

令和6年度
メディア芸術連携基盤等整備推進事業
分野別強化事業 実施報告書

令和7年2月

メディア芸術コンソーシアム JV

株式会社 DNP エスピーイノベーション

実施報告書

令和6年度 メディア芸術 連携基盤等整備推進事業 分野別強化事業

- ① 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 実施報告書5
一般財団法人横手市増田まんが美術財団
- ② マンガ刊本アーカイブセンターの実装と所蔵館ネットワークに関する調査研究
実施報告書 59
国立大学法人 熊本大学
- ③ 「アニメ作品連絡調整会の浸透と OCR システム適用領域の拡張への試行」
実施報告書 97
一般社団法人日本アニメーター・演出協会
- ④ ゲームアーカイブ所蔵館の連携強化に関する調査研究 2024 実施報告書 ...143
学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター
- ⑤ メディアアート分野でのコミュニティネットワーク構築準備 実施報告書197
特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会

令和 6 年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業
分野別強化事業

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
実施報告書

一般財団法人横手市増田まんが美術財団

令和 7 年 2 月

目次

第1章 事業概要	7
1.1 背景	7
1.2 目的	8
1.3 実施内容	9
1.4 実施体制	10
1.5 実施スケジュール	11
1.5.1 会議スケジュール	12
第2章 実施内容	13
2.1 マンガ原画アーカイブセンターの実装	13
2.1.1 相談窓口の活動	13
2.1.2 所蔵館ネットワークの構築	21
2.1.3 専門人材の育成	23
2.1.4 収益事業及び支援体制構築の調査	26
2.2 原画／刊本事業の合同会議開催（マンガアーカイブ協議会）	28
2.3 マンガ原画アーカイブネットワーク会議	34
第3章 成果	35
3.1 成果	35
3.2 今後の課題と展望	37
付録	39
マンガ原画保存の手引（令和6年度公開）	39

第1章 事業概要

1.1 背景

ポピュラーカルチャーにおいて重要な位置を占めるマンガ作品に関する史資料は、〈原画／原稿〉とそれを基に複製大量印刷された〈雑誌・単行本〉という、二つの主要な資料群から構成される。後者に関しては、図書館のような施設の所蔵品や個人のマンガファンのコレクションが、潜在的なアーカイブを担ってきたとも言えよう。ところが、この世に1点しか存在しない〈原画〉に関しては、そうした形態でのアーカイブは存在しにくい。それどころか〈原画〉は、いわば出版過程における中間生成物であり、過去には廃棄対象や読者プレゼントとなっていたケースすらある。

そのマンガ〈原画〉の価値が、近年、文化資源として、様々な側面から見直されるようになっていく。しかしながら、その一方で、戦後マンガを支えてきたマンガ家の逝去や長引く出版不況の影響で、遺族によって廃棄されたり、出版社が管理できなくなったりするなど、従来の〈原画〉の保管基盤がここ数年急速に崩壊しつつあるのが現実である。さらに、国内での価値付けがなされていない〈原画〉は、公共の文化資料として評価し理解される機会を得られないため、何の対策も講じられぬままマンガ原画を美術作品と見なしている欧米諸国や中国など一部のアジア諸国へ流出してしまい、かつての浮世絵と同様の状態を招く可能性が高まっている。実際、2018年5月に手塚治虫「鉄腕アトム」の1枚の原画が、フランスのオークションにおいて3,500万円で落札されたというニュースが流れ、関係者に大きな衝撃を与えた。

こうした背景のもと、貴重なマンガ原画の保管やその整理による人材育成においてノウハウを蓄積している「京都国際マンガミュージアム」を中心に国内連携機関などとともに、文化資源としてのマンガ〈原画〉の価値付けを試みつつ、産・学・館・民・官等の連携・協力による柔軟なネットワークの構築と、〈原画〉のアーカイブ環境の整備を継続して実施する。

第1章 事業概要

1.2 目的

マンガ分野では、「研究機関等におけるメディア芸術作品のアーカイブ化」を推進・支援すべく、所蔵情報等の整備を進めるとともに、産・学・館（官）の連携・協力により、分野を横断して課題解決に取り組む。

過年度までの具体的内容としては、マンガの原画と刊本（雑誌・単行本）に対象を分け、前者に関しては横手市増田まんが美術館に「マンガ原画アーカイブセンター」に、後者に関しては熊本大学に「マンガ刊本アーカイブセンター」にそれぞれセンターを実装するとともに、統合的かつ体系的な「マンガのアーカイブ」の連携基盤整備を推進してきた。

このように、これまでも原画／刊本両事業は、“車の両輪”として連携し作業を行ってきたが、両センターが開設されたことを受け、今年度は、より緊密な共通課題に沿った共同会議を実施し、両センターの早期合流を目標としながら、5か年事業の最終年度としての総括を意識し、以下の事業計画を設定した。

①日本のポップカルチャーの象徴であり、メディア芸術の核となるマンガの資料群（原画、刊本）の保存に関して、引き続き、標準的・体系的な方法の確立に向けた調査研究を行う。そのために、全国の所蔵館と情報共有できる体制を整えるべく、原画・刊本のアーカイブに関する相談窓口を設けるとともに、所蔵館連携ネットワークの構築と強化を進める。

②本事業は、将来的なメディア芸術の拠点形成に向けた構想の実現を視野に入れることで、マンガに限らず、メディア芸術各分野の先行モデルあるいはケーススタディとなることを想定し、中期的観点から計画を進めている。事業を通じて得られる課題の発見や解決のための情報・知見、そして人材については、ネットワーク間で広く共有するとともに、事業実施プロセス自体を可視化・アーカイブするための調査研究を進める。

③メディア芸術連携基盤等整備推進事業の趣旨に基づき、メディア芸術データベース（ベータ版）において許諾を得られた作品情報や原画・刊本の存在を公開し、広く国内外に向け、「マンガのアーカイブ」を活用した新たな価値創造に関して問題提起するための調査研究を行う。これに際して、作家本人やその関係者、出版社など、とりわけ「産」並びに地方自治体との連携の在り方を綿密に検討する。

なお、両センターを統合した組織の在り方については、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令和4年度に実施した文化庁会議体（MGAC+）の協議を基に令和5年度に設立された「一般社団法人マンガアーカイブ機構（以下、MAC）」との合流を目指すこととする。

1.3 実施内容

①マンガ原画アーカイブセンター（以下、MGAC）の実装と所蔵館連携に向けた調査研究事業計画とロードマップの策定に向けた基礎調査として、連携基盤整備推進事業における有識者検討委員のアドバイスなどを受けながら、以下テーマの実施を検討する。

- ・相談窓口の実装：窓口業務（電話、HP等）、出版社及び日本漫画家協会などの関係機関を中心とした外部への宣伝活動、相談カルテと処方箋の作成・発行、緊急保護が必要な原画資料の一時保護及びその移管作業
- ・所蔵館ネットワークの構築：ネットワーク強化に向けた新たな参画館の確保、連絡会議の調整と開催、連携館による「原画プール」の実践研究及び受入れ体制の強化、収蔵相談等調査依頼の受入れと調査員の派遣
- ・専門人材の育成：「原画アーカイブの手引き」の更なる充実及び保存・修復等専門機関との合同研究
- ・収益事業及び支援体制構築の調査：所蔵館の収蔵原画を活用した展示・出版等の立案、ゲンガノミカタ展の巡回支援、プール原画の活用を目的とした展覧会の構築支援、将来的な自走化に向けた支援金募集・受入れ体制の検討

②原画／刊本事業の合同会議開催（実施期間：年11回開催）

マンガの原画と刊本は、資料の価値付けや活用方法において表裏一体の関係にある。両者のアーカイブについてそれぞれ考えてきた原画／刊本両事業の早期合流を目指し、両者の共通課題を抽出した以下のような共同会議を両事業の持ち回りで実施する。

- ・原画、刊本の両センターの情報共有及び課題の抽出とその検討
- ・MACへの合流を視野に入れた各種事務調整
- ・両センターの継続運営を視野に入れた中長期計画の検討

第1章 事業概要

1.4 実施体制

本事業は、「MGAC」を中心として全国の所蔵館・マンガ関連施設に関わる学芸員、研究者などの参画により実施された。

今年度の事業内容の詳細に応じて、原画、刊本事業の合同会議である「マンガアーカイブ協議会」、マンガ原画保存に関するネットワーク構築のための「マンガ原画アーカイブネットワーク部会」の2部会を設置し、メンバーがそれぞれいずれかの部会に属して研究や事業の推進を図った。

表 1-1 参加メンバー一覧

役職	名前	所属
コーディネータ	大石 卓	横手市増田まんが美術館 館長
アドバイザー	吉村 和真	学校法人京都精華大学 理事長
アドバイザー支援	イトウ ユウ	京都精華大学マンガ学部 特任准教授
メンバー	鈴木 寛之	国立大学法人熊本大学大学院 人文社会科学研究部（文学系）准教授
	表 智之	北九州市漫画ミュージアム 学芸担当係長
	ヤマダ トモコ	明治大学米沢嘉博記念図書館
	木村 仁	株式会社街づくりまんぼう（石ノ森萬画館指定管理会社）
	倉持 佳代子	京都国際マンガミュージアム 学芸室 学芸員
	下阪 卓也	北栄町 観光交流課 観光戦略室 主事
	大川 純子	高知県 文化生活文化国際課 まんが王国土佐室 室長
	中平 花	高知県 文化生活文化国際課 まんが王国土佐室 主査
	栗原 利香	熊本県湯前町教育委員会 教育課 社会教育係 主幹

連携機関：青山剛昌ふるさと館（鳥取県北栄町）、石ノ森萬画館、北九州市漫画ミュージアム、京都国際マンガミュージアム、高知まんが BASE（高知県）、明治大学米沢嘉博記念図書館、湯前町立湯前まんが美術館（熊本県湯前町）、横手市増田まんが美術館 [50 音順]

第1章 事業概要

1.5 実施スケジュール

実施期間：令和6年4月1日～令和7年2月28日

スケジュール	4月	5月	6月	7月	8月	9月
全体事業						中間報告 資料作成
原画・刊本合同	マンガアーカイブ 協議会① 4/24 (オンライン)	マンガアーカイブ 協議会② 5/14 (オンライン)	マンガアーカイブ 協議会③ 6/18 (オンライン)	マンガアーカイブ 協議会④ 7/23 (オンライン)	マンガアーカイブ 協議会⑤ 8/9 (秋田)	マンガアーカイブ 協議会⑥ 9/17 (オンライン)
マンガ原画 アーカイブセンタ ー (MGAC)	業務全般 アーカイブ実務研 修 など					
ネットワーク会議 部会					ネットワーク会議 ① 8/9 (秋田)	

図1-1 部会ごとの会議日程一覧（前期）

スケジュール	10月	11月	12月	1月	2月
全体事業				報告書とりまとめ	最終報告会 2/25
原画・刊本合同	マンガアーカイブ 協議会⑦ 10/24 (熊本)	マンガアーカイブ 協議会⑧ 11/26 (オンライ ン)	マンガアーカイブ 協議会⑨ 12/24 (オンライ ン)	マンガアーカイブ 協議会⑩ 1/28 (オンライン)	マンガアーカイブ 協議会⑪ 2/13 (オンライン)
マンガ原画 アーカイブセンタ ー (MGAC)	業務全般 アーカイブ実務研 修 など				
ネットワーク会議 部会	ネットワーク会議 ② 10/24 (熊本)				

図1-2 部会ごとの会議日程一覧（後期）

1.5.1 会議スケジュール

■マンガアーカイブ協議会

第1回	： 令和6年4月24日（水）	16:00～17:00
第2回	： 令和6年5月14日（火）	16:00～17:40
第3回	： 令和6年6月18日（火）	16:00～17:30
第4回	： 令和6年7月23日（火）	16:00～17:10
第5回	： 令和6年8月9日（火）	13:00～14:50
第6回	： 令和6年9月17日（火）	16:00～17:15
第7回	： 令和6年10月24日（木）	10:00～12:00
第8回	： 令和6年11月26日（火）	16:00～17:10
第9回	： 令和6年12月24日（火）	16:00～17:00
第10回	： 令和7年1月28日（火）	16:00～17:45
第11回	： 令和7年2月13日（木）	16:00～17:00

■マンガ原画アーカイブネットワーク会議

第1回	： 令和6年8月9日（火）	15:00～16:30
第2回	： 令和6年10月24日（木）	15:00～16:40

第2章 実施内容

2.1 マンガ原画アーカイブセンターの実装

2.1.1 相談窓口の活動

【運営体制】

マンガ原画アーカイブセンター（以下、MGAC）

- ・センター長 大石 卓（横手市増田まんが美術館 館長）
- ・センター長代理 柴田 敏範（一般財団法人横手市増田まんが美術財団）
- ・主任スタッフ 安田 一平（同上）
- ・スタッフ 齊藤 久美子（同上）



図 2-1 MGAC 事務所外観（佐藤養助漆蔵資料館内）

第2章 実施内容



図 2-2 事務所内部の様子（増田の内蔵）



図 2-3 事務所内展示の様子（一時保管原画を活用した事業紹介）

第2章 実施内容

The screenshot shows the homepage of the Manga Original Art Archive Center (MGAC). At the top, there is a navigation bar with links to Home, Original Art Pool, MGAC Operations, Revenue/Support System, Manual Check, Network, Manga Archive, and Reports. The main header features the MGAC logo and the text 'マンガ原画アーカイブセンター' and 'MANGA ORIGINAL ART ARCHIVE CENTER'. Below this, a large speech bubble contains the text 'マンガ原画保存の相談お受けします' (We accept consultations for manga original art preservation). A paragraph below explains that MGAC is the only domestic consultation window for manga original art preservation, offering advice and support to manga artists and publishers. A red banner below this states that while consultations are accepted, they do not guarantee the preservation of original art. The bottom section, titled '相談受付時間' (Consultation Reception Time), lists the hours as 10:00-17:00, with a note that consultations outside these hours are handled via email. It also provides three contact methods: a phone number (0182-23-6915), a fax number (0182-23-6916), and an inquiry form.

マンガ原画アーカイブセンター
MANGA ORIGINAL ART ARCHIVE CENTER

メディア芸術連携基盤等整備推進事業
文化庁

ホーム 原画プール 事業 MGAC運営協議会 収益・支援体制構築部会 マニュアル検討部会 ネットワーク部会 マンガアーカイブ協議会 報告会

マンガ原画保存の相談お受けします

マンガ原画アーカイブセンターは、マンガ原画保存に向けた国内唯一の相談窓口です。
漫画家や出版社の相談を受け、原画の收藏についてアドバイスや原画保存のネットワークづくり、原画保存マニュアルの作成などを行ってまいります。

※原画保存にお悩みの方の相談を受け付けておりますが、「原画の保管（お預かり等）」を保証するものではありませんので、予めご了承ください。

相談受付時間 10:00-17:00
※毎週土・日及び祝祭日、受付時間外のご相談はメールにてお願いいたします。

☎ 0182-23-6915
📠 0182-23-6916
✉ お問合せフォーム

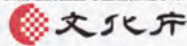
図 2-4 HP による相談窓口の案内

第2章 実施内容



マンガ原稿
アーカイブセンター
MGAC
MANGA GENGA ARCHIVE CENTER

メディア芸術連携基盤等整備推進事業



[ホーム](#)[原画プール
事業](#)[MGAC運営協
議会](#)[収益・支援体制構
築部会](#)[マニュアル検討
部会](#)[ネットワーク
部会](#)[マンガアーカイブ
協議会](#)[報告
会](#)

▶お問合せフォーム

下記の注意事項をよくお読みの上、お問合せください。

※注意事項

原画保存にお悩みの方の相談を受け付けておりますが、「原画の保管（お預かり等）」を保証するものではありませんので、予めご了承ください。

承認して表示

【お名前】 必須	
【住所】 必須	都道府県までも可
【メールアドレス】 必須	
【連絡先】	
【相談内容】 必須	
【その他】 お電話での連絡希望時間等ございましたら ご記入ください	

入力内容を確認の上、よろしければ「送信する」ボタンを押してください。

送信する

図 2-5 HP 相談受付フォーム

[Home](#) / [マンガアーカイブ協議会](#) / 【令和6年度】第2回マンガアーカイブ協議会の開催について

【令和6年度】第2回マンガアーカイブ協議会の開催について

投稿日：2024年5月20日

カテゴリー： **マンガアーカイブ協議会**

文化庁 令和6年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業「マンガ刊本アーカイブセンターの実装と所蔵館ネットワークに関する調査研究」との連携会議として、第2回マンガアーカイブ協議会をマンガ原画アWEB会議にて開催いたしました

■内容

①原画・刊本事業の進捗報告、協議

【原画】MGAC運営状況について情報共有

【刊本】MPAC運営状況について情報共有

②各分野協議事項

【原画】収益部門について

【刊本】刊本プール実証実験のとりまとめ（R6報告に向けて）

【報告】収益部門

■『ゲンガノミカタ展mini inとしま ～山田貴敏・藤田和日郎・藤沢とおる～』の開催

開催日：4月26日(金)～7月7日(日)

場 所：トキワ荘通り昭和レトロ館

入場料：無料

主 催：豊島区

企 画：一般社団法人マンガナイト

一般財団法人横増田まんが美術財団

展示内容

複製原画を通してマンガ原画の10の鑑賞ポイント＝〈観方〉を解説。さらに“マンガの聖地としま”での開催にあたり、豊島区にゆかりのあるマンガ家のコーナーを設け、作者のコメントと共に複製原画を展示した企画展。



図 2-6 HP での事業活動の紹介

第2章 実施内容

■マンガ原画アーカイブセンター 相談件数と対応状況（令和5年4月～令和6年1月まで）

①令和6年度の相談、対応内容

【相談件数（令和6年度新規）】

対応方法	件数
直接ヒアリング（対面）	3
電話・メール等相談	16
合計	19

【対応状況内訳】

- ・相談解決 … 12 件
- ・継続協議 … 27 件

※令和2～5年度からの継続分も含め、計39件の相談に対応

【相談内容抜粋】

- ・原画の一時保管について
- ・原画の保管方法について（作者本人、親族、友人、関係者など）
- ・原画や関係資料の寄贈先について
- ・原画の売却について（故人の親族）
- ・新規マンガ関連施設の立ち上げ、事業への協力について など

②令和2年度～6年度の相談件数（5か年）

対応方法	年度別相談件数					合計
	R2	R3	R4	R5	R6	
直接ヒアリング（対面）	7	6	3	6	3	25
電話・メール等相談	4	5	12	10	16	47
合計	11	11	15	16	19	72

【対応状況内訳（5か年）】

- ・相談解決…45 件
- ・継続協議…27 件

継続協議の27件については、引き続き解決に向けた調整を図る

図2-7 相談件数と対応状況

第2章 実施内容

■原画の一時保管及び収蔵対応状況（令和7年1月31日現在）

■R3年度

NO.	作家名	代表作	相談者	保管区分	相談手法	保管希望先	保管・収蔵先	原画数(概算)
1	川本コオ	鯨魂	親族	一時保管	メール・電話	指定なし	石ノ森萬画館	15,000 枚
2	山田芳裕	へうげもの	編集者	一時保管	対面	指定なし	石ノ森萬画館	14,000 枚
3	花村えい子	霧のなかの少女	原画管理者 親族	一時保管	メール・電話 対面	横手市増田 まんが美術館	MGAC (漆蔵資料館)	30,000 枚
4	東條仁	CUFFS ～傷だらけの地図～	編集者	一時保管	メール・電話	指定なし	石ノ森萬画館	12,000 枚
5	なきぼくろ	バトルスタディーズ	編集者	一時保管	対面	指定なし	石ノ森萬画館	4,000 枚
6	山崎大紀	千代の富士物語	本人	一時保管	メール・電話	指定なし	石ノ森萬画館	10,000 枚
合計								85,000 枚

■R4年度

NO.	作家名	代表作	相談者	相談区分	相談手法	保管希望先	保管・収蔵先	原画数(概算)
1	山崎大紀(追加分)	千代の富士物語	本人	一時保管	メール・電話	指定なし	石ノ森萬画館	18,000 枚
2	松浦まさふみ	機動戦士ガンダム ムーンクライシス	本人	一時保管	メール・電話	指定なし	石ノ森萬画館	1,000 枚
3	高井研一郎	総務部総務課山口六平太	親族	一時保管	メール・電話	指定なし	石ノ森萬画館	15,000 枚
4	霜月かいり	BRAVE10	本人	一時保管	メール・電話	指定なし	石ノ森萬画館	10,000 枚
5	玖保キリコ	いまどきのこども	編集者	一時保管	メール・電話	横手市増田 まんが美術館	MGAC (漆蔵資料館)	12,000 枚
6	オキモト・シュウ	神の雫	編集者	一時保管	メール・電話 対面	横手市増田 まんが美術館	MGAC (漆蔵資料館)	15,000 枚
7	ムロタニ・ツネ象	漫画日本史	親族・関係者	収蔵	メール・電話 対面	北九州市漫画 ミュージアム	北九州市漫画 ミュージアム	10,000 枚
8	秋里和国	THE B.B.B.	本人・編集者	一時保管	メール・電話	指定なし	MGAC (漆蔵資料館)	8,000 枚
9	山本夜羽音	マルクスガール	親族	一時保管	メール・電話	指定なし	MGAC (漆蔵資料館)	8,000 枚
10	原ちえこ	三つのブランコの話	本人	一時保管	メール・電話	横手市増田 まんが美術館	MGAC (漆蔵資料館)	25,000 枚
11	土崎雅雪	いけいけ!! ねころメイド	本人	一時保管	メール・電話 対面	横手市増田 まんが美術館	MGAC (漆蔵資料館)	1,000 枚
12	谷岡ヤスジ	ヤスジのメッタメタガキ道講座	親族	一時保管	メール・電話	横手市増田 まんが美術館	MGAC (漆蔵資料館)	15,000 枚
13	楠本まき	KISSxxxx	本人	一時保管	メール・電話 WEB会議	横手市増田 まんが美術館	MGAC (漆蔵資料館)	3,000 枚
合計								141,000 枚

図 2-8 原画の一時保管対応状況（令和3～4年度）

第2章 実施内容

■R5年度

NO.	作家名	代表作	相談者	相談区分	相談手法	保管希望先	保管・収蔵先	原画数(概算)
1	柴田昌弘	『赤い牙』シリーズ	編集者・本人	一時保管	メール・対面	指定なし	MGAC (漆蔵資料館)	30,000 枚
2	市川ジュン	陽の末裔	編集者・本人	一時保管	メール・対面	指定なし	MGAC (漆蔵資料館)	25,000 枚
3	榎その	昭和新版・水や空	親族	一時保管	メール	指定なし	MGAC (漆蔵資料館)	5,000 枚
4	今道英治	アオシマコミックス レッドホークシリーズ	親族	一時保管	メール	指定なし	MGAC (漆蔵資料館)	7,000 枚
5	よしながふみ	大奥	編集者・本人	一時保管	メール・対面	指定なし	MGAC (漆蔵資料館)	8,000 枚
6	横山まさみち	やる気まんまん	親族	一時保管	対面・メール	指定なし	MGAC (漆蔵資料館)	70,000 枚
7	PEACH-PIT	ローゼンメイデン	本人	一時保管	メール	指定なし	MGAC (漆蔵資料館)	8,000 枚
8	すがのさち	TRICKYS	本人	一時保管	メール	指定なし	MGAC (漆蔵資料館)	5,000 枚
9	鳥飼茜	おはようおかえり	編集者・本人	一時保管	メール	指定なし	MGAC (漆蔵資料館)	7,500 枚
合計								165,500 枚

■R6年度

NO.	作家名	代表作	相談者	相談区分	相談手法	保管希望先	保管・収蔵先	原画数(概算)
1	今道英治(追加)	アオシマコミックス レッドホークシリーズ	親族	一時保管	メール	指定なし	MGAC (漆蔵資料館)	3,000 枚
2	巴里夫	さよなら三角	親族	一時保管	メール・電話	指定なし	MGAC (漆蔵資料館)	8,000 枚
3	泉昭二	ジャンケンボン	親族	一時保管	メール・電話	指定なし	MGAC (漆蔵資料館)	25,000 枚
4	ほりのぶゆき	江戸むらさき超特急	本人	一時保管	メール・電話	指定なし	MGAC (漆蔵資料館)	5,000 枚
5	山根赤鬼	よたろうく	親族	一時保管	メール・電話	指定なし	MGAC (漆蔵資料館)	30,000 枚
6	藤沢志月	柚木さんちの四兄弟。	本人	一時保管	メール・対面	指定なし	MGAC (漆蔵資料館)	8,000 枚
合計								79,000 枚

■連携施設別 一時保管・収蔵枚数

施設名	原画数(概算)
石ノ森萬画館	99,000 枚
北九州市漫画ミュージアム	10,000 枚
マンガ原画アーカイブセンター	361,500 枚

一時保管・収蔵原画 総数
約470,500枚
(令和7年1月31日現在)

図 2-9 原画の一時保管対応状況 (令和 5~6 年度)

第2章 実施内容

2.1.2 所蔵館ネットワークの構築

主なマンガ関連施設におけるマンガ原画収蔵・プールの状況

(MGAC調査)

施設名	横浜市増田まんが美術館	京都国際マンガミュージアム	北九州市漫画ミュージアム
施設外観			
収蔵・プール 点数	約49万点	確認作業中	約14万点
現在の収蔵状況 収蔵に対する 考え方	地元出身漫画家を中心に、関係性のある漫画家や編集者からの紹介など、市の公費を投じてアーカイブする作家を厳選しながら積極的な収蔵を展開してきた。その結果、令和6年度末で約49万点の原画を収蔵している。	刊本（雑誌・単行本）のアーカイブを中心とした施設であり、さらに収蔵スペースの問題もあり、現在、原則的に、大規模な原画収蔵の積極的な取り組みは行っていない。ただし数名の作家に関しては、実験的に、ほぼすべての原画を受け入れている。受け入れ済みの原画に関しては、他館の展覧会への貸し出しや出版事業等で活用されている。令和6年度には、所蔵原画を貸し出すことで、1件の個展開催と1件の書籍出版に協力した。	北九州ゆかりの漫画家の業績の顕彰を目的に開設。ゆかり作家の内、本人や家族による管理が難しいケースを優先して原画を受け入れ、現在約14万点を収蔵中。令和6年度は新規の収蔵はないが、文月今日子や国友やすゆきについて、雑誌再録や単行本再刊など出版案件への原画貸し出しが活発で、収蔵の意義がより明確になった。今後も、収蔵庫の再整頓と効率化を図りつつ、北九州ゆかりの作家・作品を原則に受け入れを続ける。
今後の方針 懸念事項	館のキャパシティである70万点に対し、既に49万点を超える原画が収蔵されており、スペース確保の議論を進める必要がある状態。	受け入れた原画に関しては、データベースの構築や最終的な収蔵場所の確保が十全に実現できていないが、現在、「一般社団法人マンガアーカイブ機構（MAC）」の委託を受けたIMRCが、マンガ資料のアーカイブスペースの整備を進めている。今後は、同スペースを見据えつつ、アーカイブ事業全体の見直しを行う予定である。	収蔵庫のキャパシティが限界を迎え、また、開館から12年を経て空調機器の老朽化も激しく、機器更新施工を機に収蔵庫の再整頓と効率化に着手した。また、館内常設展示のルーティン確立と、館外への出納オペレーションの効率化にも引き続き取り組んでいく。
施設名	明治大学米沢嘉博記念図書館	石ノ森萬画館	
施設外観			
収蔵・プール 点数	1400点	99,000点	
現在の収蔵状況 収蔵に対する 考え方	図書館ではあるが鈴木光明の寄贈原画1400点や、高橋しん作画資料などを有す。2021年春、現代マンガ図書館との複合的運用を開始。方向性に変更はなし。1階が展示スペースであり、マンガの原画展を頻繁に行っていることから、原画の整理・保管作業等の協力を行っている（三原順など）。図書館としての蔵書数約14万冊、アニメ原画収蔵約50箱分。	2011年の東日本大震災により被災するまでは、石ノ森草太郎の原画約9万点を保管し、アーカイブ作業を行っていた。震災後、大半を返却したことから、保管スペースが空いており、原画プール事業に対応できた。令和5年度も追加での原画プールに協力している。	
今後の方針	収蔵スペースの関係もあり、現在マンガ原画の収蔵計画は無し。収蔵済み原画の整理を進める予定。	今後、関係性のある作家や作品の原画保管の予定もあるが、アーカイブセンター事業との連携に協力していく考え。	

図 2-10 事業連携館の状況

第2章 実施内容

■熊本県湯前町への MGAC 事業協力依頼

日時：令和6年10月23日（水）16：00～17：00

場所：湯前マンガ美術館（那須良輔記念館）

内容：湯前まんが美術館を訪問し、同施設を管理・運営する湯前町教育委員会に原画一時保管事業等への協力を依頼した。また、今後の連携方針について協議した。



図2-11 湯前マンガ美術館（那須良輔記念館）外観



図2-12 熊本県湯前町への視察の様子

第2章 実施内容

2.1.3 専門人材の育成

【一時保管原画を活用した、保存・修復等専門機関との合同研究】

マンガ原画の調査研究を行っている学校法人東洋美術学校保存修復科と連携し、一時保管原画の寄託者の承諾のもと、一時保管している原画の中から様々な年代やジャンル別のマンガ原画を提供。原画修復技術の向上や後進育成に役立てられている。

番号	作者	タイトル	貸出枚数	初出	出版社
1	横山まさみち	風林火山	1C-32	1973年	小学館
2	谷岡ヤスジ	ベロベーマン	1C-6	1973年	双葉社
3	玖保キリコ	いまどきのこども	1C-6	1986年	小学館
4	山田芳裕	へうげもの	4C-4、1C-38	2005年	講談社
合計			86枚		

図 2-13 貸し出した原画一覧



図 2-14 原画を使用した授業の様子

■教材用資料としての利活用

東洋美術学校 保存修復科では、2017 年より「マンガ原画保存」の授業を開講しており、当該分野の人材育成に取り組んできた。特に大量にある資料への予防保存対策を中心に、学生と共に議論を重ねながら原画保存に必要な調査技術の開発と改良を行ってきた。

授業では「実際の原画」に触れることが重要であり、これにより制作技法や使用画材の多様性、各素材の劣化速度の違いを実感することが可能となる。加えて、大量にある原画コレクション全体をどのように捉え遺していけるかを考える契機となり、保存対策の検討および人材育成の両輪において、実物資料の果たす役割は大きい。

①コンディションチェックシートの整備

目視によるコンディションチェックは調査者の主観によるところが大きく、評価に対するばらつきが無視できない。この要因には幾つか考えられるが、「評価基準の解釈の多重性やスケールの曖昧さ」というチェックシート側の問題と、「評価基準に対する調査者の誤解や見落とし」といった調査者側の問題がある。そこで複数人のグループを形成し、全員が各原画の全ページを調査した上で (Fig.1)、評価のバラツキが大きい項目についてその原因を話し合い、評価基準の見直し等を実施した。また調査者毎の傾向の違いを主成分分析 (PCA) などにより可視化することで、グループ内での自身の評価傾向を相対的に認識することで (特定の項目に対しての評価が厳しい、評価結果の変動が少ない etc.)、グループ全体のばらつきが小さくなるよう努力した。こうすることで、原画間の劣化傾向の違いを感度良く検出できるようにした。

最終的にグループの平均値を各調査項目の平均スコアとして採用することで、PCA により各ページの保存状態における年代や作者による傾向の違いが明確となり、原画を相対的に特徴づけることが可能であることが分かった (Fig.2)。これにより、ある特定の劣化が発生しやすいページ位置や、複数ページにまたがる傾向にある劣化現象などの知見が蓄えられてきている。

②MFT によるインクの耐光性評価

展示などに利用される機会も多い原画作品ではあるが、耐光性の低い画材が使用されているケースも多く注意が必要である。そこでインクなどの色材の微小部位 ($\phi 0.4\text{mm}$) に 0.1lm の光を照射することで 80万lux の照度で照らされた状況を作り出し、積算照度と色差 ΔE の関係を求めるマイクロフェイディングテスト (MFT) を実施した。基準となるブルーウールスタンダード (BWS) の青色染織布の劣化挙動と比較することで、調査対象に許容される年間積算照度を CIE157:2004 の基準から算定した。その結果、借用原画には光に対する耐光性の低い「高応答度資料」に分類される BWS2 級相当の原画も確認され、展示に際しては限界照度 50lx 、年間積算照度 $15,000\text{lx}\cdot\text{h}$ に収める展示計画が推奨されることが分かった。

図 2-15 調査研究の内容

第2章 実施内容

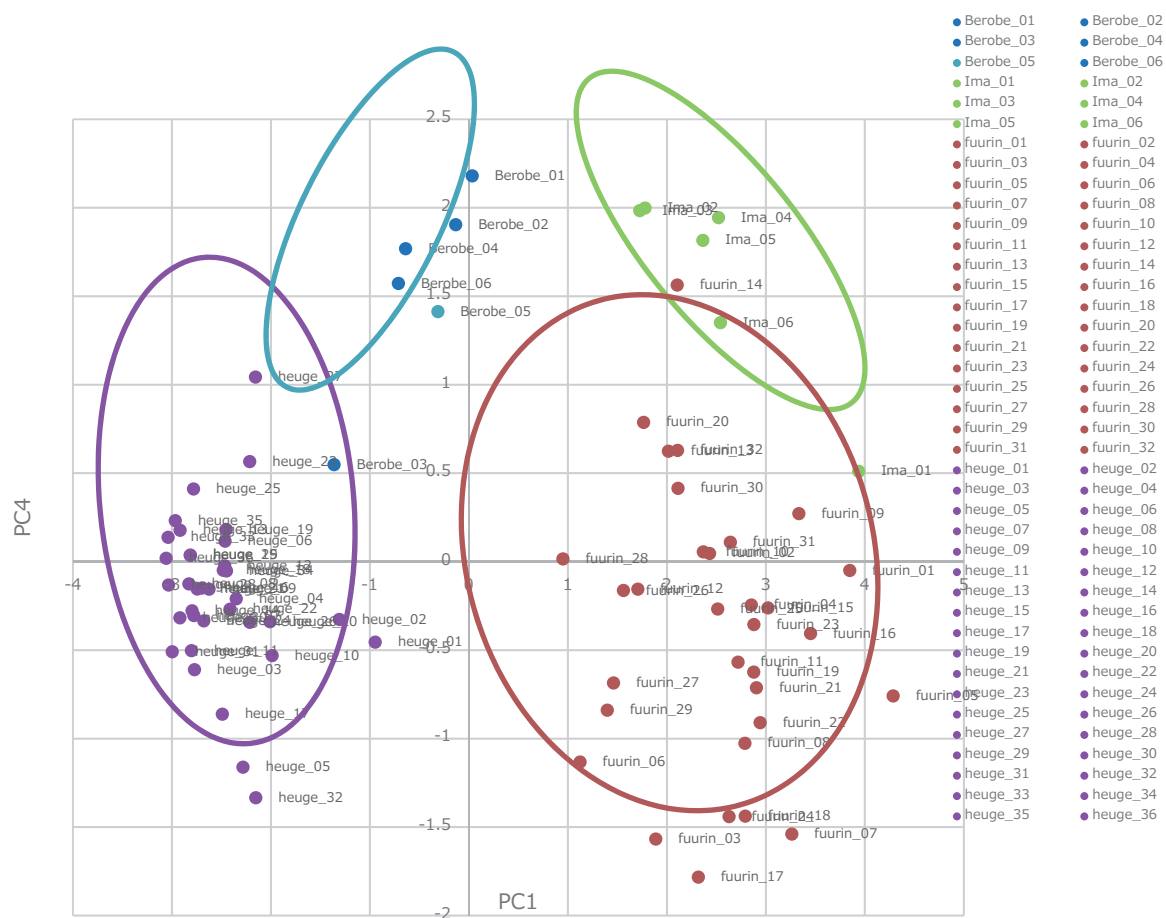


図 2-16 調査結果のグラフ（主成分分析（PCA）による原画間の保存状態の違いの可視化）

2.1.4 収益事業及び支援体制構築の調査

■「ゲンガノミカタ展 mini in としま 〜山田 貴敏・藤田 和日郎・藤沢 とおる〜」での
ゲンガノミカタ展テキストの活用について

開催場所：トキワ荘通り昭和レトロ館（東京都）

開催期間：令和6年4月26日（金）～令和6年7月 7日（日）

内 容：「ゲンガノミカタ」展を複製原画にて、豊島区にゆかりのあるマンガ家の複製原画と
ともに展示。



図 2-17 開催ポスターの画像

第2章 実施内容

■【「矢口高雄原画展」～原画の「魅力」と「価値」を考える～】でのゲンガノミカタ展テキストの活用

開催場所：横手市増田まんが美術館（秋田県）

開催期間：令和7年1月18日（土）～令和7年3月9日（日）

内 容：「ゲンガノミカタ」展のテキストはそのままに、事例の原画を、対応する矢口高雄氏の作品に入れ替え、その解説を加える形で展示。



図 2-18 開催ポスターの画像

第2章 実施内容

2.2 原画／刊本事業の合同会議開催（マンガアーカイブ協議会）

第1回 令和6年4月24日（水）16:00～17:00（オンライン会議）

① 今年度マンガ両事業概要について

- ・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
- ・マンガ刊本アーカイブセンター（以下、MPAC）の実装と所蔵館ネットワークに関する調査研究
- ・各事業質疑応答

②年間スケジュールについて

- ・合同会議年間スケジュール予定の共有

〈参加者〉

会議メンバー：吉村和真、大石卓、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

文化庁：是永寛志、椎名ゆかり、毛利哲哉、鈴木紀成、井上和美

事務局：平尾宏一郎、横浜大、森由紀、池田敬二、藤本真之介、乙川想、佐原一江
横江愛希子、小林由季

マンガ原画アーカイブセンタースタッフ：柴田敏範、安田一平

第2回 令和6年5月14日（火）16:00～17:40（オンライン会議）

①運営状況についての報告

【原画】MGAC 運営状況について情報共有

【刊本】マンガ刊本アーカイブセンター運営状況について情報共有

②年間スケジュールについて

【原画】収益部門について

【刊本】刊本プール実証実験のとりまとめ（令和6年度報告に向けて）

以下

〈参加者〉

会議メンバー：吉村和真、イトウユウ、大石卓、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

文化庁：是永寛志、毛利哲哉、鈴木紀成

事務局：平尾宏一郎、横浜大、森由紀、池田敬二、岡部玲奈、藤本真之介、乙川想
横江愛希子、小林由季

M G A C：柴田敏範、安田一平

第2章 実施内容

第3回 令和6年6月18日（火）16:00～17:30（オンライン会議）

①運営状況についての報告

【原画】MGAC 運営状況について情報共有

【刊本】MPAC 運営状況について情報共有

②各分野協議事項

【刊本】刊本プール実証実験のとりまとめ

③合流に向けた方向性の確認

〈参加者〉

会議メンバー：吉村和真、イトウユウ、大石卓、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

文化庁：是永寛志、毛利哲哉、鈴木紀成

事務局：平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、森由紀、池田敬二、藤本真之介、乙川想
佐原一江、小林由季

M G A C：柴田敏範、安田一平

第4回 令和6年7月23日（火）16:00～17:10（オンライン会議）

①運営状況についての報告

【原画】MGAC 運営状況について情報共有

【刊本】MPAC 運営状況について情報共有

②各分野協議事項

【原画】MGAC 事業 5か年事業の振り返り

【刊本】刊本事業 5か年振り返りのための課題洗い出し

③次回会議開催について

場所：マンガ原画アーカイブセンター事務所（秋田県横手市）

〈参加者〉

会議メンバー：吉村和真、イトウユウ、大石卓、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

文化庁：是永寛志、椎名ゆかり、毛利哲哉、鈴木紀成

事務局：平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、森由紀、池田敬二、藤本真之介、乙川想
佐原一江、横江愛希子、小林由季

M G A C：柴田敏範、安田一平

第2章 実施内容

第5回 令和6年8月9日（火）13:00～14:50（MGAC 事務所／オンライン会議）

①運営状況についての報告

【原画】MGAC 運営状況について情報共有

【刊本】MPAC 運営状況について情報共有

②各分野協議事項

【刊本】5 か年事業の振り返り

③ 原画・刊本合流に向けた協議

- ・今年度の目標、計画の確認
- ・合流に向けた今後の体制やテーマ・スケジュール等

〈参加者〉

会議メンバー：吉村和真、イトウユウ、大石卓、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

文化庁：是永寛志、椎名ゆかり＊、鈴木紀成

事務局：平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、池田敬二＊、藤本真之介、乙川想、佐原一江＊
横江愛希子＊、小林由季＊

M G A C：柴田敏範、安田一平

＊印付きはオンライン会議での参加

第6回 令和6年9月17日（火）16:00～17:15（オンライン会議）

①運営状況についての報告

【原画】MGAC 運営状況について情報共有

【刊本】MPAC 運営状況について情報共有

②マンガ分野協議事項

- ・事業中間報告に関する資料の確認
- ・原画、刊本の合流に向けた今後の協議についての確認

〈参加者〉

会議メンバー：吉村和真、イトウユウ、大石卓、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

文化庁：椎名ゆかり、毛利哲哉、鈴木紀成

事務局：平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、藤本真之介、乙川想、佐原一江、横江愛希子
小林由季

M G A C：柴田敏範、安田一平

第2章 実施内容

第7回 令和6年10月24日（木）10:00～12:00（熊本大学／オンライン会議）

①運営状況についての報告

【原画】MGAC 運営状況について情報共有

【刊本】MPAC 運営状況について情報共有

②マンガ分野協議事項

- ・原画刊本の合流に向けた今後の協議についての確認
- ・各分野のブロック制についての確認

〈参加者〉

会議メンバー：吉村和真、イトウユウ、大石卓*、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

文化庁：是永寛志*、毛利哲哉*、鈴木紀成

事務局：平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、藤本真之介、乙川想、佐原一江、横江愛希子
小林由季*

M G A C：柴田敏範、安田一平

*印付きはオンライン会議での参加

第8回 令和6年11月26日（火）16:00～17:10（オンライン会議）

①運営状況についての報告

【原画】MGAC 運営状況について情報共有

【刊本】MPAC 運営状況について情報共有

②マンガ分野協議事項

- ・今後のマンガ事業の体制についての確認

〈参加者〉

会議メンバー：吉村和真、イトウユウ、大石卓、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

文化庁：是永寛志、椎名ゆかり、毛利哲哉、鈴木紀成

事務局：平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、藤本真之介、佐原一江、横江愛希子、小林由季

M G A C：柴田敏範、安田一平

第2章 実施内容

第9回 令和6年12月24日（火）16:00～17:00（オンライン会議）

①運営状況についての報告

【原画】MGAC 運営状況について情報共有

【刊本】MPAC 運営状況について情報共有

②マンガ分野協議事項

- ・来年度以降の事業内容、体制の確認
- ・ブロック体制の内容、参加基準について

〈参加者〉

会議メンバー：吉村和真、イトウユウ、大石卓、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

文化庁：是永寛志、椎名ゆかり、毛利哲哉、鈴木紀成

事務局：平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、池田敬二、藤本真之介、佐原一江、横江愛希子
小林由季

M G A C：柴田敏範、安田一平

第10回 令和7年1月28日（火）16:00～17:45（オンライン会議）

①今年度マンガ両事業概要について

【原画】MGAC 運営状況について情報共有

【刊本】MPAC 運営状況について情報共有

②マンガ分野協議事項

- ・ブロック体制参加団体、組織へのサポートについて
- ・原画、刊本の「共同所蔵リスト」について

〈参加者〉

会議メンバー：吉村和真、イトウユウ、大石卓、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

文化庁：鈴木紀成

事務局：平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、藤本真之介、乙川想、佐原一江、横江愛希子
小林由季

M G A C：柴田敏範、安田一平

第2章 実施内容

第11回：令和7年2月13日（木） 16:00～17:00（オンライン会議）

①今年度マンガ両事業概要について

【原画】MGAC 運営状況について情報共有

【刊本】MPAC 運営状況について情報共有

②マンガ分野協議事項

次年度以降の体制についての確認

〈参加者〉

会議メンバー：吉村和真、イトウユウ、大石卓、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

文化庁：毛利哲哉、鈴木紀成

事務局：平尾宏一郎、岡部玲奈、藤本真之介、乙川想、佐原一江、横江愛希子、小林由季

M G A C：柴田敏範、安田一平

第2章 実施内容

2.3 マンガ原画アーカイブネットワーク会議

第1回 令和6年8月9日（火）15:00～16:30（MGAC 事務所／オンライン会議）

①今年度事業の取組について

- ・事業実施計画の確認
- ・MGAC の事業実施状況について

②各参加団体からの近況報告

③各団体への質問、情報共有

〈参加者〉

会議メンバー：吉村和真、イトウユウ、大石卓、表智之、木村仁*、ヤマダトモコ
倉持佳代子*、下阪卓*、栗原利香*

オブザーバー：河崎積*、田中千尋*、松村祥志*、高橋颯希*、中尾章太郎*

文化庁：是永寛志、椎名ゆかり*、鈴木紀成

事務局：平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、池田敬二*、藤本真之介、乙川想、佐原一江*
小林由季*

M G A C：柴田敏範、安田一平

*印付きはオンライン会議での参加

第2回 令和6年10月24日（木）15:00～16:40（熊本大学／オンライン会議）

①来年度以降の事業体制について

- ・来年度以降の組織体制図（案）の確認
- ・来年度以降のネットワーク体制について

②各団体への質問、情報共有

〈参加者〉

会議メンバー：吉村和真、イトウユウ、大石卓*、表智之、木村仁*、倉持佳代子、河崎積
大川純子*、中平花*、栗原利香*、ヤマダトモコ、遠藤由美、中尾章太郎

文化庁：毛利哲哉、鈴木紀成

事務局：平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、藤本真之介、乙川想、佐原一江、横江愛希子
小林由季*

M G A C：柴田敏範、安田一平

*印付きはオンライン会議での参加

第3章 成果

3.1 成果

・相談窓口の活動

相談窓口を開設して5年目となる今年度も、美術館に隣接する国の重要伝統的建造物群保存地区「増田の町並み」にある「漆蔵資料館」を事務局兼活動拠点として、窓口業務（電話、HP等）、出版社及び漫画家協会等の関係機関を中心とした外部への宣伝活動、相談カルテと処方箋の作成・発行、緊急保護が必要な原画資料の一時保護及びその移管作業に取り組みつつ、一時保管原画の保存能力及び活動周知強化に取り組めた。具体的には、資料館内にある内蔵を活用し、マンガアーカイブセンター（以下、MGAC）の機能紹介やこれまでの活動実績をパネルで紹介するとともに、これまでの事業で製作した原画保存に関する啓発動画を流すなど、マンガ原画のアーカイブ推進についての現状を広く周知できた。

相談対応については、昨年度から継続している20件の相談案件に加えて、新たに19件の相談を受け、計39件の相談に対応した。令和6年度新規の相談内訳は、直接の聞き取り調査が3件、電話やメール等を介しての調査が17件となった。この中でも年々その対応要望が高まる原画プール事業に関しては、6件の原画プールを実施。緊急保存の必要な原画の救済や著作権継承者が抱える保存問題の解決に対処できた。

・所蔵館ネットワークの構築

昨年度に引き続き、連携館による「マンガ原画ネットワーク会議」を2回開催。この内10月に開催した第2回会議は、熊本県の熊本大学にて対面開催し、細やかな情報交換を実現できた。また、「原画プール」については、計79,000枚の原画をMGACの事務局兼活動拠点である「漆蔵資料館」で保管できた。さらに、収蔵相談等調査依頼の受入れと調査員の派遣を実施。このほか、原画の一時保管場所拡大に向けた取組において、熊本県湯前町が運営する「湯前まんが美術館」が正式に原画の一時保管施設として参画することとなったのは大きな成果となった。

・専門人材の育成

マンガ原画の調査研究を行っている学校法人東洋美術学校保存修復科と連携し、一時保管原画の寄託者の承諾のもと、原画を研究授業に貸し出し、原画の劣化具合などの調査研究を実施した。この研究データを、今後の原画保存の取組に活【い】かし「原画アーカイブの手引き」の更なる充実を継続する。

・収益事業及び支援体制構築の調査

これまでの取組において、横手市増田まんが美術館がリニューアルオープン企画として令和元年5月に開催した「ゲンガノミカタ展」基にしての巡回パッケージ化を進めてきた。今年度はトキワ荘通り昭和レトロ館において「ゲンガノミカタ展 mini in としま ～山田 貴敏・藤田 和日郎・藤沢 とおる～」を開催。ゲンガノミカタ展の複製展示と併せ、東京都豊島区に由来のあるマ

第3章 成果

ンガ家の複製原画を展示した。また、横手市増田まんが美術館にて開催した「矢口高雄原画展」～原画の「魅力」と「価値」を考える～」へテキストを提供。さらに、同展示内にて、文化庁事業並びにマンガ原画アーカイブセンターの活動紹介を行った。また、MGACの将来的な自走化に向け、支援金募集や受入れ体制の検討等についても、協議を進めた。

・原画／刊本事業の合同会議開催

マンガ分野における原画事業と刊本事業の早期合流に向け、年11回の合同会議を開催。特に今年度は原画、刊本分野の合流に向け、原画、刊本の両センターの情報共有及び課題の抽出とその検討、MACへの合流を視野に入れた各種事務調整、両センターの継続運営を視野に入れた中長期計画の検討と協議を行い、来年度以降の本格的な調整に入る基盤及び体制の整備が最大の成果となった。

3.2 今後の課題と展望

令和6年度の本事業の活動内容は、これまでの4年間の実績と課題をふまえ、来年度に控えた原画事業と刊本事業との一本化を見据えて計画された。

以下、四つのテーマに沿う形で、活動概要とともに課題と展望を述べる。

① 相談窓口の実装

MGACでは令和2年度に、原画保存に関する相談窓口を開設した。その後、年を重ねるごとに件数が増加しており、原画の一時保管のスペースが逼迫[ひっぱく]している課題が浮き彫りとなった。

課題解決に向けた方策については、緊急的対応と中長期的対応に分別して協議する必要がある。それも含め、来年度より原画と刊本の窓口を一本化し、相談内容の情報集約と対応策の総合的判断に適した体制の強化、及び窓口の業務内容の整理に取り組んでいく。

② 所蔵館ネットワークの構築

今年度は一時保管先として熊本県湯前町に立候補頂き、以後の段取りについて協議を続けた。だが、上記窓口に寄せられる相談以外にも、マンガ原画のアーカイブを希望する声は増加しており、全国の自治体や関連団体との連携による所蔵館ネットワークの拡充が課題となっている。

したがって、更なる新規協力施設・団体の確保が必要となるが、そのための課題として、ネットワークの参加条件や参画のメリットに関する広報不足が挙げられる。他方、マンガの中間生成物に関する議論も進む中、保管対象の拡張的見直しは不可避であり、今後は適切なスペースや保管条件について検討を進める。また寄贈など受け入れ可能な団体、施設の開拓や、一時保管施設から、収蔵施設への進展に向けた人材育成など、MGACからのサポート体制についても協議を重ねていく。

③ 収益事業及び支援体制構築の調査

これまでの成果である「ゲンガノミカタ」を活用した企画展を、今年度は2件開催した（内1件は収益化）。しかしながら、肝心の収益事業・支援体制構築の面では、一時保管の原画を用いたパッケージ化も未達成であり、実績不足は否めない。

ただ、マンガ関連施設だけでなく、国内外の美術館でもマンガ原画を用いた展示は着実に増えている。そのため、適切な鑑賞方法や詳細な制作プロセス、雑誌・単行本との相乗的理解など、マンガ原画の魅力や価値を引き出す上で「ゲンガノミカタ」のニーズは今後も高まると見込まれる。シリーズ化や英語版の刊行など、マンガ原画に関する理解促進と収益改善の両面に有効な具体策を講じる。

第3章 成果

④原画／刊本事業の合同会議開催

マンガ分野の活動内容を総合的かつ体系的に推進すべく、原画事業と刊本事業の合同会議「マンガアーカイブ協議会」をほぼ毎月のペースで11回開催した。この4年間の実証実験で得られた様々な成果をふまえ、合流後の体制イメージや意思決定プロセスを協議し、次年度以降の事業スキームを具体的・段階的に詰めていった。

詳細な活動内容やメンバーについては未確定の部分も残されているが、原画と刊本の両事業を一本化する新体制では「一般社団法人マンガアーカイブ機構」が事業全体を統括する想定のもとで、これまで以上に緊密な産官学連携による展開が期待される。また、従来の実証実験から今後は実務作業が中心のフェーズに移行するため、マンガ分野全体の持続的な事業展開への貢献が求められる。

付録

マンガ原画保存の手引（令和 6 年度公開）

マンガ原画 保存の手引き



発行

 文化庁
Agency for Cultural Affairs, Government of Japan
メディア芸術連携基盤等整備推進事業


マンガ原画
アーカイブセンター
MGAC
MANGA Genga ARCHIVE CENTER

目次



002 はじめに

003 マンガ原画整理の基礎知識

Chapter 1 事前準備

004 まずは原画整理に必要な物品を揃えよう

Chapter 2 施設向けを主とした高・中コストの整理

005 01 仕分 「原画」や「資料」など分類ごとに仕分をする

006 02 照合 「原画」を単行本や文庫本と突き合わせて原画 ID を生成する

007 03 撮影 目的に応じた原画の撮影やスキャニングを実施する

008 04 入力 「原画」の整理と管理を効率化

011 05 格納 整理を終えた原画を格納をする

Chapter 3 個人向けを主とした低コストの整理

015 01 紙のこと 紙の性質を把握し出来ることから取組む

016 02 整理 必要なものを出したいときに出せる状態にすることが基本

別冊附録 各団体・個人別マンガ原画アーカイブ事例

はじめに

本「手引き」が マンガ原画保存について考える きっかけとなることを期待します！

マンガ原画は、長らく印刷物に対する中間生成物と考えられており、マンガ原画自体の価値がきちんと検討されない時代が続いた。しかし近年では「原画展」などでの活用も含めて、マンガ原画の重要性やその保存についての調査研究が進められている。これらの調査の中で、マンガ原画の取り扱いについては、その作家性や描画方法、発表媒体、マンガ原画を取り扱う主体、活用目的などそれぞれのケースで大きく異なることが明らかになってきた。

本「手引き」では、一定の手法を均質的に提示する「マニュアル」よりも、最低限に共通する整理・保存方法とともにこれまでに得られたマンガ所蔵館や企業・プロダクション・作家個人の事例を紹介し、対応の幅の広さやコスト感などを含めた案内をすることを目的とする。それぞれに異なる原画への対応事例から、「自身が持つマンガ原画ならどうするか」を考える手引きとして活用されることを期待するものである。

本「手引き」は令和2年度から令和5年度に行われた文化庁「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」内におけるマンガ原画アーカイブセンターの活動成果として公開するものである。本「手引き」の製作にあたっては、当事業に先行する調査研究の平成27年度から令和元年度「メディア芸術連携促進事業」の成果である「マンガ原画アーカイブマニュアル(2019年度)」の一部をまとめなおして収録したものである。

参考

マンガ原画アーカイブマニュアル(2019年度)
メディア芸術カレントコンテンツ内
<https://mediag.bunka.go.jp/article/article-16214/>



マンガ原画整理の基礎知識

マンガ原画の整理の理想的な到達点は、「全ての原画が制作年代順にエピソード単位、タイトル単位でまとまっており、かつ1枚単位で貸出・返却を管理できる状態」である。しかし、保存されていた状態やマンガ原画の数量、どれだけコストや時間をかけられるかといった観点から、実際にはさまざまな方法が採られている。マンガ原画の整理の大まかな手順と、コスト・施設の専門性などそれぞれの作業タイプを簡略的に図示したものが図1である。

図1 作業のおおまかな流れと作業タイプ



作業タイプは便宜的に3つのパターンに分けているが、たとえば低コストでも「入力」は1枚単位で行うなど、状況や目的によって選択が望ましい。

Chapter 1 事前準備

まずは原画整理に必要な物品を揃えよう

定本となる刊行物(主に単行本)をそろえ、確認リストを作成

何の原画なのか、どの順番なのか、いつごろの原画なのかを確かめ、抜けがないかどうかをチェックするための単行本を準備する。しかし、単行本が存在しない作品や、扉絵など単行本

に収録されない原画の存在もあり、理想的には雑誌などの掲載誌からも初出調査を行うことが望ましいが、まずできる限り単行本を揃えることから始める。

コスト別の整理用物品の調達

高コスト(専門的な施設、企業向け)

- ①中性紙の箱 ②中性紙封筒 ③ノンバッファ紙(中性紙) ④ラベルシール

+α

特に脆弱な原画(経年劣化が激しいものやパステルなど画材が定着しておらず、他に写る可能性のあるもの)を保管する場合

- ⑤中性紙マットに窓加工を施したもの(オーダー)
⑥中性紙ボード(オーダー)
⑦原画固定用の三角コーナー(コーナーピタック 50mm)
⑧中性紙の額装用テープ(パーマセル PH)

中コスト(一般的な施設、企業向け)

- ①OPP 袋(ポリプロピレン製の透明袋)
※OPP 袋は不活性のものがよりよいが、コストが大きくなる
②ノンバッファ紙(中性紙)
③ラベルシール

低コスト(個人向け)

- ①B4 サイズが入る封筒 ②ラベルシール

Chapter 2

施設向けを主とした高・中コストの整理

01

仕分

「原画」や「資料」など分類ごとに仕分をする

まずは「本編原画」、「カラー原画」、紙のサイズが小さい「カット原画」、下絵やメモなどのその他の資料に分類し、原稿のサイズ感や全体のボリューム感を把握する。

物量が膨大であったり、未整理のものが混在していたりする場合には、整理する封筒や箱の中身が分かるよう下記を例に仕分リストにまとめた方が後の作業が円滑となる。

仕分の例

●以下の分類基準で仕分けする

仕分基準 A 初出時の掲載号や収録単行本まで判明している原画

仕分基準 B 作品タイトルはわかるが掲載号などは不明な原画

仕分基準 C 書誌情報がはっきりしていない原画

仕分基準 D その他（原画以外、色紙や書き損じや下書きも含む）

●分類基準をもとに封筒に識別用の名前をつけて整理する

作者名／作品名／話数／発表年／その他わかりやすい情報を組み合わせて封筒名とする。（実作業では各自使いやすいうようにアレンジしてよい）

●仕分リストの作成

封筒番号	封筒名	枚数	箱番号	備考
A1	杉浦幸雄「面影の女」2001年、『週刊漫画サンデー』No.17～50	34	SA1	
A2	杉浦幸雄「面影の女」95年、『週刊漫画サンデー』No.2～5	8	SA1	
A3	杉浦幸雄「面影の女」2003年、『週刊漫画サンデー』No.1～14	28	SA1	
C1	杉浦ゆきお(作品不明)	10	SC1	

既に定本が決まっている、あるいは詳細な作品リスト（初出リスト）がある場合には、所定の順序（例：定本の収録順）に並べ替えを行う。ストーリーマンガ作品であれば1話分の封筒を話数順に並べて、タイト

ル単位でまとめる等の作業を行うことになる。

ただし、仕分段階でカビなどが認められる場合には速やかに隔離措置をした方がよい。この点は以降の作業でも同様。

Chapter 2

施設向けを主とした高・中コストの整理

02

照合
✓「原画」を単行本や文庫本と
突き合わせて原画 ID を生成する

定本となる単行本や文庫本などと「原画」を突き合わせて、ページの順番やページの抜けがないかをチェックする。その後、原画 1 枚ごとに原画

ID (もしくは整理番号) を振る。

例として、明治大学米沢嘉博記念図書館と横手市増田まんが美術館の原画 ID の生成方法を紹介する。

原画 ID 生成の例

明治大学米沢嘉博記念図書館の場合

原画 ID = 001 - 01 - 001 - 009
箱番号 封筒番号 定本番号 頁数

- 前半部分が保管場所の住所に相当、後半部分が原画の素性を表す。
- 定本の収録順に本編原画を並べ直して、1 話分ずつ封筒に入れたのちに、中性紙の箱に入れ、その施設の箱番号と封筒番号をつける。
- 定本番号は、便宜的に定本とした単行本に番号を振ったもの。

横手市増田まんが美術館の場合

原画 ID = 007 - 001 - 001 - 001 - 001
作品 ID 巻数 ID カテゴリ ID 話数 ID ページ ID

- 原画台帳の入力項目 (ID) から原画の個体識別が可能な画像 ID を割り当てる。
- ※各 ID の詳細は「04 入力」頁での「原画台帳方式」を参照。

POINT 各々で出納のしやすい形で番号を設定することが望ましい。

原画を 1 枚ずつ OPP 袋に入れて管理する方式の場合、この時点で原画 ID シールを作成して袋の右上部分に貼り付ける (原稿が B4 サイズ相当の場合 OPP 袋のサイズは 16.5 号 [280mm × 430mm] を主に使

用)。この原画 ID シールを次の工程である「03 撮影」時に原画と共に撮影 (スキャン) して管理用の画像を作成する。管理用の画像をプリントして、「04 入力」頁での「作品カード」にも用いる。

Chapter 2

施設向けを主とした高・中コストの整理

03 目的に応じた原画の撮影や スキャニングを実施する

撮影

原画のスキャニングや撮影には、管理の目的と二次的な利用（印刷用データとして使用するなど）の目的の二つがあり、その目的に応じて必要な解像度が異なる。管理のみであれば、スマートフォンやタブレットなどでの撮影でも構わないが、印刷用データと

して用いる場合にはカラー解像度400dpi相当で画像を作成する必要がある。特にポスターやバナー（幕）など、原画データを拡大しての活用することを想定する場合については、それカラー解像度400dpi以上の高解像度のデータ化が望ましい。

各施設での解像度とファイル形式の例

	京都国際マンガミュージアム	明治大学米沢嘉博記念図書館	横手市増田まんが美術館	北九州市漫画ミュージアム
使用機器	デジタルカメラ	オーバーヘッドスキャナ (ScanSnap SV600)	フラッドヘッドスキャナ	フラッドヘッドスキャナ ※接触不可のものは オーバーヘッドスキャナ
解像度	不明	300dpi	1200dpi	600dpi
ファイル形式	RAW+JPG	JPG	PSDまたはTIFF	TIFF

POINT

上部から撮影を行う場合は、撮影台の固定し、原画を一定の場所に置けるよう目印をつける等、ずれが生じないように工夫をする。

POINT

データ化した画像ファイル名（画像ID）を、「02 照合」頁で生成した原画IDにすることで、原画とデータを一元で管理しやすくなる。

撮影モードや露出補正、ホワイトバランス等の調整も適宜行う必要がある。また、撮影時に目盛りなどのサイズがわかるものとともに撮ると大きさも同時に記録できる。なお、スキャナやPCの処理速度にもよるが、高コストの1200dpiでの高解像度スキャンでは原画1枚あたり10～15分程度の読取時間が必要となる。

また、横手市増田まんが美術館を例として保存した場合、画像ファイルの容量は1点あたり0.6GB弱となり、原画1500点相当分のデータを保存するためには、1TB程度のHDDの保存領域を必要とする。併せて、HDDの故障等によるデータ消失を防ぐため、ミラーリングやバックアップの体制も整えることをすすめる。

Chapter 2

施設向けを主とした高・中コストの整理

04 「原画」の整理と管理を効率化 台帳等を作成する

保管する原画を効率よく整理および管理するため台帳等を作成する。
ここでは「原画台帳方式」と「作品

カード方式」について、横手市増田まんが美術館と明治大学米沢嘉博記念図書館での取り組みを例に紹介する。

原画台帳方式

横手市増田まんが美術館の場合

作品1話をA4規格1枚とした冊子（紙ベース）原画台帳を作成、台帳の作成年月日や作品発表時期、原画状態、原画活用履歴を記録する。Excel版は1行に原画1枚として管理IDを付与、冊子台帳の情報を記録する。

台帳入力項目

作家ID	複数作家の原画を整理する場合、作家ごとに作家IDの番号を割り当てる。
作品ID	その作者の古い順などで、作品タイトルごとに番号を割り当てる。 例えば007は「釣りキチ三平」など。
巻数ID	各タイトルの何巻に当たるか。001=1巻など。 ※施設で管理すべき原画が単一作家の場合は、作家ID・作品IDなしですべての単行本の通し番号の巻数IDのみでもよい。
カテゴリID	本編原画かそれ以外かを識別するもの。 本編=001など。本編以外をさらに細かく区分することも可能。
話数ID	各巻の何話目に当たるか。001=1話、002=2話など。
ページID (原画ID)	各話の冒頭から何ページ目か。001=1枚目、002=2枚目など。 ※なお同館では「原画ID」と呼称。
画像ID	上記の「作品ID-巻数ID-カテゴリID-話数ID-ページID」組み合わせて生成された識別番号。
原画枚数	1枚ずつ管理する場合は1と記入。 複数枚を一括管理する場合はその中に含まれる枚数。
原画サイズ	縦横の長さを計測。
色数	モノクロ、2色、カラーのいずれかに分類。
画材	紙の種類、画材の種類等わかる範囲で記入。
状態①	ページの書き込みの有無等を記入。
状態②	指示書き込み等の有無を記入。
状態③	染み、黄ばみ等汚損の有無を記入。
備考	裏面の状態を含めその他の原画情報を記入。

Chapter 2

施設向けを主とした高・中コストの整理

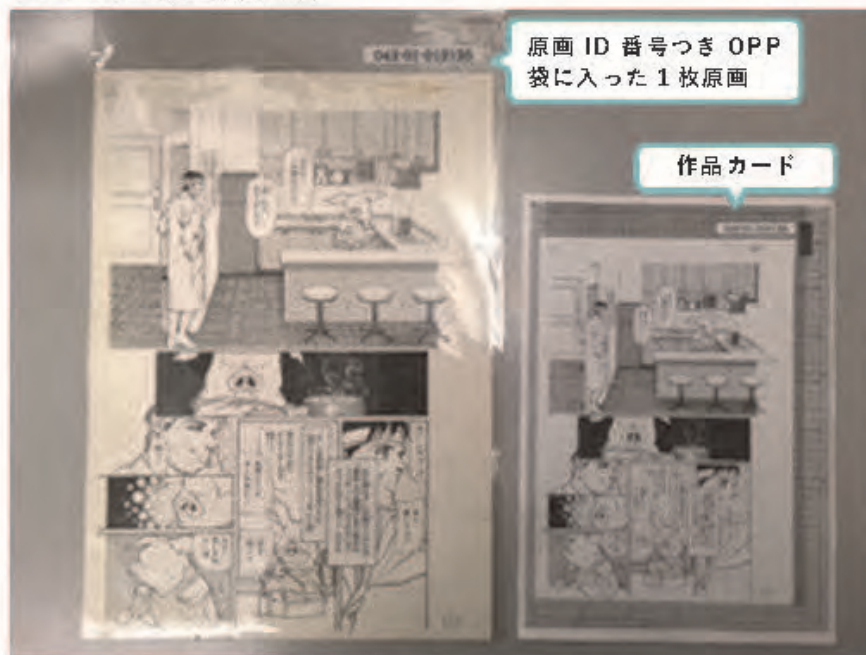
04

「原画」の整理と管理を効率化・台帳等を作成する 入力

作品カード方式

明治大学米沢嘉博記念図書館の場合

原画1枚ずつの文字情報を入れたリストは作らず、写真のように画像データをA4コピー用紙にプリントアウトし、原画IDを付与した作品カードを作成してビジュアル的に記録する。



POINT 作品カードは原画貸出し時のチェックに役立つ。

この作品カードは原画の貸し出し時に使用できる。1話の封筒から原画を抜いて貸し出した際、替わりに対応する作品カードを入れる。これにより、原画の絵柄を見て貸し

たものを確認できるため、返却時の戻し間違いを防ぐことができる。封筒を入れた箱に「貸出原画あり」の印をつけ、外から貸出状況がわかるようにする。

Chapter 2

施設向けを主とした高・中コストの整理

04

「原画」の整理と管理を効率化・台帳等を作成する 入力

その他の方式 (Excel 編)

大量の原画・封筒を大まかに管理する方法

●手順1 集合単位(封筒単位)で「どういうものか」をざっくりと記録

台帳入力項目 「原画台帳方式」のA4台帳1枚に該当

封筒ID	G0001 など暫定的に付与
作者名	作画者の名前。必要に応じて原作者・権利者など
作者名ヨミ	作者名のヨミ
作品名	作品タイトル・話、単行本と収録巻がわかれば巻数まで
作品名ヨミ	作品タイトルのヨミ
順序	その封筒(集合)が該当する話数(順番)など
枚数	その封筒(集合)に含まれる原画の枚数を数字で入力
初出	初出掲載雑誌の書誌情報雑誌名、発行年月日、巻号(表示号数、巻号、通巻)を入力する。封筒や原画への記載情報などわかる範囲で。別途に詳細調査
収録	収録単行本の奥付情報(書名、発行年月日、出版社)を入力する。封筒や原画への記載情報などわかる範囲で。別途に詳細調査。収録先のページ数がわかる場合も入力
大きさ・サイズ	原稿の大きさ「縦cm×横cm」、「B4サイズ」など
色数	原稿の色数に準じてモノクロ、2色カラー、カラーを入力
状態	大まかに原画の状態に特筆すべき点があれば入力
執筆時期	わかる範囲で入力
画材	わかる範囲で入力
備考	

●手順2 集合単位の入力を終えたら、1枚単位のシートを作成

「原画台帳方式」と似ているが、冊子体の台帳を作成せず、Excelなどの表計算ソフトで管理する。なお、本作業はあとから時間のあるときに作成してもよい。

台帳入力項目 作品名・作者名が不明の場合、定本となる単行本がない場合などにも必要最低限の情報を入力する。

封筒ID	G0001 など集合情報の封筒IDを入力
封筒ID-枝番	封筒IDの中の1枚目なら G0001-001 など
番号情報	原画の欄外などに記載しているノンブルなどの番号情報を入力
色	原稿の色数に準じてモノクロ、2色カラー、カラーを入力
内容の備考	見出しや章タイトルなどの文字情報を入力
状態	1枚ごとの状態を入力
画像ファイル名	画像のファイル名を入力。封筒ID-枝番を画像ファイル名としてもよい

Chapter 2

施設向けを主とした高・中コストの整理

05 整理を終えた原画を格納をする

格納

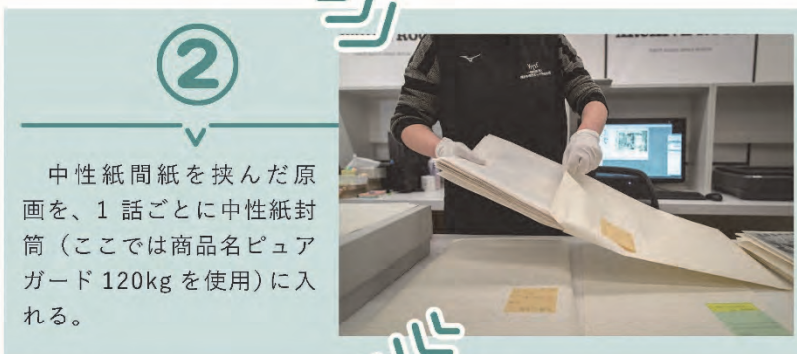
4 頁 | コスト別の整理用物品の調達 | の物品を準備

間紙(あいし)方式《高コスト》



①

原画 1 枚 1 枚の間に中性紙間紙（ここでは商品名ピュアガード 45kg を使用）を入れ、原画間の癒着防止を図る。



②

中性紙間紙を挟んだ原画を、1 話ごとに中性紙封筒（ここでは商品名ピュアガード 120kg を使用）に入れる。



③

1 話ごとに中性紙封筒に入れた封筒を、単行本 1 巻分にまとめ、中性紙箱に入れて保管する。

Chapter 2

施設向けを主とした高・中コストの整理

05

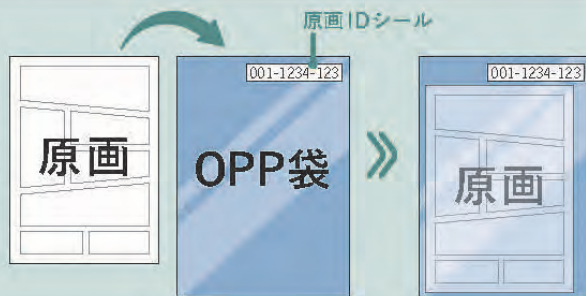
整理を終えた原画を格納をする

格納

OPP 袋方式 (モノクロ原画、主に作品本文) 《中コスト》

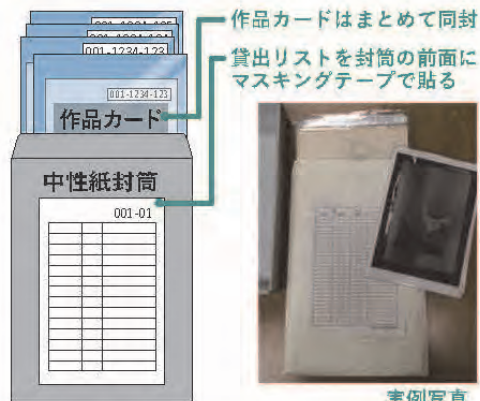
①

OPP 袋に原画 ID を記載したラベルシールを貼り、原画を 1 枚ずつ入れる。OPP 袋は B4 サイズが入るもの。原画は左下隅に寄せて入れる。



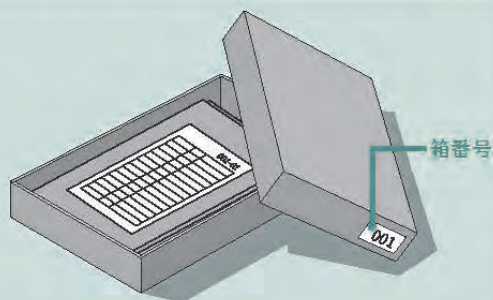
②

中性紙封筒に 1 話分の原画を入れる。合わせて、その封筒内の作品カードすべてをひとつの OPP 袋に入れ、同じ封筒に入れる。中性紙封筒は A3 サイズであれば原画 40 枚程度入るが、ページ数が多い場合には封筒を分ける必要がある。中性紙封筒には原画 ID、貸出先、担当者、貸出日、返却日などを記入するリストを作り、封筒に貼る。



③

原画の入った封筒を箱番号を付与した中性紙箱に格納する。内寸 45.0×33.0×6.0 cm の箱の場合、原画入封筒 (A3 サイズ) が 2～3 封、つまり B4 サイズ原画枚数で 80 枚程度が入る (作品カードも同梱の場合)。



POINT

1 枚ずつの OPP 袋方式は写植の剥落などに対応しやすいことが利点で、移動の過程で部材が剥がれた場合にも、複数の原画からの脱落物が混在することを避けられる。

Chapter 2

施設向けを主とした高・中コストの整理

05

整理を終えた原画を格納をする

格納

OPP 袋方式 (カラー原画、カット類) 《中コスト》

事前準備

モノクロの本文とは異なり、大きさがまちまちであることが多いカラーイラストなどを見やすく保管するためには、下記を用意する方法がある。



POINT

「②リングファイル用リフィル」は不活性ポリプロピレン製を使用する

Chapter 2

施設向けを主とした高・中コストの整理

05

整理を終えた原画を格納をする

格納

OPP 袋方式 (カラー原画、カット類) 《中コスト》

作業内容

(ア) サイズごとに仕分して格納

「A4 サイズ以内」「B4 サイズ以内」「B4 サイズより大きいもの」にまず分類する。「B4 サイズより大きいもの」は大きい中性紙封筒・中性紙箱などに入れるが、「A4 サイズ以内」「B4 サイズ以内」はそれぞれのリングファイルに入れ、中性紙箱で保管する。

(イ) シリーズごとに分類、原画 ID を作成

作品やそのシリーズの初出が明確な場合、シリーズごと発表順に並べる。「箱番号 - リングファイル番号 - 発表年西暦 2 ケタ - 発表順」などで原画 ID を作成する。後からイラストが発見される場合もあるため、発表順は 10-20-30 など番号を飛ばしておくとうい。

(ウ) リングファイルに保管

原画 ID シールを作って OPP 袋に貼り、不活性ポリプロピレン製リングファイル用リフィルに専用の間紙を入れたものに収める。

(エ) スキャンや撮影時の工夫

サイズがまちまちであることが多いため、紙製スケールを同時にスキャン・撮影する。作品カードをモノクロコピーで作成する場合を考え、紙製スケールに「カラー原画」か「モノクロ原画」かを書き入れる。

OPP 袋に入ったカラーイラストの撮影時のイメージ



※トレーシングペーパーの処理やブックマットを使った保管方法の詳細については、「マンガ原画アーカイブマニュアル(2019 年度)」を参照。

Chapter 3

個人向けを主とした低コストの整理

01

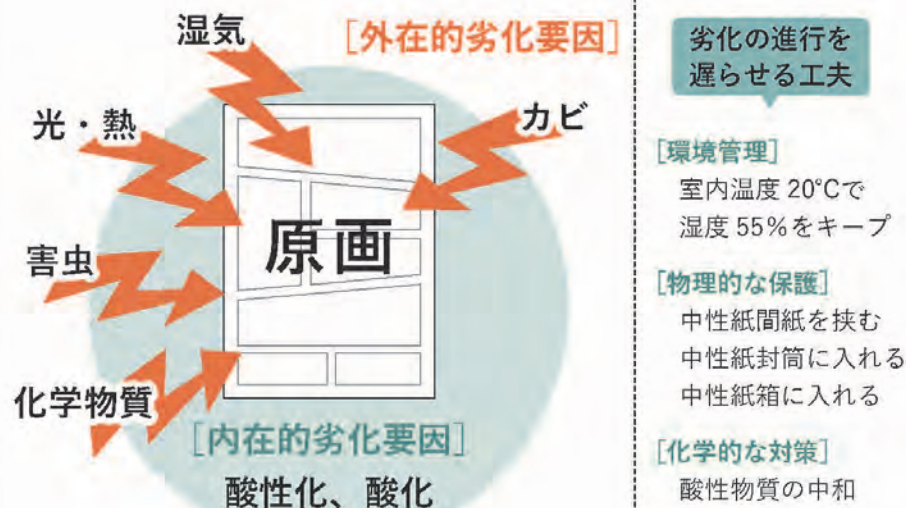
紙のこと

紙の性質を把握し

出来ることから取組む

紙資料保存の基本

マンガ原画に限らず紙資料を保存する場合、環境的には、温度・湿度に気を付け、光や埃・カビ・虫害などを避けることが基本



紙の保存については、理想的な温度は20度前後、湿度は55%前後といわれるが、個人の家で、温湿度を管理し、埃や光を避ける場所を確保するのが難しい場合は、人が過ごしているところかその近くにあまり光が当たらない状態で置いておくのがよいだろう。

紙資料にとってもっとも影響が大きいのは、必ずしも、上記の理想の温湿度を確保できないことではなく、暑い部屋がいきなり寒くなったり、高い湿度がいきなり乾いたりなど、急激な環境の変化である。人が健康に生活できる環境は、紙のためにも比較的よいといえる。

Chapter 3

個人向けを主とした低コストの整理

02

整理

必要なものを出したいときに
出せる状態にすることが基本

整理の基本

何の原画なのかがはっきりわかっている場合の3つの整理目標

- 1 | 話数単位でまとめる
- 2 | タイトル単位でまとめる
- 3 | 頁を順番通りに並べる



この手引きに記されている方法通りにすることが難しくとも、何らかの優先順位をつけ、少しずつ取り入れていきたい。また、よりよい保存法は日々アップデートされていくため、新しい情報を得ようにすることも忘れないでほしい。

マンガを整理管理するということは大量の物量と向き合うことである。マンガ

原画に関してもそれはいえる。場所を確保することも大きな課題だろう。もし場所を確保できたなら、物量にひるむことなく、できる範囲でゆっくり整理していけばよい。

時には整理中のマンガ原画をながめてみよう。そこにある技術や息遣いが作業続ける元気を助けてくれるだろう。

マンガ原画保存の手引き



発行日	2024(令和6)年2月29日
発行責任者	文化庁 メディア芸術連携基盤等整備推進事業 マンガ原画アーカイブセンター センター長 大石卓
編集	マンガ原画アーカイブマニュアル作成部会 明治大学 米沢嘉博記念図書館 ヤマダトモコ 熊本大学大学院 人文社会科学部准教授 池川佳宏
ホームページ	https://manga-genga-ac.jp/
お問合せ	メール info@manga-genga-ac.jp



本手引は、文化庁 令和5年度「メディア芸術連携基盤等整備推進事業 分野別強化事業 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」において制作されました。
転載等に関する問い合わせは、上記連絡先にご連絡ください。

令和6年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業
分野別強化事業

マンガ刊本アーカイブセンターの実装と
所蔵館ネットワークに関する調査研究
実施報告書

国立大学法人 熊本大学

令和7年2月

目次

第1章 事業概要	61
1.1 背景	61
1.2 目的	61
1.3 実施内容	62
1.4 実施体制	63
1.5 実施スケジュール	63
第2章 実施内容	64
2.1 マンガ刊本アーカイブセンターの実装及び刊本資料の更なる利活用推進のための調査研究 64	
2.2 刊本ネットワーク所蔵リストの構築準備	72
2.3 刊本プール資料の仕分と移送に関する作業実験と検証結果の報告	73
2.4 原画・刊本事業の合同会議開催	78
第3章 成果	86
3.1 成果	86
3.1.1 マンガ刊本アーカイブセンターの実装及び刊本資料の更なる利活用推進のための調査研究 86	
3.1.2 刊本ネットワーク所蔵リストの構築準備	87
3.1.3 刊本プール資料の仕分と移送に関する作業実験と検証結果の報告	87
3.1.4 原画・刊本事業の合同会議開催	87
3.2 今後の課題と展望	88
付録 相談窓口資料	90

第1章 事業概要

1.1 背景

本事業は、昨年度から継続する形で、文化庁「令和6年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業 分野別強化事業」の一環として実施し、マンガの「刊本」（＝単行本・雑誌）のアーカイブに関する拠点及びネットワークを構築するとともに、それぞれの活動を通じて得られた情報・知見・人材を共有・公開する機会を計画的に創出し、統合的かつ体系的な「マンガのアーカイブ」連携基盤整備の推進を図るものである。マンガ分野では、「研究機関等におけるメディア芸術作品のアーカイブ化」を推進・支援すべく、所蔵情報等の整備を進めるとともに、産・学・館（官）の連携・協力により、分野を横断して課題解決に取り組んできた。

過年度までの具体的内容については、マンガの原画と刊本（雑誌・単行本）に対象を分け、それぞれの相談窓口として、前者に関しては、横手市増田まんが美術館に「マンガ原画アーカイブセンター（MGAC）」を、後者に関しては、熊本大学文学部附属国際マンガ学研究センターに「マンガ刊本アーカイブセンター（MPAC）」をそれぞれ実装しつつ、統合的かつ体系的な「マンガのアーカイブ」の連携基盤整備を推進してきた。

1.2 目的

これまでも原画／刊本両事業は、“車の両輪”として連携し作業を行ってきたが、両センターが開設された状況を受け、今年度は、より緊密な共通課題に沿った共同会議を実施し、両センターの早期合流を目標としながら、5か年事業の最終年度としての総括を意識し、以下の事業計画を設定した。

①日本のポップカルチャーの象徴であり、メディア芸術の核となるマンガの資料群（原画、刊本）の保存に関して、引き続き、標準的・体系的な方法の確立に向けた調査研究を行う。そのために、全国の所蔵館と情報共有できる体制を整えるべく、原画・刊本のアーカイブに関する相談窓口を設置し、所蔵館連携ネットワークの構築と強化を進める。

②本事業は、将来的なメディア芸術の拠点形成に向けた構想の実現を視野に入れることで、マンガに限らず、メディア芸術各分野の先行モデルあるいはケーススタディとなることを想定し、中期的観点から計画を進めている。事業を通じて得られる課題の発見や解決のための情報・知見、そして人材については、ネットワーク間で広く共有するとともに、事業実施プロセス自体を可視化・アーカイブするための調査研究を進める。

③メディア芸術連携基盤等整備推進事業の趣旨に基づき、メディア芸術データベースにおいて許諾を得られた作品情報や原画・刊本の存在を公開し、広く国内外に向け、「マンガのアーカイブ」を活用した新たな価値創造に関して問題提起するための調査研究を行う。これに際して、作家本人やその関係者、出版社など、とりわけ「産」並びに地方自治体との連携の在り方を綿密に検討する。

なお、両センターを統合した組織の在り方については、令和5年度に設立された「一般社団法人マンガアーカイブ機構（MAC）」との合流を目指すこととする。

上記のような目的の下、令和6年度の事業計画を以下の4点と設定した。

第1章 事業概要

- 1) マンガ刊本アーカイブセンターの実装及び刊本資料の更なる利活用推進のための調査研究
- 2) 刊本ネットワーク所蔵リストの構築準備
- 3) 刊本プール資料の仕分と移送に関する作業実験と検証結果の報告
- 4) 原画・刊本事業の合同会議の開催

1.3 実施内容

事業目的を達成するために、年度当初の時点で下記のような実施計画を掲げ、遂行した。

①マンガ刊本アーカイブセンターの実装及び刊本資料の更なる利活用推進のための調査研究

・マンガ刊本アーカイブセンター（以下「MPAC」）の公式相談窓口設置により、刊本アーカイブの意義の発信・広報の充実に努める。

・昨年度に引き続き、マンガ刊本に関する相談窓口業務に当たり、事例を蓄積して刊本の利活用推進に関する調査研究を実施する。

・刊本資料のアーカイブの仕方に関する施設間における差異について注意を払いつつ、各施設の資料保存形式に関する調査研究を実施する。

・刊本の利活用に関する有益な情報（図書館必携マンガリスト、郷土作家・作品リスト等）の収集・提供の仕組み作り、イベントによる収益事業化を協議する。

②刊本ネットワーク所蔵リストの構築準備

・刊本ネットワークに参加する施設が、それぞれ刊本資料をどのように所蔵しているかを確認できる所蔵館リストの構築を目指した調査研究を実施する。

・マンガ原画のデータと連動できる機能も備えた所蔵館リストの構築・活用に向けて、メディア芸術データベースをはじめとして、複数の既存データベースの調査を行う。

③刊本プール資料の仕分と移送に関する作業実験と検証結果の報告

・マンガ本の「プール」機能の外部化を目指し、受入れ～整理～再寄贈という当初構想していた機能が正常に働いた場合のコスト計算を実施するための作業実験を行う。

・刊本プールの保管すべき資料を迅速に絞り込み、より効果的に整理分類できる手法をまとめる。

・令和2～6年度の5年間の刊本プールにおける作業実験の検証結果をまとめて総括する。

・雑誌資料・海外資料の整理分類に関する知見を集約する。

・刊本ネットワーク内をはじめとする国内外への刊本資料の効果的な再配分（整理・発送・貸与）の仕方を検討・検証する。

④原画・刊本事業の合同会議開催

原画／刊本両事業の早期合流を目指し、両者の共通課題を抽出した共同会議を両事業の持ち回りで毎月（計11回）実施する。

第1章 事業概要

1.4 実施体制

表 1-1 実施体制

コーディネーター	鈴木寛之	熊本大学大学院人文社会科学研究部（文学系）准教授
統括アドバイザー	吉村和真	学校法人京都精華大学理事長 ／マンガ学部教授
統括アドバイザー支援者	イトウユウ （伊藤遊）	京都精華大学マンガ学部特任准教授 国際マンガ研究センター
メンバー	池川佳宏	熊本大学大学院人文社会科学研究部（文学系）准教授
	日高利泰	熊本大学大学院人文社会科学研究部（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
	折居佳央里	明治大学 米沢嘉博記念図書館
	田中千尋	北九州市漫画ミュージアム図書担当
	渡邊朝子	京都国際マンガミュージアム学芸室司書

連携機関：北九州市漫画ミュージアム、京都国際マンガミュージアム（以下「京都 MM」）、高知まんが BASE、国立大学法人熊本大学、少女まんが館、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（以下「クママン」）、合志マンガミュージアム（以下「合志 MM」）、明治大学 米沢嘉博記念図書館、横手市増田まんが美術財団 [50 音順]

1.5 実施スケジュール

業務項目	実施期間（令和 6 年 4 月 11 日～令和 7 年 2 月 28 日）											
	4 月	5 月	6 月	7 月	8 月	9 月	10 月	11 月	12 月	1 月	2 月	3 月
刊本センターの実装と刊本資料の更なる利活用推進のための調査研究	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	
刊本ネットワーク所蔵リストの構築準備				◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	
刊本プール資料の仕分と移送に関する作業実験と検証結果の報告				◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	
原画／刊本事業の合同会議開催	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	

図 1-1 実施スケジュール

第2章 実施内容

2.1 マンガ刊本アーカイブセンターの実装及び刊本資料の更なる利活用推進のための調査研究

【「マンガ刊本アーカイブセンター」構想の全体像について】

本事業においては、先行する原画プロジェクトと対になる形での「マンガ刊本アーカイブセンター」（略称 MPAC=Manga Publications Archive Center）の構想について検討を重ねてきた。

「マンガ刊本アーカイブセンター」（以下「MPAC」）」に求められる基本的な機能としては以下の四つが想定される。

〔MPAC の機能〕

- ①刊本に関わる諸問題の相談窓口
- ②刊本の取扱いに携わる専門人材の育成
- ③刊本アーカイブネットワークのハブ拠点
- ④刊本の収集、保存、活用（の計画立案）

【マンガ刊本アーカイブセンター構想の全体像に至るまでの経緯】

ここで強調しておかねばならないのは、MPAC それ自体が刊本の収集を直接的に担う主体とはならない点である。飽くまでマンガを多く収蔵する所蔵館（図中では「マンガ関連施設」が主としてこれに相当する）同士をつないでネットワークを構築するためのハブ≒司令塔として MPAC が存在する状況が望ましい。そもそも本事業が「所蔵館連携」を目的に掲げている前提として、既存施設の現場にかかる種々の作業負担が過大でありマンパワーが全く足りていないという現状がある。そこで、各施設がこれまで単独で行ってきた資料の収集保存について連携を図ればなにがしかの省力化が可能なのではないか、また収蔵庫の狭隘〔きょうあい〕化という問題についても資料の共同運用が問題解決の糸口になるのではないかと、というのが発想の根幹にあった。原画・刊本両事業ともに、マンガ文化の今後の発展あるいは継承において重要な資料をきちんと収集・保存していかなければならないという更に大きな究極的な目標はあるが、現在稼働している各施設の持続可能な体制作りという（一見するとやや後ろ向きな）問題もまた重要な課題である。しかし、この二つの要求は構造的に対立する。完全なアーカイブへ近づこうとすればするほど、膨大な収蔵スペースと整理のための作業人員が必要となり、（予算が無限に増えるわけではないので）現場の負担は増大する。逆に、新規の資料収集を行わなければ作業負担は減るものの、残すべき資料の散逸は不可避である。こうしたトレードオフ関係はマンガに限らずあらゆる分野のアーカイブが普遍的に抱える問題であるが、我々（日本国内のマンガ関連施設に携わる人間）としては、マンガの原画・刊本という具体的な対象についてどのような妥協点が適切なのかを慎重に見極める責任を有しているとも言える。これらを踏まえた上で、MPAC が刊本の収集・保存に主体的に関わるだけの予算確保が見込めない以上、所蔵館連携の核となるフロント的

第2章 実施内容

役割に徹するのが選択肢となる。

令和4年度の議論では、過年度までの議論で混乱を生じさせていた正本／複本という用語の曖昧な流用を避けるため、「責任保存資料」という概念を仮に提起した。これは刊本アーカイブが理想的に収集・保存すべき対象の総体を指す言葉である。これを所蔵館ネットワークの中で緩やかに分け持つことができればよいが、このためには各館の所蔵情報を横断的に総覧できるデータベースが必要である。何が、どこに、どれだけあるのかが可視化されなければ、現在各所蔵館が手元に保持している資料の相対的な価値も明瞭ではないし、今後新たに収集すべき（各所蔵館にとっての必要性とは別の水準、すなわちネットワークとしての水準での必要性を持つ）資料が何であるのかも明確にならない。MPACの機能として先に挙げたうち、特に①③④のような中心的機能を果たすためには、MPACが各所蔵館の所蔵情報の可視化を担うないしは把握している必要があるだろう。その実現のための在り方、とりわけネットワーク内における協同所蔵リストがマンガ分野からは求められている。図中「刊本データベース」と呼ばれているものの詳細については後段に譲るとして、将来的には原画情報と紐〔ひも〕付けられた形で「文化庁メディア芸術データベース」への情報提供が期待される。また、マンガ分野での現物資料の収集・保存とデータベース構築をテストケースとしてアニメ分野など他分野での具体的な作業に示唆を与えられるような連携が求められるだろう。

マンガ分野でMPACに先行している「マンガ原画アーカイブセンター」（以下「MGAC」）では、データの連携といった課題よりも現物資料（今まさに廃棄されそうになっている原画そのもの）の緊急避難的収集・保存に関する相談及びその対応がセンター業務の中で大きな比重を占めつつある。MPACにおいても同様の要請が生じるであろうことは想像に難くないものの、原画以上に膨大な物量を伴う刊本で同じことをやろうとすれば即座に破綻を来す。先述したように、当面は、相談窓口としてのフロント機能及びそれを支えるデータベースというのが、MPACにとって最も重要な役割であると今一度強調しておきたい。

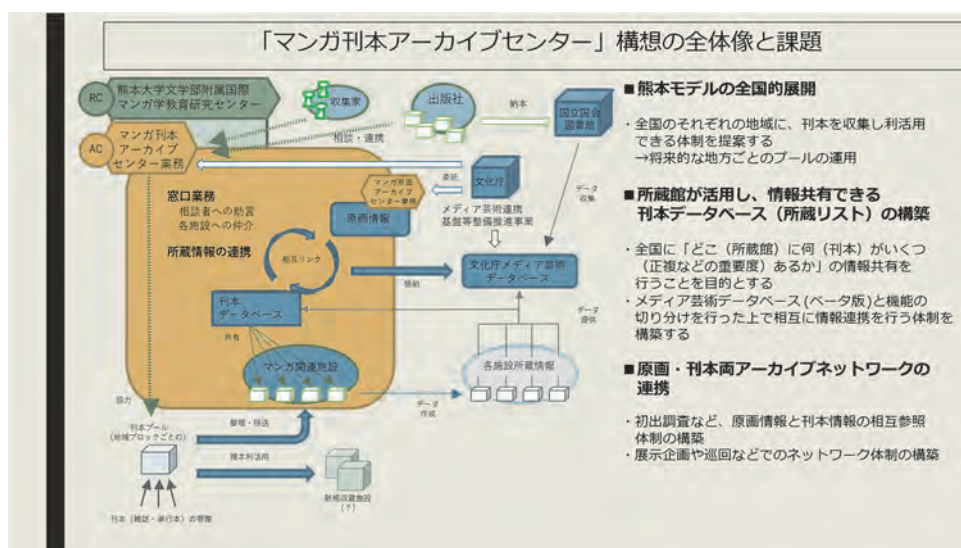


図 2-1 「マンガ刊本アーカイブセンター」構想の全体像と課題

第2章 実施内容

【マンガ刊本アーカイブセンター（MPAC）の概要】

マンガ刊本アーカイブセンター（Manga Publications Archive Center／略称 MPAC）は、令和 5（2023）年 12 月 11 日（月）に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設置された。熊本大学文学部附属国際マンガ学教育研究センター兼務教員 3 名＋事務補佐員 1 名の 4 名のスタッフでマンガ刊本に関する相談窓口業務に当たっている。

以下は、熊本大学文学部附属国際マンガ学教育研究センターHP 内に記載された「MPAC」紹介テキスト（＊令和 7 年 1 月現在）を再構成したものである。

MPAC Manga Publications Archive Center

『マンガ刊本（＝雑誌・単行本）保存・利活用』の相談窓口

マンガ刊本（＝雑誌・単行本）保存・利活用の相談お受けします

マンガ刊本アーカイブセンターは、マンガ刊本（雑誌・単行本）保存・活用にに関する相談窓口です。個人や自治体、出版社等の相談を受け、刊本の収蔵についてアドバイスや関係機関同士のネットワークづくり、刊本保存利活用のノウハウの提供などを行ってまいります。

※本事業は文化庁メディア芸術連携基盤等整備推進事業の一環として行われるものです。

※刊本保存・利活用にお悩みの方の相談を受け付けておりますが、あくまで相談窓口であり、刊本のお預かり・保管等を確認するものではありませんので、予めご了承ください。

＊MPAC の目指すもの

近年はマンガをオンラインで読むことの需要が高まっていますが、長きにわたり、マンガの「刊本」（＝雑誌・単行本）は、作品が公表される最終形態でした。

MPAC は、マンガ関連施設・団体・個人等の全国的なネットワークにより、「これまでに出版された全てのマンガ刊本（雑誌・単行本）を、少なくとも 1 冊ずつは後世に残す」ことを目指しています。

＊業務内容

- ①刊本に関わる諸問題の相談窓口
- ②刊本の取扱いに携わる専門人材の育成
- ③刊本アーカイブネットワークのハブ拠点
- ④刊本の収集、保存、活用（の計画立案）

＊全国関連施設のネットワーキング

第2章 実施内容

後世に「少なくとも1冊ずつのマンガ刊本（雑誌・単行本）を残す」という目的のため、全国のマンガ関連施設や専門家（刊本ネットワーク構成メンバーに在籍している研究者や学芸員・司書等）とのネットワークを構築していきます。

* 「刊本ネットワーク」の構成メンバー

横手市増田まんが美術館

明治大学 米沢嘉博記念図書館

京都精華大学国際マンガ研究センター／京都国際マンガミュージアム

北九州市漫画ミュージアム

熊本大学文学部附属国際マンガ学教育研究センター

特定非営利活動法人 熊本マンガミュージアムプロジェクト（以下「クママン」）

合志マンガミュージアム

高知まんが BASE

少女まんが館

【相談窓口業務】

* 相談受付の流れ

（STEP1）相談受付

相談者による問い合わせフォームの入力、又は MPAC 事務局との電話でのお問い合わせで最初の問診票をつくります。

（STEP2）コンタクトシート作成

MPAC 事務局が STEP1 の問診票を元に、より具体的なヒアリングを行い、現在の刊本の状態、物量、保管状況、活用の意思等、相談内容を記載したコンタクトシートを作成します。

（STEP3）MPAC の運営協議会での共有・協議

コンタクトシートは、専門家（刊本ネットワーク構成メンバーに在籍している研究者や学芸員・司書等）からなる「MPAC 運営協議会」で共有され、場合によっては、各関連施設や専門機関などにもアドバイスをもらいつつ、相談内容や意向に添った解決策を協議します（相談受付から2週間～最大2ヶ月を要します）。

（STEP4）共有・協議結果のご返答

* このようなお悩みはありませんか？

コレクター・ご遺族等

第2章 実施内容

- ☒ 自宅にある大量の刊本をどうにかしたい・・・
- ☒ 個人で刊本を保存するには・・・
- ☒ etc・・・

自治体・図書館・出版社

- ☒ 刊本の活用方法を知りたい・・・
- ☒ 地域のコミュニティスペースを作りたい・・・
- ☒ 選書の仕方を知りたい・・・
- ☒ 自社アーカイブを作りたい・・・
- ☒ etc・・・

解決法の紹介

- ☒ 関係機関への紹介・斡旋（刊本の保存・寄贈・譲渡・売却・企画展ほか）
- ☒ アーカイブ・利活用に関するノウハウの提供　ほか

*受付窓口相談受付時間　　平日 10:00-17:00　　TEL/FAX　096-342-2307

*受付時間外や文章でのご相談はお問合わせフォームからお願いいたします。

〒860-8555　熊本県熊本市中央区黒髪 2-40-1

熊本大学文学部附属国際マンガ学教育研究センター内
マンガ刊本アーカイブセンター（MPAC）

【MPAC への相談事例】

令和 5（2023）年 12 月の MPAC 開設以降、令和 7（2025）年 1 月までの間に下記 14 件の相談が寄せられた。いずれもカルテ作成後に MPAC ネットワークに情報を共有し対応に当たった。

表 2-1 MPAC に寄せられた相談事例一覧

	受付日/相談者	相談内容	対応	終了日/ステータス	備考
P0001	2024/1/9 ブルガスジャパン センター（ブルガリ ア/大阪）	ブルガスジャパン センター内閲覧用 に、マンガ単行本を 寄贈してほしい	送付予定リストを 作成（英語版 45 冊・ 日本語版 74 冊・合 計 119 冊） ↓ 相談者に確認 ↓ 発送	2024/2/27 日本での窓口である 枚方市へ発送【終了】 現地での利用の様子 を写真等で報告して いただくよう依頼し、 11/15 に現地写真を 送っていただいた。	来年度も少量ずつ 寄贈を希望とのこ と（継続）

第2章 実施内容

P0002	2024/1/12 京都国際マンガミュージアム（京都）	館の複本の少年マンガ雑誌を寄贈したい	リストを共有し、関係諸機関へ利用の有無について打診	2024/10/11 京都 MM から広島市まんが図書館・明治大学・熊本大学へ発送 【終了】	
P0003	2024/1/15 60代女性（千葉）	引っ越しに合わせて、所有のマンガ単行本を寄贈したい	センターにてリストを作成、関係諸機関へ利用の有無について打診	2024/7/3 MPAC に共有後、高知・北九州から一部を寄贈依頼あり、送付 【終了】 ただし残部あり	相談者女性より追加の寄贈があり、それについても共有 ↓ 寄贈を受けた。
P0004	2024/2/27 80代男性（福岡）	『手塚治虫絵コンテ大全』（全7巻）を寄贈したい	関係諸機関へ利用の有無について打診 ↓ 明治大学米沢嘉博記念図書館へ	2024/4/16 米沢嘉博記念図書館へ発送 【終了】	
P0005	2024/3/1 まちづくり実行委員会メンバー（熊本）	宿泊施設に置くために外国語や英語のマンガ単行本が欲しい	送付予定リストを作成（スペイン語版14冊） ↓ 相談者に確認 ↓ 発送	2024/3/12 相談者へ発送 【終了】	英語版については、今後希望があれば改めて対応することとしている
P0006	2024/3/23 マンガ関連の一般社団法人（東京）	企画展の出展作家+αの閲覧用刊本が欲しい	必要資料を確認 ↓ 発送	2024/4/16 5冊を発送 7月に会期後返却 【終了】	会期終了後（7月）返却をもって終了
P0007	2024/4/17 北九州市漫画ミュージアム（福岡）	寄贈を受けたコンビニ本をお譲りしたい	関係諸機関へ利用の有無について打診 ↓ クママンへ	2024/5/2 クママンで着確認 【終了】	熊本県内の自治体で活用

第2章 実施内容

P0008	2024/5/7 都内のマンガ関連施設（東京）	館所蔵の戦後の月刊マンガ雑誌の一部をデジタル化し、館内閲覧を検討したい（相談）		2024/5/9 ヒアリングと相談を受け、過去の事例などを紹介した 【終了】	
P0009	2024/7/5 70代男性の遺族（埼玉）	故人の蔵書 14,000冊程度を寄贈したい	ヒアリングと情報共有を行ったが、箱入りで内容が不明なこと、数が多いなどのためプール及び受入れは困難と判断した	2024/7/23 引取り手がないことを返答、引き続き進展があれば連絡すると回答 【一旦終了】	
P0010	2024/9/17 熊本大学文学部附属国際マンガ学教育研究センター（熊本）	主に女性向けコミックス（単行本）の複本を寄贈したい	寄贈対象となる女性向け単行本、ハーレクインコミックス、ボーイズラブ単行本計 5,666冊をリスト化して情報共有した	2024/11/10 北九州・明治大学へそれぞれ希望刊本を送付 【終了】	
P0011	2024/9/19 自治体（北海道）	北海道ゆかり作家展示の閲覧用刊本の提供願ひ	提供リクエストのリストを共有（5作品 28冊）	2024/10/18 希望される刊本の提供はできなかったが、企画展の様子を写真でお知らせ頂き、共有した 【終了】	
P0012	2024/12/16 京都国際マンガミュージアム（京都）	企画展示用刊本（1990年発行の週刊マンガ雑誌2冊）を借りたい	ヒアリングと情報共有を行った	2024/12/21 北九州が貸し出せると申出あり、米沢でも申出あり。展示の親和性から、まず京都と北九州でやり取りを開始	

第2章 実施内容

P0013	2025/1 メディア芸術関連 の一般社団法人(埼玉)	マンガ単行本を寄 贈したい	法人に寄贈を受け た個人資料のうち、 整理の済んだマン ガ単行本約 230 冊 を寄贈したい	MPAC 事務局へ送付 していただき、刊本 NW 内でリクエスト があった単行本は再 寄贈することに 【終了】	
P0014	2025/1 明治大学米沢嘉博 記念図書館(東京)	館内展示企画で必 要な資料を借りた い	貸本3点、雑誌付録 冊子1点、単行本1 点を借りたい	ネットワーク内で所 蔵情報の確認	

考察

これまでの MPAC の相談受付件数は 14 件（令和 5 年度 6 件、同 6 年度 8 件）で、すべて刊本の利活用に関する内容であり、当初想定していた資料保存に関する相談はまだない。相談者は、個人 3 件、自治体 1 件、マンガ刊本ネットワークに属する施設 5 件、ネットワーク以外のマンガ関連施設 5 件であった。

個人からは、数千冊から数万冊規模のコレクションの寄贈先の照会。刊本ネットワーク内からは、複本の寄贈や、展示会で使用する雑誌の所在確認の相談が多く、所蔵館同士での情報共有の機会が増え有益だったとの意見が聞かれた。

総じて資料寄贈に関する相談が多く、対応の際には、熊本大学文学部附属国際マンガ学教育研究センターにおける刊本に対する専門的な知見が活かされた。

【郷土作家資料の活用】

令和 5（2023）年 7 月から～9 月にかけて、くまもと文学・歴史館と熊本県立図書館との主催による企画展「マンガ県くまもと」が開催された。このイベントでは、熊本県にゆかりのあるマンガ家 137 名・県内でマンガを活用した取組を行う 24 団体が紹介され、50 点以上の描きおろし色紙が展示された。また、開催に伴い、熊本県ゆかりのマンガ 1,000 冊以上が配架された読書コーナーが設けられた。

このイベント以降、県内では自治体等を単位としてマンガ文化を紹介・顕彰していく動きが活発化している。刊本資料の更なる利活用に関する有益な情報（郷土ゆかり作家・作品リスト等）の収集・提供の仕組み作りの一環として、令和 6 年度は、合志マンガミュージアム（熊本県合志市）の「熊本／合志ゆかりの作家」コーナーに複本を提供し、一層の内容の充実を図った。郷土作家というくくりで刊本が配置されると、発行年代の古い単行本でも若い世代の読者の関心と呼ぶ効果がここでも確認された。

第2章 実施内容

【刊本の取扱いに携わる専門人材の育成】

令和6年度はMPACで雇用した事務補佐員1名に、熊本大学文学部附属国際マンガ学研究センターに属する教員が助言を行いながら、相談窓口対応、刊本の整理分類、リスト作成などに当たってもらった。人材育成を行った。

【刊本の収集、保存、活用（の計画立案）】

MPAC開設以降、刊本の所蔵館同士での情報共有の機会が増えネットワーク内の連携が強化されており、相談案件に対応する中で刊本の活用事例を増やしている。

2.2 刊本ネットワーク所蔵リストの構築準備

【共同所蔵リストの構築を目指した調査研究】

令和5年度に開設したMPACの目的の一つである「これまでに出版された全てのマンガ刊本（雑誌・単行本）を、少なくとも1冊ずつは後世に残す」を実現するために、どの所蔵館が何を幾つ所蔵しているかを共有し、アーカイブ目的の「正本」と利活用目的の「複本」を可視化するツールが必要であることを刊本ネットワーク会議で再確認した。メディア芸術データベースでの公開情報から更に所蔵館向けとなるこれらの情報を管理する機能が盛り込まれることが期待されている。

【協同所蔵リスト作成と運用体制について】

協同所蔵リスト作成のために、所蔵館が共有で利用できる刊本ネットワーク所蔵リスト（以下「刊本リスト」）の必要性とその運用体制について、刊本ネットワーク会議で検討を行った。令和5年度までに検討された刊本リストでの書誌管理項目のすりあわせやメディア芸術データベースとの連携については継続的に議論を行うこととし、今年度は刊本リストの運用体制に当たるメンバーシップと将来的なブロック組織について検討した。

一点モノである原画と異なり、大量に複製品が出回る刊本資料に関しては、活用の利便性からも、リスク分散の考え方からも、全国に複数同じものが保管されている状態が望ましい。今年度は、今後のマンガ刊本アーカイブの在り方について、複数のブロック組織（現段階では、例えば東日本・西日本・九州の3地域を想定）と、その地域内の「ブロック中核施設」「ブロック拠点」「ブロック会員」の作業レベルでのメンバーシップの区分について検討を行った。これに合わせた形で、刊本リストの機能としては「ブロック会員」が「ログインして閲覧できる」権限を持ち、「ブロック中核施設」「ブロック拠点」が「ログインして編集・更新できる」権限と「各館の所蔵情報と刊本リスト」のデータ変換機能を持つ、という区分けの試案が提案された。なお、「ブロック中核施設」「ブロック拠点」については担当するメタデータ登録等に関する作業のコストについても刊本リスト運営から補助を受けることを前提としている。

今後は、刊本リストの運用主体や作成までのスケジュール、コスト負担の在り方、ブロック体制への具体的な参画団体の決定などが検討課題となる。

第2章 実施内容

【原画データとの連携を目指す複数データベースの調査】

原画・刊本両事業一体化による達成目標の一つとして、マンガ原画の整理・調査への刊本資料やデータの提供による簡便化がある。実際に、ちばてつや原画などの整理・調査に際して刊本ネットワークから単行本や研究資料の貸与を行うなど、刊本を活用したマンガ原画整理・調査が実施されている。整理・調査には刊本の実物だけでなく、刊本リストを活用することで、更に深い連携が可能になる。例えば、マンガ雑誌の掲載データ（より詳細な目次情報）を共有すれば、扉ページやカラー原画の掲載履歴など、単行本による調査だけでは不明な点も多いこれらの情報からマンガ原画情報の特定が可能になる。

週刊少年マガジン ▶1959 ▶1960 ▶1961 ▶1962 ▶1963 ▶1964 ▶1965 ▶1966 ▶1967 ▶1968 ▶1969 ▶1970 ▶1971 ▶1972 ▶1973 ▼1974 1 (12/30・1/6) 2 (1/13) 3 (1/20) 4・5 (1/27) 6 (2/3) 7 (2/10) 8 (2/17) 9 (2/24) 10 (3/3) 11 (3/10)	週刊少年マガジン 講談社 1974年 8号 表示年月日 1974/2/17 発行年月日 1974/2/17 発売年月日 巻・号・通巻 16巻 6号 通巻801 発行人 石森俊夫 編集人 宮原照夫 MADRID M537291 秋田コード MAGZrg19740217 ページ数 254P 大きさ 25.7cm x 18.2cm 価格 120円 製本 平綴 備考 ・国立国会図書館 000000010767 (東日本 複本) ・京都国際MM 000000010767 (西日本 正本候補) ・京都国際MM 000000010768 ヤブレあり (西日本 複本) ・明治大学米沢・現マ 22011023905 (東日本 正本候補) 	○釣りキチ三平 表紙 [矢口高雄] pp. 1.0 作者: 矢口高雄 矢口プロ作品 / [撮影]篠山紀信 / [構成]鶴本正三 ○[特集] 特集記事 pp. 3.0-9.0 4色カラー 摩訶不思議 これが空飛ぶ円盤のすべてだ! ○釣りキチ三平 マンガ作品 pp. 10.0-39.0 4色カラー 第3章 夜泣谷の怪物 作者: 矢口高雄 矢口プロ作品 ○愛と誠 マンガ作品 pp. 43.0-62.0 (第二部) 作者: ながやす巧 原作者: 梶原一騎 ○おれは鉄兵 マンガ作品 pp. 64.0-83.0 作者: ちばてつや ○バイオレンスジャック マンガ作品 pp. 85.0-104.0 関東スラム街編 作者: 永井豪とダイナミック・プロ ○空手バカ一代 マンガ作品 pp. 107.0-127.0 4色カラー 第4部 昭和武蔵編 作者: 影丸謙也と・Kプロ 原作者: 梶原一騎 ○天オバカボン マンガ作品 pp. 128.0-140.0 作者: 山田一郎 ○闇の土鬼 マンガ作品 pp. 141.0-160.0 作者: 横山光輝 ○うしろの百太郎 マンガ作品 pp. 161.0-180.0 作者: つのだじろう ○ワタチ マンガ作品 pp. 181.0-199.0 ●第二部 大地球の夜明け 作者: 松本零士
---	--	---

図 2-2 刊本リストのマンガ雑誌単号・目次情報と原画データベースとの連携案（イメージ）

マンガ雑誌の掲載データは、国立国会図書館作成のデジタルデータに付随する目次情報のほか、メディア芸術データベースに掲載されている一部の雑誌の目次などがある。そこでこれらが掲載していない雑誌データについて、所蔵館が刊本を貸与し刊本ネットワーク上でデータ作成を実施し、協力して共有データを作成するなどの運用が考えられる。

2.3 刊本プール資料の仕分と移送に関する作業実験と検証結果の報告

【実証実験のまとめ（コスト計算、整理分類手法の開発）】

第2章 実施内容

5年間の事業を通じて、資料の分類・移送におけるコスト（作業人件費・輸送費など）計算の事例を蓄積した。刊本整理に関するコストについては、NPO クママンメンバーによる10,000冊の単行本整理や、熊本大学学生による1,580冊の「週刊少年ジャンプ」整理の所用時間や経費、MPAC 事務補佐員による雑誌・単行本整理作業の具体例（人員1名の作業分量と作業時間）などについて、令和6年度の間接報告にて報告を行った。

【刊本資料の効果的な再配分方法の検討・検証】

事業当初から刊本プールとして使用してきた森野倉庫（熊本市中央区出水7丁目）の収蔵資料18万点は、令和5年度、熊本県内の自治体・企業等の協力を得て、主として以下の6箇所に分散保管された。（管理主体：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）

- 1,旧 阪野下宿（熊本市中央区黒髪5丁目） 雑誌資料
- 2,旧 松尾西小（熊本市西区松尾町） ※令和5年度末までの利用 B6判単行本
- 3,熊本大学（文法学部棟4階研究室・文学部附属国際マンガ学教育研究センター）
海外資料・研究書
- 4,鹿帰瀬事務所 2階 芝興産 事務所（熊本市東区鹿帰瀬町 熊本木材工業団地内）
ビンテージ資料（赤本・貸本・初期新書ほか）
- 5,旧 矢護川小（菊池郡大津町矢護川） 単行本セット
- 6,山の都サテライトオフィス白糸（旧 白糸第一小）（上益城郡山都町新小）
新書判（少年・少女向け）単行本・A5判単行本

このうち「2（旧 松尾西小）」・「5（旧 矢護川小）」での資料保管は令和5年度末で終了となり、これらの資料は令和6年度に「4（鹿帰瀬事務所）」や、旧 松合小（宇城市不知火町）等に移送された。

このように、森野倉庫の資料を県内各地で効果的に分散収蔵する際、保管スペースの確保に当たって複数の自治体の協力を得た。その際に「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」と自治体との間で取り交わした契約書類の文例は以下のとおりである（一部の固有名詞は割愛し、●●で示した）。資料の一時保管に自治体の協力を得る場合の必要書類の一例としてここに掲載する。

使用貸借契約書

貸主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（以下「貸主」という。）と、借主●●●●（注：自治体名）（以下「借主」という。）は、以下のとおり契約（以下「本契約」という。）を締結する。

（目的）

第1条 本契約は、貸主が所有する以下の目的物（以下「本目的物」という。）を借主に無償で貸与し、借主がこれを借受けることを目的とする。

第2章 実施内容

品名 マンガ刊本

数量 ●万冊

使用目的 貸主が構想するマンガ本刊本を活用した事業に借主が参画を検討しているため。

(契約の有効期間)

第2条 本契約の期間は、令和●年●月●日から令和●年●月●日までとする。ただし、期間満了の1か月前までに、貸主、借主いずれからも相手方に対して本契約を終了する旨の書面による意思表示を行わない場合はさらに1年間有効とし、以後もこの例による。

(保管場所)

第3条 本目的物の保管場所は、旧●●●小学校ほか●●●(注：自治体名)が指定する場所とする。

2 保管場所までの運搬は、貸主の責任において行うものとする。

(返還)

第4条 本契約が終了した場合、借主は、本目的物を貸主に返還するものとする。

2 本目的物の返還は、貸主の責任において行うものとする。

(損害賠償)

第5条 借主が、その責に帰すべき事由により本目的物を滅失又は毀損した場合でも、借主はその責を負わないものとする。

(協議)

第6条 本契約に定めがない事項については、貸主及び借主にて誠実に協議の上、決定するものとする。

上記の契約を証するため本契約書2通を作成し、両者記名押印の上、各自その1通を保有する。

令和●年●月●日

(貸主) 住 所 熊本県熊本市中央区

氏 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

代表 ●●●●

(借主) 住 所 熊本県●●●

氏 名 ●●●●(注：自治体名・役職・首長氏名)

【刊本整理に関する知見の集約】

これまでの刊本の整理分類に関する知見を集約すると、特に重要と思われる点は以下の3点である。

1) 刊本分類整理作業

寄贈された膨大な資料の塊を分類整理していくための区分法。寄贈資料はマンガ刊本以外のものが含まれている場合も多く、物量をさばくためには一旦おおまかな分類が必要となる。この分類によって、全体の把握とその後の作業の分散化・効率化を図れる。

第2章 実施内容

2) 収納用の特注箱「刊本利活用 BOX」製作

刊本を整理・分類するために製作された3種のダンボール箱。箱のサイズと本のサイズを合わせてあるので収納や一時的な保存が楽。内容が一目でわかる（可視化）。そのまま10段程度積み重ねられるのでスペースを節約でき、そのまま一時的な本棚としても使える。箱ごとの収納数（約20～30冊）がわかっているなので箱数を数えれば全体の総量をすぐに計算できる。

3) 正本抜き出し作業と複本の利活用

森野倉庫内での保管・アーカイブ用に抜き出された本を「正本」、それ以外のダブリ本を「複本」と称し、正本を抜き出す作業を「正複チェック」という。正本はアーカイブ用に1冊だけ保存しておく（ただし状態がいいものが見つかったら随時入替えも行う）。

正,復の判断はクママン管理本の中で行う（他施設に在庫があるかは考慮しない）。バージョン違い（表紙裏表紙背表紙の違い、掲載作品の差し換え）は別アイテムとして考える。帯付き、口絵付き、版数表示、コンディションの違いをある程度考慮しながら作業を進める。

【5年間の検証結果の総括】

令和2年度からの本事業の成果である整理分類手法の開発や専門人材の育成、「刊本利活用 BOX」開発など刊本のアーカイブの知見が集約されたことで、森野倉庫資料18万点の移転（令和5年度）や、移転先で分類抽出した正本資料の更なる移送（令和6年度）に対応可能となった。

【雑誌資料】

マンガ雑誌群については、正本を分散収蔵施設である熊本大学付近の阪野下宿へ保管しているが、長期刊行雑誌のうち『週刊少年サンデー』『週刊少年マガジン』については未整理のため、令和6年度も継続して整理を実施した。

実施手順は令和4年度報告の『週刊少年ジャンプ』の事例と同様で、『週刊少年サンデー』は正本が836冊・複本172冊、『週刊少年マガジン』は正本が891冊・複本254冊が確認された。これで阪野下宿にあるマンガ雑誌の正複チェックは全て終了した。今後は少年週刊誌以外の書誌リストの作成を行い、最終的な正本数のカウントを行う。また、令和4年度に正複チェックを行った『週刊少年ジャンプ』の一部の号について、合志マンガミュージアムで2024年3月30日から開催された「追悼企画展 鳥山明の世界」で展示活用された。

第2章 実施内容



図 2-3 『週刊少年サンデー』の整理

【海外資料】

熊本大学に保管されている海外資料（日本マンガの海外翻訳版）については、英語・タイ語・スペイン語の正複チェックを行い、MPAC の 2 件の問合せに対応して英語とスペイン語の複本をそれぞれ寄贈した。また、研究資料についても正複チェックを行い、5,000 冊以上の正本を文学部附属国際マンガ学教育研究センター資料として保管用に配架した。



図 2-4 ブルガスジャパン（ブルガリア）へ一部を送付した日本マンガの英語版複本

第2章 実施内容

2.4 原画・刊本事業の合同会議開催

【マンガ刊本ネットワーク会議】

刊本ネットワークに属する所蔵館が共有で利用できる「協同所蔵リスト」の必要性とその運用体制について検討を行った。この所蔵リストは、これまでの原画・刊本の両事業の検討結果を踏まえ、原画・刊本の双方のデータが合わせて参照できる形で設計されることが望ましい。令和5年度までに検討された刊本リストでの書誌管理項目のすりあわせやメディア芸術データベースとの連携については継続的に議論を行うこととし、今年度は協同所蔵リストの運用に当たるメンバーシップと将来的なブロック制構築の方針について確認した。また、将来的な構築が期待される、原画・刊本の情報が紐付いた形で示される協同所蔵リストの現段階でのイメージについても共有を行った。

第1回 令和7（2025）年1月20日（月）16：00～17：30 オンライン会議

①参加者の紹介

②議事

1. 協同所蔵リストの方向性とメンバーシップについて
2. MPAC 相談案件について
3. その他

③報告

1. 令和7年度以降の事業体制について
2. その他

④その他事務連絡

参加者： イトウユウ、鈴木寛之、池川佳宏、折居佳央里、桑尾和志、大井夏代

オブザーバー： <文化庁> 毛利哲哉、鈴木紀成

<メディア芸術コンソーシアムJV事務局>

平尾宏一郎、横浜大、池田敬二、岡部玲奈

藤本真之介

*当日欠席の刊本ネットワークメンバー（渡邊朝子氏、田中千尋氏）とも情報共有・意見交換を行った上で会議を開催した

【マンガアーカイブ協議会】

マンガの原画と刊本は、資料の価値付けや活用方法において表裏一体の関係にある。両者のアーカイブについてそれぞれ考えてきた原画／刊本両事業の早期合流を目指し、両者の共通課題を抽出した共同会議（マンガアーカイブ協議会）を両事業の持ち回りで毎月（計11回）実施した。年間を通じた主な協議事項は下記のとおりである。

- ・原画、刊本の両センターの情報共有及び課題の抽出とその検討
- ・MAC への合流を視野に入れた各種事務調整

第2章 実施内容

- ・両センターの継続運営を視野に入れた中長期計画の検討

第1回 令和6（2024）年4月24日（木）16：00～17：00 オンライン会議（Zoomにて開催）

- ①文化庁挨拶
- ②統括アドバイザー挨拶
- ③参加者の紹介
- ④今年度マンガ両事業概要について
 - ・「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」（大石卓）
 - ・「マンガ刊本アーカイブセンターの実装と所蔵館ネットワークに関する調査研究」（鈴木寛之）
 - ・各事業質疑応答
- ⑤年間スケジュールについて
 - ・合同会議年間スケジュール予定の共有
- ⑥その他事務連絡

参加者： 吉村和真、大石卓、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

オブザーバー： <文化庁> 是永寛志、椎名ゆかり、毛利哲哉、鈴木紀成、井上和美
<メディア芸術コンソーシアムJV事務局>
平尾宏一郎、横浜大、森由紀、池田敬二、
藤本真之介、乙川想、佐原一江、横江愛希子、小林由季
<マンガ原画アーカイブセンター> 柴田敏範、安田一平

第2回 令和6（2024）年5月14日（火）16：00～17：40 オンライン会議

- ①文化庁挨拶
- ②参加者の紹介
- ③原画・刊本事業の進捗報告、協議
 1. 運営状況についての報告
 - 【原画】MGAC 運営状況について情報共有
 - 【刊本】MPAC 運営状況について情報共有
 2. 各分野協議事項
 - 【原画】収益部門について
 - 【刊本】刊本プール実証実験のとりまとめ（令和6年度報告に向けて）
- ④次回会議開催について
- ⑤その他事務連絡

第2章 実施内容

参加者： 吉村和真、イトウユウ、大石卓、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

オブザーバー： <文化庁> 是永寛志、毛利哲哉、鈴木紀成

<メディア芸術コンソーシアム JV 事務局>

平尾宏一郎、横浜大、森由紀、池田敬二、岡部玲奈、

藤本真之介、乙川想、横江愛希子、小林由季

<マンガ原画アーカイブセンター> 柴田敏範、安田一平

第3回 令和6（2024）年6月18日（火）16：00～17：30 オンライン会議

①参加者の紹介

②原画・刊本事業の進捗報告、協議

1. 運営状況についての報告

【原画】MGAC 運営状況について情報共有

【刊本】MPAC 運営状況について情報共有

2. 各分野協議事項

【刊本】刊本プール実証実験のとりまとめ

3. 合流に向けた方向性の確認

③次回会議開催について

④その他事務連絡

参加者： 吉村和真、イトウユウ、大石卓、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

オブザーバー： <文化庁> 是永寛志、毛利哲哉、鈴木紀成

<メディア芸術コンソーシアム JV 事務局>

平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、森由紀、池田敬二、

藤本真之介、乙川想、佐原一江、小林由季

<マンガ原画アーカイブセンター> 柴田敏範、安田一平

第4回 令和6（2024）年7月23日（火）16：00～17：10 オンライン会議

①参加者の紹介

②原画・刊本事業の進捗報告、協議

1. 運営状況についての報告

【原画】MGAC 運営状況について情報共有

【刊本】MPAC 運営状況について情報共有

2. 各分野協議事項

【原画】MGAC 事業 5 か年事業の振り返り

第2章 実施内容

【刊本】刊本事業 5 か年振り返りのための課題洗い出し

③次回会議開催について

④その他事務連絡

参加者： 吉村和真、イトウユウ、大石卓、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

オブザーバー： <文化庁> 是永寛志、椎名ゆかり、毛利哲哉、鈴木紀成

<メディア芸術コンソーシアム JV 事務局>

平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、森由紀、池田敬二、

藤本真之介、乙川想、佐原一江、横江愛希子、小林由季

<マンガ原画アーカイブセンター> 柴田敏範、安田一平

第5回 令和6(2024)年8月9日(火) 13:00~14:50 マンガ原画アーカイブセンター事務所・
オンライン会議

①参加者の紹介

②原画・刊本事業の進捗報告、協議

1. 運営状況についての報告

【原画】MGAC 運営状況について情報共有

【刊本】MPAC 運営状況について情報共有

2. 各分野協議事項

【刊本】5 か年事業の振り返り

3. 原画・刊本合流に向けた協議

・今年度の目標、計画の確認

・合流に向けた今後の体制やテーマ・スケジュール等

③次回以降の会議開催について

④その他事務連絡

参加者： 吉村和真、イトウユウ、大石卓、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

オブザーバー： <文化庁> 是永寛志、椎名ゆかり*、鈴木紀成

<メディア芸術コンソーシアム JV 事務局>

平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、池田敬二*、

藤本真之介、乙川想、佐原一江*、横江愛希子*、小林由季*

<マンガ原画アーカイブセンター> 柴田敏範、安田一平

*印はオンライン参加

第2章 実施内容

第6回 令和6(2024)年9月17日(火) 16:00~17:15 オンライン会議

- ①参加者の紹介
- ②原画・刊本事業の進捗報告、協議
 1. 運営状況についての報告
 - 【原画】MGAC 運営状況について情報共有
 - 【刊本】MPAC 運営状況について情報共有
 2. マンガ分野協議事項
 - ・事業中間報告に関する資料の確認
 - ・原画、刊本の合流に向けた今後の協議についての確認
- ③次回会議開催について
- ④その他事務連絡

参加者： 吉村和真、イトウユウ、大石卓、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

オブザーバー： <文化庁> 椎名ゆかり、毛利哲哉、鈴木紀成

<メディア芸術コンソーシアムJV事務局>

平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、

藤本真之介、乙川想、佐原一江、横江愛希子、小林由季

<マンガ原画アーカイブセンター> 柴田敏範、安田一平

第7回 令和6(2024)年10月24日(火) 10:00~12:00 熊本大学くすのき会館レセプション ルーム・オンライン会議

- ①アドバイザー挨拶
- ②参加者の紹介
- ③原画・刊本事業の進捗報告、協議
 1. 運営状況についての報告
 - 【原画】MGAC 運営状況について情報共有
 - 【刊本】MPAC 運営状況について情報共有
 2. マンガ分野協議事項
 - ・原画刊本の合流に向けた今後の協議についての確認
 - ・各分野のブロック制についての確認
- ④次回会議開催について
- ⑤その他事務連絡

参加者： 吉村和真、イトウユウ、大石卓*、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

オブザーバー： <文化庁> 是永寛志*、毛利哲哉*、鈴木紀成

第2章 実施内容

＜メディア芸術コンソーシアム JV 事務局＞

平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、

藤本真之介、乙川想、佐原一江、横江愛希子、小林由季*

＜マンガ原画アーカイブセンター＞ 柴田敏範、安田一平

*印はオンライン参加

第8回 令和6（2024）年11月26日（火）16：00～17：10 オンライン会議

①参加者の紹介

②原画・刊本事業の進捗報告、協議

1. 運営状況についての報告

【原画】MGAC 運営状況について情報共有

【刊本】MPAC 運営状況について情報共有

2. マンガ分野協議事項

今後のマンガ事業の体制についての確認

③次回会議開催について

④その他事務連絡

参加者： 吉村和真、イトウユウ、大石卓、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

オブザーバー： ＜文化庁＞ 是永寛志、椎名ゆかり、毛利哲哉、鈴木紀成

＜メディア芸術コンソーシアム JV 事務局＞

平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、

藤本真之介、佐原一江、横江愛希子、小林由季

＜マンガ原画アーカイブセンター＞ 柴田敏範、安田一平

第9回 令和6（2024）年12月24日（火）16：00～17：00 オンライン会議

①参加者の紹介

②原画・刊本事業の進捗報告、協議

1. 運営状況についての報告

【原画】MGAC 運営状況について情報共有

【刊本】MPAC 運営状況について情報共有

2. マンガ分野協議事項

・来年度以降の事業内容、体制の確認

・ブロック体制の内容、参加基準について

③次回会議開催について

第2章 実施内容

④その他事務連絡

参加者： 吉村和真、イトウユウ、大石卓、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

オブザーバー： <文化庁> 是永寛志、椎名ゆかり、毛利哲哉、鈴木紀成

<メディア芸術コンソーシアムJV事務局>

平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、池田敬二、

藤本真之介、佐原一江、横江愛希子、小林由季

<マンガ原画アーカイブセンター> 柴田敏範、安田一平

第10回 令和7(2025)年1月28日(火) 16:00~17:45 オンライン会議

①参加者の紹介

②原画・刊本事業の進捗報告、協議

1. 運営状況についての報告

【原画】MGAC 運営状況について情報共有

【刊本】MPAC 運営状況について情報共有

2. マンガ分野協議事項

・ブロック体制参加団体、組織へのサポートについて

・原画、刊本の「協同所蔵リスト」について

③次回会議開催について

④その他事務連絡

参加者： 吉村和真、イトウユウ、大石卓、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

オブザーバー： <文化庁> 是永寛志、毛利哲哉、鈴木紀成

<メディア芸術コンソーシアムJV事務局>

平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、池田敬二、

藤本真之介、佐原一江、横江愛希子、小林由季

<マンガ原画アーカイブセンター> 柴田敏範、安田一平

第11回 令和7(2025)年2月13日(木) 16:00~17:00 オンライン会議

①参加者の紹介

②原画・刊本事業の進捗報告、協議

1. 運営状況についての報告

【原画】MGAC 運営状況について情報共有

【刊本】MPAC 運営状況について情報共有

2. マンガ分野協議事項

第2章 実施内容

次年度の事業体制について

③その他事務連絡

参加者： 吉村和真、イトウユウ、大石卓、鈴木寛之、表智之、ヤマダトモコ

オブザーバー： <文化庁> 毛利哲哉、鈴木紀成

<メディア芸術コンソーシアムJV事務局>

平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、森由紀、池田敬二、

藤本真之介、乙川想、佐原一江、横江愛希子、小林由季

<マンガ原画アーカイブセンター> 柴田敏範、安田一平

第3章 成果

3.1 成果

今年度の各事業も、計画的な業務項目とスケジュールに基づいておおむね実施されたと評価できるが、特筆すべき今年度の評価対象として、大きく二つの成果が認められる。

第一に、令和5年12月開設の「マンガ刊本アーカイブセンター（MPAC）」（以下「MPAC」）における相談窓口の対応事例の蓄積と、それに伴う刊本ネットワーク間の連携強化である。MPAC その開設に向けては、先行するマンガ原画アーカイブセンター（MGAC）との協議を重ねながら、関係者への情報発信を兼ねたシンポジウムを開催するなど、計画的に進めてきた経緯がある。相談窓口として、期待された効果を挙げてきたが、来年度以降の原画事業との更なる連携、相談窓口の一本化を視野に、全国的なマンガのアーカイブの底上げを促進するよう、持続的な運営体制の構築に向けて事業を進める必要がある。

開設以来の MPAC の相談受付件数は 14 件（令和5年度6件、同6年度8件。うち保存の相談0件、利活用の相談14件）、解決件数12件（利活用の相談12件）、継続件数2件（利活用の相談2件）で、刊本ネットワークを介した資料寄贈に関する相談が多く、対応の際には、熊本大学文学部附属国際マンガ学教育研究センターにおける刊本に対する専門的な知見が活かされた。

第二に、熊本県下における分散収蔵の実施と利活用体制の構築である（収蔵の管理主体はクママンであり、利活用体制は熊本県下の「くまもとマンガ協議会」のネットワーク内で構築）。令和5年度、それまで万冊単位でプールしてきた雑誌・単行本を複数の収蔵先に移送したわけだが、それは「言うは易く行うは難し」で、過年度までの事業を通じて構築されたネットワークやアーカイブに関する専門人材の育成の蓄積があつてこそ可能となった実績であり、実証実験としても高く評価できる。諸作業に関わる今後の詳細な省察とともに、関係者間における貴重なケーススタディとしての共有が求められる。

このほか、令和2年度からの5年間で、関連施設のネットワーク構築に資する所蔵リストの検討、雑誌・単行本の整理や保管に便利な「刊本利活用 BOX」開発など、マンガ刊本アーカイブの基盤整備がなされ、いずれも着実に実績を積み上げてきた。上記の分散収蔵の実験を介して得られた知見とともに、MPAC の相談窓口を通じ、全国に点在する連携機関や出版社、個人コレクターなどへの本事業の調査結果の更なる発信・応用が今後期待される所である。

3.1.1 マンガ刊本アーカイブセンターの実装及び刊本資料の更なる利活用推進のための調査研究

令和5（2023）年12月11日（月）開設のマンガ刊本アーカイブセンター（Manga Publications Archive Center／略称 MPAC）において、刊本に関する相談窓口業務に当たり、令和7（2025）年1月までに寄せられた14件の相談事項に対応した。

個人や自治体、出版社等の相談を受け、刊本収蔵についてのアドバイスや刊本保存利活用のノウハウの提供などを行った。また、刊本の寄贈を中心とした相談に対し、その情報を連携館内で共有し、適切な対処に当たった。

第3章 成果

また、刊本資料の更なる利活用推進のために以下の調査研究を実施した。

- ・刊本の利活用に関する有益な情報（図書館必携マンガリスト、郷土作家・作品リスト等）の収集・提供の仕組み作りについて、合志マンガミュージアムでの調査を実施した。
- ・合志マンガミュージアムにおいて、刊本資料のアーカイブの仕方に関する調査を行い、資料保存形式に関する調査研究を実施し、地域における刊本利活用の一つのモデルとして位置付けを行った。

3.1.2 刊本ネットワーク所蔵リストの構築準備

マンガアーカイブ事業で将来的に必要とされるであろう、刊本ネットワークの協同所蔵リスト構築に向けての準備として、以下の事項を実施した。

- ・刊本ネットワークに参加する施設が、それぞれ刊本資料をどのように所蔵しているか確認できる所蔵館リストの構築を目指した調査研究を実施する。
- ・マンガ原画のデータと連動できる機能も備えた所蔵館リストの構築・活用に向けて、メディア芸術データベースをはじめとして、複数の既存データベースの調査を行う。

【協同所蔵リスト作成へ向けて】

協同所蔵リスト作成のために所蔵館が共有で利用できる刊本ネットワーク所蔵リストの必要性和その運用体制について検討した。

刊本ネットワーク会議において、刊本リストは「どこ（所蔵館）に何（刊本）が幾つ（重複などの重要度）あるか」の情報共有を目的とし、雑誌所蔵と雑誌掲載内容から原画情報との連携も進める方針が再確認された。また、既存のメディア芸術データベース（以下「MADB」）の目的や役割を踏まえた上で、MADBと機能の切り分けを行い、相互に情報連携を行う体制の構築を目指している。

これらを実現するために、令和5年度に、MADBとの連携を前提とした分類、書誌管理項目（メタデータ）のすりあわせについて、サンプルとして北九州市漫画ミュージアム・米沢嘉博記念図書館・京都国際マンガミュージアムの「単行本」データを例に検討し、令和6年度は、望まれる協同所蔵リストの項目について検討を行い、そのイメージを共有した。

3.1.3 刊本プール資料の仕分と移送に関する作業実験と検証結果の報告

「刊本プール」機能の外部化を目指し、「受入れ～整理～再寄贈」のコスト計算の作業実験を実施。国内外での複本利活用事業の展開の際、これまでに開発してきた刊本資料のより効果的な整理分類手法を用いて作業を円滑に進められた。

森野倉庫からの分散保管先で刊本の仕分を行い、複本の利活用事例として県内外の施設やイベント等へ資料提供を行ったほか、海外からの資料提供相談にも対応してきた（令和6年度はMPACで整理分類した刊本資料約6,000点や、ネットワーク内から寄贈を受けた複本の利活用に当たった）。

3.1.4 原画・刊本事業の合同会議開催

マンガの原画と刊本は、資料の価値付けや活用方法において表裏一体の関係にある。両者のアーカイブについてそれぞれ調査研究を進めてきた原画／刊本両事業の将来的な合流を目指し、両事業の活

動状況を共有し、両者の共通課題を抽出するために全 11 回の共同会議（マンガアーカイブ協議会）を実施した。ここで MGAC・MPAC の合流に向けた方向性の協議・確認を行った。

3.2 今後の課題と展望

1) マンガ刊本アーカイブセンターの実装及び刊本資料の更なる利活用推進のための調査研究

MPAC では、事務補佐員 1 名を配置して相談窓口の業務を行っている。今後は活動の広報発信に努めながら相談事例を積み重ねていき、刊本の利活用に関してどのような需要が見込めるのかを、コスト・収支面も重視しつつ追究する必要がある。原画・刊本の両事業が一体化した上で具体的にどのような取組やイベントが可能となるのかも検討を重ねる必要がある。

寄贈を受けた資料の整理分類は 1,500 冊程度なら MPAC 内で対応可能だったが、万単位の分量となると、作業場所と人員の確保が必要になる。最優先に保存すべき資料の基準（発行部数の少ないもの等）の明確化や、冊子以外の雑誌付録、単行本の付属物（帯や初回限定特典等）の扱いも今後の課題である。

2) 刊本ネットワーク所蔵リストの構築準備

刊本ネットワークに参加する施設が、それぞれ刊本資料をどのように所蔵しているのかを確認できる所蔵館リスト構築を目指した調査研究を更に深化させ、所蔵館における個々の刊本資料の相対的価値が可視化できる体制作りを目指す。

今後はマンガ原画のデータと連動できる機能も備えた所蔵館リストの構築・活用に向けて、具体的にどのような課題が生じ得るかの検討が課題となる。

これらの作業を通じ、「これまでに出版された全てのマンガ刊本（雑誌・単行本）を、少なくとも 1 冊ずつは後世に残す」という MPAC が掲げる目標の実現を目指す。

3) 刊本プール資料の仕分と移送に関する作業実験と検証結果の報告

「刊本プール」の事業内での位置付け、これまでの実績と課題について検討を行った。マンガ刊本アーカイブセンター・所蔵館ネットワーク事業全体においての正本複本の判断基準は、協同所蔵リストにどのように可視化するかも含め、様々な立場からの視点が必要であり、引き続き要検討課題である。事業全体の「保管」「活用」の検討と同時に、現在の刊本プール（森野倉庫から分散収蔵化した段階）における整理の第一段階としてごく簡易な仕分を実施し、保管すべき資料を迅速に絞り込む作業とその手法のマニュアル化は、今後のアーカイブやネットワーク参加館の参考になり、事業全体にとって有益だと考える。今後、これまでの刊本プールにおける実証実験の結果を総合すれば、全国に点在する連携機関や出版社、個人コレクターなどのマンガ刊本を取り扱う対象にとってのより有益な情報を提供できるだろう。

熊本を中心とした刊本の利活用に当たっては、巨大な刊本プール（森野倉庫）に資料を集積するよりも、複数の施設での分散収蔵が有益であった。今後の、全国規模での刊本アーカイブの在り方を構想する場合も、刊本の「最低限一冊」の保存が最重要項目ではあるが、資料の利活用に当たっては、

第3章 成果

複数の資料を全国規模でブロックごとにアーカイブしていく形が有益になると思われる。

4) 原画・刊本事業の合同会議開催

原画・刊本事業窓口の一本化を踏まえ、マンガアーカイブに関する総合的かつ持続的な取組の支援体制の構築が、今後の重要な課題となる。今年度も計画的に実施されてきた「原画／刊本事業の合同会議」での検討事項を更に緊密な形で継続させ、事業の内容と仕組みの両面において、新たなフェーズに向けた具体的な協議と実践が求められる。

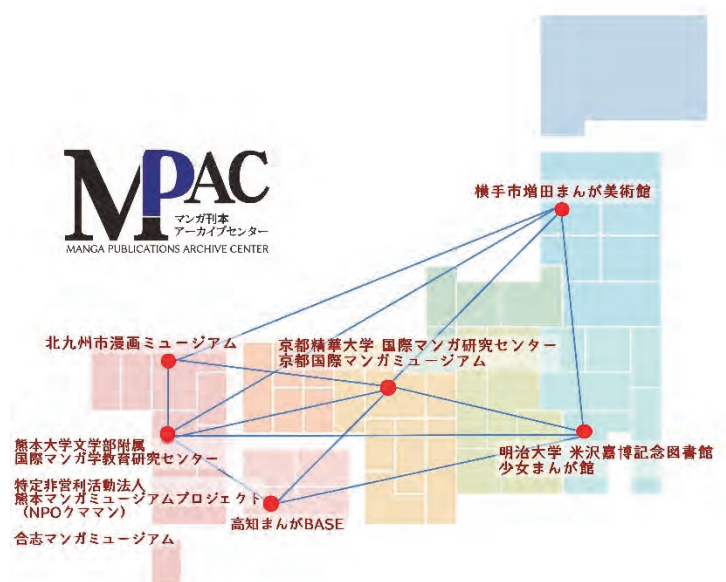
付録

付録 相談窓口資料

熊本大学文学部附属国際マンガ学教育研究センターHP 使用画像



マンガ刊本アーカイブセンター（MPAC）相談受付窓口



全国関連施設のネットワーキング

マンガ刊本アーカイブセンター(MPAC)

お問い合わせ内容の詳細 番号

■お問合せの方のプロフィールについて

お名前 (団体の場合はご担当者) _____

コレクター(個人収集家)の場合は、刊本の所有者ご自身でしょうか。

ご家族(ご遺族)など別の方でしょうか。

コレクター(個人収集家)の場合、ご年齢と性別 _____

団体(自治体や出版社を含む)の場合は、団体名 _____

刊本が所在する場所(お住まい)の、具体的な住所 _____

ご連絡できる電話番号 _____

ご連絡できるメールアドレス _____

※プロフィールを添え、下記は MPAC のネットワーク上で共有いたしますので
ご了承ください(おおまかな地域と年代性別は共有いたします)。

■お持ちの刊本の相談内容について

○寄贈など、お持ちの刊本を手放すことをお考えの場合

寄贈の場合、寄贈先などの希望 _____

寄贈までに厳守する期限 _____

寄贈に関するその他内容 _____

○ご自身や自治体での活用や保存をお考えの場合

大量の刊本の活用方法などのご相談の場合、おおよそで想定
している目的や活用方法 (マンガ刊本を集客に活用したい、
地域のコミュニケーションスペースを作りたいなどの目的)

他の地域などでの、実際の活用事例で知りたい内容

保存方法についてのご相談の場合、博物資料(アーカイブ)としての長期保存、あるいは図書資料としての閲覧目的での管理など、想定している保存・管理方法など

○活用のための刊本を収集したいとお考えの場合

活用目的と、収集対象となる刊本のおおよその内容

■お持ちの刊本の相談内容について

個人の場合、お持ちの刊本の由来について、個人が収集して所有(コレクション)されているものかどうか。また、元本がレンタルなど商業的に活用されていたものかどうか。※ご遺族の方などで、由来がわからない場合は「不明」とお書きください。

また、自治体などの場合、どこから寄贈をうけたものでしょうか。

お持ちの刊本の内容について、

お持ちの刊本の詳細なリストの有無

お持ちの刊本の単行本・雑誌、同人誌、貸本マンガなど種別

お持ちの種別について、おおよその分量(ダンボール数や部屋数)

おおよそどのくらいあるか(ダンボールおよそ 30 箱分、または 2 部屋分など)

おおよそいつごろの年代のものが中心か(1960~70 年代、あるいは今〇歳のコレクターが〇歳のころに集めていたもの、など)

マンガ刊本以外に所有しているもので、相談したい内容がありましたら同様に分量・内容・年代などをお教えください。

※可能でしたらお持ちの刊本が置かれている部屋や棚の状態、一部の背表紙部分などを写真にお撮りいただき、こちらの MPAC のメールアドレスにお送りください。

刊本の写真の送付先 mpac.manga@gmail.com

付録

令和 6 年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業
分野別強化事業

「アニメ作品連絡調整会の浸透と OCR システム
適用領域の拡張への試行」 実施報告書

一般社団法人日本アニメーター・演出協会

令和 7 年 2 月

目次

第1章 事業概要	100
1.1 背景.....	100
1.2 目的.....	101
1.3 実施スケジュール	101
1.4 実施体制.....	103
1.5 実施スケジュール	103
第2章 実施内容	105
2.1 会議開催.....	105
2.1.1 定例会議	105
2.1.2 周知活動	105
2.1.3 アニメ作品情報連絡調整会	105
2.1.4 その他会議	106
2.2 自動化／UI強化／AI適用	106
2.2.1 機能要件・動作概要	106
2.2.2 成果・効果・制約事項	120
2.3 周知活動.....	121
2.3.1 筑波大学講義.....	121
2.3.2 東北大学史料館訪問	122
2.3.3 日本アニメーション学会産業研究部会講演	122
2.3.4 「マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の国際的な振興拠点及びメディア芸術 連携基盤等整備推進に関する検討会議」発表	123
2.3.5 同人誌制作協力	124
2.3.6 京都国際マンガミュージアム「のこす!いかす!マンガ・アニメ・ゲーム 展」展示協力	126

目次

2.3.7 東北大学大学院アニメアーカイブ関連講演	127
2.4 採録状況.....	128
2.4.1 全録サーバ（杉並）実績.....	128
2.4.2 全録サーバ（千代田）実績	128
2.5 メディア芸術データベースへのデータ提供.....	128
2.6 アニメ製作委員会への働きかけ検討	128
2.7 アニメ関連資料・素材等の収集・保管に向けた相談窓口設置	129
2.8 学術研究機関との連携検討	131
第3章 成果	133
3.1 成果.....	133
3.1.1 自動化／高精度化／メタデータ処理.....	133
3.1.2 周知活動	134
3.1.3 アニメ作品情報連絡調整会	135
3.1.4 アニメ関連資料・素材等の収集・保管に向けた相談窓口設置	136
3.2 今後の課題と展望	136
3.2.1 利用システムのユニット化及び UI 強化.....	136
3.2.2 AI 利用の可能性.....	138
3.2.3 配信など多種映像メディアへの対応.....	138
3.2.4 アニメスタッフデータベースの意義再確認	139
3.2.5 アニメ作品情報連絡調整会及びアニメアーカイブ連絡調整会の今後	140

第1章 事業概要

1.1 背景

現在の我が国にとってアニメは、文化においても産業においても重要な位置付けにある。

文化としては、映画やテレビなど映像メディアにおいて高い人気を誇っており、日々多くの作品が制作され送り出されて、国内外の観客や視聴者を楽しませている。ここから、第96回アカデミー賞で長編アニメーション賞を受けた宮崎駿監督の『君たちはどう生きるか』（2023年）や、第61回アニメーション国際アニメーション映画祭でコントロール・クリスタル賞を受けた山村浩二監督の『幾多の北』（2021年）のように、世界の映画祭で最高の評価を受ける作品が生み出されて、日本の文化的な地位向上に資している。

産業としても、一般社団法人日本動画協会（AJA）の調査で令和5年のアニメ産業が3兆3,465億円に達し、この内海外展開が1兆7,222億円に達するなど、我が国のコンテンツ輸出においてアニメが重要な位置付けにある現状が示された。

首相官邸の知的財産戦略本部も、令和6年6月4日に「新たなクールジャパン戦略」を策定し、「日本のアニメやマンガが、海外において一部の層だけでなく、一般的な多くの若者を惹〔ひ〕きつけている」と指摘。「訪日外国人がアニメ作品等に登場した場所や原作者の出身地等を訪問する『ゆかりの地巡り』も盛んになり、コンテンツ人気がインバウンドにも大きな波及効果をもたらしている」との理由で、クールジャパン戦略においてアニメを積極展開していく必要性を示唆した。

ここで、「日本の魅力が海外に十分に届いていない」「クリエイターが活動する環境が不十分」「ビジネス・プロデューサー等の人材が不足」などの課題が挙げられ、それぞれについて、「新たなクールジャパン戦略」の中で施策が打ち出された。その一つとして、「コンテンツ産業を支える人材を強化する」ことを目的に、「海外展開を視野に入れた若手クリエイターやアーティスト等の挑戦を支援」「コンテンツ産業の競争力強化に向け、クリエイター等（デジタルクリエイターを含む。）の発掘・育成、活躍の機会拡大等に向けた取組を支援」「産業界において明確化した各ジャンルにおいて求める人材・スキルに関するミスマッチの状況などの実態について、官民が連携して改善のための方策の在り方を検討」といった施策を進める方針が示された。

こうした施策を推進する上では、アニメ産業に携わっているクリエイターやディレクター、プロデューサーといった人材がどれくらいの数に及び、具体名としてどのような人がいるのかを把握しておく作業が重要である。どのような作品にどのような役職で携わったのかを記録し、リスト化してデータベース上で閲覧できるようにしておけば、新たな仕事に携わる可能性が広がるからである。多言語化されて海外からも閲覧できるようになれば、グローバルな活躍にもつながる。

こうしたアニメ産業に携わっている人材を網羅するようなリストを採録し発信している公的なセクションとしては、現状「メディア芸術データベース」（<https://mediaarts-db.artmuseums.go.jp/>）が存在している。ただし、全てのアニメ作品について網羅的かつ即時性に沿う形で採録可能とするためには、採録に関連した作業フローの確立やアニメ業界との連携が急務である。

第1章 事業概要

1.2 目的

令和6年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業「アニメ作品連絡調整会の浸透とOCRシステム適用領域の拡張への試行」（以下「本事業」）は、上記の「背景」を受け、アニメに携わる人材の把握と記録化を効率的に行い、アニメの文化的・産業的發展に資する目的で実行されるものとなる。

端緒として、平成29年度にアニメ史研究家の原口正宏氏が主宰し、アニメのスタッフリストを網羅的に採録し、リスト化して発表する活動を行ってきたリスト制作委員会の手法を確認する「リスト制作委員会における採録手法の研究」を実施。1年をおいた平成31年／令和元年には、「アニメ番組の全録画」を実施し、クレジット採録の元となるアニメ作品を、網羅的に録画する体制構築を目指した。

令和2年度からは、「クレジット表示された画面を含む全画面のキャプチャ画像生成」「クレジット表示されたキャプチャ画像を使用してOCRを利用したテキスト変換」として、テレビ放送された映像からクレジットを読み取り、テキスト化するための技術や手法の確立を推進した。

以後、令和3年度に「全録サーバから生成したクレジット情報テキスト識別の高精度化とメタデータ処理の自動化の試行」、令和4年度に「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」、令和5年度に「クレジット情報のメタデータ処理向上とアナログ映像素材へのOCR適用と連絡調整会の組成」を実施して、システムの高性能化とテキスト抽出の高精度化を推進した。

あわせて、アニメ製作・制作を行っている企業から正確なスタッフデータを得るための関係作りに取り組み、「アニメ作品情報連絡調整会」を発足させた。こうした取組の成果として、テレビで放送されるアニメ作品のオープニング映像やエンディング映像に文字として表示されるクレジットを、現実的な作業負担で集約できる機能の公開まで到達できた。

この機能は、多くの人に使われることで真価を発揮する。また、作品情報は映像公開前から作品公開を認識して万全の体制で漏れなく録画や収集する必要がある。こうした点で、作品に関する公開情報を集約する上で網羅性に問題があり、アニメ製作・制作側との連携を深くする必要性が生じていた。令和6年度は、これらの課題解決に挑むことを目的とした。

1.3 実施スケジュール

第一に、「OCRシステム適用領域の拡張」として、劇場・パッケージ作品の情報収集方法の確立に取り組み、一画面ずつ切り替わっていくテレビ放送とは異なり横スクロールなり縦スクロールで流れるように表示される劇場作品のクレジットの採録に有効なシステム開発の準備を進めるなど、試行的なシステム開発にも取り組んだ。これと平行して、システムの使いやすさを向上させるため、ユーザーインターフェースを構築し、画面上のボタン操作からOCR処理を行いたいタイトルを選べば、文字が出ている画面のキャプチャからOCRへの投入を経てのテキスト抽出をスムーズに行える作業フローを構築した。

第二に、「アニメ作品連絡情報調整会（以下「調整会」）の浸透」として、産学を対象として広く作品情報の充実に向けた声掛けを行った。具体的には、昨年度から引き続き、アニメの新番組を四半期ごとに取りまとめて紹介するイベント「僕たちは新作アニメのプロモーション映像を3時間かけて一

第1章 事業概要

気観したらどのくらいつづきをみたくなるのだろうか?」(「つづきみ」)との情報交換を進め、情報を寄せてくれるアニメの制作や宣伝に関係している人たちの認知を深めた。

アニメ関連の同人誌を刊行している Productiona が編集・刊行した「アニメスタッフのクレジットを読み解く」(2024年8月11日刊行)、「アニメ作りでのCGの仕事と肩書き」(2024年12月30日刊行)への協力などに取り組んだ。アニメ関係者が集まる学会やイベントなどに本事業の関係者が参加して、意見交換を行う中でOCRシステムを使ったクレジット採録の状況や、有効な利活用の事例を紹介してクレジットデータを採録する意義を理解してもらい、データの精度や密度の向上に不可欠な調整会への理解を深める活動も逐次推進した。2024年11月23日から京都国際マンガミュージアムで開催した展覧会「のこす!いかす!!マンガ・アニメ・ゲーム展」を初めとした芸術関連の展示に協力し、クレジット採録の意義や効果の幅広い共有に努めた。

第三に、全録サーバを稼働し、アニメに関連した番組を全て録画してクレジットデータを抽出して、メディア芸術データベースにデータを提供した。スタッフリストを採録・研究している原口正宏氏が主宰するリスト制作委員会と情報共有する業務を行った。原口正宏氏によるOCRシステムへの評価とフィードバックも試みた。

第四に、周知活動と関連する活動として、製作委員会会社への働きかけも行った。アニメスタッフのリストは、直接的にアニメ作品を制作するスタジオが把握し、作品の中にクレジットとして焼き付ける作業が多いが、これを外部に出す場合は出資などを行っている製作委員会側の許可が必要な場合が多い。円滑なスタッフリストの収集にはこうした製作委員会側の理解が求められるため、パッケージメーカーや広告代理店、玩具メーカーなどが参画する製作委員会会社へのアプローチが必要と認識し、幹事となる企業に直接的な説明に赴くことも企図した。具体的には、株式会社バンダイナムコフィルムワークスの浅沼誠代表取締役社長を訪問し、理解を得られるよう努めた。

第五に、アニメ関連の中間素材や制作に関連する物品の収集・保管体制を確立し、アーカイブとして充実させていくために、調整会の認知向上活動と並行してアニメ業界への協力を呼びかけた。同時に、そうした中間素材やアニメに関連した物品を持つ法人や個人から相談を受ける窓口の設置にも取り組み、特定非営利法人アニメ・特撮アーカイブ機構(以下「ATAC」)など関連団体との話し合いも行った。その上で、2025年1月27日に「アニメアーカイブ連絡調整会(AACC)」としての窓口開設を発表し、広く協力を呼びかけた。

第六に、学術研究機関との連携にも取り組んだ。筑波大学における「TVアニメのデータベース整備」の演題での講演実施、日本アニメーション学会への出席、文化庁が4回にわたって開催した「マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の国際的な振興拠点及びメディア芸術連携基盤等整備推進に関する検討会議」における発表、東北大学大学院でのアーカイブに関する講演などを行い、活動の周知に努めた。新潟大学でアニメの中間素材保存・活用を研究している研究者らが出席した「神戸復活映画祭2024」のシンポジウム聴講、スタッフリストの採録に関連し、保存と活用に必要なアナログのビデオテープが劣化している問題について情報を得るために、国立映画アーカイブで開催された「マグネティック・テープ・アラート」を聴講した。

第1章 事業概要

1.4 実施体制

コーディネーター:高橋 望 (ATAC)

ディレクター:大坪 英之 (一般社団法人日本アニメーター・演出協会、以下「JAniCA」)

関係者:三好 寛 ATAC

須山 大介 合同会社 Prod.

原口 正宏 リスト制作委員会

磯部 正義 リスト制作委員会

谷口 隆一 ライター

(斉藤 之夫 北海道アーカイブセンター)

1.5 実施スケジュール

令和5年9月より随時 「つづきみ」との情報連係

令和6年5月31日 内部会議 (第1回)

令和6年6月28日 内部会議 (第2回)

令和6年7月8日 分野別強化事業におけるアニメ資料・素材の収集・保管に向けた相談窓口設置に関するミーティング

令和6年7月16日 筑波大学で「テレビアニメのデータベース整備」の演題で講演

令和6年7月26日 内部会議 (第3回)

令和6年8月 コミックマーケット104 頒布同人誌制作協力

令和6年8月23日 内部会議 (第4回)

令和6年9月7日 日本アニメーション学会産業研究部会で発表

令和6年9月10日 文化庁「マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の国際的な振興拠点及びメディア芸術連携基盤等整備推進に関する検討会議 (第2回)」での発表

令和6年9月27日 内部会議 (第5回)

令和6年10月 中間報告書類提出

令和6年10月5日 国立映画アーカイブ「マグネティック・テープ・アラート」聴講

令和6年10月8日 東北大学史料館の加藤諭教授訪問・情報交換

令和6年10月10日 コミックマーケット105 頒布予定同人誌制作協力を目的とした株式会社グラフィニカ訪問

令和6年10月19日 「神戸発掘映画祭 2024」シンポジウム聴講

令和6年10月30日 内部会議 (第6回)

令和6年11月23日 京都国際マンガミュージアム「のこす!いかす!!マンガ・アニメ・ゲーム展」展示協力

令和6年11月29日 内部会議 (第7回)

令和6年12月20日 内部会議 (第8回)

令和6年12月30日 コミックマーケット105 頒布予定同人誌制作協力

第 1 章 事業概要

令和 7 年 1 月 16 日 東北大学大学院アニメアーカイブ関連講演

令和 7 年 1 月 18 日 「のこす!いかす!!マンガ・アニメ・ゲーム展」シンポジウム登壇

令和 7 年 1 月 21 日 株式会社バンダイナムコフィルムワークス・浅沼誠代表取締役社長訪問

令和 7 年 1 月 23 日 リスト制作委員会主宰の原口正宏による OCR システム評価会議

令和 7 年 1 月 24 日 内部会議（第 9 回）

令和 7 年 1 月 27 日 アニメ関連資料・素材等の収集・保管に向けた相談窓口開設の告知

令和 7 年 2 月 20 日 内部会議（第 10 回）

令和 7 年 2 月 25 日 最終報告会

第2章 実施内容

2.1 会議開催

2.1.1 定例会議

今年度は、遠隔地からの参加も考慮して、オンライン会議ソフトの Zoom を利用して参加メンバーによる月次の定例報告会議を開催した。

令和6年5月31日 内部会議（第1回）
令和6年6月28日 内部会議（第2回）
令和6年7月26日 内部会議（第3回）
令和6年8月23日 内部会議（第4回）
令和6年9月27日 内部会議（第5回）
令和6年10月30日 内部会議（第6回）
令和6年11月29日 内部会議（第7回）
令和6年12月20日 内部会議（第8回）
令和7年1月24日 内部会議（第9回）
令和7年2月20日 内部会議（第10回）

2.1.2 周知活動

アニメのデータ収集とデータベース（以下「DB」）構築が持つ意義を知ってもらい、活動に理解を得るために、アニメ研究者が集まる学会やイベント会場を訪問した。アニメと直接的な関わりはないが、資料や資料の保存に精通し、デジタルアーカイブに活動にも参加する東北大学史料館の加藤諭教授と交流した。文化庁による振興拠点整備に向けたヒアリングへの登壇、文化庁事業として開催された京都国際マンガミュージアムにおける展示への協力なども行った。

2.1.3 アニメ作品情報連絡調整会

全録サーバを活用して、放送作品からのスタッフ・キャスト情報採録とは別に、こうした情報を持つアニメ制作会社や製作委員会会社、宣伝会社から情報を入手できるよう関係構築した。同様にアニメ関連情報を発信している雑誌やウェブ媒体、独自にアニメ関連情報を採録している団体・個人とも関係性を作り、情報をやりとりや、緊急時の相互扶助を行えるようにして、アニメに関わる者たちが相互に繁栄していける仕組み「アニメ作品情報連絡調整会」を発足し、その有効活用に向けた働きかけを行った。

令和5年9月より随時 「つづきみ」との情報連絡

令和7年1月21日 株式会社バンダイナムコフィルムワークス・浅沼誠代表取締役社長訪問

第2章 実施内容

2.1.4 その他会議

上記以外の会議については、適宜行った。

令和6年7月8日 分野別強化事業におけるアニメ資料・素材の収集・保管に向けた相談窓口設置に関するミーティング

令和6年10月 中間報告書類提出

令和7年1月23日 リスト制作委員会主宰の原口正宏による OCR システム評価会議

令和7年1月27日 アニメ関連資料・素材等の収集・保管に向けた相談窓口開設の告知

令和7年2月25日 最終報告会

2.2 自動化/UI強化/AI適用

2.2.1 機能要件・動作概要

作業効率を高め、自動化への道筋を付ける意味も込めて、ユーザーインターフェース（以下「UI」）の構築を進めた。

全録サーバでのアニメ作品の録画から、映像のシステムへの投入、クレジットなど文字の把握、OCR処理、テキスト採録といった工程をウィンドウズ上で操作できる UI を作成した。UI となるアプリケーションに作品タイトルを入れてクリックし、処理したいタイトルを見つけた後に、そこからエピソードを選んで指示すると、文字を含んだファイルの一覧が登場する。処理したいエピソードを選ぶと、クレジットが出ている画面をキャプチャし、OCR でクレジットをテキスト化して表示できる。

UI の構築に当たっては、Google Colaboratory の上で作業フローを組むのではなく、一つのアプリケーションとして動作するようにした。当初はウェブ上で動作させることも検討したが、システム構築に手間がかかるためアプリケーションとして完結させた。

第2章 实施内容

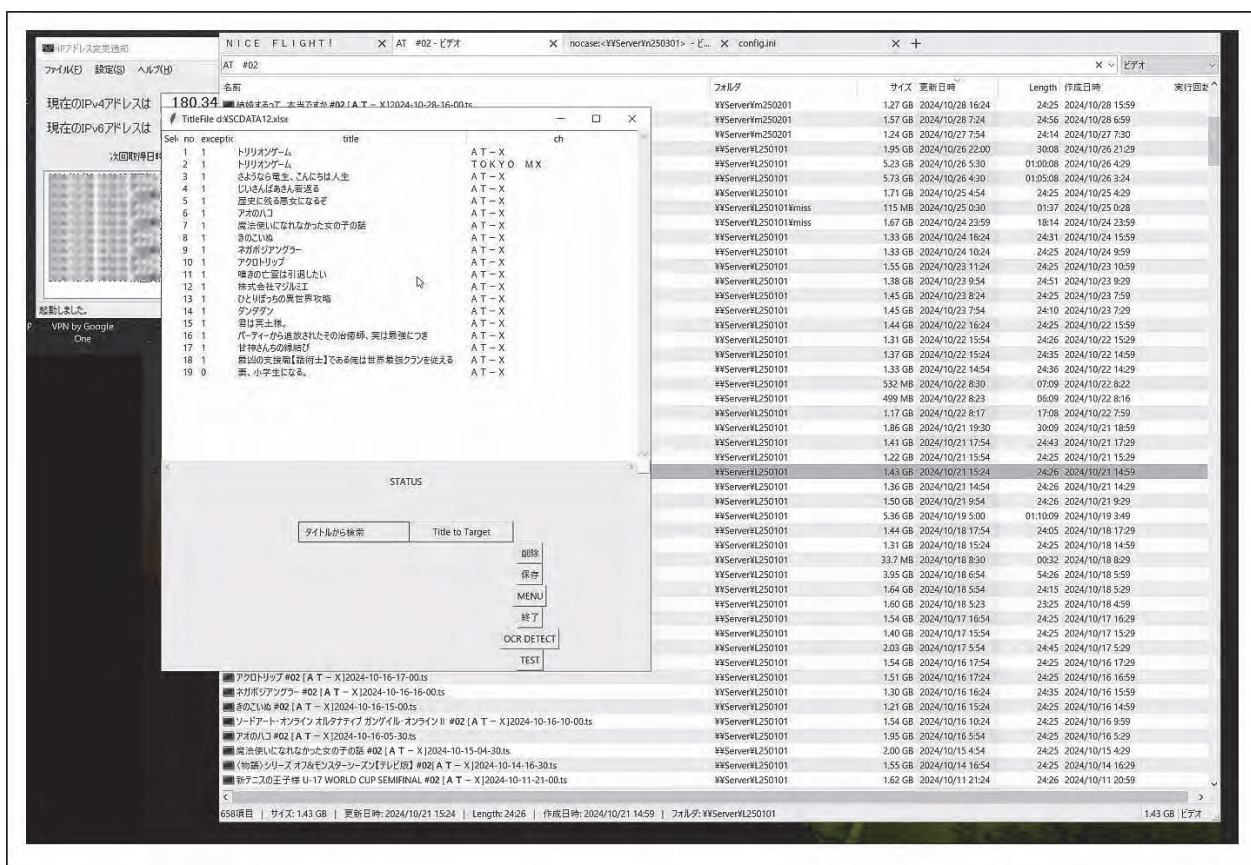


図 2-1 OCR システムでタイトルを検索して指示する UI 画面

第2章 実施内容

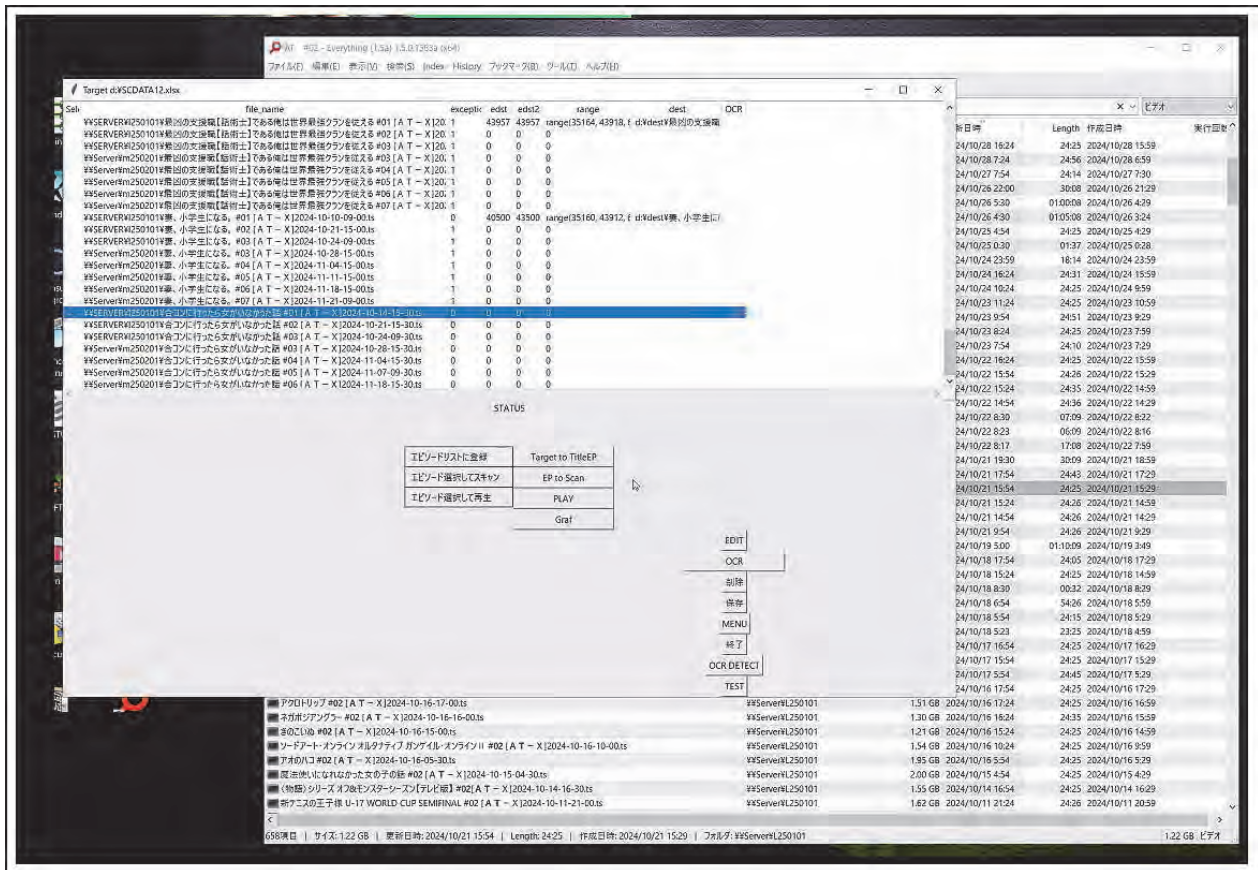


図 2-2 OCR システム処理したいでエピソードを指示する UI 画面

具体的な操作では、まず録画されている番組から処理したい番組タイトルやエピソードを選択。プリスキャンによってクレジット等の文字列が出ている部分を把握した上でキャプチャを行い、OCR 処理によってクレジット情報をテキストデータとして抽出する。

第2章 実施内容

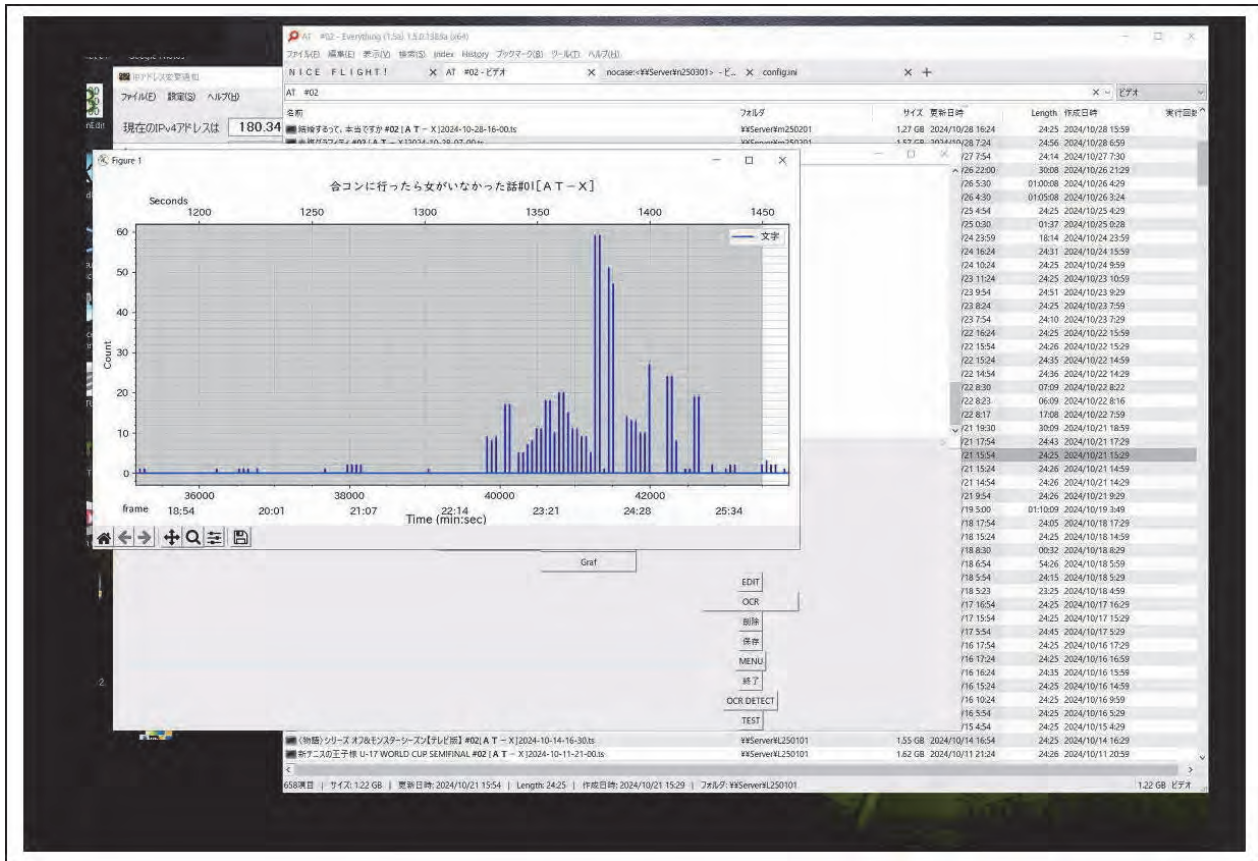


図 2-3 プリスキャンによって把握できた映像に文字列が表示されている位置

キャプチャ処理のバックグラウンドで OCR 処理が進められ、文字列が抽出される。途中、抽出した文字列に OCR の誤認から間違っ採録された文字が混じっていると目視された場合は、手動によって排除し整えられる。

第2章 实施内容

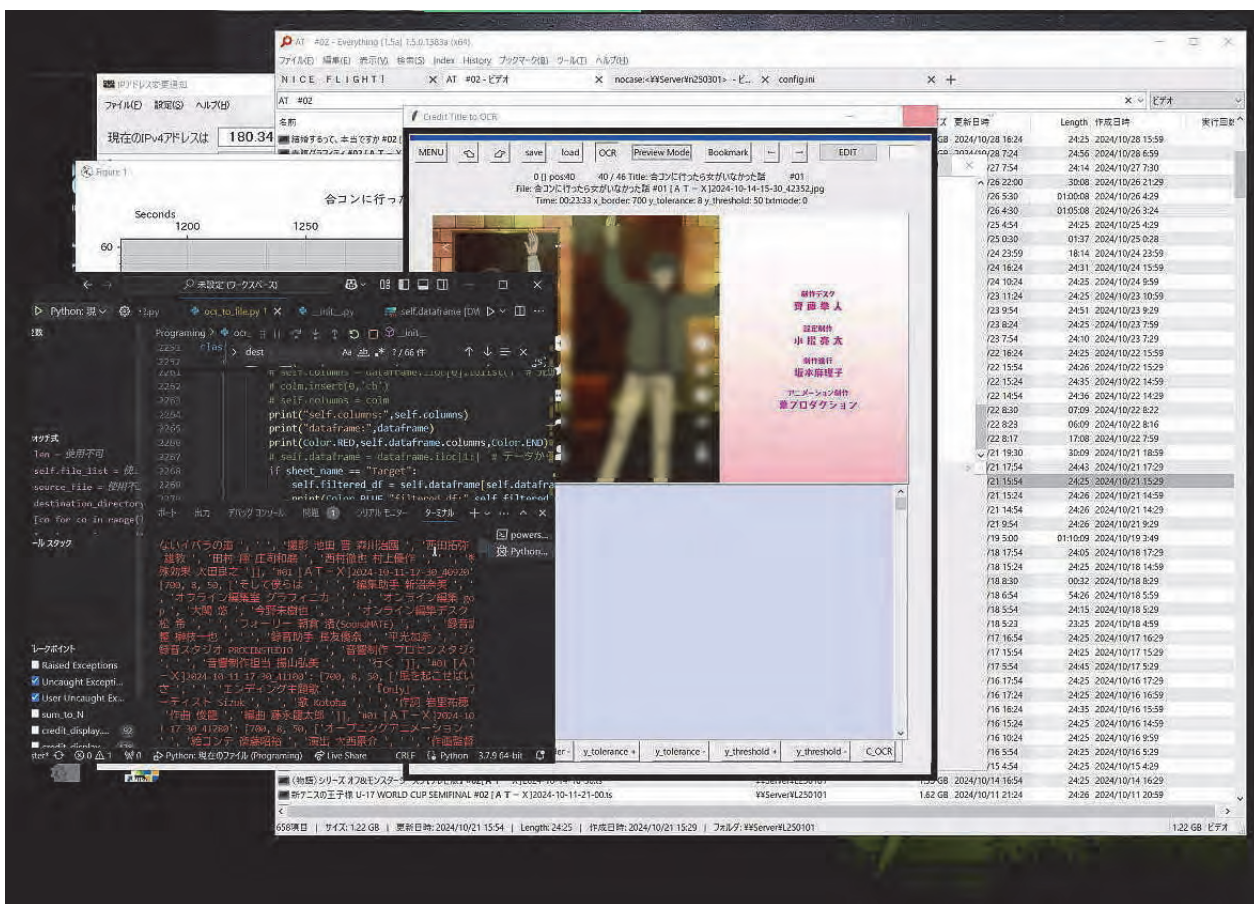


図 2-4 バックグラウンドで OCR 処理が行われ文字列が抽出される

第2章 実施内容

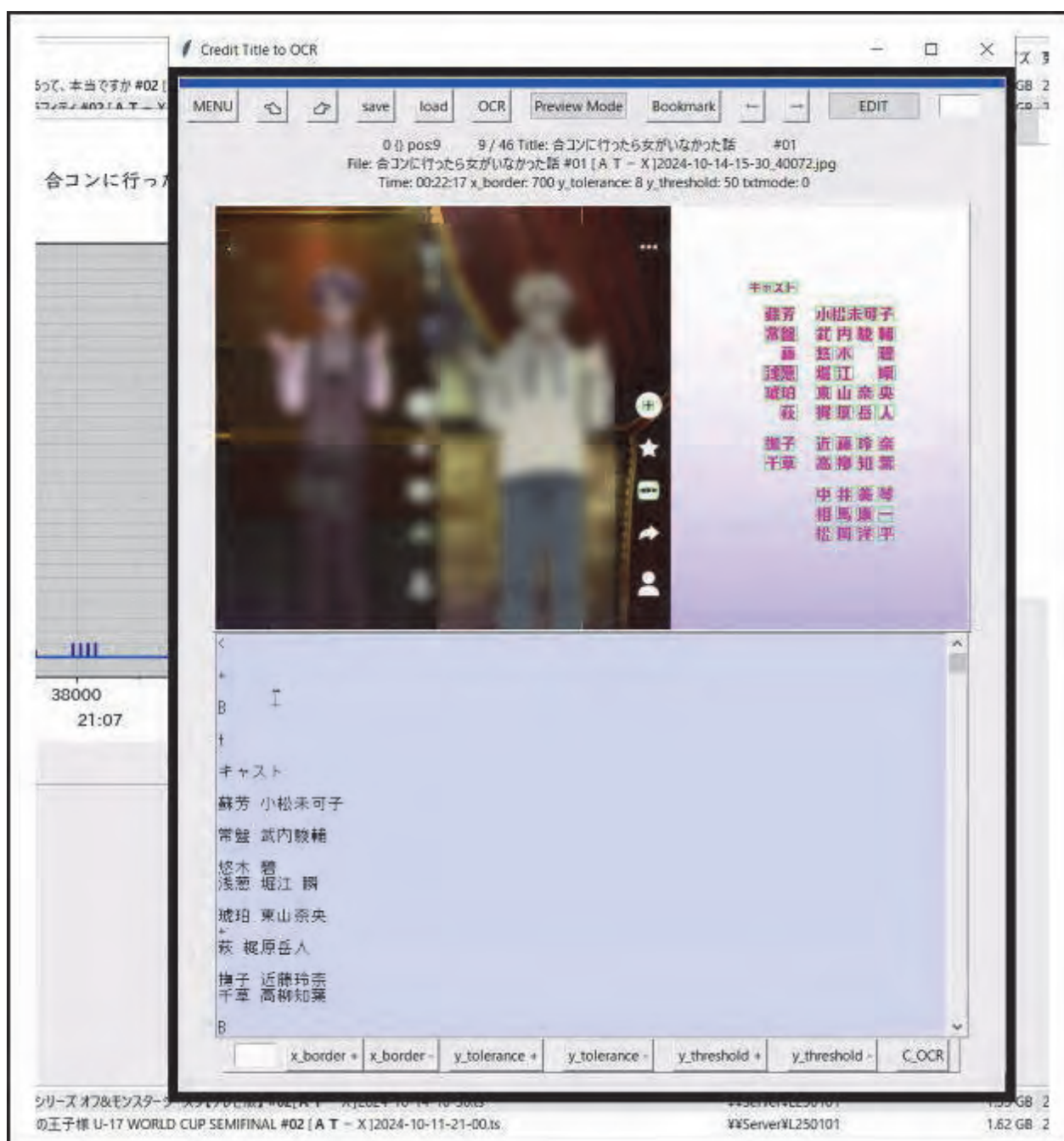


図 2-5 クレジットとは無関係の文字が抽出された例

第2章 実施内容

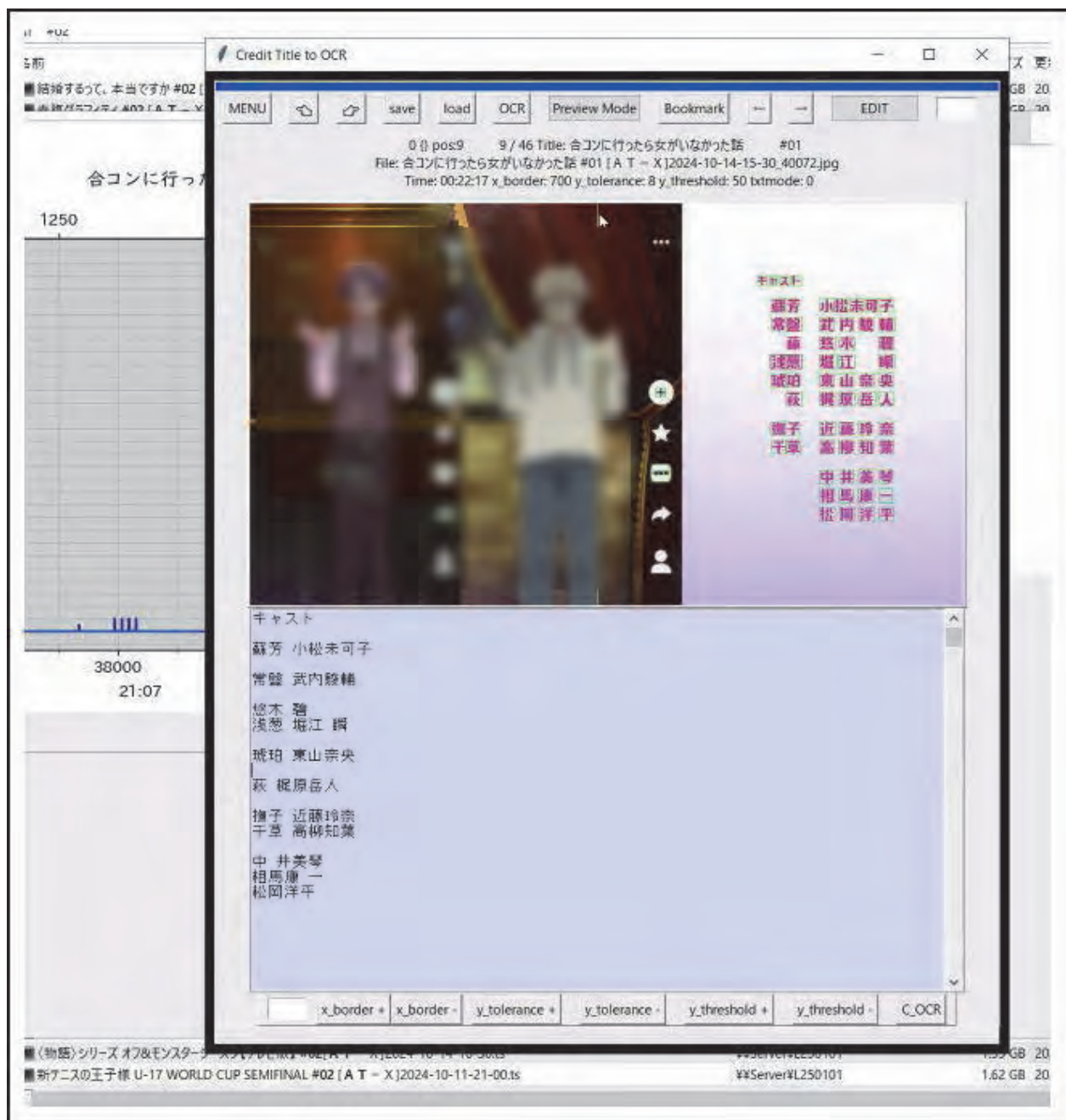


図 2-6 抽出された文字列から無関係の文字を削除して整えた例

文字が薄く背景と混ざってしまうような部分が続く場合は、文字が見えるところを選べば、OCR による読み取り精度を上げて採録へと持っていける。

第2章 実施内容

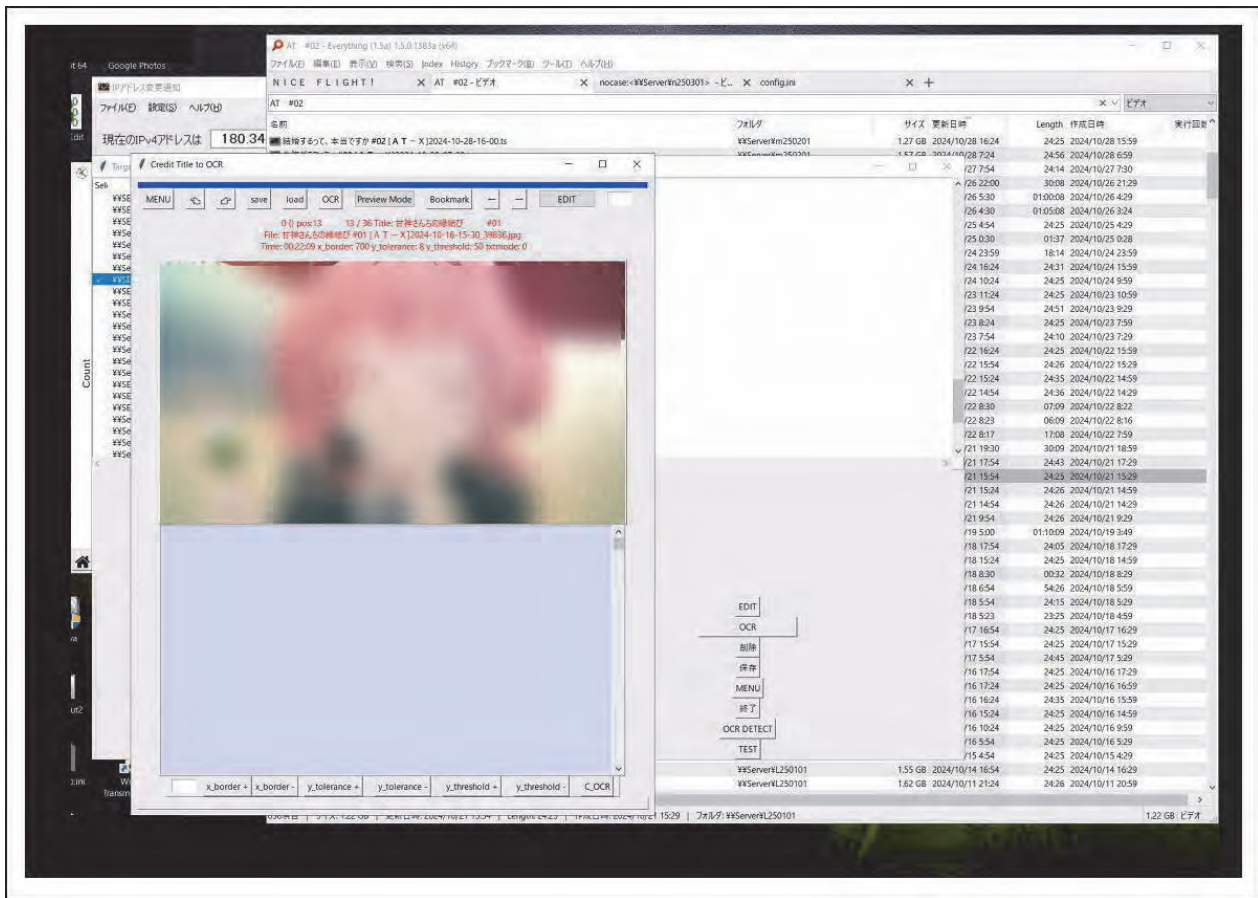


図 2-7 キャプチャ画面にクレジットが表示されていない例

第2章 実施内容

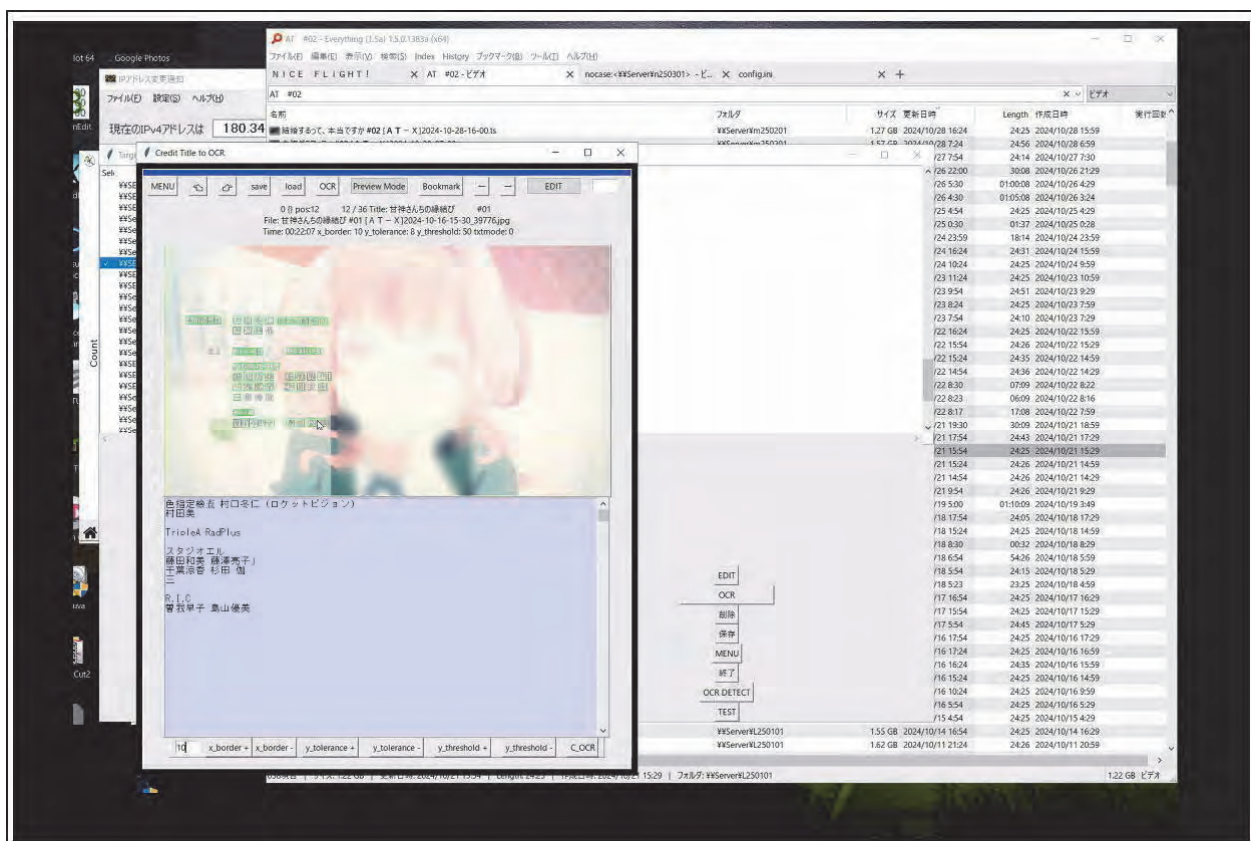


図 2-8 クレジットが表示された画面から文字列を抽出してテキスト化した例

画面上の文字ブロック認識による構成が崩れない形で文字列を抽出する操作も、UI からボタン操作等によって行えるようにした。クレジット画面には、左右にそれぞれブロックが形成されて文字が掲出される場合がある。これを普通に左から右へと呼んでいくと、ブロック内でのつながりが壊れてしまうため、中央に仕切りを入れて左右のブロックをそれぞれ一群として把握し、取りまとめて文字列を抽出した上で続く形で掲出する。これにより人間がクレジット掲出画面を見てブロックを認識し、それぞれを採録していくような流れをシステム上でも実現できる。

第2章 実施内容

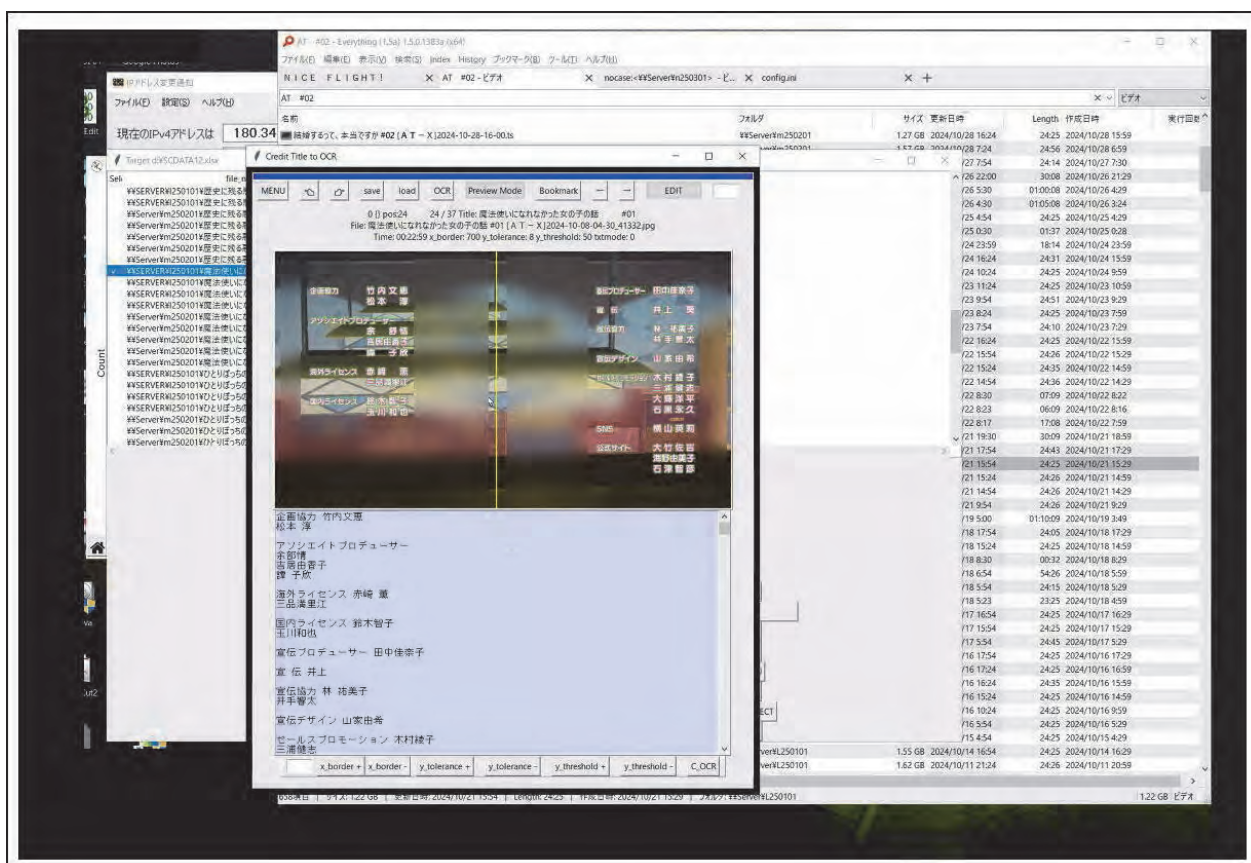


図 2-9 左右に文字列のブロックが掲出される画面を分割して読み取り固まりで抽出

左右にブロックとしてクレジットが表示される場合を考慮し、センターに線を入れてブロックを判断する機能を搭載しているが、中にはセンターにクレジットが重なる形で表示されるものもある。この場合、レイアウトが崩れるため線の位置を動かしブロックとして把握し、画面と同じレイアウトで文字を抽出する。

第2章 実施内容

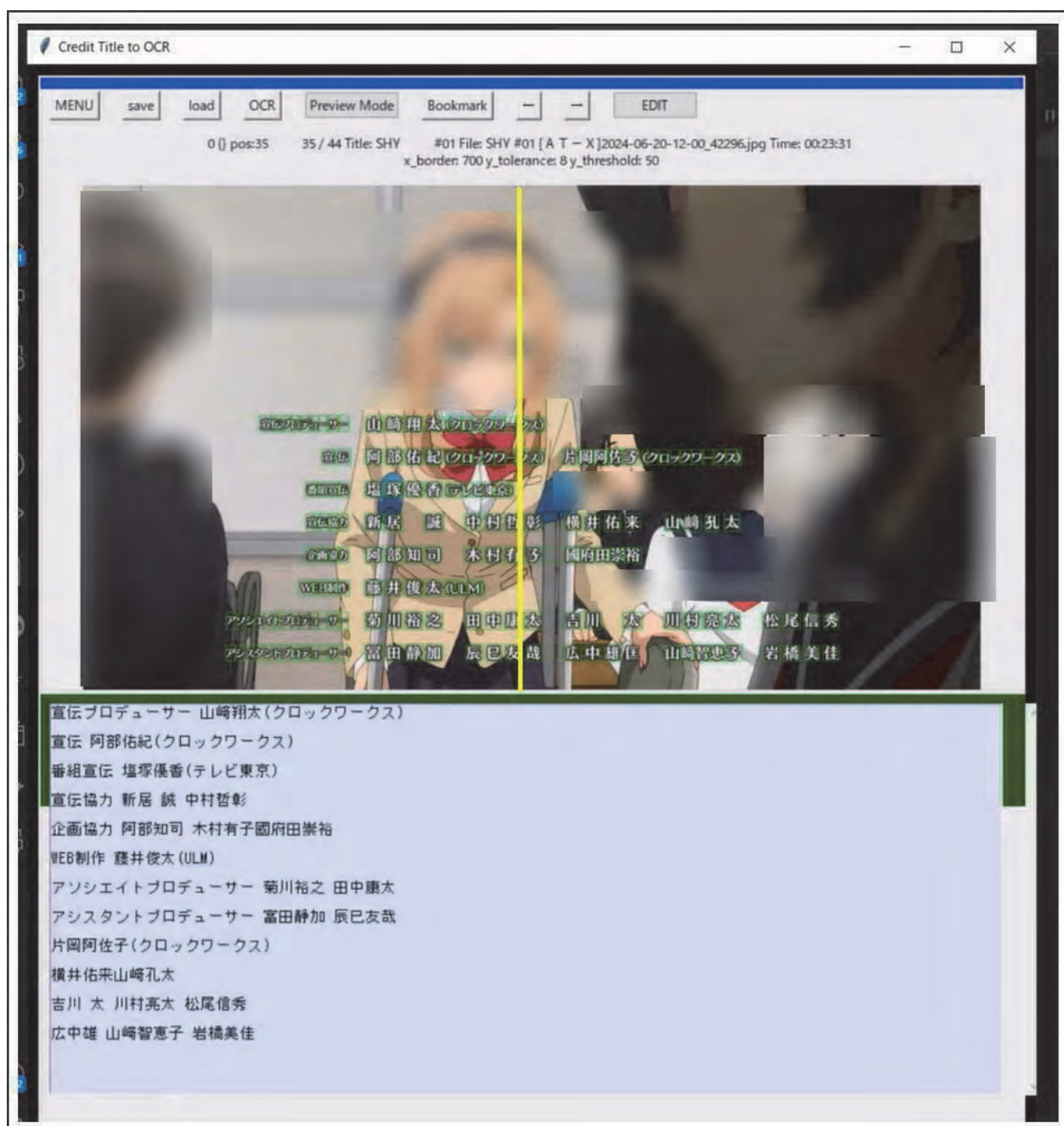


図 2-10 センターの線にクレジットが重なった画面では抽出されたレイアウトが崩れる

第2章 実施内容

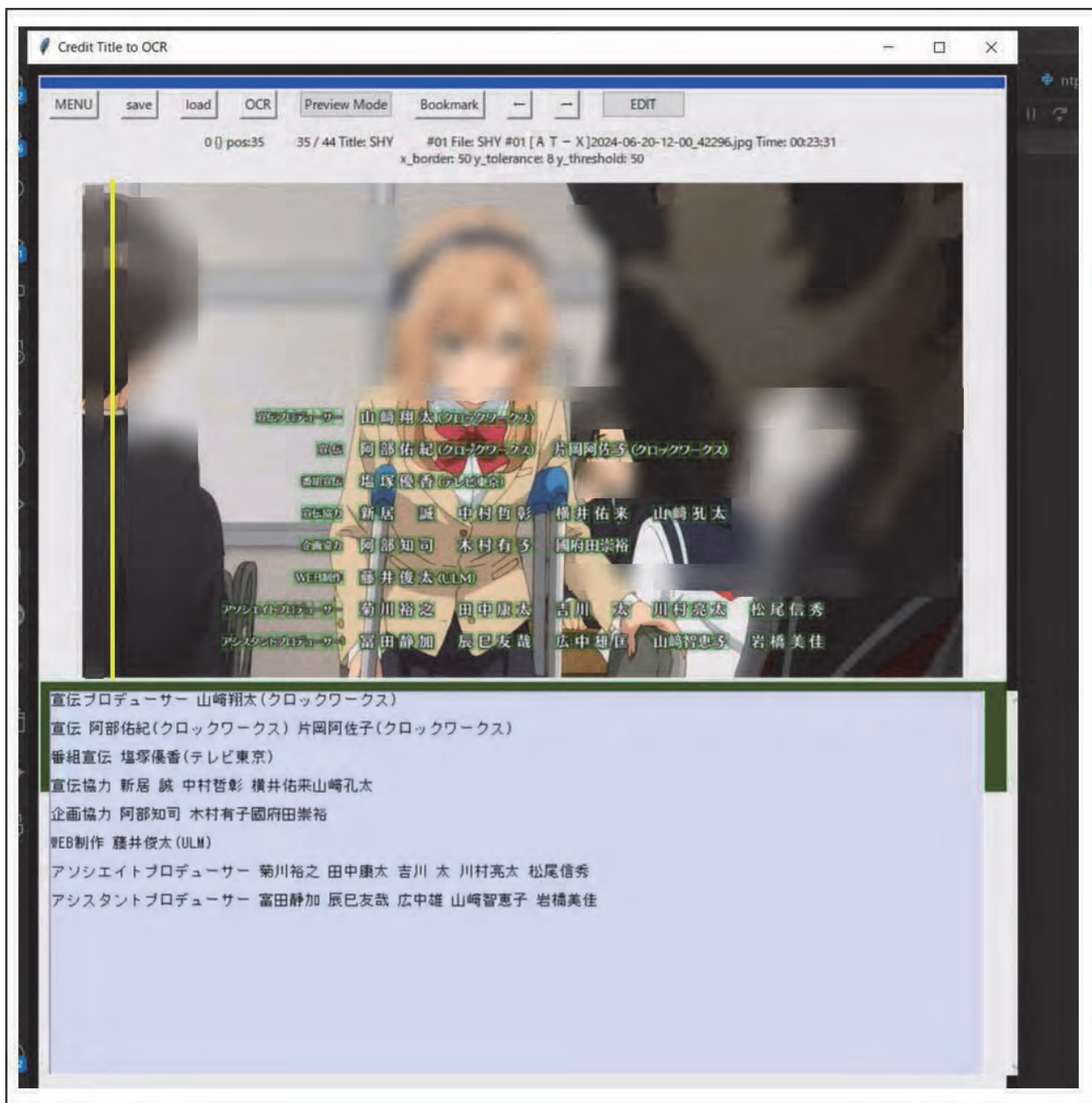


図 2-11 センターの線を移動させることで画面どおりのレイアウトで掲出される

今年度の事業として、本編自体が長く、またクレジットがエンドロールとしてスクロール表示される映画からのテキスト抽出も試行した。映画『青の祓魔師 一劇場版一』を使い処理を行ったところ、長い映画の中でクレジットではない文字が入っているシーンを認識してしまう現象が発生した。本編の途中の段階でもキャプチャ画像が 540 枚に達したため、クレジット登場場面まで 100 枚ほどを飛ばしてエンドロールへと進める操作を行った。

第2章 実施内容

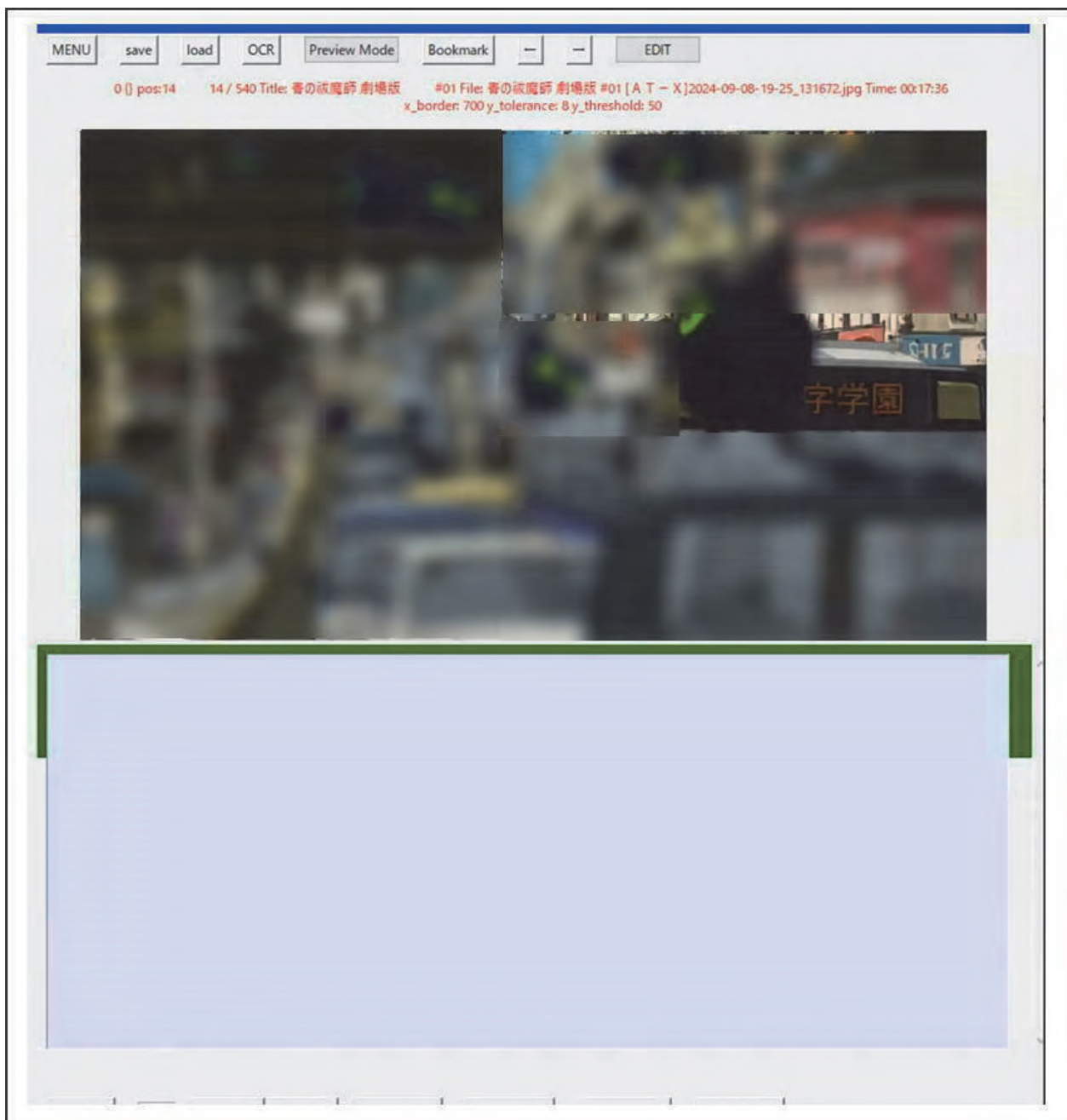


図 2-12 文字が出ていると誤って認識されキャプチャが行われた画面例

多くの映画と同様にエンドロールとしてクレジットが画面上を流れていくため、キャプチャをしていった場合に重複が発生する。異なる画面で同じ名前が登場するために起こった現象で、試行では汎用の AI サービスを利用した重複の除去にもチャレンジした。映画の原作となるマンガ『青の祓魔師』を執筆した加藤和恵、脚本の吉田玲子といった名前が重複して登場するテキスト表記画面を見せた上で、AI 投入による処理を行って、重複が消えることを示した。



図 2-13 テキスト化されたクレジットが重複している例

第2章 実施内容

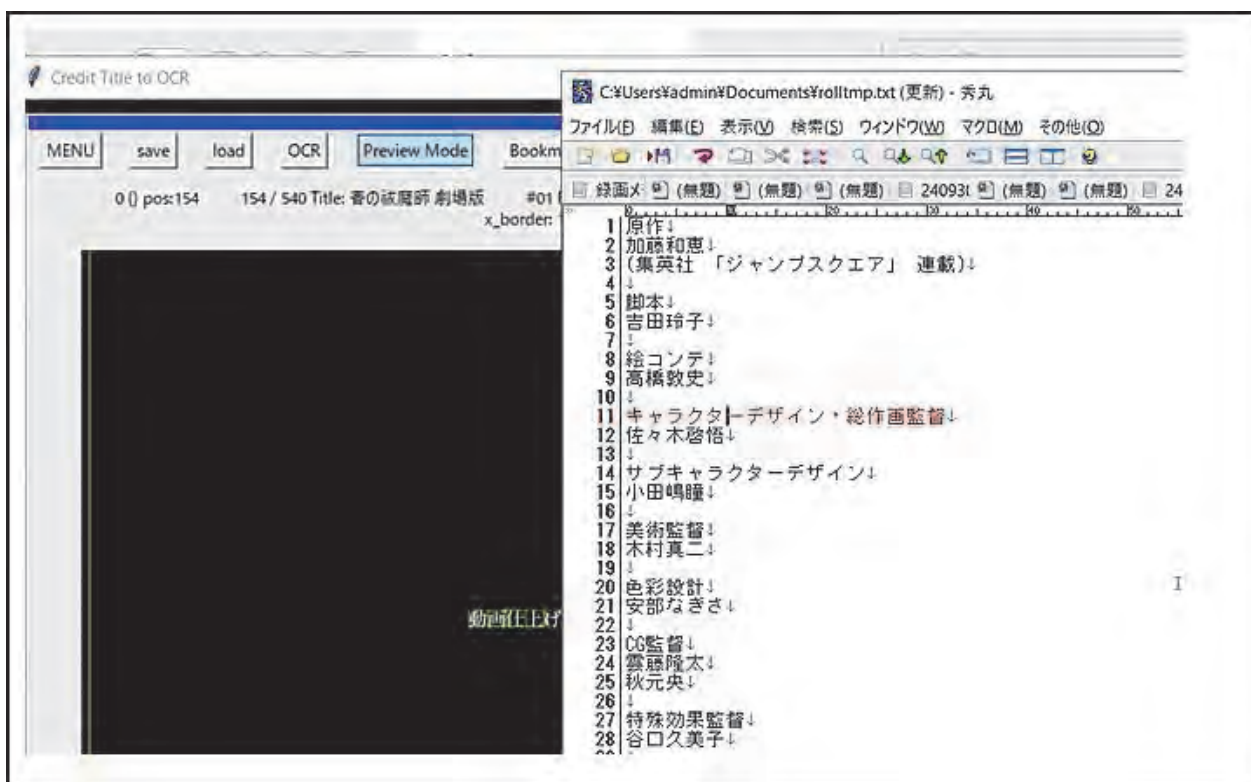


図 2-14 重複しているクレジットが除去されている例

2.2.2 成果・効果・制約事項

UI の導入によって、コマンド操作やショートカットキーの利用に慣れていない作業員でも、グラフィカルな画面を見ながら操作できるようになった。

自動化による作業効率の向上に向け、OCR からのテキスト抽出にかかる作業時間等の具体的な数値についても調査した。30 分のアニメ番組について、1 クール（13 話）分を処理して確認した。本編部分を除外しクレジット掲出画面を選択するための解析は、総計で 7 分 25 秒の時間を要した。スキャン枚数は総数で 497 枚だった。

これを OCR でテキスト化しつつブロックごとにまとめ、画面に掲出されている形のままテキスト化する作業については 10 分 50 秒を要した。結果、クレジット掲出画面の解析・抽出とその後の OCR によるテキスト化の時間が、1 シリーズについて 20 分ほど必要と分かった。

ただし、キャプチャ部分の取り込みと解析については効率化を行ったが、画像保存や OCR 処理ではプログラムを使っておらず、これだけの時間を必要とした。今年度までの事業の中で、高速化にアプローチして成果をシステムに実装できるようになっており、処理高速化の余地は大きい。今後の開発・実装によって現行の数分の 1 まで、処理時間の高速化は実現できるだろう。

データ関連はクラウド上ではなくローカルで保存しているが、ネットワークで PC 間をつなぎ他の端末から問題なく参照できる。複数の作業員が作業に携われれば処理時間を短縮できるだろう。

第2章 実施内容

長尺の映画については、エンドロールまでの時間が様々で、クレジットが登場してくる発生タイミングを、テレビ作品のように自動的に推定することが難しい。単発の作品と捉え、テレビ作品とは作業工程が違っても構わないとの認識で、手作業によってタイミングを探してチャプターを打つ方が、現時点では逆に効率的だろう。自動化するところと手動で行うところを把握し、コストと効果のバランスを考慮しながらシステム構築に取り組む必要があるだろう。

2.3 周知活動

アニメのデータ収集とデータベース（以下「DB」）構築が持つ意義を知ってもらい、活動に理解を得るために、アニメ研究者が集まる学会やイベント会場を訪問した。アニメと直接的な関わりはないが、資料や資料の保存に精通し、デジタルアーカイブに活動にも参加する東北大学史料館の加藤諭教授と交流した。文化庁による振興拠点整備に向けたヒアリングへの登壇、文化庁事業として開催された京都国際マンガミュージアムにおける展示への協力なども行った。

令和6年7月16日 筑波大学で「テレビアニメのデータベース整備」の演題で講演

令和6年8月11日 コミックマーケット104 頒布同人誌制作協力

令和6年9月7日 日本アニメーション学会産業研究部会で発表

令和6年9月10日 文化庁「マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の国際的な振興拠点及びメディア芸術連携基盤等整備推進に関する検討会議（第2回）」で発表

令和6年10月5日 国立映画アーカイブ「マグネティック・テープ・アラート」聴講

令和6年10月8日 東北大学史料館の加藤諭教授訪問・情報交換

令和6年10月10日 コミックマーケット105 頒布予定同人誌制作協力を目的とした株式会社グラフィニカ訪問

令和6年10月19日 「神戸発掘映画祭2024」シンポジウム聴講

令和6年11月23日 京都国際マンガミュージアム「のこす!いかす!!マンガ・アニメ・ゲーム展」展示協力

令和6年12月30日 コミックマーケット105 頒布同人誌制作協力

令和7年1月16日 東北大学大学院アニメアーカイブ関連講演

令和7年1月18日 「のこす!いかす!!マンガ・アニメ・ゲーム展」シンポジウム登壇

2.3.1 筑波大学講義

筑波大学で7月16日に開講の比較文化学類開設科目【文化学データ演習Ⅱ】で、本事業のディレクターを務める大坪英之が、「テレビアニメのデータベース整備」という演題で講義を行った。

講義では、『テレビアニメ』を含むコンテンツの概観として、「今シーズンの好きな（視聴している）『作品の一覧』を作成してください」という設問を発端に、アニメ作品のタイトル名や話数の表記にも様々なパターンがあると話した。また、『テレビアニメ』の『定義』と『拡張』というテーマで、提供形態の違い、表現形式の違い、制作体制の違いなどによって分類ができると話した。

第2章 実施内容

さらに、本事業で手がけているアニメ作品からのクレジットデータ採録活動において、アニメ作品全体の把握が困難であり、『テレビアニメ』データのモデル化」としてどのようなデータが存在しているかも紹介した。ほかに、「社会実装（収集・統合・提供・利用）」として、クレジットデータ採録からの OCR によるテキスト化、そのメタデータ化に本事業がどのように取り組んでいるかを紹介しつつ、採録されたデータをどのように利活用していくかについても触れて理解を促した。

最後に、接続可能なデータが存在している状況で、各人が自己視点のデータを共有・公開する活動を行えば、文化の発展からひいては人類の発展につながると訴えた。また国など公的なセクターで様々な種類のコンテンツに関するデータを収集・接続し、より強力なコンテンツ・データベースを作り上げてもらいたいとの要望と、コンテンツ業界にはコンテンツそのものと社会をつなぐ架け橋になってもらいたいと指摘もした。その上で、学生にもこうした活動や指摘に理解を深めてもらいたいと呼びかけ、講義を終えた。

講義には、筑波大学の学生以外の一般人や教員の聴講もあり、コンテンツに対する興味や、そのデータを収集し利活用する行為に対する関心の高さが伺えた。

2.3.2 東北大学史料館訪問

本事業ディレクターの大坪が、東北大学を訪問して東北大学資料館の加藤諭教授と意見交換を行った。加藤教授は日本史を専門として研究を行う中で、史料や資料の収集・保存などの活動にも従事し、これら史料や物品のアーカイブ化にも取り組んでいる。デジタルアーカイブ学会にも所属して、データのデジタル化やその利活用についても専門的な知識を有する。本事業におけるデジタルデータの収集から公開へと至る活動と重なるところも多く、機会を得て意見交換を行う運びとなった。

10月8日の加藤教授との面談では、東北大学資料館で『阿 Q 正伝』の魯迅〔ろ じん、ルー・シェン〕に関する所蔵品を展示する「魯迅記念展示室」の概要や、令和6年10月26日から11月3日まで開催された留学生120周年企画展示「魯迅の読書生活」の概要に関する説明を受けた。展覧会では、中国の北京魯迅博物館から借り受けた小説の原稿やスケッチの複製などと、東北大学が所蔵する魯迅に関連した史料が展示された。

こうした個人に関するアーカイブを保管して活用する取組を、アニメやゲームといったメディア芸術の中間制作物に置き換えた場合、直面している問題は共通であるという点で、加藤教授との見解の一致を見た。

2.3.3 日本アニメーション学会産業研究部会講演

令和6年9月7日に、専修大学サテライトキャンパスで日本アニメーション学会（JSAS）産業研究部会の第11回研究会「データから読み解くテレビアニメとクールジャパン」が開催され、本事業ディレクターの大坪が、『テレビアニメ番組』という消え物との戦い」という演題でゲストトークを行った。本事業を含むこれまでの連携基盤整備事業で、アニメ作品のクレジット採録作業をどのようにシステム化してきたか、どのようなデータが採録できるのかを説明した上で、誰でも自前のシステムを構築してクレジットデータの採録を行える現状を伝えた。

第2章 実施内容

こうした事業の前段として、どうしてクレジットデータを採録し、記録していく必要があるのかも説明した。アニメのクレジット情報を採録している集団は少なく、採録の範囲もテレビ放送や映画、パッケージ、配信と広がるプラットフォームの全てに及んでいる状態とは言えず、独自に集める必要性を訴えた。テレビアニメだけで全体の8割を網羅できるが、放送事業者側から放送開始などの情報が集まりづらいため、アニメの製作委員会企業や制作会社の協力を得られるよう、アニメ作品情報連絡調整会などの活動を進めていくとも話して、本事業への理解を促した。

2.3.4 「マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の国際的な振興拠点及びメディア芸術連携基盤等整備推進に関する検討会議」発表

我が国のマンガ・アニメ・特撮・ゲームなどのメディア芸術作品は、世界的な成長産業のコンテンツ市場において優れた国際競争力を持っている。同時に、文化的な力としても高く評価されているが、他方でこうしたメディア芸術作品を構成するマンガ原画なりアニメ原画・動画・セル画・背景美術といった中間生成物が、海外に流出し散逸する状況も以前から課題となっている。

こうした状況を鑑[かんが]み、文化庁は令和2年度から、「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」において、マンガ原画やアニメの原画や絵コンテなどメディア芸術作品・中間生物等の収集・保存・活用の推進を目的に、全国の産学官の関係機関が参画したネットワークの構築を進めてきた。成果として、マンガ原画のように「マンガ原画アーカイブセンター」(MGAC)が発足し、マンガ原画などの保存に関する相談窓口が設置されるに至った。

一方で、メディア芸術作品のアーカイブに関連する人材育成・確保、国内外への発信強化などの課題も残っており、解決に向けた取組が必要となっている。このため、産業界と連携し、メディア芸術ナショナルセンター(仮称)の機能を有する拠点整備を推進する政府方針も踏まえ、メディア芸術作品の国としての振興拠点及び全国関係機関とのネットワークに求められる役割と機能の在り方について検討する「マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の国際的な振興拠点及びメディア芸術連携基盤等整備推進に関する検討会議」(以下「検討会議」)が文化庁にて開催された。

検討会議は、8月29日に第1回の会合を開催し、文化庁が事業概要を説明し、マンガ分野から一般社団法人マンガアーカイブ機構、ゲーム分野からゲームアーカイブ推進連絡協議会の関係者が出席して、それぞれのアーカイブに関する取組を説明した。続く9月10日開催の第2回検討会議で、本事業に参加しているATACの三好寛事務局長が特撮分野、JAniCAの大坪英之がアニメ分野の有識者として出席し、特撮とアニメの分野でアーカイブ構築に向けた取組の現状を説明した。

この内アニメ分野では、文化庁事業平成29年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業の一環でATACが実施した「アニメ制作従事者に関する記録の調査及び活用の為の準備作業」を発端として、文化庁事業令和2年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業の一環としてJAniCAが実施した「リストDBからメディア芸術データベース(ベータ版)への登録、及び全録サーバのテキスト抽出の検証」、令和3年度同事業「全録サーバから生成したクレジット情報テキスト識別の高精度化とメタデータ処理の自動化の試行」などの実施状況を説明し、本事業となる令和6年度同事業「アニメ作品連絡調整会の浸透とOCRシステム適用領域の拡張への試行」についても触れた。

第2章 実施内容

一連の事業の成果として、「アニメ作品」というものの定義やノウハウの習得、PC を使い関東広域圏の無料放送で視聴可能なテレビアニメ作品を全部録画する技術の試行から運用段階へところぎ着け、録画した映像からクレジット情報が掲出されている静止画を切り出して OCR を利用するテキストデータの抽出、さらに、このデータのメディア芸術データベースへの投入までが可能になった旨を説明し、本事業への認知向上に努めた。

その上で、こうした状況がもたらす将来的な効果として、中間生成物など現物の収集について費用や人員などのメドが立てられるようになったため事業計画として制度設計を行えるようになった点や、クリエイターなりアニメ制作スタジオの着実なキャリアマップが可視化できるようになった点を指摘。内閣府が令和 6 年度中に新たに策定した「新しいクールジャパン戦略」の中で注目した、クリエイター支援に資する可能性があることを示唆した。

クリエイターやスタッフのキャリアに関するデータは、ATAC が関与した各種の特撮やアニメの展示会において、展示対象となる人物のプロフィールを作成する上で大いに役立っている。検討会議でのヒアリングを通して、検討会議の参加者や配信等で検討会議の内容を聴講した人に、より広範囲からの高精度のデータ収集を可能にするシステムの構築が、アーカイブの推進においても有用であると示せたと言えるだろう。

2.3.5 同人誌制作協力

世界最大規模の同人誌即売会、コミックマーケット 104 において令和 6 年 8 月 11 日に頒布された Production α 制作の同人誌「アニメスタッフのクレジットを読み解く」に、本事業ディレクターの大坪英之がインタビューを受ける形で参加した。



図 2-15 同人誌「アニメスタッフのクレジットを読み解く」(Production α 刊行) 表紙

インタビューでは、「アニメの制作過程と役職の重要性」「クレジットの意義」「クレジットの変遷」などアニメのクレジットに関する事柄について話し、クレジットの正確かつ継続的な採録により、アニメ作品における制作工程の変化なり表現への影響なりが分かると認識してもらえるよう努めた。

「アニメの視聴体験の多様性」では、アニメを視聴する環境が、テレビや映画に限らず配信などに広がっている状況を話した。「視聴バージョンの違い」では、初回放送版と再放送版、地上波放送版、配信版とで異なるバージョンが存在しており、作品に触れるタイミングやプラットフォームの違いが、視聴体験にも差異をもたらす点に留意する必要があると指摘した。

日本国内のアニメ業界で頻繁に用いられる役職「エグゼクティブプロデューサー」についても説明した。定義が曖昧で、製作全体の責任者や、資金集めの中心人物、重要な交渉役であったりするなどケースによって異なる。具体的にはプロジェクトの成功に重要な貢献をした人物がこの役職に就くことが多い点、ほかには原作者を説得してアニメ化を実現した人物や、主要な資金提供者などが名乗る点などを話し、役職に対するぼんやりとした印象を分かりやすいものとした。

「クレジットの編集と多国語対応」についても触れた。Netflix などの配信サービスでは複数の言語に対応した翻訳なり、現地の文化に合わせた表現なりが用いられている状況を指摘した。日本のアニメが海外で展開される場合では、戦闘シーンがセンシティブなものとしてカットされる可能性があり、

第2章 実施内容

エロティックなシーンも同様に修正される可能性があるとも話し、プラットフォームの違いにとどまらず、視聴する地域によっても異なる可能性がある特徴を指摘した。

コミックマーケット 105 において 12 月 3 日に Production α が頒布した同人誌「アニメ作りでの CG の仕事と肩書き」でも、大坪が取材協力を行った。3DCG によるアニメ制作を得意とする株式会社グラフィニカを訪問し、アニメ制作における CG の使われ方や CG によるアニメ制作の流れ、その際に携わるクリエイターの作業内容や役職名などを紹介した同人誌で、大坪は Production α を主宰するサチ氏と、グラフィニカを仲介するとともに取材にも同行。本事業でも関心事となっている、CG などデジタルによる制作工程が増えているアニメ制作の現場の状況について確認し、新しく登場してくる役職名と実際の作業内容に関する知識も得た。

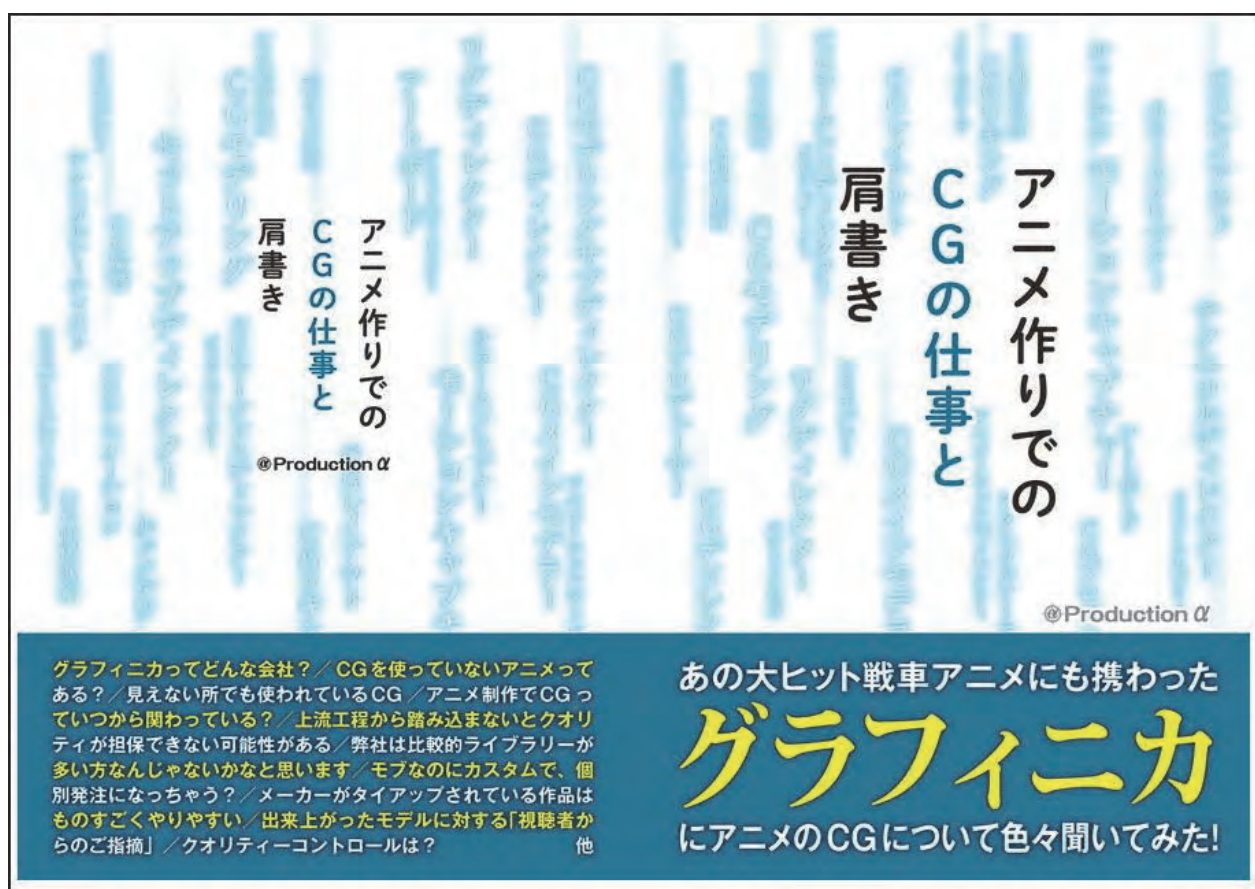


図 2-16 同人誌「アニメ作りでの CG の仕事と肩書き」(Production α 刊行) 表紙

2.3.6 京都国際マンガミュージアム「のこす!いかす!マンガ・アニメ・ゲーム展」展示協力

京都国際マンガミュージアムで令和 6 年 11 月 23 日から開催となった文化庁主催「のこす!いかす!! マンガ・アニメ・ゲーム展」は、文化庁メディア芸術連携基盤等整備推進事業成果発表展という位置付けで、マンガ・アニメ・ゲームの分野でそれぞれにアーカイブされてきた関連の物品を展示し、それぞれの分野がどのような工程で制作されているかを見せるものとなっている。同時に、アーカイブ

第2章 実施内容

活動が後年に貴重な物品を残し、知識も含めて継承する上で重要であると認知させる意義を持つものともなっている。

アニメ分野については、アニメ作品の原画や動画、セル画などの中間素材をまとめて展示し、アニメがどのような流れで制作されているかを理解できるようになっている。企画から実際に放送・視聴されるまでの流れについてもパネルによって紹介しており、展示会場を訪れた人が、アニメ作品というものの全体像を把握できる。こうした展示物の選択や展示に当たってのキュレーションに、本事業でディレクターを務めている大坪が携わり、本事業から得たアニメスタッフの記録やアニメ制作に関する知見、中間素材の所在や取扱いに関する知見を活かした。

本展に関連して、令和7年1月18日に京都国際マンガミュージアムにてシンポジウム「マンガ・アニメ・ゲームをどうのこす!? どういかにす!!?」が開催された。マンガ、アニメ、ゲームの各分野で作品が取り上げられている『ゲームセンターあらし』の原作者で、漫画家のすがやみつる氏や各分野の関係者、文化庁担当者が出席して本展の意義やアーカイブ活動の重要性などについてディスカッションした。アニメ分野からは大坪が出席。本事業での知見を元に、展示の構成や並べる物品をどのように選んだのか、その過程でどのような課題に直面したのかを説明した。

2.3.7 東北大学大学院アニメアーカイブ関連講演

本事業の周知及び学術機関との連携強化を目的に、大坪英之が令和7年1月16日に東北大学大学院の「アーカイブ学特論」で、アニメ産業とアーカイブ活動に関する講演を行った。

最初に、アニメ産業の実情について話し、一般的にアニメとして認識されている映像作品の内、TVアニメが全体の8割を占めていること、劇場公開やオンライン配信、パッケージ販売といった様々な形でアニメが提供されている状況を改めて確認した。こうしたアニメ作品のアーカイブについては、TVアニメについては継続的な録画と記録が実施され、デジタル化の取組も進められているが、初回放送版や再放送版など異なるバージョンがあること、地域や時期によっても放送内容に差が出ること、著作権や放送権の問題があってアーカイブからの利活用が難しいことなどを指摘した。

アニメ作品と一口に言っても、本編がありオープニングやエンディングなどもあってと要素が様々に分かれており、音楽や声優など本編以外の要素も関わってくることも説明した。アニメ作品が放送されている手順、アナログのテープだった放送素材がデジタルとなり次の形式も模索が始まっている状況も話した。

質疑応答も行い、海外でのローカライズ版の保存や研究の現状、個人所蔵のアニメ関連資料の情報共有に関する状況などについて答えた。こうした講演を通して、日本のアニメ産業の重要性とアーカイブ活動の課題が改めて示され、大学院など学術研究機関における認知も高まり、アニメ業界だけでなく研究者や一般視聴者も参加した協力体制の構築で、課題に取り組んでいく必要性が確認された。

2.4 採録状況

本事業では、令和元年から全録サーバを稼働し、アニメに関連した番組を全て録画してクレジットデータを抽出して、スタッフリストを採録・研究している原口正宏氏が主宰するリスト制作委員会と情報共有する業務を行っている。全録サーバは杉並と千代田に設置して、それぞれに番組の録画を行っている。

2.4.1 全録サーバ（杉並）実績

杉並サーバは、地上波、BS、CS をカバーして録画している。アニメ専門チャンネルも AT-X のように最新の作品を放送しているチャンネルを録画している。単発で放送される番組もあるため、個別にチェックしてアニメ作品が見つければそれも録画している。令和6年1月1日から12月31日までの削除後の杉並サーバの総録画件数は17,371件、うちアニメ番組数（特番・映画・再放送含む）は15,658件、特撮番組数622件（映画・再放送含む）、アニメ以外番組数1,091件（関連、音楽、ドラマ等）となった。

2.4.2 全録サーバ（千代田）実績

千代田サーバは、1年で総番組数15,900件を録画した。この内アニメ番組数は13,077件（特番・映画・再放送含む）、特撮番組数249件（映画・再放送含む）、アニメ以外番組数2,574件（関連・音楽・ドラマ等）だった。録画対象は有料チャンネルを除き杉並サーバとほぼ同じだが、新作としてのアニメが中心で、再放送の録画は少ない。代わりに放送前や放送後、シーズン終了後、シーズン途中に放送される特番を追って録画していった。

2.5 メディア芸術データベースへのデータ提供

全録サーバ（杉並）による録画実績を元に、四半期ごとにデータを提供した。提供件数は16,226件（第1四半期3,705件、第2四半期4,222件、第3四半期4,215件、第4四半期4,084件）だった。

2.6 アニメ製作委員会への働きかけ検討

本事業では、テレビ放送されているアニメ番組を全録サーバで録画した上で、クレジットが表示されている画面をキャプチャし、OCR 処理してテキストデータとして抽出。これを基にリストを制作して、メディア芸術データベースに引き渡すフローで、クレジットデータの作成を行っている。この際に、全ての番組を全録サーバ側で把握しきれない場合があり、アニメ作品を製作・制作している企業なり放送しているテレビ局から、放送情報が入手できるようになれば、より高精度で番組を収録できると考えている。

また、クレジット情報を実際に作成してアニメ映像に焼き込む作業を行っているアニメ制作会社から、直接クレジットのリストを入手できるようになれば、テレビ画面からの採録と合わせ誤りの少ないデータが作成可能になると考えている。ただし、こうした外部への情報提供について、制作会社側からはアニメ作品に出資している製作委員会側の許可が必要といった声が少なくない。本事業では、

第2章 実施内容

製作委員会側の主体となる主幹事企業にアプローチし、クレジットデータの入手をスムーズに行えるようにするため、以前から製作委員会企業への働きかけを行って来た。

令和5年度の本事業でアニメ作品情報連絡調整会を立ち上げたのも、メンバーにアニメ製作委員会企業を含めて本事業の意図を伝え、協力を得ようとする意図があったが、実務が多忙である状況や、営利企業が手間をかけてクレジットデータを渡す行為にコストをかける難しさもあって、明確な協力を得られない状態が現在まで続いている。

ただ、政府による「新しいクールジャパン戦略」でクリエイターへの支援強化が打ち出され、文化庁により「マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の国際的な振興拠点及びメディア芸術連携基盤等整備推進に関する検討会議」を経てアーカイブ拠点の議論がある中、データ面の強化・拡充も必要といった見解が示された。一連の流れを背景に、本事業に参加している ATAC、JAniCA のルートを辿[たど]り、製作委員会主幹事になることが多いパッケージメーカーへの周知活動を逐次行っており、今後も働きかけを継続していく。

令和7年1月21日には、大手映像企業の株式会社バンダイナムコフィルムワークスを訪ね、浅沼誠代表取締役社長に事情を説明して協力を要請した。業界大手の協力を得られれば、他の多くの製作委員会企業からの賛同も得られると見込んでおり、今後も引き続き働きかけを行って、より多くの情報を広範囲から得られるように努めていく。

2.7 アニメ関連資料・素材等の収集・保管に向けた相談窓口設置

マンガやアニメといったメディア芸術の分野では、かねてマンガ原画なりアニメの原画・動画・セル画・背景美術といった中間生成物が、海外に流出し散逸する状況の加速化が懸念されていた。文化庁では、「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」において、海外への流出を防ぎ、国内においてメディア芸術作品・中間生物などの収集・保存・活用を行う手法を探ってきた。令和6年度には、「マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の国際的な振興拠点及びメディア芸術連携基盤等整備推進に関する検討会議」での議論を通し、アーカイブを可能とする拠点整備の必要性を確認した。

マンガ分野のように、原画の保存に関する相談を受け付ける窓口の設置といった成果を得るところも出てきた。アニメ分野でも同様に、相談窓口の設置に向けた検討を進めており、本事業に関わる ATAC、JAniCA が連絡を取り合い、一般社団法人日本動画協会（以下「AJA」）にも協力を打診して、どこに窓口を設置し、どのような物品を受け付けるべきかなどを想定してきた。

途中、窓口設置後の問合せに対する相談フローも検討した。ATAC、JAniCA がそれぞれに連絡を取りつつ、業界人からの相談や資料等の提供については ATAC、学術的な相談については JAniCA が担当する次第となっている。個人のコレクターが所蔵している資料や物品などは、ATAC での受入れ・処理がマンパワー的に難しいため、一旦 JAniCA で受けた後、内容を吟味して ATAC に渡すなどの手続を進める形になる。

アニメアーカイブ連絡調整会(AACC) 相談フロー

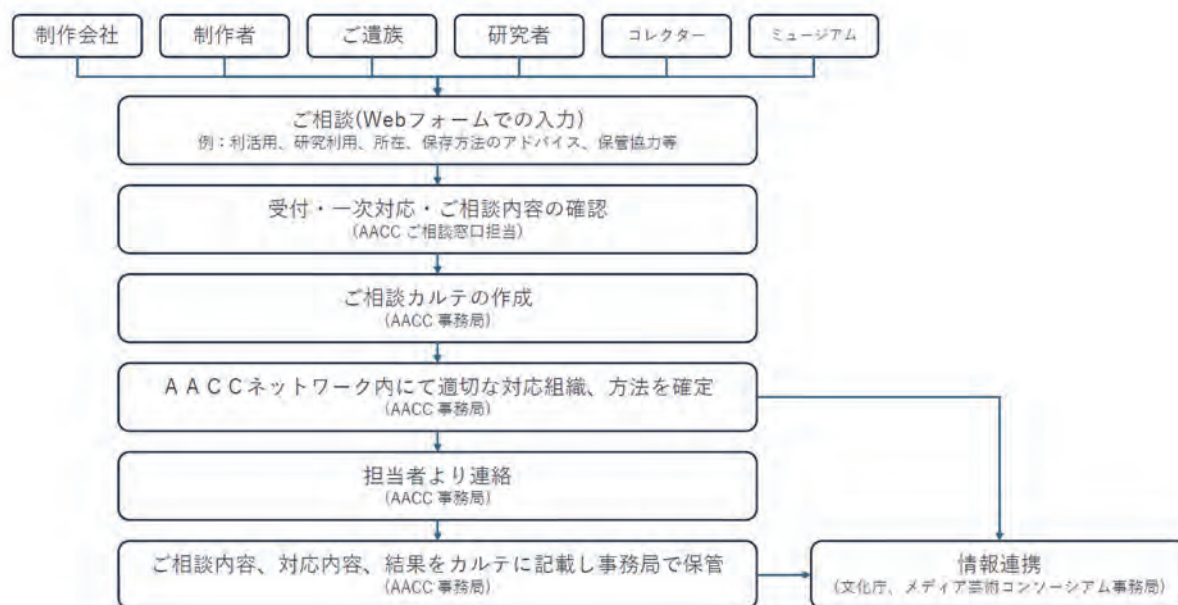


図 2-28 アニメ関連の素材等持込みに対する相談窓口の対応フロー

故人となった人からの寄贈や委託といった事例の発生も予想される。この場合、所有権を正式に移すのかを含め、遺族や家族ら所有権を引き継いだ人たちの確認を取る必要がある。ただしセンシティブな案件となるため、遺族に不信感を抱かせるような事態を避ける意味も含めて、慎重に検討する必要があるだろう。

保存技術の確立及び周知についても進め、より多くの素材が毀損せずに収集・保管される状況を作る必要がある。個人でも保存に関するノウハウを持っている人がいれば協力を仰ぎつつ、一般にも周知したり、適切な組織を紹介したりするような案内活動を行って、より広範囲から相談を受け、物品の収集・保存につながる道を探る。

具体的な窓口対応ヒアリング項目や、寄託・贈与される物品の分類についても案を作成した。これに沿って、実際の稼働に当たって混乱せずに対応ができる体制を構築する。こうした方針の策定を経て、令和 7 年 1 月 27 日に相談窓口となる「アニメアーカイブ連絡帳例会 (AACC)」の設置を JAniCA のサイト (<https://janica.jp/11topics.html#20250127>) から発信し、活動を公知のものとした。問い合わせ件数は本実施報告書作成時点では 0 件となる。

第2章 実施内容

寄贈・寄託【物】の分類（案）	制作資料／企画(準備段階)	企画資料
		構成案
		企画案
	制作資料／制作(映像まで)	脚本
		絵コンテ
		設定
		色彩設計
		原画
		動画
		タイムシート
		セル
		背景
		ロゴ・テロップ類
		CG素材
	制作資料／ボスプロ(音響以降)	AR台本
		プレスコ台本
		音響素材
		映像素材
	制作資料／制作管理、その他	
	制作資料／宣伝・商品化	宣伝用スチール
		広報資料
		モニター報告書
		番組紹介
		商品用絵素材
		商品資料
	雑誌・書籍・付録	
	図録・パンフレット	
	玩具・グッズ類	
	ゲーム関係資料	

図 2-29 寄贈・寄託物の分類に関する案

2.8 学術研究機関との連携検討

本事業の成果となる、クレジット情報の迅速な採録によるアニメ関連 DB の充実は、アニメに関連した研究を行っている研究者や研究機関にとって意義があるものと考ええる。本事業の過程で蓄積してきたアニメ作品の定義なり、網羅的なアニメ作品把握のための手法も、アニメの研究に携わる人たちにとって有用なものと言えるが、これらの所在が認識されていない状況では、利用自体が進まない。したがって、学術研究機関に本事業の成果なり蓄積されたノウハウを知ってもらう機会を得る必要があった。

本事業では、周知活動の一環としてアニメ企業や個人のクレジット採録者らとともに学術研究機関との接触を増やし、訪問してのミーティングや講義などの活動も行っている。こうした活動を通して、本事業と学術研究機関がそれぞれ持つノウハウの共有化を図り、より一段の協力体制の構築に取り組んだ。筑波大学での講義や東北大学史料館への訪問、日本アニメーション学会産業研究部会での講演も、連携の強化にも資するものと捉えている。

ほかにも、学術研究機関から出席者を得たシンポジウムに足を運び、情報収集や交流を行ってきた。「神戸発掘映画祭 2024」において 10 月 19 日に開催のシンポジウム「アニメの中間素材をアーカイブしながら学んだこと」では、新潟大学経済科学部のキム・ジュニアン准教授、開志専門職大学マンガ・アニメ学部の木村智哉准教授が登壇し、それぞれの知見を得られた。

第2章 実施内容

新潟大学とは以前から交流していたが、今回の「アニメ中間素材の仕分作業から AI モデル利用の構想に至るまで」の講演では、中間素材からのデータ化における AI モデルの活用に関して話があり、汎用のモデルは利用が難しいため自前で用意するしかないなどの見解が示された。メタデータ化に当たって教師データを集め、AI モデルを構築する検討を重ねてきた本事業と同様の見解に達している現状が確認された。

開志専門職大学の木村准教授による「アニメ中間素材を手掛かりとしたアニメーション史研究の可能性」では、アニメ研究の上で、作品ではなく中間素材がどれだけ活用できるのかといったテーマに、アーカイブの対象を中間素材から広げる意義を感じ取れた。木村准教授は、アニメ雑誌や新聞といったものに掲載された記事も使い、制作者の意図や思考に迫る作業を行っている。文献資料を活用した歴史研究に類する手法と言え、直接的な取材を経ずとも媒体に掲載された客観情報から研究を進められる可能性を得られた。

こうした文献を元にした研究でも、DB に登録されている人名や作品の情報は精度の強化に資するものとする。学術研究機関との連携を進めてアニメ研究の分野に深化を与え、文化としての位置付けを確立し、産業としても強い存在感を持つものとなっている現状を、広く認知させていけるだろう。

第3章 成果

3.1 成果

3.1.1 自動化／高精度化／メタデータ処理

令和2年度の連携事業「リストDBからメディア芸術データベース（ベータ版）への登録、及び、全録サーバのテキスト抽出の検証」以降、テレビ放送された映像からクレジットを読み取り、テキスト化するための技術や手法の確立を推進し、年度を追ってシステムの開発と高度化に努めた。その結果、令和5年度事業「クレジット情報のメタデータ処理向上とアナログ映像素材へのOCR適用と連絡調整会の組成」において、映像からクレジットが掲出されている画面をキャプチャし、OCR処理してテキストを抽出する一連の流れを構築できた。

今年度は、こうした作業の自動化や使いやすさの向上、精度の向上、AIを活用しての作業効率の向上などに取り組んだ。UIの構築は使いやすさの向上に資するもので、コマンドやショートカットの操作に慣れない初心者でも、手順に従って操作するだけで処理を行うことができ、均質的な結果を得ることができる。

UIからのボタン操作によって、クレジット掲出画面のキャプチャからOCR処理を経てのテキスト抽出までを自動的に行えるため、更なる時間の短縮や作業効率の向上も実現できる。仮に自力でエンディングから文字の採録を行った場合、1話分でテキスト入力に30分くらいかかる。このシステムを利用すれば、出力されたものについて画面を確認して修正点があれば直すくらいで済むため、15分から10分ぐらいに作業を短縮できる。

ただし、全てを自動的に行うことは不可能という実態も分かった。最終的には人の目による確認の必要性を把握できた点も、こうしたシステムの構築に取り組んだ成果と言える。

テキストについて役職名なのか人名なのかといった判断を、現時点では人間が行ってリスト化している。ここでテキストをメタデータ化できればリスト制作の手間も更に軽減される。これまでの作業を通してアニメ業界に特化した辞書データの必要性が判明しており、汎用AIにそれらが実装される可能性が低い状況では、独自の作成が望ましい。

これまでの事業では、時間的な制約や予算的な制約からテレビシリーズを中心にシステムを開発してきた。シリーズ物について1クール分をどれくらいの作業時間や作業量で処理できるかについて一通りのメドが立った。今後は、1週間分のアニメ番組ならどれくらいの作業になるか、1日ごとに処理していくとなるとどのような手間がかかるかなどを考えていく必要がある。

映画作品のような長尺の映像作品についての作業状況についても試行によって確認できた。映画作品は1時間から2時間といった長さがある上に、製作に参加している人数も多いためエンドロールの長さも作品によって様々となる。テレビ作品のオープニングやエンディングは1分30秒とほぼ決まった長さで、登場する場所もほぼ一定のため場所の絞り込みができるが、映画作品はそれぞれ長さが異なるためエンドロールの場所を絞りきれない。長尺の作品についても対応を考える必要がある。どちらを先に進めるか、あるいは両方を水平に進めていくかを考えたい。

今後の課題としては、現行のBlu-rayを初めとした高解像度の映像ではなく、過去の低解像度のア

第3章 成果

ナログ素材、SD 素材、DVD 素材でも同様の処理が可能かを検証する必要がある。昨年度の事業で、リスト制作委員会を主宰する原口正宏氏が所蔵するアナログのビデオテープをデジタイズした上で、OCR システムに投入する処理を試行した。おおむね良好な結果を得られたが、低解像度の映像でも恒常的に処理可能かを探求する作業が、アナログテープの劣化が言われ、ビデオデッキのような再生装置の消滅も懸念される現状を踏まえると、リスト抽出を急いで進めるために必要となる。

日ごとに処理するか、シーズンごとにまとめて処理するかも考える必要がある。リスト制作委員会の原口氏が、長年のクレジット採録作業を通して積み重ねてきたワークフローを鑑みるなら、シーズン単位で処理する方が適切かもしれない。

本事業では、こうした成果について、リスト制作委員会でアニメ作品のクレジット情報を採録してきた原口氏に確認してもらった。速度や精度について助言を得たため、性能や使いやすさの向上につなげつつ、原口氏の作業量を軽減あるいは代替可能なシステムへと持っていけるだろう。

3.1.2 周知活動

東北大学資料館の加藤諭教授との面談を通じて、歴史的な史料や資料、物品の展示については、実物の存在が展示に説得力を与えており、保管の必要性に関する認識を改めて得た。他方で、東北大学史料館側ではデジタル化してアーカイブする意義も理解して、デジタルデータをネットで発信している。その点でアニメ関連におけるデジタルアーカイブの必要性を認識し、データの採録に関する活動を行ってきた本事業と接点を持つため、お互いの知見を交換する機会へと発展した。デジタルアーカイブという共通のテーマを通じて、多種多様な文化なり領域がつながる可能性が示された。同様にデジタルアーカイブを通してより広範な分野がつながり、普遍的なデジタルによる DB が構築されて、研究や産業の発展に資する可能性があることが確認された。

文化庁が 8 月 29 日から 4 回にわたり開催した、「マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の国際的な振興拠点及びメディア芸術連携基盤等整備推進に関する検討会議」では、9 月 30 日開催の第 4 回会合において、アニメ分野に関する作品・中間生成物等の散逸・劣化・流出への早急な対応を行う上で、「テレビや映画、配信等により、大量の作品が生まれているため作品総数等の把握がなされていない。作品情報のメタデータを管理する体制やシステムの構築が必要である」などの課題が挙げられた。9 月 10 日に行われた ATAC 及び JAniCA へのヒアリングを受け、本事業での取組が有用であるとの理解を得られたと言える。

展示や教育研究などでアーカイブやデータの活用を推進する上でも、「アナログの中間生成物等の特性を踏まえた資料のデジタル化の推進、作品のメタデータや画像などの DB への登録は多くの人がアーカイブを活用するための基礎となる取組である」との認識が示され、クレジットデータの抽出と採録、及びメタデータ化のためのシステム構築に努めている本事業への認知を高められた。

拠点の整備に当たっても、総数の把握や DB の構築は欠かせないため、本事業での取組が有用に働くと思われる。メディア芸術データベースに収録のデータ拡充という目的を大きく超えて、我が国の文化としても産業としても重要な位置を占めるに至ったメディア芸術への官民挙げての振興に、本事業

第3章 成果

業が資するものと認知された成果は、来年度以降の事業推進にも大いに励みとなる。

コミックマーケットで頒布されるアニメのクレジットに関連した情報を伝える同人誌への制作協力を通して、アニメファンが日々にテレビや配信などでアニメを視聴しているだけでは気付けないクレジットが持つ意味や価値を知り、アニメへの理解を深められるようになる手助けができ、同時に、クレジットを採録する活動への理解も促せた。

同人誌という形態上、頒布場所が同人誌即売会なり同人誌を取り扱っている書店などに限られる点是否めないが、ともすれば専門的になり過ぎて理解が及びづらい分野について、整理された情報を分かりやすく伝えている冊子はほかになく、今度の研究や一般のアニメファンによるクレジットへの理解促進の一助となった点で意味がある。

Production αはこれまでも、「アニメスタッフの肩書きの話」「テレビアニメができるまで」といったアニメとクレジットに関連した同人誌を刊行し、高い支持を集めている。こうしたサークルとの関係構築により、本事業の活動への理解をクレジットに関心を持つ層に広げていく道を得たと言えるだろう。

日本アニメーション学会（JSAS）は、アニメに関する学術研究に携わっている研究者が所属している学会であり、その活動への関与は、学術研究の分野に対して本事業の存在を周知し、クレジット情報やメディア芸術データベースへの認知も深めて利用を促す効果が期待できる。産業研究部会は、産業という側面からアニメを研究する部会で、学術分野と産業分野をつなぐ役割も果たしている。こうした研究部会での発表により、本事業の活動や成果を双方に伝えつつ、双方から協力を得られやすくする効果も得られたと言える。

京都国際マンガミュージアムで開催となった展示会「のこす!いかす!!マンガ・アニメ・ゲーム展」におけるアニメ分野の展示は、アーカイブとして保存されていた中間素材や関連資料、パッケージなどの成果物、制作工程の中で使用される色鉛筆やトレスマシンといった道具や機材をひとまとめにして展示し、一覧しただけでアニメ制作の流れをほぼ把握できるものとなっており、アニメ制作に関する知識を与え興味を深められた。

3.1.3 アニメ作品情報連絡調整会

アニメ作品情報の円滑な入手と内容の充実を目的に、アニメ製作会社や制作会社、学術研究機関、アニメ関連出版社、アニメ関連ライター等が、相互に繁栄していけるような仕組みとなる「アニメ作品情報連絡調整会」を令和5年度の連携事業で発足させた。本格的な稼働については製作会社や制作会社に情報が浸透しておらず、プレスリリースや作品情報を提供する窓口として明確に認知されていないことから、やや停滞状況にあるが、周知活動を通して各方面の認知を挙げ、また制作委員会企業へのアプローチも行うことで、引き続き認知の向上に努めていく。

3.1.4 アニメ関連資料・素材等の収集・保管に向けた相談窓口設置

文化庁による中間素材などの収集・保存に向けた相談窓口設置の要望を受け、受入れに当たっての役割分担や受け入れる物品の分類案を作成し、本格的な稼働に向けた道筋を作った。これを受け、令和7年1月27日に「アニメアーカイブ連絡調整会（以下 AACC）」の開設に関するリリースを出して、アニメ関連資料・素材の保管・収集に関する窓口の開設を周知した。

具体的な活動内容として、①アニメ中間制作物等の保存に関する相談受付、②アニメ関連施設のネットワーク構築、③アーカイブに関する人材育成プログラムの実施、④予定として毀損や散逸といった可能性から緊急避難が必要なアニメ中間制作物の一時保管を行う。JAniCA が窓口となり、外部からの問合せについて一旦話を聞いた上で交通整理を行い、ATAC なり学術関係の適切な組織を示していく。

これまでも ATAC なり JAniCA といった団体が、個別の相談案件に対応してきたが、「AACC」という公的な窓口開設により、中間生成物の保存に取り組んでいる企業や機関、個人で中間生成物を所有しているファンやコレクターが、それぞれの状況に応じて適切な対応を行ってもらいやすくなる。開設後は円滑で活発な運用に向けて各所の理解を得ていく。

アニメ業界については、アニメ作品情報連絡調整会の活動に対する理解促進とともに、「AACC」の設置についても株式会社バンダイナムコフィルムワークスの浅沼誠代表取締役社長と面談し、協力を依頼して理解を得た。

3.2 今後の課題と展望

3.2.1 利用システムのユニット化及び UI 強化

UI から操作し、処理したいアニメ作品やエピソードを選びシステム投入すると、テキストの抽出まで進められる段階にたどり着いた。ここで、UI のボタン操作も含めた一連の作業フローを自動化できれば、作業者の負担も大きく軽減できる。アニメ作品の1話分だけなら人間が手で処理してもそれほど手間はかからないが、それぞれに1クール分の12話なり13話なりがある作品をクールごとにまとめて一括して処理するとなると、大変な労力がかかる。何かしらの自動化が必要だろう。

クレジットが掲出されるタイミングがほぼ同じなら、自動化の推進も可能だが、アニメ作品の場合は、冒頭ではなく終盤にオープニングが流れ、そこにクレジットが掲出される場合や、エンディングがなく本編の終わり部分に重なるようにクレジットが掲出されるような特殊回が、1クールに1、2回入ってくるケースが多い。こうした特殊回以外をテンプレート化して、程度最後まで処理を進められるような自動化に取り組みつつ、特殊回については人の手が介在して処理するような体制を想定しておく必要があるだろう。

作業を分散して複数の人間が手がけられるようにすれば、人海戦術的に処理負担を軽減し速度も向上させられる。この場合は、作業者がどの範囲で作品を受け持つのかを決めておく必要がある。基となる録画データが保管されたサーバに複数の作業者がアクセスして、重複しないように配慮しながら作品を選び、作業できるようにするアプリケーションの開発も必要となってくる。

第3章 成果

OCRについては現状、Google Vision API を活用して画像からの文字列把握、テキスト化といった作業を行わせている。今後、作業者を増やしていく場合でも、プロジェクトごとで使用料を支払って人数分の API キーを入手し、割り当てることで多人数による OCR 処理を行い、時間を短縮するなり全体の作業量を上げられる。こうしたプロセスを経ることで、自動化や共同化が進むはずだ。

ただし、採録されるデータが正しいかどうかは、最終的に人間が目視によって元データと採録されたデータを突き合わせ、確認する必要がある。長くクレジットデータの採録を行って来たリスト制作委員会では、録画したアニメ作品からクレジット部分だけを切り出し 1 クール分なりをまとめ、それを再生しながら採録したクレジットの正誤を確認する作業を行って、データの正確性を担保してきた。OCR によるテキスト採録でも、同様の目視による確認は除外できない。

システムに作業者が慣れてくれば、どのようなタイミングなり状況で誤記が発生するかを経験値として持ち、スピーディに間違いを修正していくなどができるが、参加者が増えれば経験を持たない人が作業を行う場合も考えられる。検出結果に対して間違っているといったアラートを出すような機能を搭載することも、将来的には検討していく必要があるだろう。辞書を搭載するなり校正機能を充実させるといったサポートシステムの開発が求められる。

現状では、ここまでシステムが進んだとしても、以前からクレジットデータの採録を行って来たリスト制作委員会の作業クオリティに匹敵しているかは判断が付かない。この点に関して、令和 7 年 1 月 23 日に、リスト制作委員会を主宰する原口正宏氏に対してシステムのプレゼンテーションを行い、評価を得る会議をオンラインで開催した。現時点での最新のシステムについて問題点を指摘してもらった結果、改善に取り組み正確で使いやすいシステムへと進化させる示唆を得られた。

→

この点に関して、令和 7 年 1 月 23 日に、リスト制作委員会を主宰する原口正宏氏に対してシステムのプレゼンテーションを行い、評価を得るミーティングをオンラインで開催した。原口氏からは、影像から OCR によってクレジットが画面上のレイアウトをほぼ維持した形でテキスト化されると、作業量を 2 分の 1 程度まで軽減できるとの感想を得た。

一方で、誤字や脱字を見つけ出して修正したり、人名に対してそれぞれに役職を付与したりする作業については、現状では人間の目による確認と手による作業が必要と指摘された。システムの全自動化は究極の理想だが、その構築にかかる人的リソースや費用を考慮した場合、人間が見落としそうな部分について機械に任せ、人間の経験や知見が活 [い] かせられる部分、イレギュラーなクレジットなりサブタイトルの登場といった状況への対応は人間が行うシステムを、まずは目指すべきとの指針を得られた。

システムに関する個別の課題については、クレジット掲出画面と抽出されたテキストを上下で並べて比較するインターフェースより、左右に並べて比較できるインターフェースの方が視線の移動時に段組を見誤る可能性が少なくなるため効率的との指摘があった。

このほか、ビデオテープやディスクの生産終了に伴う固体メディアの減少と、それに対応するシステムの必要性についても意見を得られ、過去の録画データのデジタル化とアーカイブ化の重要性が指

摘された。配信コンテンツの多様化に伴う分類の再定義や、システムの適用範囲拡大の可能性についても、今後の検討課題として挙げられた。

3.2.2 AI利用の可能性

AIの利用については、ノイズとなる情報の除去を行う上で役立つと期待される。映画作品のクレジットのように、横又は縦にスクロールする形での掲出では、キャプチャした画面の一部が重なってしまい、同じクレジットが複数回、OCR処理されてテキストとして採録されてしまう。ここで、採録されたテキストをAIに投入して、重複分を除去するよう指示を与えれば、手作業による消し込みの手間を軽減できると確認された。AIへのデータの投入や、重複分の削除指示などは作業者が行う必要があるが、こうしたステップを自動的に行ってもらえるようにしていけば、一層の作業効率向上を進められると見ている。

AIの利用は、課題となっているテキストデータへのメタデータ付与でも有用であると想定されている。テキストとしてフラットに採録される役職名や人名を、それぞれに意味のあるものとして認識し、リスト化の際に分類して採録できるようになれば、人間が目視で確認して該当する項目に当てはめていくような手間を軽減できる。成長の著しいAIの場合、メタデータに類する知識を持つに至って、振り分けなどを自動的に行ってくれる可能性も想定される。

ただし、圧倒的な規模へと膨張していくAIが保有するデータの中で、アニメに関わるデータは極めて少数のものとなるため、完全に把握してくれるかは分からない。アニメ業界で個別の辞書を作成して活用するような方法で、期待に添うような成果を得られるように取り組む必要があるだろう。辞書の作成自体にも手間やコストがかかる上に、著作権的な側面から誰にでも利用してもらうのが難しい可能性も指摘されている。より正確で使いやすいAIを組み込めるように、こうした課題の解消がシステムの性能や価値の向上につながるだろう。

3.2.3 配信など多種映像メディアへの対応

全録サーバからのOCRを活用してのクレジットデータ採録は、テレビ放送された作品を中心に行うものとなっている。劇場作品やBlu-rayなどパッケージ化された作品についても、一部ではあるが素材提供を受けるなどして作業を行っている。現状では、市場に出回っているアニメ作品の約8割がテレビ放送されたものと見られており、これらについては全録サーバ事業でほぼ100%、補足できていると言える。

ただ、NetflixやDisney+、Apple TV、Amazon PrimeVideo、Hulu、ABEMAといった各種の映像配信プラットフォームから、独占の形でオリジナルのアニメ作品が配信される事例が増えており、こうした作品については、放送作品と同様の取扱いが難しく、クレジットを採録しづらい状況にある。

期間をおいてテレビ放送される作品もあり、その際に採録も可能となるがタイムラグが出る上に、初出のものとそれ以降のものとでクレジットデータに差が出る可能性もあるため、データの網羅性も鑑み配信作品からの採録についても検討する必要は、依然として残っている。

本事業に関しては、作業リソースが限られるため、テレビ作品からの採録について精度や速度を高めていく方向を突き詰めるべきか、配信など多種映像メディアへの対応も行い網羅性を高めるべきかの択一となって、結論を出せずにいる。それでも、試行段階を抜けて事業化へと向かうなり、システムが普及して大勢が参画し、分散して採録を行えるようになるといった状況を想定し、技術的な探求や制度面での問題点の洗い出しを進めておく必要はあるだろう。

3.2.4 アニメスタッフデータベースの意義再確認

平成 29 年度に、アニメ史研究家の原口正宏氏が主宰し、アニメのスタッフリストを網羅的に採録しリスト化する活動を行って来たリスト制作委員会について調査し、スタッフリストを採録する作業の代行や効率化、自動化に向けた研究を始めた。これを発端として今年度も含めて本事業では段階を踏んで、全てのテレビアニメを録画する方法、録画した映像からクレジット掲出部分を画像で切り出し OCR に投入してテキスト化する方法、このテキストをメタデータ化する技術的な研究を進めてきた。

完全な自動化やメタデータ化といった課題は残っているものの、効率的かつ自動的にクレジットを採録する仕組みはほぼ整ったと言えるが、改めて確認しておきたいのは、どうしてアニメのスタッフを記録し、DB に保存し利活用できるようにするのか、という問いだ。一つには、アニメという文化的に意義があり、近年は産業的な価値への注目も高い分野について、そこに携わった人たちを記録しておくことで、個々人にとってはキャリアを証明する根拠にできるメリットがある。

世界的に我が国のアニメへの関心が高まる一方で、関わる人たちの実績が正当に評価されていないのではといった指摘も出ている。ここで DB を参照して実績を確認できるようになれば、評価を得られ新たなキャリア作りにもつなげることができる。法人での参加の場合も、実績の確認が新たな仕事につながる可能性を拓〔ひら〕く。こうした理由から、海外では少しでも作品に携わった人の名前は確実に表示されることが権利として意識付けられている。

名前が残ることの重要性を示す一例と言え、我が国でもこうした世界的な潮流に追随し、スタッフのリスト化による記録がグローバル展開の中でますます必要となってくるだろう。海外からの問合せが増える事態も想定し、多言語での発信も検討していく必要も高まっている。海外でスタッフ情報を提供している AnimeNewsNetwork (<https://www.animenewsnetwork.com/>) では、英語だけでなくイタリア語やポルトガル語、ドイツ語、スペイン語、ロシア語、中国語、そして原題とも言える日本語のタイトルを掲載している。作品の同定に不可欠な多言語のタイトルや役職名の把握も行い、世界から DB が閲覧されるようになれば、作品やクリエイターの新たな海外進出も促せる。

産業の観点では、新規の仕事の獲得につながる場合があり、DB の記録を元に回顧展や作品展といった展覧会の開催なり、出版物の刊行といった展開でも、より内容の深いサービスを提供できるようになって、アニメ業界側もユーザー側も共に利益を得られるといったメリットもある。

それらとは別に、役職名を継続的に採録しておけば、そこに現れる変化を元にして、アニメの世界に起こった技術革新のような変化を確認できる。20 世紀末から 21 世紀初頭にアニメの現場では、デジタルツールが制作に利用されるようになり、近年はそれが大幅に拡大してもはや主たる制作ツール

となっている現場もある。役職にも、こうした変化にふさわしい、CG やモデリングといった言葉を含んだ名称のものが登場している。

DB 上に残された、こうした新しい役職の登場から浸透へといった変化を確認できるようにしておけば、将来的な産業史や経済史の研究に有用なエビデンスを与えられる。長期的視座からの意義を、スタッフのデータベースが持っている意義に留意する必要がある。

これらの理由から、アニメに関するスタッフの DB を構築する意義は高いものと言える。その採録に向けた作業は確実に歩みを見せてはいるものの、テレビアニメ以外の媒体における発表作品からの採録、保管されているアナログ素材からの採録など技術的、あるいは権利的な課題をクリアする必要がある。原点に返って意義を再確認した上で、どのように課題をクリアしていくかを検討し、挑んでいくべきだと考える。

3.2.5 アニメ作品情報連絡調整会及びアニメアーカイブ連絡調整会の今後

アニメ作品情報連絡調整会については、アニメ制作会社やアニメ製作委員会会社、学術研究機関、アニメに関連したスタッフリストの採録を行っている団体や有志、アニメ情報誌、アニメに詳しいライターらとの連携を引き続き行って、アニメの新作に関する情報が集まりやすい環境を整えていく。アニメ制作会社が情報を出す上で支障となっていた製作委員会会社の許諾については、製作委員会社として有力なバンダイナムコフィルムワークスからの協力を得られる見通しが立ったことで、他の製作委員会会社にも調整会の存在が周知され協力も得られやすくなるといった期待がある。「新たなクールジャパン戦略」の中でクリエイターの活動を支援する必要性が指摘され、アニメーターや監督らスタッフの活動に関する情報の容易な入手が求められるようになる中で、本事業が進めるスタッフリストの採録活動への関心も高まってくるだろう。そうした活動の土台となる作品情報に関する収集に協力することにも意義があるといった認識が広まれば、制作会社や製作委員会会社も本務の中で情報の提供を行いやすくなる。その意味で活動の本格的な始動が期待できる。

アニメアーカイブ連絡調整会（AACC）についても、タイミングの良い設置によって大いに稼働が期待される。文化庁が進めた「マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の国際的な振興拠点及びメディア芸術連携基盤等整備推進に関する検討会議」の中で、アニメ制作における中間素材やアニメに関連する物品の収集・保存の必要性が指摘された。一方で、既に収集・保存された物品を元にした展覧会等の開催が注目を集めて、アーカイブの必要性に関する認識が高まってきている。令和7年3月に開催予定の「宇宙戦艦ヤマト 全記録展」や、令和8年度に開催予定の「攻殻機動隊全アニメシリーズ横断展覧会」などを通して、中間素材や関連する物品をアーカイブしておく意義も再確認されていくことも予想される。こうした動きとも相まって、企業やクリエイター、コレクターらがアーカイブにより強く取り組もうとした場合、AACC の存在は大いに有効なものとなるだろう。発足間もないため具体的な相談は得られていないが、今後寄せられる相談の内容や数などを見ながら、どのように託していくかを詰めていき、アーカイブの充実に資する組織として整えていくことが当面の課題となるだろう。

令和 6 年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業
分野別強化事業

ゲームアーカイブ所蔵館の連携強化
に関する調査研究 2024 実施報告書

立命館大学ゲーム研究センター

令和 7 年 2 月

目次

第1章 事業概要	146
1.1 背景	146
1.1.1 事業背景	146
1.1.2 今年度事業の意義	148
1.2 目的	148
1.2.1 今年度事業の目的	148
1.3 実施内容	149
1.3.1 今年度事業の実施内容	149
1.3.2 実施計画	150
1.4 実施体制	151
1.4.1 今年度事業の推進体制	151
1.5 実施スケジュール	152
1.5.1 事業の全体スケジュール	152
1.5.2 事業内各施策の実施要領	153
第2章 実施内容	155
2.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動	155
2.1.1 ゲーム所蔵館連携強化	155
2.1.2 相談窓口の設置	160
2.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査	165
2.2.1 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け	165
2.2.2 アーカイブ重点対象の明確化	166
2.2.3 ネットワークゲームのアーカイブのための調査準備	172
2.3 ゲームアーカイブ利活用調査	175
2.3.1 未リスト情報のオープンデータ化のための諸施策	175

目次

2.3.2 ゲームアーカイブ利活用推進のためのアウトリーチ	176
第3章 成果	182
3.1 成果	182
3.1.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動	182
3.1.2 相談窓口の設置	182
3.1.3 ゲームアーカイブのオープンデータ化のための諸施策	183
3.1.4 ゲームアーカイブ利活用調査及びアウトリーチ	183
3.2 今後の課題と展望	184
3.2.1 今年度の省察	184
3.2.2 本事業の展望	184
付録	187
1 会議議事録	187
1.1 ゲームアーカイブ推進連絡協議会会合	187

第1章 事業概要

1.1 背景

1.1.1 事業背景

我が国においてメディア芸術には、産業の活性化、次世代への教育、学術研究の発展、そして豊かさを実感できる国民生活の実現などへの活用が期待されている。特に我が国が創作するデジタルゲームは、この1980年代以来、世界中で強い経済的・社会的・文化的影響力を有してきた。それとともに、デジタルゲームについての研究や教育に対する需要は日々高まってきており、ゲームの保存に対する様々な取組も、国内外で着手されている。しかしながら、いまだ多くのゲームが技術的な陳腐化や物理的劣化による危機にさらされており、ゲームソフトやハードの収集・保存に対する社会的な関心は高まりつつあるものの、その反面で、アーカイブの規模、質、そして持続可能性などいずれの点も未成熟な状況にある。

さらに、我が国のデジタルゲームは、マンガやアニメーション、メディア・アートといった近隣領域のみならず、様々な他の文化領域へも多大な影響を与えている。これらから、デジタルゲームは現代日本の文化的・経済的価値という点において、極めて大きな役割を担ってきたと言える。

しかしながら、過年度までの本事業の調査結果からも明らかなように、いまだ多くのゲームが技術的な陳腐化や物理的劣化による危機にさらされている。とりわけ1970年代から1980年代に開発されたゲームの早急な保存の必要性に関しても既に指摘されている¹。

こうした背景の下、ゲームの保存に関する様々な取組が、世界各地で着手され始めている。過年度の調査の結果、例えば米国のストロング遊戯博物館（The Strong National Museum of Play）やスタンフォード大学図書館（Stanford University Libraries）、イギリスのナショナル・ビデオゲーム・アーカイブ（The National Videogame Archive）、ドイツのライプツィヒ大学、そして韓国のネクソン・コンピュータ・ミュージアム（Nexon Computer Museum）などの博物館や教育機関において、大小様々な規模のゲームのコレクションが既に形成されている。そこには日本で制作され、流通したゲームタイトルも数多く含まれており、日本国内のいかなる施設よりもはるかに充実したコレクションを有する所蔵館も存在している。日本国内に目を向けると、現在では文化庁が、メディア芸術振興の一環としてゲーム分野のアーカイブ化事業の支援を始めており、公立図書館では国立国会図書館が、研究・教育機関では立命館大学や明治大学などが、ゲームソフトの収集・保存を進めているが、海外の博物館や教育機関と比較すると小規模なものにとどまっている。

このような状況を解決する取組の一環として、本事業は実質的に機能し得るゲーム所蔵館の連携枠組みの構築と、持続的なゲームアーカイブを実現するための利活用の取組を通じて、我が国におけるゲームアーカイブの保存環境の整備・推進を図る。これにより本事業は、我が国のメディア芸術の活用支援、学術文化教育の発展、産業振興、そして日常生活の充実など国民生活への寄与を目指すのが本事業である。

¹ Lowood, H. et al. 2009. “Before It’s Too Late: A Digital Game Preservation White Paper.” American Journal of Play 2(2):139–66.

第1章 事業概要

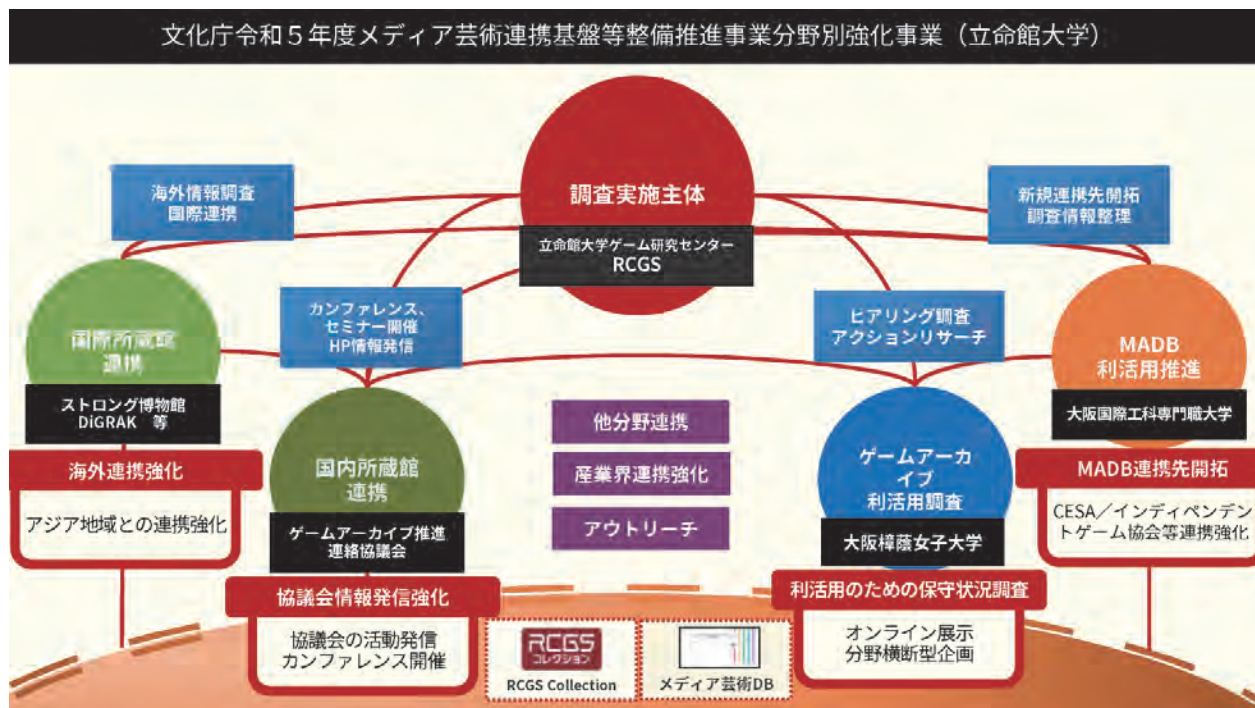


図 1-1 令和5年度事業目的（参考）

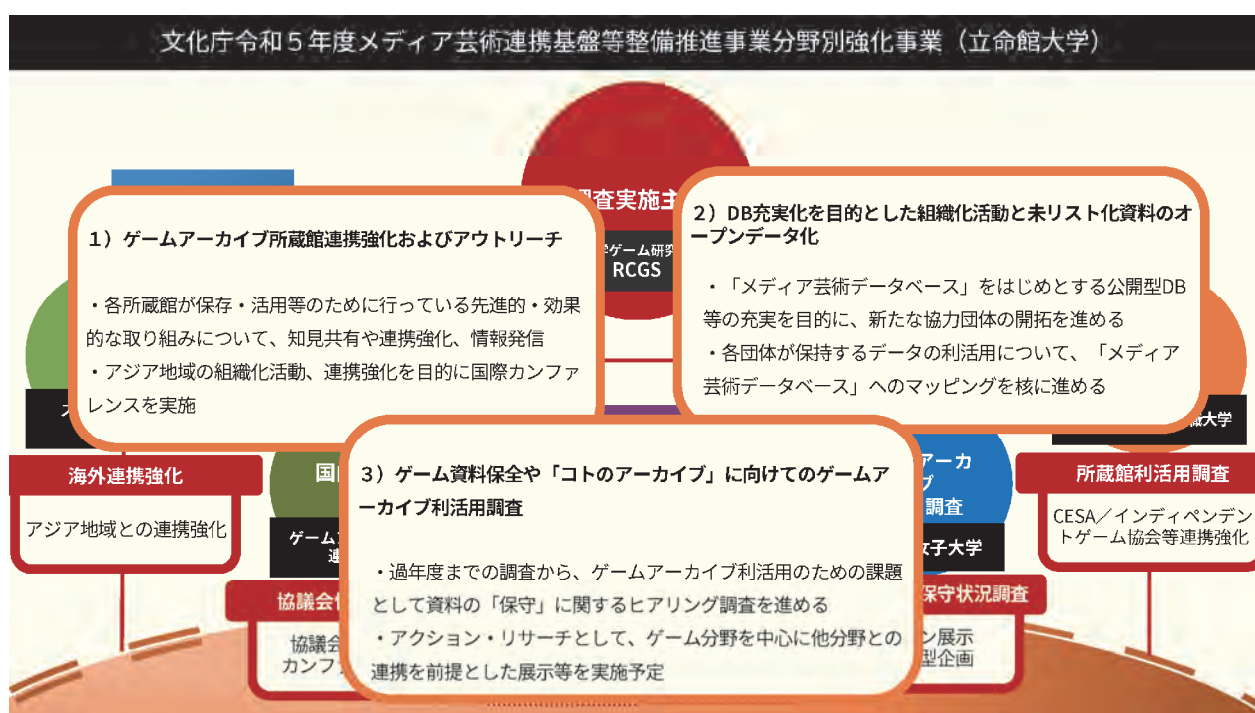


図 1-2 令和5年度事業目的（参考）

第1章 事業概要

1.1.2 今年度事業の意義

ゲーム保存を効率的に分担して進めていくためには、ゲームの所蔵館の連携を推進すると同時に情報共有の推進も不可欠と言える。

過年度の本事業での多面的な施策は、2側面から組み立てられている。第一は、ゲーム所蔵館の持続的・効率的な連携枠組みの構築を目指す実際の活動であり、第二に、第一の活動を支える基盤としてのゲームアーカイブが現状を評価する調査活動の効率的な実施である。

これらの目標を達成するために必要な活動として、1) ゲームアーカイブ推進連絡協議会の機能強化及びアウトリーチ、2) DB 充実化を目的とした組織化活動と未リスト化資料のオープンデータ化、構造化へのサポート業務、3) これまでのネットワークを活用したゲーム産業界との連携強化、4) ゲーム分野特有の課題と考えられる「動態保存」に関するゲームアーカイブ利活用調査を通じたアウトリーチ強化の4点が挙げられる。特に、ゲームアーカイブ推進連絡協議会の活動強化が第一の課題となり、そのために令和6年度事業では、各所蔵館の活動を集約、保存のマニュアル化と利活用の窓口業務、新たなネットワーク開拓を進め、アウトリーチによって地盤を強化する。

1.2 目的

1.2.1 今年度事業の目的

先述のとおり、本事業は多面的な取組を通じて、最終的にはゲームに関する所蔵品の管理方法確立し、資料へのアクセシビリティを向上させるために、より効率的で持続可能なアーカイブ保存体制の構築を目的として調査を進めている。この目的を実現するため、ゲーム所蔵館間の連携を基軸とした多面的な施策の継続的な実施が過年度から引き継がれた事業目的である。

ゲームという新しい文化資源を保存・継承し、ゲーム保存を効率的に分担して進めていくためには、産学館（官）による連携枠組みの構築と、ゲーム所蔵館の相互連携の推進が不可欠と言える。また、保存的な観点においても多くのゲームが陳腐化や物理的劣化の危機にさらされており、保存体制の構築が喫緊の課題である。一方、これまでの調査で、国内における実践は、国際水準から鑑[かんが]みると課題がある実態が明らかになった。こうした状況を解決する方策として、持続的なアーカイブ構築と、その社会の様々な局面における運用が望まれている。

デジタルゲームは保存的な観点において陳腐化や物理的劣化の危機にさらされており、保存体制の構築は喫緊の課題である。一方で、国内における実践は国際水準に鑑みると課題がある実態も、本事業の過年度の調査で明らかになっている。こうした状況を解決する方策として、持続的なアーカイブを構築し、社会の様々な局面において運用していくことが望まれている。加えて、我が国においてデジタルゲームが文化的な存在感をより高めていくためには「アーカイブ」、「データベース」、「利活用」のサイクルがキーワードとして挙げられる。これらの専門家間による相互の協力体制と、それが中長期にわたって可能となる世界水準の環境構築は、持続的なネットワークの構築、そして、知識生成や知識移転を推進するために不可欠であり、そのための環境整備と人材育成が急務と言える。その中で、本事業がどのような社会的役割を担えるかを検討し、具体的な成果を着実に挙げていくことが今年度の課題である。

特に、過年度までは分離しがちであった調査事業と情報公開の適切な接続が第一の課題となり、そ

第1章 事業概要

のために令和6年度事業ではアクション・リサーチやアウトリーチを強調する。本事業の成果をもって連携コミュニティを広く国民に対して貢献できる団体として定着させると同時に、将来的な事業自走化に向けての諸要件を整備する。

以上から、今年度の活動は、サステナブルな運営基盤の構築に基づく将来的な自走化のための基盤生成を進める。

1.3 実施内容

1.3.1 今年度事業の実施内容

本事業における連携枠組みの構築は、これまで積み上げてきた所蔵館連携を強化し、長期保存のために必要となる施策を行うものである。本事業での多面的な施策を効率化しつつ効果的に拡張するために、今年度は図1-3に示す構成で事業を進める。今年度は、調査実施主体である立命館大学ゲーム研究センターを中心に、複数の団体と連携しつつ事業を展開する。

まず、平成30年度より開始したゲームアーカイブ推進連絡協議会を軌道に乗せるべく、組織の拡充や情報発信に関する論点を議論し、所蔵館連携の強化を図るためのカンファレンスを実施する。ゲームアーカイブ所蔵館連携の更なる強化が第一であり、広く国民に対して貢献できる団体として「ゲームアーカイブ推進連絡協議会」を定着させるため、ホームページ等で情報発信を行うと同時に、相談窓口の設置など双方向コミュニケーションの基盤を生成する【(1)ゲームアーカイブ推進連携協議会の機能強化およびアウトリーチに対応】。

次に、メディア芸術データベース（以下、MADB）との将来的な連携の検討を進める【(2)DB充実化を目的とした組織化活動と未リスト化資料のオープンデータ化、構造化へのサポート業務】。加えて、同時に、産業界との連携強化を目的として、業界団体・ゲーム企業などとの協議を行う【(3)これまでのネットワークを活用したゲーム産業界との連携強化】。

最後に、大阪樟蔭女子大学、日本ゲーム展示協会、日本ゲーム博物館といった、本事業に関わる調査において連携可能な組織との連携強化により、調査事業の効率化を図り、喫緊の課題であるアーケードゲームの動態保存を中心に行う。産業界との連携については、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）、一般社団法人日本インディペンデント・ゲーム協会など既存のゲーム開発者コミュニティとの連携強化により、産学官連携を強化する【(4)ゲームアーカイブの射程と利活用状況調査】。

国外の所蔵館連携強化については、引き続き本事業が年月をかけて構築してきた米国ストロング遊戯博物館などと連携しつつ中長期的視野を持って進める。

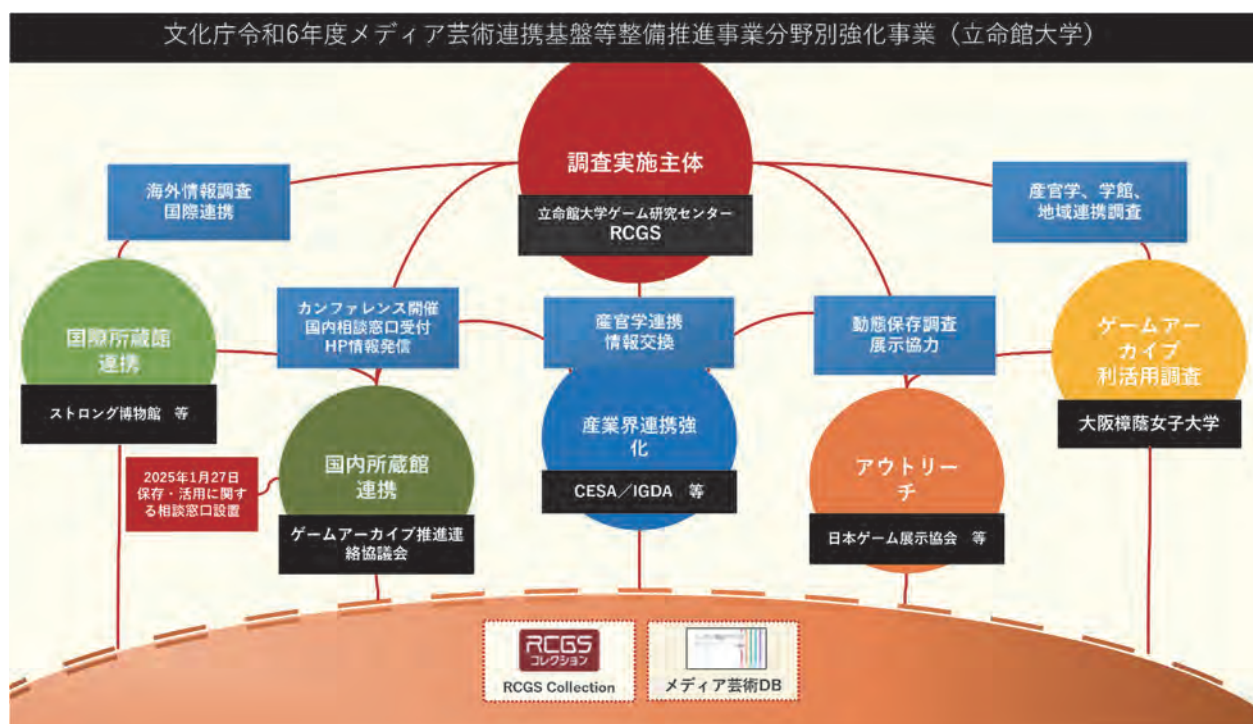


図 1-3 令和 6 年度事業の全体像

上記全体像において行われる施策は図 1-3 にまとめるとおりである。所蔵館利活用調査を大阪樟蔭女子大学と、BitSummit などゲームに関する各種情報のオープンデータ化を主に一般社団法人日本インディペンデント・ゲーム協会と、各種カンファレンスや会合などの所蔵館連携強化をゲームアーカイブ推進連絡協議会やストロング博物館などと、それぞれ連携しつつ実施する。

1.3.2 実施計画

1) ゲームアーカイブ推進連絡協議会の活動強化

- ・アーカイブ基盤の構築・育成のための試みとして、収拾と物理保存環境構築に関する調査研究を進め、各所蔵館が保存・活用等のために行っている先進的・効果的な取組について、専門性の高いセミナーをオンライン形式で開催し、所蔵館の知見共有や連携強化を行う。

- ・ゲームアーカイブ推進連絡協議会の組織化活動、連携強化を目的に国際カンファレンスを実施する。

- ・ゲームアーカイブ所蔵館連携協議会の公開情報の充実を目的に、協議会公式ホームページのコンテンツ充実化を進める。

2) ゲーム産業界との連携強化（ネットワークゲームのアーカイブ強化）

- ・本事業において培ってきたネットワークに加え、新たに ZEN 大学コンテンツ産業史アーカイブ研究センターと連携し、産業界とのネットワーク強化を進める。

- ・産業界における中間生成物等のアーカイブ状況の調査やそのサポート、ネットワークゲーム等のアーカイブにおける課題発見が挙げられる。

第1章 事業概要

・上記に関しては、どのような課題があり、解決の可能性があるのか、これまで本事業が進めてきた事業内容とは異なる観点が必要となる案件のため、これまでに得た知見を活か[い]かしつつゼロベースにて取り組む。

3) ゲームアーカイブ利活用のためのアウトリーチ

・過年度までの調査から、ゲームアーカイブ利活用のための課題として資料の「保全」が挙げられる。そこで令和6年度の重点目標として、専門化が進むゲーム資料の「動態保存」に関するヒアリング調査を進める。

・これまで本事業及びゲームアーカイブ推進連絡協議会の活動において蓄積してきた様々な成果を元にアウトリーチを実施し、調査結果を広く公開する。

1.4 実施体制

1.4.1 今年度事業の推進体制

本事業は、文化庁「令和6年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業 分野別強化事業」の一環として実施するものである。実施主体は立命館大学ゲーム研究センターであり、同センターが他機関に働きかける形で事業を推進した。詳細な実施体制は図1-4のとおりである。赤字は今年度から新たに加わった連携・協力組織を示している。

調査実施主体

立命館大学ゲーム研究センター

井上明人（立命館大学・統括）
細井浩一（立命館大学）
中村彰憲（立命館大学）
尾鼻 崇（立命館大学・事業コーディネータ）
福田一史（立命館大学）
毛利仁美（立命館大学）
シン・ジュヒョン（立命館大学）

利活用調査（展示・動態保存）
小出治都子（大阪樟蔭女子大学）

連携・協力組織

ゲーム・アーカイブ推進連絡協議会

ゲーム保存協会、明治大学、日本ゲーム博物館、ナツ
ゲームミュージアム、ゲーム寄贈協会、東京工科大学、
ZEN大学コンテンツ産業史アーカイブ研究センター、
OBS ゲームリサーチ、日本ゲーム展示協会 ほか

International Videogame Data Network

The Strong National Museum of Play,
Stanford Libraries - Stanford University,
National Videogame Arcade, Leipzig
University, Berlin Spiel Museum,

一般社団法人コンピュータエンタテインメ
ント協会

図1-4 事業の実施体制

第1章 事業概要

1.5 実施スケジュール

1.5.1 事業の全体スケジュール

事業の実施スケジュールは下記のとおりである。

業務項目	実施期間（令和6年4月1日～令和7年2月28日）										
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月
カンファレンス										◆	
協議会会合										◆	
所蔵館連携 調査設計			◆	◆	◆						
所蔵館連携 調査						◆	◆	◆	◆		
所蔵目録紐付け 設計						◆	◆				
所蔵目録紐付け 入力							◆	◆	◆		
利活用調査				◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	
ゲーム系データ等 調査設計				◆	◆	◆					
アウトリーチ					◆	◆	◆	◆	◆		
報告書作成									◆	◆	
定期報告			◆ 定例	◆ 定例	◆ 定例	◆ 定例	◆ 中間	◆ 定例	◆ 定例		◆ 最終

図 1-5 本事業の実施スケジュール

1.5.2 事業内各施策の実施要領

下記のと通りの事業スケジュールで各施策を実施した。

・実施スケジュール

(1) 国内のゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動

1. ゲームアーカイブ推進連絡協議会カンファレンス

日時：令和7年1月25日（土）13：00～16：00

場所：オンライン

2. ゲームアーカイブ推進連絡協議会会合

日時：令和7年1月25日（土）10：30～12：00

場所：オンライン

(2) 利活用事例調査

1. 株式会社タイトー ゲーム開発関連資料活用状況

日時：令和7年1月27日（月）11：00～12：10

場所：オンライン

(3) アーケードゲーム動態保存に関する課題調査

1. アーケードゲーム筐体「きょうたい」の動態保存に関するヒアリング

日時：令和7年2月1日（土）15：00～16：00

場所：オンライン

・事業における調査・作業期間

(1) 所蔵館目録紐「ひも」付け作業

1. 立命館大学所蔵目録のメディア芸術データベース（以下、MADB）書誌レコードへの紐付け作業

令和6年8月1日（木）～令和7年1月19日（日）

2. OCLC（Online Computer Library Center）と「メディア芸術データベース」書誌レコードへの紐付け精査

令和6年11月14日（木）～令和7年1月19日（日）

(2) アーカイブ重点対象マップの作成作業

1. 紐付け作業の入力データの集計作業

令和7年1月4日（土）～令和7年1月19日（日）

2. 概況マップの作成作業

令和7年1月4日（土）～令和7年1月19日（日）

第1章 事業概要

(3) MADB データ拡充を見据えた未リスト化情報のオープンデータ化

1. 事前調査実施作業

令和6年7月3日（水）～令和7年1月19日（日）

2. データ整形作業

令和6年10月4日（金）～令和7年1月19日（日）

(4) アウトリーチの設計と実施

1. 調査枠組みの設計、調査

令和6年9月21日（土）～令和6年12月1日（日）

第2章 実施内容

2.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動

2.1.1 ゲーム所蔵館連携強化

今年度は、連携枠組みの構築については、これまで積み上げてきた所蔵館連携の強化のための会合を実施すると同時に、アウトリーチとしてカンファレンスを行った。

それぞれの実施内容について、以下に詳述する。

・ゲームアーカイブ推進連絡協議会会合

昨年度までの議論に基づき、ゲームアーカイブ推進連絡協議会の活動を進めるに当たって、今後の活動の展望と課題を改めて議論し更なる連携強化を図るため、国内の主要なゲーム所蔵館の担当者を集め、会合を下記要領にて開催した。

日時：令和7年1月25日（土）10：30～11：30

参加者（敬称略）

協議会会長会

ZEN 大学コンテンツ産業史アーカイブ研究センター：細井浩一

ゲーム保存協会：ルドン・ジョゼフ

ナツゲーミュージアム：徳田直人

ゲームアーカイブ推進連絡協議会会員

明治大学：福地健太郎

東京工科大学：三上浩司

日本ゲーム博物館：半澤雄一

特定非営利活動法人日本 PBM アーカイブス：中津宗一郎

一般社団法人アナログゲームミュージアム：草場純、井上奈智

一般社団法人ゲーム寄贈協会：松田真

立命館大学：毛利仁美

ゲームアーカイブ推進連絡協議会事務局

立命館大学：井上明人、尾鼻崇

オブザーバー

フリーランス：中川大地

オニオンソフト：武田寧（おにたま）

一般社団法人日本ゲーム展示協会：小出治都子

第2章 実施内容

国会図書館：奥村牧人

文化庁：是永寛志、鈴木紀成

JV 事務局：平尾宏一郎、横浜大

ゲームアーカイブ推進連絡協議会 2024 年度会合では、新規会員候補として OBS ゲームリサーチ、ZEN 大学コンテンツ産業史アーカイブ研究センター、日本ゲーム展示協会の 3 団体が紹介された。OBS ゲームリサーチの武田氏は「ゲームマシンアーカイブ」プロジェクトを紹介し、ZEN 大学の細井氏はゲームのオーラルヒストリー研究に取り組むことを説明、日本ゲーム展示協会の小出氏はゲーム展示の支援活動を述べた。これらの団体の加入は承認された。

また、次年度協議会体制については、運営委員の任期が切れるため、現体制の継続が提案され、異議なく承認された。併せて、細井浩一会長の所属変更に伴い、事務局体制の強化が図られ、小出治都子氏の事務局長就任が確定した。

また、協議会のマニフェスト策定が進められ、ワーキンググループで作成した草案の採用が承認された。最後に、協議会のホームページのリニューアルが 1 月 27 日に予定されており、併せてゲーム分野のアーカイブに関する相談窓口の設置が報告され、立命館大学を中心に、協議会全体で対応していくことが確認された。

・第三回ゲームアーカイブ推進連絡協議会カンファレンス

下記の要領にて「第三回ゲームアーカイブ推進連絡協議会カンファレンス」を開催した。本カンファレンスは文化庁 令和 6 年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業分野別強化事業の一環として実施するものであり、「ゲームアーカイブ推進連絡協議会」の活動の幅広い周知を目的として継続的に開催を行っているものである。

ゲームアーカイブ推進連絡協議会では、これまで我が国のゲーム文化やその保存に関わる様々な催事、事業の窓口となるべく、文化庁令和 6 年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業分野別 強化事業の一環としてゲーム所蔵館の相互連携強化を主たる目的に活動を行ってきた。

今年度のゲームアーカイブ推進連絡協議会カンファレンスは、京都国際マンガミュージアムで開催中の「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」の関連イベントと連携して行われた。

日時：令和 7 年 1 月 25 日（土）13 時～16 時

場所：オンライン

◆プログラム：

1. 「ゲームアーカイブ推進連絡協議会のこれまでとこれから」
細井浩一（ZEN 大学教授、ゲームアーカイブ推進連絡協議会会長）
2. 講演「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」

第2章 実施内容

小出治都子（一般社団法人日本ゲーム展示協会）

3. 座談会「アーケードゲームをのこす・いかす魅力とは」

【登壇者】

ナツゲーミュージアム

おにたま（OBS ゲームリサーチ）

日本ゲーム博物館

閉会の辞：ルドン・ジョゼフ（特定非営利活動法人ゲーム保存協会、ゲームアーカイブ推進連絡協議会副会長）

コーディネーター：小出治都子（一般社団法人日本ゲーム展示協会）

始めに、ZEN 大学教授でありゲームアーカイブ推進連絡協議会会長である細井浩一氏が「ゲームアーカイブ推進連絡協議会のこれまでとこれから」というタイトルで、ゲームアーカイブ推進連絡協議会の歴史と今後の展望と課題について話された。

次に、一般社団法人日本ゲーム展示協会の小出治都子氏が、現在京都国際マンガミュージアムで開催中の「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」の紹介を行い、座談会「アーケードゲームをのこす・いかす魅力とは」につなげた。

「アーケードゲームをのこす・いかす魅力とは」では、テーマを三つ設定し、各テーマに合わせてパネリストにお話し頂く方法を採用した。一つ目のテーマは、「なぜアーケードゲームをのこす、いかす活動が大事なのか？」である。それに対してパネリストからは、パネリスト全員がアーケードゲームをプレイした経験があり、その面白さや魅力を知っていること、当時稼働していたアーケードゲームを楽しんでもらいたい、その魅力を伝えたいという思いから活動していることが述べられた。「もし魅力を伝えるならばどんなアーケードゲームを挙げるか？」という質問では、入力デバイスが分かりやすいゲームや体感型のゲーム、エレメカといった名前が挙げられた。

次に、「どのようなアーケードゲームを保存し、修理しているのか？」については、当時のアーケードゲームを知ってもらうため、様々なアーケードゲームを保存し、修理している状況がパネリスト達から挙げられた。その理由として、過去のアーケードゲームの面白さや価値を知るためには本物を見てもらう必要があるから、とのことであった。特に、アーケードゲームはゲームの原点とも言え、ゲームのアイデアが豊富に詰まったものであり、忘れ去られてしまうには惜しいという強い気持ちのもと、保存や修理を行っているとして述べられた。その保存や修理に関する考え方は、「元の状態で保存し調査研究する」学術的な考え方と、「動けばいい」という営業的な考え方があると述べられ、その考え方をうまくつなげられるように保存や修理を行っていききたいとのことであった。

最後に「今後の目標について」を話していただいたところ、保存や修理を続けていくことはもちろんだが、展示する場所が欲しいという意見が挙げられた。保存や修理する場所も必要だが、各自が所蔵しているアーケードゲームを展示する「お宝展」や、『ゲームセンターあらし』に登場したアーケード

第2章 実施内容

ドゲームを全て展示する「ゲームセンターあらし展」のようなものができたらとても面白い、といった様々な展示案が出された。

さらに、ウェビナーの参加者からも数多くの質問が出されるなど、和やかでありながらも熱い思いがこもった議論が展開されるカンファレンスであった。

最後に、ゲームアーカイブ推進連絡協議会副会長であり特定非営利活動法人ゲーム保存協会のルドン・ジョゼフ氏より閉会の挨拶がなされ、カンファレンスは終了となった。



図 2-1 小出治都子



図 2-2 ナツゲーミュージアム



図 2-3 おにたま氏



図 2-4 半澤雄一氏



図 2-5 袴田直樹氏



図 2-6 ルドン・ジョゼフ氏

文化庁 令和6年度
メディア芸術連携基盤等整備推進事業分野別強化事業

ゲームアーカイブ推進連絡協議会 カンファレンス

2025/1/25 SAT.
13:00-16:00 開場 12:50 定員 300名

オンライン開催 @Zoomウェビナー

聴講無料

事前申し込みが必要です
(先着順(定員に達し次第、締め切らせていただきます))

右記あるいは下記 URL よりお申し込みください。

申し込み先URL: <https://forms.gle/AGE9bP6LZiqUP4VJA>

開催趣旨

2025年1月25日(土)、「文化庁 令和6年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業分野別強化事業」の一環として「第3回ゲームアーカイブ推進連絡協議会カンファレンス」を開催いたします。

ゲームアーカイブ推進連絡協議会カンファレンスは、同協議会の活動のアウトリーチの中心的存在を担うものとして、2022年度より開催しています。今回のカンファレンスでは、アーケードゲームの保存と活用をテーマとした座談会を実施し、各団体の活動成果や課題意識、そして今後の活動の指針を共有し、さらなるネットワークの拡大と活動基盤の強化を目指していきます。

ゲームアーカイブ推進連絡協議会とは

ゲームアーカイブ推進連絡協議会では、ゲーム所蔵館の連携の必要性を認識したうえで、各所蔵館が認識する困難点やノウハウの相互学習を図ることで、ゲームの保存活動を社会的により確固たるものとして成長させること、またそのための取り組みを協働して進めていくための窓口機能の確保等を目標として活動を行ってまいりました。

【主催】文化庁(文化庁 令和6年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業分野別強化事業)
【共催】ゲームアーカイブ推進連絡協議会、立命館大学ゲーム研究センター、一般財団法人日本ゲーム保存協会
【協賛】京都府立マンガミュージアム/京都府立大学附属マンガ研究センター、一般財団法人日本アニメーター・演出協会(JAANIC)

PROGRAMME

(お時間)

STAGE 1

13:00-

《ゲームアーカイブ推進連絡協議会のこれまでとこれから》

細井 浩一 (ZEN大学教授、ゲームアーカイブ推進連絡協議会会長)

STAGE 2

13:15-

《のこす! いかす!! マンガ・アニメ・ゲーム展》

小出 治都子 (一般財団法人日本ゲーム保存協会)

STAGE 3

13:30-

《座談会》

アーケードゲームをのこす・いかす魅力とは

ナツゲーミュージアム、おにたま(OBSゲームリサーチ)、日本ゲーム博物館の皆様にお集まりいただき、アーケードゲームの保存と活用についてお話しいただきます。

ナツゲーミュージアム
アーケードゲーム筐体やゲーム基板を収集し、2010年から9年間、東京秋葉原で80年代中心のゲームが遊べるゲームコーナーとレトロゲームグッズ販売を兼ねた「ナツゲーミュージアム」を運営。現在は葛田電機ゲーセンミカドとコラボ店「ナツゲーミカド in 白鳥会館」を展開。またゲームメーカーと様々なイベントにゲームを出している。

OBS ゲームリサーチ
アーケードゲームを中心とした古いゲームの保存や開発の歴史について掘り起こしを行っている。アーケード基板や筐体についての情報、資料を調査や動画により発表しているほか、コレクターとの交流や保存についての情報を進めている。

日本ゲーム博物館
2016年に移転準備のため休館。失われたつづめる大型筐体ゲーム機を中心に、昭和レトロなビデオゲーム、エスノメ、ピンボール、駄菓子屋ゲーム、テーブルゲームなどを遊べる状態で保存する活動を行っている。

【コーディネーター】小出 治都子 (一般財団法人日本ゲーム保存協会)

CLOSING

16:00-

《閉会の辞》

ルドン・ジョゼフ
(NPO法人ゲーム保存協会、ゲームアーカイブ推進連絡協議会幹事長)

お問い合わせはこちら 〈ゲームアーカイブ推進連絡協議会〉
<https://forms.gle/UPxHkZDa1ro7xbdB7>

図 2-7 第三回ゲームアーカイブ推進連絡協議会カンファレンスフライヤー

第2章 実施内容

2.1.2 相談窓口の設置

ゲームアーカイブ推進連絡協議会を窓口として令和7（2025）年1月27日にゲーム分野の相談窓口の設置を行った。窓口は、同協議会のホームページ上に設置し、また、下図のとおり、窓口設置に併せてホームページの全刷新を行った。

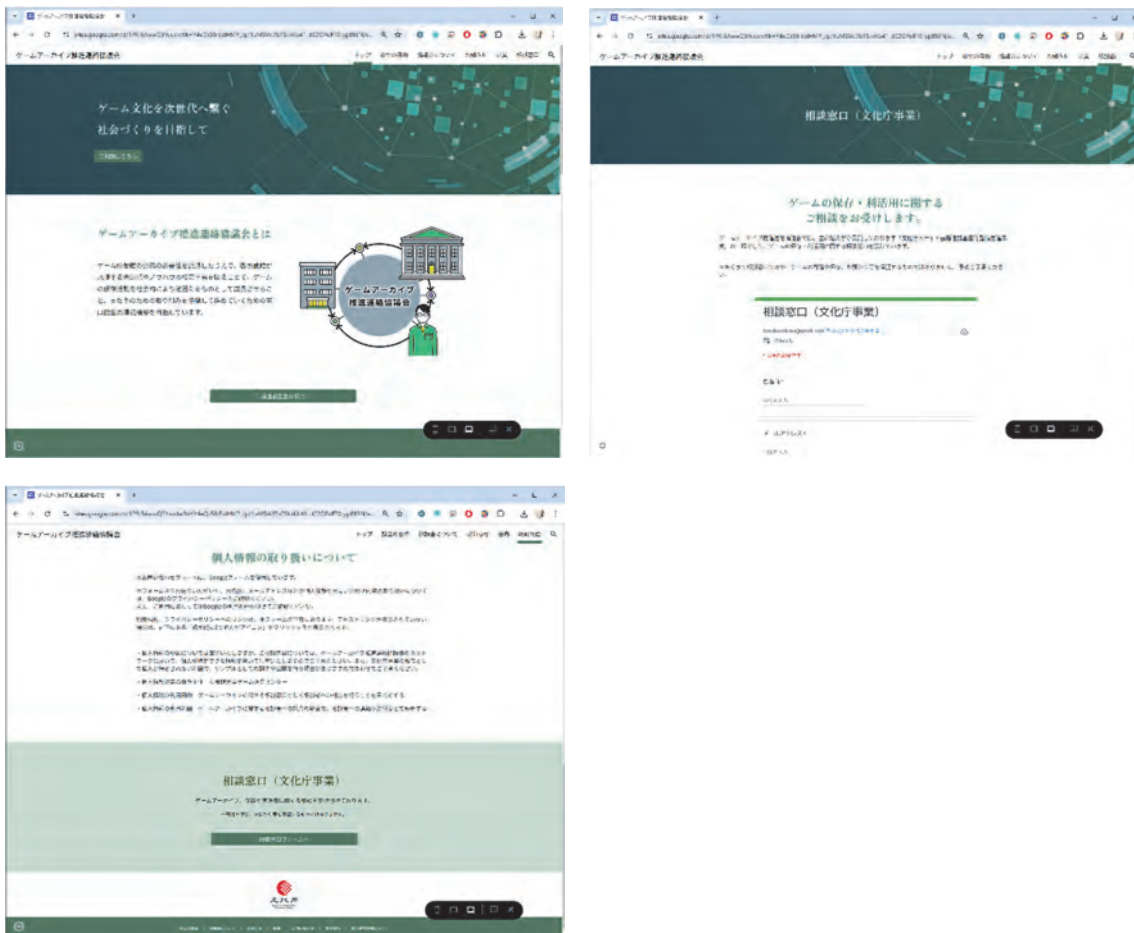


図 2-8 ゲームアーカイブ推進連絡協議会 公式ホームページ（新）

相談対応は図 2-9 で示したチャートの流れで対応し、万が一トラブルが発生した際にも迅速かつ円滑な対応が可能な体制を担保する。

第2章 実施内容

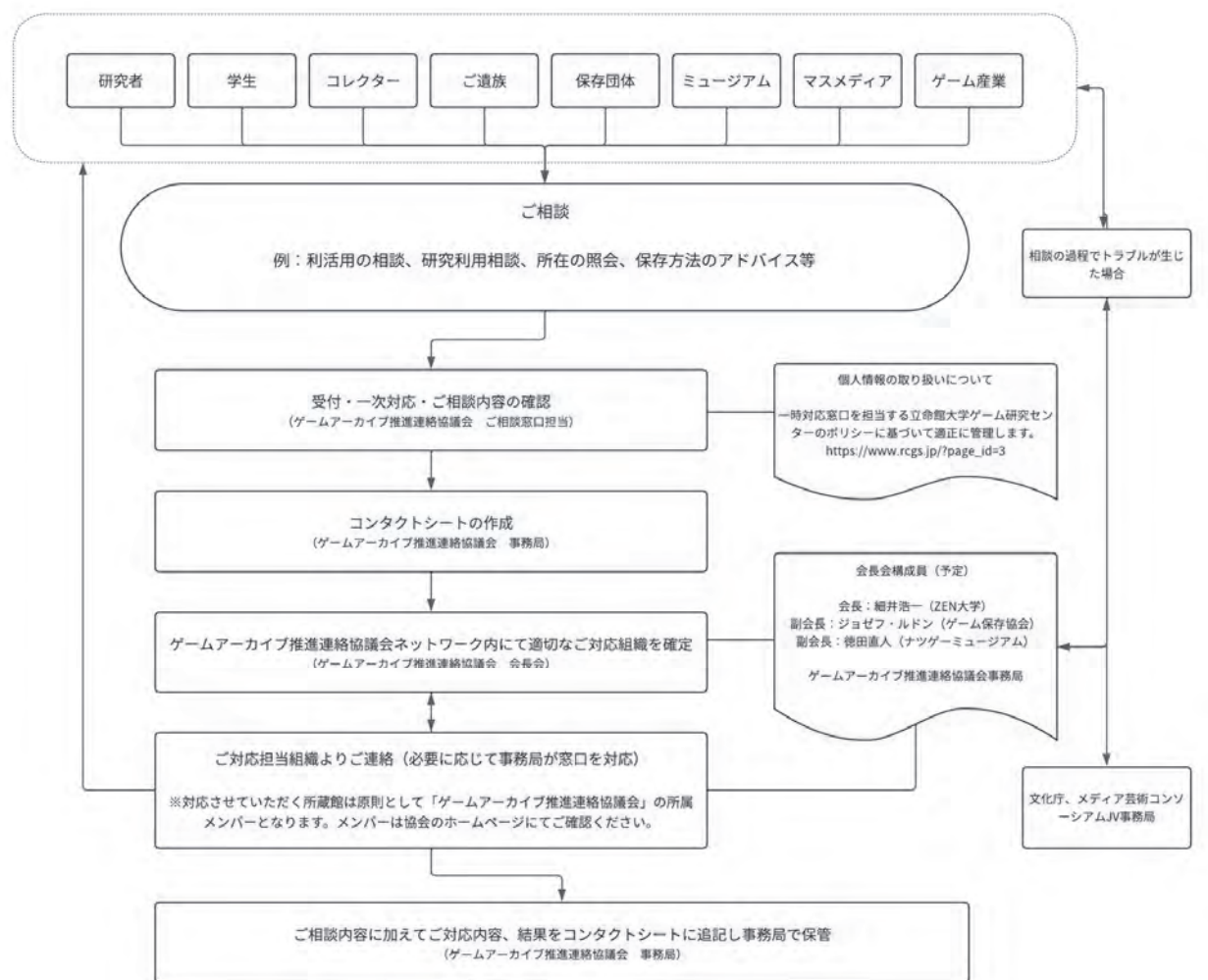


図 2-9 相談窓口対応フローチャート

加えて相談窓口設置に伴い、相談内容の記録と共有のための「コンタクトシート」を作成した。図 2-10～図 2-12 がその内容となる。ゲーム分野への相談が発生した場合、ゲームアーカイブ推進連絡協議会事務局が第一次受付としてコンタクトシートにプロフィールの記載を行う。続いて第二次受付で具体的な相談内容のヒアリング等を実施して記載する。その後協議会の会長会の審議にて対応する所蔵館を定め、相談結果を記載し保管する。万が一のトラブル発生時には、会長会に加え、文化庁、メディア芸術コンソーシアムJV事務局を交えて対応する。

第2章 実施内容

ゲームアーカイブ推進連絡協議会相談窓口

コンタクトシート 番号 _____

■お問合せの方のプロフィールについて

お名前 (団体の場合はご担当者) _____

お立場 (個人収集家、団体、企業、ご家族など)

ご年齢 (年代)

団体 (自治体や出版社を含む) の場合は、団体名

お住まいの地域

ご連絡できる電話番号 (電話での対応を希望される場合)

ご連絡できるメールアドレス

※プロフィールを除き、下記はゲームアーカイブ推進連絡協議会のネットワーク上で共有いたしますのでご了承ください (おおまかな地域と年代は共有いたします)。

※文化庁事業の報告として個人が特定されない範囲で、サンプルとしての調査や公開を行う場合がありますのであわせてご了承ください。

※相談受付から2週間～最大2ヶ月を要しますのでご了承ください

お問い合わせの内容に応じて (1)～(3) のいずれかでご返答ください

1) 資料をお探しのご相談 (収集、もしくは活用したい場合)

2) お持ちの資料に関するご相談

3) 上記に当てはまらないご相談

図 2-10 コンタクトシート (1 枚目)

第2章 実施内容

1) 資料をお探しの場合 資料名 _____ ご返答の期限 _____ おおよそで想定している目的や活用方法 (テレビ番組等で用いたい、博物館で集客に活用したい、地域のコミュニティスペースを作りたいなどの目的) _____ 資料に関するその他内容 _____ _____ _____ _____ 2) お持ちの資料の相談内容について 資料名 _____ 個人の場合、お持ちの資料の由来について、個人が収集して所有(コレクション)されているもの でしょうか。※由来がわからない場合は「不明」とお書きください。 _____ _____ 保存方法についてのご相談の場合、博物資料(アーカイブ)としての長期保存、あるいは図書資料 としての閲覧目的での管理など、想定している保存・管理方法など _____ _____ 資料に関する相談内容 _____ _____ _____ _____

図 2-11 コンタクトシート (2 枚目)

第2章 実施内容

3)上記に当てはまらないご相談(その他のご相談)

相談内容 _____

—

以下事務局記入欄(記入しないでください)

対応責任者 _____

対応機関 _____

図 2-12 コンタクトシート (3 枚目)

2.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査

本事業では、ゲーム所蔵館の連携を行っていくとともに、構築しつつあるゲームアーカイブを、実際にどのような形で効果的な利活用を目指せるのかを調査・検討するための各種施策を実施した。ゲームアーカイブの利活用の仕方は様々だが、例えば博物館・美術館などでの展示では現時点で既に、過去のゲーム資料が活用されている。今年度は、ゲーム資料の利活用のために必要な保存形態について、特に動態保存に関する調査を重点的に行った。また、調査事業として、どこの所蔵館にどの資料がどれだけあるのかを確認するゲーム資料の目録の相互紐付けと、その紐付けを行った目録データに基づいたアーカイブ状況の可視化を、継続的に実施している。これは本事業の基幹となる施策の一部であり、作業手順の再検討などを行いつつより効率的・持続的な方法論の構築を目指し、目録の紐付けを実施した。下記に実施内容の詳細を記す。

2.2.1 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け

平成 27 年度「ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業」より本事業において、各ゲーム所蔵館のうち、目録の提供について協力が得られた機関について、その目録と文化庁メディア芸術データベース（以下、MADB）に登録されるゲームの頒布パッケージとの紐付け作業を実施してきた。

対象となるものは、MADB に登録されている日本で発売・流通したゲームである。国立国会図書館、ストロング遊戯博物館、明治大学、ライプツィヒ大学旧所蔵分の 4 館の所蔵品、並びに立命館大学ゲーム研究センターの所蔵品となる。また、OCLC（Online Computer Library Center）が運営する共同目録サービス「WorldCat」に登録されているゲームについても 3,266 作品、9,785 件の紐付けを実施している。

今年度までの作業状況は下記の表 2-1 のとおりである。

表 2-1：令和 6 年度までの紐付け作業実施状況（家庭用ゲームソフト）

所蔵機関	令和 5 年度までの 入力実施数
立命館大学	10,078
（ライプツィヒ大学旧所蔵分）	4,393
明治大学	2,977
ストロング遊戯博物館	6,403
国立国会図書館	4,931
合計	28,782

今年度も、構築したデータを有用なものとして維持していくため、立命館大学の所蔵内容について更新を行った。

具体的には下記 1 点を実施した。

(1) 立命館大学所蔵品の登録作業

立命館ゲーム研究センター及び、国立国会図書館など毎年アーカイブが更新されている所蔵館について、追加でアーカイブ化された更新差分について、紐付け登録を実施し、286 件を新規に登録した。

これにより、現在、立命館大学には、10,078 件について登録が行われている。なお、この登録内容の詳細については、RCGS Collection (<https://collection.rcgs.jp>) として公開しているもののうち「パッケージ」の内容に相当している。

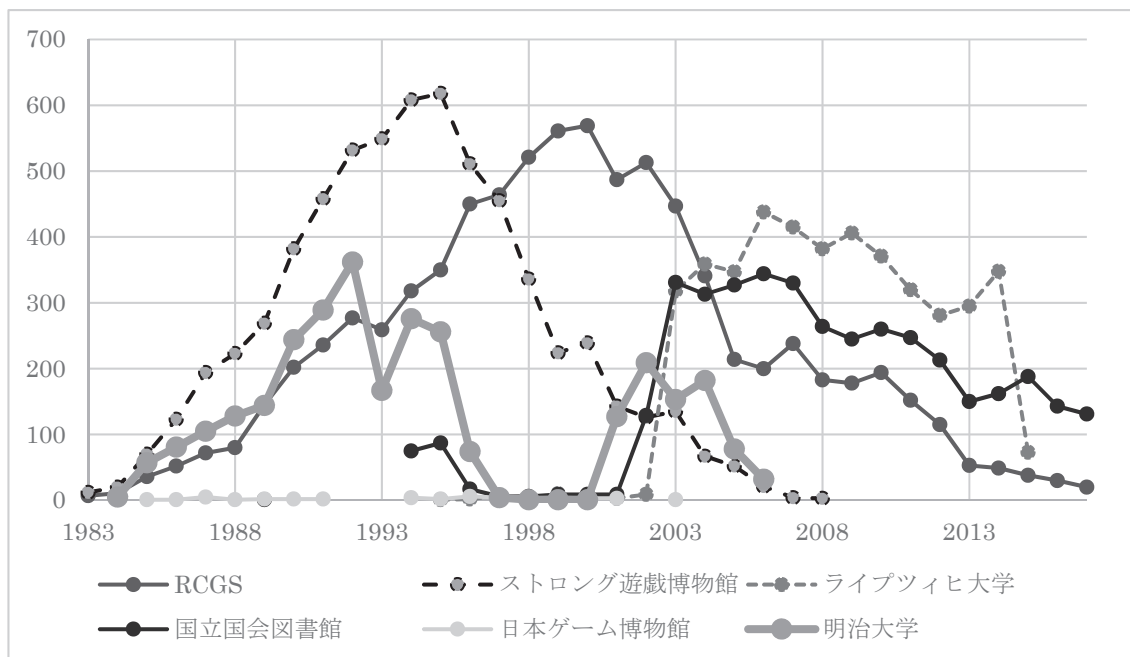
2.2.2 アーカイブ重点対象の明確化

前項において、紐付けされたデータを基に、ゲームソフトのアーカイブの進捗状況を可視化する。

ここではアーカイブ重点対象マップとして、所蔵状況を一覧可能なプラットフォームごと・年代ごとの概観が確認できる表を作成した。これは前述の「2.2.1 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付けデータ」と、紐付け作業を実施してきた 5 所蔵館（立命館大学ゲーム研究センター、明治大学、国立国会図書館、ライプツィヒ大学旧所蔵分、ストロング遊戯博物館）がそれぞれどのようなゲームソフトを収蔵しているか、またどのような種類のタイトルについて所蔵がなされていないかを明示したものである。

2.2.2.1 所蔵館ごとの収蔵状況

まず各所蔵館がどのような年代のゲームソフトの収集を行っているかについて、確認する。下図は、それぞれの所蔵館が所有しているゲームソフトがどのような年代のものに集中しているのかを示すものである²。



² 2018 年度以後については、MADB の仕様変更を受け全体に占める割合の表示については、2017 年度までの発売作品についてのみとなっている。収蔵割合についてのデータも同様である。

第2章 実施内容

図 2-10 所蔵館ごとのゲームソフト所蔵傾向（年代別）

2000 年以降の家庭用ゲームソフトは、国立国会図書館とライプツィヒ大学旧所蔵分において所蔵されている割合が高く、立命館大学は、1990 年代後半をピークとしており、ストロング遊戯博物館と明治大学は 1990 年代前半をピークとしている状況が分かる。

2.2.2.2 年代別の収蔵状況

次に年代別の収蔵状況をまとめた。家庭用ゲームソフト³について、どの程度の割合で収蔵が進められているかを示すデータである。

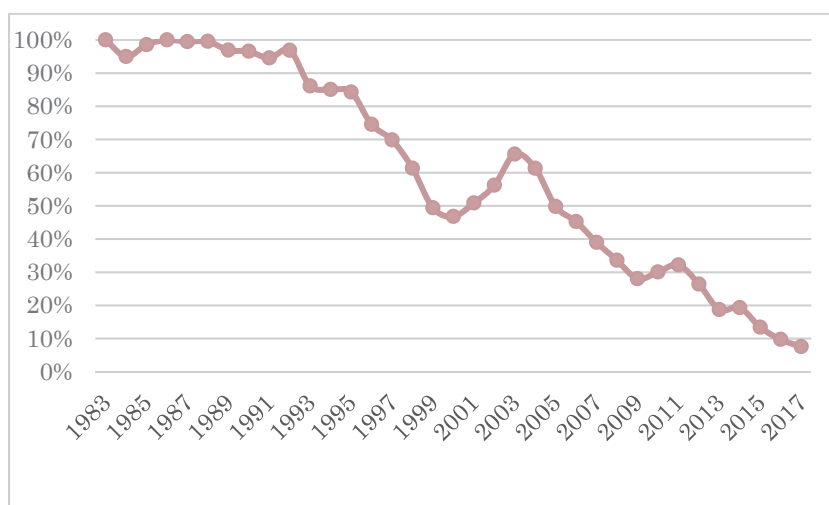


図 2-11 家庭用ゲームソフト収蔵割合（年代別）

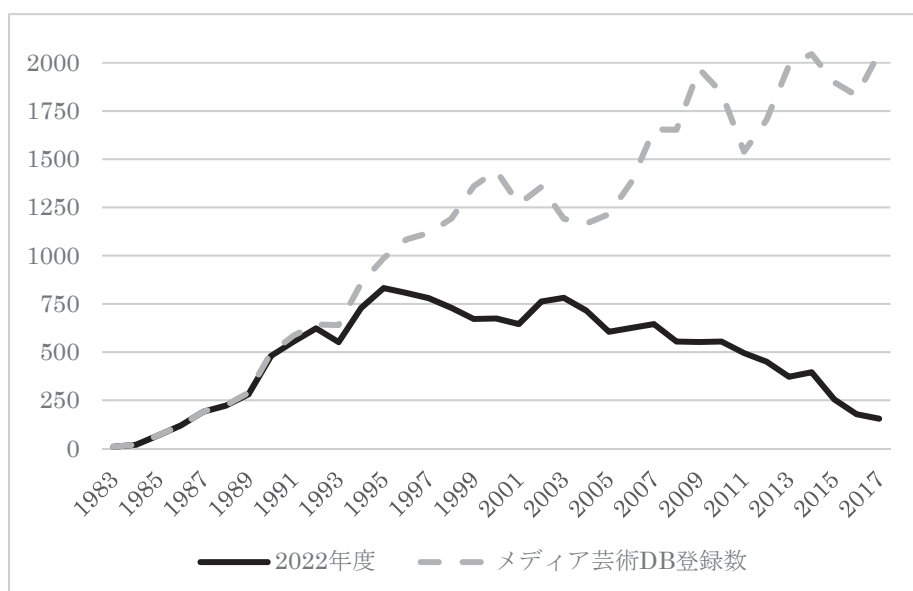


図 2-12 家庭用ゲームソフト収蔵数（年代別）

³ PC ゲームソフト、アーケードゲームについては現時点では収蔵数が少ないため、今年度時点では扱っていない。

第2章 実施内容

図 2-11 は、各年に発売された家庭用ゲームソフトがどの程度の割合で収蔵を進められているかを示すグラフである。割合はメディア芸術データベース（以下、MADB）収蔵数を 100%とし、「収蔵タイトル数÷MADB 登録数」として算出している。

そして、図 2-12 は家庭用ゲームソフトの所蔵の絶対数である。灰色の点線部分が判明している各年におけるゲームタイトルの総数（MADB に登録されている本数）であり、黒色の部分は実際に収蔵されているゲームソフトのタイトル数である。

2.2.2.3 プラットフォーム別の収蔵状況

次にプラットフォーム別の収蔵状況をまとめる。

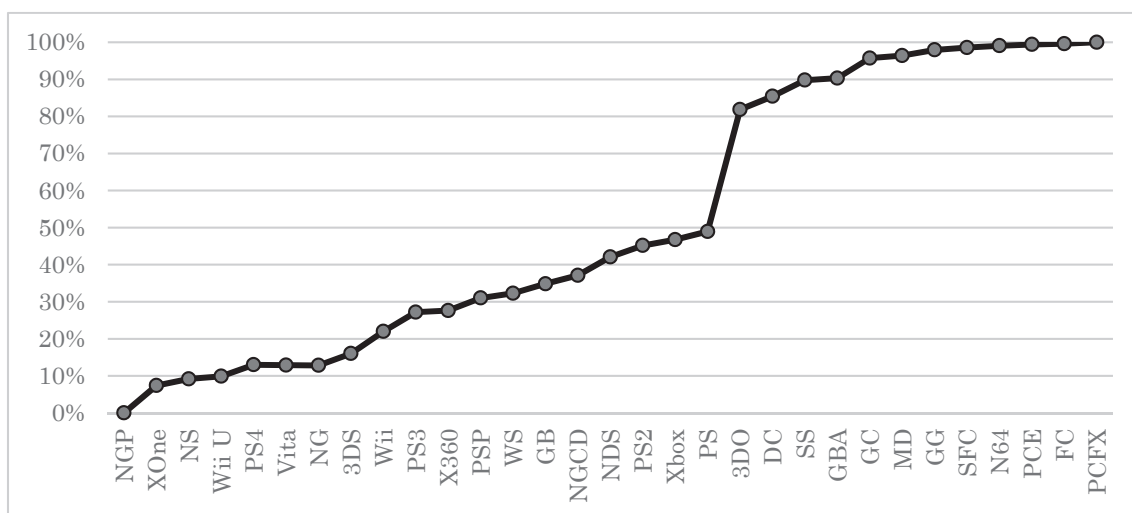


図 2-13 家庭用ゲームソフト収蔵割合（プラットフォーム別）

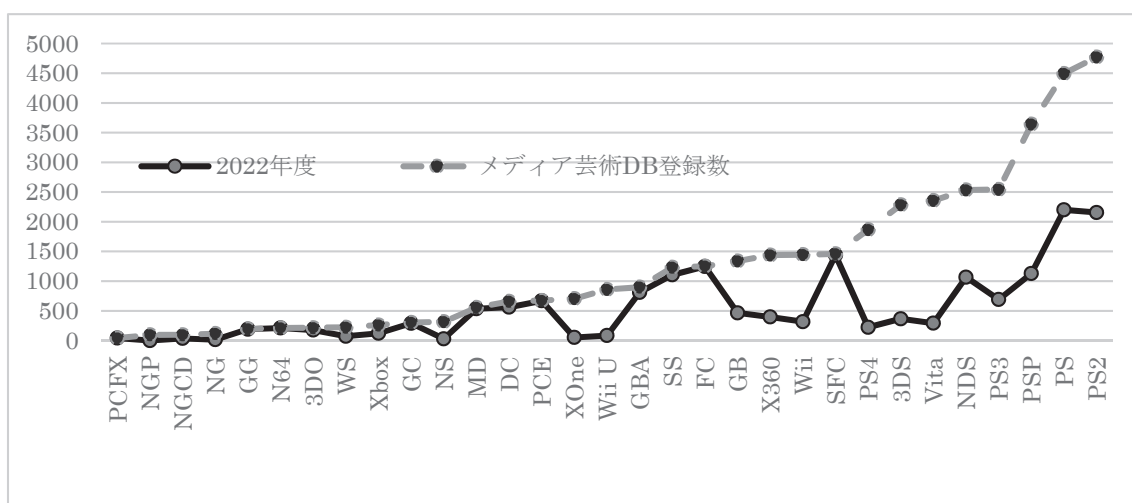


図 2-14 家庭用ゲームソフト収蔵数（プラットフォーム別）

第2章 実施内容

項目名はプラットフォーム名の略称で表記しており⁴、年代別データと同じく、図 2-13 は、各年に発売された家庭用ゲームソフトがどの程度の割合で収蔵が進んでいるかを示すデータである。割合は MADB 収蔵数を 100%とし、「収蔵タイトル数÷MADB 登録数」として算出している。

図 2-14 は所蔵の絶対数を示したデータである。灰色の点線部が判明している各プラットフォームにおけるゲームタイトルの総数（MADB に登録されている本数）であり、黒色の部分は実際に収蔵されているゲームソフトのタイトル数である。

2.2.2.4 今年度の収蔵傾向の変化

近年の収蔵傾向としては（特に立命館大学の収蔵傾向）についていえば、現在の主要な家庭用プラットフォームである **Nintendo Switch** の収蔵数がやや増加している。また、寄贈等の申し出が増えていることもあり、古い **Windows** や **Mac OS** のゲームの収蔵も増えてきている。とはいえ、いずれの収蔵機関も、収蔵庫のスペース等の制約に悩まされており、大規模な寄贈等を受け入れにくいといった状況が見られる。また、国内中古販売店等のゲームパッケージの国外流出が進むことで、流通数が少ないタイトルに関しては希少度が高まると予想される。

⁴ ゲームプラットフォームの略称は下記のとおりである（50 音順）。

[3DO] 3DO、[3DS] Nintendo3DS、[AC] アーケードゲーム、[DC] ドリームキャスト、[DS] NintendoDS、[FC] ファミリーコンピュータ、[GB] ゲームボーイ、[GBA] ゲームボーイアドバンス、[GC] ニンテンドーゲームキューブ、[GG] ゲームギア、[MD] メガドライブ、[N64] Nintendo64、[NG] ネオジオ、[NGCD] ネオジオ CD、[NGP] ネオジオポケット、[NS] ニンテンドーSwitch、[PCE] PC エンジン、[PCFX] PC-FX、[PS] プレイステーション、[PS2] プレイステーション 2、[PS3] プレイステーション 3、[PS4] プレイステーション 4、[PSP] プレイステーション・ポータブル、[PSVita] プレイステーション Vita、[SFC] スーパーファミコン、[SS] セガサターン、[Wii] Wii、[WiiU] Wii U、[WS] ワンダースワン、[X360] Xbox 360、[Xbox] Xbox、[XOne] Xbox One

第2章 実施内容

発売年	FC	PCE	MD	GB	SFC	GG	NG	SS	3DO	NGCD	PS	PCFX	N64	NGP	DC	WS
1983	100%															
1984	95%															
1985	99%															
1986	100%															
1987	99%	100%														
1988	99%	100%	100%													
1989	100%	100%	100%	64%												
1990	100%	99%	98%	87%	100%	100%										
1991	99%	99%	100%	96%	100%	100%	4%									
1992	100%	100%	99%	94%	100%	96%	8%									
1993	100%	99%	93%	6%	100%	100%	57%									
1994	100%	100%	95%	25%	99%	93%	33%	100%	86%	32%	72%					
1995		100%	91%	36%	99%	100%	13%	97%	78%	41%	66%					
1996		87%	100%	18%	96%	100%		94%	82%	33%	58%	100%	100%			
1997		100%		12%	100%			89%		50%	59%	100%	100%			
1998		100%		17%	80%		17%	85%		25%	56%	100%	98%	0%	100%	
1999		100%		6%	72%			69%		50%	52%		100%	0%	94%	24%
2000				13%	100%			75%			41%		100%	0%	93%	25%
2001				11%							40%		86%	0%	90%	35%
2002							50%				31%				72%	63%
2003											43%				61%	36%
2004											23%				61%	50%
2005															100%	
2006															67%	
2007															100%	
計	99%	99%	96%	35%	99%	98%	13%	90%	82%	37%	49%	100%	99%	0%	85%	32%

図 2-15 ゲームアーカイブ重点対象全体マップ⁵

⁵ < 凡例 >

第2章 実施内容

発売年	PS2	GC	GBA	Xbox	NDS	PSP	X360	PS3	Wii	Vita	3DS	Wii U	XOne	PS4	NS	計
1983																100%
1984																95%
1985																99%
1986																100%
1987																99%
1988																100%
1989																97%
1990																97%
1991																95%
1992																97%
1993																86%
1994																85%
1995																84%
1996																75%
1997																70%
1998																61%
1999																49%
2000	68%															47%
2001	49%	91%	93%													51%
2002	54%	99%	95%	41%												56%
2003	62%	94%	92%	51%												66%
2004	53%	96%	93%	38%	79%	78%										61%
2005	38%	94%	88%	59%	58%	60%	14%									49%
2006	35%	100%	59%	100%	60%	57%	33%	50%	19%							46%
2007	38%			100%	53%	49%	29%	36%	20%							40%
2008	30%				44%	45%	23%	32%	20%							33%
2009	32%				31%	32%	21%	33%	21%							28%
2010	34%				28%	26%	29%	42%	27%							29%
2011	17%				34%	28%	36%	34%	29%	35%	31%					31%

薄いグレーに黒字 収蔵率 80%～50.1%
濃いグレーに白字 収蔵率 50%～5.1%

白に黒字 収蔵率 100%～80.1%
黒に白字 収蔵率 5%未満

第2章 実施内容

2012					28%	23%	38%	30%	20%	18%	22%	33%				25%
2013	100%					18%	25%	24%	25%	19%	13%	13%				18%
2014						22%	24%	22%	100%	21%	18%	11%	20%	17%		19%
2015						7%	23%	16%	100%	10%	15%	11%	10%	16%		13%
2016								13%		6%	10%	5%	5%	13%		9%
2017								6%		5%	11%	4%	3%	11%	9%	8%
計	45%	96%	90%	47%	41%	31%	28%	27%	22%	12%	17%	10%	7%	13%	8%	43%

図 2-16 ゲーム・アーカイブ重点対象全体マップ⁶

2.2.3 ネットワークゲームのアーカイブのための調査準備

ネットワークを用いたゲームのアーカイブを推進するためには産業界との連携が必須となる。ネットワークを用いたゲームは増加傾向にあると同時にサービス終了という課題もあり、喫緊の対応が必要になると思われる。

今年度は、マンガ分野、アニメ分野で行われているヒアリングシートを参考に、産業界および開発関係者を中心に事前ヒアリングを繰り返し、ゲーム分野に特化した調査シートの作成を行った。以後、これらのシートを用いて調査を行い、課題の明確化すると同時に解決に向けての施策を進めていく。ヒアリングシートの項目は次の通りである。

⁶ <凡例>

薄いグレーに黒字 収蔵率 80%～50.1%
濃いグレーに白字 収蔵率 50%～5.1%

白に黒字 収蔵率 100%～80.1%
黒に白字 収蔵率 5%未満

第2章 実施内容

問1 オンラインゲームに関する中間生成物（以下、開発関連資料）を保管されていますか？
（「はい」の場合は「問2」へ、「いいえ」の場合は「問13」へ）

問2 開発関連資料をどれくらいの量、保管されていますか？

問3 オンラインゲームの開発関連資料をどのような場所・環境で保管されていますか？

問4 デジタルデータはどのように取り扱っていますか？

問5 保管している開発関連資料は、どのような目的で、どのような頻度で使用していますか？

問6 開発関連資料を保管するための専用の部署もしくはスタッフはいますか？

問7 保管している資料に関して、保険やセキュリティ対策、災害対策などは行っていますか？また保管期限が定められていますか？

問8 開発関連資料の保管する上で、工夫していること、気をつけていることはありますか？

問9 開発関連資料に関して、残すもの／残さないものをどのように判断していますか？

問10 社内で開発関連資料を残すことに対して議題になることはありますか？

問11 開発関連資料の保管に関して、他の企業や社外の開発者と相談することはありますか？また、保管した資料を研究者等に限定して公開する可能性などがありますか？

問12 開発関連資料の保管に関して、課題や問題点、心配事などがありますか？（長期保存による劣化など）

問13 問1で「いいえ」と答えられた場合にお聞きします。開発資料の保存にどのような課題がありますか？また、状況が変化する可能性はありますか？

【共通質問】

問14 今後、開発関連資料について、何をどのようにどこで保存したい、など展望はありますか？

問15 何を残せば過去のバージョン（もしくはサービス終了タイトル）を「再現」することが可能と考えますか？

第2章 実施内容

問 16 開発関連資料の保管に関して、どのような行政からのサポートや支援があるとよいとお考えですか？

問 17 その他ご意見がございましたら、記入ください

2.3 ゲームアーカイブ利活用調査

調査の背景：

ゲームの所蔵館の連携を行っていくとともに、ゲームアーカイブの効果的な利活用を実際にどのような形で目指していけるのかを検討するための基礎的調査として、ゲームの動態保存に関する調査という、より消失の可能性が高い分野の調査を中心に行う。

調査の設計と方法：

ゲームの所蔵館の連携及びゲームアーカイブの利活用について検討するためには、まずゲーム機がどこで保守されているかを調査する必要がある。そのため今年度は、ゲーム機の保守を中心に調査を行う計画とした。ゲーム機の保守に関しては、個人や団体を含めコレクターが行っている場合が多く、その所蔵数はかなり多い。その中でも、保守だけでなく利活用も行っている方々を調査対象とした。

以上を踏まえて、今年度は（1）未リスト情報のオープンデータ化のための諸施策、（2）ゲームアーカイブ利活用推進のためのアウトリーチの2点を集中的に行った。なお後者では、ゲーム企業へのヒアリング調査とその公開、文化庁メディア芸術連携基盤等整備推進事業成果発表展「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」への知見提供の2点を実施した。

2.3.1 未リスト情報のオープンデータ化のための諸施策

過年度まではメディア芸術データベース（以下、MADB）の登録情報拡充を目標としたデータ作成やメタデータのマッピングを行ってきたが、MADBのスキーマに、ゲーム分野のデータを登録するためには課題が存在するため、中長期的な視座が必要と分かった。そのため、登録情報の充実化について今年度は、本事業で行った調査結果の中からリスト化されていない資料の情報公開を進めた。実施に当たってはMADBへの掲載を将来的な目標としつつ、ゲームアーカイブ推進連絡協議会ホームページ等でのリスト公開など、オープンデータのための施策を進め、情報公開速度の加速を並行して検討する。

今年度は過年度から引き続き、一般社団法人日本インディペンデント・ゲーム協会との連携強化を進め、同団体が実施するBitSummitの出展作品情報の取得と整理を進めた。BitSummitは2013年以降毎年京都で開催されているが、その出典作品情報に関しては、2018年以前のものが公式サイトから削除されており、詳細の確認が困難な状態となっている。

そこで本事業では、インターネットアーカイブのサービスを用いて、過去の公開情報の取得と整理により、過年度に実施されたBitSummit出展作品全データのリストを作成した。これらのデータに関しては、オープンデータのための施策を進め、将来的にはMADBへの登録も働きかけていく。

なお、本事業で取得したデータは汎用性を鑑みjson形式で記述し共有を行う。将来的には先述したようにMADBへの掲載に加え、Wikidataへの登録も想定している。

BitSummit出展作品各タイトルのデータ記述の一例を下記に示す。

{

```
"Title": "モンスターガーデン",  
"Data": "BitSummit 2019",  
"URL": "https://bitsummit.org/game/monster-garden/",  
"Developer": "ザック・ウッド",  
"Platform": "PC, Mac, PC - Steam, PC - Not Steam",  
"Release": "2018-02-08",  
"Attribute1": "Adventure",  
"Attribute2": "RPG",  
"Attribute3": "Interactive Fiction",  
"Attribute4": "Puzzle",  
"Attribute5": "Other",  
},
```

2.3.2 ゲームアーカイブ利活用推進のためのアウトリーチ

1) ゲーム開発関連資料の保存・活用について

ゲームアーカイブ利活用推進のためのアウトリーチの一環として、株式会社タイトーに「ゲーム開発関連資料活用状況」のヒアリング調査を実施した。

ヒアリング調査日：2025年1月27日（月）11時～12時10分

応対者：外山雄一氏（EB開発2部開発課）・藤渡尊浩氏（EB開発3部社内開発課）・熊島真理氏（法務知財部）

調査実施者：小出治都子（大阪樟蔭女子大学）・尾鼻崇（独立行政法人国立美術館）

Q：SIGGRAPH ASIA 2024 で展示されていた御社資料に関して、社内ではどのように保存や管理されていますか。また、保存方法について御教示ください。

外山氏：

SIGGRAPH ASIA 2024 では当社が保存している「ドライアス」のゲーム基板と仕様書の現物を展示した他、講演のスライドの一部を使ってタイトーの開発資料保存事例をポスターとして掲示しました。株式会社スクウェア・エニックスの三宅陽一郎氏にお誘いいただき、セガ様、カプコン様らと共に SIGGRAPH ASIA 2024 に参加しましたが、記事などに取り上げられて各社でのゲーム開発資料の保存について色々な人に知ってもらえたことが良かったと思います。

当社が持っている基板と仕様書に関しては、その多くが専用の部屋に段ボールに入れて保存しています。その中でも、頻繁に使用する資料については本社で保存しています。本社で保存する場合は、バインダーのまま開発部門等、部署内のキャビネットで保存しています。

藤渡氏：専用の部屋に保存されている仕様書は段ボールに積まれて、6 畳から 8 畳のスペースに保管

第2章 実施内容

されています。また、基板については、7列の棚を三つ並べて保管しています。

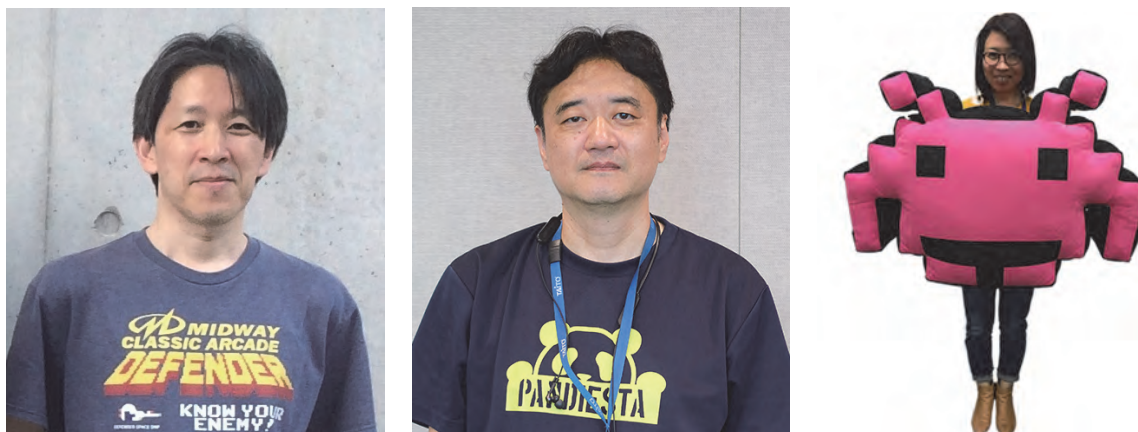


図 2-17 応対者による資料保存に関する説明

Q：御社資料のアーカイブ状況について御教示ください。

外山氏： 資料は本社や神奈川の保存場所を含め、4 拠点で分散して保存しています。企画書や基板は藤渡さんが管理していますが、頻繁に使用するものに関しては藤渡さんと私で管理しています。保存場所での特別な温度湿度管理は特に行っていませんが、直射日光が当たるような劣悪な環境ではありません。基板の修理に関しては、社内にサービス部があり、そこで大概の修理が可能です。

藤渡氏：

ポスターやカタログについては広報部門などが管理しています。今後は、開発部門が保有しているものも広報部門に保存を任せようかという話も出ています。

藤渡氏：企画書は 150 箱ほど保存しています。基板については、タイトーのもの、及び他社制作でタイトーが販売したものを合わせると、300 枚ほどあります。ほかに、他社の基板が 400 枚、雑多な基板が 100 から 200 枚ほど、まだカウントしていない基板も 300 から 400 枚ほどあります。保存のための専用の予算は組まれておらず、また、作業も通常業務の合間に行っています。そのため、基板の整理はまだ終わっていません。まずはタイトーの基板を優先して整理していますが、ハーネスが異なっていることもあるので、全ての基板の起動を確認できているわけではありません。復刻版を制作する際に使用した基板に関しては起動を確認しています。

Q：アーカイブ状況に関して、社内調整など課題等はございますか。

外山氏：アーカイブ専門の部署があるわけではないため、資料の種類によって別々の部署が管理しています。どこに何の資料があるかが分かるように、お互いに情報共有し部署同士でつながれるようにしています。

第2章 実施内容

Q：御社資料を使用したイベント等、今後の御予定はございますか。

熊島氏：現在は資料を用いたイベント等の予定はありません。しかし、資料提供の依頼がありましたら、社内で議論し、できるだけ協力できるようにしたいと考えています。

第2章 実施内容

2) 「のこす!いかす!!マンガ・アニメ・ゲーム展」への知見提供

本年度に開催された「のこす!いかす!!マンガ・アニメ・ゲーム展」におけるゲーム分野の展示に対して、本事業で過年度及び今年度を実施してきた知見を提供した。

本事業が同展示に協力を行ったのは、人的ネットワークの紹介、アーケードゲーム修理に必要なフロー図のための情報提供の二点である。まず人的ネットワークの紹介として、本事業の所蔵館ネットワークの一員である日本ゲーム博物館の半澤氏を紹介し、半澤氏より日本ゲーム博物館における保存過程についての情報提供をいただいた。その内容が、同展で用いられたパネル(図2-18)となっている。

これらの保存や修理、利活用のためのノウハウは、今後、継続的にマニュアル化を進められれば円滑なアウトリーチが可能となる。

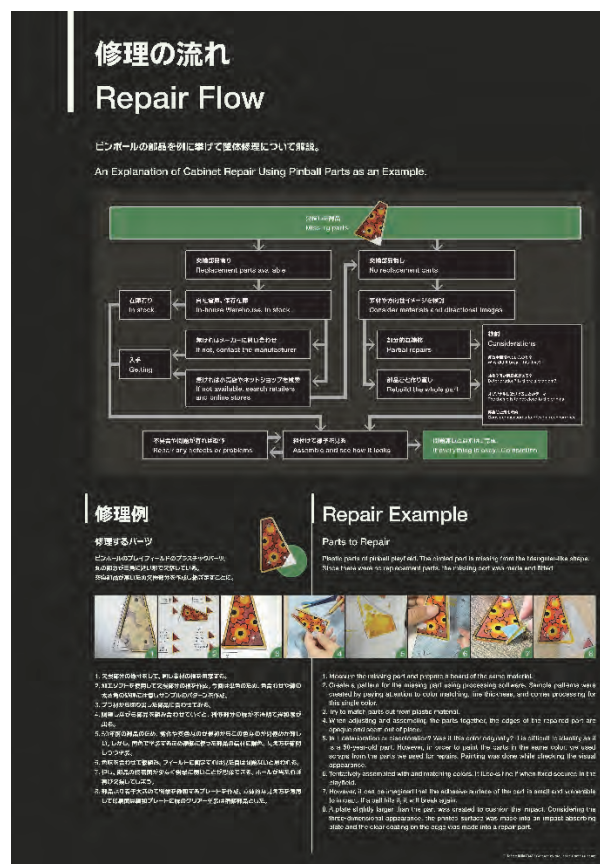


図2-18 「のこす!いかす!!マンガ・アニメ・ゲーム展」

3) アーケードゲーム関連の保存・修理に関するヒアリング調査

ヒアリング調査日: 2025年2月1日(土) 15時~16時30分

応対者: 袴田直樹氏(有限会社センテック)

オブザーバー: 半澤雄一氏(日本ゲーム博物館)

調査実施者: 小出治都子(大阪樟蔭女子大学)・尾鼻崇(独立行政法人国立美術館)

第2章 実施内容

Q：有限会社センテックの業務内容について御教示ください。

A：センテックは1999年4月に設立した会社です。業務としては、ゲームセンターのコンサルタントや出向修理、販売、小型ゲーム機やカプセル自販機の配送や設置などを行っていましたが、現在はハーネス制作、日本ゲーム博物館への出向業務、トラックでの配送の三つを行っています。また、以前は従業員がいましたが、現在は1人で7坪ほどの作業スペースで作業を行っています。

Q：ハーネスの制作に関して御教示ください。

A：ハーネスとは電線のパーツのことを指します。ゲーム基板と筐体をつなぐものであり、ゲーム機の基本パーツでもあります。1986年頃にJAMMA規格ができるまでのゲームだとゲーム基板ごとに規格が違います。そのため、そのゲームに合わせたハーネスの制作が必要となります。

JAMMA規格ができて以降は、その規格に合わせれば、筐体を取りあえず動かすことは可能になります。

中学生の頃からアーケードゲームで遊び、その後もずっとアーケードゲームに関連する仕事に就いていた中で、ハーネス制作は独学で学びました。2011年までは依頼されたら制作していましたが、2013年以降はインターネットオークションにスタンダードなハーネスを出品したり、お客さんの要望に合わせたハーネスを制作していたりしています。2016年以降は通販サイトやゲームショップ等で、年間400本以上販売しています。また、現在は自社製のオリジナルパーツを使ったハーネスも制作して販売しています。海外からも通販サイトを通して依頼がくることがあります。値段はハーネスにもよりますが、大体3,000円です。

ハーネスの制作は簡単なものなら15分ほどでできますが、配線が不揃い[ふぞろ]いで、曲がっていると断線につながるため、長さが揃っている、ハンダ付けがきれいであるなど、見た目のきれいさを目指して制作しています。

Q：日本ゲーム博物館との出会いについて御教示ください。

A：館長の辻さんが活動していることはSNSを通して以前から知っていました。ハーネスも何度か購入してもらっていたので、名刺交換もして顔見知りでした。2018年に六本木ヒルズで開催された「PLAY！スペースインベーダー展」でテーブル筐体の製作をお手伝いしたことをきっかけに日本ゲーム博物館に出向することになりました。

Q：現在、日本ゲーム博物館でどのような業務を請け負っているかを御教示ください。

A：日本ゲーム博物館が所蔵しているゲーム機のメンテナンスやエージング、修理、改造を担当して

第2章 実施内容

います。ハーネスの制作もしています。また、イベント時の設置なども行っています。

半澤氏：日本ゲーム博物館では筐体を稼働し、動作がおかしかったり異音が鳴ったりする際は動画や写真を撮ってスタッフで共有します。その動画等を見て、現状を確認した上でどのように修理するか方向性を決めていきます。その工程の中で、修理部品によっては袴田さんが修理する場合もあれば、外部に発注した方が良い場合もありますので、そういった時の判断をお願いすることがあります。また、基板の修理などで外部をお願いする際も、袴田さんの方がご存知のことも多いので窓口になってもらったりしています。さらに、袴田さんはビデオゲームに関する知識や経験が豊富なため、修理部分やその方法について相談したり、セカンドオピニオンのような存在として関わってもらったりしています。

Q：国に期待することはございますか。

A：風営法の規制緩和はあっても良いかと思います。例えば、30年経[た]った筐体は特別に対象としないとかがあると展示やイベントで遊んでもらえる機会が増えるのではないかと思います。

また、国の方からゲームを文化財として周知してもらえると良いですね。

あとは、展示できる場所があると良いように思います。モノはあっても、それを運送し稼働させるためには人もお金も必要だと思いますので、そのようなときに助成金や支援金をもらえると嬉しいですね。

半澤氏：今後、修理に携わっていく人を増やすためには、人と触れ合う機会を増やす必要があると思います。国には、そういったイベントなどに助成金を出してもらえると嬉しいです。ゲームを修理する方法はインターネット上で見ることはできますが、修理したいと興味を持つためには、まずは実際にゲームで遊んでみるのが重要だと思います。まずはゲームを楽しみ、その構造に興味を持ってもらうようにすれば、ゲームの保存に興味を持ってくれる人が増えるのではないのでしょうか。

第3章 成果

3.1 成果

3.1.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動

本事業では、ゲームアーカイブという多面的を強くもつ対象を扱うために複数の施策を並行的に進めた。また、それに伴い、組織内の強化も図るなど、活動を進めるための地盤を固めた。これはゲームアーカイブの推進を進める上で重要な活動と位置付けられる。具体的には、ゲームアーカイブ推進連絡協議会への新規加入を募り、3団体が加入した。今年度はアーケードゲームの保存を専門とする所蔵館の参加が多く、その保存に関する環境の整備が進んだ。加えて、オーラル・ヒストリーやアーカイブ利活用のための展示など、専門性の高い団体も新規加入しており、多様化するゲーム保存に対応できる体制作りが進んだ。

また、今年度はゲームアーカイブ推進連絡協議会の活動を広く周知することを目的に、京都国際マンガミュージアムで開催中の「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」の関連イベントとしてカンファレンスを開催し、ゲームアーカイブの利活用の事例となる展覧会との連携を図ることで、本事業の調査結果のアウトリーチはもとより、組織化活動としても、分野内外の連携を強めることに成功した。

3.1.2 相談窓口の設置

ゲームアーカイブ推進連絡協議会に設置された相談窓口の運営体制及び対応状況は下記のとおりである。

ゲームアーカイブ推進連絡協議会

- ・会長 細井浩一（立命館大学名誉教授、ZEN 大学教授）
- ・副会長 ルドン・ジョゼフ（特定非営利活動法人ゲーム保存協会）
- ・副会長 徳田直人（ナツゲーミュージアム）
- ・相談窓口事務局 尾鼻 崇（立命館大学）
- ・相談窓口事務局 小出治都子（一般社団法人ゲーム展示協会）

令和6年度の相談、対応内容

相談件数

対応方法	件数
直接ヒアリング	1
電話・メール等相談	3
合計	4

対応状況内訳

相談解決 0件

継続協議 4 件

※窓口設置が令和 7 年 1 月 27 日であるため、解決には至っておらず、協議会内で検討を実施している。

相談内容抜粋

- ・アーケードゲーム筐体や基板の寄贈先について
- ・ゲームアーキビストのなりかたについて
- ・指定の属性を持つキャラクターが登場するゲームを知りたい

3.1.3 ゲームアーカイブのオープンデータ化のための諸施策

メディア芸術データベース（以下、MADB）や Wikidata のゲーム分野情報の拡充を中長期的な目標とし、インディペンデント・ゲーム協会との連携強化を深め、同団体が実施する BitSummit の出展作品全情報を収集し、json 形式のデータとした。

BitSummit は 2013 年以降毎年京都で開催されているが、2018 年以前のものに関しては公式ウェブサイトの更新に伴い確認が困難な状態となっている。本事業では、過去の公開情報の取得と整理により、過年度に実施された BitSummit 出展作品全データのリストを更新した。

本事業で作成したデータが、利活用が容易なオープンデータとして公開されれば今後の発展が期待でき、また MADB への掲載や Wikidata への登録を進められれば、今後の教育や研究にも活用可能となる。

3.1.4 ゲームアーカイブ利活用調査及びアウトリーチ

「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」の一つとして、アーカイブ事業が長年行われてきた。それに伴い、マンガ・アニメ・ゲームへ高い社会的関心が集まるとともに、近年、それらに関する〈アーカイブ〉（収集・保存・活用）も注目を集めつつある。

ゲーム分野においては、本事業で進めてきた動態保存に関する調査結果を展覧会等に提供し、アウトリーチの一環とするとともに、ゲームアーカイブ推進連絡協議会メンバーでもある日本ゲーム博物館の半澤雄一氏に、アーケードゲームの修理フローについて御教示頂き、展示パネル作成のための情報提供を行うに至った。

ゲームを保存する上で「動態保存」は必要不可欠だが、その知見や方法は確立されておらず、また専門性も高い領域である。保存団体が各自で行っているため、その実情も明らかになっていないため、博物館等専門領域が異なる組織では、知識やネットワークを持つ例は少ないと思われる。今後も、本事業で得られた知見を外部に提供し、社会に公開するとともに、その重要性和課題についても広く提示できたと考える。

3.2 今後の課題と展望

3.2.1 今年度の省察

過年度まではゲームアーカイブの多義性に鑑み、本事業ではその対象を広く捉え調査・連携を進めるために多角的な活動を進めてきたが、それらを整理し、要点を絞って実施した。本事業の調査に関しては効率化を図ると同時に、過年度までにフォローできなかった領域（例えばモバイルゲームやネットワークゲーム）等を含め、「何」を「どこ」まで「どのように」実施していくのかを再設計するための準備を進めつつ、所蔵館連携の強化を重視した。

具体的には、今年度は、1) ゲームアーカイブ推進連絡協議会の機能強化及びアウトリーチ、2) DB 充実化を目的とした組織化活動と未リスト化資料のオープンデータ化、構造化へのサポート業務、3) これまでのネットワークを活用したゲーム産業界との連携強化、4) ゲーム分野特有の課題と考えられる「動態保存」に関するゲームアーカイブ利活用調査を通じたアウトリーチ強化の4点を中心に調査を実施した。

これらの実施内容及び成果については、1) が「2.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動」及び「3.1.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動」、「3.1.2 相談窓口の設置」が対応している。2) に関しては、「2.3.1 未リスト情報のオープンデータ化のための諸施策」、「3.1.3 ゲームアーカイブのオープンデータ化のための諸施策」が、同様に3)、4) は「2.3.2 ゲームアーカイブ利活用推進のためのアウトリーチ」、「3.1.4 ゲームアーカイブ利活用調査及びアウトリーチ」が対応している。

過年度、そして今年度の本事業の成果によって、新たな連携団体の増加、所蔵館とのネットワーク強化、産業界との信頼関係の構築などを進め、一定の成果を得られた。他方で、今年度の重要な成果としてゲーム分野に係る相談窓口の設置と、「動態保存」に関する調査及びアウトリーチが挙げられ、双方ともに計画どおりに進んだ。

3.2.2 本事業の展望

本事業の展望として、多分野と比較したゲーム分野固有の課題の解決が課題として挙げられる。メディア芸術のアーカイブに関しては、先行事例が豊富かつ体制の構築が進んでいる他分野を参考に進めることが効率的である反面で、ゲームのメディアとしての動的性や産業界構造など、同列に挙げるのが困難な課題も散見される。

図3-1に示したものが現時点でのゲームアーカイブ全般に係る課題であり、赤字でその対策についても追記している。ただし、これら多くの課題は、本事業の五か年を経て全体的に着実に解決に向かっており、今後は更なる好転が期待できる。

加えて図3-2に示したように、ゲームアーカイブも中長期的な計画を描く必要性が生じている。過年度に引き続き、所蔵館連携やネットワーキングを密とすると同時に、ゲーム分野の特徴である巨大なゲーム筐体を収集・収蔵するためのシステムの構築やマニュアルの作成が課題となり、また次世代に向けて高度な専門性を有す人材育成も喫緊の課題と言える。

ゲーム分野固有の課題と、どのように向き合うか（現時点での状況と対策）

前提：ゲームはプレイするものである

- コンテンツ内容の理解に時間を要する→**知識を持つ人間の育成（ゲームソムリエ等）**
- プレイするためには動作する必要がある→**現在行われている動態保存の技術伝承**
- 機体（特にアーケードゲーム）が巨大で保管コストが高い→**可能な限りの空間確保**
- ゲームは、コンシューマ用、アーケード用、PC用、ネットワーク用など種類が豊富で、それぞれ保存方法が異なる→**専門機関を横断するコンソーシアムで連携強化**
- コレクションの海外流出の危険性が高い
→**開発者教育への利用など利活用による資料価値を高め国内保存を推進**
- 巨大な産業の上に成立していて、協力関係の構築のハードルが高い
→**信頼構築にむけた継続的な議論**
- ゲーム作品は「再利用」が前提なので企業が資産として管理する方針
→**保存の目的を明確化して両者の合意点を探る**
- 産業界、コレクター、研究者、公的機関の従事者それぞれの意向にズレがある
→**連携母体を使い分けて少しずつ融和していく**
- 何を保存すれば「ゲームを保存した」といえるのか、議論が不足している
→**有識者を中心とした議論の積み重ねで着地点を探る**

Positive Point（5年前と比較した状況の変化）

- 学術研究の蓄積を基盤に保存利活用を樹立することができる可能性が高い
- 産業界との連携状況は世代交代によって少しずつ良好になる可能性が高い

72

図 3-1 ゲーム固有の課題の整理

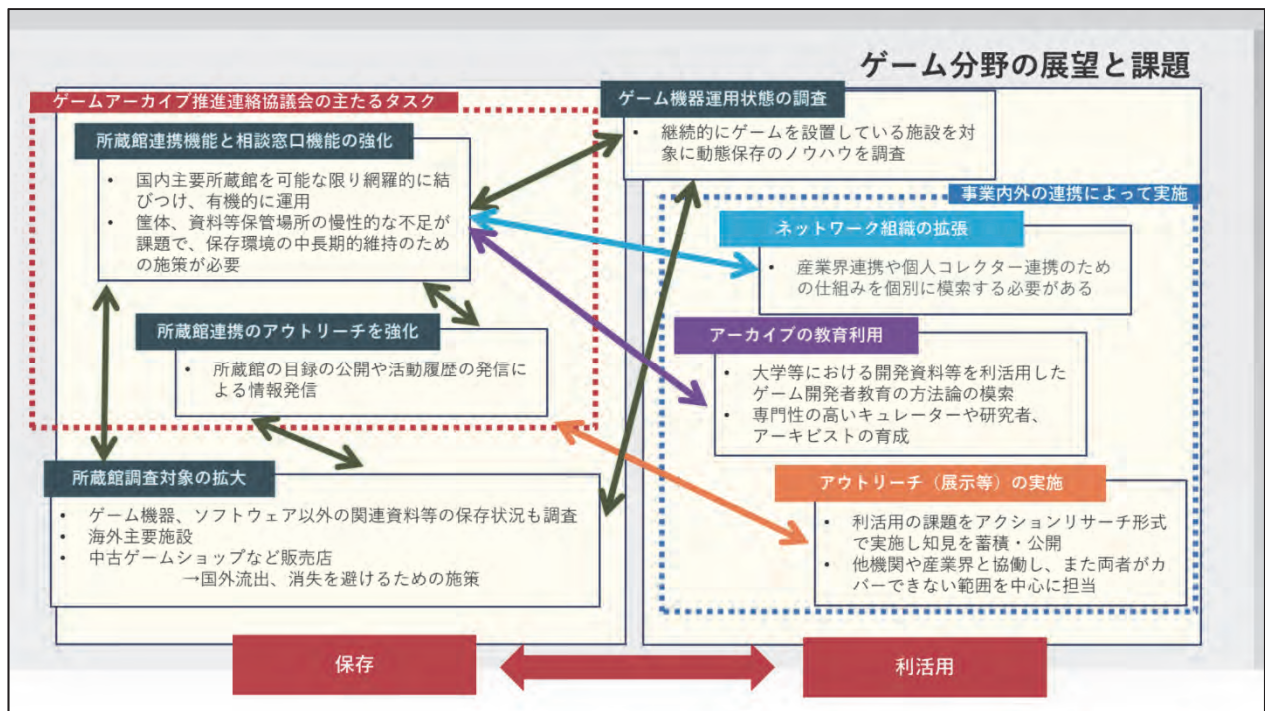


図 3-2 次年度以降の計画

中・長期的展望と課題

- **ゲームアーカイブ推進連絡協議会の所蔵能力に関する課題**
 - 筐体、資料等保管場所の慢性的な不足が喫緊の課題としてある
 - 保存環境の中長期的維持（継続的予算の確保）が大前提となる
- **ゲームアーカイブに係るネットワーキングのさらなる強化**
 - ゲーム分野の固有性に鑑みると、産・官・民の区別は必要
 - 現在の所蔵館連携とは別途、産業界連携や個人コレクター連携のための仕組みを模索する必要がある
- **調査・保存対象の優先順位の策定**
 - ゲーム分野の状況から「何を残すのか」以前に「どこから着手するのか」を継続的に検討する必要がある
 - 権利者不明作品、複数の権利が絡まる作品、破損可能性が高く取扱困難なもの、企業が管理する「一点もの」の資料…?
- **専門的人材の育成**
 - 専門性の高いキュレーターや研究者、アーキビストの育成も急務（ポストの問題も併せて検討する必要がある）

74

図 3-3 ゲームアーカイブに係る中長期展望

付録

1 会議議事録

1.1 ゲームアーカイブ推進連絡協議会会合

井上

皆様、本年もお集まり頂きありがとうございます。それでは 2024 年度ゲームアーカイブ推進連絡協議会の会合を始めさせていただきます。

新規会員候補の確認と次年度協議会体制から始めさせていただきたいと思います。OBS ゲームリサーチのおにたま様、ZEN 大学コンテンツ産業史アーカイブ研究センター様、そして日本ゲーム展示協会様ですね、新規会員の希望を伺っています。

簡単に活動について御説明頂いて、御承諾を頂ければと思います。

武田

今回、私はゲームリサーチという名前で加入させていただくことになります。古いゲームとか資料とかを共有するっていうプロジェクトをやっている、その一つが「ゲームマシンアーカイブ」というアーケード業界の新聞を公開して誰でも見られるようにするというものです。

細井

2023 年度いっぱい立命館大学を定年退職になりまして、新しく ZEN 大学に移ることになりました。その大学での私の主要な仕事がコンテンツ産業史のアーカイブの研究で、オーラルヒストリーの仕事に取りかかっています。ゲームのオーラルヒストリーは非常に重要なコンテンツになってきますので、ゲーム関連資料をアーカイブしていく観点において、皆さんと同じような位置付けになってくるのではないかと思います、改めて仲間に加えさせていただきたいと考えた次第です。

小出

2024 年の 7 月にこの日本ゲーム展示協会を立ち上げまして、改めて団体として、皆様とともに、ゲーム展示であるとか、ゲームの利活用をお手伝いしたいと考えております。協会の仕事の第一弾として、現在マンガミュージアムで行われている「マンガ、アニメ、ゲーム展」でのゲーム分野の展示を担当しました。本協会の HP にもありますように、これまで行ってきたゲーム展示のノウハウを基に、ゲームに関連する展覧会等のお手伝いなどをさせていただければと考えております。

井上

ありがとうございました。それでは、この三つの団体について、新規加入ということでお願いしたいと思っておりますが、皆様いかがでしょうか？

はい。では承認頂けたということで、よろしく願いいたします。

付録

では次に、次年度協議会体制ですが、こちらは事務局の尾鼻さんからお願いしてよろしいでしょうか。

尾鼻

この団体自体が運営規則第4条におきまして、運営委員の任期は2年、しかし、再任は妨げないという形で定められています。現体制がちょうど、今年度で任期が切れるわけですが、皆様も御承知のとおり、ゲームアーカイブを取り巻く環境変化の過渡期にありまして、団体としまして、できれば現体制を維持した状態で、次期のための運営規則等の体制作りを2年間で行っていきたいという意図がございます。もし御異論ございませんでしたら、現在の細井会長、ルドン副会長、徳田副会長に継続で2年間、再任をお願いできないかと考えております。

特に異議はありませんでしたので、現体制にて引き続きよろしくお願いいたします。

また、細井会長の御所属の変更に合わせて事務局体制も強化していきたいと考えています。こちらは細井会長からお願いしてもよろしいでしょうか。

細井

事務局体制ですが、今後、従来の事務局の運営に加えて、新たに相談窓口業務の設置により実務的な業務が発生します。専任とまではいかずとも、柔軟に動ける形は必要なため、これまで関わってこられた立命館大学の先生方には引き続き協力頂くとして、新たに小出先生に事務局長として事務局周りの統括をお願いしたいのですが、いかがでしょうか？

小出

私で良ければやらせていただければと思います。

井上

では、細井会長から御提案頂いた形で進めさせていただければと思います。

次に、2024年度の各所蔵館の活動報告に移らせていただきたいと思います。順次2、3分ぐらいでお願いできますでしょうか。

ルドン

ゲーム保存協会は、保管場所の移転問題で複雑な1年でしたが、古代祐三さんをお招きして5年ぶりのイベント公演の再開ができました。そのほかにも、レーザーディスク等の古い光学媒体の保存研究が非常に進みました。あとは、ガラケーゲームで、ドコモのIモードの保存もかなり進みました。やはり予算問題が浮上していて、クラウドファンディングとチャリティーオークション、そしてチャリティーコンサートを行ったところ成功し、おかげさまで無事に活動ができました。アーカイブ事業も順調で、フロッピーディスクのマイグレーション、ゲーム雑誌、日本のゲーム雑誌の広告のデータベ

付録

ース目録化、日本の攻略本のカタログの四つの作業を無事に達成しました。最後に、スペースインベダーの作者である西角さんが名誉会員としてゲーム保存協会に参加しました。

徳田

2014 年はイベント依頼を多く頂きまして、充実した 1 年間でした。それと昨年 1 年間で業者さんの倉庫を整理されるなど、ちょっと残念ではありますが、ゲームセンターが閉店になったことから筐体などを多くお譲り頂きました。そういった意味で、複数のイベントでも同時に貸し出せるような状況になってきましたので、今後御依頼があれば動けるようにしていきたいと思っております。昨年は七つの展示やイベントに御協力しました。その一つにインバウンドがすごく活発になっていて、外国人のお客様が日本に多く来ていらっしゃるの、日本のゲームを遊べるような空間をホテル内に作ってほしいという御依頼を頂きました。レトロゲームを多くの方に認知してもらえそうなイベントを今後も続けていきたいと思っておりますので、今後とも皆様によりしくお願いします。

草場

アナログミュージアムは 2021 年 9 月に発足しました。大磯に資料館を設けて現在、3,000 点くらい、いわゆるボードゲームの収集をしております。今日もスタッフが合宿ということで、アナログゲームの資料作りを進めております。うちの協会としては、去年の末に「アナログゲーム産業年鑑 2024」を出すことができました。デジタル版も発売しています。もう 1 点は、アナログゲーム収集、整理分類のための費用のためにクラウドファンディングを実施しました。10 月から 11 月まで約 1 か月弱ですが、200 万円の目標を掲げましたが、272 万円の御支援頂き成功しました。アナログゲームミュージアムとしては、アナログゲームの保存整理、分類、将来は貸出しとか、そういうことも視野に入れておりますので、今後ともよろしく御支持をお願いします。

半澤

日本ゲーム博物館の半澤と申します。日本ゲーム博物館はリニューアルオープンのために休館中という形になっております。年間報告では、現在、京都の国際マンガミュージアムで開催中の「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」に協力させていただいております。3 台の筐体や基板を貸し出していて、一つはブラウン管がなくなりつつある中で液晶とブラウン管の違いが分かるもの、もう一つはピンボールのリレー回路、最後にゲームセンターあらしの世界観を再現したものとなっています。

松田

ゲーム寄贈協会では、ゲームギフト図書館という専門図書館を 2023 年から運営しています。ポイントとしては図書館資料として集めている点と、館内利用は基本的に許諾を得て行う点です。まだ数は少ないですが、ゲームのソフトが 700 点、ハードが 50 点程度です。周辺機器もあるのですが、これらを備品ではなく図書館資料として所蔵しています。大学の卒論のための御来館などもありました。

付録

私は弁理士で司書、学芸員の資格を有しているので、知財相談に対応できます。御来館の上、資料を見ていただいた後に商標法や著作権法の相談もできる図書館です。また、ゲームに限らない近しい分野のアーカイブ機関に寄贈を行っています。去年の実績としては、国会図書館さんに 150 冊、大宅壮一文庫さんに雑誌を 1,500 冊くらい、脚本アーカイブズさんに放送台本を 100 冊、北九州に漫画を 40 冊くらいです。あとはマンガアーカイブセンターに 230 冊程度です。

毛利

立命館大学ゲーム研究センターの 2024 年度の主な活動としましては、BitSummit や図書館総合展、「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」などに出版や展示、企画などをしております。他にも、文化庁の補助金事業で我々が所蔵するコレクションのデータベースの改修やゲーム専門誌等のサムネイルの追加を 2,500 件程度実施しました。昨年度から始めているビデオゲーム資料の利活用調査に関しましては、我々が所有しているビデオゲーム資料はふだん、公開していないのですが、開放日を設けてその資料の利用のされ方の特徴や、検索の方法等を調査しています。そちらの成果に関しまして、図書館総合展で展示をさせていただきました。その際、図書館にビデオゲーム提供サービスを実施した方が良いか、図書館での利用に適したビデオゲームは何かといった質問もその場でさせていただきました。この出版をきっかけに、少しずつ図書館の方にもビデオゲームを普及させていくための手掛かりがつかめたのではないかと実感がありました。

奥村

国立国会図書館の奥村と申します。本日、オブザーバーとして参加させていただいております。私からは、国立国会図書館のゲームソフトの所蔵状況と、あとゲームの試行状況等について報告をさせていただきます。まず、ゲームソフトの所蔵状況でございますけれども、現時点で約 9,500 タイトルございます。こちら当館の NDL サーチで、ジャンルで検索できるようになっております。また、国立国会図書館の試行状況についてでございますけれども、令和 4 年 6 月から「プレイステーション」の 1 から 3 の試行提供を開始しております。現在は、それらに加えて、「プレイステーション 4」と「プレイステーション・ポータブル」も提供しております。提供数については令和 6 年 12 月の数字になりますけれども、約 3400 タイトルとなります。利用実績については、令和 6 年 4 月から令和 7 年、今年の 1 月 15 日までの実績で 22 タイトルでございます。今後の予定としては、引き続き提供用機器を保有している光ディスク媒体のゲームソフトについて、検証作業を継続しまして、提供可能と判断したものについては提供をさせていただきたいというふうに考えております。

三上

東京工科大学はもともと図書館でゲームを登録しながら蔵書を持っていったという経緯があったのですが、もう 15 年ほど前にその記録が図書館登録しなくなって、教員の手元でゲームを保存するような形になりました。その意味で若干退化しているところがあるのですが、私の研究室は、学生達が常に遊べる環境を用意していました。ここを昨年あたりから、学部の共同の設備として整備する形に

付録

なってきたので、学部の学生達が来て、歴史的なアーカイブというよりも、最新のゲームに触れて、それをゲーム開発に活かすという取組ができているかなと思います。

中川

東京芸術大学の映像研究科にゲームコースというコースができておりまして、2020 年からそこで非常勤の授業を担当させていただいています。そのつながりで今回は東京芸大の事例を御報告させていただこうかと思います。

芸大の附属図書館で、昨年 9 月に家庭用ゲームの試験的なプレイアブル展示「PLAY! 藝大ゲーム図書館計画 (Lv1)」が行われました。芸大でも他の美術や音楽などと同様に、ゲームを芸術表現として学ぶ学生達がだんだん増えてきているという状況もあって、そういった学生や研究者に向けて図書館でゲーム資料を所蔵する動きがあり、その収蔵のための家庭用ゲームや書籍の選定に自分もお声掛け頂いています。芸大の場合は、既に様々な機関が進められているような水も漏らさぬアーカイブを理想とするというよりは、やはり芸術大学ですので、実際の学生達がそれぞれの表現に活かしたり触発になったりするような目的意識で、アイデアの引き出しになるなどアートとしての文脈形成に役立つような、歴史的に重要な作品を手軽に体験できるプレイアブル環境を整えることを主眼に置いた作品選定をしようという方向で考えています。

尾鼻

最後に事務局からの報告となります。今年度は協議会としても活動が行われましたので、その報告となります。文化庁にお声掛け頂きまして、現在のゲーム保存の状況について検討会議という場でお話しさせていただくことになりました。細井会長とルドン副会長、徳田副会長のお三方に状況を説明頂くことになりまして、ウェブ上にも報告資料等がアップされています。

井上

次の議題です。既に御参加頂いている皆様には共有しておりますが、昨年度の会合で、協議会のマニフェストがあった方がいいのではないかという御提案を頂きました。そこで実際に細井会長、三上先生、松田さん、尾鼻先生と私でワーキンググループを組んで、こういったマニフェストを作成させていただきました。このマニフェストは年度ごとに更新を加えていければと思っています。特に異議がなければ、一旦このバージョンでオープンにさせていただきたいと思っております。

では、次の議題に移りたいと思います。ゲームアーカイブ推進連絡協議会の相談窓口設置についてということで、こちらも事務局の尾鼻さんからお願いしてよろしいでしょうか。

尾鼻

ゲームアーカイブ推進連絡協議会の相談窓口設置について、こちらは大変恐縮ですが、審議ではなく報告という形になります。現在、文化庁事業として、マンガ、アニメ、ゲームそれぞれの分野で相談窓口を設けるに当たって、ゲーム分野に関しては、この協議会が主体となって受け持つということ

付録

準備を進めております。こちらに合わせまして、ホームページもリニューアルさせていただきまして、そちらを1月27日に公開いたします。その際に「相談窓口」というコンテンツが追加されます。相談が寄せられた場合、過日共有させていただきましたフローチャートに沿って対応させていただく形で考えておりまして、基本的には立命館大学が第1窓口を受けさせていただきまして、その後、内容次第で皆様に御相談をさせていただくことも多いかと思しますので、可能な範囲で御協力頂けましたらと思っております。

井上

ありがとうございました。それでは時間も超過しておりますので本日はここまでとさせていただきます。

執筆担当者：

尾鼻崇（コーディネーター、立命館大学）

小出治都子（大阪樟蔭女子大学）

井上明人（全体統括、立命館大学）

令和 6 年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業
分野別強化事業

メディアアート分野での
コミュニティネットワーク構築準備
実施報告書

特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会

令和 7 年 2 月

目次

第1章 事業概要	201
1.1 背景	201
1.2 目的	201
1.3 実施内容	201
1.3.1 コミュニティネットワーク構築のための準備作業	201
1.3.1.1 メディアアート関係者インタビュー	202
1.3.2 メディアアート史年表のテスト利活用	202
1.3.2.1 メディアアート史年表とは	203
1.3.2.2 メディアアート史年表の大学での利活用	203
1.3.3 PMA（Platform for Media Art Production）のテスト利活用	204
1.3.3.1 PMA とは	204
1.4 実施体制	208
1.5 実施スケジュール	209
第2章 実施内容	210
2.1 事業企画会議	210
2.2 コミュニティネットワーク構築のための準備作業	211
2.2.1 メディアアート関係者インタビュー	212
2.2.1.1 インタビュー1 宇佐美奈緒氏（アーティスト）	213
2.2.1.2 インタビュー2 古澤龍氏（アーティスト）	214
2.2.1.3 インタビュー3 阿部一直氏（キュレーター）	215
2.2.1.4 インタビュー4 内田まほろ氏（MoN Takanawa 準備室）	216
2.2.1.5 インタビュー5 藤倉麻子氏（アーティスト）	217

目次

2.2.1.6 インタビュー6 高嶺格氏（アーティスト）	219
2.2.1.7 インタビュー7 真鍋大度氏（アーティスト）	220
2.2.1.8 インタビュー8 片岡真実氏（国立アトリサーチセンター、森美術館）	221
2.2.2 メディアアート関係者活動補助	222
2.3 メディアアート史年表のテスト利活用	223
2.3.1 メディアアート史年表の周知	223
2.3.2 メディアアート史年表のテスト利活用	224
2.3.3 メディアアート史年表の更新	224
2.4 PMA のテスト利活用	224
2.4.1 ヒアリング	225
2.4.1.1 ヒアリング 1 山元史郎氏	225
2.4.1.2 ヒアリング 2 金築浩史氏、西野隆史氏	226
2.4.1.3 テックライダーのほ・アーカイヴ化	229
2.4.2 技術資料のデジタル化	231
2.4.3 PMA 利活用に関するネットワークの拡大	232
2.4.3.1 PMA 利活用に関するネットワークの拡大 1 やまなしメディアアートアワ ード（YMAA）	232
2.4.3.2 PMA 利活用に関するネットワークの拡大 2 メディア芸術アーカイブ推 進支援事業関係者	233
2.4.3.3 PMA 利活用に関するネットワークの拡大 3 岩井俊雄アーカイヴ&リサ ーチ	234
第3章 成果	236
3.1 成果	236
3.1.1 コミュニティネットワーク構築のための準備作業	236
3.1.2 メディアアート史年表のテスト利活用	237

目次

3.1.3	PMA のテスト利活用	238
3.1.3.1	テックライダーのアーカイヴに向けて	238
3.1.3.2	PMA を軸とした今後の課題と展望.....	240
3.2	今後の課題と展望	240
付録		242
1.1	メディアアート史年表テスト利活用に関するレポート	242
1.1.1	金沢美術工芸大学 鈴木浩之教授によるレポート	242
1.1.2	中京大学 大泉和文教授によるレポート	251
1.1.3	大阪芸術大学 安藤英由樹教授によるレポート	259
1.1.4	関西大学 長谷海平教授によるレポート	263

第1章 事業概要

1.1 背景

文化庁では、我が国のメディア芸術の振興を企図して、それに関わる産・学・館（官）にまたがる関係機関等の連携・協力の推進、及び我が国でこれまで創造されてきたメディア芸術作品の保存・活用するために必要な基盤調査を行ってきた。

本事業ではこれまで、日本のメディアアートの分野において、その活動領域や作品が一般性を持っておらず、この分野の全体像が認識されていない点を考慮に入れ、その全体像を示すための手法を探り出し、事業を進めてきた。その結果としてメディアアート史年表やメディアアート分野のデータの充実・拡充の補助、作品アーカイヴや作品の復元展示に向けた情報収集の仕組みとしての「PMA（Platform for Media Art Production）」（以下、PMA）の構築やメディアアート活動を啓発するためのネットワークづくりの方法を検討し探ってきた。

1.2 目的

今年度の事業では、メディアアート分野コミュニティネットワークの構築準備を目的として、これまで本事業で連携のなかった本分野に関連する組織、人物にもコンタクトを取り事業を実施した。

現状における有効なコミュニティネットワークの構築のための準備として、過去のメディアアートのみならず、メディアテクノロジーを活用した多様な表現に注目し、メディアアートというジャンル（方法や形態）の先進性や独創性がアートのみならず、デザイン、ゲーム、エンタメなどの幅広い分野に拡大し定着している現状について共有し、同時に映像、インスタレーション、パフォーマンス、プロジェクトなどの非実在系コンテンツの流通や保存修復に関する課題の把握も目的とした。

またこれまでの事業で構築、精査してきたメディアアート史年表、PMAなどのツールを実際の現場での課題解決に向けて有効に活用しながらテストを行い、具体的な事例の提示も目的としている。

1.3 実施内容

これらの目的実現のために、本事業において主に三つの事業を実施する。

1.3.1 コミュニティネットワーク構築のための準備作業

今年度の事業では、これまでコミュニティネットワーク構築の準備として行ってきたツールの制作やヒアリングを継続する形で、これまでコンタクトをしていない施設や人物、教育研究機関などとコミュニケーションを取り、そこで得られた意見などを吸い上げていき、より広く有効なコミュニティネットワークの構築とそこでの取組について検討をした。

具体的なコミュニティネットワーク拡大の準備として、教育機関にはこれまでの事業において構築を行ってきたメディアアート史年表を軸にコンタクトし実際にテスト利活用も行っている（具体

第1章 事業概要

的内容は「1.3.2 メディアアート史年表のテスト利活用」で記載）。

また分野に関わる重要な要素であるメディアテクノロジーを活用したコンテンツに関するコミュニティネットワーク拡大に関しては、数十年にわたり多数の多様な作品実現に寄与されてきたエンジニアにコンタクトし、PMAの周知とともに本分野に関する現状や振興に関してディスカッションを行った（具体的内容は「1.3.3 PMAのテスト利活用」で記載）。

この他に新たなコミュニティネットワーク構築の準備として、若手や様々な手法、ジャンルで活躍するアーティストや、その作家を長年にわたり支え続けるキュレーター、新しく計画されている関連施設関係者などにもコンタクトを取りインタビューにより直接に現状の声を伺い、閲覧可能な動画形式でアーカイブした。

1.3.1.1 メディアアート関係者インタビュー

これまで本事業における取組では、メディアアートに関する作品、催事、作家、組織など様々な内容について、当事者を含む関係者へのヒアリングや、実際の資料に当たって調査を行ってきた。またそれら調査から得られた情報、知見による正確なデータ作成、データを活用したメディアアート史年表の策定、公開や、PMAの構築、配布なども行ってきた。これらの成果を有効に活用しコミュニティネットワーク構築の基としていく進め方は前項でも記述したとおりである。

さらに、これらの成果を有効活用しつつ、有用なネットワークを拡大していくために、現在においてメディアテクノロジーを活用した多様な表現にも注目し、そういったアーティストや専門家の活動も視野に入れたと考えている。

そこで、この取組ではこれまで扱ってきたメディアアートの枠を超えて、同時代的な表現活動を行っている若手アーティストや、それを支えるキュレーターなど企画側の方々にインタビューを行った。その声を直接伺い、メディアアートというジャンル（方法や形態）の先進性や独創性がアートのみならず、デザイン、ゲーム、エンタメなどの幅広い分野に拡大し、定着している現状を共有してコミュニティネットワークの拡大を図るとともに、それに伴う今後の振興策の指針ともなる映像資料を集成した。

インタビューでは、メディアアートを含む現代芸術の分野だけでなくメディア芸術関連のコンテンツでも年々多様化が顕著となっている、映像、インスタレーション、パフォーマンス、プロジェクトなど、非実在系コンテンツの流通（売買等）や保存修復に関する課題も整理・共有している。

1.3.2 メディアアート史年表のテスト利活用

本事業では令和5年度まで、日本の表現活動のうちメディアアート史を示す1950年以降から2022年度までの年表として、その関連活動を示したメディアアート史年表を作成した。これまでもこの年表を公開し、展示や国際フェスティバルなどにおいては印刷版を制作した展示を行い、大学の授業等での紹介やレポートを書かせるなどの利用を通じてデータの最適化を進めてきた。これらの成果に基づき年表を窓口として、メディアアート分野における活動をカテゴライズし、社会インフラとの関係性、新しいメディアの台頭との関係、メセナや広報のためのITメーカーとの関係性などの

情報を見出してきた。その結果、日本の文化としてのオリジナリティ、制作者にとっての気づきとなる可能性、研究者にとってテキストとなる文献性の存在を示している。

これらを踏まえて、データ精査による最適化の作業は継続しながらも、年表を積極的に教育研究現場で活用し、大学間とのコミュニケーションを図りながら、日本のメディアアート活動を定着、活発化に寄与する必要があると考える。

1.3.2.1 メディアアート史年表とは

メディアアート史年表は本事業の中で、日本における1950年から2022年までのメディアアートに関連した大きな流れの提示を目的として印刷版を制作、その後でウェブ版を構築し公開を続けている。

年表の内容は、プロジェクトに関わった方々の調査、集合知により構築されており、メディアアート史を確定するものではなく、メディアアートに関する学習や研究、議論など、認知拡大や理解促進を目的として暫定的に構築した。

年表は、時代とともに表現形態なども変化し、はっきりと定義しにくいメディアアートの多様性とその変遷を読み取るために、大きく五つのカテゴリーから構成されている。

- 1: フェスティバル／シリーズ
- 2: 施設／組織
- 3: グループ／アーティスト・コレクティブ
- 4: テレビ／ラジオ／インターネット（ネットワーク・ベースド）
- 5: 高等教育機関／学会

万国博覧会、フェスティバル、展覧会やコンサートなどの出来事を軸にして、それを実施したグループや施設などを時間の流れの中に配置し、現在の日本のメディアアートへ受け継がれる文脈の表現を試み、メディアアートの学術的環境として、高等教育機関と学会、そして、そこに関わった人物も盛り込んでいる。

カテゴリーに収まらない単発的なイベントは開催場所とともに表記し、メディアアートの主要フェスティバルにおける受賞者名も示している。

- 6: 単発的なイベント
- 7: 文化庁メディア芸術祭、アルス・エレクトロニカ・フェスティバルの日本人受賞者名

また年表内の項目からは、該当するメディア芸術データベース情報やアーツケープサイト用語解説、インターネット上の情報へのリンクも実装している。

1.3.2.2 メディアアート史年表の大学での利活用

既に

年表を積極的に教育研究現場で活用する意義について述べたが、今年度はメディアデザイン、映像メディア、情報表現、メディア表現の専攻を持つ大学の専任教員に演習やワークショップ形式でのメディアアート年表を利活用した授業の開催とそのレポートを依頼した。

1.3.3 PMA (Platform for Media Art Production) のテスト利活用

これまで、メディアアートの保存、再展示、批評活動を支援するための包括的なプラットフォーム「PMA (Platform for Media Art Production)」の構築を、メディアアート分野の活性化を目指して取り組んできた。特に、1990年代から2000年代初頭のインタラクティブなメディア・インスタレーション作品に焦点を当て、これらの作品や関連資料の収集、記述、保存を進めることは、新たな創作や批評活動の基盤を築く上で欠かせない。

近年、メディアアート分野では生成 AI（人工知能）の進化が著しく、作品制作やデジタルデータの取扱いに大きな影響を与えている。生成 AI が作品や作家性、制作プロセスに与える影響についても様々な議論が交わされている。このような技術の進展は、メディアアートの保存や再展示の方法にも新たな視点を提供している。

PMA の開発においては、多摩美術大学アートアーカイヴセンターで使用されているオープンソースのデータベースシステム「TAUArtDB」を活用し、データベースとインターフェイスの分離により、柔軟なデータ構造の実装と活用方法の検討を可能としている。このような技術的基盤の整備により、作品や資料の保存、公開、閲覧が容易になり、メディアアート分野全体のアーカイヴ構築に寄与することを目指している。

さらに、メディアアート分野では、作品の保存や再展示だけでなく、制作や展示に関する言説を構築する批評活動の重要性が増している。生成 AI の登場により、作品の制作プロセスや作家性に対する問い直しが行われており、これらの議論はメディアアートの理解と発展に不可欠である。

今年度は、様々なメディアアート作品のテスト利活用を通じてその適用を検討しながら、PMA の具体的な活用方法を広げるとともに、今後はテックライダー（技術仕様書）のアーカイヴの構築を目指すとした。これにより、作品制作や再展示の際に必要な技術情報を体系的に蓄積し、メディアアート分野や同様の技術を用いて制作を行う他分野の実践的な基盤の更なる強化が可能となる。既存の「メディア芸術データベース」との連携を深め、資料の公開や利活用を促進して、新たな創作活動や批評文化を誘発し、メディアアート、メディア芸術に関する「知る」「分かる」「学ぶ」「つくる」という一連の文化活動の好循環を実現する環境整備を進めていく。

1.3.3.1 PMA とは

ここでもう一度、PMA の成り立ちと、その設計思想についてまとめておく。

メディアアートに関するネットワークを構築する目的は、より多くの人々にメディアアートを知ってもらい、興味を持たせ、その学びを新たな「つくる」という行為につなげるための基盤整備にあ

第1章 事業概要

る。ここで言う「つくる」とは、単に作品を制作し展示するだけにとどまらず、つくることに関連する言説を構築する行為（批評）も含んでいる。

こうした「知る」「分かる」「学ぶ」、そして「つくる」という文化的活動を活性化するためには、作品そのものを保存し、再展示可能な状態で保存する必要がある。また、作品に関する資料を保存し、それらを容易にアクセス可能な形で公開することも重要である。資料の公開や利活用の促進により、メディアアートをめぐる好循環を生み出す環境の整備が求められる。これらの取組は、メディアアートの文化活動を更に発展させる上で大きな意義を持つはずだ。

本事業では、メディアアートという概念が生まれた1990年代から2000年代の黎明〔れいめい〕期の作品、特にインタラクティブなメディア・インスタレーションを主な対象とし、作品に関する情報の収集と記述について検討してきた。1990年代は、メディアアートという概念が主に日本とヨーロッパで生まれ、様々な作品が制作され、多くの展覧会が開催された時代である。しかし、この時代はクラウドやSNS、大規模なデータベースがまだインターネット上に構築され、利用される以前であったため、作品や展覧会に関する情報や、当時の詳細な議論や言説の記録が、再利用可能な形で十分に残されているとは言い難い。

そのため、従来のデータベースやアーカイヴ、教科書、資料集が持つ「知る」「分かる」「学ぶ」という役割に加え、新たなメディアアートを「つくる」「展示する」活動、さらには「つくることにまつわる言説をつくる」批評の支援までを視野に入れた「メディアアート作品制作研究のための総合的なプラットフォーム」が、前述のPMAである。そして、このPMAを本事業の目的である、メディアアートに関するネットワーク構築のためのテストベッドと位置付けてきた。

その背景にあったのは、以下のような現状認識である。

情報がオンラインで閲覧可能な形で公開されていない場合、人々が対象について知る手段は限られる。仮に各施設が資料や情報を公開していたとしても、その所在（存在そのもの）やアクセス方法（適切な検索方法など）を知らなければ、そこにたどり着くことは難しい。それぞれの機関が個別に情報を公開しているだけでは、分野全体の概要や公開状況、関連資料の有無や所在を把握できない。

また、施設ごとに公開されている内容や形式が異なる場合、横断的な資料や情報の活用は困難である。初めからある程度の知識を持ち、興味を持つテーマや探したい対象が明確な利用者なら、キーワードや特定の項目を使った検索や絞り込みを行えるかもしれない。しかし、これから対象について知り、学び始める者にとっては、求める資料を発見できないか、又は十分な結果を得られない場合が多い。

第1章 事業概要

現状、各施設のサイトやデータベースでは、作品のジャンルやカテゴリー分け、素材やツールに関する記述と公開がある程度行われている。しかし、その分類や記述、定義、適用範囲は施設ごとに異なっている。さらに、新しいメディア、多様な展示形態、鑑賞者の参加やインタラクション、複数バージョンが存在する同一作品名の作品など、メディアアート固有の特徴を把握し、複数施設や作品を横断的に探すためには、共通の尺度で情報を整理する必要がある。そのためには、各作品の情報収集に加え、作品の属性を適切に表現・分類するための共通の語彙や辞書が不可欠である。

既に制作・展示された作品だけでなく、今後新たに制作される作品についても、その情報を継続的に収集、集約する方法を検討する必要がある。また、対象全体を俯瞰〔ふかん〕する視点や複数の理解の仕方を提示し、興味を引き理解を促進する導入部分を設定すれば、より深い調査や学習段階への到達が容易になる。これにより、学習・教育の場面での活用も促進される。

データベースの共有は、資料や情報を持つ施設や学習者にとって連携やコラボレーションの機会を増やす可能性がある。さらに、情報共有の形式を明確化し、ツールのシステムにより、これまで人や知識に依存していた資料の継承や情報の保存・公開を、より簡便かつオープンに実行できるようになる。

そこから導かれた PMA の設計・開発の基本方針は、以下のようなものであった。

1. 作品（オブジェクト）ではなく展示やパフォーマンス（イベント）をデータベースの基本単位とし、作品は「展示（という出来事）の集合体」とみなす。
2. 展覧会も同様に、異なる作家による「展示の集合体」とみなす。
3. 個々の展示のニュートラルな記述・分析から出発し、既存の（サブ）ジャンルやカテゴリー分けを前提としない。カテゴリーはデータと各ユーザーの視点から動的に生成される。
4. 展示や作品、作家、展覧会に関する言説（解説や批評など）も管理できるようにする。
5. 多くの展示の情報を広く浅く収集するのではなく、メディアアートにおける展示の典型例をデータ化することで、PMA に必要な項目、内容、質を検討する。
6. 把握しやすい情報から入力を行い、随時追加・更新・修正を進める。
7. 誰が入力しても同じデータになるよう、明快なインターフェイスと共通の辞書（選択項目）を持つ入力アプリケーションを用意する。
8. 入力したデータを活用するための閲覧サイトを用意する。

PMA の設計において最も重要なポイントは、最初の「作品（オブジェクト）ではなく展示やパフォーマンス（イベント）をデータベースの基本単位とし、作品は「展示（という出来事）の集合体」とみなす」という点である。伝統的な絵画や彫刻のような、完成されたオブジェクトとしての美術作品とは異なり、メディアアート、特に PMA が対象とするインタラクティブなメディア・インスタレ

第1章 事業概要

ーションは、デジタルメディア特有のモジュール性、自動化、可変性などの特性、さらに鑑賞者の参加を伴うインタラクションによるパフォーマンス性により、常にアップデートされ続ける動的で不安定な存在である。このような特性を踏まえ、PMA では記述の基本単位を、会場ごとにインストールされる「展示（インスタレーション）」や「パフォーマンス」とする。メディアアートのインスタレーションを、開始と終了を自由に選択できる「イベント」「出来事」として捉える視点は、これまで多くの作家や研究者によって指摘されてきたものであり、PMA もその視点を踏襲する。

もう一つの重要な点は、展示に関する情報を入力する際にジャンルを入力側が規定しないことである。メディアアートという分野そのものが不定形で不安定であり、そのサブジャンルやカテゴリーも明確な定義を持たずに生成・増殖を続けている現状を考慮すると、既存のジャンル分けを前提とするのは適切ではない。PMA では、こうした混沌「こんとん」とした状況を整理し、再定義するため、できる限りニュートラルに展示の情報を記述・収集する。そこから逆に、メディアアートというジャンルがどのように構造化され得るかを検討することを目指す。PMA は、そのためのプラットフォームとなることを目的としている。

この PMA の基本方針を実装の観点からまとめると以下ようになる。

1. 展示の概要、特徴（メディア、構成要素、環境）、体験方法（インタラクション）などを記述するための項目設定。
2. 上記の情報を入力するためのアプリケーション、及び閲覧サイトの開発と実装。
3. 閲覧者が多様な観点から情報を整理・検索し、理解を助けるためのインターフェイスの設計。
4. 閲覧者が興味を広げ、思わぬ結びつきや発見を生み出すためのインターフェイスの検討。
5. 閲覧者が既存のものの見方を批判的に疑い、能動的な探索を促進する仕組み。
6. 各施設の既存の取組や、組織・個人が保有する資料や情報を可視化し、横断的にネットワーク化する仕組みの構築（各施設が公開するデータを活用しやすくするための工夫や、データ作成・流通におけるルール、広報・啓発活動などを含む）。
7. 展示や作品、展覧会に関する情報を追加し続け、新たな情報を継続的に収集・入力するための仕組みの構築。

1.4 実施体制

- ・事業企画、コーディネーター
関口 敦仁 （愛知県立芸術大学 特任教授）
- ・事業運営
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）
- ・コミュニティネットワーク構築のための準備作業
関口 敦仁 （愛知県立芸術大学 特任教授）
久保田 晃弘 （多摩美術大学 教授 同大学アートアーカイヴセンター）
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）
川上 詠美 （有限会社フルティガ）
成瀬 健司 （有限会社フルティガ）
松本 桂 （有限会社フルティガ）
- ・メディアアート史年表のテスト利活用
関口 敦仁 （愛知県立芸術大学 特任教授）
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）
上島 健一 （ICG,Inc.）
川上 詠美 （有限会社フルティガ）
成瀬 健司 （有限会社フルティガ）
松尾 奈帆子 （アーカイヴ・リサーチャー）
- ・PMA のテスト利活用
久保田 晃弘 （多摩美術大学 教授 同大学アートアーカイヴセンター）
堀口 淳史 （多摩美術大学 非常勤講師）
石山 星亜良
関口 敦仁 （愛知県立芸術大学 特任教授）
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）

第1章 事業概要

1.5 実施スケジュール

業務項目	実施期間（ 契約締結日～令和7年2月28日 ）										
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月
1 事業企画会議 事業内容協議、進捗確認など	◆		◆		◆				◆		
2 コミュニティネットワーク構築のための準備作業											
事業、ツールの周知			◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆		
関係者インタビュー						◆		◆	◆	◆	
3 メディアアート史年表のテスト利活用											
年表運用	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
年表活用協議						◆	◆	◆			
年表利活用テスト							◆		◆		
協議、活用からの フィードバック反映				◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	
4 PMA のテスト利活用											
出入力アプリ運用	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
PMA 活用テスト				◆	◆	◆	◆	◆			
ヒアリング		◆			◆			◆			
5 中間報告会							◆				
6 報告書作成									◆	◆	◆
7 最終報告会											◆

第2章 実施内容

2.1 事業企画会議

事業企画会議 1

開催日：令和6年4月25日（木曜日）

開催場所：オンライン

参加者：メディアアート分野担当：関口敦仁、野間穰

文化庁：毛利哲哉、椎名ゆかり、鈴木紀成

事務局：平尾宏一郎、横浜大、荒垣暁、岡部玲奈、森由紀、池田敬二、
佐原一江、小林由季

今年度の事業をスタートするに当たり、5か年の最終年度である今年度の本事業の位置付けを確認するとともに、「コミュニティネットワーク構築のための準備作業」「メディアアート史年表のテスト利活用」「Platform for Media Art Production（以下、PMA）のテスト利活用」に関する今年度の取組についてディスカッションを行った。

事業企画会議 2

開催日：令和6年6月27日（木曜日）

開催場所：オンライン

参加者：メディアアート分野担当：関口敦仁、久保田晃弘、野間穰

文化庁：是永寛志、毛利哲哉、沼下桂子、鈴木紀成

事務局：平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、森由紀、池田敬二、佐原一江、小林由季

初回の事業企画会議でのディスカッション、他分野の動向なども踏まえ今年度の事業内容、「コミュニティネットワーク構築のための準備作業」「メディアアート史年表のテスト利活用」「PMAのテスト利活用」に関する今年度の具体的な取組についてディスカッションを行うとともに、全体のスケジュール確認などを行った。

事業企画会議 3

開催日：令和6年8月27日（火曜日）

開催場所：オンライン

参加者：メディアアート分野担当：関口敦仁、久保田晃弘、野間穰

文化庁：毛利哲哉、鈴木紀成

事務局：平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、池田敬二、佐原一江、小林由季

この会議時点までの事業の進捗、内容について情報を共有するとともに、以降の事業の実施内容などについて確認とディスカッションを行った。

第2章 実施内容

事業企画会議 4

開催日：令和6年12月18日（水曜日）

開催場所：虎ノ門

参加者：メディアアート分野担当：関口敦仁、久保田晃弘、野間穰

今年度に行ってきた事業の内容、進捗について情報を共有するとともに、以降の今年度の事業の締めに向けた実施内容などについて確認とディスカッションを行った。同時に今年度の事業内容などから来年度以降の取組などについても意見を交換した。

2.2 コミュニティネットワーク構築のための準備作業

今年度の事業においては、今後のメディアアート分野に係るコミュニティネットワーク構築の準備として、これまでに本事業に関わりがなかった多くの方々にお声がけをし、これまでの事業成果などを共有するとともにそれらに関する評価も頂くことができた。

新たなコミュニティネットワークの拡大として、アカデミックな機関には年表を軸とし、アーカイブを実際に行う、作品を扱うような人や組織にはPMAを軸に連携を図った。

さらに、メディアアート分野のコミュニティネットワークの可能性として、過去のいわゆるメディアアート作品を扱うだけでなく、非実在系の作品を含む様々な形態で、AIを含めますます進化が進むデジタル技術を駆使し表現される同時代的作品を制作する作家を、包括的にサポートできるコミュニティネットワークが有効と考えている。このような新しいコミュニティネットワークの準備として、様々な世代の様々な表現手法を駆使している作家や、それを支えるキュレーターの方々にまで範囲を広げてインタビューを行った。

今後のコミュニティネットワークの拡大を意識し、実際にインタビューを行ったのは以下の方々である。

ネットワークすべき施設や組織として

1. 国立アトリサーチセンター、森美術館：片岡真実氏
2. 一般財団法人 JR 東日本文化創造財団 MoN Takanawa 準備室：内田まほろ氏

多数の施設の設立やジャンルを横断するような作家をサポートし続けているキュレーターとして

1. 阿部一直氏

様々な領域、ジャンルを横断して活動が続ける作家として

1. 真鍋大度氏
2. 高嶺格氏

メディアテクノロジーを活用した先進的な表現で世界でも認められる若手作家として

1. 宇佐美奈緒氏
2. 古澤龍氏
3. 藤倉麻子氏

2.2.1 メディアアート関係者インタビュー

メディアアート関係者にインタビューを行った経緯と登壇者に関しては前項に記述したとおりである。このインタビューを目的に対して有用なものにするために、内容としては以下のようなポイントを意識し実施した。

- メディアアートというジャンル（方法や形態）に関する認識について
- 映像、インスタレーション、パフォーマンス、プロジェクトなどの非実在系コンテンツの流通や保存修復に関する課題の整理と共有

作家やキュレーター個人にもフォーカスする質問をし、登壇をお願いした現在活躍されている方々の生の声を貴重なアーカイヴとして記録することも目的としている。さらに、公開された動画を、これから多様なメディアテクノロジーを活用してコンテンツを生み出す作家や、それらの作家をサポートする職を目指す人々に参考にしてほしい、とそんな思いも込めて制作した。

これらの内容を意識し、登壇者の方々にお話し頂く設問を検討し以下のようにした。

1. お名前をお願いします
2. ご職業をお願いします
3. 今のお仕事に就くきっかけは
4. 小さな頃はどんな子でしたか
5. 子供の頃の夢は何でしたか
6. メディアアートという分野を知ったのはいつですか
7. それは何がきっかけだったのですか
8. 自分がアーティスト（キュレーター、ディレクターなど）だと自覚したのはいつどんな時（瞬間）でしたか
9. ふとした時に思い出す作品（アートに限らず音楽とでも演劇でも可）はありますか？（御自身の作品でも構いません）
10. 何度も読み直している本はありますか
11. 美術史の中で興味深いと思っている時代はありますか
12. メディアアートは現代美術の一分野だと思いますか
13. 今までで最も好きなアーティストあるいは影響を受けたアーティストは誰ですか
14. 作品を定義する技術的仕様の記述（テックライダーなど）に関してお考え（こだわり）はありますか（キュレーターの場合はメディアテクノロジーを使った作品を展示する場合、作家に求める情報はなんですか）
15. 作品や作品に関する資料（キュレーターの場合は展覧会）の保存はどうされていますか
16. 作品を販売（美術館への収蔵含め）されていますか。されている場合どのような方法でされていますか（キュレーターの場合はメディアテクノロジーを使った作品の販売、収蔵に関してどうお考えですか）
17. 差し支えなければ、最新のプロジェクトを教えてください

第2章 実施内容

18. 現在リサーチしてみたい技術あるいは分野はありますか

19. それはどうかきっかけで興味をもったのですか

20. 10年後何をしていると思いますか

21. 将来どうしてもやってみたいプロジェクトはありますか

この設問は事前に登壇者の方々にお送りし、どのような質問をするかをお伝えした上でインタビューの収録に臨んでいただいた。ただ実際のインタビュー収録時には設問ごとに話を切るような形ではなく、おおよそ設問のような話を伺い、話の流れから別な質問をする場合もあると伝えて、実際にそのような形で収録を行っている。

設問数は、公開するインタビュー動画を1時間程度のコンテンツとすると想定し上記のように設定した。実際に収録した8名のインタビュー動画はおおよそ1時間弱のコンテンツとなった。

2.2.1.1 インタビュー1 宇佐美奈緒氏（アーティスト）

若手アーティストの中からゲームエンジンを利用した作品の発表や、ゲーム会社に勤務しながらアーティスト活動を行うなどユニークな活動をされている宇佐美氏のインタビューを実施した。宇佐美氏は今年度 Prix Ars Electronica 2024 の Honorary mention を受賞されている。

宇佐美奈緒氏のプロフィール

東京藝術大学映像研究科メディア映像専攻卒業。

近年 3DCG を用いたゲームを制作している。ジェンダー、人種、階級などあらゆるカテゴリーから脱却するために、選択可能性が広がるゲームを用いて、ポジティブな並行世界の創造を探究している。プレイヤーが、複数の選択肢の中から選択し進んでいける世界をつくるためゲームメディウムを扱う。身体を拡張させ、人間や人間以外の物と融合させ、既存の価値観から隔絶し肉体の限界を超え、自身で選択できる身体の在り方を考えている。

収録日：令和6年9月24日（火曜日）

収録場所：江戸川橋

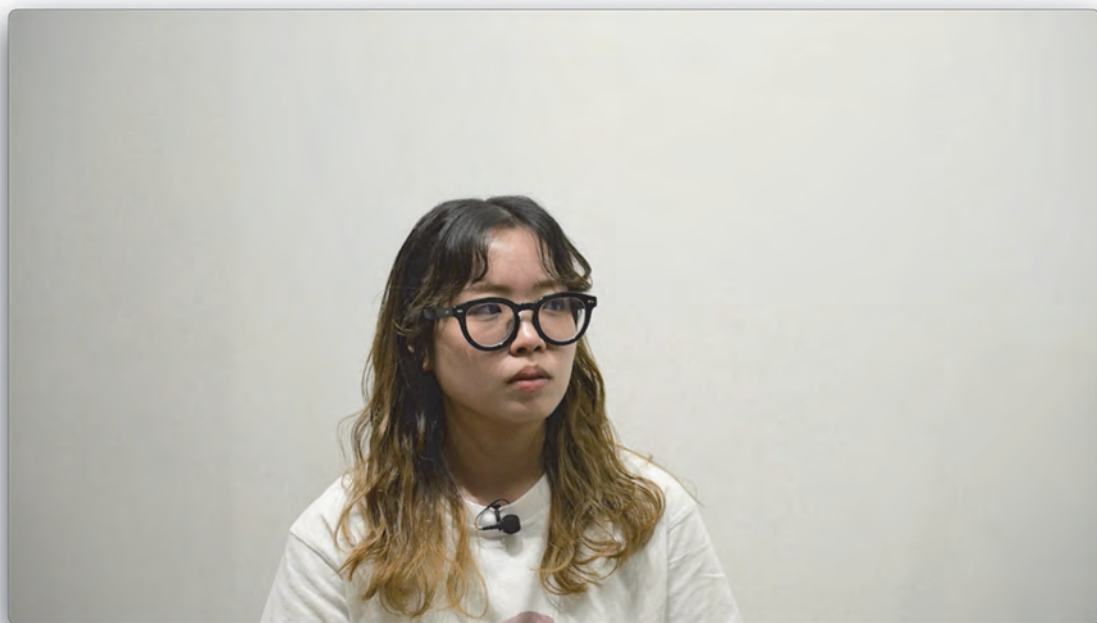


図 2-1 宇佐美氏のインタビューの様子

宇佐美氏のインタビューでは御自身の作品に関するお話に加えて、制作に活用されているゲーム制作エンジンなどの様々なツールについての話も伺えた。また御自身の作品をどう残すかについても問題意識などについても詳しく語っていただいた。

2.2.1.2 インタビュー2 古澤龍氏（アーティスト）

様々なデジタル技術を駆使し、写真や映像の時空間を組み変えるなどの操作により多彩な作品などを制作されている古澤氏のインタビューを実施した。古澤氏も今年度 **Prix Ars Electronica 2024** の **Honorary mention** を受賞されている。

古澤龍氏のプロフィール

東京藝術大学絵画科油画専攻卒業、同大学の大学院映像研究科メディア映像専攻修了。現在、東京藝術大学大学院映像研究科映像博士課程在籍。

東京、千葉をベースに活動する。写真や映像などのイメージメディアに対して、時空間を組み替えるコンピューテーショナルな操作や、イメージ定着プロセス自体へのフィジカルな介入により、リアリティの条件をずらしていくような制作手法を用いる。そこに生じるズレから、時間や空間の認識に内在する身体感覚といったテーマにフォーカスしている。

収録日：令和6年9月24日（火曜日）

収録場所：江戸川橋

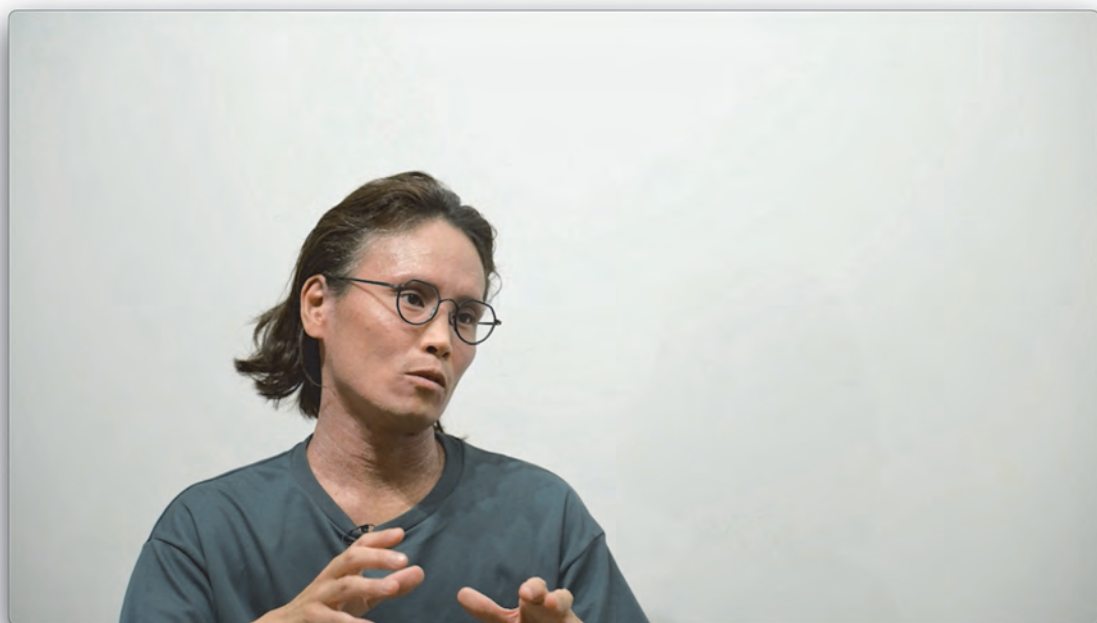


図 2-2 古澤氏のインタビューの様子

古澤氏のインタビューではデジタルテクノロジーを駆使した御自身の作品に関する話に加え、従来の写真や映像作品に対する考えなど、御自身のアーティストとしての現在至るまでについてなど様々な話を伺えた。

2.2.1.3 インタビュー3 阿部一直氏（キュレーター）

キャノン・アートラボや山口情報芸術センター（以下、YCAM）など多数のメディアアート作品を生み出したプロジェクトや施設の立ち上げから運営まで関わり、多くのアーティストを支援されてきた阿部一直氏のインタビューを実施した。

阿部一直氏のプロフィール

1960年長野県生まれ。フリー・キュレーター、プロデューサー。1990年に「キャノン・アートラボ」に専任キュレーターとして開設から参画。2003～2017年YCAMのチーフ・キュレーター及びアーティストティック・ディレクターとして、主催事業全般のディレクション・監修を担当。主な企画に、坂本龍一＋高谷史郎「LIFE—fluid, invisible, inaudible...」（2007）、「大友良英／ENSEMBLES」（2008）、三上晴子「Desire of Codes | 欲望のコード」（2010）、「Moon Kyungwon／Promise Park」（2013-2016）、「Vanishing Mesh」（2017）など。2018年3月韓国国立 Asian Cultural Center（カンジュ市）にて国際企画展「Otherly Space/Knowledge」をキュレーション。2006年ベルリン「transmediale award 06」国際審査員。2014年～2016年文化庁芸術選奨メディア芸術部門選考審査員。

収録日：令和6年9月25日（水曜日）

収録場所：江戸川橋



図 2-3 阿部氏のインタビューの様子

阿部氏のインタビューではメディアテクノロジーを使った作品がメディアアートと呼ばれ始める頃の話や、キャノン・アートラボ、YCAM などの立ち上げから多くの作品が見出されるに至った環境などについて話を伺った。またキャノン・アートラボでのワーク・イン・プログレスによる作品制作や、YCAM のラボ機能やエデュケーションプログラムなど、プロジェクトや施設における先進的で重要な取組についても話を伺えた。

2.2.1.4 インタビュー4 内田まほろ氏（MoN Takanawa 準備室）

日本科学未来館などにも勤務され、科学とアートを融合した多くの企画展などを開発されメディアアート作品を制作する数多くのアーティストともつながりの深い内田氏のインタビューを実施した。内田氏は現職で JR 東日本が開発を進めている MoN Takanawa の準備室室長を務められており今後のコミュニティネットワーク構築の準備も目的として登壇をお願いした。

内田まほろ氏のプロフィール

一般財団法人 JR 東日本文化創造財団 MoN Takanawa: The Museum of Narratives 開館準備室 室長。大阪・関西万博テーマ事業シグネチャーパビリオン「いのちの未来」企画統括。知と美が融合する公共の場づくりを目指し、国内外のミュージアムにてアドバイザー、コミ

第2章 実施内容

ッショナー等を務める。2002～2020年、日本科学未来館勤務。科学とアートやデザインを融合した、数多くの企画展、常設展の開発に従事。Barbican Center ゲストキュレーター、グッドデザイン賞審査委員等。

収録日：令和6年11月27日（水曜日）

収録場所：高輪ゲートウェイシティ文化創造棟準備室



図 2-4 内田氏のインタビューの様子

内田氏のインタビューでは、テクノロジーとアートを融合した企画を生み出すに至った御自身の経歴や、ユニークなこれまでの経歴についてのお話を伺えた。また準備を進められている MoN Takanawa の施設の概要や、運営の方針などについて伺えた。本事業における成果や今後などについても情報共有をさせていただいている。MoN Takanawa においてもテクノロジーとアート両方に見識がある人材が求められており、本事業におけるコミュニティネットワークでも教育機関とこういった専門施設との連携も有効だと改めて認識した。

2.2.1.5 インタビュー5 藤倉麻子氏（アーティスト）

若手のアーティストでデジタルツールを活用したユニークな作品を制作し注目されている藤倉氏のインタビューを行った。藤倉氏は 3DCG アニメーション作品を制作されているが、その活動は映像作品制作にとどまらず、様々なプロジェクトにも参加し多様な表現で作品を生み出している。2025 年にはヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展の日本館展示にプロジェクトメンバーとして参加も決定している。

第2章 実施内容

藤倉麻子氏のプロフィール

1992 年埼玉県生まれ。2016 年に東京外国語大学外国語学部南・西アジア課程ペルシア語専攻を卒業する。2018 年に東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻修了。現代の都市に存在する原始的な呪術性を見出すことをテーマに、都市・郊外を横断的に整備するインフラストラクチャーや、それらに附属する風景の奥行きに注目し、主に 3DCG アニメーションの手法を用いて作品制作を行っている。

近年では、埋立地や物流への興味から自主企画した物流型展覧会「手前の崖のバンブール」（2022、東京湾）や 3DCG 上で空き家を改修した「Fixing Garden」（大村高広と共同、2022～）、青森県を舞台として後背地でのエネルギー生産の問題に取り組んだ「インパクト・トラッカー」（2023、国際芸術センター青森）など、自身のフィクショナルな想像力と現実の社会構造が交差する点を探っている。

2025 年に開催される、第 19 回ヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展の日本館展示「中立点—生成 AI と未来」に、プロジェクトメンバーとして参加が決定している。

収録日：令和 6 年 12 月 3 日（火曜日）

収録場所：江戸川橋



図 2-5 藤倉氏のインタビューの様子

藤倉氏のインタビューでは御自身のユニークな 3DCG アニメーションによる表現が生み出された過程や政策の手法、それに至る御自身の歴史、また最新のプロジェクトについてなど貴重なアーカ

第2章 実施内容

イヴとなるインタビューの収録ができた。

2.2.1.6 インタビュー6 高嶺格氏（アーティスト）

パフォーマンスや映像、屋内外でのインスタレーションなど多様な表現で社会問題などを題材としたユニークな作品を制作する高嶺氏のインタビューを実施した。

高嶺格氏のプロフィール

1968 年鹿児島県生まれ。1993 年から 4 年間にわたり、「ダムタイプ」のパフォーマーとして活動した。現代社会に潜む諸問題を、パフォーマンス、映像、インスタレーションなど多様な表現で批評的かつアイロニカルに可視化する。これまでの作品に、身体障害者とのコミュニケーションと性を題材とした映像作品「木村さん」(1998)、自身の恋人との関係を起点に、在日韓国人をめぐる差別的な感情の問題に触れた「在日の恋人」(2003)、福島原発事故による食品の放射能汚染をめぐる店員とのやり取りを舞台上で再現した「ジャパン・シンдрーム」シリーズ (2011-2013) などがある。また、アメリカ同時多発テロ後の、アメリカのアフガニスタン侵攻政策に対する批判を出発点とした、2 トンにおよぶ油粘土を用いたクレイアニメーション「God Bless America」(2002) は第 50 回ヴェネチア・ビエンナーレに出品された。

主な個展に、「在日の恋人」NPO 丹波マンガン記念館 (京都、2003 年)、「大きな休息 明日のためのガーデニング 1095 m²」せんだいメディアテーク (宮城、2008 年)、「Good House, Nice Body いい家・よい体」金沢 21 世紀美術館 (石川、2010 年)、「高嶺格：となくてよくみえない」横浜美術館、広島市現代美術館、霧島アートの森 (鹿児島)、IKON Gallery (バーミンガム、UK) (2011-2012 年)、「高嶺格のクールジャパン」水戸芸術館現代美術ギャラリー (茨城、2012 年)、「Japan Syndrome – Utrecht Version」CASCO (ユトレヒト、オランダ、2013 年)、「Japan Syndrome」Hebbel am Ufer (ベルリン、2014 年) など。2013 年には、ドイツ学術交流アカデミー (DAAD) に招聘 [しょうへい] され 1 年間ベルリンに滞在した。

収録日：令和 6 年 12 月 3 日 (火曜日)

収録場所：江戸川橋



図 2-6 高嶺氏のインタビューの様子

高嶺氏のインタビューでは子供時代から京都でのダムタイプのパフォーマー活動を経て情報芸術大学院大学（以下、IAMAS）に至る経緯や、多様なメディアや素材での作品及びプロジェクト制作などに関する御本人の貴重な証言をアーカイヴ化する収録ができた。またインタビューの中ではインスタレーション作品の制作により生じるゴミ問題についても語られるなど、有意義な問題定義がなされている。ゴミ問題については作品の売買や收藏、修復などとも関連し、本事業においても継続して取り組むべき問題であると考えている。

2.2.1.7 インタビュー7 真鍋大度氏（アーティスト）

自身のプログラミング、作曲など多彩な技術を活 [い] かし、アート、エンターテインメント両面での様々な作品の制作から、多数のアーティストや国際的なプロジェクトにも参加し長年にわたって活躍を続ける真鍋氏のインタビューを実施した。

真鍋大度氏のプロフィール

1976 年東京生まれの真鍋大度は、音楽家の両親のもと、音楽とプログラミングに親しんで育つ。DJ やジャズバンド活動を経 [へ] て、東京理科大学で学んだ際に Xenakis に影響を受け、音楽生成における数学的アプローチの研究を始め、これが後の創作活動の基盤となる。

2006 年にライゾマティクスを設立。演出振付家 MIKIKO とともに Perfume と ELEVENPLAY のコラボレーションを通じて、テクノロジーと身体表現の融合を探究し、リオ五輪閉会式の AR 演出など革新的なプロジェクトへと発展。坂本龍一、Björk、Nosaj Thing、

第2章 実施内容

Squarepusher、Arca 等との協働も多数行い、その独創的な Audio Visual パフォーマンスは、Sonar Barcelona をはじめとする世界各地の国際フェスティバルで発表されている。近年は神経科学者との協働を通じて、培養神経細胞を用いたバイオフィードバックシステムなど、生命と機械を融合する作品を制作。現在は Studio Daito Manabe を主宰し、アート・テクノロジー・サイエンスを横断する表現を追求している。

収録日：令和6年12月4日（水曜日）

収録場所：恵比寿



図 2-7 真鍋氏のインタビューの様子

真鍋氏のインタビューで理系の大学から作品を制作するに至る経歴や、様々なアーティストのプロジェクトへの参加などに関して、御自身の言葉で伺えた。また作品制作だけでなく、作品を生み出すツール開発、また施設展示だけでなく施設の音響など設備監修に関する活動と、AI や最新のバイオテクノロジーを駆使したプロジェクトなど貴重なお話も記録できた。

2.2.1.8 インタビュー8 片岡真実氏（国立アトリサーチセンター、森美術館）

東京オペラシティアートギャラリーや森美術館、多数の芸術祭などで多くの現代アート作家と関わられ、活動や作品制作の機会を創出するとともに、国際美術館会議の会長や国立アトリサーチセンター長も務められ、現代美術の振興に大きく寄与されている片岡氏のインタビューを行った。

片岡真実氏のプロフィール

第2章 実施内容

ニッセイ基礎研究所都市開発部、東京オペラシティアートギャラリー・チーフキュレーターを経て、2003年より森美術館、2020年より現職。2023年4月より国立アトリサーチセンター長を兼務。

ヘイワード・ギャラリー（ロンドン）インターナショナル・キュレーター（2007～2009年）、第9回光州ビエンナーレ共同芸術監督（2012年）、第21回シドニー・ビエンナーレ芸術監督（2018年）、国際芸術祭「あいち 2022」芸術監督（2022年）。国際美術館会議（CIMAM）では2014～2022年に理事（2020～2022年に会長）を歴任。

収録日：令和7年1月23日（木曜日）

収録場所：森美術館



図 2-8 片岡氏のインタビューの様子

片岡氏のインタビューでは、過去から現在に至るまでのメディアテクノロジーを活用した現代美術における表現や、作家についての話から、御自身の経歴など貴重な話を伺えた。インタビュー外では本事業の内容やこれまでの成果などについても情報を共有させていただき、片岡氏からはアートプラットフォームジャパンの話も伺えた。森美術館や国立アトリサーチセンターにおいても様々な現代美術を含む美術に詳しいスタッフは多いが、メディアテクノロジーに関して詳しいスタッフは少ないので、この辺りを含め、今後も情報を共有しつつ必要に応じた協力を行っていきたい。

2.2.2 メディアアート関係者活動補助

コミュニティネットワーク構築の準備作業として活躍される若手の作家から、それぞれにユニー

第2章 実施内容

クな活動が続ける作家など、これまでに本事業に関わりのなかった方々にインタビューを実施した。

インタビューにおける話の内容のポイントや実際の設問などはここまでに示したとおりであるが、これ以外にもこの機会に、本事業に関するこれまでの成果を共有させていただくとともに、それぞれの作家の活動での困り事なども伺っている。

このような話の中で、若手の作家から活動を広げていくために、作家個人での活動や関係するギャラリーなどのサポート以外に、法人を設立したいと考えているものの、どのような法人が適しているか、またどうやって設立すれば良いのか分からないなどの話を伺った。

作家が設立する法人に関しては、一般的な株式会社から、合同会社、社団法人、非営利活動法人など様々な選択肢があるが、作家自身の活動内容や活動を共にする関係者などの様々な条件に合う特徴を持った法人の設立が作家の活動を後押しすると考えられる。

そこでこれまでの本事業で得た知見や、国内外の様々な機関やプロジェクトにも参加し契約なども行ってきた経験から、法人設立に関するアドバイスを行うミーティングをインタビューとは別に行った。

そこで作家の活動などをより詳しくヒアリングし、様々な法人に関するメリット、デメリットに関して説明をさせていただき、同時に希望する法人設立の実務を代行できる司法書士の紹介も行い、実際に法人設立へと進んでいるケースも確認できた。

今後に拡大していくコミュニティネットワークの役割としてこういった、作家の活動サポートとなる活動も担っていくことで、より有用なネットワークとなることを実感するものとなった。

2.3 メディアアート史年表のテスト利活用

コミュニティネットワーク構築の準備を行う目的も含め、これまでの本事業の成果でもあるメディアアート史年表を有効に活用し、複数の教育機関と連携しメディアアート史年表のテスト利活用を実施した。

2.3.1 メディアアート史年表の周知

今年度に連絡を取りメディアアート史年表を含めた本事業に関する情報を共有した教育機関と先生は以下のとおりである。

1. 金沢美術工芸大学 鈴木浩之教授
2. 中京大学 大泉和文教授
3. 関西大学 長谷海平准教授
4. 大阪芸術大学 安藤英由樹教授
5. 早稲田大学 ドミニクチェン教授

このうち金沢美術工芸大学、中京大学、関西大学、大阪芸術大学の実際の授業でメディアアート史年表を活用した授業の実施が実現した。早稲田大学に関しては年度の授業内容が確定しているために実際の授業での活用は難しかったが、情報共有により来年度以降に実際に活用した授業を行いた

い旨の連絡を頂けた。実際の活用に関するフィードバックも年表に反映しながら来年度以降も連携を継続していきたい。

2.3.2 メディアアート史年表のテスト利活用

メディアアート史年表を実際に使った活用テストでは、まず本事業について、メディアアート史年表の制作された背景や内容についてなど関連する情報含めて各大学の先生に情報を共有させていただき、疑問などあれば御連絡頂くなどのやり取りを行っている。

その上でそれぞれの大学や、メディアアート史を活用する授業、対象となる生徒の専門性などにより、活用方法については実施していただく先生にお任せする形式で、テスト活用を行っていただいた。

メディアアート史年表利活用の方法や実施の様子、結果などを先生からレポートで御報告頂いた。報告内容は以下の大学における取組である。

1. 金沢美術工芸大学 鈴木浩之教授
2. 中京大学 大泉和文教授
3. 大阪芸術大学 安藤英由樹教授
4. 関西大学 長谷海平准教授

各大学でのメディアアート史年表活用に関するレポートは本事業報告書の付録（1.1 メディアアート史年表テスト利活用に関するレポート）に掲載させていただいた。

2.3.3 メディアアート史年表の更新

これまでのメディアアート史年表に、2022年度までの大学など教員の在職情報の変更や新設の専攻情報に加え、新たな施設やアワードなどの情報の追加を行った。また、大学での年表利活用のレポートから、年表のデータやリンク、インターフェイスなどの改善も検討している。

2.4 PMA のテスト利活用

昨年度までの本事業では、PMAの開発と実装に向けて、実際のメディアアート作品に関するデータ入力を行いながら、記録項目や記入内容の精査、入力・閲覧のためのツールやシステムの開発を進めてきた。今年度の事業においても、PMAの周知活動とテスト利活用を継続して実施している。その一環として、これまで多くのメディアアート関連の催事を開催し、多数の作品展示を行ってきたICCやYCAMに対して、PMAのツール配布や説明を行い、更なる活用を図っている。

また、現代美術作品を多く扱うキュレーターや関係者からは、メディアテクノロジーを活用する作品の記述とその重要性についての言及があり、PMAの意義が改めて認識された。一方で、施設側の関係者やキュレーターの間では、作品制作時にその技術的詳細を明確に記録・記述することが、技術面及びワークフロー面で現状では難しいという課題も浮き彫りになっている。

第2章 実施内容

このような状況を踏まえ、今年度の事業では、長年にわたり数多くのメディアアート作品の制作に携わり、その保存や再展示に関する課題についても深い知見を持つ展示エンジニア（インストラクター）の協力を得ることとした。具体的には、彼らの経験や技術を活用し、実際の作品に関するテクニカルな資料を参照しながら、本事業を進める。これにより、PMA の記録項目やシステムを更に実践的かつ具体的な内容へと進化させるとともに、現場での利活用を促進する基盤の整備を目指している。

2.4.1 ヒアリング

ヒアリング対象の展示エンジニアの方々として、国内外の様々な現場で長年にわたって活動をされ、多数の催事、作品の実現に多大な貢献をされてきた、山元史郎氏、金築浩史氏、西野隆史氏の3名にコンタクトを取り御協力をお願いした。

2.4.1.1 ヒアリング 1 山元史郎氏

ヒアリング対象者：山元史郎氏

山元史郎氏のプロフィール

IAMAS、YCAM の設立スタッフに従事したのち日本科学未来館で企画展や巡回展の制作を担当。2012 年からフリーランスのテクニカルディレクターとしてメディアアートを中心に展示技術開発とテクニカルディレクションを行う。中谷英二子の霧の彫刻、坂本龍一＋高谷史郎の『LIFE-WELL』、「恵比寿映像祭」、「Maker faire Tokyo」を初め、国内外の大規模なアートプロジェクトや展覧会を多数手がける。日本大学芸術学部非常勤講師・慶應義塾大学非常勤講師。

開催日：令和6年7月22日（月曜日）

開催場所：高輪ゲートウェイシティ文化創造棟準備室

参加者：山元史郎、久保田晃弘、野間穰

山元氏のヒアリングでは本事業の説明とともに PMA について、そのツールなどについても紹介の後、山元氏から催事、作品に関する資料やデータについて、現場などの現状や課題などについてのお話を伺った。概要は以下のとおりである。

- 公共などを含む美術館の展示に係る施工などは入札形式で決まるケースが多い
- この入札形式のために作品に関係なく予算が決められてしまうことも多く、展示技術者、施工業者の工夫により展示が実現できている例も多いと感じる
- 展示制作の上記のような仕組みもあり、開催する施設側に展示や作品の制作に関するノウハウが残りにくくなっている

第2章 実施内容

- 関わっている仕事として美術系よりも広告絡みの場合に予算が豊富な場合が多いと感じる
- ただ、作品としては広告の場合一過性のものになってしまう場合が多いと感じている
- 自身の所有しているテクニカルな資料については、自身のできる範疇〔はんちゅう〕で整理など進めているものも一部はある
- 現場で作成された必要最低限の資料では、メンテナンスや再展示などについては考慮されておらず、整理されたものにはなっていない
- 作品を残していくためには、関連の資料についてもきちんとした形で整理し残す必要がある
- PMA の活用として、テックライダーを共通の形で残すために使えるのでは
- 集めて残すだけでなくきちんと活用できるようにしなければならない
- 実際の展示を見ていない人でも作品を再現できる資料が理想である
- 海外から日本の展示に参加、若しくは日本で海外の展示に招聘されるような作家は、作品制作の時点できちんとしたテックライダーを作成しており、そのテックライダーを渡せばどこにおいても作品が実現できるようにしている
- 国内ではこのようなきちんとした形でテックライダーの記述が習慣化するまでには至っていない
- 現状でテックライダーに確定したフォーマットなどがある訳ではないが、有用なテックライダーに記述されている内容は共通している
- 展示に関係するエンジニアはもちろん関係するスタッフの基本的な素養として、スケッチアップのような簡易的な3次元モデリングソフトウェアが使えると良い
- メディアテクノロジーを使った作品の理解としても、展示の写真や動画だけでなくテックライダーが有効だと考えられる

2.4.1.2 ヒアリング2 金築浩史氏、西野隆史氏

ヒアリング対象者：金築浩史氏、西野隆史氏

金築浩史氏のプロフィール

株式会社ザ・レーザーの入社面接時に東京都写真美術館準備室こけら落としイベントのステラークらのイベントを体験。その後、ARTEC の設営・運営などメディアアートの展覧会を行う。93 年よりフリーランス。現在に至る。近年の仕事に、「デザインあ 展」(2018 年～2021 年、富山県美術館ほか)、「MANGA⇄TOKYO」展 (2018 年～2020 年、ラ・ヴィレット／フランス、国立新美術館／東京、大分県立美術館)、第 25 回文化庁メディア芸術祭受賞作品展 (2022 年、日本科学未来館／東京)、文化庁メディア芸術祭 25 周年企画展 (2023 年、寺田倉庫 B&C HALL / E HALL／東京) などがある。

西野隆史氏のプロフィール

1989 年神田美学校芸術科学実験工房終了。同年、神田美学校芸術科学実験工房助手。1991

第2章 実施内容

年から工房展という形から始まったサイエンスアートの展覧会「メビウスの卵展」にて展覧会運営、作品展示、ワークショップなどの活動をする。1995年よりメディアアート系の作家サポートの仕事始める。2007年頃から金築浩史氏とプロジェクターを使ったワークショップをアート系の学生に向けて行う。最近関わった主な展覧会は、坂本龍一展（北京）、MOT 久保田茂子展、ICC 多層世界の歩き方展などがある。

第一回開催日：令和6年5月14日（火曜日）

開催場所：荻窪

参加者：金築浩史、西野隆史、野間穰

金築氏、西野氏のヒアリングではまず本事業の説明とともにPMAについて、そのツールなどについても紹介させていただいた。そして金築氏、西野氏から御自身で保有されている催事、作品に関する資料やデータについて、現場などの現状や課題などについてのお話を伺った。概要は以下のとおりである。

- 国内の展示制作を請け負う業者は限られているので、その業者が様々な展示に関する会場図面などを保有しているのではないか
- メディアテクノロジーを活用した表現をされている作家でも技術レベルは様々であり、また仕様書や指示図面などの形式も作家によって多様である
- また現在の作品に活用されるメディアテクノロジーには様々なものがある
- プロジェクターなど機材の進化により設置などが簡易になってきている部分もあるが、培われたノウハウは様々なところで活かすことができる
- 展覧会、作品に関する資料として、作品を制作するための図面やテックライダーなどの技術的資料だけでなく、日々の運営に関わる立ち上げや終了などのマニュアルなど重要な資料は多岐にわたる
- 過去に関わった作品では、一過性の展示ではなく、收藏などされた作品においても、その作品のユニークさ故に独自にカスタマイズした部品、プログラムなども数多く使われている場合も多い
- そういったユニークな部品、プログラムが使われている作品などはある程度の技術的な知識を持った者でもすぐに解析するのは難しいと思われる
- 自分達に関わった過去に收藏された作品においても当時の担当者などが不明で新しい担当者への引継ぎがされておらず、作品の状態や状況などが把握されていないと考えられる作品も多数ある
- 展示エンジニア、インストーラーの仕事として、技術的なノウハウはもちろんであるが、特に作家が新しい作品を制作する場合など、想定されている部分についてできる限り早く実現をするとともに、確定されていない部分については作家ができる限りの選択肢を持って最善の表現ができるようにするなどのノウハウも持っている

第2章 実施内容

- 長年にわたって展示の制作を行う過程で、例えば様々な機種のプロジェクターの投影画角が機種の選択により反映されるなど、利用しているツールについてもカスタマイズなど施して活用している
- 関わった展覧会や作品などの資料については基本的には廃棄せず保存などしているが、再展示など必要がない限り整理などはされていない
- ある程度古い年代の資料に関しては紙などの形で残っており、廃棄しない限りはなくならないが、最近の一部の資料はデジタルでのみ保存されているものもあり、一括して保存している PC が破損した場合には資料が喪失してしまう恐れもある

第二回開催日：令和6年11月25日（月曜日）

開催場所：江戸川橋

参加者：金築浩史、西野隆史、久保田晃弘、野間穰



図 2-9 実際の資料や PMA を見ながらのヒアリングの様子

第1回のヒアリング内容を基に実際に金築氏が保有している資料を見ながらディスカッションを行った。実際の PMA ツールなども共有した画面で見ながら金築氏、西野氏にも説明した。実際の資料について PMA への入力なども予定していたが、保存されている紙資料は大変に貴重な資料が多々

第2章 実施内容

あるものの、整理されておらず、また記述の形式や内容などについても多岐にわたっていた。これら資料について金築氏個人の裁量に任せた保存の継続が難しいのはヒアリングからも明らかであった。そこでこれらの重要資料を今後 PMA などを活用し整理を行っていく前提で、まずは可能な限りの資料についてデジタル化を行うこととし、金築氏に持参頂いた資料を預かると決定した。

これら重量な資料について今後の事業においてデジタル化を進めるとともに、アーカイヴとして整理を行っていきたい。その上で PMA などに入力して、メディアテクノロジーを活用したコンテンツの記述に関する型（フォーマット）などを、金築氏、西野氏、山元氏の引き続きの協力の下で構築していきたいと考えている。

2.4.1.3 テックライダーのデジタル・アーカイヴ化

以上の3氏によるヒアリングの概要を簡潔にまとめると、以下のようになる。

山元：

- 美術館展示の施工は入札形式が多く、予算が作品の要件を必ずしも反映しない場合がある。
- 展示施設側には制作ノウハウが蓄積されにくい。
- 広告関連プロジェクトは予算が潤沢だが、一過性の作品が多い。
- テックライダーの整理と保存が重要であり、再現可能な資料の整備が理想とされる。
- 日本国内では標準化されたテックライダー作成の習慣が未確立である。
- 展示技術者は3Dモデリングソフトの基礎知識を持つことが望ましい。
- PMAはテックライダーの共通フォーマット化に有用と評価される。

金築・西野：

- 国内の展示制作業者が限られており、業者が多数の会場図面を保有している可能性が高い。
- 作家ごとの技術仕様書や指示図面の形式が多様である。
- 独自性の高い作品の技術資料が整理されておらず、再展示が困難なケースがある。
- 技術的ノウハウだけでなく、作家が表現の選択肢を広げる支援が重要である。
- 資料のデジタル保存が進む一方で、データ消失のリスクもある。
- 保存資料には多様な形式・内容が含まれ、整理の必要性が高い。
- 紙資料の貴重性が認識される一方、個人での保存継続は困難である。
- PMAへの資料入力を視野に入れ、資料のデジタル化を優先的に進める必要がある。

また、これらを項目別にまとめると以下のようになる。

1. 展示制作の課題

- a. 美術館展示の施工が入札形式に依存し、予算が必ずしも作品要件を反映していない。
- b. 広告プロジェクトでは予算が潤沢である一方、作品が一過性に終わる傾向が強い。

第2章 実施内容

- c. 展示施設側に制作ノウハウが蓄積されにくい構造がある。

2. 資料管理の現状と課題

- a. 作家ごとに技術仕様書や指示図面の形式が多様で、標準化が進んでいない。
- b. ユニークな技術を用いた作品では、技術資料が整理されていないため、再展示が難なケースが多い。
- c. 紙資料の保存は進んでいるものの、デジタル資料はデータ消失のリスクが存在する。
- d. 既存資料の整理が進んでおらず、アーカイヴ化が急務である。

3. テックライダーの重要性

- a. テックライダーは、作品の再現可能性を高めるための重要な要素である。
- b. 海外の作家は標準化されたテックライダーを活用している一方、日本国内では習慣化されていない。
- c. テックライダーには、展示や再展示、メンテナンスのための必要情報が包括されるべきである。

こうした識者の認識を踏まえて今後は、作品制作プロセスや技術情報、インストール方法を体系的に整理し、次のようなテックライダーのアーカイヴの構築作業を行っていきたい。

1. テックライダー・アーカイヴの目的

- a. 展示作品の再現可能性を高め、長期的な保存と活用、巡回を可能にする。
- b. 展示制作における標準化を推進し、ノウハウの継承を支援する。

2. アーカイヴ構築の方針

- a. 保有資料のデジタル化を優先的に進め、データ消失リスクを軽減する。
- b. PMA ツールを活用し、テックライダーの共通フォーマットを構築する。
- c. 紙資料やデジタル資料を問わず、一括管理するアーカイヴシステムを整備する。

3. 期待される効果

- a. 過去の作品や技術情報を参照可能にすることで再展示を実現し、新作の制作を支援する。
- b. 蓄積されたノウハウを活用したハイレベルの展示運営が実現可能となる。

そのためには、今後このテックライダー・アーカイヴの計画を具体化し、ステークホルダーと連携していきながら、以下の項目を実現することが不可欠であると考えている。

第2章 実施内容

1. 保有資料のデジタル化及びアーカイブの整理。
2. PMA を活用した技術資料データベースの構築。
3. 展示技術者及び作家との継続的協力体制の構築。

2.4.2 技術資料のデジタル化

これまで様々な展覧会や作品の制作に関わられてきたインストーラーの方々のヒアリングから見てきた今後を実現すべき項目は前項に示したとおりである。この中から今年度の事業においても、「保有資料のデジタル化及びアーカイブの整理」のテストとして、実際に金築氏が保管していた技術資料を預かりデジタル化の作業を実施した。

実際にデジタル化を行ったのは以下の催事に関する技術的な資料である。

2001 年 the interaction 01'
2004 年 Ars Electronica 展示
2005 年 ICC アート&テクノロジーの過去と未来展
2006 年 ICC コネクティング・ワールド展
2007 年 without records せんだいメディアテーク
2007 年 ブライアンイーノ展示
2007 年 dumb type 展示
2008 年 ICC Light In Sight 展
2008 年 先端技術ショーケース
2008 年 ICC 拡張された感覚展
2009 年 MOT 池田亮司+/-
2009 年 文化庁メディア芸術祭
2010 年 ICC みえないちから展
2020 年 Tokyo2020

第2章 実施内容

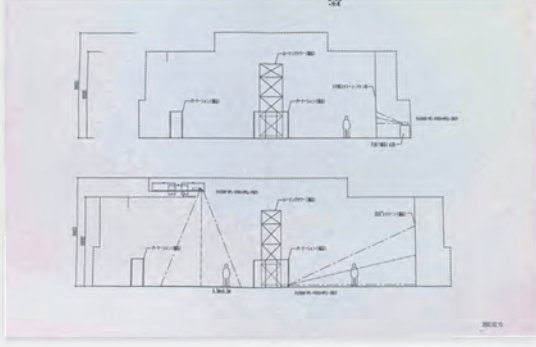
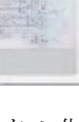
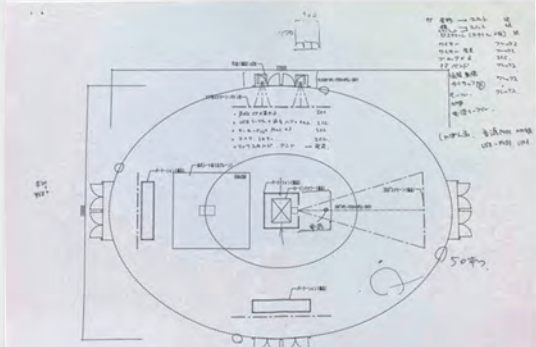
	2009 文化庁メディア芸術祭.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	43 MB		
	静岡グランシップ.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	12.9 MB		
	2020 Tokyo 2020.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	14.6 MB		
	2010 ICC みえないちから展.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	10.8 MB		
	2008 ICC 拡張された感覚.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	37.5 MB		
	2009 MOT 池田亮司 +ノー.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	23.5 MB		
	2008 ICC Light In Sight 展.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	26.1 MB		
	2008 先端技術ショーケース.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	17.8 MB		
	2007 ICC_2.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	35.1 MB		
	2009 文化庁 メディア芸術祭.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	107.3 MB		
	2001 the Interaction '01.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	71.8 MB		
	2007 せんだいメディアテーク without records.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	13.9 MB		
	2007 ブライアンイーノ.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	5.8 MB		
	2006 ICC コネクティング・ワールド.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	23.9 MB		
	2007 ICC.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	12.1 MB		
	2007 dumb type.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	10 MB		
	2004 Ars Electronica.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	57.2 MB		
	2005 ICC アート&テクノロジーの過去と未来展.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	40.7 MB		

図 2-10 実際にデジタル化された資料のデータ

雑多な資料を簡易に整理し、閲覧しやすいよう催事ごとに PDF 化している
デジタル化した資料は簡易ではあるが OCR 処理も行いテキストをデータ化もしている

これらの展覧会、展示などに関する技術資料 1,000 枚以上をデジタル化できた。

これら資料に関しては貴重な記録ではあるが金築氏個人により保管されているため、消失などしてしまう前にまずはデジタル化を行うこととした。デジタル化に際しては特に内容などで精査や整理など行わず、保存されていた状態の雑多なままで全てをデジタル化している。

デジタル化を行った資料に関しては、展覧会会場の構成図面、作品に関する図面や機材に関する資料などが多く含まれている。今後の事業において PMA など活用しながら整理を行うと、技術資料のデータベースにも寄与できると考えている。

2.4.3 PMA 利活用に関するネットワークの拡大

PMA の認知拡大と有効な活用や項目や機能の向上を目指すために、関連する組織や個人などに、PMA を周知し意見などを伺った。

2.4.3.1 PMA 利活用に関するネットワークの拡大 1 やまなしメディアアートアワード (YMAA)

対象：やまなしメディアアートアワード関係者

開催日：令和 6 年 7 月 10 日（水曜日）

開催場所：新宿

第2章 実施内容

参加者：山梨県文化振興課（YMAA 主催）：石山博之、竹井杏菜
東京藝術大学（YMAA 企画）：和田信太郎、
有限会社とおあさ（YMAA 運営）：中島友里恵
メディアアート分野担当：野間穰

PMA などを活用しながらメディアアートに関するコミュニティネットワークを広げていく目的として、山梨県が主催する現代美術の公募イベント「やまなしメディアアートアワード(以下、YMAA)」の関係者にコンタクトを取り、対面のミーティングを開催し情報共有などを行う機会を得た。

YMAA は本年の開催で第4回となり、毎回、200名以上の応募がある、メディアテクノロジーを活用した現代アート作品の公募イベントである。昨年度には山梨県各所で入選作品展を行い、10点以上の作品を実際に制作し展示も行っている。

山梨県の担当者、アワードの企画、運営者からは、入選作品、受賞作品をメディア芸術データベースやメディアアート史年表などにも是非掲載、反映してほしいとの声も頂いている。また、実際の作品展示も行っているために、それらの作品の再展示や収蔵、売買などに PMA が有効であるという認識も頂戴できた。ただ、現状で、作品応募に関する情報に関して YMAA での利用許可しか作家に許諾を得ていないため、すぐにデータを共有し、サイトで公開する、PMA へ入力するまでには今年度は至らなかった。

今後も主催である山梨県や企画、運営者とはコンタクトを続け情報を共有するとともに、実際にデータの作成などに進みたいと考えている。また本事業のネットワークを活かし可能な部分で YMAA を支援して分野の振興にもつなげたいと考えている。

2.4.3.2 PMA 利活用に関するネットワークの拡大 2 メディア芸術アーカイブ推進支援事業関係者

対象：メディアアート関連メディア芸術アーカイブ推進支援事業関係者

開催日：令和6年12月18日（水曜日）

開催：オンライン

参加者：慶應義塾大学アート・センター：久保仁志

学校法人多摩美術大学：森脇裕之、井上智子

有限会社タクンボックス：松尾奈帆子

メディアアート分野担当：野間穰

文化庁が行う令和6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今年度採択されたメディアアートに関連する事業を担当されている団体の方々と交流する機会を「令和6年度メディア芸術アーカイブ推進支援事業合同情報交換会（以下、情報交換会）」で得られた。

この情報交換会のフリーディスカッションの場で各団体の取組についての情報を共有頂き、また本事業における取組についても紹介させていただいた。各事業それぞれで、貴重な資料をデジタル化、整理などされている現状を実際に知ることができた。

第2章 実施内容

加えて、各取組の成果について公開を考えたときに、アーカイブに関する費用だけでは有効な公開手段の構築が難しいという問題についても共有できた。その上で、多摩美術大学による取組では、そもそもこの PMA が多摩美術大学アートアーカイブセンターのシステムの上に成り立っている状況もあり、同様のシステムによって整理が進められていると確認できた。

有限会社タクンボックスで行っている古川タク氏のアーカイブについては公開に向けた手段などが策定できておらず懸念事項とされている現状が共有された。古川タク氏のアーカイブを担当されている松尾氏には、交流会の後で、早速に PMA アプリケーションやマニュアルなど一式を共有させていただき確認をお願いしている。来年度以降になると考えられるが、松尾氏が PMA を確認頂いた後に、こういった資料などのアーカイブにおいての PMA の活用について本事業の PMA 担当者である久保田先生、堀口先生など交えてディスカッションを行い、実際に活用して成果の公開に至れるようコミュニケーションを継続できればと考えている。

またこの交流会をきっかけとして森脇氏の主催する多摩美術大学で開催されるアーカイブに関する研究会への参加も決定した。この研究会には森脇氏の研究チームに参画している埼玉大学の井口壽乃氏、武蔵野美術大学のクリストフ・シャルル氏、東京都現代美術館の森山朋絵氏に加えて、慶應義塾大学アート・センターの久保仁志氏も御参加の予定である。この機会においても PMA やメディアアート史年表などの本事業成果を紹介するとともに、コミュニティネットワーク構築のための情報を共有するとともに、ここからもコミュニケーションを継続していきたいと考えている。

2.4.3.3 PMA 利活用に関するネットワークの拡大 3 岩井俊雄アーカイブ&リサーチ

対象：岩井俊雄アーカイブ&リサーチ関係者

開催日：令和 6 年 12 月 19 日（木曜日）

開催：オンライン

参加者：アーティスト：岩井俊雄

映像ワークショップ：明貫紘子

メディアアート分野担当：野間穰

当団体では岩井俊雄氏本人と、映像ワークショップ明貫氏と協力し、岩井俊雄アーカイブ&リサーチを令和 3 年より実施しており、令和 4 年度からは文化庁が行う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の御支援も頂いている。

この事業ではこれまでに岩井氏が所有している貴重な映像資料、紙資料などをデジタル化し整理、アーカイブを実現した。同時に東京都の施設であるシビック・クリエイティブ・ベース東京 (CCBT) とも協働し岩井氏の作品の修復、再展示なども実現している。今年度は既に修復された作品を東京都写真美術館で展示し、12 月より東京都現代美術館で開催される展覧会でも、アーカイブ作業により整理された資料なども活用した作品を展示できた。

この展示設営の最終日には、岩井氏と明貫氏に設営現場で実際の作品を見ながら PMA について説明を行い、アプリケーションなどを共有した。またこの展覧会で展示された作品「映像装置としての

第2章 実施内容

ピアノ」について実際に PMA への入力も試みている。

実際の入力からは、岩井氏の資料のアーカイヴや作品収録の記録としてデータ化してきた内容のそのままの記入が難しいのが分かった。ただ、岩井氏の膨大な資料などを整理し、どのような資料があるかを公開していくに当たり、PMA の活用は機能面、費用面からも有効であると確認できている。岩井氏のアーカイヴ作業を今後も継続していくと同時に PMA を有効活用し情報の公開などできるよう、こちらでも PMA 担当者である久保田先生、堀口先生など交えてディスカッションを行ってきたいと考えている。

第3章 成果

3.1 成果

今年度事業ではコミュニティネットワークの構築準備として、これまでの事業成果なども活用しながら、これまでデータ収集やアーカイヴなどで扱っていたメディアアートの領域よりも更に広げた形で関係組織や関係者と情報を共有し協働できた。

実際の取組による成果や課題、今後の展望について以降に記述する。

3.1.1 コミュニティネットワーク構築のための準備作業

コミュニティネットワークの構築準備作業として今年度は新たに様々な組織や関係者と情報を共有し協働することができた。具体的に今年度の事業に関係していただいた組織、関係者は以下のとおりである。

関連する組織、施設

国立アトリサーチセンター、森美術館：片岡氏

MoN Takanawa：内田氏

関連する教育機関

金沢美術工芸大学 鈴木教授

中京大学 大泉教授

大阪芸術大学 安藤教授

関西大学 長谷准教授

早稲田大学 ドミニク教授

関連する個人

若手作家：宇佐美氏、古澤氏、藤倉氏

幅広い活動をしている作家：真鍋氏、高嶺氏

キュレーター：阿部氏

インストラクター：山元氏、金築氏、西野氏

教育機関やインストラクターなど専門性の高い組織や個人に関しては、これまでの事業成果であるメディアアート史年表や Platform for Media Art Production（以下、PMA）など具体的なツールも活用しての連携となっているので、詳しくはそれぞれの項目で記述する。

今年度の事業においては、有効なコミュニティネットワークを構築していくために、現在におけるメディアテクノロジーを活用した多様な表現や活動に注目し、若手の作家から新しく計画されている施設関係者など幅広い対象にインタビューを実施できた。インタビューからは様々なメディアテクノロジーを活用した作品に関する保存、流通に関する課題やジャンルを横断しての活動に関する問題などについても、改めて認識できている。また今年度インタビューを行った作家においても、ゲームエンジンやバイオテクノロジーなど多様で様々なジャンルの技術による作品制作が当たり前話されている。メディア芸術全般でもデジタルやオンラインのコンテンツが大量に生み出されてお

り、さらに急速に進化をしている AI によって生み出されるコンテンツも急激に増えてきている。このような状況も踏まえ、本事業で構築するコミュニティネットワークには、今年度よりも更に広い横断的な活動を行っている作家も視野に入れた事業実施を考えている。横断的な活動、様々な技術を駆使した多様な表現の振興に、これまでの事業成果やメディアアート分野における経験を有効活用できると考えている。

また本年度事業の繋がりより実現した、若手作家の活動に関わるサポートについても、構築するコミュニティネットワークの有用な取り組みになると考えている。本分野だけでなくメディア芸術全体で表現に活用するテクノロジーが進化し多様化しているだけでなく、作品の発表形態、販売プラットフォームも多様化し、個人で活動する作家でも容易に作品が発表、販売できる環境が充実してきている。このような状況の中で、当団体の理事や関係者には弁護士や行政書士、医師、建築家など様々な分野の専門家がおり、また当団体の公共を含む様々な受託事業の経験などから、構築を進めるコミュニティネットワークを通じて、若手や個人の作家活動のサポートも継続して提供していきたいと考えている。

3.1.2 メディアアート史年表のテスト利活用

今年度もメディアアート史年表の更新を行うとともに、新たにメディアアート史年表のテスト利活用として、大学など教育機関の授業での利用を進めて、その周知を図った。

本分野に関連するような教育機関の教員においては、このメディアアート史年表の存在は知っていても、研究や教育のための利用として、しっかりと時間軸や社会背景との関係性からのアクティビティーを観察する時間が得られないという状況もあったが、本事業と公に連携をし、正式に具体的な依頼をすることで、その機会を提供することが出来た。

実際にメディアアート史年表を活用した授業を受講した学生は、日本のメディアアートが 75 年程度前に芽吹き、メディア技術の発展とともにどのような表現活動やそれを支えた機関や産業があったかを時系列に年表から知ることが出来、それぞれの専門分野をベースに様々な考察をされている。

これらメディアアート史年表活用の中で、メディアアート領域での活動は、純粋芸術に関わるだけでなく、その時々を社会を支える科学技術インフラから影響された新しいメディアの拡張性を予言したり、その可能性と批判性を提示したり、社会産業活動の上での芸術表現として変化をしてきたものであると理解されていくと思われる。

今年度行った大学授業内での利活用によるレポートでは、それぞれの専門研究によってそのアプローチは異なっているが、学生の視点からは新しい発見があった状況が多く見て取られ、それらが各自の今後の研究や活動に結びつくことを示唆している。

今年度も新たに得られた情報や、年表を閲覧した有識者からの指摘により年表の更新を行なっているが、来年度以降も、今年度の教育機関での年表活用からのフィードバック、新たな情報やご指摘、インターネット上の情報へのリンクアドレスの変更などにも対応し、メディアアート史年表を充実させながら精査していきたいと考えている。

3.1.3 PMA のテスト利活用

PMA の利活用は、メディアアート分野における展示、保存、再展示をはじめとする様々な活動を支援する新たな取組として期待されている。その可能性を探るため、複数のプロジェクトや関係者との連携が進められている。

山梨県が主催する現代美術の公募イベント「やまなしメディアアートアワード（YMAA）」では、メディアテクノロジーを活用した作品の入選作品や受賞作品を対象に、データベース化や再展示、収蔵、売買などの活動に PMA が有効であるとの認識が関係者の間で共有された。しかし、現時点では作家からの利用許諾が十分に得られておらず、PMA への入力が直ちには実現できない課題も浮かび上がった。今後は情報共有を継続し、利用許諾の取得とデータ作成を進めて、このイベントを通じた分野の振興を目指す。

また、文化庁が実施するメディア芸術アーカイブ推進支援事業では、採択された複数の団体との情報交換を通じて、PMA の有効性や課題について議論が深められた。特に、有限会社タクンボックスが担当する古川タク氏のアーカイヴでは、PMA を活用した資料の整理や公開が有望視され、今後の実用化に向けた具体的な成果が期待されている。さらに、この交流を契機として、多摩美術大学で開催されるアーカイヴに関する研究会への参加が決定し、新たなネットワークの構築が進められることとなった。

岩井俊雄氏のアーカイヴ&リサーチでは、デジタル化された映像資料や紙資料を PMA に入力する試みが行われたが、その過程で既存資料をそのまま PMA に適用する際の課題も明らかになった。しかし、資料の整理や公開における PMA の機能面及び費用面での有効性は確認されており、今後もアーカイヴ作業を進めながら情報公開の具体化に取り組む予定である。

これらの取組を通じて、PMA はテックライダー・アーカイヴとして、展示作品や技術情報をデータベース化し、再展示や収蔵、売買の基盤を提供するだけでなく、アーカイヴ活動に携わる多様な関係者を結びつけ、情報共有や協働を促進する重要な役割を果たすことが期待されている。また、膨大な資料を整理し、効率的に公開するためのツールとしても機能し、これまで蓄積されてきたノウハウや技術資料を活用して、新たな作品制作や展示運営を支援する可能性を秘めている。今後は各プロジェクトや関係者との連携を更に強化し、PMA を活用したメディアアート分野の持続的な発展を目指す取組が進められていく。

3.1.3.1 テックライダーのアーカイヴに向けて

テックライダー・アーカイヴとしての PMA の利活用は、メディアアートの制作、保存、展示、再展示の各段階における重要な課題を解決し、メディアアート分野の持続的な発展に寄与する新たな仕組みとして意義を持つ。

第3章 成果

これまでのヒアリングや議論から、展示制作や資料管理の現状には多くの課題の存在が明らかになった。美術館展示では入札形式に依存するため、予算が必ずしも作品の要件を反映しない一方、広告プロジェクトでは潤沢な予算が確保されていても、一過性の作品に終わる傾向が強い。また、展示施設側に制作ノウハウが蓄積されにくく、技術資料の標準化が進んでいないために再展示の困難さを引き起こしている。さらに、紙資料の保存が進む一方で、デジタル資料のデータ消失リスクが顕在化しており、資料の整理やアーカイブ化が急務である。

こうした状況を踏まえると、テックライダーの整理と保存が特に重要である。テックライダーは、作品の再現可能性を高めるために欠かせない要素であり、展示や再展示、メンテナンスに必要な情報を包括するものである。しかし、現状では海外の作家が標準化されたテックライダーを活用している一方で、日本国内ではその習慣が確立されておらず、アーカイブの整備が遅れている。また、作家ごとの技術仕様書や指示図面の形式が多様であるため、共通のフォーマットを用いた体系的な整理が求められている。

PMA はこれらの課題を解決するための効果的なツールの一つとして期待できる。PMA は展示をデータベースの基本単位とし、個々の展示に関する情報をニュートラルに記述する仕組みを提供する。このアプローチは、メディアアートの不定形で多様な性質を考慮しつつ、データとユーザー視点から動的にカテゴリーを生成する特性を持つ。さらに、PMA のフォーマットの可塑性は作家や展示技術者、研究者が資料をデジタル化し、長期的に保存しやすくするための共通フォーマットの構築を可能にする。これにより、過去の作品や技術情報を参照可能とし、再展示や新作制作を支援して、展示制作の質の向上とノウハウの継承を促進する。

具体的には、山梨県が主催する「やまなしメディアアートアワード (YMAA)」や、文化庁が推進するメディア芸術支援事業、さらに岩井俊雄氏のアーカイブ&リサーチなど、様々なプロジェクトで PMA の活用が議論され、実践されている。これらの事例では、PMA が展示作品の再現性や保存性を高めるだけでなく、分野全体の標準化やネットワーク構築に寄与することが確認されている。また、PMA は各施設や組織が持つ資料や情報を横断的にネットワーク化し、相互活用を可能にするプラットフォームとして機能する。

PMA の活用により、テックライダーを中心としたアーカイブ構築が進むと、過去の技術資料や展示情報が蓄積され、それが次世代の作品制作や展示運営の基盤となる可能性が開かれる。加えて、これまで作家個人や一部の施設に閉じていたノウハウや資料が広く共有され、メディアアートにおける新たな発見や表現の可能性を拡張する土壌が形成される。さらに、PMA が提供する共通フォーマットや入力インターフェイスは、誰でも同じ基準で情報を整理・共有できる仕組みを実現し、文化的な多様性を尊重しながらも体系的な記録が可能になる。

3.1.3.2 PMA を軸とした今後の課題と展望

このような取組の中から浮かび上がるのは、メディアアート分野におけるアーカイヴの在り方に対する新たな視点の必要性である。メディア技術の急速な進展により、メディアアートはバイオメディアや生成 AI、ブロックチェーンといった新技術の影響を受け、多様化し続けている。その結果、完成作品のみならず、その制作過程や技術的背景をも記録の対象とし、動的で柔軟な「生成のためのアーカイヴ (Archives for Becoming)」の構築が求められている。このアーカイヴは、ハードウェアやソフトウェアにとどまらず、出来事や体験などの非物質的な要素も記録する新しい枠組みを提供する。

さらに、この新たなアーカイヴは、過去の知見と現在の技術的進展を統合する重要な役割を担う。ポストインターネット時代の作品と 1980～2000 年代のインタラクティブインストールやネットパフォーマンスから得られる知見を結びつけることで、異なる時代の表現を相互に参照し、新たな創造の可能性を探る基盤となる。こうした過去から未来への知識の架け橋として、PMA が果たす役割は極めて重要である。

また、文化庁をはじめとする公的機関には、メディアアートを超えた新たな「ニューメディア (通時的視点)」そして「トランスメディア (共時的視点)」分野の構築を主導する役割が期待される。この分野は、従来のメディアアートや現代美術との対話を促進し、マンガやアニメーション、ゲームなど他のメディア芸術分野との連携により、ジャンルを超えた創造の場の提供が求められている。特に、マイノリティ的な表現や逸脱的な作品への注目は、新たな可能性を切り開く上で重要である。

こうした多様な取組は、PMA が単なる記録や保存のツールにとどまらず、メディアアートの過去・現在・未来を結びつけ、表現と技術の新たな交差点を創出するためのプラットフォームとして機能することを示している。PMA を中心に据えたアーカイヴの拡張と革新は、メディアアート分野の持続的な発展だけでなく、文化全体の未来を切り開く重要なステップとなるだろう。

3.2 今後の課題と展望

メディアアート領域の活動は現在においてエンターテインメントからアートまで、また多様なメディアテクノロジーの活用やジャンルを横断した表現などにより、より広範囲を対象とし、メディア芸術全般を大きく横断する表現領域として、そのターゲットは絞りづらくなっている。同時に同様の理由から、その重要性も増している。それは特に他のメディア芸術領域のような特定の出力メディアを持たない領域である点に加えて、常にその出力メディアが新しい時代の科学技術的課題や情報技術のメソッドとともに表現のされ方やアウトプットが変化している点が挙げられるであろう。

第3章 成果

この5年間の連携事業では主に活動のアーカイヴや活動データの整理や実作品における技術的バックボーンの整理やその収集法などから、メディアアート領域での社会とのつながりとその表現の在り方を明らかにするデータの適切な提示様式の確立を進めてきた。

このことから、メディアアート領域が持つ、社会や産業、技術との関係性が表現活動と密接に関わっていることが客観的に示されていると言えよう。

そのため今後も同様の関係性を新しい技術や産業、メディアとコミュニケーションとして発生させ、表現活動へと発展させる状況をサポートし、また、社会からも接続可能な情報とコミュニティを持つ必要性があるだろう。

そのようなアーティストと社会、産業とのマッチングする機会を本事業が提供していくことが期待される。

付録

1.1 メディアアート史年表テスト利活用に関するレポート

1.1.1 金沢美術工芸大学 鈴木浩之教授によるレポート

金沢美術工芸大学 油画専攻 金沢美術工芸大学大学院 映像コース
教授 鈴木浩之

金沢美術工芸大学 美術科 油画専攻及び大学院 映像コースにおける
「メディアアート史年表」を活用した指導の実践

はじめに

金沢美術工芸大学では 2023 年度にシアターや映像スタジオが設けられた新キャンパスへの移転が完了し、同年大学院絵画専攻内に新たに「映像コース」が新設された。昨年度には美術工芸学部美術科油画専攻内で「映像表現コース」がスタートしており、映像表現を教育する総合的な取組がスタートしたところである。ハード面での充実に加え、映画上映を研究の柱とする新たな教員も配置され、学生達による日々充実した研究・制作活動と常勤・非常勤講師陣による熱心な指導が続いている。

学部の映像表現コース（油画専攻 3・4 年次履修科目内の選択授業群）及び大学院絵画専攻映像コース（独立した専攻科目を中心に履修するカリキュラム）は共に絵画系の基礎を持つ教員で構成され、在籍する学生の出身専攻や基礎的な技術も比較的絵画分野に近い。こうした学生が映像表現へと興味を広げ、在学中に徐々に映像制作の知識と技能を高めていく過程において、分野を網羅する充実した教育資料が欠かせない。「メディアアート史年表」は理解の段階が異なる多くの絵画系の学生が、映像文化の理解を深めるための信頼できる参照先として活用し、メディアアートに関わる講義の受講前に行う事前準備や、自身の学修を深めるための文献調査時の利用を促進する目的で、年表を用いた特別授業を実施するなどの実践を行うこととした。

1. 事前調査

授業利用を行うに当たり、その信頼度を評価する目的で二つの観点から調査を行った。

【1】 ChatGPT との比較

Apple 社、Google 社、Microsoft 社などは軒並み自社サービスの中で汎用的な AI システムを組み込み始めており、2024 年 12 月の今日、ChatGPT などを利用した一般的な概要調査は広く試み始められている。一方で学習させる内容には限界があり、現段階では芸術分野の歴史を正確に比較検討する能力に劣ると評価されている。歴史の浅いメディアアートの領域に関する正確なデータの集積はまさに「メディアアート史年表」などの取組により始まったばかりであり、与えたテーマに沿って

付録

年表を整理できるほどの信頼は得られていないと理解されている。一方で、急激な汎用的 AI サービスの普及により、曖昧な単語による問い合わせによりメディアアートに関する初歩的なリサーチが行われる可能性も高まっている。不完全な用語に基づく漠然とした問いに対する汎用 AI サービスの回答と「メディアアート史年表」を比較し、その乖離 [かいり] を確認する目的で、仮の質問を ChatGPT のサービスに入力して回答を得た。また、その回答に含まれる単語を年表上に探す形で検証した。検証結果から、ChatGPT によるメディアアート分野に関する漠然とした質問について、信頼できる回答は得られない実態を確認できた。今日においては信頼度の高い年表作成と、その年表上の単語の関係性を紐付ける仲介者が必要であると伺える結果となった。

ChatGPT 4o mini を利用した年表出力機能の検証 (2024 年 12 月)

メディアアートを専門としない美術大学の学生が ChatGPT を利用して日本国内のメディアアートに関する初歩的な調査を行う場合を想定したプロンプトを入力し、ChatGPT から得た回答を「メディアアート史年表」と比較した。

回答内「*」に続く下線付きの記述は「メディアアート史年表」と比較した際の鈴木のコメント。

[入力したプロンプト]

YCAM と ICC を中心とした IAMAS 卒業生の参加する展覧会一覧を年表にして表示してください。

[回答]

以下に、山口情報芸術センター (以下、YCAM) とインターメディアテク/NTT インターコミュニケーション・センター (以下、ICC) を中心に、国際情報メディア専門学校 (以下、IAMAS) 卒業生が参加する展覧会の年表を示します。展示内容は、アート、テクノロジー、メディアアートなど、様々な分野にわたります。ただし、具体的な展示名や年に関しては一部一般的な情報に基づいていますので、正確な情報はそれぞれの施設の公式アーカイブを参照してください。

IAMAS 卒業生参加展覧会年表 (YCAM・ICC 中心)

2000 年 YCAM 開館。IAMAS と協力し、メディアアートやデジタルアートに関する新たな試みを始める。*YCAM は 2003 年開館、IAMAS は 2001 年開学

2001 年 YCAM で「メディアアート展」開催、IAMAS 卒業生が複数参加。新しいメディア技術を駆使したインスタレーションやパフォーマンスが展開。*YCAM は 2003 年開館、「メディアアート展」の開催確認できず。

2003 年 ICC で「NTT メディアアート展」開催。IAMAS 卒業生の作品が展示され、インタラクティブなアートやデジタルメディアアートが注目を集める。*ICC での同名の展覧会は確認できず。

2010 年 YCAM にて「メディアアートの未来展」開催。IAMAS 卒業生が中心となり、インタラクティブなインスタレーションや映像作品が展示される。*YCAM での同名の展覧会は確認できず。

ICC でも「デジタルアート展」などが開催され、IAMAS 卒業生の実験的なメディアアートが評価

される。*ICC での同名の展覧会は確認できず。

2012 年「ICC デジタル・アート・アーカイブ」展が開催。IAMAS 卒業生の過去の作品がデジタルメディアを通じて再展示され、インタラクティブメディアの進化が示される。*ICC での同名の展覧会は確認できず。

2014 年 YCAM での「デジタル・アート・インタラクショ展」開催。IAMAS 卒業生による実験的なデジタルインスタレーションやパフォーマンス作品が展示される。*YCAM での同名の展覧会は確認できず。

2016 年 ICC での「アートとテクノロジーの交差点」展開催。IAMAS 卒業生の作品が展示され、テクノロジーとアートの融合に焦点を当てた展覧会。*メディアアート国際シンポジウム「“アート & テクノロジー”——時代の変遷, 同時代の動向, これからのプラットフォーム」が開催されるも、展覧会としての開催ではなくタイトルも一部異なる。

2018 年 YCAM で「未来のアートとテクノロジー」展。IAMAS 卒業生の作品を通じて、アートとテクノロジーの未来像を提示する展覧会が開催。*YCAM での同名の展覧会は確認できず。

2020 年 ICC での「オンライン・アート展」開催。コロナ禍の影響で、IAMAS 卒業生によるデジタルメディア作品がオンラインで展示され、インタラクティブな体験がオンラインで提供される。*ICC での同名の展覧会は確認できず。

2021 年 YCAM で「メディアアートの進化と未来」展。IAMAS 卒業生によるインタラクティブアート、AR/VR 技術を使用した作品が展示される。*YCAM での同名の展覧会は確認できず。

この年表はあくまで代表的な展覧会を中心にまとめたものであり、詳細な展覧会情報や個別の参加作家に関しては、それぞれの施設のアーカイブや公式ウェブサイトなどで確認することをお勧めします。

【1】 「メディアアート史年表」が網羅する範囲の検証

本学油画専攻映像表現コース及び大学院映像コースの教育活動での利用を想定し、学生が検索した場合の出力結果を検証した。

・ 本学映像コース非常勤講師の検索

田所淳（ライブコーディング、「Yoppa.org」主宰者）、森岡東洋志（テクニカルディレクター、Touch designer 教育普及）、安原広和（ゲーム開発者、Unity 教育普及）など、現在のメディアアートの分野に作家や教育者として多大な貢献をしていると思われる方々が残念ながら検索にはヒットしない。文化推進政策の根拠は文化芸術基本法の第三章にある「メディア芸術の振興」（第九条）に記述された「コンピュータその他の電子機器等を利用した芸術」の記述にあるように、ゲーム機をプラットフォームとする芸術作品を含め広くメディアアートを網羅する文化推進が求められている。現段階ではライブコーディングの国内での第一人者であり多くのメディアアーティストが技術的な相談の拠り所とするウェブサイト「Yoppa.org」を長期にわたって運営する田所淳や、国内外のアートイベントにてデジタルデバイスを駆使したインスタレーションのディレクションを手がけるとともに自身

が運営するウェブサイト「<https://note.com/toyoshimorioka>」でメディアインスタレーションのプロトタイピングに欠かせない **Touch Designer** の教育普及に貢献している森岡東洋志の活動が記録される必要があるとの感想を持った。また、Unity の教育普及に多大な貢献のあるゲーム開発社の安原広和についても勤務先の東京工科大学を含め記述がない。

【2】 機能及び操作性など

- ・研究活動、教育利用にマッチした横スクロール

年表は研究活動の際のデスクトップ PC や講義教室の映像表示機器、会議室などでの利用にマッチし、大学での研究・教育活動にマッチした設計となっていてありがたい。学生にサイトの利用を進める際は、スマートフォンでの利用は適さないものの、タブレット端末やコンピュータールームなどでの利用を促すことで積極的な活用を期待できる。

- ・ポータルサイト

年表を利用するに当たり、その信頼性を担保するポータルサイトが見当たらない。このため、最初に現れる組織名称や作家名、施設名に馴染みがない者にとっては、ポータルサイトが見当たらないことがメディアアートへの今後の関心へとつながるために高いハードルとなる恐れがある。絵画系の学生には初見では年表の価値が伝わりにくい。年表を網羅的に概説する機能が用意されていないため、これを補う導入として、希望者向けのレクチャーなどが用意される必要性を感じた。

- ・ジャンルの定義についての不確実性

内容の更新はアーカイブの信頼度を高めるために必須であり、本年表の場合はその更新の継続を公表されている点が安心できる。更新に関わる方々により共有される年表整理の思想がどのように形成されるのかという点に興味があり、この思想について年表とともに（同じサイト内に）表示されていると基礎知識が不足している学生などの理解を支える可能性がある。一方で（〈メディアアート〉という不安定なジャンルの年表であるが故に）含める人や作品、出来事を〈メディアアート〉のフィルターにかける困難から、網羅する範囲の過度な拡張（若しくは〈メディアアート〉が狭義に解釈されていくこと）も予想される。「メディアアート史年表」が示す〈メディアアート〉の範囲を観察しつつ、教育プログラムへの活用の際は、年表外の出来事についてどれだけ肉付け（場合によっては「メディアアート史年表」の示す〈メディアアート〉への疑問を抽出する形で議論を形成）できるかが健全な利用だと考える。

- ・期待する機能の追加

カテゴリーで整理できる点は利便性が高い。使い始めると年表の行端のチェックにより表示と非表示を切替え、様々な年表を時間方向で同期させて表示させてみたくなる。仮にこうした機能が実装されれば、分析の選択肢が増え、学生が課題を探究するワークショップでの学びに深みが増すと思われる。年表を下にスクロールした場合、上部の西暦表示が年表の記載内容と重なり視認性の

付録

落ちる場合がある。授業で利用する場合には、年数を確認する場面で、年数と年表記述が重ならない位置にその都度調整する必要があり不便だった。

2. 「メディアアート史年表」を用いた授業の実践

2024年12月18日 金沢美術工芸大学 4216（大学院修士課程映像演習室）

担当教員：金沢美術工芸大学 油画専攻 教授 鈴木浩之

参加者：【学生】大学院映像コース4名、油画専攻3名

【オンライン】1名（鹿児島大学教育学部和田教授）

内容：金沢美術工芸大学において、事前調査を参考に「メディアアート史年表」を利用したメディアアートへの導入授業を計画し、スライドを用いて希望者に向けてレクチャーを行う形式で授業を実施した。調査で気づいた点を授業内の導入で補いつつ、本学やその所在地（石川県金沢市）、さらにその周辺地域（福井県、富山県）に所縁のある作家、イベントなどにフォーカスして年表を参照した。参加した学生の出身専攻（大学院生の場合）や学年（学部1年生から大学院2年生まで）は異なりメディアアートについて通史を学んだ経験は乏しいとのことであった。メディアアートに対する基礎知識に差もあったが、メディアアート史年表の存在を知り、メディアアートの概要をつかむ手立ての存在を知ることができ、有意義な時間だったとの感想を得た。リモートで参加した鹿児島大学教授の和田先生からも、授業の感想を得た。



当日の教室の様子

当日授業内で使用したスライド資料

1 「メディアアート史年表」を見る会 2024年12月18日 4216教室	2 「メディアアート史年表」とは <u>メディアアート史年表</u> https://cdio.jp/mac/ この年表は、文化庁のメディア芸術関連事業の中で、日本における1950年から2022年までのメディアアートに関連した大きな流れを示すことを目的として制作されました。年表の内容は、プロジェクトに関わった方々の調査、集合知により構築されておりますが、メディアアート史を確定するものではなく、メディアアートに関する学習や研究、議論など、認知拡大や理解促進を目的として暫定的に構築したものです。（サイト内の説明ページより抜粋）
---	---

3	〈ニュー〉+〈メディア〉+〈アート〉	4	〈メディア〉
5	「メディア論」マーシャル・マクルーハン マーシャル・マクルーハン(Marshall McLuhan)は、メディアとコミュニケーションに関する革新的な理論を提唱したカナダの哲学者・メディア理論家です。彼の主な著作には『理解のためのメディア』(Understanding Media: The Extensions of Man, 1964年)や『グローバル・ヴィレッジ』(The Global Village, 1962年)などがあります。彼のメディア論は、メディアが人間の知覚、思考、社会構造に与える影響を深く掘り下げたもので、その先見性は現在でも高く評価されています。以下に、彼のメディア論の主要な概念を要約します。	6	1. メディアは「拡張」である マクルーハンの中心的なアイデアは、「メディアは人間の感覚や能力を拡張する道具である」ということです。例えば、テレビやラジオは、視覚や聴覚を拡張するものです。書き言葉や印刷技術は、記憶や思考を拡張し、社会の情報の流れを変えました。つまり、メディアは単なる情報の伝達手段ではなく、人間の知覚や行動を根本的に変える力を持っているというわけです。
7	2. 「メディアはメッセージである」 マクルーハンの有名な言葉「メディアはメッセージである(The medium is the message)」は、メディアの形式がその内容よりも重要であるという意味です。例えば、印刷された本とテレビの映像では、同じ内容でも受け手の経験や社会的影響が全く異なります。つまり、メディアが人々に与える影響は、その内容だけでなく、そのメディアの形式そのものにも深く関わっているということです。	8	3. 熱いメディアと冷たいメディア マクルーハンがメディアを「熱いメディア」と「冷たいメディア」に分類しました。 熱いメディア: 情報を詳細に提供し、受け手の参加が少なくて済むメディア(例: 映画、ラジオ、写真)。受け手は比較的受動的であり、メディアがほとんどの情報を提供します。 冷たいメディア: 情報が不完全であり、受け手の解釈や参加を必要とするメディア(例: テレビ、電話、漫画)。受け手は積極的に補完的な解釈を行い、より多くの労力を使って情報を理解します。
9	4. 媒介としての「再編成」 マクルーハンは、新しいメディアが登場すると、それが古いメディアや既存の社会の構造を再編成する作用を持つと述べています。たとえば、インターネットの登場は、従来の通信手段を再構築し、情報の流れを一変させました。新しいメディアは、社会全体の構造や個人の思考様式、コミュニケーションの方法を大きく変える力を持っています。	10	5. グローバル・ヴィレッジ(Global Village) マクルーハンは、メディアの発展(特に電子メディア)が世界を「グローバル・ヴィレッジ」(世界的な村)へと変えたと予測しました。これは、情報が瞬時に世界中を駆け巡り、時間と空間の制約がほとんど消失することを意味します。彼は、メディアが世界の各地で異なる文化を接触させ、相互作用を促進するとともに、新たな形態の社会的結びつきが生まれると考えました。
11	6. 「後知恵の洞察」 マクルーハンは、テクノロジーとメディアの進化について、後から見て初めてその影響に気づくことが多いと述べています。たとえば、印刷技術が普及した時代には、それがもたらす影響について深く考えられなかったが、後になってその影響が明らかになることが多いという考えです。彼は、これを「後知恵の洞察」と呼び、社会や文化に対するテクノロジーの影響を理解するには時間が必要であることを強調しました。	12	7. 電子メディアの時代 マクルーハンは、印刷技術によって始まった「文字の時代」に続き、テレビやラジオなどの電子メディアが支配する「電子時代」へと移行する過程を観察しました。彼は、電子メディアの登場により、情報の流れがよりインタラクティブでグローバルなものになると予測し、それがもたらす新たなコミュニケーション形態を重視しました。

13

結論：メディアは社会を形作る

マクルーハンの基本的な主張は、「メディアは単なるツールではなく、私たちの世界観、文化、社会の構造そのものを変える力を持つ」というものです。彼の理論は、テクノロジーやメディアの影響を深く理解し、現代社会におけるメディアの役割を再考するための重要な視点を提供します。

彼のメディア論は、今日のデジタル時代やSNS時代にもなお有益であり、メディアの発展が私たちの社会、経済、文化に与える影響を理解するための手がかりとなっています。

14

〈ニュー〉+〈メディア〉

15

映画 ≠ メディアアート

従来の写真や映画とは異なり、電子技術を用いるコンピュータ・アートやビデオ・アートなどの新しいメディアを用いた芸術活動をニューメディアアートと読み、そのうち「ニュー」が省略されて「メディアアート」と呼ばれるようになった。

16

メディア芸術＞メディアアート

文化庁WEBサイトコラム

メディア・テレスコープーメディアアートから思考する

第1回 メディアアートとはどのような芸術なのか

メディア芸術のひとつであり、いまや現代美術の一大ジャンルとなっているメディアアート。しかし、何をもってメディアアートと定義するかは難しい。

[富中電子キースト](https://mediag.bunka.go.jp/article/article-15051/)

<https://mediag.bunka.go.jp/article/article-15051/>

17

芸術におけるジャンル区分の難しさ

文化芸術基本法(平成十三年法律第四十八号)改正 平成二十九年六月二十三日

第三章 文化芸術に関する基本的施策

芸術の振興

第八条 国は、文字、音楽、造形、写真、演劇、舞踊その他の芸術(文芸に規定するメディア芸術を除く。)の振興を図るため、これらの芸術の公演、展示等への支援、これらの芸術の制作等に係る物品の保存への支援、これらの芸術に係る知識及び技能の継承への支援、芸術祭等の開催その他の必要な施策を講ずるものとする。

メディア芸術の振興

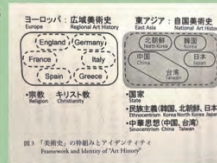
第九条 国は、**映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術(以下「メディア芸術」という。)**の振興を図るため、メディア芸術の制作、上映、展示等への支援、メディア芸術の制作等に係る物品の保存への支援、メディア芸術に係る知識及び技能の継承への支援、芸術祭等の開催その他の必要な施策を講ずるものとする。(鈴木補正: 紫色のジャンル→**メディアアート**)

18

広域美術史(欧州)と一国美術史(東アジア)

「美術」概念の再構築「分類の時代」の終わりに」より

p.65



そもそも、ヨーロッパの広域美術史観を一国美術史の制度によって分類し保護してきたところに無理がある

「美術」→「アート」
分類を形成してきた制度は再構築を求められている

19

メディアアート史外の(非電子を含む)メディアアート

冷たいメディア「パノラマ」・・・「日本映画の誕生」(1985年、岩波書店)

変貌する科学博物館・・・「科学と芸術の間」(坂根巖夫、1986年、朝日選書)

郵便! 「市街劇ノック」・・・「寺山修司劇場『ノック』」(2013年、日東書院)

20

芸術と科学(Arts and Science)

21

Ars Electronica(アルス・エレクトロニカ)

アルスエレクトロニカは、オーストリアのリンツで毎年開催される、現代アートとテクノロジーの融合をテーマにした国際的なフェスティバルおよびアートイベントです。1979年に創設され、今日では世界的に注目されるメディアアートの祭典として知られています。このイベントは、アート、テクノロジー、社会、文化の交差点で新しいアイデアを生み出し、展示し、議論する場を提供しています。

アルスエレクトロニカの設立の背景には、デジタルテクノロジーの急速な発展と、それに伴うアートや文化、社会の変化への関心があります。特に、コンピュータ技術や電子メディアが、アートの制作方法や表現の可能性を広げることが注目されました。アルスエレクトロニカはそのような革新的なアイデアを表現する場としてスタートし、以来、アーティスト、エンジニア、学者、企業、政策立案者など、さまざまなバックグラウンドを持つ人々が集まり、共同で新しい芸術の形を模索しています。

22

アートフェスティバル(Ars Electronica Festival)

毎年9月にリンツで開催され、世界中のアーティスト、技術者、科学者が集まり、メディアアートやテクノロジーに関連する最新の作品を展示します。テーマは毎年異なり、過去には「人間とAI」「バーチャルリアリティ」「環境とテクノロジー」など、社会的、哲学的、倫理的な問題を取り上げることが多いです。

付録

アルスエレクトロニカセンター (Ars Electronica Center)

これはリンツ市内にある常設の施設で、テクノロジーとアートを融合させた展示やインタラクティブな体験が行われています。ここでは、最新のデジタルアート作品やインタラクティブインスタレーション、VR/AR体験などを通じて、来場者がテクノロジーとアートの関係を直接体感できます。

23

アルスエレクトロニカ賞 (Ars Electronica Prize)

アルスエレクトロニカは、毎年数々の賞を授与しています。これには「デジタルアートの優れた功績に対して」など、テクノロジーとアートの革新に貢献した個人や団体を称えるものが含まれます。最も著名なのは「ゴールデンニカ(Golden Nica)」という賞で、デジタルアート界のオスカー賞ともいえる存在です。

24

アート・サイエンス・テクノロジーのコラボレーション

アルスエレクトロニカは、アートと科学、テクノロジーの融合を重要視しており、さまざまな分野でのコラボレーションを奨励しています。アーティストは、AI、ロボット工学、バイオテクノロジー、環境技術などをテーマにした作品を発表し、それによって新たな視点を提供し、社会の課題に対する答えを模索します。

25

NTTインターコミュニケーションセンター(ICC)

ICCの基本構想の検討は1990年にスタートしており、施設オープンまで8年近い歳月を要しています。この間、ICCはアート&サイエンスにかかわる多くのイベントを行なってきたほか、情報発信のための機関誌「InterCommunication」を発行し、それらの成果と蓄積を踏まえ、施設のオープンに至りました。

オープン以来、展覧会活動では、ヴァーチャル・リアリティやインタラクティブ技術などの最先端テクノロジーを使ったメディア・アート作品を紹介してきたほか、従来の形式や分類を超えた企画展を開催してきました。

また、作品展示にとどまらず、ワークショップ、パフォーマンス、シンポジウムあるいは出版といった様々なプログラムを通じ、従来の枠組みにとらわれない実験的な試みや新しい表現、コミュニケーションの可能性について紹介しています。

ICCサイトより抜粋 <https://www.ntticc.or.jp/ja/about/>

26

メディア環境の多様性を伝える作品展示

ICCでは、長期展示にてメディア・アート作品をはじめ、現代のメディア環境における多彩な表現を紹介し、夏休み期間にはキッズ・プログラムを開催しています。また、特定のアーティストやテーマにフォーカスした企画展示も開催しています。

27

アーティストの発想や考えに触れるイベント

展覧会会期中には、展示作品への理解を深めることを目的とし、出品作家によるアーティスト・トークやパフォーマンスが開催されます。また、「オープン・サロン」として、国内外のアーティストや有識者などのゲストによるトーク・イベントやパフォーマンス、特定のテーマのもとで議論を行なうシンポジウムなどが開催され、ジャンルを超えた交流の場となっています。なお、これらのイベントは、インターネット中継も行なっています。

28

幅広い層に向けた教育普及活動

ICCでは、子どもから学生、社会人まで幅広い層に向けた教育普及活動を行なっています。学芸系スタッフは展示作品について解説する「ギャラリートーク」、子どもたちを主な対象として開催される「キッズ・プログラム」、アーティストが講師を務める「ワークショップ」、さまざまなメディア事例について考察する「研究会」などを通して、現代のメディア環境に対する理解を深めることを目指しています。また、教育機関や企業による研究開発事例の展示も行なっています。

29

ICCの多彩な活動を記録したアーカイブ

「HIVE」は、当館が所蔵するビデオ・アート作品、アーティスト、科学者、建築家、批評家などのインタビュー、過去の展示、シンポジウム、トーク、ライブ・イベントなどを視聴することができる映像アーカイブです。これは、5Fに設置された視聴端末や、「HIVE」のウェブサイトにて閲覧可能です。また、ポッドキャストやブログ、ウェブ・プロジェクトなどのオンライン活動を通じて、ICCの多彩な活動を記録するとともに、最新情報発信を行っています。

30

羽仁進(はに・すすむ)

『教室の子供たち』1955年

『紙を読む子どもたち』1958年

<http://www.cinemascore.com/score/banlian?user=6404619>

とブルーム・ジュニアが映画に革命をもたらした最初の年だった。黒幕の子供たちを生まるまでとフィルムに留め置き続けて遅く来た「悪魔の子供たち」(55年)は、小学二年生の牧童の仲間たちがを回し出し、平穏な日常をくちやまに壊すのを防ぐのを待つ黒幕とされたい、それまでずっとたのこしい画面構成と撮影方法が、新年製作された本作に継子と子犬とある。当時の反体制論としては特にいっぺん痛手である。60年にはジュニアの手法をまねた初め黒幕論が面白く不良少年が活躍する映画の輪を描くべくケル・スプレッドマンが不良少年監督を演ずる。俳優を抜く不良少年を黒幕即興の黒幕として大監督のケル・スプレッドマンが1度位世界に登場した。

31

幸村 真佐男(ゆきむら・まさお)

[無料取寄せ 30日間 体験可能 最新型WEBサイト](#)

1943年、東京都生まれ。多摩美術大学在学中の1988年、東京大学大学院の植屋治紀らと共に日本初めてのコンピュータ・アート・グループ、CTG(Computer Technique Group)を結成。国際的なコンピュータ・アートの第一人者として、第46回ヴェネチア・ビエンナーレ「トランスカルチャー屋」(イタリア、1995)、に参加。教育者として筑波大学、京都造形芸術大学、東北芸術工科大学、中央大学で教鞭を執り、先端的な情報芸術論やCGなど幅広い多数の教養系科目の活躍も喜しい。

32

付録

授業参加後の鹿児島大学 教育学部 和田先生のコメント

これまで何となく使っていたメディア芸術、メディアアートなどの語彙が分かりやすく丁寧に解説されていて、学びになりました。また年表にそって団体、アーティスト、各種芸術祭などが説明されていたので全体の流れを理解しやすかったです。いままでは特段意識していなかった相関関係もなんとなく理解できました。全体としてすごく分かりやすかったし楽しく拝聴しましたが、私自身がある程度メディアアートに詳しかったので、そうでない若い人がどのように感じたのかを知りたいところです。また、代表作の映像・画像などがあれば更に理解しやすかったような気がします、時間的な制約があるので難しいのかとも思いました。是非全 15 回の講義にいただき、今回のものは初回のガイダンスか、最後のまとめとするとちょうど良いボリュームになるかと思いました。

おわりに

絵画を基礎とし映像表現を主とした作品制作に興味を持つ学生に向けて「メディアアート史年表」を利用したメディアアートの導入授業を実施し、その結果について考察する。

- ・「メディアアート史年表」は経験を積んだ研究者らによって信頼度の高いデータが集められており、研究者や学生に大いに利用されるべき内容となっている。メディアアートにこれから取り組もうとする導入時においては、仲介者が利用者と年表との間に立つことが望ましいと感じた。

- ・年表は豊富なリンクが含まれており、こうしたリンク先には画像を伴う資料が充実している。こうした特徴を活かし、和田先生からも指摘があった課題を解決するために（教員が事前に確認をした上で）注目すべき作家のピックアップ時に年表から画像を得る手続を積極的に取り入れたい。年表でありながら作品図版を抽出する際の利便性が高く、授業やワークショップでの利用に向いている。

- ・初歩的なメディアアートについての理解共有されたクラスを終えた段階で、年表に触れる手続が有効と考える。年表の入口は数字と言葉であり、多くの言葉の集まりから単語を拾い上げて掘り下げる活用が自然である。カテゴリーなどの機能をカスタマイズできるようであれば、あらかじめ教員が設定した年表を段積みしておけば特定の関係性に絞った年表利用からスタートでき、基礎的な内容の授業にも対応が容易になる可能性もある。＊検索によってヒットした年表の詳細が一覧表示されることは確認したが、ここの年表の表示非表示を個別に選択したものが横に伸びる年表の状態で比較できると授業利用の幅が広がる。

年表の作成に携わった方々の御苦勞に敬意を表します。膨大な情報を整理していただいたおかげで、メディアアートの入口に立つ一人として、希望の光を与えていただけたと思います。本学の教育に活かしていきたいと思います。

1.1.2 中京大学 大泉和文教授によるレポート

中京大学 工学部 メディア工学科

教授 大泉和文

「メディアアート史年表」授業活用の報告

1. 概要

12月のプロジェクト研究（2年ゼミ，曾我部研究室と合同）、プロジェクト研究応用演習（3年ゼミ）の各1コマにおいて、「文化庁メディアアート史年表」を活用した演習を実施した。各学生が現在取り組んでいる作品及び今後制作する作品を念頭に、関連する作品や作家の調査に取り組んでもらった。

中京大学工学部では4年次に卒業研究が必修となっており、卒業論文の提出が義務づけられている。中でもメディア工学科のアート系ゼミでは、卒業制作（作品）と卒業論文がセットになっている。一般的な研究プロセスでは、関連分野の先行研究の調査が不可欠である。卒業制作においても問われるのは作品の新規性・オリジナリティであり、そのためには作品テーマや表現方法に関連する先行・関連作品の調査が不可欠である。

一方、一般的な美大芸大と異なり、メディア工学科のカリキュラムには美学・美術史に相当する科目がなく、ゼミ教育に委[ゆだ]ねられている。そのため、今回2年次3年次のゼミにおいて「文化庁メディアアート史年表」を活用して、70年余におよぶメディアアート史を概観させ、関連する作品や作家の調査を行ってもらった。受講学生の傾向から、教員から統一したテーマや調査対象を提示することは止め、各自の関心に応じて自由に設定させた。

2. 演習内容

- 1) 一切の説明なしに「文化庁メディアアート史年表 (<https://cdc.jp/mac/>)」を自由に見てもらった（10分）。
- 2) ゼミでの作品制作を念頭に「美術史（過去の作品や作家）を知ることはなぜ必要か？」を解説した（5分）。
- 3) スライドによる「文化庁メディアアート史年表」の概説（25分）
以下の資料を基に「文化庁メディアアート史年表」の編集方針等や年表の構成，目次や検索機能などの解説を行った（次ページのスライド pp.3-4）。
木村（明貫）絃子「文化庁メディアアート年表」の考察と展望」
（日本映像学会報 No. 192, 2021）日本映像学会，p.21
続いて、演習課題「メディアアート史の調査」の説明を行った。受講学生はこれまで系統的な美術史演習を経験していないため、各自が制作している作品の参考作品・作家の調査など、複数の調査観点の事例を示して解説した（スライド pp.5-6）。
- 4) 残りの時間は、課題のテーマ（調査観点）設定及び具体的な調査対象の検討のため、自由に「メディアアート史年表」を使用させた。年表の各キーワードをクリックして表示される「関連 URL」サイト、さらに外部の関連サイトへと調査を連続的に拡張させた。後日、書

付録

籍や論文等の資料に当たることも推奨した。

授業中は同年表の使用方法及び課題内容について、適宜質疑応答を行った。期間 2～3 週間のレポート課題とした。

まずは以下のWebサイトを見てみましょう

<https://cdc.jp/mac/>

今日はメディアアート史調査のワークショップ

文化庁メディアアート史年表
<https://cdc.jp/mac/>

美術史（過去の作品や作家）を知ることはなぜ必要か？

文化庁メディアアート史年表について①
<https://cdc.jp/mac/>

目的：日本における1950年から2020年にかけて展開されてきたメディアアートの大きな流れを示す
時代とともに表現形態が変化し、はっきりと定義しにくいメディアアートの多様性とその変遷

構成：5つのカテゴリーから構成

- 1) フェスティバル / シリーズ
- 2) 施設 / 組織
- 3) グループ / アーティスト・コレクティブ
- 4) テレビ / ラジオ / インターネット(ネットワークベースド)
- 5) 高等教育機関 / 学会

フェスティバル、展覧会やコンサートなどの「出来事」
それらを実施したグループや施設などの「組織」
→現在のメディアアートへ受け継がれる文脈

付録

文化庁メディアアート史年表について②

<https://cdc.jp/mac/>

- ・メディアアート史において、インターネットのみならず、テレビ、ラジオや衛星放送などの通信インフラ上での活動も重要
- ・メディアアートの「学術的環境」として、高等教育機関と教員、そして学会を記載
- ・上記カテゴリーに収まらない単発的なイベントと主要フェスティバルにおける受賞者名も併記

「出来事」のデータは、2013から2014年度にかけて実施された「文化庁メディア芸術デジタルアーカイブ事業(メディアアート分野)」の一環で、慶應義塾大学アートセンター(プロジェクトリーダー：上崎千)が中心となって収集したデータを元としている。2020年度からは、実験映画やネットワークベースの作品、現代の動向、高等教育機関について重点的にレコードを追加した。

現時点では「出来事」を年表上に併置した段階なので、それらを読み取りながら文脈形成のためのファインディングエイドや支援サービスを整備することが課題である。

メディアアート史調査の観点

以下の例を参考にして「メディアアート史」の調査を行いましょう

観点の例

- ・各自が制作している作品の参考作品・作家の調査
- ・メディアアートの潮流（流行廃り）を俯瞰する
- ・制作機材や技術の変遷からメディアアートを調査する
- ・特定の展覧会やフェスティバルに着目して、歴代受賞作品を調査する
- ・特定の作家に着目して、作品の変遷、所属グループの推移などを調査する
- ・ひとつの作品や作家について、文化庁メディアアート史年表の項目にあるリンクから、数珠つなぎ的に深く調査する。リンクのつながりも記すこと。

など、「文化庁メディアアート史年表」を活用してレポート提出。

メディアアート史調査のレポート

レポートについて

- ・タイトル：各自の調査の観点からつけること
- ・枚数：○枚
「メディアアート史年表」から、さらに調べたWebサイトのURLも明記する
そこに記載された図版等も載せましょう。
- ・ファイル形式：PDF
- ・期限：1月6日（月）23:55
- ・提出場所：第13回のMaNaBo

3. 提出レポートについて

2 年生（8 名，うち 1 名はレポート 2 点提出）

参照カテゴリー	調査対象	概 要
フェスティバル ／シリーズ	名古屋国際ビエンナーレ ARTEC	全 5 回の ARTEC の概要，アールジュニ等 ARTEC に連なる系譜とその後の展開につ いて。
単 発 イ ベ ン ト （年表最上段） 2009 年	上映会 2009 アユミギャ ラリー	アユミギャラリーで開催された「2009 上 映会」及び「+（Plus）」について。
施設／組織	ソニービル ※	ソニービルから Ginza Sony Park Project への変遷。
フェスティバル ／シリーズ	イメージフォーラム・フ ェスティバル	2000 年代以降のフェスティバル概要、川 口肇の作品について。
フェスティバル ／シリーズ	イメージフォーラム・フ ェスティバル	1987 年からのイメージフォーラム・フェ スティバルの歴史。デジタル技術の導入によ る作品の多様性、国際的な広がりについて。
グループ／コレ クティブ ほか	音楽関連の動向	実験工房「ミュージック・コンクレート／ 電子音楽 オーディション / 山葉ホール」か ら現在の AI による音楽生成とアルゴリズム ック作曲までを概観。
施 設 ／ 組 織 の 「スパイラル」か ら勅使河原三郎	勅使河原三郎とメディア アート	「文化庁メディアアート史年表」にある勅 使河原三郎作品から始まり、代表作を関連サ イトで調査した。最終的に特徴とその影響を 考察した。
テレビ／ラジオ ／インターネット	テレビ／ラジオ／インタ ーネットのカテゴリーから 見たメディアアート史	黎明期のヴァーチャルスタジオを活用し た実験的テレビ番組「AV Garden」「アイン シュタイン」「ウゴウゴルーガ」等を技術的 な背景とともに調査した。NHK 「デジタル スタジアム」が果たした役割、2010 年代以 降のネットをプラットフォームとした 「Dommune」について言及。

付録

参照カテゴリー	調査対象	概 要
施設／組織 ほか	メディアアートの定義と歴史	メディアアート史の概略、始まりを 1834 年のゾエトロープとして、日本のメディアアートの起源を「実験工房」に見ている。現在のインタラクション、アニメーションの位置付けについても言及。

3 年生（6 名）

参照カテゴリー	調査対象	概 要
施設／組織，文化庁メディア芸術祭	CG の始まり	ウィリアム・フェッター、サザーランド「Sketch Pad System」に始まる CG (CAD) の系譜。1980 年代以降、SF 映画『トロン』など映画に活用され、フル CG の『Toy Story』に至る。
施設／組織	ソニービル ※	ソニービルで開催されたメディアアートの展覧会調査。Ginza Sony Park のコンセプトと今後の計画。「国際サイテックアート展——エレクトロマジカ '69」（1969 年）及び「ビデオ・コミュニケーション—Do It Yourself Kit」についてレポートした。ソニービルの果たした役割について、テクノロジーとアートを共存させ、より新鮮で創造的な体験を経験することができる施設と総括した。
施設／組織	ソニービル ※	ソニービルから Ginza Sony Park Project への変遷。1970 年代に開催したコンピュータアートやビデオアートの展覧会について、Ginza Sony Park のコンセプトと今後の計画。
施設／組織	森美術館	メディアアートのみならずテーマ性を持った独自の切り口で多彩な企画展を開催している。新しい学びの場となるラーニング・プログラムの充実も特徴である。

付録

参照カテゴリー	調査対象	概 要
文化庁メディア芸術祭	文化庁メディア芸術祭アニメーション部門	当初の SF やファンタジーに続き、2000 年代からは家族、友情、青春などの人間関係が多くなっている。また、歴史や戦争、社会問題といった社会的なメッセージを持つ作品も多い。近年は単なる 3DCG やデジタル技術の使用にとどまらず「CG らしさ」を抑えた自然な映像表現が追求されている。全 25 回の受賞作品をリストアップして、ジャンル・テーマ、技術面、制作手法についてコメントした。
施設／組織 ほか	メディアアートと音の歴史	ルイージ・ルッソロ「イントナルモリ」（1913 年）を基点として、ミュージック・コンクレート、即興と偶然性の時代までを概観した。1980 年代以降の特徴として、インタラクションやネット、XR、AI の使用がリアルタイムかつリアルとヴァーチャルの多層的な体験を提供し、サウンドアートがメディアアートの一領域となっているとした。

※ 3 名の学生が「ソニービル」を調査したが、好きなミュージシャンのイベントが Ginza Sony Park で開催されたため、既知の施設だったことによる。当学科の学生にとっては、美術館の展覧会よりもこうした音楽系イベントやネット動画がアートに触れる入口となっている。

4. まとめ：演習を実施して

調査及びレポートのレベルには、作品制作に対するモチベーションの差と同様の傾向が見られたが、事実上初めてメディアアート史（さらには美術史）に触れる体験は、学生にとって有意義だったと思われる。今回の演習をきっかけに今後の作品制作や卒業研究における先行作品調査の充実を期待でき、作品のオリジナリティも補強できると考える。

日本のメディアアート史を概説した専門書には、伊奈新祐『メディアアートの世界』（国書刊行会 2008 年）坂根巖夫『メディア・アート創世記』（工作舎 2010 年）、馬定延『日本メディアアート史』（アルテスパブリッシング 2014 年）があるが、必ずしも十分とは言えない。また、現在の学生にとっては、紙媒体の書籍よりもネットからの情報収集が主となっており、授業展開の面でも「文化庁メディアアート史年表」に美術史の導入として大いに助けられた。

付録

演習を実施して感じた「文化庁メディアアート史年表」の優れた点を列記する。

- 拡大縮小表示により、1951年から2022年までを1画面で概観でき、同時に特定の時代や項目を詳細に調査できる点は紙媒体にない強みである。特定の分野やフェスティバルがいつ始まりいつまで継続したかが一目瞭然であり、各年において縦方向に表示される項目の増減で大まかな潮流が把握できる（メディアアート系の教育機関が一気に増加した時期など）。
- 五つの「カテゴリー」が色分けされており、始めてメディアアート史に触れる初学者にも理解が容易である。
- 各キーワードの「概要」の説明が簡潔かつ分かりやすい。
- 「目次」の項目数が充実していて、各項目をクリックすると年表の該当部分に飛び使いやすい。
- 「目次」からキーワード検索ができる。
- 最下段にアルス・エレクトロニカがあり、日本の動向と対照できる。
- 最上段に（上記五つのカテゴリーに含まれない）万博等の関連事項が掲載され、アートに関連する歴史的出来事や動向と対照できる。

今後の要望としては、「出来事」などの各項目から関連するウェブサイトへのリンク充実が望まれる。アルス・エレクトロニカに加えて SIGGRAPH や ISEA などの項目もあると更に充実した年表になると思われる（ISEA に関しては、2003 年の名古屋開催のみ記載されている）。

1.1.3 大阪芸術大学 安藤英由樹教授によるレポート

大阪芸術大学 アートサイエンス学科

教授 安藤英由樹

メディアアート史年表の活用について

私が受け持つ授業「先端デザイン論」の中では、社会を変革するためのアートを念頭に、スペキュラティブデザイン、アート思考、クリエイティブクエッションなど作品制作の意味付けについて、発想力を養うための方法論及び、ワークショップを通じての学修を目的としている。

講義の中では、メディア芸術祭やアルス・エレクトロニカのなどの作品の紹介を通じて、アート作品がどのような疑問を投げかけ、社会にどのような影響を与えてきたかを読み取り、解釈するワークショップなども行っている。その中の 3 回を用いて、展覧会の企画を考えるグループワークを行った。具体的には個々の学生に現在気になっている問題を考えさせ、同じ興味を持つ学生のグループを生成し、展覧会の「テーマ」、「対象」、「作品選定」、「費用対効果」、「レイアウト」、「関連事業」などを整理し、10 枚程度のスライドで発表させる。このときに過去の展覧会や特定の視点から見た作品を探すプロセスにおいて、「メディアアート史年表」の URL を紹介して活用させた。単にウェブや ChatGPT で聞くことに比べて、タイトルなどから俯瞰的な見方ができ、類似テーマの展覧会に対して調べ、それらが広い視点で様々な形態（メディアアートだけではなく、従来の絵画、彫刻等）をうまく対比させて、作品の選定が行われている事実気がついた学生も多かった。資料制作の回において、授業後のアンケートでメディアアート史年表に関する感想を集めたところ下記のフィードバックが得られた。

a. 年表や項目が上下左右して見やすい。メディアアートが戦後から数年で歴史が始まっていて意外と早いなと感じた。Wikipedia みたいに上から下に名前を並べていくんじゃなくてこういった表の方が今までの歴史を一目で感じる事ができるし、「平成に入って一気に発展していったんだな」とじっくり見て考えることができる。またメディアと一言言っても様々な形態があることを知ることができるし、1960 年代の「ビデオ」や「フィルム」という単語を見てもメディアアートや技術の進化の速さを感じる。

b. 美術館やスペースでやる民間企業が主体となっていて行われる芸術イベント以上に、大学が主体となって学生作品や教授の作品を並べて発展していった作品展が非常に多くて驚きました。有名な作品では被ることもあるが個人が制作したものが多く分主催する人や団体によって被ることない全く違う作品が多くあることが分かりました。最新が 2022 年であったり 2020 年以降で開催されている展示会がコロナ渦を含めてもとても少なくなっていることが分かり最新のトレンドがどうなっているのかは気になりました。

付録

c. メディアアートの展示会が 1950 年からできていたことに驚きました。数は少ないですがこの年表を見ない限り戦後すぐに始まっていたことに気づけなかったと思います。メディアアートと聞いてもゾンビオペラとかにはつながらないので、思っても見なかった作品や自分が知らない作品に出会えるのがいいなと思いました。ただ、昔の作品など URL がないものは展示名だけ見て終わってしまいがちなので、URL 欄のところにどんな展示会だったのかの写真や作品の写真とかあったらいいなと思いました。

d. 年表をざっと見ると戦後すぐにメディアアートの始まりが見えかけている。この時代からこのようなアートの機関が出てきているのが驚きだ。高度経済成長期に入るともっと一気に映画だのシネマだの現代のメディアアートの根幹とも言えそうな部分が発展してきているのが分かる。メディアアートというものは近年一般化してきたように思えるがこうして年表を見てみると想像していたより前から業界の中では有名な言葉だったように感じ取れる。

e. 教育機関/学会は未来の私たちがより良い生活を送るために長い年数消えることなく続いているのだと思います。映像系のアートが多く感じられました。それは、視聴者の興味を引き付けたり物語の注目を集めたりする効果があるため、伝えたいことを相手の記憶に残すことが可能であるためであると強く感じました。

f. 施設/組織は実際に足を運ぶことで、日常では味わうことのできない体験を全身で感じ取れるということが最大の強みであると考えるため、鑑賞者の心をリフレッシュさせたり感性を刺激させたりすることが可能であると思いました。

g. 1957 年から、映像に関するメディア作品がメディアアート史表に継続的に表示されており、印象に残りました。規模が大きいモノから小さなモノまで、ブランディング化された展示物が多い展示ほど、継続的に展示されていると感じました。また、術などは開発した組織から国民に渡るなどの、研究系の組織が発信が早いと思っていました。しかし、1982 年から大学や研究などの組織が展示しており、学問関係の組織より企業や国の系列組織の方が公表が早い事に、驚きを感じました。

h. web サイトとして使いやすいだけでなく、デザインに統一性がある。重要で目立たせたい文字は大きく、太く、または色を変えるなど他の文字と差をつける。やっぱり写真があると伝えたいことがわかりやすいと感じた。

i. 言葉だけじゃ伝わらないことをちゃんと理解して適宜写真やイメージ画像を入れる。文字を見るより画像を見る方が絶対わかりやすい。文字より絵。長文を書くのではなく、簡潔に必要な事項、伝えたい部分を書く。

付録

j. 1980年代は実験映画や、フィルムフェスティバルなどがたくさん実施されている。これを見て感じたのは映画というのは最新の技術を持ち合わせて発表の場として成り立っていたのかもしれないと感じる。そこから現代のようなメディアアートなどの美術館などを考えると、いつの時代も視点が違うだけで、美術館というのは実験的なものの鑑賞として存在しているのかもしれないと感じる。

k. 見やすく様々なアート作品の歴史の情報が並べられていてこんなサイトがあるんだと思いました。今回の授業にうまく応用することはできませんでしたが、今後自分が何かを展覧する機会があればぜひ活用したい作品だと思いました。

l. 人々は常に進化していることが分かった。テレビ、ラジオ、インターネットの長さがすごかった。フェスティバル、シリーズ、グループ、コレクティブなどは他に比べると比較的短かった。施設、組織は数が多くてある程度長かった。

m. メディアアートはかなり最近からはじめたアート作品だと思っていたが、今回メディアアートの歴史を遡ってみると、1950年代からメディアアートの歴史が続いていることを知って驚いた。このメディアアートとはアートとテクノロジーを取り入れたミクストメディアのアート作品なので、これからも感性を刺激し続ける作品が出てくるだろうと感じた。

n. フェスティバル系は基本2～3年の短い期間で一気に沢山の作品を出すという展示の仕方に対して、施設は作品の更新は少ないものの期間はとても長いというのが一目でわかるようになって改めて納得させられました。またフェスティバル系は終わる期間もしっかりと決まっているけど施設系は徐々に作品の更新頻度が少なくなっていきいつの間にか終わっていたなど、正確な期間がわからないパターンが割とあることにも気づきました。

o. 年表から見られるように1990年ごろまではいわば映像作品を主とした展示が多かったが、そのころを境に展示内容がメディアアート化したことが見て取れる。それらはこれまで映像という媒体がより日常の中に溶け込んできたことが変化の要因と考えられる。この現象のように今メディアアートとして展示されているような技術が我々の生活に馴染み、また新たな技術がメディアアートとして展示されていくことが推測される。

p. こう長く見ていくと最初のほうは映像だけというか映像に特化してるというか、映像が主体だったところからいろいろ拗[こじ]らせて様々な映し方表現の仕方が増えて行って3d何でもものいま表現のうちに加わっているところに人間の英知というのが垣間見えてきた気がした。個人的にすごく興味が湧いたのはアヴァンギャルドの傑作選で、どれもとても心惹[ひ]かれる作品でよかった

付録

q. 1970 年ぐらいまではシネマが多くメディアアートを占めていたが、時代が 2000 年に近づくにつれ少なくなっていくので、テレビやインターネットの普及で少なくなっていくのだなと感じました。2000 年代になると映像を見るだけだったのが、体験できるようになっていてテクノロジーが発展していき、人間が表現できる幅が広がっていくと感じました。できることが増えていったから、年表に上がっている黄色い線の部分の作品も増えていったのだと感じました。

r. 現代になるにつれてテレビ/ラジオ/インターネットが多くなるのかなと思ったら意外とそうでもなくてびっくりしました。テレビ、ラジオだけだったら仕方ないのかなと思ったけど、インターネットがあるのに何で何だろうなーと興味が湧きました。

s. 教育機関に関しては多くなっているのは納得です。今を生きていくならメディアアートを通して学んでいった方がわかりやすいですし、この先色々な作品に触れて発想が伸びていくのでいいかなと思いました。

t. まず色分けがされていてみやすかったです。関連のリンクや詳しい詳細まで書かれてあったので簡単に自分でも調べることができるなと思いました。ですが文字だけしかなく読みづらいとも感じました。あのような指標なら文字と図の割合などを気にして制作すればもっといいものになるのかなと考えました。

u. 思っていたよりも昔から”メディアアート”というジャンルがあることに驚いた。一年ごとに新しい要素や取組が実施されていて飽きがないようにも見えた。世界を視野に入れたと思われるものが多く、このスタンスは今も昔も変わってはいない、むしろ変えてはいけないなと改めて感じた。1960 年代の盛り上がりは表からもひしひしと伝わってきた。逆にその前後の落ち着きなどと比べて経済成長などの時代背景が関係しているのかもしれない。

v. メディアアートが技術と結びつくことで生まれる新しい表現の数々に驚きました。アートという昔からの伝統的なイメージがありましたが、時代ごとの技術革新とともに変化していく様子を知り、未来の可能性にワクワクしました。これもアートなのかと思うような作品もあり、アートの定義がどんどん広がっていることに感動しました。

1.1.4 関西大学 長谷海平教授によるレポート

関西大学 総合情報学部

准教授 長谷海平

映像企画力とメディアアート史理解の統合的育成

「メディアアート史年表」を用いたドキュメンタリー企画開発プログラムの取組

1. 本教育実践の概要

1.1 本実践の目的

本実践は、関西大学総合情報学部で開講された視覚表現に関する講義科目「映像メディアと現代社会」の一環として実施された。この取組では視覚表現の制作行為の中でも特に映像作品における「企画」の作成に焦点を当て「メディアアート史年表」(<https://cdc.jp/mac/>)の活用により、三つの目的の達成を目指した。第一の目的としては、映像制作における企画プロセスの理解を深めることを目指した。これは座学を通じて企画立案の基礎知識を習得し、さらに実践的な企画書作成を通じてその知識の定着を図るものである。第二の目的では、メディアアート史からの知見活用を重視した。メディアアートを中心とした視覚表現の変遷や表現への理解と知見を深めることを目指した。第三には、ドキュメンタリー企画を通じた実践力の育成を意図した。具体的なテンプレートを用いた企画書作成スキルの向上を目指すとともに、視覚表現としての映像メディアにおける制作時の特性について理解を深めることを意図した。これらを通じて、学生が創造的な視覚表現者としての基礎的能力の獲得を目指した。

1.2 本実践の基本情報

本実践は「映像メディアと現代社会」に含まれる「映像と撮影」という授業計画の中で実施された取組である。「映像メディアと現代社会」は映像制作に関する基礎的な知識を習得することを目的としている。

実施時期：2024年12月4日～18日

対象学年：学部2年生～4年生

受講者数：123名（課題提出者数）

実施時間：90分×3回

2. 実践の内容と方法

2.1 実践の展開

本講義ではまず映像における企画書、ドキュメンタリー、メディアアート、それぞれの概念について講義を行った。その後、学生は個人単位で「メディアアート史年表」を起点として企画対象に対する調査を行い、教員側で用意したフォーマットを用いてドキュメンタリー映像の企画書を作成する

という取組を行った。

2.1.1 ドキュメンタリー企画の立案

学生はフォーマットを基に、テーマに関する調査を行い 15 分程度のドキュメンタリー映像に関する企画書の作成に取り組んだ。課題となる企画書の制作は個人単位で取り組んだ。また、その取組で用いた企画書フォーマットの概要と項目は以下のとおりである。

- (1) 制作形式 インタビュー型・観察型・体験型/参加型など
- (2) テーマについて 作品/対象名・作家名・資料 (URL など)
- (3) 取り上げる作品や事象の特徴
- (4) 15 分の映像の流れ
 - i. 始まり (3 分) (どのような要素で導入するか 例: 展示会場で人々が作品を見ている様子、作家が作品について話している場面、作品が動いている様子など)
 - ii. 真ん中 (9 分)
 - ii-1. 対象の紹介 (3 分)
 - ii-2. 関心に対する説明 (どのような要素で展開するか 例: 技術・歴史・作品・関係性など) (3 分)
 - ii-3. 対象の意味や大切さ (3 分) (調査した結果を基に自分なりにフォーカスを当てる要素を明確にする)
 - iii. 終わり (3 分) (どのような要素で締めくくるか 例: 観客の感想、作家からのメッセージ、作品の新しい展開など)
- (5) 撮影場所 (主な撮影場所やインタビューする場所)
- (6) 話を聞く人 (2 人以上: 名前と役割の明記)
- (7) 本企画で制作するドキュメンタリー作品のタイトル

2.1.2. 企画立案に向けた調査活動

学生はドキュメンタリー作品の企画を立案するに際し「メディアアート史年表」を読み解き、そこに含まれるリンクなどの資料と各自の関心に基づいて作家や事象の選定を行った。この過程では年表から得られる情報を出発点として、それぞれの関心を深める形でドキュメンタリーのテーマを選定し企画立案に向けて必要な調査を進めるよう求めた。調査対象の選定から情報収集まで、全て個人での取組とし、各学生の主体的な学びの促進を意図した。

3. 提出された企画書の傾向から見る学習成果

選択された主なテーマとして、以下のような方向性が確認された。

- ・先端技術と芸術表現の融合 (AI アート、バイオテクノロジーなど)

付録

- ・組織・制度からの視点（映画祭、美術館、研究機関など）
- ・歴史的転換点の再評価（実験映画、初期メディアアートなど）
- ・体験と参加の重視（インタラクティブアート、没入型展示など）

提出された企画書からは、いくつかの特徴的なアプローチが観察された。まず、技術と表現を有機的に結びつける手法が見られ、例えば真鍋大度+Rhizomatiksによる「2020-2021」（2021）を取り上げ、AIを用いた創作といった最新技術と芸術表現の融合のドキュメンタリーによる提示が企図されていた。さらに、複数の視点から立体的に考察するアプローチも見られた。例えば「山口情報芸術文化センター（YCAM）」（2003-）や「アメリカ文化センター／アメリカン・センター」（1952-）の活動を取り上げた企画では、メディアアートを組織的・制度的な観点と文化的な観点の両面から捉え、その社会的意義を多角的に検討していた。アーカイヴと現代的解釈を組み合わせる手法も特徴的であった。フジテレビの制作したテレビ番組である「アインシュタイン」（1990-1991）を取り上げた企画では、過去の作品や活動を現代的な視点で再評価し、その意義を問い直す試みが行われた。そのほか、鑑賞者の体験を重視した構成も多く見られた。チームラボによる作品や中谷芙二子による「霧の彫刻」（1970-）のようなインタラクティブな作品や没入型の展示を取り上げた企画では、作品と鑑賞者の関係性に着目し、新しい芸術体験の可能性を探る視点が提示された。

4.まとめ

「メディアアート史年表」を活用した本実践を通じて、学生はメディアアートに関連する事象への深い知見を獲得するとともに、映像によるドキュメンテーションのプロセスを実践的に学ぶ機会を得た。

映像作品の企画プロセスの理解という本教育実践第一の目的については、テンプレートを用いた企画書作成を通じて具体的な成果が見られた。15分という限られた時間でメディアアートに関するそれぞれの価値を効果的に伝えるため、学生は構成、演出などについて実践的な検討を重ねた。この過程で、企画立案の基礎知識を実務的なスキルへと発展させられた。

メディアアート史からの知見活用という本実践第二の目的は、「メディアアート史年表」読み解きによって達成された。学生は年表を出発点として技術革新と表現の変遷、国際的な動向に至るまで、メディアアートの個別事象に対して歴史的文脈を踏まえて多角的に理解できた。

ドキュメンタリー企画を通じた実践力の育成という本実践第三の目的については、インタビュー対象の選定から撮影場所の検討など、映像メディア制作時の特性を踏まえた具体的な企画立案が行われた。これにより、学生はドキュメンタリー制作の実践的プロセスへの理解を深められた。これらの取組の成果は、提出された企画書における多様なアプローチや独創的な視点の広がりにも如実に表れており、学生が理論と実践の両面から映像制作における企画力を養う有意義な機会となったことを示している。さらに、ドキュメンタリーの企画立案プロセスを通じて、学生達は各自の興味に応じてメディアアートの技術的側面や表現手法、社会的意義について掘り下げて考察でき、本教育実践を通じてメディアアートに対する多角的な知見を深められた。

本報告書は、文化庁の委託業務として、株式会社 **DNP** エスピーイノベーションが実施した令和 6 年度「メディア芸術連携基盤等整備推進事業 分野別強化事業」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。