

令和 6 年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業
分野別強化事業

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

一般社団法人日本アニメーター・演出協会

令和 7 年 2 月

目次

第1章 事業概要	3
1.1 背景.....	3
1.2 目的.....	4
1.3 実施スケジュール	4
1.4 実施体制	6
1.5 実施スケジュール	6
第2章 実施内容	8
2.1 会議開催	8
2.1.1 定例会議	8
2.1.2 周知活動	8
2.1.3 アニメ作品情報連絡調整会	8
2.1.4 その他会議	9
2.2 自動化／UI強化／AI適用	9
2.2.1 機能要件・動作概要	9
2.2.2 成果・効果・制約事項	23
2.3 周知活動	24
2.3.1 筑波大学講義	24
2.3.2 東北大学史料館訪問	25
2.3.3 日本アニメーション学会産業研究部会講演	25
2.3.4 「マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の国際的な振興拠点及びメディア芸術 連携基盤等整備推進に関する検討会議」発表	26
2.3.5 同人誌制作協力	27
2.3.6 京都国際マンガミュージアム「のこす!いかす!マンガ・アニメ・ゲーム 展」展示協力	29

目次

2.3.7 東北大学大学院アニメアーカイブ関連講演	30
2.4 採録状況	31
2.4.1 全録サーバ（杉並）実績	31
2.4.2 全録サーバ（千代田）実績	31
2.5 メディア芸術データベースへのデータ提供	31
2.6 アニメ製作委員会への働きかけ検討	31
2.7 アニメ関連資料・素材等の収集・保管に向けた相談窓口設置	32
2.8 学術研究機関との連携検討	34
第3章 成果	36
3.1 成果	36
3.1.1 自動化／高精度化／メタデータ処理	36
3.1.2 周知活動	37
3.1.3 アニメ作品情報連絡調整会	38
3.1.4 アニメ関連資料・素材等の収集・保管に向けた相談窓口設置	39
3.2 今後の課題と展望	39
3.2.1 利用システムのユニット化及びUI強化	39
3.2.2 AI利用の可能性	41
3.2.3 配信など多種映像メディアへの対応	41
3.2.4 アニメスタッフデータベースの意義再確認	42
3.2.5 アニメ作品情報連絡調整会及びアニメアーカイブ連絡調整会の今後	43

第1章 事業概要

1.1 背景

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

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

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

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

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

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

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

第1章 事業概要

1.2 目的

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

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

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

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

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

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

1.3 実施スケジュール

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

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

第1章 事業概要

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

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

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

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

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

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

第1章 事業概要

1.4 実施体制

コーディネーター:高橋 望 (ATAC)

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

関係者:三好 寛 ATAC

須山 大介 合同会社 Prod.

原口 正宏 リスト制作委員会

磯部 正義 リスト制作委員会

谷口 隆一 ライター

(斉藤 之夫 北海道アーカイブセンター)

1.5 実施スケジュール

令和5年9月より随時 「つづきみ」との情報連係

令和6年5月31日 内部会議 (第1回)

令和6年6月28日 内部会議 (第2回)

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

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

令和6年7月26日 内部会議 (第3回)

令和6年8月 コミックマーケット104 頒布同人誌制作協力

令和6年8月23日 内部会議 (第4回)

令和6年9月7日 日本アニメーション学会産業研究部会で発表

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

令和6年9月27日 内部会議 (第5回)

令和6年10月 中間報告書類提出

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

令和6年10月8日 東北大学史料館の加藤諭教授訪問・情報交換

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

令和6年10月19日 「神戸発掘映画祭 2024」シンポジウム聴講

令和6年10月30日 内部会議 (第6回)

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

令和6年11月29日 内部会議 (第7回)

令和6年12月20日 内部会議 (第8回)

令和6年12月30日 コミックマーケット105 頒布予定同人誌制作協力

第1章 事業概要

令和7年1月16日 東北大学大学院アニメアーカイブ関連講演

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

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

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

令和7年1月24日 内部会議（第9回）

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

令和7年2月20日 内部会議（第10回）

令和7年2月25日 最終報告会

第2章 実施内容

2.1 会議開催

2.1.1 定例会議

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

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

2.1.2 周知活動

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

2.1.3 アニメ作品情報連絡調整会

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

令和5年9月より随時 「つづきみ」との情報連係

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

第2章 実施内容

2.1.4 その他会議

上記以外の会議については、適宜行った。

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

令和6年10月 中間報告書類提出

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

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

令和7年2月25日 最終報告会

2.2 自動化/UI強化/AI適用

2.2.1 機能要件・動作概要

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

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

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

第2章 実施内容

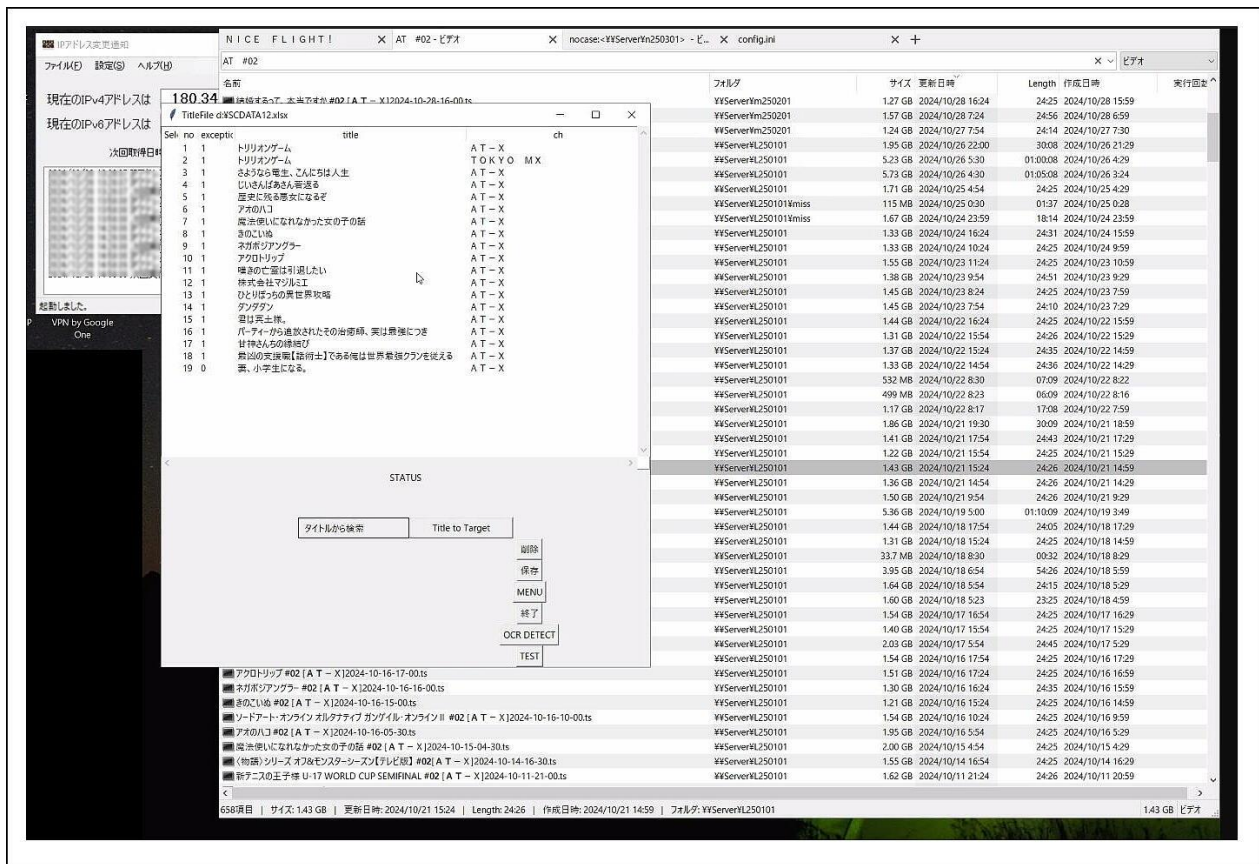


図 2-1 OCR システムでタイトルを検索して指示する UI 画面

第2章 実施内容

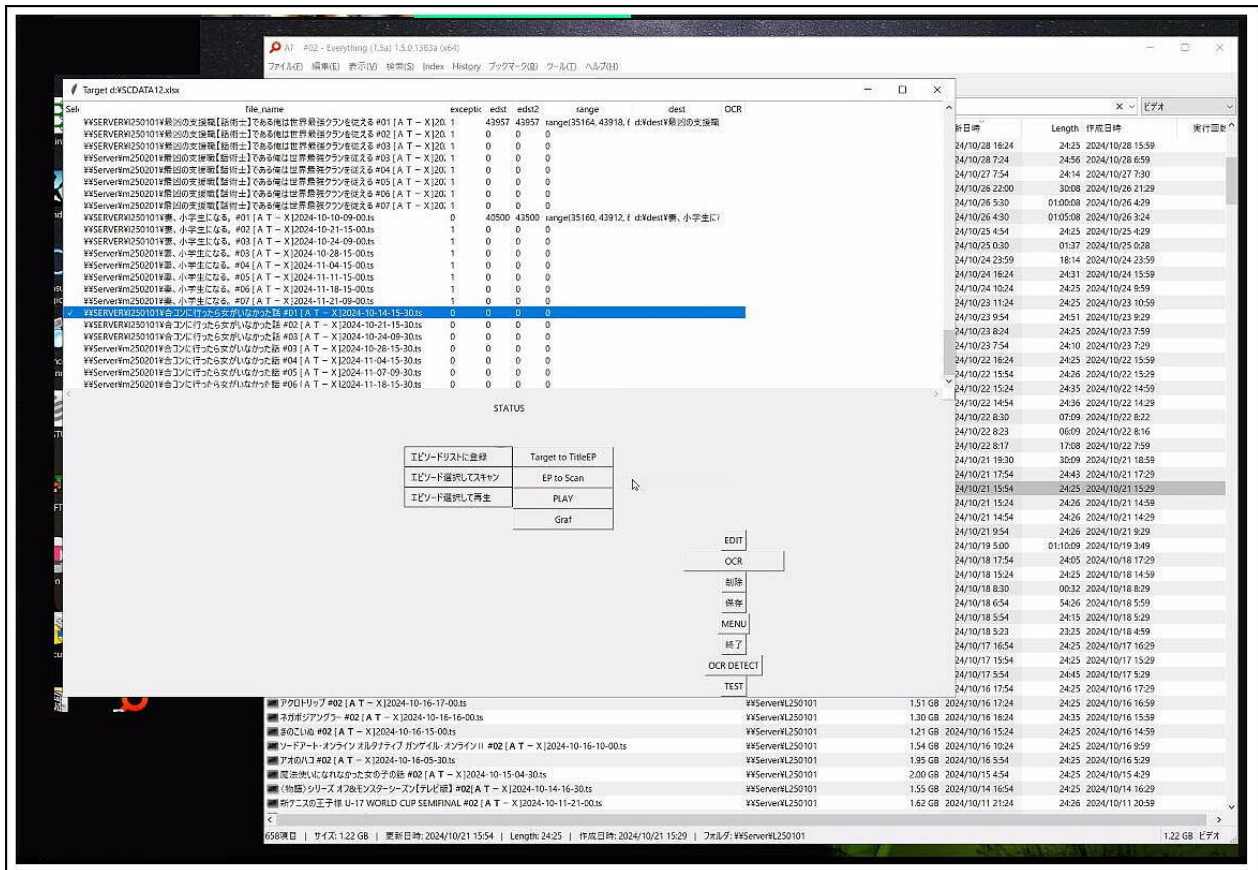


図 2-2 OCR システム処理したいでエピソードを指示する UI 画面

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

第2章 実施内容

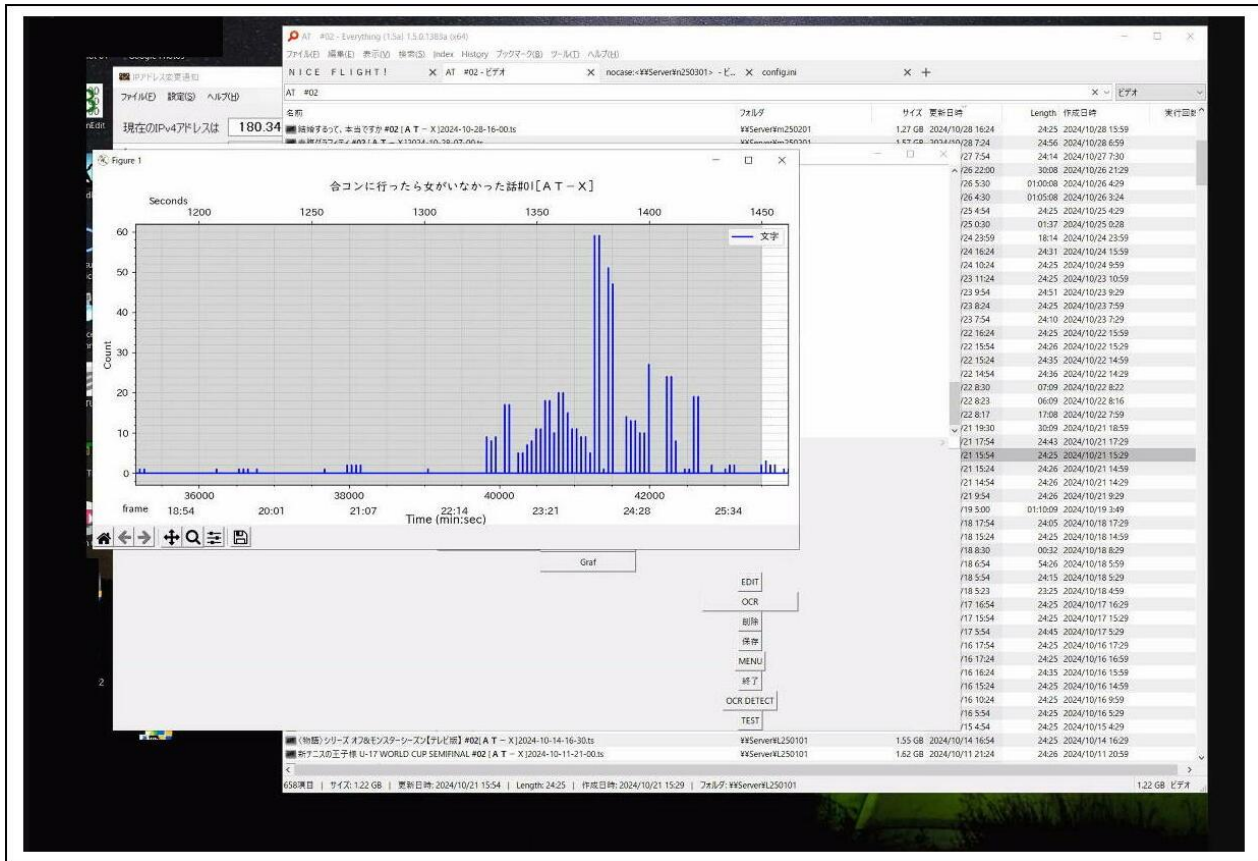


図 2-3 プリスキャンによって把握できた映像に文字列が表示されている位置

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

第2章 実施内容

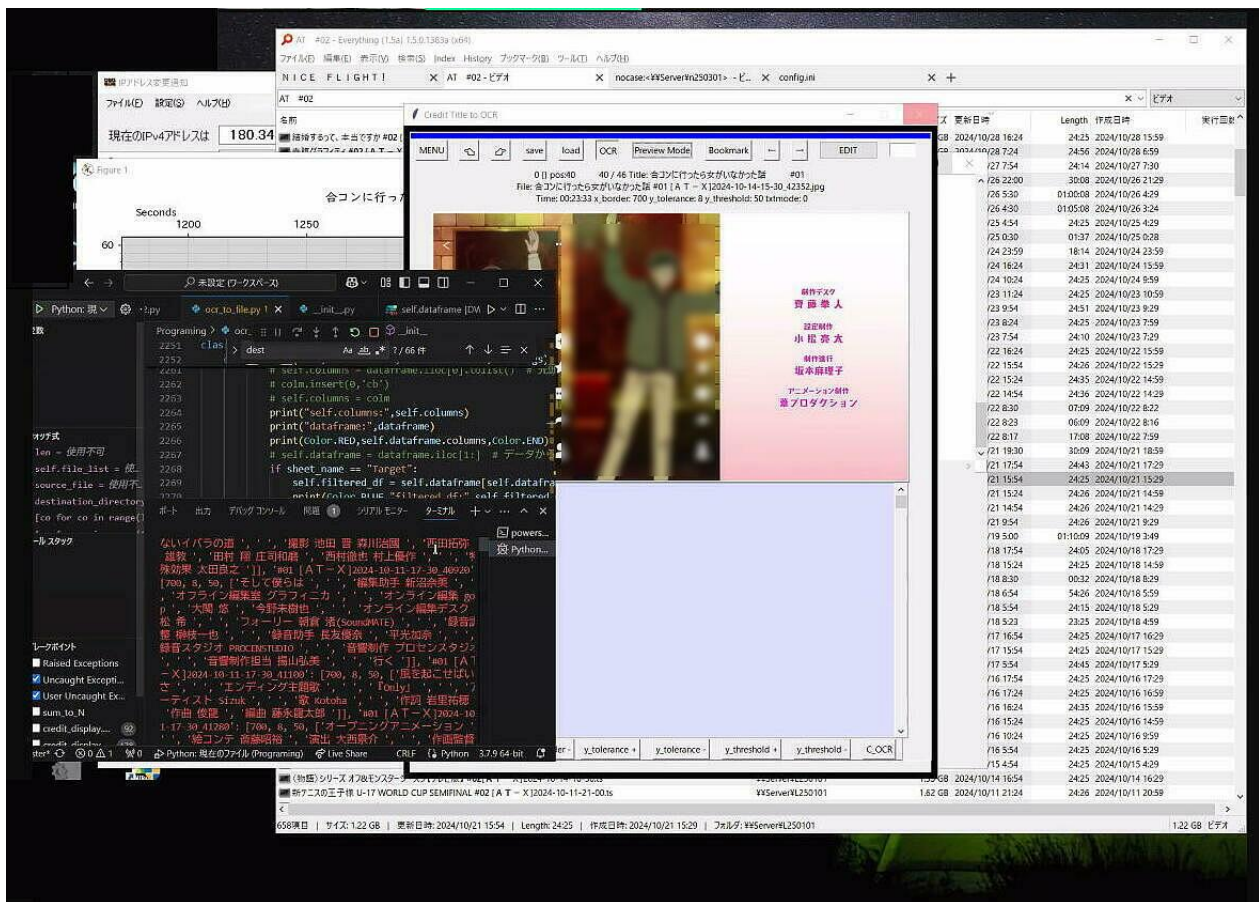


図 2-4 バックグラウンドで OCR 処理が行われ文字列が抽出される

第2章 実施内容

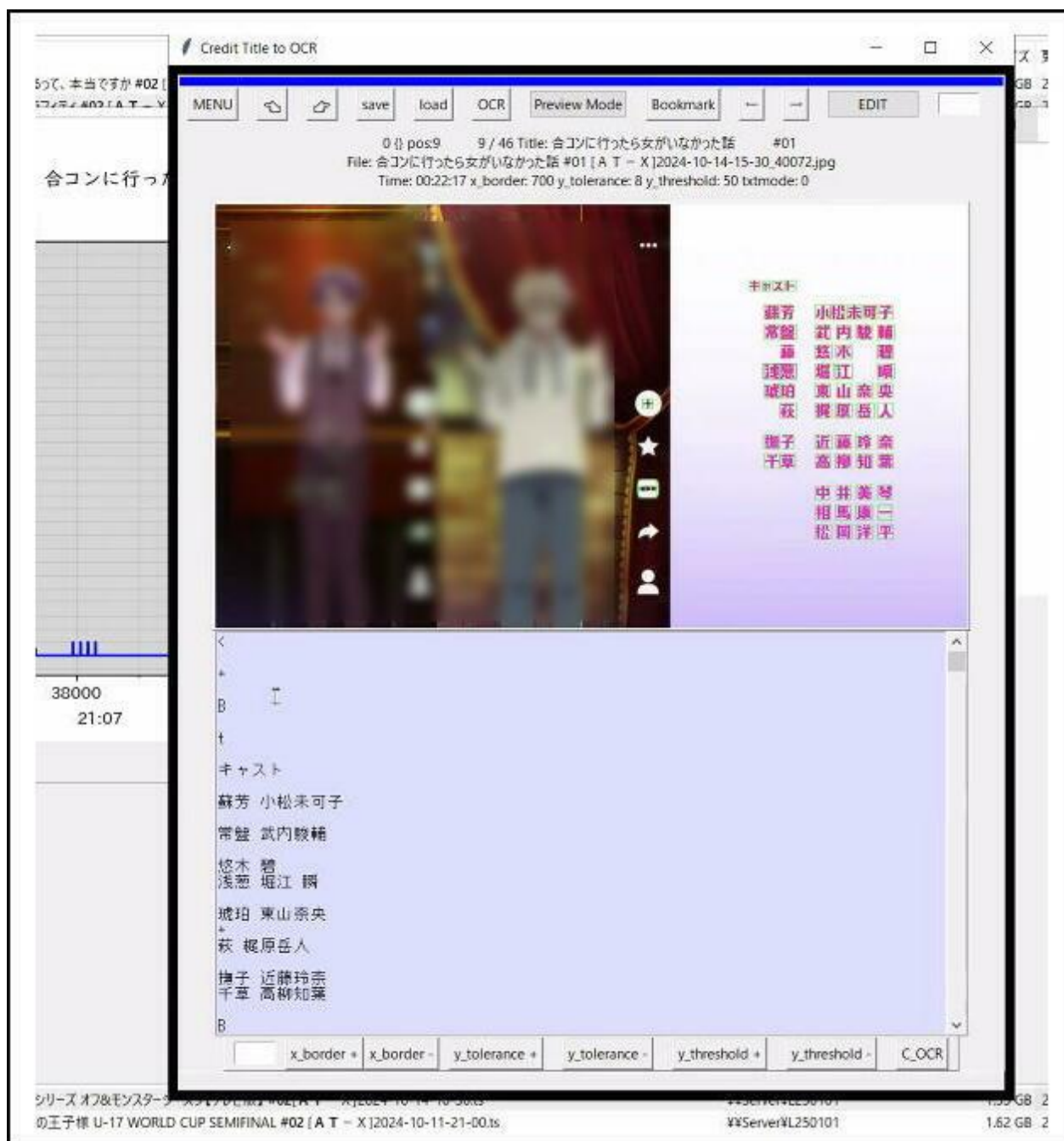


図 2-5 クレジットとは無関係の文字が抽出された例

第2章 実施内容

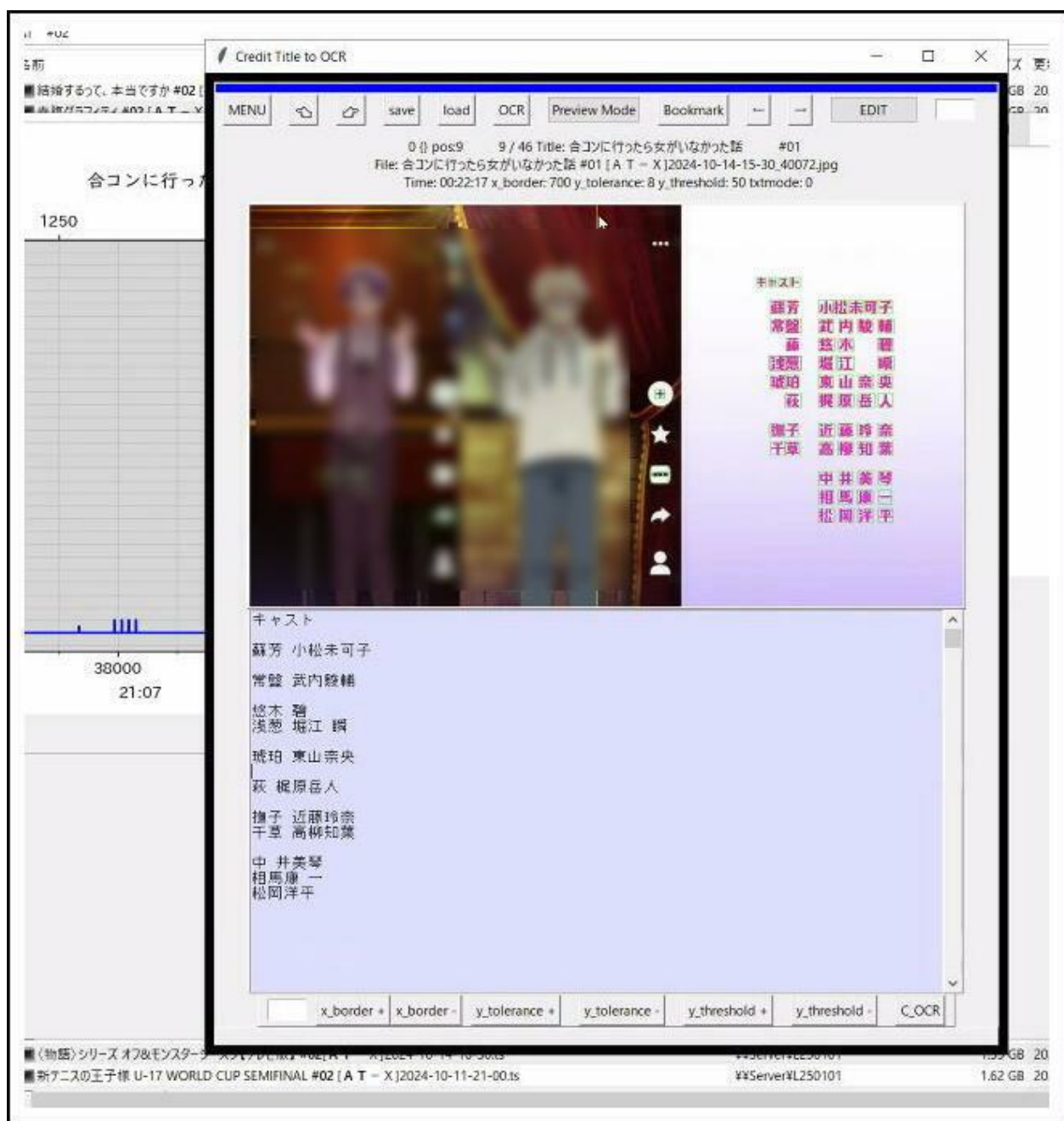


図 2-6 抽出された文字列から無関係の文字を削除して整えた例

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

第2章 実施内容

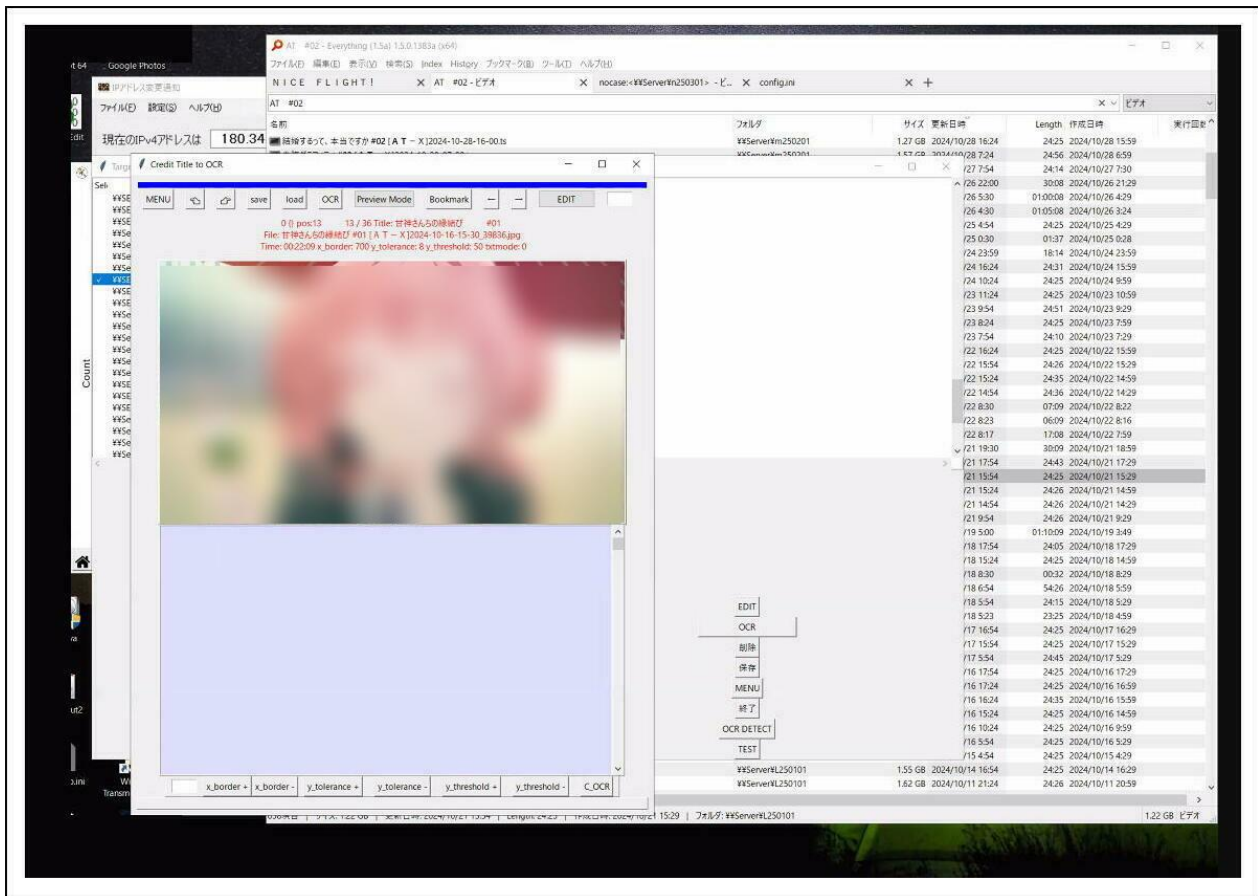


図 2-7 キャプチャ画面にクレジットが表示されていない例

第2章 実施内容

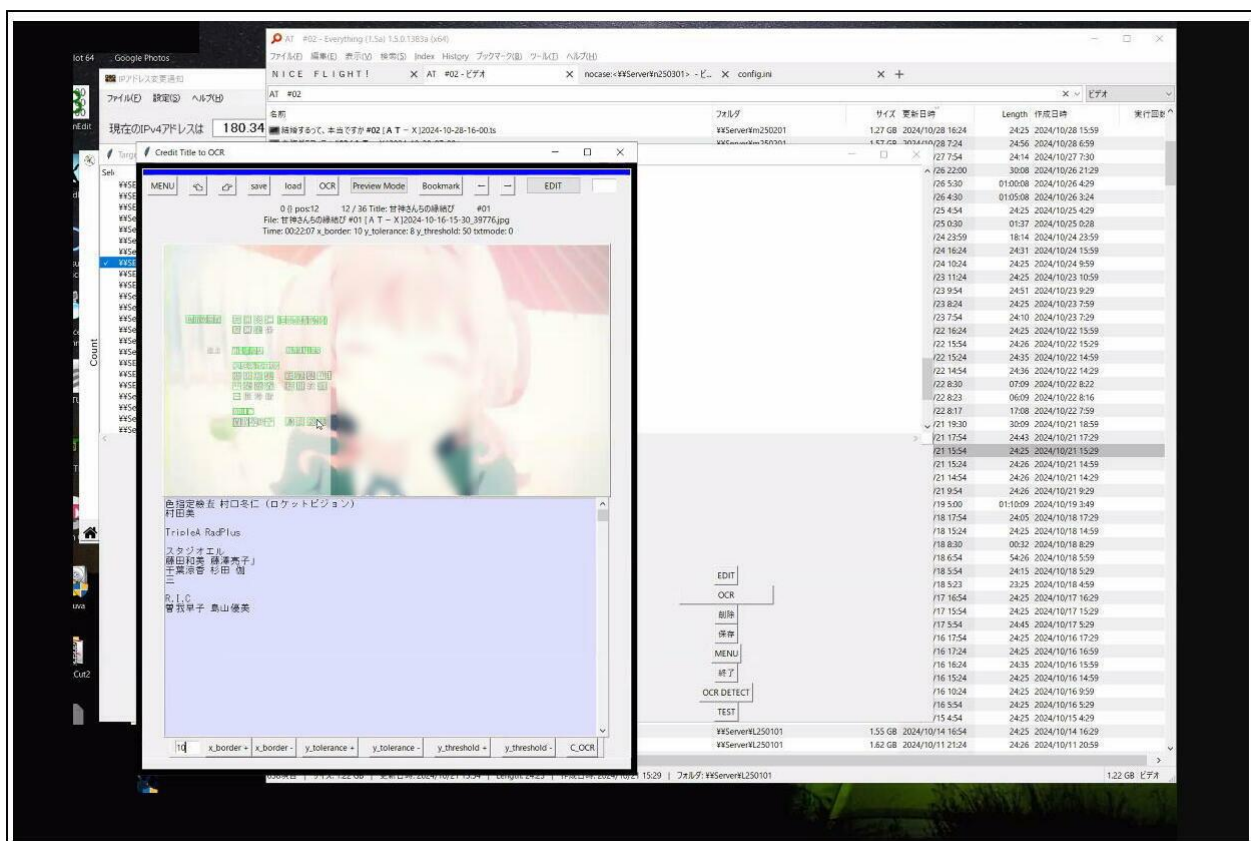


図 2-8 クレジットが表示された画面から文字列を抽出してテキスト化した例

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

第2章 実施内容

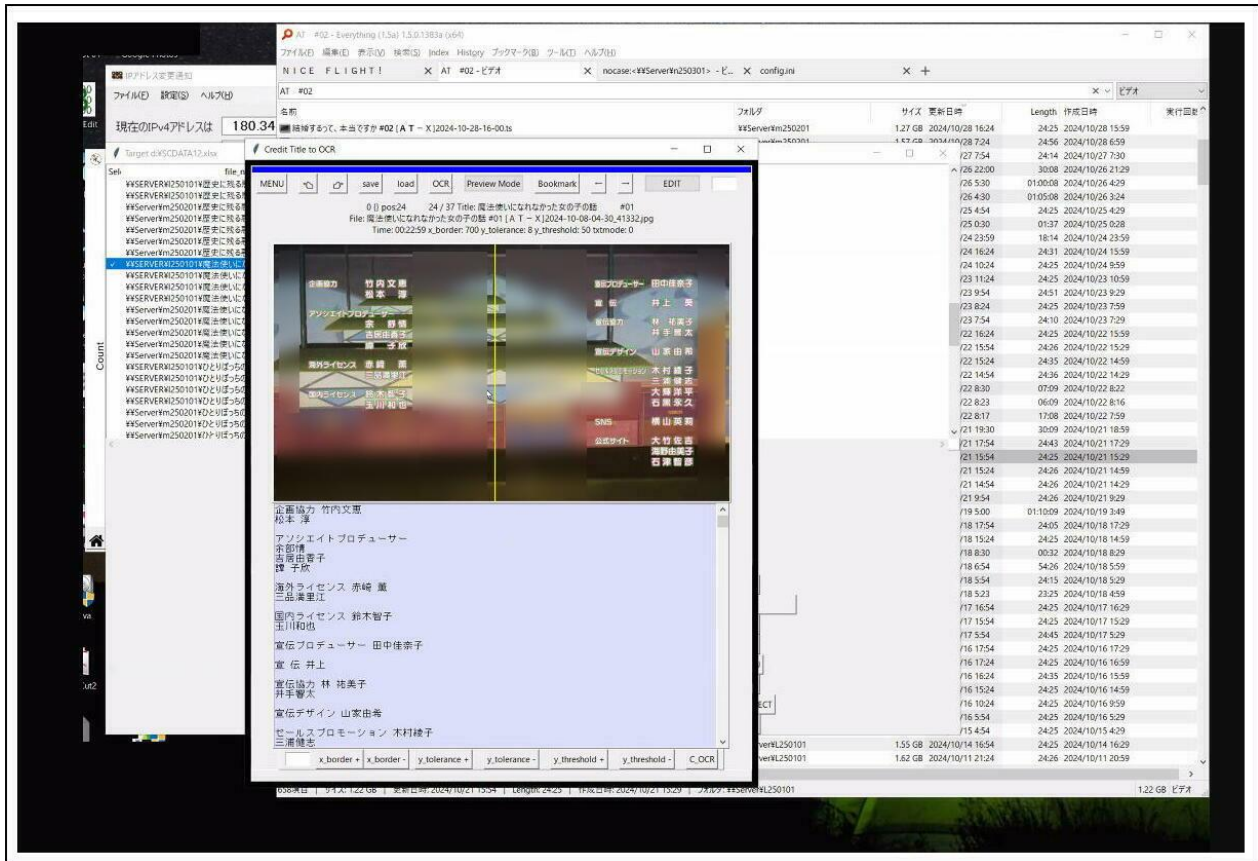


図 2-9 左右に文字列のブロックが掲出される画面を分割して読み取り固まりで抽出

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

第2章 実施内容

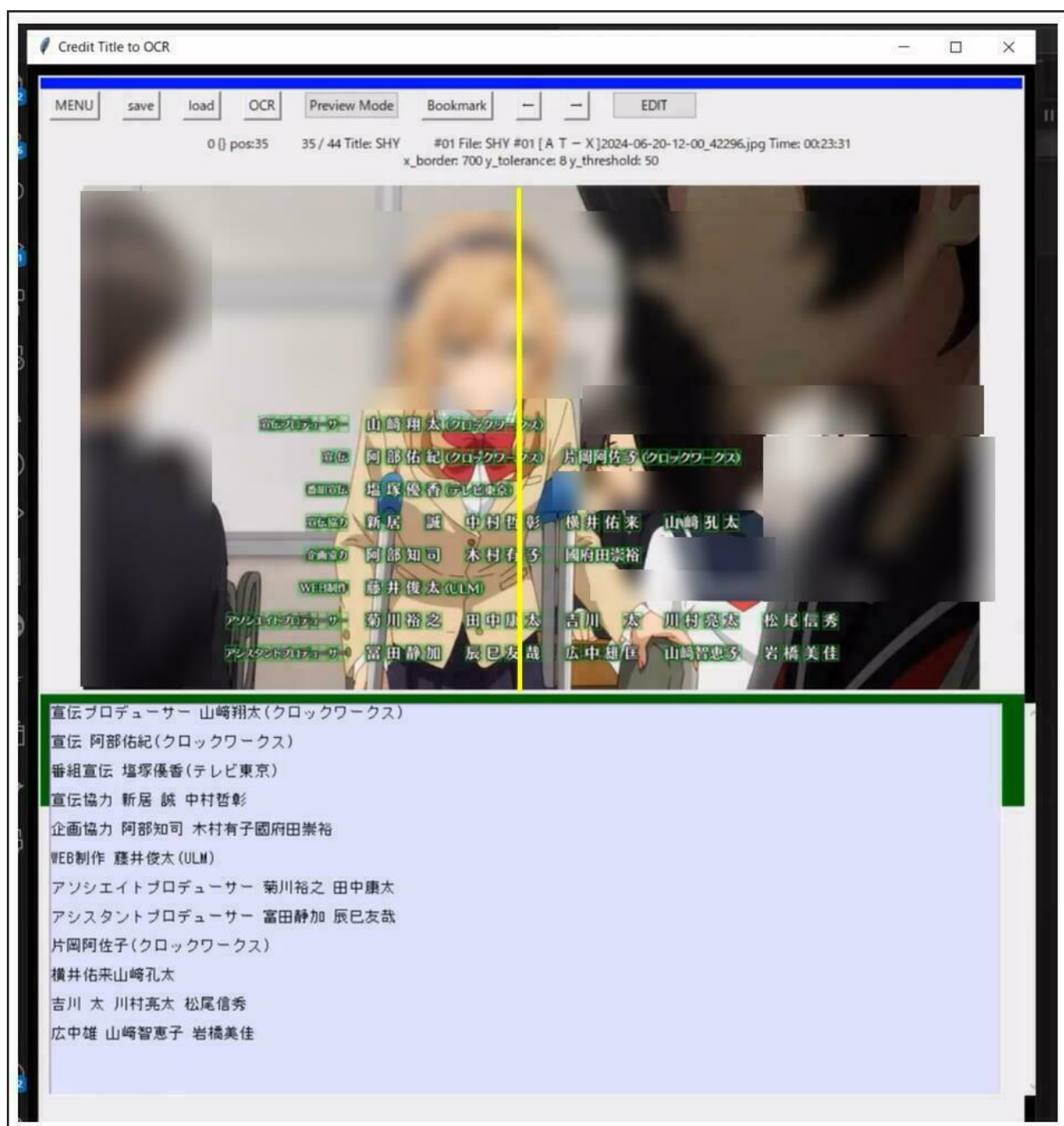


図 2-10 センターの線にクレジットが重なった画面では抽出されたレイアウトが崩れる

第2章 実施内容

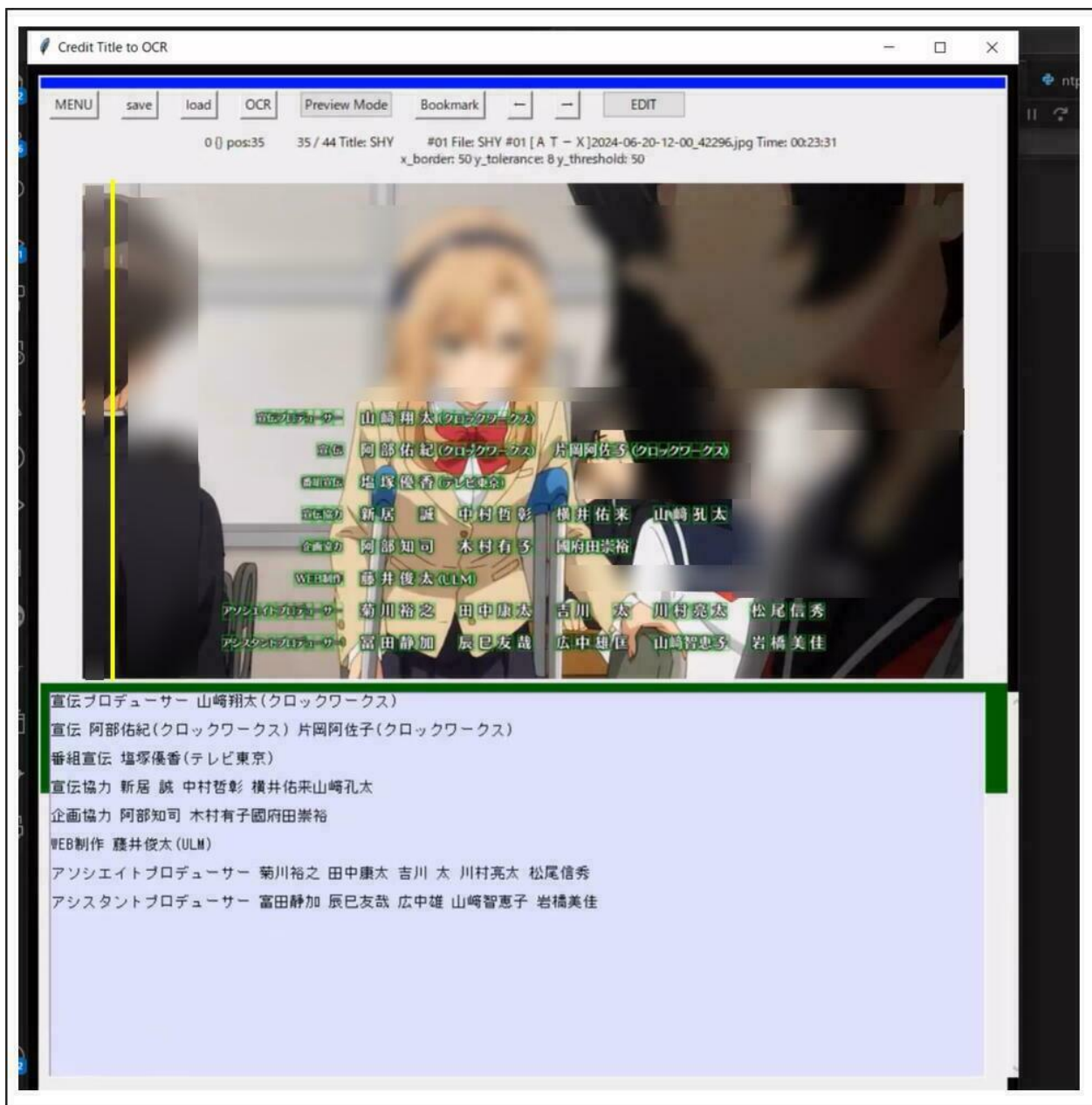


図 2-11 センターの線を移動させることで画面どおりのレイアウトで掲出される

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

第2章 実施内容

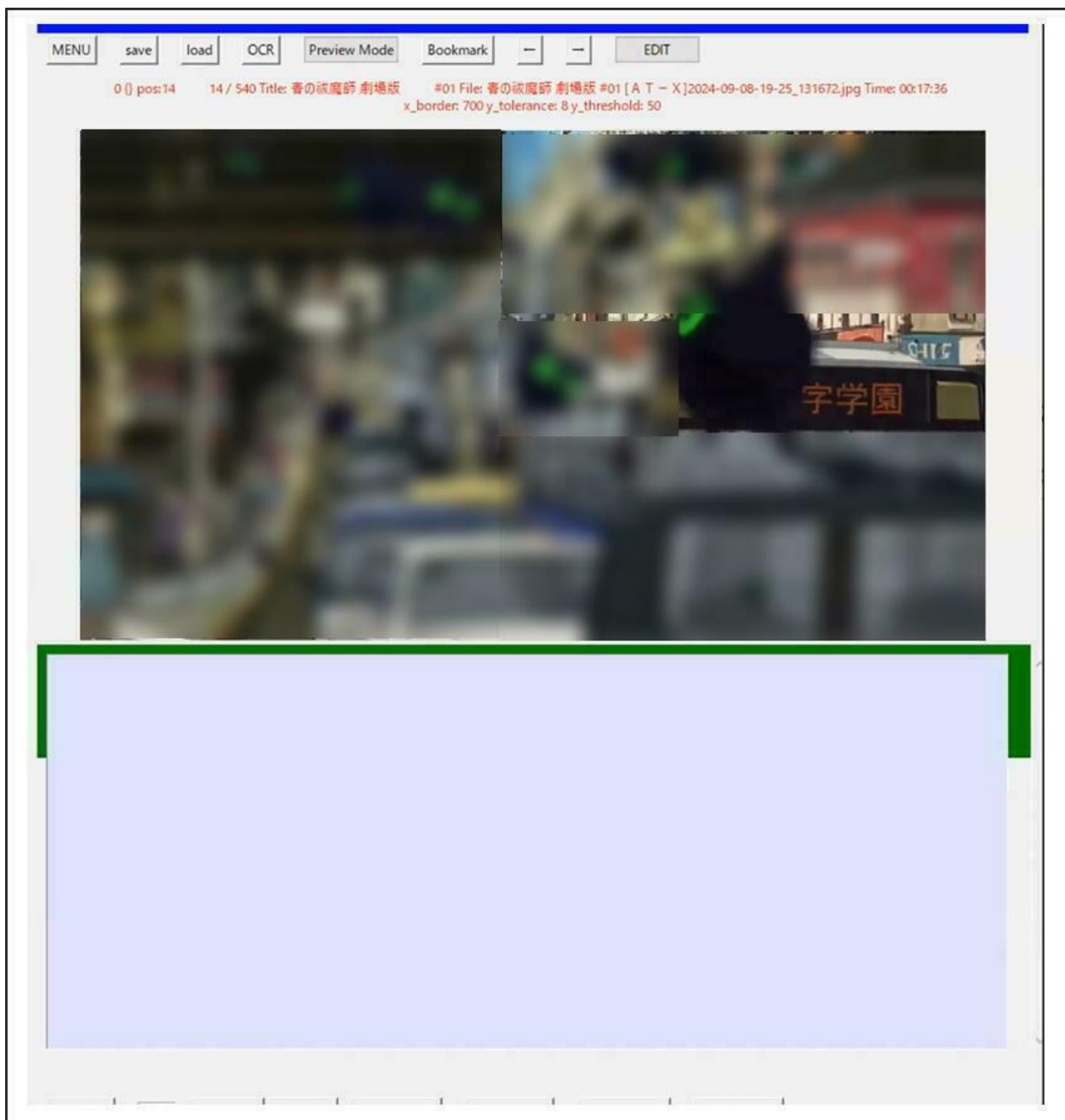


図 2-12 文字が出ていると誤って認識されキャプチャが行われた画面例

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



図 2-13 テキスト化されたクレジットが重複している例

第2章 実施内容

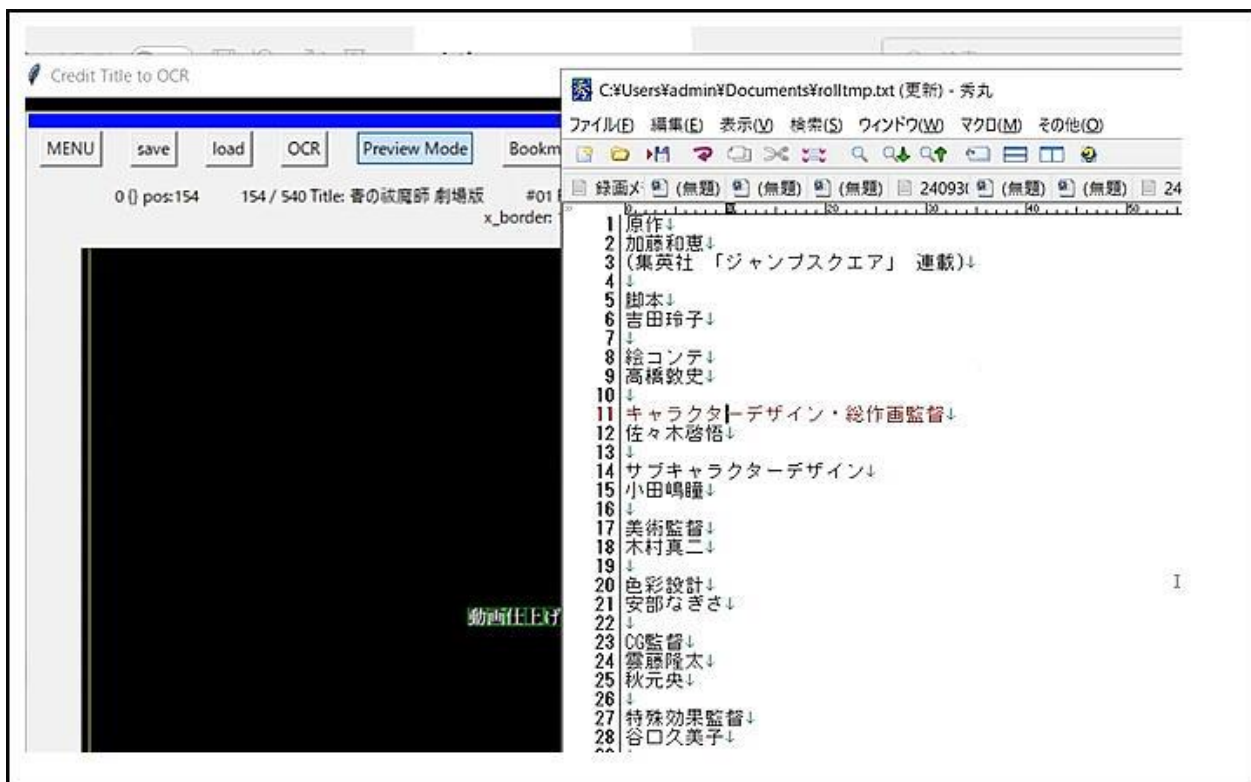


図 2-14 重複しているクレジットが除去されている例

2.2.2 成果・効果・制約事項

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

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

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

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

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

第2章 実施内容

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

2.3 周知活動

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

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

令和6年8月11日 コミックマーケット104 頒布同人誌制作協力

令和6年9月7日 日本アニメーション学会産業研究部会で発表

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

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

令和6年10月8日 東北大学史料館の加藤諭教授訪問・情報交換

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

令和6年10月19日 「神戸発掘映画祭2024」シンポジウム聴講

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

令和6年12月30日 コミックマーケット105 頒布同人誌制作協力

令和7年1月16日 東北大学大学院アニメアーカイブ関連講演

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

2.3.1 筑波大学講義

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

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

第2章 実施内容

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

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

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

2.3.2 東北大学史料館訪問

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

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

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

2.3.3 日本アニメーション学会産業研究部会講演

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

第2章 実施内容

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

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

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

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

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

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

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

第2章 実施内容

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

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

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

2.3.5 同人誌制作協力

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



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

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

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

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

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

第2章 实施内容

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

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

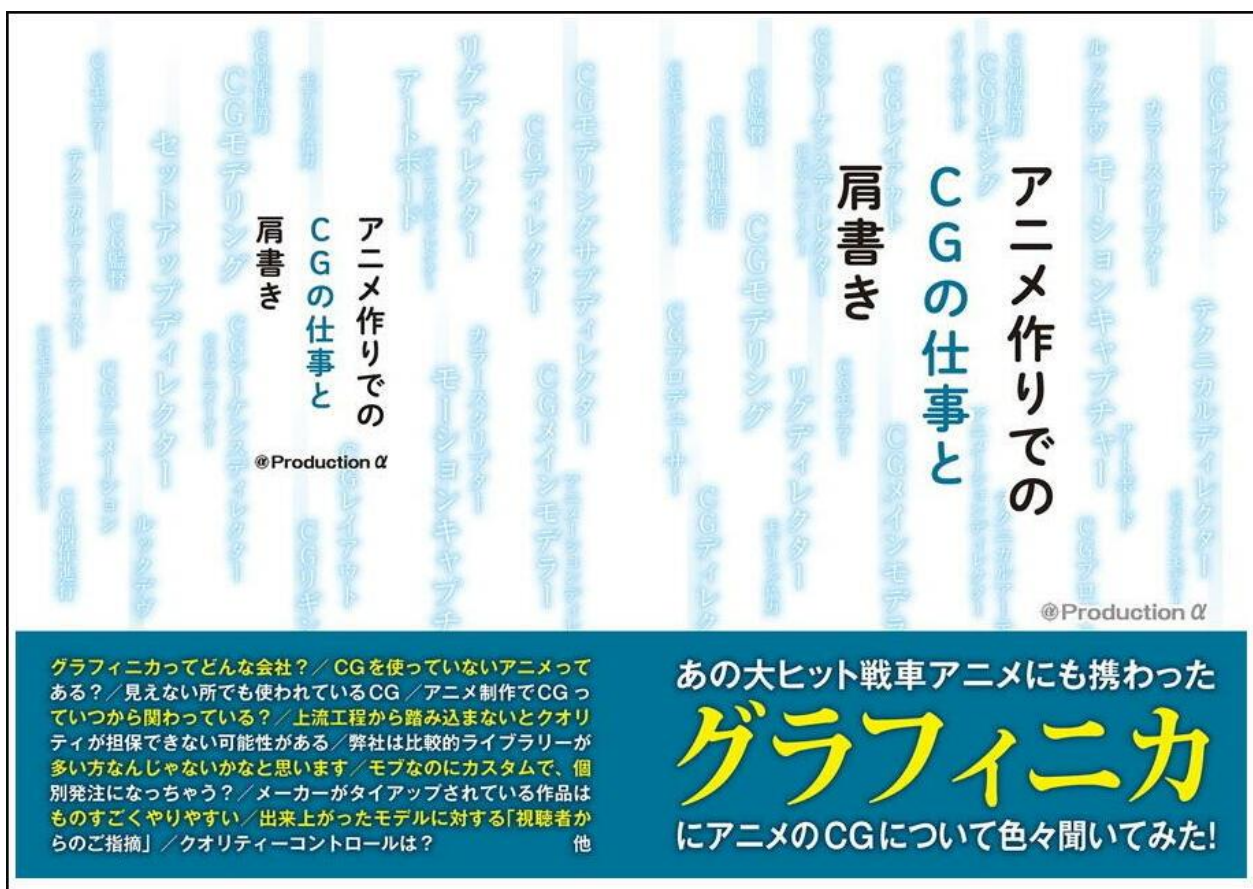


図 2-16 同人誌「アニメ作りでの CG の仕事と肩書き」(Production α 刊行) 表紙

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

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

第2章 実施内容

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

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

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

2.3.7 東北大学大学院アニメアーカイブ関連講演

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

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

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

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

第2章 実施内容

2.4 採録状況

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

2.4.1 全録サーバ（杉並）実績

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

2.4.2 全録サーバ（千代田）実績

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

2.5 メディア芸術データベースへのデータ提供

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

2.6 アニメ製作委員会への働きかけ検討

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

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

第2章 実施内容

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

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

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

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

2.7 アニメ関連資料・素材等の収集・保管に向けた相談窓口設置

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

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

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

アニメアーカイブ連絡調整会(AACC) 相談フロー

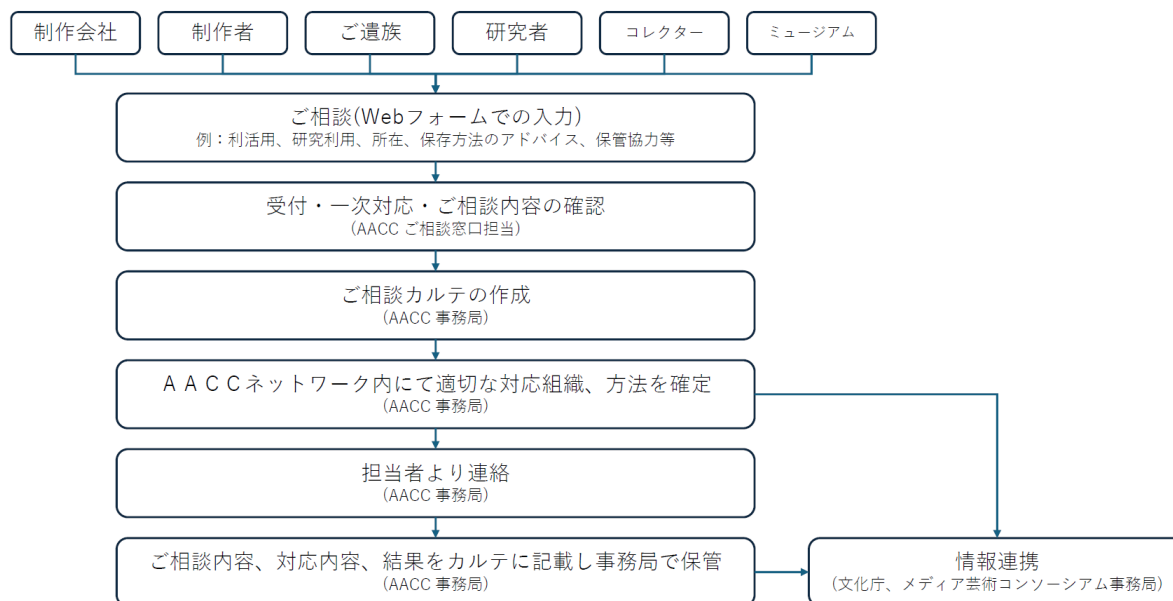


図 2-28 アニメ関連の素材等持込みに対する相談窓口の対応フロー

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

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

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

第2章 実施内容

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

図 2-29 寄贈・寄託物の分類に関する案

2.8 学術研究機関との連携検討

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

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

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

第2章 実施内容

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

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

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

第3章 成果

3.1 成果

3.1.1 自動化／高精度化／メタデータ処理

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

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

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

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

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

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

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

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

第3章 成果

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

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

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

3.1.2 周知活動

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

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

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

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

第3章 成果

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

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

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

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

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

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

3.1.3 アニメ作品情報連絡調整会

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

3.1.4 アニメ関連資料・素材等の収集・保管に向けた相談窓口設置

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

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

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

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

3.2 今後の課題と展望

3.2.1 利用システムのユニット化及び UI 強化

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

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

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

第3章 成果

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

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

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

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

→

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

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

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

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

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

3.2.2 AI利用の可能性

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

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

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

3.2.3 配信など多種映像メディアへの対応

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

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

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

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

3.2.4 アニメスタッフデータベースの意義再確認

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3.2.5 アニメ作品情報連絡調整会及びアニメアーカイブ連絡調整会の今後

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

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

本報告書は、文化庁の委託業務として、株式会社 DNP エスピーイノベーションが実施した令和 6 年度「メディア芸術連携基盤等整備推進事業 分野別強化事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。
転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。