

メディア芸術 ニュースレター

NewsLetter/Vol.7
発行:メディア芸術総合情報事務局
監修:文化庁
お問合せ:info@mediag.jp
発行日:2012年12月7日

1

マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートを
伝えるニュースレター

<http://mediag.jp>



マチ★アソビはイベントの
既成概念を壊すところから始まった
「マチ★アソビ」総合プロデューサー

近藤光 インタビュー

新潟市「マンガ・アニメを活用した
まちづくり」レポート

CEDEC2012レポート—
ぶっちぎり2位の現状と課題

事業レポート
「アニメーションブートキャンプ2012」の実施

マチ★アソビはイベントの既成概念を壊すところから始まった

徳島県徳島市で開催される大型アニメイベント「マチ★アソビ」。2012年10月開催のvol.9では5万4000人の来場者を集めた。開催の経緯からユニークな運営方法について、イベントの仕掛け人である近藤光氏に話を聞いた。



徳島阿波おどり空港をアニメで埋め尽くす「マチ★アソビ空港ジャック」

心地よい制作環境を 求めて徳島へ

Q マチ★アソビ開催までの経緯を教えてください。

A 2009年の4月に、徳島にもアニメの制作スタジオを作ったんです。なぜかという、アニメを作るうえで、普段見ているものが画面に絶対影響するんですよ。鉛筆、机、椅子、携帯電話、そういった見ているもの、使っているものが画面ににじみ出る。だから、沖縄の海が見える場所でアニメを作ったら、きっと快活なアニメができるんじゃないかと思っていました。でも沖縄だと郵送や宅急便を送るのに、時間がかかってしまう。それで出身地の徳島にスタジオを構えることにしたんです。ひさしぶりに帰ると、街や川もきれいになっていて、制作環境としてよかったですね。

スタジオを開くまでに、徳島市役所をはじめ、県庁や商工会議所など、いろいろな方と知り合って、その縁で、『空の境界』のキャラクターを使った阿波おどりのポスターを、僕らの会社で作らせてもらって、これがものすごい話題になったんです。そんな流れから、今度は徳島市観光協会が毎年開催している「眉山山頂秋フェスタ」を

手伝うことになりました。ちょうどこのころ、僕自身も徳島でアニメのイベントを開きたいと思っていたので、「じゃあ、コラボレーションしよう」ということで、「眉山山頂秋フェスタ×マチ★アソビ vol.1」を2009年10月に開催したんです。



何よりも大事なのは お客さんの満足度

Q 新しいイベントを開くにあたって、どんなことを心がけていましたか？

A 何よりも大事にしたいのは、お客さんの満足度です。コラボレーションの話が来る前に自分たちで考えていたイベントは、「お客さん100人でいい」と言っていた。100人でも来てくれた人が満足してくれれば、必ず次も来てくれる。それを定期的にやって、10年かけて万の単位に乗せよう。この考えは、いまでも変わってなくて、ゲストに誰が来ようが2万人をベースとして変わらないイベントにすることが重要なんです。たまたま「眉山山頂秋フェスタ」とのコラボになったため、初

回からある程度の数字を出さなければいけなくなりましたが、それと同時に満足度をどう上げるかということも、すごく考えていました。

しかもスタジオ開設して間もないころで、準備期間は1か月ぐらいしかありません。そこでまず考えたのは、既成概念を壊すことでした。イベントというと、すぐに警備はどうするのか、ロープやコーンをどうするのかという話が出てくるんですけど、ちょっと待ってください、と。そうじゃなくて、お客さんが何を楽しんでもらえるか、喜んでくれるかを考えようよと話したんです。

僕は会場となる場所を歩きまわって、アイデアを出し続けました。せっかく徳島でイベントを開くんだから、幕張メッセや東京ビッグサイトでできないことをやらないと意味がない。それは何だろうと考え続けて。その一つが、ロープウェイの音声ガイドに声優さんを起用することでした。当時は「眉山山頂秋フェスタ」は山頂だけの催しでしたが、ロープウェイも活用できるじゃないかとひらめいたんです。さらに、手当たり次第にアニメ業界の仲間に声をかけて、徳島に来てもらった。なかなか厳しい戦いでしたけど、おかげさまで、初回から1万人以上が来てくれて、ありがたかったですよ。現場は大混乱でしたけど（笑）。



イベントを開くのは楽しいから

Q マチ★アソビはどんなふうに運営しているんですか？

A 一番の特色は、協賛や出展料を取っていないことだと思います。僕らも含めて、みんな自腹なんです。この話をするとみんな不思議がるんですけど、それぞれが目的を果たしてくれればいいと思って



人気の高い「橋の下美術館」

いるんですよ。宣伝したい人は宣伝をする、物販をしたければ物販をする。フライヤーは、いまだにユーフォーテーブルが自腹を切って刷っています。

徳島という町はそんなに人口もないし、予算もほとんど持っていない。だから自分たちでスタートを切るしかないんですよ。

例えば、2回目の開催から「橋の下美術館」というイベントを始めたんです。僕自身、すごく気に入っていて、マチ★アソビの中でもベスト3に入るぐらい人気があるイベントなんです。これは開催日の2～3週間前に思いついたんです。そんなタイミングで行政から予算なんてありませんよね。だからこれも自腹を切りました。

おそらくイベントに対する価値観が従来とは違うんですね。ふつうイベントというと、出展料と協賛を集めて黒字になりそうかどうかからスタートするでしょう。でも、マチ★アソビは、その考えを最初から取っていない。じゃあ何のためにイベントをやるのかといたら、楽しいからだし、お客さんに喜んでもらえるからです。イベントの目的を利益から楽しみに切り替えれば、プログラムの作り方も出展者の集め方もガラリと変わるんですよ。

Q 行政とはどのような連携をしていますか？

A お世辞でもなんでもなくて、助かっています。町全体を使うイベントだから、警察含めて、県庁や市庁の協力がないとできないんですよ。さきほど

近藤光
1969年生まれ。アニメーション制作会社ufotableの代表取締役。徳島のアニメイベント「マチ★アソビ」の総合プロデューサー。東京と徳島にアニメスタジオを持ち、独特な演出とクオリティの高い作品を作ることで知られている。アニメ制作だけでなく、実写作品のCGや、カフェの経営、映画館の経営など、多方面に展開中。主なプロデュース作品に「劇場版 空の境界」「テイルズ オブ シンフォニア THE ANIMATION」「Fate/Zero」など。

の「橋の下美術館」は、遊覧船に乗りながら、橋の下に展示されている巨大なアニメイラストを見るというイベントですが、これも河川法をはじめとして、いろんな法律が絡んでくるんですね。そういうものをクリアするには、行政の協力が欠かせません。

もともとプログラムに関わる大枠は僕が考えて、会場整備みたいな部分は徳島にお願いしていました。要するに彼らができないことを僕がやって、僕ができないことは彼らにやってもらうということで、いい関係で続けてきています。

ただ、最近うれしかったのは、行政の人も企画を出してくれるようになったんです。2011年から「マチ★アソビ空港ジャック」といって、徳島阿波おどり空港をアニメで埋め尽くすというイベントが始まったんですが、これはスタジオ開設当初から仲良くしている行政の人が考えて、しかも空港との交渉までしてくれました。あれはとてうれしかったですね。機械的に役割分担するのではなく、みんなが能動的になってほしい。そうしたらイベントは面白くなるんですよ。



時間がたってから 価値が生まれるもの

Q 今年（2012年）の3月にはアニメ専門の映画館「ufotable CINEMA」も完成させました。今後はどんなことを計画しているのでしょうか。

A 10月のマチ★アソビで発表したんですが、映画館の1周年記念と絡めたイベントを計画しています。そこで、アニメ雑誌「Newtype（ニュータイプ）」が主催している「ニュータイプアニメアワード」の受賞者をレリーフにして、商店街に埋め込むという企画を考えているんです。

新しいものというのは、作ったときが一番きれいだから、ピークじゃないですか。でも時間の経過とともに価値が出るものは何だろうということ、最近ずっと考えてたんですよ。ハリウッドのチャイニーズ・シアターには、前庭に有名俳優の手形や足形のレリーフが埋め込まれていますよね。ああいうことをやりたいなと思ってたんです。

ニュータイプアニメアワードは、日本で一番売れるアニメ雑誌が主催して、しかも完全に数万のファンの投票だけで決まる賞です。この受賞者だけがレリーフとして徳島の商店街に埋まっていくのは、すごくいいなと思ったんです。10年、20年とたてば懐かしくなるし、徳島を訪れたアニメファンが「あの人、ここに来たんだ」ともなる。それでいま、徳島県や商工会議所、商店街、道路局などと交渉しています。それをなぜ僕がやってるか、よくわからないんですけど（笑）。



「マチ★アソビ」の集合写真



新潟市 文化政策課 課長 長井亮一氏インタビュー

平成25年に「マンガ・アニメ情報館」と「マンガの家」という二つの発信拠点を創設する新潟市。マンガ・アニメを活用したまちづくりの全体構想について、文化政策課課長・長井亮一氏に話を伺った。



平成24年11月10～11日に開催された「がたふえす Vol.3」では、新企画のコスプレパレードがイベントを大いに盛り上げた



ラッピングバスは、新潟市出身の漫画家・水島新司さんの『ドカベン』と高橋留美子さんの『犬夜叉』のキャラクターをバスデザインに採用し通年で運行している ©水島新司

新潟市は、有名なマンガ家やアニメーター、アニメ監督を数多く輩出してきた地域として知られています。市としても、平成10年から「にいがたマンガ大賞」というマンガコンテストを実施したり、水島新司さんや高橋留美子さんのマンガのキャラクターでラッピングしたラッピングバスを運行させたりするなど、「新潟はマンガ・アニメのまち」というイメージを発信するような取り組みを続けてきました。民間でも、同人誌の即売会「ガタケット」は30年の歴史を誇りますし、70人以上のマンガ家やアニメーターを輩出している日本アニメ・マンガ専門学校もあります。

こうしたすばらしい資源を持ちながらも、これまではそれぞれ個別の実施にとどまり、市が一体となって発信するまでには至りませんでした。そのため、新潟市がマンガ・アニメのまちであることが、一般の市民の方にもなかなか認知されないままでした。そこで、新潟市が持つマンガ・アニメの財産をもっと効果的に活用して、市の活性化を図ることを目的に、新潟市は、平成23年度に「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」を策定しました。

この構想では、ステップ1が発展期、ステップ2が成熟期と二段階に分けています。まず発展期では、「マンガ・アニメ情報館」「マンガの家」という発信拠点をつくって、新潟で常時、大勢の人にマンガ・アニメの面白さや楽しさに触れていただけるようにする。そのことで、マンガ・アニメでにぎわう都市イメージを発信していこうと考えています。

マンガ・アニメ情報館は、気軽にマンガ・アニメに触れることができるミュージアムです。新潟ゆかりのマンガ家・アニメーターの紹介、キャラクターを用いた体験装置などを設置するとともに、企画展を年に数回開催します。

一方、「マンガの家」は、赤塚不二夫さん、魔夜峰央さん、えんどこいちさん、新沢基栄さんといった、新潟ゆかりのギャグマンガ家の作品世界を再現するとともに、マンガ家との交流や実演・描き方講座などを通じて、より深くマンガ創作体験ができる施設です。規模は小さいのですが、周囲に民間のショップが出店しやすい仕掛けを作って、面としてマンガ・アニメでにぎわうまちを創出していくことを企図しています。

「がたふえす」の名で親しまれている「にいがたアニメ・マンガフェスティバル」は、平成22年度から開催していますが、今年度は市内外から約4万6000人が訪れる大きなイベントになりました。「にいがたマンガ大賞」も豪華な審査員にめぐまれて、業界内での注目度が大きいことを実感します。こうしたイベントをさらに拡充させていくことも発展期の重点施策の一つです。

このような試みを続けながら、STEP2の成熟期では、マンガ・アニメ制作を中心としたコンテンツ関連産業の誘致や支援を行うなど、最終的にはマンガ・アニメのパワーで地域経済全体を活性化させていきたい。平成25年にオープンする「マンガ・アニメ情報館」と「マンガの家」は、その第一歩として、大事に育てていきたいですね。

新潟市 マンガ・アニメ情報館

開館予定：平成25年5月

所在地：新潟市中央区八千代2丁目5番7号 万代シテイ・BP2 1階

施設内容：常設展示コーナー、企画展示コーナー、ミニシアター、閲覧コーナー

新潟市 マンガの家

開館予定：平成25年2月

所在地：新潟市中央区古町通6番町971番地7 GEO古町通6番町 1・2階

施設内容：常設展示コーナー、企画展示コーナー、交流体験スペース

CEDEC2012レポート

「ぶっちぎりの2位」の現状と課題



小野 憲史

国際ゲーム開発者協会日本代表 / ゲームジャーナリスト

日本最大のコンピュータエンターテインメントに関する国際会議「コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス」(CEDEC)が、2012年も8月20日から22日まで、パシフィコ横浜の会議センターで開催された。2011年度の参加者数は4,633名(業界研究フェア1,105名を含む)で、今年も約5千名が参加したとされる。

CEDECは毎年3月に米サンフランシスコで開催される、世界最大のテレビゲーム国際会議「ゲーム・デベロッパーズ・カンファレンス」(GDC)の影響を受け、1999年にスタート。今年で14回目を迎える。現在さまざまな開発者会議が世界中で開催されているが、その中でもGDCの約2万名につぐ、「ぶっちぎりの2位」という規模感だ。GDCを主催するUBM TechWebが開催するものだけでも、GDC Europe, GDC Online, GDC Chinaなどがあるが、いずれも参加者が数百人~千名程度で、ドングリの背並べの観がぬぐえない。

ゲームではなく「コンピュータエンターテインメント」

CEDECの特徴は、業界団体の一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)が主催するにもかかわらず、業界色をおさえて、内容に多様性を持たせようとしている点にあるだろう。2011年には、それまでの「CESAデベロッパーズカンファレンス」という名称から変更し、あらためてゲームも含む「コンピュータエンターテインメント業界」向けの国際会



基調講演をつとめた有限会社ソラ代表の桜井政博氏は、「あなたはなぜゲームを作るのか」と聴衆に訴えた。

議という位置づけを鮮明にした。今年のテーマもズバリ、「エンターテインメント・ダイバーシティ」だ。

この象徴が基調講演で、毎年ゲーム業界の「内側」「外側」「中間」から、1名ずつ登壇している。今年は「内側」から「大乱闘スマッシュブラザーズ」シリーズなど、世界的なゲームソフトの生みの親として有名なソラの桜井政博氏。「外側」は独立行政法人・日本学術振興会理事長の安西祐一郎氏。「中間」はアメリカの特殊効果及び視覚効果のスタジオ、インダストリアル・ライト&マジックでマットペインターとして活躍する上杉裕世氏が務めた。

ウェブ業界からの知見が流入

また今年も、ウェブ業界で近年注目を集めるようになった、「ユーザー・エ

クスペリエンス(UX)」に関する講演が増加した点が特徴的だった。ユーザーに印象的な体験をもたらす製品やサービスのことだ。

背景にあるのが、ソーシャルゲーム関連の講演の増加だ。ソーシャルゲーム系企業はIT系やウェブ系のビジネスを母体とするものが多く、ウェブの開発手法や文化に精通している。UXも主にウェブ業界で議論されてきた開発メソッドで、昨年はKPI(重要評価指数)に関する講演が多かったが、今年はこれがユーザーインターフェイスや、ユーザー体験の分野にまで広がった。ゲームの領域が拡大する中で、新規参入企業が新たな知見をもたらしている点が興味深い。

ソーシャルゲームの潮流は、ゲーム開発者の投票をベースに選出される「CEDEC AWARDS」でも感じられた。PS VITA向けに発売され、会場でも複数の講演が行われたアクション

ゲーム「GRAVITY DAZE/重力的眩暈:上層への帰還において、彼女の内宇宙に生じた摂動」をおさえて、スマートフォン向けソーシャルゲーム「パズル&ドラゴンズ」が、ゲームデザイン部門の最優秀賞を受賞したのだ。CEDECの参加者は約半数がテレビゲーム（パッケージゲーム）の開発者であり、彼らが本タイトルを支持した意味は大きい。

「次世代」に向けて 加速する専用機

一方、家庭用ゲーム機でも、いよいよ「次世代」ゲーム開発の議論が本格的に始まった。キーワードはゲームエンジン「アンリアルエンジン」の最新版「4」だ。GDCで先行公開され、6月に米ロサンゼルスで開催されたゲーム見本市「エレクトロニック・エンタテインメント・エキスポ」(E3)に前後して一般販売開始。そして8月のCEDECでは、開発を主導したエピック・ゲームズのティム・スウィーニー氏が来日し、開発思想を語った。

アンリアルエンジン4の推奨スペックは現在の家庭用ゲーム機を凌駕しており、「次世代ゲーム機」の技術的な指標とされる。すでに大手ゲームメー

カーではアンリアルエンジン4上でのテスト開発が進んでおり、来年度に向けた取り組みが期待される。

今後の成長に 求められること

一方で課題も少なくない。中でも開催日程の延長について、真剣に考慮する時期に来ている。議論の多様性を担保するには規模拡大が不可欠だ。しかし、都内近郊には本会場をしのぐ講演会場が存在しない。そのため規模拡大には開催日程を延長するしかないが、コストも跳ね上がる。CEDEC以外の学会会議や、コミュニティとの連携、動画配信などの活用をどのように進めていくか、知恵の出どころだろう。

また例年要望に挙がるのが、9月後半に開催される東京ゲームショウとの日程調整だ。CEDECは技術中心、東京ゲームショウで開催されるTGSフォーラムはビジネス中心で、両者は補完関係にある。TGSフォーラムではビジネスマッチング機能も強化中だ。世界的にも国際会議とビジネスマッチングイベントの組み合わせが増えており、いつまでも開発者だけを対象としては、世界の潮流に乗り遅れる。

本記事のほか、
様々な分野のイベント
レポートを読みたい方は、
WEBサイト
「メディア芸術
カレントコンテンツ」
(<http://mediag.jp/>)
を御覧ください。

「国際会議」としての 存在感を高めるには？

これに関連して国際会議といいつつも、国際的な存在感がほとんどない点が、CEDECのアキレス腱だ。CEDECでは基調講演の同時通訳や、海外からの招待講演もあり、国際会議を名乗る資格はある。しかし、日本のゲーム開発技術に対する関心が薄れているため、海外から開発者が参加するメリットに乏しい。そのため「ぶっちぎりの2位」にもかかわらず、ローカルイベントに留まっているのが実情だ。

いずれにせよCEDECが、日本のコンピュータエンターテインメント業界における情報共有とコミュニティ育成で、非常に大きな地位を占めるまでに成長したことは、間違いない事実だ。そのCEDECを支えるのは、一人ひとりの講演者であり、参加者である。その参加価値をより一層高めるためにも、(筆者も含めて)関係者のさらなる奮迅を期待したい。



ゲーム開発者が優れたゲーム開発技術を表彰し、今年で5回目を迎えた「CEDEC AWARDS」受賞者の面々。



大学・企業の人材育成に関する取り組みの紹介。CEDECは産学連携の場としても機能しつつある。

事業レポート「アニメーションブートキャンプ2012」の実施

「アニメーションブートキャンプ2012」は、商業アニメーション分野で働くことを目指す美術系大学の大学生・大学院生を対象に、若手人材育成を目的として大学と産業界との連携により開催するワークショップです。日本を代表するアニメーター、アニメーション監督を講師に迎え、商業アニメーションの大切な要素である「観客に伝わる表現手法」を学びながら、合計4日間に渡るレクチャーと合宿で、グループによるアニメーション制作を行いました。11月18日にはワークショッププログラムのスタートとして、感覚の共有や観察することの重要性についてのレクチャーが行われ、11月23日～25日には合宿形式でのアニメーション作画実習が行われました。さらに12月8日に事業報告会及び公開講座が開催され、全プログラムが終了します。



レクチャーの様子①

プログラムディレクター竹内氏に聞く!「アニメーションブートキャンプ2012」とは?

— ワークショップのアニメーション制作で学んでほしいこと・重要なことは何でしょうか。

「感じられる表現」を表現することを学んでほしいと思います。キャラクターを描くというと、すぐにデザインと思うかもしれませんが。しかし実際には、ポーズ・動き・仕草が相まって生き活きたキャラクターになります。それはキャラクターだけに限らず、海の波や川の流れにも言えることです。春のゆったりした海、雪溶けの水を集めた清冽な流れ。そんな、「何々のような感じ」を表現することに思い至ることが重要です。

— それをプログラムに盛り込むためにどのような工夫をされたのでしょうか。

「自分を知ること」の再確認をまず行いました。自分が感じていることやものを、映像を通して他のひとに伝える。それを他のひとは私と同じように感じてくれるのだろうか? 他のひとが私と同じように感じないとしたら、それは私とどう違うのか。自分のモノサシを他の人々と如何に共通・共有できるものにしていくか、これがまず第一歩です。



レクチャーの様子②



合宿形式での作画実習の様子①



合宿形式での作画実習の様子②



合宿形式での作画実習の様子③

プログラムディレクター布山氏に聞く!「アニメーションブートキャンプ2012」とは?

— このワークショップの一番の特徴は何でしょうか。

対象を美大生に絞った点は特徴的だと思います。それによって美大におけるアニメーション教育の長所と短所が浮かび上がってきました。と同時に、今回のような大学の垣根を越えた教育プログラムの可能性を示せたと思います。

— 参加した学生は合宿を終えてどんな様子でしたでしょうか。

睡眠不足で疲労も溜まっていたはずですが、すごくいい顔をしていました。課題を終えた達成感だけでなく、アニメーション表現の高みを知り、それを自分で追求することの面白さを理解して一皮むけたのではないのでしょうか。

合宿を終えて… 参加者 山本拓美 (東京造形大学)

すべてが勉強になりました。すぐそばにスーパーな人たちがいて教えてくれるすばらしいキャンプでした。



合宿を終えて… 講師 後藤隆幸

大学生への作画指導は初めてでしたが、実務を通じて得てきた技術を伝えることができ、よい機会となりました。今回伝えたことをヒントに、大学での課題に取り組んでくれたらうれしいです。



【アニメーションブートキャンプ2012概要】

実施期間:ワークショップ11月18日、23日～25日 事業報告会・公開講座12月8日
 プログラムディレクター:竹内孝次(株式会社テレコムアニメーション最高顧問) / 布山タルト(東京藝術大学大学院映像研究科准教授) アドバイザー:岡本美津子(東京藝術大学大学院映像研究科教授) ワークショップ講師:稲村武志(アニメーター、株式会社スタジオジブリ) / 押山清高(アニメーター) / 片瀬須直(アニメーション監督、脚本家) / 小田部羊一(アニメーター、キャラクターデザイナー) / 後藤隆幸(アニメーター、キャラクターデザイナー、プロダクションI.G 取締役)
 公開講座登壇者:大塚康生(アニメーター) / 小田部羊一(アニメーター、キャラクターデザイナー) / 片瀬須直(アニメーション監督、脚本家) ※モデレーター(50音順)

各プログラムの詳細なレポートは2013年1月頃にWEBサイト「メディア芸術カレントコンテンツ」(<http://mediag.jp>)にて公開されますので、是非ご覧ください!

★WEB「メディア芸術カレントコンテンツ」も更新中! 過去のニュースレター全号見ることが出来ます!