

令和4年度
メディア芸術連携基盤等整備推進事業
実施報告書

令和5年3月

メディア芸術コンソーシアム JV

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

目次

第 I 部 実施概要	7
第 1 章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業	8
1.1 実施目的.....	8
1.2 実施日程.....	8
1.3 推進体制.....	8
1.4 実施概要.....	8
第 2 章 事務局調査研究	12
2.1 実施目的.....	12
2.2 実施日程.....	12
2.3 推進体制.....	12
2.4 実施概要.....	14
第 3 章 分野別強化事業	16
3.1 実施目的.....	16
3.2 実施日程.....	16
3.3 推進体制.....	16
3.4 実施概要.....	16
第 4 章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業	19
4.1 実施目的.....	19
4.2 実施日程.....	19
4.3 推進体制.....	19
4.4 実施概要.....	19
4.4.1 運営業務	19
4.4.2 公募結果	20

目次

第Ⅱ部 実施内容詳細	21
第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業	22
5.1 戦略委員会	22
5.1.1 第1回戦略委員会	22
5.1.2 第2回戦略委員会	27
5.1.3 第3回戦略委員会	32
5.2 有識者検討委員会	38
5.3 中間報告会	45
5.4 報告会	52
5.4.1 報告会 事前会議	52
5.4.2 報告会	56
5.4.3 報告会 考察会	64
5.5 総括	68
第6章 事務局調査研究：プロジェクト会議	69
6.1 実施目的	69
6.2 実施内容	69
6.3 総括	70
第7章 事務局調査研究：コミュニティの形成	72
7.1 ネットワーク構築ミーティング 自治体連携会議	72
7.1.1 実施目的	72
7.1.2 実施内容	72
7.1.3 総括	83
7.1.4 自治体連携アンケート	84
7.2 外部イベントとの連携（広報活動の強化）	87
7.2.1 実施目的	87

目次

7.2.2 実施内容	88
7.3 公開イベント MAGMA sessions	88
7.3.1 実施目的	88
7.3.2 実施体制	89
7.3.3 実施内容	89
7.4 課題・展望	90
第8章 事務局調査研究：利活用の促進	91
8.1 ドキュメント整備会議について	91
8.1.1 実施目的	91
8.1.2 実施日程	91
8.1.3 実施体制	91
8.1.4 実施内容	92
8.1.5 総括	100
8.2 データサイエンス教材開発	105
8.2.1 実施目的	105
8.2.2 実施体制	105
8.2.3 実施内容	105
8.2.4 MADB Lab 課題	106
8.2.5 総括	108
8.3 メディア芸術データベース利活用事例創出	109
8.3.1 目的	109
8.3.2 メディア芸術データベース活用コンテスト	109
8.3.3 総括	114
8.4 課題・展望	115
第9章 事務局調査研究：アーカイブの充実	118

目次

9.1 分野別強化事業とメディア芸術データベースの連携	118
9.1.1 実施目的	118
9.1.2 マンガ分野に関する実施内容	118
9.1.3 メディアアート分野の実施内容	126
9.2 メディア芸術アーカイブ推進支援事業とメディア芸術データベースの連携	134
9.2.1 実施目的	134
9.2.2 実施内容	134
9.3 課題・展望	134
9.3.1 マンガ分野	135
9.3.2 メディアアート分野	136
9.3.3 分野にまたがる課題と包括的な展望	136
第10章 事務局調査研究：パイロットモデル創出	139
10.1 ウィキペディアタウンについて	139
10.1.1 実施目的	139
10.1.2 実施内容	139
10.1.3 ウィキペディアタウン実施後の分析調査	142
10.1.4 総括	148
10.2 マンガノツカイカタワークショップについて	149
10.2.1 実施目的	149
10.2.2 実施内容	149
10.2.3 マンガ原案を題材とした新しいメディア芸術創造	154
10.2.4 総括	158
10.3 課題・展望	159
第11章 事業成果の公開と普及及びメディア芸術の情報発信	161
11.1 総合的広報サイトの構築について	161

目次

11.1.1	実施目的	161
11.1.2	実施体制	161
11.1.3	実施内容	162
11.1.4	総括と展望	163
第12章	メディア芸術アーカイブ推進支援事業	164
12.1	採択事業概要	164
12.2	合同情報交換会	171
12.2.1	実施目的	171
12.2.2	実施内容	172
12.2.3	総括	179
第Ⅲ部	付録.....	181
調査レポート1	182
調査レポート2	192
調査レポート3	208

第 I 部 実施概要

第1章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

1.1 実施目的

産・学・館（官）の連携・協力により、メディア芸術の分野・領域を横断して一体的に課題解決に取り組むとともに、所蔵情報等の整備及び各研究機関等におけるメディア芸術作品のアーカイブ化の支援を推進する。また、アーカイブ化した作品・資料等を活用した展示の実施に係る手法等を開発・検討し、貴重な作品・資料等の鑑賞機会の創出を図る。本事業の実施を通して、アーカイブ及びキュレーションの実践の場の提供や、今後のメディア芸術の作品等の収集・保存・活用を担う専門人材の育成に寄与することを企図し、もって我が国の振興を目指す。

なお、本事業が対象とする「メディア芸術」とは、アート（インタラクティブアート、インスタレーション、映像等（以降、メディアアートとする）、アニメーション、マンガ、ゲームとする）。

1.2 実施日程

令和4年4月1日から令和5年3月31日

1.3 推進体制

本事業を推進するに際して、大日本印刷株式会社マーケティング本部はメディア芸術分野における分野・領域を横断した産・学・館（官）・民の連携基盤を最大限に活用し、より大きな協力を得ていくため、メディア芸術4領域の関係機関・ネットワークを基盤とした「マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム」と、「一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構」の3団体合同の「メディア芸術コンソーシアムJV事務局（以下、JV事務局）」を組成し、事業を推進した。

1.4 実施概要

令和2年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業における戦略委員会において、中長期のビジョン、ミッションのDRAFT（草案）を策定した。

策定したビジョン、ミッションのDRAFTは以下のとおりとなる。



**世界に親しまれる日本の文化資源、メディア芸術。
その来し方を記録し、未来に繋ぐ。**

図1-1 メディア芸術連携基盤等整備推進事業の中長期ビジョン（DRAFT）

第1章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

この草案では、文化資源として、過去、現在、未来に渡るメディア芸術アーカイブが継続的に蓄積され、様々な領域で共有・活用されている状態をゴールとして描き、もって文化振興を目指すことを標榜〔ひょうぼう〕している。

また、この草案に基づいて、令和6年度までに実行する四つのミッションを以下のとおり提案している。

ミッション2024 (DRAFT)

1、コミュニティ組成

メディア芸術に関わる国内外の人材によるコミュニティを組織し、活発な議論・発信を支援する

2、利活用の促進

産業界等、様々なステークホルダーのニーズを引き出し、メディア芸術アーカイブの利活用を推進する

3、アーカイブの充実

メディア芸術アーカイブの充実に向け、国内外アーカイブリソースの連携強化を図る

4、パイロットモデルの試行

上記を横断して、ビジョン達成に向けたアウトプットを創出する試行的なプロジェクトを組成し、実行する

図1-2 メディア芸術連携基盤等整備推進事業のミッション2024 (DRAFT)

これら四つのミッションを通じ、ビジョンとして標榜している「メディア芸術アーカイブの継続的な蓄積と活用に向けた基盤構築」を図り、日本のソフトパワー強化や、産業の振興や人材育成、地方創生等につなげていくことを今後の大きな課題として捉えている。

以上のビジョン、ミッション DRAFT の方向性に沿った形で令和4年度の事業体制を構築した。「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」と「メディア芸術データベース等に係る調査研究事業」の2事業が並走するため、委員会等については「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」内に戦略委員会、有識者検討委員会を設置し、「メディア芸術データベース等に係る調査研究事業」における取組みに対しても必要に応じて助言等を行う体制とした。また、有識者タスクチームについては、以下図1-3に示す形で、事務局調査研究内において具体的な調査研究や施策を推進し、分野別強化事業、アーカイブ推進支援事業については引き続き情報共有を行いながら一体的に推進を行った。

第1章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

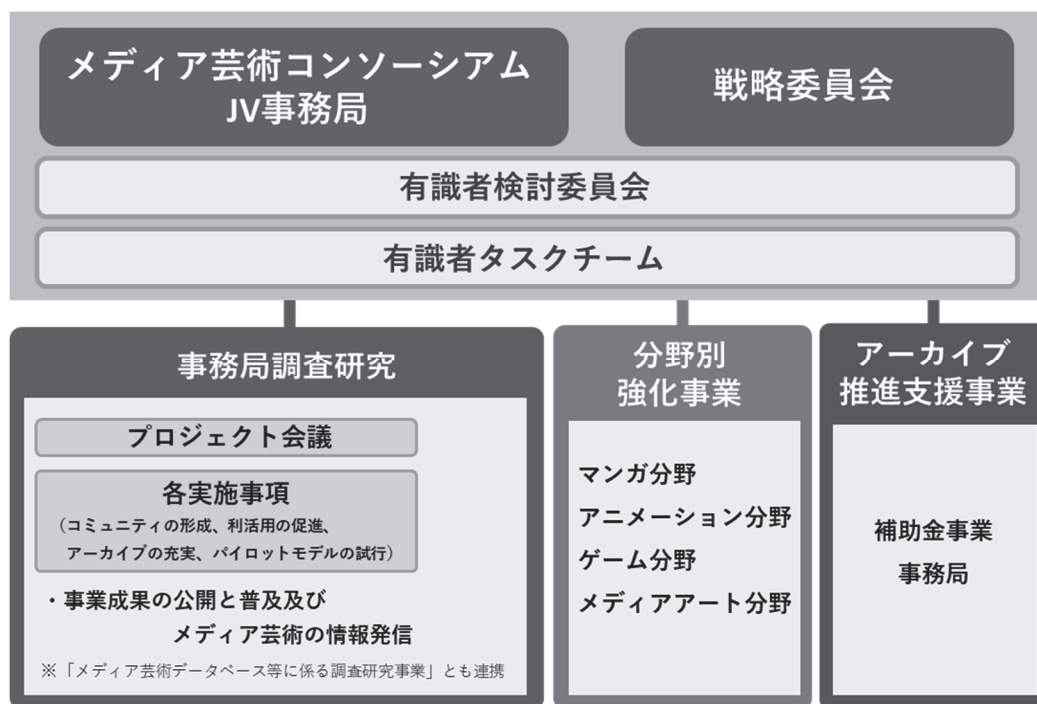


図 1-3 メディア芸術連携基盤等整備推進事業のミッション 2024 (DRAFT)

表 1-1 戦略委員 ※肩書は令和5年3月時点のもの

氏名	所属・肩書
大向 一輝	東京大学大学院 人文社会系研究科 准教授
杉本 重雄	筑波大学 名誉教授
細井 浩一	立命館大学 映像学部教授
堀内 丸恵	株式会社集英社 取締役会長
吉村 和真 (主査)	京都精華大学 専務理事／マンガ学部 教授

表 1-2 有識者検討委員 ※肩書は令和5年3月時点のもの

氏名	所属・肩書
伊藤 剛	東京工芸大学 芸術学部 マンガ学科 教授
大向 一輝 (副査)	東京大学大学院 人文社会系研究科 准教授
大塚 学	株式会社 MAPPA 代表取締役
岡本 美津子 (副査)	東京藝術大学 副学長／大学院 映像研究科 教授
久保田 晃弘	多摩美術大学 美術学部 教授／国際交流センター センター長
杉本 重雄	筑波大学 名誉教授
関口 敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部 教授／芸術資料館長
平 信一	株式会社マレ 代表取締役社長／電ファミニコゲーマー 編集長

第1章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

永野 のりこ	公益社団法人 日本漫画家協会 常務理事／漫画家
細井 浩一 (主査)	立命館大学 映像学部 教授
水島 久光	東海大学 文化社会学部 広報メディア学科 教授
森川 嘉一郎	明治大学 国際日本学部 准教授
森田 浩章	株式会社講談社 専務取締役
山地 康之	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 常務理事／事務局長
吉村 和真	京都精華大学 専務理事／マンガ学部 教授

表 1-3 有識者タスクチーム員 ※肩書は令和5年3月時点のもの

氏名	所属・肩書
大坪 英之	特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構 事務局
大向 一輝	東京大学大学院 人文社会系研究科 准教授
嘉村 哲郎	東京藝術大学 芸術情報センター 准教授
杉本 重雄	筑波大学 名誉教授
豊田 将平	株式会社ソケット
福田 一史	大阪国際工科専門職大学 工科学部 講師
三原 鉄也	IT コンサルタント
山内 康裕	レインボーボード合同会社／一般社団法人マンガナイト 代表
山川 道子	株式会社プロダクション・アイジー
吉村 和真	京都精華大学 専務理事／マンガ学部 教授
渡辺 智暁	国際大学 GLOCOM 主幹研究員／教授

第2章 事務局調査研究

2.1 実施目的

事務局調査研究では、史資料の収集・保存・活用、分野横断プロジェクト、それらに係る人材育成等を目的としたメディア芸術の総合的な連携に関する調査研究、情報収集等を実施するために、令和2年度事業の戦略委員会において策定した本事業の四つのミッション、(1) コミュニティの形成、(2) 利活用の促進、(3) アーカイブの充実、(4) パイロットモデルの試行、に沿って有識者タスクチーム員が中心となり具体的な実施事項を推進したほか、プロジェクト会議を新設し個別の重要課題解決に向けた協議を進めた。

2.2 実施日程

令和4年4月1日から令和5年3月31日

2.3 推進体制

■プロジェクト会議

・MGAC+

大石卓（横手市増田まんが美術館 館長）

桶田大介（弁護士／シティライツ法律事務所）

吉村和真（京都精華大学 専務理事／マンガ学部 教授）

■コミュニティの形成

・ネットワーク構築ミーティング（自治体連携会議）

吉村和真（京都精華大学 専務理事／マンガ学部 教授）

・MAGMA sessions

山内康裕（レインボーボード合同会社／一般社団法人マンガナイト 代表）

■利活用の促進

・ドキュメント整備会議

大向一輝（東京大学大学院 人文社会系研究科 准教授）

杉本重雄（筑波大学 名誉教授）

福田一史（大阪国際工科専門職大学 工科学部 講師）

三原鉄也（IT コンサルタント／一般社団法人コネクテッド社会研究機構 理事）

渡辺智暁（国際大学 GLOCOM 主幹研究員／教授）

・データサイエンス教材開発

岡田龍太郎（武蔵野大学 データサイエンス学部データサイエンス学科 助教）

榊原直樹（清泉女学院大学 人間学部 文化学科 専任講師）

第2章 事務局調査研究

Kekeami（第2回メディア芸術データベース活用コンテスト ビジュアルクリエイション部門
最優秀事例 作品制作者）

- ・地域ニーズ調査

菊地映輝（国際大学 GLOCOM 研究員／講師）

小林奈穂（国際大学 GLOCOM 主幹研究員／研究プロデューサー）

渡辺智暁（国際大学 GLOCOM 主幹研究員／教授）

- ・データセット利活用事例創出

菊地映輝（国際大学 GLOCOM 研究員／講師）

小林奈穂（国際大学 GLOCOM 主幹研究員／研究プロデューサー）

渡辺智暁（国際大学 GLOCOM 主幹研究員／教授）

■アーカイブの充実

- ・分野別強化事業とメディア芸術データベースの連携

嘉村哲郎（東京藝術大学 芸術情報センター 准教授）

杉本重雄（筑波大学 名誉教授）

三原鉄也（IT コンサルタント／一般社団法人コネクテッド社会研究機構 理事）

- ・メディア芸術アーカイブ推進支援事業（以下、アーカイブ推進支援事業）と MADB の連携

大坪英之（特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構 事務局）

嘉村哲郎（東京藝術大学 芸術情報センター 准教授）

福田一史（大阪国際工科専門職大学 工科学部 講師）

三原鉄也（IT コンサルタント／一般社団法人コネクテッド社会研究機構 理事）

■パイロットモデルの試行

- ・ウィキペディアタウン

菊地映輝（国際大学 GLOCOM）

鈴木寛之（熊本大学大学院 人文社会科学部（文学系）准教授）

橋本博（特定非営利活動法人熊本マンガミュージアムプロジェクト代表／合志マンガミュージアム館長）

- ・マンガノツカイカタワークショップ

小川剛（京都精華大学 マンガ学部キャラクターデザインコース 准教授）

木下裕士（崇城大学 芸術学部デザイン学科マンガ表現コース 助教）

鈴木寛之（熊本大学大学院 人文社会科学部（文学系）准教授）

橋本博（特定非営利活動法人熊本マンガミュージアムプロジェクト代表／合志マンガミュージアム館長）

2.4 実施概要

■プロジェクト会議

今年度新設したプロジェクト会議では、日本の商業マンガに関する原画（紙）の散逸を防ぐため、急速に飽和しつつあるマンガ原画アーカイブセンター（以下、MGAC）における原画収蔵スペースの大幅拡充を早急に実現すべく、日本における主要なマンガ商業出版社の協力を得てMGACの機能強化を図るための具体的な協議を行った。

■コミュニティの形成

ネットワーク構築ミーティング（自治体連携会議）では、第1回は一部の団体の発表を参加者が聴講するセミナー形式、第2回は参加者をグループ分けして議論するディスカッション形式と、開催形式を工夫して実施した。また、更なるネットワーク拡張を視野に、これまで参加していない様々な自治体に対し、メディア芸術に関連する取組状況等を調査するアンケートを実施した。

過去2年にわたり年度末に実施してきたオンラインイベント「MAGMA sessions」では、今年度は「アーカイブ」と「人材育成」をテーマとして、2本ずつ計4本のトークセッションを公開した。

■利活用の促進

ドキュメント整備会議では、昨年度のアーカイブ分科会 ガイドライン作成 WG における議論を踏まえ、メディア芸術データベース（以下、MADB）への連携機関からのデータ拡充と、MADBの利活用拡大に向けて、作成すべき文書の検討と優先順位付け、今年度作成する文書内容の検討等を行った。

データサイエンス教材開発では、昨年度の利活用分科会で策定した5か年ロードマップにおいて、MADB利活用のターゲットコミュニティとして特に①オープンデータコミュニティ、②大学教職員・学生コミュニティを重点とする方針が示された結果を受けて、近年、大学において必須科目となりつつある「データサイエンス教育」においてMADBのデータセットを活用してもらえるよう、教職員による講義等での利用を想定した教材開発を推進した。

地域ニーズ調査では、前述の5か年ロードマップにおける次なる重点ターゲット候補として、市民セクターや自治体を対象とする地域コミュニティが示された結果を受けて、メディア芸術に関連して注目すべき取組が進んでいる自治体の中から今年度は新潟市と札幌市を選定し、関係者へのヒアリング調査を実施した。

データセット利活用事例創出では、過去2年にわたり開催してきた「メディア芸術データベース活用コンテスト」の第3回を開催した。

■アーカイブの充実

分野別強化事業とMADBの連携では、マンガ分野において検討されているデータベースとMADBの役割分担と連携方法や、MADBにおけるメディアアート分野のデータ拡充や語彙の整備に向けた議論等を行った。

第2章 事務局調査研究

アーカイブ推進支援事業とMADBの連携では、昨年度のアーカイブ分科会 ガイドライン作成WGでの取組によって得られた、過去のアーカイブ推進支援事業採択団体からのデータ提供依頼への回答を踏まえ、各団体から実際にデータを受領した。なお、受領したデータの検証は「メディア芸術データベース等に係る調査研究事業」において実施した。

■パイロットモデルの試行

昨年度、メディア芸術やMADBと「地域」の連携をテーマとして、熊本県の人吉・球磨地域での開催を予定していたワークショップが、コロナ禍により中止となった。今年度は、その際に準備していた妖怪・精霊伝承一覧をはじめとする素材を活用し、ウィキペディアのページを編集する「ウィキペディアタウン」、マンガのストーリーやキャラクター設定などを行う「マンガノツカイカタ」という二つのワークショップを開催した。

第3章 分野別強化事業

第3章 分野別強化事業

3.1 実施目的

史資料の収集・保存・活用、それらに関わる人材育成等を目的とした分野別強化事業を実施する。メディア芸術分野において必要とされる新領域創出等の取組において、申請者のみでは実施できない調査研究を、下記に挙げるパートナー団体に対して再委託し、そのパートナー団体が主体となり運営する。

3.2 実施日程

令和4年4月1日から令和5年2月28日

3.3 推進体制

過年度までに各分野において成果を上げてきた調査研究事業を継承した上で、各々の強みを生かした調査研究を進めるのが効率的かつ発展的であると考え、上記目的を達成するために、これまでの取組実績を持つ団体や今後メディア芸術連携基盤等整備推進事業において必要な技術要素を持つ団体をパートナーとして選定し、下記のような体制を構築した。

表 3-1 分野別強化事業一覧

分野	団体名	事業名
マンガ	一般財団法人 横手市増田まんが美術財団	マンガ原画アーカイブセンターの実装と所蔵館 連携ネットワークの構築に向けた調査研究
	国立大学法人熊本大学	マンガ刊本アーカイブセンターの実装化と所蔵 館ネットワークに関する調査研究
	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会	クレジット情報テキスト識別の更なる高精度化 とメタデータ処理の汎用化
アニメーション	学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター	ゲームアーカイブ所蔵館の連携強化に関する調 査研究 2022
ゲーム	特定非営利活動法人 コミュニティデザイン協議会	メディアアート作品の調査とメディア芸術デー タベースのデータ整備他
メディアアート		

3.4 実施概要

分野別強化事業の実施において、事務局は有識者検討委員会を開催し、委員及び文化庁と協議の上、各事業の詳細内容を決定し、下記業務を実施した。

第3章 分野別強化事業

■分野別強化事業での調査研究への助言や評価を行う有識者検討委員会の開催・運営

第1回 有識者検討委員会

日時：令和4年5月23日（月）10:00～12:00

場所：オンライン会議

今年度事業の実施体制と各事業の位置付け、有識者検討委員会の役割について確認した後、各事業の活動内容に対する助言や意見交換がなされた。助言等の内容については事後に各団体へ通知した。

■団体等との契約及び支払に関する業務

(1) 団体等との契約

契約期間：令和4年4月1日（金）～令和5年2月28日（火）

(2) 支払

事業終了後、額を確定し契約内容に基づき支払を行う。

■団体等との連絡調整

実施期間：令和4年4月1日（金）～令和5年2月28日（火）

実施期間中、団体等との円滑な事業運用が可能となるよう、事業運営及び経費管理に関するレクチャーや報告会、実施報告書等に関する個別支援を適宜実施した。

■事業合同説明会の開催

日時：令和4年6月6日（月）13:00～14:00

場所：オンライン会議

コロナ禍 [か] の状況を踏まえ、全団体合同でテレビ会議システムを利用した説明会を実施した。事業を遂行する上での経費管理、各種手続に必要な書類や報告会、実施報告書等に関する説明を行った。

■中間報告会の開催

日時：令和4年10月13日（木）13:00～16:10

場所：オンライン会議

各団体による事業に関する中間進捗報告を実施した。有識者検討委員よりアドバイスを行うとともに中間の評価等を実施した。コロナ禍の状況を踏まえ、オンラインの開催とした。

■報告会の開催

日時：令和5年2月20日（月）13:00～16:30

場所：オンライン会議

第3章 分野別強化事業

コロナ対策としてオンラインにて、各団体による事業成果発表を実施した。事業報告に対して有識者検討委員より講評を行った。報告会の様子は YouTube Live を利用し一般に向けてライブ配信した。

■分野別強化事業の業務完了報告書及び実施報告書の取りまとめ及び提出

日時：令和5年2月28日（火）

各団体へ委託した事業内容の完了を確認し、業務完了報告書の提出を受けた。また、実施報告書についての取りまとめ支援等を行い、各団体より50部の提出を受けた。

■ウェブサイト「メディア芸術カレントコンテンツ」において発信を行う事業成果等の情報の提供

実施期間：令和4年4月～令和5年2月

実施期間中、ウェブサイト「メディア芸術カレントコンテンツ」において発信を行うため、分野別強化事業や報告会などに関する情報提供を実施した。

第4章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

4.1 実施目的

我が国の優れたメディア芸術作品や散逸、劣化などの危険性が高いメディア芸術作品の保存及びその活用・公開等を支援することにより、我が国のメディア芸術の振興に資することを目的として、補助金事業を実施した。

4.2 実施日程

- ・令和4年度事業に関する業務：令和4年4月1日（金）～令和5年3月31日（金）
- ・令和5年度事業に関する業務：令和4年10月17日（月）～令和5年3月31日（金）

4.3 推進体制

本事業の運営は、文化庁よりメディア芸術コンソーシアムJV事務局が受託し実施した。補助対象事業の採択に当たっては、有識者による審査会（協力者会議）を開催し、その審査を行った。なお、審査する者が関係する事業の審査については、その者が審査に加わらない形で実施した。

表 4-1 協力者会議 委員一覧（五十音順）

名前	所属・肩書
伊藤 遊	京都精華大学 国際マンガ研究センター 特任准教授
工藤 健志	青森県立美術館 美術企画課長
馬 定延	関西大学 文学部 映像文化専修 准教授
松山 ひとみ	大阪中之島美術館 アーキビスト
三原 鉄也	IT コンサルタント／一般社団法人コネクテッド社会研究機構 理事
三宅 陽一郎	立教大学大学院 人工知能科学研究科 特任教授

4.4 実施概要

4.4.1 運營業務

メディア芸術アーカイブ推進支援事業において、事業運営を行う事務局を設置し、補助金事業の公募から審査の実施、実績報告書の確認等にいたる一連の補助金事業運營業務を文化庁と協議・調整の上実施した。

- (1) 本事業を運営する事務局の設置等に関する業務
- (2) 令和4年度事業に関する業務（審査会に関する業務から事業完了まで）
 - ・採択事業選定のための審査会（協力者会議）に関する業務
 - ・採択団体との交付申請等に関する業務
 - ・採択団体との進行確認等に関する業務

第4章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

- ・実績報告に関する業務
- ・採択団体向け合同情報交換会に関する業務
- ・本事業に関する書類の保管に関する業務
- (3) 令和5年度事業に関する業務（事業設計から募集に関する業務まで）
- ・募集に関する業務

4.4.2 公募結果

補助金事業「令和4年度文化芸術振興費補助金メディア芸術アーカイブ推進支援事業」においては、応募38件に対し、18件を採択（採択率47%）し、補助金による事業支援を推進した。

表4-2 採択一覧

団体名	事業名	補助金の額 (千円)
一般財団法人大阪国際児童文学振興財団	明治、大正、昭和初期の子ども向け雑誌のデジタル化	3,513
一般社団法人展示映像総合アーカイブセンター	展示映像の記録・保存・デジタル化推進事業	1,185
一般社団法人日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム	アニメ脚本と脚本家のデータベース構築	2,737
学校法人明治大学	明治大学現代マンガ図書館所蔵マンガ本目録データ作成・装備・配架事業	3,900
学校法人立命館	ビデオゲーム資料アクセス向上のための調査事業	3,889
株式会社手塚プロダクション	手塚治虫アニメーション作品の絵コンテ・設定資料のデジタル化	3,145
株式会社ドーガ	CGアニメコンテストの入選作品及びその関連情報を収集し、データベース化等の整理を行った上で、web等で公開する作業	3,285
慶應義塾大学アート・センター	中嶋興/VICを基軸としたビデオアート関連資料のデジタル化・レコード化 III	3,892
公益財団法人山口市文化振興財団	高嶺格《いかに考えないか?》を契機としたパフォーマンス作品のオープン化とアーカイブ	1,966
鯖江市	クリヨウジ作品 アーカイブプロジェクト	3,705
特定非営利活動法人ゲーム保存協会	国内レトロ PC ゲーム データベース情報入力	3,368
特定非営利活動法人プラネット映画保存ネットワーク	神戸映画資料館所蔵アニメーションフィルムのデジタルアーカイブ事業	3,375
特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会	岩井俊雄 アーカイブ&リサーチ	3,600
特定非営利活動法人ビデオアートセンター東京	飯村隆彦ビデオアート作品のデジタル化と修復事業	1,300
長崎市	清水崑マンガ原画等資料アーカイブ化事業	2,466
森ビル株式会社	日本特撮アーカイブ（特撮美術監督 渡辺明による記録資料の調査/保存）	3,307
有限会社 劇団かかし座	影絵アニメーションフィルムのデジタル化と公開	2,623
有限会社タクンボックス	古川タクの作品・活動アーカイブ	3,744
	合計	55,000

第Ⅱ部 実施内容詳細

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

5.1 戦略委員会

5.1.1 第1回戦略委員会

日時：令和4年6月13日（月）10:00～12:00

場所：大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル会議室及びオンライン会議

参加者：

<戦略委員>

大向一輝、杉本重雄、細井浩一、堀内丸恵、吉村和真

<文化庁>

林保太、吉井淳、椎名ゆかり、岩瀬優、奥山寛之、牛嶋興平

<JV事務局>

桶田大介、末吉寛、西田武央、水野歌子、森由紀、池田敬二、井上和子、桜井陽子

議事：

- ・吉井淳氏（文化庁）、桶田大介氏（JV事務局長）の挨拶に続き、参加者の紹介があった。委員の互選により、吉村委員が主査に、細井委員・大向委員が副査に選出された。

■事務局からの報告（報告者：西田氏）

- ・令和2年度に戦略委員会で策定された中期ビジョン・ミッションの草案のもとに、令和3年度は三つの分科会で各ミッションに資する各種活動の推進及び各種活動の連携を図るための分科会横断会議を開催した。令和3年度の戦略委員会では、各種活動の成果として複数のトピックが共有され、評価いただいたとの認識である。
- ・令和4年度は「メディア芸術データベース等に係る調査研究事業（以下、データベース事業）」と「メディア芸術連携基盤等整備推進事業（以下、連携基盤等整備推進事業）」の2事業として運営する実施体制になるが、いずれもJV事務局が受託しているので、昨年度同様、一体的に動かしていきたい。
- ・今年度は、昨年度までの議論をもとにプロジェクトを組み、プロジェクト会議として運営していくことが肝になる。まずは「マンガ原画に関する調査研究」及び「アニメーション分野の中間成果物に関する調査研究」を予定している。

■意見交換

- ・主に2点の事務局調査事業を行う。①マンガ原画のアーカイブ収蔵能力の拡張について。マンガに限らず、公と民の関わりを考える上でのテストピースとして参考になるだろう。②中間成果物の散逸について。全てを残すわけにいかない以上、何らかの取捨選択が必要になる点について、皆さまの基準の有無や認識について調査する。（桶田氏）

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

- ・大御所の作家についてはプロダクションや記念館が原画を管理しているが、飽くまでごく少数のケースである。民レベルでも原画を後世に残すための取組を進めているが、全てをカバーするのは難しい。公の展開に民が協力し、民の展開に公が協力するやり方で、具体的な事例を通して保存体制が広がっていくのではないかな。ただ、原画を預かる施設の運営費は相当な額になるが、保管料を取るわけにもいかない。我々もできる範囲でやっていくが、続けていくための良い方法を考えていきたい。(堀内委員)
- ・マンガは日本を代表するコンテンツだが、数百年経[た]ったとき、浮世絵の二の舞にならないよう、日本できちっとやっていきたい。(堀内委員)
- ・日本マンガ学会でシンポジウム「マンガ原画のいまと未来」が実施されるなど、原画アーカイブへの関心が高まっている。刊本・原画の連絡協議会では、講談社の森田浩章氏にお越しいただき、産官学民の連携について具体的な話を進める予定。それらを蓄積しながら次の段階を目指す上で、民の協力を得て一緒に進む段階的発展をイメージしている。刊本・原画の連絡協議会では、その役割分担についても協議が進むだろう。(吉村委員)
- ・原画のアーカイブが進めば、データベースの拡充も必要になる。所蔵館リストの作り方、採集されるデータの在り方を、時間や費用をにらみながら今後の計画を立てていく必要がある。メディア芸術全体にまたがるデジタルの問題なども踏まえ、マンガ分野は原画と刊本を結び付けるデータベースの在り方を議論したい。理論だけが先走ってしまわないように、あるいは目の前の仕事に引きずられないように、役割分担しながらも並行して進めていくには、どのような時間軸で段階を踏んでいくべきかを慎重に考えたい。(吉村委員)
- ・原画アーカイブの周知が進む中、これまでなら相談しそうになかった方々からの原画保存の依頼が増えている。潜在的なニーズに目を向けた場合、まずは散逸しないように預かる駆け込み寺的な場所が急ぎ必要である。横手のキャパシティが逼迫[ひっばく]するのは明らかなので、全国的な広がりにつなげられるモデル事業を検討したい。(吉村委員)
- ・少女・女性・少年・青年マンガの横断的なチームを社内で作り、実際に原画保存の相談を受けている。各社で同じような取組を始めようとしているので、業界全体でどれだけの希望があるのか、ざっくりした実態を調べられるだろう。(堀内委員)
- ・産官学民の連携を図る上で、長期的なことは公に期待がかかるところだが、一方で予算の問題が常についてくるので、これからの深い議論が必要になるだろう。(杉本委員)
- ・長く保管していこうとすれば、保存されているものを示すデータベースのメンテナンスも重要

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

になる。当初、メディア芸術データベース（以下、MADB）のスコープには原画や中間成果物が入っていなかったため、現在は関連資料として扱っているが、整理が必要になるだろう。また、ボーンデジタルなものをどう補修し保存していくのか（conservation と preservation）の両方を見ていく必要があり、これからの議論に含めていかなければならない。（杉本委員）

- ・学内で大江健三郎氏の原稿を預かった。これなど今やらねば、いずれ散逸するのが見えているときは、とにかくいったん撮影して管理の枠内に入れている。ただ、外に出そうとするとコストがかかるので、技術的にどこまで安く簡単に管理できるかに挑戦している。この事例で得たノウハウをもとに、他の人にも真似 [まね] できる仕組みを作りたい。ウェブサービス運営と比べて、撮影は1回のコストで済む。長期的な維持とデジタル保存の問題は、望むべき方法を整理しながら考えていきたい。（大向委員）
- ・完璧なメタデータは作りきれないが、モノがデジタルで見える状況でなければ、どこまでもメタデータを精緻につくり込む作業を続けざるを得ない面がある。データベースのためにも撮影された画像は必要だと感じる。（大向委員）
- ・デジタルで1次コンテンツの境目が揺らいでいるのは、ゲームに限らない話である。非常に大きな問題なので、何をできるのか、何から始めるべきかの議論から始める段階だろう。（杉本委員）
- ・個別の目的に対するメタデータの議論と、MADBのように共通のものとして使おうとする議論は混ぜない方がいい。MADBの立場からすると、個別の応用や分野をまたがる共通項は何なのかを見ていきながら、個別の応用や分野のデータ作成者と利用者との立ち位置の違いを理解した上での戦略策定が求められる。（杉本委員）
- ・ハードやソフトそのものを「ゲーム資料」とすれば、ゲームの文化を理解する中間成果物やゲームメディアは「ノンゲーム資料」と分類できる。特に日本の場合、印刷系ゲームメディアはゲーム産業の成り立ちを決定的に担保した資料であるにもかかわらず、事業としてほとんど手を付けられていない。（細井委員）
- ・ゲームの中間成果物が他分野と決定的に違う点は、再利用資源だということだ。成り立ちを理解するための文化的・学術的な資料とは違う意味合いがあり、それをどう収集するか、どう文化的な意味づけをするかは、難しいポイントになる。企業が進めるアーカイブを手掛かりに、一つのモデルを示せればと考えている。（細井委員）
- ・他分野よりも速いスピードで、「ゲーム」というものの認識が変わってきている。例えばメタバ

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

ースのように、生活時間の5割を仮想的なデジタル空間で暮らす人も出てきているが、その中で楽しむことは様々にせよ、ではその場所自体は一体何なのか。プラットフォーム的なものがコンテンツになる現象が急速に進む中、それが先駆けて起こっているゲーム分野で考えなければならぬオントロジー的な問題だと感じている。(細井委員)

- ・ 京都は強烈にトポス性を感じる機会が多い場所だが、事業の主体である文化庁の京都への移転が、本事業に何か影響を及ぼすのかとの問題意識がある。(細井委員)

- ・ 中間成果物に関する調査票を準備中。調査を行う際に念頭に置くべきことがあれば伺いたい。(桶田氏)

- ・ 調査先と理解を共有するためにも、早めに目的と範囲を明確にしておきたい。使われる意図が分かれば館も準備ができる。この調査は年度内に取りまとめるのか。(吉村委員)

⇒まずは現状把握を目的にした簡易的な書面調査になる。(桶田氏)

⇒マンガ分野は自治体連携会議で参加する館に毎回アンケートを採っているが、時期的に合うのであれば重ねてもらいたい。(吉村委員)

- ・ 現状の調査も大事だが、来年度以降、あるいは更に将来を考えると、何が問題となるかを若い人たちに自由にディスカッションしてもらい、戦略会議などで議論する材料作りが求められているのではないかと。例えば事務局調査の範囲内で、ブレインストーミングの場を作りたい。(杉本委員)

- ・ 京都は狭い地域に様々なものが集まっており、メルティングポットの役割をしてくれる面白い地域である。何かをやるには良い場所だろう。(杉本委員)

- ・ マンガ分野には現場の人たちが定期的集まる場があり、既に保存についても議論しているので、保存すべき原画の物量も調べられると思う。例えば週刊誌で年間100万ページ生産されているとすると、過去50年で5,000万枚生産されている計算になるが、おおよその数字があれば公・民の分担などの方向性も見えてくる。アニメやゲーム分野でも、現場の人を交えた議論の場が必要だろう。(堀内委員)

⇒アニメ分野では、日本動画協会が総制作分数のアンケートを採っているので、尺の長さに対しての物量を計算できるかもしれない。ただ、マンガの制作単位(刊行者)と比べてスタジオの数は多く、継続性が余りない。統計もここ20年のものしかなく、30年以上前になると闇の時代になる。足元が不安定で、現場も上も保存について考える余裕がないため、当事者がほとんど不在だと思う。(桶田氏)

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

- ・将来に向けては、具体の仕事とは別にどんな問題があるかを幅広くリストアップし、記録に残して共有していくことが重要である。(杉本委員)
- ・堀内委員の約 5,000 万枚の概算は、私たちが持っている数字とほぼ同じである。各出版社で進める調査の情報を共有し、数字の精度を上げられると思う。(吉村委員)
- ・マンガ分野の産官学連携が一步先を行きながら、連携のもとでできたこととできなかったこと、産官学連携に至る歴史と過程を記録していけば、各分野のアーカイブやデータベースの議論に資するものとなるだろう。(吉村委員)
- ・京都には具体的な球を拾う場所が既に二つあり、「大学コンソーシアム京都」「KYOTO CMEX」はどちらも文化庁が席を並べて議論しているので、うまく話をつなげられれば人材育成も計画的に進められるだろう。(吉村委員)
- ・テレビ局に過去放送したアニメ番組のデータは残っていないのか。(堀内委員)
⇒一部の作品を除いて、ないと思われる。(桶田氏)
⇒局には資料室のようなものもないのか。(堀内委員)
⇒一定の年代まではテープが高価かつ消耗品で、多くが上書きされている。テレビ業界のビジネスにおいてアニメは端境に落ちていると言って差し支えない。(桶田氏)
- ・文化庁は事業と直接関係して京都に移転するわけではないが、各セクターと協力しながら取組を進めていきたい。京都にはメディア芸術の様々な知見があるので、新しい展開はありえると感じている。(吉井氏)
- ・産官学の関係性が改めて問われていると感じる。今後、新たな方向でも官の役割を考えていきたい。(椎名氏)
- ・5,000 万枚は、横手並みの原画収蔵施設が各県に 1 館ずつあれば、何とか全て収まるぐらいの物量。どう成し遂げるかは別として、物理的な総量が見えている点は強みである。また、その規模の原画収蔵施設があったとして、これからのデジタルデータの関わるマンガのアーカイブについて何が必要なのか、ステップアップしながら話が進められる。マンガ分野の先進的な課題を記録しておけば、今後の議論に役立つだろう。(吉村委員)
⇒5,000 万枚をデジタル化すると、1 枚 10 メガとして 500 テラになるが、冷蔵庫ほどの大きさのディスクで十分扱えるサイズである。(大向委員)
⇒各県 1 館を全て官だけでやるのではなく、民間も分担していけば十分現実的な話になるのではないか。いずれにしる原画は全てデジタルでも保存しておきたい。(堀内委員)

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

- ・保存施設に集まってきたモノのリストを作るときに、最低限の仕様があって、自動的に中央へデータが送信される仕組みにしたい。(堀内委員)
- ・デジタル保存はマンガ以外にも絡む話になるので、非常に難しい問題である。何ができて何ができないのか、共有する場を作ることが重要である。(杉本委員)
- ・省庁が委託事業として続けることの限界や一定の年限で人が入れ替わる状況があると思う。打破する方策を具体化しなければ漂流してしまう危惧がある。(林氏)
⇒それを実質化するのがもともとの事業の始まりではないか。(吉村委員)
- ・各分野が課題出しとできることをやってきたのが、この13年だと思っている。その集大成がコンソーシアムに向かう流れを明示できれば、各参加者がばらばらにならなくて済む。出し方は重要だと思われるので、戦略委員会の中では慎重に議論すべきだろう。(吉村委員)
⇒同意する。京都から見て、こうしてはどうかということはあるが、全体として関われる中心をどこで担保するかという話だと理解している。(細井委員)
- ・ゲーム分野の輪郭が分かりにくくなっている議論は、待ったなしの状態にある。コンテンツ産業市場の統計を見ると、マンガでもアニメでもゲームでもない、定義が難しい「複合」が全体の約10%を占めている。プラットフォームとコンテンツが入れ子構造になっているようなものをゲームが先導している現実があるので、従来とは違ったアプローチで考えていく必要があると感じている。アメリカでは約10年前、メタバース的な意味でのバーチャルワールドを丸ごと保存する方法論を議論する「Preserving Virtual Worlds」という試みがあった。そろそろ本当に必要になる考え方もかもしれない。(細井委員)
- ・仮に MANGA ナショナルセンターができたときにも、いい形で官民学の連携ができるように、今できることを念頭に進めていくことだと思う。(堀内委員)
- ・十数年前と現在の環境は大きく違う。かつては物理世界で作られたもの、いわばボーンフィジカルなものが基盤であったと言えるが、現在ではインターネットを基盤とする社会的、技術的環境の中で作られたもの、いわばボーンバーチャルなものが中心になりつつあるように思える。こうした時代の変化を見据えた議論を進めていきたい。(杉本委員)

5.1.2 第2回戦略委員会

日時：令和4年11月1日(火) 10:00~12:00

場所：大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル会議室及びオンライン会議

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

参加者：

＜戦略委員＞

大向一輝、杉本重雄、細井浩一、堀内丸恵、吉村和真

＜文化庁＞

林保太、吉井淳、椎名ゆかり、岩瀬優、奥山寛之、牛嶋興平

＜JV事務局＞

桶田大介、末吉覚、西田武央、水野歌子、森由紀、池田敬二、井上和子、桜井陽子

議事：

- ・林保太氏（文化庁）、桶田大介氏（JV事務局長）の挨拶に続き、参加者の紹介があった。

■MADB 整備事業の国立アトリサーチセンター移管について

- ・「メディア芸術の創造・発信プラン」事業は「人材育成」「基盤等整備」「発信・海外展開」からなり、来年度予算の概算要求をしている。また、これまで文化庁が直接実施していた「メディア芸術データベースの整備」「メディア芸術の国際発信」の2事業は、より効率的に進めるべく国立美術館に移管・集約する。（吉井氏）

- ・国立美術館で業務を担う人材についての御予定を伺いたい。（桶田氏）

⇒データベースを担うための人材を要求している。事業移管には混乱も予想されるが、外部の力をお借りしながらスムーズに進めていきたい。（吉井氏）

■「プロジェクト会議 MGAC+」について

- ・前々年度からマンガ原画の保存・収蔵・活用に関する枠組み「マンガ原画アーカイブセンター（MGAC）」が活動してきたが、昨今、原画の収蔵が改めてクローズアップされる中で、受け入れのキャパシティ、モノの整理が追いついていない現状がある。そこで出版社などの民間企業でマンガ原画の保存・収蔵を広く支えていく仕組みを検討するべく、今年度事業の一環として「プロジェクト会議 MGAC+」を実施し、現在、関係各所と調整中である。まだ具体的に御報告できる段階ではないが、本件の中心的な役割を果たされてきた方々の総意は、基本的には推進する意向と伺っている。（桶田氏）

- ・出版社との連携なので、これまでの出版物をコアにして扱っていくのか。（杉本委員）

⇒総論としてはおっしゃるとおりであるが、作家の記念館など先行する個別の動きからこぼれるものを何らかの基準で適切にフォローアップする位置付けになる。今後、貸本や同人誌等、商業出版以外などの扱いについても議論されていくだろう。（桶田氏）

⇒先行する動きから情報が集まってくる流れが望ましい。（杉本委員）

⇒それぞれの動きは限られたリソースの中で取り組まれているので、それらを有機的に結び付け、よりよく活用する補助的な動きが必要になる。（桶田氏）

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

⇒アニメやゲーム分野にも応用できる知見が蓄積されるよう期待する。(杉本委員)

⇒出版社の支援を頂く形になれば、限られた場所で何を優先するか基準など、実務的な面で様々な調整が必要になる。何を期待し、どんな支援をするのか、メディア芸術の文脈で具体的な話につながっていけばと考えている。(吉村氏)

■「マンガ原画等の管理状況等に関する基礎調査」について

・マンガ、アニメ、ゲームの中間成果物への関心の高まりを受けて、今年度、マンガ原画の保管状況等を粗づかみするための基礎調査を実施する。調査票はほぼ完成しており、11～12月には調査を開始予定。マンガジャパン、日本漫画家協会、コミック出版社の会といった実施主体が培ってきたネットワークをもってマンガ家に対して協力を求め、ウェブ・書面を通じた広範な調査を行い、その過程で編集者・出版社にヒアリングによるフォローアップをする。(桶田氏)

⇒基礎調査とあるが、今後の課題の析出がメインになる。見えてきた課題にどう向き合っていくのかは、調査以降のテーマとして時間をかけて検討していく必要がある。(吉村委員)

⇒マンガ原画の散逸や流出の危機についてよくお声を頂くが、これまで網羅的に調査された事例はないので、まずは基礎的なデータの保持が目的となる。(吉井氏)

・ゲーム分野では、家庭用ゲーム所蔵情報を発売年度と機種別に統計処理した基礎調査があるが、役に立つか。(細井氏)

⇒今回の調査を基礎にして整理をするときの視線としては役立つかもしれない。ただ、個人的な活動主体が極めて強いマンガでは難しいだろう。(桶田氏)

・作家の記念館、権利者本人、倉庫などで保管されている原稿は10%未満にすぎず、大半は劣化・散逸していく実態があると考えられる。アーカイブセンターの議論をする上でも、根拠となる実態調査は非常に重要になるので、コミック出版社の会や編集部をうまく活用し、皆さんから信頼される調査方法で進めてほしい。たとえ原画が紛失しても、全てデータ化しているので電子配信や海外とのやりとりには困らない時代だが、そのオリジナルとなった原画そのものを残す点に大きな意味がある。(堀内委員)

⇒今のようなお話が報告書に掲載され、全体として確からしい調査だと評価を頂ければ、単なる聞き書きとは違う意味を持つ。また御協力をお願いしたい。(桶田氏)

・マンガ家は調査に答えない人も多いと思われるので、雑誌の編集部単位で編集者が聞き取って調べた方が正確に分かるかもしれない。(堀内委員)

⇒今回の調査結果を出発点と捉え、第2次調査が必要であれば検討していく。(桶田氏)

・ある出版社では、社屋引っ越しの際に古い作品の原稿が大量に出てきたが、もはや権利者に連絡も付かないという事態があった。大手出版社の作品原画であっても、作家の手元で無造作に

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

保管されている例もある。(桶田氏)

⇒原画展で状態が確認される例もある。広く実態を調査してほしい。(堀内委員)

・デジタル作画が主流になり、紙原稿の問題は新たに生まれなくなるのか。(吉井氏)

⇒一部、アナログとデジタルを併用する作家、特別な機会にカラーを紙で描く作家もおられるが、特殊なケースになっていくと思われる。(堀内委員)

・アニメに関しては、個別のクリエイターより手前の、制作主体単位での管理状況を調査する準備を進めている。(桶田氏)

・調査結果だけではなく、調査の方法に関する調査も重要になる。調査する上でのキーポイントが分かるような、次回につながる記録を残していただきたい。(杉本委員)

⇒記録の保管と同時に、チームを継ぎ足す形で事実上ノウハウが共有・蓄積できるように留意し、全体の執行に当たっている。(桶田氏)

■MANGA 議連におけるメディア芸術ナショナルセンター構想について

・MANGA 議連における従来の考え方は、法律の制定をもって、モノの収蔵・保管・活用、さらに、デジタル化や配信に伴う権利処理を実現するワンパッケージ型で、それには国会図書館の利用が肝であったが、産業振興を趣旨に国会図書館を関与させることの批判が強く、3~4年停滞していた。そこで今回、デジタルアーカイブに則した立法を伴わない手前の部分、モノの収蔵・保管・活用まで進める案が発意された。(桶田氏)

・かつての「国営マンガ喫茶」の批判も踏まえ、一般の方々に理解してもらえるよう、しっかりと立ち上げの趣旨を伝えることが重要である。(堀内委員)

・実現可能性はもちろんだが、問題の根本はデジタル化にある。近年、制作・流通・ユーザーでデジタル化が進展し、その文化資源に対応するために、機構的な考え方だけではなく法的・社会的な整備もにらみながら整理されていると理解した。ゲームはデジタル化の渦中であって最も複雑なので、是非この方向で進めていただきたい。(細井委員)

・モノを収集・キュレーションして置いておくのか、それぞれの動きをつなぐハブ的な役割なのか、スコープが見えづらく、伝統的なミュージアムが扱ってきたものとの境目も問題になってくると思われる。将来に残すべきと認められた作品をデジタル化し、責任を持って残していく姿勢をスコープに入れてもらいたい。(杉本委員)

・デジタルデータの扱いとその利活用は、つながってはいても別のフェーズの出来事なので、こ

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

の解決策は全く妥当な案であろう。ことデジタルにおいては全て国会図書館頼りになってしまう機運すら出かねなかったが、広範な法改正や政治設計で他機関にもデジタルに関する力を提供する運びとなれば、大学等でメディア芸術分野を扱っていく後押しにもなる。(大向委員)

- ・メディア芸術に限らず、ナショナルアーカイブやライブラリー、デジタルでの保管基盤、物理のデータセンター等、その維持・管理や責任については大きい話にせざるを得ないが、多岐にわたる関係者間を調整できる人はいないので、一部の話を進めることになる。今は有体物で捉える合理性もあるが、有体物から情報物への移行が完了すると分けけた議論が体を成さなくなり、また大きい話になる無限ループへの到達を危惧している。お金と労力を投じて保存しないのなら、100年も経てば著作権も無意味化するので、100年後に収集・利活用すればいい話になる。(桶田氏)

- ・「メディア芸術総合」を全体で捉えると大きくなりすぎるが、全体を俯瞰できている状況は必要で、まずはここからやろうと別の話で切り分けられるとやりやすい。(杉本委員)

- ・生産的かつ前向きに進むためには、構想の立て付けの理解が重要である。構想が実現に向かえば、MANGA に対する国際的関心は更に高まり、その大きな流れへの対応にも注意が向けられるが、十年以上にわたって地道に活動してきた文化庁事業の方向からは外れないようにしておきたい。(吉村委員)

- ・それぞれの領域で努力して進められてきた実績があるので、トップダウンで動かせるものではないが、センターにボトムアップを求めることもできない。一方、流通や国際発信のためには共通基盤が必要であり、それが制度・情報・データベースになるのではないかと感じる。保存・管理のノウハウは分野を超えて使えるものも多くあるが、特定の分野に特化すると反発も出ると思われるので、中央でやるべきこと・やるべきではないことを整理すれば、分かりやすくなるだろう。(杉本委員)

⇒この12年間の事業は、個別に必要な取組を進め、全体に必要な部分は横断的につながってきたと理解している。(桶田氏)

⇒個別の取組の積み重ねが集まってくるとよい。(杉本委員)

- ・「存在」の2字はどちらも「ある」という意味だが、「存」は時間の中にあり、「在」は空間の中にあるものだという。これまでの議論は「在」に引っ張られていたが、「存」として捉えていく必要がある。ただ、その「存」は「在」で蓄積したモノや知恵がベースにある。100年単位だと「存」の意味が更に大きくなるが、今はちょうど端境期にあり、「存」でもあり「在」でもある部分の在り方を考えたい。(細井委員)

⇒比較文化的な観点で考えると、この何十年かのMANGAに事象の偶発的かつ過渡的なものだが、

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

「在」をどこかに固定化できれば「存たる在」を持てるかもしれないと伺った経験があり、それを形作る文脈でパリや大英博物館の展示にも関わってきた。ただ、それが終わりかけの時期を迎えていると感じる。見える範囲では手伝っているが、そのまま過ぎゆくのであれば、そういうものだろうと思っている。(桶田氏)

⇒時間の中に存在する「存」なので、終わらないのではないか。(細井委員)

⇒歴史になるので、「存」はしていても「在」しなくなる。(桶田氏)

⇒「在」の感覚で作ってきたものがうまくいかないという経験を繰り返してきたのは事実である。

特にメディア芸術分野は、「存」の時間軸の中で構築され、時間軸の中でそれ自身が推移していく側面が強い。今回の提案は、そこに寄せた形で取組を再整理するという見方もできる。人も入れ替わっていくので、誰がやるのかという問題はあるが、「存」とはそういうものだろう。(細井委員)

⇒海外と交渉していて実感するのは、「在」たるブツや人を抱えていることのパワーで、あらゆるディールが成立する。今のうちに「在」を固定しておくかどうかで、将来の人の交渉力は大きく変わるだろう。特に多様な分野なので、ジグソーパズルのピースを1個だけ持っていないと、ほとんど力を持たないだろう。(桶田氏)

・「総合センター」は、メタバース等のデジタル世界で実現できるかもしれないが、リアルに作るのなら土地の問題から始まってしまう。実現可能な部分に絞り、研究者同士が交流し、現物のモノも見られる、リアルな「在」の拠点を作っていく意味は大きく、それがあって初めてデジタルと合わせていくこともできる。(堀内委員)

・私も厳密に言えば、センターは仮想空間でもいいぐらいに思っている。重要なのは、分散している各プレイヤーが広い視野で進むべき方向を議論できる場があることだ。メディア芸術は国際的関心が高いと言われるが、では日本はどうするのかと聞かれたとき、受け答えができる立ち位置はセンターが担い、その大号令の下に各プレイヤーが動ける仕組みができれば、国際的なイニシアチブを持ち、100年後問題もどこかのプレイヤーに押し付けるのではない違う方法が検討できるだろう。(吉村委員)

・継続は力だと強く思う。今までやってきたことを続けていきたい。(杉本委員)

5.1.3 第3回戦略委員会

日時：令和5年1月25日(水) 10:00～12:00

場所：大日本印刷株式会社 DNP市谷加賀町ビル会議室及びオンライン会議

参加者：

<戦略委員>

大向一輝、杉本重雄、細井浩一、堀内丸恵、吉村和真

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

<文化庁>

林保太、吉井淳、椎名ゆかり、岩瀬優、奥山寛之、牛嶋興平

<JV事務局>

桶田大介、末吉覚、西田武央、森由紀、水野歌子、池田敬二、桜井陽子、井上和子

議事：

- ・林保太氏（文化庁）、桶田大介（JV事務局長）の挨拶に続き、参加者の紹介があった。

■「プロジェクト会議 MGAC+」について

- ・「プロジェクト会議 MGAC+」に関して、9月22日に開催した第1回会議で議論された内容を前提とし、出版各社と実務的な業務計画や試算についての協議を行っている。第2回会議は、最終確認として文化庁も陪席の上で2月7日に開催する。定款の原案、実働するスタッフのお話など、子細な御報告ができる予定。（桶田氏）

- ・今はマンガを軸としながらも、将来的にはゲームやアニメといった分野にも視野を広げ、メディア芸術全体を支える機構を目指したい。原画・刊本のアーカイブを進めるに当たり、出版社と官学が連携する主体の影響力は大きいと、今後、収蔵対象の選択基準の策定が課題になる。マンガ家からの関心も高く、緊急的に動かなければならない部分もあるが、スペースやマンパワーの問題も出てくるだろう。賛助会員から御支援頂く仕組みを広げていくに当たり、関係者各位のお知恵と御人脈をお借りしたい。（吉村委員）

⇒選択基準の策定は、関係者も非常にセンシティブなものだと認識した上で取り組んでいる。マンガ原画に関する調査結果を踏まえて、第2回「プロジェクト会議 MGAC+」では議論したい。プロセスの開示の仕方次第で、評価と運用が左右される性質のものなので、慎重の上にも慎重を期す必要がある。（桶田氏）

- ・マンガ以外の分野も視野に入れていくとの構想だが、既に具体的なロードマップは描いているのか。（杉本委員）

⇒賛助会員としての御支援だけに頼るのではなく、自走化を目指すプロセスも必須となる。永年的なアーカイブを意図するものなので、支援を受けずにどれだけ動けるか、いつごろ、どのように連携を広げていくかは、この事業におけるアーカイブの中長期的な在り方を考えることでもある。他分野へのウイングの広げ方は、まだ具体的な言及があるわけではない。（吉村委員）

- ・産業側がコミットしてアーカイブの枠組みを作るモデルケースだと理解している。ゲーム分野は、全ての企業が参加しているわけでもなくとも、アーカイブ的な取組が進行している。アニメ分野は、まだそれほど進んでいない。（桶田氏）

- ・先日の「ゲームアーカイブ推進連絡協議会カンファレンス」でも他分野との接点が話題になっ

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

たが、確実に共通しているのは、中間成果物のアーカイブにおける課題や広がり方である。ゲーム分野はアーカイブに関係する個人や企業が接点を持ち始めている段階なので、一体感をどう醸成していくかが課題である。選択基準については、例えば物量が100万オーダーの世界となれば、選択と集中を考えざるを得なくなる点も共通しているのではないか。また、消費者側からはマンガ・アニメ・ゲームの境目が薄くなり、そのような状況で生成されている批評等は研究の面からもアーカイブの対象となる。消費者側の情報をどう扱うのかも、全体課題としてあるのではないか。(細井委員)

- ・アニメ分野全体を対象とするアーカイブやアカデミズムの枠組みが国内にほぼ存在せず、企業としてのアーカイブも活性化していない。現在、アニメ分野は環境の激変期にあり、自分たちの来し方を振り返るよりは、現状への対応に専念していると思われる。一方、第1世代を知るコレクターや研究者の訃報を複数聞く状況に至り、失われているものもある。特に多種多様で膨大な中間成果物が生み出される分野なので、手の施しようがなくなるような印象もある。アニメ特撮アーカイブ機構(ATAC)が認定特定非営利活動法人となった出来事は一つのエポックであり、認定化を契機に複数企業から支援を受ける手続を進めているので、ある意味ではアーカイブの枠組みであるが、完成映像というよりは一部の中間成果物に限定されるので、分野全体としては先が見通せない状況である。(桶田氏)
- ・アニメやゲームの業界はネット配信などで大きく成長しているが、過去を振り返るアーカイブには関心が向けられていないと感じている。マンガ業界は、レンタルブック店や海賊版に対する危機感から著者団体と出版社が一つになって活動し、現在の「コミック出版社の会」は何十社も集まる会になった。マンガ原画のアーカイブを産官学で議論して進めるやり方は、他分野のモデルケースにもなるだろう。一般ユーザーからはマンガ・アニメ・ゲームという区分がなくなりつつあるが、将来、それを統合するようなものがある状況が望ましい。最初は小さな出発でも、そのためのモデルケースを準備している段階だと認識している。マンガ以外の分野でも、今のうちに主要なプレイヤーで共通の課題を議論していく下地を準備しておくべきだろう。(堀内委員)
- ・公文書のアーカイブでは、選別の時点で減らしてしまうことが普通である。選択と集中に関しては、ノウハウや知識の各分野での積み重ねが求められている。また、マンガやアニメを使った地域おこし等は基本的にユーザー側の話なので、いかにコミュニティとアーカイブをうまく繋いでいくかを常に考えておかなければならない。(杉本委員)
- ・マンガのアーカイブにおいてデジタル化はどの程度強調されるものなのか。国立国会図書館のデジタルコレクションは、メタデータでは捉えきれていなかったものが可視化され、これなしでは研究が成立しなくなるほどのゲームチェンジャーになっている。メディア芸術領域は、デ

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

デジタルで撮ったからと言って即公開できるものではないだろうが、見せられないデジタルアーカイブを長く持ち続ける状態を支援するために、技術側としてはコストを徹底的に低減する方法を開発せねばならないと感じた。(大向委員)

- ・デジタル化も視野に入れてはいるが、当面はそのための協力を個別作家や出版社、取次ぎへ働き掛けつつ、まずは緊急性の高いモノのアーカイブに取り組みたい。また、IPとして広く展開する『ONE PIECE』や『鬼滅の刃』などの具体的な作品を通じて、他分野のアーカイブを必然的に持たねばならないモデルケースを重ねていくところから、後々、他分野へのウイングの拡大に繋がると理解している。中長期的な視野をどれだけ具体化できるかについては、各分野との協議の場を定期的に持つことが重要だと感じている。(吉村委員)

■「マンガ原画等の管理状況等に関する基礎調査」について

- ・協力団体等との様々な連携・協力のもと、多数の対象者（主にマンガ家）に対してアンケート調査を実施した。1月上旬で既に500件を超える回答を得ており、最終的には相当数の調査報告ができる見通しである。(桶田氏)
- ・調査の依頼は、出版社や知り合いの先生方など様々な方面から行っている。調査の目的や項目に対して細かい質問も返ってきているので、数字以外の情報や動向を視野に入れて整理すれば、より実態を反映できると考えている。(吉村委員)

■「アニメ中間成果物の保存に関するアンケート調査」について

- ・関係団体、大学、一部企業に打診していたが、ATAC以外は受けられる体制にないために、開始が遅れてしまった。また、担当者には現場の仕事や担務が多数あり、ATACの少ない人員で対応している状況である。回収目標30~50件は実現できそうだが、なお進行中で、現時点で具体的な数は報告できない。責任者としておわび申し上げる。(桶田氏)
- ・調査の際、中間成果物の範囲は共通理解されているのか。(杉本委員)
⇒過年度に実施した、アニメ会社におけるアーカイブの実態調査を客観的指標としつつ、10ほどの概括的な区分けで質問項目を立てている。(桶田氏)
⇒他分野にもある議論かと思うが、中間成果物の定義や範囲が明確になっていれば、選別の際にも共通の知識として役立つだろう。(杉本委員)
⇒アニメ業界にはフリーランスが多いため、各社各様の作り方、作品ごとの作り方がありながらも、対象とする業務や成果物の種類に共通認識がなければ産業的な制作のフォームに乗らないため、ある程度の標準化がされている状態である。(桶田氏)
- ・ゲーム分野は一部企業が過去作品の中間成果物のアーカイブに着手しているが、倉庫にあった

段ボールの中身が何であって、どういうプロセスになっているかを調べる状況からスタートしているので、中間成果物の定義があるどころか、「中間成果物とは何か」という最初の段階にある。それらが整理された資料体になり、データベースやセットが出来上がってくれば、中間成果物の概要が見えてくるだろう。中間成果物の問題は、難しさと同時に楽しい発見もあり、現場のモチベーションにもなっている。(細井委員)

- ・マンガの中間成果物は、原画以外にもネームやシナリオ案など多岐にわたる。面白い事例として、原作者がスピンオフ作品の作者に指示を出す際、初めて思考が言語化され、登場人物の性格や体格、表情など、細かい文章がネームに書かれていた展示があった。作品の世界観をより伝える資料群とも言える。当初から企画されていたわけではなく、提供を受けた資料から偶然発見された効果である。作家の個性や新たな発見によって価値が変わる展開も視野に入れておくと、アンケートから思わぬ成果があるかもしれない。また、マンガにとって原画は大切だと思っているが故に、「中間成果物」という言い方での調査に首をかしげる反応もあったと伺っているので、更に考察する余地があるだろう。(吉村委員)

■ディスカッション

- ・原画の保存に関しては、作家や編集者が危機感を持ち、アーカイブセンターの設立や実態調査なども具体的に動きだし、その機運の中で個社が保存施設を設置する動きも具体的に進んでいる。アニメの中間成果物に関しても、主要なアニメ制作会社のトップが集まる場を設けて議論を深め、その輪を広げていくべきではないか。(堀内委員)
- ・ヨーロッパでは、ウェブ上でファンが制作したデータを収集・接続し、様々な目的での利用を可能にする取組が草の根的に進められている。日本にもユーザー側の力を使える場が必要ではないか。各所で行われているマンガやアニメを使った地域おこしを繋ぐ「地域おこしおこし」の役割を担い、利用者や地域コミュニティのプラスになることを示せば、本事業の価値を高められる。そのためにはネットでの繋がりが重要だが、ネットに強くない利用者を助ける場の整備も必要だろう。(杉本委員)
- ・中間成果物は、作品そのものに近い背景の絵や企画書等と、制作過程のコミュニケーションを明らかにするものと大別できる。作品に近い中間成果物は作品と並べての提示に意味がある一方で、企画書はより人にフォーカスした仕組みが必要だろう。監督や作家へのフォーカスは自明だが、それ以外の多数で制作されている作品群についてはどこまで人へフォーカスすべきなのか。当事者の意向、ファンがアクセスする切り口の整理を含めて、人の問題をもう少し検討すべきだろう。(大向委員)
- ・分野の範囲が明瞭でなければ選択も集中もできないが、ゲーム分野は特に輪郭が不明瞭である。

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

「文化芸術基本法」の「コンピュータその他の電子機器等を利用した芸術」という定義からすれば、将棋やマージャンをはじめとするコンピュータ上で遊ぶアナログゲームも全て範囲になる。範囲が広がるほど多種多様な人が集まって議論の面白さや有意義性が高まる一方、事業の趣旨として輪郭が不分明なままでいいのかとの問題もある。(細井委員)

- ・分野別強化事業に欠くべからざる継続性・体系性が必要な事業があった場合、どういう立て付けで全体に組み込めるかとの議論が必要な段階に来ており、調査のレベルを終えたものは整理した上で次に進まなくてはならない。デジタル化やグローバル化などの課題や可能性が増えていく中で、大切な議論を先送りにしたまま進むことは厳しい。この5年間で終わる段階で、いったん整理すべきものだと認識している。(吉村委員)
- ・マンガ原画のアーカイブは分野別強化事業としてセンター開設に取り組んできたが、今回のアンケート調査によって更に多くのマンガ家の関心を喚起すると思われるため、全体のアーカイブの中に位置付けて継続性を持たせるための議論が必要になる。また、マンガ分野の取組が進む理由には各社のトップが話し合う場を持っていることも大きい。かつてのメディア芸術コンソーシアム構築事業の座組みがその形に最も近かったように思う。私たちがイメージするゴールを実質化させるためには、アニメ業界、ゲーム業界の方々とも議論や情報共有ができる場作りが重要になるだろう。マンガ分野のモデル化が進む中で、それを広げていく方法の検討が近道ではないか。(吉村委員)
- ・分野の外縁や定義については、ゲーム以外にも、アニメでは商業・非商業、マンガではウェブトゥーンなどがあり、常につきまとう議論である。また、近年はデジタルオリエンテッドで作品が制作されるので、段ボールの中身の特定・保存からスタートができなくなっている。中間成果物の類型化、人へのフォーカスも含めて、来年度以降は各分野で重要な論点としての取組が必要かもしれない。コンソーシアムのときは呼び集められたが、今なら主体性を持って集まる方もおられるかもしれない。(桶田氏)
- ・デジタルなものの長期的な保存は難しく、オリジナルそのままに残そうとすると残らない。残らないことを前提に、各分野の要求をまとめた上での方針作りが求められる。新しいツールの登場に伴うフォーマットの変化も考えられるので、10年、20年スパンのフレームワークの議論を最初にやっておかなければ、何も始まらないうちに消えてしまったという事態になりかねない。(杉本委員)
- ・マンガ分野では業界の危機感とアーカイブの動きがマッチしたとのお話があったが、まだアーカイブに焦点を合わせた危機感の共有は難しいと感じている。例えばメタバースが急進したときに、共通の危機感、対応の必要性を感じるタイミングがないかと考えているが、行政としてメ

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

データベース関連を議論する協議体等はあるのか。(細井委員)

⇒現時点では文化庁で扱っていない。業界へのヒアリング、庁内の勉強会は行っているが、技術に射程が追いついていないのが現状である。(吉井氏)

⇒経産省が熱心に議論しているように思う。(堀内委員)

・メタバースの空間を作るのはゲーム関係の技術者だと思われるので、そこで行われることがゲームとは離れていても、ゲーム分野が最も近いのではないか。(堀内委員)

・中間成果物の調査は、実態を把握するために重要であると同時に、慎重に進める必要がある。最終的には基準の策定も射程に入ると思われるが、今回のマンガの調査結果と成果を踏まえ、来年度の展開について御意見があれば伺いたい。(吉井氏)

⇒例え話だが、各分野という海のコアな部分は変わらなくとも、波打ち際は常に動き、時に大波が来る場合もあるので、輪郭が揺れ動くのはむしろ当然と言える。しかし、大別した類型性において一定の定義を持たせ、大枠の輪郭をはっきりさせる作業は各分野で重ねていけるのではないか。また、連携事業と情報系事業との連携は非常に生産的かつ効果的だと実感したので、今後の更なる促進を提案したい。その中で中間成果物の整理も進められるだろう。(吉村委員)

・データベース側と各事業のコミュニケーションは重要である。利活用性の向上もアーカイブの持続性にとって重要な課題なので、議論の場が必要である。(杉本委員)

・既に5年計画における3年目が終わろうとしているが、次の2年を具体化するための論点、更に中長期的な視野に対しての御示唆を得られた。文化庁・事務局とともに、今後もよりよい形を見いだしていきたい。(吉村委員)

5.2 有識者検討委員会

日時：令和4年5月23日（月）

場所：オンライン会議

参加者：

<有識者検討委員>

伊藤剛、大向一輝、岡本美津子、久保田晃弘、杉本重雄、平信一、永野のりこ、細井浩一、水島久光、森川嘉一郎、森田浩章、吉村和真

<文化庁>

林保太、吉井淳、椎名ゆかり、奥山寛之、牛嶋興平

<JV事務局>

桶田大介、西田武央、水野歌子、森由紀、池田敬二、岩川浩之、白田彩乃

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

議事：

- ・林保太氏（文化庁）、桶田大介氏（JV 事務局長）のあいさつに続き、参加者の紹介があった。委員の互選により、細井委員が主査に、大向委員・岡本委員が副査に選出された。

■令和4年度事業の実施体制（報告者:森氏）

- ・メディア芸術データベース等に係る調査研究事業（以下、データベース事業）はデジタル庁の予算になり、今年度から別事業として分離されることになったが、メディア芸術連携基盤等整備推進事業（以下、連携基盤等整備推進事業）とともにJV事務局が受託しているので、これまでと実態は大きくは変わらない。
- ・「マンガ原画アーカイブセンターの実装と所蔵館連携ネットワークの構築に向けた調査研究」は一般財団法人横手市増田まんが美術財団が実施団体となり、マンガ所蔵館の連携による分散型ナショナルアーカイビングの基礎形成に向けて活動する予定。
- ・「マンガ刊本アーカイブセンターの実装化と所蔵館連携ネットワークに関する調査研究」は国立大学法人熊本大学が実施団体となり、原画事業と連携しながら、統合的かつ体系的なマンガのアーカイブの連携基盤整備を目的として活動する予定。
- ・「クレジット情報テキスト識別の更なる高精度化とメタデータ処理の汎用化」は一般社団法人日本アニメーター・演出協会が実施団体となり、昨年度実施したクレジット情報テキスト識別やメタデータ化の処理について、最新の技術動向を踏まえた上で、更なる高精度化、システム化や機能開発などを行う予定。
- ・「ゲームアーカイブ所蔵館の連携強化に関する調査研究 2022」は立命館大学ゲーム研究センターが実施団体となり、ゲームアーカイブ所蔵館連携強化、メディア芸術データベース（以下、MADB）登録情報の拡張、ゲームアーカイブ利活用に係るアクション・リサーチの3本柱で施策を進める予定。
- ・「メディアアート作品の調査とメディア芸術データベースのデータ整備他」は特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会が実施団体となり、メディアアート作品等の調査、MADBのデータ整備、関連団体とのネットワーク構築に向けた準備を進めていく予定。
- ・今年度のメディア芸術アーカイブ推進支援事業は、補助金の総額5,500万円、応募は昨年度26件に対して38件、採択は昨年度16件に対して18件となった。
- ・事務局調査研究は、①「コミュニティの形成」、②「利活用の促進」、③「アーカイブの充実」、④「パイロットモデルの試行」のミッションに沿って推進し、事業成果の公開・普及とメディア芸術の情報発信を目的に総合的な広報サイトを公開する予定。

■メディア芸術データベース等に係る調査研究事業（報告者:水野氏）

- ・連携基盤等整備推進事業を進めていくに当たってのシステムの運用・改修、データの質の向上、データ登録数の増加を目的に本事業を推進する。
- ・システム改修に時間がかかる課題があったため、一般利用者向けのサービス部分を切り離し、

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

柔軟に運用できる新公開 GUI のプロトタイプを今年度検討、来年度以降に公開予定。

- ・提供を受けたデータの MADB 登録に向けた検討と課題の抽出を行う。今後、登録や利活用で連携する機関が増える状況を見据えて、タスクチームとの議論を踏まえて必要なドキュメントを整備する。
- ・外部データ連携に関して、データを提供する際に一部加工作業が発生しているため、SPARQL クエリサービスを活用して自動的に提供できる形にしていく予定。
- ・より多くのデータ登録を目指して、具体的なデータ加工や登録フロー構築を進める。また、データセットの利活用を促進するために、プログラムで利用しやすいデータの在り方、データ洗練化の手法を検討する。
- ・現在幾つかに分かれている広報サイトの入り口を一本化した総合的な広報サイトを構築し、本事業の幅広い周知を行っていく。

【マンガ分野】

- ・今年度を通じ、マンガ分野では原画と刊本の 2 事業の一本化が最大のテーマである。出版社・現場を交えた全体会議で産学官の連携を図っていく。(吉村委員)
 - ・原画や刊本は日々劣化・散逸し、税制等の問題も絡んで手元から原画をなくす動きもある。前委員の赤松健氏が、複数の専門家に問い、マンガ原稿等の保存には税制面での配慮が不可欠、との報告をされている(2020年2月)。先日、原画アーカイブを取り上げたエ☆ミリー吉元氏の展示を拝見したが、様々な苦悩や負荷が描かれていた。まさに、横手市増田まんが美術館で開催の日本マンガ学会第21回大会にて、バロン吉元氏、エ☆ミリー吉元氏が御登壇、司会を、委員の伊藤剛氏が務められるとのこと、大変重要な御報告、討議の場となるものと思う。「版下」と軽んじられては、未返却、不正持ち出し、紛失、廃棄等を受ける恐れがあり、一方で、「絵、作品」として扱われる状態を税制面で恐れなければならない、そんな在り様でもあったマンガ原稿が、今、世界に誇り得る大切な日本の歴史的産物として、その保護、保存に公の援けが期待できるようになってきている。そうした現状を、まず、日本漫画家協会、マンガジャパン等団体をとおし、マンガ家や、マンガ原稿を扱う現場の方々に広く知っていただき、受け入れの可能性を広めてゆければと感じた。マンガの原稿に対する意識が変わる重要な局面に在る現状を感謝とともに認識した。(永野委員)
 - ・現在、大和和紀氏らが北海道でアーカイブ施設を設ける動きがあるが、本事業と連携しているのか。(永野委員)
- ⇒昨年の夏に事務局から相談は受けたが、具体的にはこれからである。(吉村委員)
- ⇒矢口高雄氏のマンガの未来へのヴィジョンと強い志のもとに、多くのマンガ家の賛同、協力を得て、日本のマンガ原稿アーカイブ化の理想の実現の場となっている横手市増田まんが美術館のような、原稿保護、保存、また、刊本収集収蔵も行える施設が、日本全国の各地それぞれに設

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

けられるよう願っている。北海道での動きを大切に、公の助けとともに実現に向け育んでゆき、他の地域も倣うもののできたら素晴らしいと思う。(永野委員)

- ・中間成果物の重要性に対して声が高まっているが、網羅的な保存は難しく、何らかの基準を設けて優先順位を付けざるを得ないだろう。そういった物差しについての認識・実態を把握できないかとの相談を受けている。(桶田氏)

⇒マンガを組み立てるためには、ネーム、下描きのラフ等、多くのパーツが存在しているが、普通は破棄か贈与されているのが現状だろう。(永野委員)

- ・作家や作品によって優先順位の高さを決めることが縦方向だとすれば、横方向の対象範囲もあるのではないかと。(桶田氏)

⇒理想を言えば収蔵が可能なものは全て収蔵すべきだが、どうしても知名度で優先順位を付ける実態となってしまう。マンガの表現の歴史を捉えようとするならば、突出した作家の仕事だけでなく、ある時代の描き手がどういう表現を採っていたのかを見ていく必要がある。もちろん物理的な制約はあるが、その物理的な部分を大きくする発想も同時に走らせておくといいのではないかと。(伊藤委員)

- ・官が出せるお金には限界があるので、収蔵量を増やすためには産の協力が必要になるが、収蔵量の限界に達して取捨選択をしなければならない。現実的に考えれば、保存の際に著者からある程度のお金を預かる、あるいはある程度の整理による収蔵量の調整が重要だろう。(森田委員)

- ・データベース事業がデジタル庁に移管されたが、継続性に問題はないのか。(岡本委員)

⇒予算はデジタル庁に計上されるが、実質的な執行は文化庁のままである。(吉井氏)

⇒公募も文化庁から出ており、執行以降は全て文化庁だと理解している。(桶田氏)

【アニメーション分野】

- ・日本アニメーター・演出協会のクレジット情報テキスト化の事業は、更なる発展を望むものとして継続していくべきだと考えている。(岡本委員)

⇒今年度はデータベースと「原口データ」の接続も行われる予定である。(桶田氏)

- ・中間成果物のアーカイブについて、今年度の位置付けを伺いたい。また、MADBの活用として今後はNFTやブロックチェーンとの親和性が問われてくると思うが、調査研究してはどうか。(岡本委員)

⇒個社ごとのアーカイブを行っている会社、業界において存在感のある会社でテーブルを囲んでもらい、調査研究を行う予定。中間成果物のアーカイブに対して機運や体制が醸成され得るか、現状確認できると思っている。(桶田氏)

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

⇒NFTをはじめとして流通自体がデジタル化していく中で、流通側のメタデータや目録情報の状況を調査し、連携できるところは進めていくべきだろう。(大向委員)

⇒NFTがあったとしても、アート作品を100年後も再生・再現できる保証はない。そのため、アーカイブの観点からは、デジタル技術を使って作られたアート作品の保存は重要な問題である。他方、MADBは、作品に関するメタデータだけを持つものであるので大きな影響を受けないと思われる。デジタル技術を使って作られたアート作品をどう保存するかは、将来的な課題として本事業においても議論をしておくべきだろう。(杉本委員)

⇒NFTやブロックチェーンがあったとしても、これまでの事業が御破算になるようなものではないと理解している。まだ具体的な対応は定まっていないが、情報の指し示す先が尻切れトンボになっているので、検討していく必要はあるだろう。(桶田氏)

- ・現物のないフルデジタルの作品が数多く作り出されているが、機器の故障やOSの変化によって再生できなくなる可能性があるため、長く残すなら逆に現物化する必要があるかもしれない。NFTのような問題は、専門性抜きにしては議論が印象論で終わってしまうので、分野を超えた問題として仕込んでいければと思う。(久保田委員)

- ・現在、家庭用・PC用・筐体[きょうたい]型ゲームについては3万タイトルほど概要を捉えているが、例えばスマホ系ゲームは常時90万タイトル程度がアップロードされており、しかもかなりな割合が1日のうちに消えている。小さな島を囲む広大な海に対してどうするか、ゲーム分野では最初から悩まされてきた。このような状況は、多かれ少なかれ他分野においても今後進展すると考えられるため、継続した調査とアーカイブへの取組みを進めるべきである。(細井委員)

- ・アニメ分野でもデジタル上の制作プロセスが増えつつあり、ボーンデジタルの中間成果物も膨大な量になっているが、ストレージ等の経済的負荷から破棄される可能性もある。また、技術規格が変わっていく中で原盤の残し方も課題になっている。喫緊の課題なので、今年からでも調査研究に入ってもらいたい。(岡本委員)

⇒テープメディア(HDCAM)の保守終了に伴い、去年から各所で移行の話が出てきているため、今年度の調査研究のトピックスとして情報共有だけでもしていきたい。(桶田氏)

- ・マンガ分野では、昨年度の会議において、当面は緊急度が高い原画と刊本のアーカイブに集中し、デジタルは出版社や個人によるデータ保管の呼び掛けにとどめた方がよいのではとの意見があった。(吉村委員)

【ゲーム分野】

- ・所蔵館連携等を通じて本事業とバンダイナムコやスクウェア・エニックスの中間成果物アーカ

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

イブ化が連動し、手法や情報の共有については進んできたが、それ以外の部分をどう進めていくかが大きな課題である。客観的に見ていると、デジタルゲーム学会の会員を中心としてアカデミックな活動に関心のある方が協力してくれているので、学会との関係を更に深めていく取組みが重要である。(細井委員)

- ・ゲーム分野では、幾つかのコーポレートミュージアム(資料館)が整備されてくる動きがはっきりしてきた。公の事業は地味で、世間的には民の事業が耳目を集める可能性が高く、公としての活動と民としての活動との関係性と区分けがポイントになる。(細井委員)
 - ・課題は山積しているが、地道にやるしかないだろう。ディスカッションを重ねてゲーム業界の中でのコミュニティ構築が、遠回りのようで一番の近道だと感じる。できることがあれば協力したい。(平委員)
 - ・物理的な制約がある場合の収蔵の優先順位について検討しようにも、恐らくどこが収蔵や保存のためのお金を出すのかによって、基準や判断が変わらざるを得ない。自治体であれば地域と縁のある作家が優先され、企業であれば展示運用等における収益性が重視され得る。国の公的な資金の割合が大きければ大きいほど、優先順位も公的な原理で決めやすくなっていくだろう。(森川委員)
 - ・マンガの原画は、全てアナログで制作された紙の原画と、全てデジタルで制作されたデータファイルとに、きれいに二分できるわけではない。ネームやスケッチの類も含め、保存に際しては様々なタイプの原画や資料がある実態を考えていく必要がある。(森川委員)
 - ・オンラインゲームやソーシャルゲームは、企業と連携しなければ保存自体ができない。新設のプロジェクト会議で、それらゲームとも関わる製作会社と今後の保存について話を進めていく機会があれば、探りを入れていただくと有り難い。(森川委員)
- ⇒ソーシャルゲームのデベロッパーやパブリッシャーに対する意向の確認自体は、それほどハードルは高くなく、可能である。(桶田氏)
- ⇒まだ国内の会社には、そういった意思確認をしていない。以前、中国のオンラインゲーム『完美世界』について、中間成果物の作成・保存のプロセスや再利用のルールなどを一通り調査し、その内容に驚いた。同じスタイルが国内企業ともできるのであれば、分かりやすいアーカイブのサンプルにできるだろう。(細井委員)

【メディアアート分野】

- ・インスタレーションは展示場所や状況によって作品の形態が変わるため、オブジェクトとして作品が扱えない。そこでデータベース化に最低限必要なフォーマットを策定、多摩美術大学の

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

プラットフォームに実装した。従来はハード側から見るが多かったが、逆にソフト側にハードがデバイスとして付いていると見たとき、デバイスの変化やソフトのバージョンアップをベースに記述する実験をしてみたい。(久保田委員)

- ・美術教育に限らないが、例えば美術史は男性中心に構築されてきた結果、学生に提示する教科書にも男性の作品が多く、更にアンコンシャスバイアスが強化される可能性がある。そうした課題をデジタルメディアを通して修正できないか。「名作」とされる作品を批判的に捉えることが重要になる。「いいもの」は学生側が判定できるよう、様々なものを保存・提示できるようにしたい。(久保田委員)
 - ・これまでメディアアート分野は他3分野と比べて異端と見られてきたが、デジタル化によって保存・管理されるべき作品の輪郭が揺らいできた現状では、状況が逆転して先行していると考えられる。年表の制作等で、各分野の歴史、作品とプラットフォームの関係を振り返り、印象論によらない整理が必要なのではないか。中間成果物についても、ゲームの音楽、アニメの音楽など、表現のモードによって様々なパーツが存在しており、過去にさかのぼっての整理も考えられる。(水島委員)
 - ・メディアアート分野独自のプラットフォーム(PMA)のコンセプトは、新しいものの制作に寄与するためと定義されていることに感銘を受けた。收藏の優先順位についても、新たな制作や研究への結び付きが一つの基準になるのではないか。物理的な制約で完パケの收藏が難しい場合も、各作品やパーツの制作者がタグを付けるための標準化ルールがあれば、それぞれの痕跡が制作者のところに残るとも考えられる。(水島委員)
 - ・マンガは原画と作家に関心が向きがちだが、刊本というメディアで読者に届いて初めて完成するものであり、雑誌や単行本、販売されるときのパスターやポップなども含めて全て出来事の記録であり、パーツであるとも考えられる。(伊藤委員)
 - ・2019年に他界されたSF研究者・星敬氏の網羅的ライトノベルコレクションの保存について、本学図書館に相談が来ていた。ライトノベルはメディアミックスの総体として重要であり、本学図書館にとってもまさに欠けた一角で有り難い話だったが、收藏するスペースが不足している。関心のある方にはおつなぎしたい。(森川委員)
- ⇒星敬氏の蔵書量は、全体で15万冊、ライトノベル関係で8~10万冊程度。角川武蔵野ミュージアムは全体の蔵書量が約3万で、想定する分量のミスマッチで受け入れられなかったと伺っている。(桶田氏)

5.3 中間報告会

日時：令和4年10月13日（木）13:00～16:10

開催場所：オンライン会議

次第：

<開会>

13:00～13:05 御挨拶 文化庁／事務局長

13:05～13:15 発表～質疑応答の進行説明、有識者検討委員紹介

<団体報告>

13:15～15:40 アニメーション分野（JAniCA）報告・質疑応答

ゲーム分野（立命館大学）報告・質疑応答

マンガ分野（熊本大学）報告・質疑応答

マンガ分野（横手市増田まんが美術財団）報告・質疑応答

メディアアート分野（コミュニティデザイン協議会）報告・質疑応答

<事務局調査事業報告>

15:40～16:00 メディア芸術連携基盤等整備推進事業 報告

メディア芸術データベース等に係る調査研究事業 報告

<総括>

16:00～16:10 有識者検討委員会主査による全体総括

16:05～16:10 事務局からの連絡・閉会

参加者：

表 5-1 中間報告会参加者一覧 ※肩書は実施時点のもの

名前	所属・肩書
■有識者検討委員	
細井 浩一（主査）	立命館大学 映像学部教授
伊藤 剛	東京工芸大学 芸術学部 マンガ学科 教授
大塚 学	MAPPA 株式会社 代表取締役
久保田 晃弘	多摩美術大学 美術学部 教授／国際交流センター センター長
杉本 重雄	筑波大学 名誉教授
永野 のりこ	公益社団法人 日本漫画家協会 常務理事／漫画家
水島 久光	東海大学 文化社会学部 広報メディア学科 教授
森川 嘉一郎	明治大学 国際日本学部 准教授

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

森田 浩章	株式会社講談社 専務取締役
山地 康之	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 常務理事／事務局長
吉村 和真	学校法人京都精華大学 専務理事／京都精華大学 マンガ学部 教授
■分野別強化事業関係者	
大坪 英之	一般社団法人日本アニメーター・演出協会 事務局長
高橋 望	特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構 研究員
三好 寛	特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構 事務局長
須山 大介	合同会社 Prod.
谷口 隆一	フリーランス
森代 あゆみ	一般社団法人日本アニメーター・演出協会
尾鼻 崇	立命館大学 先端総合学術研究科 授業担当講師
井上 明人	立命館大学 映像学部 専任講師
笠谷 侑加	立命館大学 衣笠リサーチオフィス
南河 理恵	立命館大学 衣笠リサーチオフィス
鈴木 寛之	熊本大学大学院 人文社会科学部 准教授
伊藤 遊	京都精華大学 国際マンガ研究センター 特任准教授
池川 佳宏	熊本大学文学部附属国際マンガ学教育研究センター 特定事業研究員
大石 卓	一般財団法人横手市増田まんが美術財団 まんが美術館 館長
安田 一平	一般財団法人横手市増田まんが美術財団 まんが美術館 主任スタッフ
野間 穰	特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会 代表理事
■文化庁	
吉井 淳	参事官（芸術文化担当）付 参事官補佐
椎名 ゆかり	参事官（芸術文化担当）付 芸術文化調査官（メディア芸術担当）
岩瀬 優	参事官（芸術文化担当）付 芸術文化支援室 メディア芸術発信係 係員
奥山 寛之	参事官（芸術文化担当）付 芸術文化支援室 メディア芸術発信係 係員
牛嶋 興平	参事官（芸術文化担当）付 芸術文化支援室 メディア芸術発信係 研究補佐員
■カレントコンテンツ用取材担当	
竹見 洋一郎	有限会社 STORK
粕川 雅	有限会社 STORK
■メディア芸術コンソーシアムJV事務局	
桶田 大介	シティライツ法律事務所
西田 武央	大日本印刷株式会社
水野 歌子	同上
森 由紀	同上
池田 敬二	同上

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

井上 和子	同上
桜井 陽子	同上
藤本 真之介	日本アスペクトコア株式会社
中沢 祐介	同上
佐原 一江	同上
横江 愛希子	同上
福田 佳奈	同上
小谷 可奈	同上

議事：

- ・開会に当たり、椎名ゆかり氏（文化庁）、桶田大介氏（JV 事務局長）から挨拶があった。

■アニメーション分野（JAniCA）報告【報告者：大坪英之氏】

我が国は「アニメ大国」と評されるが、全作品・全スタッフ/キャストの情報が記録された「地図」がなく、正確な調査・研究ができない状況にあったが、アニメ作品の把握、録画、OCR を用いたクレジットのテキスト化などの取組みを積み重ねた結果、焼き込まれた文字や管理情報を現実的な作業負担で集約できる運用に目処 [めど] が付いた。しかし、集約した作品/スタッフ情報は、将来の利活用を見据えた場合、万全な状態でメタデータ処理できているとは言えない。そこで今年度は、

(1) ある程度の専門知識で扱える再配布可能なシステムとしての公開、(2) メタデータへの高精度な変換機能の向上、(3) 情報を集約するために関係者間で連絡調整できる場（仮称：アニメ作品情報連絡調整会）の構築を目標としている。現状の課題としては、映像を入手する・作業をする仲間を増やしたい、コロナ禍の影響で作業が停滞すること、OCR サービスの品質は日進月歩であり急速に陳腐化すること、OCR 処理のためのクラウドサービス利用料などが挙げられる。

- ・①放送技術関係との連携や調査は進んでいるか。②実証過程で収集したデータから何が読み取れるのか。③作品に関与した人の名前をきちんと記録すれば、不安定だと言われる現場の労働環境にも影響を及ぼせるのではないか。④連絡調整会のメンバーに放送局や製作社も入るのなら、事前にデータを頂く働き掛けもできないか。（水島委員）

⇒①は、NHK 放送技術研究所、国立国会図書館（以下、NDL）を調査したが、現状、直接使える技術はなかった。②は、串刺し検索はできるようになっているが、まだデータベースに投入できるレベルではない。③は、作品を作った人を従ではなく主として記録を残すことが重要だと考えている。その人が代表作以外にも多くの作品に関与していることをリアルタイムで反映できるようにしたい。④は、最終的には商業取引に関わる書誌情報を API などで提供できるようにしたいが、まずは人を集める場の作成が目的になる。（大坪氏）

- ・①業界の調査研究が進むと、現場にはどういったメリットが生まれるのか。②クレジットの抜取りは著作権に抵触しないのか。③クレジット情報は最終的にビデオ編集会社が集まるが、連携によって効率的にデータを収集できないか。（大塚委員）

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

⇒①は、スタッフの業歴を簡単に確認できるので、スタッフのセカンドキャリア、あるいは製作の企画段階で役立つと考えている。(大坪氏)

⇒②は、「著作権法」の制限規定を根拠に、適法に行われている。(桶田氏)

⇒③は、ビデオ編集会社にデータ提供の可否を伺ったところ、製作委員会の許諾が必要との回答だった。製作委員会から協力を得るために、連絡調整会には主要幹事社にも御参加いただきたいと考えている。(大坪氏)

- ・データ原口氏の業績が通じない方々にとっては、事業の意義を了解しづらい。リスト制作が自己目的化している印象にならないよう、目的と手段の関係を分かりやすくすることが重要だろう。連絡調整会への参加を呼びかけるに当たって掲げる、会の目的と参加者に期待されるコミットメントの想定を伺いたい。(森川委員)

⇒連絡調整会は、産業からメディア芸術データベース(以下、MADB)にデータを提供する意義の、最初の解きほぐしから入る予定。主要キー局、準キー局、BS11、テレビ東京、スカパー!、製作委員会の主要幹事社、ビデオ編集会社、テレビガイドを製作する雑誌社にも声を掛けたい。(大坪氏)

- ・網羅性がリストの価値に大きく作用するので、テレビだけではなく配信会社も重要ではないか。(森川委員)

⇒国内配信会社にはヒアリングを行った。海外配信会社にも順次声を掛けたい。(大坪氏)

■ゲーム分野(立命館大学)報告【報告者:尾鼻崇氏】

過年度から引き続き、ゲームアーカイブの持続的な実現のための体制作りを目標に各種施策を実施。諸施策の効率化、他機関との連携強化を目的に、(1)大阪樟蔭女子大学とゲーム機保守・産業界におけるアーカイブ状況の調査、(2)大阪国際工科大学とNDL等外部の公開情報のマッピング・非リスト化資料の整備、(3)CEDiLの情報を中心とした展示の準備、(4)ゲームアーカイブ推進連絡協議会を中心にオンラインカンファレンスの準備、(5)米ストロング博物館を中心に連携強化を進めている。カンファレンスではメディア芸術分野間で中間成果物のアーカイブに関する情報交換を図り、新たなネットワークの構築、分野を超えた課題の発見などを期待している。MADB登録データの進捗は、(1)NDL所蔵ゲームタイトルのデータのマッピング、(2)CESA主催のゲーム開発者向けカンファレンスCEDECの講演資料データベースのマッピング、(3)ゲーム資料展示データ作成、(4)ゲーム関連受賞作品データ作成となる。また、オンライン展示「Ludo-Musica」第3弾として、ゲーム音楽の開発関連情報の展示を予定している。

- ・CEDEC及びCEDiLの資料については、オンラインゲームも含めた新しいゲームシステムや先進技術の観点から整理し、より細かい技術領域に踏み込んでキュレーションしなければ利活用が難しいのではないかと。現状のキュレーションの方針について伺いたい。(山地委員)

⇒CEDiL関係資料や雑誌等の関連資料を充実させ、そこに掲載される情報とゲームタイトルを連携できれば、要素やシステムの情報も可視化でき、利活用が可能になると考えている。現在はサウンド分野を中心としたキュレーションを進行中。CEDiLのデータベースを時系列に並べただ

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

けではなく、我々で解釈し、価値のあるものへと昇華させたい。(尾鼻氏)

⇒ゲーム業界団体で技術マッピングを整理する必要があると感じている。サウンド関連の展示は、場合によっては CEDEC のチームがお手伝いした方がいいかもしれない。(山地委員)

・保存に関わるプレイヤーの拡大の見通しと、従来と根本的に設計思想が異なるゲーム(情報化された空間的サービスで提供されるもの等)の扱い方を伺いたい。(細井委員)

⇒保存に関わるプレイヤーについては、企業の動きも含めて一元的に考えるには課題が多いため、可能な範囲で調査し、企業との連携を模索、あるいは企業と違う観点からアーカイブを考え、それらが将来的に結合化しないかと考えている。2点目は、「ゲーム」の範囲を把握する際にも分野横断的な考え方が重要になる。各分野と連携し、「ゲーム」の要素を定義すれば形が見えてくるのではないかと。(尾鼻氏)

⇒まずポテンシャルとしてゲームでありうる領域を確認した上で、保存の範囲として狙えるフィールドを区分けしながら、段階別に進める形が現実的だろう。(井上氏)

■マンガ分野(熊本大学)報告【報告者:鈴木寛之氏】

令和5年10月に「マンガ刊本アーカイブセンター」を熊本大学文学部附属国際マンガ学教育研究センター内に附設予定。施設間連携による全国規模での刊本アーカイブを構築し、原画との親和性の高い雑誌資料を優先した刊本寄贈受付の全国的な相談窓口機能を担う。さらに、MADB と連携可能な刊本データ収集に関する調査検討を行い、デジタルアーカイブ化の準備を進める。四つの事業を通して実装化のビジョンを立てる。(1)マンガ刊本アーカイブセンターの実装化に向けた調査研究、(2)刊本ネットワーク所蔵リストの構築事業として、マンガ原画のデータと連動機能を備えた所蔵館リスト構築に向けての課題抽出。(3)刊本プール資料の仕分と移送に関する作業実験として、県内施設での刊本資料の利活用・再配分。(4)「マンガアーカイブ機構(仮称)」設立に向けての原画・刊本両事業の合同会議。今後は、より将来構想を明確にし、持続可能な施設維持・人材確保の方法を模索する。また、自立したマネジメント手法を確立し、海外との連携も強化していきたい。

・単にモノを保存する倉庫ではなく、歴史的な視点からマンガを支えていくためのプランが必要である。地域等のコミュニティにどんなサービスを提供するのかを伺いたい。(杉本委員)

⇒マンガの利用施設のほか、刊本の利活用 BOX を用いた市民ワークショップなどを開催し、異世代間交流、刊本アーカイブの面白さを体感できる場を提供している。それらを通じて、市民による手づくりのアーカイブを広めていきたい。(鈴木氏)

・数多くの施設での利活用の試みが展開される中で、相対的にうまく行っている箇所と、工夫を要する箇所との間で、施設の性格などに傾向の違いはあるか。また、雑誌を優先する理屈として「原画との親和性が高い」ことを前面に掲げられた意図について伺いたい。(森川委員)

⇒廃校の活用は、地域の方以外は足を運びづらいのが難点である。雑誌については、最初に読者がマンガ作品に触れる場であり、その初出情報の提供は原画展示にとっても重要であるため、調査を進める上でも雑誌に力を入れている。(鈴木氏)

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

- ・ネットワークの拡大、「熊本モデル」を全国展開する中長期的な見通しのためには、熊本大学のセンターとアーカイブセンターの役割分担・マネジメント体制を整理しておく必要がある。また、ネーム等を含めた中間成果物、デジタルデータのアーカイブにどう臨み、どう発信するかも課題として考えていくタイミングにあるだろう。(吉村委員)

■マンガ分野（横手市増田まんが美術財団）報告【報告者：大石卓氏】

(1) マンガ原画アーカイブセンターの実装、(2) 所蔵館ネットワークの構築、(3) 専門人材の育成、(4) 収益事業及び支援体制構築の調査、(5) マンガアーカイブ機構（仮称）の設立に向けた調整を目的に事業を進めている。原画保存の相談と原画プールは、令和3年度からの継続協議26件、令和4年9月までに新規相談5件、今年度対処案件が6件となる。10月から横手市増田まんが美術館内のMGAC事務所を漆蔵資料館に移転する。MGACの活動をより可視化するとともに、内蔵を活用した原画の保存集積能力の強化も期待される。その他、MGAC運営協議会、ネットワーク構築部会、アーカイブマニュアルの検討部会、収益支援体制の構築部会、年6回のマンガアーカイブ協議会を開催している。現状の課題は、原画プール事業に高い評価や関心を得る一方、プール原稿の整理作業が行われておらず、予算や人員を含めた整理作業体制の構築が急務である。原画・刊本事業はそれぞれに抱える課題や進捗状況の違いがあるため、早期合流が実現可能な組織体の形成を目指した調整・議論を重ねていきたい。

- ・原画と刊本、とりわけ雑誌を切り結ぶには、それらが研究機関に開かれている必要がある。また、原画プールの整理作業に必要な継続的な雇用と予算の手当てについてももう少し前を出してもいいのではと感じた。原画・刊本事業の合流について具体的に伺いたい。(伊藤委員)

⇒原画の整理・分類には初出情報が必要だが、刊本事業の持つ初出情報が直結して役に立つ。実務の作業と刊本が目指すアーカイブセンターの姿を共有できた段階で新しい組織体の形成につながるが、まだ刊本側との内部調整が整っていない。(大石氏)

- ・増加が予想される原画の整理作業体制構築の負荷について伺いたい。(永野委員)

⇒出版社の支援も含めた産官学連携のアーカイブ推進体制「MGAC+」の動きもあるので、決して悲愴〔ひそう〕感に包まれているわけではなく、明るい未来を目指して進んでいる。(大石氏)

⇒現状、各地のアーカイブの成果は志を持った個人や自治体に負うところが大きいので、今後に向け、財政上、制度上の国の新たな強い支えが必要だと感じる。(永野委員)

- ・歴史的資料として保存していく際、マンガアーカイブ機構において決定を担うヘッドクォーターをどう作るかが課題になる。現時点でお考えがあれば伺いたい。(森田委員)

⇒私たちが判断できるエリアと、専門的知見を持つ方々が判断できるエリアがあるので、事業をしっかりサポートしていただける組織体を作っていきたい。(大石氏)

■メディアアート分野（コミュニティデザイン協議会）報告【報告者：野間穰氏】

昨年度から継続する三つの事業を進めている。(1) メディアアート史の充実化及びウェブ版メディアアート史の運用・改修作業では、各種データを収集、有識者の編集後に公開した。現在、ビ

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

デオ・映像関連データの追加を調整中。詳細情報の全ての項目に対して関連 URL を張る予定。(2) データベース登録情報の整備では、メディアアート作品のデータを時系列で表示できるシステムを開発。今後はビューワーから追加・修正の編集が簡易にできる仕組みを作りたい。(3) ネットワーク構築のための準備作業では、メディアアート作品の制作研究のための総合的なプラットフォーム「PMA」の実現に向け、作品の概要、特徴、体験方法などを把握できる項目の設定と記述、データを入力・閲覧するためのアプリケーションとサイトの開発と実装を行う。今年度以降は、90年代メディアアート作品の典型例となる作品をデータベース化するために、三上晴子氏の作品の展示に関するテストデータとテストサイトを作成し、関係者へのヒアリングを経てアップデートを行う。

・モノは残せるが、コトは記録しなければ残らない。是非モノ・コトの視点の整理を進めてほしい。MADB の視点から PMA を見た場合、より細かく正確にメタデータを書きたいとの要望は必ず出てくる。そのため PMA が持つ大項目とより詳細な記述への要求を結び付けが求められる状況になると思われる。(杉本委員)

⇒作品に対する解釈も人それぞれで違うため、俯瞰できる年表を示し、その作品情報を MADB に収めてコトに手を付けている。また、アーカイブして作品が再制作できる PMA を模索しながら作成し、実際のデータも入れていっている。(野間氏)

・PMA は次世代のメディアアートデータベースも射程に入れている。PMA の大項目は再設計しており、環境情報全体のデータ化、入力・処理・出力の機能によるモデル化を進めている。検証するためにテストデータを実装し、今年度は入力 of アプリケーション、来年度は出力 of インターフェースを整える。インターフェースは使用目的に応じてダイナミックに変更できるシステムとしたい。入力アプリケーションは、表記揺れを減らすことが目的の一つである。適切なボキャブラリーを選択肢から入力できるアプリケーションが実装できれば、今後の展開がしやすくなるだろう。(久保田委員)

■令和4年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業報告【報告者：森由紀氏】

今年度の事務局調査研究は、四つのミッションにひも付く形で進めている。(1) コミュニティの形成では、ゲーム分野とアニメーション分野を交えた第1回自治体連携会議を実施、2月配信予定の MAGMA sessions の企画も進めている。(2) 利活用の促進では、データサイエンス教材及び PR ツールを作成する。利活用の次なるターゲットとなる地域を調査するため、新潟市・札幌市でメディア芸術に関わる活動を行う人物へのヒアリングを実施。また、MADB 活用事例創出としてメディア芸術データベース活用コンテストを引き続き開催する。(3) アーカイブの充実では、MADB の登録データの活用と更なるデータ拡充を目指し、分野別強化事業のマンガ分野・メディアアート分野、メディア芸術アーカイブ推進支援事業(以下、アーカイブ推進支援事業)、MADB との連携について検討する。(4) パイロットモデルの試行では、昨年度コロナ禍の拡大で中止となっていた熊本県でのワークショップを開催した。また、現在の「メディア芸術カレントコンテンツ」を発展的に統合し愛称「MACC」としてリニューアルし、事業成果の公開と普及及び情報発

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

信を図る予定。アーカイブ推進支援事業では、応募 38 件から 18 件の採択が決定した。

■メディア芸術データベース等に係る調査研究事業報告

(1) MADB に係る調査研究では、新公開 GUI のプロトタイプ公開、全文検索機能の追加を予定。データ登録における課題抽出、データの新規登録の検討、登録データをコンピュータで使いやすく洗練、外部データ連携の検討を通じてデータの運用フローを構築する。(2) メディア芸術の総合的な広報用ウェブサイトに係る業務では、MADB の利活用促進に向けたドキュメント整備、登録データの網羅率や出典元の公開をする。文化庁事業として一体的に周知すべく現在複数あるサイトを統合し、2月に新サイトをリリース予定。(水野氏)

MADB Lab について中長期のサービス運用と展開を見据えた三つの取組みを行っている。(1) データセット仕様の改訂としてメタデータスキーマの変更・拡張とデータセット作成プロセスの見直し、(2) SPARQL クエリサービスの機能強化として全文検索への対応、(3) 次期ラボ版プロトタイプの開発として、システムをシンプルにすることで高速化・低コスト化を図る。以上を通じて、本質的に複雑なデータ構造の可視化、ボーンデジタルなどの新しいデータ種別への対応にチャレンジしていきたい。(大向氏)

■事務局調査研究プロジェクト報告【報告者：桶田大介氏】

マンガ・アニメーション分野の中間成果物の保存状況について基礎調査を行う予定。また、事務局調査研究の一環として、4年ぶりにアニメーター等に関する実態調査も行う予定。

■有識者検討委員会主査による全体総括【報告者：細井浩一氏】

各事業が非常に細かい計画を積み上げてきた形になっており、精緻なプロセスで進められていると感じた。日本の魅力はハイコンテクストで分厚いカルチャーがあることで、特に外国からは、マンガ・アニメ・ゲームという区分けではなく、メディア芸術分野全体が一体的に面白いカルチャーと捉えられている。そう考えたとき、一体的興味に対する備えとして、分野全体の内的なリレーションの構築が課題である。また、アーカイブ活動において、モノに基づいたコトの社会的な活用につながるキーチェーンを埋め込めていないと感じる。各分野の取組みの一体的な活用・発信が一層求められるだろう。デジタルへの対応については、事業全体としても、個別の分野としても解決が見えていないため、分野横断的なデジタル対応の相互調整が必要になりつつある。

5.4 報告会

5.4.1 報告会 事前会議

日時：令和5年2月20日（月）10:00～11:30

場所：オンライン会議

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

参加者：

＜有識者検討委員＞

細井浩一、大向一輝、岡本美津子、伊藤剛、大塚学、久保田晃弘、杉本重雄、関口敦仁、平信一、水島久光、永野のりこ、森川嘉一郎、森田浩章、山地康之、吉村和真

＜文化庁＞

吉井淳、椎名ゆかり、沼下桂子、牛嶋興平

＜JV事務局＞

桶田大介、末吉覚、西田武央、森由紀

議事：

■アニメーション分野について

- ・長らくアニメーション界の懸案であった部分が毎年更新されており、テクニカルな部分についても多大な努力と知見が蓄積されている一方で、ゴールのめどを立てていただきたい。大きな位置付けを占めつつあるネット配信への対応、人件費を含めたコストの明確化も課題である。また、事業の支持母体となる「(仮称) アニメ作品情報連絡調整会」に加えて、日本動画協会において公開されたデータベース「アニメ大全」をどう評価し、協力関係を築くのかどうかも、業界の中での新たな課題となっていこう。 (岡本委員)
- ・クレジット情報のテキスト化が、現場とどのような距離感で行われ、現場にどのような良い影響を与えるのかについて関心がある。 (大塚委員)
- ・事業そのものは非常に面白いアプローチである。機械的に抽出した情報について、どのように出すと関係者からの理解が得られるのかについて議論し、どこまでの精度を達成すればゴーサインを出すのか、そろそろ判断していくステージではないか。 (大向委員)
- ・テレビ放送や劇場以外にも、配信など様々なチャンネルでアニメーションが公開されるようになっており、そうした作品群のクレジット情報収集には、産業界との連携が不可欠であろう。連携を結ぶに当たっては、事業に協力する意義を周知していく必要がある。産業界にとっての、分かりやすい果実の提示が重要になる。 (森川委員)

■ゲーム分野について

- ・ゲームの技術進化やゲームシステムの発展とひも付けたアーカイブ及びマッピングが進捗しているため、今後はオンラインゲームのアーカイブを視野に入れた展開に期待している。ゲーム機器の保守や従来のパッケージソフトについても、ハードメーカーとの連携も含めて、どのようにアプローチできるかに着目したい。 (山地委員)

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

- ・アーカイブの現状調査、ゲーム関連資料の収集・リスト化等、ゲーム産業の状況を把握していくための重要な基礎作りが着実に進んでいるが、それらをどう活用していくのが今後の課題だろう。業界向けのカンファレンス「ゲームアーカイブ推進連絡協議会」、一般向けのゲーム音楽のオンライン展示は、いずれも非常に興味・関心を引いたイベントになった。業界向け・一般向けの両面で集めた情報を、どう活用して広げていくのかに着目したい。(平委員)
- ・ゲーム分野は、他分野に比べた輪郭の不明確さが課題としてあるが、中核の整理と利活用の道筋が少し見えてきた。アナログゲームという広大な世界とデジタルゲームとの接点ができつつある点も評価できる。特に 1970～1980 年代の草創期、新しいオンラインゲームやソーシャルゲームに対してはアプローチの組立てが難しく、特に新しいゲームについては、ロボットによるメタデータ自動収集のめどが付いたとしても、アーカイブや利活用に関する課題が残る。ゲームの何を活用するのか、何を社会に打ち出していくのか、取組を重ねていかなければ先が見えづらい。(細井委員)

■メディアアート分野について

- ・メディアアート分野全体を見渡す年表、作品の再展示や次世代のクリエイター育成のためのデータのプラットフォーム（PMA）構築、マクロとミクロの両面からアプローチを進めている。年表はウェブ公開など具体的に進んでいる。PMA はデータベースと入力アプリケーションの実装が完了したので、複数施設の連携、データの充実を進めていく準備が整った。将来に向けてのアドバイスを頂けると有り難い。(久保田氏)
- ・メディアアート分野の事業は、関係者以外にはメディアアートのアプローチが見えにくかった状況に対して、そのアクティビティや関係者を示し、どういう人たちが自分のメディアアート領域で活動しているのかとの自覚の促進を目的に進められてきた。年表やデータベースによって過去の情報を俯瞰的に見せられる状態になったので、整備中の PMA をベースにして新しい活動についても入力していきながら、どうやってメディアアートそのものを示していけるのかについて御意見を頂ければ、我々も新しい視点が見いだせると考えている。(関口委員)
- ・有識者検討委員会において、メディアアート作品をイベント（コト）として捉えると合意された結果が印象的だった。普通のアーカイブがモノの収集であるのに対して、コトは記録として残していくしかない。コトとして残していく活動は、メディアアート領域以外の分野でも共通の視点になるので、非常に先端的な取組になっていると言える。他分野に比べてノンコマercialな部分が多い分野だが、コト視点の面白さがある分野だと感じている。(杉本委員)。

■マンガ分野（原画）について

- ・原稿の散逸・劣化、その保管の困難さに危機感を抱いている中、マンガ原画アーカイブセンター

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

(MGAC)の達成は非常に大きな成果だと認識し、日本漫画家協会理事会からも深い感謝の声を承っている。今後、マンガ原稿等アーカイブ化の希望増加が見込まれ、現在保管にのりだして下さっている数館への負荷集中や、受け入れ限界が懸念される。(永野委員)

- ・内側で議論に参加しているため、事業の目的と達成度合いは理解している。原画を歴史的かつ体系的にアーカイブしていくためには、エポックメイキングな作品を収集していくことになるが、そうすると収集できない方たちの原画も出てきてしまう。原画はマンガ家たちのものなので、著作者側に御理解を頂くことが重要になるだろう。(森田委員)
- ・長い取組と当事者方の熱意で、かなりの成果が上がっていると認識しているが、だからこそその課題も見えてきた。遠い将来を考えたとき、一次資料である原画の保全は非常にデリケートな気遣いが必要になる。また、増えていく収蔵量の問題もあるので、保存環境をどう共有していくかもポイントになるだろう。作家のコミュニティの中で、アーカイブを意識して情報共有していく体制が広がっていく状況が重要と感じている。刊本事業との関係も含めて、事業の意義を広げていく施策を期待したい。(水島委員)

■マンガ分野（刊本）について

- ・国立の熊本大学に中心となる国際マンガ学教育研究センターが発足し、そこに人がアサインされている現状は非常に大きな意味を持つ。ここ数年で、マンガという表現やメディアを取り巻く状況は大きく変化している。紙の原稿で仕上げる人が急速に減り、複数作品が一つの方向でまとめられた雑誌という器が、一つのジャンルを形成している意識も急速に失われる可能性がある。今まで雑誌・単行本等の刊本が当たり前であって、だからこそアーカイブすると考えてきたが、若い世代にとっては当たり前でなくなる可能性も視野に入れておく必要がある。刊本事業の具体的な展開とともに、今後の持続可能な施設維持や人材確保も大きなポイントになるだろう。(伊藤委員)
- ・刊本事業と原画事業の両方でアドバイザーを務めている前提で意見を述べたい。熊本大学は2023年度中に刊本アーカイブに係る窓口機能を持つ予定であり、その実装と国際マンガ学教育研究センターとの切り分けが現場の課題となるだろう。原画と雑誌とネームを同時に展示する意義も見えてきたので、原画と刊本の間で当たる諸資料をどう収集するのも問題となる。また、刊本事業と原画事業を繋ぐ機構の構築が最大のテーマになるが、そのためには個別の調査を整理していく必要がある。これから2年間で、メディア芸術データベース（以下、MADB）との連携、所蔵館同士のリスト構築に関するケーススタディが行われる予定である。熊本が独自に開発しているモデルは、他分野、他地域での応用が必要になるので、諸課題と併せた実践的な進行が求められる。(吉村委員)

5.4.2 報告会

日時：令和5年2月20日（月）13:00～16:30

場所：オンライン会議

次第：

<開会>

13:00～13:07 御挨拶 事務局長

13:07～13:10 進行についての説明

<団体報告>

13:10～16:00 アニメーション分野（JAniCA）報告・質疑応答

ゲーム分野（立命館大学）報告・質疑応答

メディアアート分野（CDC）報告・質疑応答

マンガ分野（横手市増田まんが美術財団）報告・質疑応答

マンガ分野（熊本大学）報告・質疑応答

16:00～16:20 事務局調査研究事業報告

<総括>

16:20～16:25 有識者検討委員会主査による全体総括

16:25～16:30 御挨拶 文化庁／事務局からの連絡・閉会

参加者：

表 5-2 報告会参加者一覧 ※肩書は実施時点のもの

名前	所属・肩書
■有識者検討委員	
細井 浩一（主査）	立命館大学 映像学部教授
大向 一機（副査）	東京大学 大学院 人文社会系研究科 准教授
岡本 美津子（副査）	東京藝術大学 副学長／大学院 映像研究科 教授
伊藤 剛	東京工芸大学 芸術学部 マンガ学科 教授
大塚 学	MAPPA 株式会社 代表取締役
久保田 晃弘	多摩美術大学 美術学部 教授／国際交流センター センター長
関口 敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部 教授
杉本 重雄	筑波大学 名誉教授
永野 のりこ	公益社団法人 日本漫画家協会 常務理事／漫画家
水島 久光	東海大学 文化社会学部 広報メディア学科 教授
森川 嘉一郎	明治大学 国際日本学部 准教授

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

森田 浩章	株式会社講談社 専務取締役
山地 康之	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 常務理事／事務局長
■分野別強化事業関係者	
大坪 英之	一般社団法人日本アニメーター・演出協会 事務局長
尾鼻 崇	立命館大学 先端総合学術研究科 授業担当講師
井上 明人	立命館大学 映像学部 専任講師
野間 穰	特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会 代表理事
大石 卓	一般財団法人横手市増田まんが美術財団 まんが美術館 館長
安田 一平	一般財団法人横手市増田まんが美術財団 まんが美術館 主任スタッフ
鈴木 寛之	熊本大学大学院 人文社会科学部 准教授
伊藤 遊	京都精華大学 国際マンガ研究センター 特任准教授
池川 佳宏	熊本大学文学部附属国際マンガ学教育研究センター 特定事業研究員
■文化庁	
林 保太	参事官（芸術文化担当）付 芸術文化支援室 室長
吉井 淳	参事官（芸術文化担当）付 参事官補佐
椎名 ゆかり	参事官（芸術文化担当）付 芸術文化調査官（メディア芸術担当）
沼下 桂子	参事官（芸術文化担当）付 芸術文化支援室 メディア芸術発信係 研究補佐員
牛嶋 興平	参事官（芸術文化担当）付 芸術文化支援室 メディア芸術発信係 研究補佐員
■カレントコンテンツ用取材担当	
竹見 洋一郎	有限会社 STORK
粕川 雅	有限会社 STORK
■メディア芸術コンソーシアムJV事務局	
桶田 大介	シティライツ法律事務所
末吉 覚	大日本印刷株式会社
西田 武央	同上
水野 歌子	同上
森 由紀	同上
池田 敬二	同上
井上 和子	同上
岩川 浩之	同上
桜井 陽子	同上
白田 彩乃	同上
藤本 真之介	日本アспектコア株式会社
佐原 一江	同上
横江 愛希子	同上

福田 佳奈	同上
小谷 可奈	同上

議事：

- ・JV 事務局長の挨拶に続き、分野別強化事業団体、及び事務局から活動報告があった。

■アニメーション分野（JAniCA）報告【報告者：大坪英之氏】

- ・過年度から引き続き、録画面面からアニメ作品・クレジット情報を自動的にデータ化する試みを続けている。①クレジット情報テキスト識別の更なる高精度化として、OCR を利用した類似業務等を調査したが、既存技術の適用は難しいと分かった。OCR サービスを再検討し、昨年同様「Google Cloud Vision」を採用。また、アニメ作品クレジットの独特な段組の解析を進めた。機械学習・深層学習の環境を整備できる「Google Colaboratory」を利用し、軽量化・高速化できるモジュール作りにも取り組んでいる。両サービスを利用すれば、全ての処理を人が行った場合と比べて大幅なコスト減となる。②機能の更なるユニット化と再配布可能なシステムの準備、③メタデータ処理の汎用化の試行として、データセットの自動生成システム及び確定した文字を属性で色分けする AI モデル作成に取り組んだ。初動のデータセット構築のための労力やハードウェアの負担が課題である。④アニメ作品情報を採録する意義についての周知活動では、レイヤーによって異なる要件をそれぞれ尊重する必要があると感じた。産業界との繋がり作りを目的とした⑤「(仮称) アニメ作品情報連絡調整会」の組成準備も進めている。全録サーバの安定的な継続稼働、メタデータ処理のシステム実装、アナログ映像素材への OCR の適用、連絡調整会の本格稼働、周知活動の継続的な実施が今後の課題である。
 - ・以下 5 点を伺いたい。技術的な部分はいつ完成するのか。ネット配信について。人件費・賃借料等を含めた運営コストについて。業界として支えていく必要があると思われるが、今後の展望や課題、そして日本動画協会のデータベース「アニメ大全」との協力・共闘について。作品の再発見や再評価に繋がれば、作者やスタッフに還元される点も含め、産業面・経済面での活性化も事業の意義に加えてはどうか。(岡本委員)
- ⇒放送とほぼ同時に情報を記録し、その情報が自動登録され、すぐ検索できるようになれば完成と考えている。ネット配信については、権利者の相談窓口と許諾の問題に加えて、映像素材やクレジット情報を御提供頂けるかどうかネックである。コストについては、単体での運営継続は現状厳しい。産業的にも要望があるので、業界全体として賛同する傘の中で動ければ理想である。どこか適切な支持母体があるなら、是非御一緒したい。「アニメ大全」は、独立したデータとして相互検証をするためのデータと捉えれば良いと考えている。他方、モノの仕入れに関しては共通化が望ましい。産業面・経済面については、軽視しているわけではないが、文化庁事業内ではデータベースやデータモデルに注力している。今後、展開を広げていきたい。(大坪氏)
 - ・どの会社もそれなりにオンエア版のクレジットにミスがあるが、収集したデータの修正作業にどう対応されるのか。また、同じ作品で同じ話数でも、リテイクによってオンエアとパッケージ

でクレジットに違いが出てくるが、どう対応されるのか。(大塚委員)

⇒発生を重視して初出版を登録しているが、バージョンによる差異については、二重、三重の構造で時系列の履歴を持つべきだと考えている。手順が倍になるので全量は難しいが、登録できる仕組みを検討したい。また、オンエアとパッケージで映像やクレジットに差異がある場合、違うものとして明らかにすることも重要だと考えている。(大坪氏)

- ・現在の OCR の精度をどう捉え、どこまで伸ばしていくのかについて伺いたい。また、機械処理だけによる情報の完全化は困難だが、その情報を広く提示していく際、どのように伝えれば受け手側が納得し、利活用を広げていけるとお考えか。(大向委員)

⇒複雑な異体字で誤認識はあるが、文字に関しての精度は 95%を超えている。また、判定した文字に対する信用度の値を持ち、再チェックできる仕組みを構築している。ただ、新しい映像技術や役職が現れた場合、どこまで対応できるかは予測できない。目標については、最終的には完全に自動登録したいが、登録したものを集合知で御指摘いただくことが現実的だと考えている。信頼性については、データ処理として検証する機能を作らなければならないが、データ処理の専門家からの御協力を得る必要がある。(大坪氏)

■ゲーム分野（立命館大学ゲーム研究センター）【報告者：尾鼻崇氏】

- ・本事業は、ゲームアーカイブ利活用調査、MADB の利活用推進、産業界連携強化、国内所蔵館連携、国際所蔵館連携を各関係機関と協同して効率的に展開を進め、実施している。①ゲームアーカイブ所蔵館の更なる連携強化と情報発信として、ゲームアーカイブ推進連絡協議会にアナログゲームミュージアムが正式加盟した。また、アニメーション分野、マンガ分野など、他分野を交えたカンファレンスを開催した。分野を超えた課題を発見できたが、同協議会の持続可能な運営体制構築と自走化は来年度以降の課題である。②MADB と外部データのマッピングの推進として、国立国会図書館所蔵と CEDiL 講演資料のデータマッピング、ゲーム資料展示とゲーム関連受賞作品のデータ作成を行った。今年度の成果として MADB 登録については単年度で進めるには課題があるため、MADB での公開とは別の方法でオープンデータ化を並行して進め、情報公開速度を加速させる必要が明らかになった。③ゲームアーカイブ利活用のための各種調査として、ゲーム企業やゲーム機器保守に関する調査を行い、ゲーム資料所蔵・保管の困難さ、動作可能な機体の担保方法、法的制度、相談先などの課題が見えてきた。オンライン音楽展示「Ludo-Musica III」では、展示対象をゲームに限定せず分野横断を切り口とし、ゲーム開発における技術の歴史も展示した。今後の展望として、今年度の成果を踏まえ、組織化活動の強化（データベースの充実化と連動）、アジア圏等を中心とした国際連携の強化、所蔵館連携強化を図り、各方面との更なる連携強化と、様々な形態でのアウトリーチを進める。
- ・サウンド分野の技術マッピングをキュレーションする過程で挙げた課題や、新しいゲームシステムやエンジニアリングの分野に拡大していく上での展望を伺いたい。また、精密機械であるゲーム機の保守にはハードメーカーとの連携が不可欠と考えられるが、現在の進捗について伺いたい。(山地委員)

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

⇒キュレーションでは、一般の方の興味を引けるよう、具体的なゲームタイトルと技術の連携を心掛けた。これはMADBの充実化という意味でも効果的と考えている。CEDECにはエンジニアリングとサウンドなど複数のジャンルを組み合わせた報告も多くあるので、別の開発技術との連携もできると考えている。ただし情報が膨大なので、丁寧にキュレーションを進めていきたい。ゲーム機の保守については、今年度は状況の調査にとどまっている。今後、企業と協力してネットワークを広げていきたい。(尾鼻氏)

- ・近年になるほどアーカイブの収蔵率が落ちている理由を伺いたい。また、オンライン展示を海外展開する予定はあるのか。その際の権利処理についても伺いたい。(平委員)

⇒翻訳に時間を要して同時公開できなかったが、海外向けに「Ludo-Musica」を公開予定である。権利処理に関しては、著作権管理団体が管理している場合は規定の料金を支払い、企業が独自に管理している場合は、基本的に言い値で契約を結んでいる。(尾鼻氏)

⇒収蔵率については、最新ゲームを安定して収蔵する仕組みを唯一持つ国立国会図書館への納ゲーム率が反映されている度合いが大きい。2019年以降は改善されているはずだが、MADBのデータ性質上の問題で反映できていない。立命館では予算的な制約もあり、最新ゲームの安定した収蔵が難しいとの課題を抱えている。(井上氏)

- ・ゲーム分野は輪郭が絶えず変化していく特異な性質を持つが、初期の輪郭に関わるアナログゲーム等を探り始めた実績は一つの進捗であろう。他方、近年のオンラインゲームやソーシャルゲームに対して、どう捉え、どうアプローチすべきとお考えか。(細井委員)

⇒アナログゲームからゲームの輪郭を考えた結果、近年のソーシャルゲーム等の扱いに関しても見えてきた。また分野横断を進められれば、ゲームの輪郭がより明確化されると思われる。オンラインゲームは、アーカイブが難しく消失可能性も高い状況の反面で、我々が単独で行える活動には限りがあるため、各企業に御協力をお願いする形での展開が必要になると考えている。(尾鼻氏)

■メディアアート分野（CDC）報告【報告者：野間穰氏】

- ・本事業は三つの事業を実施した。①メディアアート史の充実化及びウェブ版メディアアート史の運用・改修作業として、メディアアート史の各項目に関するリンクや情報の調査を行い、ウェブ版の詳細表示画面などの改修を行った。MADBのチームと協議し、年表や関連URLの登録、APIを活用した年表構築の仕組みを開発した。②MADB登録情報の整備として、MADB開発版のデータを正しく実装するためのメンテナンスをし、作品データの掲載方針の明確化と提示を行った。今後、出典を明確にした上、間違っている可能性のある項目の内容訂正、新規登録データの作成を行う必要がある。③ネットワーク構築のための準備作業として実施した、メディアアート作品制作研究のためのプラットフォーム（PMA）は、展示の概要、特徴、体験方法等を把握するための項目の設定と記述、そのデータを入力・閲覧するためのアプリケーションとサイトの開発と実装を行った。PMAは、入力データが1枚のカードとして実装され、関係するカード同士で結びつく構造化を検討中。PMAは、既にベータ版を公開、ジャパンサーチとの連

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

携を開始しており、MADB 拡張のための実験とも位置付けている。今後も PMA 自体の内容の詳細化だけでなく、外部データベースとの接続、内容の粗視化も並行して検討していきたい。今後は、各方面に PMA のコンセプトやテストデータ等を提示し、ヒアリングの結果を参考にアップデートを行う。

- ・年表、データベース、登録情報の整備について、特に難しい問題があれば伺いたい。また、PMA では作品より展示（行為）をデータベースとして登録するとのお話があったが、作品と展示の定義をどう捉えておられるのか。明確にモデル化できるなら、演劇等を含めた広い範囲に影響があると思われる。（杉本委員）

⇒ネット上に情報が残っていないケースが多く、項目のデータを作るためには出版物等を当たらなければならない。早めに最低限の情報を残していく必要があると考えている。同じ作品として展示されても、場所や予算の制約によって見せ方や仕様が大きく変わるため、作品単位ではなく展示単位で記録していくべきと考えている。PMA では、展示場所や使用技術も細かく記述できるので、同じ作品の再展示に役立つだろう。（野間氏）

- ・作品の年表を作るだけではなく、その当時の社会状況や技術状況といった外部との連携がマクロ的に有効である。メディアアートにはアート&テクノロジーという側面があるが、ネットをはじめとして技術とともに環境そのものが拡張している問題もある。また、作品の流通、観賞、体験も重要なポイントである。コトのアーカイブという意味では、作品情報だけではなく、その作品に対する鑑賞者の振る舞いや関わり方も併せてアーカイブしていく方法を検討していきたい。（久保田委員）

- ・漠然としたアクティビティだけを眺めても理解が難しい分野なので、分布や状況のインフォグラフィックス化をベースとし、ゴールもイメージできるようになったと感じているが、達成できそうなイメージについて伺いたい。（関口委員）

⇒作品が多く制作された 80～90 年代に関して、年表と併せてデータベースの情報を充実化し、歴史が知りたい人に十分な情報を提供できるようにしたい。関連施設からは PMA の項目を使っていきたいとのコメントも頂いているので、形がないものを示すための基本となる項目を策定できるところまで達成したい。（野間氏）

- ・PMA は入力者が入力したデータを基にカテゴリが自動生成される点が斬新である。今後、データ入力ほどの程度広げていくのか。（関口委員）

⇒過去分は自分たちで入力していくが、関連団体には自ら入力してもらい、データを自動的に集められる流れを作りつつ、その項目の精査をしていける形が理想である。（野間氏）

■マンガ分野（横手市増田まんが美術財団）報告【報告者：大石卓氏】

- ・過年度に引き続き、マンガ原画アーカイブセンターの実装と所蔵館連携ネットワークの構築に向けた調査研究を実施している。①マンガ原画アーカイブセンター（MGAC）の活動拠点を漆蔵資料館に移設し、MGAC の活動内容の周知及び保存能力が強化された。②所蔵館ネットワークの構築として、マンガ原画ネットワーク会議を開催、更に施設館連携で原画プールの対応に

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

取り組んだ。③専門人材の育成として、これまでの事業で整備してきた「マンガ原画アーカイブマニュアル」の更なる充実を図りつつ、様々な保管者に届く「保存者別アーカイブマニュアル」の構築研究を行った。④収益事業及び支援体制構築の調査として、巡回パッケージ化した「ゲンガノミカタ展」の応用力を高める取組を展開。⑤集英社マンガアートヘリテージ (SMAH) との連携協議を行ったほか、刊本事業と合同で税務研修会とデータベース研修会を開催した。⑥「マンガアーカイブ機構 (仮称)」設立に向けた合同会議の開催、原画・刊本事業の合流に向けた機運の醸成が図られた。ネットワークや収益支援体制の構築、人材育成が課題で、刊本事業と一体での取組が効率的かつ効果的である。また、救済措置としてプールしている原画も整理できていないため、予算の確保と事業の構築が急務である。原画・刊本事業の早期合流を果たし、「マンガアーカイブ機構」の下で中長期的な視野の議論をしていきたい。

・プール原稿の整理に係る人員と予算、キャパシティの問題ほか、限られた保管の場への負荷の大きさが懸念される。日本漫画家協会として何かできることはあるか。(永野委員)

⇒30～50代の若い作家の方々は自分の原稿保存について一步下がった考えをお持ちなので、アプローチしていく上で日本漫画家協会に果たしていただく役割は大きい。(大石氏)

・希望者全員の原稿を預かれるわけではないが、どう選別していくのか。(森田委員)

⇒文化庁事業のMGACは広い範囲の収蔵をカバーするが、出版社の支援を基に設立する「マンガアーカイブ機構」は基準を持って収蔵に臨む予定である。将来的には「マンガアーカイブ機構」がマンガ分野全体の原稿収蔵を担うことになるが、その際に改めて収蔵基準を検討する必要がある。(大石氏)

・ネーム等の中間成果物も収集すれば、利活用の際に役立つのではないか。(森田委員)

⇒基本的にはアナログ原稿を収蔵していく方針だが、直筆のネームも関連資料としてお預かりしている。中間成果物は展示や研究において貴重な資料となりえると考えているので、作家の御要望に応じて可能な限りお預かりしている。(大石氏)

■マンガ分野 (熊本大学) 報告【報告者：鈴木寛之氏】

・全国的なネットワークを構築するとともに、MGACと連携して体系的なマンガアーカイブの連携基盤整備を推進している。①「マンガ刊本アーカイブセンター (AC)」の実装化に向けた調査研究を進め、全国で実施可能な「刊本利活用マニュアル (熊本モデル)」の作成も進めている。②刊本ネットワーク所蔵リストの構築準備は、MADBと相互連携を行う方針で体制構築を進め、マンガ原画の初出データの可視化が期待される「共同所蔵リスト」を連携館で作成する。③刊本プール資料の仕分と移送に関する作業実験として、刊本利活用BOXによって刊本プールでの作業を効率化し、複本利活用施設の資料入替えを行っている。④「マンガアーカイブ機構 (仮称)」設立に向けた原画／刊本事業の合同会議、税務研修、データベース構築勉強会を開催した。昨年度来、「マンガアーカイブ協議会」において刊本・原画事業を両輪とする体制構築を推進し、産官学連携で刊本の保存・利活用を目指す「マンガ県くまもと協議会」、マンガに関する教育研究の拠点となる「熊本大学文学部附属国際マンガ学教育研究センター (RC)」が設立され、ACを

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

設置する体制作りが一層推進された。RCは、教育研究、人材育成、国際的な研究拠点作りと発信のほか、地域振興もミッションとしている。今後は、刊本プールの保管すべき資料の絞り込み、その手法のマニュアル化を進め、原画・刊本事業の早期合流を目指した計画設定を進める。

- ・以下6点を伺いたい。国単位でのアーカイブ事業であるAC、地域振興のための施設であるRC、そしてマンガアーカイブ機構の切り分けについて。原画事業との合流による具体的なメリットについて。異版等のバージョン違い（責任保存資料）の単行本をどのように持つのか。一部、複製不可な本もあるので、方々に複本がある意味を明確に示してはどうか。目次のデータベースと原画をどうひも付けていくのか。公共館に限らず、個人や物故された方、少女まんが館など、意外なところから大変なコレクションが出てくる場合があるが、どのように連携を行っていくのか。（伊藤委員）

⇒ACは全国の貴重な刊本を残していく計画を立てる拠点だが、RCは熊本で刊本を残すことを担う拠点となる。地域振興でモノを集める施設が、全国的な刊本アーカイブの一翼も担っていく形になる。合流については、刊本・原画の両方にわたるデータベースが重要になる。マンガ作品の初出は大半が雑誌であるため、掲載誌の情報は展示する際にも重要である。責任保存資料については来年度の報告でお示ししたい。（鈴木氏）

⇒1点ものの原画と違い、複数ある刊本は活用や売却も選択肢としてありえる。刊本をお持ちの方が個人的に活用して公共に資する方法もあるが、知見を蓄積した熊本の実践事例を他の地域に紹介し、根付かせることがACの役割だと考えている。（池川氏）

- ・最終保存先が決まるまでのバッファーとしての意味も含め、寄贈を受け入れて整理を行える空間を持ち、そのような現場がある結果として人材育成も行われる形が自然で理想的とも思われるが、なぜACはモノの收藏や管理に直接は関わらず、相談窓口を徹するスタンスを強調するのか伺いたい。今は無理でもゆくゆく收藏スペースを持つ状況が望ましいと言いつけても良いようにも思える。（森川委員）

⇒物量的な問題から、刊本事業では全国で連携して收藏・整理の現場を作り、広く刊本のアーカイブや活用をしてもらい、様々な地域で熊本と同じような取組を行っていただく体制を提唱している。RCはモノを集め、自治体と連携して利活用に努める。（鈴木氏）

■事務局調査事業報告①（メディア芸術連携基盤等整備推進事業）

- ・令和2年度事業で定めたミッションに基づいて調査研究を実施した。①コミュニティの形成としてネットワーク構築ミーティング（自治体連携会議）とオンラインイベントMAGMA sessionsを実施。②利活用の促進に向けた情報発信として各ドキュメント作成に着手、データサイエンス教材及びPRツール開発を行い、第3回メディア芸術データベース活用コンテストを開催した。③アーカイブの充実として、MADBの登録データの活用及びデータ拡充を目指し、分野別強化事業及びメディア芸術アーカイブ推進支援事業（以下、アーカイブ推進支援事業）とMADBの連携をテーマに取組を実施。④パイロットモデルの試行では、地域との連携をテーマとして、熊本県を実証実験の場として二つのワークショップを開催した。また、事業成果の公開・普及と

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

メディア芸術の情報発信として、従来の広報サイトを発展的に統合した「メディア芸術カレントコンテンツ (MACC)」を公開。アーカイブ推進支援事業は、応募 38 件から 18 件が採択され、合同情報交換会において採択団体との連携強化・情報交換を行った。

■事務局調査事業報告② (メディア芸術データベース等に係る調査研究事業)

- ・①MADB の開発・運用では、要望に応じて柔軟な改修が行える新公開 GUI プロトタイプ開発を行った。また、基盤部分からデータセットを出力する仕組みを構築、MADB Lab 上の SPARQL クエリを用いた全文検索機能を追加した。②データ登録・運用フローの構築では、データ登録における課題を抽出し、分野別強化事業やアーカイブ推進支援事業と連携した新規データ登録の検討、機械処理によりデータを利活用しやすくするデータ洗練を行った。③MADB の利活用促進に向けたドキュメントの整備では、データの登録や利活用に必要なドキュメント類の整備のほか、MADB 登録データの網羅率レポートやデータの由来 (出典等) に関する情報を公開予定。④総合的な広報サイト「MACC」を 2 月 13 日リリース、MAGMA sessions や事業紹介、MADB Lab への動線も整理した。⑤来年度以降、本事業は独立行政法人国立美術館の国立アートリサーチセンターに移管され、国立美術館にて MADB が運用される予定であるため、スムーズなシステム移管と継続的な事業運営に留意していきたい。

■総括

- ・メディア芸術分野に対して社会的な関心が高まりつつある中において、文化庁事業としての成果を示せた一方で、連携における課題も明確になった。変革期にあるコンテンツのプラットフォームや近未来の作品を効率的に収集・保存していくためには、分野全体を支えるハブ的基盤やネットワーク本部を構想する必要がある。また、分野によって MADB の位置付けや距離感が異なってきたが、各分野の特性を尊重しながら MADB 全体を考えていく段階であろう。来年度以降、事業全体の要検討事項に加えていただきたい。(細井委員)

5.4.3 報告会 考察会

日時：令和 5 年 2 月 20 日 (月) 17:00～18:00

場所：オンライン会議

参加者：

<有識者検討委員>

細井浩一、大向一輝、岡本美津子、伊藤剛、大塚学、杉本重雄、関口敦仁、平信一、水島久光、永野のりこ、森川嘉一郎、山地康之

<文化庁>

林保太、吉井淳、椎名ゆかり、沼下桂子、牛嶋興平

<JV 事務局>

桶田大介、末吉覚、西田武央、森由紀

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

議事：

・今年度の振り返り、来年度以降に向けた課題などについて、皆さまの分野を中心に御意見を頂戴したい。(桶田氏)

・以前、国立メディア芸術総合センター計画が頓挫したときは、日本漫画家協会にも大変な思いをされた方がおられた。新たな構想があれば期待したい。(永野委員)

⇒現時点で予算的な裏付けがあるものではない。文化庁の予算内で可能な範囲を検討している段階。(吉井氏)

⇒MANGA 議連でも実現を目指して動いていると思われる。(桶田氏)

・JAniCA は非常に真面目に取り組まれているが、アニメーション分野の特殊な事情からすると、配信事業者へのアプローチも含めて、1 団体に業界全体を束ねる役割を負わせることが気の毒である。アニメーション分野でもマンガ分野のような産学官一体の体制を作るためには、現状にはない中立的な第三の団体に仕切っていただく体制が重要になる。国と業界全体で取り組むべき問題であるとアピールし、その機運を事業内にも生かされれば、新しい風が吹くのではないかと期待している。(岡本委員)

・映像から文字情報を効率的に取り出す技術が、今後、映像業界にどう生かされていくのかが楽しみである。クレジットのデータベース運用とその活用を目指す「(仮称) アニメ作品情報連絡調整会」の役割も重要になると感じた。(大塚委員)

・イベント性の強いソーシャルゲームの保存の問題が課題として挙げられ続けているが、コトのアーカイブに関しては大なり小なり各分野に共通する課題になっていると感じた。作品そのものだけではなく、関連商品やイベント、そしてウェブ上の盛り上がりなど、様々な記録がなければ、その作品がなぜ、そしてどのような人気を博したのかが、100年後には分かりにくくなってしまう。そしてコトに関するアーカイブ構築には、産業界との連携が不可欠であり、これも各分野で重要事項となっている。できれば連携に向けた接触が行われる折りに、作品以外のそうした記録について協力が得られる可能性についても探っていく状況が望ましいと考える。コトのアーカイブについては、キャラクター商品や広報物が一堂に展示した今年の「エヴァンゲリオン大博覧会」が、その可能性とハードルの高さを同時に表しており、指標となる事例となっている。コミックマーケット準備会 では約 300 万点に達する同人誌の見本誌を保存しているが、これはモノであると同時にコトの記録にもなっている。(森川委員)

・2010 年前後に隆盛を極めたガラケーのソーシャルゲームの多くがサービス終了しているが、それらが現在どう保存されているのか全体像を全くつかめていない。時間が経過するほど、再現しようと思っても引き出せない状況になるのではと、危機感を抱いている。また、オンラインゲ

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

ームで企画される他社とタイアップしたグッズやイベントも正確な再現が難しくなっている。ゲーム企業からご協力頂き、貴重なゲーム資産を後世に伝えていけるかどうか、時間との戦いである。(山地委員)

・オンラインゲームはメーカー側に適切に保存されていない可能性が高いため、アーカイブは難しいだろう。今後、ゲームのプラットフォーム内で音楽イベント等が展開されるケースが増えていくと思われるが、それをどう定義するのかに関心がある。(平委員)

・近年、「Unreal Engine」や「Unity」といったゲームエンジンをベースにしつつ、ゲームの体裁をとらないメディアアート作品やコンテンポラリーアート作品が増えてきている。しかし、業界があるわけではないので、それをアクティビティとして外に発信していくためには、作品を発表するフィールドの充実が重要になる。「Platform for Media Art Production (PMA)」をベースに、コンスタントに新しい作品や活動のデータを集め、発信できる状態にしていきたい。(関口委員)

・国立アトリサーチセンターによる MADB 運営の体制や方針を伺いたい。(関口委員)

⇒文化庁としては、既存の様々なアート関係のデータベースと MADB が連携し、より一体的に運用できればと考えている。一方、これまでの仕組みや蓄積も非常に重要であるため、国立新美術館を所管する文化庁としてもうまく繋いでいけるようにしたい。(吉井氏)

⇒年度事業の建て増しを続けるのではなく、ある種の本籍地を作るべきとの議論も踏まえ、今回の取組になったと理解している。詳細が定まるのはこれからだが、継続性に関しては国立新美術館サイドとしても意を尽くしていただいていると思う。(桶田氏)

・国立アトリサーチセンターを本籍地としつつも、継続性のある予算措置、そして人を継続して雇用できる場所が不可欠である。「メディア芸術」を冠している一連の事業は、「メディア芸術祭」受賞作のアーカイブ化が一つの端緒だったが、「メディア芸術祭」が終了するという大きな変化は、一連の事業にとっても節目となる大きな変化として捉えて良いのか。(伊藤委員)

⇒国立アトリサーチセンターは、メディア芸術も含め、アート全般をより主体的に発信していく必要があるとの背景から発足する。「メディア芸術祭」で得られた知見や課題を落とし込んだ新たな事業展開を検討していきたい。(吉井氏)

⇒「メディア芸術祭」は終了となるが、メディア芸術に対する取組の方針の大きな見直しはないと理解している。社会的な関心が高まっている分野なので、全体としてのウェイトが増すことはあっても減ることはないだろうと思いたい。(桶田氏)

・新しい種別の情報が何であるのかを検討するためには、メディア芸術連携基盤等整備推進事業で先端的な事例も含めて見なければならぬ。一方、データベースは安定して 24 時間 365 日稼

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

働させなければならない。役割が分かれること自体には賛成するが、健全な相互批評関係やインタラクションが一層深まる組織設計を期待したい。(大向委員)

⇒両事業の受託事業者間でよほどのディスコミュニケーションが生じない限りは、おっしゃる方向で希求していく運びになるだろう。(桶田氏)

- ・デジタル環境で作品が作られていく環境と様々なプラットフォームをどう考えていくのか、全体的な視野に収めていく姿勢が重要になっていると感じた。この数年、マンガ分野が成果を上げてきた理由には、モノとしての価値が見えやすかった事実がある。一方で、コトの価値とは何なのかを概念的に整理する必要があるだろう。制作環境だけではなく、消費や体験もウェブベースに移行していく中で、ウェブの世界はアクセスや行動履歴からその価値を証明してきた部分がある。今後、4分野も共通した価値の物差しを持てるのかどうかを検討すべきではないか。(水島委員)

⇒我々がモノの価値と認識しているものも、究極的にはコトの価値に淵源[えんげん]があるはずである。これまではモノの存在で議論が止まっていたが、そのモノになぜ価値があるのかの議論は、各分野共通して重要になってくるだろう。(桶田氏)

- ・マンガの原画にせよ刊本にせよ、コトの痕跡としてあるとの見方が可能であるとは従前から申し上げておおりである。今や描き手も読み手も初めからデジタル環境にある中、数年後には紙の雑誌や原画が当たり前の存在ではなくなる可能性が高く、アーカイブの意味もそのまま自明のものとして継続するとは考えない方がいいだろう。逆に言えば、具体的に原画や刊本のアーカイブに着手できている現状は、ぎりぎり間に合ったと捉えられるだろう。(伊藤委員)

- ・コトは記録というモノで残すので、常にコトはモノに繋がって残っていくが、なぜそのモノが大事かの説明が重要になってくる。併せて、メディアアートのようなコト性の強いものをどうモデル化して、どう残していくのかは継続して議論していくべきだろう。早稲田大学演劇博物館「ドーナツ・プロジェクト」では、館としてモノは残せるが、形がない演劇そのものはドーナツの穴の部分であると説明されており、言い得て妙だと感じた。また、本事業の中で様々な人が集まり、様々な議論を重ね、様々なものを創出し、繋いできた各コミュニティは非常に価値がある。海外にもコミュニティがある状況を意識した上で、MADBをはじめとする各コミュニティで作っているデータベース等を発信すれば、より価値が高まっていくだろう。(杉本委員)

- ・この分野は、ある種のアニマによってモノとコトが繋がって魅力を発している。ただ、そのアニマはデータベースにできないので、本事業に携わる皆さんのアニマに対する考え方のようなものが、データベースにも反映されてくるだろう。また、状況や構造が違う分野が、共通してMADBを横に置きながら展開していく意味を考える段階に来ていると感じた。MADBでは発信しにくいものを各分野で工夫されると思うが、そうするとまたバラバラに見えてくるフェーズになる

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

かもしれない。MADBの運営や所管も変わるのであれば、各分野の全体を見渡せるような機能と効果を持つMADBを構築して、それが良い働きができるよう再考していくタイミングではないか。(細井委員)

- ・モノをコト的な価値で結んでいくほか、横串に刺せる価値がある。メディアアート分野で積極的に推進している考え方だが、次のクリエイターを作っていくことである。今後、次のクリエイターを作っていくための展開を結びつけるためのモチベーション合わせができていくと、より効果的ではないか。(水島委員)

5.5 総括

令和4年度事業では、「メディア芸術連携基盤等整備推進事業(以下、連携基盤等整備推進事業)」と「メディア芸術データベース等に係る調査研究事業(以下、データベース事業)」の2事業が並走したので、連携基盤等整備推進事業内に戦略委員会、有識者検討委員会を設置し、データベース事業における取組に対しても必要に応じて助言等を行う体制とした。

分野別強化事業では各分野とも取組の成果に対して一定の評価がなされた。指摘された課題に対しては、有識者検討委員からのアドバイスを参考にして、来年度以降の発展的な活動に繋がることが期待される。

今年度事業は、令和2年度に策定したビジョン、ミッション2024(DRAFT)に沿って運営してきたが、産・館(官)・学の連携をより深められた。令和3年度の戦略委員会で提案された各分野における共通課題のうち、産・館(官)・学の横断的関与によって課題解決を図るプロジェクト会議の実施によって、分野固有の課題解決に向けた取組ができたことは確かな成果だと考えている。今年度事業内で議論された課題を踏まえ、より発展的な活動の持続的な実施により、更なる今後の発展を期待できる。

第6章 事務局調査研究：プロジェクト会議

6.1 実施目的

過年度までの事業を通じて浮かび上がった各分野における共有課題のうち、産官学の横断的関与により課題解決を図る必要があると明らかになった課題を取り上げ、解決に向けた協議を進める。

6.2 実施内容

日本の商業マンガに関する原画（紙）の散逸を防ぐため、急速に飽和しつつあるマンガ原画アーカイブセンター（以下、MGAC）の所蔵館ネットワークにおける原画収蔵スペースの大幅拡充を早急に実現すべく、日本における主要なマンガ商業出版社の協力を得てMGACの機能強化を図るための具体的な協議を行った。

(1) 第1回プロジェクト会議「MGAC+」

日時：2022年9月22日（木）17:00～18:10

場所：オンライン会議

参加者：

大石卓	横手市増田まんが美術館 館長
桶田大介	弁護士／シティライツ法律事務所
吉村和真	京都精華大学 専務理事／マンガ学部 教授
＜文化庁＞	
椎名ゆかり	文化庁 参事官（芸術文化担当）付 芸術文化調査官（メディア芸術担当）
牛嶋興平	文化庁 参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係 研究補佐員
＜JV事務局＞	
末吉覚	大日本印刷株式会社 マーケティング本部
西田武央	同上
森由紀	同上

議事：

出版社からの出資の受皿となる「一般社団法人マンガアーカイブ機構（仮称）」の設立に向け、法人設立時の定款案、予算の現状、想定する専従スタッフとその人件費など、出資する出版社への説明が必要となる項目や今後のスケジュールについて確認した。

また、「MGAC」と「MGAC+」の位置づけについて、文化庁メディア芸術連携基盤等整備推進事業からの再委託事業として現在、一般財団法人横手市増田まんが美術財団が実施主体となり運営しているのが「MGAC」であり、出版社からの協力を得てそのMGACの所蔵館ネットワークにおける原画収蔵スペースの拡充及び機能強化を図る活動が「MGAC+」、その実施主体として新たに設立するのが「一般社団法人マンガアーカイブ機構（仮称）」である、ということで改めて関係者間の認識共有が図られた。

(2) 第2回プロジェクト会議「MGAC+」

日時：2023年2月7日（火）16:00～17:30

場所：オンライン会議

参加者：

青柳昌行	株式会社 KADOKAWA 執行役員
大石卓	横手市増田まんが美術館 館長
桶田大介	弁護士／シティライツ法律事務所
丸澤滋	株式会社小学館 常務取締役
森田浩章	株式会社講談社 専務取締役
吉村和真	京都精華大学 専務理事／マンガ学部 教授
渡辺隆	株式会社集英社 常務取締役

<文化庁>

林保太	文化庁 参事官（芸術文化担当）付 芸術文化支援室長
椎名ゆかり	文化庁 参事官（芸術文化担当）付 芸術文化調査官（メディア芸術担当）
牛嶋興平	文化庁 参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係 研究補佐員

<JV 事務局>

末吉覚	大日本印刷株式会社 マーケティング本部
西田武央	同上
森由紀	同上

議事：

1月19日に別途開催された「一般社団法人マンガアーカイブ機構（仮称）」の設立準備委員会において協議された、機構の体制、原画アーカイブの5年間の目標値、出版社からの支援規模と内訳、法人設立年度の収支予算等について振り返りを行った後、定款の具体的な文案について詳細な確認を実施した。

また、出版社支援をもとにした事業として「一般社団法人マンガアーカイブ機構（仮称）」が扱うマンガ原画の範囲、収蔵基準については、文化庁事業の一環である「MGAC」よりも狭義的なものとして捉えるのが妥当であるとして、検討中の具体的な基準案と、具体的な収蔵原画の選定に際しては、諮問機関としてアーカイブ有識者会議を設置する方針が提示され、意見交換が行われた。

その後、法人設立に際し、定款認証時に必要な設立時社員、登記時に必要な設立時理事、監事の選任について具体的なメンバー案や、法人の設立目標を令和5年4月とする提案について、関係者間での合意が得られた。

6.3 総括

本プロジェクト会議は、昨年度の戦略委員会における課題提起をもとに、今年度新たな試みとし

第6章 事務局調査研究：プロジェクト会議

て実施したものである。メディア芸術領域、特にマンガ、アニメーション、ゲームの3分野の特徴として、アーカイブの対象となるものの物量が非常に多いこと、そしてそれらの多くが産業界によって生み出されていることが挙げられる。今回のプロジェクト会議「MGAC+」、及びそれに関連する会議の中での協議により、マンガ原画の保存に関して、マンガ商業出版社の支援を得て既存のMGACの取組を強化する、という活動が具体的に進み始めた状況は、非常に大きな一歩である。

「一般社団法人マンガアーカイブ機構（仮称）」は今後、マンガ原画だけでなく単行本や雑誌などの刊本も含めたマンガ全般のアーカイブを対象としていく方針であり、またこれを先行事例として参考にしながら、今後アニメーション、ゲーム分野にも同様の取組を広げていくことが望まれる。

第7章 事務局調査研究：コミュニティの形成

7.1 ネットワーク構築ミーティング 自治体連携会議

7.1.1 実施目的

過年度から継続的に実施してきた自治体連携会議を継続的に開催し、人的なネットワークの構築・強化及び知見の共有を図った。これまでマンガ分野を中心としてきた参加団体の分野拡大を図り、アニメーション分野、ゲーム分野の自治体、大学との連携した事例発表を行った。

7.1.2 実施内容

実施体制・会議参加者

メディア芸術コンソーシアム JV 事務局

【自治体連携会議】

吉村 和真	京都精華大学 専務理事／マンガ学部教授（全体コーディネーター）
菅原 真二	札幌市市民文化局 文化部 文化振興課 振興係長
加藤 三千世	札幌市市民文化局 文化部 文化振興課 創造都市ネットワーク担当係長
平 将士	札幌市市民文化局 文化部 文化振興課 振興係
星 奏衣	札幌市市民文化局 文化部 文化振興課 創造都市ネットワーク担当
佐藤 康平	札幌芸術の森美術館 事業係長
山際 竜太	北海道環境生活部 文化局文化振興課 文化振興係 主事
柴田 敏範	横手市まちづくり推進部文化振興課 係長
糸井 文乃	横手市まちづくり推進部文化振興課 副主査
中村 元	横手市まちづくり推進部文化振興課
大石 卓	横手市増田まんが美術館 館長
安田 一平	横手市増田まんが美術館
菅野 滋	山形美術館 館長
高橋 詩織	山形県観光文化スポーツ部 文化スポーツ振興課 文化振興担当
山田 隆夫	新潟市文化スポーツ部 文化政策課 文化創造推進室 主査
矢部 淳也	新潟市文化スポーツ部 文化政策課 文化創造推進室 係長
小池 利春	新潟市マンガ・アニメ情報館 統括館長
石田 美紀	新潟大学 経済科学部 学際日本学プログラム 教授
キム・ジュニアン	新潟大学 経済科学部 学際日本学プログラム 准教授
神村 幸子	開志専門職大学 アニメ・マンガ学部 学部長／教授
堀越 謙三	開志専門職大学 アニメ・マンガ学部 教授
金 亜希子	岩手県 文化スポーツ部 文化振興課 主幹兼文化交流担当課長
眞弓 英樹	福島県須賀川市役所 文化交流部文化振興課 主任
大野 真実	福島県須賀川市役所 文化交流部文化振興課 学芸員
中村 彰男	長野県千曲市 教育委員会文化課 庶務係長
小野 洋	長野県千曲市 教育委員会文化課 文化振興係長
藤本 清敏	京都市産業観光局 クリエイティブ産業振興室 コンテンツ産業振興課長
野沢 陽子	京都市産業観光局 クリエイティブ産業振興室 コンテンツ産業振興係長
勝島 啓介	京都国際マンガミュージアム 事務局次長
細井 浩一	立命館大学 映像学部 教授
岡山 佳文	鳥取県 交流人口拡大本部 観光交流局 まんが王国官房 官房長
岩谷 圭	鳥取県 交流人口拡大本部 観光交流局 まんが王国官房 課長補佐

第7章 事務局調査研究：コミュニティの形成

隅 淳子	北栄町観光交流課 観光戦略室 主任
河崎 積	青山剛昌ふるさと館 館長
門脇 俊	鳥取県境港市 産業部 観光振興課 観光振興係
古徳 健雄	水木しげる記念館 境港市産業部観光振興課 主査
渡邊 朋也	山口情報芸術センター アーキビスト／ドキュメント・コーディネーター
渡辺 浩美	吉備川上ふれあい漫画美術館 館長
吉良 高道	高知県文化生活スポーツ部 文化国際課 企画監（まんが王国土佐推進担当）
田所 菜穂子	横山隆一記念まんが館 館長
田中 時彦	北九州市漫画ミュージアム 館長
表 智之	北九州市漫画ミュージアム 専門研究員
入江 清佳	長崎市文化観光部 長崎学研究所 主事／学芸員
植田 康之	熊本県 観光戦略部 観光交流政策課 課長補佐
岩下 潤次	熊本県大津町 総務部 総合政策課 課長
山田 桂士	熊本県大津町 産業振興部 商業観光課（地域おこし協力隊）
中尾章太郎	熊本県湯前町役場 教育課 湯前まんが美術館／那須良輔記念館
手柴 智晴	熊本県錦町役場 秘密基地ミュージアム
橋本 博	熊本県合志市 合志マンガミュージアム 館長
鈴木 寛之	熊本マンガミュージアムプロジェクト副代表／熊本大学 文学部 准教授
大野 光司	株式会社 COLT 代表
柿崎 俊道	聖地巡礼プロデューサー／株式会社聖地会議 代表取締役
藤田 健次	株式会社ワンビリング 代表取締役
山内 康裕	レインボーバード合同会社／一般社団法人マンガナイト代表

図7-1 体制図

(1) 第1回自治体連携会議

日時：令和4年8月31日（水）13:00～15:30

場所：オンライン会議

参加者：

<発表者>

細井浩一、山田隆夫、小池利春、キム ジュニアン、堀越謙三

<参会者>

矢部淳也、石田美紀、神村幸子、勝島啓介、橋本博、鈴木寛之、田中時彦、表智之、吉良高道、大野光司、岡山佳文、岩谷圭、隅淳子、河崎積、柴田敏範、糸井文乃、大石卓、安田一平、山内康裕、柿崎俊道、金垂希子、入江清佳、菅原真二、加藤三千世、平将士、星奏衣、佐藤康平、渡邊朋也、植田康之、岩下潤次、山田桂士、藤本清敏、眞弓英樹、大野真実、門脇俊、大野真実、門脇俊、古徳健雄、山際竜太、藤田健次、渡辺浩美、古徳健雄、山際竜太、藤田健次、渡辺浩美

<全体コーディネーター>

吉村和真

<文化庁>

吉井淳、椎名ゆかり、奥山寛之、牛嶋興平

<JV事務局>

第7章 事務局調査研究：コミュニティの形成

西田武央、池田敬二、岩川浩之、藤本真之介、佐原一江、小谷可奈、福田佳奈

議事：

- ・開会に当たり、吉井淳氏（文化庁）と吉村和真氏（全体コーディネーター 京都精華大学）から挨拶があり、会議体の位置付けについての説明と参加者紹介が行われた。

■連携事例報告

1) 【総合クリエイティブ産業政策としての「KYOTO CMEX」におけるゲーム分野（細井氏）】

- ・マンガと比べるとゲームは地域との関わりが薄い分野だが、最近は自治体や館から関心を持っていただきつつある。京都には、世界的なゲーム会社の任天堂が存在し、太秦の映画などのコンテンツ産業が歴史的な経緯をもって成立してきた。さらに、大学をはじめとした高等教育機関が多く、国際的な観光都市でもある。固有の事情がある京都の事例を他地域に応用できるかどうかは難しいが、各地域に共通したポイントもあると思っている。
- ・京都には早くから府や市によるコンテンツ振興政策を立ち上げてきた経緯がある。市による京都映画祭や府の京都太秦シネマフェスティバルなど、映画に関わる施策が先行し、特に映画のプロデュースングに関わる政策が重点的に展開されてきた。しかし、2000年代に入ると、映画とマンガ、アニメーション、ゲームを横断するコンテンツが一般的になり、分野の区切りの重要性が実態として薄れてきた。
- ・マンガ・アニメーション・ゲームはクロスメディア展開の激しさが特徴である。特にユーザー側は分けずに楽しむという消費活動の特性があるので、単純に政策的な分けを固定化することが難しい。コンテンツ産業のクロスメディア展開を見据え、太秦シネマフェスティバルの一環として実施された2007年の太秦戦国祭り、2008年の京都妖怪町おこしプロジェクトが開始され、多様な主体が参画して進めるうちに京都市・京都府の境目がなくなり、産官学の横断的かつ柔軟なイベントとなった。
- ・ゲームは、双方向性によってゲームを楽しむ人に行動を誘発する特徴があり、キャラクターには面白さと分野横断性がある。それらが政策の中身にも影響を及ぼしてきたムーブメントの中で、2008年に京都市コンテンツビジネス研究会が発足し、京都固有の地域資源のコンテンツ活用と流通の促進、新たなニーズに対応するクリエイターのネットワーク形成、イベントや拠点施設を通じた発信力強化の政策が打ち出された。
- ・2009年、オール京都体制によるコンテンツ分野の総合的な振興政策である「KYOTO Cross Media Experience (KYOTO CMEX)」が発足。「Experience」がポイントで、世界に通じる日本のコンテンツの原点である京都において、クロスメディアの時代に人々を魅了するコンテンツを創りだせる人材の育成について、考え、学び、楽しむことのできる「Experience」

第7章 事務局調査研究：コミュニティの形成

の創出をコンセプトとし、府・市の政策を繋ぐ焦点にもなっている。

- ・ **CMEX** 発足以来、「ヒストリカ映画祭」「CG アニカップ」「シネマフェスティバル」「京まふ」など、現在も続くイベントが多くある。事業規模としては、2021年はオンラインが大きく伸びて1,254,409名の参加者があった。
- ・ **CMEX** におけるゲーム分野の動きとしては、初回は任天堂に出会っていただき、非常に大きなイベントを開催できた。問題としては、企業には企業の戦略やポリシーがあるので、毎年同じ時期に御協力を頂くのが難しい点がある。また、2013年に、メジャー企業の固まる京都から、これから伸びるインディーゲームをフィーチャーしたクローズドイベント「BitSummit」が開催され、これに可能性を感じた京都府が中心的なイベントにしようとして、現在まで続く大盛況イベントになっている。

2) 【新潟地区におけるマンガ・アニメーション分野の取組】

- ・ 新潟市は数多くのマンガ家やアニメクリエイターを輩出しており、同人誌即売会などのアマチュア創作活動も盛んである。マンガ・アニメーションを文化施策の主要な柱に位置付け、更なる振興と地域産業の活性化を目的として「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」を作成。マンガ基礎講座を体験できる「マンガの家」や作品展を楽しめる「マンガ・アニメ情報館」のほか、官民共同で一大イベントに成長した「にいがたアニメ・マンガフェスティバル（がたふえす）」は市内の専門学校が実行委員として参画し、業界を担う次世代の人材を育成したいと考えている。「にいがたマンガ大賞」はマンガ雑誌編集長や編集者などの2次審査員をそろえ、教育機関とも連携しており、プロデビューする方も輩出している。「マンガ家志望者支援事業」の出張編集部添削会では、毎年10～20名にスカウトがあり、平成30年度は1名がプロデビューを果たした。（新潟市）
- ・ 2013年に開館した「マンガ・アニメ情報館」及び「マンガの家」は、マンガ・アニメーション文化を広く新潟市民に親しんでいただくことを目的に運営され、シティプロモーションの一翼も担っており、両施設と街の回遊を同期した施策やキャンペーンを行っている。「マンガ・アニメ情報館」には作品展や声優体験コーナーなどを設け、ジャンルへの憧れを醸成し、「マンガの家」で体験講座に昇華、次世代への可能性へと繋いでいくストーリーで運営に当たっている。「マンガの家」は次世代の担い手作りの基地的な役割を担っており、近隣の小中学校への出張講座、専門学校や大学と連携した現場実習にも力を入れている。当館開館前と比べて現在は、マンガ・アニメーションへ抵抗のない環境が広がってきている。新潟におけるマンガ・アニメーション文化・産業・教育、そして市民を繋ぐハブ機能を持った施設を目指していきたい。（マンガ・アニメ情報館）

第7章 事務局調査研究：コミュニティの形成

- ・2016年、アニメーション演出家・渡部英雄氏の膨大なアニメーション中間素材コレクションの御一任を頂いたのをきっかけに、新潟大学でアニメ・アーカイブ研究センターが発足した。渡部氏が活躍した1970～1990年代の中間素材については、消失や散逸する状況が長く続いている。スタッフ向けに大量にコピーされた中間素材でも使っていた人によって素材の特徴が変わるので、アニメ・アーカイブ研究センターでは全て管理している。また、文理融合型で一般公開用データベースの整備、セル画保存のソリューション開発を進めている。社会への還元としては、中間素材を中心にした展示活動も開催している。中間素材を扱う上で、権利者との信頼関係構築は不可欠である。研究交流を結んだ開志専門職大学とともに、新潟市を拠点にするアニメーション・アーカイブ素材を用いた研究、利活用に向けて頑張っていきたい。(新潟大学)
- ・新潟市は数十年前から市民・行政でアニメーション・マンガに関するまちづくりを進め、その取組の規模と多様さと人材育成の実績から、アニメーションでは全国一だと思っている。しかしながら農業県のイメージが強く、アニメーション・マンガに関する活動が余り知られていないため、「新潟国際アニメーション映画祭」を企画した。来年3月に第1回を開催し、いずれはアジア最大の国際アニメーション映画祭に成長させたい。世界のアニメーション映画祭は短編のアートアニメーションが対象だが、ネット配信業者の隆盛により、いまや長編アニメーション映画祭も可能な状態で、商業アニメーション作品や作家も受賞の対象になる。第1回の審査委員長・押井守氏のような監督が映画祭から輩出されれば、アニメ・マンガ創造都市新潟は一段上のステージに上られるだろう。(開志専門職大学)

【質疑応答】

- ・新潟市のマンガ出張講座の講師陣について。(京都国際マンガミュージアム)
⇒新潟でマンガ・アニメーション関連の仕事をしている方、専門学校の卒業生などに来ていただいている。講座内容には、描き方そのものに興味を持ってもらう職業啓発、目標にする職業を見つけてもらう動機付けも含まれる。(新潟市マンガ・アニメ情報館)
- ・特別展は年間予算の何%で開催されているのか。また、話題の作品の展覧会を開催するに当たって、相談する先は出版社か企画会社か。(吉備川上ふれあい漫画美術館)
⇒大部分は市からの予算だが、追いつかない部分は展覧会ごとに地元の企業や放送局と実行委員会を組んで御出資を頂いている。開催については、出版社から直接お話もあるが、プロモーターを挟んで調整していく関係を構築している。(新潟市マンガ・アニメ情報館)
- ・継続発展性をどのような指標で測っているのか。(吉村氏)
⇒京都精華大学と連携する上ではアカデミックな面もあり、単純な来場者数や売上げでは測り難いと悩んでいる。ただ、コロナ禍でインバウンドが縮小する中で、地元密着の施設とし

第7章 事務局調査研究：コミュニティの形成

て育っているかとの視点も見ていく必要があると思っている。(京都市産業観光局)
⇒施設の入館者数やイベントの参加者数は交流人口を見ていく上でも重要な指標だが、コロナ禍において人数だけを指標とするのは難しく、具体的な指標を考えていく必要がある。地域資源を活用し、人材と資源が好循環する施策を展開していきたい。(新潟市)

■アンケート結果をもとに協議・質疑応答

- ・昨年度まで参加されていた団体に任意でアンケートをお願いしたところ、予想より多くの31団体中21団体から御回答を得た。御協力に感謝申し上げる。(吉村氏)

【質問1：with/after コロナを見据えた取組】

- ・半分以上がオンライン若しくはリアル×オンラインで取組を行っている。(吉村氏)
- ・コレクションを中心とした展覧会「きみのみかた、みんなのみかた」の中で、初のオンライン収蔵庫ツアー「ゲイモリナイトミュージアム」を実施した。需要はありながらなかなか実施できなかったが、今回はオンラインのメリットを生かした内容となった。美術館単独では実施できない事業も、地域の芸術文化機関と活動したい国際芸術祭事務局と一緒にすることで、双方にメリットがある形で実施できている。(札幌芸術の森美術館)
- ⇒今回のノウハウは今後も継続されていくのか。(吉村氏)
- ⇒やってみて分かった部分もある。我々だけではという部分もあるが、今後も様々な機関と協力関係を結び、協働していきたい。(札幌芸術の森美術館)

- ・「まんが甲子園」は、過去2年間オンライン開催だったが、今年度はハイブリッド型での開催となった。海外からの参加はオンラインだったが、距離的なハンデを越えて参加できるメリットを生かした。ハイブリッド型は運営で苦勞する面もあるが、上手に活用して、来年度以降も国内外に「まんが甲子園」を広げていきたい。(高知県)
- ・トークイベント「生誕100年 水木しげる生誕祭」はオンラインで実施したが、予算が相当にかかり、時間調整も難しいので、余りやりたくないのが本音である。「国際マンガコンテスト」や「声優魂」も、ハイブリッド型を取り入れたり、動画で審査したり、コロナ禍において工夫をしながら実施している。(鳥取県まんが王国)

【質問2：災害対策の観点から保管について感じる事、支援してほしい事】

- ・回答ではお金の問題が最も多く、後回しにすべきではないと分かりつつも、手が回らない実態があるように思う。(吉村氏)
- ・数万点を一括でお預かりする段階では中身が分からず、預かる前の保存環境によっては、防虫などの観点からすぐに収蔵庫に入れられないこともあり、仮置き・整理中の資料は災

第7章 事務局調査研究：コミュニティの形成

害に対して脆弱 [ぜいじゃく] な状態にある。仮に被害にあった場合は何が失われたのか分からなくなり、預けてくださった方との間に大きなコンフリクトが生じるおそれもある。なるべく早く仕分けて収蔵庫に入れるためには、場所の確保もさることながら、日常的なルーティンの中で整理をしていく必要がある。また、長期的な指標の中で地域資源の活用が重要である。ビッグタイトルの展覧会より人は来ないかもしれないが、収蔵資料を活用して広めていく意義は単純には測れない。(北九州市漫画ミュージアム)

⇒スペースがなく、相談を受けたが受け入れられなかったことはあるか。(吉村氏)

⇒もちろんある。(北九州市漫画ミュージアム)

⇒廃校を利用したコスプレ撮影スタジオ「くらて学園」では、用務室でマンガ・アニメーションを収蔵しているが、やはりスペースに限りがあり、自宅で保存するわけにもいかないの
で収蔵を諦めたことが多々ある。(株式会社 COLT)

【質問3：メディア芸術分野の中間成果物の保存について】

・半数程度が中間成果物を保存しており、内容はマンガ原画が多い。恐らく今後、アニメーションのセル画や台本なども増えると思われる。(吉村氏)

・「特撮の神様」円谷英二監督の出身地である須賀川市では、特撮作品に関わる幅広い資料の保存活動を行っている。特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構(ATAC)と協力し、2年前に須賀川特撮アーカイブセンターを開館。一般の方も収蔵品を見学できる。全国でも類似の活動を聞いたことがなく、本市独自の取組である。(須賀川市)

・大量の寄贈本が集まり、収納ができない状況なので、廃校の利用をお願いしている。自治体の協力でネットワーク化して収蔵していくシステムのモデルになるので、今後も学校利用を広がっていききたい。(合志マンガミュージアム)

・アーカイブ向きかどうかは分からないが、空き研究室は多いので使える場所はある。同じ新潟市内でも都心の大学はすごくスペースに制限があると伺っている。(新潟大学)

⇒教育機関の活動を広く市民にアウトリーチするには自治体の協力が不可欠なので、スペースの問題はもとより広報活動のバックアップをお願いしたい。(新潟大学)

⇒新潟大学とともにアニメーション・アーカイブに取り組み、システムやカタロギングも新潟大学に合わせた同じ形式で行うことで、全国の研究者も使いやすくなっている。新潟市にはオブザーバーなどで入っていただき、今後は線を面に広がっていききたい。(開志専門職大学)

【質問4：取組事例を聞いてみたい団体】

・文化芸術創造アドバイザーは、本県と各分野専門家の継続的な協力体制の構築を目的に設

第7章 事務局調査研究：コミュニティの形成

置され、本県の文化振興全般に関わる施策、今後の在り方等に助言を頂いている。コロナ禍以降は助言を頂く機会を設けられていないが、コロナ禍以前には、県実施のイベントに出演、文化芸術振興指針の改訂に御協力を頂いてきた。(岩手県)

- ・マンガ原画アーカイブセンターは、保存していく仲間を増やすことも業務の大きな柱としてあるが、保存形式や設備に必要な条件はなく、各館の事情に応じた精いっぱい許容する考え方である。助言もできるので、遠慮なく御相談を頂きたい。(横手市増田まんが美術館)
⇒学校利用などで施設を改修するに当たり、温湿度管理、防犯・火災対策をどこまで仕立てるべきか、事例があれば伺いたい。(長崎市)
- ⇒一定の基準はあるにしても、実態に応じたアドバイスができるだろう。(吉村氏)

【質問5：自治体連携会議への期待】

- ・予算確保、人材、スペースに関する回答がある。文化庁の支援と繋げられる仕組みを考えたい。館や自治体によって課題も違うことに加え、オンラインミーティングでは部屋を分ける機能も備わっているので、次回は実験的に近いニーズでグルーピングした分科会を実施したい。その結果もふまえ、この自治体連携会議では、分野・自治体などの立場を超えて知恵や交流を広げたく、より多くの参加者を巻き込めるしつらえを目指す。今回はゲームとアニメーションも交えた横断的な交流も成果となった。第2回は1月24日に開催予定。(吉村氏)

(2) 第2回自治体連携会議

日時：令和5年1月24日(火) 13:00～15:30

場所：オンライン会議

参加者：

<全体コーディネーター>

吉村和真

<コメンテーター>

神村幸子、渡邊朋也

<ファシリテーター>

柴田敏範、吉良高道、表智之、藤田健次、伊藤遊

<メンバー>

菅原真二、加藤三千世、平将士、中村元、糸井文乃、大石卓、安田一平、眞弓英樹、大野真実、矢部淳也、山田隆夫、小池利春、山内康裕、柿崎俊道、野沢陽子、勝島啓介、岡山佳文、岩谷圭、隅淳子、河崎積、門脇俊、田中時彦、大野光司、入江清佳、植田康之、橋本博、鈴木寛之、岩下潤次、中尾章太郎、手柴智晴

<オブザーバー>

第7章 事務局調査研究：コミュニティの形成

高橋詩織、菅野滋、中村彰男、小野洋、田所菜穂子

<文化庁>

椎名ゆかり、牛嶋興平

<JV 事務局>

森由紀、池田敬二、井上和子、藤本真之介、中沢祐介、佐原一江、横江愛希子、福田佳奈、小谷可奈

議事：

- ・開会に当たり、吉村和真氏（全体コーディネーター・京都精華大学）から挨拶があり、会議体の位置付けと進め方についての説明、参加者紹介が行われた。

<分科会>

- ・A～E グループで分科会が行われた。

<全体会>

【A ルームからの発表（ファシリテーター：柴田氏）】

- ・A ルームでは、東北エリアでメディア芸術分野に着手している行政の方々で議論した。行政というと、まちづくりや賑 [にぎ] わい創出の話になりがちだが、メディア芸術に関する文化を後世に残していく事業を計画の中に位置付けておられた。しかも、先人の作家や監督が作り上げてきたものの保存がゴールではなく、次の人たちを育てていくビジョンを持って展開されている現状を心強く感じた。実現のためには、地域にとって重要かつ誇りになるものだと伝え、理解を得ることが必要であり、今後の課題でもある。東北エリアは、西日本に比べると認知度が低く交流人口も圧倒的に少ないと思っているが、今日のメンバーがそれぞれのお立場で、メディア芸術を基点にした取組を東北一丸となって推進していけば、日本中のどこにも負けないエリアになると感じた。今後も皆さんと情報共有し、未来を目指して頑張っていきたい。

【B ルームからの発表（ファシリテーター：吉良氏）】

- ・B ルームでは、文化資源の活用をテーマに貴重な御意見を多数頂いた。トレーディングカードを軸にした集客イベントの事例では、非常に盛況だった一方、人が集まりすぎたために整理や転売対策に苦心されていた。また、ミュージアムの建築自体にフォーカスを当てた価値創造の事例もあった。企画立案は、業者に頼らず職員中心に作っていく自治体もあるが、人事異動、担当職員の人数、有期雇用職員だと継続性に難がある現状が課題に挙げられていた。グローバル展開に関しては、国際マンガコンテストを各自治体で開催しているが、地元応募者の確保や効果的な募集方法、目的と着地点に課題が残る。コロナ禍対策について、クルーズ船の寄港受け入れ、収益をベースにするイベントの人数回復の話題もあった。情報発信に関しては、自治体間イベントカレンダーを文化庁から一元発信できないか

第7章 事務局調査研究：コミュニティの形成

との声があった。最後に、B ルームは関西エリアのメンバーが集まったこともあり、マンガナショナルセンターは是非関西にとの意識共有が図られた。

【C ルームからの発表（ファシリテーター：表氏）】

- ・C ルームでは、九州エリアのメンバーで二つの論点について議論した。1 点目の論点は、自治体が地域情報マンガや行政広報マンガを地元作家に発注する際のノウハウやマッチングについてであり、湯前町や北九州の事例をもとに議論を進めていった。まず、発注するマンガの形態による原稿料の目安が知りたいとのニーズがあった。作家育成に当たっては、自己表現として作品を仕上げるアーティスト志向の作家より、自治体としてはクライアントのイメージを実現する職人的な作家を育て、かつ作家をコーディネートする企業体を増やしていく動きが重要との意見があった。いずれも事例を蓄積・共有し、継続性を持って全体で扱ってもいいテーマだろう。2 点目の論点は、海外観光客を誘致するアイデアについてである。一部の日本マンガしか知られていないので、全体像を示す展示のアイデアについて意見があった。非日本語話者に向けて見応えのある展示やアーカイブとは何か、これは今後に関わる重要なテーマである。

【D ルームからの発表（ファシリテーター：藤田氏）】

- ・D ルームでは、企業・団体の視点から議題を進めた。まず、自治体連携会議に関東圏からの参加がない現状に注目し、東京と地方の違い、東京でのイベントや地方での集客について話し合った。2 点目の議題は、自地域に人を集めるだけではなく、地域の特性をどう出していくかについてである。商業のマンガやアニメーションを扱う場合、民間企業に決定権があるため、自治体もビジネスルールの学びが非常に重要である。また、民間と行政が組んでクリエイターやプロデューサーを地域に呼び込む施策もありえるのではないか。新しい作家を育成するにしても、最終的にはショービジネスとして商品売の段階まで到達しなければならない。ショービジネスの中心である東京の企業のルールを知りつつ、最終的にはそれを地方に持ち込み、地方の独自ルールで独自コンテンツを展開し、そのコンテンツを地域の中で保存・活用する流れの実現が理想的である。

【E ルームからの発表（ファシリテーター：伊藤氏）】

- ・E ルームでは、各地域のマンガ関連施設のメンバーが集まり、展覧会や研究会を作れないかを話し合った。まず、湯前まんが美術館と横山隆一記念まんが館で連携したマンガ展を御提案頂き、メーリングリストによる情報交換、上を説得しやすくなる材料として包括提携の文書作成、展覧会を企画する館に対する研究協力・資料提供による連携及び巡回など、様々な連携を並行して行う案が挙げられた。1 コマ風刺マンガは、作品に力があることは間違いないが、歴史、一般美術館での展示、海外から注目される方法など、より広い文脈で説明して接続するためには研究と呼ばれる営みが欠かせない。自治体連携会議に参加する自

第7章 事務局調査研究：コミュニティの形成

治体としては、現在人気の作品をどう扱うかという点に議論が集中するが、長いスパンでポピュラーエンターテインメントをどう扱うかという意味では、重要な実験をするチームだったと認識している。具体的なアウトプットとしての展覧会などに補助金を出してほしいという意見もあった。

【全体総括（コメンテーター：神村氏）】

- ・各記念館の工夫や課題を共有できれば、基盤整備の大きな役割を果たす知見が得られると感じた。イベントには消極的な記念館も見受けられるが、地域の方々が喜んでくれるイベントの開催は記念館にとってもよい活動である。映像の力は大きいので、マンガの記念館でもイベントで、映画館や公民館での映像上映を検討してはどうか。東京と違い、大規模ではない地方であれば、駅に降りたらすぐにお祭りというおもてなしができ、地域も記念館も毎年楽しみにするイベントも可能である。さらに、マンガやアニメーションに関する簡単なワークショップができれば、より良いものになるのではないかな。

【全体総括（コメンテーター：渡邊氏）】

- ・文学館・図書館・資料館的なトピックと観光・産業振興的なトピックが複雑に交差している領域で、非常に刺激的である一方、長期的なビジョン策定が難しいと感じた。人材育成、流通に関わる経済的基盤の整備、利活用事例が共通のトピックだった。人材育成については、クリエイターとプロデューサーを地元でどう育てていくかの議論があったが、長期的には読み手・買手も重要になるので、鑑賞教育にうまくリーチする取組があるとよいだろう。行政と関わりがある館や組織体からの参加者が多かったが、ゆくゆくは既存の文学館や美術館との連携も進んでいく可能性があるだろう。

【全体総括（コメンテーター：吉村氏）】

- ・各ルームで出された様々な取組や論点に共通する要素が多い状況は、この領域がまだ若い現状を意味しているのかもしれない。マンガやアニメーションへの自治体の取組は注目されやすいが故に消費されやすい面もあるので、持続性を求めるためにも文化や教育の柱を大切にすべきと感じた。原稿料等の目安が見えない状況は、適正さ・公平さが求められる自治体にとっては悩ましいが、この場のような繋がりや情報と人脈を開いていけば、東京標準だけではない、地方ならではの独自性のある値付けができるのではないかな。メディア芸術分野の商品は全国どこでも同じ価格で流通しているが、その標準価格とは異なる付加価値が付くような取組を自治体には期待したい。さらに、その新しい価値を比較参照できる基準や仕組みがあれば、収支や入館者数などの従来の物差しとは違った、自分たちの強みを活かした指標を持って、地域住民や役所内への説明にも新たな説得力を得られる。
- ・東京中心ではない地方発の取組に挑戦しており、日本だけではなくアジアを見据え、九州

第7章 事務局調査研究：コミュニティの形成

から韓国や台湾のメディアへのウェブトゥーンの発信を考えている。日本の東京を中心とした議論は観点が違うと思っていた。(株式会社 COLT)

⇒大きな可能性を秘めているので、グローバルな視点も入れていきたい。(吉村氏)

- ・早速、新聞マンガ家の記念館だけでもメーリングリストで今後の企画や取組を情報共有していきたい。参加を希望される方は御連絡頂きたい。(湯前まんが美術館)

- ・アニメーションに関してノウハウがないので、簡単にできるアニメーションのワークショップについて詳しくお伺いしたい。(合志マンガミュージアム)

⇒家庭用の安価なパソコンとソフトが必要になるが、専門学校や高校があれば設備や講師もすぐに都合できる。内容も、30分程度で作品の絵を着色する簡単なものだが、作品の権利処理はしておく必要がある。参加者にも非常に喜ばれた。(神村氏)

- ・全体の感想として、「Zoom はすごい」「本音は面白い」「話題は尽きない」「ファシリテーターは有り難い」、そして結論は「今日の会議形式には大いに可能性がある」と感じた。次回も同様の形式を検討しているため、より良い実施に向け、引き続きアンケートの協力をお願いしたい。(吉村氏)

7.1.3 総括

今年度の自治体連携会議は、計画通り 2 回の実施となった。全体の実施内容は上記の通りだが、過年度までの成果を継続発展させることに加え、マンガ分野だけでなくアニメーションやゲームにまで連携を拡大することも含め、各回で設定した目標はほぼクリアできた。

第 1 回会議では、ゲーム分野の有識者として細井浩一氏に、マンガとアニメーションによる自治体連携の関係者として新潟地区のメンバーに、それぞれ貴重なレポートを頂いた。京都と新潟という、浅からぬ年月と予算を費やしてこの分野を活用した事例紹介だけでなく、各参加者の関心も高く、かつ自治体と大学との連携モデルとして、参考になる知見や情報が多く得られた。とりわけ、オール京都体制のハブとなる CMEX のこれまでの蓄積、それとは対照的に、新たなプロジェクトである「新潟国際アニメーション映画祭」という新潟の取組は、今後の方向性を考慮する上で示唆に富む対象であった。加えて、各参加者に対してあらかじめ実施したアンケート調査も順調であり、回答率の高さだけでなく各項目における回答も現場からの具体的・実用的な声を反映していることから、そのまま応用できる情報も散見された。今後はそれぞれのニーズに応じて、更に連携を推進すべく、会議を挟んだ期間にも必要な情報を受け渡しできるような、参加者同士のマッチング支援も検討したい。

第 2 回会議では、これまでのネットワーク構築の順調な拡大によって、有り難いことに一つのテーブルには収まらないほどの参加団体数になったことを受け、分科会と全体会の二部形式による実施を試みた。具体的にはブロックやテーマに即した五つのルームを分立し、それぞれにファシリテ

第7章 事務局調査研究：コミュニティの形成

ーターを配置したが、事前のファシリテーター向け説明会を実施するなど、準備を入念に進めたこともあって、各参加団体からはおおむね好評を得ることができた。一方、全体会ではアニメーションとメディアアートの有識者をコメンテーターに迎え、各ルームにおける協議の様子を観覧してもらったのち、それぞれに有用な質問や助言を得た。ただ、途中退出が前提となる見回り方式だけに、個別のテーマを深掘りしたり比較したりと、分科会と全体会との役割をスムーズに連結させるには課題が残ったことは確認しておきたい。そのような成果と課題を得た回ではあったが、オンライン会議の利点を最大限に活用した点では高く評価できるものであり、会議直後のアンケート結果からも、次回以降も同じ二部形式での実施を希望する意見が大半であることをふまえ、今回の反省点を検証しながら来年度の計画を立案したい。

以上、今年度の総括を述べてきたが、ネットワークの構築・強化による知見の共有・強化が経年とともに広がり厚みを持つことは論を待たず、会議体の運営だけでなく、参加の呼びかけや参加後のサポートも含めた、全体的かつ持続的な運営体制の整備が不断に求められる。その点を改めて確認すべく、中長期的な視野でこの取組を続ける必要があることを付記する次第である。

7.1.4 自治体連携アンケート

自治体連携会議（コミュニティ形成 ネットワーク構築ミーティング）の一環として「メディア芸術」振興に関するアンケートを実施した。対象は全国 1,740 の地方自治体で、559 の自治体から回答を得た。アンケート期間は、令和 4 年 12 月 28 日から令和 5 年 2 月 3 日。

（アンケート項目）

1. 「メディア芸術」コンテンツを使った企画について、検討若しくは実施したことはありますか。
 - A. 実施したことがある（質問 2 へ） → （136 件 25%）
 - B. 検討中（質問 2 へ） → （7 件 1%）
 - C. 検討したが実施しなかった（質問 3 へ） → （12 件 2%）
 - D. 検討していない → （404 件 72%）

2. 質問 1. にて A・B と回答頂いた方へ

検討又は実施されたコンテンツ、内容についてお聞かせ下さい。（自由記述）

- ・アニメアンバサダー周年記念事業、グッズ展開等
- ・プロジェクトマップ、アニメーションの上映
- ・アニメーションを使ったイベント（フォトラリー、SNS 投稿、スタンプラリー等）
- ・デジタルサイネージの設置
- ・ふるさと産品 PR 等にご当地アニメを活用
- ・オリジナルアニメーション、マンガの制作
- ・インスタレーション、デジタルアート

第7章 事務局調査研究：コミュニティの形成

3. 質問 1. にて C と回答頂いた方へ

実施できなかった理由をお聞かせ下さい。【複数回答可】

A. 予算的課題 → (13件 61.9%)

B. ライセンス手続きに関する課題 → (7件 33.3%)

C. その他 (自由記述)

- ・ 展示環境と利用についての決め事や専門的にできる人がいなかったから
- ・ 対応する職員のリソースの課題
- ・ e-sports 事業を継続検討中

4. 「メディア芸術」コンテンツを活用した街の活性化を行う (又は行った) 際に困った点や、苦勞された点をお聞かせ下さい。

(自由記述)

- ・ 費用対効果の検証
- ・ メディア芸術を専門とする学芸員がいないため
- ・ 予算的課題、著作権
- ・ 高齢者にとってあまり馴染みがない
- ・ コロナ禍の影響により、イベントへの参加を控える方が多い

5. 「メディア芸術」作品若しくは中間成果物を保存・保管している施設はありますか。

A. YES (質問 6 へ) → (58件 10%)

B. NO → (501件 90%)

6. 保存・保管している施設についてお聞かせ下さい。

A. 自然災害等の被災への備えについて (自由記述)

- ・ 対策マニュアルを策定しスタッフ間で周知徹底
- ・ CO₂消化設備のあるエリアにて展示 (対火災)
- ・ 2階という場所であることから水害も考えにくい。とはいえ、様々なケースを想定してのリスクマネジメントは必要なので、データをクラウド上にも保管する等の対策は今後必要と思われる

B. 自然災害等の被災への懸念事項について (自由記述)

- ・ 道路の付近に設置してある作品もあり倒壊するおそれがある
- ・ 収蔵庫には資料の落下防止策を施しているが、地震等による建物の一部損壊や資料の破損が懸念される
- ・ 津波の浸水域となっている
- ・ ハザードマップ上安全な場所に位置しているが最近の自然災害は予測が付かず万全の体制を構築することが難しい

第7章 事務局調査研究：コミュニティの形成

7. 今後、過去の名作コンテンツへの注目が高まると思いますか。
- A. とてもそう思う → (55件 10%)
 - B. まあそう思う → (223件 40%)
 - C. そう思う → (223件 40%)
 - D. 思わない → (58件 10%)
8. 「メディア芸術」作品を所蔵されている自治体様へお聞きします。
所蔵作品の現物・デジタルアーカイブは、どのように利活用されているかお聞かせ下さい。
【複数回答可】
- A. 展示利用 → (50件 48%)
 - B. ライセンス利用（商品化・広告販促等） → (11件 10%)
 - C. 教育利用 → (26件 25%)
 - D. その他（自由記述） → (18件 17%)
 - ・視聴覚資料室での図書館利用者への貸出
 - ・ライブラリー（図書コーナー）に設置し、来館者に自由に閲覧してもらっている。
 - ・研究資料として活用
9. 「メディア芸術」作品を所蔵されている自治体様へお聞きします。
NFT 又はブロックチェーンといった最新技術を活用した取組みを実施されていますか。
- A. 既に実施している（質問 10 へ） → (1件 1%)
 - B. 実施の準備段階 → (0件 0%)
 - C. 実施の情報収集段階 → (9件 8%)
 - D. していない → (101件 91%)
10. 質問 9 にて A と回答頂いた方へ
既に実施されている取組みについてお答え下さい。（自由記述）
- ・ NFT 作品を展覧会で展示したほか、市でも購入
11. 海外に向けた施策・活動についてお聞かせ下さい。
- A. 既に実施している（質問 12 へ） → (27件 5%)
 - B. 実施の準備段階 → (10件 2%)
 - C. 実施の情報収集段階 → (26件 4%)
 - D. していない → (496件 89%)
12. 質問 11 にて A と回答頂いた方へ
既に実施されている施策・活動についてお答え下さい。（自由記述）

第7章 事務局調査研究：コミュニティの形成

- ・海外姉妹友好交流都市との文化交流
- ・日中韓新人 MANGA 選手権、釜山ウェブトゥーンフェスティバルへの出演、作品出展等
- ・アヌシー国際アニメーション映画祭において PR を実施
- ・館内及びパンフレットは多言語対応を行っている。パンフレットは英語、簡体字、繁体字、韓国語、フランス語を作成
- ・多言語版観光ガイドブックの作製、海外の閲覧者を意識した SNS 発信

13. サステイナブルな社会の実現に向けた取組みについてお聞かせ下さい。

- A. 既に実施している（質問 14 へ） →（54 件 10%）
- B. 実施の準備段階 →（37 件 6%）
- C. 実施の情報収集段階 →（133 件 24%）
- D. していない →（335 件 60%）

14. 問 13 にて A と回答頂いた方へ

既に実施している取組みについてお答え下さい。（自由記述）

- ・町内各小中学校における SDGs 推進出前講座
- ・2050 年までにカーボンニュートラルを実現することを目指す「ゼロカーボン宣言」を行い、木質バイオマスエネルギーの活用の推進等を行っている
- ・環境省の脱炭素先行地域に選定され、脱炭素社会の実現のため取り組んでいる
- ・サステイナブルマルシェの開催
- ・市内国立公園のゼロカーボンパーク推進
- ・歴史的資源を活用した観光まちづくり
- ・循環をテーマにしたマルシェの開催・自然素材を使った伝統工芸の観光体験のコンテンツ化
- ・SDGs を意識付けるイベントの開催
- ・電動バイクや電動車両、電動アシスト付き自転車等を導入

7.2 外部イベントとの連携（広報活動の強化）

7.2.1 実施目的

メディア芸術及び本事業の意義啓発や認知度拡大を目的として、文化庁メディア芸術祭での本事業の紹介、また外部イベント IMART2022（国際マンガ・アニメ祭 REIWA TOSHIMA）と連携したセッションを行い、広報活動の強化を図った。

7.2.2 実施内容

1) 第25回メディア芸術祭 開催会場での事業紹介

- ・令和4年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業概要をパネルで掲出
- ・令和4年度メディア芸術データベース等に係る調査研究事業概要をパネルで掲出
- ・令和3年度メディア芸術アーカイブ推進支援事業の各事業をパネルで掲出
- ・令和3年度 MAGMA sessions で配信した動画をモニターにて掲出
- ・【分野横断トークセッション】
コロナ禍を経たリアル・バーチャル展示とアーカイブの活用①
「マンガ・アニメーション・メディアアート業界の今とオンライン展示の行方」
(29分14秒) 令和4年3月4日配信
- ・「MADB Lab メディア芸術データベース・ラボ」がスタート
メディア芸術データベース活用の新たな可能性
(21分35秒) 令和4年3月18日配信

2) IMART2022(国際マンガ・アニメ祭 REIWA TOSHIMA)にて本事業の連携セッションを実施

日時：令和4年10月22日(土) 17:30～18:30

場所：としま区民センター6F

タイトル：「未来に継ぐ、マンガ・アニメのそれぞれのアーカイブ」

登壇者：大石卓 横手市増田まんが美術館 館長

山川道子 株式会社プロダクション・アイジー IPマネジメント部 渉外チーム

辻壮一 特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構(ATAC) 研究員

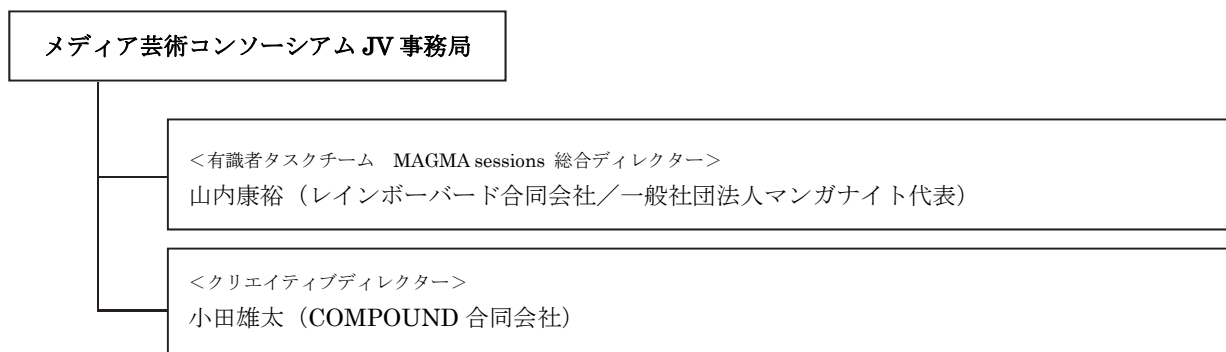
モデレーター：山内 康裕 IMART 実行委員会共同委員長

7.3 公開イベント MAGMA sessions

7.3.1 実施目的

令和2年度事業から継続して実施している MAGMA sessions は、事業成果の発信、メディア芸術のアーカイブの意義に関する理解促進を目指し、産・学・館(官)の連携強化を生み出すことを目的として実施してきた。今年度は、トークセッションのテーマ設定、人選もこれまでの継続性と発展性、新規性を考慮して企画した。

7.3.2 実施体制



7.3.3 実施内容

昨年度の MAGMA sessions ではメディア芸術 4 分野の総論的なテーマを軸にトークセッションを実施したが、今年度は、「アーカイブ」と「人材育成」という二つのテーマを選び、それぞれ二つのセッションを行った。トークセッションの内容は、新設された総合的広報サイトであるメディア芸術カレントコンテンツ (MACC) の MAGMA sessions ページで映像化・記事化して配信した。

【MAGMA session トークセッション】

タイトル：大学でメディア芸術作品をアーカイブする意義—学外の連携と分野横断に向けて—

登壇者：池川佳宏（熊本大学文学部附属国際マンガ学教育研究センター特定事業研究員）

石田美紀（新潟大学アジア連携研究センター アニメ・アーカイブ研究チーム 共同代表）

尾鼻崇（立命館大学ゲーム研究センター研究員）

伊藤遊（京都精華大学国際マンガ研究センター特任准教授）※ファシリテーター

タイトル：アーカイブは場の価値を高め得るのか—MANGA ART HOTEL/リアル脱出ゲーム/
公共図書館での取組み

登壇者：新出（富谷市図書館等複合施設開館準備室）

きださおり（株式会社 SCRAP、コンテンツディレクター）

御子柴雅慶（株式会社 dot 代表取締役）

山内康裕（MAGMA sessions 総合ディレクター、一般社団法人マンガナイト代表）

※ファシリテーター

タイトル：メディア芸術分野におけるインストールと人材育成—アーティスト、エンジニア、研究者の視点から—

登壇者：小出治都子（大阪樟蔭女子大学学芸学部化粧ファッション学科講）

谷口暁彦（メディア・アーティスト、多摩美術大学講師）

西野隆史（展覧会エンジニア）

第7章 事務局調査研究：コミュニティの形成

塚田有那（一般社団法人 Whole Universe 代表理事）※ファシリテーター

タイトル：メディア芸術における「学びと教育」ーエコシステムの構築、メディア特性からの気づき

登壇者：井上明人（立命館大学 映像学部 講師）

面高さやか（東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻助教）

菅沼聖（山口情報センター 社会連携担当）

山内康裕（MAGMA sessions 総合ディレクター、一般社団法人マンガナイト代表

※ファシリテーター

7.4 課題・展望

今年度で3年目となる MAGMA sessions は、メディア芸術のアーカイブをテーマに、認知度の向上、各分野のテーマの深掘り、分野横断型のテーマなど様々な切り口でトークセッションやインタビューを行ってきた。動画と記事を併用する形式も定着してきている。今年度は、総合的広報サイトであるメディア芸術カレントコンテンツ（MACC）が新設された成果も踏まえて、今後は情報発信の手法においても新たな展開や多角的な試みを行っていく段階に到達していると言える。

第8章 事務局調査研究：利活用の促進

8.1 ドキュメント整備会議について

8.1.1 実施目的

メディア芸術データベース（以下、MADB）の認知拡大と利活用促進に向けて、令和3年度は利活用分科会データセット利活用ワーキングにて MADB に格納されているデータセットの利活用の議論・検討を推進し、5年以内に実現する現実的なプランを提案するための範囲や目的を明確にするための「5か年のロードマップ」と「KPI（重点評価指標）」「活動方針」を策定した。

また、令和3年度事務局調査研究アーカイブ分科会ガイドライン作成WGにおいて、将来的なデータ連携機関の増加や利活用の拡大を見据え、今後整備・公開すべきドキュメントについて議論し、リストアップを行った。

令和4年度は、リストアップしたドキュメント（表8-1 ドキュメントリストを参照）の優先度設定を含む文書作成計画の策定と、これら以外に必要な文書案について、データ登録やデータ利活用などの側面からも関係者への調査を行うとともに、素案の集約、及び設定した優先度に基づく文書作成の推進を目的に、「ドキュメント整備会議」を実施した。このドキュメント整備会議では、メディア芸術データベース等に係る調査研究事業（以下、データベース事業）と連携し、ドキュメントの特性を踏まえた役割分担の上、一部のドキュメントについては実際のドキュメント作成まで見据えた取組を行うこととした。

8.1.2 実施日程

- 第1回ドキュメント整備会議：令和4年5月24日（火）13:00～15:00（リアル開催）
- 第2回ドキュメント整備会議：令和4年6月28日（火）13:00～15:00（リアル・オンライン開催）
- 第3回ドキュメント整備会議：令和4年8月1日（月）16:00～18:00（リアル・オンライン開催）
- 第4回ドキュメント整備会議：令和4年9月28日（水）15:00～17:00（オンライン開催）
- 第5回ドキュメント整備会議：令和4年11月16日（水）13:00～15:00（オンライン開催）
- 第6回ドキュメント整備会議：令和5年1月17日（火）10:00～15:00（オンライン開催）

8.1.3 実施体制

有識者タスクチームで組成されるコアメンバーとゲストを招聘[しょうへい]して審議し、その成果を取りまとめる全6回の会合を開催した。

【議事】

- 有識者タスクチーム員から選出されたメンバー
 - 大向一輝（東京大学大学院 人文社会系研究科 准教授）
 - 杉本重雄（筑波大学 名誉教授）
 - 福田一史（大阪国際工科専門職大学 工科学部 講師）

第8章 事務局調査研究：利活用の促進

三原鉄也（IT コンサルタント／一般社団法人コネクテッド社会研究機構 理事）

渡辺智暁（国際大学 GLOCOM 主幹研究員／教授）

8.1.4 実施内容

全6回の会合にて、リストアップしたドキュメントの優先度設定、作成計画策定、これら以外に必要なドキュメント案について議論した上で、データベース事業と連携し、作成優先度の高いドキュメントの担当事業と主査を決定した。各ドキュメント整備の進捗報告と議論重ね、今年度作成することが決定したドキュメントを作成し、適切な形で公開した。

【議事】

■第1回ドキュメント整備会議

日時：令和4年5月24日（火）13:00～15:00

場所：大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル会議室及びオンライン会議

参加者：

<有識者タスクチーム員>

大向一輝、杉本重雄、福田一史、三原鉄也、渡辺智暁

<JV事務局>

森由紀、桜井陽子、白田綾乃、水野歌子、檜崎羽菜、前沢克俊、平野桃子

<ファシリテーター>

菊地映輝、小林奈穂

令和3年度の振り返りと今年度の目標及び令和3年度に作成したドキュメントリストの説明を行った。これまでのドキュメント整備に関する経緯とリスト内容の共有により、参加者の視座を合わせるとともに、今年度は「着手できるものから着実に積み重ねる」との方針に沿って、リストの内容とそれぞれの項目に関する状況を確認し、本会議で今年度着手すべきドキュメントの検討を行った。

■第2回ドキュメント整備会議

日時：令和4年6月28日（火）13:00～15:00

場所：大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル会議室及びオンライン会議

参加者：

<有識者タスクチーム員>

大向一輝、杉本重雄、福田一史、三原鉄也、渡辺智暁

<JV事務局>

森由紀、桜井陽子、白田綾乃、水野歌子、武田周平、檜崎羽菜、前沢克俊、平野桃子

<ファシリテーター>

菊地映輝、小林奈穂

第1回会議の振り返りと、「MADB登録データの網羅率や由来など全体状況に関する調査結果」

第8章 事務局調査研究：利活用の促進

説明を実施した。各ドキュメントに関する実施体制や実施範囲の取決めと取組内容を整理し、優先順位が低いドキュメントに関する方針について議論した。

■第3回ドキュメント整備会議

日時：令和4年8月1日（月）16:00～18:00

場所：大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル会議室及びオンライン会議

参加者：

<有識者タスクチーム員>

大向一輝、杉本重雄、福田一史、三原鉄也、渡辺智暁

<JV事務局>

森由紀、桜井陽子、白田綾乃、水野歌子、武田周平、檜崎羽菜、前沢克俊、平野桃子

<ファシリテーター>

菊地映輝、小林奈穂

第2回会議の振り返りと、担当者が確定したドキュメントについての進捗共有、意見交換を実施した。また、各ドキュメントについて品質管理を行う主査を設定した上で、主査をメインオーサーとし、最終的な意思決定は各主査に委ねると決定した。

■第4回ドキュメント整備会議

日時：令和4年9月28日（水）15:00～17:00

場所：オンライン会議

参加者：

<有識者タスクチーム員>

大向一輝、杉本重雄、福田一史、三原鉄也、渡辺智暁

<JV事務局>

森由紀、桜井陽子、白田綾乃、水野歌子、武田周平、檜崎羽菜、前沢克俊、平野桃子

<ファシリテーター>

菊地映輝、小林奈穂

ドキュメントリストの各項目について、前3回の会議にて優先度、主査、着手範囲が決定した結果を受け、今回からオンライン会議形式で開催した。第3回会議の振り返りと、主査・各担当者による担当ドキュメントに関する進捗共有を実施し、意見交換を行った。

■第5回ドキュメント整備会議

日時：令和4年11月16日（水）13:00～15:00

場所：オンライン会議

参加者：

<有識者タスクチーム員>

第8章 事務局調査研究：利活用の促進

大向一輝、杉本重雄、福田一史、三原鉄也、渡辺智暁

<JV事務局>

森由紀、桜井陽子、白田綾乃、池田敬二、水野歌子、武田周平、檜崎羽菜、前沢克俊、平野桃子

<ファシリテーター>

菊地映輝、小林奈穂

第4回会議の振り返りと、主査・各担当者による担当ドキュメントに関する進捗共有を実施し、意見交換を行った。また、ドキュメントリスト「13. MADB パスファインダー」要素を持つものという位置づけで「総合的広報サイトの構築について（第11章を参照）」で構築する総合的広報サイトの「事業紹介ページ」についても、本会議にて有識者タスクチーム員にからページ役割と掲載内容を中心に意見交換を行った。

■第6回ドキュメント整備会議

日時：令和5年1月17日（火）10:00～12:00

場所：オンライン会議

参加者：

<有識者タスクチーム員>

大向一輝、杉本重雄、福田一史、三原鉄也、渡辺智暁

<JV事務局>

森由紀、桜井陽子、白田綾乃、水野歌子、武田周平、檜崎羽菜、前沢克俊、平野桃子

<ファシリテーター>

菊地映輝、小林奈穂

最終回につき、総括の会になるよう進行した。主査・各担当者から担当ドキュメントに関し、今年度どういう経緯でどこまで作成・整備したかに加え、成果、公開方法、来年度に向けた課題などを共有し、総括のに向けた意見交換を行った。

第8章 事務局調査研究：利活用の促進

【検討ドキュメント】

表 8-1 ドキュメントリスト

令和3年度報告書 ガイドラインWG「7.3.4 今後整備していくドキュメントについて」にてリストアップされた文書の仕分け結果

No.	想定利用者（利用シーン）	文書名	概要	担当	主査	仕分け結果
1	<ul style="list-style-type: none"> ・データ提供者（協力者）向け ・MADB、MADB Lab ユーザーと開発者向け ・社会向け 	プロジェクト憲章	MADB のスコープとビジョンと責任を記した文書。	連携事業	事務局	文書名はリネームし、ドキュメント整備会議内ではなく別の場で議論する
2	<ul style="list-style-type: none"> ・データ提供者（協力者）向け ・MADB、MADB Lab ユーザーと開発者向け ・開発者向け（提供者は見えてない） 	メタデータスキーマ解説書	メタデータスキーマをより理解してもらうための文書。モデル図などを含む。（メタデータ作成のためのガイドラインは含めない）	DB 事業	三原鉄也	R4 年度テーマとして、作成イメージの検討まで実施 具体的な文書化は次年度以降実施予定
3	<ul style="list-style-type: none"> ・データ提供者（協力者）向け ・MADB、MADB Lab ユーザーと開発者向け ・社会向け 	MADB 登録データの網羅率や由来など全体状況を示す文書	MADB に登録されるメタデータは従来の図書館・博物館等伝統的なアーカイブ機関に限らず、大学・研究機関・NPO・企業など多様な機関が生成したものであり、場合によっては様々な二次資料も用いられる。そのため網羅率や出典などは一様ではない。本文書の公開を通じてデータセットの性質を明らかにすることで、利活用の活発化が想定される。	DB 事業	三原鉄也	R4 年度テーマとして実施
4	管理者向け	統制語彙リスト	統制語彙の種類と各種類の値のリスト。データ管理、データ提供、利用などにおける参考資料となる。	DB 事業	福田一史	R4 年度テーマとして実施、次年度以降文書化して公開・更新と維持管理の方法論を検討
5	管理者向け（進捗管理用）	依頼状送付先とデータ登録進捗状況の管理リスト	依頼状送付先の機関と、前述のデータ登録から提供までのステップ（1～7）の状況管理のための文書。連携機関によるデータ登録の全体状況を把握・共有するための、内部資料として用いる。	DB 事業	事務局	R4 年度テーマとして草案作成まで実施、次年度以降に検討

第8章 事務局調査研究：利活用の促進

No.	想定利用者（利用シーン）	文書名	概要	担当	主査	仕分け結果
6	管理者向け（進捗管理用）	データ提供依頼のための覚書	依頼状を通じて提供されるデータは変換され登録されるが、そのようなデータ編集の責任を事前に明確化するために必要となる。データ提供希望機関に送付する。	連携・DB事業	事務局	R4 年度テーマでは新規連携先 2 件に対して文化庁からの依頼文締結を実施。雛型作成は次年度以降に検討
7	データ受取者向け、分析用	目録データ仕様書	目録データを分析するために必要となるデータ仕様書。記述セットプロファイルの形式が想定される。所蔵機関のメタデータ仕様書が存在しない場合、所蔵機関担当者に作成を依頼する。	DB事業	福田一史	R4 年度テーマとして実施「データマッピング仕様書」と合わせて作成
8	・データ受取者向け、データ管理用 ・データ提供者（協力者）向け	原データレポジトリ	所蔵機関から提供された原データの保存・管理のために用いる。MADB の原データ管理システムで一元的に管理できることが望ましい。	DB事業	事務局	R4 年度テーマとして関係者限定のレポジトリを整備
9	データ受取者向け、データ取込用	データマッピング仕様書	原データを MADB の公開データ（保存データ）の形式に変換するためのマッピング仕様を示した文書。原データを MADB のデータ管理システム内で保存データに変換できる場合、その設定が本文書に代替される。	DB事業	福田一史	R4 年度テーマとして実施 「目録データ仕様書」と合わせて作成
10	・MADB、MADB Lab ユーザーと開発者向け	書誌データの誤りのオンライン連絡フォーム	MADB に登録されるメタデータは、連携機関が一次的に作成したものを多く含むため、しばしば誤っている。現在は、ご意見受付フォームから連絡を受け付けているが、自由書式であり誤りの箇所の指定が不明確である場合があるため、URL や間違いの種類などを指定できるフォームがあるとより効率的なデータ修正プロセスが確立できる。	DB事業	事務局	R4 年度テーマとして実施 御意見投稿フォームより連絡可能な形で整備

第 8 章 事務局調査研究：利活用の促進

No.	想定利用者（利用シーン）	文書名	概要	担当	主査	仕分け結果
11	・データ受取者向け、 データ受取用 ・データ提供者（協力者） 向け	書誌データ 更新申請書	現時点では、連携機関による書誌データの追加・更新のためのプロセスが未確立である。連携機関からこれを申請する契機を提供するとともに、更新状況の管理のために用いられる。	連携・DB 事業	事務局	今年度の対応見送り 次年度以降「データ登録進捗状況の管理リスト」と合わせて検討
12	・MADB の教育利用をしようとする 大学教員向け ・MADB 活用コンテスト応募者向け ・MADB、MADB Lab ユーザーと開発者向け	チュートリアル動画	MADB 並びに MADB Lab の利用方法のチュートリアル動画。講義やワークショップなどでの活用が想定される。	連携事業	GLOCOM	R4 年度テーマとして実施
13	・MADB、MADB Lab ユーザーと開発者向け	MADB パスファインダー	MADB の仕様に関連する文書や過年度報告書などのリンク集。MADB の利用促進のため。	連携事業	—	今年度の対応見送り 総合的広報サイトの「事業紹介ページ」で類似機能を実現
追加検討ドキュメント						
No.	想定利用者（利用シーン）	文書名	概要	担当	主査	仕分け結果
14	・データ提供者（協力者） 向け ・MADB Lab ユーザー向け ・開発者向け	メタデータ スキーマ仕様書（改訂）	付帯項目の構造化プロパティ化	DB 事業	—	今年度の対応見送り
15	・大学教員／研究者向け ・学生向け	MADB 教育利用マニュアル資料	関連学会・コンソーシアムなど対象とした MADB の教育利用への理解を促すアピール資料	連携事業	GLOCOM	R4 年度テーマとして実施
16	事務局、 データホルダー向け （コンテンツ産業）	データ連携・提供依頼資料	データホルダーを対象とした、データ連携及び提供の協力を依頼する資料	連携事業	GLOCOM	R4 年度テーマとして実施

データベース事業にて担当した No.2～11、14 については、別資料「令和 4 年度メディア芸術データベース等に係る調査研究事業実施報告書」第 2 章を参照。

本事業が担当したドキュメントは、リスト No.12、13、15、16 の四つ。

「12. チュートリアル動画」については、第 8 章 2 節データサイエンス教材開発を参照。

「13. MADB パスファインダー」については、第11章を参照。

「15. 教育利用アピール資料」については、MADB 利活用促進サイト MADB Lab でデータサイエンス教材を公開した際、同ページに PDF 形式にて掲載した。

「16. データ連携・提供依頼資料」については次のとおり資料作成を行った。

【データ連携・提供依頼資料】

本資料は、新たなデータ連携先の開拓を目的とした、データホルダーに対する MADB の紹介及び協力依頼を行うためのものである。データ連携の協力依頼からデータ格納までのプロセスは、既に令和3年度事業において、提供依頼のためのレターと添付資料が整備され、実際に七つの機関から協力を得ることに成功している。ただし、これらの活動は、過去に何らかの形でメディア芸術連携基盤等整備推進事業（以下、連携基盤等整備推進事業）及び関連事業に関わりのあった機関に対して働きかけを行ったものである。したがって、本資料は、協力の依頼先の範囲を広げ、MADB の認知を目的に含んだ、いわゆるファーストコンタクトとなるデータホルダーに対するアプローチ資料として作成することとした。

作成に当たっては、まず、「新たな連携先の候補になるのはどのようなデータホルダーか」について検討した。これまでのデータ連携・提供機関は、図書館、作品収蔵機関、学術研究機関など、コンテンツ（作品）の受け手であり、かつその作品に関するデータをアーカイブや研究目的で利用するニーズのもと、自らデータ作成をした第三者が主となっている。そのため、同様の目的を持ちデータ作成を行っているものの、①まだ MADB との接点がないが、既存の連携先と同等の規模や体制を持っている機関、②より小規模の団体や大学の研究室、③個人などがアプローチ先として考えられる。この内①②について、これまでデータ連携先として開拓できていなかった理由には次のようなものが考えられる。

- オープンデータやデータ連携に対する理解や関心に乏しい
- 業務が忙しく、外部データベースに協力する労力を割くことが難しい
- 自分たちが連携先の候補になり得ることへの認識が薄い
- MADB の存在が知られていない

これらは主に情報や認識の不足に起因するものであるため、本資料の中で一つ一つ、丁寧な説明を加え理解を促すこととした。なお、③の個人については、将来的な可能性はあるものの、現段階では MADB に格納するのにふさわしい確からしさを判定するための基準に乏しく、また個人の責任で生成されたデータを公的なデータベースに格納してよいかどうかといった議論が求められるため、本資料の想定する連携先からは除外した。

さて、アーカイブや研究目的以外にも、マーケティング等を目的とするデータ保有が想定されるステークホルダーとして、④出版社やメディア、ゲーム制作会社などのコンテンツ産業の事業者が

第8章 事務局調査研究：利活用の促進

挙げられる。これまでも、コンテンツ事業者からデータ提供・連携の協力を得ていくための取組は様々に行われてきた。しかしながら、その実現が困難な理由には、ボトルネックとなる幾つかの課題があるものと考えられる。これらの課題としては、企業のデータ戦略にも関連した次のようなものが考えられる。

- データは企業の大切な資産であると捉えており、外部に公開しない方針としている。
- マーケティング等、企業で管理するデータは、その利用目的の違いから、MADBに登録される目録データや書誌データとは異なるものだと捉えている。
- 業務においてデータを利用する際のデータ標準が存在していない。組織内のデータが分散（個別）管理されている。又は、そもそも業務においてデータ収集活用が進んでいない。
- 自社のデータ利活用に関する状況は、外部連携するほどのレベルにないと考えている。
- そもそも、企業が公的な取組に連携・協力する必要があるのかわからない。

本資料の作成に当たってはこうした事情にも対応可能で、また情報の不足を補った結果、MADBへのデータ提供に前向きになってもらえる状況を目指した。主となるコンテンツ・メッセージは次のとおりである。

- メディア芸術に関わる作品データをオープンに活用できる環境を通じて、学生から研究者、ビジネスセクターに至るまで幅広い利用者に貴機関（貴社）の貢献をアピールできる
- データ提供はどのような形式でも構わない、MADBの事務局が対応するので負担をかけずに御協力いただける
- 本協力を通じて、日本のメディア芸術及びコンテンツ産業の更なる振興へとつなげ、そこから得られる便益を全ての協力先と共有していきたい

これらを踏まえた上で、上述の①～④の対象者層を想定したデータ連携・提供を依頼するための資料を作成した。資料の体裁としては、のちの訪問活動や郵送、メールでのコンタクトを想定し、A4サイズに出力/PDFでの展開が可能になるよう、プレゼンテーション形式を採用した。

以上のとおり、今年度は、各依頼先候補のインサイトを仮説として設定し、ドラフト版としてメッセージ開発と資料制作を行った。今後の展開としては、

- 1) 具体的な候補先となる機関や企業を調査し、ターゲットリストを作成する
- 2) リストの内、複数の機関をピックアップし、ヒアリング活動を行う
- 3) ヒアリング活動の反応から、仮説の検証、資料の評価を行い、資料を改訂する
- 4) ターゲットリストの全対象者宛てにコンタクトを取り、訪問活動などのプレゼンテーションの機会を設定する。又は、昨年度事業で作成済みのレターに添付する形で郵送等の手段で送付し、フォローアップを行う

上記のようなプロセスを採り、本資料の完成度を高め、広く活用しデータ協力の獲得につながる活動を進めたい。

8.1.5 総括

【概要】

ドキュメント整備会議では、MADBのデータの拡充とデータの利活用の促進のためのドキュメント（文書）の作成とそのための議論を実施した。対象となる文書は、昨年度の報告書において整理された、過年度の課題としてリストアップされた下記のリストのとおりである。同リストについては、8.1.4の【検討ドキュメント】を参照。

1. プロジェクト憲章
2. メタデータスキーマ解説書
3. MADB登録データの網羅率や由来など全体状況を示す文書
4. 統制語彙リスト
5. 依頼状送付先とデータ登録進捗状況の管理リスト
6. データ提供依頼のための覚書
7. 目録データ仕様書
8. 原データレポジトリ
9. データマッピング仕様書
10. 書誌データの誤りのオンライン連絡フォーム
11. 書誌データ更新申請書
12. チュートリアル動画
13. MADBパスファインダー

さらに、ドキュメント会議の初期段階において、これらに加えて下記の文書が候補として追加された。

14. メタデータスキーマ仕様書（改訂）
15. MADB教育利用アピール資料
16. データ連携・提供依頼資料

本会議では、これらに優先度を付けた上で、今年度作成する文書の作成と、それに伴う同文書で規定される業務プロセスの開発について、検討並びに協議を行ってきた。

【タスクの分類とスコープの整理】

ドキュメント整備会議では上述のとおり、昨年度の事業並びにその報告に基づき所与のタスクが

第8章 事務局調査研究：利活用の促進

設定された。ただし、これらのドキュメント作成業務それぞれの位置づけなどについては未整理であり、本会議でどのように整理していくかが本会議初期段階における一つの主要な論点となった。

本会議で検討したところでは、これらのドキュメントの対象者は以下のように分類できる。ここでリストの要素と合わせて示される番号は、その分類に所属するタスクであり上記のリストの番号と紐付いている。ただし、データ利用者を対象とする文書は、もちろんデータ提供者や管理者にとっても利用価値があると言えるが、あえて一義的な対象に基づきリストアップし簡略的に表現した。

- 1) データ利用者（ユーザー・開発者）：1., 2., 3., 4., 10., 12., 13., 14., 15.
- 2) データ提供者：6., 11.
- 3) 管理者：5., 7., 8., 9.

データ利用者向けの文書は一般公開用の文書である。その対象者はMADBやMADB Labのサービス利用者であり、教育関係者などもその利用者に含まれる。この分類には多様な文書が含まれており、例えばサービス全体のポリシーや、提供データの仕様、登録データの特長、ユーザーの意見集約、その他の情報提供やチュートリアルなどで構成される。

データ提供者向けの文書は、主に非公開の文書で構成され、データ提供者との共同作業やコミュニケーションに用いる。対象者はMADBにそのコンテンツとなるデータを提供するアクターであり、主にアーカイブ機関や連携基盤等整備推進事業の分野別強化事業のパートナー団体やメディア芸術アーカイブ推進支援事業の採択事業者、及びその他のデータ提供者である。これらの文書はデータの登録に当たっての合意形成や、登録後のデータ管理といったプロセスで用いると想定される。

管理者向けの文書は、非公開の文書で構成される。その対象者は、MADBの管理者・運営者であり、データ登録や更新といったプロセスの明確化や共同作業のために用いられる。この分類には、進捗状況の共有や、受領データの保存・共有、登録用データへの変換などの文書が含まれる。これらは文書作成の手間こそ生じるものの、文書で提供されたデータやそのデータの変換などの仕様を明記しておけば、自動変換機能の開発が可能となり、それにより同データ提供機関によるデータの更新や追加などを、低コストかつスピーディに実現できると想定されている。

このように本会議は、サービスポリシーの策定、サービス自体のアップデート、データの登録・更新、パブリック・リレーションズ、教育利用など、幅広い射程を有している。ただし、抽象的な論点に終止することはなく、文書作成ととりわけそれが非公開文書である場合は関連するプロセスの開発といった具体的なタスクが設定される。そのため各所の有識者らで構成されており、MADBのサービスの運営という観点では最も重要な会議体として位置づけ得るものとなった。

【今年度事業で対象外となったタスク】

16件の文書の作成が本会議のタスクとしてまず設定されたが、本会議では特にその第1回、第2回の会議で優先度が議論された。その上で、下記のタスクは来年度以降の事業で作成する運びとなった。

1. プロジェクト憲章
2. 書誌データ更新申請書
3. MADB パスファインダー
4. メタデータスキーマ仕様書（改定）

それぞれ事由や先送りとなった経緯は以下のとおりである。

「1. プロジェクト憲章」については、まず名称から受けるイメージとして、余りに大掛かりであるため、ドキュメント整備のための会議で実施するには難しいのではないかと指摘があった。そのため、MADB のスコープやビジョンを示す文書そのものの必要性は認められるものの、年度中に成果を出すのは難しいとの判断になった。また、より実行的に進めるため別に専門の会議体などを設定し推進すべきではないかとの意見が提案された。結果として、本件は来年度の体制の提案と合わせて先送りされる運びとなった。

「2. 書誌データ更新申請書」については、今後データ提供者が増えるにつれ、より必要性が高まっていくと想定される。ただ現時点では更新のプロセスが明確化していない実状も原因と想定されるが、明確なニーズが余り表出していないとも指摘された。そのため、来年度以降の実施が適当であろうという判断となった。

「3. MADB パスファインダー」については当初、MADB の利用促進を目的に仕様に関連する文書や過年度報告書などのリンク集が想定されていた。それをパスファインダーと呼んだため、結果的に錯誤が生じた点を前提として留意する必要があるだろう。パスファインダーは図書館情報学の分野では特定のテーマの調べ方の情報源の探索方法を紹介するツールとして知られているため、上述の当初の想定とは別種のもので認識されるケースが生じ、結果的に優先度を低く見積もられたと想定される。この点については、今後早い段階での整理が必要である。ただし、メディア芸術の総合的な広報サイトである「メディア芸術カレントコンテンツ」を中心に、メディア芸術事業に関連する情報提供の在り方を再検討中である現状を踏まえた先送りの決定となっており、今後、カレントコンテンツで提供するサービスのコンテンツの一つとして、文書リスト・リンク集を作成・提供するという方針は、合理的な判断となったのではないかと考えられる。

「4. メタデータスキーマ仕様書（改訂）」は、提供するメタデータの仕様を、公開中のメタデータスキーマ仕様書では厳密には表現しきれていないのではないかと指摘があったために設定された。その仕様とは、具体的には附帯項目であり、その構造化されたプロパティの仕様の記述法である。この件については議論が行われたが、その時点で明確な記述仕様の策定まで至らなかったため、来年度以降の継続的な課題とする運びとなった。本件については、MADB Lab で公開されている MADB の新公開 GUI プロトタイプ版の提供に際して、データセットのアップデートが行われ、そこでこれまで附帯項目とされてきたリソースにも ID を付与するスキーマ設計における大きな方針転換が提案されている。本件が今後どのように展開するかについては議論が必要だが、当初想定された ID が無いゆえの特定の問題は結果的に解決し、メタデータスキーマ仕様書との整合性については、別途検討が必要になる状況も想定される。いずれにせよ、来年度以降に改めて検討し、アップデート版に

適した仕様書を作成する方針が妥当だろう。

【課題と展望】

本会議では発足並びにその直後の会議で当初想定されたタスクに、前節で記したような議論の上優先度が設定され、今年度作成対象となる文書が選定され、作成が進められた。これら文書の作成については、8.1.4で示したとおりである。

ドキュメント整備会議で対象となった文書には、既に公開可能なものと、継続的に作成・検討が必要なものがある。上で示した文書のリストを、今年度の成果を踏まえてアップデートし、来年度以降も継続的に整備していく必要性は高い。また国際的な存在感を高めるためにも、今後海外向けの文書の作成など、対象の拡大についても検討の余地がある点も指摘されている。

一方で、本会議では文書作成を通じて幾つかの課題が明確化された。以下では、本会議の業務について振り返った上での、総合的かつ再帰的な観点での課題と展望を議論する。また、ここでの記述は2023年1月17日に行われた第6回ドキュメント整備会議における「総括」をテーマとした議題での参加者による議論の論点を整理したものである。

ここでの議論は、下記の2点に集約できる。

1. ドキュメントの活用
2. 体制作り

「1. ドキュメントの活用」については、今年度のドキュメント整備会議及び過年度の活動を通じて数多くの文書が作成されたが、これらをいかに活用するか、との論点である。

本件については、まず成果として数多くの文書が整備されつつあるが、分量が増えつつあるゆえ、その全体像を把握し難いとの課題が指摘されている。これは妥当な指摘であると認識されており、解決策を検討する必要がある。解決策としては、上述のとおり名称については再検討の余地があるが、「13. MADB パスファインダー」で想定される機能が正にそれに該当している。それを再度適切に位置づけ、作成し公開することが妥当な方策になると思われる。また全体像を明確化すれば、この会議体でこれまで何をやってきたのかを明確化できる。同時に何をできていないか、何をすべきかを考える今後の方策策定の観点でも出発点になるだろう。

本会議で検討されている「MADB ダッシュボード」並びに「MADB パスファインダー」を中心とする公開予定の文書は、MADB のユーザーによる利活用機会の拡大に対して今後、効果が期待される施策であると同時に、それらをいかにうまく使って情報発信できるかが問われる。すなわち例えば、余りに専門的・技術的な観点で発信を行っても、MADB の利用促進、社会的な波及効果が達成し得ないのではないかと指摘される。MADB に、今より更に様々なユーザー、ステークホルダーが関与し、またサービスを活用し得るポテンシャルがあるなら、そのためのよりよいプレゼンテーションやパブリック・リレーションズの構築について検討し、メタメッセージを統合・明確化する必要がある。実際のところ、このような観点での議論が本会議では不足していたし、そもそもの本会議のスコープ・機能として想定されておらず、またその他にそれを引き受ける体制もない。ここで必

要な機能とはいうなればプロデュースングであり、編集でもあり、ビジョンの統一もそれに該当する。これらを実現するためには、MADB 並びにこれら文書の意義・価値・現状について、よく理解した上で施策を展開する必要があるが、これは少なくとも現状の情報発信では余り注力されてこなかった。今後もメディア芸術事業の情報発信の要になると想定されるメディア芸術カレントコンテンツとの連携も、現状ではほとんど機能していない。例えば、国立国会図書館が運営する「カレントアウェアネス」というサービスは、図書館情報学などの領域では重要な情報源の一つとしてみなされているが、メディア芸術カレントコンテンツは、少なくとも MADB やメディア芸術のアーカイブに関するトピックについては、カレントアウェアネスのような頼りになるメディアとして、コミュニティに認識される機会はほとんどなかったし、実際にそのような記事も少なかった。しかし、少なくとも MADB 側で、外部への情報発信に特化した人員など大きなエフォートを割くことは難しいとも想定されるため、協業は恐らく重要な選択肢となる。メディア芸術カレントコンテンツの運営・編集サイドと本会議のコミュニケーションをどのように成立させるか、更に体制的な関係性を持ち得るかも、重大な課題である。

このように本会議での課題は「2. 体制作り」に強く関連している場合が多い。その体制作りとは、本会議で作成・検討されてきた文書の作成プロセスで明確化した今後必要となる施策の実行可能な体制をいかに構築するか、という論点である。ここで必要な施策とは、例えば前述の文書を媒介とするユーザーの MADB 利活用促進のプロデュースングであり、また連携機関との関係強化のためのコミュニティ作りであり、アーカイブ機関から提供されるデータの本会議で策定された文書に基づくプロセスでの MADB への反映である。またそれが適切に機能しているかのチェック・監視であり、それら全てに関連するより抽象度の高い MADB 関連事業の目的やスコープを示したステートメントの作成である。本会議は、そのスコープの広さゆえ、現時点での MADB に関連するキーパーソンが集まったため、中核的ないし本質的な課題について議論が取り交わされる場合が多く、プロセスや目的、役割分担などの明確化、そのための各種文書作成を通じてデータ提供者、管理者、利用者という 3 者のあるべき関係や目指すべき方向性についての議論も行い、ミッションを超えて来年度以降の活動に有益な議論をする機会となった。

今年度の体制については今後評価が必要になると思われるが、機能別グループとして組織化した色合いが強く、少なくとも個別の単位となるグループでは高いパフォーマンスが発揮されたものが見ることができる。一方で、連携基盤等整備推進事業が、単年度事業であることもその原因の一つと想定されるが、組織については長期的な観点での計画性・連続性や、そのためのガバナンスに関する課題があり、その課題が各グループの活動にそれぞれ関連し影響する実態が浮き彫りになったと解釈するのが妥当と考えられる。事実、各グループの活動を統合化する動きに乏しく、また情報共有が極めて機能しづらかったとの意見も聞かれている。今年度の体制のような疎結合な機能別グループによる生産性を維持しつつ、今後、情報集約的で統合的な意識決定が可能な MADB 関連事業のハブとなるグループの設定が望ましいだろう。

8.2 データサイエンス教材開発

8.2.1 実施目的

メディア芸術データベース（以下、MADB）の利活用の促進を目的として、データサイエンス教育でのMADBを促す教材開発を行った。

昨年度以前の取組（メディア芸術データベース活用コンテストや潜在的利用者・有識者などとの議論）から、MADBの潜在的利用価値の一つに、教材としての利用があるとうかがわれた。多くの大学では文理を問わずデータサイエンス科目を教えるようになってきているが、それに適したデータや教材は豊富ではない。MADBで扱っている領域の内、マンガやゲーム、アニメーションなどは親しみやすい人も多い領域であり、そうしたデータを使えば、学生がデータサイエンスの学習により積極的に取り組むと期待できるとの指摘もあった。

昨年度の第2回メディア芸術データベース活用コンテストでは質の高いデータ解析用教材が最優秀事例として選出されたが、その開発者・応募者であるkakeami氏の協力も得て、実際に大学のデータサイエンス関連の科目で採用されやすい教材を開発する運びとした。

8.2.2 実施体制

本教材の開発に当たっては、大学におけるデータサイエンス教育のニーズや課題を反映するために、実際にデータサイエンス教育の講義の担当経験がある大学教員と、加えて、上述のとおり、第2回メディア芸術データベース活用コンテストのデータビジュアライズ部門最優秀事例の作者をプロジェクトメンバーに迎えた。また、教材を利用する大学教員の利便性及び学生の自学習への対応を考慮して、解説動画を制作することとし、動画制作チームもアサインした。

○教材企画・開発・監修メンバー ※は主な担当コマ

- 岡田龍太郎（武蔵野大学データサイエンス学部データサイエンス学科助教／国際大学GLOCOM 研究員（併任））※コマ2・3
- 菊地映輝（国際大学GLOCOM 研究員／講師）※コマ1
- 小林奈穂（国際大学GLOCOM 主幹研究員／研究プロデューサー）※コマ5・全体進行管理
- 榊原直樹（清泉女学院大学人間学部 文化学科 専任講師）※コマ1
- 波木井丈瑠（国際大学GLOCOM リサーチアシスタント）※コマ2・3
- kakeami（第2回メディア芸術データベース活用コンテスト ビジュアルクリエイション部門最優秀事例 制作者）※全体監修
- 渡辺智暁（国際大学GLOCOM 主幹研究員／教授）※コマ4

8.2.3 実施内容

教材開発のプロセスは次に述べるとおり進行した。まず、開発方針について検討・決定するための企画・監修会議を全3回実施し、次のように合意した。

第8章 事務局調査研究：利活用の促進

- 数理・データサイエンス・AI 教育強化拠点コンソーシアムによる「モデルカリキュラム（リテラシーレベル）」への準拠を意識し設計する
- 文系学生を想定したデータサイエンス初学者を主な対象者として設計する
- 「だれでも」「どのような環境でも」利用しやすい教材となるよう Excel でできるデータ分析を対象とする
- メディア芸術領域のオープンデータである MADB の魅力を伝える
- 学習者が実践しやすいよう事例を示した解説と演習を組み込む

次に、上記方針をもとに、以下のとおり全 5 コマによるシリーズを設計し、各コマ 5 分～10 分程度の動画と解説書で構成されるオンライン教材一式を開発した。

「メディア芸術データベースで学ぶデータサイエンス」

コマ 1（導入）：メディア芸術 × データサイエンスって誰のため？何のため？

コマ 2（基礎）：データビジュアライズにチャレンジしよう～初級編

コマ 3（基礎）：データビジュアライズにチャレンジしよう～応用編

コマ 4（心得）：MADB のデータは自由に使ってもいいの？（データを扱う上での留意事項）

コマ 5（基礎）：データビジュアライズからの発見を伝えよう

この内コマ 2・3 の演習パートは、Excel でできるデータ分析の演習課題として、ハンズオントレーニング形式での展開とした。そこで、MADB に格納されているデータから抽出・作成したサンプルデータセットを併せて配布し、学習者がすぐに Excel で分析できるようにした。具体的には、「マンガ」「アニメーション」「ゲーム」の各分野の内、1990 年代～2010 年代までの期間に出版・放映・販売された作品の内、「作品タイトル」「作者名」「価格」などのデータ項目をあらかじめ設計し、抽出したデータをサンプルデータセットとして配布・提供する形式を採用した。

なお、このサンプルデータセットの抽出には、MADB Lab で提供されている SPARQL クエリを用いたが、目的とするデータを抽出しようとした際に幾つかの問題点が発見された。これについては次項で述べる。

完成した動画・解説書の教材は、MADB Lab にて公開し、誰でも無料で活用できる形式とした。また、広く本教材の認知啓発を図るための紹介パンフレットも併せて制作した。これを活用しながら、本教材を契機とした数理・データサイエンス・AI 教育強化拠点コンソーシアムとの協力打診を含め、各所への利用促進のための PR 展開を MADB Lab を初め、各種関連媒体やイベントなどで積極的に行っていく方針である。

8.2.4 MADB Lab 課題

MADB データサイエンス教材の演習用に配布するサンプルデータセットは、MADB Lab の提供機能である「SPARQL クエリ」を利用して抽出し、クレンジングを行い作成した。一連の作業は、今回の教材開発を担当し、本務でもデータサイエンス講義を担当している大学教員と、そのリサー

チアシスタントが担当した。そこで本項では、データサイエンス領域をバックグラウンドに持つ利用者の目線から得られた、現在の「SPARQL クエリ」機能に対する所感をまとめる。

まず、SPARQL クエリそのものの特徴について述べる。オープンデータ界限 [かいわい] では SPARQL クエリは比較的良好に利用されている一方、一般的なデータベース言語としては SQL がより広く利用されているのが現状である。また、データサイエンス教育の文脈においては、RDF の扱いについて触れる教材も一部に見られるものの、JSON 形式のデータから Python を用いてデータ成形をするケースの方が多く想定される。したがって、8.2.3 で開発したオンライン教材を利用したデータサイエンス初学者レベルの学生が、後により高度な分析のためのデータを求めて MADB Lab を来訪した際に、果たして意図したとおりのデータを抽出できるかどうかとの観点で考えると、学習者はまず SPARQL クエリについて学ぶところから始める必要がある。外部媒体も含めた SPARQL クエリ初学者のための教材へのリンクや、より詳しい使い方の説明を MADB Lab にも掲載するなどの配慮が望まれる。ユーザーが欲しいデータを得るためには、そのデータが MADB 上で、どのようなクラスやアイテムとして、どのような構造やラベルで管理・登録されているのかを知る必要がある。

この先は、ユーザーが SPARQL クエリの言語を理解している状況を前提とした際の課題について述べる。まず、最大の課題となり得るのは、ユーザーが目的とするデータがあった場合、そのラベル名=入力する抽出条件の表記方法がわからなければクエリを実行できない問題が挙げられる。例えば、今回「1990年代～2010年代に発行された月刊少女誌」を対象に「作品名」「作者」「出版社」「出版日」「価格」データを抽出する決まりとしたが、これらのデータ項目が MADB 上では、どのような構造の中で格納され、ラベル（名称）が付けられているかを知る必要がある。このためには、複数の資料を行きつ戻りつ参照する必要がある。①まず、MADB サイト（<https://mediaarts-db.bunka.go.jp/>）で試しに、任意のキーワードで検索を行い、データ構造を類推する。②メタデータスキーマを見て更にデータ構造についてアタリを付ける、③URI のリンクを開いて、その子要素が何かを `haspart` でたどっていく、④更にリンクがあるかどうか調べる、といった手順の繰り返しが求められる。なお、教材用に作成したサンプルデータセットは、MADB Lab のみでは目的のデータ成形の実施が難しく、データクレンジングを行う際に Python を用いることとなった。

このほかに想定されるユーザー課題は、MADB サイトは、リンク構造になっているので、うまく使えばリンクをたどって欲しい情報をたどれるが、構造を理解する必要がある。ある意味では SQL よりも自由だがリンク構造が可視化されていないと進められないため、リンク構造については、「マンガ分野のリソースを記述したデータの例」が図式で公開（https://mediag.bunka.go.jp/madb_lab/lod/howto/）されているが、これを見るだけでの理解はユーザーにとって難しいだろう。また、タイトルなど自然言語となるデータは入力ルールがまちまちになっている。MADB データの特性上、人的に入力したデータについては、日付や価格など含めた表記ルールに多く揺れが発生している。さらに、SPARQL クエリサービスの仕様として、設定したデータ項目の値の一つでも `null`（空欄、欠損）がある場合、抽出結果から除外されてしまう点がある。この問題は OPTIONAL 句を指定すれば解決できるものだが、その点に関する情報開示・提供

が不足しており、ユーザーに自己解決を求める状況となっている。また、結果表示画面では、いずれかの項目に **null** があつたのかわからないため、どの項目に **null** が発生していたのかは目視でしか確認ができない。このため、抽出対象とするデータ項目を一つ一つ条件を付加しながら、検索結果数を見比べ、どの項目が影響しているのかを試して調べていく必要がある。

このように、現在の SPARQL クエリ機能の課題は大きく二つにまとめられる。一つは、MADB についてよく知っている人にとっては大変便利なサービスである一方、MADB そのものについての理解に乏しいユーザーにとってはデータベース言語の習得を含めた試行錯誤が必要との問題である。もう一つは、MADB に格納されているデータそのものに誤りや欠損があるケースが多く、またその事象がどれだけ発生しているかも確認が難しい状況であるため、特定の分析目的を持つユーザーが目的を達成しきれなかったり、分析結果の精度に課題を残したりする場合がある。前者については、MADB Lab におけるコンテンツの拡充等によるユーザーサポートが手立てとして考えられる一方、後者については MADB のデータ拡充や品質そのものを向上させる新たな連携体制や業務プロセスの整備と運用が必要と考えられる

8.2.5 総括

MADB 教材開発の要点は上記を改めて要約するまでもないと思われるが、この開発は教材以外にも MADB に、成果と今後進むべき方向についての洞察をもたらした。そこで、そのような三つの主な成果について、述べておきたい。

1 点目は、これまで学術的な専門領域としてはデータベースや図書館情報学を背景とする有識者が中心となっていた MADB に、データサイエンス領域の有識者が新たに参画し、より幅広い専門分野の知見を融合したイノベーティブな成果物を作成できた点にある。膨大な情報資源の整理・検索などをめぐる図書館情報学の知見は重要なものだが、大規模データ活用や AI 開発などのデータサイエンスとはかなり方向性も異なる現状が背景にある。

2 点目は、教材を媒体として、MADB の利活用コミュニティをデータサイエンス領域の大学関係者へと拡大していく今後の足掛かりを作れた点が挙げられる。

3 点目として、MADB を活用する教材作成を通じて、文化産業の AI 活用に向けた貢献ができた点が挙げられる。データサイエンスの知見は様々な領域で活用メリットがあるが、政府の「AI 戦略」（2022 年）において「我が国が強みを有する文化産業等における AI 利活用の促進」が具体目標の一つとして掲げられている。将来の文化産業における AI 活用人材を見据えたデータサイエンス教育の入り口となるコンテンツを整備できた成果は、大変意義深いものになっていくはずである。このような成果からも、来年度以降は本教材の利活用促進の活動を通じて、MADB が国家の AI 戦略の実現に向けた貴重なデータ資産である状況への理解を促進して、データ利用者・提供者を含めた MADB 全体のコミュニティの活性化につなげていくことが望まれる。

8.3 メディア芸術データベース利活用事例創出

8.3.1 目的

メディア芸術データベース（以下、MADB）の認知拡大及び利活用推進に向けた事例を創出するために、MADBに格納されているデータの使用を応募条件としたデータコンテストを昨年度、一昨年度に続き第3回としてオンライン開催した。また、今年度実施したデータサイエンス教材開発とも一部連携を行い、データサイエンス教材で使用するデータセットを分析する「データセット分析部門」を今年度の新たな取組として用意した。なお、ここでのデータセットとは、システムに保存されているデータをまとめたファイルのことであり、利用者は提供されているファイルをダウンロードし、自分が用意したシステムで利用できるもののことを指す。

8.3.2 メディア芸術データベース活用コンテスト

MADBの認知拡大及び利活用推進に向けた事例創出を目的として、MADB内のデータを使用し新たなアイデアなどを募集するコンテストである。今回のコンテストでは、「コンテスト事務局が配布するデータセットを分析、メディア芸術に関する新たなトレンドや隠れた知見を見つける」（データセット分析部門）、「メディア芸術データベースを活用した新しいアイデア」（アイデア部門）、「メディア芸術データベースを活用した新たなビジュアルライゼーション、アプリ、データセット、ウェブサイト」（クリエイティブ部門）の三つの観点から広く活用方法を募集した。

(1) 実施概要

- 開催名称：第3回メディア芸術データベース活用コンテスト
- 主催：文化庁
- 運営：国際大学グローバル・コミュニケーション・センター（GLOCOM）、メディア芸術コンソーシアムJV事務局
- 開催方法：ZoomやYouTubeを活用した完全オンライン開催
- 募集期間：令和3年12月19日（月）～令和5年2月6日（月）12:00 締切り
- コンテストテーマ：「メディア芸術で『繋ぐ』」
- 募集部門：
 - データセット分析部門：コンテスト事務局が配布するデータセットを分析し、メディア芸術に関する新たなトレンドや隠れた知見を募集
 - アイデア部門：メディア芸術データベースを活用した新しいアイデアを募集
 - クリエイティブ部門：メディア芸術データベースを活用した新たなビジュアルライゼーション、アプリ、データセット、ウェブサイトを募集
- 応募件数：19件（データセット分析部門2件、アイデア部門15件、クリエイティブ部門2件）
- 応募資格：年齢、性別、国籍などの条件を設けず誰でも応募可能とした。また個人・チー

第8章 事務局調査研究：利活用の促進

ム（グループ）どちらでの応募も可能とした。今回は特に以下の対象からの応募を積極的に受け付けるとした。

- メディア芸術自体に興味がある方
- データを使って新ビジネス創出や社会課題解決をしたい方
- オープンデータ・シビックテック関係者の方
- メディア芸術やデータサイエンスなどを大学・高等専門学校などで学んでいる学生の方

● 副賞：部門ごとに以下を用意した。

- 最優秀事例（副賞：Amazon 商品券 5 万円） 各部門 1 件
- 優秀事例（副賞：Amazon 商品券 2 万円） 各部門 1 件
- テーマ該当事例（副賞：Amazon 商品券 2 万円）各部門 1 件
- ユニーク事例（副賞：Amazon 商品券 2 万円）※

※ユニーク事例は当初は想定していなかったが、最終審査イベント時に審査員と協議の上、アイデア部門に用意した。

● エントリー時の提出物：

- データセット分析部門：プレゼンテーションシート
- アイデア部門：プレゼンテーションシート
- クリエイティブ部門：プレゼンテーションシート＋制作物

● 審査方法：事務局による一次審査（令和 5 年 2 月 1 日～2 月 7 日）及び最終審査イベントでの審査員による最終審査（令和 5 年 2 月 12 日）

● 審査員：以下の 10 名を審査員とした。

データセット分析部門・クリエイティブ部門

- **takeami**（データサイエンティスト／第 2 回メディア芸術データベース活用コンテンツビジュアルクリエイション部門最優秀事例作品「マンガと学ぶデータサイエンス」作者）
- 川島宏一（筑波大学システム情報系教授）
- 下山紗代子（一般社団法人リンクデータ代表理事）
- 松尾由美（江戸川大学情報文化学科講師）
- 渡辺智暁（国際大学 GLOCOM 主幹研究員／教授）

アイデア部門

- 大向一輝（東京大学大学院人文社会系研究科 准教授）
- 是住久美子（田原市図書館長／愛知大学 非常勤講師）
- 玉置泰紀（一般社団法人メタ観光推進機構理事）
- 千代田まどか（ちょまど）（IT エンジニア／マンガ家）
- 福島健一郎（アイパブリッシング株式会社 代表取締役／デジタル庁オープンデータ伝道師／沖縄県行政 DX アドバイザー）

(2) 広告広報

コンテストの応募者を募ることを目的に以下の広報・広告活動を実施した。

- PR Times 上でのプレスリリース（数値はプレスリリース掲載開始日の令和4年12月19日から最終審査イベントの令和5年2月12日までのもの）
 - 掲載日：令和4年12月19日
 - URL：<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000032.000031709.html>
 - 974 ページビュー
 - 968 訪問者数（UU）
 - 37 転載サイト
- Twitter 広告
 - 掲載日：①令和5年1月17日から5日間、②令和5年1月31日から5日間
 - URL①：https://twitter.com/iuj_glocom/status/1615286224679505921
 - URL②：https://twitter.com/iuj_glocom/status/1620265969385082880
 - インプレッション数：①1,151,352、②2,277,969
- Facebook 広告
 - 掲載日：①令和5年1月17日から5日間、②令和5年1月31日から5日間
 - 文面：Twitter 広告と同一のため割愛
 - リーチ数：①60,589、②12万
 - リンクのクリック：①839、②851
- その他広報
 - 過去の参加者への告知
 - 国際大学 GLOCOM 研究員のネットワークを使用した広報
 - コンテスト審査員を通じた広報

(3) 最終審査イベント

令和5年2月12日に最終審査イベントをオンラインにて開催した。全19件の応募のうち事務局による一次審査を経て9件（データセット分析部門2件、アイディア部門6件、クリエイティブ部門1件）をファイナリストとして選出した。ここでは部門ごとに最終審査事例1件、優秀事例1件、そしてテーマ該当事例1件ずつを選出した。また最終審査イベントの審査結果発表部分は YouTube を使用して広く社会に配信した。

- 開催形式：Zoom 及び YouTube
- プログラム：
 - 12:30 審査員集合
 - 12:50 ファイナリスト集合
 - 13:00 審査イベント開始
 - 13:00 審査方法・本日のスケジュール等説明

- 13:15 部門ごとに分かれてファイナリストによるプレゼンテーション
- 14:30 休憩
- 14:35 審査員による非公開審査開始
- 15:25 休憩
- 15:30 審査結果発表
- 16:25 閉会挨拶
- 16:30 YouTube 配信終了・集合写真撮影
- 16:30 イベント終了

- 審査員：(1) を参照。

(4) 最終審査候補エントリー及び選考結果

最終審査候補となったファイナリストは 9 件であった。以下にそれぞれのエントリーの概要と各事例への選考結果を示す。また各ファイナリストのプレゼンテーション及び審査結果と審査員からの講評は以下の URL で視聴が可能である。

- アイディア部門 プレゼンテーション動画
<https://youtu.be/rbsPmU9lnSw>
- データセット分析部門及びクリエイティブ部門 プレゼンテーション動画
<https://youtu.be/JsUmN3MkDOE>
- 審査結果及び講評
<https://youtube.com/live/vSGgmf60fuM>

【アイディア部門】（ファイナリスト 6 件）

<最優秀事例> 「ティーン世代」向け旅行情報サイト schooltrip.co.jp 創設&コラボレーション計画

■応募者：中嶋健治

■概要：マンガ、アニメーション、ゲームのターゲット層であり、修学旅行を経験するティーン世代に向けた横断的な旅行情報サイトと、MADB とのコラボレーション提案

■プレゼンテーションシート

https://drive.google.com/file/d/1scWQegWDMUrYLoSEggYAeKzlpnPnQJAa/view?usp=share_link

<優秀事例> ART STREAM

■応募者：松下祐介

■概要：メディアアートの動画をミュージックビデオのように流し続けるメディア「ART STREAM」を活用し、手軽に作品と人を「繋ぐ」提案

第8章 事務局調査研究：利活用の促進

■プレゼンテーションシート

https://docs.google.com/presentation/d/1-uhMutfS3WVNCfukFZw--4w8OtGTTqqv2dI_ZKpg93c/edit?usp=sharing

<テーマ該当事例>メディア芸術データベースのさらなる活用に向けて

■応募者：長久勝

■概要：リンクトオープンデータの文脈で MADB の立ち位置を整理し、より活用されるためのアイデアを提案（ウィキペディア連携、運用など）

■プレゼンテーションシート

<https://docs.google.com/presentation/d/1QGEYraWQsHXR5EHaer17s5WK9vgGEbRLkwqnfMNwCOA/edit>

<ユニーク事例>走り屋ロード聖地巡礼

■応募者：殿岡康永

■概要：聖地巡礼に「走り屋」「ロード（道）」の要素を加えて、体感を高め、地域振興に貢献するアプリを提案

■プレゼンテーションシート

<https://docs.google.com/presentation/d/1mjJTQc5SfzM5HmKzQHUMNs7183jQoAnCTx11SkvOU6c/edit?usp=sharing>

<ファイナリスト>メディア芸術進化ルート

■応募者：井堀将希 東京福祉専門学校 IT 医療ソーシャルワーカー科

■概要：マンガのアニメ化、アニメの舞台化などメディア芸術の進化ルートを知り、見つけることができるデータとアプリを提案

■プレゼンテーションシート

https://it-social.net/madb_evolution_route.pdf

<ファイナリスト>青少年向けテレビ番組の影響力を時系列トレンドで読み解く

■応募者：RinK

■概要：登場キャラクターの人気の広がりメディアの影響を可視化し、キャラクターの作者と視聴者を「繋ぐ」アプリを提案

■プレゼンテーションシート

<https://docs.google.com/presentation/d/15qShv-JtqXA7Rm9V7b7oNuLh0JKvjL14bZaR7UlsBAs/edit?usp=sharing>

【データセット分析部門】（ファイナリスト 2 件）

<最優秀事例>アニメブームで繋ぐメディア芸術

■応募者：渡辺杏奈

■概要：アニメ文化の活性化に向け、様々なマンガのアニメ化が進む中「アニメ化されるか否か」について何が影響を与えているのかを分析

■プレゼンテーションシート

<https://docs.google.com/presentation/d/1tBRpFNhsCgiPH4r-LwRv32EzEhyV6sXU/edit?usp=sharing&ouid=109730681295250517544&rtpof=true&sd=true>

<優秀事例><テーマ該当事例>ゲームコミュニティパワー

■応募者：中山圭太郎、伊藤穰司、大濱舞妃、春日隼、山之内響

東京福祉専門学校 IT 医療ソーシャルワーカー科

■概要：ゲームコミュニティを数値にすることで、ゲームプレイヤーの盛り上がりを可視化する分析

■プレゼンテーションシート

https://it-social.net/gamepower/madb_gamepower.pdf

【クリエイティブ部門】（ファイナリスト 1 件）

<最優秀事例>

メディア芸術企業・団体マップ

■応募者：岩崎絵里加

■概要：MADB に掲載されているメディア芸術に携わる企業・団体をマッピングした地図の作成

■プレゼンテーションシート

<https://docs.google.com/presentation/d/16Pz3-7MPORVi6sA9o7rQiA9RMH0UuYox6Kvsoz02IOQ/edit?usp=sharing>

※テーマ該当事例は該当なし

8.3.3 総括

今年度で 3 回目開催となるメディア芸術データベース活用コンテストは、毎年開催を継続して行った実績に意義がある。応募数は昨年度を下回る 19 件となったが、昨年度の募集数に寄与したデータセット利活用 WG による教育機関やオープンデータコミュニティ等との接点メインではなく、今回試みた広告広報をメインとした結果による募集数である点を考慮すると、コンテスト自体が世の中に定着してきたとも解釈できる。今後もコンテストの継続性を担保し、広告広報の工夫に加え、今年度開発したデータサイエンス教材の活用によって構築し得る新たなネットワークとの連携によっ

て、より多くのターゲットにアプローチできるようになると期待される。

8.4 課題・展望

以上の活動に加え、今年度はメディア芸術データベース（以下、MADB）の利活用促進と中長期的な、維持・更新体制について、有識者ヒアリングを中心とした調査と、それに基づく検討を行った。本節ではその点を踏まえつつMADBの中長期的な課題・展望を述べる。

現にあるMADBベータ版は教育・研究の領域で利用価値を持っており、他の類似のデータベースに比べても一定の優位性を持つことがうかがわれる。この強みには、幾つかの要因がある。一つは研究者が興味を持つであろう作品のエディションごとの違いを識別できるよう設計されている点だ。例えばウィキペディア日本語版ではまとめて一つの作品として扱われ、細かなバリエーションの記述がされていない複数のエディションについても、MADB上は区別可能になっている。MADBが実際の所蔵館やデジタルアーカイブなどの目録として使われる際には、このような高い識別可能性は研究の精緻化・効率化につながる。もう一つ、これまでに収集したデータの規模が大きく、過去にまで遡っている点が挙げられる。これらにより、例えばサンプリングに基づく統計的な調査や、できるだけ網羅範囲の広い調査などを実施しようとする場合には、MADBを母集団と見立てての実施が適切な場合が多くある。ただし、データは悉皆[しっかい]性を持っているわけではなく、例えば特定の期間や出版社の作品データを収録できていない、データフォーマットにエラーが含まれる等の課題は残っている。その背景には、データを作成・提供できる人材が不足しており、継続的にデータを受け取り、加工し、MADBに収録していくような連携体制の構築などもまだ模索段階にある、などのデータ作成をめぐる事情もある。これについては後に述べる。

もう一つの強みである教育利用については、上に挙げたような要因のほかに、このデータが政府標準利用規約（第2.0版）で提供されており、著作権に不案内な一般の利用者にとっても比較的安心して、無償で利用できるデータになっている点、加工についても制約のない点、なども要因として挙げられる。また、本事業の取組内容とはやや距離がある要因だが、国内で広がりつつあるデータサイエンスの教育現場で、幅広い学習者に興味を持って取り組んでもらえるようなデータが必ずしも多く存在していない現状も挙げられる。MADBはマンガ、ゲーム、アニメーションといった多くの人に親しまれるコンテンツのデータを多く含んでいる。データ解析においては、データが扱う対象領域についての知識がなければ、優れた仮説を立てたりパターンを読み解いたりすることが難しいために、鋭い分析を行うのが困難になりがちである。MADBはその点、教育現場で使われてきた既存のデータと比べて優れていると言える。もっとも、MADBの現状については、教育現場での利用を考えるとまだまだ課題がある実状も否めない。データが十分に正規化されていない点、技術資料を読み解く力に乏しい初学者にとっての手掛かりが十分ではない点、データサイエンスで典型的に用いられるデータ形式とは異なるリンクトデータ¹の形を取ってデータが提供されている点、などが主な課題である。

¹ データが互いを指示・参照できるように識別用の文字列などを付与して、ウェブ上などで関連づけやすくしたデータ形式のこと。

第8章 事務局調査研究：利活用の促進

今年度の利活用の促進を目的とした事務局調査研究は、こうした点も踏まえて、各種解説・案内資料の充実、データ作成・提供者との連携に向けた案内資料作成、MADB と関連づけた教材の開発などに取り組んできた。すなわち、データベースをより充実させ、外部のデータ提供者にとってもデータ利用者にとってもよりわかりやすいものとするべく、各種関連資料の拡充を図った。課題はまだ多くあるが、時間とともにこれらが解消されることが期待できる。

以上は現に運用している MADB ベータ版へのニーズとして存在している研究・教育利用に関する展望と課題だが、MADB の潜在的な利用価値に目を転じると、また違った展望や課題が見えてくる。

利活用案を募る「メディア芸術データベース活用コンテスト」へのエントリー作品などからも、MADB に様々なデータの追加が望まれる場合がある。具体的にはマンガの書影やアニメーションの声優、作品内容に関するより具体的な情報（内容そのものであったり、様々な特徴を具備しているか否かのメタデータの的な情報であったりする）などが挙げられる。そうした多種多様なデータがあるため、観光やまち作り、食、職業選択や学習、作品の発見、鑑賞の支援など様々な活用法の実現可能性がある。既存の作品が様々に受け継がれ、大きな価値を社会に提供する、と言ってもよい。

この利用価値は量的にも大きなものだが、そのためのデータ拡充のハードルは非常に高い。MADB 関連事業の予算やその範囲から考えても、コンテンツについての著作権を持つ権利者の意向を考えると、こうしたデータの追加が早期に実現するとは考えにくい。また、データの中には、組み合わせでの利用に有用性がありつつも、政府が提供するデータベースでの提供になじみにくい内容のものもある。例えば作品の感想やレビュー情報は作品の鑑賞を考えている者にとっては重要な情報だが、そうした情報は文化庁のデータベースよりも、作品の販売・提供などを事業としている事業者による収集・管理が適切と考えられるなど、その理由は複数ある。

こうした現状から、MADB は単独での幅広い範囲のデータの収集・提供によってではなく、他のデータベースとの連携を通じた大きな価値の社会提供への貢献が重要と考えられる。MADB に収録できないデータを他のデータベースの形で世に出す行為（声優データベースの構築・提供、作品中に登場する料理のデータベースの構築・提供、作品中に登場する職業のデータベースの構築・提供など…）は本事業の範囲を超えるものだが、関係者とのビジョン共有、データベース連携の鍵となる ID やデータスキーマの共有などへの取組は有益と思われる。

このような形で MADB が社会に貢献するデータベース群の一翼を担うためには、少なくとも MADB の規模の大きさや網羅性の高さ、正確性の高さなどが重要になる。また、ID やデータベーススキーマの中でもデータベース間の連携に用いられやすい部分について、わかりやすい資料が存在し、それを扱える人材が増える必要がある。加えて、そのような技術仕様の策定や改訂に、本事業の従事者を越えたより幅広い関係者の意見の反映によって関係者から支持を得る、という構図が成り立つ状況も重要になるだろう。

このような条件が満たされた場合に、もう一つ追加的な恩恵の発生が考えられる。現在よりもより広い範囲の人々が、MADB に収録されているデータの規模の大きさやカバー範囲の広さなどを支える担い手となる可能性である。MADB で当然に整備していくような基本的なデータについても、MADB のデータの仕様に合わせつつ、MADB に不足しているデータを整備し、それを第三者に提供

第8章 事務局調査研究：利活用の促進

する活動が考えられる。例えば、MADBの更新の遅れやデータ収集とデータベースへの組み込みのミスによって生じた誤ったデータの訂正や形式の乱れの修正などは、今後も当面の間は続いていくと思われる。だが、欠落している部分の補完用データや、誤記などを含むデータの訂正版データの作成とネット上での公開や、そのように公開されたデータを利用者が統合的に扱い、横断検索などができる可能性もあるだろう。そのような形でMADBのコアデータも、MADB単独ではなく、様々な組織や個人などによって担われる可能性がある、と見ることもできる。これにより、とりわけMADBの扱うべき範囲のデータの収集・整備などが何らかの事情で遅れる場合にも、その遅れのもたらす不都合などを外部のデータベースやデータセットが緩和できる可能性が生まれる。

こうした展望と課題を言い換えるなら、次のようにも述べられる。メディア芸術分野のデータ活用によって社会が享受し得る恩恵は、利活用案を募るコンテストなど現在までの本事業の取組を通じて知りえた範囲に限ってもかなり大きい。これを実現するために必要な各種データの作成やそれらの連携可能性確保のための標準化、それらを支える人材の育成や情報の共有、連携体制の育成などは非常に大掛かりなものである。生み出される価値の一部は、収益化が可能であるために新しい事業を生み出し、一部は収益化が難しいために公的資金や無償のボランティアの貢献によって支えられる状況になると思われる。この実現のためには、本事業の拡大よりもまず、様々なコミュニティやネットワークの形成とビジョンやスキルの形成が重要になると考えた。コミュニティ作りやネットワークングとしては、MADBの直接的なつながりを持つ関係者で言えば、データの提供者、データベースの利用者、関連データセットやデータベースの提供者などとの関係構築が挙げられる。

以上が展望と課題の概略だが、今年度の本事業の活動の一部を活用して策定されたものであり、その意味でやや暫定的な性格のものである。今後の更なる議論や関係者との協議、実際にMADBやその他関連する分野のデータベースをめぐる出来事や、関連する政策論議の方向性などによって適切なMADBの在り方についてのビジョンも彫琢〔ちょうたく〕されていくべきものと想定される。

第9章 事務局調査研究：アーカイブの充実

9.1 分野別強化事業とメディア芸術データベースの連携

メディア芸術データベース（以下、MADB）との連携拡充を目指し、分野別強化事業のマンガ分野での MADB のデータ利用、メディアアート分野における語彙の整備に向けた議論など連携手法について協議を行い、各分野とも具体的なテーマを選出した上で連携に向けた活動を行った。

9.1.1 実施目的

マンガ分野とメディアアート分野における分野別強化事業の経緯と MADB の開発版からベータ版に至る連携について検証を行い、両分野の分野別強化事業における MADB の活用、MADB のデータ拡充などの連携を拡充させる。

9.1.2 マンガ分野に関する実施内容

マンガ分野については二つの取組を実施した。まず、MADB の既存の連携機関やマンガ分野の分野別強化事業の関係者が提供するデータや MADB に登録が期待されるデータについて整理し、MADB に登録される場合のあるべき姿について検討した。もう一つは、マンガ分野での MADB の活用やデータ登録の具体化を目的として分野別強化事業の関係者からヒアリングを行い、マンガ分野における本事業に関連する取組の調査分析を行った。さらに、その取組のタスクそれぞれに関する MADB の活用例について検討した。

(1) マンガ分野データの MADB への登録像

分野別強化事業や事業に携わる分野の機関・団体が作成するデータの公開は MADB に期待される役割である。こうしたデータの公開は以前の事業において都度検討されてきているが、年次ごと、取組ごとに検討されてきたため、現状が俯瞰 [ふかん] 的に示されていなかった。そこで、過去の資料を精査し、今年度までに登録されているデータや過去登録が検討されてきたデータ、MADB の既存の連携機関やマンガ分野の分野別強化事業の関係者が提供するデータを、現在のデータモデルに即して実体の種別（クラス、データの記述対象）ごとにまとめ、それらが MADB に登録された場合の規模や現状との比較を行い、分析した。

図 9-1 はその MADB へのマンガ分野データの登録像を模式的に示したものである。実線の楕円 [だえん] が現在 MADB に登録されている実体の種別、点線の楕円が現在は登録されていないものの将来的な登録が検討されてきた実体の種別を表している。中心の大きな点線楕円上に位置する実体種別は、MADB のデータモデルで作品を体現する資料を表すアイテムに相当するものである。その周辺の「作品」「作者」はアイテムの集合であるコレクションであり、「所蔵リンク」は MADB のアイテムと連携機関の所蔵資料データベースをはじめとする外部のデータベースをつなぐ URL やその他の識別子を表し、共にアイテムの記述項目になるものである。楕円の脇の円柱はそのアイテムに関するデータソースを表している。なお「作品」についてはデータモデルでの定義

第9章 事務局調査研究：アーカイブの充実

はされているもののデータの登録はされていないため、別の楕円で示している。実線の円柱が既にMADBに登録されているもの、点線の円柱が现阶段では登録されていないものである。データソースは既に製作から一定期間が経過した作品の資料に関するもので遡及的に入力されるもの（過去作）と、現在日々制作され流通している作品の資料に関するもの（新作）の2種に分けられている。

既にMADBに登録されているもののうち、単行本については過年度の事業で実施された調査研究（別資料「令和2年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業実施報告書」第4.5.2節・「令和3年度同実施報告書」調査レポート2を参照）において推定されている出版物のうち、データが登録されているものの割合が1945年～1980年で66%²、1981年～2019年で82.1%である。連携機関からの過去作データの追加によって、この割合、すなわち出版されたマンガにおけるMADBの網羅性の更なる向上を期待できる。雑誌についても過年度事業の調査研究によりMADBの登録件数が比較対象を上回っており、高い網羅性が示されている。これまでは新作データのデータソースが存在しなかった。けれども今年度の取組で、マンガ雑誌を網羅的に収集している明治大学米沢嘉博記念図書館・現代マンガ図書館のデータ登録が実施され継続的な登録が行われる見込みとなったため、新作データの登録が実現する見込みである。ただし同館の収集には一部漏れがあり、全てのマンガ雑誌を収集・データ作成していない点には注意が必要である。目次雑誌（MADBでは「マンガ雑誌内容細目」）については、MADB開発版で登録されたデータがあるが、ごく一部の雑誌タイトル・発行期間のものに限られている。MADBに既に16万件超登録されている雑誌の目次情報の網羅を目指すのは現実的ではなく、飽くまで既存のデータの収集・登録に主眼を置く方が現実的である。その中では、国立国会図書館が提供するデジタルコレクションが雑誌の目次情報を提供しており、有用なデータソースとして見込める。そのほか大阪府立中央図書館国際児童文学館が、メディア芸術アーカイブ推進支援事業（以下、アーカイブ推進支援事業）の採択事業で明治、大正、昭和期の希少雑誌の目次データ作成を行っており、データ登録を検討すべきであろう。

現在MADBに登録されていない実体のうち、主なものは「原画」「電子書籍」「展示の情報」である。原画については横手市増田まんが美術館・マンガ原画アーカイブセンターの所蔵・整理資料のデータが主要なデータソースと目される。原画は、MADBでは中途制作物等の資料を記述するための種別であるマンガ関連資料に相当するが、マンガ原画を独立して扱う種別の検討の余地がある。現在MADBでは専ら紙書籍に関するデータ登録にとどまっているが、電子書籍は近年その点数を増やして従来の紙書籍による出版と同規模の点数・市場規模を有しており、その登録が検討されている。電子書籍については日本出版情報登録センターが提供する書誌データ（JPROデータ）の網羅性と利用性が極めて高く、登録の主要なデータソースとして第一の候補に挙がる。展示の情報は、連携機関で行われている展示・催事での作品の出展履歴を記述する種別である。この種別はマンガ分野には備えられていないが、メディアアート分野では備えられており、同様の種別をマンガ分野にも用意すれば、連携機関での展示の記録や支援が期待できる。加えて作品をテ

² 「令和3年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業実施報告書」調査レポート2の表2.1より算出

ーマにした展示の情報を収集すれば、現在データ整備の目処 [めど] が立っていない作品のデータ整備に有用である。

作者については、MADB 開発版時点で登録されたデータに加えて、新規データとして国立国会図書館典拠データで提供されている MADB に単行本が登録された著者のデータを登録している。所蔵リンクについては MADB 開発版時点で登録されたデータが提供されているが、これらの更新が課題である。新たな連携機関として追加が検討されている機関もあり、その選定や登録プロセスの具体化が必要である。また、所蔵リンクにはリンク先が所蔵目録データのメタデータである場合と、デジタル化資料に代表されるコンテンツデータの二つがある。ある所蔵資料のメタデータとそれをデジタル化した画像の両方のデータを提供している場合など、同一の機関であってもこの2種のデータを共に提供している場合も多い。MADB ではこれまでメタデータを中心に扱ってきた経緯からこれらを明確に区別していないが、利用性向上のためにはコンテンツデータへのリンクを容易に識別できるのが望ましい。

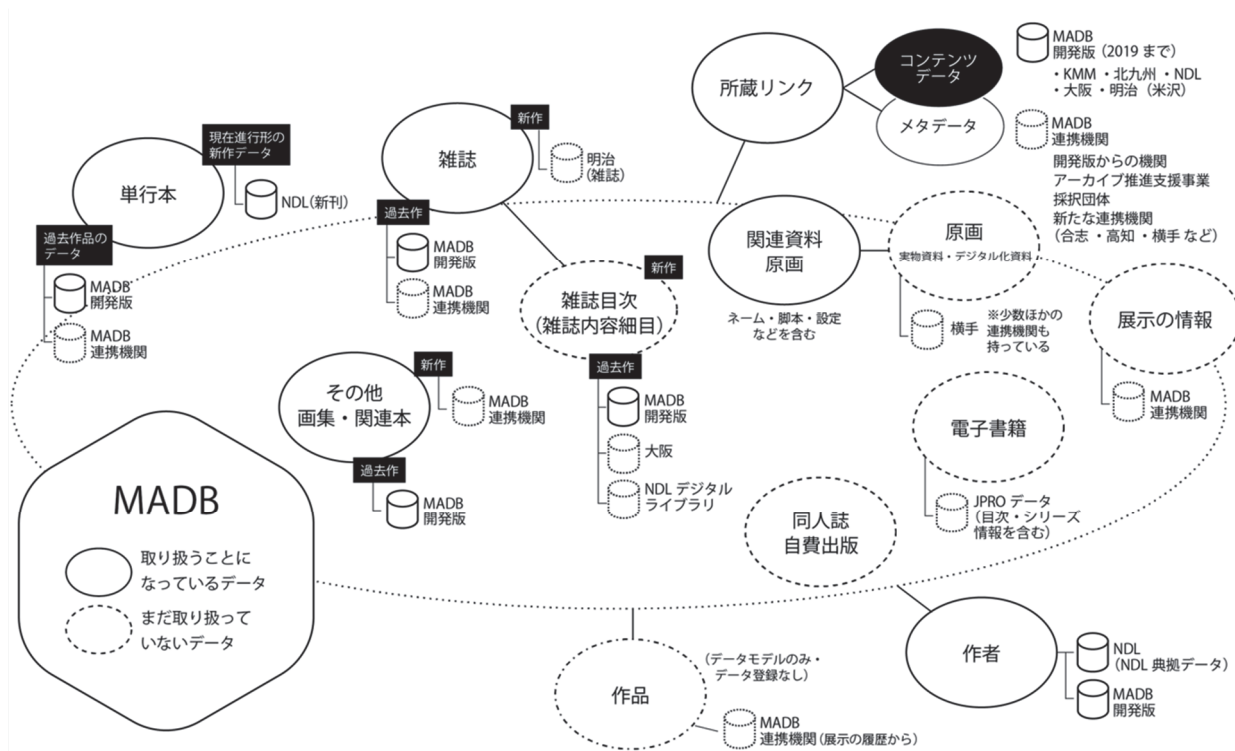


図 9-1 MADB へのマンガ分野データの登録像

(2) マンガ分野の取組における MADB の活用案

MADB の利用を促進するために、マンガ分野の機関・団体の業務に貢献しうる、より実際に即した活用方法の提案を検討した。本取組では、2022 年 10 月 6 日・7 日に合志市マンガミュージアム及び熊本大学国際マンガ学教育研究センターに訪問し現地の関係者と、2023 年 1 月 20 日・21 日に京都マンガミュージアムにて分野別強化事業の関係者と事業での取組やマンガ分野の機

第9章 事務局調査研究：アーカイブの充実

関・団体の業務に関するヒアリング・ディスカッションを行い、マンガ分野における本事業に関連する取組の調査分析を行った。さらに、その取組のタスクそれぞれに関する MADB の活用例について検討した。

このヒアリングの結果、マンガ分野における本事業に関連する取組は資料の組織化に関するものと資料の活用に関するものに大別された。

資料の組織化に関しては、下記の業務があった。

①収集

資料の収集はアーカイブの基礎的な業務の一つである。マンガ分野の機関・団体、とりわけ連携強化事業の主要な機関については、独力での積極的な購入・調達より第三者からの寄贈が主要な収集手段になっている。加えて収集の対象、その方針が明文化・規定されているケースは一部の公立図書館にとどまっており、多くの機関において具体的な収集の方針が見えづらい状況になっている。

収集に関する具体情報は乏しいものの、関係者からのヒアリングによると、マンガ分野の機関・団体における収集には、その他の機関では所蔵・捕捉されていない、若しくはごく一部にとどまっている「貴重資料の収集」と、複本の確保や単行本をシリーズでまとめて提供するための欠巻の収集といった「活用のための収集」に分けられる状況が分かった。MADB の網羅性の評価から、マンガ分野の機関・団体は、日本で発行されたマンガ単行本・雑誌については既に高い網羅性を持っているものと考えられるため、今後貴重資料として収集の対象になるものは、その希少度が極めて高く入手が困難なものと推察される。こうした資料の収集は、現在では公にはされていない個人のコレクションの入手や捕捉が中心になるのではないかと考えられる。また、このほかに、地域振興の観点から行われている郷土のマンガ家による作品や地域に関連する資料の収集も複数の機関・団体で見られた。

【MADB の活用案】

MADB のデータを直接活用するものとしては、欠号・欠巻などのデータを用いた収集すべき貴重資料のリストの作成が挙げられる。これを利用し収集する資料の希少性や他の機関での所蔵の有無を現場で判別できるツールを開発すると、収集における資料の受入れや取扱いの判断の効率化が期待できる。

②資料保管

ここでの資料保管とは、ダンボール・箱等に入っているものの個別の資料についての識別はできない、組織化前の暫定的な保管を指す。収集した資料については速やかな整理が望ましいが、マンガ分野の機関・団体では膨大な未整理資料を管理し、未整理状態での保管が長期にわたるケースも少なくなく、このような暫定的な保管自体が主要な業務と見なせる。

多くの未整理資料を保管している機関では、保管場所の確保やそのための費用が大きな課題となっている。また、こうした保管の段階で保管場所の移動や他の機関への資料の移管・寄贈が行われることも多く、そうした場合に資料の追跡や移管経緯の把握が困難になっている。

【MADBの活用案】

資料保管における MADB の活用案として、保管に用いるメタデータの提供がある。暫定的な保管では、資料の個別識別ができておらず個別資料にメタデータを与えられない状況が大半である。しかし保管時に出版社や著者、雑誌シリーズなどの何らかの大きな括 [く] りで分類されている場合が多く、それらに MADB の提供データ、とりわけ MADB-ID を利用すれば、管理台帳作成やその後の資料整理でのデータ整備を効率化できる。さらに、メタデータ利用を拡張し、管理台帳をアプリ化することにより、資料の保存・移管履歴の記録と共有が容易になる。

③ 目録整備

収集・保管されている資料に識別子 (ID) を付与し、その台帳や検索のための項目を付与する目録整備は資料の組織化の基本的な業務である。この目録データの内容はマンガの場合、複製メディアである書籍の内容に関する書誌データと、機関・組織での資料管理のための所蔵データに分けられる。書誌データは同一の書籍については共通であるが、マンガは民間 MARC (MACHINE-READABLE CATALOGING、図書館の資料検索システム用の書誌データ) の提供が乏しいため、マンガ分野の機関・団体では共通の書誌の利用は普及しておらず、個別にデータ整備が行われている。また目録データについては、資料の横断的な検索のための項目の共通化が求められてきたものの進んでいない。

【MADBの活用案】

MADB のマンガ分野のデータはマンガの共通書誌データと言えるものであり、これを取得し再利用すれば、書誌データ作成の手間を削減できる。さらに、MADB は所蔵資料の横断検索システムの役割を有しており、この機能を提供できる。

MADB のデータ整備や機能提供における大きな課題として、NDL を除くデータ提供機関からのデータの更新が滞っている現状がある。マンガ分野の機関・団体で MADB の書誌データの利用を行う過程の中で、各機関の目録データからの MADB-ID 参照や MADB には登録されていない書誌の発見が進むと、MADB のデータ登録・更新が進むと予想される。加えて、MADB とのデータ連携が進めば、MADB のデータモデルと各機関の目録データのマッピングや項目・記述規則の共通化や明文化がなされると期待できる。

④ 保存

組織化した資料現物を長期的に保存する業務は、アーカイブの根幹たるものである。保存における主な論点には、保存の対象と環境がある。保存の対象すなわち収集の対象であり、①収集で述べたとおりであるが、収集された資料が長期的な保存が必要な貴重なものか、利活用に供すべきものなのか整理の後で判断可能となるケースも少なくない。保存の環境については、マンガ分野の機関・団体の中で温度・湿度が適切に管理されている書架をはじめとする、長期的な保存に耐えうる環境は限られている。またマンガ分野の機関・団体であっても、必ずしも資料の長期的な保存を主たる活動としないケースも少なくない。これらの状況を鑑みると、資料を収集した機関とは別の機関で保

第9章 事務局調査研究：アーカイブの充実

存を行い、分散型の資料保存体制が必要と考えられる。

また、資料の利用のための保存・保管として書架等への配架が一般的だが、この配架作業や蔵書点検などの利用後の資料が適切に配架されているかの確認作業は、多くのマンガ分野の機関・団体の主要な日常業務である。

【MADBの活用案】

保存に関して、③目録整備で述べた共通書誌データの構築により各機関の目録データが連携すると、分散型の資料保存の体制や状況を可視化できるようになる。これはより具体的には MADB のウェブサイトでの提供サービスのほか、①収集で述べた貴重資料のリストやツールによって実現されるものである。

また、分類やメタデータ記述項目に基づいた配架を行う際に、共通書誌データを用いて配架位置を算出する取組が令和4年度アーカイブ推進支援事業「明治大学現代マンガ図書館所蔵マンガ本目録データ作成・装備・配架事業」(学校法人明治大学)で行われており、この汎用化による配架支援が考えられる。

⑤デジタル化

資料の毀損を防ぎ保存と活用の両立を目的とした資料のデジタル化は、本事業において過去より重要視されてきた業務である。マンガ分野の機関・団体では、本事業及び関連事業として貴重な雑誌と原画を対象にしたデジタル化や、そのノウハウの形式化・共有が行われている。

【MADBの活用案】

NDLでは2021年3月に公表した「国立国会図書館のデジタル化資料の個人送信に関する合意文書」に基づき、同館が所蔵していない入手困難資料について、公共図書館・大学図書館等からデジタル化データの形式で収集する事業を行っている。マンガ分野の機関・団体でもこの入手困難資料に該当する資料を多数所蔵しているのは明らかだが、MADBのマンガ分野データすなわち共通書誌データにはNDLの所蔵についても登録されているため、このデータの利用によって該当資料の発見が容易となり、デジタル化対象とする資料選定を支援できる。

資料の活用に関しては、下記の四つの業務があった。

①閲覧提供

所蔵資料を一般利用者向けに閲覧に供するのは、図書館をはじめとする書籍資料を提供する機関の代表的な業務である。マンガ分野の機関・団体のほとんどは、図書館であっても資料貸出しを実施しておらず、この閲覧が現物資料の主要な利用法になっている。また、広い意味でこの閲覧提供の一部として、資料の複写サービスを実施している機関もある。複写サービスは一般的な調査業務と調査研究の両方で多く活用されるサービスと考えられる。

【MADBの活用案】

MADB データは各機関の所蔵データも含んでいるため、共通のウェブ OPAC（オンライン蔵書目録）のように利用可能である。また当該機関以外の機関の所蔵資料を検索し複写を依頼する、遠隔複写依頼の支援も望まれる機能だろう。これらは図書館の連携においては一般的な機能である。過去の事業においてそのような構想の具体化が検討されてきたが、各機関固有の利用状況からくる事情や組織設計・体制によるシステムの制約があるため、共通化可能な部分が限られる点に注意を要する。飽くまで③目録整備で述べた書誌データの活用に焦点を置くべきである。

②資料貸出し

前述したように、マンガ分野の機関・団体のほとんどは、図書館であっても一般向けの資料貸出しを実施していない。しかし、相互の機関や研究者などの関係者向けの貸出しは個別対応にて行われており、特に後述する企画展示における資料貸出しは重要視されている。

貸出しに当たっては、特定された単一資料の貸出しだけでなく、著者や時期、シリーズなどの条件を満たす複数の資料を貸し出すケースも多く、そうした資料をコレクション化して提供できることや貸出時のレファレンスなどの付加的な業務も重要である。

【MADBの活用案】

資料貸出しにおいても、①閲覧提供の遠隔複写依頼と同様に共通書誌データを利用した相互貸借依頼のシステム構築が可能である。この相互貸借の履歴を管理すると、複数の資料のコレクション化やレファレンスのためのデータを蓄積でき、データ整備や資料の利用促進に有用な情報の再利用を期待できる。

③企画展示

マンガ分野の機関・団体が自身や他の機関の所蔵資料を用いて企画する展示は、多くの機関、特にマンガを専門に扱っている機関にとって、集客・収益・アウトリーチの柱になっている。そのため、現場の業務での重要性や負担において、展示の実施が占める割合は大きい。その一方で展示のノウハウや実現のためのネットワークは個人に依存する部分が多く、支援を困難にしている。また、過去行われた展示のデータは、実施機関の所蔵資料や業務資料として保管されていると推察されるものの、体系的な収集や組織化は行われておらず、そのデータの蓄積は乏しい。展示の支援はマンガ分野だけではなく分野を超えた文化庁事業全体の以前からの大きな課題の一つであり、メディア芸術全般におけるモデルケースとしてのマンガ分野の取組も期待される。

【MADBの活用案】

企画展示においても、②資料貸出しで述べた相互貸借の支援は異なる機関の展示資料の融通において有用である。また展示の履歴や展示された資料に関するデータを MADB に登録し、展示の記録の長期的な提供や共有を促進すると、展示の周知への貢献や展示の企画時の参考情報としての活用

が期待できる。また、(1) で述べたように、展示は資料を作者や作品といったトピックに即してキュレーションするものであり、その履歴は整備が困難な MADB のコレクションに相当するデータとして活用の期待が高い。

④データ提供

整備したデータの一般への提供は、本事業の関係機関のみならず日本のアーカイブ機関に強く要請されている業務である。データ提供は資料をデジタル化して作成されたコンテンツデータの提供と、資料に関するメタデータの提供の二つに分けられる。

コンテンツデータの提供は、コロナ禍で施設利用に制限が掛かる中でその代替的役割を担い重要性が強調されている。その一方で機関が独自にデータの閲覧環境やデジタルアーカイブシステムを提供するのは、費用面・技術面で依然難しい。またデジタル化における著作権処理も課題の一つである。

メタデータ提供については、資料の検索のためのデータとして提供が期待されるのはもちろん、分野において資料に関する実務者・専門家によって検証された信頼性の高い事実情報としての期待もある。

【MADB の活用案】

MADB は初期から、連携機関のデータ提供業務を担う位置付けで構築されてきた経緯がある。したがって、ここで挙げた業務の多くは MADB の業務そのものと密接に関係する。現在は国全体のデジタルアーカイブ行政の設計の中で、コンテンツデータとその提供はアーカイブ機関が、メタデータの集約や再利用性の高い構造化データの提供はメディア芸術分野のつなぎ役である MADB が、それぞれ担う形に整理されている。マンガ分野の機関・団体にとっては、MADB によるデータ提供が彼らのメタデータ提供業務の実践として位置付けられる。特に MADB が行っている Linked Open Data データセットの提供は、個々のマンガ分野の機関・団体では技術面のハードルが高く、MADB を通じて行うメリットが大きい。

またコンテンツデータの提供においても、それらの検索に用いられるのはメタデータであるため、MADB を通じてより多くの利用者に対して、コンテンツデータを発見・利用しやすくなると期待できる。

(3) 総括

本項ではマンガ分野における分野別強化事業と MADB の連携についての検討を述べてきた。

(1) ではマンガ分野の機関・団体のデータ登録による MADB の価値増大、(2) では MADB の活用によるマンガ分野の機関・団体の業務効率化や価値増大という双方向の観点からの調査分析である。これらを共に具体化を進めていけば連携による相乗効果を期待できる。

今後この具体化を進めていくに当たっては、その全体像と分掌についてマンガ分野の機関・団体の主体的な参画を求めての議論の進捗が望まれる。データ登録においては、登録を優先すべき

第9章 事務局調査研究：アーカイブの充実

資料の種別や具体的なデータの判断は、専門家の議論に委ねられるべきである。MADB の活用による業務効率化については、実際の業務に関する細かい粒度の情報が不可欠で、専門家や現場の実務者からの知見の提供と開発者の協業が必要である。

加えて、今回の調査分析では現在議論の俎上 [そじょう] にある連携の事項の多くは、個々には大きな困難はないものの非常に多岐にわたるため、全体を平均的に進行するのではなく、実現が容易な事項から優先的に進めていくのが肝要である。そのために個々の事項はなるべく小さなタスク・プロジェクトとして取り扱い、取組の機動性を高める必要がある。

9.1.3 メディアアート分野の実施内容

メディアアート分野の連携拡充では、特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会（以下、CDC）が令和2年度に作成したメディアアート年表と MADB の API を用いたデータ連携の可能性を検討した。現在のメディアアート年表は、年表に表示する作品や作家、催事情報を別途に収集して独自のデータベースで管理されているため、年表掲載の情報が MADB に搭載されていないなど、年表と MADB の情報に不整合がある。本報告では、メディアアート年表のタイムライン生成に必要な情報を MADB の API 経由で利用する、MADB 連携の方法を取り上げる。初めに、(1) ではメディアアート年表の表示部分の説明、(2) では表示部分に含まれるデータの構造を報告する。(3) では年表データと MADB のプロパティマッピングを行った結果を示し、(4) 及び (5) は連携のための課題と対応策を述べる。

(1) メディアアート年表の表示構造

メディアアート年表表示部の構造を以下に示す。年表データの表示部分は「年表上部」、「年表バー」、「年表下部」の3要素に分割されている。

第9章 事務局調査研究：アーカイブの充実

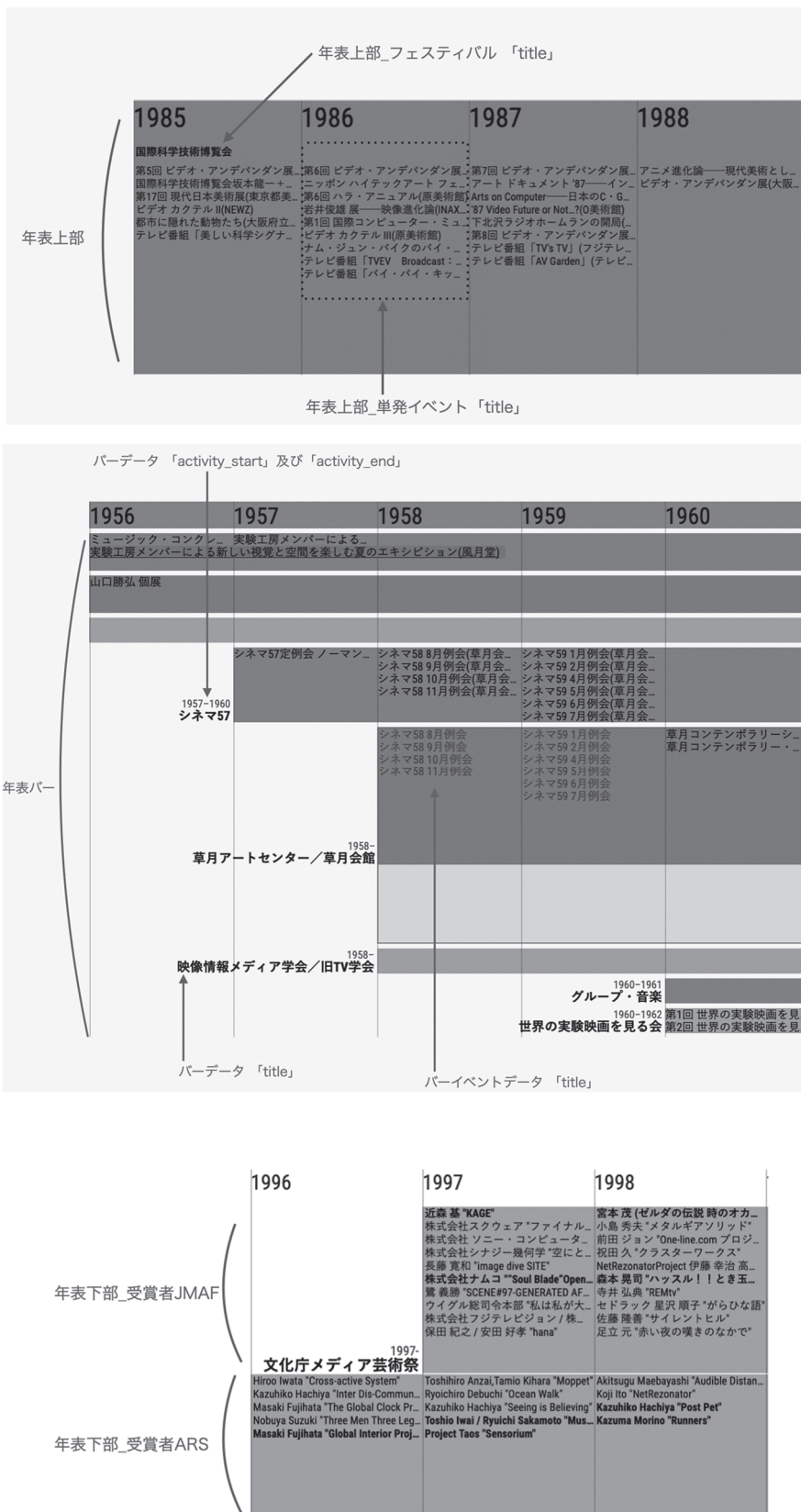


図 9-2 メディアアート年表表示部の構造

第9章 事務局調査研究：アーカイブの充実

バーイベントデータ「title」を選択後に表示される情報

バーイベントデータ「venue」

1958- **草月アートセンター／草月会館** (メディア芸術DBで検索) 施設／組織

バーデータ「description」
 概要 1958年に草月会館において設立された勅使河原宏をディレクターとする組織。音楽・映画・演劇・パフォーマンスなど、1960年代を通して前衛的な芸術運動を牽引する役割を担った。センターは1971年に解散した

バーデータ「related_link」
 関連URL <https://artscape.jp/artword/index.php/%E8%BD%89%E6%9C%88%E3%82%A2%E3%83%BC%E3%83%88%E3%82%BB%E3%83%B3%E3%82%BF%E3%83%BC>

バーイベントデータ「title」
 出来事
 1958：シネマ58 8月例会
 1958：シネマ58 9月例会
 1958：シネマ58 10月例会
 1958：シネマ58 11月例会
 1959：シネマ59 1月例会
 1959：シネマ59 2月例会
 1959：シネマ59 4月例会
 1959：シネマ59 5月例会
 1959：シネマ59 6月例会
 1959：シネマ59 7月例会
 1960：草月コンテンポラリーシリーズ2 作曲家集団／4月の会「武満徹」
 1960：草月コンテンポラリー・シリーズ5「3人のアニメーション・1」
 1961：グループ・音楽 第1回公演 即興演奏と音響オブジェのコンサート
 1961：草月コンテンポラリー・シリーズ10 柳慧作品発表会
 ……

図 9-3 メディアアート年表のデータ構造

(2) メディアアート年表のデータ構造

CDC が作成した年表データ入力用データシート内容に基づき、データ項目を以下に示す。

年表上部は、「年表上部_フェスティバル」と「年表上部_単発イベント」のデータが表示され、年表バーは「バーデータ」と「バーイベントデータ」により構成される。「バーデータ」は、年表のバー名称や長さやクリック展開時の内容を定義。「バーイベントデータ」は年表内のバー内に表示されるイベントのタイトルや表示年、クリック展開時の場所などを定義している。年表下部はメディア芸術祭（JMAF）又はアルスエレクトロニカ（ARS）受賞者が表示される。

表 9-1 メディアアート年表のデータ構造

データシート	項目	項目の内容	データ例
年表上部_フェスティバル	bar_id	(未使用) バーの ID	b109
	title	タイトル	日本万国博覧会
	year	年	1970
年表上部_単発イベント	ID	(未使用) イベントの ID	370
	year	年	1985
	title	タイトル	第 5 回 ビデオ・アンデパンダン展
	venue	場所。クリック展開時に表示。	大阪府立現代美術センター

第9章 事務局調査研究：アーカイブの充実

バーデータ	bar_id	バーの ID。値が「delete」場合は非表示	b66
	title	バーのタイトル	草月アートセンター／草月会館
	category	バーのカテゴリ。色の指定や絞り込みに使用。event, facility, school, corrective, program を指定。	facility
	order	並び順	10
	activity_start	バーの開始年	1957
	activity_end	バーの終了年。値が「Current」は最後まで伸ばす。「unknown」は途中からバーをフェードアウト。	current
	group	グループとなるバーがある場合は、ID で指定。指定範囲の背景色を延長。	["b40"]
	fadeout	TRUE はバーをフェードアウト。年が入る場合は年に合わせてフェードアウト。	2010
	related_link	バーに関連する URL	https://artscape.jp/artword/index.php/ 草月アートセンター
	description	バーの概要	1958 年に草月会館において設立された勅使河原宏をディレクターとする組織。音楽・映画・演劇・パフォーマンスなど、1960 年代を通して前衛的な芸術運動を牽引する役割を担った。センターは 1971 年に解散した
activity_period	バーが複数回表示（例：途中で活動が停止や名称が変更など）される際に定義。基本は、各バーの始まり年と終わり年を配列で指定。途中でバーの名称が変更される場合は、「title」を指定。	["start": "1958", "end": "1971"],["condition": "incomplete", "start": "1972", "end": "1976"], [title": "草月会館", "start": "1977", "end": "unknown"]	
バーデータイベント	ID	管理用 ID	944
	bar_id	該当するバーの指定（別シート「バーデータ」の ID）	b90
	year	表示する年の指定	1958
	title	イベントのタイトル	シネマ 58 8 月例会
	venue	イベントの場所	草月会館ホール

第9章 事務局調査研究：アーカイブの充実

		イベントが複数のバーにまたがって	
	duplicate	表示される際に使用。値「duplicate」が設定されているものは薄字にする。	duplicate
	category	(未使用) イベントのカテゴリ	corrective
年表下部_受賞者	ID	(未使用) 作品の ID	134
JMAF	year	受賞年	2019
	title	(受賞作品の) タイトル	進化する恋人たちの社会における高速伝記
	title_en	(未使用) タイトルの英語表記	Rapid biography in a society of evolutionary lovers
	prise	賞の種類。grand, normal のいずれかを選択。	normal
	artist_name	アーティスト名	畝見達夫／ダニエル・ビシグ
	artist_name_en	(未使用) アーティスト名の英語表記	UNEMI Tatsuo／Daniel BISIG
年表下部_受賞者	ID	(未使用) 作品の ID	154
ARS	year	受賞年	2018
	title	(受賞作品の) タイトル	Rekion Voice
	prise	賞の種類。grand, normal のいずれかを選択。	normal
	artist_name	アーティスト名	Katsuki Nogami／Taiki Watai

(3) メディアアート年表と MADB プロパティマッピング

次に、メディアアート年表の項目のうち MADB と対応する項目のマッピングを行った。プロパティマッピングの結果は下表のとおりである。なお、バーデータのカテゴリのうち、corrective は「チームラボ」や「ダムタイプ」等の作家グループ、facility は「東京都立写真美術館」や「山口情報芸術センター (YCAM)」、school は「人工知能学会」や大学組織名が主であったため、これらをまとめて MADB の責任主体クラスで対応した。event はメディアアート催事、program はメディアアート展示・実演クラスとした。

第9章 事務局調査研究：アーカイブの充実

表 9-2 MADB プロパティマッピング

シート	メディアアート年表項目	MADB クラス	MADB 項目	MADB プロパティ	
年表上部_フェスティバル	bar_id	-	-	-	
	title	メディアアート催事	タイトル	schema:name	
	year	メディアアート催事	公開年月日	schema:datePublished	
年表上部_単発イベント	ID	-	-	-	
	year	メディアアート催事	公開年月日	schema:datePublished	
	title	メディアアート催事	タイトル	schema:name	
	venue	メディアアート催事	場所名	schema:location	
バーデータ corrective facility school	bar_id	-	-	-	
	title	責任主体	名称	schema:name	
	category	-	-	-	
	order	-	-	-	
	activity_start	責任主体	設立日	schema:startDate	
	activity_end	責任主体	終了年月日	schema:endDate	
	group	-	-	-	
	fadeout	-	-	-	
	related_link	責任主体	外部の関連リソース	schema:relatedLink	
	description	責任主体	概要	schema:description	
	activity_period	-	-	-	
	バーデータ event	bar_id	-	-	-
		title	メディアアート催事	タイトル	schema:name
category		-	-	-	
order		-	-	-	
activity_start		メディアアート催事	開始年月日	schema:startDate	
activity_end		メディアアート催事	終了年月日	schema:endDate	
group		-	-	-	
fadeout		-	-	-	
related_link		メディアアート催事	関連ウェブサイト	schema:url	
description		メディアアート催事	概要	schema:description	
activity_period		-	-	-	

第9章 事務局調査研究：アーカイブの充実

バーデータ	bar_id	-	-	-
program	title	メディアアート展示・実演	シリーズ名	ma:seriesName
	category	-	-	-
	order	-	-	-
	activity_start	メディアアート展示・実演	開始年月日	schema:startDate
	activity_end	メディアアート展示・実演	終了年月日	schema:endDate
	group	-	-	-
	fadeout	-	-	-
	related_link	メディアアート展示・実演	関連ウェブサイト	schema:url
	description	メディアアート展示・実演	概要	schema:description
	activity_period	-	-	-
	バーデータイベント	ID	-	-
bar_id		-	-	-
year		メディアアート展示・実演	開始年月日	schema:datePublished
title		メディアアート展示・実演	シリーズ名	ma:seriesName
venue		メディアアート展示・実演	発表場所	schema:location
duplicate		-	-	-
category		-	-	-
年表下部_受賞者 JMAF	ID	メディアアート展示・実演	ID	schema:identifier
	year	-	-	-
	title	メディアアート展示・実演	タイトル	schema:name
	title_en	メディアアート展示・実演	タイトル	schema:name
	prise	メディアアート作品	受賞歴	schema:award
	artist_name	責任主体	作者	schema:creator
	artist_name_en	責任主体	作者	schema:creator
年表下部_受賞者 ARS	ID	メディアアート展示・実演	ID	schema:identifier
	year	-	-	-
	title	メディアアート展示・実演	タイトル	schema:name
	prise	メディアアート作品	受賞歴	schema:award
	artist_name	責任主体	作者	schema:creator

第9章 事務局調査研究：アーカイブの充実

プロパティマッピングの結果、メディアアート年表が表示するイベントタイトルや作家名、グループ、場所情報等の項目はMADBが備えている要素であり、MADBのリソースIDを指定、又はSPARQLを用いればデータの取り出しが可能と分かった。次の図はMADBのSPARQL検索結果を用いてICCで行われた「メディアアート展示・実演」をTimeline JS上に直接展開した例である。

SPARQLは、必要なデータ項目を取得・利用できるAPIのため、メディアアート年表が独自に作品情報や催事情報を収集・管理するよりも、既にデータがあるMADBを用いるのが望ましい。また、MADBの情報の可視化によりDB内容の不具合や問題点を明らかにできる利点がある。一方、既存の年表データ構造を再現するためにはMADBに該当するプロパティがない「bar_id」や「category」の内容は別途管理する必要があるが、これらの情報は単純なCSVで管理すれば容易に対応可能である。

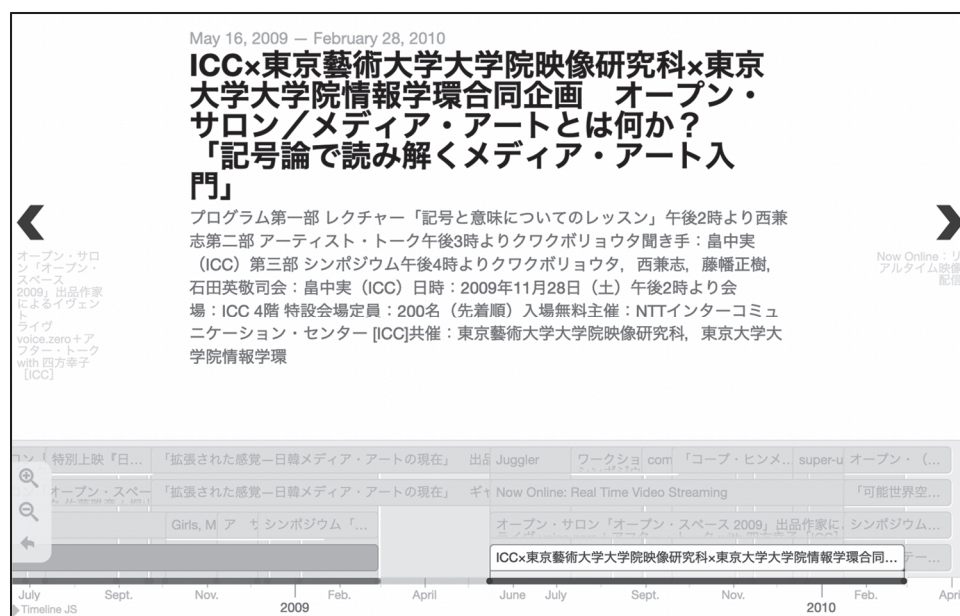


図9-4 MADBのSPARQL結果をタイムラインに表示した例

(4) 課題点

現在のメディアアート年表をMADBのデータと連携する場合の課題を挙げる。第一に、年表とMADBが使用する名称のうち、同一と考えられる情報の表記に揺れがある。例えば、年表データの組織名「山口情報芸術文化センター[YCAM]」は、MADBでは「山口情報芸術センター[YCAM]」、同様に「草月会館ホール」と「草月ホール」などの揺れが見られる。第二は、年表データの信頼性についてである。現在、年表に表示されている作家や作品、組織名称がどのような過程を経て年表に採録されたのか、その基準が示されていないため、年表を歴史の検証等に用いた場合、情報源の根拠としての利用が難しい。また、掲載する情報のうち、受賞はメディア芸術祭とアルスエレクトロニカの2種に限られており、その他の受賞の扱いについては説明が求められる。つまり、メデ

第9章 事務局調査研究：アーカイブの充実

メディアアート年表におけるメディアアート作品の範囲、年表に掲載する情報を誰がどのような評価で採録したのか、評価基準や方針の公開が求められる。第三に、MADB に未登録の作品や作家、組織名等データを MADB に統合が必要である。また、名称等は双方に掲載されているが、MADB 側の情報が不足している場合は、対象の情報を同定後に内容更新を行う必要がある。

(5) メディアアート年表と MADB 連携のために

MADB 搭載データとのデータ整合性から、メディアアート年表の更新は、前項で示した課題解決を図るとともにシステムの運用・管理方法を併せて作成する必要がある。年表は、図 9-2 のように、日付やキーワードの API 経由での抽出によりタイムラインを生成して自動運用できるが、特定の作品や作家を選択して年表を構成する場合は、情報の選択から表示方法に至る運用方針を検討する必要がある。年表は、選択・掲載した情報がメディアアートの歴史の一部となるため、その開発と運用には大きな責任を伴う。

9.2 メディア芸術アーカイブ推進支援事業とメディア芸術データベースの連携

9.2.1 実施目的

メディア芸術アーカイブ推進支援事業（以下、アーカイブ推進支援事業）とメディア芸術データベース（以下、MADB）との連携強化を図り、アーカイブ推進支援事業の採択団体から提供されるデータを登録することにより MADB のデータを充実させ、利活用の可能性を広げることを目的に実施した。

9.2.2 実施内容

昨年度のアーカイブ分科会ガイドライン作成ワーキングでの取組みにより得られた、データ提供に関する依頼状・説明資料の回答を踏まえ、今年度は団体ごとの個別の事情も勘案しつつ、各団体からのデータ提供に向けたやり取りを開始した。

依頼状によってデータ提供に同意を得られた団体に対し再度コンタクトを取り、団体データ担当者の特定とデータの現状を確認。提供が可能なデータの範囲や種類を特定後、最も負荷の低い受け取り方法・時期を決定した上でデータを受け取り、メディア芸術データベース等に係る調査研究事業（以下、データベース事業）へデータを引き継いだ。

データベース事業によるデータ分析、MADB への新規登録における課題抽出に関しては別資料「令和 4 年度メディア芸術データベース等に係る調査研究事業実施報告書」第 2 章第 2 節を参照、MADB への登録に関しては第 2 章第 5 節を参照。

9.3 課題・展望

本節では、マンガ分野、メディアアート分野での分野別強化事業との連携の状況から理解できる現状に関する課題について述べた後、ゲーム分野やアニメーション分野をも視野に入れてメディア

芸術データベース（以下、MADB）並びに分野連携における課題と展望について包括的に述べる。

9.3.1 マンガ分野

マンガ分野では、大きく分けて、熊本大学を中心とする刊本アーカイブと横手市増田まんが美術館を中心とする原画アーカイブの取組がある。いずれにおいてもアーカイブを支えるデータベースは重要であり、そうしたデータベースと MADB との関係を整理し、連携可能性を高めることの必要性は高い。刊本アーカイブの所蔵資料のデータベースは、書誌データ中心の MADB マンガ分野データと、直接的に重なり合う部分が多い。それに対して原画アーカイブの所蔵資料については、これまでの MADB では関連資料という扱いでの議論であったために記述対象としての明確化は十分ではない。そのため、MADB の側においても、原画等の中間成果物の位置付けに加えて、メタデータモデルとメタデータスキーマ等に関する検討が必要とされている。

刊本アーカイブと MADB との関係については前節で詳しく検討されているので、ここでは大枠のみ検討する。刊本アーカイブにおける書誌データの特色として、コミックス等の単行本として出版されたものの書誌データと雑誌の各号に関わる書誌データがある。前者については、これまでの MADB 開発の中で、国立国会図書館のほか、マンガ分野の図書館やミュージアム等の所蔵資料のメタデータの収集が進められており、MADB との役割の違いに関する理解も進んでいると思われる。他方、雑誌データについては、出版社等との連携も含めて今後の開発を必要としている。

原画アーカイブと MADB との連携に関しては、今後の十分な検討が必要とされている。原画アーカイブのメタデータを一般化して考えると、原画等の中間成果物の原資料、それらのデジタル化資料などのアーカイブされる実体に加えて、作家や所有者、出版社等ステークホルダーに関する情報資源、保存の機関や来歴等に関する情報資源も記述対象となると考えられる。これらに加えて、原画が用いられた出版物、ミュージアム等における展示のために作られた解説書や目録等も利用者にとって有用な情報資源であると言える。こうした種々の記述対象を MADB の記述対象として取り込み、そのメタデータのためのデータモデルを作り上げるのが MADB にとっての課題となる。その際には、マンガ分野以外の分野の中間成果物に関するメタデータとの連携性や相互運用性の考慮が求められる。

マンガ分野の特色の一つとして、横手市増田まんが美術館、京都国際マンガミュージアム、米沢嘉博記念図書館他、マンガに特化したミュージアムや図書館が各地に作られ、活動拠点となっている点がある。マンガ原画展に見られるように、こうした組織・機関間での連携的活動も進められている。また、地域起こし活動において、地域と縁の深いマンガやアニメーションを活用する取組も行われており、地域に根差したミュージアムやコミュニティとの連携も進められている。こうした地域内連携、地域間連携において、データベースの開発や運用が不可欠であるが、その一方、データベース開発や運用は、組織や機関による体力差が表れやすい課題でもある。MADB の利活用を進めて、そうした体力差を少しでも埋めるよう望まれる。

現時点では、マンガ分野においてアーカイブ対象（すなわちメタデータの記述対象）としては冊子体の出版物が主であり、昨今広く読まれている電子的に提供されるマンガ（デジタルマンガと記す）

は対象に入っていない。マンガ分野におけるアーカイブに関する今後の取組の中で、デジタルマンガを避けては通れないと思われる。そのため、MADBにおいてもマンガ分野の取組を見ながらデジタルマンガのためのメタデータについての検討を進める必要がある。

MADBがジャパンサーチにおけるつなぎ役の役割を担う状況からも理解できるように、マンガ分野における共通基盤としての役割が、MADBには期待されている。また、アーカイブという視点から求められるデータベースの長期の維持管理に関しても同様であり、MADBが持つノウハウ等がアーカイブ管理のキーとなるメタデータの維持管理においても有用と思われる。

9.3.2 メディアアート分野

作り出される作品の多様性に加えて、情報環境と表現媒体（メディア）の進化に伴う作品と制作方法の変化の速さのために、メディアアート分野においてはどのような実体をメタデータの記述対象として捉えるかべきかというごく基本的問題からMADBにおける議論が始められてきた。本事業においては、こうした基本的な問題に対して、メタデータの第一義的な記述対象であるメディアアート作品として、物質的あるいは電子的な実体ではなく、作品の展示や発表、あるいは展示・発表というイベントを作品の実体として捉えること、すなわちメタデータの記述対象を抽象物とすることを基本アイデアとしてメタデータモデルを開発してきた。その中で、作品構成要素として物質的・電子的実体に関わる記述を含めるというモデルを定義し、メタデータスキーマを作り上げてきた。

メディアアート分野における作品の多様性や非物質性、利用されるメディアの多様性といった伝統的芸術分野の作品とは異なる特性に対応し、かつそうした多様性を横断的かつ統一的に記述可能なスキーマの作成が、MADBにおけるメディアアート分野向けのメタデータの基本的な課題であり、これまでの努力はそうした面を中心に進められてきた。また、マンガ分野に見られるような確立された書誌記述の先例がない状況が、本分野の取組に時間を要してきた原因とも考えられる。

令和4年度においては、本取組で開発してきたモデルを基礎とし、メディアアート分野で取り組まれてきたメディアアート作品年表に記載された作品を対象とし、年表における記述内容からMADBのメタデータへの対応付け（マッピング）を中心に作業を進めた。年表記載作品には受賞作や主要なコンテストでの発表作品等がAPI含まれており、時代を追って我が国における主要なメディアアート作品のデータを収集しそれをデータベース化する上でこの年表は、現状における有用な基盤的資源であると考えられる。

MADBには、他分野との横断的な利用やSPARQLエンドポイントとしての実現といった要件があり、本年表の記述項目をそのまま使用できないため、マッピング作業は避けざるを得ない作業として進めた。他方、MADBのメタデータモデルとスキーマを確認する上で、マッピングは有用な作業であったと思われる。

9.3.3 分野にまたがる課題と包括的な展望

マンガ分野とMADBとの連携の中で、MADBが、第一義的には、メタデータの作成者ではなくメタデータを収集・統合するアグリゲータの役割を担う点が明確化され、その理解が広がってきた。

出版物の場合、書誌データの標準化が進んでいる状況と、国立国会図書館やマンガに特化した図書館やミュージアムの所蔵データを利用できるなどの特色があるため、こうした役割分担は理解されやすいと思われる。MADBの基本的な役割がアグリゲータであることは、他分野においても同様であると考えられるが、出版物のようにメタデータの標準化が進んではいないために、今後の議論が重要と思われる。また、各分野でのデータベース開発組織や機関が増えた場合には、メタデータの収集・統合に関する共通理解を得ることと、収集・統合の仕組み作りが重要になると考えられる。

アグリゲータとしてのMADBの重要な要素として、MADBが付与する識別子とSPARQLエンドポイントの機能がある。各分野で作られるデータベースには、各分野の事情に応じて記述対象に識別子が付与されると思われるが、そうした識別子の多くのデータベース間での横断的な使用は困難であるため、ネット上での共有の識別子としてMADBが付与する識別子は有用である。そして、インターネットにおけるメタデータの流通と共有のための標準であるRDF（Resource Description Framework）を用いたネット上でのメタデータ共有においても、この識別子は重要な役割を持つ。また、RDFに基づくメタデータの提供のためにMADBが持つSPARQLエンドポイントは、ネット上のいろいろなリソースとMADBを組み合わせた付加価値サービスを構成する上で重要な役割を持っている。

マンガ分野やメディアアート分野とMADBとの連携の観点からのMADBの利活用性に関する議論は、エンドユーザ向けのMADBの利活用推進の取組に関する議論とは分けて捉える必要がある。マンガ分野の組織や機関は、マンガの刊本や原画等の中間成果物の収集と組織化を行っており、収集物のメタデータ作成者である。各組織・機関は、こうした作業においてMADBを利用してメタデータ作成作業の効率化を図る一方、作成したメタデータをアグリゲータとしてのMADBに提供するという双方向の関係がある。前節に述べたように今年度の活動の中でも、刊本アーカイブを中心にこうした双方向性に関する議論は進められており、今後原画アーカイブを含めた連携においても同様の議論を進めていく必要があると考えられる。メディアアート分野に関しては、メディアアート作品の年表を利用した連携が始まったところであり、年表以外にも、今後メディアアート分野において進められるデータベースとMADBの間での連携方法の検討を進め、アグリゲータとしてのMADBの役割と利活用方法を明確化しながらMADB開発を継続する必要がある。

マンガ分野において原画アーカイブの取組が始められた結果、原画を中心とする中間成果物のアーカイブに関する理解が深まってきている。同様に、アニメーション分野やゲーム分野でも中間成果物に関するアーカイビングが今後の大事な話題として理解されている。MADBでは、従来、作品以外の制作物については関連資料としてしか捉えておらず、マンガの原画アーカイブの開発の進展や他分野での議論の進展を見ながら、中間成果物のためのメタデータをどのように定義すべきかとの議論を始める必要があると考えられる。

メディアアート分野に限らず、デジタル技術の進歩によって作品形態の多様化が進んでいくことは疑えない。これまでのMADBにおけるメタデータモデルは、出版物やパッケージに入ったゲームといったモノ中心の捉え方を基礎としてきているが、オンラインゲームを、モノとしてのソフトウェアではなく、ネット上のサービス、すなわちコトとして捉え直す作業が必要になる可能性もある。

第9章 事務局調査研究：アーカイブの充実

これは、メディアアート分野においてメディアアート作品を、物質的なモノとしての作品から発表や展示といった行為、あるいはイベントといったコトとしての捉え直しにもつながる。「モノは収集し保存できるが、コトは収集保存できない」とは言えるが、コトとしての作品を記述し、将来に伝えることは重要であり、MADBにはそうした役割も期待されていると理解できる。

マンガやアニメーションなど日本のポップカルチャーコンテンツは海外からも注目されやすく、MADBの海外からの利用性向上は重要課題と思われる。現行のメタデータそのものを人手で英語化、多言語化する作業は、多くのコストがかかるため余り現実的であるとは思えないが、MADBの使い方や、メタデータスキーマ、そして SPARQL エンドポイント等について、海外向けにより分かりやすく発信すれば、海外の利用者からのアクセス性を高められる。実現すれば多様な付加価値サービスが生み出され、日本学の研究者はもとより我が国の文化に関心を持つ多くの利用者の役に立つ環境作りに貢献できる。

本事業におけるマンガ、アニメーション、ゲーム分野の作品は、産業的コンテンツに強く結びついており、産業界と連携した取組が進められてきている状況は、本事業の重要な特色であると言える。この点について、メディアアート分野における作品の制作や流通の環境は異なっている。しかしながら、今後 NFT (Non-Fungible Token) やメタバース (Metaverse) など新しい技術により新しい情報環境が作り出される可能性があり、そこでは、作品の流通環境が従来とは異なる可能性もある。他方、大学等においてメディア芸術作品として作られるアニメーションやゲームの MADB への収録を考えると、アニメーション作品やゲーム作品の非産業的コンテンツとしてのデータベース化が必要になってくる。そうした場合、現在のメディアアート分野での取組の発展に加えて、海外におけるメディア芸術作品のデータベース化の取組も参考にした MADB の充実が必要になるとと思われる。

従来の取組では MADB の開発が中心で、MADB の長期利用性に関する議論の機会は余りなかったように思える。MADB そのものの維持管理はもとより、MADB における核の一つである識別子の維持管理についても、今後の議論が必要と思われる。また、各分野との間の連携の仕方、メタデータスキーマの更新方法などについての検討を始めておく必要があると思われる。

第 10 章 事務局調査研究：パイロットモデル創出

10.1 ウィキペディアタウンについて

10.1.1 実施目的

第 10 章では、メディア芸術やメディア芸術データベース（以下、MADB）、連携館や有識者とのコミュニティ基盤といったアーカイブ基盤の利活用パイロットモデル創出に向けた取組について述べる。今年度は特にアーカイブ基盤と「地域」とを掛け合わせたときのシナジー効果を狙った。昨年度の経緯から、地域は熊本県を選定した。理由は、次の 4 点である。第一に、同県には「マンガ県くまもと」を謳 [うた] い文句に、県全体でマンガを活用した地域おこしの気概がある、第二に、熊本マンガミュージアムプロジェクト、合志マンガミュージアム及び熊本大学といった文化庁事業における連携体制が築かれている、第三に、今年度 10 月に熊本大学文学部に国際マンガ学教育研究センターが開設、さらに、来年 4 月には県立高森高校で公立校としては全国初のマンガ学科が新設されるなど、教育機関としてもマンガ分野の研究やアーカイブへの関心が高まっている、第四に、熊本には昔から妖怪・精霊に関する伝承が多く存在し、とりわけ人吉球磨は伝承の宝庫として地域の文化資源が豊富な点が挙げられる。

昨年度、熊本県と連携して、妖怪・精霊伝承を初めとした様々なジャンルの情報を重ねた地図を作るワークショップの開催を予定していたが、コロナ禍の感染拡大により中止になった。今回は、そのときに準備していた伝承一覧をはじめとする素材を活用した上で企画を一新させてウィキペディアタウンと呼ばれるワークショップの形式にて開催した。

10.1.2 実施内容

- 主催：文化庁
- 運営：国際大学グローバル・コミュニケーション・センター（GLOCOM）、メディア芸術コンソーシアム JV 事務局
- 日時：令和 4 年 9 月 11 日（日）10:00～16:00
- 会場：熊本県立図書館 3F 小研修室
- 参加者 計 14 名：
 - ・人吉球磨在住者 2 名、熊本市民 2 名、熊本大学学生 5 名
 - ・真鍋陸太郎（東京大学大学院工学系研究科 准教授／一般社団法人メタ観光推進機構理事）
 - ・吉田桃子（慶應義塾大学大学院後期博士課程）
 - ・合志マンガミュージアムスタッフ 1 名
 - ・特定非営利活動法人熊本マンガミュージアムプロジェクト 2 名
- 司会進行：菊地映輝（国際大学 GLOCOM）
- ウィキペディア講師：海瀬（元ウィキペディア管理者）

第 10 章 事務局調査研究：パイロットモデル創出

■オブザーバー、スタッフ：

橋本博（特定非営利活動法人熊本マンガミュージアムプロジェクト代表／合志マンガミュージアム館長）

鈴木寛之（熊本大学大学院人文社会科学部（文学系）准教授）

原田佳織（北九州市マンガミュージアム学芸員）

西田武央（大日本印刷株式会社）

白田彩乃（大日本印刷株式会社）

プログラム

10:00	開催挨拶	12:00	昼休憩
10:05	自己紹介タイム	13:10	人吉球磨のことを知ろう
10:15	プログラム紹介	13:25	ワーク②妖怪のページを編集しよう
10:25	ウィキペディアの編集方法についてのレクチャー 講師：海瀬	15:45	本日の成果確認
11:15	ワーク①メディア芸術作品と熊本を結びつけてみよう	16:00	記念撮影・終了

■開催概要

事務局から「令和 4 年度文化庁メディア芸術連携基盤等整備推進事業」の概要説明を含めた挨拶及び MADB ベータ版の説明を行った。その後、海瀬氏からウィキペディアの概要や編集レクチャー、さらに、北九州市マンガミュージアム原田学芸員から「熊本にゆかりのあるメディア芸術作品・作者の紹介」を行った。

それらを踏まえて、最初のワークとして「①メディア芸術作品と熊本を結びつけてみよう」を開始。事前に用意しておいた「メディア芸術作品と MADB-ID を明記したカード」を各参加者に引かせ、担当作品を振り分けた。各参加者は、担当の作品に対して MADB-ID を追記するという作業を行った。追記を行った作品名、MADB-ID、ウィキペディア上での編集前と編集後の記述差分を以下に示す。

表 10-1 MADB-ID を付与した作品のウィキペディア一覧

作品名	MADB-ID	記述差分
ONE PIECE	C268196	https://w.wiki/5h38
小坂泰之	C54964	https://w.wiki/5h39
放課後ていぼう日誌	C371320	https://w.wiki/5h3B
森本梢子	C57756	https://w.wiki/5h3C
村田雄介	C62500	https://w.wiki/5h3E
とり・みき	C69594	https://w.wiki/5h3J
有吉京子	C51451	https://w.wiki/5h3L

第 10 章 事務局調査研究：パイロットモデル創出

酒井美羽	C55677	https://w.wiki/5h3N
うすた京介	C58889	https://w.wiki/5h3Q
大塚真一郎	C86027	https://w.wiki/5h3R
清水玲子	C56800	https://w.wiki/5h3S
草凧みずほ	C429916	https://w.wiki/5h3T

つづいて、参加者で構成された三つのグループを、それぞれ「芦北町・放課後ていぼう日誌」「吉崎観音・熊本市」「クレヨンしんちゃん“オラと博士の夏休み”～おわらない七日間の旅～・通潤橋」の担当に振り分け、メディア芸術作品（吉崎観音のみ作者）と、その舞台となった地域のウィキペディアページを編集させた。作品のウィキペディアページには地域の情報を追記し、地域のウィキペディアページには作品の情報を追記させた。以下に各ウィキペディアの編集前と編集後の記述差分を示す。

表 10-2 編集した作品及び地域のウィキペディア一覧

ページ名	記述差分
「クレヨンしんちゃん「オラと博士の夏休み」～おわらない七日間の旅～」	https://w.wiki/5h3V
「通潤橋」	https://w.wiki/5h3Y
「吉崎観音」	https://w.wiki/5h3Z
「熊本市」	https://w.wiki/5h3c
「放課後ていぼう日誌」	https://w.wiki/5h3d
「芦北町」	https://w.wiki/5h3e

午後は、熊本マンガミュージアムプロジェクトの橋本博代表及び熊本大学の鈴木寛之先生から人吉球磨に伝わる妖怪伝承の講話をした後、ワーク②「妖怪のページを編集しよう」を始めた。各グループがそれぞれ「ガラッパ」「セコ」「山姫」の担当となり、熊本県立図書館が事前に用意した文献を出典として、各妖怪のウィキペディアを編集した。元々のウィキペディアでは記載が少なかった熊本県内における伝承及び目撃情報について、出典を元に文章を精査した上で追記した。

最後は、スタッフと参加者全員で本日の感想を共有し、終了した。各妖怪のウィキペディアの編集前と編集後の記述差分は以下のとおりである。

表 10-3 編集した妖怪のウィキペディア一覧

ページ名	記述差分
「ガラッパ」	https://w.wiki/5h3g
「セコ」	https://w.wiki/5h3h
「山姫」	https://w.wiki/5h3k

■配布物

- ・令和 3 年度に収集した人吉球磨の妖怪伝承一覧
- ・妖怪が登場するメディア芸術作品及び MADB 一覧
- ・各妖怪説明資料
- ・MADB パンフレット

10.1.3 ウィキペディアタウン実施後の分析調査

(1) 実施目的

ウィキペディアタウンの効果を測定するために、ウィキペディアタウン実施後に分析調査を行った。もちろん、利活用パイロットモデルに向けた事例作りにおいて、すぐに効果測定を行うのは困難を極めると承知しつつも、実際にウィキペディアタウンに参加してどうだったか、その後の地域作りや自身の生活に何か影響を及ぼしたか、メディア芸術及び MADB に対する気持ちや行動の変化があったかなどを把握すれば、今後同種のイベントや発展形のイベントを実施する際に有効な知見を得られると考え、調査分析の実施に至った。

(2) 実施内容

調査では、①ウィキペディアタウンの設計にも関与した熊本で活動する有識者へのヒアリング、②ウィキペディアタウン実施当日に東京から参加した学識者からの文面によるフィードバック、③参加者へのアンケート調査並びにインタビューを実施した。以下にそれぞれ内容を確認していく。

①有識者へのヒアリング

有識者へのヒアリングでは、橋本博

氏（合志マンガミュージアム館長）及び鈴木寛之氏（熊本大学大学院人文社会科学研究部（文学系）准教授）の 2 名に対し、ウィキペディアタウンに参加して得た感想や改善点などを尋ねた。以下に有識者からの回答を箇条書で提示する。

(ア) ウィキペディアタウンに参加した感想や参加して得られた気づき

- 参加した学生たちが、多大なる刺激を受けた。当初の予想を超える範囲でウィキペディアの編集方法やその意義について講師の海瀬氏から伺った内容が学生たちに刺さったようだ。イベント終了後も学生たちはウィキペディアを意欲的に活用したり、自分の好きなマンガ家の

ウィキペディアページを編集したりしていると聞いている。また講師の海瀬氏と学生たちは継続的にコミュニケーションを取っているようだ。このような効果があるのであれば、今回の形式に限らずいろいろなワークショップの形態を取りながら、今後もより多くの学生が参加してほしいと期待する（鈴木氏）。

- 過去に様々なワークショップに参加したが、大体はその場で参加してそれで終わりというものが多かった。自分も参加はしたものの記録にも記憶にも残らず終わっているとの感想を抱いていた。しかし今回のウィキペディアタウンは参加して活動した事実がウィキペディア上に記録として残り、それに誰もがアクセスできる点が非常に衝撃であった（橋本氏）。
- ウィキペディアでは、個人の編集によって生じる情報の偏りや抜け漏れを、色んな人が関与して補う仕組みになっている。ウィキペディアタウンのようなイベントで、小さくとも材料を提供すれば、それがその後に誰かに調理されて、一つの料理に仕上がっていく。また、そのレシピが積み上がっていきより良いものになる。極めて画期的な方法だと感じた（橋本氏）。

(イ) ウィキペディアタウンを実施した結果、どのような効果が得られたと考えるか

- 人吉球磨エリアからの参加者が、実際に参加してみて大きな衝撃を受けたようだ。ウィキペディアタウン実施後の 11 月にその参加者も企画メンバーとして携わった人吉球磨エリアのイベント「妖怪祭り」に弾みが付き、より良いものになったとの感想を参加者から伺っている。ゆくゆくは妖怪祭りのページがウィキペディア上に誕生することも期待している（鈴木氏）。
- ウィキペディアは、スキルを持った専門家でないとアクセスできないと勝手に思い込んでいたが、今回のワークショップを通じてある程度のスキルさえあれば誰でもかなり自由に書き込めると知れたのも大きな成果であった。ウィキペディアに対する親近感が増したと言える（橋本氏）。
- ウィキペディアタウン後に合志マンガミュージアムのウィキペディアページが作られた。それも参加者の中の特定の 1 人が作ったのではなく複数人が関与して作られたようである。合志マンガミュージアム以外にも熊本におけるマンガ関連の活動のページが複数誕生することを期待する（橋本氏）。
- 参加者の中で意欲を持った人が、今後も発信できるツールを得られたのが効果的であった。（鈴木氏）
- 地域に住んでいる人が書いた内容が世界中に低いハードルで発信される。そのことを知った参加者が、地域の当事者意識を抱けたことが効果的であったと思う（橋本氏）。

(ウ) 今回のウィキペディアタウンの改善点

- ウィキペディアに書き込む内容を精査する時間がやや不足していたように感じる。もう少しグループ内やグループ間で議論して合意したものを投稿した方が良かったのではないかと感じる。（橋本氏）。

第10章 事務局調査研究：パイロットモデル創出

- 妖怪に詳しい人とそこまで関心がない人の両者が参加していたが、両者の意見を調整する時間がもう少しあっても良かったと感じている（鈴木氏）。
- 1日がかりのワークショップが故に後半になりやや集中力が低下していった節がある。趣向を変えたり体を動かしたりエンタメを入れるなどして、リフレッシュする工夫があっても良かったかもしれない。（橋本氏）。
- ウィキペディアにアクセスしてみるという要素と地域の妖怪情報をまとめるという要素の二本立てから少し内容を絞ってはどうか。特に妖怪情報をまとめる際は、司書が探した文献リストから、参加者が複数の文献を手に取り書き込む内容を調べるのではなく、事前に文献や書き込む内容を主催者側で整理し絞っておいてもいいかもしれない（橋本氏・鈴木氏）

(エ) 地域に同様のイベントが根付くために何が必要か

- 今回は何もないところに情報を書き込んでいくという0から1を作る形式のイベントだったが、今後は既にある内容を精査し出典などを調べていくという形式のイベントにしていくのも手ではないか。そうすることで参加者の達成感がより向上する気がする。あるいは、今回はウィキペディアに情報を掲載する喜びを感じられるワークショップであったので、次回はウィキペディアのルールをウィキペディアンから学べるワークショップにするのはどうか。（橋本氏）
- 合志マンガミュージアムのウィキペディアを参加者が作ったように、妖怪よりもより自分たちに近い情報を話し合いながら編集するというのもありではないか（鈴木氏）。

(オ) 熊本県内で再度実施するとしたらどのようなテーマ（地域資源とメディア芸術との組合せ）があり得るか

- 今回の人吉球磨は広いエリアだったので、歩いて回れるような1箇所に集中したテーマは良いかもしれない（橋本氏）。
- 阿蘇を中心とした神話（鈴木氏）。
- 天草エリア。妖怪の一種でもあるかかしがたくさん設置されているエリアがある。またキリシタン関係の地域文化は複数のマンガ作品になっているのではないか（橋本氏・鈴木氏）。
- 熊本と縄文文化との繋がり。『ヤマタイカ』というマンガ作品になっている（橋本氏）。
- 山鹿や菊池一族。『暗黒神話』というマンガ作品になっている（鈴木氏）。

(カ) 他地域にウィキペディアタウンを横展開する上でのポイント

- 地域文化と密接なスケールの大きい作品がある地域では今回のようなウィキペディアタウンを開催できるのではないか（鈴木氏）。

②学識者からのフィードバック

ウィキペディアタウン実施当日に東京から参加した真鍋陸太郎氏（東京大学大学院工学系研究科

准教授／一般社団法人メタ観光推進機構理事）と吉田桃子氏（慶應義塾大学大学院後期博士課程）に学識を踏まえてウィキペディアタウンについてのフィードバックをもらった。以下に要点を整理して掲載する。

■真鍋氏

- 「妖怪」というテーマ選択は、地域居住者が改めて「妖怪」が本地域を特徴づけるものであると認識することに寄与するとともに、現代の中で失われつつある「妖怪の存在」をその伝承地で地域の人々に問うことにもなっていた。
- ウィキペディアタウンは、地域の複数の人に関わる点で、地域・まち作りのためのワークショップと意義や手法において共通する部分もあった。特に参加者の主体化という点では、ウィキペディアタウンの参加者が「妖怪」の存在に主体的に関わった結果、今後の様々な地域に関する活動において彼らがより主体性を持って関係する可能性や、その際に「妖怪」というキーワードが生かされる可能性が生じた。
- ウィキペディアタウンワークショップにおける文献の役割やウィキペディアの更新方法を理解した今回の参加者は、今後、同様のワークショップを主催・運営する側になるとも考えられ、ワークショップの実施による主体の形成が、地域に正のループを発生させると期待できるし、また「妖怪」をテーマとしたメディア芸術が生まれる際の主要なキーパーソンとなる事態も可能性として考えられる。
- メディア芸術作品をクリエイターが創作する際には、その作品が地域に根差したものである場合（地域型メディア芸術）には、多くのロケハンやインタビュー、当該地域での文献調査などに裏付けられた作品作りを行うと想像できる。今回のワークショップは「妖怪」であったが、少なくとも妖怪に関するウィキペディアの記事はより高度化する必要があると確認されており、この高度化されたウィキペディア記事は、地域型メディア芸術に資するコミュニティ・アーカイブとして、ロケハンなどの活動に加えて補足的に役立つだろう。またクリエイターと主体性を持った地域の人々との相互作用から作品が生まれることも期待できる。
- ウィキペディアタウンを通じて、ウィキペディア記事にはその根拠となる出典が必要であると学び、ウェブ上での具体的な記事の更新方法を身に着けたのは非常に有意義な体験であった。
- ICT リテラシーの高い方、文献調査等に秀でた方など、多様な参加者のそれぞれの強みを活かせるような工夫をすると、より効果的なイベントになっていくと思われる。その際には、参加者の特性ごとにワークを切り分けたり、各グループをより小規模化したりして、ファシリテーター（例えば今回の参加者に担当してもらう）をきちんと配置するなども有効ではないか。また、司書などの図書館関係者に参加してもらう場面も用意してはどうか。

■吉田氏

- ウィキペディアタウンとの形式を採用した今回のワークショップは、学術成果を活用して、

市井の人々が社会的な価値を生み出す” with the public” な学術成果のアウトリーチ活動であったとみなせる。

- ウィキペディア自体は万人に開かれたプラットフォームだが、実際にウィキペディアを編集しようとするとき独自のルールや記法を学ばなければならないなどやや敷居が高い。今回のワークショップを通じ参加者がウィキペディアの編集方法を学ぶ機会となった点を非常に高く評価する。ウィキペディアの編集方法や仕組みを市民が理解した結果、ウィキペディアが市民にとってより” with the public” なものになったからである。同時に市民が図書館に集ってみんなでウィキペディアを編集するウィキペディアタウンというイベントの枠組み自体が、市民が自らの手で自分たちが持つ知識を社会に還元していく” with the public” なシステムのデザインでもある。
- オープンストリートマップという誰もが自由に編集できる地図がある。オープンストリートマップでは、ウィキペディアタウンに類するイベントとして「マッピングパーティ」があるが、それをワークショップのプログラムに今後盛り込むのはどうか。今回のワークショップは妖怪をテーマにしていたが、妖怪は土地の形や地形にも大きく関係している存在であり、その意味でも地図的な観点のワークショップへの導入は有効と思われる。
- 今回の妖怪というテーマは興味深く適切だったように思われる。妖怪という対象自体が参加者の興味を惹 [ひ] くものだが、地域ごとに目撃される妖怪に差があり、違う地方で開催した場合には扱う妖怪が違っていると、各地でワークショップを開催する意義が生まれてくる。
- 今回のワークショップでは、参加者の属性にばらつきがあったが、ワークショップの中では参加者間のコミュニケーションがきちんと取れていた。これは、多くの作業を参加者が一緒に行うワークショップだった点に起因していると思われる。参加者たちが作業に熱中した結果、参加者間のコミュニケーションが円滑に行われたし、各テーブルでチームとしての一体感があつたように思われる。
- ふだん、市民にとって社会における図書館の役割というものが認識されない中で、図書館を会場に司書によるレファレンスされた資料をもとに作業を行った結果、市民にとって図書館が有する社会的な機能を意識する契機となったと言える。地域の図書館には民族誌や郷土資料などが収蔵されているが、ふだんはそれらに触れる機会は少ない。ウィキペディアタウンで地域のページを編集するという営みによって、そうした資料に触れる機会となったのも良かったと考える。これは、やはりテーマが妖怪であったことも大きいだろう。

③参加者へのアンケート調査並びにインタビュー

ウィキペディアタウン参加者からのフィードバックを得るために、参加者へのアンケート調査並びにインタビューを実施した。

アンケートでは参加者のうち 2 名から回答を得た（参加者 A、B）。インタビューでは、人吉球磨からの参加者へは電話を通じたインタビューを実施した（参加者 C）。熊本市内から参加した参加者へは、熊本市内で会場を用意し対面の座談会形式でインタビューを実施した（参加者 D、E）。

以上のように参加者から回答を得た調査方法に違いはあるものの、参加者への質問項目は共通のものを使用した。以下では、調査方法の違いを超えて、質問項目ごとに参加者からの回答結果を整理して提示する。

(ア) ウィキペディアタウンに参加した感想や参加して得られた気づき

- ウィキペディアが個人で編集できることを知った。周りの人で編集を体験した人は余りいないので、自分の中でちょっとしたステータスになった。また、人は案外できそうなことでも、取り組んでみようという行動に移す人は少ない事実気づけた（参加者 A）。
- ウィキペディアの編集について学ぶのは、とても楽しかった。練習で行われた決まったソースを入力するのも良い練習になった。また、ウィキペディアに掲載されている情報は、その正確性や要約された文章、全体のレイアウトなどが考えられて制作されているのだと良く分かった。逆に、余り編集されていないページは、文章やレイアウトに編集者の個性が出ていて、面白いなと思った（参加者 B）。
- 6時間という限られたイベントの時間でも、とても充実した体験ができた（参加者 B）。
- ウィキペディアがあのようにして情報が提供され作られていると知ることができて感動した。また自分たちでもそういう情報を提供できるのに驚いた。自分たちはずっと地域作りやってきましたが、ウィキペディア上に新しく情報を入れることも地域作りになると聞いてびっくりした。（参加者 C）
- 自分たちみたいなある程度の年齢がいった者と若者が一緒に参加できたという部分は嬉 [うれ] しかった。そうした意味ではウィキペディアタウンの実施自体に地域作りの価値があったと思う（参加者 C）
- すごく意義があった。自分自身の個人的な活動においても将来的な宣伝ツールの一つになり得ると感じた。また、これまでウィキペディアを見ていたときに感じていた疑問なども解消でき有意義な機会だった（参加者 D）。
- 前半は編集する内容が既に用意されていたが、後半の妖怪に関する情報を記載する際には、自分で文献から記載する内容を探さようになっておりモチベーションが上がって楽しかった（参加者 E）。

(イ) ウィキペディアタウンの改善点

- 改善すべき点は特になく、構成も含めて良かった。イベント主催者の一生懸命さも伝わってきた。自分みたいな不慣れな人でもできるようなやり方も工夫されていたと思う（参加者 C）。
- ウィキペディアを編集した結果、集客ができた等の実例が今後は欲しい。そうすると先の展開が広がってくる（参加者 C）。
- 1 グループのメンバーが 5 人いたが、3 人くらいで良かったように思う。いろいろな意見を出す際には人数が多い方が良いが、情報を集めて打ち込む作業では 2、3 人が適切な人数ではないか（参加者 D・E）。

第 10 章 事務局調査研究：パイロットモデル創出

- 前半部分で行ったような、決まった内容をただウィキペディア上に記載する作業を一日中やらされるのではないかと不安になったため、事前にそれは編集の練習であることがアナウンスされた方が良かった（参加者 E）。
 - 図書館側が用意した大量の本を決められた時間で読み込んだ上で、グループ内で内容を精査してウィキペディア上に書き込むのは少し大変だった（参加者 E）。
 - 各テーブルにサポートとしてスタッフが入るのは不要で、分からない際に聞けるくらいが適切ではないか（参加者 D）。
 - 事前に各参加者のパソコンやウィキペディアに関するリテラシーの度合いについて尋ねておくと、当日のグループ分け時に参考になるのではないか（参加者 D）。
- (ウ) ウィキペディアタウン参加後にウィキペディアを編集したか（編集した場合はどのようなページをしたのか）
- 自分 1 人で編集するのはハードルが高くできないが、ウィキペディアを見る機会は増えた。（参加者 C）
 - 講師の海瀬氏からもアドバイスをもらいながら合志マンガミュージアムのウィキペディアページを作った。作成したページに自分以外の人も加筆してくれたり、作成されて 1 週間内にアクセス数が多かったページランキングにも入ったりしたようだ。（参加者 E）。
 - 参加してからウィキペディアが身近なものになったし、出典に記載されている文献を見れば情報源を確かめられることも分かった。また、ウィキペディア記事を見ていて気になった箇所を簡単に修正するようなこともしている（参加者 E）。
- (エ) ウィキペディアタウンに参加した経験やそこで得た知識が、自身の活動で生かされる場面はあるか
- 就職活動の場で経験として話せそうだ（参加者 A）。
 - 最近では地域作りの場で出会う人々にウィキペディアの編集という新たな地域作りの方法があると話している（参加者 C）。
 - ウィキペディアタウンに同じ大学からの参加者がいた。それまでは数回喋 [しゃべ] っただけだったが、ウィキペディアタウンをきっかけに良く話すようになった（参加者 E）。
- (オ) ウィキペディアタウン参加後にメディア芸術と地域との関わりについて認識の変化があったか
- ウィキペディアタウン内で熊本が舞台になっている作品として紹介されたもののうち、自分が漠然としか知らないものがあつた。参加後にその作品の名前を目にした際により気にかけるようになった（参加者 E）

10.1.4 総括

今回実施したウィキペディアタウンは、実施目的に述べたとおり、MADB、連携館や有識者との

コミュニティ基盤といったアーカイブ基盤の利活用となる事例創出を目指したワークショップイベントであった。実際のウィキペディアページの内容が充実し、それが広く公開され続けるという形で、イベント開催後も成果が世の中に残り続ける等一定の成果を残せたと考える。

ウィキペディアタウン開催後に行った分析調査では、熊本で活動する有識者、東京から参加した学識者、参加者の 3 者どれからもおおむね前向きな評価を得た。また、改善点として挙げられた内容を検討し反映させれば、より充実した内容でのワークショップイベントの開催可能性が伺われた。

今後は、同地域での発展的な内容のワークショップや、他地域での少し異なるテーマのウィキペディアタウンを実施し、それを通じて、より効果的な利活用パイロットモデル創出を目指していきたい。

10.2 マンガノツカイカタワークショップについて

10.2.1 実施目的

本件も、ウィキペディアタウン同様に、アーカイブ基盤の利活用パイロットモデルを創出する目的とする。特に、地域に古くから存在はするが、いわば眠っていた資産である妖怪伝承を、メディア芸術データベース（以下、MADB）やウィキペディアタウンの成果をネタ帳として活用し、新たなメディア芸術の創出に着目した。

なお、コミュニティ連携という点において、企画設計や当日の指導については、崇城大学の木下裕士先生及び京都精華大学の小川剛先生を新たに迎えた。2 人ともメディア芸術分野についての知見が深く、ワークショップ設計、進行についても長 [た] けている。

一方、参加者については、先に述べた熊本大学は元より、メディア芸術分野を扱っている崇城大学や尚絅大学の学生を交え、大学混合にすることで、新鮮なアイデアや地域に根付いた新しいコミュニティの誕生を期待した。

10.2.2 実施内容

■主催：文化庁

■運営：崇城大学、メディア芸術コンソーシアム JV 事務局

■日時：令和 4 年 10 月 22 日（土）10:00～16:00

■会場：崇城大学 芸術学部棟 D107 教室

■参加者 計 19 名：

- ・崇城大学芸術学部デザイン学科マンガ表現コース 10 名
- ・熊本大学文学部コミュニケーション情報学科現代文化資源学コース 3 名
- ・尚絅大学現代文化学部文化コミュニケーション学科 6 名

■指導教員：

木下裕士（崇城大学芸術学部デザイン学科マンガ表現コース 助教）

小川剛（京都精華大学マンガ学部キャラクターデザインコース 准教授）

第10章 事務局調査研究：パイロットモデル創出

■ファシリテーター：

橋本博（特定非営利活動法人熊本マンガミュージアムプロジェクト代表／合志マンガミュージアム館長）

鈴木寛之（熊本大学大学院人文社会科学部（文学系）准教授）

三浦知志（尚絅大学現代文化学部文化コミュニケーション学科 准教授）

村井健太郎（崇城大学芸術学部デザイン学科マンガ表現コース 准教授）

安在渉（合志マンガミュージアム）

■コーディネーター：

西田武央（大日本印刷株式会社）

白田彩乃（大日本印刷株式会社）

中島拓也（株式会社 DNP メディア・アート）

林信介（株式会社 DNP メディア・アート）

■内容：少人数グループワークによるマンガ原案（キャラクター・シナリオ等）の創出

■テーマ：人吉球磨の伝承・妖怪

※事前に配布資料を参考に、簡単な調査とアイデア発想の準備を依頼

■持参品：筆記具、ノートパソコン・タブレットなどの作画用ツール

■事前配布（先行調査）：

- ・令和3年度に収集した人吉球磨の妖怪伝承情報一覧
- ・妖怪が登場するメディア芸術作品及びMADB一覧
- ・各妖怪に関する説明資料
- ・MADBパンフレット

■当日の流れ：

9:30	来場受付（チーム分け発表）
10:00～05	挨拶、趣旨説明
10:05～20	本ワークショップ開催経緯及び目的説明
10:20～	ワークショップ導入
10:30～	先行事例調査（事前資料参照ほか）、アイデアハンティング、意見交換、ブレインストーミング
11:30～	各チームプロセスプレゼンテーション、テーマ・モチーフ決定報告（中間発表）
12:00～13:00	昼休憩
13:00～15:15	各自制作を促し、個別相談、リテイク
15:15～16:00	プレゼンテーション及び講評会、感想提出

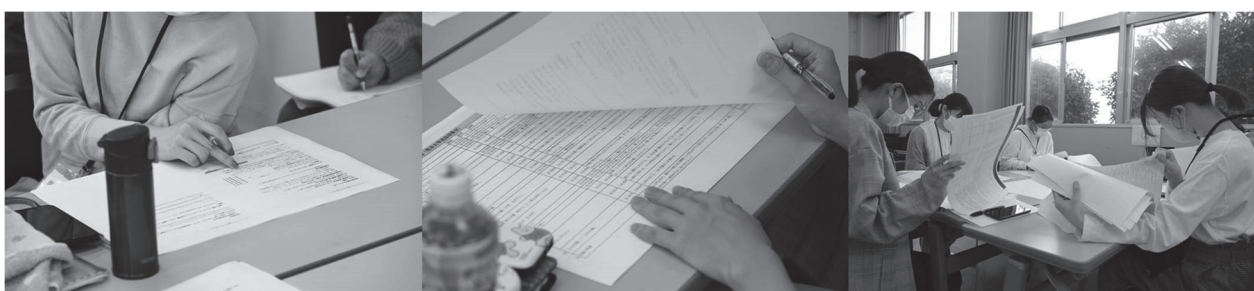
会場の入り口にチームメンバー表を貼っていたため、各参加者がテーブル付近に集まって雑談を始めたり、会場の中央に準備された妖怪伝承に関する書籍に手を伸ばしたりして、参加者同士が自然と馴染【なじ】む良い雰囲気から始まった。

第10章 事務局調査研究：パイロットモデル創出

冒頭で、本ワークショップの趣旨を説明した上で、大学混合の3～4名からなるグループを五つ作り、シナリオ原案シート、キャラクター設定シートを配布し、制作が進められた。

主に午前中のワークとしては、令和3年度に作った伝承一覧をネタ帳として、グループとして、取り上げる妖怪や、ストーリーの方向性について話し合った。適宜、スタッフがアドバイザーとして助言を行い、相談に乗った。昼休憩前の中間発表として、各チームの代表が現時点で固まっているテーマやモチーフの報告を行った。

午後には、そのテーマに沿って、具体的なストーリー骨子やデザインを描き、ワークショップの成果物として完成させ、最終プレゼンテーションを行った。それに対して、各アドバイザーが講評する形で終えた。



■当日の成果物について

各チームが当日完成させたマンガ原案ストーリー及び制作途中のシート一部を掲載する。

1. 新地の人柱「おつた」

江戸時代に人柱として田浦湾で亡くなり霊としてさまよう「おつた」が、現代で自殺願望のある高校生「みなと」と出会う。日々親しく話していくうちに、お互いの心の中にあった「友達になりたい」という願いが叶[かな]い、「来世で会う」ことを約束しおつたは成仏する。大学生になったみなとが田浦湾を訪れると、そこには……。



2. 皆越鬼子母神

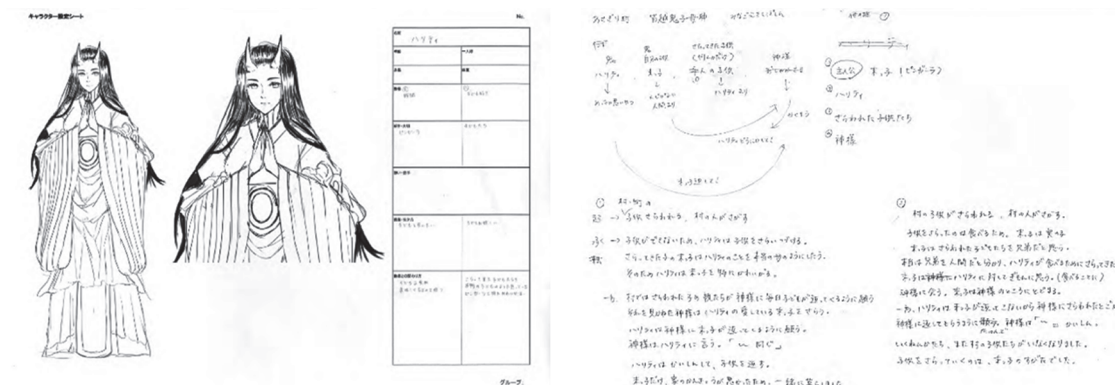
※当チームは、エンディングのパターンで2とおりに作成

【ハートフルルート】

ハリティという鬼が村から人間の子供をさらい、実子として育てていた。特に末っ子のピンガーラを寵愛 [ちょうあい] していたハリティ。実の親たちの祈りによって、神様はハリティからピンガーラを隠してしまう。愛する子を奪われた気持ちを知ったハリティは改心。実の親が極悪非道だったピンガーラだけはハリティに寄り添い、その後も幸せに暮らした。

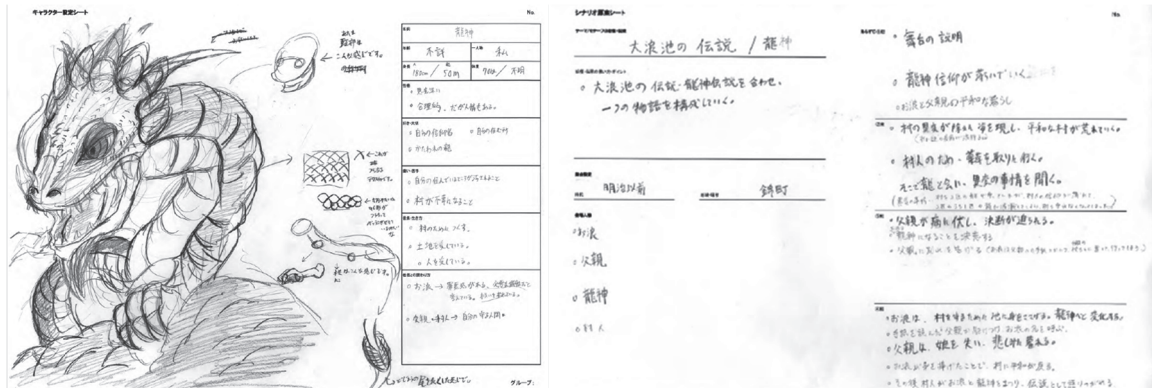
【食べられルート】

ハリティという鬼が村から人間の子供をさらい、育てていた。ハリティの実子であるピンガーラは周りの子供たちを実の兄弟だと思っていたが、ある日ハリティが彼らを食べているところを目撃する。ハリティに対して疑問を持ったピンガーラは神様の元へ行き、留 [とど] まる。ピンガーラがさらわれたと考えたハリティは神様の元へ殴り込むが、神様に「人間の親も同じ気持ちだ」と諭され、改心する。数年後、また子供たちがさらわれる事件が起きる。そこにはピンガーラの姿が…。



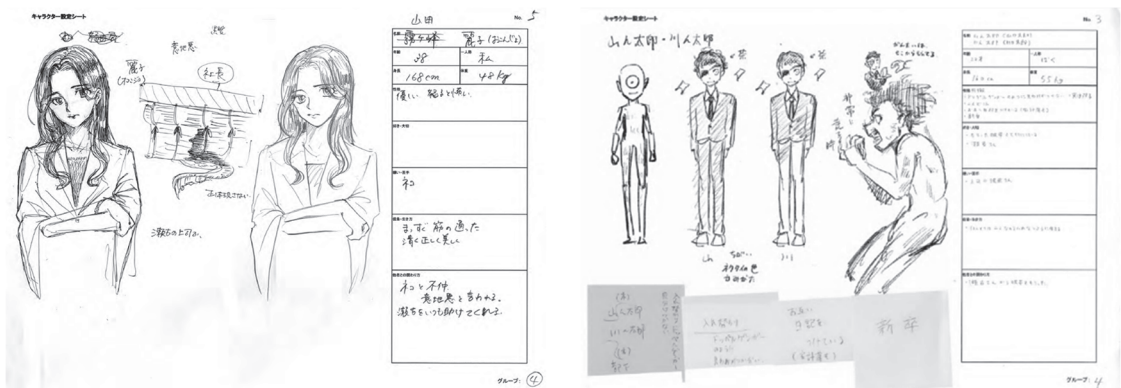
3. 大波池の伝説／龍神

父親と二人で暮らす「お浪」が、疫病が蔓延〔まんえん〕する村の人々を救うため、山へ薬草を取りに行く。そこで龍神と出会い、疫病は龍神のつがいの龍が、信仰が薄れたことで消滅してしまっただめだと聞く。お浪は村を救うため、池に身を捧〔ささ〕げ、自ら龍神となった。父親はお浪を失った悲しみに暮れるが、村には平和が戻った。その後、お浪と龍神は祀〔まつ〕られ、伝説として語り継がれた。



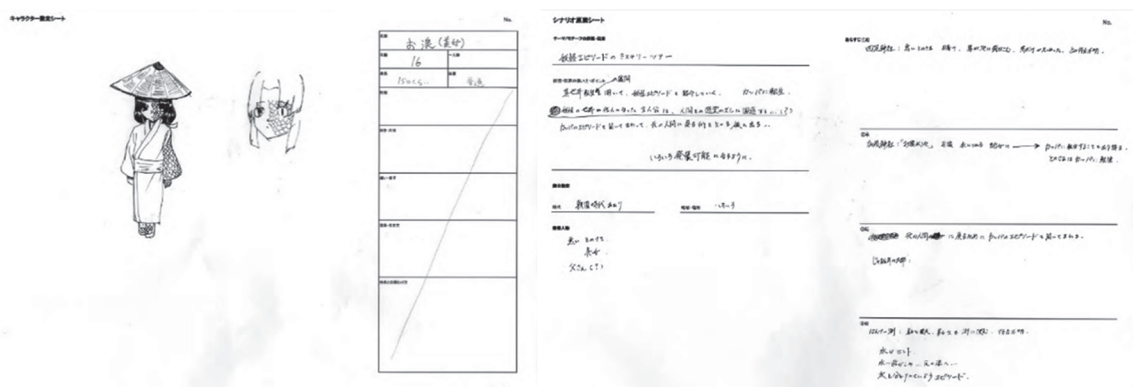
4. 河童が会社で働く話

神社イベントの派遣会社に勤める「瀬古あきら」は河童の妖怪。彼と同じように本当の姿を隠して人間社会で暮らす妖怪たちの姿を描く。天敵である猿の上司「猿飛義彦」との対立を中心に、様々な人吉球磨地方の妖怪たちとの交流、地元のイベントなどを紹介する全11話＋番外編のシリーズ構成。最終的には同じ河童のエリート社員との決闘が描かれる。



5. 妖怪エピソードのミステリーツアー

悪い殿様があることをきっかけに妖怪の世界へ転生してしまう。河童の姿になってしまった殿様が、元の姿に戻るために様々な妖怪伝承に触れ、学んでいく。とある伝承から水が自身の転生に関わっていると気づき、最終的には無事に元に戻る。戻った後は妖怪伝承の経験をもとに、良い殿様として領地を治めた。



10.2.3 マンガ原案を題材とした新しいメディア芸術創造

(1) 目的

ワークショップの成果物を、株式会社 DNP メディア・アート MANGA CREATIVE WORKS（マンガ制作を業務とする部署）に持ち帰り、そのストーリー骨子やキャラクター原案をネタ帳にして新たなマンガやライトアニメーションを創造する。

目的は、第一に、別視点が加わる結果、メディア芸術のマルチユースの可能性やその振興に寄与すること、第二に、完成した作品を、ワークショップ参加者に還元する（見せる）ことで、彼らに新しい気づきを与え、人材育成にも貢献することとした。

(2) 内容

■マンガ原案からのストーリー作りについて

<作品選定ポイント>

マンガ原案はワークショップで生まれた作品の中から『皆越鬼子母神』【食べられルート】を採用。現代では『チェンソーマン』や『呪術廻戦』などの「ダークファンタジー」作品が人気の傾向があり、読者の記憶に残りやすいと考察し採用に至った。

成果物については、新たなメディア芸術の可能性、アウトプットの選択肢の広さを見せられるよう版面マンガとライトアニメーション（プロモーション動画）とした。

<作家選定に際して>

鬼の描写をシリアスに描くことができ、アクションシーンを魅力的に描くことができるかを念頭に選定。熊本県内に実在するハリティの像が「千人の人髪を使って作られた」という伝説を持つため、女性の黒髪を美しく描ける技術も選定のポイントとした。

<キャラクターデザインに関して>

学生の原案を踏襲しつつ、伝承や時代設定に合わせ調整した。

・ピンガーラ

内気で頼りない普通の子供。鬼になったときにギャップが出るようかわいらしく華奢 [きゃ

しゃ] な体型。

- ・ハリティ

黒髪が美しく、儂 [はかな] げで繊細な慈母（天女）のようなイメージ。

- ・鬼化

ゴツゴツした人外を強調した、異形なフォルム。

- ・神様

神という曖昧なイメージを虚無僧とすることで、読者に分かりやすい『強者』という印象。

■マンガ制作工程

<制作フロー>

1. 原案（シナリオ）・キャラクターデザイン（※ワークショップにて制作済み）
2. 字コンテ
3. 絵コンテ（ネーム）
4. 線画仕上げ
5. 写植（文字打ち）

<「字コンテ」から「線画仕上げ」に関して>

学生が創作した原案のエッセンス、『子を想う親の気持ち』を活かすため、ハリティを“悪い鬼”として、討伐されるだけではなく本来善人であるはずの人間の「欲」「汚い部分」、主人公の喜怒哀楽の表現もドラマチックに、アクションたっぷりに描いて、読者に対し、よりメッセージ性の強いストーリーとした。マンガコマ割りについても単調にならないようメリハリを付け、グロテスクな描写はカットするなどの配慮をしつつ、シーンによって各キャラクターの善悪が入れ替わる構図とした。

作品中の鬼人化の描写は異形の身体になっている状況が伝わるように指の細部までポーズに気を配った。

全体を通し、ダーク作品のため夜のシーンからは暗めの「トーン」や「かけ網」を多く用いてシリアスな雰囲気を出した。

<「写植」に関して>

書体を使い分けて、シーンや各キャラクターの感情を表現。マンガ制作の知見を活かし、「モアレ」や「ストリーク」、「版面絵柄不足」、「文字切れ」といったマンガ特有の注意点に配慮した。

■PV 動画制作工程

<制作フロー>

1. シナリオ制作

2. 映像コンテ
3. マンガイラストの分解及び加筆
4. 音声・BGM設定
5. モーション（動き）・エフェクト（効果）設定

当 PV のコンセプトは、作品全てを表現するのではなく、ナレーションを用いて語らせてシーンの引きを強調し、販促 PV のように、視聴後「マンガを読みたい」と思えるものを目指した。

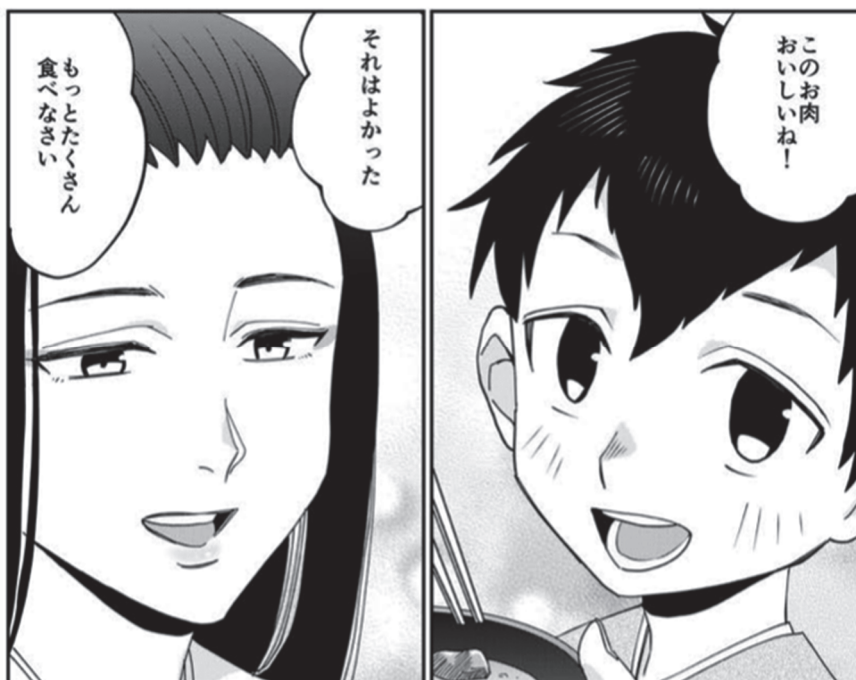
ナレーター選定に関しては「虚無僧」をイメージし、20代後半～30代くらいの男性ボイスで、飄々としながらも、凄[すご]みのある演技ができる男性声優とした。

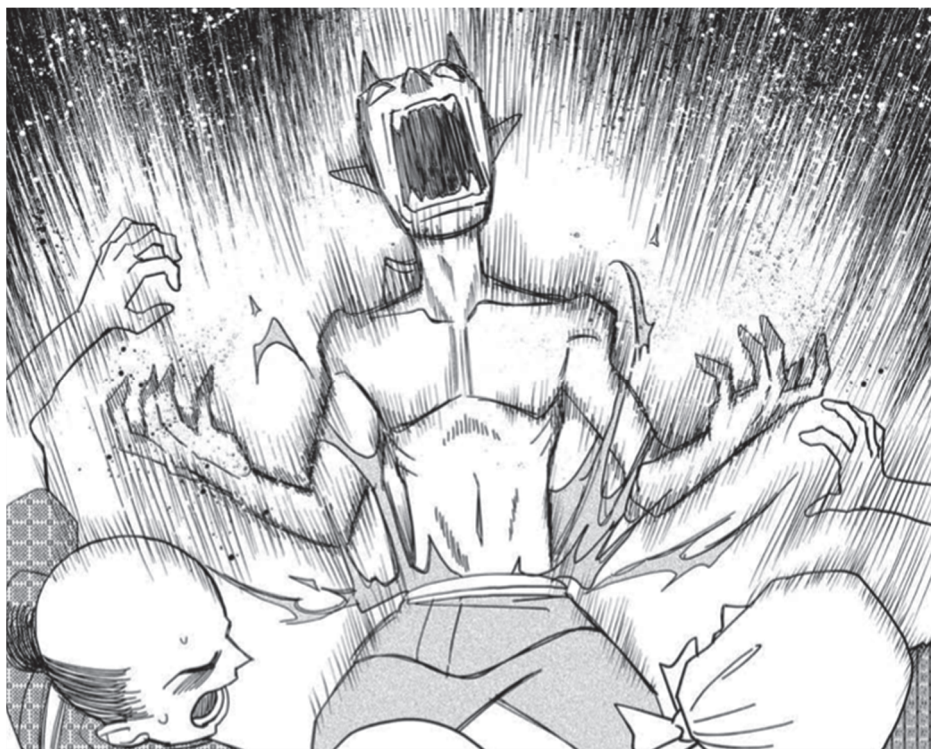
演出については、冒頭の「タテノイズ」や、和紙のようなテクスチャを用いて時代背景に合う作風とした。作中の場面転換では、「グリッジエフェクト」という効果を用いて、平穏な日々から一転する様子を演出。視聴後の没入感を得るため、最後の自社ロゴが入るまでの間を意識的に伸ばす演出を施した。

作品で流れる BGM は疾走感のあるものを選び、声優の音が埋もれてしまわないよう、ボリュームのバランスに注意した。

■成果物

- ・版面マンガ（一部抜粋）





・ライトアニメーション（PV）（一部抜粋）





10.2.4 総括

・ワークショップ導入

まず、参加者は、熊本在住、同年代、マンガ好きといった共通点があり、チームビルディングにほとんど時間を要することなく、スムーズにワークショップに取り組めたことが活性的なワークショップを生み出すベースの要因となった。

アイデアのネタとなった伝承・妖怪情報については、先行調査として整理されたリストの精度が高く、事前資料として確立しており、参加者のアイデア出しがスムーズに進行した。当日に調査段階からスタートしていたら、相当な時間がかかっていたと思われる。このあたりは令和 3 年度の成果物を活かした形となった。さらに、参加者は熊本在住が多く、資料に書かれた情報（地名や土地勘など）の前提情報の説明がなくても共通したイメージを共有できたため、アイデアが出しやすかった。

・プロセス・促しに関する工夫

ファシリテーターは、ワークショップの考え方・アイデア創出の発想法など、クリエイティブの基本的な考え方を伝えて、本ワークショップの意義を共有した。

アドバイザー教員や事務局のオブザーバーなど大人が10名程度参加する関係上、一定以上の威圧感や圧迫感があるが、ワークショップの意義やスタンス（ふだんの役職や肩書など上下の関係ではなく、出席者は全員一参加者として扱う）を伝え、会場の空気を和らげる場作りを行うなど、アイデアが出やすい安心感、誰もが話しやすい空気感を意図的に作るように工夫した。

また、アドバイザーメンバーが豊富で、マンガコレクター、民俗学研究者、メディア論研究者、デザイナー、学芸員、教育普及など多様な視点からの助言を入れることができ、短期間で深みのあるアイデア創出の手助けになったと思われる。

・創造の「きっかけ」探しについて

マンガ・アニメーション・ゲームなど、登場人物の相関関係や世界観構築、テーマ、キーワードなど、アイデアの種となるきっかけ探しは創作活動において重要な要素の一つである。その「きっかけ」を見つける手段は様々であるが、今回は、指導員の創作者としての経験と教育的経験、さらに、デザインの領域で活用されている発想法である、グループディスカッションやブレインストーミングなどの手法を織り交ぜる形で実施した。芸術学部デザイン学科の学生にとっては、ふだんから経験のある手法だが、他の専門領域の学生が交じることで、幅広い視点からのアイデアや切り口の提案が見られた。

・テーマ「人吉球磨の妖怪伝承について」

このテーマは本ワークショップと非常に相性が良かった。参加者にとって身近でかつ、想像力を刺激する素材としての側面が多くあったのではないかと（「地域」「文化」「同ジャンルの先行事例」など）。また、それら事例の先行調査、情報の整理が行われていた経緯もあり、短期間でのワークショップを後押しする要因になり、より活発な議論、制作が行われた。

今後、様々な場所、対象者、バリエーションの可能性を検討していく運びとなるが、どのファクターがどれだけ関与しているのかなど、実施を重ねて、更なる発展・成熟のための集積が必要だろう。

一方で、アイデアを出す作業や、創造性の高い制作には、決まったゴールや確実な法則があるわけではなく、同じテーマ、同じ参加者、同じファシリテーターで実施しても着地が違う方が多い性質を持っている点も追記しておきたい。

10.3 課題・展望

今年度は、熊本県を一つの対象として選定し、ウィキペディアタウンとマンガ作りのワークショップを開催した。また開催のみならず、その後の分析調査や別視点によるメディア芸術創造も行った結果、利活用パイロットモデルとしての成果や効果測定、今後の展望についてより深く考察できたと考える。

これらの事項を通して、第一に感じたのは、マンガやアニメーションに代表されるメディア芸術は、誰もが馴染みがあり、制作のゴールとしても、活用する素材としても非常に扱いやすいものであるという事実である。また、メディア芸術は活用する人や組合せ方によって、非常に変化に富み、予想だにしない結果を生む可能性も、魅力の一つであると改めて分かった。

第二に、ウィキペディアタウンにせよ、マンガノツカイカタワークショップにせよ、参加者たちに

第10章 事務局調査研究：パイロットモデル創出

共通するキーワードのある状況が、ワークショップを開催する上で、とても重要な土壌となったことも分かった。例えば、熊本在住、マンガ好きなどのキーワードは、コミュニケーションの円滑さを早期に生み、参加者が一つの目標に向かって効率的に進む要因となった。

第三に、これまで文化庁事業で築き上げてきた全国の有識者や所蔵館との連携により、今回あらゆるプロフェッショナルと知見を結集させて、調査段階から当日の開催、事後の調査分析ができた結果もここ数年の事業の大きな成果と言える。同時に、メディア芸術データベース（以下、MADB）を使って事前の準備ができた状況や、ワークショップを通じて、MADB-ID の流通を実体験してもらった結果など一歩ずつではあるが、MADB の広報的活動も担えたのではないかと思う。

今後の可能性として、以下を述べる。

- ・「地域」「文化」「歴史」を再認識するきっかけとして

マンガノツカイカタワークショップの参加者の目標は、マンガ原案の創出だったが、結果的には、伝承や妖怪、既存コンテンツを通じて、自身が住んでいる地域や文化、歴史背景などの調査を行う機会となった。必ずしも文化歴史に興味がなくとも、ゴールの設定がマンガ原案という明確なものがあるがゆえ、調査は創作の手段に変わり、より深く興味を持って学ぶ機会になっていたのではないだろうか。ウィキペディアタウンも同様で、一つの伝承を起点に、参加者同士で書籍を手に話し合ったり、小さい頃に聞いた言い伝えを話したり聞いたりした結果、地域の文化・歴史の掘り起こしに繋がった。

これらは小・中学校の社会科や地域学習等にも応用の可能性があると考ええる。

- ・「国際交流」「世代間交流」の可能性

今回は国内・県内在住（通学）者のみの参加であったが、留学生等との組合せによって、更なる化学反応が期待できる。例えばマンガ・アニメーション・ゲーム等が世界中の人たちに親しまれている現状を再認識する機会になるだろう。また、地域の伝承を、日本らしさとして紹介する機会になるだろうし、国内参加者にとってもアウトプットの対象として世界を自然に意識できるはずである。

- ・ほかの地域への展開の可能性

熊本県以外にも、メディア芸術と組み合わせられるアーカイブ資産を持つ地域は多く存在する。熊本県に絞って、今回上記に述べたような考察ができたが、横展開すれば、新たな気づきも生まれる上、コミュニティ連携の拡張にも繋がる。特定地域での展開、あるいは地域と地域の繋がりによる開催も検討に入れて良いであろう。

第 11 章 事業成果の公開と普及及びメディア芸術の情報発信

11.1 総合的広報サイトの構築について

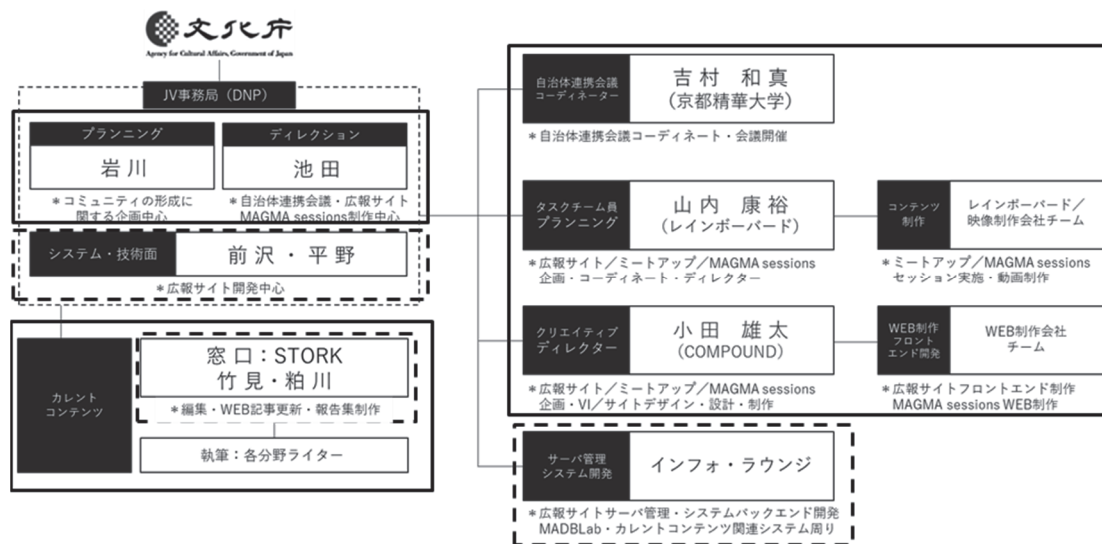
文化庁では平成 23 年から広報用ウェブサイト「メディア芸術カレントコンテンツ」(以下、カレントコンテンツ <https://mediag.bunka.go.jp/>) を一般公開し、メディア芸術各分野の催事・展覧会情報・作品や文化庁のメディア芸術関連の事業内容について、情報発信を行ってきた。

これまでのカレントコンテンツの記事による情報発信に加えて、事業成果を更に普及させていくために、昨年度は、新たに総合的広報サイトを構築するための要件整理とマイルストーン策定を行った。今年度は、ウェブサイトの構成の全面的な見直しを図り、総合的広報サイトの全体方針を定め、令和 5 年 2 月 13 日に、メディア芸術カレントコンテンツ (MACC) <https://macc.bunka.go.jp/> をメディア芸術分野の総合的広報サイトとして新たに開設した。

11.1.1 実施目的

カレントコンテンツは、立ち上げから 10 年以上の間、サイト運用を行ってきたが、文化庁から提供するメディア芸術に関するサービスやコンテンツも複数ある状況もあり、本事業の“ハブ基盤”サイトとして、未来に向けて継続的な情報発信を目的とし、事業の成果の公開と情報発信によって、メディア芸術の現状のより深く、かつ広い伝達を目的として総合的な広報サイトを新たに構築した。

11.1.2 実施体制



□ : メディア芸術連携基盤等整備推進事業

□ : メディア芸術データベース等に係る調査研究事業

図 11-1

11.1.3 実施内容

総合的広報サイトのネーミングは「メディア芸術カレントコンテンツ」、愛称を「MACC」とし、当事業の取組の一環として総合的広報サイトの構築を行った。

(1) 新サイトの概要

新たに構築した総合的広報サイトでは、これまで利用者視点からは独立して提供されていた「メディア芸術データベース（以下、MADB）」、「MADB Lab」、「MAGMA sessions」、「メディアアート史年表」などのサービスが一体となっており、メディア芸術に関する情報を一望できるサイトとして活用できることを考慮した。またメディア芸術各分野がより多くの人に伝わるようにデザインも一新させた。コンテンツを「楽しむ」「知る」「考える」と三つのテーマで分類したのも新機軸の一つである。事業紹介のページでは、メディア芸術の振興策として文化庁が現在進めているメディア芸術連携基盤等整備推進事業の概要や、文化庁が過去取り組んできた各種調査研究の成果及び報告、メディア芸術関連の事業についての情報等を公開している。

ウェブサイト構成の見直しからウェブサイト改修～実運用開始までの工程を以下のようにして進めた。

- ① ウェブサイトコンセプト再定義
- ② コンテンツ構成検討
- ③ デザイン方針検討
- ④ ページ構造策定
- ⑤ HTML制作
- ⑥ サーバ環境設定
- ⑦ コンテンツ管理システム実装
- ⑧ 動作確認テスト
- ⑨ 記事登録方法説明（記事登録者向け）
- ⑩ 実運用開始

本事業である「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」で①～⑤を担当し、「メディア芸術データベース等に係る調査研究事業」が⑥～⑩を担当し、お互いに連携して実施した。

(2) サイト構成

トップ画面では、最新の記事をビジュアル付で掲載し、メニュー画面では、記事、MAGMA sessions、お知らせ、事業紹介などサイトの全体構成を掲載している。記事は「楽しむ」「知る」「考える」の3分類によって、記事の内容により親近感を与えるよう工夫を凝らした。



図 11-2 トップ画面



図 11-3 メニュー画面

(3) MACC メインビジュアルプロジェクト

MACC のメインビジュアルを制作するのに当たり、MADB のデータの、ファッションという別の芸術表現への変換を試みた。モデルの萬波ユカ氏がこれまで熱中したメディア芸術のコンテンツを MADB で検索し、その結果をアーティストの原淳之助氏がデータビジュアル化させた。そのデザインをもとに、MACC のクリエイティブディレクター小田雄太氏とウェアブランドのハトラ (HATRA) が共同で洋服をデザインした。完成した衣装を纏 [まと] った萬波氏をカメラマンの奥脇孝典氏が撮影した画像が MACC のメインビジュアルとなった。この一連のプロジェクトの経緯は、MACC で記事化したのに加え、「美術手帖」(2023 年 4 月号) でも記事掲載された。

11.1.4 総括と展望

総合的な広報用ウェブサイトのトップ画面を <https://macc.bunka.go.jp/> として新設し大規模なサイトリニューアルを図り、令和 5 年 2 月 13 日に開設した。その結果、文化庁が公開してきた様々なサービス (カレントコンテンツ、MAGMA sessions、事業紹介、MADB、MADB Lab) をより一体的に閲覧できるようになり、事業の“ハブ基盤”サイトとしての役目をより担えるようになった。

今後は利用者の閲覧状況を分析し、要望や用途に即したウェブサイトとして発展的に成長していけるように、ユーザ分析に基づく柔軟な設計が求められる。事業成果を発信するサイトとしての役割に加えて、メディア芸術の情報を多角的に発信する総合的広報サイトとして、これからもコンテンツ配信を継続的、発展的に行っていくかが課題である。

第12章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

12.1 採択事業概要

採択18件の事業概要は以下のとおりである。なお、事業概要は各団体より提出された事業概要紹介資料の原稿を基に、JV事務局にて一部加筆・修正した。

- ・団体名：一般財団法人大阪国際児童文学振興財団
- ・事業名：明治、大正、昭和期の子ども向け雑誌のデジタル化
- ・補助金の額：3,513千円

明治、大正、昭和初期の子ども向け雑誌には多くのマンガや絵物語が掲載されており、同時代や後代のマンガ家・画家等に少なからず影響を与えたことはよく知られている。しかし、資料の所蔵機関が少ないためその全貌は明らかではなく、現代のマンガ文化等との影響関係に関する議論を困難にしている。そのような状況の中、大阪府立中央図書館国際児童文学館には『月刊子供マンガ』『良友』、幼女向けや画報系の雑誌など明治期から昭和初期に発行された多くの貴重な児童雑誌が所蔵されており、国際児童文学館にしか所蔵されていない巻号も多く含まれる。

資料の劣化が激しいこれらの雑誌のデジタル画像化と、内容目次を含めた公開は我が国のメディア文化の発展に大きな意義がある。

本事業では『子供マンガ新聞』、『少女画報』等、雑誌の保存のためのデジタル化、内容目次の入力を行った。なお、これら成果は、大阪府立中央図書館国際児童文学館にて利用・公開する。

- ・団体名：一般社団法人展示映像総合アーカイブセンター
- ・事業名：展示映像の記録・保存・デジタル化推進事業
- ・補助金の額：1,185千円

展示映像はイベント映像ともいわれ、一過性で標準仕様のない映像であるため、組織的な保存活動から除外されてきた。したがって後年、それらの再現はほとんどできない。貴重な映像遺産は消失の危機に直面している。本事業ではフィルム時代を含め、長年にわたり制作された展示映像の廃棄・散逸を防ぎ、後年の資料（制作参照や研究等の歴史資料）として残すために、コンテンツ（フィルム&デジタル、音声）、制御技術、特殊効果、空間デザインなどの関連資料の総合的なアーカイブ化を目的に、以下3作品のデジタル化を行った。①1974年にアメリカのスポークンで開催された国際博覧会の日本館上映作品。タイトル『日本・人と自然』（3面マルチ映像）。②1985年つくば国際科学技術博覧会の歴史館での上映作品。タイトル『鉄と稲』のうちマルチスライド部分。③大牟田市石炭産業科学館の上映作品（1995年）。タイトル『時空を超えて～石炭エネルギーの旅』。

- ・団体名：一般社団法人日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム

第12章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

- ・事業名：アニメ脚本と脚本家のデータベース構築
- ・補助金の額：2,737 千円

日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアムでは放送番組の脚本を中心に収集し、公的機関での公開活動を行ってきた。その対象としてアニメーション（放送・映画・VOD）の脚本・企画書・絵コンテ・ポスター等の資料が含まれており、現在 9,000 点以上に及ぶ。特に昭和期のアニメーション脚本等の資料は、放送局・制作会社での保存が少なく、1970 年代以前の放送作品は、ほとんどが失われ、紙の劣化も激しくその「デジタル化保存」は急務である。アニメーションの脚本は、絵コンテが作られる前段階の設計図であり、作品情報を検索する第一次資料として、非常に有効なメディア芸術のジャンルの一つと言える。また、放送草創期を支えた脚本家は高齢化しており、オーラルヒストリーの作業も、アニメーション史をひも解く上で重要な作業であると同時に急務とも言える。

本事業では、これら第一次資料・証言を収集、データ化及びデジタル化し「アニメ脚本と脚本家のデータベース」の構築を目的に、作品紹介のあらすじを作成し英訳とともに発信した。また、全国の図書館・文学館に地域資料として分散保存されているアニメ脚本資料の所在調査及び今までにないアニメ資料に特化した「アニメ脚本統合検索サイト」の基礎研究を実施した。また、メディア芸術アーカイブ推進支援事業（以下、アーカイブ推進支援事業）とメディア芸術データベース（以下、MADB）の連携（9章2節を参照）における MADB への登録可能性分析に向け、データ提供を行った。

- ・団体名：学校法人明治大学
- ・事業名：明治大学現代マンガ図書館所蔵マンガ本目録データ作成・装備・配架事業
- ・補助金の額：3,900 千円

明治大学現代マンガ図書館は、設立者の故・内記稔夫（ないきとしお）氏が半世紀にわたり収集したマンガの単行本や雑誌、関連資料 27 万点を保有する、国内でも最大級の蔵書を持つマンガ専門図書館である。本事業では、限られた作業場所での大規模、配架収納作業を試行し、そのノウハウの他館との共有を目標に、約 27 万冊のうち約 1 万冊の目録データを作成し、明治大学学術成果リポジトリ及び、現代マンガ図書館蔵書検索システムにて蔵書検索、閲覧を可能にし、未整理資料約 2 万冊も整備した。また、アーカイブ推進支援事業と MADB の連携（9章2節を参照）における MADB への登録に向け、データ提供を行った。

- ・団体名：学校法人立命館
- ・事業名：ビデオゲーム資料のアクセス性向上と利活用のための調査事業
- ・補助金の額：3,889 千円

目録は、メディア芸術に関する資料の保存とその利活用を円滑に行うに当たり不可欠である。ところが、ビデオゲームの書誌レコードの流通量及び目録作成ノウハウの蓄積の少なさが、大きな課

第12章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

題となっている。立命館大学ゲーム研究センター（以下、RCGS）では、所蔵するゲーム作品とゲーム関連資料の書誌やそれに関する典拠ファイルを作成し、所蔵品オンライン目録である「RCGS コレクション」において公開してきた。一方で、研究者だけでなく、一般の利用者へ向けた資料検索のしやすさ、未知資料の発見を促進するため、昨年度に引き続き、より資料の特徴が提示可能なデータの作成と公開を通じて資料のアクセシビリティを向上させた。

同時に今後の資料の活用に向けて、ゲームソフトの再生に関わるゲームデバイスの基礎的な目録作成の実践とその方法論の構築を新たに行い、方法論を検討し、データを公開した。また、多機能で簡便なオンライン所蔵品検索アプリの実装に向け、データモデルの有効性検証とそのデータ活用のための情報アーキテクチャに関する知見の蓄積、並びにアクセシビリティ向上の方法論検討を進めた。また、アーカイブ推進支援事業とMADBの連携（9章2節を参照）におけるMADBへの登録可能性分析に向け、データ提供を行った。

- ・団体名：株式会社手塚プロダクション
- ・事業名：手塚治虫アニメーション作品の絵コンテ・設定資料のデジタル化
- ・補助金の額：3,145千円

手塚治虫作品は日本のアニメーション文化の発展において多大なる貢献を果たしており、今回デジタル化を予定している「鉄腕アトム」「ジャングル大帝」等は日本だけでなく世界のアニメーションに大きな影響を与えている。これら作品の絵コンテや設定資料のデジタル化は、紙媒体での保存による紛失や焼失リスクを未然に防ぐだけでなく、紙媒体で起こりうる劣化を防いで、絵コンテや設定資料を後世に繋[つな]げられる。絵コンテや設定資料などの所謂[いわゆる]中間成果物はその量が膨大であり、デジタル化には多額のコストが掛かってしまう。そのためデジタル化が見送られてきた経緯を踏まえて、本事業の実施に至った。本事業では「鉄腕アトム」「ジャングル大帝」「リボンの騎士」の絵コンテのデジタル化を進めた。リスト公開で、中間成果物の二次利用、再利用に繋げるとともに、新たな用途への可能性を広げた。

- ・団体名：株式会社ドーガ
- ・事業名：CG アニメコンテストの入選作品及びその関連情報を収集し、データベース化等の整理を行った上で、web等で公開する作業
- ・補助金の額：3,285千円

自主制作CGアニメは、現在のアニメ文化の人材や技術等を育成する土壌となってきた。中でもCGアニメコンテストは、CGアニメの黎明[れいめい]期である1988年から現在に至るまで継続して行われている国内で唯一のコンテストであり、その入選作群は、CGアニメの発展を語る上で重要な作品のほとんどを網羅している。

本コンテストは、現在アニメ業界の最先端で活躍するクリエイターを多数輩出するとともに、現在のアニメのベースとなっている様々な表現手法や技術が生まれてきた場でもあり、CGアニメの

第12章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

発展の歴史とそのものと言える。しかしながら、それらの作品や関連情報などが、HDDなどの記録媒体の破損などによって、現在刻々と失われつつあった。そこで本事業では、自主制作CGアニメ作品とそれに関する情報を収集し、データベース化の上、公開を行う。また、アーカイブ推進支援事業とMADBの連携（9章2節を参照）におけるMADBへの登録可能性分析に向け、データ提供を行った。

- ・団体名：慶應義塾大学アート・センター
- ・事業名：中嶋興／VICを基軸としたビデオアート関連資料のデジタル化・レコード化Ⅲ
- ・補助金の額：3,892千円

本事業は「令和2年度事業」及び「令和3年度事業」メディア芸術アーカイブ推進支援事業「中嶋興／VICを基軸としたビデオアート関連資料のデジタル化・レコード化」を引き継ぐものである。戦後から現代に至る日本のメディア芸術の諸活動を、「インターメディア」という枠組みにおいて捉え直し、中嶋興（1941～）とVIC（Video Information Center, 1972～）の関連資料群を通して、ビデオアートが包含し得る縦軸である芸術史・映像史と横軸である同時代の多様な芸術活動との連関から、日本のメディア芸術史をよりよく精査可能にするための基盤構築を目指した。そのため、中嶋とVICのビデオテープのデジタル化、レコード化及びリスト整備、中嶋のアトリエにあったビデオテープのリスト化、デジタル化、写真資料のリスト整備に加え、昨年度に引き続きインタビュー／ディスカッションを実施した。また、アーカイブ推進支援事業とMADBの連携（9章2節を参照）におけるMADBへの登録可能性分析に向け、データ提供を行った。

- ・団体名：公益財団法人山口市文化振興財団
- ・事業名：高嶺格《いかに考えないか？》を契機としたパフォーマンス作品のオープン化とアーカイブ
- ・補助金の額：1,966千円

美術家の高嶺格がYCAMで発表した参加型のパフォーマンス作品《いかに考えないか》（平成18〔2010〕年～同20〔2012〕年）の再演／再展示実施とともに、この作品を一定の条件を満たせば誰でも自由に上演／展示できるようオープン化を試みた事業である。

再演／再展示の機会に恵まれない優れたパフォーマンス作品／参加型作品に関する資料を整備し、作品の著作権（上演権／展示権など）に関する法的な枠組みを用意しオープン化することで、作品の魅力に触れる機会を担保し、社会による公有（共有）による作品運用のモデルを模索・構築した。また、アーカイブ推進支援事業とMADBの連携（9章2節を参照）におけるMADBへの登録可能性分析に向け、データ提供を行った。

- ・団体名：鯖江市

第12章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

- ・事業名：クリヨウジ作品アーカイブプロジェクト
- ・補助金の額：3,705 千円

本事業は、鯖江市（鯖江市まなべの館）と久里実験漫画工房が共同して行うプロジェクトである。

日本を代表する芸術家クリヨウジ（久里洋二）氏のアニメーション、マンガ、美術作品など未整理の資料を中心にジャンルや年代など系統立てて調査し、カタログ化とデジタル化の実施により、氏の広範な創作活動を包括的に捉え、次世代への継承を目的に実施された。

1928 年生まれのクリ氏は、戦後すぐに「大人マンガ」、アニメーション映画祭の勃興 [ぼっこう] 期から現在に至る個人作家の「アニメーション」、草月アートセンターでの上映活動や多様なジャンルの芸術家とのコラボレーションなど、長きにわたり多様な活動を行ってきたが、その活動の全容は正確に把握されておらず、貴重な資料が適切な形で残されていないため、未整理資料のカタログ化やデジタル化を着手した。

- ・団体名：特定非営利活動法人ゲーム保存協会
- ・事業名：国内レトロ PC ゲーム データベース情報入力
- ・補助金の額：3,368 千円

ゲーム保存協会は 1980 年代の国産パソコンゲームをはじめとする、貴重なゲーム資料の保存を行う団体である。データベースがなければ、1970 年代以降国内にどんなゲームが出ていたのか、その歴史の正確な把握は不可能である。

ゲーム資料の多くは磁気媒体で、経年劣化によるデータ消滅の恐れがある。数多くの原物資料を所有するゲーム保存協会では、実際に資料を確認し、信ぴょう性の高いデータベースを作っている。雑誌に掲載されたプログラムなども調査登録、マイナーな機種ソフトなど、特殊な作品も対象に加え作業している。

今年度は、国産 PC のソフト資料整理、PC 関連雑誌に掲載されていたプログラムリストなど稀少 [きしょう] ソフト群の調査を行った。さらに、PC ゲームの正確な発売時期を調べるために必要となる雑誌の広告情報を INDEX 化した。こうして得た情報を広く一般に公開するオンライン・カタログの中で、ゲームパッケージのサムネイルを公開するため、資料のデジタル化を行った。また、昨年度に引き続き、アーカイブ推進支援事業と MADB の連携（9 章 2 節を参照）における MADB への登録に向け、データ提供を行った。

- ・団体名：特定非営利活動法人プラネット映画保存ネットワーク
- ・事業名：神戸映画資料館所蔵アニメーションフィルムのデジタルアーカイブ事業
- ・補助金の額：3,375 千円

神戸映画資料館は、その母体であるプラネット映画資料図書館が 1970 年代から収集・保存して

第12章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

きた 18,000 本以上の映画フィルムを収蔵しており、中でも日本アニメーションの揺籃[ようらん]期に作られた漫画映画のコレクションは、他のアーカイブが所蔵していない貴重なフィルムを有している。その中には複製化やデジタル化ができていないフィルム、更には題名等が欠落し詳細が不明の作品が多数あるが、令和 2 年度からの本事業によるデジタル化と内容調査により成果を上げてきた。

ネット環境の進化により視聴と情報共有が容易になったために映像研究やロストフィルムの発掘がグローバル化している今、いまだ詳細調査に至っていないコレクションのデジタル化と調査は、資料保存と価値発見促進というアーカイブ業務の両側面から不可欠の手续と言える。

今年度は、神戸映画資料館収蔵の古典アニメーションコレクションのうち劣化が危ぶまれるフィルムや内容不明フィルムを対象にデジタル化と内容調査を引き続き行った。また、「日本アニメーション映画史」の作品目録の更新とデータベース化を行い公開する。

- ・団体名：特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会
- ・事業名：岩井俊雄アーカイブ&リサーチ
- ・補助金の額：3,600 千円

本事業は、1980 年代半ば以降日本を代表するメディアアーティストとして国際的に評価の高い岩井俊雄氏の作品に関連する資料の整理とデジタル化を進め、それを広く公開することを目指すものである。

近年は絵本作家として知られる岩井氏の活動は、メディアアート領域にとどまらず、ゲーム、CG アニメーション、電子楽器の制作など幅広く、文化庁が推進する「メディア芸術」のジャンルにおいて領域横断する重要なアーティストである。その功績と次世代へ与えた影響が高い一方で、現在は彼のメディア芸術に関連する作品を知る機会がほとんどない。また、美術館など文化施設に作品や資料がまとまって保管されておらず、岩井氏個人が管理しているため、資料へのアクセスが難しく研究が進まない状況である。

2021 年より岩井氏が保管する資料の調査に着手したが、資料価値の高い映像記録の確認が困難である上、作品に使われたコンピュータが起動しないものもあり、資料調査とそのデジタル化が急がれる。

本事業は 5 か年計画（2021-2025 年）で実施する予定となっており、2 年目に当たる今年度はチラシ、カタログ、設計図、メモ、執筆テキスト、展覧会レビュー、インタビューなどに関連する「紙資料の目録作成とデジタル化」を実施した。

- ・団体名：特定非営利活動法人ビデオアートセンター東京
- ・事業名：飯村隆彦 ビデオアート作品のデジタル化と修復事業
- ・補助金の額：1,300 千円

第12章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

本事業は、国内の実験映画、ビデオアート、メディアアート分野の草分け的存在である飯村隆彦（1937年生まれ）のビデオテープ作品のデジタル化及びアーカイブ作業を実施するものである。

飯村は1960年代後半からテープ作品に取り組み、2020年代に至るまで自作や作品記録・同時代のアーティストのパフォーマンスや作品記録を収めた約500本のカセットテープをスタジオに保管している。ユネスコが磁気テープの機材生産終了と磁性体欠損によるテープ再生の視聴困難に警鐘を鳴らしている状況を踏まえて、初期の磁気テープは早急にデジタル化する必要があった。

今年度は飯村隆彦の初期の作品が収録されているUマチックとベータカム方式のテープをデジタルデータに変換し、リスト化を行った上で修復を施し、国内のメディアアートの貴重な資料としてアーカイブ化を実施した。また、完成した修復版の映像作品を含めた未公開作品や完全版の作品の一般公開を行う。

- ・団体名：長崎市
- ・事業名：清水崑マンガ原画等資料アーカイブ化事業
- ・補助金の額：2,466千円

現在、長崎市出身のマンガ家清水崑をはじめとした、新漫画派集団及び漫画集団に所属したマンガ家たちの知名度が低下し、漫画集団の関係者が高齢化する中で、当該マンガ家たちの業績を明らかにする研究が急務と言える。また、近年日本のマンガ産業が世界的に評価を受け隆盛を見せる中で、大人漫画を中心とした漫画集団の業績の検討は、マンガ史の一側面を明らかにするとともに、近現代史の一端を明らかにする重要な研究である。資料保存の観点からも、当該資料群は制作されて50年以上が経過し、資料の経年劣化が見られ、早い段階でのデジタルデータ化が必要である。これを踏まえて、清水崑遺族から長崎市へ寄贈された約4,000点のマンガ原画等資料について、マンガ原画のデジタルデータ化及び資料管理用リストへの書誌情報等不足データの追記作業を長崎市2か年事業として実施する。今年度は、清水崑マンガ原画等資料：マンガ原画2,000点を対象に、長崎学研究所を主管課として資料をデジタル化し、目録の作成とMADBへのデータ提供を行った。

- ・団体名：森ビル株式会社
- ・事業名：日本特撮アーカイブ（特撮美術監督 渡辺明による記録資料の調査／保存）
- ・補助金の額：3,307千円

日本特撮アーカイブは、特撮に関する中間制作物の保管・保全を第一の目的としている。中でもミニチュアなど一次資料となる現品は、適切な環境で永続的に保存していかなければならない。また、それらの展示・講演会・ワークショップ・上映会などを通して特撮の魅力を後世に伝え、特撮文化の継承を目指している。

今年度は、円谷英二特技監督の片腕として、1942年から1965年まで東宝の特撮専門の美術監督として活躍した渡辺明氏関連資料（写真、フィルム、スケッチ、図面等）の須賀川特撮アーカイブセ

第12章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

ンター収蔵に向け、それらの調査／整理（収蔵品リストの作成）、デジタルデータ化を実施し、そのデータの一部を須賀川特撮アーカイブセンター公式ウェブサイト上で公開する。

- ・団体名：有限会社 劇団かかし座
- ・事業名：影絵アニメーションフィルムのデジタル化と公開
- ・補助金の額：2,623 千円

1976～1981年、劇団かかし座制作の影絵映像「影絵むかし話」「影絵グリム童話」「影絵イソップ物語」が、千代田生命保険及び千代田火災海上保険提供の子ども向け番組「ちよ太郎こども劇場」として、TBS系列にて全国放映された。これら影絵番組は「厚生省中央児童福祉審議会 推薦番組」を受賞し、後に海外にも輸出され放映されるなど、国内外で高い評価を受けている。

その影絵映像原盤は当時のフィルムのまま倉庫に保管され、フィルムの劣化が進行していると同時に、再生手段が限られるためデジタル化の必要性があった。本事業では、「影絵グリム童話」（未デジタル分 37 話）と「影絵むかし話」（全 65 話中 26 話、2 クール分）、計 63 話のデジタル化と映像公開を実施する。

- ・団体名：有限会社タクンボックス
- ・事業名：古川タクの作品・活動アーカイブ
- ・補助金の額：3,744 千円

本事業は、国際的なアニメーション作家・古川タクの広範な創作活動を調査し、未整理資料のカタログリング、デジタル化を通して、1970年代の個人制作アニメーションの文化的背景を明らかにしながら資料情報へのアクセス性の向上を目的に実施された。

具体的には、アトリエや自宅に保管された資料（フィルム、原画、絵コンテ、上映会ポスター、チラシ等）を古川氏の助けを得ながら整理、ナンバリング、物理管理し、リストを作成した。また、リストは、慶應義塾大学アート・センター、コラボラティブ・カタログリング・ジャパンより助言を得て制作し、調査情報をメタデータとして集約した。

フィルムは、国立映画アーカイブ指導の下、専門的な検査を実施し、デジタル化の際に利用した。一連のプロセスの簡易マニュアルを作成、日本アニメーション協会に共有するとともに、ウェブで情報公開を行う。

12.2 合同情報交換会

12.2.1 実施目的

令和2年度に初の試みとして情報交換の場となる合同情報交換会をオンライン開催し、コミュニケーションの機会として継続すべきとの意見で一致した結果、今年度も開催する運びとなった。開

第12章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

催に当たり、有識者と採択団体、採択団体同士の連携強化目的に、講演と座談会の2部構成で実施した。

12.2.2 実施内容

■日時：令和4年11月29日（火）13:00～15:30

■場所：大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル会議室及びオンライン会議

■参加者：

※五十音順

<有識者>

伊藤遊 京都精華大学国際マンガ研究センター 特任准教授

工藤健志 青森県立美術館 美術企画課 課長

馬定延 関西大学 文学部 映像文化専修 准教授

松山ひとみ 大阪中之島美術館 アーキビスト

三原鉄也 IT コンサルタント／一般社団法人コネクテッド社会研究機構 理事

三宅陽一郎 立教大学大学院 人工知能科学研究科 特任教授

山川道子 株式会社プロダクション・アイジー／IP マネジメント部 渉外チーム

<令和4年度メディア芸術アーカイブ推進支援事業採択団体>

土居安子 一般財団法人大阪国際児童文学振興財団 理事・総括専門員

脇山真治 一般社団法人展示映像総合アーカイブセンター 代表理事

石橋映里 一般社団法人日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム 事務局代表 常務理事

矢野恵子 明治大学 学術・社会連携部図書館総務事務室 事務長補佐

信濃潔 明治大学 学術・社会連携部図書館総務事務室（現代マンガ図書館）

毛利仁美 立命館大学大学院 文学研究科 リサーチアシスタント

木村亮太 立命館大学大学院 先端総合学術研究科 学生アルバイト

岡崎茂 株式会社手塚プロダクション 著作権事業局 営業2部 映像事業課 課長

鎌田優 株式会社 ドーガ 代表取締役 社長

久保仁志 慶應義塾大学アート・センター アーキビスト

渡邊朋也 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 学芸普及課

丹羽陽祐 鯖江市 教育委員会 文化課 主事

ルドン・ジョゼフ 特定非営利活動法人ゲーム保存協会 理事長

細谷滝音 特定非営利活動法人ゲーム保存協会 正会員

田中範子 特定非営利活動法人プラネット映画保存ネットワーク 専務理事

明貫紘子 特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会／映像ワークショップ

瀧健太郎 特定非営利活動法人ビデオアートセンター東京 代表理事

大江直哉 特定非営利活動法人ビデオアートセンター東京 アーカイブ事業メンバー

入江清佳 長崎市文化観光部 長崎学研究所 主事／学芸員

第12章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

出淵美奈子 森ビル株式会社 都市開発本部計画企画部メディア企画部課長

河合隆平 森ビル株式会社 都市開発本部計画企画部メディア企画部

山下義文 有限会社 劇団かかし座 企画営業部・デスク

松尾奈帆子 有限会社タクンボックス アーカイブ事業担当

<文化庁>

椎名ゆかり、沼下桂子、牛嶋興平

<JV事務局>

森由紀、桜井陽子、井上和子、水野歌子、檜崎羽菜、平野桃子、藤本真之介、中沢祐介、佐原一江、横江愛希子、福田佳奈、小谷可奈

■プログラム内容

1. 開会・御挨拶 (5分)

2. 参加者紹介 (5分)

3. 【第1部】事例発表 (60分)

事例1：学校法人明治大学

事例2：公益財団法人山口市文化振興財団

4. 【第2部】座談会 (75分)

座談会テーマ①：公開

座談会テーマ②：資料保存

座談会テーマ③：権利処理

・各テーマによる座談会 (60分)

・全体会 (15分) 各座談会より発表：5分×3テーマ

【第1部】事例発表1

■学校法人明治大学 現代マンガ図書館

発表者：信濃潔

タイトル：「マンガ蔵書データベースの可能性」

〈事例発表〉

- ・明治大学には、マンガ評論家でコミックマーケット前代表である米沢嘉博氏のコレクションによる米沢嘉博記念図書館(14万冊)、日本初のマンガ専門図書館を開設した内記稔夫氏のコレクションによる現代マンガ図書館(27万冊)がある。2020年に現代マンガ図書館の蔵書移転、2021年に複合運用開始、2022年は蔵書検索を統合した。
- ・1950～1960年代に貸本屋が全国に広がり、その後、週刊誌が拡大、雑誌で発表された作品を単行本で再販するスタイルが定着した。この時代を生きたのが米沢氏・内記氏である。内記氏が、2006年に逝去した米沢氏と自らの蔵書を明治大学に合流させ、京都国際マンガミュージアムと並ぶ東京のマンガ拠点を目指したのが始まりである。
- ・2009年の米沢嘉博記念図書館の開館に向けて、蔵書のデータベース化、インターネットでの公

第12章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

開に取り組んだ。

- ・米沢嘉博氏の資料をデータベースとして活かしていただくために、メディア芸術データベース（以下、MADB）への情報提供が始まり、今年度は現代マンガ図書館の蔵書と併せて書誌情報の提供を予定している。
- ・単行本 ISBN による MADB からのデータ取得を試行中。整備したものは、公開して皆さんも利用できるようにしたい。

〈質疑応答〉

- ・国立国会図書館（以下、NDL）には納本制度があるが、そこから漏れて書誌が作られないものは、どれくらいあるのか。
- 古いものは NDL でも持っていないものが多いが、NDL からもデータを収集している MADB に存在しないものから推測すると、約 1 割はあると思われる。
- 雑誌と単行本で事情が全く違うが、単行本に関しては、戦後のマンガの約 7 割が NDL に納本されていると思われる。ここ 5 年はほぼ 100% が納本されているが、それ以前の 2000 年代で約 90% である。なお、MADB は NDL だけではなく連携館の情報も収集しているので、それらを合わせると 8 割強までには上積みできるボリューム感である。

【第1部】事例発表2

■公益財団法人山口市文化振興財団

発表者：渡邊朋也（30分：質疑応答含む）

タイトル：「作品のアップデートを前提とした権利処理について—三上晴子作品を例に—」

〈事例発表〉

- ・山口情報芸術センター（YCAM）は、2003年に複合型の公共文化施設としてオープンし、山口市文化振興財団が指定管理者制度に基づき運用している。
- ・「芸術表現」「教育」「コミュニティ」を活動の柱に、芸術表現として、メディアアートのインスタレーション作品、パフォーマンスアート作品、映画の製作や紹介をしている。それを教育やコミュニティでも展開し、小・中学校の授業、公園作り、地域の課題解決に資する人材育成、運動会のアップデートなどを行っている。
- ・活動の特徴として、コレクションを持たずに新たな作品創作を重点化しており、実態は制作プロダクションやクリエイティブファームに近い。その活動実現のために約40名のスタッフからなる組織が館内にあり、研究者やクリエイターとコラボレーションしながら展開している。
- ・文化庁事業の補助を受け、過去、アーティスト・三上晴子氏と三つの作品を制作した。そのうちのひとつが2010年発表の『欲望のコード』である。文化庁メディア芸術祭も含めて6か所で展示されたが、2014年に台湾で展示した際にサーチアームが破損、直後の2015年に三上氏が逝去し、技術的にも法的にも展示が困難な状況になっている。
- ・技術的な問題に対し、当時のコラボレーターが集まって解決に取り組んだ。再展示の際の軽微のアップデートはYCAMに委ねられていたので、サーチアーム先端部機材の軽量化を図ると

もに、展示時の輸送量を抑えるために、収納ケースを整理整頓した。

- ・三上氏の作品においては、作家と YCAM の信頼関係に基づいて作品を運用していた。
- ・プロジェクトのスタートに当たり、今後の利用に関する、改変を視野に入れた著作者人格権に絡む利用許諾、国内外での展示のための財産権に絡む利用許諾を取得した。
- ・作品制作時にアーティストと締結した契約書において著作権の支分権の扱いが不明瞭だったため、遺族と調整を行い、展示権や複製権の譲渡、独占的な利用許諾の取得を実施して、やむを得ない改変やアップデートによる同一性保持権に抵触するリスクの回避を図った。
- ・作品ごとに権利処理のアプローチは異なるが、YCAM と三上氏との間で醸成してきた信頼関係が遺族との交渉を比較的容易にしている。

〈質疑応答〉

- ・作品の再制作に関しては国内でガイドラインが整備された館が思い当たらないので、著作者人格権のお話は大変興味深かった。同一性が保てない作品の保存に関する契約のテンプレートやガイドラインについて、海外には「Matters in Media Art」があるが、国内に知る限りでは存在しない。何か知見があれば伺いたい。

→作家側もガイドラインが欲しいと望まれているように感じる。ケース・バイ・ケースとはいえ、大きな分類や考え方は提示できそうである。

→今後、修復や収蔵に係る契約書や権利処理についてのニーズが高まるだろう。

【第2部】課題テーマによる座談会

■座談会テーマ①：公開

- ・マンガの歴史的変遷を見るために、作成したデータを外部に向けて提供したいと思っているが検索サイトの作成には運用コストの課題がある

→データの公開は、大きく分けると資料そのもののコンテンツデータと書誌情報・所蔵の情報のメタデータがあり、それぞれアプローチや論点が違う。画像（コンテンツデータ）については、現在、NDLは自身が所有していないデータの収集に取り組んでいる。自館でインフラを用意するのが難しい場合、NDLのインフラと予算で永続的に公開してもらえる可能性がある。

- ・原画の公開用データベースを整備している関連施設はほぼ皆無であり、どうしたらいいかを検討している。

→最初は安くて簡単な方法（例えば画像を ZIP ファイルにして、連番リストは Excel や CSV で置く）から始めてもいいはずである。

- ・研究畑からすると、なるべく資料のデータは無料で入手できるようにしたいが、コンテンツホルダーをはじめとしてデータベースの目的がマネタイズという場合もある。マネタイズするシステムを同時に作るような議論はあるのか。

→メタデータはアクセスのために放流し、コンテンツデータでマネタイズや管理を考えていくのがいいと思うが、著作権切れの作家をはじめとしてコンテンツデータの無料公開が前提になっている団体の場合、クラウドファンディングや募金、スポンサード頂くマネタイズモデルを考

第12章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

えていくケースもありえるだろう。

・原画資料のデジタル化及び書誌情報等の作成に取り組んでおり、当初は目録公開と資料紹介を考えていたが、現在はネット公開も検討している。

→目録の公開方法は問題ない。可能なら、Excelから出力したCSVに項目名を入力し、その項目名がどういう意味かのメモを別途御用意いただくと有り難い。さらに、組織化された資料群の中での識別子番号を振っていただければ、その後の議論がクリアになる。

・整理した資料を活用するために展覧会を開催するのではなく、展覧会を開催するために資料を整理する逆転現象が起きている。

→用途と再利用性があるからこそその情報整備なので、ある意味で正しいと言える。逆に言えば、活用に結び付かないアーカイブはおかしいと思っている。

・アニメーションを作る上で必要な中間成果物のデジタル化に取り組んでいる中で、営利企業としての成果の公開について、また、デジタル化したものの展示方法が課題である。

→メディア芸術アーカイブ推進支援事業（以下、アーカイブ推進支援事業）は各種知見やメタデータを初めとした事業成果の国民への供与を求めているので、事業成果の発表はシンポジウムやExcelでも構わない。とはいえ、専門家・非専門家を問わず誰もが簡単にアクセス・利活用できることが望ましい。

→中間成果物をアーカイブする意義は、制作の過程や裏側の提示にあると思うが、何か目的を持って説明を加えて出版すれば面白いのではないか。

→「Google Arts & Culture」のようなオンラインミュージアムなら、多くのアクセスを呼び込み、最終的にマネタイズにも繋がるのではないか。

■座談会テーマ②：資料保存

・期間限定で上映された展示映像のアーカイブに当たり、新旧様々なフォーマットの保存方法について相談したい。1970年の作品、上映中の状況を記録したものがあり、撮影や再生に使われた機材も保存対象だが、スライドの映写機20セット以外はほとんど存在しない。

→技術者がいなくなりつつあり、映写機が壊れても修理できないケースがある。フィルムを残すだけではなく、デジタル化したコンテンツに再生方法を記録しておく配慮も重要。

→映写機がほとんど現存しないフォーマットのフィルムもあるので、オリジナルでの上映は不可能に近く、デジタル化して二次的に上映する方法しか残っていないが、期間限定を前提に制作された映像は、後に二次利用する発想がなかった。保存していた映像に若かりし頃の俳優が映り込んでいると、更に問題は複雑になる。

→著作権者が不明な場合、美術館のカタログでは奥付に「心当たりのある方はお申し出ください」と表記する場合がある。ただし書を入れながら、公開やイベントをきっかけにして著作権者を探索していく方法もある。

・フィルムの修復について

→古いメディアの修復に長けた業者もあり、専用の機器も持っておられると思うので、予算によっては考慮に入れてもいいのではないか。

第12章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

→専門家でなければ気付けない傷み方もあるので、そのメディアにしかオリジナルが入っていないなら、テープメディアのデジタル化や修復を専門にする業者に頼むやり方も考慮したい。ただ、費用はかかるので、どれが大事かを選別しなければならない。

→美術館の場合、デジタル化が完了してもオリジナルを廃棄せず、劣化を抑えながら保管していくが、置き換えは一般的なのか。

→収蔵費用の問題がある。倉庫代もばかにならない。企業と美術館では事情が違うと思う。

→劣化によりオリジナルで意図された情報を持っていない VHS テープもあるので、調査を行い、保存の必要性を検討すべき。特にビデオテープに関しては、2025年に再生機が手に入らなくなる問題も取り沙汰されている。VHSとUマチックで同じコンテンツが確認できるなら、クオリティの高い映像の入ったUマチックを残し、VHSは要らないという判断をしてもいいのではないかと考えている。

- ・セル画を保管する際、ビニール袋や薄葉紙とくっついてしまうので、何を保護紙として使えばいいかを知りたい。

→密閉や複数枚同時の保管は厳禁である。断言はできないが、写真画像への影響度試験(PAT)を通過しているプラスチック包材などを間に挟むのがいいのではないかと考えている。

→展示のときもポリプロピレンの袋に入れることがあるが、保管にも活用できるとのお話だった。近くにある館の保存修復担当に助言を頂くのも方法だろう。

- ・DVDやBlu-rayといった光学ディスクの適切な保存方法を知りたい。

→不織布ケースで保管して表面が剥[は]がれてしまった事例があるので、PPのケースを使いたい。また、低温が逆に悪影響を及ぼすことがあるので、常温保管でいいだろう。

- ・1960年以降に制作された美術作品にはプラスチックやテープなど様々な素材が使われており、美術館の温湿度が管理された部屋で保存しても劣化や変色が見られる。今後、更に新しい素材が登場し、その保存体制も検討されていくと思われる。

■座談会テーマ③：権利処理

- ・アーカイブ推進支援事業でCGアニメーション作品を収集したが、作者と連絡を取れず、ウェブ上で公開できる作品が少なくなっている。作者のメールアドレスは使用されていないアドレスが多く、連絡が取れても昔の作品を公開したくないとの意向もある。

→主に欧米で導入されているものだが、著作権保持者を探している状態を示すマーク「Rights Statements」というものがある。これを日本語に翻訳あるいはカスタマイズすれば、公開できる幅が広がるのではないかと考えている。

→文化庁の裁定制度は、権利者が不明のとき、先に国にお金を支払って公開を行うものだが、やりやすくなったとはいえハードルは高い。

→どうしても著作権者や窓口が分からない場合は、ベストエフォートとして「最大限探したが分からなかった」と記載をするケースも考えられる。問題点は、「最大限」が曖昧な点である。

- ・肖像権等の許諾について

→肖像権に関しては、デジタルアーカイブ学会の「肖像権ガイドライン」にパターンごとの気を付

第12章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

けるべき点が記載されている。公開や権利処理で立ち止まった状態を前に進めるためには、ガイドラインの整備も議論の方向性としてありえるだろう。

- ・教育利用のために、脚本の表紙だけではなく中身まで見せていきたい。しかし、中身の公開許諾に対して、アニメーションは原作・制作会社・出版社と多数が関わるので不可能に近い。

→ドラマの場合はどうしているのか。

→映像については、ドラマは俳優に多少のお金を払えば教育利用が許されている。脚本については、ドラマは著作者の許可さえあれば演出家の書き込みがあっても問題ないが、アニメーションは最初に作った台本とアフレコ台本で差異のある実態がハードルになっている。EPADのような仕組みがあれば理想的である。

- ・日本の美術業界では、低解像度の画像であれば許可なしでも公開できる取決めがあるが、同じ考え方を映像にも応用できるかもしれない。
- ・海外のゲーム保存団体は、米国のフェアユース制度を利用し、成果物も米国のアーカイブサービスに投げているが、日本にはフェアユース制度がない。

→フランスの「adagp.fr」のように、著作権が切れていない美術品等の商用利用を含む利用許諾を申請できる機関もある。

→日本では法律に萎縮して公開に踏み切れない状態にあるが、フェアユースが浸透している欧米では余りにされていない。フェアユースという考え方があったからこそ民間からクリエイティブ・コモンズが生まれた経緯を考えれば、究極的には国が旗を振らなければ大きく変わらないのではないか。

→文化審議会著作権分科会でもフェアユースの話は何度か議論されているので、動向を注視していただきたい。実際、「著作権法」改正で美術館等の作品展示におけるサムネイル利用や電子計算機による情報解析のため利用等に関する部分は権利制限が規定されている。また、デジタルアーカイブ学会の法制度部会で課題を話し合っていたくのも方法だろう。

- ・アーカイブ推進支援事業採択後に作者が逝去し、現在は著作権者がいない状況になっている。作者との間にテープをダビングする覚書があったので遺族と交渉ができています。

→死後のこと取決めは、縁起でもないからと日本ではなかなか話題に挙がらないが、アーカイブは死後100年、1,000年と残るものなので、うまく説明したい。

→作品制作時に死後を考慮した内容の契約は取り交わしされづらいが、作者が高齢になると抵抗がなくなるようで、適切なタイミングで覚書や契約書をアップデートするようにしている。

- ・事例発表で、特定の人物や団体に修復・保存を任せたいという要望についてのお話があったが、法的な文書に明文化はできそうか。

→作家が存命中のパターンだが、契約を定期的に見直す項目を入れ、センターの状態をお互いにチェックする体制にしている。

→頻繁に話す機会を作ると、前回は話せなかった内容が出てくるケースもある。アーカイブは作家が亡くなってから動く場合が多いが、存命中に評価を受けるためのものであってほしいと願っているので、話し合う機会をどんどん作っていかねばならない。

第12章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

- ・ 今後は海外からの利用を前提にする必要がある。例えば米国ではゲーム音楽を合法的に利用できるが日本ではゲーム音楽の多くが JASRAC 登録をしていない。

【第2部】全体会

各座談会のファシリテーター担当者から、各グループ 5 分程度で座談会内容の要約を全体に共有した。

12.2.3 総括

今年度で 3 回目の開催となった合同情報交換会へは、18 の採択団体から 23 名が全国からオンライン形式で参加した。第 1 部の講演では、アーカイブ推進支援事業での活動事例を採択団体に紹介を頂いた。明治大学・公益財団法人山口市文化振興財団（以下、YCAM）共に本補助金事業の当初からの採択団体であり、継続的な資料のアーカイブに対する実績過程を示すとともに、明治大学からは、MADB との連携による統合 OPAC の事例紹介、YCAM からは、アーカイブに避けて通ることができない著作権処理に関する事例を共有していただいた。共に他団体にも有意義な事例発表と思われる内容であり、本補助金事業にて推進していくべき方向性に沿った内容であったと思われる。

第 2 部座談会では、過年度委員を含む 7 名の有識者に参加を要請し、「公開」、「資料保存」、「権利処理」をテーマにファシリテーターとして各々の知見を活かしながら採択団体の多様な課題・質問に対し都度回答を行うスタイルで進行した。

座談会テーマは、参加団体から事前にヒアリングし抽出。参加人数制限は設けず、希望するグループに各々入室するスタイルで、座談会を実施した。昨年度、多人数での意見交換をする場を設けて開催したが、各参加団体の発言時間が少なく、活発な意見交換ができなかった結果を踏まえて、今年度上記のテーマ設定により、少人数でのグループにて座談会を開催した。また共通課題として情報交換しやすいテーマであったため、活発に意見交換が行われた。

今回、合同情報交換会後に、採択団体から有識者へ「セルのアーカイブ方法」や「目録データの作り方」に関する個別のアドバイス要請が寄せられるなど、メディア芸術分野におけるアーカイブの知見の共有や連携強化が醸成された状況がうかがえた。来年度事業でも、採択団体にとって有用な情報収集・交換の場となるための工夫として、座談会テーマの選択、有識者の知見を最大限に引き出すためのグルーピングが、連携強化を高めるポイントになると思われる。

第Ⅲ部 付録

調査レポート 1

マンガ原画等の管理状況等に関する基礎調査

1. 調査の目的

近年、長年にわたりマンガ文化の隆盛を支えてきたマンガ家の訃報が相次ぎ、マンガ原画等、マンガに関わる中間成果物について、廃棄や国外流出等、散逸の危機にあるとの指摘が相次いでいる。しかし、その管理状況に関する網羅的調査はいまだ例がなく、実態は必ずしも明らかでない。

本調査は、マンガ分野の中間成果物の中でも特にマンガ原画の保存に関して、全体的な状況の把握を目的とする。なお、本レポートは速報値である。

2. 調査実行団体

(1) マンガ原画アーカイブセンター（事業受託＝一般財団法人横手市増田まんが美術財団）

- ・大石卓（横手市増田まんが美術館）※調査責任者
 - ・伊藤遊（京都精華大学、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）
 - ・ヤマダトモコ（明治大学米沢嘉博記念図書館）
- （以上、マンガ原画アーカイブセンター運営協議会メンバー）

(2) 協力団体

- ・公益社団法人日本漫画家協会
- ・一般社団法人マンガジャパン
- ・コミック出版社の会（各出版社等）

3. 調査手法

- (1) 調査票への記入及びヒアリングによる調査
- (2) 専用ウェブサイトフォームからの入力による回答

4. 調査の期間 令和4年10月3日（月）～令和5年1月27日（金）※117日間

5. 回収目標数 300件

6. 実回収数 665件（目標達成率 221%）

令和〇年〇月〇日

〇〇〇〇〇〇〇 様



マンガ原画アーカイブセンター

(事業受託)

一般財団法人横手市増田まんが美術館内

(横手市増田まんが美術館内)

中間成果物（マンガ原稿）の保存に関するアンケートへのご協力をお願い

前略 近年、長年にわたりマンガ文化の隆盛を支えてきた漫画家の訃報が相次ぎ、マンガ原画等の中間成果物の行方に関する社会的関心が高まっています。アニメ・特撮についても、中間成果物の保全を掲げた NPO 法人によるアーカイブセンターが設立され、国立美術館等における展覧会が定着するなど、同様の状況が見受けられます。他方、未だ我が国にはこれらの分野を専門とする公的な専門収蔵施設等が存在せず、中間成果物の収集及び保存等は、作者や権利者が個々に取り組んでいるのが実情であり、こうした方々の高齢化等に伴い、廃棄や国外流出等、散逸の危機にあるとの指摘が相次いでいます。

つきましては、係る状況を踏まえ、中間成果物の中でも特に「マンガ原稿」のアーカイブに関して、文化庁の委託調査の一環として、下記によりアンケート方式による調査を実施したく、大変お手数ではございますが、何卒ご協力くださいますようお願いいたします。

草々

記

1. アンケート調査方法（Web 入力形式）

下記サイトにアクセスしていただくか、QR コードを読み込み、入力フォームからご回答ください。

<https://forms.gle/r6PxbKPT2U4tF4Pb8>



2. 締切日 令和4年〇月〇日（日）

以上
アンケートに関するお問合せ先



【裏面】

アンケートにおける個人情報の利用目的及び取り扱いについて

1. 利用の目的

・記載していただいた個人情報は、アンケート実施の主旨であります「中間成果物(マンガ原稿)の保存」の実態把握に使用させていただくものであり、目的以外には利用いたしません。

2. 個人情報の取り扱い

・個人情報の管理にあたっては、管理責任者を定め、紛失や漏えいが発生しないよう厳重な管理に努めます。

・記載していただいた個人情報は、上記の利用目的のみに使用し、第三者に提供することはありません。

・アンケート内容や個人情報の取り扱いに関するお問合せにつきましては、下記までご連絡ください。

【お問合せ先】

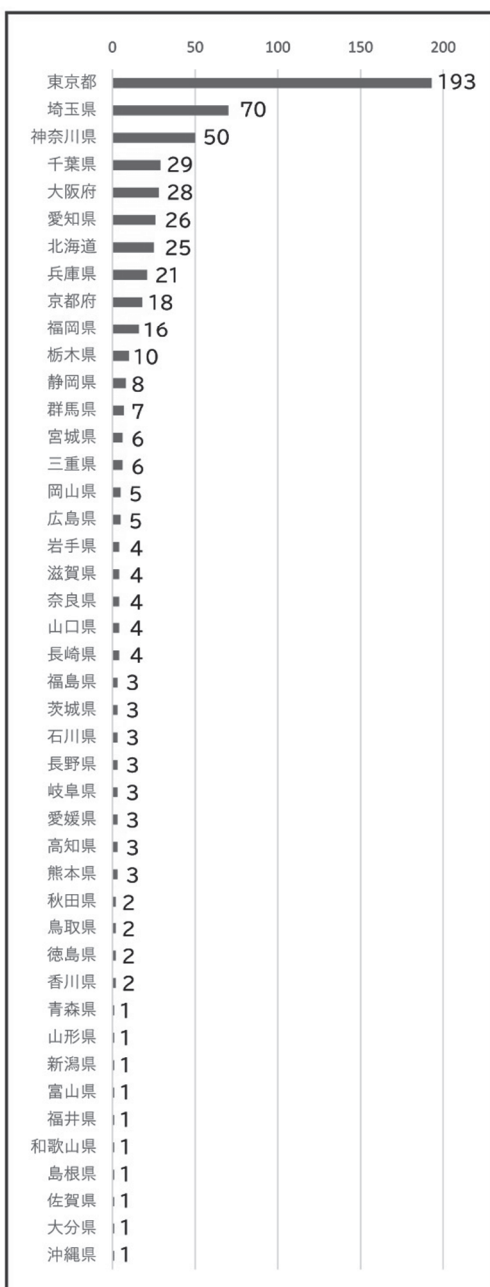


〒019-0701
秋田県横手市増田町増田字新町 285 番地
横手市増田まんが美術館内
マンガ原画アーカイブセンター
TEL 0182-23-6915 (担当：大石、安田)

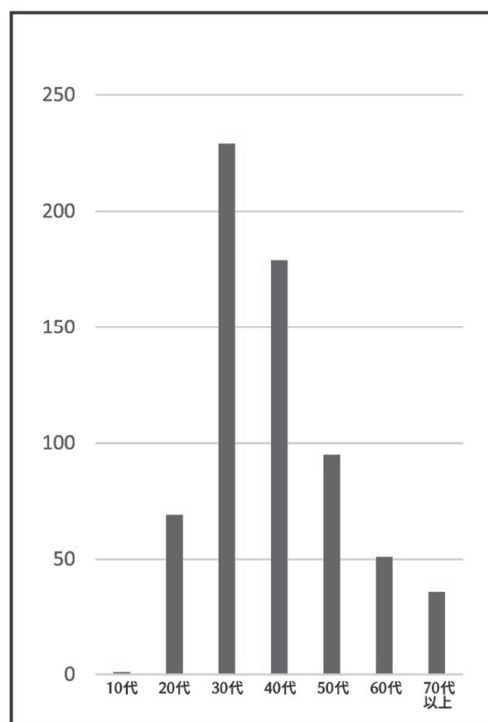
MEMO ※表面の記入欄で足りない場合等、ご自由にご活用ください。

【お住まいの都道府県】

【年代】



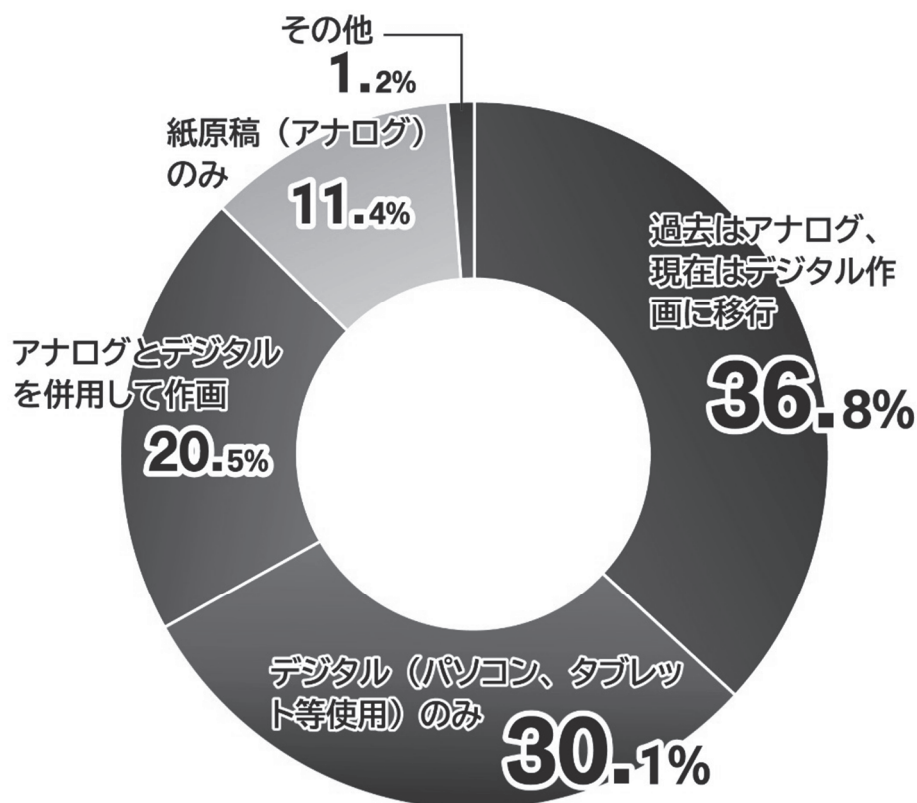
※回答数 555件



年代	回答
10代	1
20代	69
30代	229
40代	179
50代	95
60代	51
70代以上	36
合計	660

【中間成果物（マンガ原稿）に関するアンケート調査】

【Q1】あなたはマンガ原稿をどの手法で作画されていますか？



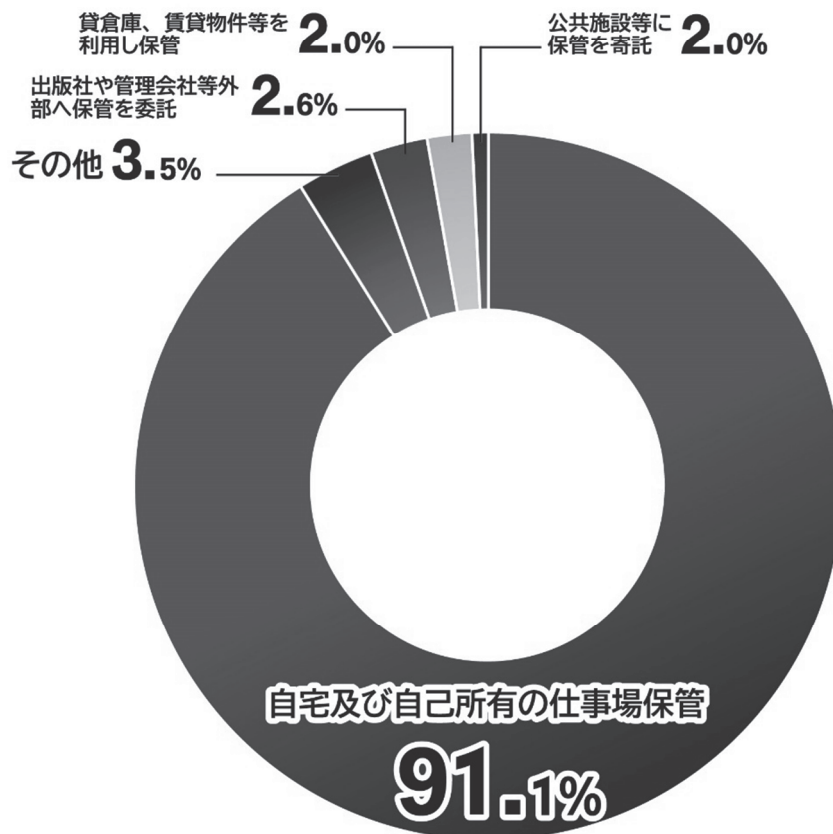
Q1	回答	割合
過去はアナログ、現在はデジタル作画に移行	245	36.8
デジタル(パソコン、タブレット等使用)のみ	200	30.1
アナログとデジタルを併用して作画	136	20.5
紙原稿(アナログ)のみ	76	11.4
その他	8	1.2
合計	665	100.0

■その他（コメント抜粋）

- ・フルアナログ→フルデジタルを経て、アナログとデジタルの併用。
- ・過去はアナログ、現在は人物ペン入れまではアナログ、アシスタント仕上げはデジタル、最終はデジタル原稿として納品。

【中間成果物（マンガ原稿）に関するアンケート調査】

【Q2】 紙原稿をお持ちの方にお聞きします。
現在はどうのようにマンガ原稿を保管されていますか？



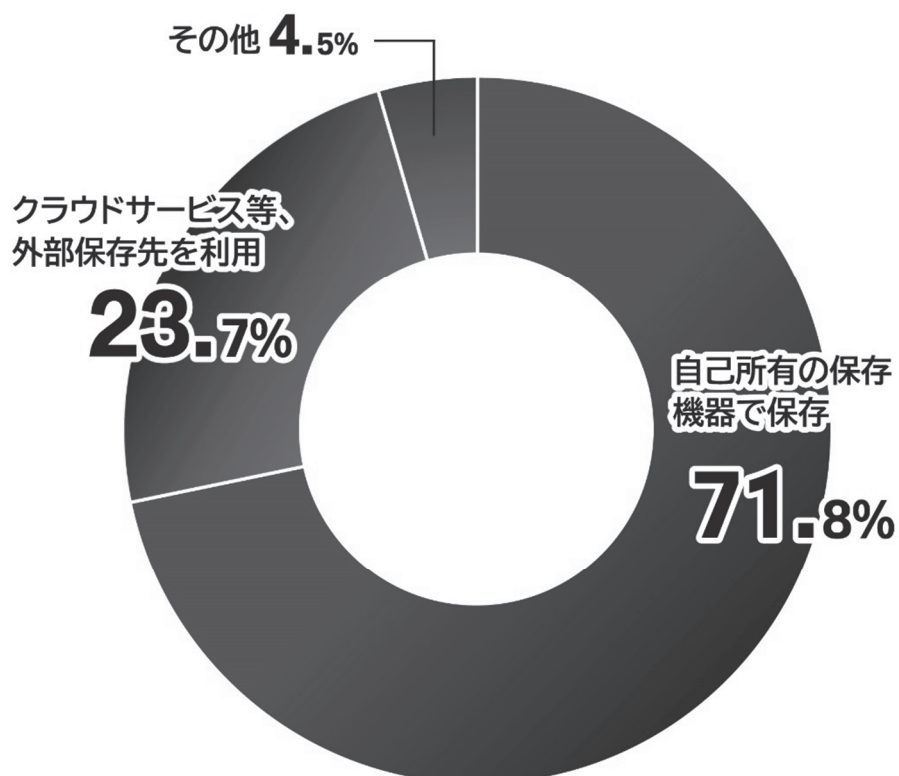
Q2	回答	割合
自宅及び自己所有の職場で保管	492	91.1
その他	19	3.5
出版社や管理会社等外部へ保管を委託	14	2.6
貸倉庫、賃貸物件等を利用し保管	11	2.0
公共施設等に保管を委託	4	0.8
合計	540	100.0

■その他（コメント抜粋）

- ・10年以上前の紙の原稿は既に廃棄。・一部返却分は自宅で保管、他は出版社にて保管。
- ・アナログ原稿は引っ越しを機にデジタル化して処分しました。
- ・マネージメント会社の倉庫で保管。・会社の倉庫にて保管。

【中間成果物（マンガ原稿）に関するアンケート調査】

【Q3】 デジタル原稿をお持ちの方にお聞きします。
現在はどうのようにデジタル原稿を保管されていますか？



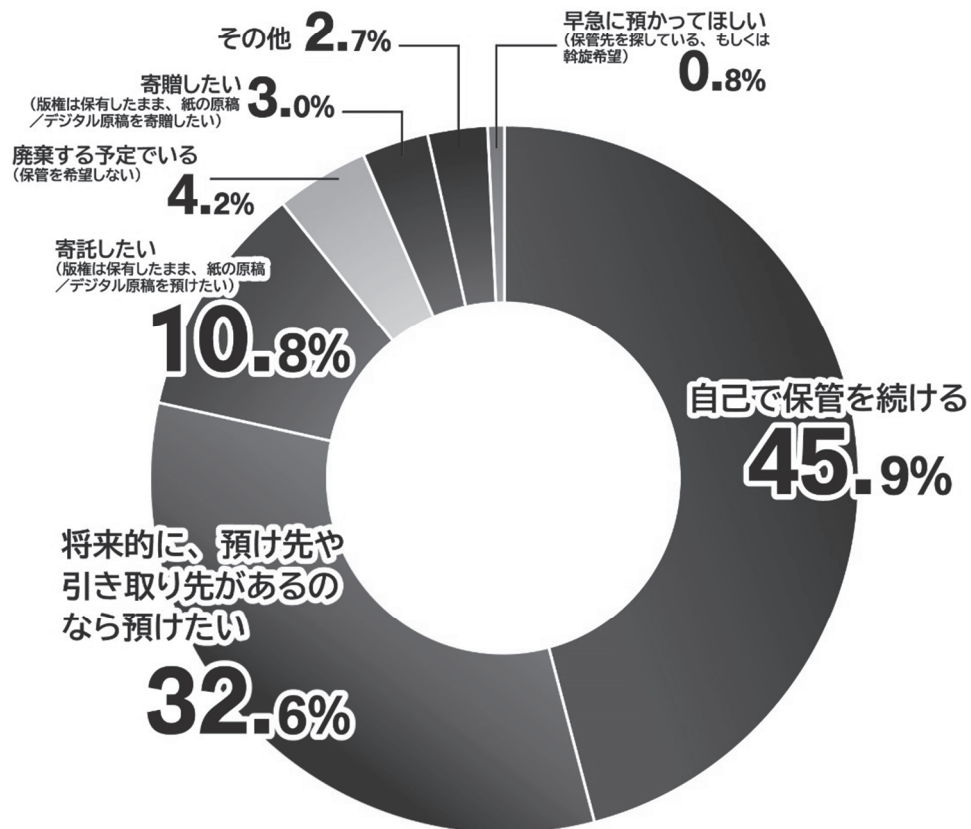
Q3	回答	割合
自己所有の保存機器で保存	381	71.8
クラウドサービス等、外部保存先を利用	126	23.7
その他	24	4.5
合計	531	100.0

■その他（コメント抜粋）

- ・自己所有の保存機器で保存、更にクラウドサービスなど外部保存先と併用しています。
- ・HDD とクラウドを併用。
- ・①外付け HDD に保存②外付け HDD ごと PC をバックアップ③クラウドサービスへ保存。
- ・PC 内 HDD、外付け HDD、クラウドに分けてバックアップを保存しています。

【中間成果物（マンガ原稿）に関するアンケート調査】

【Q4】 今後の保管についてどのようにお考えですか？



Q4	回答	割合
自己で保管を続ける	303	45.9
将来的に、預け先や引き取り先があるのなら預けたい	215	32.6
寄託したい (著作権は保有したまま、紙の原稿 / デジタル原稿を預けたい)	71	10.8
廃棄する予定でいる (保管を希望しない)	28	4.2
寄贈したい (著作権は保有したまま、紙の原稿 / デジタル原稿を寄贈したい)	20	3.0
その他	18	2.7
早急に預かってほしい (保管先を探している、もしくは斡旋希望)	5	0.8
合計	660	100.0

■その他 (コメント抜粋)

- ・将来的にはアナログ原稿は寄贈か贈与、引き取り手がない場合は破棄。デジタル原稿は破棄を予定。
- ・著作権とともに信頼できる出版社に寄贈したい (理想) 。 ・一部保存、一部破棄。
- ・今後の保管をどのようにすればよいかは、まだ悩んでいる状態です。

【中間成果物 (マンガ原稿) に関するアンケート調査】

【Q5】原画保存について、ご意見をお寄せください。

※一部抜粋

■地方の専門施設などが連携し、頑張ってくれていることは大変心強いし大いに感謝しているが、日本の国としての施策を心から求めたい。そういった取り組みが見込めないのであれば、将来的な安心感があり、何よりも志を持った施設であれば他国への寄贈も視野に入れなければならないとさえ考えている。(70代以上)

■年齢的な理由から寄託について考えてきたが、仕事があるあいだは原稿がそばにないと不便。いずれ寄託するにしても出来るだけ近い場所にしたい。小さくてもいいので寄託可能な場所を各県が1～2箇所擁ってくれれば、近いところへ寄託できる。各寄託場所がアーカイブセンターを通じて連携して利活用に当たれば、全国にある原画が活用可能になるのではないか。(70代以上)

■自分が生存中は出来る限り手元に保管していきたい。死後はすべての原稿を然るべき公的施設で保存管理して欲しい。このように作家の意思を家族以外に伝えておける管理システムがあれば有り難いと思います。(60代)

■自分の死後は家族に原稿を託すつもりであるが、その家族も保管できなくなればどこかに預けるしかない。将来的に安心して寄託できる機関があれば、自分としても他の漫画家の方達もそれが一番望ましいのではないかと思う。(60代)

■漫画の原稿は大事な作品です。きちんと管理して残して、いろんな方に見て頂けたりしたらいいなと思います。ただ私自身の場合ですが、アナログ原稿は読み切り作品のものしかなく連載作品はすべてデジタルなので、生原稿のような文化的財産になるのかな…?と疑問もあります。作画のツールは違えど漫画という作品なので財産として扱って頂けたら嬉しいです。(30代)

■ずっと頭を悩ませ続けた問題です。紙原稿はスキャンしてデータ保存後、廃棄を考えていましたが、他の方法があるならば是非お願いしたいです。(50代)

■有名無名に関わらず、等しく原稿を保存したり、作家の要望に応じて販売できるサイト等があると良い。(40代)

■歴史的価値のある有名作家の紙原稿は漫画美術館等で保管してほしい。(50代)

■評価の高い漫画の紙の原稿は保管して欲しいが、全ての漫画において実施するのはコストが高だろうと思う。(40代)

■作家や家族の意思によりますが、原稿は技術・文化の歴史的資料になりうるためできるだけ保存するのが好ましいかと思います。自己保管やご家族への譲渡、また資料館や博物館などといった施設の建設が可能であればそういった場所へ寄贈したいと思います。また現状では難しい問題かと思いますが、デジタル原稿に関しましては保存先から流出を防ぐための厳重な措置が必要と思われます。(20代)

■個人個人のIDのもと、自由にデータの出し入れができるファイルサーバーがあれば助かると思います。(30代)

■漫画が日本の文化的財産だと言うなら公的機関がデジタルでも良いので完全保管をすべきである。(60代)

■保存・管理体制がきちんと出来ているのは勿論ですが、一般の人も見たいと思えば見られる展示施設を持つ環境があるのが望ましいです。それには交通の便がよいことも重要と考えます。例えば、映画なら京橋フィルムセンター、マンガならベルギーマンガ博物館のような施設が出来ると良いと思います。(60代)

【中間成果物（マンガ原稿）に関するアンケート調査】

調査レポート 2

アニメーション制作者実態調査 2023

1. 調査の趣旨と概要

現時点での「アニメーション制作者の仕事や生活の現況、及びアニメーターの意識の実態を明らかにする」ことを目的として、「シナリオ、絵コンテ、監督、演出、総作監、作監、原画、LO ラフ原、第二原画、3DCG アニメーション、動検、動画、色彩設計、色指定、仕上げ、仕上げ検査、美監、美術、キャラデザ、プロップ、版權、撮影、編集、プロデューサー、制作進行、デスク、その他」などアニメーション制作に従事する方々を調査対象として、郵送とウェブアンケートを併用し、2022年10月14日から同年12月9日までに429件の回答を得た。

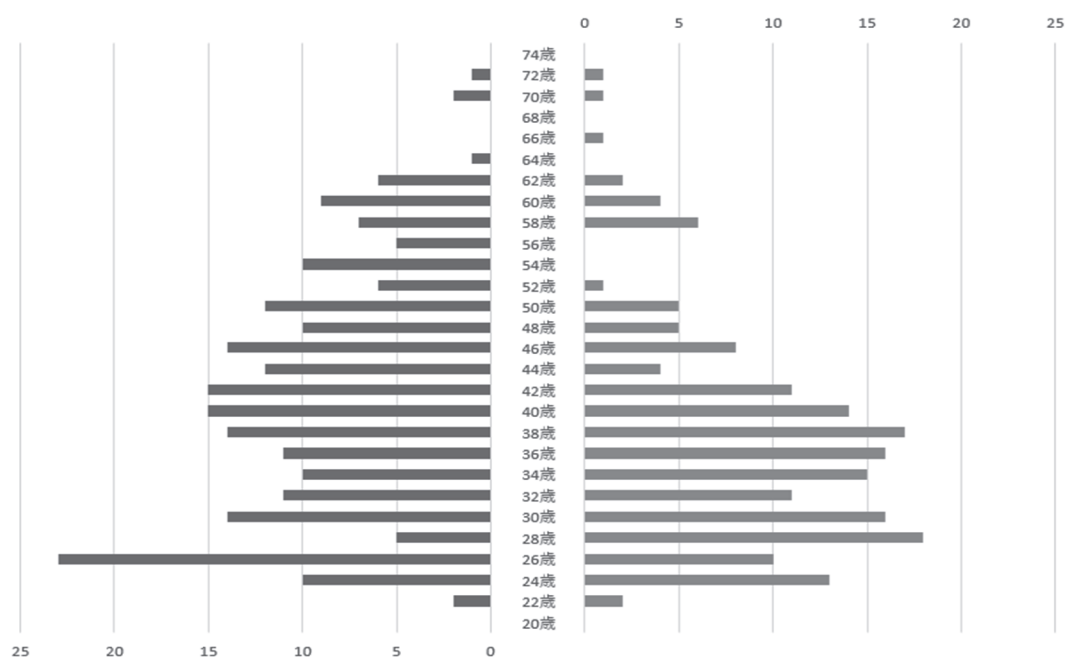
2. 調査結果の概要

項目	種別	値
性別	男	53.9 %
	女	44.0 %
年齢	平均値	38.8 歳
勤続年数	平均値	15.7 年
年収	平均値	455.5 万円
	中央値	422.5 万円
労働時間	1日平均値	8.84 時間
	1月平均値	198.3 時間
休日	1月平均値	6.8 日
配偶関係	配偶者なし	57.4 %
	配偶者あり	38.6 %
子どもの有無	子どもなし	79.5 %
	子どもあり	20.5 %

調査レポート 2

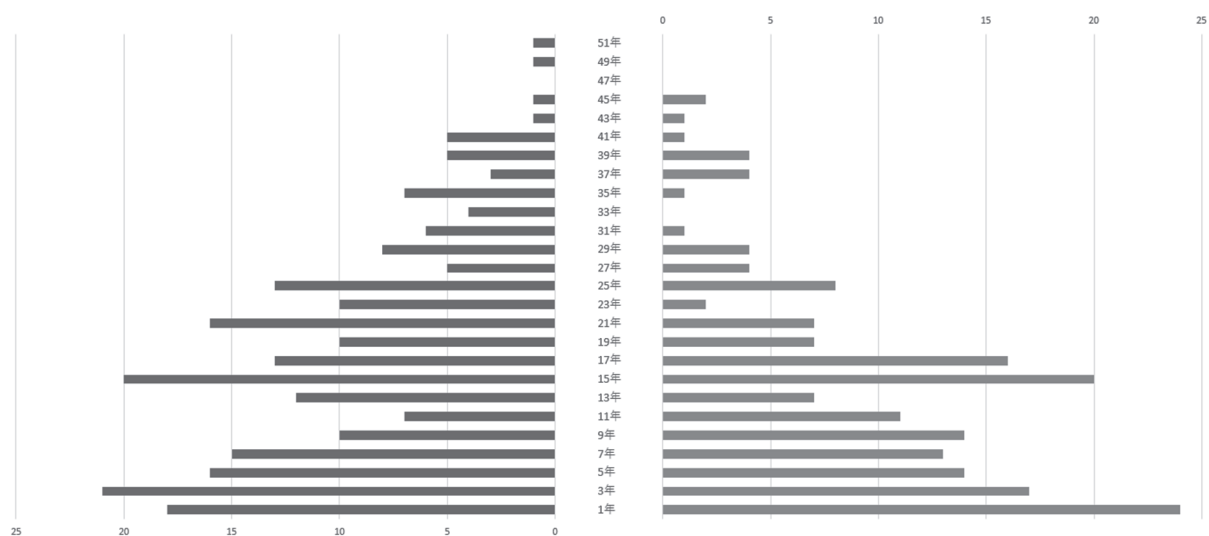
3. 回答状況 (抜粋)

3.1. 年齢・性別



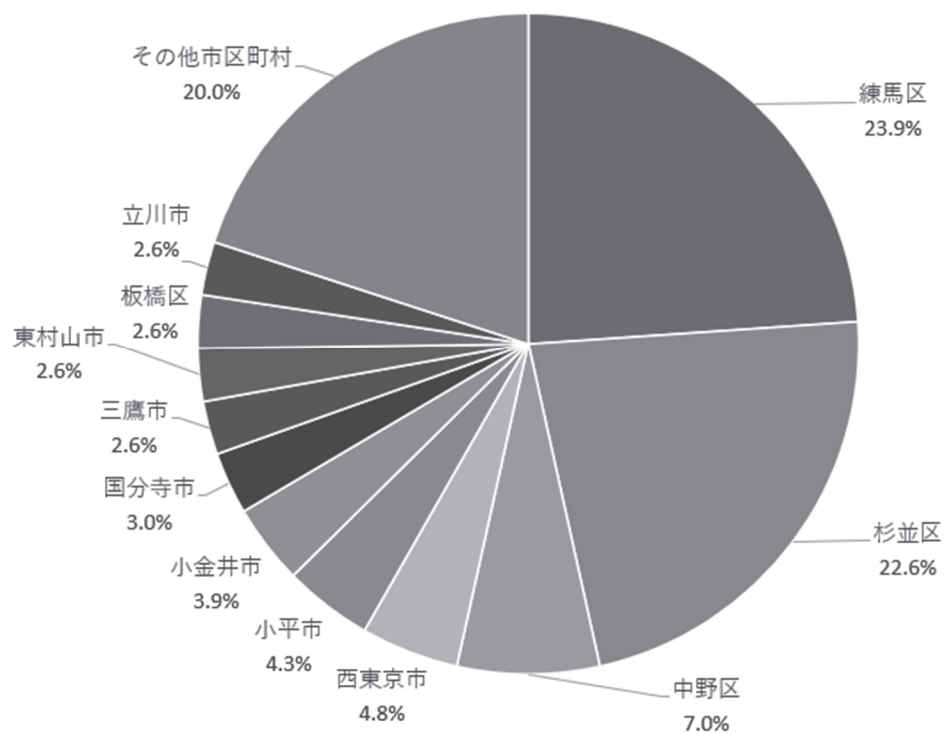
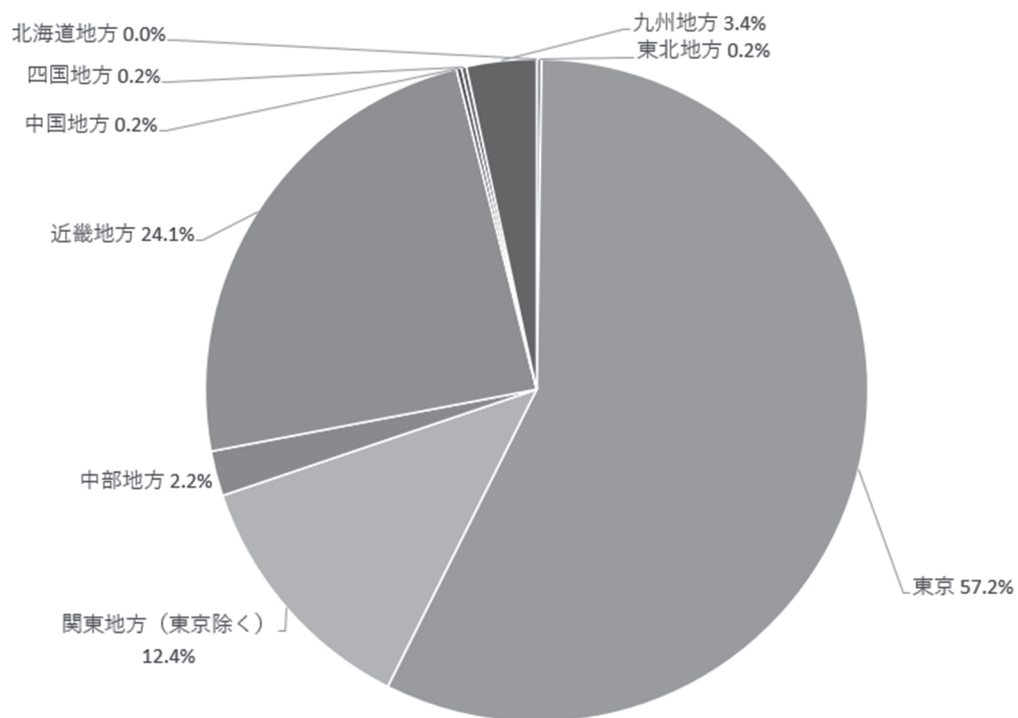
性別の割合 男性 53.9% / 女性 44.0% / その他 2.1%
 平均年齢 全体 : 38.8 歳 / 男性 : 40.7 歳 / 女性 : 36.6 歳

3.2. 仕事経験年数



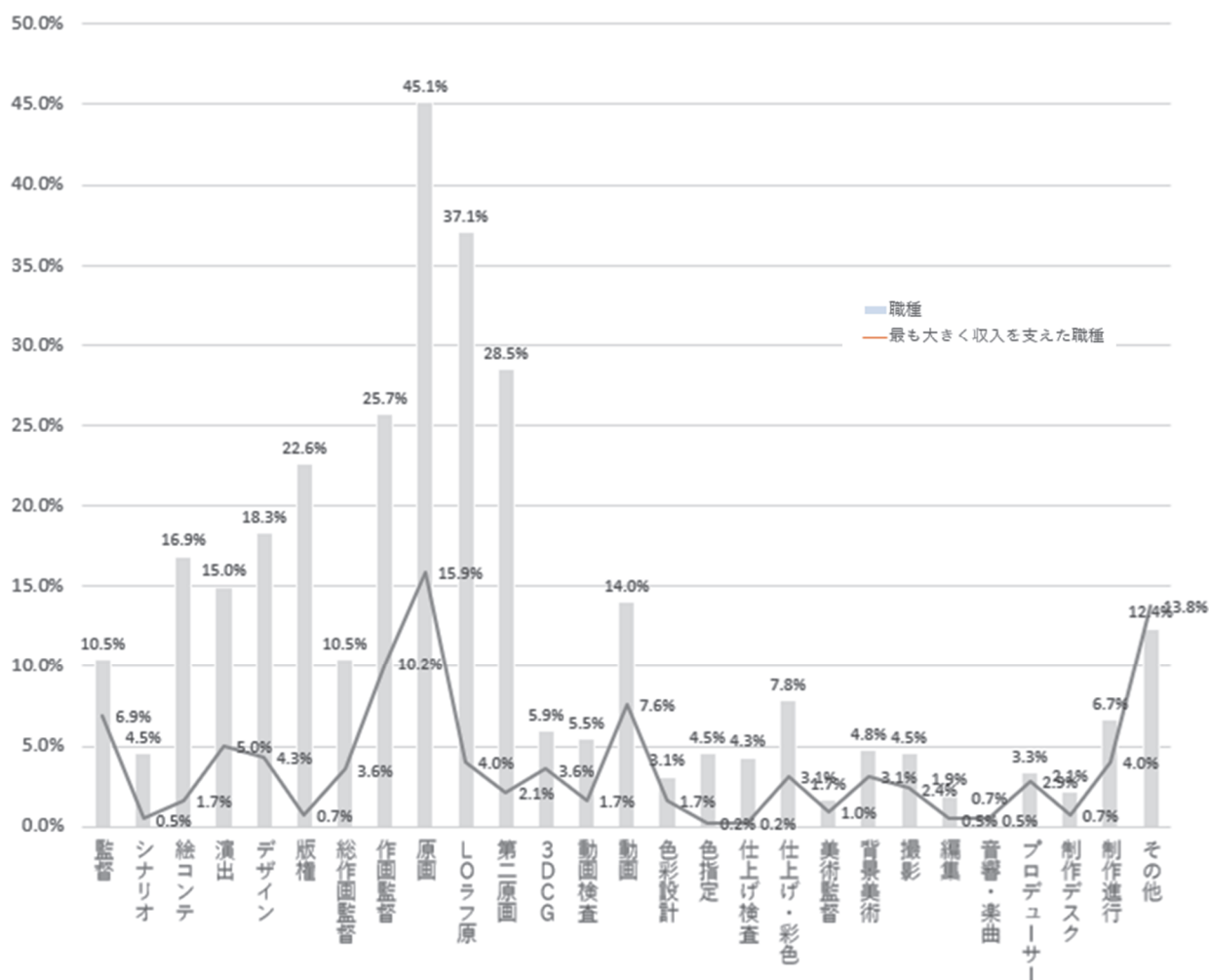
平均経験年数 全体 : 15.68 年 / 男性 : 17.26 年 / 女性 : 13.90 年

3.3. 居住地



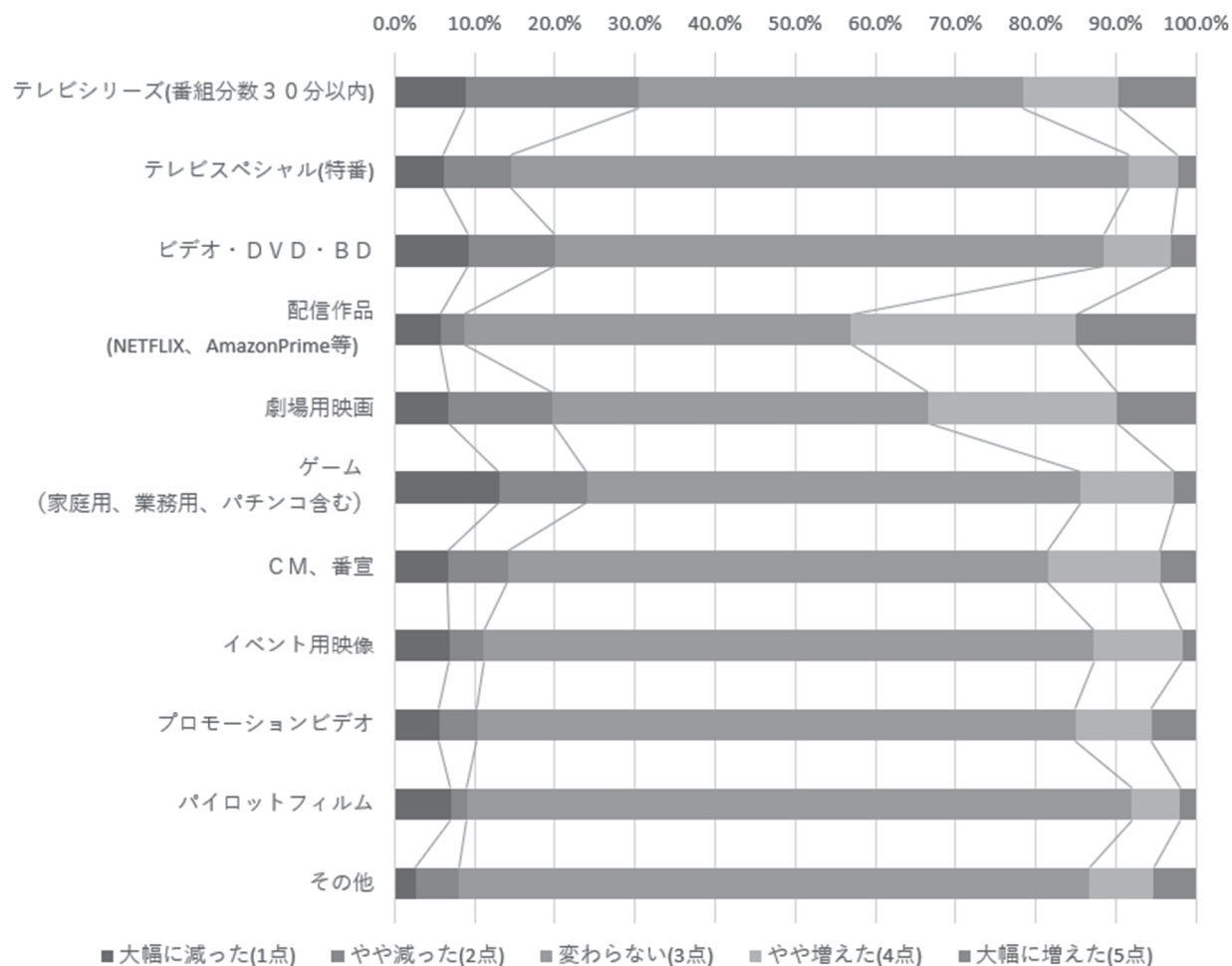
調査レポート 2

3.4. 携わった職種、最も収入を支えた職種



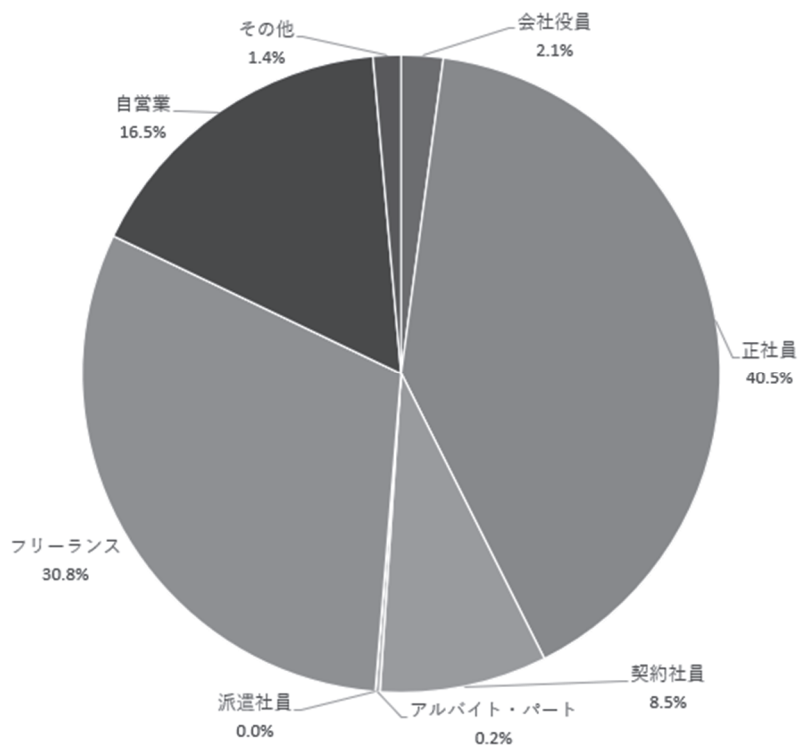
調査レポート 2

3.5. 仕事の機会の増減

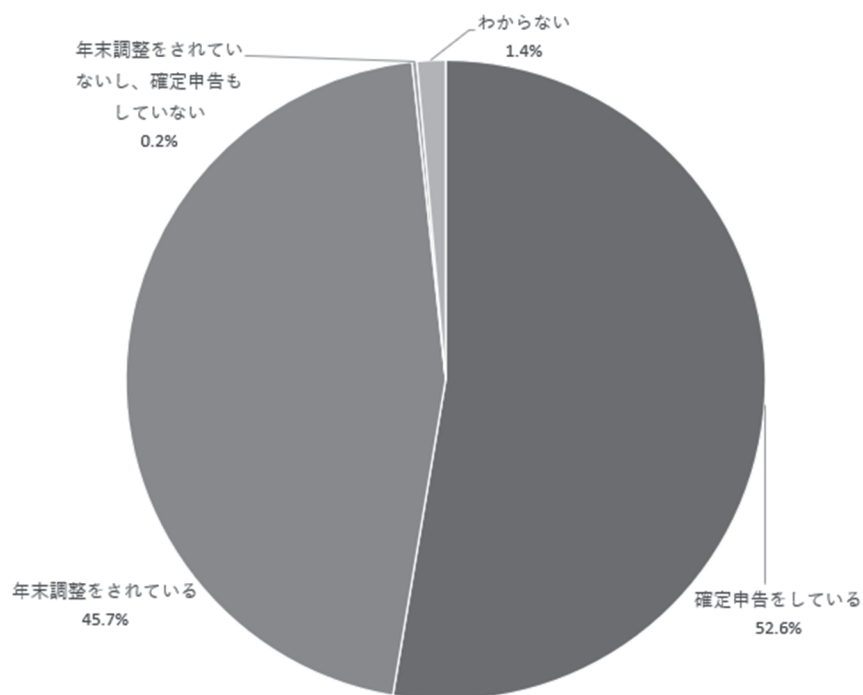


調査レポート 2

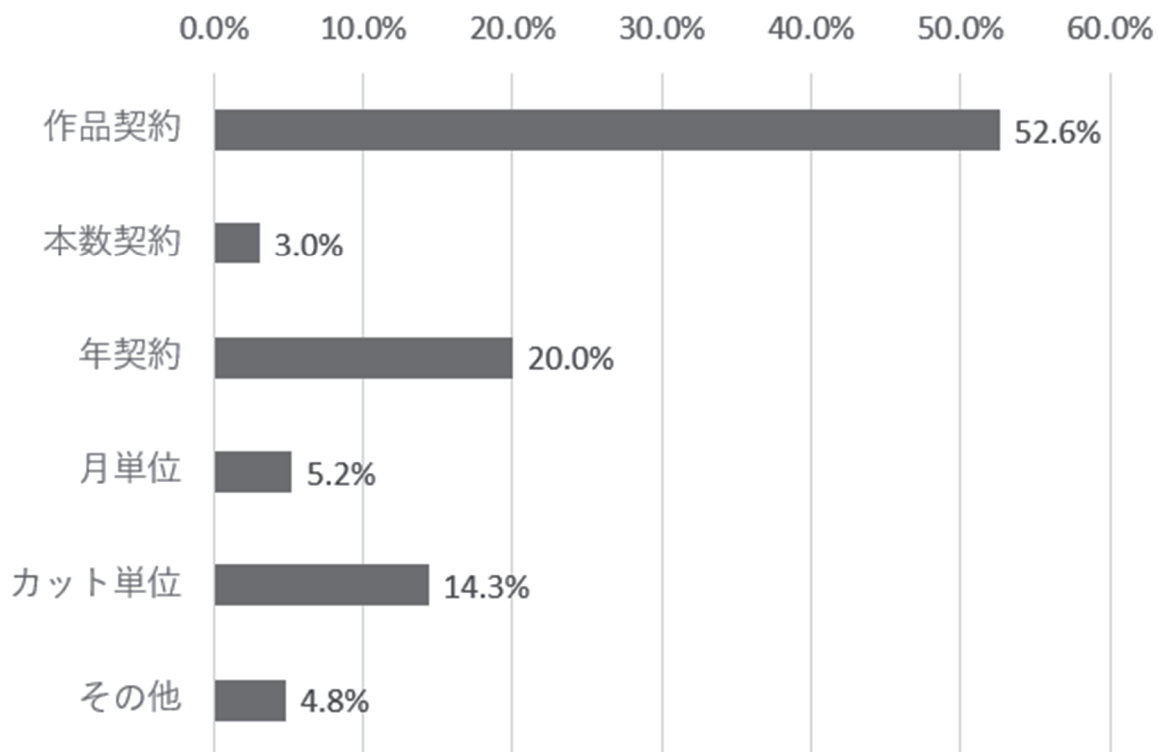
3.6. 就業形態



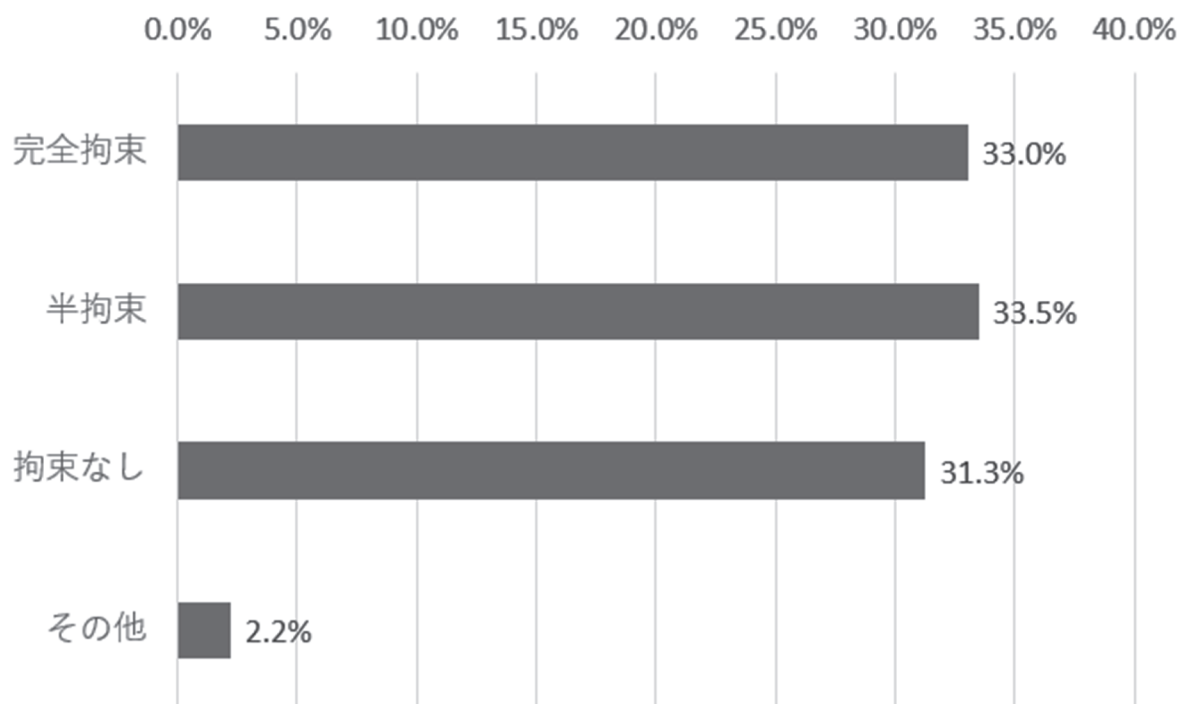
3.7. 確定申告又は年末調整の状況



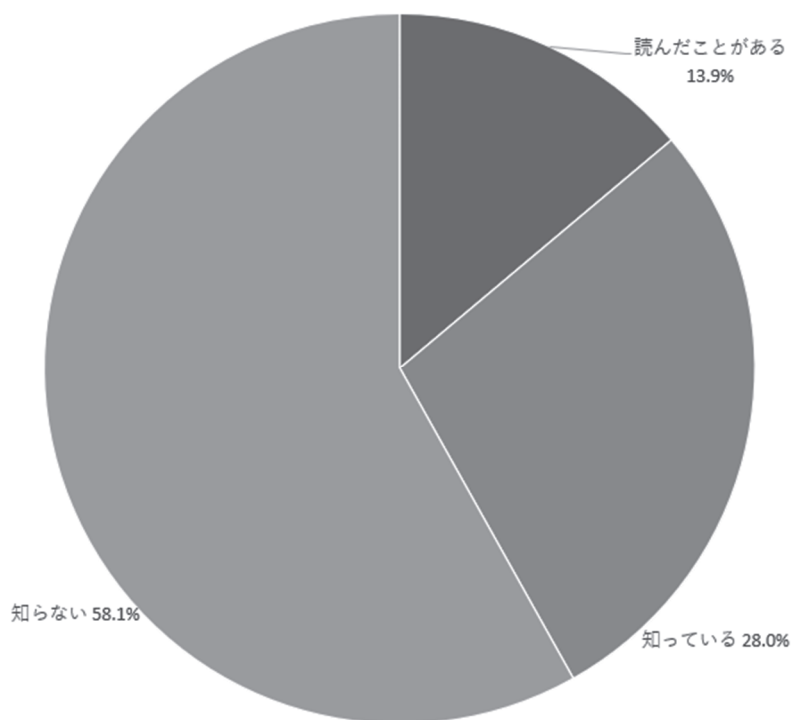
3.8. 契約締結状況①：契約形態



3.9. 契約締結状況②：拘束契約

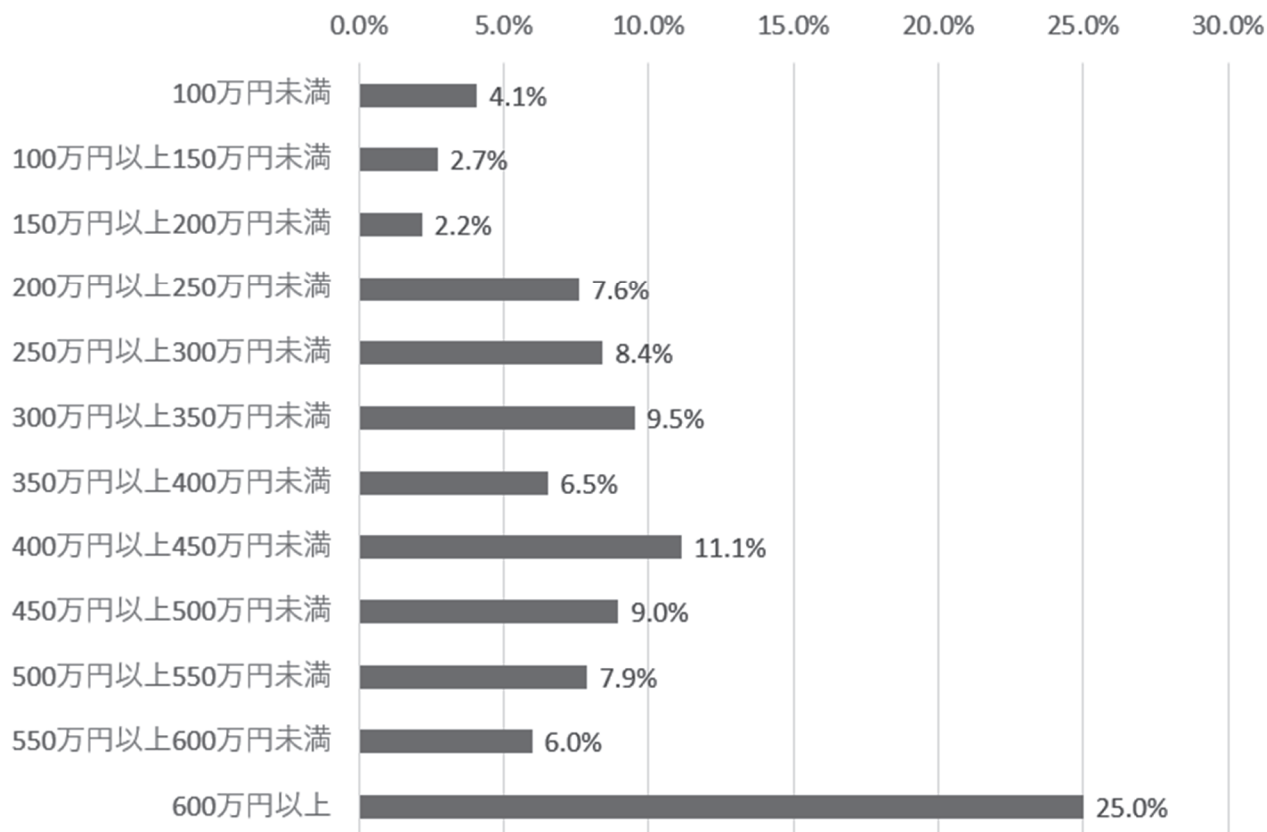


3.10. ガイドラインの認知



調査レポート 2

3.11. 年収

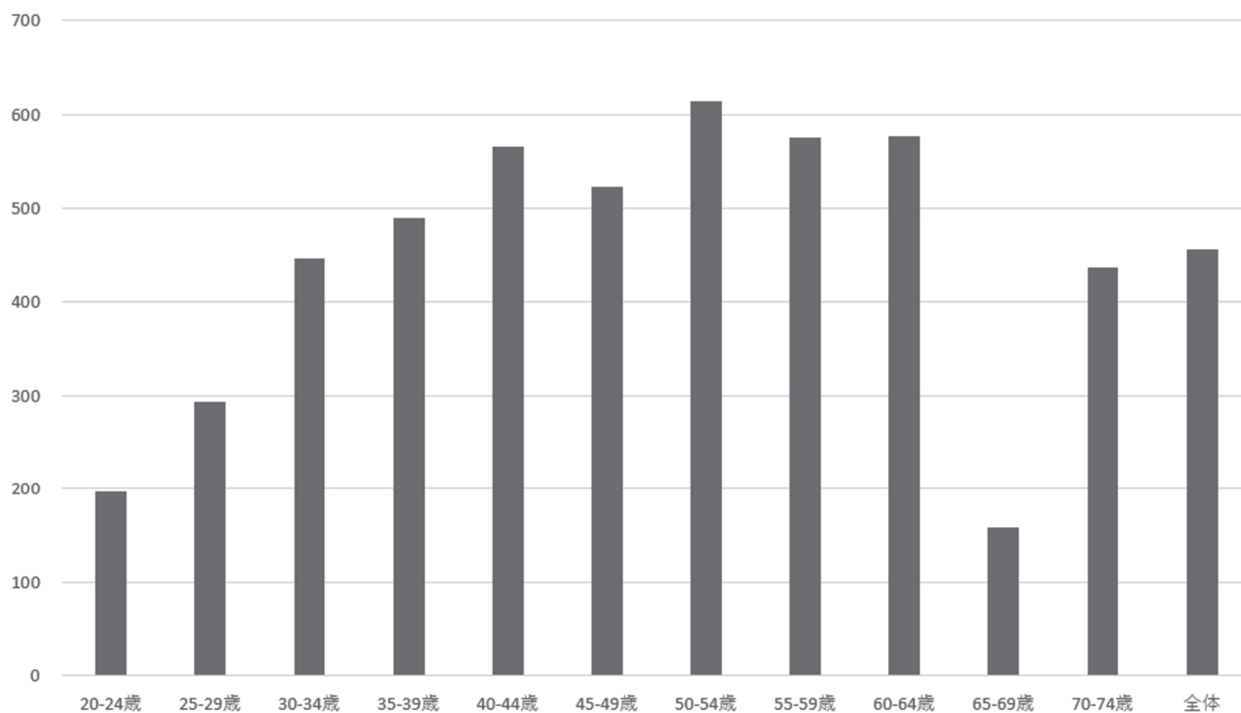


N (件数)	368
平均値	455.50
中央値	422.5
最頻値	400
標準偏差	225.57
最小値	18 (0は除く)
最大値	1,080
第一四分位	300
第三四分位	615

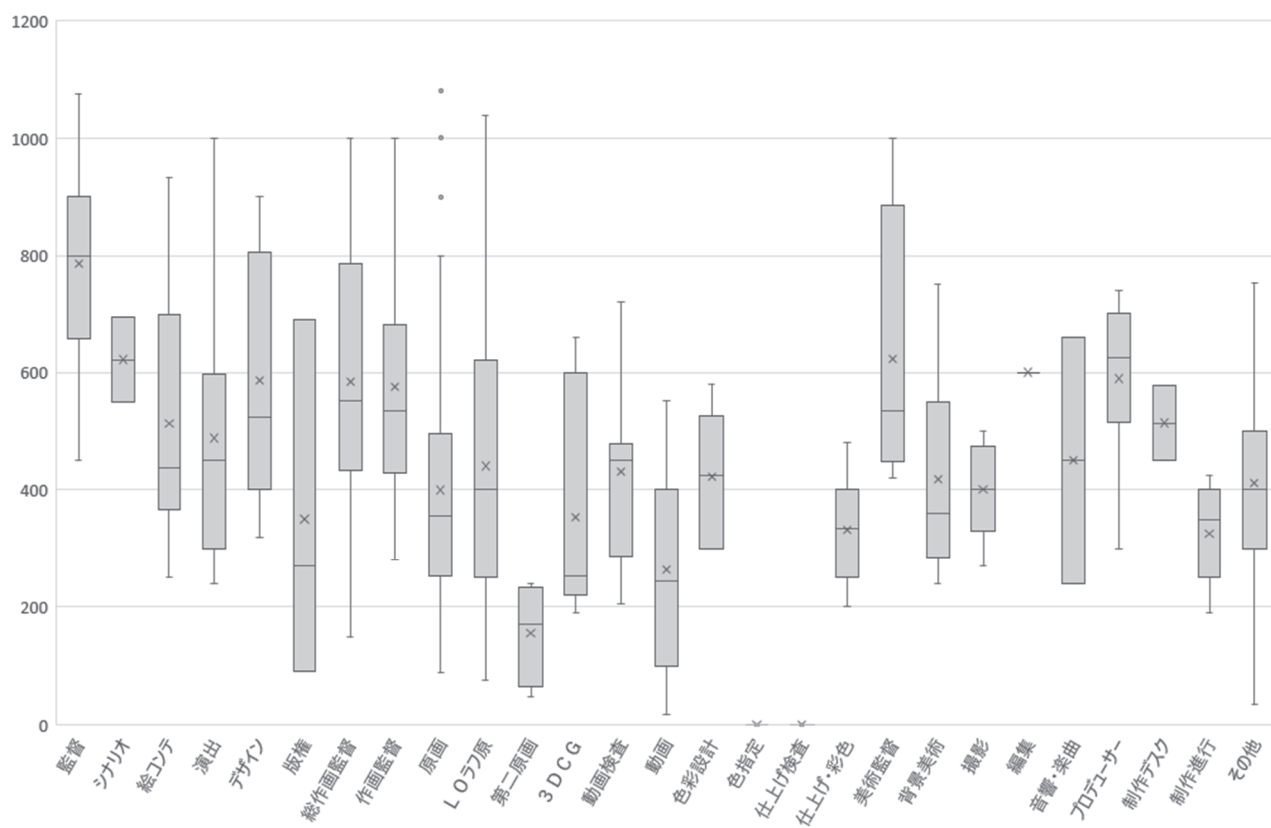
単位：万円

調査レポート 2

3.12. 年齢階層層別平均年収

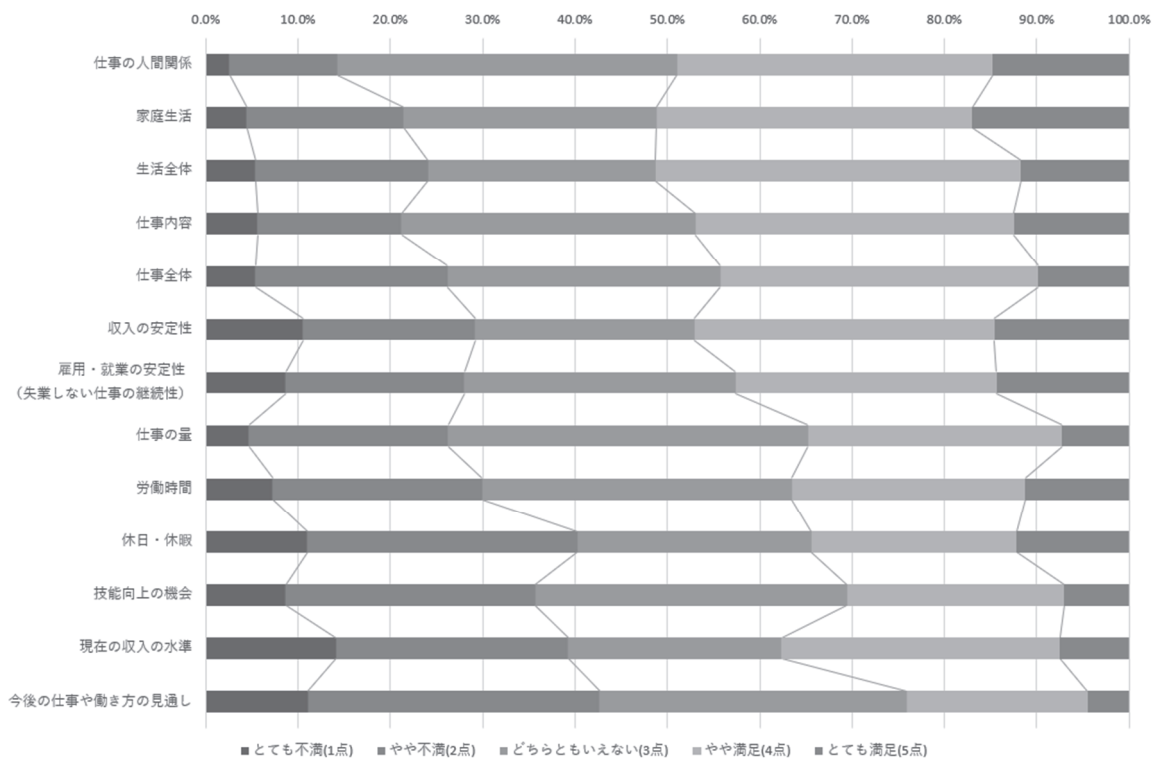


3.13. 職種別年収

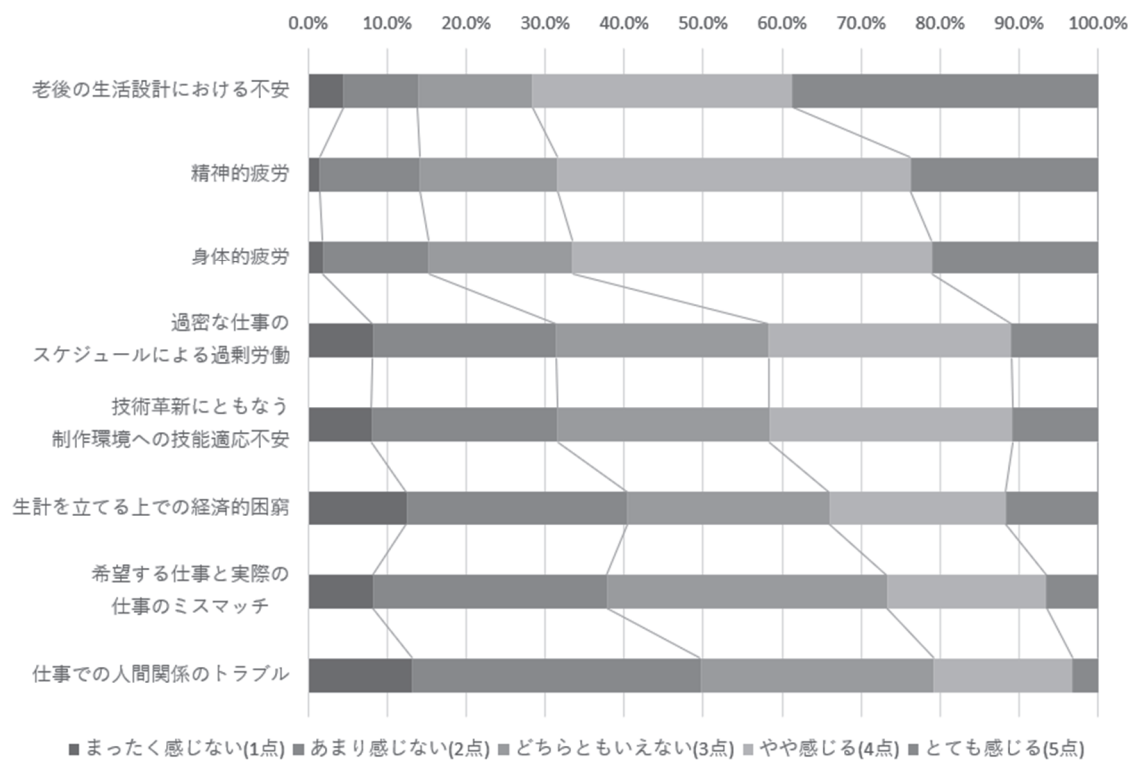


調査レポート 2

3.14. 生活・仕事の満足度

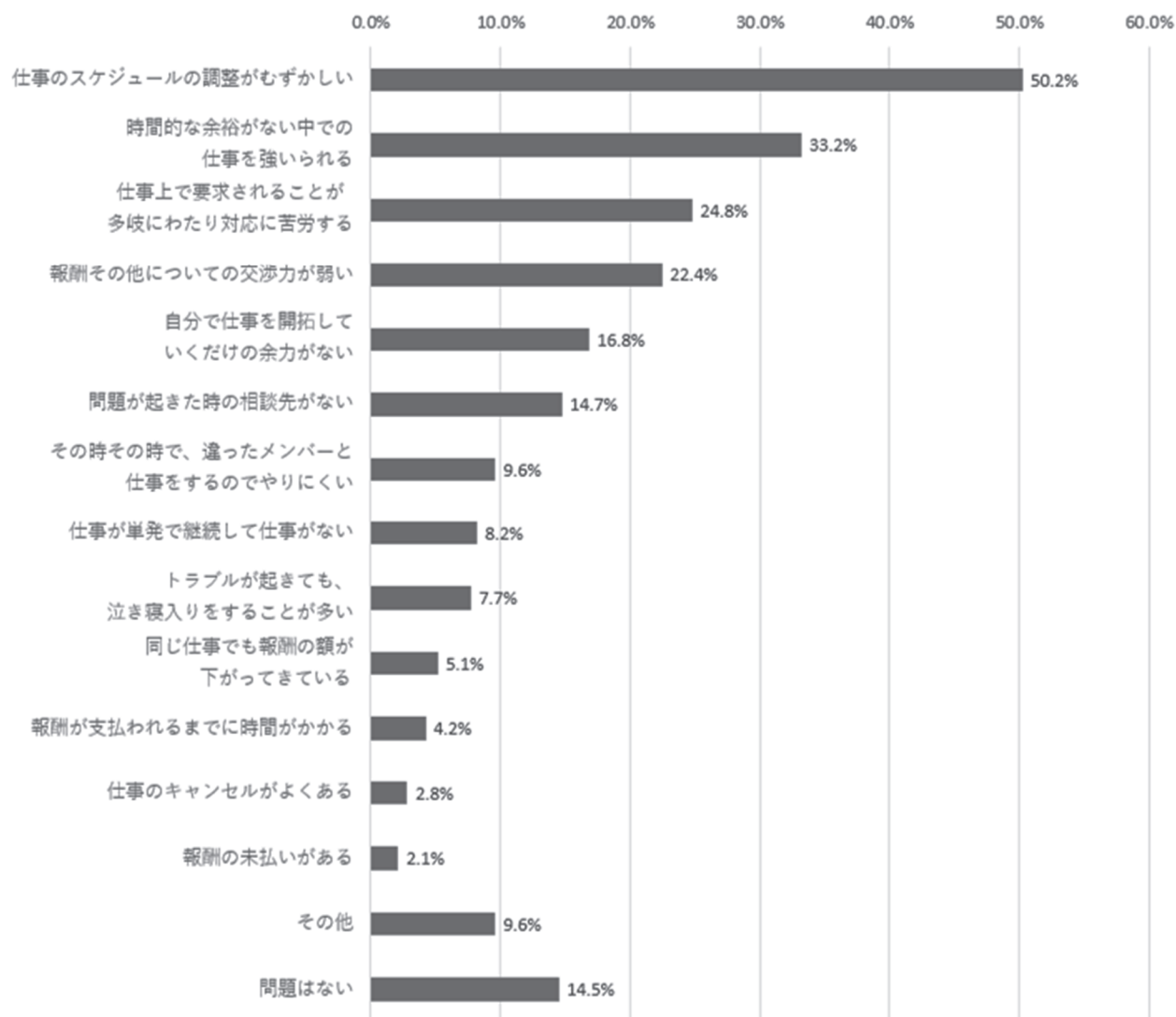


3.15. 生活・仕事の状況



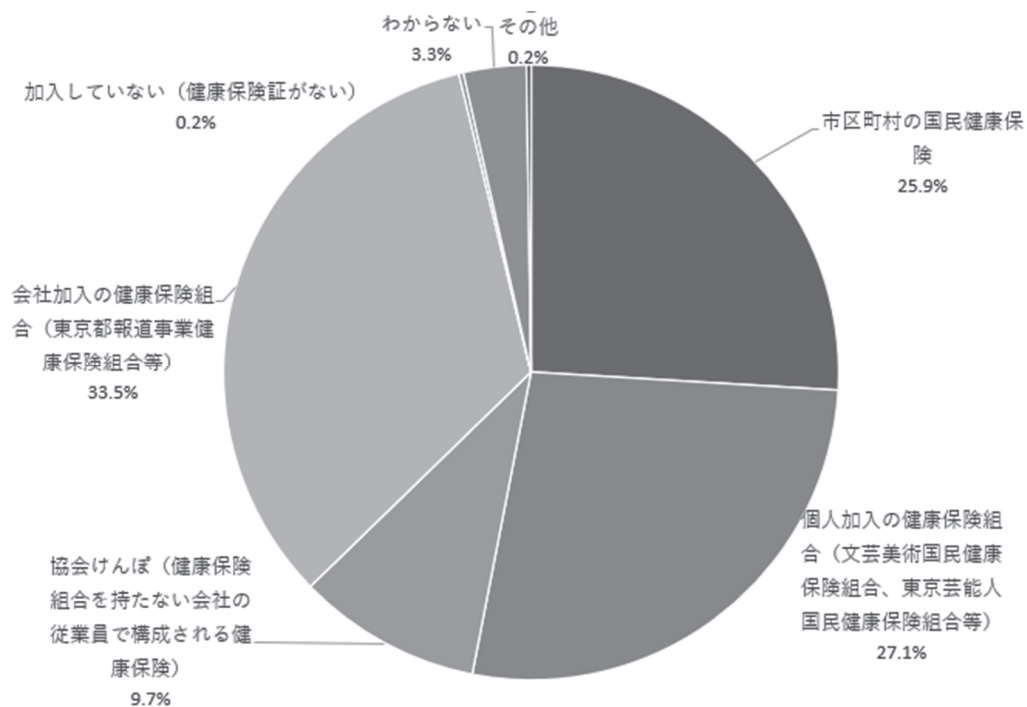
調査レポート 2

3.16. 仕事をする上での問題

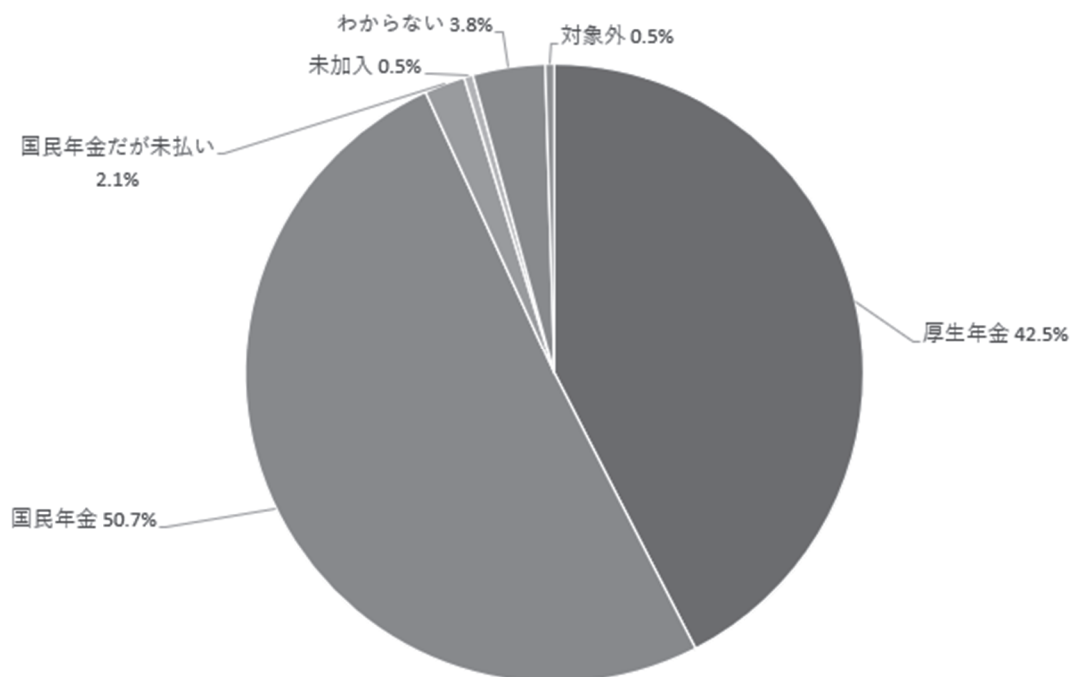


調査レポート 2

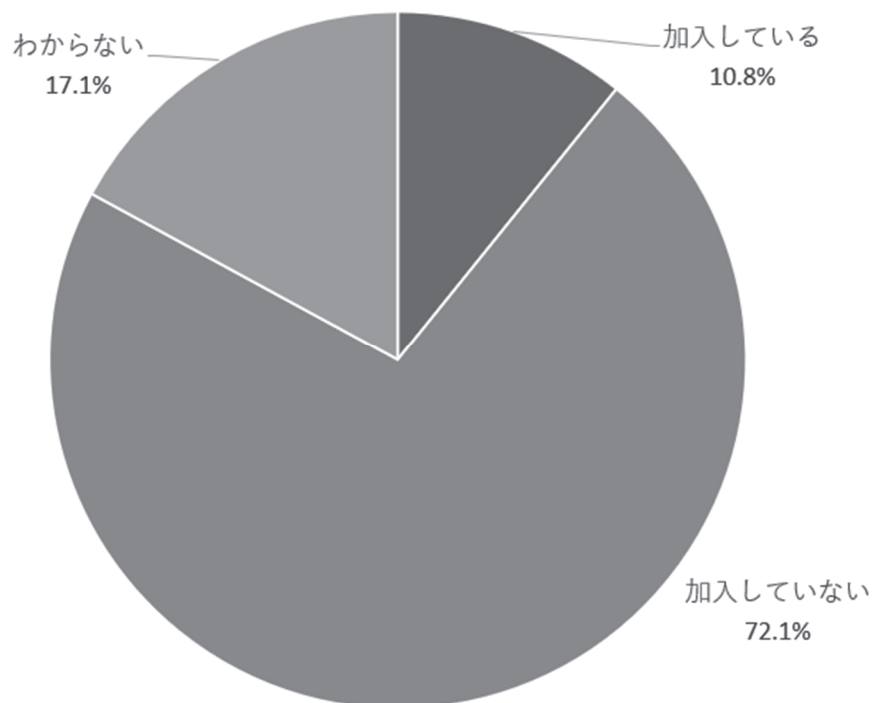
3.17. 加入健康保険の形態



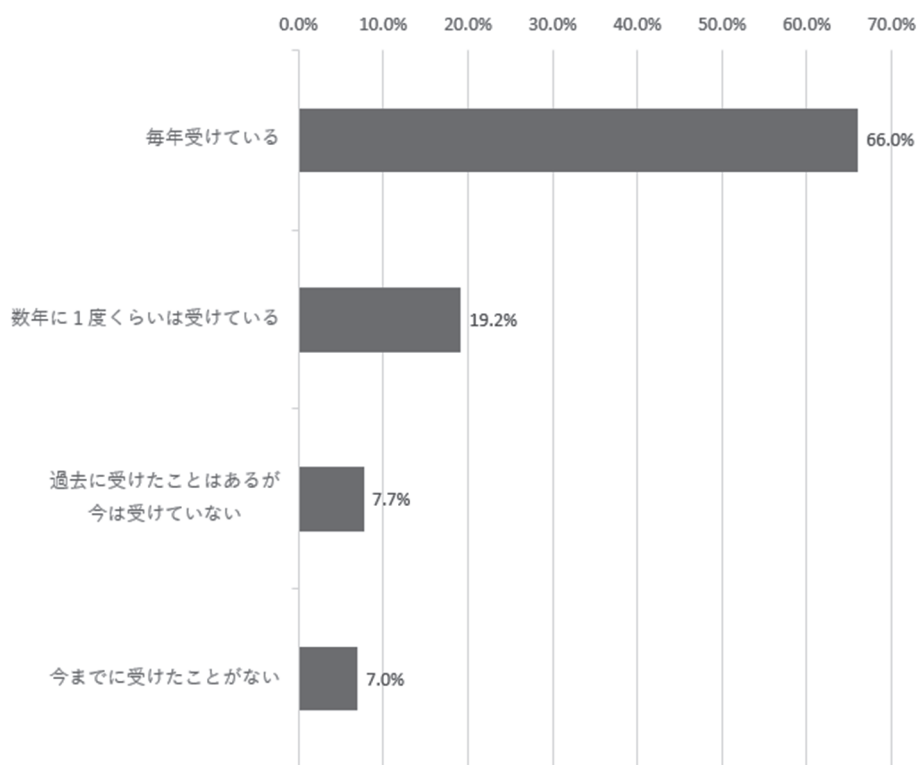
3.18. 年金の加入状況



3.19. 労災保険加入状況

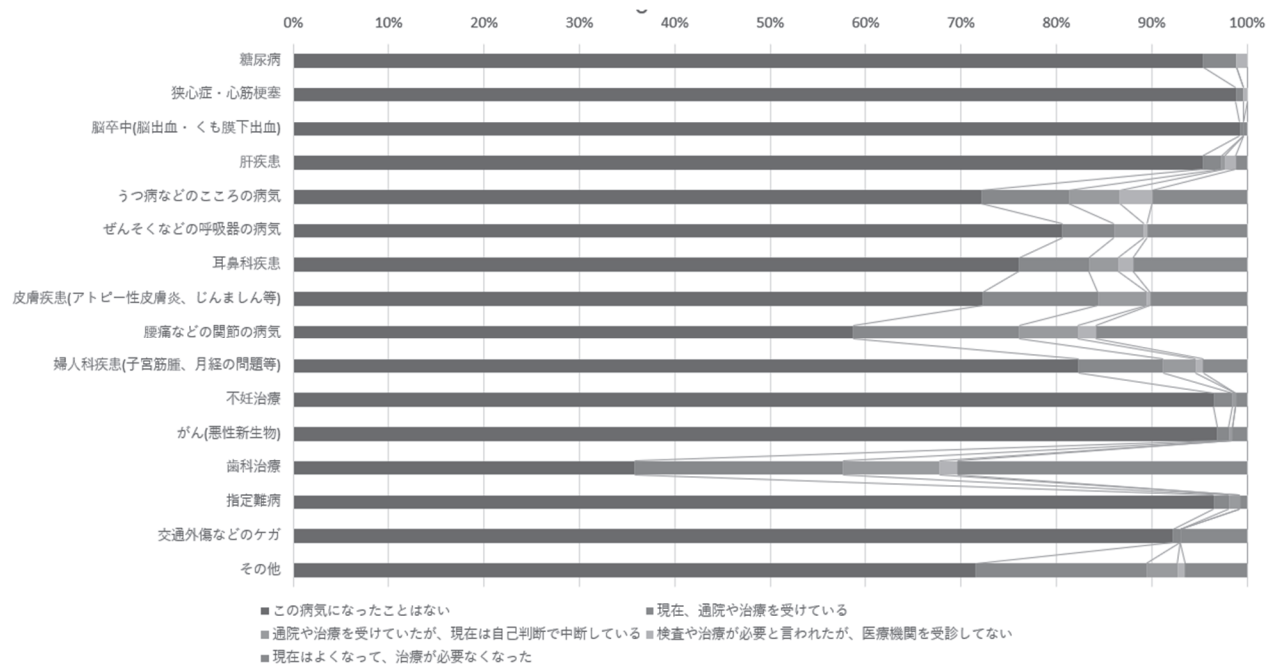


3.20. 健康診断の受診状況

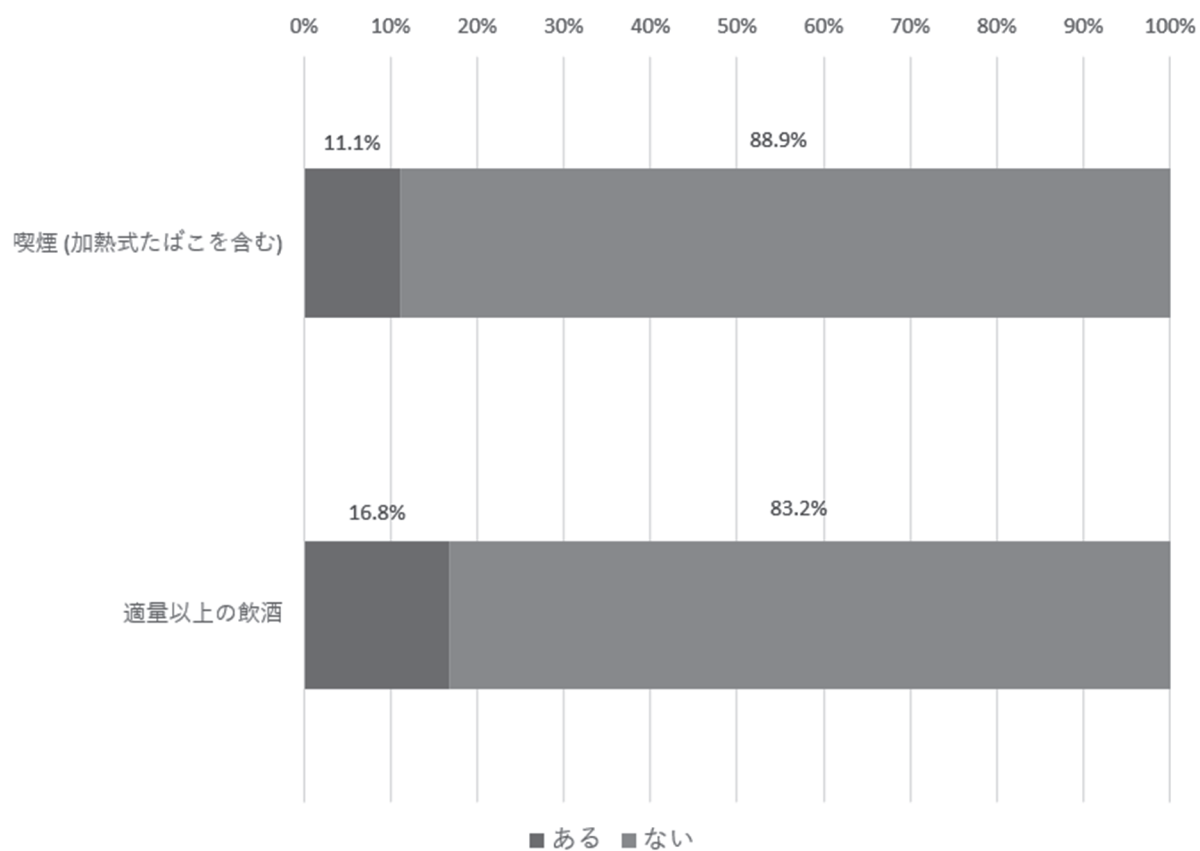


調査レポート 2

3.21. 病気・ケガでの通院

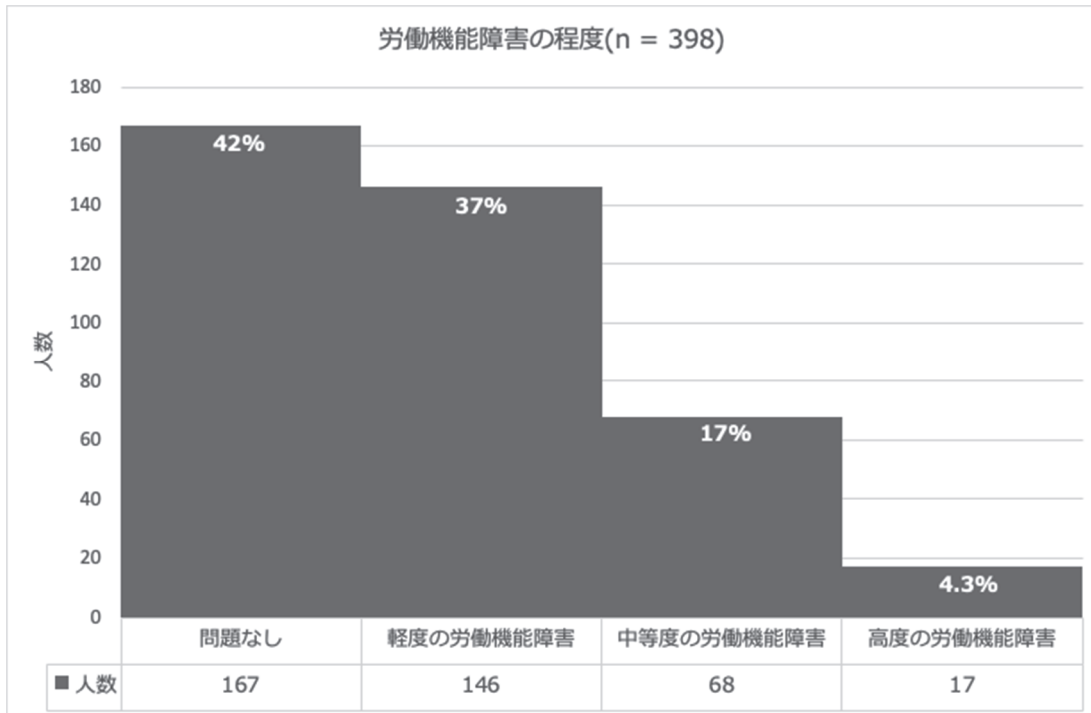


3.22. 飲酒・喫煙



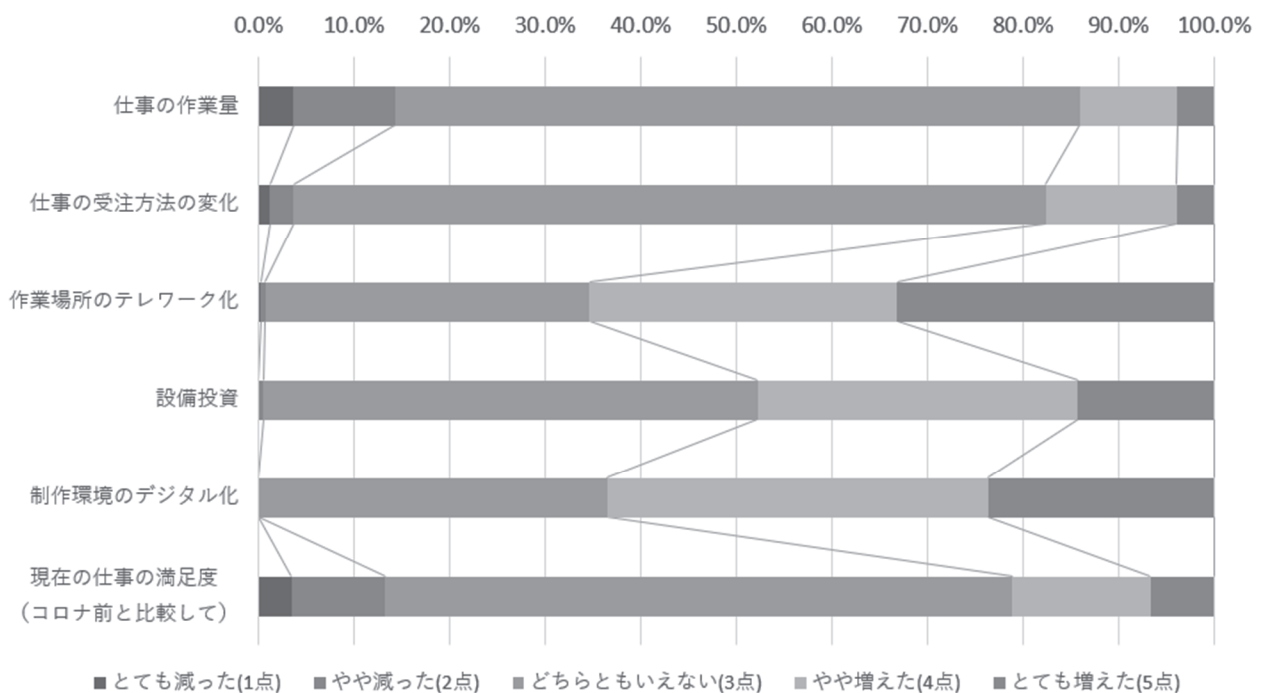
調査レポート 2

3.23. 労働機能障害の程度



本調査は産業医科大学の協力を得て、WFun (Work Functioning Impairment Scale) を用いて労働機能障害の程度を調査した。

3.24. 新型コロナの影響



調査レポート 3

アニメ中間成果物等の管理状況等に関する基礎調査

第1章 事業概要

1.1 目的

昨今、アニメーション業界周辺において、作品の製造過程において発生する中間成果物（制作工程上発生する文章、絵、フィルム、各種データなど。名称については中間制作物などともいう。以降、本書では「中間成果物」とする。）に対する関心が高まっており、その価値や保存について、各種メディアでもとりあげられている。

1980年代のアニメブームによって、アニメーションの制作過程が雑誌メディアなどで専門的に紹介されるようになってから、一部のファン、メディアの間では作品の素材となる原画、セル、背景などを中心に中間成果物に関心が強くなり寄せられるようになった。アニメーション作品は、そもそも連続した動きを表現する絵で構成されているところ、アニメーション映像の原点である中間成果物に興味を寄せられることは、ある意味必然とも考えられる。

しかし、商業アニメーションの制作過程では、中間成果物、特に原画や動画、セルといった素材は一つの作品、シリーズを通して大量に発生する。なによりも完成した作品そのものの保管が最優先であるため、中間成果物の多くは、作品完成後、産業廃棄物として処分されていた。しかしアニメブームによって、廃棄されていた原画やセルが専門のショップなどで販売されたり、出版物に掲載されるなど、中間成果物は価値あるものとして、ある種のコレクションやアニメ研究の対象として取り扱われるようになっていった。

アニメーション業界でもそうした動きを受けて中間成果物に価値を認め、資料として保管する動きもある。しかし、作品数が年々増えているなか、保管したくとも保管しきれないという意見も多数ある。しかしながら、業界の中で中間成果物が現在どのように扱われているかの根拠のある情報はまったくなく、伝聞のみで語られていたのが実情であった。

本事業では、今後の中間成果物の保存・保管を目的とすべく、今、アニメーションの制作現場で中間成果物がどのような状況に置かれているのか、今後の対応を検討するための予備的な調査として行なうものである。

1.2 実施内容(概要)

アニメーションの製作会社、制作会社、制作請負会社、背景会社及びCGスタジオ等、アニメに関する中間成果物の制作に従事または関連する事業者に対し、自社に関わる中間成果物の保存・保管状況についてアンケートを依頼し、ご回答いただいた（送付 64 件、回答 41 件、回答率 64%）。

1.3 実施体制

本事業の実施体制は以下の通り。

調査レポート 3

委託者：文化庁 令和4年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業事務局

受託者：特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構(以下「ATAC」という。)

担当：辻 壮一 (ATAC 研究員)

三好 寛 (ATAC 事務局長)

田中美津子 (ATAC 事務局)

永島 収 (ライター、業務委託者)

1.4 実施スケジュール

2022年12月10日～	アンケート項目の検討 アンケート対象会社の連絡先調査
2月20日～	アンケート依頼開始締切
2月28日	アンケート締切 ※一部延長
3月	アンケート結果分析、報告書作成

第2章 成果・課題

アニメーションの制作会社、制作会社、制作請負会社、背景会社及びCGスタジオ等、アニメに関する中間成果物の制作に従事または関連する事業者に対し、自社に関わる中間成果物の保存・保管状況についてアンケートを依頼し、ご回答いただいたデータを解析した(送付64件、回答41件、回答率64%)。

調査に協力してくださった各社としては、中間成果物に価値を感じ、保存・保管をしたい意向を有することが判明した。しかしながら、費用対効果や、日本の商業アニメーションの制作体制自体が、ここ数年ではほぼデジタルベースに変わったことにより、従来は紙その他有体物であった中間成果物についても、デジタル化して保存、廃棄の方向に急速に進んでいることもまた強く感じられた。

さらに、中間成果物の保存に携わる業界の方々も横のつながりが薄く、アーカイブにあたっての情報や状況などが共有されていないことも、関わる人の中での不安要素になっていることも感じられた。

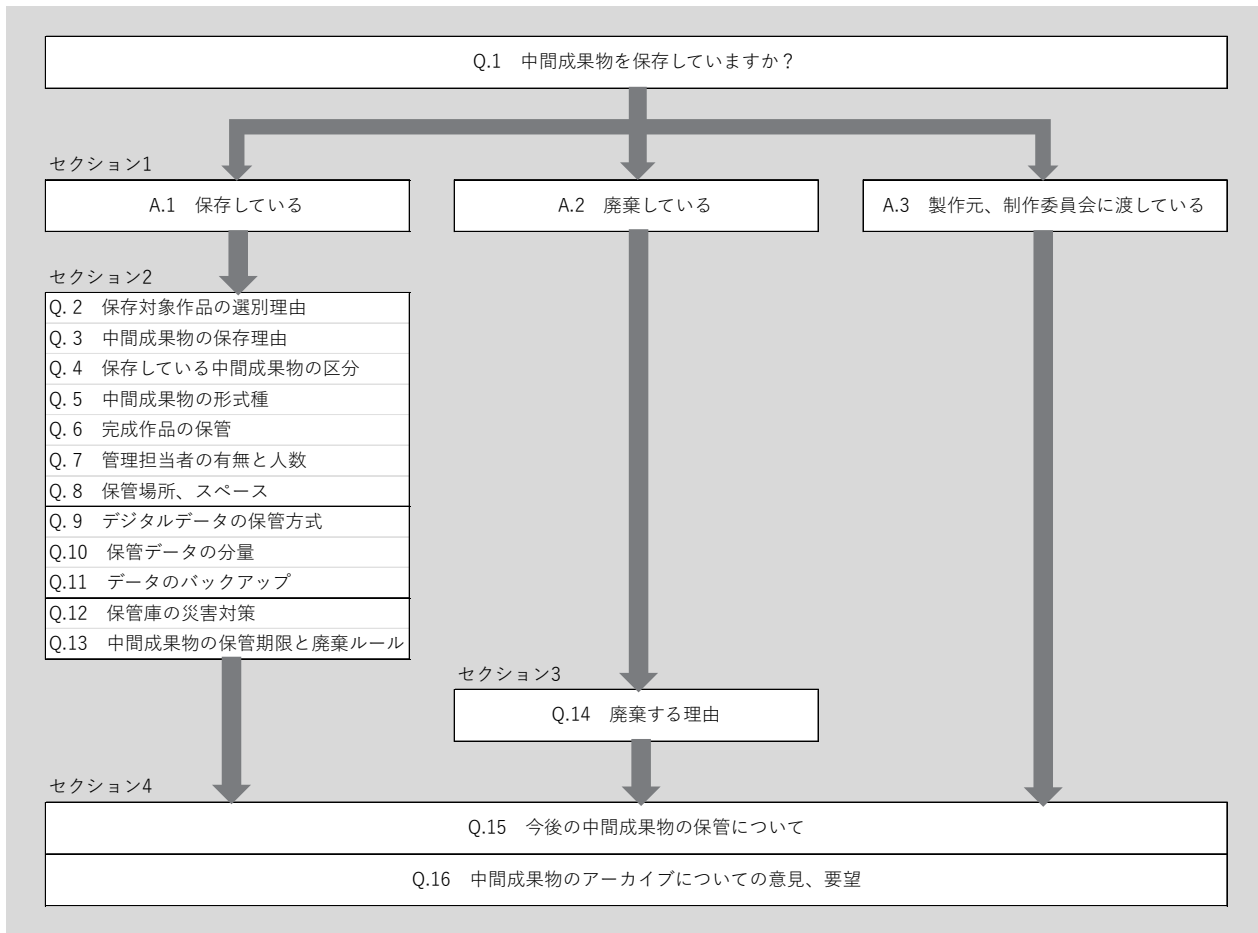
第3章 実施内容

今回は各社における中間成果物の取り扱い状況の全体的な概要を掴むことが目的であるため、返答いただく各社の負担とならないよう、アンケート形式とした。各社様にはメールにて Google form の URL を送り、そこからアクセスし返答いただいた。

調査に際しては、「会社名」「業種」「所在地」「創業年」「記入者」の情報も記入いただき、データ集計上の分類情報として使用したが、本書内における会社名の表記については、秘密保護等の観点から、業種及びイニシャルにとどめることとした。

アンケートの具体的な設問内容と形式は、以下のとおりである。

調査レポート 3

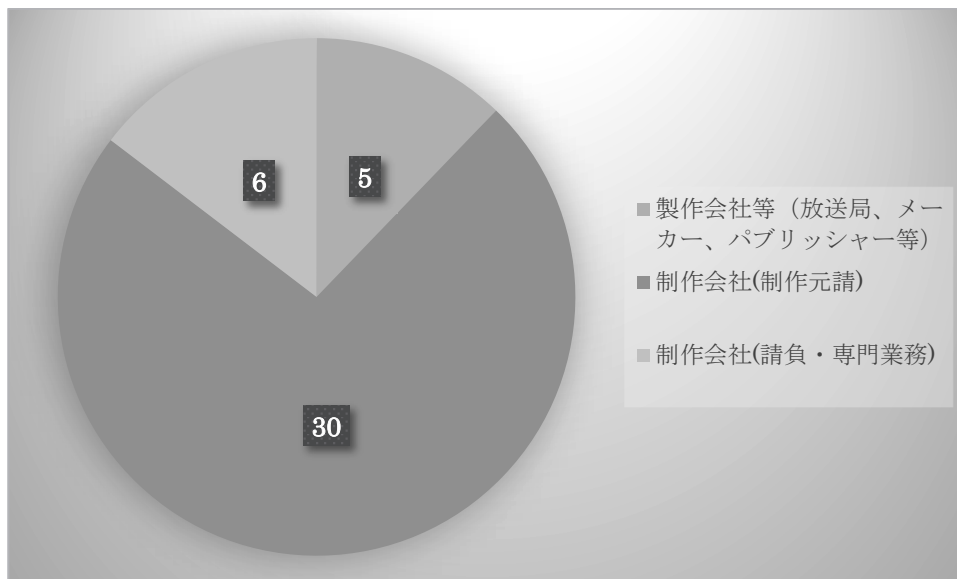


セクション1の回答から三つに分岐し、中間成果物を「保存している」会社にはその状況の詳細を選択式(+一部記述)で回答していただき、「廃棄している」会社には廃棄の理由、そして前二者のいずれについても今後、中間成果物の保管をどのようにしていくのかについて、見解をいただいた。

最後に、今回の調査事項に対しての意見、要望を自由記述式で記入していただくことにより、選択式のアンケートだけでは拾いきれない意見の収集を行なった。

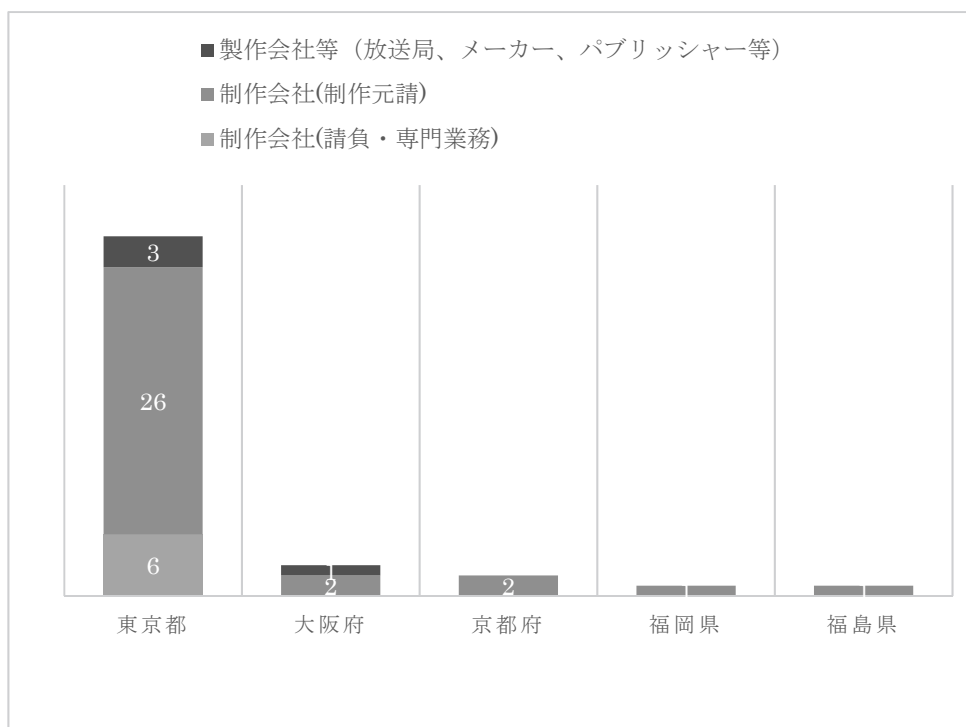
調査レポート 3

事業別アンケート調査協力社について



今回アンケートに御協力いただいた各社の業務別集計。アンケートには 41 社（うち 2 者は同社別部門）よりご返答いただいたが、うち 5 社は「製作会社」と呼ばれる作品をリリースするメーカー、30 社は作品の実制作を行なう制作スタジオ、6 社がアニメーション制作の専門業務を請負う請負会社となる。

・所在地

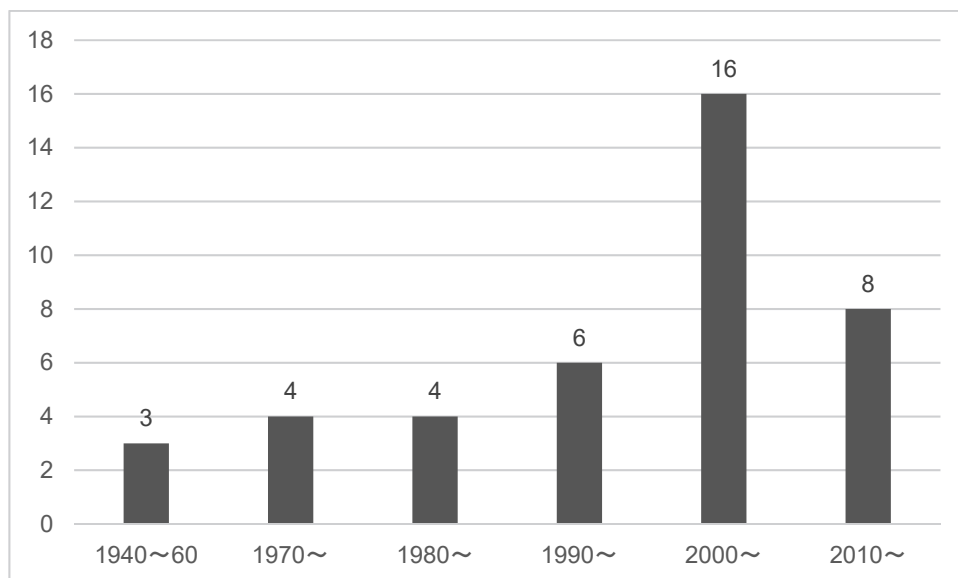


会社の所在地について、今回返答をいただいた製作・制作会社は「東京」が多いが、2000 年以降は

調査レポート 3

デジタル化の恩恵もあり、遠隔地方にスタジオを設立し、東京と遠隔地方とを繋げて稼働している会社も増えている。

・創業年

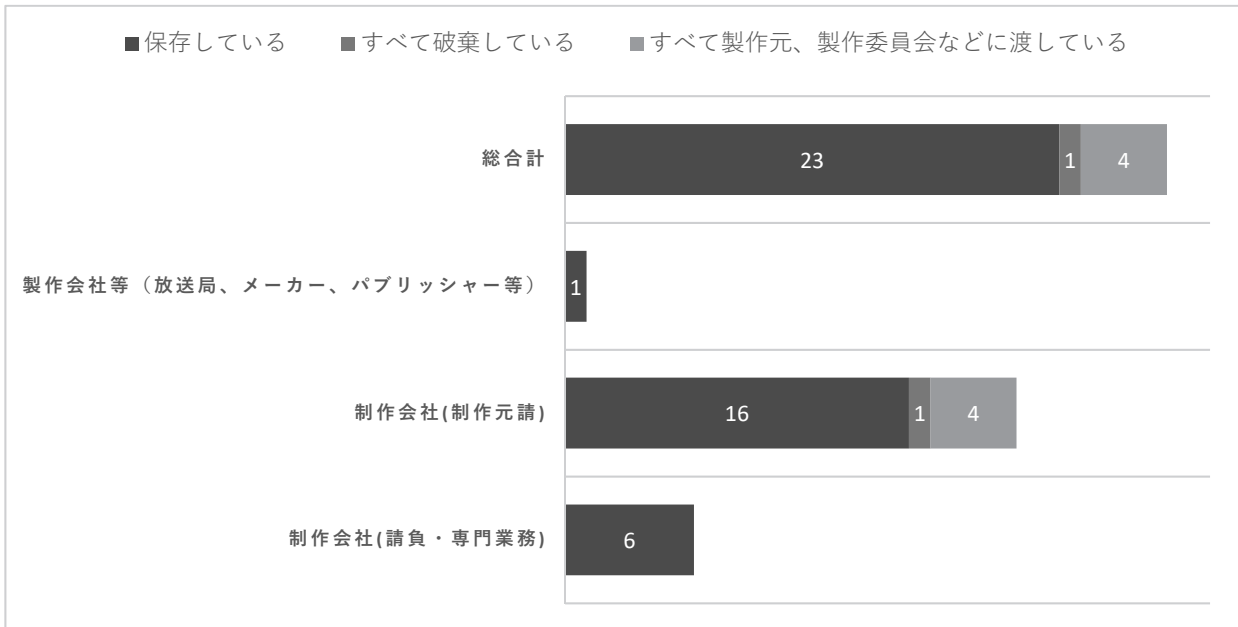


アンケートに返答いただいた各社の創業年。2000年代に創業した会社が多いのは、アニメ業界がこの時期、本格的にデジタル化したことが影響していることがうかがえる。なお、それ以前に創設された会社も2000年代には、ほぼデジタルに移行している。

調査レポート 3

■ セクション 1

【Q.1】制作作品、製作作品または関わった作品の中間成果物を保存していますか？



□ 「その他」 ※自由記述

- ・ 保存と破棄の併用／製作会社 A
- ・ 脚本、絵コンテ、完成物を保存、他は製作委員会に委託／製作会社 B
- ・ 作品によってケースバイケース対応／製作会社 C
- ・ すべて保存出来ておらず、既に破棄してしまっている作品もある。今後の取り扱いを現在検討している。／製作会社 D
- ・ 一部保存している／制作元請 B
- ・ 製作委員会に渡すもの、自社で保存しているもの、廃棄するもの、があります。／制作元請 G
- ・ 保存しているものもあれば、破棄しているものもある／制作元請 J
- ・ 保存もしくは廃棄、もしくは委員会渡し／制作元請 K
- ・ 特定作品のみ保存している、その他は破棄している／制作元請 S
- ・ データは保管、アナログ（紙など）は一定期間保管の後破棄／制作元請 T
- ・ 紙のものは一定期間を保存したあと、一部を除いて廃棄しますが、ここ数年データでのバックアップをしています。（厳密な照らし合わせをしていないですが・・・）／制作元請 U
- ・ 委員会の座組、出資の有無、元請け・受注案件によってケースバイケースですが、基本紙素材は破棄することが多く、デジタル素材は極力保管することが多いです。／制作元請 W
- ・ 一部、スタジオ判断で保存していますが、それ以外は破棄しています／制作元請 AA

中間成果物の保存に関して各社からの返答を集計したところ上記グラフのような結果となり、41社中 23 社が中間成果物を「保存している」と返答、さらにその他回答で条件付きで保存しているのが

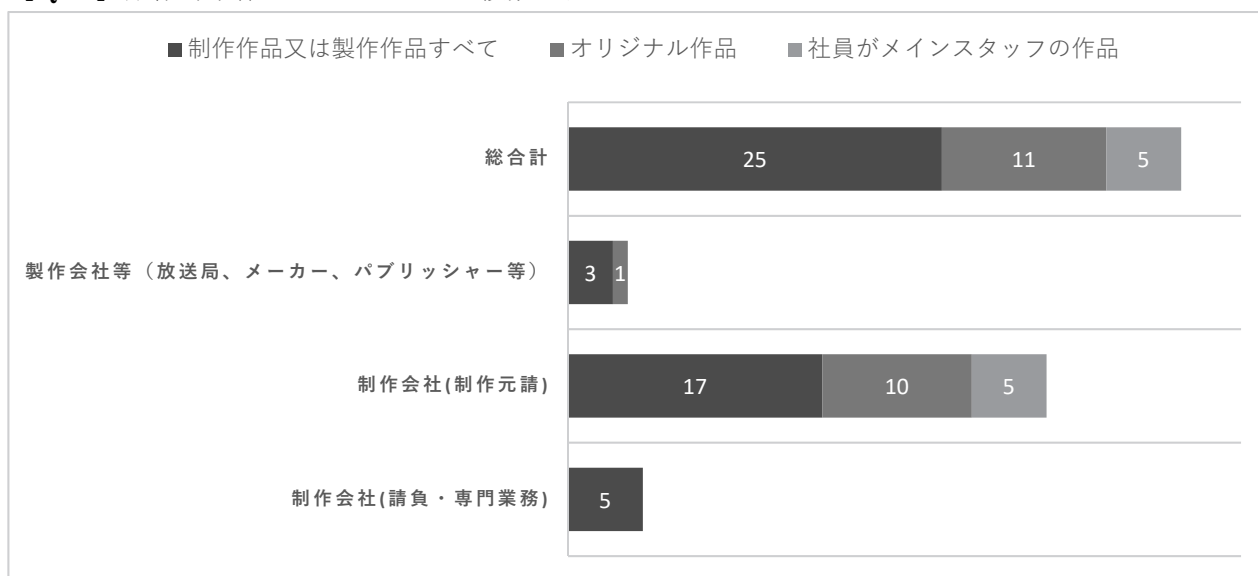
調査レポート 3

13社、製作委員会に渡しているのが4社で、すべて廃棄していると答えたのはわずか1社だけであった。

ただし、後述の質問で確認出来るように、すべての中間成果物を保存していると答えたのは40社中10社のみで、その中で複数のラインで劇場・テレビシリーズを制作している会社は2社（うち1社はフルデジタル体制）であることを考えると、複数ラインで常時劇場作品やテレビシリーズ作品を制作している会社と比べるとそもそも保存する中間成果物が少ないということも考えられる。テレビシリーズを恒常的に制作している制作会社は、うちの半数は制作本数においてそれ以外はその他回答の記述にもあるようななんらかの基準を設けて保存するものと廃棄するものを選別しており、特に紙素材に関してはデジタル化することで保存して廃棄される方向の意見も散見される。各社それぞれの基準により必要なものだけを残しているというのが実際のところであると推察される。

■ セクション 2

【Q.2】保存対象作品の選別理由 ※複数選択可



□ 「その他」 ※自由記述

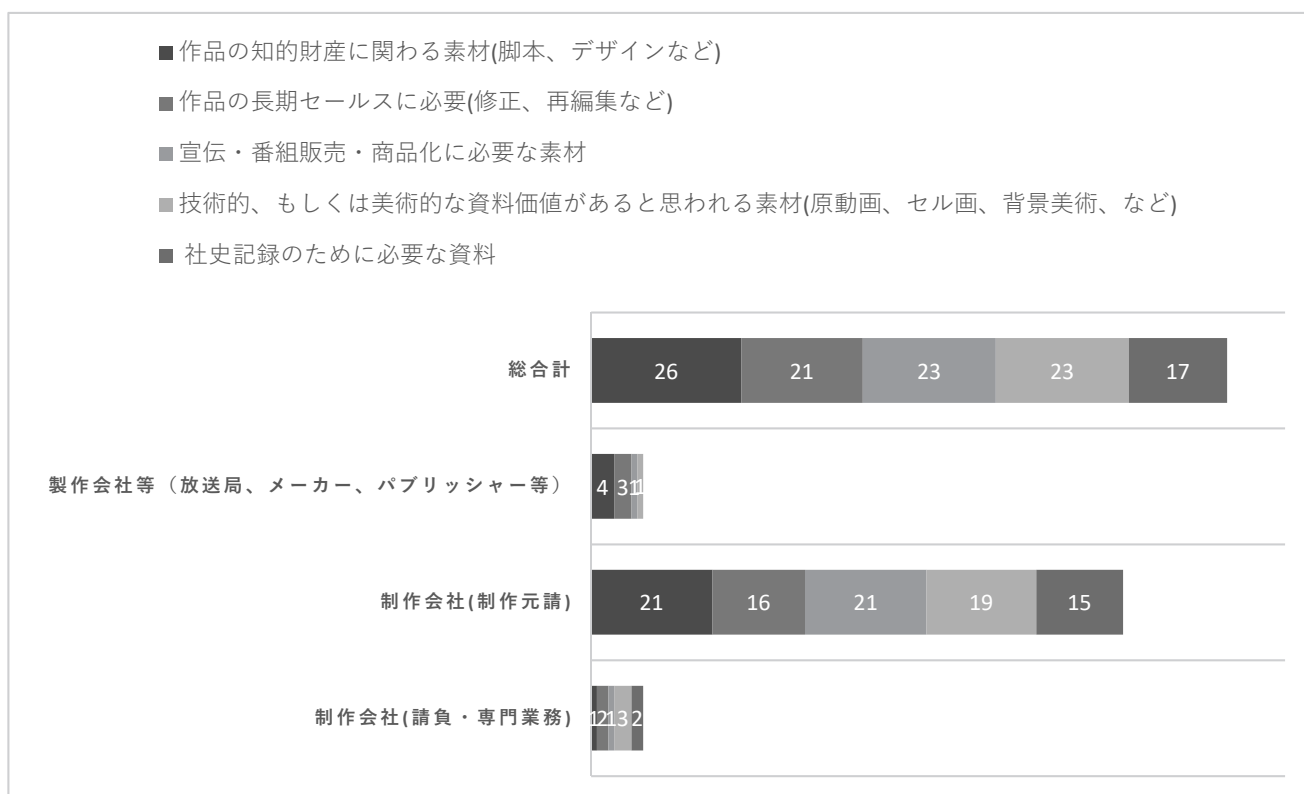
- ・ ヒット作＝ビジネス的観点から将来的な中間成果物利用見込まれるか／製作会社 C
- ・ 続編のある作品／製作会社 D
- ・ 当社が幹事を務める作品／製作会社 E
- ・ ケースバイケース／制作元請 C
- ・ 劇場作品、権利が自社に一部でもある作品／制作元請 G
- ・ 今後遊技機など二次利用がありそうか、なさそうか／制作元請 K
- ・ 2期作品を制作予定のものと、メーカーが引き取らないものを残しています。／制作元請 R
- ・ 劇場作品 OVA 作品／制作請負 F

【Q.2】は、どのような理由で保存対象作品を選別しているのかについての質問である。40社中25

調査レポート 3

社が全ての作品を対象にしているとの返答で、11社がオリジナル作品、5社は社員がメインスタッフの作品という返答であった。ただし、「その他」の自由記述では上記のように、やはりヒット作や続編、二次利用への展開があるものや、自社で権利を持っている作品など、ビジネス的な展開が望める作品がその対象であることがうかがえる。また劇場作品やOVAなど、制作に手がかかっていたであろう作品を保存対象としているのは、技術的なレベルが高い中間成果物を保存していく意向と思われる。

【Q.3】 どういう理由で中間成果物を保存されていますか？ ※複数選択可



□その他 ※自由記述

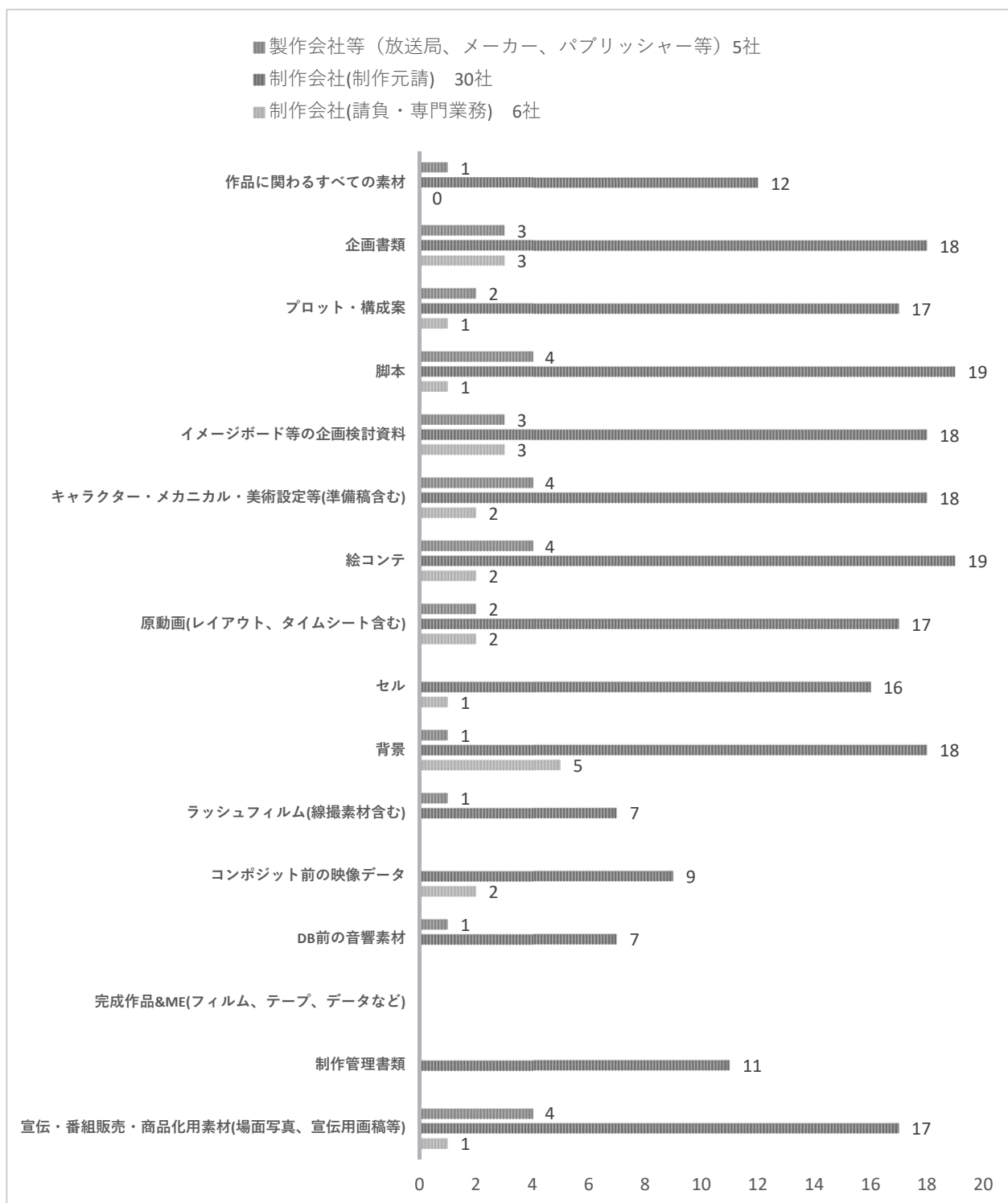
- ・他作品作成時の参考資料／製作会社 B
- ・続編制作時に使用する可能性を考慮して保存／製作会社 D
- ・日本のアニメ史に必要と思われるもの／制作元請 H
- ・苦勞してつくったものを廃棄する気持ちになれない。／制作元請 M
- ・再利用されることがあるため／制作請負 A

【Q.3】は、中間成果物を保存している理由についての質問である。複数回答を可能にしていたためか、5つの理由がほぼ均等になるという結果となった。その他の自由記述については【Q.2】と重複する理由もあるが、「日本のアニメ史に必要と思われるもの」「苦勞してつくったものを廃棄する気持ちになれない」といった理由も記述されており、制作会社内の作品の中間成果物に対する愛着が感

調査レポート 3

じられる。

【Q.4】保存されている中間成果物等を下記から選択してください ※複数選択可

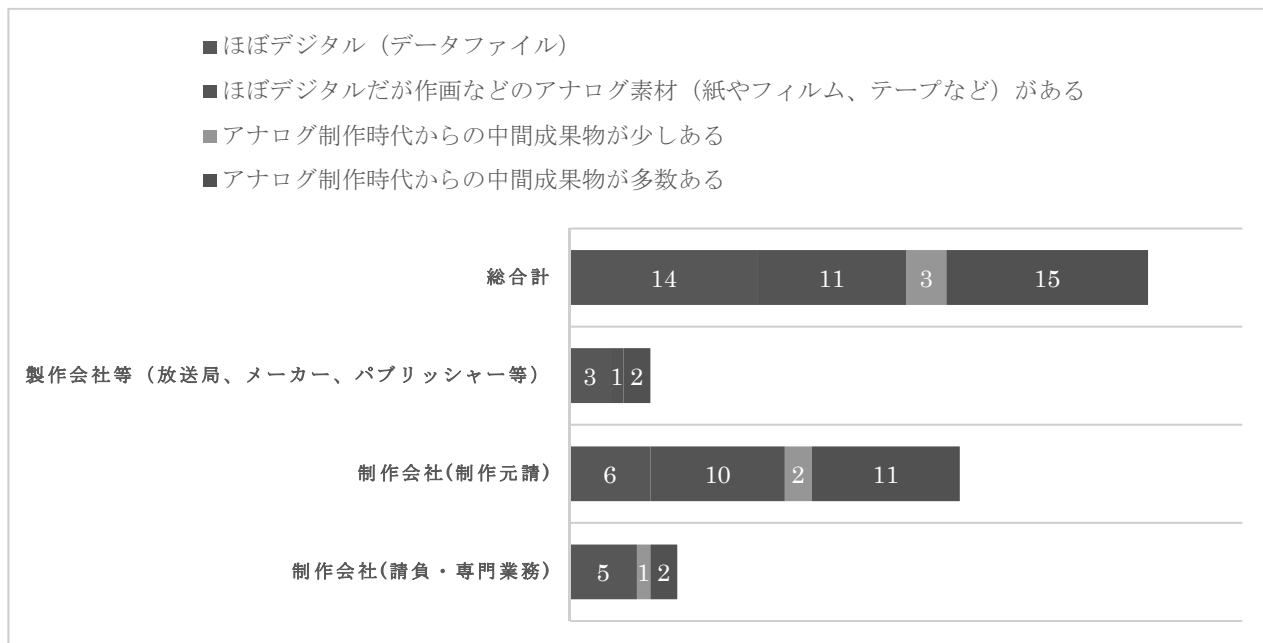


業種別に保管している中間成果物のグラフ。基本的にはラッシュ、完成素材、制作管理資料以外は

各業種とも保管の対象としている。

※ 完成作品は【Q.6】。

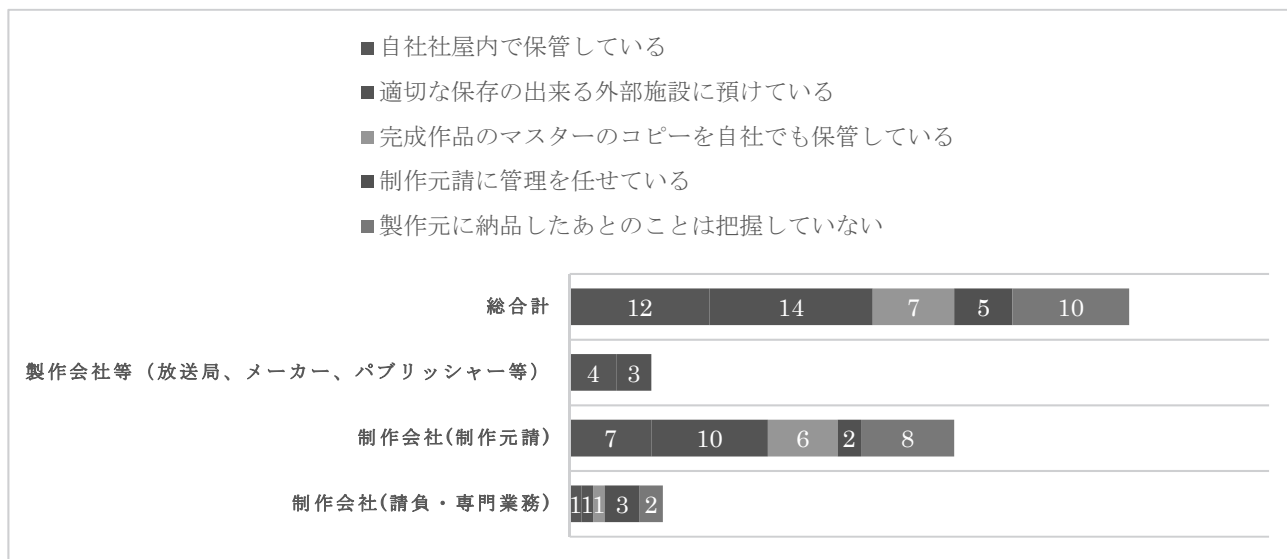
【Q.5】 保存している中間成果物の種類は？



各社が保管している中間成果物の内容である。14社がほぼデジタル、11社がデジタルと作画関係のアナログ素材、3社が過去のアナログ素材が少し、15社が過去のアナログ素材が多数保存しているという状況がわかる。日本では、東映動画(現・東映アニメーション)が設立された1950年代から、紙やセル、撮影フィルムなどのアナログ素材を使用してのアニメーション制作が行なわれてきたが、90年代後半に仕上にデジタルが導入され始めたのをきっかけに、2000年に入ってから仕上、撮影の分野でのデジタル化が急激に進み、2005年頃にはごく一部の制作現場以外ではセル、フィルムを使用しての制作はほぼ終了している。ただし2000年代以降に設立された制作会社でも、フルCGの制作会社以外は未だに作画などでアナログ素材が発生している。

調査レポート 3

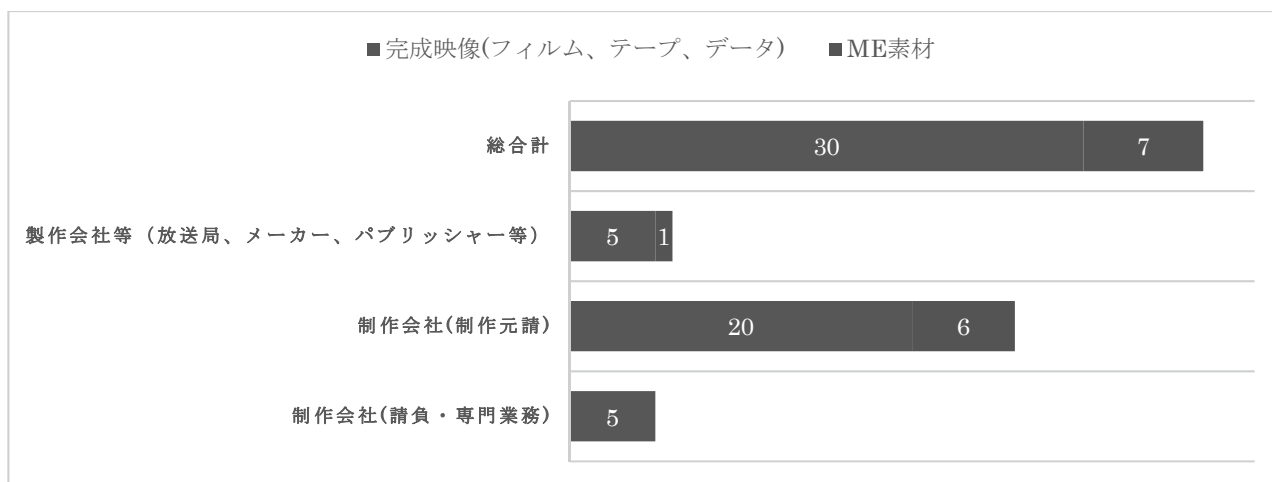
【Q.6】完成作品(フィルム、テープ、データなどのマスター)は保管されていますか？



□その他

- ・ コストをかけ保存場所を確保している。／制作元請 M
- ・ 絵完パケまで保管、配信、興行用のマスターは保管なし／制作元請 V
- ・ 案件によっては部分的に保管してる場合もあり／制作元請 W
- ・ 制作会社より完成映像のデータが供給されたものは保存している。／制作請負 D

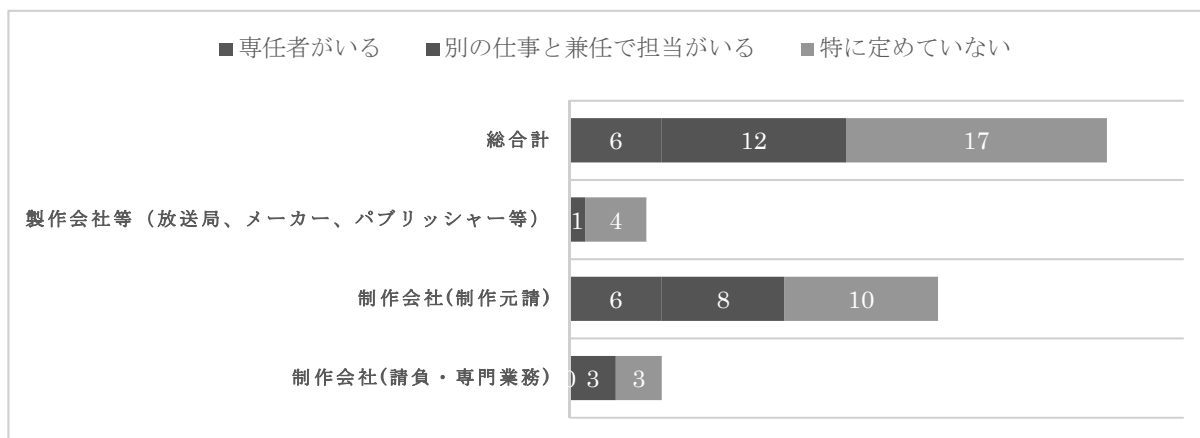
・ 自社で保管している完成素材はどのようなものがありますか？



完成作品のマスターの保管は通常、製作会社で保管されるが、管理を制作会社に委託している場合もある。また、マスターといっても情報としては完全に同一なコピーを作成し、製作会社と制作会社とで二重に保持している場合が多い。上のグラフでは 1/3 の制作会社 (元請、請負含む) では作品納品後はマスターの管理には関与していないことがわかる。

調査レポート 3

【Q.7】 中間成果物(完成作品含む)の管理担当者はいますか？ ※複数選択可



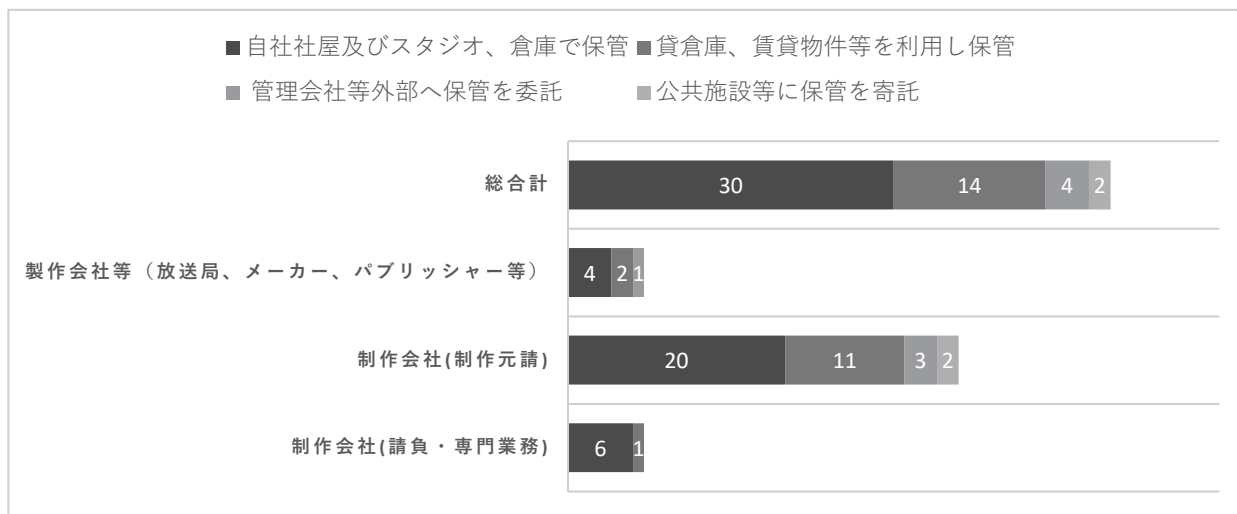
専任者、もしくは兼任の担当方は何名いますか？



中間成果物の管理担当を定めている会社は 18 社と約半分でそれ以外では特に定められていない状態である。また専任者が定められている会社でも半数は 1~2 名がで、あとは他の業務と兼任の形になっていることから、作品の制作担当が業務を兼ねているものと思われる。

調査レポート 3

【Q.8】 中間成果物(アナログ)はどちらに保管していますか？ ※複数選択可



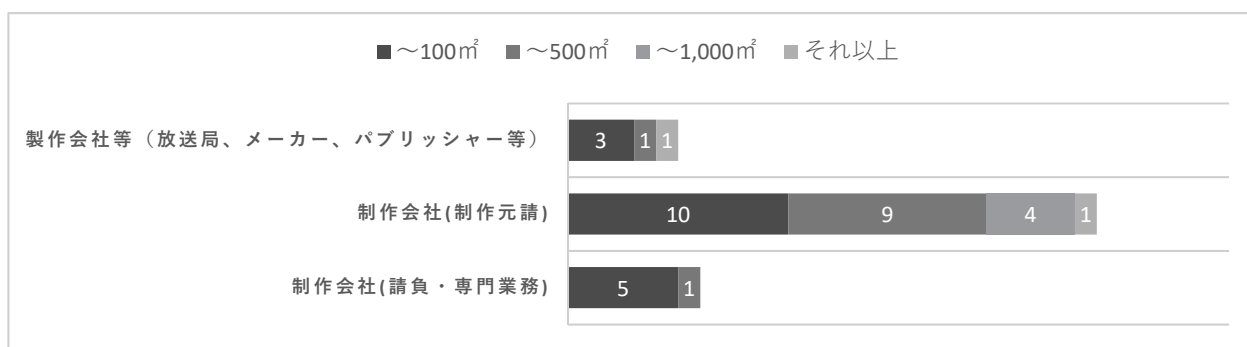
□その他

- ・ 今後、倉庫業者に預け入れることを検討／製作会社 D
- ・ アナログの中間成果物はありません／制作元請 Q
- ・ 出資者からの要望があれば提出、必要がなければ破棄することが多い／制作元請 W

「公共施設等に保管を寄託」と答えた方、具其他的な施設を教えてくださいませんか？

- ・ 三鷹の森ジブリ美術館
- ・ 特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構
- ・ ワンビシ

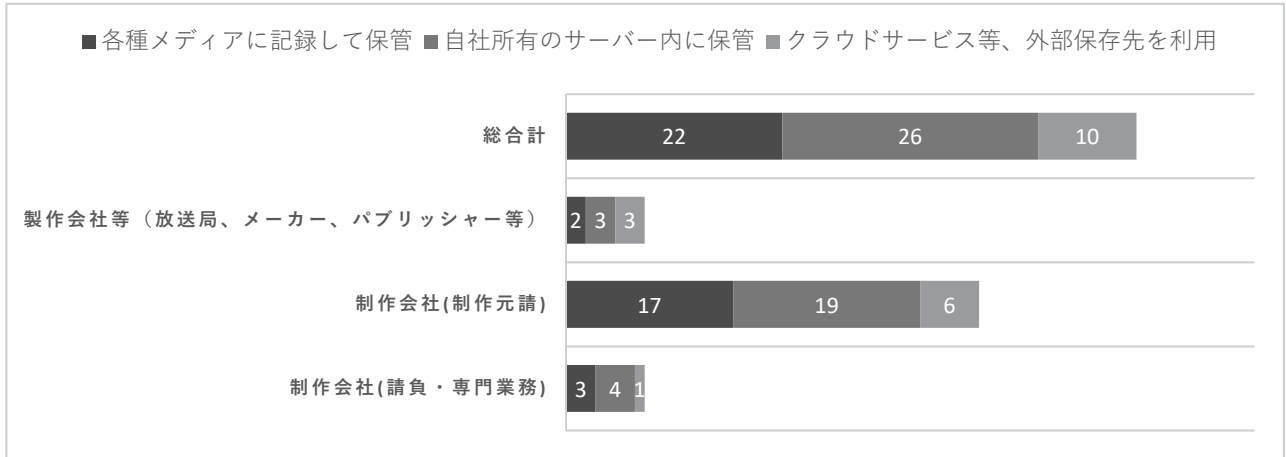
- ・ 保存にどの程度のスペースを必要としていますか？



中間成果物の保管場所としては、自社社屋内と貸倉庫を併用しているところが多いが、スペース的には半数が 100 ㎡以下で、500 ㎡以上のスペースを持つところは 10 社程度。1000 ㎡を超えるのはわずかに 4 社である。アニメのテレビシリーズ制作を定期的に制作していれば、自社の中間成果物のみでも 100 ㎡程度のスペースは、数年で埋まってしまふことが予想される。こうしたことからアナログ中間成果物の発生する制作会社では、保存をしていく上で選別と廃棄が不可欠にならざるを得ないと

思われる。

【Q.9】 中間成果物(デジタルデータ)はどのように保管されていますか？ ※複数選択可



□その他

- ・紙素材は紙袋に入れて保管／制作請負 F

デジタルデータの保管は、メディア保管が 22 社、自社サーバー内が 26 社、クラウドサービスなどの利用が 10 社となっている。複数回答可の質問だったため、別集計した結果では 17 社が複数の方法を併用しており、別の 17 社は単独システムによるものとなっている。なお、未回答の社もあった。

【Q.10】 保管データはどの程度のデータ量でしょうか。

※可能であれば具体的に TB などの単位でお願いいたします。

(TB)

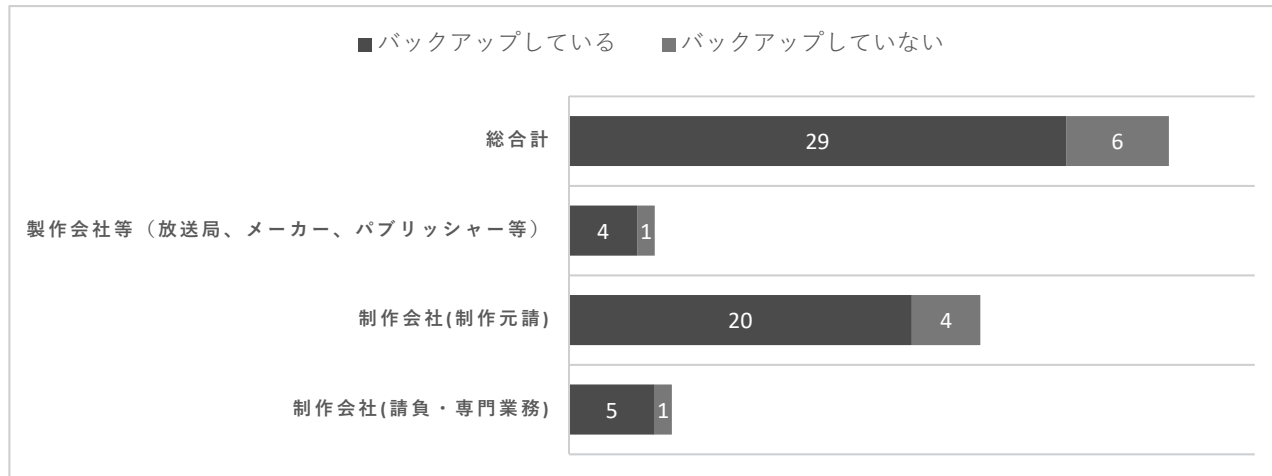
- ・ 20TB／製作会社 B
- ・ 10TB／製作会社 E
- ・ 1 作品あたり 20TB で、作品によって変化はあります。／制作元請 B
- ・ 公表しておりません。／制作元請 E
- ・ 520TB 以上／制作元請 H
- ・ TV12 本で 2TB／制作元請 K
- ・ データサイズが大きく把握できていません／制作元請 L
- ・ 250TB／制作元請 M
- ・ SE に確認が必要になりますのですぐは分からず、すみません。／制作元請 P
- ・ 現在 1 PB を想定／制作元請 Q
- ・ 20TB 程度／制作元請 S
- ・ 6TB～8TB(1 クール作品毎に)／制作元請 T

調査レポート 3

- ・数テラにはなっているかと思えます／制作元請 U
- ・部署ごとの管理な為、全体像は把握できず／制作元請 W
- ・25TB／制作元請 X
- ・30T／制作元請 Y
- ・4TB／制作元請 AC
- ・不明／制作元請 AD
- ・計算したことがないです／制作請負 A
- ・完全には把握していないが、テープにすると 4~5,000 本くらいか？／制作請負 B
- ・1 作品あたり数 TB／制作請負 C
- ・50TB／制作請負 D
- ・70TB ほど／制作請負 E

デジタルデータのアーカイブの分量については業務内容による差が大きく、下は数 TB から上は際限が無い状態で、差が大きすぎて比較するのは困難となっている。今回のアンケートはおもにアナログの中間成果物を調査の中心に据えていたため、デジタルアーカイブに対しての調査については、質問項目がごく限られたものとなっていることに留意されたい。

【Q.11】 保管データのバックアップはしていますか？



バックアップしていない

→バックアップしていない理由を教えてください。

- ・クラウドストレージがバックアップサービスを兼ねているため／製作会社 D
- ・基準が定まっていない (バックアップしているものもある) ／制作元請 A
- ・バックアップ後は、基本的にはアクセスしない (倉庫保管) ので故障する事がほぼないため／制作元請 T
- ・データの必要ランクに応じて、LTO、HDD などを振り分けて管理しているが、それ以上の対応は

調査レポート 3

できていないのが現状／制作元請 W

- ・以前はテープバックアップでした。現在は外付け HDD です。2重バックアップはしていません。

／制作請負 A

バックアップしている

→バックアップの方法、更新頻度等を教えてください。

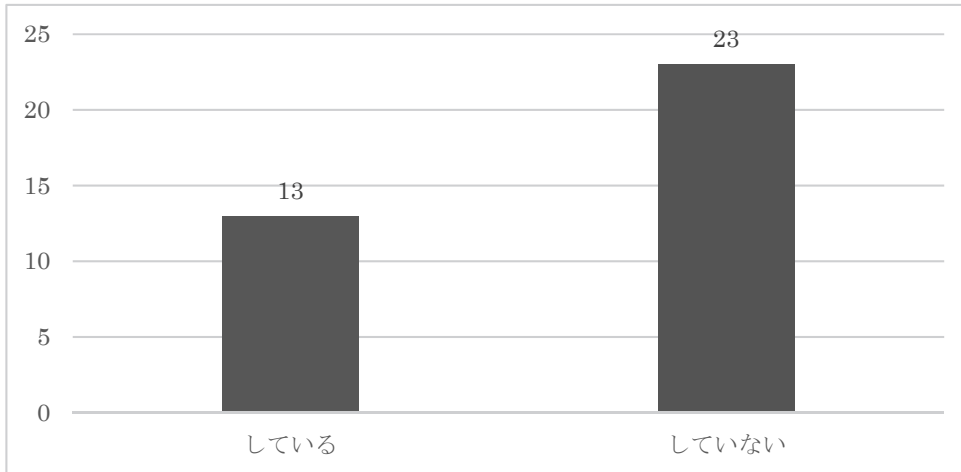
- ・ミラーサーバによる自動バックアップ／製作会社 B
- ・随時（クラウドサービスによる）／製作会社 E
- ・素材によって、制作中は、毎日バックアップ、毎週バックアップと使い分けてる／制作元請 B
- ・ものよりばらばら。定期では実施。／制作元請 C
- ・公表しておりません。／制作元請 E
- ・HDD、LTO、サーバなどで二重バックアップをしています。頻度はメディアの劣化次第で行います。可能な範囲で、5年を目途にマイグレーションをするようにしています。／制作元請 H
- ・ハードデスクのミラーリング／制作元請 J
- ・年に一回／制作元請 K
- ・BD、HD、LTO 等、1年に一回／制作元請 M
- ・HDD を 2 個で保存、サーバーのミラーリング／制作元請 O
- ・アクティブなサーバーを別の地域で同期とってます（震災などの対策のため）。終わったプロジェクトから保存専用のアーカイブサーバーに移動します。アーカイブサーバも遠隔地で同期を取っています。しばらく使わないと判断したプロジェクトは、アーカイブサーバーから磁気テープに保管して、サーバーからは削除します。／制作元請 P
- ・デジタルデータは全て自動でバックアップを常にしています／制作元請 Q
- ・HDD 保存とクラウドデータアップ／制作元請 S
- ・ここ数年は Google Drive です。その前までのものは HDD にメインとサブの 2 つ残していますが、人手が十分ではないので、必要があるときにしか中を見て、問題がないか確認することはないようです。／制作元請 U
- ・ファイルサーバー、または独立した HD ドライブ／制作元請 V
- ・バックアップサーバーに毎日差分を記録している／制作元請 X
- ・年に一度／制作元請 Y
- ・作品完成後、サーバーから HDD にバックアップ／以降は 4, 5 年目安で新しい HDD に入れ替えていく予定／制作元請 Z
- ・2 年に 1 回／制作元請 AC
- ・特に決まった形式はありません／制作請負 B
- ・DLT／制作請負 C
- ・同容量のストレージにデブリケーションという方法で逐次同期。／制作請負 D
- ・サーバー付属のバックアップ機能で毎日更新／制作請負 E

調査レポート 3

- ・3～4年でハードウェアが一杯になるので買い足す。／制作請負 F

データバックアップに関しては各社のデータ量やシステムで対応の仕方にかかなりの違いがあるが、40社中29社はバックアップをとっている。一方でとっていない社も6社ほどあった。

【Q.12】 中間成果物の保管庫への災害(火災、浸水)対策はされていますか



している

→災害対策の具体的な内容を教えてください。

- ・保管倉庫先の管理／製作会社 A
- ・一般的な防火対策レベル（オフィスビルの標準レベル）／製作会社 D
- ・浸水などの被害でデータが消えないように、一時的な保管場所のファイルサーバと合わせて LTO によるテープのバックアップを行っている。（従来はハードディスクによる一時的なバックアップ先もあったが利便性と安全性から移行）／制作元請 B
- ・保管先の基準に即している／制作元請 C
- ・公表しておりません。／制作元請 E
- ・浸水対策として、ラックでの保管。火災への対策で冷却処理。保険への加入等／制作元請 J"
- ・火の気のない場所への保管／制作元請 L
- ・アナログなものはないので、物理的な対策はないです／制作元請 Q
- ・保存会社にお任せしているが対応してもらっている／制作元請 Y
- ・外部貸倉庫は倉庫のセキュリティや対策がとられていますが、社内に保管されているものについては特別な対策はなされていません。／制作元請 Z

していない

→災害対策をしていない理由を教えてください。

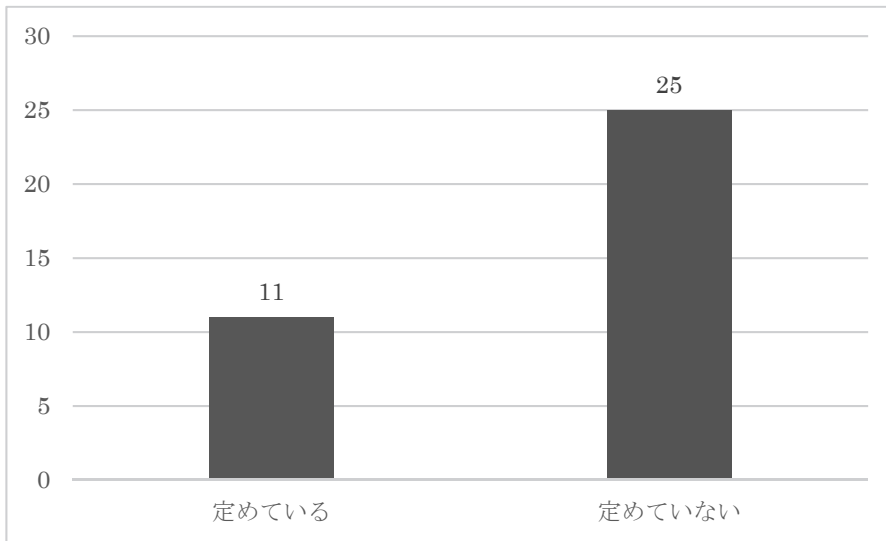
- ・特になし／製作会社 B
- ・基本的にデータ保管のため／製作会社 E

調査レポート 3

- ・外部倉庫は対策している。そこに預けるまでの整理中保管物は各ビルの通常の基準対策となっている。(必ずしも火災や浸水を防げるとは限らない) /制作元請 A
- ・予算の許可がおりませんでした。 /制作元請 H
- ・そこまで手がまわらない。 /制作元請 M
- ・盗難等の防犯セキュリティ対策はしています。また、サーバーやデータの喪失対策はしています。しかし、カッター袋などの現物がある成果物の保管場所は(将来的には保管専用の倉庫に入れているものの、使用頻度がよくあるため移動できず)、一時保管している場所というのは事業所の近隣のマンション内や通常の施設に棚を置いたような倉庫のため、十分な災害対策がなされているとは言えません。浸水に関してはそのリスクが少ない場所にしています。ですが震災等による火災リスクを全て排除できているとは言えません。東京近郊では専用施設以外は難しいのではないかと思います。 /制作元請 P
- ・ビルに備わっている火災報知器・浸水対策設備のみ(他の機器類と同じレベル) /制作元請 T
- ・レンタル倉庫 もしくは本社なので、機能は既にあるものと考えております。 /制作元請 U
- ・そこまでの必要性を感じていない /制作元請 V
- ・コスト面、体制面でも余裕がないというのが現状 /制作元請 W
- ・費用の問題 /制作元請 X
- ・スタジオ内にあるので通常の建物の災害対策程度はあるため /制作元請 AC
- ・そこまでは。 /制作請負 A
- ・必要性を感じない /制作請負 C
- ・バックアップは際限がないため。 /制作請負 D
- ・サーバーが事務所と同室内にあるので事務所の災害対策と併せてになりますので。 /制作請負 E
- ・方法が分からない。 /制作請負 F

中間成果物の保管庫に対する各社の防災対策はしている会社が 13 社、していないと答えた会社が 23 社で約半数であった。ただし、していないと答えた会社の半数は、社屋や外部の倉庫で防災対策がされているためそれ以上の対策をしていないということであることも、「その他」の自由記述から確認出来ており、実際には全体の半数程度は保管場所に対して何らかの防災対策が取られていると思われる。

【Q.13】 中間成果物の保管の期限や廃棄のルールなどは定めていますか？



保管期限や廃棄の具体的なルールを教えてください。※自由筆記

- ・ OA 後、丸 2 年を経過し、且つ続編の見込みが経っていない場合／制作会社 D
- ・ 下請法の 2 年や、セル画の劣化で他に影響を及ぼす状態のものは廃棄、など／制作元請 A
- ・ デジタルデータなので、現状では廃棄を考えてないが、今後容量に対する保存コストなどの検討で一部消去などの可能性はある。／制作元請 B
- ・ 作品ごとに違います／制作元請 C
- ・ 公表しておりません。／制作元請 E
- ・ 作品が完成したのち、原画は保管、動画は破棄しています／制作元請 L
- ・ データ：保管期限・廃棄なし アナログ（紙など）：制作委員会の指示・許可で廃棄（溶解処理）／制作元請 T
- ・ データに関しては、現状破棄の想定はしていない／制作元請 W
- ・ 3 年間は保存する／制作請負 A

中間成果物の廃棄ルールに関しては、半数以上が定められていない状況で、定められているのは 1/4 ほどであった。定められている会社の場合、紙資料については制作から 2～3 年後に選別して廃棄となっているようだが、データに関してはどこも廃棄は想定していなかった。

■セクション 3

【Q.14】 廃棄する理由を教えてください。※複数選択可

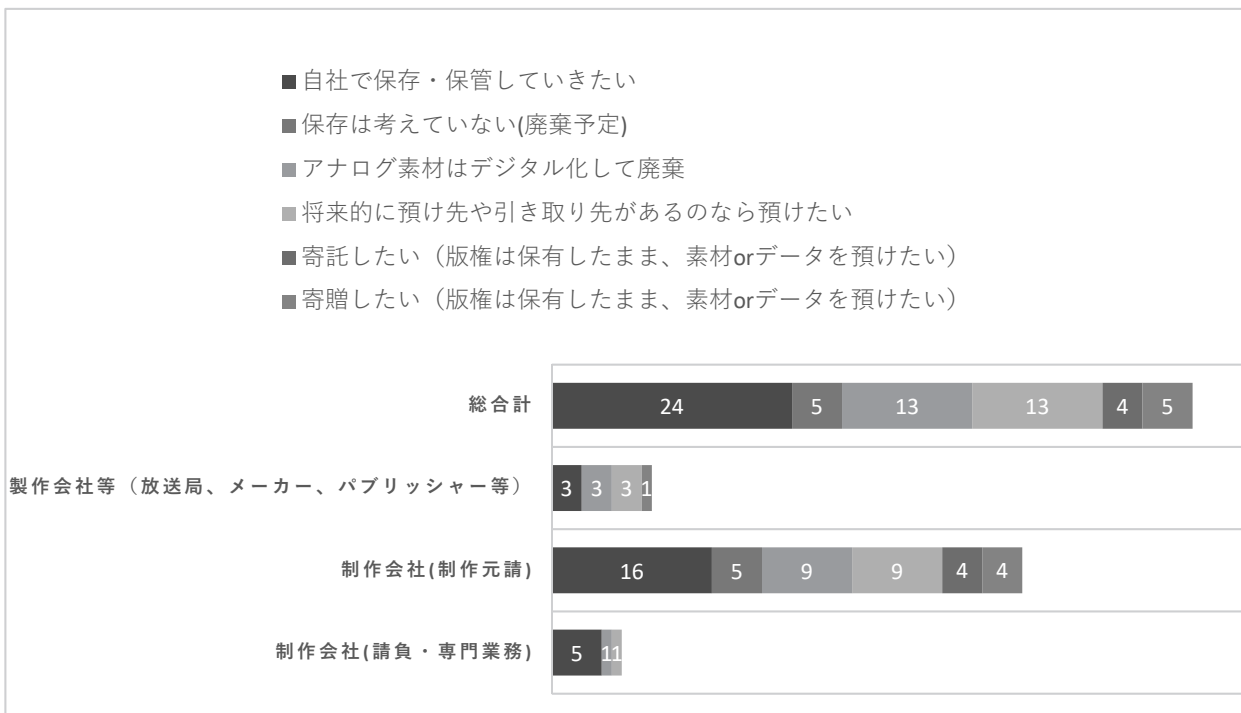
- 予算・場所がない
- 利用する機会がない
- 保管する義務、権利がない

調査レポート 3

こちらについては「すべて廃棄している」を選択したのは1社のみで記入がなかったため、無回答となった。

■セクション 4

【Q.15】 今後の中間成果物の保存・保管についてどのようにお考えですか？ ※複数選択可



□その他 ※自由記述

- ・「クラウドを検討」または「データセンター」／制作元請 B
- ・保存の概念によっても変わる／制作元請 C
- ・今後使用する予定の作品は自社で保管し、使用の見込みが少ないものは破棄するように指示が出ました。／制作元請 H
- ・その他です。／制作元請 M
- ・今後社内で検討していく予定があるがまだ話し合われていない／制作元請 O
- ・ATACにもお願いしたい。／制作元請 P
- ・分散ストレージでブロックチェーンなどを利用し、かつ自動で人間が関わらないシステムを検討中／制作元請 Q
- ・自社保存は理想ですが、会社の存続がなくなってしまう場合のことを想定すると、寄託できるところがあるならばその方が望ましいのかもしれないとも考えています。／制作元請 Z
- ・低価格になればクラウドに保存したい／制作請負 C

中間成果物の今後の取り扱いについての質問である。40 社中約半数が資料を保存する方向で考えてはいるものの、預け先があるもしくは寄贈・寄託できるならしたいというのも半数ほどの割合をし

めている。一方で、デジタル化によって現物は廃棄する方針のところも約 1/4 の割合を占めており、保存を考えていないところも約 1 割あった。「その他」の自由記述の意見でもデータ化、廃棄の方向の記述が目立ち、アナログ素材の中間成果物の保存については今後かなり危ういのではないかとと思われる。

【Q.16】 中間成果物(ならびに完成作品素材)のアーカイブについてのご意見、要望等がありましたらお願いいたします。※自由記述

・特になし／製作会社 B

・本当は、廃棄せずにアーカイブとして保たれるのであるのならば、それが一番だとは思っています。

／製作会社 D

・今後の方向性について／編集～完成原版の成果物については、デジタル化で後での加工がしやすくなったので、きちんと保存しつつ中間生成物については、削除の方向性で進みそうです。

現代の課題／製作委員会から売上があまり多くなかった後の保管の費用が計上されない。デジタルデータの場合、将来的にそのまま利用できないため、新しいソフトウェアのバージョン対応の変換などのマイグレーションが必要になる課題がある。(最新バージョンのソフトウェアで、古いプラグインが対応していなかったり、買収によって利用できないプラグインがあるなど) 中間生成物については、次回作が見込める場合は保存する価値があるが、長期保存し続ける費用面での悩みがある。

今後の検討材料／現代においてアニメは消費財となっており、アーカイブによる完成・中間成果物の営利目的以外での保存は一企業の立場では経済的合理性を見いだすのは難しい。

難しい理由として、アーカイブ自体に必要な空間的・機材的コストや、意味のあるアーカイブを作成するためのデータの整理・整形に係る人的コストなどが挙げられる。また請負による成果物の場合は権利の都合上、二次流用による営利活動も出来ない。

マクロ的な視点で考えると、例えば国レベルでアニメの制作に係るアーカイブを収集し、技術的データベースの作成とそれをサービスとして自国のアニメ産業を成長させたい他国へ輸出する事で収益を生み出し、その収益はアーカイブ作成へ協力した企業への対価として還元するなどの仕組みがあれば中間成果物のアーカイブ化への気運も高まるかもしれない。また、データベースサービスを通して国内企業と他国企業との間での技術提携などの展開も考えられる。

いずれにせよ、アニメの市場規模と比較した際のアニメ制作会社の収益の異常な低さと制作委員会方式による版元への利益の偏りを是正しない限り、アーカイブ以前に成果物を作る企業自体が存続できないでしょう。／制作元請 B

・業界発展、知的財産の活用に向けて公共の事業のひとつとしての議論は必要／制作元請 C

・自社に廃棄や保存の権限や責任が有る場合と、そうでない場合で違いますが、前者の場合は、作品完成に必要な素材はデジタル化して保存し紙媒体は廃棄します。後者の場合は権利者の意向に則って返却ないし廃棄となっています。

いずれにしても、自社で現物保存するには倉庫のような場所と管理者が必要になり、コスト等も嵩みますので現状では廃棄という選択肢しかありません。但し、権利関係の処理やコストの負荷がかか

調査レポート 3

らないのであれば寄贈もあり得ると考えます。／制作元請 D"

・契約上は、中間素材はクライアントに納品となっている事が多いが、実際には制作会社保管になっている事が多い。場所、予算の問題で焼却処分にする事がほとんどだが、続編や遊技機等での使用が考えられる場合は保管している。少量だったり気になる素材は個人的に保管したりするが…／制作元請 F

・弊社では、今までの全カット保管から大幅な破棄を行う方向に舵を切ることになりました。本当に破棄を行った場合は、8割を処分することになります。

文化的価値、歴史的価値、教育的価値、商品的価値などの価値が高いと認識されているのだけれど、商品的価値のみを求めることとなったことで、社内で価値が低く見積もられてしまい、今回破棄対象になってしまいました。

資料を保有している企業側の一方的な目線だけで価値判断をするのではなく、複数の目線で検討できる場所と、その維持を複数の企業等でサポートできる仕組みづくりが必要だと思います。／制作元請 H

・中間成果物含めた権利は製作委員会へ帰属される為、各出資者への確認を行わなければならないこと、また、各制作者への確認も必要となることが予測されるので、そのアーカイブへの保管手配を各現場の制作会社が行うのは、日々の業務と平行して行うにはハードルが高いのではないかと現状は考えます。／制作元請 J

・現状の制作委託契約では中間成果物の所有権は委員会に帰属することになっています。そのため納品完了後委員会に中間成果物をどうするか(具体的には引き渡しもしくは廃棄)の指示を仰ぎ従っています。アナログ素材は各工程でスキャンをしてあるので、短期的には問題ないのですがサーバーそのものやデータの破損は一定ペースで発生しており、管理・保管と呼べる状況にはありません。中間成果物のデータ量は年々増加しており、すべて保存は現実的ではないのですが、完成作品についてはテープメディア後どうしていくか今後検討になるかと思っています。／制作元請 N

・そもそもアナログ前提の質問事項も見え、答えられないものも回答必須になっていたり、議論するまでに至っていないと思っています。デジタルデータは既に全てのバックアップを半永久的に行うことができるため、いかに人を介さず自動的に処理を行うかという方向性を持っています。したがって、どこにどの様に保存するかではなく、固有の場所やストレージ、人的リソースに依存しないやり方を検討していかなければならないと確信しています。／制作元請 Q

・業界全体で終了作品を保存できる場所などがあり、国で支援してもらえるような環境があるとベターだと思います。／制作元請 S

・価値があるものであることは理解はしていますので、管理をおまかせ出来るなら嬉しいと思う反面、こういうフォーマットにして納品・・・となるとちょっと大変かな?とも思います。

／制作元請 U

・デジタル化が進み、今後中間素材の権利に関しても整理が必要になってきそうなので、業界としての指針が見えると大変ありがたいと考えています。／制作元請 W

・一定のガイドラインがあれば保管しやすくなるのではないかと。あとアナログの素材だけでなく、デ

調査レポート 3

デジタルデータのバックアップ保管場所あれば保管しやすくなると思う。／制作元請 X

・一括で預けられる機関があれば助かる。また、アニメ業界でアーカイブに着手されている会社のシンポジウムなどがあると助かります。／制作元請 Y"

・紙素材については劣化してしまうため、スキャンしてデジタル化の上、アナログとともにデジタルデータでも保存をしたいと考えますが、膨大な作業量が伴うためマンパワーが必要、それもアニメーションの素材に対する知識がある人材が必要となります。そういった人材の育成や、実際の作業負担に伴う費用に対する助成等があるとありがたいと思います。

また、中間成果物をアーカイブしているスタジオの事例が少ないため、アーカイブ作業に迷うことがあったとき参考にできる情報がないのが現状です。アーカイブ作業に取り組んでいるスタジオ同士の情報交換の場などがあるとありがたいです。／制作元請 Z"

・中間成果物、完成作品素材ともに東京近郊に格安で保管できる場所があれば有難い。／制作元請 AB
デジタルデータは永年バックアップ等について適切な方法があればご教示願いたいです。／制作元請 AC

・中間成果物の権利、責任など、各パートのルールを業界で作っていただきたいです。本来、作品が2期、3期、劇場などになっていく際に必要だと思い保存していましたが、僕ら撮影パートでは、作品がパチンコ、パチスロになる場合、AE データを買い取りし使いたいと言われることが多く、素材は僕らのものではないが AE コンポデータは僕らのデータなのでいつもグレイな気分です。／制作請負 A

・まだテープのままの素材が多いので、数年でデジタル化、およびアーカイブ化を行いたい。／制作請負 B

・守秘義務、および権利関係とのからみで成果物を社外に出すことへの判断に困りますがクリアになるのであればお預けして管理保管できる場所があることはありがたいです。／制作請負 D

・お疲れ様でございます。我々現場がやり散らかしたものを整理していただくというのは非常に助かります。／制作請負 E

・預かってくれる人がいれば、預けたい。／制作請負 F

【Q.16】では、以上のように各社様から忌憚のないご意見をいただいた。前項でもそうであるが、大半の会社が中間成果物を保存する方向で考えているものの、デジタル化による紙資料の処分も進められており、紙のままの実物資料の長期の保管については場所、費用、人的リソースなどの問題もあり、各社頭を悩ませていることがわかる。

また、資料を保管していた会社でも、経営状況や方針の変更で資料を廃棄する方向に突然移行することになったとの訴えや、公共の保管場所を求める声もあり、単独の会社のみでは対応しきれない状況が見受けられた。

中間成果物の保存に関してのノウハウの共有に対する要望も多く、業界内でもこの分野に関しては横のつながりが薄いことや情報が行き渡ってないことも今後の課題かと思われる。

【アンケート協力会社】 (アイウエオ順)

アクアプラス

アニプレックス

EMT スクエアード

ウィットスタジオ

ABC アニメーション

A-1 Pictures

小倉工房

KADOKAWA

GAINAX 京都

カラー

キネマシトラス

ぎゃろっぷ

グラフィニカ

コミックス・ウェブ・フィルム

ゴンゾ

サテライト (2部門)

サンジゲン

SILVER LINK.

JC スタッフ

十文字

白組

スタジオジブリ (三鷹の森ジブリ美術館)

スタジオよんどしい

SOLA DIGITAL ARTS

高橋プロダクション/T3studio

地図

ツインエンジン

ディオメディア

デジタルフロンティア

東映アニメーション

ととにゃん

トムス・エンタテインメント

トリガー

バーナムスタジオ/ライデンフィルム

バンダイナムコフィルムワークス

Bamboo

プロダクション・アイジー

ボンズ

マッドハウス

Ufotable

以上 40 社

本報告書は、文化庁の委託業務として、メディア芸術コンソーシアムJV事務局が実施した令和4年度「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。