

渋谷・京都を拠点に「GAME/遊び」を起点としたクリエイションとグローバルネットワークを形成する 404 Not Found・art bit連携プロジェクト「ars●bit(仮称)」(実施団体:一般社団法人 渋谷あそびば制作委員会)

目的・目標

「クロスオーバー型クリエイターの発掘・育成 / 新たなマーケットとムーブメントの醸成」

アート、音楽、映像、ファッション、コミック、フードなどさまざまな文化領域にアクセスし、旧来のジャンルに縛られず、既存の枠組みを超えて活動する次世代を担う人材を発掘・育成していく。特にこれまでゲーム領域に接点がなかったクリエイターがゲームを構成する様々な要素と結びつく中で、「ゲーム×〇〇」のこれまでにない掛け算を生み出し、まだ見たことのない表現領域を開拓。新しいフィールドで活躍するクリエイター・アーティストを見出していく。そしてそのクリエイター陣の社会認知を高める中で、新たなクリエイターエコノミーの構築とコンテンツ分野の再編につながるムーブメントの創出を目指す。

概要

「ゲームを起点にしたクリエイター支援イベントの実施 / 顕彰機会の創出 / 海外展開等の支援」

渋谷で始動したクリエイター支援&文化の発信拠点「404 Not Found」と、ホテル アンテルーム 京都にて気鋭のインディーゲーム×現代アートを発信する企画展「art bit」が連携。世界への玄関口、渋谷・京都の2拠点の特性を活かし、多方面の人材が協働する展覧会やワークショップ、クリエイティブジャム、登竜門となる独自アワード等、新たな価値軸での作家・作品の発掘・キュレーションを通じて、分野横断型クリエイターが交流・開花する環境づくりを推進。併せて、各種メディアを活用した情報発信や、海外の主要ミュージアム・有カフェア・展示会等での作品制作・出展の支援を行う。

(分野・ジャンル)

分野横断的新領域

(渡航先の国・地域)

・韓国、中国、イギリス、アメリカ 他

(国内外の連携・協力体制)

・各国のゲームショウ

・アート・ゲーム・社会学・文化人類学領域の研究機関(大学や団体)

3年目までの取組

1年目：国内の地盤固めとグローバル展開の準備期間

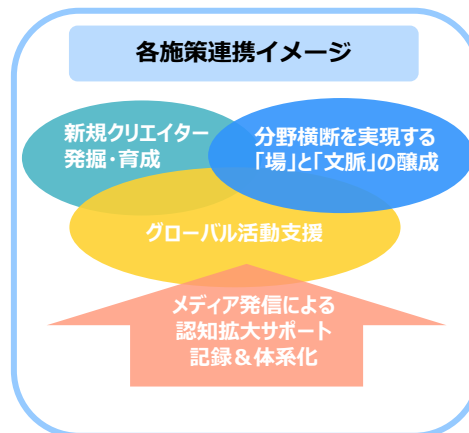
人材の選出・育成 / グローバルで協働する人脈の精査 / 国際ニーズ醸成のための調査研究・交流 等

2年目：アジア圏への進出 / カルチャーシーンとアートムーブメントの醸成

他分野とのコラボレーション / アジア圏のゲームショウへの出展・企画展の展開 / 独自の顕彰体制の整備 等

3年目：ヨーロッパ・北米圏への進出 / グローバルな評価の浸透

大型ゲームショウへの出展 / 販売実績10万本を超えるクリエイターの輩出 / 欧州・北米圏への企画展の展開、海外のアートフェアへの出展 等



5年目までの取組



4～5年目：分野横断型クリエイターによる販売本数 200万本級タイトルと同様のクロスオーバーインパクトを実現

新たなカルチャーシーンとアートムーブメントに対するグローバルな評価の確立

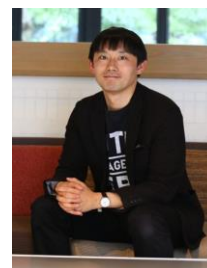
世界のトップランナー級のクロスオーバー・インパクトをプロジェクト全体で達成
インディーならびに大型ゲームショウでの受賞 / 海外の芸術祭での受賞やアートフェアへの出展等を通じ、新時代クリエイターエコノミーを構築する

中核となるクリエイターやアドバイザー

豊川 泰行

ホテル アンテルーム 京都 マネージャー / Gallery 9.5 キュレーター / 立命館大学ゲーム研究センター 客員研究員 / art bit キュレーター

1982年生まれ。ホテル アンテルーム 京都 館内のギャラリーやイベントを通じて、ゲームカルチャーを発信するプロジェクトを推進。現代アートとインディーゲームの展覧会、ゲームをモチーフにしたコンセプトルームなど、様々な企画を展開。



育成対象者：20人

ゲームクリエイター
ゲームプロデューサー
現代アートのアーティスト
キュレーター
ビデオゲームの研究者・評論家 等

成果目標（見込）

目標値

企画段階から海外公演等までに登用される若手クリエイター等の数	20人
国内外の団体・企業等との連携数（連携団体数、事業提携数、拠点形成数など）	30件
プロジェクトに関わる海外アーティスト・キュレーター等の数	20人
国内外で展開される公演・展示等の数	40回
国内外で展開される公演・展示等の入場者数	イベント来場者100万人 ブース来場者13万

【補足資料】

