

# 令和元年度 メディア芸術分野実態調査 報告書

## マンガ・アニメーション分野

戸田康太（独立行政法人日本芸術文化振興会プログラムオフィサー）

## ゲーム・メディアアート分野

小林桂子（独立行政法人日本芸術文化振興会プログラムオフィサー）

令和2年3月27日



## 目次

報告概要	4
<b>基本情報調査</b>	4
マンガ分野	5
アニメーション分野	7
ゲーム分野	9
メディアアート分野	11
<b>助成制度実態調査</b>	13
公的機関による助成	13
民間の財団・団体等による助成	13
1. 基本情報調査	14
1.1. マンガ分野	15
1.1.1. 創作活動	16
1.1.2. 展覧会・催事・顕彰	34
1.1.3. アーカイブ機関	55
1.1.4. 研究機関・論文・書籍	62
1.1.5. 総括	69
1.1.6. 参考文献	70
1.2. アニメーション分野	71
1.2.1. 創作活動	72
1.2.2. 展覧会・催事・顕彰	102
1.2.3. アーカイブ機関	119
1.2.4. 研究機関・論文・書籍	121
1.2.5. 総括	130
1.2.6. 参考文献	131
1.3. ゲーム分野	132
1.3.1. 創作活動	133
1.3.2. 展覧会・催事・顕彰	155
1.3.3. アーカイブ機関	171
1.3.4. 研究機関・論文・書籍	172
1.3.5. 参考文献	226
1.4. メディアアート分野	227
1.4.1. 創作活動	227
1.4.2. 展覧会・催事・顕彰	233
1.4.3. アーカイブ機関	278

1.4.4.	研究機関・論文・書籍.....	280
1.4.5.	参考文献.....	336
2.	助成制度実態調査.....	337
2.1.	公的機関による助成.....	338
2.1.1.	文化庁による助成.....	338
2.1.2.	日本芸術文化振興会による助成.....	363
2.1.3.	その他の公的機関による助成.....	369
2.2.	民間の財団・団体等による助成.....	392
2.2.1.	マンガ.....	392
2.2.2.	アニメーション.....	393
2.2.1.	ゲーム.....	394
2.2.2.	メディアアート.....	397
3.	共通データ.....	399
3.1.	顕彰.....	400
3.1.1.	芸術選奨.....	400
3.2.	助成.....	401
3.2.1.	メディア芸術クリエイター育成支援事業.....	401
3.2.2.	新進芸術家海外研修制度.....	404
3.2.3.	文化庁 文化交流使.....	409

## 報告概要

本報告書は、2017（平成29）年度から2019（令和元）年度に実施したメディア芸術分野における基礎情報調査と助成制度実態調査についてその調査結果を報告するものである。

ここでは、本報告書の調査結果概要について簡潔に記載してある。それぞれの調査内容の詳細や考察については、本文中にて記述している。

## 基本情報調査

マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの4分野について、それぞれ「創作活動」「展覧会・催事・顕彰」「アーカイブ機関」「研究機関・論文・書籍」の4つの項目について、書籍や公式ウェブサイト等の文献調査を通じて、統計情報等の収集を行った。可能な限り最新の情報を収集し、市場規模等の産業統計情報は5～10年程度の変化が分かるように資料の作成を試みた。統計情報が見当たらなかったものについては、複数の情報源から推計値を算出することを試みている。情報源自体が不足しているものについては、今後の調査方法の検討やさらなる情報源の収集方法について検討を行った。

## マンガ分野

マンガ分野における主な定量的な情報は次頁の表の通りとなった。調査対象年は可能な限り最新とすることを試みたが、調査期間が3年間にわたったため、集計時点が調査項目によって2014年～2019年と幅広くなってしまっている点には留意が必要である。

### 創作活動

創作活動については、出版を含めた「制作」の視点からと、作品制作を行う「作家」の視点とで、記述を大きく分けている。前者では、産業統計情報誌や先行する調査研究を参照し、出版業界の市場規模を含め、作品点数や販売金額、販売部数などについて記述している。加えて、作品情報が整備されたデータベースを活用し、作品点数などの集計を行った。後者については、上述のデータベース等を活用して、作家数を集計することを試みたほか、日本芸術文化振興会が独自に行った調査から、「カートゥーン」作品の作家数や、「同人誌」作品の作家数についても記述している。

### 展覧会・催事・顕彰

展覧会や催事については、展覧会情報を扱うウェブサイトなどの情報を参照し、該当すると思われるものを抽出して集計した。ただ、マンガに関する展覧会の開催情報を網羅的に扱う情報源は今回の調査では確認できず、結果には一考の余地があると考えられる。国内外で昨今注目を集めている催事について事例紹介として記述している。顕彰制度については、先行研究の事例を複数参照しながら、公式ウェブサイトを確認し、リストとして整理した。加えて、国が行う「叙勲・褒章受章者、文化功労者」と「芸術選奨受賞者」については歴代の受賞者をリストとして整理した。

### アーカイブ機関

アーカイブ機関については、複数の先行研究を参照しながら、各機関の公式ウェブサイトも確認し、リストとして整理した。インターネット上で作品の閲覧が可能なアーカイブについても事例紹介として記述している。

### 研究機関・論文・書籍

マンガを専門的に学ぶことのできる機関については、主に進学案内の書籍やウェブサイトも複数参照したうえで、公式ウェブサイトを確認し、リストとして整理した。マンガ制作の実技について学ぶ美術系の機関と、人文社会系の学問からマンガを研究対象として学ぶことのできる機関があり、リストでは両者を区別できるようにしている。論文・書籍については論文記事検索サイトを活用し、その検索結果からマンガ作品自体と思われるものは除外した上で集計を行った。

大分類	小分類	項目	集計値もしくは推計値	時点	記載頁
創作活動					
	制作	出版社数	約 300 社	2016	p.16
		雑誌媒体数	[流通区分別] 約 240 誌 [タイトル別] 約 380 誌	2015	p.19
		単行本新刊点数	約 12,000 点	2017	p.23
		販売金額・販売部数	約 4,300 億円、約 580 万冊	2017	p.24
		カートゥーン作品数	約 4,300 点	2018	p.25
		同人誌作品数 頒布部数 頒布金額	約 28 万点 約 6,000 万冊 約 270 億円	2018	p.26
	作家	雑誌掲載作家数	約 7,600 人	2015	p.28
		単行本発行作家数	約 6,400 人	2016	p.29
		カートゥーン掲載作家数	約 60 人	2018	p.32
		日本漫画家協会会員数	[正会員] 約 1,700 人	2019	p.32
同人誌即売会展覧者数		約 7.5 万サークル、約 15 万人	2018	p.33	
展覧会・催事・顕彰					
展覧会・催事	展覧会情報ウェブサイト	事例紹介 (7 件)	-	p.34	
	カートゥーン作品展覧会	約 100 件	2018	p.35	
	ファンイベント	事例紹介 (4 件)	-	p.40	
	同人誌即売会	[最大] 約 2,400 イベント	2018	p.41	
	海外の事例	事例紹介 (4 件)	-	p.44	
顕彰	顕彰制度リスト	102 件	2019	p.46	
	カートゥーンコンテストリスト	13 件	2018	p.50	
	海外の事例	事例紹介 (3 件)	-	p.51	
	叙勲・褒章受章者、文化功労者	[歴代] 35 名	2019	p.52	
	芸術選奨受賞者	[歴代] 7 名	2019	p.54	
アーカイブ機関					
	アーカイブ施設リスト	77 件	2019	p.55	
	インターネット上のアーカイブ	事例紹介 (5 件)	-	p.61	
研究機関・論文・書籍					
研究機関	大学院	9 校、15 課程	2019	p.62	
	大学	45 校、45 学科	2019	p.63	
	短期大学	9 校、9 学科	2019	p.64	
	専門学校	79 校、93 学科	2019	p.65	
論文・書籍	論文・書籍数	約 350 件	2018	p.68	

## アニメーション分野

アニメーション分野における主な定量調査の結果は次頁の表の通りとなった。調査対象年は可能な限り最新とすることを試みたが、調査期間が3年間にわたったため、集計時点が調査項目によって2016年～2019年と幅広くなってしまう点には留意が必要である。

### 創作活動

創作活動については、「制作」の視点と、作品制作を行う「作家」の視点とで大きく分けて記述している。前者では、産業統計情報誌や先行する調査研究を参照し、アニメーション業界の市場規模を含め、作品点数や制作分数、販売金額などについて記述している。後者の作家については、先行する調査研究を参照することで得られた数値はあるものの、アニメーション制作には多様な業種による集団で制作されており、画一的な調査が難しいためか、これらの情報が十分には整っておらず、作品情報が整備されたデータベース等を活用して、推計を行うに留まった。

### 展覧会・催事・顕彰

展覧会や催事については、展覧会情報を扱うウェブサイトなどの情報を参照し、該当すると思われるものを抽出して集計した。ただ、アニメーションに関する展覧会の開催情報を網羅的に扱う情報源は今回の調査では確認できず、結果には一考の余地があると考えられる。国内外で昨今注目を集めている催事について事例紹介として記述している。顕彰制度については、先行研究の事例を複数参照しながら、公式ウェブサイトを確認し、リストとして整理した。加えて、国が行う「叙勲・褒章受章者、文化功労者」と「芸術選奨受賞者」については歴代の受賞者をリストとして整理した。

### アーカイブ機関

アーカイブ機関については、複数の先行研究を参照しながら、各機関の公式ウェブサイトも確認し、リストとして整理した。インターネット上で作品の閲覧が可能なアーカイブについても事例紹介として記述している。

### 研究機関・論文・書籍

アニメーションを専門的に学ぶことのできる機関については、主に進学案内の書籍やウェブサイト複数参照したうえで、公式ウェブサイトを確認し、リストとして整理した。アニメーション制作の実技について学ぶ美術系の機関と、人文社会系の学問からアニメーションを研究対象として学ぶことのできる機関があり、リストでは両者を区別できるようにしている。論文・書籍については論文記事検索サイトを活用し、集計を行った。

大分類	小分類	項目	集計値もしくは推計値	時点	記載頁
創作活動					
制作	制作	制作会社数	約 620 社	2016	p.72
		劇場作品タイトル数 制作分数 興行収入	約 80 タイトル 約 6,000 分 約 410 億円	2017	p.75
		テレビ作品タイトル数 制作分数 市場規模	約 340 タイトル 約 12 万分 約 1,100 億円	2017	p.77
		パッケージ販売市場規模	約 770 億円	2017	p.79
		インターネット配信市場規模	約 540 億円	2017	p.79
		インディペンデントアニメーション作品数 制作分数	約 350 点 約 1,600 分	2018	p.80
	作家	日本アニメーター・演出協会会員数	[正会員] 約 180 人	2017	p.100
		インディペンデントアニメーション作家数	約 560 人	2018	p.101
		日本アニメーション協会会員数	約 200 人	2018	p.101
展覧会・催事・顕彰					
展覧会・催事	展覧会情報ウェブサイト	事例紹介 (7 件)	-	p.102	
	インディペンデントアニメーション関連催事	約 100 件	2018	p.103	
	アニメーション映画祭	事例紹介 (3 件)	-	p.109	
	ファンイベント	事例紹介 (4 件)	-	p.110	
	海外の事例	事例紹介 (14 件)	-	p.111	
顕彰	顕彰制度リスト	[歴代] 36 件	-	p.112	
	インディペンデントアニメーション顕彰制度リスト	23 件	2018	p.114	
	海外の事例	事例紹介 (5 件)	-	p.116	
	叙勲・褒章受章者、文化功労者	[歴代] 8 名	2019	p.117	
	芸術選奨受賞者	[歴代] 4 名	2019	p.118	
アーカイブ機関					
	アーカイブ施設リスト	17 件	2019	p.119	
	インターネット上のアーカイブ	事例紹介 (5 件)	-	p.120	
研究機関・論文・書籍					
研究機関	大学院	15 校、23 課程	2019	p.121	
	大学	66 校、69 学科	2019	p.122	
	短期大学	8 校、8 学科	2019	p.125	
	専門学校	83 校、104 学科	2019	p.125	
論文・書籍	論文・書籍数	約 400 件	2018	p.129	

## ゲーム分野

本調査では平成 22 年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業で実施した「メディア芸術に関連する統計データ収集調査研究」で示された調査の範囲と調査対象項目を検討し、以下について調査を行った。項目の中で、継続的に統計結果が得られるものは直近 5 年間で、そうでないものは調査期間内（直近 3 年間）の情報を収集している。

ゲーム分野調査項目

活動の種類	番号	項目	今回の調査で追加した項目
創作活動	1	作品タイトル数	
	2	ゲームクリエイター・制作会社数	
	3	ゲーム業界団体数・構成員数	
	4	販売本数	
	5	販売金額・サービス売上	
展覧会・催事・顕彰	6	ゲーム分野関連展覧会数、リスト	
	7	ゲーム分野関連催事数、リスト	○
	8	ゲーム文化関連顕彰数、リスト	○
アーカイブ機関	9	ゲーム分野アーカイブ機関数、リスト	○
研究機関・論文・書籍	10	ゲーム分野教育・研究機関数、リスト	
	11	ゲーム分野論文・文献数、リスト	○
	12	ゲーム分野書籍数、リスト	○

### 創作活動

作品タイトル数は、家庭用ゲーム、PC ゲーム、オンラインゲーム、モバイルゲーム等のジャンル別に、白書やメディア芸術データベースをもとに調査した。先行調査で存在したデータが現在は見つからないなど、タイトル数に関するデータは今回の調査では確認できなかった。

ゲームクリエイター・制作会社数についても、クリエイターの数は該当する統計調査がないため、参考として統計のある「情報サービス業」についての従業者数を掲載した。制作会社数については、ゲームソフトウェア業の事業所数として、国の調査である「情報通信業基本調査」と「経済センサス-活動調査」のデータが得られたが、対象とする事業者の規模が異なるため、参考値となる。

ゲーム業界の団体数は白書等のデータ、検索からリスト化できた。また、ハードウェア・ソフトウェアの販売数やサービスの売上等の市場規模に関するデータは白書等から取得することができた。

## **展覧会・催事・顕彰**

展覧会・催事については、美術館や博物館などの展示施設だけでなく、イベント会場で実施されることが多いため、展示施設や展覧会情報サイトだけでなく、ゲームの情報サイトなどを活用し情報を収集した。展覧会・催事については、「ゲーム文化」という視点から複数のゲーム作品を扱う規模の大きいものや、周年展、記念展などにあたるようなものを収集しているが、この分野の活動状況を見るためにどこまでの情報を集めるかは検討が必要である。顕彰については、国によるものと、民間等によるものを調査しリスト化した。

## **アーカイブ機関**

日本国内でデジタルゲームを所蔵しているアーカイブ機関について、先行研究や調査などを参考にリスト化を行った。

## **研究機関・論文・書籍**

ゲームに関する教育・研究機関について、先行研究や調査、文部科学省、進学情報サイトから、大学院・大学・短期大学・専門学校について、学校数や学部・学科を調査しリスト化した。ゲームに関する教育・研究は大きく「制作（プログラミング等）」「制作（CGやサウンド等のデジタル表現）」「ゲーム文化研究」に分けられる。

論文については、論文検索サイト等を使用し、ゲームに関する論文・文献で2014年から2019年の間に発表されたものをリスト化した。書籍については、一般図書として刊行された書籍について、出版書誌データベース等を使用して抽出しリスト化した。

## メディアアート分野

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で実施した「メディア芸術に関連する統計データ収集調査研究」で示された調査の範囲と調査対象項目を検討し、以下について調査を行った。項目の中で、継続的に統計結果が得られるものは直近5年間を、そうでないものは調査期間内（直近3年間）の情報を収集している。

メディアアート分野調査項目

活動の種類	番号	項目	今回の調査で追加した項目
創作活動	1	メディアアート分野の市場に関する統計データ等の所在	○
	2	メディアアーティストが所属するギャラリー数、リスト	○
展覧会・催事・顕彰	3	メディアアート分野関連展覧会数、リスト	
	4	メディアアート分野関連催事数、リスト	○
	5	メディアアート文化関連顕彰数、リスト	○
アーカイブ機関	6	メディアアート分野アーカイブ機関数、リスト	○
研究機関・論文・書籍	7	メディアアート分野教育・研究機関数、リスト	
	8	メディアアート分野論文・文献数、リスト	○
	9	メディアアート分野書籍数、リスト	○

### 創作活動

メディアアートについては、他の分野と異なり、商業的に流通するものではなく、アーティストが芸術作品として制作し、美術館やギャラリー、フェスティバル等で発表・展示する分野のため、業界団体等による調査が行われていない。また、「メディアアート」という分野は、常に新しく登場してくるメディアをその範囲に含めているために、「どのような作品がメディアアートであるか」を厳密に定義するのは困難である。このため、ここでは、参考として国勢調査や税務統計等の国の統計より、「アーティスト」を職業としている人数を調査しまとめた。また、市場規模についても、一般社団法人アート東京が作成したアート市場の規模調査の結果をまとめた。

### 展覧会・催事・顕彰

展覧会は、美術館博物館等で実施された、メディアアーティストの個展・メディアアーティストが参加するグループ展・メディアアートフェスティバル等を収集した。催事は、近年増加している、主に屋外で行われるプロジェクションマッピングなどのイベントや、パブリ

ックな場所での空間演出、シンポジウムやワークショップなどを収集した。顕彰については、国によるものと、民間等によるものを調査しリスト化した。

## **アーカイブ機関**

日本国内にあるメディアアート作品（主にメディアインスタレーション作品）を所蔵する施設について、先行研究などから調査しリスト化した。文化庁によるメディア芸術データベースのメディアアート分野では、作家名・作品名で検索が可能だが、収録されたデータは催事をベースにしており、所蔵先などの情報はまだ整備されていない。メディアアート作品は、制作当時の技術を用い展示空間にあわせて制作される場合が多く、後からどのような作品であったのかを知る機会がないという問題について近年多く議論されるようになった。メディアアート分野の所蔵情報等の連続的な調査と情報公開が望まれる。

## **研究機関・論文・書籍**

メディアアートに関する教育・研究機関について、先行研究や調査、文部科学省、進学情報サイトから、大学院・大学・短期大学・専門学校について、学校数や学部・学科を調査しリスト化した。メディアアートに関する教育・研究は表現に軸を置く美術系の教育機関と、技術に軸を置く理系の教育機関に大きく分かれる。

論文については、論文検索サイト等を使用し、ゲームに関する論文・文献で2014年から2019年の間に発表されたものをリスト化した。書籍については、一般図書として刊行された書籍について、出版書誌データベース等を使用して抽出しリスト化した。

## 助成制度実態調査

### 公的機関による助成

文化庁による「メディア芸術」分野への助成について、その概要と2017年度、2018年度および2019年度の採択状況をまとめた。対象とした事業は「メディア芸術クリエイター育成支援事業」「メディア芸術アーカイブ推進支援事業」「新進芸術家海外研修制度」「文化芸術創造拠点形成事業」「若手アニメーター等人材育成事業」の5事業である。

日本芸術文化振興会が行う助成についても「メディア芸術」分野が対象となっている「美術の創造普及活動」「多分野共同等芸術創造活動」「地域文化施設公演・展示活動（美術館等展示）」「映画製作への支援（アニメーション映画）」の4事業について概要と採択状況を整理した。

その他の公的機関による助成については、マンガ分野6件、アニメーション分野7件、ゲーム分野6件、メディアアート分野10件について、概要や採択実績等を記述している。

### 民間の財団・団体等による助成

上記以外の民間の団体等による助成については、マンガ分野2件、アニメーション分野2件、ゲーム分野10件、メディアアート26件について概要等を整理し記述している。

大分類	小分類	事業名・事業件数
公的機関	文化庁	メディア芸術クリエイター育成支援事業
		メディア芸術アーカイブ推進支援事業
		新進芸術家海外研修制度
		文化芸術創造拠点形成事業
		若手アニメーター等人材育成事業
	日本芸術文化振興会	美術の創造普及活動
		多分野共同等芸術創造活動
		地域文化施設公演・展示活動（美術館等展示）
		映画製作への支援（アニメーション映画）
	その他（マンガ）	6件
	その他（アニメーション）	7件
その他（ゲーム）	6件	
その他（メディアアート）	10件	
民間等	マンガ	2件
	アニメーション	2件
	ゲーム	10件
	メディアアート	26件

## 1. 基本情報調査

## 1.1. マンガ分野

マンガ分野の基礎情報調査では、「創作活動」「展覧会・催事・顕彰」「アーカイブ機関」「研究機関・論文・書籍」の4つの項目について、それぞれ、定量的な情報を、収集し記述している。「創作活動」では、「制作」と「作家」に項目を分類し、制作活動に関する数値と、作家に関する数値を記述している。同様に「展覧会・催事・顕彰」では「展覧会・催事」と「顕彰」に分類し、「研究機関・論文・書籍」では「研究機関」と「論文・書籍」に分類し、それぞれ記述している。「アーカイブ機関」については分類せず、それについて記述している。より具体的な調査項目とその数値については「報告概要」(p.5 参照)に記載した通りである。

調査は、既存の統計情報等を参照しているものもあれば、本調査で独自に調査し、集計・推計したものも含まれている。既存の資料を参照している場合は、参照元を本文中と「参考文献」(p.70 参照)に記載している。独自に調査を行ったものについては、その調査方法について、本文中で記述している。

加えて、本調査の一環で「我が国のマンガ・アニメーション分野における自主制作活動等に関する実態調査」として、「カートゥーン」「同人誌」「インディペンデントアニメーション」の3つの表現形態に関する調査を特定非営利活動法人知的資源イニシアティブに委託し実施した。本文中ではこの調査の結果についても適宜参照している。

「マンガ」という語の定義が時代によって様々であるように、本調査におけるマンガが示す範囲も調査項目ごとで少しずつ異なっており、本調査がマンガの全体像を網羅した情報ではないことには留意していただきたい。ただ、様々なマンガの側面に着目したことで、マンガ分野の多面性が浮かび上がったように思われる。

## 1.1.1.創作活動

### 1.1.1.1.制作

マンガ作品は一般的に「本」という紙媒体として、広く流通してきた。特に「雑誌」と「単行本」という2種類の形式で受容されているが、近年はそこに「電子書籍」という媒体が急速に存在感を増してきている。ここでは、マンガ作品の電子書籍も含む「出版」という側面について基礎情報をもとに記述している。

#### 【出版社数】

このマンガ作品の出版を行っている出版社のなかには、マンガ作品以外の書籍の出版も行っている出版社もあることから、「マンガ出版社」という括りで出版社を区別した統計情報というのはあまり見当たらないものの、実際にマンガ作品を出版しているかどうかなどの情報から、その出版社の概数を知ることができる。

たとえば、『マガジンデータ』（一般社団法人日本雑誌協会）という統計情報誌があり、日本雑誌協会に加盟している出版社の雑誌媒体について、発行部数などの統計情報が記載されている。そこでは「コミック誌」の分類があり、それによると、2016年時点で「コミック誌」を出版している出版社として、秋田書店、宙出版、KADOKAWA、講談社、集英社、小学館、祥伝社、少年画報社、日本文芸社、白泉社、双葉社、芳文社、リイド社、ワニマガジン社の14社が確認できる。

また、「コミック出版社の会」という任意団体が存在する。これはもともと「コミック10社会」という名称で、秋田書店、角川書店、講談社、集英社、小学館、少年画報社、新潮社、白泉社、双葉社、リイド社の10社によって構成され、マンガ関連のイベントへの協力やマンガに関する著作権関連の課題などについて調整などを行っている団体であった。2014年に「コミック出版社の会」に名称が変更され、加入している出版社が徐々に増加している。2018年4月20日時点での構成出版社は秋田書店、宙出版、KADOKAWA、講談社、集英社、小学館、少年画報社、新潮社、スクウェア・エニックス、竹書房、日本文芸社、白泉社、双葉社、芳文社、リイド社の15社である。

上記の『マガジンデータ』の14社と「コミック出版社の会」の15社はほぼ重複しており、両者をあわせると次の17社となる。

表1 『マガジンデータ』と「コミック出版社の会」に基づく出版社17社

秋田書店	宙出版	KADOKAWA	講談社
集英社	小学館	祥伝社	少年画報社
新潮社	スクウェア・エニックス	竹書房	日本文芸社
白泉社	双葉社	芳文社	リイド社
ワニマガジン社			

この 17 社で日本のマンガ出版社のうち、いわゆる「大手」と呼ばれるものはほぼ網羅できていると言えるかもしれないが、先に述べたとおり、電子書籍やアプリによるマンガ作品の配信は急成長を遂げており、その運営会社にはこれらの出版社だけでなく、「LINE マンガ」を運営する LINE デジタルフロンティア、「ピッコマ」を運営するカカオジャパン、「comico」を運営する NHN ジャパン、「マンガボックス」を運営する DeNa など、出版社以外の会社がマンガ作品を手掛けている例は少なくない。また、出版社に限ってもマンガを出版しているものは上記 17 社以外にも多数ある。

ウェブサイト「まんが seek」 (<https://mangaseek.net/>) は利用者がデータを編集することが可能となっているいわゆる「集合知」型のデータベースサイトである。ここには出版社についてのデータベースも存在しており、そのうち「おもな出版社」として以下の 75 社が記載されている。

表 2 「まんが seek」に「おもな出版社」として記載されている出版社（記載順）

集英社	少年画報社	三和出版
小学館	ソニー・マガジンズ	蒼竜社
講談社	松文館	東京三世社
秋田書店	スコラ	辰巳出版
KADOKAWA	宝島社	大都社
白泉社	桃園書房	日本出版社
リイド社	竹書房	バンダイ
祥伝社	ぶんか社(旧:日本文華社)	ふゅーじょんぷろだくと
学研ホールディングス	富士見書房	富士美出版
新潮社	芳文社	メディアックス
文藝春秋	ホーム社(集英社)	マガジン・マガジン
徳間書店	ビブロス	ワニマガジン社
朝日ソノラマ	マガジンハウス(平凡出版)	マッグガーデン
潮出版社	平和出版	日本エディターズ
光文社	光彩書房	ホビージャパン
幻冬舎コミックス	一水社	ミリオン出版
主婦と生活社	茜新社	サン出版
新書館	桜桃書房	株式会社リブレ
実業之日本社	太田出版	ハーパーコリンズ・ジャパン
日本文芸社	オークラ出版	一迅社
双葉社	宙出版	秋水社
毎日新聞社	あおば出版	虫プロ商事
スクウェア・エニックス	海王社	朝日新聞出版
エンターブレイン	コアマガジン	芸文社
笠倉出版社	小池書院(旧スタジオ・シップ)	アスキー・メディアワークス

「おもな出版社」だけでなく、このウェブサイトに登録されているすべての出版社の数は、507 社であるが、この中には現在すでに「事業停止」となっている出版社も含まれていることに留意が必要である。

また、『情報メディア白書』（電通総研編、ダイヤモンド社）においては、2012年までマンガの単行本を出版した出版社の数が「単行本出版社数」として記載されており、2012年までの過去5年間の数は次の通りであった。

表 3 『情報メディア白書』における単行本出版社数の推移

年	単行本出版社数
2008	206
2009	221
2010	214
2011	202
2012	194

さらに、文化庁が運営している「メディア芸術データベース<sup>1</sup>」（<https://mediaarts-db.bunka.go.jp/>）には日本国内のマンガ作品の所蔵情報が整備されており、ここでは、そこに記載されている単行本データをもとに各年の単行本出版社数を集計することを試みた。2014年から2016年を対象年とし、対象期間内に出版された単行本情報から出版社名を抽出し、その数を集計したところ、次の通りとなった。『情報メディア白書』は調査対象やその手法が明記されておらず、対象期間も異なるため、数値に100社程度の差が生じている点について正確な要因は不明であるものの、「メディア芸術データベース」においては、自費出版の作品が若干含まれていることや、グループ会社の出版物も別々に集計しているため、そのことが数が多くなる要因となっているかもしれない。

表 4 「メディア芸術データベース」から抽出した単行本出版社数の推移

年	単行本出版社数
2014	327
2015	305
2016	305

まとめると、マンガ作品を出版している出版社の数は、主要なものは20社程度だが、規模の大小を問わなければ、毎年300社程度がマンガ作品を出版していることになる。

<sup>1</sup> 「メディア芸術データベース」は2015年3月に「開発版」として、公開された。本調査では、この「開発版」を用いて、そこに登録されているデータの件数等の調査を行ったが、「メディア芸術データベース」は、2019年11月に「ベータ版」としてリニューアルされた。「ベータ版」では仕様の変更により、「開発版」で行った検索条件の一部については再現することが難しくなっている。本稿では、「ベータ版」として特段記載のないものについては原則、「開発版」の時点で閲覧を意味するものとする。

## 【雑誌媒体数】

ここでは、「マンガ雑誌（コミック誌）」について記述している。出版社が出版しているマンガ雑誌の媒体数は、上述した『マガジンデータ』（一般社団法人日本雑誌協会）やが出版する『出版指標年報』（公益社団法人全国出版協会出版科学研究所）などを参照することで把握できる。『マガジンデータ 2017』に記載されている、マンガ雑誌（コミック誌）の媒体数は上述した 14 の出版社によって発行された、以下の 105 誌である。

表 5 マンガ雑誌（コミック誌）の媒体数

No.	分類	雑誌名	出版社	刊行形態
1	少年向け	ウルトラジャンプ	集英社	月刊
2	少年向け	月刊少年シリウス	講談社	月刊
3	少年向け	月刊少年マガジン	講談社	月刊
4	少年向け	ゲッサン	小学館	月刊
5	少年向け	コロコロイチバン!	小学館	月刊
6	少年向け	コロコロコミック	小学館	月刊
7	少年向け	サンデージェネックス	小学館	月刊
8	少年向け	ジャンプスクエア	集英社	月刊
9	少年向け	週刊少年サンデー	小学館	週刊
10	少年向け	週刊少年ジャンプ	集英社	週刊
11	少年向け	週刊少年マガジン	講談社	週刊
12	少年向け	別冊コロコロコミックススペシャル	小学館	隔月刊
13	少年向け	別冊少年マガジン	講談社	月刊
14	少年向け	月刊コミック電撃大王	KADOKAWA	月刊
15	少年向け	週刊少年チャンピオン	秋田書店	週刊
16	少年向け	少年エース	KADOKAWA	月刊
17	少年向け	少年マガジン R	講談社	隔月刊
18	少年向け	電撃だいおうじ	KADOKAWA	月刊
19	少年向け	ドラゴンエイジ	KADOKAWA	月刊
20	男性向け	アフタヌーン	講談社	月刊
21	男性向け	イブニング	講談社	月 2 回刊
22	男性向け	グランドジャンプ	集英社	月 2 回刊
23	男性向け	月刊!スピリッツ	小学館	月刊
24	男性向け	コミック乱	リイド社	月刊
25	男性向け	コミック乱ツインズ	リイド社	月刊
26	男性向け	週刊ヤングジャンプ	集英社	週刊
27	男性向け	ビッグコミック	小学館	月 2 回刊
28	男性向け	ビッグコミックオリジナル	小学館	月 2 回刊
29	男性向け	ビッグコミックスピリッツ	小学館	週刊
30	男性向け	ビッグコミックスペリオール	小学館	隔週刊

No.	分類	雑誌名	出版社	刊行形態
31	男性向け	モーニング	講談社	週刊
32	男性向け	モーニング2	講談社	月刊
33	男性向け	ヤングアニマル	白泉社	月2回刊
34	男性向け	ヤングアニマル嵐	白泉社	月刊
35	男性向け	ヤングマガジン	講談社	週刊
36	男性向け	ガンダムエース	KADOKAWA	月刊
37	男性向け	good! アフタヌーン	講談社	月刊
38	男性向け	月刊ヤングマガジン	講談社	月刊
39	男性向け	コミック快樂天	ワニマガジン社	月刊
40	男性向け	コミック快樂天ビースト	ワニマガジン社	月刊
41	男性向け	コミック失楽天	ワニマガジン社	月刊
42	男性向け	コミック華漫	ワニマガジン社	隔月刊
43	男性向け	コミックビーム	KADOKAWA	月刊
44	男性向け	週刊漫画ゴラク	日本文芸社	週刊
45	男性向け	週刊漫画 TIMES	芳文社	週刊
46	男性向け	少年マガジンエッジ	講談社	月刊
47	男性向け	電撃 G's コミック	KADOKAWA	月刊
48	男性向け	ヒバナ	小学館	月刊
49	男性向け	漫画アクション	双葉社	月2回刊
50	男性向け	漫画ゴラクスペシャル	日本文芸社	月刊
51	男性向け	まんがタイム	芳文社	月刊
52	男性向け	まんがタイムオリジナル	芳文社	月刊
53	男性向け	まんがタイムきらら	芳文社	月刊
54	男性向け	まんがタイムきららキャラット	芳文社	月刊
55	男性向け	まんがタイムきららフワード	芳文社	月刊
56	男性向け	まんがタイムきらら MAX	芳文社	月刊
57	男性向け	まんがタイムきららミラク	芳文社	月刊
58	男性向け	まんがタイムジャンボ	芳文社	月刊
59	男性向け	まんがタイムスペシャル	芳文社	月刊
60	男性向け	まんがタイムファミリー	芳文社	月刊
61	男性向け	まんがホーム	芳文社	月刊
62	男性向け	Men's GOLD	リイド社	季刊
63	男性向け	ヤングキング	少年画報社	月2回刊
64	男性向け	ヤングキングアワーズ	少年画報社	月刊
65	男性向け	ヤングコミック	少年画報社	月刊
66	男性向け	ヤングチャンピオン	秋田書店	月2回刊
67	男性向け	ヤングマガジン the 3rd	講談社	月刊
68	少女向け	ザ・マーガレット	集英社	隔月刊

No.	分類	雑誌名	出版社	刊行形態
69	少女向け	Sho-Comi	小学館	月2回刊
70	少女向け	Cheese !	小学館	月刊
71	少女向け	ちゃお	小学館	月刊
72	少女向け	なかよし	講談社	月刊
73	少女向け	花とゆめ	白泉社	月2回刊
74	少女向け	ベツコミ	小学館	月刊
75	少女向け	別冊花とゆめ	白泉社	月刊
76	少女向け	別冊フレンド	講談社	月刊
77	少女向け	別冊マーガレット	集英社	月刊
78	少女向け	マーガレット	集英社	月2回刊
79	少女向け	LaLa	白泉社	月刊
80	少女向け	LaLa DX	白泉社	隔月刊
81	少女向け	りぼん	集英社	月刊
82	少女向け	ASUKA	KADOKAWA	月刊
83	少女向け	シルフ	KADOKAWA	月刊
84	女性向け	ARIA	講談社	月刊
85	女性向け	office YOU	集英社	月刊
86	女性向け	Kiss	講談社	月刊
87	女性向け	Cookie	集英社	隔月刊
88	女性向け	Cocohana	集英社	月刊
89	女性向け	デザート	講談社	月刊
90	女性向け	BE・LOVE	講談社	月2回刊
91	女性向け	FELL YOUNG	祥伝社	月刊
92	女性向け	プチコミック	小学館	月刊
93	女性向け	フラワーズ	小学館	月刊
94	女性向け	MELODY	白泉社	隔月刊
95	女性向け	YOU	集英社	月刊
96	女性向け	エレガンスイブ	秋田書店	月刊
97	女性向け	超本当にあった(生)ここだけの話	芳文社	月刊
98	女性向け	ハーモニィ PRINCE	宙出版	季刊
99	女性向け	ハーモニィ Romance	宙出版	月刊
100	女性向け	ハツキス	講談社	隔月刊
101	女性向け	花音	芳文社	月刊
102	女性向け	フォアミセス	秋田書店	月刊
103	女性向け	別冊ハーモニィ Romance	宙出版	隔月刊
104	女性向け	Young Love Comic aya	宙出版	月刊
105	女性向け	恋愛白書パステル	宙出版	月刊

出典：『マガジンデータ 2017』一般社団法人日本雑誌協会、2016年

また、『出版指標年報 2016 年版』によれば、2015 年に発行された「コミック誌ジャンル別銘柄数」は以下の通りとなっており、銘柄の総数は 237 誌となっている。

表 6 コミック誌ジャンル別銘柄数

分類	ジャンル	銘柄数
子ども向け	少年向け	28
	少女向け	33
大人向け	青年	50
	レディスコミック	47
	4コマ	20
	パチンコ・パチスロ	9
	ボーイズラブ	16
	趣味・スポーツ・その他	7
	成年誌	27
	合計	237

出典：『出版指標年報 2016 年版』公益社団法人全国出版協会出版科学研究所、2016 年

『マガジンデータ』よりも『出版指標年報』のほうが雑誌媒体数が多いのは、『マガジンデータ』の場合、日本雑誌協会に加盟している出版社が届け出たものが記載されているのに対し、『出版指標年報』は「取次ルートを経由した出版物」が対象となっており、対象範囲が広いためである。『出版指標年報』の方が網羅的な数値であると思われるが、個々の雑誌媒体の情報については『マガジンデータ』の方がより充実した内容となっている。

また、文化庁が運営するデータベースサイト「メディア芸術データベース」(<https://mediaarts-db.bunka.go.jp/>)には、国立国会図書館をはじめとする、マンガ雑誌を収集・保管する施設の情報をもとにしたマンガ作品の情報が整備されている。これに登録されているマンガ雑誌のうち、発行時期が 2015 年となっているものは、386 誌が確認できた。この数字が先の 237 誌よりもさらに多くなるのは、「メディア芸術データベース」において、流通上、ある雑誌の「増刊号」扱いとなっている雑誌や「付録」扱いとなっている別冊の冊子は、もとの雑誌とは別で登録されているためと思われる。流通の実態に即した数なのは『出版指標年報』のほうであるが、読者は「雑誌コード」等流通上の区別は意識せずにマンガ雑誌を受容しているのが一般的だと考えると、読者にとって実態に近い数字は「メディア芸術データベース」での数値と言えるかもしれない。

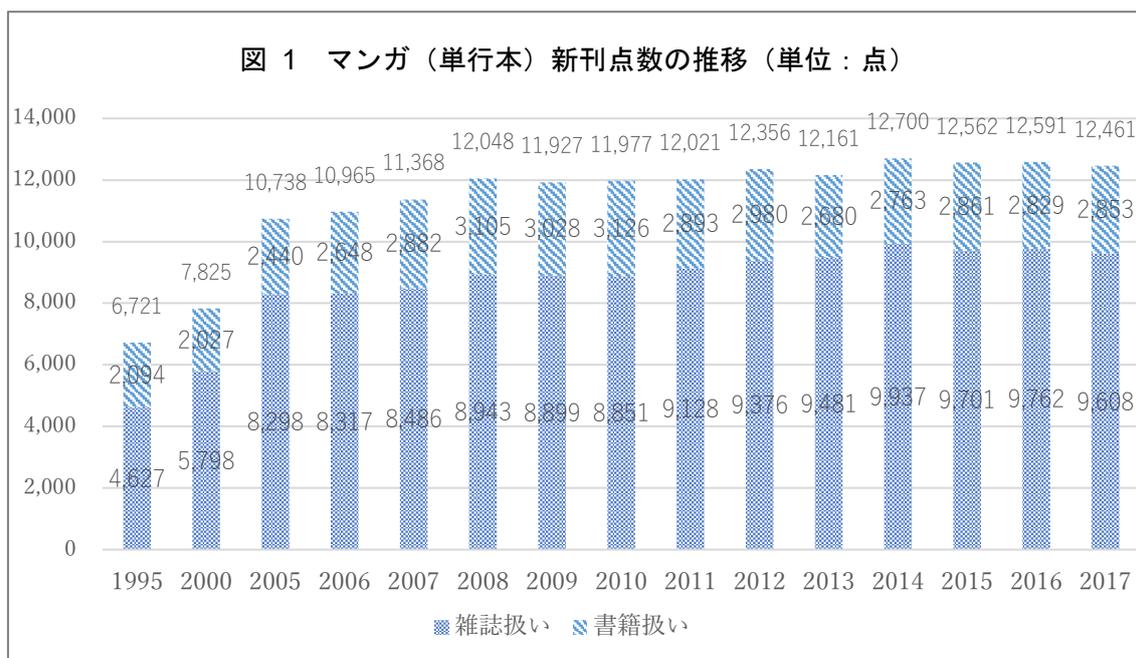
まとめると、2015 年時点でマンガ雑誌媒体数は、流通上の区分では約 240 誌、表記されている誌名別に分類すると約 380 誌が出版されたと言える。

表 7 2015 年に発行された雑誌媒体数

	雑誌媒体数 (誌)
流通区分別	約 240
タイトル別	約 380

## 【単行本点数】

ここでは、出版社によるマンガ作品の「単行本」について記述する。単行本については、先述した『出版指標年報』（公益社団法人全国出版協会出版科学研究所）を参照することで、年間の新刊点数を把握することが可能である。それによると、2017年のマンガ単行本の新刊点数は12,461点である。



※2005年以前は5年ごとの統計

出典：（公社）全国出版協会 出版科学研究所『出版指標年報』

この数値はここ数年ほぼ同様であり、直近の約十年は12,000点前後で推移している。「雑誌扱い」と「書籍扱い」の違いについては、流通上の区別としての意味合いが強く、一般的な読者にとってはほぼ意識されないものである。

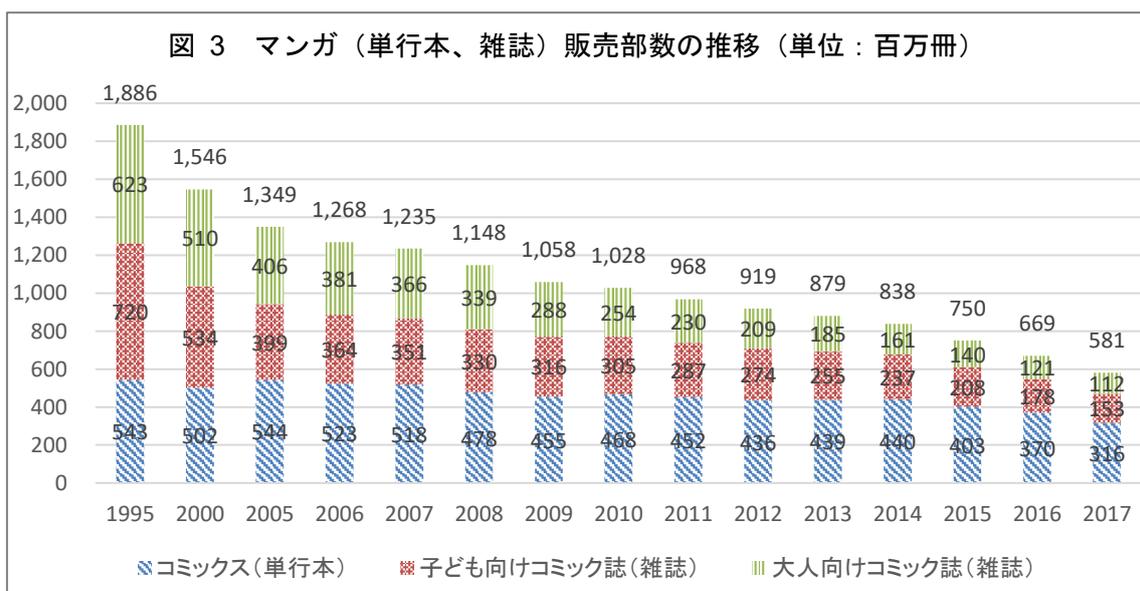
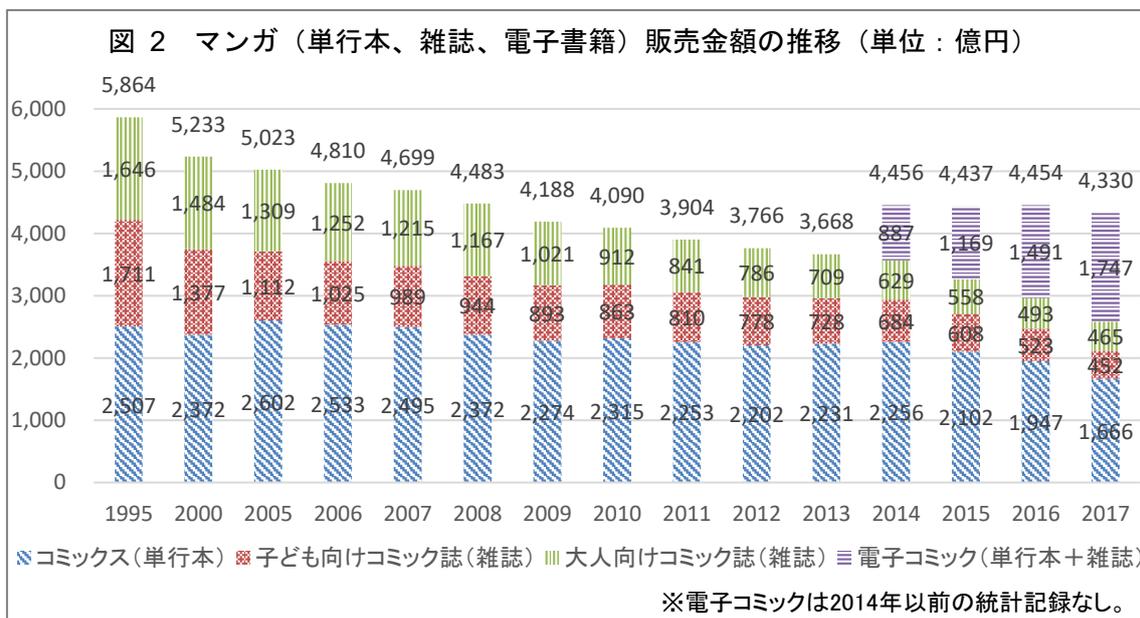
また、雑誌と同様「メディア芸術データベース」でも、年間で出版された単行本の点数を参照したところ、以下の通りとなった。『出版指標年報』との違いは、流通した点数であるか、収蔵・保管されている点数であるかの違いであり、出版され流通はしたが、収蔵施設での登録や、「メディア芸術データベース」への登録が完了していないものが存在するためであると考えられる。

表8 「メディア芸術データベース」における単行本登録点数

年	単行本登録点数（点）
2014	11,591
2015	11,782
2016	11,966

## 【販売金額・販売部数】

ここでは、これまで述べてきたマンガの雑誌や単行本について、それぞれの「販売金額」や「販売部数」といった「市場規模」について記述している。これらの情報についても『出版指標年報』（公益社団法人全国出版協会出版科学研究所）を参照することで確認することができる。2017年までの統計を見ると、「販売金額」「販売部数」は減少傾向にある。また、「販売金額」に関しては、2014年以前は「電子コミック」についての統計が存在していないが、統計を取り始めた2014年以降からは大幅な増加傾向が認められ、電子書籍としての流通が急速に普及していることがうかがえる。



※2005年以前は5年ごとの統計

出典：(公社) 全国出版協会 出版科学研究所『出版指標年報』

### 【新聞掲載のカーตูน作品】

2018年12月から半年間にわたって、当振興会基金部では「我が国のマンガ・アニメーション分野における自主制作活動等に関する実態調査」を行い、そこにおいて、新聞に掲載された「カーตูน」作品数について集計を試みた。2018年9月1日～9月30日に発行された新聞全国紙・地方紙・政党機関誌など64紙を調査した結果、721作品が掲載され、重複を除いて362作品が確認できた。調査対象期間は1か月間であり、年間の掲載作品数を推計すると「362点×12か月＝4,344点≒4,300点」となり、2018年は年間で約4,300点程度が制作されたと推計される。

表9 新聞に掲載されたカーตูน作品数

	2018年の推計値
年間カーตูน作品点数	約4,300(点)

### 【同人誌作品数・頒布部数・頒布金額】

前述の「我が国のマンガ・アニメーション分野における自主制作活動等に関する実態調査」では、同人誌即売会において頒布される作品数についても推計を試みている。これらの作品は「商業作品」ではなく自主制作作品であることに留意は必要だが、その規模の大きさや分野全体における影響力の大きさなどから決して無視できないものであるため、ここで記述する。

上記調査では、2018年の1年間で同人誌即売会に参加したサークル数を74,893（≒約7.5万）サークル、作家数を147,539（≒約14.8万）人と推計した（サークル・作家数の推計方法については後述する）。この値をもとにサークル・作家が創り出す作品について、作品出版点数や部数、金額について推計を行っている。

サークルが1年間に発行した年間作品出版数は、サークル数に「コミックマーケット40周年記念調査」における「サークルの年間発行点数」のデータの平均（3.77点）を乗ずることで、「74,893サークル×3.77点≒282,346点」となり、1年間の作品出版数は約28.2万点と推計される。

年間の同人作品頒布部数はサークル数に「コミックマーケット40周年記念調査」のデータ（平均コミックマーケット頒布数、平均サークル流通割合）から794.8冊を乗ずることで「74,893サークル×794.8冊≒59,524,956冊」となり、1年間での同人誌頒布部数は約5,952.5万冊と推計される。

また、この値にコミックマーケット準備会から提供された「コミックマーケット40周年記念調査」のデータから推計された同人誌1部の平均価格である452.8円を乗ずることで、年間頒布金額を推計した。1年間の同人誌作品頒布金額は、「59,524,956冊×452.8円≒26,952,900,077円」となり、約269.5億円と推計された。

表 10 同人誌作品点数、頒布部数、頒布金額の推計値

	2018年の推計値
年間同人誌出版作品数	約28.2万（点）
年間同人誌作品頒布部数	約5952.5万（冊）
年間同人誌作品頒布金額	約269.5億（円）

### 1.1.1.2. 作家

ここでは、マンガの「制作」としての側面について焦点を当て、マンガ制作の活動を行う「作家数」について記述している。マンガの制作には多くの人が携わっており、原作者や監修、キャラクター原案やアシスタントも広い意味では「マンガ家」と呼べるかもしれない。とはいえ、それらすべての職種について、正確な人数を含めた統計情報を収集するためにはかなりの大規模かつ精密な調査が必要になると考えられる。

本書では、すでに公表されているマンガ家の数を把握するための手掛かりとなるような統計情報を、複数参照し「マンガ家」数の把握に努めてはいるが、参照先の資料もそれぞれ、「マンガ家」の定義や調査対象範囲が異なっており、完全に正確な「マンガ家」の把握には至っていない。とはいえ、複数の情報を比較することで、「プロフェッショナル」として活躍しているマンガ家の推計値を求めることは可能であると思われる。

ただ、すべての芸術表現分野に共通していることでもあるが、この「プロフェッショナル」として第一線で活躍する作家たちを支えているのはそれよりも膨大な数の「アマチュア」や「愛好家」たちであり、この推計値だけでマンガの制作者としての側面全体を判断することは困難であることにも留意が必要である。

本書では①雑誌掲載作家数、②単行本発行作家数、③新聞へのカートゥーン掲載作家数、④日本漫画家協会会員数、⑤同人誌即売会出展者数の5つに分類し、統計情報などを記述している。加えて、近年マンガ出版社等がウェブサイト上で、マンガを連載する事例が増えてきており、現在はそれらを統計的に把握できる数値が確認できていないが、このような「ウェブ連載作家数」についても将来的には把握を行うことが望ましいと思われる。

### 【雑誌掲載作家数】

ここでは「雑誌掲載作家」を、「1年間のうちに「マンガ雑誌」にマンガ作品を掲載した事のある作家」とし、その数の算出を試みた。

ここでは、『マガジンデータ 2017』（一般社団法人日本雑誌協会）と文化庁が運営するデータベースサイト「メディア芸術データベース」を参照しながら、2015年時点の作家数を推計することを試みた。

まず、『マガジンデータ 2017』に掲載された「コミック誌」105誌（p.19参照）を対象とし、調査対象とする雑誌の巻号は『マガジンデータ 2017』の対象期間とあわせ、2015年10月1日以降で最初に発売されたものとした。そのうち、100冊については、国立国会図書館の所蔵が確認できたため、この100冊の目次を参照し、掲載作品を確認した<sup>2</sup>。

この調査により、100冊に掲載された作品数は1,986作品であった。この作家を確認するといくつか重複が存在し、それを除くと、1,927人が作品を掲載されたことが確認できた。これは、1冊あたり、19.27人という割合である。

また、「メディア芸術データベース」によると、2015年に発行された雑誌媒体数は、上記105誌以外に281誌あり、386誌であった（p.22参照）。

仮に、この386誌においても、調査済みの100冊と同じような作家数の割合で、作品が掲載されていたとすると「19.66人×386誌≒7,600人」となり、2015年時点での雑誌掲載作家数は約7,600人と推計される。

表 11 雑誌掲載作家の推計値

	2015年の推計値
雑誌掲載作家数	約7,600（人）

<sup>2</sup> 確認ができなかったのは「コロコロイチバン!」「コミック華漫」「電撃G'sコミック」「Men's GOLD」「ヤングマガジン the 3rd」の5誌。

### 【単行本発行作家数】

つぎに、「単行本発行作家」を「1年間のうちに1冊以上単行本を発行したことのある作家」としてその数の集計を試みた。ここでは、『COMIC CATALOG』（福家書店）や『情報メディア白書』（電通総研編、ダイヤモンド社）、「メディア芸術データベース」を参照しながら、作家数を推計した。

『COMIC CATALOG』はその年に書店等に流通しているマンガ作品が網羅されている、まさにマンガのカタログのようなものであるが、そこに「マンガ著作者数」が概数で記載されている。ただ、留意しなくてはならない点もあり、『COMIC CATALOG』の掲載対象となっている出版社がすべての出版社ではないことと、掲載対象となっているのが、マンガ作品だけでなく、「イラスト集、アニメ等」も含まれていること、作品は流通しているがすでに物故者となっている作家も含まれていることである。さらに、この『COMIC CATALOG』自体が2013年以降刊行されておらず、統計は2011年時点までのものしか存在していない。2011年までの5年間のマンガ著作者数の推移は以下の通りである。

表 12 『COMIC CATALOG』によるマンガ著作者数

年	マンガ著作者数（概数）（人）
2007	6,100
2008	6,400
2009	6,700
2010	7,200
2011	7,200

出典：『COMIC CATALOG』福家書店

この『COMIC CATALOG』を出典元とし、独自に「マンガ家」を抽出して集計しているのが、『情報メディア白書』（電通総研編、ダイヤモンド社）である。そこでは「マンガ家数」が記載されているが、こちらは2010年までしか統計が公表されていない。2007年から2010年までの4年間の推移は以下の通りである。

表 13 『情報メディア白書』によるマンガ家数

年	マンガ家数（人）
2007	5,063
2008	5,248
2009	5,494
2010	5,976

出典：『情報メディア白書』電通総研編、ダイヤモンド社

『COMIC CATALOG』と『情報メディア白書』を比較すると、各年 1,000～1,500 人程度が「マンガ家」の対象から除外されている。いずれにせよ、毎年その数は増加傾向にあり、この間で 1,000 人程度増加していることになる。

また、文化庁の「メディア芸術データベース」を用いて「単行本発行作家数」を集計することを試みた。「メディア芸術データベース」に登録されている単行本情報において、「作者」として記載されているもののうち、「監修」などその作品の作者とは明らかに異なると思われるものを除外して抽出した。2014 年から 2016 年にかけて各年で集計したところ、次の通りとなった。

表 14 「メディア芸術データベース」から抽出した単行本発行作家数

年	単行本登録点数（点）	単行本発行作家数（人）
2014	11,591	6,181
2015	11,782	6,391
2016	11,966	6,359

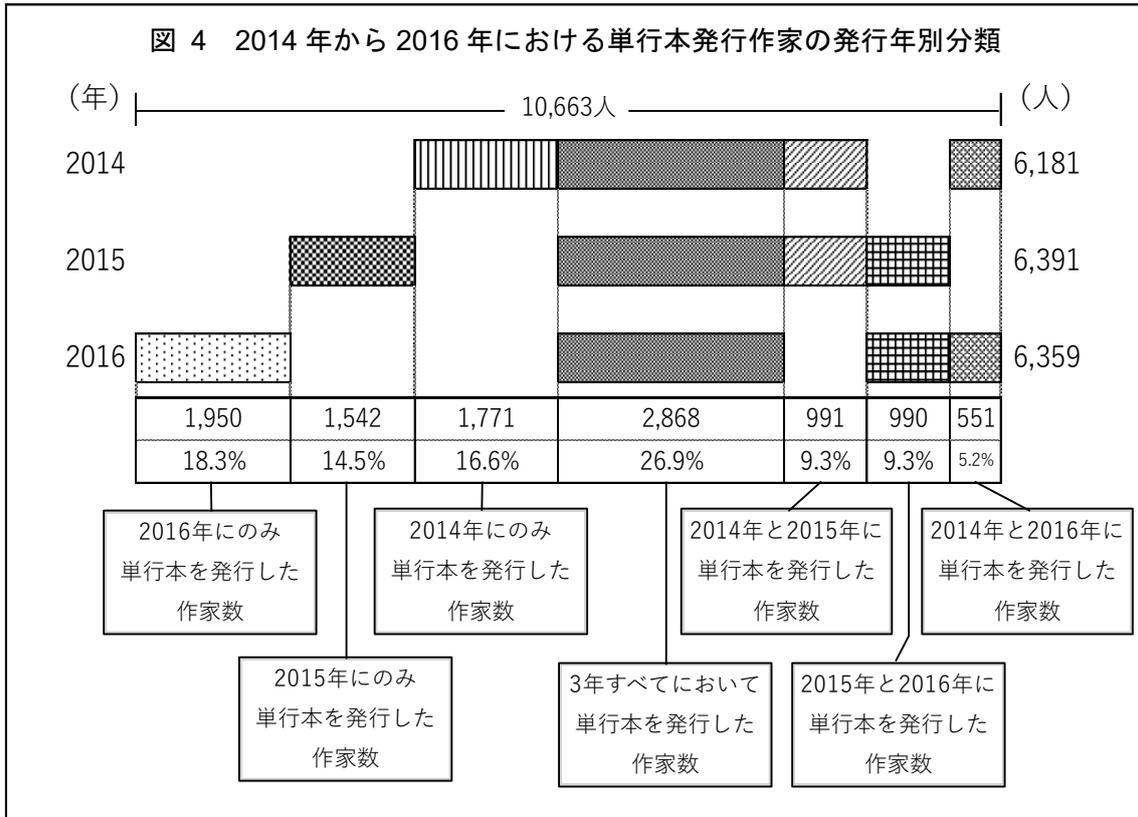
2014 年に発行された単行本の登録数は 11,591 点あり、作家数としては 6,181 人が確認できた。同様に 2015 年に発行された単行本の登録数は 11,782 点、作家数は 6,391 人。2016 年に発行された単行本の登録数は 11,966 点、作家数は 6,359 人が確認できた。

この数は『COMIC CATALOG』や『情報メディア白書』において、マンガ著作者数が増加傾向にあることから、それほど逸脱した数値ではないように思われる。

1 人あたりの作家が 1 年間で発行した単行本作品数は 2014 年が 1.88 作品／人、2015 年が約 1.84 作品／人、2016 年が 1.88 作品／人となった。

まとめると、単行本を発行するマンガ家数は、ほぼどの資料を見ても近年徐々に増加傾向にあると言え、その数は近年では 6,500～7,000 人程度と推測できる。

この単行本作家については、この 3 年間に限ったデータではあるが、さらに掘り下げて分析してみたい。まず、この 3 年間の単行本作家数の延べ人数は「6,181（人）+6,391（人）+6,359（人）=18,931（人）」となるが、重複した作家名を除いていき、実数を確認したところ、10,663 人となった。この数値が「2014 年から 2016 年の間に単行本を発行したこのある作家数」となる。次にこの 10,663 人を年別の単行本発行状況別に分類してみたところ、次の通りとなった。



まず、2014 年から 2016 年までの 3 年間で毎年、単行本を発行したことがある作家は、図の中央に示してあるように 2,868 人となり、これは全体の 26.9%にあたる。次に、3 年間のうちいずれかの 2 年において単行本を発行したことがある作家は、図の右側で「2014 年と 2015 年」が 991 人で 9.3%、「2015 年と 2016 年」が 990 人で 9.3%、「2014 年と 2016 年」が 551 人で 5.2%であった。最後に 3 年間のうち、いずれかの 1 年において単行本の発行をしたことがある作家は、図の左側で 2014 年が 1,771 人で 16.6%、2015 年が 1,542 人で 14.5%、2016 年が 1,950 人で 18.3%であった。

3 年間限りのデータからの分析であるため、拙速な判断を下すことは避けなければならないが、この 3 年間に限って言えば、複数年にわたって単行本を発行することができた（図の右側）のは全体の 50.6%であり、逆に 1 年限りしか単行本を発行していない（図の左側）のは 49.4%とほぼ半々という結果になっている。これが一般に言われている長期連載を続けていくことや、作家として長く実績を積むことの難しさを示すひとつの判断材料にはなり得るのかもしれない。

### 【新聞へのカートゥーン掲載作家数】

前述の当振興会基金部が実施した「我が国のマンガ・アニメーション分野における自主制作活動等に関する実態調査」では、カートゥーン作家数の推計が試みられている。2018年9月1日～9月30日に発行された新聞全国紙、地方紙、政党機関紙など64紙を対象に調査を行った結果、46紙においてカートゥーン作品の掲載が確認できた。そこで確認できた、作家数は59人となった。調査対象期間は1か月間だが、カートゥーン掲載作家の入れ替わりはそれほど頻繁ではないことから、年間の新聞へのカートゥーン掲載作家数は約60人と推測された。

表 15 新聞にカートゥーン作品を掲載している作家数

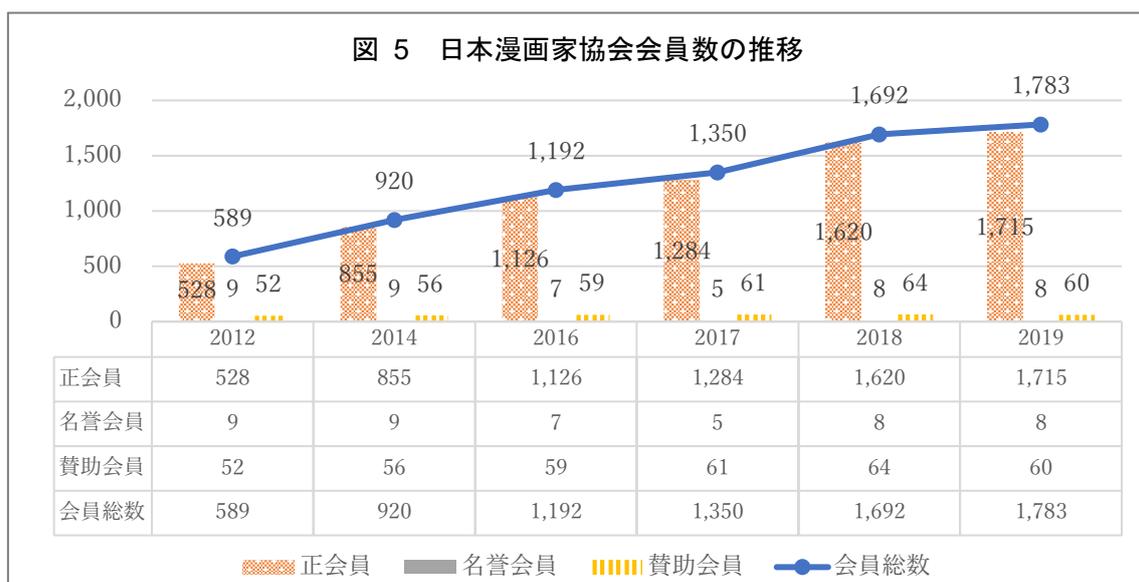
	2018年の推計値
カートゥーン掲載作家数	約60(人)

### 【日本漫画家協会会員数】

公益社団法人日本漫画家協会は「公益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する」マンガ家らによる職能団体であり、著名なマンガ家も多く所属している。

ここに所属している会員数も、マンガ家の総数を示していることにはならないが、この協会に所属し年間を通じて会員として活動することは、マンガ家としての活動に類するものであると思われることから、この数値についても記述する。

会員数は日本漫画家協会の公式ウェブサイト上 (<https://www.nihonmangakakyokai.or.jp/>) で公開されているが、その推移は以下の通り。近年、正会員が増加傾向にあることが確認でき、2019年の正会員数は1,715人であった。



### 【同人誌即売会出展者数】

前述の当振興会基金部が実施した「我が国のマンガ・アニメーション分野における自主制作活動等に関する実態調査」において、同人誌作品を制作するサークルや作家数の推計が試みられている。

サークル数の推計については、同人誌即売会の主催者を「大規模主催者」と「中小規模主催者」に分け、質問紙調査の結果と公開されているデータから推計を試みている。

「大規模主催者」を「コミックマーケット、コミックシティ等(赤ブーブー通信社)、コミティア、コミックライブ等(スタジオ YOU)、Comic1」とし、質問紙調査の回答と公開されているデータから、1年間の合計参加サークル数を集計し、278,065(約27.8万)サークルと推計された。

それ以外の「中小規模主催者」については、質問紙調査で得られた1イベントあたりのサークル数(45.05サークル)に、ネット調査で得られたイベント数(1,026イベント)を乗じることで、「45.05(サークル)×1,026(イベント)≒46,221」となり、46,221サークルと推計した。

以上の合計により、2018年1年間の同人誌即売会に参加した延べサークル数は、324,286(約32.4万)サークルと推計された。

さらに、延べサークル数から重複を除いたサークルの実数の算出については、「コミックマーケット35周年記念調査」による、コミックマーケット参加サークルの1年間の即売会参加回数(4.33回)の値を利用し、延べサークル数を除することで「324,286サークル(延べ)÷4.33回≒74,893サークル(実数)」となり、サークルのユニーク数は約7.5万サークルと推計された。

また、作家数については、「コミックマーケット40周年記念調査」における、「サークルにおける制作に携わる人数」のデータ(1.97人)を利用し、サークル数に1サークルあたりの作家数を乗ずることで「74,893サークル×1.97人≒147,539人」となり、同人誌作家数は約14.8万人と推計された。

表 16 同人誌即売会出展サークル数、作家数の推計値

	2018年の年間推計値
サークル数(延べ数)	約32.4万(サークル)
サークル数(実数)	約7.5万(サークル)
作家数	約14.8万(人)

## 1.1.2. 展覧会・催事・顕彰

### 1.1.2.1. 展覧会・催事

#### 【展覧会・催事情報ウェブサイト】

ここでは、マンガに関する展覧会や催事に関する情報を記述する。近年、マンガ作品やマンガ家を取り上げたり、マンガ自体をテーマとしたりする展覧会は増加傾向にあり、また、同人誌即売会などファン同士の交流を目的とした催事は、以前から各地で多く開催されている。他にも、展覧会や同人誌即売会に限らず、出版社やグッズ制作会社などがブース出展し物品販売が行われる、ファンイベントなども近年、開催が目立つようになっている。

それらの展覧会や催事を網羅的に収集・公開している情報源を本調査では確認することができなかったものの、インターネット上においては、展覧会情報やイベント情報を掲載しているウェブサイトをいくつか確認できる。マンガ分野に特化した情報が入手できるものとしては、文化庁が運営する「メディア芸術カレントコンテンツ」(<http://mediag.bunka.go.jp/>)や、日本漫画家協会の公式ウェブサイト内に「展覧会」情報のページがあるほか、「漫画・アニメ」のタグが存在する「JAPAN ATTRACTIONS」(<http://japan-attractions.jp/>)などがある。この他にも、美術館で開催される展覧会情報を扱うウェブサイト上でもマンガに関連する展覧会情報を確認することができる。例えば「artscape」(<https://artscape.jp/>)や、「Tokyo Art Beat」(<http://www.tokyoartbeat.com/>)、「インターネットミュージアム」(<https://www.museum.or.jp/>)、「アートアジェンダ」(<https://www.artagenda.jp/>)などが挙げられる。

表 17 展覧会や催事の情報に掲載しているウェブサイト

名称	URL	運営	備考
メディア芸術カレントコンテンツ	<a href="http://mediag.bunka.go.jp/">http://mediag.bunka.go.jp/</a>	文化庁	「アンテナ」として展覧会や催事の情報に記載。
日本漫画家協会	<a href="https://www.nihonmangakakyokai.or.jp/">https://www.nihonmangakakyokai.or.jp/</a>	公益社団法人 日本漫画家協会	「展覧会」で、各種展覧会情報を記載。
JAPAN ATTRACTIONS	<a href="http://japan-attractions.jp/">http://japan-attractions.jp/</a>	株式会社 ディ・キッズ	「漫画・アニメ」タグが存在する。英語版サイトも存在。
artscape	<a href="https://artscape.jp/">https://artscape.jp/</a>	大日本印刷 株式会社	美術館の展覧会情報が中心。
Tokyo Art Beat	<a href="http://www.tokyoartbeat.com/">http://www.tokyoartbeat.com/</a>	特定非営利活動 法人 GADAGO	美術館の展覧会情報が中心。
インターネットミュージアム	<a href="https://www.museum.or.jp/">https://www.museum.or.jp/</a>	株式会社丹青社	美術館の展覧会情報が中心。
アートアジェンダ	<a href="https://www.artagenda.jp/">https://www.artagenda.jp/</a>	株式会社 FAITH	美術館の展覧会情報が中心。

## 【カートゥーン作品の展覧会】

「我が国のマンガ・アニメーション分野における自主制作活動等に関する実態調査」（当振興会基金部実施）において、公益社団法人日本漫画家協会が発行する会報（2018年3月～2019年3月の計5号）に掲載された2018年の展覧会を調べたところ、展覧会掲載数は157件だった。そのうち、カートゥーンを含む展覧会として以下の96件が確認できた。

表 18 2018年に開催されたカートゥーンを含む展覧会リスト

No.	展覧会名	開始日	終了日	会場	出展者
1	海峡マンガ合戦 vol・15海猫屋	2017/11/04	2018/01/12	北九州市漫画ミュージアム	
2	成年まんが年賀状展	2017/12/14	2018/01/26	漫協ギャラリー	秋竜山、天野誠、いご昭二、一本木蚤、植田まさし、ウノ・カマキリ、小河原智子、一峰大二、クミタ・リュウ、倉田よしみ、里中満智子、多田ヒロシ、ちばてつや、所ゆきよし、永野のりこ、西田淑子、花村えい子、バロン吉本、ヒサクニヒコ、ビッグ錠、古川タク、前川しんすけ、森本清彦、モロズ 勝、牧野圭一、みなもと太郎、村上もとか、森田拳次、やの功、矢野徳、山根青鬼の各氏出展
3	今年の顔展 2017 in TOKYO TOWER	2017/12/21	2018/01/08	東京タワー フットタウン	辻下浩二、まつなが陽一の各氏出展
4	GO! SENTO 展 2	2018/01/02	2018/01/31	小杉湯	湯島ちよこ氏出展、他
5	第26回那須良輔風刺漫画大賞作品展	2018/01/04	2018/02/18	湯前まんが美術館	
6	平和記念展 in 高知 特別展示「子どもたちが見た引揚げ～漫画家が描く引揚げ体験」	2018/01/11	2018/01/26	高知市文化プラザかるぼーと市民ギャラリー	
7	まんがで読む！幕末維新展	2018/01/13	2018/03/04	横山隆一記念まんが館	
8	初笑い福笑い ちよいとアートなおつまみ展	2018/01/13	2018/01/27	ギャラリーkopis	いご昭二、ウノ・カマキリ、はざま隆治の各氏出展、他
9	海峡マンガ合戦 vol・16 なかはらかぜ	2018/01/13	2018/03/09	北九州市漫画ミュージアム	
10	第48回シャリバリ 2018年展	2018/01/15	2018/01/21	元麻布ギャラリー	大西ひろみ、小河原智子、木南精示、ジョルジュ・ピロシキ、武田秀雄、筑紫直弘、辻下浩二、橋爪まんぶ、モロズミ勝、柳生柳、柳たかを、横田吉昭の各氏出展
11	おおさか銭湯漫ゆ～記	2018/02/08	2018/02/28	大阪府中之島図書館	
12	おきあがりこぼしプロジェクト 100人超のマンガ家たちによるかわいい社会支援	2018/02/09	2018/05/20	明治大学米沢嘉博記念図書館	ちばてつや理事長、他 100名超
13	平和記念展示資料館 特別展示 マンガで見る抑留・引揚げ	2018/02/14	2018/02/25	新宿区立歴史博物館	
14	北沢楽天が振り返る明治時代	2018/02/24	2018/05/06	さいたま市立漫画会館	
15	第6回国際マンガコンテスト 表彰式マンガアワード SHOW	2018/02/24	2018/02/24	鳥取県まんが王国	
16	展示企画 ポスターに見る漫画展黎明期	2018/02/26	2018/03/30	漫協ギャラリー	水野良太郎
17	望月桜原画展	2018/03/01	2018/04/01	有隣堂 横浜駅西口 コミッ 狂国	
18	環境マンガと子どもたち II	2018/03/02	2018/03/12	こうべ環境未来館 エントランスホール	同
19	ヒサクニヒコの横浜談義	2018/03/03	2018/03/03	横浜市民ギャラリー	
20	バロン吉元/寺田克也パツテ 展	2018/03/09	2018/05/06	高台寺方丈・北書院	

No.	展覧会名	開始日	終了日	会場	出展者
21	海峡マンガ合戦 vol・17 尚月地	2018/03/10	2018/05/11	北九州市漫画ミュージアム	
22	エロ展 11人の女流漫画家・イラストレーターによるエロの世界	2018/03/12	2018/03/17	ギャラリー-LaMer	
23	乙女展	2018/03/16	2018/03/28	バブーシュカ・星男同時開催	岸田尚氏出品、他
24	まんが・漫画・マンガ展！2018	2018/03/17	2018/04/08	横山隆一記念まんが館	おかもとあつし、さかもと清敏、種田英幸の各氏出品、他
25	環境マンガと子どもたちⅡ	2018/03/17	2018/03/24	IPU・環太平洋大学岡山駅前グローバルキャンパス	同
26	太田大八生誕100年展	2018/03/21	2018/05/14	香美市立やなせたかし記念館 詩とメルヘン絵本館	
27	百花繚乱 マツオヒロミ展	2018/03/31	2018/05/06	平田本陣記念館	
28	マンガワールド其の65『ももプロZ』小城徹也トークライブ	2018/04/01	2018/04/01	新宿 LOFT/PLUSONE	小城徹也出演、他
29	鮎沢まこと氏を偲ぶ回顧展	2018/04/02	2018/05/31	漫画家協会・漫協ギャラリー	
30	子愷杯中国漫画展受賞作品展・浙江省桐郷市漫画作品展	2018/04/03	2018/04/13	中国文化センター	
31	武田秀雄の世界展	2018/04/03	2018/04/08	麩屋町三条	
32	岸田尚 肖像画展 VI	2018/04/17	2018/04/22	The Artcomplex Center of Tokyo 2F ACT1	天野誠、ウノ・カマキリ、小河原智子、岸田尚、田中圭一、とやまみーや、ねもと章子、ビッグ錠、はやせ淳、平松伸二、メソポ田宮文明、藤沢とおる、睦月影郎、山田ゴロの各氏出品、他
33	わたせせいぞうの世界展 ハートカクテル in 石巻	2018/04/21	2018/07/01	石ノ森萬画館	
34	まいど！福笑いを一席	2018/04/22	2018/04/28	アーツ&クラフトギャラリー コピス	いご昭二、ウノ・カマキリ、はざま隆治の各氏出品、他
35	土田直敏人物画展	2018/04/28	2018/05/19	丹波生活衣館 市民ギャラリー	
36	ヒトコマまんが展	2018/05/02	2018/05/07	積雲画廊	秋竜山、市野智絵、小河原智子、カサマツヒロシ、きなみせいじ、久里洋二、辻下浩二、二階堂正宏、西田淑子、古川タク、前川しんすけ、柳生柳、矢野徳の各氏出品、他
37	秋山孝ポスター展 10 秋山孝の神秘4～「印刷すること」「手描きすること」～展	2018/05/02	2018/09/16	秋山孝ポスター美術館長岡	
38	yun&松沢タカコのぬりえ展	2018/05/19	2018/05/30	WACCA 池袋4F ギャラリースペース	
39	第五回 墨彩展	2018/05/22	2018/05/27	長谷川画廊	やの功、泉ゆきを、辻下浩二、ウノ・カマキリ、二階堂正宏、大石容子、西田淑子、大嶽あおき、はざま隆治、小河原智子、橋爪まんぶ、香取正樹、一峰大二、まつなが陽一、河原崎弘治、森田拳次、岸田尚、モロズミ勝、クミタ・リュウ、柳生柳、佐佐木あつし、矢野徳、山根青鬼の各氏出品、他
40	岡本治漫画展	2018/05/30	2018/06/04	アートギャラリー北野	
41	yunのデコぬりえ新聞展	2018/05/31	2018/06/20	自家焙煎珈琲 梅の木十条店	
42	一マンガ・アニメ作家37人によるーリサイクルアート展	2018/06/05	2018/06/16	art space kimura ASK?	秋竜山、市野智絵、ウノ・カマキリ、小幡堅、カサマツヒロシ、岸田尚、多田ヒロシ、種村国夫、辻下浩二、所ゆきよし、ヒサクニヒコ、古川タク、前川しんすけ、柳生柳、矢野徳の各氏出品、他

No.	展覧会名	開始日	終了日	会場	出展者
43	操縦不能のドローン「南洋」貼絵展	2018/06/12	2018/06/18	京都テルサ・ギャラリー	
44	第21回文化庁メディア芸術祭受賞作品展	2018/06/13	2018/06/24	国立新美術館	
45	銀座ネコ集会展Ⅱ	2018/06/17	2018/06/23	東京交通会館 B1 ゴールドサロン	開田裕治、桐木憲一、永野のりこの各氏出展、他
46	初恋ぬりえ小梅ちゃんの世界・yunのぬりえの原画展	2018/06/25	2018/06/30	coffee&gallery 糸いじう	
47	篠原ユキオのユーモア世界 HITOKOMART 展	2018/07/04	2018/07/08	アートギャラリー北野	
48	おかべりか展～子どもだってイロイロあります～	2018/07/07	2018/08/26	さいたま市立漫画会館	
49	かお・顔・KAO 展	2018/07/09	2018/07/19	gallery STAGE1	小河原智子、種村国夫、所ゆきよし、柳生柳の各氏出展、他
50	クミタ・リュウ漫画展	2018/07/13	2018/09/09	信州須坂 豪商の館 田中本家博物館	
51	海峡マンガ合戦 vol.19 鈴見敦	2018/07/14	2018/09/14	北九州市漫画ミュージアム	
52	『詩とメルヘン』とやなせたかしの歩み展	2018/07/18	2018/10/15	香美市立やなせたかし記念館 詩とメルヘン絵本館&別館	
53	第49回日本漫画2018展	2018/07/30	2018/08/04	ギャラリー暁	安倍夜郎、あらい太郎、いご昭二、石川寿彦、大嶽あおき、小河原智子、オダシゲ、きなみせいじ、クミタ・リュウ、ジョルジュ・ピロシキ、関としお、辻下浩二、トシヒコ、西田淑子、西山進、はざま隆二、橋爪まんぶ、はせべくにひこ、ひらかわしょうじろう、藤井龍二、牧野圭一、柳たかを、山根青鬼の各氏出展、他
54	『平成を振り返る』関としお一コマ漫画展	2018/08/01	2018/08/19	板橋区立西台図書館 玄関ホール	
55	小さなアートの平和リレー 長崎おきあがりこぼし展	2018/08/05	2018/08/31	長崎原爆資料館、長崎歴史文化博物館、浜屋百貨店 7F、石丸文行堂	
56	子どもたちと考える平和展	2018/08/06	2018/08/09	大阪市北区役所 1階区民交流プラザ	
57	第11回寅さん記念館・イラストレーション展2018～柴又忘れな草～	2018/08/07	2018/08/26	葛飾柴又寅さん記念館「休憩室」	いご昭二、ウノ・カマキリ、桜多吾作、小河原智子、岸田尚、倉田よしみ、志賀公江、高岩ヨシヒロ、ねもと章子、山田ゴロの各氏出展、他
58	「時空の旅」学童集団疎開 成瀬國晴展	2018/08/08	2018/08/26	愛知川びんてまりの館	
59	幻獣神話展Ⅴ 遥かなる憧憬との対峙	2018/08/09	2018/08/18	東京交通会館地下1F ゴールドサロン	
60	引揚げマンガ作品展 in 仙崎	2018/08/10	2018/08/21	青海島観光汽船「観光船のりば」	
61	永田カビ展示会「一緒に逃げてくれませんか」	2018/08/14	2018/08/19	Gallery 螺旋	
62	水と土の芸術祭2018 地震ポスター展	2018/08/18	2018/09/30	中之口先人館	
63	江戸を描く三	2018/08/21	2018/08/27	元麻布ギャラリー	大石容子、寺島令子、とやまみーや、睦月影郎の各氏出展、他
64	EYEMASK&まぐま展 彩光	2018/08/22	2018/08/26	アート・トラスト色ギャラリー	辻下浩二、小河原智子、筑紫直弘の各氏出展、他
65	京都漫画家の綾部展	2018/08/24	2018/08/27	バザールタウン・アスパアカデミー2FA ホール	丸岡昂洋、南洋、玉野のももたろう、林本みきはる、桑原まさはる、おおつき勝之の各氏出展
66	篠原ユキオのユーモアの世界 HITOKOMART 展	2018/08/28	2018/09/01	Gallery5610	

No.	展覧会名	開始日	終了日	会場	出展者
67	素晴らしき?世界漫画展 Wonderful Wonder World2018	2018/09/03	2018/09/08	元麻布ギャラリー	横田吉昭氏主催
68	ウノ・カマキリの落画展	2018/09/03	2018/09/22	ギャラリー路地裏	
69	昭和で SHOW	2018/09/05	2018/09/15	アーツ&クラフツギャラリー コピス、森下文化センター	ウノ・カマキリ氏出展、他
70	第 24 回大萬画展	2018/09/11	2018/09/17	京都万華鏡ミュージアム	林本みきはる、南洋、丸岡昂洋、玉野のももたろう、桑原正晴の各氏出展、他
71	日中友好漫画展	2018/09/11	2018/09/21	中国文化センター	ちばてつや、植田まさし、ウノ・カマキリ、里中満智子、森田拳次、一本木蛮、倉田よしみ、永野のりこ、西田淑子、花村えい子、バロン吉元、ビッグ錠、牧野圭一、やの功、矢野徳、山根青鬼、前川しんすけ、いご昭二、大石容子、小河原智子、一峰大二、香取正樹、クミタ・リュウ、多田ヒロシ、タナカミノル、辻下浩二、所ゆきよし、二階堂正宏、はせづくにひこ、ヒサクニヒコ、藤井龍二、古川タク、みうらみつる、モロズミ勝、柳生柳、山田ゴロ、わたなべまさこ、森本清彦、はざま隆治、岸田尚、大嶽あおき、ねもと章子、市野智絵、泉ゆきを、河原崎弘司、ジョルジュ・ピロシキ、筑紫直弘、トシヒコ、メソボ田宮文明、きなみせいじの各氏出展、他
72	岸田尚個展「慈しみの瞳」	2018/09/18	2018/09/23	The Artcomplex Center of Tokyo	
73	きままに 2 人展 山口マサル+クリヨウジ	2018/09/24	2018/09/29	SPACE YUI	
74	ハイセイ	2018/09/24	2018/09/30	京都造形芸術大学 Galerie Aube	
75	15thHeARTOKYO	2018/09/29	2018/10/12	新宿ブルムナード・ギャラリー	ウノ・カマキリ、志賀公江、高岩ヨシヒロ、ねもと章子、山田ゴロの各氏出展、他
76	環境マンガと子どもたち II	2018/1/25	2018/1/31	Gallery 蔵	大石容子、一峰大二、里中満智子、ちばてつや、辻下浩二、西田淑子、はせづくにひこ、花村えい子、モロズミ勝、柳生柳、やの功、矢野徳
77	共同通信配信 第 12 回 しおどめ発 世相漫画展	2018/10/02	2018/10/31	汐留メディアタワー3 階 ギャラリーウオーク	トシヒコ、横田吉昭、はざま隆治、小菅りや子、あらい太朗の各氏出展、他
78	日本ブックデザイン賞 2018 作品展	2018/10/06	2018/10/28	秋山孝ポスター美術館 長岡、秋川孝ポスター 美術館長岡・蔵	
79	2018 高知のまんがあれこれ展 &高知まんが道場 30 年記念展	2018/10/13	2018/11/25	横山隆一記念まんが館	
80	みつはしちかこ展 —恋と、まんがと、青春と—	2018/10/20	2018/12/24	町田市民文学館 ことばらんど	
81	にゃんだほ！ににねね展	2018/10/26	2018/11/06	ぼたかふえ。	上野顕太郎氏出展、他
82	第 7 回幻の東京デザインカレッジ 漫画科展	2018/10/29	2018/11/04	渋谷画廊	泉昭二、河原崎弘司、鈴木太郎、前川しんすけ、芝岡友衛、原子力、二階堂正宏の各氏出展、他
83	こうちまんがフェスティバル 2018～まんさい～	2018/11/03	2018/11/04	高知市文化プラザかるぼと、 他	

No.	展覧会名	開始日	終了日	会場	出展者
84	クリヨウジの大冒険	2018/11/03	2018/12/16	金津創作の森アートコア ミュージアム-1、ギャラ リー・野外	
85	メッセージイラストレーション ポスター展 10	2018/11/03	2018/11/25	秋山孝ポスター美術館長岡	
86	第 42 回くまんばち展	2018/11/09	2018/11/15	元麻布ギャラリー	泉ゆきを、イシマルヒデ、オダ シゲ、小河原智子、木南精示、 芝岡友衛、橋爪まんぶ、ひらか わしょうじろう、柳生柳、安倍 夜郎の各氏出展、他
87	お江戸のみんながおもしろい	2018/11/18	2018/11/24	ギャラリーkopis	いご昭二、ウノ・カマキリの各 氏出展、他
88	第六回寄席描き展	2018/11/18	2018/12/02	森下文化センター	いご昭二、ウノ・カマキリ、小 河原智子、辻下浩二、永野のり こ、はざま隆治、バトルロイヤ ル風間、藤井龍二、まつなが陽 一、山根青鬼の各氏出展、他
89	福つなぎねこ展	2018/11/23	2019/01/27	オープンアトリエ・もと ちゃん	たちばないさぎ、文月今日子、 りーるー、葛井美鳥、福田素子 の各氏出展、他
90	まんが年賀状展 2019	2018/12/01	2019/01/27	郵政博物館	いご昭二、一本木蜜、植田まさ し、ウノ・カマキリ、大石容 子、小河原智子、一峰大二、ク ミタ・リュウ、倉田よしみ、里 中満智子、多田ヒロシ、ちばて つや、所ゆきよし、永野のり こ、西田淑子、はせべくにひ こ、花村えい子、パロン吉元、 ヒサクニヒコ、ビッグ錠、藤井 隆二、古川タク、前川しんす け、牧野圭一、森田拳次、森本 清彦、モロズミ勝、やの功、矢 野徳、山根青鬼の各氏出展
91	東君平「白と黒の世界」へ	2018/12/05	2019/02/04	詩とメルヘン絵本館	
92	第 5 回キャラクターアート展	2018/12/07	2018/12/19	YAMAWAKI ギャラリー	パロン吉元、阿部ゆたか、泉ゆ きを、うえやまとち、榎本由 美、大嶽あおき、小河原智子、 御茶漬海苔、一峰大二、香取正 樹、岸田尚、木村直巳、倉田よ しみ、左近士諒、鈴木ぐり、せ きやてつじ、辻下浩二、永野の りこ、二階堂正宏、ねもと章 子、はやせ淳、ビッグ錠、平松 伸二、藤井龍二、みなもと太 郎、メソポ田宮文明、柳生柳、 山根青鬼、yun の各氏出展、他
93	銀座路地裏のクリスマス展 II	2018/12/10	2018/12/28	ギャラリー路地裏	ウノ・カマキリ、橋爪まんぶの 各氏出展、他
94	海峡マンガ合戦 vol・21 岩本 しんじ&もーちゃん 2 人展	2018/12/15	2019/02/15	北九州市漫画ミュージアム	
95	世界一小ちゃい?! ミニ絵画展	2018/12/17	2018/12/23	ギャラリー八重洲・東京	柳生柳氏出展、他
96	平松伸二漫画展～川の手から 世界平和～	2018/12/29	2019/01/06	レンタルスペースカメラ座	

## 【ファンイベント】

ここでは、マンガ作品に関する物品販売や作家らによるトークイベントなどが開催されるファンイベントについて、いくつかの事例を記述する。ファンイベントは作家やファン同士が交流できる場として国内各地で数多く開催されており、関連企業による物品販売も行われるなど、観光振興や産業促進の面からも注目されている。

「アジア MANGA サミット」は日本・中国・韓国・香港・台湾を中心に約10か国・地域のマンガ家らによる国際交流イベントである。1996年に開催された「東アジア MANGA サミット」を契機とし、これまでに東アジア各地を会場に18回が開催された。内容はシンポジウムが主であり、作家同士の交流が主目的ではあるが、直近の開催である第18回は北九州市において「北九州ポップカルチャーフェスティバル」「九州コミティア」「海外マンガフェスタ」「アニメツーリズム首長サミット in 北九州」などと同時開催された。

「京都国際マンガ・アニメフェア」は京都府京都市で2012年より開催されている「西日本最大」の規模と言われるマンガ・アニメイベントである。京都国際マンガ・アニメフェア実行委員会と京都市が主催となり、京都みやこめっせをメイン会場に企業等のブース出展による物品販売や、ステージでのイベントのほか、関連企業の合同就職説明会や、マンガ出版社の編集部を招いて、作品の持ち込みができる「出張編集部」の場なども設けられている。

「全国漫画家大会議 in まんが王国・土佐」は高知県高知市において開催されているマンガ家やファンらの交流イベントである。高知県はマンガ家を多く輩出している県として、マンガ文化の振興に注力しており、「まんが甲子園」の開催でも知られているが、2015年より、まんが王国・土佐推進協議会が主催で毎年3月上旬頃にこのイベントを開催している。マンガ家らを招いて、トークイベントやワークショップが開催されるほか、夜には屋外の公園に特設の会場でマンガ家らと共に酒席を楽しめるなど、特色あるイベントが開催される。

「東京コミックコンベンション（略称：東京コミコン）」は、2016年より千葉県の幕張メッセにて毎年開催されているイベントである。アメリカでは今の「コミコン・インターナショナル・サンディエゴ」にあたるイベントが1970年に開催されたのを皮切りに、多くの「コミックコンベンション（略称：コミコン）」が各地で開催されている。そのうち、カリフォルニア州で開催されている「シリコンバレーコミコン」の発起人の一人であるスティーブ・ウォズニアクの提唱により、その姉妹イベントとして「東京コミコン」開催へと至った。イベントはアメリカンコミックス関連の物品販売が多くを占めるが、トークイベントやコスプレも行われるほか、作品の映画化と関連して俳優が来日し、サイン会・撮影会が行われることも特徴である。

表 19 国内で開催されるファンイベントの事例

名称	開催地	開始年
アジア MANGA サミット	東アジア各地	1996
京都国際マンガ・アニメフェア	京都府	2012
全国漫画家大会議 in まんが王国・土佐	高知県	2015
東京コミックコンベンション	千葉県	2016

## 【同人誌即売会】

ここでは、同人誌即売会の事例について記述しているほか、年間の開催数についての推計値や、過去の開催回における参加者数やサークル数の経年変化の比較について述べる。前述したファンイベントと比べると、それよりも以前から同人誌即売会は盛んに各地で開催されており、ファン同士の交流の機会だけでなく、将来、プロのマンガ家となるようなアマチュアらにとって切磋琢磨しあう場としての役割も担ってきた。また、関連企業が物品販売を行う「企業ブース」が設けられることや、出版社の編集部へ直接原稿を持ち込むことができる「出張編集部」が設けられることもあるなど、その在り方は多様化している。

「コミックマーケット」は1975年から開催されている、同人誌即売会である。第1回目は虎ノ門日本消防会館会議室を会場としていたが、回を重ねるごとの規模拡大に伴って会場も変遷し、現在では東京国際展示場にて毎年夏と冬に開催されている。参加者は毎回50万人以上とされ、その規模は日本最大級であり、世界最大級と言われることもある。大半をアマチュアによる出展が占めるが、中にはプロの作家も出展していたり、企業ブースエリアが設けられ、物品販売が行われていたりもする。

「ガタケット」は新潟県新潟市において1983年より開催されている同人誌即売会である。地方における同人誌即売会としてはかなり早い時期から開催されており、通常、年に6回隔月で株式会社ガタケットの運営により開催されている。新潟市はマンガ家を多く輩出している地域として、マンガ・アニメーションの振興に取り組んでおり、新潟市内には「マンガ・アニメ情報館」や「マンガの家」といった施設があるほか、「がたふえす」といったファンイベントなど多彩なイベントを開催している。

「コミティア」は1984年より開催されている同人誌即売会である。その特徴としては創作（オリジナル）作品のみに限定した同人誌即売会であることが挙げられる。現在は、東京国際展示場を会場に、年に4回開催されている。創作限定であるため、ファン同士の交流だけでなく、プロの作家志望者の出展も多く、会場内には「出張編集部」の場も設けられている。コミティア実行委員会の代表である中村公彦は2013年に第17回文化庁メディア芸術祭の功労賞を受賞している。

表 20 国内で開催される同人誌即売会の事例

名称	開催地	開始年
コミックマーケット	東京都	1975
ガタケット	新潟県	1983
コミティア	東京都	1984

続いて、同人誌即売会の開催数について述べる。「我が国のマンガ・アニメーション分野における自主制作活動等に関する実態調査」(当振興会基金部実施)では、「同人誌即売会」についての実態調査を行った。2018年の同人誌即売会数について、同人誌即売会情報サイト「ケットコム」(<http://ketto.com/>)、「同人イベント NAVI」(<https://shimeken.com/events>)、「ToMiCo」(<https://tomico.jp/>)や「Twitter」における告知情報を通じて確認したところ、2018年の同人誌即売会開催数は以下の通りとなった。

表 21 同人誌即売会の開催件数

	2018年の開催数
「イベント内イベント」等含む全ての同人誌即売会開催数	2,432 イベント
「イベント内イベント」等を控除した同人誌即売会開催数	644 イベント

※複数日開催のイベントは1日ごとに1イベントと換算

同人誌即売会では、「ぷちオンリー」といった「イベント内イベント」など、複数同人誌即売会や併催イベントをひとつにまとめて開催している事例も多く、「2,432」という数はそれら同一会場で開催されている即売会を別々に1としてカウントしたものである。例えば、ある主催者が会場を借り一日に3つの同人誌即売会を開催した場合3つとカウントしている。逆に同一会場で開催されている複数の即売会をまとめて1としてカウントしたものの合計値が「644」となる。言い換えると前者の数は即売会の内容を基準に細分化して集計したものであり、後者の数は開催会場を基準として集計したものとなる<sup>3</sup>。

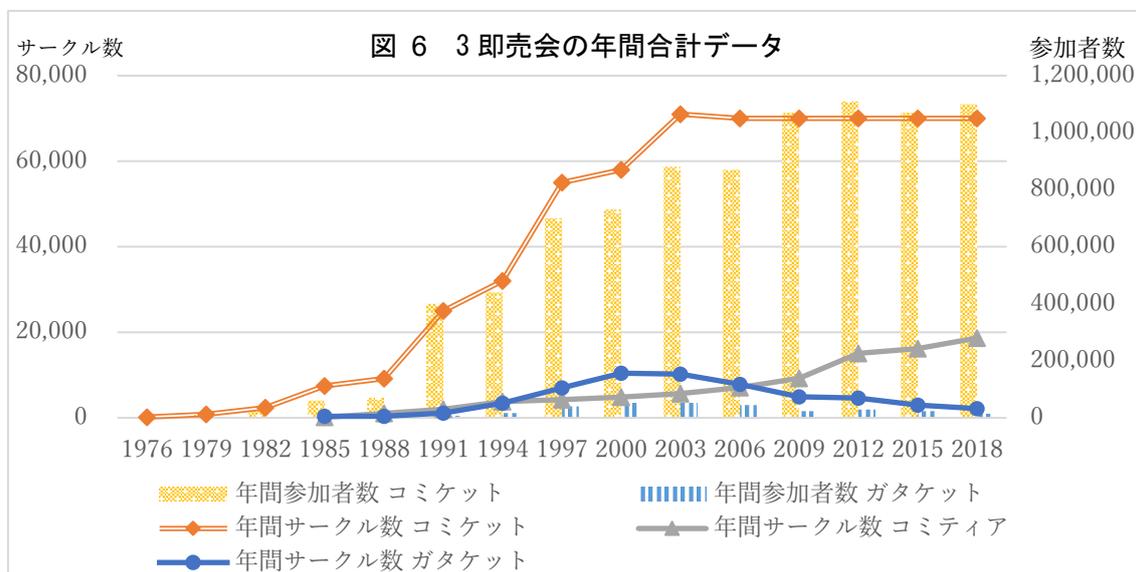
これらの同人誌即売会の、2018年の1年間に開催された即売会の延べ来場者数は「大規模主催者」と「中小規模主催者」に分けて、推計を行っており、「大規模主催者」は「コミックマーケット、コミックシティ等(赤ブーブー通信社)、コミティア、コミックライブ等(スタジオ YOU)、Comic1」の主催イベントを対象とし、質問紙調査と公開データの集計などから、約340.0万人となった。「中小規模主催者」は、上記以外の主催イベントを対象とし、質問紙調査による回答値である「1イベントあたりの総来場者平均値(316.3人)」に、「年間の中小規模イベント数(1,026イベント)」を乗じることで、「316.3人×1,026イベント≒324,524人」となり、32.5万人と推計された。以上を合わせて、2018年の年間総参加者数は、約372.5万人と推計された。

表 22 同人誌即売会の参加者数

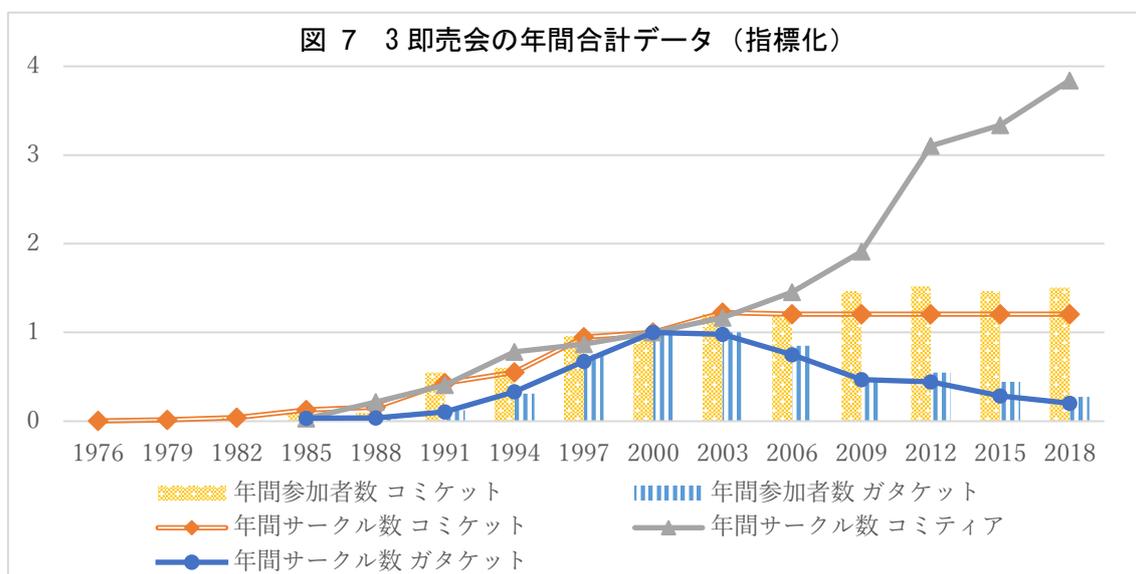
	2018年の年間推計値
同人誌即売会延べ参加者数	約372.5万(人)

<sup>3</sup> 同人誌即売会における「イベント内イベント」等の併催イベントは、同一会場、同一開催日のイベントであっても、他の併催イベントと出展者が当然異なるだけでなく、その内容や来場者層、場合によっては主催者も異なる場合がある。そのため、このような二通りの求め方による開催件数を集計している。

加えて、数量的に同人誌即売会を比較して考えるために、性格がそれぞれ異なる3即売会（コミックマーケット、コミティア、ガタケット）について、各年のサークル数と参加者数（コミティアは参加者数のデータがないため除外）を調査・比較している



三者三様で、統一的な傾向は無いことがみてとれるが、コミックマーケットの規模が大きすぎることもあり、経年の傾向について各即売会の比較が難いため、各データの2000年の数値を1として指標化したうえで、グラフ化したものが次である。



コミックマーケット、コミティア、ガタケット、それぞれの推移は同様ではなく、コミックマーケットは90年代後半から横ばいだが、コミティアは初開催以来、拡大傾向を維持している。一方でガタケットは2000年をピークに減少傾向を示し、山型のグラフを描いていることがわかる。同じ同人誌即売会であっても、都内大規模開催への一極集中の傾向が見られ、これについては会場確保の難しさなども課題として挙げられていた。

## 【海外の事例】

ここでは、海外で開催されているマンガのイベントについて規模の大きなものや世界的に知名度の高いものなどいくつかの事例を述べる。海外でのマンガイベントは、自国のマンガ文化も含めて国際的に幅広く扱うものや、日本のマンガに特化したイベントなどそのあり方は多様である。物品販売が中心となっているが、展覧会や作家らによるトークイベント、ワークショップ、ライブコンサートやアニメーションの上映会など、多彩なイベントがあわせて開催されている。

「ルッカ・コミックス&ゲームズ (Lucca Comics & Games)」はイタリアのルッカで開催されている、マンガやゲームをテーマとしたフェスティバルである。ルッカは周囲を城壁に囲まれた城郭都市であり、この街中の広場や建物が会場として使用され、大勢の人がコスプレをして参加し、期間中は街全体が賑わう。扱われているものは、日本やアメリカのマンガ、アメリカンコミックス、ゲームが中心で、来場者もイタリア国内からの来場が多い。家族向けエリアが設けられたり、アニメソングのライブステージも設けられたりするなど、膨大かつ多様なイベントや展示が行われ、日本の文化に特化した「ジャパントウン」というエリアでは、トークイベントのほか、マンガの描き方を学ぶワークショップや日本語講座なども開かれる。1966年から開始され、51年という長い歴史を持つとされるが、これは1966年に「第2回国際コミックス博 (Salone Internazionale dei Comics)」がルッカで開催されたことによる(第1回は同じイタリアのボルディゲラにて開催された)。その後、「国際コミックス博」はルッカで開催されていたが、資金面の問題などから1992年の第19回の開催をもって終了となった。「国際コミックス博」は「エキスポカートゥーン (EXPOCARTOON)」と名前を変え1995年から2005年までローマに会場を移して開催されたが、ルッカ市では「国際コミックス博」に代わる新たな産業博を1993年に始め、それが現在まで続き「ルッカ・コミックス&ゲームズ」となっている。現在は市や県が主催者として記載されているほか、Lucca Creaという有限責任会社 (Società a Responsabilità Limitata) が運営を担っている。

「コミコン・インターナショナル・サンディエゴ (Comic-Con International: San Diego)」はアメリカのサンディエゴにおいて開催されているイベントであり、運営は SAN DIEGO COMIC CONVENTION (Comic-Con International) という非営利団体によって行われている。1970年より開催されており、1995年より現在の名称となったが、それ以前の名称である「サンディエゴ・コミコン (San Diego Comic-Con)」の呼び方も一般に定着している。近年は、毎年7月にサンディエゴ・コンベンションセンターをメイン会場として開催されており、他にも周辺のホテルや屋外の広場なども会場として活用している。コミックに限らず、アニメーションやゲーム、SFやファンタジー小説などポップカルチャー全体を広く扱っている。ブース出展による物品販売がメインだが、多くのゲストを招いてのトークイベントや、アニメーション作品の上映会、コスプレのコンテストなども行われる。加えて、後述する「アイズナー賞」(p.51参照)など、マンガの顕彰制度の受賞発表が行われることでも知られている。

「アングレーム国際漫画祭」はフランスのアングレーム市で毎年、1月末ごろに開催される、世界的にも注目されているフェスティバルである。1974年より開催されており、アングレームの市内各地にある様々な施設や特設のパビリオンを利用して、展覧会やマンガ作品の販売などが行われるが、日本のマンガやアメリカンコミックス、フランスのバンド・デシネなど、作家の出身国や作品形態にかかわらず多様な作家や作品が紹介される。出版社などによるブース出展では日本のマンガ作品を中心としたパビリオンもある。世界中からマンガ家や関係者を招いて、トークイベントなども開催されるほか、「コンペティション」では多くの部門と賞が設けられ注目を集めている。盛んにファンと作家との交流が行われ、街中がフェスティバル参加者とみられる人々で賑わう。アングレームには「マンガとイメージの国際都市 (La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image)」と呼ばれる施設群があり、その一つに「マンガ美術館 (Le musée de la bande dessinée)」がある。ここでは、美術館機能と図書館機能を有しており、特に図書館はフランス国立図書館の支部図書館として位置づけられ、マンガ作品の収集が進められている。

「サロン・デル・マンガ」はスペインのバルセロナで毎年開催されているイベントである。名前に「マンガ」と入っているように、日本のマンガや文化に特化しているのが特徴である。1995年から開催されており、近年は「フィラ・バルセロナ・モンジュイック」という展示施設を会場としている。現地の出版社のブース出展による、日本マンガのスペイン語版が多く販売されているほか、日本からマンガ家を招待してトークイベントやサイン会も開かれる。また、マンガだけでなく、和食のフードコートや和太鼓の演奏、アイドルのライブ、着物の着付け体験など、様々な日本文化に触れることができるイベントとなっている。

表 23 海外で開催されるファンイベントの事例

名称	開催国	開始年
ルッカ・コミックス&ゲームズ (Lucca Comics & Games)	イタリア	1966
コミコン・インターナショナル・サンディエゴ (San Diego Comic-Con International)	アメリカ	1970
アングレーム国際漫画祭 (Festival international de la bande dessinée d'Angoulême)	フランス	1974
サロン・デル・マンガ・バルセロナ (Saló del Manga de Barcelona)	スペイン	1995

## 1.1.2.2. 顕彰

### 【顕彰制度リスト】

ここでは、マンガ作品の「顕彰制度」について記述する。日本国内には、優れたマンガ作品の顕彰する制度は数多く存在している。これらの顕彰制度については、『漫画・アニメの賞事典』（日外アソシエーツ 編集・発行、2012年）や前述した集合知型のデータベースサイト「まんが seek」を参照することで確認が可能である。例えば『漫画・アニメの賞事典』では2012年9月時点までの日本国内における主要なマンガの賞が48件、記載されている。これにはすでに終了してしまった賞も含まれており、歴代の主要なマンガ賞の件数と考えるのが妥当である。また、「まんが seek」（<https://mangaseek.net/>）にも「漫画賞」のリストが記載されており、これには2020年3月の時点で、257件の賞が記載されている。特に雑誌ごとなどで行われる、プロデビューを目指すマンガ家志望者向けの「新人賞」が多く記載されている。これもすでに終了してしまっているものが含まれているので、歴代の賞の件数と考えられる。この両者の賞の重複を除き、さらに2019年に実施実績のあったものを公式ウェブサイトを通じて確認し追加等の整理をしたところ、102件の賞が確認できた。賞のリストは以下のとおりである。創設年が確認できたものに関してはその年を記載し、「まんが seek」において「新人賞」と分類されていたものについては、表中に印を付している。

表 24 マンガ顕彰制度リスト

No.	賞名	主催者	創設年	新人賞
1	「少年ジャンプ+」超速！連載グランプリ	集英社	-	○
2	『このマンガがすごい！』大賞	株式会社宝島社	2009	○
3	A1 グランプリ	KADOKAWA（メディアワークス）	-	○
4	BE・LOVE 漫画大賞	講談社	-	○
5	BetsuFure まんがセミナー	講談社	-	○
6	BF 新人まんが大賞	講談社	-	○
7	G カップ BURST	集英社	2011	○
8	G ファンタジー月例漫画賞	スクウェア・エニックス	-	○
9	HMC(花とゆめまんが家コース)	白泉社	-	○
10	Kiss WAVE	講談社	-	○
11	LMG(ララまんがグランプリ)	白泉社	-	○
12	LMS(ララまんが家スカウトコース)	白泉社	-	○
13	MGP(マガジングランプリ)	講談社	-	○
14	NEXT CHAMPION	秋田書店	2016	○
15	R30 マンガ賞	集英社	2017	○
16	R-4 グランプリ	集英社	-	

No.	賞名	主催者	創設年	新人賞
17	Re★デビュー賞	講談社	-	
18	RISE 新人漫画賞	集英社	-	○
19	THE GATE	講談社	2015	○
20	YOU 漫画大賞	集英社	-	○
21	赤塚賞	集英社	1974	○
22	アックスマンガ新人賞	青林工藝舎	1999	○
23	アフタヌーン四季賞	講談社	1986	○
24	一点突破漫画賞	ノース・スターズ・ピクチャーズ	-	○
25	イブニング新人賞 -The Challenge-	講談社	-	○
26	いわてマンガ大賞	岩手県、盛岡情報ビジネス専門学校	2011	
27	ウィングス・マンガ大賞	新書館	-	○
28	ウルトラコミック大賞	集英社	-	○
29	エッジ漫画大賞	講談社	2000	○
30	太田エロティック・マンガ賞	太田出版	-	○
31	おもしろその年まんが大賞	広島市まんが図書館	1998	
32	角川漫画新人大賞	KADOKAWA	2009	○
33	角川漫画新人大賞	KADOKAWA	2009	○
34	ガリョキン Pro	集英社	-	○
35	クッキー・コミック・チャレンジ+	集英社	-	○
36	黒潮マンガ大賞	高知新聞社	1989	
37	月刊少年マガジンコミック大賞デビュー	講談社	-	○
38	ゲッサン新人賞	小学館	2009	○
39	月チャンまんが GP	秋田書店	-	
40	月例マグコミマンガ大賞	マッグガーデン	-	○
41	月間新人漫画賞	講談社	-	○
42	月例フレッシュまんが賞	秋田書店	1980	○
43	高校生イラストコンテスト	日本工学院クリエイターズカレッジ	2009	
44	講談社漫画賞	講談社	1977	
45	国際漫画賞	国際漫画賞実行委員会	2007	
46	ココハナ新人まんが大賞	集英社	-	○
47	このマンガがすごい!	宝島社	1996	
48	このマンガを読め!	フリースタイル	2005	
49	コミックゼノン漫画大賞	ノース・スターズ・ピクチャーズ	-	○

No.	賞名	主催者	創設年	新人賞
50	週刊少年マガジン新人漫画賞	講談社	-	○
51	小学館新人コミック大賞	小学館	1977	○
52	小学館漫画賞	小学館 財団法人日本児童教育振興財団	1955	
53	少年シリウス新人賞	講談社	-	○
54	新世代サンデー賞	小学館	2015	○
55	新潮社パンチ漫画大賞	新潮社	2001	○
56	シンマン賞	集英社	-	○
57	スクウェア・エニックスマンガ大賞	スクウェア・エニックス	2003	○
58	ストキン Pro	集英社	-	○
59	スピリッツ賞	小学館	-	○
60	星雲賞	日本 SF 大会の主催グループ 日本 SF ファングループ連合会議	1969	
61	全国書店員が選んだおすすめコミック	日本出版販売	2006	
62	センス・オブ・ジェンダー賞	ジェンダーSF 研究会	2001	
63	ちばてつや賞 一般部門	モーニング編集部（講談社）	1982	○
64	ちばてつや賞 ヤング部門	ヤングマガジン編集部（講談社）	1979	○
65	ちやおまんがスクール	小学館	-	○
66	デザート・デビュー・ドリーム	講談社	-	○
67	デザート新人まんが大賞	講談社	-	○
68	手塚治虫文化賞【塚は旧字体】	朝日新聞社	1997	
69	手塚賞【塚は旧字体】	集英社	1971	○
70	電撃コミック大賞	株式会社アスキーメディアワークス	2004	○
71	なかよしまんがスクール	講談社	-	○
72	なかよし新人まんが賞	講談社	1986	○
73	那須良輔風刺漫画大賞	熊本県湯前町	-	
74	にいがたマンガ大賞	にいがたマンガ大賞実行委員会 (新潟市、ガタケット事務局、 日本アニメ・マンガ専門学校)	1998	
75	日本漫画家協会賞	日本漫画家協会賞	1972	
76	ネーム原作賞	講談社	-	○
77	ネクスト大賞	宙出版	-	○

No.	賞名	主催者	創設年	新人賞
78	のらくろマンガ賞	公益財団法人江東区文化コミュニティ財団/森下文化センター「田川水泡・のらくろ館」	2006	
79	白泉社少女まんが新人大賞	白泉社	1976	○
80	ビッグコミック&ビッグコミックオリジナル合同新作賞	小学館	2015	○
81	ビッグチャレンジ賞	白泉社	1982	○
82	ブクログ大賞	ブクログ	2013	
83	双葉社カミカゼ賞	双葉社	2013	○
84	フラワーズコミックオーディション	小学館	2012	○
85	プロスコミックアワード	東京ニュース通信社	2008	
86	文化庁メディア芸術祭賞	文化庁メディア芸術祭実行委員会	1997	
87	別マ新人まんがグランプリ	集英社	-	
88	別マまんがスクール	集英社	1966	○
89	マンガオーディション	ノース・スターズ・ピクチャーズ	-	○
90	まんが甲子園	高知県、「あったか高知」まんがフェスティバル実行委員会、財団法人自治総合センター	1992	
91	まんがゼミナール+	集英社	-	○
92	マンガ大賞	マンガ大賞実行委員会	2008	
93	まんがの日記念4コマまんが大賞	高知市・高知市教育委員会、公益財団法人高知市文化振興事業団・横山隆一記念まんが館	2005	
94	マンガワン投稿トーナメント	小学館	-	○
95	漫画大賞	アルファポリス	2008	○
96	メテオ・ポラリス彗星賞	アプリックス IP ホールディングス	-	
97	モーニング月例賞	講談社	2015	○
98	りぼん小学生まんが大賞	集英社	-	○
99	りぼん新人まんがグランプリ	集英社	-	○
100	りぼんまんがスクール+	集英社	2015	○
101	ロイヤル少女マンガ賞	秋田書店	-	○
102	若草賞	マッグガーデン	-	○

## 【カートゥーン作品公募・コンテストリスト】

「我が国のマンガ・アニメーション分野における自主制作活動等に関する実態調査」（当振興会基金部実施）においては、カートゥーンを対象とした公募・コンテストの調査が行われ、そこでは、2018年に実施されたカートゥーンを対象としたものとして次の13件の公募・コンテスト企画が確認された。前述の102件の顕彰リストと重複しているものも存在する。

表 25 2018年カートゥーン作品公募・コンテスト

No.	公募名	主催	応募対象・応募要件
1	民友マンガ大賞	福島民友新聞社	マンガ部門・年賀状部門・似顔絵部門
2	北沢楽天漫画大賞	さいたま市立漫画会館	1枚での表現
3	まんが甲子園	高知県、まんが王国・土佐推進協議会	高校別大会、予選～決勝は1枚での表現
4	那須良輔風刺漫画大賞	湯前まんが美術館	1～4コマ
5	はなわハガキ漫画グランプリ	福島県塙町	1～2コマ
6	にいがたマンガ大賞	にいがたマンガ大賞実行委員会	一般部門コママンガの部（1～4コマ）
7	おもしろその年まんが大賞	公益財団法人 広島市文化財団 広島市まんが図書館	1～4コマ
8	漫・賀・年賀状コンテスト	吉備川上ふれあい漫画美術館	ハガキ
9	川柳漫画コンクール	長野県千曲市	川柳とのセット応募
10	のらくろマンガ賞	江東区森下文化センター	コマ漫画の部（1～4コマ）
11	いわてマンガ大賞	岩手県	1～4コマ部門
12	まんが王国とっとり とっとり国際マンガコンテスト	鳥取県まんが王国官房	1コママンガ部門
13	世界まんがセンバツ	まんが王国・土佐推進協議会、ニコニコ漫画、ComicWalker	1枚まんが

ここまで述べてきた顕彰制度は、その創設の目的として「価値創造」「新人育成」「地域振興」のいずれかとしているものが多い。「価値創造」は国や業界の統括団体が主催し、この賞の受賞によって、作品価値の向上や、マンガ分野全体に影響を与える賞などがこれに該当する。「新人育成」は先述の「まんが seek」に記載されている例のように、出版社などが将来性のあるマンガ家を見出し、育成することを目的としている。「地域振興」は主に地方自治体などが主催者であることが多く、町おこしの目的が含まれているものが多い。特に「カートゥーン」を対象とした顕彰・コンテスト企画などは地方自治体やそこが所有する施設が主催となり、地域に根差しているものを多く確認できた。

また、現在募集中のマンガの顕彰制度の情報については、NPO法人NEWVERYが企画し、株式会社セルシスが運営するウェブサイト「マンナビ」（<https://mannavi.net/>）において確認することができる<sup>4</sup>。

<sup>4</sup> このウェブサイトでは、募集が終了したものについては削除され、過去の情報については保存されていないため、顕彰リストを作成する際には参照元としなかった。

## 【海外の事例】

ここでは、海外における顕彰制度について、いくつか事例を記述する。海外にも国際的なマンガの顕彰制度があり、そこでは日本人作家が受賞しているものもある。

「アングレーム国際漫画祭 (Festival international de la bande dessinée d'Angoulême)」は前述したようにフランスで開催される国際的なマンガのフェスティバルであるが、その中で「コンペティション」が行われている。「オフィシャルセレクション」にノミネートされた作品から、最優秀作品賞やシリーズ賞など複数の賞が発表されるほか、遺産賞部門、子供向け作品部門なども設けられ賞が発表される。これらは、フランスにおいて出版された作品が対象となっており、フランス語版の日本マンガもそこに含まれるため、日本のマンガ作品が受賞することもある。加えて、これらの作品に対する顕彰のほかに、フランスのマンガ界に功績を残した者1人が選ばれ、グランプリが贈られる。日本人のマンガ家としては2015年に大友克洋、2019年に高橋留美子の2人がグランプリを受賞している。

アメリカで行われている「アイズナー賞 (The Will Eisner Comic Industry Award)」と「ハーベイ賞 (Harvey Award)」は、どちらも1985年から1987年まで行われた「カービー賞 (Jack Kirby Comics Industry Award)」の後継にあたり、1988年から現在に至るまで続いている賞である。「アイズナー賞」はアメリカのマンガ家ウィル・アイズナーの名を冠した賞で、2019年の時点で31の部門が設けられている。日本人のマンガ家では最優秀国際作品賞や最優秀アジア作品賞の受賞が多い。加えてこれらの賞とは別に「漫画家の殿堂 (The Will Eisner Award Hall of Fame)」が設けられ、毎年1人が選ばれる。日本人では手塚治虫、小池一夫、小島剛夕、大友克洋、宮崎駿、高橋留美子の6人が殿堂入りを果たしている。前述したアメリカのマンガイベント「サンディエゴ・コミコン」(p.44参照)において受賞発表が行われる<sup>5</sup>。「ハーベイ賞」は、アメリカのマンガ家ハーヴェイ・カーツマンの名を冠した賞で、近年はニューヨークで開催される「ニューヨーク・コミコン」内で受賞発表が行われている。2018年より部門が大きく変更され、6つの賞と3つの特別賞が設けられており、6つの賞のうちの一つには英語版として出版された日本のマンガが対象となる「最優秀マンガ賞」がある。それ以前も、「海外マンガ賞」の部門において、日本のマンガが多く受賞している。

表 26 海外における主なマンガの顕彰制度

賞名	国	創設年
アングレーム国際漫画祭 (Festival international de la bande dessinée d'Angoulême)	フランス	1974
アイズナー賞 (The Will Eisner Comic Industry Award)	アメリカ	1988
ハーベイ賞 (The Harvey Award)	アメリカ	1988

<sup>5</sup> 「サンディエゴ・コミコン」においては、「アイズナー賞」の他にも「アイコン賞 (Icon Awards)」や「インクポット賞 (Inkpot Awards)」など複数の賞の発表が行われる。

### 【叙勲・褒章受章者、文化功労者】

前述した顕彰制度に加え、国の顕彰制度として叙勲、褒章、文化功労者について調査し、それらを受けた作家のリストを作成した。叙勲、褒章は「国家又は公共に対し功労のある方、社会の各分野における優れた行いのある方などを表彰するもの」であり、内閣府が所管している制度である。また、文化功労者は文化功労者年金法に定められた、文化の向上発達について特に功績の顕著な者で、文部科学大臣諮問機関である文化審議会が選考した候補者のうちから、文部科学大臣によって決定される。ここでは、ウェブサイト「まんが seek」や文部科学省の報道発表資料から、マンガ作家としてその功績から叙勲・褒章を受章した者、文化功労者として選ばれた者 35 名をリスト化し、以下に記載する。

表 27 マンガ関係の叙勲、褒章の受章者、文化功労者<sup>6</sup>

氏名	叙勲	褒章	文化功労者
宮尾しげを	旭四 (S50)	紫綬 (S44)	
田河水泡	旭四 (S62)	紫綬 (S44)	
横山隆一	旭四 (S57)	紫綬 (S49)	文功 (H6)
近藤日出造		紫綬 (S49)	
杉浦幸雄	旭四 (S60)	紫綬 (S55)	
横山泰三	旭四 (S63)	紫綬 (S56)	
長谷川町子	宝四 (H2)	紫綬 (S57)	
加藤芳郎	旭四 (H8)	紫綬 (S61)	
手塚治虫	瑞三 (H元) ※		
岡部冬彦	旭四 (H7)	紫綬 (H元)	
小島功	旭四 (H11)	紫綬 (H2)	
やなせたかし	瑞四 (H3)		
水木しげる	旭小 (H15)	紫綬 (H3)	文功 (H22)
富永一朗	旭四 (H10)	紫綬 (H4)	
小林治雄		紫綬 (H5)	
長新太		紫綬 (H6)	
馬場のぼる	旭四 (H13) ※	紫綬 (H7)	
鈴木義司	旭四 (H15)	紫綬 (H8)	
サトウサンペイ	旭小 (H18)	紫綬 (H9)	
石ノ森章太郎	旭四 (H10) ※		

<sup>6</sup> 本リスト内で用いている表記について、叙勲の、「旭四」は「勲四等旭日小綬章」、「瑞三」は「勲三等瑞宝章」、「宝四」は「勲四等宝冠章」、「瑞四」は「勲四等瑞宝章」、「旭小」は「旭日小綬章」を意味する。「旭四」と「旭小」の違いは、2003年（平成15年）の栄典制度改正により、勲等の表示がなくなったことによるものである。褒章の「紫綬」は「紫綬褒章」を意味する。また、「※」がついているものは、死亡時に叙勲が行われたことを意味する。記載は叙勲・褒章いずれか早い方の受章年順とした。

氏名	叙勲	褒章	文化功労者
東海林さだお	旭小 (H23)	紫綬 (H12)	
松本零士	旭小 (H22)	紫綬 (H13)	
ちばてつや	旭小 (H24)	紫綬 (H14)	文功 (H26)
さいとう・たかを	旭小 (H22)	紫綬 (H15)	
黒鉄ヒロシ		紫綬 (H16)	
水島新司	旭小 (H26)	紫綬 (H17)	
わたなべまさこ	旭小 (H18)		
弘兼憲史		紫綬 (H19)	
藤子不二雄 <sup>Ⓐ</sup>	旭小 (H20)		
西岸良平		紫綬 (H22)	
萩尾望都		紫綬 (H24)	文功 (R1)
大友克洋		紫綬 (H25)	
しりあがり寿		紫綬 (H26)	
竹宮恵子		紫綬 (H26)	
秋本治		紫綬 (R1)	

今回の調査で判明した限りでは、宮尾しげをが昭和 44 年に紫綬褒章、昭和 50 年に勲四等旭日小綬章を受章したものが一番古く、また、最も位の高い勲章を受けたのは手塚治虫であり、死亡時に受けた「勲三等瑞宝章」である。それ以外の勲章受章者は死亡時の受章も含めて、全員「勲四等」かそれと同位の勲章を受けている。横山隆一と横山泰三は実の兄弟であり、兄弟で勲章、褒章ともに受章している。勲章受章者は全員で 24 名であるが、そのうち 19 名は紫綬褒章も受章している。紫綬褒章の受章者はあわせて 30 名である。また、これまでに文化功労者に選ばれたのは、横山隆一、水木しげる、ちばてつや、萩尾望都の 4 名のみである。

「受章年」を見ると、勲章は最初に横山隆一が受章した昭和 57 年以降、ほぼ 2、3 年おきに受章者が出ているが、平成 26 年の水島新司を最後にマンガ作家としての勲章受章者が出ておらず、平成 31 年の現時点で 5 年の間が空いており、最長となっている。褒章でも最初に田河水泡が紫綬褒章を受章したのは昭和 44 年であり、以降 5、6 年の間隔で受章者が出ている。平成以降は勲章と同様に 2、3 年の間隔で受章者が出ており、平成 26 年にしりあがり寿、竹宮恵子が受章した以降は 5 年間受章者が出ていなかったが、令和元年に秋本治が紫綬褒章を受章した。平成 26 年以降はそれまでと比べても長い間隔でマンガ作家の受章者が出ていないことになるが、もし、マンガ家の受章が減っているのだとすれば、これまでの受章者はマンガ表現における「開拓者」的存在と評価される傾向にあるためか、今日までにマンガのジャンルや表現様式が爆発的に発展し、細分化などが進んだことで、マンガ分野全体に関わるような功績が挙げにくくなっていることが考えられるかもしれない。

### 【芸術選奨受賞者】

文化庁が主催している顕彰制度である芸術選奨では、昭和 25 年より「優れた業績を挙げた者又はその業績によってそれぞれの部門に新生面を開いた者」を選奨し、芸術選奨文部科学大臣賞、同新人賞を贈っている。平成 20 年度からはメディア芸術部門が新たに設けられ、これまでに以下の 24 名が受賞している。

表 28 芸術選奨メディア芸術部門歴代受賞者

年度	賞名	受賞者
平成 20 年度	大臣賞	岩井俊雄
	新人賞	井上雄彦
平成 21 年度	大臣賞	藤幡正樹
	新人賞	細田守
平成 22 年度	大臣賞	宮本茂
	新人賞	クワクボリョウタ
平成 23 年度	大臣賞	佐藤雅彦
	新人賞	長井龍雪
平成 24 年度	大臣賞	河口洋一郎
	新人賞	沖浦啓之
平成 25 年度	大臣賞	諸星大二郎
	新人賞	中村勇吾
平成 26 年度	大臣賞	高谷史郎
	新人賞	岸本斉史
平成 27 年度	大臣賞	久保田晃弘
	新人賞	ヤマザキマリ
平成 28 年度	大臣賞	秋本治
	新人賞	毛利悠子
平成 29 年度	大臣賞	山村浩二
	新人賞	和田永
平成 30 年度	大臣賞	荒木飛呂彦
	新人賞	蓮沼執太
令和元年度	大臣賞	池田亮司
	新人賞	東村アキコ

「メディア芸術部門」となっているため、マンガ家だけでなく、アニメーション作家やゲーム作家、メディアアーティストらが含まれているが、歴代の受賞者のうち、マンガ家としての功績によって受賞したのは、井上雄彦、諸星大二郎、岸本斉史、ヤマザキマリ、秋本治、荒木飛呂彦、東村アキコの 7 名である。

### 1.1.3.アーカイブ機関

#### 【アーカイブ施設リスト】

ここでは、日本国内に存在するマンガのアーカイブ施設について記述している。

文化庁では「平成 25 年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」の一環として「<連続シンポジウム>マンガのアルケオロジー 2 マンガ研究とアーカイブ」というシンポジウムを開催した際に、配布資料として日本国内にあるマンガのアーカイブ関連施設が記載されている「全国主要マンガ関連施設」を作成している。

また、「全国マンガ・アニメーションミュージアム連絡協議会」が一般社団法人日本動画協会の呼びかけにより発足し、加盟施設が、ウェブサイト「全国マンガ・アニメミュージアムマップ」 (<https://sam.or.jp/map/>) に掲載されている。

これらの情報を参照しながら、施設の公式ウェブサイト等の確認を通じて調査を行ったところ、日本国内のマンガのアーカイブ施設が 77 件確認できた。リストを以下に記載する。

「全国主要マンガ関連施設」においては、これらの施設群は、設立の経緯や運営者などによって性格が異なるとしており、区別は施設ごとに必ずしも明確ではないものの、その性格は次の 5 つに分類できるとされている。

- (1) 大学などが中心となって資料保存や研究を目的にアーカイブを構築するもの。
- (2) 地域活性化のために自治体などが中心になり、マンガ一般や出身地マンガ家などのテーマミュージアムを運営するもの。
- (3) 漫画家個人の記念館や展示スペースとして設立される比較的小規模なもの。
- (4) コレクションを一般に閲覧に供するための私設図書館。
- (5) アミューズメント施設やショップなど商業的な性格の強いもの。<sup>7</sup>

ここでは、「アーカイブ施設」についての施設を整理することから、ここに記載されていた施設のうち、主に (1) ～ (4) の性質を持つと思われるものを抽出し、アミューズメント施設としての側面が強く、作品のアーカイブ機能が希薄と思われる施設については記載を省いた。また、今回の調査に際して参照した上記の資料に記載されていた施設であっても、現在閉館していることが分かっているものも記載を省いている。

---

<sup>7</sup> 『マンガのアーカイブに関するシンポジウム実施報告書：平成 25 年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業』森ビル株式会社、2014 年

表 29 日本国内のマンガ関連アーカイブ施設

No.	都道府県	施設名	所在地	公式ウェブサイト
1	北海道	文化センターTOM・漫画美術館	北海道紋別郡湧別町中湧別中町3020番地の1	<a href="http://www.town.yubetsu.lg.jp/60kanko/03annai/tom_jry.html">http://www.town.yubetsu.lg.jp/60kanko/03annai/tom_jry.html</a>
2	北海道	浜中町総合文化センター・モンキー・パンチ・コレクション	北海道厚岸郡浜中町霧多布西三条1丁目47	<a href="http://www.hamanaka-lupin.com/mpcollection/">http://www.hamanaka-lupin.com/mpcollection/</a>
3	北海道	札幌市資料館おおば比呂司記念室	北海道札幌市中央区大通西13丁目	<a href="http://www.s-shiryokan.jp/floor/o-ba.htm">http://www.s-shiryokan.jp/floor/o-ba.htm</a>
4	北海道	北海道立図書館	北海道江別市文京台東町41	<a href="https://www.library.pref.hokkaido.jp">https://www.library.pref.hokkaido.jp</a>
5	秋田	横手市増田まんが美術館	秋田県横手市増田町増田字新町285番地	<a href="http://manga-museum.com/">http://manga-museum.com/</a>
6	宮城	石ノ森章太郎ふるさと記念館	宮城県登米市中田町石森字町132番地	<a href="http://www.city.tome.miyagi.jp/map/map-shougai/sho_017.html">http://www.city.tome.miyagi.jp/map/map-shougai/sho_017.html</a>
7	宮城	石ノ森萬画館	宮城県石巻市中瀬2-7	<a href="http://www.mangattan.jp/manga/">http://www.mangattan.jp/manga/</a>
8	宮城	長井勝一漫画美術館	宮城県塩竈市東玉川町9-1	<a href="http://www.city.shiogama.miyagi.jp/shogakusenta/nagaikatsuiti.html">http://www.city.shiogama.miyagi.jp/shogakusenta/nagaikatsuiti.html</a>
9	山形	新庄最上漫画ミュージアム	山形県新庄市多門町1番2号	<a href="http://www.smmm.jp/">http://www.smmm.jp/</a>
10	福島	昭和漫画館青虫	福島県南会津郡只見町大字只見字田中1085	<a href="http://www16.plala.or.jp/aomusi-0064/">http://www16.plala.or.jp/aomusi-0064/</a>
11	福島	富永一朗はなわ漫画廊	福島県東白川郡塙町大字塙字宮田町1-4	<a href="http://hanawa-kanko.com/spot/38">http://hanawa-kanko.com/spot/38</a>
12	福島	会津美里冒険堂	会津美里町高田前川原3627	確認できず
13	東京	青山 GoFa	東京都杉並区阿佐谷南2-40-1	<a href="http://www.gofa.co.jp/">http://www.gofa.co.jp/</a>
14	東京	明治大学・米沢嘉博記念図書館	東京都千代田区猿楽町1-7-1	<a href="http://www.meiji.ac.jp/manga/yonezawa_lib/">http://www.meiji.ac.jp/manga/yonezawa_lib/</a>
15	東京	明治大学・現代マンガ図書館	東京都新宿区早稲田鶴巻町565	<a href="https://www.sites.google.com/site/naikilib/">https://www.sites.google.com/site/naikilib/</a>
16	東京	国立国会図書館	東京都千代田区永田町1-10-1	<a href="http://www.ndl.go.jp/">http://www.ndl.go.jp/</a>
17	東京	東京都立図書館	東京都港区南麻布5-7-13 東京都国分寺市泉町2-2-26	<a href="http://www.library.metro.tokyo.jp/#">http://www.library.metro.tokyo.jp/#</a>
18	東京	日本近代文学館	東京都目黒区駒場4-3-55	<a href="http://www.bungakukan.or.jp/">http://www.bungakukan.or.jp/</a>
19	東京	三康図書館	東京都港区芝公園4-7-4	<a href="http://www.f2.dion.ne.jp/~sanko/">http://www.f2.dion.ne.jp/~sanko/</a>
20	東京	立川まんがぱーく	東京都立川市錦町3丁目2番26号	<a href="http://mangapark.jp/">http://mangapark.jp/</a>

No.	都道府県	施設名	所在地	公式ウェブサイト
21	東京	長谷川町子美術館	東京都世田谷区桜新町 1-30-6	<a href="http://www.hasegawamachiko.jp/">http://www.hasegawamachiko.jp/</a>
22	東京	江東区森下文化センター・田河水泡のらくろ館	東京都江東区森下 3-12-17	<a href="https://www.kcf.or.jp/morishita/">https://www.kcf.or.jp/morishita/</a>
23	東京	豊島区トキワ荘通りお休み処	豊島区南長崎 2-3-2	<a href="https://www.toshima-mirai.jp/tokiwaso/">https://www.toshima-mirai.jp/tokiwaso/</a>
24	東京	弥生美術館・竹久夢二美術館	東京都文京区弥生 2-4-2 東京都文京区弥生 2-4-3	<a href="http://www.yayoi-yumeji-museum.jp/">http://www.yayoi-yumeji-museum.jp/</a>
25	東京	少女まんが館	東京都あきる野市網代 155-5	<a href="http://www.nerimadors.or.jp/~jomakan">http://www.nerimadors.or.jp/~jomakan</a>
26	東京	スヌーピーミュージアム	東京都港区六本木 5-6-20	<a href="http://www.snoopymuseum.tokyo/">http://www.snoopymuseum.tokyo/</a>
27	東京	松本かつぢ資料館	東京都世田谷区玉川 4-14-18	<a href="http://katsudi.com/">http://katsudi.com/</a>
28	東京	青梅赤塚不二夫会館 <sup>8</sup>	東京都青梅市住江町 66 番地	<a href="http://ome-akatsukafujio-museum.com/">http://ome-akatsukafujio-museum.com/</a>
29	神奈川	川崎市市民ミュージアム	神奈川県川崎市中原区等々力 1-2	<a href="https://www.kawasaki-museum.jp/">https://www.kawasaki-museum.jp/</a>
30	神奈川	日本新聞博物館／新聞ライブラリー	横浜市中区日本大通 11	<a href="http://newspark.jp/newspark/">http://newspark.jp/newspark/</a>
31	神奈川	川崎市藤子・F・不二雄ミュージアム	神奈川県川崎市多摩区长尾 2 丁目 8 番 1 号	<a href="http://fujiko-museum.com/">http://fujiko-museum.com/</a>
32	埼玉	さいたま市立漫画会館	埼玉県さいたま市北区盆栽町 150 番地	<a href="http://www.city.saitama.jp/004/005/002/003/001/">http://www.city.saitama.jp/004/005/002/003/001/</a>
33	千葉	日本漫画資料館	千葉県習志野市秋津 3-2-1-4	<a href="http://www013.upp.so-net.ne.jp/kunshimizu/siryokan.htm">http://www013.upp.so-net.ne.jp/kunshimizu/siryokan.htm</a>
34	千葉	真琴画廊	千葉県佐倉市上志津 1077-42	<a href="http://www.macoto-garou.com/about/index.html">http://www.macoto-garou.com/about/index.html</a>
35	茨城	龍ヶ崎市市街地活力センター「まいん」	茨城県龍ヶ崎市 4264-1	<a href="http://www.city.ryugasaki.ibaraki.jp/procedure/2015041700039/">http://www.city.ryugasaki.ibaraki.jp/procedure/2015041700039/</a>
36	群馬	竹久夢二伊香保記念館	群馬県渋川市伊香保町 544-119	<a href="http://yumeji.or.jp/">http://yumeji.or.jp/</a>
37	群馬	富永一朗あづま漫画廊	群馬県吾妻郡東吾妻町大字奥田 39 - 1	確認できず
38	群馬	洞窟観音山徳記念館	群馬県高崎市石原町 2857	<a href="http://www5.wind.ne.jp/yamatokuen/">http://www5.wind.ne.jp/yamatokuen/</a>
39	新潟	新潟市マンガ・アニメ情報館	新潟市中央区八千代 2-5-7	<a href="http://museum.nmam.jp/">http://museum.nmam.jp/</a>
40	新潟	新潟市マンガの家	新潟市中央区古町通 6 番町 971-7	<a href="http://house.nmam.jp/">http://house.nmam.jp/</a>

<sup>8</sup> 2020 年 3 月末で閉館予定。

No.	都道府県	施設名	所在地	公式ウェブサイト
41	長野	千曲市ふる里漫画館	長野県千曲市大字稲荷山 2181-1	<a href="http://www.chikuma-bunka.jp/mangan">http://www.chikuma-bunka.jp/mangan</a>
42	長野	小さな美術館軽井沢草花館	長野県北佐久郡軽井沢町軽井沢東 19-40	<a href="http://www.kusabana.net/">http://www.kusabana.net/</a>
43	長野	富永一朗おおまち漫画廊	長野県大町市大字平 2065-1	確認できず
44	山梨	ギャラリー水源の森・富永一朗漫画廊	山梨県南都留郡道志村馬場 5821-2	確認できず
45	富山	利賀飛翔の里・富永一朗とが漫画館	富山県南砺市利賀村利賀 1468	確認できず
46	富山	氷見市潮風ギャラリー	富山県氷見市中央町 3-4	<a href="http://www.city.himi.toyama.jp/hp/departmentTop/machidukuri/kankoukouryu/kankousenryaku/node_18284">http://www.city.himi.toyama.jp/hp/departmentTop/machidukuri/kankoukouryu/kankousenryaku/node_18284</a>
47	富山	高岡市美術館 藤子・F・不二雄ふるさとギャラリー	富山県高岡市中川 1-1-30	<a href="http://fujiko-artgallery.jp/">http://fujiko-artgallery.jp/</a>
48	石川	永井豪記念館	石川県輪島市河井町 1部 123番地	<a href="http://go-wonderland.jp/">http://go-wonderland.jp/</a>
49	岐阜	飛騨まんが王国・まんがサミットハウス	岐阜県飛騨市宮川町杉原	<a href="http://www.miyagawa.org/summit_house/">http://www.miyagawa.org/summit_house/</a>
50	岐阜	リサイクルまんが館	岐阜市奥字掛洞 378	<a href="http://www.city.gifu.lg.jp/11572.htm">http://www.city.gifu.lg.jp/11572.htm</a>
51	静岡	修善寺虹の郷・富永一朗忍者漫画館	静岡県伊豆市修善寺 4279-3	<a href="http://www.nijinosato.com/">http://www.nijinosato.com/</a>
52	三重	かめやま美術館・富永一朗漫画館	三重県亀山市太岡寺町 1170	確認できず
53	三重	少女まんが館 TAKI 1735	三重県多気郡多気町丹生 1735	<a href="https://ja-jp.facebook.com/jomakantaki1735/#">https://ja-jp.facebook.com/jomakantaki1735/#</a>
54	京都	京都国際マンガミュージアム	京都市中京区烏丸通御池上ル	<a href="https://www.kyotomm.jp/">https://www.kyotomm.jp/</a>
55	大阪	大阪府立中央図書館・国際児童文学館	大阪府東大阪市荒本北 1-2-1	<a href="https://www.library.pref.osaka.jp/site/jibunkan/">https://www.library.pref.osaka.jp/site/jibunkan/</a>
56	大阪	現代マンガ資料館・ピースあさひ	大阪市旭区今市 1-8-16	<a href="http://www.asahi-net.or.jp/~eh4h-krby/">http://www.asahi-net.or.jp/~eh4h-krby/</a>
57	兵庫	宝塚市立手塚治虫記念館	兵庫県宝塚市武庫川町 7-65	<a href="http://www.city.takarazuka.hyogo.jp/tezuka/">http://www.city.takarazuka.hyogo.jp/tezuka/</a>
58	岡山	いがらしゆみこ美術館	岡山県倉敷市本町 9-30	<a href="http://www.aska-planning-design.co.jp/museum/museumtop.html">http://www.aska-planning-design.co.jp/museum/museumtop.html</a>

No.	都道府県	施設名	所在地	公式ウェブサイト
59	岡山	たまのミュージアム	岡山県玉野市宇野 1-38-1 ショッピングモールメルカ 2 階	<a href="http://tamanono.net/">http://tamanono.net/</a>
60	岡山	吉備川上ふれあい漫画美術館	岡山県高梁市川上町地頭 1834 番地	<a href="http://www.city.takahashi.okayama.jp/site/manga/">http://www.city.takahashi.okayama.jp/site/manga/</a>
61	広島	広島市まんが図書館	広島市南区比治山公園 1 番 4 号	<a href="https://www.library.city.hiroshima.jp/manga/">https://www.library.city.hiroshima.jp/manga/</a>
62	鳥取	水木しげる記念館	鳥取県境港市本町 5 番地	<a href="http://mizuki.sakaiminato.net/">http://mizuki.sakaiminato.net/</a>
63	鳥取	青山剛昌ふるさと館	鳥取県東伯郡北栄町由良宿 1414	<a href="http://www.gamf.jp/">http://www.gamf.jp/</a>
64	島根	平野勲記念館	島根県出雲市大津町 1797	確認できず
65	愛媛	高島華宵大正ロマン館	愛媛県東温市下林丙 174-1	<a href="http://www.kasho.org/index.html">http://www.kasho.org/index.html</a>
66	香川	灸まん美術館	香川県善通寺市大麻町 338	<a href="https://kyuman.co.jp/museum/">https://kyuman.co.jp/museum/</a>
67	高知	香美市立やなせたかし記念館	高知県香美市香北町美良布 1224-2	<a href="http://anpanman-museum.net/">http://anpanman-museum.net/</a>
68	高知	横山隆一記念まんが館	高知県高知市九反田 2-1	<a href="http://www.kfca.jp/mangkan/">http://www.kfca.jp/mangkan/</a> <a href="http://www.bunkaplaza.or.jp/mangkan">http://www.bunkaplaza.or.jp/mangkan</a>
69	高知	タマリン館	高知県南国市立田 1315-20	確認できず
70	福岡	北九州市漫画ミュージアム	福岡県北九州市小倉北区浅野 二丁目 14-5	<a href="http://www.ktqmm.jp/">http://www.ktqmm.jp/</a>
71	福岡	わたせせいぞうと海のギャラリー	北九州市門司区港町 7-18	<a href="http://www.apple-farm.co.jp/new/mojiko_new.html">http://www.apple-farm.co.jp/new/mojiko_new.html</a>
72	長崎	清水崑展示館	長崎県長崎市中小島 1 丁目 4 番 2 号	<a href="http://www.city.nagasaki.lg.jp/kanko/82000/828000/p023993.html">http://www.city.nagasaki.lg.jp/kanko/82000/828000/p023993.html</a>
73	熊本	菊陽町図書館	熊本県菊池郡菊陽町原水 1438-1	<a href="https://www.kikuyo-lib.jp/">https://www.kikuyo-lib.jp/</a>
74	熊本	合志マンガミュージアム	熊本県合志市御代志 1661-271	<a href="http://www.city.koshi.lg.jp/life/pub/detail.aspx?c_id=28&amp;id=3024">http://www.city.koshi.lg.jp/life/pub/detail.aspx?c_id=28&amp;id=3024</a>
75	熊本	湯前まんが美術館・那須良輔記念館	熊本県球磨郡湯前町 1834-1	<a href="http://yunomae-manga.com/">http://yunomae-manga.com/</a>
76	熊本	湯前まんが図書館	熊本県球磨郡湯前町中里 1822-4	<a href="http://yunomaenet.com/index.php?%E6%B9%AF%E5%89%8D%E3%81%BE%E3%82%93%E3%81%8C%E5%9B%B3%E6%9B%B8%E9%A4%A8">http://yunomaenet.com/index.php?%E6%B9%AF%E5%89%8D%E3%81%BE%E3%82%93%E3%81%8C%E5%9B%B3%E6%9B%B8%E9%A4%A8</a>
77	大分	富永一朗海の漫画館	大分県佐伯市鶴見沖松浦 513-1	確認できず

上記の施設は、図書館のような形態をとっているところもあれば、美術館のような形態をとっているところもある。これは、「マンガ資料」と一言で言っても、雑誌や単行本など「本」というかたちで大量生産され流通したものをさす場合や、原画のように「一点もの」で、美術品のように取り扱われているものなど、その形態が複数存在し得るためである。そのため、施設によっても、図書館的な機能を持ちマンガの単行本や雑誌を開架している施設もあれば、美術館的に原画などの貴重資料を収蔵し、それらを活用した展覧会を開催する施設も存在する。

また、今回のリストの作成を通じて、先行調査の資料公開以降に施設が閉館したものがいくつか存在した。それらは、マンガ家個人の記念館としての性質が強い施設であり、閉館を余儀なくされたのは、その作家や作品に対する評価が同時代以降の世代にまで継承されていないことが大きな要因ではないかと考えられる。個人の記念館では、その作家が活動していたのと同時代に作品を受容していた人達にとっては足を運びやすいかもしれないが、それよりも下の世代にとっては、時代を経ても評価され続け、作品が受容され続けていないと来場者の増加は見込めない。マンガは「大衆文化」として発展してきた経緯があり、ある意味「消耗品」として受容されてきた側面があるため、これらを文化的に価値付けし、それを継承していくことが、アーカイブ施設の継続には一層重要となってくるものと思われる。

## 【インターネット上のアーカイブ】

ここまでは、マンガ資料の現物を収集・保存する施設について述べてきたが、「アーカイブ」という言葉を広くとらえれば、作品に関する情報を集約したインターネット上のアーカイブも存在する。

例えば、本書でもすでに何度か参照している「まんが seek」 (<https://mangaseek.net/>) は利用者がデータを編集することが可能となっているいわゆる「集合知」型のデータベースサイトであり、「メディア芸術データベース」 (<https://mediaarts-db.bunka.go.jp/>) は文化庁が運営するデータベースサイトである。いずれもマンガ作品に関する様々な情報を見ることが出来る。他にも、株式会社 VOYAGE GROUP と、一般社団法人百科総合リサーチ・センター(株式会社小学館と株式会社平凡社により設立された一般社団法人)、株式会社リンクトデータが共同で2016年に公開した「マンガペディア」というウェブサイトも存在する。「メディア芸術データベース」は国内の主要なアーカイブ施設の所蔵資料に基づいた情報を見ることが出来るが、「マンガペディア」は所蔵情報とは結びついていない。ただ、「マンガペディア」ではマンガ作品の単行本ごとのあらすじや登場人物についての記述がされており、より作品内容に関する情報を見ることが出来るようになっている。

作品自体の閲覧が可能となっているものとしては「国立国会図書館デジタルコレクション」 (<https://dl.ndl.go.jp/>) や「マンガ図書館 Z」 (<https://www.mangaz.com/>) が挙げられる。「国立国会図書館デジタルコレクション」では国立国会図書館が収集・保存しているデジタル資料を検索・閲覧できる。1998年に「国立国会図書館電子図書館構想」が策定され、同年に「デジタル貴重書展」を公開したことに端を発しており、「貴重書画像データベース」「近代デジタルライブラリー」「児童書デジタルライブラリー」などインターネット上で資料画像閲覧サービスを提供してきた。それらが統合され、2014年から現在の名称となっている。資料の公開範囲は「インターネット公開」「図書館送信資料」「国立国会図書館内限定」に分けられており、著作権等の権利処理がされたものについては「インターネット公開」となり、マンガ作品については戦前の作品などが閲覧できる。「マンガ図書館 Z」は絶版となったマンガ作品などを閲覧することができる。2010年に「Jコミ」として公開され、2014年に「絶版マンガ図書館」に変更し、2015年より現在の名称となった。すでに絶版となっている作品を扱っていることから、出版社と競合せず、また海賊版対策としての側面も注目されている。

表 30 インターネット上のマンガに関するデータベースサイト

名称	URL	公開年
国立国会図書館デジタルコレクション	<a href="https://dl.ndl.go.jp/">https://dl.ndl.go.jp/</a>	1998
まんが seek	<a href="https://mangaseek.net/">https://mangaseek.net/</a>	2000
マンガ図書館 Z	<a href="https://www.mangaz.com/">https://www.mangaz.com/</a>	2010
メディア芸術データベース	<a href="https://mediaarts-db.bunka.go.jp/">https://mediaarts-db.bunka.go.jp/</a>	2015
マンガペディア	<a href="https://mangapedia.com/">https://mangapedia.com/</a>	2016

## 1.1.4.研究機関・論文・書籍

### 1.1.4.1. 研究機関

ここでは、マンガを専門的に学ぶことのできる機関の集計を試みた。大学院、大学、短期大学、専門学校の4つの区分において、進学案内の書籍やウェブサイトを元に、各機関の公式ウェブサイトを確認したうえで、該当する機関を抽出した。その結果、2019年12月時点で、マンガを専門的に学ぶことのできる機関として下記の件数が確認できた。

表 31 マンガ関連人材育成機関数

種別	学校数、課程学科数
大学院	9校、15課程
大学	45校、45学科
短期大学	9校、9学科
専門学校	79校、93学科

#### 【大学院】

大学院については、4の都府県において、9校9研究科15課程が確認できた。制作を中心に研究を行うことができるものについては、表中に印を付しているが、その場合でも博士課程においては制作だけでなく理論研究も要する場合がほとんどであった。京都精華大学においては、制作と理論とでそれぞれ専攻が設けられていたため、「両」と記してある。

表 32 マンガを専門的に学ぶことのできる大学院

No.	都道府県	学校名	研究科名	課程名	制作
1	栃木県	文星芸術大学大学院	芸術研究科	博士前期課程	●
2	東京都	宝塚大学大学院	メディア芸術研究科	修士課程	●
3		東京工芸大学大学院	芸術学研究科	博士前期課程	●
4				博士後期課程	●
5		白百合女子大学大学院	文学研究科	博士前期課程	
6				博士後期課程	
7		明治大学大学院	国際日本学研究科	修士課程	
8				博士課程	
9		学習院大学大学院	人文科学研究科	博士前期課程	
10				博士後期課程	
11		京都府	京都精華大学大学院	マンガ研究科	博士前期課程
12	博士後期課程				両
13	京都造形芸術大学大学院		芸術研究科	修士課程	●
14				博士課程	●
15	大阪府	近畿大学大学院	総合文化研究科	修士課程	

## 【大学】

大学では、18の都道府県において、45校45学科が確認できた。「美術系」の学部学科で制作を中心に学べるものについては表中に印を付している。それ以外はマンガを研究対象として、文化論の視点からアプローチするものや、心理学、経済学、経営学の視点からマンガを対象としているものが確認できた。学科名に「マンガ」と表記しているのは、東京工芸大学、京都精華大学、京都造形芸術大学、神戸芸術工科大学の4校であり、学部名に「マンガ」と表記しているのは、京都精華大学1校のみであった。

表 33 マンガを専門的に学ぶことのできる大学

No.	都道府県	学校名	学部名	学科名	制作
1	北海道	星槎道都大学	美術学部	デザイン学科	●
2		札幌国際大学	人文学部	現代文化学科	
3	青森県	弘前学院大学	文学部	日本語・日本文学科	
4	宮城県	宮城学院女子大学	学芸学部	日本文学科	
5		尚綱学院大学	総合人間学部	表現文化学科	
6	栃木県	文星芸術大学	美術学部	美術学科	●
7	埼玉県	聖学院大学	人文学部	日本文化学科	
8	千葉県	千葉商科大学	政策情報学部	政策情報学科	
9		東京情報大学	総合情報学部	総合情報学科	
10	東京都	明星大学	人文学部	日本文化学科	
11		宝塚大学	東京メディア芸術学部	メディア芸術学科	●
12		専修大学	文学部	日本文学文化学科	
13		大妻女子大学	人間関係学部	人間関係学科	
14		跡見学園女子大学	文学部	現代文化表現学科	
15		東京工芸大学	芸術学部	マンガ学科	●
16		白百合女子大学	人間総合学部	児童文化学科	
17		日本経済大学	経営学部	経営学科	
18	明治大学	国際日本学部	国際日本学科		
19	神奈川県	相模女子大学	学芸学部	メディア情報学科	
20	新潟県	新潟産業大学	経済学部	文化経済学科	
21		新潟大学	人文学部	人文学科	
22	愛知県	金城学院大学	文学部	日本語日本文学科	
23		名古屋造形大学	造形学部	造形学科	●
24		東海学園大学	人文学部	人文学科	●
25		愛知学泉大学	家政学部	ライフスタイル学科	
26	滋賀県	成安造形大学	芸術学部	芸術学科	●
27	京都府	京都橘大学	文学部	日本語日本文学科	

No.	都道府県	学校名	学部名	学科名	制作
28		大谷大学	社会学部	現代社会学科	
29		京都精華大学	マンガ学部	マンガ学科	●
30		京都造形芸術大学	芸術学部	マンガ学科	●
31		花園大学	文学部	日本文学科	
32		同志社大学	社会学部	メディア学科	
33	兵庫県	甲南女子大学	文学部	メディア表現学科	●
34		神戸芸術工科大学	芸術工学部	まんが表現学科	●
35		大手前大学	メディア・芸術学部	メディア・芸術学科	●
36	大阪府	大阪芸術大学	芸術学部	キャラクター造形学科	●
37		追手門学院大学	国際教養学部	国際日本学科	
38		大阪成蹊大学	芸術学部	造形芸術学科	●
39		近畿大学	文芸学部	文化・歴史学科	
40	岡山県	倉敷芸術科学大学	芸術学部	メディア映像学科	●
41	福岡県	九州産業大学	芸術学部	芸術表現科	●
42	熊本県	崇城大学	芸術学部	デザイン学科	●
43		尚綱大学	現代文化学部	文化コミュニケーション学科	
44		熊本大学	文学部	コミュニケーション情報学科	
45	大分県	別府大学	文学部	国際言語・文化学科	●

### 【短期大学】

短期大学については、9の府県で9校9学科が確認できた。ほとんどが「美術系」の学科であった。

表 34 マンガを専門的に学ぶことのできる短期大学

NO.	都道府県	学校名	学科名	制作
1	群馬県	桐生大学短期大学部	アート・デザイン学科	●
2	埼玉県	秋草学園短期大学	文化表現学科	●
3	岐阜県	大垣女子短期大学	デザイン美術学科	●
4	石川県	金城大学短期大学部	美術学科	●
5	京都府	嵯峨美術短期大学	美術学科	●
6	大阪府	大阪芸術大学短期大学部	デザイン美術学科	●
7	広島県	比治山大学短期大学部	美術科	●
8	香川県	香川短期大学	経営情報科	●
9	福岡県	九州産業大学造形短期大学部	造形芸術学科	●

## 【専門学校】

専門学校については、各都道府県が公表している専門学校一覧を参考にしながら、各学校の公式ウェブサイトを確認し、マンガを専門的に学べるものを抽出した。その結果、31の都道府県において、79校93学科が確認できた。特に東京都、大阪府に多く存在していることがわかる。また、ここでは文部科学省から認可を受けている「専門学校」を対象としているため、記載からは省いたものの、無認可校の中にも、類似した教育カリキュラムを設け、一定の知名度を持つものが数校存在する。

表 35 マンガを専門的に学ぶことのできる専門学校<sup>9</sup>

No.	都道府県	学校名	学科名
1	北海道	北海道芸術デザイン専門学校	産業デザイン学科
2		専門学校札幌マンガ・アニメ学院	マンガデザイン学科
3		札幌アニメ・声優専門学校	クリエイティブデザイン科
4	岩手県	森岡情報ビジネス専門学校	デザイン科
5	宮城県	仙台コミュニケーションアート専門学校	クリエイティブコミュニケーション科
6		仙台デザイン専門学校	グラフィックデザイン学科
7		専門学校デジタルアーツ仙台	イラスト・マンガアニメ科
8		専門学校日本デザイナー芸術学院仙台校	デザイン芸術学科
9	福島県	国際アート&デザイン大学校	コミックイラスト科
10			マンガクリエイト科
11			コミックマスター科
12	茨城県	つくばビジネスカレッジ専門学校	ビジュアルデザイン学科
13	栃木県	宇都宮メディア・アーツ専門学校	まんがアート科
14		国際情報ビジネス専門学校	デジタルクリエイター科
15		宇都宮アートアンドスポーツ専門学校	芸術・デザイン科
16		国際テクニカルデザイン・自動車専門学校	デザインクリエイター学科
17		中央アートスクール	アート科
18	群馬県	中央情報大学校	デジタルデザイン学科
19	千葉県	千葉デザイナー学院	デザイン科
20	東京都	東京アニメーター学院専門学校	漫画家プロ養成学科
21		東京デザイナー学院	マンガ科
22		東京アニメーションカレッジ専門学校	総合学科
23			マンガ・イラスト学科
24		東京マルチメディア専門学校	ビジュアルデザイン科
25		東洋美術学校	クリエイティブデザイン科

<sup>9</sup> 本リストにおける「学科名」は、各専門学校の公式ウェブサイト上の「募集要項」等に定員と併せて記載されている学科名称を原則、記載している。そのため、各専門学校が独自に設けているコース名等とは表記が異なる場合がある。

No.	都道府県	学校名	学科名
26			マンガ科
27		日本工学院専門学校	マンガ・アニメーション科
28		専門学校日本デザイナー学院	コミックイラスト科
29			マンガ科
30		東京デザイン専門学校	マンガ科
31		日本デザイン福祉専門学校	コミックイラスト学科
32			マンガ・アニメ・キャラクターデザイン学科
33		阿佐ヶ谷美術専門学校	コンテンツ学科
34		専門学校デジタルアーツ東京	コミックイラスト学科
35		創形美術学校	ビジュアルデザイン科
36		中央美術学園	造形芸術学科
37		東京コミュニケーションアート専門学校	クリエイティブデザイン科
38		日本工学院八王子専門学校	マンガ・アニメーション科
39		町田・デザイン専門学校	まんが科
40			コミックイラスト科
41		東京工学院専門学校	マンガ科
42	神奈川県	横浜デザイン学院	マンガ科
43		アーツカレッジヨコハマ	デザイン学科
44	長野県	専門学校未来ビジネスカレッジ	クリエイティブデザイン学科
45	新潟県	日本アニメ・マンガ専門学校	マンガクリエイト科
46			コミックイラスト科
47			マンガ・イラスト総合学科
48	岐阜県	日本総合ビジネス専門学校	情報メディア学科
49	静岡県	静岡デザイン専門学校	グラフィックデザイン科
50		富山大原簿記公務員医療専門学校	デザイン学科
51	石川県	北陸デザイナー専門学校	広告デザイン科
52		大原情報デザインアート専門学校	マンガ・イラスト学科
53	福井県	大原テクノデザインアート専門学校	グラフィックデザイン科
54	愛知県	あいち造形デザイン専門学校	クリエイティブ学科
55		専門学校日本マンガ芸術学院	メディアアート学科
56		専門学校名古屋デザイナー学院	マンガ学科
57		名古屋デザイン&テクノロジー専門学校	総合マンガ科
58	京都府	京都コンピュータ学院鴨川校	芸術情報学科
59			アートデザイン基礎科
60		京都コンピュータ学院京都駅前校	マンガ・アニメ学科
61		京都芸術デザイン専門学校	クリエイティブデザイン学科

No.	都道府県	学校名	学科名
62	大阪府	大阪情報コンピュータ専門学校	メディアデザイン学科
63		日本コンピュータ専門学校	デジタルクリエイター科
64			WEB スペシャリスト科
65		大原情報デザインアート専門学校	メディア情報学科
66		大阪デザイナー専門学校	マンガ学科
67			コミックイラスト学科
68		大阪総合デザイン専門学校	漫画学科
69		大阪芸術大学附属大阪美術専門学校	コミック・アート学科
70		OCA 大阪デザイン&IT 専門学校	エンタテインメントコンテンツ科
71		大阪アニメーションカレッジ専門学校	総合学科
72			マンガ・イラスト学科
73		大阪アニメーションスクール専門学校	クリエイティブデザイン科
74		大阪エンタテインメントデザイン専門学校	キャラクターコンテンツ学科
75		大阪アミューズメントメディア専門学校	マンガ学科
76		和歌山	大原情報医療保育専門学校和歌山校
77	岡山県	中国デザイン専門学校	ビジュアルデザイン科
78	広島県	穴吹デザイン専門学校	マンガ・アニメーション学科
79		穴吹情報デザイン専門学校	マンガ・イラスト学科
80	山口県	YIC キャリアデザイン専門学校	デザイン科
81	香川県	専門学校穴吹デザインカレッジ	マンガ・コミックイラスト学科
82	徳島県	専門学校穴吹調理デザインビューティカレッジ	マンガ・イラスト学科
83	愛媛県	専門学校松山ビジネスカレッジクリエイティブ校	総合デザイン学科
84		河原デザイン・アート専門学校	漫画クリエイター科
85	高知県	国際デザイン・ビューティカレッジ	マンガ科
86	福岡県	ASO ポップカルチャー専門学校	マンガ・イラスト・CG 科
87		専門学校九州デザイナー学院	マンガ学科
88		専門学校日本デザイナー学院	コミックイラスト科
89			マンガ科
90		福岡デザイン&テクノロジー専門学校	クリエイティブデザイン科
91	熊本県	熊本デザイン専門学校	グラフィックデザイン科
92	鹿児島県	タラデザイン専門学校	商業デザイン科
93	沖縄県	専修学校インターナショナルデザインアカデミー	マンガ科

#### 1.1.4.2. 論文・書籍

##### 【論文・書籍】

論文や書籍については、文化庁が平成 24 年度より「研究マッピング」プロジェクトを実施しており、マンガ研究の初学者に向けて、基礎的な文献のリスト作成等を行っている他、市販の書籍として、『マンガ・アニメ文献目録』（竹内オサム、日外アソシエーツ、2014 年）がある。『マンガ・アニメ文献目録』には、戦後から 2013 年までに発表された、日本・海外のマンガ・アニメに関する文献約 21,000 点が収録されている。

ここでは、2014 年以降の論文について「Cinii Articles」（<https://ci.nii.ac.jp/>）を用いて、「マンガ」に関すると思われるものを「マンガ」「コミック」「バンドデシネ」の語で検索し、抽出して集計することを試みた。

検索結果の中には、タイトルに「マンガでわかる～」などが含まれ、金融政策や医療制度などをマンガで図解した記事も含まれているが、そういったマンガ作品自体はここでは対象外とし除外した。2014 年から 2019 年までの各年の論文数は以下の通り。

表 36 マンガに関する論文件数の推移

年	論文件数
2014	373
2015	336
2016	379
2017	375
2018	370
2019	269
合計	2,102
平均	350

2019 年が 269 件とそれまでに比べて少ないのは、検索時点では 2019 年の記事の登録がまだ進んでいないためと思われる。それ以前の 5 年間は毎年 350 本程度のマンガに関する論文が確認できた。

### 1.1.5.総括

マンガ分野の基礎情報については、「出版業」という産業としての側面については、既存の統計情報が比較的整っており、それを参照することで、市場規模等の把握が可能であることが分かった。一方で、そういった産業面には当てはまらないような、「作家」としての視点や、自主制作活動など文化的な側面については、統計情報がその方法論も含めて十分に整っているわけではなく、推計や独自に調査を行う必要があった。今回の調査では、雑誌掲載作家の推計値や単行本作家数とその推移を求めることができた。加えて、別途委託調査を行ったことによって、「カートゥーン」というジャンルや「同人誌即売会」についての実態を調査し、定量的数値を求めることができた。

定量化が困難だったものは、展覧会の全容についてであり、これは、マンガ展を扱う施設を基準に情報収集をしながら、施設発ではない、企画会社が全国各地を巡回するような企画基準の展覧会は、別途情報収集を行う必要があるだろう。催事についても、網羅的に扱うことが難しかったものについては、事例紹介というかたちでの記述に留まっている。同様に海外の事例についても、催事や顕彰について部分的に触れることはできたものの、諸外国の産業統計の実態については触れることができなかった。産業の側面では電子書籍やアプリによる配信など、近年急速かつ世界同時的に発展している側面についても、記述が及ばなかった点は課題が残る。

本調査を通じて、見えてきた実態としては、マンガ分野が地方自治体と密接に関係しながら発展しているという側面である。自主制作活動の発表の場である同人誌即売会は全国各地で膨大な数が開催されており、それに限らず、地方自治体が主催するファンイベントもあれば、顕彰制度も多くある。さらに全国には約 80 件のマンガアーカイブ施設が存在し、マンガを研究できる大学等も全国で確認できる。マンガ雑誌産業が最盛期であった 1990 年代半ばには、膨大な量のマンガ雑誌が毎週全国の書店に届けられていたことを考えてみても、マンガ文化の発展は常に全国の基準で歩まれたものであり、それにより、ある意味「共通言語」であるかのような認識で、地方自治体がマンガを文化振興や地域産業振興、観光振興に活用してきたことがうかがえる<sup>10</sup>。

こういった裾野の広さがマンガ文化全体の振興を支えており、今日までのマンガ分野発展の大きな役割を担っているのではないかと考えられる。

---

<sup>10</sup> この地方自治体とマンガとの関連については、文化庁が平成 27 年度に実施したシンポジウム「集積された『マンガ知』の使い方」の配布資料において、より詳細な記述がされており、それは『ゲームの人材教育に関するシンポジウムマンガのアーカイブに関するシンポジウム実施報告書：平成 26 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、2015 年）に収録されている。

## 1.1.6.参考文献

### 【年鑑】

『情報メディア白書』電通総研編、ダイヤモンド社

『デジタルコンテンツ白書』経済産業省商務情報政策局監修、一般財団法人デジタルコンテンツ協会

『出版指標 年報』公益社団法人全国出版協会出版科学研究所

『マガジンデータ』一般社団法人日本雑誌協会

### 【書籍・報告書】

『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』森ビル株式会社、文化庁、2011年

『文化庁「文化発信戦略に関する調査研究事業」』株式会社ヒューマンメディア、文化庁、2010年

『マンガのアーカイブに関するシンポジウム実施報告書：平成 25 年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業』森ビル株式会社、2014年

『ゲームの人材教育に関するシンポジウムマンガのアーカイブに関するシンポジウム実施報告書：平成 26 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、2015年

『漫画・アニメの賞事典』日外アソシエーツ（編）、2012年

「コンテンツ産業の展望—コンテンツ産業の更なる発展のために—」『みずほ産業調査』48巻5号、みずほ銀行産業調査部、2014年

『全国 専門・各種学校案内』専門・各種学校研究会編著、株式会社一ツ橋書店、2017年

『アーカイブ立国宣言』「アーカイブ立国宣言」編集委員会編、ポット出版、2014年

### 【ウェブサイト】（すべて最終閲覧日：2020年3月27日）

「メディア芸術データベース」(<https://mediaarts-db.bunka.go.jp/>)

「まんが seek」(<https://mangaseek.net/>)

「日本漫画家協会」(<https://www.nihonmangakakyokai.or.jp/>)

「全国マンガ・アニメミュージアムマップ」 <http://sam.or.jp/map/>

「マイナビ進学」(<https://shingaku.mynavi.jp/>)

「スタディサプリ進路」(<https://shingakunet.com/>)

「ベスト進学ネット」(<https://www.best-shingaku.net/>)

## 1.2. アニメーション分野

アニメーション分野の基礎情報調査では、「創作活動」「展覧会・催事・顕彰」「アーカイブ機関」「研究機関・論文・書籍」の4つの項目について、それぞれ、定量的な情報を、収集し記述している。「創作活動」では、「制作」と「作家」に項目を分類し、制作活動に関する数値と、作家に関する数値を記述している。同様に「展覧会・催事・顕彰」では「展覧会・催事」と「顕彰」に分類し、「研究機関・論文・書籍」では「研究機関」と「論文・書籍」に分類し、それぞれ記述している。「アーカイブ機関」については分類せず、それについて記述している。より具体的な調査項目とその数値については「報告概要」(p.7 参照)に記載した通りである。

調査は、既存の統計情報等を参照しているものもあれば、本調査で独自に調査し、集計・推計したものも含まれている。既存の資料を参照している場合は、参照元を本文中と「参考文献」(p.131 参照)に記載している。独自に調査を行ったものについては、その調査方法について、本文中で記述している。

加えて、本調査の一環で「我が国のマンガ・アニメーション分野における自主制作活動等の実態調査」として、「カートゥーン」「同人誌」「インディペンデントアニメーション」の3つの表現形態に関する調査を特定非営利活動法人知的資源イニシアティブに委託し実施した。本文中ではこの調査の結果についても適宜参照している。

「アニメーション」分野では、テレビアニメーション作品や劇場上映作品など商業的側面の強い作品群については既存の産業統計情報が充実しているものの、短編作品など「インディペンデントアニメーション」については、既存の情報が十分には整っておらず、調査方法の検討にも困難を要するものが多く、試行的な調査に留まっているものや、全体的にもアニメーション分野のすべてを網羅した情報ではないことに留意していただきたい。独自の調査方法の検討においては、今後の調査に資するような一定の基準を示すことができたように思われる。

## 1.2.1.創作活動

### 1.2.1.1.制作

ここでは、アニメーション分野の作品の流通や制作者について記述している。アニメーション作品に触れる機会は、テレビ放送の他に、劇場上映や、DVD などのパッケージ、インターネット配信など多様な形態がある。これらの市場規模に関する情報については、一般社団法人日本動画協会が「アニメ産業レポート」を毎年発行しており、それを参照することで年間の統計情報を確認することが出来る。

#### 【制作会社数】

アニメーション制作を担う制作会社の統括的役割を担う団体として一般社団法人日本動画協会が挙げられる。日本動画協会は、国内の「アニメーション製作業界の意志を統合し、関連する諸企業・団体との連携を保ち、アニメーション産業全体の持続的発展」を目的に設立された団体で、2002年に有限責任中間法人として設立したのち、2009年に一般社団法人に移行した。設立当初の加盟社数は20社であり、現在の加盟社数は以下の通り、正会員が38社、準会員が44社となっている。

表 37 一般社団法人日本動画協会加盟社数（2020年1月時点、五十音順）

No.	正会員（38社）	準会員（44社）
1	株式会社葦プロダクション	株式会社アーイメージ
2	株式会社アニプレックス	株式会社旭プロダクション
3	株式会社 A-1 Pictures	株式会社アンサー・スタジオ
4	株式会社エイケン	株式会社 IMAGICA Lab.
5	株式会社 81 プロデュース	株式会社インジェスター
6	エイベックス・ピクチャーズ株式会社	株式会社エクサインターナショナル
7	NBCユニバーサル・エンターテイメントジャパン合同会社	株式会社エクスアーツ
8	株式会社オー・エル・エム	絵夢株式会社
9	株式会社 KADOKAWA	株式会社神猫プロダクション
10	株式会社カラー	株式会社キュー・テック
11	株式会社ガイナ	共進倉庫株式会社
12	株式会社ぎゃろっぷ	クランチロール株式会社
13	株式会社グラフィニカ	株式会社グラウンドワークス:
14	株式会社ゴンゾ	株式会社コミックス・ウェーブ・フィルム
15	株式会社サテライト	株式会社スタジオサインポスト
16	株式会社サンライズ	株式会社スタジオジブリ
17	株式会社小学館集英社プロダクション	株式会社星律

No.	正会員 (38 社)	準会員 (44 社)
18	株式会社白組	株式会社セルシス
19	シンエイ動画株式会社	ソニーPCL 株式会社
20	株式会社ジェー・シー・スタッフ	株式会社ソニー・ミュージックソリューションズ
21	株式会社ジェンコ	大日本印刷株式会社
22	株式会社スタジオコメット	株式会社ダンデライオンアニメーションスタジオ
23	株式会社スタジオディーン	株式会社ディー・ビジュアル
24	株式会社スタジオ雲雀	株式会社 Tokyo Otaku Mode
25	株式会社 STUDIO4°C	株式会社東京現像所
26	株式会社タツノコプロ	日本コロムビア株式会社
27	株式会社ディオメディア	株式会社バンダイナムコライツマーケティング
28	株式会社手塚プロダクション	株式会社ヒューマンメディア
29	東映アニメーション株式会社	株式会社ビデオマーケット
30	東宝株式会社 映像本部 映像事業部	株式会社 5 (ファイブ)
31	株式会社トムス・エンタテインメント	株式会社ファンワークス
32	日本アニメーション株式会社	株式会社フェローズ
33	株式会社日本アドシステムズ	株式会社武右エ門
34	株式会社バンダイナムコアーツ	株式会社ブリッジ
35	株式会社びえろ	株式会社マッドハウス
36	株式会社プロダクション・アイジー	株式会社 MUGENUP
37	株式会社ボンズ	株式会社ゆめ太カンパニー
38	株式会社 MAHO FILM	吉本興業ホールディングス株式会社
39		ワーナー ブラザース ジャパン合同会社
40		株式会社 WOWMAX
41		株式会社 WOWOW プラス
42		株式会社ワオ・コーポレーション
43		ワンオワン株式会社
44		株式会社ワンビリング

上記を含めた国内のアニメーションの制作会社の数については、『アニメ産業レポート』（一般社団法人日本動画協会）によると、アニメーション制作会社は2016年の時点で622社となっている。ただし、これには撮影・編集・音響なども請け負う事業者やフリーランスも含まれている。都道府県別の制作会社数は次頁の通りである。全体のうち、542社が東京に拠点を置いており、突出している。次いで、埼玉の21社、大阪の12社となっている。

表 38 アニメーション制作会社の都道府県別所在数

都道府県	会社数	都道府県	会社数	都道府県	会社数
北海道	3	神奈川県	11	大阪府	12
青森県	1	新潟県	2	兵庫県	2
岩手県	1	長野県	2	福岡県	4
宮城県	1	富山県	1	佐賀県	1
福島県	3	岐阜県	1	熊本県	1
茨城県	2	石川県	1	鹿児島県	1
千葉県	1	滋賀県	1	沖縄県	3
埼玉県	21	三重県	2	合計	622
東京都	542	京都府	2		

また、東京都の制作会社 542 社の所在地を市区町村別に分類したものは以下の通り。杉並区の 138 社、練馬区の 103 社が突出して多くなっている。

表 39 アニメーション制作会社の東京都内市区町村別所在数

都道府県	会社数	都道府県	会社数	都道府県	会社数
千代田区	16	豊島区	12	町田市	1
中央区	5	荒川区	1	小金井市	13
港区	21	板橋区	1	小平市	5
新宿区	25	練馬区	103	東村山市	1
台東区	4	足立区	1	国分寺市	8
墨田区	1	八王子市	1	清瀬市	3
品川区	5	立川市	2	東久留米市	5
目黒区	3	武蔵野市	31	武蔵村山市	1
大田区	1	三鷹市	16	多摩市	4
世田谷区	8	青梅市	1	西東京市	37
渋谷区	28	府中市	2	合計	542
中野区	30	昭島市	1		
杉並区	138	調布市	7		

### 【劇場作品タイトル数、制作分数、興行収入】

ここでは、主に映画館で上映される劇場アニメーションについて記述している。「アニメ産業レポート」によると、アニメーション分野において、劇場アニメーション作品のタイトル数は2008年が31タイトルとほかの年に比べて少ないが、それ以降は増加傾向となっており、2017年は84タイトルとなっている。制作分数についてもタイトル数の増減に併せてほぼ同様の増減傾向が見られる。2017年は6,157分となっている。また、劇場アニメーションは興行収入の推移がその年ごとに大きく変動している。これは、スタジオジブリ作品が公開されるかどうかで、全体の統計に大きな影響を及ぼしているためとされている。2002年から2017年までの推移は次頁の通りである。平均興行収入額は約352億円であり、2016年のみ664億円と突出しているが、これは『君の名は』（監督：新海誠）のヒットによるもので、それを除くと近年は400～500億円の間に推移している。

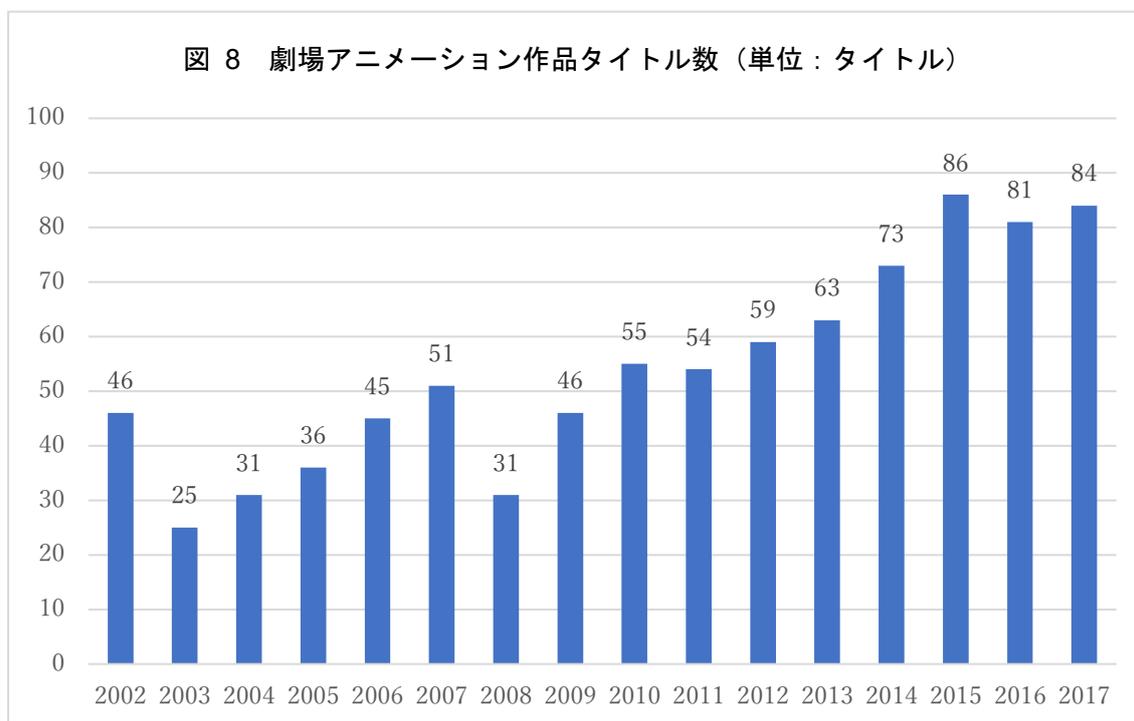


図 9 劇場アニメーション作品制作分数（単位：分）

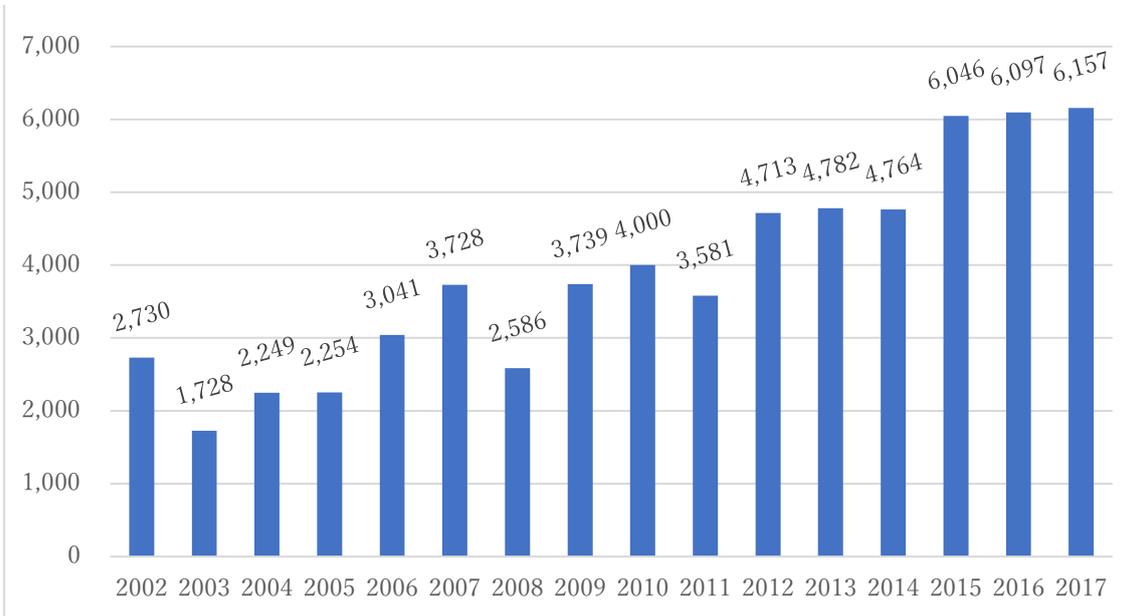
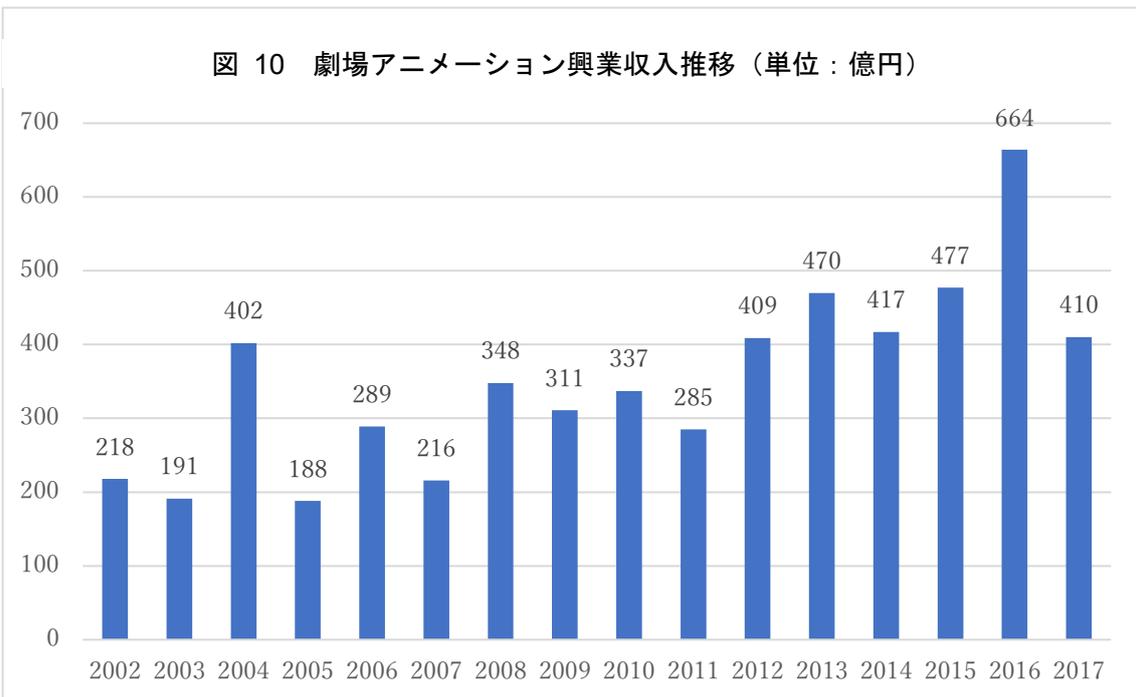


図 10 劇場アニメーション興業収入推移（単位：億円）



出典：「アニメ産業レポート」一般社団法人日本動画協会

### 【テレビ作品タイトル数、制作分数、市場規模】

ここでは、アニメーション分野のテレビ放送作品について記述している。テレビ放送の作品タイトル数はここ数年で増加傾向にあり、2017年では340タイトルである。制作分数もタイトル数とはほぼ同様の傾向となっているが、近年はタイトル数の増加に比べると、制作分数はやや横ばいである。これは、1タイトルあたり10分未満の「ショートアニメーション」作品のタイトル数が増えたためと言われている。

また、テレビ放送作品の市場規模は2002年以降1,000億円付近を上下している。2010年の895億円までやや減少傾向にあり、2014年の1,107億円までは増加、2016年の1,059億円まで再び減少となり、2017年には1,069億円となっている。

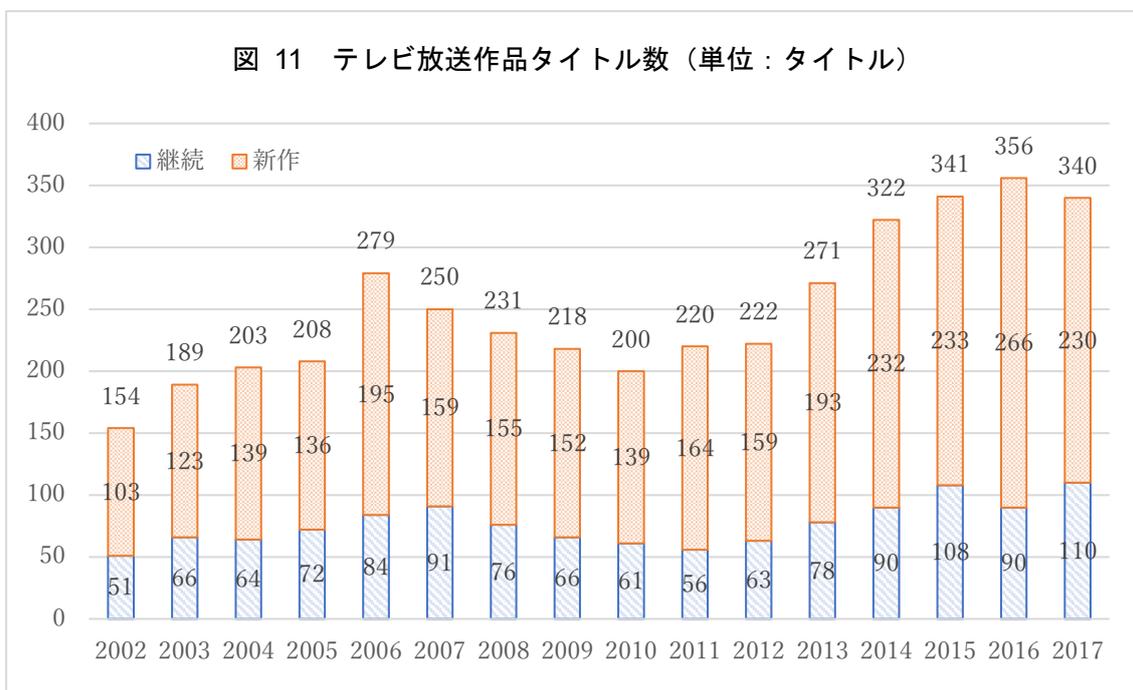


図 12 テレビ放送作品制作分数（単位：分）

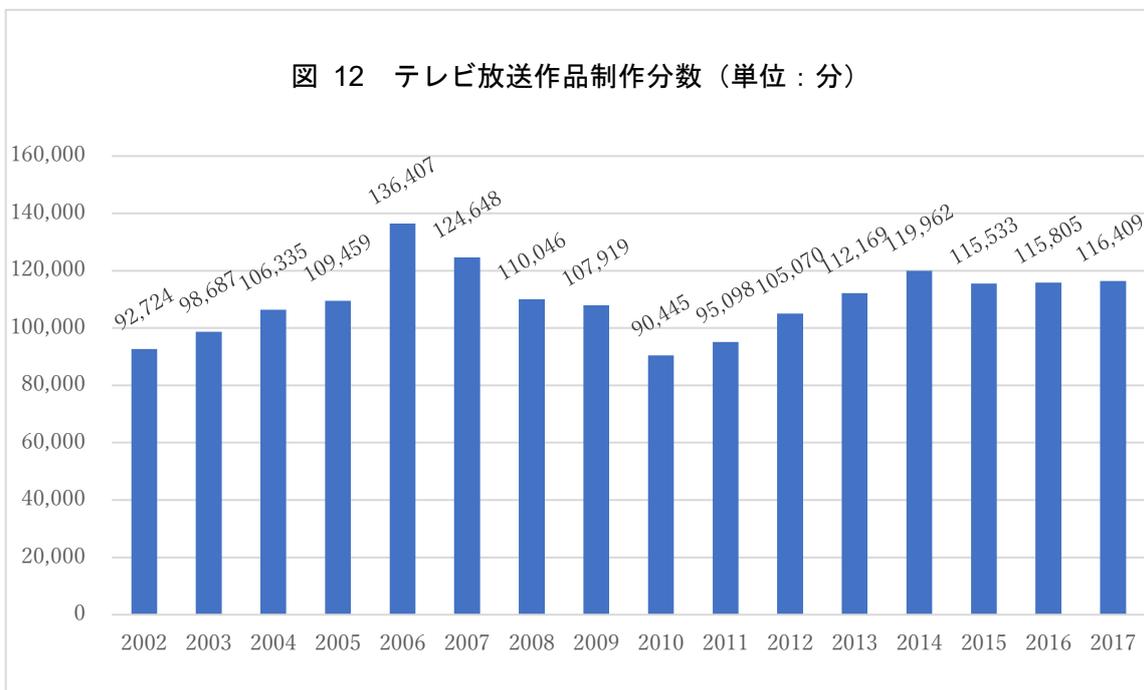
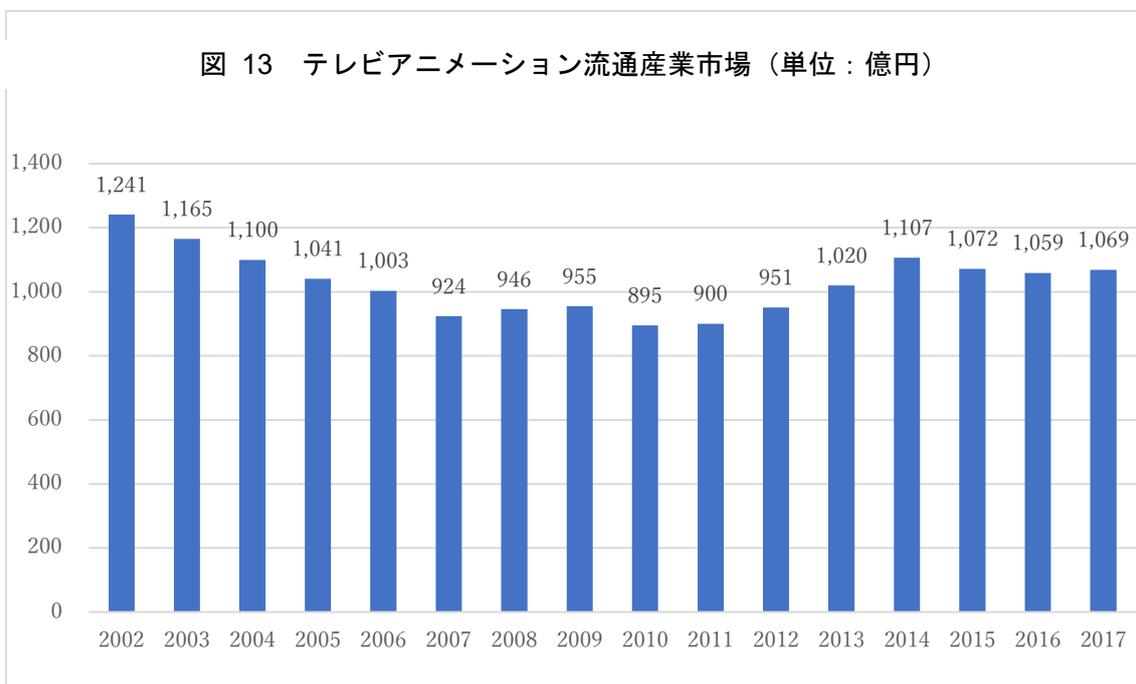


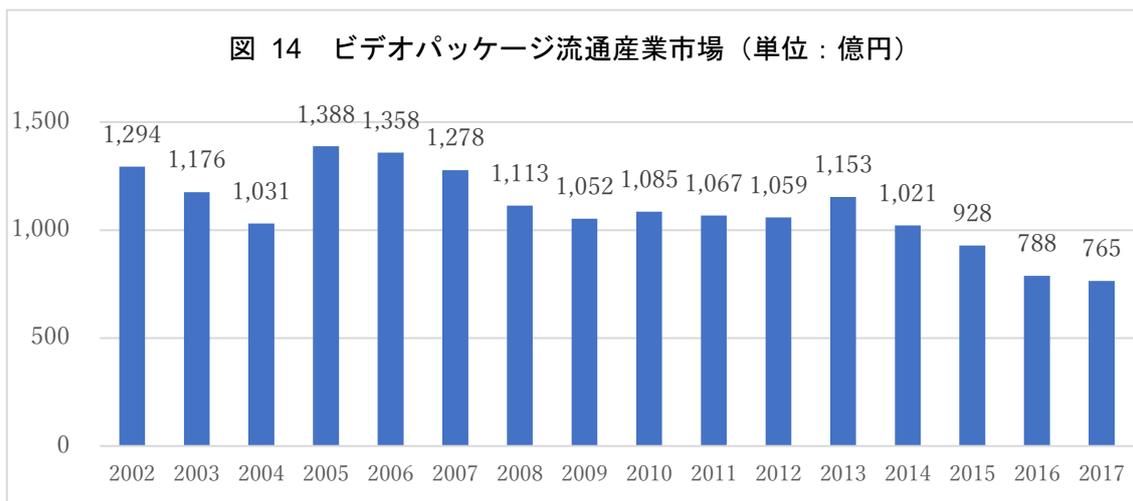
図 13 テレビアニメーション流通産業市場（単位：億円）



出典：「アニメ産業レポート」一般社団法人日本動画協会

### 【パッケージ販売市場規模】

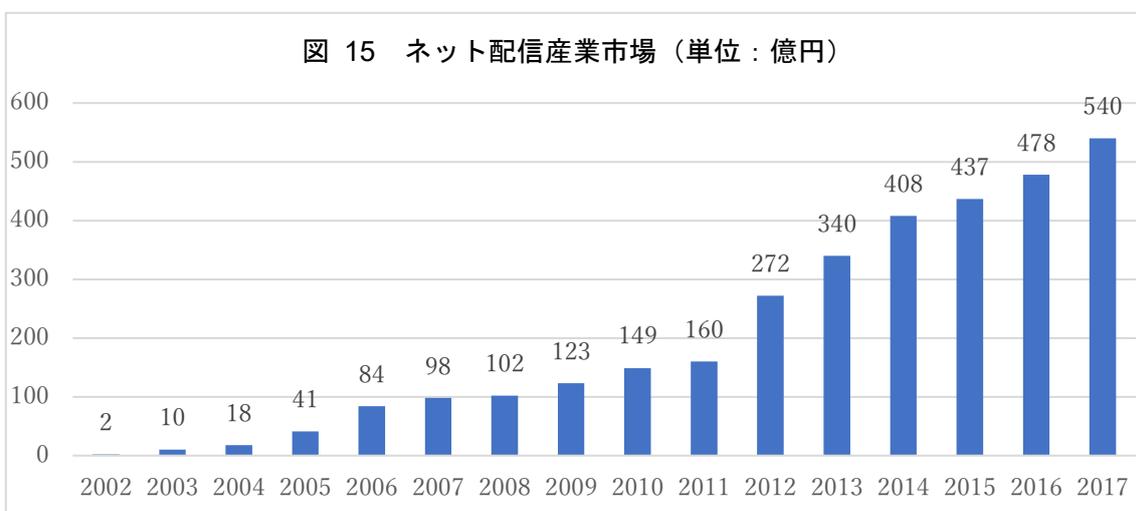
ここでは、アニメーション分野のビデオパッケージ産業の市場規模において記述している。ビデオパッケージは2002年以降、2005年の1,388億円をピークに減少傾向となっており、2017年には765億円まで減少している。この減少傾向には、アニメーション作品のインターネット配信がビジネスとして普及・定着し始めたことと関係しているという見方が強い。



出典：「アニメ産業レポート」一般社団法人日本動画協会

### 【インターネット配信市場規模】

アニメーション分野において近年、市場規模を大きくしているのがインターネット配信である。2002年以降で見ると、2011年の160億円までは緩やかに規模が拡大しているだけであったが、翌年の2012年には272億円、2013年には340億円、2014年には408億円と前年より2割増しで市場規模を大きくしている。その後も、2015年437億円、2016年478億円と増加を続け2017年には540億円となった。



出典：「アニメ産業レポート」一般社団法人日本動画協会

### 【インディペンデントアニメーション作品】

2018年12月から半年間にわたって、当振興会基金部の事業として「我が国のマンガ・アニメーション分野における自主制作活動等に関する実態調査」を行い、そこにおいて、「インディペンデントアニメーション」作品数について集計を試みている。この調査では、インディペンデントアニメーションを、「外部からの発注、出資がない。または出資があっても小規模である。」「個人または、小規模の集団により制作される。」「公開規模が小さく、確立された商業公開枠の外で公開される。」と定義しており、前述した「アニメ産業レポート」の統計情報などからは一部を除いて、ほぼ対象外となっている分野である。上記のような定義であるため、市場規模などは決して大きくはないものの、作家性のある独創的な作品が多く発表され、国際的な映画祭のコンペティションでもこれらの作品を対象とした部門が設けられるなど、その存在感は決して小さくない。

インディペンデントアニメーション作品数については、これらの作品が上映される主要な映画祭・上映会を抽出し、2018年（隔年開催の場合は直近の年）を対象に、そこで上映された作品を集計することで求めることを試みている。主要な映画祭・上映会として抽出されたのは33件であり、上映された作品のうち制作年が2016年から2018年となっているものとして次頁以降の598点が確認された。制作年別の内訳は2018年が236点、2017年が136点、2016年が36点、未記載だったものが190点となっている。明らかに2015年以前に制作されたと思われる作品については対象外として記載していない。

2018年の作品数は制作年判明分の58%で、判明しなかったものについても判明分と同比率と仮定すると、2018年の作品数は「190（点）×58（%）≒110（点）」となり、判明分の236点と合わせて346作品となることから、年間で約350作品が制作されたと推計される。

また、作品の分数が判明しているもので2018年制作となっているものの平均は4分37秒（=277秒）であり、これに先ほどの作品数を乗することで「277（秒）×346（作品）=95,842秒（≒1,600分）」となり、年間の制作分数は約1,600分と推計できる。

表 40 インディペンデントアニメーションの作品数、作品制作分数

	2018年の年間推計値
インディペンデントアニメーション作品数	約350点
インディペンデントアニメーション作品制作分数	約1,600分

表 41 2018 年のアニメーション関連映画祭等における上映作家・作品一覧

No.	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト
001	#c1aea0	水飲み鳥	4 分 27 秒	2018	東京造形大学
002	『LOOP JAPAN』制作チーム(代表:小池 宏史)、GROOVISIONS	LOOP JAPAN			© 2016 dentsu / ROBOT / groovisions.
003	AKIRA	MIDNIGHT	12 分 51 秒	2017	
004	animation soup、やまときょうこ、日野馨、永田ナヲミ、ヨシムラエリ、赤木崇徳、ウエマリイン	子どもの領分	20 分 00 秒	2018	
005	banishment	片道切符の夢			
006	cobaco	dye	4 分 03 秒	2017	京都造形芸術大学
007	G9+1	G9+1 のナントカ天国 (鈴木伸一「鬼の天国」、福島治「オイラの天国」、島村達雄「メガロポリスの天国」、一色あづる「凸凹天国」、大井文雄「序説・天国街道寄道地獄」、きらけいぞう「妄想天国」、和田敏克「台風天国」、西村緋祿司「美人画天国」、古川タク「天国前 -My Heavenly path-」、ひこねのりお「アニマル天国」)	22 分 00 秒	2016	
008	IKIF (石田園子、木船徳光)	一隅のアニメーション	3 分 00 秒	2017	
009	Jung bokyoung	ROOD (ローツ)	7 分 00 秒	2017	京都造形芸術大学
010	KUWAHATA Ru、Max PORTER	Negative Space	5 分 30 秒	2017	© 2017 IKKI Films / Manuel Cam Studio
011	Ru Kuwahata (桑畑かほる) & Max Porter	Perfect Houseguest			
012	LEMONA DESIGN	レモン&シュガーのはみがきハーモニー	3 分 07 秒		
013	LIU JIALIANG	水仙花	50 秒	2018	
014	Live2D Creative Studio	The Lamp Man			
015	makimi	森の封筒屋さん	2 分 06 秒	2017	尾道市立大学
016	makimi	天体観測	2 分 55 秒	2017	尾道市立大学
017	makimi	しまたび日記	1 分 27 秒	2018	尾道市立大学
018	Masataka Kojima、Juliawan IKomang Indra、Kohei Domyo	Lucky Man		2018	名古屋工学院専門学校
019	Shin Joseph	Birdy	8 分 09 秒	2017	京都造形芸術大学
020	Shino	The_Filament			

No.	監督	タイトル	分数	制作年	所属/コピーライト
021	St.Meat	雨が止んだら、	4分50秒	2018	専門学校東京クール ジャパン
022	st.Recordo	From Me to Me	5分09秒	2018	専門学校東京クール ジャパン
023	Team:Clutch	Recolorful			会津大学/大学院
024	Team-AT1	Willy's Night of Surprises			
025	uwabami	ボンとハレトモ～古代遺跡で 大慌て～			
026	Vop	Re:Boot			東北電子専門学校
027	Waboku	Celebrator	7分17秒	2017	
028	Waboku	VOYNICH			
029	ZENTOY	獅子として生きる			
030	ZHAO MINNONG	時計職人の物語	9分37秒	2017	
031	ZHOU JIXIN	浄	3分29秒		
032	あしたのんき	毛		2017	
033	あしたのんき	絶対15秒アニメーション ラッキー～セブン	0分15秒		
034	アトリエむむむ	『ッむむむチャン!』		2018	
035	いがらしなおみ	絶対15秒アニメーション 夕焼けの時間	0分15秒		
036	石川芽衣、北川美彩希、 徐ミンジ、小林かのん、 野口匠太郎、樋口晃平	ラ・ム・ネ	3分38秒		東京造形大学
037	石川悠吾	rainy day	6分30秒		東京造形大学
038	いわつき育子	ごめんね、大好き。	20秒	2017	
039	いわつき育子	まけるな! あくのぐんだん!!	30秒		
040	いわつき育子	絶対15秒アニメーション いっしょにピヨピヨ7	0分15秒		
041	ヴラディミールレシオフ	ヒバクシャからの手紙	4分34秒	2018	©2018 LUNOHOD / NHK
042	宮野祥太、館野直春	SPARK	2分31秒		東京造形大学
043	太田琴美、松田啓子	とび魚のバタフライ	3分48秒		東京造形大学
044	ガジェットスター	絶対15秒アニメーション 鋼鉄裁判艦ジャッジメント7	0分15秒		
045	ギネー・アストリッド	Passengers of the night	3分13秒		
046	ギブミ～! トモタカ (水間友貴)	ふわふわの死	6分06秒	2018	多摩美術大学/©ギブミ ～トモタカ
047	キム・イエオン	絶対15秒アニメーション 小部屋の幻想	0分15秒		
048	キム・ハケン	Jungle Taxi	7分44秒	2016	
049	キム・ハケン	絶対15秒アニメーション 早いな、一週間	0分15秒		
050	キューライス	鴨が好き	7分40秒	2017	©Q-rais
051	グアリン・ニコラス	The Missing Shoelace	7分00秒		

No.	監督	タイトル	分数	制作年	所属/コピーライト
052	グラフィックパーク	Cirque le coeur			
053	グループえびせん (角銅博之、佐野真隆、 はらひろし。ほか)	ご存知えびせんのしりと アニメ 2017 超豪華拡大版	8分23秒	2017	
054	コショウセンのグループ	The one	4分13秒	2018	専門学校東京クール ジャパン
055	こづつみ PON	みんなのうた 「かあかあカラスの勘三郎」	2分20秒	2016	
056	サークルつつみ	JFK めし	1分18秒		
057	坂地風理穂、堤恭平	ボーイスカウト8つのおきて	3分46秒		東京造形大学
058	さとうゆか	had lived	4分16秒	2018	北海道教育大学岩見沢校
059	しかの	ラブレター			
060	篠塚超	the filament	7分48秒		東京造形大学
061	しばたたかひろ	くだもの	2分23秒		
062	しょーた(清水翔太)	がんばれ! よんぺーくん	3分51秒	2018	東京造形大学
063	ジョン・フリッキー	ねこのひ	11分09秒	2018	
064	しろいあや	Baby Sitter	4分26秒	2017	
065	しろいあや	くものうえのハリー			
066	スタジオぼぶり	あにうえ習作しりと	1分14秒		
067	スタジオぼぶり	ユーリとティエッタ 予告	1分24秒		
068	スタジオぼぶり	決戦型光学機兵ミエナイガーZ			
069	スタジオロッカ株式会社	「オルシペスウオブ」 クモの女神	6分21秒	2016	
070	スタジオロッカ株式会社	「オルシペスウオブ」 うさぎがはねた	4分08秒	2017	
071	スタジオロッカ株式会社	「オルシペスウオブ」 おててもものばしなあ あんよも のばしなあ	3分06秒	2017	
072	スタジオロッカ株式会社	「オルシペスウオブ」 ふうふのイナウがさらわれた	6分03秒	2017	
073	スタジオロッカ株式会社	「オルシペスウオブ」 空の上の雪かき	4分20秒	2017	
074	スタジオロッカ株式会社	「オルシペスウオブ」 私の育てた子グマ	5分00秒	2017	
075	スタジオロッカ株式会社	「オルシペスウオブ」 六つ首の化け物	4分13秒	2017	
076	チーム OPE	OPE	4分04秒	2018	金沢美術工芸大学
077	チーム蝕	『力道』			日本工学院専門学校
078	堤恭兵	やさしくなりたい	1分53秒		東京造形大学
079	デザイン・造形学科2年生	2年次「基礎実習」 アニメーション作品集	2分00秒	2017	文化学園大学
080	デザインコース2年生	俳句の映像イラスト	2分25秒	2018	尾道市立大学
081	なかむらたかし	イリオンとカリシア	7分28秒	2017	

No.	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト
082	ニヘイサリナ	Tom Rosenthal "Fenn"	2分23秒	2017	
083	ニヘイサリナ	Rabbit's Blood			
084	ぬQ	水曜日のカンパネラ “見ざる聞かざる言わざる”	1分54秒	2018	
085	ノコゆかわ	絶対15秒アニメーション 7 stories of cats	0分15秒		
086	野澤かれん、水越彩那	mix juice のいうとおり	3分13秒		東京造形大学
087	パクジュヨン	硝子花の涙	3分54秒	2018	多摩美術大学
088	パクパジャブ	色なし	1分25秒	2018	アート・アニメーションの ちいさな学校
089	はと、飯田晴奈	ひみつの住人 ～社長と猫とフーライ坊～	5分32秒	2018	アート・アニメーションの ちいさな学校
090	はらだともよ	うつろふ	2分10秒	2018	尾道市立大学
091	はらひろし。	セメダインボンドとG-17号♥5 『サンダー・ウォール作戦』	5分00秒	2017	
092	ひこねのりお	絶対15秒アニメーション 虹鬼	0分15秒		
093	広島の子どもたち	キヤット	1分55秒		
094	プラネット	リベリアス	5分06秒	2018	専門学校東京クール ジャパン
095	ボーダブラザーズ	QRON ATTACKCKS! 360	2分00秒	2017	
096	ボムフォー64	ポーハム～我々によって否定 されるものではないそれ	2分00秒	2017	
097	宮崎しずか	キドモドキ for INTO7	30秒	2017	
098	メディア映像クリエイション I期生	3年次前期 キャラクターPV 作品集	1分33秒	2017	文化学園大学
099	やたみほ	けいとのようにせいのットとウール たまごちゃんとサーカス	5分00秒	2016	
100	やまだみのり	たべたいマイハニー	7分10秒	2017	
101	やまだみのり	グッバイ、バイセコー	2分02秒		
102	ヨシムラエリ	ヨシムラエリ作品集 2017（発 明家ドンちゃん他）	10分00秒	2015- 2017	
103	ヨシムラエリ	絶対15秒アニメーション な一な	0分15秒		
104	レイクンテイ	LONG WAY	13分38秒	2018	多摩美術大学
105	ロウジョヨウ	むくわれないミント	2分13秒	2018	武蔵野美術大学
106	ワーラヤリ	THE HUNTER	6分00秒	2018	多摩美術大学
107	わたなべちさよ	絶対15秒アニメーション 七つの子	0分15秒		
108	阿達郁花	COCKTAIL	40秒	2017	女子美術大学
109	芦田佳子	視覚デザイン音頭	3分08秒	2017	金沢美術工芸大学
110	安楽葉月	よわい	2分48秒	2018	九州産業大学
111	伊石萌花	Teresi's TV Travel	3分30秒	2018	女子美術大学

No.	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト
112	伊藤ありさ+内田愛華	T∞ls	7分40秒	2018	東京造形大学
113	伊藤貴祥、戸張茉衣子	つくも神	4分07秒	2018	アート・アニメーションのちいさな学校
114	伊藤圭吾	Helpless void	3分19秒		
115	伊藤早耶	神話少年ミカド	49分51秒	2018	
116	伊藤美紀	真夏にアイスと妖怪さん	2分00秒	2018	多摩美術大学
117	伊藤優	INSTA—GARBAGE	3分13秒	2017	北海道教育大学岩見沢校
118	伊藤有幸	「ニヤッキ!」47話 ヨーヨーヨー!!!	5分05秒		
119	井上朋紀	雨夜301号室			HAL 東京
120	一瀬皓コ	カニカチコチ(仮)		2018	
121	一瀬皓コ	絶対15秒アニメーション カニとキリン	0分15秒		
122	稲井マリン	とられる	1分34秒	2018	多摩美術大学
123	宇井孝司	平和交響曲第1番第1楽章"祈り"	4分42秒	2016	
124	羽田野純	JOURNEY	5分00秒	2018	HAL 東京 CG 映像科
125	影山紗和子	地獄めたもる			
126	映像クリエイションⅢ期生	3年次 アニメーション課題クリップ集	2分10秒	2017	文化学園大学
127	映像クリエイションⅢ期生	3年次 演習(デジタル系)課題クリップ集	1分50秒	2017	文化学園大学
128	映像クリエイションⅢ期生	3年次 後期コマ撮り課題「西遊記」	4分20秒	2017	文化学園大学
129	映像メディア造形研究室	「文子ちゃんへ」～ヒバクシャからの手紙より～	4分15秒	2018	広島市立大学
130	永迫志乃	face-san	1分05秒	2017	
131	越後谷みゆき	絶対15秒アニメーション NUGINUGI	0分15秒		
132	榎本日向子	i to i	3分57秒	2018	武蔵野美術大学
133	園田香林	ただいまおうち	2分09秒	2018	多摩美術大学
134	遠藤麻実	& (and)	3分38秒	2018	東北芸術工科大学
135	塩原克彦	Abelia			日本工学院八王子専門学校
136	塩田茉莉衣	ジョウロの交信	5分00秒	2018	札幌私立大学 デザイン学部コンテンツコース
137	横山夏美	御空色の馬	3分10秒	2018	京都精華大学
138	横須賀令子	メタモルフォーゼ	1分20秒	2017	
139	横須賀令子	メタモルフォーゼ+みんなのうた『きみのほっぺ』		2018	
140	横須賀令子	絶対15秒アニメーション 七つ目人	0分15秒		
141	黄雲睿(コウブンエイ)	SOUTH FOREST	6分47秒	2017	

No.	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト
142	岡崎智弘	1/100 TRAIN Station			
143	岡嶋奨	鬼人	4分13秒	2018	名古屋学芸大学
144	岡本千広	Factory	2分47秒	2018	多摩美術大学
145	桶谷彩花	FlNiSH	1分22秒	2017	女子美術大学
146	加戸桂子	サメパンツ	2分34秒	2017	文化学園大学
147	加藤郁夫	WATER IN THE CUP	5分43秒	2018	
148	賀海龍	自慢な寿司	2分55秒	2018	専門学校東京クール ジャパン
149	開發道子	潮騒にかえる	2分27秒		
150	柿崎真帆	浜宿海岸のうわさ	8分06秒	2018	日本大学芸術学部
151	柿崎涼	アステロイド16			
152	角谷貴司	絶対15秒アニメーション 7 brothers	0分15秒		
153	角銅博之	ほんとうじゃない話	4分10秒	2017	
154	学習院大学アニメーション 研究会	わらしべ	1分17秒		
155	笠川梨紗	海の宝石	0分47秒	2017	女子美術大学
156	冠木佐和子	夏のゲロは冬の肴		2016	
157	冠木佐和子	ゴキブリ体操	6分00秒	2018	
158	冠木佐和子	えーん			
159	冠木佐和子	冠木佐和子傑作選			
160	冠木佐和子	絶対15秒アニメーション ゴキブリ体操	0分15秒		
161	間山マミー	HANE	1分30秒	2017	
162	間山マミー	絶対15秒アニメーション 虹色ハローくん	0分15秒		
163	関口和希	死ぬほどつまらない映画	4分56秒	2017	
164	関口和希	性格変更スクール	8分35秒	2018	東京藝術大学
165	関口和博	○△□2	3分30秒	2018	
166	岸本萌	日曜日の朝	2分24秒	2018	金沢美術工芸大学
167	岩井彩華	高慢ちき改心物語	7分12秒	2017	神戸芸術工科大学
168	岩崎ヨーコ	To Another Sky	2分30秒	2017	
169	岩崎美津樹	Pipe	2分07秒	2018	多摩美術大学
170	岩崎未来	いびつ	3分33秒	2017	大阪芸術大学
171	岩城佳那子	しゃぼんだま	1分47秒	2018	金沢美術工芸大学
172	菊地真由	ど忘れ	1分33秒	2017	女子美術大学
173	菊地洋都	Landscape	1分00秒	2018	長岡造形大学
174	菊池寧々	盗賊と星の心臓	4分35秒	2018	九州産業大学
175	吉永藍	プール	1分44秒	2017	文化学園大学
176	吉原加那	くどうペンギン	1分41秒	2018	多摩美術大学
177	吉田惇之介	蘆屋家の末裔			
178	吉武薫	不溶の銀	10分17秒		HAL 東京 CG 映像科
179	久光ゆりえ	私、愚痴こぼすナス	1分05秒	2018	比治山大学短期大学部

No.	監督	タイトル	分数	制作年	所属/コピーライト
180	久保田遼兵	ふじ・ちゃく	5分00秒	2017	大阪芸術大学
181	久保雄太郎	絶対15秒アニメーション みかん	0分15秒		
182	宮島まゆこ	少女アイコン	3分00秒	2018	多摩美術大学
183	宮嶋龍太郎	AEON	3分48秒	2017	
184	宮内貴広	東京コスモ			
185	宮野未優	FREDY	2分30秒	2018	日本大学芸術学部
186	宮澤真理	こにぎりくん「うんどうかい」	5分00秒	2016	
187	牛君良い天気	COWBELL	3分00秒	2018	金沢美術工芸大学
188	漁野朱香	淵は澄みて暁を取る	5分30秒	2017	京都造形芸術大学
189	橋爪伸弥	怪獣風呂	4分50秒	2016	多摩美術大学
190	橋爪伸弥	オクバにさよなら	3分00秒	2017	多摩美術大学
191	橋爪伸弥	霊枢魚のララバイ	5分47秒	2018	多摩美術大学
192	橋本愛末明	LAUNDRY TOUR	3分31秒	2017	
193	橋本麦	Olga Bell "ATA"	3分42秒	2016	
194	橋本麦	imai "Fly feat.79,中村佳穂"	3分15秒	2018	
195	橋本怜弥	LOVE MONSTER			HAL 大阪
196	郷原由依	消えない白	57秒	2018	比治山大学短期大学部
197	玉木一貴	目を開けて息を吸って	2分47秒	2018	広島市立大学
198	金田洋征	TIME FLOW			日本電子専門学校
199	金真直希	ゴリラ進化論	6分55秒	2018	多摩美術大学
200	銀閣	暮れの藍	6分32秒	2017	京都造形芸術大学
201	熊谷まどか	光に還る	1分35秒	2018	多摩美術大学
202	熊田かおり	chase!	1分21秒	2018	多摩美術大学
203	権正瑛己	クリスマス前夜祭			日本電子専門学校
204	見里朝希	Candy.zip	4分30秒	2017	東京藝術大学大学院/ © 2017 Tomoki MISATO / Tokyo University of the Arts
205	見里朝希	マイリトルゴート	10分13秒	2018	東京藝術大学/©2018 Tomoki MISATO / Tokyo University of the Arts
206	古川タク	一茶 (エンドロールのための アニメーション)	4分00秒	2017	
207	古川タク	東京逍遥	4分45秒	2018	
208	古川タク	絶対15秒アニメーション ホテル・ナンジャラホイ・ドバイ	0分15秒		
209	古田杏梨	箱入り少女	6分31秒	2017	北海道教育大学岩見沢校
210	戸嶋優多	ナマハゲのお盆帰り	7分30秒		
211	幸田連太郎	とぶ	1分40秒	2017	長岡造形大学
212	幸洋子	夜になった雪のはなし	6分00秒	2018	
213	広森万陽	alive			河合塾学園トライデントコ ンピュータ専門学校

No.	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト
214	江口詩帆、石井栄太	In the cage	10分09秒	2018	アート・アニメーションのちいさな学校
215	江連秋	おしゃか団子	2分20秒	2017	東京造形大学
216	江連秋、室祐希	ふれあうだけで-Always with you-	2分59秒		東京造形大学
217	荒井沙弥子、岡田彩、平澤夏菜	舟の夢	18分27秒	2018	武蔵野美術大学
218	荒井牧子	羊毛フェルトの映像作品集	2分34秒	2014-2017	
219	高久麗	Stone	3分00秒	2018	女子美術大学
220	高橋史実	今日は遊園地日和!	5分47秒	2017	女子美術大学
221	高橋美来	布団でGo!!	1分40秒	2017	長岡造形大学
222	高橋歩	ジ・アルバム	2分32秒	2017	北海道教育大学岩見沢校
223	高橋良太	何処かへ。	6分55秒	2018	
224	高松裕衣	「見られた」	1分11秒	2018	多摩美術大学
225	高城茂彰	ONCE AGAIN			HAL 大阪
226	高田ゆき	REVERIUM	2分30秒	2018	長岡造形大学
227	高嶋友也	ドントクライ	12分20秒	2017	
228	高尾圭	ROBBER'S COMPANY			
229	高木里佳子	Ballerina	26秒	2018	女子美術大学
230	合田経郎	とうときょう	4分4秒	2017	
231	合田経郎	モリモリ島のモーグとペロル	8分32秒	2018	
232	黒坂圭太	山川景子は振り向かない	10分00秒	2017	
233	黒崎理央	Blood	1分36秒	2017	武蔵野美術大学
234	今井佳奈	glow	4分24秒	2018	多摩美術大学
235	今川真史	THE SEABED	1分53秒	2017	京都造形芸術大学
236	今津良樹	モフモフィクション	6分40秒	2018	東京藝術大学
237	今野佑莉亜	宝石泥棒	55秒	2017	女子美術大学
238	今林由佳	ももちゃんのねこ	9分41秒		
239	佐々木恵理	わたしとあさみちゃんとペロペロおじさん	2分53秒		
240	佐々木茉結	light of temptation	4分25秒		
241	佐竹美紀	夢創漫画天	3分47秒	2017	文化学園大学
242	佐藤いよ	ナクシモノはこっち	4分13秒	2018	東京工芸大学
243	佐藤華音	あの地	4分08秒		
244	佐藤皇太郎	内的平和と外的平和 (Internal Peace and External Peace)	1分40秒	2016	
245	佐藤皇太郎	絶対 15秒アニメーション 7つに分けるには?	0分15秒		
246	佐藤七海	サニマニララの太陽	7分44秒	2018	東北芸術工科大学
247	佐藤美代	あのねのかぼちゃ	9分09秒		
248	佐藤亮	Mouthman in 'Condominium'	2分00秒	2016	

No.	監督	タイトル	分数	制作年	所属/コピーライト
249	佐藤亮、田代彩菜	ドライブイン大騒動!	5分08秒	2018	アート・アニメーションのちいさな学校
250	佐藤亮、繁村周、日置優里、前田翔子、上月真也	ドードーのさいごのたまご	7分10秒	2016	
251	佐野真隆	てのうた	4分30秒	2017	
252	佐野真隆	絶対15秒アニメーション CHAIR	0分15秒		
253	佐野菜貴子	Star Light	2分09秒	2017	北海道教育大学岩見沢校
254	斎藤有里	日曜日の恋人たち	7分43秒	2018	東北芸術工科大学
255	細井小詩	ふしぎな頭		2018	
256	細山広和	いつもそばに	5分42秒	2016	
257	細山広和	絶対15秒アニメーション ごわさんでねがいましては	0分15秒		
258	細野陽一	EUTERPE	17分35秒	2017	
259	坂本サク	アラーニエの虫籠 プロモーション映像	1分30秒	2017	
260	坂本奈央、佐藤愛梨	タシカの不思議な冒険	8分46秒	2018	東京造形大学/©坂本奈央、佐藤愛梨
261	桜井順x古川タク	ヒトコト劇場	37分00秒	2018	
262	笹原すみか	いのちのお皿	2分33秒	2018	東北芸術工科大学
263	笹川聖流	しめきり 13:10	1分20秒	2018	尾道市立大学
264	三浦文我	players	24秒	2018	武蔵野美術大学
265	三王志織	夕立	1分08秒	2018	比治山大学短期大学部
266	三角芳子	王さまものがたり「とりさんの恋」	5分00秒	2016	
267	三上あいこ	cycle	4分24秒	2018	北海道教育大学岩見沢校
268	山下理紗	螺旋のクオリア	5分50秒		
269	山下諒	CLICK CLACK MEMORIES	4分40秒	2018	東京造形大学
270	山口真依	かめゆめ	2分12秒	2018	多摩美術大学
271	山崎スヨ	真珠草	2分37秒		
272	山崎爽太	恋はモウモク			日本電子専門学校
273	山村浩二	サティの「パレード」	14分12秒	2016	
274	山村浩二	怪物学抄	6分10秒	2016	
275	山中幸生	Love la Doll -予告編-	4分00秒	2017	
276	山中千尋	月の音	3分00秒	2018	
277	山田哲生	ポリヘドロン	1分22秒	2018	多摩美術大学
278	山田遼志	MAD LOVE			
279	子安のぞみ	Take Me Home	5分37秒		
280	志村亮	ヌエ	4分00秒	2018	長岡造形大学
281	志村亮人	DETECT			HAL 名古屋
282	寺井菜摘、Starproject	seeable	6分48秒	2018	名古屋学芸大学
283	嶋原若葉	ころりん浄土	6分50秒	2018	東北芸術工科大学
284	柴田溪、新誠太郎	draw	1分55秒	2018	東京工芸大学
285	柴田真歩	XNN (X News Network)			

No.	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト
286	柴田竜	Too_!	5分22秒	2018	金沢美術工芸大学
287	若井なぎさ	Animation01	1分05秒	2017	大阪芸術大学
288	若井麻奈美	タンポポとリボン		2018	
289	若井麻奈美	ひとりぼっちのヒーロー			
290	酒神南鳳吾、篠田小百合、西田朱里	うまのたまご	3分23秒	2018	アート・アニメーションのちいさな学校
291	周小琳	星々	4分40秒	2018	多摩美術大学
292	重田茜理	γ線上神話論	2分15秒	2018	多摩美術大学
293	重矢葉月	メイメイ	8分00秒	2017	神戸芸術工科大学
294	助川勇太	フルーツ5姉妹	2分15秒	2016	
295	小原正至	THE ANCESTOR	17分45秒	2017	
296	小古間莉子	ゆきだるま		2018	
297	小光	Wander in Wonder	2分35秒		
298	小西宙矢	Try	3分10秒	2018	東京工芸大学
299	小川陽	LAYER	9分00秒	2018	
300	小川留奈	MUSH	3分32秒	2017	日本大学芸術学部
301	小川滉太郎	My Self	1分00秒	2018	比治山大学短期大学部
302	小谷野萌	one day	5分10秒		
303	小田幹子	ひみつきち	3分06秒	2018	金沢美術工芸大学
304	小田紗也	うさちゃんの休日	1分10秒	2018	比治山大学短期大学部
305	小田普音	春	1分35秒	2018	広島市立大学
306	小島海次郎	はっちぱっちくん	1分53秒	2018	多摩美術大学
307	小嶋いずみ	へびの散歩		2018	
308	小野ハナ	あいたたぼっち	11分37秒	2016	
309	小林香鈴	午前3時の仮面舞踏会	2分20秒	2018	多摩美術大学
310	小林南美	あまずっぱさを知る	1分49秒	2018	多摩美術大学
311	小林颯	Betweenner	4分25秒	2017	
312	松井玲南	EXTRA POP	1分25秒	2018	多摩美術大学
313	松浦直紀	「火づくり」予告編	1分00秒	2017	
314	松永茉莉花	バスとヒーロー	5分25秒	2018	多摩美術大学
315	松岡美乃梨	おやすみ、コンビニ。	2分00秒	2018	広島市立大学芸術学部 デザイン工芸学科
316	松坂一慶、パーソンズ アンノウ	痛かったこと全集	51秒	2018	
317	松田みなと	I'm Blind	3分40秒	2018	多摩美術大学
318	松田裕介	わさびキャンディーズのメリー クリスマス!ケーキ食べちゃうぞ!!			
319	松本光一郎	星への軌跡	1分33秒	2017	
320	松本紗季	春の枕木	11分03秒	2016	
321	沼口雅徳	ぼすくま「かわいいラブレター」	2分50秒	2016	
322	焼肉愛好会	肉食べたい!!		2018	
323	上林楓季、薦田望	Face	4分35秒	2018	九州産業大学
324	新映像文化研究会 ShinE	つくしのムック			

No.	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト
325	森まさあき	「7」?	5分00秒	2017	
326	森永大貴	あかばしは落ちた	7分30秒	2018	
327	森下裕介	キリン・ザ・ヌープ「ひよこさんとコンサート」	5分00秒	2016	
328	森下裕介	絶対15秒アニメーション Beads Number	0分15秒		
329	森田和夫	shiwase	5分21秒	2017	
330	森田和夫	絶対15秒アニメーション フライパン座でクッキング	0分15秒		
331	神田真実	ミッドナイトランドリー	1分55秒	2018	名古屋学芸大学
332	神本理紗	めたぎっちゃん DROP DEAD!	3分30秒	2018	比治山大学短期大学部
333	秦俊子	パカリアン	10分41秒	2017	
334	秦俊子	映画の妖精 フィルとムー	8分00秒	2017	
335	水江未来	DREAMLAND	5分00秒	2017	
336	水上灯	キノコクエスト	2分05秒	2018	専門学校東京クール ジャパン
337	水谷汐里	エメラルドの輪	2分13秒	2018	名古屋学芸大学
338	菅野夏海	猫と魚	52秒	2018	女子美術大学
339	瀬戸口里沙	また明日	3分28秒	2018	金沢美術工芸大学
340	星夢乃	あしたから	2分04秒	2018	
341	星夢乃	YUMTOPIA			
342	清家美佳	ふりだし (Starting Over)	8分22秒	2016	
343	清家美佳	絶対15秒アニメーション ナナホシテントウ	0分15秒		
344	清水はるか	A4 Microcosm	2分22秒		
345	清水はるか	I'm Alive	3分24秒		
346	清水秋帆、広末悠奈	愛なるは	4分49秒	2018	東京造形大学
347	西口優莉香	ゆりかごの唄	2分10秒	2017	女子美術大学
348	西村旺	幼馴染	5分20秒	2018	専門学校東京クール ジャパン
349	西内としお	「がんばれニムニム」 ～ニムニムのうんどうかい～	1分20秒	2017	
350	西内としお	絶対15秒アニメーション くま	0分15秒		
351	青木佑理華	ブルー	1分56秒	2018	東京造形大学
352	青木佑理華	re	2分53秒		
353	斉藤成美	Untie, untie...	1分55秒	2018	多摩美術大学
354	斉藤有理	SHARK			東北芸術工科大学
355	石井幹也	髪	1分50秒	2017	長岡造形大学
356	石井貴英	アートに、言葉はいらない < Great Wave・北斎>			
357	石井章詠	だいじょうぶ。			
358	石橋杏菜	いない	1分33秒	2018	多摩美術大学

No.	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト
359	石川はづき	like I used to	4分44秒	2017	
360	石川耕大	東北東、十七の空			
361	石川昇	MELOGLYPH the Journey	2分56秒	2018	東京工芸大学
362	石川悠吾	うそ泣き	2分48秒	2018	東京造形大学
363	石塚理央	Rosetta	7分30秒	2018	東京工芸大学
364	石田卓也	トゥモロー			
365	石田卓也	絶対15秒アニメーション ヒゲヒゲソリソリ	0分15秒		
366	赤間祐一	MOKUMOKU	1分52秒	2018	アート・アニメーションの ちいさな学校
367	折笠良	環 ROY「ことの次第」			
368	折笠良	水準原点	6分41秒		© Ryo ORIKASA
369	千光士義和	絶対15秒アニメーション 七変化	0分15秒		
370	千装直樹	Trip			日本電子専門学校
371	千葉工業大学動画制作部	丸から丸へ2018	2分38秒		
372	千葉工業大学動画制作部	通勤戦隊 E233系レンジャー	11分08秒		
373	千葉大学アニメーション 研究会	カット!	1分24秒		
374	川井江里夏	first flight	3分00秒	2018	多摩美術大学
375	川下拓馬	サーカス	4分30秒	2018	専門学校東京クール ジャパン
376	川村来麗	主影	7分30秒	2018	多摩美術大学
377	川島健太	GALAXEL			HAL 名古屋
378	川本菜々美	あるばむ	1分42秒	2018	比治山大学短期大学部
379	川又浩	ROAD TO YOU -君へと続く道 -	3分30秒		
380	扇田優紀	白の故郷			多摩美術大学
381	浅野優子	うみうし姉妹劇場～七夕編～	5分30秒	2017	
382	浅野優子	絶対15秒アニメーション SnowWhite and the Seven Kokeshis	0分15秒		
383	浅野陽子	すみっこのこ	4分6秒	2017	東京藝術大学／©2017 Yoko ASANO / Tokyo University of the Arts
384	浅野陽子	花とラルバ	8分40秒		
385	船元恵太	絶対15秒アニメーション 光りのセンテンス	0分15秒		
386	船本恵太	サーカス	5分00秒	2017	
387	前田柚綺	盆景	5分45秒	2016	多摩美術大学
388	前田柚綺	まめだ	7分18秒	2018	多摩美術大学
389	前田柚綺	心相阿亀	6分45秒	2018	多摩美術大学
390	前畑侑紀	わたしルール	2分47秒		

No.	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト
391	早稲田大学アニメーション研究会	7colors すく～るらいふ	2分40秒		
392	早稲田大学アニメーション研究会	アニメーション!	8分01秒		
393	早稲田大学アニメーション研究会	卓☆球☆王 1話	8分00秒		
394	早稲田大学アニメーション研究会	僕と君とでは住む世界が違う 予告編	1分17秒		
395	曹家栄	結婚指輪物語 VR	10分00秒	2018	
396	相内啓司	Hello Friends -schizophrenic view - 2017©	7分28秒	2017	
397	増田優太	げつまつのしゅーまつ	8分18秒	2017	名古屋学芸大学
398	増田優太	0番目の私へ	7分05秒	2018	
399	足立好	雪たちと桜			
400	村井野愛	みつあみの森	8分43秒	2017	京都造形芸術大学
401	村上寛光	Locomotion	1分8秒	2017	
402	村上寛光	絶対 15秒アニメーション Sticks	0分15秒		
403	村上寛光、助川勇太、 ヨシムラエリ、船本恵太、 三宅敦子、ほか	Indie-AniFest2016 リレー アニメーション「PEACE ROAD」	7分30秒	2016	
404	村上浩	さらば銀河系	21分00秒	2017	
405	村田香織	女友だち	2分10秒		
406	村田朋泰	松が枝を結び	16分32秒	2017	
407	村畑桃子	ダダガー・ダンダント	3分12秒	2018	金沢美術工芸大学
408	多田あかり	ワタシの住む街			
409	多田文彦	ゾンビ入門			
410	大井文雄	臨界	7分05秒	2017	
411	大巻弘美	Birth	8分42秒	2016	
412	大巻弘美	His name is Pesu.	9分55秒	2018	
413	大貫ひかり	まほうのけしゴム		2018	
414	大貫みらい	ふわふわのぼうけん		2018	
415	大曲健克	宝探し		2018	
416	大月綾子	通学路の風と目に焼き付いた 記憶	1分53秒	2018	武蔵野美術大学
417	大西宏志	旅メーション「死生学」	5分40秒	2018	
418	大谷たらふ	Serph Feather (overdrive version)	5分10秒	2016	©noble
419	大谷たらふ	Serph-sparkle	5分23秒	2018	
420	大谷たらふ	yuichi NAGAO-ハルモニア feat. Makoto	3分50秒		
421	大塚奈々	あいあむ	2分25秒	2017	女子美術大学
422	大島慶太郎	debris	11分00秒	2018	

No.	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト
423	大澤優実、伊藤宇海	ガラクタノホシ	5分22秒	2017	名古屋学芸大学
424	達本麻美	morning	1分00秒	2018	多摩美術大学
425	谷ありす	水花少女	2分52秒	2017	大阪芸術大学
426	谷耀介	くらまの火祭	4分26秒	2017	東京藝術大学大学院
427	谷耀介	怪獣神話	13分19秒	2018	
428	谷耀介	堀川出水入る			
429	谷脇啓仁	狐の面	4分15秒	2018	東京造形大学
430	端地美鈴	七転び八起き七種目	2分24秒		
431	端木俊篤	ライオンナニーの旅	7分06秒		
432	池田ピロウ	てのひらの宇宙			
433	池田爆発郎	ゴンドロ モンドロ c/w 犬の横顔	4分45秒	2017	
434	池田爆発郎	絶対15秒アニメーション ラセブン	0分15秒		
435	竹永健悟	剣の道		2018	
436	竹森香那	雨の日	43秒	2018	比治山大学短期大学部
437	竹内英気	小さな変化大きな一歩	6分5秒	2017	大阪芸術大学
438	竹内泰人	エンターテイナー	4分05秒		
439	竹葉有唯	誰も助けてくれない	7分21秒	2018	京都精華大学
440	中下萌花	blooming	2分00秒	2018	比治山大学短期大学部
441	中市和磨	INTERFERENCE	4分05秒	2018	京都精華大学
442	中西義久	conslitruction	5分00秒	2016	
443	中西義久	mechanicalife	5分00秒	2017	
444	中西義久	絶対15秒アニメーション 七つの仕掛け	0分15秒		
445	中西恵	オタクは早口	2分38秒	2018	日本大学芸術学部
446	中村古都子	Mix	6分40秒	2018	
447	中村武	投身自殺女	1分00秒	2017	
448	中村優香	S Mi L e	1分36秒	2018	多摩美術大学
449	中村怜	Love & Destroy	53秒	2018	多摩美術大学
450	中田早紀	駅	2分22秒	2018	多摩美術大学
451	中田百香	しあわせなくま	2分15秒	2018	広島市立大学
452	中島紳暁	Pause	2分15秒	2017	大阪芸術大学
453	中島千暁	Word	7分19秒	2018	九州産業大学
454	中内友紀恵	ナナイロメガネ vol.2	1分40秒		
455	中鉢貴啓	私の中のハリネズミ	30分00秒	2018	
456	中尾圭秀	childhood			河合塾学園トライデントコンピュータ専門学校
457	中野キミオ	Retroactive —遡る(さかのぼる)—		2018	
458	仲田達也	観戦	2分55秒		
459	仲矢綾	青の世界	1分11秒	2018	比治山大学短期大学部
460	張亦弛、葉佳	ダイエット	5分20秒	2017	吉備国際大学

No.	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト
461	長塚美奈子	絶対 15 秒アニメーション 七味サンバ	0 分 15 秒		
462	長塚美奈子、ヨシムラエリ、 今井美月	発明家ドンちゃん	6 分 04 秒	2016	
463	津山昌徳	ぼくがつくった愛のうた～ your song～	6 分 30 秒	2017	
464	津山昌徳	絶対 15 秒アニメーション 空の玉響（たまゆら）	0 分 15 秒		
465	塚本菜摘	犬よ出ていけ、飛んでゆけ	3 分 33 秒	2018	北海道教育大学岩見沢校
466	辻川幸一郎	The Spell of a Vanishing Loveliness	3 分 00 秒	2017	
467	辻川幸一郎	Cornelius「あなたがいるなら」			© WARNER MUSIC JAPAN
468	辻直之	むかしの山	4 分 00 秒	2017	
469	辻田幸廣	リビング ～たこ野郎!このやろう!の唄～		2018	
470	帝京大学アニメーションクラブ	軟体戦士モルスクス	3 分 00 秒		
471	帝京大学医学部総合芸術 研究部	さいごの贈り物	3 分 32 秒		
472	帝京大学医学部総合芸術 研究部	鏡の向こうのマーメイド	2 分 52 秒		
473	帝京大学医学部総合芸術 研究部	月ウサギ	36 秒		
474	鉄拳	『母の辛抱と、幸せと。』	4 分 46 秒	2017	
475	天木詩織	Segment /Chain	3 分 18 秒	2017	金沢美術工芸大学
476	田口夢叶	シロのおつとめ	2 分 32 秒	2017	日本大学芸術学部
477	田村優佳	Re-	4 分 17 秒	2018	京都精華大学
478	田代惇	Schizophrenic World	5 分 40 秒	2018	長岡造形大学
479	田中淳	1945 年 3 月、東京	5 分 51 秒	2018	
480	田中平八郎	うのとウモモとター坊と『天狗』	13 分 35 秒	2016	
481	田中玲名	僕らのおしごと vol.LOVE	1 分 22 秒	2018	アート・アニメーションの ちいさな学校
482	田中和希	ママ	8 分 30 秒	2018	東京工芸大学
483	田島悠花	花詞	5 分 03 秒	2018	長岡造形大学
484	渡部夏美	ごめんね	5 分 25 秒	2018	東京造形大学
485	渡部七海	繋ぐ赤	2 分 00 秒	2018	広島市立大学
486	渡辺茜	深泥池	7 分 10 秒	2018	京都精華大学
487	渡辺未来	失恋	3 分 50 秒	2018	東京工芸大学
488	渡辺悠太	「あい」をたべる	7 分 46 秒	2018	
489	渡辺栞	忘れ たまり	7 分 59 秒		
490	都丸さやか	はじまり	1 分 21 秒	2018	多摩美術大学
491	都竹惇史	FeelsleftOut	2 分 14 秒	2018	長岡造形大学
492	土屋萌児	A Long Dream			

No.	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト
493	土海明日香	White Fireworks			
494	土田ひろゆき	えいごであそぼ「SANTA, WAKE UP」	1分50秒	2016	
495	土田ひろゆき	みんなのうた「2つのゆびわ」	2分15秒	2016	
496	土田ひろゆき	絶対15秒アニメーション グリーンチップ	0分15秒		
497	島由美	絶対15秒アニメーション 小惑星探査機はやぶさ・ 7年間の旅	0分15秒		
498	東京工業大学アニメーション 研究会	2018 新歓	3分33秒		
499	東京理科大学動画研究 同好会	りかまろくん、大物 YouTuber への道	1分54秒		
500	東洋アニメーションファクトリー	2116 前編 予告	55秒		
501	東洋 アニメーションファクトリー	しりとリアニメ 2018	33秒		
502	東洋 アニメーションファクトリー	僕はカラフル	6分51秒		
503	東條裕輝	変身	4分30秒	2017	日本大学芸術学部
504	湯川高光	絶対15秒アニメーション 八百屋お七	0分15秒		
505	藤井周平	てるてる戦争	6分15秒	2018	東京造形大学
506	藤井亮	サウンドロゴしりと			
507	藤間幸雄	My Way Home			
508	藤原優花	Empty you		2018	
509	道順さくら	IZANAMI	3分01秒	2017	日本大学芸術学部
510	内山勇士	「アリキリ」第1話「残業編」	3分07秒	2017	
511	内田有沙	キボウ星	3分30秒	2018	多摩美術大学
512	内藤友紀	さなぎ	1分28秒	2018	多摩美術大学
513	南正時	絶対15秒アニメーション しあわせのでんしゃ	0分15秒		
514	日置優里、植村真史	灯台守は潮騒の夢をみるか	4分44秒	2018	アート・アニメーションの ちいさな学校
515	柏熊信、くまさんず	なかよし姉弟	51秒	2018	
516	白井美帆	よもつくに	2分15秒	2018	広島市立大学
517	白川東一	最終回のうた			
518	粕淵梨央	借りもの競争	0分44秒	2018	女子美術大学
519	畠山華帆	スター・フーセンガム	41秒	2017	女子美術大学
520	八木佐織	思い出に Good-Luck	1分30秒	2018	多摩美術大学
521	板倉朱優さん	ピカピカステッキマジックショー		2018	
522	飯田千里	タコ船長とまちわびた宝	7分00秒	2016	
523	飯面雅子	火の鳥～流砂編～	10分00秒	2016	
524	比留間未桜	SIMA			筑波大学

No.	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト
525	飛	ヲタクボーイ	6分18秒	2018	多摩美術大学
526	尾崎ともみ	バナナ	1分00秒	2018	多摩美術大学
527	疋田恵子	Color Voice	2分00秒	2018	長岡造形大学
528	彦根飛鳥	雨女	2分05秒	2018	多摩美術大学
529	姫田真武	絶対15秒アニメーション 7人兄弟の生活	0分15秒		
530	百舌谷	夜明け前のレゾナンス			
531	富樫真雪	きっとこれは、ドンガラ・ブー ブー・シャンシャン・ピー	6分11秒	2018	東北芸術工科大学
532	富田純加	癩癩だま			尾道市立大学
533	附木香恋	Down the Rabbit Hole	2分38秒	2018	多摩美術大学
534	武石英次郎	LOVE aliens			
535	副島しのぶ	ケアンの首達	7分07秒		
536	服部笙太	我ら動物			東京工芸大学／©hattori sota
537	福地明乃	たいふう14ごう	6分56秒	2018	東京藝術大学
538	福地明乃	SUMMER TIME			東京藝術大学大学院
539	福田大二	紅い果実	3分45秒	2017	吉備国際大学
540	平井あかね	飛ばしていくよ	1分25秒	2018	多摩美術大学
541	平井あかね、柳田亮輔、 山口真依	アンクレットと蒼い海	6分40秒	2018	多摩美術大学
542	平井琴乃	第二回肉まん争奪戦	1分30秒	2018	多摩美術大学
543	平松達也	レター	6分00秒	2018	
544	平松桃	AFTER THE END	4分50秒	2018	東京造形大学
545	平松悠	毎日は踊りたいことだらけ	2分22秒		
546	米正万也	(未定)		2018	
547	片岡拓海	翳浪	5分55秒	2018	京都精華大学
548	片山拓人	IoTus	4分07秒	2018	
549	片山楓子	なんで怒ってるの?	33秒	2018	女子美術大学
550	保田克史	パルタ今昔物語り	10分25秒	2016	
551	北居士龍	花火 七色乱舞	3分20秒	2018	長岡造形大学
552	北川恵、長井勝見	あの日まで	6分0秒	2016	© NHK Media Technology, INC.
553	堀貴秀	JUNK HEAD	1時間54分		
554	堀内ひかる	Be swallowed	2分48秒	2018	日本大学芸術学部
555	本吉由弥	ENEBO			
556	末吉朱	はながいっぱい、はちもいっぱい		2018	
557	無敵動画堂	宴会芸のネタに悩める人々の 助けになれよと捧ぐ歌	10分49秒		
558	無敵動画堂	無敵動画堂 2018.06	6分44秒		
559	名和田克典	沈痛パニーガール	4分20秒	2018	金沢美術工芸大学
560	面迫俊彰	AKEVITT	4分12秒	2018	東京工芸大学
561	毛利晴樹	旅の唄	1分29秒	2018	多摩美術大学

No.	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト
562	木山瑞嬉	かえりみち	2分25秒	2018	東京藝術大学大学院 映像研究科
563	木場環	回	4分23秒	2017	尾道市立大学
564	木村友宏	フェイト	1分12秒	2018	
565	野上真生	しあわせごはん	3分40秒	2018	東京造形大学
566	野中晶史	手乗り上司			
567	矢野ほなみ	染色体の恋人	4分55秒		
568	友枝真葵	ワケあり	30秒	2017	女子美術大学
569	有馬將太	BOOM!			
570	有馬將太	New			
571	羅絲佳	Time Autobahn	2分55秒		
572	李曉茜	孤独と君	7分49秒	2018	東京造形大学
573	梨元理恵	frow line	49秒	2018	女子美術大学
574	林俊作	Railment	10分00秒	2017	
575	林俊作	Down Escalation	7分23秒	2018	
576	鈴木寛子	ありふれた目線	2分30秒	2018	名古屋学芸大学
577	鈴木絃太	Silver Christmas	3分51秒	2017	日本大学芸術学部
578	鈴木香織	さよならセプテンバー	1分50秒	2018	多摩美術大学
579	鈴木沙織	大丈夫だよ			東京藝術大学大学院
580	鈴木萌由	ぼくは	3分58秒	2018	東北芸術工科大学
581	練田梅子	星捕りびと	7分00秒	2017	アート・アニメーションのちいさな学校
582	蓮見李奈	SCREEEEEN	4分06秒	2017	日本大学芸術学部
583	浪平夏海	蒼々	6分15秒	2018	武蔵野美術大学／ ©浪平夏海
584	和田喜一	ワン・ディ・ドリーム」	1分26秒	2017	長岡造形大学
585	和田淳	秋 アントニオ・ヴィヴァルディ 「四季」より	11分10秒	2017	
586	和田淳	私の沼			
587	國學院大學アニメーション 研究会	しりとりに2018	2分06秒		
588	崔洪基	目覚まし時計	2分00秒	2018	吉備国際大学
589	廣田訓之	山に芝刈りに行ったとき	6分00秒	2017	神戸芸術工科大学
590	櫻田純菜	おばあちゃんのマッチ箱	5分54秒	2018	東京藝術大学
591	澁谷武	Tao.	5分57秒	2018	武蔵野美術大学
592	齋藤浩登	花嫁の雨			日本電子専門学校
593	静勢舞	STORM	4分17秒	2017	大阪芸術大学
594	齊藤光平	箱の中の天使	2分25秒		
595	高山拓人	青春の礎	5分10秒	2018	東京造形大学
596	高木杏奈	いつもいっしょ	3分16秒		
597	高木璃音	宇宙ゴルフ	32秒	2018	女子美術大学
598	戸井田杏	02:57	3分10秒	2017	長岡造形大学

### 1.2.1.2. 作家

制作会社において、一つのアニメーション作品を制作する際に携わる者は多く、監督、脚本、キャラクターデザイン、設定、絵コンテ、レイアウト、美術、原画、動画、CG、彩色、撮影、音響、編集など、非常に多岐にわたり、集団制作によって成り立っている。また、アニメーターについては、アニメーション制作会社に雇用されている者よりも、フリーランスとして活動する者が多く、複数のアニメーション制作会社の業務を掛け持ちで請け負うことも珍しくない。一般社団法人日本アニメーター・演出協会によると、テレビアニメーションの制作に関して、2011年の時点で個人事業者は最大で5,000人程度と見積もっている。同様に、国内のアニメーターの人数について2009年時点で原画は2,200～3,100人程度、動画は600～1,000人程度であると推定している。さらに、一般社団法人日本動画協会は、2009年の経済産業省の委託調査「アニメ産業コア人材育成事業」の報告書において、原画・動画・美術・背景の「従業員数」の総計を3,988（約4,000）人であると推計している。

また、こうした制作会社による商業作品の他にも、前述したように「インディペンデントアニメーション」と呼ばれるような分野では、ほぼ個人で短編のアニメーション作品を制作する作家も少なくない。その場合は、年間で1作品や数年かけて1作品を制作することもあるという。

以降では、主に商業作品の制作に携わる者として日本アニメーター・演出協会会員数について記述し、インディペンデントアニメーションの制作者数については、「我が国のマンガ・アニメーション分野における自主制作活動等に関する実態調査」（当振興会基金部実施）の調査結果や、日本アニメーション協会会員数について記述する。

### 【日本アニメーター・演出協会会員数】

アニメーターらが多く加盟する団体としては一般社団法人日本アニメーター・演出協会がある。2008年に無限責任中間法人として発足し、2009年に一般社団法人へと移行しており、会員種別としては、「2D 商業アニメーション制作のアニメーター、または演出家」は正会員、もしくは無料正会員、それ以外の者（例：背景、制作、仕上げ、音響、声優）は業界会員、「商業アニメーション制作又はこれに類する事業に従事する個人（例：3DCGアニメ関係者、フラッシュアニメ関係者、漫画家、アニメ雑誌編集者、ライター、ゲーム関係、小説家、イラストレーター）」は準会員などがある。アニメーション制作に携わる者全員がこの団体に所属しているわけではないものの、前述した日本動画協会は制作会社が加盟しているのに対して、こちらは個人が加盟しており、アニメーション分野においては規模が大きい。会員数については、総会員数は2009年の時点で925人、2011年時点で1,142名とされている。また、2011年以降、総会において議決権を有する社員は無料正会員を除く正会員のみとされた。各年の総会議事録の社員数をもとに正会員の推移をまとめると以下の通りとなる。徐々に会員数が増加傾向にあることがわかる。

表 42 日本アニメーター・演出協会正会員数の推移

年	正会員数 (無料正会員を除く)
2011	88
2012	109
2013	125
2014	142
2015	160
2016	177
2017	179

### 【インディペンデントアニメーション作家数】

「我が国のマンガ・アニメーション分野における自主制作活動等に関する実態調査」（当振興会基金部実施）では、インディペンデントアニメーションの作家数について、主要な映画祭・上映会において作品が上映された作家を集計することで、1年間の活動作家数の推計を試みている。国内33件の主要な映画祭・上映会を調査したところ、上述した作品数598点において、作家数は513人、共作の作家を個別に集計すると557人が確認できた。

表 43 インディペンデントアニメーションの上映作家数

	2018年の年間推計値
主要な映画祭・上映会での上映作家数	557人

### 【日本アニメーション協会会員数】

インディペンデントアニメーション作家が多く所属する団体の一つに「日本アニメーション協会」が挙げられる。日本アニメーション協会は「アニメーション文化振興と会員相互の親睦のため」に1978年に発足した任意団体である。アニメーション制作者のほかに研究者も含まれている。会員数の推移は以下の通り。近年は徐々に増加傾向にあることが確認できる。

表 44 日本アニメーション協会会員数の推移

年	会員数（人）
2015	182
2016	180
2017	197
2018	202

## 1.2.2. 展覧会・催事・顕彰

### 1.2.2.1. 展覧会・催事

#### 【展覧会・催事情報ウェブサイト】

ここでは、アニメーション分野に関する展覧会や催事に関する情報を記述する。アニメーション分野においては、上映会だけでなく、作品上映やコンペティション・見本市などが総合的に開催される映画祭や、美術館において原画などの中間成果物が展示される展覧会の開催も近年多くなっている。他にも、アニメーション監督や声優を招いてのトークイベントや、グッズ制作会社などがブース出展し物品販売等を行う、ファンイベントも国内各地で盛んに開催されている。

それらの展覧会や催事を網羅的に収集・公開している情報源を本調査では確認することができなかったものの、インターネット上においては、展覧会情報やイベント情報を掲載しているウェブサイトをいくつか確認することができる。アニメーション分野に特化した情報が入手できるものとしては、文化庁が運営する「メディア芸術カレントコンテンツ」(<http://mediag.bunka.go.jp/>) や、様々なアニメーションに関する情報を扱うニュースサイトである「アニメ！アニメ！」(<https://animeanime.jp/>) があるほか、「漫画・アニメ」のタグが存在する「JAPAN ATTRACTIONS」(<http://japan-attractions.jp/>) などがある。この他にも、美術館で開催される展覧会情報を扱うウェブサイト上では、アニメーションに関連する展覧会情報を確認することができる。例えば「artscape」(<https://artscape.jp/>)、「Tokyo Art Beat」(<http://www.tokyoartbeat.com/>)、「インターネットミュージアム」(<https://www.museum.or.jp/>)、「アートアジェンダ」(<https://www.artagenda.jp/>) などが挙げられる。

表 45 展覧会や催事の情報入手できるサイト

名称	URL	運営	備考
メディア芸術カレントコンテンツ	<a href="http://mediag.bunka.go.jp/">http://mediag.bunka.go.jp/</a>	文化庁	「アンテナ」として展覧会や催事の情報に記載。
アニメ！アニメ！	<a href="https://animeanime.jp/">https://animeanime.jp/</a>	株式会社イード	展覧会を含む様々な情報を紹介。
JAPAN ATTRACTIONS	<a href="http://japan-attractions.jp/">http://japan-attractions.jp/</a>	株式会社ディ・キッズ	「漫画・アニメ」タグが存在する。英語版サイトも存在。
artscape	<a href="https://artscape.jp/">https://artscape.jp/</a>	大日本印刷株式会社	美術館の展覧会情報が中心。
Tokyo Art Beat	<a href="http://www.tokyoartbeat.com/">http://www.tokyoartbeat.com/</a>	特定非営利活動法人 GADAGO	美術館の展覧会情報が中心。
インターネットミュージアム	<a href="https://www.museum.or.jp/">https://www.museum.or.jp/</a>	株式会社丹青社	美術館の展覧会情報が中心。
アートアジェンダ	<a href="https://www.artagenda.jp/">https://www.artagenda.jp/</a>	株式会社 FAITH	美術館の展覧会情報が中心。

## 【インディペンデントアニメーション関連催事】

「我が国のマンガ・アニメーション分野における自主制作活動等に関する実態調査」（当振興会基金部実施）では、「インディペンデントアニメーション」に関する情報収集源として、以下の33件の映画祭・上映会を抽出した。

表 46 インディペンデントアニメーションを対象とする映画祭・上映会

No.	映画祭名称	開始年	開催時期	開催間隔
1	毎日映画コンクール (1962年は大藤信郎賞の開始年)	1962年	1月	年1回
2	広島国際アニメーションフェスティバル	1985年	8月	隔年
3	イメージフォーラム・フェスティバル	1987年	4月～6月 (5都市巡回)	年1回
4	CGアニメコンテスト	1988年	9月	隔年
5	ゆうばり国際ファンタスティック映画祭	1990年	2月	年1回
6	東京学生映画祭	1991年	5月	年1回
7	文化庁メディア芸術祭	1997年	11月	年1回
8	京都国際学生映画祭	1997年	11～12月	年1回
9	イントゥ・アニメーション	1997年	不定	不定期
10	DigiCon6 ASIA Awards	1998年	11月	年1回
11	ショートショートフィルム&アジア	1999年	6月	年1回
12	アニメーション・スーパ	2000年	不定	不定期
13	インターカレッジ・アニメーション・ フェスティバル (ICAF)	2002年	不定	年1回
14	インディーズアニメフェスタ	2003年	3月	年1回
15	タマグラアニメ博	2003年	3月	年1回
16	ASK?映像祭	2004年	7月	年1回
17	ASIAGRAPH	2004年	10月	隔年
18	吉祥寺アニメーション映画祭	2005年	10月	年1回
19	ANIZO 東京造形大学学生アニメーション上映会	2005年	5月	年1回
20	国際アニメーションデー	2005年	10月～11月	年1回
21	札幌国際短編映画祭	2006年	10月	年1回
22	TOHO シネマズ学生映画祭	2007年	3月	年1回
23	卒ZO展 東京造形大学 アニメーション専攻有志上映会	2007年	3月	年1回
24	GEIDAI ANIMATION	2010年	2～3月	年1回
25	TOKYO_ANIMA !	2010年	4月	年1回

No.	映画祭名称	開始年	開催時期	開催間隔
26	宮城仙台アニメーショングランプリ	2011年	3月	年1回
27	ANIME SAKKA ZAKKA	2013年	不定	不定期
28	東京アニメアワードフェスティバル	2014年	3月	年1回
29	新千歳空港国際アニメーション映画祭	2014年	10月	年1回
30	横濱インディペンデント・フィルム・フェスティバル	2016年	11月	年1回
31	アニメーション・パレット	2016年	不定	不定期
32	アニメコンペティション練馬	2017年	3月	年1回
33	全国自主制作アニメーション上映会	2018年	6月/12月	年2回

さらに、同調査では上記以外の展示や上映会について、「tampen.jp」(<http://tampen.jp/>)、「FKJのスケジュール帳」(<http://fkj-schedule.cocolog-nifty.com/>)、「月刊近メ像インターネット」(<http://plaza.harmonix.ne.jp/~kotani/kz18.html>)における情報から2018年の年間催事件数を集計したところ、以下の75件が確認できた。

表 47 2018年に開催されたインディペンデントアニメーションの展示・上映会

No.	種別	タイトル	開始	終了	会場	地域	備考
1	展示	コマ撮りアニメの世界展	1/5	1/9	南京町ギャラリー蝶屋	兵庫	
2	展示	日本のアニメ 100周年展 part2 みんなのうたの世界展	1/18	3/25	杉並アニメーション ミュージアム	東京	
3	上映	Animation Runs! Vol.29「さとう ゆか&大内りえ子監督特集」	1/19		ブックカフェギャラリー Quiet Holiday	兵庫	
4	上映	第14回 さがの映像祭 手話は言語 ～デフムービーって何だろう～	1/20	1/21	同志社大学 室町キャンパス 寒梅館ハーディーホール	京都	
5	展示	京都精華大学芸術学部 映像コース 3年生学外展示「Surfing on the Resonance -共鳴を乗りこなせ-」	1/25	1/29	京都市旧淳風小学校	京都	
6	上映	ANIDO:Music on Animation vol.13 / bando-band TANGO!!	2/9		杉並公会堂小ホール	東京	
7	上映	再：生成 相原信洋 Re:GENERATION Nobuhiro Aihara	2/10	2/16	渋谷 UPLINK	東京	
8	展示	あなたが[ ]ほしい i want you [to x]	2/21	3/31	あまらぶアトラボ A-Lab	兵庫	
9	上映	Animation Runs! Vol.30「三ツ星 レストランの残飯監督特集」	2/23		ブックカフェギャラリー Quiet Holiday	兵庫	

No.	種別	タイトル	開始	終了	会場	地域	備考
10	上映	京都精華大学芸術学部 映像コース 4 回生有志上映会「エイマージュ」	2/23	2/25	Lumen gallery	京都	
11	展示	ストップモーション アニミズム展 東京藝術大学大学院映像研究科 アニメーション専攻立体ゼミ 伊藤侑彦+ゼミ修了生有志による立体 アニメーション展	3/4	3/18	FEI ART MUSEUM	神奈川	
12	展示	久里洋二 90 歳記念展	3/13	3/25	ギャルリーヴィヴァン	東京	
13	上映	Animation Runs! Vol.31「花コリ 2017Returns」	3/16	3/17	ブックカフェギャラリー Quiet Holiday	兵庫	
14	展示	東京造形大学 アニメーション専攻 領域創設 15 周年記念 「造形アニメーションのすべて」	3/16	3/18	表参道ヒルズ スペー スオー	東京	
15	上映	村田朋泰特集 夢の記憶装置	3/17	4/20	渋谷シアターイメー ジフォーラム	東京	ほか 11 劇場で上 映。
16	展示	田名網敬一 / オリバー・ペイン "Perfect Cherry Blossom"	3/17	4/21	NANZUKA	東京	
17	展示	「文化としての化粧品」展～現在に 受け継ぐ確かな思い～	4/2	5/31	クラブコスメチックス 本社 文化資料室	大阪	
18	上映	花開くコリア・アニメーション 2018+アジア	4/7	4/11	PLANET+1	大阪	
19	上映	Animation Runs! Vol.32 オープン 座セサミ特集	4/20		ブックカフェギャラリー -Quiet Holiday	兵庫	
20	施設	Gojo Short Animation Gallery	4/28		五条モール	京都	
21	展示	西俣文恵の字戯展 2018	4/29	5/6	アートホール蔵	兵庫	
22	上映	映画の教室 2018——時代から観る日 本アニメーション	5/9		国立映画アーカイブ 小ホール	東京	5/9,5/23,6 /6,6/2, 7/4に開催。
23	上映	Animation Runs! Vol.33 「姫田真武監督特集」	5/11		ブックカフェギャラリー Quiet Holiday	兵庫	
24	上映	花開くコリア・アニメーション 2018+アジア	5/12	5/13	アップリンク・ ファクトリー	東京	
25	展示	中村古都子の人形アニメーションの世界	5/24	5/28	ART HOUSE	大阪	
26	展示	スズキハルカ個展	5/25	5/30	gallery cadocco	東京	
27	展示	中村古都子の人形アニメーションの世界	6/5	6/10	同時代ギャラリー	京都	

No.	種別	タイトル	開始	終了	会場	地域	備考
28	展示	ANIME SAKKA ZAKKA anthology	6/5	7/23	3331 Arts chiyoda (AKIBA TAMABI 21)	東京	
29	上映	ラブ&デストロイ 4アニメーション in京都	6/9	6/10	Lumen gallery	京都	
30	上映	la petite seance ～ちいさなアニメーション上映会～	6/14	6/20	リベストギャラリー	東京	
31	上映	Animation Runs! Vol.34「東京藝術 大学大学院映像研究科アニメーション 専攻第九期生特集」	6/22		ブックカフェギャラリー Quiet Holiday	兵庫	
32	上映	北杜「水の山」映像祭「イントウ・ アニメーション7」ファミリーセレクション	7/1		女神の森セントラル ガーデン	山梨	
33	上映	北杜「水の山」映像祭シナリオ コンクール最優秀賞「最後の森」上映	7/1		女神の森セントラル ガーデン	山梨	
34	展示	DREAMLAND —水江未来のアニメー ションのミライ—	7/2	7/14	art space kimura ASK?	東京	
35	展示	池亜佐美・山中澯 二人展「かもめ かもめ」	7/3	8/5	コ本や honkbooks/ カフェ マキヤ	東京	
36	上映	13人の女性アニメ作家たち	7/14		イベントスペース EDiT	北海道	
37	上映	アニメーターズ・リファインド: 坂野友軌's Perspective	7/15		野方区民ホール	東京	
38	展示	第9回承風展	7/17	8/5	画廊ぶらんしゅ	大阪	
39	上映	世界最高齢創作アニメーション集団 G9+1 特集	7/19	11/18	杉並アニメーション ミュージアム	東京	
40	上映	Animation Runs! Vol.35「コヤマ エイジ監督特集」	7/20		ブックカフェギャラリー Quiet Holiday	兵庫	
41	展示	トシヨハリ 展「ダムキーパー」の旅	7/21	9/2	福岡三菱地所アルティ アム	福岡	
42	上映	短編アニメーションの<いま>を知る ——「キャラクター」という宇宙	7/21	7/22	ディジティ・ミニミ	東京	
43	上映	VIDEO PARTY 2018	7/28	7/29	Lumen gallery	京都	8/4、5に も開催。
44	上映	花開くコリア・アニメーション 2018+アジア	8/4	8/5	愛知芸術文化センター	愛知	
45	上映	Animation Runs! Vol.36 「MATSUMO 監督特集」	8/10		ブックカフェギャラリー Quiet Holiday	兵庫	

No.	種別	タイトル	開始	終了	会場	地域	備考
46	展示	加藤久仁生個展 POOL	8/24	9/17	乃木坂 Books and Modern	東京	
47	展示	田名網敬一の現在 -Keiichi Tanaami Dialogue	8/28	10/23	京都 ddd ギャラリー	京都	
48	展示	アニメーション研究を牽引してきた 功労者 渡辺泰展～その研究活動と 功績～	9/5	10/14	おもちゃ映画ミュージ アム	京都	
49	上映	Animation Runs! Vol.37 「G9+1特集」	9/23		ブックカフェギャラリー Quiet Holiday	兵庫	
50	上映	アニメフィルムフェスティバル東京 2018	10/6	10/22	新宿	東京	
51	上映	おもちゃ映画ミュージアム連携企画 G9+1とアニメーション・パレット ベテランと若手の競演～アート・ アニメーションの世界	10/12		大江能楽堂	京都	
52	上映	『ペンギン・ハイウェイ』公開記念！ 才能が飛躍する！ 石田祐康監督特集	10/13	10/26	下北沢トリウッド	東京	
53	展示	アニメーション・キャビン vol.5 見 えないモノの形	10/13	12/29	自由が丘 AuPraxinoscope	東京	
54	上映	CG アニメコンテスト 30 周年記念 上映会	10/14		京都コンピュータ学院 京都駅前校 本館 6 階 大ホール	京都	
55	展示	平和へのメッセージ 映像作家 高橋克雄の世界	10/18	11/11	おもちゃ映画ミュージ アム	京都	
56	上映	Animation Runs! Vol.38 「ICAF2018 姫路上映」	10/26		ブックカフェギャラリー Quiet Holiday	兵庫	
57	上映	第 49 回全国アニメーション総会 犬山大会	10/27	10/28	犬山市犬山温泉犬山館	愛知	
58	展示	草津街あかり 幻灯上映 タナベサオリ フィルム絵本展	11/2	11/3	ギャラリー草津宿	滋賀	
59	展示	注目作家紹介プログラム チャンネル9 和田淳 「私の沼」	11/3	12/2	兵庫県立美術館	兵庫	
60	展示	アートドキュメント 2018 クリヨウ ジの大冒険	11/3	12/16	金津創作の森	福井	
61	上映	第 16 回中之島映像劇場 「関西の見者たち：ヴォワイアン・ シネマテークの痕跡」	11/10	11/11	国立国際美術館 地下 1 階講堂	大阪	

No.	種別	タイトル	開始	終了	会場	地域	備考
62	上映	はままつ映画祭2018「JAA meets Yokohama」	11/10	11/11	木下恵介記念館	静岡	
63	上映	CG アニメコンテスト 30周年記念 入選者トークショー&上映会	11/11		東京藝術大学大学院 馬車道校舎	神奈川	
64	上映	CG アニメコンテスト 30周年記念 上映会	11/16		Olympia London	ロンドン	11/18にも開催。
65	上映	KINO VISION 2018 (旧・京都 メディアアート週間)	11/16	11/18	Lumen Gallery	京都	
66	上映	イザナイツ ISA-NIGHTS Ikebukuro Special Animation Nights	11/17	11/23	池袋シネマロサ	東京	
67	上映	Animation Runs! Vol.39 「animation soup+STUDIO HESO」	11/23		ブックカフェギャラリー Quiet Holiday	兵庫	
68	上映	SUKIMAKI ANIMATION 上映会	11/24	11/25	So-Ra	大阪	
69	展示	古川タク 懐かしのセル画でふらメーション	11/29	12/10	古本屋 一日	東京	
70	上映	Japanese Art Animation Collection Vol.003	12/1	12/2	Lumen Gallery	京都	
71	展示	マヤコフエイジ個展 増殖するオブジェ 粘土のインスタレーションとアニメーション 上映	12/8	12/18	City gallery 2320	兵庫	
72	上映	TOKYO SAVAGE -First Impact-	12/9		eos BASEMENT	東京	
73	展示	浜村満果個展「点の中 3」	12/12	12/24	点珈琲店	三重	
74	上映	「息づく、絵」	12/15		点珈琲店	三重	
75	上映	Animation Runs! Vol.40「2018-19 冬コレクション」	12/21	12/22	ブックカフェギャラリー Quiet Holiday	兵庫	

以上から、主要な映画祭・上映会 33 件と、展示・上映イベント 75 件を合わせると、2018 年の 1 年間に開催されたインディペンデントアニメーションに関する催事として 108 件が確認できた。この中には隔年開催の映画祭も含まれているが数件程度であり、それを考慮しても、年間で約 100 件の映画祭、上映会、展覧会が行われていると推計できる。

表 48 インディペンデントアニメーションの催事件数

	2018 年の年間推計値
インディペンデントアニメーション関連催事件数	約 100 件

## 【アニメーション映画祭】

ここでは、日本国内で開催される国際的なアニメーション映画祭について、いくつか事例を述べる。アニメーション映画祭では会期中多くの作品が上映されることで、大勢の観客の来場が見込まれるだけでなく、作品のコンペティションも行われ、顕彰制度を設けていることがほとんどである。また審査も作品上映の場に審査員が同席する「公開審査」で行われることも珍しくない。特に国際的なコンペティションを行う場合には、海外からの作家や関係者も来場するため、作家同士のネットワーク構築の場としても重要な役割を担っている。

「広島国際アニメーションフェスティバル」は、2年に1度、広島県広島市で開催される国際的なアニメーション映画祭である。1985年に第1回が開催され、フランスのアヌシー、カナダのオタワ、クロアチアのザグレブと並んで、世界4大アニメーション映画祭のひとつとして知られている。長編作品の上映も行われるが、短編作品を中心としたコンペティションは世界中から作品が応募され、2018年の第17回は2,842作品の応募があり、そのうち日本作品の応募は341作品だった。会場はJMSアステールプラザ1か所だが、その中の3つのホールでの上映のほか、展示やワークショップなどが行われている。主催は、広島国際アニメーションフェスティバル実行委員会、広島市、公益財団法人広島市文化財団となっている。国際アニメーションフィルム協会と映画芸術科学アカデミーの公認を受けている。

「東京アニメアワードフェスティバル」は東京都内で開催される、東京アニメアワードフェスティバル実行委員会と一般社団法人日本動画協会が主催する映画祭である。2002年から「東京アニメアワード」として、後述するイベント「東京国際アニメフェア」内で開催されていた顕彰制度であったが、2014年以降、現在のかたちで開催されるようになった。コンペティションでは、直近の1年間に制作された未公開作品を対象に、長編作品・短編作品ともに世界中から作品を募集している。また日本国内ですでに公開された作品等を対象とした「アニメ オブ ザ イヤー部門」も設けられている。

開始年は2014年と最近ではあるが、この数年で着実に成果を上げている例のひとつとして「新千歳空港国際アニメーション映画祭」が挙げられる。新千歳空港国際アニメーション映画祭実行委員会が主催となり、北海道札幌市の新千歳空港を会場に、空港内にある映画館を中心とした作品上映のほか、トークイベントや展示なども行われる。空港内には、ホテル、飲食店街、温泉などの施設が充実しているため、期間中は空港からほとんど出ることなく映画祭を楽しむことができるようになっているだけでなく、空港内に無料駐車場を設け、映画館のあるエリアまでのシャトルバスを運行するなど、道内の市民にとってもアクセスしやすい環境が整えられている。

表 49 国内で開催されるアニメーション映画祭の事例

名称	開催地	開始年
広島国際アニメーションフェスティバル	広島県	1985
東京アニメアワードフェスティバル	東京都	2002
新千歳空港国際アニメーション映画祭	北海道	2014

## 【ファンイベント】

ここでは、アニメーション作品に関する物品販売や、声優やアニメーターのトークイベントなどを中心としたファンイベントの事例について述べる。アニメーションに関するファンイベントは日本各地で開催されているが、地方においては、地元の産業活性化や地域の観光振興を目的としていることも多い。特に、アニメーション作品の中には、実在する場所が作中の舞台となっていたり、背景として描写されたりすることで、その作品のファンが実際に現地を訪れ観光する「聖地巡礼」と言われる現象が盛んになっていることもあり、そのことを活用した催事や、地元を拠点とするアニメーション制作会社との協力体制を構築することで特色あるファンイベントとなっているものもある。

「マチ★アソビ」は、徳島県徳島市で 2009 年より開催されているイベントである。基本的に年 2 回春と秋に開催され、主催は開催回によって異なるものの、徳島県や徳島にスタジオを持つアニメーション制作会社「ユーフォーテーブル」の関係者らによって組織されている。期間中は展覧会やトークイベント、ライブ、物品販売など多彩なイベントが開催される。

「湯涌ぼんぼり祭り」は、石川県金沢市の湯涌温泉にて 2011 年より開催されているイベントである。富山県南砺市に拠点を置くアニメーション制作会社「ピーエーワークス」の制作したテレビアニメーション作品『花咲くいろは』において、湯涌温泉が舞台として描かれたのをきっかけに（作中での舞台の呼称は実際とは異なる）、作中に登場する架空の神事を再現したものである。主催は、湯涌温泉観光協会と金沢市であり、文化庁による補助も行われている。毎年開催を経るごとに来場者数も増加しており、アニメーションの作中で描かれるものを再現するイベントが観光振興に寄与している例と言える。

「京都国際マンガ・アニメフェア」は京都府京都市で 2012 年より開催されている「西日本最大」の規模と言われるマンガ・アニメイベントである。京都国際マンガ・アニメフェア実行委員会と京都市が主催となり、京都みやこめっせをメイン会場に企業等のブース出展による物品販売や、ステージでのイベントのほか、展覧会、コスプレ、関連企業の合同就職説明会などが開催されている。

「Anime Japan」は 2014 年より開催されているイベントである。2002 年から開催されている「東京国際アニメフェア」と 2012 年から開催された「アニメコンテンツエキスポ」が統合して現在のかたちとなり、規模は「日本最大級」と言われている。東京国際展示場を会場に一般社団法人アニメジャパンが主催し、多くのアニメーション制作会社や関連会社のブース出展が行われるだけでなく、併設されるステージでは様々なイベントも開催され、一般来場者やビジネス関係者で賑わっている。

表 50 国内で開催されるファンイベントの事例

名称	開催地	開始年
マチ★アソビ	徳島県	2009
湯涌ぼんぼり祭り	石川県	2011
京都国際マンガ・アニメフェア	京都府	2012
Anime Japan	東京都	2014

## 【海外の事例】

ここでは、海外の事例について述べる。「我が国のマンガ・アニメーション分野における自主制作活動等に関する実態調査」（当振興会基金部実施）では、主要な海外のアニメーション映画祭の事例として以下の14件を整理した。中でも、特にアヌシー国際アニメーション映画祭は、世界4大アニメーション映画祭（残りはオタワ、ザグレブ、広島）の中でも最大級の規模で開催されている。毎年6月にフランスのアヌシー市で開催されており、1960年にカンヌ国際映画祭からアニメーション部門を独立させる形で創設された。当初は隔年開催であったが、1997年以降は毎年開催している。フェスティバルの構成は大きく「Festival」「Meeting」「Mifa」の3つに分けられ、それぞれ作品上映や展示、トークイベントやシンポジウム、国際見本市となっている。アヌシー市の中心部にある劇場、ボンリユー（Bonlieu）をメイン会場に市内各所を会場として開催され、会期中は世界中のアニメーション関係者がアヌシーに集うとも言われている。また、各国が主催するレセプションも連日開催され、アニメーション作家や企業、各国フェスティバル関係者のネットワーク構築の場にもなっている。主催はCITIA（Cité de l'image en mouvement d'Annecy）という公的機関（French établissement public de coopération culturelle (EPCC)）であり、アニメーション文化の普及、地域クリエイティブ産業の活性化、映像教育・映像研究の支援を理念として掲げている。

表 51 海外のアニメーション映画祭の事例

No.	名称	開催国	開始年
1	アヌシー国際アニメーション映画祭 Festival international du film d'animation d'Annecy	フランス	1960
2	ザグレブ世界アニメーション映画祭 Svjetskog festivala animiranog filma - Animafest Zagreb	クロアチア	1972
3	オタワ国際アニメーション映画祭 Ottawa International Animation Festival	カナダ	1976
4	アルス・エレクトロニカ Prix Ars Electronica	オーストリア	1979
5	シュトゥットガルト国際アニメーション映画祭 Internationales Trickfilm-Festival Stuttgart	ドイツ	1982
6	ANIMA（ブリュッセル・アニメーション国際映画祭） ANIMA, le Festival International du Film d'Animation de Bruxelles	ベルギー	1982
7	クロク国際アニメーション映画祭 Международный фестиваль анимационных фильмов «КРОК»	ウクライナ、ロシア	1989
8	アニマムンディ国際アニメーション映画祭 Anima Mundi International Animation Festival of Brazil	ブラジル	1993
9	ファントージュ国際アニメーション映画祭 FANTOCHE INTERNATIONALES FESTIVAL FÜR ANIMATIONSFILM	スイス	1995
10	モンスター・リスボンアニメーション映画祭 O Festival de Animação de Lisboa MONSTRA	ポルトガル	2000
11	モントリオール・アニメーション・サミット Sommets du cinéma d'animation	カナダ	2002
12	インディー・アニフェスト Indie Anifest	韓国	2005
13	アニフィルム映画祭 Anifilm Festival	チェコ	2011
14	グラスアニメーション映画祭 GLAS Animation Festival	アメリカ	2016

## 1.2.2.2. 顕彰

### 【顕彰制度リスト】

ここでは、アニメーション分野の顕彰制度について記述している。『漫画・アニメの賞事典』（日外アソシエーツ）では、日本国内の顕彰制度について、以下の33件が記載されている。その33件に加えて、近年創設されたもので、規模の大きな取り組みとしては『新千歳空港国際アニメーション映画祭』『SUGOI JAPAN Award』『TBS DigiCon6』などが挙げられる。これらを加えた、合計36件のリストを以下に記す。

表 52 アニメーション顕彰リスト

NO.	賞名	主催者	創設年
1	アニマックス大賞	株式会社アニマックスブロードキャスト・ジャパン	2002
2	アニメグランプリ	徳間書店	1979
3	アニメーション感想文（評論文）コンテスト	東京財団、中間法人日本動画協会	2003
4	アニメーション神戸賞	アニメーション神戸実行委員会、神戸市、神戸デジタルコンテンツ振興会議	1996
5	インディーズアニメフェスタ	三鷹市、インディーズアニメフェスタ実行委員会	2003
6	インビテーション・アワード	びあ発行『Invitation』	2006
7	学生CGコンテスト	CG-ARTS	1995
8	吉祥寺アニメーション映画祭	吉祥寺ウェルカムキャンペーン委員会	2005
9	京都アニメーション大賞	株式会社京都アニメーション	2009
10	高校生声優アニソンコンクール	東京アニメーションカレッジ専門学校	2011
11	CGアニメコンテスト	DoGA、DoGA・KYOTO CMEX 実行委員会	1989
12	新人アニメーター大賞	特定非営利活動法人アニメーター支援機構	2011
13	新千歳空港国際アニメーション映画祭	新千歳空港国際アニメーション映画祭実行委員会	2014
14	SUGOI JAPAN Award	SUGOI JAPAN 実行委員会、読売新聞社	2015
15	星雲賞	日本 SF 大会の主催グループ、日本 SF ファングループ連合会議	1969
16	声優アワード	声優アワード実行委員会	2007
17	全日本アニソングランプリ	アニマックス	2007
18	TBS DigiCon6	TBS	2000
19	デジタル・クリエイターズ・コンテスト [アニメーション神戸]	アニメーション神戸実行委員会、神戸市、神戸デジタルコンテンツ振興会議	2006
20	デジタルクリエイターズコンペティション	財団法人デジタルコンテンツ協会	2004
21	東京アニメアワード功労賞（功労賞顕彰者）	東京国際アニメフェア実行委員会	2005
22	東京アニメアワードコンペティション	東京国際アニメフェア実行委員会	2002

NO.	賞名	主催者	創設年
23	日刊アニメGP	日刊スポーツ	2011
24	日本アカデミー賞	日本アカデミー賞協会	1978
25	日本アニカン大賞	株式会社エムジーツー	2004
26	日本アニメ大賞・アトム賞	日本アニメフェスティバル実行委員会	1983
27	日本のメディア芸術100選	文化庁	2006
28	飛騨国際メルヘンアニメ映像祭メルヘンアニメコンテスト	飛騨・世界生活文化センター (飛騨コンソーシアム)	2003
29	ビルボード・ジャパン・ミュージック・アワード	ビルボード、ビルボードジャパン	2009
30	広島国際アニメーションフェスティバル	広島国際アニメーションフェスティバル実行委員会、広島市、財団法人広島市文化財団、国際アニメーションフィルム協会日本支部	1985
31	フジテレビ短編アニメ大賞	フジテレビジョン/ワッチミー!TV	2010
32	文化庁メディア芸術祭	文化庁メディア芸術祭実行委員会	1997
33	毎日映画コンクール	毎日新聞社、スポーツニッポン新聞社	1946
34	宮城・仙台アニメーショングランプリ	宮城・仙台アニメーショングランプリ実行委員会	2008
35	山形国際ムービーフェスティバル	山形国際ムービーフェスティバル運営委員会事務局	2005
36	ユーリー・ノルシュテイン大賞	ラピュタアニメーションフェスティバル事務局	2000

国際的なコンペティションが比較的多く、これは特に短編のインディペンデントアニメーションにおいては、セリフがなく「動き」だけで表現し、作品を成立させていることで、言語的な障壁が少ないことも関係していると思われる。また、一つのアニメーション作品を完成させるためには、短編作品であっても相当の労力を要するため、アニメーションの顕彰制度では、高校生以下を対象としたものが少なく、大学生以上となっていることがほとんどであるように思われる。

## 【インディペンデントアニメーション顕彰制度リスト】

加えて、「我が国のマンガ・アニメーション分野における自主制作活動等に関する実態調査」（当振興会基金部実施）では、インディペンデントアニメーションについての顕彰制度を調査したところ、以下の通り、23の映画祭等で201種類の賞を確認できた。これを先の36件の顕彰制度と重複する12件を除いて合わせると48件の賞を確認できる。

表 53 アニメーション関連映画祭等における顕彰一覧

No.	映画祭名称	顕彰制度
1	毎日映画コンクール	アニメーション映画賞／大藤信郎賞
2	広島国際アニメーションフェスティバル	グランプリ／ヒロシマ賞／デビュー賞／木下蓮三賞／国際審査員特別賞／優秀賞／観客賞
3	イメージフォーラム・フェスティバル	【東アジア・エクスペリメンタル・コンペティション】大賞／寺山修司賞／優秀賞／観客賞
4	CG アニメコンテスト	グランプリ／各賞（作品賞、映像賞など）／アニメーション賞／佳作／入選
5	ゆうばり国際ファンタスティック映画祭	【ファンタスティック・オフシアター・コンペティション部門】グランプリ／審査員特別賞／北海道知事賞／シネガーアワード賞 【インターナショナル・ショートフィルム・コンペティション部門】実写部門 グランプリ／アニメーション部門グランプリ／CG部門グランプリ 【ファンタランド大賞（観客賞）】グランプリ／イベント賞／市民賞／人物賞
6	東京学生映画祭	【アニメーション部門】グランプリ／準グランプリ／観客賞／役者賞
7	文化庁メディア芸術祭	【アニメーション部門、アート部門、エンターテインメント部門】大賞／優秀賞／新人賞／功労賞（審査委員会の推薦）／審査員推薦作品
8	京都国際学生映画祭	【アニメーション部門】グランプリ／最終審査員賞／観客賞
9	DigiCon6 ASIA Awards	【DigiCon6 ASIA】 Gold - Grand Prize／Gold - Special Jury／Silver - Asian Perspective／Silver - Best Technique／Silver - Innovative Art／Next Generation／Audience Choice／Marunouchi [三菱地所]／Rising Star／Special Mention 【DigiCon6 JAPAN】 JAPAN Gold／JAPAN Silver／JAPAN Next Generation／JAPAN Audience Choice／JAPAN 審査員特別賞／JAPAN 片桐仁賞／JAPAN Live Action! [Avid]／JAPAN Dizzy Award [BS-TBS]／JAPAN Youth Gold／JAPAN Youth Silver／JAPAN Youth 審査員特別賞／JAPAN Youth アニメーション賞／JAPAN Youth 監督賞／JAPAN Youth 撮影技術賞／JAPAN Youth インパクト賞／JAPAN Youth New Hope 賞
10	ショートショートフィルム & アジア	【オフィシャルコンペティション】 Grandprix／オーディエンスアワード／ベストアクター ベストアクトレスアワード／インターナショナル部門優秀賞／アジアインターナショナル部門優秀賞／ジャパン部門優秀賞／ジャパン部門ひかりTVアワード／東京都知事賞（アジア部門）／東京都知事賞（ジャパン部門）／avex digital AWARD 【ノンフィクション部門 supported by ヤフー株式会社】 優秀賞 【学生部門 supported by フェローズ】 優秀賞 【VR SHORTS】 優秀賞／LEXUS VR FILM AWARD 【CG アニメーション部門】 優秀賞 【地球を救え！部門supported byリンレイ】 優秀賞（環境大臣賞）／J-WAVEアワード 【Cinematic Tokyo 部門】 優秀賞 【ミュージックビデオ部門】 優秀賞 【BRANDED SHORTS】 Branded Shorts of the Year インターナショナルカテゴリー／Branded Shorts of the Year ナショナルカテゴリー／SUNRISE CineAD Award 【ブックショートアワード】 大賞 【観光映像大賞】 大賞（観光庁長官賞） 【インターナショナル観光映像大賞】 大賞／特別賞 【各種アワード】 Shibuya Diversity Award／ファッションショート オブザイヤー／話題賞／特別賞／いばらきショートフィルム大賞／キテミル川越ショートフィルム大賞

No.	映画祭名称	顕彰制度
11	インターカレッジ・アニメーション・フェスティバル (ICAF)	観客賞
12	インディーズアニフェスタ	大賞／市民審査員賞／審査員賞
13	ASK?映像祭	大賞／審査員賞
14	ASIAGRAPH	【第二部門 動画 (アニメーション) 作品公募部門 「CG アニメーションシター」】最優秀作品／優秀作品／入選作品 【第三部門 学生 (25歳以下) アニメーション作品公募部門】最優秀作品／優秀作品／入選作品 【第四部門 こども CG コンテスト部門 初音ミクと描く未来部門】最優秀作品／クリプトン・フューチャー・メディア賞／優秀作品／入選作品 【第四部門 こども CG コンテスト部門 動画部門】最優秀作品／優秀作品 【特別公募部門 REALLUSIONAWARD 2018 University Group - 3D】Best Film／Best Creative／Best Director／Faceware Special Award／FOHEART Special Award 【特別公募部門 REALLUSIONAWARD 2018 University Group - 2D】Outstanding Works／Outstanding Works 【特別公募部門 REALLUSIONAWARD 2018 High School Group - 3D】Best Film／Outstanding Works 【特別公募部門 REALLUSIONAWARD 2018 High School Group - 2D】Best Film／Best Story／Best Director／Outstanding Works
15	吉祥寺アニメーション映画祭	一般部門グランプリ／ギャグアニメ部門グランプリ／優秀賞／審査特別員賞／STUDIO4°C賞／コアミックス賞／スタジオディーン賞／Production I.G 賞／タツノコプロ賞
16	札幌国際短編映画祭	【インターナショナル・コンペティション】最優秀アニメーション賞／審査員スペシャル・メンション／ほか 【特別賞】最優秀チルドレンショート賞／チルドレンショート賞 銀賞／チルドレンショート賞 銅賞／ほか
17	TOHO シネマズ学生映画祭	【ショートアニメーション部門】グランプリ／準グランプリ 【プロモーションビデオ部門】グランプリ／準グランプリ 【全部門から】ROBOT 賞
18	宮城仙台アニメーショングランプリ	グランプリ／一般部門優秀賞／宮城のあした部門優秀賞／特別賞
19	東京アニメアワードフェスティバル	長編グランプリ／長編優秀賞／短編グランプリ／短編優秀賞／動きのコンペティション／ アニメ功労部門顕彰 (選考委員による)
20	新千歳空港国際アニメーション映画祭	長編グランプリ／短編グランプリ／新人賞／日本グランプリ／ベストミュージックアニメーション／観客賞／短編部門審査員特別賞／学生グランプリ／学生部門審査員特別賞／キッズ賞／新千歳空港賞／外務大臣賞／観光庁長官賞／ロイズ賞／北海道コカ・コーラ賞／北海道銀行賞／北洋銀行賞／サッポロビール賞／ISHIYA 賞
21	横濱インディペンデント・フィルム・フェスティバル	【アニメーション部門】最優秀賞 【全体から】観客賞／ジャック&ベティ賞／Cinefil 賞／ほか各部門賞
22	アニメコンペティション練馬	【一般募集】グランプリ／優秀賞 【特別募集テーマアニメーション】特別賞“コンベネクト” 【キッズアニメ】グランプリ／優秀賞／入賞
23	全国自主制作アニメーション上映会	来場者アンケート

## 【海外の事例】

前述したとおり、アニメーションの顕彰制度においては国際的なものが比較的多く、同様に海外においても国際的で世界的に知名度の高いの顕彰制度が存在する。アニメーションが「映像」というメディアであることから、映画祭の一環としてコンペティションが行われることが多い。海外のアニメーション映画祭の事例として挙げた14件（p.111 参照）においても、コンペティションが設けられている。中でも、日本の広島国際アニメーションフェスティバルに加えて、海外で開催されるフランスのアヌシー国際アニメーション映画祭、カナダのオタワ国際アニメーション映画祭、クロアチアのザグレブ世界アニメーション映画祭の3つを加えた4映画祭を指して「世界4大アニメーション映画祭」とされることがある。それ以外では、1931年より創設されたアメリカのアカデミー賞には「長編アニメーション部門」と「短編アニメーション部門」が設けられている。1931年から続いているのは「短編アニメーション部門」であり、「長編アニメーション部門」は2001年より設けられた。加えて1972年に創設されたアニー賞は国際アニメーション映画協会が主催するアニメーション作品とそのスタッフに与えられる賞である。

表 54 海外の主なアニメーション顕彰制度

国	賞名	創設年
アメリカ	アカデミー賞 (Academy Awards)	1931年
フランス	アヌシー国際アニメーション映画祭 (Festival International du Film d'Animation d'Annecy)	1960年
クロアチア	ザグレブ世界アニメーション映画祭 (Svjetski festival animiranog filma Animafest Zagreb)	1972年
アメリカ	アニー賞 (Annie Awards)	1972年
カナダ	オタワ国際アニメーション映画祭 (Ottawa International Animation Festival)	1976年

### 【叙勲・褒章受章者、文化功労者】

前述した顕彰制度に加え、国が行う顕彰制度として叙勲、褒章、文化功労者がある。叙勲、褒章は「国家又は公共に対し功労のある方、社会の各分野における優れた行いのある方などを表彰するもの」であり、内閣府が所管している制度である。文化功労者は文化功労者年金法に定められた、文化の向上発達について特に功績の顕著な者で、文部科学大臣諮問機関である文化審議会が選考した候補者のうちから、文部科学大臣によって決定される。アニメーション作家としての功績から叙勲・褒章の受章者や文化功労者についてまとめられている情報源は見つからなかったものの、近年の受章者のインタビュー記事や、文部科学省の報道発表資料などから、ここでは、8名をリスト化し、以下に記載する。

表 55 アニメーション関係の叙勲・褒章受章者、文化功労者<sup>11</sup>

氏名	叙勲	褒章	文化功労者
川本喜八郎	旭四（H7）	紫綬（S63）	
久里洋二	旭小（H23）	紫綬（H4）	
高畑勲		紫綬（H10）	
古川タク	旭小（H24）	紫綬（H16）	
宮崎駿			文功（H24）
大友克洋		紫綬（H25）	
原恵一		紫綬（H29）	
山村浩二		紫綬（R1）	

本調査によって判明した、アニメーション分野での、叙勲・褒章の受章者は7名、文化功労者は宮崎駿の1名のみとなった。久里洋二、古川タク、大友克洋、宮崎駿はマンガ家としての活動歴もある。アニメーション作品は多くの人の手によって集団制作として作られることが多く、実際に動きを作画するアニメーターだけでなく、脚本や演出、撮影、編集といった、映像制作に必要な多くのプロセスを、分業体制で行っている。その作品全体を統括するのが「監督」であるが、その職に就くまでには、多岐にわたる経験や実績の積み上げを要する場合もあることから、個人の業績を顕彰するこの制度では、なかなか対象となりにくいかもしれない。川本喜八郎をはじめ、久里洋二、古川タク、そして令和元年には山村浩二が受章しているように、短編作品をほぼ個人で作り上げる「インディペンデントアニメーション」の分野も顕彰が続いている。

<sup>11</sup>リスト内で用いている表記について、叙勲の「旭四」は「勲四等旭日小綬章」、「旭小」は「旭日小綬章」を意味する。「旭四」と「旭小」の違いは、2003年（平成15年）に栄典制度が改正されたことにより、勲等の表示がなくなったことによるものである。褒章の「紫綬」は「紫綬褒章」を意味する。記載は叙勲・褒章受章年、文化功労者選出年のいずれか早い方の年順としている。

### 【芸術選奨受賞者】

文化庁が主催している顕彰制度である芸術選奨では、昭和 25 年より「優れた業績を挙げた者又はその業績によってそれぞれの部門に新生面を開いた者」を選奨し、芸術選奨文部科学大臣賞、同新人賞を贈っている。平成 20 年度からはメディア芸術部門が新たに設けられ、これまでに以下の 24 名が受賞している。

表 56 芸術選奨メディア芸術部門歴代受賞者

年度	賞名	受賞者
平成 20 年度	大臣賞	岩井俊雄
	新人賞	井上雄彦
平成 21 年度	大臣賞	藤幡正樹
	新人賞	細田守
平成 22 年度	大臣賞	宮本茂
	新人賞	クワクボリョウタ
平成 23 年度	大臣賞	佐藤雅彦
	新人賞	長井龍雪
平成 24 年度	大臣賞	河口洋一郎
	新人賞	沖浦啓之
平成 25 年度	大臣賞	諸星大二郎
	新人賞	中村勇吾
平成 26 年度	大臣賞	高谷史郎
	新人賞	岸本斉史
平成 27 年度	大臣賞	久保田晃弘
	新人賞	ヤマザキマリ
平成 28 年度	大臣賞	秋本治
	新人賞	毛利悠子
平成 29 年度	大臣賞	山村浩二
	新人賞	和田永
平成 30 年度	大臣賞	荒木飛呂彦
	新人賞	蓮沼執太
令和元年度	大臣賞	池田亮司
	新人賞	東村アキコ

「メディア芸術部門」となっているため、アニメーション作家だけでなく、マンガ家やゲーム作家、メディアアーティストらが含まれているが、歴代の受賞者のうち、アニメーション作家としての功績によって受賞したのは、細田守、長井龍雪、沖浦啓之、山村浩二、の 4 名である。

### 1.2.3.アーカイブ機関

#### 【アーカイブ施設リスト】

ここでは、アニメーションに関するアーカイブ機関について記述している。アニメーションに特化して、アーカイブを行っている施設はあまり多くないと言わざるを得ない。また、アニメーションも「映像」という大きな括りで捉えられ、映像や映画を扱う施設において、アニメーション作品が含まれている場合はあるが、そこでどれほどの規模・割合でアニメーションがあるのかについてあまり明らかになっておらず、全容の把握が困難であるという側面がある。ここでは、原画やセル画、フィルムなどの資料を収蔵している施設のほかに、ライブラリとして映像作品を閲覧することができる施設も挙げている。アニメーション作品の中間成果物である、原画やセル画は制作会社が保管している場合もあり、これらがより良いかたちで整備・活用されていくことが望まれる。

表 57 日本国内のアニメーション関連アーカイブ施設

No.	都道府県	施設名	所在地	公式ウェブサイト
1	福島県	福島さくら遊学舎	福島県田村郡三春町大字鷹巣字瀬山 213	<a href="http://fukushimagaina.com/">http://fukushimagaina.com/</a>
2	東京都	国立映画アーカイブ	東京都中央区京橋 3 丁目 7-6	<a href="http://www.nfaj.go.jp/">http://www.nfaj.go.jp/</a>
3	東京都	国立国会図書館	東京都千代田区永田町 1 丁目 10-1	<a href="http://www.ndl.go.jp/">http://www.ndl.go.jp/</a>
4	東京都	杉並アニメーションミュージアム	東京都杉並区上荻 3 丁目 29-5	<a href="http://sam.or.jp/">http://sam.or.jp/</a>
5	東京都	三鷹の森ジブリ美術館	東京都三鷹市下連雀 1 丁目 1-83	<a href="http://www.ghibli-museum.jp/">http://www.ghibli-museum.jp/</a>
6	東京都	武蔵野美術大学 美術館・図書館	東京都小平市小川町 1-736	<a href="https://mauml.musabi.ac.jp/img-lib/">https://mauml.musabi.ac.jp/img-lib/</a>
7	埼玉県	NHK アーカイブス	埼玉県川口市上青木 3-12-63	<a href="https://www.nhk.or.jp/archives/kawaguchi/">https://www.nhk.or.jp/archives/kawaguchi/</a>
8	神奈川県	放送ライブラリー	神奈川県横浜市中区日本大通 11	<a href="https://www.bpcj.or.jp/">https://www.bpcj.or.jp/</a>
9	神奈川県	川崎市市民ミュージアム	神奈川県川崎市中原区等々力 1-2	<a href="https://www.kawasaki-museum.jp/">https://www.kawasaki-museum.jp/</a>
10	新潟県	新潟市マンガ・アニメ情報館	新潟市中央区八千代 2-5-7	<a href="http://museum.nmam.jp/">http://museum.nmam.jp/</a>
11	長野県	飯田市川本喜八郎人形美術館	長野県飯田市本町 1 丁目 2 番地	<a href="http://www.kawamoto-iida.com/">http://www.kawamoto-iida.com/</a>
12	京都府	京都文化博物館	京都府京都市中京区三条高倉	<a href="http://www.bunpaku.or.jp/">http://www.bunpaku.or.jp/</a>
13	京都府	東映太秦映画村・東映アニメギャラリー	京都府京都市右京区太秦東蜂岡町 10	<a href="http://www.toei-eigamura.com/event/detail/123">http://www.toei-eigamura.com/event/detail/123</a>
14	兵庫県	神戸映画資料館	兵庫県神戸市長田区腕塚町 5-5-1	<a href="http://kobe-eiga.net/">http://kobe-eiga.net/</a>
15	兵庫県	宝塚市立手塚治虫記念館	兵庫県宝塚市武庫川町 7-65	<a href="http://www.city.takarazuka.hyogo.jp/tezuka/">http://www.city.takarazuka.hyogo.jp/tezuka/</a>
16	広島県	広島市映像文化ライブラリー	広島県広島市中区基町 3-1	<a href="http://ez02.takezee.com/">http://ez02.takezee.com/</a>
17	福岡県	福岡市総合図書館	福岡県福岡市早良区百道浜 3-7-1	<a href="http://toshokan.city.fukuoka.lg.jp/">http://toshokan.city.fukuoka.lg.jp/</a>

## 【インターネット上のアーカイブ】

ここでは、物理的に資料の収集・保存をしている施設の他に、インターネット上でアニメーション作品に関する情報の整備が進められているものや作品が公開されているものの事例を挙げる。文化庁が運営している「日本映画情報システム」(<https://www.japanese-cinema-db.jp/>)はアニメーションを含む日本の映画作品についての情報が整備されたデータベースサイトであり、2006年に公開された。「カテゴリ」としてアニメーションを選択し検索することが可能となっており、2020年1月時点で2,421件のアニメーション作品が登録されている。同じく文化庁が運営する「メディア芸術データベース」(<https://mediaarts-db.bunka.go.jp/>)では、映画作品だけでなくテレビ放映作品なども含むアニメーション作品に関する情報が記載されている。また、日本放送協会の「NHK クロニクル」(<https://www.nhk.or.jp/archives/chronicle/>)は、アニメーション作品以外も含まれているが、前述したアーカイブ機関のひとつとして挙げた「NHK アーカイブス」で保存されている番組の情報に加えて、NHKが東京で放送した過去の番組データなどを検索することができる。「NHK アーカイブス」の保存番組の一部を閲覧できる「番組公開ライブラリー」の検索機能は2003年からすでに存在していたが、「NHK クロニクル」という名称で保存番組リストが公開されたのは2007年からであり、「番組公開ライブラリー」の検索機能も現在はこの「NHK クロニクル」内に移行している。他に、一般社団法人日本動画協会が運営する「Anime Chara DB (アニメ&キャラクター検索サイト)」(<http://animecharadb.jp/>)は、経済産業省の「地域発コンテンツ海外流通基盤整備事業」の一環にて作成されたもので2016年に公開された。アニメーション作品の情報のほかに権利関連情報の問い合わせ先も記載されている点や、キャラクター単位での検索が可能となっている点が特徴となっている。そして、独立行政法人国立美術館が運営する国立映画アーカイブは、日本でアニメーションが誕生したとされる1917年から100年目に当たることを記念して2017年に開設された「日本アニメーション映画クラシックス」(<https://animation.filmarchives.jp/>)の運営を行っている。ここでは国立映画アーカイブが所蔵するフィルムからデジタル化された1917年から1942年までの日本アニメーション映画64本などをインターネット上で閲覧することができる。

表 58 インターネット上のアニメーションに関するデータベースサイト

名称	URL	公開年
日本映画情報システム	<a href="https://www.japanese-cinema-db.jp/">https://www.japanese-cinema-db.jp/</a>	2006
NHK クロニクル	<a href="https://www.nhk.or.jp/archives/chronicle/">https://www.nhk.or.jp/archives/chronicle/</a>	2007
メディア芸術データベース	<a href="https://mediaarts-db.bunka.go.jp/">https://mediaarts-db.bunka.go.jp/</a>	2015
Anime Chara DB	<a href="http://animecharadb.jp/">http://animecharadb.jp/</a>	2016
日本アニメーション映画クラシックス	<a href="https://animation.filmarchives.jp/">https://animation.filmarchives.jp/</a>	2017

## 1.2.4.研究機関・論文・書籍

### 1.2.4.1. 研究機関

ここでは、アニメーションを専門的に学ぶことのできる機関の集計を試みた。大学院、大学、短期大学、専門学校との4つの区分において、進学案内の書籍やウェブサイトを中心に、各機関の公式ウェブサイトを確認したうえで、該当する機関を抽出したところ、2019年12月時点で、以下の件数が確認できた。

表 59 アニメーション関連人材育成機関数

種別	学校数、課程・学科数
大学院	15校、23課程
大学	66校、69学科
短期大学	8校、8学科
専門学校	83校、104学科

#### 【大学院】

大学院については、7の都府県において、15校23課程が確認できた。制作を中心に研究を行うことができるものについては、表中に印を付しているが、その場合でも博士課程においては制作だけでなく理論研究も要する場合がほとんどであった。東京造形大学と京都精華大学においては、制作と理論とでそれぞれ専攻が設けられていたため、「両」と記してある。

表 60 アニメーションを専門的に学ぶことのできる大学院

NO.	都道府県	学校名	学部名	学科名	制作
1	山形県	東北芸術工科大学大学院	芸術工学研究科	修士課程	●
2	東京都	宝塚大学大学院	メディア芸術研究科	修士課程	●
3		東京工芸大学大学院	芸術学研究科	博士前期課程	●
4				博士後期課程	●
5		白百合女子大学大学院	文学研究科	博士前期課程	
6				博士後期課程	
7		武蔵野美術大学大学院	造形構想学研究科	修士課程	●
8		東京造形大学大学院	造形研究科	修士課程	両
9				博士後期課程	両
10		多摩美術大学大学院	美術研究科	博士前期課程	●
11		明治大学大学院	国際日本学研究科	修士課程	

NO.	都道府県	学校名	学部名	学科名	制作
12				博士課程	
13	神奈川県	神奈川工科大学大学院	工学研究科	博士前期課程	●
14				博士前期課程	●
15		女子美術大学大学院	美術研究科	博士前期課程	●
16	愛知県	名古屋造形大学大学院	造形研究科	修士課程	●
17	京都府	京都精華大学大学院	マンガ研究科	博士前期課程	両
18				博士後期課程	両
19		京都造形芸術大学大学院	芸術研究科	修士課程	●
20				博士課程	●
21	大阪府	大阪電気通信大学大学院	総合情報学研究科	博士前期課程	●
22				博士後期課程	●
23	岡山県	倉敷芸術科学大学大学院	芸術研究科	修士課程	●

## 【大学】

大学については、19の都道府県において66校68学部69学科が確認できた。作品制作を専門的に学べるものについては、表中に印を付しているが、その中でも大きく分けて、表現を専門的に学ぶ「美術系」とCGなどの技術を専門的に学ぶ「工学系」に分けることができる。それ以外は、アニメーションを研究対象とし、映像論からのアプローチや、心理学、社会学、経営学などの学問から研究するものが確認できた。学科名に「アニメーション」が表記されているのは、東京工芸大学、京都精華大学、吉備国際大学の3校であり、学部名に「アニメーション」と表記されているのは吉備国際大学の1校のみであった。

表 61 アニメーションを専門的に学ぶことのできる大学

NO.	都道府県	学校名	学部名	学科名	制作
1	北海道	星槎道都大学	美術学部	デザイン学科	●
2		北海道情報大学	情報メディア学科	情報メディア学科	●
3		札幌大谷大学	芸術学部	美術学科	●
4	宮城県	宮城学院女子大学	学芸学部	日本文学科	
5		尚綱学院大学	総合人間学部	表現文化学科	
6	山形県	東北芸術工科大学	デザイン工学部	映像学科	●
7	栃木県	白鷗大学	経営学部	経営学科	●
8		文星芸術大学	美術学部	美術学科	●
9	埼玉県	駿河台大学	メディア情報学部	メディア情報学科	

NO.	都道府県	学校名	学部名	学科名	制作
10		尚美学園大学	芸術情報学部	情報表現学科	●
11		聖学院大学	人文学部	日本文化学科	
12	千葉県	千葉商科大学	政策情報学部	政策情報学科	
13		江戸川大学	メディアコミュニケーション学部	マス・コミュニケーション学科	
14	東京都	明星大学	人文学部	日本文化学科	
15		宝塚大学	東京メディア芸術学部	メディア芸術学科	●
16		専修大学	文学部	日本文学文化学科	
17		大妻女子大学	人間関係学部	人間関係学科	
18		産業能率大学	情報マネジメント学部	現代マネジメント学科	
19		跡見学園女子大学	文学部	現代文化表現学科	
20		東京工芸大学	芸術学部	アニメーション学科	●
21		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	●
22		白百合女子大学	人間総合学部	児童文化学科	
23		東京国際工科専門職大学 (※2020年開学)	工学部	デジタルエンタテインメント学科	●
24		日本大学	芸術学部	映画学科	●
25			文理学部	心理学科	
26		東京工科大学	メディア学部	メディア学科	●
27		武蔵野美術大学	造形構想学部	映像学科	●
28		東京造形大学	造形学部	デザイン学科	●
29		玉川大学	芸術学部	メディア・デザイン学科	●
30	多摩美術大学	美術学部	グラフィックデザイン学科	●	
31	明治大学	国際日本学部	国際日本学科		
32	神奈川県	フェリス女学院大学	文学部	コミュニケーション学科	
33		神奈川工科大学	情報学部	情報メディア学科	●
34		女子美術大学	芸術学部	デザイン・工芸学科	●
35				アート・デザイン表現学科	●
36		横浜美術大学	美術学部	美術・デザイン学科	●
37		相模女子大学	学芸学部	メディア情報学科	
38	新潟県	新潟産業大学	経済学部	文化経済学科	
39		新潟大学	人文学部	人文学科	

NO.	都道府県	学校名	学部名	学科名	制作
40		敬和学園大学	人文学部	国際文化学科	
41	愛知県	金城学院大学	文学部	日本語日本文学科	
42		名古屋芸術大学	芸術学部	芸術学科	●
43		名古屋学芸大学	メディア造形学部	映像メディア学科	●
44		名古屋造形大学	造形学部	造形学科	●
45		大同大学	情報学部	情報デザイン学科	●
46		名古屋文理大学	情報メディア学部	情報メディア学科	●
47		滋賀県	成安造形大学	芸術学部	芸術学科
48	京都府	京都橘大学	文学部	日本語日本文学科	
49		大谷大学	社会学部	現代社会学科	
50		京都精華大学	芸術学部	造形学科	●
51			マンガ学部	アニメーション学科	●
52		京都造形芸術大学	芸術学部	キャラクターデザイン学科	●
53		嵯峨美術大学	芸術学部	デザイン学科	●
54		立命館大学	映像学部	映像学科	両
55	兵庫県	甲南女子大学	文学部	メディア表現学科	●
56		神戸芸術工科大学	芸術工学部	映像表現学科	●
57		大手前大学	メディア・芸術学部	メディア・芸術学科	●
58	大阪府	大阪産業大学	デザイン工学部	情報システム学科	●
59		羽衣国際大学	現代社会学部	放送・メディア映像学科	●
60		大阪電気通信大学	総合情報学部	ゲーム&メディア	●
61		大阪芸術大学	芸術学部	キャラクター造形学科	●
62		追手門学院大学	国際教養学部	国際日本学科	
63		大阪成蹊大学	芸術学部	造形芸術学科	●
64	岡山県	吉備国際大学	アニメーション文化学部	アニメーション文化学科	両
65		倉敷芸術科学大学	芸術学部	メディア映像学科	●
66	広島県	広島市立大学	芸術学部	デザイン工芸学科	●
67	山口県	東亜大学	芸術学部	アート・デザイン学科	●
68	福岡県	九州産業大学	芸術学部	芸術表現科	●
69	大分県	別府大学	文学部	国際言語・文化学科	●

## 【短期大学】

短期大学については、8の府県において、8校8学科が確認できた。ほとんどが「美術系」の学科であった。

表 62 アニメーションを専門的に学ぶことのできる短期大学

NO.	都道府県	学校名	学科名	制作
1	埼玉県	秋草学園短期大学	文化表現学科	●
2	石川県	金城大学短期大学部	美術学科	●
3	京都府	嵯峨美術短期大学	美術学科	●
4	奈良県	奈良芸術短期大学	美術科	●
5	大阪府	大阪芸術大学短期大学部	デザイン美術学科	●
6	広島県	比治山大学短期大学部	美術科	●
7	香川県	香川短期大学	経営情報科	●
8	福岡県	九州産業大学造形短期大学部	造形芸術学科	●

## 【専門学校】

専門学校については、各都道府県が公表している専門学校一覧を参考にしながら、各学校の公式ウェブサイトを確認し、アニメーションを専門的に学べるものを抽出した。その結果、29の都道府県において、83校104学科を確認できた。特に東京都、大阪府に多く存在していることがわかる。また、ここでは文部科学省から認可を受けている「専門学校」を対象としているため、記載からは省いているが、無認可校の中にも、類似した教育カリキュラムを設け、一定の知名度を持つものが数校存在する。

表 63 アニメーションを専門的に学ぶことのできる専門学校<sup>12</sup>

NO.	都道府県	学校名	学科名
1	北海道	北海道芸術デザイン専門学校	マルチメディアデザイン学科
2		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
3		札幌アニメ・声優専門学校	クリエイティブデザイン科
4		日本工学院北海道専門学校	CGデザイナー科
5	岩手県	森岡情報ビジネス専門学校	デザイン科
6	宮城県	仙台コミュニケーションアート専門学校	クリエイティブコミュニケーション科
7		専門学校デジタルアーツ仙台	イラスト・マンガアニメ科
8		専門学校日本デザイナー芸術学院仙台校	デザイン芸術学科
9	福島県	国際アート&デザイン大学校	CGアニメーション科

<sup>12</sup> 本リストにおける「学科名」は、各専門学校の公式ウェブサイト上の「募集要項」等に定員と併せて記載されている学科名称を原則、記載している。そのため、各専門学校が独自に設けているコース名等とは表記が異なる場合がある。

NO.	都道府県	学校名	学科名
10	茨城県	水戸電子専門学校	情報メディア学科
11		つくばビジネスカレッジ専門学校	ビジュアルデザイン学科
12	栃木県	国際情報ビジネス専門学校	デジタルクリエイター科
13		宇都宮アートアンドスポーツ専門学校	芸術・デザイン科
14		国際テクニカルデザイン・自動車専門学校	デザインクリエイター学科
15	群馬県	中央情報大学校	デジタルデザイン学科
16		太田情報商科専門学校	デザインデザイン学科
17	千葉県	千葉デザイナー学院	デザイン科
18	東京都	東京アニメーター学院専門学校	アニメーション学科
19		東京アニメーションカレッジ専門学校	総合学科
20			アニメーション学科
21		東京デザインテクノロジーセンター専門学校	スーパーIT科
22			IT・デザイン科
23		東放学園映画専門学校	アニメーション映像科
24		東洋美術学校	クリエイティブデザイン科
25		日本電子専門学校	アニメーション科
26			アニメーション研究科
27		HAL 東京	アニメ・イラスト学科
28			CG 学科
29		専門学校アニメ・アーティストアカデミー	デジタルアニメーション科
30			アニメ制作・声優総合理論科
31		日本工学院専門学校	CG 映像科
32			マンガ・アニメーション科
33		専門学校東京クールジャパン	アニメ総合学科
34		東京デザイン専門学校	アニメーション科
35		日本デザイン福祉専門学校	マンガ・アニメ・キャラクターデザイン学科
36		阿佐ヶ谷美術専門学校	コンテンツ学科
37		専門学校デジタルアーツ東京	アニメ学科
38		創形美術学校	ビジュアルデザイン科
39		中央美術学園	造形芸術学科
40		東京アニメ・声優専門学校	アニメ総合制作科
41		東京コミュニケーションアート専門学校	コンピュータエンターテインメント科
42			スーパークリエイター科

NO.	都道府県	学校名	学科名
43		日本工学院八王子専門学校	CG 映像科
44			マンガ・アニメーション科
45		町田・デザイン専門学校	Web・CG アニメーション科
46		東京工学院専門学校	アニメーション科
47	神奈川県	アーツカレッジヨコハマ	デザイン学科
48		横浜デジタルアーツ専門学校	CG 科
49	山梨県	専門学校サンテクノカレッジ	マルチメディア科
50	新潟県	新潟デザイン専門学校	デジタルデザイン科
51		日本アニメ・マンガ専門学校	アニメーター科
52			3D アニメゲームクリエイター科
53		新潟コンピュータ専門学校	CG・Web クリエーター科
54	静岡県	静岡デザイン専門学校	グラフィックデザイン科
55		デザインテクノロジー専門学校	デジタルメディア学科
56	石川県	大原情報デザインアート専門学校	デザイン学科
57			マンガ・イラスト学科
58	福井県	大原テクノデザインアート専門学校	グラフィックデザイン科
59	愛知県	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
60		HAL 名古屋	CG 学科
61		専門学校名古屋デザイナー学院	アニメーション学科
62		名古屋デザイン&テクノロジー専門学校	デジタルメディア科
63		名古屋情報メディア専門学校	CG・Web 学科
64	京都府	京都コンピュータ学院鴨川校	芸術情報学科
65			アートデザイン基礎科
66		京都コンピュータ学院京都駅前校	マンガ・アニメ学科
67		京都芸術デザイン専門学校	クリエイティブデザイン学科
68	大阪府	大阪情報コンピュータ専門学校	総合情報メディア学科
69			メディアクリエイト学科
70			メディアデザイン学科
71		日本コンピュータ専門学校	デジタルクリエイター科
72			WEB スペシャリスト科
73		大原情報デザインアート専門学校	メディア情報学科
74		大阪デザイナー専門学校	CG・ゲームデザイン学科
75			アニメーション学科

NO.	都道府県	学校名	学科名	
76		大阪総合デザイン専門学校	エンタテインメントデザイン学科	
77		大阪芸術大学附属大阪美術専門学校	コミック・アート学科	
78		OCA 大阪デザイン&IT 専門学校	ゲーム・CGクリエイター科	
79			エンタテインメントコンテンツ科	
80			スーパーゲームIT科	
81			総合学科	
82		大阪アニメーションカレッジ専門学校	アニメーション学科	
83		大阪アニメーションスクール専門学校	クリエイティブデザイン科	
84		大阪エンタテインメントデザイン専門学校	キャラクターコンテンツ学科	
85		大阪アミューズメントメディア専門学校	ゲームグラフィックデザイナー学科	
86			アニメーション学科	
87		兵庫県	神戸電子専門学校	3DCG アニメーション学科
88				デジタルアニメ学科
89		和歌山	大原情報医療保育専門学校和歌山校	※ 学科名が確認できなかったが、No.65の「大原情報デザインアート専門学校」の姉妹校という記載があり、それと同一のコース名が記載されている。
90	岡山県	中国デザイン専門学校	ビジュアルデザイン科	
91	広島県	穴吹デザイン専門学校	マンガ・アニメーション学科	
92	愛媛県	河原デザイン・アート専門学校	デジタルデザイン科	
93	福岡県	ASO ポップカルチャー専門学校	ゲーム・CG・アニメ専攻科	
94			ゲーム・CG・アニメ科	
95		国際アニメーション専門学校（※留学生のみ）	アニメーション総合科	
96		専門学校九州デザイナー学院	アニメーション学科	
97		専門学校九州ビジュアルアーツ	CG映像学科	
98		専門学校日本デザイナー学院	総合デザイン科	
99		福岡デザイン&テクノロジー専門学校	クリエイティブデザイン科	
100	熊本県	熊本デザイン専門学校	メディア映像デザイン科	
101	宮崎県	宮崎マルチメディア専門学校	CGデザイン科	
102	鹿児島県	鹿児島キャリアデザイン専門学校	グラフィック科	
103	鹿児島県	タラデザイン専門学校	商業デザイン科	
104	沖縄県	専修学校インターナショナルデザインアカデミー	マンガ科	

## 1.2.4.2. 論文・書籍

### 【論文・書籍】

論文や書籍については、文化庁が平成 24 年度より「研究マッピング」プロジェクトを実施している。これはアニメーション研究の初学者に向けて、文献情報を収集し、リストが作られており、アニメーション研究者や作家らによる「推薦文献リスト」とあわせて紹介されている。これらは「アニメーション研究のための論文と書籍のデータベースサイト」

(<http://database.jsas.net/mapping/>) として、プロジェクトの実施者である日本アニメーション学会のウェブサイト内で公開されている。他にも市販の書籍としては、『マンガ・アニメ文献目録』（竹内オサム、日外アソシエーツ、2014 年）があり、これには戦後から 2013 年までに発表された、日本・海外のマンガ・アニメに関する文献約 21,000 点が収録されている。

ここでは、2014 年以降の論文について「Cinii Articles」(<https://ci.nii.ac.jp/>) を用いて、「アニメーション」に関すると思われるものを「アニメ」の語で検索し、抽出して集計することを試みた。2014 年から 2019 年までの各年の論文数は以下の通り。

表 64 アニメーションに関する論文件数

年	論文数
2014	418
2015	412
2016	437
2017	414
2018	404
2019	265
合計	2,350
平均	392

2019 年が 265 件とそれまでに比べて少ないのは、検索時点では 2019 年の記事の登録がまだ進んでいないためと思われる。それ以前の 5 年間は毎年 400 本程度のアニメーションに関する論文が確認できた。アニメーションの論文の場合、商業アニメーション作品やインディペンデントアニメーション作品を論じたものだけでなく、「工学系」の CG や物理現象のシミュレーションに関するアニメーションの論文も多く確認できた。

### 1.2.5.総括

アニメーション分野については、アニメーション制作会社の統括団体が発行する産業統計情報により、市場規模等の情報を把握することができた。一方で歴史も長く、国際的な存在感もある「インディペンデントアニメーション」などについては、その制作規模が小さいことから実態を把握するための情報が充分整備されている状況ではなかった。本調査では、委託調査事業を行ったことで、それらの実態についてある程度の定量化ができ、方法論についても検討することができた。作家数については、アニメーション制作が多くの業種の総合によって成り立っていることや、その雇用形態が多様であることから、正確な数値の把握には相当な困難を要し、今後も調査手法を含め把握に向けた検討が行われることが望ましい。加えて、本調査では声優や音楽など音響や、撮影・編集といったアニメーションを作るうえで欠かせない要素については、ほぼ対象外とせざるを得なかったことも課題として残る。催事についても、網羅的に扱うことが難しかったものについては、事例紹介というかたちでの記述に留まっている。同様に海外の事例についても、催事や顕彰について部分的に触れることはできたものの、諸外国の産業統計の実態については触れることができなかった。

本調査によって、アニメーションが国内の観光振興など地方活性化としての可能性だけでなく、国際的な交流においても活用されている側面を確認できた。作品内で描かれた舞台の元となった場所を観光で訪れるいわゆる「聖地巡礼」や、地方に拠点を置くアニメーション制作会社との連携により開催されるファンイベントの事例だけでなく、顕彰制度では国際コンペティションとなっているものが比較的多く、なおかつ、顕彰制度の多くはアニメーション映画祭という作品を実際に鑑賞する機会と結びつき、その映画祭のために大勢の人が会場に訪れているという実態から、アニメーション作品が国際性とは切り離せないものであることがうかがえる。その一方で、映画祭や上映会など作品を直接鑑賞する機会はあっても、原画や絵コンテなどの中間制作物も含めて次世代へとそれを継承するようなアーカイブの整備が必ずしも十分に組み込まれていない点については、様々な支援や方策が講じられることが望まれる。

ファンの観光促進であるか、作家同士のネットワーク構築の促進であるかの違いは個々の事例によって異なるものの、アニメーションの持つ国際性をどのように活用していくのが、そしてその継続性をどのように確保していくのが、アニメーション文化の発展を支える重要な要素であると考えられる。

## 1.2.6.参考文献

### 【年鑑等】

『情報メディア白書』電通総研編、ダイヤモンド社

『デジタルコンテンツ白書』経済産業省商務情報政策局監修、一般財団法人デジタルコンテンツ協会

『アニメ産業レポート』一般社団法人日本動画協会

### 【書籍・報告書等】

『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』森ビル株式会社、文化庁、2011年

『文化庁「文化発信戦略に関する調査研究事業」』株式会社ヒューマンメディア、文化庁、2010年

『我が国のマンガ・アニメーション分野における自主制作活動に関する実態調査 報告書』特定非営利活動法人知的資源イニシアティブ、日本芸術文化振興会、2019年

『アニメ産業コア人材育成事業報告書：平成21年度アジアコンテンツ人材ネットワーク構築事業』一般社団法人日本動画協会、2010年

『漫画・アニメの賞事典』日外アソシエーツ（編）、2012年

『全国 専門・各種学校案内』専門・各種学校研究会編著、株式会社一ツ橋書店、2017年

『アーカイブ立国宣言』「アーカイブ立国宣言」編集委員会編、ポット出版、2014年

『東京アニメーションガイド』一般社団法人日本動画協会編、東京都、2019年

[PDF版: [https://www.metro.tokyo.lg.jp/tosei/hodohappyo/press/2019/07/05/documents/04\\_01.pdf](https://www.metro.tokyo.lg.jp/tosei/hodohappyo/press/2019/07/05/documents/04_01.pdf)]  
江原学『『NHKアーカイブス』の概要と課題』『映像情報メディア学会誌』61巻11号、2007年  
佐藤武「広島市映像文化ライブラリー」『NFC ニュースレター』19号、東京国立近代美術館、1998年

### 【ウェブサイト】（すべて最終閲覧日：2020年3月27日）

「メディア芸術データベース」(<https://mediaarts-db.bunka.go.jp/>)

「全国マンガ・アニメミュージアムマップ」 <http://sam.or.jp/map/>

「【紫綬褒章】アニメーション作家・山村浩二さん 制作通じ世界を考える」(<https://www.sankei.com/entertainments/news/190530/ent1905300004-n1.html>)

「原恵一監督が紫綬褒章受章 アニメーションでは高畑勲監督に続く」(<http://animationbusiness.info/archives/6664>)

「マイナビ進学」(<https://shingaku.mynavi.jp/>)

「スタディサプリ進路」(<https://shingakunet.com/>)

「ベスト進学ネット」(<https://www.best-shingaku.net/>)

「CiNii Articles」(<https://ci.nii.ac.jp/>)

### 1.3. ゲーム分野

ゲーム分野の調査にあたり、インターネットを利用した情報収集、白書などの刊行物からのデータ収集を行い、この分野の概観と動向を把握するための基礎的な情報を収集した。

本調査では、2017年～2019年を調査期間の中心とし、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で実施した「メディア芸術に関連する統計データ収集調査研究」（以下、先行調査）で示された調査の範囲と調査対象項目を検討し、以下について調査を行った。項目の中で、継続的に統計結果が得られるものは直近5年間を、そうでないものは調査期間内（直近3年間）の情報を収集している。

表 65 ゲーム分野 調査対象項目

活動の種類	番号	項目	今回の調査で追加した項目
創作活動	1	作品タイトル数	
	2	ゲームクリエイター・制作会社数	
	3	ゲーム業界団体数・構成員数	
	4	販売本数	
	5	販売金額・サービス売上	
展覧会・催事・顕彰	6	ゲーム分野関連展覧会数、リスト	
	7	ゲーム分野関連催事数、リスト	○
	8	ゲーム文化関連顕彰数、リスト	○
アーカイブ機関	9	ゲーム分野アーカイブ機関数、リスト	○
研究機関・論文・書籍	10	ゲーム分野教育・研究機関数、リスト	
	11	ゲーム分野論文・文献数、リスト	○
	12	ゲーム分野書籍数、リスト	○

### 1.3.1.創作活動

ゲーム分野の創作活動の調査範囲として、表 65 の 1～5 について、インターネット検索、白書等の資料、先行調査の報告書の記載内容をもとに、情報を収集した。

創作活動に関連するデータのうち、タイトル数やゲームクリエイターの数、会社の数については、近年の調査が行われておらずデータを取得できなかった。業界団体数や販売金額・サービス売上等のデータは白書等から得ることができた。

#### 1.3.1.1. ゲームの作品タイトル数の調査

ゲーム分野の創作活動の調査として、ゲーム作品が年度ごとにどのくらいリリースされているか、タイトル数のデータの所在を調査した。

##### 1.3.1.1.1. タイトル数調査のための分類

作品タイトル数の調査のため、ハードウェアやソフトウェアの頒布方法などによって分類を行った。ゲームは、その稼働するハードウェアによって、「家庭用ゲーム機（ゲーム専用機）」と「汎用機（非ゲーム専用機）」に大別することができる。

表 66 「ハードウェア」種別による分類

大分類	中分類	小分類
家庭用ゲーム機（ゲーム専用機）	据置型ゲーム機（コンソール機）	プレイステーション 4 ニンテンドースイッチ Xbox One
	携帯型ゲーム機（ハンドヘルド機）	プレイステーションヴィータ ニンテンドー3DS
汎用機（非ゲーム専用機）	パソコン	Windows Mac OS
	スマートフォン／タブレット	Android iOS Windows
	携帯電話（フィーチャーフォン）	NTT docomo Au Softbank

出典：2019 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）白書 P33

また、ソフトウェアの頒布方法により、「パッケージ（有形頒布）」と「オンライン（無形頒布）」の分類ができる。

表 67 「ソフトウェア頒布方法」による分類

大分類	小分類
パッケージ（有形頒布）	店頭 通信販売
オンライン（無形頒布）	ダウンロード（ネイティブアプリ） ブラウザ（Web アプリ） ストリーミング（クラウドゲーム）

出典：2019CESA 白書 P35

この分類にアーケードゲーム（アミューズメントマシン）を加えた範囲について、「作品タイトル数」を調査することとした。

- ・家庭用ゲーム（パッケージ／オンライン）
- ・PC ゲーム（パッケージ／オンライン）
- ・モバイルゲーム
- ・アーケードゲーム

### 1.3.1.1.2.タイトル数調査のための資料

調査にあたり、先行調査の報告書で示された資料の現在の状況について確認を行い、表 68 にまとめた。先行調査では存在したデータの後継資料の多くが、現在では見つからない状況にある。

表 68 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	現状
家庭用ゲーム機向けソフトの作品タイトル数	ゲーム産業白書 (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	・名称が「テレビゲーム産業白書」から変更（2011年より） ・2019年版には作品タイトルの掲載がない
	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名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	・ウェブサイトは閲覧可能、タイトル名とメーカー名、年齢区分、対応機種を検索はできるが、タイトルの検索はできない

掲載データ	資料名	発行元 (入手方法)	出典元データ	現状
PC ゲームの 作品タイト ル数	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 トル名を検索できるよ うに掲載。タイトルと 発売元のみが掲載され ている	・ウェブサイトは閲覧可 能、タイトル名とメーカ ー名、年齢区分、対応機種 の検索はできるが、タイト ル数の検索はできない
	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	・後継となる資料なし
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 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	・後継となる資料なし
	ゲマセン	トライクリーン社 Web サイト(一般公開)	不明	・サイト閉鎖
オンライン ゲームの作 品タイトル 数	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	・入手可能だが、PDF で販 売されているため図書館等 では閲覧ができない
	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	・後継データなし

出典：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 P89 をもとに作成

### 1.3.1.1.3.家庭用ゲーム機向けソフトの新作タイトル数

#### 1.3.1.1.3.1. ゲーム産業白書

先行調査では、「ゲーム産業白書」（メディアクリエイイト）にタイトル数の掲載があるとのことであったが、「ゲーム産業白書 2019」を参照したところ、市場規模や販売実績のデータは掲載されていたものの、リリースされたタイトル数のデータの掲載はなかった。

#### 1.3.1.1.3.2. 特定非営利活動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（CERO）

特定非営利活動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（CERO）では、ゲームソフトの表現内容にもとづき対象年齢等を表示する「レーティング制度」<sup>13</sup>を運営している。CEROのウェブサイトでは、タイトル名・メーカーなどから、対象のゲームがどのようにレーティングされているかを検索することができる。

このサイトでは、タイトル数の検索はできず、そのデータを得ることはできないが、近いデータとして、『CESA ゲーム白書』に、年齢別レーティング制度のための審査依頼の件数のデータがある。この件数には、再審査や移植等も含まれるので、実際の発売タイトル数と必ずしも一致するとは言えないこと、また、同時期に審査した製品が同時期に発売になるとは言えないことに留意する必要がある。

表 69 CERO への審査依頼件数

年	タイトル数
2016	928
2017	1,313
2018	1,647

出典：2017～2019CESA ゲーム白書をもとに作成

#### 1.3.1.1.3.3. メディア芸術データベース

文化庁が運営する「メディア芸術データベース（ベータ版） ゲーム分野」<sup>14</sup>では、国立国会図書館、立命館大学ゲーム研究センターおよび協力所蔵館が作成した書誌情報、ビデオゲームの書誌を示す専門書籍・専門誌から生成した書誌情報と、次頁プラットフォーム別の情報が合計 48,120 件登録されている。（2020 年 1 月現在）

<sup>13</sup> 『レーティング制度』特定非営利活動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（CERO）<https://www.cero.gr.jp/publics/index/17/> 2020 年 3 月閲覧

<sup>14</sup> メディア芸術データベースベータ版ゲーム分野 <https://mediaarts-db.bunka.go.jp/howto/game> 2020 年 3 月閲覧

<登録されているデータの範囲>

「メディア芸術データベース」に登録されているデータの範囲は以下となっている。

・家庭用ゲーム機：2015年12月までに発売された以下のゲームプラットフォームに対応するゲーム作品の情報

「Wii」「Wii U」「Xbox」「Xbox 360」「Xbox One」「ゲームアーカイブス」「ゲームギア」「ゲームボーイ」「ゲームボーイアドバンス」「スーパーファミコン」「3DO REAL」「セガサターン」「ドリームキャスト」「ニンテンドー3DS」「ニンテンドーDS」「ニンテンドーゲームキューブ」「NINTENDO64」「ネオジオ」「ネオジオ CD」「ネオジオポケット」「PC-FX」「PC エンジン」「ファミリーコンピュータ」「プレイステーション・ポータブル」「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3」「プレイステーション4」「プレイステーション Vita」「メガドライブ」「ワンダースワン」

・アーケードゲーム：1972年から2015年までに発表されたアーケードビデオゲーム作品の情報

・PCゲーム：パーソナルコンピューター「PC-8801」対応ゲーム作品の情報

メディア芸術データベースのデータは各協力館の所蔵状況、およびデータの入力状況に左右されることから、各タイトル数の表には参考値として検索結果を掲載する。

表 70 家庭用ゲーム機向けソフトのタイトル数（参考値）（メディア芸術データベース）

年	タイトル数（パッケージ）	タイトル数（オンライン）	合計
2016	334	495	829
2017	265	485	750
2018	9	3	12

出典：メディア芸術データベースの検索結果から作成（2020年1月）

入手できたデータをまとめ、表にすると以下ようになるが、メディア芸術データベースでは近年のデータはまだ入力されていないものが多く、両者のデータはかなり幅がある。

表 71 家庭用ゲーム機向けソフトのタイトル数（参考値）

年	タイトル数（CERO 審査依頼件数）	タイトル数（メディア芸術データベース）
2016	928	829
2017	1,313	750
2018	1,647	12

#### 1.3.1.1.4.アーケードゲームのタイトル数

アーケードゲームのタイトル数については、表 68 に記載したとおり、後継となるデータが見つからないため、メディア芸術データベースでの検索結果を記載した。メディア芸術データベースでキーワードを「アーケード」、公開年月を設定して検索し、その検索結果を 1 件ずつ確認し、下記の表を作成した。

表 72 アーケードゲームのタイトル数（参考）（メディア芸術データベース）

年	タイトル数	年	タイトル数
2011	80	2015	59
2012	75	2016	56
2013	49	2017	47
2014	73	2018	1

出典：メディア芸術データベースの検索結果から作成（2020 年 1 月）

#### 1.3.1.1.5.PC ゲームのタイトル数

PC ゲームについても、タイトル数がかかる後継資料等がないため、メディア芸術データベースを用いて検索を行った。メディア芸術データベースでキーワードを「Windows」「Mac」などとし、公開年月を設定して検索し、その検索結果を 1 件ずつ確認し、以下の表を作成した。

表 73 PC ゲームのタイトル数（参考）（メディア芸術データベース）

年	タイトル数	年	タイトル数
2011	15	2015	15
2012	18	2016	3
2013	25	2017	10
2014	15	2018	0

出典：メディア芸術データベースの検索結果から作成（2020 年 1 月）

### 1.3.1.1.6. オンラインゲームの新作タイトル数

オンラインゲームに関するデータは、一般社団法人日本オンラインゲーム協会が刊行する「JOGA オンラインゲーム市場調査レポート」に掲載がある。このレポートは PDF ファイルでの販売のため、図書館に納本がなく、データを調査することができなかった。

このため、メディア芸術データベースでキーワードを「オンライン」、公開年月を設定して検索し、その検索結果を1件ずつ確認し、下記の表を作成した。

表 74 メディア芸術データベースによるオンラインゲームのタイトル数

年	家庭用ゲーム機用タイトル数	PC ゲームタイトル数	合計
2014	663	1	664
2015	475	0	475
2016	495	1	496
2017	485	1	486
2018	3	0	3

出典：メディア芸術データベースの検索結果から作成（2020年1月）

### 1.3.1.1.7. ゲームアプリの新作タイトル数

株式会社 GameWith が運営する、スマートフォン向けゲーム情報を提供するウェブサイト「GameWith」<sup>15</sup>では、月ごとにリリースされたゲームアプリの情報をプラットフォーム（iOS、Android）別に掲載している。ここから、2015年～19年の年毎のリリース数を抽出した。2015年と比較すると iOS では倍以上に、Android では倍近くにタイトル数が増加している。

表 75 ゲームアプリのタイトル数（GameWith）

年	タイトル数（iOS）	タイトル数（Android）
2015	412	400
2016	581	566
2017	817	744
2018	824	752
2019	843	714

出典：GameWith ウェブサイトから作成（2020年1月検索）

<sup>15</sup> GameWith ウェブサイト <https://gamewith.jp/>

### 1.3.1.2. 制作

ゲーム制作の実態を調査するために、ゲーム開発者と開発会社の数、ゲーム業界団体数・構成員数について調査を行った。

#### 1.3.1.2.1. ゲーム開発者・制作会社数

ゲーム開発者・制作会社の数について調査を行ったが、業界団体が発行する白書等にはこの項目のデータがない。このため参考として、ゲーム開発者については「情報通信業」に関する国の統計である「情報通信業基本調査」と「経済センサス・活動調査」から、ゲームに関連した業種に携わる人の数の抽出を試みた。ゲーム開発会社の数についても、上記2つの調査からデータを抽出した。

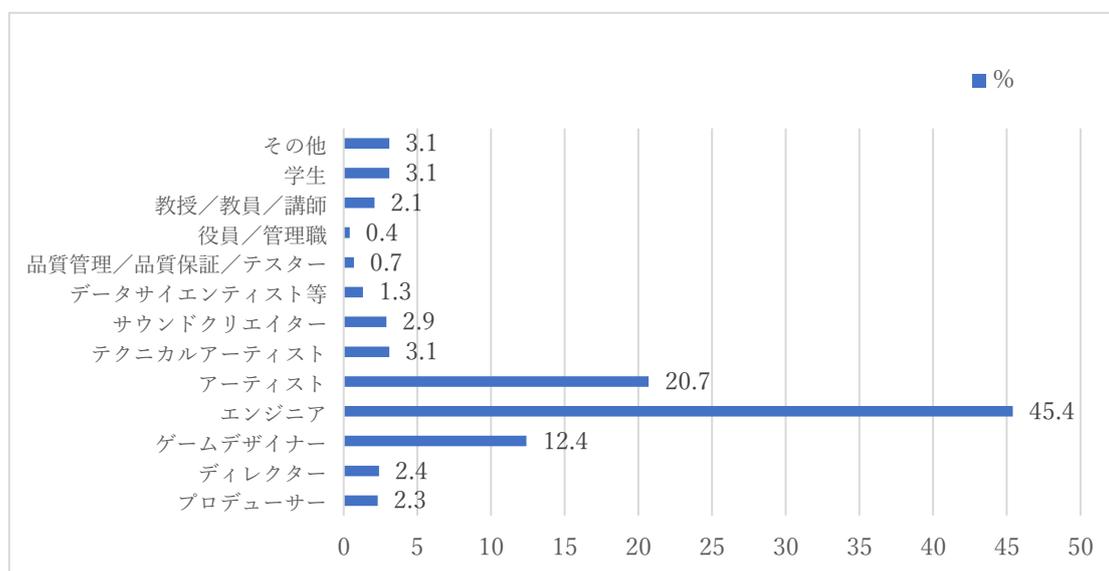
##### 1.3.1.2.1.1. ゲーム開発者の数

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）が実施するカンファレンス「Computer Entertainment Developers Conference（CEDEC）」参加者を対象に、「ゲーム開発者の生活と仕事に関するアンケート調査」<sup>16</sup>が2012年から行われている。この調査では、「ゲーム開発者」を「プロデューサ、ディレクター、エンジニア、アーティスト、テクニカルアーティスト、サウンドクリエイター、ゲームデザイナーを担う商業ゲーム開発・運営従事者、役員/管理職」としている。次頁のグラフはアンケート回答者に現在の職種について尋ねたものであり、多様な職種の人々が開発に関わっていることがわかる。

---

<sup>16</sup> 『ゲーム開発者の生活と仕事に関するアンケート調査』P.5  
[https://cedec.cesa.or.jp/2019/docs/enquete\\_2019\\_final.pdf](https://cedec.cesa.or.jp/2019/docs/enquete_2019_final.pdf)

図 16 「ゲーム開発者の生活と仕事に関するアンケート調査 2019」における「現在の職種」への回答



出典：ゲーム開発者の生活と仕事に関するアンケート調査 2019

ゲーム開発に関わる人々について、上記のアンケート調査のように、学歴、配偶者や子供の有無、役職、転職回数、就業年数、年収、就業時間等数の属性についての調査はあるが、職種を含めた制作者の数にかかわる調査はなく、平成 22 年度の先行調査と同様に「ゲームクリエイター（ゲーム開発者）」の数についての統計データは発見できなかった。

#### 1.3.1.2.1.1.1. (参考) 情報通信業基本調査

ゲーム産業を含む情報サービス産業についての調査として、総務省情報流通行政局・経済産業省大臣官房調査統計グループによる「情報通信業基本調査」<sup>17</sup>がある。この調査では、「日本標準産業分類大分類 G『情報通信業』に属する企業」を対象に、企業の活動実態に係るデータを収集している。

<sup>17</sup> 情報通信業基本調査 <https://www.meti.go.jp/statistics/tyo/joho/index.html>

表 76 「情報通信業」に属する企業の業種と抽出方法

	業種	抽出方法
1	電気通信業	当該事業を行っている企業のうち以下を対象とする。 ・登録電気通信事業者の全数 ・届出電気通信事業者 資本金額又は出資金額 3,000 万円以上の企業の全数
2	放送業	当該事業を行っている企業のうち以下を対象とする。 民間放送事業者の全数 ・有線テレビジョン放送事業者 有線テレビジョンの放送事業者のうち、資本金額又は出資金額 3,000 万円以上の企業の全数
3	テレビジョン番組制作業、ラジオ番組制作業	当該事業を行っている企業の全数
4	インターネット附随サービス業	当該事業を行っている企業のうち、資本金額又は出資金額 3,000 万円以上の企業の全数
5	情報サービス業	当該事業に属する事業所を有する企業のうち、資本金額又は出資金額 3,000 万円以上の企業の全数
6	映像・音声・文字情報制作業（テレビジョン番組制作業、ラジオ番組制作業を除く）	当該事業に属する事業所を有する企業のうち、資本金額又は出資金額 3,000 万円以上の企業の全数

出典：経済産業省 「情報通信業基本調査」調査の概要より作成

<https://www.meti.go.jp/statistics/tyo/joho/gaiyo.html#menu01>

「情報サービス業」の調査には、「開発・制作部門に係る従業者数の状況」の項目があり、ゲームソフトウェア業を含む情報サービス業全般について、開発・制作部門に係る従業者数の調査結果を見ることができた。

表 77 情報サービス業における開発・制作部門に係る従業者数の状況（人）

2013 年度	2014 年度	2015 年度	2016 年度	2017 年度
990,750	969,280	1,060,853	1,003,573	1,041,431

出典：情報通信業基本調査（平成 30 年度～26 年度版）をもとに作成

#### 1.3.1.2.1.1.2.（参考）経済センサス - 活動調査

また、総務省が 2009（平成 21）年に基礎調査を行い、経済産業省が 2012（平成 24）年から 5 年ごとに行う調査「経済センサス-活動調査」<sup>18</sup>がある。我が国の全産業分野における事

<sup>18</sup> 経済センサス - 活動調査 <https://www.meti.go.jp/statistics/tyo/census/censusgaiyo.html>

業及び企業を対象に、経済活動の実態等を把握する目的で行われており、従業者数などの基本的な項目のほか、売上高や費用などの経理事項等を調査している。

最新の調査結果である「平成 28（2016）年経済センサス - 活動調査 産業別集計（「サービス関連産業 B」及び「医療、福祉」に関する集計）結果の概要」<sup>19</sup>によると、「附表 3 「情報通信業」における産業細分類別事業所数及び事業活動別収入」に、「ゲームソフトウェア」業そのものの従業者数の掲載はないが、「ゲームソフトウェア業」を含む「ソフトウェア業」について、2016（平成 28）年の調査では従業者数は 740,332 人との記載があった。調査内容は年度で変更が見られ、2012（平成 24）年の調査では、ゲームソフトウェア業について、従業者数 9,452 人との記載があった。<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> 平成 28 年経済センサス - 活動調査 産業別集計（「サービス関連産業 B」及び「医療、福祉」に関する集計）結果の概要 <https://www.stat.go.jp/data/e-census/2016/kekka/pdf/serviceb.pdf>

<sup>20</sup> 平成 24 年経済センサス - 活動調査（確報）産業別集計（建設業、医療・福祉、学校教育及びサービス業に関する集計） P2

### 1.3.1.2.1.2. ゲーム開発会社の数

先行調査では「パブリッシャー及び制作会社数」として「情報メディア白書」からデータを取得していたが、同白書では2005年度以降データの更新がなく、最新版の「情報メディア白書2019」にも掲載がなかった。

ゲーム開発者の数 (p.140) で参照した「情報通信業基本調査」には、「ゲームソフトウェア業」を含む「情報サービス業」における「業種別企業数」の項目がある。ゲームソフトウェア業の企業数は、最新の2017年の調査では79社となっている。

「経済センサス-活動調査」でのゲームソフトウェア企業の数を見てみると、最新の調査結果である「平成28年経済センサス-活動調査 産業別集計（「サービス関連産業B」及び「医療、福祉」に関する集計）結果の概要」によると、「附表3 「情報通信業」における産業細分類別事業所数及び事業活動別収入」に、「ゲームソフトウェア業」の事業所数<sup>21</sup>は256社との記載があった。また2012（平成24）年の調査では、事業所数は246社との記載があった。

表 78 ゲームソフトウェア業 企業数

資料	2012年度	2013年度	2014年度	2015年度	2016年度	2017年度
情報通信業 基本調査	60	63	67	82	74	79

出典：情報通信業基本調査（平成25年～30年）をもとに制作

表 79 ゲームソフトウェア業 事業所数

資料	2012年度	2013年度	2014年度	2015年度	2016年度	2017年度
経済センサス- 活動調査	246	-	-	-	256	-

出典：情報通信業基本調査（平成25年～30年）をもとに制作

<sup>21</sup> 経済センサスでは「事業所」を以下のように定義している。

- 1) 経済活動が行われている場所ごとの単位で、原則として次の要件を備えているものをいう。
- 2) 一定の場所（1区画）を占めて、単一の経営主体のもとで経済活動が行われていること。
- 3) 従業者と設備を有して、物の生産や販売、サービスの提供が継続的に行われていること。

[https://www.stat.go.jp/data/e-census/2016/kekka/k\\_yougo.html#e01](https://www.stat.go.jp/data/e-census/2016/kekka/k_yougo.html#e01)

### **1.3.1.2.2. ゲーム業界団体数・構成員数**

ゲームに関連する業界団体について、団体名、構成員数（正会員数）を調査しリスト化を行った。

#### **1.3.1.2.2.1. 業界団体**

ゲーム機、ゲームソフトメーカーによる業界団体として7団体があった。家庭用ゲームを対象とするコンピュータエンターテインメント協会、アーケードゲームを対象とする日本アミューズメント産業協会、スマホアプリのゲームなどを含むオンラインゲームを対象とする日本オンラインゲーム協会、モバイルコンテンツを幅広く対象とするモバイルコンテンツフォーラム、ゲームを含むデジタルコンテンツ事業者と、インフラ・リソース事業者を対象とするデジタルメディア協会、インディゲームを対象とする日本インディペンデント・ゲーム協会がある。また、任意団体として、九州・福岡のゲーム制作会社による団体 **GAME FACTORY'S FRIENDSHIP** は、福岡市と九州大学との産学官連携として「福岡ゲーム産業振興機構」を立ち上げている。

表 80 ゲーム関連業界団体と正会員数（五十音順）

NO	団体名	略称	正会員数	概要	URL
1	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会	CESA	135	コンピュータエンターテインメント産業（特に家庭用を対象）に関する調査及び研究、普及及び啓発等を行う	<a href="https://www.cesa.or.jp/">https://www.cesa.or.jp/</a>
2	一般社団法人日本オンラインゲーム協会	JOGA	46	オンラインゲーム産業やオンラインゲームからの派生した新たなビジネスの更なる発展のため、会員企業の情報共有促進、企業およびコンプライアンス活動の支援を行う	<a href="https://japanonlinegame.org/">https://japanonlinegame.org/</a>
3	一般社団法人日本アミューズメント産業協会	JAIA	210	アミューズメントマシン機器および関連製品の製造・販売業を行う企業による団体で、統計調査や関連機関との連携などを行う	<a href="https://jaia.jp/">https://jaia.jp/</a>
4	一般社団法人日本インディペンデント・ゲーム協会	JIGA	7	関西に拠点を持つゲーム開発会社により発足、日本のインディペンデントゲームを推進することを目的とし、イベント「BitSummit」を主催する	公式ウェブサイト不明
5	一般社団法人モバイルコンテンツフォーラム	MCF	87	モバイルコンテンツについての情報提供及び調査、ガイドラインの策定などを行う	<a href="https://www.mcf.or.jp/">https://www.mcf.or.jp/</a>
6	一般社団法人デジタルメディア協会	AMD	52	デジタルコンテンツ事業者とこれを支えるインフラ・リソース系事業者が、情報交流・調査研究・問題解決に取り組む活動を行う	<a href="https://amd.or.jp/">https://amd.or.jp/</a>
7	GAME FACTORY'S FRIENDSHIP	GFF	12	九州・福岡のゲームソフト制作関連会社がパートナーシップを結び、任意団体としてイベント等を展開、2006年からは、福岡市・九州大学と産学官連携組織「福岡ゲーム産業振興機構」を立ち上げる	<a href="https://www.gff.jp/index.html">https://www.gff.jp/index.html</a>

出典：JIGAを除いた各団体のウェブサイトより作成（2020年1月確認）

### 1.3.1.2.2.2. 倫理審査団体

ゲームやデジタルコンテンツの倫理審査を行う団体として 3 団体があった。コンピュータエンターテインメントレーティング機構では、一般的なゲームソフトの表現内容を審査し、対象年齢を表示するレーティングを行っており、同団体のウェブサイトではゲームタイトル名からレーティングを調べることができる。コンピュータソフトウェア倫理機構は主にアダルト表現を含むゲーム・デジタルコンテンツの審査を行い、対象年齢を表示するレーティングを行う。インターネットコンテンツ審査監視機構は、インターネット上のコンテンツ（スマートフォンで閲覧できるものを含む）について制作者が自主的に規制をするための教育と資格認定を提供するもので、ゲーム会社が正会員として参加し、自社制作サイトの認定を受けている。

表 81 ゲーム関連の倫理審査団体と正会員数（五十音順）

NO	団体名	略称	正会員数)	概要	URL
1	一般社団法人インターネットコンテンツ審査監視機構	I-ROI	11	インターネット上のコンテンツに対し自主規制のガイドライン等を策定する	<a href="https://www.i-roi.jp/">https://www.i-roi.jp/</a>
2	一般社団法人コンピュータソフトウェア倫理機構	EOCS	137	主にアダルトコンテンツを含むソフトウェアについて審査を行う	<a href="http://www.sofurin.org/">http://www.sofurin.org/</a>
3	特定非営利活動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	CERO	205	ゲームソフトの表現内容にもとづき、対象年齢等を表示するレーティング制度を運営する	<a href="https://www.cero.gr.jp/">https://www.cero.gr.jp/</a>

出典：各団体のウェブサイトより作成

### 1.3.1.2.2.3. 学会

ゲーム研究を行う学術団体として、学会が 3 団体、また学会のなかの研究会が 3 つあった。日本デジタルゲーム学会は 2006 年に発足し、デジタルゲームに関連した幅広い研究を扱う。ゲーム学会は大阪電気通信大学に事務局を置き、ゲーム、アミューズメントに関する研究を行う。コンテンツ文化史学会は、ゲームやアニメーション、マンガといったコンテンツを統合的に観察し研究を行う。また、情報処理学会、日本バーチャルリアリティ学会はそれぞれゲームを対象にした研究会を置いている。

表 82 ゲーム関連の研究を扱う学会（五十音順）

NO	学会名	設立年	概要	URL
1	コンテンツ文化史学会	2009	ゲームのみでなく、様々なコンテンツタイプを統合的に考察する研究を扱う	<a href="http://www.contentshistory.org/">http://www.contentshistory.org/</a>
2	ゲーム学会	2003	ゲーム・アミューズメントに関する学術的な研究を行う	<a href="https://www.gameamusementsociety.org/">https://www.gameamusementsociety.org/</a>
3	日本デジタルゲーム学会	2006	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を目指し、デジタルゲームに関する幅広い研究を扱う	<a href="http://digrajapan.org/">http://digrajapan.org/</a>

出典：各団体のウェブサイトより作成

表 83 ゲーム関連の研究を扱う学会の研究会（五十音順）

NO	学会名	設立年	概要	URL
1	一般社団法人情報処理学会 ゲーム情報学研究会	1994	情報処理学会のなかで、ゲームを対象とした研究を行う	<a href="https://www.logos.ic.i.u-tokyo.ac.jp/~tsuruoka/sig-gi/">https://www.logos.ic.i.u-tokyo.ac.jp/~tsuruoka/sig-gi/</a>
2	一般社団法人情報処理学会 デジタルコンテンツクリエイション研究会	不明	ゲーム等を含むデジタルコンテンツに関する技術者の相互情報交換の場を提供する	<a href="http://www.ipsj.or.jp/sig/dcc/">http://www.ipsj.or.jp/sig/dcc/</a>
3	日本バーチャルリアリティ学会アート&エンタテインメント研究会	不明	VR技術にかかわるアート、エンタテインメントにかかわる情報流通の支援を行う	<a href="http://sigae.vrsj.org/pukiwiki/public.php">http://sigae.vrsj.org/pukiwiki/public.php</a>

出典：各団体のウェブサイトより作成

### 1.3.1.3. 市場規模

ゲーム分野の市場規模について、販売本数、台数、売上高等について調査した。P.132の表 65 で記載した 4 と 5 にあたる項目について、先行調査の報告書、白書、またインターネット検索を用いてデータを収集した。また、調査の範囲は表 66、表 67 に基づいて分類した。

#### <調査範囲>

- ・ 家庭用ゲーム（パッケージ／オンライン）
- ・ PC ゲーム（パッケージ／オンライン）
- ・ モバイルゲーム
- ・ アーケードゲーム

#### 1.3.1.3.1.販売本数・販売台数

家庭用ゲームについて、ソフトウェアの販売本数とハードウェアの販売台数を、PC ゲームとモバイルゲームについては販売本数を調査した。

##### 1.3.1.3.1.1. 家庭用ゲームソフトウェアの販売本数

表 84 家庭用ゲームソフトウェアの販売本数（国内・海外）（千本）

プラットフォーム	2016		2017		2018	
	国内	海外	国内	海外	国内	海外
プレイステーション 4	8,713	137,695	10,058	135,107	10,882	146,648
プレイステーション 3	1,593	21,056	125	4,489	41	1,104
Nintendo Switch	-	-	7,717	42,760	13,624	90,540
Wii U	2,317	14,810	680	4,530	48	960
Wii	229	4,879	1	1,437	3	701
Xbox One	181	67,677	56	55,210	19	60,516
Xbox 360	1	19,010	-	4,296	-	1,043
PS VITA	4,833	4,616	1,963	1,323	988	6
PSP	9	2,041	-	401	-	-
ニンテンドー3DS	15,328	38,870	12,629	26,160	2,731	12,520
ニンテンドーDS	33	2,278	39	603	33	-
合計	33,235	312,932	33,264	276,316	28,370	314,038

出展：2019CESA ゲーム白書より作成

※単位未滿を四捨五入しているため、内訳と合計の値は必ずしも一致しない

また、国内向け販売のデータとして、パッケージ販売本数とダウンロード販売本数のデータがあった。

表 85 家庭用ゲームソフトウェアの販売本数（千本）

プラットフォーム	2016		2017		2018	
	パッケージ	ダウンロード	パッケージ	ダウンロード	パッケージ	ダウンロード
プレイステーション4	8,713	1,866	10,058	2,165	10,882	3,009
プレイステーション3	1,593	274	125	87	41	277
Nintendo Switch	-	-	7,717	908	13,624	1,672
Wii U	2,317	39	680	627	48	150
Wii	229	4	1	4	3	14
Xbox One	181	20	56	12	19	28
Xbox 360	1	4	-	-	-	-
PS VITA	4,833	776	1,963	295	988	247
PSP	9	296	-	-	-	-
ニンテンドー3DS	15,328	1,346	12,629	1,653	2,731	575
ニンテンドーDS	33	10	39	2	33	29
合計	33,235	4,635	33,264	5,752	28,370	6,000

出展：2019CESA ゲーム白書より作成

※単位未満を四捨五入しているため、内訳と合計の値は必ずしも一致しない

### 1.3.1.3.1.2. 家庭用ゲームハードウェアの販売台数

表 86 国内・海外の家庭用ゲームハードウェアの販売台数（千本）

	2016		2017		2018	
	国内	海外	国内	海外	国内	海外
プレイステーション4	2,050	17,350	1,720	17,680	1,700	16,000
プレイステーション3	60	510	20	100	-	-
Nintendo Switch	-	-	3,366	9,773	3,508	12,798
Wii U	313	1,237	19	109	1	-
Xbox One	10	9,130	10	8,400	20	7,640
PS VITA	930	1,320	380	430	200	50
ニンテンドー3DS	1,900	5,105	1,764	5,250	555	2,955
合計	5,263	34,652	7,279	276,316	5,984	39,443

出展：2019CESA ゲーム白書より作成

※単位未満を四捨五入しているため、内訳と合計の値は必ずしも一致しない

### 1.3.1.3.1.3. 家庭用ゲームの中古ソフトウェア・中古ハードウェアについて

家庭用ゲームの中古ソフトウェア・中古ハードウェアについて、販売本数および台数のデータを「ゲーム産業白書 2019」（メディアクリエイイト）から得ることができた。

表 87 中古・新品ソフトウェア販売本数の推移（本）

	2013	2014	2015	2016	2017	2018
中古ソフト 販売本数	36,432,204	30,366,138	27,165,521	23,148,311	19,892,155	15,863,843
新品ソフト 販売本数	49,150,043	43,053,288	37,347,744	32,178,795	32,246,044	28,490,321

出典：ゲーム産業白書 2019 より作成

表 88 中古・新品ハードウェア販売台数の推移（台）

	2013	2014	2015	2016	2017	2018
中古ハード 販売本数	2,187,021	1,922,098	1,737,395	1,353,755	1,167,342	954,424
新品ハード 販売本数	8,391,273	6,544,034	5,864,246	4,989,934	7,160,170	5,990,002

出典：ゲーム産業白書 2019 より作成

### 1.3.1.3.1.4. PC ゲームソフトの販売本数

先行調査の報告書で「ファミ通ゲーム白書」で入手可能との記載があり、図書館での調査を予定していたが、2020年2月より図書館が閉館となり、調査ができていない。

### 1.3.1.3.1.5. モバイルゲーム・PC オンラインゲームの販売について

モバイルゲーム、PC オンラインゲームについて、そのダウンロード数などのデータを調査したが、該当するものは発見できなかった。

スマートフォンアプリに関する市場データと分析ツールを提供している「モバイル市場年鑑」（app annie 社）<sup>22</sup>によると、2019年のモバイルアプリのダウンロード数は世界で過去最大の2,040億件に達したとあるが、ゲームアプリのダウンロード数は掲載されていない。

### 1.3.1.3.1.6. アーケードゲーム機の販売について

アーケードゲーム機（業務用アミューズメント機）については、その製品の売上高のデータはあるが、販売台数のデータは見つからなかった。

<sup>22</sup> 2020年版モバイル市場年鑑 <https://www.appannie.com/jp/insights/market-data/state-of-mobile-2020/>

### 1.3.1.3.2.販売金額・サービス売上

家庭用ゲームについては、ソフトウェアとハードウェアの販売金額を、PCゲームとモバイルゲーム、アーケードゲームについては、サービス売上をそれぞれ調査した。2017年度までは、家庭用ゲームはソフトウェア・ハードウェア両方とも減少傾向にあったが、2017年3月に発売された任天堂の新型ゲーム機「ニンテンドースイッチ」がヒットした影響で、2018年度には売上を回復させている。

#### 1.3.1.3.2.1. 家庭用ゲームソフトウェアの販売金額

表 89 家庭用ゲームソフトウェアの販売金額（百万円）

プラットフォーム	2016		2017		2018	
	パッケージ	ダウンロード	パッケージ	ダウンロード	パッケージ	ダウンロード
プレイステーション4	63,043	3,983	70,702	8,299	78,584	10,820
プレイステーション3	10,911	424	806	137	276	96
Nintendo Switch	-	-	45,310	3,739	81,383	4,934
Wii U	12,401	88	3,568	1,031	225	220
Wii	751	2	2	1	10	8
Xbox One	1,206	60	322	37	111	83
Xbox 360	2	4	-	-	-	-
PS VITA	28,139	1,717	11,134	917	6,119	441
PSP	48	358	-	-	-	-
ニンテンドー3DS	71,390	1,262	62,276	2,669	12,786	781
ニンテンドーDS	91	3	106	0	90	13
合計	33,235	4,635	194,226	16,831	179,583	17,397

出展：2019CESA ゲーム白書より作成

※単位未満を四捨五入しているため、内訳と合計の値は必ずしも一致しない

### 1.3.1.3.2.2. 家庭用ゲームハードウェアの販売金額

表 90 国内・海外家庭用ゲームハードウェアの販売金額（百万円）

	2016		2017		2018	
	国内	海外	国内	海外	国内	海外
プレイステーション4	67,734	624,103	56,073	620,497	54,811	586,061
プレイステーション3	1,510	9,221	405	2,453	-	-
Nintendo Switch	-	-	100,183	356,891	103,379	458,410
Wii U	9,626	40,989	728	2,995	35	-
Xbox One	286	300,182	442	274,440	633	256,478
PS VITA	16,923	25,157	6,841	7,705	3,684	896
ニンテンドー3DS	30,652	85,726	27,773	82,492	8,490	43,627
合計	126,731	1,085,377	192,443	1,347,472	171,032	1,345,473

出展：2019CESA ゲーム白書より作成

※単位未満を四捨五入しているため、内訳と合計の値は必ずしも一致しない

### 1.3.1.3.2.3. 家庭用ゲームの中古ソフトウェア・中古ハードウェアの販売金額について

家庭用ゲームの中古ソフトウェア・中古ハードウェアについて、販売金額のデータを「ゲーム産業白書 2019」（メディアクリエイイト）から得ることができた。

表 91 中古・新品ソフトウェア販売金額の推移（千円）

	2013	2014	2015	2016	2017	2018
中古ソフト 販売金額	104,160,293	90,917,851	84,441,828	72,474,284	67,384,850	57,474,340
新品ソフト 販売金額	270,563,509	240,610,706	214,418,099	193,654,930	199,923,605	189,280,700

出典：ゲーム産業白書 2019 より作成

表 92 中古・新品ハードウェア販売金額の推移（千円）

	2013	2014	2015	2016	2017	2018
中古ハード 販売金額	31,517,089	30,762,434	31,311,695	26,321,631	25,008,448	23,355,086
新品ハード 販売金額	160,478,873	147,125,907	144,491,194	121,698,543	196,428,528	177,322,737

出典：ゲーム産業白書 2019 より作成

### 1.3.1.3.2.4. ゲームソフトウェア・サービスの売上

ゲームソフトウェア・サービスの売上についてのデータから表を作成した。

表 93 ゲームコンテンツの国内市場規模の推移（単位：億円）

区分		2014	2015	2016	2017	2018
ソフトウェア売上		2,521	2,080	1,959	2,111	1,970
	パッケージ販売	2,356	1,949	1,880	1,942	1,796
	ダウンロード販売	165	131	79	168	174
オンラインゲーム 運営サービス売上 (フィーチャーフォン向けを除いた PC やタブレット、スマートフォン向けゲーム)		9,955	10,475	12,574	14,256	14,701
フィーチャーフォン向け 配信売上		476	249	144	95	61
	モバイルゲーム	112	78	51	95 (注)	61
	ソーシャルゲーム等	364	171	93		
アーケードゲーム オペレーション売上		4,222	4,338	4,620	4,859	4,980
合計		17,174	17,142	19,297	21,320	21,712

出展：デジタルコンテンツ白書 2019 P37 から作成

※単位未満を四捨五入しているため、内訳と合計の値は必ずしも一致しない

注) 出展元の表記と項目相互の整合性を保つため、2017 年よりフィーチャーフォン向け配信売上の「モバイルゲーム」と「ソーシャルゲーム等」を統合した。

### 1.3.1.3.2.5. アーケードゲーム機の売上

表 94 業務用アミューズメント機製品売上高（単位：百万円）

		2012	2013	2014	2015	2016	2017
国内向け		167,532	163,511	151,061	146,091	149,051	143,732
	業務用テレビゲーム機 (ハード+ソフト)	20,134	24,215	18,044	17,440	17,410	10,673
	業務用音楽ゲーム機	7,090	7,341	5,204	4,977	8,282	5,205
	メダルゲーム	33,937	24,254	16,778	14,618	11,252	8,812
	乗り物	454	490	644	735	504	222
	景品提供機(クレーン)	4,660	4,725	5,565	5,615	7,506	10,037
	景品提供機(クレーン以外)	217	150	242	282	648	1,835
	アミューズメントベンダー	14,004	13,307	9,996	9,432	8,701	9,538
	その他アミューズメント機	3,075	3,335	4,142	4,266	3,424	3,349
	景品類	31,887	37,025	41,884	42,135	46,855	56,975
	ゲーム用カード・チップ類	21,237	21,371	23,672	21,531	18,365	14,473
	アミューズメント関連付帯機器	4,716	4,377	6,250	6,250	4,377	4,716
	コンテンツ課金・シェアモデルなどの 売上	23,949	20,541	19,200	18,809	21,726	17,897
	海外向け(輸出)		11,615	11,536	10,067	10,841	8,343
業務用アミューズメント機製品売上高合計		179,147	175,048	161,128	156,932	157,394	152,918

出典：2019CESA ゲーム白書（「アミューズメント産業界の実態調査報告書 平成 29 年度版」）から作成

### 1.3.2. 展覧会・催事・顕彰

2017年度～2019年度のゲームに関連した展覧会、催事、顕彰について、主にインターネットを利用し情報収集を行った。

#### 1.3.2.1. 展覧会

2017年から2019年の間に開催された、ゲームを扱った展覧会について、展覧会情報を扱うウェブサイト、ゲーム関連情報を扱うウェブサイト等から情報収集を行ったところ、2017年度には11件、2018年度には10件、2019年度には9件の合計30件の展示があった。美術館やギャラリーなどの会場で実施されたものを対象に取り上げた。ゲームのリリースや関連書籍等の発売に関連した、PR的な展示は除いている。巡回展については、それぞれの会場ごとに1展示としてカウントしている。また、「文化庁メディア芸術祭」のように、ゲームに関連した部門があるコンペティションやフェスティバルの作品展も含めている。

表 95 2017年度～2019年度 ゲームに関連した展覧会（会期順）

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
1	2017	ドラゴンクエストミュージアム セレクションズ 名古屋	名古屋 PARCO 西館 8F パルコギャラリー 一・南館 8F 催事会 場	ドラゴンクエストミ ュージアムセレクシ ョンズ製作委員会	2017/5/13	2017/7/9
2	2017	あそぶ！ゲーム展ステージ1 mini と つくる！ゲーム展 ～世 界初のデジタルゲームから最先 端研究まで～	はこだてみらい館	はこだてみらい館	2017/7/14	2017/9/4
3	2017	ドラゴンクエストミュージアム セレクションズ淡路島・洲本	洲本市民広場横 赤 レンガ建物(旧アルフ アビアミュージアム)	ドラゴンクエストミ ュージアムセレクシ ョンズ洲本特別展実 行委員会	2017/7/16	2017/8/7
4	2017	「東京藝術大学ゲーム学科 (仮)」展	東京藝術大学大学美 術館陳列館	東京藝術大学 COI 拠点、東京藝術大学 大学院映像研究科	2017/7/21	2017/7/30
5	2017	あそぶ！ゲーム展 STAGE.1 デ ジタルゲームの夜明け	情報通信交流館 (e- とびあ・かがわ) 高松シンボルタワー 棟 4・5 階	e-とびあ・かがわ	2017/7/22	2017/8/16

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
6	2017	第20回文化庁メディア芸術祭 受賞作品展	NTT インターコミュニ ケーション・セン ター[ICC]、東京オペ ラシティアートギャ ラリー他	文化庁メディア芸術 祭実行委員会	2017/9/16	2017/9/28
7	2017	マジカルリアル～VR・ARが作り 出す不思議体験～	SKIP シティ 彩の国 ビジュアルプラザ 映像ミュージアム	SKIP シティ 彩の国 ビジュアルプラザ 映像ミュージアム	2017/9/16	2018/3/11
8	2017	イップ・ユック=ユー 「PLAY.GROUND: 香港のビデ オゲームアートの展望」 OPEN SITE 2017-2018 公募プ ログラム	トーキョーアーツア ンドスペース本郷	公益財団法人東京都 歴史文化財団 東京 都現代美術館 育成 支援課	2017/12/9	2018/1/28
9	2017	PLAY! スペースインベダー 展	六本木ヒルズ展望台 東京シティビュー	タイトー、東京シテ ィビュー	2018/1/12	2018/1/31
10	2017	FINAL FANTASY 30th ANNIVERSARY EXHIBITION - 別れの物語展-	六本木ヒルズ森タワ ー52階・森アーツセ ンターギャラリー	「FINAL FANTASY 30周年記念展」製 作委員会	2018/1/22	2018/2/28
11	2017	ゲーム展「TEN」	立命館大学アート・ リサーチセンター	文化庁、立命館大学 ゲーム研究センター	2018/1/29	2018/2/14
12	2018	第21回文化庁メディア芸術祭 受賞作品展	国立新美術館 他	文化庁メディア芸術 祭実行委員会	2018/6/13	2018/6/24
13	2018	ゲームアーツ展	3331 アーツ千代田	株式会社ビビビット	2018/6/23	2018/6/24
14	2018	マジカルリアル～VR・ARが作り 出す不思議体験～	サクモ佐久市子ども 未来館	サクモ佐久市子ども 未来館	2018/7/14	2018/9/2
15	2018	FINAL FANTASY と天野喜孝の 世界展	池袋・サンシャイン シティ文化会館ビル	ファイナルファンタ ジーと天野喜孝の世 界展実行委員会	2018/8/10	2018/9/2
16	2018	あそぶ! ゲーム展 ステージ3: デジタルゲーム ミレニアム	SKIP シティ映像ミ ュージアム	埼玉県	2018/10/6	2019/4/7
17	2018	“東京藝術大学ゲーム学科(仮) 「第0年次」展”成果発表会	東京藝術大学 上野 キャンパス アート &サイエンス棟	東京藝術大学大学院 映像研究科	2018/11/3	2018/11/4

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
18	2018	HERMÈS JINGLE GAMES!	Ginza Sony Park 地上フロア	HERMÈS JAPON	2018/12/7	2018/12/25
19	2018	ファミコンの思い出展	トーキョーピクセルギャラリー	TOKYO PIXEL.	2018/12/7	2019/1/14
20	2018	イン・ア・ゲームスケープ ヴィデオ・ゲームの風景, リアルティ, 物語, 自我	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	2018/12/15	2019/3/10
21	2018	Pokémon GO AR 展望台	六本木ヒルズ展望台 東京シティビュー	Niantic, Inc.	2019/2/23	2019/3/3
22	2019	第 22 回文化庁メディア芸術祭	日本科学未来館, フジテレビ湾岸スタジオ, 東京国際交流館, BMW GROUP Tokyo Bay, シンボルプロムナード公園 他	文化庁メディア芸術祭実行委員会	2019/6/1	2019/6/16
23	2019	あそぶ! ゲーム展 STAGE.3 デジタルゲームミレニアム	情報通信交流館[e-とぴあ・かがわ]	情報通信交流館 (e-とぴあ・かがわ)	2019/07/20	2019/08/18
24	2019	SAGA×SEGA ピコピコなつやすみ	佐賀県立図書館 1階 展示ホール	佐賀県立図書館	2019/08/01	2019/08/27
25	2019	DNP Produce MONSTER HUNTER×NAKED「モンスターハンター15周年展」-THE QUEST-	ベルサール秋葉原	大日本印刷	2019/10/31	2019/11/12
26	2019	特別展 天空ノ鉄道物語	森アーツセンターギャラリー&スカイギャラリー	日本テレビ放送網、森アーツセンター、日テレイベント	2019/12/03	2020/03/22
27	2019	これはゲームなのか? 展 #2	3331 アーツ千代田	ニルギリ	2019/12/7	2019/12/15
28	2019	TYPE-MOON 展 Fate/stay night -15年の軌跡-	ソニーミュージック 六本木ミュージアム		2019/12/20	2020/04/05
29	2019	GamePit Tokyo	宝塚大学 東京新宿キャンパス		2020/01/25	2020/01/25
30	2019	「モンスターハンター15周年展」 - THE QUEST -	横浜 アソビル	大日本印刷	2020/02/04	2020/03/01

### 1.3.2.2. 催事

ゲームに関連するファンイベント、見本市などのイベントなど、催事として実施されたものを、ウェブサイトを検索して調査したところ、2017年度には21件、2018年度には38件、2019年度には29件があり、合計88件をリストアップした。

表 96 2017年度～2019年度 ゲームに関連した催事（会期順）

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
1	2017	スマホだけのゲームイベント SGF IN TOKYO2017 Spring	テラススクエア	株式会社グラティーク、SSJ 株式会社	2017/4/15	2017/4/16
2	2017	ニコニコ超会議 2017	幕張メッセ	ニコニコ超会議 実行委員会	2017/4/29	2017/4/30
3	2017	Unite 2017 Tokyo	東京国際フォーラム	ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社	2017/5/8	2017/5/9
4	2017	TOKYO INDIE FEST 2017	秋葉原 UDX アキバ・スクエア	Tokyo Sandbox	2017/5/14	2017/5/14
5	2017	ゲームマーケット 2017 春	東京ビッグサイト	株式会社アークライト	2017/5/14	2017/5/14
6	2017	A 5th of BitSummit	京都勧業館 みよこめっせ	一般社団法人 日本インディペンデント・ゲーム協会	2017/5/20	2017/5/21
7	2017	Game Tools & Middleware Forum 2017 Osaka	コングレコンベンションセンター(グランフロント大阪内)	GTMF 運営委員会	2017/6/30	2017/6/30
8	2017	Game Tools & Middleware Forum 2017	秋葉原 UDX GALLERY NEXT THEATER	GTMF 運営委員会	2017/7/14	2017/7/14
9	2017	CEDEC 2017	パシフィコ横浜	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会	2017/8/30	2017/9/1
10	2017	東京ゲームショウ 2017	幕張メッセ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会	2017/9/21	2017/9/24
11	2017	CEATEC JAPAN 2017	幕張メッセ	CEATEC JAPAN 実施協議会	2017/10/3	2017/10/6

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
12	2017	マチ★アソビ vol.19	徳島市内各地	徳島県ほか	2017/10/07	2017/10/09
13	2017	デジタルコンテンツ EXPO 2017	日本科学未来館	一般財団法人デジタルコンテンツ協会	2017/10/27	2017/10/29
14	2017	Ingress アノマリー「EXO5」	大阪市内	Niantic, Inc.	2017/11/4	2017/11/4
15	2017	VRC カンファレンス 2017 ファイナル	株式会社ミクシィ	VR コンソーシアム	2017/11/11	2017/11/11
16	2017	デジゲー博 2017	秋葉原 UDX	デジゲー博準備会	2017/11/12	2017/11/12
17	2017	ボルテージ 恋アプ 10 周年 感謝祭	ラフォーレミュージアム原宿	株式会社ボルテージ	2017/12/9	2017/12/10
18	2017	YouTube FanFest ゲーム ステージ	東京ビッグサイト	YouTube	2017/12/17	2017/12/17
19	2017	Evolution Championship Series: Japan 2018	池袋サンシャインシティ文化会館展示ホール・秋葉原 UDX アキバ・スクエア	EVO Japan 実行委員会有限責任事業組	2018/01/26	2018/01/28
20	2017	ジャパン アミューズメント エキスポ 2018	幕張メッセ国際展示場	ジャパン アミューズメント エキスポ 協議会 一般社団法人 日本アミューズメントマシン協会 (JAMMA) 一般社団法人 全日本アミューズメント施設営業者協会連合会 (AOU)	2018/2/9	2018/2/11
21	2017	闘会議 2018	幕張メッセ	niconico / G z ブレイン / JeSU	2018/2/10	2018/2/11
22	2018	ゲームマーケット 2018 大阪	インテックス大阪	株式会社アークライト/ゲームマーケット事務局	2018/4/1	2018/4/1
23	2018	セガフェス 2018	ベルサール秋葉原	セガグループ	2018/4/14	2018/4/15

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
24	2018	ニコニコ超会議 2018	幕張メッセ	ニコニコ超会議 実行委員会	2018/4/28	2018/4/29
25	2018	マチ★アソビ vol.20	徳島市内各地	徳島県ほか	2018/05/04	2018/05/06
26	2018	ゲームマーケット 2018 春	東京ビッグサイト(東京国際展示場)	株式会社アークライト/ゲームマーケット事務局	2018/5/5	2018/5/6
27	2018	Unite Tokyo 2018	東京国際フォーラム	ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社	2018/5/7	2018/5/9
28	2018	BitSummit Volume 6	京都勧業館 みよこめっせ	一般社団法人 日本インディペンデント・ゲーム協会	2018/5/12	2018/5/13
29	2018	ガンホーフエスティバル 2018	幕張メッセ 国際展示場	ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社	2018/5/27	2018/5/27
30	2018	Game Tools & Middleware Forum 2018 Osaka	コングレコンベンションセンター(グランフロント大阪内)	GTMF 運営委員会	2018/6/27	2018/6/27
31	2018	Ingress アノマリー「Cassandra Prime Sapporo」	札幌市内	Niantic, Inc.	2018/6/28	2018/6/28
32	2018	Game Tools & Middleware Forum 2018	秋葉原 UDX GALLERY NEXT THEATER	GTMF 運営委員会	2018/7/13	2018/7/13
33	2018	FUKUOKA INTERACTIVE EXPO 2018	西日本シネ用品 福岡本社 倉庫	株式会社西日本シネ用品	2018/8/8	2018/8/10
34	2018	ふつうじゃない2020展	東京ミッドタウン日比谷 (日比谷ステップ広場)	三井不動産株式会社	2018/8/8	2018/8/26
35	2018	Pokemon Synchronicity	みなとみらい内港	株式会社ポケモン	2018/8/10	2018/8/16
36	2018	CEDEC 2018	パシフィコ横浜	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会	2018/8/22	2018/8/24

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
37	2018	第4回 VRクリエイティブ アワード 2018 デモ・最終 審査イベント	EDGEof	一般社団法人 VR コンソ ーシアム 一般財団法人 カルチャ ー・ヴィジョン・ジャパン	2018/8/25	2018/8/25
38	2018	BitSummit Roadshow: Tokyo 2018	代官山 UNIT	一般社団法人日本インディ ペンデント・ゲーム協会 (JIGA)	2018/9/19	2018/9/19
39	2018	東京ゲームショウ 2018	幕張メッセ	一般社団法人コンピュータ エンターテインメント協会	2018/9/20	2018/9/23
40	2018	マチ★アソビ vol.21	徳島市内各地	徳島県ほか	2018/10/06	2018/10/08
41	2018	INNOVATION TOKYO 2018 - AR Playground with Niantic -	六本木ヒルズ各 所	森ビル株式会社、 Niantic, Inc.	2018/10/12	2018/10/21
42	2018	CEATEC JAPAN 2018	幕張メッセ	CEATEC JAPAN 実施協議 会	2018/10/16	2018/10/19
43	2018	ゲームセンターCX 15th 感 謝祭 有野の生挑戦 リベン ジ七番勝負	幕張メッセ	ホットスタッフ・プロモー ション	2018/10/28	2018/10/28
44	2018	デジゲー博 2018	秋葉原 UDX	デジゲー博準備会	2018/11/4	2018/11/4
45	2018	A Rリアル謎解きゲーム i n 東京エキマチ～空の 展覧会～	東京駅周辺、日 本橋周辺、丸の 内周辺	東京ステーションシティ運 営協議会・三井不動産株式 会社・三菱地所株式会社	2018/11/10	2018/12/22
46	2018	デジタルコンテンツ EXPO 2018	幕張メッセ	一般財団法人デジタルコン テンツ協会	2018/11/14	2018/11/16
47	2018	ゲームマーケット 2018 秋	東京ビッグサイ ト(東京国際展示 場)	株式会社アークライトノゲ ームマーケット事務局	2018/11/24	2018/11/25
48	2018	SIGGRAPH ASIA 2018	東京国際フォー ラム	SIGGRAPH Asia 2018 実 行委員会	2018/12/4	2018/12/7
49	2018	CygamesFes2018	幕張メッセ	Cygames	2018/12/15	2018/12/16
50	2018	国際デジタルゲーム保存会 議 2019	立命館大学 衣笠 キャンパス	立命館大学ゲーム研究セン ター、文化庁	2019/1/7	2019/1/7

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
51	2018	KYOTO V-REX 2018	イオンモール KYOTO Sakura 館 4 階 Koto ホ ール	IT コンソーシアム京都 (クロスメディア部会) / KYOTO V-REX 実行委員 会 / 立命館大学イベント プロデュースチーム (20hive) / 立命館大学ゲ ーム研究センター (RCGS) 京都クロスメデ ィア推進戦略拠点 (KCROP) / 京都府 / 公 益財団法人京都産業 21 / 京都次世代ものづくり産業 雇用創出プロジェクト推進 評議会	2019/1/20	2019/1/21
52	2018	ジャパン アミューズメン ト エキスポ 2019	幕張メッセ	ジャパン アミューズメン ト エキスポ 協議会 一般社団法人 日本アミュー ズメントマシン協会 (J AMMA) 一般社団法人 全日本アミ ューズメント施設営業者協 会連合会 (AOU)	2019/1/25	2019/1/27
53	2018	闘会議 2018	幕張メッセ国際 展示場	niconico、Gz ブレイン	2019/2/10	2019/2/11
54	2018	Evolution Championship Series: Japan 2019	福岡国際センタ ー	EVO Japan 2019 実行委員 会	2019/2/15	2019/02/17
55	2018	「あそぶ! ゲーム展 シン ポジウム」	彩の国ビジュア ルプラザ 4 階 映 像ホール	埼玉県	2019/02/23	2019/02/23
56	2018	東京電脳特区【v0.1】	青山蜂	出展者	2019/2/23	2019/2/23
57	2018	埼玉ゲームシティ	ソニックシティ	公益財団法人埼玉県産業文 化センター	2019/3/2	2019/3/3

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
58	2018	Ingress アノマリー 「Darsana Prime Tokyo」	東京都内	Niantic, Inc.	2019/3/23	2019/3/23
59	2018	セガフェス 2019	ベルサール秋葉原	セガグループ	2019/3/30	2019/3/31
60	2019	TOKYO SANDBOX 2019	秋葉原ベルサール	Tokyo Sandbox	2019/4/6	2019/4/7
61	2019	ニコニコ超会議 2019	幕張メッセ国際 展示場 1~11 ホール + イベントホール	ニコニコ超会議実行委員会	2019/04/27	2019/04/28
62	2019	マチ★アソビ vol.22	徳島市内各地	徳島県ほか	2019/05/04	2019/05/06
63	2019	ガンホーフェスティバル 2019	幕張メッセ 国際 展示場 1~3 ホール	ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社	2019/5/26	2019/5/26
64	2019	BitSummit 7 Spirits	京都市勧業館みやこめっせ	一般社団法人 日本インディペンデント・ゲーム協会	2019/6/1	2019/6/2
65	2019	東京電腦特区【v1.0】	青山蜂	出展者	2019/6/15	2019/6/15
66	2019	Game Tools & Middleware Forum 2019 Osaka	コングレコンベンションセンター（グランフロント大阪内）	GTMF 運営委員会	2019/7/5	2019/7/5
67	2019	Game Tools & Middleware Forum 2019	秋葉原 UDX GALLERY NEXT THEATER	GTMF 運営委員会	2019/7/12	2019/7/12
68	2019	チェインクロニクル3 6周年 絆の大感謝祭 2019	東京お台場 TFTビル内 TFTホール 1000 & TFTホール 300	株式会社セガゲームス	2019/07/20	2019/07/20
69	2019	初音ミク「マジカルミライ 2019」 in OSAKA	インテックス大阪 4号館・5号館 B	クリプトン・フューチャー・メディア株式会社、東京メトロポリタンテレビジョン株式会社	2019/08/09	2019/08/11

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
70	2019	チェインクロニクル3 絆 の大展覧会@福岡パルコ	福岡パルコ本館 6F 特設会場	パルコ	2019/08/30	2019/09/09
71	2019	AICHI IMPACT 2019	愛知国際展示場 (Aichi Sky Expo)	AICHI IMPACT!実行委員会	2019/08/31	2019/09/01
72	2019	初音ミク「マジカルミライ 2019」 in TOKYO	幕張メッセ	クリプトン・フューチャ ー・メディア株式会社、東 京メトロポリタンテレビジ ョン株式会社	2019/08/30	2019/09/01
73	2019	CEDEC 2019	パシフィコ横浜 会議センター	一般社団法人コンピュータ エンターテインメント協会 (CESA)	2019/09/04	2019/09/06
74	2019	東京ゲームショウ 2019	幕張メッセ	一般社団法人コンピュータ エンターテインメント協会 (CESA)	2019/09/12	2019/09/15
75	2019	BitSummit Roadshow: Tokyo	恵比寿 LIQUIDROOM	一般社団法人 日本インデ ィペンデント・ゲーム協会 (略称: JIGA)	2019/9/13	2019/9/13
76	2019	Unite Tokyo 2019	グランドニッコ ー東京	ユニティ・テクノロジー ズ・ジャパン合同会社	2019/9/25	2019/9/26
77	2019	CEATEC 2019	幕張メッセ	CEATEC 実施協議会	2019/10/15	2019/10/18
78	2019	マチ★アソビ vol.23	徳島市内各地	徳島県ほか	2019/10/26	2019/10/27
79	2019	HISTORICA×VR 2019	京都文化博物館 別館	IT コンソーシアム京都 (クロスメディア部会)	2019/11/04	2019/11/04
80	2019	MOB I LE GAME EXPERIENCE 2019 - powered by Xperia	東京ビッグサイ ト青海展示棟 A・B ホール	MGX2019 実行委員会	2019/11/09	2019/11/10
81	2019	デジタルコンテンツ EXPO2019	幕張メッセ	一般財団法人デジタルコン テンツ協会	2019/11/13	2019/11/15

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
82	2019	デジゲー博 2019	秋葉原 UDX2 階 アキバ・スクエ ア +4 階 UDX ギャラリー	デジゲー博準備会	2019/11/17	2019/11/17
83	2019	ゲームマーケット 2019 秋	東京ビッグサイ ト(青海展示棟) A,B ホール	株式会社アークライト	2019/11/23	2019/11/24
84	2019	モンスターハンターフェス タ'19-'20	幕張メッセ 2・ 3 ホール	CAPCOM	2019/11/24	2019/11/24
85	2019	刀剣乱舞-本丸博-2020	サンシャインシ ティ 文化会館ビ ル 4 階 展示ホ ール B	「刀剣乱舞-本丸博-2020」 製作委員会	2020/01/05	2020/01/19
86	2019	モンスターハンターフェス タ'19-'20	大阪南港 ATC ホ ール	CAPCOM	2020/01/19	2020/01/19
87	2019	ジャパン アミューズメン ト エキスポ 2020	幕張メッセ国際 展示場 展示ホ ール 9・10	ジャパン アミューズメン ト エキスポ 協議会 一般社団法人 日本アミ ューズメントマシン協会 (J AMMA) 一般社団法人 全日本アミ ューズメント施設営業者協 会連合会 (AOU)	2020/02/07	2020/02/08
88	2019	アニメ・ゲーム フェス NAGOYA 2020	ポートメッセな ごや 第 1 展示館	アニメ・ゲーム フェス NAGOYA 2020 実行委員会 (名古屋市・名古屋観光コ ンベンションビューロー・ 東海テレビ放送)	2020/02/15	2020/02/16

### 1.3.2.3. 顕彰

#### 1.3.2.3.1. 叙勲・褒章受章者、文化功労者

ゲーム分野について、叙勲・褒賞受賞者、文化功労者などの国の栄典を調査し、表を作成した。<sup>23</sup> その功績から叙勲・褒章を受章した者、文化功労者として選ばれた者 9 名をリスト化し、以下に記載する。

ゲーム分野では、産業振興の視点からゲーム会社経営者らが、また技術開発の視点から研究者が受章したものがあがるが、芸術文化の視点で受章したゲームクリエイターはまだいない。

表 97 ゲーム関係の叙勲、褒章の受章者、文化功労者

氏名	叙勲	褒章	文化功労者
中村雅哉	旭日小綬章（2007）	藍綬（1986）	
平澤創		藍綬（2004）	
福嶋康博		藍綬（2009）	
伊藤博之		藍綬（2013）	
襟川恵子		藍綬（2015）	
和田洋一		藍綬（2016）	
柏木俊行		紫綬（2016）	
西田友是		紫綬（2017）	
宮本 茂			文功（R1）

旭日小綬章<sup>24</sup>は「国家または公共に対し功労があり、顕著な功績を上げた方」に贈られるものである。2007 年春の叙勲等で中村雅哉（ナムコ創業者）が旭日小綬章を受章している。「会社経営、各種団体での活動等を通じて、産業の振興、社会福祉の増進等に優れた業績を挙げた方」に贈られる藍綬褒章<sup>3</sup>については、1986 年に中村雅哉（ナムコ創業者）（、2004 年に平澤創（株式会社フェイス代表取締役社長）、2009 年秋に福嶋康博（スクウェア・エニックス・ホールディングス名誉会長）が、2013 年秋に伊藤博之（クリプトン・フューチャー・メディア株式会社代表取締役）が、2015 年秋に襟川恵子（一般社団法人デジタルメディア協会理事長）が、2016 年春に和田洋一（スクウェア・エニックス・ホールディングス及びスクウェア・エニックス元社長）が受章している。

「科学技術分野における発明・発見や、学術及びスポーツ・芸術文化分野における優れた業績を挙げた方」に贈られる紫綬褒章<sup>25</sup>については、

<sup>23</sup> 栄典についての説明はマンガ分野 P54 を参照のこと。

<sup>24</sup> 「勲章の種類及び授与対象」内閣府ウェブサイト <https://www8.cao.go.jp/shokun/shurui-juyotaisho-kunsho.html> 2020 年 5 月閲覧

<sup>25</sup> 「褒章の種類及び授与対象」内閣府ウェブサイト <https://www8.cao.go.jp/shokun/shurui-juyotaisho-hosho.html> 2020 年 5 月閲覧

2016 年春に柏木俊行（ソニー株式会社）がブルーレイディスクの基本構造と製法の開発に関する業績で、2017 年秋に西田友是（UEI リサーチ所長）がコンピュータグラフィックス研究の功績で受章している。

芸術選奨については、2010 年度に宮本茂（任天堂 代表取締役）がメディア芸術部門で文部科学大臣賞を受賞しているが、2008 年度の同部門創設以降、ゲームの分野で受賞したのは 2019 年現在まで同氏のみである。また、同氏はゲーム分野から初めて 2019 年度の文化功労者に選出された。

### 1.3.2.3.2. 顕彰

2017年度～2019年度を中心に国内で行われているゲームに関連した顕彰について調査したところ、2017年度には19件、2018年度には22件、2019年度には16件、合計57件の顕彰があった。

ゲームに関連した顕彰は、ゲーム研究への表彰、業界団体等が主催するヒットしたゲームの表彰、プログラミングコンテストやデジタルコンテンツのコンテスト（募集要項にゲームを含むもの）を対象にしたものをリストアップした。

表 98 2017年度～2019年度 ゲームに関連した顕彰（発表順）

NO	名称	主催	発表
1	ぐんまプログラミングアワード(GPA)2017	上毛新聞社	2017/4/1
2	第3回 VRクリエイティブアワード 2017	一般社団法人 VRコンソーシアム	2017/6/1
3	CEDEC AWARDS 2017	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)	2017/8/31
4	第1回 Aiming Awards	Aiming	2017/9/17
5	日本ゲーム大賞 2017	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会	2017/9/21
6	U-22 プログラミング・コンテスト 2017	U-22プログラミング・コンテスト実行委員会	2017/10/2
7	アプリ甲子園 2017	アプリ甲子園実行委員会	2017/10/15
8	第25回 国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト	日本バーチャルリアリティ学会 IVRC 実行委員会	2017/10/29
9	総務省 戦略的情報通信研究開発推進事業 (SCOPE)「異能(Inno)vation」プログラム	総務省	2017/11/1
10	PlayStation Awards 2017	ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア (SIEJA)	2017/11/30
11	WebMoney Award 2017	株式会社ウェブマネー	2017/12/1
12	第4回 PLiCy ゲームコンテスト	浮田建設株式会社	2018/1/10
13	Top Publisher Awards 2017	App Annie 社	2018/1/29
14	ニコニコ自作ゲームフェス新人賞 2018	株式会社ドワンゴ	2018/2/10
15	第11回 FOST 賞 (FOST 賞、FOST 新人賞、FOST 社会貢献賞)	公益財団法人 科学技術融合振興財団 (略称 FOST)	2018/3/1
16	デジタル・コンテンツ・オブ・ジ・イヤー '17/第23回 AMD アワード	一般社団法人デジタルメディア協会 (略称 /AMD)	2018/3/12

NO	名称	主催	発表
17	第 21 回文化庁メディア芸術祭	文化庁メディア芸術祭実行委員会	2018/3/15
18	第 11 回福岡ゲームコンテスト「GFF AWARD 2018」	福岡ゲーム産業振興機構（GFF、九州大学、福岡市）	2018/3/18
19	ぐんまプログラミングアワード(GPA)2018	上毛新聞社	2018/3/24
20	第 13 回ファミ通アワード 2017	ファミ通アワード 2017 実行委員会	2018/4/27
21	CEDEC AWARDS 2018	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会	2018/8/23
22	第 4 回 VR クリエイティブアワード 2018	一般社団法人 VR コンソーシアム	2018/8/25
23	日本ゲーム大賞 2018	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会	2018/9/20
24	アプリ甲子園 2018	アプリ甲子園実行委員会	2018/10/14
25	U-22 プログラミング・コンテスト 2018	U-22プログラミング・コンテスト実行委員会	2018/10/21
26	異能ジェネレーションアワード	総務省	2018/10/24
27	NEWVIEW AWARDS 2018	NEWVIEW PROJECT（STYLY、PARCO、Loftwork）	2018/10/31
28	第 26 回 国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト	日本バーチャルリアリティ学会 IVRC 実行委員会	2018/11/16
29	PlayStation Awards 2018	ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア（SIEJA）	2018/12/3
30	第 8 回 ICT（愛して）とくしま大賞	徳島県	2019/1/10
31	ニコニコ自作ゲームフェス新人賞 2019	株式会社ドワンゴ	2019/1/26
32	いばらきデジタルコンテンツ・ソフトウェア大賞 2018	茨城県、茨城県高度情報化推進協議会、一般社団法人茨城県情報サービス産業協会	2019/1/27
33	WebMoney Award 2018	株式会社ウェブマネー	2019/1/31
34	Top Publisher Awards 2018	App Annie 社	2019/2/26
35	第 22 回文化庁メディア芸術祭	文化庁メディア芸術祭実行委員会	2019/3/1
36	デジタル・コンテンツ・オブ・ジ・イヤー '18/第 24 回 AMD アワード	一般社団法人デジタルメディア協会	2019/3/4
37	第 12 回 FOST 賞（FOST 賞、FOST 新人賞、FOST 社会貢献賞）	公益財団法人 科学技術融合振興財団（略称 FOST）	2019/3/7

NO	名称	主催	発表
38	第12回福岡ゲームコンテスト「GFF AWARD 2020	福岡ゲーム産業振興機構（GFF、九州大学、福岡市）	2019/3/9
39	京都デジタルアミューズメントアワード	京都府	2019/3/13
40	ぐんまプログラミングアワード(GPA)2019	上毛新聞社	2019/3/23
41	第5回 PLiCy ゲームコンテスト	浮田建設株式会社	2019/3/25
42	第5回 VRクリエイティブアワード 2019	一般社団法人 VRコンソーシアム	2019/8/25
43	CEDEC AWARDS 2019	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)	2019/9/5
44	日本ゲーム大賞 2019	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会	2019/9/12
45	U-22 プログラミング・コンテスト 2019	U-22プログラミング・コンテスト実行委員会	2019/10/20
46	アプリ甲子園 2019	アプリ甲子園実行委員会	2019/10.27
47	異能ジェネレーションアワード	総務省	2019/10/30
48	第27回 国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト	日本バーチャルリアリティ学会 IVRC 実行委員会	2019/11/16
49	PlayStation Awards 2019	ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア（SIEJA）	2019/12/3
50	NEWVIEW AWARDS 2019	NEWVIEW Project: (Psychic VR Lab / PARCO / Loftwork Inc.)	2019/12/15
51	第9回 ICT（愛して）とくしま大賞	徳島県	2019/12/27
52	WebMoney Award 2019	株式会社ウェブマネー	2020/1/23
53	いばらきデジタルコンテンツ・ソフトウェア大賞 2019	茨城県、茨城県高度情報化推進協議会、一般社団法人茨城県情報サービス産業協会	2020/1/26
54	第12回福岡ゲームコンテスト「GFF AWARD 2019」	福岡ゲーム産業振興機構（GFF、九州大学、福岡市）	2020/3/7
55	京都eスポーツゲーム大賞	京都eスポーツサミット実行委員会（京都府/ポノス株式会社）	2020/3/20 以降
56	第6回 PLiCy ゲームコンテスト 2019	浮田建設株式会社	2020/3/25 (予定)
57	第2回京都デジタルアミューズメントアワード	京都府	2020/3 (予定)

### 1.3.3.アーカイブ機関

#### 1.3.3.1. ゲームを所蔵する施設

2015 年より、文化庁による「メディア芸術連携促進事業」の連携共同事業として、立命館大学ゲーム研究センターが「ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業」を実施している。この事業の報告書から、デジタルゲームを所蔵している施設として名称が記載されている所蔵館の情報を調査したところ、14 件が該当した。

表 99 デジタルゲームを所蔵する施設（五十音順）

NO	施設	所在地
1	アーケードゲーム博物館計画	埼玉県久喜市
2	天野ゲーム博物館	愛知県西尾市
3	国立国会図書館	東京都千代田区
4	小牧メトロポリス	愛知県小牧市
5	駄菓子屋ゲーム博物館	東京都板橋区
6	特定非営利活動法人ゲーム保存協会	東京都世田谷区
7	東京工科大学	東京都八王子市
8	東京工芸大学	東京都中野区
9	ナツゲーミュージアム	東京都千代田区
10	日本ゲーム博物館	愛知県犬山市
11	NPO 法人日本レトロゲーム協会	大阪府和泉市
12	ハウステンボス ゲームミュージアム	長崎県佐世保市
13	明治大学	東京都千代田区
14	立命館大学	京都市北区

出典：平成 27 年度～29 年度 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業報告書及びネット検索等により作成

## 1.3.4.研究機関・論文・書籍

### 1.3.4.1. 研究機関

ここでは、ゲームについて学ぶ・研究する機関について調査しその数の集計を試みた。先行調査及び文部科学省のウェブサイト、進学情報サイト等を検索して数を抽出した。

表 100 ゲームに関連する教育・研究機関の数

種別	学校数、学部数、学科数、課程数
大学院	32 校、35 研究科、60 課程
大学	137 校、144 学部、145 学科
短期大学	9 校、10 学科
専門学校	122 校、142 学科
研究センター	1 機関

#### 1.3.4.1.1.大学院

先行調査及び「日本デジタルゲーム学会ウェブサイト『日本でゲーム研究を専攻できる大学院・大学リスト』」<sup>26</sup>を参考に、進学情報サイト等を検索して、ゲームについて学べる大学院について確認・調査したところ、15 都道府県において 32 校、35 の研究科、60 の課程を確認できた。

ゲーム研究の位置づけについて、「メディア芸術・研究マッピング ゲーム研究の手引き II」では以下のように記述されている。

「広い意味での〈ゲームについての研究〉は、その主な目的の観点から大まかに 2 種類に分けられる。ゲームを作るための研究と、ゲーム及びそれにまつわる事柄を**理解**するための研究だ。」<sup>27</sup>

表 101 では、前者にあたる制作のための研究と実制作を行うところには「制作」に●を付している。

表 101 ゲーム研究ができる大学院

NO.	都道府県	学校名	研究科	課程	制作
1	北海道	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	●
2				博士後期	●

<sup>26</sup> 日本でゲーム研究を専攻できる大学院・大学リスト [http://digrajapan.org/?page\\_id=1354](http://digrajapan.org/?page_id=1354)

<sup>27</sup> メディア芸術・研究マッピング ゲーム研究の手引き II P10

NO.	都道府県	学校名	研究科	課程	制作	
3	宮城県	東北学院大学大学院	人間情報学研究科	博士前期	●	
4				博士後期	●	
5	埼玉県	尚美学園大学大学院	芸術情報研究科情報表現専攻	修士	●	
6	千葉県	日本大学大学院	生産工学研究科数理情報工学専攻	博士前期	●	
7				博士後期	●	
8	東京都	お茶の水女子大学大学院	人間文化創成科学研究科人間発達科学専攻	博士前期		
9				博士後期		
10		駒沢大学大学院	グローバル・メディア研究科	修士		
11				博士後期		
12		産業技術大学院大学	情報アーキテクチャ専攻	修士	●	
13		芝浦工業大学大学院	理工学研究科システム理工学専攻	修士	●	
14		創価大学大学院	文学研究科社会学専攻	修士		
15				博士前期		
16				博士後期		
17		宝塚大学大学院	メディア芸術研究科	修士	●	
18		拓殖大学大学院	工学研究科 情報・デザイン工学専攻	博士前期	●	
19				博士後期	●	
20		デジタルハリウッド大学大学院	デジタルコンテンツ研究科デジタルコンテンツ専攻	修士	●	
21		電気通信大学大学院	情報理工学研究科	博士前期	●	
22				博士後期	●	
23		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	博士前期	●	
24				博士後期	●	
25		東京工業大学大学院	総合理工学研究科知能システム科学専攻	修士	●	
26				博士後期	●	
27		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	●	
28				博士後期	●	
29		東京大学大学院	工学系研究科	工学	●	
30				情報学環・学際情報学府	修士	●
31				情報学環・学際情報学府	博士	●
32				情報理工学系研究科	修士	●
33					博士後期	●

NO.	都道府県	学校名	研究科	課程	制作
34			人文社会系研究科	修士	
35				博士	
36	神奈川県	神奈川工科大学大学院	情報工学専攻	博士前期	●
37				博士後期	●
38		慶應義塾大学大学院	メディアデザイン研究科	修士	●
39				博士後期	●
40		東京藝術大学	映像研究科	修士	●
41				博士後期	●
42	石川県	北陸先端科学技術大学院大学	融合科学共同専攻	修士	●
43	愛知県	中部大学大学院	国際人間学研究科言語文化専攻	博士前期	
44				博士後期	
45		名古屋造形大学大学院	造形研究科造形専攻	修士	●
46	三重県	皇學館大学大学院	教育学研究科教育学専攻	修士	
47	滋賀県	立命館大学大学院	情報理工学研究科	博士前期	●
48				博士後期	●
49	京都府	立命館大学大学院	映像研究科	修士	●
50		立命館大学大学院	先端総合学術研究科	博士	
51	大阪府	大阪電気通信大学	総合情報学研究科デジタルゲーム学専攻	修士	●
52				博士前期	●
53				博士後期	●
54		立命館大学大学院	政策科学研究科	博士前期	
55				博士後期	
56	兵庫県	関西学院大学大学院	理工学研究科	博士前期	●
57				博士後期	●
58	岡山県	岡山理科大学大学院	総合情報研究科情報科学専攻	修士	●
59	福岡県	九州大学大学院	芸術工学府芸術工学専攻	修士	●
60				博士後期	●

出典：「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 メディア芸術に関連する統計データ調査研究報告書」（森ビル株式会社）に記載された「ゲーム関連人材育成リスト」および、「日本デジタルゲーム学会ウェブサイト『日本でゲーム研究を専攻できる大学院・大学リスト』」、ネット検索等から作成

### 1.3.4.1.2.大学

大学院と同様に、進学情報サイト等を活用し、ゲームが学べる大学について検索し、確認・調査したところ、30都道府県において137校、144の学部、145の学科を確認できた。また、実制作を伴う教育を行うところには、「制作」に●を付している。また、ゲーム会社への就職から見ると、下記のゲームを学べる学科を持つ大学だけでなく、美術系大学や音楽大学などからの実績も多く、ゲーム業界につながる教育機関はもっと多く存在すると考えられる。

2017年の学校教育法の改正によって設けられた「専門職大学」が2019年4月から新設され、実習や実験を重視したカリキュラムにより即戦力となる人材を育成し、4年間の修業で学士（専門職）を取得できる。ゲーム分野を対象とした専門職大学は、4校（うち2校は設置認可申請中）を確認した。

表 102 ゲームを学ぶことができる大学

NO	都道府県	学校名	学部名	学科名	制作
1	北海道	星槎道都大学	美術学部	デザイン学科	●
2		北海道科学大学	未来デザイン学部	メディアデザイン学科	●
3		北海道情報大学	情報メディア学部	情報メディア学科	●
4		北翔大学	教育文化学部	芸術学科	●
5	青森県	青森大学	ソフトウェア情報学部	ソフトウェア情報学科	●
6		八戸工業大学	工学部	システム情報工学科	●
7	宮城県	東北学院大学	教養学部	人間科学科	●
8		東北工業大学	ライフデザイン学部	産業デザイン学科	●
9	山形県	東北芸術工科大学	デザイン工学部	グラフィックデザイン学科	●
10	茨城県	常磐大学	人間科学部	コミュニケーション学科	●
11		筑波学院大学	経営情報学部	ビジネスデザイン学科	●
12	栃木県	足利大学	工学部	創生工学科システム情報分野	●
13	埼玉県	埼玉工業大学	工学部	情報システム学科	●
14			人間社会学部	情報社会学科	●
15		芝浦工業大学	システム理工学部	環境システム学科	●
16		駿河台大学	メディア情報学部	メディア情報学科	●
17		尚美学園大学	芸術情報学部	情報表現学科	●
18		東京電機大学	理工学部	情報システムデザイン学系	●

NO	都道府県	学校名	学部名	学科名	制作
19		東洋大学	総合情報学部	総合情報学科	●
20		日本工業大学	先進工学部	情報メディア工学科	●
21	千葉県	江戸川大学	メディアコミュニケーション学部	情報文化学科	●
22		千葉工業大学	情報科学部	情報ネットワーク学科	●
23		千葉商科大学	政策情報学部	制作情報学科	●
24		東京情報大学	総合情報学部	総合情報学科	●
25		東邦大学	理学部	情報科学科	●
26		日本大学	生産工学部	創生工学科システム情報分野	●
27		東京都	お茶の水女子大学	文教育学部	人間社会科学科
28	桜美林大学		芸術文化学群	ビジュアル・アーツ専修	●
29	大妻女子大学		社会情報学部	社会情報学科	
30	国土館大学		理工学部	電子情報学系	●
31	駒沢大学		グローバルメディアスタディーズ学部	グローバル・メディア学科	
32	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	●
33	城西国際大学		メディア学部	メディア情報学科	●
34	宝塚大学		東京メディア芸術学部	ゲーム分野	●
35	拓殖大学		工学部	情報工学科	●
36	多摩大学		経営情報学部	経営情報学科	●
37	玉川大学		工学部	ソフトウェアサイエンス学科	●
38	多摩美術大学		美術学部	情報デザイン学科	●
39	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 ゲーム・プログラミング専攻	●
40	中央大学		国際情報学部	国際情報学科	●
41	津田塾大学		学芸学部	情報科学科	●
42	帝京大学		理工学部	情報電子工学科	●

NO	都道府県	学校名	学部名	学科名	制作	
43		帝京平成大学	現代ライフ学部	人間文化学科	●	
44		電気通信大学	情報理工学部	情報・通信工学科	●	
45		東京工科大学	メディア学部	メディア学科	●	
46		東京工芸大学	芸術学部	ゲーム学科	●	
47		東京国際工科専門職大学	工科学部	デジタルエンタテインメント学科	●	
48		東京造形大学	造形学部	デザイン学科	●	
49		東京電機大学	未来科学部	情報メディア学科	●	
50		日本経済大学	経営学部	経営学科マンガ・ゲーム産業コース	●	
51		文化学園大学	造形学部	デザイン・造形学科	●	
52		文京学院大学	経営学部	経営コミュニケーション学科	●	
53		法政大学	情報科学部	デジタルメディア学科	●	
54		武蔵野大学	データサイエンス学部	データサイエンス学科	●	
55		武蔵野美術大学	造形構想学部	映像学科	●	
56		明治大学	理工学部	情報科学科	●	
57		明星大学	デザイン学部	デザイン学科	●	
58		目白大学	メディア学部	メディア学科	●	
59		早稲田大学	基幹理工学部	情報理工学科	●	
60			文化構想学部	文化構想学科	●	
61		神奈川県	青山学院大学	地球社会共生学部	地球社会共生学科	●
62			神奈川工科大学	情報学部	情報メディア学科	●
63	関東学院大学		理工学部	理工学科情報ネット・メディアコース	●	
64	慶應義塾大学		環境情報学部	環境情報学科	●	
65			理工学部	情報工学科	●	
66	相模女子大学		学芸学部	メディア情報学科	●	
67	産業能率大学		情報マネジメント学部	現代マネジメント学科	●	
68	湘南工科大学		工学部	コンピュータ応用学科	●	

NO	都道府県	学校名	学部名	学科名	制作
69		専修大学	ネットワーク情報学部	D コース	●
70		鶴見大学	文学部	ドキュメンテーション学科	●
71		東海大学	情報理工学部	情報科学科	●
72		東京都市大学	メディア情報学部	社会メディア学科	●
73		文教大学	情報学部	情報システム学科	●
74		和光大学	表現学部	芸術学科	●
75		新潟県	開志専門職大学	情報学部	情報学科
76	新潟国際情報大学		経営情報学部	情報システム学科	●
77	石川県	金沢学院大学	芸術学部	芸術学科	●
78		金沢工業大学	情報フロンティア学部	メディア情報学科	●
79	長野県	清泉女学院大学	人間学部	文化学科	
80	岐阜県	岐阜協立大学	経営学部	情報メディア学科	●
81	静岡県	静岡産業大学	情報学部	情報デザイン学科	●
82		静岡文化芸術大学	デザイン学部	デザイン学科	●
83		静岡理工科大学	情報学部	情報デザイン学科	●
84	愛知県	愛知工科大学	工学部	情報メディア学科	●
85		愛知工業大学	情報科学部	情報科学科	●
86		愛知産業大学	造形学部	スマートデザイン学科	●
87		愛知淑徳大学	人間情報学部	人間情報学科	●
88			創造表現学部	創造表現学科	●
89		金城学院大学	国際情報学部	国際情報学科メディアスタ ディーズコース	●
90		椛山女学園大学	文化情報学部	メディア情報学科	●
91		星城大学	経営学部	現代経営系	●
92		大同大学	情報学部	情報デザイン学科	●
93		中京大学	工学部	メディア工学科	●
94		名古屋学芸大学	メディア造形学部	映像メディア学科	●
95		名古屋芸術大学	芸術学部	芸術学科 デザイン領域	●
96		名古屋国際工科専門職	工科学部	デジタルエンタテインメン	●

NO	都道府県	学校名	学部名	学科名	制作
		大学（仮称）		ト学科	
97		名古屋造形大学	造形学部	造形学科メディアデザイン コース	●
98		名古屋文理大学	情報メディア学部	情報メディア学科	●
99	滋賀県	立命館大学	情報理工学部	情報理工学科	●
100	京都府	京都産業大学	情報理工学部	メディア処理技術コース	●
101		京都精華大学	デザイン学部	ビジュアルデザイン学科	●
102		京都造形芸術大学	芸術学部	キャラクターデザイン学科	●
103		京都美術工芸大学	工芸学部	美術工芸学科	●
104		嵯峨美術大学	芸術学部	デザイン学科	●
105		同志社女子大学	学芸学部	メディア創造学科	●
106		立命館大学	映像学部	映像学科	●
107	大阪府	大阪経済大学	情報社会学部	情報社会学科	●
108		大阪芸術大学	芸術学部	アートサイエンス学科	●
109			芸術学部	キャラクター造形学科ゲー ムコース	●
110		大阪工業大学	情報科学部	情報メディア学科	●
111		大阪国際工科専門職大 学（仮称）	工科学部	デジタルエンタテインメン ト学科	●
112		大阪成蹊大学	芸術学部	造形芸術学科ゲーム・アプ リケーションコース	●
113		大阪電気通信大学	総合情報学部	ゲーム&メディア学科	●
114				デジタルゲーム学科	●
115		大手前大学	現代社会学部	現代社会学科	
116		近畿大学	工学部	情報学科	●
117			産業理工学部	情報学科	●
118		梅花女子大学	文化表現学部	情報メディア学科	●
119		羽衣国際大学	現代社会学部	放送・メディア映像学科	●
120		阪南大学	経営情報学部	経営情報学科	●
121	兵庫県	大手前大学	メディア・芸術学部	メディア・芸術学科	●

NO	都道府県	学校名	学部名	学科名	制作
122		関西学院大学	理工学部	人間システム工学科	●
123		甲南女子大学	文学部	メディア表現学科	●
124		甲南大学	知能情報学部	知能情報学科	●
125		神戸芸術工科大学	芸術工学部	映像表現学科	●
126	岡山県	岡山理科大学	総合情報学部	情報科学科	●
127		倉敷芸術科学大学	芸術学部	メディア映像学科	●
128	広島県	広島大学	情報科学部	情報科学科	●
129		広島国際学院大学	情報文化学部	情報デザイン学科	●
130		福山大学	人間文化学部	メディア・映像学科	●
131	山口県	東亜大学	芸術学部	アート・デザイン学科	●
132		徳山大学	経済学部	ビジネス戦略学科知財開発 コース	●
133	愛媛県	松山大学	経営学部	経営学科	●
134	高知県	高知工科大学	情報学群	情報とメディア専攻	●
135	福岡県	久留米工業大学	工学部	情報ネットワーク工学科	●
136		九州大学	芸術工学部	芸術工学科	●
137		九州産業大学	芸術学部	芸術表現学科	●
138		西日本工業大学	デザイン学部	情報デザイン学科	●
139		福岡大学	商学部	経営学科	●
140		福岡工業大学	情報工学部	システムマネジメント学科	●
141	長崎県	長崎総合科学大学	総合情報学部	総合情報学科	●
142	熊本県	崇城大学	芸術学部	デザイン学科	●
143			情報学部	情報学科	●
144	大分県	日本文理大学	工学部	情報メディア学科	●
145	沖縄県	沖縄国際大学	産業情報学部	産業情報学科	●

出典：「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 メディア芸術に関連する統計データ調査研究報告書」（森ビル株式会社）に記載された「ゲーム関連人材育成リスト」および、「日本デジタルゲーム学会ウェブサイト『日本でゲーム研究を専攻できる大学院・大学リスト』」、ネット検索により作成

### 1.3.4.1.3.短期大学

他教育機関と同様に、進学情報サイトなどからゲームが学べる短期大学を抽出し、かつ各学校の公式ウェブサイトを確認したところ、9の府県において、9校10学科を確認できた。

表 103 ゲームを学ぶことができる短期大学

NO.	都道府県	学校名	学科	制作
1	神奈川県	湘北短期大学	総合ビジネス・情報学科	●
2	石川県	金城大学短期大学部	美術学科ゲーム・映像コース	●
3	岐阜県	大垣女子短期大学	デザイン美術学科	●
4	愛知県	愛知学泉短期大学	生活デザイン総合学科	●
5	京都府	嵯峨美術短期大学	美術学科	●
6	大阪府	大阪芸術大学短期大学部	デザイン美術学科	●
7	兵庫県	産業技術短期大学	ものづくり創造工学科	●
8			情報処理工学科	●
9	奈良県	奈良芸術短期大学	美術科デザインコース	●
10	福岡県	福岡工業大学短期大学部	情報メディア学科	●

出典：「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 メディア芸術に関連する統計データ調査研究報告書」（森ビル株式会社）に記載された「ゲーム関連人材育成リスト」および、「日本デジタルゲーム学会ウェブサイト『日本でゲーム研究を専攻できる大学院・大学リスト』」、ネット検索により作成

### 1.3.4.1.4.専門学校

他教育機関と同様に、進学情報サイトなどからゲームが学べる専門学校（学校教育法が定める、専門課程を置く専修学校）を抽出し、かつ各学校の公式ウェブサイトを確認したところ、31の都道府県において、122校160学科を確認できた。専門学校のなかにはさまざまなコースが存在し、4年間履修して「高度専門士」の称号を得られるものや、「学士」と「高度専門士」の両方を取得できる「大学併修科」を設置するなど、多様な制度が存在している。また、ここ数年で、ゲーム制作だけでなく、eスポーツの選手やビジネスに関わる人材を育成するコースの新設が多くみられた。

表 104 ゲームを学ぶことができる専門学校

NO.	都道府県	学校名	学科名
1	北海道	池上学院グローバルアカデミー専門学校	総合ゲーム学科
2		札幌アニメ・声優専門学校	デジタルテクノロジー科
3		札幌情報未来専門学校	ITシステムエンジニア学科
4			インフォメーションテクノロジー学科
5		専門学校 札幌デザイナー学院	総合デザイン学科ゲーム VR 専攻
6		専門学校 札幌ビジュアルアーツ	ゲームクリエイティブ学科
7		総合学園ヒューマンアカデミー 札幌校	ゲームカレッジ
8		日本工学院北海道専門学校	ゲームクリエイター科
9		北海道芸術デザイン専門学校	マルチメディアデザイン学科アニメ・ゲームクリエイター専攻
10		北海道情報専門学校	ゲームクリエイタ科
11			ゲーム Web 科
12		北海道ハイテクノロジー専門学校	ITメディア学科
13		吉田学園情報ビジネス専門学校	ゲームスペシャリスト学科
14	宮城県	仙台デザイン&テクノロジー専門学校	ゲームクリエイター
15		総合学園ヒューマンアカデミー 仙台校	ゲームカレッジ
16		専門学校デジタルアーツ仙台	ゲームクリエイター科
17		東北電子専門学校	ゲームエンジニア科
18			ゲームクリエイター科
19	福島県	WiZ国際情報工科自動車大学校	ゲームグラフィック科
20			ゲームソフト開発科
21		A&D 国際アート&デザイン大学校	eスポーツ科
22			メディアデザイン科
23	茨城県	つくばビジネスカレッジ専門学校	情報処理科ゲームプログラマーコース
24		水戸電子専門学校	ゲームプログラマコース
25	栃木県	国際テクニカルデザイン☆自動車専門学校	eスポーツ学科
26		宇都宮ビジネス電子専門学校	電子情報処理科ゲームクリエイター（プログラマ）コース

NO.	都道府県	学校名	学科名
27	群馬県	太田情報商科専門学校	ゲームクリエイタ学科
28		専門学校 中央情報大学校	ポップカルチャー学科
29		東日本デザイン&コンピュータ専門学校	コンピュータ学科ゲームプログラマーコース
30	埼玉県	アルスコンピュータ専門学校	情報システム科ゲームクリエイターコース
31		総合学園ヒューマンアカデミー 大宮校	ゲームカレッジ
32	千葉県	国際理工情報デザイン専門学校	ゲームクリエイター科
33		総合学園ヒューマンアカデミー 柏校	ゲームカレッジ
34	東京都	阿佐ヶ谷美術専門学校	コンテンツ学科キャラクターデザインコース
35		アミューズメントメディア総合学院 東京校	ゲーム・アニメ3DCG 学科
36			ゲームクリエイター学科
37			ゲームプログラマー学科
38		駿台電子情報&ビジネス専門学校	デジタルクリエイター科（2年課程）
39		総合学院テクノスカレッジ東京工学院専門学校	ゲームクリエイター科
40		総合学園ヒューマンアカデミー 秋葉原校	ゲームカレッジ
41		専門学校デジタルアーツ東京	ゲーム学科
42		東京アニメ・声優&eスポーツ専門学校	e-sports ワールド
43		専門学校 東京クールジャパン	ゲーム総合学科
44		東京コミュニケーションアート専門学校	ゲームワールド
45			TCA スーパークリエイター科
46		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
47		東京デザインテクノロジーセンター専門学校	e-Sports ワールド
48			ゲームワールド
49		東京電子専門学校	ウェブ・メディア科
50	東京マルチメディア専門学校	ゲームクリエイター科	
51	日本工学院専門学校	ゲームクリエイター科	
52	日本工学院八王子専門学校	ゲームクリエイター科	
53	日本電子専門学校	ゲーム企画科	

NO.	都道府県	学校名	学科名
54			ゲーム制作科
55			ゲーム制作研究科
56			H A L 東京
57	神奈川県	情報科学専門学校	情報処理科ゲームプログラミングコース
58		総合学園ヒューマンアカデミー 横浜校	ゲームカレッジ
59		横浜デジタルアーツ専門学校	ゲーム科
60	新潟県	新潟高度情報専門学校	CG・ゲーム開発科
61			CG・ゲームクリエイター科
62		新潟コンピュータ専門学校（NCC）	eスポーツ科（2・3年制）
63			ゲームクリエイター科（2・3年制）
64		新潟情報専門学校	マルチメディアクリエイトコース
65		新潟デザイン専門学校	デジタルデザイン科（3年制）
66		日本アニメ・マンガ専門学校	3Dアニメゲームクリエイター科
67		日本ビジネス公務員専門学校	情報ビジネス科
68	福井県	大原テクノデザインアート専門学校	クリエイタープロフェッショナルコース
69	山梨県	専門学校サンテクノカレッジ	情報システム科（2年制）
70	長野県	信越情報専門学校 21ルネサンス学院	情報技術学科 アプリプロデュースコース
71		専門学校 未来ビジネスカレッジ	ゲームクリエイター学科
72	静岡県	静岡産業技術専門学校	ゲームクリエイト科
73		専門学校静岡電子情報カレッジ	ITゲーム&ロボットシステム学科
74		総合学園ヒューマンアカデミー 静岡校	ゲームカレッジ
75		沼津情報・ビジネス専門学校	ゲームクリエイト科
76		浜松未来総合専門学校	ゲームクリエイト科
77	愛知県	総合学園ヒューマンアカデミー 名古屋校	ゲームカレッジ
78		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
79		トライデントデザイン専門学校	総合デザイン学科 CGデザインコース
80		名古屋工学院専門学校	ゲームサイエンス学科

NO.	都道府県	学校名	学科名	
81			ゲーム CG 学科	
82			ゲーム総合学科	
83			名古屋デザイン&テクノロジー専門学校	e-sports ワールド
84				ゲーム・CG ワールド
85			H A L 名古屋	ゲーム 4 年制学科（昼）ゲームデザインコース
86	京都府	京都芸術デザイン専門学校	クリエイティブデザイン学科ビジュアルデザインコース	
87		京都コンピュータ学院	デジタルゲーム学系ゲーム学科	
88			デジタルゲーム学系ゲーム開発学科	
89			デジタルゲーム学系ゲーム開発基礎科	
90		総合学園ヒューマンアカデミー 京都校	ゲームカレッジ	
91	大阪府	ECC コンピュータ専門学校	ゲーム・クリエイティブカレッジ	
92		大阪アニメ・声優&eスポーツ専門学校	e スポーツクリエイターコース	
93			スーパーデジタルクリエイター科ゲームクリエイターコース	
94		大阪アミューズメントメディア専門学校	ゲーム・アニメ 3 DCG 学科	
95			ゲームプランナー学科	
96			ゲームプログラマー学科	
97		大阪情報コンピュータ専門学校	ゲーム系	
98		大阪情報専門学校	ゲーム分野	
99		大阪総合デザイン専門学校	クリエイティブ学科ゲームコース	
100		大阪デザイナー専門学校	CG・ゲームデザイン学科	
101		OCA大阪デザイン&ITテクノロジー専門学校	スーパーゲームIT科	
102			ゲーム・CGクリエイター科	
103		大原情報デザインアート専門学校 難波校	ゲームクリエイターコース	
104			ゲームデザイナーコース	
105			ゲームプロデューサーコース	
106	近畿コンピュータ電子専門学校	クリエイタ学科		
107		情報クリエイタ工学科		

NO.	都道府県	学校名	学科名
108		清風情報工科学院	ゲーム専攻
109		総合学園ヒューマンアカデミー 大阪校	ゲームカレッジ
110		日本コンピュータ専門学校	デジタルクリエイター科
111		H A L大阪	ゲーム4年制学科（昼）ゲームデザインコース
112	兵庫県	神戸電子専門学校	ゲーム開発研究学科
113		神戸電子専門学校	エンターテインメントソフト学科
114			ゲームソフト学科
115		総合学園ヒューマンアカデミー 神戸校	ゲームカレッジ
116	和歌山県	大原情報デザインアート専門学校 和歌山校	ゲームクリエイターコース
117			ゲームデザイナーコース
118			ゲームプロデューサーコース
119	岡山県	大原情報デザインアート専門学校 岡山校	ゲームクリエイターコース
120		岡山情報ITクリエイター専門学校	ゲームクリエイターコース
121		専門学校 岡山情報ビジネス学院	ゲームクリエイター学科
121			ゲームプログラマー学科
122	広島県	穴吹情報デザイン専門学校	ゲームクリエイター学科
123		穴吹デザイン専門学校	CG・ゲーム学科
124		総合学園ヒューマンアカデミー 広島校	ゲームカレッジ
125		広島コンピュータ専門学校	ゲーム系コース
126		広島情報専門学校	情報システム科
127			情報システム専門科
128			大学併修科ゲーム専攻
129		香川県	専門学校穴吹コンピュータカレッジ
130	四国総合ビジネス専門学校		ゲームクリエイターコース
131	愛媛県	河原デザイン・アート専門学校	デジタルデザイン科
132		河原電子ビジネス専門学校	ゲームクリエイター科（3年制）
133		専門学校 松山ビジネスカレッジ ビジネス校	ゲームクリエイター専攻

NO.	都道府県	学校名	学科名
134	福岡県	麻生情報ビジネス専門学校 北九州校	ゲームクリエイター科
135		A S Oポップカルチャー専門学校	ゲーム・CG・アニメ科
136			ゲーム・CG・アニメ専攻科
137		専門学校 九州デザイナー学院	ゲームクリエイター学科
138		K C S北九州情報専門学校	ゲームクリエイター科
139			ゲーム・CGデザイン科
140		K C S福岡情報専門学校	エンジニア・クリエイター科
141			プログラム・デザイン科、大学併修科
142		専門学校コンピュータ教育学院	スポーツ・IT学科
143		総合学園ヒューマンアカデミー 福岡校	ゲームカレッジ
144		専門学校 日本デザイナー学院 九州校	ゲームクリエイター科
145		福岡デザイン&テクノロジー専門学校	ゲームワールド
146			スーパークリエイターワールド
147		長崎県	メトロITビジネスカレッジ
148	熊本県	熊本電子ビジネス専門学校	デジタルクリエイター科（2年課程）
149	大分県	K C S大分情報専門学校	情報マルチメディア科
150			情報マルチメディア専門科
151			大学併修科
152	宮崎県	宮崎マルチメディア専門学校	ITビジネス科ゲームプログラマコース
153	鹿児島県	K C S鹿児島情報専門学校	情報メディア科
154			情報システム専門科
155			大学併修科
156		総合学園ヒューマンアカデミー 鹿児島校	ゲームカレッジ
157	沖縄県	専門学校ITカレッジ沖縄	ゲームクリエイター科
158		沖縄ラフ&ピース専門学校	クリエイティブ学科ゲームグラフィックスコース
159		国際電子ビジネス専門学校	ITエンジニア科
160		総合学園ヒューマンアカデミー 那覇校	ゲームカレッジ

出典：ネット検索により作成

### 1.3.4.1.5. その他の研究機関

専門的にゲームを研究する機関として、2011年4月に「立命館大学ゲーム研究センター」が立命館大学衣笠総合研究機構に設置された。1990年代後半から立命館大学で行われた家庭用ビデオゲームの研究とゲームアーカイブ構築のプロジェクトを継承し、学部を横断して研究者が参加し、プロジェクトを進めている。

### 1.3.4.2. 論文

学術機関リポジトリデータベース（IRDB）および CiNii（NII 学術情報ナビゲータ）の「CiNiiArticles」を用い、「ゲーム」に関する論文（学会発表、紀要等）を「デジタルゲーム」「ビデオゲーム」「テレビゲーム」等のキーワードを用いて検索し、関連する論文を抽出した。2014年から2020年3月までの過去7年分を対象とした。

キーワードで抽出された論文は、「松永伸司『ゲーム研究の全体マップ』（『平成28年度メディア芸術連携促進事業 ゲーム研究の手引き』3-13ページ）」を参考に、スポーツや医学、経営学等に関する内容を外すなど、内容の確認を行いながらリスト化を行ったところ、314件を抽出できた。

また、年別にみると、発表された論文数は2014年は53本、2015年は29本、2016年は55本、2017年は52本、2018年は62本、2019年は59本、2020年（3月まで）は4本となっている。

なお、発表時期、とくに月が不明な論文があるため、年別の数は「発表年」でカウントしている。

表 105 年別の論文数

年	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	合計
本数	53	29	55	52	62	59	4	314

表 106 2014年～2020年のゲーム関連論文リスト（年度順）

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
1	<認知的=遊戯的人工物>としてのビデオゲーム(西部会第二九七回研究発表会,例会・研究発表会要旨)	美学	美学会	2014	吉田 寛
2	BDI モデルを用いたロールプレイングゲームのための AI	第 76 回全国大会講演論文集	情報処理学会	2014	MATTEOBERNACCHIA, 星野准一

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
3	CG 領域の動向 : SIGGRAPH2014 を振り返る(感性とメディア及び一般)	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2014	中嶋 正之
4	GDC2013 参加記 : 2 度目の参加で得られたもの	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2014	粉川 貴至
5	P2P 型分散オンラインゲームにおける同期方式 TSS の改良	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2014	小川 健太郎, 小林 洋
6	Robocup2D シミュレーションリーグにおける GA を用いたプレイヤーの行動の最適化	第 76 回全国大会講演論文集	情報処理学会	2014	藤野真矢, 中村克彦
7	SIGGRAPH 2014 見聞記	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2014	中嶋 正之, 白井 暁彦
8	Using the Proposed CIMI Method for Understanding Interactive Narrative in Digital Games	修士論文	奈良先端科学技術大学院大学	2014	Yap Christopher Michael
9	アドバンスド将棋におけるコンピュータと人間の協調問題解決	人工知能学会全国大会論文集	人工知能学会	2014	伊藤 毅志, 河口 恭平
10	ゲーセンと呼ばないで : ゲームセンターから「ゲーム」が消える日	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2014	戸崎 茂雄
11	ゲームに生きる画像技術	日本写真学会誌	日本写真学会	2014	遠藤 雅伸
12	ゲーム産業におけるインターネット上の著作権侵害と経済効果 : ゲームプレイ動画とゲームソフト販売本数に関する実証分析	情報通信政策レビュー	情報通信政策研究所	2014	山口 真一
13	コンソール/モバイルゲームの訴求構造抽出手法の提案 (マルチメディア・仮想環境基礎)	電子情報通信学会技術研究報告	電子情報通信学会	2014	竹野 真帆, 大槻 一彦, 高田 明典
14	コンピュータゲーム	常葉英文	常葉学園短期大学英語英文学会	2014	桑原 実梨
15	コンピュータサイエンス教育とゲーム開発:20 年の展開と展望	情報教育シンポジウム 2014 論文集	情報処理学会	2014	山根 信二
16	コンピュータ囲碁における PTS を用いたモンテカルロ木探索	研究報告ゲーム情報学 (GI)	情報処理学会	2014	田中 一樹, 藤田 玄

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
17	コンピュータ囲碁における対局の進行度判定を用いたモンテカルロ木探索	ゲームプログラミング ワークショップ 2014 論 文集	情報処理学会	2014	田中 一樹, 藤田 玄
18	コンピュータ将棋における SVM を用いた Move Ordering の効率化	研究報告ゲーム情報学 (GI)	情報処理学会	2014	野口 拓央, 古宮 嘉 那子, 並木 美太郎, 小谷 善行
19	コンピュータ将棋における高次元組み合わせ評価のための評価項目自動抽出に関する研究	研究報告ゲーム情報学 (GI)	情報処理学会	2014	後藤高幸, 橋本剛
20	コンピュータ将棋の現状 2014 年春	研究報告ゲーム情報学 (GI)	情報処理学会	2014	瀧澤 武信
21	コンピュータ将棋の初期の歴史	研究報告ゲーム情報学 (GI)	情報処理学会	2014	清 慎一
22	コンピュータ大貧民でのモンテカルロ法における相手手札推定率と勝率との関係	第 76 回全国大会講演論 文集	情報処理学会	2014	平嶋遼馬, 鈴木徹也
23	システムダイナミクス(SD)モデルを用いた有償デジタルゲーム普及メカニズムと業績成功パターンの解明	長野大学紀要	長野大学	2014	木村 誠
24	デジタルゲームと日本語教育 : GPS ゲーム/位置ゲームエディター「ARIS」の可能性	比較日本学教育研究セ ンター研究年報	お茶の水女子大 学	2014	下浦 伸治
25	デジタルゲーム制作におけるデザイン教育の諸相 (ヒューマンインタフェースにおけるデザイン教育のススメ特集)	ヒューマンインタフェ ース学会誌	ヒューマンイン タフェース学会	2014	中根 康之, 渡部 隆 志
26	デジタル缶蹴りゲームの改良	第 76 回全国大会講演論 文集	情報処理学会	2014	長田泰彰, 魚井宏高
27	ヒットゲームの訴求構造分析	研究報告ヒューマンコ ンピュータインタラク ション (HCI)	情報処理学会	2014	竹野 真帆, 大槻 一 彦, 高田 明典
28	ビデオゲームが運動時の視力を改善するメカニズム~神経活動と循環動態の関連から~.	上月財団スポーツ研究 助成報告書	東京工業大学	2014	林,直亨

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
29	プレイヤー行動の模倣に基づく AI キャラクタ行動ルールの自動生成	研究報告ゲーム情報学	情報処理学会	2014	張 輝陽, 星野 准一
30	技術探索 人間を超える思考ゲーム AI: コンピュータ将棋の挑戦と展望 (創立 125 周年記念特集号)	電気学会誌	電気学会	2014	伊藤 毅志
31	教養講座 コンピュータゲームは教育の敵か	理大科学フォーラム	東京理科大学	2014	山本 宏樹
32	参加記 第一回 BitSummit 開催: 一人の思いが起こした奇跡	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2014	後藤 誠
33	事象関連電位によるテレビゲームの熱中度の測定: 対戦相手の有無の違い (ヒューマン情報処理)	電子情報通信学会技術研究報告	電子情報通信学会	2014	久保 賢太, 川合 伸幸
34	実世界データの表現力とビデオゲームの楽しさとの融合による新体験に関する研究	修士論文	電気通信大学	2014	長谷川 健
35	女性プレイヤーを巡るゲームソフトとキャラクター製品・サービスの関連購買: 『テイルズ オブ』シリーズを事例に	修士論文	慶應義塾大学	2014	王 睿, 坂爪 裕
36	将棋における投了局面の識別	情報処理学会論文誌	情報処理学会	2014	竹内 章, 飯田 弘之
37	招待講演 コンピュータ将棋の探索技術と分散計算について (情報ネットワーク)	電子情報通信学会技術研究報告	電子情報通信学会	2014	竹内 聖悟
38	人間を超える思考ゲーム AI: コンピュータ将棋の挑戦と展望—	電気学会誌	電気学会	2014	伊藤 毅志
39	生物学的制約の導入によるビデオゲームエージェントの「人間らしい」振舞いの自動獲得	情報処理学会論文誌	情報処理学会	2014	藤井 叙人, 佐藤 祐一, 若間 弘典, 風井 浩志, 片寄 晴弘
40	全盲者が力覚デバイスによるゲームを楽しむことの考察について	日本知能情報ファジィ学会 ファジィ システム シンポジウム 講演論文集	日本知能情報ファジィ学会	2014	鈴木 貴, 荒木 智行
41	多様な特徴量を用いた Arimaa 評価関数の比較学習	ゲームプログラミングワークショップ 2014 論文集	情報処理学会	2014	川上 裕生, 鶴岡 慶雅

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
42	大貧民における棋譜データからの提出手役 評価関数の学習	研究報告ゲーム情報学 (GI)	情報処理学会	2014	地曳隆将, 松崎公紀
43	東京工科大学におけるゲーム開発関連卒業 研究 2012: ゲーム開発教育と開発技術研 究の両立を目指して	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲ ーム学会	2014	三上 浩司, 渡辺 大 地, 中村 陽介 [他]
44	東京工芸大学の卒業研究紹介: 岩谷研究室	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲ ーム学会	2014	岩谷 徹
45	統合ネットワーク将棋支援システム SAKURA の評価	研究報告ゲーム情報学 (GI)	情報処理学会	2014	衣畑 俊希, 三浦 龍, 大原 紳司, 田 頭 佳和, 豊嶋 真 司, 垂水 浩幸, 林 敏浩
46	二人ゲームプレイヤーの Prior Knowledge を 用いた UCT による個性の実現手法と評価	ゲームプログラミング ワークショップ 2014 論 文集	情報処理学会	2014	志水 翔, 金子 知適
47	日本におけるコンテンツ産業の立地傾向	日本地理学会発表要旨 集	公益社団法人 日本地理学会	2014	半澤 誠司
48	脳トレゲームは認知機能を向上させること ができるのか?	高次脳機能研究 (旧 失語症研究)	日本高次脳機能 障害学会	2014	野内 類, 川島 隆太
49	牌譜を用いた対戦相手のモデル化とモンテ カルロ法によるコンピュータ麻雀プレイヤ の構築	ゲームプログラミング ワークショップ 2014 論 文集	情報処理学会	2014	水上 直紀, 鶴岡 慶 雅
50	汎用人工知能の標準問題としての人狼ゲー ム	人工知能学会全国大会 論文集	人工知能学会	2014	篠田 孝祐, 鳥海 不 二夫, 片上 大輔, 大澤 博隆, 稲葉 通 将
51	方策勾配法による探索制御の一考察	ゲームプログラミング ワークショップ 2014 論 文集	情報処理学会	2014	五十嵐 治一, 森岡 祐一, 山本 一将
52	没入型バーチャル迷路ゲームによる空間認 知能力の検証	日本バーチャルリアリ ティ学会大会論文集	日本バーチャル リアリティ学会	2014	渡邊 洋, 奥村 智 人, 若宮 英司

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
53	未習熟者群および習熟者群のビデオゲーム 操作活動と時間経過との関連	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲ ーム学会	2014	小孫 康平
54	5-16 ゲーム機・ゲームソフト	画像電子学会誌	画像電子学会	2015	今給黎 隆
55	CG 領域の動向 : SIGGRAPH2015 を振り 返る(感性とメディア及び一般)	映像情報メディア学会 技術報告	映像情報メデ ィア学会	2015	中嶋 正之
56	F-016 コンピュータ大貧民におけるモンテ カルロ法プログラムとの対戦でのヒューリ スティック要素の効果(F 分野:人工知能・ ゲーム,一般論文)	情報科学技術フォーラ ム講演論文集	FIT(電子情報通 信学会・情報処 理学会)運営委 員会	2015	田頭 幸三, 但馬 康 宏, 菊井 玄一郎
57	Floodgate の棋譜を利用した悪手の計算と レーティングの関係について	研究報告ゲーム情報学 (GI)	情報処理学会	2015	竹内 聖悟
58	IGDA 開発者満足度調査 2014 要約報告書	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲ ーム学会	2015	エドワーズ ケイト, ウェストスター ジ ョハンナ, メローニ ワンダ [他]
59	IGDA 開発者満足度調査 2014 要約報告書 の翻訳にあたって : ゲーム開発者の理解を 深めるために	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲ ーム学会	2015	藤原 正仁
60	SIGGRAPH 2015 見聞記	映像情報メディア学会 誌	映像情報メデ ィア学会	2015	中嶋 正之, 白井 暁 彦, 谷本 正幸
61	The Closer Investigation of the Online RPG Bug : What Is the Most Serious Bug in the Online RPG? (「卒業研究」2014)	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲ ーム学会	2015	TANAKA Tomoyasu, YAMAGUCHI Tomohiro, YAMAURA Tsuneo
62	コンピュータ大貧民に対するニューラルネ ットワークと強化学習の適用	修士論文	電気通信大学	2015	平井 芳孝
63	デジタルゲームの「物語」と欲望に与えら れる〈かたち〉 : ファンタジーRPGにお ける「幻想」の居場所(続)	行政社会論集	福島大学行政社 会学会	2015	高橋 準
64	デジタルゲームの日本語 : 公式サイトにお ける使用語の特徴と傾向一	外国語教育研究	外国語教育学会	2015	野口 芙美

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
65	ビデオゲームにおける意味作用 [要旨]	博士(美術)	東京藝術大学	2015	松永,伸司
66	ビデオゲーム機が導入された喫茶店の役割 の見直し：ゲーム機が作り出した都市型娯 楽の新しい形	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲ ーム学会	2015	川崎 寧生
67	仮想物理世界で歩く論理回路の実現	修士	電気通信大学	2015	神澤 俊
68	棋力認定問題によるコンピュータ囲碁の評 価（その4）	研究報告ゲーム情報学 (GI)	情報処理学会	2015	鎌田 真人, 豊間根 衣吹, 松原 仁
69	機械学習による囲碁の着手の日本語表現	研究報告ゲーム情報学 (GI)	情報処理学会	2015	穴戸 崇音, 池田 心, ビエノ シモン
70	原作コンシューマゲームソフト販売本数V 字回復における各種効果の検討：追加効果 の内挿型/外挿型モデリング	システムダイナミック ス	国際システムダ イナミックス学 会日本支部	2015	木村 誠
71	子どものあそびとコンピュータゲーム	みやこ鳥	首都大学東京	2015	伊藤 祐子
72	手の流れを考慮して自然な手を選ぶ将棋 AI の試作	研究報告ゲーム情報学 (GI)	情報処理学会	2015	柁淵 哲彦, 伊藤 毅 志
73	少数の記録からプレイヤーの価値観を機械学 習するチームプレイ AI の構成	研究報告ゲーム情報学 (GI)	情報処理学会	2015	和田 堯之, 佐藤 直 之, 池田 心
74	線形補外と k 近傍法を用いた格闘ゲームに おける敵の位置と行動の予測	人工知能学会全国大会 論文集	人工知能学会全 国大会	2015	浅山 和宣, 森山 甲 一, 福井 健一, 沼 尾 正行
75	大学生のゲームリテラシーに関する実態調 査 (2014 年度 第 6 回研究会 新たなネット 時代のソーシャルメディアリテラシーと情 報倫理/一般)	教育システム情報学会 研究報告	教育システム情 報学会	2015	小孫 康平
76	大貧民における出現頻度と提出手役履歴を 用いた相手手札推定	研究報告ゲーム情報学 (GI)	情報処理学会	2015	柳澤 佑介, 松崎 公 紀
77	聴覚と認知を簡便に評価するゲームソフト の開発とその試用経験	AUDIOLOGY J APAN	日本聴覚医学会	2015	中川 雅文
78	東京工科大学におけるゲーミフィケーショ ン研究 2012-2013：ゲームのチカラを教 育・社会に役立てる新たな試み（「卒業研 究」2014）	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲ ーム学会	2015	岸本 好弘, 三上 浩 司

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
79	特集 2013 年次大会 教師向けメンタリングシミュレーションゲーム「新米先生日誌」の開発と評価	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2015	福山 佑樹, 脇本 健弘, 浅見 智子 [他]
80	特集 CEDEC 2013 バイオフィードバックゲーム"The ZEN"のトレーニング効果とエンタテインメント性：長期実験観察と治療応用の一症例の報告	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2015	棟方 渚, 櫻井 高太郎, 中村 光寿 [他]
81	反応速度を要求するデジタルゲームが感情経験に与える影響	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2015	木村 知宏
82	暴力的なデジタルゲームが情動認知に与える長期的な影響：事象関連電位を指標とした認知神経科学的研究	博士(学術)	東京大学	2015	玉宮, 義之
83	「VR/AR」ゲームの現在 (特集 VR/AR)	SF マガジン	早川書房	2016	宮昌 太朗
84	『サマーレッスン』開発者に聞く コミュニケーションしたくなるキャラクターを生み出すまで	美術手帖	美術出版社	2016	原田 勝弘, 玉置 絢, 多根 清史
85	『第3回国際日本ゲーム研究カンファレンス：Replaying Japan 2015』参加記	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2016	シン ジュヒョン
86	3D 仮想メガネがゲームを変える (特集 仮想現実を作り出す最先端技術 VR(バーチャルリアリティ)の応用)	O plus E : Optics・Electronics	アドコム・メディア	2016	新 清士
87	Developing General Video Game Playing Artificial Intelligence Based on a Multilayer Architecture	博士 (工学)	大阪府立大学	2016	VALLADE, BENOIT
88	DiGRA&FDG 2016 Conference 参加記	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2016	中村 隆之
89	DiGRA2015 参加記	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2016	林 志修
90	event report 東京ゲームショウ 2016 : 「VR 元年」に加熱するゲーム業界の最新動向	レジャー産業資料	総合ユニコム	2016	中村 圭

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
91	INTERVIEW VR が拡張する人間の能力 暦本純一 東京大学大学院情報学環教授	美術手帖	美術出版社	2016	暦本 純一, 飯田 一史
92	Kinect を利用した教育用体験型 AR アプリの開発	映像情報メディア学会 技術報告	映像情報メディア学会	2016	周 欣欣, 杉原 健一, 村瀬 孝宏
93	VR 魚釣りにおける牽引力錯覚の表現と応用	ヒューマンインタフェース学会論文誌	ヒューマンインタフェース学会	2016	高椋 慎也, 雨宮 智浩, 伊藤 翔, 五味 裕章
94	インタビュー PlayStation VR 開発者に聞く 「鑑賞」から「参加」へ、キャラクターとの新たな関係 吉田修平 ソニー・インタラクティブエンタテインメントワールドワイド・スタジオ	美術手帖	美術出版社	2016	吉田 修平, 多根 清史
95	ウェアラブル端末を用いた「インフォテインメント教育」～「AR」と「VR」による「映像コミュニケーション」～	Informatio:江戸川大学の 情報教育と環境	江戸川大学	2016	田畑 恒平, 植田 康孝
96	カーレーシングゲームにおける多目的最適化に基づくコントローラ的设计	研究報告ゲーム情報学 (GI)	北陸先端科学技術大学院大学	2016	金澤 直人, 池田 心
97	キャラクターが立つ場所：日本のゲームは空間的リアリズムを意識しうるか	美術手帖	美術出版社	2016	さやわか
98	ゲームとゲーミフィケーションがもたらす学び (特集 IT と子どもの未来) -- (デジタルゲームは悪か)	子どもの文化	文民教育協会子どもの文化研究所	2016	福山 佑樹
99	ゲームプログラミング大会を用いた集合知的ゲーム AI 開発手法：人狼知能大会の開催と参加エージェントの分析	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2016	鳥海 不二夫, 稲葉 通将, 大澤 博隆, 片上 大輔, 篠田 孝祐, 松原 仁
100	ゲーム開発における最適プロジェクトの検討	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2016	一小路 武安
101	ゲーム開発に影響を与える組織構造や環境の検討	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2016	一小路 武安
102	ゲーム産業の最前線 ～企画, デザインからビジネスモデルまで～ : 6. VR の勃興	情報処理	情報処理学会	2016	橋本 智志

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
103	ゲーム情報学：コンピューター将棋を超えて	情報管理	科学技術振興機構	2016	松原 仁
104	ゲーム大手が新型機で激突 VR 普及で激化する性能競争	週刊ダイヤモンド	ダイヤモンド社	2016	村井 令二
105	コンピュータ指導基のための悪手解説	研究報告ゲーム情報学 (GI)	北陸先端科学技術大学院大学	2016	山中 翠, ビエノ シモン, 池田 心
106	スマートフォンゲームにおける脆弱性対策機構の設計及び構築	修士	慶應義塾大学	2016	橋本 真太郎, 加藤 朗
107	デジタルゲームが認知機能に与える効果の分析と今後の展望	情報学研究	獨協大学情報学研究所	2016	玉宮 義之
108	デジタルゲームに見る着せ替え表現 (特集 リカちゃんとソフトビニール製人形の仲間たち)	人形玩具研究：かたち・あそび：日本人形玩具学会会誌	日本人形玩具学会	2016	堺 文男
109	デジタルゲームの功罪 (特集 IT と子どもの未来) -- (デジタルゲームは悪か)	子どもの文化	文民教育協会子どもの文化研究所	2016	橋元 良明
110	テレビゲーム利用による攻撃性・規範意識への影響：中学生の縦断調査データに対するレーティング区分ごとの分析	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2016	堀内 由樹子, 田島 祥, 鈴木 佳苗, 渋谷 明子, 坂元 章
111	バーチャルリアリティゲーム用途を想定し操作物形状に最適化できる形状自由度特性を有したマーカ技術の有効性検討	神奈川工科大学研究報告.B,理工学編	神奈川工科大学	2016	宇佐美 真, 杉村 博, 三浦 喬平, 一色 正男
112	ビデオゲームで認知力アップ (特集 ゲームを科学する)	日経サイエンス	日経 BP 社	2016	バヴェリア D., グリーン C.S.
113	ビデオゲームを教育に (特集 ゲームを科学する)	日経サイエンス	日経 BP 社	2016	ガーシェンフェルド A.
114	ビデオゲーム産業の成長要因の探究：ICT との結合によるビジネスモデルのイノベーション	ICT world review	マルチメディア振興センター	2016	七邊 信重
115	フリーミアムにおける支払金額と長期売上高の関係:モバイルゲーム産業の実証分析	情報通信学会誌	公益財団法人情報通信学会	2016	山口 真一, 坂口 洋英, 彌永 浩太郎, 田中 辰雄

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
116	ポテンシャル法による地形戦術を活用した大規模歩兵戦闘の自律的行動生成(CG,映像表現・芸術科学フォーラム 2016)	映像情報メディア学会 技術報告	映像情報メディア学会	2016	吉良 俊哉, 床井 浩平
117	メディアのなかの戦争 : 戦争画からゲームまで	博士(美術)	東京藝術大学	2016	笹川 治子
118	我がこととしてのポケモン GO (特集 IT と子どもの未来) -- (デジタルゲームは悪か)	子どもの文化	文民教育協会子どもの文化研究所	2016	水越 伸
119	各学術領域の視座からみたデジタルゲーム研究論文	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2016	渋谷 明子, 七邊 信重, 藤本 徹, 三上 浩司
120	参加記 2015 カナダゲーム研究学会 研究大会	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2016	天野 圭二
121	参加記 オランダのゲーム関連研究施設訪問 : アムステルダム大学と NICAM	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2016	渋谷 明子
122	参加記 第4回国際日本ゲーム研究カンファレンス : Replaying Japan 2016	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2016	天野 圭二
123	産業界からの声 「ポケモン GO」はゲーム産業の流れを変えた : 迫られる任天堂のビジネスモデルの転換	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2016	矢田 真理
124	実世界データの表現力とビデオゲームの楽しさとの融合による新体験に関する研究	修士	電気通信大学	2016	長谷川 健
125	招待講演 CG 領域の動向 : SIGGRAPH2016 を振り返る (メディア工学 映像表現&コンピュータグラフィックス)	映像情報メディア学会 技術報告	映像情報メディア学会	2016	中嶋 正之
126	招待講演 CG 領域の動向 : SIGGRAPH2016 を振り返る (画像工学)	電子情報通信学会技術 研究報告	電子情報通信学会	2016	中嶋 正之
127	製品差別化から生じる同質化:ゲームソフト・ビジネスの事例	組織学会大会論文集	特定非営利活動法人 組織学会	2016	生稲 史彦
128	体験性を考慮した恋愛ゲームの実現	修士	慶應義塾大学	2016	土居 真也, 岸 博幸
129	中国デジタルゲーム産業の形成と発展	アジア経営研究	アジア経営学会	2016	中村 彰憲

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
130	中国におけるビデオゲーム機の市場戦略	経営情報学会 全国研究 発表大会要旨集	経営情報学会	2016	徐 剛, 山口 淳
131	中国の法改正・判例紹介(17)デジタルゲームの知的財産権による保護	知財研フォーラム	知的財産研究所	2016	魏 啓学, 陳 傑, 王 洪亮
132	筆算の演算過程を学ぶゲームアプリの開発 (VR・AR,コミュニケーション,映像表現・ 芸術科学フォーラム 2016)	映像情報メディア学会 技術報告	映像情報メデ ィア学会	2016	清見 紗希, 永井 祥 希, 松浦 昭洋
133	百見は1プレイにしかず! PS VR 体験レポ ート (特集 キャラクター生成論 : 3DCG、 VR : 私たちの"リアル"はどう変わる?) --	美術手帖	美術出版社	2016	多根 清史
134	豊かな体験をつくるエンタテインメントコ ンピューティング技術 : 2. エンタテイン メントと人工知能 -思考ゲームを例として-	情報処理	情報処理学会	2016	松原 仁
135	北米デジタルゲーム産業形成期における家 庭用ビデオゲーム専用プラットフォーム形 成に関する比較事例研究 : Atari, Inc.と Nintendo of America Inc.を中心に	立命館映像学	立命館大学映像 学会	2016	中村 彰憲
136	翻訳 IGDA 開発者満足度調査 2015 要約報 告書	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲ ーム学会	2016	ウェストスター ジ ョハンナ, ルゴール マリー ジョシー, 藤原 正仁 [訳]
137	脈波センサ埋め込み型ビデオゲームコント ローラの開発 (ITS)	電子情報通信学会技術 研究報告	電子情報通信学 会	2016	阿部 恵里花, 千明 裕, 藤原 幸一 [他]
138	「デジタルゲームの受容とジェンダー」に 関する覚え書き	行政社会論集	福島大学行政社 会学会	2017	高橋 準
139	「実在感」の Project i Can 流解釈 (特集 ゲームと VR)	日本バーチャルリアリ ティ学会誌	日本バーチャル リアリティ学会	2017	田宮 幸春, 小山 順 一朗
140	「人工知能」が導く棋界の進化 ~「シン ギュラリティ」(技術的特異点)に対する 「受容」と「焦燥」~	江戸川大学紀要	江戸川大学	2017	植田康孝, 菊池修登

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
141	「東京ゲームショウ 2016」にて小学生向けゲームデザインワークショップを実施	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2017	岸本 好弘, 山本 祐輔, 村上 和希, 三上 浩司
142	【特集】ビデオゲーム産業とその基盤技術	CUCview&vision	千葉商科大学	2017	小林,直人
143	<研究ノート>1980年代前半のメディアに見る：ビデオゲームとマイコン文化の関わり	科学哲学科学史研究	京都大学文学部 科学哲学科学史 研究室	2017	鈴木 真奈
144	1980年代前半のメディアに見る：ビデオゲームとマイコン文化の関わり	科学哲学科学史研究	京都大学文学部 科学哲学科学史 研究室	2017	鈴木,真奈
145	2Dアクションゲームにおける島モデルGAを用いた多様な振舞いの獲得	情報処理学会論文誌	情報処理学会	2017	福嶋 良平, 片寄 晴弘
146	6-17 ゲーム機, ゲームソフト	画像電子学会誌	画像電子学会	2017	今給黎 隆
147	Challenger 取り乱せばVRは売れる スポーツやレジャーを代替 バンダイナムコエンターテインメント AM事業部 エグゼクティブプロデューサー 小山順一郎氏	日経エレクトロニクス	日経 BP 社	2017	小山 順一郎, 根津 禎
148	DiGRA 2017 参加記	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2017	天野 圭二
149	ICA 2017 参加記	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2017	林 志修
150	PlayStationVRの開発(特集 ゲームとVR)	日本バーチャルリアリティ学会誌	日本バーチャルリアリティ学会	2017	高橋 泰生
151	Replaying JAPAN2016 参加記	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2017	粟飯原 萌
152	SIGGRAPH 2017 見聞記	映像情報メディア学会 技術報告	映像情報メディア学会	2017	中嶋 正之, 白井 暁彦, 谷本 正幸
153	Special ICT Report 世界のAR/VR(拡張現実/仮想現実)の最新動向：ゲーム・娯楽から産業界へ用途を拡大	InfoCom T&S world trend report : 世界の情報通信サービスの情報誌	情報通信総合研究所	2017	谷田 敏一

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
154	VR『Rez Infinite』によるシナスタジア(共感覚)体験への挑戦 (特集 ゲームとVR)	日本バーチャルリアリティ学会誌	日本バーチャルリアリティ学会	2017	水口 哲也
155	VRテクノロジーを活用した新たな視覚体験についての研究	修士	静岡文化芸術大学	2017	和田 和美
156	VRとゲームと人工知能 (特集 ゲームとVR)	日本バーチャルリアリティ学会誌	日本バーチャルリアリティ学会	2017	三宅 陽一郎
157	VRの事業性と今後のVR施設 (特集 ゲームとVR)	日本バーチャルリアリティ学会誌	日本バーチャルリアリティ学会	2017	速水 和彦
158	VRは消えてなくなる：VROSとクリエイティビティの開放 (特集 ゲームとVR)	日本バーチャルリアリティ学会誌	日本バーチャルリアリティ学会	2017	近藤 'GOROman' 義仁
159	エラータ(記事訂正) 反応速度を要求するデジタルゲームが感情経験に与える影響	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2017	木村 知宏
160	クロスサイドネットワーク効果における萎縮効果の検討:コンシューマゲーム産業の2サイド市場モデルとシミュレーション	経営情報学会 全国研究発表大会要旨集	経営情報学会	2017	木村 誠
161	ゲームインターフェイスを備えた電子楽器ソフトウェアの開発	研究論叢.芸術・体育・教育・心理	山口大学	2017	熊谷,武洋
162	シリアスゲームジャム開催の歩み：第1回から第5回シリアスゲームジャムまで	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2017	岸本 好弘, 古市 昌一, 三上 浩司, 小野 憲史, 粟飯原 萌
163	デジタルゲームにおける人工知能,シミュレーション,インタラクション (小特集 人工知能とインタラクション)	シミュレーション	日本シミュレーション学会	2017	三宅 陽一郎
164	デジタルゲームのレーティングシステムの変遷と課題：CERO、PEGI、IARCの比較	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2017	藤原 正仁
165	デジタルゲーム内の向社会的行動とプレイヤーの向社会性の関係に関する実証的研究	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2017	林 志修, 佐々木 輝美
166	ビデオゲームでのイベント生起が反応時間に与える影響	学事振興資金研究成果実績報告書	慶應義塾大学	2017	坂上,貴之
167	ビデオゲームとAIは相性が良いのか？	人工知能：人工知能学会誌	人工知能学会	2017	森川 幸人

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
168	ビデオゲームのローカライゼーションにおける特異性：技術的な側面と翻訳に関する課題	ことばの世界：愛知県立大学高等言語教育研究所年報	愛知県立大学高等言語教育研究所	2017	Dalin Morgan
169	ビデオゲームの心理学的効果	文学部紀要 教育学論集	中央大学	2017	加地雄一
170	ビデオゲーム産業とその基盤技術 (特集 エンターテインメントビジネス)	CUC view & vision	千葉商科大学経済研究所	2017	小林 直人
171	家庭用ゲームソフトのタイトルに関する研究：DB を活用した文字数・文字種の観点からみたマクロ的分析	アート・リサーチ	立命館大学アート・リサーチセンター	2017	福田 一史, 井上 明人, 梁 宇熹, シンジュヒョン, 向江 駿佑, 細井 浩一
172	花札の「こいこい」ゲームの強化学習によるコンピュータプレイヤー	情報処理学会研究報告, GI, ゲーム情報学	情報処理学会	2017	佐藤 直之, 上原 隆平, 池田 心
173	学生論文 日本におけるデジタルゲームと社会事象の相関についての一考察：米国の研究事例を参考として	立命館映像学	立命館大学映像学会	2017	亀田 雄大
174	環境学習を支援するデジタルすごろくゲーム「里山 Life・アドミンズ」の開発と実験的評価	日本科学教育学会年会論文集	一般社団法人日本科学教育学会	2017	出口 明子, 関口 有 人, 川島 芳昭, 大久保 達弘
175	機械の学習と人間の学習—ゲーム情報学を題材として	情報処理学会論文誌教育とコンピュータ (TCE)	情報処理学会	2017	松原 仁
176	現地投資家が生報告 シリコンバレーVR 通信(第8回)中国市場、主役は「アーケード」 専業会社が形作るガラパゴス	日経コンピュータ	日経 BP 社	2017	筒井 鉄平
177	三次元 VR ゲーム環境における実スケール身体動作と触覚インタフェースの有用性の検証	ロボティクス・メカトロニクス講演会講演概要集	一般社団法人日本機械学会	2017	阿部 真大, 新妻 実保子
178	参加記 『バラデューク』30周年トークイベントによる、開発者自身が主体となった、オーラルストーリーの収集・保存の試み	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2017	嶋原 盛之, 岸本 好弘

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
179	参加記 ゲームの可能性を体験するイベント：「静岡ゲーム EXPO」を企画・運営して	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2017	浅沼 頼, 熊井 恵 梨, ディハーン ジョナサン
180	招待講演 CG 領域の動向：SIGGRAPH2017 を振り返る (マルチメディア情報ハイディング・エンリッチメント)	電子情報通信学会技術研究報告	電子情報通信学会	2017	中嶋 正之
181	招待講演 CG 領域の動向：SIGGRAPH2017 を振り返る (メディア工学)	映像情報メディア学会技術報告	映像情報メディア学会	2017	中嶋 正之
182	招待講演 CG 領域の動向：SIGGRAPH2017 を振り返る (ライフインテリジェンスとオフィス情報システム)	電子情報通信学会技術研究報告	電子情報通信学会	2017	中嶋 正之
183	招待講演 CG 領域の動向：SIGGRAPH2017 を振り返る (画像工学)	電子情報通信学会技術研究報告	電子情報通信学会	2017	中嶋 正之
184	切れ切れの意識でデジタルゲームの傍さについて考える十の断章 (特集 ソーシャルゲームの現在：『Pokemon GO』のその先)	ユリイカ	青土社	2017	山本 貴光
185	多元化するゲーム文化の研究課題：利用と満足・ゲーム実践・メタゲーム	愛知淑徳大学論集.創造表現学部篇	愛知淑徳大学	2017	松井 広志, 井口 貴紀, 大石 真澄, 李天能
186	代数学の基本を体感する感性 VR ゲームに関する基礎的考察	日本知能情報ファジィ学会 ファジィ システム シンポジウム 講演論文集	日本知能情報ファジィ学会	2017	村井 哲也, 中山 陽太郎, 工藤 康生, 赤間 世紀
187	代理ジオメトリ宝石レンダリング	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2017	今給黎 隆
188	第 2 回 GAT(Game AI Tournament)報告	情報処理学会研究報告. GI,ゲーム情報学	情報処理学会	2017	伊藤 毅志, 篠田 孝祐, 西野 順二, 森健太郎, 馬場 匠, 池田 心, 佐藤 直之

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
189	鉄人 28 号の視野：人間と巨大ロボットの共存するデジタルゲーム (特集 ロボットのあゆみ)	人形玩具研究：かたち・あそび：日本人形玩具学会会誌	日本人形玩具学会	2017	堺 文男
190	[P05] マンガ・アニメ・ゲーム作品の横断的アーカイブのための作品間関係 LOD データセット開発	デジタルアーカイブ学会誌	デジタルアーカイブ学会	2018	大石 康介, 豊田 将平, 吉岡 孝祐, 三原 鉄也, 永森 光晴, 杉本 重雄
191	『DPVR』東日本大震災の経験から学ぶシリアスゲームを用いた防災教育コンテンツの提案	修士	慶應義塾大学	2018	工藤 隼平, 稲蔭 正彦
192	AR(拡張現実)を活用したゲーム融合型ファッションショーの実践	一般社団法人日本家政学会研究発表要旨集	一般社団法人日本家政学会	2018	好田 由佳, 矢澤 郁美, 香山 喜彦
193	CEDEC におけるアカデミック・基盤技術分野の動向	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2018	三上 浩司, 今給黎 隆
194	e スポーツがオリンピック種目に!? ビデオゲームはスポーツなのか	中央公論	中央公論新社	2018	加藤 裕康
195	i3D 2018 参加記	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2018	今給黎 隆
196	ICA2018 参加記	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2018	シュールズ ダグラス
197	SIGGRAPH2018 見聞記	映像情報メディア学会技術報告	映像情報メディア学会	2018	中嶋 正之, 白井 暁彦
198	Super Kyoto Maker : HMD 装着者と非装着者が同時に体験可能な協力型 VR ゲーム	修士	関西学院大学	2018	河盛, 真大
199	The Motives of Prosocial Behaviors in Digital Games	情報学研究	獨協大学情報学研究所	2018	林, 志修
200	VR によるサイクリングゲームの作成	秋田県立大学学生自主研究研究成果	秋田県立大学	2018	川上, 庄慶, 中山, 宗太郎, 寺田, 裕樹, 猿田, 和樹, 横山, 真哉
201	VR ゲームによる個人用三次元音場再生システムの性能評価 (応用音響)	電子情報通信学会技術研究報告	電子情報通信学会	2018	繁泉 宥斗, 木村 敏幸

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
202	VRを用いた疑似的自己移動を伴うゲームが高齢者の認知機能に及ぼす影響	日本認知心理学会発表 論文集	日本認知心理学 会	2018	神田 将寿, 寺本 渉
203	VR用ヘッドマウントディスプレイ装置埋め込み型生体計測を目指した額部光電脈波計測の試み	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲ ーム学会	2018	大塚 誠也, 前田 祐 佳, 黒崎 奏滯, 小 川 充洋
204	キャラクターの位置情報に基づいた対戦型格闘ゲームの初心者向け観戦支援システム	情報処理学会論文誌デ ジタルコンテンツ (DCON)	情報処理学会	2018	梶並 知記, 長谷川 和也
205	ゲームにおけるアニメーションの原点と進化 (特集 アニメーションの原点)	アニメーション研究	日本アニメーシ ョン学会	2018	中島 信貴
206	ゲームにおけるプレイヤー誘導のための親和性と顕著性を考慮した色彩調整ツールの提案 (映像表現&コンピュータグラフィックス)	電子情報通信学会技術 研究報告	電子情報通信学 会	2018	山根 光太郎, 三上 浩司
207	ゲームレーティングの客観的基準に関する研究 (デジタルゲームの心理的, 生理的, 身体的, 人間関係の影響と健全化の取り組み)	シミュレーション&ゲー ミング	日本シミュレー ション&ゲーミ ング学会	2018	佐々木 輝美, 林 志 修
208	ゲーム的コミュニケーション ネットゲームはなぜ批判されるのか 「スプラトゥーン2」	言語文化研究	京都ノートルダ ム女子大学	2018	長沼, 光彦
209	ゲーム理論とAI: コンピュータ囲碁・将棋の事例 (特集 金融経済とAI)	経済セミナー	日本評論社	2018	伊神 満
210	コロコロダストバスター (映像表現&コンピュータグラフィックス)	映像情報メディア学会 技術報告	映像情報メディ ア学会	2018	山本 拓真, 佐藤 紅 葉, 伊藤 宏行, 伊 藤 里菜, 藤重 裕 二, 清水 俊輔, 森 下 陽介, 藤澤 壱 吉, 水野 慎士
211	コンピュータゲームと知的財産法 (特集 エンターテインメントと知的財産法)	法学教室	有斐閣	2018	島並 良

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
212	コンピュータゲーム親和性とパーソナリティに関する研究：ロールシャッハ・テストおよび箱庭を用いて	シミュレーション&ゲーミング	日本シミュレーション&ゲーミング学会	2018	山本 喜晴
213	スマートフォンゲームの観光メディアコミュニケーション—『Pokémon GO』のフィールドワークからの観光の再定義—	奈良県立大学研究季報	奈良県立大学	2018	岡本,健
214	デジタルゲームにおける可視化技術：人工知能,キャラクター周辺について (特集 人工知能と可視化)	可視化情報学会誌	可視化情報学会	2018	三宅 陽一郎
215	デジタルゲームにおける向社会的行動の動機付け	情報学研究	獨協大学情報学研究所	2018	林 志修
216	デジタルゲームのプレイ様態に関する探索的研究：ゲームユーザー保護者へのインタビュー調査をもとに	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2018	藤原 正仁
217	デジタルゲームの現在：「2016年ショック」以降の展開 (ゲーム SF 大特集)	SF マガジン	早川書房	2018	中川 大地
218	デジタルゲームハードウェアの変遷について	経済学年誌	法政大学大学院 経済学研究科 経済学専攻委員会	2018	水上 恵太
219	デジタルゲーム経験論再考：AVG・RPGでの「消えない恐怖」を手がかりに	マス・コミュニケーション研究	日本マス・コミュニケーション学会	2018	鍵本 優
220	デジタルゲーム内の向社会的行動とプレイヤーの向社会性の関係に関する実証的研究	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2018	林 志修, 佐々木 輝美
221	ビデオゲームの目録作成とメタデータモデルを巡る研究動向	カレントアウェアネス	日本図書館協会	2018	福田 一史
222	プレイステーション：コンピュータエンターテインメント市場の創造と発展に向けた取り組み	REPLAYING JAPAN	立命館大学ゲーム研究センター	2018	久寿良木 健
223	メタゲーム的リアリズム：批評的プラットフォームとしてのデジタルゲーム (特集 ゲームの時代)	ゲンロン	ゲンロン	2018	吉田 寛

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
224	リズムアクションゲームにおけるキー音の自動推定 (映像表現&コンピュータグラフィックス)	電子情報通信学会技術 研究報告	電子情報通信学 会	2018	福永 大輝, 大淵 康 成
225	遺伝的アルゴリズムによるシューティング ゲームにおけるゲーム AI	人工知能学会全国大会 論文集	人工知能学会	2018	滑川 静海, 手塚 太 郎
226	一人称ネットゲームの暴力性がプレイヤー の気分にあぼす効果の実験的検討	東京都市大学横浜キャンパス 情報メディアジャーナル	東京都市大学	2018	奥本 凌, 広田 すみ れ
227	音声インタラクションを用いて仮想デ ータ体験を提供する街歩きゲームの デザイン	修士論文	慶應義塾大学	2018	川島 陽悠, 稲蔭 正 彦
228	格闘ゲームにおけるモンテカルロ木探 索の探索時間と即応性のトレードオフ	人工知能学会全国大会 論文集	人工知能学会	2018	亀垣 航, 森山 甲 一, 武藤 敦子, 犬 塚 信博
229	学習ツールとしてのゲーミフィケー ションの可能性	西南女学院大学紀要	西南女学院大学	2018	杉谷 修一
230	企業も注目、eスポーツ ゲームで対 戦、客熱狂	日経コンピュータ	日経 BP 社	2018	玉置 亮太
231	基調講演/乱反射するヴィジョン：日 本のゲームにおける「トランスメディア ・ストーリーテリング」	REPLAYINGJAPAN	立命館大学	2018	ハッチソン レイチ エル
232	客家 AR 謎解きゲームにおける若者 に対する魅力的な客家文化を伝える ためのデザイン	修士論文	慶應義塾大学	2018	劉 雨婷, 稲蔭 正彦
233	携帯型ゲーム使用と社会的適応の因 果関係：小学生に対するパネル調査	シミュレーション&ゲー ミング	日本シミュレ ーション&ゲー ミング学会	2018	鈴木 佳苗
234	子どものゲーム利用に対する保護者 の介入行動の実態調査：2011年と 2017年調査の比較	シミュレーション&ゲー ミング	日本シミュレ ーション&ゲー ミング学会	2018	堀内 由樹子, 田島 祥, 松尾 由美, 寺 本 水羽, 鄭 姝, 倉 津 美紗子, 鈴木 佳 苗, 渋谷 明子, 坂 元 章

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
235	招待講演 CG 領域の動向 : SIGGRAPH2018 を振り返る (メディア工 学)	映像情報メディア学会 技術報告	映像情報メデ ィア学会	2018	中嶋 正之
236	進化し続けるコンピュータ将棋 : 4. ゲー ム研究から見たコンピュータ将棋の現状と 展望	情報処理	情報処理学会	2018	伊藤 毅志
237	草創期のビデオゲームの再現設計	太成学院大学紀要	学校法人 天満 学園 太成学院 大学	2018	若宮 達夫
238	体感ゲーム型コンテンツの移動インタフェ ースが VR 体験に与える影響 (映像表現& コンピュータグラフィックス)	電子情報通信学会技術 研究報告	電子情報通信学 会	2018	松戸 剛志, 高橋 時 市郎
239	対戦相手の存在は VR ゲームの熱中度を高 める : 事象関連電位(P300)による検討	電子情報通信学会技術 研究報告	電子情報通信学 会	2018	中田 龍三郎, 川合 伸幸
240	台湾での場所を選ばない防災教育のための スマホ VR ゲームの提案	修士論文	慶應義塾大学	2018	朱 雨辰, 稲蔭 正彦
241	台湾におけるゲームレーティングシステ ム : ゲームソフトウェアレーティング管理 規制の事例 (デジタルゲームの心理的,生理 的,身体的,人間関係的影響と健全化の取り 組み)	シミュレーション&ゲー ミング	日本シミュレ ーション&ゲー ミング学会	2018	藤原 正仁
242	第 6 回シリアスゲームジャム 開催記 : え いごでコミュニケーション English Please!	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲ ーム学会	2018	粟飯原 萌, 松尾 学, 古市 昌一
243	地形アニメーション演出による 2 画面構成 アーケード音楽ゲームの開発	情報処理学会論文誌デ ジタルコンテンツ (DCON)	情報処理学会	2018	中村 隆之, 宮田 一 乗
244	鼎談 サイバーパンクに未来はあるか : ゲ ーム、VR、テーマパーク (小特集 哲学の 再起動)	ゲンロン	ゲンロン	2018	佐藤 大, さやわか, 東 浩紀

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
245	複合現実グラスと簡易脳波計を用いたブレイン-コンピュータ・インターフェースゲームの開発 (ME とバイオサイバネティクス)	電子情報通信学会技術 研究報告	電子情報通信学 会	2018	大塚 雄也, 堀江 亮 太
246	複合現実とブレイン-コンピュータ・インターフェイスを用いたゲーム開発 (ME とバイオサイバネティクス)	電子情報通信学会技術 研究報告	電子情報通信学 会	2018	後藤 滉二郎, 堀江 亮太
247	文化遺産における現地とゲームのリンク性を活用したインタラクティブな文化体験のデザイン	修士論文	慶應義塾大学	2018	大平 瑞生, 稲蔭 正 彦
248	訪問記：オランダのシリアスゲーム開発会社を訪ねて	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲ ーム学会	2018	後藤 誠
249	野球のデジタルゲームの展開と構造	Core Ethics : コア・エ シックス	立命館大学大学 院先端総合学術 研究科	2018	根岸 貴哉
250	ゲーム研究の現状と展望—学際的なアプローチの必要性—	大学院研究年報 文学研 究科篇	中央大学大学院 研究年報編集委 員会	2018	ブノワ ボトス
251	地域発のゲーム・アニメ制作と産学官連携：福岡と岡山の事例から (特集 情報通信の諸相)	ICT world review	マルチメディア 振興センター	2018	七邊 信重
252	AR ゲームを想定したサウンドデザインツール開発 (映像表現&コンピュータグラフィックス)	映像情報メディア学会 技術報告	映像情報メディ ア学会	2019	米山 顕広, 伊藤 彰 教, 三上 浩司
253	Leap Motion を用いた VR 麻雀での面白さとイカサマシステムの評価	修士	電気通信大学	2019	石井, 拓斗
254	Unity による映像制作のためのアセット管理システム (映像表現&コンピュータグラフィックス)	映像情報メディア学会 技術報告	映像情報メディ ア学会	2019	奥屋 武志, 宇野 賢 哉

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
255	ゲームにおけるユーザ操作をパラメータとしたジェネラティブアート生成 (映像表現&コンピュータグラフィックス)	映像情報メディア学会 技術報告	映像情報メディア学会	2019	戀津 魁, 安藤 建翔, 松本 竹生, 日置 優介, 細川 慎一, 神山 大輝, 竹内 亮太, 渡邊 賢悟, 伊藤 彰教
256	サッカーゲームにおける選手の姿勢に基づく移動可能範囲の可視化手法の提案 (映像表現&コンピュータグラフィックス)	映像情報メディア学会 技術報告	映像情報メディア学会	2019	青柳 柗人, 兼松 祥央, 三上 浩司
257	デジタルゲームにおける意味づけの枠組みとプレイヤーの行動：援助行動に関する探索的研究	情報学研究	獨協大学情報学 研究所	2019	林 志修
258	デジタルゲームにおける達成感の感じ方の研究：難易度とスキルレベルによる達成感の感じ方の違い (映像表現&コンピュータグラフィックス)	映像情報メディア学会 技術報告	映像情報メディア学会	2019	大塚 駿, 遠藤 雅伸
259	デジタル宝探しゲームはショッピングモールにおける親子の買い物行動にどのような影響を与えるか？	ヒューマンインタフェース学会論文誌	ヒューマンインタフェース学会	2019	伊賀 尚美, 松村 耕平, 若尾 あすか, Roberto Lopez-Gulliver, 野間 春生
260	ビデオゲームの演出効果の印象評価のためのSD法形容詞対の選定 (映像表現&コンピュータグラフィックス)	映像情報メディア学会 技術報告	映像情報メディア学会	2019	山本 晴貴, 中村 隆之, 宮田 一乗, 佐藤 尚
261	ビデオゲーム言説とゲームプレイ：ビデオゲームと「悪」に関する考察	立教大学大学院教育学 研究集録	立教大学大学院 文学研究科教育学 専攻	2019	日向 悠太
262	ぶよぶよ対戦プレイにおける「副砲」技法の有効性に関する考察 (映像表現&コンピュータグラフィックス)	映像情報メディア学会 技術報告	映像情報メディア学会	2019	栗原 一浩, 阿部 雅樹, 渡辺 大地
263	主題付与方針の提案に向けたビデオゲームの利用者要求に関する研究：質問応答サイトの計量テキスト分析	REPLAYING JAPAN	立命館大学ゲーム 研究センター	2019	毛利 仁美, 福田 一史, 細井 浩一

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
264	対戦型格闘ゲームにおけるブレースキル向上のための隙の可視化手法の提案 (映像表現&コンピュータグラフィックス)	映像情報メディア学会 技術報告	映像情報メディア学会	2019	桑原 健吾, 兼松 祥央, 三上 浩司
265	ゲームはデジタルドラッグ?	ファルマシア	公益社団法人 日本薬学会	2019	伊勢 雄也
266	ゲーム開発者のキャリア中期から後期の発達と課題	Replaying Japan	立命館大学ゲーム研究センター	2019	藤原 正仁
267	ゲーム開発者の職業倫理の規定要因	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2019	藤原 正仁
268	スマートフォンゲームのオンラインマルチプレイは課金を促すか?	情報通信学会誌	公益財団法人 情報通信学会	2019	中村 彰宏
269	ネット・ゲーム依存とひきこもり (特集 メンタルヘルスの集い(第 33 回日本精神保健会議) 現代のひきこもりとどう関わるか)	心と社会	日本精神衛生会	2019	中山 秀紀
270	ビデオゲーム言説とゲームプレイ : ビデオゲームと「悪」に関する考察	立教大学大学院教育学 研究集録	立教大学大学院 文学研究科教育学 専攻	2019	日向 悠太
271	マンガ・アニメ・ゲームを対象とした作品と出版物の構造的関係を記述した LOD データセット開発	デジタルアーカイブ学 会誌	デジタルアーカイブ学会	2019	内海 祐希, 三原 鉄也, 永森 光晴, 杉本 重雄
272	日本の小中高生はオンラインゲームにどれほど課金しているのか?: 教室内アンケートを用いた分析	情報通信学会誌	公益財団法人 情報通信学会	2019	小川 一仁, 川村 哲也, 小山 友介, 本西 泰三, 森 知晴
273	半側空間無視リハビリ訓練用ゲームのデザイン提案 : 『たたけ! バンバン職人』の制作、検証を通して	デジタルゲーム学研究	日本デジタルゲーム学会	2019	松隈 浩之, 財津 康輔, 仲村 有希, 眞玉 優美, 服部 文忠
274	視覚障害者のためのマッピングツール開発 : ゲーム環境から実環境への拡張 (知覚情報研究会・Society5.0 時代に向けた発達支援に役立つ情報技術, 一般)	電気学会研究会資料. PI	電気学会	2019	松尾 政輝, 三浦 貴大, 坂尻 正次, 大西 淳児, 一刈 良介, 蔵田 武志
275	大学生が認識するテレビゲームの功罪について	国際研究論叢	大阪国際大学	2019	竹端 佑介, 後和 美朝

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
276	オンライン上におけるゲーム実験環境の開発 発	第 81 回全国大会講演論 文集	情報処理学会	2019	後藤 晶
277	デジタルゲームにおける意味づけの枠組み とプレイヤーの行動：援助行動に関する探 索的研究	情報学研究	獨協大学情報学 研究所	2019	林 志修
278	都市空間におけるクレーンゲーム— 機 器、コンテンツ、ユーザーの利用実態に関 する調査 —	大学院研究年報 文学研 究科篇	中央大学大学院 研究年報編集委 員会	2019	ブノワ ポトス
279	「e スポーツ」のスポーツ化に関する探索 的研究	青山総合文化政策学	青山学院大学総 合文化政策学会	2019	川又 啓子, 大島 正 嗣, 丸山 信人, 佐 藤 薫生, 笈 誠一 郎, 中谷 日出, 椿 彩奈, 秋元 忍
280	Le JRPG est-il un genre? L'héritage culturel à l'heure de la globalisation	大阪産業大学人間環境 論集	大阪産業大学学 会	2019	ムナン ジュリアン, 曾我 千亜紀, 山本 晃輔
281	サッカーゲームにおける選手の姿勢に基づ く移動可能範囲の可視化手法の提案 (映像 表現&コンピュータグラフィックス)	映像情報メディア学会 技術報告	映像情報メディ ア学会	2019	青柳 柊人, 兼松 祥 央, 三上 浩司
282	デジタルゲームにおける難易度と達成感の 感じ方に関する研究	映像情報メディア学会 技術報告	映像情報メディ ア学会	2019	大塚 駿, 遠藤 雅伸
283	ぶよぶよ対戦プレイにおける「副砲」技法 の有効性に関する考察 (映像表現&コンピ ュータグラフィックス)	映像情報メディア学会 技術報告	映像情報メディ ア学会	2019	栗原 一浩, 阿部 雅 樹, 渡辺 大地
284	対戦型格闘ゲームにおけるブレイスキル向 上のための隙の可視化手法の提案 (映像表 現&コンピュータグラフィックス)	映像情報メディア学会 技術報告	映像情報メディ ア学会	2019	桑原 健吾, 兼松 祥 央, 三上 浩司
285	e スポーツの魅力に関する考察	事業創造大学院大学紀 要	事業創造大学院 大学	2019	Nguyen Ngoc Khanh, 高中 公男

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
286	ゲーム障害：ゲームに「ハマる」ことは依存症なのか？(行動のアディクション：「ハマる」を考える)--(さまざまな行動のアディクション)	こころの科学	日本評論社	2019	三原 聡子
287	刀剣女子推して参る!：ゲーム『刀剣乱舞』から広がる世界とは	女子学研究	甲南女子大学女子学研究会	2019	西田 隆政
288	ゲームコンテンツのインターネット生放送における放送者間コラボレーション手法の提案	ルチメディア,分散協調とモバイルシンポジウム 2019 論文集	ルチメディア,分散協調とモバイルシンポジウム 2019	2019	堤 周太, 西岡 大, 齊藤 義仰
289	ヒトリス：健康促進を目的として体と頭を複合的に使わせるインタラクティブゲーム	ルチメディア,分散協調とモバイルシンポジウム 2019 論文集	ルチメディア,分散協調とモバイルシンポジウム 2019	2019	大西 鮎美, 柳生 遥, 仙波 拓, 寺田 努, 塚本 昌彦
290	博物館におけるデジタルゲーム展示の意義と可能性	人文学部研究論集	中部大学人文学部	2019	尾鼻 崇, 小出 治都子, 岡田 翔
291	重心可変機構による連続的重量変化の提示を取り入れたゲーム開発	エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2019 論文集	エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2019	2019	木村 尚斗, 鈴木 裕也, 船藏 優弥, 鈴木 航平, 佐瀬 一弥
292	情報とダメージの駆け引きを基軸とするゲームシステムデザイン	エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2019 論文集	エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2019	2019	前田 風歌, 三上 拓哉, 藤木 淳
293	新たな疾患としての「ゲーム障害」の現状	精神科治療学	星和書店	2019	三原 聡子, 樋口 進
294	人間の可動域の制約を考慮した VR 音楽ゲームの提案	エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2019 論文集	エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2019	2019	住友 聡馬, 杉浦 裕太
295	対戦格闘ゲーム AI におけるモンテカルロ木探索のノード選択手法の改善	2019 年度 情報処理学会 関西支部 支部大会 講演論文集	情報処理学会	2019	藤巻 恵太, 石井 稜大, 原田 智広, ターウォンマット ラック

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
296	変形により入出力が可能なゲームコントローラのユーザビリティ改善	エンタテインメントコンピュータティングシンポジウム 2019 論文集	エンタテインメントコンピュータティングシンポジウム 2019	2019	福永 健竜, 石河 竜太, 井上 亮文
297	ロコモーションデバイスを用いたネットワーク VR マルチプレイゲームの開発 (知覚情報研究会・知覚情報技術の最前線)	電気学会研究会資料.PI	電気学会	2019	堅田 哲朗, 森 恭介, 森崎 慶人, 伊藤 拓親, 脇田 航
298	AI時代の教育論文誌 第1巻 第1号 ビデオゲーム・リテラシー教育の教材意識とビデオゲームのメディア文化の授業実践	学習情報研究	学習情報研究センター	2019	小孫 康平
299	SIGGRAPH 2019 見聞記	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2019	中嶋 正之
300	グループ化を用いたモンテカルロ木探索の性能の分析	ゲームプログラミングワークショップ 2019 論文集	ゲームプログラミングワークショップ 2019	2019	坪倉 弘治, 西野 順二
301	ゲームプレイ特徴のクラスタリングによるローグライクゲームの動的難易度調整	ゲームプログラミングワークショップ 2019 論文集	ゲームプログラミングワークショップ 2019	2019	阿保 達也, 松原 仁
302	コンピュータ将棋における Ponder を前提とした指し手予測	ゲームプログラミングワークショップ 2019 論文集	ゲームプログラミングワークショップ 2019	2019	芝 世弐
303	プレイアウト数増加に伴うモンテカルロ木探索の振舞い	ゲームプログラミングワークショップ 2019 論文集	ゲームプログラミングワークショップ 2019	2019	竹内 聖悟
304	ポリシーネットワークとバリューネットワークを併用した強化学習アルゴリズムのターン制戦略ゲームへの適用	ゲームプログラミングワークショップ 2019 論文集	ゲームプログラミングワークショップ 2019	2019	木村 富宏
305	モデル間の予測誤差を利用した効率的な強化学習手法	ゲームプログラミングワークショップ 2019 論文集	ゲームプログラミングワークショップ 2019	2019	橋本 大世, 鶴岡 慶雅

NO	タイトル	収録物名	公開者 発行機関	年	作成者
306	教養知識としてのAI(第3回)ゲームとAI: 中学数学・高校物理から始めるデジタル ゲームの人工知能	人工知能:人工知能学 会誌	人工知能学会	2019	櫻井 翔, 三宅 陽一 郎
307	深層強化学習を用いたガイスターAI の構 築	ゲームプログラミング ワークショップ2019 論 文集	ゲームプログラ ミングワークシ ョップ2019	2019	木村 勇太, 伊藤 毅 志
308	進化計算法を用いた詰将棋の自動生成	ゲームプログラミング ワークショップ2019 論 文集	ゲームプログラ ミングワークシ ョップ2019	2019	宗藤 大貴, 長尾 智 晴
309	ゲームが世界を模倣しているのか、世界が ゲームを模倣しているのか問題(情報メデ ィア工学科特集)	日本工業大学研究報告	日本工業大学	2019	大橋 裕太郎
310	人文学的アプローチによるビデオゲーム研 究	花園大学日本文学論究	花園大学日本文 学会	2019	秦 美香子
311	大規模 デジタルゲームにおける人工知能 の一般的体系と実装:FINAL FANTASY XV の実例を基に	人工知能学会論文誌	一般社団法人 人工知能学会	2020	三宅 陽一郎
312	インターネット依存とは何か:適切な付き 合い方を探る(第2回)インターネットゲー ム障害の診断基準	保健の科学	杏林書院	2020	大島 紀人
313	ネット依存(ゲーム障害)(特集 プライマ リ・ケア医のためのアディクション治療)-- (行動のアディクション)	治療	南山堂	2020	中山 秀紀
314	高校生におけるネット依存とゲームのヘビ ーユーザーの実態 — オンライン調査に 基づいて	群馬大学社会情報学部 研究論集	群馬大学社会情 報学部	2020	伊藤 賢一

### 1.3.4.3. 書籍

ゲーム専門雑誌および関連書について、直近 5 年間の発行部数の推移の表を記載する。2014 年から全体的に減少傾向にあり、2014 年度と最新のデータである 2018 年度と比較すると、発行部数の合計は半分以下となっている。

表 107 ゲーム専門雑誌の発行部数の推移

		発行部数（万冊）				
		2014年	2015年	2016年	2017年	2018年
本誌	ゲーム総合	965	867	790	636	535
	任天堂系	82	56	36	28	25
	美少女	204	168	135	124	111
	女性向け	77	73	56	40	27
	その他	414	421	333	228	127
	小計	1,742	1,585	1,350	1,056	825
増刊・別冊		566	466	411	408	233
ムック		484	624	808	312	200
合計		2,792	2,675	2,569	1,776	1,258

出典：2019CESA ゲーム白書（2019 年版出版指標年報より）から作成

また、ゲーム専門誌以外の書籍について、国内で発行された紙および電子書籍のデータを約 230 万件保持している、インターネット上の「Pub DB 出版書誌データベース」を用い、「ゲーム」と「文化」「アート」「デザイン」「クリエイター」等のキーワードを掛け合わせて検索し、1986 年から 2020 年までに出版された 196 件の書籍のリストを得た。検索結果から、雑誌、ゲームの攻略に関するもの、ソフトウェアのハウツー等を除いてリスト化した。

また、直近 5 年間と 2020 年の 3 か月分で見ると、出版された書籍の数は 2015 年は 11 点、2016 年は 15 点、2017 年は 12 点、2018 年は 18 点、2019 年は 29 点、2020 年（3 月まで）は 2 点となっている。

表 108 2014～2020 年の年別の書籍発行数

年	2015	2016	2017	2018	2019	2020	合計
点数	11	15	12	18	29	2	87

表 109 ゲームに関連した書籍のリスト（発行年順）

NO.	タイトル	著者名	発行年	出版社
1	子どものころを育てるテレビ・テレビゲーム・コンピュータ	グリーンフィールド, P. M. (著) 無藤 隆 (訳) 鈴木 寿子 (訳)	1986	サイエンス社

NO.	タイトル	著者名	発行年	出版社
2	Wave (ウェイヴ) 19	武邑 光裕 (インタビュー) 三上 晴子 (インタビュー) 石原 恒和 (インタビュー)	1988	ペヨトル工房
3	銀星倶楽部 別冊 テトリス 10 万点への解法	石原 恒和 (編)	1989	ペヨトル工房
4	情報化と大衆文化	佐藤 毅 (編)	1993	至文堂
5	ゲームのデザイン	小林 昌廣 (著) 増川 宏一 (著) 大内 延介 (著)	1994	LIXIL 出版
6	これからのゲームセンター経営	但野 裕一 (編)	1994	経営情報出版社
7	TV ゲームをつくる	前野 和久 (監) 飯島 博 (著)	1995	ポプラ社
8	テレビ・ファミコンと健康障害	伊藤 助雄 (編)	1995	ぎょうせい
9	新ゲームデザイン	田尻 智 (著)	1995	スクウェア・エニックス
10	テレビゲームと癒し	香山 リカ (著)	1996	岩波書店
11	ゲームクリエイターになりたい	雅 孝司 (著) 山口 芳宏 (著)	1997	ベストセラーズ
12	ソニー・セガ・バンダイ・任天堂 ゲーム機 戦争 '97	馬場 宏尚 (著)	1997	エール出版社
13	なりたい!!ゲームクリエイター	大栄出版編集部 (編)	1997	ダイエックス出版
14	横井軍平ゲーム館	横井 軍平 (著) 牧野 武文 (インタビ ュー・構成)	1997	アспект
15	任天堂・セガ	逸見 啓 (著) 大西 勝明 (著)	1997	大月書店
16	スーパーヒットゲーム学	飯野 賢治 (著)	1998	扶桑社
17	なる本 ゲームクリエイター	増田 雅人 (著)	1998	週刊住宅新聞社
18	めざせ Game クリエイター	Game クリエイター研究会 (著)	1998	IDG ジャパン
19	さくまあきらの正体	さくま あきら (著)	1999	ビー・アール・サーカス
20	テレビゲーム風雲録	長尾 剛 (著)	1999	文藝春秋
21	大人のためのテレビゲーム学概論		1999	アспект
22	2001 年 TV ゲームウォーズ	森岡 巧 (著)	2000	リックテレコム
23	BIT GENERATION 2000 テレビゲーム展		2000	神戸ファッション美術 館・水戸美術館現代美術 センター

NO.	タイトル	著者名	発行年	出版社
24	ゲームの巨人語録 岡本吉起と 12 人のゲームクリエイター	岡本 吉起 (著) 電撃王編集部 (著)	2000	アスキー・メディアワークス
25	シーマン育成支援キット	斎藤 由多加 (著)	2000	アスキー・メディアワークス
26	Techno Sculpture	都築 響一 (責任編集)	2001	アスペクト
27	テレビゲーム文化論	榊山 寛 (著)	2001	講談社
28	ゲームクリエイターになろう!	シップス (編)	2002	小学館
29	ゲームクリエイター作法	木村 央志 (著)	2002	NTT 出版
30	パックランドでつかまえて	田尻 智 (著)	2002	エンターブレイン
31	ベストセラー本ゲーム化会議	麻野 一哉 (著) 飯田 和敏 (著) 米光一成 (著)	2002	原書房
32	ゲームデザイン誇大妄想狂	清水 亮 (著)	2003	工学社
33	ゲーム産業の経済分析	新宅 純二郎 (編) 田中 辰雄 (編) 柳川 範之 (編)	2003	東洋経済新報社
34	メディアと人間の発達	坂元 章 (編)	2003	学文社
35	ゲームセンター「CX」		2004	太田出版
36	テレビゲームと子どもの心	坂元 章 (著)	2004	メタモル出版
37	田尻智ポケモンを創った男	宮 昌太郎 (著) 田尻 智 (著)	2004	太田出版
38	「おもしろい」のゲームデザイン	Raph Koster (著) 酒井 皇治 (訳)	2005	オライリー・ジャパン
39	「小説」ゼビウス	遠藤 雅伸 (著)	2005	復刊ドットコム
40	それは「ボン」から始まった	赤木 真澄 (著)	2005	アミューズメント通信社
41	テレビゲーム解釈論序説 アッサンブラージュ	八尋 茂樹 (著)	2005	現代書館
42	パックマンのゲーム学入門	岩谷 徹 (著)	2005	KADOKAWA
43	中国ゲームビジネス 徹底研究 2005	中村 彰憲 (著)	2005	KADOKAWA
44	中国ゲームビジネス 徹底研究 2006	中村 彰憲 (著)	2005	KADOKAWA
45	アーケード TV ゲームリスト	赤木 真澄 (編著)	2006	アミューズメント通信社

NO.	タイトル	著者名	発行年	出版社
46	オンラインゲームビジネスの基礎知識 ～ 産業構造とビジネスモデル～	コンピュータエンターテインメント 協会（編著）	2006	コンピュータエンター テインメント協会
47	ゲームセンター「CX」2	有野 晋哉（著）	2006	太田出版
48	デジタルの夢でメシを食うためにボくら は！	米光 一成（著）	2006	マイクロマガジン社
49	韓国ゲーム産業データブック	DACO IRI（編）	2006	ビスタ ピー・エス
50	大型アーケードゲーム完全攻略		2006	桃園書房
51	インフォドラッグ	生田 哲（著）	2007	PHP 研究所
52	ゲームクリエイターの仕事 完全ガイド	エヴァース（編）	2007	誠文堂新光社
53	ゲームセンター「CX」3		2007	太田出版
54	ゲームデザイナー 小島秀夫の視点	小島 秀夫（著）	2007	幻冬舎
55	ゲーム産業で何が起きたか？	浜村 弘一（著）	2007	KADOKAWA
56	ゲーム的リアリズムの誕生	東 浩紀（著）	2007	講談社
57	シーマン語録 II	斎藤 由多加（著）	2007	幻冬舎
58	シリアスゲーム	藤本 徹（著）	2007	東京電機大学出版局
59	テレビゲーム教育論	マーク・プレンスキー（著）藤本 徹 （訳）	2007	東京電機大学出版局
60	仕事を 100 倍楽しくするプロジェクト攻略 本	米光 一成（著）	2007	ベストセラーズ
61	ゲーセン・マニア☆（英文版）☆	ブライアン・アッシュクラフト（著） ジーン・スノー（著）	2008	講談社インターナシヨ ナル
62	ゲームクリエイターになりたい人の本	成美堂出版編集部（編）	2008	成美堂出版
63	ゲーム職人 第0集	ゲームサイド編集部（編）	2008	マイクロマガジン社
64	テレビゲームとレーティングの社会的受容 に関する調査報告書	コンピュータエンターテインメント レーティング機構（編著）	2008	マイクロマガジン社
65	ゲームセンターCX Complete		2009	太田出版
66	拡散するサブカルチャー	谷川 建司（編著）王 向華（編著）呉 咏梅（編著）	2009	青弓社
67	ゲームシナリオのためのファンタジー事典	山北 篤（著）	2010	SB クリエイティブ
68	ゲームデザイン脳	榎田 省治（著）	2010	技術評論社

NO.	タイトル	著者名	発行年	出版社
69	ゲームの父・横井軍平伝	牧野 武文 (著)	2010	KADOKAWA
70	マンガ・アニメ・ゲーム・フィギュアの博物館学	明治大学人文科学研究所 (編)	2010	風間書房
71	横井軍平ゲーム館 RETURNS	横井 軍平 (著) 牧野 武文 (著) 草【なぎ】 洋平 (他編)	2010	フィルムアート社
72	思想地図β vol. 1 特集: ショッピングノヴァターン	東 浩紀 (編著)	2010	ゲンロン
73	次長課長・井上聡の『ごきげんよう、ゲームです』	井上 聡 (著)	2010	KADOKAWA
74	自分だけにしか思いつかないアイデアを見つける方法	米光 一成 (著)	2010	日本経済新聞出版社
75	ゲームセンター「CX」V		2011	太田出版
76	ゲームセンター文化論	加藤 裕康 (著)	2011	新泉社
77	デジタルゲームの技術	松井 悠 (著)	2011	SBクリエイティブ
78	ルールズ・オブ・プレイ 上	ケイティ・サレン (著) エリック・ジーママン (著) 山本 貴光 (訳)	2011	SBクリエイティブ
79	教養としてのゲーム史	多根 清史 (著)	2011	筑摩書房
80	「レベルアップ」のゲームデザイン	Scott Rogers (著) 塩川 洋介 (監訳)	2012	オライリー・ジャパン
81	アジャイルなゲーム開発	クリントン・キース (著) 江端 一将 (訳)	2012	SBクリエイティブ
82	ゲーミフィケーション	井上 明人 (著)	2012	NHK 出版
83	ゲームクリエイターが知るべき97のこと	吉岡 直人 (著)	2012	オライリー・ジャパン
84	ゲームの流儀		2012	太田出版
85	ソーシャルゲームだけがなぜ儲かるのか	中山 淳雄 (著)	2012	PHP 研究所
86	ビデオゲームに関する心理学的研究	小孫 康平 (著)	2012	風間書房
87	ものづくりのイノベーション「枯れた技術の水平思考」とは何か?	横井 軍平 (著) 草【なぎ】 洋平 (編) 影山 裕樹 (編)	2012	スペースシャワーネットワーク
88	遠藤雅伸のゲームデザイン講義実況中継	モバイル&ゲームスタジオ (著)	2012	SBクリエイティブ
89	勝ち続ける意志力	梅原 大吾 (著)	2012	小学館
90	僕たちのゲーム史	さやわか (著)	2012	星海社

NO.	タイトル	著者名	発行年	出版社
91	「タッチパネル」のゲームデザイン	Scott Rogers (著) 塩川 洋介 (監訳) 佐藤 理絵子 (訳)	2013	オライリー・ジャパン
92	1989年のファミコン通信	田原 誠司 (著)	2013	KADOKAWA
93	ウメハラ	梅原 大吾 (監) 西出 ケンゴロー (著・ 絵)	2013	PHP 研究所
94	ゲームクリエイターが知るべき97のこと 2	小野 憲史 (著)	2013	オライリー・ジャパン
95	ゲームはこうしてできている	岸本 好弘 (著)	2013	SBクリエイティブ
96	ゲーム化する世界	日本記号学会 (編)	2013	新曜社
97	ファミコンとその時代	上村 雅之 (著) 細井 浩一 (著) 中村 彰憲 (著)	2013	NTT 出版
98	ルールズ・オブ・プレイ 下	ケイティ・サレン (著) エリック・ジ マーマン (著) 山本 貴光 (訳)	2013	SBクリエイティブ
99	勝負論	梅原 大吾 (著)	2013	小学館
100	白井博士の未来のゲームデザイン	白井 暁彦 (著)	2013	ワークスコーポレーシ ョン
101	インターネット・ゲーム依存症	岡田 尊司 (著)	2014	文藝春秋
102	ゲーム	飯野 賢治 (著)	2014	星海社
103	ゲームシナリオを書こう！	川上 大典 (編著) 米光 一成 (著) 鈴 木 理香 (著)	2014	青弓社
104	ゲーム実況の中の人 3冊目	『ゲーム実況の中の人』の中の人(著)	2014	PHP 研究所
105	セガアーケードクラシックス Vol. 1	カート・カラタ (著) 羽無 エラー (訳)	2014	ろーからいず屋さん
106	なぜ人はゲームにハマるのか	渡辺 修司 (著) 中村 彰憲 (著)	2014	SBクリエイティブ
107	一〇年代文化論	さやわか (著)	2014	星海社
108	東大卒プロゲーマー	ときど (著)	2014	PHP 研究所
109	突撃！となりのプロゲーマー	くつき かずや (著)	2014	イースト・プレス
110	1日ひとつだけ、強くなる。	梅原 大吾 (著)	2015	KADOKAWA
111	ゲームエンジン・アーキテクチャ	ジェイソン・グレゴリー (著) 大貫 宏 美 (訳) 田中 幸 (訳)	2015	SBクリエイティブ
112	ゲームの今	徳岡 正肇 (編著)	2015	SBクリエイティブ
113	ゲームプランナー集中講座	吉沢 秀雄 (著)	2015	SBクリエイティブ

NO.	タイトル	著者名	発行年	出版社
114	しかめっ面にさせるゲームは成功する	イエスパー・ユール (著)	2015	ポーンデジタル
115	メディア考古学	エルキ・フータモ (著) 太田 純貞 (訳)	2015	NTT 出版
116	横井軍平ゲーム館	横井 軍平 (著) 牧野 武文 (著)	2015	筑摩書房
117	子ども文化の現代史	野上 暁 (著)	2015	大月書店
118	日本サブカルチャーを読む	押野 武志 (編著) 西田谷 洋 (他著) 水川 敬章 (他著)	2015	北海道大学出版会
119	任天堂ノスタルジー 横井軍平とその時代	牧野 武文 (著)	2015	KADOKAWA
120	熱狂する現場の作り方	松山 洋 (著)	2015	星海社
121	CG とゲームの技術	三上 浩司 (著) 渡辺 大地 (著)	2016	コロナ社
122	TOKYO メディア芸術オフィシャルガイド	文化庁 (監)	2016	現代企画室
123	ゲームクリエイターの仕事	蛭田 健司 (著)	2016	翔泳社
124	ゲームシナリオのためのファンタジー解剖 図鑑	サイドラランチ (編)	2016	誠文堂新光社
125	ゲームってなんでもおもしろい?	角川アスキー総合研究所 (編)	2016	KADOKAWA
126	コンテンツ産業とイノベーション	半澤 誠司 (著)	2016	勁草書房
127	なぜ人々はポケモン Go に熱中するのか?	鈴屋二代目タビー (著) 井原 渉 (著)	2016	徳間書店
128	ハーフリアル―虚実のあいだのビデオゲーム	イエスパー・ユール (著) 松永 伸司 (訳)	2016	ニューゲームズオーダ ー
129	ビデオゲームプレイヤーの心理学とゲーム・リテラシー教育	小孫 康平 (著)	2016	風間書房
130	映画音楽からゲームオーディオへ	尾鼻 崇 (著)	2016	晃洋書房
131	現代ゲーム全史	中川 大地 (著)	2016	早川書房
132	日本ゲーム産業史	日経 BP 社ゲーム産業取材班 (著)	2016	日経 BP 社
133	日本デジタルゲーム産業史	小山 友介 (著)	2016	人文書院
134	文学としてのドラゴンクエスト	さやわか (著)	2016	コアマガジン
135	理論で読むメディア文化	松本 健太郎 (編)	2016	新曜社
136	GAMEgene 3	GAMEgene 編集部 (編著)	2017	徳間書店
137	エンターテインメントという薬	松山 洋 (著)	2017	KADOKAWA
138	クリエイターのためのゲーム「ハード」戦国史	中村 一郎 (著) 小林 亜希彦 (著)	2017	言視舎

NO.	タイトル	著者名	発行年	出版社
139	ザ・ビデオ・ゲーム・ウィズ・ノーネーム	赤野 工作 (著) 石黒 正数 (絵)	2017	KADOKAWA
140	シブサワ・コウ 0 から 1 を創造する力	シブサワ・コウ (著)	2017	PHP 研究所
141	スマホゲーム依存症	樋口 進 (著)	2017	内外出版社
142	セガ vs. 任天堂 下	ブレイク・J・ハリス(著)仲 達志(訳)	2017	早川書房
143	セガ vs. 任天堂 上	ブレイク・J・ハリス(著)仲 達志(訳)	2017	早川書房
144	チップチューンのすべて All About Chiptune	田中 治久 (著)	2017	誠文堂新光社
145	メディア文化論	遠藤 英樹 (編) 松本 健太郎 (編) 江藤 茂博 (編)	2017	ナカニシヤ出版
146	月給プロゲーマー、1 億円稼いでみた。	梅崎 伸幸 (著)	2017	主婦と生活社
147	現代メディア・イベント論	飯田 豊 (編著) 立石 祥子 (編著)	2017	勁草書房
148	Continue Special ゲームセンターCX		2018	太田出版
149	ゲームエンジニア養成読本	長谷川 勇 (著) 佐藤 達磨 (著) 南野 真太郎 (著)	2018	技術評論社
150	ゲームする人類	中沢 新一 (著) 遠藤 雅伸 (著) 中川 大地 (著)	2018	明治大学出版会
151	ゲームセンターCX 作家岐部の挑戦	岐部 昌幸 (著)	2018	KADOKAWA
152	ゲームプランとデザインの教科書 ぼくらのゲームの作り方	川上 大典 (他著) 飯田 和敏 (他著) 井上 信行 (他著)	2018	秀和システム
153	ゲーム情報学概論	伊藤 毅志 (編著) 保木 邦仁 (著) 三宅 陽一郎 (著)	2018	コロナ社
154	ゲンロン 8	東 浩紀 (編) 井上 明人 (他著) 黒瀬 陽平 (他著)	2018	ゲンロン
155	スペースインベーダーを創った男 西角友宏に聞く	FLORENT GORGES (著)	2018	徳間書店
156	ビデオゲームの美学	松永 伸司 (著)	2018	慶應義塾大学出版会
157	ポスト情報メディア論	岡本 健 (編) 松井 広志 (編)	2018	ナカニシヤ出版
158	ホモ・ルーデンス	ヨハン・ホイジンガ (著) 里見 元一郎 (訳)	2018	講談社
159	レトロゲームファクトリー	柳井 政和 (著)	2018	新潮社
160	越境する文化・コンテンツ・想像力	高馬 京子 (編) 松本 健太郎 (編)	2018	ナカニシヤ出版

NO.	タイトル	著者名	発行年	出版社
161	高橋名人のゲーム 35 年史	高橋 名人 (著)	2018	ポプラ社
162	高校生のためのゲームで考える人工知能	三宅 陽一郎 (著) 山本 貴光 (著)	2018	筑摩書房
163	職場体験完全ガイド 60 古着屋さん・プロ ゲーマー・アクセサリ作家・大道芸人		2018	ポプラ社
164	田尻智	宮本 茂 (解説) 田中 顕 (まんが) 菊 田 洋之 (編)	2018	小学館
165	平成オタク 30 年史	マイストリート (編)	2018	新紀元社
166	ゲーマーズブレイン	セリア・ホデント (著)	2019	ポーンデジタル
167	ゲームの企画書 1 どんな子供でも遊べな ければならない	電ファミニコゲーマー編集部 (著)	2019	KADOKAWA
168	ゲームの企画書 2 小説にも映画にも不可 能な体験	電ファミニコゲーマー編集部 (著)	2019	KADOKAWA
169	ゲームの企画書 3 「ゲームする」という行 為の本質	電ファミニコゲーマー編集部 (著)	2019	KADOKAWA
170	ゲーム学の新時代	中沢 新一 (編著) 中川 大地 (著)	2019	NTT 出版
171	プレイ・マターズ	ミゲル・シカル (著) 松永 伸司 (訳)	2019	フィルムアート社
172	プロの e スポーツプレイヤーになる！	岸 大河 (監) 日本テレビ e スポーツ 番組「eGG」(監) 河出書房新社編集 部 (編)	2019	河出書房新社
173	若ゲのいたり	田中 圭一 (著)	2019	KADOKAWA
174	図書館版 マンガでわかるあこがれのお仕 事 ゲームクリエイターになるには?	馬場 保仁 (監) derori (イラスト) か んくろう (漫画)	2019	金の星社
175	任天堂コンプリートガイド コンピュータ ーゲーム編	山崎 功 (著)	2019	主婦の友社
176	ゲームと平成		2019	KADOKAWA
177	桜井政博のゲームについて思うこと 2015-2019	桜井 政博 (著)	2019	KADOKAWA
178	FINAL FANTASY XV の人工知能 ―ゲー ム AI から見える未来	スクウェア・エニックス (編)	2019	ポーンデジタル
179	ゲームは人生の役に立つ。生かすも殺すも あなた次第	小幡 和輝 (著)	2019	エッセンシャル出版社

NO.	タイトル	著者名	発行年	出版社
180	多元化するゲーム文化と社会	松井 広志 (編) 井口 貴紀 (編) 大石 真澄 (編)	2019	ニューゲームズオーダ ー
181	血と汗とピクセル 大ヒットゲーム開発者 たちの激戦記	ジェイソン・シュライアー (著) 西野 竜太郎 (訳)	2019	グローバリゼーション デザイン研究所
182	ゲームとアニメーション	ヘザー・リオンズ (著) 矢倉 大夢 (訳)	2019	保育社
183	ゲームボーイコンプリートガイド	レトロゲーム愛好会 (編)	2019	主婦の友社
184	ゲーム雑誌ガイドブック	さやわか (著)	2019	三オブックス
185	ゲーム AI 技術入門 広大な人工知能の世界 を体系的に学ぶ	三宅 陽一郎 (著)	2019	技術評論社
186	ゲームデザインバイブル第2版 おもしろさ を飛躍的に向上させる 113 の「レンズ」	Jesse Schell (著) 塩川 洋介 (監訳) 佐藤 理絵子 (訳)	2019	オライリー・ジャパン
187	元社長が語る！ セガ家庭用ゲーム機 開 発秘史	佐藤 秀樹 (著)	2019	徳間書店
188	Q&A でわかる 子どものネット依存とゲー ム障害	樋口 進 (著)	2019	少年写真新聞社
189	AI ゲームチェンジャー シリコンバレーの 次はシアトルだ	市嶋 洋平 (著) 江藤 哲郎 (著)	2019	日経 BP 社
190	ゲームの仕事	オオノ マサフミ (絵) セガゲームス (著)	2019	ポプラ社
191	ゲーム依存からわが子を守る本	花田 照久 (監) 八木 眞佐彦 (監)	2019	大和出版
192	ゲームを動かす技術と発想 R	堂前 嘉樹 (著)	2019	ポーンデジタル
193	吉田の日々赤裸々。 3 ゲームデザイナー 兼取締役の頭の中	吉田 直樹 (著)	2019	KADOKAWA
194	甦る 20 世紀アーケードゲーム大全 Vol.2 アクションゲーム・シューティング ゲーム 熟成期編	須藤 浩章 (編著)	2019	メディアパル
195	アーケードゲーム・タイポグラフィ	大曲 都市 (著) 室賀 清徳 (著) 井原 恵子 (訳)	2020	グラフィック社
196	甦る 20 世紀アーケードゲーム大全 Vol.3 白熱！対戦格闘ゲーム ブーム到来 編		2020	メディアパル

### 1.3.5.参考文献

#### 【年鑑】

『CESA ゲーム白書』一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）、  
『デジタルコンテンツ白書』経済産業省商務情報政策局監修、一般社団法人デ  
ジタルコンテンツ協会  
『情報メディア白書』電通総研編、ダイヤモンド社

#### 【書籍・報告書】

『メディア芸術に関連する統計データ調査研究報告書』森ビル株式会社、文化庁、2011年  
『平成28年度メディア芸術連携促進事業 ゲーム研究の手引き』文化庁、2017年

#### 【ウェブサイト】（すべて最終閲覧日：2020年3月27日）

『ゲーム産業について調べるには』 国立国会図書館  
([https://nnavi.ndl.go.jp/research\\_guide/entry/theme-honbun-102717.php](https://nnavi.ndl.go.jp/research_guide/entry/theme-honbun-102717.php))  
『日本でゲーム研究を専攻できる大学院・大学リスト』  
『日本デジタルゲーム学会ウェブサイト』 ([http://digrajapan.org/?page\\_id=1354](http://digrajapan.org/?page_id=1354))  
『大学院進学情報サイト 大学院へ行こう！』株式会社進研アド (<http://www.daigakuin.ne.jp/>)  
『大学入試図書館 RENA』 (<http://www.rena.gr.jp/>)  
『JS 日本の学校』株式会社 JS コーポレーション (<http://school.js88.com/>)  
『スタディサプリ 進路』株式会社リクルート (<https://shingakunet.com/daitan/>)  
『マイナビ進学』株式会社マイナビ (<https://shingaku.mynavi.jp/>)  
『学術機関リポジトリデータベース (IRDB)』 (<https://irdb.nii.ac.jp/>)  
『CiNii Articles - 日本の論文をさがす』 (<http://ci.nii.ac.jp/>)  
『Pub DB 出版書誌データベース』 (<http://books.or.jp/>)  
『大学・大学院、専門教育』文部科学省 ([https://www.mext.go.jp/a\\_menu/01\\_d.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/01_d.htm))  
『Game With』 (<https://gamewith.jp/>)  
『情報通信産業基本調査』総務省情報流通行政局・経済産業省大臣官房調査統計グループ  
(<https://www.meti.go.jp/statistics/tyo/joho/index.html>)  
『経済センサスー活動調査』経済産業省 (<https://www.meti.go.jp/statistics/tyo/census/index.html>)  
『2020年版モバイル市場年鑑』 app annie 社  
(<https://www.appannie.com/jp/insights/market-data/state-of-mobile-2020/>)  
『4Gamer.net』Aetas 株式会社 (<https://www.4gamer.net/>)  
『ファミ通.com』株式会社 KADOKAWA Game Linkage (<https://www.famitsu.com/>)  
『文化庁メディア芸術祭ウェブサイト』文化庁 (<https://j-mediaarts.jp/>)

## 1.4. メディアアート分野

メディアアート分野の調査にあたり、インターネットや報告書等を用いて情報収集を行った。ここでは、メディアアート分野の基礎情報調査について記載する。

メディアアート分野は、「何がメディアアートであるのか」を定義するのが非常に困難な分野であり、定量的な調査は行われていない。また、新しいメディアを用いた作品が次々に生まれてくるため、定義や調査の範囲を決めてしまうことで、統計を整理する上で新しい作品を対象とすることができない可能性も生じる。この「明確な定義を得られない」メディアアートという分野について、「創作活動」については上記の理由からデータが得られなかった。参考としてメディアアートを含む「アート」の分野の統計データより、取得が可能な「展覧会・催事・顕彰」「アーカイブ機関」「研究機関・論文・書籍」の情報をまとめた。

### 1.4.1. 創作活動

メディアアートの創作活動については、先行調査と同様に、統計データを得られなかった。これは、メディアアートの明確な定義がなく、芸術の分野としてカテゴライズした調査がないことによる。

メディアアートの定義は、研究者ごとに違っていると言えるほど多様であり、かつ時代によって使用されるメディアそのものが変化することもあり、メディアアートやメディアアーティストを厳密に定義することは非常に困難である。例えば、著名なメディアアートのフェスティバルである「プリ・アルス・エレクトロニカ」は、数年おきに部門を見直し、対象となる作品分野を変化させている。プリ・アルス・エレクトロニカが公募を開始した1987年からの部門の変遷を表にして掲載した（表 110）。部門名は表の都合上短縮しているため、正しい名称は表 111 を参照されたい。

メディアアート作品が使用している技術や表現手法にあわせ、部門の名称の変更（World Wide Web → .net → Net Vision）や、Hybrid Art、Digital Communities、Artificial Intelligence & Life Art といった部門の新設を行っていることがわかる。

表 110 アルス・エレクトロニカ・フェスティバルにおける部門の変遷

年	部門 1	部門 2	部門 3	部門 4	部門 5	部門 6	部門 7	部門 8	部門 9
1987	CG	CM	CA						
1988	CG	CM	CA						
1989	CG	CM	CA						
1990	CG	CM	CA	IA					
1991	CG		CA	IA					
1992	CG	CM	CA	IA					

年	部門 1	部門 2	部門 3	部門 4	部門 5	部門 6	部門 7	部門 8	部門 9
1993	CG	CM	CA	IA					
1994	CG	CM	CA	IA					
1995		CM	CA	IA			WWW		
1996		CM	CA	IA			WWW		
1997		CM	CA	IA			.net		
1998		CM	CA / VE	IA			.net		c-u19
1999		DM&SA	CA / VE	IA			.net		c-u19
2000		DM&SA	CA / VE	IA			.net		c-u19
2001		DM&SA	CA / VE	IA			NV / NE		c-u19
2002		DM&SA	CA / VE	IA			NV / NE		c-u19
2003		DM&SA	CA / VE	IA			NV / NE		c-u19
2004		DM&SA	CA / VE	IA			NV	DC	u19-f
2005		DM&SA	CA / VE	IA			NV	DC	u19-f
2006		DM&SA	CA / VE	IA			NV	DC	u19-f
2007		DM&SA	CA / VE	IA	HA			DC	u19-f
2008		DM&SA	CA / VE	IA	HA			DC	u19-f
2009		DM&SA	CA / F / VFX	IA	HA			DC	u19-f
2010		DM&SA	CA / F / VFX	IA	HA			DC	u19-f
2011		DM&SA	CA / F / VFX	IA	HA			DC	u19-f
2012		DM&SA	CA / F / VFX	IA	HA			DC	u19-c
2013		DM&SA	CA / F / VFX	IA	HA			DC	u19-c
2014		DM&SA	CA / F / VFX	IA				DC	u19-c
2015		DM&SA	CA / F / VFX		HA			DC	u19-c
2016			CA / F / VFX	IA				DC	u19-c
2017		DM&SA	CA / F / VFX		HA				u19-c
2018			CA	IA+				DC	u19-c
2019		DM&SA	CA			AI&LA			u19-c

出典 : PRIX – Ars Electronica Archiv ウェブサイトより制作

表 111 アルス・エレクトロニカ・フェスティバルにおける部門の凡例

短縮した名称	部門の名称
CG	Computer Graphics
CM	Computer Music
DM&SA	Digital Musics & Sound Art
CA	Computer Animation
CA / VE	Computer Animation / Visual Effects
CA / F / VFX	Computer Animation / Film / VFX
IA	Interactive Art
IA+	Interactive Art +
HA	Hybrid Art
AI&LA	Artificial Intelligence & Life Art
WWW	World Wide Web
.net	.net
NV / NE	Net Vision / Net Excellence
NV	Net Vision
DC	Digital Communities
c-u19	cybergeneration - u19 freestyle computing
u19-f	u19 – FREESTYLE COMPUTING
u19-c	u19 – CREATE YOUR WORLD

今回の調査では、直接メディアアート作品や作家に関わるデータを見つけることはできなかったが、より大きい範囲のデータとして、芸術分野に関わる国の統計や、アートフェアの報告書のデータがある。ここでは、参考としてそういったデータを紹介する。

### 1.4.1.1. 国の調査からみるアーティストの数

国の統計のうち、国内在住のすべての人を対象に年齢・性別や居住地、就業状態などのあらゆる情報を収集する「国勢調査<sup>28</sup>」と、国民の就業状態を調査する「就業構造基本調査<sup>29</sup>」から、職業としての芸術家<sup>30</sup>の数のうち、メディアアーティストが含まれると考えられる項目の数を調査した。

日本標準職業分類（平成 21 年 12 月統計基準設定）より、メディアアーティストが該当しそうな項目として、中分類「22 美術家、デザイナー、写真家、映像撮影者」>小分類「221 彫刻家」、「222 画家、書家」、「223 工芸美術家」がある。国勢調査および就業構造基本調査の 221、222、223 の項目の数をまとめた表を以下に示す。どちらの統計でも、「美術家、デザイナー、写真家、映像撮影者」に属する人口は、総数の 0.5 パーセント程度しかない。また、その数は調査年度ごとに微増する傾向にある。

#### 1.4.1.1.1. 国勢調査における「美術家、デザイナー、写真家、映像撮影者」の数

表 112 国勢調査における推移（人）

分類項目		2005	総数に対する 割合（％）	2010	総数に対する 割合（％）	2015	総数に対する 割合（％）
総数（15 歳以上就業者数）		61,530,202	-	59,607,700	-	58,890,810	-
小分類	彫刻家、画家、工芸美術家	38,781	0.06	31,200	0.05	37,820	0.06
	デザイナー	164,741	0.27	179,570	0.3	193,830	0.33
	写真家、映像撮影者	64,446	0.1	65,540	0.11	63,970	0.11
合計		267,968	0.44	276,320	0.46	295,610	0.5

出典：平成 17 年～27 年国勢調査 抽出詳細集計（就業者の産業（小分類）・職業（小分類）など）より作成

<sup>28</sup> 国勢調査：統計法に基づく基幹統計『国勢統計』を作成するための統計調査であり、「日本に居住している全ての人及び世帯」を対象として、全数調査として実施される。国内の人口、世帯、産業構造等などについて、1920 年から調査が始まり、基本的に 5 年ごとに調査が実施されている。

<sup>29</sup> 就業構造基本調査：統計法に基づく基幹統計『就業構造基本統計』を作成するための統計調査であり、国勢調査から抽出した調査区に居住する 15 歳以上の世帯員について、就業及び不就業の状態を調査し、1956 年から調査が始まり、1982 年以降は 5 年毎に調査が行われている。

<sup>30</sup> 芸術家の定義：文化庁が作成している「文化芸術関連データ集」

([https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/seisaku/15/03/pdf/r1396381\\_11.pdf](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/seisaku/15/03/pdf/r1396381_11.pdf), P42) では、「芸術家」を以下のように定義している。

『芸術家』とは、国勢調査において職業欄に「著述家」「彫刻家・画家・工芸美術家」「デザイナー」「写真家・映像撮影者」「音楽家」「舞踊家・俳優・演出家・演芸家」のいずれかに該当すると記入した人。

### 1.4.1.1.2.就業構造基本調査における「美術家、デザイナー、写真家、映像撮影者」の数

表 113 就業構造基本調査における推移（人）

分類項目	2007	総数に対する割合 (%)	2012	総数に対する割合 (%)	2017	総数に対する割合 (%)	
総数（15歳以上就業者数）	65,977,500	-	64,420,700	-	66,213,000	-	
小分類	彫刻家、画家、工芸美術家	42,600	0.06	35,200	0.05	51,300	0.08
	デザイナー	226,700	0.34	234,600	0.36	238,900	0.36
	写真家、映像撮影者	80,200	0.12	80,700	0.13	87,300	0.13
合計	349,500	0.52	350,600	0.54	377,500	0.57	

出典：平成 19 年度～29 年就業構造基本調査 / 全国編 人口・就業に関する統計表より作成

### 1.4.1.1.3.税務統計からみるアーティストの数

国税庁統計年鑑には、所得種類別（業種別）の人員と所得金額のデータが掲載されている。アーティストを含む業種は「文筆、作曲、美術家」と規定されている。この業種についてのデータをまとめた表を以下に示す。「文筆、作曲、美術家」業種で申告した人数、またこの業が主たる業として申告した人数、申告された所得の合計額のいずれもが年度毎に増加している。

表 114 「文筆、作曲、美術家」業種の所得種類別（業種別）人員、所得金額の推移

年度	人員（人）	主たるもの（人）	所得金額（百万円）
2015	99,093	89,712	212,869
2016	102,552	92,829	218,155
2017	110,451	99,690	236,928

出典：2016～18 年度国税庁統計年報より作成

### 1.4.1.2. 市場規模

市場規模について、2016年～2018年「日本のアート産業に関する市場調査報告書」（一般社団法人アート東京）をもとに、メディアアートを含むと考えられる項目についてのデータを収集した。

「日本のアート産業に関する市場調査<sup>31</sup>」では、アンケート調査をもとに「美術品（日本画、洋画、彫刻、版画、現代美術、写真、映像作品、陶芸、工芸、書、掛軸・屏風）」という美術品のジャンルを「美術品市場」の推計の対象としている。

ジャンル別の市場規模の推計結果をまとめた表を以下に示す。

表 115 美術品ジャンル別推計市場規模の推移（億円）

ジャンル	2016		2017		2018	
	金額	合計に対する割合（％）	金額	合計に対する割合（％）	金額	合計に対する割合（％）
洋画	452	17.78	556	21.47	548	22.2
日本画	384	15.11	386	14.90	436	17.67
陶芸	405	15.93	432	16.68	402	16.29
版画	219	8.62	151	5.83	294	11.91
現代美術（平面）	415	16.33	364	14.05	222	9.00
掛軸・屏風	180	7.08	134	5.17	136	5.51
工芸	209	8.22	162	6.25	110	4.46
現代美術（立体、インスタレーション）	95	3.74	99	3.82	97	3.93
書	61	2.40	99	3.82	70	2.84
写真	75	2.95	91	3.51	69	2.8
彫刻	24	0.94	92	3.55	66	2.67
映像作品	23	0.90	24	0.93	18	0.73
合計	2,542	-	2,590	-	2,468	-

出典：日本のアート産業に関する市場調査 2016～2018 より作成

<sup>31</sup> 日本のアート産業に関する市場調査 2016 p8、日本のアート産業に関する市場調査 2017 p6、日本のアート産業に関する市場調査 2018 p8より

## 1.4.2. 展覧会・催事・顕彰

2017年度から2019年度のメディアアートに関連した展覧会、催事、顕彰について、検索サイトのほか、美術展情報のポータルサイト、美術館等の展示施設のサイト等からキーワード「メディアアート」「メディア芸術」を用いた検索を行い、収集したデータをリスト化した。

### 1.4.2.1. 展覧会

メディアアートに関連している展覧会について、検索結果から内容を確認して絞り込んだ。ここでは、メディアアーティストの個展、グループ展、メディアアート作品を扱うアートフェスティバル、美術館や公立の施設で開催されたメディアアート展をピックアップした。2017年度は66件、2018年度は87件、2019年度81件、合計234件が見つかった。

表 116 2017年度～2019年度に開催されたメディアアートの展覧会（会期順）

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
1	2017	バニシング・メッシュ	山口情報芸術センター	山口情報芸術センター	2017/2/18	2017/5/14
2	2017	Yoichi Ochiai Imago et Materia	ART & SCIENCE gallery lab AXIOM	ART & SCIENCE gallery lab AXIOM	2017/3/4	2017/4/11
3	2017	チームラボ 徳島県文化の森	徳島県立21世紀館、徳島県立近代美術館	徳島県、とくしまLED・デジタルアート実行委員会	2017/03/20	2017/06/30
4	2017	清流の国ぎふ芸術祭「身体 のゆくえ」	岐阜県美術館	清流の国ぎふ芸術祭 Art Award IN THE CUBE 実行委員会、岐阜県	2017/4/15	2017/6/11
5	2017	Rhizomatiks 10	スパイラルガーデン	株式会社ライゾマティクス、株式会社ワコールアートセンター	2017/4/19	2017/4/30
6	2017	魔法の美術館 Art in Wonderland	富山市民プラザ	富山市民プラザ	2017/04/26	2017/05/21
7	2017	アートはサイエンス—Art is Science —	軽井沢ニューアートミュージアム	軽井沢ニューアートミュージアム	2017/4/29	2017/9/18

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
8	2017	オープン・スペース 2017 未来の再創造	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	2017/5/27	2018/3/31
9	2017	TOKYO ART CITY by NAKED	ギャラリーアーマ	TOKYO ART CITY by NAKED 実行委員会	2017/6/16	2017/9/3
10	2017	機械人間「オルタ」(常設展)	日本科学未来館	日本科学未来館	2017/6/22	常設
11	2017	semiconductor Parting the Waves	ART & SCIENCE gallery lab AXIOM	ART & SCIENCE gallery lab AXIOM	2017/7/1	2017/8/5
12	2017	資生堂 presents チームラボ かみさまがすまう森の アート展	御船山楽園	御船山楽園、チームラボ	2017/7/14	2017/10/29
13	2017	ICC キッズ・プログラム 2017 オトノバ 音を体感する まなび場	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	2017/7/15	2017/8/31
14	2017	魔法の美術館 見て、ふれて、 遊べる体感型アート	大阪文化館・天保山	産経新聞社・関西 テレビ放送	2017/07/15	2017/09/03
15	2017	Learn&Play! teamLab Future Park	沖縄県立博物館・美術館	Learn&Play! teamLab Future Park in 沖縄実行委員会	2017/07/15	2017/09/18
16	2017	光と遊ぶ超体験型ミュージアム 魔法の美術館	サントミューゼ 上 田市立美術館	NBS 長野放送/ Super Cast	2017/07/21	2017/09/03
17	2017	魔法の美術館 光と遊ぶ超 体感型ミュージアム	いわき市立美術館	いわき市立美術館、 福島民報社、 福島テレビ	2017/07/29	2017/09/03
18	2017	チームラボ 踊る!アート 展と、学ぶ! 未来の遊園地	高知県立美術館	チームラボ 2017 高知実行委員会 (高 知県立美術館、さ んさんテレビ)	2017/08/05	2017/09/24

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
19	2017	札幌国際芸術祭 2017	札幌市内各所	札幌国際芸術祭実行委員会／札幌市	2017/8/6	2017/10/1
20	2017	ブランク VR	山口情報芸術センター	山口情報芸術センター	2017/8/12	2017/9/24
21	2017	エクспанデッド・シネマ再考	東京都写真美術館	東京都写真美術館	2017/8/15	2017/10/15
22	2017	Nick Ervinck GNI-RI sep2017	ART & SCIENCE gallery lab AXIOM	ART & SCIENCE gallery lab AXIOM	2017/9/2	2017/10/7
23	2017	映像とメディアアート展 インターフェイスとしての映像と身体	愛知県立芸術大学芸術資料館	日本映像学会メディアアート研究会	2017/9/9	2017/9/24
24	2017	エマージェンシーズ！032 小林椋《盛るとのるソー》	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	2017/9/12	2017/11/26
25	2017	第 20 回文化庁メディア芸術祭受賞作品展	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	2017/9/16	2017/9/28
26	2017	ビデオアートの父 ナムジュン・パイク展	鹿児島県霧島アートの森	鹿児島県文化振興財団／南日本新聞社／K T S 鹿児島テレビ	2017/10/6	2017/12/3
27	2017	アートはサイエンスⅡ - Art is ScienceⅡ -	軽井沢ニューアートミュージアム	軽井沢ニューアートミュージアム	2017/10/7	2018/3/31
28	2017	ICC20 周年企画 リサーチ・コンプレックス NTT R&D @ICC×多元質感知「質感の再編集 Trans-materiality」	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	2017/10/8	2017/11/12
29	2017	「リズム風景」展	駐日韓国大使館 韓国文化院	駐日韓国大使館 韓国文化院	2017/10/20	2017/11/7
30	2017	種子島宇宙芸術祭	種子島全島（西之表市・中種子町・南種子町）	種子島宇宙芸術祭実行委員会	2017/10/20	2017/11/25

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
31	2017	LINK OF LIFE 2017 まわれ 右脳！展	資生堂ギャラリー	株式会社 資生堂	2017/10/26	2017/11/10
32	2017	人工知能美学芸術展	沖縄科学技術大学 院大学 [OIST]	人工知能美学芸術 研究会 [AI 美芸 研] ・ 沖縄科学技 術大学院大学 [OIST]	2017/11/3	2018/1/8
33	2017	岡本太郎とメディアアート 山口勝弘—受け継がれるも の	川崎市岡本太郎美 術館	川崎市岡本太郎美 術館	2017/11/3	2018/1/28
34	2017	チームラボ 踊る！アート 展と、学ぶ！未来の遊園地	新潟県立万代島美 術館	新潟県立万代島美 術館、TeNY テレ ビ新潟、チームラ ボ新潟展実行委員 会	2017/11/23	2018/03/04
35	2017	文化庁メディア芸術祭石垣 島展「ひかりきらめくイマ ジネーション」	石垣市民会館ほか	文化庁	2017/11/29	2017/12/17
36	2017	魔法の美術館Ⅱ	佐川美術館	公益財団法人佐川 美術館、京都新聞	2017/12/09	2018/02/12
37	2017	RAM CAMP in Kyoto 2017 アーカイブ展示	山口情報芸術セン ター	山口情報芸術セン ター	2017/12/9	2018/3/11
38	2017	The Other in You—わたしの 中の他者	山口情報芸術セン ター	山口情報芸術セン ター	2017/12/9	2018/3/11
39	2017	エマージェンシーズ！033 和田夏実「結んでひらいて ／tacit creole」	NTT インターコミ ュニケーション・ センター[ICC]	NTT インターコミ ュニケーション・ センター[ICC]	2017/12/9	2018/3/11
40	2017	坂本龍一 with 高谷史郎   設置音楽 2 IS YOUR TIME	NTT インターコミ ュニケーション・ センター[ICC]	NTT インターコミ ュニケーション・ センター[ICC]	2017/12/9	2018/3/11
41	2017	布のデミウルゴス—人類に とって布とは何か？	山口情報芸術セン ター	山口情報芸術セン ター	2017/12/9	2018/3/11

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
42	2017	岐阜おおがきビエンナーレ 新しい時代 メディア・アート 研究事始め	情報科学芸術大学 院大学	情報科学芸術大学 院大学	2017/12/19	2017/12/24
43	2017	文化庁メディア芸術祭愛知 展「MECÂNICA（メカニ カ）－ 私と私の次なるもの －」	ナディアパーク デ ザインホールほか	文化庁	2018/1/4	2018/1/14
44	2017	文化庁メディア芸術祭京都 展「Ghost（ゴースト）」	ロームシアター京 都	文化庁	2018/1/14	2018/2/4
45	2017	Akira Wakita Symptom Visualized	ART & SCIENCE gallery lab AXIOM	ART & SCIENCE gallery lab AXIOM	2018/1/20	2018/3/4
46	2017	AOMORI トリエンナーレ 2017『Unlimited』	青森公立大学国際 芸術センター青森 (ACAC) など	AOMORI トリエ ンナーレ 2017 実行 委員会、青森市、 青森市教育委員会	2018/1/20	2018/3/30
47	2017	MeCA   Media Culture in Asia: A Transnational Platform	表参道ヒルズ スペ ースオー、ラフォー ーレミュージアム 原宿ほか	国際交流基金アジ アセンター、一般 社団法人 TodaysArt JAPAN ／AACTOKYO	2018/2/9	2018/2/18
48	2017	YouFab2017 受賞作品展 「共起する未来 (COLLABORATIVE FUTURES)」	GOOD DESIGN Marunouchi	FabCafe	2018/2/9	2018/2/23
49	2017	Media Ambition Tokyo [MAT]	六本木ヒルズほか 都内各所	MAT 実行委員会 (六本木ヒルズ / CG-ARTS / JTQ Inc. / Rhizomatiks)	2018/2/9	2018/2/25
50	2017	第 10 回 恵比寿映像祭 イン ヴィジブル	東京都写真美術館	東京都写真美術館	2018/2/9	2018/2/25

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
51	2017	第7回「デジタル・ショック」-スペースシップ・アース（宇宙船地球号）-	アンスティチュ・フランセ東京	アンスティチュ・フランセ東京	2018/2/9	2018/3/4
52	2017	ハロー・ワールド ポスト・ヒューマン時代に向けて	水戸芸術館 現代美術ギャラリー	公益財団法人水戸市芸術振興財団	2018/2/10	2018/5/6
53	2017	ラファエル・ローゼンダー：ジェネロシティ 寛容さの美学	十和田市現代美術館	十和田市現代美術館	2018/2/10	2018/5/20
54	2017	第23回学生CGコンテスト受賞作品展	日本科学未来館	CG-ARTS（公益財団法人 画像情報教育振興協会）	2018/2/16	2018/2/18
55	2017	2017 アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA	福岡アジア美術館	2017 アジアデジタルアート大賞展実行委員会	2018/2/22	2018/2/27
56	2017	リサーチ・コンプレックス NTT R&D @ICC×HAPTIC DESIGN PROJECT 「距離0から拓くデザインの未来-見る／聴くから“触れる”へ」	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	2018/2/27	2018/3/11
57	2017	いわさきちひろ生誕100年「Life展」あそぶ plaplax	安曇野ちひろ美術館	ちひろ美術館、信濃毎日新聞社	2018/3/1	2018/5/7
58	2017	Asian Art Award 2018 supported by Warehouse TERRADA ファイナリスト展	TERRADA ART COMPLEX 4F	一般社団法人 アート東京	2018/3/3	2018/3/18
59	2017	Art Hack Day 2018 展覧会「Being There — 現れる存在」展	日本科学未来館	Art Hack Day 2018 実行委員会、日本科学未来館	2018/3/16	2018/3/18
60	2017	ここから2—障害・感覚・共生を考える8日間	国立新美術館	文化庁	2018/3/17	2018/3/25

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
61	2017	MEC Award 2018 (Media Explorer Challenge Award 2018) 入選作品展	SKIP シティ 彩の国ビジュアルプラザ 映像ミュージアム	埼玉県	2018/3/17	2018/4/8
62	2017	デザインあ展 in TOYAMA	富山県美術館	富山県美術館、NHK 富山放送局、NHK エデュケーションナル、NHK プラネット中部、北日本新聞社	2018/3/21	2018/5/20
63	2017	動き出す美術館 ～ARワンダーランド～	せんだいメディアテーク	仙台放送	2018/3/23	2018/4/8
64	2017	Atsushi Tadokoro 100 fragments	ART & SCIENCE gallery lab AXIOM	ART & SCIENCE gallery lab AXIOM	2018/3/23	2018/4/21
65	2017	KUMA EXHIBITION 2018	スパイラルガーデン&ホール	公益財団法人 クマ財団	2018/3/24	2018/3/24
66	2017	黒川 良一「objectum」	Takuro Someya Contemporary Art	Takuro Someya Contemporary Art	2018/3/24	2018/4/28
67	2018	赤松音呂展「Chozumaki / Chijikinkutsu」	Mizuma Art Gallery	Mizuma Art Gallery	2018/4/4	2018/4/28
68	2018	WOW Visual Design Studio —WOW が動かす世界—	スパイラル	WOW	2018/4/6	2018/4/15
69	2018	こいのぼりなう	国立新美術館	国立新美術館	2018/4/11	2018/5/28
70	2018	落合陽一、山紫水明の事事無碍の計算機自然	EYE OF GYRE	GYRE	2018/4/20	2018/6/28
71	2018	三宅唱+YCAM 新作インスタレーション展 「ワールドツアー」	山口情報芸術センター	山口情報芸術センター	2018/4/21	2018/5/27

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
72	2018	渚・暎・カーテン チェルフィッチュの〈映像演劇〉	熊本市現代美術館	熊本市現代美術館 [熊本市、公益財団法人熊本市美術文化振興財団]、 RKK、熊本日日新聞社	2018/4/28	2018/6/17
73	2018	「行為の編纂」 トーキョーアーツアンドスペース レジデンス 2018 成果発表展	トーキョーアーツ アンドスペース本郷	公益財団法人東京都歴史文化財団 トーキョーアーツアンドスペース	2018/6/2	2018/7/1
74	2018	エマーゼンシーズ！034 柴田真歩《XNN (X News Network)》	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	2018/6/2	2018/7/29
75	2018	オープン・スペース 2018 イン・トランジション	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	2018/6/2	2019/3/10
76	2018	東京大学 池上高志研究室 「Artificial Life Larger than Biological Life」	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	2018/6/2	2019/3/10
77	2018	近くへの遠回り 日本・キューバ現代美術展帰国展	スパイラル	独立行政法人 国際交流基金	2018/6/6	2018/6/17
78	2018	Parametric Move 動きをうごかす展	東京大学生産技術研究所 S 棟 1 階ギャラリー	東京大学山中研究室	2018/6/8	2018/6/17
79	2018	第 21 回文化庁メディア芸術祭受賞作品展	国立新美術館 他	文化庁	2018/6/13	2018/6/24
80	2018	メディアアート ～先端的技術と芸術創造との融合～	松坂屋名古屋店美術画廊	松坂屋名古屋店	2018/6/20	2018/6/26
81	2018	メディアラボ第 20 期 『『生命』になりたい！ブルックスのジュースを探して』	日本科学未来館	日本科学未来館	2018/6/20	2018/10/31

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
82	2018	森ビル デジタルアート ミュージアム：エプソン チームラボ ボーダレス	森ビルデジタルアートミュージアム	森ビル株式会社、チームラボ	2018/6/21	常設
83	2018	AUDIO ARCHITECTURE : 音のアーキテクチャ展	21_21 DESIGN SIGHT	21_21 DESIGN SIGHT	2018/6/29	2018/10/14
84	2018	山梨県立美術館開館 40 周年 記念 魔法の美術館 光と遊ぶ、真夏のワンダーランド	山梨県立美術館	山梨県立美術館 テレビ山梨	2018/06/30	2018/08/26
85	2018	ABS 秋田放送開局 65 周年 チームラボ 踊る！アート展と、学ぶ！未来の遊園地	秋田県立近代美術館	チームラボ秋田展 実行委員会（ABS 秋田放送・秋田県立近代美術館）	2018/06/30	2018/09/02
86	2018	魔法の美術館	北海道立帯広美術館	北海道立帯広美術館、帯広美術館振興会、魔法の美術館実行委員会	2018/06/30	2018/09/05
87	2018	海野林太郎 「サスペンデッド・エクスプローラー！」	EUKARYOTE	EUKARYOTE	2018/7/6	2018/8/5
88	2018	井上涼展 夏休み！ オバケびじゅチュ館	鹿児島県霧島アートの森	鹿児島県文化振興財団／南日本新聞社／K T S 鹿児島テレビ	2018/7/6	2018/9/2
89	2018	明和電機ナンセンスマシン展 in 大分	大分市美術館	大分市美術館、大分合同新聞社、明和電機展実行委員会	2018/7/7	2018/9/24
90	2018	エルメス「彼女と。」	国立新美術館	エルメス、国立新美術館	2018/7/11	2018/7/30
91	2018	チームラボ 学ぶ！未来の遊園地	あべのハルカス美術館	あべのハルカス美術館、MBS、読売新聞社、チームラボキッズ	2018/07/13	2018/09/02

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
92	2018	光と遊ぶ超体感型ミュージアム 魔法の美術館	さくら市ミュージアムー荒井寛方記念館ー	さくら市ミュージアムー荒井寛方記念館ー、下野新聞社	2018/07/14	2018/09/02
93	2018	魔法の美術館ー光と遊ぶ超体感型ミュージアム	神戸ファッション美術館	神戸ファッション美術館 神戸新聞社	2018/07/14	2018/09/02
94	2018	魔法の美術館ー光と遊ぶ超体感型ミュージアムー	ふくやま美術館	(公財)ふくやま芸術文化振興財団 ふくやま美術館、 福山市、福山市教育委員会、中国新聞備後本社	2018/07/14	2018/09/09
95	2018	デザインあ展 inTOKYO	日本科学未来館	日本科学未来館、 NHK、NHK エデュケーショナル、 NHK プロモーション	2018/07/19	2018/10/18
96	2018	ICC キッズ・プログラム 2018「さわるのふしぎ、ふれるのみらい」	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	2018/7/20	2018/8/26
97	2018	魔法の美術館：リミックス	長崎県美術館	長崎新聞社、N I B長崎国際テレビ、長崎県美術館	2018/7/21	2018/9/2
98	2018	エキソニモ+YCAM 共同企画展 「メディアアートの輪廻転生」	山口情報芸術センター	山口情報芸術センター	2018/7/21	2018/10/28
99	2018	コロガル公園 commons	山口情報芸術センター	山口情報芸術センター	2018/7/21	2018/10/28

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
100	2018	つくばメディアアートフェスティバル 2018	茨城県つくば美術館	筑波大学工学・芸術連携リサーチユニット, 公益財団法人つくば文化振興財団, つくば市教育委員会	2018/7/28	2018/8/5
101	2018	いわさきちひろ生誕 100 年「Life 展」あそぶ plaplax	ちひろ美術館・東京	ちひろ美術館	2018/7/28	2018/10/28
102	2018	マジック・ランタン 光と影の映像史展	東京都写真美術館	東京都、東京都写真美術館、日本経済新聞社	2018/8/14	2018/10/14
103	2018	スマイル・ワールド／未確認浮遊物体	ゆめたろうプラザ（武豊町民会館）ギャラリー	NPO たけとよ・武豊町教育委員会	2018/8/18	2018/8/26
104	2018	特別企画展「光のラビリンズ～Art in Wonderland」	青森県立三沢航空科学館	青森県立三沢航空科学館	2018/08/18	2018/09/24
105	2018	魔法の美術館リターンズ	福岡アジア美術館	毎日新聞社、RKB 毎日放送	2018/08/25	2018/09/30
106	2018	エマーゼンシーズ！035 藤倉麻子《群生地放送》	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	2018/9/4	2018/11/4
107	2018	IAMAS ARTIST FILE #06 みるころみるかえりみる クワクポリョウタ 会田大也	岐阜県美術館	岐阜県美術館、情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]	2018/9/8	2018/11/3
108	2018	「拡張する知覚—人間表現とメディアアート」	愛知県立芸術大学芸術資料館	日本映像学会メディアアート研究会	2018/9/15	2018/9/30
109	2018	平川祐樹—映画の見る夢	ポーラ美術館	ポーラ美術館	2018/9/30	2018/12/2
110	2018	SHIMURAbros「見ることは信じること」	ポーラミュージアムアネックス	ポーラミュージアムアネックス	2018/10/5	2018/11/4
111	2018	明和電機ナンセンスマシン展 in 長崎	長崎県美術館	長崎県美術館	2018/10/6	2018/11/11

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
112	2018	カタストロフと美術のちから展	森美術館	森美術館	2018/10/6	2019/1/20
113	2018	第15回国際テクノロジー・アート・404 フェスティバル	福岡市科学館	第15回国際テクノロジー・アート・404 フェスティバル実行委員会	2018/10/8	2018/10/14
114	2018	空白から感得する	瑞雲庵	みはらぼ	2018/10/13	2018/11/11
115	2018	特別展 OPEN STUDIO リサーチ・コンプレックス NTT R&D @ICC 「“感じる”インフラストラクチャー 共感と多様性の社会に向けて」	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	2018/10/13	2018/11/18
116	2018	MOT サテライト 2018 秋 うごきだす物語	清澄白河周辺	東京都、東京都現代美術館・アーツカウンシル東京（公益財団法人東京都歴史文化財団）	2018/10/20	2018/11/18
117	2018	霧の抵抗 中谷芙二子	水戸芸術館	公益財団法人水戸市芸術振興財団、読売新聞社、美術館連絡協議会	2018/10/27	2019/1/20
118	2018	毛利悠子 ただし抵抗はあるものとする	十和田市現代美術館, 十和田市 商店街	十和田市現代美術館	2018/10/27	2019/3/24
119	2018	MUTEK.JP 2018	WWW、WWW X、日本科学未来館、UNIT など	一般社団法人 MUTEK Japan	2018/11/1	2018/11/4
120	2018	ARIGATO SAKURAGAOKA produced by ART PHOTO TOKYO	ヤマハエレクトーンシティ 渋谷跡地	ART PHOTO TOKYO	2018/11/16	2018/12/2

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
121	2018	真鍋大度 ∞ ライゾマティクスリサーチ	鹿児島県霧島アートの森 アートホール	鹿児島県文化振興財団／南日本新聞社／MBC南日本放送	2018/11/16	2019/1/13
122	2018	ジョーン・ジョナス個展「Simple Things」	ワコウ・ワークス・オブ・アート	ワコウ・ワークス・オブ・アート	2018/11/17	2018/12/26
123	2018	E-FRAMES   電子ペーパーグラフィック展	IMA gallery / amana square	株式会社アマナ・株式会社アマナデザイン	2018/11/20	2018/11/22
124	2018	ここから 3—障害・年齢・共生を考える 5日間	国立新美術館	文化庁	2018/12/5	2018/12/9
125	2018	SHIMURAbros「Film Without Film 映画なしの映画」	ポーラ美術館	ポーラ美術館	2018/12/8	2019/3/17
126	2018	エマージェンシーズ！036 平瀬ミキ《Translucent Objects（半透明な物体）》	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	2018/12/11	2019/3/10
127	2018	ヒカリアをあやつれ！ 体感★不思議空間！	岡山シティミュージアム	岡山シティミュージアム	2018/12/14	2019/01/14
128	2018	クワクポリョウタ展 みえるものすべて -all that you see-	大垣市サイトピアセンター アートギャラリー	大垣市サイトピアセンター	2018/12/15	2019/1/20
129	2018	降下する身体 記憶の断片 body alights – a fragmented memory	Sprout Curation	Sprout Curation	2018/12/15	2019/1/25
130	2018	マーク・テ+YCAM 共同企画展 「呼吸する地図たち」	山口情報芸術センター	山口情報芸術センター	2018/12/15	2019/3/3
131	2018	5Rooms II — けはいの純度	神奈川県民ホールギャラリー	公益財団法人 神奈川県芸術文化財団	2018/12/17	2019/1/19

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
132	2018	多摩美術大学情報デザイン 学科設立 20 周年記念 三上 晴子「Eye-Tracking Informatics Version 1.1」— 多摩美×YCAM 2018 年度共 同研究成果展	多摩美術大学	2018 年度学内共同 研究費「メディア アートのための生 成するアーカイブ の実装と運用」	2019/1/9	2019/1/11
133	2018	OPEN SITE 2018-2019 公 募プログラム【展示部門】 MUTEK.JP「VR Salon : イ マーシブ・リアリティー ズ」	トーキョーアーツ アンドスペース本 郷	トーキョーアーツ アンドスペース	2019/1/12	2019/2/11
134	2018	OPEN SITE 2018-2019 公 募プログラム【展示部門】 玉木晶子 「ブレイクタイム No.6」	トーキョーアーツ アンドスペース本 郷	トーキョーアーツ アンドスペース	2019/1/12	2019/2/11
135	2018	『PEAKES』 岡崎乾二郎、 やんツー 2 人展	中央本線画廊	スタートバーン株 式会社「富士山展 2.0」	2019/1/15	2019/1/26
136	2018	未来を担う美術家たち 21st DOMANI・明日展 文化庁新 進芸術家海外研修制度の成 果	国立新美術館	文化庁、国立新美 術館	2019/1/23	2019/3/3
137	2018	2018 アジアデジタルアート 大賞展 FUKUOKA	福岡アジア美術館	2018 アジアデジタ ルアート大賞展実 行委員会 [ 九州大学／福岡 県／福岡市／北九 州市／株式会社西 日本新聞社／ラブ エフェム国際放送 株式会社 ]	2019/2/7	2019/2/12

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
138	2018	第11回恵比寿映像祭「トランスポジション 変わる術」	東京都写真美術館 ほか	東京都／東京都写真美術館・アーツカウンシル東京 (公益財団法人東京都歴史文化財団)／日本経済新聞社	2019/2/8	2019/2/24
139	2018	森美術館 15周年記念展 六本木クロッシング 2019 展：つないでみる	森美術館	森美術館	2019/2/9	2019/5/26
140	2018	YouFab Global Creative Awards 2018 受賞作品展	kudan house	FabCafe	2019/2/17	2019/3/3
141	2018	文化庁メディア芸術祭 飛鳥・橿原展「ことば・つながる・セカイ」	橿原市役所分庁舎、Good Job! Center KASHIBA	文化庁	2019/2/18	2019/3/3
142	2018	未来の学校祭	東京ミッドタウン各所	東京ミッドタウン	2019/2/21	2019/2/24
143	2018	光るグラフィック展2	クリエイションギャラリーG8	クリエイションギャラリーG8	2019/2/22	2019/3/28
144	2018	メディアアンビショントウキョウ	六本木ヒルズ森タワー他	一般社団法人 Media Ambition Tokyo	2019/2/23	2019/3/3
145	2018	PHENOMENON: RGB	ラフォーレミュージアム原宿	ラフォーレ原宿	2019/2/23	2019/3/11
146	2018	エキソニモ LO	WAITINGROOM	WAITINGROOM	2019/2/23	2019/3/24
147	2018	文化庁メディア芸術祭須賀川展「創造のライン、生のライン」	須賀川市民交流センターtette	文化庁	2019/2/27	2019/3/17
148	2018	Eureka	GALLERY WATER	GALLERY WATER	2019/3/2	2019/3/10
149	2018	魔法の美術館 リミックス ～光と遊ぶ春のワンダーランド～	静岡市清水文化会館マリナート	静岡市清水文化会館マリナート、テレビ静岡	2019/03/16	2019/04/07

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
150	2018	KUMA EXHIBITION 2019	スパイラルガーデン&ホール	公益財団法人 クマ財団	2019/3/21	2019/3/24
151	2018	EVERYDAY HOLIDAY SQUAD 「意味のない徹夜、通りすぎる夜」	AOYAMA STUDIO Studio164	金島隆弘+藤原羽田合同会社	2019/3/22	2019/4/26
152	2018	平川紀道 「human property (alien territory)」	Yutaka Kikutake Gallery	Yutaka Kikutake Gallery	2019/3/22	2019/4/27
153	2018	デザインあ展 in YAMANASHI	山梨県立美術館	山梨県立美術館、NHK 甲府放送局、NHK エデュケーション、NHK プロモーション	2019/04/13	2019/06/09
154	2019	ウソから出た、まこと 地域を超えていま生まれ出るアート	十和田市現代美術館	十和田市現代美術館	2019/04/13	2019/09/01
155	2019	小金沢健人 裸の劇場	KAAT 神奈川芸術劇場 中スタジオ	KAAT 神奈川芸術劇場	2019/04/14	2019/05/06
156	2019	チームラボ 世界は暗闇から始まるが、それでもやさしくうつくしい	姫路市立美術館	姫路市立美術館 株式会社神戸新聞 株式会社サンテレビジョン 竹田印刷株式会社	2019/04/20	2019/06/16
157	2019	日常のとなり (anno lab 個展)	三菱地所アルティアム	三菱地所、三菱地所アルティアム、西日本新聞社	2019/04/27	2019/06/02
158	2019	名和晃平 Foam	金沢 21 世紀美術館	金沢 21 世紀美術館 [公益財団法人金沢芸術創造財団]	2019/04/27	2019/08/25

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
159	2019	日本ポーランド国交樹立 100周年記念 ポーランド芸術祭 2019 in Japan 「セレ ブレーション-日本ポーラ ンド現代美術展-」	京都芸術センタ ー、ロームシアタ ー京都、ザ ターミ ナル キョウト	京都芸術センタ ー、アダム・ミツ ケヴィチ・イン スティテュート、 ロームシアター京 都	2019/05/18	2019/06/23
160	2019	エマージェンシーズ！ 037 尾焼津早織 「ハイパーフレ ーミング・コミック」	NTT インターコミ ュニケーション・ センター [ICC]	NTT インターコミ ュニケーション・ センター [ICC]	2019/05/18	2019/08/03
161	2019	オープン・スペース 2019 別の見方で	NTT インターコミ ュニケーション・ センター [ICC]	NTT インターコミ ュニケーション・ センター [ICC] (東日本電信電話 株式会社)	2019/05/18	2020/03/01
162	2019	第 22 回文化庁メディア芸術 祭 受賞作品展	日本科学未来館、 フジテレビ湾岸ス タジオ他	文化庁メディア芸 術祭実行委員会	2019/06/01	2019/06/16
163	2019	イザベル&ジャン=コンラ ッド・ルメートル ビデオア ート・コレクション展 「The Walking Eye」	横浜赤レンガ倉庫 1号館 2F スペース	アンスティチュ・ フランセ横浜、横 浜赤レンガ倉庫 1 号館(公益財団法人 横浜市芸術文化振 興財団)	2019/06/13	2019/06/23
164	2019	魔法の美術館 光と遊ぼ う！マジカル・ワンダーラ ンド	愛媛県美術館 常設 展示室 1・2	愛媛県美術館	2019/06/15	2019/08/25
165	2019	光と遊ぶ超体感型ミュージ アム 帰ってきた！魔法の 美術館	新潟市新津美術館	魔法の美術館 2019 新潟展実行委員 会、新潟市新津美 術館、新潟日報 社、NST	2019/06/15	2019/09/01
166	2019	環境芸術学会企画展 SF=す こしふしぎ展	オリエ アート・ギ ャラリー	環境芸術学会	2019/06/18	2019/06/29

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
167	2019	デザインあ展 in KUMAMOTO	熊本市現代美術館	熊本市現代美術館 [熊本市・公益財団法人熊本市美術文化振興財団]、 NHK 熊本放送局、 NHK エデュケーションナル、NHK プラネット九州、熊本日新聞社	2019/06/30	2019/09/08
168	2019	Masaki Fujihata E.Q.	東京画廊	東京画廊	2019/07/06	2019/08/31
169	2019	十勝毎日新聞創刊 100 年記念事業 チームラボ 学ぶ！ 未来の遊園地と、花と共に生きる動物達	北海道立帯広美術館	チームラボ 学ぶ！ 未来の遊園地帯広実行委員会（北海道立帯広美術館・十勝毎日新聞社）	2019/07/06	2019/09/01
170	2019	佐藤雅晴「i touch Dream」	KEN NAKAHASHI	KEN NAKAHASHI	2019/07/12	2019/07/27
171	2019	魔法の美術館 リターンズ	浦添市美術館	琉球新報社	2019/07/13	2019/08/25
172	2019	魔法の美術館～リミックス～	秋田ふるさと村 ドーム劇場	魔法の美術館リミックス実行委員会（秋田ふるさと村、秋田魁新報社、秋田放送）	2019/07/13	2019/09/01
173	2019	Alternative KYOTO もうひとつの京都」デジタルアートプロジェクト	天橋立公園内	「海の京都」天橋立地区協議会、京都府	2019/07/13	2019/11/04
174	2019	美術館まで（から）つづく道	茅ヶ崎市美術館	公益財団法人茅ヶ崎市文化・スポーツ振興財団	2019/07/14	2019/09/01
175	2019	光と影のイリュージョン 『魔法の美術館』	福井市美術館アートラボふくい	福井市美術館アートラボふくい	2019/07/19	2019/09/01

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
176	2019	虫展 -デザインのお手本-	21_21 DESIGN SIGHT ギャラリー 1&2	21_21 DESIGN SIGHT、公益財団 法人 三宅一生デザ イン文化財団	2019/07/19	2019/11/04
177	2019	ICC キッズ・プログラム 2019「見る、楽しむ、考え る スポーツ研究所」	NTT インターコミ ュニケーション・ センター [ICC] ギャラリーA	NTT インターコミ ュニケーション・ センター [ICC] (東日本電信電話 株式会社)	2019/07/20	2019/08/25
178	2019	音をかなでる！みる！ふれ る！ 『どうぐがつなぐあそ びの未来展～共遊楽器の世 界～』	佐久市子ども未来 館 sakumo	sakumo 佐久市子 ども未来館	2019/07/20	2019/09/01
179	2019	高鍋町美術館開館 20 周年記 念企画「パラレル・トラベ ル」	高鍋町美術館	高鍋町美術館・高 鍋町教育委員会・ 高鍋町	2019/07/20	2019/09/01
180	2019	開館 40 周年記念「魔法の美 術館」	豊橋市美術博物館	豊橋市美術博物館	2019/07/20	2019/09/08
181	2019	魔法の美術館 一光と遊ぶ 超体感型ミュージアムー	盛岡市民文化ホー ル	盛岡市文化振興事 業団、岩手日報 社、IBC 岩手放送	2019/07/20	2019/09/08
182	2019	AI 美芸展「S 氏がもし AI 作 曲家に代作させていたとし たら」	The Container	The Container	2019/07/22	2019/10/07
183	2019	はかなさへの果敢さ	国際芸術センター 青森	青森公立大学 国際 芸術センター青森 (ACAC)	2019/07/27	2019/07/27

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
184	2019	チームラボ 学ぶ！未来の遊園地	米子市美術館	Yonago ヒカリ☆マチ アートプロジェクト実行委員会 (米子市、米子市教育委員会、一般財団法人米子市文化財団 米子市美術館、山陰酸素グループ、株式会社ジョイアーバン、株式会社中海テレビ放送)	2019/07/27	2019/09/03
185	2019	長者町アートファーマーミング	綿覚ビル	Chojamachi School of Arts	2019/07/27	2019/10/14
186	2019	あいちトリエンナーレ 2019	愛知芸術文化センターほか	あいちトリエンナーレ実行委員会;	2019/08/01	2019/10/14
187	2019	大泉和文「BH 2.x／可動橋」	N-mark G5	N-mark	2019/08/02	2019/08/25
188	2019	ひろがる地図	東京都現代美術館 周辺	東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館・アーツカウンシル東京、文化庁	2019/08/03	2019/10/20
189	2019	MATHRAX〔久世祥三＋坂本茉里子〕 「指先の中の音たち」	アートギャラリー ミヤウチ	公益財団法人みやうち芸術文化振興財団	2019/08/04	2019/09/16

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
190	2019	チームラボ 永遠の海に浮かぶ無常の花	金沢 21 世紀美術館 市民ギャラリー A・B	チームラボ 永遠の海に浮かぶ無常の花 実行委員会（北國新聞社、北陸朝日放送、サンライズプロモーション 北陸、チームラボ）	2019/08/09	2019/09/01
191	2019	しなやかな闘い ポーランド女性作家と映像 1970年代から現在へ	東京都写真美術館で	東京都 東京都写真美術館、日本経済新聞社	2019/08/14	2019/10/14
192	2019	時を超える：美の基準 Throughout Time: The Sense of Beauty	二条城 二の丸御殿 台所、御清所	博物館・美術館の海外発信機能強化プロジェクト実行委員会（細見美術館、京都市内博物館施設連絡協議会、一般財団法人カルチャー・ヴィジョン・ジャパン、京都市、京都市教育委員会）	2019/08/31	2019/09/03
193	2019	エマージェンシーズ！ 038 玉木晶子《A Pile of Coins》	NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]	2019/09/03	2019/11/17
194	2019	六甲ミーツアート 2019	六甲山 各所	六甲山観光株式会社、阪神電気鉄道株式会社	2019/09/13	2019/11/24
195	2019	un / real engine 慰霊のエンジニアリング	TODA BUILDING 1F	戸田建設	2019/09/14	2019/10/20
196	2019	TRANS-KOBE	新開地、兵庫港、新長田周辺	TRANS-KOBE 実行委員会／神戸市	2019/09/14	2019/11/10

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
197	2019	AKI INOMATA: Significant Otherness 生きものと私が 出会うとき	十和田市現代美術 館	十和田市現代美術 館	2019/09/14	2020/01/13
198	2019	藝術創造する装置展ー人間 表現とメディアアート展ー	愛知県立芸術大学 芸術資料館	愛知県立芸術大 学、日本映像学会 メディアアート研 究会	2019/09/21	2019/10/06
199	2019	汗かくメディア 2019 受賞 作品公開展示	愛知県児童総合セ ンター	愛知県児童総合セ ンター	2019/10/12	2019/10/27
200	2019	wow, see you in the next life. / 過去と未来、不確か な情報についての考察	山口情報芸術セン ター[YCAM] スタ ジオ A	山口市、公益財団 法人山口市文化振 興財団	2019/10/12	2020/01/19
201	2019	計算機と自然、計算機の自 然	日本科学未来館	日本科学未来館	2019/11/14	2019/11/14
202	2019	科学と芸術の丘 2019	戸定邸、戸定公 園、松雲亭	松戸市	2019/11/16	2019/11/17
203	2019	AnyTokyo2019	kudan house	AnyTokyo 実行委 員会	2019/11/16	2019/11/24
204	2019	来るべき世界：科学技術、 AI と人間性	青山学院大学 青山 キャンパス	青山学院大学シン ギュラリティ研究 所	2019/11/16	2019/12/15
205	2019	MOT アニュアル 2019 Echo after Echo : 仮の声、新しい 影	東京都現代美術館 企画展示室 地下 2 F	公益財団法人東京 都歴史文化財団 東京都現代美術館	2019/11/16	2020/02/16
206	2019	ダムタイプ   アクション+ リフレクション	東京都現代美術館 企画展示室 1F	公益財団法人東京 都歴史文化財団 東京都現代美術 館、日本経済新聞 社	2019/11/16	2020/02/16
207	2019	未来と芸術展：AI、ロボッ ト、都市、生命——人は明 日どう生きるのか	森美術館	森美術館、NHK	2019/11/19	2020/03/29

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
208	2019	海野林太郎「風景の反撃 / 執着的探訪」 OPEN SITE 2019-2020   公募プログラム【展示部門】	一キョーアーツア ンドスペース本郷 スペース C/D (3F)	トーキョーアーツ アンドスペース	2019/11/23	2019/12/22
209	2019	至近距離の宇宙 日本の新進作家 vol.16	東京都写真美術館	公益財団法人東京 都歴史文化財団 東京 都写真美術館 / 東京新聞	2019/11/30	2020/01/26
210	2019	電子楽器 100 年展	国立科学博物館	国立科学博物館、 公益財団法人かけ はし芸術文化振興 財団	2019/12/03	2019/12/15
211	2019	特別展 天空ノ鉄道物語	森アーツセンター ギャラリー&スカ イギャラリー	日本テレビ放送 網、森アーツセン ター、日テレイベ ンツ	2019/12/03	2020/03/22
212	2019	ここから4—障害・表現・共生を考える5日間	国立新美術館 展 示室 1A	文化庁	2019/12/04	2019/12/08
213	2019	岐阜おおがきビエンナーレ 2019	IAMAS ギャラリー (ソフトピアジャ パンセンタービ ル)	情報科学芸術大学 院大学 [IAMAS]、 大垣市	2019/12/05	2019/12/08
214	2019	装置とは限らない	東京藝術大学大学 美術館 陳列館 1、2 階	東京藝術大学芸術 情報センター	2019/12/06	2019/12/15
215	2019	エマージェンシーズ！ 039 上村洋一 《Hyperthermia— 温熱療法》	NTT インターコミ ュニケーション・ センター [ICC]	NTT インターコミ ュニケーション・ センター [ICC]	2019/12/10	2020/03/01
216	2019	MUTEK.jp Edition4	渋谷各所	一般社団法人 MUTEK Japan	2019/12/11	2019/12/15

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
217	2019	デザインあ展 in SHIGA	佐川美術館	公益財団法人佐川美術館、NHK大津放送局、NHKエデュケーショナル、NHKプラネット近畿	2019/12/14	2020/02/11
218	2019	特別企画 AI × 美空ひばり『あれから』	森美術館「未来と芸術展」特別シアター（六本木ヒルズ森タワー3階）	森美術館、NHK	2019/12/20	2020/02/02
219	2019	心ある機械たち again	BankART SILK	BankART1929	2019/12/28	2020/02/02
220	2019	文化庁メディア芸術祭 長崎展「ワンダリングワールド～メグル・ココロ・オドル～」	長崎県美術館	文化庁	2020/01/08	2020/01/19
221	2019	安野太郎：アンリアライズド・コンポジション「アイコン 2020-2025」	アートフロントギャラリー	代官山ヒルサイドテラス	2020/01/10	2020/02/02
222	2019	早川貴泰「デジタルアニミズム」	アートフロントギャラリー	代官山ヒルサイドテラス	2020/01/10	2020/02/02
223	2019	文化庁メディア芸術祭 小樽展「メディアナラティブ～物語が生まれる港街で触れるメディア芸術」	小樽市産業会館ほか	文化庁	2020/01/11	2020/01/26
224	2019	Rhizomatiks inspired by Perfume 2020	PARCO MUSEUM TOKYO	PARCO	2020/01/11	2020/01/27
225	2019	Bee Wee（小松千倫、土井樹）	TALION GALLERY	TALION GALLERY	2020/01/11	2020/02/09
226	2019	開かれた可能性——ノンリニアな未来の想像と創造	NTT インターコミュニケーション・センター [ICC] ギャラリーA	NTT インターコミュニケーション・センター [ICC], 国際交流基金アジアセンター	2020/01/11	2020/03/01

NO	年度	タイトル	会場	主催	会期開始	会期終了
227	2019	BEACON 2020	京都文化博物館	京都文化博物館	2020/01/11	2020/03/08
228	2019	第 25 回 学生 CG コンテスト受賞作品展	日本科学未来館	CG-ARTS（公益財団法人 画像情報教育振興協会）	2020/02/01	2020/02/02
229	2019	第 12 回恵比寿映像祭「時間を想像する」	東京都写真美術館 ほか	東京都／公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都写真美術館・アーツカウンシル東京／日本経済新聞社	2020/02/07	2020/02/23
230	2019	大阪万博 50 周年記念展覧会	T-ART HALL	大阪府	2020/02/15	2020/02/24
231	2019	第 2 回 未来の学校祭	東京ミッドタウン	東京ミッドタウン	2020/02/20	2020/02/24
232	2019	第 9 回「デジタル・ショット」『拡張する身体』	アンスティチュ・フランセ東京、渋谷 WWW、ゲーテ・インスティトゥート東京、六本木ヒルズ、東京ミッドタウン、他	アンスティチュ・フランセ日本	2020/02/20	2020/03/08
233	2019	インタラクティブ・アートのアーカイヴ 新たな方法論に向けて	NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]	2020/02/23	2020/02/23
234	2019	2019 アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA 受賞作品展	福岡アジア美術館	アジアデジタルアート大賞展実行委員会	2020/03/05	2020/03/10

### 1.4.2.2. 催事

メディアアートに関する催事として、シンポジウムやトークイベント、ワークショップ、パフォーマンスや美術館等以外での展示（デパートやショッピングモールなど）、また近年増加しているプロジェクションマッピング等の屋外で行う展示について、2017年度から2019年度に実施されたものを調査し、2017年度の49件、2018年度の52件、2019年度の55件、合計156件をリストアップした。

また、チームラボ、Rhizomatiks、NAKED Inc.といったクリエイティブ制作会社に関わるものは、判明しているものについて「制作」の項目に制作者名を入れた。

表 117 2017年度～2019年度に開催されたメディアアートの催事（会期順）

NO	年度	タイトル	会場	主催	制作	会期開始	会期終了
1	2017	チームラボアイランド -学ぶ！未来の遊園地- in 愛媛	アイテムえひめ	「チームラボアイランド -学ぶ！未来の遊園地- in 愛媛」実行委員会	チームラボ	2017/03/18	2017/05/07
2	2017	人と木々とクリスタル花火	グランモール公園	横浜市、公益財団法人 都市緑化機構	チームラボ	2017/03/25	2017/06/04
3	2017	鳥道 - 黙坐, 福井	永平寺町魅力発信交流施設 えい坊館	福井県永平寺町	チームラボ	2017/03/26	常設
4	2017	空書と鶴 - 有明, 福岡	福岡空港国内線ターミナル JAL DP・サクララウンジ	日本航空	チームラボ	2017/03/30	常設
5	2017	お絵描きタウン	きのこの森	株式会社おおい	チームラボ	2017/04/01	2021/3/31
6	2017	明和電機事業報告ショー 2017	スクエア荏原 ひらつかホール	明和電機		2017/4/14	2017/4/14
7	2017	Rhizomatiks Research x ELEVENPLAY Dance Installation at Gallery AaMo	ギャラリーアーム	株式会社東京ドーム	Rhizomatiks	2017/4/15	2017/4/16
8	2017	チームラボギャラリー昭和の町, 大分	チームラボギャラリー昭和の町	豊後高田市、豊後高田市観光まちづくり株式会社	チームラボ	2017/04/23	常設

NO	年度	タイトル	会場	主催	制作	会期開始	会期終了
9	2017	人工知能とアート 来るべきもの	NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]		2017/5/13	2017/5/13
10	2017	これからのテクノロジー環境における新しいビジョンを求めて	NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]		2017/5/14	2017/5/14
11	2017	日韓メディアアート・ミーティング 2017	グランフロント大阪北館ナレッジキャピタル The Lab. みんなで世界一研究所 2F アクティブスタジオ	VisLab Osaka / 大阪電気通信大学		2017/6/30	2017/7/2
12	2017	チームラボ 学ぶ! 未来の遊園地	チャンネルシティ 博多	チームラボキッズ株式会社	チームラボ	2017/07/01	常設
13	2017	チームラボ 宇部市ときわ公園 2017 呼応する森と彫刻	宇部市ときわ公園	山口県宇部市	チームラボ	2017/07/14	2017/08/31
14	2017	お絵描きアニマルズ	堺市立東文化会館	(公財) 堺市文化振興財団	チームラボ	2017/07/15	2017/08/13
15	2017	チームラボアイランド - 学ぶ! 未来の遊園地 - in 長崎	長崎歴史文化博物館	長崎歴史文化博物館 / KTNテレビ長崎 / シーズ・ライブ	チームラボ	2017/07/15	2017/09/03
16	2017	ワンピース×チームラボ 「デジタルアー島の冒険」 in 秋田ふるさと村	秋田ふるさと村 ドーム劇場	秋田テレビ / 秋田ふるさと村	チームラボ	2017/7/22	2017/8/27
17	2017	チームラボアイランド - 学ぶ! 未来の遊園地 -	宇土シティモール特設会場	テレビ熊本	チームラボ	2017/07/22	2017/09/03
18	2017	タイトル presents チームラボジャングルと学ぶ! 未来の遊園地	ヒカリエホール	チームラボジャングル東京 2017 実行委員会	チームラボ	2017/07/28	2017/09/10

NO	年度	タイトル	会場	主催	制作	会期開始	会期終了
19	2017	チームラボ 学ぶ！未来の遊園地	東武宇都宮百貨店	下野新聞社、東武宇都宮百貨店	チームラボ	2017/08/05	2017/08/28
20	2017	野村万蔵×SAMURIZE from EXILE TRIBE×村松亮太郎 D	ギャラリーアーモ	TOKYO ART CITY by NAKED 実行委員会	NAKED Inc.	2017/8/15	2017/8/16
21	2017	チームラボ 宇部市ときわ公園 2017 グラフィティネイチャー - 世界を旅する植物に住まう生き物たち	ときわミュージアム 世界を旅する植物館	山口県宇部市	チームラボ	2017/09/15	2017/11/05
22	2017	No Maps 2017	札幌市内中心部	No Maps 実行委員会		2017/10/5	2017/10/15
23	2017	ヨコハマ・パラトリエンナーレ 2017 『不思議の森の大夜会』	象の鼻テラス及び象の鼻パーク	横浜ランデヴープロジェクト実行委員会		2017/10/7	2017/10/9
24	2017	ジャック・オー・ランド	YOKOHAMA ARENA	ジャック・オー・ランド実行委員会 / 横浜アリーナ	チームラボ	2017/10/21	2017/10/22
25	2017	ICC20 周年記念シンポジウム「これからの社会のためのアート&テクノロジーとは」	NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]		2017/10/29	2017/10/29
26	2017	MUTEK JP	日本科学未来館	一般社団法人 MUTEK Japan、		2017/11/3	2017/11/5
27	2017	和田永「エレクトロニクス・ファンタスティクス！」～本祭 I: 家電雷鳴篇～	スターライズタワー	ELECTRONICOS FANTASTICOS! 実行委員会		2017/11/3	2017/11/5
28	2017	ICC 開館 20 周年記念イベント 藤井直敬+ GRINDER-MAN+evala 《Neighbor》	NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]		2017/11/4	2017/11/5

NO	年度	タイトル	会場	主催	制作	会期開始	会期終了
29	2017	チリー日本 交流プログラム「波と波紋 (Waves and Ripples)」	NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]		2017/11/11	2017/11/12
30	2017	チームラボ 学ぶ! 未来の遊園地	神戸ポートターミナルホール	「チームラボアイランド -学ぶ! 未来の遊園地- in 神戸港」 実行委員会	チームラボ	2017/11/17	2017/12/17
31	2017	養老アート・ピクニック	養老公園一帯	岐阜県		2017/11/18	2017/11/19
32	2017	福岡城 チームラボ 城跡の光の祭	舞鶴公園 福岡城跡	福岡城 チームラボ 城跡の光の祭 2017-2018 実行委員会	チームラボ	2017/12/01	2018/01/28
33	2017	モノローグ・オペラ『新しい時代』愛知公演	愛知県芸術劇場 小ホール	愛知県芸術劇場、あいおいニッセイ同和損保ザ・フェニックスホール		2017/12/8	2017/12/9
34	2017	中京大学×プラネタリウム×アートピア 「The Edge of Infinity」	名古屋市科学館 天文館 6階 プラネタリウム 「Brother Earth」	中京大学工学部メディア工学科・人工知能高等研究所ほか		2017/12/8	2017/12/9
35	2017	Hello, YCAM!	山口情報芸術センター	山口情報芸術センター		2017/12/15	2017/12/17
36	2017	モノローグ・オペラ『新しい時代』大阪公演	あいおいニッセイ同和損保ザ・フェニックスホール	愛知県芸術劇場、あいおいニッセイ同和損保ザ・フェニックスホール		2017/12/16	2017/12/16
37	2017	巨大! つながるブロックのまち	海洋自然博物館 「マリンジヤム」	徳島県, とくしまLED・デジタルアート推進協議会	チームラボ	2017/12/16	2018/01/31
38	2017	チームラボ 浮遊する、呼応する球体とお絵描き水族館 in デンパーク	安城産業文化公園 デンパーク	キャッチネットワーク	チームラボ	2017/12/20	2017/12/31

NO	年度	タイトル	会場	主催	制作	会期開始	会期終了
39	2017	チームラボ 浮遊する、呼応する球体 - 名古屋城	名古屋城	株式会社 中日新聞社	チームラボ	2017/12/23	2018/1/14
40	2017	三番叟 FORM II	東京国際フォーラム	東京国際フォーラム	Rhizomatiks	2018/1/2	2018/1/3
41	2017	アートと遊びと子どもをつなぐメディアプログラム 「みみをすます、おとをひらく」	愛知県児童総合センター	愛知県児童総合センター		2018/1/21	2018/1/21
42	2017	チームラボ 学ぶ！未来の遊園地 teamLab Future Park in 山形	イオンモール天童	山形新聞・山形放送	チームラボ	2018/02/03	2018/03/11
43	2017	音とセンシングで現れる、一夜限りの花畑— FLOWERS by NAKED × ヴァイオリニスト 木嶋真優 アートコンサート	日本橋三井ホール COREDO 室町 2	FLOWERS by NAKED 制作委員会	NAKED Inc.	2018/2/6	2018/2/6
44	2017	チームラボ 川と森の光の アート祭	徳島市内	とくしまLED・デジタルアートフェスティバル実行委員会、とくしまLED・デジタルアート推進協議会、徳島県、徳島市	チームラボ	2018/02/09	2018/2/18
45	2017	三番叟『桜彩舞』狂言師 野村万蔵、能楽小鼓方 大倉源次郎 他 -FLOWERS by NAKED 2018 輪舞曲 特別公演-	日本橋三井ホール COREDO 室町 1	FLOWERS by NAKED 制作委員会	NAKED Inc.	2018/2/12	2018/2/12
46	2017	平成 29 年度 メディア芸術クリエイター育成支援事業 成果プレゼンテーション	オープンコラボレーションスペース 「LODGE」	文化庁		2018/2/23	2018/2/23

NO	年度	タイトル	会場	主催	制作	会期開始	会期終了
47	2017	坂本龍一＋高谷史郎 《async surround》特別上映	NTT インター コミュニケーション・センター [ICC]	NTT インターコミュニ ケーション・セン ター[ICC]		2018/3/6	2018/3/11
48	2017	チームラボ 学ぶ！未来の 遊園地 teamLab Future Park	イオンモール宮 崎	チームラボキッズ株 式会社	チームラボ	2018/03/16	2019/09/01
49	2017	「メディアーとの今とこれ から」	グランフロント 大阪北館 2F The Lab.内 ア クティブスタジオ	アーツサポート関西 (公益財団法人 関 西・大阪 21 世紀協 会内)		2018/3/20	2018/3/20
50	2018	ISLAND LUMINA (アイラン ドルミナ)	ISLAND LUMINA (アイ ランドルミナ) 長崎県伊王島	株式会社 KPG HOTEL&RESORT	Moment Factory	2018/4/1	常設
51	2018	Alternative Act -Tech Performance Fes.	北千住アートセ ンター BUoY	Alternative Act		2018/4/14	2018/4/15
52	2018	呼応する木々, 徳島	徳島県文化の森 総合公園	徳島県立 21 世紀館	チームラボ	2018/04/29	常設
53	2018	チームラボ お絵かきタウ ン&ペーパークラフト	ソニックシティ 第1 展示場	公益財団法人 埼玉 県産業文化センター	チームラボ	2018/05/03	2018/05/06
54	2018	YCAM スポーツハッカソン 2018	山口情報芸術セ ンター	山口情報芸術センタ ー		2018/5/4	2018/5/6
55	2018	第 3 回 未来の山口の運動 会	山口情報芸術セ ンター	山口情報芸術センタ ー		2018/5/6	2018/5/6
56	2018	Gold Waves, 大阪	大阪芸術大学 11 号館	大阪芸術大学	チームラボ	2018/05/18	常設
57	2018	光と霧のデジタルアート庭 園	東京ミッドタウ ン ミッドタウ ン・ガーデン芝 生広場	東京ミッドタウン	WOW	2018/07/13	2018/08/26

NO	年度	タイトル	会場	主催	制作	会期開始	会期終了
58	2018	「メディアアートの輪廻転生」オープニングトーク	山口情報芸術センター	山口情報芸術センター		2018/7/21	2018/7/21
59	2018	NON-OPTIMIZED SOUND	山口情報芸術センター	山口情報芸術センター		2018/7/21	2018/7/21
60	2018	チームラボ 学ぶ！未来の遊園地 in イオンモール岡山	おかやま未来ホール	OHK 岡山放送、チームラボキッズ	チームラボ	2018/07/21	2018/08/19
61	2018	アンドロイド・オペラ『Scary Beauty』	日本科学未来館	アタック・トーキョー株式会社		2018/7/22	2018/7/22
62	2018	Learn & Play! teamLab Future Park	井上アイシティ21	株式会社 井上・テレビ信州	チームラボ	2018/07/27	2018/08/26
63	2018	チームラボアイランド -学ぶ！未来の遊園地- in 浜名湖	ボートレース浜名湖	浜名湖競艇企業団	チームラボ	2018/07/29	2017/08/30
64	2018	岡島創業 175 周年記念 チームラボ 学ぶ！未来の遊園地	岡島百貨店	岡島百貨店	チームラボ	2018/08/04	2018/08/27
65	2018	チームラボ 学ぶ！未来の遊園地 teamLab Future Park	ボートレース下関	下関市ボートレース企業局	チームラボ	2018/08/04	2018/09/02
66	2018	Pokémon Synchronicity 「Sense of Wonder」	みなとみらい内港	株式会社ポケモン株式会社	WOW、Rhizomatiks	2018/08/10	2018/08/16
67	2018	チームラボ 宇部市ときわ公園 2018 世界を旅する植物と、花と共に生きる動物たち	ときわミュージアム 世界を旅する植物館	山口県宇部市	チームラボ	2018/08/10	2018/11/04
68	2018	下鴨神社 糺の森の光の祭 Art by teamLab – TOKIO インカラミ	下鴨神社（賀茂御祖神社）糺の森	下鴨神社 糺の森の光の祭 Art by teamLab 実行委員会	チームラボ	2018/08/17	2018/09/02
69	2018	落合陽一×日本フィル プロジェクト Vol.2 《変態する音楽会》	東京オペラシティアイコンサートホール	日本フィルハーモニー交響楽団		2018/8/27	2018/8/27

NO	年度	タイトル	会場	主催	制作	会期開始	会期終了
70	2018	ELEVENPLAY×Rhizomatiks Research×Kyle McDonald 「discrete figures」	スパイラルホール	株式会社ライゾマテ イクス	Rhizomatiks	2018/8/31	2018/9/3
71	2018	#002 HIDDEN SENSES AT PARK（日常のなかに隠さ れた感覚）	Ginza Sony Park	Ginza Sony Park		2018/09/29	2018/11/04
72	2018	Artificial intelligence ∞ Artists ∞ Artificial life	アーツ千代田 3331	東京ビエンナーレ市 民委員会、3331 Arts Chiyoda、(一社)コ マンドN		2018/10/5	2018/10/5
73	2018	オープン・サロン ヴォル フガング・シュテーレ ス ペシャル・トーク	NTT インター コミュニケーション・セン ター [ICC]	NTT インターコミュ ニケーション・セン ター[ICC]		2018/10/6	2018/10/6
74	2018	「わたしは人類」インスタ レーション+特別集会「国 立科学博物館の相対性理 論」	国立科学博物館	RED BULL MUSIC FESTIVAL TOKYO 2018		2018/10/9	2018/10/9
75	2018	GYOEN NIGHT ART WALK 夜歩	新宿御苑	新宿御苑・OPEN PARK プロジェクト 実行委員会(一般財 団法人カルチャー・ ヴィジョン・ジャパ ン / 株式会社ライ ゾマティクス)		2018/10/12	2018/10/21
76	2018	FLIGHT OF DREAMS	フライトパーク		チームラボ	2018/10/12	常設
77	2018	梅田哲也パフォーマンス 「メディアアートの亡霊」	山口情報芸術セ ンター	山口情報芸術センタ ー		2018/10/13	2018/10/13
78	2018	養老アート・ピクニック	養老公園一帯	岐阜県		2018/11/3	2018/11/4
79	2018	パフォーマンスとメディ ア・アートのラディカリズ ムージョン・ジョナスと その変遷あるいは継承ー	ロームシアター 京都	稲盛財団		2018/11/14	2018/11/14

NO	年度	タイトル	会場	主催	制作	会期開始	会期終了
80	2018	チームラボ 高知城 光の祭	高知城・高知公園	志国高知幕末維新博 推進協議会	チームラボ	2018/11/22	2019/01/06
81	2018	INTERNATIONAL STUDENTS CREATIVE AWARD 2018 受賞作品発表・上映会	グランフロント 大阪 北館 ナレ ッジキャピタル イベントラボ	一般社団法人ナレ ッジキャピタル		2018/11/30	2018/12/1
82	2018	名古屋城×NAKED『NIGHT CASTLE OWARI EDO FANTASIA』	名古屋城内／内 苑及び二之丸	名古屋城光のイベ ント実行委員会	NAKED Inc.	2018/12/1	2018/12/16
83	2018	チームラボ 森と湖の光の 祭	メッツアビレッ ジ	チームラボ 森と湖 の光の祭 実行委員 会	チームラボ	2018/12/01	2019/03/03
84	2018	SIGGRAPH ASIA 2018	東京国際フォー ラム	SIGGRAPH Asia 2018 実行委員会		2018/12/4	2018/12/7
85	2018	SAKUYA LUMINA (サクヤ ルミナ)	SAKUYA LUMINA (サク ヤルミナ) 大阪 城公園	サクヤルミナ製作委 員会 (構成: 大阪城 パークマネジメント 株式会社、株式会社 アルカナイト)	Moment Factory	2018/12/15	3年間の常設 を予定
86	2018	チームラボ 学ぶ! 未来の 遊園地	ボートレース大 村 1F イベント ホール	大村市・大村市競艇 企業局	チームラボ	2018/12/16	2019/01/14
87	2018	#004 未来の銀座の運動会	Ginza Sony Park	Ginza Sony Park		2018/12/22	2019/01/27
88	2018	かがく 宇かん 公開研究 会 Open Conference 「カガクとクウカン／と きどきクモリ」	片山津地区会 館 テリーナ ホール	中谷宇吉郎 自然 科学と芸術による 研究教育事業「か かく 宇かん」プロ ジェクト		2019/01/27	2019/01/27
89	2018	#005 PHOTO Playground - 写真と出会う、写真と遊ぶ -	Ginza Sony Park	Ginza Sony Park		2019/02/01	2019/03/03

NO	年度	タイトル	会場	主催	制作	会期開始	会期終了
90	2018	イスラエル・ガルバン＋ YCAM 新作ダンス公演 「Israel & イスラエル」	山口情報芸術セ ンター	山口情報芸術センタ ー		2019/2/2	2019/2/3
91	2018	第3回メディアアート国際 シンポジウム「インターネ ット以降の文化形成—創 作、発信、ネットワーク —」	NTT インター コミュニケーション・センタ ー [ICC]	国際交流基金アジア センター、アーツカ ウンシル東京（公益 財団法人東京都歴史 文化財団）		2019/2/2	2019/2/3
92	2018	RCC テレビ 60 年「チーム ラボ 広島城 光の祭」	広島城	チームラボ 広島城 光の祭 実行委員会	チームラボ	2019/02/08	2019/04/07
93	2018	八甲田丸サウンドアートフ ェスティバル	青函連絡船メモ リアルシップ 八甲田丸	あおもりアーツカウ ンシル		2019/2/10	2019/2/10
94	2018	第24回学生CGコンテス ト受賞発表イベント	日本科学未来館	公益財団法人画像情 報教育振興協会		2019/2/16	2019/2/17
95	2018	YCAM InterLab Camp vol.3 「パーソナル・バイオテク ノロジー」	山口情報芸術セ ンター	山口情報芸術センタ ー		2019/3/1	2019/3/3
96	2018	お絵描き水族館	海の博物館	一般社団法人 鳥羽 市観光協会	チームラボ	2019/03/01	2019/04/07
97	2018	アートのイノベーション国際 シンポジウム「アートがイ ノベーションになる時代」	京都大学	京都大学大学院総合 生存学館（思修館）/ ロンドン大学 ゴー ルドスミス校コンピ ューティング学科		2019/3/15	2019/3/16
98	2018	Learn & Play! teamLab Future Park	あすたむらんど 徳島 子ども科 学館	あすたむらんど徳島 子ども科学館	チームラボ	2019/03/15	常設
99	2018	阿寒ユーカラ「ロストカム イ」	阿寒湖温泉アイ ヌシアター「イ コロ」	阿寒アイヌ工芸協同 組合	WOW（映 像）	2019/3/19	常設

NO	年度	タイトル	会場	主催	制作	会期開始	会期終了
100	2018	はるか 2019 戊辰の風 花の雲～森公美子と歌う「花は咲く」～	鶴ヶ城	fukushima さくらプロジェクト		2019/3/21	2019/3/23
101	2018	シンポジウム「新たなるアートアーカイヴに向けて」	多摩美術大学 八王子キャンパス レクチャーホール B ホール	多摩美術大学アートアーカイヴセンター		2019/3/29	2019/3/30
102	2019	チームラボ★妖怪遊園地	湯本豪一記念日本妖怪博物館	日本妖怪博物館	チームラボ	2019/04/26	常設
103	2019	フィーバー・ルーム	東京芸術劇場プレイハウス	国際交流基金アジアセンター		2019/06/30	2019/07/03
104	2019	KAMUY LUMINA/ カミイルミナ	阿寒摩周国立公園内 阿寒湖温泉ポッケの森遊歩道	阿寒アドベンチャーツーリズム株式会社	Moment Factory	2019/7/5	2019/11/10 (冬季は休業し翌春より再オープン)
105	2019	水と生きる SUNTORY 光と霧のデジタルアート庭園	東京ミッドタウン・芝生広場	東京ミッドタウン	WOW	2019/07/12	2019/08/25
106	2019	チームラボ かみさまがすまう森 - earth music&ecology	御船山楽園	御船山楽園・チームラボ	チームラボ	2019/7/12	2019/11/4
107	2019	チームラボアイランド -学ぶ！未来の遊園地	長崎歴史文化博物館	長崎歴史文化博物館 ／K T Nテレビ長崎 ／シーズ・ライブ	チームラボ	2019/07/13	2019/09/01
108	2019	NAKED 花火アクアリウム	マクセル アクアパーク品川	マクセル アクアパーク品川	NAKED Inc.	2019/7/13	2019/9/29
109	2019	チームラボ あそぶ！天才プログラミング	大雪かみかわヌクモ	大雪かみかわヌクモ	チームラボ	2019/07/13	常設
110	2019	チームラボ 学ぶ！未来の遊園地 teamLab Future Park	阪急うめだ本店	阪急うめだ本店,竹田印刷株式会社	チームラボ	2019/07/18	2019/08/21

NO	年度	タイトル	会場	主催	制作	会期開始	会期終了
111	2019	ゾンビランドサガ×NAKED 「ゾンビナイトサガ」	佐賀県庁展望ホール	アート県庁プロジェクト実行委員会（サガテレビ、佐賀新聞社、佐賀県）	NAKED Inc.	2019/7/19	2020/1/31
112	2019	アート引越センター山口 presents 魔法の美術館	アスピラート [防府市地域交流センター]	(公財)防府市文化振興財団・tys テレビ山口、毎日新聞社		2019/07/24	2019/09/01
113	2019	空書と鶴 - 反転無分別、昼夜 - 伊丹, 大阪	大阪国際（伊丹）空港サクララウンジ	日本航空	チームラボ	2019/07/24	常設
114	2019	二之丸庭園夜間特別公開 『二条城夏季ライトアップ 2019 -Directed by NAKED-』	元離宮二条城	二条城夏季ライトアップ事業委員会	NAKED Inc.	2019/8/1	2019/8/15
115	2019	Maker Faire Tokyo 2019	東京ビッグサイト	株式会社オライリ ー・ジャパン		2019/08/03	2019/08/04
116	2019	CITY LIGHT FANTASIA BY NAKED -NEW WORLD-	横浜ランドマークタワー69階 展望フロア「スカイガーデン」	横浜ランドマークタワー	NAKED Inc.	2019/8/3	2019/8/31
117	2019	チームラボ 宇部市ときわ 公園 2019 世界を旅する植物館 水の道 光の道	ときわミュージアム	山口県宇部市	チームラボ	2019/08/09	2019/11/04
118	2019	下鴨神社 糺の森の光の祭 Art by teamLab - TOKIO インカラミ	京都 下鴨神社	下鴨神社 糺の森の光の祭 Art by teamLab 実行委員会	チームラボ	2019/8/17	2019/9/3
119	2019	Super Flying Tokyo 2019	日本科学未来館、代官山 UNIT	Rhizomatiks		2019/08/23	2019/08/25
120	2019	「カムイのいる世界（The breath of KAMUY）」、「100 年の軌跡（100 years of history）」	新千歳空港 国際線ターミナル 到着コンコース 内	文化庁	NAKED Inc.	2019/8/30	常設

NO	年度	タイトル	会場	主催	制作	会期開始	会期終了
121	2019	#010 MUSIC IN THE PARK 東京スカパラダイスオーケ ストラと作る音楽の森	Ginza Sony Park	Ginza Sony Park		2019/09/06	2019/10/06
122	2019	TOKYO TOWER CITY LIGHT FANTASIA～ “HELLO WORLD” TOKYO TO KYOTO～	東京タワー メ インデッキ 2 階フロア	東京タワー	NAKED Inc.、 「HELLO WORLD」 製作委員会	2019/9/14	2019/11/4
123	2019	チームラボ 学ぶ！未来の 遊園地 teamLab Future Park	イオンタウン釜 石	チームラボキッズ、 岩手日報社、めんこ いテレビ	チームラボ	2019/09/14	2019/11/04
124	2019	CITY LIGHT FANTASIA BY NAKED –Kagawa Art Night Viewing–	香川県庁舎 本 館 21 階展望室	公益社団法人香川県 観光協会	NAKED Inc.	2019/9/20	2019/11/24
125	2019	櫛田神社 月ノ宴 Directed by NAKED	櫛田神社 境内	櫛田神社「月ノ宴」 実行委員会	NAKED Inc.	2019/10/11	2019/10/14
126	2019	OCEAN BY NAKED 光の深 海展	横浜駅直通「ア ソビル 2F」	OCEAN BY NAKED 光の深海展 製作委 員会	NAKED Inc.	2019/10/11	2020/1/27
127	2019	OCEAN BY NAKED 光の深 海展	横浜駅直通「ア ソビル 2F」	OCEAN BY NAKED 光の深海展 製作委 員会	NAKED Inc.	2019/10/11	2020/1/27
128	2019	#011 GHOSTBUSTERS IN THE PARK	Ginza Sony Park	Ginza Sony Park		2019/10/14	2019/12/08
129	2019	世界遺産登録 25 周年記念 FLOWERS BY NAKED 2019 —京都・二条城—	元離宮二条城	京都市、FLOWERS BY NAKED 2019 — 京都・二条城— 製 作委員会	NAKED Inc.	2019/10/26	2019/12/8
130	2019	スマートイルミネーション 横浜	象の鼻パーク・ 象の鼻テラス ほか	スマートイルミネー ション横浜実行委員 会		2019/11/01	2019/11/04

NO	年度	タイトル	会場	主催	制作	会期開始	会期終了
131	2019	NIGHT SYNC YOKOHAMA	新港中央広場	クリエイティブ・ライト・ヨコハマ実行委員会		2019/11/01	2019/12/27
132	2019	SHIBUYA SKY 展望施設の演出	SHIBUYA SKY	渋谷スクランブルスクエア株式会社	Rhizomatiks	2019/11/1	常設
133	2019	養老アート・ピクニック	養老公園 [芝生広場・養老天命反転地 他]	岐阜県		2019/11/02	2019/11/03
134	2019	NAKED STAR AQUARIUM - 星空のクリスマスー	マクセル アクアパーク品川	マクセル アクアパーク品川	NAKED Inc.	2019/11/2	2019/12/25
135	2019	チームラボ 高知城 光の祭 2019-2020	高知城・高知公園	チームラボ 高知城 光の祭 実行委員会	チームラボ	2019/11/08	2020/01/13
136	2019	やわらかなあそび	シアターグリーン BIG TREE THEATER	フェスティバル/トーキーョー19		2019/11/09	2019/11/10
137	2019	大田楽 いけぶくろ絵巻	東京建物 Brillia HALL	文化庁/独立行政法人日本芸術文化振興会/豊島区/公益財団法人としま未来文化財団/東アジア文化都市 2019 豊島実行委員会/東京芸術祭実行委員会	NAKED Inc.	2019/11/10	2019/11/10
138	2019	ヨコハマミライト ～みらいを照らす、光のまち～	横浜駅東口から横浜ランドマークタワー、ドックヤードガーデン、さくら通りをつなぐ各エリア	ヨコハマミライト実行委員会	NAKED Inc.	2019/11/14	2020/2/16
139	2019	formation [goose down, arctic surface]	カナダグース 千駄ヶ谷店	カナダグース		2019/11/15	2020/01/31

NO	年度	タイトル	会場	主催	制作	会期開始	会期終了
140	2019	Light and Sound Installation "Coded Field"	浄土宗大本山増 上寺	東京都、公益財団法 人東京都歴史文化財 団、アーツカウンシ ル東京	Rhizomatiks	2019/11/16	2019/11/16
141	2019	TOKYO TOWER CITY LIGHT FANTASIA -REIWA Lights in TOKYO-	東京タワー メ インデッキ 2 階フロア	東京タワー	NAKED Inc.	2019/11/16	2020/2/11
142	2019	SNOW ROSE GARDEN YOKOHAMA Directed by NAKED	山下公園内 沈 床花壇	横浜市	NAKED Inc.	2019/11/21	2019/12/27
143	2019	CITY LIGHT FANTASIA BY NAKED -Crystal World-	ハルカス 300 (展望台)	近鉄不動産株式会社	NAKED Inc.	2019/11/23	2020/3/31
144	2019	チームラボ 福岡城跡 光の 祭 2019-2020	舞鶴公園・福岡 城跡	チームラボ 福岡城 跡 光の祭 2019- 2020 実行委員会	チームラボ	2019/11/29	2020/02/02
145	2019	チームラボ 学ぶ！未来の 遊園地と、花と共に生きる 動物達	名古屋市科学館	「チームラボ 学 ぶ！未来の遊園地 と、花と共に生きる 動物達」名古屋実行 委員会	チームラボ	2019/11	2020/02/16
146	2019	チームラボ 学ぶ！未来の 遊園地	トキハ別府店	TOS テレビ大分	チームラボ	2019/12/12	2020/01/13
147	2019	SNOW FANTASIA DIRECTED BY NAKED	表参道 R スタ ジオ	ソフトバンク株式会 社	NAKED Inc.	2019/12/13	2019/12/25
148	2019	"エルメスの夢見る花火" Hermès Dreams of Fireworks	Ginza Sony Park PARK GL/ 地上フロア	エルメス、Ginza Sony Park		2019/12/14	2019/12/25
149	2019	#012 Affinity in Autonomy 共生するロボティクス	Ginza Sony Park	Ginza Sony Park		2019/12/14	2020/01/13
150	2019	お絵かきクリスマス	J ヴィレッジ	福島県	チームラボ	2019/12/20	2019/12/26
151	2019	天空の楽園 Winter Night Tour 2019	富士見台高原口 ーブウェイ ヘ ブンスそのはら	スタービレッジ阿智 誘客促進協議会	NAKED Inc.	2019/12/21	2020/3/29

NO	年度	タイトル	会場	主催	制作	会期開始	会期終了
152	2019	#013 QUEEN IN THE PARK クイーンと遊ぼう	Ginza Sony Park	Ginza Sony Park		2020/01/22	2020/03/15
153	2019	かがく宇かん 公開研究会 Open Conference 「かがくとくかん / 際だつちカク」	かがく宇かん 準備室	中谷宇吉郎 自然科学と芸術による研究教育事業「かがく宇かん」プロジェクト		2020/01/25	2020/01/25
154	2019	チームラボ 栗林公園 光の祭	香川県・栗林公園	株式会社サクセス、チームラボ	チームラボ	2020/1/25	2020/3/8
155	2019	FLOWERS BY NAKED 2020 一桜一	日本橋三井ホール COREDO 室町1・5F	FLOWERS BY NAKED 製作委員会	NAKED Inc.	2020/1/30	2020/3/1
156	2019	インタラクティブ・アートのアーカイヴ 新たな方法論に向けて	NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]	NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]		2020/02/23	2020/02/23

### 1.4.2.3. 顕彰

#### 1.4.2.3.1. 国の栄典

国の栄典について、2013 年春の叙勲等で CG アーティストの河口洋一郎が、同年秋の褒章でメディアクリエイターの佐藤雅彦が、2016 年秋の褒章でメディアアーティストの藤幡正樹が紫綬褒章を受章している。

芸術選奨は、2008 年度から「メディア芸術」部門が創設され、2019 年度まで、文部科学大臣賞と新人賞あわせて 24 名の受賞者がいる。メディアアートの分野からは大臣賞 7 名、新人賞 5 名が受賞した。

表 118 芸術選奨 メディア芸術部門 受賞者一覧

年度 (西暦)	年度 (和暦)	回	大臣賞	分野	新人賞	分野
2008	H20	59	岩井 俊雄	メディアアート	井上 雄彦	マンガ
2009	H21	60	藤幡 正樹	メディアアート	細田 守	アニメーション
2010	H22	61	宮本 茂	ゲーム	クワクポリョウタ	メディアアート
2011	H23	62	佐藤 雅彦	メディアアート	長井 龍雪	アニメーション
2012	H24	63	河口 洋一郎	メディアアート	沖浦 啓之	アニメーション
2013	H25	64	諸星 大二郎	マンガ	中村 勇吾	メディアアート
2014	H26	65	高谷 史郎	メディアアート	岸本 斉史	マンガ
2015	H27	66	久保田 晃弘	メディアアート	ヤマザキ マリ	マンガ
2016	H28	67	秋本 治	マンガ	毛利 悠子	メディアアート
2017	H29	68	山村 浩二	アニメーション	和田 永	メディアアート
2018	H30	69	荒木 飛呂彦	マンガ	蓮沼 執太	メディアアート
2019	R1	70	池田 亮司	メディアアート	東村 アキコ	マンガ

出典：文化庁ウェブサイトより作成

### 1.4.2.3.2. 顕彰

2017 年度から 2019 年度に国内で行われたメディアアート分野の顕彰について調査し、2017 年度の 16 件、2018 年度の 13 件、2019 年度の 12 件、合計 41 件をリストアップした。

表 119 2017 年度～2019 年度のメディアアート分野に関連する顕彰（発表順）

NO	年度	タイトル	主催	発表
1	2017	Art Award in the CUBE	清流の国ぎふ芸術祭 Art Award IN THE CUBE 実行委員会、岐阜県	2017/4/1
2	2017	SICF18（第 18 回 スパイラル・インディペンデント・クリエイターズ・フェスティバル）	株式会社ワコールアートセンター	2017/5/7
3	2017	デジタル・ショック賞 2017	アンスティチュ・フランセ東京	2017/6/1
4	2017	「アート&テクノロジー東北 2017」コンテスト	芸術科学会東北支部主催	2017/7/1
5	2017	CREATIVE HACK AWARD 2017	WIRED	2017/11/1
6	2017	SMART ILLUMINATION AWARD 2017	スマートイルミネーション横浜 実行委員会	2017/11/9
7	2017	2017 アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA	2017 アジアデジタルアート大賞 展実行委員会	2017/12/1
8	2017	International Students Creative Award 2017	一般社団法人ナレッジキャピタル	2017/12/1
9	2017	第 23 回学生 CG コンテスト（Campus Genius Contest）	CG-ARTS（公益財団法人 画像情報教育振興協会）	2017/12/1
10	2017	HAPTIC DESIGN 2017	JST ACCEL「身体性メディア」 プロジェクト	2018/1/1
11	2017	MEC Award 2018（Media Explorer Challenge Award 2018）	埼玉県	2018/2/1
12	2017	YouFab2017	FabCafe	2018/2/1
13	2017	第 7 回 ICT（愛して）とくしま大賞	徳島県	2018/02/02
14	2017	KDCC 北九州デジタルクリエイターコンテスト 2018	北九州デジタルクリエイターコンテスト実行委員会	2018/3/1
15	2017	第 21 回文化庁メディア芸術祭	文化庁メディア芸術祭実行委員会	2018/3/1
16	2017	Art Hack Day 2018	Art Hack Day 2018 実行委員会、 日本科学未来館	2018/3/13

NO	年度	タイトル	主催	発表
17	2018	SICF19 (第 19 回 スパイラル・インディペンデント・クリエイターズ・フェスティバル)	株式会社ワコールアートセンター	2018/5/6
18	2018	「アート&テクノロジー東北2018」コンテスト	芸術科学会東北支部主催	2018/7/21
19	2018	デジタル・ショック賞 2018	アンスティチュ・フランセ東京	2018/7/23
20	2018	SMART ILLUMINATION AWARD 2018	スマートイルミネーション横浜実行委員会	2018/10/31
21	2018	CREATIVE HACK AWARD 2018	WIRED (コンデナスト・ジャパン)	2018/11/27
22	2018	International Students Creative Award 2018	一般社団法人ナレッジキャピタル	2018/11/30
23	2018	2018 アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA	2018 アジアデジタルアート大賞 展実行委員会 [ 九州大学/福岡県/福岡市/北 九州市/株式会社西日本新聞社/ ラブレフェム国際放送株式会社 ]	2018/12/5
24	2018	第 24 回学生 CG コンテスト (Campus Genius Contest)	CG-ARTS (公益財団法人 画像情報教育振興協会)	2018/12/10
25	2018	Hack Day 2018	Yahoo! JAPAN	2018/12/16
26	2018	第 8 回 ICT (愛して) とくしま大賞	徳島県	2019/1/10
27	2018	YouFab2018	FabCafe Global	2019/1/16
28	2018	KDCC 北九州デジタルクリエイターコンテスト 2019	北九州デジタルクリエイターコンテスト実行委員会	2019/2/27
29	2018	第 22 回文化庁メディア芸術祭	文化庁メディア芸術祭実行委員会	2019/3/1
30	2019	アートと遊びと子どもをつなぐメディアプログラム 2019・汗かくメディア賞	愛知県児童総合センター	2019/4/16
31	2019	SICF20 (第 20 回スパイラル・インディペンデント・クリエイターズ・フェスティバル)	株式会社ワコールアートセンター	2019/5/6
32	2019	「アート&テクノロジー東北2019」コンテスト	芸術科学会東北支部主催	2019/7/13

NO	年度	タイトル	主催	発表
33	2019	デジタル・ショック賞 2019	在日フランス大使館／アンスティ チュ・フランセ日本、スコピトー ン・フェスティバル、Stereolux	2019/7/19
34	2019	International Students Creative Award 2019	一般社団法人ナレッジキャピタル	2019/11/29
35	2019	CREATIVE HACK AWARD 2019	WIRED	2019/12/9
36	2019	Hack Day 2019	Yahoo! JAPAN	2019/12/15
37	2019	2019 アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA	アジアデジタルアート大賞展実行 委員会	2019/12/26
38	2019	第 25 回 学生 CG コンテスト (Campus Genius Contest)	CG-ARTS (公益財団法人 画像情 報教育振興協会)	2019/12/26
39	2019	第 9 回 ICT (愛して) とくしま大賞	徳島県	2020/1/24
40	2019	KDCC 北九州デジタルクリエイターコンテ スト 2020	北九州デジタルクリエイターコン テスト実行委員会	2020/3 (予 定)
41	2019	YouFab Global Creative Awards 2019	FabCafe Global	不明

### 1.4.3.アーカイブ機関

#### 1.4.3.1. メディアアートを所蔵する施設

メディアアート作品を所蔵する施設について調査した。先行調査では、文化施設におけるメディアアート作品の所在情報をアンケートによって調査し、かつ所蔵する施設にヒアリングを実施している。この報告書に掲載されたデータと、「平成28年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業タイムベースト・メディアを用いた美術作品の修復・保存・記録のためのガイド作成実施報告書」（京都市立芸術大学）に掲載された所蔵館名、そしてネット上に公開された所蔵情報をもとにリストをまとめたところ、29件が該当した。

表 120 メディアアートを所蔵する施設（五十音順）

NO	施設名	所在地
1	愛知芸術文化センター	愛知県名古屋市
2	NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]	東京都新宿区
3	財団法人鹿児島県文化振興財団 鹿児島県霧島アートの森	鹿児島県始良郡湧水町
4	金沢 21 世紀美術館	石川県金沢市
5	川崎市岡本太郎美術館	神奈川県川崎市
6	川崎市市民ミュージアム	神奈川県川崎市
7	岐阜県美術館	岐阜県岐阜市
8	熊本市現代美術館	熊本県熊本市
9	株式会社国際電気通信基礎技術研究所（ATR）	京都府相楽郡精華町
10	独立行政法人国立美術館 国立国際美術館	大阪府大阪市
11	埼玉県立近代美術館	埼玉県さいたま市
12	せんだいメディアテーク	宮城県仙台市
13	財団法人草月会 資料室	東京都港区
14	東京藝術大学大学美術館	東京都台東区
15	公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館	東京都江東区
16	独立行政法人国立美術館 東京国立近代美術館	東京都千代田区
17	公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都写真美術館	東京都目黒区
18	豊田市美術館	愛知県豊田市
19	十和田市現代美術館	青森県十和田市
20	名古屋市美術館	愛知県名古屋市
21	日本科学未来館	東京都江東区
22	広島市現代美術館	広島県広島市

NO	施設名	所在地
23	福井県立美術館	福井県福井市
24	福岡アジア美術館	福岡県福岡市
25	株式会社プロセスアート	東京都渋谷区
26	水戸芸術館	茨城県水戸市
27	山口情報芸術センター[YCAM]	山口県山口市
28	横浜美術館	神奈川県横浜市
29	ワタリウム美術館	東京都渋谷区

## 1.4.4.研究機関・論文・書籍

### 1.4.4.1. 研究機関

ここでは、メディアアートについて学ぶ・研究する機関について調査しその数の集計を試みた。

表 121 メディアアートに関連する教育・研究機関の数

種別	学校数、学部数、学科数、課程数
大学院	51 校、56 研究科、99 課程
大学	99 校、104 学部、109 学科
短期大学	10 校、10 学科
専門学校	2 校、3 学科

#### 1.4.4.1.1. 大学院

先行調査を参考に、進学情報サイト等を検索して、メディアアートについて学べる大学院について確認・調査したところ、20 都道府県において 51 校、56 の研究科、99 の課程を確認できた。また、実制作を伴う研究を行うところには、「制作」に●を付している。

表 122 メディアアートを学ぶことができる大学院

NO	都道府県	学校名	研究科	課程	制作
1	北海道	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	●
2				博士後期	●
3	秋田県	秋田公立美術大学大学院	複合芸術研究科	修士	●
4	山形県	東北芸術工科大学大学院	芸術工学研究科	修士	●
5				博士後期	●
6	福島県	会津大学大学院	コンピュータ理工学研究科	博士前期	●
7				博士後期	●
8	茨城県	筑波大学大学院	システム情報工学研究科	博士前期	●
9				博士後期	●
10			図書館情報メディア研究科	博士前期	●
11				博士後期	●
12	埼玉県	埼玉大学大学院	人文社会科学研究科文化環境専攻	博士前期	●
13		尚美学園大学大学院	芸術情報研究科	修士	●
14	東京都	国立音楽大学大学院	音楽研究科	修士	●

NO	都道府県	学校名	研究科	課程	制作	
15	東京都			博士後期	●	
16		首都大学東京大学院	システムデザイン研究科	博士前期	●	
17				博士後期	●	
18		宝塚大学大学院	メディア芸術研究科	修士	●	
19		多摩美術大学大学院	美術研究科	博士前期	●	
20				博士後期	●	
21		電気通信大学大学院	情報理工学研究科	博士前期	●	
22				博士後期	●	
23		東京大学大学院	情報学環・学祭情報学府	修士	●	
24				博士	●	
25		東京藝術大学大学院	美術研究科先端芸術表現専攻	修士	●	
26				博士後期	●	
27		東京工科大学大学院	バイオ・情報メディア研究科	博士前期	●	
28				博士後期	●	
29		東京工芸大学大学院	芸術学研究科	博士前期	●	
30				博士後期	●	
31		東京造形大学大学院	造形研究科	修士	●	
32				博士後期	●	
33		日本大学大学院	芸術学研究科	博士前期	●	
34				博士後期	●	
35		武蔵野美術大学大学院	造形研究科	修士	●	
36				博士後期	●	
37		明治学院大学	文学研究科芸術学専攻	博士前期		
38				博士後期		
39		早稲田大学大学院	先進理工学研究科	修士	●	
40				博士	●	
41			文学研究科表象・メディア論コース	修士		
42				博士後期		
43		神奈川県	メディアデザイン研究科	修士	●	
44				博士後期	●	
45			政策・メディア研究科	修士	●	
46				博士後期	●	
47			女子美術大学大学院	美術研究科	博士前期	●
48					博士後期	●

NO	都道府県	学校名	研究科	課程	制作
49		東京藝術大学大学院	映像研究科メディア映像専攻	修士	●
50				博士後期	●
51		横浜国立大学大学院	都市イノベーション学府・研究院	博士前期	
52				博士後期	
53	新潟県	長岡造形大学大学院	造形研究科	修士	●
54				博士後期	●
55	富山県	富山大学大学院	芸術文化学研究科	修士	●
56	石川県	金沢美術工芸大学大学院	美術工芸研究科	修士	●
57		北陸先端科学技術大学院大学	先端科学技術専攻	博士前期	●
58				博士後期	●
59	岐阜県	情報科学芸術大学院大学	メディア表現研究科	修士	●
60	静岡県	静岡文化芸術大学大学院	デザイン研究科	修士	●
61	愛知県	愛知県立芸術大学大学院	美術研究科	博士前期	●
62				博士後期	●
63		中京大学大学院	情報科学研究科	博士前期	●
64				博士後期	●
65		名古屋大学大学院	情報学研究科	博士前期	
66				博士後期	
67		名古屋学芸大学大学院	メディア造形研究科	修士	●
68		名古屋芸術大学大学院	デザイン研究科	修士	●
69			美術研究科	修士	●
70		名古屋工業大学大学院	工学研究科	博士前期	●
71				博士後期	●
72		名古屋市立大学大学院	芸術工学研究科	博士前期	●
73				博士後期	●
74		名古屋造形大学大学院	造形研究科	修士	●
75	京都府	京都市立芸術大学大学院	美術研究科	修士	●
76				博士後期	●
77		京都工芸繊維大学大学院	工芸科学研究科	博士前期	●
78				博士後期	●
79		京都精華大学大学院	芸術研究科	博士前期	●
80				博士後期	●
81		京都造形芸術大学大学院	美術工芸領域	修士	●
82				博士	●

NO	都道府県	学校名	研究科	課程	制作
83		嵯峨美術大学大学院	芸術研究科	修士	●
84		立命館大学大学院	映像研究科	修士	●
85	大阪府	大阪大学大学院	文学研究科	修士	
86				博士前期	
87				博士後期	
88	兵庫県	神戸芸術工科大学大学院	芸術工学研究科	修士	●
89				博士後期	●
90		神戸大学大学院	システム情報学研究科	博士前期	●
91				博士後期	●
92			人文学研究科	博士前期	
93				博士後期	
94	岡山県	倉敷芸術科学大学大学院	芸術研究科	修士	●
95				博士後期	●
96	広島県	広島市立大学大学院	芸術学研究科	博士前期	●
97				博士後期	●
98	福岡県	九州大学大学院	芸術工学府芸術工学専攻	修士	●
99				博士後期	●

#### 1.4.4.1.2.大学

大学院と同様に、進学情報サイト等を活用し、メディアアートが学べる大学について検索し調査したところ、31 都道府県において 99 校、104 の学部、109 の学科を確認できた。また、実制作を伴う研究を行うところには、「制作」に●を付している。

また、東京藝術大学と東京大学には、全学部を対象にメディアテクノロジー、メディア表現の授業を行う機構があり、学部や専攻を横断してメディアアート分野に触れることができるようになっている。東京藝術大学芸術情報センター（AMC）は 2000（平成 12）年に設立され、コンピュータと表現に関わる様々な講義を行うだけでなく、制作に利用できるデジタルファブリケーション機材を設置したり、制作や展示用のカメラやサウンド機材の貸し出しを行っている。東京大学芸術創造連携機構は 2019（令和元）年に発足し、学内の部局が連携して芸術創造に関わる分野融合型の研究を行っている。全学部生に向け、音楽、美術、メディアアート等の実技を含む授業を実施している。

表 123 メディアアートを学ぶことができる大学

NO	都道府県	学校名	学部名	学科名	制作
1	北海道	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	●
2		札幌大谷大学	芸術学部	美術学科写真・映像・メディアアート専攻	●
3		札幌市立大学	デザイン学部	デザイン学科人間情報デザインコース	●
4		星槎道都大学	美術学部	デザイン学科	●
5		北翔大学	教育文化学部	芸術学科メディアデザイン分野	●
6		北海道大学	工学部	情報エレクトロニクス学科	●
7		北海道科学大学	未来デザイン学部	メディアデザイン学科	●
8		北海道教育大学	教育学部	芸術・スポーツ文化学科	●
9		北海道情報大学	情報メディア学部	情報メディア学科	●
10	青森県	青森大学	ソフトウェア情報学部	ソフトウェア情報学科	●
11	岩手県	岩手大学	理工学部	知能・メディア情報コース	●
12	宮城県	宮城大学	事業構想学部	デザイン情報学科	●
13	秋田県	秋田公立美術大学	美術学部	美術学科ビジュアルアーツ専攻	●
14	山形県	東北芸術工科大学	デザイン工学部	映像学科	●
15	福島県	会津大学	コンピュータ理工学部	コンピュータ理工学科	●
16	茨城県	茨城大学	人文社会科学部	現代社会学科メディア文化メジャー	●
17		筑波大学	芸術専門学群	芸術学専攻総合造形領域	●
18			情報学群	情報メディア創成学類	●
19				知識情報・図書館学類	●
20	栃木県	足利工業大学	工学部	創生工学科情報	●
21	群馬県	前橋工科大学	工学部	総合デザイン工学科	●
22	埼玉県	尚美学園大学	芸術情報学部	情報表現学科	●
23		東洋大学	総合情報学部	メディア文化コース	●
24	東京都	桜美林大学	総合文化学群	ビジュアル・アーツ専修	●
25		国立音楽大学	音楽学部	演奏・創作学科コンピュータ音楽専修	●
26		首都大学東京	システムデザイン学部	インダストリアルアート学科	●

NO	都道府県	学校名	学部名	学科名	制作	
27		城西国際大学	メディア学部	メディア情報学科	●	
28		女子美術大学	芸術学部	アート・デザイン表現学科	●	
29		宝塚大学	東京メディア芸術学部	映像領域	●	
30		玉川大学	芸術学部	メディア・デザイン学科	●	
31		多摩美術大学	美術学部	情報デザイン学科メディア 芸術コース	●	
32		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	●	
33		電気通信大学	情報理工学域	I類	●	
34		東京大学	全学部	芸術創造連携研究機構	●	
35		東京学芸大学	教育学部	教育支援課程	●	
36		東京藝術大学	全学部	芸術情報センター（AMC）	●	
37			美術学部	先端芸術表現学科	●	
38		東京工芸大学	芸術学部	インタラクティブメディア 学科	●	
39		東京造形大学	造形学部	デザイン学科	●	
40		東京電機大学	未来科学部	情報メディア学科	●	
41		日本大学	芸術学部	デザイン学科	●	
42		武蔵野美術大学	造形学部	映像学科	●	
43				デザイン情報学科	●	
44		明治学院大学	文学部	芸術学科	●	
45		早稲田大学	基幹理工学部	表現工学科	●	
46			先進理工学部	電気・情報生命工学科	●	
47			文化構想学部	表象・メディア論系	●	
48		慶應義塾大学	環境情報学部	環境情報学科	●	
49			総合政策学部	総合政策学科	●	
50		相模女子大学	学芸学部	メディア情報学科		
51		神奈川県	昭和音楽大学	音楽学部	音楽芸術表現学科作曲・音 楽デザインコース	●
52		東海大学	教養学部	芸術学科デザイン学課程	●	
53		文教大学	情報学部	メディア表現学科	●	
54	横浜国立大学	都市科学部	都市社会共生学科	●		

NO	都道府県	学校名	学部名	学科名	制作
55		横浜美術大学	美術学部	美術・デザイン学科	●
56	新潟県	長岡造形大学	造形学部	視覚デザイン学科	●
57		新潟大学	人文学部	メディア・表現文化学プログラム	●
58	富山県	富山大学	芸術文化学部	美術・工芸コース	●
59	石川県	金沢学院大学	芸術学部	芸術学科メディア専攻	●
60		金沢工業大学	情報フロンティア学部	メディア情報学科	●
61		金沢美術工芸大学	美術工芸学部	美術科芸術学専攻	●
62	長野県	信州大学	人文学部	芸術コミュニケーション分野	●
63	静岡県	静岡文化芸術大学	デザイン学部	デザイン学科	●
64		静岡理工科大学	情報学部	情報デザイン学科 デジタルアート・メディアデザイン分野	●
65		常葉大学	造形学部	造形学科	●
66	愛知県	愛知大学	文学部	現代文化コースメディア芸術専攻	●
67		愛知県立芸術大学	美術学部	デザイン・工芸科	●
68		愛知産業大学	造形学部	スマートデザイン学科	●
69		愛知淑徳大学	創造表現学部	創造表現学科メディアプロデュース専攻	●
70		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	●
71		中京大学	工学部	メディア工学科	●
72		豊橋技術科学大学	工学部	情報・知能工学系	●
73		名古屋大学	情報学部	社会情報学専攻	●
74		名古屋学芸大学	メディア造形学部	映像メディア学科	●
75		名古屋芸術大学	デザイン学部	デザイン学科	●
76		名古屋工業大学	工学部	情報工学科メディア情報分野	●
77		名古屋市立大学	芸術工学部	情報環境デザイン学科	●
78		名古屋造形大学	造形学部	造形学科	●
79		名古屋文理大学	情報メディア学部	情報メディア学科	●

NO	都道府県	学校名	学部名	学科名	制作
80	滋賀県	成安造形大学	芸術学部	情報デザイン領域	●
81	京都府	京都市立芸術大学	美術学部	美術科	●
82		京都工芸繊維大学	工芸科学部	デザイン・建築学課程	●
83		京都精華大学	芸術学部	造形学科映像専攻	●
84		京都造形芸術大学	芸術学部	情報デザイン学科	●
85				美術工芸学科	●
86		嵯峨美術大学	造形学科	複合領域（メディアアート）	●
87		同志社女子大学	学芸学部	メディア創造学科	●
88		立命館大学	映像学部	映像学科	●
89	大阪府	大阪芸術大学	芸術学部	アートサイエンス学科	●
90		大阪電気通信大学	総合情報学部	ゲーム&メディア学科	●
91	兵庫県	大手前大学	メディア・芸術部	メディア・芸術学科	●
92		甲南女子大学	文学部	メディア表現学科	●
93		神戸芸術工科大学	芸術工学部	映像表現学科	●
94		神戸大学	文学部	知識システム 芸術学専修	●
95	和歌山県	和歌山大学	システム工学部	メディアデザインメジャー	●
96	岡山県	岡山県立大学	デザイン学部	デザイン工学科	●
97		倉敷芸術科学大学	芸術学部	メディア映像学科	●
98	広島県	広島市立大学	芸術学部	デザイン工芸学科	●
99			情報科学部	システム工学科	●
100		福山大学	工学部	情報工学科	●
101			人間文化学部	メディア・映像学科	●
102	徳島県	徳島大学	総合科学部	社会総合科学科	●
103	香川県	香川大学	創造工学部	造形・メディアデザインコース	●
104	福岡県	九州大学	芸術工学部	芸術工学科	●
105		九州工業大学	情報工学部	知能情報工学科	●
106		九州産業大学	芸術学部	芸術表現学科	●
107		福岡工業大学	短期大学部	情報メディア学科	●
108	佐賀県	佐賀大学	芸術地域デザイン学部	地域デザインコース	●
109	長崎県	長崎大学	情報データ科学部	情報データ科学科	●

### 1.4.4.1.3.短期大学

他教育機関と同様に、進学情報サイトなどからメディアアートが学べる短期大学を抽出し、かつ各学校の公式ウェブサイトを確認したところ、9の道府県において、10校10学科を確認できた。

表 124 メディアアートを学ぶことができる短期大学

NO	都道府県	学校名	学科名	制作
1	北海道	北星学園大学短期大学部	生活創造学科	●
2	茨城県	茨城県立産業技術短期大学校	情報システム科	●
3	神奈川県	湘北短期大学	情報メディア学科	●
4	岐阜県	大垣女子短期大学	デザイン美術学科	●
5	京都府	嵯峨美術短期大学	美術学科	●
6	兵庫県	大阪芸術大学短期大学部	メディア・芸術学科	●
7	山口県	山口芸術短期大学	芸術表現学科	●
8	福岡県	九州産業大学造形短期大学部	造形芸術学科	●
9		福岡工業大学短期大学部	情報メディア学科	●
10	大分県	大分県立芸術文化短期大学	美術科	●

### 1.4.4.1.4.専門学校

他教育機関と同様に、進学情報サイトなどからメディアアートが学べる専門学校（学校教育法が定める、専門課程を置く専修学校）を抽出し、かつ各学校の公式ウェブサイトを確認したところ、2の都県において、2校3学科を確認できた。学内の活動としてメディアアート制作を行っているケースはあるが、ウェブサイト等に授業内容等を掲載しているところはほとんど見られなかった。

表 125 メディアアートを学ぶことができる専門学校

NO.	都道府県	学校名	学科名	制作
1	群馬県	中央情報大学校	高度 ICT デザイン学科	●
2	東京都	創形美術学校	ファインアート科	●
3			ビジュアルデザイン科	●

#### 1.4.4.2. 論文

学術機関リポジトリデータベース（IRDB）および CiNii（NII 学術情報ナビゲータ）の「CiNiiArticles」を用い、「メディアアート」に関する論文（学会発表、紀要等）を「メディアアート」「メディア芸術」「デジタルアート」等のキーワードを用いて検索し、関連する論文を抽出した。なお、発表年の範囲は定めないで検索を行ったところ、一番古いデータは1971年のものを確認したが、1980年代のデータはなく、ほとんどが1900年代後半以降のものになる。抽出した論文等の概要、本文を確認し、以下の条件にあてはまる論文（博士論文、修士論文を含む）を417件抽出した。

- ・メディアアートの歴史等に関わるもの
- ・メディアアートの作品制作に関わるもの
- ・作品展示、展覧会、国際フェスティバル等の報告

論文のキーワードに「メディアアート」等の文言を使用していても、内容がそぐわない場合（技術開発のみで作品制作がない場合や、作品理解のための教材やワークショップ開発などの二次的な内容等）や、雑誌記事、短いエッセイのようなものは除外した。

発表年別に分けた論文数について、1991年からのものをグラフ化した。（1970～80年代は1本のみのため）傾向として、2000年代初頭と2010年代の初頭に研究の盛り上がりが見える。2017年の発表件数が突出している点については、さらなるデータの確認・精査が必要である。

図 17 掲載年別論文数

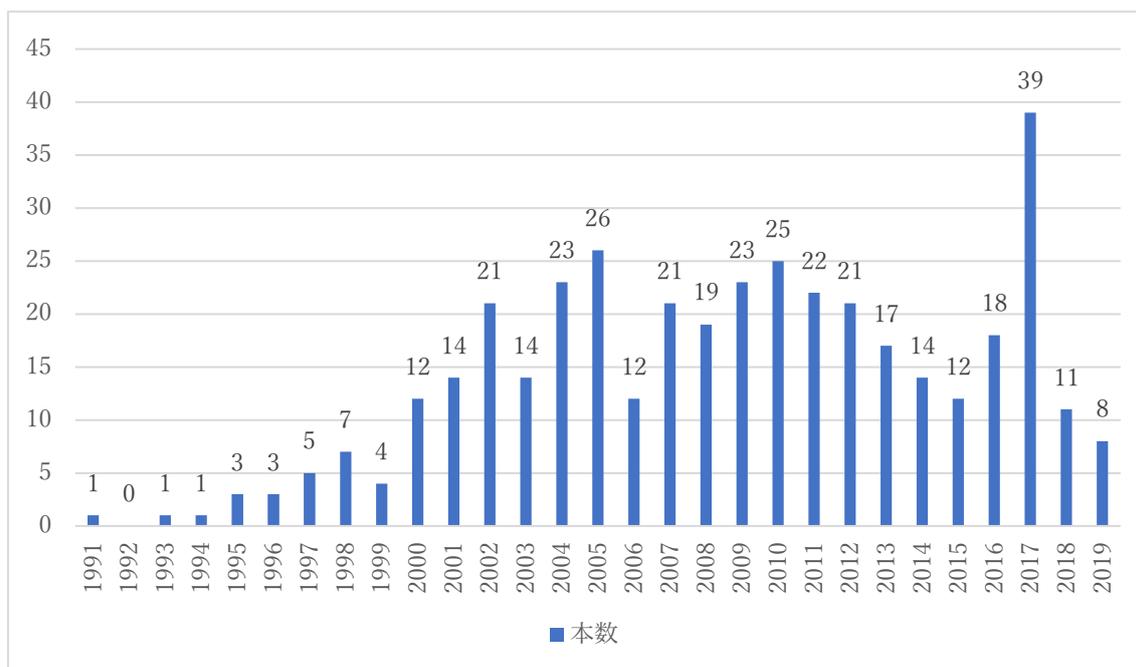


表 126 「メディアアート」に関連した論文（発表順）

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
1	インターメディア・アート論のために--ピクニック楽団のことなど (ニュー・ミュージック(特集))	音楽芸術	音楽之友社	1971	小杉 武久
2	パラメディア・アートとは何か--テクノロジーを超える創造	すばる	集英社	1991	刀根 康尚, 粉川 哲夫
3	Virtual Performer の概要	全国大会講演論文集	情報処理学会	1993	片寄 晴弘, 金森 務, 汪 増福, 亀井 克之, 佐藤 宏介, 井口 征士
4	造形表現におけるマテリアリティの育成とニューメディアアートの可能性	美術教育	日本美術教育学会	1994	久松 文記
5	メディア, アート, そして技術	電気学会誌	電気学会	1995	原島 博
6	教育・文化と地域づくり-32-福井県福井市--マルチメディア文化を占う電子の祭典でまちづくり--ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル	文部時報	ぎょうせい	1995	池田 健吾
7	富士通マルチメディアアート (マルチメディア<特集>)	Fujitsu	富士通	1995	岩室 雅彦, 平岩 淳子, 大槻 央樹
8	LIST におけるマルチメディアアート制作状況 --竹管の宇宙プロジェクト, DMI プロジェクト--	情報処理学会研究報告音楽情報科学 (MUS)	情報処理学会	1996	片寄 晴弘, 金森 務, 白壁 弘次, 井口 征士
9	マルチメディア・アート開発支援環境における生成系エージェントのための制御構造モデル	全国大会講演論文集	情報処理学会	1996	長嶋 洋一, 片寄 晴弘, 由良 泰人, 藤田 泰成, 井口 征士
10	子供連画のための Moppet ペイントシステム	マルチメディア通信と分散処理ワークショップ論文集	情報処理学会	1996	木原 民雄, 安齋 利洋, 森脇 裕之, 寺中 勝美
11	<京都メディア・アート週間'96>から	音楽芸術	音楽之友社	1997	振津 郁江, 水野 みか子
12	ZKM、芸術の生まれる場として	情報処理学会研究報告音楽情報科学 (MUS)	情報処理学会	1997	古川 聖

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
13	あの人に会いに行く 第二回 岩井俊雄さん(メディア・アーティスト)「メディア・アートの原点はパラパラマンガだった」	季刊・本とコンピュータ	大日本印刷 ICC 本部	1997	大竹 昭子
14	アルス・エレクトロニカ'97 リポート--テクノロジー革新時代のメディア・アートシン	美術手帖	美術出版社	1997	有馬 純寿
15	マルチメディア-20-メディア・アートが示す産業社会再生の可能性	JMA マネジメントレビュー	日本能率協会	1997	吉村 克己
16	ヨーロッパのメディア・アートの現況--<マインツ・メディア・アートの日々>に参加して	音楽芸術	音楽之友社	1997	上原 和夫
17	意識を拡張する映像メディア	デザイン学研究	日本デザイン学会	1997	李 圭鈺
18	5060 メディア・アート・センターの空間構成 : AEC, ICC, ZKM を事例として	学術講演梗概集	日本建築学会	1998	渡辺 俊治, 清水 裕之, 大月 淳
19	CLOTHED BODY : ファッションデザインとパフォーミングアートとメディア・アートのコラボレーションによるインスタレーション	情報文化学会全国大会講演予稿集	情報文化学会	1998	田宮 良平
20	インタラクティブ・マルチメディア・デザイン制作演出とその設計方法	電子情報通信学会総合大会講演論文集	電子情報通信学会	1998	高柳 ヤヨイ
21	デジタル・コンテンツの動向 メディア・デザイン,メディア・アートの調査報告	鳩 : 成安造形大学研究紀要	成安造形大学	1998	森 公一
22	メディア・アートの現況とその可能性--マルチメディア・ネットワーク時代の芸術	芸術	大阪芸術大学	1998	上原 和夫
23	芸術における画像メディア	情報処理学会研究報告.CVIM,[コンピュータビジョンとイメージメディア]	情報処理学会	1998	中嶋,健明

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
24	電子出版とマルチメディア・アート	名古屋造形芸術大学名古屋造形芸術短期大学紀要	名古屋造形芸術大学	1998	飯村 隆彦
25	メディア・アートの現在形〔対談〕	インターコミュニケーション	NTT 出版	1999	草原 真知子, 四方 幸子
26	メディアアートにおけるアーティストとエンジニアのコラボレーション キャノンアートラボの事例から	情報処理学会研究報告グループウェアとネットワークサービス (GN)	情報処理学会	1999	玉井 俊一, 木村裕行, 坂内祐一
27	座談会 メディア芸術の現状と可能性 (特集 メディア芸術の現状と可能性)	文化庁月報	ぎょうせい	1999	河口洋一郎, 鈴木伸一, 浜野保樹 [他]
28	分断された時間へのフェティシズム-- 「ザ・セカンド--オランダのメディア・アート」	インターコミュニケーション	NTT 出版	1999	荻谷 洋介
29	hand in hand : four seasons version : interactive installation project	映像情報メディア学会技術報告	映像情報メディア学会	2000	浅野 耕平, 村山登, 宮田 一乗
30	<who's who>"愉快的な機械"を創り続ける : 文化庁メディア芸術祭大賞受賞 岸 啓介君	三田評論	慶應義塾大学	2000	奥田 直介
31	DIPS : Max のためのリアルタイム映像処理オブジェクト群	情報処理学会研究報告音楽情報科学 (MUS)	情報処理学会	2000	松田 周
32	HapticScreen を用いたメディアインスタレーション : ANOMALOCARIS(インタラクティブアート)	日本バーチャルリアリティ学会論文誌	日本バーチャルリアリティ学会	2000	岩田,洋夫 矢野,博明 中泉,文孝
33	ICT 時代のアート--情報生態系からのアプローチ	美術手帖	美術出版社	2000	四方 幸子
34	Rave as Tribal Media--メディア・ア クティヴィズムからレイヴ・カルチャーへ	美術手帖	美術出版社	2000	上野 俊哉
35	インタラクティブ・メディアアート のためのヒューマンインターフェース技術造形	静岡文化芸術大学研究紀要	静岡文化芸術大学	2000	長嶋 洋一

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
36	ゲリラ・テレビジョン再訪--メディア・アソシエーションイズムとしてのビデオ・アート	美術手帖	美術出版社	2000	森岡 祥倫
37	メディアアートにおける画像系の制御について	情報処理学会研究報告音楽情報科学 (MUS)	情報処理学会	2000	長嶋 洋一, 中村 文隆
38	メディアインスタレーション "Movement"のインタラクションについて	情報処理学会研究報告音楽情報科学 (MUS)	情報処理学会	2000	平野 砂峰旅
39	共同研究 マルチメディアとインターネット 電子出版とマルチメディア・アート(2)	名古屋造形芸術大学・名古屋造形芸術短期大学紀要	名古屋造形芸術大学	2000	飯村 隆彦
40	対談 佐藤雅彦×中村至男 新しい「表現」の居場所をめぐる冒険--インターネット時代のクリエイターの課題	美術手帖	美術出版社	2000	佐藤 雅彦, 中村 至男
41	対談 八谷和彦×山形浩生--IT時代の芸術家のための新教養主義問答	美術手帖	美術出版社	2000	八谷 和彦, 山形 浩生, 小田切 博
42	展覧会 ゲイリー・ヒル展--イメージの政治経済学にむけて	美術手帖	美術出版社	2000	市原 研太郎
43	汎用的マルチメディアアート演奏装置のインタフェースデザインに関する一検討	電子情報通信学会技術研究報告	電子情報通信学会	2000	チェン ティモシー, 西本一志, 間瀬健二
44	「ネット・アート」はどこへ行ったのか?--今年 [2001年] 春のメディア・アート展覧会事情 in アメリカ	インターコミュニケーション	NTT 出版	2001	草原 真知子
45	Art これって素朴な疑問?--ITバブルもある EU圏のメディア・アート vs. 現代芸術	インターコミュニケーション	NTT 出版	2001	草原 真知子
46	Art メタファーとしての複合現実感--平成 12 年度第 4 回文化庁メディア芸術祭と第 2 回複合現実感国際シンポジウム	インターコミュニケーション	NTT 出版	2001	草原 真知子
47	mobile experiments [和文, 含 英文]	広告	博報堂	2001	岡田 智博
48	SIGGRAPH2001	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2001	宮田 一乗, 中嶋 正之

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
49	Toward Digital Biodiversity : A View on Correlation of Digital Technology and Culture through Analysis of Media Art and Entertainment	博士 (工学)	東京大学	2001	Kusahara,Machiko
50	スクールからラボへ〔含 英文〕 (メディアカルチャープロジェクト)	広告	博報堂	2001	岡田 智博
51	ハイパーメディア・ワークショップ "Autoportrait"--知の方法としてのメディア・アート	鳩	京都成安学園・成安造形大学	2001	森 公一
52	ブータンからの eメール--「国民総幸福」計画の国が自己によるインフォメーション・アーキテクトに動き出した	広告	博報堂	2001	岡田 智博
53	メディア・アート、テクノロジー音楽の活動拠点--ドイツ ZKM 及びフランスの INA-GRM を中心に	藝術	大阪芸術大学	2001	上原 和夫
54	メディア・アートの現在--連結的視座の形成	国際交流	国際交流基金	2001	四方 幸子
55	メディア・アートの未来に向けて--岩井俊雄氏へのインタビュー	コラージュ	女子美術大学	2001	岩井 俊雄
56	メディアアートの世界最大国際会議「アルスエレクトロニカ 2000」 --インタラクティブアートを中心に	ディーバ	夏目書房	2001	土佐 尚子
57	メディアカルチャープロジェクト	広告	博報堂	2001	岡田 智博
58	教養教育・学際編 サウンド・メディア・アートとその社会文化的背景--現代デジタル・テクノロジー環境における表現行為の可能性	愛知女子短期大学研究紀要	愛知女子短期大学	2001	佐近田 展康
59	小魚が奏でる音楽--音楽とテクノロジー,そしてメディア・アート	インターコミュニケーション	NTT 出版	2001	古川 聖
60	第 1 部 デジタルバイオニア編	広告	博報堂	2001	松浦季里, 河口洋一郎, 後藤富雄 [他]

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
61	第2部 これからのアーティスト編	広告	博報堂	2001	下村 知央, 宇田 敦子, 近森 基 [他]
62	炸裂する長崎パワー : VRとメディアアートの現在	日本バーチャルリアリティ学会誌	日本バーチャルリアリティ学会	2001	廣瀬通孝, 串山 久美子, 森山 朋 絵, 伊東 順二
63	206 流体とメディアアートの融合と発展 : Liquid Sculpture を例にとって	流体工学部門講演会講演論文集	日本機械学会	2002	荒川 忠一, 松村 誠一郎
64	Dancing in the Building (第4回照明デザイン奨励賞受賞): コンピュータ制御の照明を用いたインスタレーション	照明学会誌	照明学会	2002	的場 やすし
65	SUACにおけるメディアアート活動の報告(2000-2001)	静岡文化芸術大学研究紀要	静岡文化芸術大学	2002	長嶋, 洋一
66	イメージと身体--私がメディアについて考えている二,三の事柄	心の危機と臨床の知	甲南大学人間科学研究所叢書	2002	鷺田 清一
67	インタビュー 未来の扉(1)岸啓介さん(メディアアート作家)	文化庁月報	ぎょうせい	2002	岸 啓介
68	クロマキーを用いた対話的インスタレーション制作	映像情報メディア学会大会講演予稿集	映像情報メディア学会	2002	永江 孝規
69	コミュニティ情報化プロジェクトにおけるメディア・アート・プログラムの可能性	日本社会情報学会学会誌	日本社会情報学会	2002	遠山 茂樹
70	パネルディスカッション リアリティの変容?--電子メディア/アート/セラピー	心の危機と臨床の知	甲南大学大学院人文科学研究科人間科学専攻学術フロンティア研究室	2002	鷺田 清一, 西村 清和, 名取 琢自 [他]
71	ホログラフィーの現状と将来展望 芸術表現 メディア・アートとしてのホログラフィー	日本写真学会誌	日本写真学会	2002	三田村 俊右

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
72	ミュージアムの近未来--メディアアートは夢を見るか	Science of humanity Bensei	勉誠出版	2002	小松崎 拓男
73	メディア・アートと生体コミュニケーション	静岡文化芸術大学研究紀要	静岡文化芸術大学	2002	長嶋 洋一
74	メディアアートフェスティバル 2002	平成 14 年度学長特別研究費報告書	静岡文化芸術大学	2002	松原,季男
75	レビュー 佐藤博昭+西村智弘+編集部編『スーパー・アヴァンギャルド映像術 個人映画からメディア・アートまで』	映像学	日本映像学会	2002	那田 尚史
76	解説 コンピュータビジョンとメディアアート--非侵襲式モーションキャプチャによる対話的アート表現	画像ラボ	日本工業出版	2002	永江 孝規, 浅野 耕平
77	軌跡をモチーフとしたメディアアート作品「trails world」	芸術科学会論文誌	芸術科学会	2002	松尾 高弘
78	空間をつくる--インスタレーションにおける空間と身体	心の危機と臨床の知	甲南大学大学院人文科学研究科人間科学専攻学術フロンティア研究室	2002	小杉美穂子, 安藤泰彦
79	芸術表現：メディア・アートとしてのホログラフィー	日本写真学会誌	日本写真学会	2002	三田村駿右
80	情報機器と臨床心理学	心の危機と臨床の知	甲南大学大学院人文科学研究科人間科学専攻学術フロンティア研究室	2002	名取 琢自

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
81	同調のメディア--脳遊戯の現在	心の危機と臨床の知	甲南大学大学院人文科学研究科人間科学専攻学術フロンティア研究室	2002	西村 清和
82	複素場の可視化とマルチメディア・アートへの展開	芸術工学：神戸芸術工科大学紀要	神戸芸術工科大学	2002	中村 茂, 川北 健雄, 大内 克哉
83	複素場の可視化とマルチメディア・アートへの展開(2)	芸術工学：神戸芸術工科大学紀要	神戸芸術工科大学	2002	中村 茂, 川北 健雄, 大内 克哉
84	HITOTOTOKI:人と時, 時と人	画像電子学会研究会講演予稿	画像電子学会	2003	福田 恵巳, 永江 孝規, 野地 朱真
85	Narrative Hand: 高速な手指認識システムのメディアアートへの応用	情報処理学会論文誌	情報処理学会	2003	中西 泰人, 岡 兼司, 倉持 正之, 松川 昌平, 佐藤洋一, 小池 英樹
86	Seeing / Hearing / Speaking (DVD 2002): "I hear myself at the same time that I speak" Jacques Derrida	東京工芸大学芸術学部紀要	東京工芸大学	2003	飯村隆彦
87	Sukusuku Flower: あたためたい気持ちで自然に遊べるインタラクティブ作品を	画像電子学会研究会講演予稿	画像電子学会	2003	渡辺 綾乃, 永江 孝規, 春口 巖
88	アーティストは電気街で夢を見るか? ーメディアの時代における表現と美術館	アート・リサーチ	立命館大学	2003	安田, 篤生
89	ネットワークとアート または、メディア・アートはヒューマンフェースの夢を見るか	情報処理学会研究報告ヒューマンコンピュータインタラクション (HCI)	情報処理学会	2003	江渡浩一郎
90	メディア・アートにおける水平面でのインタラクションについて	紀要	京都嵯峨芸術大学	2003	松本 泰章
91	メディアアートとしてのテレビゲーム論	共立女子短期大学生活科学科紀要	共立女子短期大学	2003	三井 直樹

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
92	影を拡張したインタラクティブな映像空間の創出	電子情報通信学会技術研究報告	電子情報通信学会	2003	加藤 寛, 苗村 健, 原島 博
93	芸術と科学の融合をめざして:第1回 DiVA 芸術科学会展論考	芸術科学会	芸術科学会	2003	永江 孝規
94	場のアートとネットワークのアート	情報処理学会論文誌	情報処理学会	2003	木原民雄, 草原 真知子 安田 浩
95	色の認識を利用した描画装置の提案 : The soul of a trail	映像情報メディア学会技術報告	映像情報メディア学会	2003	鴻田 浩, 永江 孝規, 高田 明典
96	色の認識を利用した描画装置の提案:The Soul of a Trail	画像電子学会研究会講演予稿	画像電子学会	2003	鴻田 浩, 永江 孝規, 高田 明典
97	電子(音響)音楽作品またはメディア芸術としての音楽作品における〈作品提示形態〉について	名古屋芸術大学研究紀要	名古屋芸術大学	2003	水野 みか子
98	未来派からメディア・アートまで	美術手帖	美術出版社	2003	暮沢 剛巳
99	art&scienceの現在形(1)「アート&テクノロジー」の反転--メディア・アートの成就とその消滅	インターコミュニケーション	NTT 出版	2004	榎木 野衣
100	fantasia ファンタジア : 街に甦る蛍たち	映像情報メディア学会技術報告	映像情報メディア学会	2004	小野澤 峻, 石井 賢彦, 浅野 耕平
101	Iam(Not)Seen(video 2003)	東京工芸大学芸術学部紀要	東京工芸大学	2004	飯村隆彦
102	NIME04/MAF2004 開催報告	情報処理学会研究報告音楽情報科学 (MUS)	情報処理学会	2004	長嶋 洋一
103	P o c k e t C o s m o s ~ 手 の ひらに宇宙を~	芸術科学会論文誌	芸術科学会	2004	文 奈美, 曾根 順治, 夏井 伸 隆, 長谷部智宏, 吉田 康一
104	アート&エンタテインメントにおけるCG	電気学会誌	電気学会	2004	草原 真知子
105	インタラクティブボードとユビキタス空間の協調	人工知能学会全国大会論文集	人工知能学会	2004	常盤 拓司, 楠 房子, 矢入 (江口) 郁子, 西村 拓一, 岩竹 徹
106	エンタテインメントシステム	芸術科学会論文誌	芸術科学会	2004	白井 暁彦

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
107	メディア・アートの可能性をめぐって	名古屋市立大学看護学部紀要	名古屋市立大学	2004	勝又,正直
108	メディアアートと混相流	混相流	日本混相流学会	2004	荒川 忠一, 松村 誠一郎
109	メディアアートにおける表現形式の変容に関する研究	博士(人間・環境学)	京都大学	2004	三ツ井,直樹
110	映像インスタレーション作品におけるスクリーン上のマルチ・イメージ	情報文化研究	情報文化研究	2004	水野 勝仁, 茂登山 清文
111	映像情報の点・線を用いた三次元表現による可視化	情報処理学会研究報告グラフィクスとCAD (CG)	情報処理学会	2004	尼岡利崇
112	欧州の Computer Music 研究の状況報告	情報処理学会研究報告音楽情報科学 (MUS)	情報処理学会	2004	長嶋 洋一
113	音楽/芸術表現のための新インターフェース	静岡文化芸術大学研究紀要	静岡文化芸術大学	2004	長嶋,洋一
114	高齢者指向メディアアートシステム (7)- 手書きメールシステムのヒューマンインタフェース改良	電気関係学会九州支部連合大会講演論文集	電気・情報関係学会九州支部連合大会委員会	2004	松尾 俊亮, 武富 敬, 嶋田 英樹, 志久 修, 前田 貴信
115	高齢者指向メディアアートシステム (8)- 絵画システムにおける GUI の改良	電気関係学会九州支部連合大会講演論文集	電気・情報関係学会九州支部連合大会委員会	2004	田中 裕治, 嶋田 英樹, 武富 敬, 志久 修, 前田 貴信
116	視覚的要素を取り込んだ音楽表現の可能性	情報処理学会研究報告音楽情報科学 (MUS)	情報処理学会	2004	中村 滋延
117	人工知能画家 静 第3版	情報処理学会研究報告ヒューマンコンピュータインタラクション (HCI)	情報処理学会	2004	迎山,和司
118	展覧会レビュー 企画展「ネクスト:メディア・アートの新世代」--非未来的なオムニバス感覚そのものが、今の時代の「ネクスト」なのだ	インターコミュニケーション	NTT 出版	2004	久保田 晃弘
119	薄間のメディアアート	映像研究	日本大学芸術学部映画学科	2004	奥野 邦利

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
120	平成 15 年度メディア芸術祭	日本バーチャルリアリティ学会誌	日本バーチャルリアリティ学会	2004	石原 亜由子
121	力覚ディスプレイ「Proactive Desk」を用いた絵画の流れの知覚	電気学会誌	電気学会	2004	吉田 俊介
122	「メディアアートにおける『美』と『快』」特集号刊行にあたって	日本バーチャルリアリティ学会論文誌	日本バーチャルリアリティ学会	2005	仁科 エミ, 森山 朋絵
123	「音楽の条件」とは何か?	日本バーチャルリアリティ学会論文誌	日本バーチャルリアリティ学会	2005	宮下 芳明, 西本 一志
124	「粒子がレスポンスする場=ニワ」展	日本バーチャルリアリティ学会論文誌	日本バーチャルリアリティ学会	2005	上岡 玲子, 松島 忍, 廣瀬 太郎 [他], 永徳真一郎, 浦田順一, 広田光一, 廣瀬通孝, 隈研吾
125	1P2-S-038 RT ミドルウェアのメディアアートへの応用 : パーソナルなコミュニケーションメディア: Small Connection	ロボティクス・メカトロニクス講演会講演概要集	日本機械学会	2005	安藤 慶昭, 小川 秀明
126	2005 年メディアアートの新しい展開へ	日本バーチャルリアリティ学会誌	日本バーチャルリアリティ学会	2005	岩井 俊雄
127	activeCanvas: 対話可能な絵画を生成するソフトウェア	日本ソフトウェア科学会大会講演論文集	日本ソフトウェア科学会	2005	坂本 大介, 小野 哲雄
128	art&science の現在形(2)メディア・アートの未踏領域	インターコミュニケーション	NTT 出版	2005	藤幡 正樹
129	E21 メディアアートの表現形式とその概念規定	デザイン学研究	日本デザイン学会	2005	三井 直樹
130	ICC presents メディア・アート・センター進化試論(1)ICC に見るメディア・アート・センターの変容	インターコミュニケーション	NTT 出版	2005	Chen Dominick, 畠中 実

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
131	ICC presents メディア・アート・センター進化試論(2)変容するメディア環境とアート・センター	インターコミュニケーション	NTT 出版	2005	住友 文彦, 四方 幸子
132	MultiMedia Performance におけるインタラクティブ性と美	日本バーチャルリアリティ学会論文誌	日本バーチャルリアリティ学会	2005	渡邊 淳司, Verdaasdonk Maria Adriana, 田畑 哲稔, 安藤 英由樹, 前田太郎, 舘 暉
133	ThermoPainter : 熱画像を用いたタブレット型入力装置とそのインタラクティブ描画システム	情報処理学会論文誌	情報処理学会	2005	岩井 大輔, 金谷 一朗, 日浦 慎作 [他], 井口 征士, 佐藤 宏介
134	アヴァンギャルド～メディアアートランダム・セレクション	ユリイカ	青土社	2005	瀧 健太郎
135	カルチャラルコンピューティングの概念とその一実現形態 : ZENetic Compute	日本バーチャルリアリティ学会論文誌	日本バーチャルリアリティ学会	2005	土佐 尚子, 松岡 正剛
136	グラフィカルインタラクティブシステム前史	芸術世界	東京工芸大学 芸術学部	2005	永江 孝規
137	デジタルとクリエイティブの未来 第8回文化庁メディア芸術祭 審査を終えて ジャンルに捉われずに広がる、日本のデジタルクリエイティブ	ブレーション	宣伝会議	2005	草原真知子, 中島 信也
138	デジタルとクリエイティブの未来 第8回文化庁メディア芸術祭を終えて メディア芸術祭に"予定調和"の結論はない	ブレーション	宣伝会議	2005	浜野 保樹, 浅葉 克己
139	デジタルとクリエイティブの未来 第8回文化庁メディア芸術祭受賞者が語る アイデアと技術が変えるメディア芸術	ブレーション	宣伝会議	2005	西郡 勲, 五島 一浩

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
140	デバイスアート：日本文化としてのインタラクティブ・テクノロジー	日本バーチャルリアリティ学会論文誌	日本バーチャルリアリティ学会	2005	岩田 洋夫
141	ポストメディアアート/仮想空間における美術の未来：京都ビエンナーレ二〇〇三を中心に	京都美学美術史学	京都大学	2005	加須屋 明子
142	メディアアートとしてのVJ表現の可能性：インタラクティブ映像メディアの考察	電子情報通信学会技術研究報告	電子情報通信学会	2005	本村 健太
143	メディアアートの方向性とその概念規定	共立女子大学総合文化研究所紀要	共立女子大学総合文化研究所運営委員会	2005	三井 直樹, 神尾 枝里, 末久 真理子 [他]
144	メディアアート研究拠点化についての研究(1)	静岡文化芸術大学研究紀要	静岡文化芸術大学	2005	長嶋,洋一
145	ヨーロッパにおけるメディアアートの現状調査--アルスエレクトロニカ2005とZKM	岡山県立大学デザイン学部紀要	岡山県立大学デザイン学部	2005	八尾 里絵子
146	芸術科学マネジメント論(2)フィールドノート メディア芸術を美術にするために配慮しなければならないこと	ディーバ	夏目書房	2005	岡田 智博
147	行為に即した関係の創造--メディアアートの教育プログラム	北海道東海大学紀要	北海道東海大学	2005	伊藤 明彦, 田辺 達也
148	国内の展示施設・メディアセンターの状況	メディア芸術調査委員会	公立はこだて未来大学	2005	美馬,のゆり 河口,洋一郎
149	身体動作表現に関わる感性特徴量の抽出	日本バーチャルリアリティ学会論文誌	日本バーチャルリアリティ学会	2005	井上 正之, 岩館 祐一, 柴 真理子 [他], 鈴木 雅実
150	補色を用いて自己の影を彩りある映像メディアにするマルチプロジェクトシステム	日本バーチャルリアリティ学会論文誌	日本バーチャルリアリティ学会	2005	蓑毛 雄吾, 筧 康明, 飯田 誠 [他], 苗村 健
151	連結する場所	映像情報メディア学会技術報告	映像情報メディア学会	2005	廣田 ふみ, 李 容旭, 名手 久 貴, 大津 はつね

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
152	IMMEASURABLE MYSTIC BOOK:-ニセモノで描くリアルネイチャー -	画像電子学会研究会講演予稿	画像電子学会	2006	平沢 翔太
153	Media Cutup Radio Version : コンテ ンツ再構築ライブパフォーマンスシ ステム	情報処理学会研究報告音楽 情報科学 (MUS)	情報処理学会	2006	日暮 圭, 久原 泰雄
154	「招待講演?」美術館におけるメディ アアート展示/展示支援について	画像電子学会研究会講演予 稿	画像電子学会	2006	森山 朋絵
155	7082 メディア・アートからみた公共 空間に関する考察 : その2 生活世界 からみた公共圏形成の可能性	学術講演梗概集	日本建築学会	2006	柄澤 克次, 山家 京子
156	ICC presents メディア・アート・セ ンター進化試論(3)アート・センター の制度更新--コモンズの設計として	インターコミュニケーション ン	NTT 出版	2006	Chen Dominick, 住友 文彦
157	ICC presents メディア・アート・セ ンター進化試論(4)ICC の試行とメデ ィア・アートをめぐる状況の変容	インターコミュニケーション ン	NTT 出版	2006	畠中 実
158	LOOK UP KYOTO 2004--メディア・ アートインスタレーション作品につ いて	紀要	京都嵯峨芸術 大学	2006	松本 泰章
159	マルチ映像、マルチ音響を用いたメ ディアアート表現	情報処理学会研究報告音楽 情報科学 (MUS)	情報処理学会	2006	近藤 義秀, 中村 滋延, 栗原 詩子
160	メディアアートの力学--表現とテクノ ロジーのバランス	岡山県立大学デザイン学部 紀要	岡山県立大学 デザイン学部	2006	八尾 里絵子, 北 市 記子
161	メディアアート作品「O (ループ)」 シリーズの演奏・上演システムの設 計-フィードバック効果による映像 表現を用いて-	情報処理学会研究報告音楽 情報科学 (MUS)	情報処理学会	2006	吉元 康二, 中村 滋延, 栗原 詩子
162	関係の創出による表現の創造--メデ ィアアートの表現プログラム	北海道東海大学紀要	北海道東海大 学	2006	伊藤 明彦, 田辺 達也
163	特別記事 NTT インターコミュニケー ション・センター[ICC]の存続問題(後 編)メディア・アート・センターとし ての再出発へ向けて	美術手帖	美術出版社	2006	暮沢 剛巳

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
164	繁茂	画像電子学会研究会講演予稿	画像電子学会	2006	中尾 奈津美
165	「皇帝列車」：VR技術を援用したフェノメナのインスタレーション作品(「アート&エンタテインメント」特集)	日本バーチャルリアリティ学会論文誌	日本バーチャルリアリティ学会	2007	大泉 和文, 宮崎 慎也
166	2G01 メディアアートへの先進技術活用促進のための科学技術・芸術協働促進手法	年次大会講演要旨集	研究・イノベーション学会	2007	内丸 幸喜
167	Design research of subjective-interaction for 3DCG tools	博士(芸術工学)	九州大学	2007	藤木, 淳
168	HIVE: 多次創造性基盤としてのメディア・アート・アーカイヴ	日本バーチャルリアリティ学会論文誌	日本バーチャルリアリティ学会	2007	チェン ドミニク, 陰山直樹, 苗村健
169	アジアの感性を生かすメディアアート--アジアデジタルアート大賞から	感性融合創造センター年報	九州大学感性融合創造センター	2007	源田 悦夫
170	インタラクティブインスタレーションの制作 2	金沢美術工芸大学紀要	金沢美術工芸大学	2007	伊藤英高
171	バブルディスプレイ方式の実装と応用--シャボン玉に煙を入れてスクリーンとしたファンタラクションシステムの構成	画像ラボ	日本工業出版	2007	白鳥 和人, 中村 正宏, 稲葉 剛 [他]
172	メディア・アートとインタフェース	ヒューマンインタフェース学会誌	ヒューマンインタフェース学会	2007	久保田 晃弘
173	メディア・アートにおけるインタフェースー「自我」とインタラクションとの関係をめぐって	ヒューマンインタフェース学会誌	ヒューマンインタフェース学会	2007	四方 幸子
174	メディアアートと HCI 研究	情報処理学会研究報告	情報処理学会	2007	中小路 久美代, 江渡 浩一郎
175	メディアアートとテーブル型システム	ヒューマンインタフェース学会誌	ヒューマンインタフェース学会	2007	串山 久美子

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
176	メディアアートへの先進技術活用促進のための科学技術・芸術協働促進手法(研究開発システムとモデル(1)一般講演第22回年次学術大会)	年次学術大会講演要旨集	北陸先端科学技術大学院大学	2007	内丸,幸喜
177	メディアアート制作支援とデザイン支援に関する考察	人工知能学会全国大会論文集	人工知能学会	2007	平田 圭二, 松田 周
178	メディアコンテンツ・デザイン教育におけるコンピュータサウンドの活用事例	情報処理学会研究報告音楽情報科学 (MUS)	情報処理学会	2007	長嶋 洋一
179	音楽のデザイン転写技術の開発にむけて	人工知能学会全国大会論文集	人工知能学会	2007	片寄 晴弘
180	音点字：メディアアートの社会的役割	日本バーチャルリアリティ学会論文誌	日本バーチャルリアリティ学会	2007	福森 みか, 小林 孝浩
181	確率ペトリネットを用いた身体動作からの音合成	情報処理学会研究報告音楽情報科学 (MUS)	情報処理学会	2007	郷宗達, 小坂 直敏
182	在外研修報告 メディア・アートの越境性 フィンランドでの在外研修を終えて	現代の眼	東京国立近代美術館	2007	保坂 健二郎
183	残像効果を利用した立体映像提示システム「モルフオビジョン」	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2007	深谷 崇史
184	情報文化としてのメディアアートについて	情報文化学会誌	情報文化学会	2007	山口 勝弘
185	文化イベント・レビュー 2つの現実 (Dual Realities)第4回ソウル国際メディア・アート・ビエンナーレ	Koreana	韓国国際交流財団	2007	劉 振相
186	2007年度 第11回 文化庁メディア芸術祭報告	映画テレビ技術	日本映画テレビ技術協会	2008	今間 俊博
187	E-031 メディアアートのための汎用インターフェースのプラットフォームについて	情報科学技術フォーラム講演論文集	FIT(電子情報通信学会・情報処理学会)運営委員会	2008	長嶋 洋一

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
188	I-065 「メディアアート」の定義および分類に関しての一考察	情報科学技術フォーラム講演論文集	FIT(電子情報通信学会・情報処理学会)運営委員会	2008	津久井 めぐみ, 高田 明典
189	mechanization--物を生み出すこと	研究会講演予稿	画像電子学会	2008	後藤 和史, 浅倉 悠生
190	N-012 WWWにおけるメディア芸術コンテンツの類推判定システムの構築(教育・人文科学,一般論文)	情報科学技術フォーラム講演論文集	FIT(電子情報通信学会・情報処理学会)運営委員会	2008	江富 功朗, 奥崎 善之, 皆月 昭則
191	Phonologue —自作回転型スピーカを用いた "音を撃つ" インスタレーション	情報処理学会研究報告音楽情報科学 (MUS)	情報処理学会	2008	藤岡 定, 中村 滋廷
192	アジアの感性が生むメディア芸術の集積を目指して--2008 アジアデジタルアート大賞を通して	感性融合創造センター年報	九州大学感性融合創造センター	2008	源田 悦夫
193	インターメディア・アート	美術手帖	美術出版社	2008	高島 直之
194	シンポジウムレポート 世界のメディアアート (特集 メディア芸術の振興)	文化庁月報	ぎょうせい	2008	中谷 日出, シュトッカー ゲル フリート, ジョーンズ キャット [他]
195	フィジカル・コンピューティングとメディアアート/音楽情報科学	情報処理学会研究報告音楽情報科学 (MUS)	情報処理学会	2008	長嶋 洋一
196	メディアアートに必要な要素としてインタラクティビティについて	芸術学研究	筑波大学大学院人間総合科学研究科	2008	鄭 智鴻
197	メディア芸術と宗教性：白南準の場合(第八部会,<特集>第六十六回学術大会紀要)	宗教研究	日本宗教学会	2008	榎本 香織
198	メディア論的視覚とメディア・アートの射程	名古屋学芸大学メディア造形学部研究紀要	名古屋外国語大学	2008	佐近田,展康

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
199	ライフゲームのセルパターンを対応する音に変換するライブ音楽生成システムの試み	情報処理学会研究報告音楽情報科学 (MUS)	情報処理学会	2008	小川 圭祐, 久原 泰雄
200	映像、音楽、パフォーマンスの、インタラクティブアートの考察	情報処理学会研究報告音楽情報科学 (MUS)	情報処理学会	2008	高橋 溪太郎
201	思想の言葉 メディアアートの悩める未来	思想	岩波書店	2008	岩井 俊雄
202	情報技術が支えるアートとコンテンツの世界-Art with Science Science with Art- : 2.身体性メディアによるメディア芸術創造支援	情報処理	情報処理学会	2008	渡辺 富夫
203	並列処理プロセッサを活用したメディアアートのための汎用インターフェース	情報処理学会研究報告音楽情報科学 (MUS)	情報処理学会	2008	長嶋 洋一
204	名古屋文理大学におけるインターメディアアート分野でのインタラクティブティビティーの実践	名古屋文理大学紀要	名古屋文理大学	2008	佐原 理
205	流体現象とのインタラクティブ性を活用したメディア芸術の創出	可視化情報学会誌	可視化情報学会	2008	荒川 忠一, 鈴木 太朗
206	[研究報告] バイオメディア・アート	多摩美術大学研究紀要 =TamaArtUniversitybulletin.	多摩美術大学	2009	久保田, 晃弘 岩崎, 秀雄
207	「メディア芸術」とメディア・リテラシー (特集 文化芸術政策の展望)	都市問題研究	都市問題研究会	2009	草原 真知子
208	MAF 2008 開催報告	研究報告音楽情報科学 (MUS) 2009	情報処理学会	2009	長嶋 洋一
209	SIGGRAPH ASIA 2008/第 12 回文化庁メディア芸術祭 2008 報告	映画テレビ技術	日本映画テレビ技術協会	2009	今間 俊博
210	アルス・エレクトロニカフェスティバル 2008 に見るメディアアート最前線	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2009	笈 康明

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
211	インタラクティブデザインとメディアアート：街じゅうアート in 北九州 2008 参加作品「himawari prototype」の制作(<特集>九州デザイン2)	デザイン学研究特集号	日本デザイン学会	2009	中安 翌, 富松 潔
212	グルッポTによる「ミリオラマ15」：イタリアにおけるキネティック・アートの動向	デザイン学研究	日本デザイン学会	2009	関場 亜利果
213	バイオメディア・アート	多摩美術大学研究紀要	多摩美術大学	2009	久保田 晃弘, 岩崎 秀雄
214	パブリックアートと地域社会に関する学際的研究	静岡文化芸術大学研究紀要	静岡文化芸術大学	2009	森, 俊太 川口, 宗敏 的場, ひろし
215	フィジカル・インタラクションと感覚教育: I/O デバイスやセンサを用いた造形教育プログラムの開発	日本デザイン学会研究発表大会概要集	日本デザイン学会	2009	森 公一, 有賀 妙子
216	メディアアートにおけるアートとテクノロジーの融合	横幹連合コンファレンス予稿集	横断型基幹科学技術研究団体連合	2009	村上 史明
217	メディアアートにおける社会性	芸術学研究	筑波大学大学院人間総合科学研究科	2009	鄭 智鴻
218	メディアアート教育におけるフィジカルコンピューティング・インターフェースの活用--Arduino を用いたメディアアート作品の可能性	芸術研究報	筑波大学芸術学系	2009	村上 史明
219	メディアパフォーマンスシステム "Phenakistoscope Player"とその作品	情報処理学会論文誌 論文誌ジャーナル	情報処理学会	2009	平野砂峰旅, 赤山 仁, 井上 信太 [他]
220	ヨーロッパ・メディアアート・フェスティバルの報告	大阪成蹊大学芸術学部紀要	大阪成蹊大学芸術学部	2009	由良 泰人
221	るつぽ---リアルタイム流体シミュレーションとインタラクティブメディアアートの新しい融合	情報処理学会論文誌	情報処理学会	2009	平戸 淳正, 河口 洋一郎

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
222	可視光通信を利用した懐中電灯型インタフェースによる実世界指向インタラクション	情報処理学会論文誌	情報処理学会	2009	鳴海 拓志, 檜山 敦, 谷川 智洋, 廣瀬 通孝
223	回転偏光フィルタにより情報の可視性を制御するテーブルトップ型ディスプレイ	情報処理学会論文誌	情報処理学会	2009	櫻井 智史, 北村 喜文, スリラム サブラマニアン [他], 岸野 文郎
224	攻撃行動をとまなうバイオフィードバックゲーム	情報処理学会論文誌 論文誌ジャーナル	情報処理学会	2009	棟方 渚, 中村 光寿, 田中 伶 [他]
225	森林空間を想起させるメディアアートの制作	研究報告音楽情報科学 (MUS)	情報処理学会	2009	塩崎 怜史, 中村 滋延
226	森林体験を想起させるメディアアートの設計	芸術工学会誌	芸術工学会	2009	塩崎 怜史, 中村 滋延
227	物の生体信号と連携したブログ生成システム"緑さん"の開発	情報処理学会論文誌 論文誌ジャーナル	情報処理学会	2009	栗林 賢, 瀬尾 浩二郎, 本間 哲平 [他]
228	文化のテキスト クール・ジャパンとメディア芸術	アートマネジメント研究	美術出版社	2009	椎原 伸博
229	文化庁メディア芸術祭に見るメディアの進化	印刷雑誌	印刷雑誌	2009	尾鍋 史彦
230	Kaon: 顔と音のメディアアート	全国大会講演論文集	情報処理学会	2010	田中 潤, 太田 高志
231	Okayama Media Arts Festival 2010(OMAF2010)--岡山におけるメディア芸術の今を発信する	岡山県立大学デザイン学部 紀要	岡山県立大学 デザイン学部	2010	八尾里絵子, 齋藤 美絵子
232	The Shadow Man: 影を用いたインタラクティブ・メディア・アート	電子情報通信学会技術研究報告	電子情報通信学会	2010	池畑 諭, 山崎 俊彦, 相澤 清晴
233	あることばについて	映像メディア学 (東京藝術大学大学院映像研究科紀要)	東京藝術大学 大学院映像研究科	2010	馬 定延
234	ある旅人の旅行記: メディアアーティスト=旅人説	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2010	近森 基

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
235	デジタル・メディアはもはやニュー・メディアではない	Keio SFC journal	慶應義塾大学	2010	久保田,晃弘
236	ドイツ・イギリスにおけるメディアアート・ビデオアート視察についての報告書	愛知工科大学紀要	愛知工科大学	2010	杉森 順子
237	バーチャル・グラフィティのためのシミュレーション・モデル	金沢学院大学紀要	金沢学院大学	2010	飯田 栄治
238	バイオメディア・アート:美学的見地から見た合成生物学の可能性	科学	岩波書店	2010	岩崎 秀雄
239	メディア・アートにおける社会性	博士(デザイン学)	筑波大学	2010	鄭,智鴻
240	メディアアートから滑り出す緩やかな傾斜の上で	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2010	木原 民雄
241	メディアアートが消える日: エンジニアリングとアートの交差点より	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2010	寛 康明
242	メディアアートとは何か?: 『不完全な現実』をめぐって	映像メディア学(東京藝術大学大学院映像研究科紀要)	東京藝術大学大学院映像研究科	2010	藤幡 正樹
243	メディアアートにおけるインタラクティブデザインの事例紹介: SUACの学生インスタレーション作品の変遷	ヒューマンインタフェース学会研究報告集	ヒューマンインタフェース学会	2010	長嶋 洋一
244	メディアの地平を拓く旅	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2010	中西 泰人
245	メディア技術と社会・生活を結ぶケモノ道	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2010	渡邊 淳司
246	メディア芸術とは何か?	哲学研究	京都哲学会	2010	吉岡 洋
247	逸脱する画像: アートと向き合うために	名古屋学芸大学メディア造形学部研究紀要	名古屋外国語大学	2010	小笠原,則彰
248	筋電楽器における音楽的ニュアンスの認識に向けて	電子情報通信学会技術研究報告	電子情報通信学会	2010	長嶋 洋一
249	公共空間におけるメディア芸術の展示: 「空気の港」展の事例より	日本バーチャルリアリティ学会誌	日本バーチャルリアリティ学会	2010	西村 邦裕

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
250	施策紹介 メディア芸術振興に関する具体的な取組 (特集 メディア芸術の振興)	文化庁月報	ぎょうせい	2010	文化庁文化部芸術文化課
251	自針と分針：映像からの人物抽出によるメディアアート	電子情報通信学会技術研究報告	電子情報通信学会	2010	松村 成朗, 富樫政徳, 大谷 智子 [他], 山崎俊彦, 相澤清晴, 鈴木康広
252	世界を変える力を持ったメディアアート	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2010	江渡 浩一郎
253	制度へいかに介入するか--「国立メディア芸術総合センター」構想から考える日本文化研究 (特集 日本文化の脱構築)	Juncture：超域的日本文化研究	名古屋大学大学院文学研究科附属日本近現代文化研究センター	2010	藤木 秀朗
254	文化外交におけるメディア芸術の役割について	比較文化史研究	比較文化史学会	2010	佐々木 隆
255	「メディアアート」を再発明するための五つの方法	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2011	久保田 晃弘
256	「メディア芸術」とメディア・リテラシー	早稲田大学大学院文学研究科	早稲田大学	2011	草原,真知子
257	『メディア・アートのイリュージョン性について』	デザイン理論	大阪大学	2011	松友,知香子
258	I/O デバイスやセンサを用いた造形教育におけるプログラミングの理解	研究報告 コンピュータと教育 (CE)	情報処理学会	2011	有賀 妙子, 森 公一
259	Sensory vision フィジカル・インタラクションによる造形教育プログラムの開発	研究報告 グラフィクスとCAD (CG)	情報処理学会	2011	森 公一, 有賀 妙子
260	デジタルメディアにおける映像と音楽の新しい創造性 —視覚と聴覚の相互作用による表現効果—	情報研究,関西大学総合情報学部紀要	関西大学	2011	井浦,崇
261	デジタル視覚表現における「ハッカビリティ」--「コード的表現」ワークショップの展望	福山大学人間文化学部紀要	福山大学	2011	杉本 達應

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
262	デジタル表現技術とメディアアートの関連性に関する一考察	佐賀大学文化教育学部研究論文集/佐賀大学文化教育学部	佐賀大学	2011	中村,隆敏 角,和博 穂屋下,茂 高崎,光浩 大谷,誠 藤井,俊子 古賀,崇朗 永溪,晃二 久家,淳子 時井,由花 河道,威 米満,潔 原口,聡史 本田,一郎 梅崎,卓哉
263	バイオメディア・アートとしてのシアノバクテリアの造形について	形の科学会誌	形の科学会	2011	岩崎 秀雄
264	ハウルの動く城のような	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2011	池上 高志
265	ブートストラップするメディアアート	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2011	クワクボ リョウタ
266	メディアアートとデザインの展望 : KMOとCACをめぐって	Arts and media	大阪大学大学院文学研究科文化動態論専攻アート・メディア論研究室	2011	西尾 真由子, 下條 真司, 真下 武久
267	メディアアートとデジタル表現の現在 : SIGGRAPH2010, Ars Electronica 2010 報告	表象・メディア研究	早稲田表象・メディア論学会	2011	草原 真知子
268	メディアアートの「ハード」と「ソフト」	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2011	森脇 裕之
269	メディアアートの回廊	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2011	串山 久美子

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
270	メディアアートの共同制作風景	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2011	桐山 孝司
271	メディアアートの現代的意義と分類に関する試論	第73回全国大会講演論文集	情報処理学会	2011	津久井めぐみ, 高田明典
272	リアルタイム・ドキュメンテーション:第14回文化庁メディア芸術祭協賛展先端技術'11ショーレースにおける記録と省察	日本デザイン学会研究発表大会概要集	日本デザイン学会	2011	曾和 具之, 靱井雄太, 柴田 あすか
273	向う岸から見える『光』: 未来創造への可能性	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2011	林 孝裕
274	触覚的自我	映像情報メディア学会誌	人映像情報メディア学会	2011	安斎 利洋
275	第14回文化庁メディア芸術祭、受賞作品決定!	美術手帖	美術出版社	2011	永峰 美佳
276	日本におけるメディアアートの形成と発展: その背景を前提として	博士(映像メディア学)	東京藝術大学	2011	馬,定延
277	表現ネビュラ:生成するメタ表現空間:かえり道のアートスペース(2)	日本デザイン学会研究発表大会概要集	日本デザイン学会	2011	家近 詠子, 高見知里, 小早川 真衣子, 濱崎 雅弘, 古堅 真彦, 須永 剛司
278	舞台におけるインタラクティブコンテンツの研究	平成22年度独創的研究実績報告書	公立はこだて未来大学	2011	木塚,あゆみ
279	文化庁メディア芸術祭--これからのフェスティバルの姿とは?	美術手帖	美術出版社	2011	永峰 美佳
280	《光・音・脳》: メディアアートと脳神経化学の融合にむけて	総合文化研究所紀要	同志社女子大学	2012	
281	ICCとICCオープン・スペース: 近年のメディアアートの動向	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2012	畠中 実
282	インタラクションのあるLED立体表示デバイスの研究と制作	日本デザイン学会研究発表大会概要集	日本デザイン学会	2012	光森 雅明, 鳥居秀作, 尾崎 洋

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
283	インタラクティブ映像メディア表現の構成学的研究に向けて - VJ 表現のメディアアートへの展開事例とその基本原理の考察 -	岩手大学教育学部研究年報	岩手大学	2012	本村健太
284	インタラクティブ映像メディア表現の構成学的研究に向けて : Web デザイン・コンテンツの展開事例とその基本原理の考察	岩手大学教育学部研究年報	岩手大学	2012	本村 健太
285	キャップボット : 日常生活に溶け込む小さなロボット	研究会講演予稿	画像電子学会	2012	渡井 大己, 松山 洋一, 草原 真知子
286	シンポジウム (行政情報 Creative City SAPPORO 創造都市さっぽろ国際シンポジウム メディアアートと創造都市)	開発こうほう	北海道開発協会	2012	武邑 光裕, 伊藤 穂一, ブレックマン アンドレアス [他]
287	ディスプレイ メディア・アートの回廊	画像ラボ	日本工業出版	2012	串山 久美子
288	パブリック空間におけるメディアアートに関する研究	インタラクション 2012	情報処理学会	2012	木塚, あゆみ
289	メディアアートとデザインの展望(2) アルスエレクトロニカ・大阪展 『Poetry of Motion』をめぐって	Arts and media	大阪大学大学院文学研究科文化動態論専攻アート・メディア論研究室	2012	前田 真由子, 徳岡 太郎, 下條 真司
290	メディアデッサンに向けて	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2012	藤木 淳
291	メディア造形分野における地域文化施設への貢献活動 : 浜松科学館特別企画展「サイエンスホラースクール」の事例について	静岡文化芸術大学研究紀要	静岡文化芸術大学	2012	的場ひろし, 和田 和美
292	映像メディア表現に関する一考察 : ルネサンス : 京都・映像・メディアアート展の開催を通して	大阪成蹊大学芸術学部紀要	大阪成蹊大学	2012	二瓶 晃

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
293	基調講演 オープン・ネットワークにおけるイノベーションとメディアラボ	開発こうほう	北海道開発協会	2012	伊藤 穰一
294	交通系 IC カードを用いた公共空間でのインタラクション：パブリックアートを通じた実証実験	情報処理学会論文誌	情報処理学会	2012	西村 邦裕, 鈴木康広, 牛込 陽介 [他], 鳥越 祐輔, 鳴海拓志, 佐藤宗彦, 谷川 智洋, 廣瀬通孝
295	創造の循環システムとしてのメディアアート観	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2012	チェン ハンロンドミニク
296	大型インスタレーション作品に向けたサラウンド音響製作過程	筑波学院大学紀要	筑波学院大学	2012	高嶋 啓
297	脳・メディア・芸術・医療：《光・音・脳》(2010)：(〈特集〉脳／美学—脳科学への感性学的アプローチ)	美学芸術学論集	神戸大学文学部芸術学研究室	2012	岩城, 覚久 真下, 武久 堀, 翔太
298	複数のモバイルデバイスを九十九神と見立てるインタラクティブメディアアート：九i九i九	情報処理学会論文誌	情報処理学会	2012	神田 竜, 岩野成利, 片寄 晴弘
299	複製技術の展開とメディア芸術の成立：1950年代の日本におけるテレビ、社会心理学、現代芸術の相互滲透(1)	映像メディア学	東京藝術大学大学院映像研究科	2012	松井 茂
300	文化庁メディア芸術祭 京都展 『パラレルワールド京都』における活動報告	Arts and media	大阪大学大学院文学研究科文化動態論専攻アート・メディア論研究室	2012	朴 美華
301	連関をどのようにして作るか	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2012	鈴木 宣也
302	CTGの研究	博士 (メディア科学)	中京大学	2013	大泉和文

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
303	LED テープを用いたテーマパークア ミューズメント	映像情報メディア学会技術 報告	映像情報メデ ィア学会	2013	濱口 健太, 福井 俊介, 狩野 淳, 高見 友幸
304	Web カメラの入力を用いたリアルタ イムデータモッシングの表現手法	映像情報メディア学会誌	映像情報メデ ィア学会	2013	井藤 雄一, カー ル ストーン, 山 田 雅之, 宮崎 慎也
305	インビジブルスレッドを用いた不可 視駆動システムの開発	電子情報通信学会技術研究 報告	電子情報通信 学会	2013	福島 明, 赤羽 克仁, 佐藤 誠
306	センサを用いたインタラクティブパ フォーマンスは誰のために作るべき か?	研究報告エンタテインメン トコンピューティング (EC)	情報処理学会	2013	寺田努
307	ソースコードの可視化・可聴化によ るメタ認知的学習支援手法の研究ー メディアアートの要素を取り入れた アプリケーション開発ー	エンタテインメントコンピ ューティングシンポジウム 2013 論文集	情報処理学会	2013	岩田まどか, 隼 田 尚彦, 向田 茂, 齋藤 一, 安 田 光孝, 大島 直樹
308	データモッシングに基づく動画の表 現と制御手法	映像情報メディア学会技術 報告	映像情報メデ ィア学会	2013	井藤 雄一, スト ーン カール, 浦 正広 [他], 山田 雅之, 宮崎 慎也
309	バーチャル夜光虫 : マルチレイヤー クロスディスプレイを用いた光と水 の表現	映像情報メディア学会技術 報告	映像情報メデ ィア学会	2013	東 裕介, 飛谷 謙介, 相田 恭 平, 長田 典子
310	メディアアートにおけるコンピュー タグラフィックスとサウンドの設 計、ミニマリズムを中心として	奈良産業大学紀要	奈良学園大学	2013	羽太, 広海
311	メディアアートを追求して 10 年 研 究開発チームを擁するアートセンタ ー像を確立 : 山口県山口市 山口情報 芸術センター[YCAM]	地域創造 : 町づくりアートを 応援します	地域創造	2013	山下 里加
312	社会的アクティビティとしてのメデ ィアアート関連プロジェクト	静岡産業大学情報学部研究 紀要	静岡産業大学	2013	北市 記子

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
313	対話型アプリケーション向けハンズフリー入力装置の開発	エンタテインメントコンピューティングシンポジウム2013 論文集	情報処理学会	2013	楠木 正博, 成見 哲
314	第7回ソウル国際メディアアート・ビエンナーレ メディアシティ・ソウル 2012 「Spell on You」	Juncture : 超域的日本文化研究	名古屋大学大学院文学研究科附属日本近現代文化研究センター	2013	四方 幸子
315	展示から舞台へ : インタラクティブ・メディアの舞台芸術への応用例から	立命館映像学	立命館大学映像学会	2013	望月 茂徳
316	平面をインタラクティブにする加速度センサを用いたユーザアクション認識手法	研究報告ヒューマンコンピュータインタラクション (HCI)	情報処理学会	2013	磯山直也, 寺田 努, 塚本昌彦
317	来たるべき世界への旅はつづく	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2013	森山 朋絵
318	曖昧な定義から生まれる新たな可能性	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2013	苗村 健
319	humosic : 複数種類のセンサーを用いた非接触演奏システムによる音楽系メディアアート	研究報告エンタテインメントコンピューティング (EC)	情報処理学会	2014	吉田 紘希, 中村 滋延
320	インタラクションデザインおよびメディアアートにおけるオープン化方法の検討と実践	電子情報通信学会技術研究報告	電子情報通信学会	2014	坂井 洋右, 伊藤 隆之
321	バーチャル夜光虫: 水の流れを媒介とした光と音のメディアアート表現	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2014	飛谷 謙介, 饗庭 絵里子, 東 祐介, 相田 恭平, 長田 典子
322	メディアアートという文化 (特集 現代美術の歴史学 : 戦後の日本)	美術フォーラム 21	美術フォーラム 21	2014	吉岡 洋
323	メディアアートにおけるバイオアートの位相 : 生命科学と芸術の融合	美学	美学会	2014	長谷川 紫穂
324	メディアアートの一考察	Artes	宝塚大学	2014	吉田 浩

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
325	メディアアートの風が呼ぶ、テクノロジーと地域振興	情報教育シンポジウム 2014 論文集	情報処理学会	2014	中野裕介, 垂水 浩幸, 人見訓嘉, 木坂葵
326	座談会 文化庁メディア芸術祭シンポジウム「ジャパン・コンテンツとしてのコンテンポラリー・アート : ジャパニーズ・ネオ・ポップ・リヴィジテッド」 中原浩大×村上隆×ヤノベケンジ 「ポップ/ネオポップ」の現在地	美術手帖	美術出版社	2014	中原 浩大, 村上 隆, ヤノベ ケン ジ [他]
327	情報メディアの利用によるアート表現	博士 (メディア科学)	中京大学	2014	井藤,雄一
328	第 17 回文化庁メディア芸術祭の受賞作(後編)	美術手帖	美術出版社	2014	竹見 洋一郎
329	第 17 回文化庁メディア芸術祭の受賞作(前編)	美術手帖	美術出版社	2014	竹見 洋一郎
330	風を利用したライトペインティングシステム	エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2014 論文集	情報処理学会	2014	宇和川瑛美, 佐 藤 桃子, 中野垂 人, 羽田 久一
331	変形させた円柱へのプロジェクションマッピングのためのマスク作成	映像情報メディア学会技術 報告	映像情報メデ ィア学会	2014	杉森 順子, 小沢 慎治
332	哺乳類を育てる : 美術大学におけるメディア・アート教育	情報科学芸術大学院大学紀 要	情報科学芸術 大学院大学	2014	久保田 晃弘
333	[国際文化情報学会発表概要] メディアアート制作のためのシステム構築論的検討 (3) : LINUX プラットフォームでの検討	異文化=異文化	法政大学	2015	大嶋,良明
334	「メディアアート」と文化政策、この 20 年 (特集 これまでの 20 年、これからの 20 年)	情報科学芸術大学院大学紀 要	情報科学芸術 大学院大学	2015	廣田 ふみ
335	「地球 0 番地」4 部作 / 舞台「進化する森」のための映像エフェクトプログラム	GEIBUN:富山大学芸術文化 学部紀要	富山大学	2015	西島,治樹

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
336	16 Polyphony Road (ポリフォニーロード)-森の神話-: 絵本の世界へと誘うインタラクシオンする絵画+映像アニメーション作品	環境芸術	環境芸術学会	2015	金澤 麻由子
337	31 地域における参加型プロジェクションマッピング実践: 新宿区中井の事例を通して	環境芸術	環境芸術学会	2015	田島 悠史
338	ネイチャー・センス(9)妖怪とメディアアート 見えないものの姿かたち	ビオシティ	ブックエンド	2015	片岡 真実
339	メディア・アートと ICC の 20 年(とその変化)	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2015	畠中 実
340	色と音高の柔軟な組み合わせによる色光ピアノの拡張	映像情報メディア学会技術報告	映像情報メディア学会	2015	原 祐里子, 渡邊賢悟, 伊藤 彰教, 近藤 邦雄
341	動く絵 ~うつろい いろは~四季をインタラクシオンする絵画+映像アニメーション作品	芸術工学: 神戸芸術工科大学紀要	神戸芸術工科大学	2015	金澤, 麻由子
342	閉鎖かつ開放: 情報技術環境における生命システムの条件についてのネオサイバネティクスの考察	情報メディア研究	情報メディア学会	2015	原島 大輔
343	変換される香りとメディアアート: 展覧会「ハナハナのハナ」での取り組み	アロマリサーチ	フレグランスジャーナル社	2015	筧 康明
344	未来歴史学試論: 日本的想像力を用いたクリティカルデザインの可能性	デザイン学研究	日本デザイン学会	2015	津坂 真有
345	「コア芸術スタンダード」と美術教育 — 「芸術的プロセス」と「メディア・アート」について —	愛知教育大学研究報告. 教育学編	愛知教育大学	2016	ふじえ, みつる
346	「描写のメディア」と「投影のメディア」: 映像表現の黎明から現代のメディアアートに到る表現の変容	教職センター紀要	名古屋芸術大学教職センター	2016	美和 佳紀
347	〔デザインノート〕体験型メディアアートの 展示デザインの方法と実際	学苑	昭和女子大学	2016	木原, 民雄

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
348	MAT が世界に拓くアートと社会の実験場 (Media Ambition Tokyo : メディア・アートは、東京で何を発信しようとしているのか?)	美術手帖	美術出版社	2016	塚田 有那
349	VISUALIZE STARLIGHT	映像情報メディア学会技術報告	映像情報メディア学会	2016	城戸 雄大, 菊池 司
350	シンポジウム 「あいちトリエンナーレ 2016」 共催企画 メディア・アートとは何か? IAMAS20 周年から考える	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2016	久保田晃弘, 関口 敦仁, 吉岡 洋, 三輪 眞弘, 松井 茂
351	シンポジウム 「文化庁メディア芸術祭 20 周年企画展 変える力」 連携企画 メディア・パフォーマンスとは何か? IAMAS20 周年から考える	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2016	川崎 弘二, 三輪 眞弘, 伊村 靖子, 松井 茂
352	ニューメディアアートにとって本質的契機をなすインタラクティビティについて	石巻専修大学研究紀要	石巻専修大学	2016	松崎 俊之
353	ミュージアムにおける一人称動画短縮のための場面抽出——自身での振り返りと他者との共有	情報処理学会論文誌	情報処理学会	2016	長徳 将希, 小泉 直也, 苗村 健
354	メディアアートの歴史的瞬間: 馬定延『日本メディアアート史』書評	表象	表象文化論学会	2016	原島 大輔
355	映像表現を活用した、誰でも楽しめるメディアアートの提案	日本デザイン学会研究発表大会概要集	日本デザイン学会	2016	田中 大貴, 山崎 和彦
356	観客とステージ空間をつなぐインタラクティブアート: ゆりの里公園「チャンネルフェスタ 2015」を事例として	日本デザイン学会研究発表大会概要集	日本デザイン学会	2016	塚田 健太郎, 西尾 浩一
357	公共空間におけるインタラクティブな作品展示について: 500m 美術館およびチカホにおけるメディアアート作品について	電子情報通信学会技術研究報告	電子情報通信学会	2016	石田 勝也
358	人物認識によるインタラクティブ・ライトアートシステム	映像情報メディア学会技術報告	映像情報メディア学会	2016	土屋 桃子, 新田 善久

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
359	全天球映像を用いた球面リアプロジェクションシステムの開発と評価	NICOGRAPH2016 講演論文集	関西大学	2016	平尾,修悟 井浦,崇 堀,雅洋 林,武文
360	創作したオブジェへのプロジェクションマッピング：《私の左眼は何を見ている》を事例として	愛知工科大学紀要	愛知工科大学	2016	杉森 順子
361	町おこし(第2回)メディア芸術文化の越境性を活かす：広島メディア芸術文化振興プロジェクト	ワイエムビジネスレポート：経営&情報システム	ワイエムコンサルティング 研修・会員事業部	2016	谷口 重徳
362	豊かな体験をつくるエンタテインメントコンピューティング技術	情報処理	情報処理学会	2016	馬場 哲晃
363	〔研究論文〕メディアアートのための生成するアーカイブ試論（前編）	多摩美術大学研究紀要	多摩美術大学	2017	馬,定延 久保田,晃弘
364	〈研究ノート〉茨城県北芸術祭におけるメディアアート作品の制作・展示について	工作ニュース	筑波大学	2017	村上,史明
365	〈翻訳〉クリス・サルター講演「感覚人類学・テクノロジー・メディアアート」	渾沌:近畿大学大学院総合文化研究科紀要(Chaos)	近畿大学	2017	岩城,覚久
366	《Light on the Net》について	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	藤幡 正樹
367	《pH》再演のためのアーカイブ	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	石谷 治寛
368	「展覧会の再演」について	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	三輪 健仁
369	Ars Electronica Festival 2016 参加報告	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2017	笥 康明
370	LED 照明の美術品鑑賞への影響：美術館展示照明における色質評価数の開発	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2017	淵田 隆義, 中島 由貴

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
371	Special Dialogue 世界のメディア アート・シーンの現在(いま)	美術手帖	美術出版社	2017	リーパーマン ザック, 真鍋 大 度, 塚田 有那, 島貫 泰介
372	アーカイヴと展覧会/出来事から出来事へ: 何が行われたのか、そしてそれをどう見るのか	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	渡部 葉子
373	アート・イベントのドキュメンテーション: イベントレコードの共有化に向けて	慶應義塾大学アートセンター年報/研究紀要	慶應義塾大学	2017	本間,友
374	インフォグラフィクスとしてのデータベース・インターフェイスデザイン:日本のメディアアート文化史データベースでのインターフェイスデザイン	日本デザイン学会研究発表大会概要集	日本デザイン学会	2017	関口 敦仁, 田中 良治, 高橋 裕 行, 細谷 誠
375	エレクトロニクスを伴う音楽作品の諸問題	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	有馬 純寿
376	エンジニアリングとしてのデザイン	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	市川 創太
377	クリス・サルター講演 感覚人類学・テクノロジー・メディアアート	渾沌 = Chaos: 近畿大学大学院文芸学研究科紀要	近畿大学	2017	サルター クリ ス, 岩城 寛久
378	コードを記述し、実行し、保存する	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	久保田 晃弘
379	ディスカッション 久保田晃弘:コードを記述し、実行し、保存する	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	永田 康祐, 市川 創太, 松川 昌 平, 藤幡 正樹, 三輪 真弘, 赤松 正行, 松井 茂
380	ディスカッション 再演、再制作、再展示	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	石谷 治寛, 三輪 健仁, 赤羽 亨, 伊村 靖子

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
381	ディスカッション 三輪真弘《夢のガラクタ市》2つの再演をめぐって	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	有馬 純寿, 岡部 真一郎, 北野 圭介, 藤幡 正樹, 久保田晃弘, 石谷 治寛, 松井 茂
382	ディスカッション 資料の読み書きと教育	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	松隈 洋, 渡部 葉子, 石谷 治寛, 三輪 真弘, 伊村 靖子
383	ディスカッション 藤幡正樹《Light on the Net》を解読する	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	飯田 豊, 喜多 千草, 篠原 資明, 久保田晃弘, 三輪 真弘, 関口 敦仁, 永田 康祐, 赤羽 亨, 伊村 靖子, 松井 茂
384	プロジェクションマッピングによる質感知覚の操作と箔工芸品の美の表現	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2017	天野 敏之, 礫翔裕人
385	ポストメディアのポストメディウム 的状況=条件におけるコード実行的価値	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	永田 康祐
386	ポストモダン以降、メディア技術の可能性を考える	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	北野 圭介
387	まだ見ぬメディア・アートを求めて : 真鍋大度、石橋素、ライゾマティクス周辺	美術手帖	美術出版社	2017	畠中 実
388	ミュオグラフィを題材としたメディア・アートコンテンツの開発	電気学会研究会資料	電気学会	2017	林 武文, 堀 雅弘, Cook Norman D., 井浦 崇

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
389	メディア・アートの交通論：《Light on the Net》をめぐって	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	篠原 資明
390	メディア・イベントの可能態：藤幡正樹《Light on the Net》を解説する	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	飯田 豊
391	宇宙からの芸術	科学技術コミュニケーション	北海道大学	2017	久保田,晃弘
392	音楽とインタラクション	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会	2017	竹川 佳成
393	音楽とメディア・アート、または、「録楽」の未来	美術手帖	美術出版社	2017	三輪 真弘
394	音楽学から「エミュレーション」を考える	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	岡部 真一郎
395	技術と芸術を横断するアートセンターYCAM の試み：メディアアートからバイオ・リサーチまで	科学技術コミュニケーション	北海道大学	2017	津田 和俊 伊藤 隆之 菅沼 聖 高原 文江 朴 鈴子 山田 智穂
396	建築資料が育む建築教育と文化の創造をめぐって：村野藤吾の建築資料があることの意味	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	松隈 洋
397	広告とアートが共謀して次の時代を作り上げていく	美術手帖	美術出版社	2017	菅野 薫, 鈴木 杏子
398	再演、再制作、再展示：ArtDKT Viewer による三輪真弘作品の再制作に関するミーティングの記録映像：- 時空間 3D スキャニングシステムによる《みんなが好きな給食のおまんじゅう》ひとりの傍観者と6人の当番のために-の記録	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	赤羽 亨
399	思索するアーティスト藤幡正樹をめぐって	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	喜多 千草
400	実験を続けるアーティストが読み説く メディア・アートは売れるのか?	美術手帖	美術出版社	2017	千房 けん輔

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
401	植物を育てるように建築を育てる	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	松川 昌平
402	身体表現とテクノロジーの関係がエンターテインメントを変える	美術手帖	美術出版社	2017	MIKIKO, 橋本尚平
403	人物シルエットをペンライトアート風に表現するインタラクティブシステム (映像表現&コンピュータグラフィックス)	映像情報メディア学会技術報告	映像情報メディア学会	2017	土屋 桃子, 伊藤貴之, 新田 善久
404	内観的コードと実行芸術	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	久保田 晃弘
405	非日常を感じるメディアアートの提案	日本デザイン学会研究発表大会概要集	日本デザイン学会	2017	小笠原 直人, 山崎 和彦
406	米国のメディアアートカリキュラムに学ぶ映像メディア領域の方向性:—NCCAS が示すメディアアートカリキュラムで育む能力—	美術教育学研究	大学美術教育学会	2017	佐原 理
407	歴史と踊る: 再演の想像力をめぐる3つのケース	情報科学芸術大学院大学紀要	情報科学芸術大学院大学	2017	石谷 治寛
408	[研究論文] メディアアートのための生成するアーカイブ試論 (中編)	多摩美術大学研究紀要 =TamaArtUniversityBulletin2017	多摩美術大学	2018	馬 定延 久保田 晃弘
409	WORLD NEWS : Art Scene : Wroclaw ヴロツワフ ポーランドにおけるメディア・アート揺籃(ようらん)の地ヴロツワフに根付く実験精神	美術手帖	美術出版社	2018	江上 賢一郎
410	サイト・スペシフィック・アートと モニュメント:国東半島芸術祭の事例から	日本地理学会発表要旨集	日本地理学会	2018	大平 晃久
411	タイムベーストデータビューワー [プロトタイプ I] の開発:時間軸を持つ 3D データと実写映像/サウンドデータの同期再生システム	日本デザイン学会研究発表大会概要集	日本デザイン学会	2018	池田 泰教, 赤羽亨
412	火山の内部活動をモチーフにしたインスタレーション	情報研究:関西大学総合情報学部紀要	関西大学	2018	井浦 崇 林 武文

NO.	タイトル	収録物名	公開者・発行機関	年	作成者
413	触覚バイオフィードバック」汎用プラットフォームの提案：メディアアートのウェルネスデザイン応用を目指して	電子情報通信学会技術研究報告	電子情報通信学会	2018	長嶋 洋一
414	創造都市札幌のメディア・アート政策におけるクリエイティブ・コモンズ・ライセンスの応用に関する考察	計画行政	日本計画行政学会	2018	立花晃
415	地域の魅力を発信する球面投影コンテンツの開発と評価	情報研究.関西大学総合情報学部紀要	関西大学	2018	井浦 崇 平尾 修悟
416	[翻訳] ユッシ・パリッカ+ガーネット・ヘルツ「メディアアートの考古学：ユッシ・パリッカとガーネット・ヘルツによる対話」	鹿児島大学法文学部紀要人文学科論集	鹿児島大学	2019	パリッカ ユッシ, ヘルツ ガーネット, 太田 純貴
417	メディア・アートの向かう先とこれからの広告コミュニケーション	コミュニケーション科学	東京経済大学	2019	大岩 直人

メディアアート分野の文献に関して、「メディア芸術連携促進事業」（文化庁）の研究マッピングプロジェクトとして、国内外のメディアアートの文献調査が行われている<sup>32</sup>。メディアアートに関する国内文献について 1969 年から 2018 年までの 2,002 件の文献が見つかり、分野別に分類されている。

#### 1.4.4.3. 書籍

国内で発行された紙および電子書籍のデータを約 230 万件保持しているインターネット上の「PubDB 出版書誌データベース」を用い、「メディアアート」「メディア芸術」「メディア文化」「デジタルアート」等のキーワードで検索し、概要で内容を確認し、135 件の書籍のリストを得た。

また、直近 5 年間と 2020 年の 3 か月分で見ると、2015 年は 16 点、2016 年は 15 点、2017 年は 12 点、2018 年は 18 点、2019 年は 29 点、2020 年（3 月まで）は 2 点となっている。

<sup>32</sup> メディアアート研究マッピング年表 愛知県立芸術大学 関口教授らが作成 <https://www.g-archive.com/blank-4>

表 127 2015～2020 年の年別の書籍発行数

年	2015	2016	2017	2018	2019	2020	合計
点数	16	15	12	18	29	2	55

表 128 メディアアートに関連した書籍のリスト（発行年順）

NO.	タイトル	著者名	発行年	出版社
1	環境芸術家キースラー	山口 勝弘（著）	1978	美術出版社
2	冷たいパフォーマンス	清水 徹（著）山口 勝弘（著）	1983	朝日出版社
3	宇宙人の落物	黒塚 直子（著）藤幡 正樹（著）	1985	青林堂
4	遊びの博物誌 1	坂根 巖夫（著）	1985	朝日新聞出版
5	遊びの博物誌 2	坂根 巖夫（著）	1985	朝日新聞出版
6	インディペンデント・C・G （コンピュータ・グラフィック）・アート	D. イエム（文・グラフィック）モ ントリオールグループ（文・グラフィック）河 口 洋一郎（文・グラフィック）	1986	美術出版社
7	科学と芸術の間	坂根 巖夫（著）	1986	朝日新聞出版
8	映像空間創造	山口 勝弘（著）	1987	美術出版社
9	株式会社フログス	藤幡 正樹（著） 黒塚 直子（著）	1987	KADOKAWA
10	コンピュータ・グラフィックス・アート	稲蔭 正彦（著）内山 博子（著）	1988	パーソナルメディア
11	メディア時代の天神祭	山口 勝弘（著）	1992	美術出版社
12	Information Art（インフォメーション・アート）	McCarty, Cara（著）	1993	アスキー・メディアワークス
13	巻き戻された未来	藤幡 正樹（著）	1995	ジャストシステム
14	The Future of the Book of the Future（ザ・フューチャー・オブ・ザ・ブック・オブ・ザ・フューチャー）	藤幡 正樹（編）	1995	ジャストシステム
15	カラー・アズ・ア・コンセプト	藤幡 正樹（著）	1997	美術出版社
16	コンピュータ画家アーロンの誕生	マコーダック, P.（パメラ）（著） 下野 隆生（訳）	1998	紀伊國屋書店

NO.	タイトル	著者名	発行年	出版社
17	河口洋一郎	河口 洋一郎 (著)	1998	DNP アートコミュニケーションズ
18	アートとコンピュータ	藤幡 正樹 (著)	1999	慶應義塾大学出版会
19	John Maeda@Media (ジョン・マエダ・アットマーク・メディア)	前田 ジョン (著)	2000	デジタローク
20	カラー・アズ・ア・コンセプト	藤幡 正樹 (著)	2000	美術出版社
21	デジタル・メディア・ルネッサンス	志賀 厚雄 (著)	2000	丸善出版
22	ハンガリー・アヴァンギャルド	井口 壽乃 (著)	2000	彩流社
23	メモランダム 古橋悌二	古橋 悌二 (著) ダムタイプ (企画)	2000	リトルモア
24	岩井俊雄の仕事と周辺	岩井 俊雄 (著)	2000	六耀社
25	岩波講座 マルチメディア情報学 10 自己の表現	草原 真知子 (他著) 片寄 晴弘 (他著) 笹田 剛史 (他著)	2000	岩波書店
26	コンピュータ音楽	Roads Curtis (著) 平田 圭二 (訳) 青柳 龍也 (他訳)	2001	東京電機大学出版局
27	10+1 (テンプラスワン) 27	野々村 文宏 (他著) 暮沢 剛巳 (他著) 四方 幸子 (他著)	2002	LIXIL 出版
28	Voyages : ヴォヤージュ		2002	NTT 出版
29	メディアと芸術	三井 秀樹 (著)	2002	集英社
30	映像体験ミュージアム	東京都写真美術館 (監) 森山 朋絵 (編)	2002	工作舎
31	CG 入門	河口 洋一郎 (編著)	2003	丸善出版
32	intermedia (インターメディア) ☆ (全 2 巻) ☆	長 幾朗 (監) 森山 朋絵 (監) 安斎 雅之 (監)	2003	早稲田大学大学院国際情報通信研究科メディアデザイン研究室
33	サイバー・アジア～メディア・アートの近未来形	広島市現代美術館学芸課 (編)	2003	広島市現代美術館

NO.	タイトル	著者名	発行年	出版社
34	サイバーメディア・スタディーズ	ケヴィン・ロビンス (著) 田畑 暁生 (訳)	2003	フィルムアート社
35	サウンディング・スペース	NTT インターコミュニケーション・センター (編)	2003	NTT 出版
36	拡張された次元	坂根 巖夫 (著)	2003	NTT 出版
37	ネクスト：メディア・アートの新時代		2004	NTT 出版
38	リアクティヴィティ	NTT インターコミュニケーション・センター (編)	2004	NTT 出版
39	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 (編)	2005	NTT 出版
40	アート・ミーツ・メディア	NTT インターコミュニケーション・センター (編)	2005	NTT 出版
41	オープン・ネイチャー	NTT インターコミュニケーション・センター (編)	2005	NTT 出版
42	新しい美術はじめましょ。	中谷 日出 (著)	2005	ソフトバンククリエイティブ
43	映像体験ミュージアム	東京都写真美術館 (監) 森山 朋絵 (編)	2006	工作舎
44	LIFE	坂本 龍一 (著) 高谷 史郎 (他著)	2007	NTT 出版
45	Re : Search	せんだいメディアテーク (企画) 五十嵐 太郎 (著) ジュリアン・ピアス (著)	2007	せんだいメディアテーク
46	美術館の政治学	暮沢 剛巳 (著)	2007	青弓社
47	UI GRAPHICS	安藤 剛 (他著) 水野 勝仁 (他著) 萩原 俊矢 (他著)	2008	ビー・エヌ・エヌ新社
48	サイレント・ダイアローグ	銅金 裕司 (著) 畠中 実 (著) デイヴィッド・ダン (著)	2008	NTT 出版
49	メディアアートの教科書	白井 雅人 (編)	2008	フィルムアート社
50	メディアアートの世界	伊奈 新祐 (編)	2008	国書刊行会
51	現代音楽×メディアアート	中村 滋延 (著)	2008	九州大学出版会

NO.	タイトル	著者名	発行年	出版社
52	不完全な現実	藤幡 正樹 (著)	2009	NTT 出版
53	コンピュータ・グラフィックスの歴史	大口 孝之 (著)	2009	フィルムアート社
54	JunCture (ジャンクチャー) 超域的日本文化研究 第1号	名古屋大学日本近現代文化研究センター (編)	2010	笠間書院
55	Life-Text	坂本 龍一 (著) 高谷 史郎 (著) 浅田 彰 (監)	2010	NTT 出版
56	Beyond Interaction	田所 淳 (著) 比嘉 了 (著) 久保田 晃弘 (著)	2010	ビー・エヌ・エヌ新社
57	JunCture (ジャンクチャー) 超域的日本文化研究 第1号	名古屋大学日本近現代文化研究センター (編)	2010	笠間書院
58	デジタル・フィルムメイキング	イキング マイク・フィギス (著) 桂 英史 (他訳) 藤幡 正樹 (監)	2010	フィルムアート社
59	メディア・アート創世記	坂根 徹夫 (著)	2010	工作舎
60	空気の港	東京大学 Digital Public Art プロジェクト (著)	2010	美術出版社
61	三輪真弘音楽藝術	三輪 真弘 (著)	2010	アルテスパブリッシング
62	社会接点としてのアートマネジメント	大阪市立大学都市研究プラザ (編)	2010	大阪市立大学都市研究プラザ
63	世界創造都市フォーラム 2007	大阪市立大学都市研究プラザ (編)	2010	大阪市立大学都市研究プラザ
64	日常にひそむ数理曲線	ベネッセ教育研究開発センター (絵) 慶応義塾大学佐藤雅彦研究室 (絵) 佐藤雅彦+ユーフラテス (編著)	2010	小学館
65	JunCture (ジャンクチャー) 超域的日本文化研究 第2号	名古屋大学日本近現代文化研究センター (編)	2011	笠間書院
66	まばたきとはばたき	鈴木 康広 (著)	2011	青幻舎

NO.	タイトル	著者名	発行年	出版社
67	モホイ=ナジ	井口 壽乃 (監)	2011	国書刊行会
68	JunCture (ジャンクチャー) 超域的日本文化研究 第3号	名古屋大学日本近現代文化研究センター (編)	2012	笠間書院
69	ソフト・パワーのメディア文化政策	佐藤 卓己 (編) 渡辺 靖 (編) 柴内 康文 (編)	2012	新曜社
70	メディア芸術アーカイブス	古屋 蔵人 (編) 庄野 祐輔 (編) 塚田 有那 (編)	2012	ビー・エヌ・エヌ新社
71	JunCture (ジャンクチャー) 超域的日本文化研究 第4号	名古屋大学日本近現代文化研究センター (編)	2013	笠間書院
72	キカイデミルコト (Blu-ray Disc)	瀧 健太郎 (監督) ビデオアートセンター東京 (企画・制作) 阿部 修也 (出演)	2013	REF
73	チームラボって、何者?	猪子 寿之 (監)	2013	マガジンハウス
74	ニューメディアの言語	レフ・マノヴィッチ (著) 堀 潤之 (訳)	2013	みすず書房
75	ゲームアート	クリス・ソラースキ (著)	2014	ボーンデジタル
76	ネットワークプラクティス	アンソニー・バーグ (編) テレーズ・ティアニー (編) 山口 隆 (訳)	2014	鹿島出版会
77	日本メディアアート史	馬 定延 (著)	2014	アルテスパブリッシング
78	BIOCITY 64	山崎 亮 (編著) 西上 ありさ (他著) 醍醐 孝典 (他著)	2015	ブックエンド
79	Intel RealSense SDK センサープログラミング	中村 薫 (他著) 前本 知志 (他著) 斎藤 裕佑 (他著)	2015	翔泳社
80	LOOP 映像メディア学 5	藤幡 正樹 (著) 桂 英史 (著) 五十嵐 太郎 (著)	2015	左右社
81	Manga * Anime * Games from Japan	メディア・アート国際化推進委員会 (編) 中野 晴行 (他著) 氷川 竜介 (他著)	2015	国書刊行会

NO.	タイトル	著者名	発行年	出版社
82	Processing —ビジュアルデザイン— ザイナーとアーティストのためのプログラミング入門—	ベン・フライ (著) ケイシー・リース (著) 中西 泰人 (監)	2015	ビー・エヌ・エヌ新社
83	TOSA RIMPA	土佐 尚子 (監)	2015	淡交社
84	アートプロジェクト・エッジ	環境芸術学会 (著) 逢坂 卓郎 (著) 大森 正夫 (著)	2015	東方出版 (大阪)
85	コンピュータ・アートの創生	大泉 和文 (著)	2015	NTT 出版
86	スペキュラティブ・デザイン	アンソニー・ダン (著) フィオーナ・レイビー (著) 久保田 晃弘 (監)	2015	ビー・エヌ・エヌ新社
87	デジタル・スタディーズ 1 メディア哲学	石田 英敬 (編) 吉見 俊哉 (編) マイク・フェザーストン (編)	2015	東京大学出版会
88	デジタル・スタディーズ 2 メディア表象	石田 英敬 (編) 吉見 俊哉 (編) マイク・フェザーストン (編)	2015	東京大学出版会
89	ネットで進化する人類 ビフォア/アフター・インターネット	伊藤 穰一 (監)	2015	KADOKAWA
90	メディア考古学	エルキ・フータモ (著) 太田 純貴 (訳)	2015	NTT 出版
91	ライゾマティクス	ライゾマティクス (著)	2015	DNP アートコミュニケーションズ
92	小泉明郎 捕われた声は静寂の夢を見る	アーツ前橋 (企画編集) 住友 文彦 (企画編集) 吉田 成志 (企画編集)	2015	現代企画室
93	人と「機械」をつなぐデザイン	佐倉 統 (編)	2015	東京大学出版会
94	Emprise (エンプリズ)	後藤 英 (著)	2016	スタイルノート
95	LOOP 映像メディア学 6	藤幡 正樹 (著) 桂 英史 (著) 山村 浩二 (著)	2016	左右社

NO.	タイトル	著者名	発行年	出版社
96	TOKYO メディア芸術オフィシャルガイド	文化庁 (監)	2016	現代企画室
97	ゲンロン 3	東 浩紀 (編) 会田 誠 (著) 安藤 礼二 (著)	2016	ゲンロン
98	バイオアートをバイオテクノロジーは未来を救うのか。	久保田 晃弘 (監) ウィリアム・マイヤー (著) 岩井 木綿子 (他訳)	2016	ビー・エヌ・エヌ新社
99	本木雅弘×真鍋大度 仕事の極意	本木 雅弘 (著) 真鍋 大度 (著) NHK「SWITCH インタビュー達人達」制作班 (著)	2016	KADOKAWA
100	理論で読むメディア文化	松本 健太郎 (編)	2016	新曜社
101	NEXTOKYO	梅澤 高明 (著) 楠本 修二郎 (著)	2017	日経 BP 社
102	VISUAL THINKING WITH TOUCH DESIGNER	松山 周平 (著) 松波 直秀 (著)	2017	ビー・エヌ・エヌ新社
103	アイデアスケッチ	James Gibson (他著) 小林 茂 (他著) 鈴木 宣也 (他著)	2017	ビー・エヌ・エヌ新社
104	アルスエレクトロニカの挑戦	鷲尾 和彦 (著) アルスエレクトロニカ (著) 博報堂 (著)	2017	学芸出版社
105	デジタルメディアと日本のグラフィックデザイン その過去と未来	JAGDA インターネット委員会 (編)	2017	誠文堂新光社
106	ドローンビジネス参入ガイド	関口 大介 (著) 岩崎 覚史 (著)	2017	翔泳社
107	現代アート 10 講	田中 正之 (編著) 松井 勝正 (著)	2017	武蔵野美術大学出版局
108	現代メディア・イベント論	飯田 豊 (編著) 立石 祥子 (編著)	2017	勁草書房
109	三番叟／エクリップス (日蝕) MANSAI ボレロ／転生	野村 萬斎 (著) 高谷 史郎 (著)	2017	河出書房新社
110	生きている前衛	山口 勝弘 (著) 井口 壽乃 (編)	2017	水声社
111	遙かなる他者のためのデザイン	久保田 晃弘 (著)	2017	ビー・エヌ・エヌ新社
112	0→1 (ゼロトゥワン) を生み出す発想の極意	六本木未来大学 (編)	2018	日本経済新聞出版社

NO.	タイトル	著者名	発行年	出版社
113	ART SCIENCE IS.	塚田 有那 (著)	2018	ビー・エヌ・エヌ新社
114	Processing による CG とメディアアート	近藤 邦雄 (編) 田所 淳 (編)	2018	講談社
115	アートと社会	竹中 平蔵 (編著) 南條 史生 (編著)	2018	東京書籍
116	インスタグラムと現代視覚文化論	レフ・マノヴィッチ (著) 久保田 晃弘 (訳) きりとりめでの (編)	2018	ビー・エヌ・エヌ新社
117	ニュー・ダーク・エイジ	ジェームズ・ブライドル (著) 久保田 晃弘 (訳)	2018	NTT 出版
118	はじめての Processing	Daniel Shiffman (著) 尼岡 利崇 (訳)	2018	オライリー・ジャパン
119	マジック・ランタン	東京都写真美術館 (編)	2018	青弓社
120	メディア・アート原論 あなたは、いったい何を探し求めているのか?	久保田 晃弘 (編) 畠中 実 (編)	2018	フィルムアート社
121	リフレクション	河合 政之 (著)	2018	水声社
122	演奏するプログラミング、ライブコーディングの思想と実践	田所 淳 (著)	2018	ビー・エヌ・エヌ新社
123	現代文化への社会学	高野 光平 (編著) 加島 卓 (編著) 飯田 豊 (編著)	2018	北樹出版
124	SEIKO MIKAMI	馬 定延 (編著) 渡邊 朋也 (編著)	2019	NTT 出版
125	スクリーン・スタディーズ	光岡 寿郎 (編) 大久保 遼 (編)	2019	東京大学出版会
126	モーション・グラフィックスの歴史	マイケル・ベタンコート (著) 伊奈 新祐 (監) 水野 勝仁 (訳)	2019	三元社
127	中谷芙二子 霧の抵抗	中谷 芙二子 (他著) 磯崎 新 (他著) 岡崎 乾二郎 (他著)	2019	フィルムアート社
128	LOOP 映像メディア学 9	磯崎 新 (著) 高山 明 (著) 桂 英史 (著)	2019	左右社
129	岡山芸術交流 2019 「もし蛇が」	岡山芸術交流実行委員会 (著) ピエール・ユイグ (著)	2019	美術出版社

NO.	タイトル	著者名	発行年	出版社
130	AKI INOMATA: Significant Otherness 生きものと私が 出会うとき	AKI INOMATA	2019	美術出版社
131	DUMB TYPE 1984 2019	DUMB TYPE (著)	2019	河出書房新社
132	20XX年の革命家になるには —スペキュラティブ・デザ インの授業	長谷川 愛 (著) 塚田 有那 (編)	2020	ビー・エヌ・エヌ新社
133	未来をつくる言葉 わかり あえなさをつなぐために	ドミニク・チェン	2020	新潮社
134	未来と芸術 Future and The Arts	森美術館 (監)	2020	美術出版社
135	表現のエチカ 芸術の社会的 な実践を考えるために	桂 英史 (著)	2020	青弓社

## 1.4.5.参考文献

### 【書籍・報告書】

『メディア芸術に関連する統計データ調査研究報告書』森ビル株式会社、文化庁、2011年

『タイムベースト・メディアを用いた美術作品の修復/保存に関するモデル事業実施報告書』公立大学法人  
京都市立芸術大学、文化庁、2016年

### 【ウェブサイト】(すべて最終閲覧日：2020年3月27日)

『大学院進学情報サイト 大学院へ行こう!』株式会社進研アド

(<http://www.daigakuin.ne.jp/>)

『大学入試図書館 RENA』(<http://www.rena.gr.jp/>)

『JS 日本の学校』株式会社 JS コーポレーション (<http://school.js88.com/>)

『スタディサプリ 進路』株式会社リクルート (<https://shingakunet.com/daitan/>)

『マイナビ進学』株式会社マイナビ (<https://shingaku.mynavi.jp/>)

『学術機関リポジトリデータベース (IRDB)』(<https://irdb.nii.ac.jp/>)

『CiNii Articles - 日本の論文をさがす』(<http://ci.nii.ac.jp/>)

『Pub DB 出版書誌データベース』(<http://books.or.jp>)

『大学・大学院、専門教育』文部科学省 ([https://www.mext.go.jp/a\\_menu/01\\_d.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/01_d.htm))

『artscape』DNP アートコミュニケーションズ (<https://artscape.jp/>)

『Tokyo Art Beat』NPO 法人 GADAGO (<http://www.tokyoartbeat.com/>)

『アートアジェンダ』株式会社 FAITH (<https://www.artagenda.jp/>)

『学術機関リポジトリデータベース (IRDB)』(<https://irdb.nii.ac.jp/>)

『CiNii Articles - 日本の論文をさがす』(<http://ci.nii.ac.jp/>)

『Pub DB 出版書誌データベース』(<http://books.or.jp>)

『日本標準職業分類 (平成21年12月統計基準設定)』総務省

([https://www.soumu.go.jp/toukei\\_toukatsu/index/seido/shokgyou/21index.htm](https://www.soumu.go.jp/toukei_toukatsu/index/seido/shokgyou/21index.htm))

『国税庁統計年報』国税庁 (<https://www.nta.go.jp/publication/statistics/kokuzeicho/tokei.htm>)

『PRIX - Ars Electronica Archiv』Ars Electronica (<http://archive.aec.at/prix/>)

## 2. 助成制度実態調査

## 2.1. 公的機関による助成

### 2.1.1.文化庁による助成

文化庁で行われている事業は、「メディア芸術の振興」として実施する事業と、芸術家の育成事業などに「メディア芸術分野」があるものに大別される。「メディア芸術クリエイター育成支援事業」「メディア芸術アーカイブ推進支援事業」は前者であり、「新進芸術家海外研修制度」「文化芸術創造拠点形成事業」「文化芸術創造拠点形成事業（地域における文化施策推進体制の構築促進）」は後者にあたる。ここでは、2017（平成 29）～2019（令和元）年度について、メディア芸術に関わる人材育成事業と文化芸術振興費補助金による助成事業について記載した。

## 2.1.1.1. メディア芸術クリエイター育成支援事業

### 2.1.1.1.1. 概要

若手クリエイターの創作活動支援および海外クリエイターの滞在制作支援を行う事業である。文化庁メディア芸術祭において作品が受賞した、もしくは審査委員会推薦作品に選ばれた若手クリエイターを対象に、新しい作品の企画を募り、制作費の支援をはじめ専門家からのアドバイスや技術提供・成果発表の機会の提供などを行い、様々な形で選出された企画の具体化を支援する。応募の際に提出した企画内容に応じて制作費（展示・上映経費を含む）を決定する。

2018年度から、予算が増額され、「育成支援A（個人・団体）」と「育成支援B（団体）」の2つの区分で公募する方法に変更された。さらに、2019年度には「育成支援A（個人）」と「育成支援B（団体）」に変更された。

表 129 2019（令和元）年度 クリエイター育成支援事業 支援対象

育成支援A（個人）	応募者の条件を満たしたクリエイターによる作品企画 （支援予算額 上限 180 万円）
育成支援B（団体）	応募者の条件を満たしたクリエイターを代表とした団体による作品企画（支援予算額 上限 500 万円）

出典：文化庁ウェブサイトより作成

また海外の優れたクリエイターを公募して招へいし、日本の創造文化に触れながら、滞在制作の機会を提供するとともに、国内クリエイターとの交流機会を設け、国際交流を推進する。日本国外に居住し日本以外の国籍を持つクリエイターを対象に、渡航費、滞在費、海外旅行保険、住居（制作スペースも兼ねる）貸与、専門的な人的サポート、成果発表の機会の提供、日本のクリエイターとの交流の場の提供を行うが、作品制作費は支援しない。

## 2.1.1.1.2. 採択者一覧（2017～2019）

### 2.1.1.1.2.1. 2017 年度の採択者

2017（平成 29）年度は、24 件の応募から 6 組のアーティストが採択された。

表 130 採択者一覧（五十音順）

NO.	氏名	企画タイトル	種類	文化庁メディア芸術祭での受賞・選出歴
1	後藤映則	Rediscovery of anima（仮）	アートプロジェクト	第 20 回アート部門審査委員会推薦作品『toki-』
2	澤村ちひろ	短編 CG アニメーション「空のゆめ」	アニメーション	第 16 回アート部門審査委員会推薦作品『Immersive Room』
3	津田道子	Double Half Step	実験、インスタレーション、パフォーマンス	第 20 回アート部門新人賞『あなたは、翌日私に会いにそこに戻ってくるでしょう。』
4	ノガミカツキ + 渡井大己	Rekion Voice	アートプロジェクト	第 19 回エンターテインメント部門新人賞『group_inou「EYE」』（橋本 麦／ノガミカツキ） 第 18 回エンターテインメント部門審査員推薦作品『妄想と現実を代替するシステム SR×SI』（市原 えつこ／渡井 大己／藤井 直敬／脇坂 崇平）
5	やんツー	鑑賞者をつくる	アートプロジェクト	第 13 回アート部門審査委員会推薦作品『Urbanized Typeface』／第 15 回アート部門新人賞『SENSELESS DRAWING BOT』（菅野 創／山口 崇洋）／第 20 回アート部門審査委員会推薦作品『形骸化する言語』（菅野 創／やんツー）
6	和田 淳	いきものさん	アニメーション、ゲーム	第 8 回アート部門審査委員会推薦作品『蠕虫舞手』／第 14 回アニメーション部門優秀賞『わからないブタ』／第 16 回アニメーション部門優秀賞『グレートラビット』／第 17 回アニメーション部門審査委員会推薦作品『Anomalies』

出典：文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業ウェブサイトより作成

### 2.1.1.1.2.2. 2018 年度の採択者

2018（平成 30）年度は、23 件の応募から「育成支援 A」4 件、「育成支援 B」2 件の企画が採択された。

表 131 育成支援 A 採択者一覧（五十音順）

NO.	氏名	企画タイトル	種類	文化庁メディア芸術祭での受賞・選出歴
1	石橋 友也＋ 新倉 健人	Generative 575 yyyy/mm/dd（仮）	アートプロジェ クト	第 18 回アート部門審査委員会推薦作品 『金魚解放運動』（石橋 友也）
2	内田 聖良	ちいさいまよい家 ／ちいさいまよい 家のために（仮）	インスタレーシ ョン、販売型パ フォーマンス	第 18 回アート部門審査委員会推薦作品 『余白書店』（内田 聖良／石幡 愛／小 林 橘花）
3	最後の手段 （有坂 亜由 夢／おいた まい／コハ タ レン）	あたらしいくに	アニメーショ ン、マンガ	第 17 回エンターテインメント部門新人 賞『やけのはら「RELAXIN'」』
4	佐々木 遊太	「どうぞどうぞ」 をしらべる	アートプロジェ クト	第 15 回エンターテインメント部門審査 委員会推薦作品『即席紙芝居』第 19 回 エンターテインメント部門審査委員会推 薦作品『ズームイン顔』

出典：文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業ウェブサイトより作成

表 132 育成支援 B 採択者一覧（五十音順）

NO.	氏名	企画タイトル	種類	文化庁メディア芸術祭での受賞・選 出歴
1	スズキユウリスタジオ （代表：スズキユウリ）	エレクトロニウムプ ロジェクト（仮）	リサーチ、ソフ トウェア	第 20 回アート部門審査委員会 推薦作品『The Global Synthesizer Project』（SUZUKI Yuri / Chris HOWE / Cyril LANCE / Emmy PARKER / Eric CHURCH / Logan KELLY / Sylvan WILLIAMS / Trent THOMPSON）

NO.	氏名	企画タイトル	種類	文化庁メディア芸術祭での受賞・選出歴
2	『水江西遊記（仮）』製作委員会（代表：水江未来）	『水江西遊記（仮）』パイロット版製作 -日本発、新しい実験の場としての長編アニメ・プロジェクト-	アニメーション	第7回アニメーション部門審査委員会推薦作品 『FANTASTIC CELL』 第11回アニメーション部門審査委員会推薦作品『LOST UTOPIA』 第12回アニメーション部門審査委員会推薦作品『DEVOUR DINNER』 第13回アニメーション部門審査委員会推薦作品 『METROPOLIS』 第15回アニメーション部門審査委員会推薦作品『MODERN No.2』 第17回アニメーション部門審査委員会推薦作品 『WONDER』 第18回アニメーション部門審査委員会推薦作品『POKER』 (水江 未来／中内 友紀恵)

出典：文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業ウェブサイトより作成

### 2.1.1.1.2.3. 2019年度の採択者

2019（令和元）年度は、18件の応募から「育成支援A」6件、「育成支援B」3件の企画が採択された。

表 133 育成支援A（個人） 採択者一覧（五十音順）

NO.	氏名	企画タイトル	種類	文化庁メディア芸術祭での受賞・選出歴
1	大西 景太	『Traffic』（仮）	メディア インス テーシ ョン	第15回アート部門審査委員会推薦作品 『Forest and Trees』 第16回エンターテインメント部門新人賞『ハイスイノナサ「地下鉄の動態」』

NO.	氏名	企画タイトル	種類	文化庁メディア芸術祭での受賞・選出歴
2	重田 佑介+ Zennyuan	『劇場屋台』（仮）	映像イン スタレー ション	第 12 回アート部門審査委員会推薦作品 『お話の力学』（重田 佑介） 第 14 回アート部門審査委員会推薦作品 『がそのもり』（重田 佑介）
3	滝戸 ドリタ	『Shuttlecock Dialogue』と「人工 筋肉学校』（仮）	アートプ ロジェク ト、レク チャー、 ワークシ ョップ、 トークセ ッション	第 18 回エンターテインメント部門新人 賞『Slime Synthesizer』（ドリタ／エア ガレージラボ（川内 尚文／佐々木 有 美））
4	西島 大介	『「世界の終わりの 魔法使い」新三部 作』	マンガ、 電子配信	第 8 回マンガ部門審査委員会推薦作品 『凹村戦争』 第 17 回マンガ部門審査委員会推薦作品 『すべてがちよっとずつ優しい世界』 第 21 回マンガ部門審査委員会推薦作品 『ディエンビエンファー TRUE END』 第 22 回マンガ部門審査委員会推薦作品 『ディエンビエンファー TRUE END』
5	古舘 健	『Quasicrystal – ジ ェネラティブな手法 を用いた準結晶的な 織物表現の探求』 （仮）	テキスト イル、リ サーチ	第 21 回アート部門審査委員会推薦作 品『The SINE WAVE ORCHESTRA stay, The SINE WAVE ORCHESTRA in the depth and A Wave』（The SINE WAVE ORCHESTRA として） 第 22 回アート部門大賞 『Pulses/Grains/Phase/Moiré』
6	「搬入プロジェク ト」の山口での実 施を目指す会（代 表：渡邊 朋也）	『「搬入プロジェク ト」を山口で実施す る』	アートプ ロジェク ト、リサ ーチ	第 16 回エンターテインメント部門新人 賞『どうでもいいね！』（IDPW とし て）

出典：文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業ウェブサイトより作成

表 134 育成支援 B (団体) 採択者一覧 (五十音順)

NO.	氏名	企画タイトル	種類	文化庁メディア芸術祭での受賞・選出歴
1	菅野 創+塚田 有那	『Lasermice bicolor + conference』 (仮)	インスタレーション、カンファレンス、ワークショップ、ライブイベント	第 13 回アート部門審査委員会推薦作品『Jamming Gear』(菅野 創/西郷 憲一郎) 第 15 回アート部門新人賞『SENSELESS DRAWING BOT』(菅野 創/山口 崇洋) 第 20 回アート部門審査委員会推薦作品『形骸化する言語』(菅野 創/やんツー) 第 21 回アート部門優秀賞『アバターズ』(菅野 創/やんツー) 第 22 回アート部門優秀賞『Lasermice』(菅野 創)
2	『画家の不在』制作チーム (代表: 五島一浩)	『画家の不在』	メディアインスタレーション	第 8 回アート部門優秀賞『z reactor』 第 12 回アート部門審査委員会推薦作品『STEREO SHADOW』 第 13 回アート部門審査委員会推薦作品『grained time』 第 18 回アート部門優秀賞『これは映画ではないらしい』 第 20 回アート部門審査委員会推薦作品『BUMPY』
3	DDD Project (代表: 田中 みゆき/ 寛 康明、野澤 幸男)	『視覚を使わないオーディオゲームの開拓に向けた新規ゲーム製作と環境開発』	ゲーム開発、リサーチ、ワークショップ	第 22 回エンターテインメント部門審査委員会推薦作品『Audio Game Center』

出典: 文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業ウェブサイトより作成

## 2.1.1.1.3.海外クリエイターの滞在制作支援 招へい者一覧

### 2.1.1.1.3.1. 2017 年度の招聘者

2017（平成 29 年度は、51 の国と地域から 169 件の応募があり、3 名のアーティストが招聘された。

表 135 2017（平成 29）年度海外クリエイター招へい者（五十音順）

NO.	氏名	国籍	種類	企画タイトル
1	アポロ・カチュ	メキシコ	マンガ	The reinvention of Mexico
2	ソフィー・マルカタトス	ベルギー	アニメーション	The Fork Revolution
3	ゾヤンダー・ストリート	英国	ゲーム	Videogame Portraiture Salon

出典：文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業ウェブサイトより作成

### 2.1.1.1.3.2. 2018 年度のへい者

2018（平成 30）年度は、34 の国と地域から 81 件の応募があり、3 名のアーティストが招聘された。

表 136 2018（平成 30）年度海外クリエイター招へい者（五十音順）

NO.	氏名	国籍	種類	企画タイトル
1	アナスタシア メリコヴァ	ロシア	アニメーション	Beginning of the Light
2	エヴァ ミュラー	ドイツ	マンガ	Working Girl
3	ローサ メンクマン	オランダ	メディアアート	映像作品『Behind the White Shadows of Image Processing』 論文およびビデオエッセイ『Lexicon for the render ghosts' affect』

出典：文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業ウェブサイトより作成

### 2.1.1.1.3.3. 2019 年度の招へい者

2019（令和元）年度は、38 の国と地域から 67 件の応募があり、3 名のアーティストが招聘された。

表 137 2019（令和元）年度海外クリエイター招へい者（五十音順）

NO.	氏名	国籍	種類	企画タイトル
1	マリオ・デ・ベガ	メキシコ	メディアアート	CORTEX
2	タラ・マキネニー	英国	マンガ	Not a Copycat
3	タナット・ルジタノン	タイ	アニメーション	Rose Rash

出典：文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業ウェブサイトより作成

## 2.1.1.2. メディア芸術アーカイブ推進支援事業

### 2.1.1.2.1. 概要

我が国の優れたメディア芸術作品や散逸、劣化などの危険性が高いメディア芸術作品の保存及びその活用等を支援する事業である。メディア芸術作品の制作・編集・保存・展示や当該分野の教育・研究等を行うことを主たる目的とする我が国の団体を対象に、我が国の優れたメディア芸術作品（マンガ単行本・雑誌、アニメーションフィルム・DVD、ゲームソフト、アーケードゲーム、メディアアート作品等）や関連資料（原稿、アニメーション原画・絵コンテ、アニメーション・ゲーム設定資料、参考文献、機材・設計図等の作品保全に必要なデータ等）の整理、保存、修復、デジタル化、調査研究等に係る事業を公募する。補助金の額は、自己負担金の範囲内で1件当たり1,000万円が最高限度額である。補助対象経費は賃金・役員費（人材派遣、資料整理、写真撮影、デジタルスキャン、翻訳、修復作業、調査）・謝金（指導、助言、アルバイト）となっている。

### 2.1.1.2.2. 採択者一覧

#### 2.1.1.2.2.1. 2017年度の採択者

2017（平成29）年度は28件の応募があり、そのうち19件が採択された。支援予定額の総額は99,836,000円であった。

表 138 2017年度（平成29年度）採択者一覧（五十音順）

NO.	団体名	事業名	支援予定額 (千円)
1	株式会社エイケン	セル画制作のアニメーションのアーカイブ化	8,880
2	エヌ・ティ・ティ出版株式会社	虫プロダクション保有のアニメーション資料のデータベース化、保存のためのデジタル化プロジェクト	4,843
3	一般財団法人大阪国際児童文学振興財団	大正、昭和初期の子ども向け絵雑誌のデジタル化	4,859
4	公立大学法人京都市立芸術大学	ダムタイプ《pH》のシミュレーター制作と関連資料アーカイブ	4,740
5	学校法人京都精華大学	村上知彦コレクションに基づくサブカルチャー史アーカイブモデルの構築	4,335
6	特定非営利活動法人熊本マンガミュージアムプロジェクト	合志マンガミュージアムとの連携によるマンガ資料の整理保存・データベース化事業	5,122

NO.	団体名	事業名	支援予定額 (千円)
7	特定非営利活動法人ゲーム保存協会	国内レトロ PC ゲーム データベース情報入力	1,120
8	株式会社小牧ハイウェイ企画	アーケードゲームの修復・保存、アーカイブ事業	6,500
9	株式会社寿限無	川崎市市民ミュージアム所蔵資料の整理・データベース化・デジタル化プロジェクト	4,893
10	特定非営利活動法人知的資源イニシアティブ	明治～昭和雑誌のデジタル化と権利所在調査プロジェクト	4,984
11	一般財団法人日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム	アニメ脚本・脚本家のデータベース作成	3,300
12	株式会社フレックス・メディア・サプライ	麻生豊マンガ原画（大分県立歴史博物館所蔵）のデジタル化と書誌データ（データベース）作成事業	1,709
13	株式会社プロセスアート	ビデオギャラリーSCAN 及び中谷芙二子活動アーカイブ	7,447
14	一般社団法人マンガジャパン	スタジオゼロ所有フィルムのデジタル化及びデータベース化と分析	4,874
15	学校法人明治大学	明治大学マンガ図書館現代マンガ図書館所蔵マンガ本目録データ作成	7,000
16	森ビル株式会社	日本特撮アーカイブ	6,765
17	公益財団法人山口市文化振興財団	山口情報芸術センター [YCAM] 委嘱作品の修復・整理	6,437
18	一般財団法人横手市増田まんが美術財団	矢口高雄全原画アーカイブ事業	5,027
19	学校法人立命館	ゲーム書誌レコードの作成と利活用のための調査事業	6,994
合 計			99,836

出典：文化庁ウェブサイトより作成

※ 端数処理をしたため、各項の数値を合算しても「合計」の額と一致しない。

### 2.1.1.2.2.2. 2018 年度の採択者

2018（平成 30）年度は 21 件の応募があり、そのうち 17 件が採択された。支援予定額の総額は 100,000,000 円であった。

表 139 2018（平成 30）年度採択者一覧（五十音順）

NO.	団体名	事業名	支援予定額 (千円)
1	株式会社小牧ハイウェイ企画	アーケードゲームの修復・保存・アーカイブ事業	6,178
2	エヌ・ティ・ティ出版株式会社	虫プロダクション保有のアニメーション資料のデータベース化、保存のためのデジタル化プロジェクト	5,124
3	株式会社寿限無	川崎市市民ミュージアム所蔵資料の整理・データベース化・デジタル化プロジェクト	4,996
4	一般財団法人大阪国際児童文学振興財団	明治、大正、昭和初期の子ども向け絵雑誌のデジタル化	5,280
5	公益社団法人日本漫画家協会	日本漫画家協会所蔵本および資料の調査整理・データベース化事業	4,951
6	学校法人京都精華大学	村上知彦コレクションに基づくサブカルチャー史	4,243
7	学校法人立命館	ゲーム書誌レコードの作成と利活用のための調査事業	9,708
8	公立大学法人京都市立芸術大学	ダムタイプ《pH》のシミュレーター制作と関連資料アーカイブ	4,629
9	学校法人明治大学	明治大学マンガ図書館現代マンガ図書館所蔵マンガ本目録データ作成	7,820
10	株式会社エイケン	セル画制作のアニメーションのアーカイブ化	8,605
11	森ビル株式会社	日本特撮アーカイブ	7,451
12	株式会社プロセスアート	ビデオギャラリーSCAN 及び中谷芙二子活動アーカイブ	7,986
13	株式会社フレックスメディアサプライ	麻生豊マンガ原画（大分県立歴史博物館所蔵）のデジタル化と書誌データ（データベース）作成事業	2,397

NO.	団体名	事業名	支援予定額 (千円)
14	イメージフォーラム	日本実験映像 60 年史アーカイブ	9,224
15	特定非営利活動法人ゲーム保存協会	国内レトロ PC ゲーム データベース情報 入力	2,028
16	一般財団法人横手市増田まんが美術財団	横手市増田まんが美術館収蔵原画アーカイブ 事業	5,880
17	日本脚本アーカイブズ推進コンソーシア ム	アニメ脚本・脚本家のデータベース作成	3,500
合 計			100,00 0

出典：文化庁ウェブサイトより作成

### 2.1.1.2.2.3. 2019 年度の採択者

2019（令和元）年度は 27 件の応募があり、そのうち 18 件が採択された。支援予定額の総額は 100,000,000 円であった。

表 140 2019（令和元）年度 採択者一覧（五十音順）

NO.	団体名	事業名	支援予定額 (千円)
1	ヤマムラアニメーション有限公司	山村浩二作品アーカイブ計画	2,779
2	特定非営利活動法人ゲーム保存協会	国内レトロ PC ゲーム データベース情 報入力	3,590
3	学校法人京都精華大学	村上知彦コレクションに基づくサブカル チャー史アーカイブモデルの構築	4,020
4	公益社団法人日本漫画家協会	日本漫画家協会所蔵本及び資料の調査整 理・デジタル化事業	3,507
5	愛知県公立大学法人愛知県立芸術大学	企業メセナによるメディアアート展示資 料アーカイブ事業	6,670
6	株式会社バンダイナムコエンターテインメ ント	ナムコ開発資料アーカイブプロジェクト	6,188
7	株式会社ニューディアー	久里洋二（クリヨウジ）のアニメーショ ン活動のアーカイブ	9,960
8	国立大学法人筑波大学	山口勝弘ビデオ彫刻作品アーカイブ事業	2,580

NO.	団体名	事業名	支援予定額 (千円)
9	森ビル株式会社	日本特撮アーカイブ	5,420
10	公益財団法人山口市文化振興財団	山口情報芸術センター [YCAM] 委嘱作品の修復・整理	4,086
11	公益財団法人東京都歴史文化財団東京都写真美術館	東京都写真美術館所蔵作品・資料の保存修復とデジタル化	6,307
12	学校法人明治大学	明治大学マンガ図書館現代マンガ図書館所蔵マンガ本目録データ作成	8,170
13	学校法人立命館	ゲーム資料の書誌レコードの作成と活用のための調査事業	9,830
14	一般社団法人日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム	アニメ脚本と脚本家のデータベース構築	3,820
15	一般財団法人横手市増田まんが美術財団	横手市増田まんが美術館収蔵原画アーカイブ事業	3,703
16	株式会社エイケン	セル画制作のアニメーション作品のアーカイブ化と公開	8,970
17	株式会社寿限無	川崎市市民ミュージアム所蔵資料の整理・データベース化・デジタル化プロジェクト	2,470
18	一般財団法人大阪国際児童文学振興財団	明治、大正、昭和初期の子ども向け雑誌のデジタル化	7,930
合 計			100,000

出典：文化庁ウェブサイトより作成

### 2.1.1.3. 新進芸術家海外研修制度

#### 2.1.1.3.1. 概要

新進芸術家海外研修制度は、美術、音楽、舞踊、演劇、映画、舞台美術等、メディア芸術の各分野における新進芸術家の海外の大学や芸術団体、芸術家等への実践的な研修に従事する機会を提供する事業である。

研修期間には、1年、2年、3年、特別（80日間）、短期（20日～40日）及び高校生（350日）の6種類がある。短期研修は前期と後期の2回公募がある。

採択された研修員には、往復の航空賃（エコノミークラス実費）、支度料（定額 25,000円）、日当及び宿泊料（滞在地域により定額）の給付が行われる。

#### 2.1.1.3.2. 採択者一覧（メディア芸術分野 2017～2019年度）

##### 2.1.1.3.2.1. 2017年度採択者

2017（平成29）年度は、長期研修は280件の申請があり、66件が採択され、うちメディア芸術は3件採択された。短期研修（前期）は69件の申請があり、10件が採択され、うちメディア芸術は1件、短期研修（後期）は26件の申請があり、7件が採択され、うちメディア芸術は2件であった。

表 141 2017（平成29）年度採択者一覧

NO.	氏名	専門分野	種別	期間	研修先	
					国・地域	都市
1	根岸 純子	アニメーション	長期	1年	イギリス	マンチェスター
2	赤岩 やえ	メディア・アート	長期	1年	アメリカ合衆国	ニューヨーク
3	伊東 玄己	映像演出	長期	1年	アメリカ合衆国	ニューヨーク
4	佐々木 有美	インタラクティブアート	短期（前期）	-	オランダ	ユトレヒト
5	三原 聡一郎	メディアアート、バイオアート、現代美術	短期（後期）	-	フィンランド	キルピスヤルビ ヘルシンキ
6	猪股 あき	現代アート(バイオアート)	短期（後期）	-	オーストラリア	シドニー バース メルボルン

出典：文化庁ウェブサイトより作成

### 2.1.1.3.2.2. 2018 年度採択者

2018（平成 30）年度は、長期研修は 274 件の申請があり、64 件が採択され、うちメディア芸術は 3 件採択された。短期研修（前期）は 37 件の申請があり、9 件が採択され、うちメディア芸術は 0 件、短期研修（後期）は 31 件の申請があり、7 件が採択され、うちメディア芸術は 0 件であった。

表 142 2018（平成 30）年度メディア芸術 採択者一覧

NO.	氏名	専門分野	種別	期間	研修先	
					国・地域	都市
1	円香	アニメーション	長期	1 年	アメリカ合衆国	ロサンゼルス
2	山田 遼志	アニメーション	長期	1 年	ドイツ	リュードビック スブルグ
3	菅沼聖	メディア教育、ミュージアムエデュケーション、アートマネジメント	長期	1 年	フィンランド	ヘルシンキ

出典：文化庁ウェブサイトより作成

### 2.1.1.3.2.3. 2019 年度採択者

2019（令和元）年度は、長期研修は 238 件の申請があり、47 件が採択され、うちメディア芸術は 1 件採択された。短期研修（前期）は 35 件の申請があり、6 件が採択され、うちメディア芸術は 0 件、短期研修（後期）は 49 件の申請があり、9 件が採択され、うちメディア芸術は 1 件であった。

表 143 2019（令和元）年度メディア芸術 採択者一覧

NO.	氏名	専門分野	種別	期間	研修先	
					国・地域	都市
1	洞口 祐輔	アニメーション	長期	1 年	オーストラリア	メルボルン
2	鈴木 英倫子（すずえり）	サウンド・メディアアート	短期（前期、国際芸術祭）	-	チリ	パルパライソ

出典：文化庁ウェブサイトより作成

## 2.1.1.4. 文化芸術創造拠点形成事業（文化芸術振興費補助金）

### 2.1.1.4.1. 概要

2018（平成 30）年度以降は、事業の内容が前年度から変更されているため、以下に各年度の概要を示す。

#### 2.1.1.4.1.1. 2017（平成 29）年度について

地方公共団体が主体となって取り組む文化芸術事業を支援し、地方における文化芸術の振興を図るとともに、地域の活性化にも寄与することを目的とした事業である。地方公共団体（都道府県，市町村（特別区，一部事務組合及び広域連合を含む。））を対象とする事業であり、以下の3つの事業区分がある。

#### ○先進的文化芸術創造活用拠点形成事業

現代アート・実演芸術、メディア芸術、工芸・生活文化、共生社会のいずれかにおいて、文化芸術資源を活用して文化芸術事業・人材育成事業・ネットワーク構築事業を行うことで新たな価値（経済的価値や社会的価値等）を創出する先進的かつ総合的な取組。

#### ○文化芸術創造拠点形成事業

音楽、演劇、舞踊、美術、メディア芸術、障害者芸術等を中心とした地域の文化芸術資源を活用した文化事業。

#### ○文化芸術創造拠点形成事業（地域における文化施策推進体制の構築促進）

地方公共団体が専門性を有する組織（域内の文化芸術の振興を図ることを目的とする文化事業団等）を活用した文化芸術政策の企画立案・遂行、地域の文化芸術活動への助成、調査研究等を実施する体制の構築を促進する取組。

#### 2.1.1.4.1.2. 2018（平成 30）年度以降について

2020 東京大会とその後を見据え、地方公共団体が主体となって取り組む文化芸術事業を支援することにより、地方公共団体の文化事業の企画・実施能力を全国規模で向上させるとともに、多様で特色ある文化芸術の振興を図り、ひいては地域の活性化に寄与することを目的とした事業である。事業者は地方公共団体（都道府県，市町村（特別区，一部事務組合及び広域連合を含む。））であり、補助対象事業は音楽、演劇、舞踊、美術、メディア芸術、障害者芸術等を中心とした地域の文化芸術資源を活用した文化事業となっている。

### ○文化芸術による地域経済活性化枠

- ・地方公共団体が主体的に取り組む事業であること
- ・芸・産学官の全部又は一部と連携して実施する取組であること
- ・地域の文化芸術の振興に資する取組であること
- ・高い経済波及効果が見込まれる取組であり、地域経済の活性化に資する取組であること
- ・それぞれの地域課題の解決に向けた指標とその目標値を設定し、これに対する検証を行う取組であること
- ・特に、事業実施の効果（経済波及効果等）について明確な（定量的な）目標を設定し、地元の大学やシンクタンク等の専門機関による効果検証を行う取組であること

### ○地域の文化芸術振興枠

- 地方公共団体が主体的に取り組む事業であること
- ・芸・産学官の全部又は一部と連携して実施する取組であること
  - ・地域の文化芸術の振興に資する取組であること
  - ・それぞれの地域課題の解決に向けた指標とその目標値を設定し、これに対する検証を行う取組であること

### ○文化芸術創造拠点形成事業（地域における文化施策推進体制の構築促進）

3年間の継続補助を行う事業である。特に、地方公共団体が専門性を有する組織（域内の文化芸術の振興を図ることを目的とする文化事業団等）を活用した文化芸術政策の企画立案・遂行、地域の文化芸術活動への助成、調査研究等を実施する体制の構築を促進する取組を支援する。

### 2.1.1.4.2.採択企画一覧（メディア芸術関連）

事業名にメディア芸術分野が入っているもの、また事業のなかでメディア芸術に関連する展示やメディア芸術作品が扱われたもの等をインターネット上で調査し抽出したところ、2017（平成 29）年度は 22 件が、2018（平成 30）年度は 29 件が、2019（令和元）年度は 30 件が該当した。

#### 2.1.1.4.2.1. 2017 年度採択企画

表 144 2017（平成 29）年度採択企画一覧（地域順）

NO	都道府県	補助事業者名	事業の区分	事業名
1	北海道	札幌市	文化芸術創造拠点 形成事業	札幌国際芸術祭開催による文化芸術振興及び 創造都市推進活動
2	北海道	札幌市	文化芸術創造拠点 形成事業	創造都市さっぽろの文化芸術資産を活用した メディアアートによる地方創生事業
3	青森県	青森市	文化芸術創造拠点 形成事業	青森市文化芸術地域活性化事業
4	山形県	山形県	文化芸術創造拠点 形成事業	山形県文化芸術交流発信事業
5	埼玉県	埼玉県	文化芸術創造拠点 形成事業	アニメを活用した文化プログラム推進事業
6	東京都	練馬区	文化芸術創造拠点 形成事業	練馬区アニメ文化振興事業
7	神奈川県	横浜市	文化芸術創造拠点 形成事業	スマートイルミネーション横浜
8	神奈川県	横浜市	文化芸術創造拠点 形成事業	ヨコハマ・パラトリエンナーレ
9	新潟県	新潟市	文化芸術創造拠点 形成事業	マンガ・アニメを活用したまちづくり事業
10	岐阜県	岐阜県	文化芸術創造拠点 形成事業	清流の国ぎふ芸術祭 ArtAwardINTHECUBE2017
11	京都府	京都市	先進的文化芸術創 造活用拠点形成事 業	文化芸術創造拠点・京都プロジェクト
12	京都府	京都市	文化芸術創造拠点 形成事業	京都国際マンガ・アニメフェア

NO	都道府県	補助事業者名	事業の区分	事業名
13	兵庫県	神戸市	文化芸術創造拠点形成事業	音楽・映画・IT等の地域文化資源を活用したクロスメディア・イベントによる地域活性化と文化振興事業
14	鳥取県	鳥取県	文化芸術創造拠点形成事業	まんが王国発ソフトパワー事業
15	広島県	広島市	文化芸術創造拠点形成事業	広島メディア芸術推進事業（広島国際アニメーションフェスティバル及びメディア芸術振興・交流促進プロジェクト）
16	山口県	山口市	文化芸術創造拠点形成事業	アートを活用したプラットフォーム形成事業
17	徳島県	徳島県	文化芸術創造拠点形成事業	マチ★アソビを活用した地域活性化事業
18	愛媛県	松山市	文化芸術創造拠点形成事業	道後温泉まちづくりアート事業
19	高知県	高知県	文化芸術創造拠点形成事業	「まんが王国・土佐」振興事業
20	福岡県	北九州市	先進的文化芸術創造活用拠点形成事業	北九州メディア芸術創造拠点事業
21	大分県	大分市	文化芸術創造拠点形成事業	大分市アートを活かしたまちづくり事業
22	鹿児島県	南種子町	文化芸術創造拠点形成事業	種子島宇宙芸術祭

出典：文化庁芸術創造拠点形成事業ウェブサイトより作成

#### 2.1.1.4.2.2. 2018 年度採択企画

表 145 2018（平成 30）年度 採択企画一覧（地域順）

NO.	都道府県	補助事業者名	事業の区分	事業名
1	岩手県	花巻市	文化芸術創造拠点形成事業	宮沢賢治を活かしたまちづくり ～賢治フェスティバル開催事業～（アニメーション上映など）
2	茨城県	取手市	文化芸術創造拠点形成事業	創造郊外都市～共創型アート・センター実験室 2019（取手アートプロジェクト）
3	埼玉県	埼玉県	文化芸術創造拠点形成事業	アニ玉祭（アニメ・マンガまつり in 埼玉）

NO.	都道府県	補助事業者名	事業の区分	事業名
4	埼玉県	さいたま市	文化芸術創造拠点形成事業	さいたま国際芸術祭開催事業
5	千葉県	松戸市	文化芸術創造拠点形成事業	PARADISE AIR
6	千葉県	市原市	文化芸術創造拠点形成事業	アートを活用した観光地づくり事業（いちほらアート×ミックス）
7	東京都	練馬区	文化芸術創造拠点形成事業	練馬区アニメ文化振興事業
8	東京都	横浜市	文化芸術創造拠点形成事業	スマートイルミネーション横浜
9	東京都	新潟市	文化芸術創造拠点形成事業	マンガ・アニメを活用したまちづくり構想
10	東京都	珠洲市	文化芸術創造拠点形成事業	奥能登国際芸術祭推進事業
11	長野県	大町市	文化芸術創造拠点形成事業	北アルプス芸術文化国際交流推進事業
12	岐阜県	岐阜県	文化芸術創造拠点形成事業	清流の国ぎふ芸術祭
13	静岡県	熱海市	文化芸術創造拠点形成事業	熱海国際映画祭（アニメーションあり）
14	静岡県	掛川市	文化芸術創造拠点形成事業	まちづくり芸術祭「かけがわ茶エンナーレ 2020」
15	愛知県	名古屋市	地域における文化施策推進体制の構築促進	名古屋における新たな文化施策推進体制の構築（あいちトリエンナーレ）
16	京都府	京都市	先進的文化芸術創造活用拠点形成事業	KYOTO CULTIVATES PROJECT（KYOTO STEAM-世界文化交流-）
17	京都府	京都市	文化芸術創造拠点形成事業	若手芸術家等の社会的・経済的地位向上のための基盤づくり事業
18	兵庫県	神戸市	文化芸術創造拠点形成事業	音楽・映画・IT等の地域文化資源を活用したクロスメディアイベントによる地域活性化と文化振興事業
19	兵庫県	南あわじ市	文化芸術創造拠点形成事業	アジア国際子ども映画祭
20	鳥取県	鳥取県	文化芸術創造拠点形成事業	まんが王国発ソフトパワー事業

NO.	都道府県	補助事業者名	事業の区分	事業名
21	岡山県	岡山県	地域における文化施策 推進体制の構築促進	岡山県文化芸術アソシエツ運営事業
22	広島県	広島県	文化芸術創造拠点形成 事業	ひろしまトリエンナーレ 2020 in BINGO(仮称)
23	広島県	広島市	文化芸術創造拠点形成 事業	広島メディア芸術推進事業 (広島国際アニメーションフェスティバル及び メディア芸術振興プロジェクト)
24	山口県	山口市	文化芸術創造拠点形成 事業	アートを活用した文化芸術創造拠点形成事業(山 口情報芸術センター)
25	香川県	香川県	文化芸術創造拠点形成 事業	さぬき映画祭事業(アニメーション上映あり)
26	愛媛県	松山市	文化芸術創造拠点形成 事業	道後温泉まちづくりアート事業(道後オンセナー ト)
27	高知県	高知県	文化芸術創造拠点形成 事業	高知県「まんが王国・土佐」推進・交流事業
28	長崎県	長崎県	文化芸術創造拠点形成 事業	長崎県「しまと若者が輝く!文化芸術による地域 ブランディング事業」(長崎しまの芸術祭)
29	鹿児島県	南種子町	文化芸術創造拠点形成 事業	種子島宇宙芸術祭

出典：文化庁芸術創造拠点形成事業ウェブサイトより作成

### 2.1.1.4.2.3. 2019 年度採択企画

表 146 2019（令和元）年度 採択企画一覧（地域順）

NO.	都道府県	補助事業者名	事業の区分	事業名
1	岩手県	花巻市	文化芸術創造拠点形成事業	宮沢賢治を活かしたまちづくり ～賢治フェスティバル開催事業～（アニメーション上映など）
2	茨城県	取手市	文化芸術創造拠点形成事業	創造郊外都市～共創型アート・センター実験室2019
3	埼玉県	埼玉県	文化芸術創造拠点形成事業	アニメ祭（アニメ・マンガまつり in 埼玉）
4	埼玉県	さいたま市	文化芸術創造拠点形成事業	さいたま国際芸術祭開催事業
5	千葉県	松戸市	文化芸術創造拠点形成事業	PARADISE AIR
6	千葉県	市原市	文化芸術創造拠点形成事業	アートを活用した観光地づくり事業
7	東京都	杉並区	文化芸術創造拠点形成事業	杉並区 地域の文化芸術拠点形成事業
8	東京都	練馬区	文化芸術創造拠点形成事業	練馬区アニメ文化振興事業
9	東京都	横浜市	文化芸術創造拠点形成事業	スマートイルミネーション横浜
10	東京都	新潟市	文化芸術創造拠点形成事業	マンガ・アニメを活用したまちづくり構想
11	東京都	珠洲市	文化芸術創造拠点形成事業	奥能登国際芸術祭推進事業
12	長野県	大町市	文化芸術創造拠点形成事業	北アルプス芸術文化国際交流推進事業
13	岐阜県	岐阜県	文化芸術創造拠点形成事業	清流の国ぎふ芸術祭
14	静岡県	熱海市	文化芸術創造拠点形成事業	熱海国際映画祭
15	静岡県	掛川市	文化芸術創造拠点形成事業	まちづくり芸術祭「かけがわ茶エンナーレ 2020」
16	愛知県	名古屋市	文化芸術創造拠点形成事業	文化芸術があふれるまちづくりプロジェクト～アッセンブリッジ・ナゴヤ～

NO.	都道府県	補助事業者名	事業の区分	事業名
17	京都府	京都市	先進的文化芸術創造 活用拠点形成事業	KYOTO CULTIVATES PROJECT
18	京都府	京都市	文化芸術創造拠点形 成事業	若手芸術家等の社会的・経済的地位向上のための 基盤づくり事業
19	兵庫県	神戸市	文化芸術創造拠点形 成事業	音楽・映画・IT等の地域文化資源を活用した クロスメディアイベントによる地域活性化と文化 振興事業
20	兵庫県	南あわじ市	文化芸術創造拠点形 成事業	アジア国際子ども映画祭
21	鳥取県	鳥取県	文化芸術創造拠点形 成事業	まんが王国発ソフトパワー事業
22	岡山県	岡山県	地域における文化施 策推進体制の構築促 進	岡山県文化芸術アソシエイツ運営事業
23	広島県	広島県	文化芸術創造拠点形 成事業	ひろしまトリエンナーレ 2020 in BINGO(仮称)
24	広島県	広島市	文化芸術創造拠点形 成事業	広島メディア芸術推進事業 (広島国際アニメーションフェスティバル及び メディア芸術振興プロジェクト)
25	山口県	山口市	文化芸術創造拠点形 成事業	アートを活用した文化芸術創造拠点形成事業
26	香川県	香川県	文化芸術創造拠点形 成事業	さぬき映画祭事業
27	愛媛県	松山市	文化芸術創造拠点形 成事業	道後温泉まちづくりアート事業
28	高知県	高知県	文化芸術創造拠点形 成事業	高知県「まんが王国・土佐」推進・交流事業
29	長崎県	長崎県	文化芸術創造拠点形 成事業	長崎県「しまと若者が輝く！文化芸術による地域 ブランディング事業」
30	鹿児島県	南種子町	文化芸術創造拠点形 成事業	種子島宇宙芸術祭

出典：文化庁芸術創造拠点形成事業ウェブサイトより作成

## 2.1.1.5. 若手アニメーター等人材育成事業

### 2.1.1.5.1. 概要

「若手アニメーター等人材育成事業」は将来を担う優れた若手アニメーター等の育成を推進することを目的に実施されている。平成 22 年度から開始されており、初年度は「プロジェクト A」という名称が用いられていたが、翌年度から平成 26 年度までは「アニメミライ」に変更となり、平成 27 年度以降は「あにめたまご」という呼称が用いられている。文化庁からの受託事業者は「(1) 作品制作団体の選定」「(2) 作品制作による人材育成」「(3) 成果の評価と普及」「(4) 作品の発表機会の確保」を行い、これらを通じて、アニメーター等の若手人材の育成や、その効果的な手法確立を推進することが求められている。具体的には、日本国内のアニメーション制作会社を対象に、オリジナル短編アニメーションの企画を募集し、選出された団体毎に、アニメーションの実制作を通して学ぶ OJT(On the Job Training) と、若手育成講座などの OFF-JT(OFF the Job Training)が実施されている。

### 2.1.1.5.2. 採択一覧

これまでに、延べ 39 作品の企画が採択されている。2017 年度から 2019 年度までの直近 3 か年の採択団体は以下の通り。

表 147 採択企画一覧

NO.	年度	制作会社	作品名
1	2017	株式会社 IMAGICA イメージワークス 株式会社ロボット	TIME DRIVER 僕らが描いた未来
2		合同会社スタジオななほし ウサギ王株式会社	えんぎもん
3		株式会社トマソン	ミルクイーパニック twelve
4		株式会社ピコナ	Midnight Crazy Trail
5	2018	株式会社 WIT STUDIO	Hello WeGo!
6		株式会社ケイカ 株式会社グリオグループ	斗え！スペースアテンダントアオイ
7		株式会社日本アニメーション	チャックシメゾウ
8		株式会社 Flying Ship Studio	キャプテン・バル
9	2019	株式会社スピード	オメテオトル#HERO
10		株式会社ベガエンタテインメント	レベッカ
11		株式会社ゆめ太カンパニー	みちるレスキュー!

## 2.1.1.6. 文化芸術による子供育成総合事業

### 2.1.1.6.1. 概要

「文化芸術による子供育成総合事業」は、小学校・中学校等において、一流の文化団体による実演芸術の公演を行ったり、芸術家を学校に派遣して文化芸術を鑑賞・体験する機会を作る事業である。2020年現在、文化庁が選定した芸術団体が学校や文化施設で巡回公演を行う「巡回公演事業」、個人または少人数の芸術家が学校を訪れて指導等を行う「芸術家の派遣事業」、日本芸術院会員を学校等に派遣する「子供 夢・アート・アカデミー」、芸術家を学校に派遣しその表現手法を取り入れたワークショップ等を継続的に行う「コミュニケーション能力向上事業」の4つの事業が実施されている。

このうち、「巡回公演事業」では、2019（平成31）年度より、これまでの実演芸術に加えて「メディア芸術分野」が設置された。2019年度の採択団体は以下の通り。

表 148 巡回公演事業 採択一覧

NO.	種目	制作団体	公演団体	公演演目
1	メディアアート等	ワウ株式会社	WOW	BAKERU — デジタルアートで「体感」する郷土芸能の世界 —
2	メディアアート等	公立大学法人金沢美術工芸大学	「だいちの星座」プロジェクト	だいちの星座 — 人工衛星と手作りの電波反射器を利用した地上絵の制作
3	映像	こども映画教室	こども映画教室	「生きていないものが動く！」 みんなで赤いボールを主人公にした映画を撮ろう！

出典：文化芸術による子供育成総合事業ウェブサイトより作成

## 2.1.2. 日本芸術文化振興会による助成

### 2.1.2.1. 概要

独立行政法人日本芸術文化振興会は、1966（昭和 41）年特殊法人国立劇場として設立され、伝統芸能の保存及び振興を図ることを目的とし、その拠点となる劇場施設として、国立劇場、国立演芸場、国立能楽堂、国立文楽劇場、国立劇場おきなを、また現代舞台芸術に関する業務が追加されたことを機に新国立劇場を開場、運営を行っている。

1990（平成 2）年 3 月の国立劇場法の改正により、芸術文化振興基金は 1990（平成 2）年に創設され、その運用益により日本芸術文化振興会が助成事業を開始した。これに伴い、1990（平成 2）年、法人の名称は特殊法人日本芸術文化振興会に改称、2003（平成 15）年に独立行政法人日本芸術文化振興会に移行した。また、2009（平成 21）年度より文化庁の助成事業（文化芸術振興費補助金）のうち芸術団体を対象とするものが日本芸術文化振興会に移管され、芸術文化振興基金による助成と一体的に運用を行っている。

#### 2.1.2.1.1. 芸術文化振興基金による助成金の交付

芸術文化振興基金は、2019（平成 31）年 3 月末現在、政府からの出資金 541 億円及び民間からの出せん金 146 億円の合計 687 億円で成っており、その運用益により助成を行っている。対象となる活動は、以下の 3 つである。

- ・ 芸術家及び芸術に関する団体が行う芸術の創造又は普及を図るための活動
- ・ 地域の文化の振興を目的とする活動
- ・ 文化に関する団体が行う文化の振興又は普及を図るための活動

このうち、「芸術家及び芸術に関する団体が行う芸術の創造又は普及を図るための活動」の中の「美術の創造普及活動」「多分野共同等芸術創造活動」と、「地域の文化の振興を目的とする活動」の中の「文化会館、美術館等の地域の文化施設において行う公演、展示その他の活動」の採択状況から、活動内容をウェブサイト等で調査し、メディア芸術分野に関連すると思われるものをピックアップした。

##### 2.1.2.1.1.1. 美術の創造普及活動

助成の対象となる者が自ら主催して我が国において行う、以下の展示を対象とした助成である。

「美術（絵画、彫刻、インスタレーション、写真、映像、工芸、書等）やデザイン、建築、メディア芸術（漫画、アニメーション、メディア・アート等）等の展示」<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> 令和 2 年度版「舞台芸術・美術等の創造普及活動」募集案内 P44 より

表 149 美術の創造普及活動 2017（平成 29）～2019（令和元）年度  
メディア芸術分野 採択一覧

NO.	年度	活動名	助成対象団体名（団体所在地）	助成金交付予定額 （単位：千円）	分野
1	2017	没後 10 年 ナム・ジュン・ パイク 時空を超えることは 忍者や同士の夢である 展	ブルーノ・タウト展実行委員会 （東京都）	1,256	メディア アート
2	2018	YCC テンポラリー（大巻伸 嗣・山川冬樹・鬼頭健吾 現 代美術展覧会）	特定非営利活動法人 YCC（神 奈川県）	870	メディア アート
3	2018	BankART Life 5～観光	特定非営利活動法人 BankART1929（神奈川県）	3,714	メディア アート
4	2019	YCC Temporary 高橋匡太 （現代美術展覧会）	特定非営利活動法人 YCC（神 奈川県）	1,846	メディア アート
5	2019	Structure and Sound - Perception of structure by sound -音による 構造の 知覚-	Obsession Conception Possession 実行委員会（京都 府）	496	メディア アート

出典：日本芸術文化振興会ウェブサイトより作成

#### 2.1.2.1.1.2. 多分野共同等芸術創造活動

助成の対象となる者が自ら主催して我が国において行う、次に掲げる公演・展示等の芸術創造活動を対象とした助成である。<sup>34</sup>

- （1）異なる分野の芸術団体等が共同して行う公演・展示等活動
- （2）特定の芸術分野に分類することが困難な公演・展示等活動
- （3）芸術家及び芸術家のグループが行う新しい芸術分野を切り開くような独創性に富んだ新作等の公演・展示等活動

<sup>34</sup>令和 2 年度版「舞台芸術・美術等の創造普及活動」募集案内 P62 より

表 150 多分野共同等芸術創造活動 2017（平成 29）～2019（令和元）年度  
メディア芸術分野 採択一覧

NO.	年度	活動名	助成対象団体名（団体所在地）	助成金交付予定額 （単位：千円）	分野
1	2017	鉄道芸術祭 vol.7「身体・知覚・行動と鉄道」（仮）	アートエリア B1（大阪府）	1,714	メディア アート
2	2017	メディアアートパフォーマンス新作公演	GRINDER-MAN（東京都）	974	メディア アート
3	2017	Dance Archive Project 2018	ダンスアーカイヴ構想（東京都）	785	メディア アート
4	2018	開館 10 周年記念 鉄道芸術祭 vol.8『「超・都市計画」』（仮）	アートエリア B1（大阪府）	3,000	メディア アート
5	2018	渚・暎・カーテン チェルフィッチュの〈映像演劇〉	公益財団法人熊本市美術文化振興財団（熊本県）	4,622	メディア アート
6	2019	チェルフィッチュの〈映像演劇〉滞在制作・展示 札幌芸術劇場（仮）	一般社団法人チェルフィッチュ（東京都）	2,682	メディア アート
7	2019	鉄道芸術祭 vol.9「都市と身体 of IN / OUTSIDE」（仮）	アートエリア B1（大阪府）	3,000	メディア アート

出典：日本芸術文化振興会ウェブサイトより作成

### 2.1.2.1.1.3. 地域文化施設公演・展示活動（美術館等展示）

地域の文化の振興を目的として行う、美術館等の地域の文化施設の展示を支援する助成である。<sup>35</sup>

<sup>35</sup> 令和 2 年度版「地域の文化振興等の活動」募集案内 P34 より

表 151 地域文化施設公演・展示活動（美術館等展示）  
2017（平成29）～2019（令和元）年度 メディア芸術分野 採択一覧

NO.	年度	活動名	助成対象団体名（文化施設名）	助成金交付予定額 （単位：千円）	分野
1	2017	新・今日の作家展 2017 レター・フロム・ザ・パスト（仮称）	公益財団法人横浜市芸術文化振興財団/西田装美株式会社共同事業体（横浜市民ギャラリー）	1,572	メディア アート
2	2017	清流の国ぎふ芸術祭 Art Award IN THE CUBE 2017	岐阜県（岐阜県美術館）	3,559	メディア アート
3	2017	「テレビドラマ再考—創成期から未来へ」展（仮称）	学校法人早稲田大学（早稲田大学坪内博士記念演劇博物館）	1,420	メディア アート
4	2018	中谷芙二子 霧の彫刻とビデオ・アート（仮）	公益財団法人水戸市芸術振興財団（水戸芸術館）	3,436	メディア アート
5	2018	日本の新進作家 Vol.15 小さいながらもたしかなこと	公益財団法人東京都歴史文化財団（東京都写真美術館）	3,119	メディア アート
6	2018	さわひらき展 潜像の語り手（仮称）	公益財団法人神奈川芸術文化財団（神奈川芸術劇場（KAAT））	1,794	メディア アート
7	2018	新・今日の作家展 2018 スクラッチ&ビルド（仮）	公益財団法人横浜市芸術文化振興財団 / 西田装美株式会社共同事業体（横浜市民ギャラリー）	1,434	メディア アート
8	2018	1980年代の日本美術（仮称）	公益財団法人静岡市文化振興財団（静岡市美術館）	2,226	メディア アート
9	2018	魔都の誘惑 上海当代芸術展	公益財団法人熊本市美術文化振興財団（熊本市現代美術館）	3,927	メディア アート
10	2018	クリスチャン・ヤンコフスキー個展（タイトル未定）	公立大学法人京都市立芸術大学（京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA）	869	メディア アート
11	2019	鈴木康広展	公益財団法人札幌市芸術文化財団（札幌市民交流プラザ（札幌文化芸術交流センター（SCARTS）））	2,890	メディア アート
12	2019	「やなぎみわ—Myth Machines 神話機械」展	福島県（福島県立美術館）	2,160	メディア アート

NO.	年度	活動名	助成対象団体名（文化施設名）	助成金交付予定額 （単位：千円）	分野
13	2019	日本の新進作家 Vol.16 至近距離の宇宙	公益財団法人東京都歴史文化財団 （東京都写真美術館）	2201	メディア アート
14	2019	やなぎみわ展 神話機械 / MIWA YANAGI:Myth Machines	公益財団法人神奈川県立芸術文化財団 （神奈川県立県民ホール（神奈川県立県民ホールギャラリー リー）	2,098	メディア アート
15	2019	開館 30 周年記念「Meet the Collection 出会い:アート と人と、美術館」	公益財団法人横浜市芸術文化振興財 団（横浜美術館）	5,141	メディア アート
16	2019	新・今日の作家展 2019 対 話のあとさき（仮）	公益財団法人横浜市芸術文化振興財 団／西田 装美株式会社共同事業体 （横浜市民ギャラリー リー）	1,384	メディア アート
17	2019	名和晃平 Foam（仮）	公益財団法人金沢芸術創造財団（金 沢 21 世紀美術館）	2,903	メディア アート
18	2019	千田泰広展	公益財団法人安曇野文化財団（安曇 野市豊科近代美術館）	646	メディア アート
19	2019	梅田哲也展（仮称）	福岡市（福岡市美術館）	869	メディア アート

出典：日本芸術文化振興会ウェブサイトより作成

## 2.1.2.1.2.文化芸術振興費補助金による助成金の交付

### 2.1.2.1.2.1. 映画製作への支援（アニメーション映画）

日本芸術文化振興会では文化庁から文化芸術振興費補助金の交付を受け、それを財源とした助成も行っている。対象となる活動は、(1)舞台芸術創造活動活性化事業、(2)劇場・音楽堂等機能強化推進事業、(3)映画創造活動支援事業（劇映画・記録映画・アニメーション映画）となっており、このうち「映画創造活動支援事業」においては年に2回の募集を行っている。「アニメーション映画」の区分の採択状況は以下の通り。

表 152 2017（平成29）～2019（令和元）年度 採択一覧

No.	年度	助成対象活動名	助成対象団体名（団体所在地）	助成金交付予定額 （千円）
1	2017	劇場版 はいからさんが通る 前編 ～紅緒、花の17歳～	日本アニメーション株式会社（東京都）	20,000
2		ふうせんいぬティニー きょうりゅうたまごのくににいく	株式会社 CRAFTAR（東京都）	3,000
3		子供の領分	animation soup（京都府）	1,000
4		さよならの朝に約束の花をかざろう	バンダイビジュアル株式会社（東京都）	21,000 （うち字幕 1,000）
5		Good Night	Good Night 製作委員会（東京都）	1,100 （うち字幕 100）
6		さんまいのおふだ	STUDIO HESO（東京都）	1,000
7		アラニーエの虫籠	ゼリコ・フィルム（東京都）	1,000
8	2018	ワルツ	有限会社グラフィティ・ラボ（千葉県）	3,370 （うち字幕 170、 音声ガイド 200）
9		創造的進化	ICE BUTTER（神奈川県）	1,000
10		泡とねばり（仮）	銀杏に雨（神奈川県）	1,000
11		夜になった雪の話	株式会社グラフィニカ（東京都）	1,000
12		C A S T L E	Miyajima Animation（神奈川県）	1,000
13		地下室からのふしぎな旅（仮題）	株式会社シグナル・エムディ（東京都）	20,000
14		「波に乗れたら（仮題）」	株式会社フジテレビジョン（東京都）	20,000
15		雪花（仮）	AKIME animation（神奈川県）	1,000
16		めかくれ	NOA（神奈川県）	1,400 （うち字幕 400）
17	2019	HELLO WORLD	株式会社グラフィニカ（東京都）	20,000
18		欲望の形の整理（仮題）	m g（神奈川県）	1,000
19		Birth-めぐるいのち-	CHILD POKKE（東京都）	1,400 （うち字幕 400）

出典：日本芸術文化振興会ウェブサイトより作成

## 2.1.3. その他の公的機関による助成

### 2.1.3.1. マンガ

#### 2.1.3.1.1. 科学研究費補助金（独立行政法人日本学術振興会）

日本学術振興会は、学術研究発展を目的に「科学研究費助成事業（科研費）」を実施している。科研費の実績については「科学研究費助成事業データベース」(<https://kaken.nii.ac.jp/ja/>)に、「文部科学省および日本学術振興会が交付する科学研究費助成事業により行われた研究の当初採択時のデータ（採択課題）、研究成果の概要（研究実施状況報告書、研究実績報告書、研究成果報告書概要）、研究成果報告書及び自己評価報告書」が収録されており、これを用いてマンガに関連する研究課題を抽出した。抽出条件は「キーワード」として「マンガ」「まんが」「漫画」「コミック」「バンドデシネ」が含まれているものを抽出した。その結果、2019年1月18日時点で、109件の研究課題が確認できた。

あわせて、これらの研究課題にどのような「キーワード」が登録されているのかを調べたところ、675種類、延べ981件のキーワードが確認できた。キーワードの抽出に際しては、明らかに同じ意味の用語で表記が異なるもの（例えば「グラフィックス」と「グラフィクス」など）は、こちらで同一のものとして判断した。登録数の多かった10種類のキーワードは以下のとおり。

表 153 登録数の多い上位10種類のキーワード

キーワード	登録数
マンガ	94
漫画	18
アニメ	15
アニメーション	8
コミック	8
大衆文化	8
ゲーム	7
メディア	7
バンドデシネ	6
映画	6
上記10種類の合計	177

マンガに関する研究課題としては、「アニメ（アニメーション）」や「ゲーム」「映画」など隣接するメディア表現に関するキーワードが並行して登録されていたり、「大衆文化」などマンガの文化的側面に着目したキーワードが登録されたりしていることが分かる。とはいえ、それらも登録数としては、10件に満たない程度であり、むしろ、登録キーワードがほぼ重複していないことから、多様な視点でマンガ研究が行われていると考えられる。

#### **2.1.3.1.2. コンテンツグローバル需要創出等促進事業費補助金（経済産業省）**

経済産業省では、「日本発のコンテンツ等の海外展開を促進し、日本ブーム創出を通じた関連産業の海外展開の拡大および訪日外国人等の促進につなげるとともに、コンテンツ産業が持続的に発展するエコシステムを構築すること」を目的として「コンテンツグローバル需要創出等促進事業費補助金（J-LOD）」事業を実施している。事業は「(1) コンテンツ等の海外展開を行う際のローカライズおよびプロモーションを行う事業」「(2) 海外展開を目指すコンテンツの企画・開発として試作映像等を制作する事業」「(3) デジタル技術を活用した先進性の高いコンテンツ等の開発等を行う事業」の3つがあり、それぞれ必要経費の一部が補助される。マンガ分野の関連としては「(1)」の事業において、海外のブックフェア等の展示会で日本のマンガ作品を紹介する事業が採択されている例が確認できる。

#### **2.1.3.1.3. IT 導入補助金（経済産業省）**

経済産業省では、「サービス等生産性向上 IT 導入支援事業」として、中小企業・小規模事業者等が自社の課題やニーズに合った IT ツールを導入する経費の一部を補助する「IT 導入補助金」が実施されている。このうち、株式会社セルシスが「IT 導入支援事業者」に認定され、マンガやアニメーション制作ソフトウェアである「CLIP STUDIO PAINT EX」が、対象製品として認定された。中小企業・小規模事業者がこの製品を購入する際に補助対象経費の一部が補助される。

#### **2.1.3.1.4. アニメ等コンテンツを活用した誘客促進事業（東京都）**

東京都では、アニメや映画等のコンテンツを観光資源として活用し、観光客の誘致につなげる地域を支援する「アニメ等コンテンツを活用した誘客促進事業費補助金」事業を実施している。都内区市町村や観光振興団体を対象に、「アニメ等コンテンツを観光資源として活かした誘客促進の取組のうち新たな事業」に対して一部が補助される。「アニメ等コンテンツ」には、マンガの他に映画・ドラマ等も含まれている。

#### **2.1.3.1.5. まんが王国活動支援補助金・まんがを活かした地域活性化事業（鳥取県）**

鳥取県では、「まんが王国発ソフトパワー事業」の一環で「まんが王国活動支援補助金」事業を実施しており、そのうち「まんがを活かした地域活性化事業」では、県内の市町村、県内に拠点をおく団体及び在住の個人等を対象に、まんが・アニメ等を活用した地域活性化又は誘客促進を図る事業に対して一部が補助される。

#### **2.1.3.1.6. マンガ・アニメ出店事業費補助金（新潟市）**

新潟市では、平成 27 年度から 3 年間を対象期間として「新潟市マンガ・アニメ出店事業費補助金」を実施した。「漫画及びアニメーションを活用したまちなかの賑わい創出のため、漫画及びアニメーション関連の店舗を出店する事業者等」に対して、対象経費の一部が補助される。

## 2.1.3.2. アニメーション

### 2.1.3.2.1. 科学研究費補助金（独立行政法人日本学術振興会）

日本学術振興会は、学術研究発展を目的に「科学研究費助成事業（科研費）」を実施している。「科学研究費補助金（科研費）」の実績について、「科学研究費助成事業データベース」（<https://kaken.nii.ac.jp/ja/>）を用いてアニメーションに関連する研究課題を抽出した。「アニメ」や「アニメーション」がキーワードとして含まれているものを抽出したところ、2019年1月18日時点で221件の研究課題を確認することができた。あわせて、これらの研究課題にどのような「キーワード」が登録されているのかを調査したところ、1,423種類、延べ2,111件のキーワードが確認できた。キーワードの抽出に際しては、明らかに同じものを意味する用語で表記が異なるもの（例えば「グラフィックス」と「グラフィクス」など）は、こちらで表記を統一した。登録数が多かった13種類のキーワードは以下のとおり。

表 154 登録数の多い上位13種類のキーワード

キーワード	登録数
アニメーション	178
コンピュータグラフィックス（CG）	44
アニメ	42
マンガ	20
映画	15
ゲーム	12
可視化	12
漫画	12
メディア	10
インターネット	8
グラフィックス	8
マルチメディア	8
モーションキャプチャ	8
上記13種類の合計	377

アニメーションに関する研究課題の採択件数は221件で、マンガの109件と比べるとほぼ2倍の件数となっている、研究課題として自然科学の分野からコンピュータグラフィックスに関する研究や、物事をアニメーション表現として可視化する、といったものが含まれていることが理由として考えられる。実際に登録数の多いキーワードには「コンピュータグラフィックス」や「可視化」などの用語が含まれている。また、登録されているキーワードの種類を見ても、マンガと同様に、多様な視点からアニメーションが研究されていることが分かる。

#### **2.1.3.2.2. コンテンツグローバル需要創出等促進事業費補助金（経済産業省）**

経済産業省では、「日本発のコンテンツ等の海外展開を促進し、日本ブーム創出を通じた関連産業の海外展開の拡大および訪日外国人等の促進につなげるとともに、コンテンツ産業が持続的に発展するエコシステムを構築すること」を目的として「コンテンツグローバル需要創出等促進事業費補助金（J-LOD）」事業を実施している。事業は「(1) コンテンツ等の海外展開を行う際のローカライズおよびプロモーションを行う事業」「(2) 海外展開を目指すコンテンツの企画・開発として試作映像等を制作する事業」「(3) デジタル技術を活用した先進性の高いコンテンツ等の開発等を行う事業」の3つがあり、それぞれ必要経費の一部が補助される。アニメーション分野の関連としては「(1)」の事業において、海外の産業展示会への出展や英語吹替版制作の事業が採択されている例や、「(2)」の事業において、資金調達のためのパイロット版制作の事業が採択されている例が確認できる。

#### **2.1.3.2.3. IT 導入補助金（経済産業省）**

経済産業省では、「サービス等生産性向上 IT 導入支援事業」として、中小企業・小規模事業者等が自社の課題やニーズに合った IT ツールを導入する経費の一部を補助する「IT 導入補助金」が実施されている。このうち、株式会社セルシスが「IT 導入支援事業者」に認定され、マンガやアニメーション制作ソフトウェアである「CLIP STUDIO PAINT EX」が、対象製品として認定された。中小企業・小規模事業者がこの製品を購入する際に補助対象経費の一部が補助される。

#### **2.1.3.2.4. アニメーションビジネス海外展開支援事業（東京都）**

東京都では、「海外においてまだまだ知られていない東京のアニメーション制作会社等の海外展開を促進し、アニメーション産業の振興を図る」ため、「アニメーションビジネス海外展開支援事業」として「Tokyo Anime Business Accelerator 事業」を実施している。

これは、「海外進出ステップアッププログラム」と「MIFA（国際見本市）出展支援プログラム」の2つに大きく分けられている。「海外進出ステップアッププログラム」では、海外進出に必要なスキルについてセミナーやワークショップを開催し、プレゼンテーション能力の向上を促進する。のちに「東京アニメピッチグランプリ」というプレゼンテーションのコンテストが開催され、そのコンテストで入賞すると、「MIFA 出展支援プログラム」に参加することが出来る仕組みになっている。「MIFA 出展支援プログラム」はフランスのアヌシーで毎年6月に開催されている「アヌシー国際アニメーション映画祭」の中で行われる「MIFA」において、東京都が出展するブースエリアに出展でき、別途イベント会場にて、自社作品のプレゼンテーションをすることが出来るというものである。毎年、4社～5社がこの「MIFA 出展支援プログラム」の参加者として選ばれている。

#### **2.1.3.2.5. アニメ等コンテンツを活用した誘客促進事業（東京都）**

東京都では、アニメや映画等のコンテンツを観光資源として活用し、観光客の誘致につなげる地域を支援する「アニメ等コンテンツを活用した誘客促進事業費補助金」事業を実施している。都内区市町村や観光振興団体を対象に、「アニメ等コンテンツを観光資源として活かした誘客促進の取組のうち新たな事業」に対して一部が補助される。

#### **2.1.3.2.6. マンガ・アニメ出店事業費補助金（新潟市）**

新潟市では、平成 27 年度から 3 年間を対象期間として「新潟市マンガ・アニメ出店事業費補助金」を実施した。「漫画及びアニメーションを活用したまちなかの賑わい創出のため、漫画及びアニメーション関連の店舗を出店する事業者等」に対して、対象経費の一部が補助される。

#### **2.1.3.2.7. 練馬区アニメ制作企業等立地促進補助金（練馬区）**

練馬区では、平成 23 年度よりアニメ産業の集積をさらに強化するため、区内へ新たに事業所を設置するアニメ制作関連事業者に対する補助金制度を設けている。この制度では「新たに練馬区内に立地した事業者と、既存の区内事業者との間での受発注の促進や、共同事業の実施等により、区内アニメ産業全体の活性化を図る」ことを目的としている。対象となる事業者は、練馬区内に新たに事業所を開設（移転・新增設・起業）するアニメ制作関連事業者であり、アニメ制作事業者だけでなく、関連する映像・コンテンツ関係事業者も対象として含まれている。補助内容は「練馬区への移転費用（移転・増設対象企業のみ）」「設備工事・改装工事・制作関連機器購入費（初年度のみ）」「毎月の賃借料（最長平成 32 年 3 月分まで）」となっている。

### 2.1.3.3. ゲーム

#### 2.1.3.3.1. 研究助成

科学研究費助成事業（日本学術振興会）や CREST・さきがけ（科学技術振興機構）といった大型研究助成は、広い意味でのゲームに関連した研究を助成対象としている。科学研究費助成事業では研究分野として「エンタテインメント・ゲーム情報学」という区分がある。

表 155 ゲームに関連した研究も対象となる研究助成事業（五十音順）

事業名	タイプ	事業者
科学研究費助成事業	助成金	独立行政法人日本学術振興会
CREST	助成金	国立研究開発法人科学技術振興機構
さきがけ	助成金	国立研究開発法人科学技術振興機構

#### 2.1.3.3.2. 制作助成

##### 2.1.3.3.2.1. 異能（Inno）vation プログラム（総務省）

総務省が 2014 年度から実施している「異能 vation」プログラムは、ICT 分野において独創的で新しい価値の創造を応援するもので、「破壊的な挑戦部門」として制作助成の公募が行われている。コンシューマーゲームというよりは、新しいデジタルコンテンツの制作・提案に向けた助成である。

表 156 ゲーム分野の制作助成（五十音順）

NO	事業名	事業者	備考
1	異能(Inno)vation プログラム	総務省（株式会社角川アスキー研究所が事務局を受託）	2014（平成 26）年度から開始
2	先進コンテンツ技術による地域活性化促進事業	経済産業省（特定非営利活動法人 映像産業振興機構（VIPO）が事務局を受託）	2018（平成 30）年度以降について調査したが該当するデータが見つからない

##### 2.1.3.3.2.2. 先進コンテンツ技術による地域活性化促進事業（経済産業省）

経済産業省による「先進コンテンツ技術による地域活性化促進事業」は、VR（仮想現実）/AR（拡張現実）やドローン、AI 等の先進的なコンテンツ制作技術や表現技術を用いて、地域活性化に資するコンテンツ制作等を促進し、活用方法の普及を図る事業で、2017 年度に採択された 14 件は次の通り。2018 年度以降の同事業について調査したが、該当するものが見つからなかった。

表 157 2017 年度 先進コンテンツ技術による地域活性化促進事業  
採択事業（五十音順）

NO	間接補助事業者	事業名
1	株式会社 IMAGICA	地球がむき出しの島 三宅島 リアル自然体験 VR コンテンツ制作
2	株式会社 NHK エンタープライズ	360°カメラや超広角レンズを使用した歌舞伎コンテンツによる地域経済の活性化
3	株式会社クリーク・アンド・リバー社	つくば周辺のサイクリング VR 生中継等による地域活性化事業
4	株式会社五藤光学研究所	360 度全球ドローンによる石川県を体感する VR コンテンツ
5	一般社団法人 CiP 協議会	東京都竹芝地区の竹芝ふ頭プロモーションに係る事業
6	ソニー企業株式会社	AR テーマパーク（聖地巡礼）～スマホアプリと街の新たな関係～
7	株式会社テレビ熊本	あの日を忘れないために！熊本城 VR 動画コンテンツ制作プロジェクト
8	有限会社電マーク	「ラフティング世界選手権 2017」映像配信を核とした地域活性化促進事業
9	東海テレビ放送株式会社	360°VR アプリ「VR TOKAI」による観光ルート「昇龍道」情報発信事業
10	株式会社トリプル	中山道トレイル ヴァーチャルツアーエクスペリエンス
11	株式会社ハコスコ	ドローン 3 次元計測＋実写による文化遺産インタラクティブ VR と観光誘致のパッケージ制作
12	北海道文化放送株式会社	北海道上川地方における VR 映像、ドローン映像を活用した観光 PR 事業
13	株式会社ヨネ・プロダクション	8K 顕微鏡撮影システムを使った世界初の超高精細科学映画「マイクロコスモス」上映
14	株式会社読売テレビエンタープライズ	鳥人間 VR トラベル in 滋賀

### **2.1.3.3.3.振興**

#### **2.1.3.3.3.1. J-LOP4（経済産業省）**

経済産業省による「コンテンツグローバル需要創出基盤整備事業費補助金(J-LOP4)」は、ゲームを含むデジタルコンテンツの海外展開を対象とする補助金で、補助の対象費用は基本的に海外でのイベント開催に関わるもので、翻訳・字幕制作などのローカライズも可能である。また、地方公共団体では、クリエイティブ産業振興や事業所誘致として、事業所の経費や人件費等に補助金を出す事例が多くみられる。県から市区町村まで多くの自治体で行われており、方法も事業所誘致から制作費補助まで多岐にわたる。ゲーム作品を制作し発表・流通させるには、作業する場所の確保やコラボレーターの手配、流通経路、ローカライズなどさまざまな対応すべき事柄があり、「デジタルコンテンツ制作」と大きい枠にして助成・補助が行われているケースが多い。

#### 2.1.3.4. メディアアート

文化庁以外の公的機関で、メディアアートを対象としているものを調査した。

##### 2.1.3.4.1. コンテンツグローバル需要創出等促進事業費補助金（経済産業省）

「コンテンツグローバル需要創出等促進事業費補助金（J-LOD）」は、平成30年度補正予算による補助金で、主にコンテンツの海外展開を行う際のローカライズやプロモーションを行う事業者に対して補助を行うものである。この中に以下の3つの事業枠がある。

1) コンテンツ等の海外展開を行う際のローカライズおよびプロモーションを行う事業  
コンテンツが主体となった又はコンテンツを有効活用した海外展開を行う際のローカライズ及びプロモーションを行う事業に係る経費について、その費用負担を軽減するため、当該事業を主体となって実施する企業・団体に必要経費の一部を補助します。

2) 海外展開を目指すコンテンツの企画・開発として試作映像等を制作する事業  
海外展開を目指す映像コンテンツの企画・開発として試作映像等を制作する事業に係る経費について、その費用負担を軽減するため、当該事業を主体となって実施する企業・団体に必要経費の一部を補助します。

3) デジタル技術を活用した先進性の高いコンテンツ等の開発等を行う事業  
①世界に向けて発信するデジタル技術を活用した先進性の高いコンテンツの制作に関する補助金  
②-1 ブロックチェーン技術を活用したコンテンツの流通に関するシステムの開発・実証支援  
②-2 コンテンツ製作の生産性向上に資するシステムの開発・実証支援

出典：コンテンツグローバル需要創出等促進事業費補助金ウェブサイト <https://j-lod.jp/> より引用

この3)の①「世界に向けて発信するデジタル技術を活用した先進性の高いコンテンツの制作に関する補助金」の採択結果の一覧を次に示す。なお、この事業は2019（平成31）年4月10日から2020（令和2）年3月31日までに実施するものであり、20件の応募のなかから8件が採択された。参照した「採択一覧」に採択金額は掲載されていないが、この事業は1/2助成、1社あたり上限は5,000万円である。

なお、「事業名」「事業の概要」「製作したコンテンツを披露する場（予定）」については、申請時の情報であり、実際の開催情報ではない。

表 158 平成 30 年度補正予算 J-LOD 補助金

デジタル技術を活用した先進性の高いコンテンツ等の開発等を行う事業 採択一覧

NO	事業者名	事業名	事業の概要	製作したコンテンツを披露する場（予定）
1	株式会社グレートスカイアート	音楽と同期する花火を数万人に届ける実証実験	<p>当社が制作する花火大会は、1/30 秒単位で花火と音楽とをシンクロして芸術性高く演出している。通常の花火大会は、音響設備が行き届く会場内の限られた観覧者のみを対象としているため、花火は会場外から観ることができても、音楽は会場から遠ざかるほど遅延し、だんだん聞こえなくなっていく。</p> <p>そこで本事業では、インターネットを介した大規模同期技術を用いて、市内どこからでも同期した音楽および装飾映像をスマホから提供して、街をキャンバスとした壮大なエンターテインメントを実現するものである。</p>	<p>①花火大会 LIGHT UP NIPPON HOKKAIDO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・日時：2019 年 8 月 25 日（日）</li> <li>・場所：滝野川すずらん丘陵公園（札幌市南区）</li> </ul> <p>②モエレ沼芸術花火</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・日時：2019 年 9 月 7 日（土）</li> <li>・場所：モエレ沼公園（札幌市東区）</li> </ul>
2	株式会社サニーサイドアップ	拡張体験型球体シアター「ジゲン」	<p>球体状のドーム内に、全方位に高周波数音で再生する特殊なスピーカーを上下左右に約 120 本（仮）配置し、シアター内の観客に向け音源を発信する。パワースポット（滝、溪流、波立際、森林等）にて収録した音をジゲン(球体)内の特殊立体音響でそのままの空間を再現することにより、一般的なライブ/ホール/フェス等のエンターテインメント会場とは異なる革新的な立体音響空間を作り上げ、その最先端の体験はまさに新次元の音響体験となる。</p> <p>まずは 2019 年内に国内で開催されるアートイベントにプロトタイプを出展、それをお披露目の場とし、更にその先は、国内外のイベントへ出展や常設展を開催することで、より規模と質を改善させ、新しい音響体験によるコンテンツを普及していく。</p>	<p>①MUTEK JP</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・日時：2019 年 12 月</li> <li>・場所：渋谷</li> </ul>

NO	事業者名	事業名	事業の概要	製作したコンテンツを披露する場（予定）
3	凸版印刷株式会社	遠隔コミュニケーションによる日本文化体験	<p>来る5G社会到来をにらみ、遠隔地の人と高臨場感VRを用い日本の伝統的な文化である「祭り」でコミュニケーションする。遠隔地の人（先生役）の動きをセンシングし動きをデータ化、高精細VRで再現した「日本」空間と共に伝送し、被験者（生徒役）の目の前にあるディスプレイ上に高臨場感の日本を再現した空間とアバターとして表現する。被験者は、自身もセンシングによりアバター化され、遠隔地の人（先生役）の動きに合わせて踊ることができる。</p> <p>5G社会を見据え、6KVR（2K×3面）ならではの高精細で高臨場感の場を遅延なくデータ送信することによって、被験者は、海外に居ながら日本にいるような感覚で日本文化を理解することが可能となる。</p>	<p>IFA-NEXT ジャパンブース</p> <p>・日時：2019年9月6日（金）～11日（水）</p> <p>・場所：ドイツベルリン</p>
4	株式会社フロウプラトウ	Fencing Visualized	<p>超高速で動く物体を3Dでリアルタイムかつ、マーカレスでトラッキングする技術開発を行う。</p> <p>技術の実装として、まずは「剣先が競技中超高速で動き、かつ、剣の形状は常に変化（曲がり）し続け、肉眼ではとらえにくいフェンシング」というスポーツ競技において、競技実装を目指す。</p>	<p>高円宮杯フェンシングワールドカップ</p> <p>・日時：2020年1月24日（金）～25日（土）</p> <p>・場所：東京港区スポーツセンター</p>
5	三井不動産株式会社	HIBIYA CINEMA FESTIVAL ～インタラクティブシアター～	<p>映画演劇の街・日比谷を象徴するイベントとして、「映画」をテーマに街全体で開催するフェスティバル。</p> <p>CG/アニメーション作品と先進性の高いデジタル技術を掛け合わせることで、映画におけるクールジャパンと最新技術によって観客参加型の“映画の新しい体験”の場を提供する。</p>	<p>・日時：2019年10月18日（金）～11月3日（日）</p> <p>・場所：東京ミッドタウン日比谷</p>

NO	事業者名	事業名	事業の概要	製作したコンテンツを披露する場（予定）
6	公益財団法人ユニジャパン	第32回東京国際映画祭 Virtual × Real × Tech ライブ ～featuring 直感×アルゴリズム♪～	<p>東京国際映画祭という日本最大級の国際イベントを通じ、日本独自のカルチャーを（株）NTT ドコモによる最新のバーチャル技術を駆使して演出し、来場者に生の体験をして貰うことで国内外にクールジャパンを大きくアピールする。</p> <p>具体的には、バーチャル YouTuber たちが2020年にサービス開始予定の5G（第5世代移動通信システム）や最新のVR/AR技術によってリアルな俳優やアーティストとステージ上でコラボレーションする。一緒に歌ったり、演じたりする今までにない全く新しいエンタテインメントイベントを2日間に渡って展開する。</p> <p>その後、本イベントを収録した映像作品を本イベントの完成形として改めて披露する場を設け（2020年1月予定、会場等詳細未定）、国内外に更に大きく発信する。</p>	<p>①第32回東京国際映画祭</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・日時：2019年11月2日（土）～3日（日）</li> <li>・場所：六本木ヒルズアリーナ</li> </ul> <p>②上記①を収録した映像作品を本イベントの完成形として改めて披露する場を設ける予定。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・日時：2020年1月を予定</li> <li>・場所：未定</li> </ul>
7	株式会社ライゾマティクス	ARTECHOUSE2019 秋 Rhizomatiks Research Solo Exhibition (仮)	<p>ワシントン DC の ARTECHOUSE にて、2019年9月13日から2ヶ月間に渡って開催されるエキシビション。ARTECHOUSE 全館（メインギャラリーを含む4つのスペース）を使用した展示となる。「身体表現×テクノロジー」を軸に、観客参加型の劇場／シアターの新しい形態を提案する。あらゆる年代やバックグラウンドの人々の関心を惹きつけ、インスピレーションを与えるようなインタラクティブコンテンツであり、メディアアート作品に接したことがない観客も楽しめるものを目指す。</p> <p>ARTECHOUSE が所有する幾つかの会場での本作巡回も検討している。</p>	<p>ARTECHOUSE2019</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・日時：2019年9月13日（金）～11月17日（日）</li> <li>・場所：アメリカ ワシントン DC</li> </ul>

NO	事業者名	事業名	事業の概要	製作したコンテンツを披露する場（予定）
8	株式会社ワント ウーテン	JAPANESQUE PROJECT ～合 戦～	<p>日本や海外から注目されている日本の戦国時代や武将に注目し、戦国時代に行われていた「合戦」に当社の得意とするクリエイティブとテクノロジーの力で新しい体験型エンターテインメントコンテンツとして提供する。</p> <p>また本コンテンツでは、昨今求められているナイトタイムエコノミーを創出するためのイベントとして夜間に行い、専用の光るIoT 武具を着用した東軍／西軍の武将チーム分かれて総大将の号令のもと相手の総大将を打ち倒すまでをゲームとして展開。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日時：2019 年冬（12月又は 2020 年 1 月ごろ）</li> <li>・場所：宮城県松島</li> </ul>

出典：経済産業省ウェブサイトおよび映像産業振興機構ウェブサイトより作成

<https://www.meti.go.jp/press/2019/07/20190710003/20190710003.html>

<https://j-lod.jp/subsidy3/>

### 2.1.3.4.2.アーツカウンシル東京による助成

アーツカウンシル東京は、2006年に東京都に設置された「東京芸術文化評議会」の活動を引き継ぎ、2012年に設置された機構で、公益財団法人東京都歴史文化財団の下に属している。アーツカウンシル東京の事業のうち助成事業にあたるものは、「芸術文化支援事業」であり、その中でも「助成」「活動支援」に分かれる。東京オリンピック・パラリンピックをにらみ、新しい芸術活動としてメディアアートを含んだ活動を多く採択している。

表 159 アーツカウンシル東京による助成プログラム

助成事業名	内容
1) 東京芸術文化創造発信助成	東京の都市魅力の向上に寄与する多様な創造活動とその担い手を支援するため、東京を拠点とする芸術団体等に対して活動経費の一部を助成します。 対象分野は演劇、音楽、舞踊、伝統芸能といったパフォーミング・アーツ、美術・映像といったビジュアル・アーツ、さらには既存の枠にとられない新しい創造活動など、芸術表現活動全般です。
2) 東京地域芸術文化助成	東京都内の無形民俗文化財を活用した地域の文化の振興に資する公演活動等や、特定の地域における文化資源を活用した事業を実施する、東京を拠点とするNPOや実行委員会、芸術団体、保存会、継承団体等に対して活動経費の一部を助成します。
3) 芸術文化による社会支援助成	障害者や高齢者、子供、青少年、在住外国人等が主体的に関わる芸術活動や、社会や都市のさまざまな課題を見据え、その改善に資することを目的とした先駆的な芸術活動を支援します。
4) Tokyo Tokyo Festival助成	東京2020オリンピック・パラリンピックの開催気運を高め、東京の文化プログラムを多くの人々に知ってもらう活動を支援します。東京都が主導する文化プログラムの考え方を踏まえた話題性・祝祭性のある事業の支援を通し、民間企業など様々なセクターとの連携を積極的に推進していきます。※旧：東京文化プログラム助成

出典：アーツカウンシル東京ウェブサイトから作成

この助成事業それぞれについて、2017年度、2018年度、2019年度に採択された事業について、メディアアートに関わるものを次に抽出した。

#### 2.1.3.4.2.1. 東京芸術文化創造発信助成

1)の東京芸術文化創造発信助成の採択は、2017年度は5件、2018年度は6件、2019年度は3件であった。

表 160 東京芸術文化創造発信助成一覧

NO	年度	プログラム	申請活動名	申請者名	分野	区分	決定額 (千円)
1	2017	[単年助成プログラム]第2期	ADMIXED GROUND	小山泰介	美術・映像	国際的な芸術交流活動	400
2	2017	[単年助成プログラム]第2期	Art Hack Day	ヴォロシティ株式会社	複合・その他	芸術創造環境の向上	400
3	2017	[単年助成プログラム]第2期	Ambience / Imagination	川島崇志	美術・映像	国際的な芸術交流活動	400
4	2017	[単年助成プログラム]第2期	「Hack the World — Biotech × Art Initiative (仮題)」	一般社団法人 TodaysArt JAPAN	複合・その他	国際的な芸術交流活動	2,500
5	2017	[単年助成プログラム]第2期	GEORAMA2017-18	株式会社ニューディアー	複合・その他	国際的な芸術交流活動	2,400
6	2018	[単年助成プログラム]第1期	小山泰介 個展 『SENSOR_CODE』	小山泰介	美術・映像	国際芸術交流活動	450
7	2018	[単年助成プログラム]第1期	毛利悠子 個展「Voluta」	毛利悠子「Voluta」展実行委員会	美術・映像	国際芸術交流活動	2,000
8	2018	[単年助成プログラム]第2期	来訪神・祭礼儀式のリデザイン (仮)	市原えつこ	美術・映像	芸術創造活動	250
9	2018	[単年助成プログラム]第2期	「Breathing in/exterior」展	ヴィンセント・ライタス	美術・映像	芸術創造活動	400
10	2018	[単年助成プログラム]第2期	『Lyra』 (仮)	ザ・ユージーン・スタジオ株式会社	美術・映像	国際芸術交流活動	1800
11	2018	[単年助成プログラム]第2期	ミン・ウォン来日制作	アサクサ実行委員会	美術・映像	国際芸術交流活動	2300
12	2019	[単年助成プログラム]第1期	百瀬文個展	百瀬文	美術・映像	芸術創造活動	500
13	2019	[単年助成プログラム]第2期	The Intersection Of Universes (複宇宙の交差点)	伊阪柊	美術・映像	国際芸術交流活動	500
14	2019	[単年助成プログラム]第2期	Ogen/blik vol.4 (仮)	Ogen/blik	複合	都内での芸術創造活動	637

出典：アーツカウンシル東京 ウェブサイト（東京芸術文化創造発信助成事業）から作成

### 2.1.3.4.2.2. Tokyo Tokyo Festival 助成

この助成には、「フラッグプロジェクト支援」（2019年度に「気運醸成プロジェクト支援」から改称）、「市民創造文化活動支援」、「海外発文化プロジェクト支援」、「未来提案型プロジェクト支援」の4つのカテゴリーがある。2017年度は13件、2018年は8件、2019年度は12件の採択があった。

表 161 Tokyo Tokyo Festival 助成一覧

NO	年度	カテゴリー	申請活動名	申請者名	助成額 (千円)	備考
1	2017	気運醸成	鉄工島 FES ～運河を利用した MIXED MEDIA FES～	寺田倉庫株式会社	12,500	品川、天王洲、京浜島までのエリアを新たな創造拠点とし、特にものづくりの拠点である鉄工島（京浜島エリア）を中心に、湾岸エリアが一体となったクリエイティブフェスを目指す。
2	2017	気運醸成	MUTEK.JP	一般社団法人 MUTEK Japan	12,500	デジタルアートと電子音楽、テクノロジーに特化した国際的なアートフェスティバル。5日間にわたって開催し、関連のワークショップやレクチャーも実施するなど、国際的なプラットフォーム創りを目指し、現代の新しい価値、新しい文化を創造し、東京から世界へ向けて発信する。
3	2017	市民創造 (第2期)	和田永「エレクトロニクス・ファンタティコス！」～本祭！家電雷鳴篇～	合同会社ヴァイナルソユーズ	3,000	アーティストの和田永と、プロジェクトを協業する市民チーム Nicos Orchest-Lab を中心に、市民を巻き込みながら古い電化製品を集め、デジタルテクノロジーを活かして新たな楽器を創作し、オーケストラを形作っていく。今回は、東京タワーの真下にあるスターライズスタジオにて、大規模なコンサートと展示を実施する。
4	2017	未来提案型	身体性を劇場空間へ拡張するダンス・インスタレーション	国立大学法人東京藝術大学	2,499	ダンサー梅田宏明等による身体表現を、最新のCG技術と高精細球形スクリーンへの投影技術により劇場空間全体に拡張し、映像にあわせた音響とともに、世界的に例を見ない表現を試みる。
5	2017	未来提案型	障害を起点とした新しい価値を探るデザインプロセスの実践 vol.2	DDD Project	3,000	視覚を使わずに空間を周遊し、他者や空間とコミュニケーションをとりながらクリアする参加型ゲームを開発し、障害者の関与を通じた新しい感覚や空間認識、コミュニケーションの可能性を探る。

NO	年度	カテゴリー	申請活動名	申請者名	助成額 (千円)	備考
6	2017	未来提案 型	落合陽一&日本フ ィルハーモニー交 響楽団プロジェク ト 音の視覚化・身体 化による新たなオ ーケストラ体験創 出事業（仮称）	公益財団法 人日本フィ ルハーモニ ー交響楽団	10,000	オーケストラ音楽と新しいジャンルとの融合、 聴衆にとっての新しい聴覚体験の創出を目的と し、メディアアーティストの落合陽一との協働 により、最新テクノロジーを活用した音楽の可 視化など、オーケストラ音楽のメディア芸術と しての新しい可能性を追求する。
7	2017	未来提案 型	VR能～最新VRテ クノロジーによる 能楽の世界発信プ ロジェクト～	若者能実行 委員会	1,797	若い世代へ能の理解や共感を喚起する試みとし て、また会場に足を運ばなくても能を体験でき るよう、VR技術により「若者能」の演者・表現 者側を映像化し、観る者が演者に同化して舞台 に立ち、能を疑似体験できる新たなコンテンツ を制作、体験会を行う。人々が「能」に触れるこ とができる、新しい手法を試みる。
8	2017	未来提案 型	ライゾマティクス リサーチメイブレ ンプレイ新作公演 制作プロジェクト	株式会社ラ イゾマティ クス	10,000	新しい技術とアート表現の可能性を提示するた め、身近になりつつある機械学習技術や画像解 析技術などのソフトウェア技術を活用したダン スパフォーマンス、インスタレーションを制作 する。さらに、作品制作ツールやアセットをオー プン化することにより、人材育成や領域横断的 なクリエイティブシーン活性化に貢献する。
9	2017	未来提案 型	echo プロジェクト	echo	5,625	自らが信号を発し、モノとの距離を計測すると いう、空間と呼応する服を開発し、視覚とは違う 今までに感じたことのなり空間の知覚方法や身 体性を体験できる展示を行う。今後も、継続的に 可能性を深化させていく。
10	2017	未来提案 型	ALTANATIVE ACT 1.0 - Tech Performance fes - (仮)	ZEN- NOKAN	420	ジャグリングをテクノロジーで変質させること により新たな身体表現を創造するなど、デジタル ・ネイティブ世代の若手アーティストが、テク ノロジーによる新しい表現にチャレンジし、次 の世代のテクノロジーとの向き合い方を思考す る。

NO	年度	カテゴリー	申請活動名	申請者名	助成額 (千円)	備考
11	2017	未来提案 型	MeCA   Media Culture in Asia: The Transnational Conference	一般社団法人 TodaysArt Japan	6,000	アジアにおけるメディアアート分野のネットワーク構築、情報化社会に対応した芸術文化の創造・育成・発信を目的とし、展覧会やコンサート、トーク、教育普及等のプログラムを総合的に実施する国際芸術フェスティバルを開催し、新たなプラットフォームを構築する。
12	2017	未来提案 型	人工生命国際会議 パブリックプログラム アンドロイド・コンサート Scary Beauty 日本科学未来館公演	株式会社 オルタナティブ・マシン	8,875	AIに身体性を持たせたら何ができるか、AIと人の協調をテーマとする。アンドロイド (AI)が、生のオーケストラ演奏に呼応して歌い演じるモノ・オペラを制作。「ALIFE2018 (人工知能国際学会)」のパブリックプログラムとして発表し、アンドロイド展示やワークショップも同時に実施する。
13	2017	未来提案 型	未来の東京の運動 会	一般社団法人 運動会協会	9,915	ハイテク、シビックテックといった様々なテクノロジーを活用して、地域の人々と、運動会として新しいゲームを共創していく。ゲーム、ダンス、空間装飾、音楽など、多様な表現を内包した”文化プラットフォーム”としての運動会で使う競技や出しものを、東京(地域)の人々とハッカソンで共創し、東京で実施していく。アートの自由な発想でご当地運動会を人々と共創するという、1964年のパラリンピックに続く、新しいゲーム・スポーツの思想を世界に提示していく。
14	2018	未来提案 型	TOKYO PHOTOGRAPHIC RESEARCH	TOKYO PHOTOGRA PHIC RESEARCH PROJECT	7,465	2020年を目前に控えた東京の姿を、現代テクノロジーやメディア環境を批判的に扱うアーティストによる多様な視点からリサーチ・作品化し、2020年以降の社会へと受け継ぐことを目的としたプロジェクト。
15	2018	未来提案 型	MUTEK.JP2018	一般社団法人 MUTEK Japan	10,000	文化芸術の創造・育成・発信を多角的に紹介することを目的とし、テクノロジーとアートを軸に世界各国から選りすぐりの作品とアーティストが一堂に会する、世界最先端の電子音楽・デジタルアートフェスティバル。国際的な芸術・文化を東京から世界に向け発信する。

NO	年度	カテゴリー	申請活動名	申請者名	助成額 (千円)	備考
16	2018	未来提案 型	Art Hack Day	ヴォロシテ ィ株式会社	6,681	アーティストの地位向上と新たなアート集団や表現が生まれることを目的とした、アートに特化したハッカソン。2014年に日本で初めて開催し、これまで5回開催してきた。
17	2018	未来提案 型	(仮称) 未来の学校祭 powered by アルスエレクトロニカ ~ School festival of the future~	東京ミッド タウンマネ ジメント株 式会社	16,000	先端テクノロジーがもたらす新しい創造性と社会の未来像を提案し続けるアルスエレクトロニカの協力のもと、来場者とともにデザインやアートを通じて、学校では教えてくれない未来の社会について考える新しいお祭り。
18	2018	未来提案 型	Super Flying Tokyo 2019	ライゾマテ イクス	9,000	デジタルクリエイティブにフォーカスしたフォーラムセッション&イベント。世界の第一線で活躍するクリエイター開発者らを東京に招き、ディスカッションやワークショップなどを通じて世界的な変化を読み解き、共有する。創造性を集積し、未来に向けての可能性や課題を東京から発信する。
19	2018	未来提案 型	STREET×TECH : ストテク vol.1	株 式 会 社 SIL	1,000	「ストテク」とは、日本が誇る世界最高峰のストリートカルチャーとテクノロジーアートを、日本文化が交差する街＝東京で出会わせるイベント。いまだ日の目を浴びていない双方に光を当てると同時に、文化の垣根を超えた共創から、世界に通用する東京発の新たな表現分野を誕生させる。
20	2018	未来提案 型	落合陽一&日本フ ィルハーモニー交 響楽団プロジェク ト Vol.3 音の共感 覚化・身体化によ る新たなオーケス トラ音楽体験創出 事業 (仮称)	公益財団法 人日本フィ ルハーモニ ー交響楽団	10,000	テクノロジーを用いて音楽のもと、人間の全体的感覚を拓くことを目指すプロジェクト。第3弾は、「触覚と聴覚」をテーマにオーケストラ音楽鑑賞体験の共感覚化・身体化を目指す。同時に、テクノロジーの活用により、障害などを越えた真のダイバーシティの演奏会を実現する。

NO	年度	カテゴリー	申請活動名	申請者名	助成額 (千円)	備考
21	2018	未来提案 型	Tech-Art Symposium : テクノロジーと してのアート	サードリサ ーチ開発研 究室	3,477	現代アートに多大な影響を与え続ける思想家、最先端技術をクリティカルに言及するアーティスト、AI 開発研究者らを東京に招聘し、イメージを用いた知的生産の場として現代アートを再定義し、AI 技術を介して現代アートと現代思想の接合を試みる、テックアートシンポジウム。
22	2019	フラッグ プロジェ クト支援	TOKYO CANAL LINKS (HANEDA TAKANAWA TENNOZ)	寺田倉庫株 式会社	4,861	羽田空港から湾岸エリアの既存施設を文化資源として再活用し、運河によって“東京”の歴史や文化をつなげ、国際的な“TOKYO”への架け橋となるようなアートプロジェクトを展開。大田区・港区・品川区と連携し、点をつなぎ一つの面にしていくことを目指す。
23	2019	フラッグ プロジェ クト支援	これはゲームなの か？展	これはゲー ムなのか？ 展実行委員 会	1,600	日本国内で活躍するアナログゲームのデザイナーやアーティストが、商品としてのゲームではなく、メディア芸術のゲームとして新しいアナログゲームの形を追及し、新たな作品を世の中に提示する展示会を実施する。
24	2019	海外発文 化プロジ ェクト支 援	DESIGNART TOKYO 2019	株式会社 デ ザイナート	17,910	世界屈指のミックスカルチャー都市・東京を舞台に、建築、インテリア、プロダクト、ファッション、フード、スポーツ、テクノロジー等ジャンルを超えたクリエイティブなモノ、コト、人を世界中から集めるデザイン&アートフェスティバル。
25	2019	未来提案 型	MODE, Tokyo	DOMMUNE  (株)マムダ ッドプロダ クションズ	10,295	雅楽からダンスミュージックまで日本の様々な音楽を探り、日本独自の感性を持ったミュージシャンと世界から参加するミュージシャンとの全く新しいコラボレーションを 6 つのライブイベントで発表。すべてのプログラムは DOMMUNE から世界配信される。
26	2019	未来提案 型	「七感で楽しむシ アター」	国立大学法 人 東京藝術 大学	5,978	東京藝大が世界に誇る音楽・美術・映像・先端表現の専門性を活かし、「障がい」という言葉を使うことなくバリアフリーを目指す。人間の持つ様々な感覚に開かれた音楽イベントを実施する。

NO	年度	カテゴリー	申請活動名	申請者名	助成額 (千円)	備考
27	2019	海外発文化プロジェクト支援	「テクノロジーと してのアート」展	アサクサ実行委員会	2,800	現代における視覚文化とテクノロジーの関係を専門研究者と共同で調査し、世界的に著名で、美術史上重要な多国籍のアーティストによる展覧会を行う。リサーチや学術的な視点を重視する新規制作を通じて、現代アートと学際研究の共同事業の発展を目指す。
28	2019	未来提案型	青山学院大学 シンギュラリティ研究所 「知の展覧会」プロジェクト	青山学院大学シンギュラリティ研究所	3,500	従来、理工学分野でのみ語られる機会の多かったシンギュラリティにまつわる諸問題に対して、人文科学分野からの考察を加え、アーティストによる展覧会を開催。未来の予測、検証を通じ、人類発展の方向について改めて考察し、備える機会となることを目指す。
29	2019	未来提案型	TOKYO MIDTOWN× ARS ELECTRONICA 「未来の学校祭」～SCHOOL OF THE FUTURE FESTIVAL～	東京ミッドタウンマネジメント株式会社	10,000	アーティストによる社会への問いかけをきっかけに、さまざまなクリエイターや企業、大学などがエキシビション、パフォーマンス、トーク、ワークショップ、ツアーなどのプログラムを通して、未来の社会を考える体験型のプロジェクト。
30	2019	未来提案型	MUTEK.JP2019	一般社団法人 MUTEK Japan	13,750	文化芸術の創造・育成・発信を多角的に紹介することを目的とし、テクノロジーとアートを軸に世界各国から最新の技術とテクノロジーを駆使したオーディオビジュアルパフォーマンス、国際カンファレンス、デジタルアートと電子音楽によるシアター公演等を実施する。
31	2019	未来提案型	真鍋大度&ライゾマティクス&フレズ展 『ENDLESS IMAGINARY (仮題)』	株式会社ライゾマティクス	15,000	真鍋大度&ライゾマティクスが主体となって行う、世代を超えた独創的な表現者たちの競演／饗宴展。最先端科学や AI の成果を反映させた作品など、世界の多様な作品を紹介するとともに、中高生を含めた若手クリエイターの育成と作品展示を行う。

NO	年度	カテゴリー	申請活動名	申請者名	助成額 (千円)	備考
32	2019	未来提案 型	『日の化身』(仮称) 沖縄の伝統芸能「獅子舞」にメディア・アート表現を融合するプロジェクト	株式会社イ ツカク	8,617	沖縄宜野座村の伝統芸能「獅子舞」にメディア・アート表現をかけあわせ、日本特有のキャラクターを創造し、身体表現にテクノロジーが融合した先駆的な総合芸術を目指すプロジェクト。
33	2019	未来提案 型	「装置とは限らない」展 ～装置をめぐる、装置をこえて～	東京藝術大 学芸術情報 センター	2,678	芸術の創出や研究の推進に不可欠である「装置」に対する認識や人間との関係性、そしてその未来について根本的に再考することを目的とした展示やバシエの音響彫刻の修復コンサートなどを実施。

出典：アーツカウンシル東京ウェブサイトから作成

### 2.1.3.4.3.その他の機関による助成

その他の機関による助成は、下記のとおり7件抽出した。

このうち、総務省の「異能 Vation」事業には、その自由度から、メディアアート作品の応募が多く、採択結果を見てもメディアアーティストによる企画が多く採択されている。

国際交流基金の事業は幅広く美術を対象にしており、メディアアートも対象に含まれている。過去の採択結果を見ると、メディアアートに関係する展示、メディアアートの作家を助成した例がある。

表 162 その他の機関による助成（事業名順）

NO	事業名	事業者	備考
1	OPEN SITE	トーキョーアーツアンドスペース (TOKAS)	展覧会企画公募
2	TOKAS-Emerging	トーキョーアーツアンドスペース (TOKAS)	H13 (2001) から開始、35 歳以下のアーティストを対象
3	アジア・フェローシップ	独立行政法人国際交流基金アジアセンター	
4	アジア・文化創造協働助成	独立行政法人国際交流基金アジアセンター	
5	クリエイター・イン・レジデンス	トーキョーアーツアンドスペース (TOKAS)	レジデンスプログラム
6	異能(Inno)vation	総務省(株式会社角川アスキー研究所が事務局を受託)	H26 (2014) から開始
7	海外展助成事業(造形美術)	独立行政法人国際交流基金	

## 2.2. 民間の財団・団体等による助成

### 2.2.1. マンガ

#### 2.2.1.1. トキワ荘プロジェクト（特定非営利活動法人 NEWVERY）

「トキワ荘プロジェクト」は若手マンガ家に特化したクリエイター支援事業であり、特定非営利活動法人 NEWVERY（ニューベリー）が、2006 年より事業を実施している。「低家賃住居の提供」「講習会の開催」「イベントの開催」「『マンガを仕事にする』ための書籍発行」を主な事業内容としており、マンガ家志望者に対してプロデビューのための支援策を講じている。「トキワ荘」とは、かつて手塚治虫や赤塚不二夫、藤子不二雄、水野英子らが住んでいたアパートの名前であり、共同生活を送る中で互いに切磋琢磨していたことで知られている。そのことから、本プロジェクトにはその名が用いられている。

#### 2.2.1.2. クリエイター育成事業（一般財団法人上月財団）

クリエイター育成事業は、一般財団法人上月財団によって実施されている「クリエイター（デジタルアーティスト・イラストレーター・漫画家等）を目指している方に対して助成」する事業であり、2004 年に第 1 回が実施され、その後 2019 年までに 16 回実施されている。もとは「漫画家育成事業」という名称であったが、2011 年に「漫画家・アニメーター育成事業」という名称に変更、2015 年に現在の名称に変更された。

クリエイターを目指す 15 歳から 25 歳くらいまでの方を対象としており、作家ではなく、今後作家となることを目指す人が支援対象であることが特徴である。助成人数は 30 人とされており、選考方法は、上月財団が設置する選考委員会による選定が行われることとなっている。一次選考として応募作品の選考が行われ、二次選考として実技審査および面接による選考が行われる。助成対象者には 1 年間にわたって、月額 5 万円（年額 60 万円）が支給される。全国から応募があり、近年では毎年 30 名程度が助成対象者として選ばれている。

## **2.2.2.アニメーション**

### **2.2.2.1. アニメーション文化調査研究活動助成制度（公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団）**

公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団では、アニメーション文化の理解及び発展を目的として、国内外におけるアニメーションに関する調査研究活動に対し助成を行っている。対象となる研究領域は、「アニメーションの理論・歴史に関する研究」「アニメーション制作方法およびその技術に関する研究」「その他、アニメーションに関し、上記の趣旨に寄与する研究」であり、1年間の研究活動に対し50万円以内の助成が行われる。2004年から開始され、これまでに毎年2～3件程度の研究活動が採択されている。

### **2.2.2.2. 新人アニメーター寮（特定非営利活動法人アニメーター支援機構）**

特定非営利活動法人アニメーター支援機構は、入社3年目までの新人アニメーターが、月額3万円以下（水道代光熱費込み）の、家賃で暮らすことが出来る寮を運営している。2014年より運営を開始し、現在までに少しずつ寮の規模が拡大され、入居者同士の交流の機会も設けられている。

## 2.2.1. ゲーム

民間団体による助成も、大きく研究の助成と制作の助成に分けられる。また、研究助成は、ゲーム分野を対象にしたものと、ゲームも含むが範囲が広いもの（情報処理、遊び、社会課題など）に分かれる。ここではそれぞれについて事業をリスト化し、採択結果を追えたものは同様にリスト化した。

### 2.2.1.1. 研究助成（ゲーム分野）

ゲーム分野の研究助成は、下記のとおり 3 件が見つかった。

このうち、「公益財団法人中山隼雄科学技術文化財団」は（株）セガ・エンタープライゼス元社長の中山隼雄が 1992 年に設立した財団、「公益財団法人 科学技術融合振興財団」はコーエーテクモゲームズの創業者襟川陽一氏が理事長を務めている。

表 163 研究助成（ゲーム分野）

NO	事業名	実施者	備考
1	調査研究事業	公益財団法人中山隼雄科学技術文化財団	広く一般から「社会を変える『夢のゲーム』アイデア」を公募し、その入賞作品の研究テーマの内、実現可能性があるものを当財団の調査研究課題として、大学・大学院・専門学校や研究機関等の研究者を対象に調査研究者を募集する。
2	助成研究	公益財団法人中山隼雄科学技術文化財団	国内の大学院、大学、短大、高専、専門学校及び非営利の研究機関等に所属する研究者（博士後期課程を含む）又はこれらの機関に所属する研究者を代表者とする共同研究グループを対象として助成研究の応募者を募集する。
3	調査研究（研究課題 A）	公益財団法人 科学技術融合振興財団（略称 FOST）	シミュレーション&ゲーミングの先進的独創的な手法の研究

### 2.2.1.2. 研究助成（広範囲）

広範囲の研究助成は、次のとおり 5 件抽出した。

このうち、「公益財団法人電気通信普及財団」は 1984 年に旧電電公社（NTT）からの出捐金で設立された。「公益財団法人立石科学技術振興財団」はオムロン創業者立石一真氏が 1990 年に設立した。「公益財団法人大川情報通信基金」は、株式会社 CSK（現 SCSK 株式会社）創業者の大川功氏が 1986 年に設立した。「公益財団法人カシオ科学振興財団」は、カシオ計算機株式会社前会長 樫尾茂氏とその息子である忠雄氏・俊雄氏・和雄氏・幸雄氏

の四兄弟が設立発起人となり 1982 年に設立した。「公益財団法人トヨタ財団」はトヨタ自動車元会長である豊田英二氏が 1974 年に設立した。

表 164 研究助成（広範囲）

NO	事業名	実施者	備考
1	電気通信普及財団 研究調査助成	公益財団法人電気通信普及財団	①情報通信に関する法律、経済、社会、文化等の社会科学分野における研究調査 ②情報通信に関する技術分野における研究調査 ③情報通信に関する社会科学分野及び技術分野の両分野に跨る研究調査 を対象とする。
2	研究助成	公益財団法人立石科学技術振興財団	エレクトロニクス及び情報工学の分野で、人間と機械の調和を促進するための研究活動に助成する。
3	研究助成	公益財団法人大川情報通信基金	報通信分野において、独創性のある、先進的または社会的に有用な調査・研究に対して助成を行う。分野は基礎、通信・インターネット、コンピュータシステム、人工知能、バイオ、応用（A）、応用（B）、人文・社会科学の 8 分野。デジタルコンテンツは応用（B）に含まれる。
4	研究助成	公益財団法人カシオ科学振興財団	特に萌芽的な段階にある先駆的かつ独創的研究を助成することを主眼に置く。募集対象研究分野は以下の 21 分野。 1) 半導体関連 2) 表示・光学関連 3) 入出力・記録関連 4) 通信・伝送用デバイス 5) 新素材・ナノテクノロジー関連 6) ヒューマンインターフェイス 7) コンピュータ・マルチメディア信号処理 8) ソフトウェア・知識処理・セキュリティ 9) 通信・放送 10) 計測・制御 11) 機構・ロボット 12) 環境エレクトロニクス 13) シミュレーション科学 14) 加工法・工作法・リサイクル技術 15) 信頼性・最適デザイン 16) 人間支援デバイス・システム 17) ヒューマンエレクトロニクス 18) ヘルスエンジニアリング 19) バイオエレクトロニクス関連 20) 人材育成に関する研究 21) 変革期における人間行動の研究
5	研究助成プログラム	公益財団法人トヨタ財団	世界を俯瞰し、未来を見通す広い視野から、そのフィロソフィーとアートを探究し、社会の新たな価値の創出をめざす、意欲的な研究プロジェクトを応援し、研究の分野や方法については限定しない。

### 2.2.1.3. 制作助成

ゲームおよびソフトウェアの制作助成は、下記のとおり 2 件抽出した。

このうち、「公益財団法人日本ゲーム文化振興財団」は 2017 年 11 月に設立されたばかりの財団で、ゲームプロデューサー岡本 吉起氏が設立し代表理事を務める。

表 165 ゲーム、ソフトウェア等の制作助成

NO	事業名	実施者	備考
1	調査研究（研究課題 B）	公益財団法人 科学技術融合振興財団（略称 FOST）	（1）情報技術、ネットワーク技術を応用したシミュレーション&ゲーミングによる学習用ソフトウェアの試作 （2）社会に役立つシリアスゲームの調査研究
2	ゲームクリエイター助成制度	公益財団法人日本ゲーム文化振興財団	ジャンルやプラットフォームを問わず、若手クリエイターによるゲームの制作活動を支援する。

## 2.2.2.メディアアート

メディアアートの助成について、前述した国際交流基金のように、メディアアートを含んだ「美術一般」を対象にしているものがほとんどである。

### 2.2.2.1. メディアアートを含む「美術」への助成

美術の助成事業の中から、メディアアートの展示や作家等への助成の実績があるものを、メディアアートへの助成が可能な事業と考えて抽出した。「公益財団法人福岡市文化芸術振興財団」のような、地方自治体との関係が強い法人の事業に、ジャンルとして「メディア芸術」が入っている事例もある。「公益財団法人クマ財団」はスマートフォンゲーム『白猫プロジェクト』などを開発している株式会社コロプラの代表取締役社長である馬場功淳氏が平成 29 (2017) 年度に設立した公益財団法人で、クリエイター（学生）のための返還不要の奨学金を支給している。

表 166 メディアアートを含む美術への助成事業（五十音順）

NO	事業名	事業者	備考
1	個人フェローシップ	アジア・カルチュラル・カウンシル (ACC)	
2	アートによる地域振興助成	公益財団法人福武財団	日本におけるアートプロジェクトの立ち上げと継続的發展を目的に、新しい表現方法を用いた事業を支援
3	2021 芸術・文化による社会創造ファンド	公益社団法人メセナ協議会	芸術文化の振興および芸術・文化による社会創造に寄与する活動
4	OPEN SITE（展示企画公募）	トーキョーアーツアンドスペース	
5	アーティストインレジデンス	トーキョーアーツアンドスペース	
6	地域の文化・芸術活動助成事業	一般財団法人地域創造	
7	クリエイティブ・チルドレン・フェローシップ	公益財団法人 横浜市芸術文化振興財団	多様な芸術分野が対象
8	芸術文化活動助成	公益財団法人アサヒグループ芸術文化財団	
9	クリエイター奨学金	公益財団法人クマ財団	在学中の大学生を 1 年間支援、終了後展示を行う
10	現代美術助成	公益財団法人テルモ生命科学芸術財団	2018 年度で終了

NO	事業名	事業者	備考
11	若手芸術家の在外研修助成	公益財団法人ポーラ美術振興財団	2017年度はメディアアート3名
12	美術に関する国際交流助成	公益財団法人ポーラ美術振興財団	2017年度は個展、共同展でメディアアート1名
13	美術館職員の調査研究助成	公益財団法人ポーラ美術振興財団	
14	助成金	公益財団法人みらい芸術・文化基金	助成対象事業にメディア芸術あり
15	アーティスト・クリエイターのための事務所等開設支援助成	公益財団法人横浜市芸術文化振興財団	スタジオやアトリエ、事務所等を対象区域内（関内・関外地区）に開設する際に助成金を交付する
16	芸術文化部門（美術展覧会への助成）	公益財団法人花王芸術・科学財団	
17	美術館等の美術展に対する助成	公益財団法人三菱UFJ信託地域文化財団	
18	芸術活動助成（美術）	公益財団法人朝日新聞文化財団	
19	日本文化芸術奨学金	公益財団法人日本文化芸術財団	
20	FFAC ステップアップ助成プログラム	公益財団法人福岡市文化芸術振興財団	
21	中川運河再生文化芸術活動助成事業	公益財団法人名古屋まちづくり公社	中川運河の魅力向上を目指し、斬新で創造的なアートへの助成を行う
22	美術部門（団体・個人）	公益財団法人野村財団	
23	芸術文化支援（協賛）活動	資生堂	
24	SOMPOアート・ファンド	損害保険ジャパン日本興亜株式会社	

### 2.2.2.2. メディアアートへの助成

メディアアートに絞った助成について調査したところ、以下の2件が見つかった。

表 167 メディアアートを対象とした助成事業

NO	事業名	事業者	備考
1	日本電通メディアアート支援寄金	アーツサポート関西	2017年度に創設、募集は2018年度から開始。
2	デジタル・ショック賞	アンスティチュ・フランス日本	メディアアートの日本人若手アーティストに与えられる。受賞者には、フランス・ナント市で滞在制作および展示の機会が与えられる。

### 3. 共通データ

ここでは、マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの4つの分野に共通するデータを掲載する。

### 3.1. 顕彰

#### 3.1.1. 芸術選奨

芸術選奨は文化庁が主催する顕彰制度で、昭和25年度（1950年度）から毎年度、芸術の各分野に優れた業績をあげた人物に対し芸術選奨文部科学大臣賞および新人賞を贈呈している。現在、演劇、映画、音楽、舞踊、文学、美術、放送、大衆芸能、芸術振興、評論等、メディア芸術の11部門で実施している。受賞者には賞状と、大臣賞には30万円、新人賞には20万円の賞金が贈られる。

「メディア芸術」部門は、2008（平成20）年度から創設された。メディア芸術の分野ごとにみると、大臣賞はメディアアートが7名、マンガが3名、アニメーションとゲームが各1名受賞している。新人賞はメディアアートが5名、マンガが4名、アニメーションが3名受賞し、ゲーム分野の受賞者はいない。

表 168 芸術選奨 メディア芸術部門 受賞者一覧

NO.	年度	年度	回	大臣賞		新人賞	
	(西暦)	(和暦)					
1	2008	H20	59	岩井 俊雄	メディアアート	井上 雄彦	マンガ
2	2009	H21	60	藤幡 正樹	メディアアート	細田 守	アニメーション
3	2010	H22	61	宮本 茂	ゲーム	クワクボリョウタ	メディアアート
4	2011	H23	62	佐藤 雅彦	メディアアート	長井 龍雪	アニメーション
5	2012	H24	63	河口 洋一郎	メディアアート	沖浦 啓之	アニメーション
6	2013	H25	64	諸星 大二郎	マンガ	中村 勇吾	メディアアート
7	2014	H26	65	高谷 史郎	メディアアート	岸本 齊史	マンガ
8	2015	H27	66	久保田 晃弘	メディアアート	ヤマザキ マリ	マンガ
9	2016	H28	67	秋本 治	マンガ	毛利 悠子	メディアアート
10	2017	H29	68	山村 浩二	アニメーション	和田 永	メディアアート
11	2018	H30	69	荒木 飛呂彦	マンガ	蓮沼 執太	メディアアート
12	2019	R1	70	池田 亮司	メディアアート	東村 アキコ	マンガ

出典：文化庁ウェブサイトより作成

## 3.2. 助成

### 3.2.1.メディア芸術クリエイター育成支援事業

若手クリエイターの創作活動支援および海外クリエイターの滞在制作支援を行う事業である。若手クリエイターの創作活動支援では、文化庁メディア芸術祭において作品が受賞した、もしくは審査委員会推薦作品に選ばれた若手クリエイターを対象に、新しい作品の企画を募り、制作費の支援をはじめ専門家からのアドバイスや技術提供・成果発表の機会の提供などを行い、様々な形で選出された企画の具体化を支援する。応募の際に提出した企画内容に応じて制作費（展示・上映経費を含む）を決定する。国内のクリエイターについては、2011（平成23）年度の事業開始から2019（令和元）年度までに、56組を採択し支援している。

表 169 国内クリエイター採択者一覧（年度順）

NO	年度	氏名	採択企画タイトル	形態
1	H23	大山 慶	放課後	アニメーション
2	H23	四宮 義俊 皆川 真紀	水槽の虎	
3	H23	津島 岳央	凧の静寂に	
4	H23	トーチカ	ピカピカ2011 ～太陽光で描く～	アニメーション
5	H23	藤木 淳	ゲームキョウカイ	メディアアート
6	H23	真鍋 大度	pub-bio (public bio data)	
7	H24	大西 康明	までの距離	
8	H24	樫田 壮一	餅つき	メディアアート
9	H24	河野 亜季	女郎蜘蛛	アニメーション
10	H24	榊原 澄人	É in Motion No.2	メディアアート
11	H24	SHIMURAbros	映画なしの映画 - アンダルシアの犬	メディアアート
12	H25	勝本 雄一郎	Box Run	ガジェット
13	H25	小松 宏誠	Lifelog_グライダー	アニメーション
14	H25	鈴木 沙織	大丈夫だよ	アニメーション
15	H25	スブツニ子!	ムーンウォーク☆マシン、セレナの一步	アニメーション
16	H25	水江 未来 藤田 純平	ももんくん -momom-	アニメーション
17	H26	有坂 亜由夢	おにわ	アニメーション
18	H26	大脇 理智	ダンスする内触覚的宇宙の開発	メディアアート
19	H26	ぬQ	サイシュ〜ワ	アニメーション

NO	年度	氏名	採択企画タイトル	形態
20	H26	三原 聡一郎	空白のプロジェクト#3 虹をかける糞土	メディアアート
21	H26	安野 太郎	When The Zombies Go Marching In	メディアアート
22	H26	吉野 耕平	FLOAT	アニメーション
23	H26	チーム「ストリッカー」(ゴッドスコピーオン)	Stricker	アプリ
24	H27	市原 えつこ	デジタルシャーマン・プロジェクト	メディアアート
25	H27	岩井澤 健治	音楽	アニメーション
26	H27	鋤柄 真希子 松村 康平	深海の虹	アニメーション
27	H27	ドリタ 佐々木 有美	Bug's Beat	メディアアート
28	H27	姫田 真武	ようこそぼくです 4	アニメーション
29	H27	ひらの りょう	スーパーマーケット	アニメーション
30	H28	金箱 淳一 石上 理彩子	楽器を纏(まと)う	メディアアート
31	H28	久保 雄太郎	Green (仮)	アニメーション
32	H28	林 俊作	Animated Painting / Painted Animation (Interstitial)	アニメーション
33	H28	平川 紀道	高次元空間(非ユークリッド空間を含む)における可視化に依らない作品制作(仮)	メディアアート
34	H28	安本 匡佑	映像の彫刻(仮)	メディアアート
35	H28	吉開 菜央	自転車乗りの少女 ~日本のどこかの町編~(仮)	映像作品
36	H29	後藤 映則	Rediscovery of anima (仮)	メディアアート
37	H29	澤村 ちひろ	空のゆめ	アニメーション
38	H29	津田 道子	Double Half Step	メディアアート
39	H29	ノガミ カツキ+ 渡井 大己	Rekion Voice	メディアアート
40	H29	やんツー	鑑賞者(みること)をつくる - ポスト・ヒューマン時代の作品鑑賞、および芸術の在り方について -	メディアアート
41	H29	和田 淳	いきものさん	アニメーション、ゲーム
42	H30	石橋 友也+ 新倉 健人	Generative 575 dd/mm/yyyy	メディアアート
43	H30	内田 聖良	ちいさいまよい家(が)のために／ちいさいまよいが	その他(パフォーマンス等)

NO	年度	氏名	採択企画タイトル	形態
44	H30	最後の手段 (代表：有坂亜由夢)	あたらしい国	アニメーション
45	H30	佐々木 遊太	「どうぞどうぞ」をしらべる	その他(映像・デバイス・音による実装等)
46	H30	鈴木 有理	レイモンド・スコットーエレクトロニウム復元プロジェクト	メディアアート
47	H30	水江 未来	『水江西遊記(仮)』パイロット版製作	アニメーション
48	R1	大西 景太	『Traffic』(仮)	メディアインスタレーション
49	R1	重田 佑介+Zenny	『劇場屋台』(仮)	映像インスタレーション
50	R1	滝戸 ドリタ	『Shuttlecock Dialogue』と「人工筋肉学校」(仮)	アートプロジェクト、レクチャー、ワークショップ、トークセッション
51	R1	西島 大介	『「世界の終わりの魔法使い」新三部作』	マンガ、電子配信
52	R1	古舘 健	『Quasicrystal - ジェネラティブな手法を用いた準結晶的な織物表現の探求』(仮)	テキスタイル、リサーチ
53	R1	「搬入プロジェクト」の山口での実施を目指す会(代表：渡邊 朋也)	『「搬入プロジェクト」を山口で実施する』	アートプロジェクト、リサーチ
54	R1	菅野 創+塚田 有那	『Lasermice bicolor + conference』(仮)	インスタレーション、カンファレンス、ワークショップ、ライブイベント
55	R1	『画家の不在』制作チーム(代表：五島一浩)	『画家の不在』	メディアインスタレーション
56	R1	DDD Project(代表：田中 みゆき/寛 康明、野澤 幸男)	『視覚を使わないオーディオゲームの開拓に向けた新規ゲーム製作と環境開発』	ゲーム開発、リサーチ、ワークショップ

出典：文化庁 メディア芸術クリエイター育成支援事業ウェブサイトより作成。

採択者名、企画名、形態については、最終発表会のものから記載

### 3.2.2.新進芸術家海外研修制度

「新進芸術家海外研修制度」は1967年に開始した芸術家のための研修制度で、50年以上にわたり、美術、音楽、舞踊、演劇、舞台美術、映画、メディア芸術の分野の芸術家に海外での研修の機会を提供する事業を実施している。メディア芸術分野は1998（平成10）年から採択が始まった。研修期間には大きく長期と短期がある。メディア芸術分野では2019（令和元）年度までに延べ94名が採択されている。

1998（平成10）年度から2019（令和元）年度までのメディア芸術分野の採択者を調査し一覧を作成した。

表 170 新進芸術家海外研修制度 メディア芸術分野採択者一覧

NO	年度	研修期間	氏名	専門分野 (H10～12までは現職)	研修先（国）	研修先（都市）
1	H10	1年	沖 啓介	アーティスト（コンピュータアート、映像、現代美術）、名古屋造形芸術大学非常勤講師	アメリカ	ピッツバーグ
2	H11	1年	柴山 信広	グラフィックデザイナー、(有)フォーディー代表取締役	アメリカ	ニューヨーク
3	H12	特別	土佐 尚子	メディアアーティスト、ART&Technology プロジェクト主任研究員、神戸大学大学院助教授、武蔵野美術大学講師	アメリカ	ボストン
4	H12	1年	松島 史朗	建築デザイナー	アメリカ	ケンブリッジ
5	H12	1年	辻田 幸広	学生（ロイヤル・カレッジ・オブ・アート、アニメーション）	イギリス	ロンドン
6	H12	1年	上田 麻希	メディアアーティスト、東京藝術大学非常勤講師	オランダ	アムステルダム
7	H12	1年	岩崎 美弥 (吉田 美弥)	学生（慶應義塾大学大学院、パブリックアート）	イギリス、 アメリカ	シェフィールド、 ニューヨーク
8	H12	1年	堀水 理佳代	グラフィックデザイナー	アメリカ	ニューヨーク
9	H13	1年	和田 和美 (ワダカツミ)	インタラクティブアート	ドイツ	カールスルーエ
10	H13	1年	森 篤子	CG・CGアニメーション	アメリカ	ニューヨーク
11	H13	1年	藤村 憲之	インタラクティブアート	アメリカ	ピッツバーグ

NO	年度	研修期間	氏名	専門分野 (H10～12までは現職)	研修先(国)	研修先(都市)
12	H13	1年	幾原 邦彦	アニメーション監督、映画監督	アメリカ	ロサンゼルス
13	H13	1年	山代 恵子	アニメーション	イギリス	ロンドン
14	H14	1年	米正 万也	アニメーション・実験映像	エストニア	タリン
15	H14	1年	村上 寛光	映像	イギリス	ロンドン
16	H14	1年	林 功	インタラクティブメディアアート	アメリカ	ロサンゼルス
17	H14	1年	野口 靖	メディアアート	アメリカ	ニューヨーク
18	H14	1年	柄沢 祐輔	メディアアートの建築	オランダ、イギリス	ロッテルダム、ロンドン
19	H14	1年	遠藤 拓巳	メディアアート	フランス、イギリス	ヘリモンク・パリ
20	H14	1年	瀧 健太郎	メディア・アート、ビデオ・アート	ドイツ	カールスルーエ
21	H14	1年	川村 貞知	CG	アメリカ	ニューヨーク
22	H15	1年	松村 誠一郎	インタラクティブアート	オランダ	ハーグ
23	H15	1年	前林 明次	メディア・アート	オランダ	ハーグ
24	H15	1年	鶴田 聖子	空間音楽作曲家、音楽制作	フランス	ベルビニャン
25	H15	1年	土屋 紳一	メディア芸術	ドイツ	デュッセルドルフ
26	H15	1年	榊原 澄人	アニメーション作家	イギリス	ロンドン
27	H15	1年	木下 岳	アニメーション	イギリス	ロンドン
28	H15	1年	村上 依子	アニメーター	アメリカ	ロサンゼルス
29	H16	1年	徳井 直生	デジタル音楽	フランス	パリ
30	H16	1年	坂巻 史和	サウンドクリエイター	ドイツ	ベルリン
31	H16	1年	西 光一	メディアアート	アメリカ	ニューヨーク
32	H16	1年	河合 政之	ビデオアート	アメリカ	ニューヨーク
33	H16	1年	宮川 千穂子	CG	カナダ	モントリオール
34	H17	1年	水野 高広	フィギュア造形	アメリカ	ロサンゼルス
35	H17	1年	小野 綾子	美術	フランス、アメリカ	パリ、ニューヨーク
36	H17	1年	内田 まほろ	情報デザイン、アートプロデューサー	アメリカ	ニューヨーク
37	H17	1年	川島 高	メディアデザイン	アメリカ	ロサンゼルス
38	H17	1年	水田 拓郎 (d j s n i f f)	コンピュータ音楽、インターフェイスデザイン	オランダ	アムステルダム

NO	年度	研修期間	氏名	専門分野 (H10～12までは現職)	研修先(国)	研修先(都市)
39	H17	1年	牧野 豊	音楽, CG	オランダ	ハーグ
40	H17	1年	狩野 志歩	CG	フランス	グルノーブル、パリ
41	H17	1年	坂東 慶一	CG	オランダ	ハーグ
42	H17	1年	小泉 明郎	CG	オランダ	アムステルダム
43	H17	2年	牧島 基文	CG	イギリス	ロンドン
44	H18	1年	木村 一仁	特殊造形・特殊メイク	フランス	パリ
45	H18	1年	伊藤 健	サウンドクリエイト	アメリカ	ロサンゼルス
46	H18	1年	山吉 知栄	映像芸術(ビデオアート、実験映画)	アメリカ	ヴァレンシア
47	H18	1年	久野ギルバート啓一	メディアアート、サウンドデザイン	アメリカ	ロサンゼルス
48	H19	1年	亀谷 真紀 (中井 芽菜)	漫画	アメリカ	ニューヨーク
49	H19	1年	高山 穰	コンピューターグラフィックス	アメリカ	リチャードソン
50	H19	1年	高橋 圭子	コンピューターグラフィックス	ドイツ	ケルン
51	H19	1年	小林 直人	ビデオ	ドイツ、イギリス	ベルリン、ロンドン
52	H20	1年	城 一裕	サウンドクリエイト、サウンドアート	イギリス	ニューカッスル
53	H20	1年	新津 亜土華	メディアアート、パフォーマンス及びコンテンポラリーアート	韓国	ソウル
54	H20	1年	中崎 真由美	メディアアート、現代映像アート	アメリカ	ニューヨーク
55	H20	1年	武田 裕介 (結城 裕介)	メディアアート	ドイツ	ワイマール
56	H20	1年	牛島 大悟	メディアアート	中国	北京
57	H21	特別	児玉 幸子 (神村幸子)	手描きアニメーションのアニメーター	イギリス	ロンドン
58	H21	1年	木村 亮太	アート&テクノロジー、メディアアート(電子メディア・コンピュータプログラミングを主たる手段とした映像音響表現)	ドイツ	シュトゥットガルト

NO	年度	研修期間	氏名	専門分野 (H10～12までは現職)	研修先(国)	研修先(都市)
59	H21	1年	伊藤 隆之	ソフトウェア開発／サウンドエンジニアリング／作品システムデザイン	アメリカ	ニューヨーク
60	H21	1年	室村 幸子 (児玉 幸子)	メディアアート	アメリカ	ニューヨーク
61	H22	1年	森田 菜絵	映像プロデュース、イベントプロデュース	オランダ	ロッテルダム
62	H22	1年	南 隆雄	映像・音響・メディアアート	フランス	パリ
63	H22	1年	大山 慶	アニメーション	カナダ	ベルリン
64	H23	1年	和田 淳	アニメーション	イギリス	ロンドン
65	H24	1年	有持 旭	短編アニメーション	エストニア	タリン
66	H24	1年	田村 友一郎	メディア・アート	ドイツ、イギリス	ベルリン、ロンドン
67	H24	1年	木村 紘子	メディアアート	ドイツ	デュッセルドルフ
68	H24	1年	奥田 昌輝	アニメーション	カナダ	モントリオール
69	H25	特別	竹内 孝次	アニメーション	フランス	パリ
70	H25	1年	菅野 創	メディア芸術、電子工作、プログラミング、キネティックアート	ドイツ	ベルリン
71	H25	1年	山口 崇洋	メディアアート、ヴィジュアルアート、キネティックアート	スペイン	バルセロナ
72	H25	1年	三原 聡一郎	サウンドアート、バイオアート、メディアアート	オーストラリア	パース
73	H26	短期(調査研究)	山口 崇洋	メディアインスタレーション	スペイン	バルセロナ
74	H26	1年	有川 滋男	映像	オランダ	アムステルダム
75	H26	1年	久保 雄太郎	アニメーション	カナダ	バンクーバー
76	H27	短期(後期、調査研究)	田中 実紀	映像、デジタルアーカイブ	アメリカ	ニューヨーク
77	H27	1年	折笠 良	アニメーション	カナダ	モントリオール
78	H27	1年	千房 けん輔	メディアアート	アメリカ合衆国	ニューヨーク
79	H27	1年	岩田 拓朗	空間デザイン	ドイツ	ベルリン

NO	年度	研修期間	氏名	専門分野 (H10～12までは現職)	研修先(国)	研修先(都市)
80	H27	1年	岡本 麻貴	映像	アメリカ	ニューヨーク
81	H28	1年	今野 恵菜	インタラクティブデザイン	アメリカ合衆国	サンフランシスコ
82	H28	1年	木村 悟之	メディアアート	ドイツ	ケルン
83	H28	1年	池田 武史	映像メディア、パフォーマンス	オランダ	アムステルダム
84	H29	短期(後期、国際芸術祭)	猪股 あき	現代アート(バイオアート)	オーストラリア	シドニー、パース、メルボルン
85	H29	短期(後期、研修)	三原 聡一郎	メディアアート、バイオアート、現代美術	フィンランド	キルピスヤルビ、ヘルシンキ
86	H29	短期(前期、国際芸術祭)	佐々木 有美	インタラクティブアート	オランダ	ユトレヒト
87	H29	1年	伊東 玄己	映像演出	アメリカ合衆国	ニューヨーク
88	H29	1年	赤岩 やえ	メディア・アート	アメリカ合衆国	ニューヨーク
89	H29	1年	根岸 純子	アニメーション	イギリス	マンチェスター
90	H30	1年	菅沼 聖	メディア教育、ミュージアムエデュケーション、アートマネジメント	フィンランド	ヘルシンキ
91	H30	1年	山田 遼志	アニメーション	ドイツ	リュードビックスブルグ
92	H30	1年	円香	アニメーション	アメリカ合衆国	ロサンゼルス
93	R1	1年	洞口 祐輔	アニメーション	オーストラリア	メルボルン
94	R1	短期(前期、国際芸術祭)	鈴木 英倫子 (すずえり)	サウンド・メディアアート	チリ	パルパライソ

出典：文化庁ウェブサイトより作成

### 3.2.3.文化庁 文化交流使

「文化交流使」は、2003（平成15）年度から開始した事業で、文化庁が、芸術家、作家、舞踊家や茶人、棋士など、文化に関わる人物を一定期間「文化交流使」に指名し、世界各地で展示やコンサートなどの実演活動、ワークショップなど、現地での日本文化への理解の深化につながる活動や、現地の文化人とのネットワークの形成・強化に繋がる活動を行うもので、2019（令和元）年度までに多様な分野で活躍する芸術家、文化人等、延べ145人と26組（団体）を86か国以上へ派遣している。<sup>36</sup>

派遣された芸術家・文化人のリストから、メディア芸術分野に係るものを抽出し、リスト化した。

表 171 文化交流使 メディア芸術分野 指名者一覧

NO	年度	類型	氏名	職業	派遣国
1	H15	海外派遣型	バロン吉元	漫画家	スウェーデン
2	H18	海外派遣型	源田 悦夫	九州大学教授、メディア芸術・情報デザイン	中国、韓国
3	H22	海外派遣型	いわみ せいじ	漫画家	シンガポール、マレーシア、韓国、イギリス
4	H22	海外派遣型	山村 浩二	アニメーション作家	カナダ
5	H24	海外派遣型	うるまでるび	アニメーション・アーティスト	アメリカ
6	H25	海外派遣型	土佐 信道	アーティスト、アートユニット「明和電機」	フランス
7	H26	海外派遣型	林田 宏之	CGアーティスト	クウェート、ヨルダン、レバノン、サウジアラビア、バーレーン、ベトナム、タイ
8	H28	長期派遣型	土佐 尚子	アーティスト、京都大学教授	イギリス、韓国、フランス、アメリカ、シンガポール、タイ、フィリピン、ニュージーランド
9	H28	東アジア文化交流使	久門 剛史	美術作家	中国
10	H28	東アジア文化交流使	蓮沼 執太	音楽家	中国
11	H29	長期派遣型	鈴木 康広	メディアアーティスト、武蔵野美術大学准教授、東京大学先端科学技術研究センター客員研究員	アメリカ、カンボジア、ドイツ、アイスランド
12	H29	東アジア文化交流使	モリ川 ヒロト	映像クリエイター・音楽家・写真家・エッセイスト	韓国
13	H30	東アジア文化交流使	水江 未来	アニメーション作家	韓国
14	H30	東アジア文化交流使	毛利 悠子	美術家	中国

出典：文化庁 文化交流史ウェブサイトより作成

<sup>36</sup> 文化交流史ウェブサイト「事業主旨」の説明に加筆 <https://culturalenvoy.jp/about.html> (2020年3月閲覧)

派遣方法のタイプを示す「類型」は事業の年度により内容が変更されている。

表 172 文化交流使 類型一覧

類型	概要	年度
海外派遣型	日本在住の芸術家、文化人が海外に一定期間滞在し、講習や実演などを行う <sup>37</sup>	2003～2014 年度
現地滞在型	海外在住の日本文化に深い知見を持つ芸術家、文化人が講演などを行う	2003～2007 年度
来日芸術家型	公演等で来日する諸外国の著名な芸術家が日本滞在期間を利用して学校などを訪問して実演・講演等を行う	2003～2007 年度
長期派遣型	芸術家・文化人等を原則として1か月以上12か月以内（最長1年）の期間海外へ派遣し、実演、実技指導、講演、講義、上映、展示、共同制作、情報交換等を行う <sup>38</sup>	2015～現在
短期指名型	文化庁国際芸術交流支援事業により、海外に派遣される文化・芸術団体が、海外の学校等で実演会・演奏会等を開催する <sup>39</sup>	2008～2013 年度
東アジア文化交流使	平成26年11月に開催された「第6回日中韓文化大臣会合」において合意された、日中韓各国が自国の中堅・若手芸術家等を一定期間相互に派遣し、実演やワークショップ等を行う活動 <sup>40</sup>	2014～現在

<sup>37</sup> 平成15年度文部科学白書 第2部 文教・科学技術施策の動向と展開 より  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/hakusho/html/hpab200301/hpab200301\\_2\\_306.html](https://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/hpab200301/hpab200301_2_306.html) (2020年3月19日閲覧)

<sup>38</sup> 『文化庁文化交流使』 <https://www.bunka.go.jp/seisaku/kokusaibunka/bunkakoryushi/index.html>  
(2020年3月26日閲覧)

<sup>39</sup> 『文化庁月報 No.530』  
[https://www.bunka.go.jp/pr/publish/bunkachou\\_geppou/2012\\_11/series\\_05/series\\_05.html](https://www.bunka.go.jp/pr/publish/bunkachou_geppou/2012_11/series_05/series_05.html) (2020年3月26日閲覧)

<sup>40</sup> 文化庁 文化交流使ウェブサイトより <https://culturalenvoy.jp/news/r0111.html> (2020年3月19日閲覧)