

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 報告書

独立行政法人日本芸術文化振興会
非営利活動法人知的資源イニシアティブ

2019年5月31日

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
報告書 目次

・はじめに

第1部 概要	3
0.0. 調査概要	
0.1. カートゥーン分野	
0.2. 同人誌分野	
0.3. インディペンデントアニメーション分野	
第2部 報告	
第1章 「カートゥーン」の制作活動に関する実態	9
1.0. 調査手法	
1.1. 調査結果	
1.2. 作家	
1.3. 作品	
1.4. 顕彰	
1.5. 催事(展覧会等)	
1.6. ヒアリング	
1.7. 総括	
1.8. 参考資料	
第2章 「同人誌」の制作活動に関する実態	78
2.0. 調査手法	
2.1. 調査結果	
2.2. 作家(サークル)	
2.3. 作品	
2.4. 即売会	
2.5. ヒアリング	
2.6. 総括	
2.7. 参考資料	
第3章 「インディペンデントアニメーション」の制作活動に関する実態	138
3.0. 調査手法	
3.1. 調査結果	
3.2. 作家	
3.3. 作品	
3.4. 顕彰	
3.5. 催事(アニメーションフェスティバル等)	
3.6. ヒアリング	
3.7. 総括	
3.8. 参考資料	

はじめに

本報告書は独立行政法人日本芸術文化振興会が実施した「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」の成果についてまとめたものである。

一般的に「マンガ」と聞いて思い浮かべるのは、雑誌への連載や、単行本として刊行されているもの、あるいはウェブやアプリで配信されているものを思い浮かべるのがほとんどであるだろうし、同様に、「アニメーション」といえば、テレビで放映されているものや、映画館で上映されるものを思い浮かべるだろう。実際これらは、一大産業として確立され、国内外からも高い評価を受ける作品が多く、現代社会の日常に広く普及していると言える。これらの分野の産業的な側面については統計情報も充実しており、マンガ・アニメーション分野に関しての実態を把握する上で、重要な一つの指標となっている。

とはいえ、マンガやアニメーションの表現や文化活動について広く考えるならば、産業的に確立されたもの以外にも、この分野を成り立たせる作品は多く存在し、なかでも、産業的な制約に縛られずに、自主的に制作され発表されている作品は歴史的にも重要な役割を担ってきた。しかし、それら自主的に制作・発表される作品についての、実態は十分に把握されているとは言い難く、調査手法も確立されていないのが現状である。

そこで、このたび日本芸術文化振興会では自主制作活動のうち、「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つの表現形式について独自に実態調査を実施することとした。調査は、これまでにあまり明るみに出ることのなかった部分を対象としたため、独自に調査方法を策定する作業や、整備が十分ではない過去の記録を照合する作業を要した。本調査が限られた情報源をもとにした推計や、有識者からのヒアリングに基づく実態把握によって成り立っており、継続的な調査を実施するという観点からは課題を残した部分もあるが、現時点で可能な限りの情報を収集し、そこから一定の知見を得ることができるものになったと思われる。

芸術活動、文化活動の一環として、マンガやアニメーションがより豊かに広がりを持つために、本調査の成果が、政策立案に携わる者や業界関係者にとって、少しで資することができれば幸甚である。

第1部 概要

ここでは、本報告書で記述されている内容の概要を述べる。本調査事業の趣旨、調査項目や調査対象である、各分野カートゥーン、同人誌、インディペンデントアニメーションのそれぞれについて、調査概要と調査結果の概要を記述している。ここでは、あくまで調査手法や調査結果の概略を簡潔に述べているのみであり、詳細は第2部の「報告」において、記述されている。

0.0. 調査概要

- ・調査名称

「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」

- ・調査期間

2018年12月28日～2019年5月31日

- ・調査の対象と目的

本調査は、日本における「メディア芸術分野の産業市場の範囲に含まれていない表現活動」について、具体的にはマンガ分野における「カートゥーン」、「同人誌」、アニメーション分野における「インディペンデントアニメーション」の自主制作活動等の実態について調査を行う。

これらの活動の実態について、作品や作家、顕彰制度や催事に関する調査を行うことにより、マンガ・アニメーション分野全体の実態把握につなげ、当分野に関する今後の助成制度の企画・立案に資するものとする。

なお、これらの活動には調査手法が確立されていないため、本調査は、それぞれの手法から可能な限り得られた情報と、有識者ヒアリングの意見に基づいた実態調査となっている。

- ・調査項目

カートゥーン分野、同人誌分野、インディペンデントアニメーション分野それぞれに対して、下記の項目を調査する（表0-0-1）。

表0-0-1 カートゥーン分野、同人誌分野、インディペンデントアニメーション分野の調査項目

カートゥーン	(ア) 作家：年間別の作家数統計、主要な作家 (イ) 作品：年間別の出版作品数、販売部数、販売金額 (ウ) 顕彰：顕彰制度の概要、受賞作品 (エ) 催事（展覧会等）：年間別の催事件数、催事の概要、動員数 等
同人誌	(ア) 作家（サークル）：年間別の作家（サークル）数統計 (イ) 作品：年間別の作品出版数、販売部数、販売金額 (ウ) 即売会：年間別の即売会件数、即売会の概要、来場者の実態に関する概要、来場者数 等
インディペンデントアニメーション	(ア) 作家：年間別の作家数統計、主要な作家 (イ) 作品：作品情報（作品名、作者名、制作年等）、年間別の公開作品数、制作分数 (ウ) 顕彰：顕彰制度の概要、受賞作品 (エ) 催事（アニメーションフェスティバル等）：年間別の催事件数、催事の概要、動員数 等

0.1. カートゥーン分野

0.1.0. カートゥーン分野調査概要

カートゥーン分野については、2018年の状況について下記の①～⑧の調査を実施した。

- ①公益社団法人日本漫画家協会の会員の属性調査
- ②公益社団法人日本漫画家協会会員へのアンケート調査
- ③公益社団法人日本漫画家協会会員地方ブロック長へのアンケート調査
- ④公益社団法人日本漫画家協会の会報掲載の展覧会調査
- ⑤日本漫画家協会賞受賞作の調査
- ⑥カートゥーンを対象とした公募・コンテストの調査
- ⑦新聞掲載の調査
- ⑧ヒアリング調査

0.1.1. カートゥーン分野調査結果概要

●「作家数」については、2018年のカートゥーン制作活動の範囲により下記の幅がある。

- ・新聞掲載された作家数・・・59人（主要媒体に掲載する作家数）
- ・日本漫画家協会の会員属性・・・131人（職能団体上の作家数）
- ・公募・コンテスト応募数・・・4,611人（自主制作活動を含めた作家数。一部重複の可能性あり）

「作品数」については、2018年に発表された媒体によって下記の幅がある。

- ・新聞掲載された作品数・・・約4,300点（1か月の掲載数を元に1年間を推計）
- ・作品の展覧会数・・・96件（展覧会で1～約40作品の展示数があり、96～3,840作品を推計）
- ・公募・コンテスト応募数・・・4,611件（自主制作活動を含めた作品数）

また、個人の制作作品点数は、新聞掲載などで年間100点前後、展覧会にあわせて数点など発表形態によって大きく異なるほか、地方紙や専門雑誌など、主要と言われる全国紙や雑誌ではない媒体で多く発表しているケースもある。

●「顕彰」については、大賞に「カートゥーン部門」を用意している日本漫画家協会賞が最も大きく、そのほか公募・コンテスト企画が13件あり、カートゥーン作家からアマチュアまで広く4,611点が制作され、189点が受賞している。

●「催事」については、2018年の展覧会の開催数は96件あり、地方でのグループ展活動など作品発表の媒体となっている。カートゥーン作家による催事は似顔絵実演やライブドローイングなどの親和性も高く、カートゥーン作家にとっての催事は重要なものとなっている。

●総括として、新聞などの発表媒体が減少するなかで、カートゥーン作家はマンガ業界全体の2～3%であり、かつカートゥーン作品発表のみで職業として成立させている人はさらに少ない。しかし媒体が減る中でも展覧会などの草の根的な活動は根強くある。後進が育ちにくい環境であるが、カートゥーンコースのある大学から、カートゥーンの素養を持ちイラストレーターや絵本作家などで

活躍するケースもある。カートゥーン作品の研究や保存、社会的意義のアピールも欧米に比べて遅れており、過去のアーカイブズや年鑑の定期刊行なども求められている。

0.2. 同人誌分野

0.2.0. 同人誌分野調査概要

同人誌分野については、2018年の状況について下記の①～⑥の調査を実施した。

- ① ネット調査による2018年の同人誌即売会イベント数調査
- ② Twitterによる即売会告知に関する調査
- ③ 同人誌即売会主催者への質問紙調査
- ④ 主要同人誌即売会の経年データ分析調査
- ⑤ 主要同人誌即売会主催者へのヒアリング調査
- ⑥ コミックマーケット準備会からの調査データの提供

0.2.1. 同人誌分野調査結果概要

- ネット調査による2018年の同人誌即売会イベント数調査により、1年間に開催された同人誌即売会は2,432イベントであった。
- 作家（サークル）については、2018年1年間の延べサークル数が約32.4万サークル、サークルのユニーク数が約7.5万サークルである。そのサークルで活動する作家数は約14.8万人と推計された。
- 作品については、年間作品出版数が約28.2万点、年間頒布部数が約5952.5万冊、年間頒布金額が約269.5億円と推計された。
- 即売会については、年間総参加者数が約372.5万人と推計された。
- ヒアリング調査による来場者の実態に関する概要、近年の動向としては、同人誌業界全体の拡大傾向の一方で、同人誌業界の入口として機能している地方即売会の衰退が指摘された。さらに、海外からの参加者や海外で開催される同人誌即売会など海外への広がりへの言及もあった。
- 総括として、現状の課題と、必要とされる外部からの支援が指摘された。具体的には、会場不足・即売会主催者の確保の難しさ、地方自治体との連携、会場や地域連携など外部からの懸念材料となる性表現や二次創作などが挙げられた。

それら課題の解決のために外部からの支援が求められており、さらに会場や地方自治体などから一層の理解を得るためにも、同人誌活動の文化活動としての認知向上の重要性が指摘された。

また、即売会主催者についてのノウハウの継承や後継者確保が課題と指摘されたため、主催者やスタッフに対するそれへの支援、加えて同人誌のアーカイブズへの支援が挙げられた。

0.3. インディペンデントアニメーション分野

0.3.0. インディペンデントアニメーション分野調査概要

インディペンデントアニメーション分野については、2018年の状況について下記の①～⑥の調査を実施した。

- ①映画祭等調査
- ②作家団体調査
- ③動画投稿サイト調査
- ④同人誌即売会調査
- ⑤催事調査
- ⑥ヒアリング調査

0.3.1. インディペンデントアニメーション分野調査結果概要

「作家」については以下の通り。

- 国内 33 件の映画祭等の上映を調べた結果、最新と思われる 2016 年から 2018 年の作品の作者数は 513 人、共作の作家を分離した場合 557 人であった。

1 年間に限定した場合の作家数は 322 人以上と推定できる。

- 「作品」については以下の通り。

作家と同様に国内 33 件の映画祭等の上映を調べた結果、2016 年から 2018 年の作品数は 598 点であった。1 年分の作品数は 346 作品以上と推定できる。

うち 503 作品の分数がわかり、平均分数は 4 分 34 秒であった。

- 「顕彰」については以下の通り。

国内 33 件の映画祭等のうち顕彰制度を持つのは 23 の映画祭等で、賞の数は 201 個であった。実写と同部門での審査、特別賞、海外作品が受賞するなどの理由で、実際の受賞作品数は 114 作品であった。

- 「催事（アニメーションフェスティバル等）」については以下の通り。

映画祭等の専門映画祭、インディペンデントアニメーションの応募が多い映画祭、インディペンデントアニメーションの部門を持つ映画祭、大学等の学外上映、および自主上映などを含め 33 件の詳細情報が取得できた。

催事情報サイトから取得できた展示、上映イベント情報は 75 件であった。

年間 100 件以上の映画祭、上映、展示が行われていると推定できる。

大規模なアニメーション映画祭の参加者数は 1 映画祭あたり 7,000 人～38,000 人程度で、作家団体の上映の参加者数は開催形式の違いなどにより変動が大きい、350 人程度から 3,300 人程度であった。

第 2 部 報告

第1章 「カートゥーン」の制作活動に関する実態

1.0. 調査手法

1.0.1. 本調査対象の「カートゥーン」定義

既存の言葉の定義

「cartoon」 新英和中辞典 研究社

- 1 a. (1枚の時事) 風刺漫画
- b. アニメ映画、動画
- c. (新聞などの) 続き漫画
- 2 (壁画などの) 実物大下絵

「cartoon」(カートゥーン)は日本でも広い意味で使用されている言葉ではあるが、本調査では1 a.の限定的意味である「風刺を目的とした1コママンガ」を「カートゥーン」の範囲とする。ただし、「1コマ」は便宜上のもので、作画上分割されているなどの表現も含み、公開(メディア発表や展示、応募を含む)を前提としたものとする。除外されうるものの例として、イラストレーション、似顔絵、挿絵、図解、スケッチ、キャラクター絵、4コママンガなどがあるが、1コママンガの1要素としてこれらを含むケースもあるものとする。

以上の定義を踏まえ、2018年のカートゥーンの状況について調査を行った。

1.0.2. 調査手法

カートゥーン分野では、下記の2018年の状況について調査対象とした。

- (ア) 作家：年間別の作家数統計、主要な作家
- (イ) 作品：年間別の出版作品数、販売部数、販売金額
- (ウ) 顕彰：顕彰制度の概要、受賞作品
- (エ) 催事(展覧会等)：年間別の催事件数、催事の概要、動員数等

これらの調査対象について、以下「(1)~(4)」の4種類の要素について、「①~⑧」8つの手法を用いて調査を実施した。

(1) 「カートゥーン」を専門とする自意識を持つマンガ家の自主的な発表・展示会活動調査

現在、日本最大の職能漫画家の会員数(2019年3月末時点で正会員1,715人)を持ち、「漫画集団」の流れを汲む協会設立の経緯からカートゥーン作家との親和性が高い「公益社団法人日本漫画家協会」の会員情報やアンケート調査などから、カートゥーン作家数や作品数、催事数などを調査した。

①公益社団法人日本漫画家協会の会員の属性調査

公益社団法人日本漫画家協会の Web サイト（ <https://www.nihonmangakakyokai.or.jp/> ）で一般公開されている会員紹介のページから、会員のカテゴリ属性において、「カートゥーン」¹「政治」「風刺」の項目のうち1つ以上の自己申告がある人数をカウントした。なお、後述する「ナンセンス」の属性については公開されていないため、集計外とした。

②公益社団法人日本漫画家協会会員へのアンケート調査

公益社団法人日本漫画家協会（以下、協会）の会員のうち、「カートゥーン」「政治」「風刺」「ナンセンス」のカテゴリ属性項目において1つ以上の自己申告がある会員へ、2018年の作品制作数や発表媒体などを質問するアンケート調査を実施した。アンケート送付に際しては、「カートゥーン」「政治」「風刺」「ナンセンス」のカテゴリ属性項目がある会員166人（重複や物故者などを削除した人数、内訳は内部資料のため非公表）の抽出を協会へ依頼しアンケートを送付した。「ナンセンス」はカートゥーン以外の分野も広く含む属性であるが、「ナンセンス1コマ」などカートゥーン作家や作品とも強い結びつきがある属性のため、送付対象とした。

調査法：調査票を用いた郵送法（配布は郵送、回収は郵送またはFAX）

調査期間：2019年3月13日～22日

調査対象：協会会員のうち「カートゥーン」「政治」「風刺」「ナンセンス」の属性項目がある会員166人

回収数：17票

回答率：10.2%

③公益社団法人日本漫画家協会会員地方ブロック長へのアンケート調査

協会の地方ブロック内におけるカートゥーンの作家数や展覧会数について質問するアンケート調査を実施した。

調査法：調査票を用いた郵送法（配布は郵送、回収は郵送またはFAX）

調査期間：2019年4月15日～25日

調査対象：協会地方ブロック長または世話人の方（地方ブロック北海道、東北、中部、関西、中国、四国、九州、沖縄）8人

回収数：5票

回答率：62.5%

④公益社団法人日本漫画家協会の会報掲載の展覧会調査

会員からの寄稿で制作される協会会報（2018年3月～2019年3月の計5号）の「展覧会をやります・やりました」欄に掲載されている一覧のうち、会期に2018年を含むものを抽出し、さらにカートゥーン作品の展示が含まれているものを出展者などから判断した。

¹ 本調査では基本的に「カートゥーン」と表記しているが、日本漫画家協会では「カーズーン」と表記されている。

(2) 顕彰・公募企画の調査

カートゥーン分野へ伝統的に顕彰を行っている「日本漫画家協会賞」歴代受賞作についての調査と、自治体などが主催する2018年のアマチュアを含むカートゥーンの公募・コンテスト企画から作品数や作家数を調査した。

⑤日本漫画家協会賞受賞作の調査

日本漫画家協会賞（1972年から実施）の歴代受賞作のうち、カートゥーンに該当するものを抽出する。協会賞の歴代受賞作一覧から、協会の会報などで受賞作品を確認し、抽出を行った。受賞作品はカートゥーン作品ではないが、カートゥーン作家が受賞しているケースについても別途抽出した。

⑥カートゥーンを対象とした公募・コンテストの調査

2018年に実施された13件の1コママンガを対象とした公募・コンテスト企画について、応募総数と受賞者数を調査した。公募・コンテスト企画については『漫画・アニメの賞事典』（2012年 日外アソシエーツ）の掲載またはweb調査から選定した。2017年以前の数値については、各主催へ問い合わせを行って回答を集計した。

(3) 特定時期のカートゥーンの新聞掲載の調査

新聞メディアでのカートゥーンの新聞掲載はその影響力、また歴史的意味合いも大きいことから、2018年9月の1か月間の作品掲載数・掲載作家を調査した。

⑦新聞掲載の調査

調査対象とする1ヶ月間は、年末年始や年度始まり、夏休みなど特殊な記事が多い月を避け、作業部会において9月を選定した。2018年9月1日～9月30日の1か月間に新聞に掲載されたカートゥーン作品について、国立国会図書館で調査できる全国紙・地方紙・政党機関誌など64紙について作品数や作家数の調査を行った。

作品をカートゥーンと判断する条件として、「コマ割りが無いことを前提としたもの（4コマは対象外）」、「連載コーナー枠のように掲載枠が明確であること」、「作者名、ペンネームもしくはサインが明記されていること」、「作品の独立性が高いこと（図解のみ、似顔絵のみなどは対象外）」とした。逆に、「イラスト」「グラフィック」などのキャプションがあっても、上記条件を満たすものは対象としている。また、この調査では、カートゥーン作品であっても読者投稿（新聞社からの依頼原稿でないもの）は対象外とした。

(4) カートゥーン分野関係者らへのヒアリング調査

量的データ以外の質的データを入手するためにヒアリング調査を実施した。

⑧ヒアリング調査

カートゥーンの現在の状況や、制作活動の来歴などについての調査として、カートゥーン作家、カートゥーン雑誌編集者、カートゥーン研究者にヒアリングを実施した。実施結果は「1.6 ヒアリング」で報告する。

1.0.3. 実施体制

本調査は、独立行政法人日本芸術文化振興会の委託により、NPO 法人知的資源イニシアティブを事務局とし、株式会社 FOC が実際の調査を行った。調査に際しては作業部会を設置し、調査手法等について検討を行った。また、調査では公益社団法人日本漫画家協会、汎工房株式会社の岡部拓哉氏、ヒアリング補助として小田切博、川原和子、幸森軍也、椎名ゆかり、原正人の各氏にご協力いただいた。

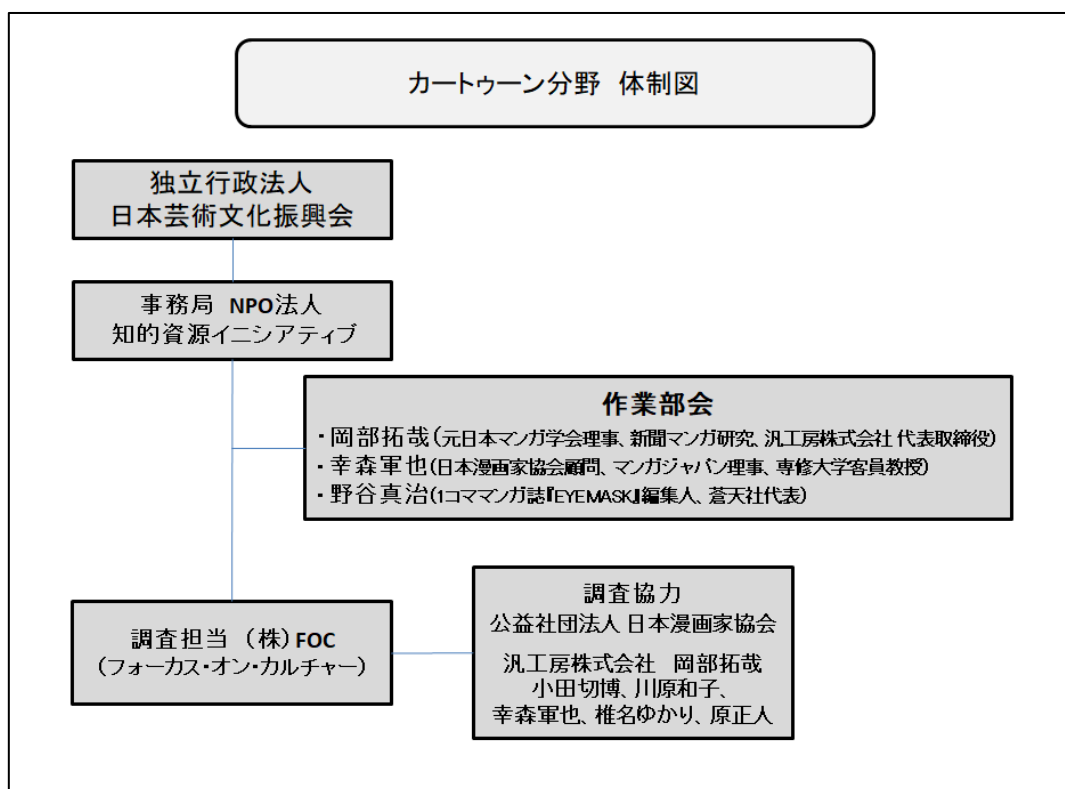


図 1-0-3 カートゥーン分野体制図

1.1. 調査結果

上述した(1)～(4)における①～⑦の調査結果について報告する。

(1) 「カートゥーン」を専門とする自意識を持つマンガ家の自主的な発表・展示会活動調査

①公益社団法人日本漫画家協会の会員の属性調査

協会の Web サイト掲載の会員情報では「カーツーン」「政治」「風刺」のカテゴリ属性を持つ作家数はそれぞれ下記の数値となった。

「カーツーン」・・・115 人

「政治」・・・20 人

「風刺」・・・22 人

合計 157 人（同一人物の重複を削除すると 131 人）

ただし、協会の Web サイトでは会員の希望で属性が公開されていない場合や情報が古い場合があり、後述するアンケート送付対象者と必ずしも同一ではない。

②公益社団法人日本漫画家協会会員へのアンケート調査

アンケート回答が 17 件と全体の 1 割程度の回収率ではあるが、個別回答の内容は多岐に及び、少ないサンプルながらもカートゥーン作家が多様多彩な活動を行っていることがわかる回答となった。

カートゥーン作家の生年は 1920 年代から 1970 年代まで、カートゥーン作家活動の開始も 1950 年代から 2000 年代まで、生年と開始年の差でわかる作家活動の開始年齢も 10 代から 50 代までと幅広い。また所属グループも日本漫画家協会（地方ブロック含む）のほか、漫画集団、日本漫画の会、日本漫画家会議、ジャパンチ、京都国際マンガ家会議などがあつた。

2018 年のカートゥーン作品の制作状況については、17 人中 15 人が作品を発表し、100 作品以上発表するケースもあつた。媒体も新聞の全国紙や地方紙のほか、総合雑誌や経済誌、業界専門誌、ミニコミ誌など多彩で、また半数以上がグループ展など展示会への出展に参加したり、個展を開いたりといった展示会活動を行っていた。3 人は数 100 部から 1,000 部前後の個人出版による作品集の制作・販売も見られた。

③公益社団法人日本漫画家協会会員地方ブロック長へのアンケート調査

8 件の地方ブロックへアンケートを送付し、5 件の回答を得た。それぞれの地域でカートゥーン作家が在籍し、地元での展示会活動を積極的に実施しているケースが見られた。またこれらの展示会活動には、一部協会会員以外のカートゥーン作家が含まれていることもわかつた。

表 1-1-1 地方ブロック長アンケート回答

地方ブロック名	所属カートゥーン作家人数	所属のうち協会会員以外	2018年展覧会数	展覧会でのカートゥーン展示合計作品数	備考
東北ブロック	11	不明	0	0	展覧会は2017年に1回実施
九州ブロック	2～3	2～3	0	0	
四国ブロック	15	11	2	65	
関西ブロック	22	3	2	約80	
中国ブロック	0	0	0	0	

④公益社団法人日本漫画家協会の会報掲載の展覧会調査

会報（2018年3月～2019年3月の計5号）に掲載された2018年の展覧会掲載数は157件あり、うち96件について、カートゥーンを含む展覧会数と判断した。

表 1-1-2 2018年カートゥーンを含む展覧会リスト

No.	協会会報	展覧会名	開始日	終了日	会場	出展者
1	2018.3	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	2018.3	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、一本木蛮、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、パロン吉本、ヒサクニヒコ、ビッグ錠、古川タク、前川しんすけ、森本清彦、モロズミ勝、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	2018.3	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	2018.3	GO! SENTO 展 2	2018/01/02	2018/01/31	小杉湯	湯島ちょこ氏出展、他
5	2018.3	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	2018.3	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	2018.3	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	2018.3	初笑い福笑い ちょいとアートなおつまみ展	2018/01/13	2018/01/27	ギャラリーkapis	いご昭二、ウノ・カマキリ、はざま隆治の各氏出展、他
9	2018.3	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	2018.3	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	2018.3	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	2018.6	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

第2章 同人誌

No.	協会会報	展覧会名	開始日	終了日	会場	出展者
13	2018.6	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	2018.6	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	2018.6	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	2018.6	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	2018.6	望月桜原画展	2018/03/01	2018/04/01	有隣堂 横浜駅西口コミック 王国	
18	2018.3	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	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 べくにひこ、花村えい子、モロズミ 勝、柳生柳、やの功、矢野徳
19	2018.6	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	2018.6	パロン吉元/寺田克也バッチラ 展	2018/03/09	2018/05/06	高台寺方丈・北書院	
21	2018.6	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	2018.6	工口展 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	2018.6	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	2018.6	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	2018.3	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 No. 18
26	2018.6	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	2018.6	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	2018.6	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	2018.6	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	2018.6	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	2018.6	武田秀雄の世界展	2018/04/03	2018/04/08	麩屋町三条	
32	2018.6	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、メソボ田宮文明、藤沢 とおる、睦月影郎、山田ゴロの各氏出 品、他
33	2018.6	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	2018.9	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 治の各氏出展、他
35	2018.9	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	2018.9	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、矢野徳の各氏出展、他
37	2018.9	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	2018.9	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	

No.	協会会報	展覧会名	開始日	終了日	会場	出展者
39	2018.9	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、小原原智子、橋爪まんぷ、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、山根青鬼の各氏出展、他
40	2018.9	岡本治漫画展	2018/05/30	2018/06/04	アートギャラリー北野	
41	2018.9	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	2018.9	—マンガ・アニメ作家 37 人による—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、矢野徳の各氏出展、他
43	2018.9	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	2018.9	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	2018.9	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	2018.9	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 ぬいじう	
47	2018.9	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	2018.9	おかべりか展〜コドモ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	2018.9	かお・顔・KAO 展	2018/07/09	2018/07/19	gallery STAGE1	小原原智子、種村国夫、所ゆきよし、柳生柳の各氏出展、他
50	2018.9	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	2018.9	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	2018.9	『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	2018.9	第 49 回日本漫画 2018 展	2018/07/30	2018/08/04	ギャラリー一暁	安倍夜郎、あらい太郎、いご昭二、石川寿彦、大嶽あおき、小原原智子、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、橋爪まんぷ、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	2018.9	『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	2018.9	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	2018.9	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	2018.9	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、小原原智子、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	2018.12	「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	2018.12	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	

第2章 同人誌

No.	協会会報	展覧会名	開始日	終了日	会場	出展者
60	2018.9	引揚げマンガ作品展 in 仙崎	2018/08/10	2018/08/21	青島島観光汽船「観光船のりば」	
61	2018.12	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	2018.12	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	2018.12	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	2018.9	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	2018.12	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	2018.12	篠原ユキオのユーモアの世界 HITOKOMART 展	2018/08/28	2018/09/01	Gallery5610	
67	2018.12	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	2018.12	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	2018.12	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	2018.12	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	2018.12	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、はせべくにひこ、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	2018.12	岸田尚個展「慈しみの瞳」	2018/09/18	2018/09/23	The Artcomplex Center of Tokyo	
73	2018.12	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	2018.12	へいせい	2018/09/24	2018/09/30	京都造形芸術大学 Galerie Aube	
75	2018.12	15thHeARTOKYO	2018/09/29	2018/10/12	新宿プロムナード・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	2018.3	環境マンガと子どもたち II	2018/1/25	2018/1/31	Gallery 蔵	同 No. 18
77	2018.12	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	2018.12	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	2018.12	2018 高知のまんがあれこれ展 & 高新まんが道場 30 年記念展	2018/10/13	2018/11/25	横山隆一記念まんが館	
80	2018.12	みつはしちかこ展一恋と、まんがと、青春と一	2018/10/20	2018/12/24	町田市民文学館 ことばらんど	
81	2018.12	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

No.	協会会報	展覧会名	開始日	終了日	会場	出展者
82	2018.12	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	2018.12	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ーと、他	
84	2018.12	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	2018.12	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	2018.12	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、橋爪まんぷ、ひらかわしょうじろう、柳生柳、安倍夜郎の各氏出展、他
87	2018.12	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	2018.12	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	2019.03	福つなぎねこ展	2018/11/23	2019/01/27	オープンアトリエ・もとちやん	たちばないさぎ、文月今日子、りーる一、葛井美鳥、福田素子の各氏出展、他
90	2019.03	まんが年賀状展2019	2018/12/01	2019/01/27	郵政博物館	いご昭二、一本木蛮、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、はせぶくにひこ、花村えい子、バロン吉元、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、森本拳次、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	2019.03	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	2019.03	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	バロン吉元、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	2019.03	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、橋爪まんぷの各氏出展、他
94	2019.03	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	2018.12	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	2019.03	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リ座	

(2) 顕彰・公募企画の調査

⑤日本漫画家協会賞受賞作の調査

日本漫画家協会賞の歴代受賞作（大賞、優秀賞、特別賞、文部科学大臣賞など）の1972年から2018年までの総数は250件あり、うち、カートゥーン作品が受賞、またはカートゥーンを含む全作品が受賞対象となっているケースは95件である。さらに、4コママンガ作品であるなど受賞作品そのものはカートゥーンではないが、カートゥーン作品を多数手がけている作家の受賞は16件である。なお、マンガの枠を超えた作品にも積極的に贈賞しており、特に1枚絵にはその傾向があるため、絵画やイラストレーション、似顔絵などについても、受賞作の調査においてはカートゥーンと判断している（表1-1-3、薄いグレー部分がカートゥーン作品受賞95件、濃いグレー部分が受賞作はカートゥーンではないがカートゥーン作家の受賞16件）。

表1-1-3 日本漫画家協会賞受賞作リストとカートゥーン作品抽出

回	年	賞名	受賞作/受賞者	賞名	受賞作/受賞者	賞名	受賞作/受賞者	
1	1972	大賞	『動物マンガ百科』ヨシトミヤスオ	奨励賞	『ぐるう』佐川美代太郎	努力賞	『日本現人ドナイショントロブス』木曾秀夫	
						努力賞	『人喰魚』辰巳ヨシヒロ	
2	1973	大賞	『宇宙船ノア』畑田国男	優秀賞	『ミモザ館でつかまえて』大島弓子			
								『一連のタブロー作品』中島弘二
								『そっくり』針すなお
								『ドラえもん』藤子不二雄
			『私の妖精たち』牧野圭一					
3	1974	大賞	『元禄遊女伝』矢野徳	優秀賞	『ヒビスカス・エロティック』クミタ・リュウ	特別賞	『ある風俗絵巻』遠藤健郎	
								『漫画のおべんとう箱』永島慎二
								『先祖をたずねて億万年』伊東章夫
								『あの娘はだあれ』牧野和子
			『緋紋の女』牧美也子					
4	1975	大賞	『浜昼顔』キリコ・タク	優秀賞	『「シャリバリ展」出品作、その他』イワタタケオ	努力賞	『日本のまつり』平野勲	
						『つる姫じゃーっ!』土田よしこ	特別優秀賞	『ブラック・ジャック』手塚治虫
5	1976	大賞	『マタギ』矢口高雄	優秀賞	『出発進行』泉昭二	特別賞	『京都精華短期大学美術科マンガクラス作品集』	
								『彩りのころ』津雲むつみ
6	1977	大賞	『北に住みて想う日々あれば』山村輝夫	優秀賞	『小さな恋のものがたり』みつはしちかこ	特別賞	『のたり松太郎』ちばてつや	
						特別賞	『がんばれゴンベ』園山俊二	
7	1978	大賞	『動物シリーズ』田村久子	優秀賞	『田園ミステリー』島充	特別賞	『一連のSF漫画シリーズ』松本零士	
						新人賞	『マンガ・トリ』臂美恵	
8	1979	大賞	『百馬鹿』横山隆一	優秀賞	『四季の女いろ色紙』中沢武子			
								『ピコラ・ピコラ』たちいりハルコ
								『ゆかいなふたり』山根青鬼
								『はちプラスむげんだい』ウノ・カマキリ
9	1980	大賞	該当作なし	優秀賞	『ムーン・ノンセンス』タナカミノル	選考委員特別賞	『まつやまふみおの世界』まつやまふみお	
								『気ままな音楽家たち』大西ひろみ
								『奥田怜子個展作品』奥田怜子
								『オルフェウスの窓』池田理代子

回	年	賞名	受賞作/受賞者	賞名	受賞作/受賞者	賞名	受賞作/受賞者	
10	1981	大賞	該当作なし	優秀賞	「ビッグコミックの表紙及びサン トリーの広告似顔絵」日暮修一			
					『まんだら屋の良太』畑中純			
					「『I・N・R・I』『童夢』など一 連の作品」大友克洋			
					『迷子』千葉督太郎			
					『AQUARIUM・XQ 水族館・X』森本 清彦			
11	1982	大賞	該当作なし	優秀賞	『絶対安全剃刀』高野文子	選考委員特別賞	「『漫画少年史』の編さん」 寺田ヒロオ	
					「絵巻えほん『川』」前川かずお			
					『1コマ1/2 ザ・ファミリー・オ ブ・マンガ』森田拳次			
					『パリと猫と』ナメ川コーイチ			
					『ハブ捕り』新里堅進			
12	1983	大賞	『絵で見る日本ストリップ 史』おのざわ・さんいち	優秀賞	『1丁目のトラ吉』セツコ・山田	理事長賞	『不沈漫画艦』猪俣昭良	
					『あなたが悪いっ』いがらしみき お			
					『吹けばとぶよな』鮎沢まこと			
13	1984	大賞	『ユーモアはじめ症候群』西 村晃一	優秀賞	『合葬』杉浦日向子	選考委員特別賞	『日本のんびり旅行』秋玲二	
					『速水空漫画集』速水空			
14	1985	大賞	『改田昌直のアーバン世界』 改田昌直	優秀賞	『ギリシア神話』罵峰麻利子	選考委員特別賞	『面影の女』杉浦幸雄	
					『ENBANUSAGI』足立紀史			
15	1986	大賞	『一朗忍者考』富永一朗	優秀賞	『見晴らしが丘にて』近藤ようこ	選考委員特別賞	「近代漫画の調査・研究によ る長年の功績」清水勲	
					『ユーモア・ポスター集』秋山孝			
					『餃子読本』山崎克己			
16	1987	大賞	『裏町セレナーデ』滝田ゆう	優秀賞	『駄菓子屋風におカタログ』関 根義人	選考委員特別賞	「漫画家生活 50 年の業績に 対して」那須良輔	
					『鳥神話』岩本久則			
					『聖 14 グラフィティ』渡辺多恵 子			
17	1988	大賞	『マンガ日本経済入門』石ノ 森章太郎	優秀賞	「『食後の毒薬』『職人百づく し』など一連のイラストレーショ ン」武田秀雄	選考委員特別賞	『福祉マンガ・みんないいひ と』秋竜山	
					『まんが5・7・5』山根赤鬼			
18	1989	大賞	該当作なし	優秀賞	『あこバアちゃん』上田トシコ	選考委員特別賞	『鄭辛遙漫画選』鄭辛遙	
					『焼けあとの元気くん』北見けん いち			
					「一連のコミック作品」花村えい 子			
					『少年の日』安藤勇寿			
19	1990	大賞	『アンパンマン』やなせたか し	優秀賞	『おかめはちもく』ささやななえ	文部大臣賞	「現在の漫画文化隆盛の礎を 築いた全業績」手塚治虫	
					『ひとコマワールド』深野正士			
					『HAT CAT BUT』マエダバルコ			
					『ナムジ』安彦良和			
20	1991	大賞	『CARTOON COLLECTION』 FECO NIPPON	優秀賞	『アルカサル-王城-』青池保子	選考委員特別賞	『歌舞伎・文楽に寄せて』榎 その	
					『あんにゃもんにゃ』野崎慎一郎			文部大臣賞
					『三国志』横山光輝			
					『東周英雄伝』鄭問			
21	1992	大賞	『極楽町一丁目』二階堂正宏	優秀賞	『親なるもの 断崖』曾根富美子	選考委員特別賞	『ぼくの細道』志村つね平	
					『ここだけのふたり!!』森下裕美			文部大臣賞
					『僕とフリオと校庭で』『異界 録』諸星大二郎			
					「政治漫画」山田紳			

第2章 同人誌

回	年	賞名	受賞作/受賞者	賞名	受賞作/受賞者	賞名	受賞作/受賞者
22	1993	大賞	『よう、怪!快?』モロズミ勝	優秀賞	『オフィ椅子シンドローム』クロイワ・カズ	選考委員特別賞	『ナンセンスに賭ける』峯島正行
					『イカの墨』ハシヨシヒサ	文部大臣賞	「一連の作品」馬場のぼる
					『「坊っちゃん」の時代』関川夏央/谷口ジロー		
					『闇の果てから』津雲むつみ		
23	1994	大賞	『風の谷のナウシカ』宮崎駿	優秀賞	『ナンセンス・スポーツ』笠松洋	特別賞	『Qman 九州漫画家協会結成45周年記念』九州漫画家協会
					『絵ニマルズ』香取正樹	文部大臣賞	『ドラえもん』藤子・F・不二雄
					『緋の稜線』佐伯かよの		
24	1995	大賞	「漫画『サンデーコンサート』展」小澤一雄	優秀賞	『ぐるぐるのバイバイまた来てネ』田中智海	選考委員特別賞	「漫画月刊誌『ガロ』を30余年にわたり発行し多くの作家を育てた功績」長井勝一
					『ガラスの仮面』美内すずえ	文部大臣賞	『アンパンマン』やなせたかし
					『どんぐりの家』山本おさむ		
25	1996	大賞	該当作なし	優秀賞	『あつかんベュー休』坂口尚	選考委員特別賞	『箱絵』泉ゆきを
					『カートゥーンコーナー』坂井せいごう	文部大臣賞	「『ゲゲゲの鬼太郎』他一連の妖怪漫画」水木しげる
					『男は肥料 女は天晴れ』ぬまじりよしみ		
					『20世紀の366日』橋本勝		
			『ペッパーミント物語』森雅之				
26	1997	大賞	『アタゴオル玉手箱』ますむらひろし	優秀賞	「AGON 収録作品及び世相漫画」河原崎弘司	選考委員特別賞	『暢気な兵隊』青木久利
					『越後屋小判』奈知未佐子	文部大臣賞	「全作品」赤塚不二夫
27	1998	大賞	該当作なし	優秀賞	『怪奇版画男』唐沢なをき	特別賞	『錦子の世界』大山錦子
					『新しい町古い街東京スケッチ』	文部大臣賞	「全作品」石ノ森章太郎
					『てくてくスケッチ』鈴木太郎		
			『あじさいの唄』森栗丸				
28	1999	大賞	『絵で読む阿弥陀経』佐川美代太郎	優秀賞	『コボちゃん』『おとぼけ課長』植田まさし	特別賞	『名句のせかいを描く』漫画家の絵本の会
					『パタリロ!』魔夜峰央	選考委員特別賞	『クリちゃんの動物園さんぽ』根本進
					『老いは愉し!老人漫画宣言』西澤勇司	文部大臣賞	『まっぴら君』加藤芳郎
29	2000	大賞	該当作なし	優秀賞	『サラリ君』西村宗	選考委員特別賞	「『のらくろ』他一連の作品」田河水泡
					『越後荒川堂夜話』石坂和道	選考委員特別賞	『冒険ダン吉』島田啓三
					「『変身』杉本昭義まんが集」杉本昭義	文部大臣賞	「一連の作品」小島功
30	2001	大賞 コミック部門	『こちら葛飾区亀有公園前派出所』秋本治	特別賞	『GOGO モンスター』松本大洋	文部大臣賞	「全作品」ちばてつや
		大賞 カートゥーン部門	『アサッテ君』東海林さだお				
31	2002	大賞 コミック部門	『ゴルゴ13』さいとう・たかを	特別賞	「25年にわたる『漫画新聞』の発行と、アジア MANGA サミット開催を推進した功績」木村忠夫	新人賞	『神戸在住』木村紺
		大賞 カートゥーン部門	「『サンワリ君』ほか一連の作品」鈴木義司	新人賞	『ユキボンのお仕事』東和弘	文部大臣賞	「全作品」わたなべまさこ
32	2003	大賞 コミック部門	『黄昏流星群』弘兼憲史	優秀賞	『Cartoon2003』菊池正文	特別賞	「その業績」森熊猛
		大賞 カートゥーン部門	「一連の作品」いしいひさいち			文部科学大臣賞	「全作品」上田トシコ
33	2004	大賞 コミック部門	『ブラックジャックによろしく』佐藤秀峰	特別賞	『奥の細道』すずき大和	文部科学大臣賞	「全作品」横山光輝
		大賞 カートゥーン部門	『ほのぼの君』佃公彦				
34	2005	大賞 コミック部門	『失踪日記』吾妻ひでお	特別賞	『まんがマン復刻版』大坂ときを	特別賞	『漫画で描く日本の祭り』平野勲
		大賞 カートゥーン部門	『私の八月十五日』森田拳次	特別賞	『画業半世紀一峰大二大全集』一峰大二	文部科学大臣賞	「全作品」藤子不二雄④

回	年	賞名	受賞作/受賞者	賞名	受賞作/受賞者	賞名	受賞作/受賞者
35	2006	大賞 コミック部門	『赤い雪』勝又進	特別賞	『ドキュメント2005』チョン・インギョン	文部科学大臣賞	「全作品及び文化活動」里中満智子
		大賞 カーตูน部門	『秋竜山マンガ通信』秋竜山	特別賞	『JAPON』編集部		
36	2007	大賞 コミック部門	『神聖喜劇』大西巨人・のぞみのぶひさ・岩田和博	優秀賞	『喰いしん坊!』土山しげる	特別賞	「一連の活動に対して」さいたま市立漫画会館
		大賞 カーตูน部門	『『タマちゃんとチビ丸』他一連の作品』砂川しげひさ	特別賞	『2007 mamechan calendar』はまのゆか	文部科学大臣賞	「全作品」水島新司
37	2008	大賞 コミック部門	『20世紀少年』『21世紀少年』浦沢直樹	優秀賞	『妖精国の騎士』中山星香	特別賞	「全業績に対して」橋爪まなぶ
		大賞 カーตูน部門	『ひなちゃんの日常』南ひろこ	特別賞	『謎のマンガ家・酒井七馬伝』中野晴行	文部科学大臣賞	「全業績に対して」成瀬國晴
38	2009	大賞 コミック部門	『鎌倉ものがたり』西岸良平	優秀賞	『海獣の子供』五十嵐大介	特別賞	「『懐かしの昭和30年代色紙画展』展示作品」うゑださと士
		大賞 カーตูน部門	『政治漫画』所ゆきよし			文部科学大臣賞	「全作品」北見けんいち
39	2010	大賞 コミック部門	『深夜食堂』安倍夜郎	優秀賞	『壬生義士伝』ながやす巧	特別賞	「全業績に対して」山根青鬼
		大賞 カーตูน部門	『TWILIGHT HOSPITAL 院内感染笑候群』鮎沢まこと			文部科学大臣賞	「全作品」水野英子
40	2011	大賞 コミック部門	『ヘルプマン!』くさか里樹	特別賞	「まんが事業に対して」高知県	参議院議長賞	『毎日かあさん』西原理恵子
		大賞 カーตูน部門	『落画』他一連の作品(池袋演芸場展覧会作品)ウノ・カマキリ			文部科学大臣賞	「全作品」萩尾望都
41	2012	大賞 コミック部門	『ONE PIECE』尾田栄一郎	特別賞	「漫画文化への貢献に対して」京都国際マンガミュージアム	文部科学大臣賞	「全作品と活動に対して」竹宮恵子
		大賞 カーตูน部門	『ねこだらけ ナイス』横山キムチ				
42	2013	大賞 コミック部門	『静かなるドン』新田たつお	優秀賞	『ママゴト』松田洋子	特別賞	『今日もいい天気』山本おさむ
		大賞 カーตูน部門	該当作品なし	優秀賞	『ペコロスの母に会いに行く』岡野雄一	特別賞	『振り子』鉄拳
43	2014	大賞 コミック部門	『あさりちゃん』室山まゆみ	優秀賞	『ファイチン再見!』村上もとか	特別賞	『まんまる団地』オダシゲ
		大賞 カーตูน部門	『Two Faces』小河原智子			文部科学大臣賞	「八月十五日の会の活動」森田拳次
44	2015	大賞 コミック部門	『凍りの掌 シベリア抑留記』『あとかたの街』おざわゆき	優秀賞	『ヒトコマ日和』木南精示	特別賞	「全作品」和田誠
		大賞 カーตูน部門	『いちご戦争』今日マチ子			文部科学大臣賞	『小さな恋のものがたり』みつはしちかこ
45	2016	大賞 コミック部門	『鼻紙写楽』一ノ関圭	優秀賞	『誰でもないところからの眺め』いがらしみきお	特別賞	「ワイルド7R 他全作品」望月三起也
		大賞 カーตูน部門	『かりあげクン』植田まさし			文部科学大臣賞	「全作品」秋竜山
46	2017	大賞 コミック部門	『つげ義春夢と旅の世界』他一連の作品つげ義春	優秀賞	『ペリリュー ベ楽園のゲルニカ』武田一義	特別賞	「フジ三太郎 他全作品」サトウサンペイ
		大賞 カーตูน部門	『クレージーマンガ』クリ・ヨウジ			文部科学大臣賞	該当なし
47	2018	大賞 コミック部門	『諸星大二郎劇場』諸星大二郎	優秀賞	『弟の夫』田亀源五郎	特別賞	「ジャンケンボン」泉昭二
		大賞 カーตูน部門	『HITOKOMART』篠原ユキオ	特別賞	「日本漫画展」日本漫画の会	文部科学大臣賞	「全作品」永井豪

(注：受賞総計 250 件、うちカーตูน作品 95 件、受賞作はカーตูนではないがカーตูน作家の受賞 16 件)

⑥カートゥーンを対象とした公募・コンテストの調査

2018年に実施されたカートゥーンを対象とした13件の公募・コンテスト企画について、公開されている応募総数と受賞者数を調査した。該当する公募・コンテスト企画は、以下のとおり。(表 1-1-4)

表 1-1-4 2018年カートゥーン公募・コンテスト応募数と受賞者数

No.	公募名	主催	応募対象・ 応募要件	2018年応募総数	2018年 受賞者数
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	228件(マンガ部門119件、年賀状部門37件、似顔絵部門72件)	各部門4件
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	862件	入選43件
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	予選参加件数：373 高校 本戦出場：33 高校	12件 (最優秀賞以下 細かな賞あり)
4	那須良輔風刺漫画大賞	湯前まんが美術館	1～4コマ	446件 (一般179件、ジュニア(中学生)73件、ジュニア(幼児・小学生)194件)	18件 (大賞以下、細かな賞あり)
5	はなわハガキ漫画グランプリ	福島県埴町	1～2コマ	999件 (一般519件、ジュニア480件)	19件 (大賞以下、細かな賞あり)
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)	332件 (一般部門ストーリーの部51件、一般部門コママンガの部101件、高校生部門24件、中学生部門12件、小学生部門13件、コミックイラスト部門131件 ※一般部門コママンガの部のうち、1コマの割合は1割未満)	一般部門コママンガの部 受賞7件、入選・準入選19件
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	446件 (一般52件、ジュニア394件) 形式の内訳 (1コマ327件、2コマ31件、3コマ21件、4コマ64件、規格外3件)	11件
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	504件	12件

No.	公募名	主催	応募対象・ 応募要件	2018年応募総数	2018年 受賞者数
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	190件 (一般161件、ジュニア17件、 合作仲良し12件)	26件
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)	326件 (コマ漫画の部73件、イラストの部234件、 ストーリーの部19件)	各部門大賞1件、 優秀賞2件、佳作5件
11	いわてマンガ大賞	岩手県	1~4コマ部門	234件 (1~4コマ部門200件、 一般部門34件 ※1コマの割合不明)	1~4コマ部門、 一般の部、中学生以下の部あわせて7件
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	439件 (1コマ216件、4コマ96件、 ストーリー127件)	9件 (部門合同。 2018年は大賞を含む計2件入賞)
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	201件 (高校生部門132件、フリー部門69件 13か国から応募)	高校生部門3件、フリー部門1件

それぞれの公募を集計した応募総数（作品数）は、1コマ（1枚含む）と判明している合計数は4,611作品、入選を含む受賞作品数については189作品となった。2017年以前の応募総数については、各主催へ問い合わせを行い、応募者数変遷を作成した。（表1-1-5）

表1-1-5 公募・コンテスト企画応募者数変遷

公募年	民友 マンガ 大賞 (マンガ 部門)	北沢楽天 漫画大賞	まんが 甲子園	那須良輔 風刺漫画 大賞	はなわ ハガキ マンガ グランプリ	にいがた マンガ 大賞 (一般部 門マンガ の部)	おもしろ その年 まんが 大賞 (1コマ)	漫・賀・ 年賀状 コンテスト	川柳漫画 コンクール	のらくろ マンガ賞 (コマ漫 画の部)	いわて マンガ 大賞(1~ 4コマ部 門)	まんが 王国 とっとり 国際 マンガ コンテスト (1コマ)	世界 まんが センバツ	総計 (判明分 のみ)
2018	119	862	373	446	999	101	327	504	190	73	200	216	201	4,611
2017	88	934	378	558	882	46	370	679	100	55	211	333		4,634
2016	95	225	393	504	666	54	248	482	235	47	82	373		3,404
2015	-	636	423	555	428	74	282	735	108	55	257	202		3,755
2014	-	654	407	602	573	82	158	861	107	60	-	312		3,816
2013	-	731	377	601	538	67	252	929	115	82	-	357		4,049
2012	-	826	361	616	642	68	225	648	63	65	-	396		3,910
2011	-	755	395	779	167	101	166	1,072	174	55	-			3,664
2010	-	768	345	493	468	120	135	858	145	40				3,372
2009	-	835	397	672	511	82	145	908	137	54				3,741
2008	-	1,162	391	590	626	74	165	795	205	74				4,082
2007	-	1,083	364	446	508	55	351	697	147	83				3,734
2006	-	1,139	399	472	522	61	203	406	-	60				3,262
2005	-	1,646	365	555	591	69	134	371	270	64				4,065
2004	-	1,493	384	448	585	54	220	252						3,436
2003	-	992	418	518	960	49	148							3,085
2002	-	1,012	458	553	890	126	226							3,265
2001	-	852	434	444	1,165	73	64							3,032
2000	-	730	442	456	590	89	123							2,430
1999	-	-	451	534	691	66	-							1,742
1998	-	-	432	796	888	90	-							2,206
1997	-	-	374	568	943									1,885
1996	-	-	324	532	713									1,569
1995	-	-	342	461	858									1,661
1994	-	-	378	419										797
1993	-	-	314	390										704
1992	-	-	340	384										724
1991	-	-												
1990	-	-												
1989	-	-												
1988	-	-												
1987	-	-												
1986	-	-												
1985	-	-												
1984	-	-												
1983	-	-												

(注：「-」は応募数不明または1コマ公募がないことを意味する)

(3) 特定時期の cartoons の新聞掲載の調査

⑦新聞掲載の調査

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、cartoons を掲載している新聞は46紙において作品が確認できた。地方紙については、共同通信や中日新聞が配信するcartoons を掲載するケースが多いが、配信すべてを掲載せず一部の採用としたり、独自に地域作家も掲載したりと、各紙に特徴が見られる。掲載された作品数は721作品、重複を除いて362作品となった。また、掲載作者は総計59人となった。(表1-1-6、表1-1-7、表1-1-8)

なお、本調査では集計外としたが、読者投稿によるcartoons をcartoons 作家が審査し掲載するコーナーが、中日新聞(「まんが大学笑学部」)月2回、cartoons 以外も含めて1回で約20点掲載)、高知新聞(「高新まんが道場」)月1回、cartoons 以外も含めて約18作品掲載)、宮崎日日新聞(「宮日世相まんが」)月1回、9作品掲載)などで掲載されている。

表 1-1-6 2018年9月の全国紙・政党機関誌・スポーツ紙の cartoons 掲載調査

No.	調査対象新聞	月間作品数	区分	調査結果
1	朝日新聞	26	全国紙	1コマ(タイトル無し)週3回ほど、記事の「グラフィック」「イラスト」「CG」週2回ほど
2	産経新聞	8	全国紙	1コマ(タイトル無し)週2回
3	毎日新聞	17	全国紙	1コマ(タイトル無し)週1回、「政世済民術」週1回、「ひとコマTV」週1回、記事「風知草」週1回
4	読売新聞	0	全国紙	なし
5	公明新聞	25	政党機関紙	1コマ(タイトル無し)週5回
6	社会新報	4	政党機関紙	肝心の「要」毎号、投稿月2本
7	しんぶん赤旗	22	政党機関紙	1コマ(タイトル無し)週5回、投稿月2本
8	自由民主	0	政党機関紙	なし
9	サンケイスポーツ	23	スポーツ紙	1コマ(タイトル無し)週5回ほど、「しまい3ハロン」週1回
10	スポーツ報知	18	スポーツ紙	1コマ(タイトル無し)月14回、「よしだみほのホース漫」週1回
11	スポーツニッポン	14	スポーツ紙	1コマ(タイトル無し)月14回
12	デイリースポーツ	0	スポーツ紙	なし クレジットなし挿絵とエッセイ挿絵のため対象外
13	日刊スポーツ	29	スポーツ紙	「やくみつるのポテンショット」もしくは「やくみつるの番外もう一丁」ほぼ毎日
14	東京スポーツ	0	スポーツ紙	なし
15	夕刊フジ	6	タブロイド紙	「嘲笑日記」週1回、「夕焼画談」月1回
16	日刊ゲンダイ	0	タブロイド紙	なし
17	The Japan Times	0	国内発行英字紙	海外配信の cartoons のみあり、今回の調査では対象外
	月間作品数合計	192		

表 1-1-7 2018年9月の地方紙のカーตูน掲載調査

No.	調査対象新聞 (地方紙)	月間 作品数	他社通信と独自 掲載の有無	内容
1	北海道新聞	16	共同通信と独自 掲載	前日の紙面記事を題材にした独自の1 コマ「一筆軽笑」を週4回(水・木・ 金・土)、「経済やらかぜミ」週1回 (土曜夕刊)
2	東奥日報	0		なし
3	岩手日報	33	共同通信	1コマ「世相パック」週5回(月～金)、 「経済やわかぜミ」週1回(日)、 「政流考」週1回(月)
4	秋田魁新報	14	共同通信	1コマ「時事漫評」週4～5回(月～土/ 掲載されない日もあり)
5	河北新報	0		なし
6	山形新聞	22	共同通信	1コマ(タイトル無し)週4～5回(月～ 土/掲載されない日もあり)、「政流 考」2週に1回(不定期)、「やわかぜ ミ」月1回
7	福島民報	5	独自掲載	「震災絵日記」週1回(日)東日本大震 災後に連載開始
8	福島民友	15	共同通信	1コマ「リレー時評」週3～4回(月・ 水・金・日/掲載されない日もあり)
9	茨城新聞	0		なし
10	上毛新聞	4	共同通信	「やわかぜミ」週1回(金)イラスト 著者名無し
11	下野新聞	0		なし
12	埼玉新聞	10	共同通信	1コマ2作品(タイトル無し・あらい太 朗・松沢秀和作)週1回(日)
13	千葉日報	4	共同通信	「やわかぜミ」週1回(日)
14	東京新聞	16	中日新聞の配信 と独自掲載	1コマ(タイトル無し)週2回(火・ 土)、考える広場イラスト月2回、川柳 欄に週1回で独自掲載あり
15	神奈川新聞	9	共同通信と独自 掲載	1コマ(タイトル無し)週1回(日)、 「進撃のラミちゃんベイスターズ」週1 回(曜日不定期)
16	新潟日報	9	共同通信と独自 掲載	「政流考」週1回(土)、「経済やわか ぜミ」週1回(日)、「山口秀人の万 像漫描」9/22
17	北日本新聞	0		なし
18	富山新聞	0		なし
19	北國新聞	0		なし
20	北陸中日新聞	11	中日新聞の配信 と独自掲載	1コマ(タイトル無し)週2回(火・ 土)、考える広場イラスト月2回

No.	調査対象新聞 (地方紙)	月間 作品数	他社通信と独自 掲載の有無	内容
21	福井新聞	48	共同通信と独自 掲載	1 コマ「世相パック」週3~4回(月~土/ 掲載されない日もあり)、「政流考」 週1回(月 or 日)、「与作と楽太郎」毎 日
22	山梨日日新聞	0		なし
23	信濃毎日新聞	11	共同通信と独自 掲載	1 コマ(タイトル無し)週1~2回(不定 期)、「経済やらかぜミ」週1回 (水・夕)、投稿「やまびこ」週4~5回
24	岐阜新聞	13	共同通信	1 コマ「世相ゼロ番地」週1~4V(不定 期)、「政流考」週1回(火)
25	静岡新聞	0		なし
26	中日新聞	11	独自掲載(中日 新聞の配信)	1 コマ(タイトル無し)週2回(火・ 土)、考える広場イラスト月2回、寸評 入り投稿コーナー「まんが大学 笑学 部」(月2回土曜夕刊)
27	京都新聞	6	共同通信と独自 掲載	「経済やわかぜミ」(木 or 土・夕 刊)、「ハイムーン先生の漫画で学ぼう エコロジー」(隔週・木 or 金)
28	伊勢新聞	0		なし
29	奈良新聞	0		なし
30	神戸新聞	31	共同通信	1 コマ「笑点」週5~6回(月~金/掲載 されない日もあり)、「政流考」週1回 (日)、「エコノ教室」(隔週水曜夕刊)
31	山陽新聞	29	共同通信と独自 掲載	1 コマ「世相まんが」毎日(掲載されな い日もあり)、「経済やわかぜミ」隔 週土曜、投稿「見て!私の自信作」に 風刺画っぽい作品1点あり
32	中国新聞	28	共同通信	1 コマ「世相パック」毎日(SELECT/掲載 されない日もあり)、「政流考」隔週木 曜、「経済やわかぜミ」週1回(木曜 SELECT)
33	山陰中央日報	0		なし
34	日本海新聞	13	共同通信	1 コマ「世相パック」週3回(不定期)、 「経済やわかぜミ」月2回(火)
35	四国新聞	29	共同通信	1 コマ「世相パック」毎日
36	愛媛新聞	4	共同通信	1 コマ「世相ゼロ番地」不定期(計4本 掲載)
37	高知新聞	16	独自掲載	1 コマ「世相パック」週1~2回(不定 期)、「政流考」(不定期)、「経済やら わかぜミ」週1(日)、寸評あり投稿コー ナー「高新まんが道場」月1回(25日前 後)
38	徳島新聞	2	共同通信	「政流考」隔週1回(水)

No.	調査対象新聞 (地方紙)	月間 作品数	他社通信と独自 掲載の有無	内容
39	西日本新聞	9	中日新聞の配信	1コマ(タイトル無し)週2回(火・土)
40	佐賀新聞	5	独自掲載	1コマ(タイトル無し)週1回(日)
41	長崎新聞	3	共同通信	1コマ「世相パック」隔週1回(土)、 「経済やわらかゼミ」月1回(月)
42	熊本日新聞	11	共同通信と独自 掲載	1コマ「時評マンガ」週1回(月)、「経 済やわらかゼミ」週1回(火曜夕刊/掲 載されない日もあり)、独自の1コマ 「ひとコマ時評」週1回(日)
43	大分合同新聞	9	共同通信	「政流考」週1回(日/掲載されない日 もあり)、「経済やわらかゼミ」週1回 (日)
44	宮崎日日新聞	30	共同通信と独自 掲載	1コマ「宮日戯評」毎日、「経済やわら かゼミ」1回、寸評入り投稿コーナー 「宮日世相まんが」月1回(29日)
45	南日本新聞	4	共同通信	「政流考」週1回(月 or 日)
46	琉球新報	30	共同通信と独自 掲載	1コマ「漫画時評」週6回(月～土)、独 自の1コマ「ウチナー漫評」週1回 (日)
47	沖縄タイムス	19	共同通信と独自 掲載	独自の1コマ「時事漫評」週4回(月～ 木)、「経済やわらかゼミ」月2回 (水)
	月間作品数合計	529		

表 1-1-8 2018年9月のカートゥーン作家別の掲載調査

No.	作家名	掲載紙	作品数	備考
1	やくみつる	朝日新聞、日刊スポー ツ、神奈川新聞	37	神奈川新聞では 「はた山ハッチ」名義
2	山田紳	朝日新聞、産経新聞	11	
3	針すなお	朝日新聞、佐賀新聞	10	
4	田中和	朝日新聞	2	
5	狩谷宏	朝日新聞	2	
6	宮嶋章文	朝日新聞	1	
7	宗田真悠	朝日新聞	1	
8	山本美雪	朝日新聞	1	
9	高田ゆき	朝日新聞	1	
10	岩見梨絵	朝日新聞	1	
11	小阪淳	朝日新聞	1	
12	市原すぐる	産経新聞	4	

No.	作家名	掲載紙	作品数	備考
13	所ゆきよし	毎日新聞	4	
14	よこたしぎ	毎日新聞	5	
15	小槻さとし	毎日新聞	5	
16	五十嵐晃	毎日新聞	3	
17	河原崎弘司	公明新聞	13	
18	いそほゆうすけ	公明新聞	10	
19	秋竜山	公明新聞	2	
20	石倉直樹	社会新報	4	
21	白川ただし	しんぶん赤旗	9	
22	宮脇達	しんぶん赤旗	5	
23	倉田新	しんぶん赤旗	8	
24	おいどん	サンケイスポーツ	19	
25	松本ぷりっつ	サンケイスポーツ	4	
26	琴剣	スポーツ報知	14	
27	よしだみほ	スポーツ報知	5	
28	松罵篤志	スポーツニッポン	14	
29	燕来軒	夕刊フジ	5	
30	GUNZOU	夕刊フジ	1	
31	あらい太朗	共同通信	9	
32	小菅りや子	共同通信	5	
33	トシヒコ	共同通信	1	
34	はざま隆治	共同通信	9	
35	松沢秀和	共同通信	4	
36	横田吉昭	共同通信	5	
37	岩見俊哉	共同通信	3	
38	清水紗羅巳	共同通信	2	
39	佐藤正明	中日新聞	9	
40	河内誠	中日新聞	1	
41	伊藤潤	中日新聞	1	
42	足立則明	北海道新聞	1	
43	小野寺ゆうせい	北海道新聞	1	
44	柿崎ぜんこう	北海道新聞	2	
45	さいとうなつこ	北海道新聞	1	
46	さだひろまさ	北海道新聞	1	

第2章 同人誌

No.	作家名	掲載紙	作品数	備考
47	すが文彦	北海道新聞	1	
48	せたいし拓未	北海道新聞	2	
49	高はしともこ	北海道新聞	2	
50	ホリゴメキヨコ	北海道新聞	2	
51	朝倉悠三	福島民報	5	
52	ウノ・カマキリ	東京新聞	5	「UNO」サインのみ
53	山口秀人	新潟日報	1	
54	笠原靖	福井新聞	29	
55	HighMoon	京都新聞	2	
56	あしはらたいじ	熊本日日新聞	5	
57	宮崎まんがグループ	宮崎日日新聞	29	山田佳史、日高亜矢、山本俊太郎の3人のグループ
58	上原脩平	琉球新報	5	
59	砂川友弘	沖縄タイムス	17	
	作家数 59人		合計 362	

1.2. 作家

上述の調査のうち、①、⑥、⑦の調査結果から、作家数については下記の幅で推計する。

- ・新聞掲載された作家数・・・59人（主要媒体で掲載する数値）
- ・日本漫画家協会の会員属性・・・131人（職能団体上の数値）
- ・公募・コンテスト応募数・・・4,611人（自主制作活動を含めた数値。ただし複数応募での重複が含まれる）

2018年のこれらの数値から、職業的な作家数はおおよそ60～200人ほどと考えられ、アマチュアの自主制作活動を含めれば4,000～5,000人の潜在的なカートゥーンの描き手がいると推定できる。

媒体の大きさや地域のシェア率から、発表の場として地方紙を含めた新聞の存在は大きく、新聞掲載された作家は2018年時点の主要な作家と考えられる。なお、新聞調査は9月のみであるが、掲載作家の入れ替わりは頻繁ではないため、年間を通じてもほぼ同数の人数と想定できる。

1.3. 作品

同様に、上述の調査のうち、④、⑥、⑦の調査結果から、作品数については下記の幅で推計する。

- ・新聞掲載された作品数・・・362点×12か月=4,344点≒4,300点
（作品の重複を除き、12か月分として推計）
- ・作品の展覧会数・・・96件（展覧会での作品数そのものは不明）
- ・公募・コンテスト応募数・・・4,611件（自主制作活動を含めた数値）

2018年のこれらの数値から、新聞掲載作品については年間で約4,300点が制作されていると推計される。

また、カートゥーンの展覧会は比較的小規模なものが多いが、③のアンケート回答からグループ展などでは40作品が制作されるケースもあり、展覧会1件につき1作品から40作品の幅があると考え、1年間では約100作品から約4,000作品が制作されていると推計される。

公募・コンテスト企画での応募数総計は4,611件であり、アマチュアの自主制作活動の直接的な数値と言える。

また、②のアンケート調査から、個人での制作作品点数については、新聞掲載などを担当する場合は年間100点前後、週刊誌掲載では50点前後、個展や展示会にあわせて数点など、主に発表形態によって大きく違いがある。また、地方紙や専門雑誌など、主要と言われる全国紙や雑誌ではない媒体で発表しているケースもある。

作品発行部数、販売部数、販売金額については、アンケート調査からのサンプルのみではあるが、個人での出版が散見され、個人のポートフォリオとして関係者へ配布をしたり、展覧会で販売をしたりというケースがあった。いずれにしても、業態規模としては小さいものである。

1.4. 顕彰

⑤、⑥の調査結果から分かるように、今回の調査で確認できたカートゥーン作品に対する顕彰制度は、日本漫画家協会賞と公募・コンテスト企画13件の計14件であった。顕彰制度としては、大賞に「カートゥーン部門（ただし4コマ作品も含む）」を用意している日本漫画家協会賞の存在が大きい。歴史も古く、選考委員にもカートゥーンの作家が一定数含まれており、カートゥーン作品へ積極的に贈賞する傾向が見られる。2018年度は、カートゥーン部門大賞にカートゥーン作品（篠原ユキオ「HITOKOMART」）が選ばれ、カートゥーンのグループ展「日本漫画展」（「日本漫画の会」による展覧会）が特別賞となっている。

公募・コンテスト企画については、職業作家の応募も受け付けていることが多く、アマチュアも同じ土俵で審査されることが創作意欲に結びつくことも考えられる。これらの公募企画の受賞作品189点は、新聞に掲載されたり、主催するマンガ所蔵館で展示されたりと、広く公開される意義も大きい。また、別枠としてジュニア部門などを設けることで、小中学生へカートゥーン作品に慣れ親しむきっかけを作っている点も重要である。

1.5. 催事

2018年のカートゥーン作品を含む展覧会数は④の調査結果から96件であるが、展覧会の会場は画廊やギャラリーなど比較的小規模のことが多い。②、③のアンケート調査では、グループ展についての回答もあり、複数のグループに所属して発表の場とするカートゥーン作家も見られる。これらの展覧会において、展示したカートゥーン作品そのものを「販売」している事例は少数で、アート作品の展覧会とは異なり、ひとつの媒体としてとらえられていると考えられる。

残念ながら今回の調査では、催事の動員数については確認ができなかったが、カートゥーン作家による催事は、似顔絵実演やライブドローイングなどのパフォーマンスとも親和性が高く、掲示された作品を見るのみの展覧会とは異なる集客があることも予想される。また、コンテスト企画でもある「まんが甲子園」は毎年恒例の催事として地域イベント化され、各種メディアで報道・中継されるなど注目を集めている。そのほか、「北沢楽天漫画大賞」の受賞作品展が「国際漫画フェスティバル」で行われるなど、公募・コンテスト作品の受賞作品展や表彰式が催事となるケースも多い。

1.6. ヒアリング

カートゥーン分野の状況について、対面インタビューによるヒアリングを行った。カートゥーン作家以外に、カートゥーンを含む分野を専門とする研究者、カートゥーン雑誌の編集者も対象とした。具体的にヒアリングを実施した対象は以下のとおりである。

表 1-6-1 カートゥーン分野ヒアリング対象一覧

対象者	実施日
ウノ・カマキリ（カートゥーン作家、公益社団法人日本漫画家協会理事）	2月 7日
篠原ユキオ（カートゥーン作家、京都精華大学教授、FECO JAPAN 会長）	2月 23日
茨木正治（東京情報大学教授）	4月 4日
野谷真治（1 コママンガ誌『EYEMASK』編集人、蒼天社代表）	4月 17日
はまのゆか（カートゥーン作家、絵本作家）	4月 18日
チョン・インキョン（カートゥーン作家、東京工芸大准教授）	4月 23日

対象者：ウノ・カマキリ（カートゥーン作家、公益社団法人日本漫画家協会理事）

日時：2019年2月7日（木）

場所：公益社団法人日本漫画家協会

調査担当者：池川佳宏（IRI）、戸田康太（日本芸術文化振興会）、小田切博、幸森軍也、椎名ゆかり、原正人

○カートゥーン作者としての来歴、カートゥーン作者になったきっかけ、受けた影響

子どものころから絵が好きで、高校生のころ、名古屋にオノレ・ドーミエの展覧会が来たとき、こういう生き方があるのか、と驚いたのが最初です。太刀打ちはできないけれど、目指す人として見ていました。驚いたのは絵のうまさと発想のすごさですね。立体（作品）もできますし。

とにかく東京へ出たくて、ちょうど3年制の専門学校になって最初の阿佐ヶ谷美術専門学校に入りました。伊坂芳太郎さんとか灘本唯人さんとか、おもしろい先生がいっぱいました。1964年はオリンピックの年で、東京がどんどん変わっていくところです。

卒業して、TCJ（現在のエイケン）でアニメーターとして「サスケ」などをやりましたが、TVアニメは好きではなくて、クリヨウジさんのところに自分の作品を持っていったこともあります。1968年に『平凡パンチ』（平凡出版）に持ち込んでデビューしました。当時の週刊誌では、ナンセンスマンガとしての1コママンガに人気がありました。

新聞の仕事も多くあり、80年代から担当していた『共同通信』のカートゥーンは、共同通信社で拘束されて描いていました。僕は週1~2回が当番で、起きた事件の内容に関係なく、当番がその日の出来事を題材に描きます。1コマの担当セクションのチェックが終わらないと、帰ることができません。いろいろな自主規制があつて描けないものもありました。10枚書いても1枚が通るまで帰れませんし、拘束時間を考えるとギャラは安いくらいでしたね。

チェックはカートゥーンに詳しい人がするわけではなく、むしろ詳しくない立場のほうが読者に近いと考えられていました。もし分かりにくいとリテイクがかかっても、分かるように描けばいいのです。自分の名前を出して描いていますが、自由に描けるわけではないですね。ただの説明マンガになってしまってもおもしろくないです。また、新聞のカートゥーンは、どうしても他の作家さんと内容がかぶる場合がありますが、これは早く世に出たほうが勝ちですね。

新聞のカートゥーンの反響については、作者のところへ直接には来ません。1コマの場合は反響やファンの感想などはよくわからないのです。新聞の担当者もあまり言わなかったですね。担当者からはリクエストやアイデア提供のようなものは少しありました。

今担当している『東京新聞』の「川柳漫画」の場合は、何本かすでに選ばれた中からひとつ、こちらで選んでいます。これは絵で描きやすいものを選びますね。

○カートゥーン作品をつくるうえでのこだわりや技法

『平凡パンチ』で描いていたころは、いろいろなタッチや手法を使うので「イラスト忍者」だと言われました。特に風刺のときのタッチは決まっているわけではありません。これはタッチを決めてし

まうと（臨機応変さを失って）脇で遊べないからです。カートゥーンは瞬間芸だと思っているので、そのときに描きたいと思った直観を大事にしています。

演芸やエンターテイナーのような意識があるので、展覧会グループのイベントで、お題に沿って即興で描く「イラスト大喜利」というものもやっています。その場を楽しんでもらいたいという意識がありますね。人を楽しませたいというか、イタズラ心が強いです。

また、モラルは大事にしなければいけないということを根底に持っているので、たとえば犠牲者がいるものは描けません。その人を救うためのカートゥーンならいいですけども。

カートゥーン作品の中には、笑うために悪いところを誇張して、結果的につまらないところをけなしているな、と思うこともあります。描くのも人間、読むのも人間なので、カートゥーンを通じて人間のモラルを大事にする生き方を伝えたいと思います。

技法としては、今は丸ペンに戻っています。これは細い線をシャシャッと入れるためです。学生時代に石膏デッサンをしていたとき、先生に「君は埃を描いているね」と皮肉を言われましたが、むしろ「埃を描けばいい」と気づいたのを思い出します。

○カートゥーン作品と、イラスト・挿絵作品、似顔絵の共通点と違いについて

僕は絵本も描いていますが、絵本はどんな子どもでも見られるようなものにしたいと思っています。「漫画家の絵本の会」というグループもありますが、佐々木マキさんのように、60～70年代にナンセンスマンガを描いていた人が、絵本で活躍するケースもあります。1コマを含めたナンセンスマンガが絵本に居場所を移しているかもしれません。

イラストなどの絵画との違いでは、たとえば個人出版をしても基本的に配ってしまうことが多く、見てもらうことを優先します。展覧会も発表の場として考えており、作品を売るためとは考えていません。

○カートゥーン作品発表の方法、作品認知の向上の取り組みについて

僕は以前、逆の取り組みをしていました。人が来る場所に発表するのではなくて、僕の地元の無人駅「三河知立駅」で作品を発表しました。そうすると「人が来る」ようになるんです。古い駅舎で、おじいさんと孫がいるとき「そういうこともあったね」と会話ができるように、過去の時事カートゥーンを並べたのです。駅舎は森田拳次さんに考えてもらった「夢人駅」と名付けました。

この企画は同級会で地元に戻ったとき、汚い駅舎を見てかわいそうになって、地元新聞の記者に展覧会をやりたいと伝えました。駅長に相談したら二つ返事でOKが出て、作品が落書きされようが、盗まれようがかまいませんという条件で始めました。

「夢人駅」は90年代から長い間続けていて、毎年行っていたのですが、俳句を詠むおばあちゃんがいて、俳句を句集にしてプレゼントしたらとても喜んでくれました。お金にはなりませんがそういう活動をしたところ、それまでその駅でキセル（不正乗車）をしていた人が、過去の不正料金分を全額置いていったことがあって、うれしかったですねえ。楽しい生き方ってそういうことですよ。地元で恩返しできたように思います。

○カートゥーン作品の展覧会、グループ活動についての運営や参加についての取り組みについて

グループ展は、費用負担が人数分割りで済むという単純な理由のほか、普段話す機会がない仲間と親睦を深めることができます。お互いの仕事の担当者を紹介して仕事がもらえることもあります。

『漫画読本』（文藝春秋）に持ち込んで掲載されたとき、それを見た小幡堅さんから「音のない音楽展」への参加を誘われてとても嬉しく、B全5枚を点描で描くというチャレンジをしました。後輩を誘って道をつくっていくのもひとつの意味かと思います。

○カートゥーン作者やカートゥーン作品をつくる環境・業界動向についてのご意見

自分から場所をつくっていくことが必要でしょう。バイタリティをもって自分で仕事の枠を広げていくことが大事です。楽しみ方を知って、しつこく活動していると興味をもってくれるものです。

もしカートゥーン作品を読者が読めなくなっているとしたら、やはり接する機会が少ないからでしょう。かといって、子どものうちから親が説明するというものでもなく、子どもなりの見方があることも含めて接する機会を増やすことが必要です。

○カートゥーン作者の数、後進の育成についてのご意見

僕は先生として直接カートゥーンを教える仕事はやっていませんが、僕らが後進に手本を見せなければと思っています。また、クラブ活動で新人に役をやらせるのと同じで、日本漫画家協会でも後輩にイベントをお願いしていきます。遠慮してはいけないと思います。

マンガサミットでは、特にアジア圏のカートゥーン作家と知り合う機会が多く、国際的な交流ができます。10年以上前に「日韓漫画展」を企画したとき、新聞で記事にしてもらったのですが、それがきっかけで韓国のカートゥーン作家が後に売れっ子になったことがあります。

○カートゥーン分野の発展のために求められること

時代による違いは確かにあります。たとえば似顔絵でも、昔は筆だけでサラッと描いていましたが、今は下描きをして確認してもらってから背景も入れて描くこともあります。昔の古典芸能のままではいけないと思います。私も Facebook で絵日記を描いていて、ほぼ毎日更新しています。

私が今していることは、本当に好きな表現方法か、というのを自分にいつも問うことです。また僕は先輩に恵まれ、多くのアドバイスに助けられました。日本漫画家協会に入ることによって先輩後輩ができてくることもあります。

○カートゥーン分野の研究に必要な調査・データの蓄積など

実は昔から、東京駅にマンガの図書館をつくってほしいと希望していました。マンガを保存する図書館が各地にできていますが、カートゥーンについてももっと欲しいところです。川崎市市民ミュージアムは読売国際漫画大賞の展示をしていたこともあり、カートゥーン作品を一部収蔵していますが、総合的な作品の保存はもっと必要になるでしょう。

以上

対象者：篠原ユキオ（カートゥーン作家、京都精華大学教授、FECO JAPAN 会長）

日時：2019年2月23日（土）

場所：ホテル・ハーベストイン米子1階レストラン「プライム・タイム」（鳥取県）

調査担当者：椎名ゆかり、川原和子

○カートゥーン作者としての来歴、カートゥーン作者になったきっかけ、受けた影響

絵描きになりたかったけれど絵では食べていけないので、学校の美術の先生をやりながら絵を描こうと思い、親を説得して画塾に通って京都教育大に入学しました。デビューしたのは大学3年生のときです。

当時、各新聞には必ずカートゥーン（以下、このヒアリングでは「ヒトコマ漫画」）の投稿欄がありました。『産経新聞』に若者をターゲットにしたヒトコマ漫画の投稿欄ができたとき、大阪本社が関西の大学の漫画研究会に声をかけてスタートしたのですが、これを見て「これなら僕でも描ける」と小遣い稼ぎのつもりで出し始めたら、連続で採用されました。ヒトコマ漫画をやろうとは思っていなかったけれど、絵描き志望なので1枚の絵での表現は自分に合っていました。当時の賞金が3千円で、4週連続採用のときは月1万2千円。そのころだと学生のアルバイトとしては相当よかった。1年目に編集部から審査の手伝いを頼まれて、僕が作品を選んでコメントをつけたりしていました。

僕はストーリーマンガのコレクターでもあって、若いころは特に永島慎二さんが好きでした。『漫画家残酷物語』とか。いまだに影響が残っています。『COM』創刊時、僕は高校3年生。このころの『COM』にはヒトコマも少し載っていましたがレベルの高いモノは少なかったですね。「漫画集団」の先生方の作品を見る場所は文春の『漫画読本』が中心で、色々なヒトコマ漫画に出会える場所でした。そういう作品に馴染みながらも、どこかで目指す所はちょっと違うかなと感じていました。

○カートゥーン作品と、イラスト・挿絵作品、似顔絵の共通点と違いについて

自分の意識としては、作品は「ユーモア絵画」として見てほしいです。肩書は「ユーモア・アーティスト」ですかね。「カートゥーニスト」はペンを持って紙の上でカリカリ描くイメージで、僕の場合はキャンバスに刷毛や筆で描くスタイルですからね。「カートゥーン」という言葉は残念ながら僕の大学でもまだまだ定着していません。そこで自分の作品には「ヒトコマート HITOKOMART」という名前をつけて本家宣言しました（同作は第47回「日本漫画家協会賞カートゥーン部門」大賞受賞）。

今、油画でも日本画でも、いわゆる視覚的な表現にはマンガ的表現は無視できない。現代アートにも批判精神を持ったヒトコマ漫画のようなものが多いのです。それなのに、それが油画や日本画なら“アート”になり、紙に描かれて印刷されたものは“アート”じゃない、と見られる。日本で「マンガは文化だ、アートだ」と言われるけれど、やはり欧米とは違って、マンガ的なものは、“駄菓子”ならぬ“駄美術”と見られてしまうことが多いです。そこがよいと言う人もいますが、僕自身はアーティストでいたい。そうでないと憧れの対象にならないし、若い人も育ってこないと思います。

風刺としての似顔絵と営業としての似顔絵はまったく違います。違いは風刺するテーマが明確であるかどうかでしょうね。ヒトコマ漫画の作家が営業の似顔絵を描く場合があるのは、結局ヒトコマ

漫画の仕事の場が限られているから。ただ、最近の似顔絵業界には新しいジャンルを作ろうとする動きがあります。画風だけではなく画材やその組み合わせ方にも可能性を感じるモノがありますね。

現代は風刺が難しい時代だと思います。しかし風刺的なモノは誰にでも描けるのです。トランプ大統領や安倍首相の悪口を描けば、とりあえずは風刺となる。でも人の悪口を滑稽な絵にするだけではユーモアとは言えない。作品は悪口よりも共感を得るほうが大切で、共通の敵を作る必要はないと考えています。

○カートゥーン作品の展覧会、グループ活動についての運営や参加についての取り組み

昔から全国各地にヒトコマの投稿漫画家の集まりがありました。たいてい自分より上の世代です。若いころ、大阪にあった集まりも多くがただの同業者の飲み会で、何の刺激も感じなかった。それで当時の若手の投稿仲間に声をかけて『ぼむ』というヒトコマの同人誌を作りました。（現在は8人の少数精鋭で展覧会を中心に活動しています）

横田吉昭さん（漫画家）から FECO（世界漫画家連盟；世界の1コマ漫画家の団体）の日本支部 FECO JAPAN の会長を引き継いだのは、武田秀雄さん（漫画家、イラストレーター）や西田淑子さん（漫画家）から依頼されてのことです。FECO JAPAN は以前 FECO NIPPON という名前で集まっていた集団が解散して「ジャパンチ」と「FECO JAPAN」に分かれて活動するようになった流れがあって、できてまだ10年くらい。僕になってから国内展は数回京都で開きましたが海外でまだ展示ができていないのが残念です。

○カートゥーン作品をつくるうえでのこだわりや技法

投稿漫画では、指定された通り紙に描いていましたが、今は自分の発表場所のメインが展覧会なので、白黒のペン描きやちょっと着色したものでは弱いと感じています。キャンバスに絵を描く快感は、ペンで描くよりも圧倒的に大きい。ペンと水彩で描いて失敗すると一から描き直さなければならぬけれど、アクリル絵の具で描く自分は油絵に近いので、上から積み重ねていく楽しさがあります。

「ぼむ」を作ったのは、ヒトコマ漫画の紙面がどんどん減ってきて、発表の場が必要だったことも理由の一つです。展覧会は大切な発表メディアであり人とのつながりの場なのです。ただ、会場で作品集を売ることもありますが、黒字になったことはないですね。

『産経新聞』とその系列の『大阪新聞』、『夕刊フジ』、その後、「読売国際漫画賞」をとってからは『読売新聞』や『朝日新聞』にも連載を持ちました。また法廷画家も経験しました。僕の中ではよい勉強になりました。場所によってはうしろ姿しか見えない場合もあるので、自分は法廷の中を飛び回るハエになったつもりで描きました。これは普段、想像を絵にする作業をこなしている漫画家だからできることですよね。

○カートゥーン作品発表の方法、作品認知の向上の取り組みについて

僕が海外で個展（2015年）をしたきっかけは、（絵本作家としても有名な漫才師の）キングコングの西野くんがクラウドファンディングをしてニューヨークで個展を開いた経緯を知ったこと。海外

で個展をするのは自分の夢でもあったから、一度下見に行こうと思ったんです。教え子がニューヨークにいたので案内と通訳を頼み、僕と仲間の団士郎くんとでSOHOとチェルシー地区を周りました。上手く行かず帰ろうとしていたとき、団くんが知り合いの日本人のギャラリーに連れて行ってきて、そこで急に決まったんです。運にも人にも恵まれたけれど、決断してボーナス全額注ぎ込んで渡米した成果だとも思います。個展は大成功とは言えなくても、先への糧となる実り多い経験でした。

イタリアでの展示（2017年）は、大学に繋がりのあるギャラリーのオーナーから卒業生と一緒に展覧会をしないかと話がきたのです。若手ギャラリストがイタリアと連携して日本の若手作家をイタリアに紹介しようとして、肩書きのある人として僕も呼ばれました。

海外に行きたい人は数多くいても皆ノウハウがわからない。外から声をかけてくれる人を求めている、ギャラリーでヒトコマに興味を持っている人はまだまだ少ないですね。

○カートゥーン作者やカートゥーン作品をつくる環境・業界動向についてのご意見

かつて、牧野圭一さんやクミタ・リュウさんが全国行脚して「読売国際漫画賞」「オホーツク国際MAN画大賞」などを創設されましたが、今は大きなコンクールが消えました。ヒトコマ漫画界の現状を嘆く漫画家は多いですが、嘆く前に世の中にアピールすることを考えなくてはならないのです。

ヒトコマの展示はいろいろあっても、イベントとしての見せ方やプロデュースの方法に古さを感じます。多くの漫画家たちはグループ展をよくやりますが、自分の作品を主張するためには個展を中心にするのが一番だと思っています。

「まんが王国とっとり国際マンガコンテスト」など自治体の運営する漫画賞が増えて、「ヒトコマ」「4コマ」なども扱っていますが、応募者の年齢層が高く、受賞者にはプロも多いです。

学生もストーリーマンガのほうが簡単で、ヒトコマ漫画はハードルが高いと思っています。1枚の絵に多くを詰め込まず、できるだけシンプルにして、前と後の場面が想像できるようなものを描くように指導していますが難しいようです。ただ、全世界を見渡しても、ヒトコマ漫画を描いている人は殆どが年長者で、それは人生経験と知識量が要求されるということの現れなのかもしれないですね。

昔に比べて作品を知る機会も少ない。昔は銀座5丁目の書店「イエナ」の3階に海外の作品集や絵本がありました。日本のヒトコマ漫画の本は購買層が限られているのでほとんど出版されない。当時はフランスやドイツのモノが多かったですね。今は自費出版や漫画賞の授賞式で新しい作家を知ることが多いです。（野谷真治さんが編集する）『EYEMASK』なんかはよく頑張っていておられると思いますよ。

日本のヒトコマ漫画家のうち海外で成功する可能性がある人はごくわずか。日本の価値観、言い回しを扱っているものが圧倒的に多く、国際性がない。特に新聞の投稿漫画を描いている人は、時事ネタを扱うのでアツと言う間に古くなってしまふ。ヒトコマ漫画は絵だけで表現できるのにもったいない。

世界的に活躍している武田秀雄さんは「セックス」という全世界共通のモチーフを選んでいる所が上手いと思いますが、僕は性的なネタはあまり使わず、身の回りにあるナンセンスな情景や形をネタにしたものが多いです。

○カートゥーン分野の発展のために求められること

ヒトコマ漫画を広めるには多くの発表の場の構築が必要ですね。展示では1枚の絵画を鑑賞するのと同じように、ヒトコマも鑑賞して欲しい。ファインアートでは大々的に宣伝してやるのに、ヒトコマは人が来ないし話題性も無いと思われて、なかなか企画にならないのが残念で仕方ない。

今僕が持っているような(ヒトコマ漫画の)知識や表現のノウハウは、僕らの世代がいなくなると失われてしまう。ヒトコマ漫画も伝統芸能のように保護が必要だとも感じます。国の支援や贈賞に反発するアーティストや漫画家さんもいますが、それでは大きなうねりは作り出せない。次の漫画界を背負って立つような人材を育成するにはそれにつながる「夢」作りをしてやらないといけない。凄い賞金や賞は、それへの大きな指標になると思っています。海外の漫画賞をとっている日本人ヒトコマ漫画家もいますが、日本では誰も知らない。

例えばアートの世界のように、海外の賞をとった人は1年間海外に滞在させるようなプログラムがあればよいと思います。僕は大学の教え子二人を、大学と提携しているフランスの地方都市で3ヶ月食住付きで創作を行うプログラムに推薦したことがありました。そのフランスの街が出資して街をモチーフとした作品を制作して帰国することが条件でした。

○カートゥーン作者の数、後進の育成についてのご意見

僕が若いときに講義はすべて出て課題も提出した上で、新聞に毎週10枚近くの作品を描いて送っていたのですが、これは「ここで目立つんだ!」「一番になるんだ!」という強い想いがあったから。個人的な他の理由としては、生き別れの父親に自分の姿を見せたかった。学生にも言うんですが、作品を描き続けるには、「描きたいテーマがあるか」「見せたい人がいるか」が必要。更に大事なものは、それを維持できるエネルギーだと思います。「継続は力」はこの世界でも最も必要なことですが、そのための後押しや環境の整備は、ヒトコマ漫画を大切に思う人たちにも、心してもらいたいと思います。

○カートゥーン分野の研究に必要な調査・データの蓄積など

個人的には古今東西の作品集の蒐集と、作家それぞれとの交流、情報交換などですが個人のコレクション以外に古い作品集はなかなか手に入りやすく、絶版になっている物も多いと思います。個人のコレクションの把握はコレクターの高齢化や、コレクターが故人となった場合の家族の対応次第で対象が限定されますが、限られた漫画博物館だけでは手が回らず、きっちりした受け皿をいくつも用意する必要があると思います。

以上

対象者：茨木正治（東京情報大学教授）

日時：2019年4月4日（木）

場所：東京情報大学

調査担当者：池川佳宏（IRI）、戸田康太（日本芸術文化振興会）

○カートゥーン分野の研究活動についての来歴、きっかけ

著書『メディアのなかのマンガ 新聞一コママンガの世界』（2007年、臨川書店）のあとがきでも書いているのですが、私の専門分野は政治とマス・コミュニケーションの問題で、政治のシンボルの研究をしようと大学院に入りました。シンボルの理論的な文献を読むだけでなく、具体的な研究方法として何を分析すればよいか悩んでいました。シンボルは活字だけではなく画像もあります。自分の生まれた翌年に『週刊少年サンデー』『週刊少年マガジン』が創刊され、雑誌を回し読みしていたというマンガ経験があり、これを使えないかと思いました。しかしマンガ研究の領域は広く、すでにいろいろな方がマンガ研究をされ、対象となる資料も膨大にあります。マンガはひとつの学問領域として決まった範囲があるわけでもなく、限られた時間の中で研究は難しかったのです。その中で政治についてのマンガに着目したのは、「政治の見方や考え方」に興味があったので、「マンガというメディアに現れた政治」を扱うことにし、1コママンガを研究対象にしようと考えました。

院生のころ、コミュニケーション関係の文献を探索していたとき、カートゥーンを分析している海外の博士論文と、『Communication monographs』（Speech Communication Association）という雑誌に画像のレトリックの分析を扱った論文を見つけました。「レトリック」というと弁論や言論を扱うことが多いのですが、この分析では画像を使っていたのです。そこから「マンガをどう読むか」や「読み方」を研究するようになったのが始まりです。同時代に日本マス・コミュニケーション学会の大会で佐藤卓己先生が19世紀末に創刊されたドイツの風刺雑誌をとりあげて図像学の知見をふまえて研究発表していたことを覚えています。

マス・コミュニケーション論を研究するうちに、カートゥーン研究とマス・コミュニケーションの理論を組み合わせました。海外ではそれらの理論や「説得」の文脈の中で「カートゥーン」が事例として使われていて研究が進んでいることもわかり、海外の文献を紹介することも行ってきました。1988年の関東社会学会の学会誌『年報社会学論集』の創刊号に論文「政治漫画の機能-研究動向・内容分析-」を発表したのが最初です。2003年に清水勲先生と牧野圭一先生が発足した日本マンガ学会カートゥーン部会に参加し、それらの成果として『マンガジャンル・スタディーズ』（2013年、臨川書店）にまとめました。

カートゥーンの学際性については、私はマス・コミュニケーション論から入りましたが、カートゥーン研究の背景となる学問領域として社会心理学、社会学、言語学、教育学、歴史学、美学などがあります。政治学や歴史学、ジャーナリズム論や美術史でも対象となっています。80年代には社会学で「フレーム研究」としてマンガを使って分析するという事例があったことも後から知りました。

○カートゥーン分野の作品や作者情報を取得する手段について

研究論文ではアメリカやイギリスのコミュニケーション論や文化研究の論文を探しました。(それらの国では) 毎年、作品集が出版されていて、アブストラクトから「cartoon」を探して調査しました。

「Communication Abstracts」「Communication Yearbook」という雑誌や年鑑があります。過去のものについては、歴史的な新聞・雑誌やメディア史を研究していると触れる機会は多くあります。

ここ数年のカートゥーン作品については、若手の研究者がデータベース化や調査をしていると聞いていますが、メディア研究自体の課題として、カートゥーン掲載媒体として、今のWEBメディアやSNSなどをどう分析するか、ということともかかわってきます。新聞はデータベース化が進んでいますが、雑誌のそれは難しく、大宅壮一文庫のデータベースを見ながら探していくことになります。

研究室では週刊誌などの雑誌を購入していますが、『週刊朝日』の「山藤章二のブラック・アングル」などをのぞけば、カートゥーン作品の掲載自体がほぼ見られなくなっていて、10数年前からそういう状況です。かつては『週刊プレイボーイ』などにも掲載されていました。

マンガ誌でも大人向けの『週刊漫画 times』や『週刊漫画ゴラク』などの創刊初期はカートゥーンが表紙などにも掲載されていました。当時はマンガ専門誌というよりも「週刊誌」の意味合いが強かったと思いますが、次第に減っていきました。

電子媒体についていえば、政治学の雑誌『Political Science』の2006年ごろカートゥーンの特集があり、ピューリッツァー賞の「時事漫画部門」を受賞した女性作家のインタビューで、個人のWebサイトに発表の場が移行していることがわかります。専業ではない方も含めて、個人のカートゥーン作品の場になってくるでしょう。

新聞掲載については、カートゥーンは定期連載だったかということそうでもなく、70年代以降に定期的に掲載されるようになりませんが、それ以前は不定期的な掲載でした。量的に見た場合、果たして過去は多かったのか、新聞よりも雑誌に掲載されていたのではということも検証が必要でしょう。雑誌の機動性の高さが今はネットに代わっているのかもしれませんが。現在の雑誌がマスメディア化したことが、カートゥーンにとってよかったのか、むしろ(すべての人が理解できるような)単なる絵解きになったのではないかと考えています。たとえば、創刊当時のせいぜい10万部程度だった『(大阪)朝日新聞』や『(大阪)毎日新聞』掲載のカートゥーンと、100万部を超えてからのカートゥーンはどう違うのかということです。これはカートゥーンに限らず、マンガ雑誌が大部数化したこととその作品への影響についても同様かもしれません。

○カートゥーン作者やカートゥーン作品をつくる環境について

新聞の3大紙でいえば、(2019年4月以降の自分のカウントでは)『読売新聞』がゼロ、『毎日新聞』が土・日の週2点、『朝日新聞』が水・木・金・土の週4点でしょうか。これらの掲載作家で比較的に若い世代というと『毎日新聞』のよこたしぎ先生(1964年生まれ)でしょうか。やはり掲載の場がないことが、若い世代が育たないことに大きく影響しているといえます。ただ、これはカートゥーンに限らず今の雑誌掲載のマンガでも(出版不況のため)同じ状況といえるかもしれません。海外について同じ状況であるかは調査が必要でしょう。

さきほどの雑誌のマスメディア化との関連でいえば、カートゥーン作品はそもそも読者層が限られているもので、100万人を対象にカートゥーン作品を読んでもらうことの意味がどこにあるか、ということでもあります。単に事実を伝えるのではなく、味わってどう感じるかということ、特に今は多様な読みや理解の仕方がある中で、ある程度定まった方向へ理解をしてもらおうとするわけですから、それ自体が矛盾している部分があります。広くあまねくおもしろいと感じてもらおう、という難しさに加えて、時事という即時性が求められる中で、継続して描き続けるのは厳しいでしょう。逆に、地方の新聞では限られた読者層の中で描くことができるので、カートゥーンの今後を考えるモデルになりそうです。

とはいっても、マスメディアとしてのカートゥーンの役割はまだあるでしょう。たとえば政治や社会問題について主張が分散しているとき、それらをつなぐハブとなるのがマスメディアの役割であり、カートゥーンがその手段となりうるということです。

ネットメディアの「タコツボ化」の状況から、「フェイクニュース」や「ポスト・トゥルース（真実よりも個人の感情に訴えるものの影響力が高まる状況）」が生まれているとも言われています。つまり、作品を理解できるのはその作品の趣旨を好む人か、他の情報も受け入れうる人で、「好きなものしか見ない」人には伝わらない。しかも、情報があふれる中で、好きな情報だけでおなかがいっぱいになってしまうわけです。しかし、カートゥーンのような表現なら、うまく隙間に入っていくことができるかもしれません。

また、『メディアのなかのマンガ』で意識したものは「新聞に掲載されている」ことにどのような意味があるか、記事や論説といった周りにあるものとどういう関係にあるかということです。周りと同じではただのプロパガンダになってしまう。一見近いことを表現しているかと思えば、よく見ると反対の内容だったりすることもあります。美術館などで切り取られて見るものと違い、他の記事との関係、雑誌ならパラパラとめくった他の部分との関係の中で読まれています。これは集中して見ることが多い映像とは異なるところで、カートゥーンの強みともいえるでしょう。

これらは「読む側」の論理で、逆に作家自身はあくまで「作品で表現したい」と考えていて、「ここに掲載される」ということは考えていないかもしれません。カートゥーン作家によるメディア掲載ではない形の展覧会活動には、作り手の意図を積極的に示すという意味もあると思います。

○カートゥーン作者の数、後進の育成についてのご意見

新聞の全国紙でも掲載が少なくなっており、作者の高齢化が進んでいる現在、新聞側が若手を積極的に育てている状況ではない、といえるでしょう。

今の若い世代、たとえば大学のオープンキャンパスで『週刊少年ジャンプ』を置いても来場する高校生や在学生でも手に取らない人たちも多い。ネットで読んでいるかというところでもなく、マンガ自体が読まれていない印象があります。そうした世代にカートゥーンを見せても、特に時事的なものは理解されにくい傾向にあります。

○カートゥーン分野の発展のために求められること

さきほどの話と重複しますが、新聞では発展が難しいとすれば、コアな読者層を想定してネットメディアを通じた展開に適応した作家を育てることになるだろうと思います。そのためにはネット空間にそうしたつながりを持たせるということが必要で、そのプロデュース的役割を今のマスメディアの人が担うということになるかと思います。マスメディア側もデジタルネイティブが増えていきますから、そうしたマスメディア側の役割の変化は（カートゥーンに限らず）起こるはずで

また、新聞社の単位ではなく、作家のエージェントがプロデュースしメディアへ配信するような職種ができるかもしれません。今の共同通信の役割をより発展させた形ですね。

○カートゥーン分野の研究に必要な調査・データの蓄積など

作品資料については、私は科研費で『朝日新聞』の横山泰三「社会戯評」（1954年～1992年にほぼ毎日掲載）をスキャンしデータベース化しました。これは新聞をコピーした元資料があり、それをスキャナーで取り込んだものです。今は去年から『朝日新聞』と『毎日新聞』の掲載をデータ化しています。しかし個人では限界があるので、カートゥーンの資料を保存する施設、新聞であれば日本新聞博物館（横浜市）などで記録保存してデータベース化と閲覧提供できるようになるのが理想でしょう。

（科研費で）3年かけて約13,000点のデータ化ができたので、過去のものを含めたデータ化は不可能ではないと思います。データ化が現在に追いつけばそのままルーティン化されます。

データベース検索のための要素（メタデータ）については、「社会戯評」のデータベース化においては、作業の単純化のため作家名、新聞名、掲載年月日の情報を採っていました。カートゥーン作品の主題（テーマ）などを記録したい場合は、新聞の縮刷版で記事ごとに分類法があるので、記事に付随するカートゥーンの場合は、その記事の分類を使って判断基準とすることができます。ただ、表現された内容が複数のテーマにまたがっている場合もありますが、複数登録できるようにすればよいでしょう。

○その他：海外の研究について

海外に比べて研究は遅れている方ではありますが、歴史研究の文脈でカートゥーン研究が増えているなどの動きもあります。個人レベルでは海外研究者との交流は行われています。海外研究の応用や情報共有については、たとえば「シャルリー・エブド襲撃事件」（2015年フランスでの風刺新聞社襲撃事件）が起きたとき、国内で専門家がすぐ解説できるような状況は必要だと思います。

以上

対象者：野谷真治（1コママンガ誌『EYEMASK』編集人、蒼天社代表）

日時：2019年4月17日（水）

場所：NPO法人 知的資源イニシアティブ 事務局

調査担当者：池川佳宏（IRI）、戸田康太（日本芸術文化振興会）

○カートゥーン分野の雑誌『EYEMASK』発行などの活動についての来歴、きっかけ

学生時代の1978年から、『蒼天』という文芸同人誌を出していましたが、その中に絵を描く人やマンガを描く人がいて、載せるようになりました。そこからストーリーマンガを中心とした同人誌をつくることになり、他のマンガを描くメンバーも入れて1989年に『EYEMASK』の創刊号をつくり始めました。このとき、自分の近所に森本清彦さんという1コママンガを描かれている方がいるとハガキで教えてくれた匿名の方がいて、それで森本さんに会いに行きました。

森本さんは70年代にフランスに住んでいたことがあり、フランスのマンガ家さんとの交流がありました。森本さんはフランスの立派な作品集を見せてくれて、その作品集はひとつのテーマで複数のマンガ家がカートゥーン作品を描いているものでした。「こういう世界があるけどどう？」と勧められました。

創刊号はすでにつくり始めていたので、森本さんのカートゥーン作品は巻頭にカラーで掲載しましたが、他はストーリーマンガを掲載しました。2号目が出るまでに1年半近くかかりましたが、2号から『EYEMASK』を1コママンガ誌に路線変更することにしました。

創刊号は川崎ゆきおさんが表紙を描いていますが、2号から森本さんが『EYEMASK』の表紙をずっと描いてくださっています。『EYEMASK』の誌名は、マンガ雑誌があふれている中で、一度周りを見ないで自分たちの媒体を作っていこうという意味です。

森本さんから、1コママンガを描く二階堂正宏さんや市川としおさんなどを紹介していただきました。また市川としおさんは中国や韓国の作家とつながりがあったり、森本さんがヨーロッパの作品の許諾をとってきたりして10号くらいまで海外作品もたくさん掲載していました。

話が戻りますが、『蒼天』の同人は大学とは別のつながりでした。これは高校時代に、新馬さんという兵庫県で高校の先生をしながら俳句を若者に普及する活動をしていた方がいて、『高一コース』などの雑誌に投稿していた人に勧誘をしていたのです。高校名と名前が出ていますから、投稿していた私にも連絡がきました。私はもともと俳句はやっていなかったのですが、勧誘が来て興味を持つようになりました。その後、『蒼天』をつくることになります。『蒼天』は多いときはマンガも含めて100ページ近くになりました。

『蒼天』を販売することは考えていませんでした。後に多いときで300冊ほど印刷していましたが、特にミニコミのお店や同人誌即売会で販売・頒布することはあまり考えていませんでした。『蒼天』は基本的に会員向けとして制作されています。

俳句といっても、有季定型の五七五のものはメジャーでNHKの講座や総合誌もありますが、こちらでやっているような、形にとらわれない自由律俳句、河東碧梧桐から荻原井泉水や種田山頭火など

の流れが少ないながらもまだあります。『EYEMASK』では「短詩」として掲載していますが、そこで私は「1コママンガと短詩（一行詩）は似ている」と書いてきました。

『EYEMASK』は背表紙で「1コマ漫画」誌と謳っていますが、最初（2号）は「the art & humour magazine」だったのです。最初のころはカートゥーンや1コマとは言わないで、「アートとユーモア」という言い方をしていたのですが、「アートとユーモア」ではどっちつかずというか、1コママンガなのか、絵画なのか、イラストなのかかわりにくい。また、私はおもしろいものは全部載せたいと思っていたので、当初は知り合った興味ある人全部に声をかけていて、執筆陣もどんどん入れ替えていた時期もありました。でも、「雑誌」の継続としては「この雑誌を見ればこの人が載っている」という連載が必要で、その作家が好きな人が読者となってついてくるわけです。その反省で、サラリーマンを辞めて独立した25号くらいから、ある程度の執筆陣を固定して、「1コマ漫画」専門誌として発行することになりました。

『EYEMASK』は『蒼天』とは違って流通に乗せた販売を目的としていましたので、ISBNを早い時期にとっています。発行元は蒼天社で、販売元は別の汎工房なのですが、汎工房以前に販売元はいくつか変わりました。今では汎工房と「地方・小出版流通センター」が交渉して販路をつくっています。発行部数は1,000部です。

○カートゥーン分野の作品や作者の情報をどのような手段で取得しているか

編集者としてアンテナを張って探す、というほどのことはしていません。2号目を作る段階で森本さんから他のカートゥーン作家を紹介していただいたことが始まりですが、当時驚いたのは、1コママンガの先生は展覧会をたくさんやっていて、作家同士の交流があるということです。当時は紹介から紹介がつながっていきました。

また、当時『エポック』『笑?』『漫画庁』『アゴーン』といった作品の冊子が展覧会などに置いてありました。冊子には作家の住所や連絡先が書いてあり、作家の営業ツールとなっていたわけです。『EYEMASK』も新聞社の文化部などに送っていて、つながりができて逆に新聞社から情報をもらうこともあります。

今では、作家のサイトから直接コンタクトすることもあります。情報がネット上にまとまっているわけではないので、誰かから聞いてアクセスすることが多いですね。SNSは最近使用していて、情報源にもなっています。展覧会へは足を運ぶほうですが、関東以外の展覧会には行けていないので、地域的には偏っていますね。効率的な情報収集をしているというより、コツコツと人とのつながりを続けています。

『EYEMASK』の初期のころ、『週刊漫画サンデー』（実業之日本社）の編集者が『EYEMASK』を取り上げてくれたこともあります。

○カートゥーン作者やカートゥーン作品をつくる環境についてのご意見

雑誌でなくてもよいので、ちゃんとした経済構造を持っていて仕事として成立する1コママンガを掲載する媒体があれば、みなさんそちらで描かれると思います。基本的に仕事として成立すれば、

若手も出てくると思います。

仕事として成立するかは大きいですが、今は WEB サイトで個人でも発信しようと思えばできますし、SNS などで告知したりつながったりすることもできます。そこから仕事につながる可能性もあるのではないのでしょうか。『EYEMASK』を初めたころから比べれば、やりやすい環境になっているとも言えます。昔は自分たちでお金を出しあって同人雑誌をつくったりして宣伝をしていたのですから。もっとも、当時は新聞や雑誌でのニーズがあったからこそその宣伝だったのでしょうけれど。

週刊誌からカートゥーンが掲載されなくなったとのことですが、以前は『小説新潮』（新潮社）『小説推理』（双葉社）などの小説誌でもカートゥーンの掲載がありました。マンガ誌でも『週刊漫画サンデー』『コミックトム』（潮出版）などが掲載していましたが、雑誌自体がなくなってしまっていますね。

今でも自分たちでやっている人はこういます。ヒサクニヒコさんが 2019 年 2 月に Amazon のオンデマンド出版で『やあ失敬!』というカートゥーン作品集を発行しました。Amazon から発注する仕組みですが、Amazon と直接交渉して販売している例ですね。ジョルジュ・ピロシキさんも『UFUFU!』『AHAHA!』などの自分の作品集をつくっています。

カートゥーンと異なりますが、似顔絵を活動としている人もいます。上野の「不忍の池」周辺でチャリティーイベントとして「似顔絵集団」が企画をしていたりしますね。

作家側からすると、さまざまな活動があることが前提で、その中の一部に昔ながらのカートゥーンがあるということでしょう。

○カートゥーン作者の数、後進の育成についてのご意見

毎年「日本漫画の会」が開催している「日本漫画展」では毎回新しい人が参加しています。初日に行くと「この方が新人です」と紹介されることもあります。

若い方がさまざまな活動をする中で、あえて自分がカートゥーン作家だと規定して活動することに縛られていないことがあるのではないのでしょうか。また、さきほどの「似顔絵集団」のように自分たちで経済活動になるように、新たに自己プロデュースをするということもあります。「似顔絵集団」の小河原智子さんは「星の子プロダクション」という似顔絵専門のプロダクションをつくって、似顔絵イベントをやり、似顔絵教室を開き、自分たちで仕事を作り出しています。

似顔絵でいうと、「カリカチュアジャパン」という企業が複数店舗をもって営業していますね。また村岡ケンイチさんが「似顔絵セラピー」という、病院へ出張して患者さんの似顔絵を描くサービスをしていて、マスコミでも紹介されて注目されています。

○カートゥーン分野の発展のために求められること

「カートゥーン」の語義はいくつかあり、その意味では必ずしも 1 コママンガに限ったものではないですね。亡くなられた水野良太郎さんはいつも「カートゥーンと 1 コママンガはイコールではない」と言っていましたね。活動はより多様化していくと思います。

そのほか、地域のコミュニティでの媒体のお仕事はもっとあると思います。紙やネットとはまた違

った既存のメディアでない媒体、たとえば地域のラジオ局と連動したり、作家自身が媒体を持ったりして地域コミュニティに発信するようなものです。「新聞の掲載」と「展覧会の活動」の中間に位置するような規模の媒体が定着するとよいのではないのでしょうか。

また、紙の媒体の良さでいえば、ハシヨシヒサさんが個人新聞として「イカの墨」というペーパーを長年発行していました。記録として残っていくということもあります。SNSだと流れて消えてしまうものも紙媒体は長期で残りますね。おそらく私が知らない活動はたくさんあり、後からでも知ることができると思います。

○カートゥーン分野に必要な調査・データの蓄積など

今回の調査のほか、個人で新聞マンガを調査して成果を公表している岡部拓哉さんのような方がいるのがありがたいですね。私は（網羅性はともかく）メールマガジンで毎週日曜日に展覧会情報などを配信しているので、そうした情報の蓄積も意味があるかもしれません。

こうした情報が自然と集まるように習慣化されるとよいと思います。日本漫画家協会サイトにある展覧会情報のさらに詳しいものとして、カートゥーンの展覧会をする人が自発的に登録できる仕組みがあるとよいと思います。

以上

対象者：はまのゆか（カートゥーン作家、絵本作家）

日時：2019年4月18日（木）

場所：都内

調査担当者：池川佳宏（IRI）、戸田康太（日本芸術文化振興会）

○カートゥーン作者としての来歴、カートゥーン作者になったきっかけ、受けた影響

京都精華大学のカートゥーンコースに入学したのは、カートゥーンコースでは絵本も勉強できるということからでした。当時はデザイン学科の中にカートゥーンコースがあり、2年生までは全員カートゥーンを学び、3年生からカートゥーン、絵本、アニメーションから選択しました。カートゥーンコースの定員は30人ちょっとぐらいでしょうか。

1年生のころは1年間動物園に通ってデッサンをしたり、街中でクロッキーをしたりと基礎をじっくり勉強するという授業でした。とにかく描くことに力を入れていました。ヨシトミヤスオ先生に教えていたのですが、ゼミではテーマを決めてカートゥーンを描き、見せあって「これはどのように描いたのか」と聞いたり批評したりを繰り返して、カートゥーンのおもしろさを学びました。

在学中に、村上龍先生の『あの金で何が買えたか』（1999年、小学館）の挿絵を担当しましたが、「あの金」というのは当時「不良債権」を指しており、それで買えたもの、たとえばスポーツカーが買えるなら挿絵でスポーツカーを描くというものでしたが、ちょっとクスッと笑えるような、1コママンガのように描いたものもあります。

『あの金で何が買えたか』の挿絵を担当したのは、もともと村上先生のファンで、ファンとして講演会に出かけて自分が描いたポストカードをお渡ししたことがきっかけです。出版社から連絡があったときには信じられなくて、最初は「だまされてるのでは」と疑いました。このデビューの仕事は進級作品の制作と並行していたので大変でした。当時、私のほかにも、大学院の先輩で在学しながら『朝日新聞』の仕事をしている方もいらっしゃいました。

その後も村上龍先生の挿絵をいくつか担当して、『13歳のハローワーク』（2003年、幻冬舎）につながりました。そのころから、挿絵やイラストの仕事以外に、やりたかった子ども向けの絵本の仕事も増えて現在にいたります。

カートゥーンについては、『THE NEW YORKER』に作品を発表していたチャールズ・アダムスの影響を受けています。1枚のカートゥーンが『アダムス・ファミリー』として1本の映画になったように、世界観の広がりや1枚の作品から出せるといいなと思います。

ヨシトミ先生が主催されていた「京都国際マンガ展」のスタッフをして、著名な先生の直筆原画を見る機会ができて、受賞者のモーズさんやロス・トムソンさんが生でカートゥーンを描いているところを見て、とても刺激を受けました。たとえばフランスの作家さんは、ちょっと描いたらすぐお茶を入れて休んでいたりして、楽しく自由に柔軟に描いてもいいんだな、とったりしました。

海外のカートゥーンの賞にも積極的に応募して、ブルガリアやベルギー、ドイツ、マケドニアなどの賞に入選しました。海外のカートゥーンの公募については、在学中は大学に掲示された募集を見て知ったり、日本漫画家協会のサイトで見たり、一度応募すると次年度も案内が来たりしました。

○カートゥーン作品をつくるうえでのこだわりや技法

クスッと笑えるものにしたいと思っています。やはり自分がそういうカートゥーンが好きなので。絵本の中のワンシーンにも、そういうクスッと笑える要素を取り入れられたらいいなと思います。

あとは、生き生きした線で絵を描きたいです。

○カートゥーン作品と、イラスト・挿絵作品、似顔絵の共通点と違いについて

私は今、絵本を主に仕事をしていて、イラストも描けますし、カートゥーンも描けますよという立場ですが、仕事の量では絵本が一番多いので、「絵本作家」という肩書が多いです。「カートゥニスト」と言ってもわかりづらいですし、「マンガ家」と言うと「1コママンガ」を描いているということが伝わりにくいですね。

似顔絵はほとんど描かないのでわかりませんが、カートゥーンとイラストや挿絵は、同じようなタッチで描いています。違いは、カートゥーンは描く内容を自由に描けますが、イラストや挿絵は依頼されて描く絵（文章に沿った絵や指示に沿った絵）だと思います。

○カートゥーン作品発表の方法、作品認知の向上の取り組みについて

WEB サイトやブログのほか、Twitter や Facebook などの SNS を活用しています。投げ銭システムのある note に「子育て新聞」を開設して、2018 年は「子育て 1 コマ漫画エッセイ『年中無休』」を 20 本掲載しました。

また、販売については、カートゥーン作品そのものだけではなく、ポストカードやカレンダーなど、商品として付加価値をつけて販売しているものもあります。ポストカードを雑貨屋で販売していただいたり、自分の WEB ショップで通信販売をしたりしています。

カートゥーン作品以外には、図書館や書店やライブハウスで自分の絵本の「読み聞かせ」をするイベントをやったり、YouTube で絵本の朗読をして公開するというのをしたりもしています。

○カートゥーン作品の展覧会、グループ活動についての運営や参加についての取り組みについて

2018 年は早川乃梨子さん（WEB サイト「ほぼ日刊イトイ新聞」主催「ほぼ日マンガ大賞 2012」に『オノマトペ』で入選後、同サイトで連載）と「1 コマ漫画 2 人展」をカフェで開催しました。前述の子育ての 1 コマ作品も展示しています。展覧会では「mamechan calendar」（2007 年版が第 36 回「日本漫画家協会賞特別賞」を受賞）などの作品の販売もしています。

また、「日本漫画の会」の展示「日本漫画展」にときどき参加しています。幹事の西田淑子先生にお声がけをしていただいたのがきっかけです。他のカートゥーンの先生方と日常的なお付き合いはないのですが、展覧会があると交流ができます。これからもカートゥーンの個展やグループ展の参加をしていきたいと思っています。

○カートゥーン作者やカートゥーン作品をつくる環境・業界動向についてのご意見

日本だけでなく『THE NEW YORKER』を見ても、カートゥーンの掲載頻度は減っているように感じます。

SNS などを利用することによって、カートゥーンの発表の場は増えていると思います。ただし、それが仕事につながり、収入を得るに至るまでには難しいです。そのためには、業界が盛り上がるということも大切だと思いますが、個人個人の作家が、読者に刺さる作品を届けられるかが鍵だと思います。

○カートゥーン作者の数、後進の育成についてのご意見

カートゥーンを描いている人はとても少ないと思いますが、とても魅力的な分野なので、これからも残って欲しいと思います。

後進の育成についても、引き続き京都精華大学のカートゥーンコースなどで専門的に学べる場があるといいなと思います。さらに（離れた場所で）教室に行かなくても授業が受けられるような仕組みがあるといいですね。

○カートゥーン分野の発展のために求められること

専門的なことを学ぶ場があり、カートゥーン作品で収入を得られる場を作家自ら切り開いていくこと。たとえば海外の公募にも自ら乗り込んでいくような積極性が作家側に必要だと思います。そして、そうした行動に対して助成があるとよいと思います。

○カートゥーン分野の研究に必要な調査・データの蓄積など

私の場合、過去のカートゥーン作品は、京都精華大学の講義や「情報館」（図書館を拡張した施設）の図書で知りました。作家活動にとっても過去の事例が参照できることは大事なので、そうした資料が残る施設がもっとあればよいですね。

また、書籍の著作権の関係で難しいかと思いますが、過去の先生方のカートゥーン作品の電子書籍などがあるといいな、と思います。必要な情報がネットで簡単に検索でき、読めて、見られれば便利だと思います。

展覧会の告知については、自分のブログや SNS でお知らせしていますが、積極的に他の媒体に出すところまではできていません。もしそうした情報が集まる媒体があれば便利ですね。

以上

対象者：チョン・インキョン（カートゥーン作家、東京工芸大学准教授）

日時：2019年4月23日（火）

場所：東京工芸大学 中野キャンパス

調査担当者：池川佳宏（IRI）、戸田康太（日本芸術文化振興会）

○カートゥーン作者としての来歴、カートゥーン作者になったきっかけ、受けた影響

元々ストーリーマンガを描きたかったのですが、当時韓国ではマンガを教える大学はありませんでした。一方で歴史に興味があり、マンガを描くためには基本的な教養を学び人文的な学問を修めるべきだと思い、史学を専攻しました。大学を卒業する前、両親からマンガが盛んな日本への留学を勧められて、京都精華大学へ入学しました。

90年代後半当時の韓国では日本の大衆文化は輸入禁止になっていて、マンガは海賊版しか入ってきていない状況でした。憧れだけがふくらんでいた状況だったのですが、日本に来てみると、非常にたくさんのストーリーマンガがあることが見えて、「私がやらなくてもいいのでは」と思うようになりました。また、自分で描いていたストーリーマンガの絵が自分の絵じゃない気がして好きではなくなりました。特定の作家に似たわけではないのですが、日本のキャラクターも含めて影響を受けて「自分の絵を描きたい」と思うようになりました。

京都精華大学では1973年からマンガ（1コママンガ）を教えるクラスがあり（73年当時は短期大学）、私が入学した90年代後半のマンガコースでは、1・2年生ではデッサンや人物のクロッキーを徹底的に学ぶカリキュラムがありました。私は今までの絵を捨ててトレーニングをすれば、自分の絵が見つかるかもしれないと思って入学したのです。カートゥーンについては、私は元々時事問題が好きだったこともあったので、おもしろいと思うようになりました。ストーリーマンガはストーリーを描かなければいけないのに対して、1コマのカートゥーンは1枚の絵にすべてが表現できること、自分のメッセージがはっきり言えることが魅力的だなと思いました。その後も京都精華大学の大学院（芸術研究科風刺画専攻）に進み、博士後期課程を修了しました。

大学ではひたすら描きました。課題もありましたが、課題以外に描くことを大事にしました。絵の上達のため、動いている人物を瞬時にとらえるクロッキーは自主的に描き続けていました。

作家として絵が上手いのは当然です。それに加え「何を表現するのか」が大事で、73年にマンガクラスを設立したヨシトミヤスオ先生との対話から多くを学びました。日本国内外の政治や社会についても、いろんな話をしてヒントを得ました。授業以外に先生方と積極的にコミュニケーションをとりました。

ヨシトミ先生は「動物マンガ百科」で第1回日本漫画家協会賞大賞を受賞されていますが、京都出身の先生は特に「鳥獣戯画」に愛情と誇りを持っていて、「鳥獣戯画」を生んだ京都でカートゥーンを教えることの大事さをおっしゃっていました。

博士後期課程を卒業してから、京都精華大学で非常勤講師をしつつ外部から依頼を受けて作品の制作をしました。当時、仕事としてのカートゥーン作品とそれ以外の仕事の割合は3:7ぐらいです。

○カートゥーン作品をつくるうえでのこだわりや技法

手描きで描くことにこだわりがあります。デジタル作業は私の気質には合わなかったですね。マウスで操作して、自分が作った色でないものをプリントしても冷たく感じました。

京都という環境も影響していたと思います。京都は流行りにあまり関係がないですし、友禅など一点ものをコツコツと作る職人の方も多くて、千年の歴史の中で手描きにこだわっても不思議ではないという意識があります。むしろ東京に来て、手描きがおろそかにされていることに気づきました。デジタルはもちろん便利ですが、手描きのぬくもりなどを大事にしたいと思っています。

京都で数百年前の絵などに囲まれている環境にいと、魂がこもっている絵は数百年でも残るといふ確信があります。

○カートゥーン作品と、イラスト・挿絵作品、似顔絵の共通点と違いについて

カートゥーンの定義もいろいろありますが、総じて言えることは、社会や政治に対してはっきりとしたメッセージがあることだと思います。権政治や権力に対する批判的な視線などのメッセージを込めていることが、イギリスで発祥して以来のカートゥーンの基本的な特徴だと思います。

カートゥーンとはこういうもの、と教えていただいたのはヨシトミ先生で、先生は弱い立場の視点で描かなければいけない、それが社会におけるカートゥーンの役割だとおっしゃっていました。

私の場合、韓国ではマジョリティーですが、日本ではマイノリティーです。韓国と日本は距離的に飛行機でわずか 2 時間しかかかりません。それを考えると誰もがいつマイノリティーになってもおかしくないと気づきます。日本でマイノリティーとして気づいたことをメッセージとして描かなければ、という意識もあります。

カートゥーンとそれ以外で特に技法が異なることということはありませんが、お客さんを前に似顔絵を描く場合は、早く仕上げるために画材を変更することなどはあります。

○カートゥーン作品発表の方法、作品認知の向上の取り組みについて

展覧会（個展）は日本でも韓国でも開催しています。時折雑誌に掲載することもあります。次の個展も企画していますが、東京は他の情報が多すぎるためか、京都に比べ個展をマスコミに取り上げてもらうのは大変だと感じます。

○カートゥーン作品の展覧会、グループ活動についての運営や参加についての取り組みについて

今はグループ活動をしていませんが、ヨシトミ先生が主催されていた京都国際マンガ展（1991～2011 年）に出展したりお手伝いをしたりしていました。京都国際マンガ展では当時の海外の一流のカートゥーン作品が集まっていたので、貴重な記録になっていると思います。

○カートゥーン作者やカートゥーン作品をつくる環境・業界動向についてのご意見

ストーリーマンガのプロを目指す学生には出版社へ持ち込みをさせるなどの指導ができますが、今のところカートゥーンの場合は発表の場を自分で探すか作るしかないのが現状だと思います。さ

まざまなところに作品を送り、理解のある担当者の目に留まるというようなことがあれば、カートゥーン作家として続けられるかもしれません。他の作家の場合もカートゥーンと他の仕事の割合は、人によってそれぞれでしょうが、おそらくカートゥーンの割合は少ないのではないのでしょうか。媒体が少ないので個人の活動としてカートゥーンを個展などの形で発表しているというケースが多いと思われる。

○カートゥーン作者の数、後進の育成についてのご意見

大学でカートゥーンの指導に当たる際、いきなり風刺することは難しいので、学生には1枚の絵の中に何らかのメッセージを込めるようにと助言をします。カートゥーンを学ぶ学生のみならず大学生なら当たり前ですが、まずは普段から社会問題や政治に興味を持って自分の視点を持つようにとアドバイスをしています。

すぐに経済的に安定するものでもありませんし、カートゥーン作家を目指す学生にはそれなりの覚悟が必要です。ヨーロッパには70代、80代になっても活躍している方がいて、円熟した良い作品を制作しています。作家の育成といっても長い目で見なければいけません。

経済的にすぐに安定しないということと言うと、これはカートゥーンだけではなく、他の芸術ジャンルにも言えることですね。描きたいものを描くだけで仕事になるわけではないので、依頼された仕事をこなしつつ、創作活動として描きたいものを続けるということになります。

授業は講義もありますが実技に重点を置いています。また、指導の中では「批評」することを大事にしています。的確に批評をしないと学生は伸びません。カートゥーンゼミの場合、他の人がやらないことをしているというモチベーションで取り組んでいる人もいますし、自分の絵を描きたいという人もいます。カートゥーン制作を広い意味で捉えると個性的な絵にメッセージを込めるということになります。そういう意味では今までなかったような展開ができるジャンルだと思います。1コマにこだわらなくてもいいですし、大きな作品を描いてもいいですし。学生には自分だけのカートゥーンを見つけるようにと、指導しています。

○カートゥーン分野の発展のために求められること

4、50年前のカートゥーンが今より元気だったころと比較しますと、今の日本人は自分自身を笑える（客観的・批判的にみる）「余裕」がなくなっているのでは、とも思います。新聞などに掲載されている風刺マンガは風刺性が乏しいものも多いと感じます。

日本は先進国で文化的レベルも高いので、人々が風刺作品を十分楽しめる環境が他より整っていると思います。ただ昨今の風潮としては大手メディアが一部の読者などの反応を気にしすぎるなど、社会全体が波風立てたくないという雰囲気包まれていると個人的には感じています。そういった雰囲気が徐々に変わっていけばカートゥーンも少しは元気になるかもしれません。私はSNSでの発表は考えていません。良い作品が描けるようになるためには、長い年月が必要です。ただ拡散すればいいものではなくて、正当な対価を払うものであってほしいと思っています。

○カートゥーン分野の研究に必要な調査・データの蓄積など

ヨーロッパではカートゥーン作家が画集を出せる環境があって、作品集として残ることが多いですね。日本では、売れないという理由で出版社が取り合ってくれないケースも多く、自費出版をする作家も多いです。優れた作家が金銭的に大変な思いをしなくても作品集が出せるようになるとよいと思います。作品集になれば、図書館でアクセスが可能になります。新聞社なども出版部門で風刺マンガを自社コンテンツの歴史として出す、あるいはその出版に助成が出るとよいのではと思います。

以上

1.7. 総括

カートゥーン分野の調査については、参考値となる過去の調査や全体的な数値を得る手段に乏しいため、(1)~(4)の4種類の手法から、作家数、作品数などの数値を集計・推計する方針とした。また、本調査ではカートゥーンの定義を狭くとらえて調査したが、作家側の意識や活動において定義を越えた表現活動も多く、推計についても幅のある結果となった。しかし、これらはカートゥーン制作の現場が多様化し、新たな表現に変貌していることの表れでもある。ヒアリングでは、具体的な作家のさまざまな来歴や現在の活動、課題点について情報を得た。

・カートゥーン作家の活動について

カートゥーン作家の自意識を持つ作家については、現在のマンガ家数全体を6,000~8,000人と見積もると全体の2~3%程度であり、カートゥーン作品のみで職業として成立しているケースはさらに少ない。しかし、カートゥーン作家の自意識を持つ作家が、アートやイラストレーション、絵本、似顔絵などの活動を行い、逆にカートゥーン作家の自意識はなくとも、カートゥーンと見做される作品を制作しているという状況もある。職業としてのカートゥーン作家という枠組みは薄れつつあると考えられる。

また、地方紙の掲載やアンケート調査の回答から、地域に根差して活躍するカートゥーン作家が見られることも特徴として挙げられる。カートゥーン以外のマンガ表現は出版社主導によるものが多いために都心部に偏りがちであるが、地方新聞での発表や各地域での展覧会活動などがあることが大きな理由である。一方、アマチュアによるカートゥーン創作についても、展覧会やコンテスト企画への応募など草の根的な活動実態があることも判明した。

・カートゥーン作品とその発表媒体について

カートゥーン作品の発表については、特に新聞や週刊誌など商業的な媒体が減りつつあることが課題となっており、職業としてのカートゥーン作家の困難さに直接的に影響を与えている。しかし、地方新聞や専門誌などの媒体では独自に健在であり、また展覧会や個人出版、WEBサイトでの活動も含めて多様化していることを踏まえると、一般的な媒体で見られないことが必ずしも衰退ということではなく、多様化し過渡期に差し掛かっているという状況であると考えられる。これらのような必ずしも商業的には成立しない発表媒体に対して、継続への支援を望む声が聞かれた。

また、カートゥーン作家と読者(受け手)をつなぐ役割としての媒体側にも変化が求められている。新聞媒体の文脈の中でカートゥーン作品が有効な位置づけを確立したように、例えばWEBサイトなどの媒体でも位置づけを定着させることも有効と考えられる。並行して、1コマ専門誌などカートゥーン作家を広く見渡せる媒体も活性化が求められている。

・カートゥーン作家の育成について

職業的な成立の困難さから、後進が育ちにくいという声も大きい。大学などの教育機関によるカートゥーンコースを経てもすぐに独立できるわけではないため、キャリアとしては他の仕事を主体と

しつつカートゥーン制作活動を継続するケースが大半である。ただし、実作指導やゼミでの相互批評などのカリキュラムで学んだ内容の表出として、カートゥーンの要素を含んだアート活動やイラストレーション、絵本作品などが生まれており、カートゥーン作品の実作を教えることの意義は大きいと思われる。

- ・カートゥーン研究や作品記録について

カートゥーン研究の立場からは、過去のカートゥーン作品についての掲載目録や作品そのもののアーカイブズが乏しいことが指摘されており、公的機関による継続的な記録保存が求められている。これらの環境もあり欧米に比べて日本での研究は遅れており、カートゥーンの社会的意義を伝える機会も少ないことが課題である。

助成策の提案として、その年に発表・顕彰された主要なカートゥーン作品の「年鑑」を制作することが挙げられた。年度版として継続的に刊行し、初出やカートゥーン作品の記録保存の目的だけでなく、年鑑に掲載されることがカートゥーン作家にとって目標となるような形態が望ましく、また、その年の話題や政治的トピックをビジュアルで総覧できる冊子としての需要も考えられる。

1.8. 参考資料

1.8.1. 作業部会議事録

平成30年度 日本芸術文化振興会 調査事業

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
カートゥーン分野調査 第1回作業部会

- ・日時：1/30（水）15：00～17：00
- ・場所：東京都千代田区神田神保町3丁目6-6 九段アビタシオン509号室
- ・参加者：
 - 岡部拓哉（元日本マンガ学会理事、新聞マンガ研究、汎工房株式会社 代表取締役）
 - 幸森軍也（日本漫画家協会顧問、マンガジャパン理事、専修大学客員教授）
 - 野谷真治（1コママンガ誌『EYEMASK』編集人、蒼天社代表）
 - 日本芸術文化振興会：戸田康太（基金部プログラムオフィサー）
 - 堀川裕介（基金部主任調査分析研究員）
 - 伊藤崇（基金部企画調査課調査係員）
- ・事務局：
 - 池川佳宏（IRI）、想田充（IRI）

議事事項

- ・ご挨拶、調査趣旨について（日本芸術文化振興会より）
 - ・調査の構成と目的
 - ・カートゥーンの定義
 - ・調査の対象範囲
 - ・調査手法
 - ・ヒアリング対象の選定、ヒアリング方針
 - ・その他
- ・議事録

■日本芸術文化振興会より概要説明およびご挨拶

日本芸術文化振興会では、平成23年度から調査研究事業を行い、舞台芸術などを中心に、文化の実態把握に努めている。メディア芸術分野は平成29年度より調査を始め基礎的調査を行い、主に制作・創作活動や展覧会などの催事、顕彰制度、アーカイブ・研究機関などを調査した。商業作品には統計情報などが存在しているが、今回のカートゥーン、同人誌即売会、インディペンデントアニメーションの分野については、主だった統計がない。しかし、これらの分野は歴史的にもキャリアパスの観点からも重要である。カートゥーン分野については、活動規模が縮小していると思われるが、まず

は現在の実態をつかみ、そこから過去遡及調査や今後の定点観測などを行うことも考えられる。調査は手探りになると思うが、作業部会を通して調査対象の定義と調査の範囲や手法について、理想と現実的な制約との間で検討できればと考えている。(戸田)

■自己紹介

■調査概要

- ・1～5月で調査を行う。今回の作業部会を第1回のキックオフとし、3月に中間報告として第2回、4月に第3回を行う予定。(池川)
- ・カートゥーン分野では、大きく作家、作品、顕彰、催事の4種類について調査を行う。(池川)

■カートゥーンの定義

- ・「カートゥーン」を辞書で引くと複数の意味があるが、今回の調査では辞書で第一に挙げられている意味の「風刺を目的とした1コママンガ」とすることを提案する。ただし「1コマ」ではなく1枚の中で便宜上コマが分割されているものなども含む。また、メディア発表や展示、応募などで公開を前提としたものとする。(池川)

■調査対象

- ・除外されうるものの一例として「似顔絵」を挙げているが、ここでの論点は、依頼者の似顔絵を職業的に描くものをカートゥーンと判断するかどうか。個人的には、似顔絵は表現の要素として結果的にカートゥーンと重なる部分もあるものの、作者の意識や表現を伝える対象によって「カートゥーン」は区別されるのではないかと考えている。(池川)
- ・線画と油絵のような絵を塗ったものの区別は必要か。(幸森)
- ・色の有無や描画技法による区別は不要ではないか。大きさについても、印刷を目的とすると元原稿の大きさは関係ないが、展示を目的とすると大きさも表現のひとつである。大きさは不問で1枚(1コマ)での表現を広く含めたい。(池川)
- ・要素に「風刺」が必要と考えるか。イラストレーションや似顔絵とも重なるが、「ナンセンスな表現」も「風刺」とは別に1コママンガにはある。(野谷)
- ・また、違う表現として「コラージュ」もあり、「コラージュ」を得意とするマッド・アマノ氏はパロディストという立場で「風刺」を1枚で表現している。「マンガ」という枠内で考えるなら、やはり「カートゥーン」は「1コママンガ」と定義することになる。(野谷)
- ・カートゥーン作家の人数を調査対象のひとつとするなら、マッド・アマノ氏は、自身をマンガ家と考えていないはずで、その点からも除外されることになるだろう。(幸森)
- ・日本で「カートゥーン」の言葉から「1コママンガ」を第一に意識する人は少ないため、今回は定義として「1コママンガ」とする必要があるだろう。なお「ポンチ絵」も研究者の間では「明治ポンチ絵」などをイメージするが、役所では「図解で1枚にまとめたもの」を想像し、町工場では「手

描きのラフ図面」を表す。用語の問題より、作者が「何を描いたか」の意識が大きい。今回の調査で作品を集計した際、見えてくるものがあるかもしれない。(岡部)

- ・調査の方針としては、今回は対象を狭め、やや限定的に定義し調査するが、おそらくそれでも多くの類似した表現が含まれてくると思われる。たとえば「1 コママンガ誌」を謳う『EYEMASK』にマッド・アマノ氏の作品が掲載されており、これは「1 コママンガ」として編集されていると考えれば、対象として含められる。(池川)
- ・『EYEMASK』の編集については、特に定義を決めているわけではなく、ストーリーマンガ家、イラストレーター、絵本作家に依頼することもある。基本1枚で依頼しているが、コマものも面白ければ載せているのが現状ではある。(野谷)
- ・他の例として、1/30 まで開催の「環境マンガと子どもたち III」では、小中高生の環境ポスター入賞作とマンガ家による1コママンガのコラボ展示を行っている。ポスターの公募要件として「文字を入れる」があり、文字と絵の訴求力を評価点としているとのこと。掲示物としてのポスターと1コママンガとの表現の違いが明確化されている。(池川)
- ・本調査における「カートゥーン」は日本漫画家協会の「カーズーン」から引いているが、先に細かい定義を決めるよりも、集まったものから後で結果的に定義を見出す方が現実的と思える。作業方針として調査範囲を明確にし、例えば『EYEMASK』なら、掲載されたものをいったん「カートゥーン」としてカウントしたうえで、「その中にはこういう作品も含まれている」と記録する。今後、同様の調査が行われる際の事を考えて、なるべく恣意的な判断にならない調査手法がよいと考えられる。(戸田)
- ・マンガ家の数の調査でいえば、有名なマンガ家ではなく、知名度は低いですが地方で1コママンガを描いている人を掬い取るようなカウントができるほうがよい。(幸森)

■成果物、調査手法、アンケート・ヒアリング内容の説明を受けての議論

- ・1)の調査対象となる協会への申請時の属性(タグ)について、「カーズーン」は90人いるが、「カーズーン」の下の「政治」「風刺」「1コマ」の属性があっても「カーズーン」でない人もいる。「政治」「風刺」「1コマ」の属性も対象範囲に追加したほうがよい。(幸森)
- ・1コママンガとストーリーマンガを両方描く人の最大値も取りたいため、上記属性がひとつでもあれば、調査対象とする。マンガジャパンはストーリーマンガ家のみが対象だが、日本漫画家協会以外にカートゥーン作家の会員が多い団体はあるか。(池川)
- ・法人ではないが「似顔絵集団」「日本漫画の会」「日本漫画会議」や、地方のグループ活動もあり、中には日本漫画家協会会員でない人も一部いるが、協会調査でよいと思う。(野谷)
- ・地方については、日本漫画家協会の地方支部活動が盛んで、地方在住のマンガ家をかかえている点が多い。これらを総合すると、協会員を調査対象とすることの妥当性が高い。(池川)
- ・アンケート質問内容の「販売」について、印刷物の販売ではなく、原稿そのものを展示会などで販売するケースはあるか。(幸森)
- ・イラストレーターも含めた展覧会などで販売するケースもあるが、基本的にマンガ家の展覧会で

は、値付けして展示するようなことは少ない。絶対に売らない人もいる。作品を見て笑ってもらえることがうれしい。来場者アンケートで順位をつける展覧会はある。(野谷)

- ・「マンガ家の自意識」として、展覧会は「見てもらう」ことが目的であり、「売る」ことを目的としていない点が、画家と大きく違うと言えるかもしれない。(池川)
- ・かつては、新聞記者や編集者が展覧会を見ることで仕事をもらったり、冊子をつくって新聞社に売り込みをしたりすることもあった。(野谷)
- ・売買を目的とすると、原稿が資産と見なされ相続税が発生するという問題もある。(幸森)
- ・(ヒアリングについての候補を検討した)(池川・野谷)

- ・2)の顕彰・公募企画で、「国際漫画フェスティバル インさいたま」がある。(野谷)
→確認したところ、公募企画は「北沢楽天漫画大賞」のため追加調査はなし(池川)
- ・賞ではないが、『週刊朝日』など、雑誌の読者投稿コーナーがある。(幸森)
- ・『宮崎日日新聞』『南日本新聞』は、賞ではないが投稿欄があったと記憶している。(岡部)
- ・顕彰・公募企画では、開催の自治体に問い合わせで歴代の応募数を調査する。応募作品は、ほぼ重複はないものとみなせるため、年間の作品総数を出すことができる。(池川)

- ・3)の新聞調査については、1)とは違うアプローチで範囲を決めてローラー調査するもので、2018年現在の大手メディアでの状況を知るうえで、ぜひチャレンジしたい。対象は全国紙と地方紙のほか、政党機関誌を想定している。(池川)

- ・子ども新聞はどうか。(幸森)
- ・NIE(Newspaper in Education)の普及により小学生新聞は盛んで、朝日・毎日のほか『読売 KODOMO 新聞』が増え、地方紙にもかなり増えている。どのくらいあるかも含めて要確認だが、まず全国紙と地方紙と政党機関誌を調査する。(岡部)
- ・子ども新聞にはストーリーマンガ、また図解イラストが多いかもしれない。(幸森)
- ・あとはスポーツ紙だが、あまり多い印象はない。野球や相撲のものは一部ある。(岡部)
- ・共同通信に聞いたところ、配信した1コママンガが、どの地方紙に載っているかは把握していない。掲載は地方紙のデスクに任されており、調査すると1コママンガの現在のポジションが見えるかもしれない。(岡部)
- ・「掲載枠」について、連載のようなコーナー枠があることの有無を目安とするが、文章コラムに補助的に付与される1コママンガ(図解や挿絵ではない)は、事例を確認の上で相談したい。(岡部)
- ・調査対象とする2018年の「月」について、どの月がよいか相談したい。1月や4月や8月は、切り替えや休みの時期で変則的のため避ける。6月は米朝会談やワールドカップがあったため推薦したいが、異論はないか。(池川)

- ・異論なし(全員)。

→国会図書館での調査にあたり、ちょうど6月分がマイクロ化作業中で確認できない資料があったため、後に「9月」への変更を提案し作業部会参加者に了解をとった。

■その他

- ・日本漫画家協会への協力依頼について、理事会での承認を経て会員へのアンケート調査を行うため、3月初頭の理事会で提案をする予定。(池川)
- ・3月に協会会員あてに会報を送る際、対象の方にアンケート用紙を同封することを企画しているが、時期が遅れるようなら、会報は別に送付する対応とし、次回の作業部会で結果を報告したい。(池川)
- ・アンケートは、なるべく FAX でも回答がしやすい形としたほうがよい。(幸森)
- ・アンケートで聞きたい内容の中では、年間の作品数と、作品の発表手段の優先度が高い。(戸田)
- ・アンケート調査から、発表手段として業界紙や宗教（お寺など）関連の広報誌といった、知られていない活動がわかるかもしれない。(池川)

■作業部会参加者に引き続きのご協力をお願いして終了。

以上

平成 30 年度 日本芸術文化振興会 調査事業

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

カートゥーン分野調査 第 2 回作業部会

- ・ 日時：3/27（水）15：30～17：00
- ・ 場所：独立行政法人 日本芸術文化振興会 第 7 会議室
- ・ 参加者：
 - 岡部拓哉（元日本マンガ学会理事、新聞マンガ研究、汎工房株式会社 代表取締役）
 - 幸森軍也（日本漫画家協会顧問、マンガジャパン理事、専修大学客員教授）
 - 野谷真治（1 コママンガ誌『EYEMASK』編集人、蒼天社代表）
 - 日本芸術文化振興会：戸田康太（基金部プログラムオフィサー）
 - 堀川裕介（基金部主任調査分析研究員）
 - 伊藤崇（基金部企画調査課調査係員）
- ・ 事務局：
 - 池川佳宏（IRI）、想田充（IRI）

議事事項

- ・ 第 1 回作業部会議事の振り返り
- ・ 調査中間報告
- ・ 課題
- ・ 今後の予定等

配布資料

- 資料 1 カートゥーン分野調査第 1 回作業部会議事録
- 資料 2 カートゥーン作家アンケート集計 20190325（※回収資料）
- 資料 3 日本漫画家協会賞受賞作リスト_カートゥーン抽出
- 資料 4 新聞調査地方紙と事例
- 資料 5 判断の難しい作品

- ・ 議事録

■第 1 回作業部会議事の振り返り（資料 1）

- ・ 議事録は参加者に事前ご確認いただいております、内容は省略。また改めて、3 つのアプローチで調査を行い、調査がどの成果に結びつくのかについて確認した。

■日本漫画家協会会員へのアンケート調査（資料 2）

- ・ 議事次第のとおり、日本漫画家協会協力のもと個人情報事務局で受領しない形で、抽出した会員

へアンケートを郵送した。表裏1枚にまとめ、アンケートは裏面だけの簡素なものとして、そのままFAXまたは同封の封筒で送れるようにした。(池川) 以下、議事次第道理に説明。

- ・資料2(アンケート回答)について、17件の回答ではあるが、非常にバラツキのある多様な回答があり、傾向が見られるようなものではなかった。回答数は少ないものの、個別のサンプルとしては興味深い内容である。一般的には気づかない媒体や地方で描かれている例も挙げられている。(池川)
- ・ただし、「(発表手段の) 主要な媒体を3つまでチェックしてください」の設問はチェックの回答が低く、質問の意図が伝わっていないと考えられ、この設問は失敗している。(池川)
- ・一般的に言われるような狭義の「風刺画」でないものも含めて事例があげられている。(岡部)
- ・(回答の個々の内容については割愛)

■ヒアリングについて報告

- ・お断りがあったことから、別の候補を検討したい。(池川)
- ・特に若い世代にヒアリングできるとよい。受けてもらえそうな先生を協会に相談してもよいかもしれない。(幸森)

■展示会調査

- ・展示会情報については、協会の会報からデータを取得しているが、他の情報元があれば検討したい。(池川)

■日本漫画家協会賞の歴代受賞作のカートゥーン作品ピックアップ

- ・文化庁メディア芸術アーカイブ推進支援事業の成果として協会賞の調査リストがあり、それ追記する形で、池川の判断でカートゥーン作品をピックアップした。協会賞はマンガの枠を超える作品についても積極的に評価する伝統があり、特に1枚絵のものにはその傾向がある。(池川)
- ・ピックアップについては、作品を日本漫画家協会の所蔵で実際に見たもの、または過去の会報の情報で確認できるものから判断した。印刷物でない1点ものが受賞しているケースなど、現在では作品が確認できないものもある。(池川)
- ・90年ごろまで、1コマ系の受賞作品は多い傾向にある。2001年以降の「カートゥーン部門」は1コマと4コマが交代のような形で受賞している。(池川)
- ・2000年の小島功「一連の作品」の文部大臣賞は、1コマも含まれると考えてよいのではないか。2008年の橋爪まんぷ「全業績」も。(野谷)
- ・いずれも、業績に対して1コマのイメージがなかったため、訂正する。(池川)
- ・1993年の選考委員特別賞『ナンセンスに賭ける』峯島正行は1コマと多くかわりがある。(野谷)
- ・峯島正行先生は編集者や批評家の立場なので除外した。(池川)
- ・1998年の選考委員特別賞『福祉マンガ・みんないいひと』秋竜山はどうか。(野谷)
- ・この作品はコマ作品であることを確認して外した。秋竜山先生は2006年と2016年にも受賞され

ており、そこでピックアップしている。(池川)

- ・同様のケースに 1985 年の杉浦幸雄「面影の女」、二階堂正宏「極楽町一丁目」もある。(野谷)
- ・「アンパンマン」を含め絵本の受賞もありこれはカートゥーンに含めている、絵の展開をコマととらえると見解が異なるため、判断が難しい。(池川)

■カートゥーンを対象とした公募・コンテストの調査

- ・問い合わせでも不明のこともあるが、少なくとも 2018 年開催分についてはわかるので、次回ご報告する。(池川)

■特定時期のカートゥーンの新新聞掲載の調査 (資料 4・資料 5)

- ・岡部さんに新聞調査の途中経過報告をお願いします。(池川)
- ・(資料 4 の新聞調査サンプルから) 地方紙で共同通信の配信を採用している場合は、基本的に同じ日に同じ内容の作品が掲載されている。ただし、新聞休刊日があるなどズレが発生することもある。また、掲載タイトルもそれぞれ採用している新聞で変わり、掲載場所や大きさも異なる。2 面などの総合面に掲載されることが多いが、読者投稿欄とともに掲載されることもある。(岡部)
- ・調査中だが、ざっくり地方紙の 2~3 割は共同通信を採用しているのではないか。「独自」は自社オリジナルの作品掲載で、「北海道新聞」では社内のデザイン部が制作し、「福島民報」は週 1 で「震災絵日記」(朝倉悠三)を掲載している。東京新聞の場合は、中日新聞が配信したものを採用している。「新潟日報」は共同通信と月 1 回の独自掲載がある。「佐賀新聞」は佐賀出身の針すなおが週 1 で掲載している。「琉球新報」は共同通信と週 1 で「ウチナー漫評」という沖縄を題材にした 1 コマが掲載され、「沖縄タイムス」は独自に沖縄(宮後島)在住の作家が担当している。(岡部)
- ・(資料 5) 調査で判明した判定が難しいものについて

○共同通信の「経済やわかゼミ」「政流考」など、記事を補助する作品で「イラスト」と書かれた作品があるが、署名があり内容的にもカートゥーンの表現に近い。しかし記事のみの採用もある。(岡部)

○「朝日新聞」の「オピニオン&フォーラム」のページには「グラフィック」とクレジット(キャプション)のある CG イラストがある。「CG」というクレジットのものもある。(岡部)

- ・画材が何であろうと、「漫画」とクレジットがあれば送り手側が「漫画」と判断したと考えられるが、「イラスト」とされていればそう判断せざるをえないのでは。(池川)
- ・クレジットはデスクなどの判断であり、描いた側はそう判断していないかもしれない。(幸森)
- ・送り手側(デスク)がクレジットで「漫画」としていないことに意味があるのではないか。(池川)
- ・新聞では「漫画」表記に不謹慎とのクレームがあることもある。クレジットに「イラスト」とあるから一律にカートゥーンと判断しない、というのはよくないのではないか。(幸森)
- ・たしかに、「世相パック」のように「漫画」を意図したタイトルがつけられることはあるが、クレジットとして「漫画」と記載されるケースは少なく、「イラスト」と書かれることが慣例化している。(池川)

- ・クレジットとして書かれている言葉に左右されないほうがよい。(幸森)
- ・クレジットで判断せず、「グラフィック」なども集計対象とした場合、今後の調査作業として問題や手戻りはあるか。(池川)
- ・これまでも別個に集計記録しているため問題はない。(岡部)
- ・「朝日新聞」の「トランプの時代」のグラフと図解の中にコミカルに配置されているトランプ大統領の絵は、図解をトランプ大統領のアイコンを利用して描いたものであるが、カートゥーンの雰囲気があり、記事がなければ成立しないというほどでもない。ただし、著者名のクレジットがない。(池川)
- 「似顔絵 似顔」とクレジットされ、シンプルな似顔絵が図表とともに掲載されることがある。著者クレジットはあるが、記事からの独立性はない。(岡部)
- 「信濃毎日新聞」の投稿欄の「やまびこ」は風刺がテーマのものが多く、「山陽新聞」の読者ページ「見て！私の自信作」は風刺というよりは読書イラストである。読者ページを区別して判断するのは難しい。(岡部)
- ・投稿欄の場合はプロの漫画家の作品ではなく、読者投稿欄自体も編集部による記事ではない。その観点から、今回の調査対象から外してよいのでは。(幸森)
- ・カートゥーン作家の王道という発想から新聞掲載の調査企画がなされているので、投稿はカウントから除外でよいだろう。(池川)
- ・「宮崎日日新聞」と「高知新聞」は投稿ページが充実していて、別ものとして考える。(岡部)
- 「東京新聞」の「時事川柳」は、読者の川柳投稿からウノ先生が1コマを描いているが、どう判断するか。元記事からの独立性という意味では弱い。プロが描いているということから追加したい気持ちはある。(岡部)
- ・「東京新聞」の同じ紙面を見ると読者の投稿ページで、投稿イラストも掲載されている。「時事川柳」はその中で読者投稿の川柳から、プロのウノ先生が絵にしていこうという紙面の構図がある。(池川)
- ・新聞掲載の調査では、読者の投稿とは区別するほうが調査目的と整合性がある。(戸田)
- マンガ家がエッセイを寄稿する際、カットも描くことが多いがカートゥーンとしては対象外でよいだろう。(幸森)

上記の意見をまとめて、下記の判断とする。

◇クレジットの表記（「イラスト」など）を問わず集計対象とする。

→共同通信では「経済やわかゼミ」「政流考」、朝日新聞ではクレジットの「グラフィック」「CG」も対象とする

◇著者クレジットやサインがないものは、参考に記録するが、集計は対象外とする。

→朝日新聞「トランプの時代」に描かれているカットは著者クレジットがないため対象外。

◇記事からの独立性がほぼない単純な絵解きは、参考に記録するが、集計は対象外とする。

→「似顔絵 似顔」などのクレジットで単純なアイコン化だけのものなど

◇読者投稿欄の投稿作については、参考に記録するが、集計は対象外とする。

→東京新聞の読者投稿ページの作品は対象外だが、ウノ先生による「時事川柳」は集計対象とする。

◇マンガ家による記事の寄稿に付随するカットは、参考に記録するが、集計は対象外とする。

「岩手日報」の子ども新聞「ことばっておもしろい」記事のいのうえまさこ先生自身のカット

■課題

- ・カートゥーン作家へのアンケート回答が、数量的な合計値を出すような分量ではないため、別のアプローチでの調査を検討したい。おそらく、同じ条件で再度アンケートを送付しても、回収率は変わらないだろう。(池川)
- ・日本漫画家協会の地方ブロックではカートゥーンのグループ活動があり、地元根差して活躍されている先生方がいる程度いらっしゃるため、個別アンケートではなくグループ単位でお聞きする方法を考えたい。(池川)
- ・日本漫画家協会の理事会が4月にはないので、アンケート送付など、すでに理事会に通っている範囲でブロック長へアプローチする方法が考えられる。(幸森)
- ・協会には改めてご相談させてください。(池川)
- ・協会内で会員の先生方に返送をお願いする際の返送率はどのくらいありますか(戸田)
- ・やはり1割というところ。定款変更など会員の2/3の同意が必要な場合も非常に苦労している。今回の1割は回答内容を考えたら、むしろ返送率はよいほうではないか。(幸森)
- ・今回、アンケート送付をさせていただいた166名の先生は「ナンセンス」などにカートゥーン以外の先生が含まれているため、おそらく100~150くらいのどこかに作家数はあるのではないかと推測される。そうした数値の推測の根拠となる情報を、地方ブロックなどへお聞きすることで明らかになると望ましい。(戸田)
- ・赤旗の執筆者が多い「日本漫画家会議」など協会と直接関係なくグループ活動をしているカートゥーン作家も居るが、前回の作業部会ではまず協会の調査、という方針にしているのでよいだろう。(野谷)
- ・協会会員のカートゥーン作家が仮に120人だったとして、協会会員以外の人数を足したら300人になるということはないだろう。(幸森)
- ・協会のブロックではないグループに聞いた場合、その中に協会会員とそうでない人がいるので、重複を考える必要が出てくる。(池川)
- ・ヒアリング候補について、ご推薦される方がいれば。(池川)
- ・(具体名を数名ご提案いただく)(野谷)
- ・若手の方、カートゥーンのコースを出られた方、女性についても検討を続ける。(池川)

■今後の予定等

- ・次回第3回作業部会は、4月22日(月)13:30~15:00で調整

以上

平成30年度 日本芸術文化振興会 調査事業

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

カートゥーン分野調査 第3回作業部会

- ・日時：4/22（月）13：30～15：00
- ・場所：独立行政法人 日本芸術文化振興会 第7会議室
- ・参加者：
 - 岡部拓哉（元日本マンガ学会理事、新聞マンガ研究、汎工房株式会社 代表取締役）
 - 幸森軍也（日本漫画家協会顧問、マンガジャパン理事、専修大学客員教授）
 - 野谷真治（1コママンガ誌『EYEMASK』編集人、蒼天社代表）
 - 日本芸術文化振興会：矢田文雄（基金部長）
 - 戸田康太（基金部プログラムオフィサー）
 - 渡部春佳（基金部主任調査分析研究員）
 - 伊藤崇（基金部企画調査課調査係員）
- ・事務局：
 - 池川佳宏（IRI）

議事次第

- ・第2回作業部会議事の振り返り
- ・調査報告
- ・調査結果からの検討
- ・今後の予定等

配布資料

- 資料1 カートゥーン分野調査第2回作業部会議事録 21090421
- 資料2 カートゥーン地方支部ブロック長アンケート
- 資料3 協会会報 2018年展覧会リスト 20190421
- 資料4 コンテストまんが甲子園例 20190421
- 資料5 全国紙地方紙カートゥーン掲載調査リスト 20190421
- 資料6 全国紙地方紙カートゥーン掲載サンプル 20190421

- ・議事録
- 第2回作業部会議事の振り返り（資料1）
- ・第2回作業部会議事録は参加者に事前ご確認いただいております、内容は省略。
また、第2回作業部会後の進捗について下記のように報告した。（すべて池川）
- ・カートゥーン作家数について、公益社団法人日本漫画家協会のWEBサイトの会員紹介で「カーツ

ーン」「政治」「風刺」の登録がある作家の数をピックアップした。

- ・カートゥーン作家数と作品数について、日本漫画家協会の地方ブロック長へ、ブロック内のカートゥーン作家数とブロックで開催した展覧会数をアンケート送付した。
- ・ヒアリングについて追加実施した。
- ・日本漫画家協会賞の過去受賞作のうち、受賞作がカートゥーンと判断できるものの抽出だけでなく、受賞作自体はカートゥーンではないがカートゥーン作家としての活動が大きい作家についての抽出も行う。

■調査報告

- ・第1回の作業部会での提案のとおり、カートゥーン分野については、『『カートゥーン』を専門とする自意識を持つマンガ家の自主的な発表・展示会活動調査』、「顕彰・公募企画の調査」、「特定時期のカートゥーンの新聞掲載の調査」の3つのアプローチで「作家」「作品」「懸賞」「催事」について調査を行った。(池川)

・日本漫画家協会会員の属性調査

公益社団法人日本漫画家協会（以下、協会）のWEBサイトには2019年4月時点で1,764人の先生方のプロフィールページがあり、これを調査対象とした。ただしサイト上は実際の会員情報すべてを反映しているわけではなく、また更新時期のズレもあるとの協会からの断りがあった。(池川)

- ・協会の新規会員は理事会ごとに承認され、退会も含めて理事会ごとに20～30人の変動がある。(幸森)
- ・公開されている属性のカウントは「カーツーン」が115人、「政治」が20人、「風刺」が22人の合計157人で、複数の属性を持つ重複を除くと131人であった。なお、「ナンセンス」は非公開の属性のため人数を協会に問い合わせたところ110人おり、協会内の集計で「カーツーン」「政治」「風刺」「ナンセンス」の合計で212人、物故者や重複を除くと169人となった。このうちアンケートを送った対象がヒアリング対象を引いて166人となる。(池川)
- ・「ナンセンス」は概念として、1コマ以外の表現も含むので、大きくとらえれば合計の169人、定義どおり限定的にとらえれば131人で、このあたりの幅が作家数といえる。(池川)
- ・公開されていない誤差を含めても、数字として大きなズレはないと考えられる。(幸森)
- ・作家数はこの数値に、協会会員ではないカートゥーン作家を考慮する形になる。(池川)

・日本漫画家協会会員の地方ブロックへのアンケート調査

協会の8個の地方ブロック（北海道、東北、中部、関西、中国、四国、九州、沖縄）のブロック長または世話人の方に、ブロック内のカートゥーン作家の合計人数と協会会員以外の内訳、ブロックで実施した展覧会数とその展示作品数についてのアンケートを送付した。ブロックには関東が含まれないが、意図としては地方在住で活躍するカートゥーン作家の活動実態を調査することにある。回答の締め切りが4/25のため未回収であるが、アンケート集計結果は報告書で改めて記述する。

- ・カートゥーンの展覧会（催事）調査（資料3）
日本漫画家協会会員会報（年4回発行）の「展覧会をやります・やりました」欄に掲載されている展覧会告知・事後報告一覧のうち、会期に2018年1月～12月を含む号（計5冊）の情報157件を転載した。このうち、出展者情報などからカートゥーン作品の展示が含まれているものを判断すると101件が該当した。この展覧会の数値は、同欄が会員からの情報提供を元に掲載されていることから、カートゥーン専門の自意識を持つマンガ家による展覧会情報という位置づけと考えられる。（池川）
- ・展覧会ではない1日のみのイベントなどは対象外としたが、「バロン吉元/寺田克也バッテリー展」など会期のある展覧会でライブドローイングなど1枚の絵を描き展示作品とするものについては含めた。（池川）
- ・展覧会リスト内の「おきあがりこぼしプロジェクト」（公益社団法人日本漫画家協会、明治大学米沢嘉博記念図書館 共催）について、このリストでは「カートゥーンを含まない」と判断されているが、100人以上の出展者にカートゥーン作家が多く含まれているということと、おきあがりこぼしに絵を描くことがカートゥーン作品と言えるかをどのように判断するべきか。たとえば牧野圭一氏が彫刻作品を発表しており、カートゥーン作家の活動は「紙に描く」だけに限らないことがある。（戸田）
- ・判断に迷うものは他にもたくさんあった。こぼしに風刺の意図があるかは判断が難しいところ。実際の展示では出典作家が持つキャラクター表現が多かった。（池川）
- ・カートゥーン作家の出典が多かった1968年の「漫画100年」展（日本漫画家協会主催）でも「立体作品」コーナーがあった。「立体表現による1コママンガ」が（カートゥーンとかけ離れたものではなく、むしろ近いものとして）あり、当時「カートゥーン作品は紙に1枚で描かなければいけない」という意識は薄かったのではないか。（幸森）
- ・キャラクターを持っているストーリーマンガ家は持ちキャラクターを描いたと思うが、持ちキャラクターのないカートゥーン作家は、例えば震災を考え、こぼしのフォーマットにあわせてカートゥーンを描いたといえるのではないか。（幸森）
- ・この展覧会そのものが漫画家による社会支援がテーマであり、政治的な意味合いが強いものであることも踏まえて、カートゥーンの展覧会に含めるものと変更する。（池川）
- ・今回の調査ではあえて「1コマ」と限定的に定義をしているが、ヒアリング調査でも、カートゥーン作家は特に1コマの表現にとらわれない活動もしていることがわかった。カートゥーン作家の自意識がある作家の活動という意味では、広めにとらえることにする。（池川）
- ・カートゥーン作家は（ストーリーマンガ家と比べて）単行本が出ないこともあり、1コマ形式に限らない展覧会活動を積極的に行っており、そちらのほうが表現として親和性が高いということでもある。（岡部）
- ・実際に見た展覧会で、いくつか疑問なものもある。他に、協会に所属していないカートゥーン作家の展覧会もあるだろう。（野谷）
- ・日本漫画家協会賞受賞者リストの時と同様に、出展作品に1コマが含まれていればカウントすると

いう判断基準と、カートゥーン作家が参加していればカウントとするという判断基準で幅が生まれるため、留意が必要である。(戸田)

- ・今回はわかる限りで後者を採用しているが、その条件で 157 件のうちおよそ 100 前後ということが言える。(池川)
- ・カートゥーンの顕彰調査について (議事次第と資料 4)
2018 年に実施されたカートゥーン作品 (1 コマ作品) の公募・コンテスト企画について調査し、13 件の公募内容や応募数 (合計数 4,510 作品)、受賞作品数 (189 作品) などをそれぞれ調査した。(それぞれの公募の説明は省略。また部門の再集計により最終的な合計数は 4,611 と変更した) (池川)
- ・「まんが甲子園」(高知県、まんが王国土佐推進協議会) については、1992 年からの第 1 回の過去の開催概要が公開されており、参加者数の推移などが比較できる。そのほか、各公募の過去の応募数推移については主催へ問い合わせ中で、わかる範囲で調査する。(池川)
- ・公募企画は、地方自治体や自治体が運営する所蔵館が主催のものが大半で、地域色がある。1 コマ形式の応募はハードルが低く、数百の応募が恒例化しているケースも多い。またプロのカートゥーン作家の応募も可能であったり、逆にジュニア枠として小中学生を別枠で公募したりというケースもある。(池川)
- ・「世界まんがセンバツ」(高知県、まんが王国土佐推進協議会、ニコニコ漫画、ComicWalker 主催) は 2018 年から始まった公募で、WEB からの投稿や海外からも募集するなど、新たな試みを実施している。なお「黒潮マンガ大賞」(高知新聞社主催) がかつて 1 コママンガも公募していたが、現在は公募が 8~12 ページのショートストーリーマンガに限られているためリストには含めていない。(池川)
- ・第 1 回作業部会で指摘のあった「国際漫画フェスティバル インさいたま」については、公募企画ではなく、招待作家の展示だった。(池川)
- ・宮崎日日新聞の読者投稿欄「宮日世相まんが」について問い合わせをしたところ、同欄は投稿の 1 コママンガを毎月 9 作品 (優秀作 3 点、入選 6 点) 掲載し、年間優秀賞を決め、3 回受賞で「特待生」となる制度があるが、特にプロを育てることは意識していない、とのこと。(池川)
- ・特定時期のカートゥーンの新規掲載の調査 (資料 5・資料 6)
2018 年 9 月発行の全国紙、地方紙、政党機関誌、スポーツ紙などでのカートゥーン作品掲載の状況について調査を行った。調査対象は合計で 64 紙あり、カートゥーンが掲載された作品数は 751 作品、重複をのぞいて 381 作品となった。また、掲載作者は総計 61 人となった。(再調査で対象外があり、最終的に 721 作品、重複をのぞいて 362 作品となった。また掲載作家は「宮崎まんがグループ」を 3 人で 1 ユニットととらえると 59 人となる。) (岡部)
- ・(合計で 46 紙が掲載する一方、) カートゥーン作品掲載のない全国紙 (読売新聞など) や政党機関紙 (自由民主党など) もある。地方紙は共同通信や中日新聞が配信する作品を掲載するほか、独自作品を掲載するケースもある。(個別の詳細は省略) (岡部)

- ・さきほど「顕彰」で宮崎日日新聞の投稿欄についてコメントがあったが、中日新聞や高知新聞にも賞を与える投稿欄がある。(後に調査して報告に反映) (岡部)
- ・予想した以上に、新聞の媒体でカートゥーン作品はまだ根強く残っている。特に『福島民報』の「震災絵日記」(朝倉悠三)や、『沖縄タイムス』の「時事漫評」(砂川友弘)など、地方紙が地域に根差した地元のカートゥーン作家において、独自の作品発表の場を担っている。(岡部)
- ・同じ沖縄でも、ライバル紙の『琉球新報』では共同通信の配信に追加して週1回の「ウチナー漫評」(上原脩平)があり、地元作家だけの視点の『沖縄タイムス』とまた違うことも興味深い。(池川)
- ・今回の調査で、9月の1か月間の作品数が明確になったが、単純に“月×12か月分”月として1年間の推計ができるか。また、作家数は1年間で変わるか。(戸田)
- ・年末年始など、特殊な時期がないわけではないが、ほぼ“×末年か月分”で1年間の推計となると考えてよい。また、カートゥーン作家の代替わりはあまりないので、ほぼそのままの数字が毎年の数字と言える。(岡部)
- ・ヒアリング報告については、6件を予定し5件終了。前回の報告から、新たに若い世代のカートゥーン作家2人を追加し、来歴や現在のカートゥーンの状態を聞いた。(池川)

■調査結果からの検討

- ・「作家数」「作品数」調査について
- ・冒頭で述べたとおり、「『カートゥーン』を専門とする自意識を持つマンガ家の自主的な発表・展示会活動調査」、「顕彰・公募企画の調査」、「特定時期のカートゥーンの新新聞掲載の調査」の3つのアプローチで調査を行い、それぞれ3種類の調査結果を出した。主要なものからアマチュアの自主制作活動を含むものまで、幅を持った調査結果となった。

「作家数」

- ・新聞掲載された作家数・・・59人(主要媒体で掲載する数値)
- ・日本漫画家協会の会員属性・・・131人(職能団体上の数値)
- ・公募・コンテスト応募数・・・4,611人(自主制作活動を含めた数値。ただし複数応募での重複が含まれる)

「作品数」

- ・新聞掲載された作品数・・・362点××2か月=4,344点≒4,300点
(作品の重複を除き、12か月分として推計)
- ・作品の展示会数・・・96件(展示会での作品数そのものは不明)
- ・公募・コンテスト応募数・・・4,611件(自主制作活動を含めた数値)
ただし、販売部数、販売金額などはアンケート回答からのサンプルのみ。(以上、池川)
- ・販売については、個人出版による作品集を販売するケースはあっても、(第1回作業部会でコメントがあった通り)原画を販売しているケースはアンケートでもなかった。展示は原画そのものではなく、複製も多いのではないかと。(幸森)

- ・毎回新作を描き下ろす展覧会は原画のこともあるが、テーマ展など新作でない場合は原画でないこともある。個人出版による作品集を売るケースはいくつか見られる。(野谷)
 - ・「顕彰」は日本漫画家協会賞と公募・コンテスト企画の調査、「催事」は展覧会リスト作成調査を行った。(池川)
 - ・以上、直接的な数字が明確になる調査ではないが、それぞれの調査対象についてさまざまな手法で調査を行ったが、総合的なご意見や次回調査がある場合の提案などがあればいただきたい。(池川)
 - ・これ以上の調査は難しいのではないか。大原則としてカートゥーンは大きな産業規模ではなく、ごく一部の専門のカートゥーン作家を除けば、大半は他の仕事を含めたものであることから、どうしても調査には余分な要素が入りこんでしまう。調査の条件をふまえたうえで幅を見て推定することにならざるを得ないだろう。(幸森)
 - ・今回は日本漫画家協会の会員を中心に調査をしたが、協会とは別に活動するグループなどを調査していくことが考えられる。別のグループにも協会会員が含まれることもあり重複も多数あるが、作家数などは追加されるはず。(野谷)
 - ・今回はカートゥーンの定義をあえて狭くして調査をしたが、実際には越境する表現も多い。定義を広くして調査することも考えられる。(池川)
 - ・特に若い世代の意識として、たとえばWEBなどで1コマを掲載している作者が、カートゥーン作家の自意識なのか、イラストレーターなど別の立場としての意識なのかということも大きく関わってくる課題だろう。(幸森)
-
- ・キャリア形成、発表媒体や活動の場について
 - ・ヒアリングでお聞きした内容では、2018年ではカートゥーン作品だけで職業として成立しがたいので、絵本やイラストレーターとして多面的に活動している中のひとつとしてカートゥーン作品を制作している、という傾向がある。これは若手もベテランでも同じで、掲載媒体が減少していることによる。(池川)
 - ・旧来の新聞や雑誌などのメディア自体が、たとえばWEBに移行してなくなることもある。そうしたメディアの転換期にある。(幸森)
 - ・カートゥーン作品自体がメディアの歴史とともにあり、新聞のビジネスモデル自体の先行きが不透明であるなら、メディアの転換とともにカートゥーン作品も変わるのではないか。個人的には新聞側もがんばってほしい。(岡部)
 - ・共同通信の場合、配信されたカートゥーン作品がWEBにも掲載されるか。また新聞という、他の記事も含めた紙面の中に掲載されることと、記事から独立したページに掲載されることでは伝わり方が大きく違うのではないか。(幸森)
 - ・共同通信は、自社のWEBサイトで独立して一部掲載していた。また一時期「動く世相漫画」という1コマの表現をアレンジしたアニメーションを掲載していたこともある。『東京新聞』がTwitterアカウントでカートゥーン作品(画像)を掲載していたこともあった。(岡部)
 - ・一時期、「まんがニュース」のようなマンガを使ってニュースを伝える試みもあった。また篠原ユ

キオさんが、以前に自分でメディアを持ち配信する「ユーモアエクスプレス」というサイトを運営していたこともある。(野谷)

- ・間口という面では、まだWEBメディアが中心となって作品を公募するケースは(前述の「世界まんがセンバツ」などを除けば)少ないと言える。(岡部)
- ・後進の育成について
京都精華大学や東京工芸大学ではカートゥーンのコースがあるが、卒業生がすぐにカートゥーン作家で生計がたてられるわけではない。しかしカリキュラムで学んだことをベースとして、イラストレーションや絵本などの仕事をしているケースもあり、教育機関での育成の意味も大きい。(池川)
- ・教える側の先生も今後少なくなるだろう。(幸森)
- ・カートゥーンのコース自体も拡大傾向にあるわけではなく、伝統芸能のように後進に伝えていくこと自体も保持していく必要があるだろう。(池川)
- ・作品記録の不在について
研究者の茨木先生にお聞きしても過去や現状のカートゥーンの状態把握は難しく、欧米では研究者が参照する資料があるが、日本ではまとめられたものはないとのことだった。(池川)
- ・カートゥーン作品を年度版としてまとめた「年鑑」があってもいいのではないか。(幸森)
- ・「年鑑」はカートゥーン作品の記録保存というだけでなく、その年のトピックを絵で総覧できるものとしても機能するので、図書館などのニーズがあると考えられる。(池川)
- ・「年鑑」に掲載されることがカートゥーン作家のステータスとなり、目標になることがひとつの理想だろう。「年鑑」としての蓄積が表現力や技術力の向上にもつながる。(幸森)
- ・ヒアリングでも、「年鑑」などの作品集が残ることは、作品の記録保存だけでなく後進の育成にも大きな意味があるという意見があった。(戸田)
- ・出版についていえば、書店ではカートゥーン作品集はどの棚に置けばよいのかわからないという問題もある。『EYEMASK』が置かれている棚は社会評論の棚、マンガ作品の棚、マンガ評論の棚などさまざまである。そうした立ち位置を定めていくことも重要かと考えている。(岡部)

■今後の予定等

- ・ブロック長アンケートの回答結果については、報告書で作業部会のみなさまにはご報告する。最後にご意見があればお聞かせいただきたい。(池川)
- ・調査は今回が初めてだと思うが、今後も定期的な調査を行う予定はあるか。(幸森)
- ・定期的な予算が確保されているわけではないため、残念ながら継続的な調査ではない。(矢田)
- ・今回の調査はマンガ・アニメ分野の全体的な実態調査のひとつとして企画されており、調査の手法や仕様も含めて公開できればと考えている。今後、日本芸術文化振興会に限らず、同様の調査が計画されたときに、参考となるようにしたい。(戸田)
- ・特に作家調査については、日本漫画家協会の協力が前提になる部分が大きかったため、次回の計画ではその点も考慮してほしい。(幸森)

以上

1.8.2. アンケート調査質問紙資料

資料 1-8-2-1 カートゥーン属性のある日本漫画家協会会員アンケート調査票

■カートゥーン分野アンケートご回答にあたって

- ・ここでは「風刺などを目的とした1コママンガ」を「カートゥーン」と定義します。
- ・本アンケートには、2018年12月末時点の情報をお答えください。
- ・本アンケートは、2019年3月22日(金)までにご回答いただけますと幸いです。この用紙を **FAX 03-3265-7805** へ送信、または返信用封筒でご郵送ください。

■カートゥーン（風刺などを目的とした1コママンガ）についてお聞きます。

○カートゥーン作品発表時の作者名（ペンネーム）、別名などをお教えてください。

○個人サイトの URL や SNS アカウント名がございましたらお教えてください。

○カートゥーン発表開始年をお教えてください。また、よろしければ生年をお教えてください。

カートゥーン発表開始年 _____ 年 生年 _____ 年（任意）

○所属しているグループ名（協会の地方支部、「〇〇の会」など）をお教えてください。

○2018年1年間のカートゥーン作品の合計制作数はおよそ何点でしょうか。

合計 _____ 点

○2018年の1年間のカートゥーン作品の発表手段についてお聞きます。

発表手段の媒体と点数をお教えてください。また、主要な媒体を3つまでチェックしてください。

	点数	主要媒体 (3つまで)
・新聞（媒体名） _____	___点	<input type="checkbox"/>
・雑誌（媒体名） _____	___点	<input type="checkbox"/>
・展覧会（展覧会名） _____	___点	<input type="checkbox"/>
・Web（サイト・SNS名） _____	___点	<input type="checkbox"/>
・個人出版（書名・発行社） _____	___点	<input type="checkbox"/>
・賞コンテスト応募（不採用含む） _____	___点	<input type="checkbox"/>
・その他の発表手段 _____	___点	<input type="checkbox"/>

○差しつかえなければ、2018年の1年間にカートゥーン作品冊子を制作されていた場合、印刷部数、販売部数、販売金額の総計を教えてください。

印刷部数計 _____ 冊 販売部数計 _____ 冊 販売金額総計 _____ 円

質問は以上です。お忙しい中、ご協力まことにありがとうございました。

資料 1-8-2-2 日本漫画家協会地方ブロック長アンケート調査票

■カートゥーン分野アンケートご回答にあたって

- ・ここでは「風刺などを目的とした1コママンガ」を「カートゥーン」と定義します。
- ・不明不知な部分は「不明」もしくは「不知」とお答えください。
- ・本アンケートには、2018年12月末時点の情報をお答えください。
- ・本アンケートは、2019年4月25日（木）までにご回答いただけますと幸いです。

この用紙を **FAX 03-3265-7805** へ送信、または返信用封筒でご郵送ください。

■ブロック内でのカートゥーン（風刺などを目的とした1コママンガ）活動についてお聞きします。

○ブロック名をお答えください。

○ブロック内で、2018年にカートゥーン作家の活動をされている方（1コママンガ専業でなくとも、1コママンガを描かれている方）の合計人数をお教えてください。

_____ 人（ブロック長から見ての判断で結構です）

○前述の「2018年にカートゥーン作家の活動をされている方」の合計人数のうち、協会会員の方以外の方がいらっしゃれば、その人数を教えてください（わかる範囲で結構です）。

_____ 人

○ブロックで2018年に開催されたカートゥーンを含む展覧会の開催数をお答えください。

_____ 回

○もしわかれば、前述の「2018年に開催されたカートゥーンを含む展覧会」で、カートゥーン作品の発表数をお教えてください、

_____ 作品（展覧会が複数ある場合は作品数の合計）

質問は以上です。お忙しい中、ご協力まことにありがとうございました。

1.8.3. 参考文献

- ・『漫画・アニメの賞事典』日外アソシエーツ, 2012年

第2章 「同人誌」の制作活動に関する実態

2.0. 調査手法

2.0.1. 本調査対象の「同人誌」の定義

既存の言葉の定義

「同人雑誌」三省堂 大辞林（「同人誌」→「同人雑誌」を見よ）

主義・志などと同じくする人たちが、自分たちの作品の発表の場として共同で編集発行する雑誌。同人誌。どうにござっし。

「同人誌」は本来的には共同で発行するものの意味であったが、現在では個人での発行も多く、むしろマンガ分野において、これらは「同人誌即売会」という「発表の場・コミュニティ」を想定して発行されるケースが多い。また、本調査はマンガ・アニメーション分野の関連領域を想定したものであることから、マンガやアニメーションを題材としたファンコミュニティを想定した発行物であり、かつ主にマンガを利用したものを対象とする。このことから、今回の調査では発表の場である「同人誌即売会」の語義を発展させ、「マンガ分野を主体とした同人誌即売会で頒布されるもの」を「同人誌」と定義する。

なお、そのような同人誌に類するものとして、音楽を扱う同人音楽や、ゲームなどを創作する同人ソフト、インターネットでのイラストレーション発表なども想定されるが、本調査ではマンガを対象を絞り、紙の冊子体でのマンガ表現物に焦点を当てる。そのため、小説や冊子体以外の表現物が中心となるイベントは除外する。除外されうる例としては、文学系即売会、コスプレ関連即売会、即売会を主体としないイベントなどが挙げられる（ただし、1要素として例を含むケースはある）。

そのような定義の下で、同人誌とそれが頒布される同人誌即売会について、2018年の全体像の量的・質的把握を試みた。

2.0.2. 調査手法

同人誌分野では、下記の2018年の状況について調査対象とした。

(ア) 作家（サークル）：年間別の作家（サークル）数統計

(イ) 作品：年間別の作品出版数、販売部数、販売金額

(ウ) 即売会：年間別の即売会件数、即売会の概要、来場者の実態に関する概要、来場者数 等

本調査では、同人誌即売会、同人誌作家・作品における数量的な全体像の把握、実態把握をするために、以下①から⑤の調査を実施した。さらに、数量的な推計に必要なデータとして、⑥のコミックマーケット準備会による調査データの提供をうけた。

① ネット調査による2018年の同人誌即売会イベント数調査

- ②Twitter による即売会告知に関する調査
- ③同人誌即売会主催者への質問紙調査
- ④主要同人誌即売会の経年データ分析調査
- ⑤主要同人誌即売会主催者へのヒアリング調査 (2.5. ヒアリングにて詳述)
- ⑥コミックマーケット準備会からの調査データの提供

以下にそれぞれの調査手法を記述する。

①ネット調査による 2018 年の同人誌即売会イベント数調査

同人誌即売会情報サイトなどの公知の情報から開催された即売会をリストアップし、年間のイベント開催数を調査した。具体的には、「ケットコム」(<http://ketto.com/>)、「同人イベント NAVI」(<https://shimeken.com/events>)、「ToMiCo」(<https://tomico.jp/>) の三つのサイトにおける公開データから作成した。手法としては、3 サイトの情報を収集し、重複するものを削除した。なお、入力時に開催回数番号が飛んでいるなど、明らかに欠落していると判断された同人誌即売会や、後述の調査②の過程で発見された同人誌即売会も追加した。なお、近年は即売会内で特定ジャンルをオンリーイベントとして分けて開催する「ぷちオンリー」などイベント内イベントが増加しており、同一会場で複数の即売会が同時開催され、同一主催者ないし提携した併催即売会と判断した場合には、その中の一つの即売会名をのみを抽出し、他のイベントは併催即売会と見なし個数のみをカウントすることとした。ただし、これらのサイトに掲載されていても、コスプレのみイベントなど、本調査の同人誌即売会の定義に該当しないイベントはリストアップしていない。

②Twitter による即売会告知に関する調査

同人誌即売会の告知方法が、紙のチラシからインターネットへと変化したという作業部会での指摘を踏まえ、同人誌即売会主催者の SNS を利用した告知状況を調査した。また、①の三つのサイトに掲載されていない地方の同人誌即売会も存在すると予測されたため、それらを SNS から見つけ、補足することも目的とした。そのため、特に地方開催での主催者による Twitter 告知に関する調査を下記の通り行った。

具体的には、Twitter サイトの「高度な検索」を利用し、「同人誌即売会」+「(地名)」+「since:2017-11-01 until:2018-12-31」(twitter 検索機能による日付範囲指定) の and 検索を行い、検索結果として表示されるツイートの中から、同人誌即売会主催者あるいは公式アカウントから 2018 年のイベントが告知されているツイートを調査した。なお、「(地名)」は、「東京」「大阪」をのぞく県庁所在地 (45 件)、政令指定都市名 (県庁所在地との重複を除いた 8 件)、県庁所在地から地理的に離れた主要都市「旭川」「八戸」など 7 件の計 60 地名を検索対象とした。

なお、SNS の告知では Facebook の活用も見られるが、Facebook 内の検索はアカウントが必要であり、検索結果がログインアカウント情報に紐づいて表示されるなど検索結果の再現性が不確定のため今回は調査を見送った。

③同人誌即売会主催者への質問紙調査

同人誌に関する量的な把握を行うために、サークル数や参加者数などの数量データを取得すべく同人誌即売会主催者に対して質問紙調査を実施した。調査概要は以下の通りである。

調査法：調査票を用いた郵送法（一部は電子メールによる配布・回収）

調査期間：2019年3月6日～20日

調査対象：全国の同人誌主催団体46団体（うち未達1）

回収数：21票

回答率：45.7%

調査対象は、全国即売会連絡会の加盟団体を中心としつつ、全国各地の主要な同人誌即売会の主催者、広域的に即売会を開催している主催者、および地方で活動する主催者を追加した。なお、今回の調査にあたり、すべての主催団体を収めたリストは存在せず、そのすべての連絡先の入手も困難であり、現在の萌芽的な調査段階では全国の即売会主催者を対象とした全数調査や標本調査は困難であると判断し、推計のために必要な主催者や即売会ごとのサークル数や来場者数の数量データを入手することを優先し、ランダムサンプリングによる統計調査ではなく、即売会のばらつきを前提とした個別事例調査に近いものとして実施している。

④主要同人誌即売会の経年データ分析調査

コミックマーケット（コミケット）とコミティア、ガタケットという三つの即売会の経年データを分析し、比較を行う。この三者を選択した理由は、30年以上継続しており、かつ、過去のデータを公開しているからである。また、比較にあたり、最大規模のコミケット、特定ジャンルに特化したオンリーイベントとしてコミティア、地方イベントとして新潟のガタケットと、それぞれの特徴を持っていることも選択の理由である。これら三者について各年のサークル数と参加者数（コミティアはデータなしのため除外）を、2018年から3年ごとに遡って集計した。

⑤同人誌即売会主催者らへのヒアリング調査

量的データ以外の質的データを入手するためにヒアリングを実施した。詳細は「2.5. ヒアリング」にて記述する。

⑥コミックマーケット準備会からの調査データの提供

同人誌サークルに関するデータを補完するため、コミックマーケット準備会から大規模アンケートのデータ提供を受けた。具体的には、「コミックマーケット35周年記念調査」（2009年数値）と、「コミックマーケット40周年記念調査」（2014年数値）から、推計に必要な項目の数値提供を受けた。当該データは、2009年と2014年と推計対象の2018年とずれがあることに加えて、コミケット参加サークルのデータであり、地方など他の即売会参加サークルに適応できるのか不明確であることに留意が必要である。しかし、3万件以上のサークル申込責任者からの回答であるなど、同人誌サークルについて確度の高いデータであるため、本調査で活用することとした。

これらの調査のうち、①②③で得られたデータと提供を受けた⑥のデータを組み合わせ、本調査の調査項目の中で、数量的データである下記（ア）～（ウ）の推計を行う。

（ア）作家（サークル）：年間別の作家（サークル）数

（イ）作品：年間別の作品出版数、販売部数、販売金額

(ウ) 即売会：年間別の即売会件数、来場者数

推計は、同人誌の全体像を探る調査はこれまでに実施されておらず、萌芽的な試みでもあることから、2018年の一年間を対象とした。一年間に限定するものの、特定地域やジャンルに縛られず、日本全国のマンガを対象とする同人誌即売会の全体像を数量的に推計した。

2.0.3. 実施体制

本調査は、独立行政法人日本芸術文化振興会の委託により、NPO 法人知的資源イニシアティブを事務局とし、有限会社インフォエディットが実際の調査を行った。調査に際しては作業部会を設置し、調査手法等について検討を行った。また、調査では全国同人誌即売会連絡会、コミックマーケット準備会にご協力いただいた。

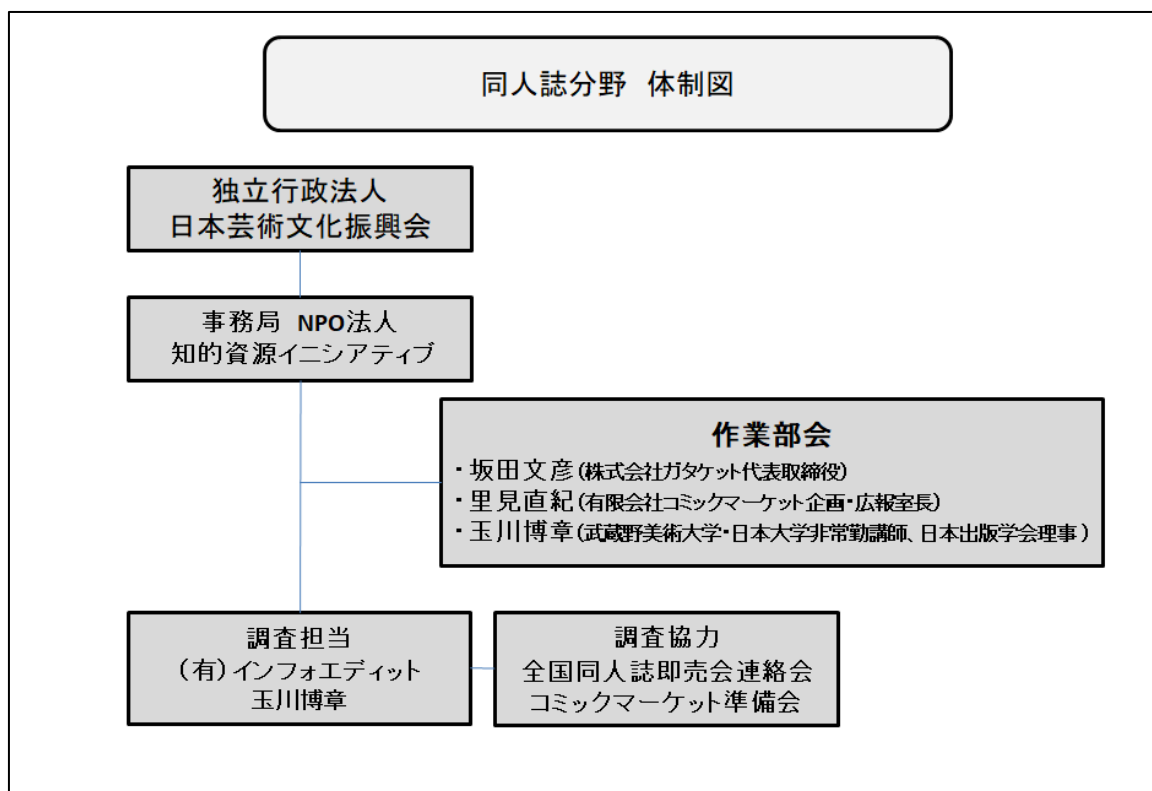


図 2-0-3 同人誌分野体制図

2.1. 調査結果

本節では、本事業で実施した同人誌分野の調査の中で、作家（サークル）、作品、即売会の各分野にまたがる調査である①ネット調査による2018年の同人誌即売会イベント数調査、②Twitterによる即売会告知に関する調査、③同人誌即売会主催者への質問紙調査の3調査により得られたデータを説明する。

2018年に開催された同人誌即売会のリスト作成によって、一年間の開催回数を算出した。このデータは次節以降の同人誌分野の全体推計の基本データとなるものである。調査手法に記したように、①ネット調査による2018年の同人誌即売会イベント数調査を行った上で、②Twitterによる即売会告知に関する調査によって、そのデータの確認・補完を行った結果、2018年の同人誌即売会開催数は以下ようになった（複数日開催のイベントは1日ごとに1イベントと換算）。

- a) 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
- b) 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

「ぷちオンリー」などのイベント内イベントや、複数同人誌即売会をまとめて開催している事例も多く、b) はそれら同一会場で開催されている即売会をまとめて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、a) は3つ、b) は1つとカウントしている。

ただし、インターネット情報サイトにおける、日時と会場、主催者などの限定された情報から判断しているため、特に複数の同人誌即売会をまとめて開催している即売会については、判断が難しい場合もあり、正確性には留意が必要である。

表 2-1-1 2018年同人誌即売会リスト

イベント名称	開催日 (初日)	日数	併催 イベント数	合計数	会場	都道府県	URL	Twitter 告知
あいちポップカルチャーフェスティバル 2018	2018/1/13	1	0	1	地球博記念公園地球市民交流センター	愛知	http://aichi-popfes.com/html/exhibitor/amateur.html	有
コミックライブ in名古屋 今年もヨロシク 2018	2018/1/21	1	12	13	ポートメッセなごや	愛知	http://www.youyou.co.jp/	有
758 大討伐ミッション2	2018/2/11	1	0	1	名古屋 SPACE "D"	愛知	https://gabagaba-gild.sakura.ne.jp/aigis/	有
コミックライブ in名古屋	2018/2/18	1	13	14	ポートメッセなごや	愛知	http://www.youyou.co.jp/	有
ニチマーケット6	2018/3/18	1	0	1	日本デザイナー芸術学院 学院内	愛知	https://nichimarket.wixsite.com/nichimarket	有
名古屋 COMITIA52	2018/3/25	1	0	1	名古屋国際会議場 イベントホール	愛知	http://nagoya-comitia.daa.jp/	有
コミックライブ in名古屋	2018/3/25	1	16	17	ポートメッセなごや	愛知	http://www.youyou.co.jp/	有
東方名華祭 12	2018/4/1	1	6	7	ポートメッセなごや	愛知	http://meikasai.com/	有
城魂!2	2018/4/15	1	0	1	犬山国際観光センター	愛知	http://shiro-kon.com/	有
扶桑海の閃光	2018/4/29	1	0	1	名古屋中小企業福祉会館 6F	愛知	https://amefrefre.wixsite.com/huso	有
コミックライブ in名古屋	2018/5/6	1	9	10	愛知県吹上ホール	愛知	http://www.youyou.co.jp/	有
コミックライブ in名古屋	2018/6/3	1	18	19	ポートメッセなごや	愛知	http://www.youyou.co.jp/allgenre/nagoya/20180603/	有
東方幻想紅魔祭 3	2018/6/17	1	0	1	名古屋国際会議場白鳥ホール	愛知	http://koumasai.jp/	有
刀剣の祭典 4、鯉尾・骨喰の祭典 3、一期一振の祭典 2、三日月宗近の祭典	2018/7/1	1	2	3	名古屋国際会議場	愛知	http://ttc.ninja-web.net/toukensai/	有
コミックライブ in名古屋	2018/7/8	1	17	18	ポートメッセなごや	愛知	http://www.youyou.co.jp/allgenre/nagoya/20180715/	有
コミックライブ in名古屋	2018/8/19	1	16	17	愛知県吹上ホール	愛知	http://www.youyou.co.jp/allgenre/nagoya/20180819/	有
20L《名古屋出張編》&20L Gallery In Nagoya	2018/9/16	1	0	1	愛知県:Rilly Banquet	愛知	https://eventregist.com/e/20L_nagoya	有
VOCALOID PARADISE 13+ゆかり PARADISE3...etc.	2018/9/16	1	0	1	名古屋国際会議場白鳥ホール	愛知	http://ttc.ninja-web.net/vo-para/	有
ニチマーケット7	2018/9/30	1	0	1	日本デザイナー芸術学院 学院内	愛知	https://nichimarket.wixsite.com/nichimarket	有
名古屋コミティア 53	2018/10/14	1	3	4	名古屋国際会議場	愛知	http://nagoya-comitia.daa.jp/	有
コミックライブ in名古屋 オータムスペシャル 2018	2018/10/21	1	0	1	ポートメッセなごや	愛知	http://www.youyou.co.jp/allgenre/nagoya/20181021/	有
何かアニバーサリー	2018/11/3	1	0	1	名古屋企業福祉会館	愛知	http://ukagaka.dojin.com/	有
魔法少女本作製計画-まほさく-	2018/11/4	1	0	1	名古屋国際会議場白鳥ホール	愛知	http://www.lovfes.info/mahoiku.htm	有
コミックライブ in名古屋 ウィンタースペシャル 2018	2018/12/9	1	2	3	ポートメッセなごや	愛知	http://www.youyou.co.jp/allgenre/nagoya/20181209/	有
おでかけライブ in青森	2018/3/21	1	0	1	青森産業会館	青森	http://www.youyou.co.jp/	有
おでかけライブ in青森	2018/5/3	1	0	1	青森産業会館	青森	http://www.youyou.co.jp/	有
砲雷撃戦! よーい! 四十一戦目	2018/7/1	1	0	1	むつ市大湊北の防人大湊式番館	青森	http://www.sdf-event.jp/	有
おでかけライブ in青森	2018/8/26	1	8	9	青森産業会館	青森	http://www.youyou.co.jp/allgenre/aomori/20180826/	有
弘前りんご同人祭	2018/11/3	1	0	1	弘前文化交流館ヒロロ 4F	青森	https://eruorne.wixsite.com/hirosak-ringo	有

第2章 同人誌

イベント名称	開催日 (初日)	日数	開催 イベント数	合計数	会場	都道府県	URL	Twitter 告知
おでかけライブ	2018/12/23	1	0	1	青森産業会館	青森	http://www.youyou.co.jp/allgenre/aomori/20181223/	有
ST☆DUST ★ピース22☆	2018/11/4	1	0	1	秋田県 JAビル 7F	秋田	http://stcosdust.jugem.jp/	有
おでかけライブ in 金沢 7	2018/2/25	1	3	4	石川県金沢勤労者プラザ	石川	http://www.youyou.co.jp/	有
金コミ 110	2018/3/18	1	0	1	金沢勤労者プラザ	石川	http://e-kac.com/	有
おでかけライブ in 金沢 8	2018/4/1	1	4	5	石川県金沢勤労者プラザ	石川	http://www.youyou.co.jp/	有
金沢合同祭 2 Comic Stream#30	2018/7/15	1	5	6	金沢勤労者プラザ	石川	http://comicstream.godosai.com/	有
金沢艦娘祭 2	2018/7/16	1	0	1	金沢勤労者プラザ	石川	http://kanmusu-k.godosai.com/	有
おでかけライブ in 金沢 9	2018/8/26	1	7	8	石川県金沢勤労者プラザ	石川	http://www.youyou.co.jp/allgenre/kanazawa/20180826/	有
金コミ 111 金コミ最終回	2018/9/23	1	0	1	金沢勤労者プラザ	石川	http://e-kac.com/	有
おでかけライブ in 金沢 10	2018/12/2	1	0	1	石川県金沢勤労者プラザ	石川	http://www.youyou.co.jp/allgenre/kanazawa/20181202/	有
こみっくたいふへん・61	2018/12/16	1	0	1	金沢勤労者プラザ	石川	http://e-kac.com/	有
亀城祭(仮)第22回	2018/3/25	1	0	1	土浦市亀城プラザ	茨城	http://kijosai.mikosi.com/top.html	有
亀城祭(仮)第23回	2018/10/28	1	0	1	土浦市亀城プラザ	茨城	http://kijosai.mikosi.com/top.html	有
おでかけライブ in 盛岡 208	2018/2/11	1	0	1	岩手県産業会館	岩手	http://www.youyou.co.jp/	有
ポケットマニア☆30	2018/2/18	1	0	1	大船渡市民文化会館・市立図書館(リアスホール)	岩手	http://pokemani.jpn.org/	有
CRUSH!-Comic Maker53-	2018/3/4	1	0	1	奥州市文化会館 Zホール	岩手	http://cmcrush.net/	有
おでかけライブ in 盛岡 209	2018/5/20	1	0	1	岩手県産業会館	岩手	http://www.youyou.co.jp/allgenre/morioka/20180520/	有
はなはつと2	2018/6/2	1	0	1	岩手県花巻市 なはんプラザ	岩手	http://www.hanakat.info/	有
CRUSH!-Comic Maker54-	2018/7/29	1	0	1	奥州市文化会館 Zホール	岩手	http://cmcrush.net/	有
おでかけライブ in 盛岡 210	2018/7/29	1	0	1	岩手県産業会館	岩手	http://www.youyou.co.jp/allgenre/morioka/20180729/	有
ポケットマニア☆31	2018/9/9	1	0	1	大船渡市民文化会館・市立図書館(リアスホール)	岩手	http://pokemani.jpn.org/	有
イワケット i03	2018/11/10	1	0	1	ビッグルーフ滝沢 大ホール	岩手	http://iwaket.com/	有
CRUSH!-Comic Maker55-	2018/12/16	1	0	1	奥州市文化会館 Zホール	岩手	http://cmcrush.net/	有
おでかけライブ in 盛岡 211	2018/12/16	1	0	1	岩手県産業会館	岩手	http://www.youyou.co.jp/allgenre/morioka/20181216/	有
美柑たると。 14	2018/3/18	1	0	1	松山市総合コミュニティセンター企画展示ホール	愛媛	http://flyingtown.info/plan.html	有
GOGO☆SHIMA	2018/4/15	1	1	2	しまのテーブル ごごしま	愛媛	https://gogoshima.wixsite.com/gogoshima	有
東方いよしこく祭 8	2018/7/15	1	0	1	松山市総合コミュニティセンター企画展示ホール	愛媛	http://flyingtown.info/plan.html	有
美柑たると。 15	2018/7/16	1	5	6	松山市総合コミュニティセンター企画展示ホール	愛媛	http://flyingtown.info/plan.html	有
美柑たると。 16	2018/11/25	1	1	2	松山市総合コミュニティセンター企画展示ホール	愛媛	http://flyingtown.info/plan.html	有
おでかけライブ in 大分	2018/3/25	1	0	1	大分イベントホール	大分	http://www.youyou.co.jp/	有
おでかけライブ in 大分	2018/6/10	1	0	1	大分イベントホール	大分	http://www.youyou.co.jp/allgenre/oita/20180610/	有
おでかけライブ in 大分 サマースペシャル 2018	2018/8/26	1	7	8	大分イベントホール	大分	http://www.youyou.co.jp/allgenre/oita/20180826/	有
おでかけライブ in 大分 ウィンタースペシャル 2018	2018/12/23	1	0	1	大分イベントホール	大分	http://www.youyou.co.jp/allgenre/oita/20181223/	有
COMIC CITY 大阪 113	2018/1/14	1	11	12	インテックス大阪	大阪	https://www.akaboo.jp/	未調査
こみっくトレジャー-31	2018/1/21	1	0	1	インテックス大阪	大阪	https://www.aboo.jp/	未調査
Golden Blood WEST 第16部	2018/2/4	1	12	13	インテックス大阪	大阪	http://www.youyou.co.jp/	未調査
よんこま小町16かいめ	2018/2/11	1	0	1	此花会館	大阪	http://www.yonkoma.com/kk/	未調査
COMIC CITY 大阪 114	2018/3/25	1	8	9	インテックス大阪	大阪	https://www.akaboo.jp/	未調査
BORDER LINE 大阪 9	2018/4/1	1	23	24	インテックス大阪	大阪	http://www.youyou.co.jp/	未調査
コミハンハヤカワ	2018/4/1	1	0	1	アートセンターハヤカワ 5F	大阪	http://art-hayakawa.com/html/pagel.html	未調査
おでかけメモリーズ!〜駅メモマスター交流会 in 大阪〜	2018/4/7	1	0	1	浪速区民センター	大阪	https://ekimemoevent.wixsite.com/ekimemo	未調査
げんましんくエラストV〜俺達の花嫁〜	2018/4/15	1	0	1	此花会館	大阪	http://www.genmashinquest.com/	未調査
関西コミティア 52	2018/5/20	1	0	1	インテックス大阪	大阪	http://www.k-comitia.com/	未調査
ちむちむわーど 4	2018/5/27	1	0	1	インテックス大阪	大阪	https://www.akaboo.jp/	未調査
COMIC CITY 大阪 115	2018/5/27	1	12	13	インテックス大阪	大阪	https://www.akaboo.jp/	未調査
Brand New Leaf side-B 2	2018/6/3	1	0	1	シキボウホール	大阪	https://aquaplus-b.jp/	未調査
ぶよ主義 10 大阪 SP	2018/6/24	1	0	1	インテックス大阪	大阪	http://www.sdf-event.jp/	未調査
COMIC CITY 大阪 116	2018/6/24	1	22	23	インテックス大阪	大阪	https://www.akaboo.jp/	未調査
召しませ!喚びませ!さもちゃ BOX3	2018/7/8	1	0	1	シキボウホール	大阪	http://sumochabox.littlestar.jp/	未調査
Love Forgiven West3	2018/7/22	1	16	17	インテックス大阪	大阪	http://www.youyou.co.jp/	未調査
SUPER COMIC CITY 関西 24	2018/8/19	1	17	18	インテックス大阪	大阪	https://www.akaboo.jp/	未調査
こみっく★トレジャー 32	2018/9/2	1	1	2	インテックス大阪	大阪	https://www.akaboo.jp/	未調査
千年☆バトル in 大阪 10	2018/9/9	1	21	22	インテックス大阪	大阪	http://www.youyou.co.jp/	未調査
関西何もケット 7	2018/9/23	1	0	1	京セラドーム スカイホール	大阪	http://skypalette.jp/kemoket/	未調査
GAME ANTIQUE 2018	2018/9/23	1	1	2	此花会館	大阪	http://www.yonkoma.com/rg/	未調査
関西コミティア 53	2018/10/8	1	0	1	OMM ビル(大阪マーチャンダイズ・マート)	大阪	http://www.k-comitia.com/	未調査
カラマズ地球	2018/10/8	1	4	5	京セラドームスカイホール	大阪	https://colormas.net/	未調査
東方紅樓夢(第14回)	2018/10/21	1	0	1	インテックス大阪	大阪	http://koromu-toho.com/	未調査
COMIC CITY 大阪 117	2018/10/28	1	16	17	インテックス大阪	大阪	https://www.akaboo.jp/	未調査
第79回 コミハンハヤカワ	2018/11/4	1	0	1	アートセンターハヤカワ 5階	大阪	http://www.art-hayakawa.com/html/pagel.html	未調査
ようかいパレード大阪ツアー-4	2018/11/11	1	0	1	シキボウホール	大阪	https://lostclinic.info/youkai/	未調査
Golden Blood WEST 第17部	2018/11/18	1	30	31	インテックス大阪	大阪	http://www.youyou.co.jp/	未調査
ワになって運ぼう!	2018/11/24	1	2	3	難波御堂筋ホール	大阪	http://raa.fmtowns.net/wa/	未調査
なにわん GP 2018	2018/11/24	1	0	1	まんだらけグランドカオス イベントスペース	大阪	http://nwgsp.blog112.fc2.com/	未調査
ぶちすげえコミックバトル 9 9	2018/1/28	1	0	1	岡山ドーム	岡山	http://buchiisugee.sakura.ne.jp/butiindex.cgi	有
ぶちすげえコミックバトル 百	2018/3/25	1	0	1	岡山ドーム	岡山	http://buchiisugee.sakura.ne.jp/butiindex.cgi	有
ComicFortune 5	2018/4/22	1	5	6	水島愛あいサロン	岡山	http://www.comic-fortune.com/	有
ぶちすげえコミックバトル 10 1	2018/5/27	1	0	1	岡山ドーム	岡山	http://buchiisugee.sakura.ne.jp/butiindex.cgi	有
ComicFortune 6	2018/7/29	1	2	3	水島愛あいサロン	岡山	http://www.comic-fortune.com/	有
ComicFortune 7	2018/10/7	1	1	2	水島愛あいサロン	岡山	http://www.comic-fortune.com/	有
瓢箪からロボバ10	2018/10/7	1	0	1	鷺羽ハイランドホテル	岡山	http://robaroba.main.jp/	有
ぶちすげえコミックバトル 10 2	2018/12/23	1	0	1	岡山ドーム	岡山	http://buchiisugee.sakura.ne.jp/butiindex.cgi	有

イベント名称	開催日 (初日)	日数	併催 イベント数	合計数	会場	都道府県	URL	Twitter 告知
おでかけライブ in 沖縄スペシャル 40 ニューイ ヤーフェス	2018/1/8	1	4	5	沖縄コンベンションセンター	沖縄	http://www.youyou.co.jp/	有
おでかけライブ in 沖縄スペシャル 41	2018/5/6	1	6	7	沖縄コンベンションセンター	沖縄	http://www.youyou.co.jp/	有
おでかけライブ in 沖縄スペシャル 42	2018/7/8	1	7	8	沖縄コンベンションセンター	沖縄	http://www.youyou.co.jp/allgenre/okinawa/20180715/	有
サンライズクリエイション沖縄スペシャル 2018	2018/10/7	1	3	4	那覇市水産会館	沖縄	http://sdf-okinawa.tumblr.com/	有
おでかけライブ in 沖縄スペシャル 43	2018/10/28	1	3	4	沖縄コンベンションセンター	沖縄	http://www.youyou.co.jp/allgenre/okinawa/20180930/	有
おでかけライブ in 四国 183	2018/1/8	1	0	1	サンメッセ香川	香川	http://www.youyou.co.jp/	有
勇者部満開- 勇者部心得、なな一つ	2018/3/18	1	0	1	山田かまぼこ音楽堂	香川	http://yu-yu-only.tumblr.com/	有
中西国合同祭 6 Comic Stream#28	2018/6/3	1	5	6	サンポート高松	香川	http://comicstream.godosai.com/	有
おでかけライブ in 四国 184	2018/6/24	1	0	1	サンメッセ香川	香川	http://www.youyou.co.jp/allgenre/sikoku/20180624/	有
おでかけライブ in 四国 185	2018/10/14	1	2	3	サンメッセ香川	香川	http://www.youyou.co.jp/allgenre/sikoku/20181014/	有
勇者部満開- 勇者部心得、ここの一つ!	2018/11/24	1	0	1	山田かまぼこ音楽堂	香川	http://yu-yu-only.tumblr.com/	有
Drink Bar 33	2018/1/7	1	0	1	かごしま県民交流センター2階大ホール	鹿児島	https://drinkbar2005.webnode.jp/home/	有
コミック SDF	2018/1/8	1	5	6	リナンティかのや	鹿児島	http://sunrise-c.tumblr.com/	有
Drink Bar 34	2018/4/29	1	0	1	かごしま県民交流センター2階大ホール	鹿児島	https://drinkbar2005.webnode.jp/home/	有
大九州合同祭 19 Comic Stream#29	2018/7/1	1	7	8	かごしま県民交流センター	鹿児島	http://comicstream.godosai.com/	有
Drink Bar 35	2018/7/29	1	0	1	かごしま県民交流センター2階大ホール	鹿児島	https://drinkbar2005.webnode.jp/home/	有
Drink Bar 36	2018/9/30	1	0	1	かごしま県民交流センター2階大ホール	鹿児島	https://drinkbar2005.webnode.jp/home/	有
BLADER's GENERATION	2018/1/14	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	https://twitter.com/beyondy2018	有
ZERO FESTA 2.2	2018/1/14	1	0	1	横須賀市文化会館	神奈川県	http://pc.zerofes.com/	
カラフル 35	2018/2/11	1	1	2	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://event-sss.info/colorfulindex.html	
カルデアフェス	2018/2/11	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	https://chaidaeafes.web.fc2.com/	有
ようこそ!グラランツライヒ王国へ!!	2018/2/12	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	https://yuukikir816.wixsite.com/glanzreich	有
衣笠 High free Fess	2018/2/12	1	0	1	衣笠・夢球殿2階イベント会場	神奈川県	https://minnanononichi.jimdo.com/	有
Cinderella Parade 04	2018/2/18	1	8	9	横浜港大さん橋国際客船ターミナル・大さん橋ホ ール	神奈川県	http://onlyevent.info/cinderella/	
ConCon Confederation	2018/3/4	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://only.狐.jp/	有
女神になる天使へ-angel grows to the goddess-	2018/3/18	1	3	4	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://www.lovefes.info/sp3/	
新選組ふえす	2018/3/24	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	https://shinfes2018.jimdo.com/	有
ZERO FESTA 33	2018/3/25	1	0	1	横須賀市文化会館	神奈川県	http://pc.zerofes.com/	
Black Rose 第20回 (Final)	2018/4/1	1	0	1	横須賀市文化会館	神奈川県	http://blackrose-mk.com/	
GOTHIC FESTIVAL	2018/4/1	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://www.ev-aso.sakura.ne.jp/gf/	有
強欲で謙虚なイベント TURN4	2018/4/1	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://goukenevent.web.fc2.com/	有
あしピタっ!! + CosMarche3	2018/4/8	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://ashipita.doujin-event.com/	有
グルメモミックコンベンション 9	2018/4/8	1	0	1	横浜産産ホールマリネリア	神奈川県	https://gurucomi.com/	有
ファミリアライブ	2018/4/29	1	1	2	川崎市産業振興会館 4階展示場	神奈川県	http://familiar-life.info/fl/	有
人間じゃない♪R5	2018/4/30	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://nothuman.info/	有
ショットフェス2	2018/5/4	1	0	1	横浜産産ホールマリネリア	神奈川県	https://shotafes.com/	有
ZERO FESTA 34	2018/5/27	1	0	1	横須賀市文化会館	神奈川県	http://pc.zerofes.com/	
ねこぼん通りまへす!!2	2018/6/2	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	https://ekiekmeeting.wixsite.com/nekopan	有
第2回 田園マラソン大会	2018/6/10	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://makimaki.tsundera.ne.jp/Aigis/	有
AtelierFes9	2018/6/10	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://atelierfesinfo.web.fc2.com/index.html	有
BanG Dreamer's Party! 4th STAGE	2018/6/16	1	2	3	横浜産産ホールマリネリア	神奈川県	http://bangdream.doujin-event.com/	有
IDOL STAR FESTIVAL05	2018/6/17	1	7	8	横浜産産ホールマリネリア	神奈川県	http://idolstarfes.com/	有
東方季奏宴 Season4	2018/7/8	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://mikeyasuna.sakura.ne.jp/kisouen/	有
OPS Festa 2018	2018/7/8	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	https://opfes2018.team-ops.info/	有
ZERO FESTA 35	2018/7/22	1	0	1	横須賀市文化会館	神奈川県	http://pc.zerofes.com/	
にこ誕&ハネ誕 2018	2018/7/22	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://www.puniket.com/lovelive/	有
収容違反 インシデント 2018-002	2018/9/16	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	https://scp-event.tokyo/	有
子羊たちのお茶会	2018/9/17	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://www.marimite.biz/	有
主力オブ主力3	2018/9/22	1	0	1	横須賀市文化会館	神奈川県	https://sites.google.com/site/mainforceofmainforcekaini/	有
玄楽団カケニバル!8	2018/9/22	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://yougakudann.olyevent.info/	有
強欲で謙虚なイベント TURN5	2018/9/23	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://goukenevent.web.fc2.com/	有
政剣マニフェスティアオンリーイベント 2018	2018/9/24	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	https://festia.moe/	有
じゃぶじゃぶマイドアリ!6	2018/9/29	1	0	1	横浜産産ホールマリネリア	神奈川県	http://mitsudol.jp/jabjab/	有
第nの地平線 2018	2018/9/30	1	0	1	大さん橋ホール	神奈川県	http://www.nth-horizon.sh/	有
BanG Dreamer's Party! 5th STAGE	2018/10/7	1	0	1	横浜産産ホールマリネリア	神奈川県	http://bangdream.doujin-event.com/	有
フットバーしまへす!!7	2018/10/8	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://ketto.com/fb/	有
人間じゃない♪R6	2018/10/14	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://nothuman.info/	有
ZERO FESTA 36	2018/10/21	1	0	1	横須賀市文化会館	神奈川県	http://pc.zerofes.com/	
名物!つっこ友の会 14+リンクしましょ!	2018/10/21	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://www.blue-st.net/tetsu/	有
計画 0x12	2018/10/27	1	1	2	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://ketto.com/br/	有
スキマフェスティバル 13	2018/11/3	1	11	12	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://ketto.com/sf/	有
Cinderella Star Festiv0103	2018/11/3	1	2	3	横浜産産ホール	神奈川県	http://idolstarfes.com/csf/list0903csf.html	有
Kemocon11	2018/11/3	2	0	2	横浜港大さん橋国際客船ターミナル・大さん橋ホ ール	神奈川県	http://www.kemocon.com/	有
Stage☆Girls	2018/11/4	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://ketto.com/sgs/	有
カラフル 4	2018/11/4	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://event-sss.info/colorfulindex.html	
ARIA CARNIVAL15	2018/11/4	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://www.aria-carnival.sakura.ne.jp/	有
スカこれ!4~横須賀ここれ!しょんへ	2018/11/4	1	0	1	横須賀市産業交流プラザ	神奈川県	http://www.suka-colle.com/	有
とらいあんぐるパーティー	2018/11/10	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://torapa.com/	有
恋愛する乙女たち 4th Citron Festival	2018/11/10	1	0	1	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://astram.chu.jp/yuzufes/	有
Lyceer Lilia Memoire2	2018/11/24	1	2	3	川崎市産業振興会館	神奈川県	http://www.lovefes.info/sp3/	有
陽光祭	2018/11/24	1	0	1	横須賀市文化会館	神奈川県	http://yokosai.com/	有
私たち展 in 沙入 ~Mitose~	2018/12/15	1	0	1	横須賀市産業交流プラザ	神奈川県	http://blog.livedoor.jp/tamayura_watashitati/	有

第2章 同人誌

イベント名称	開催日 (初日)	日数	併催 イベント数	合計数	会場	都道府県	URL	Twitter 告知
このすばらしい天に祝福を	2018/5/27	1	1	2	多治見産業文化センター	岐阜	http://ghy.html.xdomain.jp/hisoten/	有
結び 2018	2018/10/7	1	0	1	飛騨市古川町公民館(古川町総合会館)	岐阜	http://hidaanfan.hida-ch.com/	有
華京院文化祭 2	2018/2/11	1	0	1	みやこめっせ 京都市勧業館	京都	http://kakyousefes.x.fc2.com/index.html	有
砲雷撃戦! よーい! 三十六戦目	2018/2/18	1	0	1	舞鶴赤れんがパーク	京都	http://maekawasdf.wixsite.com/kancolle	有
サンライズクリエイション京都	2018/2/25	1	14	15	みやこめっせ	京都		有
かがみねのお茶会 三席目	2018/3/25	1	0	1	京都バルスプラザ	京都	http://kagamine-no-ochakai.jp/	有
ようこそベルベートルームへ3	2018/4/29	1	0	1	みやこめっせ 京都市勧業館	京都	http://per-devi.com/velvet/	有
うさぎ山大バザール3	2018/6/2	1	0	1	De まち	京都	http://usagiya.anime.coocan.jp/	有
ようこそフェスティバル	2018/6/2	1	0	1	宇治市文化センター	京都	http://youkosofes.com/	有
古明地こんぶれっくす いくつか	2018/6/3	1	0	1	みやこめっせ 京都市勧業館	京都	https://komeiji-complex.org/	有
ComiCon 京都 in 勧業館 83	2018/6/17	1	0	1	みやこめっせ 京都市勧業館	京都	http://www.comicon.co.jp/	有
アイカツ! カーニバル! 15	2018/6/24	1	3	4	みやこめっせ 京都市勧業館	京都	http://pr-dx.net/aikatsu/	有
砲雷撃戦! よーい! 四十二戦目	2018/7/22	1	0	1	中舞鶴 中総会館コミュニティセンター	京都	http://www.sdf-event.jp/	有
プリキュアまつり DX11	2018/11/4	1	1	2	みやこめっせ 京都市勧業館	京都	http://pr-dx.net/	有
第百三十三季 文々。新聞友の会	2018/11/11	1	2	3	みやこめっせ 京都市勧業館	京都	https://bunbunmaru-np.com/	有
Comic Community 02	2018/11/22	4	0	4	京都大学吉田キャンパス	京都	https://comicomkyoto.wixsite.com/comicomm	有
ComiCon 京都 Winter	2018/12/16	1	0	1	みやこめっせ 京都市勧業館	京都	http://www.comicon.co.jp/	有
参羽鶴 in 舞鶴-第6章-	2018/12/16	1	0	1	京都府舞鶴市 舞鶴赤れんがパーク	京都	https://sanbamaizuru.jimdo.com/	有
やっしろTPS 22	2018/8/19	1	0	1	やっしろハーモニーホール(多目的ホール)	熊本	http://first.at-ninja.jp/tps/	有
大九州合同祭 20 Comic Stream#31	2018/8/26	1	8	9	くまもと森都心プラザ	熊本	http://comicstream.godasai.com/	有
東方上州祭	2018/3/18	1	0	1	グリーンドーム前橋	群馬	http://comichallenge.web.fc2.com/tozyo01/tozyo01.html	有
まふコミ	2018/7/16	1	0	1	前橋プラザ元気21にぎわいホール	群馬	https://maekomi.wixsite.com/maekomi	有
東方上州祭・第2幕	2018/9/30	1	0	1	グリーンドーム前橋	群馬	http://comichallenge.web.fc2.com/tozyo02/tozyo02.html	有
おでかけライブ in 高知 89	2018/1/28	1	0	1	かるぼーと	高知	http://www.youyou.co.jp/	有
おでかけライブ in 高知 90	2018/3/18	1	0	1	かるぼーと	高知	http://www.youyou.co.jp/	有
コミックサミット ピックン!!	2018/7/15	1	0	1	高知城ホール4F	高知	http://st102pikkan2016.wixsite.com/espikkan	有
おでかけライブ in 高知 91	2018/8/19	1	0	1	かるぼーと	高知	http://www.youyou.co.jp/allgenre/koutu/20180819/	有
黒潮雑貨 XXVI	2018/8/26	1	0	1	高知商会館	高知	http://w82.tiki.ne.jp/~kurocon/	
コミックサミット ピックン!! 2018 秋	2018/10/21	1	0	1	高知城ホール4F	高知	http://st102pikkan2016.wixsite.com/espikkan	有
おでかけライブ in 高知 92 同人感謝の日 2018	2018/11/25	1	2	3	かるぼーと	高知	http://www.youyou.co.jp/allgenre/koutu/20181125/	有
新春けくセット4	2018/1/21	1	1	2	川口駅前フレンジア	埼玉	http://skypalette.jp/kemoket/shinkemo/	有
その(仮)はずしてよ!	2018/2/11	1	2	3	川口駅前フレンジア	埼玉	http://takama.ne.jp/sono/	有
アフタヌーンパーティー / AMG モーターズ	2018/3/4	1	0	1	川口駅前フレンジア	埼玉	https://アフタヌーンパーティー.com/	有
彩コミ2	2018/3/23	1	0	1	総合学園ヒューマンアカデミー大宮校	埼玉	http://saicomi.strikingly.com/	有
テイルズ菜園 52	2018/3/25	1	2	3	川口駅前市民ホール フレンジア	埼玉	http://takama.ne.jp/saien/	有
あこがれがとまらない	2018/4/8	1	0	1	川口駅前フレンジア	埼玉	http://takama.ne.jp/abyss/	有
買いいで☆ドル箱! 17	2018/5/3	1	0	1	川口駅前フレンジア	埼玉	http://www.mitsudol.jp/	有
コミックパーティー	2018/5/20	1	0	1	ふれあいキューブ	埼玉	http://comicparty2015.web.fc2.com/	
ゲームレジェンド 28	2018/5/20	1	0	1	川口駅前フレンジア	埼玉	http://www.geocities.jp/zed_gamelegend/	
カラフル3	2018/5/27	1	2	3	川口駅前フレンジア	埼玉	http://event-sss.info/colorfulindex.html	有
にくけつと6	2018/6/24	1	0	1	川口駅前フレンジア	埼玉	http://una.heavy.jp/nikuket/	有
NieR けつとへメールの本棚へ	2018/7/8	1	1	2	川口駅前フレンジア	埼玉	https://www.nierket.com/home	有
彩コミ3	2018/7/11	1	0	1	総合学園ヒューマンアカデミー大宮校	埼玉	https://ha.athuman.com/oniya/bridal/blog/entry.php?id=64710	有
ぶよ主義11	2018/9/16	1	0	1	川口駅前フレンジア	埼玉	http://www.sdf-event.jp/puyo/	有
Each of Voice	2018/9/23	1	4	5	川口駅前フレンジア	埼玉	http://eachofvoice.com/	有
シヨタスクラッチ 35	2018/10/28	1	2	3	川口駅前フレンジア	埼玉	http://syotaratch.com/	有
ゲームレジェンド 29	2018/11/4	1	0	1	川口駅前フレンジア	埼玉	http://www.geocities.jp/zed_gamelegend/	
キューペル	2018/11/23	1	1	2	川口駅前フレンジア	埼玉	http://takama.ne.jp/ms/	有
こっそり割るので…王子	2018/11/24	1	0	1	川口駅前フレンジア	埼玉	http://asagohan.sakura.ne.jp/aigis/	有
プリズムレコード	2018/11/25	1	1	2	川口駅前フレンジア	埼玉	http://prireco.com/	有
After Chronicle	2018/12/9	1	0	1	大宮ツニックシティ	埼玉	http://afterchronicle.com/	有
大九州合同祭 15 Comic Stream#22	2018/1/14	1	7	8	佐賀市文化会館	佐賀	http://comicstream.godasai.com/	有
桜高新入生歓迎会!! 8じかんめ	2018/5/4	1	0	1	豊郷小学校旧校舎群	滋賀	http://toyosatoteatime.info/ss/	有
静岡コミックライブ 206	2018/2/12	1	0	1	ツインメッセ静岡	静岡	http://www.youyou.co.jp/	有
東方駿河祭・第8幕	2018/3/21	1	0	1	静岡県沼津市「キラメッセぬまつ」東3ホール	静岡	http://comichallenge.web.fc2.com/tosu08/tosu08.html	有
真姫誕 2018	2018/4/15	1	0	1	ブラサ ヴェルデ(キラメッセぬまつ)	静岡	http://www.puniket.com/lovelive/	有
おでかけライブ in 浜松 187	2018/4/15	1	0	1	アクティシティ浜松	静岡	http://www.youyou.co.jp/	有
ウラジョ!学園祭	2018/4/29	1	0	1	ブラサ ヴェルデ(キラメッセぬまつ)	静岡	http://urajyo.site/	有
VOCALOID GENERATION7	2018/5/6	1	0	1	アクティシティ浜松 研修交流センター音楽工房ホ ール	静岡	http://www.voca-gene.info/	有
静岡コミックライブ 207	2018/5/20	1	0	1	ツインメッセ静岡	静岡	http://www.youyou.co.jp/allgenre/sizuoka/20180520/	有
静岡コミックライブ 208	2018/7/29	1	3	4	ツインメッセ静岡	静岡	http://www.youyou.co.jp/allgenre/sizuoka/20180729/	有
あだ祭の前夜祭	2018/9/8	1	0	1	「ふじさんめっせ」東ホール	静岡	http://comichallenge.web.fc2.com/ti201898/ti201898.html	有
あだ祭	2018/9/9	1	0	1	「ふじさんめっせ」東ホール	静岡	http://comichallenge.web.fc2.com/ti201899/ti201899.html	有
おでかけライブ in 浜松 188	2018/9/23	1	0	1	アクティシティ浜松	静岡	http://www.youyou.co.jp/allgenre/hamamatu/20180923/	有
静岡コミックライブ 209	2018/10/21	1	3	4	ツインメッセ静岡	静岡	http://www.youyou.co.jp/allgenre/sizuoka/20181021/	有
東方駿河祭・第9幕	2018/10/28	1	0	1	ブラサ ヴェルデ(キラメッセぬまつ)	静岡	http://comichallenge.web.fc2.com/tosu09/tosu09.html	有
僕ラブ! サンシャイン in 沼津5	2018/11/3	1	1	2	キラメッセぬまつ(ブラサヴェルデ)	静岡	http://www.puniket.com/lovelive/	有
おでかけライブ in 浜松 189	2018/11/18	1	1	2	アクティシティ浜松	静岡	http://www.youyou.co.jp/allgenre/hamamatu/20181118/	有
静岡コミックライブ 210	2018/12/23	1	0	1	清水マリンターミナル	静岡	http://www.youyou.co.jp/allgenre/sizuoka/20181223/	有
花鳥風月 137	2018/3/11	1	0	1	島根県松江市くにびきメッセ大展示場	島根	http://kacho.ne.jp/kacho/index.htm	有
花鳥風月 138	2018/5/6	1	0	1	島根県松江市くにびきメッセ大展示場	島根	http://kacho.ne.jp/kacho/index.htm	有
花鳥風月 139	2018/7/15	1	0	1	島根県松江市くにびきメッセ大展示場	島根	http://kacho.ne.jp/kacho/index.htm	有
花鳥風月 140	2018/8/26	1	0	1	島根県松江市くにびきメッセ大展示場	島根	http://kacho.ne.jp/kacho/index.htm	有

イベント名称	開催日 (初日)	日数	併催 イベント数	合計数	会場	都道府県	URL	Twitter 告知
花鳥風月 141	2018/10/14	1	0	1	島根県松江市くにびきメッセ大展示場	島根	http://kacho.ne.jp/kacho/index.htm	有
花鳥風月 142	2018/12/9	1	0	1	島根県松江市くにびきメッセ大展示場	島根	http://kacho.ne.jp/kacho/index.htm	有
THE VOC@LOiD 超 M@STER 3 9	2018/4/28	2	2	6	幕張メッセ	千葉	http://ketto.com/tvm/	
柏コミ4	2018/5/27	1	0	1	ヒューマンアカデミー柏校	千葉	https://www.athuman.com/form/ha/1p/illustr/?utm_source=google&utm_medium=ep&utm_campaign=generic&utm_term=manga&gclid=Cj0KQjw-tX1BRDWARIsAGVQdmdwLksM1VY0kaqzpoEc344JF85JyP8TOi__6j8xhOMKNIM3KT22oaAkJUEALw_wcB	有
2人をつなぐバズル3	2018/6/2	1	12	13	幕張メッセ	千葉	http://www.youyou.co.jp/	
タンカスロンフェスタ	2018/1/7	1	0	1	東京卸商センター	東京	http://www.tankathlon.com/	未調査
ピカレスク・ボーイ4	2018/1/8	1	16	17	TRC 東京流通センター	東京	http://www.youyou.co.jp/	未調査
キックオフ日和5	2018/1/14	1	11	12	TRC 東京流通センター	東京	http://www.youyou.co.jp/	未調査
MG2.20	2018/1/21	1	0	1	板橋グリーンホール	東京	http://mgm2-official.com/	未調査
僕らのラブライブ!新年会2018	2018/1/21	1	0	1	大田区産業プラザPiO	東京	http://www.puniket.com/lovelive/	未調査
俺様の誕生日だぜ!4	2018/1/21	1	15	16	TRC 東京流通センター	東京	http://www.youyou.co.jp/	未調査
COMIC CITY 東京 141	2018/1/28	1	22	23	東京ビッグサイト	東京	https://www.akaboo.jp/	未調査
計画0x11	2018/1/28	1	0	1	大田区産業プラザPiO	東京	http://ketto.com/br/	未調査
プリズム☆ジャンプ 19	2018/1/28	1	0	1	大田区産業プラザPiO	東京	http://www.puniket.com/rizumu/	未調査
砲雷撃戦! よーい! 三十五戦目	2018/2/4	1	7	8	東京ビッグサイト	東京	http://maekawasd.f.wixsite.com/kancolle	未調査
裁きの庭 32	2018/2/4	1	3	4	大田区産業プラザPiO	東京	http://ketto.com/sa/	未調査
Love Forgiven4	2018/2/4	1	12	13	東京ビッグサイト	東京	http://www.youyou.co.jp/	未調査
スプラケット 1 0	2018/2/10	1	0	1	大田区産業プラザPiO	東京	http://ketto.com/spl/	未調査
After Chronicle	2018/2/10	1	0	1	締商會館	東京	http://afterchronicle.com/	未調査
COMITIA123	2018/2/11	1	0	1	東京ビッグサイト	東京	http://www.comitia.co.jp/	未調査
ぼちゃっと!9	2018/2/11	1	0	1	締商會館	東京	http://pochalove.com/	未調査
絵里ちゃんがんばって	2018/2/11	1	0	1	中野サンプラザ研修室	東京	http://kotoelifanzine.wixsite.com/kotoeli-fanzine/fm2	未調査
極限バズドラッシュ!	2018/2/11	1	0	1	秋葉原ハンドレッドスクエア倶楽部	東京	http://pzdrush.html.xdomain.jp/	未調査
SEED IMPACT 15th anniversary	2018/2/11	1	0	1	東京卸商センター	東京	https://seedimpact.wixsite.com/impact15th	未調査
紅のひろば 15	2018/2/11	1	11	12	大田区産業プラザPiO	東京	http://www.puniket.com/aka/index.html	未調査
ネコ・マッシュぐら!6	2018/2/11	1	16	17	TRC 東京流通センター	東京	http://www.youyou.co.jp/	未調査
歌姫庭園 1 5-THE IDOL G@RDEN-	2018/2/12	1	0	1	大田区産業プラザPiO	東京	http://www.puniket.com/diva/	未調査
スタンドアップ! 27	2018/2/12	1	0	1	都立産業貿易センター(台東館)	東京	http://takama.ne.jp/up/	未調査
いい国つくり世界会議UK編 Tea Time Magic 15杯目	2018/2/12	1	10	11	TRC 東京流通センター	東京	http://www.youyou.co.jp/	未調査
ラヴコレクション 2018	2018/2/18	1	0	1	TRC 東京流通センター	東京	http://zero-plan.com/love	未調査
ing!12	2018/2/18	1	14	15	TRC 東京流通センター	東京	http://www.youyou.co.jp/	未調査
ショットスクラッチ 34	2018/2/25	1	0	1	大田区産業プラザPiO	東京	http://syotaratch.com/	未調査
Movies Paradise 32(ムーバラ,MP32)	2018/2/25	1	0	1	サンシャインシティ	東京	http://ketto.com/mp/	未調査
ようかいパレード 8	2018/2/25	1	0	1	都立産業貿易センター(台東館)	東京	http://lostclinic.info/youkai	未調査
第9回秋コレ	2018/2/25	1	0	1	秋葉原LDX2F アキバスクエア	東京	https://akicolle.com/eventAkicolle/akicolle9/circle.html	未調査
りよなけつと 9	2018/2/25	1	0	1	東京卸商センター	東京	http://www.ryonaket.com/	未調査
TOKYO PES Feb. 2018	2018/2/25	1	32	33	東京ビッグサイト	東京	http://www.akaboo.jp/	未調査
みみけつと 3 9	2018/3/3	1	4	5	大田区産業プラザPiO	東京	http://mimi.ketto.com/	未調査
Y 史実で艦これ	2018/3/3	1	0	1	締商會館	東京	http://kiyoshimo.wixsite.com/shijitsude	未調査
MG2.21	2018/3/4	1	1	2	板橋グリーンホール	東京	http://mgm2-official.com/	未調査
芸能人はカードが命! 1 5	2018/3/4	1	0	1	大田区産業プラザPiO	東京	http://oba-q-honpo.net/qt/aikatsu/	未調査
旭夕恋携 Play 第5セット	2018/3/4	1	9	10	TRC 東京流通センター	東京	http://www.youyou.co.jp/	未調査
サンシャインクリエイション 2018 Spring	2018/3/11	1	5	6	サンシャインシティ	東京	http://www.creation.gr.jp/	未調査
ショットフェス	2018/3/11	1	0	1	大田区産業プラザPiO	東京	https://shotafes.com/	未調査
サンライズクリエイション SP	2018/3/11	1	6	7	大田区産業プラザPiO	東京	http://selector-only.tumblr.com/	未調査
チャレンジャー!13	2018/3/11	1	0	1	非公開	東京	http://lostclinic.info/cha	未調査
2人をつなぐバズル2	2018/3/11	1	11	12	TRC 東京流通センター	東京	http://www.youyou.co.jp/	未調査
Summoner'sMarket2(サモケット 2)	2018/3/17	1	0	1	東京卸商センター	東京	https://twitter.com/summoket	未調査
僕らのラブライブ! 1 8 & 僕らのラブライブ! サンシャイン!! S P 06	2018/3/18	1	0	1	大田区産業プラザPiO	東京	http://www.puniket.com/lovelive/	未調査
コスチュームカフェ 36 号店	2018/3/18	1	0	1	東京文具共和会館	東京	http://www.costumecafe.jp/	未調査
HARU COMIC CITY 23	2018/3/18	1	6	7	東京ビッグサイト	東京	https://www.akaboo.jp/	未調査
東京とびもの学会	2018/3/18	1	0	1	ハイライフプラザいたばし	東京	http://tokyo.tobimono.org/	未調査
異種ラブ 5	2018/3/18	1	0	1	締商會館	東京	http://skypalette.jp/isyulove/	未調査
海ゆかば 8	2018/3/21	1	6	7	大田区産業プラザPiO	東京	http://www.puniket.com/kancolle/	未調査
勝利のレシビ 5	2018/3/21	1	15	16	TRC 東京流通センター	東京	http://www.youyou.co.jp/	未調査
男の娘☆ 2 4	2018/3/25	1	0	1	ハイライフプラザいたばし	東京	http://otokonoko.monolis.jp/	未調査
東方合同祭事・陸	2018/3/25	1	8	9	大田区産業プラザPiO	東京	http://project-d.biz/tohosaiji/	未調査
とり祭 15	2018/3/31	1	1	2	東京文具共和会館	東京	http://torilozoi.com/	未調査
スーパーヒロインタイム 2 0 1 8 春	2018/4/1	1	29	30	大田区産業プラザPiO	東京	http://www.puniket.com/sht/index.html	未調査
夢を紡ぐ創作の集い 02	2018/4/1	1	0	1	北千住シアター1010	東京	https://yumetsumugu.com/	未調査
ぶよコネ!!!	2018/4/1	1	0	1	ポルズスガレッジ	東京	http://puyokone.com/	未調査
とりじ 15	2018/4/1	1	5	6	東京文具共和会館	東京	http://torilozoi.com/	未調査
セガのゲームは世界いち LOVE14	2018/4/8	1	0	1	大田区民ホール アプリコ 展示室	東京	http://home01.isao.net/segamega/	未調査
BANG! Do it ♪3	2018/4/8	1	3	4	東京文具共和会館	東京	http://www.youyou.co.jp/	未調査
うちの子が一番カワイイ!	2018/4/8	1	2	3	大田区産業プラザPiO	東京	http://uchinoko.blueskywings.net/	未調査
野郎フェス 2018	2018/4/14	1	0	1	大田区産業プラザPiO	東京	http://yaroufes.info/	未調査
ワクワク・すばいらる	2018/4/15	1	5	6	大田区産業プラザPiO	東京	http://www.youyou.co.jp/	未調査
Bang☆Bang☆バンビーン!! Return3	2018/4/21	1	24	25	TRC 東京流通センター	東京	http://www.youyou.co.jp/	未調査
まだまだ割るのです…王子	2018/4/22	1	1	2	大田区産業プラザPiO	東京	http://asagohan.sakura.ne.jp/aigis/	未調査

イベント名称	開催日 (初日)	日数	併催 イベント数	合計数	会場	都道府県	URL	Twitter 告知
紅のひろば16	2018/9/15	1	15	16	大田区産業プラザPiO	東京	http://www.puniket.com/aka/index.html	未調査
INSIDE IMAS 10th Anniversary	2018/9/16	1	0	1	ハイライヴプラザいたばし	東京	http://www.inside-imas.com/	未調査
SONIC FREAKS 3	2018/9/16	1	0	1	大田区産業プラザPiO	東京	http://home01.isao.net/segamega/	未調査
炎の聖戦 87	2018/9/17	1	4	5	都立産業貿易センター(台東館)	東京	http://takama.ne.jp/fe/	未調査
TOKYO FES Sep. 2018	2018/9/17	1	12	13	東京ビッグサイト	東京	https://www.akaboo.jp/	未調査
ようかいパレード9	2018/9/17	1	0	1	都立産業貿易センター台東館	東京	https://lostclinic.info/youkai/	未調査
煙の幸、海の幸 8	2018/9/17	1	17	18	TRC 東京流通センター	東京	http://www.youyou.co.jp/	未調査
みみけっと4 0	2018/9/22	1	3	4	大田区産業プラザPiO	東京	http://mimi.ketto.com/	未調査
つくケット	2018/9/22	1	0	1	プラネアール荻窪スタジオ	東京	https://nosemako.wixsite.com/tsuguket	未調査
スーパーヒロインタイム 2018 秋	2018/9/23	1	26	27	東京ビッグサイト	東京	http://www.puniket.com/sht/	未調査
砲撃撃戦! よーい! 四十三戦目	2018/9/23	1	11	12	東京ビッグサイト	東京	http://maekawadf.wixsite.com/kancolle	未調査
#にじそうさく	2018/9/23	1	0	1	プラザマーム	東京	https://nijisanji.familiar-life.info/	未調査
AZ-CON 同意会 2018	2018/9/23	1	0	1	東京卸商センター	東京	https://azcon2018.jimdofree.com/	未調査
Gangster Paradise10	2018/9/23	1	24	25	TRC 東京流通センター	東京	http://www.youyou.co.jp/	未調査
スプラケット12	2018/9/24	1	0	1	大田区産業プラザPiO	東京	http://ketto.com/spl/	未調査
眼鏡時空 23	2018/9/29	1	0	1	大田区産業プラザPiO	東京	http://meganekokoyoda.org/meganejikuu/	未調査
男の娘☆25	2018/9/30	1	0	1	ハイライヴプラザいたばし	東京	https://otokonoko.monolis.jp/	未調査
なにこれ! 4	2018/9/30	1	0	1	綿商會館	東京	http://maekawadf.wixsite.com/kancolle/untitled-c44z	未調査
夢を紡ぐ創作の集い 04	2018/9/30	1	0	1	大田区産業プラザPiO	東京	https://yumetsumugu.com/	未調査
ようこそ! グランツライヒ王国へ!! 2	2018/9/30	1	0	1	綿商會館	東京	https://yuukikira816.wixsite.com/glanzreich	未調査
トミケット6	2018/9/30	1	0	1	林野會館 プラザフォレスト	東京	http://tomiket.blog.fc2.com/	未調査
タンカスロンフェスタ 2nd	2018/10/6	1	0	1	東京卸商センター	東京	http://www.tankathlon.com/	未調査
蒲田国際フェスティバル	2018/10/6	1	0	1	蒲田駅西口広場周辺、日本工学院専門学校館内	東京	https://www.city.ota.tokyo.jp/kamata/oshirase_event/kamafes.html	未調査
COMIC CITY SPARK 13	2018/10/7	1	8	9	東京ビッグサイト	東京	https://www.akaboo.jp/	未調査
KeyPoints14+Key Tactics expo	2018/10/7	1	0	1	大田区産業プラザPiO	東京	http://www.ayuket.com/keypoints/	未調査
りよなけっと10	2018/10/7	1	0	1	東京卸商センター	東京	http://www.ryonaket.com/	未調査
アクアマリンドリーム 4th	2018/10/7	1	1	2	プラザマーム 2階 イベントホール	東京	http://aquamarine-dream.info/	未調査
歌姫庭園 17-THE IDOL G@RDEN-	2018/10/8	1	9	10	大田区産業プラザPiO	東京	http://www.puniket.com/diva/	未調査
ザっと!ザっと!一緒だよ!	2018/10/8	1	0	1	綿商會館	東京	http://kotohonoumionly.moo.jp/	未調査
えどさくら 15 "花のサクラ"	2018/10/8	1	0	1	東京卸商センター	東京	http://edosakura.fc2web.com/	未調査
ぼーいず☆パレード	2018/10/13	1	0	1	綿商會館	東京	https://www.boys-parade.com/	未調査
Frozen&Purple6	2018/10/13	1	23	24	TRC 東京流通センター	東京	http://www.youyou.co.jp/	未調査
COMIC1☆14	2018/10/14	1	0	1	東京ビッグサイト	東京	https://www.comic1.jp/	未調査
第五回博覽神社秋季例大祭	2018/10/14	1	0	1	東京ビッグサイト	東京	http://reitaisai.com/arts5/	未調査
双翼の絆 7	2018/10/14	1	26	27	TRC 東京流通センター	東京	http://www.youyou.co.jp/	未調査
Movies Paradise 34	2018/10/20	1	0	1	サンシャインシティ文化會館	東京	http://ketto.com/mp/	未調査
とりろじ16	2018/10/20	2	0	2	東京文具共和會館	東京	http://torilozi.com/	未調査
J. GARDEN45	2018/10/21	1	0	1	サンシャインシティ	東京	http://www.jgarden.jp/	未調査
ウナが宇宙でNO.1!	2018/10/21	1	0	1	綿商會館	東京	http://unaua-event.sakura.ne.jp/	未調査
月華遊星 7	2018/10/21	1	0	1	東京卸商センター	東京	http://hpa.vsw.jp/gekka/	未調査
SaGa Series Festa 2018	2018/10/21	1	0	1	全電通労働會館全電通ホール	東京	http://ssf.cute.bz/	未調査
Pony Festa 2	2018/10/27	1	0	1	綿商會館	東京	http://ponyfesta.jp/	未調査
九代目の駄菓子屋 3	2018/10/28	1	4	5	大田区産業プラザPiO	東京	http://www.zawazawa-shokai.info/FnDd1028/	未調査
異種ラブ 6	2018/10/28	1	0	1	綿商會館	東京	http://skypalette.jp/isyulove/	未調査
スタンドアップ! 30	2018/11/3	1	5	6	都立産業貿易センター(台東館)	東京	http://takama.ne.jp/up/	未調査
1.5cmのパートナー5	2018/11/3	1	3	4	都立産業貿易センター	東京	http://maekawadf.wixsite.com/shinki	未調査
WASEKET09	2018/11/3	2	0	2	早稲田大学 早稲田キャンパス	東京	http://wasetet.web.fc2.com/wasetet09/index.html	未調査
サンシャインクリエイション 2018 Autumn	2018/11/4	1	2	3	サンシャインシティ	東京	http://www.creation.gr.jp/	未調査
第2回極限パズドラッシュ!!	2018/11/10	1	0	1	東京文具共和會館	東京	http://pzdrush.html.xdomain.jp/	未調査
ぶにケット3 8	2018/11/11	1	9	10	大田区産業プラザPiO	東京	http://www.puniket.com/	未調査
第15回近江し親交のための同人誌好事会	2018/11/11	1	0	1	大田区産業プラザPiO	東京	http://www.cleric.sakura.ne.jp/forth/	未調査
BrightSeason29	2018/11/11	1	0	1	ラジオ會館	東京	http://www.sdf-event.info/brightseason/	未調査
夢ノ箱庭	2018/11/11	1	0	1	東京卸商センター	東京	http://www.youyou.co.jp/only/yumehako/1/	未調査
裁きの庭 33	2018/11/17	1	4	5	サンシャインシティ文化會館	東京	http://ketto.com/sa/	未調査
THE VOCALOID MSTER 4 1	2018/11/18	1	1	2	サンシャインシティ文化會館	東京	http://ketto.com/vm/	未調査
転送! 僕らのメダロット	2018/11/18	1	0	1	ハイライヴプラザいたばし	東京	http://bokumeda.com/	未調査
あしビタッ!! 8 + Cos*Marched	2018/11/18	1	1	2	綿商會館	東京	http://ashipita.doujin-event.com/	未調査
777 FESTIVAL 7.5th	2018/11/18	1	0	1	プラザマーム	東京	http://7fes.com/	未調査
コミックアカデミー-17	2018/11/23	3	0	3	東京大学駒場キャンパス	東京	https://comiaca.com/index.html	未調査
ふたけっと14.5	2018/11/23	1	1	2	大田区産業プラザPiO	東京	http://hutaket.com/	未調査
くろねこ三昧 5	2018/11/23	1	18	19	TRC 東京流通センター	東京	http://www.youyou.co.jp/	未調査
TOKYO FES Nov. 2018	2018/11/24	1	27	28	東京ビッグサイト	東京	https://www.akaboo.jp/	未調査
ぼちゃっと110	2018/11/24	1	0	1	綿商會館	東京	http://pochalove.com/	未調査
千年☆バトル フェイズ 22	2018/11/24	1	9	10	TRC 東京流通センター	東京	http://www.youyou.co.jp/	未調査
COMITIA126	2018/11/25	1	0	1	東京ビッグサイト	東京	http://www.comitia.co.jp/	未調査
Si, certo!	2018/11/25	1	0	1	東京文具共和會館	東京	http://si-certo.ciao.jp/	未調査
UEComic!8	2018/11/25	1	0	1	電気通信大学	東京	http://uecomic.web.fc2.com/index.html	未調査
縮音とせ!	2018/11/25	1	0	1	綿商會館	東京	http://all-kagamine.jp/kagatoto/	未調査
むちフェス 04~肉感アート展~	2018/12/2	1	0	1	綿商會館	東京	http://www.muchifes.com/	未調査
Giustizia e orgoglio	2018/12/23	1	21	22	TRC 東京流通センター	東京	http://www.youyou.co.jp/	未調査
オラレロスブラッシュ 11	2018/12/24	1	18	19	TRC 東京流通センター	東京	http://www.youyou.co.jp/	未調査
コミックケット 95	2018/12/29	3	0	3	東京ビッグサイト	東京	https://www.comiket.co.jp/	未調査
COMI-ESS 73	2018/7/15	1	0	1	徳島県 JA 會館	徳島	http://www.geocities.jp/comiess	有

第2章 同人誌

イベント名称	開催日 (初日)	日数	併催 イベント数	合計数	会場	都道府県	URL	Twitter 告知
CARVILSOLE SMACK 45	2018/3/18	1	0	1	酒田市勤労者福祉センター 3階 多目的ホール	山形	http://carvilsole.chu.jp/	有
CARVILSOLE SMACK 46	2018/5/13	1	0	1	酒田市勤労者福祉センター 3階 多目的ホール	山形	http://carvilsole.chu.jp/	有
おでかけライブ in 山形 130	2018/5/27	1	0	1	山形ビッグウイング	山形	http://www.youyou.co.jp/allgenre/yamagata/20180527/	有
P L A C E 35th	2018/7/16	1	0	1	ショッピングセンター鶴岡協同の家こびあ 2F	山形	http://www.geocities.jp/place_20th/	有
CARVILSOLE SMACK 47	2018/8/19	1	0	1	酒田市勤労者福祉センター 3階 多目的ホール	山形	http://carvilsole.chu.jp/	有
おでかけライブ in 山形 131	2018/8/26	1	7	8	山形ビッグウイング	山形	http://www.youyou.co.jp/allgenre/yamagata/20180826/	有
CARVILSOLE SMACK 48	2018/10/21	1	0	1	マリン5 清水屋 5階	山形	http://carvilsole.chu.jp/	有
おでかけライブ in 山形 132	2018/12/23	1	0	1	山形ビッグウイング	山形	http://www.youyou.co.jp/allgenre/yamagata/20181223/	有
P L A C E 36th	2018/12/24	1	0	1	鶴岡協同の家こびあ 2階	山形	http://www.geocities.jp/place_20th/	有
中四国合同祭 5 Comic Stream#23	2018/2/12	1	5	6	防府市地域交流センター・アスビラート	山口	http://comicstream.godosai.com/	有
東方甲州祭・第11幕	2018/1/7	1	0	1	山梨県立図書館・かいぶらり	山梨	http://comicchallenge.web.fc2.com/	有
メイプルフェスティバル	2018/3/11	1	0	1	街の駅やまなし (山梨市地域交流センター)	山梨	http://maple_festival.fruits.jp/	有
COMIC BREAKER#22	2018/6/3	1	0	1	ジツト甲府プラザ	山梨	http://comicbreaker.web.fc2.com/	有
東方甲州祭・第12幕	2018/6/30	1	0	1	山梨県立図書館(かいぶらり)	山梨	http://comicchallenge.web.fc2.com/toko12/toko12.html	有
COMIC BREAKER#23	2018/10/7	1	0	1	ジツト甲府プラザ3F イベントホール	山梨	http://comicbreaker.web.fc2.com/	有
野ク校外活動	2018/10/27	1	0	1	山梨市フルーツセンター	山梨	http://maple_festival.fruits.jp/n_k/index.html	有
梨キャン in 南アルプス	2018/11/25	1	0	1	木の国サイト	山梨	http://comicchallenge.web.fc2.com/nasi01/nasi01.html	有
東方甲州祭・第13幕	2018/12/16	1	0	1	山梨県立図書館(かいぶらり)	山梨	http://comicchallenge.web.fc2.com/toko13/toko13.html	有
		644	1,781	2,432				

以下の推計では、a) イベント内イベント等含む全ての同人誌即売会開催数を採用し、全体推計を実施している。なお、「大規模主催者」と「中小規模主催者」に分けて推計しており、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を「大規模主催者」それ以外を「中小規模主催者」とした。「大規模主催者」に該当するイベント数は1,406イベントであり、中小規模主催者に該当するイベント数は1,026イベントであった。

また、同人誌即売会主催者への質問紙調査によって得られたデータは以下のとおりである。

表 2-1-2

	全回答の集計	中小規模主催者の集計
1 イベントあたりのサークル数	88.72 サークル/イベント	45.05 サークル/イベント
1 イベントあたりの総来場者数	948.5 人/イベント	316.3 人/イベント

なお、質問紙調査では以下のような回答がえられた。本調査は、全数調査ではないため、以下の値は、同人誌業界全体の集計値ではなく、統計的に意味のある値ではない。

表 2-1-3 質問紙調査回答合計値

質問項目	合計値(回答分の単純合計)
イベント内イベント等含む即売会開催数	1,633
イベント内イベント等を控除した即売会開催数	211
年間の参加サークル数(延べ)	144,855
年間の配置スペース数(延べ)	147,732
年間の申込サークル数(延べ)	73,663
年間の重複を排除したサークル数(ユニーク*)	31,547
年間の新刊点数(延べ)	123,240
年間の総参加者数(延べ)	1,548,855
年間の一般参加者数*(延べ)	1,085,245
年間の総スタッフ数*(延べ)	9,689

* (ユニーク) とは、重複を除いた「実数」のことをさす。

*一般参加者とは、サークルやスタッフ、関係企業従業員でも無い、通常は同人誌を購入ないし

コスプレをするだけの即売会参加者のことをさす。

*スタッフとは、サークルを構成する人員ではなく、同人誌即売会を運営する側の人員のことをさす。

上記データを利用し、次節以降では同人誌分野の全体推計を行う。

なお、質問紙調査で回答を得られた主催者の「イベント内イベント等含む全ての同人即売会開催イベント数」は、合計 1,633 イベントであり、ネット調査で把握した全体数 2,432 イベントと比べると、カバー率は約 67.1%であった。

なお、この推計は、質問紙調査による主要な同人誌即売会のデータと、コミックマーケット準備会による調査データを利用したものであり、現状においては最善を尽くすべく設計したが、その精度には限界がある。質問紙調査は、主要主催者の協力によりイベント数のカバー率では過半数を実現したが、地方の中小規模イベントや合同開催されるオンリーイベントなどの数量データのイベントカバー率は二割程度であった。また、コミックマーケット準備会から提供をうけたデータは、2009 年と 2014 年と、本事業が対象とする 2018 年とは異なる。さらに、コミックマーケットは全国から参加者が集まるとはいえ、コミックマーケット参加サークルが、全国のサークルを代表しているのかも未知数である。萌芽的な調査であるため、本調査ではコミックマーケット参加サークルが全国の同人誌即売会参加サークルを代表し、数年間でそう傾向が変化していないという仮定の下で、以下の推計を行っていることに留意してほしい。

2.2. 作家（サークル）

本節では同人誌の作家とその活動単位となっているサークルの数量を推計する。

・サークル数の推計

質問紙調査のデータと即売会開催数データから全体を推計した。ただし、同人誌即売会の一部イベントが巨大であり、全てを同列に扱った推計は行えないため、具体的には、a) 大規模主催者と b) 中小規模主催者でわけて推計を行った。

a) 大規模主催者

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 について、質問紙調査で回答を得られた主催者の数値はそのまま集計した。回答が得られなかった主催者分は、インターネット等にて公開されているカタログやサークルリストからスペース数を集計した。それらの合計は、278,065（約 27.8 万）サークルと推計された。

b) 中小規模主催者

上記 a) 大規模主催者以外を中小規模主催者とし、それについては、全てのイベントの実参加サークル数の把握は困難であるため、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、46,221 サークル

と推計した。

$$(45.05 \text{ サークル} \times 1,026 \text{ イベント} \simeq 46,221 \text{ サークル})$$

以上「a) 大規模主催者」と「b) 中小規模主催者」の合計により、2018年一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日本全国のサークルの実数(ユニーク数)を算出する。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一年間の即売会参加回数を利用し、延べサークル数を除することで、ユニークのサークル数を推計した。コミックマーケット35周年記念調査によれば、一年間の即売会参加回数は4.33回であった。その結果、サークルのユニーク数は約7.5万サークルとなる。

$$(324,286 \text{ サークル (延べ)} \div 4.33 \text{ 回} \simeq 74,893 \text{ サークル (ユニーク)})$$

・作家数の推計

作家数は、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算出される。コミックマーケット40周年記念調査では、サークルにおける制作に携わる人数を聞いており、そのデータ1.97人を利用した。その結果、推定される作家数は約14.8万人となる。

$$(74,893 \text{ サークル} \times 1.97 \text{ 人} \simeq 147,539 \text{ 人})$$

2.3. 作品

本節では、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、金額についての全体推計を行う。

・年間作品出版数の推計

サークルが一年間に発行した年間作品出版数は、ユニークのサークル数に1サークルあたりの年間発行点数を乗ずることで算出した。コミックマーケット40周年記念調査では、サークルに年間発行点数を聞いており、そのデータの平均(3.77点)を利用した。その結果、一年間の作品出版数は28.2万点と推計される。

$$(74,893 \text{ サークル} \times 3.77 \text{ 点} \simeq 282,346 \text{ 点})$$

・年間頒布部数の推計

ユニークのサークル数に、サークルあたりの年間頒布部数を乗じ推計する。サークルあたりの年間頒布部数は、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冊と算出される。この数値にサークル数を乗じた年間頒布部数は5952.5万冊となる。

$$(74,893 \text{ サークル} \times 794.8 \text{ 冊} \simeq 59,524,956 \text{ 冊})$$

- ・年間頒布金額の推計

年間頒布金額は、年間頒布部数に一部あたりの平均価格を乗じることで推計する。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 周年記念調査データから推計された同人誌 1 部の平均価格は 452.8 円であった。この数値に頒布部数を乗じた結果、年間頒布金額は 269.5 億円と推計された。

$$(59,524,956 \text{ 冊} \times 452.8 \text{ 円} \simeq 26,952,900,077 \text{ 円})$$

2.4. 即売会

本節では、全体規模の推計、即売会主催者への質問紙調査から得られた回答の考察と、Twitter での即売会主催者の告知の状況についての分析、主要即売会の経年比較を通じた分析を行い、多面的に即売会の要素を説明する。

- ・来場者数の推計

2018 年一年間に開催された即売会の延べ来場者数について、サークル数と同じ手順で推計した。

- a) 大規模主催者

コミケット、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 の主催イベントについては、質問紙調査で回答を得られた主催者の数値をそのまま集計した。また、回答が得られなかった主催者については、回答が得られた類似主催者の 1 サークルあたりの来場者の平均値を利用し、カタログ等から得られたサークル数から比例応分して推計を行った。その結果、約 340.0 万人と推計した。

- b) 中小規模主催者

a)に該当しない質問紙回答の 1 イベントあたりの総来場者平均値（316.3 人）に、リストから算出されたイベント数（1,026 イベント）を乗じて推計した。その結果は、32.5 万人と推計された。

$$(316.3 \text{ 人} \times 1,026 \text{ イベント} \simeq 324,524 \text{ 人})$$

以上により 2018 年の年間総参加者数は、約 372.5 万人と推計される。

- ・同人誌即売会主催者への質問紙調査にみる主催者の傾向

同人誌即売会主催者への質問紙調査について、その回答傾向の分析から、即売会主催者についての特徴を述べる。ただし、先述の通り、回答は 21 票のみであり、全体推計に必要な情報取得を目的に調査設計を行ったため、参考として分析結果を記述する。

まず即売会主催者における団体種別の特徴として、「個人」が 7、「任意団体」が 11、「営利法人」が 3 となり、それ以外の NPO 法人などの回答は無かった。ただし、留意すべきは、法人を利用し、事務や会場契約を行っている主催者でも、「任意団体」と回答した例が複数存在したことである。質問紙設計時においてもこのような回答が行われることは予期しており、個々の主催者の判断に任せられた結果、同人誌即売会は営利では無く、アマチュアによるアマチュアのためのイベント、ファンによるファンのためのイベントという意識が反映される形となった。

即売会の開催地については、10 以上の都道府県で開催した主催者も存在する一方で、1 つの都道府

県での活動を行う主催者が18件と大部分を占めた。多くの主催者は「地元」において開催する地域密着型であると推察される。

同人誌即売会に付随する要素の有無については、コスプレを即売会において全く許可していない主催者は5件、企業参加が全くない主催者は7件、主催者による委託販売をしていない主催者は13件となり、コスプレや企業の参加は過半数の主催者が取り入れているものの、主催者による会場委託販売は、三分の一程度の主催者が実施するに留まる結果となった。

数量的な側面については、サークル数・スペース数、総参加者数・一般参加者数・スタッフ者数などの数量データを取得しており、それら数値を1イベントごとの平均値で分析すると、主催者によってその比率は大きく異なる。例えば1イベントにつき、サークル数は13～約3.5万サークル、総参加者数は42～55万人、スタッフ数は4～約3,200人と、その幅は広い。また、1サークルあたりの平均値から算出しても、総参加者数は3.2～15.9人/サークル、スタッフ数は0.02～0.71人/サークルと、その分布は幅広く、一概に同人誌即売会主催者といっても、その規模やサークルと参加者やスタッフ比率は様々であるといえる。

・即売会によるインターネットでの告知

調査方法策定のための作業部会においても、近年の同人誌即売会情報が紙からインターネットへと移行していることが指摘された。本調査でも、インターネット情報サイトのデータを参照し独自に統合したが、登録制である同人誌情報サイトに登録されていない即売会もあり、その一方で主催者が自らインターネットで告知を行う即売会もある。そこで、主催者が容易に運用できるSNSでの告知についても調査を行った。まず、質問紙調査においては、回答が得られた21件の内、連絡先等としてSNSが空欄であったのは2件のみであった。また、Twitterによる主催者の告知状況を調査したが、対象とした地域の即売会情報サイトに登録されているイベントおよそ9割がTwitterでの告知を利用していた。なお、10件程度であったが情報サイトに非掲載の即売会が存在し、情報サイトに登録せずTwitterによる即売会告知を行っているケースがあった。

・主要同人誌即売会の経年比較

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・比較した（図2-4-1）。

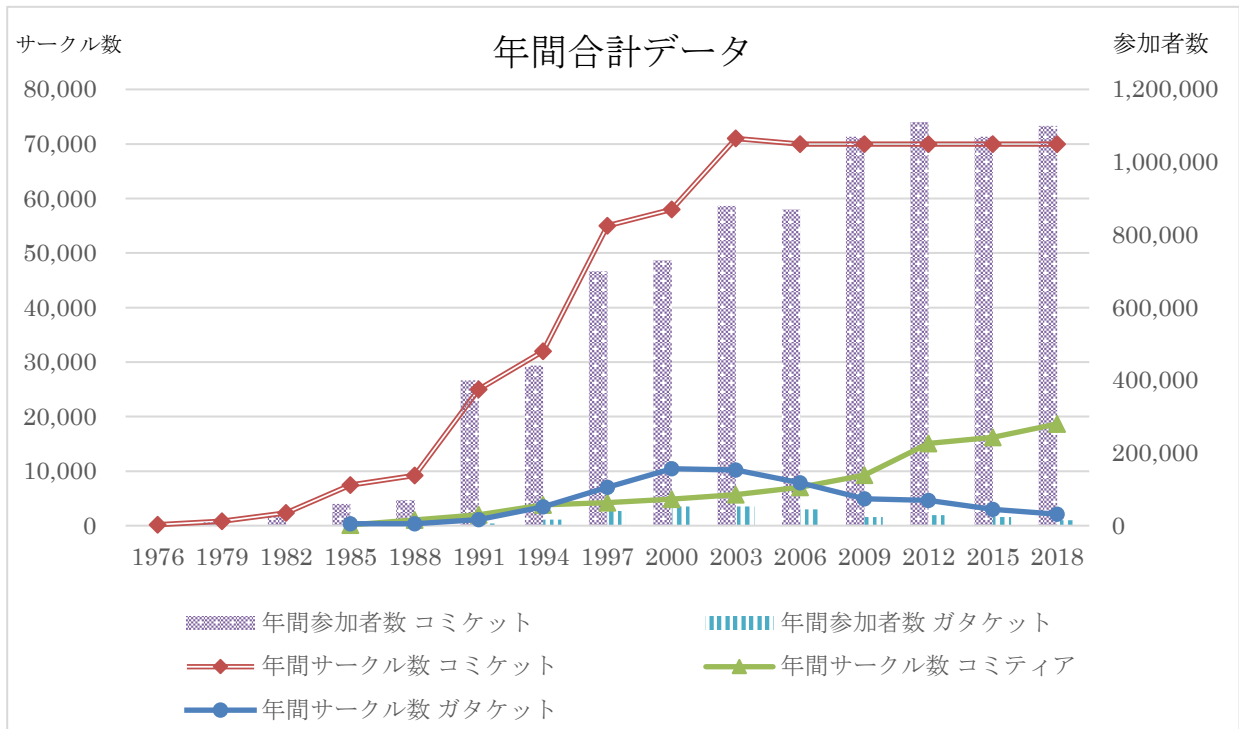


図 2-4-1 3 即売会の年間合計データ

三者三様で、統一的な傾向が無いことが伺われるが、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し難い。そのため、各データの 2000 年の数値を 1 とし、指標化したうえで、グラフ化を試みた (図 2-4-2)。

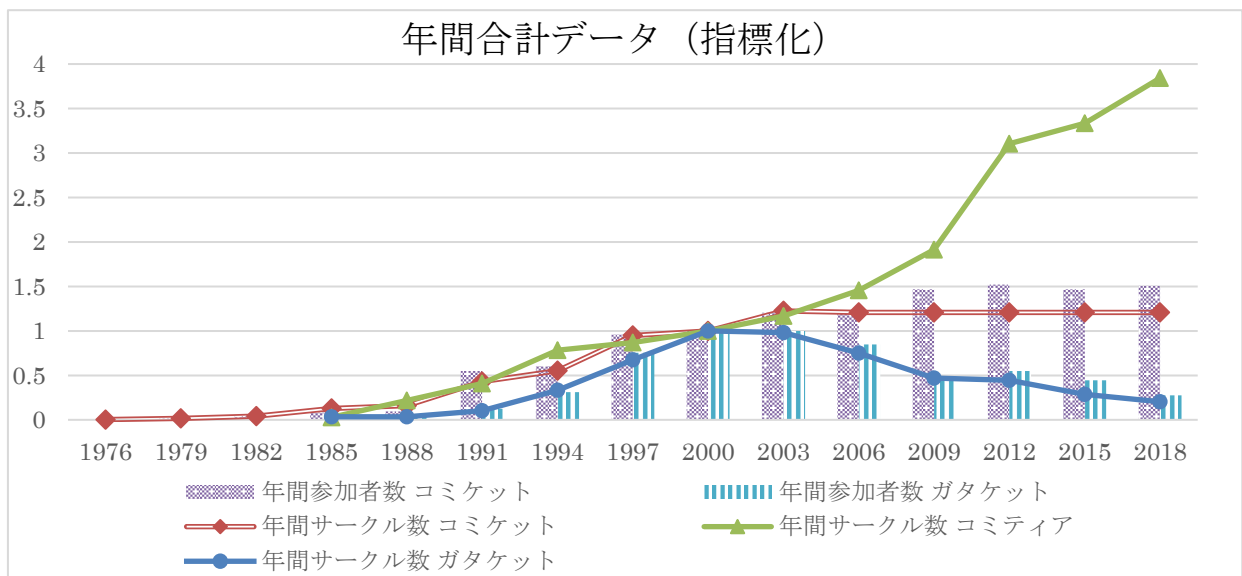


図 2-4-2 3 即売会の年間合計データ (指標化)

コミケット、コミティア、ガタケット、それぞれに推移は同様ではない。コミケットは 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。

なお、質問紙調査における主催者の回答傾向の分析と主要即売会の経年比較からは、個々の同人誌即売会およびその主催者に関し、規模や傾向は多様でばらつきがみられ、小規模の統計的標本調査による量的実態把握は困難であると推察される。

2.5. ヒアリング

同人誌について、定性的な事項について、対面インタビューによるヒアリングを実施した。同人誌即売会を対象とした質問紙調査に加え、ヒアリング調査によって当分野の実態を補完することを目的に、同人誌全般に関する状況や課題を把握するため、多くのプレイヤーとの接点を持つ同人誌即売会主催者に対象を絞って実施した。具体的にヒアリングを実施した対象は以下のとおりである。

表 2-5-1 同人誌分野ヒアリング対象一覧

対象者	実施日
コミックマーケット準備会（共同代表：市川孝一、広報担当：里見直紀）	3月18日
コミティア実行委員会（代表：中村公彦、実行委員：吉田雄平）	3月19日
ガタケット事務局（代表：坂田文彦）	3月27日
株式会社ユウメディア（副社長：山崎暁）	4月17日

対象者・担当者：市川孝一（コミックマーケット準備会 共同代表）
里見直紀（コミックマーケット準備会 広報担当）

日時：2019年3月18日（月）

場所：有限会社コミケット 四階会議室

調査担当者：玉川博章（インフォエディット）、戸田康太（日本芸術文化振興会）、池川佳宏（IRI）

○即売会の成り立ち（成立背景や運営者などについて）

里見：75年に始まりました。74年オイルショックで商業誌の漫画掲載が減り、自分たちの表現をする場所を自分たちでつくろうとした側面もあります。具体的には、日本漫画大会の運営に不満をもった人たちが、漫画大会というファンイベントから同人誌即売会を取り出しました。当時の運営は霜月（原田）、米沢、亜庭、鈴木の4人を中心に始まり、最初は32サークル、参加者約700人くらいなので、大学のサークル活動の延長といった感じだったのではないかと思います。

市川：東京で年二回の開催が定着する以前、83年までは春も開いていましたが、サークル申込が増え、事務作業が回らなくなり、やめてしまいました。現在年三回に増やすとなると、配置作業や事務等のスタッフのマンパワーがついてきません。また、赤ブーブー通信社さん他の各団体が春とGWに大きな即売会を開いているのが定着しているので、それとの兼ね合いも考えると、現状での春の開催は難しいと考えます。地方開催となると、会場の問題があつて簡単にはできないと思います。また、核となるスタッフが東京にいたので、そうした面でも難しいのもあります。会場だけでなく、その周辺の住民や交通も考えなくてはなりません。いきなり50万人規模のイベントがきますと言っても難しいでしょう。

水戸で開催した「コミケットスペシャル5 in 水戸」の時は、当初地元の方から「本当に人が来るの？」といわれながらも開催したら3万人以上の参加者が来て喜ばれましたが、それでもやはり周りとのやりとりは難しかったです。現在では「聖地巡礼」がさらにひろがっているので、地方の受け止め方ももう少し変わっているのかもしれない。

地方自治体の視察・取材もあります。最近は少し減ってきましたが、何かあったときのためにも、自治体とも仲良くしていきたい。ただ、オタク向けイベントは、自治体がコミットするものの多くはメーカー物販やコスプレといった内容が中心で、同人誌即売会は、コントロールが難しいのでなかなか開きにくいのではないのでしょうか。

市川：外部からの脅迫等には、なるべく負けたくないと思っています。「黒子のバスケ」の事件でも、最後まで「黒子のバスケ」のサークルの参加を検討しましたが、警察や会場とも協議して、土壇場でサークルさんに参加を見合わせてもらうことになりました。今でも大変申し訳なく思っています。

○即売会の特色

里見：1つは最大であること、その規模です。一日あたりではコミックシティさんの方が大きいときもありますが、動員数では一番大きい。いろいろなジャンルがあり、制限を設けていないことが特色です。

市川：まず表現を守る、受け入れるというのが第一で、そのために続けるという形が基本です。企業を受け入れると言っても、こちらが変わることはありません。みんなで仲良くするのが大事、仲良くすれば助けてくれます。

○即売会の来場者の特色

里見：来場者は幅広いです。コミケットにしか来ない人もかなりいると思います。年齢も幅広い。他のイベントと比べると、下（若年層）はともかく、特に上の年齢層への広がりがあります。海外からの参加者も多く、誰も数えてないので本当の数は分かりませんが、5%と感覚で言っています。十数万人という一日の参加者の5%なら、一日あたり5,000~6,000という計算になるし、それくらいはいるかなという感じがします。

○同人誌即売会全般の状況について

里見：まず、今は活発だと思っています。ネットに食われてしまうのではという説が言われていましたが、実際は拡大しています。一方で、同人誌だけでなくオタク文化全般に言えることかもしれませんが、拡散もしています。文芸、技術、音楽など特化したオンリー即売会も結構な数になっている。コミケットの参加数は維持していますし、業界全体でみれば増えていると思います。この増えている感覚はこの十年くらいです。また、即売会以外でも、委託書店やダウンロードなどでも拡大はしています。

市川：企業との関係については、大きくは変化していません。企業ブースは当初は即売会で普通のサークルを置きにくいと考えられた西3・4ホールの使い道として始めましたが、企業の人に来てもらってコミケットを分かってもらおうという意図もありました。また、コミケットで活動していたイラストレーターを起用する企業さんが参加したり、最近ではVTuberなどオタク的なものと親和性が高いと思って来る企業さんも多い。さらに、雪印さんとかサントリーさんなど一般企業も若者にリーチする方策の1つとしてコミケットに企業参加する例もあります。

背景として、コミケットの歴史が40年を超えて、企業で決裁権をもつポジションに、コミケットやオタクに理解ある人がつくようになったこともあるかもしれません。色々な企業がかかわって来まして、例えばワコムさんはコミケットだけでなく、「コミックシティ」さんや「コミティア」さんなどにも出展しています。また「例大祭」は、即売会は半分で残りはお祭りという感じもあり、「東方」に関するアーケードゲームなどの企業さんも参加している。そうすることでイベント全体への参加者の滞留時間が長くなる効果もあるでしょう。

里見：年2回、友達と会える場所、リアルで会う場所としての即売会という機能があります、また、そこにいくと同じものが好きな人に会える、オタク的な帰属意識を確認できる場所としての機能もあると思います。

市川：課題としては、海外からの参加もあるしクレジットカードが使えたら嬉しいでしょう。海外では会場にクレジットカードリーダーが用意してあったりします。

里見：昔は企業でのクレジットカードの利用を制限していたが、海外参加者の利便性やタブレットな

ど高額商品の販売もあるので、クレジットカードの利用を解禁した。サークルは、各自の判断に任せています。ただし、会場の通信回線の問題もあって、試みという程度になっています。

○同人誌即売会の発展のために求められること、必要な支援や取り組みなど

里見：一番必要なのは、開催場所についてです。例えば、ビッグサイトは非常に稼働率が高いので、取り合いになっています。ビッグサイトに限らず、東京近郊は会場に限られ奪い合いです。地方も安価で良い会場は少ないため取り合いになっていると思います。近年は耐震のための工事と併せて改修を行う公共施設もありますが、きれいになると、利用料が高くなり使いにくくなることもあります。即売会は、机と椅子があれば良く、企業展示会のようにきれいである必要は無いです。会場は、安くて大きくてフラットであれば良いのです。ビッグサイトは、ホールが増えています。以前に比べ敷地面積一杯に建物を作っていて、建物の周囲を待機列や混雑の行列に使っている即売会には使い難い側面もあります。

「クールジャパン」と言うよりも、草の根の活動のために、抽選等で即売会に優先して会場確保してくれるなど考慮してくれたらよいと思いますが、こうしたコンベンション施設は本来的にはBtoBがメインです。そこに即売会が入りにくいという理屈もわからないでもないです。

ただし、行政は、成人向けのサークル・発行物がある即売会へは直接的な支援をしにくいでしょうし、だからと言って、支援が欲しいからそうしたものを除外して開催するのも本末転倒でしょう。

市川：一番ほしい支援は会場です。ただし、会場そのものだけでなく、インフラも必要で、会場までの鉄道や、周囲に飲食施設やスーパーなどが無いと難しいでしょう。つまり、会場そのものが良くて、導線なども考えてあっても、そもそもそこに行くのが大変では困ります。特にコミケットの場合は、十万人が動くことを考えなくてはならない。食事も出来ないといけない。そこまでいなくても、BtoCで人が集まることに耐えられない会場も少なくありません。また、宅配便などの輸送のインフラも必要です。

里見：一方で、即売会におけるサークルの頒布物については、GoogleやTwitterなどのネット企業のプラットフォームが独自基準で規制をしたり、ということはないので、アナログとしての強みがあるとは思っています。

市川：サークルが参加費という形で即売会の開催のための費用を負担しているが、なんらかの支援でサークルの負担費用が安くなるということがあり得るのであれば、よいかもしれない。また、二次創作がしやすい環境であるのはよいと思う。ただし、特定の作品と結びつきが強いというようなことがないからこそ、ここまで発展したという側面もあります。

業界団体をNPOにして、そこにお金を回す方法はあるかも知れません。即売会主催者は、継続的な団体もあるが一回でなくなってしまうものもあるし、そこにお金の支援をするのは難しいでしょうし。

里見：地方は後継者が居ないという問題は深刻ですね。

市川：主催側ではどうやってノウハウの継承をしていくのかも問題です。即売会主催も赤字では続きません。長く続けているイベントはやはり多少は黒字になって回しています。続けるためには黒字に

していかなくてははいけませんということを、教えていかなくてははいけないと思います。ノウハウの継承のため、学校みたいに同人誌即売会を開くための知識を教える場があってもいいでしょう。そういう場で、何をしなければならないのか、なぜやってはいけないか？ということも共有できるのではないかと思います。

里見：ノウハウ継承のため、コミケットでも各部門のマニュアルはありますが、モラルや理想についてはなかなかマニュアル化できない部分があります。

里見：オンリーの即売会ができて新しいジャンルを切り開くと、新しいサークルが増えていく。例えば、技術書は、もともとは評論の一ジャンルだったものが、技術書典という形でイベントになると、サークルも参加者も増えていく。切り口は大事だと思います。

○同人誌分野に必要な調査・データの蓄積など

里見：商業ベースにのらないものの規模が見えないのはこの調査趣旨の通りだと思います。同人誌即売会全体に一体何人来ているかが分からないと、行政や議員さんにも説明しにくいです。これだけの人が集まり、自分たちの表現をやっていると、数量として説明できればより説得力をもつと思います。

コミケットみたいに40年以上続いている即売会もあれば、すぐに消えてしまうものものもあります。その時その時楽しくやっていたら良かったという部分がどうしてもあり、歴史やデータの蓄積には難しい部分もあるとは思っています。

○その他：アーカイブや海外への広がり

里見：同人誌は国立国会図書館に納本する人も少ないですし、同人誌の図書館を作りたい、というのは米沢前代表からの夢でした。米沢嘉博記念図書館が実現して良かったと思います。自分の同人誌を同好の士以外にみせることに抵抗のある人もいますが、米沢図書館での見本誌の公開も十年くらいやり定着してきました。過去の同人誌を見ることができることは大事です。同人誌出身の商業作家も多く居るので、「作家研究をやるのにその作家の同人誌を見ないでできるのか？」とも思います。

また、その時代で流行っていたことが、同人誌から分かることもあります。コミケットの集めてきた見本誌のこれまでの分量は 国会図書館の記事を書いた2008年で200万点とっていて、年間で11~12万種類くらい増えているので、今では300万点くらいではないかと思っています。

市川：台湾や上海などが象徴的ですが、海外でも同人誌が一杯出ていますし、日本からの作家も参加しており、盛んです。IOEAという形で日本のオタク文化を扱うイベント緩やかなネットワークとしての団体もあります。世界中に散らばっているので、参加団体全体の集まりは残念ながらなかなか開けません。団体同士の個別の交流はあり、イベントの運営ノウハウや情報交換もしています。中国や台湾以外でも、ヨーロッパや米国でもイベントの一部に同人誌の即売会が組み込まれているものも多く、全体としては、個人が同人誌を発行している数は増えているのではないかと思います。ただし、国によっては物流や個人が気軽に使える印刷所が整っていないという問題があります。米国では本の印刷費も高く、簡単に印刷できるポスターなどが好まれるそうです。一方で、中国のイベントは新刊が無いと参加できないレギュレーションなので新刊の発行も活発です。

以上

対象者・担当者：中村公彦（COMITIA 実行委員会 代表）

吉田雄平（COMITIA 実行委員会）

日時：2019年3月19日（火）

場所：コミティア会議室

調査担当者：玉川博章（インフォエディット）、堀川裕介（日本芸術文化振興会）、池川佳宏（IRI）

○即売会の成り立ち（成立背景や運営者などについて）

中村：私はコミティアの代表としては2代目になります。それ以前は漫画情報誌『ぱふ』の同人誌担当でしたが、そこで同世代の同人関係の仲間が出来、彼らから創作（オリジナル）オンリーの即売会を『ぱふ』の冠をつけてやりたいと相談があって、私が社内的に調整して、『ぱふ』協力イベントとして始まりました。2回やったところで初代の代表が就職して地方赴任になったため、続けることが出来なくなったんです。『ぱふ』協力で始まったのに2回で終わるのはあんまりだろう、と私が代表を引き継ぎ、続けることにしました。『ぱふ』とコミティアはあくまで別組織で、私自身も仕事とは切り分けていたし、最初から『ぱふ』ありきではありませんでした。運営の母体としては「COMPACTA」という大人数の同人グループがあって、そこや私の周りのサークルの友人などで、最初のスタッフは30~40人はいたと思います。当時、先行してあった創作オンリーの同人誌即売会「MGM」の影響は大きかったです。パロディブームが過熱して、同人誌全体がパロディに流れようとしている頃で、それに対して創作の復興をアピールしたいという気持ちもありました。当初はオリジナルサークルの本は売れない、という大きな障害がありました。それでも、そういう作家たちの作品を一般参加者に広くアピールできる場所を作りたいという気持ちが強かったですね。

○即売会の特色

中村：大きい特徴はカタログ『ティアズマガジン』を作る上で、丁寧に本を紹介していることです。見本誌を集めて、スタッフが読んで、それぞれが推したい本をカタログで紹介します。とくに初期は「創作は売れない」という声があったため、提出した見本誌が読まれて、紹介されると次回にもう少し売れるようになる、というサイクルをつくりました。『ティアズマガジン』は参加サークル・描き手に役に立つ記事を掲載しています。具体的には同じアマチュアで創作する作家や、先輩にあたるベテラン作家、商業誌の編集者のインタビューなどです。何より作品を作る上で参考になることを考えて、その刺激になる記事を心がけています。見本誌読書会も、折角集めた見本誌をちゃんと読もう、という考えで始めました。始めたのは7回目くらいからで、最初はスタッフの内輪だけでしたが、友人の作家たちも読みに来たいと言い出して、会場を借りて公開でやるようになりました。

出張編集部は始めて16年ほどになります。きっかけはアメコミのMARVEL社がイベント内イベントで出展したときに日本の作家の持込みを受け付けたいと言い出して、それならば、と日本国内の編集部にも声をかけて始めました。当時は出版社の二次創作への見方も厳しかったので、オリジナルオンリーのコミティアだから出来たとも言えると思います。即売会での出張編集部としてはコミティアが最初になります。立ち上げ時には、私が『ぱふ』にいた経験が生きて、出てくれる出版社とも

相談をしやすいかつし、上手く定着するように誘導もできました。

原画展などの企画も色々やりました。裏の理由としては、会場の面積が余って、スカスカになるより、それを埋めたいという考えもありました。でも、やはりイベントを開催しながら、その中で企画もやるのは大変なので、好きな作家の原画を見たいとか、それを参加者に紹介したいという自分の気持ちが先にあって、やっていました。

地方コミティアが始まった経緯は、28年前に新潟のオールジャンルイベント「ガタケット」の坂田文彦代表から連絡があり、新潟でオリジナルのイベントを始めたいので、コミティアの名前を使わせて欲しいという相談から始まりました。その後、こういう形で地方版のコミティアが出来るならと、名古屋、関西の友人たちがそれぞれ立ち上げたんです。新しい北海道、みちのく、九州が生まれたのはここ5年くらいのことです。それぞれの地方コミティアはあくまで別団体で、名前は共通だけど、会計やカタログ編集なども別です。ただ、相互に連絡を取りあい、時にはスタッフを融通しあったり、様々な部分で協力してやっています。また、東京からは出張委託という形で、東京コミティアの参加サークルの本を委託で持って行って販売しています。これは基本的には私・中村が直接会場に行っておこないます。そうして実地での付き合いも大事にしています。地方コミティアの主催は、手を挙げたら誰でも出来るわけではなく、見本誌をちゃんと読んで、カタログで本の紹介をするページを作れるかどうかが鍵になります。それが難しいと判断したら断る場合もあります。

出張編集部は、編集者が仕事として大手を振ってコミティアに来るようになり、会社でもコミティアの話をするのが普通になっていく。そうするとプロの漫画家もコミティアに足を運びやすくなる。そんな風に業界に定着することを見越して始めた面もありました。

吉田：初期は10ブースもない規模でしたが、現在は60ブース前後で、毎回落選が出るほど申込があります。

中村：プロになった方が良いとは言わないけれど、その可能性は提示する。どちらも選べるという状況を作りました。昔は（商業か同人か）どちらかを選ぶしかなかったけれど、いまはどちらにも対応できるようになり、作品発表の間口が広がったと思います。

○即売会の来場者の特色

中村：幅広いですね。18歳くらいからで10代は少ないですが、上は60歳代までいます。男女問わずまんべんなく人がいて、流行廃りに左右されません。あと、描き手の人が多いです。描くのは二次創作中心でコミティアにはサークル参加していなくても、本を買いにだけ来る作家もたくさんいます。

参加者のプロへの意識については、この10年くらいはプロになりたいという気持ちが全体的に衰えている印象があります。マンガ業界が不況なのはもう誰でも知っているし、それだけで食べてゆける人は少ない。以前にプロ志望かどうかサークルにアンケートを取ったことがあります。その時も、あくまで本業をきちんと持ち、依頼があったらその時に考える、という回答が一番多かったです。むしろ、そういう時代だから同人誌での発表が盛んになるとも言えますね。プロの人でも、コミックスが出せなかった作品を自分で同人誌にする傾向も増えています。

コミティアに長く参加している人も多いです。それこそ30年参加している人もいます。定着率が高

イベントです。ただ、ずっと見ていると、3年くらいで自分の描きたいことを描き尽くして、離れていく人も多い。でも、アマチュアの同人活動とはそういうもので、描く描かないは本人の自由だし、無理に描き続けなければいけないものではない。でも、しばらくすると、また描きたいものが出来て戻ってくる人もいます。いわば「ふるさと」ですね。プロになったりして、一旦離れているけれど、「ふるさと」は衰退してほしくないという気持ちもあると思います。分かりやすいのは100回記念などの節目の時には久しぶりに戻ってきてくれたサークルさんがたくさんいました。

他即売会と比べての特色としては、最近ではコミティアで初めて同人活動を始めの人が増えた気がします。その意味では同人誌慣れしていない部分もありますが、上手くなじんで欲しいと思います。外国からの人もそれなりに増えました。それは海外マンガフェスタをやったことも大きな要因だと思います。コミティアでは全来場者の1%以内くらい、100~200人くらいではないかと思っています。

現在の悩みは一般参加者が増えて、規模拡大に対応することです。これは他のイベントに比べてコミティアの特徴だと思います。一部の大きいイベントは拡大していると思いますが、全体的には参加者が減ってきているように感じています。商業誌の不況も含めて、他が落ち込んでくると流行り廃りが無いオリジナルオンリーで、安定して開催されるコミティアに集まっていく印象はあります。

○同人誌即売会全般の状況について

中村：私たちから全体の状況は捉え難いですが、地方は弱くなっている感覚はあります。大都市、具体的には東京や大阪に集中している印象がある。十数年前は各地域でイベントがありましたが、どこも減っているようです。例えば、新潟、金沢、仙台、福岡、札幌など...名古屋も厳しいのではないかと思います。ただ、地方コミティアは、新潟を除けばどこも伸びていますね。オリジナルサークルが伸びているという感覚はあります。

我々の推論としてオリジナルが増えている理由としては、SNSなどWEB上で作品を発表するチャンスが増えて、そちらのほうが遥かに広がっている。例えばpixivの登録会員が3,000万人いるとしたら、その中の0.1%でも来てくれたら3万人になります。そうするとコミティアの総来場者に近い人数ですね。また、個人で発信できるので、例えば作家がコミティアに出たときに、フォロワーに「来てね」とアピールできます。そういうアピールで30人から50人がきてくれるサークルがいくつもあったら、イベント全体のトータルの参加者も増えてゆきます。オフ会的な側面があると思いますが、WEBの広がり方がオリジナルではいい方向に作用したと思います。一方で、WEBでは作品をタダでみるものという意識が強いけれど、即売会では見ず知らずの人が、300円でも500円でも、目の前で何がしかの対価を払ってくれたりする。それはWEBにはない魅力だと思います。

形のあるモノにしたい、パッケージとして所有したいという感覚もあると思います。同人ショップはプラスマイナスがあって、イベント+書店でトータルの発行部数が増えた一方で、わざわざイベントに買いに行かなくてもいいやという人も出てきます。ただ、イベントという目に見えるメ切りが無いと作家もなかなか本を作らないのも事実なので、そういう意味では共存していますね。でもイベントに独自の魅力が無いと、これからは厳しくなるだろうと思います。

吉田：若い描き手は昔よりナイーブです。二次創作はジャンルによっては公式が不可としている場合

もあり、今はそうしたジャンルで活動しているとネット経由での炎上リスクがあります。それに比べるとオリジナルは気楽でやりやすいという風潮もありそうです。

○同人誌即売会の発展のために求められること、必要な支援や取り組みなど

中村：最初に考えるのは会場問題です。小規模、中規模で使えるイベント会場がもっとあるといいと思います。会場を借りる上では、いろいろな規約が厳しかったりする。公的な施設ではアダルト的な本は遠慮してほしいと言われるケースもあります。例えば都立産業貿易センターなどはあらかじめ同人誌即売会に振り分けられる日程が決まっていて、イベント同士で取り合いになっています。

吉田：借りられる会場はあっても、参加者を並べる場所が無いなどのケースもあり、同人イベントで使える箱は限られています。主催の側でいえば、ノウハウの共有があります。地方の主催の方は、ノウハウがあれば、地方でも人が集まるイベントがより出来るのではないかと思います。互いがうまくつながれていないと思います。

中村：地方コミティアもどちらかというと主催は他のイベントの経験者が立ち上げるケースが多いです。北海道もみちのくも、既にイベントをやっていた主催者が地元でコミティアを始めたいと言ってきました。九州は母体となるイベントは無いですが、北九州市漫画ミュージアムがバックアップしてくれたり、スタッフにも経験者が多かったりと、スムーズに立ち上がりました。地方コミティアの立ち上げ時には、彼らにコミティアというスタイルで運営する上でのアドバイスをかなり丁寧にしています。他のイベントと比べてもやはり特殊な立ち位置ですし、やり方も独自の手法がある。また、上手く行かないと、こちらにも不評が来てしまうので、ちゃんと連携してやっていきたい。でも、コミティアのような協力関係であれば直接アドバイスや相談もできるけれど、同人誌即売会全体で幅広く後継者育成というのはなかなか難しいですね。

コミティアは見本誌を回収していますが、見本誌の保管場所の支援などもあれば有難いです。明治大学の東京国際マンガ図書館の計画のように、そういう収蔵施設が出来てくれるのがなによりですね。

○同人誌分野に必要な調査・データの蓄積など

中村：実際に同人を通過してプロになった作家の人数や名前を把握できたらよいなとは思いますが。漫画文化に同人誌が影響を与えたと言われているが、それがあれば同人誌がどれくらい影響をあたえたのかがデータとしてわかると思います。また、地方の状況は気になります。過去に遡って現在までの間にどのくらい変わってきているのかというのを知りたいです。

吉田：同人誌即売会の開催数については、即売会の開催情報を掲載しているケットコムさんが閉鎖した途端に、この十数年のデータが消えてしまうことになります。開催情報を公的に保存してもらえるといいと思います。まずは2018年の即売会開催数などから始めるだけでも意義があると思います。

1990年代の時点で年間千件くらいの即売会がありました。過去のデータが揃えば地方がどのように衰退しているかも分かるんじゃないでしょうか。ケットコムのデータは2000年からですが、それ以前は『ぱふ』以外にも『コミックボックス』などに即売会の開催情報が載っていたと思います。

以上

対象者・担当者：坂田文彦（ガタケット事務局 代表）

日時 2019年3月27日（水）

場所 日本芸術文化振興会 第8会議室

調査担当者 玉川博章（インフォエディット）、堀川裕介（日本芸術文化振興会）

○即売会の成り立ち（成立背景や運営者などについて）

1982年に、東京のコミケットを新潟でもやりたいと20名くらいが集まりました。代表は22歳、私が18歳、平均が18歳くらいでした。母体としては新潟大学漫研のアニメ研究班など4、5サークルの連合体です。1983年の1月、新潟市中心部の複合施設で第一回を開催し、46サークル、委託9サークル、来場は約300人でした。ただし、立ち上げの後、私は東京に行き一時的に離れています。

五年くらいで私は戻りましたが、ちょうどその時が「キャプテン翼」、「聖闘士星矢」のブームで規模が拡大し始めました。そのため、87年に新潟産業振興センターを使ったのがガタケットの転換点の1つです。その際私は地方都市において、マンパワーに満ち溢れているコミケットのようにボランティア団体で続けていくのは無理と考えました。専従者が食っていけるかではなく、地方では専従者をつけないと継続事業としてやっていけないのです。給与をもらう一定の専従者・事務方をつくり、無償のボランティアと合わせて運営していくことを目指すと宣言しました。それが1990年くらいです。参加サークル数は最初50くらいだったのが、その宣言をした当時200くらいになっており、500まで拡大するなら専従者をおけると考えていました。

ブレイクスルーポイントは「サムライトルーパー」で、その人気でサークル数が飛躍的に伸び、なかなか突破しないと思っていた500サークルを超えたのでそこで専従者のアルバイトをつけましたが、まだ、これを生業としていくのは難しかった。私はサラリーマンでは両立が難しかったのでアニメーターの仕事をしていました。開催が年四回に増えて、私がアニメーターやめたのが28歳。その時には私ともう一人で二名体制となりました。

二度目の転換点は1999年です。個人の青色申告ではメリットがなく、従業員が4、5人でしたので有限会社化しました。その時に、同人書店が延びていたので、地元サークルをバックアップするための拠点としてガタケットショップを作りました。そこでコピー、丁合、製本ができるシステムをつくり、同人誌の裾野を広げようと思いました。その時、ガタケットはちょうど50回でした。

会場は基本的に産業振興センターです。県の朱鷺メッセは産業振興センターを借りられないときに使いましたが、会場費は高いし、駐車料金も高い。サークルが駐車料金も負担するのに参加費を上げることは出来なかった。企業経営的な視点でみると、朱鷺メッセでは一ヶ月分の運転資金しか利益が出ない。産業振興センターなら二ヶ月分出る。朱鷺メッセは三回くらい使いましたが、その年は後半の資金繰りが厳しくなりました。もちろん、経営的には、会場費に応じて参加費をあげればよかった。しかし、十代の参加者の裾野を広げたいと思い、二十数年間は大きくあげてはいません。なお、地方は会場選定において、参加者の直接の負担になる駐車場が有料か無料かは大きいファクターです。

○即売会の特色

今はともかく80～90年代の特徴は若いことです。平均年齢は20歳くらい、中央値も一緒です。最頻値でいうと17、18歳でした。高校生、大学生、専門学生に支えられた即売会でした。ガタケットショップにコピーサービスを作ったことも含めて、プロを目指す励みになり、ガタケットがコミケット参加やプロ活動へのとば口になるようにと思っていました。

この思いのひとつとして1991年には新潟コミティアもはじまりました。当時はパロディの勢いが凄かった時代ですが、プロを目指すのであればコミティアも大事な存在だと思いました。新しいエポックメイキングなものが生まれる土壌としてコミティアをつくり、当時の状況の中で創作が埋没しないように、萎縮しないようにという意図がありました。

ガタケットはコミケットを目標にはじまりました。そのため、パロディ中心です。女性の方が圧倒的に多く、最初も今も男女比は3:7くらいです。とはいえ地方には男性率が高いと思います。ただし、宮崎勤事件の影響で男性率が1割まで減ったことがありました。そのため、男性サークルを応援していたのはあります。女性に偏りすぎているのではとっていて、色んな人に参加してもらいたく男性が参加して欲しいと強く意識していました。なお、新潟コミティアでも、男女比3:7くらいで変わりません。

新潟コミティアとガタケットとの差別化は出来ていると思っています。ガタケットは創作オンリーではないため、パロディのガタケットと新潟コミティアで名前を変えて参加するサークル・作家もあります。一方で、創作サークルはコミティアに移動してガタケットではほとんどいなくなりました。これまで別に開催していましたが、苦境にあるガタケットが倒れると意味が無いので、共同開催は模索していきます。実際、一緒にやってみる試みもしています。

○即売会の来場者の特色

地理的な側面では、20～30%が近隣地域や関東など県外からのサークルです。この数字は最初から変わっていません。新陳代謝は激しいですが、比率は換わりません。

ガタケットの参加サークルは、その後で東京に行って「非常口（シャッター前）配置」になっていたり、大手やプロになっていくサークルは一杯います。彼らがガタケットに帰ってきてくれれば有り難いですが、なかなかそうはなりません。ガタケットは原点回帰の時期だと思います。同人業界で言われる大手は半ばプロです。現実的には、そういうサークルがガタケットになかなか来てくれる時代ではないので、かつてのように大手サークルやプロを目指すサークルの受け皿となり、その登竜門になればと思っています。

大きな変化と言えば、東日本大震災により福島や宮城のサークル参加が減りました。そもそも、ガタケットが縮小した原因は、中越地震（2004年）があり、その被害が回復してきたときの中越沖地震（2007年）で経済停滞がおきました。さらに水害もあり、新潟の経済基盤がガタガタになりサークルが激減しました。なお、中越のサークルは全体の40%くらいを占めていました。地方経済は苦しく、若い子はお金がないので、サークル参加の年齢層も上がっています。つまり、16～18歳の層が消滅したのです。現在は、サークル参加の平均年齢が31歳くらいで、十代は減っています。今の最頻

値は23～24歳くらいです。

一方で、上の年齢層は、何歳になっても参加してくれるようになって、サークルが残ってくれるイベントになって欲しいと意識していましたが、その夢は実現できました。40歳代以上も10%は居て、数としてはかろうじて300くらいは維持しています。うちが地方の中でサークル数を維持しているのは、それが大きな理由です。

○同人誌即売会全般の状況について

地方の衰退については、スマホや電子書籍、店舗で同人誌が買えることが大きいです。ガタケットが支持された理由として大手の本が委託で買えるメリットもあったのですが、(今ではそのような理由で)地方で即売会に行く理由がなくなっていました。

流行の「FGO (Fate/Grand Order)」や「艦これ(艦隊これくしょん)」も、ガタケットでは少ないです。そういう人はネットで情報を得て東京に行って、オンリーなどに行ってしまう。かといって、地方でオンリー即売会を開催するのも分母の問題で困難です。結局、オールジャンルしか残らないのです。

確かに、プチオンリーをやると人は来ます。プチオンリーを増やしていきたいとは思いますが、ガタケットが独自でやるのはあまりなくて、好きな人が集まってやってもらいたいという感じです。こちらから好きな人にも呼びかけて能動的にやっていくプチオンリーを増やしていくのが課題だと思っています。

若手への継承は地方ではあまり上手くいってないと思います。即売会を長く続けること自体が難しい。もちろん、昔スタッフをやっていた人が新しく始める即売会もあるだろうし、名称が変わっても、別の形で続いているとはいえます。その芽を摘み取ること無く、地方独立系即売会が維持存続して欲しいです。

○同人誌即売会の発展のために求められること、必要な支援や取り組みなど

会場問題については、地方では産業イベントでも土日に開催されます。そのため首都圏のような、平日に産業イベントで土日に同人誌即売会という棲み分けができません。一方で、文化振興目的のホールだと有料頒布が認められません。その意味では、同人誌即売会は、「産業」としても「文化」としても分が悪いです。同人誌は、本は販売していますが、ほぼ全てのサークルは儲かりません。でも世に出したい。でもただで配るという訳にもいかないから販売しています。それは文化活動ですが、物販と見做されると1.5倍くらいの会場使用料になってしまいます。

同人誌即売会主催者の産業基盤は脆いです。一回即売会が開催できないことで、倒産するかもしれないという危険性がある。「3.11」で東京ビックサイトが使えなくなったコミックシティさんも大変だったはず。そのように脆い立ち位置であることはご理解頂きたいです。

その上で、会場確保で支援が頂けることか大事だと思います。そこに一番コストがかかります。助成金のようなものがあるとよいのかもしれませんが。

なお、文化行政を超えることですが、イベント保険、地震保険がきかない(加入できない)など保険の問題もあります。地震が来たら回数が少ないところは開催できず大ダメージですが、保険でカバ

一できないのです。

情報共有などで「同人誌即売会連絡会」は機能していますが、圧力団体や利益が絡むような業界団体になるのは米沢さん（コミックマーケット準備会前代表 米沢嘉博氏）の思いとも違うし、私も違うと思っています。確かに、業界団体ではないことは弱いとは思いますが。保険とか助成金の受け皿の団体として考えると小さすぎるのではないかと思います。

産業活動とみられてしまうと足かせになって身動きが取りにくくなるので、物販ではなく、文化活動として認めてもらい、目線を切り替えてもらうことが大事です。今回の調査趣旨とも重なりますが、アマチュアの文化活動という位置づけは大きく、まさに我々が望んでいた方向です。文化活動は積極的支援でなくとも、裾野からその場を認めてくれるだけでも違うでしょう。

ガタケットは37年やってきて地元での浸透度も高いし、行政とのつながりも強いです。私は新潟市マンガ・アニメ情報館の館長や新潟マンガ大賞の副会長をしていることもあり、行政もコスプレや同人誌への理解がある。都度、行政の担当にレクチャーもしており、これは特色であり強みです。地方即売会が残っていくために、自治体との連携は大事です。連携がとれることへの秘訣は、商売に直結しなさそうなものでも、積極的に組むことです。一方で、自治体と近づきたがる業者がいて、そこがコスプレイベントや同人誌即売会をするようになり、最近では地方イベントで同人誌即売会が含まれるものを見るようになりましたが、同人誌文化をよく知らないままに開催していることもあるようです。

○同人誌分野に必要な調査・データの蓄積など

アーカイブは実現したら良いと思います。商業誌ですらままならないのに、膨大な同人誌を残していくのは難しいのはわかりますが、民間が維持するのは難しく、貴重な文化遺産ですし、デジタルアーカイブでもいいので後世にどのようなものがつくられていたのかを残すべきです。

見本誌は一回目から回収していて、恐らく30回くらいまではやっていましたが、保管場所がなくなりやめてしまいました。コミケットは「コミケットの新刊を提出してください」でいいが、ガタケットでも新刊の提出を求めると、直近のコミケットに参加して新刊を発行していた場合、ガタケットでも販売する際に、重複して提出することになるため、サークルの負担になります。地方即売会では、他の即売会へのサークル参加もあり、回収も簡単ではありません。新潟コミティアは回収し保管しています。そのためアーカイブが実現するなら、喜んで提供したいと思います。

『ばふ』などがあったころは、全国、どこで誰が何をやっているかがわかりやすかった。『ばふ』がなくなったせいか、「ケットコム」もがんばっていると思いますが、前に比べ即売会主催者の横の繋がりが薄くなっている気がします。かといって、新しいところが連絡会に参加してくれるわけでもなく、連絡会は老舗のもので自分たちに関係ないと思っているのが辛いです。

地方のアマチュア同人誌のジャンル、それは同人書店に置かれられないようなものの裾野をどうしっかりと構築していくのか、その新しい芽をつぶさないで育てていくかを考えたいです。折角出来てきた50サークル程度の規模のものを支援していくべきでしょう。

以上

対象者・担当者 山崎暁（株式会社ユウメディア 副社長）

日時 2019年4月17日（水）

場所 株式会社ユウメディア

調査担当者 玉川博章（インフォエディット）、堀川裕介（日本芸術文化振興会）、池川佳宏（IRI）

○即売会の成り立ち（成立背景や運営者などについて）

1987年8月に「コミックライブ」を東京都立産業貿易センター・浜松町館にて開催しました。成立背景は、当時共同運営していた編集プロダクションに同人誌を描いているスタッフが在籍しており、みんなで同人誌を作って「コミックマーケット」に参加しよう、と意気投合しました。しかし、描き手が足りずコミケットや「コミックシティ」などのイベントで作家に協力をお願いして回りました。その時、作家から即売会を開催してくれとのリクエストが多く、制作した同人誌の発表とあわせて即売会を開くことになりました。最初はオールジャンルでの募集でしたが、制作した同人誌が「聖闘士星矢」の二次創作だったため、結果的に女性向けのオンリーイベントのようになりました。即売会開催以前から法人化しており、即売会開催の会場確保のために法人格を利用していました。ブランド名はかつて「YOUYOU」でしたが現在は「スタジオ YOU」でイベント開催を行っております。

○即売会の特色

1989年頃から「おでかけライブ」として全国各地を回り始めました。東京の作家の面白い同人誌を地方の方にも読んでもらいたいとの思いで、地方都市に同人誌を持ち込んで開催しました。最初は読書会形式の立ち読みでしたが、当時は今ほど書店委託や通信販売が無く販売を望む声が多かったので委託販売を実施したところ、各地で受け入れられました。その委託同人誌も女性向が多かったため、地方も女性向即売会となりました。地方開催はまず東北でと思い、確か仙台から始めました。名古屋や広島も古くからやっています。地方展開はやってみて上手くいけばという感じで、緻密な計画はありませんでした。当時は代表とそれ以外に1人くらいで全国を回っているだけで、あとは本社内に配置やカタログなどの作業部隊がいる体制でした。

現在は21都道府県に展開しています。過去の実績ではほぼ全国に展開しましたが、長崎、宮崎などは一度も開催していないと思います。各地で個人の方も即売会を開催していましたが、地方で受け入れられたのは、東京からの新刊を心待ちにしている参加者が多かったからだと思います。

委託とサークルの直接頒布を比べると、委託で我々が持ち込んでいる本も同じくらい売れています。私たちの委託販売は、サークルがイベントで販売する価格と同様でしたので、書店が受け取る委託マージンがなく買いやすかったのかかもしれません。札幌、宮城、東京、名古屋、広島、福岡、沖縄くらいだと本の販売数としては直接参加サークルと同じくらいの比率だと思いますが、他地域では委託持込のほうが量は多くなっていると思います。多い時で120種くらいは持ち込みます。

一方、弊社の委託販売では扱わないグッズを扱うサークルが地方では多くなっています。

○即売会の来場者の特色

地域差はありますが、地方であれば小学生～50代まで幅広い年齢層が参加されます。女性が多く、7～8割が女性です。それでも東京より男性が多い傾向です。最近はコスプレを撮影する人も増え、参加者全体の中で男性の割合も増えています。

オールジャンルの地方イベントでもオンリーイベントをいれて集客をしています。オンリーで好きな作品が入っていると、その名前で行ってみようとなりますが、オールジャンルの名前では自分たちのイベントという訴求効果が薄く、魅かれにくいようです。そのため、オンリー開催によって頒布物のジャンルは変わっています。長くサークル参加を続けている方は、グッズやオリジナル、ハンドメイド系と二次創作の両方を制作しているようです。

小中学生が友達と数人で来て会場 11時から 15時まで会場内を何周も回って長時間楽しんでいきます。会場内で東京のものも含めたチラシを無料配布していて、無料ですから自分の好きな絵柄のチラシを持って帰る光景も目にします。参加者が進学・就職などで引っ越したとしても、「コミックライブ」（おでかけライブ）はどこでも参加ルールやイベントコンテンツは一緒のため、別の地域でも参加しやすいのではないかと思います。そして、コミックシティ、コミティア、コミケットなどへステップアップしていきます。

最初に行った即売会が「おでかけライブ」という方も多いと思います。コミックライブは登竜門だと感じます。スタッフも同じで、例えば青森でやっていたスタッフが仙台に引っ越してもスタッフを続けることがあり、そこで趣味の友達を作るのです。女性が多いため旦那の転勤で移動しても新たな場所で友達が出来、コミュニティを作っています。

友人と一緒にもしくは友人を訪ねての来場も多く、コミュニティ色が強いです。特に地方では「同人広場」といった色合いです。近年はコスプレイヤーが増えて、写真を撮ったりお菓子を配り合ったりして楽しんでいるようです。人に会いに行くという感じでしょうか。

今はコミックライブに合わせて新刊を作る人は減ってきています。東京の即売会の新刊をその地域でサークルが初めて販売する流れでは今でもあります。例えば、100スペース程の規模ですと、朝の印刷所搬入を見る限りでは新刊を出しているサークルは6～7%くらいだと思います。地方で新刊を出さないのは、端的に100スペースの会場で新刊を出しても部数が出ないからでしょう。また、飛行機やバスの運賃が安くなり、それなら東京や関西、福岡の大きなイベントで新刊を出して、その後地元で頒布しよう、という流れになるのだと思います。

地方イベントでは来場者減の状況が5年程度続いています。特に、サークル参加は減少傾向にあります。減少が止まるところは札幌とか仙台など大都市で、かつて1,000くらいあったものが300～400と三分の一くらいで留まっているイメージです。それ以外の、例えば青森、金沢、岩手などは減少し続けています。新しいジャンルがあると一時的に伸びますが、冷めるとまた下がってしまう。子どもが減っている上に、同人誌の通販やスマホゲームなど新しい遊びもあり難しい状況です。やはりサークルが減るので一般も減るという流れです。コスプレをしている人の比率は上がっていますが、来場者総数は減少しています。

○同人誌即売会全般の状況について

コスプレ参加者数がこの3年程度上昇しています。地方はコスプレも「コミックライブで試す」ような登竜門的な部分もあります。コスプレがメジャーになってきたことも関係あると思います。

サークルが新刊を出すのは大きな都市に偏っています。男性の場合は、オンリーの大型イベントなど必ずここでは出したいという意向がありますが、女性の場合それが多岐にわたり、単純に大きいイベントで出そうと考える場合、好きなジャンルのオンリーイベントやその時、好きなキャラのオンリーイベントの場合、など様々なようです。そのためサークル側にすれば、あえてコミックライブで新刊を出す理由がないのかもしれないでしょう。

地方会場は、若い子が多いので、電車とバスで来られるところが良いです。駐車場も無料の場所にしたりしています。ただし仙台では、「夢メッセみやぎ」は中心部から遠く駅からも20分くらいで子どもは行きにくい一方、中心部に近く駅前にある仙台国際センターは駐車場代金が高い。仙台国際センターで開催したら、夢メッセみやぎでは400サークルくらいだったのが国際センターでは100から150となりました。サークルとしては車で移動して本を持ち込みますので駐車場が高いのは不便と感じたのだと思います。

○同人誌即売会の発展のために求められること、必要な支援や取り組みなど

地域自治体と連携した取り組みとして、会場外での企画や町ぐるみの企画が必要ではないでしょうか。我々は名古屋市と協力して「ポートメッセなごや」のある金城埠頭を盛り上げに取り組んでいます。まずは近隣商業施設をコスプレイヤーさんに開放する試みをしています。15～18時はコスプレのまま会場外に出て商業施設で写真撮影や食事をし、帰りには会場の更衣室を使えるようにしました。商業施設側でもコスプレイヤーへの優待をして頂いています。これも名古屋市からのお声がけで実現しましたし、こちらとしても付加価値となっています。名古屋だと一回のイベントで800人位コスプレイヤーが来て、そのうち500人位がこれに参加しています。

しかし、コスプレに比べ即売会は難しいです。他からもお声がけ頂きますが同人誌となるとサークルさんが本を出す理由が必要ですのでハードルが高くなります。ただし、コスプレイベントだけやってもあまり参加者は来ません。一方、コスプレイヤーが増えればサークルも増えるだろうし、活性化のためにも外部との協力は進めていきたいです。

会場については、単日開催なので、連日大規模催事が会場予約の際に優先されます。そのため優先的なまた定期的な予約ができるよう取り組んでいます。コンサートは開催前後の設営などもあるため、土日開催でも4、5日確保します。一方で即売会は1日しか使いません。そうすると、会場側としても連日利用する方を優先します。単日は一年前、複数開催は二年前など予約時期も違うので、太刀打ちが出来ません。

ちょうど全国的に中規模展示会場が修繕の時期になっていて、コンサートや握手会、就活、中古車販売イベントなどと競合します。そうすると開催間隔が空いてしまう。例えば、会場が確保できず開催回数が減ると、年何回と定期的に行うというか「くせ」にしていくといいのですが、それが崩れてしまいます。文化施設は、物販があるため料金が割高になったり、貸してくれない会場

があったりしました。サークルの売上に対してマージンを頂いておりませんのでサークルの販売があるとしても会場料金が変わらないといいと思います。

印刷所さんと協力して地方の新しいイベンター育成にも取り組んでいきたいです。印刷所も我々と同じで、新刊が出ないと困るので、一緒に何とかしていきたいと思います。弊社はフォーマット化してやっていますが、それは特色が無いともいえます。現地に社員が行っても一人程度なので、1イベントに対する企画なども他とは違うでしょう。我々はノウハウを持っていますから、運営は熱量のある地域の人にやってもらっています。我々のやっている地域も含めて、そういうことをしていければとも思います。お金の面にしても、会場を借りるにしても個人では大変です。具体的な話は無いですが、今後、法人の我々や印刷所などがパンフレットを刷りつつサポートするなど出来ればと考えます。

○同人誌分野に必要な調査・データの蓄積など

弊社ではデータに関しては特に蓄積はしていません。また、サークルからの見本誌回収もしていません。個人的に気になるのは、女性では結婚や子育てなどで一旦休み2、3年経つと戻ってこられる傾向が見受けられるのですが、それが平均何歳くらいなのかとか、いつ同人誌を卒業するのかなどのデータです。それが見えてくると、弊社としても即売会が今のままでずっといけるとは思っていないので、「趣味を大切にしている人に対して最高を届けよう」という社是に則り即売会をベースにしつつも後は違った形で趣味を楽しんでもらう方向に進んでいくかもしれません。

○その他：地域差、告知について

地方イベントのサークル申込は地元の人を中心です。地域によるジャンル差は、昔はアニメの放送の有無、放送時期により差が生まれていました。今のスマホゲームは地方でも同じ筈ですが、受ける地域とそうでない地域がでてきています。一方で昔からのジャンルが長く続いている地域もあります。地域差があるのは分かっていますが、理由はよくわかりません。また、地域によって年齢層の差もあります。札幌、福岡、仙台は若い人が多いですが、香川、富山などは昔からそのまま来続けている感じで若い人が少なめです。一般来場者はデータがとれないため分かりませんが、サークル参加の中心年齢層は20半ばから30半ばです。なお、サークル参加は、一年間で平均2回くらいです。

ふだんは地元からの参加者が大半ですが、沖縄、札幌などは時期がいいと観光を兼ねて参加するサークルさんもあります。また、ご当地ものの作品であれば、単発でもいいのでその地区で開催したいと思っています。東京や大阪で開催しているオンリーは、地方とは雰囲気も異なり、「本を買いに来ている」という様子です。実際には、一般もサークルも地方の参加者も来ているとは思いますが。東京、大阪はそんな感じで、名古屋あたりからはコミュニティ色が強くなってきます。

告知は、今はほぼWEBサイトとTwitterです。かつては地域のオタク系雑誌などに出して集客していました。チラシ配布は今でもやっています、「アニメイト」さん、「らしんばん」さん、「とらのあな」さんなどに置いています。スタッフが地元なので、知っている地元のオタクショップに置いて頂いています。ネットのほうが集客力はあるので、チラシはあまりやらなくなり枚数も少なくなりましたが、最近アナログで配ることは大事という意識も出てきています。

以上

2.6. 総括

本節では、これまでの各調査分析結果と、ヒアリングによって指摘された内容を総合し、同人誌分野の近年の動向や課題をまとめる。

2.6.1. 来場者の実態に関する概要、近年の動向

まず、大規模イベントの分析に留まっていた来場者や近年の変化について、ヒアリングで得た情報から検討する。

・同人誌業界全体の拡大傾向と地方の衰退

業界全体の傾向としては、規模・参加者は拡大傾向にあると指摘された。インターネットの普及により紙離れも懸念されたが、紙の本を基盤とする同人誌即売会は支持を失った様子は見られない。その一方で、全ての同人誌即売会が拡大をしている訳ではなく、一部の同人誌即売会に集中しているとの言及もあった。より具体的には、関東圏、関西圏など大都市部のイベントは拡大傾向が多いのに対して、地方イベントは衰退しているとの指摘である。主要三即売会の比較でも、会場規模の上限があるため横ばいのコミケットと、拡大を続けるコミティア、縮小傾向にあるガタケットというグラフを提示したが、それに象徴される傾向は、全国的なものと考えられる。

また、同人誌の書店委託販売の定着が、即売会に影響を与えていることが示唆された。政令指定都市や各地方の中心となる都市には、同人誌の委託販売を行う書店が存在する。またインターネットによる通信販売やダウンロード販売も行われ、地方でも同人誌を入手しやすくなった。かつては、即売会以外では入手しにくかった同人誌が、それ以外で入手できるようになったことで、購入目的における同人誌即売会の重要性が低下するのは当然ともいえる。実際に、地方に展開するスタジオ YOU やガタケットへのヒアリングでは、以前の方が同人誌即売会内での委託販売が好評であったと述べられた。

・地方即売会の役割

ガタケット、スタジオ YOU の地方に即売会を展開する主催者からは、サークル数、参加者数の減少が言及されたが、一方で地方即売会が持つ当分野への入口としての役割が述べられた。共に、若年層の参加を意識し、若年層が参加しやすいように配慮するとともに、若いサークル参加者が、成長と共により大きなイベントや大都市のイベントへとステップアップしていく流れがあることを意識しているとのことであった。なお、このまま地方イベントの衰退が続くのであれば、今後の同人誌業界全体の先細りを懸念する指摘もあった。現在、大都市でのイベントへの集中が進み、都市部では盛況という印象があったとしても、今後もその傾向が続くとは限らないであろう。

・海外への広がり

大規模な即売会主催者は、今後の拡大の方向性として海外を視野に入れている。日本国内の大規模即売会には海外からの参加も多く、海外において開催される同人誌即売会も存在する。特にコミケットでは、海外からの参加者がおよそ5%との参考意見もあり、その数や影響力は無視できるものでは

ない。海外の主催者と個別の情報交換が行われるなど、同人誌活動はグローバル化が進行している。

2.6.2. 課題・支援

最後に、現状の課題と、必要とされる外部からの支援についてまとめる。

・会場不足・確保のし難さ

ヒアリングにおいて、最も強調され、かつ全て主催者が言及したのが会場確保の困難さである。背景としては、会場の設置目的や使用料金などにより、同人誌即売会として借りられる会場が限定されていることがあり、さらに現在は全国で多くのコンベンション施設が改修工事の時期となり、会場そのものが減っていることも挙げられる。コンベンション施設は、同人誌即売会以外にも、商業見本市や販売催事、展覧会、コンサートの用途でも利用され競争となるが、同人誌即売会は使用期間が1日だけの場合が多く、会場側から考えても、他に比して優先される用途とはなりにくい。

会場に関しては、新設や改修による真新しい施設が求められているわけではなく、むしろ会場利用料が新設により高くなると、その分即売会主催者の負担も大きくなり、ひいてはサークル参加者が負担する参加費も高くなってしまう。低廉なサークル参加費を維持するために、即売会主催者も頭を悩ませており、特に地方経済の疲弊や若年層の可処分所得を考えると、地方同人誌即売会の回復を図るのであれば、会場確保と料金のバランスを考慮する必要がある。同人誌即売会が商業的催事ではなく、文化的催事として認知され、会場利用料が商業利用として割り増しされる場合が減少すれば、有効な手立てになると思われる。

大都市部では、商業見本市などのイベントは通常平日に行われるため、土日に同人誌即売会を開催するという棲み分けの例が多いが、地方では商業イベントを土日に行うこともある。また、公共交通機関でアクセスしやすい会場ばかりとは限らず、中高生など若年層の来場や、サークル参加者の駐車場代金などが問題となる可能性もある。このように、地方では大都市部以上に会場に制限があり、その確保も難しいと言える。

また、個人では借りられない大規模な会場も存在し、そのような会場を借りるために法人を利用している主催者も存在する。

このような課題を解決するために、主催者に対する直接的な金銭補助とともに、多くの即売会主催者が県や市による公共的なコンベンション施設を利用していることも踏まえ、公共施設に対して同人誌即売会の重要性や文化的意義の理解促進を行うと共に、それら施設側から即売会への施設利用を促進するようなインセンティブを与えるなんらかの助成や制度も有効であると思われる。

・表現規制

今回のヒアリングでは、表現規制に関する課題や要望は主な話題とはならなかったが、会場確保と関連し、会場側や地域連携を図る都市の外部から、性表現を含む同人誌や二次創作の同人誌について懸念が表明されることがあるという指摘があった。

・地方自治体との連携

地方で展開するガタケットやスタジオ YOU からは、地方自治体との連携は有効であり、進めていくべきとの意見が聞かれた。即売会側も会場確保などの面でメリットがあるほか、地域商業施設や自治体も地域振興の1つの要素として、同人誌やコスプレなどを活用できる。既に多くの地域で、コスプレなどアニメ・マンガのファンカルチャーを活用した振興策は実施されているが、同人誌は内容や有料頒布という点から、まだそれほど活用例がないとの指摘もあり、今後の連携が重要であると考えられる。

単純に応用は出来ないが、美術における公的支援を参考にすることも考えられる。地域振興におけるアート活用が広まるなか、アートプロジェクト運営に関するガイドブックを作る動きもある。同人誌即売会についても、そのようにガイドブックなどで最低限の知識をまとめることは、運営する同人即売会主催者や会場となる公共施設、そして同人誌即売会を地域振興に取り入れたいと考える自治体担当者の一助となるだろう。

・文化活動としての認知向上

同人誌分野の課題解決のためには、文化活動としての認知の向上が必要との指摘があった。同人誌活動は本を作り販売する行為ではあるが、多くのサークルの営為は、商業出版とは異なり、非営利的な活動と言える。これはヒアリングでも確認されている。会場確保に関しても、この問題が関係しており、一部の文化施設では有料頒布を伴う利用を認めていなかったり、有料頒布を行う場合は商業イベントとみなし会場利用料が高額になったりという問題点が聞かれた。一般的な物販とは異なる性格を持った文化的な活動であるという認知が広まれば、これらの問題が解決するとともに、地方自治体などとの連携にもプラスの影響を及ぼすと考えられる。

また、イベント保険が非対応との指摘もあった。保険がきかないことで、万一の事態が発生した場合は主催者が大きな負担を負うこととなり、その経営基盤は危ういものとなる。同人誌活動が認知されることで、外部企業の対応も進み、同人誌活動に携わるプレイヤーの活動がよりしやすくなると考えられる。

以上のような課題解決のため、日本芸術文化振興会が、同人誌活動をアマチュア文化活動の一環とみなし、調査活動の継続や、助成金による支援を検討することは意義があると考えられる。

・ノウハウの継承や後継者について

ヒアリングでは、地方や小規模イベントの運営に関して、後継者の育成やノウハウ継承への支援が指摘された。今回のヒアリングではそれぞれの団体内においてマニュアル化やスタッフ育成を行っていることが聞かれたが、現在の主催者が新しいイベントを数多く生み出せるとは限らない。新たな主催者が、自分の好きな切り口でオンリーイベントを立ち上げたり、開催のない地域で新しく始めたりといったニーズに応える必要がある。現在でもスタッフ経験者が新しい即売会を立ち上げる例は指摘されたが、それは OJT (On the Job Training) として培われたものであり、次世代へのノウハウの継承をより整備する必要がある。そのためにも、法規制やルール、混雑対応など技術的事柄だけで無

く、即売会の理念など観念的な事柄についてまで理解を深める機会があることが望ましい。地方の即売会主催者からは、後継者不足・人材不足という声も聞かれており、このような即売会のスタッフ育成のためにも、ノウハウ継承の機会となるようなセミナーの開催や、マニュアル作成などが有効と考えられる。

また、現在も「全国同人誌即売会連絡会」は存在するが、全ての主催者が参加しているわけではなく、主催者間やスタッフ間での情報共有の場が求められている。即売会運営に関与する幅広い関係者間において、交流機会の活性化も検討の余地があるだろう。

・アーカイブについて

同人誌に関するアーカイブの必要性に関する意見があり、見本誌回収を行っている主催者からは、回収した見本誌の保管が大変であり、その保管への支援が必要との意見が出た。コミックマーケットは自前で倉庫を借り見本誌を保管しているが、コミティアやガタケット（正確にはガタケットが主催する新潟コミティア）では、回収した見本誌の保管場所に苦慮していた。同人誌は商業出版物と異なり国立国会図書館に納本されることも少なく、アーカイブは不完全と言わざるをえない。同人誌は自主発行物とはいえ、1つのマンガ表現媒体であり、文化的価値を有するため、アーカイブする施設の設置や、主催者の保管を支援する施策が求められている。

また、同人誌業界全体のデータ整備がされていない。同人誌即売会がどの程度開催されているかも、幾つかの同人誌情報サイトで断片的に推測するだけであり、経年的なデータがあるわけでもない。ヒアリングにおいても、同人誌がどのようなものであり、どれくらいの人が参加している文化活動なのかを外部に説明することは、同人活動への文化的理解を推進にとって必要と言えるだろう。

2.7. 参考資料

2.7.1. 作業部会議事録

平成 30 年度 日本芸術文化振興会 調査事業

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

同人誌分野調査 第 1 回作業部会

- ・日時：1/30（水）12：30～14：30
- ・場所：東京都千代田区神田神保町 3 丁目 6-6 九段アビタシオン 509 号室
- ・参加者：
 - 坂田文彦（株式会社ガタケット代表取締役）
 - 里見直紀（有限会社コミケット企画・広報室長）
 - 玉川博章（武蔵野美術大学・日本大学非常勤講師、日本出版学会理事）
 - 日本芸術文化振興会
 - 戸田康太（基金部プログラムオフィサー）
 - 堀川裕介（基金部主任調査分析研究員）
 - 伊藤崇（基金部企画調査課調査係員）
- ・事務局：
 - 池川佳宏（IRI）、想田充（IRI）

議事事項

- ・調査の構成と目的
- ・同人誌（即売会）の定義
- ・調査の対象範囲
- ・調査手法
- ・ヒアリング対象の選定、ヒアリング方針
- ・その他

・議事録

■日本芸術文化振興会より概要説明およびご挨拶

- ・日本芸術文化振興会では、平成 23 年度から調査研究事業を行い、舞台芸術などを中心に、文化の実態把握に努めている。メディア芸術分野は平成 29 年度より調査を始め基礎的調査を行った。その中で商業的な作品については統計が発表されているが、アマチュアの活動や、商業流通に乗らない創作については、統計上把握が難しい。マンガ、アニメーション文化の中では、重要性があるものと認識しており、今回、調査する機会を設けた。調査手法、調査対象の設定の有効性も含

め、ご検討いただきたい。日本芸術文化振興会では創作支援活動を行っており、この調査は今後の支援の判断材料にもなると考えられるため、それに資する調査となることが望ましい。(戸田)

■自己紹介

■調査概要

- ・1～5月で調査を行う。今回の作業部会を第1回のキックオフとし、3月に第2回、4月に第3回を行う予定。(池川)
- ・今回の調査の中でカートゥーン分野、インディペンデントアニメーション分野は、作家、作品数など「作家」にフォーカスしているが、同人誌分野は作家よりは即売会という「コミュニティ」にフォーカスした調査を企図している。(池川)

■同人誌の定義

- ・「同人誌」は、原義として、複数の人が共同で発行する冊子を指すが、今日のマンガ同人誌では個人発行の「個人誌」が多数を占める。やや、アクロバティックな論理展開ではあるが、共同のコミュニティがあることを前提に発行されるものを「同人誌」ととらえ、個別の発行物よりは、即売会そのものを今回の主たる調査対象としたい。(池川)

■調査対象

- ・同人誌即売会の中でも、対象をマンガ以外である文字、コスプレ、アイドル等のイベント目的のものなどは、今回の調査対象から除外したい。ただし、即売会のタイトルにゲーム、音楽ソフトなど、別の分野の作品名が入っていたとしても、実際の頒布物がマンガを中心とするなら、対象に含める。「ワンダーフェスティバル」のような、立体物を中心とした即売会は除外する。マンガが主の対象であるかは、文字情報のみで明確に判断できない場合もあるので、やや恣意的な分け方になる。(池川)
- ・調査対象は、2018年開催の即売会とするが、「コミックマーケット」「ガタケット(新潟)」「コミティア」など長年続いている即売会は、一部経年調査を行う。(池川)
- ・「M3」などの、音楽系即売会も除外対象に追加したほうが良い。(里見)
- ・2次創作のグッズサークルやオリジナルグッズを主として頒布するサークルがあるが、これはサークル数から除外するか。ガタケットではグッズサークルはまとめて配置するので判別して除外できるが、すべての即売会で判別できるかはわからない。(坂田)
- ・赤ブーブー通信社が主催する、「コミックシティ」などは、グッズを主としたサークルは分けて配置している。「コミックマーケット」は各ジャンル内にグッズサークルを配置しており、除外する場合は手作業になる。無理に除外しなくてもよいと思う。(里見)

- ・マンガ同人誌の頒布を主とした即売会であれば、サークル単位で除外しない形で調査したい。グッズサークルは便せんなど、同人誌印刷の派生として出てきたと思うので、可能なら、報告書のなかで補記したい。(池川)
- ・マンガ以外をすべて除外することは現実的ではないので、調査対象の定義を明確にし、そのことがわかるようになっていけば問題ないとする。(戸田)

■調査対象、成果物、調査手法の説明

※資料の通り。

■説明を受けての議論

- ・ヒアリング対象については、資料の候補に加え、地方開催を多数している「スタジオ YOU」を追加する。即売会の将来像についてもお聞きして、報告書に反映したい。(池川)
- ・矢野経済研究所の同人誌の調査では、即売会よりは同人ショップを中心に調査が行われている。コミックマーケット、とらのあな、DLsite.com は手厚くヒアリングされていたと思う。(里見)
- ・今回はコミュニティを重視し、流通の出口、市場としてのショップを調査範囲に含めていない。(池川)
- ・ショップ流通のみで、即売会で頒布しない本もある。(坂田)
- ・現在、同人誌頒布の相当数はショップ流通だといわれているし、同人ショップの売上ランキングと、即売会の頒布数の多いサークルは必ずしもリンクしない。「同人誌」市場ととらえるか、「同人誌即売会」として捉えるか、調査したい内容によって設定すればよいと思う。(里見)
- ・ショップの値は、報告書の段階で参考数値として扱うのが妥当だろう。(坂田)
- ・商業統計は出版取次経由の雑誌、単行本の数に基づくものであるため、同人ショップ流通のものは、今回の調査の対象になる。市場規模の把握のため、矢野経済研究所のレポートを購入し、調査に組み入れてもよい。自主制作活動が2次創作、成人向けに関わらず、どれだけ行われているか知りたいので、理想としては即売会での頒布と、同人ショップ流通の両方を把握し、重複を除いて、純粋な制作数を知りたい。ただ、調査として現実的ではない可能性が高い。(戸田)
- ・即売会に比べて同人ショップの頒布物点数は限られ、かつ基本は即売会での頒布物を同人ショップで売ることが大半のため、頒布物点数は即売会を見るだけで十分だろう。ただ、売上金額でみるとショップの金額も大きい。(里見)
- ・今回、調査規模や調査の困難さから、「pixiv」などWEB発表も触れておらず、別プロジェクトでの調査が必要と考えている。同人ショップ流通の詳細についても、次回以降の課題としたい。(池川)

■サークル数、創作者数のカウント

- ・活動中のサークル総数を知ろうとしたとき、複数の即売会に同じ人・サークルが参加しているので、重複を除いた算出ができるか。(戸田)

- すべてのイベントの出展サークルのリストを入手する必要がある、そのリストから潰すのは現実的ではないだろう。(池川)
- 頒布スペースの確保のため、合体スペース申し込みをしている場合や、別の日程の別ジャンルに別のサークルとして参加している場合もある。「コミックシティ」などでは、1サークルで複数のジャンル(複数の場所)で参加申し込みをすることができる。これは参加者が自分の興味のあるジャンルしか回遊せず、ジャンルが違くと本来手に取ってほしい人に本を届けられないため、本を届ける機会を増やす意味がある。(里見)
- 「コミックマーケット」の場合、サークルの判別のために「前回受付番号」を記入してもらい、出展サークルの抽選で、連続して落選しないよう救済用に使用している。また、WEBの出展申し込みシステム上ではユーザーIDを振っている。ただ、リストを含めて外部提供はできない。(里見)
- 調査ターゲットを、「サークル」とするか、「イベント」とするかで調査の難易度が異なる。イベントであれば、開催スペース数(ブース数)が分かればよい。(玉川)
- 創作者の実数について、調査として実数を得るのは不可能に近い。「コミックマーケット」では、1サークルに対し1人の申込責任者がおり、9割程度のサークルでは申込責任者と著者は同一であるものの、例えば海外からの申し込みは日本在住の知人がサークルの一員として責任者となって申し込むこともある。申込責任者以外が執筆しているかどうかの判別は困難だ。(里見)
- スペース数でカウントした場合、仲の良いサークルの本を委託販売し、実質的に2サークル分の活動をしているスペースもある。(坂田)
- 主催者としては、スペース数単位での管理が前提であれば、アンケート調査でもそれ以上の精度の情報は得られないだろう。(玉川)
- 本来は「人」単位の創作実態を調べたいが、実数の把握が難しければ、スペース単位の調査で活動規模、発表の場の大きさとして調べられると良い。複数のスペース、複数のイベントに同じサークルが参加していても、それは「複数スペース分の活動実態がある」と捉えるのが良いだろう。また、創作者実数は推計も不可能だろうか。(戸田)
- コミックマーケットの35周年(2009年)の調査では、他のイベントへの参加数なども調査されている。その調査に基づいた推計の計算式は検討できる。ただ、その確からしさ、精度は判断しづらい。(玉川)
- 推計はチャレンジしてみてもよいと思う。ただ、準備会側から見ても、精度は判断しづらいだろう。(里見)
- 推計値を示す場合は、計算方法を明記する必要がある。(戸田)

■一般参加者数(出展者以外の来場数)

- 一般参加者数はどの程度把握しているか。(堀川)
- 「ガタケット」はカタログ購入制(出展者カタログが入場パスになる方式)のため、カタログ販売数から割り出せる。(坂田)

- ・「コミックマーケット」は、カタログ購入が必須でなく、会場備え付けの入場カウンタを使用している。ただ、すべての出入りが分かるわけでない。また複数日開催のため、別の日に同じ人が来てもわからない。多くのイベントはカタログ購入制だと思うが、入場チケット制など特殊な方式もある。(里見)
- ・東京ビッグサイトなどで、複数の即売会が共同で会場を借りて開催している場合はどうか。カタログが1冊の場合もある。(池川)
- ・カタログが1冊の場合(「スタジオ YOU」など)も、バラバラの場合(「コミックシティ」など)もある。ただ、カタログが共通の場合、それぞれの即売会の入場者のカウント方法まではわからない。(里見)
- ・同じ日程、同じ会場でも、イベント名が違えば1個の即売会としてカウントする予定。(池川)
- ・アンケートで参加者数を聞くにあたり、即売会を非常に多く開催している企業などは、個別の即売会ごとの参加者数は回答したくない場合もあると思われるが、配慮が必要だろうか。(玉川)
- ・多数開催している場合は、回答に要する作業量の問題で回答できない場合もあるだろう。ただ、回答者によると思われる。(里見)
- ・複数を束ねた即売会、会場内部を仕切っておこなわれるミニ即売会は、詳細な参加者数までは調査できない可能性があり、それはやむを得ないだろう。(玉川)

■地方即売会

- ・ローカル即売会、地方の小規模即売会について、ツイッターなどで気づいたときにフォローしているが、全容は誰も把握していないのではないか。知る限り北海道、宮城、青森などには50スペース程度の小規模即売会がある。そうした部分も調査し、ゆくゆく相互の連絡が取れればよい。(坂田)
- ・「おでかけライブ(スタジオ YOU)」が撤退している地方では、独立系(個人主催)のイベントが新規に立ちあげられている状況もある。アニメ専門ショップ(チラシ頒布、ポスター掲示)、ツイッター、ミニコミ誌、タウン誌などが告知媒体となっている。(坂田)
- ・独立系の地方即売会で思いつくのは「花鳥風月」(島根)、「ADVENTURES」(福島)、「KAC」(金沢)、「ComiCon」(京都)、「ぶちすげえコミックバトル」(岡山)あたり。(坂田)
- ・そうした地方即売会主催者に、「他の即売会を知らないか」と聞くのも手だろう。(里見)
- ・あとはWEB検索で47都道府県名と「即売会」を検索して、しらみつぶしに探すぐらいだろう。(坂田)

■情報がクローズドな即売会

- ・芸能系二次創作(アイドル、ドラマ、映画)の即売会は、情報がクローズドなことも多く、調査が困難な場合もあるだろう。日程とイベント名はわかるが、場所が非公開なこともある。特殊事例なので、そうした即売会は可能な範囲で記述すればよいと思う。(里見)
- ・本調査では開催状況を把握し、詳細は必要に応じて調査するのが良いと思われる。(戸田)

■発行点数、サークル人数

- 「コミックマーケット」での頒布冊数は、申し込み時の申請数を単純集計したもの（新刊、既刊を合わせたもの）は把握し、一部を準備会のWEBサイト内で公開している。また、「コミックマーケット」開催時に新しい頒布物はサークルから見本誌として1冊ずつ提出いただいております、見本誌の「箱数」として把握しているため、提供できる。1箱50～70冊としての推計も可能だ。数年前は7万～8万点と推計している。（里見）
- 「コミックマーケット」は、そこに合わせて新刊を作る人が多く、新刊点数が有意に多いと考えられるのでは。（玉川）
- ジャンルを限定したオンリーイベント（即売会）に合わせて作る人もいます。近年では女性参加者はオンリーイベントを重視する傾向がある。（坂田・里見）
- コミケット30、40周年調査のサークルの構成員についてのアンケート項目は、売り子やマネージャー的な役割のメンバーを峻別するのが難しいと思われるため、サークルのメンバー数を単純に聞く。創作者の数とはイコールではない。（玉川）

■作業部会参加者に引き続きのご協力をお願いして終了。

以上

平成 30 年度 日本芸術文化振興会 調査事業

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

同人誌分野調査 第 2 回作業部会

- ・ 日時：3/27（水）13：30～15：00
- ・ 場所：独立行政法人 日本芸術文化振興会 第 7 会議室
- ・ 参加者：
 - 坂田文彦（株式会社ガタケット代表取締役）
 - 里見直紀（有限会社コミックマーケット企画・広報室長）
 - 玉川博章（武蔵野美術大学・日本大学非常勤講師、日本出版学会理事）
- 日本芸術文化振興会：
 - 戸田康太（基金部プログラムオフィサー）
 - 堀川裕介（基金部主任調査分析研究員）
 - 伊藤崇（基金部企画調査課調査係員）
- ・ 事務局：
 - 池川佳宏（IRI）、想田充（IRI）

議事次第

- ・ 第 1 回作業部会議事の振り返り
- ・ 調査中間報告
- ・ 課題
- ・ 今後の予定等

配布資料

- 資料 1 同人誌分野調査第 1 回作業部会議事録
- 資料 2 即売会リスト 2018 年 20190322 時点
- 資料 3 アンケート回収状況 20190325 時点（※回収資料）

・ 議事録

■ 第 1 回作業部会議事の振り返り（資料 1）

- ・ 議事録は参加者に事前ご確認いただいております、内容は省略。

■ 即売会開催数調査（資料 2）

- ・ 2018 年 1 月～12 月の即売会開催状況を調査し、611 件が発見されている。玉川氏より報告する。
（池川）
- ・ 情報サイト「ケットコム」「同人イベント NAVI」「ToMiCo」をもとにした。併催やイベント内イベ

ントをまとめると 600 件程度（611 件 642 日）、共催やイベント内イベントを個別に数えると 2400 程度（2437 件）となる。今後の調査で増える可能性がある。

- ・情報サイトで不足の部分は公式サイト、運営会社のサイトで確認した。（玉川）
- ・共催イベントは、地方は冠タイトルがあるが、東京は冠タイトルがなくイベント名が列記される傾向である。冠タイトルがない場合、代表的なもの、一番上に表記されたものを親イベントとして採録した。（玉川）
- ・情報サイトは告知が主であるが、予告された即売会が実際には中止となっているケースはあるか。（池川）
- ・予告されたイベントが開催中止となることは稀なので、集計上は気にしなくてよい。（坂田）
- ・日程や会場から併催イベントをまとめるにあたり、併催イベントでは、主体者が同じか、そうでないかの区別がつかないことがある。（玉川）
- ・大きな会場では、名の通った団体が一括して会場を借りて、それを複数の主催者で分割使用する場合もある。ただし、すべてを個別判別することはできない。（里見）
- ・即売会リストのメタデータとしてこれらの項目（名称、開催日、共催がある場合は共催の数、会場名、都道府県名、サイト URL など）は必要十分か。（池川）
- ・即売会を特定し数量を計測するものとしては足りているが、即売会へ参加するための利用者への情報としては、内容（ジャンルなど）が必要になる。（里見）
- ・情報が公にならないこともある芸能系など、共催イベントに組み込まれている場合が多く数量にカウントされている。（玉川）

■即売会アンケート調査（議事次第、資料3）

- ・即売会主催者へのアンケートを実施し、現状の集計結果を議事次第に記載し玉川氏より報告する。（池川）
- ・配布 40 件、現状の回収 16 件。最終的には 5 割程度の回収率となる見込み。（玉川）
- ・（集計結果内容は省略）大規模イベントが平均値に大きく影響するので、「コミックマーケット」「コミティア」「コミック 1」を除いた集計値も作成した。（玉川）
- ・4 月半ばに「スタジオ YOU」のヒアリングとアンケート回収があり、その追加によってさらに数字が変化する可能性が高い。（玉川）
- ・主催者の間では、昔から目安として、「参加サークル数の 10 倍が一般来場者数」といわれており、今回のアンケートでもほぼその想定の結果といえるだろう。なお複数日開催の「コミックマーケット」は、1 人の人が 2 日来るといわれている。（里見）

■ヒアリング

- ・予定していたヒアリングは実行できる見込み。（池川）
- ・地方のアニメショップにおける告知状況の調査は、ショップ運営会社からお断りの連絡があり、この調査については別途検討する。（池川）

■集計上の課題点

- 併催イベントのカウント方法について。併催イベントを含めた開催数は、アンケートでは3倍、イベントリストでは4倍になっている。併催イベントを多数行っている「スタジオ YOU」のヒアリングが控えているため、その結果を踏まえて調整したい。(玉川)
- サークル当たり発行点数は、アンケート回答は少ないが1サークル1イベント1点としている。(玉川)
- ヒアリングを行ったような大規模イベントでは、サークルは一般参加者数の多いイベントを目標に新刊を発行する傾向があるため、イベントあたり発行点数は高くなる。地方即売会、小規模即売会では、他のイベントで発行されたものが置かれ、イベント独自の新刊は少ない印象だ。稀に作品オンリーイベントはオンリーに合わせて新刊が作られることはある。(坂田)
- すべての参加イベントで新刊を発行するというのは、大手サークル以外ではそれほど多くはないという感触だ。1イベント1冊は数値としてやや多いのではないか。妥当な数値は出しにくい。(里見)
- 1年間、全即売会のユニークサークル数について。アンケートを見ても、各イベントでもユニークサークルは把握されていない。想定通りではあるが、やはり全体のユニークサークル数の測定は難しい。代替案としては「コミックマーケット35周年調査」で、年間発行数を聞いているので当時の調査データがわかれば、それをもとに一応の推計はできる。(玉川)
- 複数日開催の即売会のカウント方法はどうか。誤差程度か。(戸田)
- 開催日数は、複数日を別カウントすることで生じる差は30件程度。誤差の範囲と扱ってよいのでは。(池川)
- チラシによる即売会の告知について、即売会の告知チラシでの広報は、昔は効果があったが今はそれほど機能していないと思う。地方即売会は告知で苦勞している。ネットもあるが、主催者が積極的に情報提供して集約させているわけではない。ここ最近、小規模の地方即売会は増えている印象があり、「Twitter」で見つけている。(坂田)
- 印象では一時、大規模オンリー即売会の拡大や、同人アンソロジー・同人ショップの全国展開などで、同人誌の流通が商業化したことにより、大規模即売会の認知向上、同人アンソロジー、同人ショップなどで、同人作家はセミプロ化し、作者も読者も地方即売会への参加は減っていた。しかし、自分で描きたいという人が出てきて、一度即売会の開催がなくなった地域で、50スペース程度の開催が新たに始まる事例もある。この2、3年地方即売会の転換期と見える。(坂田)
- ヒアリングでは、人のつながりや後継者問題などのノウハウの継承についても、業界の課題であるとお聞きしている。(池川)
- 即売会の開催にあたっては会場の問題が大きく、継続開催をしている主催にとっては会場都合の不開催がありうる場合の財政リスクもある。産業振興のための施設を借りるが、地方は土日にBtoBイベントが開催されることも多く、場所の取り合いになる。長年継続している即売会は優先順位を上げてもらえることもあるが、新興の即売会は会場を押さえるのがより難しいだろう。また「物販イベント」扱いとなると、会場使用料が高くなる。文化振興系の施設は有料催事禁止で即売会はその

もそも借りられず、会場側との交渉が必要になることもある。(坂田)

- ・特に地方では代わりの会場もなかなか無い。東日本大震災以降、耐震改修工事での休館が増えている。(里見)

■今後の予定等

- ・次回第3回作業部会は、4月22日15:30以降で調整(※後日、16:30~で決定)。

以上

平成 30 年度 日本芸術文化振興会 調査事業

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

同人誌分野調査 第 3 回作業部会

- ・ 日時：4/22（月）16：30～18：00
- ・ 場所：独立行政法人 日本芸術文化振興会 第 7 会議室
- ・ 参加者：
 - 坂田文彦（株式会社ガタケット代表取締役）
 - 里見直紀（有限会社コミックマーケット企画・広報室長）
 - 玉川博章（武蔵野美術大学・日本大学非常勤講師、日本出版学会理事）
 - 日本芸術文化振興会：戸田康太（基金部プログラムオフィサー）
 - 芳賀由利子（基金部調査分析研究員）
 - 伊藤崇（基金部企画調査課調査係員）
- ・ 事務局：池川佳宏（IRI）

議事次第

- ・ 第 2 回作業部会議事の振り返り
- ・ 調査報告
- ・ 調査結果からの検討
- ・ 今後の予定等

配布資料

- 資料 1 同人誌分野調査第 2 回作業部会議事録 20190421
- 資料 2 即売会リスト 2018 年 20190419 時点
- 資料 3 コミケット・コミティア・ガタケットの比較グラフ

・ 議事録

■ 第 2 回作業部会議事の振り返り（資料 1）

- ・ 第 2 回作業部会議事録は参加者に事前ご確認いただいております、内容は省略。

また、第 2 回作業部会後に未解決の件について下記のように報告した。

返事待ちであったヒアリング予定者から辞退の申し出があり、実施を見送った。

ショップでのチラシ配布調査については、最終的に先方から承諾が得られなかった。チラシの効力を疑問視する意見も第 2 回作業部会で出ていたため、即売会告知状況の調査は Twitter 上での告知調査に変更した。（池川）

■調査報告（4/19 時点での集計数値を最終とし、推計の数式を提示しながら説明）

- ・「サークル（作家）」「作品」「即売会」の推計については、「ネット調査による 2018 年の同人誌即売会イベント数のカウント」「同人誌即売会主催者への質問紙（アンケート）調査」「コミックマーケット準備会提供調査データ」の 3 種のデータを組み合わせる設計としている。（玉川）
- ・「即売会数」については、第 2 回作業部会時の数値から追加訂正を行い、「イベント内イベント・併催イベントを含まない開催数」（親イベント）が 644 イベント、「イベント内イベント・併催イベントを含む開催数」（親+子イベント）が 2,432 イベントとなった。（玉川）
- ・「サークル数」については、規模の違いから推計を「大規模主催者」と「中小規模主催者」で別々に行った。「大規模主催者」は「同人誌即売会主催者への質問紙調査」の回答や公開されているカタログなどからスペース数を集計し、「中小規模主催者」は質問紙調査の回答の平均値に即売会開催数を乗してスペース数を推計し、これらを足して 2018 年の即売会延べサークル数を推計した。（玉川）
- ・さらに、この延べサークル数を「コミックマーケット 35 周年記念調査」による「1 サークルあたりの一年間の平均即売会参加回数」で除して、サークルのユニーク数（実数）を推計した。（玉川）
- ・「作家数」については、サークルのユニーク数（実数）に「コミックマーケット 40 周年記念調査」による「サークルにおける制作に携わる人数」を乗して推計した。（玉川）
- ・最初の即売会開催数における「親イベント」「親+子イベント」のどちらの数値を基準にするかによって、後のサークル数などの推計結果が変わるため、どちらを使用するかについて意見を聞きたい。即売会の集計リストの「親+子イベント」のほうがより恣意的な部分が少ない数値ではある。なお、「親+子イベント」の親子比率についても即売会の集計リストと質問紙調査の回答では比率が異なるが、これはより熱心に併催イベントを開催している主催者が質問紙調査を回答している傾向があると考えられる。（玉川）
- ・オンリーイベントに力を入れるサークルが増えていることを考えると、プチオンリーが含まれる「親+子イベント」の数値のほうがより実態に近いかもしれない。（坂田）
- ・「親+子イベント」を採用することで、サークル数では 5,000 程度の違いがでる。今後もプチオンリーが多数開催される傾向を考えると、今後の調査への方針としても今回は「親+子イベント」がよいのではないか。（玉川）
- ・「親+子イベント」のほうが実態に近いと思う。（里見）
- ・見えていない数字をプラスマイナスしても、「親+子イベント」で問題ないだろう。（坂田）
- ・商業的なマンガ家で単行本を出したり雑誌に連載したりする人数が 1 年間に 6,000 人から 8,000 人おり、2012 年ぐらいまでの「情報メディア白書」ではマンガ家プロダクションのアシスタントを含めると 22,000 人という数字がある。同人誌即売会が潜在的なマンガ家の予備軍と考えると、150,000 人前後という層を形成することになる。（戸田）
- ・コミックマーケットでの職業的なクリエイター（マンガ家に限らない）のサークル参加数は、オンライン申込を見る限り、1 割程度であり、遠い数値ではないと考えられる。（里見）
- ・今後の推計は「親+子イベント」を使用する。また、推計後の数字は 1,000 の値で報告する。（玉川）

- ・「作品数」は「年間作品出版数」「販売部数」「販売金額」を推計している。「年間作品出版数」の推計については、「コミックマーケット 35 周年記念調査」の「即売会一回あたりの発行点数の推計数値」を使用するか、「コミックマーケット 40 周年記念調査」の「サークル年間発行点数の集計数値」を使用するかふたつの方法がある。両者を試算すると後者のほうが「年間作品出版数」は下がっている。この理由のひとつには、前者は「発行数ゼロのサークル（活動実態の乏しいサークル）を含めていない推計」であるため、同じ条件にするには後者を「発行数ゼロのサークルを控除する」などの数値調整をする必要がある。結果として「発行数ゼロのサークルを控除する」などの調整を行うと、前者と後者の違いはほぼない。（玉川）
- ・「発行数ゼロのサークル」が仮に増加しているとしたら、SNS など二次創作活動の多様化によるものとも考えられるため、控除することでこの 5 年間の変化が見えず実態と合わない可能性がある。控除はなくてもよいのではないか。（里見）
- ・「コミックマーケット 40 周年記念調査」の「サークル年間発行点数の集計数値」をそのまま使用することとする。結果的に、年間延べサークル数より少ない数値となる。（玉川）
- ・「年間頒布部数」については、「コミックマーケット 40 周年記念調査」のデータ（平均コミケット頒布数と平均サークル流通割合）を使用し、その数値にサークル実数を乗することで推計した。（玉川）
- ・「年間頒布金額」については、「コミックマーケット 40 周年記念調査」データの一部あたりの平均価格に「年間頒布部数」を乗じて推計する。（玉川）
- ・「来場者数」については、こちらもサークル数と同様に推計を「大規模主催者」と「中小規模主催者」で別々に行った。「大規模主催者」は「同人誌即売会主催者への質問紙調査」の回答やカタログのサークル数から比例応分して推計を行った。「中小規模主催者」は、質問紙調査の回答の「1 イベントの来場者平均値」に「即売会開催数（親+子イベント）」を乗して、これらを合計して 2018 年の即売会来場者数を推計した。（玉川）
- ・矢野経済研究所が出している「2013 年の 1 年間で 730 億円」という同人誌市場の数値とは（ショップ販売やダウンロード販売を含む分を差し引いても）乖離があるが、体感的には違和感のある数値ではない。ただ、今回の調査はあくまで有効回答からの推計値であることを強くことわっておく必要はあるだろう。（里見）
- ・推計にコミックマーケットの調査を使用していることもあり、限定条件について、推計の限界を明確にする。（玉川）

■同人誌即売会主催者質問紙調査にみる即売会の実態

- ・配布数 46（うち 1 通未通）、回答回収数は 21。（玉川）
- ・主催者については、団体種別、地理分布（開催都道府県数）、コスプレ・委託・企業の状況、その他イベント、中心スタッフ数、サークルチケット人数について回答を集計し、一部は平均値を出した。（詳細は省略）（玉川）
- ・即売会に関する量的データについては、年間開催数、サークル数、スペース数、落選含むサークル

数、頒布新刊点数、来場者、スタッフ数について回答を集計し、一部は平均値を出した。(詳細は省略) (玉川)

- ・「落選含むサークル数」など大規模主催者で未回答があるために平均値をとっても偏ってしまう項目もあり、これらの集計結果や平均値についてはあくまで参考値とするべきか。(玉川)
- ・回答の結果として「バラツキがある」ことがわかったので、「バラツキがある」ことを前提にこれらの調査を行う、という今後の教訓でもある。(玉川)
- ・こちらでも個別の回答や実態に即さない平均値が一人歩きする可能性があるため、それぞれの回答については文章として要点をトピック化して報告書にまとめる形とさせていただきたい。(池川)

■同人誌即売会の告知方法の変化 (資料2)

- ・情報サイト以外の即売会の告知、特に地方の即売会について補完的に web 上の調査を行った。今回は Twitter と facebook を検討としたが、facebook は検索にログインが必要で、ログインアカウントに紐づく恣意的な検索結果となるため再現性のある調査に適さないと判断し、Twitter で調査を行い、既存の情報サイト調査から 15 件を補完的に追加発見した。この結果から、Twitter による web 告知も手段として採用されていることがわかった。(調査手順は省略) (池川)
- ・Twitter で告知していない即売会はあるか。(里見)
- ・調査時に、既存の即売会リストで、Twitter で告知があるものはチェックを入れているため有無はわかるが、東京と大阪は今回の Twitter 調査の対象外であり、また 2019 年 4 月時点で 2018 年のアカウントが消されている可能性もあることから、厳密な有無の判断ではない。(池川)

■コミケット・コミティア・ガタケットの比較 (資料3)

- ・性格がそれぞれ異なる 3 即売会について、各年のサークル数と参加者数(コミティアは参加者数データなしのため除外)を調査・比較した。そのままの数値のグラフと、各データの 2000 年の数値を 1 として指標化したグラフで 3 者の状況がわかるようにした。(玉川)
- ・ガタケットのデータからは地方での苦戦が見え、コミティアは独自の路線でサークル数が伸びている様子が見える。(池川)
- ・オンリーイベントが右肩上がり、地方が右肩下がりについては、岩田氏(コミックマーケット準備会スタッフ・故人)が予測していた。コミティアも創作のみと考えれば、オンリーイベントが伸びている状況のひとつと考えられる。(坂田)
- ・創作(オリジナル)が伸びている理由は SNS の普及が大きい。コミュニティのある二次創作に比べてかつてはオリジナルにはやや孤独感があったが、SNS を使って告知することで、おもしろい作品であれば伝播するので、「ちゃんと作ればちゃんと評価される」ことが定着しつつあり、よい環境になっている。(里見)
- ・ヒアリングでも、ほぼすべてのマンガ出版社がコミティアに出張編集部として来て青田買いをしていると聞いた。商業活動との橋渡しの役割も大きい。(池川)
- ・コミケットが 90 年代半ばからサークル数が横ばいなのは、会場の上限ということか。(池川)
- ・その通り会場の上限のため、開催日数を増やすことも難しい。(里見)

■ヒアリング報告

- ・4/17までに予定の4件を終了し、別途書き起こし中。(池川)

■算出結果の妥当性について

- ・即売会の個々の回答のバラツキなどはあるが、全体の推計の結果として値が大きく外れていることはないと思う。今回のような調査による同人誌全体の推計はこれまででなく、手堅い数値としてよいのではないか。(坂田・里見)

■アンケート結果やヒアリングでご意見のあった同人誌即売会の課題や提案について

- ・すでに第2回作業部会やヒアリングでもお聞きしているが、改めて補足的にご意見をいただきたい。例えば、「全国同人誌即売会連絡会」ではそうした課題について共有する場があるか。(池川)
- ・主催の規模や運営形態にバラツキがあり組織ごとに抱える課題も違う。たとえば記録や保存についても永続的な即売会では重要だが、一回で解散する即売会もある。ただ、連絡会(の会合)の必要性を感じており、表現規制や(オリンピックによる)ビッグサイトに象徴される即売会が開催できる会場の問題などをもっと共有する機会を設けてもよいかと考えている。(里見)
- ・ビッグサイトの会場問題は地方と直結していないが、地方の会場は自治体との連携が重要だろう。ガタケットでは自治体との連携をうまくやってきたことが支えになっており、他の地方でも同様だと思う。(坂田)
- ・この議事録が公になるころには告知されるが、今、新潟産業振興センターが使えない状況である。(株)ガタケットは新潟の大きな専門学校グループの傘下であり、既存の専門学校や、新しく設立される専門職大学と連携する予定。ガタケットを学校の関連施設でできないかと計画している。産学官民の取り組みの事例として、悪い話ばかりではない。(坂田)
- ・日本芸術文化振興会では「日本版アーツカウンシル」の試行的な取組をしており、地方でも自治体等が「アーツカウンシル」を組織して舞台芸術や芸術活動を支援している。他にも映画の分野では自治体の観光課がフィルムコミッションとしてロケ誘致に力を入れたりする。同人誌即売会についても、同様に自治体として観光促進や地域振興の取り組みの一環となっていく可能性もあるのではと考えている。(戸田)
- ・ガタケットでは市との連携は大きなスタートになっていて、20数年間大きく関わらせてもらって「新潟市マンガ・アニメ情報館」などに広がっている。(坂田)
- ・会場問題としては、物販を行う場合や入場料をとる場合に使用料が概ね1.5倍になるなどの問題がある。同人誌即売会が一般的な物販や入場料商売とは趣旨が異なるということが理解してもらえない。展示会場は大半がBtoBを基本としている。(坂田・里見)
- ・地域振興の事例で、たとえば地方で現代美術フェスティバルを開催する「アートツーリズム」のような形がある。しかし、地方自治体の側にプロジェクトをマネジメントできる人がいなかったり、意欲があってもノウハウがなかったりということがあるため、初学者向けに「アートプロジ

ェクト」のガイドラインを制作している事例もある。単純に応用すれば、「同人誌即売会の開催マニュアル」のような、イベントに必要な体制などを説明した入門書があるとよいかもしれない。また同様に美術の分野では保存の観点から「アーカイブ」のガイドラインが制作された事例もある。(戸田)

- 古い本だが、『同人誌ハンドブック』(阿島俊)があり、基本的には大きく変わっていない。コスプレのみのイベントに比べて、同人誌即売会のほうがハードルは高い。(坂田)
- プチオンリーが増えて、自力で同人誌即売会を開く必要が薄まり、ますます普通の人にとって同人誌即売会の開き方がわからなくなっている。イベンター(イベント専門職)ばかりがイベントを開催していない現状がある。最低限何をしなければいけないかすらもわからない状態の場合、そのようなマニュアルは有効。(里見)
- コミックマーケットなどで、インターン的な研修ができることはあるか。(池川)
- 研修はないが、他の即売会のスタッフを兼務している人は多く、ある意味 OJT 的なものになっているかもしれない。それとは別に主催としての「回し方」が可視化されるとよい。(里見)

■今後の予定等

・GW明けごろに、第3回作業部会の記事記録と報告書の第1稿をお送りするので、ご確認いただくというスケジュールでお願いします。また同様にヒアリングの確認についても個別にお願いをする。(池川)

以上

2.7.2. 同人誌即売会主催者への質問紙調査票

資料 2-7-2-1 質問紙調査票 1

最初に、イベント主催者・団体についてお教えてください。	
Q1. 貴団体（または主催個人）の名称を教えてください。なお、法人化されている場合は法人名称を、中心的スタッフに変更はないが、イベントにより名称を使い分けている場合は、最も主要な名称をご記入ください。	
<input type="text"/>	
Q2. 貴団体の団体種別を教えてください。（あてはまるもの1つに○をつけてください）	
1. 個人 2. 任意団体 3. 営利法人（株式会社など） 4. NPO 法人 5. 上記以外の非営利法人（財団法人・社団法人など） 6. その他（具体的に： _____)	
Q3. 貴団体の連絡先等を教えてください。	
住所	〒 _____
Eメールアドレス	_____
ホームページ URL	_____
Twitter 等 SNS の URL	_____
Q4. 貴団体が初めて同人誌即売会を開催した年をお答えください。	
<input type="text"/> 年	
Q5. 同人誌即売会開催に関わる活動に中心的に携わっているスタッフは何人ですか。イベント時だけのボランティアやアルバイトを除いた人数をお答えください。	
<input type="text"/> 人	
Q6. 貴団体の同人誌即売会では、参加サークルに対して、イベント当日のサークル入場証・サークルチケットなどは、1サークルあたり何人分を配布していますか。イベントによって異なる場合は、もっとも標準的な枚数をご回答ください。	
<input type="text"/> 人分	

資料 2-7-2-2 質問紙調査票 2

Q7. 貴団体で主催した同人誌即売会以外のイベントはありますか。あてはまる内容すべてに○をつけてください。なお、同じイベントに複数種類の内容が含まれる複合イベントの場合も、該当するすべてに○をつけてください。

1. 同人誌以外のアマチュア創作物即売会（同人音楽 CD、ガレージカット、ハンドメイドなど）
2. 同人誌以外の商業商品の即売会（既製の出版物、CD、グッズなど）
3. トークショー/コンサートなどのイベント
4. コスプレイベント（同人誌即売会内で行われるものは除く）
5. ゲーム大会やゲーム実況・LAN パーティー・e スポーツのイベント
6. その他（具体的に： ）
7. 同人誌即売会以外のイベントは開催していない

Q8. 貴団体が日本国内で 2018 年に開催した同人誌即売会の開催数を教えてください。

*本調査における同人誌即売会の対象は、冊子形態の同人誌即売を含むイベントです（音楽 CD 頒布のみやグッズ頒布のみ、コスプレのみのイベントは除きます）。

a. 「イベント内イベント」や「併催イベント」をそれぞれ一つとして数えた場合の総計（例：同一会場でオンリーA、オンリーB、オンリーCを同時開催した場合は3回としてカウントしてください）

回

b. 同一会場で開催された「イベント内イベント」や「併催イベント」を統合一つとして数えた場合の総計（例：同一会場でオンリーA、オンリーB、オンリーCを同時開催した場合は1回としてカウントしてください）

回

以降は、Q8 でご回答頂いた 2018 年に開催した同人誌即売会について、参加サークル数などの一年間の総計をお伺いします。それにあたり、ご回答の方法を2種類用意しております。

- ・貴団体が一年間に開催したすべての同人誌即売会の総計を、ご自身で計算しご記入頂く
- ・開催した個々の即売会ごとに情報をご記入頂く（総計は、調査事務局で計算します）

Q9. 以降のご回答方法をご決定いただき、AかBに○をした上で、指示に従い次ページ以後に進んでください（回答しやすい方式で結構です）。

A. 一年間に開催したすべての同人誌即売会の総計を自身で計算し記入

⇒次ページの Q10 へ進んでください

B. 一年間に開催した個々の即売会ごとに情報を記入

⇒別添えの質問紙B（個別イベント回答票）を利用し、ご回答ください

- ・Q8b で回答した開催件数分をコピーし、イベントごとの情報を記入し同封ください。（本質問紙の Q10 は白紙のままです）

資料 2-7-2-3 質問紙調査票 3

Q9 で A と回答した場合：貴団体が 2018 年 1 月 1 日から同 12 月 31 日にかけて開催した同人誌即売会について、すべての合計を集計して以下の問いにお答えください。

Q10. 2018 年中に開催した同人誌即売会全体について、以下の項目を教えてください。

※ わからない場合は「×」をご記入ください。

年間集計票	回答欄
A1. 主な同人誌即売会名称・ブランド (多数ある場合は、1~3 個を列記ください)	
A2. イベント開催都道府県 (イベントを開催した都道府県名をすべて列記ください)	
B2. 年間参加サークル総数 (延べ)	
B3. 年間配置スペース総数 (延べ)	
B4. 年間サークル総応募数 (延べ) (落選サークル含む)	
B5. 年間参加サークル数 (実数：名寄せした数がわかる場合)	
B6. サークルの頒布新刊点数合計 (見本誌回収等により新刊数が分かる場合)	
C1. 年間延べ来場者数 (一般参加者+サークル参加等含む)	
C2. 年間延べ来場者数 (一般参加者のみ)	
C3. 年間延べスタッフ数	
直接参加の同人誌頒布以外に下記の要素が含まれていますか。上記質問で集計した複数即売会のうち 1 イベントでも該当する場合は「①ある」と回答ください。	
D1. コスプレ (参加者のコスプレ可否)	①ある ②ない
D2. 企業ブース・企業参加 (飲食物販等除く)	①ある ②ない
D3. 委託販売 (主催者による委託コーナー等)	①ある ②ない

* 質問は以上です。長時間のご協力まことにありがとうございました。
返信用封筒で郵送頂くか、電子ファイルでの回答の場合は E メールで送りください。

資料 2-7-2-4 質問紙調査票 4

枚中の _____ 枚目
(↑ Q8b の開催数となります)

【質問紙 B (個別イベント回答票)】 [Q10 で集計回答した場合は回答・送付不要です]
貴団体が 2018 年 1 月 1 日から同 12 月 31 日にかけて開催した同人誌即売会について、すべてのイベントの個々の情報について下記の問いにお答えください。

QB-1. 貴団体が開催した個別の同人誌即売会イベントについてお答えください。恐れ入りますが Q8b で記入した開催数分の必要数コピーし回答いただければ幸いです。

注: 「イベント内イベント」のように同一会場で併催した場合は、問 A1 に代表的なイベント名一つを記載し、それ以外の数を問 A6 に記入ください。サークル数や来場者数などは、その日のイベント内イベント等すべての全体数をご回答ください。イベント内イベントごとの回答は不要です。

※ わからない場合は「×」をご記入ください。

	回答欄
A1. 同人誌即売会名 (サブタイトル、回数等を含む正式な名称をご記述ください)	
A2. 開催日	2018 年 月 日
A3. 会場名	
A4. 開催地の都道府県	
A5. イベントテーマ (どちらかに○をつけ、オンリーの場合はテーマをご記述ください)	①総合 (オールジャンル) ②オンリー → テーマを記入:
A6. イベント内イベント・併催イベント (どちらかに○をつけ、ある場合は個数をご記述ください)	①ない (単独開催) ②ある → イベント数 (A1 に記した親イベントは除いた個数) をお教えてください: 個
A7. ウェブサイト URL・SNS アカウント (イベント個別サイトやアフターレポートがある場合)	
B1. 参加サークル数	
B2. 配置スペース数	
B3. サークル応募数 (落選サークル含む)	
B4. サークルの頒布新刊点数合計 (見本誌回収等により新刊数が分かる場合)	
C1. 来場者数 (サークル参加等含む)	
C2. 来場者数 (一般参加者のみ)	
C3. スタッフ数	
直接参加の同人誌頒布以外に下記の要素が含まれていますか。	
D1. コスプレ (参加者のコスプレ可否)	①ある ②ない
D2. 企業ブース・企業参加 (飲食物販等除く)	①ある ②ない
D3. 委託販売 (主催者による委託コーナー)	①ある ②ない

質問は以上です。長時間のご協力まことにありがとうございました。
返信用封筒で郵送頂くか、電子ファイルでの回答の場合は E メールで送ってください。

第3章 「インディペンデントアニメーション」の制作活動に関する実態

3.0. 調査手法

3.0.1. 本調査における「インディペンデントアニメーション」の定義

アニメーションの自主制作作品は「インディペンデントアニメーション（インディペンデント・アニメーション）」「アートアニメーション（アート・アニメーション）」「自主制作アニメーション」「短編アニメーション」などの語で呼ばれる。本調査では「インディペンデントアニメーション」の語を用いる。

本調査では、対象とする「インディペンデントアニメーション」の範囲を、以下 a～c のいずれかに該当する作品とした。

- a.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。
- b.個人または、小規模の集団により制作される。
- c.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。

要件「c.」の「確立された商業公開枠」とは、TV、劇場上映、ビデオグラム、配信などが考えられる。なお、この分野は美術市場やギャラリーが整備されておらず、NHKの短編番組枠やCM、ミュージックビデオなどの映像制作で作家が生計を立てる場合も多く、創作活動の場は商業分野にも広がりを持つ。また、商業的に制作された作品でも、特殊な公開形態のものがあり、商業作品とインディペンデント作品の境界的な位置にある。そうした作品は、既存の商業作品目録や産業統計から抜けてしまうこともある。本調査では、境界的な作品が発見された場合も採録対象としている。

3.0.2. 調査手法

インディペンデントアニメーション分野では、下記の2018年の状況について調査対象とした。

- (ア) 作家:年間別の作家数統計、主要な作家
- (イ) 作品:作品情報（作品名、作者名、制作年等）、年間別の公開作品数、制作分数
- (ウ) 顕彰:顕彰制度の概要、受賞作品
- (エ) 催事（アニメーションフェスティバル等）:年間別の催事件数、催事の概要、動員数 等

これらの調査対象について、以下「①～⑥」の6つの手法を用いて調査を実施した。

- ①映画祭等調査
- ②作家団体調査
- ③動画投稿サイト調査
- ④同人誌即売会調査
- ⑤催事調査
- ⑥ヒアリング調査

①映画祭等調査

2018年1月1日から12月31日に開催された、インディペンデントアニメーション関連映画祭33件の開催概要、およびその上映作品を調査し、リストにまとめた。

調査対象はアニメーション専門の映画祭やアニメーション部門を持つ映画祭、作家の自主上映会、大学等の学外上映など、作業部会で選定した33件の映画祭と上映会とした。情報源は公式ウェブサイトまたはパンフレットを用いた。隔年開催などの場合は、直近の開催を対象としている。

上映作品のうち採録対象としたのは、制作国の基準として日本の作家、日本国内の組織が製作、制作に係わっている作品、制作年の基準として2016年から2018年の作品とした。海外作品、明確に2015年以前と記載された作品は除いた。制作国が不明の場合は監督、スタッフから推定した。対象映画祭にCM、ミュージックビデオ部門など関連部門があった場合、そこで上映されるアニメーション作品も対象としている。作品の情報は各情報源に記載の情報を統合した。分数に揺らぎのあるものは、より後の上映情報を採用した。

対象映画祭等の2018年の顕彰と、その受賞作品を一覧にまとめた。顕彰について、商業アニメーションのみを対象とした賞や、実写のみを対象とした賞は省いている。映画祭の全部門の中から与えられる賞が多数の場合は「ほか」とした。受賞作品の採録基準は上映作品リストに準ずる。

インディペンデントアニメーションを主要に扱い、開催規模の大きい4つの映画祭等、「広島国際アニメーションフェスティバル」、「文化庁メディア芸術祭」「東京アニメアワードフェスティバル」「新千歳空港国際アニメーション映画祭」の応募数、参加者数について現在までの推移を調査した。

海外映画祭については、主要な映画祭を挙げた。

②作家団体調査

国内の2つの作家団体「国際アニメーションフィルム協会 日本支部（以下、ASIFA-JAPAN）」、「日本アニメーション協会」に会員数の推移と主催イベントを問合せた。

③動画投稿サイト調査

インディペンデントアニメーションの発表に用いられる動画投稿サイト「YouTube」「ニコニコ動画」「Vimeo」の2018年1月1日から12月31日の動画投稿数を特定のキーワードやタグで検索し、該当する作品数を調べた。「YouTube」では「YouTube Data API (v3)」を用いてデータ取得した。

「自主+制作+アニメ」を動画タイトルまたは説明文に含むものを対象とした。APIの機能により、得られる検索結果数に揺らぎがあるが、今回は月単位でデータを検索し、データを取得している。また、「independent animation」をタイトルや説明文に付す場合があるが、日本作品の絞り込みが難しいため、今回は対象としていない。

「ニコニコ動画」は動画にタグ付けが行われることが多いため、タグ「自主制作アニメ」で検索を行った。いくつかの動画はタグ「自主制作アニメーション」が使われているが、前掲のタグと重複して用いられることもあり、今回は検索対象としていない。

「Vimeo」は制作者自身が映像を安定した環境で公開するためによく使われるサービスで、オリジナルの映像のみが投稿される。また、「Staff Pick」というキュレーション機能が存在し、人材発

見のひとつのウィンドウとして機能している。検索して視聴する使い方ではなく、任意のページや、SNS で公開するために使用されることが多く、特定の検索キーワードでの作品発見が難しい。今回は公式サイトで検索でキーワード「アニメ」で検索した結果を示す。このほか「全カテゴリ」で「アニメーション」を指定することでアニメーション作品のみを絞り込めるが、日本作家の特定は困難であった。

④同人誌即売会調査

映画祭、自主上映以外の作品発表の場として、同人誌即売会が挙げられる。インディペンデントアニメーション制作サークル（団体）が出展する代表的な即売会として「コミックマーケット」（年2回開催）と「コミティア」（年4回開催）がある。

「コミティア」については2013年から2017年まで、「サークル部活動」という制度で「アニメ部」（<http://animebu.dou-jin.com/>）が設定されることがあり、年に1回、10サークル程度が集中して出展していた。2018年の半ばに会場の制約からこの制度は廃止され、各サークルが個別に出展している。

今回は、まとまったサークル数の出展が確認されている「コミックマーケット」の2018年開催の2回分の調査を行った。調査方法は、WEBカタログ上で、「同人ソフト」「デジタル（その他）」、「学漫」に区分されるサークルのサークルカット、説明文を確認し、インディペンデントアニメーションを制作していると思われるサークルを抽出した。なお、オリジナル作品以外の二次創作の同人アニメーションの場合は、各原作作品のジャンルに出展している可能性があるが、出展サークル全数調査が必要になるため、実施していない。

⑤催事調査

上記②で対象とした作家団体の公式ウェブサイトのイベント告知と、イベント情報をまとめている3つのサイト、情報サイト「tampen.jp」（<http://tampen.jp/>）、研究者、古城文康氏の個人サイト「FKJのスケジュール帳」（<http://fkj-schedule.cocolog-nifty.com/>）、近畿アニメーション協議会事務局「月刊近メ像インターネット」（<http://plaza.harmonix.ne.jp/~kotani/kz18.html>）のイベント情報を取得し、一覧とした。

⑥ヒアリング調査

インディペンデントアニメーション分野について、映画祭関係者、作家、プロデューサーに対するヒアリング9件を行い、定性的な情報などを補った。実施結果は「3.6 ヒアリング」にて詳述する。

3.0.3. 実施体制

本調査は、独立行政法人日本芸術文化振興会の委託により、NPO法人知的資源イニシアティブを事務局とし、株式会社FOCが実際の調査を行った。調査に際しては作業部会を設置し、調査手法等について検討を行った。また、調査では研究者の高瀬康司氏、情報サイト「tampen.jp」編集長の田中大裕氏にご協力いただいた。

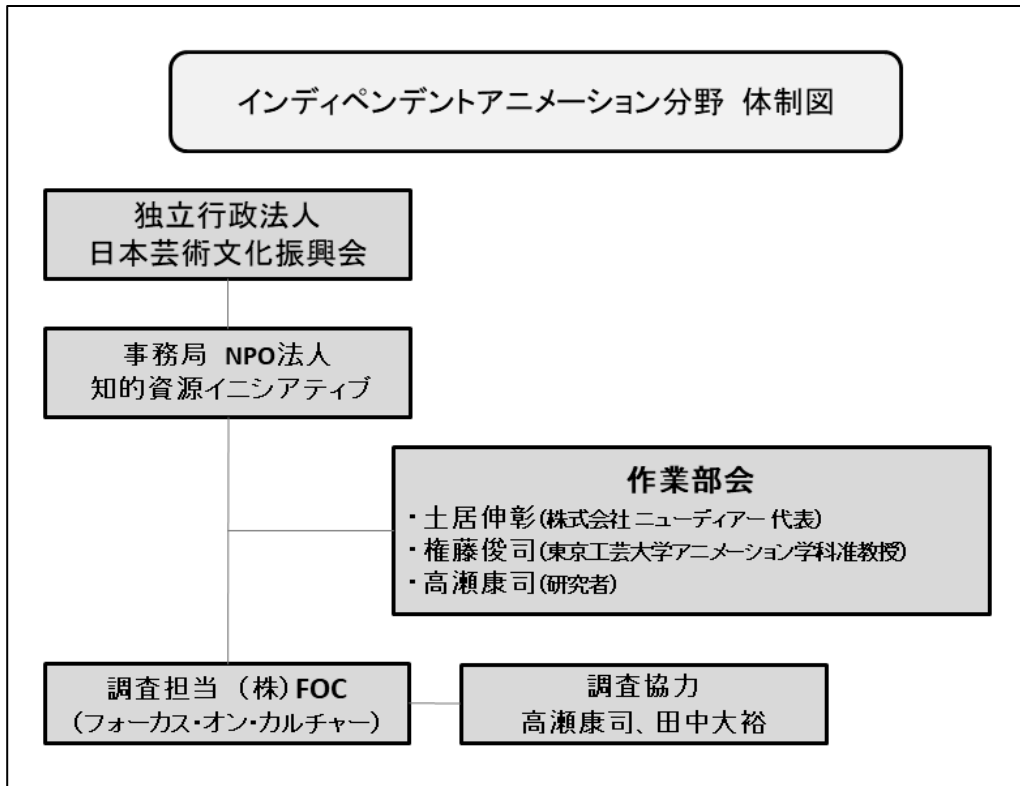


図 3-0-1 インディペンデントアニメーション分野体制図

3.1. 調査結果

①映画祭等調査

調査対象とした映画祭等 33 件の一覧を表 3-1-1 に示す。各映画祭等の詳細情報は、「3-8-2 映画祭詳細」を参照のこと。

上映作品のうち、制作年が 2016 年から 2018 年となっている日本作品の延べ上映作品数は 730 点であった。そこから重複を除いたユニークな作品数は 598 点、作家数（グループ含む）は 513 人であった。（共作の作家を分離した場合 557 人）である。分数、制作年、コピーライトは情報源に記載のないものもあった。詳細は表 3-1-2 に示す。

調査対象とした映画祭等のうち、顕彰制度を設けているものについて、賞名を表 3-1-3 に示す。33 件のうち 23 件の映画祭で 201 件の賞が確認された。また、この顕彰制度のうち日本作品が受賞したものを調査したところ、その数は 114 作品であった。これを表 3-1-4 に示す。

開催規模の大きい 4 つの映画祭「広島国際アニメーションフェスティバル」、「文化庁メディア芸術祭」「東京アニメアワードフェスティバル」「新千歳空港国際アニメーション映画祭」の応募作品数、来場者数の推移を表 3-1-5 に示す。

また、海外映画祭として、日本作家の活躍を把握する際に参考になるとと思われるものを調査し、14 件の主要な映画祭を表 3-1-6 に示す。

表 3-1-1 調査対象としたアニメーション関連映画祭等リスト

調査 NO	映画祭名称	開始年	開催時期	開催間隔
01	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
02	広島国際アニメーションフェスティバル	1985 年	8 月	隔年
03	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
04	CG アニメコンテスト	1988 年	9 月	隔年
05	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
06	東京学生映画祭	1991 年	5 月	年 1 回
07	文化庁メディア芸術祭	1997 年	11 月	年 1 回
08	京都国際学生映画祭	1997 年	11～12 月	年 1 回
09	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

第3章 インディペンデントアニメーション

調査 NO	映画祭名称	開始年	開催時期	開催間隔
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
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

表 3-1-2 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	受賞
001	#claea0	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 (ROOTS)	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_Filment				

第3章 インディペンデントアニメーション

NO	監督	タイトル	分数	制作年	所属/コピーライト	受賞
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	ギナー・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		

NO	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト	受賞
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-rai s	
051	グアリン・ニコラス	The Missing Shoelace	7 分 00 秒			
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り 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 ラスの勸三郎」	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り	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	「オルシペスウオプ」クモ の女神	6 分 21 秒	2016		
070	スタジオロッカ株式会 社	「オルシペスウオプ」うさ ぎがはねた	4 分 08 秒	2017		
071	スタジオロッカ株式会 社	「オルシペスウオプ」おて てものぼしなあ あんよも のぼしなあ	3 分 06 秒	2017		
072	スタジオロッカ株式会 社	「オルシペスウオプ」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	「オルシペスウオプ」空の 上の雪かき	4 分 20 秒	2017		
074	スタジオロッカ株式会 社	「オルシペスウオプ」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	「オルシペスウオプ」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	○

第3章 インディペンデントアニメーション

NO	監督	タイトル	分数	制作年	所属/コピーライト	受賞
078	堤恭兵	やさしくになりたい	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		
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	広島子どもたち	キャット	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 ATTKCKS! 360	2分00秒	2017		
096	ボムフォー64	ボーナム～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 INT07	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ニットとウール 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、パイセコー	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 なーな	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	

NO	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト	受賞
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	
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	伊藤有壱	「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	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	

第3章 インディペンデントアニメーション

NO	監督	タイトル	分数	制作年	所属/コピーライト	受賞
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	メタモスフォーゼ+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	黄雯睿 (コウブンエイ)	SOUTH FOREST	6分47秒	2017		
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		

NO	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト	受賞
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	くうどうペンギン	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	
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	霊柩魚のララバイ	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	金眞直希	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	

第3章 インディペンデントアニメーション

NO	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト	受賞
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	○
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		○

NO	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト	受賞
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		
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	佐野茉貴子	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 ごわさんでねがいは	0 分 15 秒			

第3章 インディペンデントアニメーション

NO	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト	受賞
258	細野陽一	EUTERPE	17分35秒	2017		
259	坂本サク	アラニーエの虫籠 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×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 Ia 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)				
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	タンポポとりボン		2018		○
289	若井麻奈美	ひとりぼっちのヒーロー				○

NO	監督	タイトル	分数	制作年	所属/コピーライト	受賞
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	はっちばっちくん	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	Betweener	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 アンノウン	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		

第3章 インディペンデントアニメーション

NO	監督	タイトル	分数	制作年	所属/コピーライト	受賞
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				
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	

NO	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト	受賞
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	
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		

第3章 インディペンデントアニメーション

NO	監督	タイトル	分数	制作年	所属/コピーライト	受賞
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			
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				○

NO	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト	受賞
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		
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	端木俊箒	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	

第3章 インディペンデントアニメーション

NO	監督	タイトル	分数	制作年	所属/コピーライト	受賞
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 M i 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 一遡る(さかのぼる) 一		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	
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			

NO	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト	受賞
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				
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アクトリー	2116 前編 予告	55秒			

第3章 インディペンデントアニメーション

NO	監督	タイトル	分数	制作年	所属/コピーライト	受賞
501	東洋アニメーションフ ァクトリー	しりとりアニメ 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り				○
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	○
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	

NO	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト	受賞
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	
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	

第3章 インディペンデントアニメーション

NO	監督	タイトル	分数	制作年	所属／コピーライト	受賞
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・デイ・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 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			

NO	監督	タイトル	分数	制作年	所属/コピーライト	受賞
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	

表 3-1-3 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
01	毎日映画コンクール	アニメーション映画賞/大藤信郎賞
02	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
03	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
04	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
05	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
06	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
07	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
08	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
09	イントゥ・アニメーション	なし
10	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
11	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

第3章 インディペンデントアニメーション

NO	映画祭名称	顕彰制度
		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
12	アニメーション・スーパ	なし
13	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
14	インディーズアニフェスタ	大賞／市民審査員賞／審査員賞
15	タマグラアニメ博	なし
16	ASK?映像祭	大賞／審査員賞
17	ASIAGRAPH	【第二部門 動画 (アニメーション) 作品公募部門 「CGアニメーションシアター」】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
18	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℃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
19	ANIZO 東京造形大学学生アニメーション上映会	なし
20	国際アニメーション・デー	なし
21	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
22	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
23	卒 20 展 東京造形大学アニメーション専攻有志上映会	なし
24	GEIDAI ANIMATION	なし
25	TOKYO_ANIMA!	なし
26	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

NO	映画祭名称	顕彰制度
27	ANIME SAKKA ZAKKA	なし
28	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）
29	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
30	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
31	アニメーション・パレット	なし
32	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“コンペネクスト”／【キッズアニメ】グランプリ／優秀賞／入賞
33	全国自主制作アニメーション上映会	来場者アンケート

表 3-1-4 アニメーション関連映画祭等における受賞作家

NO	監督	タイトル	【映画祭名】（部門）賞
001	『LOOP JAPAN』制作チーム(代表:小池 宏史) / GROOVISIONS	LOOP JAPAN	【文化庁メディア芸術祭】（エンターテインメント部門）審査委員会推薦作品
002	banishment	片道切符の夢	【ASIAGRAPH】（第二部門 動画作品公募部門）最優秀作品
003	KUWAHATA Ru、Max PORTER	Negative Space	【文化庁メディア芸術祭】（アニメーション部門）優秀賞
004	Ru Kuwahata（桑畑かほる） & Max Porter	Perfect Houseguest	【CG アニメコンテスト（2016）】佳作
005	LIU JIALIANG	水仙花	【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）入選
006	Live2D Creative Studio	The Lamp Man	【インディーズアニメフェスタ】大賞（三鷹市賞）
007	Masataka Kojima、Juliawan IKomang Indra、Kohei Domyo	Lucky Man	【ASIAGRAPH】（REALLUSIONAWARD University Group - 3D）Best Film
008	Team:Clutch	Recolorful	【ASIAGRAPH】（第三部門 学生アニメーション作品公募部門）入選作品
009	Team-AT1	Willy's Night of Surprises	【CG アニメコンテスト（2016）】入選
010	uwabami	ボンとハレットモ〜古代遺跡で大慌て〜	【CG アニメコンテスト（2016）】アニメーション賞
011	Vop	Re : Boot	【宮城仙台アニメーショングランプリ】（宮城のあした部門）優秀賞
012	Waboku	VOYNICH	【CG アニメコンテスト（2016）】佳作
013	ZENTOY	獅子として生きる	【CG アニメコンテスト（2016）】入選
014	アトリエむむむ	『ッむむむちゃん!』	【アニメコンペティション練馬】（1分アニメ部門）区長賞
015	ギブミ〜！トモタカ	ふわふわの死	【DigiCon6 ASIA Awards】JAPAN Audience Choice
016	水間友貴	ふわふわの死	【ICAF】観客賞3位
017	グラフィックパーク	Cirque le coeur	【CG アニメコンテスト（2016）】入選
018	サークルつつみ	JFK めし	【全国自主制作アニメーション上映会】アンケート2位
019	さとうゆか	had lived	【新千歳空港国際アニメーション映画祭】北海道知事賞
020	しかの	ラブレター	【CG アニメコンテスト（2016）】入選
021	しょーた	がんばれ!よんぺーくん	【ASK?映像祭】大賞
022	しょーた	がんばれ!よんぺーくん	【DigiCon6 ASIA Awards】JAPAN Next Generation
023	しょーた	がんばれ!よんぺーくん	【新千歳空港国際アニメーション映画祭】北海道コカ・コーラ賞
024	清水翔太	がんばれ!よんぺーくん	【ICAF】観客賞2位
025	スタジオぼぷり	決戦型光学機兵ミエナイガーズ	【吉祥寺アニメーション映画祭】ギャグアニメ部門グランプリ
026	スタジオぼぷり	決戦型光学機兵ミエナイガーズ	【吉祥寺アニメーション映画祭】PRODUCTION I.G賞
027	チーム蝕	『力道』	【宮城仙台アニメーショングランプリ】特別賞

NO	監督	タイトル	【映画祭名】（部門）賞
028	井上朋紀	雨夜 301 号室	【ASIAGRAPH】（第三部門 学生アニメーション作品公募部門）優秀作品
029	塩原克彦	Abelia	【ASIAGRAPH】（第三部門 学生アニメーション作品公募部門）入選作品
030	岡崎智弘	1/100 TRAIN Station	【文化庁メディア芸術祭】（エンターテインメント部門）審査委員会推薦作品
031	柿崎涼	アステロイド 16	【吉祥寺アニメーション映画祭】 PRODUCTION I.G 賞
032	関口和希	死ぬほどつまらない映画	【新千歳空港国際アニメーション映画祭】 日本グランプリ
033	関口和希	性格変更スクール	【吉祥寺アニメーション映画祭】 審査員特別賞
034	関口和博	○△□2	【ASK?映像祭】 西村智弘賞
035	吉田惇之介	蘆屋家の末裔	【吉祥寺アニメーション映画祭】 優秀賞
036	吉武薫	不溶の銀	【インディーズアニメフェスタ】 市民審査員賞
037	宮内貴広	東京コスモ	【CG アニメコンテスト (2016)】 作品賞
038	橋本愛末明	LAUNDRY TOUR	【DigiCon6 ASIA Awards】 JAPAN Youth Gold
039	橋本麦	imai “Fly feat. 79, 中村佳穂”	【新千歳空港国際アニメーション映画祭】 観客賞
040	橋本麦	Olga Bell “ATA”	【新千歳空港国際アニメーション映画祭】 ベストミュージック
041	橋本怜弥	LOVE MONSTER	【ASIAGRAPH】（第三部門 学生アニメーション作品公募部門）最優秀作品
042	橋本怜弥	LOVE MONSTER	【ASIAGRAPH】（第二部門 動画作品公募部門）入選作品
043	金田洋征	TIME FLOW	【ASIAGRAPH】（第三部門 学生アニメーション作品公募部門）入選作品
044	金眞直希	ゴリラ進化論	【DigiCon6 ASIA Awards】 JAPAN Dizzy Award [BS-TBS]
045	権正瑛己	クリスマス前夜祭	【ASIAGRAPH】（第三部門 学生アニメーション作品公募部門）入選作品
046	見里朝希	Candy. zip	【文化庁メディア芸術祭】（アニメーション部門）審査委員会推薦作品
047	見里朝希	マイリトルゴート	【ASK?映像祭】 ASK? 賞
048	見里朝希	マイリトルゴート	【DigiCon6 ASIA Awards】 Gold - Special Jury
049	見里朝希	マイリトルゴート	【DigiCon6 ASIA Awards】 JAPAN Gold
050	見里朝希	マイリトルゴート	【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
051	見里朝希	マイリトルゴート	【吉祥寺アニメーション映画祭】（一般部門）グランプリ
052	見里朝希	マイリトルゴート	【吉祥寺アニメーション映画祭】 STUDIO4℃賞
053	見里朝希	マイリトルゴート	【新千歳空港国際アニメーション映画祭】 短編部門審査員特別賞
054	見里朝希	candy. zip	【東京学生映画祭 (2017)】（アニメーション部門）グランプリ
055	見里朝希	candy. zip	【東京学生映画祭 (2017)】（アニメーション部門）観客賞
056	幸洋子	夜になった雪のはなし	【吉祥寺アニメーション映画祭】 コアミックス賞
057	広森万陽	alive	【ASIAGRAPH】（第三部門 学生アニメーション作品公募部門）最優秀作品
058	広森万陽	alive	【ASIAGRAPH】（第二部門 動画作品公募部門）入選作品
059	高城茂彰	ONCE AGAIN	【ASIAGRAPH】（第三部門 学生アニメーション作品公募部門）最優秀作品
060	高嶋友也	ドントクライ	【ゆうばり国際ファンタスティック映画祭】 アニメーション企画コンペティション優秀賞
061	高尾 圭	ROBBER' S COMPANY	【CG アニメコンテスト (2016)】 入選
062	合田経郎	モリモリ島のモーグとペロル	【札幌国際短編映画祭】 最優秀美術賞
063	今津良樹	モブモフィクション	【DigiCon6 ASIA Awards】 JAPAN 片桐仁賞
064	今津良樹	モブモフィクション	【ICAF】 観客賞 1 位
065	細井小詩	ふしぎな頭	【アニメコンペティション練馬】（キッズアニメ部門）入賞

第3章 インディペンデントアニメーション

NO	監督	タイトル	【映画祭名】（部門）賞
066	桜井順×古川タク	ヒトコト劇場	【イメージフォーラム・フェスティバル】寺山修司賞
067	山崎爽太	恋はモウモク	【ASIAGRAPH】（第三部門 学生アニメーション作品公募部門）入選作品
068	志村亮人	DETECT	【ASIAGRAPH】（第三部門 学生アニメーション作品公募部門）入選作品
069	寺井菜摘	seeable	【ASIAGRAPH】（第三部門 学生アニメーション作品公募部門）最優秀作品
070	寺井菜摘	seeable	【ASIAGRAPH】（第二部門 動画作品公募部門）入選作品
071	若井麻奈美	タンポポトリボン	【新千歳空港国際アニメーション映画祭】審査員特別賞
072	若井麻奈美	タンポポトリボン	【新千歳空港国際アニメーション映画祭】ロイズ賞
073	若井麻奈美	ひとりぼっちのヒーロー	【CG アニメコンテスト（2016）】入選
074	小原正至	THE ANCESTOR	【ショートショートフィルムフェスティバル&アジア】（ジャパン部門）優秀賞
075	小原正至	THE ANCESTOR	【ショートショートフィルムフェスティバル&アジア】東京都知事賞
076	小古間 莉子	ゆきだるま	【アニメコンペティション練馬】（キッズアニメ部門）最優秀賞
077	小嶋いずみ	へびの散歩	【アニメコンペティション練馬】（キッズアニメ部門）入賞
078	松岡美乃梨	おやすみ、コンビニ。	【TOHO シネマズ学生映画祭】（ショートアニメーション部門）準グランプリ
079	松坂 一慶、パーソンズアンノウン	痛かったこと全集	【東京アニメアワードフェスティバル】（動きのコンペティション）優秀賞
080	松本光一郎	星への軌跡	【ASK?映像祭】久里洋二賞
081	焼肉愛好会	肉食べたい！！	【アニメコンペティション練馬】（1分アニメ部門）優秀賞
082	森永大貴	あかばしは落ちた	【DigiCon6 ASIA Awards】JAPAN Silver
083	星 夢乃	YUMTOPIA	【インディーズアニメフェスタ】審査員賞
084	石井章詠	だいじょうぶ。	【CG アニメコンテスト（2016）】入選
085	石川耕大	東北東、十七の空	【CG アニメコンテスト（2016）】佳作
086	折笠良	環 ROY「ことの次第」	【文化庁メディア芸術祭】（エンターテインメント部門）審査委員会推薦作品
087	折笠良	水準原点	【メディア芸術祭】（アート部門）優秀賞
088	千装直樹	Trip	【ASIAGRAPH】（第三部門 学生アニメーション作品公募部門）優秀作品
089	千葉工業大学動画制作部	通勤戦隊 E233 系レンジャー	【全国自主制作アニメーション上映会】アンケート4位
090	千葉大学アニメーション研究会	カット！	【全国自主制作アニメーション上映会】アンケート3位
091	川島健太	GALAXEL	【ASIAGRAPH】（第三部門 学生アニメーション作品公募部門）入選作品
092	浅野陽子	花とラルバ	【吉祥寺アニメーション映画祭】審査員特別賞
093	早稲田大学アニメーション研究会	卓☆球☆王 1話	【全国自主制作アニメーション上映会】アンケート1位
094	足立 好	雪たちと桜	【DigiCon6 ASIA Awards】JAPAN Youth Silver
095	村井野愛	みつあみの森	【吉祥寺アニメーション映画祭】スタジオディーン賞
096	多田 あかり	ワタシの住む街	【DigiCon6 ASIA Awards】JAPAN Youth 審査員特別賞
097	多田文彦	ゾンビ入門	【CG アニメコンテスト（2016）】入選
098	大貫ひかり	まほうのけしゴム	【アニメコンペティション練馬】（キッズアニメ部門）優秀賞
099	大貫みらい	ふわふわのぼうけん	【アニメコンペティション練馬】（キッズアニメ部門）入賞
100	大曲健克	宝探し	【アニメコンペティション練馬】（1分アニメ部門）優秀賞
101	大谷たらふ	ハルモニア feat. Makoto	【メディア芸術祭】（アニメーション部門）優秀賞
102	谷耀介	堀川出水入る	【CG アニメコンテスト（2016）】入選
103	池田ピロウ	てのひらの宇宙	【CG アニメコンテスト（2016）】入選

NO	監督	タイトル	【映画祭名】（部門）賞
104	竹永健悟	剣の道	【アニメコンペティション練馬】（キッズアニメ部門）入賞
105	中村古都子	MIX	【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）入選
106	中鉢貴啓	私の中のハリネズミ	【札幌国際短編映画祭】北海道メディアアワード
107	中尾圭秀	childhood	【ASIAGRAPH】（第三部門 学生アニメーション作品公募部門）優秀作品
108	辻川 幸一郎	Cornelius「あなたがいるなら」	【文化庁メディア芸術祭】（エンターテインメント部門）審査委員会推薦作品
109	田中平八郎	うのとウモモとター坊と『天狗』	【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）入選
110	渡辺悠太	「あい」をたべる	【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）入選
111	土海明日香	White Fireworks	【宮城仙台アニメーショングランプリ】グランプリ・オブ・グランプリ
112	藤井亮	サウンドロゴしりとり	【文化庁メディア芸術祭】（エンターテインメント部門）審査委員会推薦作品
113	藤間幸雄	My Way Home	【宮城仙台アニメーショングランプリ】特別賞
114	藤原 優花	Empty you	【アニメコンペティション練馬】（1分アニメ部門）最優秀賞
115	柏熊信、くまさん ず	なかよし姉弟	【東京アニメアワードフェスティバル】（動きのコンペティション）最優秀賞
116	白川東一	最終回のうた	【宮城仙台アニメーショングランプリ】グランプリ
117	板倉朱優	ピカピカステッキマジックショー	【アニメコンペティション練馬】（キッズアニメ部門）教育長賞
118	比留間未桜	SIMA	【ASIAGRAPH】（第三部門 学生アニメーション作品公募部門）入選作品
119	百舌谷	夜明け前のレゾナンス	【CGアニメコンテスト（2016）】入選
120	武石 英次郎	LOVE aliens	【DigiCon6 ASIA Awards】JAPAN Youth インパクト賞
121	福地 明乃	たいふう 14 ごと	【DigiCon6 ASIA Awards】JAPAN 審査員特別賞
122	福地明乃	SUMMER TIME	【東京学生映画祭（2017）】（アニメーション部門）準グランプリ
123	福島しのぶ	ケアンの首たち	【京都国際学生映画祭】（アニメーション部門）入選
124	平松達也	レター	【ASIAGRAPH】（第二部門 動画作品公募部門）優秀作品
125	平松悠	毎日は踊りたいことだらけ	【DigiCon6 ASIA Awards】Marunouchi[三菱地所]
126	平松悠	毎日は踊りたいことだらけ	【DigiCon6 ASIA Awards】JAPAN Dizzy Award[BS-TBS]
127	堀貴秀	JUNK HEAD	【メディア芸術祭】（アニメーション部門）審査委員会推薦作品
128	本吉 由弥	ENEBO	【DigiCon6 ASIA Awards】JAPAN Youth アニメーション賞
129	末吉 朱	はながいっぱい、はちもいっぱい	【アニメコンペティション練馬】（キッズアニメ部門）優秀賞
130	無敵動画堂	無敵動画堂 2018.06	【全国自主制作アニメーション上映会】（アンケート5位）
131	野中晶史	手乗り上司	【CGアニメコンテスト】入選
132	有馬將太	BOOM!	【宮城仙台アニメーショングランプリ】（一般部門）優秀賞
133	有馬將太	New	【CGアニメコンテスト】入選
134	有馬將太	やさしくなりたい	【インディーズアニメフェスタ】審査員賞
135	和田淳	私の沼	【文化庁メディア芸術祭】（アート部門）審査委員会推薦作品
136	和田淳	秋 アントニオ・ヴィヴァルディ「四季」より	【新千歳空港国際アニメーション映画祭】日本グランプリ
137	齋藤浩登	花嫁の雨	【ASIAGRAPH】（第三部門 学生アニメーション作品公募部門）優秀作品

表3-1-5 大規模なアニメーション映画祭 応募作品数、来場者数の推移

年	広島国際アニメーションフェスティバル				文化庁メディア芸術祭				東京アニメアワードフェスティバル(2013年まで「東京アニメアワード」)				新千歳空港国際アニメーション映画祭						
	開催回数	応募数	日本作品応募数	来場者数(人)	ホール来場者数(人)	アニメーション部門応募数	アニメーション部門短編作品応募数	来場者数(人)	開催回数	コンペティション部門応募数	長編部門/〜13年/一般部門応募数	短編部門/学生部門応募数	日本作品応募数(合計)	来場者数(人)	開催回数	応募数	短編コンペティション応募数	日本作品応募数(短編)	来場者数(人)
2018	17	2,842	341	30,874	14,025	660	576	--	-	731	14	717	65	6,896	5	2,043	671	207	38,429
2017	-	--	--	--	--	628	559	--	-	546	14	656	84	6,510	4	2,037	689	185	32,828
2016	16	2,248	277	33,129	15,211	823	756	38,791	-	546	24	522	89	3,766	3	1,232	471	228	30,711
2015	-	--	--	--	--	431	371	51,714	-	1,226	21	1,205	153	--	2	1,103	534	251	33,345
2014	15	2,217	289	32,011	15,606	587	511	56,760	-	517	13	504	141	--	1	715	349	176	30,225
2013	-	--	--	--	--	502	370	60,170	12	383	112	271	128	--	-	--	--	--	--
2012	14	2,110	297	34,715	18,474	405	267	51,828	11	382	86	296	96	--	-	--	--	--	--
2011	-	--	--	--	--	425	325	70,126	10	334	155	241	304	--	-	--	--	--	--
2010	13	1,937	293	34,516	18,247	473	357	63,348	9	442	193	249	142	--	-	--	--	--	--
2009	-	--	--	--	--	346	255	55,248	8	331	124	207	141	--	-	--	--	--	--
2008	12	1,656	249	31,820	18,610	417	284	44,524	7	466	178	288	172	--	-	--	--	--	--
2007	-	--	--	--	--	377	243	26,706	6	217	110	107	154	--	-	--	--	--	--
2006	11	1,764	291	31,170	19,483	311	222	27,246	5	235	92	143	120	--	-	--	--	--	--
2005	-	--	--	--	--	294	196	24,658	4	114	18	23	87	--	-	--	--	--	--
2004	10	1,539	196	31,674	20,525	330	236	16,766	3	182	--	--	116	--	-	--	--	--	--
2003	-	--	--	--	--	210	--	16,060	2	105	--	--	58	--	-	--	--	--	--
2002	9	1,438	169	25,920	17,359	196	--	12,958	1	66	--	--	65	--	-	--	--	--	--
2001	-	--	--	--	--	148	--	5,718	-	--	--	--	--	--	-	--	--	--	--
2000	8	1,231	143	32,699	17,489	100	--	12,597	-	--	--	--	--	--	-	--	--	--	--
1999	-	--	--	--	--	98	--	3,264	-	--	--	--	--	--	-	--	--	--	--
1998	7	1,127	145	29,188	17,753	60	--	2,173	-	--	--	--	--	--	-	--	--	--	--
1996	6	1,012	128	29,697	17,935	--	--	--	-	--	--	--	--	--	-	--	--	--	--
1994	5	795	80	29,386	17,850	--	--	--	-	--	--	--	--	--	-	--	--	--	--
1992	4	675	83	19,528	16,627	--	--	--	-	--	--	--	--	--	-	--	--	--	--
1990	3	385	41	27,793	23,582	--	--	--	-	--	--	--	--	--	-	--	--	--	--
1987	2	334	44	25,949	23,182	--	--	--	-	--	--	--	--	--	-	--	--	--	--
1985	1	451	57	15,966	14,774	--	--	--	-	--	--	--	--	--	-	--	--	--	--

※「来場者数」はイベント全体の来場者数の集計。「ホール来場者数」はホール上映の集計。「日本作品応募数」は他分野を含む公募作品展全体の来場者数の集計。
 ※「短編作品応募数」は海外からの応募数を含む。
 ※「来場者数」は他分野を含む公募作品展全体の来場者数の集計。
 ※2013年以前の名称は「公募部門」。
 ※第1回、第2回は募集部門が異なる。

表 3-1-6 海外のアニメーション映画祭（日本作家の活動の観測の参考となるもの）

No.	名称	開催国	開始年	URL
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	http://www.annecy.org/
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	http://www.animafest.hr/
3	オタワ国際アニメーション映画祭 Ottawa International Animation Festival	カナダ	1976	http://ottawa.awn.com/index.php
4	アルス・エレクトロニカ Prix Ars Electronica	オーストリア	1979	https://ars.electronica.art/prix/de/
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	http://www.itfs.de/
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	http://www.animatv.be/
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	http://www.kro-kfestival.com/
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	http://www.animamundi.com.br/
9	ファントーシュ国際アニメーション映画祭 FANTOCHE INTERNATIONALES FESTIVAL FÜR ANIMATIONSFILM	スイス	1995	http://www.fantoche.ch/
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	http://www.monstrafestival.com/
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	https://www.cinematheque.qc.ca/en/sommets
12	インディー・アニフェスト Indie Anifest	韓国	2005	http://ianifest.org/
13	アニフィルム映画祭 Anifilm Festival	チェコ	2011	http://www.anifilm.cz/en/
14	グラスアニメーション映画祭 GLAS Animation Festival	アメリカ	2016	https://www.glasanimation.com/

②作家団体調査

作家団体の2018年の会員数は「日本アニメーション協会」が202人、「ASIFA-JAPAN」が79人、である。会員数は両団体とも増加傾向にある。また、両団体とも会員には作家以外の脚本家、プロデューサー、研究者なども含まれている。「ASIFA-JAPAN」の2015年以前の会員数については5年ごとに記載した。

また、それぞれが主催する上映イベント、日本アニメーション協会の「イントゥ・アニメーション」、ASIFA-JAPANの「国際アニメーション・デー」の来場者数をまとめた。

表 3-1-7 国内作家団体の会員数の推移 (単位:人)

年	日本アニメーション協会 (1978年設立)	ASIFA-JAPAN (1981年設立)
2018年	202	79
2017年	197	77
2016年	180	77
2015年	182	76
2010年	--	66
2005年	176	49
2000年	--	43
1995年	--	41
1990年	--	32
1985年	--	33
1981年	--	22

表 3-1-8 国内作家団体の上映イベントの参加者数

年	イントゥ・アニメーション	国際アニメーション・デー		
	来場者数 (人)	来場者数 (人)	広島開催備考	広島以外の 開催日数
2018	--	440	4会場 (5日)	3日
2017	1,228	350	3会場 (4日)	2日
2016	--	355	5会場 (5日)	3日
2015	--	681	4会場 (4日)	2日
2014	--	369	9会場 (10日)	1日
2013	2,746	706	9会場 (10日)	2日
2012	--	1,368	9会場 (10日)	5日
2011	--	581	10会場 (11日)	2日
2010	--	734	9会場 (10日)	2日
2009	約 120,00	514	9会場 (10日)	1日
2008	--	606	10会場 (12日)	1日
2007	--	606	9会場 (10日)	3日
2006	--	516	8会場 (8日)	3日
2005	3,317	1,303	9会場 (10日)	2日
2003	2,899	--	--	--
1999	開催あり	--	--	--
1997	開催あり	--	--	--
備考	2009年の来場者数は横浜赤レンガ倉庫で開催し、展示の規模も大きいなどの影響がある。		各年で開催都市、会場の変動がある。2018年は「国際アニメーション・デー 2018 in China」で日本作品のDVD上映があった	

③動画投稿サイト調査

該当した 2018 年における投稿作品数および投稿者数は、「YouTube」は 549 作品、265 人、「ニコニコ動画」は 303 作品、123 人、「Vimeo」は 77 作品、24 人であった。

表 3-1-9 2018 年に動画投稿サイトに投稿された動画数・投稿者数

サイト名 (検索日)	検索キーワード	動画数	投稿者数	手法
YouTube (2019/4/19)	動画タイトルまたは説明文に 「自主+制作+アニメ」を含む	549	265	YouTube Data API (v3)
ニコニコ動画 (2019/4/29)	タグ「自主制作アニメ」	303	123	公式サイト検索 (タグ)
Vimeo (2019/5/1)	キーワード「アニメ」	77	24	公式サイト検索 (キーワード)

④同人誌即売会調査

同人誌即売会「コミックマーケット」の 2018 年におけるインディペンデントアニメーション関連の出展サークル数は、年間 2 回の開催のうち、8 月の「コミックマーケット 94」では 15 件、12 月の「コミックマーケット 95」では 18 件であった。また、重複するサークルを除外した年間ユニークサークル数は 23 件が確認された。内訳は下表のとおり。

なお、「学漫」は大学の研究会などが出展するジャンルであり、美術系以外の大学サークルによる共同上映会「全国自主アニメーション上映会」の参加団体が多くみられた。「同人ソフト」ジャンルのサークルは成年向け作品の出展と思われる。

表 3-1-10 同人誌即売会出展サークル数

ジャンル	コミック マーケット 95	コミック マーケット 94
デジタル(その他)	4	9
学漫	8	7
同人ソフト	3	2
計	15	18
ユニーク数	23	

⑤催事調査

2018年に開催された上映、展示イベントは75件が確認された。情報源が十分整備されているとは言い難いため、この数値が実態に近い数値かはわからず、参考数である。開催情報は下表の通り。

表3-1-11 2018年に開催された自主上映、展示イベントリスト（日付はすべて2018年）

NO	種別	タイトル	開始	終了	会場	地域	備考
01	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	
02	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	
03	上映	Animation Runs! Vol.29「さとうゆか&大内りえ子監督特集」	1/19	1/19	ブックカフェギャラリー—Quiet Holiday	兵庫	
04	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	
05	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	
06	上映	ANIDO:Music on Animation vol.13 / bando-band TANGO!!	2/9	2/9	杉並公会堂小ホール	東京	
07	上映	再：生成 相原信洋 Re:GENERATION Nobuhiro Aihara	2/10	2/16	渋谷 UPLINK	東京	
08	展示	あなたが[]ほしい i want you [to x]	2/21	3/31	あまらぶアートラボ A-Lab	兵庫	
09	上映	Animation Runs! Vol.30「三ツ星レストランの残飯監督特集」	2/23	2/23	ブックカフェギャラリー—Quiet Holiday	兵庫	
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 伊藤侑壱+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	ギャラリーヴィヴアン	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	

NO	種別	タイトル	開始	終了	会場	地域	備考
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	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	4/28	五条モール	京都	専門ギャラリー新規オープンの情報
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	7/4	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	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	
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	

第3章 インディペンデントアニメーション

NO	種別	タイトル	開始	終了	会場	地域	備考
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	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「イントゥ・アニメーション7」ファミリーセレクション	7/1	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	7/1	女神の森セントラルガーデン	山梨	
34	展示	DREAMLAND ー水江未来のアニメーションのミライー	7/2	7/14	art space kimura ASK?	東京	
35	展示	池亜佐美・山中藩 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	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	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	7/20	ブックカフェギャラリー—Quiet Holiday	兵庫	
41	展示	トンコハウス展「ダムキーパー」の旅	7/21	9/2	福岡三菱地所アルティウム	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	8/10	ブックカフェギャラリー—Quiet Holiday	兵庫	
46	展示	加藤久仁生個展 POOL	8/24	9/17	乃木坂 Books and Modern	東京	

NO	種別	タイトル	開始	終了	会場	地域	備考
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	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	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	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	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	

第3章 インディペンデントアニメーション

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	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	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	11/23	ブックカフェギャラリーー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めーション	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	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	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ーQuiet Holiday	兵庫	

3.2. 作家

インディペンデントアニメーションの作家数については、3.1①の映画祭等上映作家・作品リストの作家数、および、大規模なアニメーション映画祭応募作品数から推計する。

国内 33 件の映画祭等の上映を調べた結果、把握できた 2016 年から 2018 年の作品に紐づく作者数は 513 人、共作の作家を分離した場合 557 人である。また、日本作品の応募数が判明しており、かつインディペンデントアニメーション作品の応募数が明らかとなっているものは、隔年開催の広島国際アニメーションフェスティバル（隔年開催）、新千歳空港アニメーション映画祭、東京アニメアワードフェスティバルであり、応募数はそれぞれ、341 作品、207 作品、65 作品である。

インディペンデントアニメーションは制作から応募を経て上映に至るまでタイムラグがあり、2016 年から 2018 年に制作された作品は最新作として発表されたと捉えることができる。これをアクティブに活動している作家とするならば、2018 年現在で活動している作家数は、映画祭等上映作家数と同数の 557 人と言える。次に、1 年間に制作を行った作家数は、557 人に全作品に対する 2018 年作品の割合の 58% をかけ、322 人と推計することができる。映画祭の応募数に比しても妥当な範囲の値と言える。ただ、2018 年の任意の時期に開催された映画祭等での作家数であり、応募時期を考えると、実際の 1 年間の作家数はこの値より多いと考えられる。

作家団体会員数、動画投稿サイト投稿者数、同人誌即売会参加サークル数は参考値である。

3.3. 作品

インディペンデントアニメーションの作品数は作家数同様に、3.1①の映画祭等上映作家・作品リストの数量、および、大規模なアニメーション映画祭応募作品数から推計する。

2016 年から 2018 年の作品数は 598 点で、内訳は 2018 年が 236 点、2017 年が 136 点、2016 年が 36 点、判明しなかったものが 190 点である。2018 年分は制作年判明分の 58% で、判明しなかった分を判明分と同比率と仮定すると、2018 年分の推定値は 346 作品である。ただ、2018 年の任意の時期に開催された映画祭等での上映数であり、応募時期を考えると、実際の 1 年間の制作数はこの値より多いと考えられる。

また、作品の分数が判明した作品は 503 点で、平均分数は 4 分 34 秒であった。作家と作品数の比率から、1 年間の作家の平均制作分数はこの値より低いと考えられる。

3.4. 顕彰

インディペンデントアニメーション作品を専門とする顕彰は 3.1①の顕彰一覧から把握できる。

今回把握できたのは 23 の映画祭等で 201 個の賞であった。特別賞や、実写とアニメーションを含む映画祭で全部門を対象に選考される賞などがあり、実際の受賞作品数は 88 の賞で 114 点であった。

設定されている賞に対し受賞作品が少ないのは、実写作品と同部門の審査などで必ずしもアニメーションが受賞しない賞があり、また、海外のインディペンデントアニメーション作品の受賞が一定数あるためである。

映画祭ごとに受賞傾向は異なり、手描き、2DCG、3DCG、人形などのストップモーションなど幅広い技法の作品が受賞している。

3.5. 催事（アニメーションフェスティバル等）

インディペンデントアニメーションの催事の開催数は、3.1.①のアニメーション関連映画祭等リスト、3.1.⑤の自主上映、展示イベントリストから把握できる。催事の来場者数は3.1.①の大規模アニメーション映画祭応募数・来場者数、3.1.②の国内作家団体の上映イベントの参加者数から推定する。

催事の開催数は、専門映画祭、インディペンデントアニメーションの応募が多い映画祭、インディペンデントアニメーションの部門を持つ映画祭、および作家などの自主上映などを含め33件の詳細情報が取得できた。そのほか情報サイトから取得できた展示、上映イベント情報は75件であった。

以上から年間100件程度の映画祭、上映、展示が行われていると推定できる。

催事の来場者数は、大規模なアニメーション映画祭では、6,896人から38,429人、作家団体の上映では、来場者数は350人程度から3,300人程度であった。全体には来場者は増加傾向にあり、商業アニメーションを含んだ上映を行うことで、定期的なイベントとして定着すると、多くの来場が見込めるようだ。一方で、開催場所や、告知力による変動も大きいと思われる。

3.6. ヒアリング

インディペンデントアニメーションの定性的な情報について、ヒアリングを実施した。映画祭関係者、作家、プロデューサーらを対象に、インディペンデントアニメーションの現況、当分野の発展のための課題や必要な支援などを伺った。対象者、実施日は以下のとおりである。

表 3-6-1 アニメ分野ヒアリング対象者一覧

対象者	実施日
土居伸彰（株式会社ニューディアー代表、 新千歳空港国際アニメーション映画祭フェスティバルディレクター） 水江未来（アニメーション作家）※同席	3月 3日
権藤俊司（東京工芸大学准教授）	3月 6日
岡本美津子（東京藝術大学大学院副学長、大学大学院映像研究科教授、 有限会社ユーフラテス プロデューサー）	3月 19日
鎌田優（CG アニメコンテスト事務局、株式会社ドーガ代表取締役）	4月 10日
門脇健路（イメージフォーラム・フェスティバル ディレクター）	4月 10日
寺井弘典（多摩美術大学教授、映像作家）	4月 15日
山村浩二（東京藝術大学大学院教授、アニメーション作家）	4月 17日
古川タク（アニメーション作家、日本アニメーション協会会長）	4月 28日
木船徳光（東京造形大学教授、株式会社 IKIF+代表取締役、アニメーション作家） 木船園子（東京工芸大学教授、株式会社 IKIF+取締役、アニメーション作家）	5月 10日

対象者：土居伸彰（株式会社ニューディアー代表

新千歳空港国際アニメーション映画祭フェスティバル・ディレクター）

同席者：水江未来（アニメーション作家）

日時：2019年3月3日（日）

場所：事務局会議室

調査担当者：高瀬康司（研究者）、想田充（事務局）

※ヒアリングにあたり土居氏の希望により水江氏に同席いただき、事実確認などご協力いただきました。補助制度については水江氏にもご意見をお聞きしました。

○ご経歴・ご活動

大学生時代からインディペンデントアニメーションの研究を行ってきました。きっかけは大学の授業でロシアのユーリー・ノルシュテインの『話の話』（1979）を観たことです。もともとはロシア文学を専攻していたのですが、『話の話』が転機となりアニメーション研究を始めました。成果は博士論文をベースにした『個人的なハーモニー ノルシュテインと現代アニメーション論』（フィルムアート社、2016年）にまとまっています。

上映イベントの開催や、作家紹介活動を経て、2015年にニューディアーという会社を設立し、アレ・アブレウ監督作『父を探して』（2013）やセバスチャン・ローデンバック監督作『大人のためのグリム童話 手をなくした少女』（2016）といった海外の長編アニメーション作品の日本配給を行っています。

映画祭関連では、ザグレブ世界アニメーション映画祭短編部門など、世界各国のフェスティバルで国際審査員を担当し、新千歳空港国際アニメーション映画祭でフェスティバル・ディレクターを務めています。

また近年はプロデューサーとして、水江未来さんの長編アニメーション『水江西遊記（仮）』や和田淳さんのインディーゲーム『マイエクササイズ』に携わっています。

○新千歳空港国際アニメーション映画祭について

新千歳空港国際アニメーション映画祭は、2014年に創設された、空港内で開催される世界で唯一の映画祭です。私は設立からアドバイザーとして関わり、2年目からフェスティバル・ディレクターに就任しています。

もともと新千歳空港自体、単なる交通の通過点ではない新しい空港の形を模索しており、空港内に映画館を作るなど、地元の人たちが集まれる場としての「エンターテイメント空港」を標榜していました。

広島国際アニメーションフェスティバルとの大きな違いは、「日本コンペティション」がある点です。広島は東西冷戦の最中、国際的な連帯の場として出発したため、アニメーション観としても平和の希求、非言語性、非商業性、手描き・アナログ重視などの傾向があると感じています。国際アニメーションフィルム協会の伝統を守る映画祭として進められていることもあり、どうしてもヨーロッ

パに偏重しがちで、日本やアメリカはなかなか評価されにくい状況です。それに対して、新千歳では、商業との境目・狭間で活躍する若いインディペンデント作家に注目し、紹介するようにしています。

またインディペンデント作品だけでなく、劇場用・TV アニメなども含むあらゆるタイプのアニメーション作品を取り上げること、さらには個人作家の活躍の場であるミュージックビデオやインディーゲームといった隣接領域まで取り上げている点が大きな特徴です。

応募作品数の推移は初回の 715 本から増加し、今は 2000 本強で安定しています。第 3 回目から FilmFreeway という映画祭に応募するサービスを使えるようにしたことで、海外からの応募が大きく伸びました。それに対して、日本からの応募は毎年 200 前後であり、その中の 6、7 割は学生作品だと思います。

○日本のインディペンデントアニメーションの存在感

手描き・手作り・パーソナルであること自体に価値を考えるような作家は減り、いろいろな角度・文脈からアニメーションにアプローチする作品が増えていると思います。それと連動するように、アヌシー国際アニメーション映画祭やザグレブ世界アニメーション映画祭といった海外の伝統的なアニメーション映画祭における、コンペティションへの日本作品のノミネートは、あまり伸びていません。それは、映画祭での上映が短編作家の唯一の目標ではなくなったという状況の変化とも関係していると思います。

いわゆる「伝統的な」アニメーションの素養なしに面白い作品を生み出す作家が現れ出し、そうした作家たちの視線は、海外の映画祭には向いていないという状況が生まれています。国内・国外の同じような趣味を共有した人たちに刺さることのほうが重視されていく傾向です。

かつて山村浩二さんは、広島国際アニメーションフェスティバルに行くことによって、アニメーションで芸術的表現を行う「アニメーション作家」の存在を知ったと言います。まだ社会主義圏が存在し、国家の支援のもと短編アニメーションが活発に作られていた時代のことです。

しかし 21 世紀に入ってから状況が変わります。国からの手厚い支援を受けられる国の数が減り、短編を作りつづけることがなかなか難しくなっています。日本でも、助成制度はあまり充実しているとは言い難い。実写映画であれば、映画祭に行くことで日本での劇場公開が決まったり、海外での制作が決まったりと、プロモーション活動として位置づけられます。しかし短編作家にとっては、そのルートが存在しません。映画祭貧乏という言葉があるほどです。そのことと、ドメスティックな志向とが並行し、優れた作品が映画祭を必要としなくなっているのが現在の状況だと思います。その結果、日本の短編作家の世界的なプレゼンスも大きく下がっていると感じます。

国際的に存在感が強いのは、助成金文化が手厚いフランスです。それに対してアメリカは、映画祭は強くなくとも巨大なマーケットがあります。「カートゥーンネットワーク」が積極的にインディペンデント作家を取り上げるなど、いい作品を作ればフックアップされる構造ができあがっています。特に一時期における「Vimeo」の存在は大きく、魅力的な短編作品をアップロードすれば自然とクライアントから声がかかりました。その結果、個人作家は質・量ともに豊富です。

それに対して、日本のインディペンデント作家は助成金文化にもマーケットにも支えられていな

いため、縮小を免れない状況だと思います。2019年現在は、オリンピックを控えて文化予算や宣伝予算が回り、ゲーム業界の好景気もあるためクライアントワークが盛んなことに助けられています。しかし、今の状況が落ち着いたときどうなるかについては悲観的です。日本にも面白い作家はたくさんいますが、その人たちにきちんとお金が回るシステムができていません。今の助成金制度も、使い勝手が悪すぎると思います。

○あるべき支援

文化庁の「メディア芸術クリエイター育成支援事業」は、文化庁メディア芸術祭で賞を取れば、次回作の制作を国がサポートするというシステムです。しかしこのシステムも、作家自身に対して支出できないという大きな欠点があります。また日本芸術文化振興会の短編アニメーションの助成金も、全体の3割以下しかサポートされないのは（短編作品がマーケットで制作資金を回収するシステムが存在しない以上）少なすぎますし、国際共同製作をしようとしても、短編だとうまくハマる枠がない。

フランスには多数の助成金があり、次代の育成に繋がるシステムとして、きちんと構築されています。たとえば次世代が新しいチャレンジや実験ができるように、チケット代の何%かを映画税として徴収し、再分配しています。国立フィルムセンター（CNC）からも、スタジオに対して、短編を作った分量に応じて毎年オートマティックに助成金が交付されます。地域ごとのファンドも多数あり、その地域の人材を使えば支援を受けられます。そしてそうした複数の助成金を総合すると、短編を作っているだけでスタジオが運営できてしまうわけです。その他、公的なテレビ局も多数あり、それらがプリセールスという形で上映権を前払いで買うケースも多々あります。フランスは作家の国籍を問わない助成金も多いため、現状では日本人であっても、フランスで制作することが可能になっています。

またドイツやスイスであれば、映画祭にノミネートされたら何点、賞を獲ったら何点とカウントされ、合計点数に応じて次作への助成金が出る制度があります。

日本の助成金の問題点として、作品の完成時にしか受け取れない成果主義が挙げられます。ヨーロッパのほとんどの国では、脚本執筆の段階、パイロットフィルムの段階、プロダクションの段階、ポストプロダクションの段階、配給の段階等々、工程ごとに別々に助成金が出ます。

助成金の枠組みができれば、作品もそれに合わせて作られるようになります。もし国際共同制作がやりやすくなれば、そうした作品が増えますし、長編に対しても、もう少し予算の少ないものを対象にできるようにすれば、そこを狙った作品がたくさん出てくるでしょう。その意味で、日本のインディペンデントアニメーションの発展に関して、政府等の助成金が担う役割は非常に大きいと思います。

水江未来氏ヒアリング（特に補助制度について）

○ご経歴・ご活動

短編アニメーションを制作する個人作家として活動しています。2003年頃から映画祭に出品し始

め、2007年からは毎年一本ずつ、アヌシー国際アニメーション映画祭の募集期間に間に合わせる形で短編を作っています。

以前は個人制作でしたが、『WONDER』（2014）からは助成金をいただき、スタッフワークで制作しています。クラウドファンディングも行っています。

○助成金について

制作資金以外の支援としては、「にしすがも創造舎」が一年間、制作場所をサポートしてくれました。助成金で感じるのは、お金をいただけても制作だけで手いっぱいなため、うまく活用できない作家が多い点です。その意味でも、場所の提供など金銭面以外のサポートも必要だと思います。

また、助成金を採択されても期間中に作品を完成できずに受け取れなかったケースも多々聞きます。私自身も完成できなかった一人です。その意味では、プロデューサーを付ける支援も有効だと思います。作家一人で実制作から、スタッフマネジメントやプロデュースまでを手がけるのは無理があります。特に現在の助成金制度では、自分の生活のためのコミッションワークと同時進行になるため、個人のキャパシティ的に無理のあるケースが多いと感じます。

自身の場合、これまでは創作活動とは別に定期収入があったので、個人作家として制作を続けることができました。ただ、金銭や労働などのハードルを乗り越えた、ごく少数の人しか作家として残らないという状況については、これでいいのだろうかと思うことがあります。

○あるべき支援

アヌシー国際アニメーション映画祭でTV局の賞を受賞したときは、副賞として次回作の制作支援をいただくことができました。受賞が次回作制作に繋がる仕組みも、もっと増えるとよいと思います。

機材の充実した貸しスタジオをシェアできるような支援も求めています。常に必要なわけではないけれども、制作の中で一時的に必要な高価な機材やソフトウェアがいくつかあります。

また、スタッフワークをする際に人を集めるのも大変なため、フリーランスのアニメーターに関する情報を集約しマッチングしてくれるシステムや、それを担当してくれるマネージャーがいれば、制作に集中できてありがたいです。同じくCMなどクライアントワークでも、マッチングやプロデュースをしてくれる専門家がいれば、収入の安定や、活躍の広がりにつながると思います。

以上

対象者：権藤俊司（東京工芸大学芸術学部アニメーション学科 准教授）

日時：2019年3月6日（水）

場所：東京工芸大学 中野キャンパス

調査担当者：高瀬康司（研究者）、戸田康太（日本芸術文化振興会）、想田充（事務局）

○ご経歴・ご活動

アニメーションに関する歴史研究を行っています。特に関心を寄せている領域は、アレクサンドル・アレクセイエフやレン・ライ、ノーマン・マクラレンなど、欧米で「実験アニメーション」と呼ばれてきた作品の作家たちです。ただし思想や作家研究というよりは、表現技術を同時代の近接分野などと比較しながら考えていくことに関心があります。他には、アニメーションの受容に関して「言葉」を手がかりにアプローチし、たとえばアメリカでアニメーション産業が始まったときにそれらはなんと呼ばれていたのか、文献調査を通じて時代的・地理的な認識の差異について検証する試みなどを行っています。

また2003年より東京工芸大学芸術学部アニメーション学科の教員として、アニメーション史を中心に講義を行っています。諸外国のアニメーションを国別に紹介する授業などです。

○インディペンデントアニメーションとの出会い

自分がアニメーションに注目し始めたのは『機動戦士ガンダム』（1979-80）からです。当時、九州の佐賀に住んでいましたが、アニメーションに関する情報源はアニメーション雑誌くらいしかなく、それらの雑誌を読んでいく中で『FILM 1/24』と出会いました。『FILM 1/24』が他のアニメーション雑誌と異なっていたのは、商業アニメーションに限らず、国内外の個人作家や戦前の日本作品などを研究的・作家主義的な視点から紹介していた点で、それをきっかけにアニメーションの関心の対象が広がりました。

大学進学のために上京すると、『FILM 1/24』を発行していた研究団体のアニドウが頻繁に上映会を催しており、そこでアメリカのカートゥーン作品やヨーロッパの作品などに触れることができました。また1980年代は自主制作ブームだったこともあり、多くの自主上映会が開催されていました。自分も大学ではアニメーション研究会に所属していたため、各国大使館や都立図書館などの16mmフィルムライブラリから国内外の短編作品を借りて、例会や学園祭などで上映会を行っていました。

○インディペンデントアニメーションの定義

日本の状況に限定すれば、「(商業) アニメ」と「インディペンデントアニメーション」は、ほぼ補集合の関係として捉えられてきたと思います。日本は商業アニメーションがあまりにも特異な発展を遂げており、そうした商業アニメーションの典型的な特徴を共有しない作品を総括する便利な表現として、「アートアニメ」や「インディペンデントアニメーション」という言葉が流通している印象を持っています。とはいえ、後述する草月ホールで活躍した作家たちや、初期の新海誠のように、両者は必ずしも排他的な関係ではありません。

○日本におけるインディペンデントアニメーションの歴史（「アマチュア映画」時代）

大正末期にフランスからパテベビーという小型映画（9.5mm フィルム）の撮影機材の輸入が開始され、自主制作に取り組むアマチュア作家が出現します。昭和初期にはすでにアマチュア映画が一定の存在感を持っており、組織的に運営されたアマチュア映画のコンテストも開催されていました。

もちろん作品のほとんどは実写映画だったのですが、当時のアマチュア映画専門誌を調査すると、コンテストの入賞作品について「影絵映画（≒影絵アニメーション）」「人形映画（≒人形アニメーション）」「コマ撮り」といった、アニメーション作品の存在を裏づける記述が散発的に見つかります。ドイツの「影絵映画」や「絶対映画（≒抽象アニメーション）」が、当時の日本でも文化映画として一般上映されていたため、その影響もあったと推察されます。「アマチュア」と言っても、制作に当たっては資金や技術的知識、芸術への高い関心が求められるため、富裕なインテリ層を中心とした高級な趣味だった点も当時の特徴です。

その後、1955年に初の国産8mmフィルムカメラが発売されると、戦後で最初の小型映画ブームが訪れます。1956年には雑誌『小型映画』が創刊され、その中でアニメーションの作り方が紹介されるなど、制作のハウツーが普及していきます。

○日本におけるインディペンデントアニメーションの歴史（「草月」時代）

こうした戦前から続くアマチュアによる趣味的な個人映画の流れとは別に、時代を画したのが「アニメーション三人の会」の登場でした。アニメーション三人の会は久里洋二、柳原良平、真鍋博によって1960年に結成された団体です。三人の会がアマチュア映画の流れと大きく異なるのは、メンバーがはじめから、アニメーションと近接する分野のプロフェッショナルであった点、そしてアニメーションという新しい芸術を世間に打ちだしていくという意識を持って活動していた点です。アマチュア映画の制作者には、一般の観客に作品を観てもらおうという意識がほとんどなかったのに対して、三人の会は、草月アートセンターで上映活動を行い、同時代のアーティストや一般観客に、アニメーションという芸術を啓蒙していきました。

三人の会の上映活動は、1964年に「草月アニメーション・フェスティバル」へと発展します。こちらでは一般公募も行われ、発表の機会を提供すると同時に、宇野亜喜良のような他分野のプロがアニメーションに参入してくる場にもなりました。そのための重要な背景として、三人の会が当時新しいアニメーション表現として称揚されていた「リミテッド・アニメーション」を主要な様式としていたことが挙げられます。プロであっても、個人制作で「フル・アニメーション」を作るのは限界があります。ほとんど動かなくとも十分に芸術性を持たせられることを示す先人がいたことは、参入のハードルを下げる意味でも大きな影響があったと考えられます。

ところが、70年代になり草月アートセンターが解散してしまうと、この流れは止まってしまいます。

○日本におけるインディペンデントアニメーションの歴史（「8mm 自主制作」時代）

次に大きな流れが来るのは80年代です。劇場版『宇宙戦艦ヤマト』（1977年）の公開に端を発する「アニメブーム（第一次）」を背景に、若者を中心に8mm自主制作アニメーションのブームが起こ

ります。1980年前後には数々の自主制作団体が誕生し、代表的な団体に「グループえびせん」「アニメーション80」「地球クラブ」が挙げられます。

彼らの発想源の一つが、カナダ国立映画制作庁(NFB)で作られた実験アニメーションであり、NFB作品における手法の多様さは、美大生を中心に強いインパクトを与えました。作品のクオリティだけでなく、他国と比較してカナダのフィルムライブラリが良く整備され、アクセスがしやすかった点も重要な要素です。

この時期の自主作品の発信と受容に関しては、雑誌メディアによる情報インフラの整備、そして自主制作アニメーションを対象とした「プライベート・アニメーション・フェスティバル(PAF)」(1975-84年)の開催も見逃せない出来事です。『ぴあ』や『シティロード』などの情報誌を介して上映情報を簡単に入手できるようになることで、若者を中心とした自主制作・上映活動が活性化し、同時に作品がPAFのような映画祭にどんどん集まるというポジティブな循環が起こります。

しかし、民生用ビデオカメラの普及にともない、8mmフィルムの製造・販売・現像体制の衰退が起こります。カメラなどの機材が中古市場でしか入手できなくなり、現像も国内ではできなくなることで、自主制作アニメーションは大きな打撃を受けます。当時のビデオカメラはコマ撮りができず、アニメーション制作には適していなかったためです。では、16mmフィルムならばどうかというと、フィルム代・現像代が3倍ほどかかってしまい、「趣味」の領域を超えてしまいます。さらに80年代に自主制作の中心にいた若者たちが、就職や結婚で自主制作から離れてしまったり、PAFのような自主制作を対象とした映画祭やグループ上映会があいついで休止してしまうなどの要因も重なり、自主制作アニメーションのブームは90年代には完全に下火になりました。

それが2000年代になってデジタル制作環境の普及によってブームが再燃する、というのが現在までの大まかな歴史です。

○日本におけるインディペンデントアニメーションの歴史（「デジタル」時代）

2000年代のインディペンデントアニメーション制作のブームに関しては、後押ししたいくつかのきっかけが考えられます。デジタル環境の大衆化はもちろんですが、2000年前後に美術系大学で専門的なアニメーション教育が本格化したことや、新海誠監督の『ほしのこえ』(2002)が、個人制作作品にもかかわらず商業的に成功したことの影響も大きかったと思います。そしてもう一つ重要だったのが、2000年からNHKで放送開始された『デジタル・スタジアム』の存在です。

『デジタル・スタジアム』は一般公募作品をランダムに流すのではなく、キュレーターによるセレクションが行われていました。今は動画投稿サイトのおかげで、上映会を企画しなくとも簡単に作品を発表できるようになりましたが、それは同時に玉石混交の中から視聴者が優れた作品を能動的に見つける必要があるということです。しかしそれは入り口としてのハードルが高すぎると感じます。それに対して、『デジタル・スタジアム』のような質の高い作品を厳選して、なおかつテレビというマスメディアで放送する試みは、インディペンデントアニメーションの普及という観点から見てとても意味があったと考えられます。また『デジタル・スタジアム』はアワードも設けられていたため、作家の育成やスター化の下地にもなっていました。

そういう意味では、2012年に『デジスタ・ティーンズ』（2010年に『デジタル・スタジアム』をリニューアルして開始した番組）が終了してしまったことは、シーンに大きな打撃を与えたと思います。

○あるべき支援・取り組むべき課題

『デジタル・スタジアム』以降、インディペンデントアニメーション作品がマスに届いていない状況は、改善する必要があると思います。ネット配信でもいいので、継続的かつキュレーションが働いた「場」が作られてほしいと思います。

支援としては、専門教育を受けた学生が、卒業後も作品制作を継続できるシステムが求められます。今の日本では、映画祭でどれだけ受賞しようともキャリアアップに繋がりません。フランスであれば、短編作品での受賞をきっかけに長編作品の監督に抜擢されるなどの回路があります。またフランス国立映画センター（CNC）による、民間から拠出された資金の制作者への再分配も行われています。日本も参照すべきシステムだと思います。

より小規模なものでは、学生が海外映画祭へ応募する際の、手続きや字幕制作の補助などが有用だと思います。

以上

対象者：岡本美津子（東京藝術大学大学院副学長・大学院映像研究科教授、
有限会社ユーフラテス プロデューサー）

日時：2019年3月19日（火）

場所：東京藝術大学 上野キャンパス

調査担当者：高瀬康司（研究者）、戸田康太（日本芸術文化振興会）、想田充（事務局）

○ご経歴・ご活動

東京藝術大学大学院映像研究科でアニメーションの企画にまつわるゼミや講義を担当しています。もともとは1987年にNHKに入社して、労務部を経て編成でTV番組の仕事に関わっていたのですが、2000年に情報番組『デジタル・スタジアム』（以下、『デジスタ』）を立ち上げたことがアニメーションの仕事に携わる契機になりました。2008年には東京藝術大学大学院映像研究科の研究科長だった藤幡正樹さんや、電通のプランナー出身である佐藤雅彦さんからの誘いを受けて大学教員に転職し、2017年からは東京藝術大学副学長（国際・ダイバーシティ推進担当）を兼任しています。

また番組制作も継続しており、NHKの番組に、今でも制作会社のプロデューサーとして関わっています。

○東京藝術大学大学院での教育活動

企画制作という分野を担当しています。最も長く受け持っている講義は、企画開発特別演習です。企画立案やメディア設計、マネージメントなど、アニメーション制作に必要な知識と方法論の習得を目指すという内容です。企画の練り方から、効果的なプレゼンテーションの表現まで、ワークショップ形式で教えています。

私はTV局出身というバックグラウンドがあるため、メディア論としてのTVを取り上げる講義も担当しています。近年はプロデューサー論の需要が高く、制作プロセスについて触れることも多々あります。

○インディペンデントアニメーションから『デジタル・スタジアム』へ

学生時代からユリー・ノルシュテインをはじめ、海外作家の作品に慣れ親しんできましたが、転機となったのは90年代後半、多摩美術大学の学生だったホッチカズヒロさんの『DOUDOU』と、AC部さんの『ユーロボーイズ』との出会いです。90年代のTVではすでに、野村辰寿さんの『ストレイシープ』シリーズや佐藤雅彦さんのCM『バザールでござーる』など、インディペンデントアニメーションが商業的なアニメーションとは異なるアートの雰囲気を醸し出していました。その中でホッチさんやAC部さんに驚いたのは、デジタルツールの普及によって、アマチュアにもかかわらずハイクオリティな作品を個人制作していた点です。そうした作品をTVを通じて紹介したいと思ったことが、『デジスタ』を企画する大きなきっかけになりました。

○『デジタル・スタジアム』について

当時のNHKは衛星放送を壮大な実験場と位置付けており、自由な番組開発をできる空気がありました。『デジスタ』の企画を通せたことも、そうした風土が影響していたと思います。

『デジスタ』では作品だけでなく、メイキング映像を通して作家自身を紹介することも重要なコンセプトにしていました。90年代後半はパソコンもそこまで普及してはおらず、デジタル映像を作る人＝オタクという偏見がまだ残っていた時期です。そんな中で、NHKで映像クリエイターを取り上げることが、彼らの活動が認められる手助けになるのではないかと考えました。

まず、2000年3月3日に『デジタル・スタジアム ベータ版』を放送し、4月1日から定時番組がスタートしました。『デジスタ』はデジタルツールを用いた作品であれば、アニメーションに限らず実写映像やアートなど、幅広いタイトルを紹介するというスタンスを取りました。毎週3〜4作品を放送する中からベストセレクションを1本選出し、さらに年に一度行われる「デジスタ・アワード」では、その年のグランプリをはじめ、3DCGアート部門、グラフィックアート部門などの受賞作を決定しました。応募者に東京藝術大学の学生が多く、藝大とのパイプも自然と生まれました。

インスタレーションも応募対象でしたが、場所や空間をアートとして表現するその魅力は、TV番組という枠ではなかなか伝えられません。そこで2002年に「デジスタ展@東京都写真美術館」を開催して、アートを直に体験できる機会を設けました。またそれが発展して、2003年から2008年にかけては「デジタルアートフェスティバル東京」が行われるなど、番組の枠を飛び出した企画も生まれました。

応募作品のセレクトは、番組内でキュレーターと呼ばれる審査員たちが担当しました。映像作家やCMディレクター、映画監督など、高い専門性を持ったクリエイターたちにオファーし、また応募者が審査員を選べる逆指名制度を取るなど、TV番組として盛り上がるような工夫を凝らしました。情報番組という位置付けのため、3DCG展覧会「SIGGRAPH」や「アルスエレクトロニカ」などのイベントを紹介するコーナーなども設けました。

○『デジタル・スタジアム』が果たした役割

『デジスタ』以前は、映画祭くらいしかインディペンデントアニメーションに触れる機会はありませんでした。2000年代初頭という、デジタル技術が普及し始めつつも、インターネットでの動画閲覧が十分には普及していない時期に、インディペンデントアニメーションのショーウィンドウとして、TVというメディアが合致したのだと思っています。

若手クリエイターの育成という面でも一定の役割を果たせました。番組を見て刺激を受けたクリエイターが、実際に作品を応募してくるという好循環ができあがっていましたし、優秀なクリエイターには、NHKの他番組の仕事を依頼することもありました。

○『デジタル・スタジアム』以後に手がけたTV番組

東京藝術大学大学院に籍を置きながら、TV番組の製作も続けてきました。2010年にスタートした『Eテレ 0655』と『Eテレ 2355』は、インターネット以降の時代に果たすべきTVの役割を考えな

がら、佐藤雅彦さんと共に手がけた番組です。TV 全体の視聴率は以前に比べれば下がりましたが、それでも1%で100万人が観ていると言われます。番組の内容がネットでシェアされて話題になることも多く、TVには体験を共有するという役割がまだ残っていると感じます。そう考えたときに「時を告げる時計という役割こそ、TVに相応しい」と思い浮かび、毎日同じ時間に放送されるというTVの特性を体現した番組作りをコンセプトに、「6時55分」と「23時55分」という、多くの人にとって起床や就寝などの一日のモードの切り替えのタイミングを選びました。

『テクネ 映像の教室』はNHKの教養番組『日曜美術館』の映像作品版をコンセプトに2012年にスタートした不定期番組で、これまで毎年6~9本放送してきました。『デジスタ』はもともと完成している作品を紹介するという、いわゆる“刈取り型”の番組でした。しかし、その方法論でクリエイターを育成することには限界があります。そこで『テクネ』は映像制作に興味を持っている人たちの参考書になるような、映像教育に向き合った番組を目指しました。また、クリエイターにテーマを出して作品制作を依頼するコーナーも設けました。私はそれを“種蒔き型”の企画と位置付けています。

番組ではストップモーションやマルチスクリーンなど、映像制作に用いられる表現技法ごとに作品を紹介しています。「テクネ・トライ」というコーナーでは、クリエイターに技法を指定して映像を依頼します。作家がテクニックとどのように格闘しながら映像を産みだしていくのかがわかるメイキングも流すことで、映像制作をより身近に感じてほしいと考えました。

○あるべき支援

文化庁の事業で、ジャパン・イメージ・カウンシル（JAPIC）が受託し、2010年から2016年まで行っていた「アニメーション・アーティスト・イン・レジデンス東京」は、応募者数が250人を超えるなど、世界中のインディペンデントアニメーション作家から注目を集め、映画祭で大賞を受賞するクラスの作家たちが参加していました。日本のプレゼンスを上げていたと言えます。優秀なクリエイターを招聘して、作品を制作する機会を与えるアーティスト・イン・レジデンスは、今後も有効だと思っています。

フランスにも同様の企画があり、開催地のフォンテブロー修道院は、アーティスト・イン・レジデンスの聖地、作家の目指すアイコンになっています。参加者の作品にレジデンスがクレジットされ、映画祭で受賞することで、さらにブランドが向上するという好循環があります。東京の開催では、企画の象徴となる建物、場所がなかったことは残念でした。また、文化庁と協力し、2012年から「アニメーションブートキャンプ」を開催しています。会場には東京藝術大学研修施設である栃木県那須や、川崎市の施設で長野県にある八ヶ岳少年自然の家など、特別な場所を選ぶようにしました。このように場所と結びついたブランドづくりが必要だと考えています。

公的支援だけでなく、放送局による支援も求められています。イギリスの公共TV局「チャンネル4」では毎年4本程度、クリエイターに制作費を与えて短編アニメーションを制作しています。作品は映画祭に応募でき、実際に複数の作品が受賞しています。もちろんチャンネル4で作品を放送することもできます。そういった取り組みを長年続けたことによって、番組自体にも実績が生まれ、今では世界中のインディペンデントアニメーション作家が注目するようになりました。

制作費の支援はなくてはならないものだと思います。日本芸術文化振興会の補助金は国際的に見ても金額的な条件が良いものだと見ていますが、一方で申請手続きは、個人作家には少し大変なようです。インディペンデントアニメーションの知識を持ったプロデューサーも現在は少なく、今後の育成が課題だと考えています。藝大でも GA アートプロデュース専攻や、大学院の映画専攻にプロデューサー領域はありますが、アニメーションに関しては育成が進んでいません。作家は作品制作に注力してしまうため、その作品を広く発表したり、資金を獲得したりする人が必要です。TVに限らず知識を持ったプロデューサーが増えれば、表現の出口や、作家の仕事も増えるでしょう。

○取り組むべき課題

インディペンデントアニメーション作品では、クリティック（意味付けや批評）が重要だと思います。それは作品の価値を発見して、人類の長い表現史の中に位置付けていくということです。藝大では、先生たちによる講評会を教育の柱の一つとしています。作家にも、自作を客観的に評価できる視点を持ってほしいと思います。

今の映像分野では批評があまり活発ではないので、様々なレベルで批評、作品の評価が豊かになってほしいです。たとえば小学校で「なぜこれが好きなんですか？」と問いかけて、作品の面白さを追究するような映像教育ができればと思っています。

また、作品のアーカイブ化も重要です。たとえば 60 年代から様々なインディペンデントアニメーション作家が活躍した『みんなのうた』は、NHK も発掘プロジェクトを通してアーカイビングを推し進めていましたが、一方で『デジスタ』の公式サイトは、NHK の方針で番組終了後に閉じてしまい、作品のリストが消えてしまったのは損失でした。作家に聞いても当時の映像が残っていないことがあり、作品保存は喫緊の課題です。NHK では『おかあさんといっしょ』にも多くのアニメーションが含まれています。

作品の情報に関して、日本アニメーション協会に所属する作家のフィルモグラフィを調べたり、10 名程度の選定委員を設けて毎年推薦リストを出してもらい、情報を集積したりしていくのも調査手法の一つです。韓国コンテンツ振興院（KOCCA）では短編アニメーションのビジュアル付きの年鑑を毎年発行しており、一部の作品は付属の DVD で視聴することもできます。日本でも、その年の作品情報をまとめる同様の試みが行われるべきだと思います。

以上

対象者：鎌田優（CG アニメコンテスト事務局、株式会社ドーガ代表取締役）

日時：2019年4月10日（水）

場所：WEB 会議システム

調査担当者：高瀬康司（研究者）、戸田康太（日本芸術文化振興会）、想田充（事務局）

○ご経歴・ご活動

「DoGA」の代表を務めています。「DoGA」は NPO 色の強いデジタルアニメの振興団体ですが、設立当時はまだ特定非営利活動促進法がなかったため、法的にはシステム開発を行う「株式会社ドーガ」と、非営利の任意団体「プロジェクトチーム DoGA」があり、それらを総称して「DoGA」と名乗っています。

DoGA では、自主制作の CG アニメ作品を対象とした「CG アニメコンテスト」を 1988 年より実施しています。ただ、資金的なベースがないこと等から、毎年の開催はできていません。2017 年は、文化庁の「東アジア文化都市」事業の一環で「CG アニカップ」という国際交流事業に専念しましたし、2018 年は、コンテスト設立 30 周年の記念上映会（京都、横浜、ロンドン）を中心に実施しました。

また CG アニメコンテストの入選者達の団体「CG アニメ作家ネットワーク（CGAAN）」の事務局も行っています。その団体で、毎年「CG 合宿」という交流会も実施しています。その他、子ども向けの CG ワークショップなども、ご依頼に応じて行っています。

○DoGA 設立と CG アニメコンテスト開始のきっかけ

もともと映画好きで実写の自主映画を撮っていたのですが、役者やカメラマン、照明や録音などたくさんスタッフが必要うえ、スケジュール調整や天気待ちなどが大変でした。“映像制作はおもしろい。だけど大変過ぎて誰も制作しない。ならば、簡単に制作できるようにすれば、多くの人が映像制作をするように違いない”と考えました。

具体的に簡単にする方法としては、当時生まれたばかりの PC に着目し、PC の用途の一つとして映像制作（＝CG アニメ）があり得るのではないかと考え、大阪大学コンピュータクラブにて、CG アニメーションに取り組むようになりました。

その CG アニメ作品を、関西の大学のコンピュータクラブが集まるイベントで見せ、“近い将来個人でも PC で映像を作るようになるだろう。それは従来の劇場、TV とは違った新しい映像文化になるに違いない”と、共同研究を提案したところ、京大マイコンクラブが賛同し、共同研究プロジェクトとして「DoGA」を立ち上げることになりました。1985 年のことです。

また、たまたまその場にアスキー編集部の方が取材に訪れており、研究過程をパソコン誌『月刊 ASCII』に連載してほしいとのお話を受けたため、団体の立ち上げと同時に情報を発信するメディアを持つことができました。

3 年ほど研究開発を行い、日本ではじめて PC 上で動作する CG アニメーション制作ソフト「DoGA CGA システム」を 1988 年に発表しました。それと同時に「CG アニメコンテスト」を立ち上げ、作品募集も開始しました。ただ当時は、CG アニメーション制作ソフトが市販されていませんでしたか

ら、外部から応募なんてあるはずがない、という反対もありました。しかし私は、コンテストを行うことによって、それを目標に制作を始める人が出てくるだろうし、CGアニメの発展のためには、制作環境と同時に発表の場が必要だと主張して開催しました。『月刊 ASCII』での連載は2年で終わり、その後ソフトバンクの『Oh!X』で連載を続け、その誌面でコンテストや上映会の告知、審査結果の発表等も行いました。

「DoGACGA システム」は、雑誌の付録フロッピーに収録するなど無料で配布し、気に入った人が寄付をするシェアウェアの形式を取っていたのですが、全国から想定以上の寄付が集まり、それを資本に株式会社ドーガを立ち上げました。そのためこの会社は、営利活動を行って維持しながらも、寄付頂いた方々の意思を念頭に置いて、CGアニメの振興活動を続けなければいけないという意識があります。会社の業務としてはシステム開発全般の他、VRや映像の制作も行っています。

○CGアニメコンテストの変遷

CGアニメコンテスト上映会の第1回は、パソコンを販売していた上新電機の大阪店のスペースを使わせてもらい開催しました。それを見たシャープの方から市ヶ谷社屋のホールを紹介していただき、大阪と東京で毎年上映会を行うようになりました。コンピュータ黎明期であった当時、大学のコンピュータクラブの研究水準は業界の先端を走っていたため、企業もよく支援をしてくださいました。

第1回からどんどんレベルがアップしていく中で、いくつか飛躍的に発達する時期がありました。森山知己さんの第7回グランプリ作品『A DRAGONFLY』で起承転結やちょっとしたテーマ性といったフォーマットが定まり、青山敏之さんと北田清延さんの第9回入賞作品『PROJECT-WIVERN』では、自主制作でも商業ゲームのクオリティのCGを作れることを証明しました。そしてロマのフ比嘉さんの第9回グランプリ作品『ONE DAY, SOME GIRL』などがあつたうえで、新海誠さんの第12回グランプリ作品『彼女と彼女の猫』でついに自主制作のCGアニメも、一般の方々が見て、普通に楽しめる映像作品と言えるようになったと感じました。それまでは作品を紹介する際に「これはパソコンによって、個人で作っているから」と言い訳する必要がありましたが、『彼女と彼女の猫』は単に観てもらっただけで面白がってもらえました。映像作品としてようやく一人前になったのだと思いました。

そして最大の転機が、同じ新海誠さんによる2002年の『ほしのこえ』です。この作品がビジネス面でも成功を取めたことで、行政や各種企業が自主制作アニメーション業界に注目するようになりました。商業的成功を夢見るクリエイターも一気に増加しました。それまでのCGアニメは、パソコンや映像の新しい可能性でありフロンティアを開拓しようという目的で参加していたのが、2002年以降は金銭目的に変わってしまった面があります。

近年は、このコンテストから、商業アニメの世界でも活躍する方が多数輩出されて、大変喜ばしく思っています。『君の名は。』の新海誠監督、『けものフレンズ』のたつき監督、NHK『びじゅチューン!』の井上涼さん、『ポップピピック』の青木純監督などです。また、昨年来国アカデミー賞にノミネートされた桑畑かほるさんとMax Porterさん、カンヌなど世界の映画祭でも、水江未来さんなど

が活躍されています。今年も、井端義秀さんがの TV 作品「フルーツバスケット」の監督をされ、塚原重義さんがクラウドファンディングで目標額の三倍近い金額のパイロット版制作資金を集めました。文化庁が行っている「アニメミライ」事業でも、2018 年は山元隼一監督が『TIME DRIVER』を、2019 年は由水桂監督が『斗え！スペースアテンダント アオイ』を制作されています。

プロの監督も、いきなり監督に抜擢されるのではなく、自主制作活動や自分で演出した作品で評価され、注目されてから監督になるのが普通です。CG アニメコンテスト出身の監督が昨今これだけ活躍していることから分かるように、自主制作活動は次世代のプロを育てる場として機能しています。その文化を育成するのであれば、自主制作にも注目し、支援して、そこから人材育成を始めるべきだと思います。

○応募作品の傾向と審査

『ほしのこえ』以前の応募数は、半数が学生、半数が趣味でやっているアマチュアという割合でした。近年では学生作品が三分の一ほどに減り、プロとして活動している方の割合が増えました。コンテストをきっかけに注目されることで、作家としてのアピールや営業に繋がりたいというプロが増えたのだと思います。また入選作における学生作品の割合は 1 割程度です。現在の CG アニメコンテストは、単なる発表の場ではなく、次に活躍する人材、今注目すべき人材を発掘し、世に送り出すというポジションになっています。

○CG アニメコンテストの特色

最大の特色は、実施している団体が、行政でも営利目的でも任意団体でもなく、単に CG アニメの振興を目的としている点です。そのため募集作品には、ジャンルも尺の長さも制限がありません。また、単に優秀な人材を見つけたいという意図なので、審査に関してはかなり厳しく、何ページにもわたる審査指針を審査員に渡し、どのような作品を高く評価するのかしっかりと定めています。コンテストの主催者は、コンテストを行う以上、明確な開催意図を持ち、それに沿った明確な審査基準を持つべきだと考えています。

またコンテスト自体は、あくまで優秀な人材を見つけ出すための手段であり、スタートという位置付けです。入選者はその後も継続的にサポートしています。具体的には、「CG 合宿」といった交流会を設けたりしていますが、クリエイターが望むサポートは各々違っているため、よろず相談所のようになっています。審査して賞金を与えて終わりではなく、その後の支援まで行うことで、コンテスト開催の意義が高まると考えています。

またこのコンテストに関連して、2009 年から 2017 年に「CG アニカップ」というイベントも行いました。これは、CG アニメコンテストの入選者から選抜された 5 名の日本チームと海外のチームが競い合う上映会です。クリエイター達も、国内だけで活動していると、どうしても作品がガラパゴス化してしまうので、昨今急速にレベルアップしている海外のアニメーションにももっと目を向けるべきだと思います。また、実際に海外へ行って他の文化を体験することで、クリエイターとしての引き出しを増やすのも重要でしょう。

○あるべき支援・取り組むべき課題

自分たちのことになりますが、CG アニメコンテストは、現在京都のコンテンツ産業振興事業「KYOTOCMEX」の一環として、京都市から若干のご支援を頂いているものの、基本的に運営資金は持ち出しで開催しているため、上映会を含め、毎年開催できていません。金銭的な支援や上映会の会場提供等があればありがたいです。

またCG アニカップも、2017年に文化庁の「東アジア文化都市」の一環として開催したのを最後に、現在のところ実施の目処がたたない状況です。

コンテストによって優秀な人材を発掘する体制は既にできているので、次の段階として、そのクリエイターたちの育成、および創作活動によって生計が立てられるような環境作りが重要ですが、この点も国内の状況は厳しいものがあります。

商業作品の監督になることは一応の成功と言えますが、請け負い業務的になってしまったり、独自企画を立てる余裕がなかったり、作家性を十分発揮して活動できないこともあります。また製作条件が悪い場合には、監督の評判が落ちて次の仕事が取れず、業界を離れてしまうこともあります。監督として商業デビューした後も、作家性を活かした仕事ができ、安定して収入を得られる環境が整備されて欲しいと感じています。

すぐには解決の難しい問題ですから、私たちとしては、例えばファンが直接クリエイターを支援する仕組みを定着させられないかと考えています。その一つがクラウドファンディングですし、クリエイターグッズの販売も増えています。ただ、クリエイターが個々でやっても告知力が低いので、次世代を担う作家を集めてファンを繋ぎ、支援するポータルサイトのようなサービスを公共、準公共で整備して頂けると嬉しいです。毎年、十数人程度のクリエイターを選定して、広く紹介し、集中して支援すれば、自主制作を活性化し、人材を育成する効果は高いでしょう。

私の専門ではありませんが今後必要な調査として思いつくのは、映画祭受賞者のその後の調査を行うことです。特にその後活動を止めてしまった方々にヒアリングし、優秀であるにもかかわらず制作活動を止めてしまった原因が分かれば、人材育成の問題点を解明することにつながると思います。

以上

対象者：門脇健路（イメージフォーラム・フェスティバル ディレクター）

日時：2019年4月10日（水）

場所：イメージフォーラム3F「寺山修司」

調査担当者：高瀬康司（研究者）、戸田康太（日本芸術文化振興会）、想田充（事務局）

○ご経歴・ご活動

映画祭である「イメージフォーラム・フェスティバル」（以下、IFF）と教育機関である「イメージフォーラム映像研究所」（以下、映像研究所）で、運営や広報を担当しています。

私自身はもともと実写映画から出発しているため、インディペンデントアニメーションは専門ではないのですが、大学時代には話題になっていたヤン・シュヴァンクマイエルやブラザーズ・クエイを観て衝撃を受けました。日本のアニメーション作家については、『頭山』（2002）がアカデミー賞短編アニメーション部門にノミネートされた山村浩二さんをきっかけに意識するようになり、大学卒業後には私自身も映像研究所に生徒として入るのですが、そこで相原信洋さんの授業を受けたりする中で、インディペンデントアニメーションにも慣れ親しんでいきました。相原さんの作品からは、抽象形態だけでアニメーションを成立させられるのだという衝撃を受けました。アニメーション作家ではありますが、実写畑の人間にも影響を与えた作家だと思います。そのため当時は、「実験映画」ないしは「個人映画」の下位カテゴリーとして実験的なインディペンデントアニメーションがあるという認識でいました。

○イメージフォーラム映像研究所の変遷

映像研究所自体はアニメーションに限定したものではなく、1972年から個人映画の上映・配給をおこなってきたイメージフォーラムが、次世代作家の育成をコンセプトに、1977年から開催しているワークショップです。現在は映像制作について週に一度、2時間半の講義を行い、1年間を通じて、座学と実践を交えながら学ぶカリキュラムを組み立て運営しています。具体的な目標には、国際映画祭で受賞できる作家に育成することを掲げています。

なお、2000年代初頭まではあくまで「映像全般を扱う中にアニメーションも含まれている」という構成を取っていました。しかしデジタル技術の普及でアニメーションが個人／少人数でも作りやすくなったことを受けて、2004年に「アニメーションコース」を新設しました。ただ、開設初期こそ好調でしたが、受講者数の減少を受けて2009年に一旦閉講しています。

その後、2018年より「アニメーションコース」を再び開講することになりました。理由の一つに、実写映画の行き詰まりがあります。実写映画は近年、機材の進歩によって、誰もがそれなり以上のクオリティーの映像を撮れるようになった反面、作品が均質化し、オリジナリティーの強い作品が現れづらくなっている印象を受けるからです。それに対してアニメーションは、制作者各自のできること／できないことがはっきりしているため、自分の長所を活かし、また欠点を補うための創意工夫が必要で、そのことが各々の作品に個性を与えることに繋がっているのではないかと思います。そうした現状認識から、「アニメーションコース」を再スタートさせ、またそのことがめぐりめぐって、実写

映画制作にとってもよい刺激となることを期待しています。

再スタートの後のカリキュラムで最も重視している点は、単に映像制作の技術を学ぶのではなく、映像作品を制作するという意識を持ってもらうことです。具体的には、講義の開始当初から卒業制作を見据えてもらう構成にしています。以前は秋口くらいから卒業制作に取りかかる構成になっていましたが、それでは試行錯誤する時間が限られてしまいます。そこで現在は、はじめから卒業制作を念頭に置いて、1年間かけて一つの作品を制作していく中で、必要となる技術を学んでいく、というイメージのカリキュラムになっています。

○イメージフォーラム映像研究所の特色

講評の充実が特色であると考えています。受講者の提出する課題作品に対して、現役作家や研究者が様々な観点から講評することを通じて、発想力やオリジナリティを養ってほしいと考えています。また「アニメーションコース」に関しては、大山慶さんや水江未来さんといったアニメーション作家を専任講師としてお迎えし、「動かないものが動く」というアニメーションの根本的な魅力を感じ取ってもらえるようにカリキュラムを組み立てています。完成度の高い作品を作れるようになるのではなく、荒削りでもその人にしか作れない個性的な作品を生み出せる作家の育成を目指しています。

○イメージフォーラム・フェスティバルの変遷

イメージフォーラムでは1973年から1985年まで、「実験映画祭」という日本の個人作家の新作を中心に紹介する映画祭を開催していました。その後、1987年からより規模を拡張させて毎年開催しているのがIFFになります。プログラムは、国内公募によるコンペティション、日本作家の新作紹介、海外作品の招待上映を中心に構成し、プログラム数は年々増加傾向にあります。海外、とりわけアジアとの交流が増えていることがその一因です。また2018年からは公募範囲を国内から東アジア（日本、中国、韓国）に拡大しました。その結果、応募数が100作品ほど増え、2018年は約450作品まで増加しました。運営上の問題もあり、全世界から募集を行うことは難しいのですが、将来的には東南アジアまで募集範囲を拡大したいと考えています。

○イメージフォーラム・フェスティバルの特色

完成度の高さよりもオリジナリティを評価する方針を打ち出しています。先ほども述べましたが近年は実写からオリジナリティのある作品が現れづらくなっているため、アニメーション作品の受賞割合は増加傾向にあると感じます。ただ運営側としては、実写とアニメーションの区別は行っていません。作品によっては実写とアニメーションを峻別することが難しいことも一因ですが、もともと日本の「実験映画」には、松本俊夫さんや伊藤高志さんを代表に、コマ撮りを特徴とする作品が数多くありました。そのため両者を同じ映像作品として無理に区別をしないことも、IFFの特色の一つになっていると考えています。

○受賞者のその後

受賞後も制作を継続している作家とは、その後もやり取りを行うことが多くあります。ただ受賞後も、プロの映像作家として継続的に作品を発表される方の割合は少ない印象を持っています。作風の独自性を活かしてコミッションワークを請け負う作家もいますが、スタジオに所属したという話はあまり聞きません。会社員で働きながら自主制作を継続する方がほとんどだと思います。運営側としては、どんな形であれ制作を続けていく方を応援したいと思っています。

○あるべき支援・取り組むべき課題

直接的な支援を増やすことも重要だと思いますが、それ以前に、現行の支援制度を紹介する活動が必要であるように感じます。そして同時に、その制度を積極的に利用する意識を促す活動が必要であるとも感じます。たとえば海外であれば、「アーティスト・イン・レジデンス」を活用して各地を転々としながら制作する作家もいますが、日本人ではほとんどいないのではないのでしょうか。

また学生作家の卒業後の動向に関する公的調査は見てみたいと思います。映像業界以外に就職して自主制作を継続している作家がどれくらいいるのか、といった情報が明らかになれば、支援の面においても教育の面においても役立つと思います。

最後に、作品を発信する機会を後押しすることも重要だと考えています。個人作家が海外の映画祭に応募しやすいように、英語字幕の制作支援などがあれば助けになると思います。またたとえばですが、文化庁が動画投稿サイトにチャンネルを開設して、世界に向けて作品を発信していくというのも効果的なのではないのでしょうか。文化庁が直接実施することが難しいのであれば、イメージフォーラムなどの民間団体に、委託することも選択肢に入れてもらえればと思います。

以上

対象者：寺井弘典（多摩美術大学 情報デザイン学科メディア芸術コース特任教授、
株式会社ピクス クリエイティブディレクター、映像作家）

日時：2019年4月15日（月）

場所：株式会社 P.I.C.S.

調査担当者：高瀬康司（研究者）、戸田康太（日本芸術文化振興会）、想田充（事務局）

○ご経歴・ご活動

1982年多摩美術大学の絵画科油画専攻入学後、在学中はビデオアート作品の創作に集中していました。映像制作のディレクターを経て、1992年より MTV JAPAN オンエアプロモーション部に入り、1995年よりクリエイティブディレクターとして活動しました。2001年に映像クリエイティブカンパニー「P.I.C.S.」として独立し、CM、MV、Web、オリジナルコンテンツ企画開発、キャンペーン、展覧会等々のプロデュースを行っています。

○インディペンデントアニメーションとの出会い

自主制作では、コンテンポラリーアートの文脈で映像作品を作り始めました。ビル・ヴィオラやゲイリー・ヒル、ジョン・バルデッサリ、ダグラス・ゴードン、「日米ビデオアート展」（1980年、原美術館ほか）で紹介されたアーティスト達に刺激を受けました。そして、まずインディペンデントアニメーションに触れたのは実験映画からの文脈でした。古川タク「スピード」、伊藤高志「SPACY」などの16mmフィルムをイメージフォーラムでレンタルして多摩美術大学で上映会をやりました。また、ノーマン・マクラレン作品に続くカナダ国立映画制作庁(NFB)が紹介するアニメーション作品は、社会的メッセージをアニメーションに込めていたのをよく覚えています。アニメーションが多民族国家のコミュニケーションのツールになっていると感じました。

1980年代は「実験映画」を牽引したイメージフォーラムと「ビデオアート」を牽引した VIDEO GALLERY SCAN（以下、SCAN）の上映会で見た作品群を意識していました。その中で松本俊夫さんや伊藤高志さん、相原信洋さん達のアニメーション的アプローチをしている作品に影響を受けました。このアプローチの内容が重要で、ただ手描きのクラフト的アニメスキルを極めるのではなくて、アニメーションの可能性を広げている、その映像の可能性にチャレンジしている意志の力みたいなものを感じるとワクワクしました、私も映像表現の可能性を広げる仕事をしたいなと思いました。

ただ、当時の日本の美術系大学には、インディペンデントアニメーションを教える授業はありませんでした。色々な学科から、独学でアニメーションを含んだ挑戦的な映像作品を作り始める学生が色々出始めたわけです。

自身の活動では、SCANでの入選から作品が知られるようになり、SCANでのネットワークや、教授の紹介などでアルバイト仕事を頂き、作品の制作費を賄っていました。自主制作はまず制作費が必要でした。1980年代は民生機のビデオ機材がやっと発売されて屋外での撮影が身軽になった時代です。撮影後は学校の編集機材で仕上げていました。

卒業後は、TV番組のオープニング、企業PRビデオ、ミュージックビデオ（以下、MV）など、デ

イレクション仕事を経験しました。卒業制作がニューヨーク近代美術館にコレクションされたり、当時は AV 機器の進化もあって、ビデオで制作された作品の発表の場が広がっていました。

OMTV ジャパンとステーション ID

1992 年に CS 放送でミュージックビデオを専門に放送する MTV JAPAN が開始され、同社に誘われて入社し、オンエアプロモーション部というセクションに配属されました。オンエアプロモーションでは番組制作以外の放送局のプロモーション、番組宣伝、時報、公共広告、局の姿勢を伝えるキャンペーン、局全体のアートディレクションなどを行っていました。

当時の MTV JAPAN のビジョンは「MTV は日本において最も empowering(人に力を与える) irreverent(体制に媚びない) innovative(革新的)なミュージック・ライフスタイルである。」で、放送方針を記した「On-Air Style Guide」にも挑戦的なことが書かれていました。

MTV JAPAN の立ち上げに参加してまず携わったのが「MTV の顔」とも言うべき「ステーション ID」の制作です。ステーション ID とはコマーシャルブレイクにオンエアする 10 秒間の放送局のアイデンティティ映像です。そもそも、本国アメリカの MTV では、本来であれば不可侵な企業のロゴに手を入れることを解放したうえ、様々な若手映像クリエイターたちにステーション ID を手がけさせることで、若者の感受性を強く反映したチャンネルになっていった経緯があります。

私自身、ステーション ID で活躍していた北米のインディペンデント作家に刺激を受けたので、日本でも、インディペンデントなアニメーション作家たちや挑戦的な映像クリエイターにお声がけし、黒坂圭太、山村浩二、中村剛、塚本晋也、番組パッケージなどでは森本晃司といった方々に携わっていただきました。

一般的な映像制作会社の仕事の現場では、クリエイターが自由な表現を行うことは難しく、自分の本当にやりたい映像表現ができる器、若く新しい感性や、情熱をぶつけられる場所としてステーション ID を考えてもらいたいとも思っていました。

最初は依頼して映像を作ってもらいましたが、ステーション ID コンテストを 1994 年から毎年実施し、毎年 9 月に発表を行いました。MTV 以外ではオンエアできないような実験的なもの、過激なものなどもありました。2 秒間ロゴが確認できれば、それ以外は自由で、手描きや CG、実写コマ撮りなど様々な手法で作られました。

フィルムで作っていた世代から、次のデジタルスキルを持つ世代の映像作家が現れ始め、また同時に、自由な表現を行える場が潜在的に求められていた中で、その受け皿として MTV JAPAN がうまくハマったという印象を持っています。

局のブランディングとして始まったステーション ID は、特にアニメーションの分野で、オリジナリティーに富む実験的クリエイティブの基盤として見なされるようになってきました。この当時に演出した映像が 1996 年の広島国際アニメーションで優秀賞を頂き、やっていることが間違っていないかと実感でき、大変ありがたかったです。他にも MTV JAPAN で制作された様々な映像が、海外のアニメーションフェスティバルで受賞し、日本作家たちの底力を感じました。

ステーション ID の優秀作品は、各国の MTV の「オンエアプロモーション」という枠で相互に放送され、コンテストのグランプリ作家の中には海外で活動している人もいます。

OMV が開拓した映像表現

そもそも MV というメディア自体が、新しい映像表現を開拓する場としての性格を持っています。MV の世界では、90 年代前半からマーク・ロマネック、ミシェル・ゴンドリーやスパイク・ジョーンズ、クリス・カニンガム、ジョナサン・グレーザー、日本では中野裕之さん、竹内スグルさん、田中秀幸さん、辻川幸一郎さんなどが現れ、映像のクオリティがどんどんと上がります。MV の中で試された技法が、映画や CM にも広がるといった形で、新しい映像表現の突破口としての役割も担うようになっていきます。そうした状況を受けて、アメリカの映像業界は 90 年代前半から、映画やクライアントワークに MV のディレクターを抜擢する流れが生まれます。クリエイティブの名刺代わりに MV を制作し、それをきっかけにアンダーグラウンドからメジャーに引き抜かれるという登竜門のような場になっていきます。日本でも、少し遅れて 90 年代末くらいから、MV 作家が TVCM などの広告媒体や劇場公開映画へと表現の領域が広がっていきました。

O.P.I.C.S.

P.I.C.S は、ステーション ID コンテンストで目を引いたクリエイターをリクルーティングして組織した、MTV JAPAN 内のクリエイティブ集団がもとになっています。

映像ディレクターの仕事は 1990 年代前半まで絵コンテを描き、意図を各スタッフに伝えて演出することでした。今日では、映像が複雑化したことや、広告代理店を介さない形での依頼形態が増えた事の影響もあって、ディレクターにはデジタルツールを使いこなし、完成イメージをプレゼンし、場合によって自分で最終コンポジットして映像を完成させるなどの能力が必要になってきています。

P.I.C.S.では、そうした新しい時代のディレクターたちを率いる形で、私自身はプロデューサーやクリエイティブディレクターにシフトしつつ活動してきました。スケールの大きな仕事になっていくと、ディレクターのイメージを多くのスタッフに伝えるコミュニケーション能力が大事になってきて、会社でそうした部分を学んでもらえればと思っています。

会社制作の CM で、国際広告賞や、アニメーションフェスティバルで受賞があります。

OMV の現在

SNS の普及以降は、Web ムービーも新しい才能を発掘する場になっています。Web 上に作品を発表することで、能力のある人は年齢を問わず表に出やすく、個人でも活躍していける環境が整ったことは良い傾向だと思います。「映像作家 100 人」(ビーエヌエヌ新社)、「コマーシャル・フォト CM・映像ディレクターズファイル」(玄光社)などのカタログ、「NEWREEL」、「クリショア」などのサイトは業界で知られています。ただ、コミッションワークに対応する能力も必要で、実力があっても依頼を獲得できない人もいます。

音楽業界でも、WEB ムービーで特定の層に訴求しようという姿勢が見られます。インディーズアーティストも増えたこともあり、MV の予算は全体に下がっていますが、そこでも見たことのない映像が生まれていて、時代の感受性が表れる場、映像の実験場としての MV の性格は変わっていません。

○MV、CM分野のアニメーションの把握

「アニメーション」の範囲は広がっていて、実写と溶け合ったもの、プログラムと溶け合ったものなど、境界があいまいになっています。

アニメーションコンテストに応募する作家ばかりではなく、多様な個人作家がいて、作っている内容も多様なので、特徴的な技術など、テクニカルターム（※）でカテゴリー化してゆくのも把握しやすく、シーンやコミュニティも見えてくるでしょう。

CMにおけるアニメーションは1990年代までは「アニメーションスタッフルーム」が有名でしたが、以降はプロダクションが林立していて、現在は発注側がそれぞれWEBでプロダクションを調べて依頼をしているようです。調査を行う場合「コマーシャル・フォト」の「ピックアップ」や「クレジット」のコーナーを見たり、話題作を発表している作家が集まっているプロダクションを、ネットでチェックしたりするのが考えられます。

※作品カテゴリーを考える際のテクニカルタームの例

(技術) 手描き、ストップモーション、モーションキャプチャ、GIF、フラッシュ、クラウドサンプリング、カラージュ、3DCG、時間操作マルチスクリーン、ロトスコープ、プロジェクションマッピング

(表現) ワイプ

○あるべき支援

アーティスト・イン・レジデンスは有効であり、日本でももっと受け入れが広がればよいと思います。実施の際は学校や地域の施設、スポンサーも座組みに入るのが望ましいです。

また、支援の前段階として大学や専門学校でアニメーションの授業を受け持っている先生方への広くヒアリングをして欲しいです。各先生のバックグラウンドも参考になりますし、定期的にヒアリングを行えば、卒業後の学生の進路、キャリアなども把握しやすくなると思います。また、先鋭的な表現を行っている学生ほど、コミッションワークやスタッフワークに馴染めない傾向があります。

また、期待している作家でも、ゲーム会社に入ったりしてしまうと、自分の作品はほとんど作らなくなってしまう。これは、会社の規定や、作っても発表の場が分らないこと、そもそも制作する時間が無いことが理由だと思います。

コンテストで賞を取るような学生でも、それが仕事や作家活動につながらず、アルバイトで生活している方も多と思います。民間では賞を取った学生に作品発注するケースもあり、必ずしも公的補助金にはこだわりませんが、優秀な作家の作品制作の機会を増やす仕組みや施策が必要でしょう。

補助する作家について、先生たちから推薦を受けてもいいでしょう。受賞作家や卒業生の5年後調査などもあったらよいと思います。

以上

対象者：山村浩二（東京藝術大学大学院教授、アニメーション作家）

日時：2019年4月17日（水）

場所：ヤマムラアニメーション

調査担当者：高瀬康司（研究者）、戸田康太（日本芸術文化振興会）、想田充（事務局）

○ご経歴・ご活動

アニメーション作家としての活動をベースに、絵本やイラストレーションの創作も行っています。また2008年より東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻で教鞭を取っています。

はじめて8mmフィルムでアニメーションを制作したのは13歳の頃で、その後40年以上にわたり携わってきました。現在の活動の基盤になっているのは、東京造形大学時代の創作活動です。映像制作者集団「アニメーション80」や自主制作グループ「グループえびせん」などに参加し、上映会で短編作品を発表していました。

大学卒業後、1987年に美術背景スタジオのムクオスタジオで2年間勤務しましたが、当時からビジネスの流れとは異なる純粋な創作活動を続けたいという気持ちを強く抱いており、フリーランスになってからも、仕事をしながら個人でアニメーションを制作していました。90年代以降は発表の場が上映会から国内外の映画祭に移り、現代に至ります。

大きな契機となったのは『頭山』（2002）です。世界四大アニメーション映画祭のうちアヌシー国際アニメーション映画祭、ザグレブ世界アニメーション映画祭、広島国際アニメーションフェスティバルでグランプリを受賞し、アカデミー賞短編アニメーション部門にもノミネートされたことで、多くの人々に作品を観てもらうことができました。

現在は10分の短編『ゆめみのえ』を制作中で年内に完成予定です。数年前から長編も準備中です。また『頭山』発表と前後して絵本の依頼も増えており、近年ではテキストを含めたオリジナル作品も手がけています。

○インディペンデントアニメーションとの出会い

インディペンデントアニメーションと呼ばれる作品にはじめて出会ったのは、名古屋にいた高校2年生のときです。1980年前後の地方都市ではそういった作品が上映される機会はなく、高校の美術の先生がカナダ国立映画制作庁（NFB）製作の16mmフィルムを図書館で借り、観せてくれました。中でもノーマン・マクラレンの『隣人』（1952）とジャック・ドゥルーアンの『心象風景』（1976）に衝撃を受けました。

また中学の時に、テレビ中継で、アカデミー賞の短編アニメーション賞を受賞したコ・ホードマンの『砂の城』（1977）の抜粋が放送されたときも、それまで見たことのない奇妙で実験的なアニメーションが評価されていることに驚いた記憶があります。

東京造形大学に入学するために上京してからは、各国大使館や都立図書館などのフィルムライブラリから借りたり、個人のフィルム収集家の、いくつかの上映会に通うことで、世界の短編アニメーションに触れました。その中でも最も印象に残ったのは、1985年の第1回広島国際アニメーション

フェスティバルで見た『死後の世界』（1978）をはじめとするイシュ・パテルの回顧上映です。彼の作品群との出会いによってアニメーションの作家を意識し、創作に対する心構えが大きく進展しました。

○教育活動について

2008年に東京藝術大学大学院映像研究科にアニメーション専攻が設置されますが、その1年前の立ち上げから、カリキュラムや専攻の方針、授業内容といった根幹の構築に関わり、現在もゼミや講義を受け持っています。

大学院では単なる学生の卒業制作を作るのではなく、一本の短編アニメーションとして世界に通用するクオリティの作品を送り出したいと考えています。そのため一人一人の学生と向き合い、作品創作の最初のアイデアから完成まで様々な助言を行うという教育方針を取っています。講義は創作指導だけでなくアニメーション芸術論も行っており、「アニメーションとは何か？」という本質的なところまで思考を広げられるよう心がけています。卒業生の和田淳や折笠良は、卒業後も創作を継続し、映画祭や美術展などで活躍しています。

○言論活動や情報発信について

2000年代には、創作活動と並行してアニメーションにまつわる情報発信も行ってきました。主な発表の場は「知られざるアニメーション」というブログや、創作・批評集団「Animations」を立ち上げ評論活動にも携わりました。90年代台後半から、海外の映画祭に参加する機会が増え、その中で印象に残った作品に関する情報を発信していました。

2009年からは東京藝術大学大学院で公開講座「コンテンポラリー・アニメーション入門」を年3回開催し、様々な国のアニメーション作家や研究者をゲストに迎え、上映とそれぞれの作品創作に関する講義を行っています。横浜市の受託事業として行っており、昨年は第30回を迎え、毎回ほぼ満員と盛況を呈しています。

○日本におけるインディペンデントアニメーションの状況

2000年代後半から、東京藝術大学以外にもアニメーション教育を行う学校が増え、学生作品の質と量が上がってきたと思います。現在では藝大の卒業生の作品に影響を受けて入学してくる学生もいます。また動画配信サイトの誕生によって作品を発表する場も増えており、そこでの活動が卒業後のクライアントワークにも直接結びつくケースが増えました。配信は映画祭での上映とは異なり、作品のスタイルが規定されないため、今までにない新たな表現が生まれる可能性もあると思っています。

近年の日本の学生は、プライベートなテーマを持つ作品を好んで手がける特徴が強いと思います。海外でもアニメーションドキュメンタリーと呼ばれるジャンルの作品が増えていますが、そこには社会問題の要素が含まれる場合がほとんどです。しかし日本のそれは、家族や友だち、子ども時代の原体験に基づいた作品が中心です。

たとえばフランク・モリスが撮った『フランク・フィルム』(1973)は作家のバイオグラフィをテーマにするという、これまでにないスタイルで話題を呼んだ作品です。ユーリー・ノルシュテインも個人の記憶や無意識を映像化したような『話の話』(1979)を手がけており、私自身もそういった作品の影響を受けています。今の学生たちもその流れに乗っているのかもしれませんが。また現在のデジタル技術の発達によって少人数での制作が可能となった点も、学生たちのトピックがプライベートな感覚に向いている理由の一つではないかと思います。

○あるべき支援

作家の創作期間の生活を支援する助成金が足りていないと思います。現在の映像制作の助成金は、制作費の3割程度を賄う補助金という位置付けで、用途もポストプロダクションなどに限定されており、作家自身の作業に対してではありません。作家は助成金だけでは足りない制作費を自分で準備する必要があり、同時に創作中の生活費も必要です。そのため自主制作活動はクライアントワークなどと並行して行わなければならない、現に東京藝術大学の卒業生の中にも日々の仕事に追われ、創作を辞めてしまう人たちが数多く見受けられます。金額はさておき、作家の生活費を含めた制作費の全額を助成する制度になれば、より現実的な支援になると思います。

たとえばフランスであれば年金に近い制度を採用しており、年間の3分の1の期間だけ働けば残りの生活費が与えられ、創作活動に専念できます。日本でも作家が創作に集中できる環境を与える支援が求められます。

ドイツの助成金制度は非常にシンプルです。映画祭ごとに受賞によるポイントが定められており、年間の合計ポイントによって政府からの助成金が得られます。それによって作家は積極的に映画祭に出品するようになり、制作作品数の増加と映画祭自体の盛り上がりにも繋がります。

また作家への作業場のサポートも求められています。個人制作の場合はポストプロダクションに必要な機材や、スタジオをレンタルする費用も必要です。東京藝術大学では、現職員が関わるプロジェクトであれば、卒業生に場所や機材を提供することはありますが、卒業生が全員自由に使えるわけではありません。そういったことができる公営のスペースや、安価に利用できる仕組みが準備されてほしいと思います。

私の場合は、映画会社やカナダ国立映画制作庁(NFB)の出資のもと、自由な内容で作品制作をできる機会があり、比較的コンスタントに制作することができましたが、すでに他の映画祭で評価を得ていたことによる特殊な例だと思います。作家がコンスタントに作品を作るには、さまざまな補助金制度や、サポートが必要でしょう。

○取り組むべき課題

作品の配給や、興行といったことも日本のインディペンデント作家にまつわる大きな問題です。作家自らが配給業務まで行うのは困難で、作品が公開されないまま埋もれてしまうケースが多々あります。解決策のモデルとして韓国のシステムが参考になります。韓国インディペンデント・アニメーション協会(KIAFA)では配給業務を請け負っており、映画祭からの依頼などで上映の機会を得た際

は、金額交渉から契約まで含めて一任できます。

また、韓国では作品情報が KIAFA に集約されるため、データベースを構築しやすいという利点もあります。インディペンデント作家は自作の情報発信を行わない場合も多いため、日本でも公的団体が作品情報をきちんとデータベース化してほしいと思います。最低でも作家のバイオグラフィとフィルムグラフィをまとめておく必要性を強く感じます。

関連して、作品そのもののアーカイブも急務だと思います。現状、個人作家の作品は各作家やご遺族が個人で保存しているため、アーカイブ化を急がなければ過去の遺産が失われる事態を招きます。

古い作品は、フィルムネガが存在すれば、予算さえあれば良質な状態へと復元可能ですが、今は多くの作家が作品をデータでしか残していません。フォーマットの変更や、ハードディスクの物理的な寿命や、クラッシュによって、数年後には作品が見られなくなる可能性があります。アーカイブの実行には費用が必要です。公的団体が映画祭などの受賞作品だけでもマスタリングしてアーカイブするようなサポートが求められます。アーカイブ問題に意識的な作家はほとんどおらず、その必要性の啓蒙も行わなければならないと感じています。

以上

対象者：古川タク（アニメーション作家、日本アニメーション協会会長）

日時：2019年4月28日（日）

場所：池袋、貸会議室

調査担当者：高瀬康司（研究者）、戸田康太（日本芸術文化振興会）、想田充（事務局）

○ご経歴・ご活動

現在はアニメーションやイラストレーションのパーソナルワークとコミッションワークを並行して行っています。近年の代表的なコミッションワークは、龍角散のTVCMのアニメーションです。パーソナルワークでは「G9+1」という自主制作集団を結成しており、2年に一本程度のペースで短編オムニバスを制作しています。

また制作活動以外にも日本アニメーション協会会長を務めるほか、「新千歳空港国際アニメーション映画祭」「文化庁メディア芸術祭」「東アジア文化都市2019 豊島」の運営に関わっています。

日本アニメーション協会のもっとも大きな活動は、4年に一度程度のペースで開催している上映会「イントゥ・アニメーション」です。協会会員による新作を上映するほか、アニメーションのワークショップなども行っています。また協会内にはいくつか部会があり、特に活発に活動しているのが勉強部会です。アニメーション研究者の権藤俊司さんらを中心に、協会会員を対象とした講義などを行っています。また毎年6月には総会を開催しています。

そのほか2005年から2015年までは東京工芸大学芸術学部アニメーション学科でゼミを持ち学生の制作指導を行っていました。

○インディペンデントアニメーションとの出会い

私たちの世代の多くがそうですが、「アニメーション三人の会」の活動がインディペンデントアニメーションとの最初の出会いです。子どもの頃からパラパラマンガをたくさん描いたり、NHKで通常放送の休みの時間に放送されていたチェコのアニメーション作品などを観てはいましたが、インディペンデントアニメーションをはっきりと意識するようになったのは、大学生時代にクリヨウジさんの『人間動物園』（1962）を観たことがきっかけです。当時、大阪の劇場へ映画を観にいくと、前座にニュース映画や短編アニメーションが上映されていたのですが、そのうちの一本が『人間動物園』でした。私は高校時代からマンガを描いていたので、クリさんのマンガ作品にはすでに触れていたのですが、それでも衝撃的でした。「自分もこういうものが作りたい」と思うようになりました。

その後、自分でアニメーションを作り始めるのは、上京して日本テレビジョン株式会社（現・エイケン）に所属してからです。短い期間しか在籍していませんでしたが、そこでの研修でアニメーション制作の基礎的な技術を学びました。その後、1964年にクリさんの久里実験漫画工房に入社し、本格的にアニメーション制作を開始しました。

○インディペンデントアニメーションの変遷（1960年代）

私より上の世代では、グラフィックで何かを表現しようとしたとき、最も代表的なメディアはマンガ

でした。それが私たちの世代になると、アニメーション、イラストレーション、写真など、さまざまなグラフィック表現が世間に浸透して選択肢が広がりました。

大きな転機は、1958年に草月会館の中に草月アートセンターという組織が設立されたことです。奈良義巳さんを中心に様々な分野のアバンギャルドなカルチャーを紹介する活動を行い、1960年からは「アニメーション三人の会」も始まります。デザイン学校の学生など、最先端の芸術に関心のある若者が集うようになり、私もそこで映画、音楽、ダンス、そしてアニメーションと、先鋭的な芸術を浴びるように体験しました。

1964年には、「アニメーション三人の会」が「アニメーション・フェスティバル」と改名し規模も拡大されます。海外の「実験アニメーション」もたくさん紹介されて「こんなのがあるのか！」と驚きましたし、ほかの分野の芸術家も、アニメーションを面白がって観ていました。「アニメーション・フェスティバル」の第一回目では、宇野亜喜良さん、横尾忠則さん、和田誠さんがゲスト作家として招かれて、それぞれがアニメーション作品を発表しました。横尾さんと和田さんは制作場所の当てがないということで、久里実験漫画工房で作業されたため、私も撮影などのお手伝いしました。美術評論家なども観に来ており、文芸評論家の花田清輝さんがアニメーション評論を執筆したりもしていました。地方大会はどこも盛況でしたし、面白い時代でした。

○インディペンデントアニメーションの変遷（1970年代）

1970年代は、1960年代と比べてインディペンデントアニメーションシーンが盛り下がった印象をもっています。

1960年代後半になると、草月アートセンターがアニメーションに対する組織的な支援に消極的になっていきます。「アニメーション・フェスティバル」も1966年に終了し、1967年からは「実験映画祭」が始まることでアニメーション専門の映画祭がなくなります。さらに1971年には草月アートセンター自体が解散となり、個人アニメーションの発表の機会そのものがなくなってしまいます。

それに加えて、私たちの世代がどんどん商業分野に進出していったことも、シーンの盛り下がりに関係していると思います。多くの作家がプロダクションに所属したり、仲間たちとスタジオを設立したりして、CMやテレビアニメに活動の軸足を移していきました。私自身も個人制作こそ続けていましたが、広告産業が急成長してきた時代でもあったので、イラストレーションやCMをメインに仕事をしていました。当時のクライアントワークは企画に関わる人数も今ほど多くなかったため、作家の個性が尊重されていましたし、比較的自由に作ることができました。だからこそ個性的なイラストレーターたちが頭角を現すことができたのだと思います。クライアントからの要求が厳しくなるのは、1980年代半ば頃からだったと記憶しています。

○インディペンデントアニメーションの変遷（1980年代）

1980年代になると、8mmフィルムを用いた自主制作アニメーションが隆盛します。1978年から日本アニメーション協会で開催された「アニメーションワークショップ」も大盛況でした。当時はまだ大学でアニメーション教育がほぼ行われていなかったこともあり、現在50代の作家の中には、その

ワークショップの出身者も多いと思います。春日のバナナ倉庫に間借りして毎年開催し、作家同士が刺激を与えあう場にもなっていました。機材を年間を通して置かせてもらえたのも助かりました。

さらに1985年からは「広島国際アニメーションフェスティバル」が開催されるようになり、海外作家との交流も活性化します。フェスティバルで来日したアニメーション作家のために、手塚治虫さんが東京で歓迎会を開催したりもしていました。

○インディペンデントアニメーションの変遷（2000年代以降）

大学でのアニメーション教育の本格化と、制作環境のデジタル化は、アニメーション制作をより身近なものにしてくれたと思います。フィルム時代は、フィルム代・現像代・プリント代と制作費がかさみました。さらに海外の映画祭に出品するとなると、映倫での試写や税関での手続きなどが必要で非常に苦労しました。

またアニメーション教育が充実したことによって、海外の古典的な作品などアニメーションの基礎教養も学びやすくなったと思います。

ただ、商業分野と自主制作を往復するような創作活動のあり方は、もっと広がってもいいと思います。商業アニメーションで培った経験を活かして自主制作を継続する人が、もっと増えてくれることを期待しています。

○あるべき支援・取り組むべき課題

私の場合は、アニメーションを作りたいというところから仕事を始めたので、イラストレーションで稼いだお金で、アニメーションを作っていましたが、今は収入の問題や忙しさから自主制作を行うのはなかなか難しいと感じます。

作家のための共有の作業場や、上映も可能なギャラリーのような場所があると役立つと思います。アニメーションは一人で没頭して作業することが多いため、大学を卒業後、制作のモチベーションを保つのが難しい人が多いようです。そのため、作家同士が交流できる場を作ることは、創作活動のいい刺激になると思います。韓国のソウルアニメーションセンターやインディペンデント・アニメーション協会(KIAFA)のように、短編アニメーションの創作支援や配給まで行えれば、より理想的です。

また現行の支援制度は事務手続きが煩雑なため、たとえば今よりも少額でいいので、気軽に利用できる支援制度があると、作家は助かると思います。何よりもまずは、組織ではなく個人でも申請でき、作家自身の作業費・生活費にも使えるように改正してほしいです。

アーカイビングも喫緊の問題だと思います。作品のネガフィルムや原画は、作家自身が保管しているケースがほとんどですが、そろそろ限界でしょう。資料の保管に関する何らかの支援が必要だと思います。美術館のような公的な施設への収蔵が求められます。

以上

対象者：木船徳光（東京造形大学教授、株式会社 IKIF+代表取締役、アニメーション作家）
木船園子（東京工芸大学教授、株式会社 IKIF+取締役、アニメーション作家）

日時：2019年5月10日（金）

場所：IKIF+

調査担当者：高瀬康司（研究者）、戸田康太（日本芸術文化振興会）、想田充（事務局）

※話者判別のため、木船徳光氏を「木船」、木船（石田）園子氏を「石田」と記載した。

○ご経歴・ご活動

木船：東京造形大学在学中に石田園子（木船園子）と IKIF（石田木船映像工場）というアニメーション制作ユニットを組み、実験アニメーションや映像インスタレーションの制作をスタート。1997年アニメーション制作会社 IKIF+を設立し経営しています。教育関連では木船徳光は東京造形大学の非常勤を1991年から、2001年から専任でアニメーション教育に携わっています。石田園子は玩具会社での勤務を経て1996年に東京造形大学の非常勤となり、2001年から東京工芸大学芸術学部の専任となっています。

○インディペンデントアニメーションとの出会い

石田：TVや劇場アニメが好きで、高校では友人たちとアニメ部を立ち上げ自主制作をしていました。当時、雑誌『ぴあ』に掲載されていた自主上映会の情報を頼りに、アニメーション関連の上映会に足を運ぶ中で、カナダ国立映画制作庁（NFB）の作品などに会いました。商業系のアニメーションは集団制作でなければ作れないのに対して、個人作家の作品は「自分でも作れるかもしれない」と、より身近に感じたのを覚えています。また、古今東西のアニメーションを紹介する活動をしていた「アニドウ」の上映会に通うことで学べたことも大きかったと思います。

木船：私も、TVアニメは好きだったのですが、高校時代に所属していた美術部の先輩が借りてきたNFBのフィルムを一緒に観せてもらったのが出会いでした。ただそれ以前から、兄に連れられて実験映画を観に行っていたため、前衛的な映像に対する感受性の下地はあったように思います。

○1980年代の自主制作アニメーションの状況

石田：大学時代、CS祭（学園祭）で相原信洋さんをゲストに招き上映とトークイベントを行ったことがきっかけとなり、その時集まった他美大や専門学校の学生で「アニメーション 80」という自主制作・上映団体が結成されました。「アニメーション 80」は卒業してからも年2回は定期上映会を行い、皆学校を卒業してからも制作、発表を続けていました。

木船：1980年代は複数の自主制作・自主上映団体が活発に活動していて、私たちが所属していた「アニメーション 80」のほか、代表的なものでは「グループえびせん」「地球クラブ」「グループ金太郎」「アニメ塾」などがあり、上映会場として恵比寿の「スペース 50」というレンタルスペースがよく利用されていました。団体ごとに作風の傾向は異なりましたが交流は活発でした。

石田：80年代は西武グループが文化事業に力を入れていた時期で、各地の西武百貨店がイベントの

企画や会場貸出を積極的に行っていて、私たちも上映や展示をやらせてもらいました。

木船：当初は8mmフィルムで制作していたのですが、イメージフォーラム主催の「実験映画祭」に毎回招待されるようになり、上映フォーマットに合わせるために16mmフィルム作品も増えていきました。東京ムービーという新宿御苑の近くにあった機材店で、16mmカメラをレンタルし制作していました。その後、コマ撮りできる16mmカメラ「BOLEX(ボレックス)」を石田のボーナスで購入しましたが、録音できる映写機は高価だったため自主制作仲間で共同購入して、シェアして使ったりしていました。また当時イメージフォーラムでは、作品のフィルムの販売、有料貸し出しを行っていて、そこで私たちの作品も売れるようになり、わずかでしたが自主制作が収入に繋がるようになりました。

○コンピューターグラフィックスとの出会い

木船：松本俊夫さんから紹介された、奥山重之助さんが設立されたTEAビデオセンターというポストプロダクション会社がデジタルアニメーションの開発を独自にしている、そのシステムのプロモーション映像制作のディレクションをしました。それがはじめてのコンピューターでのアニメーション制作経験でした。その後『ドラえもん』の特別番組として放送された『藤子不二雄スペシャル ドラえもん・ヨーロッパ鉄道の旅』(1983)という、実写映像とアニメーションのキャラクターを合成した番組制作までそこで働きました。

次にデジタルの仕事として携わったのは福武書店(現・Benesse)と任天堂が手がけていた教育用ゲームのドット絵制作です。自主制作だけでは生活できないため、同世代のアニメーション作家の方と一緒に仕事をしました。その結果自宅にPCがある環境になったので、CGアニメーションの自主制作を模索していた時、岩井俊雄さんに出逢い、グラフィック機能の強いパーソナルコンピューター「Amiga」を勧められました。ちょうどその頃、西武百貨店船橋店で開催されたピーターパン展でインカーベルの映像の企画があり、その依頼がIKIFにきて、その制作予算でAmigaを購入することができました。その展示の関連企画で、パフォーマンスをすることになり、岩井さんはプログラミングができる方だったため、谷川賢作さんのライブ演奏に合わせて映像を流すという、今で言うVJ(ビデオジョッキー)のようなことをやり、その後VISMという名前で何回か公演をしました。

そんな折、大学の先輩だったアニメーターの渡辺純夫さんから『機動警察パトレイバー the Movie』(1989)のCG担当に誘われました。実は3DCGの制作経験はなかったのですが、一から勉強して臨み、それ以降ゲームのムービーやTVアニメなど商業分野のCGの仕事を頻繁に手がけるようになりました。

私たちなりのやり方で仕事に取り組むうちに、一般的なアニメーション作品とは異なるテイストが欲しい際に、依頼していただけるケースが増えていきました。たとえば『ドラえもん のび太のワンニャン時空伝』(2004)のOPでは、シネカリグラフィやゾートロープといった技法を用いましたし、『毎日かあさん』(2009-12)では、粘土など様々な素材のコマ撮り、CGまでを取り混ぜたキネティックタイポグラフィを手がけました。特に印象に残っているのは、『立喰師列伝』(2006)で行った写真素材を3DCGで人形劇のように動かす手法への挑戦です。そのほか、実写映像内のアニメーシ

ョンパート、プラネタリウム投影用の映像制作なども行っています。「自分が観たい映像を作る」のがモチベーションの根源なので、メディアを問わずどんな仕事でも楽しんで請けています。

○IKIF+設立の経緯、現在の自主制作

石田：母体となったのは私の父の会社「セブンフォトグラフィ」（1964年設立）でした。父はカメラマンでしたので、写真を主軸とした広告宣伝事業を行っていましたが、企業のプロモーション映像を手がけることもあり、モーションロゴや図解映像の制作をIKIFが請け負うこともありました。その後、アニメーション分野の依頼が増えたこともあり、「セブンフォトグラフィ映像事業部 IKIF+」という名称で、会社組織IKIF+を1997年に発足させました。2015年には社名をIKIF+に変更し今に至ります。

木船：映像事業部の頃は、テレビ番組の解説CGやCMの仕事が中心でした。変わった仕事では、神宮球場の電光掲示板のキネティックタイポグラフィの制作を手がけました。TVアニメの仕事が中心になる前のことです。

石田：2001年から木船も石田も大学の専任となり教員業務で忙しくなったため、スタッフが徐々に増え、会社の規模も拡大していきました。今では20名ほどのスタッフを抱えています。大学と会社の仕事のため、なかなか自主制作はできていませんが、日本アニメーション協会のイベント「イントゥ・アニメーション」等に合わせて作品を作るようにしています。最近ではLED光源とコマを用いた驚き盤「アニコマ」等、映像の原理を利用した作品も制作しています。

○学生たちの卒業後の進路

石田：東京工芸大学アニメーション学科の学生の進路は、商業系のアニメーション制作会社で働く卒業生が三分の一ほどを占めています。その他の進路は、デザイン業界、ゲーム業界、映像制作会社などが代表的です。割合で見れば作家志向の学生は少ない傾向ですが、デジタル制作環境の普及により個人制作が比較的やりやすくなったこともあり、フリーランスの映像作家としてコミッションワークに従事する卒業生もいます。

木船：東京造形大学のアニメーション専攻もアニメ制作会社で働く卒業生が多いですが、独立志向の強い学生はフリーランスで活動するだけでなく、制作会社などを起業したりします。IKIF+でバイトをしていた卒業生の中にも独立して起業した人が何人かいます。

○あるべき支援・取り組むべき課題

石田：現行の支援制度を周知する活動がもっと必要であるように思います。支援制度の存在自体が十分には知られていないと感じます。

木船：また、団体ではなく個人で申請できる助成金制度が必要だと思います。そのほか、クリエイターは誰も作品を観るところからスタートするわけですから、過去作品のアーカイブの整備も急務だと思います。

石田：作品視聴に関しては、映画館のような本格的な環境で上映可能な公的施設も必要だと思います。

同じ作品を観るにしても、モニターではなく本来意図されていた上映環境で観なければわからないことがあります。物理的な施設があれば、ワークショップなどの会場としても活用できますし、作家同士の交流が生まれる場所にもなると思います。学生やアマチュアだけでなくプロや企業の方にも活用してもらえるようにすれば、相互のマッチングの場としても機能するかもしれません。

木船：音響関係の支援も求められていると思います。国際映画祭では日本の作品は音響が弱い印象があり、その面で見劣りしてしまうことがあります。設備の整った施設を安価でレンタルできるようにし、さらに音響オペレーターを手配する支援があれば大きく前進できると思います。海外では学生作品でも音響に力が入っているケースが多く、世界に日本のインディペンデントアニメーションを発信していくには必要な支援です。

石田：IKIF の場合は、作曲家の谷川賢作さんと知り合えたことは幸運でした。作曲家とのマッチングに関する支援も有効だと思います。映像作家は映像系同士でまとまってしまいがちで、他分野のクリエイターと知り合う機会が限られています。同様にプロデューサーとのマッチングの支援も行われるべきでしょう。

木船：作品発表に関するサポートも求められていると思います。クリエイターはできあがった作品をうまくアピールすることが不得手だったり、そもそも公表に関心がなかったりするケースも少なくありません。作家に対して、たとえば海外の映画祭への出品を代行するなど、作品を世に出すための支援があれば、日本のインディペンデントアニメーションの活性化に繋がると思います。

石田：イメージフォーラムに作品を委託していた際は、各地の映画祭にイメージフォーラムから応募してもらえたので、フィルモグラフィに記載できる上映実績が増え、作家活動、仕事の受注にもプラスに働きました。

木船：資料保存について、IKIF、アニメーション 80 などの資料は、現在は手元にありますが、個人での継続的な保存には限界があるため、公的機関が預かってくれるなら提供することも考えられます。映像作品については、一部を自分たちで動画投稿サイトに公開しています。作品保存を兼ねて公共で映像をデジタル化し、まとめて WEB 公開するようなことができれば、教育的意義も大きいと思います。ただし作家にとっては少額でも対価があったほうが作品を提供しやすいと思います。

以上

3.7. 総括

各調査結果や、ヒアリングによって指摘された内容を総合し、インディペンデントアニメーション分野の近年の動向や、発展のための課題、必要な支援などをまとめる。

・インディペンデントアニメーション作品の制作状況

インディペンデントアニメーションの1年間の制作数の推計は346作品であった。

制作数は、映画祭における作品の応募数、作家団体の会員数などの推移から増加傾向にあると見られる。これは2000年代以降、デジタル技術の普及によって制作が下がったこと、美術系大学でのアニメーション教育がこの時期に本格化したこと、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が増えたことによるものだと考えられる。

WEBの動画投稿サイトでも、相当規模の作品発表があり、映画祭等の上映作品とは異なる創作傾向も見られた。CM、ミュージックビデオなどの分野でも作家の活躍があることがヒアリングで指摘されている。

・インディペンデントアニメーション作家の制作継続とキャリア

ヒアリングでは作品制作を続けることの難しさが指摘された。インディペンデントアニメーションは、それ自体の市場が形成されておらず、作家の自主制作は仕事を休んで行われることが多く、作品が完成してもその収益化が難しいとの意見が聞かれた。アニメーション制作は、多くの作業時間がかかり、作家性を尊重してくれるクライアントがいる場合を別にすれば、仕事を休んで自主制作に取り組める環境を用意できるかが作品制作の重要な条件となっていると見られる。

また、ヒアリングにおいて、アニメーションの専門教育を受けた学生のうち卒業後も作品発表を行える作家は少数であるとの指摘があったが、上記の経済的理由が一因であろう。

インディペンデントアニメーション作家のキャリアは、アニメーションを学生として学んだのち、企業内スタッフとしての就職、クライアントワークを行うフリーランス、大学の教員、商業アニメーションのスタッフや監督などの例があり、インディペンデントアニメーション作家として活躍している人のなかには、作家性を活かすプロデューサーと一緒に活動している例が見られる。

・インディペンデントアニメーションの振興のために求められる支援

アニメーション映画製作の支援を行っている日本芸術文化振興会「文化芸術振興費補助金」について、制作に対する補助制度があることは一定の成果があるものの、申請手続きが煩雑であるという意見が聞かれたほか、他の国内の支援制度のなかには、作家本人の労働への対価として費用を計上することができないものがあり、インディペンデントアニメーションの制作実態にそぐわない点もあるという指摘があった。インディペンデントアニメーションは、作家自身の労働の比重が大きく、制作中は収入が減じてしまい、完成しても作品による収入が見込めないため、作家自身の労働や制作期間の生活費に充当できるような支援制度の充実が必要であると考えられる。

国による支援制度については、フランスの自動補助制度、ドイツやスイスの特定の映画祭での受賞

を評価し補助金を与える制度、韓国の制作支援や作品紹介の仕組みなどを参考に支援を充実させてほしいとの意見も聞かれた。

制作環境についても、卒業生に機材の使用を融通している大学はあるが、対象者が限られるため、個人では揃えることが難しい高価なコンピュータや、編集機材、音響機材を無料ないし安価に使用できる仕組みなどが求められている。特に、音響は国際映画祭における日本作品の弱点と指摘する声もあった。

作家の育成にあたっては、アーティスト・イン・レジデンス（作家を招聘して滞在させ、作品制作を行う取り組み）が効果的だという指摘があった。1980年代に日本アニメーション協会が実施していた「アニメーションワークショップ」や韓国の「ソウルアニメーションセンター」のように、作家同士が集まり、刺激を与えあって制作を行える場所や施設があれば、幅広い世代の作家に役立つと考えられる。

また、プロデューサーの育成の必要性も指摘された。人や資金を動員して規模の大きな作品を作ったり、作家に継続して仕事を確保したりするためにはプロデューサーが必要となるが、現在は限られた人材しかいない状況である。作家側だけでなく、映像や仕事を発注するメディア側にも、インディペンデントアニメーションの知識を持つプロデューサーが増えれば、作家の活動の可能性が広がると思われる。関連してビジネスマッチングを行う仕組みへの要望も挙げられた。

インディペンデントアニメーションの普及に関しては、映画祭や上映会に加え、WEB上の動画投稿サイトなどで視聴できる可能性は増えているが、発表される作品の情報は集約されていないことが判明した。優れた作品をキュレーションし、インディペンデントアニメーションの魅力を紹介する番組や企画があれば、普及に資するものと考えられ、また、教育に利用可能な作品映像アーカイブなどがあれば、将来の作家育成に有効であると思われる。

情報や映像のアーカイブに関しては、作家自身や遺族が個人でフィルムやマスターデータを保管していることが多く、保存措置やリマスターの必要性が指摘された。上映プログラムなどのノンフィルム資料についても、個人での保管には限界がある。

また、当分野では個人作家や自主上映が多く、過去の作品・催事情報に関する記録が十分ではないため、作品・作家の評価のためにも過去に遡及した調査が望まれている。なお、調査に際しては作家が保存している資料へのアクセスのため、作家団体等に協力を仰ぐことも必要になると考えられる。

・調査作業上の課題

今回の調査作業上における課題として、映画祭等のパンフレットの入手を行うにあたり、確認、請求などに一定のコストがかかり、以後の作業の圧迫要因になった。定期的にパンフレットが収集、整理されれば、調査コストは下がると思われる。

また、調査の対象範囲として海外の映画祭等における受賞情報も含められれば、日本作品の受賞率なども把握できると思われる。それらを踏まえ支援制度を検討することで、より効果的な制度設計が可能になると考えられる。

3.8. 参考資料

3.8.1. 作業部会議事録

平成30年度 日本芸術文化振興会 調査事業

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
インディペンデントアニメーション分野調査 第1回作業部会

開催概要

- ・日時：1/28（月）15：00～17：00
 - ・場所：日本芸術文化振興会 第8会議室
 - ・参加者：
 - 権藤俊司（東京工芸大学 芸術学部アニメーション学科 准教授）
 - 土居伸彰（株式会社ニューディアー）
 - 高瀬康司（研究者）
- 日本芸術文化振興会
- 矢田文雄（基金部部長）
 - 裏山晃生（基金部副部長）
 - 戸田康太（基金部プログラムオフィサー）
 - 堀川裕介（基金部主任調査分析研究員）
 - 伊藤崇（基金部企画調査課調査係員）

事務局

- 池川佳宏（IRI）
- 想田充（IRI）

議事次第

- ・ご挨拶、調査趣旨について
- ・調査の構成
- ・インディペンデントアニメーションの定義
- ・調査の対象範囲
- ・調査手法
- ・ヒアリング対象の選定、ヒアリング方針
- ・対象映画祭の選定
- ・その他

- ・議事録

- ご挨拶（日本芸術文化振興会 矢田部長）

日本芸術文化振興会は、平成29年度から国内のメディア芸術4分野（マンガ、アニメ、ゲーム、メディアアート）の実態把握を進めている。

インディペンデントアニメーションについては、表現として重要な作品、映画祭などについて実態を明らかにしていきたい。網羅性、客観性を持った、基礎的な情報収集が可能となるような、調査手法の検討を含めて知見をお借りしたい。

- 調査趣旨（日本芸術文化振興会 戸田プログラムオフィサー）

昨年の調査で、アニメーションに関しては、商業的な側面も大きく産業統計情報は比較的容易に入手できることが分かった。

インディペンデントアニメーションについても作品の性質、発表形態、表現史上の役割など、手探り状況ではあるが、調査を始めてゆきたい。地道ではあると思うが、この分野の実態を少しでも明らかにする調査ができればと考えている。

細部に光を当てるための調査と考えており、理想的な理論と、現実的な手法のバランスを取りながら調査を進めたい。

以下、進行資料に沿って議事を行った

- 調査の構成

予定する調査体制、調査項目を事務局より説明した。

- インディペンデントアニメーションの定義

インディペンデントアニメーションの定義を事務局の案をもとに検討した。

- ・定義と調査対象は、調査を進める中で調整せざるを得ない。今回の調査対象は、時代によって「実験アニメーション」「アートアニメーション」「自主制作アニメーション」「インディペンデントアニメーション」と呼ばれていた範囲を包括しており、様々な文脈が入り込んでいる。美術の文脈の中で発表され、インスタレーションなど一部にアニメーションを取り入れている作家もいる。（土居）
- ・今回の調査は、商業の枠組みからこぼれてしまうものを拾っていこうという、いわば「補集合」を対象としている。中心となる部分はあるにしても、できるだけ幅を広げたほうが調査のためには有効ではないか。（権藤）
- ・今回の対象は「非メジャー」の作品というイメージだ。自主制作の文脈にある作品でも、商業的な出資を得ている場合がある。その場合は、商業作品との境界に存在する。比較的小規模の出資で、公開館数、期間などが短い。

予算規模、公開規模が小さいという条件で、今回の対象範囲に含めるのが妥当だろう。ミニシアタ

一公開作品も同様の扱いとしたい。(土居)

- ・制作体制に関しては、既存のスタジオシステムの外で作られるものと言える。(権藤)
- ・既存の商業作品調査で用いられる日本動画協会「アニメ全作品年間パーフェクトデータ」は原則として商業作品を扱っているが、1週間以上の上映がある場合や、ビデオで発売された場合はインディペンデント作品も採録される。予算規模、配給規模は勘案されないので、今回の範囲と重複がある。また、細かな自主上映も捕捉されていない。(想田)
- ・採録ターゲットは少し緩やかにして、出来上がったリストから境界事例を判断していき、結果として範囲が決まると思う。進行資料の定義に、予算、公開規模について、国籍について書き加える。公開規模に関して主要な配給会社などを除外対象として挙げる方法がある。(想田)

■調査の対象範囲

- ・製作国については海外共同制作、合作、日本人作家が海外で制作したものといった場合があるが、調査対象としてはいずれも除外しなくてよい。(戸田)
- ・採録対象には共同製作国として日本が記載されている作品、製作国に日本が入っていても日本作家が作っている作品が含まれる。日本では資金調達ができないために、海外資本で作品制作しているケースがある。そうした作家に対する支援は将来的に検討すべきだろう。(土居)

■調査手法

○映画祭、上映イベントの調査

- ・映画祭の開催概要を把握し、上映作品リストを作成する。上映作品リストが実質的には作家リストを兼ねる。主要な作家の自主上映会も、映画祭と同様に開催概要、上映リストを調査してはどうかと振興会からご提案いただいている。作家団体(ASIFA-JAPAN、日本アニメーション協会)の会員数推移、主催イベント、把握している作家の活動などをお聞きする。(想田)
- ・作家の自主上映は、自主制作アニメーションの端緒となる「アニメーション三人の会」と同じ位置づけになるので、採録するのが妥当。(権藤)
- ・制作数を見るのであれば、本来は映画祭の上映作品ではなく応募作品リストをあたるべき。主要な映画祭だけで構わないので、事務局に問い合わせみてほしい。(土居)
- ・イメージフォーラム・フェスティバルは、1次審査の合格作品を公表している。(権藤)
- ・今日の制作者の多くは大学のアニメーション科出身で、そのうちプロになった人が映画祭で発表するので、卒業制作展と映画祭を調査すれば、8割方の作家は把握できる。(土居)
- ・「作家」という自意識のある人を拾えばいいのであれば映画祭を調べるので良い。趣味的に制作している個人を含め、何人ぐらいの日本人がアニメーションを作っているのかは把握が難しい。(権藤)
- ・この分野の振興ということを考えると、基本的には、作家意識や創作への意識がある方が調査対象になると考えている。映画祭への応募者や、自主制作でも同人誌即売会で頒布し、作家として継続した活動などを考える方は該当すると思う。WEB公開は有効な調査の手立てがなく、可能な範囲

で調べるのでよい。(戸田)

- ・制作実数の把握ということでは、ICAFで上映されるのは、学生作品のうち数パーセントなので、各大学に問い合わせたほうがより詳細なデータが得られる。(権藤)
- ・ICAF、卒業制作展は主に美大の学生作品なので、「全国自主制作アニメーション上映会」を調べると、一般大学の学生の創作が把握できる。(権藤)
- ・今回は、全体を細部まで網羅するというよりは、網羅する方法論を探る状態だろう。助成制度の参考とするなら、「やる気のある創作者」を優先的に調べるのが望ましい。(土居)
- ・作家の協会組織である、日本アニメーション協会、ASIFA-JAPANの会員数は参考資料としては有益だと思う。ただ、作家ではない人たちの割合も多いし、入会しない作家も多いので、今日の作家数の推移とはあまりリンクしないだろう。(土居)

○WEB 公開作品調査

- ・WEB公開は現在非常に大きな発表形態だ。映画祭は選考を通る必要があり、自主イベントも開催ハードルが高い。WEBはアップロードすればいいだけなので、そこでより多様な作家、多様な表現が見られると思う。調査の困難さはあるが触れてほしい。(土居)

○調査における各種の基準

- ・作品の公開年については、調査手法上、調べきれないので、パンフレット記載の「制作年」を採ることとしたい。2018年に上映されていれば、いったん入力し、後で閾値を設定する。(想田)
- ・作家によって制作から発表までのタイムラグがある。「ある年に制作された作品」を調べたい場合は、映画祭上映状況を3年程度観測する必要がある。(土居)
- ・1年分の調査でも、制作数の傾向自体は把握できるだろう。(権藤)
- ・アニメーション作品であるという判別はパンフレット情報ではできない可能性もある。上映部門などで明確に判断できることが望ましい。(権藤)
- ・アニメーション部門がある映画祭だけを対象とする場合、リストの中で、専門映画祭以外でアニメーションのノミネートが多い映画祭を挙げていただき、それ以外はアニメ部門の有無を確認する。(高瀬)
- ・作家プロフィールも、パンフレットに掲載されているなら入手すると良い。(土居)

○海外での作家の活躍

- ・海外での作家のノミネート、受賞状況は、振興会が作家への支援活動を考慮するうえで必要だろう。欧州のフィルムインスティテュートでは、「重要な映画祭」というのをいくつか定めて公表し、そこで賞を取った場合、助成審査でポイントを付すシステムがある。支援主体ごとに、「重要な映画祭」は決めるものかと思う。(土居)
- ・海外受賞は、主要なものを事例紹介程度に取り上げ、海外活動に関する調査は今後の課題としたい。土居様には参考用リストの作成をお願いします。(想田)

○上映イベント

- ・映画祭以外のイベントは、研究者の古城文康氏、作家の K.Kotani(小谷佳津志)氏が、それぞれ個人運営している WEB サイトに情報をまとめている。(想田)
- ・この分野の情報が集約されていないため、網羅性の確保は困難だ。今回は、前掲の WEB サイトの情報を事実の列挙として挙げて、参考とするのが妥当だろう。(権藤)
- ・本来は、文化庁が運営する「メディア芸術カレントコンテンツ」など、公共で情報集約するのが望ましい。(土居)

○作家のキャリアパス

- ・キャリアパスは、本調査では定量化が難しいので、ヒアリングの中で個別事例として把握するのが望ましいと考える。(戸田)

■ヒアリング

- ・ヒアリングは、2018 年の活動に限定せず、分野について知見のある方に聞く。(戸田)
- ・作家に聞く場合は、依頼制作と、自主制作での取り組み方の違いを聞くと良い(権藤)
- ・CM、MV などは依頼経路なども聞きたい。(土居)

事務局で作成したヒアリング候補者の中から、選定を行った。

■対象映画祭の選定

議事資料の映画祭リストから、アニメーション専門映画祭のほか、アニメーションの出品受賞が多くチェックすべき映画祭、アニメーション部門の有無を確認して採録する映画祭の振り分けを行った。自主制作上映も例を挙げ、対象となるイベントをピックアップした。

■その他

次回日程などを調整した。

以上

平成30年度 日本芸術文化振興会 調査事業

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

インディペンデントアニメーション分野調査 第2回作業部会

開催概要

- ・日時：4/23（火）15：00～17：00
- ・場所：日本芸術文化振興会 第6会議室
- ・参加者：
権藤俊司（東京工芸大学芸術学部アニメーション学科准教授）
土居伸彰（株式会社ニューディアー代表）
高瀬康司（研究者）
日本芸術文化振興会
戸田康太（基金部プログラムオフィサー）
芳賀由利子（基金部調査分析研究員）
伊藤崇（基金部企画調査課調査係員）

事務局

- 池川佳宏（IRI）
- 想田充（IRI）

議事次第

- ・ご挨拶、調査趣旨について（日本芸術文化振興会より）
- ・調査概要
- ・インディペンデントアニメーションの定義
- ・調査項目
- ・調査報告
- ・総括の方針、課題

配布資料

- 資料1 映画祭調査結果
- 資料2 映画祭上映作品リスト
- 資料3 同人誌即売会出展サークル数
- 資料4 自主上映、展示リスト
- 資料5 ヒアリング実施リスト、サンプル

・議事録

■ご挨拶（日本芸術文化振興会 戸田プログラムオフィサー）

前回第1回の作業部会で調査方法をご検討いただいた。短期間ながら調査した結果が、本日の資料にまとまっている。本日は調査成果を確認し、報告のまとめ方や課題点などについてご意見を頂きたい。

■調査概要

■インディペンデントアニメーションの定義

■調査項目

資料の通り、確認を行った。

■調査報告

○映画祭リスト

- ・映画祭リストは第一回作業部会時点では57件ピックアップし、アニメーション専門のほかは、作業部会で指摘のあったものと、アニメーション部門があることを確認したものを採録した。すでに終了した映画祭を除き、35件の映画祭が調査対象となった。（想田）
（作業部会后、調査対象映画祭リストを最終的に33件へと修正した）
- ・海外映画祭については上映状況調査までは行わなかった。海外映画祭については情報サイト「Animations」の情報をもとに、土居氏にリストを提供いただいた。（想田）
- ・海外の映画祭を中心に応募する作家がいるし、受賞傾向が異なるので、海外の受賞、上映状況は、今後調査されることが望ましい。過去にさかのぼる場合、海外の対象映画祭は異なる。ノミネート作品は開催年しかサイトに記載されていないことが多い。（土居）
- ・文化庁メディア芸術祭は、丁寧に拾うのであればアート部門、およびエンターテインメント部門の受賞作も見たほうが良い。アニメーション技法の他分野への広がりが見える。（土居）
- ・毎日映画コンクールは歴史が長いので、応募状況の推移は調べてほしい。（権藤）
- ・各映画祭の選考過程はとりまとめが難しく、選考委員名を記入する程度とした。（想田）
- ・映画祭の応募要件は、詳しく記入してほしい。（権藤）
- ・各年の応募要件は研究資料としてよく参照される。失われやすいので調査年度だけでもアーカイブされることが望ましい。（土居）

○作品リスト

- ・現時点で、作品のユニーク数は550程度で、入力中の映画祭等を含めると少し増える見込みである。（想田）
- ・調査の時期が大学の繁忙期と重なっており、卒業制作展に関する回答数が少ない。大学に関しては、

「ICAF」と学外イベントのみ対象とする選択肢もある。(想田)

- ・制作数の把握という意味で、大学の卒業制作展も広く採録したほうが良い。今回の調査では全数は難しいが、どこか選んで採録するのもバランスが悪い。学外上映イベントだけというのは一応の条件としてはありえる。(権藤)
- ・今回は、映画祭で上映された作品を採録していて、すでに全体にフィルタリングがかかっている。学生作品も、課題の中で作るだけではなく、一般に作品を公開して作家としての一歩を踏み出している人を対象と考えている。ICAFも教員によるセレクションがある上映会で、それ以外に学外上映を足してリスト化することは妥当性があるだろう。(土居)
- ・リストの公開形式について、映画祭ごとにまとめたリストは上映規模やセレクションの方針がわかり、作家ごとにまとめると制作数や、映画祭で上映された回数など作家の活動状況がわかる。両方の状態で公開されるのが最良だが、映画祭ごとのリストは一応後から調査することが可能で、作家で集約したリストのほうがこの調査独自の見え方になる。(権藤)
- ・採録年は、最新の開催年と設定すると作品観測の意味で有用であり、応募慣行を考慮すると、制作が2016年から2018年という3年(2年度分)を最新分として採録するのが妥当ではないか。1年間の制作数の推定は、例えば550の半数で275作品とするとリアリティがありそうだ。こうした制作ボリュームは今回調査を実施したからこそ見えてきた、重要な情報と言える。(土居)
- ・調査項目に「主要な作家」とあるが、日本の主要な作家の選定は単年調査からは難しい。今回は「2018年の日本国内の映画祭における受賞作家」の掲載にとどまるだろう。(土居)
- ・今回のリストは、あくまで国内の映画祭の日本人がとった賞の状況で、また賞の数は映画祭が設定した数に限られる。(権藤)
- ・海外の映画祭の受賞状況を見る必要もあるし、ノミネート(上映)は多いが受賞しない作家もいる。支援を考えると、そうした作家を把握して支援をすると、受賞作家に育成できるかもしれない。アニメーション業界で注目されていないが、アニメーション専門の映画祭以外で頻繁に上映される作家というのもあるかもしれない。(土居)
- ・第1回作業部会でも指摘があったように、受賞を数値で把握することも、支援の判断基準としては有用だと思われる。(戸田)

○作家団体調査

- ・ASIFA-JAPAN、日本アニメーション協会に確認中。催事は催事リストに組込む予定。(想田)

○同人誌即売会調査

- ・今回はプログラムや、CGモデルのみを扱い、アニメーション本編を制作していないものは外するのが妥当。調査手法に沿って発見したなら、成年向けであるかどうかを問わずに採録するのが望ましい。(権藤)
- ・同人誌即売会は、「YouTube」や「pixiv」で発表したり、作品を楽しんだりしている人たちと近いフィールドにある印象だ。動画投稿サイト調査とのバランスで考えたほうがいい。インディペンデ

ントの作家は「コミティア」を重視している。(土居)

○動画投稿サイト調査

- ・「Vimeo」のアップロードは自主制作が前提なので、「Animation」で再度調査する必要がある。同サイトの「Staff Picks」の日本人作家も、映画祭のノミネートに近いポジションなので、今後、リスト化されると有用だろう。(土居)
- ・「Vimeo」はタイトルや説明文で「Animation」とも宣言されない動画もあり、把握が難しい。(想田)
- ・今回は試験的なレベルだと思う。動画サイトのキーワード選定や映画祭上映作品との重複排除など、課題もある。本格調査にはこうした分野に詳しいアドバイザーが必要だろう。支援施策の検討にあたっては、対象外とする考え方もできる。(土居)
- ・映画祭や上映会以外での作品公開状況として、現状わかった数字は報告書に乗せたほうが良い。手法が確立しておらず完全な調査結果でないことは注記が必要だ。(権藤)

○催事リスト

- ・展示や自主上映の情報はあまり集約されておらず、作家団体と、個人サイトの情報を集約しているため、網羅的とまでは言えない。既知のイベントで入っていないものもある。(想田)
 - ・催事調査は、作品に触れる機会がどれくらいあるか把握するために設けたもので、その意味では、映画祭調査が「催事」調査のメインになると思われる。個人サイトを情報源にすると経年調査の精度が保ちにくいのが課題だ。(戸田)
 - ・「Animation Runs!」の開催数が多く、本来ならば映画祭等リストに加えたほうがよい。今回は、映画祭リストでターゲットになっていなかったものも、催事調査で発見できたということにしたい。(想田)
 - ・個人サイトの表記の揺らぎなどは、事務局で再度チェックしてほしい(土居)
 - ・どういった会場で積極的にイベントが行われているか可視化されている。映画祭以外の作家の活躍の場と言える。(土居)
 - ・作家団体で、すべての作家の情報が集約されるわけではない。また、個人のサイトは情報にムラがある。一方で映画祭以外にもイベントの広がりがあり、草の根レベルも含めて多様なものを把握できることは、実態調査として興味深い。(権藤)
- (作業部会後に高瀬氏より指摘があり、インディペンデントアニメーション専門情報サイト「tampen.jp」から11件の催事情報を追加採録した。)

○年表

- ・事務局の手元資料として年表を作成した。参考レベルの完成度だ。(想田)
- ・もちろんこうした年表は整備されたほうがいい。ただ、精度がまだ低い。(権藤)
- ・インディペンデントアニメーション史を整理する「とっかかり」としては良い。ただ、現状は様々な項目が入り混じっているため、よく精査しないと公共の名前で出すのはリスクだ。年表を作る

ならば、そのためのチームを作って検討するくらいリソースを割く必要がある。各団体やイベントの終了年も特定してほしい。(土居)

- ・今回報告書では、年表を作成する際に参考となる既存年表、書籍を挙げるに留めたい。(想田)

○ヒアリング

- ・ヒアリングレポートを順次まとめていく。(想田)

■総括の方針、課題

- ・今回の調査で得られた数値やリストは、様々な分析や判断に有益だ。年表のように日本のインディペンデントアニメーション史の全貌を把握するくらいまでは、調査を継続してほしい。催事と上映作品の過去遡及、資料や作品のアーカイブを対象とした調査が考えられる。最新状況を継続調査し、若手作家へもヒアリングすることで、より効果的な助成制度の設計ができるだろう。調査としての困難さはあるかもしれないが、今回は重要な取り組みの1歩目だと思う。(土居)
- ・今回、完全には調べ切れなかった部分もある。まずは調査の課題を整理し、事業としては継続調査ができるよう調整してほしい。できる限り過去の作家、作品、催事も遡及してほしい。時代により、調査方法は異なるが、1980年代は情報誌「ぴあ」によって関東圏の情報はほぼ網羅できるだろう。(権藤)
- ・インディペンデントの分野では、その場所にいた人しか把握していない知識、知恵も多い。今回の調査のヒアリングは、各専門の状況を聞くことが主だったが、オーラルヒストリーとしてのヒアリングも重要だろう。文化庁の事業でも商業作品のアーカイブ、オーラルヒストリーは行われているが、インディペンデント分野にも力を入れてほしい。(土居)
- ・同じ時代、同じ分野でも、複数からヒアリングを行ったほうが良い。インディペンデントの作家のお話は、記録に残り、アクセスできる形になっていることが少ないと思う。日本アニメーション協会の「イントゥ・アニメーション」で関係者インタビューや座談会が開催され、記録はあるがレポートにはなっていない。そうした記録の集約、レポート化をサポートしてはどうか。(権藤)
- ・作家ヒアリングでは依頼があれば資料を提供できるというお声もあった。さらなる調査では、作家団体や、大学の団体などの協力を得つつ進めるのが良いだろう。(想田)
- ・公共の補助制度については、今回の結果をもとに、是非検討を進めてほしい。(土居)

以上

3.8.2. 映画祭詳細

調 査 N O	01 (情報は2018年開催のもの)
調 査 種 別	部門あり
映 画 祭 名 称	毎日映画コンクール
主 催	毎日新聞社／スポーツニッポン新聞社
事 務 局 等	毎日映画コンクール事務局
開 催 時 期	1月
開 始 年	1962年
開 催 間 隔	年1回
主 な 会 場	カルッツかわさき (神奈川県川崎市、授賞式)
顕 彰 制 度	アニメーション映画賞／大藤信郎賞
主な応募要件	アニメーション部門、ドキュメンタリー部門のみ公募。／2017年1月1日～12月31日までに完成もしくは上映したアニメーション映画。／制作目的がテレビ用のみの作品は除く。／アニメーション部門の最優秀作品は「アニメーション映画賞」、芸術的・実験的に優れたアニメーション作品は「大藤信郎賞」とする。
応募要項 URL	https://mainichi.jp/mfa-entry/
審 査 方 法 等	【アニメーション部門審査】1次選考は、各部門3人ずつの1次選考委員が応募作品を絞り込んで2次選考候補とします。2次選考は、それぞれ5人で構成する2次選考委員の討議で決定します。
応 募 数	61
公 式 サ イ ト	https://mainichi.jp/mfa/
調査コメント	1962年は「大藤信郎賞」開始年。映画祭は1946年より開催。アニメーションを顕彰する「大藤信郎賞」は1962年より開始。1989年より「アニメーション映画賞」が新設され、「大藤信郎賞」は主に「芸術的なアニメーション」に贈られるようになった。

第3章 インディペンデントアニメーション

調査 NO	02 (情報は2018年開催のもの)
調査種別	アニメ専門
映画祭名称	広島国際アニメーションフェスティバル
主催	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／[共催]国際アニメーションフィルム協会日本支部 (ASIFA-JAPAN)／[公認]国際アニメーションフィルム協会 (ASIFA)
事務局等	広島国際アニメーションフェスティバル実行委員会事務局
開催時期	8月
開始年	1985年
開催間隔	隔年
主な会場	アステールプラザ (広島県広島市)
顕彰制度	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
主な応募要件	1コマずつ作られた作品、ただしコンピュータによる作品を含む。／上映時間が30分以内。／2016年4月1日以後に完成された作品。／立体視3D作品は不可。／他のフェスティバルで受賞していてもよいが、エントリー時にすべての受賞記録を記入する。
応募要項 URL	http://hiroanim.org/pdf/2017/HIROSHIMA2018_Regulations_jp.pdf
審査方法等	【国際選考委員】キネ・オーネ (映画・演劇ディレクター、プロデューサー)／フェラン・ガヤート (アートディレクター)／メノ・ドゥ・ノイヤ (ヴィジュアル・アーティスト)／クリスティナ・リマ (CINANIMA 国際アニメーション映画祭プログラマー、運営メンバー)／長尾真紀子 (アニメーション制作、普及、研究)／ 【国際審査員】イシュ・パテル (ディレクター、アニメーター、教育者、カナダ国立映画制作庁映画芸術科学アカデミー会員)／プリート・パルン (アニメーション作家、エストニア芸術アカデミー教授)／オクサナ・チェルカソワ (アニメーション作家、ウラル州立建築芸術大学教授)／イザベル・ファヴェ (インディペンデント・アニメーション作家)／丸山正雄 (アニメーションプロデューサー)
応募数	2,842
公式サイト	http://hiroanim.org
調査コメント	「エデュケーショナル・フィルム・マーケット」を設置。持ち込み上映の「フレーム・イン」(プロ対象)、「ネクサス・ポイント」(学生対象)がある。2018年特別ゲストはマイケル・デュドク・ドゥ・ヴィット監督。グランプリ賞作品とヒロシマ賞作品はアカデミー賞ノミネート候補となる。毎年開催される「パラパラアニメーションコンテスト」は未就学から中学生を対象。

調 査 N O	03 (情報は 2018 年開催のもの)
調 査 種 別	部門あり
映 画 祭 名 称	イメージフォーラム・フェスティバル
主 催	イメージフォーラム / [共催]ゲーテ・インスティトゥート東京 / [共催]京都芸術センター / [共催]横浜美術館 / [共催]愛知県美術館
事 務 局 等	イメージフォーラム・フェスティバル事務局
開 催 時 期	4 月～6 月 (東京・京都・横浜・名古屋・福岡 巡回)
開 始 年	1987 年
開 催 間 隔	年 1 回
主 な 会 場	シアター・イメージフォーラム (東京都渋谷区)
顕 彰 制 度	【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
主な応募要件	2017 年 1 月以降に制作された映像作品。 / 日本、中国 (香港、マカオ)、台湾、韓国に在住または出身の作家に限る。 / 日本語・英語以外の言語は原則として日本語または英語字幕をつける。 / 既に商業的な上映、放映、販売、インターネット配信などがなされている作品は選考対象外。 / 作家性、芸術性、創造性、実験性の高い映像作品を求める。 / ノミネート作品はフェスティバルに優先上映権あり。
応募要項 URL	http://www.imageforumfestival.com/bosyu2018/yoko.html
審 査 方 法 等	【審査過程】 1 次審査→2 次審査→最終審査※2 次審査は過去の受賞者が担当。 / 【最終審査員】シェリー・シルバー (映像作家) / シャイ・ヘレディア (映像作家) / 黒田育世 (振付家・ダンサー)
応 募 数	451
公 式 サ イ ト	http://www.imageforumfestival.com/
調 査 コ メ ン ト	アニメーションが多数応募されるが、実写と同一部門で審査される。コンペ対象外の上映作品のなかにはアニメーション専門プログラムもある。2018 年より開催時期が 8 月～9 月に変更され、コンペティションは「東アジアコンペティション」として海外作品も対象となった。

調査 NO	04 (情報は 2016 年開催のもの)
調査種別	アニメ専門
映画祭名称	CG アニメコンテスト
主催	DoGA、KYOTO CMEX 実行委員会
事務局等	「CG アニメコンテスト」事務局
開催時期	9 月 (変動あり)
開始年	1988 年
開催間隔	隔年
主な会場	京都市勧業館 みやこめっせ (京都府京都市、京都国際マンガ・アニメフェア 2016 内で受賞発表)
顕彰制度	グランプリ / 各賞 (作品賞、映像賞など) / 佳作 / 入選
主な応募要件	主要部分をコンピュータで作成した自主制作のオリジナル映像作品。2D や手描きの CG アニメも可。 / プロでも自主制作(私的に制作された作品)であれば可。 / 他のコンテストに応募された作品でも可。 / 使用機種・使用ソフトは不問。 / 上映時間制限なし。30 分以上は多少不利になる可能性があり。 / 商業作品や、外部の有償の依頼に基づいて制作した作品等は不可。同人誌即売会などでの販売レベルは可。 / 静止画、インタラクティブ作品は不可。
応募要項 URL	http://cganime.jp/EX/contest/call_for_application/application_guide
審査方法等	--
応募数	--
公式サイト	http://CGanime.jp/contest
調査コメント	2013 年までは毎年開催。2018 年は 30 周年上映。最新は 2016 年 (27 回)、次回 2019 年 (28 回) 予定。2009 年より主催に KYOTO CMEX 実行委員会が加わる。受賞者・入選者のなかから、海外の応募作との共同上映「CG アニカップ」の代表を選出する。過去開催では中野区「なかの ZERO」や大阪市「中央公会堂」が良く使用された。

調 査 N O	05 (情報は 2018 年開催のもの)
調 査 種 別	部門あり
映 画 祭 名 称	ゆうばり国際ファンタスティック映画祭
主 催	ゆうばり国際ファンタスティック映画祭実行委員会／特定非営利活動法人 ゆうばりファンタ
事 務 局 等	ゆうばり国際ファンタスティック映画祭事務局
開 催 時 期	2 月
開 始 年	1990 年
開 催 間 隔	年 1 回
主 な 会 場	合宿の宿ひまわり (北海道夕張市)
顕 彰 制 度	【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
主な応募要件	SF、ホラー、ファンタジー、アドベンチャー、アクション、サスペンス等、イメージーションとエンタテインメント性豊かなファンタスティック映画を対象。／2016 年 1 月 1 日以降に完成した作品が望ましい。／発表・未発表は問わない。／自主制作作品を基本とし、出品応募者のプロ・アマは問わない。／ジャンルは問わないが、ファンタスティック作品であることが望ましい。／監督の映画祭への参加が望ましい。／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は 40 分以下。それ以外の部門は長さ不問。／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はスカパーで放送予定 (無償)。
応募要項 URL	http://yubarifanta.com/download/2018/yubari2018_regulation_jp.pdf
審査方法等	【審査員】【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】瀬々敬久 (映画監督)／アレックス・ツァールテン (映画研究家)／キム・ボンソク (映画批評家)／入江悠 (映画監督)／瀧内公美 (女優)／【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】大森立嗣 (映画監督)／イシグロキョウヘイ (アニメーション監督)／秦俊子 (アニメーション監督)
応 募 数	425
公式サイト	http://yubarifant.com
調査コメント	実写中心だが、アニメーションも受賞歴あり。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と、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はグランプリに次回作支援金が贈られる。

第3章 インディペンデントアニメーション

調査 NO	06 (情報は2017年開催のもの)
調査種別	部門あり
映画祭名称	東京学生映画祭
主催	東京学生映画祭企画委員会
事務局等	東京学生映画祭企画委員会
開催時期	5月
開始年	1991年
開催間隔	年1回
開催備考	
主な会場	北沢タウンホール (東京都世田谷区)
顕彰制度	【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
主な応募要件	監督がエントリー時に大学生、大学院生、専門学生であること。／過去に本映画祭に応募していない作品。／上映時間、ジャンルに制限はなし。／(以上、2017年)
応募要項 URL	http://tougakusai.jp/wp-content/uploads/2015/11/29_回募集要項.pdf
審査方法等	【審査過程】 一次審査 (東学祭企画委員) → 二次審査 (東学祭企画委員 + 過去受賞者) → 最終審査 / 【アニメーション部門最終審査員】 鈴木伸一 (アニメーション作家) / 水島精二 (アニメーション監督) / 水江未来 (アニメーション作家)
応募数	--
公式サイト	http://tougakusai.jp
調査コメント	会場改修により 2018 年開催なし。最新は 2017 年開催。2019 年開催予定。2019 年よりアニメーション部門廃止。

調 査 N O	07 (情報は2018年開催のもの)
調 査 種 別	部門あり
映 画 祭 名 称	文化庁メディア芸術祭
主 催	文化庁メディア芸術祭実行委員会
事 務 局 等	文化庁メディア芸術祭事務局
開 催 時 期	11月
開 始 年	1997年
開 催 間 隔	年1回
主 な 会 場	国立新美術館館 (東京都港区)
顕 彰 制 度	【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/審査員推薦作品/功労賞(審査委員会の推薦)
主な応募要件	2016年9月10日から2017年10月5日までに完成または公開された作品。/期間中に更新、リニューアルされた作品も可。/同一作品の複数部門応募は不可。/【アニメーション部門】劇場アニメーション、短編アニメーション、テレビアニメーション、オリジナルビデオアニメーション(OVA)等/【アート部門】インタラクティブアート、メディアインスタレーション、映像作品、映像インスタレーション、グラフィックアート(写真を含む)、ネットアート、メディアパフォーマンス等/【エンターテインメント部門】ゲーム(テレビゲーム、オンラインゲーム等)、映像・音響作品(ミュージックビデオ、自主制作・広告映像等)、空間表現(特殊映像効果・演出、パフォーマンスを含む)、ガジェット(プロダクト、ツールを含む)、ウェブ(ウェブプロモーション、オープンソースプロジェクトを含む)、アプリケーション等
応募要項 URL	http://www.bunka.go.jp/koho_hodo_oshirase/hodohappyo/_icsFiles/afieldfile/2017/09/14/2017080102_besshi01.pdf
審 査 方 法 等	【審査委員】【アニメーション部門】主査：横田正夫(医学博士/博士[心理学]/日本大学教授)/宇田鋼之介(アニメーション監督・演出)/木船徳光(アニメーション作家/IKIF+代表/東京造形大学教授)/西久保瑞穂(映像ディレクター)/森野和馬(映像作家/CGアーティスト)/【アート部門】主査：中ザワヒデキ(美術家)/阿部一直(キュレーター/アートプロデューサー)/石田尚志(画家/映像作家/多摩美術大学准教授)/藤本由紀夫(アーティスト)/森山朋絵(メディアアートキュレーター/東京都現代美術館学芸員)/【エンターテインメント部門】主査：工藤健志(青森県立美術館学芸員)/遠藤雅伸(ゲームクリエイター/東京工芸大学教授)/齋藤精一(株式会社ライゾマティクス代表取締役/クリエイティブディレクター)/佐藤直樹(アートディレクター/多摩美術大学教授)/中川大地(評論家/編集者)
応 募 数	4,384 (内アニメーション部門 458)
公 式 サ イ ト	http://j-mediaarts.jp/sp/
調 査 コ メ ン ト	アニメーション部門があるが、別部門にアニメーションが応募されることもある。発表時期は年度により変更あり。

第3章 インディペンデントアニメーション

調査 NO	08 (情報は2018年開催のもの)
調査種別	部門あり
映画祭名称	京都国際学生映画祭
主催	公益財団法人大学コンソーシアム京都
事務局等	京都国際学生映画祭実行委員会
開催時期	11～12月
開始年	1997年
開催間隔	年1回
主な会場	京都文化博物館(京都府京都市)
顕彰制度	【アニメーション部門】グランプリ／最終審査員賞／観客賞
主な応募要件	2017年1月1日以降に完成。／完成時に監督が学生であること。／国籍は不問。 ／過去に本映画祭に応募された作品は不可。／日本語以外の作品は日または英の字幕を付すか、台本を送付。
応募要項 URL	http://www.consortium.or.jp/wp-content/uploads/kisfvf/23018/b53398e7a45e7195d6b6874ac937d947.pdf
審査方法等	【審査過程】予備審査(映画祭実行委員)→最終審査／【最終審査員】廣瀬純(映画批評家)／和田淳(アニメーション作家)／二宮健(映画監督)
応募数	485
公式サイト	http://www.kisfvf.com
調査コメント	アニメーション部門あり。

調 査 N O	09 (情報は 2017 年開催のもの)
調 査 種 別	自主上映
映 画 祭 名 称	イントゥ・アニメーション
主 催	日本アニメーション協会
事 務 局 等	日本アニメーション協会
開 催 時 期	不定
開 始 年	1997 年
開 催 間 隔	不定期
主 な 会 場	国立新美術館館 (東京都港区)
顕 彰 制 度	なし
主な応募要件	--
応募要項 URL	--
審 査 方 法 等	--
応 募 数	--
公 式 サ イ ト	http://www.jaa.gr.jp/into7/
調査コメント	2018 年開催なし。直前の 2017 年を採録。ワークショップ、トークイベント、持ち込み上映「アニメーション★バトルロイヤル」などもあり。

第3章 インディペンデントアニメーション

調査 NO	10 (情報は2018年開催のもの)
調査種別	部門あり
映画祭名称	DigiCon6 ASIA Awards
主催	東京放送ホールディングス (TBS)
事務局等	DigCon6 ASIA 事務局
開催時期	11月
開始年	1998年
開催間隔	年1回
主な会場	東京都写真美術館 (東京都目黒区)、丸ビルホール (東京都千代田区)
顕彰制度	【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 Ne
主な応募要件	CGアニメーション(2D/3D)、ストップモーション/クレイアニメーション、実写映像など、ジャンルは問わない。/長さは15分以内。/「アジア出身あるいはアジア在住の者」「アジアにおいて製作された作品」/年齢は問わない。
応募要項 URL	http://www.tbs.co.jp/digicon/20th/summary/rule.html
審査方法等	【審査方法】各地域の優秀作品が本選へノミネート / 【審査員】杉野希妃 (女優、映画監督) / 塩田周三 (株式会社ポリゴン・ピクチャーズ代表取締役 CEO) / 土井裕泰 (TBS テレビドラマ制作部・演出家、映画監督) / 伊藤有壺 (アニメーションディレクター) / 沖田修一 (映画監督) / 片桐仁 (俳優、彫刻家) / 竹内海南江 (リポーター) / 久保田直 (映画監督) / 野村辰寿 (アニメーション作家) / リチャード・ウィリアム・アレン (香港城市大学 クリエイティブメディア学部長 映画&メディアアート教授) / ヨセフ・アンギ・ノエン (映画監督) / クァク・ジェヨン (映画監督) / ネコ・ロー・チイン (アニメーション・プロデューサー、ディレクター、評論家) / 【Youth 部門審査員】 / ジオラマアニメーター Mozu (水越清貴) / 17th DigiCon6 JAPAN Youth Gold / 大友 祥基 / 19th DigiCon6 JAPAN Youth Gold / 森谷 善隆 / ライフイズテック株式会社 映像、ディレクター / 教来石 小織 / NPO 法人 World Theater Project 代表 / 中澤 健 / TBS テレビ 技術局担当局長 プロダクション部門統括
応募数	--
公式サイト	http://www.tbs.co.jp/digicon/
調査コメント	受賞者などに新規ビジネスや活動、海外コンテスト応募などに向けたの支援を行っている。

調 査 N O	11 (情報は 2018 年開催のもの)
調 査 種 別	部門あり
映 画 祭 名 称	ショートショートフィルム&アジア
主 催	ショートショートアジア実行委員会
事 務 局 等	株式会社パシフィックボイス映像文化事業部
開 催 時 期	6 月
開 始 年	1999 年
開 催 間 隔	年 1 回
主 な 会 場	表参道ヒルズ (東京都港区) ほか
顕 彰 制 度	【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 F
主な応募要件	【共通】25 分以内 (一部の部門除く)。/ダブルエントリー可、ミュージックビデオ部門のみ不可。/【オフィシャルコンペティション】応募から映画祭終了まで動画配信していないこと。/2016 年 6 月以降に制作。/【CG アニメーション部門】CG を使用したアニメーション作品。全編・部分的を問わず、効果的に CG が使われている作品。/日本初上映かは不問。/2016 年 6 月以降に制作。/コピーライト表記に準じる。/制作国不問/英日以外は、どちらかの字幕を付す。/【ミュージックビデオ部門】2016 年 6 月以降に制作。/【Branded Shorts】尺不問。/2017 年 1 月 1 日から 2018 年 3 月 30 日の間に公開。/【観光映像大賞】60 分以内。/【学生部門 Supported by フェローズ】5 分以内。/2016 年 6 月以降に制作。/2018 年 3 月末時点で日本国内の学校に在籍中の学生監督。
応募要項 URL	https://www.shortshorts.org/2018_call_for_entry/guide.html
審査方法等	【審査員】【ジャパン部門】千葉真一 (俳優) /モーリー・ロバートソン (ジャーナリスト) /三池崇史 (映画監督) /本仮屋ユイカ (女優) /Linda Campos Olszewski (映画芸術科学アカデミー 短編映画/長編アニメーション選考メンバー) /【CG アニメーション部門】新城毅彦 (監督) /中川翔子 (タレント) /杉山知之 (デジタルハリウッド大学学長) /【学生部門】樋口真嗣 (映画監督) /伊藤伴雄 (映画プロデューサー) /野儀健太郎 (株式会社フェローズ代表取締役社長)
応 募 数	10,000 以上
公式サイト	http://www.shortshorts.org
調査コメント	2011 年以前からアニメーション作品もノミネートされている。2012 年より「CG アニメーション部門」新設。オフィシャルコンペティションのグランプリ作品はアカデミー賞ノミネート候補となる。VR 作品、MV 作品の部門がある。作品販売、海外応募支援も行っている。

第3章 インディペンデントアニメーション

調査 NO	12 (情報は2018年開催のもの)
調査種別	自主上映
映画祭名称	アニメーション・スープ
主催	アニメーション・スープ
事務局等	アニメーション・スープ
開催時期	不定
開始年	2000年
開催間隔	不定期
主な会場	不定
顕彰制度	なし
主な応募要件	--
応募要項 URL	--
審査方法等	--
応募数	--
公式サイト	http://www.animationsoup.com/
調査コメント	作家、ヨシムラエリらによる上映イベント。関西を中心に活動。

調 査 N O	13 (情報は 2018 年開催のもの)
調 査 種 別	大学
映 画 祭 名 称	インターカレッジ・アニメーション・フェスティバル (ICAF)
主 催	インターカレッジ・アニメーション・フェスティバル実行委員会/[共催]日本アニメーション協会/[共催]日本アニメーション学会
事 務 局 等	ICAF 運営事務局
開 催 時 期	不定
開 始 年	2002 年
開 催 間 隔	年 1 回
主 な 会 場	国立新美術館館 (東京都港区)
顕 彰 制 度	観客賞
主な応募要件	参加各校の教員の推薦。
応募要項 URL	--
審査方法等	--
応 募 数	--
公 式 サ イ ト	www.icafe.info
調査コメント	全国の大学の学生作品を上映。姫路、名古屋、京都、金沢、広島でセレクション上映。持ち込みで講評してもらえる「ICAF とらのあな」あり。

第3章 インディペンデントアニメーション

調 査 N O	14 (情報は2018年開催のもの)
調 査 種 別	アニメ専門
映 画 祭 名 称	インディーズアニフェスタ
主 催	三鷹市／インディーアニフェスタ実行委員会
事 務 局 等	インディーアニフェスタ実行委員会事務局
開 催 時 期	3月
開 始 年	2003年
開 催 間 隔	年1回
主 な 会 場	三鷹市芸術文化センター (東京都三鷹市)
顕 彰 制 度	大賞／市民審査員賞／審査員賞
主な応募要件	アニメーション作品。アニメーションの技術をメインに用いた作品。／長さは1分～15分程度。／商業的な公開をされていない作品に限る。／作品の新旧、国籍、個人、団体、プロ、アマ問わず。
応募要項 URL	http://m-sohot.com/iafesta/guide.html
審 査 方 法 等	【審査過程】一次選考を行い、当日に上映。／【審査員】三上浩司 (プロデューサー、研究者)／後藤隆幸 (アニメーター)／こぐまあつこ (アニメーション作家)／西岡純一 (スタジオジブリ広報部部長)
応 募 数	--
公 式 サ イ ト	http://www2.m-sohot.com/iafesta/
調 査 コ メ ン ト	三鷹の森アニメフェスタ内で開催。

調 査 N O	15 (情報は 2018 年開催のもの)
調 査 種 別	大学
映 画 祭 名 称	タマグラアニメ博
主 催	多摩美術大学グラフィックデザイン学科タマグラアニメ博実行委員会
事 務 局 等	多摩美術大学グラフィックデザイン学科
開 催 時 期	3 月
開 始 年	2003 年
開 催 間 隔	年 1 回
主 な 会 場	UPLINK (東京都渋谷区)
顕 彰 制 度	なし
主な応募要件	--
応募要項 URL	--
審査方法等	--
応 募 数	--
公 式 サ イ ト	https://www.facebook.com/Tamagraanimefest/
調査コメント	2013 年より年 1 回開催。それまでは不定期開催。多摩美術大学グラフィックデザイン学科および同大学院デザイン専攻の卒業制作・修了制作を上映。

調査 NO	16 (情報は2018年開催のもの)
調査種別	部門あり
映画祭名称	ASK?映像祭
主催	art space kimura ASK?
事務局等	art space kimura ASK?
開催時期	7月
開始年	2004年
開催間隔	年1回
主な会場	art space kimura ASK? (東京都中央区)
顕彰制度	大賞／審査員賞
主な応募要件	10分以内の作品。／映像作品内にタイトルを表記すること。／応募資格は不問。
応募要項 URL	http://www2.kb2-unet.ocn.ne.jp/ask/2018/eizo/eizo2018_boshu.html
審査方法等	【審査員】久里洋二 (アニメーション作家) / 西村智弘 (映像評論家) / 木邑芳幸 (art space kimura ASK? 代表)
応募数	--
公式サイト	http://www2.kb2-unet.ocn.ne.jp/ask/2018/eizo/eizo2018_boshu.html
調査コメント	ギャラリーが主催。受賞者には個展ないしグループ展の機会が与えられる。実写とアニメーションは同一部門で審査されるが、アニメーションが多い傾向にある。

調 査 N O	17 (情報は 2018 年開催のもの)
調 査 種 別	部門あり
映 画 祭 名 称	ASIAGRAPH
主 催	経済産業省／財団法人デジタルコンテンツ協会
事 務 局 等	ASIAGRAPH CG アートギャラリー事務局
開 催 時 期	10 月
開 始 年	2004 年
開 催 間 隔	隔年
主 な 会 場	幕張メッセ (千葉県千葉市)
顕 彰 制 度	【第二部門 動画 (アニメーション) 作品公募部門 「CG アニメーションシアター」】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】 Be
主 な 応 募 要 件	<p>【第二部門 動画作品公募部門】オリジナルの CG アニメーション作品。／アジア地域で出生、居住もしくは国籍を保有する者・団体。プロ、アマ、学生不問。／専門教育を受けたか、実務経験、作品発表実績があること。／複数部門に応募可。／応募点数は 3 作品まで。／1 作品 15 分程度を上限。(15 分を超える場合は要相談)／【第三部門 学生 (25 歳以下) アニメーション作品公募部門】オリジナルの CG アニメーション作品。実写編集中心の映像作品は対象外。／日本に在住、もしくは日本国籍を保有する学生及び卒業生で応募時 25 歳以下。／大学院、大学、専門学校生が主な対象。高校生以下も応募可。／過去、コンテストでグランプリ、映像 (動画) 部門最高賞の受賞経験を持つ作家は応募不可。／応募点数は 3 作品まで。／1 作品 15 分程度を上限。／学校単位での応募は一校 10 作品程度を上限。／入賞作品は第二部門にエントリーされる。／【第四部門 こども CG コンテスト部門】2016 年以降に制作されたオリジナルの CG 作品。静止画、動画作品。／アジア地域で出生、通学、もしくは国籍を持つ中学生以下。/動画部門はオリジナル映像。／初音ミクと描く未来部門はリプトン・フューチャー・メディア株式会社のキャラクターをテーマとした静止画や動画作品。／応募点数は 5 作品まで。／動画は 1 作品 5 分程度を上限。／【第一～第三部門共通】2016 年以降に制作されたオリジナルの CG アニメーション作品／写真のコラージュや実写映像編集が中心の動画作品は対象としない。／他のコンテストへの応募や、広告、印刷、配信等で使用、公開された作品も権利者の許可があれば応募可。ただし、劇場公開作品や、インディーズ以外の販売 DVD タイトル、TV シリーズ作品など市場で一定評価を得て流通</p>

	<p>している作品は応募出来ない。／「アジア独自の CG 表現」を積極的に評価。／モチーフやテーマは限定せず、既存のアートや映像産業の評価対象にならない表現でも「独創的」で「視覚的な美しさ」を備えている作品。／【Realusion Award 3D 部門 日本予選】あらゆる 3DCG ツール、ゲームエンジン、映像合成編集ソリューションが使用可能。／Reallusion ツールは申込時に申請すれば、予選会にて無償貸与。／大学生または専門学校生（年齢制限なし）／グループの場合は 1 チーム 3 名まで。所属学校の先生を顧問として登録／13 か国以上が参加。2 チームが日本から台湾本選へ出場。本選出場時は最低 1 名以上参加。航空運賃事務局負担。／課題は当日発表。28 時間で完成させる。／作品は 1 分～5 分。／3D 素材の持ち込みは可。／【特別公募部門 REALLUSIONAWARD 2018 University Group - 2D】48 時間で完成させた 2D アニメーション作品。／資格は 3D 部門に準じる。／WEB 経由で提出。／ツールは「CrazyTalk Animator 3 Pipeline」。／提出物は第 1 話相当する 8～10 分の作品、シリーズ全体の予告編 1-3 分、シリーズ全体の企画書。</p>
応募要項 URL	http://www.asiagraph.jp/koubo.html
審査方法等	ASIAGRAPH CG アートギャラリー選考委員
応募数	約 600
公式サイト	http://www.asiagraph.jp/
調査コメント	デジタルコンテンツ EXPO 2018 内で開催。第一部門 CG アート作品公募部門「CG アートギャラリー」、パソコン甲子園の部門は静止画のみの募集。「Realusion Award」3D、2D 部門は大学、専門学生対象で、3D、2D ツールを使用して 48 時間でアニメーション作品を作る。

調 査 N O	18 (情報は 2018 年開催のもの)
調 査 種 別	アニメ専門
映 画 祭 名 称	吉祥寺アニメーション映画祭
主 催	吉祥寺ウエルカムキャンペーン委員会
事 務 局 等	武蔵野市観光機構
開 催 時 期	10 月
開 始 年	2005 年
開 催 間 隔	年 1 回
主 な 会 場	吉祥寺シアター (東京都吉祥寺市)
顕 彰 制 度	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℃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
主な応募要件	国籍、年齢、性別、個人・グループ(企業を含む)、プロ・アマの別は不問。コマ撮りを使用したアニメーション技法を表現の中核としている作品(コンピュータで制作した作品を含む)。一部にアニメーションを使用している作品であっても対象。／おおむね 15 秒以上 15 分以内の作品であること。／他の映画祭等で受賞歴・応募歴があっても可。その応募規定に違反しないものに限る。／「東京都青少年の健全な育成に関する条例」に反しない作品であること。／商業を目的としてテレビ、劇場、オリジナルビデオ、ネットコンテンツ等で既に公開、販売、その予定のある作品は対象外。
応募要項 URL	http://kichifes.jp/animation/sp/yoko_sp.html
審 査 方 法 等	【審査委員長】竹熊健太郎(編集家)／【審査員】氷川竜介(研究者)／津堅信之(研究者)／青木純(アニメーション・ディレクター)／【ゲスト審査員】森本晃司(アニメーション監督)／笹川ひろし(アニメーション監督)
応 募 数	--
公 式 サ イ ト	http://kichifes.jp/animation/index_sp.html
調査コメント	吉祥寺アニメワンダーランド内。同イベント内でストップモーションアニメーションフェスティバルも開催。

第3章 インディペンデントアニメーション

調査 N O	19 (情報は 2018 年開催のもの)
調査種別	大学
映画祭名称	ANIZO 東京造形大学学生アニメーション上映会
主催	東京造形大学 アニメーション専攻領域 学生有志
事務局等	
開催時期	5月
開始年	2005年
開催間隔	年1回
主な会場	桑沢デザイン研究所 1F ホール (東京都渋谷区)
顕彰制度	なし
主な応募要件	--
応募要項 URL	--
審査方法等	--
応募数	--
公式サイト	https://twitter.com/anizo_zokei
調査コメント	アニメーション専攻 1 期生が 2 年次に開始。開始当初は下北沢トリウッドで上映。

調 査 N O	20 (情報は 2018 年開催のもの)
調 査 種 別	自主上映
映 画 祭 名 称	国際アニメーション・デー
主 催	ASIFA-JAPAN
事 務 局 等	ASIFA-JAPAN
開 催 時 期	10 月～11 月
開 始 年	2005 年
開 催 間 隔	年 1 回
主 な 会 場	広島市映像文化ライブラリー（広島県広島市）ほか、広島市内の複数個所、京都造形芸術大学、ほか各都市。
顕 彰 制 度	なし
主な応募要件	--
応募要項 URL	--
審 査 方 法 等	--
応 募 数	--
公 式 サ イ ト	http://asifa.jp/iad/
調査コメント	2002 年より各国で開催。ASIFA（国際アニメーションフィルム協会）が制定した国際記念日「アニメーションの日」（10 月 28 日）にの前後に行われる。2018 年は広島、京都、野々市、あつぎで開催。

第3章 インディペンデントアニメーション

調査 NO	21 (情報は2018年開催のもの)
調査種別	部門あり
映画祭名称	札幌国際短編映画祭
主催	No Mapa 実行委員会
事務局等	No Maps 実行委員会
開催時期	10月
開始年	2006年
開催間隔	年1回
主な会場	札幌プラザ2・5 (北海道札幌市)
顕彰制度	【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
主な応募要件	30分以下の短編作品。／制作・完成が2017年3月1日以降。／学生作品、MVも応募可能。／最終完成作品であること。／上映時には英語字幕が必要。
応募要項 URL	http://sapporoshortfest.jp/blogs/festivalupdate/2018/02/2018-opencall-jp.html
審査方法等	【国際審査委員】デイビッド・ナカバヤシ (クリエイティブ・ディレクター) / マイケル・アリアス (映画監督・ビジュアルクリエイター) / ロイストン・タン (映画監督)
応募数	3,604
公式サイト	http://sapporoshortfest.jp
調査コメント	実写とアニメーションは同一部門で審査される。通称「SAPPORO ショートフェスト」。フィルム・マーケットを併催。アニメーションは主「にファミリー&チルドレン」で上映されるが、他部門でも状あり。「北海道セレクション」の上映枠がある。

調 査 N O	22 (情報は 2018 年開催のもの)
調 査 種 別	部門あり
映 画 祭 名 称	TOHO シネマズ学生映画祭
主 催	TOHO シネマズ学生映画祭委員会
事 務 局 等	TOHO シネマズ学生映画祭実行委員会
開 催 時 期	3 月
開 始 年	2007 年
開 催 間 隔	年 1 回
主 な 会 場	TOHO シネマズ 日比谷 (東京都中央区)
顕 彰 制 度	【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
主な応募要件	【ショートアニメーション部門】20 分以内のアニメーション作品。／【プロモーションビデオ部門】テーマに則った 1 分以内の映像作品。／【部門共通】現在学生もしくは学生時代に完成。／ほかの映画祭で受賞暦があるものは応募不可。
応募要項 URL	https://www.tohotheater.jp/tcsff/entry.html
審 査 方 法 等	【審査過程】一次審査 (映画祭実行委員) →二次審査 (映画祭実行委員+TOHO シネマズ担当者) →最終審査 (ゲスト審査員)
応 募 数	--
公 式 サ イ ト	https://www.tohotheater.jp/tcsff/
調 査 コ メ ン ト	アニメーション部門あり。

第3章 インディペンデントアニメーション

調 査 N O	23 (情報は例年開催のもの、2018年は変則開催)
調 査 種 別	大学
映 画 祭 名 称	卒ZO展 東京造形大学アニメーション専攻有志上映会
主 催	卒ZO展実行委員会
事 務 局 等	東京造形大学総合企画室
開 催 時 期	3月
開 始 年	2007年
開 催 間 隔	年1回
開 催 備 考	
主 な 会 場	表参道ヒルズ (東京都港区、2018)、原宿デザインフェスタギャラリー (2017)
顕 彰 制 度	なし
主 な 応 募 要 件	--
応 募 要 項 URL	--
審 査 方 法 等	--
応 募 数	--
公 式 サ イ ト	https://www.zokei.ac.jp/academics/undergrad/am/
調 査 コ メ ン ト	例年は「卒ZO展 東京造形大学アニメーション専攻有志上映会」として学生を主体に開催。2018年は専攻創設15周年記念イベント「造形アニメーションのすべて」の中で行われ、その年のすべての卒業制作を映像展示したほか、「卒ZO+2017 セレクション」として在校生分を含めて上映。イベントの表記年は卒業年度。

調 査 N O	024 (情報は 2018 年開催のもの)
調 査 種 別	大学
映 画 祭 名 称	GEIDAI ANIMATION
主 催	東京芸術大学大学院映像研究科アニメーション専攻
事 務 局 等	東京芸術大学大学院映像研究科アニメーション専攻
開 催 時 期	2～3月
開 始 年	2010年
開 催 間 隔	年1回
主 な 会 場	横浜美術館 (神奈川県横浜市)、東京芸術大学上野キャンパス (東京都台東区)
顕 彰 制 度	なし
主な応募要件	--
応募要項 URL	--
審 査 方 法 等	--
応 募 数	--
公 式 サ イ ト	http://animation.geidai.ac.jp
調 査 コ メ ン ト	東京芸術大学大学院映像研究科アニメーション専攻の修了制作上映。

調査 NO	25 (情報は2018年開催のもの)
調査種別	自主上映
映画祭名称	TOKYO_ANIMA!
主催	TOKYO ANIMA!実行委員会／国立新美術館
事務局等	TOKYO ANIMA!実行委員会
開催時期	4月
開始年	2010年
開催間隔	年1回
主な会場	国立新美術館館 (東京都港区)
顕彰制度	なし
主な応募要件	--
応募要項 URL	--
審査方法等	--
応募数	--
公式サイト	http://www.tokyo-anima.com
調査コメント	「六本木アートナイト」内の一部として、国立新美術館で開催。若手作家の作品を上映する。第1回の実行委員は藤田純平、加藤久仁生、坂井治、稲葉卓也、水江未来。

調 査 N O	26 (情報は 2018 年開催のもの)
調 査 種 別	アニメ専門
映 画 祭 名 称	宮城仙台アニメーショングランプリ
主 催	宮城・仙台アニメーショングランプリ実行委員会
事 務 局 等	宮城・仙台アニメーショングランプリ実行委員会事務局 (宮城県経済商工観光部新産業振興課内)
開 催 時 期	3 月
開 始 年	2011 年
開 催 間 隔	年 1 回
主 な 会 場	せんだいメディアテーク (宮城県仙台市)
顕 彰 制 度	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
主な応募要件	アニメーションであること、CG やクレイ等制作手法は不問。／30 分以内。10 分以上の作品は、審査用に 10 分以内の編集版を提出。／他のイベント等の受賞作品も可。全ての受賞履歴を応募時に記入。／商業目的でテレビ、劇場等で既に放映されたり、販売されている作品は不可。／応募者のオリジナルでない作品、既存作品の模倣 (著しく似通ったものを含む) は不可。企画書を提出する。／一般部門は資格不問。宮城のあした部門は宮城県内の高校、専門学校、大学等 (大学院は除く) に在籍している学生、または卒業 1 年以内の方。
応募要項 URL	http://miyagi-anime.jp/points/index.html
審 査 方 法 等	【審査委員長】布川郁司 (株式会社びえろ 最高顧問、NUNOANI 塾 塾長) / 【副審査委員長】森祐治 (株式会社電通コンサルティング 代表取締役社長 シニア・ディレクター、亜細亜大学都市創造学部 特任教授) / 【審査委員】丸山正雄 (株式会社 MAPPA 代表取締役会長、株式会社スタジオ M2 代表取締役社長) / 西浦和樹 (宮城学院女子大学 教育学部 教授、スウェーデン・モタラ市親善大使)
応 募 数	--
公 式 サ イ ト	http://www.miyagi-anime.jp/
調 査 コ メ ン ト	2018 年で終了。入賞作品は「AnimeJapan」で上映・展示されるほか、アニメーション関連事業者とのマッチング支援あり。

調査 NO	27 (情報は2018年開催のもの)
調査種別	自主上映
映画祭名称	ANIME SAKKA ZAKKA
主催	ANIME SAKKA ZAKKA
事務局等	FOGHORN
開催時期	10月(2018年)
開始年	2013年
開催間隔	不定期
主な会場	川崎市アートセンター、アーツ千代田 3331 アキバタマビ 21、ほか
顕彰制度	なし
主な応募要件	--
応募要項 URL	--
審査方法等	--
応募数	--
公式サイト	http://animesakkazakka.web.fc2.com/
調査コメント	上映と合わせて作家が制作した「雑貨」を展示・販売する。中内友紀恵、いよりさき、若井麻奈美が企画・運営するプロジェクト。

調 査 N O	28 (情報は2018年開催のもの)
調 査 種 別	アニメ専門
映 画 祭 名 称	東京アニメアワードフェスティバル
主 催	東京アニメアワードフェスティバル実行委員会／一般社団法人日本動画協会／[共催]東京都
事 務 局 等	一般社団法人日本動画協会
開 催 時 期	3月
開 始 年	2014年
開 催 間 隔	年1回
主 な 会 場	池袋の各映画館ほか
顕 彰 制 度	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)
主な応募要件	【長編アニメーション】60分以上。／【短編アニメーション】30分未満。／【共通】2016年6月以降に完成したアニメーション作品。／商業目的として日本国内で放映、販売された作品は対象外。
応募要項 URL	https://animefestival.jp/ja/award/competition
審 査 方 法 等	【最終審査委員 (長編)】明田川進 (音響監督) /セバスチエン・ローデンバック (監督) /ダグラス・スウィートランド (監督) /森脇真琴 (アニメ演出家) /【一次選考委員 (長編)】津堅信之 (アニメーション研究家) /藤津亮太 (アニメ評論家) /堀川憲司 (株式会社ピーエーワークス 代表取締役・プロデューサー) /本郷みつる (アニメーション演出者) /【最終審査委員 (短編)】岡本美津子 (プロデューサー/東京芸術大学教授) /小川洋一 (株式会社白組 代表取締役副社長 アニメーションスーパーバイザー) /クリストファー・ショウ (パットナム映画・アニメ学校 校長) /ジン・キム (ロコスアニメーションスタジオエグゼクティブ・クリエイティブディレクター/レッドシューズアンドセブンドワーフ キャラクターデザイン・アニメーション部主任) /【一次選考委員 (短編)】エディ・メホング (プロデューサー/アニメーター/絵コンテ作家) /加藤タカ (デザイン/監督/脚本) /五味洋子 (アニメーション研究家) /小柳貴衛 (東京工芸大学 アニメーション学科 准教授) /白石慶子 (アニメーション監督) /なかむらたかし (アニメーション監督) /町田有也 (プロデューサー) /渡辺敦子 (アニ
応 募 数	731
公 式 サ イ ト	http://animefestival.jp/ja/
調 査 コ メ ン ト	2002年より「東京国際アニメフェア」内「東京アニメアワード」として開催。2014年に改組された。改組に合わせて長編部門を新設している。

調査NO	29 (情報は2018年開催のもの)
調査種別	アニメ専門
映画祭名称	新千歳空港国際アニメーション映画祭
主催	新千歳空港国際アニメーション映画祭実行委員会
事務局等	新千歳空港国際アニメーション映画祭事務局
開催時期	10月
開始年	2014年
開催間隔	年1回
主な会場	新千歳国際空港(北海道千歳市)
顕彰制度	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
主な応募要件	【長編】30分以上のアニメーション作品(手法は問わない)。【短編】30分未満のアニメーション作品(手法は問わない)。/短編のカテゴリは事務局、選考委員で振り分ける。/【共通】2016年以降に完成した作品。再応募は不可。複数の応募は可。
応募要項URL	【長編部門】 http://airport-anifes.jp/regulations/airport-anifes2018-regulations-feature_JP.pdf 【短編部門】 http://airport-anifes.jp/regulations/airport-anifes2018-regulations-short_JP.pdf
審査方法等	【一次選考員】土居伸彰(新千歳空港国際アニメーション映画祭フェスティバル・ディレクター、アニメーション研究者)/倉重哲二(映像・アニメーション作家)/大島慶太郎(映像作家)/小野朋子(新千歳空港国際アニメーション映画祭チーフ・ディレクター)/【国際審査員】短編部門:アネット・シンドラー(フェスティバル・ディレクター)/エマ・ドゥ・スワーフ(アニメーション作家)/谷口暁彦(アーティスト) 長編・学生部門:エマニュエル=アラン・レナル(プロデューサー)/リ・ハオリン(アニメーション作家)/冠木佐和子(アニメーション作家)/【ミュージックアニメーションコンペティション特別審査員】須藤孝太郎(プロデューサー)/橋本麦(映像作家、ビジュアルアーティスト)/久野遥子(アニメーション作家、漫画家)
応募数	2,043
公式サイト	http://airport-anifes.jp
調査コメント	コンペ以外の上映でも日本アニメーション多数、2018年より学生部門・長編部門新設。

調 査 N O	30 (情報は 2018 年開催のもの)
調 査 種 別	部門あり
映 画 祭 名 称	横濱インディペンデント・フィルム・フェスティバル
主 催	横濱インディペンデント・フィルム・フェスティバル実行委員会
事 務 局 等	横濱インディペンデント・フィルム・フェスティバル事務局
開 催 時 期	11 月
開 始 年	2016 年
開 催 間 隔	年 1 回
主 な 会 場	横浜シネマ・ジャック&ベティ (神奈川県横浜市)
顕 彰 制 度	【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
主な応募要件	【共通】2014 年 1 月以降に完成した作品。発表、未発表は不問。／【短編作品部門】20 分以内。／【中編作品部門】60 分以内。／【長編作品部門】60 分を超える。／【音楽作品部門】ミュージックビデオ、音楽映像など音楽をテーマにした作品。作品尺は不問。／【アニメーション部門】アニメーション作品であること。作品尺は不問。
応募要項 URL	http://www.g-film.net/filmfes/compe.html
審査方法等	--
応 募 数	250
公式サイト	http://www.g-film.net/filmfes/
調査コメント	応募監督の中から「映画制作」「劇場上映」の支援を行っている。

調査 NO	31 (情報は 2017 年開催のもの)
調査種別	自主上映
映画祭名称	アニメーション・パレット
主催	
事務局等	アニメーション・パレット
開催時期	不定
開始年	2016 年
開催間隔	不定期
主な会場	不定
顕彰制度	なし
主な応募要件	--
応募要項 URL	--
審査方法等	--
応募数	--
公式サイト	http://animationpalette.wixsite.com/info
調査コメント	東京藝術大学大学院修了生による上映イベント。参加作家は飯田千里、田中美紀、松本紗季、小野ハナ、秦俊子、野中晶史、キム・ハケン、面高さやか。2018 年は自主上映イベントはなく、池袋シネマロサで開催のイベント「イザナイツ」の中でアニメーション・パレットのプログラムで上映。2017 年の上映イベントを採録。

調 査 N O	32 (情報は 2018 年開催のもの)
調 査 種 別	アニメ専門
映 画 祭 名 称	アニメコンペティション練馬
主 催	練馬アニメカーニバル推進連絡会／練馬区／ねりま観光センター（練馬区産業振興公社）／西武鉄道株式会社／株式会社ジェイコム東京／東映アニメーション株式会社／一般社団法人練馬アニメーション
事 務 局 等	練馬アニメーション アニメコンペティション練馬事務局
開 催 時 期	3 月
開 始 年	2017 年
開 催 間 隔	年 1 回
主 な 会 場	練馬区立区民・産業プラザ Coconeri (東京都練馬区)
顕 彰 制 度	【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“コンペネクスト”／【キッズアニメ】 グランプリ／優秀賞／入賞
主な応募要件	【1分アニメ】対象は学生（高校・専門・大学）および一般（個人またはグループ応募可。年齢、プロ・アマ不問）。／30 秒～90 秒以内の短編アニメーション。／動画として成立していること。／手描き、デジタル等手法は不問。／色彩、セリフ、音楽等は自由。セリフの言語は日本語（字幕可）。／【キッズアニメ】対象は練馬区内在住・在学の小・中学生。／規定大きさの用紙（A4）に描いた手描きのアニメーション作品。／枚数は 6 枚から 100 枚。／アニメキャラクターを使用する場合はオリジナル、もしくは事務局の提供するキャラクター。／【若手アニメチャレンジ】対象：将来アニメーターを志望する方、または、アニメーターになって 3 年以内の方。／レイアウトを作成、提出。／キャラクターは事務局提供か、オリジナル。／美術設定を使用する課題と自由課題を各 1 点。／着彩の有無は自由。
応募要項 URL	https://animation-nerima.jp/download/compe/2018/compe_kiyaku.pdf
審査方法等	【審査員】宇田鋼之介（アニメーション監督）／神志那弘志（アニメーションクリエイター）／遊佐かずしげ（アニメーション作家、演出家）／佐藤皇太郎（映像作家）／臼井弘（練馬区産業経済部部長）
応 募 数	--
公式サイト	https://animation-nerima.jp/event/compe/
調査コメント	「アニメコンペティション練馬 2017」の開催時期が 2018 年 3 月のため、「アニメコンペティション練馬 2017」を採録。

第3章 インディペンデントアニメーション

調査 NO	33 (情報は2018年開催のもの)
調査種別	自主上映
映画祭名称	全国自主制作アニメーション上映会
主催	あにうえ運営委員会
事務局等	早稲アニメーション研究会(渉外担当)ほか
開催時期	6月/12月
開始年	2018年
開催間隔	年2回
開催備考	「アニメーション研究会連合」の解散を受けて設立された、大学の自主制作団体による自主上映イベント。参加団体による共同運営。
主な会場	東京工業大学(第1回)
顕彰制度	アンケート
主な応募要件	--
応募要項 URL	--
審査方法等	※来場者アンケートによる投票。
応募数	--
公式サイト	http://aniueshow.seesaa.net
調査コメント	--

3.8.3. 参考文献

- ・『劇場アニメ 70 年史』アニメージュ編集部、徳間書店、1989.
- ・『アニメ進化論』O 美術館、1988 (図録)
- ・『実験映像 40 年史』キリンプラザ、イメージフォーラム、1994. (図録)
- ・『輝け 60 年代—草月アートセンターの全記録』、「草月アートセンターの記録」刊行委員会、フィルムアート社、2002
- ・『広島国際アニメーションフェスティバル 30 周年 1985-2014』広島国際アニメーションフェスティバル実行委員会、2016
- ・『現代日本インディペンデント・アニメーション年表』山村浩二:編、「LOOP 映像メディア学」Vol.7、東京藝術大学大学院映像研究科、2017 [年表あり]
- ・『日本のアニメーションはいかにして成立したのか』西村智弘、森話社、2018[年表あり]

独立行政法人日本芸術文化振興会 委託事業

「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」

企画・監修：戸田康太（独立行政法人日本芸術文化振興会基金部プログラムオフィサー）

事務局：非営利活動法人知的資源イニシアティブ

カートゥーン分野、同人誌分野担当：池川佳宏

インディペンデントアニメーション分野担当：想田充

発行日：2019年5月31日