2019 年度メディア芸術連携促進事業
実施報告書

令和 2 年 3 月

メディア芸術コンソーシアム JV

マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム ／
一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構 ／ 大日本印刷株式会社

目次

第 1 章　はじめに 5
1.1　業務の目的 5
1.1.1　業務の目的 5
1.1.2　業務の期間 5
1.2　推進体制 6
1.3　2019 年度における業務実施概要 6
1.3.1　連携・協力の推進に関する調査研究、情報収集等の実施 6
1.3.2　連携共同事業等の実施 8
第 2 章　業務実績説明 9
2.1　事業実施日程 9
第 3 章　連携・協力の推進に関する調査研究、情報収集等の実施 10
3.1　メディア芸術事業・関係者会議 10
3.1.1　研究目的 10
3.1.2　研究内容 10
3.1.3　研究体制 10
3.1.4　第 1 回メディア芸術事業・関係者会議 11
3.1.5　第 2 回メディア芸術事業・関係者会議 13
3.2　メディア芸術研究成果マッピング 18
3.2.1　研究目的 18
3.2.2　研究内容 18
3.2.3　研究体制 19
3.2.4　第 1 回会議「メディア芸術研究成果マッピング」 20
3.2.5　第 2 回会議「メディア芸術研究成果マッピング」 23
3.2.6　研究成果マッピング シンポジウム 26
3.2.7　本年度のマッピング実施報告 29
3.3　「超」領域勉強会：MAGMA 学芸員ミーティング 43
3.3.1　研究目的 43
3.3.2　研究内容 43

3.3.3　研究体制 44
3.3.4　第 1 回会議 45
3.3.5　第 2 回会議 48
3.3.6　第 3 回会議 51
3.4　国内外ネットワーク構築に向けての調査研究 55
3.4.1　研究目的 55
3.4.2　研究内容 55
3.4.3　研究体制 56
3.4.4　第 1 回自治体連携会議 57
3.4.5　第 2 回自治体連携会議 60
3.4.6　国内外：ICOM 京都大会との連携 64
3.4.7　国内外：ICOM 京都大会 69
3.4.8　国内外：自治体連携調査 70
3.4.9　国内外：省察会議 71
3.5　メディア芸術 2 事業の連携 76
3.5.1　概要 76
3.5.2　I.G・ATAC 保有の中間制作物資料の把握・分類 76
3.5.3　保管対象物とのその理由 77
3.5.4　メディア芸術データベース関連資料のスキーマ策定 80
3.5.5　メディア芸術データベース関連資料スキーマの検討 86
3.5.6　マンガ関連資料所蔵施設調査 88
3.5.7　参考資料 91
第 4 章　連携共同事業等の実施 98
4.1　事業期間 98
4.2　実施概要 98
4.3　企画委員会の設置 98
4.4　連携共同事業の実施 99
4.4.1　事業評価、助言、承認等を行うための企画委員会の開催・運営 99
4.4.2　業務完了報告書及び業務成果報告書の取りまとめ及び提出 100
4.4.3　団体等との連絡調整 100
4.4.4　「メディア芸術カレントコンテンツ」への情報提供 100

4.5　成果の評価と普及 100
4.5.1　実施事業の公表 100
4.5.2　連携共同事業報告会（中間報告会） 100
4.5.3　中間報告会における事業進捗の公表 108
4.5.4　報告会（企画委員事前会議） 108
4.5.5　報告会 111
4.5.6　企画委員考察会議 120
4.5.7　実施報告書 121
4.5.8　メディア芸術カレントコンテンツへの情報提供 122
4.6　事務局の設置 122
第 5 章　各種資料 123
5.1　企画委員会資料 123
5.1.1　企画委員会式次第 123
5.1.2　企画委員会名簿 124
5.2　中間報告会資料 125
5.2.1　中間報告会式次第 125
5.3　研究プロジェクト活動報告シンポジウム 126
5.3.2　研究プロジェクト活動報告シンポジウム式次第 126
5.3.1　研究プロジェクト活動報告シンポジウムポスター・リーフレット 128
5.4　報告会 129
5.4.1　報告会式次第 129
5.4.2　報告会ポスター 131
5.4.3　報告会リーフレット 132
5.4.4　報告会アンケート用紙 134
5.5　大英博物館「The Citi exhibition Manga」展 視察報告 135
5.5.1　大英博物館「The Citi exhibition Manga」展 視察報告 135
5.6　マンガ関連資料所蔵施設調査 151
5.6.1　目的と背景 151
5.6.2　広島市まんが図書館 152
5.6.3　横手市増田まんが美術館 159
5.6.4　飛騨まんが王国 165

5.6.5　立川まんがぱーく 170
5.6.6　課題の考察 175

第１章　はじめに

1.1　業務の目的

1.1.1　業務の目的

メディア芸術分野において必要とされる新領域創出等の取組について、分野・領域を横断した産・学・館（官）の連携・協力により調査研究を実施する。本調査研究で蓄積された結果やメディア芸術分野のアーカイブ等文化資源の恒常的な運用・展開を図り、メディア芸術分野における新たな創造の促進と専門人材の継続・発展的な協力関係の構築を目指す。なお、本事業が対象とする「メディア芸術」とは、デジタル技術を用いて作られたアート（インタラクティブアート、インスタレーション、映像等)、アニメーション・特撮、マンガ、ゲームとする。

このため、次の（1）から（5）の業務を実施した。

（1）連携・協力の推進に関する調査研究、情報収集等の実施
（2）企画委員会の設置・運営
（3）連携共同事業の実施
（4）成果の評価と普及
（5）その他

1.1.2　業務の期間

2019 年 4 月 1 日（月）～2020 年 3 月 31 日（火）

1.2　推進体制

本事業を推進するに際して、メディア芸術分野における分野・領域を横断した産・学・館（官）・民の連携基盤を最大限に活用し、より大きな協力を得ていくため、大日本印刷株式会社は、2015 年 4 月 1 日に任意団体として発足したメディア芸術 4 領域の関係機関・ネットワークを基盤とした「マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム」と、2016 年 12 月に発足した「一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構」の 3 団体合同で事業を推進した。

■メディア芸術コンソーシアム JV 事務局

表 1-1「メディア芸術コンソーシアム JV 事務局」体制表

名前	所属・肩書
桶田　大介	マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム ／一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構　事務局長
末吉　覚	大日本印刷株式会社　AB センター　マーケティング本部 アーカイブ事業推進ユニット　事業開発第 2 部　部長
鈴木　守	大日本印刷株式会社　AB センター　マーケティング本部 アーカイブ事業推進ユニット　事業開発第 2 部　第 1 グループ　リーダー
高橋　知之	大日本印刷株式会社　AB センター　マーケティング本部 アーカイブ事業推進ユニット　事業開発第 2 部　第 1 グループ　リーダー
池田　敬二	大日本印刷株式会社　AB センター　マーケティング本部 アーカイブ事業推進ユニット　事業開発第 2 部　第 1 グループ
井上　和子	大日本印刷株式会社　AB センター　マーケティング本部 アーカイブ事業推進ユニット　事業開発第 2 部　第 1 グループ
岩川　浩之	大日本印刷株式会社　AB センター　マーケティング本部 アーカイブ事業推進ユニット　事業開発第 2 部　第 1 グループ
森　由紀	大日本印刷株式会社　AB センター　マーケティング本部 アーカイブ事業推進ユニット　事業開発第 2 部　第 1 グループ
星合　信宏	大日本印刷株式会社　AB センター　マーケティング本部 アーカイブ事業推進ユニット　事業開発第 2 部　第 1 グループ
業務委託	業務委託スタッフ（リーダー）
業務委託	業務委託スタッフ（フルタイム）5 名

1.3　2019 年度における業務実施概要

1.3.1　連携・協力の推進に関する調査研究、情報収集等の実施

関係機関・関係者間の連携・協力の推進に資する調査研究、情報収集を 4 件実施した。

（1）メディア芸術事業・関係者会議

メディア芸術分野の各領域における事業課題（史資料の収集、整理方法や環境整備、デジタル化の

促進、人的・経済的な資源不足、人材の継続雇用・育成等）を主体的・横断的に総覧・評価するとともに、新たなテーマや有機的な連携を創出する機会とすることを目的として、企画委員による関係者会議を開催した。

【実施内容】

・本事業の前身であるメディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業を含めた過年度事業についての省察

・過年度事業から得られた成果や課題点を基に、今後本事業が進むべき方向についての議論

（2）メディア芸術研究成果マッピング

メディア芸術領域におけるマッピング研究では、通年各分野におけるデータ更新を実施してきているが、昨年度「メディア芸術領域」としてのマッピングの展開を試みるため、各領域の先行研究の特徴、課題を出し合いシンポジウムを実施した。本年度におけるマッピング事業では、各分野のデータ更新を継続して実施するとともに、これまで培ってきたマッピングの潜在的ニーズを産・学・館（官）といった各分野で探り、幅広く認知、広報していくための施策検討を行う期間とした。

【実施内容】

・各分野における研究マッピングデータの更新

・各分野共同成果物制作

・マッピング検討会の実施

・研究報告会の開催

（3）「超」領域勉強会：MAGMA 学芸員ミーティング

領域、業界、地域、所属組織などを越えて、クリエイター、著作権者（継承者）、所蔵館（者）など、産・学・館（官）の関係者による、史資料やコンテンツの利活用に関する勉強会を開催した。あわせて、各領域の動向を把握するための情報収集等を実施した。

【実施内容】

・MAGMA 学芸員ミーティングの開催

（4）国内外ネットワーク構築の推進

メディア芸術のための拠点形成を望む声がある一方で、4 分野（マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアート）に関わる資料が大量にあるため、1 拠点だけで収蔵するのは不可能であることが明らかになっている。そのために拠点が設立されたとしても、その活動を補完するための複数の組織及びそれらの連携体制が必要となるはずである。そこで将来の施設や組織における連携を見据えた、事例調査による関係者との接触及び今後の連携体制構築の検討を行った。

【実施内容】

・国内：自治体間連携調査

・ICOM 京都大会でのシンポジウムの開催

・自治体連携会議
・ICOM 京都大会との連携
・自治体連携調査
・マンガ関連資料所蔵施設調査

1.3.2　連携共同事業等の実施

本事業を推進するために分野・領域を横断した産・学・館（官）が連携・協力した連携共同事業を実施した。

（1）企画委員会の設置・運営
・企画委員委嘱の要請
・企画委員会の開催（東京）
・中間報告会・最終報告会の開催
・企画委員会及び各報告会における評価、助言等

（2）連携共同事業の実施
・連携共同事業を評価・選定するための企画委員会の開催・運営
・連携共同事業終了後の業務完了報告書及び業務成果報告書の取りまとめ及び提出
・団体等との連絡調整
・ウェブサイト「メディア芸術カレントコンテンツ」において発信を行う事業成果等の情報の提供

（3）成果の評価と普及
・事業中間報告会（東京開催。企画委員からの中間評価を実施）
・評価のための企画委員会開催（東京開催。成果報告シンポジウムも同時開催）
・業務成果報告書（企画委員会の評価結果を含む）の公表
・連携・協力の推進（調査研究）に関する情報発信選定事業の公表

（4）その他
その他、本事業における付随する業務を実施した。

第 2 章　業務実績説明

2.1　事業実施日程

業務項目	実施期間（2019年4月1日～2020年3月31日）											
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
連携・協力の推進に関する調査研究、情報収集等の実施	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
企画委員会の設置・運営	→	→	→							→	→	
連携共同事業の実施	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
成果の評価と普及	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
その他												

第 3 章　連携・協力の推進に関する調査研究、情報収集等の実施

3.1　メディア芸術事業・関係者会議

3.1.1　研究目的

メディア芸術分野の各領域における事業課題（史資料の収集、整理方法や環境整備、デジタル化の促進、人的・経済的な資源不足、人材の継続雇用・育成等）を主体的・横断的に総覧・評価するとともに、新たなテーマや有機的な連携を創出する機会とすることを目的として、企画委員による関係者会議を開催した。

3.1.2　研究内容

過年度までの公募事業に関する議論や今年度事業の方向性を共有した。アーカイブ化の推進、アーキビスト・キュレーター等の人材育成、国内外のネットワーク化、成果等を発表する場や WEB 発信等による広報の必要性や、企画委員より提言されたビジョンを実現するための今後の事業方向性、さらには本事業にとらわれない他事業との連携等を行う重要性も論じられた。

3.1.3　研究体制

以下の体制により実施した。

メディア芸術コンソーシアム JV 事務局

＜企画委員＞
主査：細井　浩一（立命館大学　衣笠総合研究機構長／アート・リサーチセンター長／映像学部 教授）
副査：内田　健二（マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム　共同代表）
副査：清水　保雅（株式会社講談社 顧問）
赤松　健　（公益社団法人日本漫画家協会 常務理事／漫画家）
岡本　美津子（東京藝術大学 副学長／大学院 映像研究科 教授）
久保田　晃弘（多摩美術大学 美術学部 教授／アートアーカイヴセンター所長）
関口　敦仁（愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン・工芸科 教授）
田中　千義（株式会社スタジオジブリ 事業開発部 プロデューサー）
森川　嘉一郎（明治大学 国際日本学部 准教授）
山地　康之（一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 事務局長）
吉村　和真（京都精華大学 常務理事／副学長／マンガ学部 教授）

3.1.4　第 1 回メディア芸術事業・関係者会議

日時　2019 年 7 月 22 日（月）10：00～12：00
場所　大日本印刷株式会社　市谷加賀町ビル　会議室
参加者
●企画委員
　　赤松健・内田健二・清水保雅・関口敦仁・田中千義・細井浩一・森川嘉一郎・
　　山地康之・吉村和真
●文化庁
　　坪田知広・所昌弘・伊野哲也・伊藤由美・牛嶋興平
●JV 事務局
　　池田敬二・岩川浩之・渋谷裕子・末吉覚・鈴木守・星合信宏・森由紀・
　　藤本真之介・佐原一江

■概要
　過年度までの連携共同事業の成果や今後実施すべき事項等を検討することを目的として、今年度事業の方向性を共有した。また、メディア芸術全般に関する課題等について議論した。

・京都アニメーションの一件では多くの人材や作品データなどが失われた。業界や国民にとって大きな文化的損失で、今後、どう会社復興を支援していくかは、我々にも課せられた課題だと感じる。今回の突発的な事件に限らず、経営不振による制作会社の破たんや、作家やクリエイターの死去に伴う作品や関連資料の散逸などの場合でも起こり得る問題だろう。アーカイブ構築や人材育成事業を通じ、コンソーシアムとしてつながりを深めることはますます重要になってきている。（吉村委員）

・メディア芸術を活用した自治体の地域振興策や事業化の成功事例を発表し、そこから抽出できる知見を共有できる場が必要で、その成果がまとまれば大学の授業でも教材として使えるのではないか。（清水委員）
⇒今年度は国内外ネットワーク構築推進事業の中で、成功事例や経験を共有するために自治体関係者ミーティングを実施予定である。（事務局）

・メディアアート分野では作家を志す若い人材を増やして裾野を広げることが課題になっている。最近は映像やメディアアート関連の学科を設ける大学も増えている一方で、人材が多方面に散らばり、必ずしも作家を目指すという人材層が厚くなっているとは言えない。学校での取組や特定の研究分野に偏らず、メディアアート表現という広い枠組みで、質の高い作品を評価し、優秀な人材を拾い上げる仕組みや機会が必要だ。将来的な事業化を見据え、全体をマネジメントするようなニュート

ラルな組織や団体も設ける必要性も感じている。（関口委員）

・今、ゲーム分野のアーカイブ事業は大きな岐路に立っている。パッケージゲームよりもネットワーク配信ゲームが圧倒的に多くなっており、技術進化やビジネスモデルの移り変わりも非常に速い。アーカイブにおいても技術的な変化に対応することが迫られている。若い世代に対し、業界トレンドやテクノロジーを発信していくとともに、技術発展の歴史もアーカイブし、アピールすることも重要で、それがゲーム産業の収益性向上や愛好家層の拡大、人材育成にもつながる。最新コンテンツの技術アーカイブについては、開示制約等があるが、ゲーム産業の 30 年、40 年弱の歴史におけるエポックメイキングな技術進化であれば具体的な著名作で調査していくことも可能であると考える。（山地委員）

・ナショナルセンターはコアなファン層だけではなく、メディア芸術に関心を持つ一般の方々も足を運び、多くの人が満足できるエンターテインメントの拠点にしなくてはならない。このセンターが実現するかどうかで、我が国のメディア芸術の進路も大きく異なってくるだろう。企画委員が集まるこの会合で、メディア芸術振興の考え方や大きな方向性を議論し、センター構想実現に向けて多くの関係者の知恵や力を結集するためには、実務者会議の設置も必要なのではないか。（内田委員）

・特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構（ATAC）を中心に福島県須賀川市で進める「特撮アーカイブセンター」事業は、自治体の遊休施設などを活用してアーカイブ資料の保管拠点や集客施設として整備するというプロジェクトのモデルケースになる。また、京都アニメーションは、地方でのアニメスタジオ運営の理想形と言われ、自治体との連携などの面でも参考になる部分は多い。これらの事例を基に、事業計画作りや実施ノウハウをまとめ、全国に広めるような仕組みを作ることができれば非常に有益である。（森川委員）

・ゲーム業界でも地方に拠点を置く企業が増えている。京都では、個人事業主も含め、ゲーム開発などに携わる企業の数がこの 10 年で 4 倍になった。メディア芸術を地域経済活性化にどう活用していくかは、分野横断的なテーマである。（細井委員）

・宮城県石巻市にあるマンガ家・石ノ森章太郎氏の記念館「石ノ森萬画館」は震災後、閉校になった小学校を収蔵スペースとして活用している。スタジオジブリも、その一角に海外のアニメーション作家の資料などを預けている。全国には運営がうまく行っていない文化施設や人口減少などによって使い手がない遊休施設がたくさんある。我々のような施設の利用希望者と、地元自治体など施設管理者の双方が利益を得るような、win-win の関係を構築することが望ましい。（田中委員）

・今までは過去のでき上がったものをどのように資料化するかを中心に議論してきたが、同時並行で次々と創作され、テンポラリーに保存され現場に蓄積されていく状態がこの分野の特徴である。こ

のように考えると資料体の組織化という捉え方とは異なる考え方で産業界の現場レベルのモノを捉える必要がある。（細井委員）

・技術も最先端で動いているものであり、権利の問題も含めてそれをどのようにアーカイブするかを考える必要がある。アーカイブの対象範囲は明確になってきたという意見もあるが、現場にあるものについての対象化はまだまだなされていない。そういうものをどうするかというアーカイブにおける別次元の問題が出てきたと感じる。（細井委員）

・京都アニメーションのような制作会社で日々作業が進んでいる作品群や、ゲーム分野の最新技術など、商業的な資料の公共的な保存に難しさを感じる。保存には二つの道筋が考えられる。一つは研究目的に限定し、一般公開しないことを条件に大学が収集保存するやり方。もう一つは将来的に公開するということを、自治体や国が公共的な意義があると認めて保存を進めるという手法。（森川委員）

・自治体から自治体へノウハウの共有をできるような人材が求められる。アーキビストや学芸員、司書、ライブラリアンは何かを収集して整理をするという仕事のイメージが強いが、メディア芸術はそれを展開して活用するという次元まで持っていくことができるので、そこに強みを持った人材を今後育成していきたい。（吉村委員）

・アーカイブを 1 か所で全て収蔵するというのは、どれだけ規模の大きな施設であっても不可能で、分散型になるのが基本だと考えている。分散型のサテライトのような拠点が全国の自治体の遊休施設に設置され、それを活用することが自治体のメリットにもなる。特に自治体では人事異動により担当者が頻繁に入れ替わるため、長期的取組として専任人材を育てる仕組みをいかに作れるかが成否の鍵を握る。サテライトで分散しているアーカイブを一つの統合されたアーカイブとして機能させていくことが、この事業の大きなミッションであろう。（森川委員）

■総括

ナショナルセンター構想に関する法律の理念の実現のためには、関係者が主体的に考え、寄り添って結束しなければうまく行かない。臨時国会で議論が進められた場合、法案の内容と同時に、京都アニメーションの一件を踏まえ、再発防止策や共有財産の管理・保護のほか、制作現場の労働環境の問題なども取り上げられるだろう。議論に向け、幅広い提案やアドバイスを頂きたい。（坪田知広氏）

3.1.5　第 2 回メディア芸術事業・関係者会議

日時　2020 年 1 月 30 日（木）10：00～12：00

場所　大日本印刷株式会社　市谷加賀町ビル　会議室
参加者
●企画委員
　　赤松健・内田健二・岡本美津子・清水保雅・関口敦仁・田中千義・細井浩一・
　　森川嘉一郎・山地康之・吉村和真
●国立国会図書館
　　大場利康・川島隆徳
●文化庁
　　所昌弘・伊野哲也・吉光紗綾子・牛嶋興平
●JV 事務局
　　桶田大介・岩川浩之・渋谷裕子・白田綾乃・末吉覚・高橋知之・西田武央・
　　星合信宏・森由紀・佐原一江

■概要
　中間報告会での各事業報告を踏まえた上で「メディア芸術連携促進事業における課題と今後について」というテーマのもと、各分野及び全体課題や今後重点的に注力すべき課題、また今後の事業展開への要望やアーカイブ拠点形成に向けた必要性に関する議論を行った。

・連携促進事業の成果は非常にすばらしいものだと感じている。アニメーション制作を学ぶワークショップ「アニメーションブートキャンプ」を長年実施してきたが、次年度以降は次の枠組みへの変更が予定されている。ここで培ったノウハウや実績を引き継いで発展させていく必要があり、国際的な視野での人材育成も求められる。また、映像の記録媒体がフィルムからデジタルへと移行しているが、データ規格は様々であり、保存のスタンダードをどう確立するかは今後の課題だ。メディア芸術の振興を図るために施設間連携やデータベース整備は不可欠だが、大英博物館の「マンガ展」のように、大規模でクオリティーの高い展覧会を実施することで、メディア芸術が多くの人に浸透し、今後の事業に弾みを付けるきっかけになるのではないか。（岡本委員）

・アニメの制作過程で生まれる資料や素材等の中間生成物を全て網羅的に収集・保存するのは物量的にも、また費用や労力の面から考えても、非現実的だと考えている。スタジオジブリでも学芸員が一定の基準に沿って取捨選択しており、全国各地の施設がそれぞれの基準や方針を持ってアーカイブ化を進めれば、重要な中間生成物は網羅できるだろう。専門家に加え、制作現場や資料収集に関心がある人材に広く呼び掛け、事業への参加を促すことがアーカイブをより充実させることにつながる。原画や資料については、自宅では良好な保存状態を維持できないので、所有権は譲渡しないが、スタジオや美術館で預かってくれないかという寄託の依頼をよく受ける。寄託を受け入れた後、所有者が亡くなった場合にどうするのか等のルール作りや、受け入れ窓口を担う機能がナショナルセンターにあれば望ましい。（田中委員）

・商業アニメーション分野では、中間生成物を各社独自の方法で保存している。対象や取捨選択の基準、保存方法等は統一されておらず、力の入れ具合も会社によって濃淡がある。今後、どんな資料や素材がどこにあるかを把握して、確実に収集・保存を進めるためには、業界団体の日本動画協会や、クリエイターで作る日本アニメーター・演出協会（JAniCA）、個人アニメーションであれば日本アニメーション協会等の協力も得ながら、横のつながりを深めていく必要がある。また、NPO 法人アニメ特撮アーカイブ機構（ATAC）が進めている特撮分野についても重要な動きなので、今後についてもフォローや支援ができることが望ましい。（内田委員）

・ゲームを楽しむ環境やビジネスモデルは大きく変化している。特にネットワークを利用したオンラインゲームは、何をどんな基準でどういう形で残していくかが非常に難しい。アーカイブの利活用を考えるときには、プレイアブルなものであることに大きな意味がある。オンラインゲームは双方向の要素が強く、他のプレーヤーやゲームの運営者が常にソフトウェアやデータをアップデートすることが前提になっており、アーカイブ手法を工夫しなければオンラインゲームの本質を伝えることができない。また、海外では日本のコンテンツ文化の人気が高いので、コンピュータゲームだけではなく、アニメーションやマンガ等、他のメディア芸術も組み合わせる形で紹介すべきだ。海外からの展示物貸出しの要請に対応する組織や窓口も設ける必要がある。（山地委員）

・ゲーム分野に限らず、オンラインの対象をどのように捉えるかは非常に重要な問題であり、主戦場はオンラインへ移ってきているとも言えよう。静止している絵がマンガ、動く絵がアニメーション、触れる絵がゲームと言い表せるが、近年のデジタル技術やネットワークの発展により、その線引きは非常にあいまいだ。各分野特性を融合した中間的な作品も増え、コンバージェンスが進んできている。若い学生たちは元々のジャンル分けを特別意識することなく作品に親しんでおり、従来のジャンル分けではカバーできない状況が生まれつつある。国際化の重要性については、ゲーム分野においては、より実質的な海外連携を強化し、交流を深めていく必要性を感じている。（細井委員）

・メディアアート分野では、メディアアートの定義や歴史、体系的な分類等を調査し、全体像を多くの人に分かりやすく伝える手法として年表作りに取り組んだ。アーカイブ化についても事業開始当初は手探りの状態から進めてきたが、コンピュータ・グラフィックス等のデジタル技術を駆使した作品や、インターネットを媒体とした創作活動、鑑賞者参加型のインスタレーション展示等、作品表現の形式によって、アーカイブの考え方や対象、手法が異なることが分かってきた。今後は、美術館や大学、研究機関がそれぞれに持っているノウハウを集約して、表現形式ごとにアーカイブのメソッドを確立、発信していくことが求められる。また、技術系の科学研究者から人文研究者まで幅広いフィールドのメンバーを引き入れながら、若手育成や作品発表のためのワークショップの開催も面白いのではないかと考えている。（関口委員）

・マンガ分野の事業に関しては、継続して事業を行いながら成果を積み上げてきている。特にアーカイブ手法等の整理については評価できる内容として着実に進んでいる印象だ。事業内で実施したアンケートにもあるように、各地の博物館、美術館では地域ゆかりの作家のマンガ本や原画等を収集したいとの意向を持つ施設が多いと聞く。そういった施設も含めて、それぞれの機関の連携が一層強化されていくことが重要と考えている。その上で、本事業の成果として、アーカイブ手法や人材育成のノウハウを各所へ共有して全国規模で発展をさせていく必要がある。また、作家が亡くなったときに原画や原稿が散逸する恐れがあるため、作家の窓口になっている出版社や作家自身との関係を密にしておくことも今後の重要なポイントだ。（清水委員）

・日本漫画家協会には作家本人や、家族から原画等の資料に関する様々な相談が寄せられる。先日、あるマンガ家の遺族から原画の評価額が分からないので相続税が心配だという相談があった。最終的には複数の税理士の意見を参考に対応策を模索したが、相談が寄せられた段階で、協会は適切な回答を遺族に出すことができなかった。アーカイブ事業の意義や事業に協力してもらった場合のメリットの説明も含め、作家本人や遺族らへの対応の指針やマニュアルを準備しておく必要性を感じた。また、画材研究等については Twitter でも反響が大きく、事業報告書をサイトで公開して一般の人が見られるようにする等、もっとうまく活用をしていくべきだ。（赤松委員）

・継続的に同じテーマを推進する中で、また新しいテーマが生まれ、発展していくのがこの事業の特色でもあり、今後さらに全国の自治体や施設間連携を強化していく必要性を感じている。小学校ではプログラミング教育が必修化される予定であり、中学や高校でも順次導入される予定だ。マンガやアニメーション、ゲーム等のメディア芸術コンテンツは情報教育に非常に相性がよく、授業で自然に触れることができれば、将来メディア芸術に関わる仕事をしたいという人材の裾野を広げることにもつながる。さらにマンガやアニメの展示やアーカイブ事業を担う美術館や図書館で、子どもたちがメディア芸術の歴史や作品、技法等を学べる仕組みができてくると新たな連携も生まれてくるだろう。そういった意味では、「アニメーションブートキャンプ」のようなワークショップの成果は、ぜひ他分野に応用していくべきと考えている。（吉村委員）

・マンガ分野の事業については、予算規模や枠組み内で実施できる内容はこの 5 年で一定程度達成するとともに、その限界も見えた。限界の一つが人材育成。育成しても就くポストがなく、公共図書館などに需要はあるものの、雇用は難しい。本事業で任期付きで雇用し、必要とする箇所に派遣することが考えられる。やがてナショナルセンターのような機関がそのような派遣機能を担うことを視野に入れた実験になる。また、データベースの拡張の方向として、各機関が所有する原画等一点物を画像とともに収録し、ゆくゆくはキュレーターが展示を企画する際の実用に供すること目指すことが考えられる。企画展の準備では候補を含めた展示物のリストが作られるので、それらがデータベースに流し込まれる制度を作れば蓄積されていく。そのような試行を、展示への協力とセットにして本事業で行うことが考えられる。最近、美術分野で権威性のある国際的オークションハウス

で、日本のマンガやアニメーション作品の原画が出品され、高額で落札される事例が出てきている。アーカイブ事業を進める上では、こうした動向が及ぼし得る影響にも意識を向けておく必要がある。（森川委員）

・デジタルデータの公開範囲がポイントではないか。国立国会図書館ではマンガ雑誌に関して一部デジタル化を進めているが、それらの閲覧は出版社との協議の結果、現在は館内でのみ可能となっている。仮に出版社との合意が得られ、関係機関や想定されている国立のアーカイブ拠点のような施設で閲覧できるような状況になってくると活用の幅の広がりや連携強化、各分野の研究推進につながるだろう。また、アーカイブズの世界では、残すべきものをどう評価し選ぶかという評価選別がクリティカルな問題として位置付けられていると聞いている。図書館だけではなく博物館や文書館のような幅広い領域での知見も含めて、どう保存・活用するかといった連携協力や知見共有が進められることが望ましいだろう。（大場利康氏）

■総括

・文化庁としては、これまで継続して蓄積してきた事業成果を生かし、さらなる発展につなげていくことを目標にしている。次年度以降は、これまでの各事業が一体となった事業形態へと変更される予定であり、より実質的な連携や協力体制を築いていくのが狙いだ。人材育成については、継続的な取組の中でアーキビストが育成され、それが各自治体や施設に伝わり、そういった人材を求める館が増えていくことで、またポストが生まれていくというような状況ができていくことを期待している。また、展示については、即座に大規模な展覧会を次年度以降にこの事業で開催するというよりも、例えば国内外への展示巡回を想定した際の権利処理やパッケージ方法、収益化等についての調査を実施し、その上で展示をすることも考えられる。各事業のこれまでの取組に感謝するとともに、次年度以降、発展的な事業として展開をしていきたい。（伊野哲也氏）

3.2　メディア芸術研究成果マッピング

3.2.1　研究目的

メディア芸術領域におけるマッピング研究では、通年各分野におけるデータ更新を実施してきているが、昨年度は「メディア芸術領域」としてのマッピングの展開を試みるため、各領域の先行研究の特徴、課題を出し合いシンポジウムを実施した。本年度では、各分野のデータ更新を継続して実施するとともに、これまで培ってきたマッピングの潜在的ニーズを産・学・館（官）といった分野で探り、幅広く認知、広報していくための施策検討を行う期間とした。

3.2.2　研究内容

1）研究マッピングデータの更新

各領域での更新作業を継続して実施

2）各分野における手引書作成

平成 29 年度に作成したゲーム分野の手引書をモデルに各分野「手引書」を作成し、2 月開催のシンポジウムにて公開した。

3）所蔵館連携マッピングの作成

全国にあるメディア芸術関連施設をマッピングし、「メディア芸術カレントコンテンツ」にて情報提供について検討を行った。

3.2.3　研究体制

過年度の調査研究者を中心に 4 分野ごとに担当を置き、京都精華大学の吉村和真氏に統括コーディネーターを依頼し、全体を俯瞰（ふかん）しながら調査を推進できるよう体制を構築した。

メディア芸術コンソーシアム JV 事務局

＜統括コーディネーター＞
吉村　和真（京都精華大学　常務理事／副学長／マンガ学部教授）

＜マンガ分野＞
石川　優（大阪市立大学大学院 文学研究科特任助教）
西原　麻里（愛知学泉大学　家政学部講師）
杉本 バウエンス ジェシカ　（龍谷大学国際学部 国際文化学科 准教授）

＜アニメーション分野＞
土居　伸彰（株式会社ニューディアー 代表）
萱間　隆　（専修大学大学院　文学研究科）

＜ゲーム分野＞
松永　伸司（立命館大学　衣笠総合研究機構・客員研究員）
井上　明人（立命館大学　映像学部専任講師）
福田　一史（立命館大学　先端総合学術研究科 授業担当講師）

＜メディアアート分野＞
関口　敦仁（愛知県立芸術大学　美術学部　デザイン・工芸科教授）
明貫　紘子（映像ワークショップ代表）

3.2.4　第 1 回会議「メディア芸術研究成果マッピング」

日時　2019 年 6 月 28 日（金）14：00～16：00
場所　京都国際マンガミュージアム　AV ホール
●統括コーディネーター
　吉村和真
●参加者
　石川優・井上明人・萱間隆・杉本 バウエンス ジェシカ・関口敦仁・土居伸彰・松永伸司・明貫紘子
●文化庁
　牛嶋興平
●JV 事務局
　池田敬二・岩川浩之・森由紀・藤本真之介・小林菜々恵

■1. 本年度「メディア芸術研究成果マッピング」方針の展開
・本年度は、これまで継続されてきた「研究マッピングデータの更新」、初学者向けの「手引書の作成」、全国のメディア芸術関連施設を一望できる「所蔵館連携マッピングの作成」、マッピングデータの統合サイトや合同シンポジウムの内容を検討する「研究マッピング検討会の実施」の四つを軸に、産・学・館（官）でマッピングの潜在的ニーズを掘り下げ、広報するための施策検討を行うことを予定している。（事務局）
・5 か年で構成されるメディア芸術連携促進事業の最終年度に当たることを意識しながら、全体コーディネーターとしての役割を務めたい。（吉村和真氏）

■2. シンポジウムに向けての取組、手引書についての検討
・積み上げてきたデータを年表形式などで分かりやすくまとめた手引書を、広く発信するために来年 2 月に開催予定の活動報告シンポジウムで配布する。メディア芸術領域全体の研究成果マッピングに入る前の振り返りとしても、手引書作成は重要なものとなるだろう。（吉村和真氏）
・手引書の年表はどんなものをイメージすればよいのか。（石川優氏）
⇒2001 年日本マンガ学会設立や、大学でのマンガ学部の立ち上げなど、主に研究に関わる動きを取り上げるのが基本。例えば、研究論文を投稿したいという若い研究者を対象にするならば、学術雑誌やその他の媒体がどんなものがあって、いつから発行されているのかを紹介するのも手ではないか。（吉村和真氏）
・手引書の主な利用者層について確認したい。（土居伸彰氏）
⇒過去 5 年間の研究成果マッピング事業で対象としてきたのは、大学の学部生や大学院生だ。手引書もそこにメイン読者を置いている。マンガ分野であれば、マンガ作品やその研究成果を活用して地域活性化を図りたい人やビジネスに活用したい人もターゲットになるだろう。（吉村和真氏）

・研究に携わる専門家もまだ見えていないようなテーマや課題が、手引書で浮かび上がるような内容になればいい。あわせて、専門知識を持たない愛好家なども手に取ってもらえるようにする必要もある。（土居伸彰氏）
・手引書を最終的にネット上で公開するなら問題ないかもしれないが、利用者の多い学術情報データベース CiNii で検索できるようにするには、国会図書館への書誌登録が必要になる。個人では登録できないようなので、文化庁から国会図書館へ手引書を送るなど、アプローチをお願いしたい。（松永伸司氏）
・ゲーム分野の手引書のデザインや構成がしっかりしているので、それとの兼ね合いも考える必要があるのではないか。（土居伸彰氏）
⇒デザイナーやレイアウト担当者などを指名して、4 分野で見た目やスタイルは統一するのが理想的だ。（松永伸司氏）
⇒各分野の制作予算の中から、一定額を平等に拠出して、それをデザイナーの報酬に当てるようにすればいいのではないか。どこを窓口にして、誰に任せるかは今後相談するとして、4 分野のデザインは統一するということで一本化したい。（吉村和真氏）
⇒12 月の全体会議に手引書の原稿がいきなり上がってくることに不安がある、内容にもある程度、統一感があった方がいいのではないか。（土居伸彰氏）
⇒各委員の調整の結果、8 月末までに目次案を提出して共有することが決まった。
・年表やデータによるマップの部分と、研究領域の諸相を表すテキストの部分の 2 部構成は変わらないだろう。この枠組みが変わらないのであれば、トピックの絞り込みや執筆者の選定などは各分野で自由に決めればいい。（吉村和真氏）
・メディアアートは多様で、時代や技術の変遷とともに作品内容や定義は変化している。それがマッピング作業でも研究対象としても難しさであり、面白さでもある。手引書で取り上げるのは必ずしも普遍的な話題ではなく、若い学生らが広い研究フィールドに迷い込んでしまう前にこういう準備が必要だというアドバイスでもいい。今後の研究の視座となるようなものも手引書には盛り込むべきだ。（関口敦仁氏）
・ゲーム分野の手引書を発刊した際に、どのような反応があったのか。（明貫紘子氏）
⇒基礎を学ぶ学生に読ませるのに便利だという反応が多かった。（松永伸司氏）

■3. 各分野の研究マッピングデータ更新についての計画策定
【メディアアート分野】一昨年度、昨年度に引き続いて、日本語の文献を収集し、報告・レポート、教育論、歴史・美学、技術論・工学、作品論に分類していく。特に、1970 年代から 1990 年代半ばまでの文献を重点的に集めるほか、国際会議や学会、フェスティバルで発表された研究成果についても新たに目を向けることで、文献データの充実を図りたい。（明貫紘子氏）
【ゲーム分野】昨年度は 720 件の外国語文献、約 1,000 件の日本語文献について、データベースとして使えるような形式で文献データを保存する作業を進めた。日本語文献については分野別に整理し、タグ付け作業も進めた。今年度は外国語文献について分野別の分類を検討している。（松永伸司氏）

【アニメーション分野】昨年実施した日本アニメーション学会会員向け公聴会で集まった意見をデータベース構築に生かすのが今年度の課題だ。産業分野や CG についての文献データが手薄なので増やしてほしい、学会員の研究ニーズや文献利用動向を反映したデータベースが作れないか、大学院に在籍している研究者の論文データも共有できるようにしたいといった声に、できるだけ対応していきたい。（土居伸彰氏）

【マンガ分野】昨年度までは書籍に重点を置いて文献の調査やデータ更新作業を進めてきたが、今年度からは論文に軸足を移していきたい。日本マンガ学会の学会誌「マンガ研究」に掲載されている研究論文については全てデータ化する必要があると考えている。（石川優氏）／海外文献では 20 年以上前から刊行されている学術雑誌「ヨーロピアン・ジャーナル・オブ・コミック・アート」などをピックアップしていきたい。（杉本 バウエンス ジェシカ氏）

・ゲーム以外のエンターテインメントについては、研究成果マッピングでは全くカバーしていない。今年、メディアアート分野の権威ある賞「アルス・エレクトロニカ賞」のデジタルアニメーション部門で選ばれたのは、ゲームの記号性を利用してアニメ作品を制作した中国人作家だった。ジャンルの枠組みが希薄になりつつある傾向を、今後のマッピング作成にも反映していけば、利用者の関心はさらに高まるだろう。（関口敦仁氏）

■4. 所蔵館連携マッピングの作成について

・既存の美術館・博物館の情報サイトの転用を検討したが、手を加えていく必要があると考えている。メディア芸術カレントコンテンツの作成スタッフと共に取り組んでいきたい。（事務局）

・各施設での展示やイベントなどの最新情報を取りまとめ、発信していくことの重要性は年々大きくなっている。海外からの観光客も増えており、ツアーを計画するときには有益な情報源になる。各館をどう巡回すれば効率的かなど、施設側もサイトを通じて最適なプランを提案することができるのではないか。（吉村和真氏）

・絵画などアート分野は美術館や博物館など、場所をベースに検索すれば、多くの情報を一覧データとして入手できる。しかし、ゲームやマンガ、アニメの場合は美術館や博物館以外にも、商業施設や公共の展示場など開催場所が多岐にわたる。展示やイベントを開催する際のプレスリリースを「カレントコンテンツ」や文化庁宛てに送付してもらえるように広く関連施設に呼び掛けるのも手ではないか。（松永伸司氏）

■5. 年間スケジュールの共有

・11 月末までに手引書の執筆を終え、12 月に原稿の推敲［すいこう］や校正を行い、2 月のシンポジウムで配布する。シンポジウム翌日には最終報告会を実施する予定で、日程は 15、16 日、あるいは 22、23 日で調整中である。（事務局）

3.2.5　第 2 回会議「メディア芸術研究成果マッピング」

日時　2019 年 12 月 13 日（金）14：00～16：00
場所　京都国際マンガミュージアム AV ホール
●統括コーディネーター
　吉村和真
●参加者
　石川優・井上明人・萱間隆・杉本 バウエンス ジェシカ・関口敦仁・土居伸彰・松永伸司・福田一史
●文化庁
　牛嶋興平
●JV 事務局
　池田敬二・藤本真之介・小林菜々恵

■1.　会議趣旨説明
・分野間のレベル合わせや参照のみならず、各手引書の力点を共有することが、来年 2 月のシンポジウムでの話題につながるイメージを持ってほしい。5 年間の事業を総括する時期に当たり、次年度以降の進め方を展望する方向付けもしていきたい。（吉村和真氏）

■2.　各分野「手引書」初稿確認
【マンガ分野】
・原稿は全部出ている。『ゲーム研究の手引き』をベースに考え、初学者を念頭に分かりやすさを意識した。「はじめに」で、これまでの事業に関する経緯を述べる。第 1 部は総論として、本、雑誌、海外の状況についての基礎知識とする。第 2 部は各論として、教育・展示・地域振興のキーワードで、マンガ研究の社会的な使い道とそのアイデアについてとする。第 3 部は資料として、国内外のマンガ、コミックス、バンド・デシネに関する主な出来事をざっくりまとめた年表になる。最後にキーワード索引を付ける構成とし、全体で約 3 万字となる見込みである。（石川優氏）

【アニメーション研究分野】
・未着原稿が多く作業が進まないため、苦肉の策でまとめた内容になっている。導入部は、アニメーション研究のマッピングの紹介と、日本の研究と海外のアニメーションスタディーズをつなぐ方法論に触れる。第 1 部は、日本におけるアニメーション研究の振り返り、ほかに心理学、理論、研究の発展史、歴史研究の立場からの概観を予定している。第 2 部は、今年度の成果も反映したこれまでウェブサイトである程度まとめてきた推薦文献リストを仕上げ、活動の集大成として掲載する。順番や動線などの検討はこれからになる。（土居伸彰氏）
・文献リストに重複が出ても、個人の見方の反映としてそのまま載せるのか。（吉村和真氏）

⇒人によっては選択理由や文献へのコメントも付してあるので、推薦者のプロフィールや選択の視点の情報補強となるだろう。見せ方は工夫するが、削除はしない。（土居伸彰氏）

・推薦文献リスト執筆者の選定基準は何か。（吉村和真氏）

⇒最初の 3 年間は土居氏が行い、いわゆる大御所も入れた。現在は研究・教育委員会が引き継ぎ、リストの現状を見た上で足りない分野を話し合い、できるだけ漏れの出ないよう毎年バージョンアップに努めている。（萱間隆氏）

【ゲーム分野】

・原稿はほぼ集まっている。すでに「手引きⅠ」があるので、今回は試みを変えた「手引きⅡ」としての位置付けになる。第 1 部は総論で、実施とその成果に重点を置いている。第 2 部は各論で、例えば「ゲームの心理学」のような大項目で少数のキーワード集を作る。5 名ほどの執筆者に 3、4 個選んでもらい、1,500 字程度でそれぞれ説明を行う。挿入図を交え、参考文献もきちんと押さえた作りで、ほぼでき上がっている。（松永伸司氏）

【メディアアート分野】

・自分たちの原稿が遅れ、まだ全体の 30%も行っていない状況だ。全体で 8 項目の構図になる。「はじめに」を明貫氏が執筆。パート 1 は、メディアアート研究の全体像として、傾向や状況を私が書き、時代的な特徴を明貫氏が担当する。パート 2 は、90 年代に注目して、背景となるネットワーク、衛星通信、インターネット、VR 技術について明貫氏、水野氏、私が書く。パート 3 は、メディアアート研究用の資料として年表、重要文献と用語集を付ける予定。（関口敦仁氏）

・連携促進事業で行ってきたデータベースがあるが、関わっている方々がどのような遍歴でメディアアート研究をしているかといった俯瞰［ふかん］図は入れないのか。（吉村和真氏）

⇒偏りがあるので、リンクを入れる程度にしたい。（関口敦仁氏）

・詰め込み過ぎはよくないが、つかまえる人たちのイメージが 4 分野の中で最も固まっておらず、多様な観点から素材が出てきてもよいと思う。（吉村和真氏）

⇒研究の入り口としての絵を描いているが、意見も参考にしたい。（関口敦仁氏）

・メディアアートの場合、対象が広がり過ぎるためか、執筆原稿を突き合わせるとコンテンツ漏れが見つかるが、他分野はどうか。（関口敦仁氏）

【4 分野全体の協議】

・マンガ分野の場合、私でカバーできることが限られるため、例えば産業論や心理学など、適切な判断ができない領域はあえて触れていない。（石川優氏）

・社会が求めるマンガ研究の在［あ］り方の反映として、教育・展示・地域振興の三つのテーマが導き出されたと感じている。総論はビギナーを対象にし、各論は関心事を屹立［きつりつ］させて、うまくバランスを取っているようだ。（吉村和真氏）

・アニメーション分野は、推薦文献リストの項目を作り、あまり視点を牽引［けんいん］化せず、な

るべく別の見方を多く入れ、現役でいろいろな成果を活用している人たちのリアリティーで書いてもらう。漏れはどうしても起こってしまうだろう。（土屋伸彰氏）

⇒ゲーム分野もアニメ分野同様、結構専門が違う研究者が多いので、それぞれの特性を生かす形で多角的な切り口から書いてもらうことを意識的にやっている。足りない領域の指摘が来れば、逆に掘り起こしにもつながるが、みんなで埋めていくスタンスで考えている。（松永伸司氏）

・手引書はどのような媒体で、どこで公開されていくのか。（西原麻里氏）

⇒冊子での配布と PDF の公開を考えている。配付先は各分野で検討し、公開の仕方は全員で議論していきたい。（吉村和真氏）

⇒PDF のオンライン公開は、息の長い冊子として、後年にも見ることができる仕組み作りが不可欠になるだろう。（福田一史氏）

・前回、ゲーム分野が手引書を作った際は、学会で配り、各研究機関の先生方に直接送付し、残りは来訪者に渡した。（松永伸司氏）

・冊子は何部刷るのか。（吉村和真氏）

⇒予算の関係で、各分野 200 部程度を予定している。（事務局）

・手引書完成までの大まかなスケジュールを知りたい。（土居伸彰氏）

⇒本日の初稿確認後、文化庁のチェックが年明けに戻り、デザインの校正、ゲラ作成、1 月末にはゲラ入稿。印刷に数日を見積もって、完成は 2 月 5 日の予定。（事務局）

■3.　手引書のオンライン公開方法

・オンライン公開方法というよりも、紙冊子でいかに頒布するかがメインになる。メディア芸術カレントコンテンツ等のオンラインに上げても、アーカイブ機能がないためリンク切れが懸念される。学会サイトは分野ごとに事情が違うので期待できない。大学のリポジトリが最適だが、版元となる文化庁の意向次第か。現物を大量に全国の大学や一般図書館等へ送るのは難しい。冊子はまき餌と捉え、PDF でアクセシビリティーを高め、それ以外は関連先や、メディア芸術関係の研究科や学部のある大学をリストアップし、図書館宛てで送るのが現実解だろう。（福田一史氏）

■4.　シンポジウム内容について

・2 部構成で行う。文化庁のあいさつ、私からの趣旨説明の後、第 1 部は各分野の事業発表を行う。交代時間を考慮し 15 分目安とする。手引書をベースに 1 年間の進捗と、5 か年の総括を一言付け加えてほしい。休憩を挟んで、第 2 部は「メディア芸術のための新しい地図づくりに向けて」のテーマで、8 人によるディスカッションとなる。マンガ分野は私の話に組み込むので、冒頭で 3 分野から 5 分ずつ全体のコメントを頂きたい。事業発表のタイトルを 12 月 18 日までに事務局へ知らせてほしい。（吉村和真氏）

■5.　その他

・手引書以外にも各分野の成果物として、通常のデータの抽出や収集作業の提出期限を 2 月 28 日と

する。実施報告書は A4 で 3 枚以上の文量、内容は 1 に趣旨説明・目的、2 に実施概要、3 に実施内容及び課題、4 に次年度以降の展望とし、2 月 28 日までに提出いただき、事務局が最終的に作成する。手引書表紙デザインは、シリーズ名を「メディア芸術研究マッピング」、タイトルは「〇〇研究の手引き 1 または 2」で副題は付けないスタイルに統一する。文字情報をより見やすく改善していく。（事務局）

3.2.6　研究成果マッピング シンポジウム

日時　2020 年 2 月 16 日（日）13：00～16：00

場所　国立新美術館 3 階 講堂

●全体コーディネーター

吉村和真

●参加者

マンガ分野　石川優・西原麻里・杉本 バウエンス ジェシカ

アニメーション分野　小出正志・土居伸彰・萱間隆

ゲーム分野　細井浩一・松永伸司・井上明人

メディアアート分野　阪本裕文・明貫紘子

●メディア芸術カレントコンテンツ　粕川雅・小野博史

●文化庁

所昌弘・伊野哲也・吉光紗綾子・牛嶋興平

●JV 事務局

末吉覚・高橋知之・池田敬二・岩川浩之・森由紀・藤本真之介・小林菜々恵

■概要

開会に当たり、所昌弘氏（文化庁）、吉村和真氏（全体コーディネーター）からあいさつがあった。

【第 1 部】各分野発表

■マンガ研究の地図を描くーメディア芸術連携促進事業の 5 年間【マンガ分野】

・5 年間の活動から、職業属性の流動化が始まり、実践と研究の距離が近い特徴が見えてきた。研究者向けより、多様な立場の人たちが柔軟に使える地図を目指した。（石川優氏）

・今年度作成の『マンガ研究の手引き』は、ブックガイドや活動動向、各論に展示や自治体・教育機関との連携、事例に学校教育や生涯学習での利用を挙げている。（西原麻里氏）

・米英語圏、仏語圏に続いて、東南アジア、インド、南米等からも研究成果が出始めている。盛況だった大英博物館の展示は、広くマンガ研究への関心を高める入り口になり得るだろう。（杉本バウエンス・ジェシカ氏）

・今後は、既存の学問分野と比較してマンガ研究の特徴を探る学術的な動向調査と、内向きにならず外国との情報交換を図るために多言語化を進めていきたい。（石川優氏）

■“アニメーション研究”と“Animation Studies”を架橋する【アニメーション分野】

・日本と海外でそれぞれ独自に発展を遂げる研究に対し、相互作用や新しい観点の創出を求め、アニメーション研究の総体把握をこの 5 年間行ってきた。（土居伸彰氏）

・今年は、データベースのさらなる充実を図るため、英語雑誌の論文要旨の翻訳、アニメ論文の公開を受けて J-STAGE のリンク貼り、質の担保として専門家による推薦文献リストの作成、補完目的で研究・教育委員会によるリストの作成を行っている。（萱間隆氏）

・併せて、『アニメーション研究の手引き』を作成した。アニメ研究はすでに学術的に自立し、官・学・民での活用模索のフェーズに入っている。今後は、メディア芸術全体のマッピングとして、4 分野が持ち寄った地図を、どう融合させて研究の活性化につなげるかが課題となるのではないか。（土居伸彰氏）

■学際研究としてのゲーム研究【ゲーム分野】

・今年度の『ゲーム研究の手引き 2』は、第 1 部は前作を引き継ぎ、第 2 部にゲーム研究のキーワード集を入れた。大項目の辞書として有用だと自負している。5 年間の総括としては、ゲーム研究は一枚岩ではなく、作るための研究と理解するための研究に分かれ、学術分野間の相互交流がなく、国内と国外の制度化の経緯に違いがあるまま、現状に至っていることを認識した。海外の研究に取り組む人が増えてくれば、ギャップが解消され、ばらばらな研究に結果としてまとまりが出てくるだろう。（松永伸司氏）

・ゲーム研究だけではなく、ゲームという概念自体が広がっていることが、ゲーム自体の学際性を作り出す構造的なポイントになっているようだ。中国の研究者が注目してくれたことは、本事業が欧米以外の方向に広がる契機となるはずだ。（井上明人氏）

■メディアアートの研究対象とは？【メディアアート分野】

・対象の特定が悩ましいメディアアート分野は、作品史ではなく技術史として、年代ごとの研究領域を大局的に眺めてみた。（明貫紘子氏）

・1950 年代から 70 年代は、ビデオアートや電子音楽などをはじめ、造形美術の可能性を開く脱領域的な動きが進行した。（阪本裕文氏）

・80 年代から 90 年代は、テレビゲームが登場し、家庭用コンピュータやソフトウェアの普及で双方向型の作品が作られ始めた。2000 年代以降になると、スマホが台頭し、問題を提起するデザインや社会に深く関わる芸術活動が生まれてきた。今後は、ジャンル別、テーマ別の俯瞰が重要になってくる。（明貫紘子氏）

【第 2 部】ディスカッション「メディア芸術のための『新しい地図』づくりに向けて」

■全体コメント

・可視化が進んで研究者にとって見やすくなった一方で、分野の横断性が増し漠然とメディア芸術に関心を持つ者には入り口が分かりづらくなる課題が残った。地図づくりにおいて、向きや見方がど

うなるか、活用するにはコンパス等が要るだろうという部分が気になってくる。同じ事業の枠組みの下、地層のように厚くたまっているデータベースを見つけるツールも必要となってくる。各分野が行っている仕事が、今どの辺りの位置で、どんな段階に来ているのかを聞きたい。（細井浩一氏）

・課題や問題を抱える中であえてまとめることは、外部から様々な意見を受け、よりよいものにしていくたたき台として重要な意味を持つはずだ。アニメーションに関しては研究の厚みが増しているが、データベースはやや使いづらい。歴史・社会・工学的研究分野などの考察も入れるなど、今後の改訂版へ期待を寄せている。（小出正志氏）

・他分野と比較して、メディアアートは定義問題から始める状況にあると感じた。各分野とも研究のデータベースや論文蓄積のマッピングが進み、アクセスもスムーズになっている印象を受けたが、アーカイブのマッピングについてもうかがいたい。（阪本裕文氏）

■ディスカッション

・メディア芸術として融合しようというのではなく、それぞれがそれぞれの立ち位置のまま仲良く手をつなぐイメージのある「連携」という言葉の意味を考えたことが、今回の『手引書』作成における難しさと言える。（石川優氏）

・定義付けは大事だが、現場ではなくアカデミシャンの仕事ではないか。（細井浩一氏）

・メディア芸術という枠組み自体が抽象的なものとして設定されることは重要だろう。（土居伸彰氏）

⇒制度には必ず力学が発生する。在野研究や批評・評論から始まったマンガやアニメの研究は、仕事の感性や知に対する警戒心などの敏感さを抱き合わせているので、無自覚な制度とは違うものだ。にもかかわらず、意外に力が強く、出口が固定化されるような制度疲労が最初から起きてしまう懸念がある。（吉村和真氏）

⇒国の施策によるメディア芸術の制度化には功罪あるが、制度疲労については起こす段階にすらなっていない。まず普及が先に来る。（細井浩一氏）

⇒これまでの 5 年間は足場固めの葛藤だったが、来年度以降は外を向いて、メディア芸術の枠組みだからこそできることが生まれてくると思う。（土居伸彰氏）

・文化庁にメディア芸術の定義はあるのか。目的は理解されているのか。（松永伸司氏）

⇒もちろん、その時々の定義はある。議論は 10 年ほど前からあるが、我々がどう引き受けて、ここにどう生かすかが問われているのではないか。（吉村和真氏）

・各分野で共同研究をするのはどうか。新しい研究の在り方となり得る。（明貫紘子氏）

⇒4 分野の違いを維持したまま協働するのと、一つの大きな枠で行うのは別物になる。第 5 分野としてメディア芸術を立てるべきではないか。（松永伸司氏）

・4 分野の領域をつなぐメディア芸術スタディーズはあり得るのか。（吉村和真氏）

⇒対象の実質がないと研究は成り立たないだろう。（松永伸司氏）

⇒カテゴリーではなく、それが世の中へ影響を与えている事実が最も重要だ。（細井浩一氏）

・行政お仕着せのメディア芸術の枠組みを変えられないようで残念だ。（会場意見）

⇒特撮やコミックをはじめ、研究対象はフレキシブルなので安心してほしい。実際、メディアアート

分野には分類しにくい部分が多々ある。（吉村和真氏）

・メディア芸術祭ありきの枠組みに釈然としない。明貫氏に聞きたいが、他分野と違い基本的に複製芸術ではないメディアアートは、4 分野並列のフレームをポジティブに捉えているのか。（会場意見）

⇒ジャンルとして確立していない当分野は、複製技術や通信技術への批判からスタートして、現在萎縮傾向にある。事業への参加は、「メディアアート」としての普及機会を得るなど、最も恩恵を受けていると言ってよい。私はポジティブに考えている。（明貫紘子氏）

⇒生き生きとした政策にするためにも、むしろこちらから提言できるくらいに、多彩な意見を出し合う議論の場を今後も設けていきたい。（吉村和真氏）

3.2.7　本年度のマッピング実施報告

【マンガ分野】

趣旨・背景・目的

このプロジェクトは「文化庁 2019 年度メディア芸術連携促進事業」の一環として、世界的に広がるマンガ、コミックス、カトゥーンなどに関する研究（以下、「マンガ研究」と総称する）の動向を整理し、それを「地図」として示すことで、マンガ研究のさらなる活性化を目指すものである。「文化庁メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」で実施された「マンガ研究マッピング・プロジェクト」（平成 24 年度～平成 25 年度）を引き継ぐ形で、平成 28 年度以降は「文化庁メディア芸術連携促進事業」の枠組みで事業を実施している。

プロジェクトの目的は、大きく二つある。第一の目的は、日本におけるマンガ研究の状況を分かりやすく整理することである。日本（語）のマンガ研究の特徴は、評論と学術研究の混淆という点にある。そもそも日本では、マンガにまつわる言説は一般誌や同人誌などで展開される評論が先行してきた。大学や研究機関でマンガの学術研究が制度化されていくのは、1990 年代後半以降である。批評の蓄積の上に学術研究が重なるというマンガ研究の成り立ちは、混淆［こんこう］的な言説空間を作り出してきた。特に、2000 年代以降は大学や専門学校で教鞭［きょうべん］を執るマンガ家、編集者、評論家が増え、評論と学術研究の境界はよりシームレスになっている。後述するように、こうしたマンガ研究の特徴はその知見の社会的な広がりを生む一方で、初学者にとってはしばしば研究動向が俯瞰しにくいものとなっている。このような課題を解消し、マンガ研究の世界を歩きやすくするための「地図」を描き出すことがプロジェクトの第一の目的である。

プロジェクトの第二の目的は、海外におけるマンガ研究の動向を日本語で紹介することである。いうまでもなく、コマ、言葉、図像を主たる要素とする表現形式は世界各地に見られるものであり、様々な言語圏でそれぞれの「マンガ」について活発な研究が行われている。しかし、平成 30 年度の活動報告シンポジウムで報告したとおり、それらの研究を日本語で訳出する試みは必ずしも多くない。むしろ、日本で発表されるマンガ研究（の書籍）には「日本マンガを、日本語で論じる」というドメスティックな傾向がある。海外のマンガ研究の動向を調査して紹介することは、日本（語）のマンガ研究に多様性を生み出すという点でも大切な作業となる。

以上の目的に沿って、本年度は日本語と外国語によるマンガ研究の文献調査に加え、冊子『マンガ研究の手引き』の作成を行った。

実施概要

・実施体制

2019 度は、吉村和真（京都精華大学）の統括のもと、石川優（大阪市立大学）が事業のコーディネートを行った。それに加えて、西原麻里（愛知学泉大学）と杉本 バウエンス ジェシカ（龍谷大学）が調査を担当した。実施体制の一覧は、以下のとおりである。

■全体統括：吉村和真（京都精華大学）
■コーディネーター：石川優（大阪市立大学）
■調査担当：杉本 バウエンス ジェシカ（龍谷大学）・西原麻里（愛知学泉大学）（五十音順）

・実施スケジュール

まず、2019 年 6 月から 8 月にかけて、プロジェクトの年間計画について審議した。次に、8 月から 12 月にかけて、冊子『マンガ研究の手引』の執筆と文献調査を行った。最後に、冊子の編集と文献調査を 2020 年 1 月までに完了させ、2 月の総括シンポジウムにおいて本年度の成果を報告した。なお、プロジェクトの遂行に当たって、計 4 回の分野会議を実施したほか、メールなどで進捗状況を逐次報告・確認した。分野会議の開催実績は以下のとおりである（4 分野合同の会議やシンポジウムの開催概要は除く）。

■第 1 回マンガ分野会議（2019 年 8 月 4 日 14:00-16:30、於大阪クロススクエア会議室 201）
■第 2 回マンガ分野会議（2019 年 10 月 11 日 9:30-11:30、於マイドームおおさか第 4 会議室）
■第 3 回マンガ分野会議（2019 年 12 月 1 日 14:00-16:00、於マイドームおおさか第 4 会議室）
■第 4 回マンガ分野会議（2020 年 1 月 24 日 14:00-16:00、於大阪市立大学文化交流センター談話室）

実施内容

・『マンガ研究の手引き』の発行

まず、『マンガ研究の手引き』は、メディア芸術連携促進事業の過去 5 年間の成果物として作成した。この冊子は、「マンガ研究の活用」を目指して編まれている。ここで言う「活用」とは、マンガ（及びその知見）を社会の様々な局面で用いることを意味する。近年、マンガ（研究）の社会的活用に対する需要が高まりつつある。例えば、卒業論文などでマンガを扱おうとする学部生や留学生、その指導に当たる教員だけでなく、マンガを地域振興や観光資源として活用しようとする自治体関係者、マンガを小学校などの授業教材で使用する教育関係者、マニュアルなどをマンガで作成する医療関係者などが挙げられる。『マンガ研究の手引き』では、このようなマンガ（研究）の社会的利用をより促進させるべく、マンガ研究に広く関心を持つ人たちにとって「使い勝手」のいい冊子を目指した。

具体的には、第 1 部の「総論」では、マンガ研究の成り立ちと枠組みを理解するための基本情報をまとめた。日本語で読むことのできる書籍や雑誌・資料などを紹介したほか、海外（主にヨーロッパ）でのマンガ研究の動向を概観した。次に、第 2 部では「各論」として、マンガ（研究）の社会的活用の実例について「教育」、「展示」、「地域振興」の 3 点に焦点を当てて紹介した。最後に、第 3 部では、日本とアメリカ、ヨーロッパにおけるマンガ、コミックス、バンド・デシネ（BD）に関する主要な動向をまとめた年表を収録した。以下に目次を掲載する。

はじめに――より良い「マンガ研究の地図」に向けて（吉村和真）
第 1 部　総論　マンガ研究の地図
第 1 章　日本におけるマンガ研究――初学者のためのブックガイド（石川優）
第 2 章　日本におけるマンガ研究――バラエティ豊かな研究の動向を知るための雑誌（西原麻里）
第 3 章　海外におけるマンガ研究――研究活動の動向（杉本バウエンス・ジェシカ）
第 2 部　各論　社会に広がるマンガ研究
第 4 章 教育×マンガ研究――「教育」という枠組みの再考（竹内美帆）
第 5 章　展示×マンガ研究――「マンガ研究」が〈マンガ展〉に貢献するために／〈マンガ展〉が「マンガ研究」に貢献するために（イトウユウ）
第 6 章　地域振興×マンガ研究――地域の視座から捉える作家・作品・ファン（表智之）
第 3 部　資料
マンガ／コミックス／BD に関する年表（鶴田裕貴）

マンガ研究の情報収集（日本語文献）

収集の対象としたのは、2018 年 10 月から 2019 年 9 月までの 1 年間に書籍として発行された、マンガ研究とその関連領域についての研究の文献である。合計で 56 点を収集した。本リストには学術研究のほか、評論やエッセイが含まれている。また、論文集、ムック本、雑誌もある。

この 1 年間の状況を見ると、学術研究では池上賢『“彼ら”がマンガを語るとき、：メディア経験とアイデンティティの社会学』（ハーベスト社、2019 年）や足立加勇『日本のマンガ・アニメにおける「戦い」の表象』（現代書館、2019 年）など、博士論文が書籍化されたものがあった。研究機関でのマンガ研究の成果が着実に実を結んでいる様子がうかがえる。また、宇野常寛『若い読者のためのサブカルチャー論講義録』（朝日新聞出版、2018 年）など、アニメーションなどの隣接領域やポップカルチャーやサブカルチャー分野を広く捉えた中でのマンガ論として参考になる文献もある。

数量的に今期でも比較的多かったのが、評論・エッセイである。橋本治『熱血シュークリーム：橋本治少年マンガ読本』（毎日新聞出版、2019 年）、長谷川裕『貸本屋のぼくはマンガに夢中だった』（草思社、2018 年）などが出版されている。そのほか、作家自身による書籍（秋本治や石ノ森章太郎）、雑誌での特集（『イラストノート』など）もある。北沢楽天やナカムラマンガなど、一般的にはアクセスが難しい情報がまとめられており、いずれもマンガ研究領域の資料として参考になるものと思われる。

マンガ研究の情報収集（外国語文献）

日本語文献と同じく、調査範囲は 2018 年 10 月から 2019 年 9 月までに発行されたマンガ・コミックス・BD 研究とその関連領域に関する文献である。調査対象を学術書や論文集などの学術研究に絞り、10 冊をリスト化した。例年どおり、英語圏の文献が圧倒的に多いが、一部は英語圏出身ではない学者によって執筆されており、その研究対象は英語圏以外のマンガ・コミックス・BD やその他の「sequential art」に焦点を当てたものである。その大半は、マンガ研究を長年の専門とするシニアの学者が編集した論集である。

特に、ここでは地域研究と表象論の視点による論考を紹介する。例えば、ジェンダーの視点からマンガとその関連領域に注目した代表的な論集としては、大城房美（Fusami Ogi）らが発表した『Women's Manga in Asia and Beyond』（Palgrave Macmillan, 2019 年）がある。「ジェンダー」と一くくりで言っても、本書では多様な領域の学者が豊かな内容を提供している。また、コミックスにおける暴力の表象に関する論集は、2 冊発表されている。そのうちの 1 冊は、Ian Hague 他編『Contexts of Violence in Comics』（Routledge, 2019 年）である。本書では、コミックスで描かれる暴力について複数の次元から包括に検討されている。

近年、英語圏以外の国と地域ではマンガ研究が活発化している。しかし、その結果は論文では発表されるものの、英語圏と比べると現地の言語で書籍化されることは少ない。あえて一つの成果を紹介するならば、ドイツ語による Clemens Heydenreich 編『Comics & Naturwissenschaften（コミックスと自然科学）』（Christian A. Bachman Verlag, 2019 年）がある。この興味深い論集では、計 12 章にわたってコミックスにおける自然科学の描写が研究されている。ただし、その研究対象は全て英語圏及びヨーロッパの作品・ジャンルである。上記の 3 冊を含む、今回のリストに収集された文献の大半は大学におけるマンガ・コミックス研究のテキストとして使用することが可能であり、教育へ貢献する文献である。

課題

本年度の活動の大きな柱は冊子『マンガ研究の手引き』の作成であったが、その成果はこれまでのプロジェクトで蓄積してきたマンガ研究の文献データベースに基づくものである。それを踏まえた上で、今後のデータベースのさらなる拡充に関連して、ここでは次の 2 点を課題として指摘したい。

第一の課題は、日本語による「学術研究」の動向調査である。第 1 章で述べたとおり、日本におけるマンガ研究の特徴は、評論と学術研究とのシームレスな関係性に見いだすことができる。その特徴を重視して、プロジェクトでは「書籍」の形態で刊行されるマンガに関する様々な語りを渉猟してきた。しかし、一方で、マンガ研究には「学術論文」という形態で公表されるものも数多く存在する。例えば、『マンガ研究の手引き』第 2 章にて西原がまとめているように、日本マンガ学会が発行する『マンガ研究』やポピュラー文化や視覚文化に関連する学術誌、大学紀要などには、既存の学問領域や方法論、学術的な制度にのっとった論考が多数掲載されている。こうした学術論文のデータを収集することで、より多角的な視点からマンガ研究の動向を捉えることができるだろう。

第二の課題は、外国語文献の調査対象の拡大である。このプロジェクトでは英語、フランス語、ドイツ語を中心とした文献調査を行ってきたが、マンガ研究はそれ以外の言語圏でも活発に行われている。特に、杉本バウエンスが指摘するとおり、近年は従来のマンガ研究が等閑視してきた言語圏や研究対象を扱ったマンガ研究が増加傾向にある。このプロジェクトではアジア（中国語、韓国語など）における研究動向はほぼカバーできていないため、今後は平成 30 年度に開催した公開研究会「アジアのマンガ／コミックス研究を知る」を通じて得た研究者のネットワークなども活用しながら、調査対象とする言語圏の拡大について検討に入る必要がある。

以上の課題に共通するのは、「何を、どこまで、誰が、どうやって、調査を行うのか」という、単年度事業における人的・資金的リソース（の限界）から導き出される事業の遂行可能性とも関わるものである。様々な事情を勘案しつつ、研究情報の収集拡大とその情報を管理するシステムの構築について、慎重に検討していきたい。

【アニメ分野】

趣旨・説明・目的

アニメーション分野では、毎年継続して行っている「データベース更新事業」とともに、4 分野共通の「研究の手引き」の制作を行う。

データベース（DB）事業の目的は、「アニメーション研究のための論文と書籍のデータベース」（http://database.jsas.net/mapping/、以下「データベースサイト」）の更新を行い、アニメーション研究の現状を主に初学者や他分野の研究者に向けてマッピングし、共有することである。データベースサイトではアニメーション研究に関する国内外の主要な学術誌の掲載論文の書誌情報の更新や、「推薦文献リスト」（後述）の公開を通じた文献情報の追加登録を行う。また、日本語と英語の 2 か国語で展開することで、海外からのアクセスにも対応する。

「アニメーション研究の手引き」は、これからアニメーション研究を志そうと考えたり、現状のアニメーション研究がどのような歴史で構築され、どのような成果を残してきたのかを知りたいと考える人々を主要の読者として、制作を行うものである。

実施概要

実施体制

DB 事業は日本アニメーション学会の基幹事業の一つであり、本学会の内部組織である研究・教育委員会（須川亜紀子、いがらしなおみ、中垣恒太郎、小林翔、萱間隆）が運営を行っている。このうち、委員の 1 人である萱間隆がコーディネーターとなり、サイト更新に伴う実務作業を担当した。

手引き作成事業は、アニメーション分野全体のコーディネーターである土居伸彰が編者として主導し、全体の構成や内容の精査、論考執筆依頼等を行った。

実施スケジュール

データベース事業に関して

2019 年 9 月：
「推薦文献リスト」の作成者の選定
Animation: An Interdisciplinary Journal 誌のアブストラクト掲載の許諾
2019 年 10 月：
「推薦文献リスト」の作成依頼
Animation: An Interdisciplinary Journal 誌のアブストラクトの英日翻訳を研究者へ依頼
2019 年 11 月：
『アニメーション研究』及び Animation: An Interdisciplinary Journal 誌の情報を DB へ登録、「推薦文献リスト」の回収
2019 年 12 月：
「推薦文献リスト」の日英翻訳を業者に依頼・回収
Animation: An Interdisciplinary Journal 誌の英日翻訳を回収し、DB へ登録
2020 年 1 月：
今年度分の「推薦文献リスト」とそこに記載された新規文献・論文を DB へ登録
サイトデザインの変更
2020 年 2 月：
DB サイトの更新

「アニメーション研究の手引き」制作に関して

2019 年 6 月の第 1 回の 4 分野会議にて手引き制作が決定した後、8 月までに目次案と台割を提出。9 月に執筆者へと依頼をし、12 月の第 2 回 4 分野会議にて進捗状況を報告。2020 年 2 月頭まで編集・修正作業等を行い、2020 年 2 月 16 日の成果発表シンポジウムにて手引きを配布・報告をした。

作業概要

データベース事業に関して

『アニメーション研究』誌及び Animation: An Interdisciplinary Journal 誌の最新の文献情報を掲載する。その際、アニメーション研究者に Animation: An Interdisciplinary Journal 誌のアブストラクトの英日翻訳を依頼し、両誌の論文情報を 2 か国語で表記する（『アニメーション研究』に掲載された論文のタイトルやアブストラクトは、すでに 2 か国語で表記されている）。さらに、「推薦文献リスト」について、研究・教育委員会のメンバーが近年のアニメーション研究に関する重要文献の選定を行い、新規リストを作成する。また、それとは別に 3 人の研究者にテーマごとの「推薦文献リスト」を依頼し、複数の視点でのアニメーション研究へのアプローチ・パースペクティブを導入する。これらの推薦文献リストに選出された文献を中心に、研究文献の更新作業を追加で行う。

・「アニメーション研究の手引き」制作に関して

「アニメーション研究の手引き」については、新規テキストを研究者に依頼することで制作を行う。国内外のアニメーション研究の概要・状況をマッピングするもののほか、日本におけるアニメーショ

ン研究の成り立ちと成果を「アニメーション研究史」「心理学」「理論史」の三つのテーマを中心にした論考によってカバーする。また、2016 年度以降各分野の専門家に依頼してきた「推薦文献リスト」もまとめて掲載する。

実施内容

データベース事業について

今年度の「データベースサイト」の更新内容は以下のとおりである。

・『Animation: An Interdisciplinary Journal』の第 14 巻第 1 号、第 2 号の論文情報
・『アニメーション研究』第 20 巻第 1 号の論文情報
・「推薦文献リスト」（吉村浩一「アニメーションの動きの特性を知るための 10 の文献」、中垣恒太郎「英語圏アニメーション研究を知るための 10 の文献」、渡辺泰「アニメーションの歴史を知るための 10 の文献」、研究・教育委員会「2019 年度研究・教育委員会が推薦する 22 の文献」）
・「推薦文献リスト」に登録された文献・論文の情報
・トップページの改修（検索窓と更新履歴の設置）

これにより「データベースサイト」の登録件数は以下のとおりとなった。

	DB 全体	うち今年度追加分
洋論文	220	12
和論文	131	4
書籍	368	42
合計	719	58

これとは別に、「推薦文献リスト」が 23 件（うち今年度追加分は 4 件）登録されている。

今後の課題としては、まず、「データベースサイト」の利便性の向上がある。このことについて昨年度、公聴会を実施し、「データベースサイト」の修繕案を募集した。その一部は今年度の更新で反映させたが、サイト内の「作家一覧」が五十音順に並んでいないといった問題がいまだ残されている。ただし、このようなシステムの改修には予算と人員を要するため、一度に全ての要望に応えることは難しい。したがって、その優先順位を議論していく必要がある。

また、DB 内の情報が充実してきた一方で、初学者にとってはその活用方法が分かりにくいという指摘もある。そこで、「データベースサイト」の利用方法を解説し、それに触れる機会を増やしていくことも課題である。

「アニメーション研究の手引き」について

「アニメーション研究の手引き」は、以下の内容によって構成されるものとなった。

（カッコ内の人名は執筆者）

【イントロダクション】

アニメーション研究をマッピングすること（土居伸彰）

【第一部　日本におけるアニメーション研究の諸相】

日本におけるアニメーション研究発展史（小出正志）

日本におけるアニメーションの心理学研究（野村康司）

日本におけるアニメーション理論史を体系化する（田中大裕）

【第 2 部　推薦文献リスト（2016 年度～2019 年度）】

2016 年度

アニメーション美学を知るための 10 の基本文献（ジョルジュ・シフィアノス）」

東欧・中欧アニメーションを知るための 11 の文献（イゴール・プラッツェル）

インディペンデント・アニメーションを知るための 10 の文献（クリス・ロビンソン）

アニメライターのための基本の 11 冊（藤津亮太）

世界アニメーション史を知るための 10 の文献（ジャンアルベルト・ベンダッツィ）

日本のアニメ史を知る 10 の文献（津堅信之）

アニメーション作家の業績を知るための 10 の文献（山村浩二）

少女向けアニメを知るための 9 の文献（須川亜紀子）

2017 年度

「戦い」を題材としたアニメーションを知るための 10 の文献（足立加勇）

アニメーション・ビジネスを知るための 10 の文献（数土直志）

日本のアニメーション産業を理解するための 10 の文献（レナト・リベラ・ルスカ）

東映動画設立以前の日本アニメーションを知るための 10 の文献（萩原由加里）

アニメーションと聖地巡礼を知るための 10 の文献（山村高淑）

アニメーション・映像の美学的研究のための 12 の専門文献（キム・ジュニアン）

アニメーション・ドキュメンタリーを知るための 10 の文献（ベラ・ホーネス・ロウ）

日本のアニメーション研究黎明期を支えた 10+x の文献（小出正志）

2018 年度

2018 年度研究・教育委員会かが推薦する 18 の文献（日本アニメーション学会研究教育委員会）

日本のファン研究 読んでおくべき 10 冊の本/記事（パトリック・ガルブレイス）

アニメーション制作を知るための 10 の文献（いがらしなおみ）

アニメの実践知を知るための 10 の文献（数井浩子）

日本のアニメーション史を知るための 10 の文献（西村智弘）

3DCG 全般と CG アニメーションを知るための 10 の文献（野口光一）

アニメーション心理学を知るための 10 の文献（横田正夫）

2019 年度

アニメーションの歴史を知るための 10 の文献（渡辺泰）

アニメーションの動きの特性を知るための 10 の文献（吉村浩一）
英語圏アニメーション研究を知るための 10 の文献（中垣恒太郎）
2019 年度研究・教育委員会が推薦する 19 の文献（日本アニメーション学会研究教育委員会）

次年度以降の展望

データベース事業については、修繕が必要な機能や新たに追加すべき機能について、研究・教育委員会内部で議論を重ね、「データベースサイト」のさらなる利便性向上を目指す。また、日本アニメーション学会の学会員を中心に広報に力を入れて、それを利用することのメリットを周知させる。その足がかかりとして、卒業論文を執筆する学生に「データベースサイト」の活用を促していきたい。

【ゲーム分野】

趣旨・背景・目的

本事業は、平成 27 年度からの継続事業として国内外のゲーム研究の歴史と現状を初学者向けに整理し、それを通じて今後の国内のゲーム研究の活性化を目指すものである。

本年度は、これまでの事業の総括として冊子『ゲーム研究の手引きⅡ』を作成することを目標とした。これは平成 28 年度に作成した『ゲーム研究の手引き』の続編として位置付けられるものである。冊子の具体的な内容については後述する。

実施概要

実施体制

コーディネーター
松永伸司（立命館大学）：会議参加、冊子編集、冊子執筆、シンポジウム登壇、報告書執筆
メンバー
生稲史彦（筑波大学）：会議参加
井上明人（立命館大学）：助言、会議参加、冊子執筆、シンポジウム登壇
木村知宏（東京大学）：会議参加、冊子執筆
黄巍（東京大学）：冊子執筆
小林信重（東北学院大学）：会議参加、冊子執筆
福田一史（立命館大学）：助言、会議参加、冊子執筆
吉田寛（東京大学）：冊子執筆

実施スケジュール

第 1 回全体会議
日時：2019 年 6 月 28 日（木）14 時～16 時

場所：京都国際マンガミュージアム
参加者（ゲーム分野）：井上、松永

第 1 回分野会議
日時：2019 年 7 月 3 日（水）13 時～15 時
場所：遠隔会議
参加者：井上、福田、松永

第 2 回分野会議
日時：2019 年 7 月 31 日（水）17 時～19 時
場所：遠隔会議
参加者：井上、福田、松永

第 3 回分野会議
日時：2019 年 8 月 28 日（水）13 時～16 時
場所：立命館大学東京キャンパス
参加者：生稲、井上、木村、小林、福田、松永
オブザーバー（JV 事務局）：鈴木、池田、岩川、星合、森、藤本

第 2 回全体会議
日時：2019 年 12 月 13 日（金）14 時～16 時
場所：京都国際マンガミュージアム
参加者（ゲーム分野）：井上、福田、松永

シンポジウム
日時：2020 年 2 月 16 日（日）13 時～16 時 30 分
場所：国立新美術館
登壇者（ゲーム分野）：井上、松永

作業概要

第 1 回及び第 2 回分野会議において、今年度の作業目標を決定した。第 3 回分野会議では、冊子への執筆を依頼した研究者に参加してもらい、冊子の大まかな方針や具体的な内容について協議・決定した。

第 3 回分野会議後から 11 月の下旬までを冊子原稿の執筆期間とし、その後全体会議を挟んで 12 月下旬までを校正の期間に当てた。1 月中旬～下旬にゲラ校正を行い、2 月初旬に校了・印刷所入稿した。

シンポジウムでは、松永と井上が登壇し、それぞれ冊子の担当箇所の内容を説明した。

実施内容

『ゲーム研究の手引きⅡ』の内容

先述の通り、本事業では平成 28 年度に『ゲーム研究の手引き』を作成した。これは、国内外のゲーム研究の概史を大まかに記述する第 1 部と、各専門家それぞれの視点からゲーム研究の諸相を記述する第 2 部からなるものである。続編に当たる今年度の『ゲーム研究の手引きⅡ』では、前作との差異化を図るために、ゲーム研究のキーワード説明集（用語辞典）を作成することにした。

キーワード説明の執筆者としては、平成 30 年度の事業において、ゲーム研究関連キーワード収集の協力者を中心に、ゲーム研究の専門家に依頼することにした。また内容については、第 3 回分野会議で執筆予定者を交えて協議した結果、以下の方針を取ることになった。

・前年度に収集したキーワードをベースにして、各執筆者が専門の項目を担当する。
・項目の個数は少なくし、個々の説明の量を多くする（大項目主義）。
・想定読者は前作と同じく、卒業論文やレポートを執筆する学部生（その指導教員含む）や他分野の研究者といったゲーム研究の初学者。
・さらに進んだ学習ができるように参考文献（further readings）を付ける。

また、具体的な項目も含めた目次についてもその場で決定した。『ゲーム研究の手引きⅡ』の目次は次ページの通りである。

第 1 部では、過去 5 年の事業の実施内容及び成果物の説明と、そこから明らかになったゲーム研究の全体像（とりわけその多様性）を記述した。第 2 部がキーワード説明集に当たる。「ゲーム」とその隣接概念、及び心理学・経営学・社会学といった各専門分野で行われている研究でのキーワードに加えて、アーカイブや現代思想的な言説に関わるキーワードも含めている。

評価と課題

ゲームに関わる様々な側面を幅広くカバーする用語辞典になっており、初学者のニーズに応えられるものになったと思われる。一方で、ゲームを扱う研究のうち少なくない比率を占める実践的な研究――ゲーム開発研究（技術研究やゲームデザイン理論）や応用研究（例えば教育工学など）――に関連するキーワードについては、今回は見送ることになった。また、大項目主義を採用した都合で各章の項目数が 3～4 個と少なく、取り上げられなかった重要用語がほかにも多数ある。これらの点は今後の課題として残った。

また、小項目主義にしてキーワードの個数を多くした方が有益な面もあるだろう。この点の評価については、今後寄せられるであろう本冊子への読者の反応等を参考にしたい。

『ゲーム研究の手引きⅡ』目次

はじめに（松永伸司）

第 1 部　ゲーム研究の全体マップ

ゲーム研究の全体マップⅡ（松永伸司）

1. 研究マッピングの作業と成果

2. ゲーム研究の地図

第 2 部　ゲーム研究のキーワード

ゲームという概念（井上明人）

ゲーム

マジックサークル

ゲーミフィケーション

ゲーム心理学のキーワード（木村知宏）

関与

ゲーム依存

内発的動機づけ

フロー

産業としてのゲーム（黄巍）

ビジネスモデル

新製品開発

ビッグデータ

プロジェクトマネジメント

ゲームと社会・文化（小林信重）

社会

文化

生産

消費

文化資源としてのゲーム（福田一史）

メタデータ

ゲーム保存

オーラルヒストリー

ゲームと思想（吉田寛）

ゲーム的リアリズム

メタゲーミング

カウンタープレイ

配布方法

大学図書館等の関係各所への郵送（全分野共通）に加えて、ゲーム分野では、2019 年度日本デジタルゲーム学会年次大会（東京工科大学、2020 年 3 月 1 日～2 日）でも参加者に配布する予定である。

次年度以降の展望

平成 29 年度及び 30 年度の事業で仕様を策定したゲーム研究文献データベース（資料目録）の実装・公開が引き続き課題として残っている（具体的な展望は平成 30 年度の実施報告書の第 4 章の通り）。

また、今年度作成したキーワード説明集とデータベースをどのように関連付けるかについても別途検討が必要である。昨年度の事業で収集したキーワード群は個々の文献に付与する主題の候補として集めたものだが、今年度作成した用語辞典はそのキーワード群の一部に説明文及び参考文献を紐付けたものである。キーワードの説明文をデータベース上どのように扱うかについては仕様を定めていないため、次年度以降に検討する必要がある。

【メディアアート分野】

趣旨・説明・目的

様々な分野に点在するメディアアート分野に関する研究状況を調査把握し、それらを活動状況の変化や研究フィールドについて網羅し、今後のメディアアート分野研究に利用できるような状況構築を目指す。

実施概要

昨年度に引き続き、五つの分類別「報告／レポート」「教育論」「歴史／美学」「技術論／工学」「作品論」を中心に日本語で書かれた研究論文を、主に CiNii よりスクレイピングし、Endnote への出力、データクリーニングを行う。1970 年代から 1990 年代半ばの研究が少ないので、重点的に調査する。

商用データサーバを利用して、調査マッピングできるページの作成やメディアアート文化史ビューワーの更新を行う。さらに、これまでの成果を踏まえて、手引書を作成する。

実施体制

・論文収集及びデータクリーニング

関口敦仁（愛知県立芸術大学　美術学部デザイン・工芸科教授）

明貫紘子（映像ワークショップ代表、メディアアート史研究、フリーキュレーター）

・手引書作成

監修：関口敦仁

編集：明貫紘子

執筆者：関口敦仁／高橋裕行／馬定延／水野勝仁／明貫紘子

・ビューワー及びウェブサイト作成
　監修：関口敦仁
　制作：セミトランスペアレントデザイン

実施スケジュール

・論文データベース　スクレイピング作業、解析調査作業。9 月−12 月
・データ分析、カテゴライズ作業。12 月−1 月
・研究報告作成作業　1 月−2 月
・研究マッピング成果表示ウェブ構築作業 2 月−3 月
・手引書作成作業　11 月−2 月

作業概要

平成 29 年度からメディアアートの研究状況の調査として 60 年代から現在まで、メディアアートに関する研究論文や執筆情報の取得を行った。日本語で書かれた研究論文、著作を、Google Scholar 等の各種論文検索ウェブサイトからスクレイピングし、データクリーニングを行った。初年度は約 1300 件で、その後作業を続けて、今年度は約 2700 件となった。それらを経年及びカテゴライズで分類し、分析及び検証を行った。日本語論文のサーチは、CiNii、J-STAGE 等を直接検索し、その後、Google Scholar で「メディアアート」、「ビデオアート」、「メディアインスタレーション」等のキーワードからスクレイピングを行い、EndNote への出力を行った。データを 5 段階（1 報告・レポート、2 教育論、3 歴史・美学、4 技術論・工学、5 作品論）のレイティングを実施した。

実施内容

昨年度まで、論文サーチからの初出は 1969 年「インターメディア・アート　フェスティバル」に関するテキストであったが、今年度は万博前後の著作も多くピックアップし、その結果、1969 年 70 年前後に「インターメディア・アート　フェスティバル」や「大阪万博」での作品や作家に関する著作が突出した。その頃から 1995 年頃までに書かれた文献では「ビデオアート」に関する内容は、ビデオをどのように使うかという技術論、ビデオを用いた作品論で占められていた。

1990 年代において重要な文献は、1992 年創刊した季刊誌「InterCommunication」（NTT 出版）である。2008 年 65 巻の休刊までインターメディア・アートを多く発信し続け、1992 年以降の著述数の増加に寄与している。1995 年以降「メディアアート」というワードが増え、その歴史を振り返るものや海外でのメディアアート系展覧会のレポートが書かれるようになった。本プロジェクトにおいて、同季刊誌に掲載された小論文やレポートを全てカバーすることが望ましい。

研究論文の総数は季刊誌「InterCommunication」が廃刊した 2008 年以後も安定的に推移しているが、その数が増加しているわけではない。研究発表されている学会は情報処理学会、日本 VR 学会、日本デザイン学会、日本映像学会、日本映像情報学会、記号学会、美学会、認知科学会等、多くある

が、それぞれの学会においては少数派と言える状況でもある。この点は、メディアアートが様々な分野へ拡張しているとも言えるが、表現の開発としての受入先が少ない影響と考えることもできる。現在、これらの学会で発表されている論文で、メディアアートとはっきりと断定することが困難であるため、どこまで本プロジェクトへ含めるかが課題である。

次年度以降の展望

1950 年代の実験工房に代表されるインターメディアの活動以来、音楽や演劇、ダンスなどパフォーミングアーツへのメディアアートの応用やメディアアーティストの参加が歴史的に多く見られる。また、実験映画もメディアアート史にとっては重要な位置付けである。これらの分野はこれまで充分にカバーできていなかったので、各分野の専門家と共同で、メディアアート史とその研究を振り返ることが求められる。

また、今年度作成した「メディアアートの手引書」では、メディアアーティストが向き合ってきた主要なテクノロジーに関する年表を作成した。テクノロジー史に合わせて具体的な作品例を上記の専門家と共同でリストアップすることによって、より具体的に学際的なメディアアート史研究に寄与することができると考えられる。

3.3　「超」領域勉強会：MAGMA 学芸員ミーティング

3.3.1　研究目的

領域、業界、地域、所属組織などを越えて、クリエイター、著作権者（継承者）、所蔵館（者）など、産・学・館（官）の関係者による、史資料やコンテンツの利活用に関する勉強会を開催した。あわせて、各領域の動向（政策の動向、業界の動向、研究の動向、人材育成の動向など）を把握するための情報収集と共有の方法や仕組みの検討、構築も実施した。

3.3.2　研究内容

新たに研究テーマを抽出し、年 3 回のミーティングを開催した。

【対象者】

ア．MAGMA に関する展示を実施しているまたは実施したいと考えている学芸員
イ．MAGMA 関係企業等において MAGMA に関する展示に従事している担当者
ウ．大学等において MAGMA に関する研究等を行っている研究者等

【内容】

（1）2019 年 5 月 23 日～8 月 26 日まで大英博物館にて開催した「Manga マンガ展」のキュレーターであるニコル・クーリッジ・ルマニエール氏が、「Manga マンガ展」の内容、反響などについて報告を行った。また展示計画協力者、展示調査者からの報告も行い、質疑応答、意見交換

を行った。

(2) 全国の公立美術館で巡回展示を行っている「富野由悠季の世界」展のキュレーターである山口洋一氏を発表者、コメンテーターに工藤健司氏、村上敬氏を迎え、それぞれの立場から企画の経緯、展示内容の特徴、反響などについて報告を行い、質疑応答、意見交換を行った。

(3) 高畑勲展のキュレーターである鈴木勝雄氏、田中千義氏が企画の経緯、資料の収集、展示手法の工夫、反響などについての報告を行い、質疑応答、意見交換を行った。

(4)「東京アニメセンター」の運営担当者である上田哲也氏が施設開設の経緯、狙い、これまでの展示内容などについての発表を行い、質疑応答、意見交換を行った。

(5) これまでの MAGMA 学芸員ミーティングの総括として、「キュレーションと著作権」所蔵作品、中間生成物の保管などをテーマに意見交換を行った。

3.3.3　研究体制

メディア芸術コンソーシアム JV 事務局

【文化資源の運用・展開を議論・検討する研究会（「超」領域勉強会）】

＜登壇者・コメンテーター＞

淺沼　塁　（八王子市夢美術館）
井上　幸一（フリーランス）
上田　哲也（大日本印刷）
工藤　健志（青森県立美術館）
小林　順子（株式会社藤子・F・不二雄プロ）
里見　直紀（有限会社コミケット）
鈴木　勝雄（国立近代美術館）
鈴木　紀成（明治大学 米沢嘉博記念図書館）
想田　充（フリーランス）
田中　千義（株式会社スタジオジブリ）
ニコル クーリッジ ルマニエール（大英博物館）
宮本　亮平（明治大学大学院／国立新美術館）
三好　寛（特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構）
村上　敬　（静岡県立美術館）
毛利　仁美（立命館大学大学院）
森川　嘉一郎（明治大学）
森山　朋絵（東京都現代美術館）
山川　道子（株式会社プロダクション・アイジー）
山口　洋三（福岡市美術館）
ヤマダ　トモコ（明治大学 米澤嘉博記念図書館）
與儀　祥子（川崎市 藤子・F・不二雄ミュージアム）

3.3.4　第 1 回会議

「大英博物館『The Citi exhibition Manga マンガ』」報告

日時　2019 年 9 月 9 日（月）14：00～17：00
場所　大日本印刷株式会社　DNP 市谷加賀町ビル　会議室
出席者
●登壇者
　ニコル クーリッジ ルマニエール
●参加者
　淺沼塁、井上幸一、宮本亮平、山川道子、想田充、里見直紀、田中千義、森川嘉一郎、ヤマダトモコ
●文化庁
　坪田知広、伊藤由美、牛嶋興平
●JV 事務局
　末吉覚、鈴木守、池田敬二、井上和子、森由紀、藤本真之介

■概要

英国ではアニメのことをマンガと呼ぶと認識している人が多数を占め、アニメもスタジオジブリ作品しか知らない人が多い。今回、館長からは、特に若い世代が関心を持ったり、理解を深めたりする内容にするために、知恵を絞り、丁寧な展示をという注文もあった（来場者特性速報値「入場者 18 万人以上・弱年齢層入場者 30%以上」大英博物館企画展としては異例の数値）。現代の存命作家の作品を展示した経験が乏しく、マンガに関しても原画や映像作品をどう扱うかなど、大英博物館にとってチャレンジであり、実験的な展覧会になった。

特別展示室「セインズベリー・エキシビジョンズ・ギャラリー」で、日本関連の展示を実施するのは初めて。六つのゾーンに分け、マンガの読み方や歴史を学び、その上で来場者が自分のお気に入りの作品や作家を発見できるような流れにした。単行本や雑誌、電子書籍を楽しめるコーナーを設け、ファンや社会とのつながりにも光を当て、二次創作やコミックマーケット、マンガのキャラクターを起用した啓発ポスターや学習マンガも紹介した。

展覧会全体を象徴する視点として、私が提案したのは「線の力」だった。浮世絵師・河鍋暁斎による全長 17 メートルの歌舞伎の引き幕と、その周辺にマンガの原画を展示することで、線によって作品の性質や生まれる物語が異なるということを示したかった。また、会場ではスタジオジブリ作品の一部や、井上雄彦氏が自ら撮影した原画制作現場の動画も上映した。その場で多くの人が長時間とどまるとほかの来場者の迷惑になるので、映像は 3 分程度の短いものにした。『進撃の巨人』の大きなオブジェ展示も賛否あったが、会場の守り神として来場者には人気だった。

展示の中盤以降は、はっきりとした順路を設けなかった。「信念」や「愛」といったテーマごとに作品をピックアップして展示し、ゾーンごとにデザインに違いを付けて、区切りが分かるようにした。

私は作品ジャンルによって展示内容を分けたかったが、博物館内で強い権限を持つ評価部から日本の知識人やマンガ愛好家向けではなく、英国の一般的な人が理解できる内容にするべきとの指摘を受け、こういう形に落ち着いた。

正式な数字は確定していないが、約 3 か月間の会期で 18 万人の人が会場を訪れ、そのうち 3 割は学生だった。この夏、様々な世代の人が日本のマンガについて英国で経験してもらえたことに、担当学芸員としてもうれしく感じている。（ニコル氏）

■展示計画協力者、展示調査者からの意見

（報告者：ヤマダトモコ氏・森川嘉一郎氏）※ヤマダ氏は伊藤剛氏報告書を代読

・展覧会の前半と後半で、私の評価は大きく変わった。導入部のマンガの「読み方」の約束事を説明する展示は、事例として取り上げた作品もマンガの歴史の中でレガシー（遺産）と呼べるものが多く、来場者にもその重要性が伝わったのではないか。また、東京のマンガ専門店を写真パネルで紹介したコーナーは日本の書店を体験してもらえる空間としてサイズ感も適切だった。

　後半部は作品や原画の選択理由や関連性がはっきりせず、コーナー相互の関係も判然としなかった。何がマンガとして重要で、何がそうでないのかが分からず、なぜ子ども向け作品が大人にも受け入れられたのか、元々大人を読者として制作された作品なのか、明確な説明がない点も気になった。マンガをモチーフとした現代美術作品の展示は、作品が制作されるに至った文脈が見えにくかった。逆説的には「マンガは日常の空間にいつもある、ごく親しみやすいものである」ということを前提に現代美術作品が作られたとも言えるが、海外の展示ではやはり日本の日常空間の環境や場所を提示しないことには、その「親しみやすさ」は観客には伝わらないだろう。

　今回、河鍋暁斎の作品が展示されていることなどからも判断して、「マンガ」そのものの展示というよりは、「日本のマンガ」の展示だと考えられる。日本では「戦後」という時代区分の特異性がマンガにも極めて大きな影響を残しているが、それが英国の鑑賞者には見えにくかったのではないか。テクニカルな面では、導入部のマンガの読み方を説明するパートで、客導線が「左→右」になっており、これはマンガの読み方とも合わせて「右→左」にした方が自然でスムーズになると感じた。（伊藤剛氏）

・高齢の方が興味深い表情で原画を見つめる姿や、親子で楽しそうに会話している様子を会場で目の当たりにしたとき、この展示会は大きな成功を収めていると感じた。

　全体として迷路状で、順路がない不思議な構造になっていた。ゾーン 5 など場所によっては大型のパネルで仕切った細長い通路状の空間が 3 列に並び、特に中央の列の照明が明るいために、両脇の列に展示されている作品や展示物の存在感が中央よりも弱くなる印象があった。その傾向はマンガの歴史を解説する区画でも見られ、マンガについて豊富な知識がない人が見れば、どの作品が歴史的に重要なのかを誤認してしまう恐れもある。

　これまでマンガ展と言えば、作家と作品についての展示が中心だったが、今回は出版社のマンガ編集部に焦点を当て、編集者の考え方や作家とのやり取りについても紹介していた点が非常によかった。ただ、編集部をフィーチャーした映像には、そこで編集されているマンガ雑誌が時々映し出

されていたが、会場の編集部を紹介したコーナーには実物が展示されておらず、物足りなさを感じた。また、編集部を起点にして、電話帳のような分厚い雑誌が年代別やジャンル別に、しかも毎週、毎月と定期的に何種類も生み出され、全国の書店に流通し、多くの人の手に届くという一連の流れに触れた方が英国の人たちには親切だったのではないか。東京のマンガ専門店は熱心な愛好家には重要な場所だが、日本のマンガ文化を知ってもらうという意味では、典型的な街の本屋さんを紹介するコーナーがあってもよかった。

私は「原画展＝マンガ展」という考え方には抵抗を覚える。原画はいわゆる版下であって、印刷と製本工程を経て、マンガは完成形になるということを日本では多くの人が認識している。ただ、原画そのものが作品として博物館や美術館に展示されることに含まれる問題点は、これを機にもう一度考えてみる価値があるのではないか。原画と、完成した雑誌や単行本を一緒に展示するやり方もあるし、作品の選び方や、展示の際の表題の付け方だけでも、鑑賞者の理解や受け止めは大きく変わってくるはずだ。（森川嘉一郎氏）

■意見交換

・誰が制作に関わり、どんな制作工程を踏み、その制作者のバックグラウンドは何だったのかということも併せて残していくことが、将来的に作品の価値を高めることにつながると考えるからだ。博物館がマンガの原画にこだわるのは、そこに残る作者の筆跡から、人が描いている姿を思い浮かべることができるからで、大英博物館が滅亡した文明の記録として美術品や書籍などを収蔵しているのも同じではないか。今後デジタル技術を使用した芸術の発展は続くだろうが、それも常に記録していくことが私たちの役割だと強く感じた。

小さな子どもたちが、展示で使われているテキストをまとめた冊子を読みながら観賞していたことが印象的だ。日本の展示会は、大人の作品ファンしか来ないという前提があるが、家族連れや教育までがケアされていることに感動した。

・会場でマンガを題材にしたアニメ映像を見たときに、自然とその主題歌が頭の中で鳴っているような感覚になった。アニメのアーカイブ作業でも音楽はあまり重要視されていないが、音楽を制作している人たちにも敬意を払い、今後のメディア芸術関連の展覧会では音についても関心を持つべきではないか。

⇒今回も本当はアニメの音楽が欲しかったが、使用料の面から断念をした。

⇒フランスでの展示は包括契約によって安く済んだが、JASRAC の包括契約は商業施設を主な対象としているため、担当者も交えて交渉をする必要がある。

・日本国内でマンガに特化した美術館が実施するような原画展と、マンガをメディアや文化と捉えて企画する展覧会と、マンガをテーマにした現代美術展を一緒にしたようなパワフルな内容だったが、やや盛り込み過ぎという印象もあり、それぞれをつなぐ結節点をどう見いだすかが難しかったのではないか。ここに、日本国内のマンガ業界を熟知したプロパーの人材が加わっていれば、博物館側がもっと主導的に交渉を進めることも、展示をつなぐ結節点を見いだすことも容易だったかもしれない。

3.3.5　第 2 回会議

日時　2019 年 12 月 4 日（水）14：00～17：00
場所　大日本印刷株式会社　五反田ビル　会議室
参加者
●テーマ発表者・コメンテーター
　　山口洋三・工藤健志・村上敬・田中千義・鈴木勝雄
●参加メンバー
　　井上幸一・鈴木紀成・辻壮一・真住貴子・三好寛・毛利仁美・森川嘉一郎・森山朋絵・
　　山内康裕・ヤマダトモコ・與儀祥子
●文化庁
　　伊野哲也・伊藤由美・牛嶋興平
●JV 事務局
　　桶田大介・池田敬二・井上和子・岩川浩之・星合信宏・末吉覚・藤本真之介

【テーマ 1】「富野由悠季の世界」展（発表者：山口洋三氏）
「富野由悠季の世界」展は、2019 年 6 月に福岡市美術館より始まり、兵庫県立美術館から、島根県立石見美術館、青森県立美術館、富山県美術館、静岡県立美術館で巡回を予定している。全 6 館、7 名の学芸員が各作品でパートを分けて担当した。
イントロダクションとして、セルアニメの制作過程を『伝説巨神イデオン』の資料で説明する展示に加えて、映像アーティスト八嶋有司氏の手掛けた、各作品の名場面映像を空間全面に映すインスタレーションを行った。展示構成はテーマ別で 6 部に分け、さらに部ごとの章・節で構成している。第 1 部では、富野氏を一作家として取り上げることを大方針に、宇宙を題材にした作品は幼少期から培った知識と憧れがベースにあることを見せた。
2015 年 10 月に開催された『村上隆の五百羅漢図展』で行われた富野氏×村上隆氏の対談に呼ばれ、富野氏と直接交渉する機会を得たことで企画が大きく動きだした。
富野氏へのインタビューや自伝の図版などを参考に所持資料の事前調査をした。富野氏は当初「飾るものがない」と消極的だったが、後に展示のために整理された相当量の資料をお預かりできた。サンライズからは資料課が所蔵しているもののリストを提出していただいたほか、手塚プロダクション、東北新社など関係諸団体への調査も進めた。膨大な資料を短時間で見る必要があったが、資料は写真に撮った上で調書を作成し、Excel でリスト化した結果、大きく取り扱う『ガンダム』『イデオン』『ターン A ガンダム』『G レコ』は現物資料を約 100 点、その他の作品は約 25 点を制限とした。
展示構成の考案にはパワーポイントを活用して、各章・各節の展示物をビジュアルで考えることで、図録の編集もほぼ並行して行っている。また、展示スペースと展示物の配置も正確な比率で捉えることができた。ある程度の展示構成が固まったころには開催半年前になり、時間の関係で粗い作業も入

ってしまったと思っている。

富野氏は現在も一貫して「概念の展示は不可能だ」と語っているが、可能だという解答が今回の展覧会になっている。演出論については絵コンテを中心に映像制作過程を見せ、富野氏の作品において重要な世界観を企画書ベースに解説し、図版だけでは説明できない部分は文章によるコラム「トミノロジー」でフォローをした。

・富野氏初の個展だったが、マニア的な視点で深掘りしていくときりがなくなるため、総花的に全作品を網羅する展示となった。サンライズ、創通エージェンシーをはじめとした関係団体は、版権処理も含めて非常に協力的だった。物量が多く半分も展示できていないが、出展用に作ったデータを書籍化できれば面白いと考えている。
・富野由悠季の世界を知りたければ、美術館に来るではなく円盤を買えばいいという根本的な問題があったが、抜粋映像を演出の意図が見える資料で補うことで、勘所を伝えられたと思っている。社会現象的ともなったガンプラブームから『ガンダム』に触れ、アニメ本編に再入門する人も多く、いずれは富野作品を取り巻く周辺世界を紹介できればと考えている。今回の展示をたたき台として、アニメ展示を一緒に考えたい。
・膨大な資料を自由に使えたとのことだったが、サンライズを中心とするスタジオ側からは、展示に対する注文やディレクションはあったのか。
⇒出品不可の指示が出るものもあると思っていたが、監督から預かった資料も含めて指示等は一切なく、希望するものを全て飾ることができた。
・各作品の差異が見えなくなるほど、膨大な資料の中で迷子になってしまった。ここまで細分化するのではなく、大きく構造を見せようという議論はあったのか。
⇒分担している各パートの担当ごとに譲れない部分があり、あまり絞らずに展示をしている。概略的にマイナーな作品を削った結果、ファンから「あれがない」と言われることを避けたかったため、タイトルは全て網羅することを命題とした。
⇒初期段階では、ドラマ、メカ、世界観などの柱を立て、全ての作品を貫く構成を考えていたが、分担作業においては現実的に無理だとの結論になった。1 人であれば全ての作品を混ぜた語り方もできたと思うが、今回の反省点でもある。

【テーマ 2】「高畑勲」展（発表者： 田中千義氏、鈴木勝雄氏）

2017 年秋に NHK プロモーションとスタジオジブリから「高畑勲」展の提案があり企画案を作成していたが、2018 年 4 月に高畑氏が亡くなり、組立てを考え直すことになった。2019 年夏の開催に向けて、どう再開できるか議論した結果、一つ一つの作品をフィルモグラフィーに沿って見ていく構成が現実的だとの結論に落ち着いた。

当初、高畑氏は資料を一切持っていないと考えられていたが、御遺族に確認したところ、ある程度整理された段ボール 18 箱分の資料をお持ちだと分かった。また、高畑氏の訃報、展覧会のニュースを聞いた方から、個人所蔵の貴重な資料を寄贈していただくこともあった。集まった資料は、数か月

をかけて研究者と共に調査・リスト化を進めた。

高畑勲という絵を描かない演出家をどう展覧会で表現するか、その難しさを承知した上で総勢 10 名弱のチームで議論を重ね、共同体の日常や葛藤するキャラクター、高畑氏の集団制作の在り方を見せることをテーマとした。最終的には、レトロスペクティブにおいて重要な 1960～1970 年代に比重を置き、1 章から 4 章で約 1,000 件の展示となった。

東京国立近代美術館では初のアニメ展覧会となったが、背景美術とキャラクターを等価に扱う高畑氏の姿勢をはじめとして、アニメ制作がデジタル化する中、共同制作とセルアニメの可能性を追求した軌跡をたどる展覧会は、まさに近代美術館でやる意義があった。展覧会への反応からも、それが響いたと手応えを感じている。

・「富野」展は中年男性層の来館者がメインだが、「高畑」展の来館者の性別・年齢層をお伺いしたい。アニメファン以外も多いのか。

⇒SNS 上の反応が非常に濃く、アニメに関心のある人が多かったと思うが、老若男女が満遍なく来ている印象だ。世代によって自分にとっての高畑勲が違うことが、観客層の広がりになったと考えられる。最終的な来館者数は 13 万人と、ジブリが手掛けてきた展覧会としては多くないが、カタログは類書がないため売上げがよかった。

・予定にあった「音楽の部屋」はどのような展示を想定していたのか。

⇒戦後の音楽をリードする作曲家と仕事をされた中での議論や制作過程をまとめる予定だったが、材料が集まらず各パートで触れる程度になった。

⇒音に合わせて楽譜を光らせることで、視覚的にも音楽的にも見せる展示ができないかデザイナーと議論したが、時間の都合や各スタジオとの調整で断念した。

・権利や滞留の問題で難しかったのかもしれないが、映像が少ないと感じた。映像と制作過程の対比などを、もっと細かく展示してもよかったのではないか。

⇒映像ばかり見られてしまい、見てほしいものを見てもらえない危惧があった。最終的な映像の絵よりも、アニメーターが最初に描いた絵が魅力的なこともある。

⇒中間資料と映像の対比分析を考えていたが、資料が集まらなかった現実もあり、演出のエッセンスを伝える映像だけを抜粋した。際立つ線画がつまらない絵になってしまうという、セルアニメの限界を打破しようとした過程を見せられたと思う。

・共同制作の部分で労働運動との関係をとても感じることができ、当時の他ジャンルの芸術とも親和性がある印象を受けた。

⇒東映における労働組合が『ホルス』を生み出した原動力になっており、その資料も混ぜ込んでいる。高畑氏の作品で繰り返し登場する闘争というテーマと、彼らがどういう共同性を作り上げようとしたのかは、今回の展覧会の一番重要な部分だ。

3.3.6　第 3 回会議

日時　2020 年 2 月 12 日（水）14：00～17：00
場所　大日本印刷株式会社 市谷加賀町ビル　会議室
参加者
●テーマ発表者・コメンテーター
　　上田哲也・山川道子
●参加メンバー
　　井上幸一・小林順子・鈴木紀成・三好寛・毛利仁美・森川嘉一郎・ヤマダトモコ・
　　與儀祥子
●文化庁
　　牛嶋興平
●JV 事務局
　　池田敬二・井上和子・岩川浩之・高橋知之・森由紀・藤本真之介

■概要
【テーマ 1】:「東京アニメセンター」におけるアニメ展示事例発表（発表者：上田哲也氏）
2017 年から日本動画協会と共同運営している東京・市ヶ谷の東京アニメセンターでは、単なる受託ではなく、コンテンツホルダーと共創型のコンテンツコミュニケーションビジネスを展開している。アニメーターを目指す方に向けた e ラーニング「COLLEGE」、自分自身が組み合わせたグッズを買える EC サイト「MARKET」、体験型に特化した展示など、ファンとクリエイターがダイレクトな接点を持てるユーザーエクスペリエンスを重視している。一過性のビジネスだけではなく、公認性を重視して制作側の監修を通すことで、作家の考えや舞台裏を発信できる場にしたい。
・展示内容と商品を結び付けて考えられる人が足りなかったが、現在は DNP がハブとなることで成功している。制作会社への不満、他の施設で展示をする際に受け入れられなかった事例、「止め絵」を使わないグッズの可能性をうかがってみたい。
・大日本印刷としての目的意識をどこに置いているのか。今後の最適化にも関わる。
⇒2 次のビジネスを展開することを目標に、クールジャパンのビジネスを共創・育成し、新しいサービスを立ち上げるトライアルの場と捉えている。
・印刷や展示を主体にする会社が、自分のビジネスに有利になるように作品制作へ関われば、それまでにない新しい作品が生まれると期待している。
⇒VR や Vtuber は商圏を変えるような展示手法だ。オンデマンド、テレビ、ソーシャルというものの融合としてのデジタルのコミュニティを見据えたアニメの作り方になりつつあり、これから取り組んでいきたい。
・エフェクトや透過光処理が入り、多くの人の印象に残りやすい派手な絵を「決め絵」と呼んでいるが、素材からスチール撮影はできずフィルムから起こす必要がある。それぞれのジャンルで長くや

ってき人はアニメと 3DCG などを区切りたがるが、ジャンルを飛び越えた映像のアーカイブやビジネスを考えることが重要になっている。

・原画はアニメーターが一番力を入れた絵だが、実際に展示を行う企画室は原画を見ず、決め絵でなくともキャラクターがセリフを言ったときの絵の方を重視しており、原画を見てしまっている側からすると残念だ。

・かつてサンライズでは「見せ絵」を率先して残してきたが、物量（作品数）が多くなり現場が絵を抜くようになった結果、全体のレイアウトや世界観が分かる絵が出てこなくなった。これまではフィルムからブローアップしていたが、デジタル化してからは宣伝広告用に高解像度の画面を作っている。

⇒原画から大きくする特別処理はギャラが高くなってしまう。

・東京アニメセンターの面積 250 ㎡は、公立美術館に巡回するには厳しい狭さだと想像する。

⇒中途半端な広さで展開のしやすさが限られてしまうが、商業施設での展示に潮流が変わりつつあり、現在の規模感でも事足りているとは思っている。

・アニメと関連しているゲーム会社とのやりとりについてうかがいたい。

⇒マーチャンダイズの戦略としてコンテンツを中心にアニメとゲームがミックスされ、ファンのコミュニティの作り方も変わりつつある。イベントごとの展示やグッズと、ゲームのアーカイブがどのように適合していくのかにも興味がある。

・アニメ会社に雑誌用の 1 カットを依頼すると、50 カットほど送られて来る。その作品を代表するカットを選んで出したいが、広報では悩ましいところだ。

・適切な利用範囲を確認して必要な絵を渡すためにはノウハウが必要だ。利活用のプロフェッショナルがいる組織があればいいと考えている。また、「決め絵」を描けるクリエイターは手が遅く、宣伝の時期に間に合わない事情もある。

・「アニメと鉄道」のようなジャンルを横断する企画展が少なくなった。

⇒ミックス型の展示は交渉に労力がかかる。集客面でも複数作品をまたぐ宣伝になり、広さ的にも規模感が合わず弱気になっている。「ボンズ 20 周年記念展」のように強烈なプレーヤーが旗を揚げるのであれば協力も得やすい。

【テーマ 2】:「MAGMA 学芸員ミーティング」課題整理及び展望について

・面倒で手数料を取れないことはやらない制作会社のマインドが問題であって、著作権法自体に問題はない。制作会社と展示側の要望をマッチングできる専門の人材が必要だ。映像使用の許可を取るためには意思伝達をスムーズにして人件費・管理費を下げる必要があるが、現場にノウハウがなく国内での 2 次利用が難しくなっている。

・日本では、例えば映像ならプロデューサー・監督・ディレクターと分業しているが、本来ならキュレーターはディレクターと同じ位置で作業できればいい。

・経済圏で生きている以上はマネタイズのバランスが必要だ。経済の部分を国が支えるということならば、エコシステムとして回る可能性はある。

・中間生成物は下請の会社に著作権がなく位置付けも難しい。著作権のない人は持っていても出せない、持っていないことにするという事態が起きてしまう。
・クライアントが中間生成物の権利を持つ契約が存在しなかった時代の資料は、権利者の確認が取れないまま消失が進んでいるが、権利が明確になってもアニメーターが捨ててしまう可能性があるため、まずは足場を固める必要があるだろう。
・会社で保存している資料は経営者が替わると倉庫代のために破棄され、個人所蔵の資料は遺族に破棄されることもある。今後のアーカイブのための課題だろう。
・文化的に守ることに集中するのであれば、ルーヴル美術館のようにパブリックドメインとしてデータを公開する考え方もある。
・ナショナルセンターの国会図書館支部機能が実現すれば、保存のための複製・デジタル化のハードルが低くなる。アニメ業界のねじれは、著作権を持たない現場が資料保管を負担していることだ。展示権を持つ所有者の許可のみで展示は可能だが、著作権者から悪い印象を持たれるような展覧会は、国内の館は「仁義」で遠慮している。引用の範囲で認められているものは仁義がハードルにならない空気を醸成したい。
・展示する権利はあっても展示物を広報に使う権利がない。慣習を駆使する迂遠［うえん］な方法はあるが、引用の範囲内なら無許可で展示物をチラシ等に掲載したい。
・藤子ミュージアムでは、プレスが撮影した写真については広報効果の一つと判断しているが、作品やキャラのイメージを損なうような望まない形の引用は、版権の窓口会社に相談している。
・「ネット警備隊」と呼ばれる人たちが各所に通報することで、グレーで許されていた部分も対応せざるを得なくなる。著作権法で許容されている引用の範囲が明示されていれば楽になる。
・慣習として認める機運の醸成を、国の権威性を利用してナショナルセンターが音頭を取ることはあり得る。中間生成物は公表されたと言えるのかという複雑な問題がある。公表されていなければ展示権は発生せず、引用することも難しい。
・メディア芸術の展示は生きている権利者との交渉を解消できない難しさがある。中間生成物を公的な施設で収蔵するに当たり、価値がなければ理由を説明できず、価値があれば取得するための予算や作家にかかる税金が問題になる。
・アーカイブは現在進行形で売れている作品だけでは成立しないため、長期的に維持するためには公的な資金の注入が不可欠だ。パブリックドメインを実現するためには、国のブランディングや観光促進など間接的な次元の理屈が必要になる。
・一般的には映像用の原画や動画が中間生成物だが、デザイン画は完成品かどうかの議論がある。デザイン画だけの展示会なども開催されている。
・それが価値だと言われる瞬間まで、価値がないこともある。
・イラストレーターが所蔵する、プロダクションにも提出されず作品にも使われていない作品は、解釈によっては、所蔵情報が整理されずに資料群が分散して保存される危険性がある。非圧縮で最高画質の映像は、あくまでマスターの中間生成物として扱われて破棄されてしまう。アーカイブとして利用しやすい形を頭に入れた上で保管対象を検討する必要がある。

・平面が多いマンガ・アニメの展示は立体が映えるが、プラモやコスプレのコスチュームは 2 次創作となり別で許諾が必要なため、今後の課題になる。

3.4　国内外ネットワーク構築に向けての調査研究

3.4.1　研究目的

従前よりメディア芸術のための拠点形成を望む声がある一方、4 分野（マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアート）に関わる史資料が大量かつ多様な形態で存在するため、1 拠点だけで収蔵するのは不可能であることが明らかになっている。したがって、拠点が設立されたとしても、その活動を相互補完するための分散型のアーカイブ構想とそれに基づく施設間連携が求められている。そのため、全国の所蔵館やその運営に携わる自治体同士のネットワーク構築を目的として、関係者との接触及び今後の連携体制強化のための調査研究を実施した。また、2019 年度には国際博物館会議が国内で開催されることから、メディア芸術に関する将来的な国内外ネットワーク構築を見据えた研究活動を加えることとした。

3.4.2　研究内容

（1）自治体連携会議

・メディア芸術に様々な視点から取り組んでいる自治体関係者間の連携体制を構築することで史資料の共有及びそこからの利活用連携等による相乗効果が生まれるため、地方における産・学・館（官）の連携による史資料の保存と活用に焦点を当てた関係者ミーティングを実施した。

（2）ICOM 京都大会との連携

・2019 年 9 月に開催された ICOM（International Council of Museums;国際博物館会議）大会が初めて日本で開催された。世界中から博物館の専門家が京都に集まる機会を利用し日本のメディア芸術に関する取組の説明及び意見交換を目的としたシンポジウム開催を企画した。

（3）自治体連携調査

・2020 年 4 月開設予定の高知まんが BASE のヒアリングを行った。マンガ雑誌に特化した施設を構想しているため、メディア芸術連携促進事業のマンガ刊本整理送付事業の一環として熊本マンガミュージアムプロジェクトで収集・整理されたマンガ雑誌（少年・少女・青年・女性）約 2000 冊を当施設に輸送した。

（4）マンガ関連資料所蔵施設調査

・本事業の中心的課題である「連携型アーカイブの構築」を目指し、将来的に「連携型アーカイブネットワーク」の構成員となりうるマンガ関連資料所蔵施設に対して、“モノ”と“情報”の保管に関する取組や課題、要望等をヒアリングし、現状把握を行った。

3.4.3　研究体制

以下の体制により実施した。

メディア芸術コンソーシアム JV 事務局

【自治体連携会議】

吉村　和真　（京都精華大学 常務理事／副学長／マンガ学部教授）
伊藤　遊　　（京都精華大学国際マンガ研究センター／京都国際マンガミュージアム　研究員）
山崎　信一　（京都府 精華町 総務部 企画調整課 企画係）
橋本　博　　（熊本県合志市 合志マンガミュージアム館長）
鈴木　寛之　（熊本マンガミュージアムプロジェクト副代表／熊本大学 文学部 准教授）
田中　時彦　（北九州市漫画ミュージアム 館長）
表　智之　　（北九州市漫画ミュージアム　専門研究員）
大野　光司　（株式会社 COLT 代表）
森田　美穂　（鳥取県 交流人口拡大本部　観光交流局 まんが王国官房 官房長）
永田　裕一　（鳥取県 北栄町 観光交流課）
宍戸　史歩　（鳥取県 北栄町 観光交流課）
後藤　芽唯　（鳥取県 北栄町 北栄町役場 大栄庁舎 観光交流課 観光戦略室 地域おこし協力隊員）
武田　朋実　（新潟市文化スポーツ部 文化政策課 副主査）
水野　孝哉　（新潟市文化スポーツ部　文化政策課　マンガ・アニメチーム）
赤川　博幸　（横手市まちづくり推進部文化振興課　主幹）
大石　卓　　（横手市まちづくり推進部文化振興課　副主幹）
柴田　敏範　（横手市まちづくり推進部文化振興課　主査）
山内　康裕　（レインボーバード合同会社／マンガナイト代表）
藤田　健次　（株式会社ワンビリング 代表）

【ICOM 京都大会との連携】

吉村　和真　（京都精華大学 常務理事／副学長／マンガ学部教授）
ニコル クーリッジ ルマニエール（大英博物館）
伊藤 遊　（京都精華大学 国際マンガ研究センター 研究員）
ユー スギョン（京都精華大学 国際マンガ研究センター 研究員）
ナム ジョンフン（釜山ウェブトゥーンセンター キュレーター）

【自治体連携調査】

佐藤　まゆみ（高知県文化生活スポーツ部マンガ王国土佐推進課 課長）
橋本　博（熊本県合志市 合志マンガミュージアム館長）

【マンガ関連資料所蔵施設調査】

山田　俊幸（フリーランス）
山内　康裕（レインボーバード合同会社　マンガナイト代表）

3.4.4　第 1 回自治体連携会議

日時　2019 年 8 月 2 日（金）14：00～16：30
場所　ハートンホテル京都　会議室
参加者
●参加メンバー
　　吉村和真・橋本博・鈴木寛之・山内康裕・田中時彦・大野光司・
　　森田美穂・永田裕一・宍戸史歩・武田朋実・山崎信一・藤田健次
●文化庁
　　伊野哲也・伊藤由美
●JV 事務局
　　池田敬二・岩川浩之・鈴木守・駒見健司・藤本真之介・小林菜々恵

■事例研究（発表者・山内康裕氏）
（1）東アジア文化都市 2019 豊島
　豊島区では、来年 3 月に多くの著名漫画家が住んだトキワ荘を復元したミュージアムを開館する予定であり、また池袋のアニメイトを中心にアニメ産業も盛り上がっている。「東アジア文化都市 2019 豊島」でも舞台芸術、祭事・芸能とともに、マンガ・アニメをプロジェクトの大きな柱としており、区としてマンガ・アニメによるまちづくりを推進している。人口や経済活動も一定規模あるので、次世代の人材育成や、いかにマンガ文化を地域に浸透させるかをテーマに据えて進めている。開幕に合わせて東京芸術劇場で豊島区ゆかりの漫画家の原画展示をしたほか、豊島区役所庁舎スペースでは今も企画展示が続く。また区民対象のワークショップを順次開催しており、昔のアニメーション制作を体験したり、マンガのキャラクター作りに挑戦したりすることができる。8 月からはトキワ荘があったエリアを巡りながら謎解きをするイベントが始まる。このようにマンガ・アニメの過去から、現在の文脈を作って、未来につなげるということを意識してプロジェクトを推進している。

（2）立川まんがぱーく
　立川まんがぱーくは東京・立川市の旧市庁舎を利用し、2013 年 3 月に開設されたマンガ図書館。マンガ選定や施設全体のブランド作り、イベント企画等でプランナーとしてスタート段階から関与している。年間 10～12 万人の来場者があり、入館料収入によって黒字運営されている。発売から 3 か月が経過した新刊を購入する形で蔵書の充実を図っており、ネットカフェでの人気作品の情報等も参考にしながら、購入書籍を選んでいる。所蔵スペースには限りがあるので、古い蔵書は市民に格安で販売している。

（3）徳島漫画図書館構想
　現在、徳島県那賀町の廃校になった小学校を利用してマンガ図書館を立ち上げようというプロジェ

クトにも参画している。空港から車で 2 時間くらいの山あいの地域にあり、宿泊施設も併設することで、自然の中でゆっくりとマンガを満喫してもらうことをコンセプトとしている。運営は電子書籍取次ぎ大手のメディアドゥで、オープンは 2021 年夏を予定している。

■事例研究に関する質疑応答

・「東アジア文化都市」における豊島区民への PR や、情報発信についてもう少し教えてほしい。（田中時彦氏）

⇒広報誌やポスター掲示を通じて情報発信をするとともに、開幕式典や関連施設の内覧会にも区民に参加してもらっている。豊島区とアニメやマンガの関わりや、トキワ荘の紹介も含めたプロモーションビデオも制作したが、区民へのアピールに効果があったと考えている。（山内康裕氏）

・民間からのビジネス的な視点での質問であるが、アイデア出し・企画・設計・造作と全体のビジネスプランの中で、長期的なプロジェクトの場合、無給に近い状態の期間もあることが予想されるが、どのような形でこの仕事を成立させているか。（大野光司氏）

⇒プロジェクト全体の推進役となる業務というよりは、推進役の方々と一緒にチームを組み、適時必要な予算を頂きながら仕事を遂行する形が多い。その中には企画だけではなく、展示造作や演出といった業務も含まれる。（山内康裕氏）

・多額の公費を投入して大規模な施設を立ち上げる場合、住民の理解を得ることが難しい。これまでの経験からアドバイスはあるか。（永田裕一氏）

⇒アンケートを実施して、住民ニーズや意識も把握しながら、住民がプライドを持ち、ポジティブになれるような企画や取組を考えている。現在、豊島区では民間主導で劇場を建設しているが、行政が地域フェスティバルを企画して、劇場オープンの機運を盛り上げており、そういう下支えの動きも住民を巻き込むには必要ではないか。（山内康裕氏）

■各地域の取組

【熊本マンガミュージアムプロジェクト・橋本博氏、鈴木寛之氏】

京都、東京、北九州の各施設に寄贈があったマンガ本を、KUMAMAN の倉庫で預かっている。その十数万冊の蔵書を基に、熊本県内の自治体や企業等と組んで各地にマンガ図書館や収蔵庫を設け、分散型のアーカイブを構築する事業を進めている。熊本県合志市の合志マンガミュージアムを先行事例として、拠点を広げていきたい。

【北九州市漫画ミュージアム・田中時彦氏】

2012 年の開館以来、韓国・釜山市のマンガ協会や作家グループと交流を続けてきた。現在、日本から漫画家が釜山に入り、現地の作家と共同で作品作りに取り組んでおり、完成後は韓国の縦長サイズのデジタルコミック「ウェブトゥーン」で発表する。世界の様々なマンガを紹介する「北九州国際

漫画祭」や 30 歳以下の若手作家が腕を競い合う「日中韓新人 MANGA 選手権」も毎年実施している。今年は「アジア MANGA サミット」、来年は「東アジア文化都市」と大きな催しが続く。

【新潟市文化政策課・武田朋実氏】

22 年前からプロアマを問わず応募できるマンガコンテストを実施してきた。多くの漫画家を輩出してきた市として、2012 年に「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」を策定し、マンガ・アニメのミュージアムや図書館を市が運営している。市内中心部を会場にしたフェスティバルも今年で 10 回目となるが、地域の人に広く支えてもらうためには、さらにマンガ・アニメのまちづくりの意義を知ってもらう必要があると感じている。

【京都府精華町企画調整課・山崎信一氏】

2018 年 4 月、マンガ、アニメ、ゲーム分野の産業創出や人材育成を目指す拠点として「SEIKA クリエイターズインキュベーションセンター」をオープンした。精華町と京都精華大学や民間企業がコンソーシアムを組んで活動している。センターは京都精華大学の学生が自由に使えるオープンスペースとして使ってもらう。周辺に集積する企業の研究施設や国立国会図書館関西館等とも連携を深め、メディア芸術とデジタル技術の融合に向けた研究や体験型教育プログラムの開発等を進めたい。

【株式会社ワンビリング・藤田健次氏】

電子書籍のアニメ原画集「E-SAKUGA」を開発、販売している。書籍の場合、主要な原画が紙面上に並んで掲載されているだけだが、電子書籍にすると一つの作品で描かれた全ての原画が収録でき、簡単な画面操作で連続画として原画を見ることができる。アニメーターを目指す人の教材として最適で、アニメ作品の原画や関連資料をデータ化し、アーカイブとして管理するツールとしても使える。昨年、本社を精華町に移転しており、メディア芸術作品や資料のデータ化や保存・保管を引き受けるアーカイブ拠点を、精華町に作りたいというプランを個人的には温めている。

【鳥取県北栄町観光交流課・永田裕一氏・宍戸史歩氏】

2007 年に北栄町出身で「名探偵コナン」の作者・青山剛昌氏の作品世界が楽しめる「青山剛昌ふるさと館」をオープンした。開館 5 年を過ぎた頃から来館者が増え始め、近年は海外からの来館者も多く、黒字での運営を続けている。この人気振りを受け、地元からの要望もあり、町では委員会を設置して新築移転や施設拡充を検討している。全国の自治体や同様の施設と原画の保存管理や活用手法の共有を図り、施設をさらに発展させたい。

【鳥取県観光交流局・森田美穂氏】

「ゲゲゲの鬼太郎」を生み出した水木しげる氏も鳥取県を代表する漫画家で、出身地の境港市には「水木しげる記念館」がある。昨年のリニューアル後、多くの人が訪れている。テレビアニメ「ゲゲゲの鬼太郎」の新シリーズも 2 年目に入った。11 月 30 日の水木氏の命日に向けてイベントの準備も

進めている。

【吉村和真氏】
　横手市増田まんが美術館は 5 月 1 日にリニューアルオープンを迎え、来館者数も順調に伸ばしており、マンガ原画アーカイブの国際的拠点形成を目指している。また、高知県は全国の自治体に先駆けて 30 年前からマンガを活用した取組を続けている。高校生対象の漫画コンクール「まんが甲子園」、マンガ・アニメのイベント「まんさい」、人気漫画家や声優が集まる「全国漫画家大会議」の 3 事業が中心だが、恒常的な活動を展開するために拠点整備にも動いている。来年夏頃にオープン予定。

3.4.5　第 2 回自治体連携会議

日時　2019 年 12 月 18 日（水）13：00～15：00
場所　大日本印刷株式会社　五反田ビル
参加者
●参加メンバー
　　吉村和真・田中時彦・表智之・大野光司・橋本博・鈴木寛之・森田美穂・
　　永田裕一・宍戸史歩・後藤芽唯・藤田健次・伊藤遊・山内康裕・水野孝哉・
　　赤川博幸・大石卓・柴田敏範
●文化庁
　　坪田知広・伊野由美・牛嶋興平
●JV 事務局
末吉覚・西田武央・高橋知之・池田敬二・岩川浩之・藤本真之介・井口佐智子

■本日について（吉村和真氏）
　国や自治体が推進する公共事業においては、国民や関係者に対して、事業の公平性や社会的意義をいかにフラットに伝えられるかが鍵になるのは言うまでもなく、各自治体が今後の展開を図っていく上で、本会議への参加により事例や課題等を共有し、最新情報を持ち帰ることができるのは非常に意義深いと考えている。本日の会議においては、北九州市のアジア MANGA サミット北九州大会をはじめとする国際連携事例の研究と、第 1 回会議の宿題を踏まえた各自治体が抱える個別課題の共有の 2 部に分けて進行する。

■事例研究（発表者・田中時彦氏）
　○アジア MANGA サミット北九州大会（AMS）を中心とする国際連携事例について
　11 月 30 日・12 月 1 日の 2 日間、小倉駅の新幹線口エリアで、文化庁助成事業として、「漫画の街」を標榜［ひょうぼう］する北九州市と関連団体の共催で AMS を開催した。徒歩 5 分圏内の周辺会場では、北九州ポップカルチャーフェスティバル 2019（KPF）など六つの関連イベントがこの 2 日間

に集中して実施され、同日には J3 サッカーの優勝がかかった試合の開催もあり、一帯に延べ 17 万人が集まった。小倉駅からメイン会場の西日本総合展示場につながる屋内通路に作品を展示したが、両日ともにかなりの人の往来があり、多くの皆様に作品を見ていただくことができた。

東アジアや東南アジアの国々からも約 200 名の参加があり、総数 357 点の作品を展示した。当館は恒例の北九州国際漫画祭 2019 を行い、今年のテーマは韓国の釜山とした。AMS の物理的な成果は、参加作家たちによる寄せ書きで、今後「漫画トンネル」内に設置できるよう動いている。ほかにも、スタンプラリー、作家自身がプロデュースした原画のチャリティー販売やライブペイント、楽器を持ち寄ったバンドライブなどで大盛況となった。大会テーマとした「マンガ・アーカイブ」を踏まえ、原画などのマンガ資料の恒久的保存の必要性と、それに伴う国や自治体の役割の大きさが、カンファレンスの共同宣言で再確認された。

■事例研究に関する質疑応答

・複数のイベントが同時開催となり、多様な相手先があった中、準備段階の取り回しで気を使ったところや課題はあるか。（吉村和真氏）

⇒イベント・コンテンツ数に比べて舞台が少なく、当日の時間の振り分けが非常にタイトになった。（田中時彦氏）

⇒広報はイベント単位で動いていたため、コアファンへの広報は届きやすかったが、ライト層への訴求に戸惑った。また、膨大な情報量の抽出の点で、どこを切り取り伝えるべきかが難しかった。複数の部署や組織をまたいだフェスティバルだったが、全体を一つの名称でまとめてホームページを活用する等の方法が採れなかったのが反省点だ。（表智之氏）

・北九州市が全体を取り回す役割だったのか。（吉村和真氏）

⇒市の事業に対して文化庁から助成を受けている。AMS の管轄は市民文化スポーツ局で、KPF は産業経済局になる。今回は、以前からある KPF にサミット関連が相乗りした部分もあり、リーダーシップを一本化できなかった。（表智之氏）

・首長サミットへ出席した鳥取県、横手市から一言（吉村和真氏）

⇒各知事や市長のスケジュール調整等にも非常に苦労されたと聞いており、一般社団法人アニメツーリズム協会様や、里中先生をはじめとする先生方への感謝も感じている。（森田美穂氏）

⇒横手からも急遽［きゅうきょ］市長が参加し、市のまんがへの取組を広くアピールすることができたと考えている。すばらしい環境でのイベントで、幅広い層へのアプローチに敬服する思いだ。（大石卓氏）

・イベントを複合して規模を拡大した目的と、結果を知りたい。（伊藤遊氏）

⇒ポップカルチャー全般の創造的な発信拠点となるには、クリエイター自身が動く場所作りが必須になる。KPF でできない部分をコミティアとサミットで担おうと考え、祭りとして合体させることで周知の際に波及・相乗効果が生まれることを期待した。結果、エリア内の行き来が活発になり、本来の目的とは別の出会いも得られたであろう点では成功だと思う。一方、複数主催で立て付けの難しい中、来場者の誘導をはじめ事故なく乗り切れたのは、現場スタッフの頑張りのおかげだと感

謝している。（表智之氏）

・作家交流や作家自身の自主企画は、こちらからの声がけか、作家が自主的にやったものか。広報は KPF やサミットのホームページで告知したのか。（水野孝哉氏）

⇒広報に関しては、交錯する権利関係の処理に時間が取れなかった。（大野光司氏）

⇒実際は、作家が自ら手書きのチラシを回してくれた。（田中時彦氏）

⇒サミットの精神どおり、全て作家自身の発案で行った。作家の意向に対して市からのサポートが十分だったかどうかは反省点だ。（表智之氏）

・1 か所主導のトータルブランディングで価値を上げるやり方もあれば、持ち寄り型でお祭り感を出すパターンもあり、いずれも手法としてはありではないか。（山内康裕氏）

■課題事項の確認・今後の連携ネットワーク構築推進についての討議

【資料保管・廃校施設等の有効活用】

・熊本マンガミュージアムプロジェクトで集めているマンガをどのように有効利用していくか思案している。熊本市内で小学校の廃校を利用して取り組む予定があるため、ほかの取組の参考例があれば教えていただきたい（鈴木寛之氏）

⇒くらて学園は、コスプレ学園として話題になっているが、九州コミティアの同人誌の図書館や、イベント等を実施している施設であり、コルトはそこでマンガとおもちゃを保管している。それらを活用して出前展示等を行い、収益を上げている。アジアへも波及し上海からも引き合いがある。（大野光司氏）

⇒廃校再生プロジェクトというまとまった事例集が WEB サイトにあり、廃校サミットというマッチングイベント等も実施されている（伊藤遊氏）

【展示・イベント】

・デジタルコミックはもとより、原画としてのマンガとアニメやゲーム等のメディアが複合化してきてジャンルの区別が付きにくい中、素材の保存や保管を含め、取扱いをどうしているのか。（藤田健次氏）

⇒北栄町の場合、青山剛昌先生の作品があるが、契約が原作版権だけだと展開が厳しく、原画の保管や利活用については課題山積だ。（永田裕一氏）

⇒マンガの原作者がアニメ原画を描く場合もあり、こうした素材をどこが保管するのかはパワーバランスの問題となり、先行のマンガ分野に押し付けられてしまう恐れもあるのではないか。（藤田健次氏）

⇒保存と資料の整理については、受け入れ自治体である現場側でも中間生成物と成果物の線引き定義が定まっておらず難しいと感じているところだ。（水野孝哉氏）

⇒横手の場合、作家と非常に近い距離で運営している関わり方が他館とは異なる部分ではあるが、マンガとアニメの扱いについては、窓口や権利処理の過程も大きく違うという意味で、同時に一緒の場所で展示を行うためのハードルは高く、現場のどちらもやりたいという思いとは反比例している

部分がある。（大石卓氏）

【人材育成】

・施設運営における学芸員の業務内容について、具体事例を聞きたい。（永田裕一氏）

⇒施設ごとに運営や形態は様々であり、当館では、施設委託は直営で、学芸員 2 名、図書担当 2 名、専門研究員 5 名は現在嘱託職員扱い。任期制だが再選で継続できる仕組みがある。専門的な知見や経験以上に、作家との長年の信頼関係構築は、館としても、私個人としても重視してきた。（表智之氏）

⇒新潟では、非常勤嘱託職員として単年度更新（満期 5 年）で契約をしている。北九州市でのお話と同様に次年度から会計年度任用職員となる。年度ごとに契約が終了し、再度応募、採用となる形式だ。市役所の職員として雇用されており、施設には学芸員がいない状態で運用をしている。展示については指定管理のガタケット事務局スタッフが実施しており、ノウハウやネットワークを蓄積している。（水野孝哉氏）

⇒博物館は学芸員設置が必須だが、博物館相当施設の場合その限りではない。私は 13 年前の配属から市役所職員の立場でやってきているが、研究者たちとの交流を通して、展示や所蔵作品を深掘りするには専門知識を有した人材が必要だと実感している。（大石卓氏）

⇒作品に一番詳しいのは担当編集なので、定年退職等のタイミングで参画してもらってはどうか。さいとう・たかを劇画文化財団も、財団理事に『ビッグコミック』の元編集長が入っている。作家や出版社とのパイプにもなり、当時の事情にも明るい。（山内康裕氏）

⇒ここに参加している北栄町の方も好きが高じて携わっている一例であり、活動の原動力になるのは間違いない。事例としてぜひ共有したい。（吉村和真氏）

⇒実際、学芸員のポストに専門性やスキルも必要ではあるが、それ以上に作家や機関・自治体等との継続的な交流を通じた信頼の獲得や関係性の構築も重要な要素となる。本日の議論を振り返ると、各館の事業目的を今一度明確にすることで、必要になる人材のスキル等が見えてくるように感じる。（伊藤遊氏）

【地域住民の理解と協力】

・文化的価値を言うときには、マンガに何ら興味のない人たちを納得させる必要がある。受託事業のマンガ整理のパート従事者を、当社がハローワークを通し、あえて文化庁関連の事務仕事と称して地元精華町の町民最優先で募集したら、想定どおりの属性が集まった。作業を細分化して量産体制を取って採用すると、マンガと関連のない行政部署から非常に喜ばれた。雇用創出を伴えば住民理解が得やすくなる一例だろう。（藤田健次氏）

・民間レベルの活動がまず基盤になっている。刊本事業の受入先探しも、メディア露出が奏功して県内に協力してくれる自治体や組織が出てきた。（橋本博氏）

【その他】

・各自治体にマンガと連携したアニメアーカイブ構想について伺いたい。（藤田健次氏）
⇒北九州市は、地域ゆかりの作家の映像化作品は可能な限り収集していて、御縁があれば受け入れる用意はあるが、まだ視野に入っていない。（表智之氏）
⇒新潟市では、マンガ・アニメを活用したまちづくり構想を掲げているため、マンガ、アニメを問わずやっていきたいが、専門の収蔵庫もないため、その整備からであり、まだ現場で検討をしている状況だ。（水野孝哉氏）
⇒マンガの場合、原画に関する権利回りはクリアなケースが多いが、アニメーションは権利については難しいところがある。（山内康裕氏）

■総括
様々な自治体の方々と仕事をする中で共通して言えることは、どの自治体も自らの活動を過小評価しがちなことであり、第三者から見たら評価できることも謙虚に捉えてしまっている側面があるように感じる。本会議のような連携強化は、自らの活動や考えを紹介する側面がある一方で、外部の活動を知ることで、自らの活動を振り返り、長所や短所を改めて捉え直すことにもつながり、アーカイブの活用方法や今ある同じ資源をうまく活用した巡回展なども、こういったテーブルを有効に活用してフランクな会話を重ね合いながら、各自治体が自らの取組にうまく落とし込んでいけるように回を重ねていくことが重要だと考えている。（吉村和真氏）

3.4.6　国内外：ICOM 京都大会との連携

ICOM 打合せと釜山ウェブトゥーンセンター視察に向けた事前打合せ
日時　2019 年 7 月 12 日（金）16：30～17：30
場所　センタムプレミアムホテルロビー（韓国 釜山）
参加者
●京都精華大学／国際マンガ研究センター
　　吉村和真・伊藤遊・ユー スギョン
●文化庁
　　吉丸尚宏
●JV 事務局
　　末吉 覚・池田敬二・藤本真之介

■目的
（1）9 月に京都で開催される ICOM（国際博物館会議）にウェブトゥーン作家で、釜山ウェブトゥーンセンターのキュレーターであるナム ジョンフン氏に登壇してもらうための打合せ。
（2）釜山ウェブトゥーンセンターの視察及びヒアリング。
（3）ウェブトゥーンセンターをはじめとする運営の座組み（国家と自治体の関係性など）

・1990 年代から 2000 年にかけて韓国の大学にはマンガ、アニメ、ゲーム等の学部学科が次々に新設されピーク時には数十校以上に広まった。徐々に減少傾向となったが現在でも少なくない数が残っている。
・韓国では文化戦略でも国家主導、政治主導の傾向が強いのは、大学の先生から直接政治家に転身するパターンが多いことも一因。
・韓国の中で最も大きいマンガ関連の施設は富川漫画映像振興院。
・アーカイブという視点で考えたとき、商業的に成功したものだけをアーカイブするべきなのか文化的価値にも一定の基準を設けていくのか聞いてみたい。
・韓国のウェブトゥーンの隆盛は PC でマンガを読む習慣が定着していたことに起因している。その結果、縦スクロールというマンガ読書形式が定着した。

釜山大学教授のユン キホン氏へ釜山ウェブトゥーンについてのヒアリング

日時　2019 年 7 月 12 日（金）18：30～19：30
場所　Think Caffe（KNN タワー1F）
参加者
●釜山大学教授
　　ユン キホン
●京都精華大学／国際マンガ研究センター
　　吉村和真・伊藤遊・ユー スギョン
●文化庁
　　吉丸尚宏
●JV 事務局
　　末吉 覚・池田敬二・藤本真之介

■内容
「韓国のマンガへの投資状況」
・韓国政府は毎年 120 億ウォン（12 億円）をマンガに投資している。
・釜山、大邱、太田の三つの都市ではウェブトゥーンキャンパスという地域の作家に制作ツールやマシーンを提供するなど制作環境をサポートする施策が取られている。
・我々はマンガの延長線上にウェブトゥーンがあると考えがちだが釜山グローバルウェブトゥーンセンターがある釜山文化コンテンツコンプレックスが釜山シネマセンターに隣接していることから推測できるように映像の延長線上、メディアテクノロジーの複合体の中に位置すると考えた方がいいのかもしれない。

「韓国のマンガ、ウェブトゥーンの海外への展開について」

・ かつてフランス、アメリカ、ドイツなどに韓国のマンガを翻訳して輸出や、これらの国と共同制作などの試みも行ってきたが成功に至っていない。
・スマホの普及により現在では日本でも韓国のウェブトゥーンを読んでいる人も増えてきている。
・ベトナムでは徐々に実績ができている。市場が小さく、出版するには自費出版かクラウドファンディングでしか実現できないとされていたが、スマホの普及により、市場も書き手も育っており、韓国のウェブトゥーンも進出。
・中国には 100～200 作品は販売されており、幾つかのヒット作も生み出しているが中国ではまだ日本のマンガの人気があるという印象を持っている。
・京都精華大学の大学院生も外国人が多く、中でも中国人が大半である。

「ウェブトゥーンのアーカイブについて」
・デジタルデータで構成されているウェブトゥーンの DB 化、アーカイブ化については韓国内でも議論になった。マンガに投資している 120 億ウォンのうち、一定の額をアーカイブに当てるべきだとの意見が出された。アイデアとしては、マンガコンテンツ振興院にウェブトゥーンの電子納本制度。納めた側は 10%の免税となり、ISBN が発行される。この制度も十分ではなく、アーカイブに特化したエンジニアなども足りていないのが現状である。

ICOM（国際博物館会議）Kyoto 2019 の打合せ
日時　2019 年 7 月 13 日（土）10：30～12：00
場所　釜山文化コンテンツコンプレックス 4F　カフェテリア
参加者
●釜山ウェブトゥーンセンター
　　ナム ジョンフン・ホン スンミョン
●Busan IT Industry
　　キム ドンウィー
●京都精華大学／国際マンガ研究センター
　　吉村和真・伊藤遊・ユー スギョン
●文化庁
　　吉丸尚宏
●JV 事務局
　　末吉 覚・池田敬二・藤本真之介

・2019 年 9 月 4 日（水）14：30～16：00 にナム ジョンフン氏は、大英博物館の「マンガ展」キュレーターのニコル クーリッジ ルマニエール氏と共に登壇予定。ウェブトゥーンの特徴である縦スクロールをただ見せるのではなく、ウェブトゥーンの世界に入り込み、キャラクターと触れ合える、インタラクティブに感じられる展示を意識して行っている。

・ナム氏自らがウェブトゥーン作家でありながら、演劇の経験者であり、釜山芸術大学で教員を行いながら、展示にも関わっていたことがウェブトゥーンセンターのキュレーターの仕事に役立っている。キュレーターの仕事の大半は作家を説得する作業である。
・釜山文化コンテンツコンプレックスには八つの文化関連施設が入っており、ウェブトゥーンセンターは一番新しい施設に当たる。ウェブトゥーンは「源泉コンテンツ」と呼ばれており、アニメ、ドラマ、映画などにも展開、融合しやすいコンテンツとして期待が持たれている。
・ウェブトゥーンセンターの年間予算は 8 億ウォン（8,000 万円）。国から初年度（2017 年）に 15 億ウォン（1.5 億円）拠出してもらい、以降釜山広域市が 5 億ウォン（5,000 万円）を拠出。ほかに 40～50 社の企業から拠出してもらっている。
・ウェブトゥーンセンターや人材育成ウェブトゥーンアカデミーは特定の大学と提携しているわけではないが、フェスティバルのオープニングで行われたミュージカルは東西大学のキャンパスが近くにあることもあり、ミュージカル学科の学生とコラボレーションした。
・人材育成はすぐに結果が出るものではないが毎年少しずつ実績が生まれていると実感している。
・フェスティバルやウェブトゥーンセンターの評価軸は、住み込み作家、ウェブトゥーンキャンパスの応募者数など。10 年間は試用期間という認識。

国際交流会（ウェブトゥーン作家へのヒアリング）
日時　2019 年 7 月 13 日（土）18：30～19：30
場所　釜山文化コンテンツコンプレックス
参加者
●釜山ウェブトゥーンフェスティバル主催者
●ゲスト参加のマンガ家や関係者
●ウェブトゥーン作家
●京都精華大学／国際マンガ研究センター
　　吉村和真・伊藤遊・ユー スギョン
●文化庁
　　吉丸尚宏
●JV 事務局
　　末吉 覚・池田敬二・藤本真之介

【ヒアリング 1】
フェスティバルでライブドローイングをしていたウェブトゥーン作家。ピョン ジャンウク氏
・釜山ウェブトゥーンアカデミー（養成所）出身。現在 30 歳。マンガを描くようになったのは日本のマンガの影響。特に好きなマンガの作品は井上雄彦の「スラムダンク」。
・釜山ウェブトゥーンセンターは創作の環境を提供してくれるのが大変有り難く思っている。ウェブトゥーンは韓国では「源泉コンテンツ」と呼び、アニメ化、ドラマ化などの展開が期待され、実績

も徐々に出てはいるが日本のマンガに比べるとまだまだ途上段階。

・ウェブトゥーン作家にとってプロモーションの重要なツールは SNS。SNS を巧みに駆使して作品が人気となった作家は多い。ウェブトゥーンプラットフォーム会社があり、編集機能（PD：プロデューサー）やプロモーション機能もある。

【ヒアリング 2】

3 年間日本に滞在してマンガ家として活動していたハ スンナム（河承男）氏

・北方謙三原作『三国志』のマンガ版（2011 年）の作画を担当。ほかに『エグジスタンス』（原作：倉科遼）、『覇道遙かなり信長』（原作：梶川 良）など。1958 年生まれの 61 歳。手書きで描いた原画をスキャンして、デジタル化してウェブトゥーンにアップロードしている。

・紙のマンガでもウェブトゥーンでも人気作家になるためにやるべきことは、一緒だと思っている。日本で活動していたときに編集者に「君ぐらい上手な漫画家は世間にトラック 1 台分はいる。絵の上手さだけではその他大勢のマンガ家とは差別化することは困難である。大切なのは自分しか描けない、自分が心底描きたいというテーマを追求し、描き続けること。

・日本と韓国のマンガ制作の違いとして、日本は全てのスケジュールを編集者が管理。慣れるまで時間がかかった。

【ヒアリング 3】

イ アヨン氏

・今回のウェブトゥーンフェスティバルにも出品。ウェブトゥーン作家、出版作品はなし。次年度のウェブトゥーンフェスティバル準備委員。日本では渡辺祥智が好きな作家で、幼いときに影響を受けたマンガ家。京都国際マンガミュージアムの訪問経験あり。アニメーションに関する仕事の経験もあるが、現在はウェブトゥーン作家として活動。

省察会議

日時　2019 年 7 月 14 日（日）10：30～12：00

場所　金海国際空港カフェテリア

参加者

●文化庁

　　吉丸尚宏

●JV 事務局

　　末吉 覚・池田敬二

2 日間のヒアリング内容の確認、国際交流会でのヒアリング内容の集約を行った。特に韓国における政府の役割と自治体の役割について、また日本国内で文化芸術の経済的・社会的影響を数値評価する文化 GDP について意見交換を行った。メディア芸術各分野において、市場で自由に競争を行う領

域と共通基盤として整えていく非競争領域をどのように設定していくべきかなどを吟味しながら理想的な国と民間とのポジショニングを追求していくべきである。

3.4.7　国内外：ICOM 京都大会

【第 25 回 ICOM 京都大会概要】
会期：2019 年 9 月 1 日（日）～7 日（土）
会場：国立京都国際会館　ほか
主催：国際博物館会議／ICOM 日本委員会／ICOM 京都大会 2019 組織委員会／日本博物館協会

ICOM（International Council of Museums 国際博物館会議）は、「138 の国と地域を代表する 44,500 人以上の会員で構成される世界的なネットワーク」（ICOM 京都大会 2019 公式ウェブサイトより）で、ミュージアムの進歩発展を目的とした、世界で唯一かつ最大の国際的非政府組織だが、2019 年 9 月、この ICOM の世界大会が、日本で初めて開催された。

同大会の開催決定に伴い、大会事務局より、京都精華大学国際マンガ研究センター／京都国際マンガミュージアムに対し、〈マンガ〉をテーマとするパネルディスカッションを企画してほしい、との要請があった。世界のミュージアム関係者が、マンガは日本を代表する文化の一つと見なしていて、この大会でも、日本におけるマンガを巡る議論を期待していると考えたからだということだった。

1,476 人のスピーカーが出演した 231 のセッション、31 のオフサイトミーティングなどを実施した大会には、120 の国・地域から 4,590 名のミュージアム関係者が参加し、メイン会場で開催されたマンガのパネルセッションにも 600 名近い聴衆が集まった。

【パネルセッションの概要】
パネルセッション名：〈マンガ展〉の可能性と不可能性：英韓日の比較から
日時：2019 年 9 月 4 日（水）14：30～16：00
会場：国立京都国際会館 メインホール
出演者
●釜山グローバルウェブトゥーンセンター
　　ナム ジョンフン
●大英博物館／イースト・アングリア大学
　　ニコル クーリッジ ルマニエール
●京都国際マンガミュージアム／国際マンガ研究センター
　　ユー スギョン
　　伊藤遊　ファシリテイター
●京都精華大学
　　吉村和真　ディスカッサント

【パネルセッションの内容】

・ルマニエール氏から、同氏がキュレーションした大英博物館のマンガ展「The Citi exhibition: Manga」（2019 年 5 月 23 日～8 月 26 日）に関して、企画を通し、現実の展示に落とし込むに当たっての苦労や工夫等が説明された。また、この「実験的なチャンス」に対する来場者の反応や、大英博物館内部の反応の変化についても語られた。

・ナム氏が、同氏がキュレーションしている、「釜山グローバルウェブトゥーンセンター」における過去 3 回分の企画展に関して、写真や動画を見せながら、具体的な工夫等を説明した。

・ユー氏は、同氏の勤める京都国際マンガミュージアム／京都精華大学国際マンガ研究センターが、マンガ資料アーカイブの一環として実施している、マンガ原画の複製制作プロジェクト「原画’（ダッシュ）」について説明した。また、アーカイブ事業では常に、資料の「活用」ということが意識されていて、原画ダッシュプロジェクトにおいては、その一つが展覧会であるとした。

・吉村氏と伊藤氏が加わり、登壇者全員で、そもそもマンガの原画の価値とは何なのか、といったことが議論された。ルマニエール氏は、大英博物館でのマンガ展において、マンガ原画は最も重要な要素であるとし、それが、「人間の手による」創造物であるからだと述べた。

・そもそも、マンガ作品がデジタルデータとして作られることの多い「ウェブトゥーン」を扱っているナム氏は、マンガ原画が重要だと思われている理由を、それが、読者が最終的に目にする形になる前の、創作プロセスの一部であるからと解釈する。創作プロセス自体は、アナログであろうとデジタルであろうと存在するので、「ウェブトゥーンセンター」における（デジタルデータである）ウェブトゥーン作品の展示においては、創作プロセスが垣間［かいま］見られるような展示をしていると述べた。

※　参考資料：伊藤遊「英 Manga 展は問う　筆致にこだわり原画展示　評価は賛否両論」『朝日新聞』大阪版夕刊 2019 年 9 月 24 日「いまどきマンガ塾」→「大英博物館「Manga 展」リポート　「筆致にこだわり原画展示、評価は賛否両論」ウェブサイト『好書好日』
（https://book.asahi.com/article/12754497）

3.4.8　国内外：自治体連携調査

高知まんが BASE ヒアリング報告

日時　2020 年 1 月 31 日（金）

場所　高知県まんが BASE

出席者

●高知県文化生活スポーツ部まんが王国土佐推進課
　　佐藤まゆみ

●熊本県合志市 合志マンガミュージアム館長
　　橋本 博
●JV 事務局
　　池田敬二・藤本真之介

■高知まんが BASE 概要
　高知まんが BASE は、高知県「まんが王国・土佐」の取組を発信する拠点となることを目指し、2020 年 4 月の開設を予定している。高知公園の敷地内にある旧高知県図書館跡地に新設される高知県公文書館（仮称）の 1 階、3 階のそれぞれのフロアの一部分。高知県公文書館には高知こどもの図書館も収容され、公文書館、まんが BASE と 3 施設による複合施設となる予定である。

■高知まんが BASE 設立の経緯
　1992 年から高知県主催で開催しているまんが甲子園（正式名称 全国高等学校漫画選手権大会）の応募作品（原画）の保管、収蔵、活用の課題が高知県で浮上し、検討委員会が組織された。高知県が掲げている「まんが王国・土佐」の取組を発信する拠点として高知まんが BASE の新設が具体化した。検討委員会のアドバイザーである京都精華大学副学長の吉村和真先生から、全国のマンガ図書館、ミュージアムの中でもマンガ雑誌に特化した施設はないので、マンガ雑誌を中心に据えると独自性ある施設になるとアドバイスを受けて、基本構想を策定した。

■マンガ雑誌の搬入を実施
　今回、ヒアリングを実施するのと同時に、文化庁メディア芸術連携促進事業の一つである国内外の機関連携によるマンガ史資料の連携型アーカイブの構築と人材育成環境の整備に向けた準備事業（略称 マンガ刊本整理送付事業）の一環として熊本マンガミュージアム・プロジェクトの森野倉庫で整理、梱包［こんぽう］されたまんが雑誌約 2,000 冊を高知まんが BASE に搬入した。マンガ雑誌の種類は、1980 年から 2019 年に刊行された少年・少女・青年・女性の 4 種類。マンガ刊本整理送付事業の観点からもマンガ雑誌を集め、閲覧できる施設が誕生することは意義深い。

■パイオニアとしての高知県の取組について
　高知県は、数多くの漫画家を輩出しており、高知市が運営している横山隆一記念まんが館は 2002 年に開館している。高知県主催でまんが甲子園、漫画家大会議、こうちまんがフェスティバル（まんさい）と多くのイベントも長年行っており、全国の自治体の中でもパイオニア的な存在と言える。実働まで持っていく過程の会議体の在り方、行政としての関わり方など、他の自治体は学ぶところが多数あるはずである。

3.4.9　国内外：省察会議

日時　2020 年 2 月 16 日（日）18:00～20:00
場所　TKP 赤坂駅カンファレンスセンター ミーティングルーム 14A
参加者
●メンバー
　吉村和真・橋本博・鈴木寛之・表智之・大石卓・山内康裕・山田俊幸
●文化庁
　所昌弘・伊野哲也・吉光紗綾子・牛嶋興平
●JV 事務局
　末吉覚・西田武央・高橋知之・渋谷裕子・池田敬二・岩川浩之・楢崎羽菜・森由紀・
　藤本真之介・井口佐智子

■1.「自治体間連携調査」総括
【自治体連携会議】
・第 1 回では「東アジア文化都市 2019 豊島」「立川まんがぱーく」など事例発表と意見交換を行い、自治体に課題提出を依頼した。第 2 回では、北九州市で開催された「アジア MANGA サミット」事例報告より課題を挙げ、自治体連携を一層深める方向性を確認した。（藤本真之介氏）
・各館の問題にいかに当てはめていくか、自治体連携の「連携」の部分でどのようなテーマ出しをしていくかについて議論が行われた。（吉村和真氏）
【自治体調査研究】
・本年 4 月 1 日開館予定の「高知まんが BASE」に熊本の合志マンガミュージアムからマンガ約 2,000 冊を配送、基本的に雑誌を中心に並べる予定。県庁内にマンガに特化した課はあるが、予算も人も物も不十分で集客に関するコンセプトもまだない。崇城大学（熊本）小川剛准教授が基本的なデザインを行っているが、遠距離なためコミュニケーションが難しい。（橋本博氏）
・高知県には、「まんが甲子園」「全国漫画家大会議」などマンガに関する多くの取組や、市が運営する横山隆一まんが館もあり、差別化を図る上で「高知まんが BASE」は、公文書館と高知こどもの図書館との複合施設となり制約が多い。2 万 5,000 冊所蔵できるが、まだ 5,000 冊しかない。高知県は自治体連携のパイオニアであり、会議体の在り方など学ぶことは多い。地元業者とのつながりが強く新規事業者は参入が難しいが、メディア芸術センターのような施設ができた暁には、専門知識がある人を派遣する仕組みができるとよい。（吉村和真氏）
・「東アジア文化都市 2019 豊島」の一環として、本年 3 月に開館するトキワ荘マンガミュージアムの地域を盛り上げるために企画した、町歩きしながらトキワ荘の歴史を謎解きするプログラムが人気を博した。「国際マンガ・アニメ祭 Reiwa Toshima（IMART）」を 11 月に開催、基調講演や分科会に分かれたトークセッションを官民一体で行った。マンガアプリ事業者、出版社をはじめ、多くのプレーヤーが登壇、約 2,000 人の参加があり、盛り上がった。様々なプレーヤーに参加いただき、意識の違いはあるが、交流できたことは収穫だった。（山内康裕氏）
・自治体職員は数年で異動するため、専門職として自分たちが顔の見える関係で関わることでイベン

トを継承してスムーズに行う役割もある。（表智之氏）

【来期以降の展望】

・各館による展示や活動はメディア芸術連携を提示するだけで見え方は違う。ネットワーク強化と自治体連携を呼び掛ける窓口としてセンターの機能の明確化や、テーマをうまく重ねて無駄のない仕組みづくり、情報共有を課題にしたい。（吉村和真氏）

・今後、民間でミュージアムを作る場合、自治体が直接関わっていなくても自治体間連携の対象となるのか。（橋本博氏）

⇒単に無償で提供、整理までして終わりではなく、お互いの目的を理解し合い、ウィンウィンな関係ができればよい。（藤本真之介氏）

・現在あるものを有効活用して共有・循環できるシステムとして使い分けたい。日本動画協会が事務局として運営している全国マンガ・アニメーションミュージアム連絡協議会などとも、たこつぼ化しないように協力し合っていきたい。（吉村和真氏）

■2. マンガ関連資料所蔵施設調査

【広島市まんが図書館・横手市増田まんが美術館・飛騨まんが王国・立川まんがパーク視察報告】

・飛騨まんが王国、立川まんがぱーくは、出版社・著者・巻数等を Excel で管理、インターネットで検索できる。飛騨まんが王国ではフリーソフト「私本管理 Plus」も使用。広島市まんが図書館は、日本目録規則（NCR）に沿い公共図書館で使う図書館パッケージを利用、ISBN をも含む詳細な情報がある。横手市増田まんが美術館は、管理上の大まかなデータを Excel で入力しているが一般公開されていない。各館とも目録やマンガの知識に長［た］けている人が必ずしも携わっているわけではない。（山田俊幸氏）

・自治体が地方活性化を促すものとしてマンガ所蔵施設を設置しているところが多い。原画保存は横手だけであるが設備面でハードルが高い。元々市民サービス向けの施設だった場合、観光客など外部からの集客にはバランスの取り方が重要となる。全国でマンガを扱っている施設は 70 館余りあり、館によってはデータベースを共有化することで得られるメリットはある。データ登録は、指導や代行が必要であろう。（高橋知之氏）

・マンガのデータベースは他分野に比べて質が高く量も多く、施設を横断した所蔵情報の検索が必要なのはマンガ分野だけである。施設や自治体との連携により、データベースを活用して継続的に成果を出すことが求められる。（表智之氏）

・刊本事業との連携でニーズがある場所へ供給する体制づくりが課題である。（鈴木寛之氏）

・広島などで期限が過ぎて処分されている雑誌を刊本プールに出してもらい、高知など必要とされる施設で受け入れて有効活用することは可能か。（橋本博氏）

雑誌はスペースの関係で処分されるため、不可能ではない。蔵書印の押印等もあり、ぼろぼろになっている雑誌もあるが、ニーズに応じて提案することはできる。（山田俊幸氏）

⇒立川は利用者のリクエストに応じて新刊を入れ、利用が少ない本は市民に払い下げる。図書館ではマンガは資料として残すより市民に還元するサービスを重視するため、データベースをどのように

リンクさせるか、価値や利用面で課題はある。（山内康裕氏）

【来期以降の展望】

・刊本事業では複本プール機能の実装化、刊本の情報拠点をどのようにしていくかが棚上げされている。所蔵館情報をどう集約して共有するか。雑誌のコレクター情報を集めることも有効である。再販されない雑誌など、業界の問題もある。各館の工夫を展開した場合の可能性と課題を整理しなければならない。明治大・熊本大・京都精華大が、雑誌が持つ文化的価値の提供や在り方等を研究利用として検討するのも一案である。（吉村和真氏）

・データベース事業では、次年度以降、開示してよい情報であれば受け取って登録・発信できる体制は構築された。原画類を持っている館からは、公開による盗掘や問合せの集中を懸念される声があった。（渋谷裕子氏）

・次年度以降、3 事業を一つの事業にすべく、試行錯誤しながら進めていく。（伊野哲也氏）

■3.「ICOM 京都大会」総括

【第 25 回 ICOM（国際博物館会議）京都大会 2019 における実施報告】

・1,500 人弱のスピーカーが 231 のセッション、31 のオフサイトミーティングを行い、120 の国・地域から過去最高の 4,590 名が参加して日本で初めて開催された。パネルセッション「マンガ展の可能性と不可能性：日英韓の比較から」では、大英博物館で「マンガ展」を企画したニコル ルマニエール氏、釜山グローバルウェブトゥーンセンターのナム ジョンフン氏、京都国際マンガミュージアムのユー スギョン氏、伊藤遊氏、吉村和真氏が登壇、約 600 名の聴衆が集まった。原画を扱う上でマンガを挟むことで、各国における展示や美術館とは何か、オリジナリティーとは何か、波及効果や可能性が生まれ、美術館や博物館にマンガを取り入れる場合の問題提起ができた。（吉村和真氏）

【全体の来期以降の展望】

・国内の所蔵館や自治体同士のネットワークを通じた会議体は、それぞれの活動や課題を客観的に評価・点検できるという意味で、予想以上の効果が得られた。関係者を計画的に増やすことで、こうした会議体を継続発展させることは、全国の分散型アーカイブ及びその拠点となるセンター構想にとって有益である。（吉村和真氏）

・上記の有効性は、国際会議においても同様もしくはそれ以上の効果が見込まれるため、定期的な開催の計画を今後の検討課題としたい。実際、今夏の大英博物館における展示の影響もあって、日本のマンガに関する展示や講演を希望する国・地域は着実に増加しており、例えば、巡回展を企画するにしても、国内外ネットワークを通じた会議体が必要となる。（吉村和真氏）

・国外での展示に関しては、原画の出展を要望するケースが多いが、全てのリクエストに応じることは困難であり、今後の工夫が求められる。これに関して、京都国際マンガミュージアムの例では、精巧な複製原画である原画ダッシュ展を近々インドで実施する予定だが、そうした情報や方法の迅

速かつ広範な共有のためにも、メディア芸術ナショナルセンター構想を実現することによって、国際的なテーブルが整備されることの意義は大きい。（吉村和真氏）

・海外連携の話が来た場合、情報共有できる場があると助かる。（表智之氏）

・アーカイブセンターは、アーカイブを中心に行う以外に国際的な問合せにも対応する場になるのか。（橋本博氏）

⇒ナショナルセンターは、物だけではなく、情報を集約・発信するための窓口機能を備えることが望ましい。（吉村和真氏）

・センターの実装化に関わる具体的条件の提示や、関連情報の一体化というフローイメージを持ち、そのための課題発見と共有につなげることも重要である。深刻な事例になるが、10 月の台風で収蔵品が浸水被害を受けた川崎市市民ミュージアムの状況に対応するにも、現場だけでなく地域住民への説明責任等も含め、我々が連携することで役立つセーフティネットも確立したい。（吉村和真氏）

・上記の課題はいずれも、今年度はマンガ分野に範囲が限られていたが、得られた成果と課題の質量からすると、こうした調査研究及び会議体をメディア芸術の各分野に拡張していくことで、一層その実効性を高めることを今後の展望としたい。（吉村和真氏）

3.5　メディア芸術 2 事業の連携

3.5.1　概要

背景と目的

誰もが活用しやすい永続的アーカイブを実現するためには、“モノ”と“情報”が有機的につながった状態でのアーカイビングが必要となる。本事業受託者は、“モノ”を所蔵している団体と連携共同事業を進める「メディア芸術連携促進事業」と、“情報”を整備し公開していく「メディア芸術所蔵情報等整備事業」を同時に遂行していることから、両事業の連携により、実際に目の前にある“モノ”から“情報”を抽出してメディア芸術データベースに登録できる形に整備する試行や、“モノ”と“情報”を管理している所蔵施設へのヒアリング調査を通じて、今後に向けた課題を発掘した。

実施概要

まず、アニメーション分野の関連資料について、プロダクション・アイジー（以下、I.G）、及び特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構（以下、ATAC）が保有している中間制作物を対象に、その内容の把握と分類を行った。

次に、各分野の関連資料について、メディア芸術データベースに登録すべき項目、登録できる項目の検討を行い、分野を横断して記述可能な緩やかなスキーマを策定した。

そして、I.G が保有している中間制作物を対象として、そのスキーマの項目や入力内容を検討するとともに、実際に“モノ”を目視で確認し“情報”を抽出してスキーマにマッピングする試行を通じ、作業フロー、工数、コストなどを検討した。

またマンガ分野について、マンガの刊本や原画を所蔵している施設にヒアリングを実施し、“モノ”と“情報”の管理の現状を調査した。

3.5.2　I.G・ATAC 保有の中間制作物資料の把握・分類

I.G 保有資料

2019 年 9 月 13 日に、I.G 保有の中間制作物資料について、保管箱ごと大日本印刷株式会社（以下、DNP）市ヶ谷オフィスに持ち込んで調査を行った。内訳は 2017 年制作・2018 年放映の作品の資料と、2000 年代放映、90 年代放映の作品の資料であり、開封前は内容物の詳細が分からない状態であった。箱数は 5 箱である。

内容は、カット袋・絵コンテ・設定・VHS テープなどであった。複数の作品が混在していたが、内容には共通性があった。カット袋は、袋の中に原画・動画・修正原画・タイムシートなどが入った状態であった。VHS テープには、スタッフ確認用にコピーした完成映像（業界では「白箱」とよばれるもの）と、制作時の参考資料とされた映像が収録されたものがあった。

持ち込んだ資料の全体像を俯瞰し、具体的に何が入っていたのか確認して、それを元にメディア芸術データベースに落とし込むための打ち合わせを行った。

ATAC 保有資料

2019 年 11 月 27 日、特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構（ATAC）が東京都内の倉庫に保管しているアニメーション関連の資料整理を行った。この時は「ふしぎの海のナディア」関係資料を扱い、総数約 450 箱の中から 20 箱ほどを確認した。

調査の際に開けた箱から出てきたのは、「セル画」「背景画」「フィルム」「絵コンテ」「設定画」「版権画」や VHS テープ（販売用、白箱、制作参考用の映像が収録されていると思われるものなど）だった。現状はセル時代の資料が中心である。

絵コンテは鉛筆描きの原紙があり、その原紙からコピーを取ったコピー原版が両方とも保管されていた。版権画はレイアウトがあるものが多く残され、背景画とセル画がセットになっていた。本編のカット袋も一部残されていた。

サンプルとして保管箱を開封し、内容を確認して、保管方法の確認や資材についての確認を行った。

I.G 資料と ATAC 資料の差

I.G においては、制作スタッフが現場で資料を箱詰めしたものをアーカイブが受け取り、適宜整理して保管する。今回調査に提供したのは、アーカイブが整理していない、現場から届いたままの状態の資料箱であった。I.G 担当者としては、現場での箱詰めの状態がいかなるものなのかを、メディア芸術データベース関係者に見せたいという意図での選定だった。

一方、ATAC 資料は、一度整理が行われたとおぼしき状態であった。

3.5.3　保管対象物とのその理由

資料の大分類について

前章で I.G 保有資料と ATAC 保有資料について述べたが、両者を比較したところ、調査した部分については同一であった。差異は、制作会社及び物量と網羅性と言える。

アニメ分野の中間制作物資料を細分化していくと 380 項目になることが分かる。(3.7.1 参考資料 1 参照）これは I.G アーカイブ資料を基に作成したものだが、その後の ATAC 資料調査時に目にした限りにおいては、ほぼ全てこの枠に収まっていた。

ただし、この一覧は所蔵機関として必要な項目であって、メディア芸術データベースにおいて求められるのは、より大きな分類であると考えている。以下に大項目を列挙する（順不同)。

① 原画
② 設定
③ コンテ
④ 台本
⑤ 脚本
⑥ 版権

⑦ 映像
⑧ 音声
⑨ セル
⑩ 背景
⑪ 参考資料
⑫ 機材

この項目は、利用者が何かしらの資料が残っていると判断でき、データ記述者に負荷が少ないことを念頭に置いて立てたものである。例として、①原画と③コンテを挙げる。

・「原画」に入るべきもの
世に言われる原画だけでなく、1 カットごとに袋に収納されているカット袋と言われるまとまりに入れているものの、どれか一つでもあれば記載する。レイアウト、原画、動画、タイムシート、3DCG のプリントアウトなど。30 分のアニメーションで平均 350 カットほど存在するが、1 カットでも残っていれば記載する。

・「コンテ」に入れるべきもの
絵コンテ、画コンテ、字コンテ、コンテ原紙、コンテコピー原紙、コンテデータなどのコンテと名のつく資料が残っていれば記載する。

以上のように大分類①から⑫までの項目に対して、何を対象とするかの検討を行う必要がある。また、この分類が適切であるかも議論の余地がある。

具体的な内容の検討
以下において、残すべき資料の検討方法について述べるのであるが、そのためには大項目を深く掘り下げなければならない。ここではコンテを例にとって報告を進める。
まず、資料の階層を大分類（粗）から小分類（密）の順に並べてみる。

コンテ　＞　絵コンテ（画コンテ）、字コンテ　＞　コンテ原紙　＞　コンテコピー原版　＞　コンテコピー　＞　コンテスキャンデータ

次に、この分類を読み解くための前提知識について述べる。コンテのうち、特に絵コンテについてである。絵コンテ原紙には、作業工程順に「素上がり」と「決定稿」が含まれる。

・素上がり
コンテ担当者が描き上げ、まだ監督チェックが入っていないもの。次に述べる決定稿までの修正

過程においてコピーの切り貼りがされる場合があるので、紙に鉛筆で書いている場合は鉛筆のタッチが一番残っているものとなる。

・決定稿
　コンテ担当者が描き上げたあと、監督が内容を確認し、必要があれば修正を施した状態のもの。

・コピー原版
　決定稿をコピーしたもの。その目的は、決定稿の原紙を温存するためである。ここから必要に応じてスタッフ用のものが増刷されていく。スタッフの遊び心が見える表紙が作られるケースが多い。（このような表紙は決定稿原版には存在しないことが多い。）

・コピー
　コピー原版から大量生産され、スタッフに配布されたもの。冊数が多く、スタッフや一般ファンなどが入手している多くのコンテがこのバージョンである。必要に応じ、スタッフの手によって書き込みがなされていることもある。
　この形態の派生として、冊子体のものがある。印刷所で刷り、製本されたものである。予算が多く、スケジュールが長い劇場作品などで作られることがある。コンテのページ数が多い場合に、クリップやホチキスで止めるよりも持ち運びに適している形であるとして選択される。

・スキャンデータ
　現場で必要に応じ、コンテをスキャンして作成された画像データ。多くはコピーからのスキャンであるが、コピー原版を用いることもある。解像度もデータ形式も様々である。

　これらのうちいずれを残すか判断するためには、後の利活用を想定することが必要だ。仮に、絵コンテの商品化を企画したとしよう。すると、表紙はコピー原版のものを使用し、本文は決定稿を使用するのが第一選択肢である。しかし、両者ともに存在が確認できない場合はコピーや冊子体を使用することになる。アニメの演出や監督の作家性について研究するなら、素上がりと決定稿を比較することになるだろう。両者の変更点によって、監督のシーン解釈や演出意図が浮かび上がってくる。コンテ担当者の個性を理解したい場合には、素上がりコンテが最適である。現場で、原画や動画に落とし込む場合にどのようにコンテを見たのかを知るためには、コピーや冊子体への書き込みを参照することになる。このように、同じ絵コンテであってもその目的と使用方法がそれぞれ異なることを、ここで確認しておく。
　ここまで述べたのは、アナログな物体、すなわち紙という現物が存在している場合の状況である。現在のアニメ制作は、アナログ作業からボーンデジタル（最初から最後までデジタル作業にて制作すること）へと変化してきている。この場合、解像度の問題と、データフォーマットの問題が出てくる。

決定稿をデジタライズする場合は 350dpi 以上の TIFF で残すのが理想だが、制作現場では取扱いのしやすさから 150dpi の jpeg や pdf で作成されるケースが多い。この低解像度のデータでは、後の利活用が難しくなるケースがある。アップコンバートの技術に期待したい。デジタル作画や 3DCG の場合は、閲覧に専用ソフトが必要な場合がままある。さらに、そうしたデータがロストしており、プレビズの動画（Pre Visualization の略。カメラワークとおおまかな動きを可視化してスタッフに共有するため、低解像度の 3D モデルで再現したもの）しかない場合も想定しなければならない。以上、絵コンテを例に取り、残すべき資料の検討方法とその前提知識を述べた。

検討結果

コンテのみであっても多くのバージョンが存在し、それぞれに意味がある。これらを理解するためには、多くの前提知識と現物に触れる経験が必要である。保管すべき資料を決定するためには、アニメ分野で発生するほぼ全ての資料について、アナログとデジタルの保管物及びその意味と特性を、バージョン違いの知識を加味して判断する必要がある。利用者の視点、資料としての体系化など、多様な視点からの一層の議論が深化しないうちに適切な対象物の選定を行えば、あるいは作業を急ぎすぎたとの批判も出かねないのではないだろうか。現時点で、アニメ分野が保管すべきものと、該当作品において保管すべきものと、所蔵機関のデータベースに記載すべき内容と、メディア芸術データベースに求められる記載内容には差が生じると考えている。

では、アニメ分野が保管すべきものとは何だろうか。

- アニメファンが作品に思いをはせることができるもの
- アニメ制作会社が新作を作る際に参考にできるもの
- アニメスタッフが後進育成等で利用できるもの
- アニメ周辺企業が商品開発等で利用できるもの
- アニメ作品やアニメスタッフなどを客観的に検証可能なもの
- アニメが産業としてどのようなものだったのかをよく記録しているもの

こうしたものが保管していくべき資料となるだろう。

広く多くの方々が活用しやすい内容とはいかなるものかを議論し、結果として国として保管すべきものを決めることが今後望まれる。

3.5.4　メディア芸術データベース関連資料のスキーマ策定

本年度、メディア芸術所蔵情報等整備事業においては、関連資料のデータベーススキーマの再検討を実施した。昨年度時点で策定した関連資料のデータベーススキーマについて、所蔵機関より意見を集約したところ、いくつかの論点が提起されたからである。とりわけ、1）複製資料と単品資料の区別が分かりづらい、2）もう少し多様なリソースを記録できるようなデータベーススキーマにしてほしい、といった意見が集まった。

そのため、本年度メディア芸術を所蔵する機関による所蔵状況や作成されたメタデータの状況調査を行った上で、タスクチームや有識者委員会などでの議論の深化を通じて、より実際に機能し得るデータベーススキーマを策定するため、その再検討を実施することとした。なお、調査対象としたのは、京都国際マンガミュージアムと、I.G と ATAC の担当者らであった。

その結果を踏まえ、下記のとおり 3 つの論点に基づき、データベーススキーマの再定義のための要件を定義した。

①関連資料の範囲の特定

関連資料として登録すべき資料の範囲（スコープ）を明確化させる必要性がある。それを明確化させなければ、想定外のデータ登録要求が生じる可能性が高い。

そのため、登録可能な関連資料の範囲を、以下のとおり定義する。すなわち「メディア芸術各領域の作品に関連する文化資源であり、文化庁のメディア芸術事業の協力・連携機関の所蔵品」である。また、「メディア芸術データベース協力・連携機関が公開する、公的なアクセスが担保されるオンラインリソース」も、対象に含むものとする。また、それ以外に、「文化庁のメディア芸術関連施策の公開資料」もその対象として想定する。

本定義については今後、産業界や図書館・博物館などのメディア芸術の権利保有者や所蔵機関との連携が活発化する場合などにおいて、より幅広い資料を登録したい、若しくは資料に関するより厳格な定義が必要になる、といった要求が生じる可能性がある。その際は、改めて検討する余地が生じ得るであろう。

②多様な記述単位で登録可能とする

調査を通じて明らかになったこととして、資料の記述単位に関する要求の多様さが指摘できる。関連資料では、主要な対象として、マンガ分野における原画や、アニメーション分野におけるセル画や原画や動画[1]などが想定されている。これらは、作品を創作する上で生じる中間制作物である。具体的には、例えば寄贈されたコレクションを箱単位で管理するケースが想定される。このような場合、箱の中の資料はしばしば事細かく記述されないまま、管理される。このような資料を利用する時はキュレーターや管理者などの専門家の知見が必要となるが、目録作成にかかるコストは低くなる。資料への一般利用者に対するアクセスを前提としない場合、このような管理法は、所蔵機関にとって一定の妥当性がある。前掲の例で言うと箱の内部の資料である冊子やシートは、ID を持つリソースとして記述されない。このように、所蔵機関の管理方針により記述単位は定義されるため、機関横断的にそれを標準化することはできない。

関連資料のデータベーススキーマとしては、多様な粒度による記述を可能とする仕様が求められる。そうすることで、メディア芸術における各分野の関連資料の全体像の把握や、資料の検索・取得のためのアクセス性は向上すると想定される。

[1] ここで言及する原画・動画とは、絵コンテを基に動きのキーを示す図像である原画と、原画の間の動きを補完する動画を意味する。両者とも、セル画を作成するために必要となる中間制作物である。

所蔵機関の方針により、原画やセル画など 1 点ずつ記述する場合、それらがまとめて封入される入れ物を記述する場合、さらにはその両者を入れ子の関係性で記述する場合などが想定されるが、既に共通項目として「関連（hasPart）」と「関連（isPartOf）」が存在するため、これを用いれば記述上の問題は生じないだろう。

そして、多様な資料を一つの形式で登録することになるため、それが一体何であるかを示す機能が求められる。つまり、それが単に保存のために準備した文書箱なのか、DVD のパッケージなのか、動画や原画を入れたカバーなのか、いずれの可能性もあり得るということを明確にしない限り、個々の資料の識別上の問題を生じさせることになる。したがって、いかなる形態の資料であっても、具体的に識別するための方法を用意すべきである。そのため、資料の形式的な分類のリスト（タクソノミー）を策定することが望ましい。そのリストは、各所蔵機関やメディア芸術の各分野において議論・検討の上策定し、それを公開し、さらに維持管理することが望まれる。それが、メディア芸術データベースにおいても、共通項目の「タイプ」若しくは「ジャンル（情報資源小分類）」の記述項目となり、その資料が関連資料の一種であること、さらに具体的にどのような種別の資料であるかを、記録することができる。また、関連資料特有の項目「フォーマット」における記録も資料が何であるかを明確化するための記録として有効であろう。これは、例えば、電子化されたデータなのか、紙などの物理的な実体を有するかを示すための要素である。

③複製資料と単品資料の区別の撤廃

昨年度時点では、関連資料には、頒布を前提として多数の複製が作られるもの（例：図書、DVD）と、頒布を前提とせずに少数の資料が個別に作られるもの（例：原画、企画書）の 2 種類があることを仮定してデータベーススキーマを定義した。しかし、実際には、これらを明確に分けるのは、一部の境界事例で難しいことが明らかになった。また、これらを区別せず作成されたデータが存在した場合、区別したデータに変換する上で困難が生じるといった課題があることも指摘された。

さらに、多種多様な資料が関連資料として登録されることを想定した場合、図書における ISBN のような標準化された識別子を持つ資料は、一部に限られる。そうした場合、同じ複製資料を適切に識別し記述するのは容易ではない。

そのような状況を踏まえ、タスクチームで議論した上で、複製資料と単品資料の区別は撤廃することとした。全ての関連資料は、個別に手に取ることができる資料、その単位、すなわち共通データモデルで言うところの個別資料（アイテム）の単位で、全ての書誌を登録し公開することと定義した。

④他の実体との関係

調査において所蔵機関より要求のあった、関連資料と作品との関係をいかに記録するかということは、要件を策定する上で重要な論点となる。

ただし、記録対象は作品に限られるものではない。例えば、あるアニメーションの特定の話数やあるマンガの特定の話数を指定したいといった要求も想定し得る。その場合、共通データモデルに

おける「バリエーション」なども対象になり得るであろう。

また、関連資料に多様な資料が登録されることとした場合、関連資料と作品の関係も多様な状況が想定される。本件に近い記述項目に、共通項目として定義される「関連（isPartOf)」や「関連（hasPart)」などがあるが、これをもって適切に関連を記述することは、可能であるとは言い難い。つまり、多様な関連を適切に記述するためには、各メディア芸術分野若しくは各資料に精緻なモデリングが必要となると考えられるが、これを本データベースやデータモデルで定義することは、現実的とは言い難い。それらは、各所蔵機関や各分野の検討課題と考えるべきであろう。現時点においては、関連資料と他の実体との関係を簡易に示す機能の実装が適切であろうと考えられる。

ただし、コレクションのうち責任主体との関連については、出版者や創作者など、MADB ベータ版における共通項目並びに DCMI Metadata Terms[2]などの文化資源の記述において標準的に利用されるメタデータ語彙として、より精緻な関連の概念が開発されている。これらを、関連資料のデータベーススキーマで用いることは有効であろう。

前述の要件に基づき、関連資料の記述要素を下記のとおり定義した。複製資料や単品資料といった区別は行わず、関連資料は全てデータベーススキーマで記録することとした。

記述項目について、その他の各分野のリソースと同様に、共通項目は全て用いることとする。

その他の、関連資料のデータベーススキーマを構成する特有の記述要素は下記のとおりである。それぞれの記述要素について、定義も併せて示す。

- 作者（ID）
  作者（creator）を指定する。メディア芸術データベースの ID を用いて記録する。
- スタッフ（ID）
  スタッフ（contributor）を指定する。メディア芸術データベースの ID を用いて記録する。
- 発行者（ID）
  出版者・頒布者を指定する。メディア芸術データベースの ID を用いて記録する。
- 関連するコレクション
  関連するコレクションを指定する。メディア芸術データベースの ID を用いて記録する。
- フォーマット
  資料の物理的な形式を記録する。
- 数量
  資料の数量を記録する。
- 大きさ
  資料の物理的な大きさを記録する。
- 素材
  資料を物理的に構成する素材を記録する。日本目録規則 2018 年度版の「材料の種類を表す用語」

[2] https://www.dublincore.org/specifications/dublin-core/dcmi-terms/

を用いることを推奨する[3]。

- GTIN

主にバーコードで記録される商品識別子（Global Trade Item Number）を記録する。具体的には、JAN や UPC などが該当する。

- ISBN

国際標準図書番号（International Standard Book Number）を記録する。

- ISSN

国際標準逐次刊行物番号（International Standard Serial Number）を記録する。

- 全国書誌番号

全国書誌番号を記録する。

- 国会図書館書誌 ID

国会図書館書誌 ID を記録する。

- OCLC ナンバー

OCLC ナンバーを記録する。

- 外部の関連リソース

URI を持つ関連性の高い Web 上のリソースを記録する。

- 著作権年

著作権表記で示される日付を記録する。

- 制作地

資料の制作地を記録する。主に出版・頒布されない資料の場合用いる。

- 出版地

資料の出版地を記録する。主にそれは、出版者の所在地である。

- サブユニットリスト

資料を構成するサブユニットを記録する。目次のように内容的なサブユニット、若しくは説明書やフライヤーのように物理的なサブユニットの両方がその対象になる。

- 価格

資料の価格を記録する。主にメーカー希望小売価格がこれに該当する。

- 提供者 URL

メタデータ提供者によるメタデータ公開サービスにおける同一のリソースの URL を記録する。

- URL

資料のコンテンツにアクセスするための URL を記録する。

- アクセス制限

資料へアクセスできるユーザーの範囲の指定やセキュリティステータスに関する情報を記録する。

[3] 日本目録規則 2018 年度版 #2.14～#2.33（キャリアに関する情報）. https://www.jla.or.jp/committees/mokuroku/ncr2018/tabid/787/Default.aspx (accessed 2020-02-19)

- 画像
  サムネイルなどのリソースを示す画像の URL を記録する。
- 保管者
  資料を保管若しくは管理する責任主体を指定する。メディア芸術データベースの ID を用いて記録する。
- データ提供者
  メタデータを提供する責任主体を指定する。メディア芸術データベースの ID を用いて記録する。
- 状態
  資料の状態に関する説明を記録する（例：日焼け、表紙破れ）。
- 所有・管理履歴
  保管者が所蔵する以前の由来に関する情報を記録する。
- メタデータ出典
  メタデータを作成するに当たって参照した資料を記録する。
- メタデータ更新日
  メタデータの最終更新日を記録する。

このように定義したデータベーススキーマについて、それが有効に機能するかどうかを、少数ながらいくつかの関連資料の記述を試験的に行い、評価した。

この試験的なメタデータ作成において、記録する項目の間違いや、記録するデータ形式の間違いなどが生じた。ガイドラインやサンプルデータ、さらには仕様書などの文書を作成・公開し、メタデータ作成を支援する必要がある。また、セミナーを通じて、専門家・専門職技能を強化するための施策が必要と想定される。

サンプルデータ入力を実施した担当者からは、原画における色の記録、画材の記録など資料種別特有の要求が寄せられた。このような要求は、他の資料では必要のない一般化しづらいものであったため、今回策定するデータベーススキーマでは特定の項目を定義せず、説明（description）の項目で記録してもらうこととした。

これまで本事業では、マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートの 4 分野が主要な対象であり、関連資料は埒外［らちがい］に置かれていた。しかし、各所蔵機関の所蔵状況や資料収集の方針について調査した結果、彼らの関連資料を重視する姿勢が明らかになった。また、それらを登録可能とすることで、メディア芸術の情報空間をより豊かで実際的なものにできることが分かった。ただし、関連資料には多様な種別が存在しており、多様な個別の要求を統合すること、また個々に精密にモデリングすることは容易ではない。そのため、ここでは抽象性の高いシンプルなメタデータスキーマを定義することとした。これにより多様な資料が登録可能となったと考えられる。

今後、本データベーススキーマにより関連資料を登録し公開することで、いくつかの課題が生じると想定される。

まず、特定の分野や資料種別の要求が顕在化する。例えば、マンガ原画の紙の種別を記録したい、

ゲームの企画書に用いられる色彩を記録したい、といったようなものである。このような個別の要求は、現時点では「説明」において記述すると定めているが、場合によっては記述項目を新設する必要性も想定される。ここで生じた要求をどのようにメタデータの仕様に反映すべきか、改めて検討する必要性が生じると思われる。

また、ここでは前述のとおり、シンプルなデータベーススキーマを定義したが、メディア芸術所蔵機関に目録作成の専門家が少ないため、このデータベーススキーマが必要以上に強く作用することが一つの懸念点として挙げられる。つまり、このデータベーススキーマを埋めるようにメタデータを作ればいいのだろうという認識を持たれるために、本来識別上重要である分野ごと・資料種別ごとの特徴が記述されなくなるのではないか、という懸念である。あくまで、関連資料のメタデータスキーマは便宜上の入れ物であり、各資料種別の特徴に基づくメタデータを単純化することで登録できる、集約のための仕組みであることを、所蔵機関に対して強調し説明する必要がある。

（3.5.7 参考資料 2 参照）

3.5.5　メディア芸術データベース関連資料スキーマの検討

概要

今回は、メディア芸術データベースの関連資料スキーマの項目や入力内容を検討した。検討に当たって、アニメーション制作会社が所有し、DNP メディア・アートの長岡倉庫にて保管される予定の資料の一部を借り受け、検討対象とした。検討対象は、段ボール 5 箱分で、資料はメディア芸術データベースにおける分野としてはアニメーション分野の関連資料と言える。

入力先として、3.5.4 で策定した関連資料のスキーマを使用した。このスキーマは、メディア芸術データベースのアニメーション、マンガ、ゲームの 3 分野共通のものとなっており、記述の単位はコレクション・アイテムのどちらも対応できるようになっている。また、メディア芸術データベースの各分野のスキーマと同様に統制語彙や情報資源分類が設定された項目を持っている。

スキーマ検討の事前準備

スキーマを検討するに当たって、対象とする箱内にどういった資料が含まれているかを把握するために、箱内の資料のリスト化作業を実施した。リストの項目は、カット袋については形態、資料名、備考（封筒の形状など）とし、VHS テープについては形態、資料名、年月日、企業名、備考（項目以外の文字列）とした。形態と備考の欄以外は資料にある記述をそのまま採用することとし、現物に書いてある情報を最優先とした。リストのデータ作成単位は、外箱である段ボールの次に小さい資料とした。具体的には、カット袋や VHS テープなどがある。リスト作成作業に当たっては、資料の現状保持を重視し、資料の格納されていた順番などが借り受けた時点から変わらないよう配慮して作業を実施した。

リスト作成作業の所要時間は、5 箱分で 4 時間であった。特に時間がかかったのは、VHS テープが含まれる段ボールだった。その要因としては、アニメーションの放送タイトルなど独特な文字列が含まれる場合が多かったことがある。一方でカット袋の段ボールのリスト化については、資料の記述が

手書きであるため、読みにくい場合があるという課題が明らかになった。

このリスト作成作業によって、借り受けた資料の内訳を理解することができた。今回対象とした段ボール 5 箱のうち、4 箱はカット袋、1 箱は VHS テープが格納されていた。カット袋は箱単位で作品が分けられていたが、VHS テープは作品が混ざった状態となっていた。作成したリストより、関連資料のスキーマに基づいたデータを作成する資料を選んだ。作品ごとに偏りが出ないようカット袋は各箱 1 カット袋、VHS テープは 2 本分の合計 6 件のデータを作成対象とした。

スキーマに基づいたデータ作成

データ作成に当たって、入力するデータについては資料に記述があるものだけとし、それ以外のデータの入力は視覚的に判断できる物理的な情報（サイズ、規格、点数）のみとした。仮に入力作業者が自身の記憶やインターネット上の情報を入力した場合、データに確実でない情報の混ざる可能性がある。特に関連資料のうちの中間制作物については一般に出回っている資料ではないために、記憶やインターネット上の情報の正確性の裏付けを取ることが難しい。そのため、実際の記述と物理的な情報のみを採用する現物重視の作業内容とした。

作業を進めていく中で以下の意見が作業者より出てきた。

- 資料にある記述がスキーマのどの項目に該当するのかの判断が難しい
- 資料によっては資料の劣化（セロテープの欠落など）があり、取扱いに気を遣う必要があるため、作業効率が上がらない
- 資料によって（作品によって）情報の記述のある場所が異なるため、入力する項目の判断が必要となり、作業の標準化が難しい
- 資料のサイズが定形とは異なる場合があり、1 点ずつ計測すると時間がかかる

作業時間は作業者が入力慣れしていないこともあり、6 件で 1.5 時間となった。負荷が高かった作業としては、カット袋内の資料の点数を数える作業が挙げられた。カット袋は、アニメーションの制作作業時に使用される単位であるカットごとに作成されている。今回はカット袋内の資料種別を判断するところまでの作業は実施しなかったが、点数も袋によって異なり、劣化が見られる場合もあるため作業負荷が高かったと言える。

データ作成時の課題

データ作成における課題としては、人材育成と作業の標準化の 2 点が挙げられる。

まず、人材育成については資料ごとの特性の違いを判断して、データ作成を行うことのできる人材が必要となる。その理由は、資料ごとにその内容を認識し、スキーマのどの項目にどのように記述するのかを判断するには、関連資料に対して深い理解が必要となるためである。今回はアニメーション分野の関連資料であったが、ゲーム分野やマンガ分野など分野によって関連資料の種別が異なる場合が見られる。例えば、ゲーム分野ではゲームのハードが、アニメーション分野ではカット袋が、マン

ガ分野ではネームが挙げられる。そのため、今回のアニメーション分野の場合、アニメーションの制作過程を理解している者、例えばアニメーション制作会社に所属し、資料整理の経験がある者が入力作業者となる。加えて、今回は同一制作会社の資料を作品別に見ていたが、作品単位でも資料の管理法や記述方法に違いが見られることから、制作会社が変わると資料の管理に違いが出てくる可能性が高い。そのため、統一的な仕様に対応するだけでなく、柔軟な対応ができる人材が必要となる。

次に、作業の標準化については、今回の入力作業者からの意見としても取り上げられていた。データ作成作業においては、資料の状態・内容が資料ごとに異なる場合があるため、資料 1 点ごとに異なる入力内容や入力項目を選定することとなる。そのため、作業を標準化するに当たってのマニュアルや手順書などの作成が困難となる。しかしながら、標準化できる部分とできない部分を区分けし、可能な限り標準化することが必要となる。

スキーマの検討

スキーマに基づいてデータを作成したところ、現状では項目の判断ができない、若しくは項目に該当する記載がない場合が多くあり、空欄の多いデータとなった。（3.7.1 参考資料 3 参照）要因としては、作業者がアニメーション分野に対して深い理解がある人物ではなかったという人材の問題と、項目に対して実際に入るデータのイメージがしにくかったというスキーマの問題がある。

作業者の問題については、今回の作業者はアニメーション分野に対して深い理解があるわけではないので、次回はアニメーション分野に精通した人物に作業を依頼し、知識と経験によってどの程度データの完成度が上がるかを検討する必要がある。その検討から作業者の人選の際の基準を設けることができる。

スキーマの問題については、スキーマの項目自体がアニメーション・マンガ・ゲーム分野での共通の内容であるため、アニメーション分野においてイメージしにくい項目も含まれていた。例えば、「巻」「号」は話数なのかカット数なのか、「作者」はアニメーターを指すのか監督・作画監督を指すのかといったものである。分野共通のスキーマとするのであれば、項目にどういった内容が入力されるべきなのか、分野ごとにルールを作成する必要がある。

また、今回使用したスキーマ自体が緩やかな記述を行うために、詳細まで詰められているものではない。しかしながら、最低限資料を表現するために必要な項目の選定は入力作業者にとっても、検索を行うユーザーにとっても必要な作業である。したがって、次年度以降、各分野での関連資料に対して同一のスキーマでデータを作成し、必須項目や分野ごとの項目の定義について設定していく必要がある。

3.5.6　マンガ関連資料所蔵施設調査

訪問施設

マンガ分野において、実際に所蔵施設が“モノ”と“情報”をどのように管理しているのか、現状を把握し、今後各施設が持つ“情報”をメディア芸術データベースに登録していく上での課題を探るべく、以下 4 館の施設を訪問しヒアリングを行った。訪問施設の選定に当たっては、マンガ刊本の蔵

書数、利用者数を参考にしたほか、これまでにメディア芸術データベースとの連携について協議をしていない施設、マンガ刊本だけでなく関連資料である原画を所蔵している施設などの視点から総合的に判断し決定した。

各施設へのヒアリング内容の詳細なレポートについては、第 5 章 各種資料 5.6 に記載した。

表 3-1　訪問施設と所蔵対象

施設名	所蔵対象
広島市まんが図書館	マンガ刊本（単行本＋雑誌（保管期限 1 年の後廃棄））
横手市増田まんが美術館	マンガ刊本（単行本＋雑誌（バックナンバーは廃棄））＋マンガ原画
飛騨まんが王国	マンガ刊本（単行本）
立川まんがぱーく	マンガ刊本（単行本＋雑誌（バックナンバーは廃棄））

各館のデータ管理の現状

・広島市まんが図書館

データ登録は受入れ作業時に実施しており、通常の図書館資料と同様に市図書館の図書館システムを利用している。MARC による流用入力は行わず、まんが図書館の職員全員で手分けして日本目録規則に沿って目録作成作業を行っており、作業の標準化を図るための覚書がある。所蔵情報は OPAC にて公開され、そのシステムの管理は中央図書館に集約されている。

データ登録の単位としては 1 冊単位であるが、システム上では雑誌の巻号としてまんがの単行本が登録されている。

・横手市増田まんが美術館

データの作成作業は、原画受入れ時の受入れ台帳とスキャン作業時の原画台帳の 2 段階で実施している。受入れ台帳は原画受入れ時に作成するもので、刊行されている単行本と原画を付け合わせる形で行われ、どの作品のどの巻の原画なのかを確認し、枚数や色を話単位で Excel にて記録している。

一方、原画台帳は電子化（スキャン）作業時に作成され、丹青社が制作した専用のデータベースシステムを使用している。入力する項目は、作家 ID、作品 ID、巻数 ID、カテゴリ ID、話数 ID、原画 ID、画像 ID、原画枚数、原画サイズ、色数、画材、状態①（ページ書き込み）、状態②（指示書き込み）、状態③（シミ、黄ばみ等）、備考（裏面の状態なども含め、その他の原画情報の書き込み）となっており、CSV 出力にも対応している。現状では作成しているデータは公開していない。

作業者としては、館全体のスタッフのため専任ではないが 2～4 名が随時作業しており、詳しいマニュアルはない。作業人員の問題もあり、受け入れた資料全てに対しての受入れ台帳及び原画台帳の整備はできていない。

・飛騨まんが王国

管理の際に使用しているものとしては、Excel、私本管理と蔵書検索リストがある。新規資料の受入れ時にそれぞれ入力・更新作業を実施している。Excel についてはシリーズ単位での記述となり、シリーズ名と巻数を入力している。私本管理については、Web 上で公開されているアプリの一種で、1 冊単位で登録されている。蔵書検索リストは、HP 上で公開されている蔵書検索システム用のリストとなっている。

3 種類のデータについては、いずれかをマスターとしているわけではなく、別個での管理となっている。飛騨まんが王国にてデータの管理に従事しているのは 1 名で、前任者からの引継ぎに基づいた作業内容となっている。

・立川まんがぱーく

データ作成は納品後に実施されており、目録に入力の上、検索システムに登録している。作成単位はシリーズごととなっており、Excel にてタイトル、作者名、巻数、排架する棚、1 巻の ISBN を入力している。データ入力時に分類分けを行っており、分類は「学習まんが」と「一般まんが」の 2 種に大別される。「学習まんが」についてはさらに、趣味・娯楽・スポーツ、生活・育児・健康、科学・技術・産業、ビジネス・政治・経済、食・料理、文化・音楽、歴史、受験・教科・資格、図鑑、外国語に分類されている。分類については、明確な基準やマニュアルはなく、職員同士で相談しながら作業を行っている。

メディア芸術データベースへのデータ登録の課題

データ登録の課題については、体制の面とデータの内容の面の二つの側面から述べる。

まず、体制の面としては、専任スタッフがいない場合や 1 名で従事している場合があり、データの取扱いやデータ作成に関する作業のマニュアルが作成されていない場合のあることが挙げられる。このことにより、登録作業に際しデータの内容に関する質問を受け付ける担当者が実務者ではないことによる連携の齟齬［そご］や、作業者間で作成データの差異が発生することが懸念される。

次にデータの内容の面では、データ登録の単位や入力項目に課題がある。データ登録の単位としては、メディア芸術データベースは単行本単位での登録となっているが、所蔵施設によってはシリーズ単位でのデータ管理がなされているところがある。データの粒度という観点からデータ作成の単位は統一であることが望ましい。また、データの項目については、現状各館での使用にフォーカスされており、メディア芸術データベースのスキーマに配慮した形式にはなっていない。メディア芸術データベースの公開以前から作成されていたデータのため仕方ないことではあるが、今後連携に当たって何らかの形でデータを作り替える、若しくはデータ項目のマッピングで対応するか議論が必要となる。

3.5.7　参考資料

参考資料 1　I.G における保管対象物一覧

No.	分野	詳細	資料種別	状態	素材	素材詳細	分類	備考
1	アニメ	企画書	企画書	物	紙	中性紙	中間制作物	
2	アニメ	企画書	企画書	物	紙	感熱紙	中間制作物	
3	アニメ	企画書	企画書	データ	テキストファイル	.txt	中間制作物	
4	アニメ	企画書	企画書	データ	テキストファイル	.doc	中間制作物	
5	アニメ	脚本　準備稿	脚本	物	紙	中性紙	中間制作物	
6	アニメ	脚本　準備稿	脚本	物	紙	感熱紙	中間制作物	
7	アニメ	脚本　準備稿	脚本	データ	テキストファイル	.txt	中間制作物	
8	アニメ	脚本　決定稿	脚本	物	紙	中性紙	中間制作物	
9	アニメ	脚本　決定稿	脚本	物	紙	感熱紙	中間制作物	
10	アニメ	脚本　決定稿	脚本	データ	テキストファイル	.txt	中間制作物	
11	アニメ	絵コンテ　素上がり	絵コンテ	物	紙	中性紙	中間制作物	
12	アニメ	絵コンテ　素上がり	絵コンテ	データ	画像ファイル形式	.jpeg	中間制作物	
13	アニメ	絵コンテ　素上がり	絵コンテ	データ	画像ファイル形式	.pdf	中間制作物	
14	アニメ	絵コンテ　素上がり	絵コンテ	データ	画像ファイル形式	.psd	中間制作物	
15	アニメ	絵コンテ　決定稿	絵コンテ	物	紙	中性紙	中間制作物	
16	アニメ	絵コンテ　決定稿	絵コンテ	データ	画像ファイル形式	.jpeg	中間制作物	
17	アニメ	絵コンテ　決定稿	絵コンテ	データ	画像ファイル形式	.pdf	中間制作物	
18	アニメ	絵コンテ　決定稿	絵コンテ	データ	画像ファイル形式	.psd	中間制作物	
19	アニメ	設定　ラフ 原紙	設定	物	紙	中性紙	中間制作物	
20	アニメ	設定　ラフ コピー原紙	設定	物	紙	中性紙	中間制作物	
21	アニメ	設定　ラフ	設定	データ	画像ファイル形式	.jpeg	中間制作物	
22	アニメ	設定　ラフ	設定	データ	画像ファイル形式	.psd	中間制作物	
23	アニメ	設定　素上がり 原紙	設定	物	紙	中性紙	中間制作物	
24	アニメ	設定　素上がり コピー原紙	設定	物	紙	中性紙	中間制作物	
25	アニメ	設定　素上がり	設定	データ	画像ファイル形式	.jpeg	中間制作物	
26	アニメ	設定　素上がり	設定	データ	画像ファイル形式	.psd	中間制作物	
27	アニメ	設定　決定稿 原紙	設定	物	紙	中性紙	中間制作物	
28	アニメ	設定　決定稿	設定	物	紙	中性紙	中間制作物	
29	アニメ	設定　決定稿	設定	データ	画像ファイル形式	.jpeg	中間制作物	
30	アニメ	設定　決定稿	設定	データ	画像ファイル形式	.psd	中間制作物	
31	アニメ	イメージボード 原紙	設定	物	紙	中性紙	中間制作物	
32	アニメ	イメージボード コピー原紙	設定	物	紙	中性紙	中間制作物	
33	アニメ	イメージボード	設定	データ	画像ファイル形式	.jpeg	中間制作物	
34	アニメ	イメージボード	設定	データ	画像ファイル形式	.psd	中間制作物	
35	アニメ	参考写真　ネガ	設定	物	アセテートフィルム		中間制作物	
36	アニメ	参考写真　紙焼き	設定	物	紙	不明	中間制作物	
37	アニメ	参考写真　マスター	設定	データ	画像ファイル形式	.jpeg	中間制作物	
38	アニメ	参考写真　マスター	設定	データ	画像ファイル形式	RAW	中間制作物	
39	アニメ	参考写真　スキャン	設定	データ	画像ファイル形式	.jpeg	中間制作物	
40	アニメ	参考写真　スキャン	設定	データ	画像ファイル形式	.tiff	中間制作物	
41	アニメ	参考映像	設定	物		光ディスク	中間制作物	
42	アニメ	参考映像	設定	物	磁気テープ	VHS	中間制作物	
43	アニメ	参考映像	設定	物	磁気テープ	DV	中間制作物	
44	アニメ	参考映像	設定	データ	映像ファイル形式	.mp4	中間制作物	
45	アニメ	参考映像	設定	データ	映像ファイル形式	.mov	中間制作物	
46	アニメ	参考立体物	設定	物		多数あり	中間制作物	
47	アニメ	レイアウト	カット	物	紙	中性紙	中間制作物	
48	アニメ	レイアウト	カット	データ		3DCG	中間制作物	
49	アニメ	レイアウト	カット	データ	デジタル作画ソフト	複数あり	中間制作物	
50	アニメ	原画	カット	物	紙	中性紙	中間制作物	
51	アニメ	原画	カット	データ		3DCG	中間制作物	
52	アニメ	原画	カット	データ	デジタル作画ソフト	複数あり	中間制作物	
53	アニメ	作画監督修正	カット	物	紙	中性紙	中間制作物	
54	アニメ	作画監督修正	カット	データ	デジタル作画ソフト	複数あり	中間制作物	
55	アニメ	総作画監督修正	カット	物	紙	中性紙	中間制作物	
56	アニメ	総作画監督修正	カット	データ	デジタル作画ソフト	複数あり	中間制作物	
57	アニメ	演出修正	カット	物	紙	中性紙	中間制作物	
58	アニメ	演出修正	カット	データ	デジタル作画ソフト	複数あり	中間制作物	
59	アニメ	監督修正	カット	物	紙	中性紙	中間制作物	
60	アニメ	監督修正	カット	データ	デジタル作画ソフト	複数あり	中間制作物	
61	アニメ	カット袋に入れる絵コンテ	カット	物	紙	中性紙	中間制作物	
62	アニメ	動画	カット	物	紙	中性紙	中間制作物	
63	アニメ	動画	カット	データ		3DCG	中間制作物	
64	アニメ	動画	カット	データ	デジタル作画ソフト	複数あり	中間制作物	
65	アニメ	タイムシート	カット	物	紙	中性紙	中間制作物	
66	アニメ	タイムシート	カット	データ	デジタル作画ソフト	複数あり	中間制作物	
67	アニメ	カット袋	カット	物	紙	酸性紙	中間制作物	
68	アニメ	版権　原紙	版権	物	紙	中性紙	中間制作物	
69	アニメ	版権	版権	データ	画像ファイル形式	.jpeg	中間制作物	
70	アニメ	版権	版権	データ	画像ファイル形式	.tiff	中間制作物	
71	アニメ	版権　レイヤー分け	版権	データ	画像ファイル形式	.psd	中間制作物	
72	アニメ	版権　統合納品	版権	データ	画像ファイル形式	.psd	中間制作物	
73	アニメ	タップ	備品	物		金属		
74	アニメ	作画机	備品	物		木		
75	アニメ	セル画トレスマシン	備品	物		金属		

No.	分野	詳細	資料種別	状態	素材	素材詳細	分類	備考
76	アニメ	仕上げ机	備品	物		木		
77	アニメ	監督/演出机	備品	物		木		
78	アニメ	セル画	セル	物	アセテートフィルム		中間制作物	
79	アニメ	仕上げ上がり	仕上げ	データ	Retas形式	.tga	中間制作物	
80	アニメ	仕上げ上がり	仕上げ	データ	animo形式	不明	中間制作物	
81	アニメ	撮影上がり	撮影	物	アセテートフィルム	16mmフィルム	中間制作物	
82	アニメ	撮影上がり	撮影	物	アセテートフィルム	35mmフィルム	中間制作物	
83	アニメ	撮影上がり	撮影	データ	Retas形式	.tga	中間制作物	
84	アニメ	撮影上がり	撮影	データ	animo形式	不明	中間制作物	
85	アニメ	撮影上がり	撮影	データ	AfterEffects	.aep	中間制作物	
86	アニメ	撮影台	備品	物		金属		
87	アニメ	撮影カメラ	備品	物		金属		
88	アニメ	孔明機	備品	物		金属		
89	アニメ	背景画　原紙	背景	物	紙	中性紙	中間制作物	
90	アニメ	背景画	背景	データ	画像ファイル形式	.jpeg	中間制作物	
91	アニメ	背景画　納品	背景	データ	画像ファイル形式	.tiff	中間制作物	
92	アニメ	背景画　納品	背景	データ	画像ファイル形式	.psd	中間制作物	
93	アニメ	色彩設計	セル	物	アセテートフィルム		中間制作物	
94	アニメ	色彩設計　Retas上がり	仕上げ	データ	画像ファイル形式	.tga	中間制作物	
95	アニメ	色彩設計　animo上がり	仕上げ	データ		不明	中間制作物	-
96	アニメ	3Dモデル	3DCG	データ		不明	中間制作物	
97	アニメ	3Dシーン	3DCG	データ		不明	中間制作物	
98	アニメ	キューシート	音響	物	紙	中性紙	中間制作物	
99	アニメ	キューシート	音響	データ		不明	中間制作物	
100	アニメ	楽譜	音響	物	紙	中性紙	中間制作物	
101	アニメ	楽譜	音響	データ		不明	中間制作物	
102	アニメ	アフレコ台本	アフ台	物	紙	不明	中間制作物	
103	アニメ	アフレコ台本	アフ台	データ	画像ファイル形式	.jpeg	中間制作物	
104	アニメ	アフレコ台本	アフ台	データ	画像ファイル形式	.tiff	中間制作物	
105	アニメ	アフレコ完成台本（修正台本）	アフ台	物	紙	不明	中間制作物	
106	アニメ	アフレコ完成台本（修正台本）	アフ台	データ	画像ファイル形式	.jpeg	中間制作物	
107	アニメ	アフレコ完成台本（修正台本）	アフ台	データ	画像ファイル形式	.tiff	中間制作物	
108	アニメ	アニメ本編 画ネガ	完成映像	物	アセテートフィルム	16mmフィルム	マスター	
109	アニメ	アニメ本編 音ネガ	完成音声	物	アセテートフィルム	16mmフィルム	マスター	
110	アニメ	アニメ本編 画ネガ	完成映像	物	アセテートフィルム	35mmフィルム	マスター	
111	アニメ	アニメ本編 音ネガ	完成音声	物	アセテートフィルム	35mmフィルム	マスター	
112	アニメ	アニメ本編 画ネガ	完成映像	物	アセテートフィルム	70mmフィルム	マスター	
113	アニメ	アニメ本編 音ネガ	完成音声	物	アセテートフィルム	70mmフィルム	マスター	
114	アニメ	アニメ本編 画ポジ	完成映像	物	アセテートフィルム	16mmフィルム	マスター	
115	アニメ	アニメ本編 音ポジ	完成音声	物	アセテートフィルム	16mmフィルム	マスター	
116	アニメ	アニメ本編 画ポジ	完成映像	物	アセテートフィルム	35mmフィルム	マスター	
117	アニメ	アニメ本編 音ポジ	完成音声	物	アセテートフィルム	35mmフィルム	マスター	
118	アニメ	アニメ本編 画ポジ	完成映像	物	アセテートフィルム	70mmフィルム	マスター	
119	アニメ	アニメ本編 音ポジ	完成音声	物	アセテートフィルム	70mmフィルム	マスター	
120	アニメ	アニメ本編 放送・公開用	完成映像	物	磁気テープ	D2	マスター	
121	アニメ	アニメ本編 放送・公開用	完成映像	物	磁気テープ	U-machic	マスター	
122	アニメ	アニメ本編 放送・公開用	完成映像	物	磁気テープ	ベータカム	マスター	
123	アニメ	アニメ本編 放送・公開用	完成映像	物	磁気テープ	ベータカムSP	マスター	
124	アニメ	アニメ本編 放送・公開用	完成映像	物	磁気テープ	デジタルベーカム	マスター	
125	アニメ	アニメ本編 5.1ch 放送・公開用	完成音声	物	磁気テープ	DA-88	マスター	
126	アニメ	アニメ本編 放送・公開用	完成映像	物	磁気テープ	HDCAM	マスター	
127	アニメ	アニメ本編 5.1ch 放送・公開用	完成音声	データ	音声ファイル形式	.wav	マスター	
128	アニメ	アニメ本編 放送・公開用	完成映像	物	磁気テープ	HDCAM-SP	マスター	
129	アニメ	アニメ本編 5.1ch 放送・公開用	完成音声	データ	音声ファイル形式	.wav	マスター	
130	アニメ	アニメ本編 7.1ch 放送・公開用	完成音声	データ	音声ファイル形式	.wav	マスター	
131	アニメ	アニメ本編 dolby atomos 放送・公開用	完成音声	データ	音声ファイル形式	不明	マスター	
132	アニメ	アニメ本編 放送・公開用	完成映像	データ	映像ファイル形式	H.264	マスター	
133	アニメ	アニメ本編 放送・公開用	完成映像	データ	映像ファイル形式	ProRes(422、4444各種)	マスター	
134	アニメ	アニメ本編 放送・公開用	完成映像	データ	映像ファイル形式	無圧縮QuickTime	マスター	
135	アニメ	アニメ本編 放送・公開用	完成映像	データ	映像ファイル形式	mxf	マスター	
136	アニメ	アニメ本編 放送・公開用	完成映像	データ	映像ファイル形式	IMF	マスター	Netflixへ4K以上を納品する場合の形式
137	アニメ	アニメ本編 映像ソフト用	完成映像	物	磁気テープ	D2	マスター	
138	アニメ	アニメ本編 映像ソフト用	完成映像	物	磁気テープ	U-machic	マスター	
139	アニメ	アニメ本編 映像ソフト用	完成映像	物	磁気テープ	ベータカム	マスター	
140	アニメ	アニメ本編 映像ソフト用	完成映像	物	磁気テープ	ベータカムSP	マスター	
141	アニメ	アニメ本編 映像ソフト用	完成映像	物	磁気テープ	デジタルベーカム	マスター	
142	アニメ	アニメ本編 5.1ch 映像ソフト用	完成音声	物	磁気テープ	DA-88	マスター	
143	アニメ	アニメ本編 映像ソフト用	完成映像	物	磁気テープ	HDCAM	マスター	
144	アニメ	アニメ本編 5.1ch 映像ソフト用	完成音声	データ	音声ファイル形式	.wav	マスター	
145	アニメ	アニメ本編 映像ソフト用	完成映像	物	磁気テープ	HDCAM-SP	マスター	
146	アニメ	アニメ本編 5.1ch 映像ソフト用	完成音声	データ	音声ファイル形式	.wav	マスター	
147	アニメ	アニメ本編 7.1ch 映像ソフト用	完成音声	データ	音声ファイル形式	.wav	マスター	
148	アニメ	アニメ本編 dolby atomos映像ソフト用	完成音声	データ	音声ファイル形式	不明	マスター	
149	アニメ	アニメ本編 映像ソフト用	完成映像	データ	映像ファイル形式	H.264	マスター	
150	アニメ	アニメ本編 映像ソフト用	完成映像	データ	映像ファイル形式	ProRes(422、4444各種)	マスター	
151	アニメ	アニメ本編 映像ソフト用	完成映像	データ	映像ファイル形式	無圧縮QuickTime	マスター	
152	アニメ	アニメ本編 映像ソフト用	完成映像	データ	映像ファイル形式	mxf	マスター	
153	アニメ	アニメ本編 映像ソフト用	完成映像	データ	映像ファイル形式	IMF	マスター	Netflixへ4K以上を納品する場合の形式
154	アニメ	アニメ本編 映像ソフト用	完成映像	物	磁気テープ	HDCAM-SP	マスター	
155	アニメ	アニメ本編 配信用	完成映像	データ	映像ファイル形式	H.264	マスター	

No.	分野	詳細	資料種別	状態	素材	素材詳細	分類	備考
156	アニメ	特典映像　コメンタリー	完成映像	物	磁気テープ	デジタルベーカム	マスター	実写の撮影映像から納品形式にした場合の選択肢として選んだ
157	アニメ	特典映像　コメンタリー	完成映像	物	磁気テープ	HDCAM	マスター	実写の撮影映像から納品形式にした場合の選択肢として選んだ
158	アニメ	特典映像　コメンタリー	完成映像	データ	映像ファイル形式	H.264	マスター	実写の撮影映像から納品形式にした場合の選択肢として選んだ
159	アニメ	OP映像　放送用	完成映像	物	磁気テープ	HDCAM-SP	マスター	
160	アニメ	OP映像　ノンクレジット	完成映像	物	磁気テープ	HDCAM-SP	マスター	
161	アニメ	ED映像　放送用	完成映像	物	磁気テープ	HDCAM-SP	マスター	
162	アニメ	ED映像　ノンクレジット	完成映像	物	磁気テープ	HDCAM-SP	マスター	
163	アニメ	CM、予告	完成映像	物	磁気テープ	HDCAM-SP	マスター	
164	アニメ	CM、予告	完成映像	物	映像ファイル形式	H.264	マスター	
165	アニメ	白箱　キャラなし	完成映像	物	磁気テープ	VHS	簡易映像	
166	アニメ	白箱　キャラなし	完成映像	物	DVD	光ディスク	簡易映像	
167	アニメ	白箱　キャラなし	完成映像	物	ブルーレイ	光ディスク	簡易映像	
168	アニメ	白箱　キャラなし	完成映像	データ	映像ファイル形式	.mp4	簡易映像	
169	アニメ	白箱　キャラなし	完成映像	データ	映像ファイル形式	.mov	簡易映像	
170	アニメ	白箱　キャラあり	完成映像	物	磁気テープ	VHS	簡易映像	
171	アニメ	白箱　キャラあり	完成映像	物	DVD	光ディスク	簡易映像	
172	アニメ	白箱　キャラあり	完成映像	物	ブルーレイ	光ディスク	簡易映像	
173	アニメ	白箱　キャラあり	完成映像	データ	映像ファイル形式	.mp4	簡易映像	
174	アニメ	白箱　キャラあり	完成映像	データ	映像ファイル形式	.mov	簡易映像	
175	アニメ	白箱　スクイーズ	完成映像	物	磁気テープ	VHS	簡易映像	
176	アニメ	白箱　スクイーズ	完成映像	物	DVD	光ディスク	簡易映像	
177	アニメ	白箱　スクイーズ	完成映像	物	ブルーレイ	光ディスク	簡易映像	
178	アニメ	白箱　スクイーズ	完成映像	データ	映像ファイル形式	.mp4	簡易映像	
179	アニメ	白箱　スクイーズ	完成映像	データ	映像ファイル形式	.mov	簡易映像	
180	アニメ	白箱　レターボックス	完成映像	物	磁気テープ	VHS	簡易映像	
181	アニメ	白箱　レターボックス	完成映像	物	DVD	光ディスク	簡易映像	
182	アニメ	白箱　レターボックス	完成映像	物	ブルーレイ	光ディスク	簡易映像	
183	アニメ	白箱　レターボックス	完成映像	データ	映像ファイル形式	.mp4	簡易映像	
184	アニメ	白箱　レターボックス	完成映像	データ	映像ファイル形式	.mov	簡易映像	
185	アニメ	白箱　イベント映像	完成映像	物	磁気テープ	ベーカムSP	簡易映像	ベーカム・デジベの可能性は捨てきれないが、アニメ現場取材の需要とDVカムへの切り替えの時期を考えてSPとした。
186	アニメ	白箱　イベント映像	完成映像	物	磁気テープ	DV	簡易映像	
187	アニメ	白箱　イベント映像	完成映像	物	磁気テープ	VHS	簡易映像	
188	アニメ	白箱　イベント映像	完成映像	物	DVD	光ディスク	簡易映像	
189	アニメ	白箱　イベント映像	完成映像	物	ブルーレイ	光ディスク	簡易映像	
190	アニメ	白箱　イベント映像	完成映像	データ	映像ファイル形式	.mp4	簡易映像	
191	アニメ	白箱　イベント映像	完成映像	データ	映像ファイル形式	.mov	簡易映像	
192	アニメ	白箱　メディア露出映像	完成映像	物	磁気テープ	VHS	簡易映像	
193	アニメ	白箱　メディア露出映像	完成映像	物	DVD	光ディスク	簡易映像	
194	アニメ	白箱　メディア露出映像	完成映像	物	ブルーレイ	光ディスク	簡易映像	
195	アニメ	白箱　メディア露出映像	完成映像	データ	映像ファイル形式	.mp4	簡易映像	
196	アニメ	白箱　メディア露出映像	完成映像	データ	映像ファイル形式	.mov	簡易映像	
197	アニメ	白箱　メイキング	完成映像	物	磁気テープ	DV	簡易映像	
198	アニメ	白箱　メイキング	完成映像	物	磁気テープ	ベータカムSP	簡易映像	ベーカム・デジベの可能性は捨てきれないが、アニメ現場取材の需要とDVカムへの切り替えの時期を考えてSPとした。
199	アニメ	白箱　メイキング	完成映像	物	磁気テープ	VHS	簡易映像	
200	アニメ	白箱　メイキング	完成映像	物	DVD	光ディスク	簡易映像	
201	アニメ	白箱　メイキング	完成映像	物	ブルーレイ	光ディスク	簡易映像	
202	アニメ	白箱　メイキング	完成映像	データ	映像ファイル形式	.mp4	簡易映像	
203	アニメ	白箱　メイキング	完成映像	データ	映像ファイル形式	.mov	簡易映像	
204	アニメ	白箱　ラジオ	完成音声	物	磁気テープ	カセットテープ	マスター	
205	アニメ	白箱　ラジオ	完成音声	物	CD-R	光ディスク	マスター	
206	アニメ	白箱　ラジオ	完成音声	データ	音声ファイル形式	.mp3	マスター	
207	アニメ	白箱　ラジオ	完成音声	データ	音声ファイル形式	.wav	マスター	
208	アニメ	メイキング等、取材映像	記録映像	物	磁気テープ	ベータカムSP	マスター	ベーカム・デジベの可能性は捨てきれないが、アニメ現場取材の需要とDVカムへの切り替えの時期を考えてSPとした。
209	アニメ	メイキング等、取材映像	記録映像	物	磁気テープ	DV	マスター	
210	アニメ	メイキング等、取材映像	記録映像	物	磁気テープ	VHS	マスター	
211	アニメ	メイキング等、取材映像	記録映像	データ	映像ファイル形式	.mp4	マスター	
212	アニメ	メイキング等、取材映像	記録映像	データ	映像ファイル形式	.mov	マスター	
213	アニメ	テレビ録画	エアチェック	データ	映像ファイル形式	.mov	簡易映像	
214	アニメ	テレビ録画	エアチェック	データ	映像ファイル形式	.mov	簡易映像	
215	アニメ	テレビ録画	エアチェック	物	DVD	.mov	簡易映像	
216	アニメ	ネット配信映像	エアチェック	データ	音声ファイル形式	.mov	簡易音声	
217	アニメ	ネット配信映像	エアチェック	物	DVD	.mov	簡易映像	
218	アニメ	ラジオ録音	エアチェック	データ	音声ファイル形式	.mov	簡易音声	
219	アニメ	ラジオ録音	エアチェック	物	CD	.mov	簡易映像	
220	アニメ	ネットラジオ録音	エアチェック	データ	音声ファイル形式	.mov	簡易音声	
221	アニメ	ネットラジオ録音	エアチェック	物	CD	.mov	簡易映像	
222	アニメ	ポスター	番組宣伝	物	紙	.mov	広報資料	
223	アニメ	ポスター	番組宣伝	データ	.tiff	.mov	広報資料	
224	アニメ	ポスター	劇場公開	物	紙	.mov	広報資料	
225	アニメ	ポスター	劇場公開	データ	.tiff	.mov	広報資料	
226	アニメ	ポスター	販促	物	紙	.mov	広報資料	
227	アニメ	ポスター	販促	データ	.tiff	.mov	広報資料	
228	アニメ	チラシ	番組宣伝	物	紙	.mov	広報資料	
229	アニメ	チラシ	番組宣伝	データ	.tiff	.mov	広報資料	
230	アニメ	チラシ	劇場公開	物	紙	.mov	広報資料	
231	アニメ	チラシ	劇場公開	データ	.tiff	.mov	広報資料	
232	アニメ	チラシ	販促	物	紙	.mov	広報資料	
233	アニメ	チラシ	販促	データ	.tiff	.mov	広報資料	
234	アニメ	宣伝パンフレット	劇場公開	物	紙	.mov	広報資料	
235	アニメ	宣伝パンフレット	劇場公開	データ	.tiff	.mov	広報資料	

No.	分野	詳細	資料種別	状態	素材	素材詳細	分類	備考
236	アニメ	販売促進物グッズ　店舗向け	販促	物	複数あり	.mov	広報資料	
237	アニメ	販売促進物グッズ　個人向け	販促	物	複数あり	.mov	広報資料	
238	アニメ	作品公式ウェブサイト	番組宣伝	データ	.html	.mov	広報資料	
239	アニメ	制作公式ウェブサイト	番組宣伝	データ	.html	.mov	広報資料	
240	アニメ	トロフィー	映画祭	物	複数あり	.mov	広報資料	
241	アニメ	賞状	映画祭	物	紙	.mov	広報資料	
242	アニメ	OPテーマ CD　通常版	商品	物	CD	.mov		
243	アニメ	OPテーマ CD　限定版	商品	物	CD	.mov		
244	アニメ	EDテーマ CD　通常版	商品	物	CD	.mov		
245	アニメ	EDテーマ CD　限定版	商品	物	CD	.mov		
246	アニメ	サントラCD　通常版	商品	物	CD	.mov		
247	アニメ	サントラCD　限定版	商品	物	CD	.mov		
248	アニメ	OP曲収録アーティストCD	商品	物	CD	.mov		
249	アニメ	ED曲収録アーティストCD	商品	物	CD	.mov		
250	アニメ	OP曲収録アーティストDVD	商品	物	DVD	.mov		
251	アニメ	ED曲収録アーティストDVD	商品	物	DVD	.mov		
252	アニメ	声優、スタッフ出演イベントCD	商品	物	CD	.mov		
253	アニメ	声優、スタッフ出演イベントDVD	商品	物	DVD	.mov		
254	アニメ	シリーズOPまとめCD	商品	物	CD	.mov		
255	アニメ	シリーズEDまとめCD	商品	物	CD	.mov		
256	アニメ	ラジオドラマCD	商品	物	CD	.mov		
257	アニメ	その他企画ものCD	商品	物	CD	.mov		
258	アニメ	VHS	商品	物	磁気テープ	.mov		
259	アニメ	LD	商品	物	LD	.mov		
260	アニメ	video-CD	商品	物	video-CD	.mov		
261	アニメ	HD DVD	商品	物	HD DVD	.mov		
262	アニメ	Blu-ray	商品	物	Blu-ray	.mov		
263	アニメ	Ultra HD Blu-ray	商品	物	Ultra HD Blu-ray	.mov		
264	アニメ	UMD	商品	物	UMD	.mov		
265	アニメ	ブックレット	商品	物	紙	.mov		
266	アニメ	ケース	商品	物	紙	.mov		
267	アニメ	ジャケット	商品	物	紙	.mov		
268	アニメ	ご愛用者カード	商品	物	紙	.mov		
269	アニメ	イベント応募権	商品	物	紙	.mov		
270	アニメ	DVD、CDなどの帯	商品	物	紙	.mov		
271	アニメ	スリーブ	商品	物	紙	.mov		
272	アニメ	特典冊子	商品	物	紙	.mov		
273	アニメ	特典その他	商品	物	複数あり	.mov		
274	アニメ	原作漫画	商品	物	紙	.mov	中間制作物	
275	アニメ	原作小説	商品	物	紙	.mov	中間制作物	
276	アニメ	原作ゲーム	商品	物	複数あり	.mov		
277	アニメ	原作ゲーム	商品	データ	複数あり	.mov		
278	アニメ	参考雑誌	商品	物	紙	.mov	中間制作物	
279	アニメ	参考写真集	商品	物	紙	.mov	中間制作物	
280	アニメ	参考画集	商品	物	紙	.mov	中間制作物	
281	アニメ	参考その他書籍	商品	物	紙	.mov	中間制作物	
282	アニメ	ゲーマライズ	商品	物	複数あり	.mov		
283	アニメ	ゲーマライズ	商品	データ	複数あり	.mov		
284	アニメ	ゲーマライズの攻略本	商品	物	紙	.mov		
285	アニメ	原画集	商品	物	紙	.mov		
286	アニメ	イラスト集	商品	物	紙	.mov		
287	アニメ	作品特集本	商品	物	紙	.mov		例）ムック本
288	アニメ	掲載雑誌	商品	物	紙	.mov		
289	アニメ	書籍特典　CDソフト	商品	物	CD	.mov		
290	アニメ	書籍特典　DVDソフト	商品	物	DVD	.mov		
291	アニメ	書籍特典　ブルーレイソフト	商品	物	ブルーレイ	.mov		
292	アニメ	コミカライズ本	商品	物	紙	.mov		
293	アニメ	ノベライズ本	商品	物	紙	.mov		
294	アニメ	劇場パンフレット	商品	物	紙	.mov		
295	アニメ	イベント会場限定本	商品	物	紙	.mov		例）図録
296	アニメ	報告書		物	紙	.mov		例）文化庁、経産省、外務省等
297	アニメ	その他、資料提供本	商品	物	紙	.mov		
298	アニメ	スタッフ・キャストについての本	商品	物	紙	.mov		例）声優の個人写真集
299	アニメ	技術本	商品	物	紙	.mov		例）アニメ業界の経済、作り方などについて
300	アニメ	版権商品グッズ　法人向け	商品			.mov		
301	アニメ	版権商品グッズ　アマチュア向け	商品			.mov		
302	アニメ	テーマパーク内配布物	商品			.mov		
303	アニメ	テーマパーク内販売物	商品			.mov		
304	アニメ	テーマパークの広報物	商品			.mov		
305	アニメ	イベント会場限定グッズ	商品			.mov		
306	アニメ	作品データ短期保管メディア		物	磁気ディスク	HDD	マスター	
307	アニメ	作品データ長期保管メディア		物	磁気テープ	LTO	マスター	
308	アニメ	海外版						ここまでの物が全て海外版があるはずと考える

【機材、備品系まとめ】

No.	分野	詳細	資料種別	状態	素材	素材詳細	分類	備考
309	アニメ	HDD　外付け						
310	アニメ	HDD　内蔵						
311	アニメ	HDD　内蔵　お立ち台等						
312	アニメ	LTO5						
313	アニメ	LTO5ドライブ						
314	アニメ	LTO6						
315	アニメ	LTO6ドライブ						
316	アニメ	LTO7						
317	アニメ	LTO7ドライブ						
318	アニメ	LTO8						
319	アニメ	LTO8ドライブ						
320	アニメ	ベータカム						
321	アニメ	ベータカムデッキ						
322	アニメ	ベータカムSP						
323	アニメ	ベータカムSPデッキ						
324	アニメ	デジタルベーカム						
325	アニメ	デジタルベーカムデッキ						
326	アニメ	HDCAM						
327	アニメ	HDCAMデッキ						
328	アニメ	HDCAM-SP						
329	アニメ	HDCAM-SPデッキ						
330	アニメ	VHS						
331	アニメ	VHSデッキ						
332	アニメ	DV						
333	アニメ	DVデッキ						
334	アニメ	16mmフィルム						
335	アニメ	16mmフィルム映写機						
336	アニメ	35mmフィルム						
337	アニメ	35mmフィルム映写機						
338	アニメ	70mmフィルム						
339	アニメ	70mmフィルム映写機						
340	アニメ	mxf						
341	アニメ	ProRes(422、4444各種)						
342	アニメ	IMF						
343	アニメ	IMF編集機「CLIPSTER」						
344	アニメ	H.264						
345	アニメ	mp4						
346	アニメ	mp2						
347	アニメ	無圧縮QuickTime						
348	アニメ	DAT　音声						
349	アニメ	DAT　音声デッキ						
350	アニメ	DAT　データ						
351	アニメ	DAT　データデッキ						
352	アニメ	DA-88						
353	アニメ	DA-88ドライブ						
354	アニメ	DA-98						
355	アニメ	DA-98ドライブ						DA-88ドライブで読めるか未確認
356	アニメ	wav						
357	アニメ	mp3						
358	アニメ	Protools						
359	アニメ	Protoolsソフト						
360	アニメ	VHS		-				-
361	アニメ	VHSデッキ						
362	アニメ	LD						
363	アニメ	LDデッキ						
364	アニメ	video-CD						
365	アニメ	CD						
366	アニメ	カセットテープ						
367	アニメ	DVD						
368	アニメ	DVDデッキ						
369	アニメ	HD DVD						
370	アニメ	Blu-ray						
371	アニメ	Blu-rayデッキ						
372	アニメ	Ultra HD Blu-ray						
373	アニメ	Ultra HD Blu-rayデッキ						
374	アニメ	UMD						
375	アニメ	PSPゲーム機						

参考資料２　メディア芸術データベース関連資料のスキーマ

ラベル	最小出現回数	最大出現回数	フォーマット型	最短文字列長	最長文字列長	値制限	公開API出力/検索対象	プロパティ	コメント
タイプ	1	1	string			"Item" "Collection"	○	rdf:type	関連資料の場合すべてItemが記録される
サブタイプ	1	1	string			"cm" "an" "gm" "ma"	○	schema:additionalType	メディア芸術分野を記録する
ジャンル	0	1	string				○	schema:genre	資料種別をここで記録できるようにしたい
ラベル	0	1	string				○	rdfs:label	検索一覧の標目として利用したい
シリーズ名	0	N	string				○	ma:seriesName	
シリーズ名(ヨミ)	0	N	string				○	ma:seriesName xml:lang="ja-Hrkt"	
シリーズ名(ローマ字)	0	N	string				○	ma:seriesName xml:lang="ja-Latin"	
シリーズ名(外国語)	0	N	string				○	ma:seriesName xml:lang="en"	
タイトル	0	N	string				○	schema:name	
タイトル(ヨミ)	0	N	string				○	schema:name xml:lang="ja-Hrkt"	
タイトル(ローマ字)	0	N	string				○	schema:name xml:lang="ja-Latin"	
タイトル(外国語)	0	N	string				○	schema:name xml:lang="en"	
サブタイトル	0	N	string				○	schema:alternativeHeadline	
サブタイトル(ヨミ)	0	N	string				○	schema:alternativeHeadline xml:lang="ja-Hrkt"	
サブタイトル(ローマ字)	0	N	string				○	schema:alternativeHeadline xml:lang="ja-Latin"	
サブタイトル(外国語)	0	N	string				○	schema:alternativeHeadline xml:lang="en"	
巻	0	1	string				○	schema:volumeNumber	
号	0	1	string				○	schema:issueNumber	
バージョン	0	N	string				○	schema:version	
作者	0	N	string				○	schema:creator	
作者(ヨミ)	0	N	string				○	schema:creator xml:lang="ja-Hrkt"	
スタッフ	0	N	string				○	schema:contributor	
キャスト	0	N	string				○	schema:actor	
発行者	0	N	string				○	schema:publisher	
公開年月日	0	1	date				○	schema:datePublished	
概要	0	1	string				○	schema:description	
キーワード・タグ	0	N	string				○	schema:keywords	
言語	0	1	string			統制語彙：言語	○	schema:inLanguage	ISO693-2, http://id.loc.gov/vocabulary/iso639-2.html, e.g. jpn, eng
国際地域	0	1	string			統制語彙：国際地域	○	schema:countryOfOrigin	
サムネイル表示ステータス	0	1	string			統制語彙：サムネイル表示ステータス	×	maadmin:imageOpenFlag	
外部ID	0	N	string				○	schema:identifier	
総回数	0	1	integer				○	schema:numberOfItems	
開始年月日	0	1	date				○	schema:startDate	
終了年月日	0	1	date				○	schema:endDate	
関係(isPartOf)	0	1	string				○	schema:isPartOf	
関係(hasPart)	0	N	string				○	schema:hasPart	
作者(ID)	0	N	string			情報資源分類：責任主体	○	dcterms:creator	
スタッフ(ID)	0	N	string			情報資源分類：責任主体	○	dcterm:contributor	
関連する作品	0	N	string			情報資源分類：作品	○	ma:relatedWork	作品との関連の記録(その原画やその仕様書やその攻略本など)
フォーマット	0	1	string				○	ma:format	NCR2019のキャリア形式を利用することを推奨
数量	0	1	string				○	ma:extent	e.g. シート 15枚 / コンピュータディスク 1枚
大きさ	0	1	string				○	ma:dimension	
素材	0	N	string			統制語彙：素材	○	schema:material	
GTIN	0	N	string				○	ma:gtin	外部ID
ISBN	0	N	string				○	schema:isbn	外部ID
ISSN	0	N	string				○	schema:issn	外部ID
型番	0	N	string				○	schema:productID	外部ID
全国書誌番号	0	N	string				○	ma:nbn	外部ID
国会図書館書誌ID	0	N	string				○	ma:ndbibID	外部ID
OCLCナンバー	0	N	string				○	ma:oclnum	外部ID
外部の関連リソース	0	N	string				○	rdfs:seeAlso	リソースに関連するリソースのURL
著作権年	0	1	string				○	schema:copyrightYear	著作権に表示される最も新しい日付
制作地	0	N	string				○	schema:locationCreated	創作に関連する地域
出版地	0	N	string				○	ma:locationPublished	出版者の所在地
出版者	0	N	string			情報資源分類：責任主体	○	dcterms:publisher	出版・頒布した責任主体の指定
サブユニットリスト	0	N	string				○	ma:tableOfContent	リソースを構成する目次やサブユニットのリスト
価格	0	N	string				○	schema:price	出版物・頒布物としての価格
提供者URL	0	N	string				○	ma:providerUrl	データ提供者が運営するサービスにおけるリソースのURL
URL	0	N	string				○	schema:downloadUrl	リソースをダウンロードするためのURL
アクセス制限	0	N	string				○	ma:accessRights	リソースへアクセスできるユーザやセキュリティステータスに関する情報
画像	0	N	string				○	schema:image	サムネイルなどのリソースを示す画像
保管者	0	1	string			情報資源分類：責任主体	○	ma:holdingAgent	リソースを保管もしくは管理する責任主体の指定
データ提供者	0	1	string			情報資源分類：責任主体	○	ma:provider	データを登録した責任主体の指定
状態	0	N	string				○	schema:itemCondition	リソースの状態に関する説明 e.g. 日焼け
所有・管理履歴	0	N	string				○	ma:provinance	所有するまでのリソースの由来に関する説明
出典	0	N	string				○	ma:source	当該レコードを作成するにあたって参照した資料
メモ	0	1	string				×	maadmin:note	
データの状態	0	1	string			統制語彙：データの状態	×	maadmin:recordCondition	

参考資料３　メディア芸術データベース関連資料のスキーマへの登録例

ラベル	コメント	作業メモ	Z-01093-1	Z-01109-1	Z-00628-1
タイプ	関連資料の場合すべてItemが記録される		Item	Item	Item
サブタイプ	メディア芸術分野を記録する		an	an	an
ジャンル	資料種別をここで記録できるようにしたい				
ラベル	検索一覧の標目として利用したい		空欄	空欄	
シリーズ名		コンテンツ名	サルゲッチュ	To LOVEる	ビーダマン
シリーズ名(ヨミ)			サルゲッチュ	To LOVEる	ビーダマン
シリーズ名(ローマ字)			情報なし	情報なし	情報なし
シリーズ名(外国語)			情報なし	情報なし	情報なし
タイトル		資料名	サルゲッチュ #25 生コンテ	To LOVEる ダークネス#0 C-239、241	爆球連発!!スーパービーダマン #12 爆突！スナイパーガンマVS風のビリー 6/28～7/2 OA
タイトル(ヨミ)			情報なし	情報なし	情報なし
タイトル(ローマ字)			情報なし	情報なし	情報なし
タイトル(外国語)			情報なし	情報なし	情報なし
サブタイトル			情報なし	情報なし	情報なし
サブタイトル(ヨミ)			情報なし	情報なし	情報なし
サブタイトル(ローマ字)			情報なし	情報なし	情報なし
サブタイトル(外国語)			情報なし	情報なし	情報なし
巻		話数表記	25話	0話	12話
号			情報なし	情報なし	情報なし
バージョン			情報なし	情報なし	情報なし
作者			情報なし	情報なし	情報なし
作者(ヨミ)			情報なし	情報なし	情報なし
スタッフ		資料の外側から把握できる人名を記入	情報なし	封筒→原画 千葉、竹下/撮影、デジタル担当 有村	情報なし
キャスト			情報なし	情報なし	情報なし
発行者			情報なし	情報なし	情報なし
公開年月日			情報なし	情報なし	6/28～7/2
概要			情報なし	情報なし	情報なし
キーワード・タグ			情報なし	情報なし	情報なし
言語	ISO693-2, http://id.loc.gov/vocabulary/iso639-2.html, e.g. jpn, eng		日本語	日本語	日本語
国際地域			日本国	日本国	日本国
サムネイル表示ステータス			空欄	空欄	
外部ID			情報なし	情報なし	情報なし
総回数			情報なし	情報なし	情報なし
開始年月日			情報なし	情報なし	情報なし
終了年月日			情報なし	情報なし	情報なし
関係(isPartOf)			情報なし	情報なし	情報なし
関係(hasPart)			情報なし	情報なし	情報なし
作者(ID)			情報なし	情報なし	情報なし
スタッフ(ID)			情報なし	情報なし	情報なし
関連する作品	作品との関連の記録(その原画やその仕様書やその攻略本など)		情報なし	情報なし	情報なし
フォーマット	NCR2019のキャリア形式を利用することを推奨		空欄	空欄	
数量	e.g. シート 15枚 / コンピュータディスク 1枚	資料の最小単位の点数のサイズと点数※紙は片面もしくは両面	A4サイズ片面70枚	B4サイズ片面22枚 A4サイズ片面49枚 B3サイズ片面6枚	VHS1本
大きさ		資料の外側のサイズ	封筒のサイズA3	封筒のサイズ 角形0号もしくは1号	192×104×26(mm)
素材		資料において一番大きな割合を占めている素材	紙	紙	プラスチック
GTIN	外部ID		空欄	空欄	
ISBN	外部ID		空欄	空欄	
ISSN	外部ID		空欄	空欄	
型番	外部ID		空欄	空欄	
全国書誌番号	外部ID		空欄	空欄	
国会図書館書誌ID	外部ID		空欄	空欄	
OCLCナンバー	外部ID		空欄	空欄	
外部の関連リソース	リソースに関連するリソースのURL		情報なし	情報なし	情報なし
著作権年	著作権に表示される最も新しい日付		情報なし	情報なし	情報なし
制作地	創作に関連する地域		情報なし	情報なし	情報なし
出版地	出版者の所在地		情報なし	情報なし	情報なし
出版者	出版・頒布した責任主体の指定		情報なし	情報なし	小学館プロダクション
サブユニットリスト	リソースを構成する目次やサブユニットのリスト		情報なし	情報なし	情報なし
価格	出版物・頒布物としての価格		情報なし	情報なし	情報なし
提供者URL	データ提供者が運営するサービスにおけるリソースのURL		情報なし	情報なし	情報なし
URL	リソースをダウンロードするためのURL		情報なし	情報なし	情報なし
アクセス制限	リソースへアクセスできるユーザやセキュリティステータスに関する情報		情報なし	情報なし	情報なし
画像	サムネイルなどのリソースを示す画像		情報なし	情報なし	情報なし
保管者	リソースを保管もしくは管理する責任主体の指定		情報なし	情報なし	情報なし
データ提供者	データを登録した責任主体の指定		情報なし	情報なし	情報なし
状態	リソースの状態に関する説明 e.g. 日焼け		情報なし	情報なし	情報なし
所有・管理履歴	所有するまでのリソースの由来に関する説明		情報なし	情報なし	情報なし
出典	当該レコードを作成するにあたって参照した資料		情報なし	情報なし	情報なし
メモ			情報なし	情報なし	情報なし
データの状態			情報なし	情報なし	情報なし

第 4 章　連携共同事業等の実施

4.1　事業期間

2019 年 4 月 1 日（月）から 2020 年 3 月 31 日（火）

4.2　実施概要

本事業で実施する連携共同事業は、分野・領域を横断した産・学・館（官）等の連携・協力により史資料の収集・保存・活用（メディア芸術の展示及び制作等に係る物品の保存、知識の継承、振興に係る国内外事業の成果を活用し、より一層の拡充を図る）が実施され、恒常的にメディア芸術分野の文化資源の運用・展開を図る目的を持つものである。また既存の枠組み等を超えた、新しい仕組みや機能を創出すると同時に、上記に関する人材の育成を図ることを目的としている。このため、分野や領域を横断する連携や協力を阻む課題を解決するための事業、また既存の仕組みや枠組みを超えた資源の運用展開を図る事業などが提案される必要がある。これらの事業は、2015 年度以降、現実的な課題（分野や領域の交流を阻む要因、既存の仕組みや枠組みによる制限など）の解決を共通の視座とし、取組が続けられてきた。

本年度は当該実施体制に移行して 5 年目という時期に当たるため、事業そのものの省察を実施するべき時期に該当すると考える。そのため本連携共同事業では、新規事業を最低限度のものとし、継続事業への注力を基本とした。

4.3　企画委員会の設置

連携共同事業を実施するに当たって、事業の評価、助言、承認等を行う企画委員会を設置した。

表 4-1「企画委員会」体制表

名前	所属・肩書
赤松　健	公益社団法人日本漫画家協会 常務理事／漫画家
内田　健二	マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム 共同代表
岡本　美津子	東京藝術大学 副学長／大学院 映像研究科 教授
久保田　晃弘	多摩美術大学 美術学部 教授／アートアーカイヴセンター所長
清水　保雅	株式会社講談社 顧問
関口　敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン・工芸科 教授
田中　千義	株式会社スタジオジブリ 事業開発部　プロデューサー
細井　浩一	立命館大学　衣笠総合研究機構長／アート・リサーチセンター長／映像学部 教授
森川　嘉一郎	明治大学 国際日本学部 准教授
山地　康之	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 事務局長
吉村　和真	京都精華大学 常務理事／副学長／マンガ学部教授

4.4　連携共同事業の実施

4.4.1　事業評価、助言、承認等を行うための企画委員会の開催・運営

（1）企画委員会開催

【実施日時：2019 年 5 月 20 日（月）10：00～12：00】

＜開催場所：大日本印刷株式会社　市谷加賀町ビル＞

連携共同事業を公募型ではなく事務局直轄の事業として実施することに合意を得た上で、連携共同事業の方針に従い、承認を得た。

表 4-2「企画委員会」出席者

名前	所属・肩書
赤松　健	公益社団法人日本漫画家協会 常務理事／漫画家
内田　健二	マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム 共同代表
岡本　美津子	東京藝術大学 副学長／大学院 映像研究科 教授
清水　保雅	株式会社講談社 顧問
関口　敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン・工芸科 教授
田中　千義	株式会社スタジオジブリ 事業開発部　プロデューサー
細井　浩一	立命館大学　衣笠総合研究機構長／アート・リサーチセンター長／映像学部 教授
森川　嘉一郎	明治大学 国際日本学部 准教授
山地　康之	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 事務局長
吉村　和真	京都精華大学 常務理事／副学長／マンガ学部教授

（2）承認された事業

2019 年 8 月 20 日（火）に「大日本印刷株式会社」ウェブサイトにて今年度実施事業を公表した。

表 4-3「承認された事業」一覧

領域	連携団体名	事業名	予定額
マンガ	学校法人京都精華大学国際マンガ研究センター／京都国際マンガミュージアムほか	マンガ原画に関するアーカイブおよび拠点形成の推進	¥10,335,500
	特定非営利活動法人熊本マンガミュージアムプロジェクトほか	国内外の機関連携によるマンガ史資料の連携型アーカイブの構築と人材育成環境の整備に向けた準備事業	¥8,073,300

アニメーション	森ビル株式会社	アニメーションブートキャンプ 2019	¥17,074,620
	特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構	アニメ特撮の中間制作物保存方法構築のための実践及び調査	¥5,506,800
	特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構	アニメスタッフデータベースの持続的な構築・整備に向けての調査・検証	¥8,472,800
ゲーム	学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター	ゲームアーカイブ所蔵館連携調査 2019	¥10,853,332
メディアアート	特定非営利活動法人 Community Design Council	メディアアート展示資料の調査研究事業	¥11,881,200

4.4.2　業務完了報告書及び業務成果報告書の取りまとめ及び提出

【実施日：2020 年 3 月 31 日（火）】

4.4.3　団体等との連絡調整

【実施期間：2019 年 4 月上旬～2020 年 3 月 31 日（火）】

実施期間中、上記団体との円滑な事業運用が可能となるよう、事業運営及び経費管理に関するレクチャー及び個別指導等を適宜実施した。

4.4.4　「メディア芸術カレントコンテンツ」への情報提供

【実施期間：2019 年 6 月下旬～2020 年 3 月 31 日（火）】

実施期間中、ウェブサイト「メディア芸術カレントコンテンツ」において発信を行うため、連携共同事業や報告会等に関する情報提供を適宜実施した。

4.5　成果の評価と普及

4.5.1　実施事業の公表

2019 年 8 月 20 日（火）に「大日本印刷株式会社」ウェブサイトにて今年度実施事業を公表した。

4.5.2　連携共同事業報告会（中間報告会）

【実施日時：2019 年 10 月 15 日（火）13：00～15：40】

＜開催場所：大日本印刷株式会社　五反田ビル　1 階ホール＞

（1）概要

分野ごとにテーブルを分け、各団体による連携共同事業に関する進捗報告並びに課題点等の議論を実施。企画委員も参加し、アドバイスを行うと共に中間評価を実施した。

（2）報告者

表 4-4「中間報告会報告者」一覧表

領域	事業名	報告者
マンガ	マンガ原画に関するアーカイブおよび拠点形成の推進	日高　利泰
	国内外の機関連携によるマンガ史資料の連携型アーカイブの構築と人材育成環境の整備に向けた準備事業	鈴木　寛之
アニメーション	アニメーションブートキャンプ 2019	布山　タルト
	アニメ特撮の中間制作物保存方法構築のための実践及び調査	辻　壮一
	アニメスタッフデータベースの持続的な構築・整備に向けての調査・検証	三好　寛
ゲーム	ゲームアーカイブ所蔵館連携調査 2019	尾鼻　崇
メディアアート	メディアアート展示資料の調査研究事業	野間　穣

（3）参加者

表 4-5「中間報告会参加者」一覧表

名前	所属・肩書
■　企画委員	
細井　浩一（主査）	立命館大学 衣笠総合研究機構長／アート・リサーチセンター長／映像学部 教授
内田　健二（副査）	マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム　共同代表
清水　保雅（副査）	株式会社講談社 顧問
赤松　健	公益社団法人日本漫画家協会 常務理事／漫画家
久保田　晃弘	多摩美術大学 美術学部 教授／アートアーカイヴセンター所長
関口　　敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン・工芸科 教授
田中　千義	株式会社スタジオジブリ 事業開発部 プロデューサー

森川　嘉一郎	明治大学 国際日本学部 准教授
山地　康之	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 事務局長
■　連携共同事業関係者	
大石　卓	横手市まちづくり推進部文化振興課（横手市増田まんが美術館）
日高　利泰	マンガ研究者
小野　慎之介	東洋美術学校 保存修復研究室
鈴木　寛之	特定非営利活動法人熊本マンガミュージアムプロジェクト
橋本　博	特定非営利活動法人熊本マンガミュージアムプロジェクト
柴尾　晋	明治大学 学術・社会連携部 図書館総務事務室
布山　タルト	東京藝術大学大学院　映像研究科　アニメーション専攻
岩淵　麻子	森ビル株式会社 都市開発本部 計画企画部 メディア企画部
河合　隆平	森ビル株式会社 都市開発本部 計画企画部 メディア企画部
三好　寛	特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構
高橋　望	特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構
辻　壮一	特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構
山川　道子	株式会社プロダクション・アイジー
尾鼻　崇	尾鼻崇事務所
岡本　慎也	立命館大学 衣笠リサーチオフィス
野間　穣	特定非営利活動法人 Community Design Council
赤川　博之	横手市まちづくり推進部文化振興課　※傍聴
柴田　敏範	横手市まちづくり推進部文化振興課　※傍聴
■　文化庁	
坪田　知広	参事官（芸術文化担当）
所　昌弘	参事官（芸術文化担当）付　芸術教育企画官・文化戦略官
伊野　哲也	参事官（芸術文化担当）付　参事官補佐
伊藤　由美	参事官（芸術文化担当）付　メディア芸術発信係　係長
牛嶋　興平	参事官（芸術文化担当）付　メディア芸術発信係 研究補佐員
■　カレントコンテンツ用取材担当	
竹見　洋一郎	有限会社 STORK
浅野　靖奈	有限会社 STORK
粕川　雅	有限会社 STORK

（4）報告会内容

■マンガ原画に関するアーカイブおよび拠点形成の推進

各館で原画の収集、整理を中心に進め、マンガ原画アーカイブマニュアルの作成を検討している。

全国 1,200 施設を対象にアンケートを実施し、大づかみの集計からネットワークに期待される機能が浮かび上がってきた。今後は、精査した調査データを活用し、展示以外の利活用事業の充実を図り、連携機関のネットワーク構築とアーカイブセンターの実装化を一層進めていきたい。

・国会図書館の『亞書』騒動によって、納本を拒めない場合の問題も浮き彫りになった。利活用でビジネス化するなら、収録の優先順位付けが必要ではないか。電子化においては、インターネットアーカイブでの無料プールや、コンテンツ ID による動画サイトでの広告収入なども現実解だろう。他方で、マンガナショナルセンターの役割は何か。我々のライバルになるのか。（赤松委員）

⇒センターの役割として重要だと思われるのは、原画の散逸の防止。記念館が建つクラスのごくわずかなマンガ家以外は、死後に原画が散逸の危機に瀕［ひん］する。センターは受け入れ窓口としていわばハブとなり、その後の保管・管理は複数施設のネットワークによって維持される仕組みが想定される。差し当たりポンチ絵のような形で、そのたたき台を本事業で形成し、国の機関であれば比較的クリアしやすくなる電子化費用や権利問題を、制度設計に組み込むことが望ましい。（森川委員）

・デジタル化は、時代の流れに合わせ出版社の態度も軟化しているが、現物の保管場所の問題がある。学校や児童施設にはどれくらい送られているのか。（清水委員）

⇒1 館当たり 7,000 冊から 15,000 冊で、小学校は 30,000 冊ぐらいの予定になる。インプットがたまる一方で、出先が決まらずパンク寸前になっている。（橋本博氏）

・小規模施設や作家の収益確保の一助に、お客を呼べる有名作品の巡回展開催や新人の積極起用など、学芸員を中心に関連施設のネットワーク力を生かしてほしい。（清水委員）

・百貨店など様々な施設で原画の展示が盛んに行われるようになっていることを踏まえ、損傷や劣化防止のマニュアル整備が望まれる。これについては、同様に様々な原画展が行われるようになっているアニメ分野と連携してはどうか。（森川委員）

⇒保存に関して、今年はコピック全 358 色の退色実験を行った。カラー原画は劣化スピードが速く、本物展示は勧められないほどもろい。この先「原画ダッシュ」との提携も重要になってくるだろう。（小野慎之介氏）

・紙に対する脱酸化など、劣化を抑制する化学的方法はないだろうか。（森川委員）

⇒保湿管理下で光を遮断することが唯一の方法となる。（小野慎之介氏）

・保存と活用における横手市の取組を伺いたい。（事務局）

⇒小さな例では、私の名刺に入れるなど、収蔵画像をまちづくりに活用している。補足として、当館は今年 5 月のリニューアル後、全ての原画保存作業を入場者がガラス越しに見学できるスタイルで運営している。処理に時間がかかるため、収蔵と保存が並行している状態だ。アーカイブセンターの実装化に向け、作家や出版社とのコネクションを生かしていくべく準備をしている。（大石卓氏）

■国内外の機関連携によるマンガ史資料の連携型アーカイブの構築と人材育成環境の整備に向けた準備事業

熊本県において、複本の集積・活用と連動した共同管理、九州域内連携をモデルとするネットワ

ーク構築、パッケージマニュアル作成による人材育成、3 点の実践を行った。全国公共図書館に対し、刊本資料の需要と共同保管に関するアンケート調査を準備している。複本プールの自立に向け、資料活用によるビジネス展開を確立していきたい。

・人材育成の面で懸念すべきこととして、両事業ともにいわゆる雇い止めによる知見の喪失が参加施設で生じている。コンソーシアム的組織にポジションを創設するなど、方策の検討が望まれる。（森川委員）

・アンケート調査は、美術館連絡協議会や日本博物館協会等の加盟館を中心に約 1,200 館を対象としたが、回収率は 6 割と非常に高かった。回答しやすさを狙ったのが当たったのと、文化庁の関連事業に協力という名目が効いたのだろう。（日高利泰氏）

・ナショナルセンターができれば、お墨付きで物事がスムーズに進むのは確かだ。原画巡回展一つを取っても、マンガ家の了解も得やすくなる。一方で、膨大な運営費が試算されているとなると、アーカイブの拠点作りも含めできることは民間で行い、後援としてセンターを利用するのが現実的だろう。（清水委員）

・刊本事業は目的があいまいだったが、後続作家への刺激になるという意義が見えてきた。加えて、マンガ文化遺産認定制度のようなものを導入して、足元まで来ているレガシー霧散の危機を回避したい。（橋本博氏）

・『あしたのジョー』を連載時の雑誌で読むと、作家の制作意図や工夫がよく分かる。初出の雑誌の保存は重要だ。（清水委員）

⇒原画は展示が基本だが、雑誌や単行本は閲覧できてこその価値。多様な使い道で生かしていきたい。（橋本博氏）

■アニメーションブートキャンプ 2019

今年度の挑戦としてアヌシーで国外ワークショップを開催し、事後アンケートでほぼ 100%の満足度を得た。次年度に関しては、地方自治体との連携など持続的発展、教育対象の拡大、国際連携と情報発信を更に進めたい。

・制作現場内ではなかなか難しいが、プロからも業務外で勉強会を開催してほしいとの声もあり、熱意ある人が集まれる正規の勉強会をお願いしたい。（山川道子氏）

⇒台風で中止になった合宿型で行う予定だったが、ブートキャンプ OG・OB が講師を務めることを想定している。同志が出会う場としても発展させたい。（布山タルト氏）

・アヌシーで開催した際、教える側から気付いた点はあるか。（内田委員）

⇒通訳を介すこと以外は日本で実施しているときと変わらない印象だ。（布山タルト氏）

・若い人がはじかれないよう、プロと人数的な配分を留意してほしい。（田中委員）

⇒教え合う状況を生むために各グループのスキルにばらつきを出しているが、プロが学びたい内容と必ずしも一致しないことは今後の課題だ。（布山タルト氏）

・課題として挙げられていた、地方との連携について詳しく伺いたい。（鈴木守氏）

⇒コンテンツ産業の中核的な人材育成事業に取り組んでいる福島県の専修学校と話を進めているほ

か、豊島区、横浜等にも相談の枠を広げていきたい。（布山タルト氏）

・海外での実施は、アニメの作業工程の違いも考慮した内容なのか。（辻壮一氏）

⇒基礎的な内容に集中しているので工程の違いは問題にならないが、すでに専門的なアニメ教育を受けている人が参加するとどうなるかは、分からない部分もある。フランスの教育者をオブザーバーとして招聘し、逆にブートキャンプを評価してもらいたかったが、映画祭との兼ね合いでかなわなかった。（布山タルト氏）

・アニメーションの根源的な面白さを実感してもらうことがエッセンスだと思うが、今後どのように門戸を開いていくか、人員的にも可能なのかを伺いたい。（内田委員）

⇒参加した学校の先生たちが、学んだ内容を持ち帰って自発的に実施する「のれん分け」を後押ししたい。ブートキャンプを名乗る以上、守ってもらいたい質や内容を明確化する必要があるが、ハッカソンがモデルになると考えている。（布山タルト氏）

・連携促進事業で保管している資料群を教育内容に生かすこともできる。（山川道子氏）

■アニメ特撮の中間制作物保存方法構築のための実践及び調査

現在は受け入れた資料の管理にクラウド型アプリ ZAICO を使用しているが、将来的には独自システムが必要と考えている。資料寄贈・寄託者のコミュニケーション拡大、公開に向けた権利者との交渉・デジタル化、資料選別ができるスタッフ育成等が課題。

・災害にも備えた、資料を長期保管する技術が次のポイントになる。（山川道子氏）

⇒フィルムセンターや国会図書館の事例研究、講義に参加している。（辻壮一氏）

・全体で何人の作業スタッフがいるのか。（岩淵麻子氏）

⇒常駐 1 名とアルバイト 2 名だが、400 箱を整理するときは関係各社に協力を仰いで約 10 名で作業を行い、大量受け入れ時の粗整理方法を確認できた。（辻壮一氏）

・展示の際、会社に問合せても資料にたどり着けないことがある。（田中委員）

⇒膨大な資料がある会社となると、アーカイブ担当者ですら全て把握しているとは限らない。我々にも起こり得ることであり、資料管理は課題だ。（辻壮一氏）

⇒ZAICO によって目録化と共有がしやすくなった。将来的には公開したいが、多数の会社や個人から寄託された資料類があるため、慎重に検討したい。（三好寛氏）

⇒ZAICO は CSV で出力できるのも利点で、他ソフトへの移管も可能だ。（山川道子氏）

■アニメスタッフデータベースの持続的な構築・整備に向けての調査・検証

これまで手作業かつ人海戦術的に行われていたデータ収集を、地上波・地上デジタル波で放映されている全アニメ作品を録画、OCR で自動テキスト化することで、マザーデータベースへの入力に注力できることを目標に実験・実証を進めている。

・手法としてカバーできそうな見通しはあるのか。（内田委員）

⇒従来よりは改善されているが、ネット配信の作品は対応できていない。ある人名を入力すれば全フィルモグラフィーが出るようなものを目指したい。（三好寛氏）

・古い作品のクレジットは名前やメンバーが適当なことがある。（田中委員）
⇒一度放映された記録として残す意味があり、それを基に原口氏が人名辞書やインタビューを通じて補完をしている。我々としては、原口氏にはその作業に注力してもらいたいと考えている。（三好寛氏）
・国立国会図書館のように、各会社や動画協会から自動的にスタッフデータを入手するルーティンは構築できないのか。（田中委員）
⇒議論はしている。ノウハウ蓄積や提言をしていきたい。（高橋望氏）
⇒動画協会は制作会社集団なので、収益につながらなければ協力は難しいが、金額だけの問題ではなく、仕事として発注する形式を整えれば会社も動きやすい。（山川道子氏）

■ゲームアーカイブ所蔵館連携調査 2019

国内外の所蔵館の調査を基に各館のネットワーク構築や目録作成等を進めた。今年国内で開催された DiGRA を機にアリゾナ大学やエストニアの所蔵館とも情報交換が可能になり、着実に国際連携の組織基盤が強化されている。書誌ユーティリティ OCLC への対応作業、幾つか利活用の試みも想定している。今後は、連携の取りづらい個人コレクターと館をつなぐハブ的な組織の立ち上げ、産学連携、自走化を目標に進めたい。

・アリゾナ大学は話を聞くだけでは分からない部分もあり、現地を一度視察して調査する必要があると考えている。ゲーム分野は 4 年間で大きく変化することもあり、スタンフォード大学では更新された収蔵品やスタッフの変更などを調査したい。（尾鼻崇氏）
⇒アリゾナ大学とゲーム企業の連携も確認してほしい。（伊野哲也氏）
・オンラインゲームまで含めると際限がなくなる。あまり拡散させずに、アーケードと家庭用のゲームにフォーカスした方がいいのではないか。（久保田委員）
⇒アーケードと家庭用のゲームもオンライン上でアップデートが常に行われ、すでにオンライン資源はゲームと不可分であり、同時進行でなければ頭打ちになる。（尾鼻崇氏）
⇒形式としては、ネットアートのアーカイブ手法が参考になるだろう。（久保田委員）
・中国では家庭用ゲームの市場がほぼなく、オンライン専用のゲームがほとんどであるため、アーカイブ対象をアーケードと家庭用のゲームにフォーカスする場合は、中国の会社が適切なヒアリング先か再検討の余地がある。（山地委員）
⇒今後企業の協力が不可欠になるが、まずは協力してもらえる企業に限られてくる。オンライン関係の全体像を見るモデルケースとして必要だと考えている。（尾鼻崇氏）
・調査対象が増えていく中、各所蔵館の最終的な目的、アーカイブに対する立ち位置などを総覧できるリストがあれば、研究者も調査先を検討しやすい。（関口委員）
⇒各館の特色を明確にすることも所蔵館連携には必要だと考えている。将来的にはリスト作成・公開も検討する。（尾鼻崇氏）
・手続論的には家庭用とアーケードに注力すべきだが、評価選別論に陥る危惧がある。どこから進めるかは全分野に共通する普遍的な問題である。（細井委員）

・作品の優劣ではなく使われた技術で線引きしなければ、恣意的なアーカイブとなってしまう。技術と歴史を基準にすることは、利活用の側面からも重要だ。（久保田委員）

■メディアアート展示資料の調査研究事業

メディアアート分野自体の難しさに加えて、プレーヤーが変わりながら事業が進められてきた経緯があるため、関連事業の省察を重点的に進めている。全体像を年表で示し、不足している部分や今後の進め方などを整理した。ほぼ完成したメディアアート史調査のマッピングを基に省察・検討を行う検討会を実施予定。

・メディアアート関連事業の全体を網羅して表示することで、アプローチの変化や事業所の動きが明らかになり、アーカイブ手法や整え方が見えてきた。（関口委員）

・話を複雑にしすぎず、作品のアーカイブと年表制作は分けて考え、アーカイブ・調査の対象は、90 年代の動きや作品に焦点を当てるべきである。（久保田委員）

・残し方に幾つかのパターンがあり、メディアによっても変化する。（関口委員）

・年表の色分けは何を意味しているのか。（山地委員）

⇒主体やアクティビティによって、色と濃淡を使い分けている。（野間穣氏）

・「メディアアート」という言葉ができた前と後とを分けるべきである。また、内包的表現で全体像を示すことは不可能であり、典型例とその周囲の外延的表現を集めていく必要がある。メディアアートの生まれた必然性でもある、技術と表現の関係性をあいまいにしていては、「メディアアート」という言葉でくくる意味がなくなってしまう。（久保田委員）

・不完全な状態だからこそ公開するべきだ。CC ライセンス化することで、各人が付記できたり、オルタナティブな年表が作られたりすることが望ましい。（久保田委員）

⇒版権に関わる部分を整理すれば可能である。今年度の事業では、方法論も含めて全体を見通すような考えを具体的に提案できればと思う。（関口委員）

・調査先の所蔵館やデータ目録作成対象の数量的な規模を伺いたい。（細井委員）

⇒施設としては ICC と YCAM に限られるが、YCAM で扱われている作品については、純粋にメディアアートと呼ぶかのどうか疑問が残る部分もある。（野間穣氏）

・ポストインターネットと呼ばれる 2008 年以降は、作品形式的に新しいものは生み出されていない。研究としては面白いが、保留してもよいのではないか。（久保田委員）

⇒商業的な施設やイベントで行われるプロジェクションマッピングなどもメディアアートと呼ばれることが増えており、議論する必要があると感じている。（野間穣氏）

⇒ゲームも 2008 年前後で本質的な変容を遂げているように思う。（細井委員）

■各企画委員より総括

・マンガ原画の保存に関しては順調だ。全国の館もマンガ原画の収蔵・展示への関心が高い。さらにネットワークを発展させて収容能力の向上や人材育成をするとともに、ナショナルセンターの必要性や目標を説明できる見取図が必要となる。（清水委員）

・他分野の話が聞けないのは残念だが、分野内でクロスして意見を出せたことは非常に有意義だった。ブートキャンプは着実に発展を遂げている。ATAC 両事業は数年前に始まったばかりで課題も多いが、順調に作業が進んでいると感じた。（内田委員）
・小学校の美術の一環としてアニメーション制作を学べるようなメソッドが、ブートキャンプから生まれることを望んでいる。ATAC 両事業は、保存対象物の所有者が亡くなりつつあるので、見本となる収蔵モデルを早急に示してほしい。（田中委員）
・ウェブができてからスマートフォンが登場するまでに起きたことを分析すれば、それ以前・以後の動きも整理できるだろう。野間氏の年表は未完成の段階でも早い時期に公開することで、社会への発信にもなる。（久保田委員）
・メディアアート分野でアーカイブ事業を行う場合、当時の動画や資料が不足している問題があるが、調査の上で復元・再記録もできるのではないか。また、ゲームでも同じ時期にムーブメントがあると分かり、異分野と議論する重要性を感じた。（関口委員）
・オンラインゲームの議論は今後避けて通れないが、ビジネスモデルにも着眼しなければ整理が難しく、利活用も含めて産業界と一層の連携が必要となる。東京ゲームショウのような一般向けの催事で、広く興味を持たれる展示方法が必要だ。（山地委員）
・名作を保存すればいいという評価選別論の土俵に引き込まれず、限りあるリソースをどう投入して、何を世に問うていくのか、力の入れ具合を調整する次のステップを見据えた議論を行い、他分野とも共有していきたい。（細井委員）

4.5.3　中間報告会における事業進捗の公表

【実施日時：2020 年 1 月 9 日（木）】

各連携共同事業の進捗状況を「メディア芸術カレントコンテンツ」へ情報提供した。

4.5.4　報告会（企画委員事前会議）

【実施日時：2020 年 2 月 17 日（月）11：00～13：00】
＜開催場所：国立新美術館　3 階　研修室 C＞

（1）概要

報告会前に、中間報告会時点での課題共有や実施報告書に目を通した上での各事業に対する講評を行った。

（2）内容

【マンガ分野】
・事業は初期設定どおりに進行している。美術館や図書館へのアンケート調査で現在どのようなものが望まれているか把握できた。アーカイブセンター実装化は新規事業となるため、予算や事業計画を次年度以降どのようにつなげるかが課題となる。

・図書館や美術館で原画を扱う希望があれば展示に関するノウハウを持つ人が不可欠であり、こうした事業を通じて育成された人材を必要とされる場所に派遣できるか、実験的に行えるとよい。
・すばらしい実験を行い、本物の展示をしている。ホームページでも何でもよいので発表して、せっかくの研究を生かせるようにしてほしい。雑誌から単行本にする場合、作家が手を加えている場合もあるため、初出の雑誌を見せることは重要である。
・ネットワークの人材育成分野ほか、分科会に新しくリーダーとなる人たちが出てきた。今の子どもたちはスポーツマンガを読まない等といった時流をよく知る学芸員等から新しい考え方が生まれて事業が多様化していくとよいのではないか。
・連携型アーカイブに関わるところで、課題や気付きなどがあれば教えてほしい。
⇒事業的には問題ないが、大学や自治体など運営母体が異なると経費管理が難しい。アンケートでも「情報だけ欲しい」「経費化された展示だけは守ってほしい」等の回答があり、連携のフェーズは幾つかに分かれてくると予測される。そういう区分が今後行われる必要がある。事業を自走化させるため、連携ネットワークのメリットや、一般の方の関心を高めるような発信を、どのように構築していくかが大きな課題となる。
・マンガ原画の施設運営は京都精華大学が中心で行い、アーカイブセンターができれば、そこが中心となり収集するのか。
⇒基本的には分散型であると考えている。「もの」としては秋田県横手市が中心なので、そこにアーカイブセンターを置きたい。
・マンガ原画の保存・修復は、アニメの中間制作物と共通化できるところがある。現在までに蓄積されたノウハウやスキルを将来的にアニメ分野まで広げるビジョンはあるか。
⇒紙ものは共有化できる。マンガとアニメでメディアミックスされている作品展示だけでなく、マンガ・アニメ・ゲーム・特撮にまたがる展示も行われている。原画保存においては、各学芸員やスタッフによる扱い方に細かい点でむらがあり、ベースアップを図るマニュアル、知見の共有、連携や協力は必要である。
⇒メディア芸術として枠組みを持った専門家がいるわけではない。この分野が人材育成的に底上げされていけば取扱いも統一されてくる。今後の取組として、その視野は必ず持っておいた方がよい。
・マンガ分野ではアーカイブを持っている場所のポリシーを見極めながら連携し合い、まとめている。メディアアート分野でもこれを参考に、各大学や組織がどのように連携してサポートし合うか、特性に合わせてどのようにコーディネートするか検討していく必要がある。

【アニメ分野】
・ブートキャンプでは、アニメの良さにそれほど触れていない人に知ってもらい、楽しんでもらうことはよくできた。事業の裾野が広がり、深くなり、運営は難しくなっている。特撮アニメの中間制作物は、ATAC の庵野監督を中心に好きな分野を選択しているため、抜け落ちている部分をどうするかを含めて見守りたいが、よくやっている。アニメスタッフデータベースは、商業アニメーションのメディアに合わせて原口氏個人が進めてきた手法であり、誰かが別の形で継承して完成させて

ほしい。日本動画協会に加盟しているプロダクションのデータベース活用は手伝いたい。

・ブートキャンプは、来年以降この事業から離れるので、これまでの運営体制をどのように守っていくかが大きな課題で、今後は社団法人を作るなど運営体制を検討中である。特撮の中間制作物で得られた知見をいかに啓蒙普及、実行させていくかについては、プロダクション・アイジーの山川氏にリーダーシップを取ってもらいたい。アニメスタッフデータベースは、持続可能で自動化されるものにしていく意義は大きい。ただメディア芸術データベースとの共有について、報告書ではもう少し具体的な言及が欲しかった。

⇒メディア芸術データベースについては、次のステップでどのようにつなげていけるか話していく。

・プロを目指す若い人たちだけでなく、幼児向けにも簡単なメソッドを作れたらよい。アニメーションの道を目指す人に基礎技術を身につけてもらうといった構想もあると聞いたので、ブートキャンプは続けてほしい。スタジオジブリでも素材の保存や修復を専門に扱う学芸部門を設置した。展覧会の設営・撤収にも関わって試行錯誤しているため、技術協力や情報交換をしていきたい。アニメスタッフデータベースは、原口氏の負担を軽減しつつ、外部の会社やスタッフを使って継続的に情報集めができればよい。

・アニメのアーカイブをどう考えるかというテーブルがあるとよい。ブートキャンプは行く末が心配。何とかしなければいけない。

【ゲーム分野・メディアアート分野】

・メディアアート分野は、何をすべきかが明確になっていなかった。「アート」が付くと範囲が広くなり過ぎるので、「インタラクティブ・メディア・インスタレーション」と形式を指示して、その中で何を作るか考えた方がよい。範囲を 1990 年代に絞ることで恣意的ではないニュートラルなデータベースができるのではないか。外国人から問合せがあった場合、共有するプラットフォームがなければ伝えることも難しい。

・メディアアート自体は共有認識がないので、それを持つためにたたき台として年表を作った。マンガ分野が行っているような連携をメディアアートにおいても大学等で図り、積み上げたアーカイブを全体として吸収する方法論を持つといい。

・中国では家の中で行うゲームが発展しなかったのはなぜか。

⇒パッケージで出すとコピーが氾濫するため、メーカーが中国でハードの許可に及び腰になった。結果的に、パッケージを越してスマホ配信サービスによるゲームが一気に広がった。

・これまでカートリッジや CD など目に見える「物」だったのが、オンラインゲーム等が出てきて、形式があいまいになってきた。確実なフレームワークを用意することで、あいまいな世界を少しでも理解したり、見えるようにしたい。

・メディアアートに関してのアーカイブポリシーが大学ごとに出て、それぞれのよいところをピックアップして、連携事業として支援できる制度があればよい。

・ゲーム分野で最大の課題は、オンラインとインタラクティブ性である。モノとして残らないオンラインをどうやって保存するのか。保存できたとして、多人数が同時接続することで成り立っている

ゲームをどのようにして利活用するのか。産業界がある程度音頭を取って推進しなければアーカイブは困難である。

・ゲーム分野とメディアアート分野は、基本的には形式と技術の変化が内容に直結する点で共通性が大きい。制作者と技術との関係性からも、年表は大変参考になる。オンラインゲーム以外のゲームのアーカイブは少し見えてきた。所蔵館連携は国内外共にほぼ見えてきた。国内ではかなり打ち解けて積極的に議論されてきた。2018 年の京都を皮切りに 2020 年にかけて数か所の博物館等で大規模なゲームの展示が開催される。各地のイベントと連携事業がつながっていけば社会的意義や貢献も明確となる。

4.5.5　報告会

【実施日時：2020 年 2 月 17 日（月）13：30～17：00】

＜開催場所：国立新美術館　3 階　講堂＞

（1）概要

各団体による、連携共同事業に関する事業成果発表を実施。講評者や企画委員も参加し、事業報告に対する講評を行った。

（2）事業別報告者

表 4-6「報告会発表者」一覧表

分野	団体名	事業名	報告者
マンガ	学校法人 京都精華大学 京都国際マンガミュージアム 他	マンガ原画に関するアーカイブ及び拠点形成の推進	伊藤 遊
	特定非営利活動法人 熊本マンガミュージアムプロジェクト 他	国内外の機関連携によるマンガ史資料の連携型アーカイブの構築と人材育成環境の整備に向けた準備事業	鈴木 寛之
アニメーション	森ビル株式会社	アニメーションブートキャンプ 2019	布山 タルト
	特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構	アニメスタッフデータベースの持続的な構築・整備に向けての調査・検証	大坪 英之
	特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構	アニメ特撮の中間制作物保存方法構築のための実践及び調査	辻 壮一
ゲーム	学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター	ゲームアーカイブ所蔵館連携調査 2019	井上 明人
メディアアート	特定非営利活動法人 Community Design Council	メディアアート展示資料の調査研究事業	野間 穣

（3）参加者

表 4-7「報告会参加者」一覧表

名前	所属・肩書
■企画委員	
細井 浩一（主査）	立命館大学　衣笠総合研究機構長／アート・リサーチセンター長／映像学部 教授
内田 健二（副査）	マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム　共同代表
清水 保雅（副査）	株式会社講談社 顧問
赤松 健	公益社団法人日本漫画家協会 常務理事 / 漫画家
岡本 美津子	東京藝術大学 副学長 / 大学院 映像研究科 教授
久保田 晃弘	多摩美術大学 美術学部 教授 / アートアーカイヴセンター 所長
関口 敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン・工芸科 教授
田中 千義	株式会社スタジオジブリ 事業開発部 プロデューサー
山地 康之	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 事務局長
森川 嘉一郎	明治大学 国際日本学部 准教授
吉村 和真	京都精華大学 常務理事 / 副学長 / マンガ学部 教授
■連携共同事業関係者	
伊藤 遊	京都精華大学国際マンガ研究センター
日高 利泰	京都大学　文学部
大石 卓	横手市まちづくり推進部文化振興課マンガ戦略係
鈴木 寛之	熊本大学　文学部
橋本 博	特定非営利活動法人 熊本マンガミュージアムプロジェクト
表 智之	北九州市漫画ミュージアム
布山 タルト	東京藝術大学大学院　映像研究科　アニメーション専攻
岩淵 麻子	森ビル株式会社　都市開発本部 計画企画部　メディア企画部
河合 隆平	森ビル株式会社　都市開発本部 計画企画部　メディア企画部
大坪 英之	特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構
高橋 望	特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構
須山 大介	合同会社 Prod.
三好 寛	特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構
辻 壮一	特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構
井上 明人	立命館大学　映像学部　専任講師
尾鼻 崇	中部大学　人文学部　専任講師
平田 良佑	立命館大学　研究部　衣笠リサーチオフィス
野間 穣	特定非営利活動法人 Community Design Council　代表理事
■メディア芸術データベース関係者	
大向 一輝	東京大学　大学院人文社会系研究科
■文化庁	
坪田 知広	参事官（芸術文化担当）
所 昌弘	参事官（芸術文化担当）付 芸術教育企画官・文化戦略官
伊野 哲也	参事官（芸術文化担当）付 参事官補佐
吉光 紗綾子	参事官（芸術文化担当）付 係長
牛嶋 興平	参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係研究補佐員
■カレントコンテンツ用取材担当	
浅野 靖菜	有限会社 STORK
小野 博史	フリーカメラマン

（4）報告会式次第

【2019 年度 メディア芸術連携促進事業 報告会】

■13：30～13：40

□主催者挨拶　　文化庁　参事官（芸術文化担当）付 芸術教育企画官・文化戦略官　所 昌弘

□企画委員挨拶　企画委員会主査　細井 浩一

（立命館大学 衣笠総合研究機構長 / アート・リサーチセンター長 / 映像学部 教授）

■13：40～16：20

□マンガ分野プレゼンテーション

①「マンガ原画に関するアーカイブ及び拠点形成の推進」

学校法人 京都精華大学、京都国際マンガミュージアム 他

②「国内外の機関連携によるマンガ史資料の連携型アーカイブの構築と

人材育成環境の整備に向けた準備事業」

特定非営利活動法人 熊本マンガミュージアムプロジェクト 他

・企画委員による講評・質疑応答

□アニメーション分野プレゼンテーション

③「アニメーションブートキャンプ 2019」森ビル株式会社

④「アニメスタッフデータベースの持続的な構築・整備に向けての調査・検証」

特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構

⑤「アニメ特撮の中間制作物保存方法構築のための実践及び調査」

特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構

・企画委員による講評・質疑応答

□ゲーム分野プレゼンテーション

⑥「ゲームアーカイブ所蔵館連携調査 2019」学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター

・企画委員による講評・質疑応答

□メディアアート分野プレゼンテーション

⑦「メディアアート展示資料の調査研究事業」特定非営利活動法人法人 Community Design Council

・企画委員による講評・質疑応答

■16：20～16：40　メディア芸術データベース ベータ版のご紹介

■16：40～17：00　報告会全体に対する質疑応答、事務局からの連絡

（5）報告会内容

■マンガ原画に関するアーカイブおよび拠点形成の推進【マンガ分野】

収集・整理保存・活用の窓口業務を一元化し、地域施設間連携のハブ機能とするマンガ原画アーカイブセンターを、横手市増田まんが美術財団を中核として創設する。アーカイブに関する意見集約、マニュアルの作成、シンポジウムの開催、原画支持体・画材研究として光耐性実験を行った。今後は

マンガ原画アーカイブセンターの実装化に注力し、全国的な発展に向け関連施設とのネットワーク構築や人材育成に取り組んでいく。

■国内外の機関連携によるマンガ史資料の連携型アーカイブ構築と人材育成環境の整備に向けた準備事業【マンガ分野】

5 年間の総括として、熊本県の森野倉庫を複本プールとし、大学を軸としたプロジェクトの遂行により、マンガアーカイブに関する専門的知見の集積と継続的な人材育成がなされた。将来的なマンガの分散型ナショナルアーカイブの先駆的かつ具体的なモデルが提示できた。今後は、国内外施設との連携の強化・拡大に備えた制度や組織の構築、産・学・館（官）の連携、マンガ原画アーカイブ事業との一体化等を通し、マンガアーカイブのネクストステージの実現を目指したい。

■アニメーションブートキャンプ 2019【アニメ分野】

本年はフランスでの実践、1day 形式、3DCG と 2D 手描きのワークショップに取り組んだ。5 年間の総括として、2D 向けカリキュラムを基礎に 3DCG にも適用可能な教育への発展を目指したが、双方的な学びが誘導され、過去の受講者が講師となる循環も生まれ、指導者の発掘と育成にも貢献できた。ブートキャンプの継続と普及を目指し、本年 3 月に多角的なアニメーション教育振興を目的として法人団体 JENA を設立する。

■アニメスタッフデータベースの持続的な構築・整備に向けての調査・検証【アニメ分野】

リスト制作委員会で実施している八つの工程のうち、五つにおいて調査・検証を行った結果、地上波アニメ番組の録画と、録画映像からのクレジット画面のキャプチャリングについて、自動化を実現できた。しかし、リスト制作委員会が認識する“アニメ作品”には、EPG 上はアニメ番組として登録されていない、番組内ミニアニメなども含んでおり、録画対象番組数の相違が判明した。また、自然災害時等の録画復旧方法がなく、多拠点での録画体制整備の必要性を痛感した。クレジット情報のメタデータ化が確立されておらず、さらなる省力化・自動化に向け各種技術やサービスとの連携模索が課題となる。

■アニメ特撮の中間制作物保存方法構築のための実践および調査【アニメ分野】

教育や展示活用を目的としてアニメ特撮の中間制作物保存の機運が高まる中、テストケースとして未整理のアニメ中間制作物、約 20 年分約 440 箱の整理を、第一次から第三次調査にわけて行った。量に対する作業時間と人員の見積り目安の把握、若い参加者のノウハウ蓄積、資料に知見のある者と未経験者の分業による知識不足の補完と作業効率化等、有用な知見が得られた。

■ゲームアーカイブ所蔵館連携調査 2019【ゲーム分野】

5 年間の事業を通して、ゲームが、どこでどういう形で所蔵されているか調査し、それを元に組織連携を行ったり、利活用を調査しながら、さらに今後アーカイブをしていくためにはどういった調査

が必要かを循環させながら行ってきた。結果、全てを兼ね備えている所蔵館というのはなく、アーカイブやデータベース、利活用、運営基盤の構築などの複数分野の専門家の協力と、それを長期にわたり可能とする環境の構築が不可欠だと認識した。今後は、各所蔵館の知見のばらつきを把握するためのデータ整理を実施していきたい。

■メディアアート展示資料の調査研究事業【メディアアート分野】

これまでの事業成果を整理して、今後の課題について方針を検討するという事業を行った。具体的には、まずメディアアート史を調査し年表を制作。次にそれにベースに、過年の事業成果を検証し、補足できる部分は、追加調査やデータ収集を行った。さらに年表を参照しながら、有識者ヒアリングと省察会の実施を行った。なお年表は、9 月に開催されたアルス・エレクトロニカでも展示・紹介された。

省察会ではメディアの形態が変わる中で「体験をアーカイブする」という方法を先行し実行していくことが、他分野にとっても貴重なノウハウになるという意見が出た。

■メディア芸術データベース　ベータ版のご紹介

2015 年 3 月に開発版として公開したメディア芸術データベースを、2019 年 11 月にベータ版として新たにリリースした。開発版で明らかになった三つの課題に次のように対応した。一つ目は、検索において 4 分野を分断した仕切りをなくし、検索ボックスにキーワードを入力すれば、4 分野全ての情報が検索される仕組みとした。もちろん分野ごとの検索も可能で、スマホにも対応済みである。二つ目のデータ管理では、より分野を超えてデータをつなぐため、4 分野統合のデータ管理システムに作り替えた。三つ目は公共セクターとしての守備範囲の検討。4 分野の事情を考慮し、各分野の協調できる部分を抽出し、そこに注力した。

ベータ版は、全アイテムに分野をまたいだ ID 番号を振り、中の管理番号とインターネット上の表示を一体化することで世の中への流通を促し、規制緩和が進むメタデータのさらなる活用を後押しするものとなっている。今後は、ユーザビリティーを高め、より高度な利活用へ成長させていきたい。

(6) アンケート結果

①アンケート項目

【1】年齢

1)10 歳未満-19 歳　2)20-29 歳　3)30-39 歳　4)40-49 歳　5)50-59 歳　6)60 歳以上

【2】性別

1)男性　2)女性

【3】居住地域

1)東京 23 区内・都内　2)関東(　　県)　3)その他(　　県・府・道)

【4】ご職業

1)学生　2)会社員・公務員　3)教育・研究機関職員　4)博物館・美術館職員　5)その他(　　)

【5】本報告会へ参加された目的、動機としてあてはまるものをお聞かせください(複数回答可)

1)文化庁事業に関心があったから　2)登壇者に関心があったから　3)内容に関心があったから

4)友人・知人のすすめ　5)連携共同事業関係者 6)その他(　　)

【6】本報告会全体を通しての印象をお聞かせください

1)良かった　2)まあ良かった　3)普通　4)あまり良くなかった　5)良くなかった

【7】上記、設問【6】で選択された理由についてお聞かせください(自由に記述ください)

【8】本日ご報告した文化庁メディア芸術連携促進事業の取り組みをご存じでしたか？

1)知っていた　2)知らなかった

【9】文化庁が管理する Web サイト「メディア芸術カレントコンテンツ」をご存知ですか？

1)知っている　2)初めて聞いた

【10】特に興味を持った事業に、〇印をお願いします(複数回答可)

1.「マンガ原画に関するアーカイブ及び拠点形成の推進」/ 学校法人京都精華大学、京都国際マンガミュージアム 他

2.「国内外の機関連携によるマンガ史資料の連携型アーカイブの構築と人材育成環境の整備に向けた準備事業」/ NPO 法人熊本マンガミュージアムプロジェクト 他

3.「アニメーションブートキャンプ 2019」/ 森ビル株式会社

4.「アニメスタッフデータベースの持続的な構築・整備に向けての調査・検証」/ NPO 法人アニメ特撮アーカイブ機構

5.「アニメ特撮の中間制作物保存方法構築のための実践及び調査」/ NPO 法人アニメ特撮アーカイブ機構

6.「ゲームアーカイブ所蔵館連携調査 2019」/ 学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター

7.「メディアアート展示資料の調査研究事業」/ NPO 法人 Community Design Council

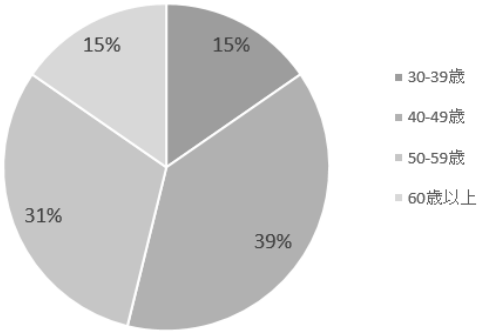
8.「メディア芸術データベース ベータ版」のご紹介

【11】参考になったことやご希望、ご感想などがありましたらお聞かせください(自由に記述ください)

②アンケート集計

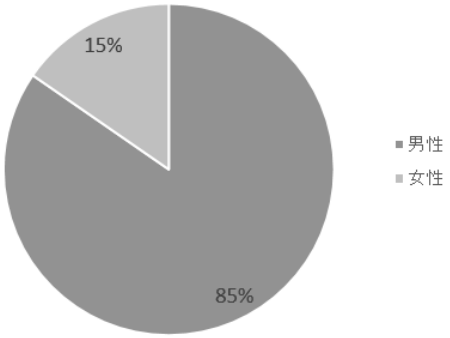
【1】年齢

	n	%
10歳未満-19歳	0	0%
20-29歳	0	0%
30-39歳	2	15%
40-49歳	5	39%
50-59歳	4	31%
60歳以上	2	15%
総計	13	100%



【2】性別

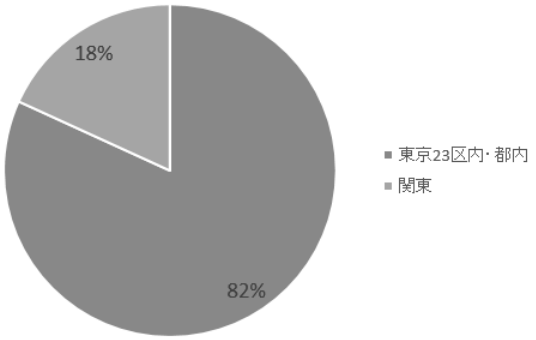
	n	%
男性	11	79%
女性	2	15%
総計	13	100%



【3】居住地域

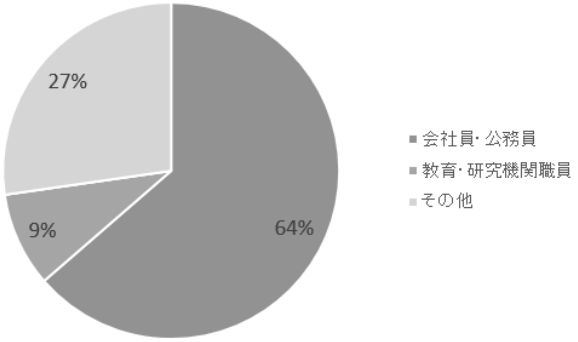
	n	%
東京23区内・都内	9	82%
関東	2	18%
その他	0	0%
総計	11	100%

※愛知、神奈川、埼玉、兵庫



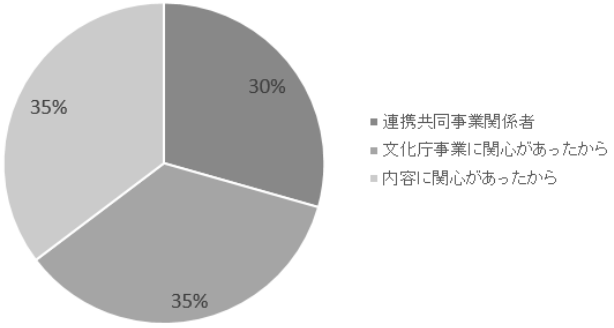
【4】ご職業

	n	%
学生	0	0%
会社員・公務員	7	64%
教育・研究機関職員	1	9%
博物館・美術館職員	0	0%
その他	3	27%
総計	11	100%



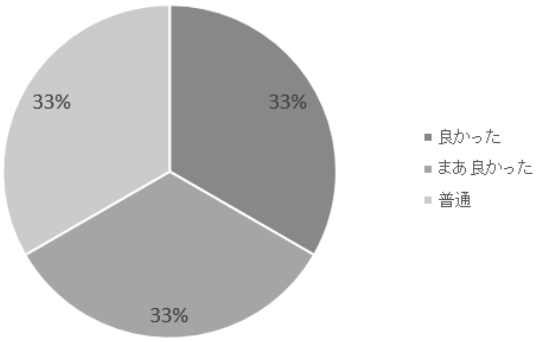
【5】本報告会へ参加された目的、動機としてあてはまるものをお聞かせください（複数回答可）

	n	%
連携共同事業関係者	5	30%
文化庁事業に関心があったから	6	35%
内容に関心があったから	6	35%
総計	17	100%



【6】本報告会全体を通しての印象をお聞かせください

	n	%
良かった	4	33%
まあ良かった	4	33%
普通	4	33%
あまり良くなかった	0	0%
未回答	0	0%
総計	12	100%

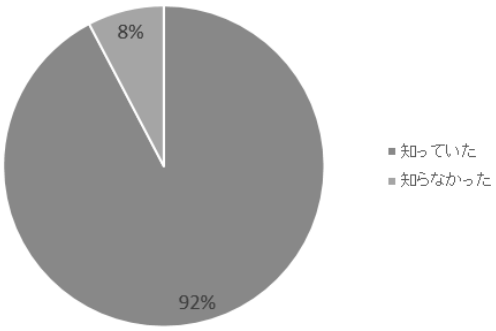


【7】上記、設問【6】で選択された理由についてお聞かせください（自由に記述ください）

問題提起が多く、聞き手が置いてけぼりの内容が多い。時間は守ってほしい。
メディア芸術の領域で行われていることが知れたから
淡々と説明していたので盛り上がりが無い。
ある程度専門知識がないと発表内容についていけない。
一般の人々や学生向けのイベントだと尚よいと考えました。
明確な説明だった
一部「やっただけ」の事業がある。展望についての考察を欠いているなど。
各事業内容が分かりやすく説明していただいた

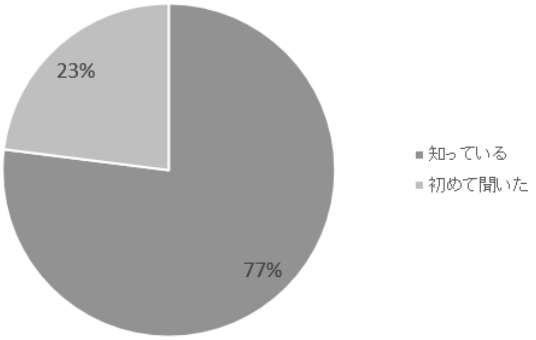
【8】本日ご報告した文化庁メディア芸術連携促進事業の取り組みをご存じでしたか？

	n	%
知っていた	12	92%
知らなかった	1	8%
総計	13	100%



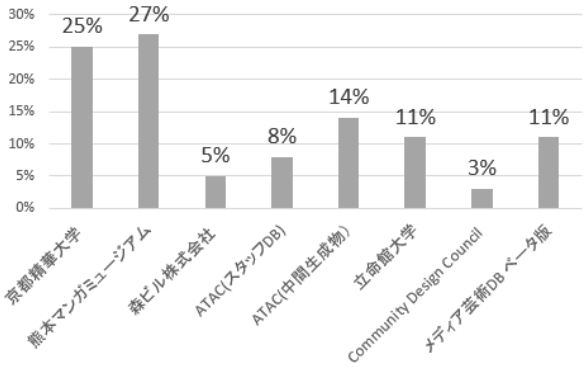
【9】文化庁が管理する Web サイト「メディア芸術カレントコンテンツ」をご存知ですか？

	n	%
知っている	10	77%
初めて聞いた	3	23%
総計	13	100%



【10】特に興味を持った事業に、〇印をお願いします（複数回答可）

	n	%
京都精華大学	9	25%
熊本マンガミュージアム	10	27%
森ビル株式会社	2	5%
ATAC(スタッフDB)	3	8%
ATAC(中間生成物)	5	14%
立命館大学	2	11%
Community Design Council	1	3%
メディア芸術DB ベータ版	4	11%
総計	36	100%



【11】参考になったことやご希望、ご感想などがありましたらお聞かせください（自由に記述ください）

マンガ原画のアーカイブ方法
マンガ原画の支持体、画材の劣化の化学的調査結果が報告されていて感銘した。
原画アーカイブのマニュアルの中に多様なユーザーを想定した内容を盛り込んでほしい。
アニメ分野で既存の美術館、図書館、制作会社、個人保有の資料の連携方法が見えなかった。
目的を整理（一本化）するか、目的ごとに分野連携を行う事業とするのがよいのではないか。

4.5.6　企画委員考察会議

【実施日時：2020 年 2 月 17 日（月）17：00～18：00】

＜開催場所：国立新美術館　3 階　研修室 C＞

（1）概要

報告会終了後、講評者や企画委員による事業報告に対する講評を行った。

（2）内容

・各分野それぞれの方法論が確立してきた中で、どのように活用し広げていくのかが問題となってくる。次はそれが実行できるような体制になればいい。また、事業によって数値化されたりされなかったりとばらつきがあるので、データとして活用できる情報の共有を要件に入れた契約を作り、データベースやそのリンクとして利用できるようにし全体性を持てるように考えていただきたい。

・メディアアート分野では、多様性を意識しながら共同作業ができるフレームワークができつつあると思う。アーカイブは時間がかかるものなので、10 年単位のような長いスパンで継続できることを望む。またデータベースは日本人のためだけではなく、もっと海外に目を向けたものにするべき。そのためにも、どこかのタイミングで国際シンポジウムを開いてはどうか。

・アニメーションブートキャンプは、ジュニア対象の活動もあり、様々な展望が感じられ、いい感じで進んでいる。他の事業はアーカイブに共通する手法があると思われるので連携を深めていけばいいのではと思った。

・ここ 5 年で、分野間の境界がなくなってきたと感じる。これからは分野自体が成立しないというアプローチの方がいいのかなと思う。次のステップでは、グローバル化、5G におけるデータベースやアーカイブの在り方を議論すべきと考える。ブートキャンプについては解決しなければいけない問題が山積みだが、何とか継続できるように考えていきたい。

・5 年間見てきた中で、事業に従事されている方の地道に改善・前進する姿を拝見し、「お疲れ様」という気持ちが強い。今後は、データベースとアーカイブを一つのカテゴリーにするとの話も聞くので、一層実践的に利活用が進むことを期待している。

・それぞれの分野の人と継続して話ができ、それだけでも成果があったと思う。ただ、メディア芸術の定義や概念が揺れる中で、分野内外で連携しなければならないという発想は、次の段階に行くべきだろう。次では分野と並んで分野を横断した事業が一つあってもいいのではと思う。

・マンガ分野は 5 年間でブラッシュアップされたと感じる。アニメ分野は三つとも面白かった。アーカイブやデータベースを個人や会社が取り組んでいるのを拝見し、アニメ業界へ広げたときの可能性や人材育成の在り方等が見えてきた。今回説明を聞いて、事業の継続の意義を改めて感じた。

・アニメーション教育ネットワーク（JENA）ができると聞いたが、予算配分や新規事業に絡めて今後どうなるのか。中国や韓国の人にアニメ技術を教え、新しい雇用を生めればいいものになると思うが、来年度は何も決まっていないので気になった。マンガ原画の保存修復に関しては、メーカーから大まかな耐用年数を提示してもらう方法もあるのではないか。

・5 年間の全体を見ると、文化庁の枠組みで追求できることはほぼ実行してきた。今後さらに発展さ

せるためには、ノウハウを持つ人材の不足への対応として人材派遣が実験的にできるといい。また各分野共有でポイントとなるのはバッファとしての空間の存在が必要である。例えば刊本事業では、そこを拠点とすることで、いろんなところに分配することを実証実験したりできる。空間を確保できればメデイア芸術の範囲も変わってくると思えるので、ぜひ全分野共通で運用できる空間の確保を期待したい。また、この事業の成果をどのように世の中に広くアピールさせていくかも考えてもらいたい。

・マンガ事業は、NPO や故人の遺族など関係者が待ってくれないという現実があった。突発的な事実が毎年のようにあり、それを受け止める制度や機能が必要だと分かった。一方アーカイブや人材育成などは 5 年という単位では収まりきらないことを再認識した。最近分野をまたがる海外からの引き合いが多い。次の 5 年では、その辺りをうまく拾って一緒に考える場があると有り難い。またデータベース等の実績の方向性を共有できるようになれば、風通しがもっとよくなると思う。

・5 年間積み上げてきたものの重みを強く感じる中で、共通して感じるのは今まで積み上げてきたもののこの後の利活用である。利活用が進み、分野間の連携・前進に結びつくことを期待したい。時間がないという意味では、ゲームが最も深刻だろう。オンラインゲームは配信から終了までスピードが速く、エポックメイキングなゲームがアーカイブされないことが懸念される。産業界でしっかりと何か枠組みを作らなければならないと実感した。

（3）事業評価

2019年度 メディア芸術連携促進事業 連携共同事業 評価一覧（五段階評価）

分野	事業名	団体名	五段階評価																							得点計	平均得点	順位
マンガ	マンガ原画に関するアーカイブ（収集、整理・保存・利活用）および拠点形成の推進	学校法人 京都精華大学 京都国際マンガミュージアム 他	秀	5	秀	5	秀	5	優	4	秀	5	優	4	秀	5	優	4	秀	5	秀	5	―	―	47	4.70	1
	刊本送付：国内外の機関連携によるマンガの史資料の連携型アーカイブの構築と人材育成環境の整備に向けた準備事業	特定非営利活動法人 熊本マンガミュージアムプロジェクト 他	優	4	秀	5	優	4	優	4	優	4	秀	5	秀	5	良	3	優	4	―	―	―	―	38	4.22	3
アニメーション	アニメーションブートキャンプ2019	森ビル 株式会社	優	4	秀	5	―	―	優	4	良	3	秀	5	秀	5	優	4	秀	5	秀	5	秀	5	45	4.50	2
	アニメスタッフデータベースの持続的な構築・整備に向けての調査・検証	特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構	優	4	優	4	秀	5	優	4	良	3	優	4	秀	5	良	3	優	4	優	4	良	3	43	3.91	5
	アニメ特撮の中間制作物保存方法構築のための実践及び調査	特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構	秀	5	良	3	優	4	優	4	優	4	優	4	秀	5	良	3	良	3	優	4	良	3	42	3.82	6
ゲーム	2019年度ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業	学校法人 立命館 立命館大学 ゲーム研究センター	優	4	優	4	優	4	優	4	優	4	秀	5	秀	5	良	3	―	―	優	4	優	4	41	4.10	4
メデアアート	メディアアート展示資料の調査研究事業	特定非営利活動法人 Community Design Council	優	4	良	3	優	4	優	4	良	3	―	―	優	4	良	3	優	4	良	3	優	4	36	3.60	7
																									292	4.12	

4.5.7　実施報告書

【実施日：2020 年 3 月】

最終報告会の会場に実施報告書を参加者の閲覧に供した。
「メディア芸術カレントコンテンツ HP」で報告会レポートと実施報告書を公開予定。
（1）概要
連携共同事業に関する成果の普及に向けて、実施報告書を発表。

4.5.8　メディア芸術カレントコンテンツへの情報提供

「メディア芸術カレントコンテンツ」への情報提供を行うとともに、本事業の成果等についても発信を行った。
【実施内容】
（1）連携共同事業等に関する情報提供・発信
（2）連携・協力の推進（調査研究）に関する情報提供・発信

4.6　事務局の設置

【実施期間：2019 年 4 月 1 日（月）～2020 年 3 月 31 日（火）】
本事業の事業遂行に際し、下記管理担当者、事務担当者を配置し、調査研究の実施・企画委員会運営・連携共同事業の実施・成果の評価、普及等を行った。
・管理担当者：スケジュール管理、会議運営、調査報告書作成責任者等
・事務担当者：管理担当者補佐、各種事務業務、調査報告書編集等

第 5 章　各種資料

5.1　企画委員会資料

5.1.1　企画委員会式次第

式次第

日時　:2019 年 5 月 20 日(月) 10:00～12:00
場所　:大日本印刷株式会社　市谷加賀町ビル(東京都新宿区市谷加賀町 1-1-1)
参会者 :別紙 1 参照

1.　ご挨拶
　伊野 哲也 様 (文化庁 参事官(芸術文化担当)付 参事官補佐)

2.　前年度の事業のポイント及び今年度の企画委員への委嘱事項 (10 分)
　・企画委員会(5/20)
　・メディア芸術事業・関係者会議(6 月・12 月予定)
　・中間報告会(11 月予定)
　・最終報告会(2 月予定)

3.　今年度の事業方針・概要 (40 分)
　・事業主旨
　・事業概要(事務局実施の調査事業及び再委託事業)
　・各委員よりご意見

4.　「メディア芸術所蔵情報等整備事業」に関する進捗状況共有 (約 10 分)

5.　2020 年度以降のメディア芸術連携促進事業について (40 分)

6.　総括(5 分)

以上

2019 年度メディア芸術連携促進事業　第 1 回企画委員会

メディア芸術コンソーシアム JV

5.1.2　企画委員会名簿

別紙 1

2019/05/20

参会者一覧

※五十音順・敬称略

●企画委員

赤松　健	公益社団法人日本漫画家協会 常務理事 / 漫画家
内田　健二	マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム 共同代表
岡本　美津子	東京藝術大学 副学長 / 大学院映像研究科 教授
清水　保雅	株式会社講談社 顧問
関口　敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部デザイン工芸科 教授
田中　千義	株式会社スタジオジブリ 事業開発部 プロデューサー
細井　浩一	立命館大学 衣笠総合機構 機構長 / アート・リサーチセンター センター長 / 映像学部 教授
森川　嘉一郎	明治大学 国際日本学部 准教授
山地　康之	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 事務局長
吉村　和真	学校法人京都精華大学 常務理事 / 京都精華大学 副学長 / マンガ学部 教授

※ ご欠席

久保田　晃弘	多摩美術大学 アートアーカイヴセンター 所長 / 美術部情報デザイン学科 教授

●文化庁

伊野　哲也	参事官(芸術文化担当)付 参事官補佐
伊藤　由美	参事官(芸術文化担当)付 メディア芸術発信係 係長
牛嶋　興平	参事官(芸術文化担当)付 メディア芸術発信係 研究補佐員

●メディア芸術コンソーシアム JV 事務局

池田　敬二	大日本印刷株式会社
岩川　浩之	同上
渋谷　裕子	同上
末吉　覚	同上
鈴木　守	同上
星合　信宏	同上
森　由紀	同上
藤本　真之介	日本アスペクトコア株式会社
佐原　一江	同上

以　上

2019 年度メディア芸術連携促進事業　第 1 回企画委員会

メディア芸術コンソーシアム JV

5.2　中間報告会資料

5.2.1　中間報告会式次第

2019 年度メディア芸術連携促進事業　連携共同事業　中間報告会

日　時　：2019 年 10 月 15 日（火）13 時 00 分～15 時 40 分　　＊12：30 開場
場　所　：大日本印刷株式会社　五反田ビル　1 階ホール

次　第　：13：00～13：10　　挨拶

○事務局
○文化庁
○企画委員会　主査　細井　浩一（立命館大学　映像学部　教授）

13：10～14：40　　分野毎にテーブルを分けた議論・助言
※ 13：50～14：00　休憩　／　14：40～14：50　休憩

・事業概要（今期の事業概要／実施体制／年間スケジュール／成果・目標等）
・現況報告及び次期フェーズ検討（現在の状況／課題改善に向けた検討／今後の取組み）
・上記状況を踏まえた議論・助言

○マンガ分野
・マンガ原画に関するアーカイブ及び拠点形成の推進
・国内外の機関連携によるマンガ史資料の連携型アーカイブの構築と
　人材育成環境の整備に向けた準備事業

○アニメーション分野
・アニメーションブートキャンプ 2019
・アニメスタッフデータベースの持続的な構築・整備に向けての調査・検証
・アニメ特撮の中間制作物保存方法構築のための実践及び調査

○ゲーム分野
・ゲームアーカイブ所蔵館連携調査 2019

○メディアアート分野
・メディアアート展示資料の調査研究事業

14：50～15：30　各企画委員より全体総括

15：30～15：40　事務局から連絡

報告会の内容は、「メディア芸術カレントコンテンツ」に掲載する目的で、録音・録画・撮影します。

5.3　研究プロジェクト活動報告シンポジウム

5.3.2　研究プロジェクト活動報告シンポジウム式次第

文化庁
Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

2019 年度　メディア芸術連携促進事業
研究成果マッピング　シンポジウム

メディア芸術連携促進事業は、メディア芸術分野における、各分野・領域を横断した産・学・館（官）の連携・協力により新領域の創出や調査研究等を実施する事業です。本シンポジウムでは事業で推進しているプロジェクトの活動報告とパネリストによる討論・提言を行います。

日時：令和 2 年 2 月 16 日（日）　13：00～16：00
会場：国立新美術館　3 階講堂

プログラム

・13：00～13：10

冒頭挨拶　（文化庁 参事官(芸術文化担当)付 芸術教育企画官・文化戦略官）　所昌弘
（京都精華大学 副学長・マンガ学部教授）　吉村和真

【第 1 部】各分野発表

・13：10～13：30　マンガ分野発表「マンガ研究の地図を描く―メディア芸術連携促進事業の 5 年間―」
（大阪市立大学 大学院 文学研究科 特任助教）　石川優
（愛知学泉大学 家政学部 講師）　西原麻里
（龍谷大学 国際学部 国際文化学科 准教授）　杉本バウエンス・ジェシカ
・13：30～13：50　アニメーション分野発表「“アニメーション研究”と“Animation Studies”を架橋する」
（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）　土居伸彰
（専修大学 大学院 文学研究科）　萱間隆
・13：50～14：10　ゲーム分野発表「学際研究としてのゲーム研究」
（立命館大学 ゲーム研究センター 客員研究員）　松永伸司
（立命館大学 映像学部 講師）　井上明人
・14：10～14：30　メディアアート分野発表「メディアアートの研究対象とは？」
（映像ワークショップ代表）　明貫紘子
（稚内北星学園大学 情報メディア学部 教授）　阪本裕文

・14：30～14：45　休憩

【第 2 部】ディスカッション「メディア芸術のための『新しい地図』作りに向けて」

・14：45～15：00　全体コメント
（立命館大学 映像学部教授 アート・リサーチセンター長）　細井浩一
（東京造形大学 造形学部 教授・日本アニメーション学会会長）　小出正志
（稚内北星学園大学 情報メディア学部 教授）　阪本裕文
・15：00～16：00　ディスカッション
（大阪市立大学 大学院 文学研究科 特任助教）　石川優
（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）　土居伸彰
（立命館大学 ゲーム研究センター 客員研究員）　松永伸司
（映像ワークショップ代表）　明貫紘子

■司会進行：（京都精華大学 副学長・マンガ学部教授）　吉村和真

＊本報告会では、内容を記録し、「メディア芸術カレントコンテンツ（https://mediag.bunka.go.jp）」に概要を掲載する目的で、録音・録画・撮影致します。

5.3.1　研究プロジェクト活動報告シンポジウムポスター・リーフレット

文化庁
Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

2019 年度メディア芸術連携促進事業

研究成果マッピング　シンポジウム

この「研究マッピング」は、「文化庁メディア芸術連携促進事業」の一環として、平成 27 年度から令和元年度の 5 年間にわたって実施されたプロジェクトです。

そもそも「メディア芸術」とは、マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートの四分野から構成されていますが、近年、それぞれの研究活動が国内外で盛んになっています。

そこで、各分野の過去の研究成果や最近の動向に関する情報を収集・整理し、例えば、「大学でアニメやゲームの研究をしてみたい」と考えている初学者の方や、「マンガやメディアアートで地域振興ができないか」と悩まれている関係者の方など、メディア芸術の領域に関心を持つ人たちに役立つ「研究を始めるための地図」を作ることにしました。そうした試みを「研究マッピング」と呼んでいます。

今回のシンポジウムでは、5 年間の事業を総括すべく、その成果や今後の課題を協議します。

令和 2 年 2 月 16 日（日）

13 時 00 分～16 時 00 分（開場 12 時 30 分）

国立新美術館 3F 講堂

〒106-8558 東京都港区六本木 7-22-2
東京メトロ千代田線「乃木坂駅」美術館直結 6 出口　徒歩約 2 分
都営大江戸線・東京メトロ日比谷線「六本木駅」7 出口　徒歩約 4 分

13：00～13：10　冒頭挨拶
　　吉村　和真（京都精華大学 副学長・マンガ学部教授）

第１部　各分野発表

13：10　**マンガ分野発表**「マンガ研究の地図を描く――メディア芸術連携促進事業の５年間――」
　　石川　優（大阪市立大学大学院文学研究科 特任助教）
　　西原　麻里（愛知学泉大学家政学部 講師）
　　杉本バウエンス・ジェシカ（龍谷大学国際学部 国際文化学科 准教授）

13：30　**アニメーション分野発表**「" アニメーション研究 " と "Animation Studies" を架橋する」
　　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）
　　萱間　隆（専修大学大学院文学研究科）

13：50　**ゲーム分野発表**「学際研究としてのゲーム研究」
　　松永　伸司（立命館大学ゲーム研究センター 客員研究員）
　　井上　明人（立命館大学映像学部 講師）

14：10　**メディアアート分野発表**「メディアアートの研究対象とは？」
　　明貫　紘子（映像ワークショップ 代表）
　　関口　敦仁（愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン・工芸科 教授）

14：30～14：45　休憩

第２部　ディスカッション「メディア芸術のための『新しい地図』作りに向けて」

14：45　**全体コメント**
　　細井　浩一（立命館大学 映像学部教授 アート・リサーチセンター長）
　　小出　正志（東京造形大学 造形学部 教授・日本アニメーション学会 会長）
　　関口　敦仁（愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン・工芸科 教授）

15：00　**ディスカッション**
　　石川　優（大阪市立大学大学院文学研究科 特任助教）
　　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）
　　松永　伸司（立命館大学ゲーム研究センター 客員研究員）
　　明貫　紘子（映像ワークショップ 代表）
　　司会進行：吉村　和真（京都精華大学 副学長・マンガ学部教授）

16：00

主催：文化庁／運営：メディア芸術コンソーシアムJV 事務局（一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構、大日本印刷株式会社、マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム）
お問合せ先：メディア芸術コンソーシアムJV 事務局／ TEL :075-212-0560 ／ FAX :075-212-0560 ／※会場では定員を設けているため、満席の場合御入場いただけないこともございます。

※当日は関口敦仁氏に代わり阪本裕文氏に登壇いただきました。

5.4　報告会

5.4.1　報告会式次第

文化庁
Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

2019 年度 メディア芸術連携促進事業 報告会

メディア芸術連携促進事業は、メディア芸術分野における、各分野・領域を横断した産・学・館（官）の連携・協力により新領域の創出や調査研究等を実施する事業です。本報告会では、本事業の一環として実施した「連携共同事業」7 事業の取組の報告を行います。

また、2019 年度メディア芸術所蔵情報等整備事業で開発し、昨年 11 月より公開した「メディア芸術データベース　ベータ版」の紹介を併せて行います。

日時：令和 2 年 2 月 17 日（月）　13：30～17：00（開場 13：00）
会場：国立新美術館　3 階講堂

プログラム

■13：30～13：40
　□主催者挨拶　　文化庁　参事官（芸術文化担当）　坪田 知広
　□企画委員挨拶　企画委員会主査　細井 浩一（立命館大学 衣笠総合研究機構長
　　/ アート・リサーチセンター長 / 映像学部 教授）

■13：40～16：20　報告プレゼンテーション
　□マンガ分野
　　①「マンガ原画に関するアーカイブ及び拠点形成の推進」
　　学校法人 京都精華大学、京都国際マンガミュージアム 他
　　②「国内外の機関連携によるマンガ史資料の連携型アーカイブの構築と
　　人材育成環境の整備に向けた準備事業」
　　NPO 法人 熊本マンガミュージアムプロジェクト 他
　　・企画委員による講評・質疑応答

　□アニメーション分野
　　③「アニメーションブートキャンプ 2019」森ビル株式会社
　　④「アニメスタッフデータベースの持続的な構築・整備に向けての調査・検証」
　　NPO 法人 アニメ特撮アーカイブ機構
　　⑤「アニメ特撮の中間制作物保存方法構築のための実践及び調査」
　　NPO 法人 アニメ特撮アーカイブ機構
　　・企画委員による講評・質疑応答

≪ 15：00～15：15　休　憩 ≫

※当日は坪田知広氏に代わり所昌弘氏にご挨拶いただきました。

□ゲーム分野

⑥「ゲームアーカイブ所蔵館連携調査 2019」学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター
・企画委員による講評・質疑応答

□メディアアート分野

⑦「メディアアート展示資料の調査研究事業」NPO 法人 Community Design Council
・企画委員による講評・質疑応答

≪ 16：05～16：20　休　憩 ≫

■16：20～16：40　メディア芸術データベース ベータ版のご紹介

■16：40～17：00　報告会全体に対する質疑応答、事務局からの連絡

～　2019 年度メディア芸術連携促進事業　企画委員　～　（五十音順、敬称略）

赤松 健	公益社団法人日本漫画家協会 常務理事 / 漫画家
内田 健二	マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム 共同代表
岡本 美津子	東京藝術大学 副学長 / 大学院 映像研究科 教授
久保田 晃弘	多摩美術大学 美術学部 教授 / アートアーカイヴセンター 所長
清水 保雅	株式会社講談社 顧問
関口 敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン・工芸科 教授
田中 千義	株式会社スタジオジブリ 事業開発部 プロデューサー
細井 浩一	立命館大学 衣笠総合研究機構長 / アート・リサーチセンター長 / 映像学部 教授
森川 嘉一郎	明治大学 国際日本学部 准教授
山地 康之	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 事務局長
吉村 和真	京都精華大学 常務理事 / 副学長 / マンガ学部 教授

＊本報告会では、内容を記録し、「メディア芸術カレントコンテンツ（https://mediag.bunka.go.jp）」に概要を掲載する目的で、録音・録画・撮影致します。

5.4.2　報告会ポスター

文化庁
Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

2019年度 メディア芸術連携促進事業 報告会

MANGA ANIMATION GAME MEDIA ART

メディア芸術連携促進事業とは

メディア芸術連携促進事業は、メディア芸術分野における、各分野・領域を横断した産・学・館（官）の連携・協力により新領域の創出や調査研究等を実施する事業です。本事業の目的は、恒常的にメディア芸術分野の文化資源の運用と展開を図ることにあります。
本報告会では、本事業の一環として実施した連携共同事業７事業の取組の報告を行います。また、2019年度メディア芸術所蔵情報等整備事業で開発し、昨年11月より公開した「メディア芸術データベースベータ版」の紹介を併せて行います。

※本事業が対象とする「メディア芸術」とは、デジタル技術を用いて作られたアート（インタラクティブアート、インスタレーション、映像等）、アニメーション、マンガ、ゲームとしています。

連携共同事業　報告団体

- 学校法人 **京都精華大学国際マンガ研究センター / 京都国際マンガミュージアム 他**
- 特定非営利活動法人 **熊本マンガミュージアムプロジェクト 他**
- **森ビル株式会社**
- 特定非営利活動法人 **アニメ特撮アーカイブ機構**
- 学校法人立命館 **立命館大学ゲーム研究センター**
- 特定非営利活動法人 **Community Design Council**

（発表順）

メディア芸術研究成果マッピング　シンポジウム［前日開催］

令和２年２月16日（日）13時00分−16時00分
国立新美術館 3F 講堂　参加無料

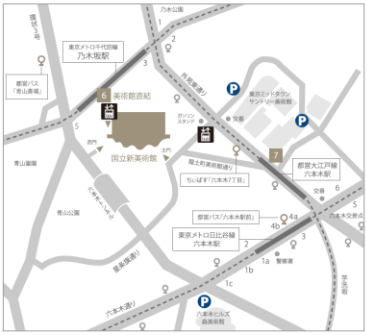
本事業において推進している以下研究プロジェクトのテーマ報告を行います。

メディア芸術研究成果マッピング
これからメディア芸術各分野の研究を志す初学者にとっての道標として、また研究者交流のきっかけとして、研究の現在を分かりやすく整理、可視化することを目指したプロジェクトです。

※詳しくはメディア芸術カレントコンテンツ（https://mediag.bunka.go.jp/）をご参照ください。

令和２年
2月17日 月
13時30分
▼
17時00分
［開場13時］参加無料

国立新美術館 3F 講堂



ACCESS
〒106-8558　東京都港区六本木 7-22-2
国立新美術館 3F 講堂
- 東京メトロ千代田線「乃木坂駅」
  青山霊園方面改札６出口（美術館直結）
- 都営大江戸線・東京メトロ日比谷線「六本木駅」
  ７出口 徒歩約４分

主催：文化庁
運営：メディア芸術コンソーシアム JV 事務局
（一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構、大日本印刷株式会社、マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム）

お問い合わせ先：メディア芸術コンソーシアム JV 事務局
TEL：075-212-0560
FAX：075-212-0560

※会場では定員を設けているため、満席の場合ご入場いただけないこともございます。

5.4.3　報告会リーフレット

文化庁
Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

2019年度 メディア芸術連携促進事業 報告会

MANGA ANIMATION GAME MEDIA ART

メディア芸術連携促進事業とは

メディア芸術連携促進事業は、メディア芸術分野における、各分野・領域を横断した産・学・館（官）の連携・協力により新領域の創出や調査研究等を実施する事業です。本事業の目的は、恒常的にメディア芸術分野の文化資源の運用と展開を図ることにあります。
本報告会では、本事業の一環として実施した連携共同事業７事業の取組の報告を行います。また、2019年度メディア芸術所蔵情報等整備事業で開発し、昨年11月より公開した「メディア芸術データベース ベータ版」の紹介を併せて行います。

※本事業が対象とする「メディア芸術」とは、デジタル技術を用いて作られたアート（インタラクティブアート、インスタレーション、映像等）、アニメーション、マンガ、ゲームとしています。

連携共同事業　報告団体

- 学校法人 **京都精華大学国際マンガ研究センター / 京都国際マンガミュージアム 他**
- 特定非営利活動法人 **熊本マンガミュージアムプロジェクト 他**
- **森ビル株式会社**
- 特定非営利活動法人 **アニメ特撮アーカイブ機構**
- 学校法人立命館 **立命館大学ゲーム研究センター**
- 特定非営利活動法人 **Community Design Council**

（発表順）

メディア芸術研究成果マッピング　シンポジウム［前日開催］

令和２年２月16日（日）13時00分−16時00分
国立新美術館 3F 講堂　参加無料

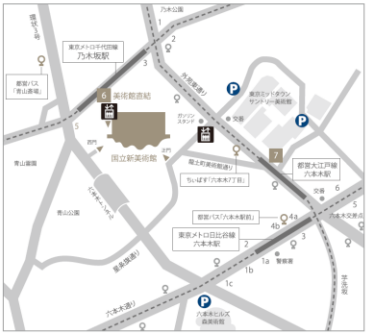
本事業において推進している以下研究プロジェクトのテーマ報告を行います。

メディア芸術研究成果マッピング
これからメディア芸術各分野の研究を志す初学者にとっての道標として、また研究者交流のきっかけとして、研究の現在を分かりやすく整理、可視化することを目指したプロジェクトです。

※詳しくはメディア芸術カレントコンテンツ（https://mediag.bunka.go.jp/）をご参照ください。

令和２年
2月17日 月
13時30分
▼
17時00分
［開場13時］参加無料

国立新美術館 3F 講堂



ACCESS
〒106-8558　東京都港区六本木 7-22-2
国立新美術館 3F 講堂
• 東京メトロ千代田線「乃木坂駅」
　青山霊園方面改札６出口（美術館直結）
• 都営大江戸線・東京メトロ日比谷線「六本木駅」
　７出口 徒歩約４分

主催：文化庁
運営：メディア芸術コンソーシアム JV 事務局
（一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構、大日本印刷株式会社、マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム）

お問い合わせ先：メディア芸術コンソーシアム JV 事務局
TEL：075-212-0560
FAX：075-212-0560

※会場では定員を設けているため、満席の場合ご入場いただけないこともございます。

2019年度
メディア芸術連携促進事業報告会
プログラム

MANGA ANIMATION GAME MEDIA ART

13：00

開 場

13：30 — 13：40

- 主催者挨拶
- 企画委員挨拶

13：40 — 16：20

報告プレゼンテーション

●マンガ分野

・「マンガ原画に関するアーカイブ及び拠点形成の推進」
学校法人 京都精華大学国際マンガ研究センター / 京都国際マンガミュージアム 他

・「国内外の機関連携によるマンガ史資料の連携型アーカイブの構築と人材育成環境の整備に向けた準備事業」
特定非営利活動法人 熊本マンガミュージアムプロジェクト 他

●アニメーション分野

・「アニメーションブートキャンプ 2019」　森ビル株式会社

・「アニメスタッフデータベースの持続的な構築・整備に向けての調査・検証」
特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構

・「アニメ特撮の中間制作物保存方法構築のための実践及び調査」
特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構

●ゲーム分野

・「ゲームアーカイブ所蔵館連携調査 2019」　学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター

●メディアアート分野

・「メディアアート展示資料の調査研究事業」　特定非営利活動法人 Community Design Council

16：20 — 16：40

メディア芸術データベース ベータ版のご紹介

・2019 年度メディア芸術所蔵情報等整備事業で開発し、昨年 11 月公開した「メディア芸術データベース ベータ版」の概要紹介

16：40 — 17：00

最終報告会全体に対する質疑応答、事務局からの連絡

*主催者の都合により内容に変更が生じる場合があります。予めご了承ください。

5.4.4　報告会アンケート用紙

アンケートにご協力をお願いします

2019年度メディア芸術連携促進事業報告会にご参加いただき、ありがとうございます。
事業の改善・活性化のためのアンケートにご協力をお願いいたします。

メディア芸術コンソーシアム JV　大日本印刷株式会社

【1】～【11】の設問について、該当する番号へ〇印をお願いいたします

【1】年齢　1）10 歳未満-19 歳　2）20-29 歳　3）30-39 歳　4）40-49 歳　5）50-59 歳　6）60 歳以上

【2】性別　1）男性　2）女性

【3】居住地域　1）東京 23 区内・都内　2）関東（　　県）　3）その他（　　県・府・道）

【4】ご職業　1）学生　2）会社員・公務員　3）教育・研究機関職員　4）博物館・美術館職員　5）その他（　　）

【5】本報告会へ参加された目的、動機としてあてはまるものをお聞かせください（複数回答可）
1）文化庁事業に関心があったから　2）登壇者に関心があったから　3）内容に関心があったから
4）友人・知人のすすめ　5）連携共同事業関係者　6）その他（　　）

【6】本報告会全体を通しての印象をお聞かせください
1）良かった　2）まあ良かった　3）普通　4）あまり良くなかった　5）良くなかった

【7】上記、設問【6】で選択された理由についてお聞かせください（自由に記述ください）
（　　）

【8】本日ご報告した文化庁メディア芸術連携促進事業の取り組みをご存じでしたか？
1）知っていた　2）知らなかった

【9】文化庁が管理する Web サイト「メディア芸術カレントコンテンツ」をご存知ですか？
1）知っている　2）初めて聞いた

【10】特に興味を持った事業に、〇印をお願いします（複数回答可）
1.「マンガ原画に関するアーカイブ及び拠点形成の推進」/ 学校法人京都精華大学、京都国際マンガミュージアム 他
2.「国内外の機関連携によるマンガ史資料の連携型アーカイブの構築と人材育成環境の整備に向けた準備事業」
/ NPO 法人熊本マンガミュージアムプロジェクト 他
3.「アニメーションブートキャンプ 2019」/ 森ビル株式会社
4.「アニメスタッフデータベースの持続的な構築・整備に向けての調査・検証」/ NPO 法人アニメ特撮アーカイブ機構
5.「アニメ特撮の中間制作物保存方法構築のための実践及び調査」/ NPO 法人アニメ特撮アーカイブ機構
6.「ゲームアーカイブ所蔵館連携調査 2019」/ 学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター
7.「メディアアート展示資料の調査研究事業」/ NPO 法人 Community Design Council
8.「メディア芸術データベース ベータ版」のご紹介

【11】参考になったことやご希望、ご感想などがありましたらお聞かせください（自由に記述ください）

アンケートへのご協力ありがとうございました。メディア芸術カレントコンテンツ（https://mediag.bunka.go.jp/）」にて情報発信を行っています。
ぜひサイトへのアクセスをお願いいたします。

5.5　大英博物館「The Citi exhibition Manga」展 視察報告

5.5.1　大英博物館「The Citi exhibition Manga」展 視察報告

大英博物館「The Citi exhibition Manga」展　視察報告

報告者：森川嘉一郎（明治大学国際日本学部准教授）

英国ロンドンの大英博物館にて、2019 年 5 月 23 日から 8 月 26 日にかけて、企画展示「The Citi exhibition Manga」（以下、「本件展示」。なお "Citi" はスポンサー企業名）が開催された。同展は日本のメディア芸術の国外における本格的な展示の事例であり、今後のメディア芸術に関する取り組みに際して重要なリファレンスになると見込まれる。マンガ・アニメ・ゲームなどの展示のキュレーションに関わってきた立場と観点から、視察と撮影記録を行った。その視察の報告を記す。

なお、プレス用に謳われる展示主旨、主要展示品、主催者や協力者、関連イベントなど、展示の視察報告やレビューで記載すべき事項は多岐にわたるが、本件展示については Thames & Hudson 社からカタログに相当する大部の関連書籍 [*1]（以下、「カタログ」）が発行されているほか、さまざまなメディアでも報じられており、それらは容易に参照可能である。それゆえ、本稿ではそれらの情報をまとめ直したりはせず、基本的には割愛する。

報告者による本件展示の視察の概要

報告者である森川は、本件展示の視察を目的として、2019 年 8 月 22 日から 26 日にかけて、23 日開催の本件展示の関連シンポジウムを日程に含む形で、実質的に 3 日間半ロンドンに滞在した。到着日の 22 日は 16 時から、24 日と 25 日は開館時から、それぞれ閉館時間まで、途中展示関係者への短い取材や小休憩をはさみつつ、本件展示の視察ならびに記録撮影を行った。なお、この期間は会期末期にあたり、25 日は最終日の前日で、会期中最後の日曜日でもあった。

23 日は 10 時から 17 時半にかけて大英図書館で開催された本件展示の関連イベントである「Manga Symposium」に聴衆の 1 人として参加した後、幾人かの登壇者や来場者と本件展示に関する意見交換を行った。

報告者と本件展示との関わりについて

報告者である森川は、本件展示のキュレーションに協力者としてわずかながら関わっており、完全な部外者ではないことから、協力の経緯と概要を記す。

本件展示のリード・キュレーターであるニコル・ルマニエール氏は、2017 年 2 月に別件で明治大学を訪問した際に、本件展示の検討に向けてマンガの研究者の紹介を希望し、明大職員の仲介により、明大所属の森川が面会した。同年 8 月に同氏が再訪した際にあらためて森川が面会し、展示企画に関する意見交換を行った後、同氏から、森川が訪英す

る形でのさらなる助言提供の要請を受けた。この要請に基づき、同氏の本属であるセインズベリー日本藝術研究所の研究者招聘助成制度である「Sotheby's Scholars」の枠組みで、森川は、2018 年 3 月 11 日から 16 日にかけて、実質 4 日間ロンドンに滞在し、対応した。

この 2018 年 3 月における助言提供の時点では、大英博物館内の数ある企画展示スペースの中で「セインズベリー・エキシビション・ギャラリー」を使用することが定まっており、かつ、実施された展示に結実したいくつかのアイデアや展示作品の候補が挙がっていたものの、展示構成や作品選定についてはフィックスされた要素がほとんどない段階にあった。森川の滞在中に会場構成案や展示作品・作家案等がある程度練られたが、その後、実施にいたるまでに大幅に変更されている。そして、その 2018 年 3 月より後の更新の過程に、森川は一切関わっていない。

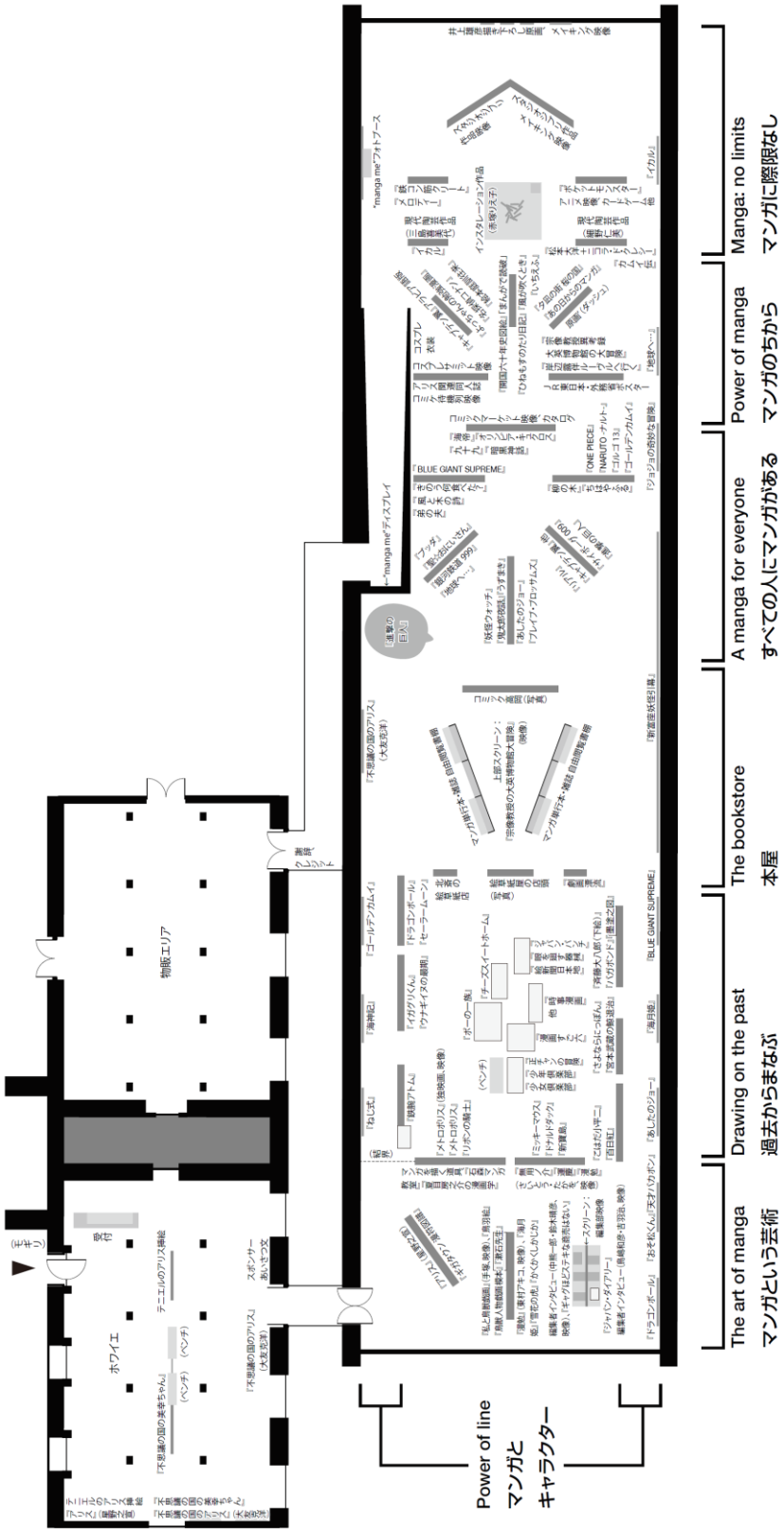
会場構成

カタログの序文でルマニエール氏は、「The six sections in this volume mirror the six thematic zones of the exhibition」[*2] としている。ところが、カタログと実施された展示とを見比べてみると、展示の各ゾーンに付けられた表題と、カタログの各セクションの章題は、すべて異なっている。「Manga and Society」や「Expanding Manga's Boundaries」など、実施された展示のゾーンの立て方とテーマ的な対応を見出せる章題もあるものの、「mirror」しているといえるほどはっきりとした対応関係を見出しがたいセクション／ゾーンもある。個々の作品のカタログの各セクションへの収録のされ方と、実施された展示の各ゾーンへの配され方も、異なっている部分が多い。

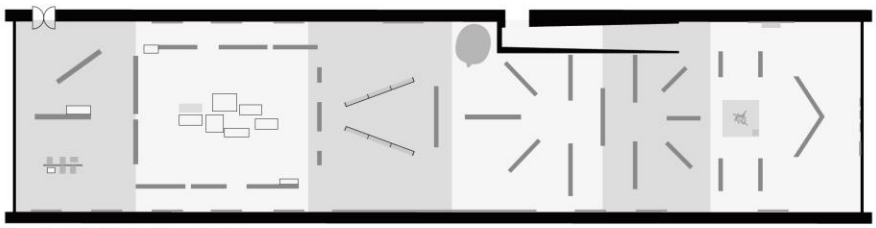
展示の終了後はカタログを閲覧することこそ容易である一方、これと実施された展示のゾーン構成とを比較することは難しくなる。後の検証を可能にするため、展示の平面図と各出展作品の配置を記録として作図した［図 1］。なお、このカタログの章立てと実施された展示のゾーン構成との食い違いは、おそらく、展示構成が固まるより前にカタログの編集や執筆が行われる必用があったことに起因している。両者の比較により、キュレーションの構想が実施計画に詰められる前後の、通常は表にされにくい過程を推定することも可能であると考えられる。

実施された展示のゾーン配置は、「Power of line」のゾーンを除き、横長のギャラリースペースを、羊羹を切るように並列的に割った空間構成になっている［図 2］。このような構成は、細長い空間の入り口側の端から出口側の端に向かって、各ゾーンが配置された順序に沿って観覧される動線を自然に形成する。これは各ゾーンのテーマや展示物にヒエラルキーを敷かず、並列性を強調する上でも、オーソドックスで王道的な空間構成である。

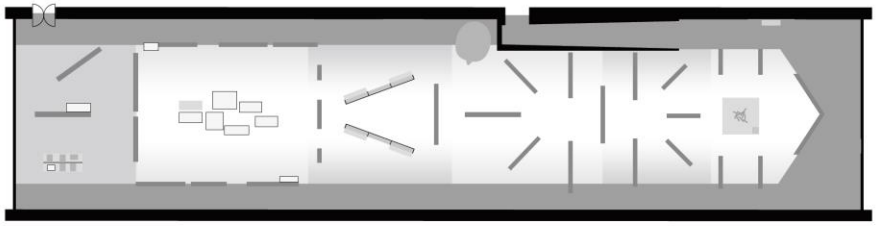
ところが、実際の展示空間を体験した印象は大きく異なる。ギャラリーの 2 つの長辺を成す壁に沿って設けられた「Power of line」の暗くて細長い空間が、中央の明るい空間



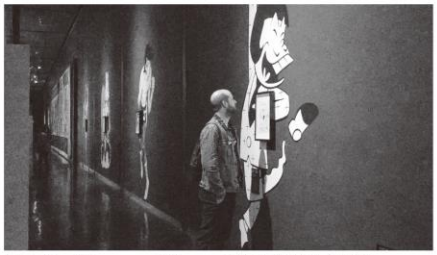
［図 1］：展示平面図と展示作品



［図 2］：並列的なゾーン配置



［図 3］：軸性の強い空間構成



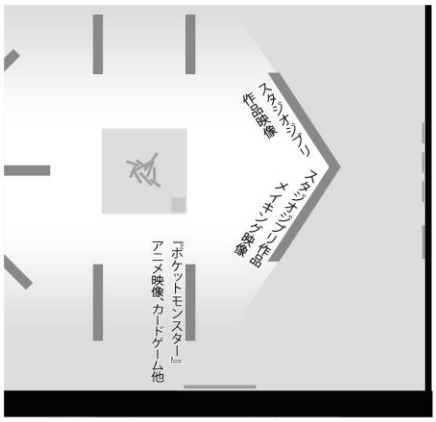
［図 4］：「Power of line」の暗く細長い空間

［図 5］：「Drawing on the past」のゾーン

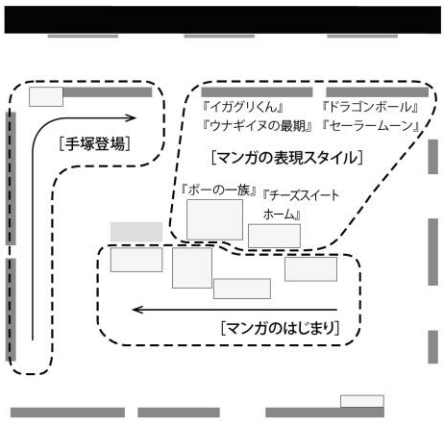
［図 6］：本屋のゾーン

［図 7］：「Manga: no limits」のゾーン

を挟み［図 3、4］、結果として並列的なゾーン構成を上書きするような強い中心軸が、主廊の両側に側廊を配した教会建築のごとく、空間的に形成されていた。「Drawing on the past」のゾーンでは高価そうなガラスケースが中央に並べられ［図 5］、本屋のゾーンでは発光パネルやスクリーンの映像によって明るく囲われた空間が中央に作られ［図 6］、展示の最奥部たる「Manga: no limits」のゾーンでは、中央に配置された赤塚りえ子氏のインスタレーションの奥にスタジオジブリ作品の映像が大きく投射されていた［図 7］。



［図 8］：スタジオジブリ作品と『ポケモン』の配置



［図 9］：「Drawing on the past」の作品配置

これらの展示物や什器、照明の配置が、テーマごとの並列的なゾーンの分節よりも、それらゾーンを横串のように貫く［周辺 – 中央 – 周辺］の分節を、より強く効かせていた。これは、とりわけセインズベリー・エキシビション・ギャラリーのような近代的でフラットな展示空間では、あまり用いられない空間の使い方といえる。

このような中心軸の強調は、中心軸上に配置された展示物を、それ以外の展示物に比べて、相対的により重要な作品であるように演出する効果を持つ。それがキュレーションの意図と連動していれば、展示のナラティブの伝達に大きく寄与する一方、この展示についてはキュレーションに必ずしも従属しない空間デザインの原理が、ゾーンの分節やナラティブを部分的に上書きするほど、強く作用しているように感じられた。

例えば「Manga: no limits」のゾーンにおける『ポケットモンスター』とスタジオジブリ作品の展示を比較してみると、展示物や投射映像の物理的な大きさの違い以上に、後者がより重要な作品として引き立てられているように受け止められ得る［図 8］。会場最奥部付近に展示されていることと相まって、スタジオジブリ作品が、日本におけるマンガの広がりの主軸、さらには到達点として位置付けられているようにも読み取れる。

また、「Drawing on the past」のゾーンでは、「マンガの表現スタイル」というサブセクションがゾーン外周のパーティションとゾーン中央のガラスケースの一部にまたがって配置されている。しかし、空間の軸性が強いことから、ガラスケースの展示物はすべて「マンガのはじまり」というマンガ史をたどるサブセクションの一部であるかのように誤解されやすく、それと相まって、パーティションの方に掲げられている『ドラゴンボール』や『セーラームーン』よりも、ガラスケースに展示されている『ポーの一族』や『チーズスイートホーム』の方が、歴史的に重要な作品であり、かつ後二者が重要性において同格に位置付けられているようにも読み取られ得る［図 9］。

［図 10］：展示内観

ただし、この強い空間的な軸性は、天井から吊り下げられた多数のタペストリーと相まって、展示空間に祝祭的パレードのような華やかなダイナミズムをもたらしており、その点で来場者の体験に大きく寄与していたともとらえ得る［図 10］。

なお、このような空間構成となった背景には、什器備品類の都合とともに、館内の学芸部とインタープリテーション部とデザイン部が、三権分立のような体制で展示や空間を構成したことにもよると推定される。後述する松葉涼子氏へのインタビューを参照されたい。

キュレーションについて

先述したように、出版されたカタログの内容と、実施された展示の構成や展示物には、少なからず異なっている部分がある。このため、展示終了後も未見の方を含むさまざまな立場の研究者による検証を可能にすべく、ほぼすべての展示壁面、展示物、パネルやキャプションを写真撮影により記録した。展示のナラティブと、それを構成するための作品選定については、さまざまな観点からの評価が可能であり、細やかな検証はゆだねたい。本稿では、次の 3 つの観点を挙げるに留める。

1 つ目は、マンガの制作における編集者や出版社の構造的な役割と、販売現場兼読者がマンガに出会う場としての書店が、これまでのマンガ展に見られなかった形でフィーチャーされていたということである。日本のマンガの歴史的な成り立ちからジャンルの多様性、メディアミックス展開などを総合的に俯瞰する大型展示は、1998 年に東京都現代美術館で開催された『マンガの時代展 —手塚治虫からエヴァンゲリオンまで—』においてすでに行われているが、本件展示は、歴史やジャンルに加えて、編集者や書店が果たしてきた役割に光をあてた点で新しい。今後同種の展示が企画される際に、特に参照されるべき点として挙げられる。

［図 11］：編集者や編集部の映像展示

編集者については、小学館、集英社、講談社などの主要出版社から 4 人の編集経験者のインタビュー映像が展示されるとともに、編集室を見渡すタイムラプス映像が大きなスクリーンで流された［図 11］。書店については江戸時代の絵草紙屋の店頭と、現代のマンガ書店としてコミック高岡の店内を写真等によって掲げるとともに、マンガの単行本や雑誌を来場者が自由にブラウジングして読むことができる書棚が設けられた。マンガの単行本を手にとって読むことのできる区画を設けた展示は、文化庁メディア芸術祭や、2010 年に水戸芸術館で開催された『新次元　マンガ表現の現在』展をはじめ、数多くあるが、それが日本の書店の再現として機能しているという点が、本件展示における重要な特徴である。

そのような、日本のマンガに関するかつてないほど総合的な展示としてのおもむきがあり、かつ、ほかならぬ大英博物館という場が、まさに高度な総合性を備えた展示だと来場者に認識させる額縁として機能する一方、本件展示を見るに際しては、これまで大英博物館とゆかりのあった特定の作家や作品を展示に含めるという原理が、キュレーションに際して部分的に働いていたことを踏まえる必要がある。それが、2 つ目の観点である。こちらについても、後述する松葉涼子氏へのインタビューを参照されたい。

例えば星野之宣氏の作品は、会場全体の 5 つものゾーンにまたがって 3 作品が展示されている。星野之宣氏と大英博物館との関係を踏まえずに観覧する来場者の視点に立つと、他のほとんどの出展作家が 1 箇所に 1 作品のみ展示されている中で、星野之宣氏がそうした他の作家を上回る、日本のマンガ家の中でも特別に重要な存在として位置付けられているようにも読み取り得る。

例えば北九州市漫画ミュージアムは、総合的なマンガ関連施設である一方、松本零士氏をはじめとする地元ゆかりの作家を大きくフィーチャーしている。そうしたケースの場合

は、館の総合性とは別枠で大きく扱う所以が来場者にわかりやすく示されることが多い。本件展示の場合は、そこが必ずしも明瞭ではない。

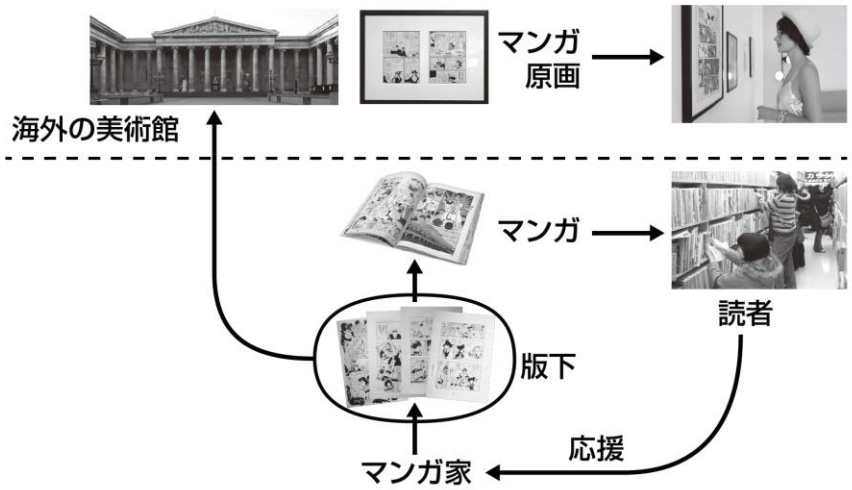
同様な原理は、細野仁美氏や三島喜美代氏の陶芸作品が本件展示にフィーチャーされたことについても働いている。ただし、こちらについては来場者が大英博物館の常設展示を見渡せば、同一の地域や文化圏出身の現代美術・工芸作家の作品を、歴史的展示物と並置する同館のスタイルの一環であり、展示内のナラティブとは別の枠組みとも関係していることが了解されやすい。

３つ目は、共催者であるマンガ・アニメ展示促進機構と国立新美術館の協力により、一堂に集めて展示することが事務処理的に極めて困難な数多の有名作品が、各作品の代表的なシーンの原画によって展示されたということである。これは、本件展示の大きな魅力の一つになるとともに、とりわけ大英博物館でこの展示が実施されたことを踏まえると、今後のマンガ展のあり方を考える際に検討を要する点が浮かび上がる。

セインズベリー日本藝術研究所の日本美術・文化遺産学の教授で、本件展示のリード・キュレーターであるニコル・ルマニエール氏の同僚でもある渡辺俊夫氏は、報告者である森川との対話の中で、「原画展＝マンガ展という考え方に抵抗がある。原画は制作の一過程を示しているに過ぎない。いわば版下であって、印刷、製本された状態が『マンガとして』完成形である」と評した（コメントの文言は後日メールにより確認した）。この問題意識自体は、マンガの展示を行ったことのある学芸員であれば、おそらくほとんどの者が認識しており、いわば「わかった上で」原画を主としたさまざまな作家展、作品展などのマンガ展が行われ続けている。ただし日本で行われる展示の場合は、来場者の多くが雑誌や単行本で展示作品を読んだ経験があると見なし得る。それゆえ原画という、通常は見ることができないものが展示されている場に、時間や交通費、入場料などを投じて赴く理由が形成される。

大英博物館における本件展示の場合は、その前提が異なってくる。マンガの読み方が展示冒頭で手厚く示されていることに現れているように、本件展示は、雑誌や単行本でマンガを読んだ経験はおろか、そもそも雑誌なり単行本なりという、マンガの日本における流通形態すら認識していない人々を来場者として想定している。単行本や雑誌を手にとって読むことができる区画が設けられているとはいえ、展示全体でみると原画の展示に割かれている空間が圧倒的に大きな割合を占めている。それぞれの原画を版下として作られた雑誌の誌面が、完成形として並置されているわけでもない。作品をすでに翻訳版の冊子で読んだ経験のある人を除けば、多くの来場者は、展示された原画によってはじめてその作品に接することになったのである。

これは例えば、やがて日本でも、物心ついた頃から主に電子書籍としてマンガを経験してきた世代が、マンガ展などで過去のマンガを原画によって見ることになったときに、展



［図 12］：海外におけるマンガ原画の展示がもたらしうる状況

示方法の適切性をいかに考えるかという観点を提供する。加えてより問題含みなのは、今後、大英博物館のような権威性を帯びた海外の施設で展示される機会が増えたり、さらには原画が競売等を介してそうした館に購入されて常設展示されたりするようになったとき、日本では一般市民がマンガを大量印刷された雑誌や電子書籍で享受する一方、海外ではそのマンガの、日本の一般市民が見たことのない原画を、雑誌でそのマンガを読んだことのない人々が美術館で鑑賞するという、奇妙な状況が出現しうるということである［図 12］。

実際に本件展示は、大英博物館を訪れた人しか見る機会がなかった。そこに展示されたマンガを、読者として育んできた日本の人々の多くは、現実的には本件展示を見る機会を断たれている。

なお、先述したように、本件展示においてこれまで一堂に集めて展示することが現実的に困難だった作品群の原画展示が実現したことには、大英博物館のスタッフの人々の熱意や館の権威とともに、主要マンガ出版社等の権利者との出展交渉の実現に与ったマンガ・アニメ展示促進機構と、原画等展示物の取り扱い実務の大きな部分を担った国立新美術館の存在が不可欠であった。今後海外、および国内で同様な水準やスケールの総合性を持った展示の実現の可能性を拓くためには、このような機構の存続と、実務を担った職員の知見の継承が要となることは、強調しておきたい。

来場者の様子

先述したように、報告者の森川が本件展示を訪れたのは、会期末期の週末を含む 3 日

［図 13］：来場者の様子

間である。その 3 日間を通じて、来場者は入場制限が敷かれた範囲内で大変盛況であった。来場者は老若男女にまたがり、1 つ 1 つの展示物に高い関心を持って見入っている様子がうかがわれた［図 13］。来場者の関心に訴求し、適切な鑑賞環境を提供するという点において、少なくとも報告者が見た範囲では、大変成功した展示になっているという印象が強かった。先述した軸性の強い配置が楽しげな空間を創出しており、その点で、ナラティブとの齟齬の可能性を上で記したものの、総合的には展示のこの大きな成功に寄与していたと感じられた。

来場者の様子については、写真に加えてビデオ撮影により記録した。

キュレーターインタビュー

文化庁メディア芸術連携事業の一環として行われている MAGMA 学芸員ミーティングや 2019 年 9 月に京都で行われた国際博物館会議をはじめ、リード・キュレーターのルマニエール氏が本件展示について発表したり、質疑に応えたりする機会はこれまで幾度かあり、それぞれ記録されている。今回の視察では、キュレーションチームのメンバーであった松葉涼子氏に取材した。

被取材者：

大英博物館マンガ展プロジェクト・キュレーター

セインズベリー日本藝術研究所シニア・デジタル・ヒューマニティーズ・オフィサー

松葉涼子氏

取材日時、場所：

2019 年 8 月 24 日、大英博物館

―― 今回のマンガ展のキュレーションは、大英博物館日本セクションのニコル・ルマニエール先生と松葉涼子さん、そして内田ひろみさんが担当されたとうかがっていますが、どのような役割分担だったのでしょうか。

松葉　基本的にはニコル先生がリード・キュレーターです。企画自体は 2016 年 3 月ぐらいにははじまっていたのですが、最初に企画案をまとめていたとき、私は週のうち 4 日は他のプロジェクトのために働き、残りの 1 日でマンガ展のサポートに入るという形でした。内田ひろみさんがマンガ展のプロジェクト・キュレーターとして大英に来られたのが 2018 年 4 月くらいで、そこからだいたいニコル先生、ひろみさん、私の 3 人で役割分担をしていきました。

3 人で進めるときには、ニコル先生は必ず「涼子どう思う？」「ひろみどう思う？」と意見を聞き、特に判断が難しい部分については 3 人で決めました。ただ、私もひろみさんも、この展示はニコル先生の学芸員としての作品だと思っているので、ニコル先生の意見を尊重するようにはしていました。

諸々の作業の分担は、はっきりと分かれていたわけではないのですが、私は企画の段階から関わっていたので、作品の選択や構成のサポート、そして図録の企画案の作成を行いました。ひろみさんは、日本のレンダーとのやりとりについて中心となる役割でした。主な仕事は、（共催者である）マンガ・アニメ展示促進機構や国立新美術館との連絡、そしてマンガ・アニメ展示促進機構を通した（レンダーとの）契約にいたるまでの交渉です。ただ、そこはひろみさん一人ではカバーできないので、ひろみさんと調整しながらニコル先生と私も適宜日本とのコンタクトをサポートしていました。

―― 大英博物館の中のさまざまな部署の方々がこの展示に関わられたと思いますが、お三方以外で特に展示の内容面に大きく関わったのはどちらの部署になるでしょうか。

松葉　日本語だと「教育部」と訳されることが多いですが、インタープリテーション部門から担当者が 1 人参加しています。インタープリテーションの役割はたとえば来場者がどの作品の前で立ち止まり、どこで人が溜まってしまうのか、どのように展示の構成を作っていけばわかりやすくなるのか、とかといった提案をしていきます。われわれ学芸部が提案する企画案に対して、インタープリテーションの方である程度改訂を加えることが少なからずあります。これはマンガ展だけではなく、大英博物館全体の展示についてもそのように進めています。

もう一つ大きく関わったのが、デザイン部です。あの空間を使って展示企画案を立

体的に実現していく上でどのようなデザインの可能性があるのか、とか、空間の使い方によってどのくらいの作品数が展示できるのか、とかといった判断に関わっています。

インタープリテーションがまず企画構成を見て、次にデザインが、それを空間の大きさに照らし合わせた上で展示できるだいたいの作品数を提案してくるので、それによって構成を変えないといけないときもありました。特に難しかったのは、デザイン部からの要請で作品数を 3 割カットしなければならなくなり、どの作品をカットするかという問題が発生したときでした。

―― そもそもマンガで企画展を行うかどうかというレベルの判断を司った、上層部のようなところは存在しますか。

松葉　今回の展示は 2015 年に大英博物館で行った「マンガなう：三つの世代」展をきっかけとしています。その時の館長がニール・マクレガーでした。ニール・マクレガーは、2009 年に（「Manga at the British Museum : drawings by Hoshino Yukinobu」展で）展示した『宗像教授の大英博物館の大冒険』の展覧会とマンガ出版にいたるまでのプロジェクトをすすめた一人でもあります。2015 年の展示における中村光先生の『聖☆おにいさん』も、大英博物館で展示することに意義があると考えていました。ただ、館長が好意的に受けとめているからすぐ承認されるというわけではなく、そこから今回の企画展の実施の承認にいたるまでには、多くの承認段階を経て博物館の中心部門に認められる必要がありました。

―― いったん承認されたあとは、もっぱら学芸部とインタープリテーション、そしてデザインの方々の間のやりとりで進行する形だったのでしょうか。それとも、いろいろな局面でその都度上からチェックが入る形だったのでしょうか。

松葉　エキシビション部という、企画展のすべてを統括する部署があります。そのエキシビションにプロジェクト・マネージャーという代表がおかれ、エキシビション、キュラトリアル、デザイン、インタープリテーション、マーケティング、プレス、コンサベーション、販売部などの各部署の中からこの展示に関わる担当者が決められ、プロジェクト・チームが組まれました。それが 2018 年 1 月くらいにスタートし、週に 1 回もしくは 2 週間に 1 回くらいの割合で、定期的にミーティングを行いました。議題によって関わる人が変わってくるので、その都度関わる人が参加して、話を進めていくという体制でした。

―― スポンサーであるシティ銀行からは、内容面に関する要求は何かあったでしょうか。

松葉　学芸部が把握している限り、内容面では、ほぼなかったと思っています。

体的に実現していく上でどのようなデザインの可能性があるのか、とか、空間の使い方によってどのくらいの作品数が展示できるのか、とかといった判断に関わっています。

インタープリテーションがまず企画構成を見て、次にデザインが、それを空間の大きさに照らし合わせた上で展示できるだいたいの作品数を提案してくるので、それによって構成を変えないといけないときもありました。特に難しかったのは、デザイン部からの要請で作品数を 3 割カットしなければならなくなり、どの作品をカットするかという問題が発生したときでした。

―― そもそもマンガで企画展を行うかどうかというレベルの判断を司った、上層部のようなところは存在しますか。

松葉　今回の展示は 2015 年に大英博物館で行った「マンガなう：三つの世代」展をきっかけとしています。その時の館長がニール・マクレガーでした。ニール・マクレガーは、2009 年に（「Manga at the British Museum : drawings by Hoshino Yukinobu」展で）展示した『宗像教授の大英博物館の大冒険』の展覧会とマンガ出版にいたるまでのプロジェクトをすすめた一人でもあります。2015 年の展示における中村光先生の『聖☆おにいさん』も、大英博物館で展示することに意義があると考えていました。ただ、館長が好意的に受けとめているからすぐ承認されるというわけではなく、そこから今回の企画展の実施の承認にいたるまでには、多くの承認段階を経て博物館の中心部門に認められる必要がありました。

―― いったん承認されたあとは、もっぱら学芸部とインタープリテーション、そしてデザインの方々の間のやりとりで進行する形だったのでしょうか。それとも、いろいろな局面でその都度上からチェックが入る形だったのでしょうか。

松葉　エキシビション部という、企画展のすべてを統括する部署があります。そのエキシビションにプロジェクト・マネージャーという代表がおかれ、エキシビション、キュラトリアル、デザイン、インタープリテーション、マーケティング、プレス、コンサベーション、販売部などの各部署の中からこの展示に関わる担当者が決められ、プロジェクト・チームが組まれました。それが 2018 年 1 月くらいにスタートし、週に 1 回もしくは 2 週間に 1 回くらいの割合で、定期的にミーティングを行いました。議題によって関わる人が変わってくるので、その都度関わる人が参加して、話を進めていくという体制でした。

―― スポンサーであるシティ銀行からは、内容面に関する要求は何かあったでしょうか。

松葉　学芸部が把握している限り、内容面では、ほぼなかったと思っています。

―― キュレーションの過程について、うかがいたい点があります。2018 年 3 月に私（森川）をお招き頂き、展示構成がまだやわらかかった頃に意見交換に参加させて頂いたときの印象なのですが、構成が煮詰まる前の段階で、決め打ちのように展示に含めることがほぼ決まっていた作家や作品があったように思います。それは、おおむねそのような理解でよろしいでしょうか。

松葉　そうですね。

―― それは、どのような作家や作品だったのでしょうか。

松葉　まずは 2015 年の「マンガなう」展で展示した作家さんたち、つまり、それまでにすでに大英博物館の日本セクションと関係のあった作家さんたちです。ちばてつや先生、星野之宣先生、中村光先生です。河鍋暁斎の幕（『新富座妖怪引幕』）についても、1993 年に一度大英博物館で展示したことがあり、マンガ展の構想が持ち上がったときから話は出ていました。暁斎については大英博物館にある程度のコレクションがあって、研究が進んでいるので、私たちにとって（展示対象として）選びやすかったということもあります。あとは、（日本セクション長の）ティム・クラークの方で何点か、大英博物館ですでにコレクションを進めている作家さんの作品を展示したいという意向がありました。たとえば（陶芸作家の）細野仁美さんの場合は、大英博物館が 2013 年に彼女の『羽根の葉の器』という作品を購入していて、2015 年くらいからマンガを主題にした磁器作品をこちらから提案してすでに制作をすすめていたので、それを展示することはほぼ決まっていました。

―― 大英博物館では、企画展の展示物に館蔵品を一定の割合で使うという、レギュレーションのようなものはあるのでしょうか。

松葉　通常の企画展であれば、40 から 50％くらいは館蔵品を使うことになります。2017 年の北斎展の場合は、50％でした。ただしマンガ展の場合は、私たちはそれほどマンガの原画を所蔵しているわけではないので、10％程度になりました。

―― 続いて展示の平面計画についてうかがいたいと思います。展示物が多く、かつ混むことが見込まれる企画展の場合、日本の美術館等では順路がかっちりと決まった平面計画を組むことが通例であるように思います。今回のマンガ展は順路のない、来場者に迷路を探索するような動き方をさせる組み方になっていますが、それは大英博物館ではめずらしくなかったり、むしろ一般的だったりするのでしょうか。

松葉　今まで作ってきた展示は、ある程度順路のあるものが多かったように思います。ただ、今回のマンガ展と同じスペース（セインズベリー・エキシビション・ギャラリー）で、2018 年の 4 月から 7 月にかけて行われたロダン展（「Rodin and the art of

ancient Greece」展、2018 年 4 月～ 7 月）は、順路なしの形でした。その展示では、横長のスペースを活かして、真ん中に巨大なロダンの彫刻を置いて、割と自由に動けるようにしていて、それが非常に好評でした。デザイン部の判断の中ではその影響が少し、あったかもしれません。ちょうど私たちがマンガ展のデザインを考えている時だったので。

―― 順路を敷かない組み方自体は、新しかったわけですね。

松葉　そうですね。ただ、展示冒頭のセクション 1 と 2（「The art of manga」と「Drawing on the past」）には、順路を設けたいと思っていました。そこにはマンガの読み方に関する展示があり、順路に沿ってそこを見ないと、あとに続く展示作品を反対方向に読まれてしまう可能性があるからです。そしてセクション 2 のあと、展示スペースの真ん中に本屋に関する展示があり、それ以降は、次に見るものを割と自由に選べるというか、観客がさまざまなジャンルを捜索できるようにをある程度自由に動けるようなスペースにするという、デザイン側からの提案がありました。

―― 順路のない迷路状の空間にするというのは、学芸部の側からではなく、デザインの側からの提案だったわけですね。

松葉　そうですね。向こうからの提案でした。でも、ニコル先生はそれを非常に気に入っていたと思います。

―― 本屋に関する展示を会場全体の真ん中に配置したことには、何か意図があったのでしょうか。

松葉　書店がマンガの産業の中心であると、われわれは考えました。新しいマンガに触れるという経験は、書店に行くことで得られる ―― それを、観客が実際に本を手にとって体験できるようにしたので、そこを中心に持ってきたいと思っていました。

―― セクション 3 と 4（「A manga for everyone」と「Power of manga」）では放射状にパーティションが配置されていて、空間に求心性、あるいは軸性が発生しているように感じたのですが、あの配置にそのような意図はあったのでしょうか。

松葉　それは私にはわかりません。ただ、先にもいったように Manga for Everyone としているところもあって、自身の好むマンガを自由に見つけられるようにする、という意図はあったと思います。また、本当はもう少し映像素材を使いたかったので、中心になるスペースができるのであれば、そこで映像を見せたいという気持ちはありました。コミックマーケットの映像展示もカーブ状にして、映像に入り込むような感じにできればと考えていたのですが、それは実現できませんでした。

―― キャラクターの大型パネルが並ぶセクション 5（「Power of lines」）は、会場スペースの外周の長辺をなす 2 つの壁に分かれた形で配置されていて、他のセクションを両側から挟む形になっていますが、これはどのような意図に基づく配置なのでしょうか。

松葉　一つは、（2018 年 3 月に）森川先生がいらしたときに課題として持ち上がったことですが、河鍋暁斎の幕（『新富座妖怪引幕』）が非常に大きく、それをマンガ展にどのように組み込むか、ということです。これはどうしても壁に配置せざるを得ない作品です。ただ、マンガ展としては暁斎の作品だけを中心にすることができないので、そしてそこに描かれた妖怪と、マンガのキャラクターを、同じような大きさで並べるというところが、デザイン上の工夫でした。

―― 片側の壁に集約するという考え方にはならなかったのでしょうか。

松葉　（2018 年 3 月に）森川先生がいらしたときに、（等身大のキャラクターパネルによる）三十三間堂のお話や、長い空間を活かすというご提案を頂いていて、最初は片側に集めるという考え方でした。そうしたところ、デザインの側から、そこをキャラクターだけではなくて、原画をゆっくり見られるようなスペースにしたいという要望がありました。混み合って騒がしくなる真ん中のスペースから離れて、落ち着いて見られるようにするために、パーティションで少し隠れるような形にして、（展示物同士も）間を空けるという、デザイン側の要望で両面に配置することになりました。

謝辞

本件展示の視察ならびに本稿の作成にあたり、大英博物館の松葉涼子氏をはじめとする本件展示関係者の方々、セインズベリー日本藝術研究所の渡辺俊夫氏、および大日本印刷株式会社の鈴木守氏をはじめとするメディア芸術コンソーシアム JV 事務局の方々に大変お世話になりました。

註

*1：Nicole Coolidge Rousmaniere and Matsuba Ryoko ed.,*Manga*, Thames & Hudson, 2019.

*2：前掲書 p.10.

5.6　マンガ関連資料所蔵施設調査

5.6.1　目的と背景

本事業の連携共同事業のマンガ分野では、“モノ”の管理については、「国内外の機関連携によるマンガ史資料の連携型アーカイブの構築と人材育成環境の整備に向けた準備事業」（以下、刊本 PJ）において、刊本を収集し、廃校などの空きスペースにプールし、分類、選書を行い他館や海外へ寄贈する活動を行ったり、「マンガ原画に関するアーカイブ及び拠点形成の推進」（以下、原画 PJ）において、寄贈された原画の分類、保管を行ったりしながら、ノウハウを蓄積し人材を育成している。

一方“情報”の管理については、アーカイブされた情報を広く公開していくことを目標に、メディア芸術所蔵情報等整備事業においてメディア芸術データベース（ベータ版）を 2019 年 11 月にリニューアル公開した。今後各施設と連携し、所蔵情報のメタデータの提供を受けることで、メディア芸術データベースを介して世界中から情報にアクセスすることが可能となる。

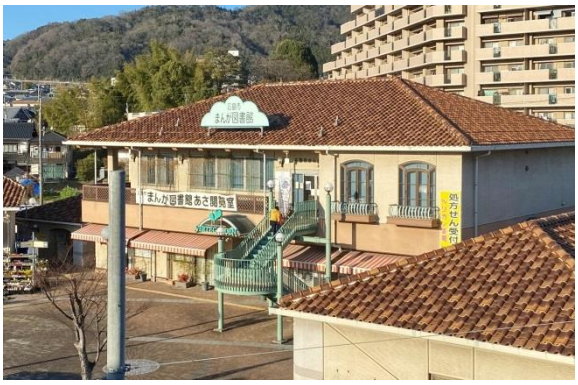
今後より多くの施設と連携していくためには、“モノ”と“情報”の管理をルール化していく必要があるが、まずは現在所蔵、保管を実践している施設の取り組みや課題、要望等を現状把握すべく、将来的に本事業が目指す「連携型アーカイブネットワーク」の構成員となりうると考えられる以下 4 館のマンガ関連資料所蔵施設に対してヒアリング調査を行った。

なお、調査施設の選定にあたっては、マンガ刊本の蔵書数、利用者数を参考にしたほか、これまでにメディア芸術データベースとの連携について協議をしていない施設、マンガ刊本だけでなく原画を所蔵している施設、などの視点から総合的に判断し決定した。

5.6.2　広島市まんが図書館

（基本情報・施設・職員）

広島市まんが図書館
住所：〒732-0815 広島県広島市南区比治山公園 1 番 4 号
最寄り駅：広島電鉄 比治山下駅（徒歩約 10 分）
開館：10:00～17:00　月曜・図書整理日（奇数月末日）ほか休館
TEL:082-261-0330
URL:https://www.library.city.hiroshima.jp/manga/



広島市まんが図書館 あさ閲覧室
住所：〒731-0154　広島市安佐南区上安二丁目 30 番 15 号
最寄り駅：アストラムライン 上安駅（徒歩約 1 分）
開館：10:00～17:00　月曜・図書整理日（奇数月末日）ほか休館
TEL：082-830-3675
URL：https://www.library.city.hiroshima.jp/guide/asa/

広島市まんが図書館（以下、まんが図書館）は国内唯一のマンガを専門とする公共図書館である。広島市立中央図書館の分館に相当し、中央図書館と同じく公益財団法人広島市文化財団が指定管理を行っている。桜の名所で市内を一望できる比治山公園に立地し、広島市現代美術館が隣接する。設置目的として「まんがとまんがに関する資料を体系的に、収集、保存そして提供し、行事等を開催することでまんが文化の向上を目指します」とのコンセプトが明示されている。附属施設に安佐南区の広島市まんが図書館あさ閲覧室（以下、あさ閲覧室）がある。

まんが図書館は 1997 年 5 月 1 日に開館した。市の政令指定都市昇格を機とする比治山芸術公園構想の一環で 1983 年開館した比治山公園青空図書館を前身とする。建物は、黒川紀章による設計で、地下 1 階地上 2 階の鉄筋コンクリート造となっている。青空図書館のリニューアルとして市議会からの提案をきっかけに検討委員会を設けてまんが図書館が実現した。前身の青空図書館は公園内での野外読書をコンセプトとし、これは現在も緑陰読書の推進として実施されている。

直近では 2018 年度に書庫の増築工事等が行われ、2019 年 4 月リニューアルした。これにより、書架狭隘［きょうあい］化の解消、従来閉架資料を置いていた館の入り口付近を展示や講演スペースとして転用、ウッドデッキ等の増築による館外閲覧の促進など多々の改善が行われている。現在の延床面積は 882.28 平米となっている。

あさ閲覧室は 1999 年 5 月 1 日に開館した。当時増築困難だったまんが図書館の拡充策として、バスターミナルの空きテナントの 2 階を活用して設置された。アクセスしやすく市街地と近いため利用は非常に多い。延床面積 243.92 平米となっている。

現在の職員数は館長、室長を含め、まんが図書館 7 名、あさ閲覧室 5 名の計 12 名（2019 年 4 月現在）。うち 10 名が司書有資格者である。市立図書館の職員としての採用（広島市からの派遣職員 1 名を含む）であり、中央図書館等への異動もある。

（所蔵資料と目録・装備・排架）

まんが図書館はマンガ単行本を中心に 15 万 3,083 冊（2019 年 3 月末現在。以下同じ）を所蔵している。若干の重複もあるが、あさ閲覧室の 5 万 6,679 冊とあわせて約 21 万冊のマンガ資料を有する。収集は続刊の購入と利用者からのリクエストが中心で、従来あった特定レーベルの全点購入等は、現在は行っていない。年間の資料購入は、まんが図書館 4,645 冊、あさ閲覧室 1,503 冊の計 6,148 冊（2018 年度。以下同じ）で、寄贈受入れは、まんが図書館 494 冊、あさ閲覧室 656 冊の計 1,150 冊で、処分を含めて取扱いを任せてもらう条件で受け入れている。

まんが図書館の一般書架

マンガ単行本のカバー率は公共図書館としては最多で、これは国会図書館で所蔵するマンガ単行本近刊の 3 割程度をカバーしていると見込まれる数量である。

特殊コレクションとして、まんが図書館では広島ゆかりの作家、作品を「ひろしまコーナー」に収集・排架している。あさ閲覧室では学習・教養マンガを積極的に収集しており 2,809 冊を所蔵している。

貴重資料書架

マンガ雑誌はあさ閲覧室と合わせて 70 誌以上を継続して購入している。保存年限は 1 年で以前のバックナンバーは廃棄している。別に貴重資料として主要マンガ誌の創刊号のコレクションがある。また公共図書館として主要新聞も継続して受け入れている。

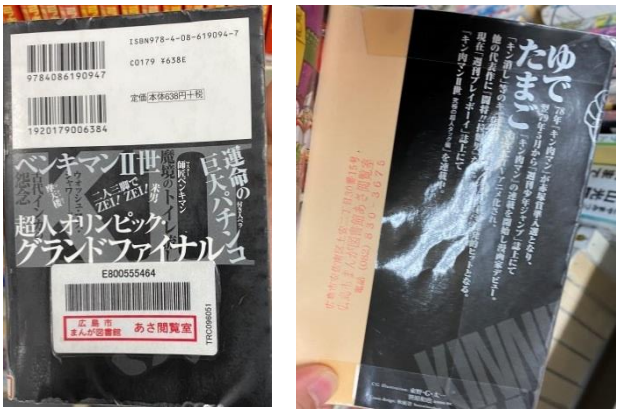
同人誌等は受け入れていない。海外のマンガについては、過去に収集した海外作品の原書や邦訳、日本のマンガの外国語訳は比較的多く、大判のコーナーや「外国語まんがコーナー」に排架されている。

まんが図書館ではマンガ単行本以外にまんが関係資料 8,643 冊を所蔵している。貴重資料として鳥獣人物戯画や絵巻物の複製、18 世紀の鳥羽絵の版本などマンガの歴史的な資料を収集し、一部を展示している。

ひろしまコーナーの原爆関連棚

1 コママンガ、4 コママンガに関しては 1998 年度より「おもしろその年まんが大賞」を主催している。市民らから募集した 1 コママンガ等を審査し、例年館内ほかでの展示を行っている。

資料は地元の書店より購入し、各館の職員により受入れ・目録作成される。MARC による流用入力は行わず、まんが図書館の職員全員で手分けをし、受入れ作業時に日本目録規則に沿って目録作成作業を行っており、作業の標準化を図るための覚書がある。目録作成には広島市立図書館共通の図書館システムを使用し、広島市立図書館の OPAC での検索が可能となっている。システム上ではマンガ単行本も雑誌・雑誌巻号の扱いで管理されている点が特徴である。両館で所蔵しているマンガ資料のみ「まんが」として区分されている。システムの管理は中央図書館が行っている。



あさ閲覧室の所蔵資料の装備の様子
（まんが図書館の装備も大きくは変わらない）

両館ともほとんどの資料が開架だが、暴力表現、性描写などで懸念のある作品や、完結していて利用の少ない作品、状態に問題のある資料など一部を閉架書庫に排架している。閉架資料も出納で閲覧できる。

資料の装備は「蔵書印」「請求記号ラベル」「資料 ID のバーコード」「IC タグ」の付与があり、また背に補強のためホッチキス止め、カバーごと全面のコーティングを行っている。ホッチキス止めはカバーの下のため外観からはほぼ気づかない。コーティング等は雑誌にも行っている。

請求記号に作家（作画者）名の一部が含まれ、閲覧室及び書庫ではその 50 音順で排架される。あさ閲覧室の学習・教養マンガについては日本十進分類法の請求記号で排架される。

また汚損、破損で読めない資料の廃棄やよりよい状態の複本との交換を理由として、年間でまんが図書館 3,076 冊、あさ閲覧室 2,030 冊の計 5,106 冊が除籍されている。

まんが図書館の閲覧席の例

あさ閲覧室の閲覧席の例
（いずれもこうした椅子が館内の壁際の各所にあり、大きなマンガ閲覧用のスペースはない）

（サービスと利用者）

まんが図書館は所蔵資料の館内閲覧（公園内を含む）と館外貸出しを主要なサービスとする。公共図書館であり入館は無料で登録も不要。年間入館者数はまんが図書館 16 万 3,460 人、あさ閲覧室 9 万 7,374 人（2018 年度。以下同じ）。過去の来館者調査によると広い年代に利用されており、特に 20 代から 50 代の青年、壮年の男女の利用が多く、貸出し資格を持つ地域住民を中心にリピーターが多い。聞き取りでは外国人観光客もよく訪れ、土日は家族連れの利用者も多いとのことである。

所蔵資料は館内の閲覧席で読むことができる。両館とも閲覧席は壁沿いに置かれた椅子が中心で、一部、学習や新聞閲覧のための机のある閲覧席がある。

まんが図書館では館外に持ち出して公園内で所蔵資料を読むこともできる。こうした利用も 2019 年のウッドデッキ等の増設以降、増加したとのことである。

館外貸出しをする数少ないマンガの専門図書館であり、広島市立図書館の貸出し利用券（市の在住・通勤・通学者、及び近隣市の在住者が登録可）があれば市立図書館と同様に資料の貸出しができる。自動貸出機も利用できる。

2018 年度の年間貸出冊数は、まんが図書館 40 万 8,860 冊・あさ閲覧室 27 万 4,058 冊。加えて市内の他図書館を通じた貸出しがこれ以上に多く、これを含めると両館のまんが資料は年間 106 万 7,053 冊が貸し出されている。市外へのマンガの相互貸借は行っていない（まんが関係資料は可）。

資料の予約やリクエストも活発で、職員によるレファレンスサービスも行われており、年間の資料相談件数はまんが図書館 1,635 件、あさ閲覧室 975 件あった。なお資料の複写も通常の図書館と同様に行っているが利用は少ない。

展示は所蔵書籍の紹介が中心で、1 階フロアや館外のショーウィンドウなどで行われている。上述の「おもしろその年まんが大賞」の入賞作品展は例年開催している。

まんが図書館だけでなく他の広島市立図書館や公民館での巡回展も行われる。2019 年のリニューアル以降は 1 階の玄関前のフロアで同入賞作品展のほか、京都国際マンガミュージアムの協力で漫画家あすなひろしの複製原画（原画）の展示などが行われている。

館主催のイベントとしてはマンガに関連する講座などが以前から頻繁に開催されている。2018 年度は漫画家や比治山大学短期大学部の講師を招いてのマンガ制作の講座、京都国際マンガミュージアムより講師を呼んだ漫画史講座、比治山大学短期大学部の学生による似顔絵描きなどが開催された。

ほか比治山公園内での市のスポーツゴミ拾いのイベントの際、関連したマンガを読めるコーナーや展示を用意するなどの試みも行っている。

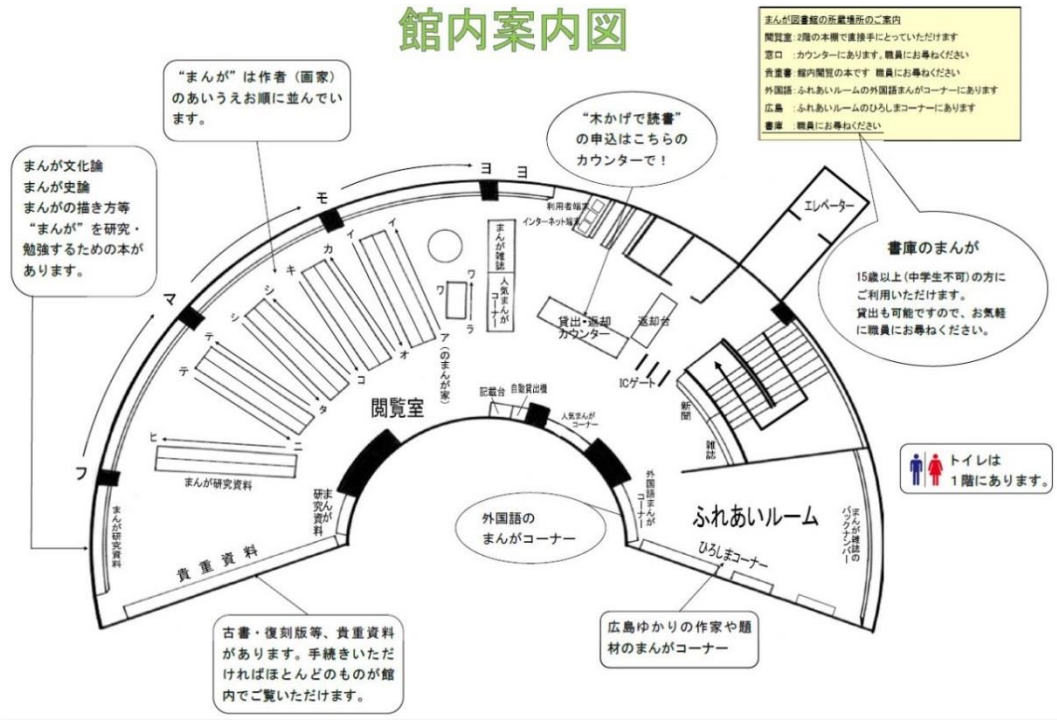
まんが図書館のショーウィンドウ

「おもしろその年まんが大賞」展示

貴重資料より鳥獣戯画（複製）の展示

（いずれも取材時まんが図書館１階の玄関前にて開催中。従来はこのフロアは閉架資料の置き場所となっていた。現在は講座などのイベントでも使用。）

（館内案内図）



（広島市まんが図書館 HP より）

（その他参考写真）

写真解説

1. 2019 年新設のウッドデッキ。
2. まんが図書館前の石段。2019 年に屋根新設。
3. まんが図書館の雑誌バックナンバー書架。
4. 2019 年新設の閉架書庫。集密でなく一般書架。
5. まんが図書館の新聞・雑誌書架。
6. まんが図書館の外国語漫画資料書架。
7. まんが図書館カウンターの様子。
8. あさ閲覧室の学習・教養まんが書架。

（参考資料）

- 広島市まんが図書館、広島市まんが図書館あさ閲覧室 HP（前述）
- 広島市立図書館 HP　https://www.library.city.hiroshima.jp/index.html
- 『広島市の図書館（要覧）令和元年度（2019 年度）』（広島市立中央図書館、2019.12）

- 片山久仁子「広島市まんが図書館あさ閲覧室オープン 公立初の漫画専門図書館の運営から」みんなの図書館（269）、pp.29-36、1999.9
- 小林郁治「マンガと図書館 まんが図書館の運営から教えられたこと」 現代の図書館 47（4）、pp.251-257、2009.12
- 吉田宏「広島市まんが図書館の現状と課題について」 カレントアウェアネス（314）、pp.8-11、2012.12
- 伊藤遊ほか「広島市まんが図書館における来館者調査 マンガを「図書館」で扱うとはどういうことなのか」 京都精華大学紀要（41）、pp.111-127、2012
- 安形輝ほか「日本の公立図書館におけるマンガの所蔵状況」 三田図書館・情報学会研究大会発表論文集、pp.25-28、2016

5.6.3　横手市増田まんが美術館

（基本情報・施設・職員）

横手市増田まんが美術館
住所：〒019-0701 秋田県横手市増田町増田字新町 285 番地
最寄り駅：JR 十文字駅（バス及び徒歩で約 17 分）
開館：10:00～18:00　第 3 火曜休館
TEL: 0182-45-5569
URL: https://manga-museum.com/

横手市増田まんが美術館（以下、まんが美術館）は国内最多のマンガ原画を収蔵・展示する公立の美術館である。横手市による設置で、現在は一般財団法人横手市増田まんが美術財団が指定管理を行っている。周辺には国の重要伝統的建造物群保存地区に選定されている「増田の町なみ」がある。

設置目的は「市民の文化意識の醸成、マンガ文化の振興並びにマンガ原画の保存及び継承に寄与し、マンガ文化をまちづくりに活用しながら一層の地域活性化を図るため」（横手市増田まんが美術館設置条例）。マンガ原画の保存が「シビックプライド（市民の誇り）」になるという観点から事業が進められている。

まんが美術館は 1995 年 10 月 21 日に当時の増田町により「増田町まんが美術館」として開館した。設計・デザインは株式会社丹青社による。町制施行 100 周年の記念事業として図書館、郷土資料館等と合わせて町の複合施設「増田町ふれあいプラザ」内に設置された。増田町は漫画家、矢口高雄氏の出身地であり、当初は記念館としての設立を予定していたが、氏の意向を受けてマンガ原画の美術館となった。開館当初より矢口氏ほか数十名の国内外の漫画家のマンガ原画を展示している。矢口氏は名誉館長となっている。

増田町はほか 7 市町村との市町村合併で 2005 年 10 月 1 日に横手市となり、現在の館名に改称した。2017 年より大幅な改修工事を行い、2019 年 5 月 1 日にリニューアルオープンし、旧複合施設の建物全体がまんが美術館となった。設計・デザインは開館時と同じく丹青社による。県と市による地域活性化のための協働事業「秋田県未来づくり協働プログラム」。市と矢口氏ら 4 名の漫画家の共同出資により一般財団法人横手市増田まんが美術財団が 2015 年 2 月に設立され、リニューアル以降はまんが美術館の指定管理者となった。行政と漫画家が連携・協力してマンガ活用に取り組むことを目的としたほか、異動もある公務員によるアーカイブ実務の継続性への懸念が設立への動機とのことである。新設された「マンガの蔵展示室」は、美術館の特徴であるマンガ原画の保存のための先進的な設備であり、同時に増田町の伝統的建造物の特徴である「内蔵（うちぐら）」のコンセプトを取り入れたデザインとなっている。

職員はパートタイム含めて現在 25 名。それぞれ担当はあるものの、企画展などの際は全体で協力して実施する密なチームとのことである。

これだけ多数の漫画家のマンガ原画を常設展示する施設は国内に類がなく、近年課題となっているマンガ原画の収集・保存・利活用について長い実績とともに先端的な取り組みを行っている非常に重要な施設である。

（所蔵資料と保管・目録）

まんが美術館はマンガ原画を主な収蔵資料としている。大規模収蔵作家として、矢口高雄、高橋よしひろ、小島剛夕、能條純一、土山しげる、東村アキコについては数万点規模の原画を所蔵している。その他計 179 名の国内外の漫画家のマンガ原画、あわせて 24 万点以上（2019 年 4 月現在）を保管しており、うち 20 万点ほどは整理済みでリスト化されている。矢口氏の原画約 4 万 2,000 点については横手市への寄贈、その他は賃貸借契約による収蔵となっている。

マンガの蔵展示室内の様子
（職員により原画の整理作業が行われている）

2019 年新設の原画収蔵庫は「マンガの蔵展示室」と称され、「魅せる収蔵」をコンセプトに内部がガラス張りで公開されており、来館者が原画保存作業の様子を見ることができる。最大 70 万点の原画の収蔵に対応した設備があり、今後も 1 万点規模以上の収蔵を年々増やしていく計画とのことである。

中国、香港、韓国・マレーシア、台湾など海外の漫画家の原画も収蔵されている。2014 年に秋田県の国民文化祭開催に伴う「国際マンガフェスティバル in アキタ」をまんが美術館で開催しており、このとき展示した東アジア各国の漫画家の原画が主で、継続した収集は行っていない。一部がマンガライブラリー内に展示されている。

マンガ原画は新設された原画収蔵庫で温湿度管理されて保管される。単行本を単位として管理しており、連載 1 話分の原画を、間紙を挟みながら一つの封筒に入れ、単行本 1 冊分の封筒をアーカイブ用の箱に納め、箱一つを収蔵庫の引き出し一つに収納している。

原画のデジタル化（スキャニング）にも取り組んでおり、収蔵原画の 1/3 ほど、数万点がデジタル化されている。矢口氏の原画ほぼ全点が作業済みで、その他の作家については各主要作品を中心に進めているとのことである。一部は館内で閲覧できる。

原画のデータの作成作業は、受入れ時の受入れ台帳とスキャン作業時の原画台帳の 2 段階で実施している。受入れ台帳は原画受入れ時に作成するもので、刊行されている単行本と原画を突き合わせる形で行われ、どの作品のどの巻の原画なのかを確認し、枚数や色を話単位で Excel にて記録している。一方、原画台帳はデジタル化作業時に作成され、丹青社が制作した専用のデータベースシステムを使用している。入力する項目は、作家 ID、作品 ID、巻数 ID、カテゴリ ID、話数 ID、原画 ID、画像 ID、原画枚数、原画サイズ、色数、画材、状態①（ページ書き込み）、状態②（指示書き込み）、状態③（シミ、黄ばみ等）、備考（裏面の状態なども含め、その他の原画情報の書き込み）となっており、

CSV 出力にも対応している。現状では作成しているデータは公開していない。作業者としては、館全体のスタッフのため専任ではないが 2～4 名が随時作業しており、詳しいマニュアルは存在しない。

マンガ原画は、矢口氏の分のみ寄贈であるが、その他は賃貸借契約となっている。外部の美術館等の展示や出版のために貸し出す際は、主体は漫画家・出版社であり、まんが美術館では引渡し・返却のみを担当している。原画の収蔵とデジタル化を横手市が行う代わりに、市が公共サービスとして非営利で使用する際の版権料は無償とする契約を締結している。作家から受入れ済みの中間制作物資料の中には、原画だけでなく作品が出来上がるまでの企画資料なども含まれており、今後展示等での活用が期待されるが、原画の保存を最優先で作業しているため、現状では整理に着手できていない。また、原画を含めたそれらの中間制作物資料は、1 点ずつ価値を査定することが困難であるため、現状は 1 作家ごとに一律の補償額で損害補償保険を契約している。

ほかに館内で読むことができるマンガの書籍約 2 万 5,000 点（2019 年 5 月現在）を、館内マンガライブラリーほかにてほぼ開架で所蔵している。収集は一般からの寄贈と一部については購入しており、展示原画のマンガ作品などが中心となっている。秋田県出身作家については独立のコーナーを設置して紹介している。マンガ雑誌についても出版社から寄贈されたものなどを閲覧できるが、現在バックナンバーは廃棄している。

マンガライブラリー内の書架の様子

秋田県作家コーナー

（このようにマンガライブラリー外にもマンガ単行本が排架されている）

目録は Excel 等で簡易なものが作成されているが非公開となっている。装備は蔵書印及び透明なカバーなど簡易なもので、排架は作家名の 50 音順となっている。

まんが美術館はマンガ原画の収蔵・展示を重視しており、マンガ書籍の保管は他のマンガ図書館、ミュージアムの役割として割り切ったスタンスを取っている。マンガ原画の初出が不明なものは、リストアップして京都国際マンガミュージアムに調査を委託するなどの協力関係がある。

（サービスと利用者）

まんが美術館はマンガ原画の展示を主要なサービスとしており、原画を展示した常設展のほか、マ

ンガに関する企画展やイベントを随時開催している。またマンガライブラリーでマンガ書籍の閲覧もできる。

入館は無料（企画展のみ有料）で、リニューアルの 2019 年 5 月から 12 月はじめまでで 12 万人の来館を記録している。県内からの来館が半数、ほか岩手、山形、宮城など東北近県からが多い。外国人観光客などはそこまで多くないものの、企画展によっては遠方からの観光客も目立つ。家族連れの利用なども多い。

常設展はマンガ原画の展示と漫画家の紹介が中心となっており、作家ごとに紹介と数点の原画の展示が並ぶ。

特別展示室ほかでは会期ごとに漫画家の原画展などが開催されており、2019 年は「ゲンガノミカタ展」「鋼の錬金術師展」「オノ・ナツメ展」が開催された。

ほか上述の「マンガの蔵展示室」やマンガ文化を紹介するマンガ文化展示室などがあり、館全体の各所にマンガに関する展示がある。

館内に専用のワークショップルームがあり、毎週末マンガづくりのワークショップが開催されている。講師は県内在住の漫画家が協力している。ワークショップで来館者が描いたマンガの一部が館内で展示されている。地元の参加者のほか、観光で立ち寄った来館者が参加することもある。

リニューアル以前より観覧席 500 席のコンベンションホールがあり、地域のホールとしても使用されているが、マンガに関する各種のイベント等が行われ、「鋼の錬金術師展」など展示の会場にもなっている。ホールの緞帳［どんちょう］は「釣りキチ三平」を描いたつづれ織りの特注品で、館内最大の展示作品でもある。

館外でもマンガに関する小規模な展示を行っており、2019 年には増田観光物産センター蔵の駅で「矢口高雄　ふるさと、増田」を開催。2017 年から 2018 年の休館中は県内外の各所で展示を開催した。リニューアルが県・市の共同事業だったこともあり、県内で官民共同のマンガ活用実行委員会を設けて随時活用を進めている。学校教育での活用も計画されており、まんが美術館スタッフによる出前授業や収蔵原画の教育利用などが企画されている。

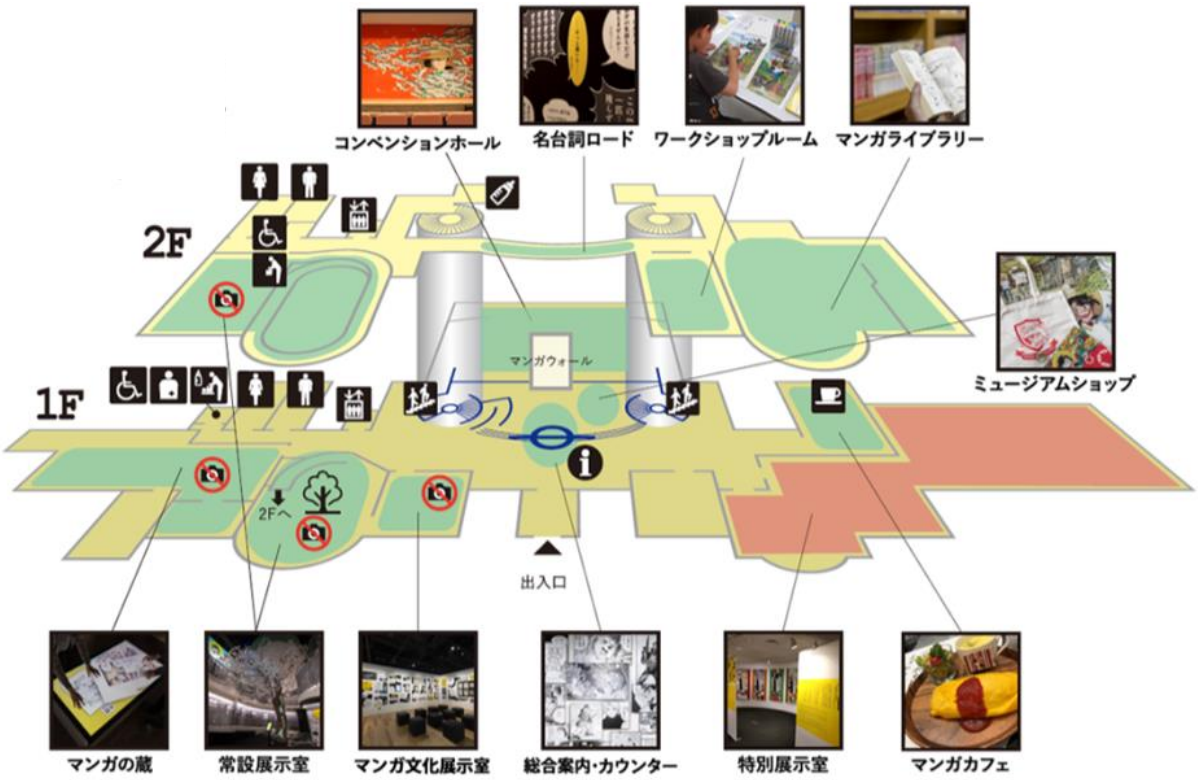
マンガ書籍の閲覧については、移転した旧増田図書館の場所を利用して 2016 年 7 月 20 日から「マンガライブラリー」が設置された。書架は旧図書館のものを使用している。当初は出版社寄贈のマンガ雑誌が中心だったが、一般から寄贈を募り現在の形となった。マンガの書籍や雑誌が開架され、これらの資料は館内で自由に閲覧できる。寝転んでマンガを読めるスペースも設けられている。館外への貸出しや資料の複写は行っていない。書籍の閲覧は主たるサービスではないものの、利用は非常に多いとのことである。常設展内などにも原画に関連した作品のマンガ書籍を置いている。従来はこうした展示内の設置のみだった。

ほか館内にミュージアムショップとマンガをテーマにしたコンセプトカフェ「マンガカフェ」が併設されている。ミュージアムショップでは既存のアニメ・マンガグッズや企画展関連のグッズのほか、収蔵原画による絵ハガキや複製原画も販売されている。マンガカフェは複合施設にあった調理実習室スペースの転用で、マンガをテーマに遊び心のある工夫があるほか、来館した漫画家がカフェ内の壁にイラストを描けるようになっており、カフェ自体が一つの作品となっている。

マンガライブラリー内の寝転びスペース

マンガカフェの壁面

（館内案内図）



（横手市増田まんが美術館 HP より）

（その他参考写真）

写真解説

1. 原画のデジタル化等の作業を行うアーカイブルーム。
2. マンガライブラリーの海外漫画家の原画展示。
3. マンガライブラリーの様子。
4. 常設展の入口。
5. マンガの蔵展示室内のデジタル化原画の展示。
6. マンガの名シーンを切り抜いたマンガウォール。下部はミュージアムショップ。
7. コンベンションホール。
8. ワークショップルーム。マンガ講座で使うスクリーントーン等の画材が常備されている。

（参考資料）

・ 横手市増田まんが美術館 HP（前述）
・ 『増田町まんが美術館』（増田町、1995.10）
・ 『横手市増田まんが美術館 YOKOTE MASUDA MANGA MUSEUM』（横手市増田まんが美術館、2019.5）
・ 『マンガ原画アーカイブのタイプ別モデル開発実施報告書』（京都精華大学、2018.2）
ほか館パンフレット、チラシ、ニュース記事等

5.6.4　飛騨まんが王国

（基本情報・施設・職員）

飛騨まんが王国 まんがサミットハウス
住所：〒509-4542 岐阜県飛騨市宮川町杉原 116 番地
最寄り駅：JR 杉原駅（徒歩約 10 分）
開館：平日 10:00～18:00　土日祝日 10:00～21:00
冬季は開館時間が短縮 木曜休館（冬季は水曜も休館）
祝日・夏休み・正月は営業
TEL：0577-62-3259
URL：http://www.miyagawa.org/summit_house/

飛騨まんが王国 まんがサミットハウス（以下、まんがサミットハウス）は飛騨市のマンガの読める観光施設である。飛騨市による指定管理施設で、第三セクターとして株式会社飛騨ゆい宮川事業部が運営を行っている。温泉・宿泊施設他と合わせた「飛騨まんが王国」として当時の宮川村により 1994 年 5 月に開館した。

宮川村は夏のアユ釣りで有名な宮川下流域に面し、やな漁で捕れたアユなどが食べられる杉原観光ヤナがあり、スキー場もあるなど観光客が多かった。これに加えて 1987 年に温泉ボーリングを行い、温泉事業を開始、観光事業を強化しており、その中で村民が「まんがによるユニークな村づくり」を考え、「飛騨まんが王国」が構想された。まんがサミットハウスは構想当初「まんが国立図書館」という名称であり、これに関連して「飛騨まんが王国」と名付けられている。

建物は 3 階建てで延床面積約 1,600 平米、神岡エンジニアリングの設計による。館内はヨーロッパの王宮をイメージした内装となっている。

「飛騨まんが王国」の設置準備と同時期に、廃屋を古書店に改造する「本の村」という構想で地域おこしを進めていたベルギー王国ルクセンブルク州リバン市のルデュ村と国土交通省を通じて交流を持ち、同国の視察などを通じてリバン市と姉妹都市となった。これに関連した寄贈資料がある。

宮川村はほか 3 町村との市町村合併により 2004 年 2 月 1 日に飛騨市となった。指定管理者の株式会社飛騨まんが王国も 2016 年に株式会社飛騨ゆいに統合している。

建物の 2、3 階が全 8 室の宿泊施設となっており、60 人以上の収容に対応している。また温泉施設「宮川温泉おんり～湯」と接続しており、近年良く見られる温泉とマンガ図書館を合わせた観光施設の最初期の例である。地域の観光の拠点であり、ほか関連施設としてアウトドア宿泊施設「ナチュールみやがわ」がある。また 2018 年 7 月 2 日より電源設備などを備えた車中泊専用駐車場 RV パークがオープンしている。かつては白木ケ峰スキー場が併設されていたが 2011 年に閉鎖した。同敷地を利用して 2019 年 10 月 21 日より自由にドローンが飛ばせる「ドローンパーク」がオープンしている。飛騨市内にはスキー場の夏季利用として「飛騨流葉ドローンパーク」があり、これに対して冬がオフ

シーズンとなる飛騨まんが王国でスキー場跡を利用したものである。

職員は飛騨まんが王国全体では 20 数名。うち 1 名が現在まんがサミットハウスの業務全般を担当している。

（所蔵資料と目録・排架）

資料はマンガ単行本を中心に約 4 万 2,000 冊（2019 年 12 月現在）を開架で所蔵している。マンガ雑誌は収集していない。

資料は当初一般からの寄贈で集めたが、現在は寄贈はまれで、今は続刊や人気のマンガ等を継続的に購入している。もともと一般からの寄贈であること、太陽光の入る施設に開架されていることから、古いものはあまり状態の良くない資料もある。

1994 年の宮川村のベルギー訪問に関連して当時のルクセンブルク州知事よりエルジェのタンタンの各国語版などバンド・デシネ 54 冊の寄贈を受けており、その後の視察時の寄贈と含めて以前は特設のコーナーで展示していた。近年はこうした寄贈はないとのことである。これらのバンド・デシネは日に焼けることもあり展示はやめたが現在も保管されている。

また 1995 年の館のまんが祭りで東京の司書房からマンガの古書 1 万 2,000 冊が寄贈されており、その一部が現在も保管されている。この中には戦後の赤本や貸本、少年雑誌の付録マンガ、COM やガロのバックナンバーなどが含まれる。これらは「まんが情報室」に保管されている。

その他一部だが閉校した小学校の図書室の資料など、絵本の資料も開架している。

まんがサミットハウス内の書架
（最近増設したスライド式の書架）

まんがサミットハウス所蔵の
バンド・デシネの一例

まんが情報室内の書架
（戦後初期のマンガ単行本や赤本，
貸本，雑誌付録などがみえる）

目録管理に使用しているものとしては、Excel、私本管理と蔵書検索リストがある。新規資料の受入れ時にそれぞれ入力・更新作業を実施している。Excel についてはシリーズ単位での記述となり、シリーズ名と巻数を入力している。私本管理については、Web 上で公開されているアプリの一種で、1 冊単位で登録されている。蔵書検索リストは、HP 上で公開されている蔵書検索システム用のリストとなっている。3 種類のデータについては、いずれかをマスターとしているわけではなく、別個での管理となっている。飛騨まんが王国にてデータの管理に従事しているのは 1 名で、前任者からの引継ぎに基づいた作業内容となっている。

排架は、以前は一律に作家名 50 音順だったが、分かりづらいとの意見から 2016 年 6 月より書店の並びを意識して出版社別・男性向け女性向け別の作家名 50 音順に変更している。検索のために「まんが検索表」（タイトル索引）が設置されている。

装備は、以前は背に貼ったシールで棚を色分けしていたが、現在は蔵書印のみとなっている。最近の受入れ分はカバーをテープ止めしている。

以前は書架に不足があり除籍も行っていたが、現在は大幅に書架を増設しており余裕がある。また以前は館外に保管していた寄贈資料（開架の複本が中心）があったが、現在は処分済みである。

作品名で排架場所が探せるまんが検索表

（サービスと利用者）

まんがサミットハウスは宿泊、温泉及び所蔵資料の館内閲覧を主要なサービスとする。

入館は有料で中学生以上 400 円、小学生 300 円。温泉との共通券もある。宿泊客は館内閲覧と温泉も利用できる。

現在は年間 1 万 5,000 人ほどの利用がある。うち宿泊が 2,000 人ほど。県内外が半々で、県外では富山県との県境に近い立地もあり富山県や石川県からの利用が多い。温泉やアユ釣りなどマンガ以外の目的の利用も多い。海外からの観光客はまれとのことである。

まんがサミットハウス内のベンチ

館内では所蔵資料を自由に読むことができる。宿泊施設と共用のフロアのため土足禁止となっている。

椅子の閲覧席があるほか、床がカーペットで好きな場所に座ったり寝転んだりしてマンガが読める。特に館内の独特の形のベンチは気持ちよく寝転ぶことができる。枕の貸出しなどもある。

渡り廊下内の展示

宿泊客については客室のフロアにもマンガの開架があるほか、時間外の利用もある程度許容されている。客室にはコタツがある。

まんがサミットハウスの館内には過去にイベント等で来館した漫画家や声優のサインが展示されている。また飛騨まんが王国内の渡り廊下を利用して漫画家・声優のサインや地元の人の作品、一般の来館者が描いたイラストなどが展示されている。

まんがサミットハウス内の色紙の展示

館主催のイベントとしては 2 月上旬含め年 3 回「漫画の日」のイベントを開催している。好きなマンガに投票する「まんが選挙」やこのとき限定で、カフェテリアで提供される「まんが

ランチ」などの企画がある。

かつては旧宮川村主催で、国内外から 1 コママンガなどを募集した「飛騨みやがわ国際まんがカーニバル」が 3 年ごとに開催されていた。各種のイベントや国内の漫画家を招待しての審査などが行われ、作品集などが発行されている。市町村合併を機に見直され、2006 年の開催を最後に終了した。

飛騨まんが王国全体としては宿泊施設と「みやがわ温泉おんり～湯」、「カフェテリア白木ヶ峰」が併設されている。

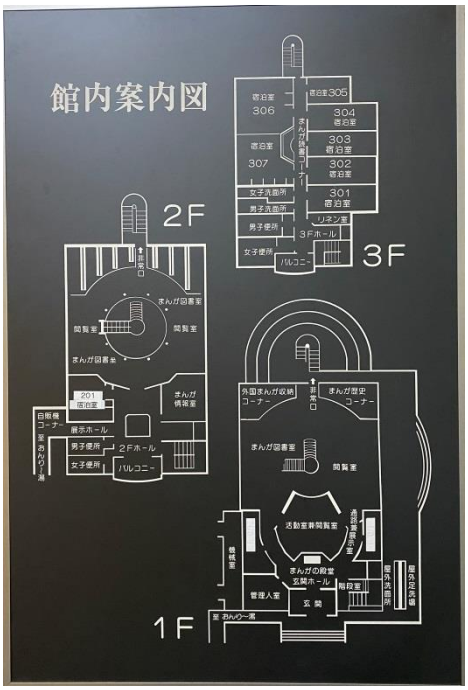
宿泊施設は 7 名収容の和洋室、5 名収容の和室と、ほかに大広間がある。家族での宿泊に向いているほか、合宿等の会場として適した作りになっている。

「みやがわ温泉おんり～湯」は天然温泉で、展望風呂やサウナ、流水歩行用の温水プール（夏休みを除き、金土日の週末）も利用できる。宿泊客が利用できるほか、一般向けにも開放されている。

「カフェテリア白木ヶ峰」は宿泊施設の食堂を兼ねたカフェで、一般向けのランチタイムも営業しているほか、宴会場としても利用されている。夏はアユ釣りの集まりの会場などになっており、かつてはスキー場の休憩所として活用された。

みやがわ温泉おんり～湯

（館内案内図）



館内掲示

（その他参考写真）

写真解説

1. まんがサミットハウスに隣接する「カフェテリア白木ヶ峰」（左）と「みやがわ温泉おんり～湯」（右）。まんがサミットハウスとは渡り廊下でつながっている。
2. カフェテリア白木ヶ峰の中の様子。
3. まんがサミットハウス内展示のモンキー・パンチ氏のサイン色紙。厳重なケースに保管されている。
4. 客室内のコタツ。夜間は部屋にマンガを持ち込んで読むこともできる。
5. まんがサミットハウス 2 階の古くからの書架の例。館内の窓は大きく日が入るため、一部の蔵書の背は日に焼けて読めなくなっている。

（参考資料）

- 飛騨まんが王国 HP（前述）
- 広報みやがわ より飛騨まんが王国関連抜粋資料（取材先提供）
- 朝日新聞 1997 年 6 月 17 日朝刊・岐阜面「人気漫画増やしたよ 書架に五千冊増 宮川村・サミットハウス／岐阜」

その他チラシ、パンフレットほか

5.6.5　立川まんがぱーく

（基本情報・施設・職員）

立川まんがぱーく

住所：〒190-0022 東京都立川市錦町 3 丁目 2 番 26 号　子ども未来センター2 階

最寄り駅：JR 西国立駅（徒歩 7 分）

開館：平日 10:00～19:00　土日祝日 10:00～20:00

定休なし

TEL：042-529-8682

URL：https://mangapark.jp/

立川まんがぱーくは立川市のマンガの読める商業施設。立川市による設置で、民間事業者である合人社計画研究所が独立採算自主事業として指定管理を行っている。子育て・教育支援に関わる各種の相談や一時預かりなどを行う「子ども未来センター」の一部で、同センターには貸しアトリエ、ギャラリー、スタジオなども併設されている。「まんがの文化的価値を多くの人に楽しんでいただくこと」を目的とする（HP より）。

老朽化により 2010 年 5 月に立川市庁舎が移転したため、第 1 庁舎（1958 年築）を解体して広場にし、比較的新しい旧立川市庁第 2 庁舎（1970 年増築）を改修の上再利用する「立川市旧庁舎施設等活用事業」が立ち上がり、民間事業者を公募型プロポーザルで募集、合人社計画研究所らのグループが選定された。市庁舎移転に伴って人の入りが減る懸念から、地元商店街等より地域のにぎわい創出への要望があり、立川まんがぱーくは特にこれに資する施設として位置付けられている。

耐震・改修工事を経て 2013 年 3 月に「子ども未来センター」がグランドオープン、あわせて立川まんがぱーくが開館した。建物は佐藤総合設計と清水建設による設計と建築、地下 1 階地上 2 階の鉄骨鉄筋コンクリート造で全体の延床面積 4,319 平米、うち 2 階の 700 平米ほどが立川まんがぱーくの敷地である。

大きなテラスから元第 1 庁舎の敷地だった広場とつながる構造となっており、この広場で「まんがぱーく大市」などのイベントを開催している。元市庁舎のため、立川駅前の中心市街とも比較的近く、アクセスは良い。

現在の職員数はマネージメント 1 名、現場 8 名。貸しアトリエ等の子ども未来センター内の業務を兼任している。明確な分担はなく、目録作成等は各自が行っている。

ほか「マンガを介したコミュニケーションが生まれる状況をつくること」を目的とするマンガ企画ユニット「マンガナイト」の山内康裕氏がコミュニケーションプランナーとしてサポートし、全体の企画や特集棚、イベントなどに協力している。

（所蔵資料と目録・排架）

資料はマンガ単行本を中心に約 4 万冊をほぼ開架で所蔵している。閉架は準備中の資料などごく一部のみとなっている。収集は基本的に購入のみで寄贈はほとんど受け入れていない。ネットカフェ中心の取次ぎ書店「春うららかな書房」と地元立川の「オリオン書房」を通して、続刊や利用者のリクエスト作品、話題作など月数百点を購入している。選書にはネットカフェ等のランキングを参考にしている。

ほか「のらくろ特集コーナー」に田川水泡氏の御子息から寄贈された「のらくろ」の希少本がある。

海外のマンガとしては、語学教育を目的に日本のマンガの外国語版を所蔵している。

マンガ雑誌十数誌を購入し開架しているが、所蔵は近刊を数号のみでバックナンバーは廃棄している。新聞も同様に開架している。

マンガ以外では絵本約 2,000 冊を所蔵し「絵本コーナー」に開架している。また図鑑も学習まんがと一緒に排架されている（分類「(学習まんが）図鑑」)。

学習まんがの書架

一般まんがの書架

のらくろ特集コーナー

目録は Excel を使用しタイトル全巻単位のリストで管理されており、タイトル・作者名・巻数・排架棚・第 1 巻の ISBN が記録されている。1 冊ごとの管理は行っていない。このリストからタイトル・作家名で蔵書を探せる簡易な蔵書検索が HP 上で提供されている。

排架に独自の分類があり、「学習まんが」と「一般まんが」の 2 種に大別して整理されている。「学習まんが」についてはさらに、趣味・娯楽・スポーツ、生活・育児・健康、科学・技術・産業、ビジネス・政治・経済、食・料理、文化・音楽、歴史、受験・教科・資格、図鑑、外国語に分類されている。分類に独自のマニュアル等はなく、職員の相談で行われている。分類で棚が決められており、「学習まんが」と「一般まんが」の棚は半々となっている。請求記号は棚番号・作者名 2 文字・出版社名 2 文字で構成され、これに基づき排架は各分類で作者名の 50 音順・出版社名の 50 音順・出版時期順で並べられている。

装備は蔵書印・背ラベル・IC タグの付与、カバーのテープ止めが行われている。また一部の表紙にフィルムでの補強がされている。雑誌についても蔵書印や表紙の補強等がされている。

棚の容量などを理由として状態の悪い資料や人気のない完結作品などの資料の除籍があり、2、3

か月ごとに 100 冊ほどが除籍されている。除籍資料は毎月開催される「まんがぱーく大市」で、1 冊 10 円で販売されている。

（サービスと利用者）

立川まんがぱーくは所蔵資料の館内閲覧を主要なサービスとする。入館は有料で高校生以上 400 円、小中学生 200 円。土足禁止で、靴を入れるコインロッカーが入館料の支払を兼ねる。平日限定で購入から 90 日間利用できるパスポートの販売もある。

入館口のコインロッカー

年間 10 万 3,598 人（2018 年度）の入館者がある。市内など近隣からの利用が多く、お盆など長期休暇の際は遠方からの利用もある。海外からの観光客は少ない。

所蔵資料は館内及びテラスに持ち出して読むことができる。館内は畳敷きのためどこでも座ることができ、また中に入れる箱状のものが積みあがった「押し入れ風読書スペース」や木箱にクッションを取り付けた閲覧席が各所に用意されており、自由な場所、姿勢でマンガを楽しむことができるのが特徴である。

押入れ風読書スペース

館内各所に配置の閲覧

特集棚があり、映像化作品や「このマンガがすごい！」、館内イベントに関連して選ばれた本など、時期によって入れ替えられている。ほかにマンガナイトで選出したおすすめコーナー棚がある。

マンガナイトのおすすめコーナー

利用は館内閲覧のみで館外貸出しや資料複写は行っていない。以前は日を決めて「まんがコンシェルジュ」に来てもらい、マンガに関する質問を受け付けていたが、現在はレファレンスも行っていない。

展示は特にはないが、来館者からおすすめのマンガを書いた手描きの「POP」を募集しており、館内に掲示され、また保管されている。

利用者の手描き POP の掲示

主催イベントとしては、漫画家の講師を呼んで館内でのマンガの描き方に関する教室がほぼ毎月開催されている。館の前の芝生広場では毎月「まんがぱーく大市」として、フリーマーケット及びオレンジや野菜の即売、大道芸などの催しが行われている。また毎年近隣の大学の留学生向けに、マンガ制作のワー

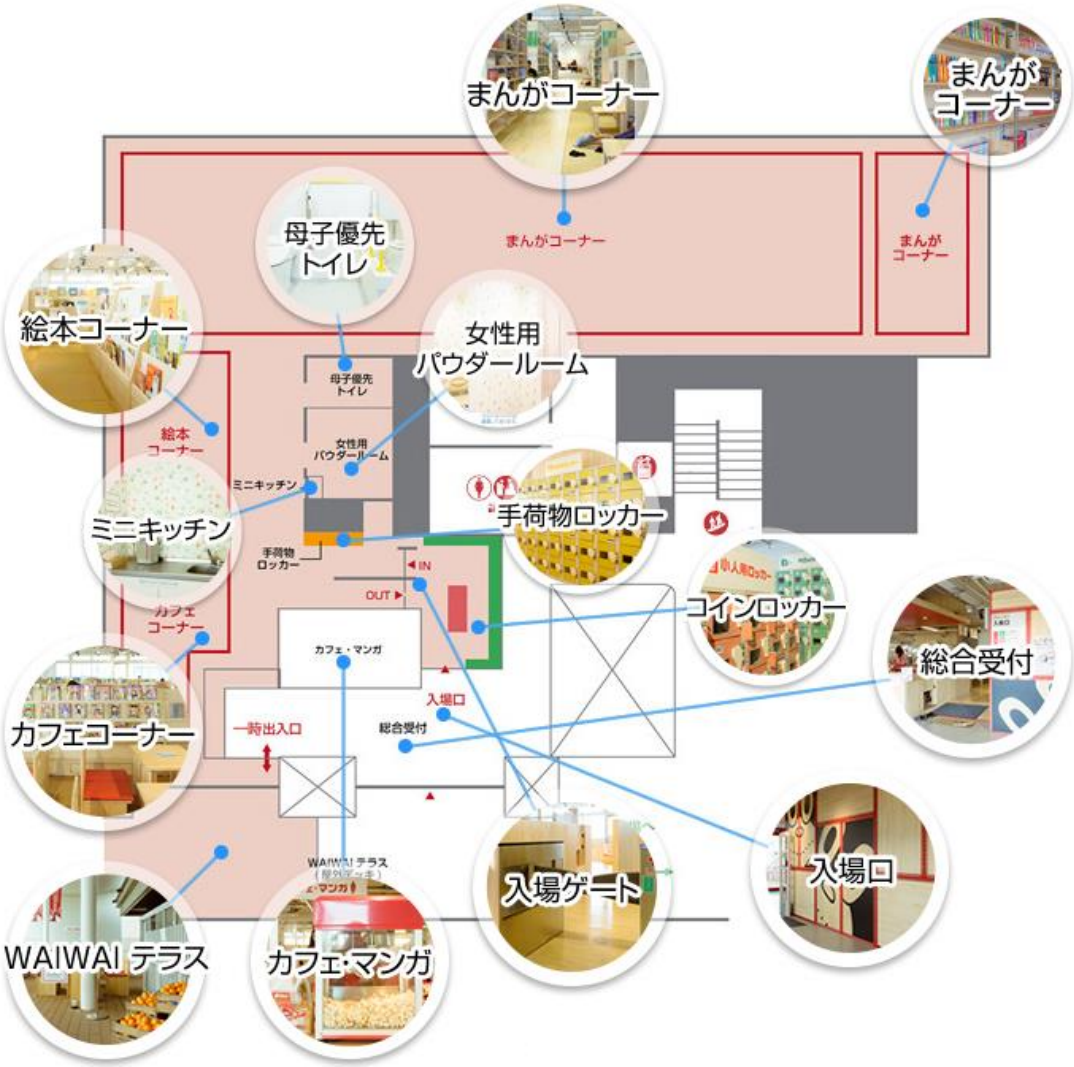
クショップが行われている。

地域の商店街との関係が深く、商店街のイベントと連動した「まんがぱーくアートフェスティバル」、地元バスケットボールチームとの交流イベントの「まんがぱーくバスケ」などが開催された。「まんがぱーくバスケ」では芝生広場でバスケまんがが読める「青空まんがぱーく」も行われた。

ほかに軽食や飲物を販売する「カフェ・マンガ」があり、飲食のためのカフェコーナーのほか、館内で自由に飲食ができる。管理の合人社に由来する生搾りオレンジジュースが名物で、このためのオレンジが館内に積まれている。

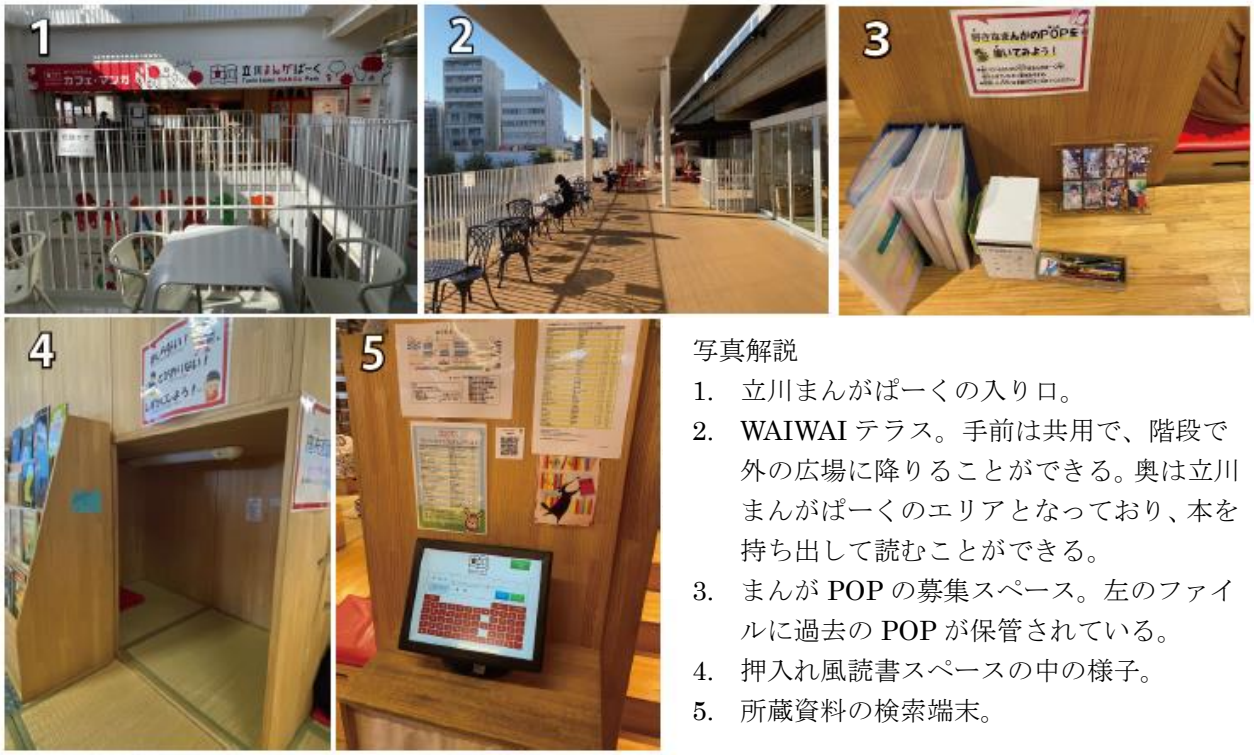
カフェ・マンガ

（館内案内図）



（立川まんがぱーく HP より）

（その他参考写真）



写真解説

1. 立川まんがぱーくの入り口。
2. WAIWAI テラス。手前は共用で、階段で外の広場に降りることができる。奥は立川まんがぱーくのエリアとなっており、本を持ち出して読むことができる。
3. まんが POP の募集スペース。左のファイルに過去の POP が保管されている。
4. 押入れ風読書スペースの中の様子。
5. 所蔵資料の検索端末。

（参考資料）

- 立川まんがぱーく HP（前述）
- 「平成 31 年度（平成 30 年度実施分）　指定管理者管理運営状況評価表」（立川市公の施設指定管理者評価委員会、2019.9）

ほか過去の会議資料、ネットニュース等

5.6.6　課題の考察

今回、マンガ関連資料を所蔵している 4 つの施設にヒアリングした結果を元に、現状と各事業との連携に向けた課題について以下に述べる。

マンガ関連資料所蔵施設の特徴として、地域活性化やシビックプライドの形成を目指すなど、その成り立ちは自治体の方針によるものが多い。その中で、広島市まんが図書館や立川まんがぱーくのように、市民向けのサービスを中心に据えている施設と、横手市増田まんが美術館や飛騨まんが王国のように、市民以外の集客にも力を入れている施設に大別できる。

今回調査した施設共通の傾向として、寄贈がきっかけで蔵書数を増やした施設もあるが、現状積極的に寄贈を受け入れている施設は少なく、新刊は主に購入で補充しており、スペースの問題で蔵書数を拡大できる余地は少なかった。なお、原画の保存については設備面のハードルが高く、強い目的意識がないと実現は難しい。

刊本 PJ との連携については、書庫の逼迫［ひっぱく］が課題となっている施設が多いが、新設の施設や書庫の増設などによりスペースに余裕がある施設であれば、受入れは可能である。タイトル全巻セットではなく、歯抜けになっている巻や傷んだ刊本の代替としての需要もある。また、雑誌を購入している館は定期的に廃棄処分をしており、市民の理解が得られれば、高知まんが BASE のように雑誌を収集している館に融通できる可能性もあるだろう。

原画 PJ については、増田まんが美術館を原画に関する問題の相談窓口とする「マンガ原画アーカイブセンター（仮）」が構想されており、現在増田まんが美術館が直面している課題を整理し、解決策を模索し、その情報を共有していくことが重要となるだろう。今回の調査により、主に契約面と体制面に関する課題が浮き彫りとなった。

契約面に関しては一つ目に、資料の受入れに際し、寄贈を受けて所有権を保有するのではなく、賃貸借契約を締結し所有権を保有しない場合、保険に入る必要があるが、中間制作物資料の価値を 1 点ずつ査定することは非常に困難であるという課題がある。また二つ目に、利活用に際し、現状増田まんが美術館では、デジタル化したデータを横手市が非営利で利用する場合は版権料を無償とする契約を締結しているが、メディア芸術データベースのように非営利でも国など市以外が利用する際の契約条件は未整備である。また、自走化に向けては営利利用も視野に入れるべきだが、営利利用の契約条件も未整備であり、今後整備していく必要があるだろう。

体制面に関しては、現状は受入れ済みの原画の保存とデジタル化でオーバーフローしている状態とのことで、原画以外の中間制作物も含めた利活用にも注力できるよう、体制を強化する必要があるだろう。

メディア芸術データベースとの連携については、施設によってデータの管理方法、管理単位などが異なるというデータ面の課題と、各施設のデータ入力者が必ずしもシステムに詳しいとは限らないという体制面の課題がある。各施設が管理するデータをメディア芸術データベースへつなぎこむためには、コンサルティングを行うか、データ加工の代行が必要となるだろう。

また現状、市民以外の集客にも力を入れている施設にとっては、メディア芸術データベースと連携することで広く情報発信できるというメリットがあるが、市民サービスを中心としている施設にとって

は、あまり連携のメリットを感じられない状況にある。今後メディア芸術データベースが充実していけば、各施設でのデータ入力作業の負荷が軽減される可能性はあるが、今後連携施設を増やしていくためには、ターゲットを設定してメリットを明確化、具体化し、広報していく必要があるだろう。

本報告書は、文化庁の委託業務として、メディア芸術コンソーシアム JV 事務局が実施した 2019 年度「メディア芸術連携促進事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。