

# 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」(アースビット)

(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×○○」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、新たな価値基軸での作家・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・有力フェア・展示会等での作品制作・出展の支援を行う。

## 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。



## (分野・ジャンル)

分野横断的新領域

## (渡航先の国・地域)

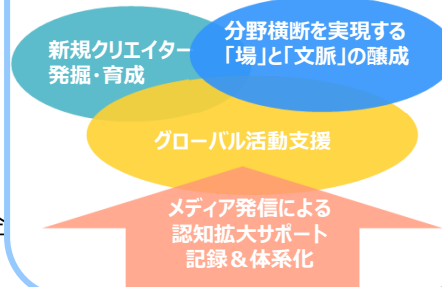
・韓国、中国、イギリス、アメリカ 他

## (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)

### 各施策連携イメージ



### 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           | 26人        |
| 国内外の団体・企業等との連携数<br>(連携団体数、事業提携数、拠点形成数など) | 28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                        | 41回        |
| 国内外で展開される公演・展示等の入場者数                     | 1,584,600人 |

## 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

## 【補足資料】

