

## 「渡部コレクション」を事例とするアニメ中間素材利活用ルール策定に向けての調査

### と協議

国立大学法人 新潟大学

#### ・概要／課題

アニメ制作現場で生まれ、使用された中間素材は、アニメのメディア的特性をもっともよく体現する存在である。しかし、長らくの間、中間素材は制作が完了すると廃棄され、散逸してきた。本事業は、アニメの歴史的資料である中間素材の利活用こそアニメ文化の継承とアニメ産業の発展に資すると考え、1970年代半ばからアニメ制作に従事した渡部英雄氏より2016年に新潟大学に寄託された、アニメ中間素材資料体「渡部コレクション」を事例に選び、中間素材の社会的・法的位置付けを調査すると同時に、それらの学術利用を中心にした利活用に必要なルールと条件について、アニメ中間素材に関わるステークホルダーと協議した。

#### ・実施体制

事業統括：石田美紀（新潟大学アニメ・アーカイブ研究チーム共同代表）

事業実施：キム・ジュニアン（新潟大学アニメ・アーカイブ研究チーム共同代表）

アルバナ・バリリ（新潟大学アニメ・アーカイブ研究チーム技術補佐員）

#### アドバイザーボード（50音順、敬称略）

出井甫（骨董通り法律事務所 弁護士）

植野淳子（一般社団法人日本動画協会データベース・アーカイブ委員会 委員長）

神村幸子（クリエイター）

小池利春（新潟市マンガ・アニメ情報館 館長）

竹内孝次（一般社団法人日本アニメーション教育ネットワーク 理事）

原田央男（日本アニメーション学会員）

山川道子（プロダクションI.G IPマネジメント部 渉外チーム）

渡部英雄（クリエイター、日本アニメーション学会員）

#### 調査協力（敬称略）

馬場厚成（東映アニメーション 総務部 次長 東映アニメーションミュージアム統括）

近藤修治（東映アニメーション 映像事業部 映像管理室長）

#### レビュアー（50音順、敬称略）

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）

川西由里（島根県立石見美術館 専門学芸員）

斎藤友子（ガイナ プロデューサー）

三好 寛（認定 NPO 法人アニメ特撮アーカイブ機構（ATAC）事務局長）

羽鳥隆英（熊本県立大学 准教授）

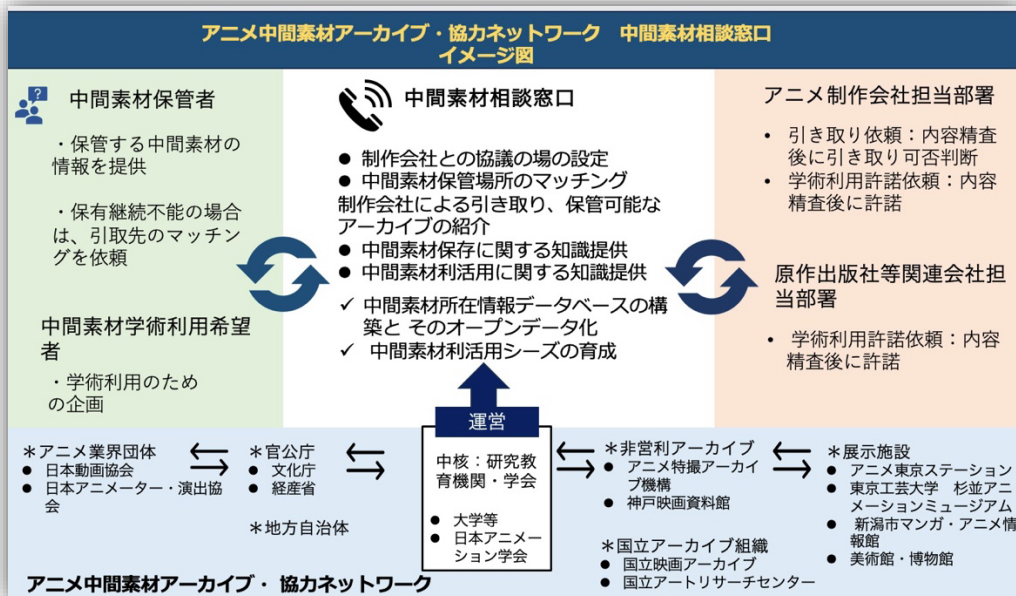
・手法と成果

本事業の調査と協議は以下の 4 段階からなる。

①新潟大学アニメ・アーカイブ研究チームが、渡部英雄氏を始めとするクリエイター、「渡部コレクション」に中間素材が含まれている制作会社各社、中間素材展開催実績をもつキュレーター等に、中間素材が置かれてきた状況、アニメ制作業界における中間素材についての認識、中間素材学術利用に関する課題等に関して、インタビュー調査をおこなった。

② ①に基づき、クリエイター、アニメ制作業界関係者、アーキビスト、法律家、アニメ展示館運営者等から構成される「アドバイザーボード」（詳細は上記の実施体制）は、現在、クリエイター個人が制作会社の管理外で保管するアニメ中間素材が、クリエイターの高齢化とともに再度の廃棄・散逸の危機に瀕していることに鑑みて、以下について協議した。

- ・ 中間素材の所在情報をアニメ制作会社等と共有する必要性
  - ・ 中間素材の歴史的・文化的価値と意義をひろく市民に伝える必要性
  - ・ 市民がアニメ文化を継承する機会を確保するための中間素材の学術利活用を可能にする仕組みの必要性
- 協議の結果、中間素材保管と学術における利活用の好循環を生み出す「アニメ中間素材アーカイブ・協力ネットワークと中間素材相談窓口」（図 1）の必要性を認識した。



（図 1）「アニメ中間素材アーカイブ・協力ネットワークと中間素材相談窓口」

③ ①②の調査・協議をまとめた「本事業報告書β版」（目次は下記を参照）を作成した。

## 目次

第1章:1970年代～90年代における「渡部コレクション」形成状況 p.8-13

1-1: 渡部英雄氏の職歴と「渡部コレクション」

中間素材の保管状況

中間素材の保管目的

1-2: 1970年代～2000年代のアニメ業界における中間素材管理状況

1-3: 70年代～90年代のアニメ中間素材保管状況におけるふたつの問い

・アニメ中間素材は誰のものだったのか。

・アニメ中間素材は誰にとって、どのように役に立ったのか。

第2章:「渡部コレクション」の利活用における諸課題 p.14-21

2-1: 個人による保管の限界—スペースと高齢化

2-2: 学術利用としてのデジタル・スキャンニングとデータベース構築

2-3: 「渡部コレクション」とその学術利用への制作会社の見解

2-4: 許諾申請におけるハードル

2-5: 学術利用から生まれる付加価値

2-6: 2023年におけるふたつの問い

・アニメ中間素材は誰のものか。

・アニメ中間素材は誰にとって、どのように役に立つのか。

第3章:「文化財」としてのアニメ中間素材保管と利活用の推進に向けて p.22-24

3-1: 中間素材相談窓口の開設とそのメリット

3-2: 中間素材保管と利活用の循環

3-3: アニメ中間素材アーカイブ・協力ネットワークの必要性

第4章:中間素材保管と利活用に関する法的留意点—「渡部コレクション」とその学術利用を事例として p.25-30

4-1: 中間素材に所在する権利

4-2: 法的知見からみた「渡部コレクション」の学術利用

「渡部コレクション」のデータベース構築

アニメ『夢戦士ウイングマン』中間素材展示会

4-3: 補足:現行法制度上の課題

おわりに p.31

別添資料1:「渡部コレクション」内容一覧リスト(抜粋) p.32-35

別添資料2: 劇作家・作曲家協会(Société des Auteurs et Compositeurs Dramatiques)「著作者の権利対著作権(Authors' rights vs. Copyright)」 p.36-38

別添資料3: 英国政府「著作物の所有権(Ownership of Copyright Works)」 p.39-41

・レビュー結果

「本事業報告書β版」について、アニメ制作会社関係者、アニメ業界団体関係者、アーキビスト、大学研究者、公立美術館学芸員の5名（詳細は上記の体制を参照）からレビューを受け、その評価から今後の課題を同定する作業をおこなった。以下は、レビュー結果からの抜粋である。

\* 内容全般

・関係者とのやりとりをいかに進めるのかという点について、また法的な観点について、具体例に即した記述があるため、今後の参照項のひとつになるだろう。

・著作権への配慮もなされた調査である。ただ、「著作権」という語は、受け手によって理解の幅があり、おもしろくない反応を引き起こす可能性もあるため、支分権ごとに対応したほうがよいと考える。

・社会全体で中間制作物を保管する意識の醸成は目指すべきだと考えているため、市民がアニメ文化にとって最大のステークホルダーであることや、文化財としての中間素材の扱いに共感している。

・中間素材をめぐる、様々な、時に対立する意見が表明されたとの記載があったが、なぜそうした発言がなされたのかの背景について、ディテールをさらに知りたい。発言者の経歴なども、発言内容に影響を与えるので、そのニュアンスや情報を加味できれば、さらに有益なレポートになったと思う。

\* クリエイターへの配慮

・中間素材の利活用に関しては、クリエイター本人になんらかの還元（金銭的なものも含む）が可能となる方法も模索できればよい。そのためにも、カット袋のように、制作関係者の生の情報が記載されている中間素材の保管は必須である。

\* 「アニメ中間素材アーカイブ・協力ネットワーク」と「中間素材相談窓口」

・国がアニメに文化としての価値を見出し、推進するには、アニメ業界と業界の外をつなぐ組織が必要であり、本事業が提案する公の組織としての「中間素材相談窓口」は有効ではないかと考える。

・文化としてのアニメを継承していくには、アニメ産業界だけでなく、国民の賛同や政治・行政の力も必要だと考える。

・「中間素材相談窓口」は、制作会社等の管轄外で個人のレベルで保管されてきた、所有権が特定されないまま「彷徨っている」中間素材を、保管していた個人、もしくは家族などによる廃棄、オークション出品や古物販売店への売却などから救い出すことができる。オークションに出品された中間素材の買い戻しは、制作会社にとって経済的・心理的に大きな負担になるため、それらを避けることができるのはありがたい。

・マンガ原画のアーカイブは、各社が利害を超えて出資し、原画の扱いについても一定の見解を出した実績があるので、みならうべきところが多く、アニメのアーカイブとの連携も可能ではないだろうか。

\* 中間素材の学術利用

・クリエイター個人が管理するいわば「野良」のコレクションは、制作会社の立場からは発見できない価値を備えているのではないか。著作権で保護されるべき著作物に該当するかどうかのギリギリにある、絵コンテに書き込まれた指示や連絡事項等の価値は、学術研究だから発見できると思う。商品価値以外の価値づけがなされないと、文化としてのアニメは残らないのではないか。

・中間素材を保存することで判明した具体例をもっと記したほうが、アーカイブの力を訴えることができる。学術以外の分野での効果も今後明らかにできればよい。

・大学という教育研究の場で運営されている中間素材のアーカイブによって、どのような社会貢献が可能なのかと考えると、まずは教育研究上での貢献があげられる。遠回りかもしれないが、アニメ文化の継承と発展に大学が関われるのは、研究と教育による人材育成を通してである。

④ 1月末に、「本事業報告書β版」の内容を、下記の新潟大学 HP にて公開し、一般市民・学生・研究者から意見を募る。寄せられた意見は、上記レビュアーからの意見と合わせて、中間素材利活用に関する指針とする。

公開先 URL: <https://www.arc.niigata-u.ac.jp/anime-materials/>

・残された課題

アニメ中間素材の保管はその膨大な量ゆえに管理が困難であり、相応のコストがかかる。調査を通して、アーカイブも、美術館・博物館も、大学も、中間素材の意義とアーカイブの重要性を十分認識していても、余裕をもってその管理ができる組織ではないことが判明した。そのためにも、各ステークホルダーが連携を組むことが必要である。今後、アニメ中間素材アーカイブを構築・運営するために、仕組みの上で先行する隣接領域のアーカイブが参考になると思われるが、そのいっぽうで、アニメ固有の状況に即した仕組みやアーカイブ手法が必須であるため、これまで制作会社各社、非営利アーカイブ団体等が実践・蓄積してきたアーカイブのノウハウを集約する機会が求められる。くわえて市民の理解と賛同、さらには法と政治からの積極的な支援が、アニメを支えてきた中間素材と、そこに結実したクリエイターの仕事を未来に繋げるために必要である。