

平成 25 年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業

事業実施報告書

森ビル株式会社

平成 26 年 3 月

目次

第1章	はじめに	4
1.1.	業務の実施日程	4
1.2.	業務の目的	5
1.3.	業務の期間	6
1.4.	当該年度における業務実施概要	6
第2章	メディア芸術コンソーシアム準備会	12
2.1.	趣旨・目的	12
2.2.	体制（順不同、肩書きは当時）	12
2.3.	理事会・WG実施概要	13
2.4.	今年度の成果	13
第3章	地域間連携ミーティング	15
3.1.	推進体制	15
3.2.	参加自治体のメディア芸術に関する活動概要	15
3.3.	各回実施概要	19
3.4.	総括および展望	40
第4章	地域間連携事業 札幌市—山口市	44
4.1	実施概要	44
4.2	各研修・視察報告／札幌市より	44
4.3	総括	51
第5章	地域間連携事業 北九州市 - 新潟市	53
5.1	実施概要	53
5.2	各WG議事録	54
5.3	まとめ	58
第6章	マンガ展示促進のための基盤整備	59
6.1	事業の背景と目的	59

目次

6.2	実施概要	59
6.3	体制	60
6.4	事例集	61
6.5.	ケーススタディ	69
第 7 章	マンガ翻訳コンテスト	87
7.1	実施概要	87
7.2.	コンテストに関する評価	93
7.3	考察及び今後の課題	95
第 8 章	国内外窓口業務	97
8.1.	実施概要	97
8.2.	実施概要	97
第 9 章	オーラルヒストリー記録資料の公開手続き	98
9.1.	公開同意書の修正	98
9.2.	利用規則に関する方針の変更	99
9.3.	提供資料の取り扱いについて	99
9.4.	平成 25 年度公開同意書（案）	101
9.5.	参考資料：平成 24 年度公開同意書（案）	103
第 10 章	情報発信ウェブサイト『メディア芸術カレントコンテンツ』	106
10.1.	実施概要	106
10.2.	ニュース	107
10.3.	コラム・レポート	112
10.4.	プロジェクト	114
10.5.	メディア芸術祭を語る	116
10.6.	メディア芸術イベントカレンダー	117
10.7.	リニューアルとアクセス解析	118

目次

第 11 章 特撮に関するシンポジウム.....	122
11.1. 『特撮塾@ふくしま』	122
11.2. 『特撮塾@にいがた』	128

第1章 はじめに

第1章 はじめに

1.1. 業務の実施日程

業務項目	実施期間（平成 25 年 5 月 15 日～平成 26 年 3 月 31 日）											
	5 月	6 月	7 月	8 月	9 月	10 月	11 月	12 月	1 月	2 月	3 月	
（１）コンソーシアム及び情報の 収集、発信等を行う情報拠点機能 の構築		メディア芸術総合情報事務局の設置										
① メディア芸術コンソーシアム 準備会の開催	実施方法の 検討		発起人会		理事会①		理事会②		理事会③			
② メディア芸術地域間連携ミー ティングの開催	実施方法の検討		開催①		開催②							
③ ウェブサイトによる情報発信	WEB 公開											
（２）関係機関等が連携して行う、 又は連携・協力を推進するため に行う事業の実施	事業実施											
① オーラルヒストリー記録資料 の公開手続き	公開同意書作成										許諾	
② アニメーター育成テストケー ス	実施方法の検討		講師決定、参加者募集		ワークショップ実施		省察会議実施					
③ マンガの展示促進の為の基盤 整備	実施方法の検討		ワーキンググループの実施									
④ 日本アニメーションガイドの 作成	実施方法の検討		ガイド・リスト・英訳作成									
⑤ マンガ翻訳コンテスト	コンテストの実施								授賞式実施			
⑥ 国内外向け窓口業務	窓口業務の実施											

Ⅰ 第 1 章 はじめに

業務項目	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月		
⑦ 地域間連携事業（新潟市 - 北九州市）	← 実施方法の検討 →			← ワーキンググループの開催(2回) →									
⑧ 地域間連携事業（札幌市 - 山口市）	← 実施に向けた調整 →			← 研修・視察の実施 →									
⑨ 特撮に関するシンポジウム	← 第1回準備 → ● 開催			← 第2回準備 → ● 開催									
⑩ マンガのアーカイブに関するシンポジウム				← 準備 → ● 開催									
（3）連携・協力の推進、情報拠点機能の構築等に関する調査研究の実施				← 調査研究の実施 →									
① マンガ・アニメーション研究マッピング	← 実施方法の検討 →			← 調査研究の実施/報告書作成 →									
② 特撮に関する調査				← 実施方法の検討 →			← 調査研究の実施/報告書作成 →						
③ 海外における日本マンガ出版状況調査				← 実施内容/体制等の検討 →		← 調査研究の実施/報告書作成 →							
④ 海外における専門人材の需要及び人的交流の現状に関する基礎調査				← 実施内容/体制等の検討 →		← 調査研究の実施/報告書作成 →							

1.2. 業務の目的

我が国のメディア芸術に係る関連施設・団体、大学等の教育機関等（以下「関係機関等」

Ⅰ 第 1 章 はじめに

という) が実施するメディア芸術に関する情報収集・発信、関係機関等の連携・協力を推進するため、情報拠点機能及び関係機関等の連携体制を構築する基盤を確立し、もって我が国メディア芸術の振興を図る。

1.3. 業務の期間

平成 25 年 5 月 15 日から平成 26 年 3 月 31 日まで

1.4. 当該年度における業務実施概要

1.4.1. コンソーシアム及び情報の収集、発信等を行う情報拠点機能の構築

① メディア芸術コンソーシアム準備会の開催

メディア芸術コンソーシアム組織の設立に向けて、主にマンガ、アニメーション、ゲーム分野の業界、学界関係者によるコンソーシアム準備会（会議体）として、理事会と組織検討ワーキンググループを設け、コンソーシアムの組織体制について検討を進め、組織の機能・体制等について概ね合意を得ることができた。

<理事会>

第 0 回 平成 25 年 8 月 28 日 （発起人会からの移行の会）

第 1 回 平成 25 年 10 月 31 日

第 2 回 平成 25 年 1 月 22 日

第 3 回 平成 26 年 3 月 17 日

<組織検討ワーキンググループ>

第 1 回 平成 25 年 7 月 2 日

第 2 回 平成 25 年 7 月 16 日

第 3 回 平成 25 年 8 月 23 日

第 4 回 平成 25 年 9 月 11 日

第 5 回 平成 25 年 10 月 23 日

第 6 回 平成 26 年 1 月 15 日

第 7 回 平成 26 年 3 月 12 日

② メディア芸術地域間連携ミーティングの開催

メディア芸術の関連事業を行う自治体の関連部署と所蔵館やイベント等の事業担当者による会議を 2 回開催し、本事業について理解を得るとともに、自治体間の連携促進を図りながら、地域が連携することの利点や課題を共有し、今後の具体的な連携に向けての方策を議論した。

参加自治体：札幌市、新潟市、練馬区、横浜市、京都市、山口市、北九州市、福岡市、
豊島区

Ⅰ 第 1 章 はじめに

オブザーバー参加：鳥取県、高知県

日程・場所：平成 25 年 9 月 17 日（山口市）、11 月 25 日（京都市）

③ ウェブサイトによる情報発信

メディア芸術およびアーカイブに関連する国内外の情報を収集し、関連分野の実務者、研究者等にとって有益な情報提供を行うと共に本事業の成果等について発信を行った。

サイト開設期間：平成 25 年 4 月 1 日～平成 26 年 3 月 31 日

（更新は平成 25 年 5 月 21 日～平成 26 年 3 月 31 日）

内容：・ニュース記事 165 本（マンガ分野 40 本／アニメーション分野 40 本／ゲーム分野 40 本／メディアアート分野 45 本）

・ニュースリンクリスト記事 289 本

・イベントカレンダー記事 620 本

1.4.2. 関係機関等が連携して行う、又は連携・協力を推進するために行う事業の実施

関係機関・関係者間の連携を推進し、各分野間や分野を横断した実質的なネットワークを形成するための事業を実施した。

① オーラルヒストリー記録資料の公開手続き

昨年度までに実施したオーラルヒストリーの記録について話し手との間で取り交わす公開同意書を作成、および記録資料の公開窓口についてなど公開への道筋を整備した。

② アニメーター育成テストケース

産学連携のもと、アニメーター育成プログラムによるワークショップ「アニメーションブートキャンプ 2013」を開催した。本年度は一般公募により、参加者募集の枠を広げるとともに、新しい講師の発掘・育成を行い、実施プロセスにおける議論、実施後の分析・省察等、産学における人材育成プログラムの共有化と人材交流の機会を通して、アニメーション分野における産学連携した育成プログラムに関する知見を得ることができた。

i. 事前検討会議 （4 回）

① 平成 25 年 6 月 20 日（全体会議）

② 平成 25 年 8 月 1 日（プロジェクト会議）

③ 平成 25 年 8 月 24 日（第一回講師間ケーススタディ）

④ 平成 25 年 9 月 13 日（第二回講師間ケーススタディ）

Ⅰ 第 1 章 はじめに

ii. 一般公募 応募作品審査会

平成 25 年 10 月 16 日

iii. ワークショップ、作品評価会の実施

ワークショップ（合宿）：平成 25 年 12 月 21 日～24 日

講評会・報告会・公開講座：平成 26 年 2 月 16 日（一般公開）

iv. 実施結果を踏まえ育成プログラムの精査・検証・検討を行う省察会議の実施

講師・スタッフ省察会議：平成 26 年 1 月 28 日

関係者報告・意見交換会：平成 26 年 3 月 13 日

③ マンガの展示促進の為に基盤整備

国内関係機関等における日本のマンガ関連の展示を促進するための基盤整備として、展示物の使用許諾取得プロセスや留意点など、使用者と許諾者双方が共有すると有益な主に手続きに関する情報をまとめた事例集を作成。加えてマンガ展示の企画から実現までのプロセスを調査し、ひとつのケーススタディとして発信を行い、展示企画者にとって参考になる基礎的情報の共有を図った。

① 事例集作成

WG 実施 平成 25 年 12 月 18 日

[WG メンバー]

三村 量一（弁護士）

幸森 軍也（ダイナミックプロ）

千葉 博嗣（ちばてつやプロダクション）

嘉悦 正明（講談社）

表 智之（北九州市漫画ミュージアム）

伊藤 遊（京都国際マンガミュージアム）

② ケーススタディ（魂の道程—土田世紀回顧展—（横手市増田まんが美術館））

ヒアリング実施 平成 25 年 11 月 6、7 日

④ 日本アニメーションガイドの作成

日本のアニメーション文化を取り巻く社会背景や作品変遷などの情報をセルフプロフィールし国内外に正しく伝えていくため、国内外で広く受容されているジャンル(ロボットアニメ)を対象に、その文化的な発展の過程を忠実に整理、記述し、変遷過程において枢要な地位を占める作品等をリストアップし、今後の国内外への情報発信の材料とした。昨年度調査を踏まえ、関係者への聞き取り調査を進めるとともに、報告書の英語版作成や WEB での公開など情報発信を行った。

Ⅰ 第 1 章 はじめに

⑤ マンガ翻訳コンテスト

日本マンガの優秀な翻訳者の発掘と正規流通促進を目的として実施される国際マンガ翻訳コンテストに協力し、マンガ文化振興の契機となる取り組みを推進した。

課題作品：『不安の種+』（作：中山昌亮／秋田書店）

『あっちこっち』（作：異識／芳文社）

『清々と』（作：谷川史子／少年画報社）

『恋とは呼べない』（画：町屋はとこ 原作：榎田尤利／リブレ出版）

応募数：109 作品

選考作品数：11 作品（うち大賞 1、作品優秀賞 2、読者投票賞 1）

応募者所在地域：アメリカ／カナダ／日本／シンガポール／インドネシアなど

授賞式・シンポジウム実施：平成 26 年 2 月 13 日

⑥ 国内外向け窓口業務

コンソーシアム組織が将来担う主要な機能のひとつとして国内外窓口業務について試験的に実施し、問い合わせ・要望の内容の蓄積と業務実行に必要な人材像の想定や提供すべき情報の抽出や蓄積を行った。今年度は 4 件の対応となった。

内容：①メディア芸術祭に関するインタビュー対応の打診

②Animation International Festival 2013 で実施するレクチャーの講師紹介の件

③ホンジュラスにおけるマンガ・アニメイベント「メガコン」へのマンガ家招聘の件

④ 成 24 年度報告書に関する取材対応の件

⑦ 地域間連携事業（新潟市 - 北九州市）

メディア芸術のジャンルと地域を横断・連携した企画展（巡回展）開催を目指し、企画内容のアイデアやノウハウ共有、また連携に向けた課題の洗い出しと整理を行うワーキンググループを実施すると共に、得られた成果を地域間連携ミーティングの場にて共有した。

実施回数：2 回

第 1 回目：平成 25 年 8 月 28 日

第 2 回目：平成 25 年 9 月 16 日

⑧ 地域間連携事業(札幌市 - 山口市)

メディアアート作品の展示・運営等に関するノウハウの共有や普及を図り、地域

Ⅰ 第 1 章 はじめに

間の連携促進を図るため、山口情報芸術センター（YCAM）の作品を札幌市国際芸術祭において展示するための検討会議や運営・技術面での研修を実施した。

実施回数：コロガル公園（研修・視察）：2 回(9/14～17、10/22～23)

Forest Symphony（研修・視察）：2 回(10/22～23、11/23～24)

その他札幌市での視察・打合せ：2 回（8 月、1 月）

⑨ 特撮に関するシンポジウム

特撮に縁のある福島県、新潟県において、自治体および産業関係者からの協力を得てトークセッションを行い、昨年度調査の成果発表、及び自治体・関連諸団体・企業と特撮文化の継承について議論をおこなった。

福島県での開催（特撮塾@ふくしま）平成 25 年 8 月 4 日

新潟県での開催（特撮塾@にいがた）平成 25 年 11 月 9 日

⑩ マンガのアーカイブに関するシンポジウム

アーカイブ構築におけるマンガの歴史研究の重要性を踏まえ、各施設の連携や研究活動、課題を検討するシンポジウムを開催し、マンガ研究とアーカイブの相関関係をマンガ研究者とアーカイブ施設の実務者により明らかにした。

＜連続シンポジウム＞マンガのアルケオロジー 2 マンガ研究とアーカイブ開催
平成 26 年 1 月 26 日

1.4.3. 連携・協力の推進、情報拠点機能の構築等に関する調査研究の実施

① マンガ・アニメーション研究マッピング

マンガ・アニメーション研究を目指す初学者（研究者）に向けて昨年度作成した文献リストについて情報の追加・更新、整理を行った。

＜マンガ分野＞

主に以下文献の書誌情報・キーワードの再整理

- ・日本語文献リスト：123.本
- ・英語・他言語文献リスト：106 本

＜アニメーション分野＞

主に以下論文の書誌情報の収集と抄録翻訳（英語→日本語）

- ・「Animation: An Interdisciplinary Journal」より 120 本
- ・「アニメーション研究」より 68 本

Ⅰ 第 1 章 はじめに

② 特撮に関する調査

昨年度調査における課題を踏まえ、より恒久的保全、文化研究・継承に資する基礎調査研究として、関係者の口伝聞き取り、文献の調査、歴史年表の作成、ミニチュア、撮影機材などの保管状況調査、特撮技術に関する調査等を行った。

③ 海外における日本マンガ出版状況調査

海外における日本漫画の受容状況について、研究などに活用し得る基礎情報・データの収集を行うことを目的として、戦後日本におけるストーリー漫画の第一人者である手塚治虫氏の正規版出版リスト 1,151 冊（219 タイトル）の作成を行った。

④ 海外におけるメディア芸術分野を中心とした専門人材の需要及び人的交流の現状に関する基礎調査

ASEAN 諸国におけるメディア芸術分野を中心とした日本文化の海外発信に関して、専門人材の需要や人的交流の現状を把握することを目的とした調査を行った。

第2章 メディア芸術コンソーシアム準備会

2.1. 趣旨・目的

本事業の主たる目的である情報拠点・コンソーシアム組織の構築に向けて、主にマンガ、アニメーション、ゲーム分野の業界、学界関係者によるコンソーシアム準備会（会議体）を設け、コンソーシアムの組織体制について検討を進めた。

そのため、本事業の意義の説明と参加呼びかけを行い、各界からの認知と参画への同意を得ながら、本年度の実施事業を検討するワーキンググループ（以下 WG）と、WG で作成された素案の審議と承認を行う理事会をそれぞれ立ち上げ、組織設立に向けてより具体的な議論を重ねた。

2.2. 体制 （順不同、肩書きは当時）

理事会メンバー：

石川 光久	(株式会社 プロダクション・アイジー 代表取締役社長)
井上 伸一郎	(株式会社 KADOKAWA 代表取締役専務)
鵜之澤 伸	(株式会社 バンダイナムコゲームス 代表取締役副社長)
※理事会代表	
久保 雅一	(株式会社 小学館 ミュージック & デジタル エンタテインメント 取締役)
清水 保雅	(株式会社 講談社 常務取締役)
鈴木 晴彦	(株式会社 集英社 取締役)
松本 悟	(一般社団法人 日本動画協会 専務理事／事務局長)
森川 嘉一郎	(明治大学 国際日本学部 准教授)
横田 清	(株式会社 小学館 取締役)
吉村 和真	(京都精華大学マンガ学部長・教授／国際マンガ研究センター長)
岡本 美津子	(東京藝術大学 映像研究科長・教授)
夏目 公一郎	(株式会社 アニプレックス 代表取締役社長)
南 雅彦	(株式会社 ボンズ 代表取締役)

WG メンバー：

真木 太郎	(株式会社 ジェンコ 代表取締役)
吉村 和真	(京都精華大学マンガ学部長・教授／国際マンガ研究センター長)
中村 勲	(株式会社 バンダイナムコゲームス)
野間 譲	(NPO 法人コミュニティデザイン協議会理事長 ／プロデューサー)
桶田 大介	(弁護士)

Ⅰ 第3章 地域間連携ミーティングⅠ

2.3. 理事会・WG 実施概要

8月～3月まで4回に渡り組織の形態、必要とされる機能、実施すべき事業、他団体との関連等を主たるテーマに議論を重ねた。

<理事会>

- 第0回 平成25年8月28日 ※発起人会からの移行の回
- 第1回 平成25年10月31日
- 第2回 平成25年1月22日
- 第3回 平成26年3月17日

<WG>

- 第1回 平成25年7月2日
- 第2回 平成25年7月16日
- 第3回 平成25年8月23日
- 第4回 平成25年9月11日
- 第5回 平成25年10月23日
- 第6回 平成26年1月15日
- 第7回 平成26年3月12日

2.4. 今年度の成果

今年度は、昨年度メディア芸術発起人会としてスタートした組織体を、組織化へ向けた具体的な体制構築等を目的としたメディア芸術コンソーシアム準備会とし、昨年度発起人会参加メンバーによる理事会と、各分野に精通したメンバーが組織化に向けた準備や情報収集を行う組織検討WGを構成し、議論を進めた。

8月実施の会では、発起人会から準備会への移行と今年度体制が承認された。今年度は特にマンガ、アニメ産業界で海賊版対策、イベントの一本化等、分野を超えた連携が進む流れがあることが報告され、コンソーシアム組織設立の動きと産業側の動きを整理する必要がある点が挙げられた。

10月実施の会は、準備会理事会第1回として開催し、今回からは理事メンバーに大学から1名、アニメ分野から2名が新規に加わった。8月以降の個別検討を経て、コンソーシアム設立後の事務局を京都精華大学が担う方向で学内検討中であり、検討にあたり安定的な維持と発展の為の運営方法と費用拠出の道筋が求められている状況が報告された。

1月の理事会では、京都精華大学からコンソーシアム設立後の基本計画という形で推進していく内容の提案が発表された。全国にあるメディア芸術に関する収蔵館を連携し、資料の共同管理を行う「共同収蔵庫構想」を軸にそれを支える専門人材の育成、そこで行われる展示等の成果や情報の全体への還元や発信等々の将来像について意見交換が行われた。産業側からは2020年の東京オリンピックをベンチマークとしてどのように海外からの観光客にむけて発信していくかを検討する必要があるという意見が提出された。

Ⅰ 第 3 章 地域間連携ミーティングⅠ

最終回である、3月開催の理事会では、平成26年度当事業受託者決定以前でありながらも、コンソーシアム設立に向けた最終年度としての次年度の方向性について意見が交換された。特に、2020年東京オリンピックをひとつの目安として事業を実施する、分野に偏らず横断的な事業展開を心がける、コンソーシアム組織構築後のひとつのイメージとして共同収蔵庫群を目指し、そのための準備として事業実施の3点が実施の骨格である旨、詳細説明と合意を得た。加えて、リアル・アーカイブ（保存）の必要性についての意見交換が行われ、保存の対象、判断基準とそのための能力と人材育成、保存と利活用、価値向上についての現状と課題が産業側、学側から挙げられたがいずれも結論には至らず、他関係者も含めて継続議論が必要とされることが共有された。今年度は、産業界において分野を横断した組織の必要性が関係各社に認識され、組織組成への機運も高まっている。また、産業界と学界の当事者同士での双方の有用性についての認識も高まりつつある。そのような状況下で次年度以降、具体的な組織設立にむけて産と学がどのような形態で連携をとっていくのかが、課題となると思われる。

第 3 章 地域間連携ミーティング

昨年度までの計 3 回のミーティングでの議論において、地域が相互連携することの意義や必要性が確認されたため、今年度は具体的な事例をもって地域間が持続的に連携するためのスキーム案を協議し今後の道筋を見出すことを主な目的として開催した。

題材とする具体事例とは、本ミーティングでの情報交換や議論をきっかけの 1 つとしてスタートした 2 種類の地域間連携事業である（詳細は第 4、5 章で紹介）。自治体の規模や政策目的、財政状況の違いなど、地域が連携する上で乗り越えなければならない様々な課題について、具体事業を通じて洗い出し、ミーティングの場で共有・解決策の協議をしながら他の地域でも活用しうるスキーム案を見出していくことが、本ミーティングの開催意義でもある。このように今年度は、事業の実施と協議の場を密接に連携させながら進捗した。

ミーティングの体制は、引き続き各自治体からの出席者として自治体（行政）の担当者と各施設・事業運営に携わる現場担当者という 2 名 1 組という形で依頼し、振興する分野もマンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートと横断する形とした。この意図は、行政側と現場側のそれぞれの立場における課題を共有し相互理解が進むことによって地域連携への近道となることと、通常あまり接触のない分野間が交流する事によって、新たなアイデアが生まれたり既存の枠を超えた連携へと広がる可能性を含んでいるためである。

こうした「場」は今後の日本のメディア芸術を振興する上で大変貴重なものである。

3.1. 推進体制

今年度は、以下の体制で実施した。

企画ディレクター

桂 英史（東京藝術大学大学院映像研究科 教授）

企画ディレクターアシスタント

野間 穰（NPO 法人コミュニティデザイン協議会 理事長）

企画アドバイザー

吉村 和真（京都精華大学マンガ学部長・教授／国際マンガ研究センター長）

3.2. 参加自治体のメディア芸術に関する活動概要

今年度は、昨年度参加の 8 つの自治体に加え新しく豊島区へ声掛けを行ったほか、第二回目には高知県、鳥取県がオブザーバーとして参加した。各自治体のメディア芸術分野に関する取り組みの概要を以下に紹介する。

Ⅰ 第 3 章 地域間連携ミーティングⅠ

①札幌市：メディアアーツを核とした取り組み

平成 18 年 3 月より、「創造都市さっぽろ」の推進に取り組んでいる。平成 20 年 11 月には文化庁長官表彰「文化芸術創造都市部門」を受賞するなど、国内で一定の評価が得られたため、世界に向けた取り組みとしてユネスコ創造都市ネットワーク（メディアアーツ分野）への加盟申請を行い、平成 25 年 11 月に正式加盟した。

現在は平成 26 年 7 月開催予定の札幌国際芸術祭でもメディアアーツを展開方針の一つとし、山口情報芸術センターとの連携を進めるなどメディア芸術の展開に積極的に取り組んでいる。

②新潟市：マンガ・アニメを核とした取り組み

数多くの著名なマンガ家やアニメーター・アニメ監督の出身地として知られる新潟市。平成 24 年 3 月には「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」を策定し、「にいがたマンガ大賞」や「がたふえす（にいがたアニメ・マンガフェスティバル）」など、官民一体となって“マンガ・アニメのまち”づくりに取り組んでいる。その拠点施設として、平成 25 年 2 月に「新潟市マンガの家」、5 月に「新潟市マンガ・アニメ情報館」がオープンし、マンガ・アニメでにぎわうまちのイメージ発信を進めるなど産業や地域の活性化につなげる取り組みを行っている。

③練馬区：アニメを核とした取り組み

区内に 90 社を超えるアニメ関連事業者が立地する国内最大のアニメ産業集積地であり、ジャパンアニメーション発祥の地として様々な取り組みを行っている。平成 21 年 1 月に「地域共存型アニメ産業集積活性化計画」を策定し、アニメ関連企業の誘致による産業集積をはじめ、国際ビジネス支援、イベント等によるアニメ文化普及、公式アニメキャラクター「ねり丸」の活用による地域活性化等を進めている。また、フランスのアヌシー市と「アニメ産業交流協定」を締結し、平成 24 年度はフランスの 3D 映像専門学校からインターン生を受け入れ、平成 25 年度はカナダ・ケベック州とのアニメコンテンツ分野のビジネス交流を図るなど今後も国際的な取り組みを推進していく。

④豊島区：マンガ・アニメを核とした取り組み

区内にはかつて手塚治虫氏、藤子不二雄（A）氏、藤子・F・不二雄氏、石ノ森章太郎氏、赤塚不二夫氏らのマンガ家が青春時代・下積み時代を過ごした「トキワ荘」があり、その文化を伝える活動を地元の町会や商店会が中心となって進めるなど地域一体となった取り組みが行われている。平成 25 年 2 月には「東京マンガ・アニメカーニバル in としま」をはじめとした様々なイベント開催のほか、12 月 15 日にマンガ文化の発信拠点として、トキワ荘の跡地エリアに「豊島区トキワ荘通りお休み処」がオープン、今後はトキワ荘の復元に向けて準備を行っている。また、横山光輝作品の特別住民票を発行したり、地元のアニメ産業との連携をはかっている。

⑤横浜市：創造都市（映像）の取り組み

平成16年以降、創造都市の専門セクションを設置し、創造界隈の形成や横浜トリエンナーレなど、文化芸術・まちづくり・産業振興の3分野にまたがるプロジェクトを行っている。

映像分野では、平成17年から、東京藝術大学大学院映像研究科の3つの専攻を順次誘致し、同大学院の知識・技術などに市民が触れることのできる公開講座やオープンスタジオを行っている。また、横浜から魅力ある映像文化の発信や人材育成を図るため、特色ある映画祭の開催も支援している。

⑥京都市：コンテンツ産業全般（マンガ・アニメ・ゲーム・映画）を核とした取り組み

日本初のマンガの総合博物館である「京都国際マンガミュージアム」をはじめ、映画、ゲームに関する企業など、コンテンツに係る地域資源が数多く存在している。また、平成21年度から京都市と京都府、京都商工会議所で連携し、コンテンツの祭典「KYOTO CMEX」を開催し、国内外へ京都のコンテンツの魅力を発信している。

平成24年、25年の9月には、西日本最大規模のマンガ・アニメの総合見本市である「京都国際マンガ・アニメフェア」を開催し、好評を博した。さらに、「京都版トキワ荘事業」として、若手マンガクリエイターの育成にも取り組んでいる。

⑦山口市：メディアアートを核とした取り組み

21世紀の時代の潮流を「情報」と「文化」と捉え、平成15年（2003年）11月、山口情報芸術センター〔YCAM〕を開館。YCAMは、質の高い制作機能と、それと同等の教育普及事業の推進を大きな特徴としており、オリジナルのメディアアート作品を生み出し、山口から世界へ向けて発信している。また地域と世界を結びながら、人々が交流することができる環境を持った新たなメディア芸術の創造と発信、教育普及と人材育成の拠点となることをめざしている。

開館10周年を迎えた今年は、アーティスティックディレクターに坂本龍一氏を迎え、「アートと環境の未来・山口 YCAM10周年記念祭」を開催し、またその蓄積された技術や企画プログラムや展示および普及コンテンツによって、来年開催される札幌国際芸術祭への展示協力なども行っている。

⑧北九州市：マンガを核とした取り組み

松本零士氏・関谷ひさし氏・畑中純氏など、市ゆかりの漫画家の業績を顕彰する市直営の文化施設として、平成24年8月に「北九州市漫画ミュージアム」が開館。関谷氏の原画約1万6千点等ゆかり作家の資料を収蔵し、「見る」「読む」「描く」の三側面から漫画文化の振興に取り組んでいる。①見る＝ゆかり作家の作品を中心に漫画の歴史や構造を解説する常設展示と様々な企画展示。②読む＝古今の名作を自由に読める約5万冊の閲覧ゾーンと、お

Ⅰ 第 3 章 地域間連携ミーティングⅠ

すすめ特集棚など漫画ソムリエコーナー。③描く＝初歩の手ほどきから本格講習まで作画体験教室の定期開催などである。

⑨福岡市：クリエイティブ・エンターテインメントを核とした取り組み

都市機能がコンパクトに集積し、豊かな自然と調和した住みやすい都市、働きやすい都市として評価が高い福岡市は、市の若者率が政令指定都市中第一位であるなど、若くて活気に溢れた街であり、大学や専門学校も多数集積している。

このような強みを生かし、若い人材が生き生きと活躍できる街、「クリエイティブ・エンターテインメント都市・ふくおか」の実現に向けて、産学官で組織した「クリエイティブ福岡推進協議会（通称：クリエイティブ・ラボ・フクオカ）」を推進母体として各種交流の場の創出、総合フェスタの実施等を推進している。またイギリスのロンドンにある「TECH CITY」とのビジネス協力を目的とした MOU を英国政府と締結するなどクリエイティブ関連産業の海外展開促進に力を入れている。

⑩高知県（第 2 回目オブザーバー参加）：まんがを核とした取り組み

やなせたかし氏、横山隆一氏、青柳祐介氏、はらたいら氏を輩出し、平成 4 年から「まんが甲子園」を開催するなど、まんがによる地域振興の先駆けとして「まんが王国・土佐」の情報発信を行っている。また鳥取県とは「まんが王国友好通商条約」を締結し双方のまんが王国の PR や観光物産の PR を協力するなど地域連携による相乗効果を体現するイベントを開催している。

平成 25 年 7 月には官民協働の「まんが王国・土佐推進協議会」を立ち上げ、まんが文化の推進とともにまんが王国の強みを生かす形で新たな産業基盤創出を目的にソーシャルゲームの開発支援、雇用創出の取り組みも行っている。

⑪鳥取県（第 2 回目オブザーバー参加）：マンガを核とした取り組み

水木しげる氏、青山剛昌氏、谷ロジロー氏などを輩出し、昨年設置 20 周年を迎えた水木しげるロードは鳥取砂丘に並ぶ観光スポットになっている。

国際マンガサミットを開催した平成 24 年に「まんが王国とっとり」を建国し、「国際まんが博」を開催して県内各地でイベントを実施した。建国 2 年目の平成 25 年は「まんが王国とっとり」の国づくりの推進に向けて有識者と意見交換を行う「元老院」を設置した。「まんが王国とっとり秋葉原倶楽部」の設置、失われていくマンガ原稿を保存・活用する施設の整備についての検討などの積極的な取り組みを行っている。

Ⅰ 第 3 章 地域間連携ミーティングⅠ

3.3. 各回実施概要

3.3.1 第 1 回目（通算 4 回目）実施概要

日時・場所：

平成 25 年 9 月 17 日（火） 10：00～12：30 （山口情報芸術センター）

議事次第：

1. 開会の挨拶
桂 英史（企画ディレクター）
2. 出席者紹介
3. コンソーシアム事業について
猿渡 毅（文化庁 文化部 芸術文化課支援推進室 室長補佐）
矢部 俊男（コンソーシアム事業 事務局長）
4. 地域間連携事業報告
 - ① 札幌市－山口市の連携事業について
 - ② 北九州市－新潟市の連携事業について
 - ③ 質疑応答／ディスカッション
5. YCAM InterLab の活動と研究開発
パネラー：伊藤 隆之(YCAM InterLab チーフエンジニア、ラボ課課長)
モデレーター：阿部 一直(YCAM 副館長)

出席者一覧：

ゲストスピーカー |

伊藤 隆之（YCAM InterLab チーフエンジニア、ラボ課課長）

出席者 |

村山 拓巳（札幌市 市長政策室 プロジェクト担当部 プロジェクト担当課
プロジェクト担当係）※欠席

宮岡 完（札幌市 観光文化局 国際芸術祭担当部 国際芸術祭担当課
国際芸術祭担当係長）

堀 峰一（新潟市 文化観光・スポーツ部 文化政策課 課長補佐）

坂田 文彦（ガタケット事務局 代表）

三浦 正人（練馬区 産業経済部 商工観光課 アニメ産業振興係長）

草木 大（京都市 産業観光局新産業振興室 コンテンツ産業振興課長）

丸本 華代（山口市 総合政策部 文化政策課 文化政策担当 主査）

阿部 一直（山口情報芸術センター 副館長）

表 智之（北九州市 市民文化スポーツ局 漫画ミュージアム 専門研究員）

若狭 敏彦（北九州市 市民文化スポーツ局 漫画ミュージアム）

Ⅰ 第 3 章 地域間連携ミーティングⅠ

※横浜市、豊島区、福岡市は欠席

文 化 庁 |

猿渡 毅（文化部 芸術文化課支援推進室 室長補佐）

三浦 牧人（文化部 芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係 係長）

事 務 局 |

企画ディレクター

桂 英史（東京藝術大学大学院映像研究科 教授）

企画ディレクターアシスタント

野間 穰（NPO 法人コミュニティデザイン協議会 理事長）

コンソーシアム構築事業 事務局長

矢部 俊男（森ビル株式会社 都市開発本部計画統括部メディア企画部長）

要点議事録：

1. コンソーシアム事業について

✓ 総論：文化庁

- もともとメディア芸術の各分野は新しい分野ゆえにノウハウの集積や産学の連携が十分に働いていないという状況があり、分野横断の取り組みや情報の集約、戦略的な海外発信が不十分という課題がある中で、分野を横断し情報の共有や発信という機能をもつコンソーシアムを構築する必要性があるとのことで事業を進めているところである。
- 平成 22 年～26 年度の 5 カ年事業であり、来年度にコンソーシアムを構築することを目指している。地域間連携ミーティングもその一環の事業として行われており、目指すところはコンソーシアムを構築する事によって産官学の連携協力体制を構築するというものである。

✓ 各論：事務局

- これまでの経緯としては、平成 22～23 年度は各分野、産、学、所蔵館、作家など元々同じテーブルを囲むことのなかった関係者にお集まり頂き、まずは課題を抽出・共有する分野会議を開催してきた。
- 平成 24 年度には産・学の有志による発起人会を設立し、より具体的にコンソーシアムの必要性や在り方について検討してきた。
- 今年度は、発起人会を準備会へ移行し、理事会、組織運営検討ワーキングという体制でコンソーシアム設立に向けて組織立ち上げの手順や必要事項などを検討しているところであり、来年度中に例えば一般社団法人といったような形の組織を立ち上げるべく準備中である。コンソーシアムの一番大きな役割・機能は、産・官（館）・学や作家のまとまりから、それぞれの代表者や各社が集

Ⅰ 第 3 章 地域間連携ミーティングⅠ

まり情報を集約・共有、そして発信する「連絡協議の場」を創出するというものである。事務局はそのコーディネーター・運営を担うイメージである。

- 準備会の理事会、組織検討ワーキンググループなどメンバーは資料の通り。
- その他、組織体制作りの他、各関係者の連携を活性化させる事業もいくつか実施している。
- とりわけ「マンガ展示のための基盤促進事業」に関しては、マンガの展示企画において著作物利用に関する手続きの流れなど基本的な情報を整理し、展覧会企画者に向けて情報発信を行うもので、次回の地域間連携ミーティングで詳細の報告を行う予定である。

2. 地域間連携事業報告

✓ 札幌市－山口市報告

- 今年度は YCAM 10 周年記念祭、来年度に札幌国際芸術祭開催ということで、たまたまのご縁で両方のアーティスティック/ゲストディレクターを坂本龍一氏が務められるという共通点がある中でもっと有意義な連携や成果を伸ばしていこうという目的もあり、現在技術面やその他含めて連携していこうということで進めている。具体的には、YCAM の 2 作品：Forest symphony とコロガルパピリオンを札幌でも展示するというものである。(山口市)
- 場所もロケーションも、オーディエンスや地域のつながりも全く変わるため、作品は全く違う形に一回組み直すということになる。その意味では YCAM で蓄積した部分や坂本氏とやってきた部分を札幌市の方でどのように有効に発展させていくか、ということが重要でかなり密接にやりとりしている。(山口市)
- もともと札幌市ではユネスコの創造都市ネットワーク会議にメディアアーツ部門での申請をしており、その象徴的な事業として国際芸術祭を来年度開催する。ディレクターとして坂本氏が共通しているため全体的な構想として親和性も高く、その点からも YCAM からは色々と提案を頂いている状況である。札幌には YCAM のようなラボ機能がなく、そうした体制作りも含めて、こういった形で YCAM の優れた理念を受け継げるのかについて検討している。(札幌市)
- 今回連携する作品に坂本氏の Forest symphony があるが、世界各地のラボ (MIT, ハンガリーのブダペストにある国立デザインセンター、オーストラリアのパースにある SymbioticA というバイオアートのメディアラボ、札幌市の SMAL というラボや YCAM) にある樹木の生態データを音に変えて行くという作品で、各地のメディアラボを連携させる、そういう面白いベースとなるよう発展させていきたい。(山口市)
- コンソーシアム事業の地域間連携ミーティングという側面から見ると、両都市はメディアアートという点で共通しているように見えるが、実は人口 19 万と

Ⅰ 第3章 地域間連携ミーティングⅠ

190万、場所的に遠い、そしてパーマネントな施設がある／ないという大きな違いがある。そうした条件の違いや体制の違いがある中で、お互いがどのように補い合えるのか、もしくは相乗効果があり得るのかということを検証する意味でも、札幌市と山口市の連携の成果には期待をして、コンソーシアム事業の1つとして参加頂いており、他の都市の参考にもなる。(桂)

- 芸術祭の中で、坂本龍一氏からは歴史的建造物をアートセンターのような形で有効活用していきたいという提言を頂いており、札幌市の資料館を対象に芸術祭期間中にリノベーション企画に関するコンペを行う予定である。(札幌市)

✓ 北九州市－新潟市報告

※資料は配布資料①を参照

- ワーキンググループの出発点としては、この地域間連携ミーティングで様々な施設やジャンルの関係者が参加している中で、通常このミーティングでなければ出会わない組み合わせ(マンガ・アニメのコンテンツとメディアアートの手法や技術を合わせる等)で何か面白いことができないか、というところにあった。メンバーは、北九州市と新潟市がコアメンバーとなり、展示手法に関してはYCAMの技術やアドバイスを受けて企画を詰めて行きたいと思っている。京都国際マンガミュージアムの吉村先生からもサポートを頂いている。スケジュールとしては、平成27年度の開催を目指して今年度から企画を詰めるなどの準備を始めて行くというものである。(北九州市)
- 方向性としては、巡回展ではなく、共同で開催する全ての地域を巡礼したくなるようなものにしたいと考えている。また、単純にマンガとメディアアートの技術を組み合わせるだけでなく、マンガと組み合わせることでメディアアートの技術も更に次のチャレンジができるような、次の展開が見えてくるような企画であるべきだろうと考えている。その点から、たたき案としていくつか企画案を出した(資料参照)。(北九州市)
- ワーキンググループ2回目での議論において、メディアアートの技術とマンガ研究とのマッチングに属するようなものが良いのではということになった。1つはプロジェクションマッピングを活用するというもの。通常、プロジェクションマッピングの立体性とマンガの平面性は相殺しあう部分があり相性が良くないと思っていたが、逆にマンガの持っている面白さ、平面でありながらも奥行きがあったりコマによる動きであったり、マンガが平面でありながら持っている立体性という概念を、屋外の大きな建物などに投影する事で再現したり深めることができないか、マンガの持っている構造を突き詰めた上でプロジェクションマッピングと出合わせる事で、何か新しいマンガ体験ができるのではないかという話になった。それはプロジェクションマッピングにとっても、結

構なチャレンジになると思う。(北九州市)

- もう 1 つは、Eye Writer を使ったもの。人の視線入力を行うものであるが、各人のマンガを読む視線を Eye Writer で記録してアーカイブする。そのプロセスを展示するといったようなもので、記録が蓄積されると一般的にはマンガがどういう風に読まれているかが分かり、ある種の研究資料としても大きな意義のあるものになるだろう。(北九州市)
- 今後は、マンガの立場から出した企画案をいわゆるメディアアートのエンジニアやアーティストの立場から見て逆にこういうものでやるともっと面白くなるんじゃないかなど、ある種の逆転や飛躍が出てくる。技術的・アイデア的なジャンプがあったり、物理的な制約の中ではどうする、という部分が企画に落ちて行くように進めて行きたい。(桂)

3. YCAM Inter Lab の活動と研究開発 ※配布資料なし

✓ ラボの紹介

- YCAM 開館の時からラボを設立した。公共文化施設の中でラボを持つ例としては日本初であり非常にユニークな活動である。YCAM の主軸事業としてはメディアアート、パフォーミングアーツと教育普及という 3 本の柱があるが、それぞれが独自予算で分立するのではなく、中心にラボを据える事でそれぞれがラボを通して連携している。ラボは、メディアアート作品の技術的・展示手法の研究開発を行っている。通常であれば外注してしまう部分であるが、制作する中身のノウハウやスキルも一つの蓄積にとらえ重要視してきた。例えば、アートで培ったメディアテクノロジーの技術や人のスキルやコミュニケーション術等がラボに蓄積されることで、それらが教育普及の場面で応用できたりする。またそこでのスキルが遡ってアートに生かせるなど館内での循環が起きている。こうして 10 年間やってきた成果が今を支えている。

※以下、映像を交え紹介された各プロジェクトのタイトルとコメントを一部抜粋。

① Without Records (2008 年)

大友良英氏とのプロジェクト、改造したターンテーブル (130 台) のオーケストラ。

② Lab ACT (2011 年)

アルス・エレクトロニカにて、ゴールデン・ニカ賞を受賞した EyeWriter (通常 100 万のところが 5000 円で作れるようになった) を素材に、3 組のアーティストと YCAM で合計 4 つ(内 3 作品はアーティストとの共作)の新規作品とワークショップを開発。

③ Eye Walker / Eye Font / Eye-Tracking Informatics

全て The EyeWriter の展開。EyeWalker はエキソニモと共作。会場内に備え付け

られたモニタとカメラを遠隔の視界として、会場内を、メインモニタを視る視線だけで移動する。Eye-Tracking Informatics は三上晴子氏と共作、体験者2人の視線の軌跡を見ろというもの。最後に自分の視線が描いた線を立体的に俯瞰してみる事ができる。

④ Eye2Eye

7 台の EyeWriter を使い、1 つの大きなスクリーン上に複数の人の視線を共有する装置を開発。この装置の利用を、視線に関して考えるワークショップに使用した。

⑤ ProCamToolKit

プロジェクターとカメラを駆使した3Dスキャンなど、現実世界とコンピュータ内の世界を正確に繋ぐための技術（ツール）を、カイル・マクドナルド氏と開発。このツールの使用デモとして、Mapamok というプロジェクションマッピングのためのソフトウェアを開発。全てオープンソース（MIT ライセンス）で公開。

⑥ ofxTimeline, Duration

音楽を作る際に、既成のソフトウェア内でよく使われるタイムライン編集の機能を、ソフトウェアを書くアーティストが、自身のソフト内に組み込みやすいかたちで開発(ofxTimeline)、また同機能を用いて、単体の OSC タイムラインソフトウェア Duration を開発、全てオープンソース（Apache v2 ライセンス）で公開。

⑦ GRP Contract Form

クリエイティブでオープンな協働の枠組み（＝フレームワーク）を実現する、共同研究開発契約書のひながたである GRPContractForm を作成した。公共機関（YCAM）によるオープンソースの共同研究開発プロジェクトで実際に利用している。作成の際、クリエイティブ・コモンズ・ジャパンの水野祐氏（弁護士）、ドミニク・チェン氏の協力を得た。このひながたを、いわゆるオープンソースコードと同様に、多くの人々が自由に利用、改変し、派生物を生み出せるようにするため、オープン化している。

⑧ PULSE

ライゾマティクスが YCAM で制作した作品。動くダンサーの映像を検出し、リアルタイムでプロジェクションマッピング、更にはアニメーションの生成処理、レーザーや照明の制御も同時に行っている。多くの複雑な処理を同時にリアルタイム処理ができるようなコンピュータのパワーと、ソフトウェアという手段で作品制作する事により、様々な要素の組み込みが比較的容易に出来る事があって、初めて可能になる。

⑨ RAM (Reactor for Awareness in Motion)

ダンスカンパニー：ザ・フォーサイスカンパニーのダンサー、安藤洋子氏とのプロジェクト。ダンサーの動きをモーションキャプチャーなどで感知し、動きに対して音や触覚刺激、映像などでダンサーに何かしらのフィードバックを返すことにより、

Ⅰ 第 3 章 地域間連携ミーティングⅠ

その刺激によってまた新しい動きを作り出す。この効果を使ってダンスの新しい動きを模索していくプロジェクト。全ての成果はオープンソースライセンスで公開されている。

⑩ MOTIONER

⑨の RAM プロジェクト内で開発している、ダンサーの体に付ける慣性型モーションキャプチャーシステム。その作り方やプログラムコードは全てオープンソースライセンスで公開されている。

4. 次回について

11 月 25 日（月）で予定。

以上

Ⅰ 第 3 章 地域間連携ミーティングⅠ

3.3.2 第 2 回目（通算 5 回目）実施概要

日時・場所：

平成 25 年 11 月 25 日（月） 13：00～17：00 （京都国際マンガミュージアム内）

議事次第：

1. 開会の挨拶
桂 英史（企画ディレクター）
2. 出席者紹介
3. 地域間連携事業報告
 - ① 札幌市－山口市の連携事業について
 - ② 北九州市－新潟市の連携事業について
4. マンガ展示に関する基盤整備・情報発信事業報告
伊藤 遊（京都精華大学国際マンガ研究センター研究員）
5. ディスカッション：今後の地域間連携ミーティングについて
 - ① 「メディア芸術コンソーシアム（仮称）設立に関する計画書」説明
矢部 俊男（コンソーシアム事業 事務局長）
 - ② 「平成26年度文化庁概算要求の概要」「文化芸術立国中期プラン」説明
石垣 鉄也（文化庁 文化部 芸術文化課支援推進室 室長）
 - ③ 地域間連携ミーティングのレビューと今後について

出席者一覧：

ゲストスピーカー |

伊藤 遊（京都精華大学国際マンガ研究センター 研究員）

出 席 者 |

宮岡 完（札幌市 観光文化局 国際芸術祭担当部 国際芸術祭担当課
国際芸術祭担当係長）

小町谷 圭（札幌大谷大学 芸術学部 美術学科 専任講師）

堀 峰一（新潟市 文化観光・スポーツ部 文化政策課 課長補佐）

三浦 正人（練馬区 産業経済部 商工観光課 アニメ産業振興係長）

草木 大（京都市 産業観光局新産業振興室 コンテンツ産業振興課長）

磯部 素男（山口市 総合政策部 文化政策課 課長）

阿部 一直（山口情報芸術センター 副館長）

表 智之（北九州市 市民文化スポーツ局 漫画ミュージアム 専門研究員）

若狭 敏彦（北九州市 市民文化スポーツ局 漫画ミュージアム）

Ⅰ 第 3 章 地域間連携ミーティングⅠ

※横浜市、豊島区、福岡市 欠席

オブザーバー |

栗山 典久 (高知県 文化生活部 まんが・コンテンツ課 課長)

前田 修 (鳥取県 文化観光局 まんが王国官房 官房長)

文 化 庁 |

石垣 鉄也 (文化庁 芸術文化課支援推進室 室長)

猿渡 毅 (文化庁 芸術文化課支援推進室 室長補佐)

三浦 牧人 (文化庁 芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係 係長)

事 務 局 |

企画ディレクター

桂 英史 (東京藝術大学大学院映像研究科 教授)

企画アドバイザー

吉村 和真 (京都精華大学マンガ学部長・教授／国際マンガ研究センター長)

企画ディレクター アシスタント

野間 穰 (NPO 法人コミュニティデザイン協議会 理事長)

矢部 俊男 (森ビル株式会社 都市開発本部計画統括部メディア企画部長)

要点議事録：

1. 出席者紹介

※参加の自治体紹介 (前述のため省略)

✓ 熊本マンガミュージアムプロジェクトについて※吉村氏からの紹介

- 熊本県下の幾つかの自治体の活動をつないでゆく役割として、NPO法人熊本マンガミュージアムプロジェクトがある。県立近代文学館、湯前まんが美術館との連携や合志市が行っているデータベースの作成、菊陽町の少女雑誌の黎明期のコレクションアーカイブ化への協力など、さまざまな形で自治体とも協力している。
- 平成 28 年度に向けて、何か大きなセンター的なものを作るというより、点在する資源をうまくつないでいく形で活用していくということが目指されている。
- 高知県や鳥取県のように県がイニシアチブを取っている、という状況ではなく、あくまでも各市や町の取り組みをこのNPO法人が情報や人をつないでいるという草の根的な活動である。

2. 連携事業報告 北九州市 - 新潟市の件

※資料は配布資料②を参照

Ⅰ 第3章 地域間連携ミーティングⅠ

※事業方針、企画内容は前回紹介済みのため省略

✓ 開催費用について

- 前回のミーティングで紹介した企画案についての予算規模をざっくりと試算した。具体的な見積り段階ではなく手に入る参考例を前提にしたというレベルのものである。展示装置や映像の制作等は共通経費として、各地で上映する分はローカル経費としている。試算上でも2,000万円規模となり、自治体の財政だけでは難しいというのが現状であるため何かしらの助成申請等を考えていかななくてはならない状況。(北九州市)
- メディアアート側としては、その額ではできないというのが感想である。プロジェクターを借りてくるだけで終わってしまうだろう。(桂、山口市)
- マンガとメディアアートでの予算感にギャップがあるようだ。このギャップを制度的にどう解消していくのか、各省庁の補助金の在り方や、コンソーシアムに求められる機能は何かという議論につながってくる。(吉村)
- プロデュース機能は必要だろう。メディアテクノロジーを使えば単純に見積もって4,000～5,000万円に膨らんでしまうが、どこからプロジェクターを借り、協賛を取ればよいのか、どんな技術で誰を呼べば予算が圧縮されるのかなど一つ一つプロデュースをしていかななくてはならない。その議論は次の段階になるが、議論される必要はある。(桂)
- 藝大の美術館では、新聞社やテレビ局と実行委員会を組んだり一般企業が入ったりするケースもある。そういう場合にイニシアチブ助成の枠組みと合うのか合わないのか、実際にやっていくタスクフォースのバリエーションを幾つか検討する必要があるだろう。(桂)

✓ 地域発・文化芸術創造発信イニシアチブ助成について

- 地域が横断して申請するならばどういうやり方があるだろうということを文化庁にヒアリングを行った。枠組みとしては、両都市で実行委員会を組み、費用は実行委員会に対する負担金という形で予算化するという方法があるようだ。自治体の事情として、共通経費について市から直接支出する場合には単純に折半したという理屈だけでは予算が通らないということがある。組み方は新潟市と北九州市が構成団体として入り両都市の自治体名が並ぶ形になる。実行委員会への負担金としてお金を出し合い1つの財布を持つイメージ。そこから共通経費とローカル経費を出していくことになる。(北九州市、新潟市)
- 距離が離れて実行委員会をつくるというのはあまり例を聞いたことがなく、相当な内部調整が必要になってくるだろう。一般的に市と地元のメディア企業が組むことはよくあるが、なぜそんな遠く離れたところと組む必要があるのかについての説明は求められる。(北九州市、新潟市)

Ⅰ 第3章 地域間連携ミーティングⅠ

- 説明のポイントとしては、文化庁としてメディア芸術振興事業において地域間連携をどの程度推進しているかという点が挙げられるだろう。当ミーティング限りのレベルなのか、文化庁の施策としてなのかによっても変わってくる。イニシアチブ助成の審査基準の中に「地域連携を推進する」という文言が入るようになれば大きな影響が出てくるだろう。（北九州市、新潟市）
- ✓ 当連携事業の意義・今後の進め方について
 - 当ミーティングの目的が、メディア芸術振興を担う地域同士の連携において何か課題でどのようなサポートが求められるのかを洗い出し共有することにあるとすれば、当連携事業を進める意義としては、例えば実行委員会を組むための事務的な負担や課題の洗い出し、企画の中身に関しては現状のマンガ研究の最新の成果とメディアアートの観点をいかにうまく結びつけるかについてきちんと検討する研究会やワークショップを実施し、その結果をこの場にフィードバックするということだろう。よって、性急に進めるのではなく平成27年度の開催は一旦外し、次年度にかけてまずはそういった下地づくりを行っていくところから進めていきたい。（北九州市）
- ✓ 鳥取県と高知県の連携について
 - 両県は、お互いの相乗効果を図るため、「まんが王国友好通商条約」を締結し一緒に取り組んでいる。取組の一つとして、秋葉原で多くの観客を集める両県をPRするイベントを共同開催しているが、実行委員会形式ではなく、定を結んでいる秋葉原観光推進協会に両県それぞれが費用を出し合い業務委託しているという形である。距離が遠い自治体同士が設置する実行委員会形式は、コミュニケーションがとりにくいという点でハードルが少し高くなるという印象は確かにある。（鳥取県、高知県）
- ✓ 経費の持ち分けについて
 - イベント開催の全体の見積りに対して基本折半という大原則があるが、1つの費目（例：会場費）を両方で割ることはできないため費目別で持ち分けている。ただ、それぞれの地域限定に関わる費用（例：地元応援の声優さんなど）は部分的に分けて出すこともあるが、それほど多くはない。（鳥取県、高知県）
 - 経費の執行については、両県が条約を締結し共にWIN-WINになるよう取り組んでいることから、議会や財政課なども一定の理解を示してくれている。（鳥取県、高知県）
 - 連携事業自体に対する自治体内の理解がしっかりしているということが言える。つまりその点が他の自治体にとっては大きな課題であり、恐らくそういつ

Ⅰ 第 3 章 地域間連携ミーティングⅠ

た条約のようなものがこのコンソーシアムのテーブルにつくということで発動されるというイメージである。一つ一つ条約を結ばなくてもコンソーシアムへ加盟することで同じ意味が担保される、そういう場にコンソーシアムがなると良い。(吉村)

3. 連携事業報告 札幌市－山口市の件

※全体の事業内容は前回紹介済みのため省略

✓ その後の事業進捗

- 「コロガル公園」は札幌市の中心部にある歴史的建造物の札幌市資料館の裏庭を利用して、「Forest Symphony」はイサムノグチ氏がグランドデザインをしたモエレ沼公園の「ガラスのピラミッド」という建造物を利用して実施できないか検討している。企画実現のため、7月、10月、11月にかけて YCAM にてノウハウなどを勉強させてもらっている。(札幌市)

✓ 地域とのリレーショナルアートについて

- 「コロガル公園」「Forest Symphony」の他、YCAM 10 周年祭で展開していた「とくいの銀行」というコミュニケーションゲームのようなコンセプトを取り入れた作品も検討している。(札幌市)
- 地域との関係性をつくっていくアートをコミュニケーションアートやリレーショナルアートというが、作家が展示の直前に来るのではなく半年くらい前から地域のコミュニティに挨拶して回るなど結構手間のかかることをやっている。だが手間を掛けないと地域に根付いたボトムアップ型のものにはならない。(山口市)
- メディアアートとマンガの展示に対する考え方や予算規模の違いが明らかになったが、それを埋めるためには地域を巻き込んで施設に対する市民のサポーターやファンを増やしていく事も1つ手ではある。ボランティアの活動も広がり、山口では地元の大学生などからの応募が多数ある。ボランティア参加によってコミュニケーションスキルや研究活動、その後の就職活動に必要なスキルも得られるなど双方のメリットはある。(桂)
- ミュージアムの抱える課題として、内部の企画だけでは継続が難しくどれだけ外から乗り入れてもらえるか、更にはマンガミュージアムがあることで市民が何が出来ようになるのかという点が問われている。北九州市は比較的市民利用による美術活動の意識は高いため、巻き込んで行きたい。そのための手間は意味のあるものだと感じる。(北九州市)

Ⅰ 第 3 章 地域間連携ミーティングⅠ

4. 連携事業報告 「マンガの展示促進のための基盤整備（ケーススタディ）」報告

※詳細については第 6 章を参照

- ✓ 「マンガの展示促進のための基盤整備」事業とは、展覧会を行う上での権利処理についての一般的な手続きや確認事項をまとめ情報発信するというプロジェクトである。（伊藤）
- ✓ 展覧会を行う上でのプロセスとして 1 つの特殊事例ではあるが、秋田県横手市の増田まんが美術館と京都国際マンガミュージアムが共同で開催・巡回する展覧会について権利手続き含めた全体のプロセスを記録するというのがこれから報告するケーススタディ事業である。（伊藤）
- ✓ 秋田県横手市出身の作家で昨年亡くなった土田世紀氏の回顧展であり、権利者である遺族からの依頼によって立ち上がったプロジェクトである。コンテンツホルダーである遺族はもちろん出版社の編集担当も非常に積極的で、一般的な権利処理の問題がほとんどないという特殊事例であるが、マンガの原画を今後どのように保存していくかなどを考える上でのモデルにもなるだろう。（吉村）

5. ディスカッション：今後の地域間連携ミーティングについて

（事務局説明）

※コンソーシアム構築事業について、前回説明内容より理事会の新規メンバーの紹介、平成 27 年度以降のコンソーシアム事務局イメージについて追加説明。

- ✓ 質疑
 - コンソーシアム準備会にメディアアート関係の人がいない理由は何かあるのか。（山口市）
 - まずは産業側中心に進めてきたという経緯がありマンガ・アニメーション中心になっている。分野横断する形は段階を踏む必要がある。（事務局）
 - 現実、一般総合大学から美大に情報デザインやメディアアート学科が非常に増えていて毎年多数の卒業生やクリエイターを輩出している。その活躍の出口として広告やイベントといった産とのつながりはもちろんあり、今後のオリンピック開催に向けてそういった動きは増えていくだろう。そのあたりも含めて検討いただきたい。（山口市）

（文化庁説明）

※平成 26 年度概算要求概要、「文化芸術立国中期プラン」説明。

- ✓ 質疑
 - 今後の文化芸術の拡散性や P R 効果のためにも自治体間の連携は促進していく方が良いと感じるが、そもそも連携を図ることによるインセンティブや助成額の割合を上げる等といった方向性はあるか。（練馬区）

Ⅰ 第 3 章 地域間連携ミーティングⅠ

- 要綱上 1/2 補助の割合を上げることは難しいが、連携するということを申請計画書の中に出していくと審査の過程でプラスに働くというメリットはあるだろう。(文化庁)
 - 割合は増えなくても審査基準の中に連携を促すような文言が入っているだけで自治体側としては地域間連携への説明が通りやすくなるなど随分と状況が変わってくるだろう。(北九州市)
- ✓ コンソーシアムへの期待：公共のコンテンツ利用と産業界との連携について
- 練馬区の冊子を作る上でも様々なコンテンツホルダーの了解を得るのに非常に苦労するところがある。是非自治体が有効にコンテンツを使えるような仕組みを構築してもらえるとありがたい。(練馬区)
 - コンソーシアム事業内のプロジェクトにて、特殊な商習慣含めてマンガ界の中ではどのように著作権が管理され、どのような手続きを行えば良いのかについてまとめている。このあたりの約束事や最小限の確認事項は使う側も勉強と共有が必要である。特に自治体は担当者の配置転換があるため、そういった情報がコンソーシアムに集約され窓口的な機能を備えてもらえると非常に助かる。産業側も手続きの省略化が図られるという点で双方のメリットはあるだろう。(北九州市、京都市など)
 - 産業側に対してコンテンツの使用交渉を行う際に、基本的には自治体の利用はビジネスではなく儲かるものではないというスタンスで聞いてもらえると助かる。社会還元や公共性のため少し協力して頂けないかというような理解が得られると非常にありがたい。(練馬区)
 - このような公共の人たちがどういう組織を持ちまとまりとしてどのような要望を出していくかによって相互理解が進んでいく。コンソーシアムの体制としてまだそういった声が届く仕組みになっていない。このミーティングの今後のあり方をどのように位置づけていくかというのは非常に大事である。(桂)
- ✓ 地域間連携ミーティングのレビューと今後について
- 当ミーティングで各自治体のメディア芸術に取り組む時の課題や問題点は非常に参考になったが、市民の立場から考えたときに、なぜこの連携が要るのかという理屈は、行政としても継続してしっかり考えていかなくてはならないと感じた。特に YCAM の技術を提供するような場合は参加する理由付けへの課題があり引き続き検討が必要である。(山口市)
- ⇒理由付けの 1 つとして考えられるのは、ブランド化することによって優秀な人材が集まり、そこから地域密着型の教育普及を通して市民にもそのメリットや資源が循環されていくというモデルを作っていく事にあるだろう。その効果

Ⅰ 第3章 地域間連携ミーティングⅠ

指数はミュージアムへの入場者数ではなくクオリティが重要であるが、そこをどのように正当化するかは非常に難しい。(山口市)

⇒ミュージアムがハブとなり、外部への資源(モノ、人、アイデア)提供によってその先の人たちがどのように育っていったか等人材育成の観点含めた違った価値創造への評価が必要。文化的な権威性や公的な物差し(予算が確保しやすい等)があると分かりやすい。(吉村)

- この場のようなジャンルを超えて自治体が集まるという機会は他になく、出来れば継続されることが望ましい。北九州市としては今後の参加費用はある程度持ち出し含めて考えられるが、それは自治体の考え次第だろう。更に、コンソーシアム事業での他のプロジェクトとの情報共有や連携をもっと図っていく仕組みが必要だと感じる。(北九州市)
- 他都市の取り組みを知る機会がそもそもなかったため非常に貴重な場であった。継続することで連携の芽は生まれてくるだろう。メディア芸術と言っても様々な分野や取り組みがあるので、横串を通すような場はあったほうが良いが、その活動を自治体で自主的に出来るかというのは実際のところ難しく文化庁などで引き続き引っ張ってほしいというのが本音である。(京都市)
- まだ連携事業を行うに至っていないが、情報収集という段階で非常にありがたい場であった。文化庁という国の施策によって開催されている場であるというのは参加する上で非常に重要であった。今後も継続されるとありがたい。(練馬区)
- 引き続き継続してほしい。自治体側からすると文化庁の会議であるという位置づけは何より意義があった。次年度以降は産業界の生の声を聞く機会を設けて頂けるとありがたい。(新潟市)
- 札幌市は創造都市の部門でメディアアーツという方向性を打ち出しているが、まだ具体的な何かがあるわけでないので議論に入りきれない部分があった。ただ、創造都市の概念の下に文化と経済をつなげていくという目的があるため、引き続き文化庁にも関わって頂けるとありがたい。また、経済的な議論も行える場やメディアアーツ部門など目的別の部会制があっても良いと思う。もう少し参加都市の枠を多層的に広げて頂けるとありがたい。(札幌市)
- 鳥取県との連携を通じて、一緒にやっていくことは相乗効果につながると実感している。せっかくこのような場があるので、産官学民という形の事業へ発展させて行くと良い。産業側に対しては、高知県では盛んに「社会貢献」という部分の説明を行い、理解を得て行ったという経緯がある。(高知県)
- 初めて参加したが、非常に熱心に議論されていて、次回もまた参加したいと思う。(鳥取県)

以上

第 1 回 配布資料①

文化庁メディア芸術コンソーシアム 地域間連携企画展 企画メモ

北九州市漫画ミュージアム

- ★館内のアイデアブレストで出された企画を順不同で列举した。
- ★企画名称はすべて仮称。
- ★モチーフとする作品やキャラクターが未定のものなど、企画により記載項目にばらつきがある。

1. 市民参加による巨大オブジェの製作

- ・ものづくりの街北九州市をイメージした巨大ロボットのデザインをアーティストと共に作成。鉄鋼（新日鉄住金）、産業ロボット（安川電機）、陶器（TOTO）などをモチーフ。
- ・市民参加により 1 万点以上のパーツに模様をつけたり、着色したりする。
- ・完成形は全高 20m 以上とし、新サッカースタジアム（漫画ミュージアム隣接、2017 年春完成目標）の入り口付近に設置する。

2. 市民参加による「まんがストリート」の建設

- ・アーティストと共にストリートのグランドデザインを製作する。
- ・市民から自画像や北九州をテーマにしたまんが作品を募集
- ・アーティストと共に優秀作を選定。
- ・優秀作を陶板に焼付け、それを以ってストリートを舗装する。

3. 新サッカースタジアム壁面をマンガで埋める

- ・プロ、アマを問わず新サッカースタジアム（漫画ミュージアム隣接、2017 年春完成目標）の壁面をサッカーをテーマとしたマンガで埋める。
- ・アーティストと共に配置や全体のデザイン等をコーディネート

4. アルカディア号立体投影

- ・屋外（たとえば「あるある City」屋上）にミスト噴射装置を設置。ミストをスクリーンとし、巨大なアルカディア号（松本零士「宇宙海賊キャプテンハーロック」）の 3D 映像を宙空に投影する。可能なら常設して観光名所に。

5. 光と色の漫画クルーズ

- ・北九州市を流れる紫川の、小倉北区エリアにある特徴的な橋梁群（石の橋「勝山橋」、鉄の橋「紫川橋」、水鳥の橋「鷗外橋」、太陽の橋「中の橋」など）と、関門海峡大橋をプロジェクションマッピングでポップに彩り、すべてを回るクルーズを催行。プロジェクションのデザインは、橋ごとにゆかり作家に依頼し、アーティストと共にプロデュース。

6. マンガ巖流島対決

- ・「巖流島」に特設ステージを設けて、新潟ゆかり作家と北九州ゆかり作家の、いわゆる「画力対決」を行う。
- ・関門海峡大橋に巨大スクリーンを設け、対戦作家の作画過程を投影する。
- ・リーグ戦なりトーナメントなりリベンジなり、新潟でも対決を行う。

7. 大四畳半大トイレ

- ・TOTO との共同開発。
- ・四畳半の個室トイレの天井・床・四方の壁を高精度モニタにする。
- ・アーティストと共に、モニタに流す宇宙空間と、松本零士作品のメカの映像を制作する。
- ・新潟ではラムちゃん（高橋留美子「うる星やつら」）も飛んでくる。
- ・大宇宙で用を足しているような、開放感と夢にあふれたトイレ。可能なら常設。

8. 1/8 計画

- ・来場者に「シェー」などマンガっぽいポーズをとってもらい、3D スキャンし、3D プリンタで1/8 フィギュア化し展示。期間中にどんどん展示が増えていく。
- ・あわせて、人の声を文字に変換したり、声にこめられた感情を読み取って漫符に変換するソフトを開発し、3D プリンタと連動させて、声の描き文字や漫符を3D 化。来館者がしゃべった内容や感情を立体化してこれも展示に加えていく。

9. マンガの目

- ・人の眼球運動を読み取る装置を使い、読者がマンガの見開きを読むときにどういう順序で読んでいるかをトレースする。
- ・様々な作品から抜粋してトレースし、昔のマンガと今のマンガで読者の目の動きがどう違うかなどを比較する。
- ・ラノベなどのキャラクターイラストでは、どの部分に目が引きつけられるのかなどをトレースする。
- ・来館者を被験者として蓄積した事例を目に見える形で示す仕掛けも考える。多くの方が読んだ順番に画面を分割してスライドショー的に示すデモムービーや、イラストの視線が集中する部分が明るくなったり色が濃くなったりするデモムービーなど。

1 0. AR（拡張現実）

- ・ AR 上のキャラクターを参加者の手で操作する
- ・ (AR を映した画面上を) タップする、何かしらのツールで AR に刺激を与えることで AR 側からリアクションを得る
- ・ スクリーンに投影されたキャラクター（や建物）とスクリーン内で触れ合える
- ・ フィルターを通す（あるいは何かしらの装置に手を入れる）と参加者の身体が 2 次元化（スクリーン上で）
- ・ スクリーン内の物体に触れると、感触が体験者にフィードバックされる

1 1. 船を使つてのイベント

- ・ 小倉⇄新潟間の船を出し、若手の漫画家やアニメーター、もしくはそれを目指す人を乗せてのイベントを行う。編集者や評論家などを招き、実際に作品についての講評や、作品展などを行う。
- ・ ウルトラクイズ的なサバイバル企画も？

1 2. サッカー場の観客を巻き込んだイベント

- ・ ギラヴァンツ北九州と、アルビレックス新潟、それぞれの観客を巻き込んだイベント。観客席をつかって作品を描くなどして、その様子を中継して両会場の参加者に楽しんでもらう。

1 3. 巨大ロボット（人形）を作って新潟まで歩かせる。

- ・ 安川電機との共同開発。
- ・ 二足歩行ロボットを作るのは難しいと思うので、フランスの劇団ラ・マシンのような感じのものを作って、実際に京都経由で新潟まで歩かせる。巨大ロボット・巨人は流行の漫画から。

1 4. 人工衛星プロジェクト

- ・ 九州工業大学との共同開発。
- ・ 人工衛星からボーカロイドやアニソンが聞こえるようにする。
- ・ 地球型惑星に向かって漫画本を送り込む。
- ・ 人工衛星のデザインそのものを、漫画のキャラクターにする。

(以上)

第 2 回配布資料②

企 画 書

～メディア芸術が地域をつなぐ～
メディアアート×漫画(仮)

1. 企画意図

「文化庁メディア芸術祭」の発足から 15 年余、「メディア芸術」の枠組みの元での文化振興も、「メディア芸術」のいくつかのサブジャンルをフィーチャーした文化事業も、日本社会にすっかり定着した感がある。

本企画は、そのような状況をふまえ、次の 2 点においてメディア芸術振興事業をさらに一歩、深化させることを意図している。第 1 には、メディア芸術振興事業を通じて、地域間・都市間の連携を強化し、なおかつ、それぞれの地域・都市の文化的ポテンシャルを高めること。第 2 には、メディア芸術のサブジャンルを横断し、それぞれの特性を活かしながら、ジャンルを超えた融合を試みることである。

加えて、これはメディア芸術のサブジャンルである「マンガ」に関わることであるが、マンガの学術的な研究と、「ミュージアム」など文化施設における展覧会やイベントとの連携を強化することも企図している。「京都国際マンガミュージアム」や「明治大学米沢嘉博記念図書館」の事業において示されているように、マンガ研究の最前線の成果が核となって展覧会やイベントが実施され、研究成果がひろく共有されることは今や珍しくない。

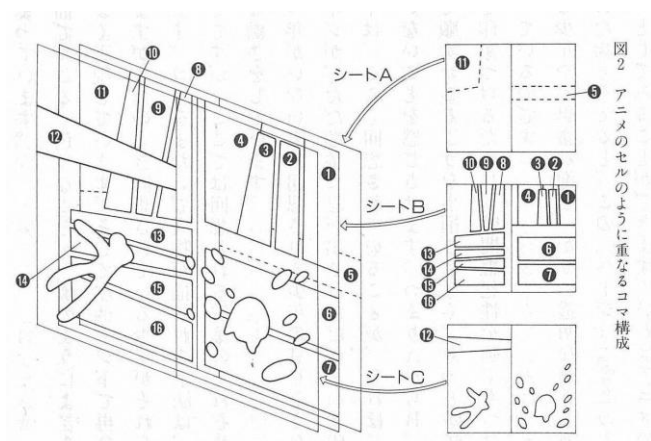
しかしその逆の作用、展覧会やイベントの実施がマンガ研究に良質の素材や成果を提供することは、いまだ稀である。本企画は、「マンガ表現論」と呼ばれるマンガ研究の一領域の豊かな成果を核として構成されるものであると同時に、本企画の実施によって当該研究がさらに深化することを目指している。

2. 連携の枠組み

- 北九州市(北九州市漫画ミュージアム)
- 新潟市(新潟市マンガ・アニメ情報館)
 - ・・・企画、主催、ローカライズ開催
- 山口市(YCAM)
 - ・・・メディアアート制作、企画アドバイザー
- 京都精華大学(京都国際マンガミュージアム)
 - ・・・企画アドバイザー
- 文化庁メディア芸術コンソーシアム構築事業
 - ・・・連携サポート

3. 企画A：街が巨大な漫画になる～プロジェクションマッピング×漫画～

- ・概要：漫画作品をモチーフとした映像作品を制作し、会場となる都市の建造物に投影するプロジェクションマッピングイベントを実施する。
- ・詳細：建物など立体物に投影してデコレーションを施す、現在主流のプロジェクションマッピングとは異なり、平面に投影しつつ、錯視を利用して立体性を出す手法をとる。その際、マンガ表現論の研究成果を活用し、ある種の漫画の画面が複数のレイヤーで構成される多層構造を持っていること（図①）や、雑誌や単行本を開いて読む際に生ずる誌面の傾きが、読者が画面から得る印象に影響を与えていること（図② ③）などを盛り込んで、錯視的立体表現を行う。



図① マンガのレイヤー構造

（夏目房之介『マンガはなぜ面白いのか』P129、
日本放送出版協会、1996年）

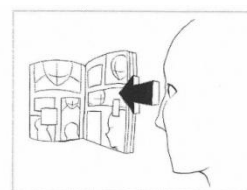


図5 偏視アングルのイメージ図

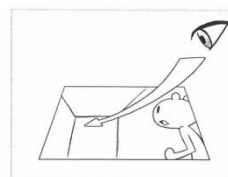


図4 斜めから差し込むような視線が、画面奥の壁にぶつかって止まるような感覚に繋がる。

図② 誌面の傾き

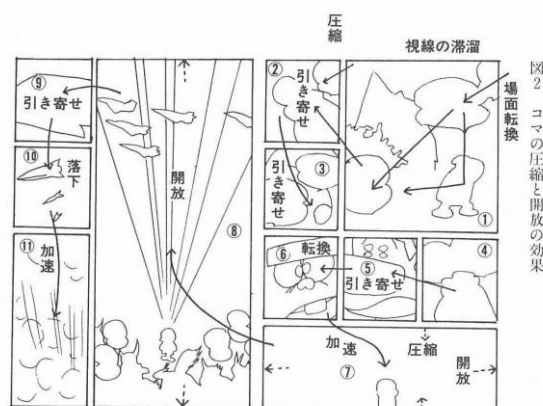
図③ 画面の見え方

（泉信行『漫画をめくる冒険』上巻 P10-11
ピアノ・ファイア・パブリッシング、2008年）

- ・特長：漫画を「読む」という行為の中に含まれる複雑な認知過程をプロジェクションマッピングで再現することで、野外で・巨大な漫画を・集団で・読むという、かつてない視覚体験を実現すると共に、漫画が、メディアとしては平面でありながら、人間の脳の認知過程で生ずる錯覚や補完を利用した擬似立体表現であることを体感できる。
- ・連携性：同じ映像作品を、異なる都市・異なる空間にローカライズして投影することにより、街の空間と漫画体験のコラボレーションが全く違ったテイストで成立し、複数の会場で体験したくなる。

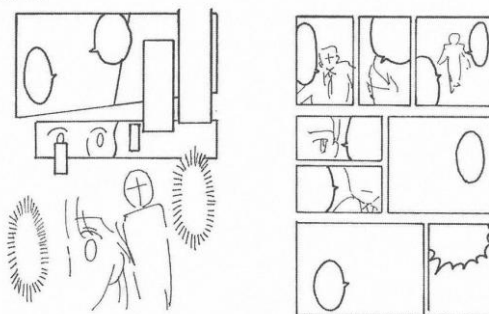
4. 企画B：コマからコマへ目玉が泳ぐ～eyewriter2.0×漫画～

- ・概要：読者が漫画を読むとき、まずどこに目をやり、どんな順序でコマを追っているのか？ 人間の眼球運動を記録する装置を使用し、サンプリング調査を兼ねた体験展示を行う。
- ・詳細：全身麻痺の障害を持つアーティストが絵を描くのを支援するため開発された、眼球の運動を読み取りその軌跡を記録する装置「eyewriter2.0」を使用。あらかじめ用意したいくつかの漫画画面の上で、読者の視線がどのように移動するかを表示し記録する補助デバイスを開発し展示。観覧者の視線の軌跡を展示するとともに、軌跡のデータをアーカイブして研究資料に活用する。
- ・特長：漫画の画面は、読者の視線をある程度誘導することを意図して構成されている(図④)。しかしこの種の分析は、漫画家の経験則に依拠せざるを得ず、客観的な検証を必ずしも経ていない。本企画はその点で、展示を通じてマンガ表現論の研究成果を客観的・統計的に検証するものであり、サンプルとして用意する漫画のジャンルや時代をばらつかせることで、ジャンルごとのコマ割りの違い(図⑤)についての分析を深めることもできる。



図④ 漫画のコマ割りににおける視線誘導
夏目前掲書 P106

図4-21



少女マンガ的コマ割り(左)と、青年マンガ的コマ割り(右)の対比

図⑤ マンガのジャンルとコマ割りの違い
伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド』P234
NTT 出版、2005 年

- ・連携性：複数の地域で実施することで、会場ごとのデータが蓄積され、展示に追加されていき、観覧者が展示に対して参加意識を持つことができることに加え、連携する地域について実感的共感的な意識を持つことができる。

3.4. 総括および展望

平成25年度地域間連携ミーティング総括

企画ディレクター／東京藝術大学大学院映像研究科教授
桂英史

「メディア芸術地域間連携ミーティング」(通称「自治体ミーティング」、以下「本ミーティング」という)は、マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの4分野のいずれか、あるいはいくつかの分野の振興策を施策として掲げる自治体の担当者たちが一堂に会し、施策を実施する自治体間が相互に自らの施策と地域が置かれている現況を報告し、さらには将来を展望する論点を議論することをめざして、平成23年度より会議体が発足し、定期的な会合の開催が図られてきた。

平成24年度に継続するにあたって、自治体が直面している諸問題についての意見交換を行うと同時に、メディア芸術振興をめぐる連携(ネットワーク構築)の可能性についてより具体的な議論を行った。

さらに平成25年度においては、平成24年度末に提案として出された、各自治体で施策上直面している問題点を解消するための具体的な方策として、具体的なテーマに沿った現実的なテーマ設定による連携の可能性について議論を行った。

平成25年度における会議開催までのプロセス

平成24年度までに明らかになった具体的な課題、たとえば、マンガやアニメーションといった分野における展示技術の高度化、あるいはメディアアート分野におけるイベントや展覧会単位での連携など、各自治体がメディア芸術振興を図るために必要とされるリソース、たとえば自然環境、人材、産業など共有するためには、相互に最大限のメリットが明確になっていなければならない。

そのような地域間の資源やノウハウを有効活用するために、官民学の有機的な連携あるいは自治体間の連携が望まれている。しかしながら現実にはさまざまな理由のために期待されるほどには進んでいない。

そこで今年度は昨年以上に具体的な連携のあり方に焦点を絞り、さらには具体的な連携のある可能性のある都市をホストに選び、課題克服のための方策について会議において議論することとした。さらに東京以外の都市での開催実現に向けてホストと本ミーティングの企画を進行していった。

具体的には以下のようなプロセスで企画を進めていった。

・昨年度末以来、連携に対して積極的なマンガ分野とメディアアート分野に関して、それぞれの利害や思惑などについてヒアリングを行い、必要な場合は現地へ直接出向き、今年度のミーティング

Ⅰ 第3章 地域間連携ミーティングⅠ

で議題や開催にあたっての方向性などについてディスカッションを行った。

- ・ 昨年度までと同様に、各自治体におけるメディア芸術関係の施策を所管する担当者とその施策を実施する現場の責任者とのペアでの出席を要請した。
- ・ 本年度は具体的に連携プログラムの実施に積極的な分野と自治体を勘案し、年二回の開催をメドにテーマ開発とゲストの人選に入っていた。開催の回数や日時について、自治体の担当者の方々に調整していただき、第一回が山口、第二回が京都の開催となった。

以上のようなプロセスを経て、第一回の山口会議では全体会議を行うと同時に、マンガ分野とメディアアート分野のそれぞれの連携について分科会を開催した。第二回の京都会議では分科会を行わず、コンソーシアム事業としての位置づけなども含め、包括的な協議を行うことになった。

会議の実施

「地域間連携ミーティング」(以下「会議」という)は、メディア芸術の振興をめぐって、主に自治体の所管部署、ミュージアム等の現場担当者、関連する大学関係者等が一同に会し、関係機関相互の連携を促進することを目的として開催される。

そこで本会議では、より掘り下げた深い議論を行い、その具体的な連携を実行するためのスキームを検討するために、各回開催場所を参加自治体の機関がホストになり、より現実的官民学を前提とした、地域間連携をより具体的に推進するために、第一回を山口、第二回を京都で開催し、メディア芸術振興をめぐる連携(ネットワーク構築)の可能性についてより具体的な議論を行うとともに、今後の連携にとって望ましい体制(組織や財政支援)などについても意見交換を行った。

第一回および第二回のミーティングについて、開催場所の地域性とテーマ性も考慮して以下に総括しておく。

第一回 山口会議(会場:山口情報芸術センター)

- ・ 全体会議では、連携にあたっては、官と学の連携のあり方だけでなく、民間との協力関係、とりわけコンテンツ利用にあたっての法的な権利処理の簡略化や窓口の一本化などを望む声が多く聞こえた。
- ・ マンガ分野とメディアアート分野に分かれた分科会では実際にサービスを担当している学芸担当の専門家とその創造過程について報告を行い、日常的に直面している課題、特に展示のノウハウや技術に関するボトルネックを紹介するとともに、その課題を克服するために企画を通じた連携のあり方とそれを実施するにあたっての財政的な裏付けについて提議があった。

Ⅰ 第3章 地域間連携ミーティングⅠ

- ・ それに対して、各自治体から賛同の意見が出されるとともに、地域間の連携にあたっても、文化庁の公的な支援があることが望ましいという自治体側からの意見が出された。
- ・ 具体的な連携事業を企画するにあたっての現実的な課題としては、主に財政的な根拠に乏しいであるがゆえに、自治体内での説明が難しいなどの意見が相次ぎ、助成や補助など支援のあり方についてメディア芸術の連携事業に特化した課題を検討する必要があるとの認識を得た。

第二回 京都会議(会場:京都国際マンガミュージアム)

- ・ 第一回とは異なり、分科会は開催せず、参加自治体全員によるラウンドテーブル形式による討議と意見交換を行った。
- ・ 連携事業を進めようとしている各自治体の学芸担当の専門家から、その協議の経過を報告していただく同時に、実現に向けた可能性と課題解決の方策について討議を行った。
- ・ さらにコンソーシアム事業事務局から今年度まで進められてきているコンソーシアム事業の紹介と将来に向けた方向性について問題提議があった。会議に参加しているメンバーの中には、地域間の連携にあたっても文化庁の公的な支援があることが望ましいという自治体側からの意見に対して、文化庁が直営する事業の困難さや現行の助成事業・補助金事業の延長で、この会議で構想され協議されているような連携事業も含まれるのではないかという意見も出された。

以上二回のミーティング開催を通じて、地域間連携のために必要とされる実施体制や支援の体制、民間への協力要請を含めた連携の必要性について、かなり具体的な共通認識を得られたと考える。

まとめおよび展望

三年目を迎えた地域間連携ミーティングは、各自治体担当者間の交流も深まり、独自のメンバーシップを得られたと考え得る。メディア芸術各分野への期待や依存度はかなり高くなっており、とりわけ観光事業との連携など、地域が置かれた課題を解決する窮余の一策として位置づけられていることもある。

しかしながら、自治体の施策は産業振興と文化振興が渾然一体となって進められており、文化活動を支える知識インフラとなりつつあるにも関わらず、単に文化的な側面を強調するだけでは市民の理解は得られないというディレンマに陥っている。

このディレンマを解消するために、地域間がお互いの資源を有効に活用し、将来的にも意義深いノウハウの共有が行われることは必須であると考えている。さらに言えば、結果的に、これまで蓄積され

Ⅰ 第3章 地域間連携ミーティングⅠ

てきたメディア芸術のさまざまな「技」と「芸」が、地域のブランドに結びつけていくような連携のあり方が望ましい。

そうした連携を具体的に進めていくためには、より現実的に対応できるような組織が必須である。そして、地域間連携ミーティングはそうした資源共有の中核をなす組織としての可能性を持っている。そうした可能性をさらにひろげていくために、平成27年度以降の連携のあり方を含めて、本ミーティングで培われたメンバーシップと連携事業の実施体制が着実かつ継続的に議論されることを期待する。

第 4 章 地域間連携事業 札幌市—山口市

地域間連携ミーティングでの顔合わせがひとつのきっかけとなりスタートした自発的な地域間連携事業である。第 3 章での紹介の通り、同じメディアアート（ツ）という共通点や両都市のイベントにおけるアーティストック/ゲストディレクターの共通点等から、より有意義な連携を進め相乗効果を得ることを目的に始まったものであるが、来年度の札幌国際芸術祭への YCAM 作品（コロガルパビリオン、Forest symphony）の展示協力として行われる作品の運営・技術面でのノウハウ提供（研修）や様々な諸条件が違う地域を超えての作品づくりを通して、地域が連携する上での効果や課題を検証する事例になりうるということから、本コンソーシアム事業の 1 つとして参加頂き実施内容を「地域間連携ミーティング」で報告・共有されることとなった。

4.1 実施概要

- ① 9 月 14-17 日／コロガルパビリオン研修
 - ② 10 月 22-23 日／コロガルパビリオン・Forest symphony 視察・打ち合わせ
 - ③ 11 月 23-24 日／Forest symphony 視察・打ち合わせ
- その他、8 月、1 月に札幌市にて打ち合わせ、現地視察など実施

4.2 各研修・視察報告／札幌市より

4.2.1 コロガルパビリオン研修（9 月 14-17 日）

趣旨

平成 26 年 7 月～9 月の期間で行われる「札幌国際芸術祭 2014」の一環として行われる「コロガルパビリオン」を実際に運営するに当って、YCAM の「コロガルパビリオン」基本コンセプトを理解し、運営方法や安全面、「こどもあそびばミーティング」実施方法を視察する。

主な内容

- ・「コロガルパビリオン」視察
- ・昨年度の実施例説明、意見交換（会議）
- ・「コロガルパビリオン」プレーリーダー講習
- ・「ランチミーティング」（あそびばミーティング概要説明）
- ・「こどもあそびばミーティング」視察
- ・意見交換会（札幌で実施するためには）
- ・「コロガルパビリオン」アップデート工事視察

参加者

(YCAM)

阿部 一直 (YCAM 副館長)

会田 大也 (YCAM 主任エデュケーター)

菅沼 聖 (YCAM 学芸普及課 教育普及担当)

(札幌市)

石井 一彦 (公益財団法人 さっぽろ青少年女性活動協会 企業事業課 課長)

有江 拓哉 (公益財団法人 さっぽろ青少年女性活動協会 野外活動課

札幌市定山溪自然の村 指導員)

宮岡 完 (札幌市国際芸術祭担当部 担当係長)

杉本 達應 (札幌市立大学 デザイン学部 専任講師)

須ノ内 元洋 (札幌市立大学 デザイン学部 助教)

打合せ概要

- ・ コロガル公園札幌開催時の運営組織「さっぽろ青少年女性活動協会」の紹介
- ・ 札幌開催時の課題について
 - 大人数が来た時のナビゲーションについて
 - あそびばミーティングに参加出来るようなリピーターが出来にくい
 - 札幌バージョンは屋根が無いため雨天時どうするか
 - 場所の仕様として木が動かせないなので部屋では無くコースのように作ることも検討
 - 会期が短いので「あそびばミーティング」、リニューアルの時期をどうするか

「こどもあそびばミーティング」視察レポート

※公益財団法人 さっぽろ青少年女性活動協会によるレポート一部抜粋

コロガルパビリオン R10

コロガルパビリオン R10 は、走るなどの「動」の空間であった。屋内には LED (照明) やスピーカー (音)、モニター (映像) などのメディアが仕掛けとして組み込まれていて、こどもたちは、ぐるぐると走る、斜面を滑る、鬼ごっこをするなど空間を自由に使って遊んでいた。



【コロガルパビリオン R10 外観】



【コロガルパビリオン R10 内観】



【こどもの活動の様子】



【埋め込まれているモニター】

コロガルパビリオン R12

コロガルパビリオン R12 は、R10 と異なり「静」の空間であった。屋内には、R10 同様スピーカーやモニターなどのメディアが仕掛けとして組み込まれてあった。床に埋め込まれたマイクは、R10 へ呼びかけることができ、その様子をモニターで確認できる仕組みとなっていた。こどもたちは、ジャングルジムから飛び降りたり、床に寝転がったりして遊んでいた。



【コロガルパビリオン R12 外観】



【コロガルパビリオン R12 内観】

運営方法

コロガルパビリオンの運営は、パビリオン内に入る前に「コンセプト」「注意事項」「ケガについて」「記録用写真、映像撮影の承諾」について、説明を受け、同意した人だけがこの空間で遊べるようになっている。また、入場時にバッジが配られる。そのバッジは、色分けされており、入場した時間がわかるようになっている。混雑時には30分おきに入れ替わる仕組みがとられていた。

また、屋内には、こどもたちの安全を管理するため、スタッフがそれぞれ2名配置されていた。



【注意事項等説明時に使用する iPad】



【スタッフが説明している様子】

こどもあそびばミーティング

こどもあそびばミーティングは、日頃利用しているこどもたちがコロガルパビリオンに必要な新しい機能をグループで協力してアイデアを出し合い、発表をする。このミーティングで出たアイデアを基に InterLab というメディアアートの専門家が実現可能なアイデアをピックアップし、その後3日間で新しい機能を追加する。

今回の視察時には、こどもたちから「いろいろな地獄を作りたい」「大きなやぎを作りたい」など各グループからユニークなアイデアがでており、それを InterLab と協力しながら実現するための道筋を考えていた。



【あそびばミーティングの様子】



【グループ活動の様子】



【グループ発表の様子】



【InterLab 企画採用会議】

「こどもあそびばミーティング」スケジュール

①	コロガルパビリオンを見学しながら施設の機能と使われ方を確認する	⑦	InterLab 会議で仮採用されたアイデアを発表
②	グループごとに会議をし、アイデアを出し合う（15 分間）	⑧	ミーティング終了。こども解散
③	アイデア発表	⑨	InterLab による改良会議
④	グループごとにアイデアを実現する方法を考える会議を行う（15 分間）	⑩	新機能追加工事（アップデート）
⑤	ブラッシュアップしたアイデアを発表	⑪	アップデートされたものを一般公開
⑥	発表結果から実現するアイデアを「InterLab」が会議をする		

視察を終えての所感

山口情報芸術センター10周年記念祭の参加型プログラムで行われていた「コロガルパビリオン」視察を終えて、こどもの遊び場と芸術と融合させる新しい芸術の方法を見ることができた。札幌市内にも彫刻家イサム・ノグチの「ブラック・スライド・マントラ」や「モエレ沼公園」、「芸術の森」など遊び場と芸術が融合しているものは存在するが、コロガルパビリオンが他と違うところは、こどもの自主性や創造性を育むため、こどもが遊び方を考え、新しい機能を追加し、こどもの視点でより良いものへと空間を変化させていけるところである。次年度、札幌で「コロガルパビリオン」の運営を行うにあって、YCAMで行っていた運営方法とは違った方法で運営していかなければならないと感じた。まず、YCAMでは1日の最大来場者数が1,000人だったのに対し、札幌ではその数倍の来場者が予想される。また、来場者の数に比例して事故発生率も増加する。そのため、①運営マニュアルの作成、②安全管理

マニュアルの作成、②運営スタッフのトレーニング、③指揮命令系統の構築が必要であると考える。各マニュアルの作成に当たっては、想定される事例を基に作成し、運営中継続的に見直し、改善をしていく体制を構築することが重要である。

「こどもあそびばミーティング」の実施に当たって、コロガルパビリオンのいろいろな遊び方や機能、良さを知っており、より具体的で実現可能なアイデアが出せるヘビーユーザーをどうやって集めるかが重要である。その具体的な手段として、近隣の小学校（二条小学校、桑園小学校、資生館小学校）や児童会館にチラシを配布し、児童及び保護者に告知をする必要がある。

これらを実現するために計画段階から札幌市担当者及び実行委員会、YCAM 職員と情報交換を密に行い、「こどもの自主性や創造性を育むためにサポートする」という基本的な考え方を大切に、より良い運営としていきたい。

以上（公益財団法人 さっぽろ青少年女性活動協会によるレポートより）

4.2.2 コロガルパビリオン・Forest symphony 視察・打ち合わせ（10月22日-23日）

趣旨

札幌国際芸術祭 2014 で実施する予定のコロガル公園及び Forest symphony に関する視察及び打ち合わせを行う。

主な内容

- ・ Forest symphony、コロガル公園視察
- ・ 坂本ゲストディレクター、高谷史郎氏、YCAM との打ち合わせ

参加者

（YCAM）

阿部 一直（YCAM 副館長）

伊藤 隆之（YCAM InterLab チーフエンジニア、ラボ課課長）

会田 大也（YCAM 主任エデュケーター）

菅沼 聖（YCAM 学芸普及課 教育普及担当）

（札幌市）

四方 幸子（札幌国際芸術祭アソシエイトキュレーター）

小町谷 圭（札幌大谷大学芸術学部美術学科専任講師）

宮田 雅子（札幌大谷大学芸術学部美術学科専任講師）

打ち合わせ概要

- ・ 展示会場のレイアウトは YCAM で作成する

- ・ガラスのピラミッド全体の構成は四方キュレーターが検討する
- ・設営にはテクニカルスタッフとして、YCAM から 2 名程度が来札する。
- ・年内を目標にセンサー設置樹木を選定する。
- ・システムについては、後日引き継ぎを行う。

4.2.3 Forest symphony 視察・打ち合わせ（11 月 23-24 日）

趣旨

札幌国際芸術祭 2014 で実施する予定の Forest symphony に関する視察及び打ち合わせを行う。

主な内容

- ・Forest symphony 視察
- ・センサー設置場所視察
- ・YCAM との打ち合わせ

参加者

(YCAM)

三浦 陽平 (YCAM InterLab)

高原 文江 (YCAM InterLab)

(札幌市)

カジタ シノブ (札幌国際芸術祭プロジェクトマネージャー)

石田 勝也 (札幌市立大学デザイン学部講師)

船戸 大輔 (札幌国際芸術祭プロジェクトメンバー)

打ち合わせ概要

- ・システム運用フローの引き継ぎ及び機材の接続に関する引き継ぎを行った。
- ・サーバーは YCAM のものをレンタルする
- ・センサーは落雷等で故障することが多いため、メンテナンス体制の構築が重要となる。
- ・センサー設置個所を増やすと、センサー機材、インターネット機材等に係る費用が増加する。
- ・システムを確立させるために、年内を目標にセンサー設置樹木を選定する。

4.3 総括

札幌市との連携にあたって

公益財団法人山口市文化振興財団 山口情報芸術センター 副館長 阿部一直

経 緯

本年度は、「文化庁委託平成 25 年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」の提起によって、初の試みとして、主にメディアアートの領域において、山口市、札幌市の2つの地方自治体同士の連携事業を、上記の枠組みの中で取り組んでいった。両市は、メディアアートを主とする広域フェスティバルを開催する目的をもつなど、同調する方向性を持っており、山口市は平成 25 年度に「YCAM10 周年記念祭」を開催し、札幌市は平成 26 年度に「札幌国際芸術祭 2014」を開催する予定で、2つのフェスティバルのゲストアーティストディレクターが、偶然にも、音楽家の坂本龍一氏である点などの共通性があることで、その間の連携を模索することになった、というのが事実上の発端である。

具体的には、「YCAM10 周年記念祭」で取り上げた、坂本氏が作品に絡む YCAM 企画・制作の2つのプロジェクト「FOREST SYMPHONY（フォレスト・シンフォニー）」「コロガル公園」を、「札幌国際芸術祭 2014」においても現地の環境や状況に適応させたアップデートバージョンとして展開するという内容である。そのための作品レベル、テクニカル環境準備、人材育成支援などが項目として上がり、それ以外にも準備レベルでの視察・ミーティング目的での、山口～札幌間のスタッフの行き来が多数発生している。

課 題

「FOREST SYMPHONY」「コロガル公園」とも、メディアアートの特色である、従来の芸術表現の特徴とは大幅に異なる、「最終的形態のアウトプットは常にアップデートされる」ものであり、「環境・状況に合わせた形で変更可能なもの」であることで、最終的な予算バジェット（総合経費）を、構想のスタートの段階では見だしにくい性質がある。また、特に「コロガル公園」は、教育普及プロジェクトでもあるため、人的コミュニケーションスキルを教育するファシリテーション、およびファシリテーター育成伝達などの不特定な負荷要素も、中心軸として大きく考慮する必要がある。特に、複数人員が必然的となるファシリテーションを主にした事業だと、1）課題の提起～共有、2）課題の具体的視察、3）成果への実装、といった3段階のプロセスの完遂が、2都市双方のスタッフ間の直接ミーティングが随時必要になるが、今年度は様々な要因から人数を最小限に絞らざるを得ない状況があり、限られた回数でリーダー役だけに引き継ぎを行うこととなった。その場合、次の現場スタッフへの引き継ぎがその先に必要となつて、クオリティ確認が難しくなるなどの課題が残る。本来であれば1回の人材育成のファシリテーションに割かれる講師役の人材負担は変わらないため、それに対するインターンや視察の需要の数を一気にま

とめて指導できれば、複数回同じことをする必要が無くなり、現場教育の効率が増すかと思われる。

よって、今後の課題として、特に「コロガル公園」は教育普及プログラムであるため、人的コミュニケーションスキルを必要とする現場のファシリテーター育成が急務かつ重要である。また今年度は事業として、遠隔の都市間、地方自治体間の初の連携ということもあり、実質的には、準備から事後処理も含めると、平成24年度から最終平成26年度というように約3年の長期に渡るものとなり、より難易度の高い、内容的に深いレベルへ高められる連携へのチャレンジとするためにも、連携事業の補助・助成の在り方として最初から3年程度の中期的なものを想定した形が理想的であろう。

更に事業内容にフォーカスするならば、メディアアートの場合は、通常的美術館展示と異なり、インタラクティブ作品への観客参加、プロセス思考体験などの要素が大きいため、現場のファシリテーションの要素への依存が高くなるのが常である。そのような顕著な特徴がある故に、コンソーシアム事業を切り口とした、メディアアートの現場ファシリテーションに対する「人材育成の専門的助成事業」のドッキングが可能にしていれば、より効率的かつ有意義な複数都市間連携が進められると考える。人材育成は、一朝一夕で事足りるものではなく、理論学習だけでも不十分で、内部スタッフ的な意味での現場経験が非常に重要な要因となる。その意味でフェスティバルなどは最も有効な人材育成の場として活用可能な場であろう。世界的な日本の人材を輩出することでリードする国益的な意味でも、学びの場となるメディアアートの現場を各自治体が提供協力し、それを人材育成に活用できる文化庁からの専門助成事業によって、最大限有効利用できるような環境を生み出していければと考える。

全体への提言

「メディア芸術分野」というとアニメ・マンガ分野が先行しがちであるが、世界の（アジア地域も含めた）現状では、これからの世界規模の高度情報化社会を前提とする新しい文化をリードする文化機関、大学、研究機関は、アニメ・マンガの領域だけでなく、より普遍的で広範なカルチャーシーン形成としてのメディアアートや、情報デザインの、人材育成機関や展示制作機関など擁立への、国家レベル、公的機関レベルでのシフトが顕著であり、今後急激に、メディアアートの人材交流・専門家育成などのニーズが多発する兆候や可能性が認められる。それらに対する日本の、制度的な後発性、立ち後れに甘んじないためにも、メディアアートの専門受け入れ機関、情報共有提供サービス、アーカイブ構築などに向けての上位の公的機関としての窓口を開設する戦略・手段を、早急に検討していくべきと考える。

第 5 章 地域間連携事業 北九州市 - 新潟市

一昨年度から開催してきた「地域間連携ミーティング」において、各自治体・所蔵館の共通する課題が共有され、それぞれの議論の中から地域が連携し人的・技術・スキームを共有してゆくことの意義が出席者の中で確認された。その中の声として、「メディア芸術」の枠組みを有効に活用するような、いわばメディア芸術のジャンルや地域を横断した展示（巡回展）の開催についてのアイデアが挙げられた。

その流れを受け、メディア芸術のジャンル・地域を横断した企画展（巡回展）の開催を検討するワーキング・グループ（WG）を立ち上げ、開催のために必要な予算調達や地域が連携する上での具体的な課題の洗い出しを行い今後効果的に地域間が連携する上での枠組みを検討した。その内容は、「地域間連携ミーティング」で報告・共有された。

5.1 実施概要

5.1.1 WGメンバー

- 企画主体
 - ・ 北九州市（北九州市漫画ミュージアム）
 - ・ 新潟市（新潟市マンガ・アニメ情報館）
- 企画アドバイザー
 - ・ 阿部一直（山口情報芸術センター副館長）
 - ・ 吉村和真（京都精華大学マンガ学部長、教授）
 - ・ 桂英史（東京藝術大学大学院映像研究科教授）
 - ・ 野間穰（NPO法人コミュニティデザイン協議会理事長）
- 連携サポート
 - ・ 文化庁メディア芸術コンソーシアム構築事業事務局

5.1.2 開催日程

第一回目：平成 25 年 8 月 28 日（水）15：00～17：00

第二回目：平成 25 年 9 月 16 日（月）16：00～17：30

5.2 各WG議事録

5.2.1 第1回目

日 時：平成25年8月28日（水）15：00～17：00

1. 概要
場 所：メディア芸術総合情報事務局 出席者：[北九州市] 表、若狭 [新潟市]伊藤、坂田 [企画アドバイザー] 桂、阿部、吉村、野間 [文化庁] 三浦、椎名 [事務局] 出渕、青木 資 料：①全体企画書 ②ワーキング・グループ実施企画書 ③スケジュール表
2. 要点メモ
<u>ワーキング・グループの進め方について</u> ✓ 民主的に1つの企画案を考える進め方ではなく、各所蔵館がやりたいと思う企画案を競い合うやり方でないと面白い企画にはならない。この場では、寧ろその実現に向けた実施のスキームを具体的に考える場とするのが良い。単館では普段なかなか出来ない内容となるのが良い。 ✓ 既存のマンガ展示の先行事例を学ぶのではなく、メディア的なインタラクションの最先端など全く違った分野からのゲストを招くのが良い。 ✓ まずは技術のバリエーションを具体的に紹介してもらおうのが良いだろう。 <u>各館の現状/課題</u> ✓ 新潟の所蔵館運営体制は、現状坂田氏とキュレーター1名の2名体制であるため、やりたい気持ちはあるが組織的に人手がかなり厳しいという問題がある。 ✓ 現状は特定の作家のファン層しか来ないため、オーディエンスの裾野が広がっていかない。作家のプロモーションに繋がりたいが、知名度＝動員数となっている。 ✓ 京都マンガミュージアムでの「バレー展」は人的リソースや時間にも恵まれすばらしい内容だが、文科省の補助金を得ている為に巡回展ができないというハードルがある。 <u>企画内容の方向性について</u> ✓ 映像やメディアを使うなどプレゼンテーションの幅をもっと豊かにする、メディアイベント化の方向が良いだろう。 ✓ 特定のファン層だけでなくもう少し幅広い人が何かを感じられるような、またアーティストが関心を寄せるようなものが出来ると良い。 ✓ 美術などに関心がある層も取り込んで行けると良い。

- ✓ 現在のメディアアーティストは技術的な側面から発想する傾向がある。技術の面白さを伝えるモチーフとしてマンガやアニメを使うということは十分考えられる。ARなど技術的な要素にマンガやアニメが加わるともっと面白いものに広がる可能性がある。
- ✓ 著作権などアーティストに自由に使ってもらえる環境を用意するなど企画内容は両所蔵館同士で競争する方が良い。著作権を絞るより開いて行く方のメリットが感じられるものが良い。
- ✓ 企画は、それぞれの地域性を出すものが良い。北九州であれば工場や廃墟ツアーとプロジェクションマッピングを組み合わせるなど。関門橋を題材に行き交う船にプロジェクションマッピングするのも面白い。技術的な制約は企画内容で違ってくる。
- ✓ 内容は地域ごとに違っていても良く、ストーリー化し巡礼のように出来れば良い。新潟と北九州をどうやって結び付けて行くかを考える必要がある。

本事業の意義・位置づけ

- ✓ 地域間連携の集まりの中で単館レベルを超えたものが出来れば産業側にとってもアーティストにとってもメリットが十分に見いだせる。コンソーシアム組織に繋がる議論が出来ると良い。
- ✓ 今はコンソーシアム構築事業のプロジェクトとして実施しているが、今後各館の事業体としてどうしていくかも考える必要がある。企画の責任や開催費用の受入れ・運用する組織についても議論する必要がある。
- ✓ 地域間が連携する事でアイデア、技術、予算面で中長期的にメリットがあるとなれば、行政的にも説明しやすくなる。
- ✓ 新しい技術にチャレンジできるという意味では、YCAM にとってもメリットがあるものになると良い。
- ✓ YCAM としては、今年度はメディアテクノロジーに関するアドバイザーとしての関わりとなる。技術開発の予算やスケジュール、アーティスト・クリエイターの紹介含めたアドバイス全般。

3. 次回までの課題

- ・各所蔵館から企画案を持ち寄る。9/9 頃までにメンバーに共有する。

5.2.2 第 2 回目

日 時：平成 25 年 9 月 16 日（月）16：00～17：30

1. 概要
場 所：山口情報芸術センター 出席者：[北九州市] 表、若狭 [新潟市] 坂田、堀 [企画アドバイザー] 桂 [事務局] 青木 資 料：①文化庁メディア芸術コンソーシアム構築事業 地域間連携ミーティング 企画メモ
2. 要点メモ
<u>企画の立案について</u> ✓ 新潟市と北九州市の共通性のあるもので検討してみるのが良いのではないかと。 ✓ 新潟市は水・土といった自然（白鳥の飛来など）＋都市機能が特徴であるので、自然 vs 工業という対比も面白いのではないかと。 ✓ 橋や港は 1 つの共通点であるが、名産等の絡ませ方は今後の課題である。 ✓ 「アルカディア号立体投影」について：非常に興味を引くものの、技術的には風のコントロール等が必要で相当に難しい。 ✓ 「巨大ロボットを作って新潟まで歩かせる」について：ホンダ（アシモ）を巻き込んだり、北九州市の安川電機とのコラボなどが考えられ、実際に目に見える動くものは効果が高いものの、通過の都道府県への許可申請などハードルも高い。 ✓ 「マンガの目」について：研究者としてやりたいことであり、YCAM にノウハウもあるため技術的に可能。ワークショップも出来そう。 ✓ 「大四畳半大トイレ」について：360° 全てをプロジェクションすることは、設えをすれば可能で、TOTO との連携も検討できる。街中マンガトイレ計画、なども面白そう。 <u>プロジェクションマッピング（以下「PM」）について</u> ✓ 実施に関して現実的。受けがいいし、無難である。 ✓ マンガと PM の親和性は低い。理由としては、マンガという平面の良さが PM では生かされないことにある。立体感ではなく、マンガを読むときに誰しもが行っている「補完」を逆手に取って、「コマをストップモーションに見立てたときどうなるか？」という視点から制作してみてはどうか。 ✓ 一方で、マンガには立体への欲求があり、作品世界に入り込みたいというニーズがある。 ✓ 前者の PM の新しい可能性と後者のマンガファンの妄想実現という 2 点もベースに考え

ていく。

- ✓ コンテンツ・キャラクターはどんな事をするのか、にすり合わせる必要がある。ただ、共通キャラを使えば他自治体への展開もしやすい。
- ✓ 北九州市は松本先生、新潟市は赤塚先生が基本。

今後について

- ✓ 実施については PM と「マンガの目」の 2 つで進めたい。

3. 次回までの課題/予定

- ✓ 新潟市で行われた PM の予算をいただき、予算検討に入る。
- ✓ 「マンガの目」は『アイライター』を利用して実施する方向としたい。

5.3 まとめ

計 2 回のWGの他、文化庁が実施する「地域発・文化芸術創造発信イニシアチブ」助成について、地域が横断して申請するならばどのようなやり方があるだろうということを文化庁にヒアリングを行った。ヒアリング内容は第 3 章「地域間連携ミーティング」第 2 回目の要点議事録に記載の通りである。

WG、文化庁へのヒアリングを通して得た内容と課題は「地域間連携ミーティング」で報告・共有され、今後の進め方などについても活発な議論が行われた。これらを通してまとめた課題は以下の通りである。

- メディアアートを活用する企画の際、ある程度まとまった金額となるため、自治体だけの予算では難しい。助成金を得る場合でも一部補助に留まるため、このように新規で予算を組むことになる企画については、依然ハードルは高い。
- 地域を横断する場合の共通経費などは更に予算取りが難しく、実行委員会という枠組み自体も活用し辛い。
- 自治体を動かすには、国の施策として地域が連携することによる予算上のメリットが謳われると良い（継続的な連携スキームの 1 つとなる）。
- メディアアート系のイベントと、マンガ系のイベントとでは、標準的な予算規模に大きな開きがあり、そのこともこの企画にとってハードルの一つであるが、通常結びつかない二つのジャンルをこの企画で結びつけることで、相互の運営スキームにより刺激となればいい。
- プロジェクトの参加構成が自治体だけでなく民間企業等も含めたタスクフォースを再検討する必要がある。
- 各館は現業に追われているため、こうした連携を推進・サポートする組織は必要である。

以上のような課題に直面し、当初は平成 27 年度の企画展開催実現を目指してのWGであったが、寧ろ上記の洗い出された課題の解決方法について再検討し、他の自治体でも広く活用できるスキーム提案へつながるケーススタディを行っていくことが、本プロジェクトの役割であるとプロジェクトチーム内でも共有された。

そのため、今後は分野と地域が横断する形で実施するワークショップの開催を通じて、今年度得られた課題と連携スキームの検証を行っていきたい。

以上

第 6 章 マンガ展示促進のための基盤整備

6.1 事業の背景と目的

近年マンガに関する展示やイベントの開催は増加傾向にあり、昨年度実施した『マンガ展示に関する基盤整備』事業のワーキンググループ（以下 WG）では、原画など著作物の許諾者側、展示企画者など使用者側の双方が交渉や手続きなどに多くの手間がかかっており、それにかかる手間の軽減を望んでいることがあげられた。

まずは、双方の手続きにかかる省力化を図るために必要なこととして、一次的な情報窓口の必要性や、使用者側がマンガ業界独特の商慣習を把握することが重要であることなどが WG では議論され、現状の整理として許諾プロセスのパターン列举や、展示に使用する様々な著作物の種類と展示に関する留意点などの整理を行ったところ、そういった情報を公開して共有することが手続きにかかる手間の省力化に繋がり有益であることが確認された。

そこで本年度の事業では、展示物の使用許諾取得プロセスや留意点など、一連の情報をまとめ、使用者と許諾者双方が共有すると有益な主に手続きに関する情報を事例集として発信する。

また近年マンガ展示機会が増えるにつれ、美術館だけでなく地方自治体など、通常マンガを取り扱うことのない機関や団体が主催することも多くなってきた。

特に地方自治体など初めて開催する自治体は企画立案や開催プロセスのノウハウは少なく、京都国際マンガミュージアムなど既存の展示施設や所蔵館などに相談に訪れるケースが多いと聞く。また公的機関は担当者の異動が多く、継続して開催していくためにはノウハウの継承など課題も残っている。

マンガ展示に関するプロセスの情報共有は今後多様な展示を生み出すための基礎情報として活用する機会が多いと考える。

そこで本年度の事業において、マンガ展示の企画から実現までのプロセスを調査し、ひとつのケーススタディとして発信を行い、展示企画者にとって参考になる基礎的情報の共有を進める。

6.2 実施概要

マンガ展示の企画から開催までに関わる情報発信

①著作物使用手続きに関する事例集作成

マンガ展示に使用する著作物の使用許諾処理について、その概要とプロセス、契約書や企画書のひな型などをまとめ事例集を作成。作成にあたっては内容の検討を行うワーキンググループを開催し、内容の精査を行う。

②展示企画に関するケーススタディ

平成 25 年 3 月～5 月に秋田県横手市増田まんが美術館にて開催された、漫画家 故土田世紀氏の回顧展について、企画から開催までのプロセスを調査し、記録を作成。

土田世紀回顧展を選択した理由：

- 横手市増田まんが美術館が地元ゆかりの作家として土田世紀氏の展示を企画し、京都国際マンガミュージアムがアドバイザー的役割を担いながら、出版社や遺族など複数のコンテンツホルダーと連携しながら展覧会を作り上げた良例であり、地元ゆかり作家を取り上げる機会が多い地方自治体などにおいて、規模や体制など参考になると考える。
- 展示の企画は生前から進められていたが土田氏が急逝したため急遽回顧展となり、展覧会開催にあたり行われた遺品となる原画の整理・リスト化が行われた。リストはその後、遺品の保管検討にも活用されている。遺品原画の各地所蔵館への寄贈が飽和状態にあるなど原画の保管については様々な課題があり、コンソーシアムにおいても課題解決に向けた検討が進められることが予定されているが、この調査が参考情報として今後活用できる可能性があると考ええる。

6.3 体制

①事例集作成

[WG メンバー]

三村 量一（弁護士）

幸森 軍也（ダイナミックプロ）

嘉悦 正明（講談社）

表 智之（北九州市漫画ミュージアム）

伊藤 遊（京都国際マンガミュージアム）

[事例集編集]

斎藤 哲哉（フリー編集者）

②ケーススタディ

[調査者] 伊藤 遊（京都国際マンガ研究センター）

[ヒアリング先]

秋田県横手市増田まんが美術館 学芸員 大石卓

故土田世紀氏夫人 羽倉佳代

小学館 IKKI 編集長 江上英樹

6.4 事例集

『マンガを使った展示に関する事例集（著作物の利用に関して）』

はじめに

近年、マンガに関する展示やイベントの開催は増加傾向にあり、とりわけ最近では、美術館だけでなく地方自治体など、これまでマンガを取り扱うことのなかった機関や団体がマンガ展示を主催することも多くなってきました。一方で、原画などの著作物の許諾者側、展示企画者などの使用者側の双方が交渉や手続きなどに多くの手間がかかっているという現状もあり、両者の負担を軽減することが課題として挙げられています。

そこで本事例集では、展示企画に関する基礎情報を整理し、主に展示企画を担当される方々に向けて広く共有することで、より良い展覧会に繋がる一助となるように、**マンガの展示に関する基礎的情報として著作物の使用許諾手続きの流れや留意点などを紹介**します。

あらかじめ断っておきますと、本事例集に掲載された情報は、マンガ展示に関するすべてのプロセスや展示物を網羅しているわけではなく、多くのマンガ展示に共通する基礎的な内容を抽出して紹介しております。また、対象とする展示も、マンガ原画を主体としたものを想定しており、アニメーションなど映像を主体とした展示は対象外としています。

マンガの展示には様々な手法があり、現在も、新しい試みが次々と導入されています。そのため、展示の方法論が体系化されるまでにはまだ時間がかかると考えられますが、部分的にでも基礎的情報や事例をまとめ、関係者に提供することで、方法論の成熟を後押ししたいと考えております。

したがって本事例集は、掲載されている内容を順守することを求めるガイドラインとしてではなく、事前に知っておくことで不要なトラブルを避けるための基礎知識を、多くの展示関係者に共有していただくことを意図しています。

なお、本事例集と同時に、ある展覧会の企画から開催までを追った『マンガ展示に関するケーススタディ：土田世紀回顧展』も公開していますので、合わせてご覧いただき、マンガ展示に関する理解をさらに深めていただきたいと思います。

目次

- 〔 1 〕 著作物の種類と展示手法
- 〔 2 〕 展示企画の流れ
- 〔 3 〕 著作物の利用に関する交渉の流れ
- 〔 4 〕 許諾の際に明確にするべき事項（企画書・利用許諾書の作成）
- 〔 5 〕 各著作物の利用、許諾交渉、手続き時の留意点

〔 1 〕 展示に使用される著作物と展示方法

● 主な著作物の種類

一般的にマンガ展示に使用される著作物としては、以下のようなものがある。

① 原画・原稿	直筆もしくはデジタルの原稿
② 複製原画	原画を高精度でスキャンし、プリント出力したもの
③ 書影画像	単行本や雑誌の概観＝表紙の画像
④ 本文画像	単行本や雑誌の表紙以外の画像
⑤ 販促物	販促用のポスターやチラシなど
⑥ 関連商品・出版物	キャラクターグッズなどのマンガ関連商品や画集などの関連出版物
⑦ メディアミックス作品と中間生成物	マンガを原作とするアニメなどの映像作品や映像制作時の原画類
⑧ 作家のプロフィール画像	マンガ家の近影
⑨ 企画書・ネーム※など制作途中の資料	作品の企画書やネーム、編集者とのメモなど
⑩ 作品に使用された資料	作品を描く際に参考にした風景などの写真や資料
⑪ 同人誌などのファンによる作品	同人誌、会報誌などファンによるマンガ作品
⑫ 他の作家によるトリビュート作品	マンガ家を称賛するために、他の複数のマンガ家によって、対象となるマンガ家の作品やキャラクターに関連して作られた作品。 マンガ作品だけでなく、絵画や造形、音楽などの場合もある。

ネーム・・・マンガを描く際にコマ割りや構図、セリフ、キャラクターの配置などを大まかに表した下絵

● 主な展示もしくは利用パターン

こうした著作物を使用した展示・利用のパターンとしては、以下のようなケースが考えられる。

現物の展示	原画など現物を展示する。
複製物の展示	複製原画など、現物を複製したものを展示する。
書影（表紙・本文）のパネル展示	書影をスキャンし、拡大・トリミングなどを行いパネルに掲載する。 ※解説を主としたパネルに参考的に使用するような場合もある。
刊本の展示・閲覧	単行本や雑誌など出版物を展示する、もしくは閲覧用に配置する。
その他の方法による原稿の展示	デジタルで作画している作家の場合、ある原稿が出来上がるまでの様子を全部パソコンの画面をキャプチャーしてもらって、それを流すといったようなケースもある。

展示の広報ツールへの掲載・グッズの制作	展示広報のためのチラシ、ポスター、WEB への掲載や 展示期間中の館内案内物（掲示板・案内板）への掲載 展覧会オリジナルグッズの制作
プレスへの画像提供	プレスリリース等、広報に使用する展覧会のイメージ画像としてプレス向けに提供する。
展覧会付帯イベントでの使用	展示に関連して開催される講演会やワークショップなど付帯イベントでの利用。

[2] 展示企画の流れ

展示企画の流れは内容・規模に様々であるが、おおよそ以下のような流れに沿って行われることが多い。展示企画から開催までについては、ケーススタディに詳細が書かれてあるので参考にしてほしい。

- ① 予算作成・調達
調査費や会場費を含む設営費、著作物の利用料、運営費、など展示に係る予算作成およびその調達。
- ② 調査／研究
テーマや取り上げる作家について調査・研究を行い、展示のテーマを決定する。
- ③ 展示構成
テーマに基づいて展示コンセプトをたて、会場の構成や展示物を決定する。
- ④ 資料収集
展示構成に従い、必要な資料・展示物を収集する。
- ⑤ 展示デザイン
展示会場のデザイン、ポスター・パネルなど必要なグラフィックデザインを作成する。
- ⑥ 著作権処理
収集した資料の使用許諾や複製許可など著作権処理を行う。
- ⑦ 広報
チラシ・ポスターなどの広報ツールの配布から、プレスリリースを行い、メディアに取り上げてもらうなどの PR を行う。
- ⑧ パネル・キャプション等作成
展示で使用する解説やキャプションなどのテキストを作成する。
- ⑨ 展示設営
展示物や造作物の設置を行う。
- ⑩ イベント開催、冊子(カタログ)やグッズの制作
トークショーなどのイベント開催、カタログや展覧会オリジナルグッズなどを制作し販売する。

【 3 】 著作物の利用に関する交渉の流れ

著作物使用許可は基本的に著者に連絡すべきだが、連絡先を公開していない作家も多いため、出版社や第三者を介して著者に連絡を取るケースも頻繁にある。その場合、ファーストコンタクトとして、どこへ連絡すればよいかわからないという声が多く聞かれる。そこで、ここでは、ファーストコンタクトから許諾料の支払いまで、典型的なパターンを紹介する。

※他の項目同様、この方法が絶対ではなく、あくまで参考情報としてとらえてほしい。

- ① ファーストコンタクト → ② 交渉・手続き → ③ 許諾料・謝礼の支払い

＜相手先＞

- A) 著作権者本人（作家またはその遺族）
- B) A)の代理人（プロダクション、著作権管理代行企業）
- C) 関連する権利の保持者（出版社）
- D) 作家団体など連絡を仲介する第三者

※出版社へのコンタクトについて

展示に関して管理を行う専門の部署は出版社にはなく、持ち込まれた案件に対応する部署も出版社ごとに違う。また案件の性質（展示のみなのか、グッズの制作など二次利用が派生するのか）により対応する部署も変わるなど色々なケースがあるが、ファーストコンタクトの相手先としては、編集部が中でも一番汎用性高く、妥当であると思われる。また、複数の出版社から単行本を出している著者の場合、連載雑誌や最新の単行本を出版している会社へ連絡するのが、著者とコンタクトを取れる可能性が高い。

【パターン 1】 全てを出版社を通して行う

- ① ファーストコンタクト → ② 交渉・手続き → ③ 許諾料・謝礼の支払
C)出版社 C)出版社 C)出版社

作家が作品の著作権管理を出版社の権利管理部署に委任している場合。

若手～中堅作家はこのケースが多い。ベテラン作家でも、連載中の作品はこのケースになることもある。発生する使用料は作家分・出版社分一括で請求され、出版社に対して支払うことが多い。

【パターン 2】 ファーストコンタクトのみ出版社で、以降は作家とやりとりを行う

- ① ファーストコンタクト → ② 交渉・手続き → ③ 許諾料・謝礼の支払
C)出版社 A)作家本人 A)作家本人

作家が作品の著作権管理を行っているが、連絡先を公開していない場合。

編集者を通じての交渉になることが多い。雑誌や単行本の表紙などは出版社の許諾も必要であるが、交渉仲介の過程であわせて出版社の許諾（ほとんどの場合、口頭での略式で）も得られることも多い。中堅～ベテラン作家で、著作権を管理するプロダクションを持っていない作家、および物故作家の遺族が管理プロダクションを持っていない場合がこのケース。

【パターン2】 第三者を仲介してコンタクトし、以降は作家とやりとりを行う

- ① ファーストコンタクト → ② 交渉・手続き → ③ 許諾料・謝礼の支払
D) 第三者 A) 作家本人 A) 作家本人

著作出版社の著作権契約がすべて切れていたり、出版社がすでに存在していなかったり、出版社を通じての連絡が不可能な場合、日本漫画家協会などの作家団体や、作家と懇意にしている研究者・評論家や業界関係者（元担当編集者など）に仲介を依頼することがある。物故作家や、すでに引退している作家に多い。

【パターン3】 すべてプロダクションとやりとりを行う

- ① ファーストコンタクト → ② 交渉・手続き → ③ 許諾料・謝礼の支払
プロダクション プロダクション プロダクション

単行本表紙や連載中の作品も含め、著作物すべての著作権管理を作家のプロダクションまたは管理代行企業が一括して行っているケース。ベテラン作家の多くと、物故作家の遺族が著作権管理プロダクションを運営している場合が該当する。

【パターン4】 すべて作家またはプロダクションとやりとりを行うが出版社の許諾も必要とする

- ① ファーストコンタクト → ② 交渉・手続き → ③ 許諾料・謝礼の支払
作家/プロダクション 作家/プロダクション+出版社 作家/プロダクション+出版社

許諾依頼の窓口として作家またはプロダクションが連絡先を公開しているが、単行本や雑誌の表紙を図版として転載する場合などに出版社の許諾が必要となり、並行して交渉するケース。

出版社側の許諾は、担当編集者が口頭で略式に許諾し使用料が発生しない場合もあれば、権利管理部署に正式に依頼し使用料を支払って許諾を得る場合もあって、出版社の体制や方針により様々である。中堅作家に多いが、ベテラン作家でも雑誌連載中の作品については出版社許諾が必要ということも多い。

【4】 許諾の際に明確にするべき事項

実際に著作権利用の交渉の際作品をどのような形・場面で使用するのか、整理してからやり取りを始め

ると、スムーズになる。と同時に許諾が成立後に取り交わす書面を意識して行くと良い。

※特に原画は、展示での使用に破損や紛失の恐れがあるため許諾を躊躇する作家も少なくないことに留意し、なぜ原画である必要があるのか展示企画意図に沿って説得に足る説明があると良い。

美術館などが展示を行う際の確認事項を参考にし、以下 3 項目について整理すると良い。

A) 展示利用に関して

貸し出し作品／展示・貸出期間／展覧会の概要（テーマ・コンセプト、全体構成、入場料、ターゲット客層）／謝礼金／会場の環境／展示時の指定事項の有無／輸送時の指定事項／保険に関する指定（評価額（指定 or 一任）、指定保険会社）／集荷・返却先／担当者

B) 提供素材利用・掲載範囲に関して

以下のように利用・掲載の範囲を整理して確認する。

展覧会公式ウェブサイト／広報印刷物（プレスリリース、チラシ、ポスターなどの印刷物）
新聞、雑誌、テレビ、ラジオその他の外部の媒体へのプレスリリース素材／
広報活動のためのビデオやデジタルコンテンツ／学芸と教育普及に関して（ワークショップなど）
／パネルやスライドショーによる展覧会内の展示への使用／教育普及活動のためのビデオやフィルム、印刷物、デジタルコンテンツ及びスライドプレゼンテーション／カタログ（無料配布 or 販売物）
や展覧会オリジナルグッズ（無料配布 or 販売物）への利用

C) 展覧会風景写真の利用に関して

展覧会会期中、展覧会の紹介を目的として、展覧会主催者及び各報道機関・媒体による出品作品の撮影・録音および掲載・公開の可否についての確認。

公式 WEB サイト／新聞／雑誌／テレビ・ラジオ／公式 WEB サイト以外のインターネット／
撮影時の照明の使用／来場者の写真撮影の可否

〔 5 〕 各著作物の利用、許諾交渉、手続きの留意点

各著作物に共通する留意点

- チラシ・カタログなどの印刷物やウェブサイトに掲載するなど『複製』を行う場合は、必ず著作権者への確認が必要であることを留意する。
- 直筆原稿など現物を借り受ける以外のスキャンデータなどは展示者の側で用意することがほとんどである。

① 原画

- ◆ 原画は傷みや劣化などの心配もあるため、原画の貸出を許可しない作家や、最近は原画ではなく

複製原画を貸し出す作家も少なくない。したがって原画の貸与を得たい場合、原画を展示することの必要性を企画意図として明確にし、作家の理解が得られるように留意することが必要。

- ◆ 依頼時にはどの作品・カットの原画を必要としているのかを明確にする。作家のもとには膨大な原稿があり、準備に時間を要することもあるため、時間的余裕を持って依頼するほうがよい。

②複製原画

- ◆ 展示にあたり複製原画を新たに作成する場合は、展示終了後の複製原画の処理（保管・廃棄・寄贈等）についても確認をしておくべき。また、印刷方式や紙の選定など、作家側にクオリティに関する意向がある場合は許諾時に確認を取っておくとよい。

③原画（デジタル）

- ◆ デジタルデータとして展示する場合は解像度や表示（閲覧）方法について確認をしておくが良い。

④書影（カバー） ⑤本文画像

- ◆ 雑誌の展示・複製において、人物や映画作品などの写真が入る場合は注意を要す。
- ◆ 発売中の作品で単行本に複数のバージョンがある場合は、最新の書影の使用を求められることがある。

⑥販促物 ⑦関連商品・出版物

- ◆ フィギュアなどはフィギュアメーカーと原型師の両方に確認あるいは許諾が必要となる。

⑧メディアミックス作品と中間生成物

- ◆ 製作委員会方式の作品が多く、商業的利用が終了し 5～10 年以上たつと事実上解散状態にあって担当者も不明になり、連絡先がはっきりしないことがあるため、交渉に時間がかかる場合がある。

⑨企画書・ネームなど制作途中の資料

- ◆ 編集者と作家両方の許諾が必要となるが、制作途中の資料が表に出ることに慎重な作家もいる。

⑩作品に使用された資料

- ◆ 作家自身が撮影したもの以外の写真は注意を要す。

おわりに

冒頭でも述べたように、本事例集に記載されている内容は、ガイドラインを定めた類のものではなく、あくまでマンガ展示関係者に有益だと思われる事項をまとめた基礎的な参考情報にすぎません。ただしその一方で、ここに挙げているような、許諾物の使用許諾手続きの流れや留意点などを知っているかどうかによって、展示を実現するまでの様々な交渉の成否が大きく左右されることがあるのも事実です。

本事例集を活用することで、不要なトラブルを避け、多くの関係者がスムーズに交渉を進められるようになることが、本事例集作成者たちの願うところです。本事例集が、ひいてはマンガ展示の方法論を成熟させ、マンガ文化の一層の振興にもつながっていくことを願っております。

〔クレジット〕

『マンガを使った展示に関する事例集（著作物の利用に関して）』

本事例集は、メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業において、マンガ展示促進のための基盤整備について検討をおこなうワーキンググループを開催し、議論された情報をもとにまとめられています。

ワーキンググループメンバー：（敬称略・50 音順）

伊藤 遊（京都国際マンガミュージアム）

表 智之（北九州市漫画ミュージアム）

嘉悦 正明（講談社）

幸森 軍也（ダイナミックプロ）

千葉 博嗣（ちばてつやプロダクション）

三村 量一（弁護士）

森川 嘉一郎（明治大学）

平成 26 年 3 月発行

お問い合わせ：info@mediag.jp

6.5. ケーススタディ

ケーススタディ：マンガ展ができるまで
——横手市増田まんが美術館「魂の道程 土田世紀回顧展」
報告書

京都精華大学国際マンガ研究センター 伊藤 遊

0 本報告書作成の背景・目的

地域振興の起爆剤として期待されるマンガ関連文化施設—マンガ展

2000年代以降、欧米における日本マンガ人気等を背景に、マンガ文化は、公的な形でサポートされるようになった。一方、国によって地域主義が推進されたこともあり、特に近年、マンガ文化を活用した地域振興が隆盛である。

その結果、少なくない地方自治体が、マンガ文化によるまちおこしのセンターとして、マンガ関連文化施設を作り始めている。そして、そこでのコンテンツとして、マンガをテーマにした展覧会の企画が求められるようになった。さらに、既存の美術館・博物館においても、マンガ展の開催が求められるようになった。

マンガ展制作の困難とその理由

しかしながら、マンガ関連文化施設の関係者の多くは、マンガ展覧会を制作することに苦慮している。

理由はいくつかあるが、ひとつには、マンガ展の方法論が確立していない、ということが挙げられるだろう。そもそも、すでに一種のハイカルチャーとして認識され、それゆえに美術館・博物館で保存・展示されることになった「芸術」作品や博物館資料とは違って、マンガ文化という“いま生きている”ポピュラー文化をなぜあらためて公共の場で展示し直す必要があるのか、といったことの議論すら成熟していない¹。

こうした状況とも無関係ではないが、(既存の美術館・博物館にはもちろん、)現在できつつあるマンガ関連文化施設に、(例えば、一般の美術館・博物館に専門の知識と技術を持った学芸員が配属されているように、)マンガ研究の専門員が常駐していない、という現状も、マンガ展制作を困難にしている理由のひとつである(「3-3」も参照のこと)。

本報告書の目的と構成

本報告書の目的は、ひとつのマンガ展ができるまでのプロセスをケーススタディとして記

¹ 文末に参考文献を記載。

録することである。この報告書を読むことで、マンガ展を制作するにあたって最低限押さえるべきステップが何であるか、そのステップが実際どのように実践されているか、ということを一通り知ることができるだろう。

もちろん、マンガ展と一口で言っても、開催される施設（マンガ関連文化施設、一般の美術館・博物館、デパート催事場など）や主催者、目的によって、展示の内容や仕方も様々である。出展作品で分類すれば、大きく①「美術館型」、②「博物館型」、③「テーマパーク型」、④「ショップ型」があると言える。「美術館型」は、マンガ作品の原稿＝原画を、絵画作品のように（額装して）展示するという形をしばしばとる。国立の美術館で初めて開催された「手塚治虫展」が重要なモデルとなっている。「博物館型」は、作品そのものというよりは、それを産み出した社会的・文化的を知ることができるようなモノ（キャラクターグッズや作品発表当時の日常品など）や作者自身に関するモノを、解説と共に展示するというタイプである。「テーマパーク型」というのは、ディズニーランドのように、作品世界に入り込んだように感じられる会場設計そのものを展示物とするタイプ。具体的な展示物としては、例えば、キャラクターの等身大フィギュアや再現された主人公の部屋などが挙げられる。「ショップ型」は、販売されるキャラクターグッズそのものが“展覧会”の“展示品”になる、というタイプだ。実際には、現在の「マンガ展」は、これらのタイプの組み合わせで成り立っているわけだが、多くのマンガ展は「美術館型」をベースにしていると言っても過言ではない。本報告書で紹介する「横手市増田まんが美術館」で開催される多くの企画展はその典型であり、「土田世紀回顧展」もそうである。

「1 「土田世紀回顧展」開催までの背景」

では、今回取り上げるマンガ展がケースとして選ばれた理由を、同展が開催されることになった経緯とともに解説する。

「2 ケーススタディ：横手市増田まんが美術館「土田世紀回顧展」ができるまで」

「3 京都国際マンガミュージアムへの巡回について」

では、マンガ展を完成させるまでのステップについて、具体例を挙げつつ解説する。

「4 展覧会をおえて」

では、マンガ展の巡回の可能性と課題について触れる。

もっとも、マンガ展示の手法は確立されていない状況であり、本書はケーススタディの調査報告書であり十全たるマニュアルではないことを付記する。

本ケース対象展覧会の概要

今回ケーススタディの対象としたのは、「横手市増田まんが美術館」において開催された、マンガ家・土田世紀をテーマとするマンガ展「魂の道程 土田世紀回顧展」である。

【「土田世紀回顧展 魂の道程」の概要】

- ◆ 会場：横手市増田まんが美術館²
- ◆ 会期：2013 年 3 月 23 日（土）～5 月 26 日（日）
- ◆ 主催：秋田県横手市／横手市教育委員会
- ◆ 協力：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／「世紀のプロジェクト」実行委員会
- ◆ 入場料：大学生・一般 500 円、中学・高校生 300 円、小学生 200 円、幼児無料
- ◆ 担当者：大石卓（横手市増田まんが美術館）
- ◆ 出展品：
 - 1) 「土田世紀の仕事」：土田氏マンガ原画
 - ・ 「未成年」28 ページ
 - ・ 「永ちゃん」9 ページ
 - ・ 「タックル BEAT」9 ページ
 - ・ 「高」9 ページ
 - ・ 「俺節」49 ページ
 - ・ 「競馬狂走伝ありや馬こりや馬」20 ページ
 - ・ 「編集王」19 ページ
 - ・ 「鐘」11 ページ
 - ・ 「同じ月を見ている」22 ページ
 - ・ 「水の中の月」9 ページ
 - ・ 「春の夢」25 ページ
 - ・ 「俺のマイボール」9 ページ
 - ・ 「月球」9 ページ
 - ・ 「ルート 77」9 ページ
 - ・ 「吉祥寺モホ面」10 ページ
 - ・ 「雲出づるところ」11 ページ
 - ・ 「ギラギラ」25 ページ
 - ・ 「現金を燃やす会」9 ページ
 - ・ 「夜回り先生」65 ページ

² 正確に言えば、横手市増田まんが美術館の入っている複合施設「増田ふれあいプラザ」内の「コンベンションホール」。ふだんは、発表会、演劇、宴会、映画鑑賞、会議等で使用しているが、ここに仮設壁を立てて展覧会場とした。

- ・ 「かぞく」 17 ページ

その他ポスター原画等、計 403 点

- 2) 「世紀のことば」：生前の取材によって採取された、各作品に対する土田氏自身のコメント
- 3) 原稿以外の土田作品関連資料
 - ・ 文化庁メディア芸術祭マンガ部門優秀賞（「同じ月を見ている」）受賞トロフィー
 - ・ 映画『同じ月を見ている』関連資料
 - ・ 「夜回り先生」ネーム
- 4) トリビュート作品
 - ・ 松本大洋氏による土田氏追悼作品（「シェリー」）原画
- 5) 来場者が読める状態の土田作品単行本
- 6) 土田氏自身に関する資料
 - ・ 幼稚園時代に描かれた自画像
 - ・ 高校時代の「マンガノート」
 - ・ 所蔵していたカセットテープ、CD
 - ・ 年賀状
 - ・ 家族に送った色紙
 - ・ 仕事机の再現

ほか

◆ 関連イベント：

- 1) 講演会「夜回り先生いのちの授業」＋サイン会
出演者：水谷修
日時：2013 年 4 月 29 日 13：00～
会場：横手市民会館
- 2) トークイベント「心友、土田世紀を語ろう」＋サイン会
出演者：水谷修、森清顕（清水寺録事）、江上英樹（小学館『IKKI』編集長）
日時：2013 年 4 月 29 日 17：00～
会場：横手市増田まんが美術館
- 3) 高橋よしひろ氏サイン会
出演者：高橋よしひろ（マンガ家）
日時：2013 年 5 月 5 日 14：00～
会場：横手市増田まんが美術館
- 4) トークイベント「土田世紀を語る」＋サイン会
出演者：きくち正太（マンガ家）、新井英樹（マンガ家）、すぎむらしんいち（マンガ家）
日時：2013 年 5 月 5 日 14：00～
会場：横手市増田まんが美術館

- ◆ 来場者への無料配布物：主要土田作品を解説するフルカラーA4 サイズ 4 ページのリーフレット

横手市増田まんが美術館は、現在、全国に 70 近くあるマンガ関連文化施設の中でもかなり早い 1995 年に開館している（開館時は「増田町まんが美術館」）。正確に言えば、生涯学習センターとして機能する複合施設「横手市増田ふれあいプラザ」の一部である（増田郷土資料館、増田図書館が併設）。横手市による直営で、担当部署は教育委員会である。

元々は郷土出身のマンガ家・矢口高雄氏を顕彰するための施設として構想されたが、より大きなマンガ文化全体を紹介するためのマンガ館を、という矢口氏の提案で、特定の作家やマンガ家にこだわらない施設となった。目玉は、田河水泡や手塚治虫、石ノ森章太郎や竹宮恵子といった巨匠から、二ノ宮知子、石川雅之といった最近の人気作家まで、110 名のマンガ家による約 350 点（2013 年現在）のマンガ原画の一部（約 70 名分）が常時観られるということだ。これらの原画は、作家から寄託（一部寄贈）されたものである。

調査の概要

「土田世紀回顧展」について考える上で重要な人物が 3 人いる。

ひとりは、横手市教育委員会増田生涯学習センター主査（まんが美術館担当）大石卓氏である。現在、増田まんが美術館の運営と展覧会の実施に関しては、実質的に大石氏の両肩にかかっていると言っても過言ではない。学芸員でもマンガ研究者でもないが、後の報告を読めばわかるように、マンガ展のあらゆるステップにおいて、その知識と技術と人脈をいかに活用している。

もうひとりは、2012 年に若くして亡くなったマンガ家・土田世紀氏の著作権を継承した羽倉佳代氏。同氏の業績を顕彰したいと強く希望する彼女が大石氏を全面的に信頼したことは、「土田世紀回顧展」制作のスピードに大きな影響を与えた。

最後のひとりは、小学館発行のマンガ雑誌『IKKI』の編集長である江上英樹氏。土田氏の初期の代表作「俺節」や、遺作となった「夜回り先生」を担当し、土田氏と公私にわたる長い交流があった。「土田世紀回顧展」の実現にあたっては、小学館の社員という肩書を越えた形での協力を惜しなかった。

本報告書は、上記 3 名へのインタビューと、同展の巡回が予定されている京都国際マンガミュージアムの担当者として、報告者も参加した複数回にわたる会議での情報を元に執筆された。

【調査方法概要】

インタビュー方式による聞き取り調査

インタビューイ：大石卓氏、羽倉佳代氏、江上英樹氏

インタビュー日：2013 年 11 月 6 日（水）／7 日（木）

インタビュー場所：京都市内

インタビュー形式：3 人が同席した形のグループインタビュー

1 「土田世紀回顧展」開催までの背景

1-1 「土田世紀回顧展」を取り上げた理由

本展がケースとして選ばれた大きな理由のひとつは、対象となった「土田世紀回顧展」を含め、土田世紀作品の検証と顕彰等を目的とする様々な事業を企画する「世紀のプロジェクト」に、京都精華大学国際マンガ研究センターの研究者として報告者が参加しており、展覧会の内容等を検討する協議に、当初から加わることで、同展に関する膨大な情報を知り得たからである。

ちなみに、「京都国際マンガミュージアム」の企画展として同展の巡回があらかじめ決まっている。²

より重要なもうひとつの理由は、展覧会の企画を含めたこの「世紀のプロジェクト」のチームメンバーに、一般的にマンガ展を作成するにあたって密接に関わってくる、①コンテンツホルダー、②出版社、③展覧会会場担当者（ひとりは地方自治体＝「官」が運営する美術館の担当者、ひとりは大学＝「学」が運営するミュージアムの担当者）の三者が含まれているからである。マンガ展制作において、通常この三者は、一定の距離をとりつつ、互いが交渉相手となることがほとんどであるが、今回我々は、密な連絡を取り合うことのできる特殊な共同体を築くことができた。その意味で、本件はレアケースと言えるが、上記三者が参加することになるコンソーシアムを構想するにあたって貴重な“縮図”として観察することができるであろう。

1-2 「世紀のプロジェクト」チームができるまで

横手市増田まんが美術館「土田世紀回顧展」の準備を最初の大きな事業とする「世紀のプロジェクト」チームが発足したのは、2012 年 4 月の土田世紀本人の急逝を契機とする 2 つの動きが、京都国際マンガミュージアムを結節点につながったからである。

2 つの動きとは、増田まんが美術館における「土田世紀原画展」（2011 年）の仕切り直しと、コンテンツホルダーおよび関係出版社による土田作品の保存および回顧事業の発案である。

1-2-1 増田まんが美術館における「土田世紀原画展」の仕切り直し

横手市増田まんが美術館は、年に 3 回程度の企画展を定期的で開催しているが、日本有数の豪雪地帯にあるということで、冬時期に開催される展覧会は、入場者数ということ言えば、どうしても不利な条件となる。そうしたこともあり、同館では、この時期の企画展は、

日頃付き合いも深い秋田県出身のマンガ家に協力を依頼することが少なくない。それまでも、同館では、矢口高雄、高橋よしひろ。倉田よしみ、きくち正太ら秋田県出身のマンガ家を取り上げた企画展が開催されており、美術館のある横手市出身の土田世紀が取り上げられるのは、自然な流れであったと言えるだろう。

作家の許可を得た同館学芸担当の大石卓氏は、横手市内の実家に送られ、蔵に保管されていた原画を調査、展示準備を進め、2011 年 2 月 8 日に「土田世紀原画展」がオープンする。

ところが、その約 1 ヶ月後の 2011 年 3 月 11 日、東北地方太平洋沖地震が発生、同美術館に直接の被害はなかったが、節電の対象となったため、美術館自体、来館する人がいたら開ける、という体制となってしまった。4 月 10 日、展覧会は結局、中途半端な形で会期を終えることになったが、担当者の大石氏は、不本意な形での開催となってしまった同展をいずれまた別の形で行うことを強く考えていた。

その考えを実行するきっかけは意外にも早く、1 年後にやってくる。2012 年 4 月 24 日、土田世紀が 43 歳の若さで急逝したのである。大石氏は、「果たせていなかった使命」を実行すべき時が来た、と感じ、2013 年 3 月にオープンされることになる「魂の道程 土田世紀回顧展」の準備を始めた。

1-2-2 土田氏の顕彰を希望するコンテンツホルダー

一方、土田作品の著作権継承者となった羽倉佳代氏は、土田氏の原画の保存と作品公開の在り方について考え始めていた。

その相談に乗った、小学館『IKKI』編集長の江上英樹氏は、別の複数のイベントで知己を得ていた報告者に連絡をとり、京都国際マンガミュージアムにおける回顧展開催等の可能性について打診を始める。

羽倉氏は別途、偶然某新聞で土田作品の評論を発表していた京都精華大学准教授（当時）／国際マンガ研究センターセンター長の吉村和真氏にも、吉村氏が伊藤の上司であると知らないまま連絡をとる。吉村氏は、本件を報告者と共に担当することを決め、ここに、偶然にも、江上氏（土田作品出版社）－羽倉氏（コンテンツホルダー）－吉村氏・伊藤（ミュージアム）が直接つながり、2012 年 7 月には、江上・羽倉・伊藤による最初の会談が持たれた。

さらに、江上氏は、秋田の地元紙『秋田魁新報』の記者を通じて、「土田世紀原画展」を担当した増田まんが美術館の大石氏とコンタクトを取り、2012 年 9 月には江上・大石・吉村による会談が持たれた。

そして、同年 10 月、上記ふたつの会談をつなげる形で、江上・羽倉・大石・吉村・伊藤が秋田で一同に会し、ここに、出版社・コンテンツホルダー・ミュージアムの三者をメンバーとする「世紀のプロジェクト」が成立したのだった。

2 ケーススタディ：

横手市増田まんが美術館「土田世紀回顧展」ができるまで

報告者は、2006年の開館以来、京都国際マンガミュージアムで開催されたマンガ展の多くを企画・制作してきた³。また、他の美術館・博物館等におけるマンガ展の企画にも関わっている。そうした経験を元に、展覧会制作プロセスにおける最低限のステップとして、「予算申請」「調査／研究」「展示構成」「資料収集」「展示デザイン」「版權処理」「広報」「パネル・キャプション等作成」「展示設営」といった項目を設定した上で、横手市増田まんが美術館で開催された「土田世紀回顧展」ができるまでを追っていきたい。また、付帯項目として、「イベント、冊子、グッズ」についても述べる。

2-1 予算申請

経費のかからない展覧会は存在せず、したがって、予算の把握と管理は、展覧会担当者の最も重要な責務のひとつとなる。経費項目は、展覧会によって変化するが、経験的に言えば、以降のステップに関わる次のような項目が含まれることが多い。

- 調査・打合せ・借用立ち合い等のための出張旅費
- 資料購入／借用費
- 借用資料運搬費および保険代
- 展覧会場造作費
- テキスト作成・翻訳費

2-2 調査／研究

マンガ展が制作される過程において、最も重要な部分にもかかわらず、最も看過されているのはこのステップである。

「3-3」で述べた、専門スタッフ不足とも関連するが、現在のマンガ展の最も大きな問題のひとつは、マンガ研究の成果が反映された展示がほとんどないということである。一般の美術展であれば、まずは、美術史等の最新の学術的知見を踏まえた上で、展覧会で扱う作家や作品についての調査・研究がじっくりなされているが、多くのマンガ展の場合、こうしたステップが欠けている。

増田まんが美術館の場合、実質的に学芸担当者を務めている大石氏の、マンガに対する知識の探求と情熱ゆえに、しっかりとした調査・研究がおこなわれており、そのような状況は避けられている。「土田世紀原画展」－「土田世紀回顧展」においては、1) 散逸していた原画資料を収集し、2) それらを分類・整理する、という作業が、大石氏を中心に行われた。こうした作業は、美術館・博物館のような研究施設における調査／研究の基盤であることは

³ 京都国際マンガミュージアムの過去の展覧会に関しては、同館ウェブサイト (<http://www.kyotomm.jp>) あるいは京都精華大学国際マンガ研究センターウェブサイト (<http://imrc.jp>) を参照のおと。

言うまでもない。しかしながら、前述のように、マンガ関連文化施設においては、(一般の美術館・博物館がそうであるように) 自館でマンガ原画をコレクションしているということは稀である。

なぜなら、マンガ原画は、ピカソやダ・ヴィンチの作品のように、歴史化され、将来的にも価値や評価の揺らぐことがほとんどないような「芸術」というより、何度も複製され、そのたびに経済的な利益を生み出すような、現在も流通する「商品」の原材料とみなされているからだ。文化施設が所蔵することでそうした価値が減退するわけではないはずだが、現状では著者や出版社、プロダクションが所蔵している方が「商品」として活用することがスムーズなのは確かだろう。

とは言うものの、著者や出版社が、マンガ原画を厳密に分類・管理しているかと言えば、そうとも言えない。大所帯のプロダクションを持っているマンガ家でさえそのような現状なのだから、そうしたプロダクションを持っていない多くのマンガ家が、作品を産み出しながら、過去の原画を整理できていないことは、容易に想像できる。

土田世紀もそうした一人だった。「土田世紀原画展」準備時において、大石氏はまず、増田まんが美術館と土田氏の実家に送られてきていた膨大な原画の山の調査から始める。展覧会開催の約 1 年前のことである。原画が仮置きされていた実家の蔵の中で、リストもないところからの分類、整理であった。

この調査・分類作業は、「土田世紀回顧展」の準備時においては、作業の場も増田まんが美術館に移され、より精度が上がる。印刷された単行本などとの照合から、実家にもなかった作品や回、ページなどが判明し、それらが探索されることになった。マンガ原画の多くは、著者が持っていない場合は、出版社が預かっていることが少なくない。土田作品の出版に関わった出版社への問い合わせが行われた。この作業は、出版業界に豊かな人脈を持っている江上英樹氏が、所属している小学館以外の出版社の担当編集者や編集部へ直接問い合わせをし、著作権継承者となった羽倉佳代氏が正式に原画引上げを要請することで、スムーズに進んだ。

集められた原画 1 万 7 千枚は、大石氏と、アルバイトスタッフ 2 名によってデジタルスキャンされた。これらのスキャン画像は、いずれ作成される土田世紀原画コレクションの「カタログレゾネ」にも活用される予定である。

2-3 展示構成

普段慣れ親しんでいるマンガ作品を、わざわざ再構成し、マンガ展として提示する文化的な意義のひとつは、来場者に、普段とは違う読み方を提案することである。

「土田世紀回顧展」では、原画を時系列に並べることで、この作家の作品をタイムリーに雑誌で読んでいた時には意識されなかったような、画風や作品テーマの変遷に気付くように展示構成された。

増田まんが美術館の場合、ほとんどの展覧会が、マンガ原画をみせること自体を目的とし

ている。わたしたちは普段、印刷された形でしかマンガ作品をみることがないが、マンガ原画からは確かに、印刷することで消えてしまった「何か」を体感することができる。その「何か」とは例えば、筆圧の強弱といったペンの筆致や下書きの線、インクをこぼした跡やしみついたタバコの匂い、あるいは、それらから感じられる生身のマンガ家の姿だったりする。展覧会では、わたしたちが普段マンガ本のページをめくるときの何倍もの時間をかけてマンガのページを鑑賞する、という経験をしてもらうことで、そうしたことを感じてもらう。

もっとも、原画展示にこだわりすぎることで、これまでのマンガ展では、(コマ) マンガにとって重要な「物語」が分断されてきた、という批判もしばしばされてきた。数百ページある作品のうち、1 ページだけが額に入れられても、その作品の面白さは十全に伝わらない、というわけだ。同展では、重要な作品のうち、展示スペースの都合状、原画が展示できなかった作品に関しては、前後のページを小さく印刷したパネルを展示、「物語」も楽しめるように工夫された。

2-4 資料収集

実際には「調査／研究」や「展示構成」と平行して行われることの多いステップである。

展示資料は、元々展示会場が所蔵していたものを使う場合と、所蔵していないものを使う場合とがある。後者はさらに、資料が新たに購入される場合と、借用される場合とに大きく分けられる。前述のように、マンガ展を継続して開催できるほど自館のコレクションが充実しているというマンガ関連文化施設はほとんどないため、マンガ展担当者の重要な作業のひとつは、必要な資料を所蔵している個人や施設を探して、借用の交渉をし、適切な書類を作成、借りた資料を紛失したり傷つけたりせずに返却する、ということになる。万が一のために、運搬時・展示時における保険をかける作業もする必要がある。そのために、資料の評価額も把握しておかねばならない。

「土田世紀原画展」／「土田世紀回顧展」における資料収集(と調査／研究としての分類・整備)については、上記「調査／研究」の項目で詳しく述べたが、ここではその過程で生じる、著者や著作権者らとの事務的な取り交わしについて書いておきたい。

まず、マンガ展を行う場合、特に作家名や作品名を全面に出した展覧会の場合、基本的には、著者あるいは著作権継承者に、展覧会が行われることを伝えるべきであろう。施設が所蔵していたり、著者や著作権者以外の個人・施設から借用したりしてきた資料を展示するにあたって、著者あるいは著作権者に「許可」が必要かどうかという、いわゆる「展示権」をめぐる是非に関しては意見がわかれるが、「土田世紀展」のような個展で、ポスターやチラシなどの広報ツール等に図版を使う等、許可の必要な「複製物」が発生しないことはほとんどありえない。また、調査／研究をするにあたって、著者や著作権者が重要な資料や情報を提供してくれるということもよくあることなので、少なくとも最初に声をかけるということ

はしておいた方がいい⁴。増田まんが美術館の「土田世紀回顧展」においては、大石氏が、土田氏はもちろん、土田氏の生前には、多くの原画を保管していた実家の両親に、土田氏の死後は、著作権を継承した羽倉氏に、「土田世紀原画展」を仕切り直す形で改めて展覧会を行いたい旨を申し入れ、それぞれから了解の言質をとっている。

一方、作品等がどのように扱われるか、場合によっては報酬を支払うかどうか、といったことの手書かれた覚書等は取り交わされていない。この件に関しては後述するが、美術館と両親／羽倉氏との間の信頼関係がされているゆえの特殊状況だと理解すべきだろう。

2-5 展示デザイン

増田まんが美術館の「土田世紀回顧展」の場合（この展覧会に限らないのだが）、展示デザイン（空間デザインおよびグラフィックデザイン）は大石氏自身が担当した。

取り上げる作品や作家等とどのようにみせるかという展示構成が練られ、そのために必要な展示資料の収集に目途がついたら、それらを、展示会場という物理空間に実際に落とし込む作業が必要となる。

作家や作品によっては、展示資料を「素材」とみなし、展示キュレーターが、それらを使った一種の「インスタレーション」のように展覧会をデザインすることで、その作品や作家の世界観を、より鮮麗に来場者に示すこともできる。例えば、担当キュレーターだった金澤韻氏が、斬新なアイデアの建築設計やショップのインテリアデザイン等で知られる「トラフ建築設計事務所」と組んで現出させた「横山裕一展」⁵の会場は、資料の置かれた単なる物理空間ではなく、それ自体が横山裕一という作家をテーマにしたインスタレーション作品のようだった。来場者は、この空間で横山作品を鑑賞することで、この作家の輪郭をよりはっきり感じることができただろう。この成功例はもちろん、金澤氏による時間をかけた作家研究と作家からの信頼、展示デザイナーであるトラフ建築設計事務所との粘り強い対話が前提となっていることは言うまでもない。

これはいわば「空間デザイン」的な面白さの演出に成功した展覧会だと思うが、「ヴィジュアルデザイン」にこだわった例として、同じく京都国際マンガミュージアムで企画・開催された「赤塚不二夫マンガ大学展 ケンキュー篇」⁶を紹介しておきたい。同展は、作家の名前が冠された展覧会にもかかわらず、赤塚氏のマンガ原画は一枚も出展されていない。展示品は、ほとんどが、書籍と赤塚作品を分析したテキストのみであり、ヴィジュアル的な面白さを演出するのが極めて困難な企画だった。そこで、本展では、壁面のグラフィックデザインを、グラフィックデザイナーの三重野龍氏に依頼することで、赤塚作品の破壊的かつ知的なコンセプトをポップで楽しげなヴィジュアルとして演出した空間を現出させること

⁴ 取り扱うマンガ作品に、マンガを描いた者とは別に原作者等が存在する場合、こうした許可が必要かどうか、現状では議論が分かれるところだろう。「土田世紀回顧展」においては、複数いる原作者に展覧会が行われることを伝える努力が、大石氏、羽倉氏によってなされた。

⁵ 川崎市市民ミュージアム「横山裕一 ネオ漫画の全記録：「わたしは時間を描いている」展（2010年）。

⁶ 京都国際マンガミュージアム「赤塚不二夫マンガ大学展 ケンキュー篇」（2011年）。

に成功した。

増田まんが美術館の「土田世紀回顧展」の場合（この展覧会に限らないのだが）、展示デザイン（空間デザインおよびグラフィックデザイン）は大石氏自身が担当した。

2-6 著作権処理

マンガ展の作成過程の中で、一般の美術館・博物館における展覧会と最も異なる作業は、おそらく著作権処理であろう。

先述のように、マンガ文化というのは、現在進行形のポピュラー文化であり、また「芸術」というよりも「産業」の側面が強い。特に、出版社やプロダクションが作品を管理している場合、一企業として、そこから利益を追求するのは当然であろう。出版科学研究所の発表によると、マンガ雑誌とマンガ単行本を合わせた 2012 年の推定販売金額は 3,766 億円だが⁷、マンガ本以外のものも含めると、マンガ産業全体の売り上げは三兆円規模に膨れ上がると言われている。そうした産業構造の中にあって、出版社やプロダクションにとってマンガ展は、アニメ化や実写映画化されたソフトコンテンツ、雑貨屋で買うことのできるキャラクターグッズのような「二次使用物」なのである。

もっとも、すべてのケースがビジネスとして進められているわけではない。土田世紀氏のように大きなプロダクションを持っているわけではなく、故人を顕彰したいという著作権継承者・羽倉氏自身の提案が展覧会実現の大きな契機となっており、かつまた、同じ「世紀のプロジェクト」メンバーとして羽倉氏と大石氏との間に信頼関係ができているような今回の場合、お互いがビジネスの交渉相手というよりも、文化事業を進めるパートナーとして企画を進めることができた。とは言うものの、増田まんが美術館の持っている予算の中で最低限の「協力謝礼」は、羽倉氏に支払われている。

2-7 広報

「1-3」の最後にも述べたように、マンガ関連文化施設における企画展は、開催施設自体をアピールするための重要な機会である。

広報ツールとしては、一般的には、一般向けのチラシやポスター、プレス向けのリリース資料が作られることが多いだろう。「土田世紀回顧展」でもチラシ・ポスターが作られたが、そのデザインを担当したのは、大石氏である。また、「魂ヲケズリ 魂ヲコメル／魂ノ線デ 魂ヲ揺サブル作品ヲ 贈り続ケタ／サウイフ漫画家ヲ 僕ラハ知ッテイル」といったコピーから、毛筆のロゴまでも自作している。

広報にあたっては、増田まんが美術館はしばしば地元メディアの協力を得ている。「土田世紀回顧展」の場合も、大石氏と江上氏をつなげた大手地元新聞『秋田魁新報』が、2013 年 5 月 16 日の朝刊にページの半分以上を割いている。そこには、土田氏の作品（カラー含む）と大石氏の解説が掲載され、地元市民に大きなアピールを果たした。

⁷ 『出版月報』2013 年 2 月号、特集「コミック市場 2012」より。

2-8 パネル・キャプション等作成

展覧会のソフトは、マンガ原画や書籍、グッズ等いわゆる出展物に限らない。出展資料のキャプションや解説パネルはもちろん、会場を装飾するタペストリーやキャラクターの形に切り出されたスタンドといった造作物もソフトの一部であり、これらも計算しながら「展示デザイン」は行われている。

場合によっては、展示担当者が行う最大の仕事のひとつは、パネルやキャプションのテキストを用意することである。解説テキストは、展覧会の対象層を設定し（大人なのか子どもなのか、マンガに詳しい人たち向けなのかそうでないのか、少年マンガ好きなのか少女マンガ好きなのか、等々）、「調査／研究」によって蓄積した知識と解釈を、「展示構成」という“あらすじ”に従って執筆することになる。このテキストは、外部の専門家に依頼されることもある。近年は、英語訳が併記されることも期待されているだろう。少なくとも来館者の2割近くが外国人である京都国際マンガミュージアムでは、主要テキストの英語併記はデフォルトとなっている。

また、パネルのグラフィックデザインやキャプションのテキストの字体といったことが、展覧会全体の印象を大きく変える。このグラフィックデザインも外注されることがあるが、「土田世紀回顧展」の場合、大石氏が担当、そのパネル化も内作で行われた。

2-9 展示設営

展覧会は、実際の会場に、作品等の資料やパネル・キャプション等の展示物を配置して始めて形になる。机上で作られた設計図＝展示デザインはしばしば、現場で微調整されていくため、担当者は、展示設営時、会場に立ち会う必要がある。

展覧会の壁面のボリュームや配置のされ方は、展示される資料の種類や数等によって、展覧会毎に変更されるのが普通である。ハードの設営は展示業者に入ってもらうことが一般的だが、増田まんが美術館の場合、仮壁の設営から電気配線までを数名の館スタッフでこなしている。

増田まんが美術館における展示設営を困難にしている理由のひとつは、同館が、複合施設の一部であり、企画展を展開している会場が、他の生涯学習事業との共有空間になっているということである。イベント会場としても使用され、スケジュールがギリギリまで埋められているため、通常の展覧会施設のように、設営のための余裕を持った設営期間を取ることができない。

2-10 イベント、冊子、グッズについて

展覧会が企画される際、同時に、トークショーやワークショップ等の関連イベントが設定されることも少なくない。これらは、展示のコンセプトや内容を補完するために行われるが、実質的には集客にも機能する。

「土田世紀回顧展」の関連イベントとしては、最終日の 2013 年 5 月 26 日（日）に、マンガ家の新井英樹氏、すぎむらしんいち氏と、きくち正太氏をメインゲストに、「世紀のプロジェクト」からは江上英樹氏、吉村和真氏、報告者も加わったトークイベント「土田世紀を語る」が開催された。トーク後は、新井氏、すぎむら氏、きくち氏のサイン会も開催されたが、ゲストの人選、交渉と当日のアテンド、イベントの構成と司会等も展示担当者である大石氏が行った。

公立レベルの美術館・博物館においては一般的に行われている展覧会の図録作成を、企画展ごとに実現しているというマンガ関連文化施設は、ほとんどない。来館者のニーズの大きい図録だが、場合によっては展覧会制作以上のマンパワーを割きながら、展覧会より先行させて 1 冊の本を作ることは、困難なことではある。京都国際マンガミュージアムでも、近年は、編集と出版を請け負ってくれる出版社があれば、展覧会コンテンツの一部を提供し、関連書籍として出版する、という形をとることが多い⁸。「土田世紀回顧展」においては、いわゆる図録は発行されていないが、来場者に無料で配布された 8 ページのフルカラー小冊子が作成されている。主要土田作品の紹介をメインとする同冊子の執筆、DTP はすべて、大石氏によって行われた。

その他、オリジナルポストカードやオリジナルカンパッチも展覧会に合わせて作られたが、これらの印刷データも大石氏が作成している。ポストカードは来場者にプレゼントされた。また、土田作品が配されたサイン会のためのオリジナル色紙も制作された。

イベントや図録、ポストカードのようなグッズも、実は、展覧会の広報のために利用することができる。イベントはしばしばマスコミに取り上げてもらうことを期待して開催されることが多く、「展覧会公式図録」と書かれた帯を巻いた図録が書店の店頭で並べば、それは、場合によっては、ポスターやチラシ以上の広報ツールになり得る。しかしながら、増田まんが美術館では、単純に来場してくれた人へのプレゼントとして、来場者の満足度を上げるための「おもてなし」と位置付けているようである。

⁸ 「冒険と奇想の漫画家・杉浦茂 101 年祭」展に合わせた『杉浦茂の摩訶不思議世界 へんなの…』（中野晴行・編、晶文社、2009 年）、「妖怪天国ニッポン 絵巻からマンガまで」展に合わせた『図説 妖怪画の系譜』（兵庫県立歴史博物館／京都国際マンガミュージアム・編、河出書房新社、2009 年）、「寺田克也 ココ 10 年」展に合わせた『寺田克也ココ 10 年』（パイインターナショナル、2013 年）、「バレー・マンガ 永遠なる美しさ」展に合わせた『バレー・マンガ 永遠なる美しさ』（京都国際マンガミュージアム・編、太田出版、2013 年）等が挙げられる。

3 京都国際マンガミュージアムへの巡回について——巡回 2 館の性格の相違

横手市まんが美術館の「土田世紀回顧展」は、京都国際マンガミュージアムに巡回されることが想定された上で制作された。このように、巡回される展覧会場があらかじめ決められることで、コンテンツ制作を巡回各館のマンパワーを結集して行うことができる。内容的にも幅が広がるし、コスト面でも効率的なので、一般の美術館・博物館ではしばしば行われているやり方だが、マンガ関連文化施設ではあまり例がない。

関連文化施設のネットワークが進むことで、今後、マンガ展の巡回が増えていくことは期待できる。しかしながら、施設同士がつながれば展覧会が巡回できる、という単純な話でもないことは留意すべきである。報告書の最後に、増田まんが美術館と京都国際マンガミュージアムという 2 つの巡回館が根源的に持つ性格の相違を記すことで、そのことを主張しておきたい。

3-1 会場面積

一般の公立美術館・博物館の規模（会場面積）がある程度の規格を持っているのに比べ、マンガ関連文化施設が、ほとんどすべての施設の規模が異なると言っても過言ではないだろう。そのことが、展覧会の巡回はもちろん、展示会社がパッケージングして作った展覧会を売り込むことも困難にしている。

3-2 作家との関係性

増田まんが美術館も京都国際マンガミュージアムも、個人の作家や作品をテーマにしない総合マンガ関連文化施設であるとは言え、増田まんが美術館が地元作家を扱う際には、「地元作家」という枠を想定したことのほとんどない京都国際マンガミュージアムとは明らかに異なった作家との関係性を築いている。地元作家が、同館への期待と信頼持っているがゆえである。こうしたことはどこの「地元」でも起こりうるが、逆に言えば、「地元」ではできなかったことが、別の土地での巡回展においてはできなくなる、ということもあるのである。

3-3 専門スタッフポストの有無

現在、全国に 70 近く存在するマンガ関連文化施設のうち、マンガ研究を専門とする常駐スタッフのポストが存在しているところは、京都国際マンガミュージアムや明治大学 米沢記念図書館、北九州市漫画ミュージアム、川崎市市民ミュージアム等数えるほどしかない。「美術館」や「博物館」の名称の付いた公立の文化施設にもかかわらず、学芸員や司書すらいない、という例も少なくない。

増田まんが美術館の大石氏も、実質的には、並の学芸員以上の知識とスキル、人脈と経験を持っているが、基本的には市の職員であるため、所属する教育委員会主催のマンガとは関係のない事業で、美術館運営業務が長くストップさせられても仕方がないと言わざるを得な

Ⅰ 第 6 章 マンガ展示促進のための基盤整備 Ⅰ

い。また市の職員である限り、転属の可能性も常にある。数年で施設の担当職員が変わってしまうことで、いつまでたっても、スキルや人脈が蓄積されない、という例を報告者は知っている。

これは、多くのマンガ関連文化施設が抱える現実的な課題だが、もしかしたら「マンガ」に対する社会的な位置を反映した構造的な問題かもしれない。

4 展覧会を超えて

「世紀のプロジェクト」は、「土田世紀回顧展」の実現を最初の大きな目標として動き出したが、(1) 同展の出展品となる土田世紀氏のマンガ原画がかなりまとまった形(約1万7千点)で確保できたこと、(2) コンテンツホルダー、出版社、展示施設が、それぞれの立場を超えた形でチームを作り得たこと、(3) コンテンツホルダーが、コンテンツビジネスを目的としておらず、原画の使い方に関してもかなり寛容であること、といった理由によって、より大きな目的を持ったプロジェクトになっていく。

そのひとつが、マンガ原画の収集・データベース化である。マンガの原画というのは、歴史的に、大切なものだという認識がほとんどなかった。しかしながら、近年、特に、原画にこそ「芸術」としての価値が宿るという発想を持った欧米のコミックス業界の影響もあり、マンガ原画を適切に保管していくべきではないかという議論が持ち上がっている。とは言うものの、そうしたことが可能な作家は少ない⁹。多くの作家や遺族は、膨大な紙の山を前に茫然としていることだろう。そうした状況に対し、公的なサポートを期待する声も高まっている。

そもそもマンガ展そのもので経済的利益をあげることは簡単ではない。いまだに「マンガ展が安価な制作コストの割に数多くの来場者が見込める」という誤解が存在するように思えるが、これは、マンガ展のことを、「安価な制作コストの割に数多くの読者を得ることができる」というマンガ作品そのものに対する理解をスライドさせてしまったことによる誤解である。マンガ展は、安価なコストで制作できるものでもないし、マンガ作品の読者ほど来場者が見込めるものでもない。具体的な展覧会制作の過程をみていく前に、そのことを確認しておくことは重要だろう。

これは、京都国際マンガミュージアムの多くの展覧会制作に関わってきた報告者の実感的私見だが、企画展というのは、施設をアピールするための一種の「広告」である。企画展やイベントを開催する度に作られるポスターやチラシ等の広報ツールを通して、その施設の利用者となり得る人たちに直接その存在を知らせるだけでなく、展覧会等のプレスリリースを通して各種メディアに取り上げられれば、間接的にも多くの人にアピールすることができる。もちろん、その企画展に関心を持ってもらいたいわけだが、重要なのは施設名が露出することで、施設そのものの存在を知ってもらうことである。

また、展覧会を制作する過程で知り合った作家や出版関係者らとのネットワークこそ、お金には換算できない将来的な財産となるだろう。京都国際マンガミュージアムの例で言えば、数年をかけて大きく広がっていったフランスのコミックスに関するネットワークを挙げることができる。そのつながりは、ファンや翻訳者、大使館関係者や美術館関係者、出版関係者、作者、という風に次々をつながっていき、いまや、ルーヴル美術館との共催展覧会を開

⁹ 作家や作品の名前を冠したマンガ関連文化施設の運営にプロダクションが深く関わっている場合、そこが原画保管施設を兼ねている場合もある。「川崎市藤子・F・不二雄マンガミュージアム」や「香美市立やなせたかし記念館」などが、数少ないその例である。

催したり¹⁰、ポンピドゥーセンターの要請で、同施設におけるコンテンツを作成したり¹¹するまでとなっている。ネットワークが広がる中で、フレンチ・コミックスの巨匠・メビウス氏を招聘できたことは、氏に影響を受けた多くの日本作家に、京都国際マンガミュージアムを評価してもらうきっかけになった。

5 さいごに

ここまで記してきたように今回のケーススタディはモデルケースとなるようなものではなく、特殊な例に分類されるであろうが、所蔵館、産業、地方自治体、コンテンツホルダーなど立場の違う様々な関係者が関わって実現した展覧会である。このような展覧会について、開催までの記録を残し情報共有を積み重ねていくことで、今後のマンガ展示機会促進の一助となることを願う。

【参 考】

- ・ 石田佐恵子／山中千恵／村田麻里子『ポピュラー文化ミュージアム 文化の収集・共有・消費』ミネルヴァ書房、2013 年
- ・ 伊藤遊／谷川竜一／村田麻里子／山中千恵『マンガミュージアムへ行こう』岩波書店、2014 年
- ・ 表智之／村田麻里子／金澤韻『マンガとミュージアムが会うとき』臨川書店、2009 年

¹⁰ 京都国際マンガミュージアム「マンガ・ミーツ・ルーヴル 美術館に迷い込んだ 5 人の作家たち」展 (2010 年)。

¹¹ ポンピドゥーセンター「PLANÈTE MANGA!」(2012 年)。

第 7 章 マンガ翻訳コンテスト

7.1 実施概要

7.1.1. 翻訳コンテスト実施の流れ

日本マンガを翻訳する優秀な翻訳者の発掘と海外における日本マンガの正規版流通促進を目的として、出版各社の協力のもと、デジタルコミック協議会主催により実施されるマンガ翻訳コンテストに協力し、マンガ文化振興の契機となる取り組みを推進した。

第 2 回となる今回は、翻訳コンテストの運営を日本のマンガやアニメ、音楽などのエンターテインメントコンテンツを海外に発信する Tokyo Otaku Mode Inc. (以下、TOM) と、日本のマンガの魅力を国内外に向けてプロモーションする「MANGAPOLO」プロジェクトを展開する株式会社 電通が共同で実施。

前回に引き続き、出版社をまたがり課題作品を 4 作選出し、第 1 巻、第 1 話の翻訳を募集した。プロ・アマ問わず応募可能とし、プロのマンガ翻訳者やマンガライターをはじめとする審査員による採点のほか、一般読者からのオンライン投票を行い、優秀者を表彰した。また、同コンテストに関する情報を TOM の Facebook を中心に国内外に広く情報発信した他、マンガ翻訳の重要性を啓蒙することを目的としたシンポジウムを授賞式と併催するかたちで、平成 26 年 2 月に東京・六本木にて実施した。

7.1.2. 課題作品

『不安の種+』 (作：中山昌亮 / 秋田書店)

『あっちこっち』 (作：異識 / 芳文社)

『清々と』 (作：谷川史子 / 少年画報社)

『恋とは呼べない』 (画：町屋 はとこ 原作：榎田 尤利 / リブレ出版)

7.1.3. 実施体制

主催：デジタルコミック協議会

協力：メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業

コンテスト運営協力：株式会社 電通 / Tokyo Otaku Mode Inc.

審査員：Deb Aoki (MangaComicsManga.com 編集者)

William Flanagan (マンガ翻訳家)

Matt Alt (翻訳家)

Craig Mod (作家・デザイナー)

7.1.4. コンテスト実施プロセスと成果

平成 25 年 7 月～8 月

コンテストの詳細検討

Ⅰ 第 7 章 マンガ翻訳コンテストⅠ

課題 4 作品と審査員の選定を行い、今後のコンテスト実施スケジュールを決定。

平成 25 年 8 月 31 日～10 月 31 日

翻訳作品の募集

公式ウェブサイト上で翻訳作品を募集し、プロ・アマ問わず 109 件（次ページの表 6-1「国別応募数の内訳」参照）の応募があった。

平成 25 年 10 月 10 日～10 月 13 日

コンテストの告知

米国 New York Comic Con¹²にてコンテストへの応募を呼びかけた。

平成 25 年 11 月 7 日～11 月 10 日

コンテストの告知

マンガ フェスティバル in シンガポール¹³にて、オンライン投票のプレアナウンスを行った。

平成 25 年 11 月 1 日～12 月 5 日

応募作品のスクリーニング

応募作品の第一次審査および審査員による選考を行い、11 の候補作品を選考した。

平成 25 年 12 月 17 日～1 月 17 日

オンライン投票

審査員が選考した 11 作品を WEB で公開し、1 カ月間一般読者からの投票をおこない、5300 を超える投票が集まった。

平成 25 年 1 月 24 日

作品優秀賞・大賞・一般読者賞の発表

審査員による採点により、課題作品ごとに「作品優秀賞」を選出し、作品優秀賞 4 作品の中から「作品優秀賞・大賞」1 作品を決定した。、加えて一般読者からのオンライン投票を行い最多得票数の作品を「一般読者賞」とした。

平成 25 年 2 月 13 日

授賞式・シンポジウム

¹²アメリカ東海岸で最大規模を誇るポップカルチャー・イベント。アニメ、ゲーム、コミック、映像など、展示ジャンルは多方面に渡り、各界から沢山の著名人も訪れている。

¹³「Cofesta (Japan 国際コンテンツフェスティバル) 2013」のコミック部門として、ASEAN 諸国への影響力の高いシンガポール共和国において展示会や講演会などを開催。

Ⅰ 第7章 マンガ翻訳コンテストⅠ

大賞受賞者を日本に招待し、授賞式・シンポジウムを開催した。

表 7-1 国別応募数の内訳

国名	応募数	割合
アメリカ	60	55.0%
カナダ	11	10.1%
日本	8	7.3%
シンガポール	4	3.7%
インドネシア	4	3.7%
オーストラリア	3	2.8%
フィリピン	2	1.8%
ニュージーランド	2	1.8%
チリ	2	1.8%
インド	2	1.8%
イギリス	2	1.8%
フランス	1	0.9%
デンマーク	1	0.9%
スコットランド	1	0.9%
韓国	1	0.9%
オーストリア	1	0.9%
イタリア	1	0.9%
アルジェリア	1	0.9%
不明	2	1.8%

7.1.5. コンテストロゴ・公式ウェブサイト

コンテストロゴ



図 7-1 ロゴ

| 第 7 章 マンガ翻訳コンテスト |

公式ウェブサイト

URL: https://www.otakumode.com/sp/mtb_second/



<省略>

図 7-2 WEB 画面

(平成 25 年 8 月末 31 日に公開時の画面)



<以下、省略>

図 7-3 WEB 画面

(平成 26 年 2 月 10 日に公開時の画面)

Ⅰ 第7章 マンガ翻訳コンテストⅠ

コンテスト審査結果と審査講評

最終選考作品および一般投票結果詳細は下記表を参照。

表 7-2 投票結果および最終審査結果詳細

作品名	ペンネーム	居住地	閲覧数	投票数	審査結果
恋とは呼べない	D.M Akie	シンガポール	1582	2450	一般読者賞
不安の種+	Ami Ross	アメリカ	1192	2039	作品優秀賞
あっちこっち	Nina Matsumoto	カナダ	505	270	作品優秀賞
あっちこっち	Alethea Nibley & Athena Nibley	アメリカ	161	169	
恋とは呼べない	Hikari Tsukui	ニュージーランド	123	114	
清々と	Amanda Haley	アメリカ	107	88	
清々と	Emily Balistrieri & Juri Ishikawa	日本	157	65	作品優秀賞
恋とは呼べない	Sarah Kim Perry	日本	202	63	作品優秀賞・大賞
清々と	Vanessa Wijaya	インドネシア	73	47	
不安の種+	Soichiro Hagino	日本	79	33	
不安の種+	Lea Hisatake	アメリカ	72	32	
			4253	5370	

作品優秀賞・大賞 1名

Sarah Kim Perry（日本 兵庫県在住）

作品名：『恋とは呼べない』（画：町屋はとこ 原作：榎田尤利 / リブレ出版）

審査員講評：

日本語の原文の中にある意味や意図を忠実に伝えること以外において、エンタテイ

Ⅰ 第7章 マンガ翻訳コンテストⅠ

メント分野（マンガ、アニメ、映画、小説、ゲーム、テレビ番組など）の翻訳者にとって最も重要なスキルは、登場人物一人ひとりの人柄を際立たせることです。つまり、性格描写。これこそがサラ・キム・ペリーさんの最大の強みであり、私が彼女を大賞に推した主な要因と言えます。襟を正した英の佇まい、淳平のカジュアルさ、目（サガン）教授の雰囲気などがとても上手く表現されていました。お見事！

（公式サイト William Flanagan 氏のコメントの訳）

作品優秀賞 3名

Ami Ross（米国 ワシントン州在住）

作品名：『不安の種+』（作：中山昌亮 / 秋田書店）

審査員講評：

日本の怪談に深い関心をもつ自分にとって、この作品がもつ微妙で異様な空気感を応募者たちがどのように表現するのか、特に注目していました。中でも、アミさんの自然な言い回しは優れており、私が彼女を選出する理由となりました。この作品には、マンガの効果音として最も難しい「しーん」という、静かであることを表す擬音語が含まれています。私はいつも、これをそのまま英語にすると上手く伝わらないので削除するよう出版社にアドバイスするのですが、アミさんはこれを「silence」と訳しました。こうすれば編集者が「しーん」をどう処理するか後で

考

える目印にもなるので、賢い訳だと思います。日本のホラーは西洋のものに比べて独特の雰囲気があるので訳すのが難しいと思いますが、アミさんは言葉や文化を上手く英語圏仕様に変換できていたと思います。

（公式サイト Matt Alt 氏のコメントの訳）

Nina Matsumoto（カナダ バンクーバー在住）

作品名：『あっちこっち』（作：異識 / 芳文社）

審査員講評：

楽しげなイマドキの若者の会話のトーンがいいですね。高校生が仲間内で日々使うくだけた表現が上手く訳されていました。また、それぞれの登場人物に特徴的な話し方をさせているのも良かったと思います。何よりも、Nina は今回、けっこう難しいことを成し遂げているんです。それは、ジョークが含まれた会話のタイミングやユーモアのポイントを上手く掴んで訳し、読み手を笑わせること。小さな文法的ミスはいくつかあれど、同作を訳した応募者の中では、彼女のセンスが抜きん出ていました。

（公式サイト Deb Aoki 氏のコメントの訳）

Ⅰ 第7章 マンガ翻訳コンテストⅠ

Emily Balistrieri & Juri Ishikawa (日本 東京在住)

作品名：『清々と』(作：谷川史子 / 少年画報社)

審査員講評：

思春期の女子の会話ほど文化的な差異が如実に表れるものはないですね。日本の女子高生の翻訳不可能な、言葉にならない自意識の声を、捉え、訳すという、かの夏目漱石の『坊っちゃん』を初めて訳した人が出会って以来の難題を、バリストレーリさんとイシカワさんはやってのけたわけです。” Flowers and dudes don’t go together at all” (花とおじさん、似合わなすぎ) とはマンガの中の主人公のセリフですが、バリストレーリさんとイシカワさんは翻訳デュオとしてまさに「お似合い」です。

(公式サイト Craig Mod 氏のコメントの訳)

一般読者賞 1名

D.M Akie (シンガポール在住)

作品名：『恋とは呼べない』(同上)

7.2. コンテストに関する評価

1) 審査員(William Flanagan 氏) の講評

第1回においても審査員を務めさせていただきましたが、このような翻訳コンテストは、他の方が訳す作品を俯瞰で見ることができる貴重な機会なので、今回も審査員として参加できて光栄です。翻訳者の仕事は「透明」であるべきです。読者にそこに作者とは別の誰かがいるとは悟られてはいけません。読者にあたかも初めからその言語でその作品が存在していたように思わせないといけないのです。しかし、同じ作品の訳は世の中に複数存在します。いかに100%の正確さをもって訳したとしても、翻訳というものは、訳す人によって無限のバージョンが存在し得るのです。それもまた、翻訳の面白さと言えます。だから、自分と同じ作品を訳しているプロの翻訳を読む時、自分では思ってもみなかった方法で翻訳的な問題を解決しているのが見てとれて面白いのです。今回の応募者のレベルはほとんどがプロのレベルに近いものでした。そんな中で審査員を務めることができ、とても楽しかったです。

Ⅰ 第7章 マンガ翻訳コンテストⅠ

2) 授賞式・シンポジウム

日程：平成26年2月13日木曜日 19:00～21:00

会場：六本木アカデミーヒルズ オーディトリウム

来場者数：94名（一般50名、関係者44名（デジタルコミック協議会など出版関係者））

授賞式 登壇者（敬称略）：

司会：脊山麻理子（フリーアナウンサー）

開会挨拶：茨木政彦（デジタルコミック協議会 理事長、集英社 取締役）

プレゼンター：榎田尤利（作家、『恋とは呼べない』原作者）

谷川史子（漫画家、『清々と』）

大賞 受賞者：Sarah Kim Perry（『恋とは呼べない』）

作品優秀賞 受賞者：Emily Balistrieri & Juri Ishikawa（『清々と』）

審査員代表：William Flanagan（マンガ翻訳家）

閉会挨拶：石垣鉄也（文化庁 文化庁芸術文化課 支援推進室長）

シンポジウム モデレーター：

椎名ゆかり（文化庁芸術文化課支援推進室メディア芸術交流係 研究補佐員）

シンポジウム パネリスト：

萩野千草（㈱タトル・モリエイジェンシー取締役）

亀井智英（Tokyo Otaku Mode Inc. 共同創業者、CEO）

さそうあきら（マンガ家、京都精華大学マンガ学部教授）

Matt Alt（翻訳家、ライター、）

表 7-3 会場で実施したアンケート結果

（回答数 43） 以下括弧の数字は回答数

①参加者属性（年代）		（所属）	
～10代	2.3% (1)	学生	23.3%(10)
20代	39.5%(17)	マスコミ・出版社	16.3% (7)
30代	25.6%(11)	教育機関	9.3% (4)
40代	18.6% (8)	その他会社員・公務員	25.6%(11)
50代	11.6% (5)	フリー	11.6% (5)
60代	2.3% (1)	その他	14.0% (6)

②シンポジウムの評価	
とても満足	44.2%(19)
満足	53.5%(23)

Ⅰ 第7章 マンガ翻訳コンテストⅠ

不満	2.3% (1)	(時間が長い)
とても不満	0% (0)	

その他、アンケートの自由回答ではマンガ翻訳の具体やコンテンツの海外展開の実情に関する理解が深まったという意見が多く寄せられた。

また、コンテンツの海外発信における PR の強化や海外の現地ファンの需要実態の把握への期待、コンテストの継続開催、欧米だけでなく中国などアジアの言語圏でのコンテスト開催への要望も寄せられた。

3) マスコミ業界を扱う専門紙『文化通信』掲載（一部を抜粋）

<前略>

同賞は、マンガ翻訳者志望者の活躍の場を増やし、海外に日本のマンガ文化を発信することを目的としている。

対象作品は『不安の種+（プラス）』（中山昌亮）、『あっちこっち』（異識）、『恋とは呼べない』（町屋はとこ画、榎田尤利原作）、『清々と』（谷川史子）の4作。今回は20カ国から応募があり、約半数がアメリカだったという。

<中略>

授賞式でデジタルコミック協議会・茨木政彦理事長（集英社）は、「日本のマンガはまだまだ世界のなかでニッチな文化。海外に広げるには翻訳の力が大事」とし、審査員を務めたマンガ翻訳家ウィリアム・フラナガン氏は「応募作品は質の高いものばかりだった」と評した。

<後略>

（平成26年3月10日付『文化通信』より一部抜粋）

7.3 考察及び今後の課題

第1回のマンガ翻訳コンテストの大賞受賞者は、受賞をきっかけにマンガ翻訳の仕事を受け、キャリアをスタートさせるなど、コンテストの受賞者たちは翻訳者として活躍を始めており、質の高い翻訳者の活動機会を創出するという本コンテストの目的達成が実現しつつある。

第2回はFacebookにおいて1400万以上のユーザーを擁するTokyo Otaku Modeのプラットフォーム上で告知を展開したことによって、応募者数、特に投票数において第1回を大きく上回り、告知場所の重要性が浮き彫りとなった。

今後、さらなる成果をあげるには、受賞作品を活用したプロモーションの展開、マンガや

Ⅰ 第 7 章 マンガ翻訳コンテスト Ⅰ

アニメに関するさまざまなメディアとの積極的なコラボレーションなど、第 1 回、第 2 回を経て得られたリソースを活用した施策を実施していくことが望ましい。また、その施策を実施するうえでの持続可能な体制の構築が求められる。

第 8 章 国内外窓口業務

8.1. 実施概要

国内外の団体や機関などからの問い合わせ内容に応じて、適切な人物に必要なサポート（人材の派遣にあたっては人材の推薦、内容調整、アテンド等）などのコーディネーター業務を依頼した。また、問い合わせ先からの依頼内容の傾向把握や今後の窓口業務検討に活用するために、やりとりのプロセスを記録・蓄積した。

8.2. 実施概要

①メディア芸術祭に関するインタビュー対応の打診

台湾国家文化芸術基金会の補助を得て進めている漫画産業見学プロジェクト一環でメディア芸術祭の経緯や運営について関係者へインタビュー対応の相談があり、文化庁と調整を行った。

②Animation International Festival 2013 で実施するレクチャーの講師紹介の件

平成 25 年 7 月に開催する Ani-Com Summer 2013 の特別イベント「International Animation Festival 2013」（香港アーツセンター主催）で実施するレクチャー（Master Class）を日本人アニメーション監督かアニメーターに依頼したく紹介の相談があり、ジブリの稲村氏に登壇頂くようにコーディネートを行った。

③ホンジュラスにおけるマンガ・アニメイベント「メガコン」へのマンガ家招聘の件

外務省大臣官房文化交流・海外広報課および在ホンジュラス日本大使館より、平成 25 年 11 月 9、10 日ホンジュラスにて開催するマンガ・アニメイベント「メガコン」への日本からの特別ゲストとしてマンガ家の招聘希望があり、紹介の相談があった。先方依頼は、作家招聘だったが現地の安全情報と実施内容及び作家側の執筆状況等を出版社を通じて調整した結果、諫山創氏（進撃の巨人作者）がビデオレターでの参加という形になった。

④平成 24 年度報告書に関する取材対応の件

本年度ウェブサイトで公開した昨年度の成果報告に対して、下記媒体より取材の依頼があり、執筆者への取材に対応した。

- ・平成 25 年 9 月 2 日付 ニューヨークタイムズ紙
- ・平成 26 年 3 月 21 日付 ジャパンタイムズ紙

第 9 章 オーラルヒストリー記録資料の公開手続き

今年度は、平成 23、24 年度で実施したオーラルヒストリーの各記録の公開に向けた道筋整備を主な目的として、以下のとおり実施した。実施にあたっては、本事業の法務アドバイザーとして、福井健策弁護士及び中川隆太郎弁護士（骨董通り法律事務所 For the Arts）へ法的側面からの助言を依頼した。

- ① 公開同意書（昨年度案）の見直し・作成
- ② 利用規則（昨年度案）の見直し
- ③ 話し手からの提供資料の取り扱いに関する注意点の整理

9.1. 公開同意書の修正

従前の公開同意書案（9.5.参考資料）は、想定されるケースについて丁寧に場合分けをしていたが、そのことにより、やや複雑に込み入った内容になっており、話し手にとって一読して理解することが難しいのではないかと懸念が生じた。そのため、(1)話し手に理解しやすい内容に修正し、もって同意の取得をスムーズ化しつつ、(2)最低限必要となる権利処理は包括的に行うという方針の下、従前の公開同意書案の記載について、以下を中心に必要十分な内容に簡易化し、合わせて必要な修正を加えた（修正版は 9.4.の公開同意書案）。

① 成果物の分類に関する記載

従前の公開同意書案（第 2 条）では 5 分類となっていたものを、3 分類に簡易化した（9.4. 第 1 条参照）。

② 権利の帰属先に関する記載

従前の公開同意書案（第 3 条 1 項）では、コンソーシアムが設立検討中であることから権利の帰属先について複雑な記述となっていたが、権利の帰属先を「乙又はその指定する者」と簡易化した（9.4. 第 2 条 1 項参照）

③ 許諾する利用内容に関する記載

- ✓ 従前の公開同意書案（第 3 条 2 項）では、権利帰属先の成果物の利用目的を話し手が厳密に指定する内容となっていたが、話し手にご同意頂ける限り、広い利用可能性を担保することが望ましい一方、選択肢の形で目的の範囲を話し手に提示することで、（その選択肢の中から中庸なものを選択されやすいことが想像されるため）必要以上に目的範囲を限定されるのではないかと懸念もあったことから、項目を削除した。
- ✓ 従前の公開同意書案（第 3 条 3 項）では、公開利用の範囲を話し手が詳細に分類指定できる内容となっていたが、存命中の公開利用／その後の公開利用での指定のみとした（9.4. 第 2 条 2 項参照）

④ 非公開での利用に関する記載

9.4.の第2条2項に追加した内容として、公開利用は不可と指定された場合でも、研究目的又は非営利目的の利用希望者に対しては、非公開での閲覧その他の利用を認めることができる事とした。

9.2. 利用規則に関する方針の変更

第三者による成果物の利用について、「乙又はその指定する者」においてルールを定めて遵守させるためには、著作権法その他の法律による規律を除き、原則としてそのルールについて利用者の同意を得る必要がある。しかし、公立図書館や大学図書館等の既存の施設へ委託し、利用者の閲覧に供するという成果物の公開に関する運用方針を採用する場合、個別の利用者より上記の同意を得るためには、委託先の施設に対し、成果物について特別な取り扱い（閲覧や複写に際し、別途同意書を取得する等）を求めることになる可能性が高い。しかし、そのような特別な運用を追加で求めることは、受け入れへのハードルを高めることにもつながるおそれがある。そこで、成果物の利用に関しては、①著作権法その他の法律による規律、及び②委託先施設の利用規則その他のルールによる規律を通じてコントロールする方針へと変更した。

よって、利用規則は作成しないこととした。

9.3. 提供資料の取り扱いについて

話し手からの提供資料の公開を検討するにあたって、今後の参考のため以下の(a)から(c)の3種類の分類を設定し、それぞれ以下の通りに対応しうるものとして整理した。

【資料の分類】

(a)話し手に許諾を得られれば十分であるもの（話し手が著作権者であるものなど）については、原則として話し手の同意を得て公開する。

(b)話し手以外の第三者の許諾が必要であるが、当該第三者の許諾を得れば公開可能と考えられ、かつ、その交渉も可能と思われるものについては、原則として、当該第三者の許諾をめざし、交渉を試みる。例）刊行物や新聞の頭名記事などで権利者が明らかである場合など

(c)話し手以外の第三者の許諾が必要であるが、当該第三者との交渉を試みること自体難しいと思われるもの（当事者以外への開示が想定されていないものなど）については、原則として公開を控える。

<(b)及び(c)の補足>

話し手以外の第三者の許諾が必要な場合であっても、多くの場合、当該第三者との交渉自体は可能であると思われることから、原則として、第三者の許諾をめざして交渉を試みることになる（上記(b)）。もっとも、例外的に、当該第三者との交渉を試みること自体が難し

Ⅰ 第9章 オーラルヒストリー記録資料の公開手続きⅠ

いと思われるケース（対外的な公開を予定されていない資料など）も想定しうるので、注意が必要である（上記(c)）。

この点、対外的な公開を予定されていない資料であっても、話し手がその策定に関与するなど資料を持っていることやそれについて言及すること自体に問題が少ない場合は、(b)に分類されうるものとして、関係者の許諾により公開可能となる余地がある。しかし、話し手が、自ら全く関与していない社外秘の資料を第三者より極秘に入手した、といった極めて例外的なケースにおいては、そもそも開示されていること自体が問題となることも理論上はあり得、その場合、著作権者その他の権利者への接触自体が難しくなろう。

オーラルヒストリーの実施にあたっては、話し手からの聞き取り内容だけでなく様々な貴重な資料に出会う事がある。他の成果物と合わせてそうした提供資料の公開が可能となれば、閲覧者に対しより多くの情報提供ができ、当該分野研究の振興に大いに役立つものとなるだろう。しかし、それら資料には他の著作権者など、当該資料に関して権利や法的な利益を有する関係者が存在する場合があります、その場合には、法的な観点からの配慮が必要となる。

したがって、話し手から何らかの資料の提供を受ける際やその後の公開を検討するにあたっては、上記の注意点をふまえつつ、関係者の権利や法的な利益に対する配慮の必要性和、有益・貴重な情報を広く公開することによる社会への貢献とのバランスを、適切に検討する必要があろう。

9.4. 平成25年度公開同意書（案）

平成25年度 メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業

公開同意書（案）

この同意書は、_____様（以下「甲」といいます。）と平成23年度及び平成24年度のメディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業の受託者である森ビル株式会社（以下「乙」といいます。）との間で実施させていただいた聴き取り調査（以下「本オーラルヒストリー」といいます。）について、甲及び乙との間において、本オーラルヒストリーによる成果物の取扱いを定めることを目的とします。

（成果物）

第1条 本オーラルヒストリーによる成果物（以下「本成果物」といいます。）の種類は、次のとおりです。

① 音声記録

本オーラルヒストリーの音声録音（音声の文字起こし原稿に校正作業を加えたものを含みます）

② 映像・写真記録

本オーラルヒストリーの映像及び写真記録

③ 提供資料

甲よりご提供いただいた資料（①及び②を除く）

（本成果物の帰属と利用）

第2条 甲は、本オーラルヒストリーにより得られた全ての成果物（本成果物）の著作権（著作権法第27条及び第28条に規定する権利を含むがこれに限られない。）を含む全ての権利が乙又はその指定する者に帰属することにご同意いただいたものとします。

2 乙又はその指定する者は、将来にわたり、選択した本成果物を公衆の閲覧・謄写に供し、その他媒体を問わず公開・利用することができるものとします（但し、以下の表において不可と記入された公開での利用を除く）。その公開利用に際しては、甲の名誉と尊厳を損なわないよう注意を払い、本成果物を取り扱い、甲はかかる本成果物の取扱いについて、本書に定めるほか何らの異議なく、これをお認めいただいたものとします。また、乙又はその指定する者は、研究目的又は非営利目的での利用希望者に対し、下記の指定にかかわらず非公開での閲覧その他の利用を認めることができるものとします。

【 第 9 章 オーラルヒストリー記録資料の公開手続き 】

公開不可の指定：

	ご存命中の公開利用	その後の公開利用
音 声 記 録 及 び 映 像 ・ 写 真 記 録		
提供資料		

※ 公開での利用はなされないことを希望される欄に不可とご記入ください。
公開にご異存ない場合、いずれの欄にもご記入頂かなくて結構です。

(第三者対応)

第 3 条 甲は、本オーラルヒストリーにおいて甲が述べた内容その他本成果物に関して、
第三者から何らかの問い合わせその他の請求等がなされた場合には、甲の責任において
解決するものとします。

以上について、甲は内容を確認の上、これに同意しました。

_____年____月____日

甲 署名（自筆）・押印：_____

甲のご連絡先

ご 住 所：_____

電 話：_____

F A X:_____

電子メール：_____

9.5. 参考資料：平成24年度公開同意書（案）

公開同意書（案）

この同意書は、_____（以下「話し手」といいます。）様との間で後掲対象期間に実施させていただき、又は実施させていただく聴き取り調査（以下「本オーラルヒストリー」といいます。）について、本オーラルヒストリーの実施主体であるメディア芸術コンソーシアム（仮）（以下「本コンソーシアム」といいます。）と話し手との間において、当該聴き取り調査による成果物の取扱いを定めることを目的とします。

（対象期間）

第1条 本同意書の対象となる本オーラルヒストリーは、本コンソーシアムと聞き手との間において、次の期間中に実施され、又は実施されたものとします。

自 平成____年____月____日 至 平成____年____月____日

（成果物）

第2条 本オーラルヒストリーによる成果物（以下「本成果物」といいます。）の種類は、次のとおりです。

① 録音反訳記録

音声の文字起こし原稿に校正作業を加えたもの

☐ 但し本項目に✓のある場合には、話し手による発言の削除箇所の指定を反映することとします

② 映像記録

本聴き取り調査の映像記録

③ 音声記録

本聴き取り調査の音声録音

④ 写真記録

本聴き取り調査の写真記録

⑤ 提供資料

話し手よりご提供いただいた資料

（本成果物の帰属と利用）

第3条 話し手は、本聴き取り調査により得られた全ての成果物（本成果物）の著作権（著作権法第27条及び第28条を含むがこれに限られない。）を含む全ての権利（以下「本成果物権利」といいます。）について、本コンソーシアムが設立準備中であることに鑑み、次に記載のとおり、取り扱われることにご同意いただいたものとします。

① 本コンソーシアムが設立されるまで

本成果物権利は、本コンソーシアムの設立を目的に含む文化庁の委託事業の受託者（以下「本コンソーシアム受託者」といいます。）に帰属するものとします。

なお、平成24年度における本コンソーシアム受託者は、平成24年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業の受託者である森ビル株式会社であり、平成25年度以降、同社以外の第三者が本コンソーシアム受託者（以下「本後継受託者」といいます。）となった場合、森ビル株式会社は、本後継受託者に対し、本成果物権利を無償で速やかに譲渡するものとし、更にそれ以降、本後継受託者について同様の交代が生じた場合には、その都度、同様に本成果物権利を譲渡し、常に最新の本コンソーシアム受託者が、本成果物権利を一括して管理するものとします。

② 本コンソーシアムが設立され、法人格を取得した場合

法人格を有する本コンソーシアムが、①に基づき本成果物権利を有する本コンソーシアム受託者から無償で速やかに同権利の譲渡を受け、以降、一括してこれを管理するものとします。

③ 本コンソーシアムの設立されないことが明らかとなった場合

本コンソーシアムの設立されないことが明らかとなった時点において、本成果物権利を有する本コンソーシアム受託者は、同権利を大学等、本書の定めるところに従い、長期間にわたって安定的に同権利を管理運用できるとされる第三者に対し、同権利を譲渡するものとします。

2 本コンソーシアムは、本成果物を以下に✓のある目的のために公開・利用するものとし、かつ、その公開・利用に際しては、別途定める利用規則に基づき、話し手の名誉と尊厳を損なわないよう善良なる管理者としての注意を払い、本成果物を取り扱い、話し手はかかる本成果物権利の取扱いについて、本書に定めるほか何らの異議なく、これをお認めいただいたものとします。

☐ 非営利目的、かつ、研究・教育目的

☐ 非営利目的

☐ 研究・教育目的

☐ 目的を問わない

※ 上記4項目のうち、いずれか1つを選択するものとします。

3 前項に基づく本成果物の公開・利用は、次に記載の方法によるものとします（各記録・資料について、いずれか1つずつに○をご記入いただくものとします。）。

	第1分類	第2分類	第3分類
録音反訳記録			
映像記録			
音声記録			

【 第 9 章 オーラルヒストリー記録資料の公開手続き 】

写真記録			
提供資料			

第 1 分類：本条 2 項で定めた目的の範囲内であれば、何らの制約を設けません。

第 2 分類：話し手から事前の書面による許可を得た者に限り、本成果物の閲覧、複写及び貸し出しを許可します。ただし、話し手が逝去された後は、何らの手続を要せず当然に第 1 分類として取り扱われるものとします。

第 3 分類：本聴き取り調査実施後____年間、公開・利用を認めないものとします（本分類による公開等の制限は、最大 20 年間とします。）。

4 前項に基づく指定の有無に関わらず、本コンソーシアムは、話し手に関する聴き取り調査実施の有無、範囲及び公開・利用方法の指定について目録を作成し、当該目録を本条 2 項の定めるところにしたがって、公開・利用することができるものとします。

以上について、話し手は内容を確認の上、これに同意しました。

_____年____月____日

話し手署名（自筆）・押印：_____

話し手のご連絡先

ご 住 所：_____

電 話：_____

F A X：_____

電子メール：_____

第 10 章 情報発信ウェブサイト『メディア芸術カレントコンテンツ』

10.1. 実施概要

マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートおよびアーカイブに関する様々な情報の中から特に研究、作品制作、分野振興等に資するような、プロジェクト、学会、書籍、イベントに関してピックアップした国内外のニュースやコラム、レポートを掲載した。また、国内外のメディア芸術に関係するイベントの情報を収集し、カレンダー形式で公開し、さらに本年度の新規取り組みとして、各関連機関の進捗情報を集約し、リンク集として掲載した。

また本事業で実施の連携促進事業等の告知、成果報告、レポートの掲載なども行い、また記事の執筆にあたっては、各分野の情報に精通している施設・機関の関係者、研究者等を中心に執筆を依頼した。

URL : <http://mediag.jp>

公開期間：平成 25 年 4 月 1 日～平成 26 年 3 月 31 日

※昨年度より継続して公開。

※更新期間は平成 25 年 5 月 21 日～平成 26 年 3 月 31 日。

掲載コンテンツ： 1) ニュース
2) ニュースリンク
3) コラム・レポート
4) メディア芸術イベントカレンダー
5) プロジェクト
6) 文化庁メディア芸術祭連携コンテンツ（コラム）



図 10-1 ウェブサイト画面（トップページ）

10.2. ニュース

昨年度に引き続き、メディア芸術各分野およびアーカイブに関連するイベント、展覧会、プロジェクト、書籍、学会、公募等に関する国内外のニュース記事を週 1 回（水曜日）更新した。平成 24 年 6 月 18 日～平成 25 年 3 月 26 日までの間に計 40 回の更新を行い、計 165 件のニュース記事を掲載した。

・分野ごとの掲載件数

マンガ分野	40 件
アニメーション分野	40 件
ゲーム分野	40 件
メディアアート分野	45 件

※上記のうち、アーカイブに関連するニュース記事は 17 本

○ライター

- 緒方 寿人（株式会社オンザフライ代表取締役／デザインエンジニア）
- 小野 憲史（国際ゲーム開発者協会（IGDA）日本代表／ゲームジャーナリスト）
- 寛 康明（インタラクティブメディア研究者／デザイナー）
- 高橋 裕行（キュレーター、メディアアート研究者）
- 土居 伸彰（アニメーション研究、日本学術振興会特別研究員、東京造形大学非常勤

【第10章 情報発信ウェブサイト『メディア芸術カレントコンテンツ』】

講師)

野田 謙介 (マンガ研究者、翻訳者)

藤津 亮太 (フリーライター)

馬 定延 (東京芸術大学大学院映像研究科研究助手および東京芸術大学芸術情報センター非常勤講師)

水野 勝仁 (東京芸術大学芸術情報センター、名古屋芸術大学デザイン学部ほかで非常勤講師)

明貫 紘子 (ドナウ大学メディアアートヒストリー修士課程在籍中)

○編集

斎藤 哲也 (フリーランス編集者・ライター)

(参考) 各分野のニュース記事 ※カッコ内は更新日

[アニメーション分野]

- 第17回オランダ国際アニメーション映画祭が終了(03/26)
- 芸術選奨でアニメ界から鈴木敏夫氏と水樹奈々氏が受賞 (03/19)
- 3月22日、23日に総合イベント「AnimeJapan 2014」開催 (03/12)
- 第86回米アカデミー賞の受賞作が発表 (03/05)
- イオンアニメ、TVアニメを未放送地域のシネコンで上映 (02/26)
- ロサンゼルスアニメ・エキスポでシンポジウム登壇者募集 (02/19)
- ジミー・ムラカミ氏が逝去 (02/19)
- アニー賞で『風立ちぬ』、大友克洋氏が受賞 (02/12)
- マイケル・スポン氏逝去 (02/05)
- 杉並アニメーションミュージアムで『アニメソング創世記～ソノシートで見るアニソンの歴史』開催 (01/29)
- ノーマン・マクラレン生誕100周年記念コンペティションが開催 (01/22)
- 手塚プロがナイジェリアのTV局と国際共同製作 (01/15)
- フレデリック・バック氏が逝去 (01/08)
- 企画展「テレビアニメ放送50周年展-Vol.3 ～アニメのお仕事エトセトラ～」開催中 (12/25)
- 文化庁メディア芸術祭アニメーション部門受賞作品(海外作品、短編作品)の概況 (12/18)
- 文化庁メディア芸術祭アニメーション部門、優秀賞に『有頂天家族』など (12/11)
- 海外若手アニメーション作家を対象としたレジデンス制度の招聘者が決定 (12/04)
- 「トゥールーズ・ゲーム・ショー」で「世界まんが塾」開講 (11/27)
- ルミエール・ジャパン・アワードで『キャプテンハーロック』など入賞 (11/27)
- NFB 英語アニメーション部門の最高責任者に日系人プロデューサー (11/20)
- アカデミー賞ノミネート候補に、長短編合わせて4作品 (11/14)
- 第18回アニメーション神戸賞 個人賞に水島努監督 (11/06)
- 新たな大型アニメイベント「AnimeJapan2014」が2014年春に開催 (10/30)
- 国立新美術館にて TOKYO ANIMA!が開催 (10/23)
- 東京国際映画祭で大藤信郎と政岡憲三作品のデジタル復元版上映 (10/16)
- 東京・自由が丘に短編アニメーションを扱うショップとギャラリーがオープン (10/09)
- ディズニーが新コンセプト商品をリリース (10/02)
- オタワ国際アニメーション映画祭で多摩美術大学が最優秀学校賞を受賞 (09/25)
- 宮崎駿監督が引退会見 (09/19)
- インターカレッジアニメーションフェスティバルが開催 (09/11)
- 「アニメ産業レポート2013」発売 (09/04)
- 書評 Animated Documentary (08/28)
- ロボットアニメの歴史を総覧する報告書を公開 (08/21)
- イントゥ・アニメーション6が開催 (08/14)
- 『風立ちぬ』好発進、その後に注目 (08/07)

【第10章 情報発信ウェブサイト『メディア芸術カレントコンテンツ』】

- コンテンポラリーアニメーション入門が今年も開催 (07/31)
- テレビ東京で1時間枠のブランド「アニ×アニ」スタート (07/24)
- 国際アニメーション学会によるブログ「アニメーション・スタディーズ 2.0」 (07/17)
- CCCの新たなアニメ事業 (07/09)
- カナダ国立映画製作庁がノーマン・マクラレンのアプリをリリース (07/03)
- クラウドファンディングにより『イヴの時間』英語版制作 (06/26)
- 川崎市市民ミュージアムで「開館 25 周年記念特別展：マンガ・アニメ祭り」開催 (06/26)
- アヌシー国際アニメーション映画祭が閉幕 (06/18)

【マンガ分野】

- 書評『マンガミュージアムへ行こう』 (03/26)
- スペインにおけるマンガ市場の統計資料 (2013 年度) (03/19)
- 書評『マンガと映画----コマと時間の理論』 (03/12)
- フランス国立図書館でシンポジウム「ピエール・クープリーのコレクション：SF とマンガのあいだで」開催 (03/05)
- 京都国際マンガミュージアムで「ヌーベル・バンド・デシネ展：フレンチコミックスでつながるアーティスト」開催 (02/27)
- ロサンゼルスアニメ・エキスポでシンポジウム登壇者募集 (02/19)
- 第 17 回国際コミック・アーツ・フォーラム (ICAF) 発表者募集 (02/12)
- フランスの出版社デルクールがパリにマンガ専門学校を開講 (02/05)
- ヴィルヘルム・ブッシュ・ミュージアムで『マックスとモーリッツ』からのドイツ・マンガ 150 年展」開催 (01/29)
- パリのギャラリーで「手塚治虫原画展」開催 (01/22)
- アメリカのトゥーンジウムで「ワンダー・ウーマン：ページの内と外展」開催 (01/15)
- 「柳瀬正夢：1900-1945 展」開催 (01/08)
- フロリダ大学で第 11 回「コミックス&グラフィック・ノベルズ・シンポジウム」開催 (12/25)
- 第 17 回メディア芸術祭「マンガ部門」受賞作発表 (12/18)
- 広島市まんが図書館が「第 16 回おもしろその年まんが大賞」の作品募集 (12/11)
- 東京都中央区立郷土天文館で「こどもの絵本、おとなの漫画：永井保原画展」開催 (12/04)
- 「トゥールーズ・ゲーム・ショー」で「世界まんが塾」開講 (11/27)
- ミシガン州立大学で「コミックス・フォーラム 2014」開催 (11/20)
- 森アーツセンターギャラリーで「スヌーピー展」開催 (11/13)
- ブラジルのベロ・オリゾンテで第 8 回「国際マンガ・フェスティバル」開催 (11/06)
- イタリアで「ルッカ・コミック&ゲーム・フェスティバル」開催 (10/30)
- ビリー・アイルランド・カートゥーン・ライブラリー&ミュージアムが再オープン (10/23)
- 第 2 回「マンガ翻訳コンテスト」開催 (10/16)
- パリ移民歴史館で「アルバム——マンガと移民、1913-2013 年展」開催 (10/09)
- 学習院大学でシンポジウム「マンガのアルケオロジー 視覚的な物語文化の系譜」開催 (10/02)
- ポーランドで第 24 回「マンガ・ゲーム国際フェスティバル」開催 (09/25)
- コロンビアで国際マンガ・フェスティバル「Entreviñetas」が開催 (09/19)
- サンクトペテルブルクで第 7 回国際コミック・フェスティバル「Boomfest」開催 (09/11)
- 明治大学リバティアカデミー「漫画はどのようにして生まれたか〜西洋と日本〜」開講 (09/04)
- 新なにわ塾第 6 弾「まんが大国・OSAKA を語ろう」開催 (08/28)
- ギャラリーエークウッドで「トーヴェ・ヤンソンの夏の家-ムーミン物語とクルーヴ島の暮らし-展」開催 (08/21)
- ミシシッピ大学出版局が「エルジェ」に関する論考を募集 (08/14)
- 田河水泡・のらくろ館で『『漫画少年』とトキワ荘の時代〜マンガが漫画だった頃展』開催 (08/07)
- ドイツ語教師のためのマンガ資料サイト「ドイツ・グラフィック・ノベル」開設 (07/31)
- 書評『少女マンガの表現機構----ひらかれたマンガ表現史と「手塚治虫」』 (07/24)
- CIBDI が新たなデジタル・アーカイブ「テプフェール・コレクション」を公開 (07/17)
- 「クレイジー・カット 100 周年」論文募集 (07/09)
- 東京都現代美術館で「手塚治虫×石ノ森章太郎 マンガのちから展」開催 (07/03)
- 川崎市市民ミュージアムで「開館 25 周年記念特別展：マンガ・アニメ祭り」開催 (06/26)
- ヨーロッパで「平等のためのマンガ・プロジェクト (ComiX4=)」発足 (06/18)

【ゲーム分野】

- OGC2014 でスーパーセル CEO が来日講演 (03/26)
- 書評『教養としてのプログラミング講座』 (03/19)
- スペイン大使館で国際ゲームカンファレンスが開催 (03/12)
- ゲーム翻訳をテーマとした公開オンライン競技会 (03/05)
- CEDEC・東京ゲームショウで各種申込みを受付中 (02/26)
- 続々と開催されるゲーム関連イベント (02/19)
- 書評『MOONBlock でつくるゲームプログラミング』 (02/12)
- GDC2014 で久多良木健氏が生涯功労賞を受賞 (02/05)
- 第17回文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門で様々なイベントが開催 (01/29)
- シリアスゲームを用いた学校向け国際競技会 (01/22)
- 書評『ボードゲームカタログ 201』 (01/15)
- 「インタラクショ 2014」が開催 (01/08)
- 書評『白井博士の未来のゲームデザイン』 (12/25)
- CESA がゲーム開発技術ロードマップ 2013 を公開 (12/18)
- 文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門で「Sound of Honda / Ayrton Senna 1989」が大賞を受賞 (12/11)
- LINE の登録者数が 3 億人を突破 (12/04)
- 書評『WIRED×STEVE JOBS』 (11/27)
- 書評『BOARD GAME GUIDE 500』 (11/20)
- 日本デジタルゲーム学会が 2013 年度の年次大会を開催 (11/13)
- ゲーム作家がシリアスゲームに関する授業を実施 (11/06)
- シリアスゲーム協会 (シンガポール) が国際会議などを発表 (10/30)
- 書評『ゲームはこうしてできている クリエイターの仕事と企画術』 (10/23)
- 稲船敬二氏の新作ゲームが「Kickstarter」で約 4 億円の資金調達に成功 (10/16)
- 科学技術融合振興財団が 2014 年度の助成事業を募集中 (10/09)
- 中山隼雄科学技術文化財団が 2013 年度の調査研究・助成研究を募集中 (10/02)
- 任天堂の前社長・山内溥氏が死去 (09/25)
- DIGRA JAPAN が実況プレイに関する研究会を開催 (09/19)
- 中山隼雄科学技術文化財団が第 20 回研究成果発表会を開催 (09/11)
- 書評『アプリでボドゲ』 (09/04)
- カナダのゲーム戦略報告 2013 開催 (08/28)
- シリアスゲームに関する二つの国際会議 (08/21)
- ユードーがスマホを使ったカウンセリングサービスを発表 (08/14)
- 東北 IT コンセプト福島 GameJam が開催 (08/07)
- カジュアルゲームの見本市「カジュアルコネクトアメリカ」が開幕 (07/31)
- CEDEC で基調講演・特別招待セッションが発表 (07/24)
- ゲーム業界でクリエイターの生活と意識に関する調査を実施 (07/17)
- 書評『ビジネスを変える「ゲームニクス」』 (07/09)
- 書評『ファミコンとその時代 テレビゲームの誕生』 (07/03)
- ゲームコミュニティサミット 2013 が開催 (06/26)
- E3 2013 で PS4 と Xbox ONE が出展 (06/18)

【メディアアート分野】

- 神戸コンベンションセンターで「Augmented Human '14」が開催 (03/26)
- 領家町へ芸事を奉納する：IAMAS「領家町祭」 (03/18)
- Google の新プロジェクト「Tango」と、Holly HernDon 氏と谷口暁彦氏によるミュージック・ビデオ「Chorus」に見る「3D モデリングという表現」の可能性 (03/12)
- 「光るグラフィック展」関連イベント「CMYK と RGB をなめらかにつなぐ」 (03/05)
- 235 Media アーカイブ (03/05)
- 2014 年 2 月 27 日～3 月 1 日に日本科学未来館でインタラクショ 2014 が開催 (02/26)
- 第 17 回文化庁メディア芸術祭功労賞受賞記念シンポジウム「エンジニアリング！ナム・ジュン・パイク」 (02/19)

| 第 10 章 情報発信ウェブサイト『メディア芸術カレントコンテンツ』 |

- ロッテルダムの MAMA がラファエル・ローゼンダール氏による JODI の解説ページを開設 (02/12)
- ユリゲン・シュターク個展「ZWEI」コンラッド・フィッシャー・ギャラリー、デュッセルドルフで開催 (02/06)
- Prix Ars Electronica が新たなカテゴリー構成のもとで作品募集 (01/29)
- 韓国国立現代美術館ソウル館開館特別展 (01/22)
- メディア・アート・フェア「Unpainted」ミュンヘンにて開催 (01/15)
- 「インターネット・カルチャー」を特集した「MASSAGE」の第 9 号が刊行 (01/15)
- 書評『ビデオ・アートの歴史 その形式と機能の変遷』 (01/09)
- 平成 25 年度 [第 17 回] 文化庁メディア芸術祭「アート部門」受賞作品 (01/08)
- 日本科学未来館にて JST-CREST 成果展示「みらいの ふつうの つくりかた」が開催 (12/25)
- エディット・ルス・ハウス・フォー・メディアアートの 2014 年度助成金・賞が応募を開始 (12/18)
- 「いま、映像でしゃべること? - Orality in Moving Image -」が開催 (12/11)
- 「第 30 回カッセル・ドキュメンタリー・フィルム・アンド・ビデオ・フェスティバル」開催 (12/04)
- CG・インタラクティブテクノロジーの冬の祭典 ACM SIGGRAPH ASIA2013 が開催 (11/27)
- 豊田市美術館「反重力 浮遊 | 時空旅行 | パラレル・ワールド」展 (11/20)
- アートユニット・エキソニモの個展「エキソニモの『猿へ』」が福岡で開催 (11/13)
- 書評『アナログ・ビデオのイメージ・エラー概論 (Compendium of Image Errors in Analogue Video)』 (11/06)
- ユーザーインターフェース技術の最先端が集結、ACM UIST2013 開催 (10/30)
- ロンドンで山口勝弘氏の個展「IMAGINARIUM」が開催中 (10/23)
- 第 19 回学生 CG コンテストのノミネート作品が決定 (10/16)
- デジタルアートのオークション Paddles On! が開催中 (10/09)
- 経済産業省 Innovative Technologies 2013 採択プロジェクト発表 (10/02)
- 第 5 回メディアアートと科学技術の歴史に関する国際会議「Renew Conference 2013」開催 (09/25)
- ルールトリエンナーレ 2012-2014 (09/19)
- OKFocus が顔文字ジェネレーター「Newmoticons」を発表 (09/19)
- 梅田宏明「4. temporal pattern」「Holistic Strata」 (09/11)
- FAB9 (第 9 回世界ファブラボ代表者会議) が横浜で開催 (09/04)
- ソウルオリンピック開催 25 周年記念展「力、美はどこにあるのか?」 (08/28)
- オリア・リアリナ氏が新作 GIF アニメ《Summer》を公開 (08/21)
- INFERMENTAL: The First International Magazine on Videocassettes、東京エディション (1988 年) (08/14)
- CG とインタラクティブテクノロジーの祭典 ACM SIGGRAPH 2013 開催 (08/07)
- AR (拡張現実) から AR (変容現実) へ: ICC キッズ・プログラム 2013「ものみるうごく AR 美術館」展 (07/31)
- plaplax の 3 つの展覧会 (07/24)
- リアクションが全く生じないメッセージアプリ「ETHIRA」 (07/24)
- 「Perfume World Tour 2nd」ケルン／ロンドン／パリ公演 (07/17)
- 日本科学未来館 メディアラボ第 12 期展示「現実拡張工房」がオープン (07/09)
- アートと環境の未来・山口 YCAM 10 周年記念祭 (07/03)
- 作品をコピーしあう仲間たちのクラブ:《The Copy Companion Club》 (06/26)
- 展覧会の再現「When Attitudes Become Form: Bern 1969 / Venice 2013」展 (06/18)

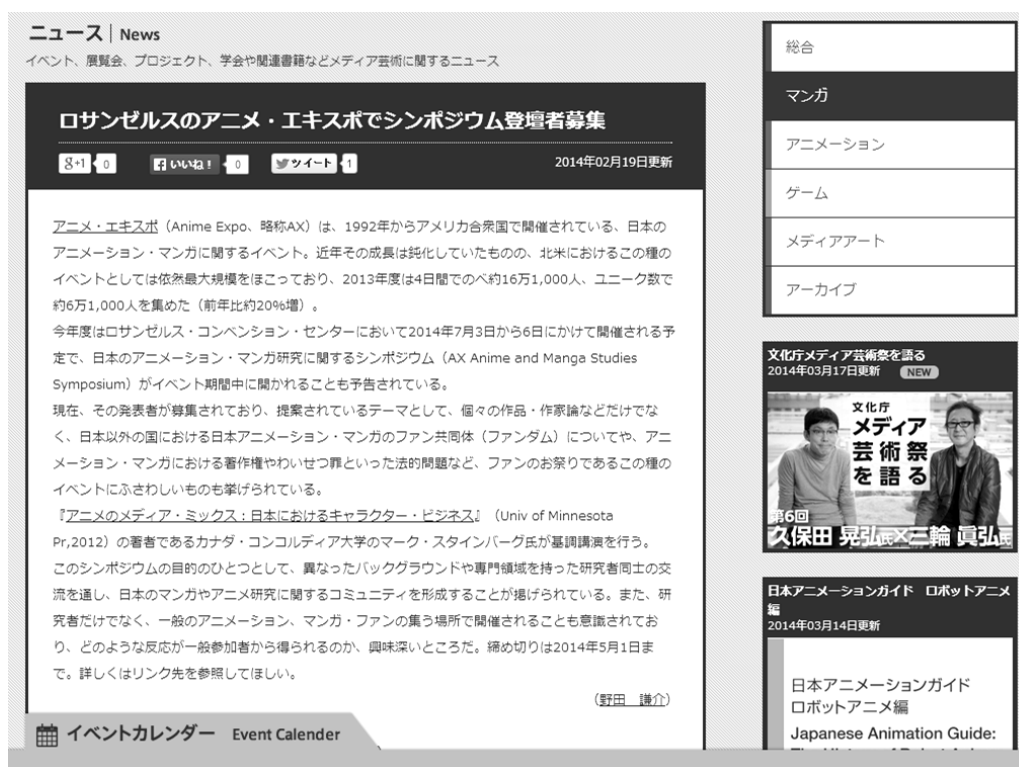


図 10-2 ウェブサイト画面（ニュース）

10.3. コラム・レポート

各分野の専門家・研究者によるコラムやメディア芸術関連のイベント、展示のレポートを掲載した。

・掲載コラム・レポート一覧

『海外における日本アニメーションの研究者事情』

- [1] スペインからの来訪
 - [2] ドイツから届いた一通のメール
 - [3] 日本のポピュラーカルチャーを研究するグローバルなネットワーク
 - [4] アジアを横断しながらシンガポールで日本アニメーションを教える研究者
キム・ジュニアン（ソウル大学日本研究所客員研究員、東京造形大学客員研究員）
- ※全4回更新

『アメリカにおける日本マンガの受容 「善き時代」と「悪しき時代」』

マット・アルト（株式会社アルトジャパン取締役副社長 翻訳家、ライター）

『シンポジウム「マンガのアルケオロジ」 レポート マンガの考古学とは？』

三輪 健太郎（マンガ研究者）

『原画の魅力とは何か？ マンガ展示の現在』

表智之（北九州市漫画ミュージアム専門研究員）

『＜連続シンポジウム＞「マンガのアルケオロジー2」 レポート』

マンガ・アーカイブの現在

野田謙介（マンガ研究者、翻訳者）

『トランスメディアアーレ 2014 レポート』

ポスト・インターネット時代のメディアアートに向けて』

金澤韻

『地域とメディア芸術の関わり（前後編）』

—YCAM Education の特徴と考え方

—地域におけるメディアセンターの役割

会田大也（山口情報芸術センター[YCAM] 主任エデュケーター）

※全2回更新



図 10-3 ウェブサイト画面（コラム・レポート）

10.4. プロジェクト

本事業で実施した連携促進事業の成果報告やレポート、文化庁の関連事業との連携コンテンツを掲載した。

1) 特撮塾@ふくしま

8月4日に開催したイベントの募集告知およびアフターレポートの掲載

2) アニメーションブートキャンプ 2013

アニメーションブートキャンプの開催告知および参加者公募のお知らせの掲載

3) 特撮塾@にいがた

11月9日に開催したイベントの募集告知およびアフターレポートの掲載

4) <連続シンポジウム>マンガ研究とアーカイブ

1月26日に開催したシンポジウムの募集告知の掲載

5) マンガ翻訳コンテスト授賞式・シンポジウム

2月13日に開催した授賞式・シンポジウムの募集告知の掲載

6) 日本アニメーションガイドロボットアニメ編

昨年度公開した調査報告書英訳版の掲載

7) アニメーションブートキャンプ 2013 報告会・公開講座

2月16日に開催した報告会・公開講座の募集告知の掲載

など



図 10-4 ウェブサイト画面（プロジェクト一覧）



図 10-5 ウェブサイト画面（プロジェクトページ）

10.5. メディア芸術祭を語る

文化庁メディア芸術祭と連携し、双方の情報発信効果を上げること、メディア芸術祭の目的・理解促進を目的に、メディア芸術祭をテーマとした対談を実施し、記事を掲載。最終回ではメディア芸術祭のレポートを行った※昨年度掲載した第1回～3回に続く形で掲載

第4回 岩谷徹氏×藤木淳氏対談

『メディア芸術祭から生まれる表現の可能性』

第5回 みなもと太郎氏×佐渡島庸平氏 対談

『日本のマンガ家を世界に！ メディア芸術祭への期待と課題』

第6回 三輪眞弘氏×久保田晃弘氏対談

『アートとエンターテインメントの違いは？』

第7回 平成25年度[第17回]文化庁メディア芸術祭 レポート

インタビュー・記事作成 島貫 泰介（フリー編集者・ライター）



図 10-6 ウェブサイト画面（メディア芸術祭を語る）

10.6. メディア芸術イベントカレンダー

国内外のメディア芸術に係るイベントの情報を収集し、カレンダー形式で公開した。

・掲載情報一覧

マンガ関係イベント	156 件	
アニメーション関係イベント	133 件	
ゲーム関係イベント	71 件	
メディアアート関係イベント	177 件	
総合イベント	83 件	計 620 件

2014.3

【地域で絞り込む】解除

【ジャンルで絞り込む】解除

閉じる

北海道・東北 / 関東 / 甲信越・中部 / 関西 / 中国・九州 / 海外

総合 ● マanga ● アニメーション ● ゲーム ● メディアアート

◀ 前月

today

🔍 イベント紹介へ

🏠 公式HPへ

翌月 ▶

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3
土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木

→ あそびのつくしかた(中西国・九州・丸亀市権能弦一郎現代美術館)🏠
2014年03月01日(土)―06月(日)
Playmaking

→ 地上最大の手塚治虫展(関西・手塚治虫記念館2階(兵庫県宝塚市))🏠
2014年03月01日(土)―06月30日(月)
Osamu Tezuka Exhibition

→ AFTER 25(関東・ドイツ文化センター(東京都港区)、代官山UNIT(東京都渋谷区))🏠
2014年03月01日(土)
AFTER 25

→ 手から手へ展 ～絵本作家から子どもたちへ 3.11後のメッセージ～(関西・京都国際マンガミュージアム 2階 ギャラリー1・2・3)🏠
2014年03月01日(土)―05月18日(日)
From Hand to Hand - Picture Book Authors' Messages for Children - Remembering 3.11 -

→ 『機動戦士ガンダム』特別展(関東・那須ハイランドパーク(栃木県那須郡))🏠
2014年03月01日(土)―2015年01月05日(月)
"MOBILE SUIT GUNDAM" Special Exhibition

→ XD Exhibition 2014「結像・くらべて かさねて むすぶ展」(関東・カタリストBA(東京都世田谷区))🏠
2014年03月01日(土)―02日(日)
XD Exhibition 2014 "Image Formation- Comparing, Combining, Connecting"

→ 三鷹の森アニメフェスタ2014(関東・三鷹市芸術文化センター 星のホール)🏠
2014年03月01日(土)
MITAKA NO MORI ANIME FESTA2014

→ 記録映画アーカイブ・プロジェクト第12回ワークショップ「戦後史の切断面(3) 一万博とアヴァンギャルド」(関東・東京大学本郷キャンパス(東京都文京区))🏠
2014年03月01日(土)
documentary movies archive project 12th workshop "the Japan World Exposition and avant-garde"

→ いけあさみの あさみの ビックアニメーションパーティ!!(関東・横浜市民ギャラリーあさみ野(神奈川県横浜))🏠
2014年03月02日(日)
Asami Ike "Asamino Bikku Animation Party!!"

→ 荒木悠「Wrong Translation」(関東・The Container(東京都目黒区))🏠
2014年03月03日(月)―05月19日(月)
Yu Araki "Wrong Translation"

→ ストライク・ザ・ブラッド展(関東・東京アニメセンター(東京都千代田区))🏠
2014年03月04日(火)―16日(日)
STRIKE THE BLOOD EXHIBITION

→ 国際シンポジウム「日本のゲーム研究・教育について考える」(中国・九州・アクロス福岡 円形ホール)🏠
2014年03月04日(火)
GAME STUDY EVOLUTION!

→ Game Distribution Japan 2014(関東・ヒルトン東京(東京都新宿区))🏠
2014年03月05日(水)―06日(木)
Game Distribution Japan 2014

図 10-7 ウェブサイト画面 (イベントカレンダー)

10.7. リニューアルとアクセス解析

リニューアルについて

プロジェクトなどコンテンツ数の増加やニュースリンクなどの新しいコンテンツの追加に伴い、トップページのデザインリニューアルを行った。

リニューアルにあたってはアクセス向上のために、サイト内の回遊性を高めてリピーターを増やすことを目標とし、これまでのアクセス状況を分析して分野ごとに情報を整理しつつ他分野の情報もひとつのページ内で見られるような工夫を行った。



図 10-8 リニューアル＜後＞のトップページ

第10章 情報発信ウェブサイト『メディア芸術カレントコンテンツ』

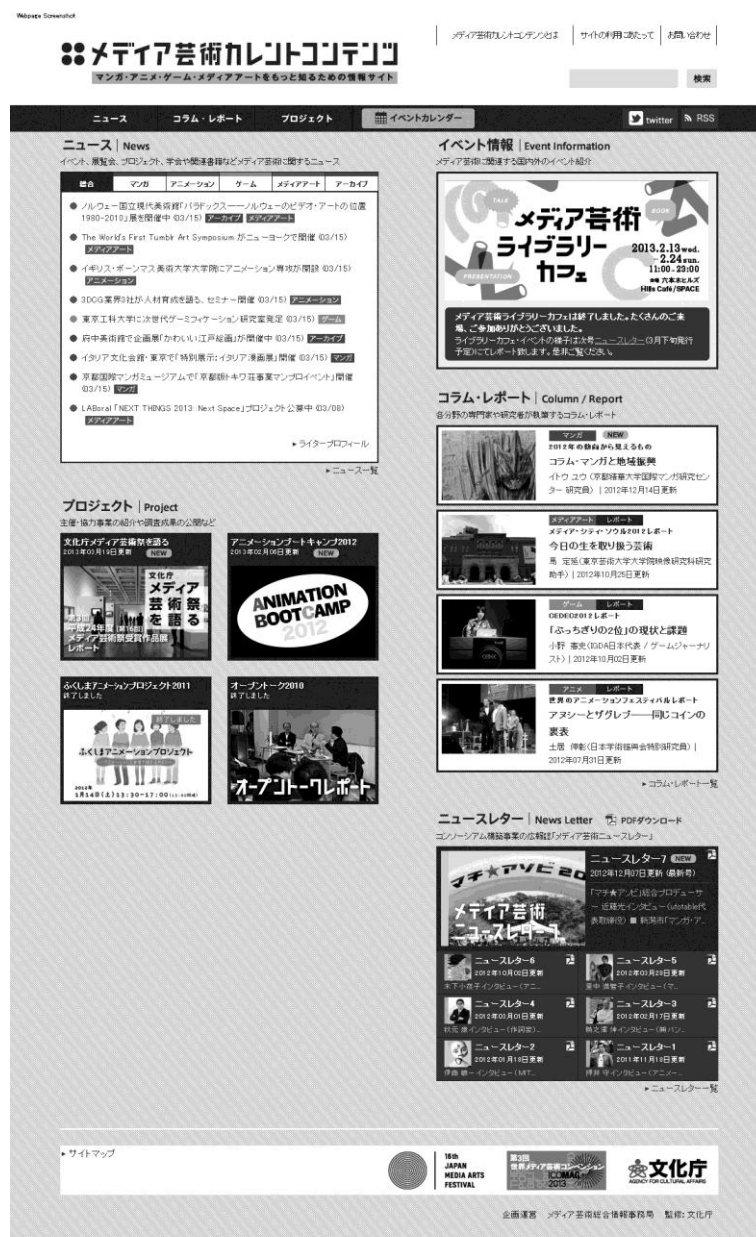
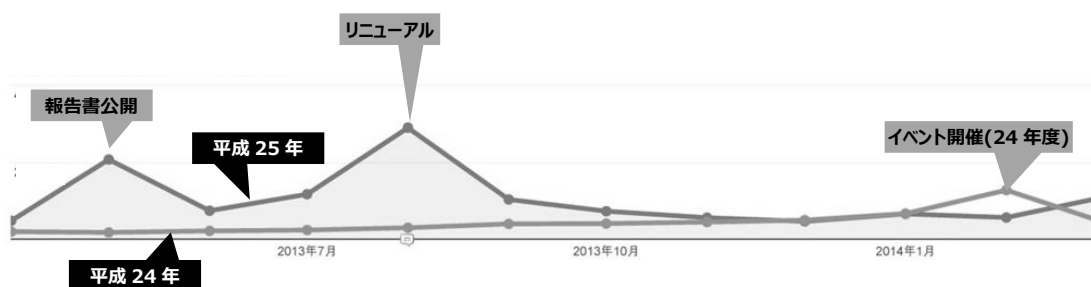


図 10-9 リニューアル<前>のトップページ

アクセス結果

日本特撮に関する特撮調査報告書やアニメーションガイド ロボットアニメ編など、平成 24 年度の成果報告が他のウェブサイトなどでも話題となり、本年度は全体でアクセス数が大きく伸び、昨年度 1 年間と比較すると全体で 2.76 倍のアクセス数を記録した。（ユーザー数での比較）

表 10-1 前年度とのアクセス数の比較（ユーザー数）



また、リニューアル前後におけるアクセスを比較したところ、リピート率が上がり、平均ページビュー・滞在時間も微増ながら上がり、サイト内の回遊性の向上が認められた。

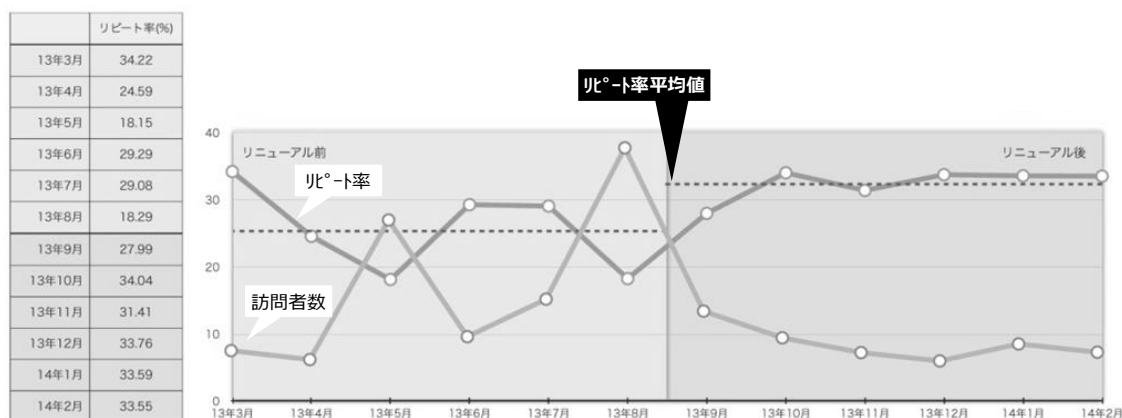
<リニューアル前後におけるアクセス比較>

期間：平成 25 年 3 月～平成 26 年 2 月

リニューアル前・・・3 月～8 月

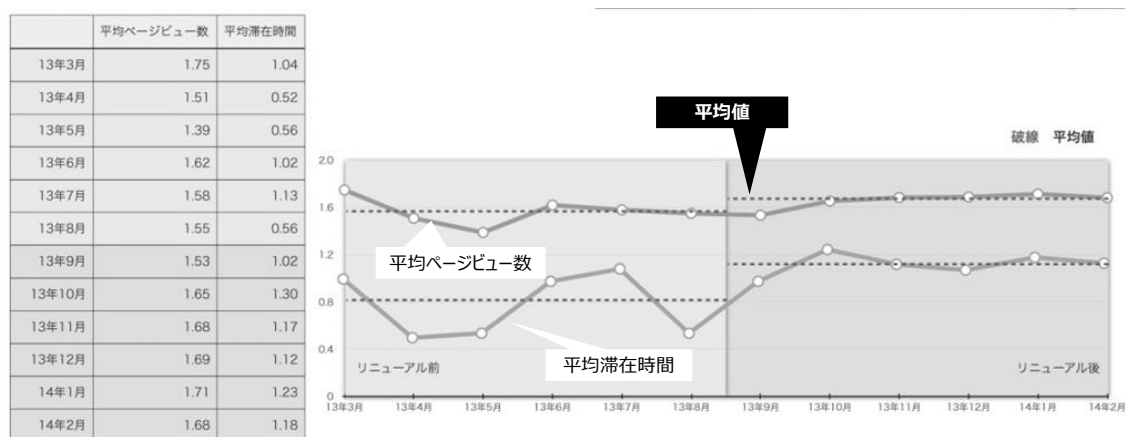
リニューアル後・・・9 月～2 月

表 10-2 リピート率の比較



| 第 10 章 情報発信ウェブサイト『メディア芸術カレントコンテンツ』 |

表 10-3 平均ページビュー数と平均滞在時間の比較



第 11 章 特撮に関するシンポジウム

平成 24 年度本事業で実施した「日本特撮に関する調査」にて明らかになったように、アニメーションなどとも深い関わりを持つ特撮は、CG 技術の台頭とともにその活躍の場が失われてきており、資料等の保存や技術の継承を議論すべき局面に直面している。そこで「日本特撮に関する調査」実施者である登壇者と参加者が、特撮の現状を情報共有することで、特撮の継承について考える機会を設け、メディア芸術の保存・継承に関する意識向上を目指す。

本年度は“特撮の神様”と言われる円谷英二の出身地であり特撮による町おこしなども行っている福島県須賀川市周辺と、特撮博物館の巡回展を開催している新潟長岡市の 2 箇所で開催した。

11.1. 『特撮塾@ふくしま』

11.1.1. 実施概要

日時：平成 25 年 8 月 4 日（日）15:00～17:00

会場：福島空港公園「21 世紀建設館」

登壇者：・スピーカー

庵野秀明氏（監督・プロデューサー）

尾上克郎氏（株式会社特撮研究所 専務取締役／特撮監督）

原口智生氏（映画監督、特技監督、造型師）

樋口真嗣氏（映画監督）

三池敏夫氏（株式会社特撮研究所／特技監督）

・ゲストスピーカー（調整中）

井上伸一郎氏（株式会社 KADOKAWA 代表取締役専務）

プログラム：

1. 開会の挨拶（文化庁、須賀川市長）
2. トークセッション実施の経緯と背景
3. 「日本特撮に関する調査」成果報告
4. トーク&プレゼンテーション「特撮文化をどう残していくか」
5. 質疑応答

主 催：文化庁

共 催：福島県、須賀川市

後 援：福島空港利用促進協議会、福島空港活性化推進協議会、公益社団法人日本青年会議所東北地区福島ブロック協議会、公益社団法人須賀川青年会議所、一般社団法人いわき石川青年会議所

協 力：須賀川観光協会、サークル「シュワッチ」

運 営：メディア芸術総合情報事務局

｜ 第 11 章 特撮に関するシンポジウム ｜

11.1.2. 実施成果

参加者数：計 168 名

一般参加者 118 名（参加率 64%）

関係者 50 名

（文化庁、福島県、須賀川市、サークル「シュワッチ」、森ビル等）

取材メディア：7 媒体 10 名

（NHK、福島中央テレビ、エフエム福島、福島民報、福島民友、あぶく
ま時報、マメタイムス）



図 11-1 特撮塾@ふくしまの様子

トークセッションでの主な発言：

- ・登壇者メンバーではかねてから撮影後にミニチュアが廃棄され、資料が散逸している状況に問題意識を持っていた。
- ・そうした意識が「特撮博物館」開催や、平成 24 年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業においても「日本特撮に関する調査」の実施につながった。
- ・調査の中で見えてきた課題
 - ① “特撮” の定義すらなされていなかった
 - ② 特撮は文化として認知されているのか
 - ③ 特撮の遺産、遺物を後世に残し伝える手立てはあるのか
- ・これら問題意識や特撮の現状を伝えるとともに、未来に向けた文化としての継承をとも

Ⅰ 第 11 章 特撮に関するシンポジウム Ⅰ

に考える機会として、“特撮の神様” 撮田谷英二の出身地であり、特撮に縁の深い福島県須賀川市で企画した。

・ 特撮の置かれた現状は以下の通り、文化としての継承が危ぶまれている。

- ①CG の登場とミニチュア作品の激減
- ②技術者たちの高齢化
- ③技術伝承、資料保管の危機、散逸
- ④撮影所の再編に伴う保管場所の消失
- ⑤収集が個人コレクターに限定

・ 未来に向けてやるべきこと。

- ①ミニチュアの保護と保存
- ②関係者の口伝の集取と記録
- ③特撮技術、知恵の継承。

・ 特にミニチュア等の文化資産を保存、継承していく施設、制度等が必要。

第 11 章 特撮に関するシンポジウム

11.1.3. 参加者アンケート

回答数：103（回答率 87%）

＜まとめ＞

- ・特撮に対する関心度が非常に高く、須賀川市における特撮による町おこしの認知率も高い。
- ・特撮を保存・継承すべきかについては約 80%が“ぜひすべき”と回答し、保存・継承の要望、共感度は非常に高い。
- ・参加理由は特撮自体と登壇者への関心が高かった。
- ・参加者のほぼ全員が“とても満足”、“満足”と回答しており、満足度は非常に高かった。
- ・良かった点は“新しい知識を得た”、“登壇者のトークが面白かった”がともに約 60%。
- ・悪かった点は“時間が短い”が約 35%と、もっと話を聞きたかったという声が多い。
- ・フリーコメントでは、保存・継承に関する記述が最も多く、福島県須賀川市に保存施設を希望するコメントも複数あり。

表 11-1 特撮塾@ふくしま アンケート結果

【属性】

性別	年齢	所属	お住まい
男	76	学生	19
女	27	会社員	43
103		公務員	13
		マスコミ	4
		フリー	17
		教育機関	4
		100	
			102

【特撮について】

1. 特撮にどの程度ご関心をお持ちですか？	2. 福島県須賀川市がウルトラマン、特撮による町おこしに力を入れていることはご存知でしたか？	3. 「日本特撮に関する調査」をご存じでしたか？	4. 特撮を文化として保存・継承していくべきだと思いますか？
1.非常に関心がある	1.知っている	1.知っている	1.ぜひすべき
2.まあまあ関心がある	2.知らない	2.知らない	2.可能であればの方がよい
3.それほど関心はない			3.あまり必要ない
	103	101	4.まったく必要ない
102			101

【トークセッションについて】

1. 本トークセッションを知ったきっかけを教えてください (複数回答可)	2. 本トークセッションにお申込みいただいた理由を教えてください (複数回答可)
1.チラシ	1.特撮に関心があった
2.WEB	2.登壇者に関心があった
3.twitter	3.知人から誘われて
4.知人より	4.無料だったので
5.他	5.その他
113	179

3. 満足度をお聞かせください

1.とても満足	64	1.新しい知識を得た	63	1.期待していた内容と違った	3
2.満足	34	2.登壇者のトークが面白かった	63	2.登壇者の話し方がわかりにくかった	1
3.不満	1	3.スライド等が面白かった	21	3.時間が短い	38
4.とても不満	0	4.時間・配分がちょうどよい	5	4.時間が長い	2
99		5.その他	5	5.その他	12
		157		56	

【その他感想】

○一般的な感想、満足度に関するもの

- ・ 特撮の現状について知る事ができた。
- ・ 円谷英二生誕の地で開催されたイベントに参加できてとても嬉しかったです。
- ・ とても楽しく、時間があっという間に感じられた。
- ・ 今日の出演者の皆様が豪華&ほんとに特撮愛に溢れているのでとても楽しく過ごせました。
- ・ 「特撮は文化」という認識を新たにしました。これからも特撮を作り続けていってもらいたいと思います。
- ・ 個人個人の取り組み、自分もがんばりたいと思った。

○保存・継承に関するもの

- ・ 特撮の文化が危機に直面している事は正直知らなかった。ファンの立場でもなにか出来ないかと思わせられる話だった。
- ・ 日本特撮に関する調査を知る事ができて良かった。
- ・ いま特撮に使用した道具類が非常に危機的状況にあるということが、しっかりと問題提起として伝わってきてよかった。
- ・ 非常に関係される方々の危機感が伝わってきた。文化財としてのミニチュア、技術の保存とともに消費者をどう増やすかということも重要なテーマと感じた。
- ・ 登壇者が発言していたように個人の力では難しいことがイメージできた。
- ・ 特撮の普及に関する活動を増やしてほしい。特撮博物館の常設展示場を作してほしい。
- ・ 特撮を歴史として広く伝えてほしい。キャラクター文化として残すか、技術として特撮を残すか問いたい。物より技術として特撮を残してほしい。
- ・ 自分が子供の頃憧れていたものを自分の子供と共有できる文化として残していってほしい。
- ・ 特撮に関するすべてを保存するべきでなく精査して管理すべき。
- ・ 新しい世代に向けてのアピールも大事。
- ・ 技術伝承等については明文化、標準化を進めてほしい。(全てでなくても) 必ず役に立つはず。
- ・ 特撮技術を文化的に保存、継承していくためには、認知度や関心を高めるための情報発信、啓蒙等が今後充実されることが必要。特撮現場の舞台裏を見せるようなコンテンツも発信されていくべき。
- ・ 伊勢神宮のお宮は二十年ごとに移築(新しく建て替える)するそうだが、それは新しいお宮に神様をお迎えするだけではなく、技術の伝承という側面もあるそうだ。二十年経てば若手はベテランとなり、若手だった人は教え手になる。このような循環するシステムが必要だと感じた。ただ、やはり優れたソフトとお金を出してくれる人がま

｜ 第 11 章 特撮に関するシンポジウム ｜

ず必要なのかもしれない。

- ・ 同年代だけで懐かしがったり、一部のコレクター任せにしておいてよい状況ではないことがよくわかった。産官学個人連携して取り組みたい。
- ・ 「撮影が不可能なものを見せたい」、「よりリアルに見せたい」という工夫や心意気こそが「特撮」のスピリットとして伝えるべきものだと思う。
- ・ 日本の文化、大切にしたい技術として、国や公の組織で連携していき、手遅れにならないようにしていきたい。大きなところが変われば、個人の意識も変わると思う。貴重なお話ありがとうございました。何とか継承されていくことを願う。
- ・ 昔のミニチュア等がどこに保存されているか、国等が情報管理してはどうか？
- ・ ゲームセンターのゲームも名機があるが、保存しないとなくなってしまうので、なんとかしてほしい。
- ・ これを機に特撮を保存すべく、博物館や倉庫を作ってはどうかと考えます。復興のために、地域活性化のためにも要望したい。
- ・ 福島県がリアル特撮博物館建設に名乗りを挙げてほしいです。地方は空いているハコ物（空港など）があるのだから、そういう所に文化的な特撮にまつわるものを保存、展示して人を呼べばよいのでは。もったいない。
- ・ 須賀川を特撮の聖地として、恒久的に展示、保存ができるミュージアムの設置が必要と切に思う。
- ・ 常に触れられる文化「特撮」の場を須賀川に！！このような機会を継続的にお願いしたい。

○今後の開催希望に関するもの

- ・ 東北には円谷監督以外でも石ノ森さんを生んだ石巻もあります。また是非石巻でも特撮塾開催してください！
- ・ 日本では「特撮」と「正義」は強い結びつきがある。特撮を保護することは文化だけでなく、日本の倫理観、また正義の美意識を保つことでもあると思います。
- ・ テーマを分けて何回かに分け、第二、三弾と継続的に開催してほしい。昔の職人さんをゲストに招いて昔話を聞いてみるのもおもしろいのではないかな。（同意見多数）

11.2. 『特撮塾@にいがた』

11.2.1. 実施概要

日 時：平成 25 年 11 月 9 日（土）13:00～15:00

会 場：新潟県立近代美術館 講堂

登壇者： 尾上克郎氏（株式会社特撮研究所 専務取締役／特撮監督）

原口智生氏（映画監督、特技監督、造型師）

樋口真嗣氏（映画監督）

三池敏夫氏（株式会社特撮研究所／特技監督）

※当初出演が予定されていた島倉二千六氏は体調不良により欠席となった。

プログラム：

1. 開会の挨拶（文化庁、新潟県立近代美術館）
2. トークセッション実施の経緯と背景
3. 「日本特撮に関する調査」成果報告
4. トーク&プレゼンテーション「特撮文化をどう残していくか」
5. 質疑応答

主 催：文化庁、「特撮博物館」新潟展実行委員会、新潟県立近代美術館、TeNY テレビ新潟

後 援：新潟市、新潟市教育委員会、長岡市、長岡市教育委員会

協 力：にいがたアニメ・マンガフェスティバル実行委員会、新潟市マンガ・アニメ情報館、
新潟市マンガの家

運 営：メディア芸術総合情報事務局



図 11-2 特撮塾@にいがたの様子

11.2.2. 実施成果

参加者数：計 136 名

一般参加者 118 名（参加率 84%）

関係者 10 名

（文化庁、テレビ新潟、新潟県立近代美術館、新潟市、森ビル等）

取材メディア：1 媒体

（テレビ新潟）

トークセッションでの主な発言：

- ・ 登壇者メンバーではかねてから撮影後にミニチュアが廃棄され、資料が散逸している状況に問題意識を持っていた。
- ・ そうした意識が「特撮博物館」開催や、平成 24 年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業においても「日本特撮に関する調査」の実施につながった。
- ・ 調査の中で見えてきた課題
 - ① “特撮” の定義すらなされていなかった
 - ② 特撮は文化として認知されているのか
 - ③ 特撮の遺産、遺物を後世に残し伝える手立てはあるのか
- ・ 特撮の置かれた現状は以下の通り、文化としての継承が危ぶまれている。
 - ① CG の登場とミニチュア作品の激減
 - ② 技術者たちの高齢化
 - ③ 技術伝承、資料保管の危機、散逸
 - ④ 撮影所の再編に伴う保管場所の消失
 - ⑤ 収集が個人コレクターに限定
- ・ 未来に向けてやるべきこと。
 - ① ミニチュアの保護と保存
 - ② 関係者の口伝の集取と記録
 - ③ 特撮技術、知恵の継承。
- ・ 質疑応答

質問：「日本の特撮において、続編や新作を望んでいる作品があるが、私たちに何が出るか。」

回答：「海外作品が成功しなかったら、日本国内で特撮をやろうという声は上がらない。現実的な話だが、海外の作品だとしても、新しい特撮作品が出たらきちんと見て、商品にもお金を出してもらいたい。」（樋口）

第 11 章 特撮に関するシンポジウム

11.2.3. 参加者アンケート

回答数：120（回答率 87.6%）

＜まとめ＞

- ・特撮を保存・継承すべきかについては約 65%が“ぜひすべき”と回答し、保存・継承の要望、共感度は高い。
- ・参加理由は特撮自体と登壇者への関心が高かった。
- ・参加者の全員が“とても満足”、“満足”と回答しており、満足度は非常に高かった。
- ・良かった点は“新しい知識を得た”、“登壇者のトークが面白かった”。
- ・悪かった点は“時間が短い”が約 64%と、もっと話を聞きたかったという声が多い。
- ・ゲストの島倉二千六氏が体調不良により急遽欠席となったため、惜しむ声が多かった。

表 11-2 特撮塾@にいがた アンケート結果

【属性】

性別	年齢	所属	住まい
男	～10代	学生	新潟県長岡市
女	20代	会社員	新潟県(長岡市以外)
	30代	公務員	東北
	40代	マスコミ	関東
	50代	フリー	関西
	60代	教育機関	その他
	70代		
120	120	62	119

【特撮について】

1. 特撮にどの程度ご関心をお持ちですか？	2. 「日本特撮に関する調査」をご存じでしたか？	3. 特撮を文化として保存・継承していくべきだと思いますか？
1. 非常に関心がある	1. 知っている	1. ぜひすべき
2. まあまあ関心がある	2. 知らない	2. 可能であればした方がよい
3.それほど関心はない		3. あまり必要ない
		4. まったく必要ない
120	97	119

【トークセッションについて】

1. 本トークセッションを知ったきっかけを教えてください (複数回答可)	2. 本トークセッションにお申込みいただいた理由を教えてください (複数回答可)	
1. テレシ	1. 特撮に関心があった	尾上克郎
2. WEB	2. 登壇者に関心があった	原口智生
3. Twitter/Facebook	3. 知人から誘われて	樋口真嗣
4. 知人より	4. 無料だったので	三池敏夫
5. TV	5. その他	島倉二千六
6. その他		
70	101	71

3. 満足度をお聞かせください

3-1. 良かった点を教えてください (複数回答可)	3-2. 悪かった点を教えてください (複数回答可)
1. とても満足	1. 期待していた内容と違った
2. 満足	2. 登壇者の話し方がわかりにくかった
3. 不満	3. 時間が短い
4. とても不満	4. 時間が長い
109	53

【その他感想】

○一般的な感想、満足度に関するもの

- ・ この内容を知った上でまた特撮博物館を見ると更におもしろくなる。この内容を広く知ってもらいたい。
- ・ 特撮の内容がよくわかりやすく聞くことができてよかった。
- ・ 訴えたいことがよくわかった。このような機会を与えてもらって良かった。
- ・ 物作りの対する考え方の大切さなど、知らなかったことを知ることができた
- ・ 特撮の現状と今後の行動（活動）をわかりやすく、解説してもらえて良かった。
- ・ 特撮が美術、芸術の一つだということがよくわかった。今回の企画展をより多くの人に見てもらいたいと感じた。
- ・ 特撮の昔と今を現在も活躍される方々から裏話も交えて聞くことができ、とても面白かったし、考えさせられた。特撮ファンとして、監督の方々はもちろん、今後の特殊撮影技術に期待し続ける。
- ・ 特撮が文化として自分が想像しているよりも重要視されていなかったことに驚いた。背景画家という職のスゴさをあらためて知ることができ、意義が深かった。
- ・ 島倉二千六さんに会えなかったのは残念だが次にまたこういう機会があったらまた行きたい。

○保存・継承に関するもの

- ・ 今日の来場者はおそらくほとんどがファン。（保存・継承のために）国の予算をつけてもらうためには一般の人たちへ訴えなければならない。その方法を考えるチームが必要。草の根かわからないが。
- ・ CG 制作者などの教育などを特撮の技術面で提供してほしい。アーティストをもっと育ててほしい。
- ・ とても面白かった。ただ、特撮の現状はやはり危機にあると思う。日本だけではなく、世界を巻き込んだ展開もあるといいなと思った。
- ・ 若い世代も興味を持ち、伝えつづけていくべき文化であり、そのために多くの人が保存にかかわっていくべきであると感じた。
- ・ 私が小学生だった頃は、まさに特撮全盛の時代。女子も男子と同じ番組を見ていた。自分がどの様に感動させられていたか、原点をふり返る機会となった。ぜひ、常設の特撮博物館が設立されるよう、願っている。
- ・ すごく大事な活動であることを痛感した。胸が熱くなった。「当時の工夫、苦勞、デザイン、粘り強熱意を残すこと」。モノの保管、モノ作りのたましい・・・技の伝承。
- ・ 「保存場所の提供をしたい」というのも協力のうちに入るのか？ 民間・個人で協力できる具体的なことを WEB などで提示してほしい。
- ・ 未来に向けて、例えば基金の設立、（小さくても）常設展示場の設置等はどうか？
- ・ 造型に関しての技術伝承は、長岡の鉄工、木工の技術があれば可能。設計図公開、コ

ンテスト実施など、ぜひ実行してほしい。

○今後の開催希望に関するもの

- ・ 今後も、このようなトークセッションを開いてほしい。ゲストの方も「話足りない！」と言っていたので。
- ・ こういった講演等があったらまた聞いてみたいです。楽しかったです！
- ・ 当時のウラ話等をいろいろ聞けてとても良かったです。もっと他の方の話も聞きたいです。
- ・ 第 3 弾を！！島倉氏だけで無く、もっとベテランの方も呼んだ方が良いと思います。