

令和6年度
メディア芸術連携基盤等整備推進事業
実施報告書

令和7年3月

メディア芸術コンソーシアム JV

マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム /
一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構 / 株式会社DNPエスピーイノベーション

目次

第Ⅰ部 実施概要	5
第1章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業	6
1.1 実施目的.....	6
1.2 実施日程.....	6
1.3 推進体制.....	6
1.4 実施概要.....	6
第2章 分野別横断型調査事業 事務局調査研究.....	10
2.1 実施目的.....	10
2.2 実施日程.....	10
2.3 推進体制.....	10
2.4 実施概要.....	11
第3章 分野別強化事業	14
3.1 実施目的.....	14
3.2 実施日程.....	14
3.3 推進体制.....	14
3.4 実施概要.....	14
第4章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業	16
4.1 実施目的.....	16
4.2 実施日程.....	16
4.3 推進体制.....	16
4.4 実施概要.....	16
4.4.1 運営業務	16
4.4.2 公募結果	17

目次

第Ⅱ部 実施内容詳細	19
第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業	20
5.1 戦略委員会	20
5.1.1 第1回戦略委員会	20
5.1.2 第2回戦略委員会	20
5.1.3 第3回戦略委員会	21
5.2 中間報告	22
5.2.1 実施概要	22
5.2.2 実施内容	23
5.3 報告会	32
第6章 事務局調査研究：分野別横断型調査事業	41
6.1 アーカイブ機関の課題・知見共有のためのネットワーク構築	41
6.1.1 自治体連携会議	41
6.1.2 合同情報交換会	51
6.2 メディア芸術分野のアーカイブの情報流通に向けた調査研究	75
6.2.1 実施目的	75
6.2.2 実施体制	75
6.2.3 実施内容	76
6.2.4 成果・課題・展望	79
6.3 アーカイブ対象の修復・修繕に関する検討	90
6.3.1 実施目的	90
6.3.2 実施体制	90
6.3.3 実施内容	91
6.3.4 成果・課題・展望	92
6.4 アーカイブ機関保有データの調査・課題抽出等の支援	98

目次

6.4.1	一時保管するマンガ原画資料の整理.....	98
6.4.2	沖縄調査及び一時保管原画整理.....	101
6.4.3	マンガ原画プール資料の利活用に関わる沖縄展示構築.....	108
6.4.4	成果・課題・展望.....	110
6.5	研究成果マッピングの実施.....	110
6.5.1	研究成果マッピング.....	110
6.6	相談窓口.....	116
6.6.1	相談窓口の開設.....	116
第7章	事務局調査研究：事業成果の公開と普及及びメディア芸術の情報発信.....	123
7.1	メディア芸術カレントコンテンツ（MACC）における情報発信.....	123
7.1.1	実施目的.....	123
7.1.2	実施体制.....	123
7.1.3	実施内容.....	123
7.1.4	成果・課題・展望.....	124
7.2	MADB Lab メディア芸術データベースリソース URI 変更に伴う修正.....	125
7.2.1	実施目的.....	125
7.2.2	実施体制.....	125
7.2.3	実施内容.....	125
7.2.4	成果・課題・展望.....	126
第8章	メディア芸術アーカイブ推進支援事業.....	127
8.1	採択事業概要.....	127
8.2	実施団体の取組サポート.....	137
8.2.1	実施目的.....	137
8.2.2	実施日程.....	137
8.2.3	成果・課題・展望.....	138

第 I 部 実施概要

第1章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

1.1 実施目的

産・学・館（官）の連携・協力により、メディア芸術の分野・領域を横断して一体的に課題解決に取り組むとともに、マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート分野の各研究機関等のネットワーク化等により、メディア芸術作品のアーカイブ化の支援を推進する。また、アーカイブ化した作品・資料等を活用する展示の実施に係る手法等の開発・検討により、貴重な作品・資料等の鑑賞機会の創出を図る。本事業の実施を通して、アーカイブ及びキュレーション実践の場での提供や、今後、メディア芸術の作品等を収集・保存・活用を担う専門人材育成への寄与を企図し、もって我が国の振興を目指す。

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

1.2 実施日程

令和6年4月1日から令和7年3月31日

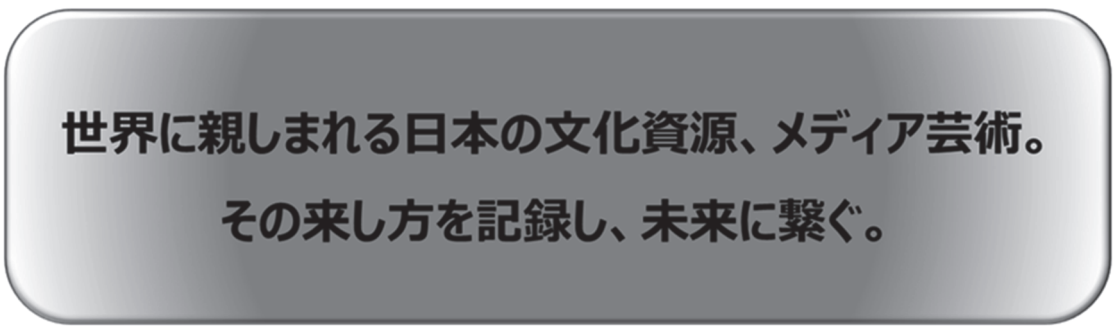
1.3 推進体制

本事業の推進に際して DNP エスピーイノベーション SP マーケティング本部は、メディア芸術4分野の関係機関・ネットワークを基盤とした「マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム」と、「一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構」の3団体合同の「メディア芸術コンソーシアム JV 事務局（以下、JV 事務局）」を組成し、事業を推進する提案を行う。その目的は、メディア芸術分野における分野・領域を横断した産・学・館（官）・民の連携基盤を最大限に活用し、より大きな協力を得ていくためである。

1.4 実施概要

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

策定したビジョン、ミッションの DRAFT は以下のとおりである。



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

図 1-1 メディア芸術連携基盤等整備推進事業の中長期ビジョン（DRAFT）

第1章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

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

また、本事業は概ね5年程度ごとに事業期間を設けており、この草案に基づいて、令和6年度までに実行する四つのミッションを以下のとおり提案している。

ミッション2024 (DRAFT)

1、コミュニティ組成

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

2、利活用の促進

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

3、アーカイブの充実

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

4、パイロットモデルの試行

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

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

これら四つのミッションを通じ、ビジョンとして標榜している「メディア芸術アーカイブの継続的な蓄積と活用に向けた基盤構築」を図り、日本のソフトパワー強化や産業の振興から人材育成、地方創生等へとつなげていくのが、今後の大きな課題である。

以上のビジョン、ミッション DRAFT の方向性に沿った形で令和6年度の事業体制を構築した。令和6年度においては、メディア芸術データベース（以下、MADB）の運営が移管された独立行政法人国立美術館とも可能な限り連携しながら、以下図1-3に示す形で事務局調査研究内において具体的な調査研究や施策を実施していくほか、分野別強化事業、アーカイブ推進支援事業についても引き続き一体的に推進を行った。

第1章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

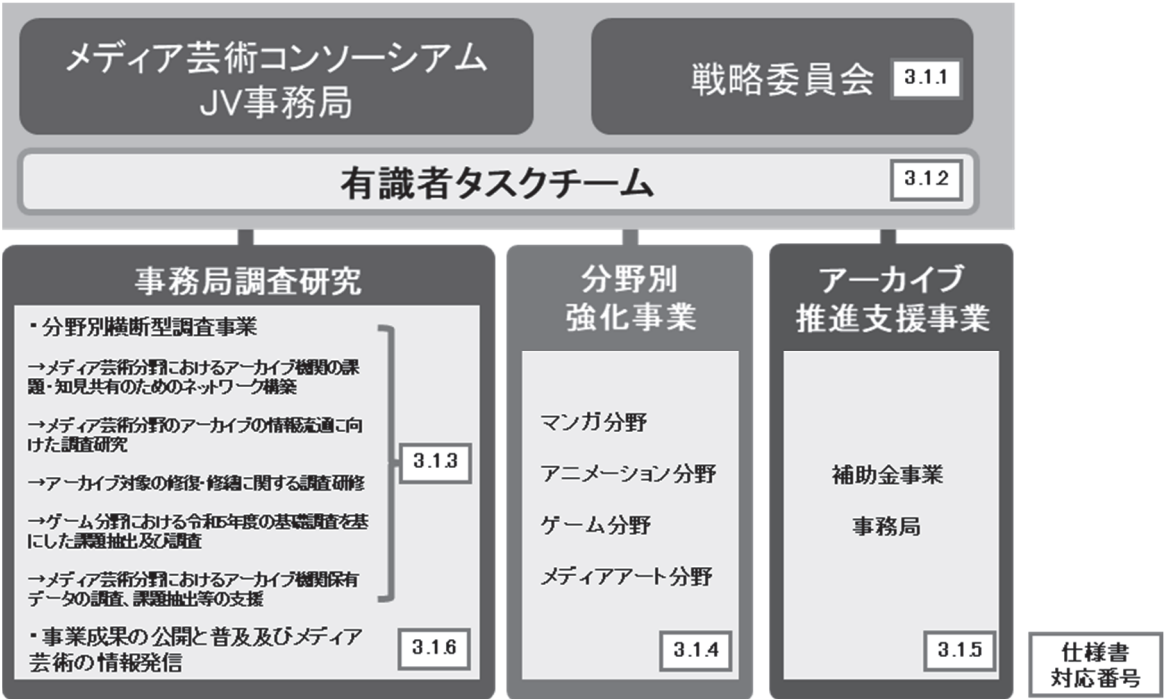


図 1-3 メディア芸術連携基盤等整備推進事業における推進体制

表 1-1 戦略委員 ※肩書は令和 6 年 3 月時点のもの

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

表 1-2 有識者タスクチーム員 ※肩書は令和 6 年 3 月時点のもの

氏名	所属・肩書
浅沼 誠	株式会社バンダイナムコフィルムワークス 代表取締役社長
伊藤 剛	東京工芸大学 芸術学部 マンガ学科 教授
大坪 英之	特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構 事務局
大向 一輝	東京大学 大学院人文社会系研究科 准教授
岡本 美津子	東京藝術大学 副学長／大学院 映像研究科 教授
嘉村 哲郎	東京藝術大学 芸術情報センター 准教授
久保田 晃弘	多摩美術大学 美術学部 教授／国際交流センター所長
杉本 重雄	筑波大学 名誉教授

第1章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

関口 敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部 特任教授
平 信一	株式会社マレ 代表取締役社長／電ファミニコゲーマー編集長
寺田 歩	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 事務局長
豊田 将平	株式会社ソケット
永野 のりこ	公益財団法人日本漫画家協会 常務理事／漫画家
福田 一史	大阪国際工科専門職大学 工科学部 講師
細井 浩一	立命館大学 映像学部 教授
水島 久光	東海大学 文化社会学部広報メディア学科 教授
三原 鉄也	筑波大学 人文社会学科 助教
森川 嘉一郎	明治大学 国際日本学部 准教授
森田 浩章	株式会社講談社 専務取締役
山内 康裕	レインボーボード合同会社／一般社団法人マンガナイト 代表
山川 道子	株式会社プロダクション・アイジー
吉村 和真	京都精華大学 専務理事／マンガ学部 教授
渡辺 智暁	国際大学 GLOCOM 主幹研究員／教授

第2章 分野別横断型調査事業 事務局調査研究

2.1 実施目的

分野別横断型調査事業では、過年度の事務局調査研究から継続して対応が必要とされる課題や、仕様書に記載された課題の解決のために、有識者タスクチーム員の協力のもと、以下の取組を推進した。

表 2-1 分野別横断型調査事業 事務局調査研究の実施内容

テーマ	実施内容
(1) アーカイブ機関の課題・知見共有のためのネットワーク構築	自治体連携会議 合同情報交換会
(2) メディア芸術分野のアーカイブの情報流通に向けた調査研究	デジタルコンテンツの収集・保存に係る共通理解に向けた会議体の開催
(3) アーカイブ対象の修復・修繕に関する調査研究	修復・修繕、デジタルアーカイブに係る現状把握
(4) メディア芸術分野におけるアーカイブ機関保有データの調査、課題抽出等の支援	マンガ原画プール資料整理
(5) 研究成果マッピング	各分野における研究成果マッピングデータの更新、研究成果マッピング検討会の実施
(6) 事業成果の公開と普及及びメディア芸術の情報発信	メディア芸術カレントコンテンツ（以下、MACC）における情報発信
	MADB Lab データベースの変更

2.2 実施日程

令和6年4月1日から令和7年3月31日

2.3 推進体制

- (1) アーカイブ機関の課題・知見共有のためのネットワーク構築
 - ・自治体連携会議
吉村和真（京都精華大学 専務理事／マンガ学部 教授）
 - ・合同情報交換会
藤本真之介（日本アスペクトコア）
- (2) メディア芸術分野のアーカイブの情報流通に向けた調査研究
 - ・デジタルコンテンツの収集・保存に係る共通理解に向けた会議体の開催
ファシリテーター：
全体：菊地映輝（国際大学 GLOCOM 主任研究員）

マンガ分野：逢坂裕紀子（国際大学 GLOCOM 研究員）

アニメーション分野：菊地映輝（国際大学 GLOCOM 主任研究員）

ゲーム分野：渡辺智暁（国際大学 GLOCOM 主幹研究員・教授・研究部長）

メディアアート分野：小林奈穂（国際大学 GLOCOM 主幹研究員・研究プロデューサー）

(3) アーカイブ対象の修復・修繕に関する調査研究

- ・修復・修繕、デジタルアーカイブに係る現状把握

研究担当：

渡辺智暁（国際大学 GLOCOM 主幹研究員・教授）

逢坂裕紀子（国際大学 GLOCOM 研究員）

小林奈穂（国際大学 GLOCOM 主幹研究員・研究プロデューサー）

(4) メディア芸術分野におけるアーカイブ機関保有データの調査、課題抽出等の支援

- ・マンガ原画プール資料整理

大石卓（横手市増田まんが美術館 館長）

(5) 研究成果マッピング

- ・各分野における研究成果マッピングデータの更新、研究成果マッピング検討会の実施

全体コーディネーター：

松永伸司（京都大学大学院文学研究科 准教授）

(6) 事業成果の公開と普及及びメディア芸術の情報発信

- ・MACC における情報発信

小田雄太（COMPOUND inc. 代表）

粕川雅（有限会社 STORK）

竹見洋一郎（合同会社 言間）

山内康裕（レインボーボード合同会社／一般社団法人マンガナイト 代表）

- ・MADB Lab データベースの変更

伊藤宗太（インフォ・ラウンジ株式会社）

2.4 実施概要

(1) アーカイブ機関の課題・知見共有のためのネットワーク構築

- ・自治体連携会議

自治体連携会議は、メディア芸術に関する館を運営している自治体や、メディア芸術を活用した地域活性化などを目指している自治体を中心とした関係者が集まり、情報共有やネットワーク構築・強化を目的として平成30年度から実施している会議体である。今年度は、昨年

第2章 分野別横断型調査事業 事務局調査研究

度の事後アンケートを元に設定した四つのテーマに分かれて議論する形式で、第1回会議を8月27日に、第2回会議を1月30日に実施した。

- ・合同情報交換会

合同情報交換会は、メディア芸術領域のアーカイブ機関同士のネットワーク構築、課題や知見の共有を目的として、令和2年度からオンラインで実施している会議体である。今年度は、メディア芸術アーカイブ推進支援事業の採択団体、全23団体中20団体に参加し、12月18日に実施した。会議は3部制とし、第1部ではアーカイブ取組事例発表、第2部では有識者タスクチーム員によるサポート事例報告、第3部では採択団体間の交流を図れるようにマッチングを行い、参加者が4グループに分かれ意見交換を行った。

(2) メディア芸術分野のアーカイブの情報流通に向けた調査研究

- ・メディア芸術アーカイブ現状可視化ワークショップ

メディア芸術分野のアーカイブに対する理解と課題の共通性・多様性を明らかにするために、令和5年度の「無体物資料のアーカイブに関する課題・論点整理」から続くもので、令和6年度には、これらの分野に関わるマンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの4分野の専門家を対象に、昨年度の整理表の評価と意見収集を行うワークショップを10月19日に開催し「対象物品整理表」の更新を行った。

(3) アーカイブ対象の修復・修繕に関する調査研究

- ・修復・修繕、デジタルアーカイブに係る現状把握

メディア芸術分野のアーカイブ修復に求められるスキルや人材育成について、現状と将来を視野にメディア芸術のアーカイブ修復に関わる9名を対象にヒアリング調査を実施。対象はマンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの4分野。更に文化財の修復・修繕の工程や人材育成についても調査した。

(4) メディア芸術分野におけるアーカイブ機関保有データの調査、課題抽出等の支援

- ・マンガ原画プール資料整理

既存プールの整理としてマンガ原画アーカイブセンター（MGAC）と石ノ森萬画館で一時保管してきた、「マンガ原画プール」について、その作品名やプール枚数を特定する整理作業を行い、全国のネットワーク施設での収蔵・保管へつなげた。

また、新規原画プールの着手として、沖縄県内での「マンガ原画プール」稼働を目指し、自治体・地元新聞社・郷土作家との連携のもと活動を行った。

(5) 研究成果マッピング

- ・各分野における研究成果マッピングデータの更新、研究成果マッピング検討会の実施

メディア芸術領域のマッピング研究は 2019 年度までデータ更新を行っていたが、令和 6 年度に 5 年ぶりに更新する。マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートの 5 年間分のデータを更新し、研究成果マッピングの施策を提示する。また次世代の研究者育成にも注力し若手研究者による各分野データ更新を実施することを目的とする会議を全 3 回実施した。第 1 回全体会議は 7 月 24 日、第 2 回全体会議は 11 月 21 日、第 3 回全体会議は 1 月 31 日に実施した。

(6) 事業成果の公開と普及及びメディア芸術の情報発信

・ MACC における情報発信

文化庁のメディア芸術に関する取組を紹介する広報サイト MACC において、「知る」、「考える」、「楽しむ」の記事に加え、MAGMA sessions の動画及び記事、「知る」記事ではメディア芸術各分野の展示会情報や紹介記事、「考える」記事ではメディア芸術各分野のテーマを深掘した考察記事を定期的に更新し、「楽しむ」記事では、「音を極めるーメディア芸術の音を創造した人々」で作曲家・川井憲次氏のインタビュー記事を公開した。「MAGMA sessions では、研究成果マッピングの座談会とメディア芸術分野のアーカイブの情報流通に向けた調査研究座談会を実施し、トークセッション動画と記事を公開した。

・ MADB Lab データベースの変更

メディア芸術データベースのリソース URI 変更に伴い、SPARQL クエリサービス、ダッシュボード、データ活用事例などの修正を行った。

第3章 分野別強化事業

第3章 分野別強化事業

3.1 実施目的

メディア芸術作品アーカイブ化の支援推進を目的として、メディア芸術の総合的な連携に関する調査研究、情報収集等を実施する。新領域創出等の取組において、申請社のみでは実施できない調査研究を、下記に挙げるパートナー団体に委託し、そのパートナー団体が主体となり運営する。

3.2 実施日程

令和6年4月1日から令和7年2月28日

3.3 推進体制

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

表 3-1 分野別強化事業一覧

分野	団体名	事業名
マンガ	一般財団法人	マンガ原画アーカイブセンターの実装と所蔵館
	横手市増田まんが美術財団	連携ネットワークの構築に向けた調査研究
	国立大学法人熊本大学	マンガ刊本アーカイブセンターの実装と所蔵館 ネットワークに関する調査研究
アニメーション	一般社団法人	アニメ作品連絡調整会の浸透と OCR システム適
	日本アニメーター・演出協会	用領域の拡張への試行
ゲーム	学校法人立命館	ゲームアーカイブ所蔵館の連携強化に関する調
	立命館大学ゲーム研究センター	査研究 2024
メディアアート	特定非営利活動法人	メディアアート分野でのコミュニティネットワ
	コミュニティデザイン協議会	ーク構築準備

3.4 実施概要

分野別強化事業の実施において、事務局は文化庁及び有識者検討委員と協議の上、各事業の詳細内容を決定し、下記業務を実施した。

■団体等との契約及び支払に関する業務

(1) 団体等との契約

契約期間：令和6年4月1日（月）～令和7年2月28日（金）

第3章 分野別強化事業

(2) 支払

事業終了後、額を確定し契約内容に基づき支払を行う。

■団体等との連絡調整

実施期間：令和6年4月1日（月）～令和7年2月28日（金）

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

■中間報告

実施期間：令和6年9月～令和6年11月

各団体による「これまでの成果及び次への課題」をテーマとする資料を作成し、有識者タスクチーム員より助言を行い中間の評価等を実施した。

■報告会の開催

日時：令和7年2月25日（火）13:30～16:50

場所：国立新美術館 3階講堂

各団体による事業成果、及び事務局調査研究の成果報告を実施した。成果報告に対して有識者タスクチーム員、戦略委員より講評を行った。報告会の様子はYouTube Live を利用し一般に向けてライブ配信した。

■分野別強化事業の業務完了報告書及び実施報告書の取りまとめ及び提出

日時：令和7年2月28日（金）

各団体へ委託した事業内容の完了を確認し、業務完了報告書の提出を受けた。また、実施報告書についての取りまとめ支援等を行い、各団体より実施報告書のデータを電子媒体にて受けた。

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

実施期間：令和6年4月～令和7年3月

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

第4章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

4.1 実施目的

我が国の優れたメディア芸術作品や、散逸、劣化などの危険性が高いメディア芸術作品の保存及びその活用・公開等の支援により、我が国のメディア芸術の振興に資することを目的として、文化芸術振興費補助金（メディア芸術アーカイブ推進支援事業）における事務支援業務を実施した。

4.2 実施日程

- ・令和6年度事業に関する業務：令和6年4月1日（月）～令和7年3月31日（月）

4.3 推進体制

本事業は、文化庁の開催による有識者による審査会（協力者会議）により、補助対象事業が採択された。なお、審査する者が関係する事業の審査については、その者が審査に加わらない形で実施された。

表 4-1 協力者会議 委員一覧（五十音順）

名前	所属・肩書
加治屋 健司	東京大学大学院総合文化研究科 教授
福田 一史	立命館大学映像学部 准教授
松山 ひとみ	アジア太平洋無形文化遺産研究センター アソシエイトフェロー / 認証アーキビスト
三原 鉄也	筑波大学 人文社会系 助教
山川 道子	株式会社プロダクション・アイジー 企画室 IP マネジメントチーム アーカイブ担当
吉見 俊哉	國學院大學 観光まちづくり学部観光まちづくり学科 教授

4.4 実施概要

4.4.1 運営業務

メディア芸術アーカイブ推進支援事業において、事務支援業務運営を行う事務局を設置し、公募から審査の実施に係る手続、実績報告書の確認等に至る一連の事務支援業務を文化庁と協議・調整の上実施した。

- (1) 本事業を運営する事務局の設置等に関する業務
- (2) 令和6年度事業に関する補助業務（審査会に関する補助業務から事業完了まで）
 - ・採択事業選定のための審査会（協力者会議）に関する補助業務
 - ・採択団体との交付申請等に関する補助業務
 - ・実施団体の取組サポート
 - ・実績報告に関する業務

第4章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

- ・本事業に関する書類の保管に関する業務
- (3) 令和7年度事業に関する業務
- ・募集に関する業務
- ・応募書類の受付、確認に関する業務
- ・書類審査のための資料準備

4.4.2 公募結果

補助金事業「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」においては、応募31件に対し、21件が採択（採択率68%）され、各採択団体による取組が実施された。

表4-2 採択一覧

団体名	事業名	補助金の額 (千円)
一般財団法人大阪国際児童文学振興財団	明治、大正、昭和初期の子ども向け雑誌のデジタル化	4,820
慶應義塾大学アート・センター (KUAC)	1970年代以降のパフォーマンスおよび展覧会のビデオ記録のデジタル化・レコード化II	4,990
特定非営利活動法人ゲーム保存協会	国内コンピュータゲーム データベース情報入力	4,590
有限会社 劇団かかし座	NHK テレビ「連続シルエット」番組台本のデジタル保存と公開	450
特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会	岩井俊雄アーカイブ&リサーチ	4,500
国立大学法人佐賀大学	持永只仁の人形アニメーション映画製作に関する原資料のデジタルアーカイブ化と公開	4,280
鯖江市	クリヨウジ作品アーカイブプロジェクト	5,000
有限会社さるすべり	少女まんが館蔵書の整理・メタデータ化プロジェクト	1,500
有限会社タクンボックス	古川タクの作品・活動アーカイブ	3,270
学校法人多摩美術大学	名古屋国際ビエンナーレ ARTEC 全記録アーカイブ事業	1,740
株式会社手塚プロダクション	手塚治虫アニメーション作品の絵コンテ・設定資料のデジタル化	3,200
一般社団法人展示映像総合アーカイブセンター	1970年大阪万博の展示映像のデジタル化	1,460
株式会社トリガー	商業アニメーションにおける中間生産物のデジタル保存と目次化	4,800
長崎市	清水崑マンガ原画等資料アーカイブ化事業	257
一般社団法人日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム	アニメの脚本と脚本家のデータベース構築	3,800
特定非営利活動法人ビデオアートセンター東京	飯村隆彦 写真資料のアーカイブ作業とフィルム・メディアアート作品のデジタル化・修復事業	1,250
特定非営利活動法人プラネット映画保存ネットワーク	神戸映画資料館所蔵アニメーションフィルムのデジタルアーカイブ事業	5,000
一般社団法人マンガアーカイブ機構	「加藤泰三コレクション」と「森下清文コレクション」を活用した戦後のマンガ雑誌・単行本の書誌データ作成事業	3,270
学校法人明治大学	明治大学 現代マンガ図書館所蔵マンガ本目録データ作成・配架準備事業	5,000
森ビル株式会社	日本特撮アーカイブ	5,000
学校法人立命館	ビデオゲーム資料のアクセス向上と教育研究利用のための調査事業	4,990
合計		73,167

第Ⅱ部 実施内容詳細

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

5.1 戦略委員会

5.1.1 第1回戦略委員会

日時：令和6年6月11日（火） 10:00～12:00

場所：大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル会議室及びオンライン会議

参加者：（オンライン会議システムによる参加の場合、氏名に★印有り）

＜戦略委員＞

大向一輝、杉本重雄、細井浩一★、堀内丸恵、吉村和真

＜文化庁＞

圓入由美★、林保太★、是永寛志★、椎名ゆかり★、毛利哲哉★、鈴木紀成★

＜JV事務局＞

桶田大介（事務局長）、平尾宏一郎、末吉覚、西田武央、横浜大、森由紀、池田敬二、井上和子、桜井陽子、坪田真紀子、加藤文彦、岡部玲奈、徳永雅裕、櫻井稔之

【次第】

1. 開会
2. ご挨拶
文化庁
メディア芸術コンソーシアム JV 事務局
3. 委員・参加者ご紹介
今年度戦略委員会における主査の選任について
4. 事務局からの報告
 - ・ R5 年度事業及び戦略委員会における議論の振り返り
 - ・ R6 年度事業の実施体制について
5. 文化庁からの報告
6. ディスカッション
 - ・ 「これまでの5年間とこれからの5年間に向けて」
7. 事務連絡
8. 閉会

5.1.2 第2回戦略委員会

日時：令和6年11月11日（月） 10:00～12:00

場所：大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル会議室及びオンライン会議

参加者：オンライン会議システムによる参加の場合、氏名に★印有り

＜戦略委員＞

大向一輝、杉本重雄、細井浩一★、堀内丸恵、吉村和真★

＜文化庁＞

林保太★、椎名ゆかり★、毛利哲哉★、鈴木紀成★

＜JV 事務局＞

桶田大介（事務局長）、平尾宏一郎、末吉覚、西田武央、横浜大、森由紀、池田敬二、井上和子、桜井陽子

坪田真紀子、加藤文彦、岡部玲奈、櫻井稔之

【次第】

1. 開会

2. ご挨拶

メディア芸術コンソーシアム JV 事務局

3. 委員・参加者ご紹介

4. 事務局からの報告

① 事前共有資料のご紹介

R6 年度事業の進捗状況の御報告（分野別強化事業・事務局調査研究）

② これまでの戦略委員会の成果の振り返り

5. 文化庁からの御報告

6. ディスカッション

・「来年度以降に向けた戦略委員会の役割について」

7. 事務連絡

8. 閉会

5.1.3 第3回戦略委員会

日時：令和7年2月21日（金） 10：00～12：00

場所：大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル会議室及びオンライン会議

参加者：オンライン会議システムによる参加の場合、氏名に★印有り

＜戦略委員＞

大向一輝、杉本重雄、細井浩一★、堀内丸恵、吉村和真★

＜文化庁＞

林保太、毛利哲哉★、鈴木紀成

＜JV 事務局＞

桶田大介（事務局長）、平尾宏一郎、末吉覚、西田武央、横浜大、森由紀、池田敬二、井上和子、桜井陽子、坪田真紀子、岡部玲奈、櫻井稔之

【次第】

1. 開会

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

2. ご挨拶

メディア芸術コンソーシアム JV 事務局長

3. 委員・参加者ご紹介

4. 事務局からの報告

事務局報告資料のご説明（下半期の取組についての報告）

- ・研究成果マッピングについて

- ・メディア芸術アーカイブ推進支援事業

合同情報交換について / 条件付き採択団体サポート活動について

- ・MACC におけるコンテンツ展開について

- ・相談窓口の開設について

5. 文化庁からの御報告

6. ディスカッション

メディア芸術ナショナルセンター設立に向けて、戦略委員会に求められる役割、
来年度以降の活動について

7. 事務連絡

8. 閉会

5.2 中間報告

実施期間：令和 6 年 9 月～令和 6 年 11 月

5.2.1 実施概要

令和 6 年度は、会議の開催はせず各団体による「これまでの 5 年間の成果及び次への課題」をテーマとする資料を作成し、有識者タスクチーム員よりコメントシートで助言を行い、中間の評価等を実施した。なお、分野別強化事業マンガ原画及びマンガ刊本については、マンガ分野として合同で資料を作成並びに有識者タスクチーム員からの評価を受けた。

<資料作成団体>

表 5-1 団体一覧

分野	団体名
マンガ分野	原画：一般財団法人横手市増田まんが美術財団 刊本：国立大学法人熊本大学
アニメーション分野	一般社団法人日本アニメーター・演出協会(JAniCA)
ゲーム分野	立命館大学ゲーム研究センター
メディアアート分野	特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会

<助言者> 有識者タスクチーム（メンバーは第 1 章参照）

5.2.2 実施内容

■マンガ分野報告資料の要約

マンガ分野のアーカイブについては、「原画」及び「刊本」の分野それぞれに「アーカイブセンター」を設置し、個別の事案に対処すると共に、全国ネットワークの構築等に努めている。特に今年度は、両事業の合流に向けた実務的な協議を重ねており、今後はマンガ分野全体のアーカイブに産学官が連携して取り組むことを目的に、文化庁会議体での議論の元で出版社支援により設立された法人「一般社団法人マンガアーカイブ機構」が当該事業を担う方向性である。事業概要として、「原画」及び「刊本」事業の合同会議「アーカイブ協議会」を開催。共通課題を抽出した合同会議を両事業の持ち回りで毎月（計11回）開催し、主な検討課題は「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」となり議論を重ねた。その他、原画事業として（1）連携基盤の強化、原画の一時保管、（2）専門人材の育成、（3）収益及び支援体制の構築の推進、刊本事業として（1）連携基盤の強化、刊本の再利用研究、（2）実証実験を元にした複本利活用の資料提供の推進を行った。

■マンガ分野への有識者タスクチーム員の助言総括

①成果として高評価できるポイント（取組の意義と必要性等）について

現在の取組について十分評価できる意見

＜アーカイブ体制の構築＞（6件）

- ・原画と刊本の二本軸でのアーカイブ体制の進展
- ・相談窓口や人材育成の仕組みの整備
- ・具体的な形になってきたことへの評価

＜業界との連携＞（5件）

- ・業界との良好な協力関係の構築
- ・各種の数値化による可視化
- ・関連機関の連携の高評価

＜具体的な実績＞（4件）

- ・一時保管の実績と関連資料の制作
- ・寄付の受け付けやリソースの収集

マンガ分野に関する成果として高評価できるポイント（取組の意義と必要性等）について、現在の取組について十分な意見が全体の約65.2%を占め、アーカイブ体制や業界との連携、具体的な実績について高く評価されている。特に、アーカイブ体制の確立や関連機関との協力関係が明確に進展していることが評価されていた。

②取組の中で課題だと思ったポイント（※特に、今後5年間の中期的視点での課題から優先的に。

※課題解決の方向性も含めて) について

＜資料の保存・修復について＞（10 件）

- ・原画や刊本のアーカイブに関する課題、特に保管環境の整備や質の向上について。また、デジタル化の進展も必要とされていた。

＜専門人材の育成について＞（6 件）

- ・教育プログラムの構築や実践的な育成プランの必要性。具体的な取組が求められていた。

＜関連機関の連携について＞（6 件）

- ・既存の連携について更なる強化が求められていた。

＜国際的な振興と情報発信力について＞（4 件）

- ・漫画文化の国際的な認知を高めるための戦略的な情報発信が重要視されていた。

＜その他＞（3 件）

- ・資金調達や経費投入、災害対策など、特定の課題に関する意見。

マンガ分野への課題だと思ったポイントとして、資料の保存・修復に関する意見が最も多く、全体の約 43.5%を占めていることから、この分野への注力が高いことがわかった。次いで、専門人材の育成と関連機関の連携が同様に重要な課題として挙げられ、持続可能な事業運営にはこれらの分野における具体的な施策が求められている。また、国際的な振興と情報発信力の強化も、文化の継承や新たな世代へのアピールに向けて重要な要素であるため、引き続き戦略的なアプローチが必要であることがわかった。

③活動強化、拡大を期待するポイント（特に保存の点、活用の点について）

＜デジタル化とアーカイブの強化＞（8 件）

- ・デジタルデータの管理・保存とその活用の仕組みの強化が求められている。特に、デジタルアーカイブの構築や画像データの取り扱いに関する具体的な提案が多く見られた。
- ・複数のコメントでデジタル原画の取り扱いや AI 利用時のリスク管理についての意見があり、デジタル化が重要なテーマであることが浮き彫りとなった。

＜保存環境の整備＞（6 件）

- ・保存に関する設備のポリシー策定や環境面での管理ポリシーの策定が重要視されている。具体的には、温湿度管理や長期保存のための適切な体制作りに関する提言が見られた。

＜活用促進と教育的取組＞（5 件）

- ・学術的な利用や教育への活用に関する意見が多く、特に資料のアクセス性を高めるための環境整備や、教育プログラムの創出が求められている。展示や人材育成、地域連携などもこのカテゴリに含まれる。

＜連携とネットワークの強化＞（4 件）

- ・各施設や大学との連携を強化し、アーカイブ資源をネットワークとして整備する必要性が示唆された。また、異なる分野とのコラボレーションの重要性も指摘された。

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

＜資金確保と持続可能性の確立＞（2件）

- ・プロジェクトの持続可能性を確保するための資金やリソースの明確化が求められている。

活動強化、拡大を期待するポイント（特に保存の点、活用の点について）について、デジタル化とアーカイブの強化が約35%の件数を占め、活動の最優先事項であることが強調された。次いで、保存環境の整備で、物理的な保存体制の重要性が再認識された。また、活用促進と教育的取組、資料のアクセス性向上を期待されていることがわかった。連携とネットワークの強化は約15%を占めており、各施設や大学との協力を通じてアーカイブの価値を高める必要性が示されている。資金確保と持続可能性の確立についても持続可能なプロジェクト運営には重要な要素となっている。

今後はデジタル化とアーカイブの活動強化を拡大、保存環境の整備、活用促進、連携強化を段階的に進めることが期待されていることがわかった。

■アニメーション分野報告資料の要約

アニメーション分野事業は中間報告資料で三つの章の構成による成果と課題を報告。

- (1) 問題背景、現状把握、定義／「テレビアニメ」に着目する理由／「テレビアニメ」の放送事情
- (2) 連携事業でのシステム実装事例／採録された成果（生データ、MADB との連携）
- (3) 今年度の実施内容／将来像の課題

今年度の実施内容としては以下の①～④の活動を行った。

- ①「アニメ作品連絡調整会の浸透」として、産学を対象として広く声がけを行い、連絡調整会を複数回実施し、「アニメ作品連絡調整会」の活動を軌道に乗せる。
- ②「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と実験的なシステム開発の試行を行う。
- ③OCR システムの普及を目的として在野の研究者等へのシステム提供と、システムへの評価・フィードバックを試みる。
- ④11月に京都マンガミュージアムでの展示に協力し、作品やクレジット採録についての意義や効果を広く共有する。

■アニメーション分野への有識者タスクチーム員の助言総括

①成果として高評価できるポイント（取組の意義と必要性等）について

現在の取組について十分評価できる意見

＜データ整備とメタデータ化の重要性＞（8件）

- ・アニメのメタデータやクレジット情報の整備
- ・アニメーション制作に関与した人々の役割を明確化する取組
- ・産業全体を俯瞰的に理解するためのデータベース構築の必要性

＜技術の活用＞（6件）

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

- ・OCR 技術や AI を活用したデータ処理の効率化
- ・録画環境の構築やシステムの自動化による持続的なデータベース運用の可能性
- ・過去のデータの整理における技術的な革新

<業界の課題と解決策の提示> (4 件)

- ・アニメーション業界の現状や課題に対する取組

アニメーション分野に関する成果として高評価できるポイント（取組の意義と必要性等）について、現在の取組について十分評価できる意見は、全体の約 52.2%を占め、これはアニメーション分野における取組の意義と価値が広く認識されていることを評価している。具体的な取組としては、複雑で高度なデータベースの構築や、録画データからのメタデータ化、OCR 技術を活用した情報整理など。また、アーカイブ構築における長年の調査や検証の成果として、明確な方向性が示されており、多様なアニメーション情報の収集が評価されていた。全体として、現在の取組は高く評価されている。

②取組の中で課題だと思ったポイント（※特に、今後 5 年間の中期的視点での課題から優先的に。

※課題解決の方向性も含めて）について

<データ収集と保存に関する課題> (5 件)

- ・地上波以外のアニメのデータの収集や保存方法の改善。

<産学連携の強化> (4 件)

- ・アニメーション分野と学术界との連携が弱いとの指摘が多く、産学連携を強化するための体制構築が必要とされている。

<技術的課題とメタデータの管理> (4 件)

- ・メタデータの来歴を記録するデータモデルの必要性。

<業界との連携と認知度向上> (3 件)

- ・アニメ業界や関係者との連携が不足しているとの意見があり、特に「産」との連携が重要視されていた。

アニメーション分野への課題だと思ったポイントとして、最も多く見られた課題は「データ収集と保存に関する課題」で、全体の約 21.7%を占めていました。この課題は、アニメーション業界のデジタル化が進む中で重要であり、地上波以外の配信データの収集が必要であるとの意見があった。次いで、「産学連携の強化」と「技術的課題とメタデータの管理」、今後は産学連携の強化が必要となる局面が出てくるため、体制作りが必要との意見があった。技術的な課題として、特殊回（第 1 話・最終回など）への対応の困難さが挙げられていた。

③活動強化、拡大を期待するポイント（特に保存の点、活用の点について）

<活用の観点> (9 件)

- ・文化研究への資する点が強調され、アニメーションに関するデータベースの活用が期待されている。アニメ作品のデジタルアーカイブ公開や教育カリキュラムへの実装、アニメ制作現場での利用など、多様な活用方法について拡大を期待する意見があった。

<保存の観点> (8件)

- ・古いメディアのデジタル化について、業界全体での対応が必要とされており、拡大を期待するポイントとされている。アニメ作品の保存やアーカイブ機関の増加、配信事業者との接続を含むインターネット配信作品へのアプローチ拡大も期待されていた。

<業界との連携と関係性構築> (5件)

- ・アニメ業界団体やビジネス領域との関係性の向上が求められている。アーカイブの利用に向けた合意形成や、他のメディアとの連携強化が挙げられていた。

<データベースの整備と管理> (4件)

- ・データベースの整備、MADBのスキーマに対応した精度での情報蓄積や、英語化への拡張が期待されている。また、アニメーションの中間制作物のデータベース統合も期待されていた。

活動強化、拡大を期待するポイント（特に保存の点、活用の点について）について、「活用」について全体の約39.1%を占めていた。アニメーションに関するデータの活用は、文化研究や教育など多様な分野での重要性が強調され、具体的な利用方法が求められている。次いで「保存」の観点で、古いメディアのデジタル化やアーカイブ機関について拡大のポイントとされていた。「業界との連携と関係性構築」や「データベースの整備と管理」も挙げられており、アーカイブ利用のための合意形成やデータベースの整備は、今後の活動において拡大を期待するポイントとして意見があった。アニメーション業界の保存と活用に関する取組は、全体として統合的に進める必要があり、業界との連携を強化しつつ、保存・活用の両面からの戦略的なアプローチが期待されている。

■ゲーム分野報告資料の要約

ゲーム分野事業は中間報告資料で三つの章の構成による成果と課題を報告しました。

- (1) ゲームアーカイブ推進連絡協議会のネットワーキング・機能強化・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公開に向けての諸施策
- (3) ゲームアーカイブ利活用調査及びゲーム産業界との連携強化

それぞれの章のポイントとしては、(1) について、アーカイブ基盤の構築・育成のための試みとして、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。またゲームアーカイブに関する相談受付や情報集約等の目的の明確化し、相談窓口を設置し、協議会公式ホームページの再編を進め、各所蔵館の協力のもと情報発信を強化する。(2) については、効率的な連携強化のための方法論の策定を進めるとともに、(3) はネットワークゲームや開発関連資料のアーカイブにあたっての課題がどの点にあるのか（コスト、権利など）、解決の可能性があるのかを多方面へのヒアリングを通じて検討するとともに、昨年度から引き続きゲームアーカイブにおける「動

態保存」の調査を進め、適切な情報発信を行った。

■ゲーム分野への有識者タスクチーム員の助言総括

①成果として高評価できるポイント（取組の意義と必要性等）について

現在の取組について十分評価できる意見

<データベースと情報整理>（5件）

- ・各種情報のマッピング化やデータベースの拡充、目録調査などの取組
- ・ゲームアーカイブの制作と活用が明確に進められている点

<産官学の連携評価>（4件）

- ・産官学の共同による取組や、実務的な課題の整理が進んでいること
- ・ゲームアーカイブに向けた連携の進展や、コミュニティの広がりについての意義

<問題整理と新アプローチ>（4件）

- ・網羅的な問題整理が進んでおり、新しいアプローチに対する取組

<コミュニティの構築>（3件）

- ・業界団体の連携へとコミュニティの輪が順調に広がっている点

<保存の重要性>（3件）

- ・ゲーム分野における資料保存やアーカイブ

ゲーム分野に関する成果として高評価できるポイント（取組の意義と必要性等）について、現在の取組について十分な意見が全体の約 56.5%を占め、「データベースと情報整理」に関する評価が多かった。次いで、「産官学の連携評価」、「文化的価値の認識」、「問題整理と新アプローチ」となっており、全体として、現在の取組は高く評価されている。

②取組の中で課題だと思ったポイント（※特に、今後 5 年間の中期的視点での課題から優先的に。

※課題解決の方向性も含めて）について

<連携と協力>（8件）

- ・権利主体である企業との協力について

<アーカイブの保存技術・手法>（6件）

- ・動態保存や収蔵方法の確立、デジタルとアナログの調和を取る技術的な課題。アーケードゲームやソーシャルゲームの保存に関する具体的な手法について

<ゲームコンテンツの把握と分類の難しさ>（4件）

- ・ゲーム種別ごとの状況把握、家庭用ゲーム機情報が中心となっていることから、アーカイブの対象や範囲の拡大について

<人的資源と専門知識>（2件）

- ・アーカイブ構築に関与する主体、専門人材の育成、産学民の連携体制について

ゲーム分野への課題だと思ったポイントとして、「連携と協力」についての意見が最も多かった。ゲームアーカイブの構築は、文化的な価値を保存し、次世代に継承するために極めて重要で、連携の課題や技術的課題、人材育成などが挙げられた。産業界との強い連携を築くことや、アーカイブの重要性を広く周知させることが挙げられていた。

③活動強化、拡大を期待するポイント（特に保存の点、活用の点について）

<動態保存の重要性>（6件）

- ・アーケード、家庭用、ソーシャルゲームなど各ジャンルにおける動態保存のモデルケースについて、産業界との協力を期待する意見があった。保存方法の定義、どのような資料が重要かを考える必要性についてなど拡大を期待する意見があった。

<教育や研究での利活用>（5件）

- ・ゲームアーカイブの利活用を教育や研究の拡大、プロのキュレーターとのコラボレーションも期待されている。

<メタデータの整備と研究>（4件）

- ・ボーンデジタルのゲーム作品についてのメタデータレベルでの把握、データ整備の充実について期待されていた。

<保存手法の探求>（3件）

- ・保存の本質や方法論、保存方法について期待する意見があった。

<社会・文化的影響の記録と保存>（3件）

- ・ゲームの社会的、文化的な側面を体系的に記録し、活用することを期待する意見があった。

活動強化、拡大を期待するポイント（特に保存の点、活用の点について）について、最も多くの意見が寄せられたのは「動態保存の重要性」に関するもので、全体の約30%を占めていた。この点は、ゲーム業界の多様なジャンル（アーケード、家庭用、ソーシャルゲームなど）において、保存方法を明確に定義し、産業界との連携を進める必要性が強調されていた。特に、「ゲームはプレイするものである」という観点から、実際のプレイや体験が保存されるべきであり、そのための具体的なモデルケースや手法の設定について更なる強化、期待のポイントとしての意見があった。次いで、教育や研究でのゲームアーカイブの利活用についての意見で、ゲームの保存や資料が単なる記録に留まらず、実際の教育現場や研究にどのように活用されるか、また、プロのキュレーターとのコラボレーションを通じて、これらのアーカイブ資料をより広範に利用することが期待されていた。更に、ボーンデジタルのゲーム作品におけるメタデータ整備や社会・文化的影響の記録も重要視されていた。保存手法の探求についても何を保存するべきか、またその方法をどうするか、今後のアーカイブ活動について期待されていた。

■メディアアート分野報告資料の要約

メディアアート分野では、日本のメディアアートの活動領域や作品が一般性を持っておらず、

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

この分野の全体像の認知が低い点を考慮に入れ、多くの機関に所属する多数の有識者の協力を得て事業を進めてきた。メディアアート分野事業の全体像は以下の（１）～（７）の活動テーマとなり、それぞれが有機的に結びつきながらメディアアート振興とネットワークの拡大につなげてきた。

- （１）調査：作家、関係者へのヒアリング、資料の収集と調査
- （２）データの生成と整理：作品・催事データの作成、年表の作成
- （３）データの利活用：作品・催事データの公開、年表の公開・展示・ワークショップ
- （４）作品、資料のアーカイブ：作品の修復、関連資料の整理と保存
- （５）アーカイブの利活用：修復作品・関連資料の展示、修復作品・関連資料の収蔵
- （６）作品展示の記述方法提示：作品展示の記述項目策定、入力、公開プラットフォーム配布（PMA 構築のための作品の記述方法の策定、プラットフォーム設計、構築、活用）
- （７）理解促進と啓発、継承：事業成果や研究成果の発表、作家インタビュー公開

■メディアアート分野への有識者タスクチーム員の助言総括

①成果として高評価できるポイント（取組の意義と必要性等）について

現在の取組について十分評価できる意見

<アーカイブの重要性と価値評価> （7 件）

- ・アーカイブや作品のデータベース構築、年表作成に関する評価
- ・作品情報の標準化やアーカイブの取組
- ・「PMA の設計と運用」作品の保存とその利活用

<アーティストとの連携と調査活動> （6 件）

- ・ヒアリング調査を通じて得られた知見
- ・アーティストの声を反映させる取組

<メディアアートの特性への対応> （5 件）

- ・メディアアートの特性（インタラクティブな要素や多様性）に対するアーカイブ
- ・他分野との違いやその重要性

<教育や次世代育成への貢献> （4 件）

- ・教育利用や次世代育成に向けた年表の活用
- ・メディアアートが持つ社会的意義とその普及活動

<長期的な取組の評価> （2 件）

- ・長期にわたる調査や活動の継続性

メディアアート分野に関する成果として高評価できるポイント（取組の意義と必要性等）について、現在の取組について十分な意見が約 52.1%を占め、「アーカイブの重要性と価値評価」に関する評価が多かった。アーカイブやデータベースの整備、作品情報の標準化、消えてしまう作品や文化レベルなどの証跡を可視化することが評価されていた。次いで、「アーティストとの連携と調査活動」

となり、ヒアリング調査やアーティストとのインタビューがメディアアートの理解を深め、アーカイブ活動に寄与していることが評価されていた。また、メディアアートの特性について、特有の難しさへの対応や、教育や次世代育成への貢献が評価されていた。全体として、現在の取組は高く評価されている。

②取組の中で課題だと思ったポイント（※特に、今後5年間の中期的視点での課題から優先的に。

※課題解決の方向性も含めて）について

＜アーカイブと整備＞（6件）

- ・アーカイブ活動の向上、データ管理プロセス、データ生成や整理、再利用性の高いデータ作成

＜データモデルとメタデータの整合性＞（5件）

- ・メディアアートのデータモデルが国際標準と整合性を持つかどうか、またメタデータの統合や情報構造の整理、時系列以外のデータビューの確立について

＜人材育成と教育機関との連携＞（4件）

- ・アーカイブ活動に関心を持つ人材の育成、大学・専門学校での教育プログラムとの連携、アーカイブの活用を通じて、教育分野での取組の強化

＜他分野との連携＞（3件）

- ・マンガ、アニメ、ゲームなど他のメディアアート分野との連携

＜メディアアートの位置付けと役割再定義＞（3件）

- ・メディア芸術祭が幕を閉じた今、メディアアートの役割や位置付けの再定義

メディアアート分野への課題だと思ったポイントとして、「アーカイブの透明性と整備」についての意見が多かった。情報の収集からデジタル化、データ管理に至る全プロセスを可能な限り公開することが望まれており、これによりメディアアートやテクノロジー作品の保存・修復に関する標準的手法やガイドラインの策定が期待されていた。次いで「データモデルとメタデータの整合性」であった。この課題では、メディアアートのデータモデルが国際標準とどの程度整合性を持っているか、特にメタデータの統合や情報構造の整理が必要とされていた。時系列以外のデータビューの確立も求められていた。また、「人材育成と教育機関との連携」も課題として挙げられていた。アーカイブ活動に関心を持つ人材の育成や、教育機関との連携を強化することで、持続的かつ主体的な取組を促進することが期待されている。

③活動強化、拡大を期待するポイント（特に保存の点、活用の点について）

＜再利用性の向上＞（4件）

- ・事業によって得られた知見やデータの再利用性を高めること、保存修復と活用に関するガイドラインの確立が期待されている。

＜国際的な連携＞（4件）

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

- ・他国のアーカイブ機関との連携、国際的な保存方法の共有が期待されている。デジタル技術を活用した保存方法は、文化的資産全体における共通課題として重要なため、期待されている。

＜作品のアーカイブ方法論の確立＞（3件）

- ・空間やイベントのアーカイブ方法論の確立の拡大。

＜データの利活用と可視化＞（3件）

- ・整備されたデータの利活用を進め、より高度なデータ分析や可視化が期待されている。

＜他分野との連携＞（3件）

- ・他の分野、文化的活動との連携の拡大。メディアアートの特性をより広く理解し、活用することが可能になるため期待されている。

＜認知度の向上＞（3件）

- ・メディアアートの認知度を高めるための研究やイベントの開催。これにより、業界や一般社会の関心を引き、メディアアートの重要性をアピールすることができるため、期待されている。

活動強化、拡大を期待するポイント（特に保存の点、活用の点について）について、再利用性の向上と国際的な連携が最も多かった。再利用性の向上や国際的な連携を通じて保存方法を確立することが期待されている。次いで、作品のアーカイブ方法論の確立、データの利活用と可視化、他分野との連携、認知度の向上と続く。データの利活用と可視化を進めること、また、他分野との連携を強化し、メディアアートの認知度を高める取組が期待されていた。これらの結果から、保存の強化と活用の拡大が期待されていることがわかった。メディアアートが文化的資産としての位置づけを強化し、より多くの人々にその魅力を伝えることが期待されている。

5.3 報告会

日時：令和7年2月25日（火）13:30～16:50

場所：国立新美術館 3階 講堂及びオンライン会議、YouTube Live 配信

（オンライン会議システムによる参加の場合、氏名に★印有り）

参加者：

＜戦略委員＞

大向一輝、杉本重雄、細井浩一、堀内丸恵、吉村和真

＜有識者タスクチーム員＞＊印のある有識者タスクチーム員は戦略委員と兼務

浅沼誠、伊藤剛、大坪英之、大向一輝＊、岡本美津子、嘉村哲郎、久保田晃弘、杉本重雄＊、関口敦仁、平信一、寺田歩、永野のりこ、細井浩一＊、水島久光、森川嘉一郎、山内康裕、山川道子、吉村和真＊、渡邊智暁

＜分野別強化事業団体＞

マンガ分野（原画、刊本）：大石卓、柴田敏範、安田一平、鈴木寛之、イトウユウ

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

アニメーション分野：大坪英之、須山太介、谷口隆一、森代あゆみ、三好寛

ゲーム分野：尾鼻崇、井上明人、小出治都子

メディアアート分野：野間穰

＜文化庁＞

圓入由美★、林保太、是永寛志、椎名ゆかり、毛利哲哉★、井上和美★、鈴木紀成

＜国立美術館＞

松家久美、真住貴子、牛嶋興平、三崎絵美

＜JV 事務局＞

桶田大介、平尾宏一郎、遠藤伸樹、坪田真紀子、岡部玲奈、横浜大、櫻井稔之、徳永雅裕、荒垣暁、末吉寛、西田武央、森由紀、池田敬二、井上和子、桜井陽子、藤本真之介、乙川想、佐原一江、横江愛希、竹見洋一郎、粕川雅、小野博史

※敬称略

【次第】

1. 主催者挨拶：文化庁
2. JV 事務局より進行について説明、有識者のご紹介
3. 文化庁より事業の説明
4. 分野別強化事業：報告プレゼンテーション（各分野の報告と質疑応答）
 - ・マンガ分野 ※中間報告に合わせ原画・刊本併せて1分野
 - ・アニメーション分野
 - ・ゲーム分野
 - ・メディアアート分野
5. 事務局調査研究：報告プレゼンテーション（事務局より発表）
6. 関連事業紹介：「マンガ・アニメ等中間生成物の保存活用事業」
（独立行政法人国立美術館中間生成物保存活用委託事業事務局より発表）
7. 総括：戦略委員5名より
8. 挨拶：メディア芸術コンソーシアム JV 事務局長
9. 閉会の挨拶：JV 事務局

■マンガ分野（一般財団法人横手市増田まんが美術財団・国立大学法人熊本大学）報告

- ・原画部門の事業概要は5項目である。①マンガ原画アーカイブセンター（MGAC）によるマンガ原画の保存に関する相談受付。②所蔵館ネットワークの構築として、ネットワーク会議の開催、新たな連携館開拓。③有識者による啓発動画および「マンガ原画保存の手引」の制作、専門機関との共同研究による原画修復技術の向上と後進育成の取組。④支援体制構築の調査として、会場に合わせてカスタマイズした「ゲンガノミカタ展」巡回を实践、解説冊子の製作と販売。⑤原画・刊本両事業の合流を目的にアーカイブ協議会を年11回開催。今後の課題としては、窓口体制と広報の強化、保管スペースの確保、新規プレイヤーの開拓、収益改善に向けた具体的施策の構築である。（大石氏）

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

- ・刊本事業の事業概要は3つのテーマに分けてご報告する。①全てのマンガ刊本を残すことを目的にマンガ刊本アーカイブセンター（MPAC）を開設、これまで14件の相談を受け付けた。モノの必要性について再検討の余地があるほか、保存すべき刊本資料の優先度や範囲の確定、意義のさらなる発信が課題である。②刊本ネットワーク協同所蔵リストの構築およびメディア芸術データベース（MADB）との連携体制の構築を目指している。原画・刊本が一体化された際、デジタルデータのアーカイブをどう扱うかが課題である。③熊本における刊本プール・分散収蔵・資料利活用の実験を行った。ボランティアベース作業からの転換、資料長期保存のためのポリシー策定が課題である。（鈴木氏）
- ・アーカイブ協議会において、原画・刊本両事業の窓口業務の一本化、現事業を一般社団法人マンガアーカイブ機構（MAC）で受託すること、全国3ブロックに中核施設を設置し全国的なネットワーク構築を図ることが確認された。両事業の成果とノウハウを引き継ぎ、適切な資料保管、MADBとの連携を視野に「（仮称）刊本リスト」の早期構築を目指す。また、専従スタッフの配置、ブロック体制のあり方も検討中。アーカイブには、スペースと人材、それに伴う予算の確保が必須である。計画的かつ継続的な遂行により、将来的なアーカイブ体制の構築に寄与できるよう、さらなる事業の拡大と充実に努めたい。（大石氏）
- ・収蔵量の上限が70万点と伺ったが、ナショナルセンター構想や各地のマンガミュージアム設立の動きに対し、事業拡張の展望があれば伺いたい。（永野氏）
⇒70万点は横手市増田まんが美術館の上限であり、全国の協力館にもご対応いただいている本事業としては不足していない。展望としては、マンガ家発の札幌市マンガミュージアム構想、独特のマンガ文化がある沖縄などに、次年度からアプローチしたい。（大石氏）
- ・早上がりしたと評価されることを危惧するので、維持していくことが課題である。マンガを取り巻く環境が変化しているが、今後のビジョンや施策を伺いたい。（伊藤氏）
⇒現時点で明確な将来計画はないが、原画・刊本の融合によって新しい取組が生まれてくることを期待しており、一体的に動ける体制を構築していきたい。とりわけ出版社が支援するMACにおいては、収益性も含めて海外展開を検討している。（大石氏）
- ・間違いなく実績はあるが、外から見た時の分かりづらさが否めない。仲間集めや国との役割分担のイメージづくりにも関わるため、50年、100年先を考えた時、原画・刊本の本一本化によって何かなされるのかを具体的に示す必要があるだろう。（吉村委員）

■アニメーション分野（一般社団法人日本アニメーター・演出協会）報告

- ・日本のアニメ産業の人的情報が体系的に把握されていない現状の改善を目的に、テレビアニメ作品を放送と同時に網羅的に録画、人材情報を即時・正確に体系化し、オープンデータとして公開することで、作品制作や流通に関わる人々の称揚や制作環境の後押し、研究分野に基盤情報を提供することを目指している。これまでのスタッフリスト採録活動やテレビ放送のクレジット情報抽出の試行には、網羅性や即時性、正確で迅速なデータ収集体制の構築、効率化と精度向上が課題と

して残っていた。千代田サーバが約1万6000件、杉並サーバが1万7000件の録画を行っているが、不調が発生することがあるため、録画漏れを防ぐために EPG 情報を確認し、「つづきみ」と連携して情報漏れを補完している。一連の工程を Windows 上で操作できる UI を作成、画面レイアウトに合わせて文字認識、長尺映像からのテキスト抽出も試行。OCR の誤認識については、AI による処理で重複情報の解消を確認、自動化と手動のバランスを考慮しながらシステム構築に取り組んでいる。また、アニメ特撮アーカイブ機構と共同で相談窓口「アニメアーカイブ連絡調整会（AACC）」を開設。業界との協働体制強化、作品情報の相互流通、寄贈や寄託への対応、保存技術の確立、普及活動に役立てたい。有識者委員からの指摘事項17項目に分類、自己解決でき、年度内で解決できる課題には可能な限り対応し、その他は課題解決の土台となる活動を行った。次年度の課題としては、システムの機能向上、運用体制の強化、多種メディアへの対応、業界との連携である。成果としては、①データ収集環境を確立し、人的体制、費用的な目途が立てられるようになった。②情報取得の技術向上により、手作業の負担軽減や、アニメや PC に知見がなくとも作業できる仕組みの端緒をつかんだ。③AACC の開設によって、アニメ産業界や学術領域との連携のスタートラインに立つことができた。日本アニメの未来に役立つことを目指し、着実に事業を推進したい。（大坪氏）

- ・エラーの修復等、安定感が増してきている印象を受けた。産業との連携や人材情報は、アニメーション業界を次の世代に繋げていくために重要な部分になるので、グローバルへの展開も含め、非常に有効な取組であると感じている。（浅沼氏）
- ・「アニメ作品連絡調整会」と「アニメアーカイブ連絡調整会（AACC）」、両調整会の関係性について伺いたい。また、中間生成物の相談窓口開設は、事業内容として飛躍があると受け止められかねないが、どのような連続性や相乗効果があるのか。（森川氏）

⇒両調整会は同一のものである。また、「アニメアーカイブ」という名称だが、未分化の状態での相談内容が多く、現状はよろず相談に近い実態である。もともと窓口開設以前に、JV 事務局を通じてアニメ中間生成物の保存についての相談が来たことから端を発している。AACC の名称にあるようにアーカイブを主体にしつつ、さまざまな対応が考えられる。新たに AACC の窓口を開設することで、アニメ特撮アーカイブ機構の窓口と併存し、相談の間口が広がることは良いことだと考えている。（大坪氏）

- ・中間生成物の収集・整理によって得られるメタデータと、事業で採録しているクレジットデータをどのように関連させていこうとしているかについて伺いたい。（岡本氏）

⇒アニメ分野においては、テレビアニメ放送が大きな部分を占めており、放送とパッケージで違う情報が含まれている場合があるため、まず、放送のみで消えていく情報を残すことを考えている。採録に当たり、あくまでアーカイブ的な視点の下で活動していることを明確にし、放送事業者や制作事業者に迷惑をかけないことが最も重要になる。また、クレジットデータの活用として、例えば、アニメ制作の仕事を、MADB から情報を取得した情報と組み合わせて動的に最新の状態にしていくなど、アニメ制作にかかわる方々が、生きて仕事をして成果を残しているという事実を顕

在化していくことが最終的な目的になる。(大坪氏)

⇒窓口への相談内容が未分化な状態であることは、アニメーションのアーカイブ全体に対しての示唆でもあると思われる。(岡本氏)

■ゲーム分野（学校法人立命館大学ゲーム研究センター）報告

・今年度はゲーム分野固有の課題の整理から始めた。①ゲームアーカイブ推進連絡協議会の活動強化として、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の3団体を新たにお迎えした。1月末にゲームアーカイブに関する相談窓口の開設、それに伴うゲームアーカイブ推進連絡協議会公式ホームページの再編を行った。現時点での相談は4件で、コンタクトシートによって記録を残している。例年実施しているカンファレンスでは、アーケードゲーム保存の状況、課題等の共有を行った。②ゲーム産業界との効率的かつ失敗のない連携強化のために、調査、ヒアリング、情報交換、協働、連携と段階的に進めている。今年度は株式会社タイトーへのヒアリングを実施し、資料保存の状況や活用事例を伺った。ネットワークゲームのアーカイブを推進するための調査準備も進めており、産業界および開発関係者を中心に入念なヒアリングを行い、調査シートを作成した。③ゲームアーカイブ利活用のためのアウトリーチとしては、BitSummit 出展作品のデータ整理を行った。動態保存の調査として、マンガ・アニメ・ゲームの保存・利活用のための総合展を実施、プレイアブルなゲーム展示やゲーム開発関連資料の展示を行った。また、アーケードゲームの修理を専門とする会社にヒアリングを行い、共通規格や万能的な修理方法がない状況下での専門業者の重要性を伺った。ゲームアーカイブの持続的発展と産業・文化・学術への貢献は、保存、企業連携、利活用、人材育成の4本の柱によって実現できる可能性があり、本事業の射程の策定とともに取り組んでいきたい。また、ゲームアーカイブのネットワーク構築という立場からの間接的な貢献も可能だと考えている。次年度以降は、ゲーム分野の相談窓口を含むゲームアーカイブ推進連絡協議会の機能強化、ゲーム資料の収集・收藏のノウハウの策定、ネットワークゲームを対象とした調査、他分野との知見の共有を行ってきたい。(尾鼻氏)

・カンファレンスやセミナーの実施のみでは発信力が限定的である。その内容にこそ情報価値があるので、情報発信の工夫で存在感は飛躍的に高まると感じた。(平氏)

⇒カンファレンスやセミナーは一般公開しているが、参加に敷居があるとは感じている。学界は情報発信が不得手なので、今後ともお知恵をいただきたい。(尾鼻氏)

・海外のゲーム保存活動や産学官の連携など、事業の参考になる点はあったか。(寺田氏)

⇒我々も参加する国際的な所蔵館ネットワークでは、保存について情報交換するオンライン会議も開催されている。産官学の連携は地域によって様々だが、アメリカの The Strong National Museum of Play は、入場料と公的な支援によって運営され、業界からの支援でアーカイブの許諾を得ているため、モデルケースになると考えている。(井上氏)

■メディアアート分野（特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会）報告

- ・本年度の事業は 7 つの取組を進めており、その成果を活用しながらネットワークを拡大し、作品展示等を含めた分野の振興に繋げていきたい。①作家・関係者へのヒアリング調査、有識者とのディスカッションを行った。②実際の資料を参照しながらメディア芸術データベース向けの作品データを作成し、グラフィック版とインターネット版の年表を構築・公開。③国内外の催事や展示、大学の授業での年表活用。④キヤノンアトラボの関連資料を預かり、検討を進めた保存方法等のノウハウを公開。三上晴子氏の作品・関連資料をデジタルアーカイブ化、講義資料もアップデートした上で公開した。⑤三上晴子氏の作品の修復作業と並行して、展示に関わるインストラクション等の資料も整理し、今後も作品を再展示できるようにしている。⑥作品展示の記述方法の提示として、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「Platform for Media Art Production (PMA)」の入力用アプリケーションの構築に取り組み、関連組織への配布、周知を行ったところ、受賞作品の記録、資料リストの公開に活用したいとの声があった。また、メディアアート作品のインストーラーからは、技術資料をお預かりしたほか、技術資料の作成が定着していない現状に PMA は有効であるとのご意見を伺うことができた。⑦ネットワークのさらなる拡大の指針となる組織・施設関係者やキュレーター3名へのインタビュー、若手を含めた 5 名の作家へのインタビューおよびサポートを行った。メディアアートはメディア芸術全般を横断する表現領域であるため、ターゲットが絞りづらい一方で重要性が増している。新しい技術や産業、メディアとのコミュニケーションを発生させ、表現活動へと発展させる状況をサポートし、アーティストと社会・産業をマッチングする機会を提供していきたい。（野間氏）
- ・メディアアート分野は、当初は他分野と大きく違うと認識されてきたが、昨今のデジタル技術の進展により、全分野がメディアアート化していくような状況にある。さらに対象範囲が広がった時の PMA の展望、産業連携の可能性について伺いたい。（水島氏）
- ⇒技術資料を書けない方がいらっしゃるため、PMA で閲覧できる技術資料に加え、共通で使用されている 3D ツール等の啓蒙にも努めたい。産業連携については、ゲームエンジンや CAD を使って作品を制作するアーティストもいらっしゃるの、我々の事業がアーティストと産業をマッチングする窓口になればと考えている。（野間氏）
- ・PMA で収集したデータを発表する段階では組織化が必要になるため、組織化の計画について伺いたい。また、ゲームエンジン等を多用したメディアアート作品が増えてきているが、PMA はその特徴や違いを表記できるようにするのか。（関口氏）
- ⇒PMA による記述を広げていくためにも、大学等とも連携しながら組織化し、レクチャー等による啓蒙をしていきたい。PMA は、ゲームエンジンや CAD 等で分けるよりも、雑多なものも記述できる共通のプラットフォームにしたいと考えている。（野間氏）
- ・インタビューを通じて考現学的な生の声を記録してきた野間氏から、メディアアートで現在何が起きていると感じたかを伺いたい。（久保田氏）
- ⇒技術を使用して作品を生み出すということを意識せず、自分のやりたいことが先行している方が

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

多いので、もはやメディアアートという領域でくくれない状況になっていると感じた。契約関係も含め、社会での活動に迷いを持つ方もおられたので、アニメやマンガの作家の活動も伺いながら、うまく繋いでいくようにしたい。(野間氏)

⇒足元を見て、どちらにも行けるようにしておくことが重要だろう。アーカイブについては、AIやLLMの活用を全分野でも考えていく必要がある。(久保田氏)

■事務局調査研究：報告プレゼンテーション

- ・令和6年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業は、8つの具体的な取組を進めた。メディア芸術のアーカイブの情報流通として、①既存マンガ原画プールは約6万9000枚を整理、沖縄県内での新規プール稼働に着手。②自治体を中心とした関係者が集う自治体連携会議を実施。③アーカイブ機関が集う合同情報交換会を実施。④各分野の実務家・専門家と対象物品整理表について議論するワークショップを実施。⑤修復・保全に関するヒアリング調査を実施。⑥「研究成果マッピング」のデータ更新および文献情報のデータベース化。事業成果の公開と普及およびメディア芸術の情報発信として、⑦「メディア芸術カレントコンテンツ(MACC)」での各種記事・コンテンツ公開(今年度PV数53万8938)、オンライントークセッション「MAGMA sessions」を公開予定。⑧メディア芸術データベースのリソースURI変更に伴うMADB Lab修正対応。令和6年度メディア芸術アーカイブ推進支援事業は、応募31件のうち採択21件について、各種手続き、有識者による団体へのサポートを実施。また、既に運営が始まっているマンガ分野(原画・刊本)の相談窓口の活動と合わせて、新たにゲーム分野とアニメ分野の相談窓口を開設した。(平尾氏)

■関連事業紹介：マンガ・アニメ等中間生成物の保存活用事業

- ・独立行政法人国立美術館が受託し、中間生成物保存活用委託事業事務局を設置し進めている本事業は、メディア芸術作品の中間生成物等(マンガ原画、取材資料等)の散逸や劣化といった課題に対応するため、収集・整理・保存・デジタル化に関する調査研究を進めている。①中間生成物保存活用検討委員会を実施し、各分野(マンガ、アニメ、ゲーム、展示活用)の有識者によって構成された4つの部会で議論・検討を進めた。②国立映画アーカイブ相模原分館敷地内を想定した収蔵庫の建築に係る基本計画を策定中で、各分野のアーカイブ団体に視察およびヒアリングを行い、計画に反映していつている。③調査研究として、マンガおよびアニメの収蔵・整理に向けたモデルを検証している。国外調査として、フランスと韓国の関連施設に現地視察およびヒアリングを行い、本年度内に台湾への調査も予定。調査研究の一環として、令和7年2月21日には国際シンポジウムを開催した。次年度以降は、対象物や選定基準の具体的な検討、多様な作家・作品の作業モデル検証を進め、海外関連施設とのネットワーク構築に向けた調査も進めていく。また、国の振興拠点における常設展示および国内外で巡回も可能な企画展示に関する論点整理を踏まえ、歴史を体系的に俯瞰できる展示の基本方針の検討を進める予定である。(牛嶋氏)

■戦略委員より総括

- ・各事業ともコミュニティへの活動を展開しており、分野の内外、社会へのアウトリーチに繋がっていくことを実感した。アーカイブ対象のリアルタイムな情報把握と可視化が、現場やステークホルダーに安心感と透明性を提供するため、さらなる発展にはデジタル情報基盤の整備が重要である。現在、どの分野も情報管理のあり方が複雑化しているため、情報を扱うためのスペシャリティも変化し、分からないまま扱わなければならないシチュエーションが増えていくと思われる。分からないものを分かっていくプロセスを支えるために、デジタル基盤や組織の繋がりが育っていくことを期待する。(大向委員)
- ・膨大な資料とデータが収集され、実際の仕事としてスタートできる時間軸になったと感じた。アーカイブは、過去のものを集めるだけではなく、将来に向けて構築しているものであるため、その仕事をしていくコミュニティを続けていくことが重要だろう。また、知識やノウハウといった無形物についても、何を残せば保存できたことになるのか等、コミュニティで合意形成し、アーカイブ手法を検討していく必要がある。100年後の表現メディアのあり方は誰にも分からないが、100年後の人たちにも楽しんでもらえるようなものになっていくことを期待している。(杉本委員)
- ・事業全体を平面的に捉えると、文化・経済の縦軸と、アナログ・デジタルの横軸が見えてくる。本事業は文化とアナログという視点からスタートしたが、近年は経済とデジタルに広がりつつあり、その性質の違いも明確になってきた。価値を未来に残すために何が必要か、地図として見えてきたことが最大の成果であり、課題でもある。また、「モノ」「コト」の取組は進んできたが、それらを享受・研究する「ヒト」の視点はオミットされている。「ヒト」に関するオーラルヒストリー等をアーカイブに取り入れ、事業全体の立体化を図っていくことが必要になるだろう。(細井委員)
- ・日本のメディア芸術に対しては、国内外から関心が高く、産業としての期待も大きい。日本で最もメディア芸術に知見のある人たちが集まり、長い時間をかけて進めてきた本事業の成果を、政府の計画でも参考にしてもらいたい。いったん始めたものは、国や他人に任せるのではなく、自分ごととして長く続けていく覚悟が必要である。本日の報告を拝聴し、改めて自分でできることはしっかりやっていきたいと感じた。(堀内委員)
- ・戦略委員会では、事業のビジョン草案を「世界に親しまれる日本の文化資源、メディア芸術。その来し方を記録し、未来に繋ぐ」と策定したが、まず事業の来し方を考えるに、2010年のコンソーシアム構築事業から本日の報告会までの間、様々な取組をなしてきた関係者の皆さまへ敬意を表する。来年度以降に考えるべきキーワードは、①何を集めればアーカイブしたことになるのか、いったい誰のものなのかの2つと向き合う、②産官学の連携を継続させることとそのための分野を横断した連携の重要性、③国際的な動向も注視する必要がある。特に③については、マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートの向こう側に世界がつながっていることを意識せざるを得ない状況

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

になっている。大英博物館展をはじめ国際的に、これら領域への関心が高まっており、国際的な動向を自覚したうえでなければ戦略やビジョンをもつこともできない。国際動向を契機に国内の動機を高めたり、結束を強めたり、本当に世界に求められるこれら領域の可能性を開いていくことが、結果的に持続も生むはずである。そうした点に向き合える戦略委員会であり、本事業であることを望んでいる。（吉村委員）

- ・閉会にあたり、桶田大介氏（JV 事務局）よりあいさつがあった。

（終了）

第6章 事務局調査研究：分野別横断型調査事業

6.1 アーカイブ機関の課題・知見共有のためのネットワーク構築

メディア芸術分野におけるアーカイブ機関の課題・知見共有のためのネットワーク構築として、自治体連携会議（ネットワーク構築ミーティング）、メディア芸術アーカイブ推進支援事業合同情報交換会を実施した。

6.1.1 自治体連携会議

(1) 実施目的

過年度から継続的に実施してきた自治体連携会議を開催し、人的なネットワークの構築・強化及び知見の共有を図った。マンガ分野、アニメーション分野、ゲーム分野、メディアアート分野の自治体、大学との連携し、テーマ別分科会の各課題について、意見交換を行った。

(2) 実施体制

実施体制・会議参加者

(3) 実施状況

令和6年度に開催した2回の参加団体等の合計数は74団体となった。

メディア芸術コンソーシアムJV事務局

【自治体連携会議】 ※肩書は令和6年8月時点のもの

吉村 和真	京都精華大学 専務理事／マンガ学部教授（全体コーディネーター）
皿井 望美	札幌市役所 教育委員会 札幌市中央図書館 司書
板東 知里	札幌市役所 教育委員会 札幌市中央図書館 司書
佐藤 康平	札幌文化芸術交流センターSCARTS 事業係 事業担当係長
米澤 功一	岩手県 文化スポーツ部 文化振興課 主幹兼文化交流担当課長
柿崎 晴香	横手市役所 横手の未来とものつくる課 共創推進係
佐藤 勉	横手市役所 横手の未来とものつくる課 共創推進係
曲山 康平	横手市役所 横手の未来とものつくる課 共創推進係
吉野 真由美	横手市役所 横手の未来とものつくる課 共創推進係
大野 真実	須賀川市 文化振興課 特撮文化推進係 学芸員
関根 隆仁	須賀川市 文化振興課 特撮文化推進係 主任主査兼係長
高橋 侑大	須賀川市 文化振興課 特撮文化推進係 主査
石田 留美子	埼玉県 さいたま市立漫画会館 学芸員
奈良 宏二	豊島区立トキワ荘マンガミュージアム ミュージアム運営課 課長
小林 未央子	豊島区立トキワ荘マンガミュージアム ミュージアム運営課 学芸員
川島 尚久	豊島区立トキワ荘マンガミュージアム ミュージアム運営課 学芸員
成田 兵衛	新潟県 開志専門職大学 アニメ・マンガ学部 教授／学部長代行
鈴木 潤	新潟県 開志専門職大学 アニメ・マンガ学部 助手
中野 理紗子	新潟市 文化スポーツ部 文化政策課 事業推進グループ 主査
矢部 淳也	新潟市 文化スポーツ部 文化政策課 事業推進グループ 係長
小池 利春	新潟市マンガ・アニメ情報館 新潟市マンガの家 統括館長
倉島 伽奈巳	千曲市 教育委員会 歴史文化財センター 文化財係 主任
小野 紀男	千曲市 教育委員会 歴史文化財センター 文化財係 主幹
松井 正	長野県立美術館 学芸員

第6章 事務局調査研究：分野別横断型調査事業

亀谷 政晃	飛騨市役所 企画部 ふるさと応援課
清水 則久	飛騨市役所 宮川振興事務所 地域振興課 次長
細井 浩一	立命館大学 衣笠総合研究機構 上席研究員
坪本 大地	京都市 産業観光局 クリエイティブ産業振興室 コンテンツ産業振興 係長
勝島 啓介	京都国際マンガミュージアム 事務局長
山本 麻友美	京都芸術センター 副館長
伊藤 遊	京都精華大学 国際マンガ研究センター 特任准教授
西川 和裕	精華町 総務部 財政課 課長
關 佑馬	精華町 総務部 財政課 課長補佐
長谷川 基	精華町 総務部 財政課 財政第2係長
尾鼻 崇	大阪樟蔭女子大学 非常勤講師
岡山 佳文	鳥取県 輝く鳥取創造本部 観光交流局 まんが王国官房 官房長
岩谷 圭	鳥取県 輝く鳥取創造本部 観光交流局 まんが王国官房 課長補佐
河崎 積	北栄町 青山 剛昌（あおやま ごうしょう）ふるさと館 館長
下阪 卓也	北栄町 観光交流課 観光戦略室 主事
遠藤 由美	北栄町 観光交流課 観光戦略室 副主幹
田口 愛美	北栄町 観光交流課 観光戦略室 企画員
渡邊 朋也	山口情報芸術センター アーキビスト／ドキュメント・コーディネーター
大川 純子	高知県 文化生活部 文化国際課 まんが王国土佐室 室長
中平 花	高知県 文化生活部 文化国際課 まんが王国土佐室 主査
田所 菜穂子	横山隆一記念まんが館 館長
表 智之	北九州市 都市ブランド創造局 漫画ミュージアム 学芸担当係長
田中 時彦	北九州市 都市ブランド創造局 漫画ミュージアム 館長
入江 清佳	長崎市 文化観光部 長崎学研究所 主事（学芸員）
高橋 颯希	湯前まんが美術館 地域おこし協力隊
中尾 章太郎	湯前まんが美術館 地域おこし協力隊
松村 祥志	湯前まんが美術館 学芸員
栗原 利香	湯前町 教育課 社会教育係 主幹
御手洗 頼太	熊本県 観光戦略部 観光国際政策課 参事
岩田 知恵	熊本県 観光戦略部 観光国際政策課 コンテンツ推進班 主幹
梅山 隆博	熊本県 観光戦略部 観光国際政策課 コンテンツ推進班 会計年度任用職員
橋本 博	合志市 合志マンガミュージアム 館長
南木 伶	合志市 合志マンガミュージアム プレイングマネージャー・マンガ図書担当
山邊 剛	山都町 山の都創造課 山の都づくり推進室
鈴木 寛之	熊本大学 文学部 准教授
池田 隆代	大分県立美術館 学芸企画課 上席主幹学芸員
松本 幸太郎	佐伯市 地域振興部 文化芸術交流課 文化芸術振興係
前田 一舟	うるま市 教育委員会 社会教育部 文化財課 副主幹兼係長
藤田 健次	株式会社ワンビリング 代表取締役 京都精華大学 国際マンガ研究センター センター員
横里 隆	北海道マンガミュージアム構想事務局／株式会社 上ノ空
大野 光司	株式会社 COLT 代表取締役
柿崎 俊道	株式会社聖地会議 代表取締役
大坪 英之	特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構 事務局（認定 NPO 法人）
小出 治都子	一般社団法人日本ゲーム展示協会 代表理事
森 好正	一般社団法人アニメツーリズム協会 理事 兼 事務局長
山内 康裕	一般社団法人マンガナイト 代表理事／レインボーボード合同会社 代表社
吉田 忍	公益財団法人日本科学技術振興財団 専務理事
榎水 久恒	公益財団法人日本科学技術振興財団 常務理事

図6-1 体制図

(3) 実施内容（第1回自治体連携会議）

日時：令和6年8月27日（火）13:00～15:30

場所：オンライン会議

参加者：

＜全体コーディネーター＞

吉村和真

＜コメンテーター＞

細井浩一、渡邊朋也

＜ファシリテーター＞

岡山佳文、池田隆代、関根隆仁、高橋侑大、大野真実、入江清佳

＜メンバー＞

皿井望美、板東知里、奈良宏二、小林未央子、川島尚久、松井正、藤田健次、尾鼻崇、岩谷圭、河崎積、下阪卓也、田所菜穂子、橋本博、栗原利香、松村祥志、中尾章太郎、山内康裕、倉島伽奈巳、小野紀男、清水則久、亀谷政晃、坪本大地、勝島啓介、田中時彦、表智之、御手洗頼太、岩田知恵、梅山隆博、石田留美子、横里隆、伊藤遊、大川純子、中平花、大野光司、鈴木寛之、山邊剛、佐藤康平、米澤功一、佐藤勉、柿崎晴香、柿崎俊道、矢部淳也、小池利春、山本麻友美

＜文化庁＞

是永寛志、椎名ゆかり、毛利哲哉、鈴木紀成

＜JV事務局＞

平尾宏一郎、櫻井稔之、横浜大、荒垣暁、岡部玲奈、森由紀、池田敬二、井上和子、藤本真之介、乙川想、佐原一江、横江愛希子、小林由季

議事：

- ・開会に当たり、是永寛志氏（文化庁）と吉村和真氏（全体コーディネーター・京都精華大学）から挨拶があり、吉村氏から趣旨説明と参加者紹介が行われた。

＜事例発表＞

- ・岡山佳文氏（鳥取県まんが王国官房長）より「「まんが王国とっとり」について」、中尾章太郎氏（湯前まんが美術館）より「近現代漫画家記念館共同巡回展「これが漫画！展」実施計画についてー北沢楽天・横山隆一・那須良輔を中心にー」と題した事例発表が行われた。

＜分科会＞

- ・①～④グループで分科会が行われた。

<全体会>

【ルーム①からの発表（ファシリテーター：岡山佳文氏）】

- ・ルーム①では「デジタルを含むアーカイブのノウハウ ―原画や刊本をどう扱うか―」をテーマに情報交換を行った。文化庁のアーカイブ推進支援事業のような制度を今後も積極的に活用していきたいが、使い勝手がよくなると有り難いとの御意見があった。また、単独の館や地域だけでは限界があるため、刊本や原画のアーカイブに取り組む施設を各ブロックに最低1か所作れないかとの具体的な提案があった。今後急増が見込まれるヴィンテージコレクションの引取りについても、すぐに対応できるようにファンドの設立が必要であるとの御意見があった。本日の参加者でアドレスを共有し、今後も情報交換していきたい。

【ルーム②からの発表（ファシリテーター：池田隆代氏）】

- ・ルーム②では「効果的な集客のための工夫と課題 ―インバウンドを中心に―」をテーマに、各館の事情や課題を伺った。インバウンドに対応できるよう、多言語による音声ガイドの必要性を感じているが、コスト面で課題があるため、生成AIや来館者の手持ちのアプリを活用する等、コストのかからない新しい手法はないかとの御意見があった。また、今後は体験型のプログラム（コト消費）が重要になるとの御意見があった。マンガは日本独自の文化であるため、特別な体験に対しては、ある程度の料金を要求してもよいのではないかと考えている。参加館が非常に多かったので、このような場を個別相談や情報交換を進める機会にしていきたい。

【ルーム③からの発表（ファシリテーター：関根隆仁氏・高橋侑大氏・大野真実氏）】

- ・ルーム③では「運営資金の確保 ―事例を教えます、教えてください―」をテーマに、各団体が具体的にどのような事業展開をしているか、その展開における財源をどう確保しているか、そして今後の事業展開と財源確保の計画について伺った。現在の財源としては、自主財源のほか、国の補助金や民間の資金の活用が挙げられていた。今回参加された民間企業からは、メディア芸術の資料やコンテンツをビジネスやイベントにどう活用していくかという事例も御紹介頂き、非常に参考になった。意見交換の時間が短くなってしまったが、積極的に議論できるテーマなので、次回以降も重点的に話し合っていきたい。

【ルーム④からの発表（ファシリテーター：入江清佳氏）】

- ・ルーム④では「取組に関する成果指標のたてかた ―地元への説明責任をどう果たすか―」をテーマに各団体からお話を伺った。指定管理者は行政から数値化できる目標を課されるが、それとは別に自分たちの中で指標を持っているところもあり、大変勉強になった。一方で数値化しにくい部分もあり、幅広い年代が来てくれるような企画展の設定や小中学校への授業を行い、その感想等を行政に報告している事例もあった。併せて、参加されたアーティストや観劇者のコメント、受賞歴等、数に縛られない成果も大切であるとの御意見があ

った。また、行政に専門職員が配置されておらず、担当者の入れ替わりがあると課されている成果指標の説明から必要になるというお話もあった。

【全体総括（コメンテーター：渡邊朋也氏）】

- ・私はルーム③と④を中心に拝見していた。ルーム③は、大学、公立の文化施設、民間企業等の様々な組織体に参加し、それぞれが違う資金調達に対するアプローチを持っており、それらが混在している様子は自治体連携会議の強みであると感じた。公立のアート施設である山口情報芸術センターで働く私にとっては、グッズ展開のノウハウは大変興味深いものだった。公的補助を受けるに当たり、自らの強みを整理することが重要だというお話は、どこの館も参考になったのではないかなと思う。一方でパイは有限なので、お互い食い合ってしまう危惧もあるが、全体の底上げがなされていけば自[おの]ずとパイも増えていくだろう。同じくルーム④も、民間企業と公的機関で行政との距離感が違うので、成果指標のアピール方法に違いがあること、指定管理者側と設置者側が混在していることが自治体連携会議の面白さである。様々なアプローチに興味深く拝聴した。とりわけ行政機構と現場の橋渡し方法については、館ができて年数がたつほど根本的な問題になりうるとの御意見があり、深く共感した。

【全体総括（コメンテーター：細井浩一氏）】

- ・30年間、立命館大学で教鞭[きょうべん]をとってきた中で、それまでは日本に存在しなかった学術的なゲーム研究センターを立ち上げることができ、特に近年はメディア芸術というくくりでゲームに対する見方も大きく変わってきたと感じる。残念ながらゲーム分野は自治体連携会議のような場を設けられるほど自治体や館が成熟していないため、本日の分科会で議論されたようなテーマが既に立っていること自体、ゲーム分野に比べて非常に進んでいると感じた。マンガ・アニメ・ゲームのコンテンツを産業として捉えようと、半導体や鉄鋼に比肩する約4.5兆円という輸出額になっている。一方で国内消費は、名目GDPの多寡にかかわらず、国民は名目GDPの2.3%強をコンテンツに消費しているという面白い統計がある。自治体や団体の施策で輸出額を伸ばすことは難しいが、国内消費は経済波及効果という形でアプローチできるのではないかと考えている。2008年の経産省の統計によると、コンテンツ消費（2008年12兆円）の他産業や観光への経済波及効果の係数は0.74（同年9兆円）だが、15年の間に皆さんが工夫してこられた他産業や地域振興への応用により、現時点では0.74という数字も変わっているはずである。国内消費2.3%強が変わらないとすれば、経済波及効果の係数を高める点にポイントを絞った議論を進められれば、更に戦略的な議論を組み立てられるのではないかと感じた。

【全体総括（コメンテーター：吉村和真氏）】

- ・「自治体連携会議」と称してはいるが、自治体に限らない多様な立場の方たちが参加してい

る意義と健全性を再確認した。いずれのルームのテーマでも、同じ自治体内の部署同士の連携及び都道府県を越えた広域連携ができれば、突破できる可能性があると感じた。

また、どうしても「海外のお客さん対応にはこんな課題が」となりがちだが、メディア芸術領域はそこを超えた来館者のニーズがあるので、国内と海外を分けることなく全体を底上げする施策も考えていいのではないだろうか。行政と民間を紐帯〔ちゅうたい〕するためには、自治体には必ず存在する小学校・中学校と各館やこの事業の意義をより明確かつ多面的に結び付けられないかと考えている。小学校・中学校に修学旅行や見学旅行で来てもらう、出前授業や体験イベントを実施する等は、単純だが結果的に人材育成にも繋がるだろう。加えて、地域おこし協力隊や文化政策コーディネーターといった繋ぎ役の育成も重要であり、長い目で議論を重ねるべきと感じた。

(4) 実施内容（第2回自治体連携会議）

日時：令和7年1月30日（木）13:00～15:30

場所：オンライン会議

参加者：

＜全体コーディネーター＞

吉村和真

＜コメンテーター＞

細井浩一、渡邊朋也、大坪英之

＜ファシリテーター＞

伊藤遊、中尾章太郎、小出治都子、藤田健次、柿崎俊道

＜メンバー＞

石田留美子、坪本大地、鈴木寛之、大野真実、皿井望美、坂東知里、横里隆、山内康裕、亀谷政晃、勝島啓介、田中時彦、表智之、松村祥志、高橋颯希、森好正、大野光司、中野理紗子、小池利春、遠藤由美、田口愛美、尾鼻崇、佐藤勉、曲山康平、岩田知恵、吉田忍、榊水久恒、入江清佳、成田兵衛、鈴木潤、西川和裕、關佑馬、長谷川基、岡山佳文、岩谷圭、南木伶、松本幸太郎、前田一舟

＜文化庁＞

是永寛志、椎名ゆかり、毛利哲哉、鈴木紀成

＜JV事務局＞

平尾宏一郎、横浜大、櫻井稔之、坪田真紀子、岡部玲奈、森由紀、池田敬二、井上和子、藤本真之介、乙川想、佐原一江、横江愛希子、小林由季、小谷可奈

議事：

- ・開会に当たり、是永寛志氏（文化庁）と吉村和真氏（全体コーディネーター・京都精華大学）から挨拶があり、吉村氏から趣旨説明と参加者紹介が行われた。

■分科会

- ・ルーム①③（参加者が少ないため併合）、②、④、⑤で分科会が行われた。

■4.全体会

【ルーム①③からの発表（ファシリテーター：伊藤 遊氏と小出治都子氏）】

- ・ルーム①③では「デジタルを含むアーカイブのノウハウ」及び「よりよい展覧会のつくり方」について意見交換を行った。特にマンガは海外からの問合せが多く、データベースやデータ提供の需要もあるが、デジタル化や権利処理の課題があるというのが、参加者共通の認識だった。公開にかかる課題の解決方法としては、まず館同士でお互いの所蔵を知るために、データベースの画面は一般公開用と非公開の関係者用を分ける案が挙げられた。立命館大学ゲーム研究センターからは保存・公開やデータベース構築の事例を御紹介頂いたが、公開は学内のとのことだった。また、青山剛昌ふるさと館のマンガ原画は、町や館の紹介であれば使用可だが、外部からの貸出し要望等は権利処理が難しいとの話だった。古いアニメやゲームについては、既に制作会社が存在しない場合がある等、どの分野でも権利処理の課題があると再認識した。アーカイブと展示の課題について、今後も自治体会議で話し合っていきたい。

【ルーム②からの発表（ファシリテーター：中尾章太郎氏）】

- ・ルーム②では「効果的な集客の事例紹介と課題」について意見交換を行った。参加者共通で、インバウンドに向けて自分たちの地域や館をいかに知ってもらうかが課題だった。3館のアンケート調査によると、コロナ禍以降は中国・アメリカ・フランスからの観光客が増えており、地域や館を知るきっかけはインターネットや口コミなどで地域によって差があった。インバウンド対応では、展示に関しては英語表記を徹底し、トイレ等の施設は需要に応じた言語表記や用意が重要で、翻訳アプリ「ポケトーク」等を活用すれば対応が楽になるとのお話も伺った。また、マンガ教室等の相互のコミュニケーションがあるイベントは、通訳付きと通訳なしで選べるプラン設定も重要である。外国人観光客には、マンガ教室がディープな日本文化体験として捉えられており、参加者が増えているとの事例もあった。しかし、観光向けだけではなく、次世代を育成するためのマンガ教室や作画体験教室を増やしていきたいとお話もあった。

【ルーム④からの発表（ファシリテーター：藤田健次氏）】

- ・ルーム④では「運営のための資金と人材の確保」について意見交換を行った。組織運営、事業運営、施設運営のうち、特に施設運営の資金確保が大きな課題だが、仮に施設があったとしても、マンガの館であればマンガの知識のある人材、イベントを行うのであればプロデューサー的な人材の確保が難しいとの御意見があった。株式会社ワンビリングが京都府精華町で取り組んでいる事業において、専門性ではなく地域雇用をテーマにしている事例も

紹介された。人材確保に繋がる教育面では、例えば熊本県にはマンガ学科のある高校があり、横手市では小・中学生対象にマンガのイベントを開催しているので、地域と周辺の学校が連携して人材を育てていく流れもありえるだろう。また、資金確保に国の助成等を活用しているが、その助成がなくなったときにどこで予算を確保するかも課題であり、収益事業も検討する必要がある。横手市からは、初期は人的ネットワークによる資金確保が重要だったと伺ったので、自治体連携会議のネットワークを資金確保に繋げていきたい。

【ルーム⑤からの発表（ファシリテーター：柿崎俊道氏）】

- ・ルーム⑤では「行政がマンガやアニメを扱う理由」について意見交換を行った。個人的に興味深かったのは、市民への説明と議会への説明は別であるという発見である。市民への説明としては、市民とマンガとアニメの距離を近づけることである。京都府精華町からは、アニメ原画のアーカイブの整理作業を地元の方をお願いしている事例を伺った。大分県佐伯市からは、地域おこし協力隊としてマンガ家にお越し頂き、地域情報をマンガにして市内外に配布している事例を伺った。更に地元のマンガ家・福田素子先生の指導により、数か月にわたってマンガ作品を1本完成させる「まんが寺子屋プロジェクト」も御紹介頂いた。議会への説明としては、マンガ家・清水崑先生の展示施設を展開する長崎学研究所から、マンガではなく歴史という位置付けで説明されていると伺った。マンガ・アニメ・ゲームの何をもって価値とするか、誰がその価値を決めるのかについての議論が尽きないが、鳥取県「まんが王国」では、観光振興、文化振興、産業振興に切り分けているとの話だった。

【全体総括（コメンテーター：渡邊朋也氏）】

- ・ルーム②の意見交換を拝聴していた。興味深かったのは京都国際マンガミュージアムの事例で、公共性の高い建物を転換しているため、館の学芸員が企画する展示やイベントの中に地域住民の催しも混ざり込み、それが外国人観光客の目に触れる結果シナジーが生まれようとしている事例である。公共文化施設の空間が持つマージナルな機能をうまく使えば、想像だにしない新しいマンガ・アニメの利活用の在り方が生まれるのではないかと感じた。また、「ポケトーク」のようなAI通訳機を活用したインバウンド対応のお話も興味深かった。運営にうまく組み込んでいければ、将来的には視覚障害や聴覚障害への情報保障の問題とも向き合っていける。より多くの人たちに届くきっかけにするためにも、AI通訳機活用取組の広がりを期待している。

【全体総括（コメンテーター：細井浩一氏）】

- ・ルーム④では、それぞれの背景が違ふ中での資金・人材の確保について御苦勞を伺えた。資金確保には国の予算からインバウンドに至るまでバリエーションがあり、人材確保には産学連携や学芸員のネットワークがあるが、いずれも普遍的かつ一般的なものである。議会等への説得のためには価値づけするしかないのも事実だが、それだけでは難しくなってきた。

ているとも思える。集団制作物で作家と地域を結びつけづらいゲームと違い、マンガの世界には地域のバリエーションがあるので、絵解きや説話のように地域で文化を支える「縁起」のようなものを考えてもいいだろう。例えば石川県は農業県のイメージが強いが、実は多くの精密機器の大手メーカーが1960～1970年代から存在している。なぜかといえば、半導体が存在せずに電子部品を組み合わせて作っていた時代は、細かい作業が必要な部品を小さなパッケージに収める作業が重要だが、その作業を農閑期に農家の妻たちが担い、良い部品を安く大量に作ってコストを担保をしていた歴史がある。石川県は農業県だと考えていると見えてこない捉え方だが、人の役割や人をどう見いだしていくかについては、地方の「縁起」を見直し、発想の転換が必要な段階なのかもしれないと感じた。

【全体総括（コメンテーター：大坪英之氏）】

- ・ルーム⑤の行政がアニメを扱う理由について、辛辣な話からだが、作業者なのか、年次でまたま担当だけなのか、責任を持って推進しようとしている人なのか疑問を持ったので、自分がどこにいるかは御理解頂きたい。まず外側の話としては市民や議員に対しての立付けや予算の説明がある。例えば美術館で企画展を開こうとすると簡単に単年度を超えるが、地方行政の中で、単年度で何かするというのは厳しいと思う。内側の話としては効果測定の難しさがあり、短期的には収入や人流、中長期には教育や文化などの話に分かれてくるだろう。地域によってマンガやアニメを取り扱う部署が、文化的な部署、教育的な部署、観光的な部署、産業的な部署などで分かれているのは、その地域の特性によるものなので、他の地域が同じやり方をして実現できるわけではない。地域の特徴、地域で生まれ育ったクリエイター、作品の舞台等、地域によって条件が異なり、恐らく芯になるような唯一の実施方法は存在しないため、似たような地域特性を持った人々の成功事例の活用を考えるべきだろう。

【全体総括（コメンテーター：吉村和真氏）】

- ・ルーム①と③はテーマの相性もよく、併合して成功だったと考えている。自治体・館の目的や性格による、確保できる人材の在り方の違いなどは整理する必要がある。京都国際マンガミュージアムは開設時には教育施設だったが、多くの人が来館すると分かった結果、所管が産業に変わった。つまり運用する中で出てくる価値が初期目標を超えることがあり、逆に目標に至らなければ変更を迫られる場合もある。自治体で運用する際に考えるべきポイントを整理した上で、産業や広域的な自治体、地域の大学等、パートナーの組み方に戦略を持ち、ニーズを明確にすれば連携を更に深められるだろう。さいたま市立漫画会館からは、北澤楽天作品に対して海外からの問合せが多いと伺った。日本のマンガ史を洗う際には避けて通れない戦前資料へのニーズは増えてくると思われるので、戦前資料の扱いを検討し、ネットワークの協働による補助金申請をしていくような戦略も重要になるだろう。また、権利処理についても簡単な話ではないが、事例の比較などをしていきたい。海外の巻

き込み方も重要なポイントで、議会などで説明する際にも、海外で評価されているという逆輸入的な説明は強い説得力を持つので、戦略を組んでいければ面白くなるのではないかと。

- ・例えば京都国際マンガミュージアムを会場にして、全国のマンガミュージアムを紹介する見本市のようなものを開催する余地があるか。（須賀川市文化振興課）

⇒実現できるかは要検討だが、いつでもアイデアは歓迎している。（吉村氏）

- ・埼玉県で「アニ玉祭」の総合プロデューサーを務めた際、知事の世代にどんぴしゃの松本零士先生やちばてつや先生を基調講演にお招きしたところ、知事や観光課からかなりの好感触を得られた。民間としては、キーマンの年齢に合わせた巻き込みも重要と感じた。（株式会社聖地会議）

⇒行政の抱える可能性と課題を見極めながら、うまく当てていくということだろう。飛び技術的な方法と持続的な方法、どちらもあることが重要である。（吉村氏）

【文化庁より連絡事項】

・国の振興拠点「メディア芸術ナショナルセンター（仮称）」構想も動き出す中、引き続きメディア芸術を振興していくために本日の御意見は共有していきたい。文化庁より各自治体の文化関係部署へ情報共有された「地方創生交付金（第2世代交付金）」は、地域におけるマンガ・アニメ・ゲーム・映画等のコンテンツ関係の振興拠点の整備や人材育成に寄与する内容なので、是非御活用を頂きたい。（毛利氏）

(5) 成果・課題・展望

2024年度は1期5か年の枠組みにおける最終年度であり、自治体をはじめとする団体並びに個人の实状に関して具体的な情報交換をするとともに、それぞれが抱える諸課題の改善・解決に資するよう、例年どおり2回のオンライン会議を開催した。2回目にはこれまでの5年間をふりかえり、来年度以降の新たな展開に向けた総括を行った。

2018年度に8団体10名から出発した本会議は、毎年度着実に参加者数を積み上げ、自治体をはじめ産官学の関係者が、2024年度には30団体50名を超える規模にまで成長した。このメンバーの厚みと多様性こそ最大の成果と言えるが、2024年度は2回の会議を通じ、参加者からの反応をふまえ、昨年度設定したテーマを継承する形で協議を行った。結果的に、参加者のニーズを更に深掘りした結果、近しい関心を持つ関係者間のマッチングや具体的な実践例の共有を更に促進できた。

また、これも昨年度からの継続的な取組として、本会議ではマンガ分野に関する参加者が大半を占めるため、アニメ、ゲーム、メディアアートの領域の各専門家をコメンテーターとして、メディア芸術全体の横断や底上げを推進するための知見を共有した。実際既にこれらの領域を複合的に扱う自治体もある上、今後はアニメとゲームの領域でもアーカイブの相談窓

口を設置したり自治体との協働を進めるなど、産学官連携を促進するネットワークの構築が求められるため、この座組を更なる展開が今後の課題となるだろう。

さらに、連携先となる参加自治体の拡充に関して、今年度は沖縄県うるま市への働きかけを行った。同市とはマンガ原画アーカイブセンター（MGAC）を通じて、全国的には流通が限られる沖縄ローカルマンガの原画アーカイブの相談を進めており、当該資料の一時保管と活用、並びに全国ネットワークへの参画を模索してきた。その足がかりとして、2 回目の本会議にオブザーバーとして陪席し、来年度の正式参加に向けて調整を進めている。こうした働きかけによるネットワークの拡充は、「北は北海道から南は沖縄まで」を体現する「自治体連携会議」の存在意義を示すものであり、地道ながら計画的・継続的に着手すべき課題である。

一方、会議運営の面からいえば、コロナ禍を経験したこの 5 年間で、オンライン形式による運営をしっかりと定着させられた。開催日程の調整や交通費抑制の点でも効率的であるのはもちろん、これだけ多くのメンバーとの情報共有や意見交換を行うに当たり、全体会と分科会による構成は実に効果的である。事前・事後アンケートの位置付けも含め、現在の運営方式をベースとするのが合理的と判断できる。ただし、近しい課題を抱えたり新たな取組に協働したりと、会議終了後の参加者同士の連携事例も出てきているので、その過程や効果を可視化するなど、本会議に参加するメリットをより認識・発信できる仕組みづくりを来年度以降の課題としたい。

結びに、以上をふまえた今後の展望についてのポイントを、簡潔に三つ述べたい。第一に、メンバーのさらなる拡充。第二に、本会議がもたらす成果や課題の共有と発信力の向上。第三に、国をはじめとする関連動向との協同である。この三つがいずれも密接に関連していることは多言を要さない。より幅広い関係者との交流を促進し、得られる情報や知見を内外に循環できる仕組みを作り、個別に事を為すよりもメンバー同士や国との連携に意義を感じられるよう、今後もこの会議体の持続的な成長を目指す。

6.1.2 合同情報交換会

(1) 実施目的

メディア芸術アーカイブ推進支援事業の採択団体をはじめとするメディア芸術領域のアーカイブ機関同士のネットワーク構築を目指すとともに、広く課題や知見を共有するための取組として実施。

(2) 実施内容

日時：令和 6 年 12 月 18 日（水）13:00～15:30

場所：Zoom オンライン会議システムによる遠隔会議

参加者：

※五十音順

<有識者>

第6章 事務局調査研究：分野別横断型調査事業

三原鉄也	筑波大学人文社会系 助教
山川道子	株式会社プロダクション・アイジー IP マネジメント部 渉外チーム
＜令和6年度メディア芸術アーカイブ推進支援事業採択団体＞	
土居安子	一般財団法人大阪国際児童文学振興財団 理事・総括専門員
竹内一江	一般財団法人大阪国際児童文学振興財団 参事
梅田順一	学校法人明治大学 明治大学 図書館総務事務室 事務長補佐
野澤優美	学校法人明治大学 明治大学 図書館総務事務室 書記
信濃潔	学校法人明治大学 明治大学現代マンガ図書館
中野純	有限会社さるすべり 代表取締役
大井夏代	有限会社さるすべり 取締役
ルドン・ジョゼフ	特定非営利活動法人ゲーム保存協会 理事長
入江清佳	一般社団法人日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム 収集保存 理事
石橋映里	一般社団法人日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム 事務局 常務理事
入山さと子	一般社団法人日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム 収集保存 理事
岡崎茂	株式会社手塚プロダクション 資料開発部 参与
飯淵宏美	株式会社手塚プロダクション 資料開発部
山下義文	有限会社 劇団かかし座 取締役兼企画営業部デスク
角和博	国立大学法人佐賀大学 佐賀大学 芸術地域デザイン学部 客員研究員
中村和也	国立大学法人佐賀大学 佐賀大学 芸術地域デザイン学部 契約コーディネーター
脇山真治	一般社団法人展示映像総合アーカイブセンター 代表理事
出淵美奈子	森ビル株式会社 都市開発本部 計画企画部 メディア企画部 課長
河合隆平	森ビル株式会社 都市開発本部 計画企画部 メディア企画部
菅野淳	森ビル株式会社 都市開発本部 計画企画部 メディア企画部
舩本和也	株式会社トリガー 常務取締役
原島友美	株式会社トリガー 総務経理部 部長
中山敬介	株式会社トリガー システム部
村田彩香	株式会社トリガー 福岡スタジオ 総務
丹羽陽祐	鯖江市教育委員会文化課 主査
田中範子	特定非営利活動法人プラネット映画保存ネットワーク 専務理事
松山ひとみ	特定非営利活動法人プラネット映画保存ネットワーク アーキビスト
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
久保仁志	学校法人慶應義塾 慶應義塾大学アート・センター アーキビスト
森脇裕之	学校法人多摩美術大学 多摩美術大学 美術学部 情報デザイン学科 メディア芸術コース 教授
井上智子	学校法人多摩美術大学 多摩美術大学 教務部 研究支援課
松尾奈帆子	有限会社タクンボックス アーカイブ事業担当

<文化庁>

毛利哲哉、鈴木紀成

<JV 事務局>

平尾宏一郎、横浜大、櫻井稔之、藤本真之介佐原一江、横江愛希子、小林由季、乙川想

■プログラム内容

1. 開会

2. 御挨拶（3分）

3. 団体参加者紹介（7分）

4. 【第1部】アーカイブ取組事例発表（50分）

①学校法人慶應義塾 慶應義塾大学アート・センター 発表者：久保仁志（アーキビスト）

②一般財団法人大阪国際児童文学振興財団 発表者：土居安子（理事・総括専門員）

5. 【第2部】サポート事例報告（30分）

①三原鉄也（筑波大学 人文社会学系 助教）

②山川道子（株式会社プロダクション・アイジー IP マネジメント部 渉外チーム）

6. 【第3部】採択団体間のマッチング（60分）

A 付録・グッズ・しおり・帯等のデジタルデータ化、データベース化（ID 付番方法）、保存方法の議論

大阪国際児童文、学振興財団、明治大学、さるすべり、ゲーム保存協会、長崎市

B アニメの中間生成物の保存・デジタル化を共有する中で中間生成物の種類の多さ、保存が難しい物についての議論

日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム、手塚プロダクション、劇団かし座、佐賀大学展示映像総合アーカイブセンター

C アーカイブ推進（データベース化）のための社内体制や外部連携についての議論

森ビル、トリガー、鯖江市、プラネット映画保存ネットワーク

D 各団体のデータベースの機能の共有からデータベースのあるべき姿についての議論

コミュニティデザイン協議会、慶應義塾大学アート・センター、多摩美術大学、タクンボックス

【第1部】アーカイブ取組事例発表①

発表者：久保仁志氏

- ・慶應義塾大学アート・センター（以下、KUAC）が担う「1970年代以降のパフォーマンス及び展覧会のビデオ記録のデジタル化・レコード化Ⅱ」は、日本のメディア芸術史をよりよく精査可能にするための基盤構築を目指して、KUAC が所管している中嶋興氏及び Video Information Center（VIC）の70年代以降の記録に着目している。
- ・KUAC は1993年に設立され、1998年からアーカイブが設立された。当初から資料保存・

研究・創造・ネットワークを4本柱とするジェネティック・アーカイヴ・エンジンによる駆動が想定されていた。例えばパフォーマンスアーツ自体は行われれば消え去ってしまうので、資料を通しての出来事へのアプローチが求められる。KUACは、単なるモノの集積としてのアーカイブではなく、資料から生成プロセスを理解し、新たなクリエイションへの接続をテーマにしている。

- KUACにはおよそ13のコレクションが存在している。資料を引き受けてほしいとの話も増えているが、永続的な引受けはできないので、リストの作成・公開を通して引受先を探すレスキュープロジェクトを進めている。
- 通常の記録活動では美術史的に重要と認められたものが記録対象だが、VICはハイ&ローを問わないイベントを網羅的に記録対象にしている。VICは活動当初からアーカイブをすることに自覚的で、オープンリールからBETACAM等、同じコンテンツを新しいメディアにマイグレーションしていた。また、中嶋興氏の作品「My Life」は、自身の家族の記録を基に、画面左側の「死」と画面右側の「生」のコントラストで構成された映像で、これまで数度発表されているが未完であり、現在に至るまで再編され続けている。
- データはデータベースに集約していく予定で、現在はサムネイルのないリストをウェブ上で公開中。動画データはKUACの閲覧室で見ていただくほか、KUAC CinemathequeやKUAC主催のイベント、外部機関の上映プログラムにて公開されている。また、同アーカイブはKUACのアート・アーカイヴ特殊講義で活用されている。
- VICのテープは、世田谷パブリックシアターと国際舞台芸術交流センターによるデジタル化の後、ほぼリスト化された状況でKUACに移管されたため、イベントの時系列に従ってテープが配列されている。一方、中嶋興氏のテープは、4,000本という莫大[ばくだい]な数から300本を対象に短期作業でリスト化したためエラーが多く、ほぼゼロからリストを作成することになり、メディアの変遷がそのまま時代的変遷になる前提で配架を進めたが、レファレンスコードとテープの配列が不一致であるため、整理を再編する予定である。
- デジタル化の目的は大きく次の2点、①ビデオテープの劣化や再生機材の減少によって見られなくなる可能性があるので、デジタル化による保存性の向上、②ビデオテープの現物及び再生機材がなくても内容を視聴可能とすること。両方を兼ね備えるデジタル化は難しいため、まず②を最優先に考えて進めている。ビデオテープのデジタル化を専門業者に依頼すれば大きな費用がかかってしまうが、機材がありデータの質を問わなければ自身で行うことも可能である。KUACでは、Hi8、VHS、MiniDVの3種に関して、カビの発生、バインダー化が起きていないものは自身でデジタル化を行い、その他は専門業者へ依頼している。
- 公開用のリストはベータ版で、各コンテンツの情報の量・質ともにばらつきがあるが、ウェブのデータベースはワーク・イン・プログレスのものだと考えているので、ばらつき自体も引き受けながら継続プロジェクトとして進めている。今後は閲覧のトリガーとしてサムネイルを用意し、面白いデータベースにしていきたい。

【第1部】アーカイブ取組事例発表②

発表者：土居安子氏

- ・大阪国際児童文学振興財団（IICLO）は「明治、大正、昭和初期の子ども向け雑誌のデジタル化事業」に取り組んでいる。IICLO は旧大阪府立国際児童文学館の運営を行うために設立された財団である。旧大阪府立国際児童文学館は、児童文学研究者・鳥越信氏の12万点のコレクションから始まり、明治期からの貴重な子供の本・雑誌を収集していたが、2010年に廃止となった。資料は大阪府立中央図書館に移管され、IICLO は資料の研究・活用をしていくために大阪府立中央図書館に事務所を置いて活動が続けている。
- ・大阪府立中央図書館国際児童文学館は、日本で出版された子供の本を全て収集することを目標にしており、貸出しはせず、箱や帯などをそのままの形で残している。古書の購入も続けているほか、趣旨に賛同する多くの出版社から新刊を寄贈頂いている。大阪府立中央図書館は運営資金に公的支援を受けていないので、寄附を募っている。
- ・IICLO には、大人向けのシンポジウム、子供向けに貸し切りモノレールでのお話会、研究者を招いての講演会やワークショップ、アマチュアの作家を育てる「日産 童話と絵本のグランプリ」、子供の読書活動を支援する「子どもゆめ基金」、マンガの仕組みを紹介しテーマ別に探せるサイト「マンガのひみつ大冒険!」、日本語と英語で戦前・戦後の本を紹介するサイト「日本の子どもの本100選」、子供向けに新書を紹介するYouTubeチャンネル等の取組がある。また、科学研究費により助成を受けて共同研究を行った成果は紀要や本にまとめており、研究機関としては国際グリム賞も受賞している。
- ・国際児童文学館の所蔵する約61万点（洋書やチラシ等のその他資料除く）の資料のうち、約2万点の戦前の子供向け雑誌は他所にない貴重な資料で、内容を公に知らせる必要性を感じていたところ、アーカイブ推進支援事業の募集があり、平成28年度から採択されて取組を進めている。本事業の目的は、①資料の劣化が激しいマンガに関わる子供向け雑誌をデジタル画像化する、②それらの雑誌の内容細目を入力するという2点である。
- ・事業の流れとしては、マンガと関係があり、保存が急務で、内容細目が研究的に意義深い資料を選び、IICLO と国際児童文学館で覚書を交わしている。業者にデジタル化を依頼する際には、国際児童文学館で閲覧に供するための紙焼きも作成してもらっている。平成28年度～令和6年度で計3,101点の雑誌がデジタル化され、戦前の子供向け雑誌2万冊のうち6分の1を完了したことになる。
- ・内容細目の入力、データベース管理ソフト「桐」を使用し、司書の資格がある方をお願いしている。「研究にも使える」をモットーに丁寧に入力しており、欄名、ページ数、掲載順序、挿絵の有無、シリーズ記号のほか、目次に書かれている内容と本文に差があれば備考に入れる、落款やサインなどから画家名が分かれば入力する、タイトルや著者のヨミ等も可能な限り調べて入力している。入力したデータは、国際児童文学館のレファレンスとしての使用に加えて、システムにも徐々に入れていきたいと伺っている。IICLO では共同研究で使用している。

- ・公開に向けては、国際児童文学館が「国立国会図書館未収かつ入手困難資料のデータ収集事業」に参加しており、今年度の8月に『少年少女智識画報』等133件が登録され、内容細目データも国会図書館に提供している、可能であればIICLO独自で入力した目次を検索できる公開システムを立ち上げたいが、本事業で公開システムにかかる費用も助成頂ければ有り難いと思っている。貴重なマンガ文化に関わる文化財を後世に残し、研究の基礎データを作るために、これからも事業を継続していきたい。

【第2部】サポート事例報告①

報告者：三原鉄也

- ・サポートを受けるのが応募条件になっているため、サポートを受ける側からすれば何か出来が悪いのかといった文脈で受け取られるケースもあったかもしれないが、そうではないと強調しておきたい。昨今はアーカイブ機関に求められる内容が高度化しているため、アーカイブ資源の利活用促進、アーカイブ機関としての活動の向上、本事業のアップデート、MADBとの連携機関増を目的にサポートしている。
- ・メディア芸術分野への注目の高まりは、予算措置も含めてポジティブな面がある。しかし、その規模が大きくなるほど事業の成果と責任も問われていくため、アウトリーチも含めて意識する必要性が高まっている。また、国の知財戦略でデジタルアーカイブが強く推進されており、アーカイブ機関にはデジタルデータの世の中への提供が求められている。アーカイブ推進支援事業の競争が激しくなりつつある現状において、従前の資料の規模や希少性だけでは評価の維持は難しい。ビジョンを大きく描き、「not 改善 but 向上」を目指していただきたい。ただ、要求ばかり積んでも限界があるので、事業の仕組みとしてどう対応すべきかの情報収集をしたい。
- ・デジタル化が、アーカイブを活用するための手段ではなく文化庁に納品するための目的化していないか、自己チェックしていただきたい。MADBとの連携も目的ではなく手段として捉え、ユーザーがMADBを通じて皆さまのリソースにアクセスできれば何が利益なのかを考えて設計していただきたい。
- ・作品・作家の周知や普及は各事業者に通ずる目的かと思う。周知や普及を高める方法の一つとして、学術や研究の促進による価値や意義の世の中への訴求がある。個人的にも研究者がアクセス・利用しやすい形での公開促進に期待している。
- ・データを公開する上で、作品一つをどういう単位で識別し何にIDを打つか等の問題がある。周辺のデータ整備の事例を参考にしつつ、目的やアクティビティの違いを議論する必要がある。また、人間用の台帳を機械可読なデータにする方法で困っている事業者もあるが、技術的に解決すべき問題は御相談頂きたい。政府のガイドライン「二次利用の促進のための府省のデータ公開に関する基本的考え方」も参考になるだろう。
- ・MADBとの連携は、技術的な部分や個別事例の確認が必要で時間がかかってしまうため、第一義的な目的ではなく公開オプションの一つとして考えていただきたい。データの仕様

が明示的であればスピードを上げられるので、入力規則や文書の整備を事業の中で取り組み、予算としても計上していただろう。

【第2部】サポート事例報告②

報告者：山川道子

- ・著作権の問題で、デジタル化した画像の公開が難しいとの悩みがあったが、学術利用に関しては前向きに検討していただいているところも多かった。各事業者のサイト上でのデータ公開までは可能と見えてきたので、サイト上でデータを公開する際には、是非利用規約を明記したい。また、権利問題については、既に個別対応するための窓口を設置している、あるいは設置を考えている事業者もあった。
- ・何か所かのヒアリングを経て、各事業者のバックグラウンドや目的が違うため、理想型のデータベースでの統一は難しいと感じたが、それでも最低限やっておくべきことはある。目録の最低限の項目、組織ごとの違いのサンプル、CC-BY や利用規約等の公開する際に書いておくとトラブルが起きづらく、サムネイル等を公開する際にアップしてあると利用しやすい点など、口頭ではなく具体的な理想型を共有し、それを館のルールに当てはめていく時間が必要ではないかと思う。
- ・株式会社プロダクション・アイジーでは、資料を収納している箱には手書きの物品名とバーコードを付けており、データの項目にも物品名及び QR コード・バーコードの値を入力して検索性を高めている。在庫 ID は行ごとに付与されるユニーク ID で、在庫 ID に対して箱がバーコードで登録されている。箱No.は人間が入力しやすい日付にしている。現場の使いやすい書き方でまず書き、それがデータベースになった際、間違いなくそれがそれであると分かるための工夫をすると、変換時に事故がなくなるだろう。また、ブラウザーでは Excel が見えている方が分かりやすいが、CSV は数字で追いかけてやすく機械でも読みやすい利点があるため、CSV で頂いた方が扱いやすい。
- ・作業をしている人間からすれば、それは大変だという部分もあるかと思うが、本事業の中で良い方法が見つかれば、我々の後に作業される担当者にとって指針になる。

【第3部】採択団体間のマッチング

A・B・C・D の4グループに分かれて分科会が行われた。

グループ A

付録・グッズ・しおり・帯等のデジタルデータ化、データベース化 (ID 付番方法)、保存方法を議論。

- ・有限会社さるすべりは、少女まんが館を 27 年間運営してきた。アーカイブ推進支援事業は 2 年目になるが、資料の所蔵点数を明らかにするところから始まり、書籍・雑誌は数え終わって、今年度は付録・グッズの点数を数えている。また、点数を数えつつデジタルデータ化も進めており、去年は雑誌 2,000 点の CSV を作成、ホームページ上で公開している。複製

物の博物館という特殊な立場なので、所蔵品にどう ID を付番していくか、付録やグッズは何をもって1点とするかで悩んでいる。(中野氏)

- ・特定非営利活動法人ゲーム保存協会は、2011年に設立され、日本国内では数少ないゲームソフトの収集・保存に取り組んでいる。コレクションが増えるにつれ、保存作業にかかる人件費も大きくなり、アーカイブ推進支援事業に参加する運びとなった。ゲームは、パッケージ、説明書、攻略本・雑誌等、紙媒体のゲーム関連資料は1,200dpiの解像度でデジタル化し、目録作成も進めている。フロッピーディスクやカセットテープなどの磁気媒体は、東京本部に約28,000点を収蔵しており、これらもデジタル化を進めている。最終目標はデジタルアーカイブだが、ゲームは著作物であるため新しいものは一般公開が難しく、現状は研究者やジャーナリストだけが閲覧している。(ルドン氏)
 - ・長崎市は、御遺族から寄贈された長崎市出身のマンガ家・清水崑氏のマンガ原画を所蔵しており、それら資料の撮影と目録の整理を進め、原画・刊本・掲載雑誌をひも付けしたデータ作成に注力している。予算取得が難しいため、まだデータベース等はなく、現状はPDFで公開している。今後、CSVでの公開を目指していくに当たり、きれいに表現するための整理方法を検討している。行政として事業の成果が問われる点が大きいのので、清水崑氏のコレクションを所蔵する江戸東京博物館や国立国会図書館に赴いて調査研究を進め、長崎学研究所の紀要に論稿を掲載した。できるだけ地域の方に清水崑氏を知ってもらうために、アウトプットにも力を割きたい。ひも付けに役立つ雑誌の情報をお持ちの館もあるかもしれないので、教えていただければ有り難い。(入江氏)
 - ・他館の資料撮影について伺いたい。大阪国際児童文学振興財団では、国会図書館に準拠した解像度でカラーチャートを置いて撮影し、公開用のJPEGは430dpi、保存用のTIFFは6,480×4,320程度で大きめに撮っており、その後は紙焼きしている。(土居氏)
- ⇒マンガ資料は裏面にも書き込みがあるので、両面の撮影を行っている。これまで撮影した資料は原画以外も含めて約3,600点。美術館や博物館で資料撮影しているカメラマンに依頼しており、撮影の際はカラーチャートと資料番号を置いている。スキャナーを使用している館もあると思うが、清水崑氏の原画は傷んでいるので、できるだけ触らない形で撮影している。(入江氏)
- ⇒国立国会図書館に準拠した解像度は350dpi以上だったと思うが、ゲーム保存協会は1,200dpiという高精度で撮られていることに感心した。350dpiは、書籍の文字を読むには十分な解像度だが、大きなモニターで見ると粗がある。将来的にはマンガや児童書も大きなモニターで見られる機会が増えるので、350dpiのままでいいのかと感じている。利用目的や環境も変わっていくと思うので、何か標準ができてほしい。(信濃氏)
- ⇒中に書かれている情報が重要な雑誌等は、作業も早い600dpiにしている。一方、傷みのあるパッケージ等は、1,200dpiで取り込んでデジタル修復作業を行い、ウェブに上げる際には300～600dpi、サムネイルなら100dpiまで落とすことになる。(ルドン氏)
- ⇒修復用に高解像度にしておくという発想は驚きである。マンガも高解像度で撮っておけば、

- AI 技術の進展によって修復の可能性が出てくる。傷んでいる資料ほど高解像度で撮っておく必要性を感じた。(信濃氏)
- ⇒マンガ雑誌のインクの裏写りも、技術によって解決できるかもしれない。(土居氏)
- ・全部まとめて検索できる形になっていないが、清水崑氏のお名前はあちこちの雑誌に出ているので、こちらからお伝えできるものがあるかもしれない。(土居氏)
- ⇒私も『週刊子供マンガ新聞』について調べたいと思っていたが、国立国会図書館のマイクロフィルムは抜けが多いので、国際児童文学館に一度伺いたい。(入江氏)
- ・有限会社さるすべりから付録の保存と書誌の悩みについて具体的に伺いたい。明治大学は立体的な付録を所蔵しておられるので、参考になるかもしれない。(土居氏)
- ⇒少女マンガにおいて付録のモノ及び情報は重要な要素だが、文字だけ、閉じられたモノだけでは分からない、組み立てて初めて表れるすごさをどう表現すればいいのか。明治大学では、閉じた形で年ごとに一つの箱に収め、本誌データの備考欄に詳細をテキストで入力していると伺った。国際児童文学館では『少女クラブ』等の付録をどのように扱っているのか。(大井氏)
- ⇒どの本の付録か分かるようにデータ作成している。現在は立体的な付録を所蔵していないが、箱に入れたまま残しておいたものを明治大学で受け入れていただいた。兵庫県立博物館の「入江コレクション」の事例も参考になるだろう。(土居氏)
- ⇒付録は組み立ててしまうと配布状態を再現できない問題があるが、組み立てる過程及び完成品も重要なので、本当は両方とも残したい。付録をどう見せるかは今後の課題だが、同じものを二つそろえなければならない問題もある。もし可能であれば、一つは配布状態で残し、一つは組み立て、その過程を動画で残しておくのが理想である。(信濃氏)
- ⇒3D データとしての保存も必要になるかもしれない。(土居氏)
- ⇒技術は急速に進展しており、3D スキャナーも高性能で安くなってきた。数年後には 3D ハンディスキャナーで立体的な付録も 3D 化できるようになるだろう。(ルドン氏)
- ⇒待つことも時には重要だろう。国際児童文学館では、国会国立図書館が持っていないものを公開していきたいが、著作権処理がほぼ不可能で、国が法律を変えてくれるタイミングを待っている。(土居氏)
- ・有限会社さるすべりにしかないものがあれば目玉になる。また、コレクションが 1 か所ではなく複数か所にあり、まとまりとしてコレクションが存在する意味をアピールしてくことは考えておられるか。(土居氏)
- ⇒少女マンガが生まれる以前の少女雑誌と付録にもすばらしいものが多いが、触るとぼろぼろと崩れてしまう状態で、テキストでしか公になっていない。日本の豊穡[ほうじょう]な女性文化を伝えるためにも、データベース化する重要性を自覚した。(大井氏)
- ・ゲーム保存協会ではオンラインゲームも含めて保存されているのか。(土居氏)
- ⇒オンラインゲームの保存は、リアルタイムでやる必要があり、法的にもハードルが高いため、着手できていない。2000～2010 年の携帯電話のアプリについては、サービスを終了し

- でも端末のメモリに残っているので、収集・保存を進めている。ただし、法的にはグレーゾーンなので、逆に進めていいのか伺いたいところである。(ルドン氏)
- ・国際児童文学館で所蔵する『コロコロ』や小学館の学年雑誌にも必ずゲームの記事があるので、そういう意味ではゲーム分野とつながっていると感じる。(土居氏)
- ⇒我々はゲーム攻略本の保存にも力を入れており、99%の3万本程度を収集している。ファミコン黄金時代である80年代後半の攻略本の多くは子供向けだが、現在は研究者やライターの資料になっている。特にゲーム制作会社が関わった攻略本には、そこにしか書かれていないストーリー等の情報もあるので貴重な資料である。現在は攻略本のデータベースを作成しているが、現物の自由な閲覧サービスまでには至っていない。(ルドン氏)
- ⇒読み捨てされる文化こそ残していかなければならない。(土居氏)
- ・有限会社さるすべりでは、単行本の帯としおりについて、寄贈・購入の状態のままで取っておくべきか、本とは別に管理すべきか、どう扱えばよいかと悩んでいる。(中野氏)
- ⇒帯やチラシも時代を見るために貴重な資料で、特に帯は後から見ると驚くような人物がコメントを書いている。明治大学でも扱い方は固まっておらず、帯とチラシを別途ビニール袋に入れて本に挟んでいるが、永続的に保存するかどうかは検討中。帯をしたまま本自体にブックカバーをかける方法も検討しており、耐久性を確かめている。(信濃氏)
- ⇒国際児童文学館では、本に帯をしたまま紫外線をカットするOPPのカバーを付けており、挟み込むものは終わりの部分に挟むと決めている。カバーを剥[は]がせば元の本に戻るようになっているが、貸出しは行っていない。(土居氏)
- ⇒OPPカバーは単価の安さもメリットで、現在はOPPの耐久性を確認中。貸本時代のビニールカバーは経年収縮する問題があり、専門家でも原因が分かっていない。また、カバーは本に接着剤で付けられているので、ビニールの収縮による本への影響が予想される。OPPも経年収縮するとしても、OPPはOPP同士しか接着しないので、収縮が認められた時点で付け替えれば本への影響はないだろう。(信濃氏)
- ⇒国際児童文学館は1984年から続けてきたので、40年は大丈夫だろう。(土居氏)
- ⇒帯は日本独特の文化で、レコードやゲームにも付いている。ゲーム保存協会では、傷みやすいものなので別管理しているが、帯を外す前に商品全体の写真を撮影し、元の状態が分かるようにしている。付録的なものは番号を付けてファイリングし、本体とひも付くようにしている。また、カバーや帯は別々でデジタル化しているので、きれいなカバーの作り直しもできる。(ルドン氏)
- ⇒長崎市の歴史資料に附属品が付いている場合は、薄葉紙で包んで本体の近くに置くようにし、必ずファイルで番号管理をしてひも付けをしている。清水崑氏の原画の場合、台帳と突合できるよう、番号を振った中性紙の袋に1枚ずつ原画を入れているが、受け入れ当初は学芸員がいない状態で一気に数千枚が来たので、紙に鉛筆で番号を振ってしまっている。マンガの専門家がいなかった状態で、歴史資料や美術資料の収蔵方法を転用したままで来ている。(入江氏)

- ・ 付録の画像を公開していくために、権利処理も含めて方法を探っていきたい。(中野氏)
- ⇒ 閲覧できなければ意味がないので、閲覧用の3部目があれば理想だが、物理的に不可能だと感じている。2部目を閲覧用にして、利活用できる方法を考えたい。(大井氏)
- ・ これまでかなりの数のCSVを公開してきたが、来年度以降の課題として、一般の人にも検索しやすいデータベースを構築したい。(ルドン氏)
- ・ 今後はCSVでの公開と内容の充実を進めていきたい。資料公開時の閲覧条件等、長崎市として条例で決まっている範囲はあるが、よりよく運用していくためのヒントになる事例や文書があれば、是非教えていただきたい。(入江氏)
- ・ 国会図書館ベースでもいいが、デジタル化に向けて何らかの標準化をしていく必要がある。MADBが国立新美術館の管轄となったことで、今後は文字ベースの本とは違った美術資料的な保存基準が出てくる可能性も見据えたい。また、膨大なデータ量になるので、国で保存媒体を用意していただけるよう期待する。(信濃氏)
- ・ 国際児童文学館も雑誌のデータがたまってきたので、どこかから補助があれば、財団としてもデータベースを構築したいと考えている。(土居氏)
- ・ 帯、しおり、チラシ等は、所蔵点数としては数えなくても問題ないか。(中野氏)
- ⇒ 帯やしおりも1点1点と別に数えるのか、本も附属物も一つのモノとして捉えるのか、最初にルールを決めれば、数える／数えない、どちらも可能である。(土居氏)
- ⇒ ひとまとまりで1点と数えられれば分かりやすいが、帯だけ、しおりだけで寄贈されているものもあり、それらとどう整合性を取ればいいのか分からない。(大井氏)
- ⇒ 本だけが何点、帯だけが何点と数えてはどうか。(土居氏)
- ⇒ 我々もフロッピーディスクやマニュアルだけ寄贈されることがあるが、商品にどういう帯やパーツがあったのかが分かるマスターリストがあれば管理しやすい。ただ、古いものはマスターリストが存在しないので、自分たちで作成するしかない。(ルドン氏)
- ⇒ 同じ書籍でも、帯やチラシは入れ替わることがある。(中野氏)
- ⇒ 奥付で確認し、同じグループのバリエーションという考え方ではどうか。(ルドン氏)
- ⇒ 国際児童文学館でも版・刷が違うものは別の書誌として数えているが、チラシだけしか残っていないものは、いつ出たものかも分からない。(土居氏)
- ⇒ ゲーム保存協会では、雑誌の付録だけは特別扱いで、付録自体を一つの商品として登録している。(ルドン氏)

グループB

アニメの中間生成物の保存・デジタル化を共有する中で中間生成物の種類の多さ、保存が難しい物についての議論

- ・ 佐賀大学がアーカイブに取り組む人形アニメーション作家・持永只仁氏作品には、様々なパフォーマンスがあり、戦時中にはプロパガンダの映画も制作し、手塚治虫氏にも大きな影響を与え、Bグループのメンバーとも関係するところが多い。今後も相談に上がるこ

とがあるかもしれないが、よろしくお願い申し上げます。(角氏)

- ・一般社団法人展示映像総合アーカイブセンターがアーカイブに取り組んでいる展示映像とは、イベントや商業・文化施設等で上映される一過性の特殊な映像である。研究者がおらず、映像が一次資料として残らない問題があるが、何とか残していくために活動している。(脇山氏)

⇒残らないものを残していこうとする試みは素晴らしいと感じる。(石橋氏)

- ・一般社団法人日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアムにも、「かかし座さん」という名前の入っているデータがある。我々はそれを人形劇と位置付けているが、脚本からは人形師が入っているかどうかを読み取れない。(石橋氏)

⇒大きく見れば、影絵も人形劇の分野という扱いにはなっている。(山下氏)

- ・有限会社劇団かかし座がアーカイブに取り組んでいる影絵のテレビ放送には、影絵の人形を操る劇団かかし座だけではなく、脚本の方、音楽の方、セリフや台本を読む方、登場人物の声優、時には踊りを指導する方の名前も書かれており、これらをデータとして整備すれば初期のテレビ放送史に大きく貢献できると考えている。昭和30年代のテレビ台本は番組4〜5本が1冊に製本されているが、厚みがあって広げづらい上に、ガリ版印刷なのでモノクロ2階調では十分スキャニングできない。しかも硫酸紙で劣化が激しいため、作業は想定以上に手間取っている。最終的には台本をテキスト化すべきだが、そこまで至っていない。(山下氏)

⇒メタデータを統合し、何か一緒にできればと思っている。(石橋氏)

- ・日本初の人形アニメーション『瓜子姫』等、今年度進めている持永只仁の人形映画製作所の作品アーカイブは、絵コンテや脚本等の膨大な資料は箱に入れて保存、フィルムは業者にスキャニングをお願いし、全ての資料に8桁のIDを付番している。原資料はデータ化しても保存していかなければならないが、維持するためには継続的な資金が必要になるため、クラウドファンディングによる資金調達も検討していきたい。(角氏)
- ・株式会社手塚プロダクションは、3年間のアーカイブ推進支援事業で1963年の『鉄腕アトム』や『ジャングル大帝』『リボンの騎士』の絵コンテ・背景美術・設定資料等を優先してデジタル化し、今年度は「実験アニメ」と呼ばれるアートアニメの資料のデジタル化を進めている。映像に関しては、ビデオテープのほか、最近ではProResのデータも存在している。(岡崎氏)
- ・脚本アーカイブズでは手書きの資料も保存されているのか。(岡崎氏)

⇒ほぼ印刷されたものだが、キャラクターデザインの絵なども入ってくるため、我々が触ってはいけないものと思いながらも保存だけはしている。ドラマの脚本と違い、アニメの脚本は絵を描く方たち向けに書かれていると伺った経験がある。かつて虫プロダクションに所属していた鈴木良武氏が脚本アーカイブズのボスだったため、カレンダー等も頂戴している。(石橋氏)

⇒手塚プロダクションには、そのままスキャンされたアフレコ台本や最初からデジタルのア

- フレコ台本がある。手書きの資料としては、1980年の『鉄腕アトム』のシナリオが書かれた原稿用紙が全て残っている。手書きのシナリオも扱っておられるのか。(岡崎氏)
- ⇒辻真先氏の初期脚本を所蔵している。(石橋氏)
- ⇒アニメの資料としては、アフレコ台本が多いが、台本のバージョンとして演出台本などを所蔵している。制作会社から絵コンテを受け入れたことがあるが、ほとんどがコピーであり、どれほどの価値があるのか判断ができない状態で保存している。(入江氏)
- ⇒手塚プロダクションが扱う絵コンテは大半が手書きのものだが、手書きが残っていないもの、それしかないものはコピーも対象にしている。数が多いので重複もあるかもしれないが、一応、全てデジタル化している。(岡崎氏)
- ⇒普通の脚本で自筆の手書き原稿はあるものは、コピーまでは保存しなくていいという位置付けにしているが、絵コンテのコピーについて伺えて参考になった。(入江氏)
- ⇒昔は、B4の紙に描かれた絵コンテを、A4に縮小コピーして各方面のスタッフに配っていた。ただし、実質的に編集や音響が中心的に使用するのは、まず脚本から絵コンテを描き、その絵コンテを基に作られたアフレコ台本である。(岡崎氏)
- ・アフレコ台本は、研究者に見てもらうだけではなく、小学校でのアフレコ体験などで活用してみたい。ただ、脚本だけでは地味すぎて活用が難しいので、絵などをアーカイブされている方とのコラボレーションで、作品内容がどこでどう変わったか等を見ていく総合芸術のような展示をできればと考えている。(石橋氏)
- ⇒虫プロダクション時代の人形劇番組『銀河少年隊』の資料も一部残っているので、人形劇も全く関係ないわけではない。(岡崎氏)
- ⇒コラボレーションで展示を開催し、その展示を何かの形で残したい。「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」を拝見した際にも、どうやって見せるのか、どうやって残すのかが重要だと感じた。(石橋氏)
- ・展示映像は機材や上映場所も含めて特殊なので、映像だけ残しても再現できない。昔は映像と図面と模型があればある程度再現できていたが、2025年の大阪・関西万博に向けて、上映状況の記録もアーカイブ化を検討している。(脇山氏)
 - ・人形映画製作所時代の人形劇は、現代の小・中学生に見せても「面白い」と言ってくれるが、そもそも古いものを見る機会が少ない。教育の一環として、古典のマンガやアニメをライブラリー的に見られるようになればと思う。(角氏)
- ⇒権利関係が複雑なので難しいが、例えば著作権が切れた古いマンガは、高齢者が思い出や体験を振り返る心理療法に使えるのではないかと伺ったことがある。(石橋氏)
- ⇒人形映画製作所時代の作品は、まだ教育映画配給社が配給権を持っているので、一般人が見ることはほぼ不可能である。映像も制作から70年経過すれば使えるのか。(角氏)
- ⇒映像は分からないが、音楽の権利は切れていないのではないかと。使用料を支払えば使える、あるいは教育利用や社会的利用なら使える等、フランスの国立視聴覚研究所のような映像を使いやすくなる仕組みがあればと感じる。(石橋氏)

・例えば1988年のさいたま博覧会で上映された『未来への挑戦～渋沢栄一物語～』はスクリーンが3面あり、3面のままで上映しなければ作品の改編になってしまう。また、ウェブ公開に許可を出せる川北紘一監督は既に亡くなれており、博覧会の実行委員会も消滅しているので、御遺族の方から了解を得て3面スクリーンで上映することになった。その他にも、外国人俳優、ナレーターもおられるため、権利関係は非常に複雑で、我々だけではクリアできないような大問題である。(脇山氏)

⇒CMにも多くの権利が絡んでいるが、多くの人が共有できる思い出でもあるので、もっと映像やCMを使えるようにする機運が盛り上がってほしいと思っている。(石橋氏)

・人形の保存は劣化への対応が大変なのではないか。(石橋氏)

⇒持永只仁氏の作品に登場する人形は、当時制作された方が御存命でその後のケアもしていただいているので、まだ原形をとどめている。しかし、80～90歳の方々ばかりなので、あとは若い人形アニメーション作家の方々に頑張っていただくしかない。(角氏)

・かつてのマンガ家は紙媒体で見てもらう前提で描かれていたと思うが、そのデジタル化に関する問題点は何かあるのか。(脇山氏)

⇒マンガ家は紙で印刷された状態が読者に届くと考えていたと思われるが、古い原稿は劣化しているものもある。我々も手塚治虫の生原稿をある程度残しているが、散逸してしまったものも多い。(岡崎氏)

⇒横手市にマンガ原画アーカイブのチームがあるが、マンガは独特だと感じる。(石橋氏)

⇒手塚治虫の場合、雑誌の連載が単行本になる際、更に再版される際には、必ずと言って書き換えられており、それらを見比べる本も出版している。(岡崎氏)

・脚本アーカイブズは、脚本を図書館に入れることが最初の活動で、まず脚本と他の資料とを切り分けて収集し、付番及びカテゴリー分類をしていたが、例えば劇団かかし座は、脚本や絵コンテは一つの作品でまとめたデータになっているのか。(入山氏) ⇒台本と当時の劇団代表が描いた絵コンテはセットで保管してある。ただ、放送した記録がNHKにないものがほとんどで完成形の放送台本がなく、放送史研究には役立っても経済的価値はないかもしれない。芝居の台本なら再演することもできるが、放送でやり直すとなれば当時と現代で大きく違う。(山下氏)

⇒脚本アーカイブズには、脚本家・筒井敬介氏から届いた脚本のほか、劇団かかし座が関わられたものでは『おとぎの部屋』や『のびる仲間』の脚本がある。書誌情報を交換したり連携したりできる部分があれば、何かやっていきたい。(入江氏)

⇒触るのも恐ろしい状態で残っているものもあるので、全ての台本のメタデータが整備できているわけではないが、是非お願いしたい。(山下氏)

⇒ウェブ上の展示でもいいので、何か共同して発表できればと思う。(石橋氏)

・脚本アーカイブズさんは、脚本であれば何でも収集していらっしゃるのか。(角氏)

⇒放送台本がメインだが、例えば演劇台本なら演劇博物館にお渡しし、分散保存するようにしている。複本は京都の国際日本文化研究センターにお渡ししている。(石橋氏)

- ⇒『ブーフーウー』のパペット・アニメーションの台本があるが、実際に映像化されたものは人形劇である。映像化されずに台本だけある場合も収集対象か。(角氏)
- ⇒脚本は全て収集している。企画書等、作品が出来上がるまでのプロセスも含め、放送に関わるものはできるだけ収集するようにしている。(石橋氏)
- ・プラネタリウムで上映された映画等、特定の期間だけ流された作品の脚本があるが、それらは展示映像総合アーカイブセンターの収集対象か。放送台本というカテゴリーから外れているので、行き場がないかもしれないと思っている。(入山氏)
- ⇒収集対象である。展示映像は、映像や音のコンテンツだけではなく、空間や台本といった周辺情報もなければ成立しないため、脚本だけでも貴重な資料である。とにかく収集しなければ消失・散逸してしまう。是非御提供を頂きたい。(脇山氏)
- ⇒持永只仁氏が関わった展示映像の絵コンテ等があるが、それらも収集対象か。(角氏)
- ⇒御提供をお待ちしている。(脇山氏)
- ・有益な情報が明らかになり、刺激的な瞬間に出会っていると感じる。展示映像にはベテランの声優が出演しているケースが多く、アニメーション分野でも注目しているが、展示用に制作・納品されたものは拾いづらい。大きなアーカイブの取組でも抜けるところは抜けてしまうので、独自の収集に取り組む団体をできるだけアーカイブ推進支援事業に採択したいと考えている。私自身も社内では金食い虫的な視線を向けられることがあるが、仲間がいてと思って踏ん張れている。年に一度集まり、横連携で情報交換や助け合いができる流れができていくよう期待している。(山川氏)
- ⇒どんな資料があるか分かってきて、とても刺激的な会だった。(石橋氏)
- ⇒メインの収集対象以外の資料が同時に届くケースは、他でもあると思われる。資料は、大きな掃除や出来事があった際に手放すので、自分のところでは必要ないとお返しした途端に、ごみ箱行きということが往々にしてある。横連携で引き取り手の紹介などができれば理想である。迷惑にならないかと逡巡[しゅんじゅん]してしまうよりは、声をかけて喜びも悲しみも共有していく方が頑張れると考えている。(山川氏)
- ⇒会が終わった後も皆さまと連絡を取っていききたい。(石橋氏)

グループ C

アーカイブ推進（データベース化）のための社内体制や外部連携についての議論

- ・制作会社とクライアントでは、中間生産物の所有権は製作委員会にある形で制作委託契約書を結んでいる。制作会社と個人クリエイターでは、所有権は制作会社及び製作委員会にあり、著作者人格権は「行使しない」と発注書に明記しているものの、著作者人格権自体がなくなっているわけではない。著作者人格権を明確にすると、日本のアニメや出版業界を下支えしてきた同人文化にメスを入れることになってしまうため、あえてグレーにしている状態である。また、所有権や著作権を突き詰めるとモノが資産とみなされ、モノの保存が課税対象になってしまうおそれもある。AI なども関連して状況は変わっていくだろうが、

権利問題にはメスを入れづらいと認識している。(舩本氏)

⇒トリガーで整備しているデータは、権利に関する項目を立てているのか。(河合氏)

⇒項目は難しいが、保存は所有権のある製作委員会に許可を取っている。(舩本氏)

⇒国立情報学研究所(NII)にデータを提供されたことがあると伺ったが、その際にもデータの活用・提供についてクライアントに許可を取ったのか。(河合氏)

⇒NIIの件は特殊事例で、若手アニメーター育成事業「アニメミライ」の参加作品で、1年後に権利がトリガーのものになる条件だったので提供できた。根本的には、制作費を全て自前で出せばオール・ライツになるが、そこまではできていないのでアーカイブにも影響している。(舩本氏)

⇒トリガーのアーカイブは社内の資料閲覧室的な意味が強いと感じたが、社員が閲覧する環境をどう整備しているのか。データで見るのか現物を見るのかも伺いたい。(河合氏) ⇒まだ完成していないが、データを資料室や図書館のように検索でき、一覧になって見える環境を構築したい。プロトタイプは使い勝手が悪かったので、関西大学との共同研究で、来年度は現場で試験運用する予定である。デジタルアーカイブ化自体が目的にならないよう、いつでも先輩たちの描いた素材を閲覧できるようにし、若手の成長に資する環境構築を目的にしている。(舩本氏)

- ・森ビル株式会社は、特撮のアーカイブに取り組んでいる。まずはモノを残すために保存を進めているが、活用までは見据えられていないのが実情である。今年度は、背景画家・島倉二千六氏の背景画をデータ化し、須賀川市の中高生向けワークショップ「すかがわ特撮塾」で制作する特撮映像の背景データとして活用した。(河合氏)

- ・鯖江市文化課は、鯖江市出身のアニメーション作家・久里洋二氏の博物館(鯖江市まなべの館)を運営しており、同氏の作品をアーカイブしている。現時点でいつになるかは分からないが、今後、映像を市民等に公開していく場を整備するために、それぞれ著作権をクリアにし、少しずつデジタル化を進めている。(丹羽氏)

- ・プラネット映画保存ネットワークが運営する神戸映画資料館は、あらゆる映画を保存・活用対象にしているが、アーカイブ推進支援事業では特に戦前の日本のマンガ映画を対象に、所蔵アニメーションフィルムの目録作成、アニメーションフィルムのデジタル化、アニメーション研究の基礎文献とみなされている『日本アニメーション映画史』(1978年発行)収録の作品目録の更新及び公開に向けて取り組んでいる。(田中氏)

⇒日本国内で制作された映画やアニメーションの総合的なカタログは存在しないため、1970年代にあるもののかき集めて作成された目録に情報を足し続けてきた。神戸映画資料館は多くのアニメーションフィルムを所蔵しているので、目録に取り上げられなかった作品タイトル、当時はアニメーションと捉えられなかった教育映画に部分的に使われたアニメなどが再発見される場合がある。それらを含めて目録の情報を更新し、データベースとして一部公開できるようにしたい。(松山氏)

- ・鯖江市まなべの館は、久里洋二氏の原画や絵画などもお持ちかと思うが、映像フィルム以

外のものはどういう扱いになっているのかを伺いたい。(松山氏)

⇒久里洋二氏は、映像や絵画のほかに、椅子やショーケースに絵を描いたりリサイクルアートも手掛けており、それら作品も収蔵している。収蔵庫のスペースに限りがあるため、全てのモノの収集は難しいが、同氏が立ち上げた久里実験漫画工房と協議しながら展示等を行いたい。その他の久里洋二氏の私物については、久里実験漫画工房が別の機会に展示していくと考えている。(丹羽氏)

・株式会社プロダクション・アイジーの山川氏のように、一時的にでもアーカイブを担当される方が社内にいると作業がはかどると思うが、株式会社トリガーではアーカイブを推進するための人材が配置されているのか。(松山氏)

⇒正式な部署ではなくトライアルチームの状態で、私が責任者を務め、現場の作業にはアルバイトを入れている。我々以外を入れて正式に部署化する構想はまだない。(舩本氏)

⇒例えばディズニーのような企業なら担当部署が必要になると思うが、会社の規模によっては大変なので、株式会社トリガーの取組はすばらしいモデルケースである。(松山氏)

・森ビル株式会社には、モノを管理する方が常におられるのか。須賀川特撮アーカイブセンターにも常に一定の方が関わっているのか。(松山氏)

⇒我々の立場はアーカイブ推進支援事業における特撮アーカイブの事務局で、担当が須賀川の施設に常駐しているわけではない。モノの収蔵については、アニメ特撮アーカイブ機構(ATAC)と須賀川市が協定を結んだ上で、ATACの専門家が受入れの判断をしている。(河合氏)

⇒収蔵品のカタログもATAC側が作成されているのか。(松山氏)

⇒目録については、ATAC、須賀川市、森ビル株式会社のほか、スポットで人を手配し、アーカイブ推進支援事業の補助金で整備している。今後は館主導で目録整備を続けていく体制が理想である。(河合氏)

・有識者との会議でアーカイブの専門家にコミットしてもらうべきだとの助言を頂いたが、そういった人材と出会える方法が暗中模索の状況である。プラネット映画保存ネットワークには、こういった経緯で松山氏が参画されたのか。(河合氏)

⇒アーキビストを必要としない映画会社が多く、日本国内では視聴覚メディアのアーキビストが仕事を持てる場所が限られているが、私の場合は、すさまじいコレクションを持ち、市民のために運営する神戸映画資料館に何か御協力できればとの思いで参画する運びとなった。常駐してフィルム検査や倉庫の状況を見ているわけではないが、もっとできることを探していきたい。日本国内でアーカイブの機運が高まり、国立公文書館でも認証アーキビストの資格を創設しているので、今後は知識を持った人たちが外に出ていく機会が増えると思われるが、分野の違いがあるので知識の幅がフィットする人材探しは依然として難しい。アーカイブの学会には、資料をどう保存・公開するかを理解している人たちが集まっているので、必要があれば接点になりたい。(松山氏)

⇒神戸映画資料館には松山氏からアプローチされたと理解したが、例えば「こういう資料を

- 扱っていて、アーカイブの専門家を探しています」とPRすれば、アーキビストの目に留まって接点を持てる可能性もあるのか。(河合氏)
- ⇒可能性はある。ただ、アーカイブの資料整理は、作業量が多く人手もかかるが、誰にでもできる仕事だと軽んじられており、お金が発生しない。仕事として求められればそれなりの対応をするが、そもそも求める人がいないのではないかと感じている。(松山氏)
- ⇒双方ですれ違っている部分も少なからずあると感じたので、我々もアプローチの方法を考えていきたい。(河合氏)
- ・株式会社トリガーや鯖江市では、アーキビストを募る呼びかけやアクションをされているのか。(河合氏)
- ⇒地方の鯖江市ではアーキビストと御縁を持てる機会が少なく、アクションの予算計上に理解を得づらいため、まだ我々も着手できていない。(丹羽氏)
- ⇒現状はアーキビストにお願いすることは考えていない。特に現代のアニメ中間制作物は複雑で、制作メンバーからアーカイブ担当者を育成した方が早いと感じている。近年は現場でもデジタル化が急進しているので、まずは制作工程の現状を把握する必要がある。例えば20年前の素材は、現場の若手には理解ができなくなっているので、年代における特殊性も含めて検討していかなければならない。(榎本氏)
- ・株式会社トリガーでは、関西大学と共同でシステムを開発しているとの話だったが、メタデータの整備等は社内で進めているのか。(河合氏)
- ⇒そのとおりである。関西大学には検索システムをお願いしている。(榎本氏)
- ・我々も自治体と一緒に取り組んでいるが、鯖江市と同種の悩みがあり、専門家の恒常的なアサインは難しい。(河合氏)
- ⇒自治体においては福祉等が優先され、どうしても文化行政は後回しにされることが多い。予算を扱う部署からどう理解を得るかは、目下の悩みである。(丹羽氏)
- ・補助金について伺いたい。我々は、単年度予算では継続した事業を推進しづらく、システムのランニングコストは使途としてカバーされないことが悩みである。(河合氏)
- ⇒データベースの構築には補助金を利用できるが、その維持には申請者側の資金が必要になり、人材も必要になる。データベースを作ったとしても、何年間それを維持できるのか、誰が面倒を見るのかを検討しなければならない。(松山氏)
- ⇒システムを保持するための使用料及び賃借料、検索機能の強化等にかかる費用も計上できればよいとは感じている。また、限られた予算を多くの方に分配するため難しいと承知しているが、上限額が増えれば有り難い。(丹羽氏)
- ⇒外部の保存場所やサブスクの機材にかかる費用も補助対象になれば有り難い。また、イベント等の活用に関しても補助対象になれば、より幅広く展開できる。(榎本氏)
- ⇒情報の公開が前提であれば、公開のための費用は補助金の対象にしてもらいたい。また、イベントにかかる費用で特に大きい交通費も補助されると有り難い。(原島氏)
- ⇒現在データは社内のサーバーやドライブに保管しているが、いずれLTO等の記録媒体への

保存にチャレンジするために、機材へのサポートもあると有り難い。(中山氏)

⇒御意見を基に次の形を考えていきたい。(鈴木研究補佐員)

- ・株式会社トリガーが NII にデータを提供された際、NII からメタデータの整備に関するアドバイス等はあったのか。(河合氏)

⇒かなり丁寧に御対応頂いた。我々はデータを渡しただけで、NII でうまく学術利用に適切なファイル形式やファイル名に変換していただいた。(榎本氏)

⇒その際にあったフィードバックは、社内のデータ整備にも生きているのか。(河合氏)

⇒我々の目的は飽くまで現場利用であり、学術利用向けの英語名や特殊名にしてしまうと現場が対応できなくなるおそれがあるため、現状二つは別個に扱っている。(榎本氏)

⇒ここ 5 年ほど、アニメーション制作の現場ではデジタルデータを取り扱う機会が急増している。現場でも混乱やトラブルを起こさないファイル名への意識が高まり、ある程度はファイル名からのアイデンティファイもできるようになってきた。(中山氏)

⇒現場で運用されながら、フィードバックを受けて改善しているのか。(河合氏)

⇒そのとおりである。ファイル名に日本語や特殊記号を使う人は減ってきている印象である。一方、アーカイブチームが発足した約 5 年前は、まだ紙原画のルールでファイル名を付けていたので、新人はデジタル原画とのリンクができなくなっている事態が発覚した。データを若手に利用してもらう状況を考えると、アーカイブの取扱いやファイル名もそちらに寄せていくかどうか、来年度以降の課題となる。(中山氏)

⇒我々の扱うモノの多くは古いものなので、途中でルールが変わってしまう怖さは感じなくてよさそうだと安心したが、現場でブラッシュアップしていく過程で出てくる問題もあるのか。(河合氏)

⇒そのとおりである。(中山氏)

- ・今後アーカイブを進めていく上で、つまづきごとがあった際に連絡を取らせていただくかもしれないが、温かく御対応頂けると有り難い。また、我々の事業に参考になりそうなことがあれば、是非御連絡を頂きたい。(河合氏)

グループ D

各団体のデータベースの機能の共有からデータベースのあるべき姿についての議論

- ・FileMaker は、非常に使い勝手がいい反面、バージョン間の互換性がないことが致命的である。Notion は、日々の様々な変更によって可能なことが増えているが、画像の一括アップロードができず、データベースに必要な条件が全て整っているわけではない。潤沢な資金がないという前提においては、汎用性が高く移行もしやすいオルタナティブなソフトウェアの登場を期待している。(久保氏)

⇒アドバイザーを入れず、久保氏だけでデータベースを構築しているのか。(松尾氏)

⇒カロワークス等にも御協力頂いている。(久保氏)

- ・MADB には作品が同定できる最低限の情報が入っているが、多摩美術大学の久保田晃弘氏が連携強化事業でリリースされた「メディアアート作品制作研究のためのプラットフォーム

ム (PMA)」は、資料や映像を詳しくひも付けていける。PMA は、我々も使用しているが、山口情報芸術センターや NTT インターコミュニケーション・センターにも使用していただくために配布している。Notion については不勉強だが、PMA と共通する項目やデータ移行の可能性が探っていきたい。(野間氏)

⇒以前、久保田氏のプレゼンテーションを拝見したが、文脈を派生させたり、新たな創発をしたりする、美しいデータベースだと感じたので、是非使ってみたい。(久保氏)・多摩美術大学ではデータベースを維持していく予算が用意されているのか。(久保氏)

⇒大学が立ち上げた多摩美術大学アートアーカイヴセンター及びデータベースなので、ある程度の恒常性も保証されていると考えている。アートアーカイヴセンターは、現物ではなくデータを所蔵・活用していくセンターとして設立された。多摩美術大学及び附属美術館が所蔵する美術作家や写真家の作品のデータベース化が主要業務で、その際にアートのためのアーカイブとデータベース公開の検証も兼ねて開発されたものが PMA である。PMA は入力者に対して優しいソフトであるよう意識されており、複数の入力者が同時に入力してもコンフリクトが起こらない仕組みがあるほか、画像の内蔵、映像へのリンク、一般公開する際のデザインを組み換えられる。また、検索は大文字・小文字の区別をしない等の冗長性を持たせた仕組みで、データベース構築の際の配慮が行き届いたシステムになっている。(森脇氏)

⇒アートアーカイヴセンターとデータベースは同じ資金源で運営しているのか。(久保氏)

⇒そのとおりである。久保田氏のプロジェクトで立ち上げているわけではない。(森脇氏)

・主となるアーカイブの対象だけで完結する形のものが多いが、多摩美術大学のデータベースがすばらしい点は、多摩美術大学の学生の作品と多摩美術大学以外の作品がネットワークで繋 [つな] がるようになっており、途切れていない点である。(久保氏)

⇒開発者がメディア芸術コースの卒業生で、テストケースとして卒業生の記録資料からデータベースを構築していった経緯がある。国の事業で大学の卒業生のデータベースは作れないので、いい機会だったと思っている。(森脇氏)

⇒データベースのために資金を集めようとすれば、アーカイブしようとする資料体の重要性をアピールせざるを得ないが、アーカイブすべき対象は未知であり、むしろ積極的な公開によって重要性が研究されていく。(森脇氏)

⇒もともと公開する想定ではなく、在校生が先輩の卒業制作を参考にできるデータベースにしたいという現場のニーズがあった。データベースを開発する際には、アートにおけるデジタルアーカイブとはいかなるものかについて議論を重ねており、大学の研究成果として広く公開し、様々なところで採用していただければという形になった。(森脇氏)

・多摩美術大学で使われているデータベースと、何かのプロジェクトで入力されたものは、独立して収納・公開されているのか、一括管理されているのか。(野間氏)

⇒データベース構築時にサーバー指定するので、サーバー指定が同一なら同じデータベースになる。アートアーカイヴセンターでも複数のデータベースが動いており、それを確認で

きるようになっている。外部で使用する場合、ソフトウェアは無償提供だが、データが蓄積されるサーバーは自前で御用意頂くことになる。(森脇氏)

- ・デザイン＝ファンクションでもあるので、インターフェースが美しいかどうかは、そのまま使いやすさや得られる情報の質と量に直結する。多摩美術大学のデータベースは、その点に配慮されている点がすばらしい。(久保氏)

⇒ウェブデザインと同じ要領で何の制約もなく、設定したデザインの背後でデータベースが動いている。私自身の事業はデータを入力するところからなので、どのようなデザインで公開するかは次の検討事項だが、どの情報がどう見られるかだけではなく、全体を見渡したい、細かく知りたいという、相反する二つの要求をスムーズに移行するユーザーインターフェースが重要だと考えている。(森脇氏)

- ・慶應義塾大学アート・センターのデータベースについて伺いたい。(森脇氏)

⇒来年4月ごろの公開を目指しているが、**Notion** が基準とするデータベース的なデザインとファンクションに満足できていない。例えば色を付けてほしくない場所に、データベース的な機能を持たせるために色が勝手に付いてしまう。ただ、最低限の部分をかなえるという感触を持てたので、**Notion** をベースにして公開していきたい。(久保氏)

- ・文化としてアートを捉えようとするなら、作品だけではなく作者が関わったメモやスケッチ等も含めた総体が重要だとの考えから、その総体を指す概念として「文化資源」という言葉が使われるようになっている。第2部の三原氏のお話では、アーカイブ推進支援事業でデータベースを作る意義に「保存」と「使う」の2点を挙げられていたが、予算にひも付かない概念の中で「文化資源」という捉え方も認識しておくべきだろう。総体として存在があることを認識できれば、正しい理解にも繋がっていく。逆に「使う」という側面を強調しすぎると、税金なので正しく使わなければならないとの流れになり、文化を数字で評価していく事態になりかねない。現実がそうである以上、全く無視はできないが、高いレベルで文化を理解していった上での事業推進が重要である。(森脇氏)

- ・インスタレーションのようなものは、仕様書等の関連資料が残っていなければ、どういうものだったか分からなくなり、同じ作品でも場所や時期によってバージョンが違う場合もあるので、メディアアートのインストーラーの方々がお持ちの資料を残していくことが必要だと考えている。シビック・クリエイティブ・ベース東京で岩井俊雄氏の作品修復に関わった際は、作品単体を収めていても、いつまで動くのか、どう保存できるのかが分からない状態だったが、メンテナンスのマニュアルや仕様書のセットでの収蔵を実現できた。また、ビデオアートやインスタレーションは、プロジェクトベースにお金がつくが、作品が買われたり保存されたりする部分はうまく行っていない。海外での展示を考えても、仕様書や技術的な資料をきちんと書き、それらが作品とセットで買われるような流れを作れば理想的である。(野間氏)

⇒メディアアート作品の場合、モノだけあってもよく分からない状態で、機材面やシステム面も含めて伝達されなければ修復しても再展示できる状態にならず、作品が死蔵されたま

まになるおそれがある。汎用化や資料化は重要な取組だろう。(森脇氏)

- ・インターネットが普及した 1995 年以降の作品は様々な資料がアップロードされており、1980 年代以前の作品も最新の研究成果をインターネットで探せる。一方、そのはざまである 1980～1995 年は「暗黒の 15 年」といわれており、新しいアート運動がまだアートだと認められていなかった時代で、今でこそ重要な時代だと認識されているが、驚くほどインターネット上に資料が存在していない。現代において、インターネット上にデータが存在しなければ、歴史上にも存在しなかったとなってしまうので、非常に危機感を持っている。1980～1995 年の作品のアーカイブを積極的に進め、インターネット上に存在する状態を作る必要がある。(森脇氏)

⇒例えば「もの派」も約 30 年前はどうでもいい活動とされてきたが、アメリカでの展覧会をきっかけに重要性が理解されて研究が行われるようになった。研究対象は徐々に新しい方へ向かっていく大きな流れがある。(久保氏)

- ・アーカイブの重要性が認識され始めたきっかけの一つは、中心であるモノが失われたときに、当時はノイズと整理されていたモノ周辺に組織された資料からしかアプローチできないとの認識の高まりにある。これまではノイズだと思われてきたものが、実は準作品と言えるほど重要なシグナルを発しており、その外縁はどこまでも広がっているというのが、文化資源の重要な考え方ではないだろうか。(久保氏)
- ・岩井俊雄氏のスケッチやノートは、人に見られる状況を意識しているのではないかと思わされるほど格好いいが、逆に自分の作品がアーカイブされる事態を考えると、格好悪いものを残してはまずいと意識してしまう。(森脇氏)

⇒現在は作家の書簡がアーカイブ対象として扱われているが、プライベートとされるもの、公とされるものは、時代のパースペクティブによって変わってくる。(久保氏)

⇒印象派の画家が残した、誰から振られたという内容の手紙を分析した経験がある。絵画作品ならその内容が表現に関係してくるかもしれないが、自分ならプライベートを公開されて何かに関連づけるような研究をされたくはないと感じる。(森脇氏)

⇒慶應アート・センターでも多くの紙資料を扱っているが、一方で恋愛について語りながら、一方で作品の理念も語っている書簡もあり、シグナルかノイズかに振り分けられない状態で、聞き分けるパースペクティブによって変わってくる。(久保氏)

⇒文化資源とは包括的なものであるという定義と、人間を理解するという観点からすれば正しいが、自身の身に置き換えれば、発掘されることを前提に残すものを決めておかなければならない。創作者の思いと受け止める側の要求に食い違いがある。(森脇氏)

⇒それこそが継承の問題だと考えている。人間にとって大事な思考や精神の継承こそ最も大事な部分だろう。(久保氏)

⇒山口勝弘氏の残された資料から、私用の書簡、議事録、会計報告書、見積書等が出てきているが、公開できるものではないと考えている。(森脇氏)

⇒利益・不利益を受ける人がいるものに関しては、時限をつけて公開する方法がいいと考え

ている。あらかじめパースペクティブを制限しないのが、アーカイブの大事なところだろう。(久保氏)

⇒存在を確認してリスト化まではしても、公開は次の次元になるだろう。(森脇氏)

- ・山口勝弘氏の資料を見せていただくことは可能か。(久保氏)

⇒山口勝弘氏の資料は預かったばかりで整理中だが、坂根徹夫氏の資料もお預かりしていく予定である。(森脇氏)

- ・有限会社タクンボックスはモノの公開について検討中なので、シビック・クリエイティブ・ベース東京が何をどこまで公開するのかを参考として伺いたい。(松尾氏)

⇒作品が展示に至っていることが大きく、途中経過の資料を残しているので閲覧できる。しかし、岩井俊雄氏にはテレビやCMの仕事も多いので、デジタル化した映像の公開までには至っていない。存命の方なら本人の許諾も含めて調整していけるので、存命のうちに進めていくことが重要だが、まずはどういうものがあるかを示し、必要があれば見せられると表明するだけでも違うのではないかと考えている。(野間氏)

- ・グループのメンバーにシステムを含めて共有し、今後も連携していきたい。(野間氏)

■全体会

- ・今回の縁を大切にし、横連携を活発化していただけると有り難い。(藤本氏)

- ・各グループでノウハウや困りごとの共有が活発にされていた。合同情報交換会が横連携していく機会になれば、開催したかいがあったと感じる。(鈴木研究補佐員)

(4) 成果・課題・展望

今年度で5回目の開催となった合同情報交換会へは、18の採択団体から32名が全国よりオンライン形式で参加した。第1部での講演では、学校法人慶應義塾 慶應義塾大学アート・センターから「1970年代以降のパフォーマンス及び展覧会のビデオ記録のデジタル化・レコード化Ⅱ」の事例としてアーティスト中嶋興氏及びVideo Information Center (VIC) 作品のデジタル化についての紹介があり、続いて一般財団法人大阪国際児童文学振興財団で推進中である、「明治、大正、昭和初期の子ども向け雑誌のデジタル化事業」のアーカイブ取組事例が紹介された。

第2部では、メディア芸術連携基盤等整備推進事業有識者タスクチーム員より、アーカイブ機関の支援、メディア芸術のデジタルアーカイブ推進の重要性、デジタル化とデータベースの連携の位置付け、作品・作家の普及期待、データ識別・整備の必要性、著作権問題とデータ公開、データベースの統一と最低限の項目、データの検索性向上の工夫、作業への配慮と指針の提供などをテーマにしたサポート事例が紹介された。

第3部では、参加18団体を4グループに分けて議論を実施した。Aグループでは、付録・グッズ・しおり・帯等のデジタルデータ化、データベース化(ID付番方法)、保存方法を議論し、活用用途を想定した複数の解像度での撮影や付録の撮影方法の共有等を行い、データ化

の工夫について議論した。Bグループでは、アニメの中間生成物の保存・デジタル化を共有する中で中間生成物の種類の多さ、保存が難しい物について議論を行うとともに、アフレコ台本の教育現場への活用案など「活用」テーマについても議論した。Cグループでは、アーカイブ推進（データベース化）のための社内体制や外部連携について議論した。アーキビストの必要性については各団体が感じながらも導入の難しい団体も多く、社内でアーキビストを育成するという意見も挙げた。Dグループでは、各団体のデータベースの機能の共有からデータベースのあるべき姿について議論し、メディアアート分野としてアーカイブすべき周辺情報（作品、作家の関連情報等）についても意見が交わされた。

デジタルデータ化のポイントとして、工夫の仕方やデータベース機能、またデータ化したものの活用について議論され、団体にとって有用な情報共有、意見交換の場につながった。アーキビスト育成に関する議論が行われるなど、データベースの外部公開・連携に対する団体の意識の高まりがうかがえた。

各団体がデジタル化や資料保存に向けて具体的に進展しており、グループ内での情報交換が活発に行われ、相互にノウハウを共有する機会が生まれた。共同でのアーカイブの重要性や必要性についての認識が深まった。

[課題]

デジタルデータの保存・管理方法や権利処理の複雑さが依然として問題視されている中、資料の物理的劣化や著作権に関連する制約がデジタル化を妨げている点である。今後はより一層の連携を図り、各団体間での協力体制の強化が期待される。標準化されたデジタル化手法やデータベースの構築が進めば、アクセスが容易になるなど、アーカイブ活動の認知度向上を通じて、文化資源としての価値を広く社会に伝えていく必要がある。

6.2 メディア芸術分野のアーカイブの情報流通に向けた調査研究

アーカイブの情報流通の在り方に向けた検討は、令和5年度「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」における「無体物資料のアーカイブに関する課題・論点整理」のための調査研究から連続する取組である。令和5年度は、ヒアリング調査をもとにマンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートのメディア芸術の4分野それぞれについて、アーカイブの対象となりうるモノやデータにはどのようなものがあるかについて、「対象物品整理表」を作成し公開した¹。

そこで令和6年度は、4分野に携わる実務家・専門家（以下、参加者と称する）に昨年度の「対象物品整理表」について評価をしてもらい、しかるべき拡充に向けた意見・指摘を集めるためのワークショップを開催することとした。

6.2.1 実施目的

本調査研究は、文化庁が企図するアーカイブの情報流通の在り方についての将来検討を視野に、メディア芸術分野のアーカイブに対する理解を深め、課題の共通性と多様性を明らかにするために、以下をゴールとするワークショップを開催した。

- 昨年度作成された「対象物品整理表」について、表の追加・訂正に向けた意見・指摘を得る。
- メディア芸術のアーカイブについての、分野間の共通性と多様性を明らかにする。
- メディア芸術のアーカイブについて、分野を超えた参加者同士の繋がりをつくる。

6.2.2 実施体制

ワークショップのプログラム開発及びファシリテーションは国際大学 GLOCOM の研究員が担当し、ワークショップの参加者にはメディア芸術の4分野から関係者を招聘した。

- プログラム開発・ファシリテーター（全体とグループワーク担当者を示す）
全体：菊地映輝（国際大学 GLOCOM 主任研究員）
マンガ分野：逢坂裕紀子（国際大学 GLOCOM 研究員）
アニメーション分野：菊地映輝（国際大学 GLOCOM 主任研究員）
ゲーム分野：渡辺智暁（国際大学 GLOCOM 主幹研究員・教授・研究部長）
メディアアート分野：小林奈穂（国際大学 GLOCOM 主幹研究員・研究プロデューサー）

¹ R5 年度事業報告書の p.108 以降の「6.3 アーカイブの情報流通に向けた検討 無体物資料のアーカイブに関する課題・論点整理」を参照のこと。

<https://macc.bunka.go.jp/wp-content/uploads/2024/06/b249b2bc05a4b9371c2a949ed87c877b.pdf>

第6章 事務局調査研究：分野別横断型調査事業

表 6-1 ワークショップ参加者（※敬称略）

マンガ分野	具 本媛	京都精華大学 マンガ学部 講師
	畠山 潤	株式会社 DNP メディアアート
	松本 剛尚	株式会社 DNP メディアアート
	森田 岳	株式会社 ブックウォーカー代表取締役社長
アニメーション分野	鈴木 潤	開志専門職大学アニメ・マンガ学部 助手
	山川 道子	株式会社プロダクション・アイジー IP マネジメント部 渉外チーム
	渡邊喜洋*	有限会社オレンジ プロデューサー
	池田大悟*	有限会社オレンジ
ゲーム分野	井上明人	立命館大学 映像学部 映像学科 准教授
	三宅陽一郎	株式会社スクウェア・エニックス AI 部 ジェネラルマネージャー/リード AI リサーチャー
	毛利仁美	立命館大学 映像学部 映像学科 講師
	ルドン・ジョゼフ	特定非営利活動法人ゲーム保存協会 理事長
メディアアート分野	平論一郎	東京藝術大学 未来創造継承センター 准教授
	森山朋絵	メディアアートキュレーター/東京都現代美術館学芸員
	渡邊朋也*	山口情報芸術センター アーキビスト/ドキュメント・コーディネーター
制作プラットフォーム※	岩本崇	アドビ株式会社 マーケティング本部 Creative Cloud ビジネスマーケット 部 マーケティングマネージャー

*を付けた3名は当日欠席のため後日個別ヒアリングとした

※メディア芸術各分野でのアーカイブ活動に密接に関係するため一部の議論に参加

6.2.3 実施内容

ワークショップは参加者が一堂に会する対面形式で開催した。開催概要を以下に示す。

- ワークショップ名：メディア芸術アーカイブ現状可視化ワークショップ
- 日時：2024年10月19日（土）13:00-16:00
- 会場：国際大学 GLOCOM
- 〒106-0032 東京都港区六本木6丁目15-21 ハークス六本木ビル 2階
- 主催：文化庁
- 運営：国際大学 GLOCOM

ワークショップ当日に実施された各ワークの詳細及び、それぞれがどのような役割を持ち、どのような意図で設計されたかを、プログラムに沿って解説する。

A) ワークショップの目的とゴールの説明

ワークショップを開催する上で目的やゴールを最初に説明することは大事である。ワークショップの冒頭での前提共有により、その後のワーク中に参加者が協力的になったり、運営者の指示が不

十分でも自発的にゴールに向けてワークに取り組んでもらえるなど様々な利点が挙げられる。また、ワークショップがどのような文脈で開催されたのかを説明すれば、安心してワーク中に議論してもらえることも期待できる。そのため今回のワークショップでは、1.1、1.2 に示したワークショップの目的とゴールについて、参加者にも丁寧に説明する時間を設けた。

B) 参加者の紹介

ワークショップ開始時点では、参加者の全員が顔見知りではなかった。特に分野が異なると、所属組織も知らない可能性が高い。そこでまず参加者全員が集合している場面で、ファシリテーターが全員の名前を読み上げる形で紹介をした。次項の C) からは、各分野別の部屋に分かれてグループワークを行う形式とし、その冒頭に各参加者から、より丁寧な自己紹介（氏名、所属・肩書、自身のふだんの活動・業務の紹介）を行った。

C) 「メディア芸術分野の収集・保存活動の現状」の共有

分野ごとに別の部屋に移動し、それぞれで令和 5 年度に作成された対象物品整理表を見て議論してもらった。まず、各部屋に 1 名ずつ配置したファシリテーターから、対象物品整理表の内容を紹介した。その上で、参加者が自身又は自身の所属先で、どのようなアーカイブ（収集や保存）活動に関与しているかを、対象物品整理表を使って説明した。

D) 現状の対象物整理表の追加・訂正

C の内容を踏まえながら、分野ごとに対象物品整理表に記載のアーカイブ対象物品について参加者が追加・訂正する作業を実施した。具体的には、対象物品の追加がしたい場合には、追加したい物品名を付箋に書き貼り出してもらい、もし、対象物品の配置や内容がおかしい場合はペンで書き込んでもらう形で修正する形で進めた。

E) 関係主体の整理

対象物品整理表内の各対象物品のアーカイブ（収集や保存）に、どのような主体が現状で取り組んでいるかについて意見交換の上、整理表に書き込む作業を行った。具体的には、対象物品整理表内の①制作プロセスを示す資料（中間生成物含む）、②コンテンツ（作品）、その再現に必要な諸要素、③派生・関連コンテンツ（原作・後継作を含む）、④社会的文脈を示す資料（制作の背景や作品への社会の反応等）の四つのカテゴリーごとに、付箋を使ってアーカイブの主体を貼り出す形式とした。その際、明確な確証はないが、こういった主体がアーカイブに取り組んでいるのではないかという情報も主体名のあとに「(?)」を付けて付箋で貼り出すこととした。

F) 全体共有

E) のプロセスまでが終わったのちに、短い休憩を挟み、再び参加者が一つの部屋に集合し、各分野のグループワークではどのような議論がなされたか、表はどのようにアップデートされたかにつ

いて、報告・共有した。

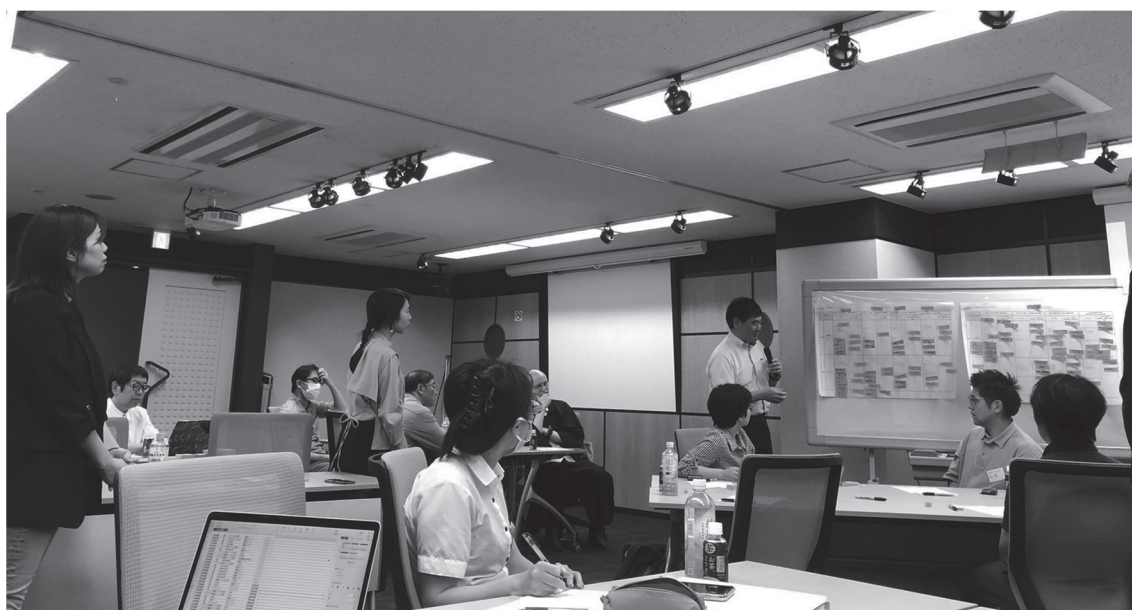


図 6-2 分野ごとの議論の内容を全体共有する様子

G) 共通性と多様性の抽出

4 分野全ての参加者が一同に介して横断的な議論を行う全体ワークの場として設計した。参加者は4分野で合わせて12名いるため、それぞれの発言機会を十分に設けるため、各分野から1名以上が参加する6名テーブルを二つ作り、グループで議論を行った。

議論のテーマは二つである。一つ目は、自身の業務や見聞きしている範囲で、4分野それぞれ何のためにアーカイブ活動を実施しているかという「アーカイブの目的」であり、二つ目は自身の業務や見聞きしている範囲で、4分野それぞれでのアーカイブ活動における取組を阻害していることや、まだ取り組めていないこと等の「アーカイブの課題」である。

それぞれ、分野ごとに付箋の色を分ける形で、テーブルの上に付箋を貼り出してもらった。次にそれをKJ法の要領で、似た内容同士を近づけて貼り直してもらい、共通性と多様性を明らかにするよう試みた。

貼り直しが終わった段階で、参加者ごとにどのような付箋を書いたのかをその背後の文脈も含めて全体に説明・共有した。なお、この全体ワークのアウトプットは第3章で取り上げる。



図 6-3 アーカイブの課題について貼り出された付箋（テーブル A）

H) 閉会

最後に、A) から G) のプロセス全体を通した得られた新たな発見や感想について一人一言ずつ共有する時間を設けた。以上をもってワークショップは終了した。

6.2.4 成果・課題・展望

メディア芸術アーカイブの情報流通に向けた共通理解に向けた試行としてワークショップ形式を採用した。限られた時間で、限られた人数の参加者によって行われた議論であるものの、共通認識を探索していく上で有力な候補や検証するに値すると思われる仮説等を多く得られた。

ワークショップ形式について参加者からは、このようなメディア芸術の分野を横断する形での議論の機会が有益であるとの声が複数寄せられた。現状では、主体的に分野を横断する取組を行う機会がないものの、直面している課題が似ている場合があるため、一緒に考えると課題への理解が深まったり、解決策へのヒントが得られたりする状況が伺われた。また、同じ課題について悩んでいる人の存在を知ることによって得られるある種の安心感と、議論をきっかけに共同で取り組みば課題解決に繋げていける将来的な可能性などもこの形式が有効な理由として考えられる。

また、ワークショップ形式を採用した結果、商業的主体の役割、非商業的な収集・保存主体が商業的主体と構築すべき関係、デジタル技術への対応、無体物（イベント、上演など）の記録、など課題を整理する上で有益な共通概念が存在している可能性も伺われた。

ワークショップから得られた仮説としては、第一に、収集・保存の対象物として作品やその制作過

程を示す資料が重要と考える参加者は多く、作品の受容やその文脈・社会的背景などを重要と考える参加者は分野によってばらつきがあった。特に、分野ごとに収集対象の捉え方や保存の目的に違いが見られた。

第二に、対象物となる作品をめぐっては、マンガの刊本やゲームのソフトウェアなど、収集・保存対象物が複製芸術の作品であり、有体物として販売されているような場合には、作品自体の収集は必ずしも困難ではない。一方で、プレイヤーの挙動によってゲームの内容や展開が違ってくるようなオンラインゲームや、メディアアート作品や一部のアニメーション作品などは、上演作品的な性質を持ちうるが、上演芸術とは異なり、展示や上映に用いられた機器・環境などを包括的に収集・保存してあれば同じものの再現が原理的には可能な場合も多いという点では異なる。なお、デジタルデータは、データとして存在してさえいれば、それが作成・生成された際の状況を再現できるわけではなく、開発環境の再現、作品再生の二つの局面で特に課題になりやすい。

第三に、収集・保存対象物の所有者をめぐっては、対象物を生み出し、世に送りだすことに関わる主体（作家、制作会社など）の内部に留まっているものをどのように収集・保存に繋げるかに関する課題が多くある。特にマンガやアニメーション分野では、作品だけでなく制作過程を示す中間生成物の価値が認識されてきているが、こうした資料が作家の死後に遺族へと相続される場合、金銭的価値を持つ資産として評価される場合があり、相続税の対象となるケースが考えられる。このことは遺族にとって経済的負担となり、結果として中間生成物が売却や廃棄の対象となる可能性が高まる。さらに、作家自身が生前に中間生成物を売買していた場合、それらの資料が市場価値を持つと一層資産としての側面が強調され、保存よりも売却が優先される事態も懸念される。このような状況に対応するためには、中間生成物の保存意義を明確にし、公的機関や第三者組織が資料を適切に受け入れる仕組みを整備する必要がある。また、作家の生前に資料の寄贈や寄託に関する契約を行うことで、遺族の経済的負担を軽減しつつ、文化資源としての保存を確保する取組が求められる。

複製芸術（ゲーム、マンガ、一部アニメーション作品）としての性質が濃い場合には、市場を通じて入手できるものも多く、時代をさかのぼっての収集には中古品市場からの調達が可能な場合がある。これが有体物として販売されている場合には、購入に伴って所有権を得られるため、収集・保存がある程度しやすく、デジタルデータの形でのみ存在している場合には、著作権との関係でどの程度まで収集・保存ができるかにばらつきや課題がある。保存してある作品やその他の対象物を活用する際にも、どのような形状の対象物であるかによって著作権法上の扱いや活用に必要になる行為が異なるため、異なる対応が必要になる。

第四に、収集・保存上の課題としては、権利問題や収集・入手の困難に加えて、保存スペースやそのための財源の確保、保存に関わる人員の確保などが概ね分野に関わらず課題となっている現状が伺われた。

以上を踏まえ、アーカイブの情報流通の在り方へ向けた示唆と課題をまとめる。まず、メディア芸術に関するアーカイブの情報、特に収集・保存されている物品の情報は本ワークショップを通じた対象物整理表のアップデート作業によってある程度までは4分野を横断する形で共通の枠組みによって列挙・整理できた。こうした取組の延長として、共通のデータスキーマによって扱う可能性等の

検討も可能と思われる。

ただし、物品の呼称やその抽象度についてのある程度の調整、整理表の枠組みについてより明確な定義を与え、枠組みへの整理が難しいケースについての典型例の整理、ワークショップの参加者を超えたより広い関係者による、これらについて更なる検討などがより短期的な課題として挙げられる。

アナログとデジタルを分けて考えた場合、アナログ資料は現物の劣化や物理的な保管スペースの課題があり、一定の基準を設けた上で優先的に保存対象を選定する必要がある。一方で、デジタルの対象物は、その特性に応じた検討が必要になる可能性が想定される。主な理由を挙げると、デジタルの対象物は、発表媒体としての歴史が浅く・流動性が高いためにアーカイブ対象物を整理する際に必要となるような、多様な文脈で有用な概念が確立されていない（マンガなど）、中間生成物の種類が業務プロセスや開発・制作環境と密接に関わっているために汎用性のある概念化が難しい（マンガ、ゲームなど）、開発・制作環境の情報が競争力に結びついているために外部と共有されにくい（アニメーション、ゲームなど）、作品や中間生成物のデータは複製・再生が容易な場合には流出リスクや売上げへの被害、作品イメージのコントロールがしにくくなるなどが心配される（全ての分野）。これらは必ずしもデジタルに固有な事情ばかりではないとはいえ、総合的に見るとアナログの対象物よりも共通理解の形成やそれに基づくアーカイブの情報流通の促進が難しいと考えられる。

一つの有効な方向性として、官民連携のプラットフォームを形成し、政府が関係者間の対話や異なる利害関心への理解向上、信頼醸成などを促すことが考えられる。一般に、個人や営利企業が制作するデジタルコンテンツやその中間生成物は、著作権やビジネス上の利害関心もあるため政府やその他の第三者によるアーカイブは困難である。だが、連携プラットフォームを通じた対話を促しつつ、各ステークホルダーが主体的に取り組める環境の整備（ガイドラインや標準化案の策定、成功事例共有など）を通じてアーカイブ活動の推進を図る余地は存在していると思われる。

また、分野横断的に人材不足・資金不足がある現状を踏まえるなら、データスキーマに沿ったデータの作成や活用（収集した物品の管理や検索など）が安価・簡便であり、コレクターを含めた多くの関係者が貢献できる仕組みにできれば望ましいとも考えられる。そのようなスキーマは高度な絞り込み検索ができない、精度が粗い等の問題を抱える可能性があるため、難しいバランスの追求が求められることになる可能性も考えられる。

第6章 事務局調査研究：分野別横断型調査事業

表 6-2 4 分野の対象物整理表

メディア芸術アーカイブ 現状可視化ワークショップ（2024.10.19）【対象物整理表】

マンガ		①制作プロセスを示す資料（中間生成物含む）		②コンテンツ（作品）、その再現に必要な諸要素	
		アイテム名	アーカイブ主体 （作家、出版社等）	アイテム名	アーカイブ主体 （作家、出版社等）
有体物	物理媒体 （紙・フィルム等）	・原画、トレーシングペーパー（紙） ・アイデア帳 ・アトリエ空間 ・制作チームの組織図 ・制作取材資料、写真（舞台となった場所等）等 ・製作ノート ・ネーム ・連載時の原稿データ（単行本化する際の修正前のデータ）	出版社※ 作家 博物館 ※ただし、紙雑誌が主流だった時代のデータに関しては、出版社が校了データを持っておらず、印刷会社が保持していることも多い。	・マンガ単行本 ・雑誌 ・4コマ連載しているメディアページ（新聞等）	出版社 国会図書館 博物館
無体物	デジタルデータ	・メール、チャットの履歴 ・製版制作データ（レイヤーを含む） ・デジタル製作環境（ソフトウェア、OS、バージョン等） ・Assetsやマテリアル（スクリーントーン、背景、ブラシ等） ・フキダシなどのテキストデータ（海外サイマル配信用に翻訳するための独立したテキスト群） ・Update以前の原稿データ（修正履歴） ・連載時の校了データ	出版社 博物館 作家 ソフトウェアメーカー	・デジタル原画（RAW） ・マンガ単行本の電子書籍 ・pixivやXなどSNS発表マンガ ・話単位での分割データ ・書誌データ、メタデータ ・書影画像 ・サムネイル（ウェブtoonにおいて書影に相当） ・印刷データ ・シリーズデータ（派生作品に関する情報） ・翻訳データ ・海外販売時修正データ（海外配信において宗教的背景や文化的規範に応じて表現を修正した場合）	出版社 流通各社

註：ワークショップ参加者のインプットをベースに一部、概念の包含関係などに基づく位置づけ直しを行った。

第6章 事務局調査研究：分野別横断型調査事業

③ 派生・関連コンテンツ（原作・後継作を含む）		④ 社会的文脈を示す資料 （制作の背景や作品への社会の反応等）	
アイテム名	アーカイブ主体 （出版社、関連グッズ制作会社等）	アイテム名	アーカイブ主体 （出版社、図書館・博物館等）
・PR用ポスター ・限定特典グッズ ・書籍付属物（カバー、帯、別冊） ・販促用書店サービス漫画（書店に応じて展開） ・映画館特典マンガ（上映館や上映期間に応じて展開） ・販促グッズ（立て看板、等身大パネル等）	版元 流通各社 出版社 コレクター	・書店作成のPOP ・作品に関する雑誌記事 ・ファン作成の同人誌 ・読者アンケートハガキの回答 ・海外翻訳マンガ ・イベント展示 ・ABJ（海賊版対策業界団体）の海賊版対策用PV	コレクター 学術組織 博物館
・タイアップゲーム作品 ・「公式」ウェブサイト ・オンライン広告バナー ・PRデータ（バナーやサムネイル） ・電子特典（画像、音声、ショートストーリー） ・宣伝用マンガ動画（パラパラ漫画にして音声をつけた動画）	版元 出版社 流通各社	・作品の売り上げデータ（日本・海外） ・作品にかかわるタイムライン情報（公開日時や掲載媒体名などの統合情報） ・イベント来場者数	出版社 学術組織

第 6 章 事務局調査研究：分野別横断型調査事業

メディア芸術アーカイブ 現状可視化ワークショップ（2024.10.19）【対象物整理表】

アニメーション		①制作プロセスを示す資料（中間生成物含む）		②コンテンツ（作品）、その再現に必要な諸要素	
		アイテム名	アーカイブ主体 （アニメーター、制作者 制作会社等）	アイテム名	アーカイブ主体 （制作会社、製作委員会 等）
有体物	物理媒体 （紙・フィルム等）	・企画書 ・脚本 ・プロット ・イメージボード ・設定資料 ・絵コンテ ・カット袋（設定、動画、タイム シート、指示用絵コンテ（1,2 枚）、CGプリントアウト） ・原画（紙） ・セル画 ・音響テープ ・参考資料（例：アクセサリー、 はく製、モデルガン等） ・資料本 ・背景（紙） ・進行表	・制作会社（決定稿の絵コンテ やシナリオ等クライアント納品物 はクライアントサイドでも保管） ・製作会社（企画書、脚本、プ ロット） ・作品に携わったクリエイター ・背景会社（背景） ・大学 ※制作会社は実際のアニメー ション制作を行う会社であり、製 作会社は製作費を出資する会 社として区別される。	・原版フィルム ・原版ビデオテープ ・ストップモーション作品に使った 造形物	・国立映画アーカイブ ・IMAGICAなどマスターデータ 作成をした会社（クライアントか ら委託） ・製作会社 ・制作会社
無体物	デジタルデータ	・原画（デジタル） ・3Dモデル ・音声素材、音響素材 ・映像素材 ・メール、チャットの履歴 ・脚本 ・絵コンテ ・モデルデータ（CG作品） ・参考資料（取材内容、映 画、音楽等） ・制作日誌（Googleカレンダー のデータをダウンロードして突き合 わせる場合も） ・人間の表情や布の揺れ方など のテスト撮影映像 ・制作途中のデータ（途中テイ ク、チェックバック内容等） ・3Dのプログラミングデータ ・背景（データ） ・進行表（Excel等）	同上	・映像マスター ・音声マスター ・媒体プラットフォーム ごとに交換された映像 ・字幕（翻訳）データ ・翻訳表現を確認資料 ※固有名詞等の翻訳はデー タを添付する必要有り	・制作会社 ・製作会社（主幹事） ・配給会社 ・IMAGICAなどマスターデータ 作成をした会社（クライアントか ら委託） ※保管倉庫（寺田倉庫等） に保管する場合も。

註：ワークショップ参加者のインプットをベースに一部、概念の包含関係などに基づく位置づけ直しを行った。

第6章 事務局調査研究：分野別横断型調査事業

③ 派生・関連コンテンツ（原作・後継作を含む）		④ 社会的文脈を示す資料 （制作の背景や作品への社会の反応等）	
アイテム名	アーカイブ主体 （製作委員会、配給会社等）	アイテム名	アーカイブ主体 （配給会社、美術館・博物館等）
・PR用ポスター ・広報資料 ・各種商品 ・グッズ（食品、文房具等） ・トレーディングカード ・等身大パネル等の展示用の立体物（等身大フィギュア、着ぐるみ等） ・額装した原画 ・コミカライズ ・ノベライズ ・ゲーム化作品 ※持ち運びが難しいものは捨てる等対応することも。	・制作会社（※グッズ商品は各数点ずつ保存、高額商品はサンプルがもらえないため残しにくい） ・クライアント ・作品に携わったクリエイター個人 ・玩具が保管されている博物館・記念館等 ・出版社 ・大学	・制作環境を示す資料（什器や道具など） ・作品に関する雑誌記事 ・ファン作成の同人誌 ・ファンからもらった物理的な応援メッセージやプレゼント等 ・スタッフ同人誌 ・夜食等の購入レシート ・伝票（誰に発注したかがわかる） ・契約書	・作品に携わったクリエイター個人 ・（書籍であれば）国立国会図書館 ・大学
・CM映像 ・広報資料 ・各種商品 ・版權イラストなど素材	・CM制作会社 ・版權アニメーター ・制作会社（印刷データ等は残っている可能性）	・放送や配信関連データ ・作品の売り上げデータ ・社内でも実施したセミナーの記録映像 ・製作委員会定例資料（マーケティング基本資料等） ・制作環境内でのフォルダの分け方	・製作委員会参加会社 ・配信・配給会社（？）

第 6 章 事務局調査研究：分野別横断型調査事業

メディア芸術アーカイブ 現状可視化ワークショップ（2024.10.19）【対象物整理表】

ゲーム		①制作プロセスを示す資料（中間生成物含む）		②コンテンツ（作品）、その再現に必要な諸要素	
		アイテム名	アーカイブ主体 （クリエイター、ソフトウェア メーカー等）	アイテム名	アーカイブ主体 （ソフトウェアメーカー、ハード ウェアメーカー等）
有体物	物理媒体 （紙・フィルム等）	・開発資料（ソースコード、技術文書、デザインノート、絵コンテ、モックアップ、スクリプト、キャラクタープロフィール、ゲーム地形図など） ・組織文書（労働条件、財務資料などを含む） ・開発用の専用テスト機器 ・ミドルウェア、ゲームエンジンなどの社内での使い方マニュアル ・特許、およびその関連資料（裁判資料含む）	ゲーム開発会社	・ゲームソフト ・再生機器（ゲーム機やPC、コントローラー、記憶媒体、コード等周辺機器） ・アーケードゲーム（基板と筐体） ・アナログゲーム（パチンコ、カードゲームなど広範に及び、歴史も長大） ・LSIゲーム ・ガラケーの各機種 ・ディスプレイ（ブラウン管、ベクターキャン用ディスプレイ、液晶） ・アーケードの各ゲーム用のカード、各メーカーのカード、メダル ・再生環境の立ち上げに必要なノウハウの記録	・収集・保存を目的とした民間組織（立命館大、日本ゲーム保存協会） ・収集を目的とした組織や個人のコレクター（日本ゲーム博物館（JGM）、個人） ・一部の現存するゲームセンター（実質的に博物館的な機能を持っている）
無体物	デジタルデータ	・開発資料（デジタル） ・ゲームサウンド（BGM、SEなど） ・組織文書（デジタル） ・メール、チャットの履歴 ・ミドルウェア、ゲームエンジン ・コンパイラー ・意匠権、商標権、特許 ・その他開発などの当事者の持っている知識・考え方などが伺える資料	同上	・オンラインゲーム（ユーザ側とサーバ側双方のデータ） ・ソーシャルゲーム ・ゲームアプリ ・モバイルゲーム ・ブラウザゲーム ・OS各種の各バージョン ・Flashなどの再現環境	同上

註：ワークショップ参加者のインプットをベースに一部、概念の包含関係などに基づく位置づけ直しを行った。

第6章 事務局調査研究：分野別横断型調査事業

③派生・関連コンテンツ（原作・後継作を含む）		④社会的文脈を示す資料 （制作の背景や作品への社会の反応等）	
アイテム名	アーカイブ主体 （メーカー、販売店、出版社、 グッズ制作会社等）	アイテム名	アーカイブ主体 （メーカー、出版社、図書館・ 博物館等）
・ゲームの取り扱い説明書 ・パッケージ ・マップ ・攻略本（攻略本としての機能・攻略情報を含むマンガやノベライズ版なども含む） ・ゲーム雑誌 ・コンピュータ雑誌、科学雑誌、子供向け雑誌（『小学一年生』など）、マンガ雑誌、マンガ、電子工学の専門誌（特に1970年代）、業界誌（トイジャーナル、コインジャーナル） ・広報資料（家電量販店・おもちゃ売り場・東京ゲームショウなどで用いられたチラシ）、プロモーションや関連イベントで用いられた衣装、1点物のフィギュア、その他の物品 ・関連グッズ ・派生作品（映像、オーディオ）、食品・日用品・フィギュア・その他の関連商品やコラボ作品 ・ゲームを扱う同人誌 ・ゲームに関係があるテーマパーク	・収集・保存を目的とした民間組織（立命館大、日本ゲーム保存協会）	・プレイ環境を示すモノ（子どもの部屋の風景、アーケードゲームがおかれた場（喫茶店、温泉、おもちゃ屋）を含む） ・制作現場を示すモノ ・オーラルヒストリー（制作・開発者だけでなく営業担当者のものも含む） ・ゲーム購入者アンケートハガキの回答 ・製品販売の風景（おもちゃ屋さん、電化製品売り場、百貨店など） ・ゲームイベント（全国キャラバンファミコン大会等）の記録 ・メディアの報道（ニュース、新聞） ・ファンの作成した非公式フィギュアグッズ	・収集・保存を目的とした民間組織（立命館大、日本ゲーム保存協会）
・「公式」ウェブサイト ・関連ウェブサイト ・実況動画 ・オンライン広告バナー ・派生作品（映像、オーディオ） ・実況なしのプレイスルー動画	同上	・作品の売り上げデータ ・当時の遊ばれ方の記録としてのゲームプレイの記録 ・SNSなどのユーザー間の会話資料 ・作品の評価情報（受賞状況、メタスコアなど） ・半導体関係の技術資料（リコー、シャープ、NEC、ソニー、他）	同上

第 6 章 事務局調査研究：分野別横断型調査事業

メディア芸術アーカイブ 現状可視化ワークショップ（2024.10.19）【対象物整理表】

メディアアート		①制作プロセスを示す資料（中間生成物含む）		②コンテンツ（作品）、その再現に必要な諸要素	
		アイテム名	アーカイブ主体 （アーティスト、ギャラリー等）	アイテム名	アーカイブ主体 （アーティスト、美術館・博物館等）
有体物	物理媒体 （紙・フィルム等）	・企画書 ・制作資料（ソースコード、技術文書、デザインノート、絵コンテなど） ・組織文書（※情報公開条例の範囲内で） ・試作品 ・結局使わなかったもの ・（展示室の）模型 ・平面図 ・インスタレーションプロセス記録 ・アーティストによるスケッチ ・書籍 ・原作に付随する資料	アーティスト ミュージアム 研究者	・指示書（コンセプトを示す） ・指示書（展示、インストールマニュアル） ・素材および使用機材 ・再生機器 ・テクニカルライダー（技術設備や配置についての要件をまとめたもの、海外に作品を送る際の SHIPPING リストを兼ねる） ・治具（組み立て時の作業位置を指示・誘導するために用いる器具） ・機材提供の資料（ノウハウ・窓口） ・機材を納めるケース	アーティスト エンジニア 研究者 ミュージアム
無体物	デジタルデータ	・企画書（デジタル） ・組織文書（デジタル） ・メール、チャットの履歴 ※意見は2つ①少し慎重に検討した方がよい②履歴を残す前提で業務を行っている ・VRワークスルー/スケッチアップデータ ・試作品、本番設営の記録 ・作家・エンジニア・協力者インタビューまたはヒアリングの音声データ（再現時にどこまで代替手段にすることを許容するのか等を聞いておく） ・業者への見積もり（アニメのラフなどに相当）や購入時の資料 ※再制作時の予算化に役立てる	アーティスト 研究者 ミュージアム	・映像・音声 ・ソースコード ・指示書（デジタル） ・作者の意向インタビュー（第3者の再現のために） ・ソフトウェア ・指示書と契約書（セット） ・記録写真、記録映像※①③と連続性を持つ	アーティスト 研究者 ミュージアム

註：ワークショップ参加者のインプットをベースに一部、概念の包含関係などに基づく位置づけ直しを行った。

第6章 事務局調査研究：分野別横断型調査事業

③派生・関連コンテンツ（原作・後継作を含む）		④社会的文脈を示す資料 （制作の背景や作品への社会の反応等）	
アイテム名	アーカイブ主体 （美術館・博物館、出版社等）	アイテム名	アーカイブ主体 （美術館・博物館、出版社等）
・カタログ ・ポスター ・展覧会・展示情報 ・美術雑誌 ・新聞記事 ・会期中のメンテナンスレポート	アーティスト（人による） ミュージアム	・美術批評 ・プレス資料 ・イベントレポート ・ディレクションツリーの参照（日本版）	アーティスト（人による） ミュージアム
・展覧会ウェブサイト ・関連ウェブサイト ・SNS投稿 ・観客のインタラクションデータ ・展示時の再生エラーのデータ ・作品/体験の記録（画像・映像・音声等）※②と連続性を持つ ・会場写真 ・巡回先での紹介記事 ・テレビで取り上げられた際のデータ ・新聞記事 ・ブログ記事（スクリーンショット） ※これらは④にいれるのが適切では？ ・展覧会関連イベントの記録（アーティストトーク等）	アーティスト（人による） ミュージアム	・来場者数データ ・空間アーカイブ ・メタバース会場 ・来歴・展示歴 ・来場者アンケート（回答者属性・定性データ、成果報告に使用） ・チケット販売実績 ・ナビゲーター日報（来場者からの質問等の記録）	アーティスト（人による） ミュージアム

6.3 アーカイブ対象の修復・修繕に関する検討

メディア芸術分野におけるアーカイブの修復・修繕に求められるスキルや人材育成の在り方について、その将来検討を視野に入れつつ、令和6年度現在における実態を明らかにするためのヒアリング調査を実施した。

6.3.1 実施目的

本調査は、メディア芸術におけるアーカイブ対象物の修復・修繕は、どのような対象物が、どのようなスキルを持つ人々によって、どのように行われているか、またそのスキルはどのように育成されているかについての現状と、課題の調査を目的とする。

調査に当たってはメディア芸術の特性・現状にも留意が必要となる。具体的にメディア芸術は商業的な目的で制作され、大量に流通した作品を含めて対象物となりうる。またマンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートなどの分野に応じて、作品を構成している対象物や、それらの制作や流通に関わるステークホルダーも多様である。さらに、アーカイブの主体者や取組方についても多様である。これらの特性・状況から、修復・修繕についてもその実態は多様であると推察され、また、どのようなシチュエーションやタイミングで修復・修繕が行われているのかも自明ではない。あるいは行われるべきであるにもかかわらず、その対象から取りこぼされているケースがどの程度存在するのかも不明である。さらに、アーカイブと修復・修繕を一気通貫で担う主体者が存在するのか、あるいは分担、分業化されているかについても整理された資料などが存在していない。

こうした状況から、本調査では、メディア芸術に係る修復・修繕に何らかの形で携わっている人を対象にヒアリング（聞き取り）を行うものとした。また、必ずしもヒアリング回答者が修復・修繕の全ての工程について実施、あるいは把握をしていない場合でも、知りうる範囲の情報を入手し、収集することとした。

さらに、本調査を基点に、今後予定されるアーカイブの修復・修繕の将来検討に向けたインプットとして期待される内容は次に示す4点である。なお、前項に示したとおり、本調査の対象は多様であり、一般化して捉えるには限界があることが想定されるため、これら4点を意識しつつ探索的に調査を行い、明らかにできた範囲について取りまとめることとする。

- ① 施設・作業者が必要としているスキル、研究機関で分かっている修復方法を整理した図式
- ② 担い手不足や環境整備の不足を理由に修復・修繕から取りこぼされている対象物の推定
- ③ 修復・修繕の推進に向けて求められる人材像と育成方法／環境整備の可能性整理
- ④ 修復・修繕に係るポスト及び人件費の推定

6.3.2 実施体制

本調査は、国際大学 GLOCOM に所属する研究員をメンバーとして、ヒアリングの設問設計、協力者選定・打診、実査、調査報告書の取りまとめを担当した。

研究担当：

渡辺智暁（国際大学 GLOCOM 主幹研究員・教授）

逢坂裕紀子（国際大学 GLOCOM 研究員）

小林奈穂（国際大学 GLOCOM 主幹研究員・研究プロデューサー）

6.3.3 実施内容

ヒアリング調査は、メディア芸術及びその他芸術・文化財分野等におけるアーカイブの修復・修繕に関わる方（事業者・団体・研究者など）9名を対象に、事前調査票への記入を依頼した上で、オンライン及び対面形式でそれぞれ1時間程度の聞き取りを行った。本調査の対象はメディア芸術の4分野とし、マンガ分野は原画、アニメーション分野はセル画及びフィルム、ゲーム分野はゲームソフト及びハード機器、メディアアート分野はインスタレーション系のメディアアート作品を想定対象物とした。加えて、メディア芸術分野以外の文化財における修復・修繕の工程や体制、人材育成の状況についてベンチマークするために、装演文化財についても対象とした。

マンガ分野	早川 典子	東京文化財研究所 保存科学研究センター 副センター長 兼 修復材料研究室長
	横島 文夫*	キハラ株式会社 資料保存事業推進室
アニメーション分野	塚田 全彦	東京藝術大学大学院美術研究科 文化財保存学専攻保存科学 教授
	三浦 和己	国立映画アーカイブ 学芸課映画室
	中西 智範	
ゲーム分野	ルドン・ジョゼフ*	特定非営利活動法人ゲーム保存協会 理事長
	尾鼻 崇	立命館大学ゲーム研究センター客員研究員
	小出 治都子	
メディアアート分野	平 諭一郎	東京藝術大学 未来創造継承センター 准教授
	金築 浩史	展覧会エンジニア
装演文化財	岡 岩太郎	株式会社岡墨光堂 代表取締役

*を付けた2名は対面形式で実施

ヒアリング項目は、本調査を基点に明らかにしていきたい課題・論点を踏まえ、以下の9項目として設計した。なお、これらの項目は全回答者に共通するものとした。

1. 修復・修繕の対象としている分野
2. 修復・修繕における立場、担当する役割について
3. 具体的な作業工程や体制、人材
4. 必要なスキルや知識、それを習得した経緯
5. 手がけるべき/手がけたい対象物とその理由
6. 整備や拡充を希望する設備・道具・材料、その調達方法
7. 最新の修復技術や物性の知識や研究

8. 修復・修繕にかかるコスト
9. 人材育成の在り方、実践していること

6.3.4 成果・課題・展望

ヒアリング調査から得られた主な知見を概念、修復・修繕から取りこぼされている対象物、スキル、人材育成の四つの観点からまとめる。最後に、今後の調査課題について簡単に考察を加える。

概念としての修復・修繕

調査協力者からは「修復・修繕」という語や概念の意味について様々なコメントがあった。その中には、用語として不適切である、自分の実践との関係が不明瞭であり協力をお断りする、など否定的なものも少なからず存在した。単に分野によって使い慣れた用語が異なっているという側面もないわけではないが、それを超えて概念的に当てはまりにくい側面も少なくない。修復・修繕がメディア芸術4分野で行われる、また、行われる必要がある活動に対して適切な概念・用語であるかどうかについては、様々な観点から留保を付けざるを得ない。

一つには、文化財修復の倫理として、絵画や装幀文化財は、修理の履歴が分かるように直すことや、修理前の状態に戻せる修理を重視する場合があるが、これが4分野に当てはまりにくいと思われる。例えばアニメーションのセル画は、絵具で上塗りすると元に戻せない。ゲームは、エミュレーターが用いられるのでプレイ環境が異なる、プレイ体験はある程度は再現できるかもしれないが、インターフェースが完全には同じではない。加えて、ハードウェアの特性とソフトウェアの相互作用によって発生していた事象（比較的良好に知られたところでは一部のシューティングゲームなどでのコマ落ち）が再現できない。メディアアートは別の空間や時間での再展示・再現なので、そもそも完全に同じものを目指さないなどがある。

二つ目の理由として、修復・修繕が、文化の継承を目的とする他の活動との関係の中で持つウェイトが軽い場合がある。修復・修繕は何かの劣化・破損などが生じ、それを受けて原状回復を目指すべく行われる活動という意味合いがある。その手前で、劣化や破損等を防止するための保存処置の活動がより有効性が高い場合がある。アニメーション分野ではセル画は修復・修繕が非常に難しい対象物であり、保存活動において劣化や破損の防止がより重要になるとの考え方が示された。

また、修復・修繕以前に、収集・保存が十分にできておらず、そこに人手不足や資金不足がある可能性も伺われた。例えばゲームは収集・保存・継承の対象とするべき対象物を収集できた場合でも、それを適切に保管するためのスペースが十分に確保できていない状況が伺われた。今回調査に協力していただいた方々を超えた業界全体としても、公益的な目的を持ってゲームの収集・保存・継承に取り組んでいる主体がかなり限られていると思われる。メディアアートについては、収集・保存・継承の対象物が散逸しているため、修復・修繕が必要な場合であってもそれを知ることができない、あるいは、それ以前に廃棄されてしまう場合もある実態が伺われた。マンガ原画は適切な保存・保管や散逸・廃棄防止に関して、現状でかなり大きな課題がある状況を踏まえるなら、修復・修繕以前の課題が重すぎるために、修復・修繕は相対的に関心が低い事項になると思われる。

関連して、より解決が困難な要因として、素材や機材・道具類の調達が困難になってきている状況も複数の調査協力者から指摘があった。フィルム修復に必要な機材、フィルムそのもの、メディアアートに使用される特定の機材、などが具体的に挙げられたが、調査範囲を広げるとより多くの類似のボトルネックが見つかる可能性も考えられる。メディア芸術分野ではないが、和紙に関連した素材（ノリウツギ）、などの入手が不可能になりかけた事例などと共通性のある問題と思われる。

もう一つ別の理由として、修復・修繕に含まれる「原状回復」的な活動が当てはまりにくく、それが不要又は重要性を持たない場合がある。フィルムやアニメのセル画で用いられる酢酸セルロースは劣化してしまったものを元に戻したりはできない。フィルム分野では劣化したフィルムを別のフィルムにいわば転写するような作業を含む形で修復が行われる。メディアアート領域では、修復・修繕は「原状」を回復するものではなく、新しい環境に合わせて再展示する、したがって、その過程で「原状」とは異なった形へ作品を変更する、という事態が起こり得る。これが新しい作品の制作の様相を帯びるケースもある。（とりわけアーティスト本人による再制作の場合）。また、理想論としてはともかく、現状では、「再展示」をきっかけとした場合以外には修復・修繕をほとんど行わない実態の伺われるコメントもあった。このような場合には、特に修復という概念が適切であるのか、疑問が出てくるだろう。

なお、「原状」が常に可知であるとは限らず、劣化したフィルムの色味の復元作業のように、間接的な手掛かり（作家の作風、制作関係者の記憶など）を通じて原状と思われるものを目指して調整する場合もある。そのような手掛かりの内重要なものが散逸しているケースが、メディアアート分野にはあるとも指摘されていた。

更に別の理由として、抽象的には同じような目標（文化の継承）を別の手段で行うケースの存在も伺われた。例えばコンシューマーゲームの中には大量生産品が中古市場に出回っているために、それを購入する、寄贈を受け入れるなどの形で調達し、劣化・破損したものを「修復・修繕」せずに（廃棄して）継承ができる場合がある。代替品を調達できれば継承はできるため、相対的に修復・修繕の重要性は低下する。同じゲーム分野で示されたもう一つの考え方として、ゲームソフトやゲーム機・再生環境のそのままでの保存・継承を試みるのではなく、ソフトウェアの保存とエミュレーターの開発を通じた保存を重視するというものがある。この観点からも、劣化・破損などの修復・修繕は相対的に重要性が低くなると言える。（ただし、時間の経過とともに代替品の中古市場からの調達は困難になると想定される。また、近年では海外からの購入が増えている現状によっても、中古市場からの調達が既に困難になりつつあるとの指摘もあった。）

以上から、修復・修繕は抽象的に捉えるならば文化の収集・保存・継承の一手段であり、他の手段と組み合わせさせて意義のある活動となるものである。また代替的な手段が存在していたり、修復・修繕ができず代替的な手段を選択しなければならない場合もあるため、そうした広い文脈の中での理解が重要と思われる。

修復・修繕から取りこぼされている対象物

理想的には修復・修繕の対象とするべきだができていない対象物について尋ねると、調査協力者

は明確な回答を提示する場合と、そうでない場合があった。文化の修復・修繕、より広く保存・継承に強い関心を持っている立場から、主要な課題や関心事を挙げる場合には、個人的な興味が強く出る場合と、より業界全体を俯瞰した立場からの回答になる場合があった。

そのような回答のばらつきはあったものの、特に大きな課題と思われたのは、作品の長期保存をそもそも想定していないと思われるような対象物への取組である。一部の紙、セル画、バージョン更新を繰り返すネットワークゲームやモバイルゲームなどは媒体や作品の作り方として、何か固定性の高い形で作品を創作し、それを半永久的に持続するものとして提供する形をとらないと、対象物の修復・修繕が困難になる。現代のメディア芸術の中にはビジネスモデルや制作・提供主体などとの関係で、そもそも半永久的な持続ではなく、投下した資本に対する一定のリターンの短期間での回収を重視したものも存在するが、そういった事業の一環で生み出されている作品の修復・修繕、あるいは保存・継承は、難易度が高くなりやすい。デジタル作品は修正が物理的な作品よりも容易である一方で変更履歴が残りづらい場合があり、デジタル媒体や市場からなくなりつつあるアナログ媒体については技術的な知識やスキルの継承が難しくなりやすい実態などもこの困難さに輪をかける場合がある。

表 6-3 ヒアリングから明らかになった修復・修繕から取りこぼされている対象物

	アナログ	デジタル
マンガ	・紙とスクリーントーン、修正液等複数の材料で構成されている原画 ・大正期や戦後の酸性紙による原画	ヒアリングからは特に回答が得られなかった（ヒアリング協力者は紙の原画を対象とする活動主体であったため）
アニメーション	・セル画（酢酸セルロースとインク等複数の材料で構成されている）	ヒアリングからは特に回答が得られなかった（ヒアリング協力者はフィルム及びセル画を対象とする活動主体であったため）
ゲーム	・光学媒体の大きなスケールのマイグレーション（※特定のメーカーの製造年や品番のディスクが劣化しやすい場合の対応） ・マイナーな媒体（例：VHD、VHS、レコード、ソノシート、他） ・一部の磁気媒体のアナログ解析 ・チップ/部品のデキャップ ・家庭用ゲーム機のソフトウェア（従来は代替品購入で対応したが在庫減少・海外流出） ・コスプレなどユーザー文化の記録	・ネットワークゲーム ・モバイルゲーム
メディアアート	・ビデオやレコードなどの古いメディア ・ブラウン管ディスプレイや特定のフォーマットを持つプロジェクターなど現在は生産されていないもの	・作者や制作会社などに散逸している各種記録

修復・修繕に必要とされるスキル

必要とされるスキルについては、大きく四つの種類があると伺えた。一つは物性に関わる知識とそれに根差したスキルであり、紙、インク、酢酸セルロース、など特に対象物に多用されている媒体の化学特性に応じた修復・修繕である。もう一つはデジタルデータを扱う知識である。ここには再生環境としてのソフトウェアや OS に関する知識も含めると考えた方がよいように思われたが、それを分けて考えることもできる。ゲームの世界では再生環境の変遷が激しく、映像ソフトの領域はやや変遷が穏やかであるため、ゲームとアニメーションで考え方が異なる、という整理が適切である可能性も考えられる。マンガはデジタル化が進行中であり、データ形式と再生環境の流動性が更に高いと思われる。

三つ目として、ハードウェアや再生機器を扱う機械工学的な知識・スキルが必要となる。ハードウェアにはゲーム機、映像の再生機器など多様なものが含まれる。メディアアートはほぼ全ての領域に関わってきたが、それ以外のメディア芸術の分野では関わり方に濃淡があると思われる。

最後に、全分野に共通するスキルとして修繕・修復に関する方針策定やタスク設計、工程管理などプロジェクトマネジメント的なスキルがある。これは特に修繕・修復に関する予算を持ち、執行する立場の人に必要なスキルである。方針決定の観点からは数ある修復・修繕対象物の取捨選択や重視すべき品質特性などの判断が必要になる場合もあり、作品や文脈についての知識も必要とされる点が伺われた。組織内外にどのような修復・修繕のスキルを持った者が存在するか、といった関係者についての知識なども当然重要になる。

なお、スキルや知識とは性質は異なるが、非常に例外的な量の情熱を対象物やその保存・継承に関して持っている人が散見される分野であり、そのような情熱があるために確立されていないスキルの習得、関連知識の習得などができている人材の存在が調査協力者やその関係者の中にも見受けられた。また、そのような人材の存在を想定した発言もあった。

人材育成

人材育成面から見ると、確立された育成プログラムは大学のような研究機関には存在していない点が全分野に共通している。その背景には、今回の調査協力者も含め、修復・修繕をなりわいとして生計を立てるのが難しく、そのようなポストも存在しないため、教育プログラムを立てるのが難しく、そもそも学生が集まる見込みも薄い、という市場規模の問題が複数分野について伺われた。

文化財修復、メディアアートの展示など関連する分野の知見・スキル・実務経験を持つ人たちはそれらを活かして活躍しているケースが多い。また、例えば現代になって用いられるようになった素材については物性の解明が進んでいないなどの理由で、習得すべきスキルが確立されているわけではなく、探索的なベストプラクティスの開発・確立が求められる実態が伺われる場合もあった。スキルが確立されているわけではない、という形容が当てはまる修復・修繕課題は多く存在すると思われるため、メディア芸術の全分野に共通と考えられるだろう。市場規模が限られている状況を考えるなら、修復・修繕方法の探索にかけるといえば研究開発の財源も乏しいため、他国の先進事例等からの学びも重要になると思われる。一部の調査協力者からはそのような情報源について言及があっ

た。他に、国内の学会での報告や学会誌などを参考にしているケースもあった。

市場規模の限定が大きな制約条件となっているのであれば、利活用の促進により修復・修繕がもたらす追加的な収益を拡大する、海外からの受注・人材受入れなどを通じて国際的な収益構造を作る、自動化や分業を通じた効率改善を図るなどの対策も考えられ、その実現可能性について検討の価値はあると思われる。ただし、国際的な収益構造を作れたとして、それは他国の修復・修繕予算を自国の人材育成・維持に充てる分、他国の人材育成・維持の機会を奪う可能性もある点については留意が必要であろう。

フロッピー・ディスクに所蔵されているゲームデータの取扱い、和紙の取扱いなど、日本での実践例が世界的にも先端的な取組になっている例もあるものの、そのようなステータスが維持できるかどうかについては楽観を許さないと考えさせる材料も存在した。担い手の数が非常に限られており、高齢化、継承者の不在、などの問題があるためだ。

今後の調査・検討課題

今回の調査は、社会科学的な調査だと考えるならば特定少数の施設、組織、個人に対する聞き取りに基づくものであり、回答内容の多様性もかなり高かったため、一般化の可能性については限界がある。すなわち、これらの回答を持って、どれだけメディア芸術の4分野についての基本的な現状や課題を知ることができたと結論づけられるかについては慎重に考えるのが適切であろう。より広い範囲からの知見収集により修復・修繕をめぐる現状や課題を探索できた場合には、今回の調査結果とは異なる結論が導き出される可能性もある。

そこで、今後の調査課題の一つは、より多くの関係者を対象とした同様の調査の実施にあると思われる。また、暫定的な結論に基づいた見解ではあるものの、次のような3点についての調査が有効であると考えられる。

- 関連法制度が修復・修繕・その他関連する活動に与える影響
例えば著作権法など法的な制約によってメディアアート分野、ゲーム分野などで修復・修繕・保存・継承が困難になっているとの指摘があったが、これはどの程度深刻・広汎な問題なのか、また、AIや3Dスキャン、AR/VRなどのデジタル技術を活用との関係で問題になりうるかについて、より詳細に検討する。
- 修復・修繕以外の文化の保存・継承の手段と、その際に用いられる概念や用語の整理
修復・修繕に限らず、文化（財）の保存や継承には様々な方法が存在する。各分野における取組や、それに用いられる概念を整理し、包括的な保存・継承の枠組みを検討する。
- 海外における修復・修繕の取組と人材育成の事例
アニメーション分野であれば米国、メディアアート分野であれば韓国など海外の先進的な取組や、フィルムの保存・修復・修繕に関する米国の人材育成プログラムなど、海外での現状と課題を調査することで、日本における修復・修繕の体制整備に向けた示唆を得る。

こうした調査課題が考えられる一方で、メディア芸術分野における修復・修繕に携わる人材は不足しており、その育成の仕組みも一様ではない。そのため、手当が必要な対象物が取りこぼされる、あるいはそれ以前に適切に保存・管理されないといった現状が、ヒアリングからも明らかになっている。分野や年代ごとに求められるスキルや知識は多様であり、さらに、工業製品を材料とする作品ではメーカーや製造年代によって物性が異なるため、画一的な手法での対応が難しい。加えて、デジタル作品の場合は、制作環境が急速に変化するため、修復・修繕の方針や手法を決定するための調査は継続的に行われる必要がある。これらの背景から、メディア芸術分野の修復・修繕に求められるスキルセットは、例えば「修復家」というような単一の職種に集約できるものではなく、複数の専門機関で人材を育成しながら連携する体制の構築が求められる。対象物に応じて専門性を備えた人材を適宜集め、プロジェクトチームを組成する仕組みの構築も、長期的な視点から検討されるべきである。

また、現在、保存・修復活動に取り組む組織の多くは、限られたリソースの中、独力で人材育成を進めている。しかし、そうした組織で時間と労力をかけて育成された人材が、より安定した雇用環境を提供するその他の組織へ移っていくケースがヒアリングで指摘された。特に、特定非営利活動法人などの組織では、予算や人材が限られている中、構成メンバーの持ち出しによって活動が維持されている場合も少なくない。そのため、育成された人材が知識やスキルを活かしてより安定したポストに雇用されると、結果的に人材育成の負担が特定組織に偏る構造を生んでいる側面がある。さらに、文化庁に修復・修繕の専門ポストを設置した場合でも、初期採用後に長期間にわたって新規採用が行われなければ、人材育成の仕組みとして十分に機能しない可能性も懸念される。こうした状況を踏まえると、新たなポストを設けるだけではなく、既存の修復・修繕活動を行う組織への支援や、組織間の連携を促進する「コーディネーター的な役割を果たす人材」の確保も不可欠だと思われる。

なお、こうした現状が改善されない場合、対象物の物性によっては時間の経過とともに、修復・修繕が困難になり、場合によっては甚大なコストを要する可能性が高まる。そのため、短期的な課題への取組としては、厳密な調査の結果を待たずに人材育成やスキル向上などの以下のような取組を進め、損害の拡大防止に努めるのも意義があると思われる。

- 活動主体を増やすための修復・修繕に関する事例・実績の収集、及びノウハウの体系化・共有
- 修復・修繕技術を保有する研究機関や事業者のリストの作成
- メディア芸術分野における修復・修繕を担う人材の連携基盤の構想と構築

また、現在のリソースを活用した取組と並行して、以下のような将来的に取り組むべき施策を段階的に実行することで、持続可能な人材育成システムの構築が可能になると考えられる。

- ・ 近現代の材料の物性に関する研究体制・環境の整備、及び研究人材のポスト増設
- ・ 限られたリソースで人材育成や研究開発に携わっている既存組織などへの支援（人材雇用、機材整備、金銭的補助）
- ・ 修復・修繕に係る各種施策の推進管理と、優先順位や予算制約を踏まえた計画立案・実施管理ができるプロデューサー的人材のポスト設置
- ・ メディア芸術の修復・修繕に関するリスクリングを対象としたプロジェクト・ベースド・ラーニングやインターンシップの機会創出

6.4 アーカイブ機関保有データの調査・課題抽出等の支援

メディア芸術のアーカイブ機関等と協同し、保有しているメディア芸術作品やその関連資料のメタデータについて、有識者の協力のもと調査、課題抽出を行い、アーカイブ構築やその公開に資する取組を実施した。

6.4.1 一時保管するマンガ原画資料の整理

(1) 実施目的

令和3年度からマンガ原画アーカイブセンター（以下、MGAC）にて一時保管対応したマンガ原画を作者別に、作品数、原画枚数、原画種別（カラー・モノクロなど）などの情報を整理し、リスト化作業を行う。このリスト並びに情報を原画寄託者と共有するとともに、一時保管原画の最終保管施設の交渉及び調整へ向けた有益な資料として活用することを目的に、本整理作業を実施する。

(2) 実施体制

MGAC（一般財団法人横手市増田まんが美術財団）

- ・ 大石卓 （一般財団法人横手市増田まんが美術財団）※調査責任者
- ・ 柴田敏範 同上
- ・ 安田一平 同上
- ・ 後藤和美 同上 ※整理作業担当者
- ・ 齊藤久美子 同上 ※整理作業担当者

(3) 実施内容

①原画整理作業

一時保管原画を作者、作品別に整理。原画を単行本と照らし合わせて枚数を計る。

②台帳記入

作者ごとに作成した整理台帳に「作品巻数」、「話数」、「封筒番号」、「原画枚数」

（4C：カラー原稿、2C：2色原稿、1C：モノクロ原稿に分けたもの）等の情報を記録する。

③整理期間：令和6年7月1日（月）～令和7年1月31日（金）※214日間

④整理対象作者 ※カッコ内は原画の一時保管対応年度

第6章 事務局調査研究：分野別横断型調査事業

- ・東條仁（令和3年度収蔵）代表作：『CUFFS ～傷だらけの地図～』『ブラッドラインズ』ほか
- ・すがのさち（令和5年度収蔵）代表作：『TRICKYS』『だから運命だって言ってる』ほか
- ・霜月かいり（令和4年度収蔵）代表作：『BRAVE10』『戦国BASARA 乱・世・乱・舞』ほか
- ・楠本まき（令和4年度）代表作：『KISSxxxx』『赤白つるばみ』ほか
- ・鳥飼茜（令和5年度）代表作：『おはようおかえり』『おんなのいえ』ほか
- ・オキモト・シュウ（令和4年度）代表作：『サイコドクター楷恭介』『神の雫』ほか
- ・よしながふみ（令和5年度）代表作：『大奥』『きのう何食べた？』ほか
- ・山本夜羽音（令和4年度）代表作：『マルクスガール』『ラブ・スペクタクル』ほか
- ・巴里夫（令和6年度）代表作：『さよなら三角』『5年ひばり組』ほか

⑤整理枚数※全て漆蔵資料館（MGAC 拠点施設）にて保管

表 6-4 ※整理の詳細については添付資料（整理台帳）参照

番号	作家名	整理数(点)			合計点数
		4C	2C	1C	
1	東條仁	172	2	10,818	10,992
2	すがのさち	58	0	6,591	6,649
3	霜月かいり	51	0	9,838	9,889
4	楠本まき	124	7	1,298	1,429
5	鳥飼茜	149	0	7,208	7,357
6	オキモト・シュウ	1	0	11,019	11,020
7	よしながふみ	179	0	7,720	7,899
8	山本夜羽音	104	8	4,984	5,096
9	巴里夫	242	151	8,607	9,000
総整理枚数					69,331



図 6-4 漆蔵資料館で保管している一時保管原画の様子



図 6-5 原画を一枚ずつ手作業で確認する様子

第 6 章 事務局調査研究：分野別横断型調査事業

■ 添付資料

表 6-5 原画整理台帳（東條仁）※一部抜粋

作家名：	タイトル：	分類		ID	タイトル枚数計				
		東條仁		006	4 Ç	2 Ç	1 Ç	合計	
		カラス～傷だらけの地図～		001	91	2	5578	5671	

整理用ID	巻数	封筒番号	話数	タイトル・分類	単行本 ページ数	備考①	備考②（無原稿等）	4 Ç	2 Ç	1 Ç	合計
006001001001	1巻	1		表紙		カバーオモテ,本体オモテ,総扉	カバーウラ(全巻使用)	4			4
006001001001	1巻	1	#1	俺は誰だ!!	32		※カバーオモテ⇒次巻の本体オモテ	3		29	32
006001001002	1巻	2	#2	理想の父親	22					22	22
006001001003	1巻	3	#3	現れた男	37	P76(4Ç-1)				36	36
006001001004	1巻	4	#4	ムカツクぜ!	18					18	18
006001001005	1巻	5	#5	宇田川の過去	19	P132間のカット(1Ç-1)				20	20
006001001006	1巻	6	#6	こんなモンだ	18					18	18
006001001007	1巻	7	#7	宇田川特攻!	18					18	18
006001001008	1巻	8	#8	痛みを知る者	18					18	18
006001001009	1巻	9	#9	貸し借りナシだ	20					20	20
006001002001	2巻	1		表紙		カバーオモテ,総扉		2			2
006001002001	2巻	1	#10	過去の傷跡	19					19	19
006001002002	2巻	2	#11	キケンな奴ら	18					18	18
006001002003	2巻	3	#12	父の尊厳	18					18	18
006001002004	2巻	4	#13	一敵なる意志	18					18	18
006001002005	2巻	5	#14	男の戦い	19					19	19
006001002006	2巻	6	#15	地獄の階段	19					19	19
006001002007	2巻	7	#16	ぶん殴ってやる	19	P138間のカット(1Ç-1)				20	20
006001002008	2巻	8	#17	激しい雨が...	18					18	18
006001002009	2巻	9	#18	明日なき暴走	18					18	18
006001002010	2巻	10	#19	守るべきもの	18					18	18
006001002011	2巻	11	#20	夜明けの街角	18					18	18
006001003001	3巻	1		表紙		カバーオモテ,総扉		2			2
006001003001	3巻	1	#21	芝田狩り!!	20	扉(カバーオモテより)				19	19
006001003002	3巻	2	#22	狂者たち	18					18	18
006001003003	3巻	3	#23	ギラギラの男達	18					18	18
006001003004	3巻	4	#24	MAD DOG	19	P82間のカット(1Ç-1)				20	20
006001003005	3巻	5	#25	手臭いの狼	18					18	18
006001003006	3巻	6	#26	悪夢	18					18	18
006001003007	3巻	7	#27	ドラゴン会	18					18	18
006001003008	3巻	8	#28	男たちの肖像	18					18	18
006001003009	3巻	9	#29	捨てない理由	18					18	18
006001003010	3巻	10	#30	実力差	18					18	18
006001003011	3巻	11	#31	オールドタイプ	18					18	18
006001003012	3巻	12	#32	ブチ切れ!!	18					18	18
006001004001	4巻	1		表紙		カバーオモテ,総扉		2			2
006001004001	4巻	1	#33	極悪狩り	18					18	18
006001004002	4巻	2	#34	岡雄ふたたび	18					18	18
006001004003	4巻	3	#35	感情のはてに	20	扉(総扉より)				19	19
006001004004	4巻	4	#36	虚しさ戦い	18					18	18
006001004005	4巻	5	#37	最後の一撃は	18					18	18
006001004006	4巻	6	#38	長瀬の選択	18					18	18
006001004007	4巻	7	#39	久宝翔二<1>	18					18	18
006001004008	4巻	8	#40	久宝翔二<2>	18					18	18
006001004009	4巻	9	#41	ガキ...	18					18	18
006001004010	4巻	10	#42	母の雪地・男の雪地	18					18	18
006001004011	4巻	11	#43	危険な賭け	18					18	18
006001004012	4巻	12	#44	税査の証明	18					18	18
006001005001	5巻	1		表紙		カバーオモテ,総扉		2			2
006001005001	5巻	1	#45	歌中突破!!	18					18	18
006001005002	5巻	2	#46	本気(マジ)	20	P46間のカット(1Ç-1)	P26(扉)3巻カバーオモテより			20	20
006001005003	5巻	3	#47	実りなき野心	18					18	18
006001005004	5巻	4	#48	男と女...	18					18	18
006001005005	5巻	5	#49	とんだ茶番だぜ	18					18	18
006001005006	5巻	6	#50	終わりのないショー<1>	18					18	18
006001005007	5巻	7	#51	終わりのないショー<2>	18					18	18
006001005008	5巻	8	#52	地獄のニオイをもつ男	18					18	18
006001005009	5巻	9	#53	獣たちの妻	18					18	18
006001005010	5巻	10	#54	TRAPXTRAP	18					18	18
006001005011	5巻	11	#55	完全なる税査	18					18	18
006001005012	5巻	12	#56	地獄からの生還	18					18	18

(4) 成果

令和3年度から実施している原画の一時保管業務であるが、マンガ資料保管施設の拡充を目指したネットワーク構築や原画の最終保管施設の交渉において、保管資料のリストは必要不可欠なものであった。さらには、原画を預ける寄託者側も、預ける原画の枚数を把握しておらず、相互理解の上でも一時保管原画の整理作業は急を要するものでもあった。こうした状況を受け、令和5年度から当該事業において一時保管原画の整理に当たり、今年度の整理枚数である69,331枚と合わせ、2か年で136,795枚の原画を整理できた。しかしながら、この整理済み枚数は、一時保管原画の総数である約470,500枚の29.1%に留まっている。さらに、今後も一時保管原画の受入数については増加することが確実であり、早急な整理とリスト構築が求められている。

現在、秋田県横手市を中心に国内の主要マンガ関連施設での分散収蔵に当たっている一時保管原画であるが、より広範なエリア・施設での保管を目指し、引き続き資料の整理と保管交渉に当たりたい。

6.4.2 沖縄調査及び一時保管原画整理

(1) 実施目的

令和5年度から沖縄県内の出版関係者の協力を得て沖縄ローカルマンガの体系的保管に着手している。初年度は漫画家 新里堅進氏の作品の一時保管を実施したが、引き続き、出版社を核としてマンガアーカイブ事業の発信と作家の要望に応じた一時保管の受入れを実施していく必要がある。

また、現在の保管場所は、協力出版社の事務所としているが、本格的かつ持続的な保管のためには県内の施設を有する団体等との交渉を進めていく必要があり、県内事情に精通する協力者との連携を経て、中長期的な事業展開を目指して県内団体等と交渉を進めていかなければならない。

(2) 実施体制

- ・大石卓（一般財団法人横手市増田まんが美術財団）※調査責任者
- ・柴田敏範（同上）
- ・吉村和真（京都精華大学）
- ・イトウユウ（同上）
- ・八巻真哉（現地協力者）
- ・島袋直子（株式会社コミチャン）
- ・日本アスペクトコア株式会社

(3) 実施内容

① 沖縄ローカルマンガの原画保存支援事業

沖縄ローカルマンガを手掛ける「株式会社コミチャン」の協力のもと、同社と関連のある漫画家にマンガ原画アーカイブについて情報発信を行い、令和6年度は以下、2名の漫画家の原

画を一時保管した。

・喜名常稀（きなつき）

代表作『エンジェルダスト』『東京魔神学園外法帖』ほか

■保管日 令和6年12月27日（金）

■保管枚数 約3,900枚

■保管場所 株式会社コミチャン→令和7年2月18日に「あしやぎガーデン」へ移管

・青春たろう

代表作『何か ゆる〜く やってます』『できたての沖縄の頃』ほか

■保管日 令和7年1月14日（火）

■保管枚数 約400枚

■保管場所 株式会社コミチャン→令和7年2月18日に「あしやぎガーデン」へ移管

【一時保管場所の変更】

これまで協力出版社の事務所の一角に間借りしての保管を行っていたが、更にスペースの確保が必要となり、一旦は協力者と関係のある空テナントスペース「あしやぎガーデン」を賃貸借して資料を移管した。



②原画整理事業

今回一時保管した2名について、令和5年度に実施した原画整理をした内容をもとに調査を実施。「作品原画所在調査シート」を作成し、「作品名／収録単行本名／収録単行本発行者名／収録単行本発行年／初出メディア名／初出メディア発行所／初出メディア発行年／原画状況（モノクロ／カラー点数等）」を調査した。

第 6 章 事務局調査研究：分野別横断型調査事業

※調査シート一部抜粋

喜名常稀（きなつき）作品原画所在調査シート							
作品名	収録単行本名	収録単行本発行者名	収録単行本発行年	初出メディア名	初出メディア発行所	初出メディア発行年	原画状況
エンジェルダスト	エンジェルダスト 1 巻	スクエア・エニックス	2005年6月27日	ガンガンWING 2005年 1月号～4月号	スクエア・エニックス	2005年	当時のペンネームは喜名朝飛（きなあさと）。マンガ本編以外はその他袋へ。1話カラー5ページ、モノクロ42ページ（P8はその他袋）。2話カラー2ページ、モノクロ38ページ。3話モノクロ42ページ。4話モノクロ42ページ。
エンジェルダスト	エンジェルダスト 2 巻	スクエア・エニックス	2005年11月27日	ガンガンWING 2005年 5月号～9月号	スクエア・エニックス	2005年	当時のペンネームは喜名朝飛（きなあさと）。マンガ本編以外はその他袋へ。5話モノクロ34ページ、P3～P15 右上にシミあり。6話モノクロ34ページ。7話モノクロ34ページ。8話モノクロ34ページ。9話モノクロ34ページ。
エンジェルダスト	エンジェルダスト 3 巻	スクエア・エニックス	2006年4月27日	ガンガンWING 2005年 10月号～2006年2月号	スクエア・エニックス	2005年	当時のペンネームは喜名朝飛（きなあさと）。マンガ本編以外はその他袋へ。10話モノクロ34ページ。11話モノクロ28ページ。12話モノクロ30ページ。13話モノクロ42ページ。14話（最終話）モノクロ39ページ。
エンジェルダスト	その他袋	スクエア・エニックス		ガンガンWING	スクエア・エニックス		カラー：単行本カバー表紙3枚・表4は3枚。大扉3枚。見返し表紙側著者カット3枚、表4側4コママンガ1枚。目次カラー3枚。モノクロ：1巻／表紙・表4 ANGEL番外編2ページ、P8エンジェルダストについて1枚、P175編集後記カット1枚、P176～P177 ANGEL 童話編2ページ。2巻／表紙・表4 ANGEL 童話編2ページ、P174～P177 ANGEL番外編2は4ページ、P173カット1枚。3巻／表紙・表4ANGEL番外編3は2ページ（中面の続き）、P176～P177 ANGEL番外編3は2ページ。掲載し無し：予告イラストモノクロ1ページ4枚、見開き2見開き（4ページ）。
東京魔神学園剣風帖	東京魔神学園剣風帖 1 巻	エニックス	1999年12月27日	ガンガンWING 1999年 3月号、7月号～11月号	エニックス	1999年	当時のペンネームは喜名朝飛（きなあさと）。マンガ本編以外はその他袋へ。序章モノクロ36ページ。1話カラー1ページ、モノクロ44ページ（P40はその他袋）。2話モノクロ44ページ。3話モノクロ44ページ。
東京魔神学園剣風帖	東京魔神学園剣風帖2巻	エニックス	1999年9月27日	ガンガンWING 2000年 1月号～7月号	エニックス	2000年	当時のペンネームは喜名朝飛（きなあさと）。マンガ本編以外はその他袋へ。4話モノクロ36ページ。5話モノクロ44ページ。6話モノクロ44ページ。7話カラー1ページ、モノクロ44ページ（P128はその他袋）。
東京魔神学園剣風帖	東京魔神学園剣風帖3巻	エニックス	2001年4月27日	ガンガンWING 2000年 9月号～2001年3月号	エニックス	2000年	当時のペンネームは喜名朝飛（きなあさと）。マンガ本編以外はその他袋へ。8話モノクロ42ページ。9話モノクロ42ページ。10話モノクロ42ページ。11話モノクロ42ページ。
東京魔神学園剣風帖	東京魔神学園剣風帖4巻	エニックス	2001年10月27日	ガンガンWING 2001年 4月号、6月号～8月号	エニックス	2001年	当時のペンネームは喜名朝飛（きなあさと）。マンガ本編以外はその他袋へ。12話（最終話）モノクロ30ページ。外伝 1 話カラー3ページ、モノクロ6ページ（P36はその他袋）。外伝 2 話モノクロ34ページ。外伝3話モノクロ34ページ。外伝4話モノクロ32ページ。外伝5話カラー3ページ、モノクロ30ページ（P146はその他袋）。
東京魔神学園剣風帖	その他袋	エニックス		ガンガンWING	エニックス		カラー：単行本カバー表紙4枚・表4は4枚（2巻・4巻はもう1枚ずつ同じイラストあり）。大扉4枚。目次・見返し表紙側著者カット4枚（各B4判に2点収録）。モノクロ：1巻/P40緋勇龍原のこと1枚、P174今井監督様カット1枚、P175～P177おまけページ3ページ。2巻/P128東京魔神学園剣風帖・プレイ日記1枚、P173イラスト、P174～P177おまけページ2は4ページ。3巻/おまけページ3は4ページ（P174の2コマ目写植ハガレ）、P176～P177（見開き）キャラのこと。4巻/表紙・表4 おまけページ4は2ページ、P136ふりかえってみて1枚、P146の4コママンガ1枚、P177後書イラスト1枚。予告イラスト：掲載誌なし。カラー7枚、モノクロ2枚。

第6章 事務局調査研究：分野別横断型調査事業

青春たろう 作品原画所在調査シート

作品名	収録単行本名	収録単行本発行者名	収録単行本発行年	初出メディア名	初出メディア発行所	初出メディア発行年	原画状況
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃（その1）	コミチャン	2010年頃配信	コミックチャンブルーサイト	コミチャン	2010年頃	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。投稿作品のため巻数表記なし。サーバー移管のため現在は配信なし。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃（その2）	コミチャン	2010年頃配信	コミックチャンブルーサイト	コミチャン	2010年頃	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ5ページ（紹介文・似顔絵掲載データなし。原稿コピーで代用）。投稿作品の2回目のため連載予定がなく巻数表記なし。サーバー移管のため現在は配信なし。紹介文・似顔絵掲載見本無し。原稿コピーで代用。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃（その3）	コミチャン	2010年頃配信	コミックチャンブルーサイト	コミチャン	2010年頃	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。投稿作品の3回目のため連載予定がなく巻数表記なし。サーバー移管のため現在は配信なし。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その4	コミチャン	2011年頃配信	コミックチャンブルーサイト	コミチャン	2011年頃	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。サーバー移管のため現在は配信なし。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その5	コミチャン	2011年頃配信	コミックチャンブルーサイト	コミチャン	2011年頃	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。サーバー移管のため現在は配信なし。1ページ目の原稿抜け。完成見本で代用。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その6	コミチャン	2011年頃配信	コミックチャンブルーサイト	コミチャン	2011年頃	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。サーバー移管のため現在は配信なし。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その7	コミチャン	2011年頃配信	コミックチャンブルーサイト	コミチャン	2011年頃	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。サーバー移管のため現在は配信なし。見本は巻数6になっているが実際はその7。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その8	コミチャン	2011年頃配信	コミックチャンブルーサイト	コミチャン	2011年頃	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。サーバー移管のため現在は配信なし。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その9	コミチャン	2011年頃配信	コミックチャンブルーサイト	コミチャン	2011年頃	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。サーバー移管のため現在は配信なし。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その10	コミチャン	2011年頃配信	コミックチャンブルーサイト	コミチャン	2011年頃	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。サーバー移管のため現在は配信なし。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その11	コミチャン	2011年頃配信	コミックチャンブルーサイト	コミチャン	2011年頃	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。サーバー移管のため現在は配信なし。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その12	コミチャン	2012年頃配信	コミックチャンブルーサイト	コミチャン	2012年頃	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。サーバー移管のため現在は配信なし。掲載見本も無いため文字指定で代用。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その13（第2部その1）	コミチャン	2012年頃配信	コミックチャンブルーサイト	コミチャン	2012年頃	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。サーバー移管のため現在は配信なし。掲載見本も無いため文字指定で代用。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その14（第2部その2）	コミチャン	2012年頃配信	コミックチャンブルーサイト	コミチャン	2012年頃	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。サーバー移管のため現在は配信なし。掲載見本も無いため文字指定で代用。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その15（第2部その3）	コミチャン	2012年頃配信	コミックチャンブルーサイト	コミチャン	2012年頃	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。サーバー移管のため現在は配信なし。掲載見本も無いため文字指定で代用。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その16（第2部その4）	コミチャン	2012年頃配信	コミックチャンブルーサイト	コミチャン	2012年頃	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。サーバー移管のため現在は配信なし。掲載見本も無いため文字指定で代用。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その17（第2部その5）	コミチャン	2012年頃配信	コミックチャンブルーサイト	コミチャン	2012年頃	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。サーバー移管のため現在は配信なし。掲載見本も無いため文字指定で代用。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その18（第2部その6）	コミチャン	2012年頃配信	コミックチャンブルーサイト	コミチャン	2012年頃	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。サーバー移管のため現在は配信なし。掲載見本も無いため文字指定で代用。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その19（第2部その7）	コミチャン	2012年配信	電子マガジン 月刊コミックチャンブルー 2012年7月号	コミチャン	2012年	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その20（第2部その8）	コミチャン	2012年配信	電子マガジン 月刊コミックチャンブルー 2012年7月号	コミチャン	2012年	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。（電子マガジン コミックチャンブルー 2012年7月号に2本同時掲載）
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その21（第2部その9）	コミチャン	2012年配信	電子マガジン 月刊コミックチャンブルー 2012年11・12月号合併号	コミチャン	2012年	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その22（第2部その10）	コミチャン	2012年配信	電子マガジン 月刊コミックチャンブルー 2012年11・12月号合併号	コミチャン	2012年	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。（電子マガジン コミックチャンブルー 2012年11・12月号合併号に2本同時掲載）
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その23（第2部その11）	コミチャン	2013年配信	電子マガジン 月刊コミックチャンブルー 2013年1号	コミチャン	2013年	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その24（第2部その12）	コミチャン	2013年配信	電子マガジン コミックチャンブルー 2013年3月・4月号合併号	コミチャン	2013年	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。この号は他のマンガ家の要望により配信休止。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その25（第2部その13）	コミチャン	2013年配信	電子マガジン コミックチャンブルー 2013年5月・6月号合併号	コミチャン	2013年	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ4ページ。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その26（第2部その14）	コミチャン	2019年頃配信	沖縄eBooks配信	コミチャン	2013年頃	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ8ページ。この回より沖縄eBooks配信。データ見本はサムネイル画像のみ、本編は原稿コピーで代用。データは沖縄eBooksに請求中。原稿は有り。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その27（第2部その15）	コミチャン	2019年配信	沖縄eBooks配信	コミチャン	2013年頃	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ5ページ。データ見本はサムネイル画像のみ、本編は原稿コピーで代用。データは沖縄eBooksに請求中。原稿は有り。
できたての沖縄の頃	できたての沖縄の頃 その28（第2部その16）最終話	コミチャン	2019年配信	沖縄eBooks配信	コミチャン	2013年頃	当時のペンネームはPN.青春たろう。モノクロ25ページ。

③沖縄マンガアーカイブ拠点形成支援事業

現在の保管場所は協力出版社の事務所の一部を間借りしている状況であり、収蔵スペースにも限界があるため、早急に別に保管場所を確保する必要がある。そのため、数か所からのヒアリング等を実施したが、本格的かつ持続的な保管のためには、その組織内決定に相応の時間を要するため、今回は協力者と関係のある空テナントスペースを一旦の保管場所とした。

ただし、ヒアリングを実施した団体の中で、現在アニメを活用したまちづくりを進めている「うるま市」と関わりを持つ機会があり、本事業への取組に前向きな検討を示していただいている。「うるま市」とは今後も協議や情報交換の機会を設けて、沖縄マンガ原画保存への取組を加速させていく。

【①現在の一時保管場所】

本格的な保管施設を確保するまでの間、仮の保管場所として下記施設を活用した。

- 施設名：あしやぎガーデン
- 住 所：〒903-0806 沖縄県那覇市首里汀良町2丁目7-20
- 形 態：横手市増田まんが美術財団（MGAC）との賃貸借
- 面 積：面積：18.76 m²
- その他：・建物自体の保険加入の有（火災等）
・建物の周囲、出入りと常に防犯カメラで警備



施設外観



空きテナントとなっている場所を賃貸借



施設内観

湿度の高くなる季節に向けて湿度管理も行う

【②「うるま市」との拠点形成協議】

「うるま市」は同市が舞台となっているマンガ「沖縄で好きになった子が方言すぎてツラすぎる」がアニメ化されたこときっかけに、マンガ・アニメによるまちづくりを進めている。マンガが地域に溶け込んでおり、沖縄県内で唯一、自治体連合会議にも参画しているという背景から、同市での沖縄マンガアーカイブ拠点形成の可能性を担当職員とも協議してきた。

概ね、趣旨には賛同を頂いたが、本格的な拠点形成の実現までは正式な庁内合意を経る必要があるため、引き続き早期に合意が得られるよう互いに協力していくことを確認している。

■「うるま市」との協議の経緯

- ・日 時 令和6年10月22日（火）15時～16時30分
- ・場 所 うるま市社会教育部
- ・参加者 うるま市（川端登部長／宮城伸一課長／前田一舟課長補佐）
株式会社コミチャン（島袋直子代表取締役）
文化庁（鈴木紀成）
京都精華大学（伊藤遊）
現地協力者（八巻真哉）
日本アスペクトコア株式会社
- ・概 要 文化庁事業におけるマンガ分野（MGAC）の取組について概要説明実施。沖縄県内におけるマンガ原画保存について、過年度取組も共有した上で、うるま市における可能性について意見交換実施。市としてのマンガ・アニメへの現状の取組について説明を頂くとともに、原画保存のみではなく、利活用を視野に入れて検討していきたい意向を確認。
- ・日 時 令和6年12月4日（水）15時～17時
- ・場 所 うるま市社会教育部
- ・参加者 うるま市（川端登部長／宮城伸一課長／前田一舟課長補佐）
株式会社コミチャン（島袋直子代表取締役）

京都精華大学（吉村和真）

日本アスペクトコア株式会社

- ・概 要 マンガアーカイブの現状を紹介し、マンガ原画・刊本における沖縄での拠点として協力を頂きたい趣旨を改めて説明。市としても是非協力したい意向があり、令和7年5月に開催予定である沖縄での「新里堅進原画展」にて、マンガ原画の利活用方法を見学したいとのこと。全国のネットワークを活用した巡回展等も行い、うるま市から沖縄マンガを発信できる取組も進めていければとの意見も頂いた。本格的な拠点形成の実現を目指して、引き続き定期的に情報共有を行いながら、進めていくことで合意。次回自治体連携会議には「うるま市」から参加し、ネットワークを築いていきたい意向を確認した。

- ・日 時 令和7年2月19日（水）9時30分～11時30分

- ・場 所 うるま市社会教育部

- ・参加者 うるま市（川端登部長／宮城伸一課長／前田一舟課長補佐）

株式会社コミチャン（島袋直子代表取締役）

マンガ原画アーカイブセンター（柴田敏範）

京都精華大学（伊藤遊）

現地協力者（八巻真哉）

日本アスペクトコア株式会社

- ・概 要 3回目の訪問となり、うるま市へマンガ原画保存の拠点形成に向けた庁内合意プロセス等を確認した。保存のみではなく、活用と合わせての庁内合意を目指す必要があるが、活用は観光部局との合意及び連携が必要とのこと。まずは、合意協議を進めるために、令和7年5月に沖縄県那覇市にて開催予定の「新里堅進原画展」（琉球新報社）を見学し、併せて首里に保管している保管施設の視察も行いたい。またうるま市での「新里堅進原画展」の巡回展開催を模索し、展示によるマンガ原画保存に向けた気運を高めていきたいとの方向性を確認。

(4) 成果

沖縄ローカルマンガの原画保存に関しては、現地協力者が出版社であるため、漫画家への周知が直接的なされ、比較的なスムーズな情報共有が可能となっている点が大きなメリットとなっている。今後、活用も視野に入れていく場合も出版社が起点となれば、漫画家への理解や権利にかかる調整も容易になると期待できる。ただし、一時保管には実務が伴い、併せて原画整理も行っていくとなると、現在の出版業の傍らの協力ではなく、拠点形成のための新たな枠組みの構築が望ましい。

また、保管場所という観点での拠点については「うるま市」が前向きな意向を示しており、本事業での協議や自治体連携会議での情報共有を経て、着実に前進している。しかし、行政が事業に携わる場合に、自治体内の庁内合意や市民合意、議会説明など様々なプロセスを経る必

要があり、そのための準備に相応の時間が必要になると考えられる。幸い、同市はマンガ・アニメによるまちづくりを進めているため、この分野に対して既に門戸は開かれているものと思われるが、最終的な合意を得るまでは、情報共有ほか支援も必要と思われる。

いずれ、沖縄ローカルマンガ原画のアーカイブを実現していくに当たり、本事業を通して着実に前進しており、この流れを加速させていくためにも、引き続いた支援活動を進めていく必要がある。

6.4.3 マンガ原画プール資料の利活用に関わる沖縄展示構築

(1) 実施目的

本事業の目的は、「文化庁メディア芸術連携基盤等整備推進事業」において実施された「沖縄マンガ原画プール事業」で対象となった資料を利活用することである。具体的には、当該資料の内、新里堅進（しんざとけんしん）氏のマンガ原画を活用した企画展の準備を行う。

(2) 実施体制

- ・大石卓（一般財団法人横手市増田まんが美術財団）
- ・柴田敏範（同上）
- ・吉村和真（京都精華大学）
- ・イトウユウ（同上）
- ・八巻真哉（展示協力者）
- ・京都精華大学／京都国際マンガミュージアム
- ・日本アスペクトコア株式会社

(3) 実施内容

A) 原画資料の運搬

「沖縄マンガ原画プール事業」対象資料の中から展示制作にかかる以下のマンガ原画を選定、沖縄県那覇市から、企画展制作場所である「京都国際マンガミュージアム」（京都府京都市）に移管した。

■ 資料搬出作業日／搬入日：令和6年10月22日／10月26日

- ① しんざとけんしん「シュガーローフの戦い」原画
- ② しんざとけんしん「死闘伊江島戦」原画
- ③ しんざとけんしん「ヤンバルの戦い」原画

B) 原画資料の整理作業

京都国際マンガミュージアムに移管した新里堅進作品原画の展示準備として、当該原画全1,825点を撮影の上（管理用サムネイル）、初出データやサイズ等メタデータをまとめたリストを作成した。

第 6 章 事務局調査研究：分野別横断型調査事業

- ◎ リスト項目
- ・ 写真
 - ・ 形態
 - ・ 対応する「定本」巻数・ページ数
 - ・ 新里氏による分類名
 - ・ サイズ（タテ×ヨコ mm）
 - ・ 備考
 - ・ 評価額（円）※正確には、原画に何かあった際の補償額の上限

2024/10/26（最終更新=イトウユウ）

新里堅進（しんざとけんしん）作品借用原画一覧（フォーマット）

- ◎以下の刊本を「定本」とする。
- ・ しんざとけんしん『シュガーローフの戦い 日米少年兵達の戦場』上・中・下巻（琉球新報社、2015）
 - ・ しんざとけんしん『死闘伊江島 激闘下の女性たち』前・後編（琉球新報社、2021年）
 - ・ しんざとけんしん『ヤンバルの戦い 国頭支隊額末記』1・2・3巻（琉球新報社、2024年～）※2巻は2024年11月、3巻は2025年上旬に刊行予定

写真	形態	対応する「定本」 巻数・ページ数	新里氏による分類名	サイズ (タテ×ヨコmm)	備考	評価額（円）
しんざとけんしん「シュガーローフの戦い」						
※写真を張り付けてください。写真データそのものは、別途まとめた形で納品してください。ファイル名は、『シュガーローフの戦い』上巻p.1であれば、「シ_上_1」という風に付けてもらえるとありがたいです。	原画	上_1 ※「上巻p.1」はこう記す。 ※「定本」に対応する原画がないページを、このリストとは別にまとめていただきたいと思っています。	※原稿は、先生自身が袋などで分類しています。「第〇話 〇〇〇」といった記載があるものはここに記す。	364×257	※原画の状態、特に損壊（破れや折れなど）について特記すべきことがあれば記入してください。	

図 6-6 作品一覧を作成するに当たっての、作業指示書付きフォーマット（部分）

ファイル名	写真	タイトル	巻数	対応する「定本」巻数・ページ数	新里氏による分類名	サイズ (タテ×ヨコmm)	備考
シ_上_1.jpg		シュガーローフの戦い	上巻	1-1	上巻p.1	364×257	※原稿は、先生自身が袋などで分類しています。「第〇話 〇〇〇」といった記載があるものはここに記す。
シ_中_1.jpg		シュガーローフの戦い	中巻	1-2	中巻p.1	364×257	※原稿は、先生自身が袋などで分類しています。「第〇話 〇〇〇」といった記載があるものはここに記す。
シ_下_1.jpg		シュガーローフの戦い	下巻	1-3	下巻p.1	364×257	※原稿は、先生自身が袋などで分類しています。「第〇話 〇〇〇」といった記載があるものはここに記す。
シ_前_1.jpg		シュガーローフの戦い	前編	1-4	前編p.1	364×257	※原稿は、先生自身が袋などで分類しています。「第〇話 〇〇〇」といった記載があるものはここに記す。
シ_後_1.jpg		シュガーローフの戦い	後編	1-5	後編p.1	364×257	※原稿は、先生自身が袋などで分類しています。「第〇話 〇〇〇」といった記載があるものはここに記す。

図 6-7 作品一覧（部分）

C) 企画展開催にかかる企画立案

企画展の開催を前提に、関係者と、企画会議や、会場の一つとなる「琉球新報ギャラリー」（沖縄県那覇市）の会場調査等を実施、企画立案を行った。

■ 主な企画会議・会場調査の日程：令和6年7月15日
10月21日
令和7年2月17日

6.4.4 成果・課題・展望

マンガ原画のアーカイブに関しては、それらが急速に失われつつあるという現状を鑑み、その〈収集〉と〈保管〉に作業が集中していて、それらをどう〈活用〉するか、という課題に関してはほとんど手が回っていなかったと言える。

〈収集〉と〈保管〉自体は、今後も重要な任務として続けて行われるべきだが、今回、具体的な〈活用〉として、「文化庁メディア芸術連携基盤等整備推進事業」において実施された「沖縄マンガ原画プール事業」の対象原画を展示する展覧会が企画されたことは、マンガ原画アーカイブ事業にとって、重要な一歩になったと考える。

とりわけ、沖縄の記憶のマンガ化を自身のライフワークとしている沖縄在住の作家のマンガ原画が、当該地において紹介されることは、沖縄の人たちにとっても大きな意義があるだろう。また、展示という形で、一時保管（プール）されたマンガ原画の〈活用〉の可能性が示されると、同県において、マンガ原画の一時保管あるいは所蔵を検討している自治体等の参考になるとも期待できる。

同展は更に、巡回が期待されているが、ある地域で〈収集〉〈保管〉された原画が別の地域で紹介されることは、原画アーカイブ関係者の全国ネットワークを豊かにするだけでなく、マンガファン同士の、ひいては地域間の理解と交流も深めるだろう。

6.5 研究成果マッピングの実施

6.5.1 研究成果マッピング

(1) 実施目的

メディア芸術領域におけるマッピング研究では、各分野におけるデータ更新を2019年度まで実施したが、以降のデータ更新については未実施である。令和6年度では、本体事業である「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」の最終年度という事情もあり、5年ぶりに実施するものである。今年度は、マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート領域における未実施期間の5年間分のデータ更新を実施するとともに、更新リストの活用方法や連携方法等についても協議し「研究成果マッピング」の具体的な施策を提示する期間とする。

また次世代の研究者育成にも注力し若手研究者による各分野データ更新を実施する年度とする。

(2) 実施体制

実施体制 ※肩書は令和6年8月時点のもの

メディア芸術コンソーシアムJV事務局	
	<全体コーディネーター> 松永 伸司（京都大学 大学院文学研究科 准教授）
	<マンガ分野> 石川 優（名古屋市立大学 大学院人間文化研究科 准教授） 杉本 バウエンス・ジェシカ（龍谷大学 国際学部 准教授） 鶴田 裕貴（東京大学 大学院 総合文化研究科 博士課程） 西原 麻里（跡見学園女子大学 文学部 准教授）
	<アニメーション分野> 足立 加勇（複数大学 非常勤講師） 石田 美紀（アニメーション学会研究部会 コンテンツ文化研究部会） 布山 タルト（東京芸術大学 大学院映像研究科 教授）
	<ゲーム分野> 松永 伸司（京都大学 大学院文学研究科 准教授） 倉根 啓（京都大学 大学院文学研究科 博士後期課程） 福田 一史（立命館大学 映像学部 准教授）
	<メディアアート分野> 明貫 紘子（映像ワークショップ合同会社 代表） 坂本 のどか（編集者／ライター） 成瀬 陽太（情報科学芸術大学院大学 修士2年）

図6-8 体制図

(3) 実施内容

■第一回全体会議をオンラインで2024年7月24日（水）13時～14時30分に開催

・参加者

全体コーディネーター：松永 伸司（京都大学大学院文学研究科 准教授）

マンガ分野：石川 優（名古屋市立大学大学院人間文化研究科 准教授）

アニメーション分野：足立 加勇（複数大学 非常勤講師）

ゲーム分野：松永 伸司（京都大学大学院文学研究科 准教授）

メディアアート分野：明貫 紘子（映像ワークショップ合同会社代表）

坂本 のどか（編集者・ライター）

文化庁：毛利 哲哉（参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係 係長）

鈴木 紀成（参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係 研究補佐員）

JV事務局：平尾 宏一郎、荒垣 暁、横浜 大、森 由紀、藤本 真之介、乙川 想、

第6章 事務局調査研究：分野別横断型調査事業

佐原 一江、横江 愛希子、小林 由季

・研究内容

①各分野における研究成果マッピングデータの更新

②研究成果マッピング検討会の実施

マッピングデータの統合サイト（メディア芸術カレントコンテンツ）への見せ方の検討及び、リスト活用に向けた検討会を実施する。

・第一回会議内容

①各分野における今年度実施計画共有（研究計画書参照）

②今年度全体スケジュールの共有・確認

③マッピング成果物公開に向けた「メディア芸術カレントコンテンツ」での情報発信について

④マッピングリスト活用に向けての意見交換

■第二回全体会議をオンラインで2024年11月21日（木）10時00分～12時00分に開催

・参加者

全体コーディネーター：松永 伸司（京都大学大学院文学研究科 准教授）

マンガ分野：石川 優（名古屋市立大学大学院人間文化研究科 准教授）

アニメーション分野：足立 加勇（複数大学 非常勤講師）

ゲーム分野：松永 伸司（京都大学大学院文学研究科 准教授）

福田 一史（立命館大学映像学部 准教授）

倉根 啓（京都大学大学院文学研究科 博士後期課程）

メディアアート分野：明貫 紘子（映像ワークショップ合同会社代表）

坂本 のどか（編集者・ライター）

MAGMA sessions：山内 康裕（レインボーボード合同会社 代表社員／一般社団法人マンガナイト 代表理事）

文化庁：椎名 ゆかり（参事官（芸術文化担当）付 芸術文化調査官（メディア芸術担当））

毛利 哲哉（参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係 係長）

鈴木 紀成（参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係 研究補佐員）

JV事務局：平尾 宏一郎、荒垣 暁、横浜 大、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、小谷 可奈

・研究内容

①各分野における研究成果マッピングデータの更新

②マッピングデータ取得項目の各分野統一に向けて（過年度分含む）

③研究成果マッピング検討会の実施

マッピングデータの統合サイト（メディア芸術カレントコンテンツ）への見せ方の検討及び、リスト活用に向けた検討会を実施する。

・第二回会議内容

- ①全体スケジュールの共有・確認
- ②各分野における今年度データ更新作業進捗共有
- ③マッピングデータ取得項目の統一について
- ④マッピング成果物の公開に向けて
- ⑤マグマセッション座談会について

■第三回全体会議をオンラインで 2025 年 1 月 31 日（金）15 時 00 分～16 時 00 分に開催

・参加者

全体コーディネーター：松永 伸司（京都大学 大学院 文学研究科 准教授）

マンガ分野：石川 優（名古屋市立大学 大学院 人間文化研究科 准教授）

鶴田 裕貴（東京大学 大学院 総合文化研究科 博士課程）

アニメーション分野：足立 加勇（複数大学 非常勤講師）

ゲーム分野：松永 伸司（京都大学 大学院 文学研究科 准教授）

福田 一史（立命館大学 映像学部 准教授）

メディアアート分野：明貫 紘子（映像ワークショップ合同会社代表）

坂本 のどか（編集者・ライター）

文化庁：椎名 ゆかり（参事官（芸術文化担当）付 芸術文化調査官（メディア芸術担当））

毛利 哲哉（参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係 係長）

鈴木 紀成（参事官（芸術文化担当）付 メディア芸術発信係 研究補佐員）

JV 事務局：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

・研究内容

第二回と同様

・第三回会議内容

- ①各分野における今年度データ更新作業確認
- ②事業実施報告書作成確認
- ③その他

(4) 成果・課題・展望

今年度の研究成果マッピングの基本的な目標・方針として、大きく以下の3点が挙げられる。

- (a) 各分野の研究状況の俯瞰的調査の継続
- (b) 各分野の文献情報形式の統一
- (c) 各分野の研究人材育成への接続

- (a) 各分野の研究状況の俯瞰的調査の継続

2019 年度までの研究成果マッピングでは、メディア芸術の各分野の研究状況を俯瞰的に

把握することが大きな目標とされていた。これは、文字通りに研究のための「地図作り」つまりガイドの制作だったと言ってよいだろう。この目標のもとで具体的に何を行ったかは4分野のそれぞれで異なるが、当該分野の文献リストを作成し、それを通して研究状況の大きな把握及び入門者向けのガイドの作成を目指したという点では、どの分野も共通している。

今年度の作業のもっとも基本となる目標・方針として、過去に実施した文献リスト作成を継続することが採用された。具体的には、2019年度から今年度までに刊行された文献の追加を含め、文献リストを「更新」という形で、各分野の研究状況の俯瞰的調査の継続が目指された。

(b) 各分野の文献情報形式の統一

過去の事業で作成された文献リストは、分野ごとに異なるフォーマットで作成・管理されている。例えば、MendeleyやEndNoteといった一般的な文献管理ソフトを利用している場合もあれば、アニメーション分野のようにウェブサイトで公開するためのデータも兼ねる形で独自のフォーマットで作成・管理されている場合もある。作業上の利便性・効率性という点では、分野ごとにフォーマットが異なることの合理性はあるものの、各分野の文献リストを研究動向等の分析のための基盤データベースとして今後利用する可能性を考えれば、分野間で統一されたフォーマットで作成・管理するのが望ましい。分野を横断してメディア芸術研究の全体を眺めたい場合には、特にそうであろう。それゆえ、今年度の基本方針として、4分野で共通の文献管理ツールを使用することが決定された。

具体的に使用することになったのは、オープンソースの文献管理ツールであるZoteroである。Zoteroが選択された理由は複数あるが、主だった理由を挙げると、BibTeXやRISなどの標準的な書誌データ形式の入出力に対応している、クラウドにデータが保存されており、オンラインでの共同編集・共有・公開が容易にできる、Chromeなどのブラウザで拡張機能がサポートされている、DOIやISBNだけで残りの文献情報を一括入力できる等データ入力作業上の利点がある、などがある。

(c) 各分野の研究人材育成への接続

文化庁のメディア芸術に関する諸事業・検討会議では、クリエイター育成支援や具体物の保存に関わる専門的な人材の育成支援と並んで、研究人材の育成支援が課題とされている。この全体的な方針を受けて、今年度の研究成果マッピングでは、研究者の育成という側面も意識した実施体制・実施内容にすることが決定された。

従来の研究成果マッピングは、研究者育成という観点から見れば、初学者や他分野の研究者向けのガイドを提供するという以上のものではなかったが、今年度の事業では、より積極的・具体的な形で研究者育成へのコミットメントが求められることになった。

課題と今後の見通し

「(a) 各分野の研究状況の俯瞰的調査の継続」における課題については、分野ごとに異なる事情がある。これまで行ってきた作業の継続という側面が大きいため、基本的に既知の問題点以上のものは生じなかったと考えてよい。

「(b) 各分野の文献情報形式の統一」については、Zotero の導入という大きな変化があったものの、特に重大な問題点はなかった。文献リストの作成作業に関しては、データの取り回しのしやすさ、共有・公開のしやすさ、データ入力作業の負担といった点で、従来よりも状況が大幅に改善されたと言ってよいだろう。今年度の文献リストの更新作業では、どの分野もタグ機能（個々の文献に任意のメタデータを付けられる機能）を活用していなかったが、今後の更新作業では、この機能を積極的に利用することによって文献の内容まで含めた分析のための基盤を構築することも可能である。タグ機能の活用の方角性としては、アニメーション分野の過去の文献リスト及びゲーム分野の 2018 年度の文献リストが参考になるだろう。

「(c) 各分野の研究人材育成への接続」は、今年度の研究成果マッピングの各目標・方針中で、もっとも課題が残ったところだと言える。今年度の各作業をどのような仕方で研究者育成に結びつけるかに関しては各分野に委ねられたが、それぞれの分野内で具体的な方策が定まらないままに、またその点についての分野間での意見交換もほとんどないままに年度末を迎えたという印象が少なからずある。もちろん、MAGMA sessions の座談会でも言及されたように、文献リスト作成やデータ入力の作業担当者として大学院生をはじめとした「研究者の卵」に参加してもらったという点では、ミクロなレベルでは研究者育成支援に寄与したと言えるだろうが、今年度の事業が積極的な意味でメディア芸術の研究者の育成支援につながったとは言えない。

この点に関して、メディア芸術の基礎研究を行う研究人材の育成支援に向けた提言を最後に述べておきたい。

メディア芸術に関わらず、芸術文化の研究人材の育成支援の具体的な方策を考えるにあたって決定的に重要なのは、実際にどのような種類の研究がどれだけなされているのか、それぞれの種類の研究は文化行政やより広く文化の振興に対してどのような貢献をしようのか、個々の研究者がそうした貢献を効果的にできるようになるためにはどのような制度や環境が必要なのか、といった点について、十分な見識を伴って議論・意見交換をすることである。その議論をするには、多様な分野の研究を俯瞰的に把握する視点を持ち、かつ研究者のキャリア形成や就職事情を含む研究者コミュニティの内情にある程度通じている必要がある。

これまでの研究成果マッピングでは、少なくとも「どのような種類の研究がどれだけなされているのか」という問いに対しては、一定の回答を提供してきたと思われる。一方で、そうした研究が具体的にどのように役立つのか、またそのためにどのような制度設計が望ましいかといった点については、問題意識としては共有されているものの、本格的に議論や意見

交換をしてきたわけではない。

研究人材の育成支援という目標から言えば、文献リストの作成作業とは別に、上記のような議論・意見交換の場を設けることが望ましいだろう。この議論の場は必ずしも研究成果マッピングの枠内に設定される必要はないが、「多様な分野の研究を俯瞰的に把握する視点を持ち、かつ研究者コミュニティの内情にある程度通じている」という点では、本事業に関わっている／きた人々は、その場への参加者として十分に適格であると思われる。

6.6 相談窓口

6.6.1 相談窓口の開設

(1) 実施目的

「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」の調査研究の一環として、マンガ分野の中間生成物等の保存・活用に関する相談窓口を開設しているが、アニメーション分野、ゲーム分野も新たに相談窓口を設けることで当該分野のアーカイブに関する現状・課題把握を進めるとともに、産学官連携による貴重資料のアーカイブを推進する。また、相談窓口に寄せられる問い合わせ内容を分野横断で見ることでアーカイブの課題の共通性と多様性を把握することも活動の目的とする。

(2) 実施体制

運営団体	マンガ分野（原画）	マンガ分野（刊本）	アニメーション分野	ゲーム分野
開設	令和2年7月1日	令和5年12月11日	令和7年1月27日	令和7年1月27日
累計相談件数 (令和7年1月まで)	57件	14件	0件	4件

(3) 実施内容

①マンガ分野（刊本）に関する相談窓口の運営状況についてヒアリング実施

- ・マンガ、ゲーム、アニメーション分野での合同会議を2回実施

②相談窓口対応フローの構築

- ・相談者、相談内容に応じてスムーズに対応できるフローチャートをマンガ分野のアドバイスを受けながら作成
- ・相談は、作品や作品制作時の原画、絵コンテ、セル画、企画書等の中間生成物を所有する制作者やその遺族、制作会社等関係団体、研究者、コレクターなど保存・活用を検討しているところから幅広く受け付ける。一次対応で相談内容を確認後、各分野のネットワークを活用して適切な対応につなげていくフローを構築しているが、所有権などセンシティブな案件も含まれるため相談者が安心して相談できるよう慎重な対応につなげるとともに、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整えた。

第6章 事務局調査研究：分野別横断型調査事業

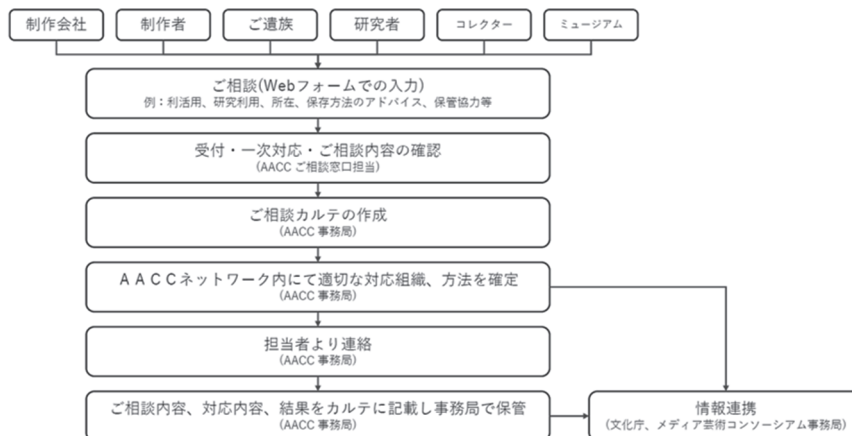


図 6-9 アニメーション分野相談窓口フロー

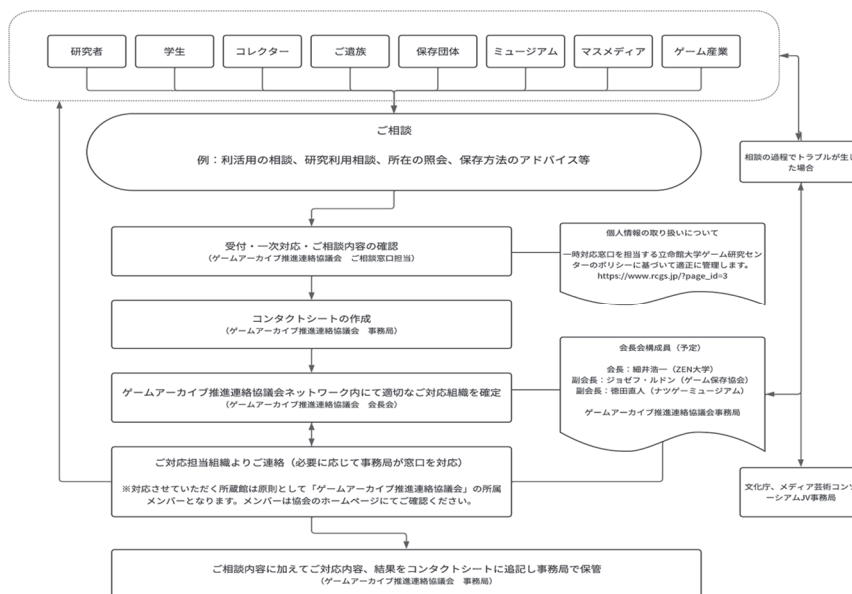


図 6-10 ゲーム分野相談窓口フロー

③コンタクトシートの作成

- ・相談内容の記録及び分野横断の分析に活かすためコンタクトシートを作成
- ・相談内容を記録するためのコンタクトシートについて、既に相談窓口を先行しているマンガ刊本の内容をベースに分野横断で検討し、アニメーション分野、ゲーム分野の固有性を考慮して作成。

④活動結果の共有フォーマットの作成

- ・相談窓口の活動結果を分野別で共有するためのフォーマットを作成
- ・相談内容を共有するため、相談案件のステータス管理及び分野横断での比較・分析を推進

する。

⑤分析項目（案）

- ・アニメーション分野、ゲーム分野の相談窓口が追加されるに当たり、今後分野横断で分析する項目について、マンガ分野、アニメーション分野、ゲーム分野と協議を実施。アーカイブの課題の共通性と多様性を把握することを目的として、個別相談の匿名性を担保しつつ、今後の相談対応に活かせることを想定して分析項目を設定した。相談が多い時期の傾向や各分野ごとの相談者の違いの傾向、また、アーカイブ対象物の傾向などを把握できる項目とした。

分析項目（案）			分析イメージ
1	相談日	1 相談日、時間	どの月、どの時間帯に問い合わせが多いか／少ないか、傾向を見る
2	相談者	1 立場：学術関係、民間企業関係、団体、マスコミ関係、個人収集家、ご家族など	どの属性から問い合わせが多いか、傾向を見る
		2 相談対象の権利状況	権利を保有している、保有していない、権利状況がわからない
		3 住所（市区町村まで）	どのエリアから問い合わせが多いか、傾向を見る
3	相談内容	情報収集：資料名、欲しい情報	どのジャンル、内容の情報を求めているか、傾向を見る
		情報収集：活用目的	研究への活用／テレビ番組等での活用／博物館等の集客での活用／地域コミュニティ構築への活用 等
		2 保存方法について	・保存したいものについて、ジャンル／量／状態／何のために保存したいか などの傾向を見る ・現在どのように保存しているかを把握
		寄贈について	どのようなジャンルのものを寄贈したいか、量／状態／属性（中間生成物のような1点ものか流通品か）の傾向を見る
		3 寄付・提供について：欲しいもの	どのようなジャンルのものを寄付してほしいか、傾向を見る
		寄付・提供してほしい目的	博物館等の集客での活用／地域コミュニティ構築への活用 等
4	対応	1 対応について	どのように対応したか / 対応できなかった場合 → その理由

図 6-11 分析項目（案）

⑥アニメーション分野、ゲーム分野の相談窓口

- ・アニメーション分野、ゲーム分野とも令和7年1月27日に相談窓口を開設。アニメーション分野はアニメアーカイブ連絡調整会が運営（一般社団法人日本アニメーター・演出協会（JAniCA）及び特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構（ATAC）による共同運営）。ゲーム分野はゲームアーカイブ推進連絡協議会が運営を行い、窓口は同協議会のホームページ上に設置。窓口設置に併せてホームページの全刷新を行った。

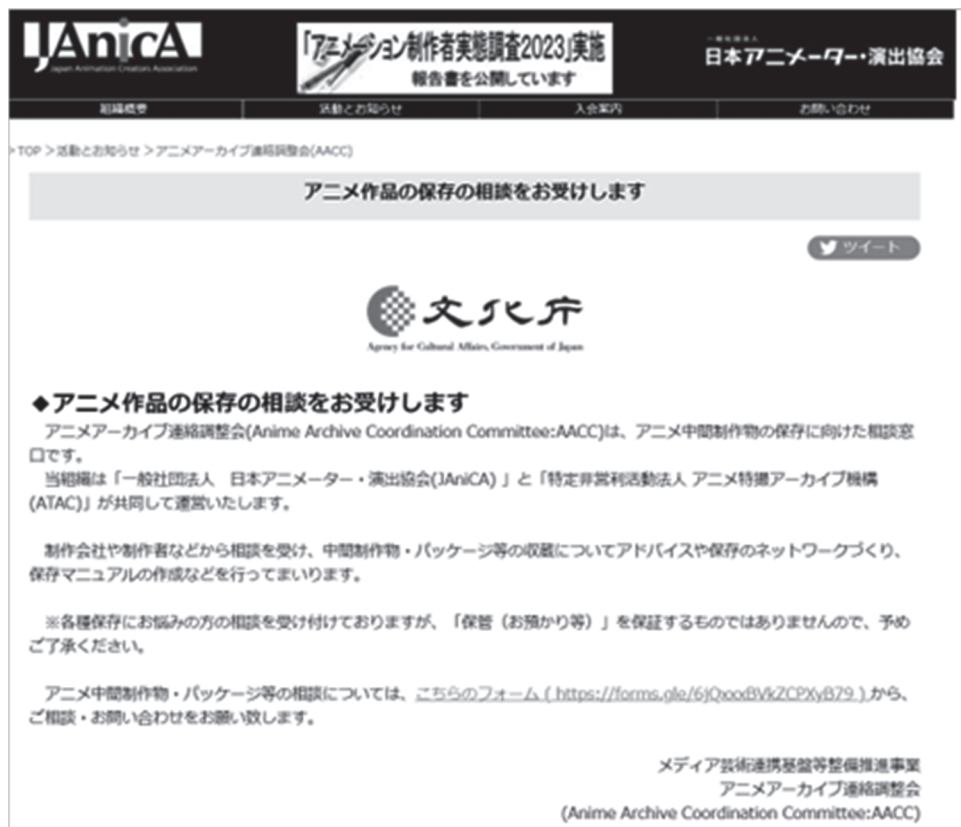


図 6-12 アニメーション分野相談窓口



図 6-13 ゲーム分野相談窓口

⑦活動結果

・今年度の相談窓口の活動結果として、マンガ原画：19 件、マンガ刊本：8 件、ゲーム：4 件の相談に対応した。アニメーション分野、ゲーム分野の相談窓口は開設したところで本格的な分野横断型の分析はこれからとなるが、相談日を見ると、比較的 12 月～1 月、4 月～5 月の時期にかけて相談が多くなる傾向が見られる。

相談者・相談内容については分野ごとに大きく異なり、マンガ原画は原画の一時保管について制作者やその遺族からの相談が圧倒的に多く、マンガ刊本はミュージアムからの展示会での活用に関する相談と寄贈に関する相談、ゲーム分野は保存の相談と情報収集に関する内容となっている。

今年度の相談窓口の活動結果として、マンガ原画：19 件、マンガ刊本：8 件、ゲーム：4 件の相談に対応した。アニメーション分野、ゲーム分野の相談窓口は開設したところで本格的な分野横断型の分析はこれからとなるが、相談日を見ると、比較的 12 月～1 月、4 月～5 月の時期にかけて相談が多くなる傾向が見られる。

相談者・相談内容については分野ごとに大きく異なり、マンガ原画は原画の一時保管について制作者やその遺族からの相談が圧倒的に多く、マンガ刊本はミュージアムからの展示会での活用に関する相談と寄贈に関する相談、ゲーム分野は保存の相談と情報収集に関する内容となっている。

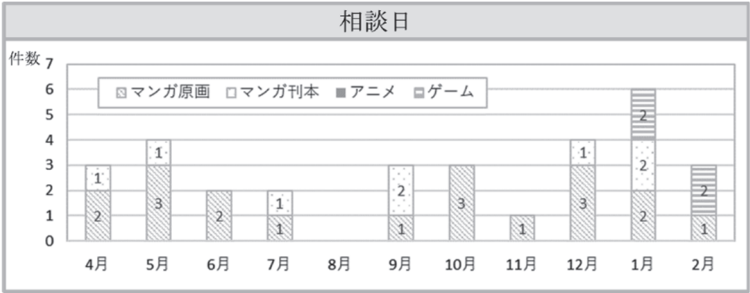


図 6-14 相談日

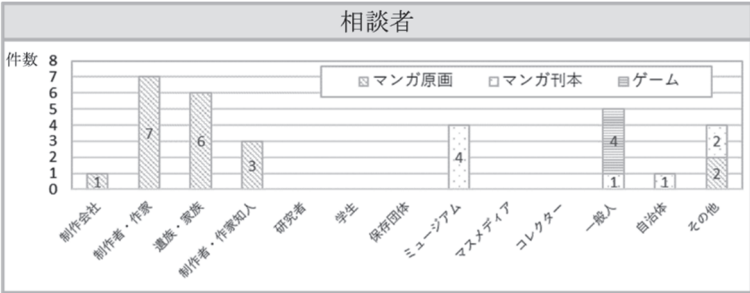


図 6-15 相談者

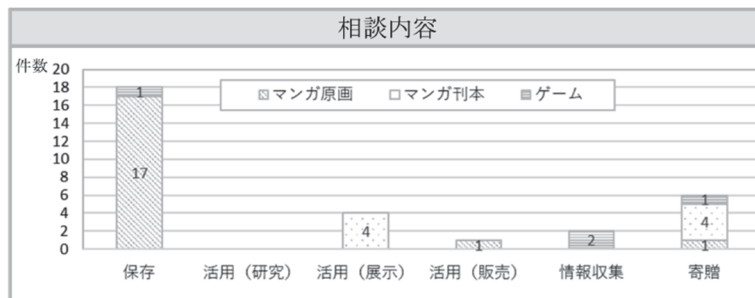


図 6-16 相談内容

マンガ原画：相談内容抜粋 ・原画の一時保管についてが圧倒的に多い ・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）	
マンガ刊本：相談内容抜粋 ・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 ※活用（展示） ・マンガ単行本を寄贈したい ※寄贈	ゲーム：相談内容抜粋 ・ゲームアーキビストになるにはどうすればいいの（情報収集） ・保有している大量のアーケード基板をどのように扱えばいいの（相談したい）（保存）

図 6-17 相談内容抜粋

(4) 成果・課題・展望

今年度は、先行しているマンガ分野（原画、刊本）に加えて、アニメーション分野・ゲーム分野も新たに相談窓口を設けることができたことが大きな成果といえる。

相談窓口開設に向けて、マンガ分野の知見・ノウハウを共有することを目的に分野横断での協議を複数回行った。相談窓口対応フロー、コンタクトシート、共有フォーマットの検討時には、具体的な相談内容をシミュレーションすることで発生する可能性が高い「権利問題・寄贈相談にともなう保管場所の問題・産業界との調整」などが議論のテーマにも上がり今後の相談窓口の活動に向けた検討事項も得ることができたなど、分野連携を図れたことも大きな成果となった。

相談内容を分析していくと、相談が多い／少ない時期があること、マンガ原画分野への相談が多いこと、相談内容は「保存」に関することが圧倒的に多いこと、が大きなポイントとして見られる。また、分野ごとに相談者と相談内容が大きく異なることが見えてきているほか、比較的短期間で解決できるものから解決に時間を要するもの、また解決が難しいケースも見られており、アニメーション分野、ゲーム分野も本格的に稼働する今後の相談窓口の活動結果を分野横断型でより詳細に分析し、アーカイブに関する共通／個別の課題を明確化することが必要となってくる。

今後は、メディア芸術ナショナルセンター（仮称）構想も動き出す中、より相談が増えてくること、相談内容も多岐にわたることが予想されるが、その中では分野連携がより重要となっ

てくる。現状のマンガ分野は原画、刊本にて相談窓口の活動を定期的に共有しているが、アニメーション分野、ゲーム分野も含めた3分野での定期的な情報共有・議論の場を設けることが必須と考えられる。相談窓口への相談は、保存・活用に関連する著作権などセンシティブな案件も含まれることが考えられ、トラブルを事前に防ぐような工夫が求められる。実際に起きてしまったトラブル内容、対処方法などを相談相手の匿名性を保ちつつ共有したり、トラブルを未然に防ぐための工夫などを分野横断で共有することで、相談窓口の品質向上、活性化につながっていくため、来年度の活動では分野横断の視点をよりいくことが必要となる。

第7章 事務局調査研究：事業成果の公開と普及及びメディア芸術の情報発信

7.1 メディア芸術カレントコンテンツ (MACC) における情報発信

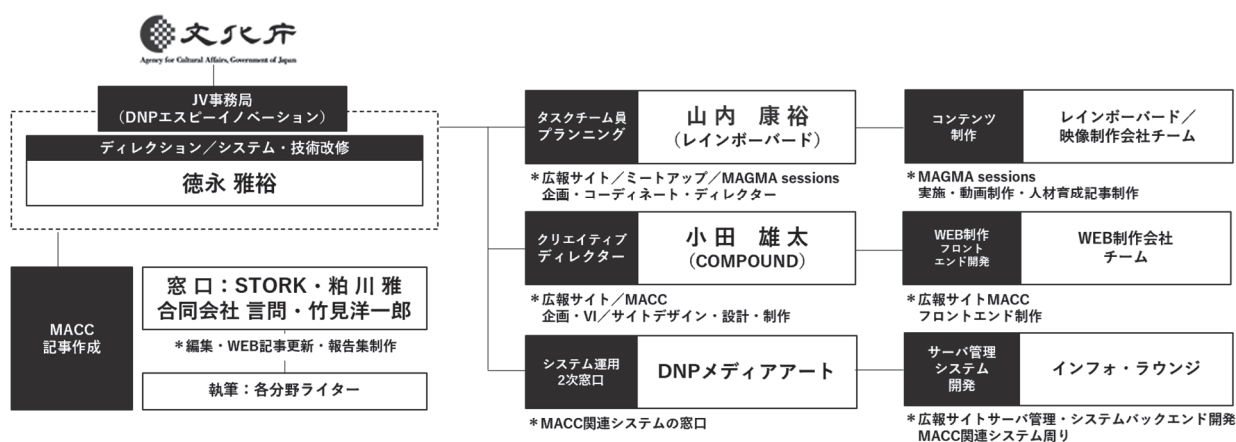
7.1.1 実施目的

文化庁は平成23年から広報用ウェブサイトを一覧公開し、メディア芸術各分野の催事・展覧会情報・作品や文化庁のメディア芸術関連の事業内容について情報発信を行ってきた。令和4年度事業では、過年度に本事業で展開してきたメディア芸術データベース、MADB Lab、MAGMA sessionsなどのほか、本事業の成果や過去の報告書等へのアクセスを整備し、文化庁のメディア芸術に関する取組の総合的広報サイト「メディア芸術カレントコンテンツ (MACC)」(<https://macc.bunka.go.jp/>)としてリニューアル公開した。

今年度もその流れを踏襲し、記事による情報発信に加えて、事業成果を更に普及させ、メディア芸術の現状をより深く、かつ広く伝えることを目的としてコンテンツの更新を行った。

7.1.2 実施体制

MACC運営体制図



7.1.3 実施内容

掲載記事は「知る」「考える」「楽しむ」の3分類で構成し、「知る」ではメディア芸術各分野の催事・展覧会情報、「考える」ではメディア芸術各分野のテーマを深掘した記事、「楽しむ」ではメディア芸術各分野を領域横断的に扱う企画記事として、アニメ・特撮・ゲームなどのメディア芸術の世界における「音」の表現を切り拓 [ひら] いてきたクリエイターのインタビュー連載を掲載した。

また令和2年度事業から継続している MAGMA sessions では、調査事業の成果を紹介する二つのテーマを設定した。一つ目のテーマ「研究成果マッピング座談会～メディア芸術分野の研究のいま～」では、メディア芸術の4分野（マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアート）における研

究状況を調査・整理する『研究成果マッピング事業』を取り上げ、メディア芸術分野における研究の現状や課題について議論する座談会を実施した。二つ目のテーマ「メディア芸術分野のアーカイブの情報流通に向けた調査研究座談会～何をアーカイブすべきか？ワークショップから考える収集・保存の目的と課題～」では、『メディア芸術分野のアーカイブにおける情報流通に向けた調査研究』の一環として開催されたワークショップを基に、「収集・保存の形」や「デジタル時代のアーカイブー有体物と無体物」といったテーマとする座談会を実施した。

掲載記事の合計数は、56。内訳は「知る」11、「考える」44、「楽しむ」1であった。（令和6年4月～令和7年1月時点）

【MAGMA sessions トークセッション】

テーマ「研究成果マッピング座談会～メディア芸術分野の研究のいま～」

＜出演者＞

マンガ分野：石川優（名古屋市立大学 大学院人間文化研究科 日本文化コース 准教授）

アニメーション分野：足立加勇（日本アニメーション学会）

メディアアート分野：明貫紘子（映像ワークショップ）

ゲーム分野：松永伸司（京都大学大学院文学研究科 准教授） ※モデレーター

文化庁参事官 芸術文化担当付 メディア芸術発信係係長 毛利哲哉

テーマ「メディア芸術分野のアーカイブの情報流通に向けた調査研究座談会

～何をアーカイブすべきか？ワークショップから考える収集・保存の目的と課題～」

＜出演者＞

マンガ分野：具本媛（京都精華大学マンガ学部講師）

アニメーション分野：山川道子（株式会社プロダクション・アイジーIP マネジメント部渉外チーム）

ゲーム分野：井上明人（立命館大学映像学部映像学科准教授） ※モデレーター

メディアアート分野：森山朋絵（東京都現代美術館学芸員）

7.1.4 成果・課題・展望

令和6年度のPV数は合計538,938であり、特に4月は76,736件と一番アクセスが多く、閲覧者の関心を引きつけるコンテンツが提供されていたことが示された。4月は「アニメ分野：2本」「メディアアート分野1本」「複合・その他」の記事を掲載。トークセッションMAGMA sessionsでは、分野横断型調査事業に関する座談会を実施したことで、調査研究と連動したテーマとして記事、動画を配信できた。

課題としては、持続的な情報発信が必要なためPV数や記事数に影響を与えた要因の探索となる。今後もメディア芸術の情報発信においては、コンテンツの質と多様性を重視し、持続的な関心を引きつけるための幅広い層へのアプローチを目指し各分野のコンテンツ充実を目指していく。

7.2 MADB Lab メディア芸術データベースリソース URI 変更に伴う修正

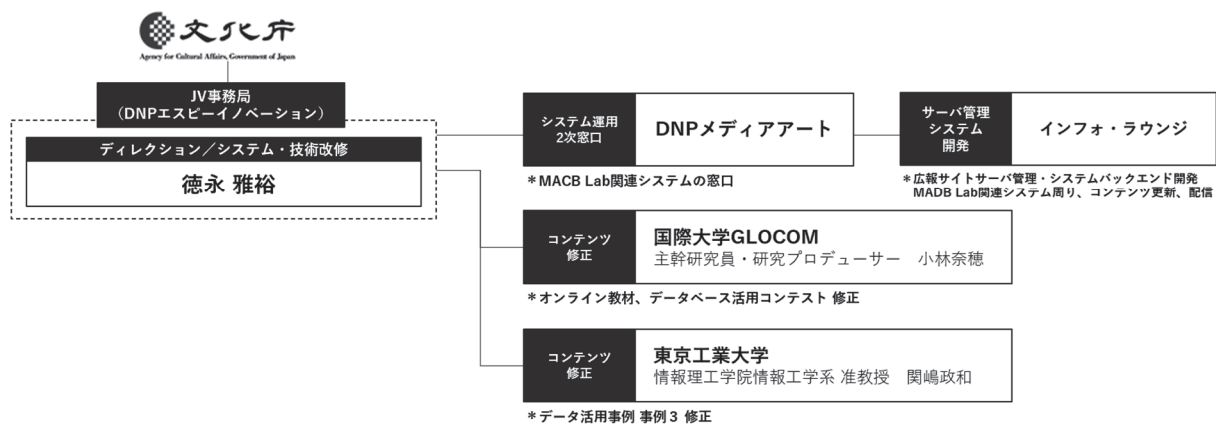
7.2.1 実施目的

MADB Lab は、メディア芸術データベース（以下、MADB）の認知拡大と利活用促進を目的とし、SPARQL クエリサービスやデータセットダウンロード、データ利活用事例紹介等を提供するサイトとして令和3年度にリリースされた。

令和5年度に MADB の運営主体が文化庁から独立行政法人国立美術館の国立アートリサーチセンターに引き継がれたことを受け、2024 年 1 月 31 日の MADB 正式公開にてサイト URL が「<https://mediaarts-db.bunka.go.jp/>」から「<https://mediaarts-db.artmuseums.go.jp/>」に変更された。これまで作成された各種クエリの動作を考慮してリソース URI の変更には数か月程度の移行期間を設けることとし、MADB 側の変更作業が 2024 年 11 月 26 日に実施される運びとなったため、それに対応するため MADB Lab において旧サイト URL および旧リソース URI を使用していたコンテンツの修正対応を行った。

7.2.2 実施体制

MADB Lab運営体制図



7.2.3 実施内容

MADB Lab において MADB の旧サイト URL および旧リソース URI を使用していた下記コンテンツについて、新サイト URL および新リソース URL に変更する対応を行った。

第7章 事務局調査研究：事業成果の公開と普及及びメディア芸術の情報発信

No.	コンテンツ名	URL
1	データを知る (ダッシュボード)	https://mediag.bunka.go.jp/macdb_lab/about-db/dashboard/
2	SPARQLクエリサービス	(ページ上部説明部分)
3		マンガ雑誌単号の目次からマンガ作品の掲載を取得する
4		アニメ映画を上映時間の大きい順に取得する
5	SPARQLクエリサービス サンプルクエリ	ゲームプラットフォームが「スーパーファミコン」であるパッケージを持つゲーム作品を取得する
6		2000年に公開されたメディアアート催事を取得する
7		タイトルに「異世界」または「転生」を含むマンガ単行本を公開年別に集計する
8		(ページ上部説明部分)
9	データセットおよびSPARQLクエリサービスの利用方法	クエリ1
10		クエリ2
11		クエリ3
12		クエリ4
13		事例1：作家の著作年表
14	データ活用事例	事例2：マンガの連携機関所蔵リスト
15		事例3：数理・データサイエンス・AI教育強化拠点コンソーシアム連携によるMADBデータセットを使ったデータ分析事例
16	オンライン教材	
17		メディア芸術データベース活用コンテスト2021 データのバリューアップで世界をもっと面白くしよう
18		第2回メディア芸術データベース活用コンテスト
19	データベース活用コンテスト	第3回メディア芸術データベース活用コンテスト
20		第4回メディア芸術データベース活用コンテスト

7.2.4 成果・課題・展望

今年度、MADB 側の RDF ストアおよびデータセットのリソース URI 変更作業とタイミングを合わせ、問題なく MADB Lab の対象コンテンツの修正作業を完了することができた。

MADB Lab ではブラウザ上でクエリと呼ばれる命令文を書くことで、MADB に登録されているデータを複雑な条件で検索し、抽出することができる SPARQL クエリサービスを提供しているが、クエリの作成には一定の専門的知識が必要であるため、サービスを使いこなせるユーザーが少ないことが課題として挙げられる。その解決策として有識者タスクチーム員から、「WIKIDATA QUERY BUILDER」(<https://query.wikidata.org/querybuilder/?uselang=ja>) のように、SPARQL に詳しくない人でも手軽に簡単なクエリを作成できるツールの提供といった案が出されており、今後実装への検討が期待される。

また、MADB の更なる利活用促進、MADB Lab の認知度向上も継続した課題であるため、MADB を運営する独立行政法人国立美術館国立アトリサーチセンターとも連携し、コンテンツ拡充や広報施策等に取り組むことが必要である。

第8章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

8.1 採択事業概要

採択 21 件の事業概要は以下のとおりである。なお、事業概要は各団体より提出された事業概要紹介資料の原稿を基に、JV 事務局にて一部加筆・修正した。

- ・団体名：一般財団法人大阪国際児童文学振興財団
- ・事業名：明治、大正、昭和初期の子ども向け雑誌のデジタル化
- ・補助金の額：4,820 千円

明治、大正、昭和初期の子供向け絵雑誌には多くのマンガや絵物語が掲載されており、同時代や後代のマンガ家・画家等に少なからず影響を与えたことはよく知られている。しかし、資料の所蔵機関が少ないことからその全貌は明らかではなく、現代のマンガ文化等との影響関係についての議論を困難にしている。そのような状況の中、大阪府立中央図書館国際児童文学館には『漫画愛国幼年』、『少女画報』、幼年や少年向けの雑誌など、明治期から昭和初期に発行された多くの貴重な児童雑誌が所蔵されており、国際児童文学館にしか所蔵がない巻号も多く含まれる。

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

本事業では『漫画愛国幼年』を含む 247 点の雑誌に関する画像データ、紙焼き資料、及び内容目次データの入力を行った。紙焼きデータについて、大阪府立中央図書館国際児童文学館内にて閲覧できるようにし、内容目次データについては、NDL（国立国会図書館）未収かつ入手困難資料のデータ収集事業への参画、文化庁メディア芸術データベース（以下、MADB）での利用、国際児童文学館への提供をした。

- ・団体名：慶應義塾大学アート・センター
- ・事業名：1970 年代以降のパフォーマンス及び展覧会のビデオ記録のデジタル化・レコード化 II
- ・補助金の額：4,990 千円

本事業は、戦後から現代に至る日本のメディア芸術の諸活動を、「インターメディア」の枠組みで捉え直し、芸術史・映像史という縦軸と、同時代の様々な芸術諸活動という横軸との交差点に位置するビデオアート関連資料群に着目し、それらのデジタル化・レコード化を通じ、日本のメディア芸術史をよりよく精査可能にするための基盤構築を目指した。慶應義塾大学アート・センター（以下、KUAC）が所管している中嶋興・VIC の中で特に劣化の進むパフォーマンス／展覧会関連ビデオテープを中心に応急処置を必要とする一部のビデオテープのデジタル化（117 本）・レコード化・リスト化するとともに、内容記述とデジタル化したデータのサムネイル化（351 本）を行った。また、これら記録の事実関係を別の形で証左する印刷物や書簡等、関連する紙媒体資料の整理も同時に進め

第8章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

た。もし、数年以内にこれらのデジタル化を行わなければ、1970年以降のパフォーマンス及び展覧会の重要な記録の一部が消失してしまう可能性がある。今年度は、現在までにデジタル化したビデオテープのサムネイル付リスト（VIC）、インタビュー／ディスカッション（日英バイリンガル）など KUAC の HP（<http://www.art-c.keio.ac.jp/>）にて公開。また、2025年1月21日に没後39年土方巽を語ること XIV、2025年2月1日に VIC について考えるためのイベント VIC x KUAC Cinematheque 3：状況劇場「唐版・犬狼都市」上映会—単独性と反復又は記録についてのイベントを開催した。

- ・団体名：特定非営利活動法人ゲーム保存協会
- ・事業名：国内コンピューターゲーム データベース情報入力
- ・補助金の額：4,590 千円

ゲーム保存協会は、1970年代より存在する国内コンピューターゲームの貴重なゲーム資料群を含めた原物資料の保存を行う団体である。

本事業では、これらの資料のデータ登録を行い、情報散逸が進む PC ゲームをはじめとした幅広いゲーム作品について、正確性が担保された大規模データベースを整えて、日本のゲーム史に関する多様な検索ニーズ、資料閲覧の要望に応えることを目的とした。ゲーム資料の多くは磁気媒体で、経年劣化によるデータ消滅の恐れがある。数多くの原物資料を所有するゲーム保存協会では、実際に資料を確認し、信ぴょう性の高いデータベースを作っている。雑誌に掲載されたプログラムなども調査登録、マイナーな機種のソフトなど、特殊な作品も対象に加え作業している。

今年度は、大きく以下四つにプロジェクトを分け、データベース作成と実際の資料の保存（マイグレーション及びデジタル化）を進めた。①媒体電子化情報の登録：1,800点（累計12,000点）②書籍情報の目録作成：82年7月以降の雑誌18冊より広告を特定し、ゲームソフト13,000件分を登録③ゲーム雑誌のカatalog化：09年～24年までに発行されたゲーム技術関連雑誌として1,400種を特定、更に878冊について詳細情報をカatalog化し登録④ゲーム書籍データベース：攻略本とゲームソフト作品の紐付け作業を857件、攻略本の表紙のスキャン857冊分の詳細情報をカatalog化し登録した。

- ・団体名：有限会社 劇団かかし座
- ・事業名：NHK テレビ「連続シルエット」番組台本のデジタル保存と公開
- ・補助金の額：450 千円

1976～1981年に制作された劇団かかし座の影絵映像作品「影絵むかし話」「影絵グリム童話」「影絵イソップ物語」が、TBS系列で放映された。これら影絵番組は「厚生省中央児童福祉審議会 推薦番組」を受賞し、後に海外でも評価された。原盤はフィルムのまま保管されており、劣化が進行しているためデジタル化が必要とされている。本事業では、1953～1960年の「連続シルエット」番組の

第8章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

台本約 100 冊を整理し、目録を作成。そのうち約 20 冊をデジタル化し、目録とともにかし座 HP 内の特設サイトにて公開する。※

※本補助事業では、高度な専門知識を持つアーカイブ事業担当者が中心となって実施される予定だったが、団体側の事情で人員が不足、そのため事業実施が困難となり、団体から中止の申出があり、補助事業は中止された。

- ・団体名：特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会
- ・事業名：岩井俊雄アーカイブ＆リサーチ
- ・補助金の額：4,500 千円

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

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

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

本事業は 5 か年計画（2021～2025 年）で実施する予定となっており、4 年目に当たる今年度は紙資料のデジタル化、坂本龍一×岩井俊雄《Music Plays Images X Images Play Music》（1996-1997）の再現展示等を実施した。（<https://www.eizo.ws/projects/iwai>）

- ・団体名：国立大学法人佐賀大学
- ・事業名：持永只仁の人形アニメーション映画製作に関する原資料のデジタルアーカイブ化と公開
- ・補助金の額：4,280 千円

本事業は、持永只仁の人形アニメーション映画の制作過程に関する原資料（絵コンテ、台本、人形、直筆ノート、フィルム等）を分類目録に基づいてデジタルスキャン、3D データ化、テキスト化等を行い、合わせてこれらの中間生成物の修復と保存を行う。日本の人形アニメーション映画の起源である持永只仁の原資料は、60 年を過ぎて経年変化が激しいため、これらを調査、保存、デジタルデータ化し、活用を図ることを目的に実施した。

2021 年から持永只仁アニメーション研究会は、持永只仁の人形アニメーション製作過程に関する原資料の整理、分類、保管、修理・修復、活用法等について検討を行っており、令和 6 年度 7 月か

第8章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

令和7年2月まで、定例会の開催、紙資料や写真等のスキャニング、各種フィルムのスキャニング、人形の3Dスキャニング、目録やテキストデータのウェブページ (<http://mochinaga.jp/>) やシンポジウムによる資料公開を実施した。

- ・団体名：鯖江市
- ・事業名：クリヨウジ作品アーカイブプロジェクト
- ・補助金の額：5,000 千円

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

日本を代表する芸術家クリヨウジ（久里洋二※2016年にカタカナ表記に改名）氏のアニメーション、マンガ、美術作品など未整理の資料を中心にジャンルや年代など系統立てて調査し、カタログ化とデジタル化の実施により、氏の広範な創作活動を包括的に捉え、次世代への継承を目的に実施した。

1928年生まれのクリ氏は、戦後すぐに「大人マンガ」、アニメーション映画祭の勃興〔ぼっこう〕期から現在に至る個人作家の「アニメーション」、草月アートセンターでの上映活動や多様なジャンルの芸術家とのコラボレーションなど、長きにわたり多様な活動を行ってきた。しかし、その活動の全容は正確に把握されておらず、貴重な資料が適切な形で残されていないため、令和5年度事業から引き続き、未整理資料のカタログ化やフィルム作品及び関連資料の整理、調査を行った。今年度は、過去にデジタル化されていないフィルム作品を主とし、貴重性、保存性を考慮した上で、優先順位の高い作品のデジタル化を行った。関連資料の調査については、保管状況の複雑さと、その分量の多さにより全体把握に困難を極めた。ヒアリングについては、クリ氏の関係者から聞き取りを行い、クリヨウジ作品の情報収集に努めた。

クリヨウジ（久里洋二）アーカイブサイト (<http://yojikuriarchive.com/>)

- ・団体名：有限会社さるすべり
- ・事業名：少女まんが館蔵書の整理・メタデータ化プロジェクト
- ・補助金の額：1,500 千円

本事業では、創立1997年からの26年間に有限会社さるすべりに対して主に少女マンガファンから寄贈された少女マンガ関連蔵書6万冊超の中から、関連他施設にない貴重な蔵書の存在が判明した。未整理物の中にも貴重本が存在する可能性もあり、蔵書調査と整理は急務である。

今年度は、昨年度に残されたふろくグッズ類の入った未整理箱40個の総点数調査に着手、令和5年度に引き続き、一部収蔵品（冊子体）のメタデータ化を行った。

明治大学現代マンガ図書館、京都国際マンガミュージアムに雑誌ふろく類の整理方法などをヒアリングし、雑誌ふろくのメタデータ化を試作。昨年度に引き続き、雑誌2,228冊をMADBを基にリスト化。蔵書検索（総数4,454冊）を可能にした (<https://www.nerimadors.or.jp/~jomakan/data/>)。蔵書データベースをCSVデータとしてダウンロード可能にした。冊子体の蔵書総数は昨年度より

3,631 冊増えて、44,064 冊となった。

- ・団体名：有限会社タクンボックス
- ・事業名：古川タクの作品・活動アーカイブ
- ・補助金の額：3,270 千円

本事業は、国際的なアニメーション作家・古川タクの広範な創作活動を調査し、未整理資料のカタログ化、デジタル化を通して、1970 年代の個人制作アニメーションの文化的背景を明らかにしながら資料情報へのアクセス性の向上を目的に実施した。

今年度は、奈良県立図書館でのフィルムアニメーション上映とトークイベントや、東京都写真美術館でのアーカイブ研究講習会、三重県立美術館での子供向けワークショップなどを実施。また、ウェブサイト「TAKU FURUKAWA ARCHIVE」(<https://archiveanimation.wordpress.com/>)では作品リストや管理資料を公開し、アニメーションの歴史的価値の普及や資料保護の推進を図った。

- ・団体名：学校法人 多摩美術大学
- ・事業名：名古屋国際ビエンナーレ ARTEC 全記録アーカイブ事業
- ・補助金の額：1,740 千円

名古屋国際ビエンナーレ ARTEC の開催終了に伴い事務局が解散し、現在まで保管されてきた 1980 年代後半から 10 年間にわたる ARTEC 資料について、デジタルアーカイブ作業を実施した。資料のデジタルアーカイブから取得したデータをウェブアーカイブ公開システムに登録し、公開検索可能なシステムを構築した。

ARTEC に関する資料集大成であると同時に、1980 年～1990 年代にかけて黎明期のメディアアートの歴史的な流れを世界視野で網羅的に俯瞰できるようにまとめた「ARTEC 全記録」を編纂 [へんさん] した。「TAUArtSearchEngine」による「ARTEC データベース」を構築し、全ての取得データを系統的に公開するウェブサイトについて本事業では、ARTEC データベースの基本設計を行った。試験的にデータベース登録の実験を始めて登録ミスの検証や検索項目のブラッシュアップを進めている。多摩美術大学情報デザイン学科メディア芸術コース 森脇裕之研究室ウェブ (<http://www.idd.tamabi.ac.jp/~moriwaki/artec/>) で概要説明と、年次事業報告及び成果物のダウンロードができるようにした。

- ・団体名：株式会社手塚プロダクション
- ・事業名：手塚治虫アニメーション作品の絵コンテ・設定資料のデジタル化
- ・補助金の額：3,200 千円

第8章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

手塚治虫作品は日本のアニメーション文化の発展において多大なる貢献を果たしており、「鉄腕アトム」「ジャングル大帝」等は日本だけでなく世界のアニメーションに大きな影響を与えている。これら作品の絵コンテや設定資料のデジタル化は、紙媒体での保存による紛失や焼失リスクを未然に防ぐだけでなく、紙媒体で起こりうる劣化を防ぎようのない状態から後世に繋げられる形へと変換できる。本事業では、『鉄腕アトム』『火の鳥 2772 愛のコスモゾーン』『やさしいライオン』他の絵コンテ整理、修復作業、デジタル化スキャン及びPDF化作業を実施。中間成果物の二次利用、再利用に繋げるためHPにて情報、絵コンテデジタル化リスト・設定資料デジタル化リストを公開した。
(<https://tezuka.co.jp/>)

- ・団体名：一般社団法人展示映像総合アーカイブセンター
- ・事業名：1970年大阪万博の展示映像のデジタル化
- ・補助金の額：1,460千円

展示映像はイベント映像ともいわれ、一過性で標準仕様のない映像であるため、組織的な保存活動から除外されてきた。映画のような世界基準のある映像とは異なり、システムや表現の特殊性ゆえに保存や再現は困難であり、貴重な映像遺産が消失の危機に直面している。本事業ではフィルム時代を含め、長年にわたり制作された展示映像の廃棄・散逸を防ぎ、後年の資料（制作参照や研究等の歴史資料）として残すために、コンテンツ（フィルム&デジタル、音声）、制御技術、特殊効果、空間デザインなど関連資料の総合的なアーカイブ化を目的に、以下の作品のデジタル化、公開を行った。1970年大阪万博で上映された、タイトル『太陽の狩人』（大型5面マルチ映像）

- ・団体名：株式会社トリガー
- ・事業名：商業アニメーションにおける中間生産物のデジタル保存と目次化
- ・補助金の額：4,800千円

商業アニメーションの映像制作においては、大量の中間生産物が発生する。しかしながら、アニメーション業界ではこのような大量かつ貴重な資料が廃棄され、過去の貴重な作品資料がアーカイブされずに焼却溶解処理されており、過去の高度な技術が保存されずに消失している。こうした現状は、今後のアニメーション業界や人材育成、技術継承に大きな影響を与えると危惧している。紙素材の劣化や、素材作成途中で必要となる紙用のりやセロハンテープの劣化、紙そのものの劣化を考えると早急な対応が必要である。公開から間もない鮮度の高い素材をアーカイブすれば、過去作品で活躍されたクリエイターたちの高度な技術をより早く若い世代に伝えられる。そこで、本事業では、福岡で開催された「CEDEC+KYUSYU」で「ダンジョン飯」の複製素材を公開し、併せて各種アニメーション系専門学校、大学、イベントで複製素材公開、映画館での一般の方へのアニメーション制作講義と素材展示についても実施した。また、関西大学との共同研究で、制作現場で利用できる過去作品素材検索システムを開発中（2025年1月時点でプロトタイプ開発済み）。

第8章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

- ・団体名：長崎市
- ・事業名：清水崑マンガ原画等資料アーカイブ化事業
- ・補助金の額：257 千円

現在、長崎市出身のマンガ家清水崑をはじめとした、新漫画派集団及び漫画集団に所属したマンガ家たちの知名度が低下し、漫画集団の関係者が高齢化している。したがって当該マンガ家たちの業績を明らかにする研究は急務である。資料保存の観点からも、当該資料群は制作されて 50 年以上が経過し、資料の経年劣化が見られ、早い段階でのデジタルデータ化が必要である。こうした状況を踏まえて、清水崑遺族から長崎市へ寄贈された約 4,000 点のマンガ原画等資料について、マンガ原画のデジタルデータ化及び資料管理用リストへの書誌情報等不足データの追記作業を長崎市 2 か年事業として実施した。今年度の撮影事業においては、清水崑展示館での撮影が困難な大型絵画資料 15 件についてデジタル化を実施した。あわせて、長崎市長崎学研究所のホームページに公開されている目録の更新を行った。目録については、MADB への掲載を目標としているため、専門家から助言を受けながら項目の整理を進めた。また今年度は、清水崑没後 50 年の年に当たることから、企画展を実施した。この企画展及び関連講座にこれまでの研究成果を反映させ、市民を中心に清水に関する周知啓発を行った。

- ・団体名：一般社団法人日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム
- ・事業名：アニメーション脚本と脚本家のデータベース構築
- ・補助金の額：3,800 千円

日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアムでは放送番組の脚本を中心に収集し、公的機関での公開活動を行ってきた。その対象にはアニメーション（放送・映画・VOD）の脚本・企画書・絵コンテ・ポスター等の資料が含まれており、現在 9,700 点以上に及ぶ。特に、昭和期のアニメーション脚本等の資料は、放送局・制作会社での保存が少なく、1970 年代以前の放送作品は、ほとんどが失われ、紙の劣化も激しく、その「デジタル化保存」は急務である。アニメーションの脚本は、絵コンテが作られる前段階の設計図であり、作品情報を検索する第一次資料として、非常に有効なメディア芸術のジャンルの一つと言える。また、放送草創期を支えた脚本家は高齢化しており、オーラルヒストリーの作業も、アニメーション史をひも解く上で重要な作業であり急務でもある。

今年度は、まんが原作ドラマの作品情報を追加し、収集作業ではゲーム寄贈協会との連携により「宇宙戦艦ヤマト」の脚本 21 冊を受け入れた。また個人研究者から「カリメロ」脚本が寄贈され、脚本家の山田太一氏が主題歌の作詞を担当したことが新たに分かった。

現在、アニメーション、特撮、まんが原作の脚本・資料 10,344 点（複本は除外） 約 700 タイトルに及ぶ書誌データを「アニメ脚本と脚本家のデータベース」にてウェブ（<http://animedb.nkac.or.jp/>）で公開した。

第8章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

- ・団体名：特定非営利活動法人ビデオアートセンター東京
- ・事業名：飯村隆彦 写真資料のアーカイブ作業とフィルム・メディアアート作品のデジタル化・修復事業
- ・補助金の額：1,250 千円

本事業は、国内の実験映画、ビデオアート、メディアアート分野の草分け的存在である飯村隆彦（1937 年～2022 年）のフィルム作品、ビデオテープ作品のデジタル化及びアーカイブ作業を実施するものである。

飯村は 1960 年代後半からフィルム作品に、また 1970 年代にはビデオアート作品に取り組み、2020 年代に至るまで自作や作品記録・同時代のアーティストのパフォーマンスや作品記録を収めた約 500 本のフィルムとテープをスタジオに保管している。ユネスコが磁気テープの機材生産終了と磁性体欠損によるテープ再生の視聴困難に警鐘を鳴らしている状況を踏まえて、初期の磁気テープを早急にデジタル化する必要があった。

今年度は、国内のメディア芸術黎明期と言える 1960 年代～1980 年代の貴重な資料を後世に伝える一助を担うため、ビデオテープ作品（各種テープ媒体収録）の次に緊急性が求められる 16mm フィルム作品のデジタル化を開始するとともに、作者が制作段階や作品発表時に作成したスケッチ・図面、記録写真・広報媒体・書簡などの紙媒体をアーカイブ化し、HP で公開した。

(<https://vctokyo.wixsite.com/info/iimura-archive>)

- ・団体名：特定非営利活動法人プラネット映画保存ネットワーク
- ・事業名：神戸映画資料館所蔵アニメーションフィルムのデジタルアーカイブ事業
- ・補助金の額：5,000 千円

神戸映画資料館は、その母体であるプラネット映画資料図書館が 1970 年代から収集・保存してきた 18,000 本以上の映画フィルムを収蔵しており、中でも日本アニメーションの揺籃 [ようらん] 期に作られた漫画映画のコレクションは、他のアーカイブが所蔵していない貴重なフィルムを有している。その中には複製化やデジタル化ができていないフィルム、更には題名等が欠落し詳細が不明の作品が多数あるが、令和 2 年度からの本事業によるデジタル化と内容調査により成果を上げてきた。事業開始時は、現存率の低い古典アニメーション（主に戦前の作品）に限定して調査してきたが、昨年度から全てのアニメーション目録作成に着手した。TV アニメーションのフィルムなどにも、権利元が保存していないものや、知られざるバージョンがある。

また、これまで同一作品で複数プリントがあるものは 1 本を選んでデジタル化してきたが、バージョン違いや欠落の有無などの違いがある可能性があり、それらが日本のアニメーション映画受容の一端を示すものであるため、これらのデジタル化も実施した。

神戸発掘映画祭 2024（10 月開催）において、事業報告と上映を実施。

第8章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

- ・団体名：一般社団法人マンガアーカイブ機構
- ・事業名：「加藤泰三コレクション」と「森下清文コレクション」を活用した戦後のマンガ雑誌・単行本の書誌データ作成事業
- ・補助金の額：3,270 千円

「一般社団法人マンガアーカイブ機構（MAC）」は、マンガのアーカイブ事業を推進し、その活用で事業展開を図る団体で、2023 年に設立。本事業は、京都精華大学の「国際マンガ研究センター」が担当し、京都市と京都精華大学が運営する「京都国際マンガミュージアム」の約 30 万点のマンガ資料のアーカイブやデータベースの運用を行っている。本事業では以下 2 名を対象とし、部分的に知られているが全貌は明らかになっていない戦後のマンガ雑誌・単行本コレクションをアーカイブする。

①加藤泰三（たいぞう）コレクション。正規の流通経路を経ておらず、ゆえに“見えない”マンガとなっている赤本マンガ・貸本マンガを含めた、主に戦後のマンガ雑誌・単行本、約 15 万点。

②森下清文（せいぶん）コレクション。マンガ読者の年齢層が広がる 1960 年代後半以降を中心とした、主に少年・青年向けの月刊・週刊マンガ雑誌及びマンガ単行本、約 9 万点。

両コレクションを、資料整理場所である、「けいはんなオープンイノベーションセンター」及び「京都国際マンガミュージアム」に移動し、「京都国際マンガミュージアム」のデータベース「MM-OPAC」の仕様に合わせる形で、加藤コレクション 5 千点、森下コレクション 9 万点の書誌データを作成した。また、入力完了した書籍を、上記データで管理できる形で箱詰め等を実施し、書誌データの一部を、京都国際マンガミュージアムの MM-OPAC に搭載し、公開した。

- ・団体名：学校法人明治大学
- ・事業名：明治大学現代マンガ図書館所蔵マンガ本目録データ作成・配架準備事業
- ・補助金の額：5,000 千円

明治大学現代マンガ図書館は、国内最大級の蔵書数を持つマンガ専門図書館であり、設立者の故・内記稔夫（ないきとしお）氏が半世紀にわたり収集したマンガの単行本や雑誌、関連資料 27 万冊を保有している。

本事業では、目録データ作成と閲覧のための出納を可能とする配架準備を行った。

雑誌資料の作業対象が 8,832 冊あり、目録データを作成した。出納できるよう配架したものは、7,590 冊、複本として判定されたものは 1,242 冊となり、参考資料の資料種別分類は 170 箱となった。

明治大学学術成果リポジトリ「2022 年度明治大学現代マンガ図書館書誌所蔵一覧（コミックス）」URL (<http://hdl.handle.net/10291/00022753>)

明治大学現代マンガ図書館 OPAC（米沢嘉博記念図書館と共同）URL (<https://manga.meiji.jp/Opac/search.htm?s=5YS1vzZKPBLCwv2TA9pmYx067ib>)

第8章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

※計画していた参考資料の書誌データ作成は、同人誌のような ISBN のない資料や、日本語以外の資料など、当館賭しての「収書・整備方針の再整理」が必要と思われるものであったため、今年度作業では、書誌データ作成の対象外とし、資料種別調査にとどめることになった。

- ・団体名：森ビル株式会社
- ・事業名：日本特撮アーカイブ
(中野昭慶特技監督・矢島信男特撮監督 画コンテ資料の調査/保存)
- ・補助金の額：5,000 千円

日本では 1954 年の『ゴジラ』をきっかけに 1960 年代にかけて、空想世界を描いた「特撮映画」が日本映画黄金時代の一翼を担い、『ウルトラマン』で国民的特撮ヒーローを生み出し大人気となった。特撮を楽しんだ若い世代が作り手となり、実写・アニメーション・CG と広く活躍して日本独自の映像文化を発展させ、それらは世界に誇るべき日本文化となった。しかし、現在では CG の台頭で特撮は衰退し、当時の創作物や資料の散逸劣化が急速に進んでいる。作り手も物故者が多くなり、証言も得られないまま技術・思想の中核が喪失しつつあり、調査/保存を必要とする資料は年々増加し、保管／収蔵場所が逼迫 [ひっばく] する状況が続いている。特撮文化の継承にはミニチュアなどの「中間制作物」の保存が極めて重要である。これらがあって初めて、映像がどのように作られたかが分かり、作り手が込めた精神性や芸術的価値、魅力の源泉を知るなどの研究も可能となるため、貴重な中間制作物のアーカイブが急務である。

今年度は、背景画の専門家であり「雲の神様」と称される島倉二千六氏の描いた背景画をアーカイブ対象として取り上げる。3 か年の計画で須賀川特撮アーカイブセンターに収蔵されている同氏の描いた数々の貴重な背景画の調査研究と、高解像度撮影 (2D スキャン/データ化) によるデジタルアーカイブを実施した。須賀川特撮アーカイブセンターHP (<https://s-tokusatsu.jp/>) で成果レポートを公開した。

- ・団体名：学校法人立命館
- ・事業名：ビデオゲーム資料のアクセス向上と教育研究利用のための調査事業
- ・補助金の額：4,990 千円

立命館大学ゲーム研究センター (以下、RCGS) では、所蔵するゲーム作品とゲーム関連資料 (ゲームに関する雑誌・書籍、広告資料等) の書誌や、それらに関する典拠ファイルを作成してきた。現在その総数が約 20,000 点にのぼり、ビデオゲーム資料の収集保存・組織化 (整理) が進んできたため、次の段階として、RCGS が所蔵するビデオゲーム資料を利活用する方向性の検討、さらに、一般の利用者へ向けた資料検索のしやすさ、未知資料の発見の促進が課題となった。

そこで本事業では、以下の三つの施策を推進した。

- ①RCGS 所蔵のビデオゲーム資料の利活用調査

第8章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

ビデオゲーム資料の教育利用・資料提供方法論の方向性と課題を、利用者の利用物品、利用行動より調査した。

②ゲーム関連書籍・雑誌のデジタル化とサムネイル画像作成

2,500 件のゲーム関連書籍・雑誌のサムネイル画像を作成した。

③RCGS コレクションの UI 改修と書誌データ更新自動化のシステム・体制構築に関する調査

データ変換引継ぎと作業のマニュアル化を行い、持続的な体制整備を進めた。また、②で作成した画像を RCGS コレクション (<https://collection.rcgs.jp/>) に実装して公開した。

8.2 実施団体の取組サポート

8.2.1 実施目的

令和 6 年度のメディア芸術アーカイブ推進支援事業は「成果の公開とその表示方法及びメディア芸術データベースとの接続」をテーマにして有識者による団体へのサポートを実施。

メタデータ公開・外部データベースとの連携を進める上での課題について有識者による団体へのヒアリングとアドバイスをおこなうミーティングを一部団体に各 2 回実施した。

8.2.2 実施日程

■鯖江市

第 1 回開催日時：2024 年 10 月 18 日（金）13:00～14:00

第 2 回開催日時：2024 年 12 月 16 日（月）14:30～15:30

・有識者タスクチーム員：大坪英之、三原鉄也

■有限会社さるすべり

第 1 回開催日時：2024 年 10 月 30 日（水）14:00～15:00

第 2 回開催日時：2024 年 12 月 11 日（水）18:00～19:00

・有識者タスクチーム員：福田一史、三原鉄也

■有限会社タクンボックス

第 1 回開催日時：2024 年 10 月 30 日（水）15:00～16:00

第 2 回開催日時：2024 年 11 月 26 日（火）11:00～12:00

・有識者タスクチーム員：山川道子、福田一史

■株式会社手塚プロダクション

第 1 回開催日時：2024 年 10 月 17 日（木）15:00～16:00

第 2 回開催日時：2024 年 11 月 26 日（火）15:00～16:00

- ・有識者タスクチーム員：山川道子、大坪英之

■株式会社トリガー

第1回開催日時：2024年10月11日（金）15:00～16:00

第2回開催日時：2024年11月26日（火）13:00～14:00

- ・有識者タスクチーム員：三原鉄也、山川道子

■長崎市

第1回開催日時：2024年10月18日（金）14:00～15:00

第2回開催日時：2024年11月25日（月）14:00～15:00

- ・有識者タスクチーム員：三原鉄也、山川道子

■一般社団法人マンガアーカイブ機構

第1回開催日時：2024年10月30日（水）13:00～14:00

第2回開催日時：2025年1月7日（月）13:00～14:00

- ・有識者タスクチーム員：三原鉄也、福田一史

■森ビル株式会社

第1回開催日時：2024年10月29日（火）13:00～14:00

第2回開催日時：2024年11月27日（水）13:00～14:00

- ・有識者タスクチーム員：福田一史、大坪英之

8.2.3 成果・課題・展望

ここでは、本事業でその成果であるデータ公開に関して課題があると有識者に判断された団体に対して実施したヒアリング調査の所感から、主にメタデータの作成・公開を中心とした観点からのアーカイブ構築・運営全般の具体的な課題とその解決に向けての取組等についてまとめる。

X.1 メタデータの作成・公開における課題

本事業の採択団体には比較的大規模な公的なアーカイブ機関から小規模団体まであり、その状況は多岐にわたる。その内、今回ヒアリング対象となった団体は実施法人の大小に関わらず、直接事業を実施する組織については数名が関与する程度の比較的小規模なものがほとんどであった。そのため、資料の組織化とデータ整備・公開に関して、公的なアーカイブ機関に求められる水準には達していない点が多く、事業の全体的な高度化を進めていく必要が認められた。

技術面では、資料組織化・メタデータ整備に関する基礎から専門にわたる幅広い知識の不足が目

立った。多くの団体で作成したデータの公開方法として PDF 形式でのリスト公開の不十分性に対する理解や CSV 形式でのデータ公開の方法といったメタデータ公開に関する基礎的と言える知識の欠如が見られた。これらのデータは、各団体の作成した作品リストや PDF 化されたリスト、またはサイトコンテンツとして各団体のサイトで公開されているのみであるケースがほとんどであり、その検索性や利活用性に乏しい状況である。

そもそも、メタデータ提供にあたってはその提供方法や形態がメタデータの利活用性に直接寄与し、提供するメタデータの記述内容以上にデータ提供の機能や価値を定める重要なものであるが、今回ヒアリングした各団体においてはこの認識自体が十分に理解されていない印象であった。これらの知識は事業の応募資料に示されているデジタルアーカイブジャパン推進委員会実務者検討委員会“「デジタルアーカイブ活動」のためのガイドライン”等の参考資料にも記載されているものだが、そうした資料であっても十分に理解されないまま事業が実施されている現状が示されたと言える。特にデータ作成が進行すると修正が困難なメタデータのモデルやメタデータスキーマに専門的な検討や既にそうした検討を踏まえた標準等を採用していない例が多く、これらの改善は大きな課題である。また事業に必要な IT スキルや著作権に関する知識も十分に担保されているとは言えない状況であった。更に、これらについて Web システムによるデータ提供を採択団体が自力で実施することが望ましいものの、コスト面や技術理解のハードルの高さから容易とは言えない状況であることもヒアリングからは伺えた。

加えて、各事業で扱われている資料が多岐に及んでいる点も技術的な対応を困難にしているように見受けられた。例えばマンガの資料としても、書籍として図書館的なアプローチで広く扱われている雑誌・単行本以外にも原画やその他中間生成物、雑誌付録といった既存のアーカイブと呼べる事例に乏しい対象まで様々である。これはメディア芸術関係資料のアーカイブに共通する課題と言えるが、こうした多様な資料群から適切なアーカイブの方法を選択し実行することは容易ではなく、それぞれの事業においては対象資料の特性というよりも、現場担当者の限定的な知識や実施団体の過去実績に沿った手法が優先して採用されており、アーカイブ構築とりわけメタデータ整備という観点ではその適切性に課題が見られた。特に実際にヒアリングした事例に含まれるマンガ雑誌付録（有限会社さるすべり“少女まんが館蔵書の整理・メタデータ化プロジェクト”）や特撮の撮影用資料（森ビル株式会社“日本特撮アーカイブ”）などの既存のアーカイブの事例が少ない対象については、メタデータのモデルやメタデータスキーマからデータ作成ルールに至るまでメタデータ・デジタルアーカイブ構築の専門家を交えた慎重な検討が求められるものであり、その実現難易度は高い。

体制・組織面に関しては、やはり事業の実施者が小規模な組織であるため、その点に起因する事業の継続性について脆弱な点が多く見られた。本事業の補助金以外に事業から直接収益を見込めるものは見られず、自立的・持続的な資金確保が達成されているとは言えるものはほぼ見られない。多くの事業実施が現状の担当者個人に依存していることに加えて、小規模な団体では組織の成立や運営自体が個人に依存しているケースも少なくない。先に述べたような技術面での課題を解決する

ためには専門的知識を備えた人材を事業実施に充てることが効果的であるが、このような資金や人材の量・質が限られた状況ではそうした人材の調達や育成は進んでおらず、中長期的なメタデータ整備・提供のための運営体制の大きな障壁となっている。

また実施者の多くが全国各地に散らばり、特に地方の拠点で事業を実施しているケースも目立った。これは資料の収蔵に必要な空間や資材・人材を安価に確保するための工夫であるとともに、昨今メディア芸術のアーカイブ対して文化による地方振興への寄与が期待されていることによる潮流であると言える。アーカイブ構築の観点では資料の分散保存に代表されるメリットも少なくないが、今回のヒアリングにおいてはこうした地方拠点の団体においてはマネタイズ手段の確保や専門人材・有識者との協働が難しいというデメリットがより色濃く見られた。

こうした技術面及び体制・組織面の制約及び、本事業が補助金による支援という性格が重なって、自身が所有・管理する資料について自身の可能な範囲内で組織化・目録作成を行うというケースが過半であった。これはやむを得ない現実的な選択と言えるが、国民に資するアーカイブ構築・メタデータ提供の実現を阻害している点は看過できないであろう。各団体とも少なくとも自身の事業の高度化の意識は持ち合わせるべきだと考えるが、ヒアリングからはそのような意識自体が希薄であるように感じられるとともに、また補助側（文化庁）や有識者からの要請やコミュニケーションもそうした意識の醸成には不十分であるように見受けられた。

X.2 メタデータの作成・公開における課題の解決に向けて

比較的短期に課題解決につながる取組としては、個別課題に対し既存事例や業界の技術標準及び各種資料を提供し、個々の事業においてその手法の採用・援用を促すことが考えられる。先に述べた基礎的な知識や手段によって解決可能な課題も多く、これらについては速やかな課題共有と具体的な解決策の情報提供を行うことで相当部分が解決するものと期待できる。なお本事業の応募案内には先に挙げた“「デジタルアーカイブ活動」のためのガイドライン”等の参考資料が示されている他、採択団体向けに合同情報交換会の開催や今回のヒアリングなど、この情報提供に相当する取組は既に実施されている。またこうした取組の中から、大阪府立中央図書館国際児童文学館による事業成果の明治から昭和初期の児童雑誌のデジタル画像の国立国会図書館デジタルコレクションへの提供[1]や明治大学米沢嘉博記念図書館・現代マンガ図書館による“MADB（メディア芸術データベース）からのマンガ書誌データ取得ツール”の提供[2]、有限会社さるすべり“少女まんが館蔵書の整理・メタデータ化プロジェクト”における MADB の提供データセットを用いたマンガ雑誌メタデータの提供といった、より高度なデータ公開やメタデータ整備のためのツールの提供・活用例も生まれてきている。今後はこうした取組を継続すると共に、取組への採否は各団体で濃淡が見られるため、補助側がより積極的・継続的に情報の提供を行っていくべきである。

特に事業実施初期や計画段階でのメタデータ・デジタルアーカイブ構築の有識者・専門家による情報提供が効果的であると考えられる。本事業のシステム上、事業計画段階での情報提供は困難だ

と考えられるが、継続的な事業に対する内容のフィードバックを充実させる等で実現できるだろう。ただしそれらにあたっては継続して応募・採択されている団体と新規応募団体とで公平性を欠かないための配慮が必要である。

技術面に関しては専門技術を有する事業者にその一部をアウトソースすることも短期的には効果的な方策である。特にインターネット上でのメタデータ提供の環境整備に不可欠なデータベース・Web システムについて専門事業者やサービスの活用は積極的に図られるべきである。こうしたシステム構築に関する費用は現在では補助の対象から外れており、これを補助の対象とする要望が複数の団体から挙がっていたものの、一概に Web システム構築を補助の対象とするのではなく、後述の通りストック型の情報提供インフラ構築を目指す提案に限定するなど、実効性を意識する必要がある。

技術面におけるメタデータモデルやメタデータスキーマに関する課題に代表される、有識者・専門家の深い関与が必要な課題や体制・組織面の課題全般については、実務担当者に留まらない広い領域の関係者の意識改革や事業の構造的問題の改善が求められるため短期的な解決は難しい。先に述べた情報共有や事業の改善プロセスの繰り返しを粘り強く続け、人材育成と事業周辺の理解醸成を図ることが肝要であると考ええる。その手段の一つとして、各団体の事業担当者の情報交換と人的交流を促し自発的に情報収集や改善を行えるようにするためのコミュニティの形成は重要だろう。現在では採択団体向けの合同情報交換会がその役割を担っているが、現状ではその機会が不足しているのは明白であり、これを発展させて複数の個別課題をテーマに継続的に実施される関係者勉強会などを実現していくことが考えられる。

課題全般を通して、各事業に対して有識者の関与を深めることは短期的・中長期的双方の面で有効だろう。短期的には各事業に対してコンサルティングの形で参画し採択団体と協働を進める形が考えられる。今回のサポート会議において、これまで述べてきた課題の抽出や共有は一定程度実施できたと感じられるため、今後もこうした関与の質と量を高め、各事業での具体的なアクションプランに落とし込んで行くべきであろう。

中長期的には幅広い情報と人材提供への貢献が期待される。有識者には事業の要件を踏まえて適切な専門人材とのマッチングを行う、メディア芸術分野以外の関係コミュニティとの接続を促してその知見や人材の誘導を図る、学術機関や人材育成に携わる機関と連携して人材の発掘や育成を進める、といった役割が考えられる。

以上に述べてきた課題の解決策については、全てが最初から高度に実現されることは現実的ではなく、それを求めることにも限界がある。従って具体的なタスクを要請していく以上に、本事業を通じた採択団体と事業の成長イメージの提示を進め、長期的なアーカイブの維持・提供のための出口戦略の構築支援を進めていくべきである。

本事業では初期段階からのアーカイブ構築支援が多くを占めるが、それは従来のアーカイブでの

取り扱いが脆弱であったメディア芸術分野をその対象としている必然である。従って、萌芽的なそれらに対しての、新たなアーカイブの立ち上げが取組の中心となることも必然であり、まだまだメディア芸術の各分野においてそのアーカイブが脆弱である現状から、本事業のあり方もその点においては堅持されるのが妥当である。しかしながら、だからこそ個別の事業に対して予算・リソースの限りがある中で永続的な支援を行うことも現実的ではなく、従って個別の事業が補助の終了後にどのような状況であるべきなのか、補助の期間中にどのような状況を目指していくべきなのかを具体化していく必要があり、補助者としてはそれを強くリードしていく必要がある。現在の事業実施においては補助者は助言や情報提供が中心であるが、より強い積極的な関与の検討もなされるべきである。

X.3 課題解決に向けて望まれる関係者の在り方

X.3.1 採択団体

事業を実施する採択団体には資料とデータ・メタデータの利活用性と長期利用性の観点に基づく事業の高度化が望まれていることを理解し、それを具体的に推進することが求められる。支援対象の事業の多くは、個人や小規模な組織の所有資料を基礎とするものが多く、その事業は「台帳作り」の域を出ないものも見られる。この支援を通じて、そうした自分用、自己流の台帳作りからの脱却し、より誰もが使いやすいメタデータを整備し、コンテンツの長期利用のための提供へと事業の在り方が成長していかなければならない。本事業の対象ということは補助の目的や見返りとして、その成果が国民に還元されることが求められる。公的な支援を受ける以上、より発見・活用しやすい方法でのメタデータの公開と提供コンテンツのライセンスのオープン化は常に検討されるべきトピックである。

メタデータの公開に関して、各事業でのオンライン所蔵データベース等のメタデータを Web 上で提供するシステムの導入・提供はより積極的に実現されるべきである。特に Web 上で資料を識別するための識別子 (ID) やその役割を果たす URL の、採択団体自身による提供の取組は十分ではないが、資料へのアクセスを保証する標準的な方法として認知・実施されるべきである。こうした IT システムの導入には適切なサービスや事業者の選定が必要になり、採択団体にはその能力が求められる。

さらにデータの品質や信頼性を保証し、データ作成の手続きを具体化し非属人性を高めるためのルール化と文書による明示化、即ちドキュメント整備も重要である。このようなルール化・ドキュメント整備は資料やその該当分野に加えてデジタルアーカイブやメタデータの専門知識が必要であるため、独力では難しいのと同時に、専門家との協業が望まれることを理解する必要がある。と同時に、その要件定義が専門家だけでは難しいものであり、協業においては資料の知識を持つ者の主体的な関与も専門家の参画以上に重要であることは留意すべきである。

第8章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

このような自身の事業の実施状況より1段階高度な知識・ノウハウの共有のために各分野のアーカイブ機関のネットワークへの関与や新たなネットワークの構築についても積極的に行われるべきである。採択団体の中では、こうしたネットワークを通じてメタデータ公開のためのシステムの共同利用や資料の移管先の確保をした例もある。

事業やそれを実施する採択団体の運営体制を長期的に安定化させるためには本事業に囚われない財源の確保がなされることが望ましい。資料を残すこととはその資料が必要とされることであり、その財務的保証があることとは切り離せない。資料の存続に必要なコストを払うためには、そのコストに見合う何らかの価値が、資料に見出される必要があることは必定である。

本事業の支援対象は文化的な価値が高いものであっても商業的な競争力が相対的に低い作品や資料であることが想定される。官民共に盛んになっている展覧会の実施やファンビジネス、クラウドファンディングには事業の直接的な収入源として関心を払う意義がある。

また、より普遍的で安定的な方法として、将来的に他の財源・補助金の確保を実現していくことが求められよう。大学・研究機関との共同調査・研究による研究助成金が候補として考えられる。科学研究費助成事業の研究成果公開促進費（データベース）はその典型例であり、既に採択団体による関連事業への交付実績がある。さらには安定的な財源で運営されている公的なアーカイブ機関への一部事業や資料の移譲も選択肢として検討の余地がありうる。また、逆に自身のアーカイブ活動を軸に公的なアーカイブ機関の設立を進めたり、その管理者を担ったりするなどの方法も考えられる。

X.3.2 補助事業及び補助者（文化庁・事務局・有識者）

これまでに述べてきた本事業による主体的な情報提供や、採択団体より具体的に要請のあったITシステム導入・運用に関する費用の補助対象経費化、長期的な支援や支援の見通しの早期の提示は客観的にもその必要性が高く、補助者の取組としてそれらを粛々と実現していくことが求められる。

とりわけ情報提供の姿勢には課題が大きいと感じられる。不十分な情報提供が続いていることにより、団体への要請や期待が不明瞭であり、各団体の疑念や誤解につながっている状態が散見される。

メタデータをはじめとするデータの公開に関しては、これまで述べてきた通り、これらについてWebシステムによるデータ提供を採択団体が自力で実施することが望ましいものの、コスト面や技術理解のハードルの高さから容易とは言えない状況である。従って、現状ではデータ公開の相当部分がMADBへの登録によってなされるように理解できるし、各団体にもそのように認識されている。これは自身によるデータ提供が不要であるような認識につながっている。しかし実際にはMADBは自立したデータ登録を進めており、またそのリソースの制約から各団体のデータ登録がデータ作成・提供後に速やかに完了・公開できる状況にはない。その実績も限られており、MADBを通じた

第8章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

データ公開はまだまだこれからの状況にある。こうした状況を打開するために、第三者へのデータ公開にもそのまま利用可能なデータリポジトリ（データセットを収集、管理、保存し、Web上で公開するサービス）を提供したり、国や地方自治体、他の公的機関が運営するデータリポジトリの利用を支援したりするなど、現状であっても速やかにデータ公開を行うことができる環境とプロセスの提供がなされるべきである。

作成されたメタデータに限らず、成果を第三者が発見することが困難である。各団体やこれから新たに応募する団体が事例を参考にして独力で自身の事業を計画・実施・改善できるようにすることで事業全体の底上げに直結するものであるため、状況の改善が望まれる。

また各事業の成果だけではなく補助事業に関する情報全般の提供が十分とは言えない。情報提供インフラの不備は採択団体だけではなく、補助者も同様である。本支援事業の情報提供は文化庁公式Webサイトの「メディア芸術の振興」関連のコンテンツや、メディア芸術カレントコンテンツ(MACC)での公募や関連イベントの告知に限られており、特にストック型の情報に乏しく、事業の継続性が具体的に把握しづらい。

事業に関する情報は事業の実務実施者だけではなく、実務実施者や企画者が団体の上位者に向けて理解を得るための資料や事業に関する意思決定のエビデンスとしての役割もある。また上記の情報提供環境で事業の周辺情報や関係資料が提供されているが、実務者の教材・参考情報として極めて有用であるものの、これらの存在が採択団体に把握されていなかったり、より古い不適切なものが参照されていたりするなど、適切なものが参照されていない現状が確認されており、この状況の是正が望まれる。

更に、補助側が主体的に取り組むべきものとして、本事業への関連事業や隣接コミュニティとの接続支援が挙げられる。メディア芸術連携基盤等整備推進事業において本事業とともに実施されている事務局調査研究や分野別強化事業に関しては特に密な接続・情報共有が期待されているところであるが、現状では有識者・関係者による人的な共有に依存しており、事業構成として明確な連携の形が存在しているとは言えない。データ登録における各団体とMADBとの調整は有識者個人と団体の担当者の人的な関係を基盤としたコミュニケーションに依存しており、改善されるべき最も典型的な課題である。また採択事業と極めて類似する取組が関連事業の中で行われているケースが見られるが、こうした場合には課題の解決手段を共有することで、車輪の再発明や誤った発明を避け、事業実施の効率化が図られるべきである。

ジャパンサーチに関する取組や知的財産戦略等のデジタルアーカイブに関する政策動向を踏まえた本事業のビジョンの統一と共有が必要である。支援の在り方や採択団体の審査・助言が国全体の方針と一貫していることが求められるのは言うまでもなく、関連する他分野の取組の動向も把握に努め、各事業を国全体での取組に通ずる水準で評価していく姿勢を形成すべきである。

近年特に活発な進展が見られるメディア芸術振興の国際拠点形成に関する事業（「令和4年度メディア芸術振興の国際拠点形成に係る準備事業」「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」等）については、この国際拠点に求めら

れる機能とこれまで述べてきた補助事業及び補助者に求められる在り方や役割、機能が重複する。従って、本事業での取組や知見が関連事業にフィードバックされ国際拠点の機能の具体要素として盛り込まれているべきであろう。

【参考】

[1] 大阪府立図書館, “国際児童文学館で所蔵する一部の雑誌のデジタル画像を国立国会図書館でご覧いただけるようになりました” <https://www.library.pref.osaka.jp/77122-2-2>

[2] 明治大学, “現代マンガ図書館 2022 年度 マンガ本の「書誌データ作成」及び「配架作業」方法における試みと「MADB (メディア芸術データベース) からのマンガ書誌データ取得ツール」の提供について”

[https://www.naiki-](https://www.naiki-collection.jp/%E5%BD%93%E9%A4%A8%E3%81%AE%E3%81%93%E3%81%93%E3%82%8D%E3%81%BF)

[collection.jp/%E5%BD%93%E9%A4%A8%E3%81%AE%E3%81%93%E3%81%93%E3%82%8D%E3%81%BF](https://www.naiki-collection.jp/%E5%BD%93%E9%A4%A8%E3%81%AE%E3%81%93%E3%81%93%E3%82%8D%E3%81%BF)

・執筆者

三原鉄也 (筑波大学人文社会系 助教)

福田一史 (立命館大学 映像学部 准教授)

山川道子 (株式会社プロダクション・アイジーIP マネジメント部 渉外チーム)

大坪英之 (特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構事務局 (認定 NPO 法人))

本報告書は、文化庁の委託業務として、メディア芸術コンソーシアムJV事務局が実施した令和6年度「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。