や業界誌に掲載されたアーケードゲーム機価格リスト、業界誌「ゲームマシン」の保有データ（非公開）などから、TVモニターを使用するゲームマシンをリストアップしている。2006年の発刊以降、更新版の発刊はない。

写真シール機、占い機などはリストアップされていない。また、麻雀ゲームやトランプゲームなどは、内容の一部を改変し、別タイトルとして発売されることが多い。その場合はオリジナルのタイトルのみがリスト化されている。

◇出典②：「ゲマセン」(トライククリーン社) WEB サイト <http://www.ge-sen.com/>

トライククリーン社が運営するゲームセンターに関する総合サイト「ゲマセン」ではゲームタイトルのデータベースを提供しており、稼動開始時期毎にリストが公開されている。同サイトでは2002年以降のデータが公開されており、随時更新されている。

「アーケードTVゲームリスト」より値が大きいのが、これは「アーケードTVゲームリスト」には掲載されていない麻雀ゲームやトランプゲーム、メダルゲーム、パチンコ・パチスロ機(ただしゲームセンターに設置実績のあるもの)を含むため、数値が大きくなっていると考えられる。

最新データは2009年値であり、ゲマセンWebサイトに掲載されている。

■ 4-3-2-3. PCゲームの作品タイトル数

◇出典①：「レーティング作品タイトル検索」WEB サイト <http://www.cero.gr.jp/search/>

(コンピュータエンターテインメントレーティング機構) ※本報告書 p. 78 参照

レーティングされたPCゲームの作品タイトルを検索することができるが、全てのPCゲームがレーティングされているわけではない。データは随時更新される。

タイトル検索
検索したい条件を入力の上、検索ボタンを押してください。
注1 審査済みのタイトルの内、メーカーの承認を得たタイトルが掲載されております。
注2 アイゴイは、2004年4月以降に審査したタイトルで「全年齢対象」を除くタイトルに表示されております。
注3 年齢区分A、B、C、D、Zは、2006年3月1日より制度改訂されたマークです。

●年齢区分マーク

A 全年齢対象 B 12才以上対象 C 15才以上対象
 D 17才以上対象 Z 18才以上のみ対象
 教育・データベース

<旧年齢区分>

全年齢対象 12才以上対象 15才以上対象 18才以上対象

●対応機種

3DS DC GBA GC Mac NDS OnLine PS PS2
 PS3 PSP WS Wii Win Xbox Xbox360

●タイトル

●メーカー

[図 4-3] 検索時の項目画面

◇出典②：「美少女ゲーム（成人向け PC ゲームソフト）業界の概要」

（コンピュータソフトウェア倫理機構）

成人向けゲームに限った統計であり、2006年10月に出された資料である。1998年～2006年のデータが記載されており、年度別の新作販売タイトル数の推移が掲載されている。なお、約600タイトルの同人系ゲーム（店頭販売のみ）が含まれている。

1998年～2005年は各年4月～翌年3月までのデータ、2006年値は2006年4月～9月の統計値である。

■ 4-3-2-4. オンラインゲームの作品タイトル数

◇出典①：「オンラインゲーム市場調査レポート」（日本オンラインゲーム協会）

「オンラインゲーム市場調査レポート」は、2005年の創刊以来、毎年PDFファイルとして発行されており、2010年度版が2010年7月に発売されている。各年の夏頃に、前年度のデータが発表される。

調査期間中にサービスされているゲーム数が、前年からの継続タイトルと期間中に開始された新規タイトルに分けて掲載されている。2004年データより公表されているが、初年度は継続タイトルと新規タイトルを区分していないため、新作タイトル数は2005年よりのデータを揃えることができる。

調査対象は、家庭用ゲーム機およびPCをプラットフォームとするオンラインゲームサービスであり、コミュニティサービスを基本的ビジネスモデルとするSNSなどのソーシャルゲームや簡易なアプリは含まれていない。

Web上で稼働しているサービスを確認した後、それぞれの運営事業者やパッケージソフト販売・流通事業者にアンケートとヒアリングを行っている。

同調査は、日本オンラインゲーム協会の前身であるオンラインゲームフォーラムによって2004年から実施されており、2007年版以前は、オンラインゲームフォーラムのWEBサイトにて公開されていた。

最新データは2009年値であり、「オンラインゲーム市場調査レポート2010」（p.11）に掲載されている。

◇出典②：「オンラインゲーム白書」（メディアクリエイト）

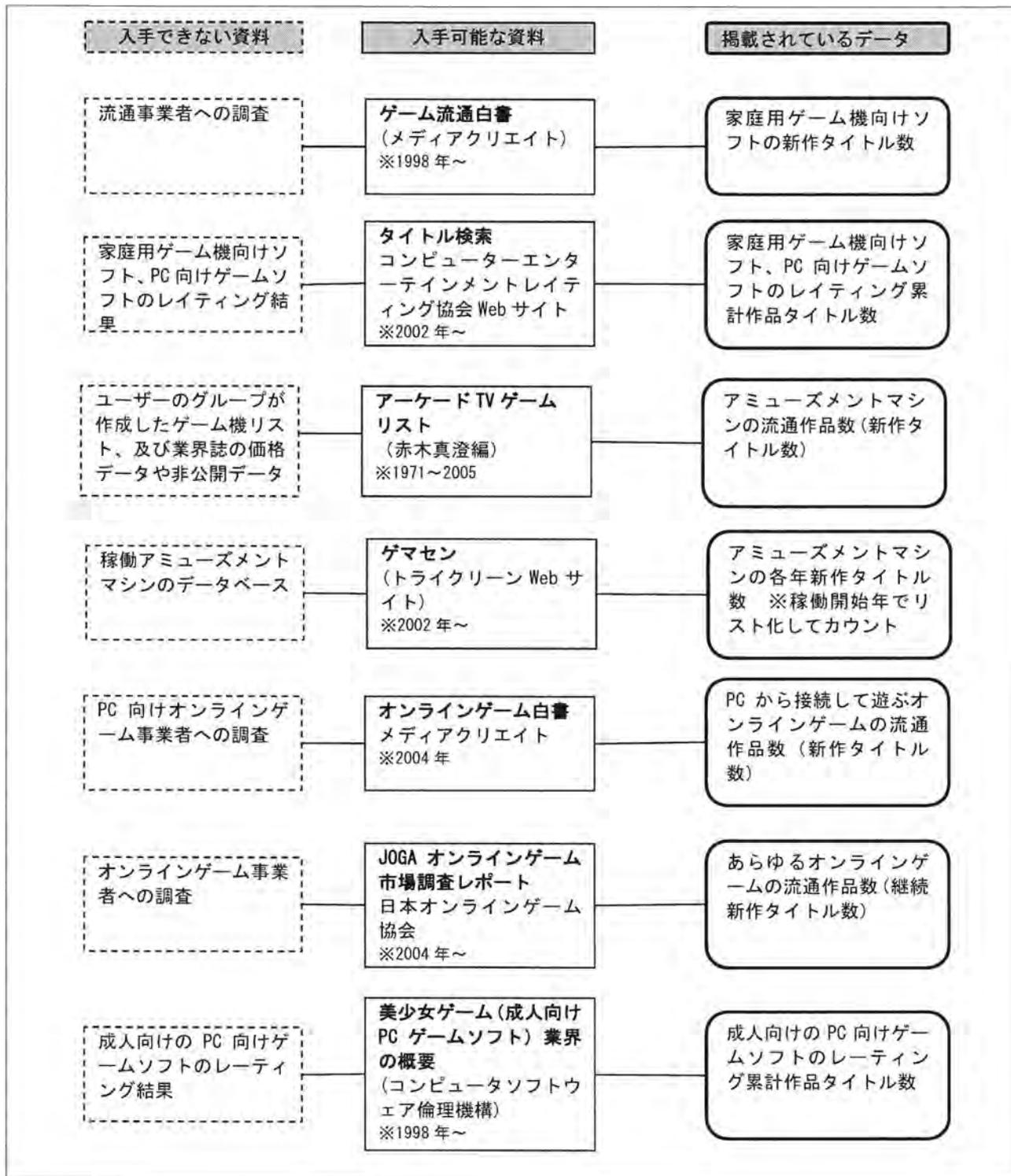
「オンラインゲーム白書」は、2005年の創刊以来、毎年発行されており、2010年度版が2010年6月に発売されている。各年の6月に、前年度のデータが発表される。

1年間に新しく発売されたタイトル数が記載されている。同書の調査対象は、PCによるパソコンオンラインゲームのみを対象としている。ただし、年により集計方法・対象期間が異なり継続的な比較は難しい。最新データは2009年値であり、「オンラインゲーム白書2010」（p.28）に掲載されている。

[表 4-3] ゲーム作品タイトル数を示す資料

掲載データ	資料名	発行元 (入手方法)	出典/ 元データ	作成方法	掲載年	データ 形態	最新の 数値	備考
家庭用ゲーム機向けソフトの作品タイトル数 [表 4-4] [表 4-5]	テレビゲーム産業白書	メディアクリエイト (市販)	ゲーム販売店・取次業者等への調査から市場を分析	全国の協力小売店からの情報をもとに集計	1998 ↓ 2010	数値	1,064 タイトル (2009)	・新作タイトルのみ
	レーティング作品タイトル検索	コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO) Web サイト (一般公開)	レーティングしたタイトル数を検索できるように掲載。タイトルと発売元のみが掲載されている	同左	2002 ↓ 2011	数値	8,488 タイトル (2002~2011.3)	・レーティングされた家庭用ゲーム機向けソフトの作品タイトル数 ・随時作品が追加されているが、レーティングされた年月日は記載されていないため、年毎の把握が不可能
アーケードゲームの作品タイトル数 [表 4-6]	アーケードTVゲームリスト 1971-2005	アミューズメント通信社 (市販)	AMP (ユーザー団体) のデータ、ゲームセンター事業者間で出回っているゲーム機価格リストなど	同左	1971 ↓ 2005	リスト	75 タイトル (2005)	・国内・海外の業務用TVゲームを、出荷年月まで調査し、メーカー別リストとして編纂 ・パチンコ・写真シール機等含まない
	ゲマセン	トライクリーン社 Web サイト (一般公開)	不明	同左	2002 ↓ 2009	リスト	153 タイトル (2009)	・アーケードゲーム機新作を稼働年ごとにリスト化 ・パチンコ・メダルゲーム等含む

PC ゲームの作品タイトル数 [表 4-7]	レーティング作品タイトル検索	コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO) Web サイト (一般公開)	レーティングしたタイトル数を検索できるように掲載。タイトルと発売元のみが掲載されている	同左	2002 ↓ 2011	数値	124 タイトル (2002 ~ 2011.3)	<ul style="list-style-type: none"> ・レーティングされた PC ゲームの作品タイトル数 ・全ての PC ゲームがレーティングされているわけではないので、参考値である
	美少女ゲーム (成人向け PC ゲームソフト) 業界の概要	コンピュータソフトウェア倫理機構	店頭販売された作品タイトルを掲載	同左	1998 ↓ 2006	数値	1,930 タイトル (2005)	<ul style="list-style-type: none"> ・成人向け PC ゲームに限った統計 ・同人ゲーム (イベント等で販売されたもの) を含む
オンラインゲームの作品タイトル数 [表 4-8] [表 4-9]	オンラインゲーム市場調査レポート	日本オンラインゲーム協会 (市販)	オンラインゲーム事業者に対するアンケート調査から市場を推計	同左	2005 ↓ 2009	数値	新規タイトル 220 継続タイトル 357 (2009)	<ul style="list-style-type: none"> ・全ての稼働機器のオンラインゲームの作品タイトル数をカウント
	オンラインゲーム白書	メディアクリエイト (市販)	オンラインゲーム市場調査レポート	同左	2005 ↓ 2009	数値	85 タイトル (2009)	<ul style="list-style-type: none"> ・PC から接続して遊ぶオンラインゲームのタイトルのみカウント



[図 4-4] ゲーム作品関連資料の相関関係

4-3-3. ゲーム作品タイトル数の経年データ

【表 4-4】 家庭用ゲーム機向けソフトの新作タイトル数（単位：タイトル）

年	合計	出典
2000	1,041	テレビゲーム産業白書 2003
2002	1,277	テレビゲーム産業白書 2003
2004	1,036	テレビゲーム産業白書 2009
2005	1,094	テレビゲーム産業白書 2010
2006	1,221	テレビゲーム産業白書 2010
2007	1,245	テレビゲーム産業白書 2010
2008	1,233	テレビゲーム産業白書 2010
2009	1,064	テレビゲーム産業白書 2010

【表 4-5】 家庭用ゲーム機向けソフトの新作タイトル数 内訳（単位：タイトル）

※PS～PS3=プレイステーション～同3/PSP=プレイステーションポータブル/Xbox～X360=Xbox～Xbox360/
N64=ニンテンドウ64/GC=ゲームキューブ/Wii=ウィー/GB=ゲームボーイ/GBA=ゲームボーイアドバンス
/DS=ニンテンドーDS/DC=ドリームキャスト/WS=ワーンダースワン

年	PS	PS2	PS3	PSP	Xbox	X360	N64	GC	Wii	GB	GBA	DS	DC	WS	その他
2000	500	121	-	-	-	-	33	-	-	172	-	-	162	53	-
2002	380	431	-	-	69	-	-	68	-	14	212	-	73	27	3
2004	2004年はゲーム機別掲載がなく合計値のみ（合計値：1,036）														
2005	6	653	-	108	42	9	-	50	-	-	113	113	-	-	-
2006	17	549	13	231	2	66	-	10	21	-	63	249	-	-	-
2007	6	403	54	161	1	79	-	-	101	-	-	438	2	-	-
2008	-	266	112	147	-	96	-	-	134	-	-	478	-	-	-
2009	-	148	120	264	-	103	-	-	116	-	-	313	-	-	-

【表 4-6】 アーケードゲームの作品タイトル数（単位：タイトル）

年	タイトル数	出典	タイトル数	出典
2000	117	アーケードTVゲーム リスト 1971-2005	-	-
2002	73	アーケードTVゲーム リスト 1971-2005	96	ゲマセン WEB サイト
2004	53	アーケードTVゲーム リスト 1971-2005	105	ゲマセン WEB サイト
2005	75	アーケードTVゲーム リスト 1971-2005	139	ゲマセン WEB サイト
2006	-	-	218	ゲマセン WEB サイト
2007	-	-	249	ゲマセン WEB サイト
2008	-	-	172	ゲマセン WEB サイト
2009	-	-	153	ゲマセン WEB サイト

[表 4-7] PC ゲーム（成人向けのみ）の作品タイトル数（単位：タイトル数）

※2006年データは2006/04～2006/09の間のデータ

年	新作タイトル数	出典
2000	1,945	美少女ゲーム（成人向けPCゲームソフト）業界の概要
2002	2,075	美少女ゲーム（成人向けPCゲームソフト）業界の概要
2004	1,800	美少女ゲーム（成人向けPCゲームソフト）業界の概要
2005	1,930	美少女ゲーム（成人向けPCゲームソフト）業界の概要
2006	810	美少女ゲーム（成人向けPCゲームソフト）業界の概要

[表 4-8] オンラインゲーム（PCのみ）の作品タイトル数（単位：本）

※「オンラインゲーム市場調査レポート」は全オンラインゲーム、「オンラインゲーム白書」はPCのみを対象

年	新作タイトル数	出典	新作タイトル数	出典
2005	146	オンラインゲーム市場調査レポート 2010	69	オンラインゲーム白書 2010
2006	180	オンラインゲーム市場調査レポート 2010	100	オンラインゲーム白書 2010
2007	197	オンラインゲーム市場調査レポート 2010	125	オンラインゲーム白書 2010
2008	214	オンラインゲーム市場調査レポート 2010	90	オンラインゲーム白書 2010
2009	220	オンラインゲーム市場調査レポート 2010	85	オンラインゲーム白書 2010

[表 4-9] オンラインゲーム（PC・家庭用ゲーム機含む）の作品タイトル数（単位：本）

年	継続タイトル	新規タイトル	合計	出典
2004	新作・継続の区別なし		187	オンラインゲーム市場統計調査報書 2005
2005	168	146	314	オンラインゲーム市場調査レポート 2010
2006	294	180	474	オンラインゲーム市場調査レポート 2010
2007	306	197	503	オンラインゲーム市場調査レポート 2010
2008	301	214	515	オンラインゲーム市場調査レポート 2010
2009	357	220	577	オンラインゲーム市場調査レポート 2010

4-4. 調査項目(2) — ゲーム関連クリエイター数・ゲーム制作会社数

4-4-1. ゲームクリエイター・ゲーム制作会社の捉え方

・調査項目 2-1：ゲームクリエイター

一般に、家庭用ゲーム機・アーケードゲーム機のソフト開発はチームで行われ、プロデューサー・各種デザイン・シナリオ制作・プログラミング・スクリプト制作・サウンド制作など職種も多岐に渡る。「ファミ通」等のゲーム誌上で、それらスタッフのうち著名なプロデューサーを「ゲームクリエイター」と呼称したのが本名称の始まりだが、その定義は曖昧であり、集計したデータも存在しない。

・調査項目 2-2：ゲーム制作会社

一般的に、発売元となる企業（パブリッシャー）の他に、下請けとして実際にゲームを制作する企業があり、更に孫請けとして部分的に制作する企業がある。下請け以下を「ゲーム制作会社」と呼ぶ。中小・零細までを正確にカウントしたデータは存在しないが、「情報メディア白書」にて、パブリッシャー及びプロダクション（制作会社）の会社数が掲載されている。

4-4-2. 既往の調査資料

概算の数値にはなるが、以下の資料で確認することができる。

■ 4-4-2-1.

◇出典①：「情報メディア白書」（電通総研）

パブリッシャー、ゲームプロダクション（ゲーム制作会社）の求人情報から推計した値。
2005年以降は更新されておらず、最新版の「情報メディア白書 2011」にも2005年時点でのデータが掲載されている。最新データは2005年値（2009年まで継続で掲載）であり、「情報メディア白書 2011」（p.109）に掲載されている。

[表 4-10] パブリッシャー及びプロダクション（制作会社）数（単位：社）

掲載データ	資料名	発行元 (入手方法)	出典/ 元データ	作成方法	掲載年	データ 形態	最新の 数値	備考
パブリッ シャー及 び制作会 社数 [表 4-11]	情報メ ディア白書	電通総研 (市販)	パブリッ シャー、ゲーム プロダクシ ョン(ゲーム 制作会社)の 求人情報	同左	2002 ↓ 2009	数値	パブリッ シャー： 約180社 制作会社： 約520社 (2009)	- 2005年値より 更新が行われ ていない

4-4-3. ゲーム制作会社数の経年データ

[表 4-11] パブリッシャー及びプロダクション（制作会社）数（単位：社）

年	パブリッシャー	プロダクション	掲載
2000	約 210 社	約 600 社	情報メディア白書 2002
2002	約 202 社	約 600 社	情報メディア白書 2004
2004	約 202 社	約 520 社	情報メディア白書 2006
2005	約 180 社	約 520 社	情報メディア白書 2007
2006	約 180 社	約 520 社	情報メディア白書 2008
2007	約 180 社	約 520 社	情報メディア白書 2009
2008	約 180 社	約 520 社	情報メディア白書 2010
2009	約 180 社	約 520 社	情報メディア白書 2011

4-5. 調査項目(3) — ゲームクリエイター・ゲーム制作会社の業界団体

4-5-1. ゲーム業界団体の概況

ゲームに関連する団体としては、ゲーム機・ゲームソフトメーカーの団体が3団体、倫理審査団体が4団体、学会が2団体ある（ただしコンテンツ文化史学会はアニメーション・マンガについての団体でもある）。

家庭用ゲーム市場ではコンピュータエンターテインメント協会が、アーケードゲームでは日本アミューズメントマシン工業協会が、オンラインゲームでは日本オンラインゲーム協会がある。

また、携帯電話向けのモバイルゲームに関しては、モバイルコンテンツ全体の業界団体であるモバイルコンテンツフォーラムがあり、その中にゲーム企業が含まれているが、モバイルゲームだけを専門とする団体は存在しない。学術団体としては、日本デジタルゲーム学会が挙げられる。

4-5-2. 各ゲーム団体について

■ 4-5-2-2. 一般社団法人コンピュータエンターテインメント (<http://www.cesa.or.jp/>)

コンピュータエンターテインメント産業（主として、家庭においてコンピュータ等で人々が遊び楽しむソフトウェア及び関連商品、サービスの供給）に関する調査及び研究、普及及び啓発等を行うことにより、コンピュータエンターテインメント産業の振興を図り、もって我が国産業の健全な発展及び国民生活の向上に寄与することを目的として、1996年に「コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会」として設立。2002年、現在の名称に変更した。

平成23年3月現在、正会員98社、特別賛助会員1社、一般賛助会員（企業）33社、一般賛助会員（学校）22校、一般賛助会員（海外）3社、個人賛助会員1名で構成されている。

[表4-12]にCESAゲーム白書に掲載されている会員数の推移を、[表4-13]に正会員名簿を示す。現時点での会員数とは異なる。また、特別賛助会員は任天堂株式会社である。

日本ゲーム大賞の開催、東京ゲームショウの開催、「CESAゲーム白書」の編纂、知的財産保護活動、人材育成活動などを行っている。

[表 4-12] CESA 会員数推移（単位：社）

年	正会員数	出典
2000	122	2008CESA ゲーム白書
2002	102	2010CESA ゲーム白書
2004	87	2010CESA ゲーム白書
2005	90	2010CESA ゲーム白書
2006	93	2010CESA ゲーム白書
2007	100	2010CESA ゲーム白書
2008	107	2010CESA ゲーム白書
2009	101	2010CESA ゲーム白書

[表 4-13] 正会員名簿 ※50音順

アークシステムワークス株式会社	株式会社ゲームアーツ	株式会社デジタルハーツ
株式会社アーベル	株式会社ゲームオン	デルガマダス株式会社
株式会社オールフォース・エンターテインメント	株式会社ゲームリパブリック	株式会社電遊社
アイディアファクトリー株式会社	ゲームロフト株式会社	株式会社ドワンゴ
アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社	元気株式会社	株式会社ナウプロダクション
株式会社アクワイア	株式会社コーエーテクモゲームス	株式会社日進研
株式会社アスク	株式会社コナミデジタルエンタテインメント	日本マイクロソフト株式会社
株式会社アスペクト	株式会社サクセス	株式会社ネクスエンタテインメント
アスミック・エース エンタテインメント株式会社	株式会社サミーネットワークス	株式会社ネバーランドカンパニー
株式会社アリカ	株式会社シーアンドシーメディア	株式会社ハイパーテック
株式会社アルファ・ユニット	システムソフト・アルファー株式会社	株式会社ハドソン
株式会社アンビション	株式会社ジー・モード	株式会社ハムスター
株式会社イニス	Gクラスタ・グローバル株式会社	株式会社バンダイナムコゲームス

イースマイル株式会社	株式会社ジャレコ	株式会社バオン
株式会社イメージエポック	株式会社スクウェア・エニックス	ビヨンドインタラクティブ株式会社
株式会社インデックス	株式会社スタジオフェイク	株式会社フライト・プラン
株式会社ウィンキーソフト	株式会社STRIDE ASIA	株式会社フロム・ソフトウェア
ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社 ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	株式会社スパイク	株式会社ブレインストーム
株式会社AQインタラクティブ	株式会社セガ	株式会社プレミアムエージェンシー
株式会社SNKプレイモア	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	株式会社プロトタイプ
NHN Japan株式会社	株式会社ソニックパワード	株式会社ヘキサドライブ
株式会社エポック社	株式会社タイトー	株式会社ヘッドロック
エム・ティー・オー株式会社	株式会社タカラトミー	ポルトゥウィン株式会社
エレクトロニック・アーツ株式会社	株式会社タムソフト	ポリゴンマジック株式会社
株式会社オフィスクリエイト	ダットジャパン株式会社	株式会社マーベラスエンターテインメント
株式会社角川ゲームス	株式会社チュンソフト	株式会社ユークス
株式会社カプコン	ティー・エイチ・キュー・ジャパン株式会社	ユービーアイソフト株式会社
株式会社ガマニア デジタル エンターテインメント	有限会社テンキー	株式会社レッド・エンタテインメント
ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社	株式会社ディー・エヌ・エー	株式会社レベルファイブ
株式会社クライマックス	株式会社ディースリー・パブリッシャー	株式会社ワイズケイ
株式会社グッド・フィール	株式会社ディンゴ	株式会社童
グリー株式会社	株式会社ディンプス	ONE-UP 株式会社
株式会社ケイブ	株式会社デジタルスケープ	

■ 4-5-2-3. 一般社団法人日本オンラインゲーム協会 (<http://www.japanonlinegame.org/>)

オンラインゲームにおける未整備の課題や問題の解決、またオンラインゲーム市場の更なる発展のため、オンラインゲームビジネスに関わる企業が、共にオンラインゲーム産業および IT 産業の振興とそのための啓発・認知向上活動、調査・研究活動、情報交換などを通し、経済社会の発展、国民生活など広く公益の増進に寄与することを目的として、2007年設立。2011年2月現在、正会員 22 社、準会員 16 社、賛助会員 5 社で構成。正会員名簿を[表 4-14]に示す。

「オンラインゲーム市場調査レポート」の編纂、秋葉原 PC ゲームフェスタへの後援、セキュリティシステム導入促進キャンペーンなどの活動を行っている。

[表 4-14] 正会員名簿 ※50 音順

株式会社アエリア	株式会社ゲームポット	株式会社 DropWave
NHN Japan 株式会社	ゲームヤロウ株式会社	株式会社ネクソン
エヌ・シー・ジャパン株式会社	株式会社サクセス	株式会社ハンビットユビキタスエンターテインメント
株式会社ガマニアデジタルエンターテインメント	株式会社サミーネットワークス	USERJOY JAPAN 株式会社
ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社	株式会社シーアンドシーメディア	株式会社ロッソインデックス
キューエンタテインメント株式会社	CJ インターネットジャパン株式会社	ONE-UP 株式会社
株式会社ケイブ	株式会社ジークレスト	
株式会社ゲームオン	株式会社 GP コアエッジ	

■ 4-5-2-4. 一般社団法人日本アミューズメントマシン工業協会 (<http://www.jamma.or.jp/>)
ゲームセンターや遊園地等のアミューズメントマシンのメーカーの業界団体。アミューズメントマシン(ビデオゲーム機・乗物機で人々が遊び楽しむ機械器具装置)産業に関する調査研究、技術の開発研究、情報の収集及び提供等を行うことにより、アミューズメントマシン産業及び関連産業の振興を図り、もって我が国産業の発展及び国民生活の向上に寄与することを目的として設立。会員数の変遷を[表 4-15]に示す。

アミューズメントマシンショーの開催、アミューズメントマシン機器のエコデザインに関するガイドライン規定、プライズ製品(主にクレーンゲーム機を指す)の安全確保ガイドライン策定などの活動を行っている。

[表 4-15] 会員数(正会員)推移 (単位:社)

年	会員数	出典
2000	56	平成13年度 同協会 事業報告書
2002	50	平成15年度 同協会 事業報告書
2004	57	平成16年度 同協会 事業報告書
2005	58	平成17年度 同協会 事業報告書
2006	60	平成18年度 同協会 事業報告書
2007	66	平成19年度 同協会 事業報告書
2008	64	平成20年度 同協会 事業報告書
2009	61	平成21年度 同協会 事業報告書

[表 4-16] 正会員数名簿

(株) 明日華	(株) ケイブ	テクモ(株)
(株) アールエス	(株) コナミデジタルエンタテインメント	(株) 東プロ
(株) アソビックス	(株) こまや	日本ユニカ(株)
(株) アムジー	(株) コモンウェルス・エンターテインメント	パーリーサービス(株)
(株) アルタ	(有) サーバシステム	(株) バンダイナムコゲームス
(株) インデックス	サミー(株)	(株) バンプレスト
(株) エイコー	(株) サンマック	(株) 光新星
(株) エイティング	システムサービス(株)	富士電子工業(株)
(有) エー・アイ・アール	(株) ジャトレ	フリーユ(株)
(株) AQインタラクティブ	(株) 昭和技研	(株) ブレイク
(株) エーツーレジャー	(株) スクラッチ	(株) プロ
(株) エービーシー	(株) セガ	(株) ホープ
(株) エクサム	(株) セガ・ロジスティクスサービス	(株) マインズ
岡崎産業(株)	(株) 総商	(株) 三田商事
オリエンタル興業(株)	(株) タイトー	MechaTracks(株)
加賀アミューズメント(株)	(株) 太陽自動機	(株) ユウアイ
ガッチャ(株)	高砂電器産業(株)	(株) 友栄
(株) カブコン	(株) タカラトミー	(株) ユウビス
北日本通信工業(株)	辰巳電子工業(株)	(株) ラッキー
(株) クロン	(株) データ・アート	
(株) ケイティ	(株) テクノトップ	

■ 4-5-2-5. NPO 法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構

(<http://www.cero.gr.jp/>)

家庭用ゲームソフト及び一部のパソコンゲームを対象とする表現の倫理審査を行う法人。2002年に社団法人として設立、2003年に東京都よりNPO法人に認定された。会員社数153社。

■ 4-5-2-6. 一般社団法人 コンピュータソフトウェア倫理機構 (<http://www.sofurin.org/>)

PC向けゲームのうち、恋愛ゲーム、アダルトゲームの自主規制団体として1992年に設立。正会員数228社、賛助会員数33社。レーティングに加え、海賊版撲滅、ゲームクリエイター奨学金制度、販売店の表彰などの活動を行っている。会員数を[表4-17]に示す。2006年以降は、2011年2月現在の発表のみである。

【表4-17】コンピュータソフトウェア倫理機構 会員数推移 (単位：社)

年	アニメーション系	実写系	合計	出典
2000	—	—	266	美少女ゲーム (成人向けPCゲーム ソフト) 業界の概要
2002	235	58	293	
2004	233	48	281	
2005	226	40	266	
2006	224	33	257	
2011	—	—	228	同機構 Web サイト

■ 4-5-2-7. 一般社団法人 インターネットコンテンツ審査監視機構 (<http://www.i-roi.jp/>)

有識者により策定されるレーティング基準を用いて、インターネットサイトとモバイルサイトの健全性を客観的に認定する第三者機関。有害サイトから青少年を保護し、ビジネスの健全な発展を支援。2008年設立。顧問、理事合わせて24名、正会員社20社、協賛会員社7社からなる。

青少年だけでなく保護者、教育現場等を対象とした情報リテラシー(インターネット活用能力)の啓蒙活動を行うことで青少年にとって安心して安全に活用できるインターネット環境の実現を目指すべく活動を行っている。

■ 4-5-2-8. 一般社団法人 モバイルコンテンツ審査・運用監視機

(<http://www.ema.or.jp/ema.html>)

モバイルコンテンツの健全な発展と、青少年の発達段階に応じた主体性を確保しつつ違法・有害情報から保護することを目的とする。2008年設立。基金拠出企業・団体は26社。

青少年の利用に配慮したモバイルサイトの審査、認定及び運用監視業務や青少年保護と健全育成を目的としたフィルタリングの改善、ICT(情報通信技術)リテラシーの啓発・教育などの活動を行っている。

■ 4-5-2-9. 日本デジタルゲーム学会 (<http://www.digrajapan.org/>)

日本国内におけるデジタルゲーム研究の発展及び普及啓蒙、日本におけるゲームに関する学術的な研究の場として、2006年設立。2010年11月末時点で、正会員145名、学生会員76名、賛助会員12団体からなる。

公開講座や月例研究会の開催、日本デジタルゲーム学会研究大会の開催、学会誌の発行等の活動を行っている。

■ 4-5-2-10. コンテンツ文化史学会 (<http://www.contentshistory.org/>)

ゲームに限らず、アニメーション・実写・マンガ・活字、またメディアについても映画・テレビ・ネットなど、様々なコンテンツタイプを統合的に考察し、過去から現在に至る様々なコンテンツについて、「文化史」という枠組を用いて研究する学会。2009年4月設立。会員数は2011年3月時点で150名前後である。

年2回の会報誌発行、大会の開催などの活動を行っている。

4-6. 調査項目(4)(5) — 市場規模

4-6-1. ゲーム市場規模の捉え方

4-1にて記載した計8通りの組み合わせについて、最終消費者への販売金額と販売本数のデータを調査した。実際には全8通りの資料は存在しない。

・調査項目4：販売本数（4-6-2-1～4-6-2-3）

家庭用ゲーム機向けソフトの販売本数については、新作と中古の両方で販売本数のデータが存在する。新作に関しては、「CESA ゲーム白書」・「ファミ通ゲーム白書」・「テレビゲーム産業白書」の3資料より、中古に関しては、「ファミ通ゲーム白書」・「テレビゲーム産業白書」の2資料よりデータを取得できる。

「CESA ゲーム白書」はゲームを出荷した企業に対するアンケート、他2つの調査資料については小売店からの情報提供やアンケート結果による。

PC向けゲームソフトの販売本数は、「ファミ通ゲーム白書」に掲載されている。

・調査項目5：販売金額・サービス売上（4-6-2-4～4-6-2-9）

家庭用ゲーム機向けソフトについては販売金額、アーケードゲームやオンラインゲームについてはサービス売上^{*}のデータが既往の調査資料より取得できる。

家庭用ゲーム機向けソフトの販売金額は、販売本数と同様に「CESA ゲーム白書」・「ファミ通ゲーム白書」・「テレビゲーム産業白書」の3資料より、中古に関しては、「ファミ通ゲーム白書」・「テレビゲーム産業白書」の2資料よりデータを取得できる。

アーケードゲームやモバイルゲームのサービス売上も、データを取得することが可能である。

※パッケージ販売によらない携帯電話向けゲーム、アーケードゲーム、オンラインゲームについては、売上は最終消費者（ゲームプレイヤー）が支出したサービス売上をその市場の売上としている。

4-6-2. 既往の調査資料

ゲームの市場を示す資料としては以下がある。

■ 4-6-2-1. 家庭用ゲーム機向けソフトの販売本数

◇出典①：「CESA ゲーム白書」(コンピュータエンタテインメント協会)

「CESA ゲーム白書」は1997年の創刊以来、毎年発行されており、2010年度版が2010年7月に発売されている。毎年7月頃に、前年度のデータが発表される。

調査期間中に家庭用ゲームソフトおよびオンラインゲームの出荷があった企業(2009年は117社)を対象にアンケートを実施し、回答のあった企業(2009年は40社)の値を元に推計している。

最新データは2009年値であり、「CESA ゲーム白書2010」(p.106)に掲載されている。

◇出典②：「ファミ通ゲーム白書」(エンターブレイン)

「ファミ通ゲーム白書」は、2004年の創刊以来、毎年発行されており、2010年度版が昨年5月に発売されている。毎年5月頃に、前年度のデータが発表される。

調査手法は明確に記載されていないが、データ提供協力をする全国の小売店リストは明記されており、約600店である。これらの提供データを元にしながら、発売元へのアンケート等で補完していると考えられる。

推定販売本数のデータは2005年から掲載されている。

最新データは2009年値であり、「ファミ通ゲーム白書2010」(p.53)に掲載されている。

◇出典③：「テレビゲーム産業白書」(メディアクリエイト)

全国の約1,200店の小売店(ゲームソフト専門店・家電量販店・コンビニエンスストアなど)の販売本数・売上の集計結果をベースに、地域・立地・規模・業態などによって補正した値を集計した推計値を掲載。ただし集計対象や方法が年により変わっており、一部の値には連続性がない。

最新データは2009年値であり、「2010 テレビゲーム産業白書」(巻末付録 p.1)に掲載されている。

■ 4-6-2-2. 家庭用ゲーム機向けソフトの中古販売本数

◇出典①：「ファミ通ゲーム白書」(エンターブレイン) ※本報告書 p.97 参照

最新データは2009年度値であり、「ファミ通ゲーム白書2010」(p.180)に掲載されている。

◇出典②：「テレビゲーム産業白書」(メディアクリエイト) ※本報告書 p.97 参照

最新データは2009年値であり、「テレビゲーム産業白書2010」(巻末付録 p.1)に掲載されている。

テレビゲーム産業白書が2004年から集計したものが最も古いデータである。

■ 4-6-2-3. PC向けゲームソフトの販売本数

◇出典①：「ファミ通ゲーム白書」（エンターブレイン）※本報告書 p. 97 参照

最新データは2009年度値であり、「ファミ通ゲーム白書2010」（p. 316）に掲載されている。

■ 4-6-2-4. 家庭用ゲーム機向けソフトの販売金額

◇出典①：「CESA ゲーム白書」（コンピュータエンタテインメント協会）

※本報告書 p. 97 参照

最新データは2009年値であり、「CESA ゲーム白書2010」（p. 106）に掲載されている。

◇出典②：「ファミ通ゲーム白書2010」（エンターブレイン）※本報告書 p. 97 参照

最新データは2009年度値であり、「ファミ通ゲーム白書2010」（巻末付録 p. 16）に掲載されている。

◇出典③：「テレビゲーム産業白書」（メディアクリエイト）※本報告書 p. 97 参照

最新データは2009年値であり、「テレビゲーム産業白書2010」（巻末付録 p. 1）に掲載されている。

■ 4-6-2-5. 家庭用ゲーム機向けソフトの中古販売金額

◇出典①：「ファミ通ゲーム白書」（エンターブレイン）※本報告書 p. 65 参照

最新データは2009年度値であり、「ファミ通ゲーム白書2010」（p. 180）に掲載されている。

◇出典②：「テレビゲーム産業白書」（メディアクリエイト）※本報告書 p. 51, p. 65 参照

最新データは2009年値であり、「テレビゲーム産業白書2010」（巻末付録 p. 1）に掲載されている。

■ 4-6-2-6. アーケードゲームのサービス売上

◇出典①：「アミューズメント産業界の実態調査報告書」（アミューズメントマシン工業協会）

「アミューズメント産業界の実態調査報告書」は、1993年から毎年実施している調査の報告書で、毎年夏～秋ごろに前年度のデータが発表される。

ゲームセンター等の遊戯施設に設置されているマシンのうち、テレビゲームの売上を掲載したもの。同協会ではアミューズメントマシンのうち、ゲームに相当するものを、更にテレビゲーム、クレーン式景品キャッチャーゲーム、音楽ゲーム、メダルゲームなどと分けている。

最新データは2009年値であり、「アミューズメント産業界の実態調査 平成21年度報告書」（p. 21, 29）に掲載されている。

■ 4-6-2-7. アーケードゲームの製品販売高

◇出典①：「アミューズメント産業界の実態調査報告書」（アミューズメントマシン工業協会）

※本報告書 p. 98 参照

アーケードゲーム機の販売高を示す。最新データは2009年値であり、「アミューズメント産業界の実態調査 平成21年度報告書」（p. 21, p. 29）に掲載されている。

■ 4-6-2-8. 携帯ゲームのサービス売上

◇出典①：「モバイルコンテンツ関連市場規模」（モバイル・コンテンツ・フォーラム）

携帯電話のコンテンツプロバイダーを中心に291社が加盟する、一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラムが各年発表するプレスリリースに掲載されているもの。調査方法は、事業者へのヒアリングやMCF会員へのアンケート等から算出。

なお、同調査は総務省の事業として実施されており、毎年、同時期に同内容で総務省からも発表されている。

最新値は2009年値であり、「モバイル・コンテンツ・フォーラムのプレスリリース（2010.07.06）」（p. 3）に掲載されている。

■ 4-6-2-9. オンラインゲームのサービス売上

下記に示す2つの資料は単位が異なるが、出典よりそのまま引用する。

◇出典①：「オンラインゲーム市場調査レポート」（日本オンラインゲーム協会）

※本報告書 p. 81 参照

全ての稼働機器のオンラインゲームにおけるサービス売上を示す。最新データは2009年値であり、「オンラインゲーム市場調査レポート2010」（p. 45）に掲載されている。

◇出典②：「オンラインゲーム白書」（メディアクリエイト）※本報告書 p. 81 参照

PCから接続するオンラインゲームのサービス売上を示す。2006～2008年のみ市場規模を算出しており、それ以降の調査は行われていない。オンラインゲーム運営会社へのアンケートと、ユーザーへのWeb調査の結果から推計している。PCから接続するオンラインゲームのサービス売上の他、パッケージ販売売上も含む。最新データは2008年値であり、「オンラインゲーム白書白書2009」（p. 10）に掲載されている。

[表 04-18] 市場を表す資料

掲載データ	資料名	発行元 (入手方法)	出典/ 元データ	作成方法	掲載年	データ形態	最新の 数値	備考
家庭用ゲーム機向けソフトの販売本数	CESAゲーム白書	コンピュータエンターテインメント協会 (市販)	企業へのアンケートにより市場を推計	同左	2004 ↓ 2009	数値	75,622 千本 (2009)	・家庭用ゲーム事業者の業界団体による市場統計

	ファミ通 ゲーム白 書	エンターブ レイ ン (市販)	全国の協力小 売店への調査 を基にデータ を推計	同左	2004 ↓ 2009	数値	64,424 .7千本 (2009)	・ゲーム関連出版社 によるマーケテ ィング・市場レポ ート
	テレビゲ ーム産業 白書	メディアク リエイト (市販)	全国の協力小 売店への調査 を基にデータ を推計	同左	2001 ↓ 2009	数値	68,557 千本 (2009)	・ゲーム関連出版社 によるマーケテ ィング・市場レポ ート
家庭用ゲー ム機向けソ フトの中古 販売本数 [表 4-20]	ファミ通 ゲーム白 書	エンターブ レイ ン (市販)	全国の協力小 売店への調査 を基にデータ を推計	同左	2004 ↓ 2009	数値	39,375 .1千本 (2009)	・ゲーム関連出版社 によるマーケテ ィング・市場レポ ート
	テレビゲ ーム産業 白書	メディアク リエイト (市販)	全国の協力小 売店への調査 を基にデータ を推計	同左	2001 ↓ 2009	数値	52,384 千本 (2009)	・ゲーム関連出版社 によるマーケテ ィング・市場レポ ート
PC 向けゲー ムソフトの 販売本数 [表 4-21]	ファミ通 ゲーム白 書	エンターブ レイ ン (市販)	全国の協力小 売店への調査 を基にデータ を推計	同左	2004 ↓ 2009	数値	1,307, 129本 (2009)	・ゲーム関連出版社 によるマーケテ ィング・市場レポ ート
家庭用ゲー ム機向けソ フトの販売 金額 [表 4-22]	CESA ゲ ーム白書	コンピュ ータエン ターテイ メント協 会 (市販)	企業へのアン ケートによ り市場を推 計	同左	2004 ↓ 2009	数値	334,13 7百万 円 (2009)	・家庭用ゲーム事業 者の業界団体 による市場統計
	ファミ通 ゲーム白 書	エンターブ レイ ン (市販)	全国の協力小 売店への調査 を基にデータ を推計	同左	2004 ↓ 2009	数値	3,329 億円 (2009)	・ゲーム関連出版社 によるマーケテ ィング・市場レポ ート
	ゲーム産 業白書	メディアク リエイト (市販)	全国の協力小 売店への調査 を基にデータ を推計	同左	2001 ↓ 2009	数値	3,597 億円 (2009)	・ゲーム関連出版社 によるマーケテ ィング・市場レポ ート
家庭用ゲー ム機向けソ フトの中古 販売金額 [表 4-23]	ファミ通 ゲーム白 書	エンターブ レイ ン (市販)	全国の協力小 売店への調査 を基にデータ を推計	同左	2004 ↓ 2009	数値	97,829 百万円 (2009)	・ゲーム関連出版社 によるマーケテ ィング・市場レポ ート
	テレビゲ ーム産業 白書	メディアク リエイト (市販)	全国の協力小 売店への調査 を基にデータ を推計	同左	2001 ↓ 2009	数値	141,04 9百万 円 (2009)	・ゲーム関連出版社 によるマーケテ ィング・市場レポ ート

アーケードゲームのサービス売上 [表 4-24]	アミューズメント産業界の実態調査報告書	日本アミューズメントマシン工業協会 (市販)	事業者に対するアンケート調査から市場を推計	同左	1995 ↓ 2009	数値	92,960 百万円 (2009)	・アーケードゲーム事業者の業界団体による市場統計
アーケードゲームの製品販売高 [表 4-25]	アミューズメント産業界の実態調査報告書	日本アミューズメントマシン工業協会 (市販)	事業者に対するアンケート調査から市場を推計	同左	1995 ↓ 2009	数値	37,743 百万円 (2009)	・アーケードゲーム事業者の業界団体による市場統計
携帯電話向けゲームのサービス売上 [表 4-26]	モバイルコンテンツ関連市場規模	総務省 /モバイル・コンテンツ・フォーラム WEB サイト (一般公開)	企業へのアンケート・ヒアリング等から市場を推計	同左	2004 ↓ 2009	数値	884 億 円 (2009)	・総務省の委託事業として、モバイルコンテンツフォーラムが業界団体市場調査を実施
オンラインゲームのサービス売上 ※オンラインゲーム白書はパッケージ販売売上も含む [表 4-27、4-28]	オンラインゲーム市場調査レポート	日本オンラインゲーム協会 (市販)	オンラインゲーム事業者に対するアンケート調査から市場を推計	同左	2005 ↓ 2009	数値	129,643,862 千円 (2009)	・全ての移動機器のオンラインゲームについて集計 ・主にPCオンラインゲーム事業者による業界団体による市場統計調査
	オンラインゲーム白書	メディアクリエイト (市販)	企業・ユーザーに対するアンケート調査から市場を推計	同左	2006 ↓ 2008	数値	826 億 円 (2008)	・PCから接続するオンラインゲームのみ集計 ・サービス売上の他、パッケージ販売売上も含む ・ゲーム産業(特に小売・流通)を専門とする民間シンクタンクによる市場報告書 ・2009年度より集計を中止

4-6-3. ゲームの推定販売本数と推定販売金額の経年データ

【表 4-19】 家庭用ゲーム機向けソフトの販売本数（単位：千本）

※「CESA ゲーム白書」の2008・2009年度版、2005・2006年度版には、過去の経年データが記載されていない。

※「ファミ通ゲーム白書」各年度版には2004年より前の販売本数の数値は掲載されていない。

※「テレビゲーム産業白書」は2002年以前値と2004年値、2005年以降の値は集計方法が異なり、連続性はない。また2004～2008年度版には、過去の経年データが記載されていない。

年	CESA ゲーム白書		ファミ通ゲーム白書		テレビゲーム産業白書	
	販売本数	出典	販売本数	出典	販売本数	出典
2000	81,752	2001	-	-	61,651	2003
2002	66,657	2004	-	-	52,684	2003
2004	64,825	2007	58,516	2010	57,935	2009
2005	66,348	2007	55,432	2010	56,118	2010
2006	90,394	2007	77,161	2010	75,466	2010
2007	84,098	2010	75,742	2010	76,385	2010
2008	80,053	2010	66,056	2010	70,265	2010
2009	75,622	2010	64,425	2010	68,557	2010

【表 4-20】 家庭用ゲーム機向けソフトの中古販売本数（単位：千本）

※「テレビゲーム産業白書」：2004年値と2005年以降の値は集計方法が異なり、連続性はない。

年	ファミ通ゲーム白書		テレビゲーム産業白書	
	販売本数	出典	販売本数	出典
2004	-	-	34,100	2009
2005	-	-	37,459	2010
2006	26,609	2007	41,062	2010
2007	29,507	2008	49,012	2010
2008	39,073	2009	50,584	2010
2009	39,375	2010	52,384	2010

【表 4-21】 PC向けゲームソフトの販売本数（単位：本）

年	販売本数	出典
2002	729,102	ファミ通ゲーム白書 2009
2004	881,444	ファミ通ゲーム白書 2009
2005	1,167,372	ファミ通ゲーム白書 2009
2006	1,492,442	ファミ通ゲーム白書 2009
2007	1,693,526	ファミ通ゲーム白書 2009
2008	1,375,044	ファミ通ゲーム白書 2009
2009	1,307,129	ファミ通ゲーム白書 2010

[表 4-22] 家庭用ゲーム機向けソフトの新作販売金額（単位：百万円）

※「テレビゲーム産業白書」の2002年以前値と2004年値、2005年以降の値は集計方法が異なり、連続性はない。

年	CESA ゲーム白書		ファミ通ゲーム白書		テレビゲーム産業白書	
	販売金額	出典	販売金額	出典	販売金額	出典
2000	4,131	2001	3,073	2010	4,014	2003
2002	3,367	2004	3,178	2010	3,490	2003
2004	3,160	2007	3,067	2010	3,356	2009
2005	3,141	2007	3,091	2010	3,025	2010
2006	4,133	2007	3,503	2010	3,712	2010
2007	3,823	2010	3,595	2010	3,780	2010
2008	3,980	2010	3,209	2010	3,677	2010
2009	3,341	2010	3,329	2010	3,597	2010

[表 4-23] 家庭用ゲーム機向けソフトの中古販売金額（単位：百万円）

※「テレビゲーム産業白書」は2004年値と2005年以降の値は集計方法が異なり、連続性はない。

年	ファミ通ゲーム白書		テレビゲーム産業白書	
	販売金額	出典	販売金額	出典
2004	-	-	96,651	2009
2005	-	-	104,927	2010
2006	80,756	2007	113,720	2010
2007	90,495	2008	138,737	2010
2008	99,393	2009	139,457	2010
2009	97,829	2010	141,049	2010

[表 4-24] アミューズメントマシンのオペレーション（サービス）売上高（単位：百万円）

年	売上高	出典
2000	596,403	アミューズメント産業界の実態調査平成17年度 報告書
2002	605,521	アミューズメント産業界の実態調査平成17年度 報告書
2004	649,223	アミューズメント産業界の実態調査平成21年度 報告書
2005	682,458	アミューズメント産業界の実態調査平成21年度 報告書
2006	702,857	アミューズメント産業界の実態調査平成21年度 報告書
2007	678,099	アミューズメント産業界の実態調査平成21年度 報告書
2008	573,104	アミューズメント産業界の実態調査平成21年度 報告書
2009	504,271	アミューズメント産業界の実態調査平成21年度 報告書

[表 4-25] アミューズメントマシンの国内向け製品販売高（単位：百万円）

年	国内向け販売高	うちテレビゲームの 販売高	出典
2000	120,194	28,345	アミューズメント産業界の実態調査 平成17年度 報告書
2002	134,514	22,682	アミューズメント産業界の実態調査 平成17年度 報告書
2004	167,729	39,553	アミューズメント産業界の実態調査 平成21年度 報告書
2005	188,649	48,483	アミューズメント産業界の実態調査 平成21年度 報告書
2006	210,160	50,226	アミューズメント産業界の実態調査 平成21年度 報告書
2007	205,506	49,667	アミューズメント産業界の実態調査 平成21年度 報告書
2008	182,827	48,440	アミューズメント産業界の実態調査 平成21年度 報告書
2009	156,621	37,743	アミューズメント産業界の実態調査 平成21年度 報告書

[表 4-26] 携帯ゲームのサービス売上（単位：億円）

年	販売金額	出典
2000	19	2005年発表プレスリリース
2002	201	2005年発表プレスリリース
2004	412	2005年発表プレスリリース
2005	589	2006年発表プレスリリース
2006	748	2010年発表プレスリリース
2007	848	2010年発表プレスリリース
2008	869	2010年発表プレスリリース
2009	884	2010年発表プレスリリース

[表 4-27] オンラインゲームのサービス売上（単位：千円/億円）

年	サービス売上 (千円)	出典	サービス売上 (億円)	出典
2004	57,894,400	オンラインゲーム 市場調査レポート 2010	-	-
2005	82,009,300	オンラインゲーム 市場調査レポート 2010	-	-
2006	101,529,404	オンラインゲーム 市場調査レポート 2010	567	オンラインゲーム白書 2008
2007	112,161,877	オンラインゲーム 市場調査レポート 2010	567	オンラインゲーム白書 2009
2008	123,942,817	オンラインゲーム 市場調査レポート 2010	838	オンラインゲーム白書 2009
2009	129,643,862	オンラインゲーム 市場調査レポート 2010	-	-

[表 4-28] あらゆるオンラインゲームのサービス売上 内訳 (単位: 千円)

年	パッケージ売上	運営サービス売上	合計	出典
2004	21,193,000	36,701,400	57,894,400	オンラインゲーム 市場調査レポート 2010
2005	22,387,450	59,621,850	82,009,300	オンラインゲーム 市場調査レポート 2010
2006	27,807,415	73,721,989	101,529,404	オンラインゲーム 市場調査レポート 2010
2007	29,014,342	83,147,530	112,161,877	オンラインゲーム 市場調査レポート 2010
2008	31,672,380	92,270,436	123,942,817	オンラインゲーム 市場調査レポート 2010
2009	30,858,644	98,785,218	129,643,862	オンラインゲーム 市場調査レポート 2010

4-7. 調査項目(6) — ゲーム関連人材育成機関

4-7-1. ゲーム関連人材育成機関の捉え方

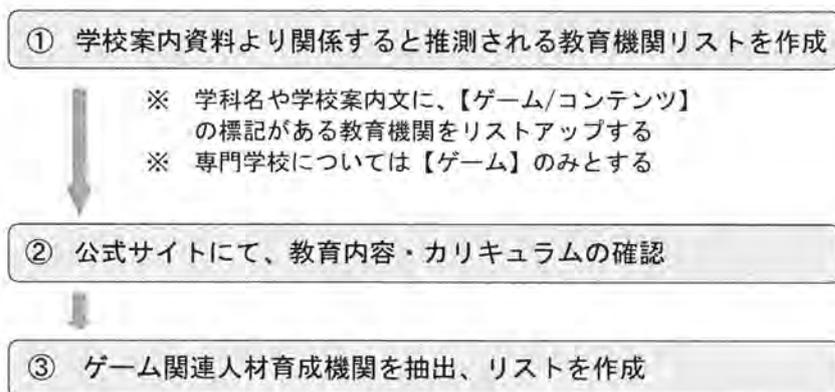
本調査では、全国の国公立・私立の大学院・大学・短期大学・専門学校（学校法人・株式会社いずれも）のうち、教育方針にゲームの関するクリエイターの育成を取り上げている機関をゲーム関連人材育成機関とする。教養課程等の1授業としてゲームを取り上げている機関は含まない。

4-7-2. ゲーム関連人材育成機関の抽出方法

市販されている学校案内等の書籍からは、学部・学科・コース等の詳細を読み取ることは困難である。そのため、[図 4-5]に示すフローのように、第1段階として、学校一覧を掲載した書籍から学部・学科・専攻・コースの名称や概要に「ゲーム/コンテンツ」という言葉を含む機関が人材育成をしている可能性があるかと推測し、リストアップを行う。

なお、専門学校では教育コースが細分化されており、企画・キャラクターデザイン・CG制作・サウンド・プログラミング等、様々なコースに分かれている。それらはゲーム以外にも広く応用される分野であるため、他業界の教育コースにも含まれる。そのため、本調査では専門学校のリストアップについては、「ゲーム」の標記がある教育機関のみに限ることとする。

第2段階として、第1段階で抽出した教育機関の公式サイトにて教育内容・カリキュラムの把握を行い、実際に人材育成を実施しているかを確認した上でゲーム関連人材育成機関のリストを作成した。



[図 4-5] ゲーム関連人材育成機関の抽出方法

4-7-3. ゲーム関連人材育成機関に関する資料

ゲーム関連の人材育成機関数の調査にあたり、以下の学校案内等を元に、第1段階として人材育成を行っている可能性がある教育機関数を調査した（2009年時点）。なお、学校案内は受験用に制作されており、統計資料として用いられているものではないため、過去の資料の取得が難しい。

・大学院・大学について

「大学受験案内 2011年度用」（学研教育出版）を参照した。同書には学部・学科ごとの概要が記されている。

・短期大学について

「全国短期大学・高等専門学校一覧 平成22年度」（財団法人 文教協会）を参照した。同書では学部・学科・専攻名称が記されており、

・専門学校について

「全国専門・各種学校案内 11-12年度版」（オクムラ書店）を参照した。同書では学部・学科名称と、学校そのものの概要が記されている。

〔表 4-29〕 ゲーム関連人材育成実施機関を示す資料

掲載データ	資料名	発行元 (入手方法)	出典/ 元データ	データ 形態	最新の 数値 (機関数)	最新の 数値 (コース数)	備考
大学院・ 大学	大学受験案内 2011年度用	学研教育 出版 (市販)	全国の国 公立・私立 大学・一部 の大学院	リスト	大学院： 6校 大学：8校 (2009)	大学院： 6コース 大学：9コ ース (2009)	・校名・住所・連絡先、 学部・学科名と学科ご との概要を掲載 ・Webサイトと併用して 教育課程の確認が必要
短期大学	全国短期大 学・高等専門学 校一覧 平成22年度	財団法人 文教協会 (市販)	全国の短 大・高専	リスト	-	-	・校名・住所・連絡先を 掲載 ・Webサイトと併用して 教育課程の確認が必要
専門学校	全国専門・ 各種学校案内 11-12年度版	オクムラ 書店 (市販)	全国の専 門学校・各 種学校	リスト	54校 (2009)	173コース (2009)	・校名・住所・連絡先と、 およその教育内容を掲 載 ・Webサイトと併用して 教育課程の確認が必要

4-7-4. ゲーム関連人材育成機関リスト

以下にゲーム関連人材育成機関数及び大学院・大学・短期大学・専門学校のリストを掲載する。
 なお、短期大学に関しては、教育課程の1課目として取り組んでいる短期大学はあるが、専門的に行っている短期大学は存在しなかった。

【表 4-30】 ゲーム関連人材育成機関数

種別	機関数/コース等最小単位数
大学院	6 大学院/6 コース
大学	8 大学/9 コース
短期大学	-
専門学校	54 専門学校/173 コース

【表 4-31】 大学院リスト

種別	学校名	研究科	専攻	コース(領域)
国立	九州大学大学院	芸術工学府	芸術工学専攻	コンテンツ・クリエイティブ デザインコース
私立	東北芸術工科大学大学院 仙台スクール		コンテンツ・プロデュース系	
私立	デジタルハリウッド大学院	デジタルコンテンツ研究科	デジタルコンテンツ専攻	
私立	宝塚大学大学院	メディア・造形研究科修士課程(東京)	メディアコンテンツ研究領域	
私立	神奈川工科大学大学院	情報工学	メディアコンテンツ分野	
私立	大阪電気通信大学大学院	総合情報学研究科	デジタルゲーム学専攻	

【表 4-32】 大学リスト

種別	学校名	学部	学科	コース(専攻)
私立	東北芸術工科大学	デザイン工学部	メディア・コンテンツデザイン学科	ゲーム・web デザインコース
私立	デジタルハリウッド大学	デジタルコミュニケーション学部	デジタルコンテンツ学科	
私立	宝塚大学	東京メディア・コンテンツ学部	メディアコンテンツ科	ゲームコース
		造形芸術学部	メディアデザイン科	映画・映像メディア・ゲーム
私立	東京工芸大学	芸術学部	ゲーム学科	
私立	神奈川工科大学	情報学部	情報メディア学科	ゲームクリエイターコース
私立	大阪電気通信大学	総合情報学部	デジタルゲーム学科	
私立	大阪芸術大学	芸術学部	キャラクター造形科	ゲームコース
私立	倉敷芸術科学大学	芸術学部	メディア映像学科	ゲーム・web デザインコース

[表 4-33] 専門学校リスト

種別	学校名	学科	コース(専攻)
専門学校	専門学校 札幌ビジュアルアート	ゲームクリエイティブ学科	ゲームデザイナー専攻
		ゲームクリエイティブ学科	ゲームプログラマー専攻
		ゲームクリエイティブ学科	ゲームプランナー専攻
専門学校	日本工学院北海道専門学校	ゲームクリエイター科	
専門学校	北海道芸術デザイン専門学校	アニメ・ゲームクリエイター専攻	
専門学校	東北電子専門学校	ゲームクリエイター科	ゲーム企画コース
		ゲームクリエイター科	ゲームCGコース
		ゲームエンジニア科	ゲームプログラムコース
		ゲームエンジニア科	モバイルゲームコース
専門学校	水戸電子専門学校	情報処理学科	ゲームクリエイターコース
専門学校	宇都宮メディア・アート専門学校	デジタルメディア科	ゲームクリエイターコース
専門学校	国際情報ビジネス専門学校	デジタルクリエイター学科	ゲームコース
専門学校	東日本デザイン&コンピュータ専門学校	コンピュータ学科	3DCGデザイナーコース
専門学校	アルスコンピュータ専門学校	ゲームクリエイターコース	
専門学校	埼玉コンピュータ&医療事務専門学校	情報テクノロジー科	ゲームプログラマーコース
専門学校	明星情報ビジネス専門学校	デジタルクリエイター科	ゲームデザインコース
専門学校	東京テクニカルカレッジ	ゲームプログラミング科	
専門学校	東京電子専門学校	ウェブ・メディア科	ゲームソフトコース
専門学校	HAL 東京	ゲームデザイン学科	
		ゲーム開発学科	
		ゲーム制作学科	
		デジタル映像学科	
		CG デザイン学科	
		ゲーム学科	
		CG 学科	
		ゲーム分野	
CG 映像分野			
専門学校	アミューズメントメディア総合学院	ゲームプログラマー学科	
		ゲーム企画ディレクター学科	
		ゲームグラフィックデザイナー学科	
専門学校	専門学校 デジタルアート東京	ゲームキャラクター学科	
		ゲームクリエイティブ学科	ゲームプログラムコース
		ゲームクリエイティブ学科	ゲームグラフィックコース
		ゲームクリエイティブ学科	ゲームデザインコース
専門学校	東京ゲームデザイナー学院	ゲームクリエイター科	ゲームデザイナー養成講座
		ゲームクリエイター科	ゲームキャラクターデザイナー養成講座
		ゲームクリエイター科	CG クリエイター講座
		ゲームクリエイター科	企画シナリオライター講座
		ゲームクリエイター科	サウンドクリエイター養成講座
		アニメ・マンガコミック科	CG アニメ&ゲームキャラクターデザイン科
専門学校	東京工学院専門学校	ゲームクリエイター科	ゲームクリエイターコース
		CG クリエイター科	
専門学校	東京コミュニケーションアート専門学校	ゲームアニメーションワールド	ゲームグラフィック&キャラクター専攻
		ゲームアニメーションワールド	ゲームプランナー専攻
		ゲームアニメーションワールド	ゲームプログラマー専攻
		ゲームアニメーションワールド	CG クリエイター専攻

第4章 ゲーム分野

種別	学校名	学科	コース(専攻)
専門学校	東京デザイナー学院	ゲームクリエイター科	ゲームクリエイター専攻
		ゲームクリエイター科	ゲームプランナー専攻
		ゲームクリエイター科	ゲームキャラクター専攻
		ゲームクリエイター科	ゲーム3D専攻
		ゲームクリエイター科	ゲームプログラマー専攻
専門学校	専門学校 東京ネットウエイブ	ゲームエンターテインメントビジネス科	ゲーム企画専攻
		ゲームエンターテインメントビジネス科	ゲームグラフィックデザイン専攻
		ゲームエンターテインメントビジネス科	ゲームプログラミング専攻
		デジタルサウンドビジネス科	ゲームサウンド専攻
専門学校	日本工学院専門学校	クリエイティブラボ	ゲームラボ
		ゲームクリエイター科	ゲームプログラマーコース
		ゲームクリエイター科	ゲームプランナーコース
		CGクリエイター科	ゲームCGコース
		クリエイティブラボ	ゲームラボ
		ゲームクリエイター科	ゲームプログラマーコース
		ゲームクリエイター科	ゲームプランナーコース
		CGクリエイター科	ゲームCGコース
専門学校	日本デザイン専門学校	ゲームキャラクター学科	
専門学校	日本電子専門学校	ゲーム制作科	
		ゲーム制作研究科	
		ゲーム企画科	
		ゲームCGデザイン科	
		ゲーム制作科	
専門学校	代々木アニメーション学院	アニメ・ゲーム科	ゲーム3Dグラフィックコース
		ゲームクリエイター科	ゲーム2Dキャラクターコース
		ゲームクリエイター科	ゲーム3Dキャラクターコース
		ゲームクリエイター科	ゲーム企画シナリオコース
		ゲームクリエイター科	ゲームプログラマーコース
専門学校	総合電子専門学校	情報システム科	ゲームプログラミングコース
専門学校	横浜デジタルアーツ専門学校	ゲーム科	
専門学校	専門学校静岡電子情報カレッジ	ICT情報システム学科	ゲームクリエイターコース
専門学校	専門学校 ルネサンス・デザイン アカデミー	マンガ・ゲームキャラクター科	
専門学校	HAL名古屋	ゲームデザイン学科	
		ゲーム開発学科	
		ゲーム制作学科	
		ゲーム学科	
		CG学科	
		ゲーム分野	
専門学校	トライデントコンピュータ専門学校	ゲームサイエンス学科	ゲームプログラミング専攻
		ゲームサイエンス学科	3Dプログラミング専攻
		ゲームサイエンス学科	オンラインゲーム開発専攻
		ゲームサイエンス学科	モバイルゲーム専攻
		ゲームサイエンス学科	ニンテンドーDS開発専攻
		ゲームサイエンス学科	XBOX360開発専攻
		CGスペシャリスト学科	ゲームCGデザイン専攻

種別	学校名	学科	コース(専攻)
専門学校	名古屋ゲームデザイナー学院	ゲームクリエイター科	ゲームデザイナー養成講座
		ゲームクリエイター科	ゲームキャラクターデザイナー養成講座
		ゲームクリエイター科	CGクリエイター講座
		ゲームクリエイター科	企画シナリオライター講座
		ゲームクリエイター科	サウンドクリエイター養成講座
		アニメ・マンガコミック科	CGアニメ&ゲームキャラクターデザイン科
専門学校	名古屋工学院専門学校	ゲーム総合学科	
		ゲームサイエンス学科	
		ゲームCG学科	
		ゲーム研究科	
専門学校	専門学校 名古屋デザイナー学院	ゲーム・CG学科	ゲームプランナーコース
		ゲーム・CG学科	ゲームキャラクターデザイナーコース
		ゲーム・CG学科	ゲームCGコース
		ゲーム・CG学科	CG映像コース
		ゲーム・CG学科	3DCGコース
		ゲーム・CG学科	デジタルアニメーションコース
専門学校	京都コンピュータ学院	ゲーム学科	
		ゲーム開発学科	
		ゲーム開発基礎科	
		CG・ゲーム科	
専門学校	大阪情報コンピュータ専門学校	ゲーム系	ゲームプランナー専攻
		ゲーム系	ゲームプログラマー専攻
		ゲーム系	ゲームデザイナー専攻
		ゲーム系	ゲームクリエイター専攻PG
		ゲーム系	ゲームクリエイター専攻CG
		ゲーム系	ゲームプログラムコース
		ゲーム系	ゲームCGデザインコース
専門学校	HAL 大阪	ゲームデザイン学科	
		ゲーム開発学科	
		ゲーム制作学科	
		ゲーム学科	
		ゲーム分野	
専門学校	大阪デザイナー専門学校	コンピュータグラフィックス	
専門学校	ECC コンピュータ専門学校	ゲームカレッジ	ゲーム開発エキスパートコース
		ゲームカレッジ	ゲーム開発プログラムコース
		ゲームカレッジ	ゲーム開発CGコース
		ゲームカレッジ	ゲーム開発企画コース
		ゲームカレッジ	ゲームCGコース
		ゲームカレッジ	ゲームプログラムコース
		ゲームカレッジ	ゲームビジネスコース
専門学校	穴吹コンピュータカレッジ	ゲームクリエイター学科	ゲームプログラマー専攻
		ゲームクリエイター学科	ゲームグラフィッカー専攻
専門学校	麻生情報ビジネス専門学校	ゲームクリエイター専攻科	
		ゲームクリエイター科	
専門学校	専門学校 九州デザイナー学院	ゲームクリエイター学科	
専門学校	国際電子ビジネス専門学校	ITエンジニア科	ゲームプログラムコース
専門学校	新潟コンピュータ専門学校	IT高度専門学科	ゲーム専攻
		ゲームクリエイター科	
		プログラムクリエイター科	ゲームプログラムコース

第4章 ゲーム分野

種別	学校名	学科	コース(専攻)
専門学校	新潟高度情報専門学校	ゲーム開発研究科	ゲーム開発アドバンスコース
		ゲーム開発研究科	ゲームCGアドバンスコース
		ゲーム開発専門科	ゲームクリエイターコース
		ゲーム開発専門科	ゲームCGクリエイターコース
		ゲーム開発技術科	ゲームプログラマコース
		ゲーム開発技術科	ゲームCGコース
専門学校	学校法人 静岡理工科大学 沼津情報・ビジネス専門学校	ゲームクリエイト科	
専門学校	大阪ゲーム専門学校	ゲーム学科	ゲームプログラム
		ゲーム学科	ゲームグラフィックデザイン
		ゲーム学科	ゲームサウンド
		ゲーム学科	オンラインゲーム
専門学校	学校法人コンピュータ総合学園神戸電子専門学校	ゲームソフト学科	
専門学校	専門学校デジタルアーツ仙台	ゲームクリエイター科	ゲーム企画シナリオコース
		ゲームクリエイター科	ゲームプログラマコース
専門学校	専門学校 WIZ 国際情報工科大学校	ゲームシステム科	ゲームプログラマコース
		ゲームソフト開発科	ゲームグラフィックコース
		ゲームソフト開発科	ゲームプランニングコース
専門学校	アーツカレッジヨコハマ	ゲームクリエイター学科	ゲームプログラマーコース
		ゲームクリエイター学科	ゲームデザイナーコース
専門学校	名古屋情報メディア専門学校	総合情報(大学併修)学科	ゲーム専攻
		ゲーム学科	ゲーム専攻
		メディアデザイン学科	ゲームプログラム専攻
専門学校	東京テクノロジーコミュニケーション専門学校	IT・デザイン科/デザイン	ゲームクリエイター専攻
		IT・デザイン科/デザイン	ゲームプログラマー専攻
		IT・デザイン科/デザイン	オンラインゲーム専攻
専門学校	バンタンゲームアカデミー	ゲーム学科	ゲームプログラマー専攻
		ゲーム学科	ゲームグラフィッカー専攻
		ゲーム学科	キャラクターデザイナー専攻
		ゲーム学科	3DCGクリエイター専攻
		ゲーム学科	ゲームプランナー専攻
		ゲーム学科	サウンドクリエイター専攻
		ゲーム学科	ゲームプログラム総合
		ゲーム学科	ゲームデザイン総合

4-8. 調査項目(7)ー ゲーム関連展覧会

4-8-1. ゲーム関連展覧会の捉え方

2000年～2010年の間に開催された、ゲームに関連した常設展及び企画展を取り上げる。ただし、小規模な展覧会等は含まず、展覧会情報資料等に掲載されているある程度の規模以上の展覧会のみを取り上げる。

なお、巡回展については、それぞれの施設で行われる展覧会毎に1展覧会としてカウントする。

なお、本調査では、ゲームから派生してアニメーションになった作品については、ゲームに関する展覧会として取り上げる。例としては、ポケットモンスターはアニメーションに派生しているが、原作がゲームであることからゲームの展覧会とする。

4-8-2. ゲーム関連展覧会の抽出方法

展覧回数調査にあたり、2段階の手順にて抽出を行った。

美術館等、展覧会を開催する施設の公式サイトには、過去の展覧会情報が掲載されている場合があるなど、比較的全体を網羅することが可能になる。そのため、第1段階として展覧会の開催が可能な施設をリスト化する。第2段階として、第1段階で抽出した施設の公式サイトより、過去の展覧会リストを作成する。なお、公式サイトがない施設や過去の情報がない施設については、一部の新聞・雑誌等マスコミの情報サイトや、施設情報のポータルサイトを参照している。

・第1段階：展覧会を開催する施設のリストアップ

施設のリスト化にあたっては、①Webサイト「artscape」（大日本印刷）を参照、②同サイトに掲載されていない施設を「美術年鑑2011」（美術年鑑社）から参照した。

なお、第1段階で作成したリストは、マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートの全分野に関する情報を含む共通のリストである。

・第2段階：展覧会のリストアップ

上記手順でまとめた各施設の公式サイトより過去の開催情報を確認し、2000～2010年の間に開催されたゲームに関する展覧会の有無・タイトル・開催年月日・概要を調査した。

各施設の公式サイト以外に、一部の新聞・雑誌等マスコミの情報サイトや、施設情報のポータルサイト（文化庁メディア芸術プラザ等）を参照した。

上述の作業を行った上で有識者の判断を仰ぎ、不足しているとの指摘があった展覧会を加えた。

4-8-3. ゲーム関連展覧会に関する資料

ゲーム関連の展覧会数の調査にあたり、用いた資料は以下である。

[表 4-34] ゲーム関連の施設・展覧会を示す資料

掲載データ	資料名	発行元 (入手法等)	出典/ 元データ	作成方法	掲載年	データ 形態	備考
施設の リストア ップ	Artscape ミュージア ム・アーカイ ブ	大日本印刷 運営 Web サ イト (一般公開)	-	全国の施設 の一覧表	2011	リスト	・小規模なマンガ・ アニメーション 関連施設は網羅 していない
	美術年鑑	美術年鑑社 (市販)	-	全国の施設 の一覧表	2009	リスト	・小規模な施設は網 羅していない
展覧会の リストア ップ [表 4-35]	上記で作成 したリスト 全館の Web サ イト	-	上記資料	全施設の Web サイトを検 索し、メデイ ア芸術に該 当する展覧 会を抽出	2009 時点	リスト	・artscape は 2011 年現在
	美術図書館 横断検索に よる展示会カ タログ検索	アート・ライ ブラリーズ・ コンソーシ アム Web サ イト (一般公開)	備考に示 す施設の 各蔵書目 録	各施設の展 覧会カタロ グの蔵書デ ータベース から検索	2011	リスト	・東京国立近代ミュ ージアム/ 国立 新ミュージアム/ 東京都現代ミュ ージアム/横浜ミ ュージアム/江戸 東京博物館 ・開催会場が不明な 展覧会がヒット することがある
	メディア芸術 祭に関する 展覧会検索	文化庁メデ ィア芸術プ ラザ Web サ イト (一般公開)	運営事務 局による 調査	同左	2011	リスト	・文化庁メディア芸 術祭の作品募集 から受賞作品展 開催までの情報 や、年間を通して 国内外で展開し ているメディア 芸術祭関連の活 動を紹介

4-8-4. ゲーム関連展覧会リスト

以下に、全25展覧会を示す。

[表 4-35]ゲーム関連展覧会リスト

	展覧会名	施設	開始日	終了日
1	東京ゲームショウ 2000 春	幕張メッセ	2000年3月31日	2000年4月2日
2	BIT GENERATION 2000 テレビゲーム展	神戸ファッション美術館	2000年6月15日	2000年8月29日
3	BIT GENERATION 2000 テレビゲーム展	せんだいメディアテーク	2000年7月14日	2000年8月7日
4	東京ゲームショウ 2000 秋	幕張メッセ	2000年9月22日	2000年9月24日
5	BIT GENERATION 2000 テレビゲーム展	水戸芸術館現代美術センター	2000年10月28日	2001年1月28日
6	東京ゲームショウ 2001 春	幕張メッセ	2001年3月30日	2001年4月1日
7	東京ゲームショウ 2001 秋	幕張メッセ	2001年10月12日	2001年10月14日
8	東京ゲームショウ 2002	幕張メッセ	2002年9月20日	2002年9月22日
9	東京ゲームショウ 2003	幕張メッセ	2003年9月26日	2003年9月28日
10	レベルX	東京都写真美術館	2003年12月4日	2004年2月8日
11	「PlayStation と科学」展 ～コンピュータテクノロジーとエンタテインメントの融合～	日本科学未来館	2004年4月29日	2004年5月31日
12	テレビゲームとデジタル科学展	国立科学博物館	2004年7月17日	2004年10月11日
13	東京ゲームショウ 2004	幕張メッセ	2004年9月24日	2004年9月26日
14	東京ゲームショウ 2005	幕張メッセ	2005年9月16日	2005年9月18日
15	東京ゲームショウ 2006	幕張メッセ	2006年9月22日	2006年9月24日
16	ポケットモンスター アニメギャラリー～ポケモン映画10周年記念イベント～	杉並アニメーションミュージアム	2007年5月30日	2007年8月26日
17	東京ゲームショウ 2007	幕張メッセ	2007年9月20日	2007年9月23日
18	東京ゲームショウ 2008	幕張メッセ	2008年10月9日	2008年10月12日
19	東京ゲームショウ 2009	幕張メッセ	2009年9月24日	2009年9月27日
20	ザ・テレビゲーム展～その発展を支えたイノベーション～	国立科学博物館産業技術史資料情報センター	2009年11月20日	2009年12月6日
21	ザ・テレビゲーム展～その発展を支えたイノベーション～	北九州イノベーションギャラリー	2009年12月26日	2010年3月14日
22	CGアニメ・ラボ ～ゲームとCGの科学～	ソニーエクスプローラサイエンス	2010年1月16日	2010年3月31日
23	劇場版ポケットモンスターダイヤモンド・パール幻影の覇者ゾロアーク展	東京アニメセンター	2010年7月13日	2010年8月29日
24	横井軍平展 -ゲームの神様と呼ばれた男-	原宿 VACANT	2010年8月18日	2010年8月29日
25	東京ゲームショウ 2010	幕張メッセ	2010年9月16日	2010年9月19日
26	バックマン展 -80's to 10's ゲーム&カルチャー-	旧千代田区立練成中学校	2010年10月2日	2010年10月11日

第5章 メディアアート分野

5-1. メディアアートの概況

メディアアートは、アーティストが創作した作品は芸術作品として発表・展示される分野であり、マンガ・アニメーション・ゲームのように商業的に流通するものではない。そのため、市場流通に関する統計データや業界団体が存在しない。また、アーティストは個人で活動しているので、その規模の把握も難しい。

このため、人材育成機関と展覧会を対象に調査を行った。

5-2. 調査対象項目リスト

調査項目を以下に示す。

メディアアート分野については、以下の2つの調査項目を設定した。(1)～(2)いずれも経年的に追った資料に乏しく、過去に遡って数値を得ることが困難である。

【表 5-1】 マンガ分野の調査対象項目リスト

(1)	メディアアート関連人材育成実施機関数・リスト	マンガ関連人材育成を行っている、大学・専門学校・短大の数とリスト
(2)	メディアアート展覧会数・リスト	メディアアートの展覧会の数とリスト

5-3. 調査項目(1) — メディアアート関連人材育成機関

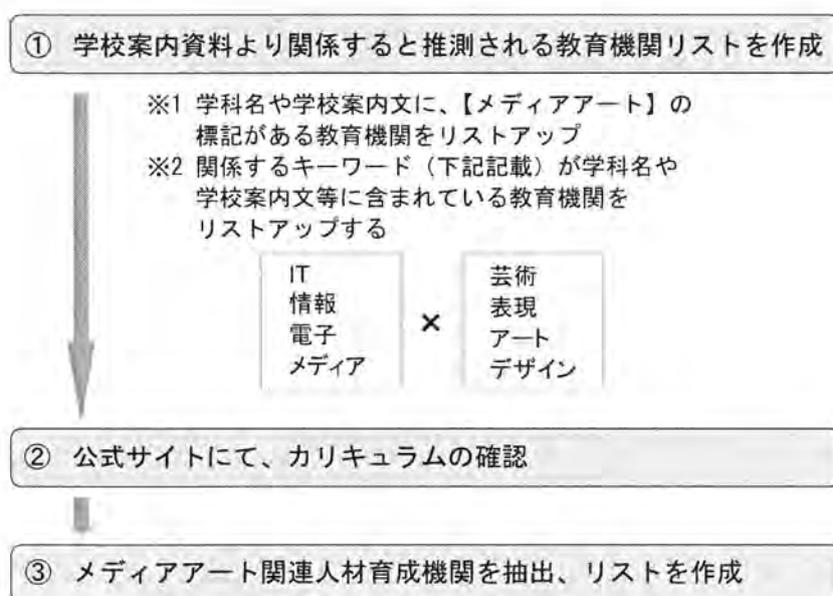
5-3-1. メディアアート関連人材育成機関の捉え方

本調査では、全国の国公立・私立の大学院・大学・短期大学及び専門学校（学校法人・株式会社含む）について、教育方針にメディアアーティストや研究者の育成などを取り上げている機関を人材育成機関とする。教養課程等の1授業としてメディアアートを取り上げている機関は含めない。

5-3-2. メディアアート関連人材育成機関の抽出方法

市販されている学校案内等の書籍からは、学部・学科・コース等の詳細を読み取ることは困難である。そのため、[図 5-2]に示すフローのように、第1段階として、学校一覧を掲載している市販の書籍から、学部・学科・専攻・コースの名称や概要に「メディアアート」という言葉を含む機関を、人材育成をしている可能性がある機関としてリストアップする。また、[図 5-2] 図中①※2に示すように、関係するキーワードの組み合わせ（計 16 通り）の言葉が学科名や概要に含まれる機関をリストアップした。

第2段階として、第1段階で抽出した教育機関の公式サイトにて教育内容・カリキュラムの把握を行し、実際に人材育成を実施しているかを確認した上で、メディアアート関連人材育成機関のリストを作成した。



[図 5-2] メディアアート関連人材育成機関の抽出方法

5-3-3. メディアアート関連人材育成機関に関する資料

メディアアート関連人材育成機関数の調査にあたり、以下の学校案内等を元に、第1段階として同書を元に人材育成を行っている可能性がある教育機関数を調査した(2009年時点)。なお、学校案内は受験用に制作されており、統計資料として用いられているものではないため、過去の資料の取得が難しい。

・大学院・大学について

「大学受験案内 2011年度用」(学研出版)を参照した。同書には学部・学科ごとの概要が記されている。

・短大について

「全国短期大学・高等専門学校一覧」(財団法人 文教協会)を参照した。同書では学部・学科・専攻名称が記されている。

・専門学校について

「全国専門・各種学校案内 11-12年度版」(オクムラ書店)を参照した。同書では学部・学科名称と、学校そのものの概要が記されている。

[表 5-2] 全国のマンガ関連人材育成機関を示す資料

掲載データ	資料名	発行元 (入手方法)	出典/ 元データ	データ 形態	最新の 数値 (機関数)	最新の 数値 (コース数)	備考
大学院・大学 [表 5-4] [表 5-5]	大学受験案内 2011年度用	学研教育 出版 (市販)	全国の国 公立・私立 大学・一部 の大学院	リスト	大学院:31 校 大学:47 校 (2009)	大学院: 35コース 大学:61 コース (2009)	・校名・住所・連絡先、 学部・学科名と学科ご との概要を掲載 ・Webサイトと併用して 教育課程の確認が必要
短期大学 [表 5-6]	全国短期大 学・高等専門 学校一覧 平成22年度	財団法人 文教協会 (市販)	全国の短 大・高専	リスト	2校 (2009)	2コース (2009)	・校名・住所・連絡先を 掲載 ・Webサイトと併用して 教育課程の確認が必要
専門学校 [表 5-7]	全国専門・ 各種学校案内 11-12年度版	オクムラ 書店 (市販)	全国の専 門学校・各 種学校	リスト	2校 (2009)	4コース (2009)	・校名・住所・連絡先と、 およその教育内容を掲 載 ・Webサイトと併用して 教育課程の確認が必要

5-3-4. メディアアート関連人材育成機関リスト

[表 5-3] メディアアート関連人材育成機関数

種別	機関数/コース等最小単位数
大学院	31 大学院/35 コース
大学	47 大学/61 コース
短期大学	2 短期大学/2 コース
専門学校	2 専門学校/4 コース

[表 5-4] 大学院リスト (修士課程)

種別	学校名	研究科	専攻	コース(領域)
国立	筑波大学大学院	人間総合科学研究科	博士前期課程芸術専攻	デザイン学領域群情報デザイン領域
			博士前期課程芸術専攻	デザイン学領域群総合造形領域
国立	東京大学大学院	情報学環・学際情報学府		先端表現情報学コース
国立	東京藝術大学大学院	美術研究科	先端芸術表現専攻	
		映像研究科	メディア映像専攻	
国立	富山大学大学院	芸術文化科学研究科	芸術文化学専攻	造形表現科目群
国立	九州大学大学院	芸術工学府	芸術工学専攻	コンテンツ・クリエイティブデザインコース
公立	公立はこだて未来大学大学院	システム情報科学研究科博士(前期)課程	メディアデザイン領域	
公立	首都大学東京大学院	システムデザイン研究科	インダストリアルアート学域	
公立	情報科学芸術大学院大学	メディア表現研究科	スタジオ2 [アート メディア研究]	
公立	静岡文化芸術大学大学院	デザイン研究科	デザイン専攻	
公立	愛知県立芸術大学大学院	美術研究科 博士前期課程		デザイン領域
公立	名古屋市立大学大学院	芸術工学研究科博士前期課程	デザイン情報領域	
公立	京都市立芸術大学大学院	美術研究科修士過程	絵画専攻	造形構想
私立	東北芸術工科大学大学院	芸術工学研究科	芸術文化専攻	実験芸術
私立	尚美学園大学大学院	芸術情報研究科	情報表現専攻	
私立	日本大学大学院	芸術学研究科	映像芸術専攻	
私立	多摩美術大学大学院	博士前期課程	デザイン専攻	情報デザイン研究領域
私立	東京工科大学大学院	バイオ・情報メディア研究科	メディアサイエンス専攻	
私立	東京工芸大学大学院	芸術学研究科	メディアアート専攻 博士前期課程	
私立	東京造形大学大学院	造形研究科	造形専攻	デザイン研究領域
私立	武蔵野美術大学大学院	造形研究科	デザイン専攻	デザイン情報学コース
			デザイン専攻	映像コース
私立	明治大学大学院	理工学研究科	新領域創造専攻	デジタルコンテンツ系
私立	慶應義塾大学大学院	メディアデザイン研究科		
私立	女子美術大学大学院	大学院美術研究科	デザイン専攻	メディアアート造形研究領域
私立	中京大学大学院	情報科学研究科	メディア科学専攻	
私立	名古屋学芸大学大学院	メディア造形研究科		
私立	名古屋芸術大学大学院	美術研究科		
		デザイン研究科		
私立	京都嵯峨芸術大学大学院	芸術研究科	芸術専攻	造形複合分野
私立	京都精華大学大学院	芸術研究科		映像領域

第5章 メディアアート分野

種別	学校名	研究科	専攻	コース(領域)
私立	京都造形芸術大学大学院	修士課程領域		総合造形領域
私立	立命館大学大学院	映像研究科	映像専攻	
私立	倉敷芸術科学大学	芸術研究科	美術専攻	映像系列

[表 5-5] 大学リスト

種別	学校名	学部	学科	コース(専攻)
国立	北海道教育大学	教育学部	芸術学科	美術コース
国立	筑波大学	芸術専門学群	構成専攻 デザイン専攻	総合造形領域 情報デザイン領域
国立	東京藝術大学	美術学部	先端芸術表現学科	
国立	富山大学	芸術文化学部		造形芸術コース デザイン情報コース
国立	京都市立芸術大学	美術学部	美術科	構想設計専攻
国立	九州大学	芸術工学部	画像設計学科 芸術情報設計学科 音響設計学科	メディア設計学
公立	札幌市立大学	デザイン学部	デザイン学科	メディアデザインコース
公立	公立はこだて未来大学	システム情報科学部	情報アーキテクチャ学科	情報デザインコース
公立	宮城大学	事業構想学部	デザイン情報学科	デザイン情報コース
公立	首都大学東京	システムデザイン学部	システムデザイン学科	インダストリアルアートコース
公立	静岡文化芸術大学	デザイン学部	メディア造形学科	
公立	名古屋市立大学	芸術工学部	デザイン情報学科	
公立	京都市立芸術大学	芸術学部	美術科	構想設計専攻
公立	岡山県立大学	デザイン学部	デザイン工学科	情報デザインコース
公立	広島市立大学	美術学部	デザイン工芸学科	メディア造形専攻
私立	北海道工業大学	未来デザイン学部	メディアデザイン学科	
私立	北翔大学	生涯学習システム学部	芸術メディア科	メディアデザインコース
私立	東北芸術工科大学	デザイン工学部	映像学科	
私立	足利工業大学	工学部	創生工学科	情報システムデザイン学系
私立	尚美学園大学	芸術情報学部	情報表現学科	
私立	日本大学	芸術学部	映画学科 デザイン学科	映像コース コミュニケーションデザインコース
私立	東京工芸大学	芸術学部	インタラクティブメディア学科 映像学科 メディアアート表現学科	
私立	早稲田大学	文化構想学部 基幹理工学部	文化構想学科 表現工学科	表象・メディア論系
私立	桜美林大学	総合文化学群	造形デザインコース	
私立	武蔵野美術大学	造形学部	視覚伝達デザイン学科 デザイン情報学科 映像学科	
私立	明星大学	情報学部	情報学科	デジタルクリエイトコース
私立	多摩美術大学	美術学部	情報デザイン学科	情報芸術コース 情報デザインコース
私立	東京造形大学	造形学部	デザイン学科	メディアデザイン専攻領域
私立	東京電機大学	未来科学部	情報メディア学科	
私立	玉川大学	芸術学部	メディア・アーツ学科	
私立	慶應義塾大学	環境情報学部	環境情報学科	
私立	女子美術大学	芸術学部	アート・デザイン表現学科	メディア表現領域
私立	東海大学	教養学部	芸術学科 デザイン学課程	アーティスティックデザインコース
私立	大同大学	情報学部	情報デザイン学科	メディアデザイン専攻

種別	学校名	学部	学科	コース(専攻)
私立	名古屋学芸大学	メディア造形学部	映像メディア学科	
私立	名古屋芸術大学	デザイン学部	デザイン学科	メディアデザイン選択コース
私立	名古屋造形大学	造形学部	造形学科	コンテンポラリーアートコース
			造形学科	デジタルメディアデザインコース
私立	中京大学	情報理工学部	情報メディア工学科	
私立	立命館大学	映像学部		
私立	京都精華大学	芸術学部	メディア造形学科	映像コース
私立	京都嵯峨芸術大学	芸術学部	造形学科	メディアアート分野
			デザイン学科	メディアデザイン系
			情報デザイン科	映像コース
私立	大阪成蹊大学	芸術学部	情報デザイン学科	先端表現デザインコース
私立	京都造形芸術大学	芸術学部	情報デザイン学科	先端表現デザインコース
			美術工芸学科	現代美術コース・総合造形コース
私立	同志社女子大学	学芸学部	情報メディア学科	
私立	大阪電気通信大学	総合情報学部	デジタルアート・アニメーション学科	
私立	大阪芸術大学	芸術学部	デザイン科	情報デザインコース
私立	倉敷芸術科学大学	芸術学部	メディア映像学科	メディア情報コース

[表 5-6] 短期大学リスト

種別	学校	学科	コース(専攻)
私立	女子美術大学	造形学科	デザインコース 情報デザイン
私立	九州造形短期大学	造形芸術学科	メディアデザイン専攻

[表 5-7] 専門学校リスト

種別	学校	学科	コース(専攻)
専門学校	岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー	マルチメディアスタジオ科	CGI コース
			DIT コース
			DSP コース
専門学校	阿佐ヶ谷美術専門学校	イメージクリエイション科	

5-4. 調査項目(2) — メディアアート関連展覧会

5-4-1. メディアアート関連展覧会の捉え方

2000年～2010年の間に開催された、メディアアートに関連した常設展及び企画展を取り上げる。

5-4-2. メディアアート関連展覧会の抽出方法

調査にあたり、2段階の手順にて抽出を行った。

美術館等、展覧会を開催する施設の公式サイトには、過去の展覧会情報が掲載されている場合があるなど、比較的全体を網羅することが可能になる。そのため、第1段階として展覧会の開催が可能な会場をリスト化する。第2段階として、第1段階で抽出した施設の公式サイトより、過去の展覧会リストを作成する。なお、公式サイトがない施設や過去の情報がない施設については、一部の新聞・雑誌等マスコミの情報サイトや、ミュージアム情報のポータルサイトを参照している。

・第1段階：展覧会を開催する施設のリストアップ

施設のリスト化にあたっては、①Webサイト「artscape」を参照、②同サイトに掲載されていないミュージアムを「美術年鑑2011」から参照し、リストを作成した。

なお、第1段階で作成したリストは、マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートの全分野に関する情報を含む共通のリストである。

・第2段階：展覧会のリストアップ

上記手順でまとめた各施設の公式サイトより過去の開催情報を確認し、2000～2010年の間に開催されたメディアアートに関する展覧会の有無・タイトル・開催年月日・概要を調査した。

各館の公式サイト以外に、一部の新聞・雑誌等マスコミの情報サイトや、ミュージアム情報のポータルサイト（文化庁メディア芸術プラザ等）を参照した。

上述の作業を行った上で有識者の判断を仰ぎ、不足しているとの指摘があったミュージアムを加えた。

5-4-3. メディアアート関連展覧会に関する資料

メディアアート関連展覧会数の調査に用いた資料は以下である。

[表 5-8] メディアアート関連のミュージアム・展覧会を示す資料

掲載データ	資料名	発行元 (入手法等)	出典/ 元データ	作成方法	掲載年	データ 形態	備考
施設の リストア ップ	Artscape ミュージア ム・アーカ イブ	大日本印刷 運営 Web サ イト (一般公開)	-	全国のミュ ージアム・博 物館の一覧 表	2011	リスト	・小規模なマンガ・ アニメーション ミュージアムを 網羅していない
	美術年鑑	美術年鑑社 (市販)	-	全国のミュ ージアム・博 物館の一覧 表	2009	リスト	・小規模のミュージ ムは網羅してい ない
展覧会の リストア ップ [表 4-35]	上記で作成 したリスト 全館の Web サ イト	-	上記資料	全ミュージ アムの Web サ イトを検索 し、メディア 芸術に該当 する展覧会 を抽出	2009 時点	リスト	・artscape は 2011 年現在
	美術図書館 横断検索に よる展示会カ タログ検索	アート・ライ ブラリーズ・ コンソーシ アム Web サ イト (一般公開)	備考に示 す施設の 各蔵書目 録	各ミュージ アムの展覧 会カタログ の蔵書デー タベースか ら検索	2011	リスト	・東京国立近代ミュ ージアム/ 国立 新ミュージアム/ 東京都現代ミュ ージアム/横浜ミ ュージアム/江戸 東京博物館 ・開催会場が不明な 展覧会がヒット することがある
	メディア芸術 祭に関する 展覧会検索	文化庁メデ ィア芸術プ ラザ Web サ イト (一般公開)	運営事務 局による 調査	同左	2011	リスト	・文化庁メディア芸 術祭の作品募集 から受賞作品展 開催までの情報 や、年間を通して 国内外で展開し ているメディア 芸術祭関連の活 動を紹介

5-4-4. 展覧会リスト

以下に、全337展覧会を示す。

[表 5-9] メディアアート関連展覧会リスト (開催年月日順)

	展覧会名	施設	開始日	終了日
1	サウンド・アート — 音というメディア	NTTインターコミュニケーション・センター	2000年1月28日	2000年3月12日
2	宮島達男展 MEGA DEATH: shout! shout! count!	東京オペラシティアートギャラリー	2000年3月3日	2000年5月14日
3	akihabaraTV_2	command N	2000年3月16日	2000年3月29日
4	Frost Frames(フロスト・フレームス)	京都芸術センター	2000年3月19日	2000年4月2日
5	ICC 子供週間 Media Park at ICC	NTTインターコミュニケーション・センター	2000年3月22日	2000年4月2日
6	ニュー・メディア ニュー・フェイス/ニューヨーク	NTTインターコミュニケーション・センター	2000年4月21日	2000年6月4日
7	アートラボ第4回プロスペクト展 DRIVE	スパイラルガーデン	2000年5月17日	2000年5月28日
8	針の女 (A NEEDLE WOMAN) ・スージャのビデオ・インスタレーション	NTTインターコミュニケーション・センター	2000年5月26日	2000年6月18日
9	Open Studio "Tangible Bits" 情報の感触 情報の気配	NTTインターコミュニケーション・センター	2000年6月23日	2000年7月9日
10	彫刻アニメーション 夢のリアリティ - グレゴリー・バーサミアン展	NTTインターコミュニケーション・センター	2000年7月28日	2000年9月10日
11	STILL / MOVING	京都国立近代美術館	2000年8月8日	2000年9月24日
12	MEDIA SELECT 2000 レゾリューション - 感覚の解像度	名古屋港ガーデンふ頭 20番地	2000年9月15日	2000年9月24日
13	アーキテチュラ — 映像と現代建築と電子音楽によるイヴェント —	NTTインターコミュニケーション・センター	2000年9月23日	2000年9月23日
14	アートラボ第10回企画展 polar	ヒルサイドプラザ	2000年10月28日	2000年11月6日
15	DISCODER(Installation version)	command N	2000年11月23日	2000年12月10日
16	メッセージ/こたばの扉をひらく	せんだいメディアテーク	2001年1月26日	2001年3月20日
17	ICCリニューアルオープン企画展 スタジオ・アズーロ《タンブーリ》開かれたインタラクティブ・アート	NTTインターコミュニケーション・センター	2001年4月20日	2001年6月10日
18	無響室企画展示 前林明次《I/O distant place》	NTTインターコミュニケーション・センター	2001年4月20日	2001年7月29日
19	アートラボ第5回プロスペクト展 R111 ~仮想から物質へ	スパイラルガーデン	2001年6月1日	2001年6月17日
20	シュー・リー・チェン《子供の遊び (ベイビー・プレイ)》	NTTインターコミュニケーション・センター	2001年6月22日	2001年7月29日
21	テクノ・ランドスケープ 世界の新たなテクスチャーへ向けて	NTTインターコミュニケーション・センター	2001年6月22日	2001年7月29日
22	洞窟(CAVE)を探検しよう — イリノイ大学・EVLからの7つの物語(プログラム)	NTTインターコミュニケーション・センター	2001年6月22日	2001年7月29日
23	實松亮《Horizontal Tone》	NTTインターコミュニケーション・センター	2001年6月22日	2001年7月29日
24	かげの博物館~なくしてしまったかげを探しに	ハラミュージアムアーク	2001年7月7日	2001年9月26日
25	偶然の振れ幅	川崎市市民ミュージアム	2001年7月20日	2001年8月26日
26	岩井俊雄テクノロジー・レイグラウンド 2001 《PHOTON~光の音楽》	ラフォーレミュージアム原宿	2001年8月3日	2001年8月19日
27	John MAEDA: Post Digital デジタルの先へ	NTTインターコミュニケーション・センター	2001年8月10日	2001年10月21日
28	無響室展示 ミキ ユイ《ワンダーランド》	NTTインターコミュニケーション・センター	2001年8月10日	2001年10月21日
29	モノの芸術・メディアのアート—表現者たちの冒険	常葉美術館	2001年9月23日	2001年10月14日
30	〈インタラクティブ '01〉展 インタラクティブ'01展 — 拡張するイメージとの対話	ソフトピアジャパンセンター	2001年10月26日	2001年11月4日

	展覧会名	施設	開始日	終了日
31	MEDIA SELECT 2001 たゆたう眼差し	名古屋港ガーデンふ頭 20番地	2001年10月26日	2001年11月4日
32	信用ゲーム	NTTインターコミュニケ ーション・センター	2001年11月2日	2001年12月24日
33	ロボット・ミーム展～ロボットは文化の遺伝子を 運ぶか?～	日本科学未来館	2001年12月1日	2002年2月11日
34	テレサ・ウェンベルグ《ブレインソング—脳 との対話》 インタラクティブ・ヴァーチャル・エ ンヴァイロメント作品	NTTインターコミュニケ ーション・センター	2002年1月18日	2002年3月24日
35	メタファーとしての医学 芸術と医学展	NTTインターコミュニケ ーション・センター	2002年1月18日	2002年3月24日
36	ローランド・ブレナー+高島陽子《エンズヴィ ル》	NTTインターコミュニケ ーション・センター	2002年2月15日	2002年3月24日
37	Design Dissolving in Behavior「行為と相即する デザイン」展	NTTインターコミュニケ ーション・センター	2002年2月24日	2002年3月24日
38	akihabaraTV_3	command N	2002年3月9日	2002年3月24日
39	alt.web 展	EX'REALM B1F イベント スペース	2002年3月21日	2002年3月23日
40	ニュー・メディア ニュー・フェイス 02	NTTインターコミュニケ ーション・センター	2002年4月26日	2002年6月16日
41	河口洋一郎のCG世界—成長・進化する電脳宇 宙	茨城県つくば美術館	2002年4月27日	2002年5月26日
42	カールステン・ニコライ展—平行線は無限の彼 方で交わる	ワタリウム美術館	2002年5月12日	2002年9月6日
43	アートビット コレクション展	NTTインターコミュニケ ーション・センター	2002年6月21日	2002年8月11日
44	ダムタイプ・ヴォヤージュ	NTTインターコミュニケ ーション・センター	2002年8月23日	2002年12月1日
45	池田亮司《db》	NTTインターコミュニケ ーション・センター	2002年8月23日	2002年12月1日
46	Interactive Chaos -生体システムの外在化-	せんだいメディアテーク	2002年9月27日	2007年10月5日
47	ジェンダーとグローバリズム/柔らかな普遍性	国際芸術センター青森	2002年10月26日	2002年11月24日
48	ISEA2002 名古屋「往来」	名古屋港ガーデンふ頭 20番地	2002年10月27日	2002年10月31日
49	グローバルメディア 2002	東京都写真美術館	2002年11月29日	2002年12月17日
50	ZKM—ICC ネットワーク・プロジェクト《Web of Life》	NTTインターコミュニケ ーション・センター	2002年12月20日	2003年3月28日
51	ダニエル・リベスキンド展 — 存在の6つの段 階のための4つのユートピア —	NTTインターコミュニケ ーション・センター	2002年12月20日	2003年2月23日
52	"new FUNKtion"	広島市現代美術館	2003年2月18日	2003年3月30日
53	コミュニケーションの現在・2003	NTTインターコミュニケ ーション・センター	2003年3月7日	2003年3月23日
54	時間旅行展 -TIME! TIME! TIME!	日本科学未来館	2003年3月19日	2003年6月30日
55	インフォメーションアートの想像力展 Vol.1	東京都写真美術館	2003年3月26日	2003年3月30日
56	藤幡正樹 Field-Works	ASK? art space kimura	2003年3月31日	2003年4月26日
57	映像体験ミュージアム—イメージーションの未 来へ	せんだいメディアテーク	2003年4月4日	2003年5月5日
58	E.A.T. — 芸術と技術の実験	NTTインターコミュニケ ーション・センター	2003年4月11日	2003年6月29日
59	地中海を巡る想い スタジオアッズ—口展	六本木ヒルズ森アーツ センター53階ギャラリー	2003年5月18日	2003年6月15日
60	サウンディング・スペース—9つの音響空間	NTTインターコミュニケ ーション・センター	2003年7月11日	2003年9月28日
61	グローバルメディア 2003	東京都写真美術館	2003年7月19日	2003年9月15日
62	デジタルアートフェスティバル東京 2003	パナソニックセンター	2003年8月8日	2003年8月17日
63	TIME as media	NTTインターコミュニケ ーション・センター	2003年8月27日	2003年10月26日
64	藤幡正樹 2003 pseudo-selfreflectiveness - 偽りの内省性-	ASK? art space kimura	2003年9月1日	2003年9月27日

第5章 メディアアート分野

	展覧会名	施設	開始日	終了日
65	記録と表現－アーカイヴを作る・使う	NTTインターコミュニケーション・センター	2003年10月10日	2003年11月24日
66	IRIS [イリス]	山口情報芸術センター (YCAM)	2003年11月1日	2003年11月3日
67	YCAM InterLab 開館展「メディア・ソケツツ〜多層なる創造圏」	山口情報芸術センター (YCAM)	2003年11月1日	2003年12月8日
68	アモーダル・サスペンション - 飛びかう光のメッセージ	山口情報芸術センター (YCAM)	2003年11月1日	2003年11月24日
69	ラファエル・ロサノ=ヘメル アモーダル・サスペンション - 飛びかう光のメッセージ	山口情報芸術センター (YCAM)	2003年11月1日	2003年11月24日
70	TRACES as media	NTTインターコミュニケーション・センター	2003年11月7日	2004年3月21日
71	木本圭子 -時の触覚- 「Imaginary Numbers」	ASK? art space kimura	2003年11月10日	2003年11月21日
72	EMOTION_as_media	NTTインターコミュニケーション・センター	2003年11月14日	2003年12月25日
73	MEDIA SELECT 2003	名古屋港ガーデンふ頭 20番地	2003年11月21日	2003年11月25日
74	FUTURE CINEMA -来たるべき時代の映像表現に向けて	NTTインターコミュニケーション・センター	2003年12月12日	2004年2月29日
75	六本木クロッシング: 日本美術の新しい展望 2004	森美術館	2004年2月7日	2004年4月11日
76	Net-Ready MFP フェア 2004	せんだいメディアテーク	2004年2月10日	2004年2月11日
77	MONOLOGUE as media	NTTインターコミュニケーション・センター	2004年2月11日	2004年3月21日
78	「C4I」+「formula [ver.2.2]」	山口情報芸術センター (YCAM)	2004年2月13日	2004年2月14日
79	Voyages	山口情報芸術センター (YCAM)	2004年2月13日	2004年4月4日
80	岐阜おおがきビエンナーレ 2004	大垣市街地各所	2004年2月21日	2004年3月7日
81	インフォメーションアートの想像力展 Vol.2	東京都写真美術館	2004年4月3日	2004年4月18日
82	ネクスト:メディア・アートの新世代	NTTインターコミュニケーション・センター	2004年4月23日	2004年6月27日
83	gravicells -重力と抵抗	山口情報芸術センター (YCAM)	2004年5月15日	2004年6月20日
84	CONNECTION as media	NTTインターコミュニケーション・センター	2004年6月22日	2004年8月15日
85	デジタルアートフェスティバル東京 2004	パナソニックセンター	2004年7月23日	2004年7月27日
86	明和電機 ナンセンス=マシーンズ展	広島市現代美術館	2004年7月31日	2004年10月11日
87	DISTANCE as media	NTTインターコミュニケーション・センター	2004年8月19日	2004年10月17日
88	Dancing in Your Head	資生堂ギャラリー	2004年8月20日	2004年9月26日
89	リアクティビティ-反応=再生する可能性	NTTインターコミュニケーション・センター	2004年8月20日	2004年10月17日
90	モレルのパノラマ	山口情報芸術センター (YCAM)	2004年9月18日	2004年10月24日
91	藤幡正樹「ルスカの部屋」=Laser Scanning Image Generator-	ASK? art space kimura	2004年9月24日	2004年10月9日
92	COLD SCHOOL MEDIA SELECT 2004	名古屋大学豊田講堂	2004年10月1日	2004年10月1日
93	明和電機 ナンセンス=マシーンズ展 2004	NTTインターコミュニケーション・センター	2004年11月3日	2004年12月26日
94	SonarSound Extra	恵比寿ガーデンプレイス	2004年11月7日	2004年11月9日
95	クワクポリョウタ展「R/V」	山口情報芸術センター (YCAM)	2005年1月8日	2005年2月21日
96	アート・ミーツ・メディア: 知覚の冒険	NTTインターコミュニケーション・センター	2005年1月21日	2005年3月21日
97	グローバルメディア 2005 おたく: 人格=空間=都市	東京都写真美術館	2005年2月5日	2005年3月13日
98	Evolution Café	BankART Studio NYK	2005年2月18日	2005年3月15日

	展覧会名	施設	開始日	終了日
99	岩井俊雄 エレクトロブランクトン展	ラフォーレミュージアム原宿	2005年4月8日	2005年4月14日
100	オープン・ネイチャー 情報としての自然が開くもの	NTTインターコミュニケーション・センター	2005年4月29日	2005年7月3日
101	超ヴィジュアル-映像・知覚の未来学	東京都写真美術館	2005年4月30日	2005年7月10日
102	ローリー・アンダーソン「時間の記録」	NTTインターコミュニケーション・センター	2005年7月22日	2005年10月2日
103	Radio Solaris /-273.15°C=0 Kelvin	山口情報芸術センター(YCAM)	2005年10月1日	2005年11月27日
104	Height.Width.Depth IASELECT2005(浸透する領域)	名古屋芸術大学アート&デザインセンター	2005年10月8日	2005年10月19日
105	MobLab: 日独メディア・キャンプ 2005	日本各地	2005年10月15日	2005年11月6日
106	アート&テクノロジーの過去と未来	NTTインターコミュニケーション・センター	2005年10月21日	2005年12月25日
107	藤幡正樹「無分別な鏡」-Unreflective Mirror2005-	ASK? art space kimura	2005年11月7日	2005年11月26日
108	WRITING line & LIGHTING line: 筆跡と光跡	川崎市市民ミュージアム	2005年11月22日	2006年1月29日
109	デジタルアートフェスティバル東京 2005	パナソニックセンター	2005年12月9日	2005年12月13日
110	古橋悌二「LOVERS」特別展	京都芸術センター	2005年12月9日	2005年12月25日
111	syn chron	山口情報芸術センター(YCAM)	2005年12月17日	2006年2月19日
112	メディア・アートの先駆者 山口勝弘展	神奈川県立近代美術館 / 鎌倉館	2006年2月4日	2006年3月26日
113	transNonFiction—臨場する不在—	BankART Studio NYK	2006年2月12日	2006年2月19日
114	Electrical Fantasista 2006	BankART Studio NYK	2006年2月24日	2006年3月14日
115	SOURCE OF LIFE はじまりの水	ZAİM	2006年3月18日	2006年3月21日
116	WORLD B / 意識を裏返し、B面をPLAYせよ	山口情報芸術センター(YCAM)	2006年4月22日	2006年7月9日
117	PLAY! デジタルムービー「見る映像」から「遊べる映像」へ 展	SKIPシティ 彩の国 Visual Plaza	2006年6月2日	2006年9月18日
118	エマーゼンシーズ! 001《KODAMA》	NTTインターコミュニケーション・センター	2006年6月6日	2006年9月9日
119	オープン・スペース 2006	NTTインターコミュニケーション・センター	2006年6月6日	2007年3月11日
120	藤幡正樹: 不完全さの克服	現代グラフィックアートセンター(CCGA)	2006年6月24日	2006年9月24日
121	明和電機 ナンセンスマシーンズ展 2006	霧島アートの森	2006年7月21日	2006年9月3日
122	ICC キッズ・プログラム 2006	NTTインターコミュニケーション・センター	2006年7月22日	2006年8月20日
123	dislocate 06	銀座芸術研究所、小岩プロジェクトスペース	2006年7月28日	2006年8月18日
124	デジタル遊園地—ネットワーキング・アートの未来—	長崎県美術館	2006年7月29日	2006年9月3日
125	シリーズ科学とアートの対話 #3 渋谷慶一郎+池上高志「filmachine」	山口情報芸術センター(YCAM)	2006年8月9日	2006年10月9日
126	ポスト・デジグラフィ	東京都写真美術館	2006年8月12日	2006年10月15日
127	夏のアートフェスティバル 2006 「森の夢」—記憶の森へ	国際芸術センター青森	2006年8月13日	2006年9月3日
128	エマーゼンシーズ! 002《VP3L》	NTTインターコミュニケーション・センター	2006年9月15日	2006年11月26日
129	コネクティング・ワールド: 創造的コミュニケーションに向けて	NTTインターコミュニケーション・センター	2006年9月15日	2006年11月26日
130	眩暈の装置 松本俊夫をめぐるインターメディアの脈脈	川崎市市民ミュージアム	2006年9月16日	2006年11月26日
131	岐阜おおがきピエンナーレ 2006	大垣市街地各所	2006年10月6日	2006年10月15日
132	ビル・ヴィオラ はつゆめ	森美術館	2006年10月14日	2007年1月8日
133	ビル・ヴィオラ・ビデオ・ワークス	NTTインターコミュニケーション・センター	2006年10月14日	2006年12月24日

第5章 メディアアート分野

	展覧会名	施設	開始日	終了日
134	藤幡正樹 Portray the Shilhouette - 絵画の起源? -	ASK? art space kimura	2006年10月25日	2006年11月18日
135	スケッチ・ファニチャー・バイ・フロント	トーキョーワンダーサイト青山	2006年10月31日	2006年11月5日
136	20世紀コンピュータ・アートの軌跡と展望-現代アルゴリズム・アートの先駆者・現代作家の作品・思想-	多摩美術大学美術館	2006年11月3日	2006年12月17日
137	Re: search	せんだいメディアテーク	2006年11月26日	2006年12月25日
138	デジタルアートフェスティバル東京 2006	トーキョーワンダーサイト渋谷	2006年12月1日	2006年12月10日
139	エマーゼンシーズ! 003《moids》	NTTインターコミュニケーション・センター	2006年12月15日	2007年3月11日
140	八谷和彦-OpenSky 2.0	NTTインターコミュニケーション・センター	2006年12月15日	2007年3月11日
141	Without Records 記録なき記憶-66台のポータブルレコードプレーヤーによる無人オーケストラ	せんだいメディアテーク	2007年1月11日	2007年1月24日
142	ブレイン・ラボ ~脳が見る映像~ 展	SKIP シティ 彩の国 VisualPlaza	2007年1月19日	2007年5月13日
143	日本の表現力	国立新美術館	2007年1月21日	2007年2月4日
144	ビル・ヴィオラ はつゆめ	兵庫県立美術館	2007年1月23日	2007年3月21日
145	scopic measure #01 山川 K. 尚子「KODAMA」	山口情報芸術センター(YCAM)	2007年2月1日	2007年7月2日
146	アンケート・アート・アンサンブルによる憲法第9条に関する会議	AD&A gallery	2007年2月9日	2007年2月21日
147	武藤努 展 MUTOH Tsutomu color + 拡張する色彩体験	ASK? art space kimura	2007年2月13日	2007年2月24日
148	Lab☆Motion	トーキョーワンダーサイト本郷	2007年2月14日	2007年3月21日
149	Autamatica	BankART Studio NYK	2007年3月2日	2007年3月4日
150	坂本龍一+高谷史郎《LIFE - fluid, invisible, inaudible...》	山口情報芸術センター(YCAM)	2007年3月10日	2007年5月28日
151	藤本由紀夫展 ECHO-潜在的音響	広島市現代美術館	2007年3月11日	2007年5月13日
152	scopic measure #02 MaSS dev.+YCAM InterLab「MaSS 2007 ver.」	山口情報芸術センター(YCAM)	2007年4月4日	2007年11月5日
153	ICC クロノロジー:1997-2006	NTTインターコミュニケーション・センター	2007年4月19日	2007年6月24日
154	エマーゼンシーズ! 004「ダンダリング・メディア」	NTTインターコミュニケーション・センター	2007年4月19日	2007年6月24日
155	オープン・スペース 2007	NTTインターコミュニケーション・センター	2007年4月19日	2008年3月9日
156	scopic measure #03 江渡浩一郎(独立行政法人 産業技術総合研究所)「Modulobe」	山口情報芸術センター(YCAM)	2007年4月28日	2007年12月27日
157	scopic measure #04 平川紀道「DriftNet」 「a plaything for the great observers at rest」	山口情報芸術センター(YCAM)	2007年5月9日	2007年7月12日
158	FUSE-fureru	東京造形大学附属横山記念マズー美術館	2007年5月17日	2007年6月5日
159	Hypnogenesis	AD&A gallery	2007年6月22日	2007年7月3日
160	藤本由紀夫展 + / -	国立国際美術館	2007年7月7日	2007年9月17日
161	メディア・エクスプローラー2007 展	SKIP シティ 彩の国 VisualPlaza	2007年7月13日	2007年10月14日
162	明和電機 ナンセンス=マシーニズ展 2007	岡山市デジタルミュージアム	2007年7月13日	2007年8月19日
163	ICC キッズ・プログラム 2007『サウンド×イメージ-音を見て、映像を聞こう』展	NTTインターコミュニケーション・センター	2007年7月14日	2007年9月2日
164	scopic measure #05 "VP3L"	山口情報芸術センター(YCAM)	2007年7月14日	2008年3月31日
165	エマーゼンシーズ! 005《ファースト・パーソン・スペース》	NTTインターコミュニケーション・センター	2007年7月14日	2007年9月2日

	展覧会名	施設	開始日	終了日
166	青葉緑日	せんだいメディアテーク	2007年7月22日	2007年8月27日
167	dislocate 07	銀座芸術研究所、小岩プロジェクトスペース	2007年7月24日	2007年8月5日
168	"ロボックマ"のお部屋で未来体験 ロボックマラボ	ソニーエクスプローラサイエンス	2007年7月28日	2007年9月24日
169	いまからだ - IAMAS in TOKYO	スパイラルガーデン	2007年8月24日	2007年8月26日
170	近森 基+久納鏡子	Gallery Teo	2007年8月25日	2007年9月21日
171	エマーゼンシーズ! 006「ユングフラウの月」	NTTインターコミュニケーション・センター	2007年9月15日	2007年11月4日
172	坂本龍一+高谷史郎《LIFE - fluid, invisible, inaudible...》	NTTインターコミュニケーション・センター	2007年9月15日	2007年11月4日
173	scopic measure #06 "sight seeing spot"	山口情報芸術センター (YCAM)	2007年9月29日	2008年1月14日
174	Horizontal/Vertical	AD&A gallery	2007年10月12日	2007年10月31日
175	六本木クロッシング 2007: 未来への脈動	森美術館	2007年10月13日	2008年1月14日
176	建築プロジェクト / ダブルネガティブス・アーキテクチャー「Corpora in Si(gh)te」	山口情報芸術センター (YCAM)	2007年10月13日	2008年1月13日
177	藤幡正樹展 未成熟な、なにかについて	ASK? art space kimura	2007年10月22日	2007年11月3日
178	メディア・アート@フロント展	町田市立国際版画美術館	2007年11月3日	2007年11月4日
179	PIPILOTTI RIST: KARAKARA	原美術館	2007年11月17日	2008年2月11日
180	エマーゼンシーズ! 007「Materia ex machina—機械仕掛けの絵肌」	NTTインターコミュニケーション・センター	2007年11月23日	2008年3月9日
181	サイレント・ダイアローグ——見えないコミュニケーション	NTTインターコミュニケーション・センター	2007年11月23日	2008年2月17日
182	仙台芸術遊泳 2007 光と都市「光の航跡 Off Nibroll」	せんだいメディアテーク	2007年12月1日	2007年12月24日
183	デジタルアートフェスティバル東京 2007	トーキョーワンダーサイト渋谷	2007年12月6日	2007年12月11日
184	IAMAS アーティスト・イン・レジデンス展 2007～AIR～	AD&A Gallery	2007年12月7日	2007年12月12日
185	文学の触覚	東京都写真美術館	2007年12月15日	2008年2月17日
186	FABRICA LES YEUX OUVERTS 将来を見据えた目	Shiodomeitalia クリエイティブ・センター EXPO700	2008年1月18日	2008年3月2日
187	UK INTERACTIVE ART INSTALLATION "CONTACT"	六本木ヒルズ 大屋根プラザ	2008年1月19日	2008年2月3日
188	ログズギャラリー「DRIVES, 2007.11.30 - 12.17」	山口情報芸術センター (YCAM)	2008年1月27日	2008年2月25日
189	再生される肌理 -digital images of contemporary art-	AD&A gallery	2008年2月15日	2008年2月19日
190	宮島達男 Art in You	水戸芸術館現代美術ギャラリー	2008年2月16日	2008年5月11日
191	池田亮司 新作インスタレーション展「datamatics」	山口情報芸術センター (YCAM)	2008年3月1日	2008年5月25日
192	原美術館コレクション展—メディアアートを中心に	ハラミュージアムアーク	2008年4月1日	2008年7月6日
193	動き出す色の世界“DANCE WITH COLORS!”展	SKIP シティ 彩の国 VisualPlaza	2008年4月12日	2008年8月31日
194	scopic measure #07 渡邊朋也「IAMTVTUNERINTERFACE」	山口情報芸術センター (YCAM)	2008年4月18日	2008年6月15日
195	scopic measure #08 比嘉 了「VP4L」	山口情報芸術センター (YCAM)	2008年4月18日	2008年6月15日
196	エマーゼンシーズ! 008 八木良太「回転」	NTTインターコミュニケーション・センター	2008年4月19日	2008年6月29日
197	オープン・スペース 2008	NTTインターコミュニケーション・センター	2008年4月19日	2009年2月28日
198	メディアラボ第1期展示「表現する研究者たち」	日本科学未来館	2008年4月24日	2008年8月31日

第5章 メディアアート分野

	展覧会名	施設	開始日	終了日
199	もしもの森 メディア・アートと影絵の現在	鶴岡アートフォーラム、山形美術館	2008年4月26日	2008年5月26日
200	液晶絵画 STILL/MOTION	国立国際美術館	2008年4月29日	2008年6月15日
201	坂本龍一+高谷史郎《LIFE - fluid, invisible, inaudible...》	NTTインターコミュニケーション・センター	2008年6月14日	2008年6月22日
202	大友良英 / ENSEMBLES	山口情報芸術センター(YCAM)	2008年7月5日	2008年10月13日
203	IGC キッズ・プログラム 2008 君の身体を変換してみよ展	NTTインターコミュニケーション・センター	2008年7月12日	2008年8月31日
204	Tochika Super Living PikaPika in Yamagata	Ruupa	2008年7月12日	2008年7月27日
205	エマーゼンシーズ! 009 多田ひと美《全的に歪な行且 -第二-》	NTTインターコミュニケーション・センター	2008年7月12日	2008年9月21日
206	Electrical Fantasia 2008	ZAIM	2008年7月18日	2008年8月6日
207	液晶絵画 STILL/MOTION	東京都写真美術館	2008年8月23日	2008年10月13日
208	dislocate 08	銀座芸術研究所、創造空間 9001、ZAIM	2008年8月30日	2008年9月21日
209	RELAY	AD&A gallery	2008年8月30日	2008年10月1日
210	ダムタイプ《S/N》	NTTインターコミュニケーション・センター	2008年9月6日	2008年9月21日
211	メディアラボ第2期展示「八谷和彦: 魔法かもしれない」	日本科学未来館	2008年9月6日	2009年1月6日
212	dualpoints	京都芸術センター	2008年9月13日	2008年10月13日
213	岐阜おおがきビエンナーレ 2008	大垣市街地各所	2008年9月19日	2008年9月28日
214	拡張された感覚—日韓メディア・アートの現在	NTTインターコミュニケーション・センター	2008年9月23日	2008年11月3日
215	エマーゼンシーズ! 010 岩淵絵里子、辻田眸、森麻紀「Girls, Media, Home」	NTTインターコミュニケーション・センター	2008年10月3日	2008年12月14日
216	Sound & Vision vol.3 -Reflect-	ZAIM	2008年10月11日	2008年10月26日
217	デジタルコンテンツ EXPO2008	日本科学未来館	2008年10月23日	2008年10月26日
218	デジタルアートフェスティバル東京 2008	パナソニックセンター	2008年10月24日	2008年10月26日
219	ミニマム インターフェース	山口情報芸術センター(YCAM)	2008年11月1日	2009年2月8日
220	observers 平川紀道展	島根県立石見美術館	2008年11月8日	2009年1月5日
221	YUDA ART PROJECT	山口情報芸術センター(YCAM)	2008年11月21日	2008年12月27日
222	ライト・[イン]サイト—拡張する光、変容する知覚	NTTインターコミュニケーション・センター	2008年12月6日	2009年2月28日
223	映像をめぐる冒険 vol.1 イマジネーション 視覚と知覚を超える旅	東京都写真美術館	2008年12月20日	2009年2月15日
224	IAMAS Gangu Project - Work in Progress	AXIS gallery	2008年12月25日	2008年12月27日
225	メディアラボ第3期展示「博士の異常な創作」	日本科学未来館	2009年1月21日	2009年5月11日
226	ツェ・ス・メイ	水戸芸術館現代美術ギャラリー	2009年2月7日	2009年5月10日
227	第1回恵比寿映像祭	東京都写真美術館	2009年2月20日	2009年3月1日
228	シャネット・カーディフ & ジョージ・ビュレス・ミラー展	メゾンエルメス 8F フォーラム	2009年2月24日	2009年5月17日
229	再生される肌理 II -digital images of contemporary art-	豊田市美術館 市民ギャラリー	2009年3月11日	2009年3月15日
230	IDD TAMACOM '09 -thinking bubbles-	BankART Studio NYK	2009年3月13日	2009年3月15日
231	occur2009「交差 The moment a vector crosses.」	宮城県美術館	2009年3月17日	2009年3月29日
232	ぬ	AD&A gallery	2009年3月28日	2009年4月12日
233	ビデオを待ちながら—映像、60年代から今日へ	東京国立近代美術館	2009年3月31日	2009年6月7日
234	池田亮司 +/- [the infinite between 0 and 1] 展	東京都現代美術館	2009年4月2日	2009年6月21日
235	万華鏡の視覚: ティッセン・ボルネミッサ現代美術財団コレクションより	森美術館	2009年4月4日	2009年7月5日

	展覧会名	施設	開始日	終了日
236	影のイマジネーション～星降る夜の魔法使い～展	SKIP シティ 彩の国 VisualPlaza	2009年4月11日	2009年7月20日
237	明和電機 ナンセンス＝マシーンズ展 2009	高知県立美術館	2009年4月11日	2009年5月10日
238	インターイメージとしての身体	山口情報芸術センター (YCAM)	2009年4月25日	2009年8月31日
239	feel	AD&A gallery	2009年5月15日	2009年5月27日
240	エマーゼンシーズ! 011 佐藤哲至+坂本洋一《blank》	NTTインターコミュニケーション・センター	2009年5月16日	2009年8月9日
241	オープン・スペース 2009	NTTインターコミュニケーション・センター	2009年5月16日	2010年2月28日
242	メディアラボ第4期展示「微笑みトランジスタ」	日本科学未来館	2009年5月20日	2009年9月28日
243	マーティン・クリード	広島市現代美術館	2009年5月23日	2009年7月20日
244	映像メディアのコンテクスト - MEDIASELECT2009	名古屋芸術大学 アート & デザインセンター	2009年5月23日	2009年6月2日
245	スティーヴ・バクストン「Phantom Exhibition～背骨のためのマテリアル」	山口情報芸術センター (YCAM)	2009年5月24日	2009年8月31日
246	第5回企画展 山中 俊治ディレクション「骨」展	21_21 DESIGN SIGHT	2009年5月29日	2009年8月30日
247	ICC キッズ・プログラム 2009 プレイフル・ラーニング たのしむ 〇 まなぶ	NTTインターコミュニケーション・センター	2009年7月11日	2009年8月31日
248	ゆらめく日常 アートの交差点展 ～新進アーティストの視点～	郡山市立美術館	2009年7月18日	2009年8月30日
249	都市的知覚	トーキョーワンダーサイト本郷	2009年8月11日	2009年8月30日
250	エマーゼンシーズ! 012 和田永《コンポジション・イン・モーション》	NTTインターコミュニケーション・センター	2009年8月29日	2009年11月15日
251	アートフェスティバル 2009 松村泰三×森田多恵 展「未 視 感」 光の皮膜・呼吸する箱	国際芸術センター青森	2009年9月5日	2009年10月12日
252	Semitra Exhibition "tFont/fTime" セミトラ インスタレーション展	山口情報芸術センター (YCAM)	2009年9月19日	2010年1月10日
253	コープ・ヒンメルブラウ: 回帰する未来	NTTインターコミュニケーション・センター	2009年9月19日	2009年12月23日
254	霧の彫刻家中谷英二子と doubleNegatives Architecture のコラボレーション 「MU: Mercurial Unfolding 偶成と展開」	東京日仏学院	2009年9月24日	2009年10月31日
255	渋谷慶一郎+evala 新作サウンドインスタレーション「for maria installation version」	山口情報芸術センター (YCAM)	2009年10月1日	2010年6月6日
256	メディアラボ第5期展示「感覚回路採集図鑑」	日本科学未来館	2009年10月7日	2010年3月1日
257	ENSEMBLES 09 休符だらけの音楽装置 展	3331 Arts Chiyoda	2009年10月10日	2009年11月3日
258	メディアとアート 歪んだ瞬間-未来派、構成主義、パウハウス、現代作品から探る-	川崎市市民ミュージアム	2009年10月10日	2010年1月17日
259	dislocate 09	Gallery Y, SGallery、武蔵野美術大学	2009年10月15日	2009年11月26日
260	藤幡正樹 Masaki Fujihata + 池田一栄 Kazue Ikeda "A Figure of Dys-Juxtaposition" 2009	ASK? art space kimura	2009年10月19日	2009年11月7日
261	デジタルコンテンツ EXPO2009	日本科学未来館	2009年10月22日	2009年10月25日
262	アート&テクノロジー展-高橋匡太 疋田淳喜 吉岡俊直-	京都工芸繊維大学 美術工芸資料館	2009年10月23日	2009年12月4日
263	ツァオ・フェイ新作展	資生堂ギャラリー	2009年10月27日	2009年12月20日
264	横浜国際映像祭 2009	BankART Studio NYK、新港ピア	2009年10月31日	2009年11月29日
265	レベッカ・ホルン展	東京都現代美術館	2009年10月31日	2010年2月14日
266	魔法の美術館-ようこそ。ここは光のワンダーランド	高崎市美術館	2009年11月15日	2010年1月11日
267	オラファー・エリアソン - あなたが会おうとき	金沢 21 世紀美術館	2009年11月21日	2010年3月22日
268	エキソニモ《ゴットは、存在する。》	NTTインターコミュニケーション・センター	2009年11月28日	2010年3月31日
269	東芋 断面の世代	横浜美術館	2009年12月11日	2010年3月3日

第5章 メディアアート分野

	展覧会名	施設	開始日	終了日
270	エマーゼンシーズ! 013 voice.zero《super-ultra-great-media-art.org》	NTTインターコミュニケーション・センター	2009年12月12日	2010年2月28日
271	ヤン フードン—将軍的微笑	原美術館	2009年12月19日	2010年5月23日
272	映像をめぐる冒険 vol.2 躍動するイメージ。石田尚志とアブストラクト・アニメーションの源流	東京都写真美術館	2009年12月22日	2010年2月7日
273	クワクポリョウタ展	AD&A gallery	2010年1月10日	2010年1月24日
274	三上晴子+市川創太「gravicells - 重力と抵抗」	山口情報芸術センター (YCAM)	2010年1月24日	2010年6月6日
275	sense perception/感覚による認識	The Third Gallery Aya	2010年1月25日	2010年2月13日
276	ジョン・ジョナス 2匹の月のうさぎ	OCA 北九州	2010年2月1日	2010年3月5日
277	サイバーアーツジャパン—アルスエレクトロニカの30年	東京都現代美術館	2010年2月2日	2010年3月22日
278	第2回恵比寿映像祭「歌をさがして」	東京都写真美術館	2010年2月19日	2010年2月28日
279	アイラン・カン — 内なる本棚	ヴァンジ彫刻庭園美術館	2010年2月20日	2010年5月9日
280	IDD meets DIGITALE KLASSE -Exchange-	ギャラリールデコ	2010年3月4日	2012年3月7日
281	メディアラボ第6期展示「ジキルとハイドのインタフェース」	日本科学未来館	2010年3月17日	2010年6月14日
282	三上晴子 新作インスタレーション展「Desire of Codes 欲望のコード」	山口情報芸術センター (YCAM)	2010年3月20日	2010年6月6日
283	池上高志「MTM [Mind Time Machine]」 (「Desire of Codes 欲望のコード」関連展示)	山口情報芸術センター (YCAM)	2010年3月20日	2010年6月6日
284	六本木クロッシング 2010 展: 芸術は可能か?	森美術館	2010年3月20日	2010年7月4日
285	カール・ストーン展「HAN BAT」	ASK? art space kimura	2010年4月5日	2010年4月17日
286	映像未来の冒険者たち ~メディア・エクスプローラー2010~	SKIP シティ 彩の国 Visual Plaza	2010年4月10日	2010年7月11日
287	光のアート(メディアアート) I —森脇裕之の世界—	MOA 美術館	2010年4月24日	2010年6月16日
288	建築はどこにあるの? 7つのインスタレーション	東京国立近代美術館	2010年4月29日	2010年8月8日
289	高嶺 格 Good House, Nice Body ~いい家・よい体	金沢 21 世紀美術館	2010年4月29日	2011年3月21日
290	八谷和彦《OpenSky》プロジェクト	金沢 21 世紀美術館	2010年4月29日	2010年8月31日
291	エマーゼンシーズ! 014 《Scattered Coordinates 1 [散らばった座標 1]》	NTTインターコミュニケーション・センター	2010年5月15日	2010年8月8日
292	オープン・スペース 2010	NTTインターコミュニケーション・センター	2010年5月15日	2011年2月27日
293	ダムタイプ ヴィデオ上映	NTTインターコミュニケーション・センター	2010年5月22日	2010年7月4日
294	Interferenze Seeds Tokyo 2010 Breathing Deep the New Air of Art, Nature and Technology...	VACANT	2010年6月26日	2006年6月27日
295	メディアラボ第7期展示「ノック! ミュージック - 打楽器からコンピューターに至る4つの進化論 -」	日本科学未来館	2010年6月30日	2010年10月11日
296	キッズワンダーランド「ミッフィーはどこ?」	箱根 彫刻の森美術館	2010年7月2日	2011年4月10日
297	24 OUR TELEVISION	国際芸術センター青森	2010年7月3日	2010年7月19日
298	Trouble in Paradise/生存のエシックス	京都国立近代美術館	2010年7月9日	2010年8月22日
299	東芋 断面の世代	国立国際美術館	2010年7月10日	2010年9月12日
300	小山マシーン タムラサトル	小山市立車屋美術館	2010年7月10日	2010年9月5日
301	ようこそ魔法の美術館 親子で楽しむ光のアート	大分市美術館	2010年7月16日	2010年8月31日
302	佐藤雅彦ディレクション「"これも自分と認めざるをえない"」展	21_21 DESIGN SIGHT	2010年7月16日	2010年11月3日
303	ネイチャー・センス展: 吉岡徳仁、篠田太郎、栗林 隆	森美術館	2010年7月24日	2010年11月7日

	展覧会名	施設	開始日	終了日
304	みなとメディアミュージアム	ひたちなか海浜鉄道湊線車両内及び駅構内、那珂湊～阿字ヶ浦地区商店街	2010年7月24日	2010年9月5日
305	ICC キッズ・プログラム 2010「いったい何がきこえているんだろう」	NTTインターコミュニケーション・センター	2010年8月4日	2010年9月5日
306	中谷美二子+高谷史郎 新作インスタレーション「CLOUD FOREST」	山口情報芸術センター(YCAM)	2010年8月7日	2010年10月17日
307	INAX ギャラリー特別企画展 10days セレクション - 予兆のかたち 11- 赤坂有芽 展	INAX ギャラリー	2010年8月19日	2010年8月28日
308	エマーゼンシーズ! 015 《机上の岸にて》	NTTインターコミュニケーション・センター	2010年9月7日	2010年11月14日
309	Tipping Point	AXIS gallery	2010年9月9日	2010年9月12日
310	エマーゼンシーズ! 015 関連企画 越田乃梨子 ヴィデオ上映	NTTインターコミュニケーション・センター	2010年9月18日	2010年11月13日
311	岐阜おおがきビエンナーレ 2010	大垣市街地各所	2010年9月22日	2010年9月26日
312	SHIMURABROS.	タカ・イシイギャラリー京都	2010年9月24日	2010年10月30日
313	dislocate 10	3331 Arts Chiyoda	2010年9月25日	2010年10月6日
314	いま、バリアとはなにか	せんだいメディアテーク	2010年10月1日	2010年12月26日
315	メディアとアート 明晰な幻: from Machine Art to Media Art	川崎市市民ミュージアム	2010年10月9日	2011年1月16日
316	デジタルコンテンツ EXPO2010	日本科学未来館	2010年10月14日	2010年10月17日
317	ヴィジュアル・ウォルテージ - スウェーデンのデザインとアートの視点	日本科学未来館	2010年10月21日	2010年11月15日
318	Semitra Exhibition セミトラ展 ウェブから生まれるデザイン	クリエイションギャラリー G8	2010年10月22日	2010年11月18日
319	宮島達男「その人と思想」展	札幌宮の森美術館	2010年10月22日	2011年2月6日
320	オカルトテクニクス	アキバタマビ 21	2010年10月23日	2010年11月21日
321	DESIGN TOUCH Exhibition 未来のつくりかた展	東京ミッドタウン アトリウム	2010年10月28日	2010年11月3日
322	みえないいちから	NTTインターコミュニケーション・センター	2010年10月30日	2011年2月27日
323	泉太郎展 - こねる -	神奈川県民ホールギャラリー	2010年11月2日	2010年11月27日
324	宮島達男-Time Train 展	Six	2010年11月3日	2010年12月29日
325	池田亮司 Ryoji Ikeda	ギャラリー小柳	2010年11月11日	2010年12月25日
326	宮島達男「Warp Time with Warp Self」	SCAI THE BATHHOUSE	2010年11月12日	2010年12月22日
327	カールステン・ニコライ+マルコ・ベリハン 新作インスタレーション「polarm[ポーラーエム]」	山口情報芸術センター(YCAM)	2010年11月13日	2011年2月6日
328	IAMAS アーティスト・イン・レジデンス展 2010	IAMAS	2010年11月26日	2010年11月28日
329	大友良英「アンサンブルズ 2010-共振」	水戸芸術館現代美術ギャラリー	2010年11月30日	2011年1月16日
330	メディアラボ第8期展示「見えない庭」	日本科学未来館	2010年12月1日	2011年3月21日
331	YOKO ONO SMILE	GALLERY 360°	2010年12月6日	2010年12月23日
332	鈴木太朗 Exhibition 「音のなかへ」	銀座三越	2010年12月8日	2010年12月13日
333	occur2010 摩磋 -massage-	TRUNK	2010年12月10日	2010年12月23日
334	「F」魚住 剛	ASK? art space kimura	2010年12月13日	2011年1月13日
335	エマーゼンシーズ! 016「モノビート・シネマ」	NTTインターコミュニケーション・センター	2010年12月14日	2011年2月27日
336	せんだいメディアテーク開館10周年事業「ことばをこえて-映像の力」第3部「シアター・マッサージ」	せんだいメディアテーク	2010年12月18日	2010年12月23日
337	映像をめぐる冒険 vol.3 3D ヴィジョンズ -新たな表現を求めて-	東京都写真美術館	2010年12月21日	2010年2月13日

第6章 メディア芸術全般

6-1. 文化庁メディア芸術祭について

文化庁メディア芸術祭は1998年より開催されており、アート・エンターテインメント・アニメーション・マンガの4部門で作品を募り、優れた作品に文化庁メディア芸術祭賞を贈賞、展示による一般公開を行っている。

受賞作品などを広く紹介する「地方展」や地方の美術館などが主体となって開催する「巡回企画展」など様々に展開されている。文化庁メディア芸術プラザの公式サイトより確認できる展覧会30件を以下に掲載する。

6-2. 展覧会リスト

	展覧会名	施設	開催日	終了日
1	平成9年度[第1回]文化庁メディア芸術祭	新国立劇場	1998年2月2日	1998年2月3日
2	平成10年度[第2回]文化庁メディア芸術祭	新国立劇場小劇場	1999年2月27日	1999年3月2日
3	平成11年度[第3回]文化庁メディア芸術祭	草月会館	2000年2月25日	2000年3月2日
4	平成12年度[第4回]文化庁メディア芸術祭	東京都写真美術館	2001年3月13日	2001年3月18日
5	平成13年度[第5回]文化庁メディア芸術祭	東京都写真美術館	2002年3月1日	2002年3月10日
6	平成14年度[第6回]文化庁メディア芸術祭	東京都写真美術館	2003年2月27日	2003年3月9日
7	平成15年度[第7回]文化庁メディア芸術祭	東京都写真美術館	2004年2月27日	2004年3月7日
8	文化庁メディア芸術祭岡山展 2003	岡山県立美術館	2004年9月26日	2004年10月2日
9	文化庁メディア芸術祭 福岡展	福岡アジア美術館	2004年11月1日	2004年11月7日
10	平成16年度[第8回]文化庁メディア芸術祭	東京都写真美術館	2005年2月25日	2005年3月6日
11	文化庁メディア芸術祭 福井展	福井大学アカデミーホール	2005年10月7日	2005年10月13日
12	平成17年度[第9回]文化庁メディア芸術祭	東京都写真美術館	2006年2月24日	2006年3月5日
13	文化庁メディア芸術祭 山口展	山口情報芸術センター(YCAM)	2006年11月3日	2006年11月12日
14	文化庁メディア芸術祭10周年企画展『日本の表現力』	国立新美術館	2007年1月21日	2007年2月4日
15	平成18年度[第10回]文化庁メディア芸術祭	東京都写真美術館	2007年2月24日	2007年3月4日
16	文化庁メディア芸術祭 映像展 in SKIP シティ	SKIP シティ 彩の国 VisualPlaza	2007年10月20日	2007年11月25日
17	文化庁メディア芸術祭 徳島展	四国大学 交流プラザ	2007年10月27日	2007年11月4日
18	平成19年度[第11回]文化庁メディア芸術祭	国立新美術館	2008年2月6日	2008年2月17日
19	文化庁メディア芸術祭 つくば展	筑波大学 総合交流会館・講堂	2008年11月1日	2008年11月3日
20	平成20年度[第12回]文化庁メディア芸術祭	国立新美術館	2009年2月4日	2009年2月15日
21	文化庁メディア芸術祭 映像展 in SKIP シティ 2009	SKIP シティ 彩の国 VisualPlaza	2009年9月5日	2009年12月13日
22	文化庁メディア芸術祭 浜松展	静岡文化芸術大学 ギャラリー・文化芸術研究センター	2009年10月30日	2009年11月3日
23	平成21年度[第13回]文化庁メディア芸術祭	国立新美術館	2010年2月3日	2010年2月14日
24	文化庁メディア芸術祭 京都展	京都芸術センター	2010年9月2日	2010年9月12日
25	文化庁メディア芸術祭巡回企画展 5番チューブ再開発計画 vol.6「Depth of Field」	せんだいメディアテーク	2010年9月18日	2010年12月26日
26	文化庁メディア芸術祭巡回企画展札幌展	札幌芸術の森美術館	2010年10月23日	2010年11月3日
27	文化庁メディア芸術祭 岡山展	岡山市デジタルミュージアム	2010年10月30日	2010年11月7日
28	文化庁メディア芸術祭巡回企画展 in 横浜人形の家	横浜人形の家	2010年12月19日	2011年1月10日
29	文化庁メディア芸術祭巡回企画展 in 宮崎	みやざきアートセンター	2011年1月29日	2011年2月13日
30	平成22年度[第14回]文化庁メディア芸術祭	国立新美術館	2011年2月2日	2011年2月13日

第7章 おわりに

本報告書はメディア芸術の市場規模や人材に関する現状把握を目的に作成したものである。

メディア芸術は、近年ますます海外からも注目されているが、その現状を数値で把握する機会は少なかった。マンガ・アニメーション・ゲームの3分野は商業的に販売・流通しているため、売上等の経済的な側面を示す統計は存在する。しかし、それらのデータがどのように収集されているのか、明らかにされてこなかった。また、メディアアートに関する統計は存在しなかった。

・今年度の実施内容

今年度は、既往の統計の所在調査、統計の作成方法の解明等及び2000年から最新の統計（2000年～2009年）までのデータ収集に取り組んだ。

また、メディア芸術の更なる振興のためには、人材育成（教育機関）や普及活動（展覧会等）の活性化は重要な課題であり、前提として現状を把握する必要がある。これまで網羅的に調査されてこなかったこれらの指標について、本調査ではリスト化を試みた。

教育機関については、学校案内等により過去を調査することが困難であるため、2009年時点の資料を元に調査を行った。また、展覧会については、2000年から2010年の11年間について調査した。

・結果及び考察

既往の統計の所在調査により、分野毎に言葉の定義やデータ収集方法（統計の元資料のデータ提供先等）が異なることなどの違いが明らかになった。売上を例に上げると、マンガでは「取次業者・書店の提供資料」、アニメーションでは「業界団体会員社等へのアンケート」、ゲームでは「小売店での売上データ」が元になっているなど、分野によって数値を把握する流通での段階が異なることが判明し、分野を超えて正確に比較をすることは難しいことが明らかになった。

また、様々な技術が複合され、メディアミックス展開されているメディア芸術では、マンガに関する統計にもアニメーションやゲームの要素が含まれることもあり、各分野についてのみを明確に把握することは不可能であるということも確認できた。

教育機関のリスト化については、本調査では、「マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート」等の関連する言葉が機関名やコース名に入っている場合、カリキュラムを確認した上で関連教育機関として捉えた。しかし、様々な技術が用いられ、メディアミックス展開されているメディア芸術は4分野だけでなく、他の業界とも密接に結びついているため、今回の調査で取り上げていない他の機関でも人材育成が行われている可能性は十分にある。名称だけで関連教育機関を全てリスト化することは極めて困難である。マンガとアニメーション、アニメーシ

ョンとゲームが融合されたコースが多く見られた。

展覧会に関しては、施設の公式サイトから展覧会リストを作成したが、全ての展覧会を網羅しているとは言い難い。また、メディア芸術の定義を検討する際に常に取り上げられる課題であるが、メディアアート分野はその範囲を明確に定義することが難しい。そのため、メディアアートの展覧会として判断するための基準を設けることが困難であった。

・今後の課題

既往の調査資料にて数値化されている各種の統計について、分野を横断して比較を行うためには、言葉の定義を統一し、共通の指標・統計方法を検討する必要がある。マンガ・アニメーション・ゲーム分野は、流通市場の規模等の経済的な指標により数値的にその規模を図ることが可能になるといった統計の性質により、今後関係機関が横断的に統計調査を行うこともあり得るだろう。

本調査で行った教育機関及び展覧会のリスト化は、あくまでの基礎的な段階のものであるため、正確にこれらの項目を把握するためには、教育機関の設立時の申請内容の確認や各学校へのヒヤリング、展覧会の主催者や各施設へのヒヤリングが必要になると考えられる。

本調査が、今後のメディア芸術分野の発展の一助となれば幸いである。

本報告書は、文化庁の文化芸術振興委託費による委託業務として、森ビル株式会社が実施した平成 22 年度「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」の成果を取りまとめたものです。
従って、本報告書の複製、転載、引用等には文化庁の承認手続きが必要です。