

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3回）

次第

日時：令和6年9月19日（木） 17時～19時
場所：オンライン開催

1 開 会

2 議 事

- （1） マンガ原画の保存科学に関する有識者ヒアリング
- （2） 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
報告書（たたき台）について
- （3） その他

3 閉 会

<配布資料>

- 資料1 検討会議設置要綱
 - 資料2 検討会議委員名簿
 - 資料3 検討会議運営規則
 - 資料4 検討会議スケジュール（案）
 - 資料5 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報告書（たたき台）
 - 資料6 有識者資料
- 参考資料

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設置要綱

令和6年8月28日

文化庁次長決定

1. 趣旨

世界的な成長産業であるコンテンツ市場において、日本のマンガ、アニメ、特撮、ゲーム等（以下、「マンガ等」という。）は、優れた国際競争力を有するに留まらず、日本に対する優れた文化的な力（ソフトパワー）として高く評価されている。他方で、マンガ原画やアニメの原画・セル画など、作品を構成する中間生成物の評価の高まりと共に、海外への流出・散逸が急速に進みつつある。

文化庁では、令和2年より「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絵コンテ等のメディア芸術作品・中間生成物等の収集・保存・活用の推進を目的として、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や、ネットワークが運営する保存に関する相談窓口の設置等の成果を生み出してきたが、人材育成・確保、国内外への発信強化等に関する様々な課題も指摘されている。

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の整備を推進するとされた政府方針¹も踏まえ、マンガ等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ため、「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」という。）を設置する。

検討会議の設置にあたってはマンガ等の保存・活用に係る専門家のほか、マンガ等のクリエイター、コンテンツ産業界のメンバー等、幅広い委員構成とすることとし、保存した作品・中間生成物等を活用した創作活動活性化の視点からの検討も併せて行うこととする。

2. 検討事項

- (1) 我が国のマンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の国際的な振興拠点に求める役割と機能
- (2) マンガ、アニメ、特撮、ゲーム分野関係機関のネットワークに期待される役割と機能及び我が国のマンガ等振興拠点との望ましい連携の在り方
- (3) その他

¹ 「経済財政運営と改革の基本方針 2024」（令和6年6月21日閣議決定）

3. 開催方法

- (1) 別紙の委員により、「2. 検討事項」に定めた事項について検討を行う。
- (2) 検討会議には、座長を置き、委員の互選によりこれを定める。
- (3) 必要に応じて、委員以外の関係者にも協力を求めることができる。

4. 実施期間

令和6年8月28日から令和7年3月31日までとする。

5. 諸謝金等

委員には、文化庁の規定に基づき、旅費及び謝金を支給する。

6. その他

本要綱に定めるもののほか、検討会議の運営に際し必要な事項は別に定める。

(参考)「経済財政運営と改革の基本方針」等政府文書における
メディア芸術ナショナルセンターの記載について

- ◎ 経済財政運営と改革の基本方針 2022(令和4年6月7日閣議決定)
 - ・メディア芸術ナショナルセンターに関する構想に基づき、必要な検討を行う。
- ◎ 経済財政運営と改革の基本方針 2023(令和5年6月16日閣議決定)
 - ・メディア芸術ナショナルセンター構想の推進・
- ◎ 経済財政運営と改革の基本方針 2024(令和6年6月21日閣議決定)
(文化芸術・スポーツ)
 - ・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の整備を推進する・
- ◎「新たなクールジャパン戦略」(令和6年6月4日 知的財産戦略本部)
 - 広く国民に親しまれるとともに、海外でも高く評価され、日本への理解や関心を高める役割を果たすメディア芸術の意義に鑑み、日本の優れたメディア芸術分野の人材育成並びに関連資料の収集・保存及び展示・活用を推進するとともに、振興の中核ともなる「メディア芸術ナショナルセンター」(仮称)としてマンガ、アニメ・特撮及びゲームに関する作品、原画等の中間生成物並びにこれらに関連する情報等の①収集・保存・デジタル化、②調査研究、③人材育成・教育、④国内外への情報発信、⑤展示・利活用、⑥普及交流の機能を有する拠点の整備に向けた取組を推進する。

【文化庁】
- ◎「知的財産推進計画2024」(令和6年6月4日 知的財産戦略本部)
 - ・ 文化遺産のデジタルアーカイブ化や、マンガ、アニメ、ゲーム等のメディア芸術作品、舞台芸術作品の保存・利活用を支援、さらには、「メディア芸術ナショナルセンター」(仮称)としてマンガ、アニメ・特撮及びゲームに関する作品、原画等の中間生成物並びにこれらに関連する情報等の①収集・保存・デジタル化、②調査研究、③人材育成・教育、④国内外への情報発信、⑤展示・利活用、⑥普及交流の機能を有する拠点の整備に向けた取組の推進など、文化芸術のデジタルアーカイブ化を促進するとともに、ジャパンサーチとも連携したコンテンツ発信の場を創出し、ユーザーの相互誘導を促進する。

(短期・中期)(文部科学省)

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 委員名簿

(敬称略・五十音順)

あん の 庵 野	ひであき 秀明	特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構 理事長
いわかみ 岩上	あつひろ 敦 宏	株式会社アニプレックス 代表取締役 執行役員社長
おかもと 岡本	み つ こ 美津子	東京藝術大学 副学長／大学院映像研究科 教授
さとなか 里中	ま ち こ 満智子	マンガ家／公益財団法人日本漫画家協会 理事長
てらだ 寺田	あゆむ 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 株式会社カプコン
もりかわ 森川	かいちろう 嘉一郎	明治大学国際日本学部 准教授
もりた 森田	ひろあき 浩 章	株式会社講談社 専務取締役
やすだ 安田	かほる かほる	コミックマーケット準備会 共同代表

(オブザーバー)

うらやま 裏山	あき お 晃 生	独立行政法人国立美術館 中間生成物保存活用委託事業 事務局統括
おけ だ 桶 田	だいすけ 大介	弁護士

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運営規則

令和6年8月28日

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設置要綱に基づき、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、「会議」という。）の議事の手続きその他会議の運営に関し、必要な事項は、この規則の定めるところによる。

（会議の招集等）

第1条 会議は、必要に応じ、座長が招集する。

- 2 前項の場合において、座長は、合議によらないことをもって会議の運営に特段の支障を生ずる恐れがないと認められるとき、その他正当な理由があると認めるときは、持ち回り会議とすることができる。

（座長の選出）

第2条 会議に座長を置き、会議に属する委員の互選により選任する。

- 2 座長は、会議の事務を掌理する。
- 3 座長に事故があるときは、会議に属する委員のうちから、座長があらかじめ指名する委員が、その職務を代理する。

（会議の公開）

第3条 会議は、原則公開して行う。ただし、人事に関する事項を議決する場合又は本会議が会議を公開することにより公平かつ中立な審議に著しい支障を及ぼすおそれがあると認める場合、その他正当な理由があると認める場合は、会議の全部又は一部を非公開とすることができる。

（会議の傍聴）

第4条 会議を傍聴しようとする者は、あらかじめ、文化庁参事官（芸術文化担当）付（以下、「事務局」という。）の定める手続きにより登録を受けなければならない。

- 2 前項の登録を受けた者（以下、「登録傍聴人」という。）は、本会議の許可を受けて、会議を撮影し、録画し、又は録音することができる。
- 3 登録傍聴人は、前項の許可を受けようとするときは、事務局の定める手続きにより申請す

るとともに、会議を撮影し、録画し、若しくは録音しようとするときは、事務局の指示に従わなければならない。

- 4 登録傍聴人は、会議の進行又は他の登録傍聴人の傍聴を妨げる行為をしてはならない。
- 5 本会議は、登録傍聴人が、第2項の規定による許可を得ず、若しくは第3項の規定による事務局の指示に従わずに会議を撮影し、録画し、若しくは録音したとき、又は前項に規定する行為をしたときは、当該登録傍聴人に退場を命ずる等適当な措置をとることができる。

（会議資料の公開）

第5条 会議に配布した資料は、原則公開することとする。ただし、本会議が会議資料を公開することにより公平かつ中立な審議に著しい支障を及ぼすおそれがあると認める場合、その他正当な理由があると認める場合は、会議資料の全部又は一部を非公開とすることができる。

（議事録の公開）

第6条 事務局は、会議の議事録を作成し、原則公開することとする。ただし、本会議が議事録を公開することにより公平かつ中立な審議に著しい支障を及ぼすおそれがあると認める場合、その他正当な理由があると認める場合は、議事録の全部又は一部を非公開とすることができる。

- 2 前項の規定により議事録の全部又は一部を非公開とする場合には、事務局は非公開とした部分について議事要旨を作成し、これを公開するものとする。

（雑則）

第7条 この規則に定めるもののほか、会議の議事の手続きその他運営に関し必要な事項は、事務局が会議に諮って定める。

附 則

この規則は、会議の決定の日（令和6年8月28日）から施行する。

検討会議スケジュール（案）

第1回 令和6年8月29日（木）10:00～12:00

- ・座長の選任、検討会議スケジュール説明、文化庁事業の説明、検討事項の共有等
- ・文化庁メディア芸術連携基盤等整備推進事業の各ネットワークからのヒアリング
- ・ヒアリングした内容も踏まえ、検討事項を中心に議論

ヒアリング団体：

【マンガ】一般社団法人マンガアーカイブ機構

【ゲーム】ゲームアーカイブ推進連絡協議会

第2回 令和6年9月10日（火）10:00～12:00

- ・文化庁メディア芸術連携基盤等整備推進事業の各ネットワークからのヒアリング
- ・ヒアリングした内容を踏まえ、検討事項を中心にとりまとめるに向けて議論

ヒアリング団体：

【アニメ・特撮】特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構

一般社団法人日本アニメーター・演出協会

【利活用】一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構

第3回 令和6年9月19日（木）17:00～19:00

- ・有識者ヒアリング
- ・報告とりまとめ（たたき台）について議論

第4回 令和6年9月30日（月）18:00～19:00

- ・報告とりまとめ（案）について議論

以上

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ついて

報告書（たたき台）

令和6年〇月〇日

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

目 次

はじめに	・ ・ ・ ・ 1
1. マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等作品・中間生成物等の保存・ 活用に関する現状・これまでの取組成果・課題	・ ・ ・ ・ 3
2. マンガ等の国際的な振興拠点の必要性、期待される効果等と役 割・機能	・ ・ ・ 10
3. 国際的な振興拠点と全国の産学官関係機関のネットワークとの 連携による振興	・ ・ ・ 14
おわりに	・ ・ ・ 17
(参考資料)	・ ・ ・ 18

■はじめに

我が国のマンガ、アニメ、特撮、ゲーム等は、世代を問わず人々の心を捉え、生活の彩りと日々の活力を生み出すとともに、海外でも日本の文化として高く評価され、日本の経済・外交にとって重要なソフトパワーとなっている。そして、それらを含むコンテンツの世界市場は石油化学や半導体より大きく、日本由来のコンテンツ海外売上も既に国内売上を超え、我が国の成長力の強化にも資するものとなっている。このような我が国におけるマンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の強みを将来の世代に継承し、発展させていくためには、世界に誇るコンテンツの力をより一層強化することが求められている。

一方で、近年、さいとう・たかを氏、藤子不二雄^①氏、松本零士氏、鳥山明氏等、マンガ等の分野を切り拓き、社会的・国際的地位を向上させ、その普及に大きく貢献した作家の物故が相次ぐ中、マンガ原画やアニメの原画・セル画等、作品を構成する「中間生成物」の文化的・美術的な評価が高まっている。

中国、韓国、台湾は、既にこの分野に関する資料等の保存や活用、人材育成に関する国等による拠点・組織を整備し、フランス国内でも2027年目途で日本のマンガやアニメに関するミュージアムの整備が予定されている。2021年に開設した米国アカデミー映画ミュージアムも「宮崎駿」展をこけら落としにする等、日本国外において、自国のコンテンツのみならず日本のマンガやアニメ等に関する保存・活用が進められている。

日本においても2010年以降、文化庁の関係事業、企業・団体、大学、自治体等の支援によるアーカイブ構築等を通じ、国内のマンガ関連施設や大学、自治体等のネットワーク構築に取り組んできたが、国としてマンガ等の中間生成物に係る分野を横断した体系的なアーカイブ等に取り組む施設はない。

海外における日本文化への評価・関心の高まりそれ自体は歓迎すべきことである。しかしながら、日本において、マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等に関する、分野を横断した体系的なアーカイブ等に取り組む中核的な拠点施設・組織がないままでは、次代を担う人材育成・確保にも支障を来し、かつての浮世絵と同様に、保存・継承がなされないまま作品や人材等が日本から流出し、将来的には文化や産業が空洞化することも強く懸念される。

本検討会議は、我が国のマンガ、アニメ、特撮、ゲーム等について、文化としてのオリジンを確立しつつ、将来に向けた継続的な振興を行うため、「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の整備を推進する」とされた政府方針（「経済財政運営と改革の基本方針2024」（令和6年6月21日閣議決定））も踏まえ、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を行うとともに、それらの取組等を促進するための方向性等について検討を行うため、全国の産学官関係機関とのネットワークへのヒア

リングも行いつつ、〇回の会議を開催し、集中的に議論を行った。

本報告書は、その議論を踏まえ、3つに章立てを行い、「1. マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等作品・中間生成物等の保存・活用に関する現状・これまでの取組成果・課題と意義」を確認した上で、国としての「2. マンガ等の国際的な振興拠点の必要性、期待される効果等、役割・機能」及び「3. 国際的な振興拠点と全国の産学官関係機関とのネットワークとの連携による振興」の在り方について、一定の方向性を整理したものである。

文化庁をはじめとする政府には、令和6年度から開始されたマンガ等中間生成物の保存活用事業における専門的な調査研究の進捗状況や成果、マンガ等作品・中間生成物の保存・活用に係る全国の関係機関の取組状況を継続的にフォローアップしつつ、更なるセンターの実現に向けて、本報告書の趣旨を踏まえた本センターの具体的な取組が進められることを期待する。

1. マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等作品・中間生成物等の保存・活用に関する現状・これまでの取組成果・課題

(1) マンガ等作品・中間生成物等の保存に関する現状

- 作品とともに中間生成物及び関連資料（以下「中間生成物等」という。）は、作品の制作過程でクリエイターが生み出すマンガの原画やネーム、アニメのセル画や原画、特撮のミニチュアや背景美術、ゲームの企画書、キャラクター設定資料等の創造的な活動の中で生み出された貴重な資料である。中間生成物等を通じて作品の制作過程について知ることにより、クリエイター等のインスピレーションを得る機会となるとともに、それらの文化的・歴史的・美術的な価値や、教育・研究、新たなビジネスでの活用などにおける価値が見出されている等、新たな価値創造の源泉となっている。
- 日本のマンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の分野の特性として、その多様性と、それを裏打ちする多くの作品が生み出されている土壌があり、現在、作品やマンガ等中間生成物等については、出版社、制作会社、図書館、美術館、大学等の全国の保存・活用に取り組む専門の関係機関がそれぞれの方針に基づき、保存に取り組んでいる。また、マンガ単行本といった書籍やアニメ、特撮 DVD、ゲームソフト等のパッケージ系電子出版物に関しては、国立国会図書館が納本制度に基づく納入や寄贈等により収集を行い、閲覧からデータベース構築・提供などを行っている。
- 作品の一部や中間生成物等を保存するクリエイター、企業や個人のコレクターの中には、保管先を探している、または、寄託、寄贈を希望する者もあれば、廃棄されている状況もみられる¹。作品と中間生成物等は全て保存することが最良ではあるが、膨大な資料の全てを保存することは現実的ではないため、それぞれの機関の保管・作業スペース、専門人材等において受け入れ可能な範囲で対応するとともに、時にはボランティアの協力を得た形で保存に取り組んでいる。

※作品・中間生成物等の想定される主な対象（デジタル以外）

	マンガ	アニメ	特撮	ゲーム
作品	単行本	DVD	DVD	ゲームソフト
中間生成物	原画、ネーム等	原画、動画、セル画等	背景美術、ミニチュア等	企画書、キャラクター設定資料、仕様書等
関連資料	広報カット等	関係物販類等	特撮関連資料等	ゲーム機・筐体等

¹ 文化庁：マンガ等中間生成物の実態調査（令和4年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業実施報告書）

（２）マンガ等の作品・中間生成物等の活用に関する現状

- 現在、各地の保存・活用施設に保存されている作品・中間生成物等は、主として展示（常設展示・企画展示）の用に供されている。地域ゆかりの作家の記念館等では当該作家の作品を網羅的に収集し、閲覧を許可している場合も多い。
- 活用の例としては、アーカイブを活用した小学生や中学生に向けたマンガ家育成のプログラム、特撮ワークショップの実施などの教育普及における活用例も見られる。また、クリエイター等の人材育成、各種出版物や学会等への協力による研究利用、アーカイブのノウハウと保存技術を有する専門人材育成における活用とともに、過去の作品制作に関わる資料から知的財産権、特許関係等の取り扱いを調整しながら、ビジネスでの活用がなされている。
- また、文化庁では国立国会図書館、全国の保存・活用に関する専門機関と連携し、各関係機関²が、個々に整備した作品や制作に関するメタデータを全国の「メディア芸術データベース」に集約し、一元的に検索可能なシステムを構築しており、分野の関係者を始めとする国内外の研究者、アーカイブ施設、一般市民等のユーザーへのデータ提供・公開もアーカイブの利活用事例となっている。
- 一つの作品は、50年、100年の歴史の中で生まれた作品が、商品や媒体を通じて魅力を放ち、様々な形でクリエイターに影響を与えることで次なる創造が生み出される。また、ファンが二次創作した同人誌等も、取り扱いが難しいものも含まれるが、様々な作品に影響を与え、マンガ等の文化を下支えしている。マンガ等の活用においては、このように商業として、またファンと一体となって発展してきた側面もあり、ファンに向けて発信されていた情報誌や関連商品、二次創作作品等の裾野まで豊かなマンガ等文化が形成されている。

（３）全国の産学官の関係機関のネットワークによるこれまでの取組と成果・課題

- 全国のマンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の作品や中間生成物等の保存・活用については、個々の方針でアーカイブを進めるための場と、マンガ等の専門知識を持った専門人材が配置された施設において、それぞれの目的等に沿った形で取組を進めている。文化庁においては、これらの保存・活用に係る各機関における課題への対応が必要なアーカイブ等の取組を支援してきた³。現在、全国の特徴ある保存・活用の関係機関がネットワークで繋がることにより、アーカイブに係る調査研究の成果や、貴重な資料

² 明治大学 米沢嘉博記念図書館・現代マンガ図書館、京都国際マンガミュージアム、日本アニメーター・演出協会、アニメ特撮アーカイブ機構、立命館大学ゲーム研究センター、ゲーム保存協会、コンピュータエンターテインメント協会等の関係機関の連携による取組。（メディア芸術データベースに関する事業は令和5年に国立美術館へ移管）※ヒアリング資料を添付

³ 文化庁では、マンガ原画やアニメ絵コンテ等のメディア芸術作品・中間生成物等の収集・保存・活用の推進及び、我が国のメディア芸術の振興を企図して、平成22年度から、関係機関等の連携・協力の推進、及び我が国でこれまで創造されてきた作品の全体像（作品情報及び所蔵情報）の調査を行ってきた。平成27年度からは、散逸、劣化等の危険性のある作品の保存及びその活用・公開等に対する支援を行っている。

の所在等の情報共有、相互の貸し出し等が可能となっている。

- 令和2年からは、各機関のアーカイブ事業を実施する中で、各種の知見等の共有や共創の具体的な機会の創出のためには、共通の課題に関係機関が一体的に進めていくことが共有され、文化庁メディア芸術連携基盤等整備推進事業が実施され、本事業を契機として、民間企業・団体も出資する形でネットワークを構築⁴し、データベースによるアーカイブ資料所在情報の一元的な把握・発信、マンガ原画等の一時保管、相談窓口の設置、人材育成、調査研究、活用等の機能を分担し担っている。
- これまで、マンガ等の文化は商業として発展してきたことや、学術分野における研究者が個々に活動されてきたが、このような企業・民間団体や大学等が参画するネットワーク構築が進展し、マンガ等の保存・活用を通じたマンガ文化等の価値評価を高めることに着実に繋がっていると見える。
- 一方で、保存と活用の両側面において、全国の産学官の関係機関やネットワークがアーカイブに取り組む中でも、（５）にて後述する内容も含め、散逸・流出・劣化防止への対応に必要な、保存・作業場所や専門人材の確保、国内外への発信強化等に関する様々な課題を抱えている。
- 更に、保存・活用に関する関係機関が複数存在しており、各機関が個々に抱える相談内容について一元的な対応ができていないなどの課題があった。特に海外との交流・連携は個々の機関で取組むには困難な場合がある。海外の国や専門機関からの問い合わせへの対応や関係ネットワークなどへの参加、海外の専門機関との調査研究、共同で企画する展示等の取組へのハードルが高い状況がある。
- 令和6年度より文化庁では委託事業として、マンガ・アニメ等中間生成物の保存活用事業において、出版社、アニメーション製作会社等民間企業や全国の産学官の関係機関が参画、ネットワークと連携する形でマンガやアニメ等の中間生成物の保存活用を今後行うに際し、専門的な観点から、国としてどのような方針、考え方にに基づき収集、保存および公開等の活用を行うことが望ましいか等を検討する委員会を国立美術館中間生成物保存活用委託事業事務局内に設置しており、より専門的な観点から検討を行い、今後、具体的な国の振興拠点の検討に反映されることを期待する。

（４）マンガ等作品・中間生成物等の保存・活用の意義と必要性

- これまでの取組の成果から、作品・中間生成物等の保存と活用は両輪であり、次のような保存・活用の意義と必要性を踏まえ、保存した作品・中間生成物等を国内外の多

⁴ マンガ分野では「一般社団法人マンガアーカイブ機構」が、アニメ、特撮分野では「認定 NPO 法人アニメ特撮アーカイブ機構」が設立された。更に、ゲーム分野のネットワークである「ゲームアーカイブ推進連絡協議会」や、マンガ等制作に携わる関係者と展示に関心を有する学芸員らの展覧会等の一層の充実に向けたネットワークである「一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構」といった産学官連携によるネットワークが生まれる等の成果が生み出された。

くの人が将来にわたって鑑賞や、教育や研究に供することが可能となるよう国の拠点がハブとなり関係機関との連携による開かれたアーカイブを構築することが重要である。

(収集・保存)

- 我が国の宝であるマンガ等文化の収集・保存を通じて、次世代への継承による国内外での日本文化の理解促進とともに、創造活動から、産業での活用、教育研究の活動などを支え、多くの人々の心の豊かさにつながる活動に資するものとなることが期待されること。
- 全国の関係機関によるネットワークの中で、保存に係る取組の蓄積・共有を図ることを通じて、適切な保存に関する取組から、様々な活用への好循環が生まれる仕組みづくりにつながること。

(活用、情報発信)

- 所在情報等のデータベース構築・提供や、デジタル化による公開、国内外の調査研究成果の還元、利用者のアクセシビリティ向上などを通じて、次世代のクリエイター等の育成、教育研究の充実、多様な創造活動を支えるものとなること。
- 作品とともに中間生成物等に係る保存・活用と歴史的・文化的・芸術的・技術的な価値の可視化を体系的に進め、展示等の活用により、それらの調査研究の成果を含めた資料の社会での共有を図ることを通じて、国内外のマンガ等文化の更なるプレゼンス向上につながる。
- 所在情報等の一元化促進により、自然災害等による被害を受けた場合における貴重なマンガ等文の資料の状況等を把握し、復旧への取組が迅速に行われる。
- また、ファンが二次創作した同人誌等も、取り扱いが難しいものも含まれるが、様々な作品に影響を与え、マンガ等の文化を下支えしている。マンガ等の保存・活用においては、このように商業として、またファンと一体となって発展してきた側面もあることを踏まえ、ファン向けに発信されていた情報誌やグッズ等の関連商品、二次創作作品等の裾野の文化にもアクセスできる必要がある。
- これらの分野においては、ヒットした作品、評価の定まった作品だけでなく、それらと、それ以外の相乗効果で成り立つマンガ等文化の状況を踏まえ、体系的にマンガ等文化を保存・活用することが期待される。
- また、上記のような日本独特のマンガ等文化の文化的・美術的な価値とともに、作品・中間生成物等を保存し、次世代へ継承する意義・必要性等への理解を得るには、膨大な資料に対して、個々の産学官の関係機関の状況を踏まえた上で、収集範囲、収集方針等の検討を行うことが体系的なアーカイブ構築に向けた取組の優先度を検討するために必要である。

(5) マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等作品・中間生成物等の保存・活用に関する課題

産官学の関係機関が個々の施設の成り立ち、設立の目的を踏まえた方針に基づきアーカイブ活動を行う中で、前述(3)の文化庁メディア芸術連携基盤等整備推進事業等の成果と課題も踏まえ、①作品・中間生成物等の散逸・劣化・流出への早急な対応、②展示・教育・研究・ビジネスでの利活用等の推進、③マンガ等文化の価値づけ・国内外でのプレゼンス確保、④クリエイター等育成に関して、国全体として、以下のような課題があることが指摘された。

① 作品・中間生成物等の散逸・劣化・流出への早急な対応

- デジタル制作環境の普及により、マンガの原画やアニメのセル画等のアナログ資料の発生数の割合は減少しているが、過去から現在までの資料は膨大であり、保管・作業スペース、専門人材の不足、必要な予算の不足、保存のためのルールがない等の理由から、その多くが廃棄や未整理のまま保管されている。
- 保管されているマンガ原画等の多くは普通紙であり、保存に優れた素材で作られておらず、酸化や乾燥による劣化が進んでいる。また、修復・修繕技術が確立されていない。
- マンガ原画やアニメセル画等の保存技術については文化庁事業を通じて関係機関が連携して作成された「マンガ原画保存の手引き」において、マンガ所蔵館や企業・プロダクション・作家個人のマンガ原画保存の事例と共に、原画整理の手法や保存環境等に関する最低限に共通する整理・保存方法の紹介を行っているが、修復・修繕技術の調査研究、手法の確立、それらに関わる専門人材の確保、専門人材育成や調査研究を行う専門機関の体制が十分ではない。
- アニメーションのアーカイブについては、映像のマスターデータや、素材の多くが紙、プラスチック、磁気テープであるカットごとのレイアウト、原画、動画、タイムシートなどや、セル画、フィルムなどに関する専門的知見を有する人材、適切な温湿度管理を行う保存環境が十分ではない。
- ゲームアーカイブにおいては、ゲームソフト等の経年劣化を防ぐため、磁気媒体など特殊資料群を温度・湿度を維持管理し保管すること、更にはメーカーによる部品やサービスの提供の終了等により作品をプレイできなくなることを防ぐため、マイグレーション等のデジタル化、エミュレーション等のリマスターの対応がプレイ可能な環境の保存のために必要であり、それらにかかわる専門人材の確保が必要である。なお、ゲーム関係の中間生成物等の取扱いにおける権利関係等を踏まえた更なる検討を行う必要がある。
- 制作環境のデジタル化に伴い、デジタル環境で制作・販売された作品・中間生成物等が生まれているが、それらのデータの体系的な保存に向けた仕組みや統一的なルール等がなく、また、再生機器の部品の提供の終了やデータ保存形式の問題等から、現在

の文化が未来において閲覧できなくなる可能性がある。

- また、海外のコレクターやオークション等の購入により、市場価格が高騰している資料もあり、一度海外流出すると二度と買い戻せない確率が高くなっている。
- これまでの産学官の関係機関がアーカイブに取り組むことで、様々な成果の蓄積が得られたが、マンガ、アニメ、特撮、ゲーム分野に共通することとして、保存に取り組んでいる機関には小規模なものも多く、保管・作業スペース、専門人材の確保、それらに必要なコスト等が常に課題となっている。他方、資料の散逸・流出・劣化は今この時にも進んでおり、作品・中間生成物等の保存に向けた取組は急務となっている。
- 個々の産学官の関係機関やネットワークが取り組む保存・活用の取組の周知・普及の更なる取組が必要である。

② 展示・教育・研究・ビジネスでの利活用等の推進

- 我が国全体で、過去から現在に至るまでの作品を歴史的・文化的・芸術的・技術的等の視点で価値づけし、ネットワークと共に体系的なアーカイブを行い、ハブとして国内外に発信等を行う組織・体制が形成されていない。
- アナログ資料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等のデータベースへの登録は多くの人々がアーカイブを活用するための基礎となる取組である。それらの取組を行うためには作品の制作・販売に関わる出版社や、製・制作会社、開発会社、制作に関わったスタッフ、所有者等の権利者との権利処理、機密事項への対応が必要であるが、保存された資料を評価、整理し、内容を調査する専門人材等が不足している。
- クリエイターの育成や、教育研究の活性化等に向けて活用を促進するためには資料やデータを提供するだけでなく、過去の作品の歴史的・文化的・芸術的・技術的な価値などを解説し、利用者の疑問・要望をサポートする専門人材が必要であるが、そのような役割を担う人材の確保が困難な状況にある。
- 日本人にとって当たり前の作品が翻訳されていないことが多く、日本のマンガ等文化の発信・活用の機会損失になっている。
- マンガ等分野の研究者は文学部や社会学部、情報科学部等に分散している。また、研究のためのアーカイブを持つ大学も少なく、新たな作品の創造、市場の活性化、文化的・歴史的な観点からの体系的な価値付け等に向けて、当該学術分野における研究者を育成する環境・機会が不足している。
- 小中校の芸術教育の中でマンガ等が取り上げられているが、どのように美術教育の中でマンガ等を扱えばよいかという知見がまだ確立されていない。子供だけでなく、教育する側（教員側）に芸術教育としての扱い、知見を得る機会が不足している。

③ マンガ等文化の価値づけ・国内外でのプレゼンス確保

- 日本独特のマンガ等文化の文化的・美術的な価値とともに、作品・中間生成物等を保

存し、次世代へ継承する意義等への理解を得るには、膨大な資料に対して、関係機関の状況を踏まえた上で、収集範囲、収集・保存方針等の検討を行い、体系的な保存・活用の好循環につながる取組として、保存すべき優先度が分かるようなレギュレーションが必要である。

- 個々の産学官の関係機関やネットワークが取り組む保存・活用に関する取組の情報発信、理解の促進が不足している。
- 関係機関が多数存在しているため、研究や展示・活用等に関する相談先も分散しており、ネットワークにおいても相談内容について一元把握ができていない。特に海外との交流・連携は個々の機関では対応可能な範囲に限られ、海外の機関と共同した展示や調査研究等の取組へのハードルが高い。
- 日本人にとって当たり前の作品が翻訳されていないことが多く、日本のマンガ等文化の発信・活用の機会損失になっている(再掲)。
- マンガ等分野の研究者は文学部や社会学部、情報科学部等に分散している。また、研究のためのアーカイブを持つ大学も少なく、新たな作品の創造、市場の活性化、文化的・歴史的な観点からの体系的な価値付け等に向けて、当該学術分野における研究者を育成する環境・機会が不足している(再掲)。
- 各地で多くのマンガ等の企画展は開催されているが、作品展等のパッケージ巡回が主となっており、マンガ等が潜在的に有している文化的・社会的な価値等を発信する機会としては十分ではない場合が見られる。また、専門性を有する学芸員が積極的に企画する機会が少ない。

④ クリエイター等育成、教育普及

- クリエイターの育成や研究の活性化等に向けて活用を活性化させるためには資料やデータを提供するだけでなく、過去の作品の見方や価値を説明し、利用者の疑問・要望をサポートする専門人材が必要だが、そのような専門人材を育成する機関がない。
- 小中校の芸術教育の中でマンガ等が取り上げられているが、どのように美術教育の中でマンガ等を扱えばよいかという知見がまだ確立されていない。また、子供だけでなく、教育する側(教員側)に芸術教育としての扱い、知見を得る機会が不足している。

2. マンガ等の国際的な振興拠点の必要性、期待される効果等と役割・機能

(1) 国際的な振興拠点の必要性と期待される効果

○マンガ等の作品は作者が様々な作品に触れて、そこから感化されることで新たな作品が連綿と生まれている。マンガ等の個々の分野にとらわれず、完成された作品や中間生成物等を全国の産学官の関係機関がアーカイブし、将来のクリエイターが作品にアクセスしやすいものとし、多くの触れる機会が得られるようにすることが必要である。

過去からの様々な刺激を受けインスピレーションを抱くことができる環境づくりが未来の文化芸術を創造し、また、コンテンツ産業を担う将来のクリエイターを育成することにつながることを期待される。

○我が国全体で、過去から現在に至るまでの作品を歴史的・文化的・芸術的・技術的等の視点で価値づけし、ネットワークと共に体系的なアーカイブを行い、発信を行う組織・体制が必要であり、過去から現在の連続性を踏まえ、後世の人が体系的にたどれるような保存。活用となることを期待される。

○体系的なアーカイブの実現に向けて、1—(5)で述べた、作品・中間生成物等の散逸・流出・劣化防止への早急な対応、教育研究や展示等における活用の推進、マンガ等文化の価値づけ・国内外でのプレゼンス確保、クリエイター等育成における課題の解決が必要であり、振興拠点においては、それらの課題解決に向けて、全国の関係機関をつなぐ「ハブ」として中心的な役割を担いつつ、産学官の関係機関のネットワークの取組を支え続け、文化全体の底上げを行うことが期待される。

○地方に拠点を持つ個々の産学官の関係機関はそれぞれの施設の成り立ち・設立の目的を踏まえた方針に基づき特色ある保存・活用の活動を行っており、国の振興拠点においては、このような機関との連携により、個別組織では対応が困難な課題を共有し、課題解決に取り組むことが必要である。

○また、国のセンターとして全国の美術館・博物館、民間企業・団体、地方公共団体等における保存・活用を促進し、支える立場となるため、関係機関が抱える課題を解決するためのルールづくり、相談窓口の設置や、専門人材育成のための各種研修会への支援等も担っていく必要がある。

(2) 国際的な振興拠点に期待される主な役割・機能

○文化庁が「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」において実施した有識者等へのヒアリングや令和6年度から開始した「マンガ・アニメ等中間生成物の保存活用事業」から、国際的な振興拠点に期待される主な役割・機能として、6点を挙げて検討を行った⁵。

⁵ 参考資料○：メディア芸術ナショナルセンター（仮称）に期待される役割・機能）。これらの役割・機能は「知的財産推進計画2024」及び「新たなクールジャパン戦略」（ともに令和6年6月4日知的財産戦略本部決定）でも明記されており、本報告書でもこの

①収集・保存・デジタル化

○作品・中間生成物等は全て保存することが最良であるが、国が膨大な資料の全てを保存することは現実的ではないため、産学官の関係機関のネットワークと連携し体系的な収集が行えるよう、一定の指針となる方向性に基づき優先度を設けて段階的に、できるだけ多くの資料を収集・保存・デジタル化を検討する必要がある。

そのため、散逸・流出・劣化等の状況及び、個々の産学官の関係機関の状況を踏まえ、保存の優先度が高い中間生成物等の収集範囲、収集方針等の検討、計画的な保管・作業スペース、専門人材の確保を早急に行う必要がある。

○一定の指針となるものについては、歴史的・文化的、技術的、国際的価値等の視点から、国として収集保存、権利処理、散逸等防止のための一時避難などの措置も含めた、関係機関の活動の参考となるガイドラインとなるものを検討する。あわせて、国の収蔵施設は、災害や関係機関の閉鎖等による散逸・流出・劣化の可能性がある資料の突発的な対応が求められた場合の貴重資料の一時避難を含め検討する必要がある。

○計画的な収集の推進と将来的な活用を見据え、産学官の関係機関との連携の下、市場に出ている作品総数等の統計調査やアーカイブ資料所在情報の一元的な把握及び国内外への安定的な多言語による発信が必要である。なお、把握の在り方については、デジタル環境で制作・販売されている作品・中間生成物等の課題も含めた状況の把握を行った上で検討する必要がある。

○制作環境のデジタル化に伴う課題を踏まえ、今後、デジタル作品・中間生成物等のアーカイブの在り方についても、産学官での検討が必要である。

②調査研究

○産学官の関係機関と連携し、過去から現在に至るまでの作品について、歴史的・文化的・芸術的・技術的等の視点による価値付け・体系化の在り方を検討し、国全体で体系的なアーカイブを推進する必要がある。

○海外の研究機関等とのネットワークを構築し、海外からの学術的なアプローチへの対応や、資料の流出状況や日本のマンガ等の作品・中間生成物等の動向に関する調査等を実施する。また、国際的なプレゼンスの向上を見据え、一定のレギュレーションに基づき、ネットワーク内の信頼できる機関への資料の貸し出しを検討する。

○保存科学等専門的な調査を実施し、保存や修復・修繕の手法等の各種ノウハウの共有を行う。

③人材育成・教育普及

○国際的な振興拠点として、マンガ等の教育研究の活性化、保存・活用、文化・産業

の創造の観点から必要な専門人材の育成・確保につながるための取組が期待される。教育研究の活性化に向け、研究者の育成、学会を含めた国内外のアカデミックなネットワークを構築する。

- 保存・活用に関わるレジストラー、デジタル化対応も含めたアーキビスト、保存科学の観点を踏まえたコンサバター等の他、活用に関わるキュレーター、権利処理やファンドレイジングに関する専門人材等を育成する。特に保存に関する人材は作業の熟練が求められるため、目利きができる専門知識、技能等を持った人材の育成、それら人材を教育する体制の構築が急務である。
- 文化・産業を創造するクリエイターやクリエイターを支える編集者、プロデューサー等の人材を育成するため、アーカイブを活用し、創造性を刺激し、特定の作家・企業に偏しない、ニュートラルな視点での作品の見方を得る機会を提供する。
- 子供たちがマンガ等の歴史・制作工程等を学ぶ教育普及機会や、教員等の教育する側に美術教育としてのマンガ等の扱い、知見を得る機会を提供するために必要な研修等などの在り方に関する検討する。
- 全国の学芸員の知見を深めるとともに権利関係の処理が円滑に行われるようにすることで、文化的な価値等の観点からの企画展示などを通じた発信や、美術館でキュレーター、権利処理やファンドレイジングに関する専門人材が受け入れられ、活躍できるような環境の醸成を行う。

④国内外への情報発信

- 産学官の関係機関の情報を集約し、国内外への発信、国内外からの各種問い合わせへの窓口となる。また、関係機関やネットワークが取り組む保存・活用の取組の周知・普及も担う。
- 国を代表し、国際的なマーケット・フェスティバル、シンポジウム等において、マンガ等の分野を横断する形での情報発信を行う。
- 商業的に人気のあるものだけでなく、文化的、歴史的な作品にも英訳をはじめとする多言語化を進め、世界にマンガ等の文化を発信する。

⑤展示・教育・研究・ビジネスでの利活用、⑥普及交流

- 国全体で、それぞれの関係機関の枠を超えて作品を価値づけし、体系的な展示を企画できる体制を構築することが考えられる。また、海外の博物館等からも文化的なキュレーションを行ったマンガ等の展覧会の需要があるため、海外でのマンガ等の展示の展開が期待される。
- 海外からのアクセスも意識し、作品・中間生成物等に触れる環境は権利処理をクリアした上で、あるいは一定の対価を受けることも検討し、デジタル閲覧できる形での提供を行う。その体験は現物にふれる刺激と結びついていることが効果的なため、現物と組み合わせて体系的に発信することが必要である。

- 収益事業と収集・保存、調査研究、人材育成等の機能が連携し、それらの機能がうまく発揮される仕組みや制度を検討する。
- 産業界と良好な関係を維持するとともに個社を超えたアーカイブ活動の意義を検討し、産業界のアーカイブへの理解及び産学官の関係機関のネットワークとの連携促進、民間企業によるアーカイブ活用を活性化するための取組を行う。

3. 国際的な振興拠点と全国の産学官関係機関のネットワークとの連携による振興

(1) 振興拠点と全国の産学官関係機関のネットワークとの連携による対応が期待される事項

我が国全体のマンガ等中間生成物等の体系的な保存・活用に向けて、各機関の設立目的を踏まえた特色ある取組を行う全国の関係機関との連携による取組の成果を活かしつつ、国の国際的な振興拠点においては、全国の個々の関係機関では対応が難しい課題解決に向けて、全国の関係機関をつなぐ「ハブ」としての役割を担うとともに、関係機関のネットワークにおいて行うことが効果的な取組を支え、我が国のマンガ等文化全体の振興を行うことが期待される。

国際的な振興拠点と全国の産学官関係機関のネットワークにおいて、以下のような対応が期待される。

①収集・保存

- ・全国の関係機関をつなぐ「ハブ」として、関係機関のネットワークと国の国際的な振興拠点が連携した多様な作品・中間生成物等の保存の推進とともに、計画的な保管・作業スペース、専門人材の確保
 - ・保存の優先度が高い中間生成物等の収集範囲、収集方針等の検討、指針などの共有
 - ・災害や施設の閉鎖や流出・散逸の可能性がある等の突発的な事態発生時の貴重資料の避難
 - ・全国のマンガ等作品・中間生成物等に関するデータベースの構築、活用の仕組みづくり
 - ・個別機関では対応が困難な作品・中間生成物等のアーカイブ、デジタル化のあり方に関する調査研究、情報共有、相談対応など
- 等

②調査研究

- ・国内外のマンガ等博物館・美術館や、教育機関等の関係機関との連携による保存・活用に関する専門的な調査研究、成果の還元
 - （例えば、過去から現在に至るまでの作品について、歴史的・文化的・芸術的・技術的等の視点による価値付け・体系化の在り方に関する調査研究、情報共有）
 - ・海外の研究機関等とのネットワーク構築、資料の流出状況や日本のマンガ等の作品・中間生成物等の動向に関する調査の実施、情報共有
 - ・保存科学的、専門的な調査を踏まえた保存や修復・修繕の手法等の各種ノウハウの共有
- 等

③人材育成・教育普及

- ・マンガ等の国際的動向に関する調査研究などの活性化、保存・活用に必要な専門人材育成、クリエイター等育成などの取組
(例えば、保存・活用に関わるレジストラー、デジタル化対応も含めたアーキビスト、保存科学の観点や熟練の目利きとして修復作業に携わるコンサバター、展示等の活用に関わるキュレーター、権利処理やファンドレイジングに関する専門人材等の育成や活躍の場の醸成)
- ・研究者、学会を含めた国内外のアカデミックなネットワークの構築
- ・文化・産業を創造するクリエイターやクリエイターを支える編集者、プロデューサー等の創造性を刺激し、多様な作品の見方・考え方などが可能となるアーカイブを活用した人材育成機会の提供
- ・子供たちがマンガ等の歴史・制作工程等を学ぶ教育普及機会や、教員等の教育する側に美術教育としてのマンガ等の扱い、知見を得る機会の提供
- ・実践現場において専門人材に求められる先進的な知識・技術等を習得する機会確保
- ・子供から大人を対象とした教育普及の効果的なノウハウ提供
等

④国内外への情報発信

- ・産学官の関係機関の情報集約、国内外への発信、国内外からの各種問い合わせへの窓口の設置
- ・関係機関やネットワークが取り組む保存・活用の取組の周知・普及
- ・国際的なマーケット・フェスティバル、シンポジウム等におけるマンガ等の分野を横断する形での情報発信
- ・文化的、歴史的な作品の多言語化
等

⑤展示・教育・研究・ビジネスでの利活用、⑥普及交流

- ・国全体で、それぞれの所蔵機関の枠を超えて作品を価値づけし、体系的な展示を企画できる体制の構築、文化的なキュレーションを行った新たな価値創造につながるマンガ等の展覧会の展開、幅広い作品・中間生成物等に触れる機会の提供・ノウハウの共有
- ・作品・中間生成物等に触れる環境は権利処理をクリアした上でのデジタル閲覧できる形の提供
- ・収益事業と収集・保存、調査研究、人材育成等の機能の連携の仕組みや制度の検討
- ・産業界のアーカイブへの理解及び産学官の関係機関のネットワークとの連携促進
- ・産学館連携による共同研究や共同企画の実施
等

(2) 上記を踏まえた拠点施設の在り方について

(収蔵施設)

- 災害や施設の閉鎖による貴重な中間生成物等の流出・散逸の可能性がある等の突発的な事態発生時の貴重資料の避難への対応を踏まえ、まずはアナログ資料の保存を優先する必要がある。収蔵施設は温湿度管理やアーカイブ、デジタル化等の専門人材を配置した形で設置し、一定のルールの下で、早急に受け入れ体制を整備する必要がある。

(調査研究、人材育成、国内外の情報発信等を行うセンター拠点)

- 国の人材育成や国内外の情報発信等の機能を持つ拠点の機能として、個別関係機関では対応が困難な保存等の専門技術の研究や、専門人材育成、相談窓口、国際対応など、関係機関が共同で活用可能となる組織であるとともに、アーカイブをより多くの人に活用されるよう、クリエイターやコンテンツ関連企業からのアクセスを考慮した、アクセスのよい開かれた場とする方向で具体的な検討が行われることが期待される。

(展示等活用や普及交流等を行う集客施設)

- 我が国のマンガ等について、歴史的・文化的に俯瞰できる体系的な展示、芸術的・技術的な観点から中間生成物等の鑑賞を通じた人材育成・教育普及や、調査研究を行うことが可能となる展示等の機能を有するとともに、このような観点から視覚的に展示されることで中間生成物等の評価がなされ、歴史的・文化的・社会的・経済的な観点などからの価値付けや創造活動につながる空間として、また、我が国のマンガ等の国際プレゼンスの向上を目指す集客施設となることが期待される。
- 国際的な振興拠点としてのセンター拠点や、集客施設は、産業界や教育機関の交流、海外関係機関との国際的な交流、新たな創作活動への刺激をクリエイター等へ提供する場となるような、あらゆる人たちが共存できる場所となることが期待される。なお、展示機能等を有する集客施設の具体的なあり方については、引き続き、関係者からの意見をいただきながら丁寧な議論と検討を重ねていく必要がある。

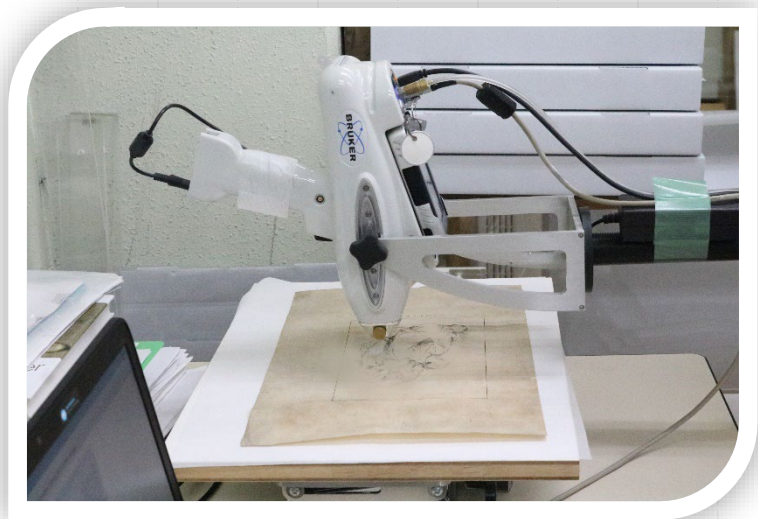
■おわりに

(参考資料)



マンガ原画保存のための保存科学

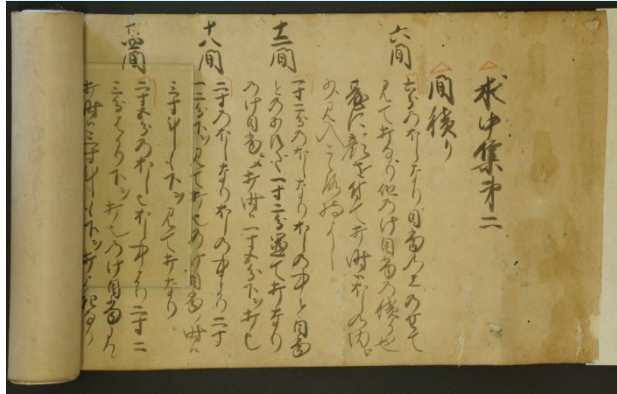
東洋美術学校 保存修復研究室 小野慎之介



はじめに 0

紙の保存性について

日本には和紙に墨書された1200年以上前の古文書も遺されている。世界的にも19世紀以前の書物の保存状態は比較的良好であり、紙自体の保存性は高いと考えられてきた。



しかし19世紀に入り紙の大量生産が始まると、紙に疎水性をもたらすロジン（樹脂）を定着させるために加えた「硫酸アルミニウム（バンド）」の影響により、紙の保存性は急激に低下した。



酸性紙問題

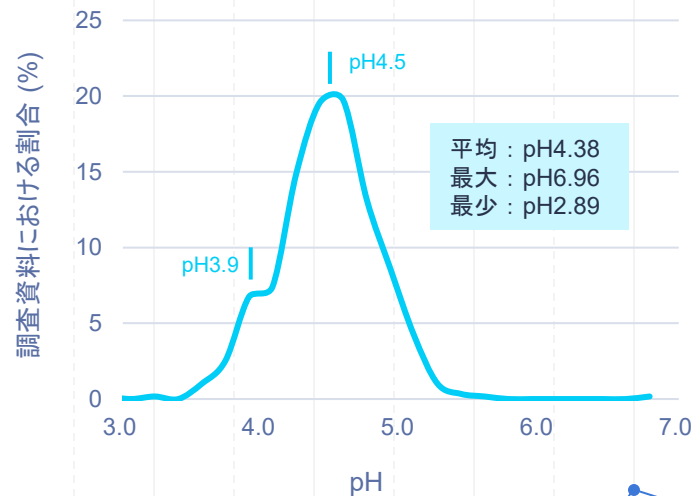
紙の保存性について



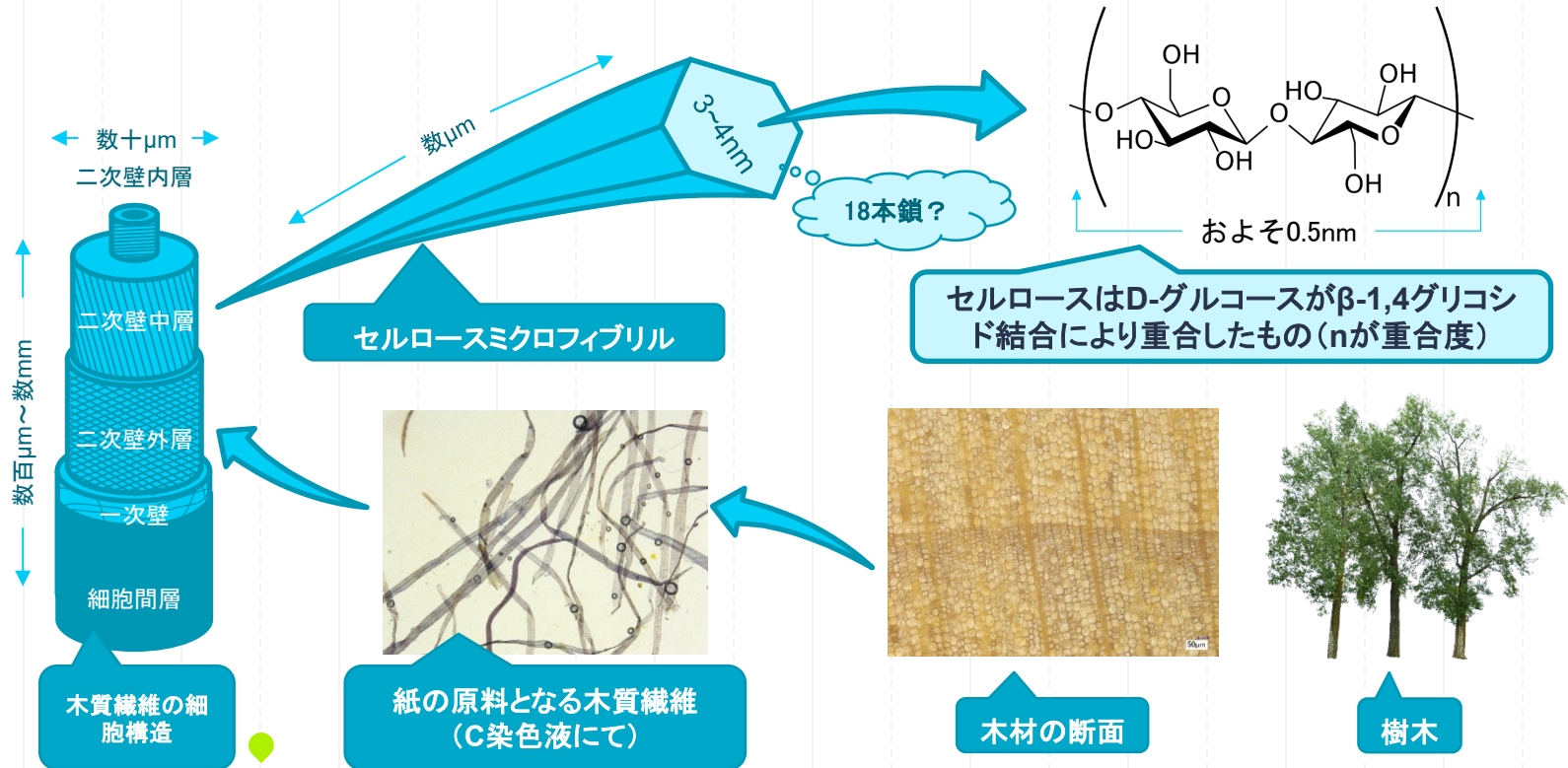
1960～1990年代に描かれた
原画600枚に対するpH測定から、
多くの作品で酸性紙の使用
が確認された

1990年代以前に制作された
多くの原画には「酸性紙」が
使われている

調査作品のpH分布

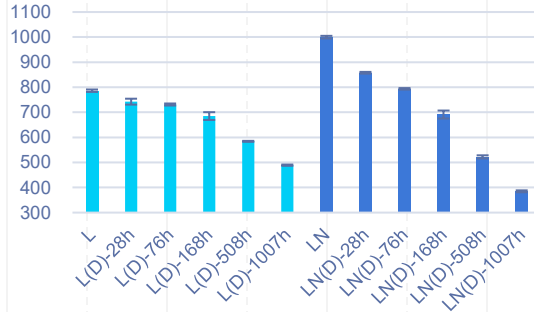


紙の保存性について

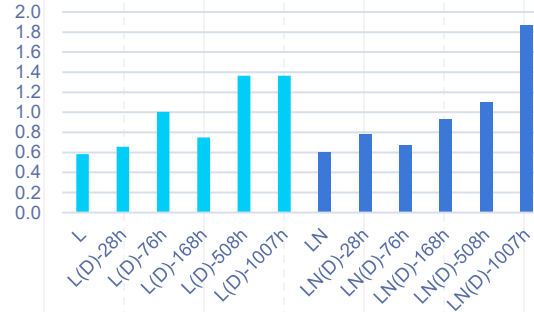


紙の保存性について

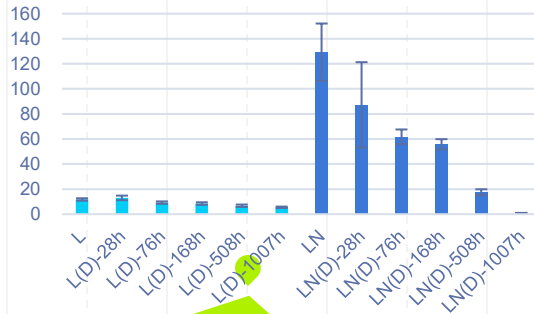
粘度平均重合度(DP_v)



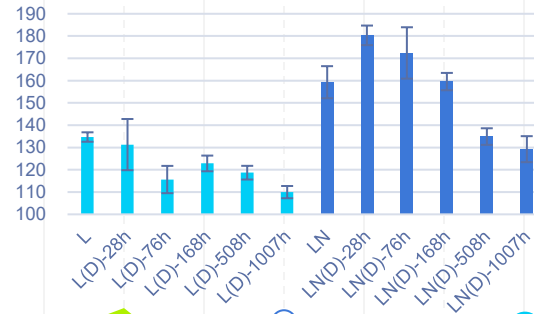
酸化度 (総カルボニル基量: $\mu\text{mol/g}$)



耐折回数 (回)



ゼロスパン引張強度 (N/15mm)



マンガ用原稿用紙を
チューブ法80° にて
強制劣化させると

紙は劣化すると、

- 重合度が低下する
- 酸化が進む
- 酸性化が進む
- 折れや引っ張りの強度が低下しボロボロになる

その他の使用材料

- インク、墨汁、マーカー、ミリペン
- 修正液、ホワイト
- カラーマーカー、アルコールマーカー、水彩絵具
- スクリーントーン
- 糊、ペーパーセメント、セロハンテープ、両面テープ
- トレーシングペーパー
- 写植用印画紙
- その他の文具類や日用品

効率的に制作するため手近な文具類や日用品も利用されている。その中には長期保存に不向きな材料もあり、特にセロハンテープや合成接着剤などが画面上で変色を引き起こしている事例が多く発生している。

見えない姿に
目を向ける



ちばてつやの原画調査



通常の撮影画像(左)では確認できないが、様々な角度から光を照射し求めた各ピクセルの法線画像では、作品に無数のしわや折れ、修正やテープ痕がはっきりと確認できる。これらは劣化を促進させる可能性もあり、取扱いには注意が必要であることを物語っている。

ちばてつやの原画調査



作品の細部においても、原稿用紙の破れやホワイトの剥落、インクの剥がれなどが観察された。劣化の進行を食い止め、適切な保存環境と処置により長期保存を目指すことが求められる。

活用のためにも必要な保存

マンガ原画やアニメのセル画などを物理的に保存していくためには、素材の物理化学的性質に基づいたアプローチが必要不可欠である。特にプラスチックや合成接着剤などの比較的“新しい素材”が引き起こす問題に対しては、新たな処置方法の開発も含め早急に取り組むべき課題がある。


数百年先にも、これらの文化的資源を手にすることができるよう、業界団体において独自の研究体制を構築すると共に、大学や研究機関、民間企業のカも借りる「メディア芸術保存研究ネットワーク」の整備が望まれる。



これまでの取り組み

1

原画調査の例

評価基準 参考イメージ			
① pH	劣化度		
	pHメータによる計測結果の値(1-14)を記入		
② 変色	劣化度		
	画面側の描画、汚損、損傷など特徴の見られない中央付近の紙の色を変色がない場合の0とカラーチャートの1〜9までの10段階で評価する。		
			
備考	2つのスケールは同じ番号は同じ変色度合いとして扱う。環境や材質の		
③ 汚損		劣化度 0	
	絵の描かれた範囲の中に汚損が見られる	なし	コ
	絵の描かれた範囲の外に汚損が見られる	なし。もしくはコマの外1cm以下	コ

大量にある作品資料のコンディションを把握するには、調査項目を数量化し、比較可能にすることが必要である。

この調査を通じ、原画の束の最上部と最下部には破れなどの物理的損傷を受けた原画が集中している様子が見えてきた。作品の取り扱いには、時に劣化要因にもなり得る。

大量にある作品資料のコンディションを把握するには、調査項目を数量化し、比較可能にすることが必要である。

この調査を通じ、原画の束の最上部と最下部には破れなどの物理的損傷を受けた原画が集中している様子が見えてきた。作品の取り扱い、時に劣化要因にもなり得る。

Table 2. PC1 スコアとその成分

PC1 スコア	成分									
	変色	汚損	折れ	欠損	変形	インク滲	ハワイト	変色	欠損	接巻割
PC1 ローディング	0.46	0.13	0.41	-0.24	-0.40	0.02	0.22	0.22	-0.39	-0.37
001003	6.87	2.48	0.23	0.71	-0.11	0.32	0.03	0.10	-0.62	0.73
001004	2.82	0.91	-0.01	0.64	0.06	0.32	-0.03	0.05	0.08	0.38
001005	1.86	0.46	-0.05	0.71	0.06	0.32	0.00	0.10	0.12	0.29
001006	0.33	0.69	-0.01	-0.29	0.06	0.32	0.00	0.27	0.02	-0.57
001007	0.72	0.46	-0.20	0.71	0.06	0.32	0.00	0.33	-0.52	-0.57
001008	1.49	0.24	-0.05	1.28	0.06	0.32	-0.03	-0.18	0.28	-0.57
001009	0.31	0.24	-0.10	-0.29	0.06	0.32	0.00	0.33	0.48	-0.57
001010	2.05	0.46	0.04	0.78	0.06	0.32	-0.03	0.05	0.72	-0.48
001011	1.12	0.02	-0.15	-0.29	0.06	0.32	0.00	0.27	0.38	0.38
001012	2.18	0.02	-0.15	1.14	0.06	0.32	0.00	-0.12	0.12	0.38
001013	0.75	0.02	-0.15	0.00	0.06	0.32	0.00	-0.12	0.12	0.38
001014	2.55	0.24	0.09	1.14	0.06	0.32	0.03	0.27	0.18	0.38
001015	1.38	-0.21	-0.10	0.92	0.06	0.32	0.00	-0.35	0.22	0.38
001016	1.97	-0.21	0.09	0.85	0.06	0.32	0.03	0.10	0.22	0.38
001017	2.11	0.24	0.09	0.78	0.06	0.32	0.00	0.21	0.18	0.38
001018	0.72	0.02	-0.01	-0.29	0.06	0.32	0.00	0.21	0.18	0.38
001019	0.27	-0.21	-0.05	-0.29	0.06	-0.25	0.00	0.05	0.45	0.38
001020	0.66	0.02	-0.15	-0.29	0.06	-0.25	0.00	0.05	0.72	0.38
001021	0.55	-0.21	-0.05	-0.29	0.06	-0.25	0.00	0.38	0.68	0.38
001022	0.03	-0.21	-0.01	-0.22	-0.27	-0.25	0.00	-0.12	0.88	0.38
001023	1.18	0.24	-0.05	-0.29	0.06	0.32	0.00	-0.12	0.52	0.38
001024	-0.09	-0.21	-0.10	-0.29	0.06	-0.25	-0.03	-0.07	0.28	0.38
001025	0.46	0.46	-0.15	-0.29	0.06	-0.25	0.00	-0.07	0.18	0.38
001026	0.66	0.46	-0.10	-0.22	0.06	-0.25	-0.03	-0.07	0.28	0.38
001027	0.51	0.24	-0.15	-0.29	0.06	0.32	-0.03	-0.23	0.08	0.38

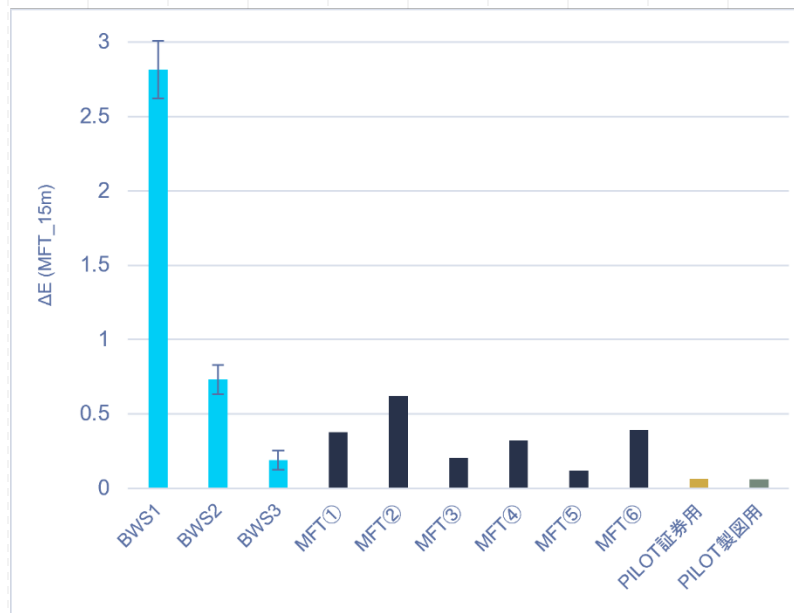
マンガ原画に特化したコンディションチェックシートの例

CONTROL OF DAMAGE TO MUSEUM OBJECTS BY OPTICAL RADIATION CIE157 : 2004

光に対する応答度	高応答度(High responsivity)			中応答度(Medium responsivity)		
BWSの級数	1	2	3	4	5	6
知覚できる色差までの 積算照度(Mlx・h) ※UVを含む	0.22	0.6	1.5	3.5	8	20
知覚できる色差までの 積算照度(Mlx・h) ※UVを含まない	0.3	1	3	10	30	100
限界照度(lx)	50			50		
年間積算照度 (lx・h / yr)	15,000			150,000		

素材の光応答度に応じて、展示環境の照明設計を年間積算照度により見積る必要がある

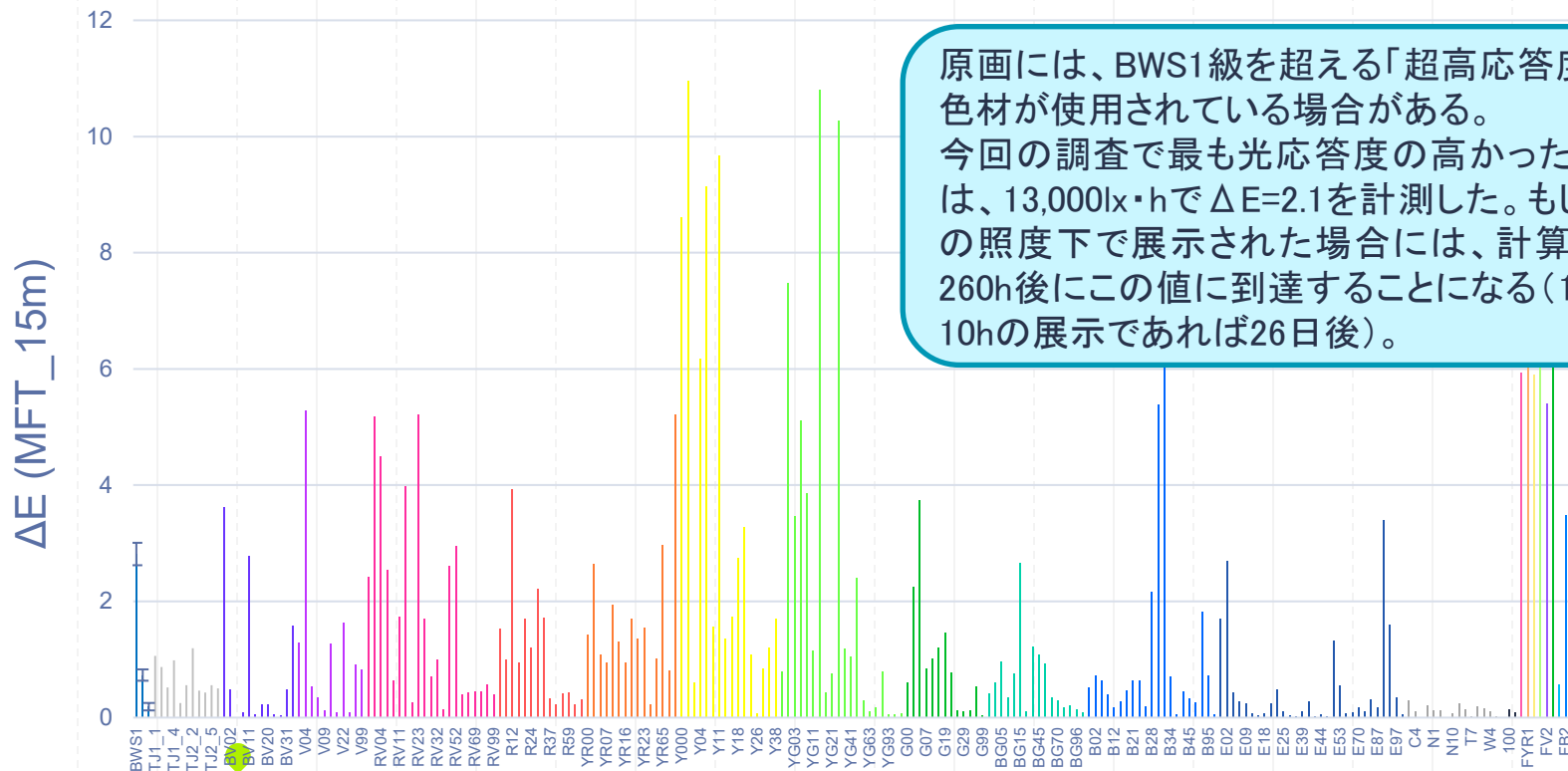
ちばてつやの原画調査



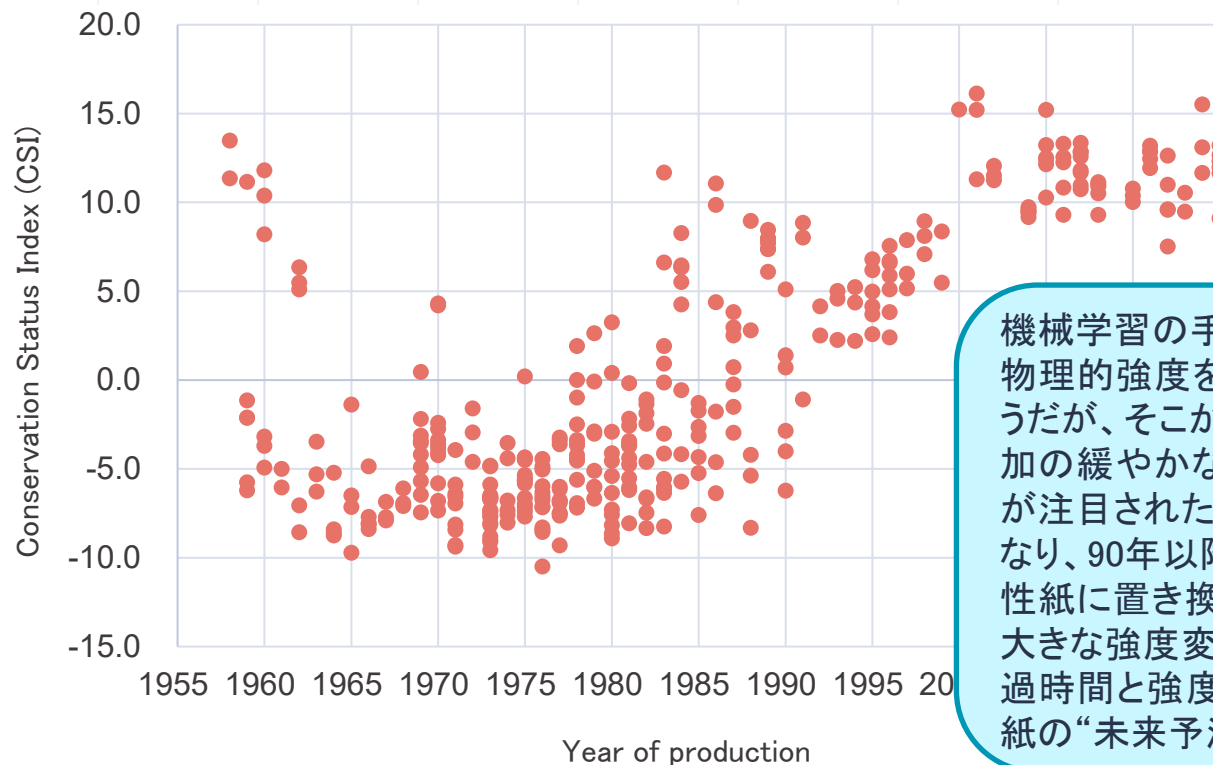
この作品の光応答度もBWS2級相当と評価された。しかし使用されたインク(PILOT証券用)の現在の光応答度と比較すると、若干増加しているようである。

インクの製造時期による内容成分の変化の可能性とともに、光応答度の経時変化についても調査していく必要があるだろう。

コピックの耐光性



横手市増田まんが美術館の原画調査



機械学習の手法を用い、非破壊で原稿用紙の物理的強度を予測した。1970年前後が底のようだが、そこから2000年代初頭にかけて強度増加の緩やかな勾配が確認できる。酸性紙問題が注目された1985年辺りではバラツキが大きくなり、90年以降になると落ち着いてくる。ほぼ中性紙に置き換わる2000年代以降は横ばいで、大きな強度変化は確認されない。この勾配(経過時間と強度変化の関係)は類似した原稿用紙の“未来予測”にも利用できるだろう。

今後の課題 2



今後の課題

- 分かりやすい目標設定（原画保存100年計画）
- 協力体制の構築
- 教育・人材育成 = 受け皿の整備（原画保存は仕事になり得るのか？）
- 研究成果や活動の積極的な情報発信

メディア芸術連携基盤等整備推進事業

メディア芸術アーカイブ推進支援事業における

マンガ、アニメ、特撮、ゲームのアーカイブに関する取組について

令和4年度事業

1. アニメ脚本と脚本家のデータベース構築
2. 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. CG アニメコンテストの入選作品及びその関連情報を収集し、データベース化等の整理を行った上で、web 等で公開する作業
4. 古川タクの作品・活動アーカイブ
5. クリヨウジ作品アーカイブプロジェクト
6. 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
7. 明治、大正、昭和初期の子ども向け雑誌のデジタル化
8. 明治大学現代マンガ図書館所蔵マンガ本目録データ作成・装備・配架
9. 清水崑マンガ原画等資料アーカイブ化
10. ビデオゲーム資料のアクセス性向上と利活用のための調査
11. 国内レトロ PC ゲーム データベース情報入力
12. 日本特撮アーカイブ

令和5年度事業

13. アニメ脚本と脚本家のデータベース構築
14. 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
15. CG アニメコンテストの入選作品及びその関連情報を収集し、データベース化等の整理を行った上で、web 等で公開する作業
16. 古川タクの作品・活動アーカイブ
17. クリヨウジ作品アーカイブプロジェクト

18. 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
19. アニメ「ちびまる子ちゃん」の絵コンテスキャン
20. 商業アニメーションにおける中間生産物デジタル保存と目次化
21. 「渡部コレクション」を事例とするアニメ中間素材利活用ルール策定に向けての調査と協議
22. 明治、大正、昭和初期の子ども向け雑誌のデジタル化
23. 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
24. 清水崑マンガ原画等資料アーカイブ化
25. 少女まんが館蔵書の整理・メタデータ化プロジェクト
26. ビデオゲーム資料の教育研究利用のための調査
27. 国内コンピューターゲーム データベース情報入力
28. 日本特撮アーカイブ

アニメ脚本と脚本家のデータベース構築

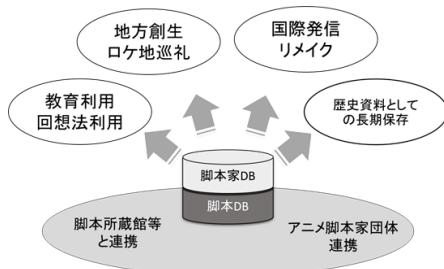
一般社団法人 日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム

概要

- ①アニメ（特撮作品を含む）脚本等の現物に関する事業
 - ・アニメ脚本の収集と共に、書誌データの整理を行う。
 - ・全国に分散保存されるアニメ脚本資料等の所在のヒアリングを行い情報交換を行う。
- ②アニメ脚本資料の劣化・消滅防止に関する事業
 - ・劣化した脚本等のデジタル化を実施
 - ・アニメ脚本家へのオーラルヒストリーを行い、収録済の動画をYouTubeを經由して公開。
- ③アニメ脚本データベース構築・発信準備事業 <http://animedb.nkac.or.jp/>
 - ・脚本のあらすじ・作品紹介を作成。英訳のデータも作成する。
 - ・収集した証言を書誌データ（作品）と紐付け、注釈を添付し公開を検討する。
 - ・全国に分散所蔵されたアニメ脚本について、ヒアリングを行いつつ統合検索サイトを検討。
 - ・地域資料としてPDFやエクセルシートで管理する各館の書誌統合を目指し、データ統一化の検討を継続実施。
 - ・脚本家の所属先、筆名の統一を図り、プロフィールを作成。
 - ・アニメ脚本創作などの、子ども向けのほか、シニア向けのワークショップ事業を検討する。

体制／手法

※研究調査の協力者：日本放送作家協会
 国立情報学研究所、法政大学、東京大学
 大学院情報学環、同志社大学等



成果

- （成果物）
- ・「脚本と脚本家のデータベース」の構築
- （公開方法）
- ・HPにて「脚本と脚本家のデータベース」を公開（上図） <http://animedb.nkac.or.jp/>
- （残された課題）
- ・現物を寄贈し公開する場所の検討を重ねている。
- 資料の中には絵コンテなどの資料もあることから、アニメ資料のアーカイブ拠点となる場所や活用方法等を関連団体と連携しながら継続して検討したい。

（文化的・社会的・経済的な意義）

- 作品にたどり着く道しるべとして（文化的意義）
- 災害、疾病流行等の緊急事態時における資料利用として（文化的・社会的意義）
- 地方への誘致として（地方創生の効果）
- 映像作品の販売につながる経済効果として（経済的効果）
- 子どものコミュニケーション教育活用として（文化・社会的活用）
- 高齢者の「回想法」試行による活用として（社会的活用）
- JACCサーチとの連携（国際発信による経済的意義）
- ジャパンサーチとの連携（社会的・国際的活用） <https://jpsearch.go.jp/database/jaccs>



手塚アニメ作品絵コンテアーカイブ事業

株式会社 手塚プロダクション

概要／課題

「鉄腕アトム」「ジャングル大帝」「リボンの騎士」等に代表される手塚治虫のアニメ作品は日本のアニメーション史において多大な影響を与えてきた。それら作品のアニメ制作の過程において発生した中間成果物である「絵コンテ」は資料として非常に価値が高いものであるが、紙に鉛筆で描かれているため、年月を経て劣化していく。内的要因の経年劣化、酸化は防ぐことが出来ない。特に経年劣化が著しい手塚アニメ作品の「絵コンテ」をデジタル化することで保存と後の活用につなげていくために本事業に取り組んだ。

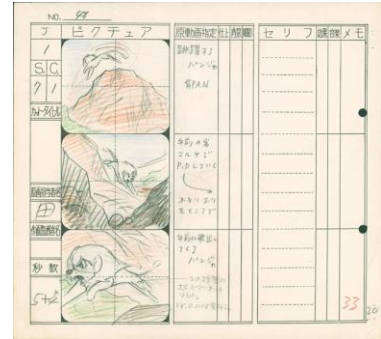
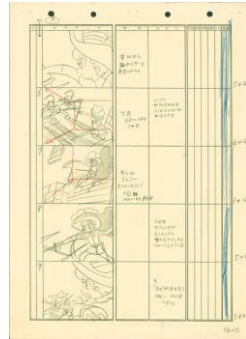
体制／手法

- ・ 絵コンテ整理、修復作業 手塚プロダクション
- ・ デジタル化スキャンおよびPDF化作業 寺田倉庫
- 300dpi 手置きスキャニング→1話ごとのPDFファイルにて保管

成果

(成果物)

- ・ 鉄腕アトム 150話分(現存し保管されている全話)の絵コンテ
- ・ リボンの騎士 全52話、オープニング、エンディングの絵コンテ
- ・ ジャングル大帝 34話分(第1～35話まで、第8話未保管の為)の絵コンテ



鉄腕アトム第8話「電光人間」 リボンの騎士第1話「王子と天使」 ジャングル大帝第1話「行けパンジャの子」

(公開方法)

- ・ HPにて情報、データ化絵コンテリスト 公開
- <https://tezuka.co.jp/>

(残された課題)

- ・ 残りの手塚アニメ作品の中間成果物「絵コンテ」「設定」のでデジタル化の継続
- ・ 効果的な活用方法の模索(電子書籍、展示など)

(文化的・社会的・経済的な意義)

・ 手塚アニメの絵コンテのクリエイターは、手塚治虫をはじめ山本暎一、杉井ギサブロー、出崎統、富野由悠季、高橋良介、りんたろうなど現在の日本のアニメを代表する監督たちが、多数参加している。アニメ業界の後進の育成などにも活用できればと考えている。

CGアニメコンテストの入選作品及びその関連情報を収集し、データベース化等の整理を行った上で、web等で公開する作業

株式会社 ドーガ

概要／課題

●本事業では、CGアニメコンテストを中心とする自主制作CGアニメの作品や作者、それらに関する様々な情報を収集し、必要に応じてデータベース化して整理していく。そして、それらを専用のwebサイト「CGアニメARCHIVES」（右図）で公開している。



- 自主制作CGアニメ界は、現在国内外で活躍する商業アニメ監督などのクリエイタを多数輩出しており、人材や技術を育てる土壌となってきた。中でも、CGアニメコンテストは、CGアニメの黎明期である1988年から現在まで継続して行われている唯一のコンテストであり、その入選作群は、CGアニメの発展を語る上で重要な作品のほとんどを網羅している。
- しかし、それらの作品や、関連情報などが、HDDなどの記録媒体の破損や記憶の風化などによって、現在刻々と失われつつある。
- そこで本事業では、以下のような活動を行ってきた。
 - 1) CGアニメコンテストの入選作品のアーカイブ化
 - 2) 関連情報のデータベース化
 - 3) 関係者等の証言や解説の文書化

成果

■今年度に収集、整理、公開した成果物

- (1) CGアニメコンテストの入選作品のアーカイブ化
 - ・CGアニメコンテストの全入選作と思われる530本のうち、新たに274本を視聴可能な形式（mp4）に変換した。
 - ・個々の作品を紹介するwebを466ページ作成し、公開した。
 - ・そのうち52作品については、作者の許諾を得て、全編を公開した。（右図）
- (2) 関連情報のデータベース化
 - ・CGアニメコンテストの入選者が、その後どのような活躍をしているのか引き続き調査し、データベースに加え公開した。
- (3) 関係者等の証言や解説の文書化
 - ・自主制作CGアニメの歴史を語る上で重要な事柄を、その当事者や関係者、または専門家や研究者が解説する歴史解説文書のサンプルを9編作成した。（右図）
 - ・これを専用webサイトで公開し、広く執筆者を募集した。



■社会的な成果・反響

- ・上記の公開したwebサイトへのアクセスは、来場者数が11,500人以上、閲覧ページ数が48,000ページ以上となっている。（2021年9月～2023年1月25日）
- ・朝日新聞社主催で、（1）の作品や（2）のデータベースを活用した、配信イベントを2022年6月5日に実施した。これに関連して、朝日新聞紙面上でも、1/2ページを使った特集記事が、同年5月16日と6月23日の二度掲載された。
- ・（3）のサンプル文書をまとめた小冊子を150部作成し、実費での頒布を行ったところ、希望者が殺到し、1時間半でなくなった。

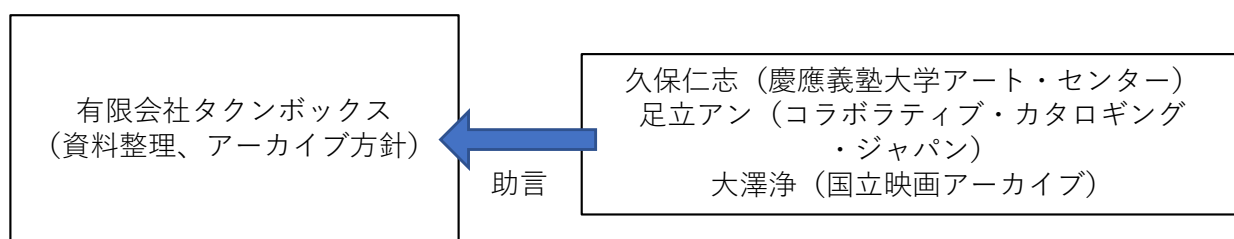
古川タクの作品・活動アーカイブ

有限会社タクンボックス

概要／課題

1964年から個人作家として短編アニメーションを制作してきた古川タクの作品・関連資料のアーカイブを実施した。作家が個人保管していたフィルム・資料を、継続的に調査、管理、デジタル化、公開していくための体制を整え、フィルム検査・デジタル化、資料整理、リスト作成、作家ヒアリング、ウェブサイトの立ち上げ、簡易アーカイブマニュアルの頒布を行った。

体制／手法



成果

〔公開〕

ウェブサイト「TAKU FURUKAWA ARCHIVE」にて、下記を公開。(2023年2月9日)

<https://archiveanimation.wordpress.com/>

- ・作品リスト「短編アニメーション(フィルム)」
- ・オーラルヒストリー「久里実験漫画工房時代、1964年から70年代にかけて」※英訳あり
- ・個人アニメーション作家のためのアーカイブマニュアル(テスト版)

〔成果物〕

- ・フィルム検査13本(短編アニメーション12本、実写映像1本)
- ・フィルムデジタル化38作品(短編アニメーション12作品、短編アニメーションCM26作品)
- ・資料リスト「短編アニメーション中間素材」

〔文化的・社会的・経済的な意義〕

- ・フィルム作品のデジタル化、リスト化、ヒアリング公開(英訳あり)による、アニメーションの研究促進
- ・アニメーションアーカイブの簡易マニュアル頒布による、個人アニメーション作家の資料保護、保管推進

〔残課題〕

整理した物理資料の恒常的な保管場所の探索。



サイト見本

クリヨウジ作品アーカイブプロジェクト事業

鯖江市

概要／課題

本事業は、作家クリヨウジ（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を中心としたメディア芸術作品の未整理資料を調査し、カタログリングとデジタル化を実施することで氏の広範な創作活動を包括的に捉え、次世代に資することを目的とした事業である。

クリ氏の作品は日本のメディア芸術の先駆時代の検証に必要な不可欠なものである。しかし、それらの貴重な作品及び関連資料はアトリエや倉庫で適切な形で保存されておらず、劣化や損失が危惧される現状にある。また、クリ氏の長年の創作活動は多岐にわたり分量も多いため、全ての資料の調査・カタログリング・デジタル化には複数年かかると推定される。本事業では、作業計画のもと、未整理資料の総合的な調査、デジタル化を行い、クリ氏へのヒアリングを通して氏の創作活動の全容を把握するべく取り組みを進めている。

体制／手法

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プロジェクトを行った。

資料整理・調査およびデータベース化：久里実験漫画工房

ヒアリング：久里実験漫画工房、当該専門家 記録・編集：久里実験漫画工房

デジタル化：久里実験漫画工房・株式会社IMAGICA

指導・監修：クリヨウジ（久里洋二） 事務統括：鯖江市

（成果物）

- ・クリヨウジメディア芸術作品目録（2022年度版）
- ・クリヨウジメディア芸術作品デジタル化データ（2022年度版）
- ・クリヨウジ関連資料目録（2022年度版）
- ・クリヨウジヒアリング・インタビュー記録（2022年度版）

（公開方法）

- ・クリヨウジメディア芸術デジタル化作品（2022年版）の公開
第15回鯖江市美術展 関連事業「クリヨウジ アニメーションをはじめる」
（会期：令和5年3月4日～8日・場所：鯖江市まなべの館）
- ・HPにて公開
（クリヨウジアrchiveサイトURL <http://yojikuriarchive.com>）

（文化的・社会的・経済的な意義）

- ・日本のメディア芸術における先駆時代の検証
- ・次の世代に資する貴重な資料へのアクセス性の向上
- ・クリ氏の故郷で多くの作品を展示する美術館における展示の充実と優れた作品を鑑賞する機会の創出

（残された課題）

・このプロジェクトは作家のヒアリングにより作品をより深く検証できることにその意義が最も有効に生じる。作家の年齢（95歳）を鑑みつつ、できるだけ多くの情報を得て各資料を調査しデジタル化することが重要である。また、各資料の内容を把握しているのは作家のみという状況を踏まえ、迅速に作業を進めなければならない。



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

特定非営利活動法人 プラネット映画保存ネットワーク

概要／課題

神戸映画資料館所蔵アニメーションの中には、複製化やデジタル化ができていないフィルム、さらには題名等が欠落し詳細が不明の作品が多数ある。神戸映画資料館所蔵アニメーションのデジタル化と調査研究は、このコレクションを公開・活用するための基盤を構築するもので、日本アニメーション史の可視化の一端を担い、国内のみならず世界のアニメーション振興に資することにつながる。

本団体代表の安井喜雄がかつて企画編集した書籍「日本アニメーション映画史」（1977年、有文社刊）の作品目録の新版データベース作成は、神戸映画資料館所蔵アニメーションフィルムの調査データと、「日本アニメーション映画史」の作品目録を並行して精査していくことで、基礎資料の利用価値が高まるだけでなく、さまざまな研究の促進、不明作品の同定、そして新たな作品発掘の可能性が広がる。

体制／手法

- ①古典アニメーションフィルムのデジタル化
新規収蔵の紙フィルムのデジタル化に着手
- ②デジタル動画をもとにした内容調査と文献調査
- ③書籍「日本アニメーション映画史」作品目録 新版データベース化
- ④データベース構築、公開と発表

安井喜雄（神戸映画資料館）…統括

野中和隆（アニメーション作家・研究）…紙フィルムデジタル化

神戸芸術工科大学…デジタル化

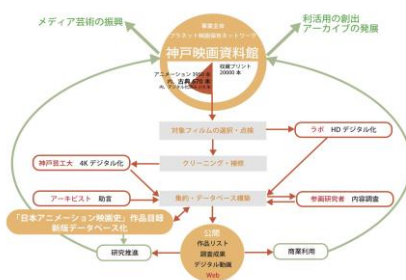
佐崎順昭（映画史研究）…内容調査

板倉史明（映画研究／神戸大学）…検閲時情報調査

佐野明子（アニメーション研究／同志社大学）…文献調査

松山ひとみ（アーキビスト／大阪中之島美術館）…著作権調査

上田学（映画研究／神戸学院大学）…データベース構築協力



紙フィルムのデジタル化

成果

デジタル動画をもとにした調査成果を公開し、一部の動画をウェブサイトで公開。

<https://kobe-eiga.net/cinema/research/>

神戸発掘映画祭2023（10月開催）にて、成果報告会を実施予定。

「日本アニメーション映画史」の新版作品目録については、ひとまず1960年代初頭までの古典アニメーションを対象に日本語版を完成させた後、英語版を作成し公開したい。また、本書の著者・渡辺泰氏が遺した膨大なアニメ資料が故人の遺志で安井に託される予定である。その膨大な資料を一括保存し、調査し、目録化し、劣化の激しいものはデジタル化したい。これらのほか、基礎資料として有用な文献のデジタル公開等、将来的に国内外の研究者が容易に閲覧できる環境を整備することを目指す。

明治、大正、昭和初期の子ども向け雑誌のデジタル化

一般財団法人 大阪国際児童文学振興財団 (IICLO)

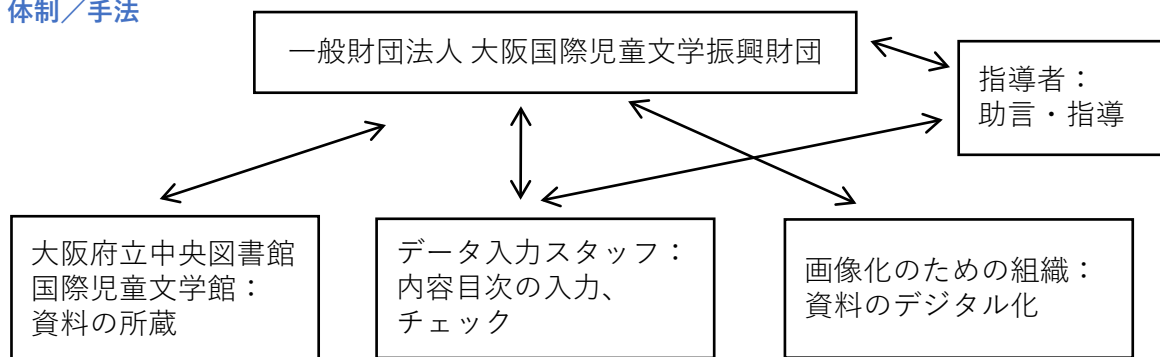
概要

明治、大正、昭和初期の子ども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を論じることを困難にしている。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『漫画少年』、『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の雑誌をデジタル画像化し、内容目次を含めて公開することは我が国のメディア文化の発展に大きな意義がある。

そこで、本事業では『漫画少年』、『少女画報』等の雑誌の保存のためのデジタル化、内容目次の入力を行う。

体制／手法



成果

(成果物)

- ・『漫画少年』他の174点の雑誌の画像データ
- ・『漫画少年』他の174点の雑誌の画像からの紙焼きデータ
- ・『漫画少年』他の174点の雑誌の内容目次データ

(公開方法)

- ・紙焼きデータ：大阪府立中央図書館国際児童文学館内にて閲覧
- ・内容目次データ：文化庁メディア芸術データベースでの利用
国際児童文学館への提供、レファレンス等での利用

(残された課題)

- ・画像データのオンラインでの公開：著作権等権利関係の整理、公開の仕組みづくり
- ・内容目次データの公開：独自の公開ツールの開発
- ・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協力の検討

(文化的・社会的・経済的な意義)

- ・国際児童文学館が所蔵する貴重な雑誌資料の画像化は、国の文化財の保存と利用につながる。
- ・雑誌の内容目次の入力によって、これまで見過ごされてきたマンガ家、マンガ作品等の情報が明らかになり、マンガ研究のみならず、児童文化学、教育学、社会学、メディア論、表象文化論等の研究成果が期待される。





明治大学 現代マンガ図書館 所蔵マンガ本 目録データ作成・装備・配架事業

学校法人 明治大学

概要

現代マンガ図書館は、国内最大級の蔵書数をもつマンガ専門図書館である。設立者の故・内記稔夫氏より寄贈を受けた時点では、目録は紙の台帳で管理されていた。明治大学では10年かかって目録の「データベース化」に取り組み、20万冊の目録作成を実施。これまでは、作家、作品、レーベル毎に配架された資料への作業だったのに対し、残り7万冊は購入時のまま「未配架」であった資料が対象となる。場所も要員も限られた中で、いかに効率的に目録を作成し、合理的な「配架」を実現するかが課題となった。

体制／手法

- 【対象】①現代マンガ図書館の未登録資料の目録データ作成作業（対象：1万冊超）
②①と目録データ作成済の1万冊を加えた未整理資料の装備・配架作業（対象：約2万冊）
- 【方法】①ISBNを使いメディア芸術データベース（MADB）より書誌データを取得する
②MADB WebAPIを使用して資料関連情報を取得、配架用データを作成
専門業者による限られた作業場所での大規模（約2万冊）の配架を試行する
③書誌データ作成の課題と成果、配架計画の作成、配架作業における課題を整理
実施ノウハウをドキュメント化し、WEBで公開する

成果

- 【対象】①現代マンガ図書館の未登録資料の目録データ作成作業（9,873冊）
②①と目録データ作成済の1万冊を加えた未整理資料の装備・配架作業（20,445万件）
- 【方法】①ISBNを使いメディア芸術データベース（MADB）より書誌データを取得する
②MADB WebAPIを使用して資料関連情報を取得、配架用データを作成
専門業者による限られた作業場所での大規模（約2万冊）の配架を試行する
③書誌データ作成の課題と成果、配架計画の作成、配架作業における課題を整理
実施ノウハウをドキュメント化し、WEBで公開する

● 未整理状態の資料をどう整理するか

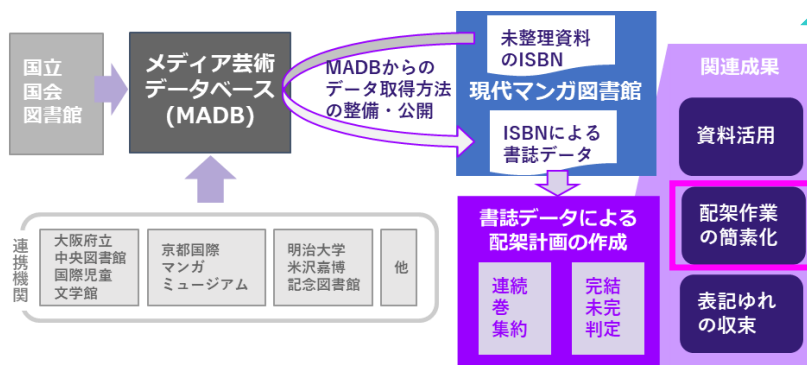


● 従来方式の棚配架



多くの作業場所と
書架と要員が必要

● MADBを使った事前配架計画の作成



● 新方式の収蔵配架



限られた作業場所
と要員で実施可能



清水崑マンガ原画等資料 アーカイブ化事業

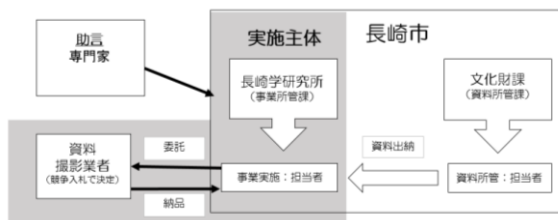
長崎市

概要／課題

現在、日本のマンガが世界的に評価を受け隆盛を極める中、大人マンガの集団である「漫画集団」について、その存在が忘れられつつある。昭和期を中心に活躍した彼らは政治マンガ、著名人や演劇などの取材に本の挿絵や装丁など現在のジャーナリスト、イラストレーター、作家に類する多彩な活躍を見せている。長崎市出身の清水崑（1912～1974）は、漫画集団の代表的なマンガ家である。朝日新聞を中心に掲載した政治マンガが好評を博し、更に『かっぱ天国』に代表される、河童が人間のようなユーモアあふれる生活を送るかっぱ漫画は社会現象となり、清水崑の代名詞ともなっている。本事業では、清水崑マンガ原画等資料の撮影と目録の整理を行い、清水崑の個人研究及び普及活動に資する素材作りを行った。

体制／手法

マンガ原画等 資料撮影体制



- 資料撮影事業については、長崎学研究所が業者に撮影を業務委託し立ち合いの元で実施した。
- 目録の整理作業については、長崎学研究所担当者が実施した。

成果

【成果物】

- ・ 清水崑マンガ原画等資料の高精細画像。
- ・ 清水崑マンガ原画等資料目録。

【公開方法】

- ・ 清水崑マンガ原画等資料の目録公開。
- ・ 著作権者の承諾及び模写等許可申請を行うことで画像利用が可能。かっぱ川太郎原画／清水崑展示館蔵
- ・ 清水崑展示館の展示で活用。

【今後の公開方法】（予定）

- ・ 令和5年度発行の長崎学研究所紀要『長崎学』第8号にて資料紹介を掲載。
- ・ 長崎市民向けの清水崑に関する講座の実施（令和5年度予定）。

【見込まれる社会的利用】

- ・ マスコミ、研究機関からの画像利用。
- ・ 清水崑の個人研究、同年代のマンガ家の研究資料として活用。
- ・ 清水崑に関する、普及啓発を目的とした講座での活用。
- ・ 展示活動での利用。
- ・ 政治漫画を中心として、近現代史を専攻する学生の教材資料として活用。

【文化的・社会的・経済的な意義】

- ・ 清水崑マンガ原画等資料目録を公開することで、資料と利用者（マスコミ・研究者・ミュージアム関係者など）のアクセスを容易にし、資料の活用と研究の促進が図られる。
- ・ 清水崑並びに同年代のマンガ家たちのマンガ史、近現代史上における位置づけの検討を行う基礎資料としての活用が見込まれる。長崎市では、令和5年度発行の長崎学研究所紀要『長崎学』第8号にて本事業の資料紹介を行い、成果発表を行う。
- ・ マンガ史及び近現代史、長崎学に関する研究資料、教材資料としての活用を目指す。

政治マンガ原画／
清水崑展示館蔵

ビデオゲーム資料のアクセス性向上と利活用のための調査事業

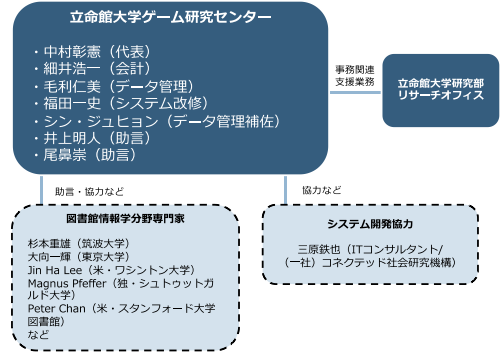
学校法人立命館

概要／課題

立命館大学ゲーム研究センター（以下、RCGS）は、ビデオゲーム作品とその関連資料の目録作成の方法論の検討と実践を重ね、書誌を「RCGSコレクション」において公開してきた。一方で、課題として、研究者だけでなく、専門的な知識を持たない一般の利用者へ向けた資料検索のしやすさ、あるいは未知資料の発見の促進が挙げられる。

そこで、本事業では、より資料の特徴が提示可能なデータの作成と公開を通じて資料のアクセシビリティを向上させる。さらに、多機能で簡便なオンライン所蔵品検索アプリの実装と公開を行う。

体制／手法



事業内容と成果

1) ゲームパッケージのデジタル化とサムネイル作成

ゲームの紙箱、CD、DVDケースといった物理的なパッケージの表面をスキャンによってデジタル化し、2,000件のサムネイルを作成した。

2) ゲーム関連雑誌の目次とゲームデバイスのメタデータ作成

ゲーム関連雑誌の目次を、77冊分作成した。また、ビデオゲームの再生に必要な機器であるゲームデバイス（ゲーム機、コントローラやメモリーカード等）は、センターが所蔵する数の約半数程である250件分のメタデータを作成した。

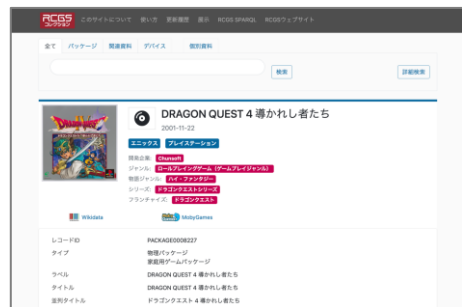
3) ユーザビリティ向上のための所蔵品検索アプリの実装

RCGSコレクションを、ゲームパッケージ、関連資料（雑誌・図書・フライヤーなど）、ゲームデバイスを対象に検索・識別・閲覧が可能なサービスに改修し、公開した。本事業で作成した、サムネイルとメタデータも公開している。ゲームパッケージには、ユーザの情報ニーズが高いと想定される属性である、プラットフォーム、開発企業、物語ジャンル、ジャンル、などをタグとして表示し、タグからの再検索を可能とした。



改修前の記録詳細表示画面

ゲーム作品の
内容の情報が
より充実した



改修後の記録詳細表示画面

見込まれる社会的利用

- ・ RCGSコレクションにおいてビデオゲームの内容的特徴がよりわかりやすくなったことで、ビデオゲームに詳しくない利用者にとっても資料の識別がしやすく、未知の資料の発見を促すことが期待できる。また、子どもや学生向けに教育利用の素材として活用することもでき、副次的に過去の作品を知ることで、よりアーカイブの重要性を認識することにも繋がると考えられる。
- ・ 適切に構造化・機械可読化された標準形式でデータを公開しているため、メディア芸術データベースやジャパンサーチなどの分野横断ポータルへの連携性向上も期待できる。

国内レトロPCゲーム データベース情報入力



特定非営利活動法人ゲーム保存協会

概要／課題

これまでの歴史を残すことは、単なる記録ではなく、次世代クリエイターや研究者にインスピレーションを与え、未来を作るための活動である。

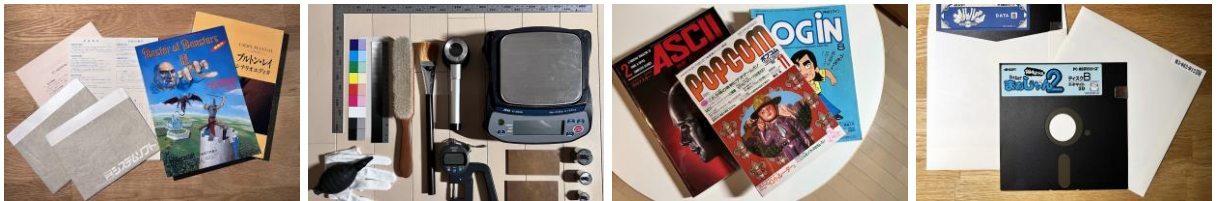
今年の文化庁助成事業では、国内レトロPCゲームを対象に、現物資料をもつ当協会だからこそできるデータベースへの信頼性の高いデータの登録、専門的な知識と技術によるマイグレーション、国際基準を満たす資料デジタル化などを行っている。

また、当時のゲーム文化で無視することのできない雑誌掲載プログラムのリスト作成、ゲーム広告についての情報の目録作成も行っている。

ゲームに関しては、信憑性があり検索がしやすいゲーム・カタログやデータベースが少なく、文化庁補助事業及び当協会が公開するデータベースが、そうした状況の打開になればと考え、アーカイブ専門機関としての学術的立場から、資料情報の収集と整理を続けている。

体制／手法

- ・ 同梱資料の登録：4,200本のパッケージ内同梱資料の登録
- ・ パッケージの電子化：約1,200タイトル（1,200dpiの高精細デジタル化）
- ・ 書籍情報の目録作成：1979年～1986年に発売された114冊の雑誌のプログラムリストの登録
- ・ 磁気媒体電子化情報の登録：NEC PC-88のフロッピーディスク約1,900枚マイグレーション



成果

国内ゲームソフトに関する信憑性の高いデータベースは、多くの研究者、クリエイターにとって意義あるツールとなる。

雑誌プログラムリストの情報については一般からのニーズが高いことが、昨年度の取り組みの中でも明らかになっており、まさに市民から求められるアーカイブ事業の一つである。

ソフトの移行作業（マイグレーション）は、劣化によりデータの消失が確実である当時のゲーム作品そのものを未来に残す唯一の方法である。

海外では少しずつ研究者が増えてきたゲームだが、より正確な情報をデータベースとして公開することで、今後は日本でも、ゲームやゲーム史についての学術研究活性化が見込める。

信憑性の高いデータベースを公開したり、専門的なアーカイブ事業を公開することで、ゲームの文化的地位の向上が期待できるだろう。

芸術作品は、それを歴史的かつ美的に味わうために教養が必要である。

ゲームも同じように、過去の歴史を知ることが、今後の文化の発展にも必須のことであるならば、当協会が行うアーカイブ事業は、間違いなく今後のゲーム文化の発展に貢献するものである。

【今年度の成果物】

同梱資料の登録：5,104点（累計49,906点）

データベース情報監査：4,227点（うち1,511点公開済）

パッケージの電子化：1,105点（累計6,392点）

書籍情報の目録作成：127点（累計443点）

媒体電子化情報の登録：3,009点（累計6,820点）

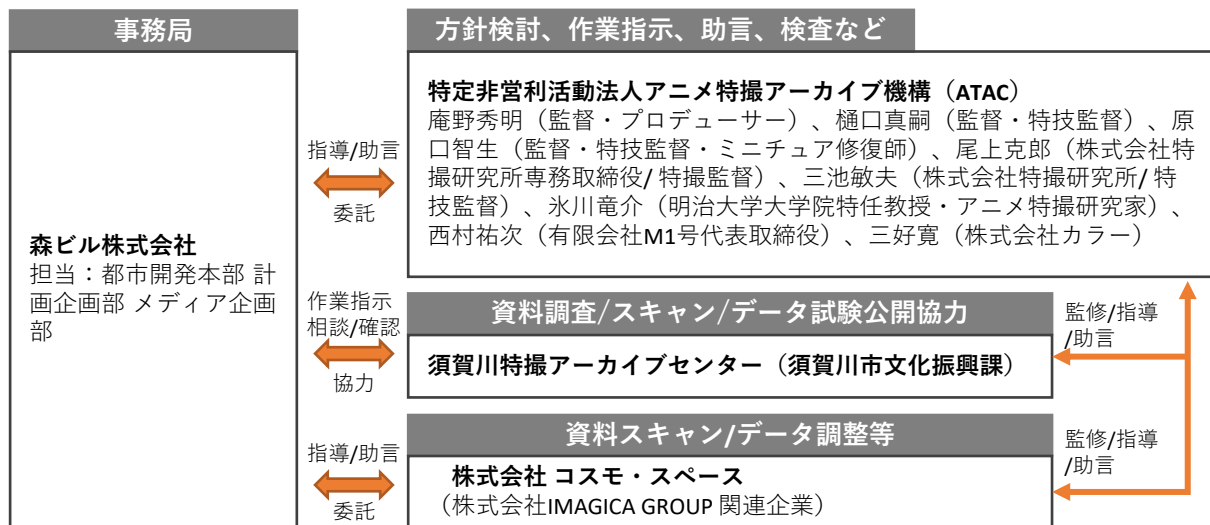
日本特撮アーカイブ

森ビル株式会社

概要／課題

日本特撮アーカイブは、特撮に関する中間制作物の保管・保全を第一の目的としている。中でもミニチュアなど一次資料となる現品は、適切な環境で永続的に保存していかなければならない。また、それらの展示・講演会・ワークショップ・上映会などを通して特撮の魅力を後世に伝えることで、特撮文化の継承に繋げていくことを目指している。

体制



成果

2015～2018年度：ミニチュア類の保存に向けた修復・復元

長期保存や展示等の利活用のためには修復・復元の必要があったミニチュアの修復・復元を実施。2016～2018年にかけては円谷英二監督の最後の長編作品となった映画『日本海大海戦』で使用された全長6mの戦艦三笠の修復復元を実施。

2019年度：「須賀川特撮アーカイブセンター」開館に向けた収蔵品のリスト化
須賀川特撮アーカイブセンターで保管される特撮作品に使われたミニチュア・立体造形物・背景画・設計図面・写真・フィルムなど多岐にわたる品々について、円滑な施設開所に向けて収蔵品のリスト化作業を実施。

2020～2021年度：劣化が避けられない造形物のデジタルデータ化

現物保管が困難と言われてきた着ぐるみなどのラテックス（ゴム）製の造形物や大型の中間制作物について、3D立体スキャニング技術を活用した立体物のデジタルアーカイブを試行。

2022年度：特撮美術監督 渡辺明氏関連資料の調査・整理・デジタルアーカイブ
円谷英二特技監督の片腕として1942年から1965年まで、東宝の特撮専門の美術監督として活躍した渡辺明氏が、特撮映像作品の制作現場の記録として残した大量の写真、フィルム、図面、スケッチ等の貴重な資料の調査・整理・デジタルアーカイブ（2Dスキャン/データ化）を実施。



ミニチュア類の保存に向けた修復・復元



「須賀川特撮アーカイブセンター」開館に向けた収蔵品のリスト化



劣化が避けられない造形物のデジタルデータ化



渡辺明氏撮影の記録資料の2Dスキャン/データ化

【残された課題】

現在も特撮に関連した数多くの中間制作物の廃棄/散逸が続いており、保存されていても保管場所の維持や継続が困難なケースも各所で見られる。文化財産としての特撮中間制作物の保管・保全を今後も継続的に進めていくことはもちろん、アーカイブを担う人材の育成も課題である。

【公開方法/文化的・社会的・経済的な意義】

「須賀川特撮アーカイブセンター」における特撮関連中間制作物等の公開ならびに講演会・ワークショップなどを実施。各種展覧会等への展示協力や、関係機関での公式サイト等への掲載も併せて行い、それら活動を通して特撮文化の普及啓発を行っている。

アニメ脚本と脚本家のデータベース構築

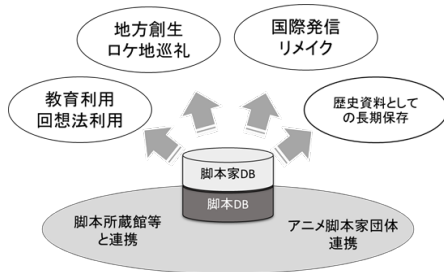
一般社団法人 日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム

概要

- ①アニメ（特撮作品を含む）脚本等の現物に関する事業
 - ・アニメ脚本の収集と共に、書誌データの整理を行う。
 - ・全国に分散保存されるアニメ脚本資料等の所在のヒアリングを行い情報交換を行う。
- ②アニメ脚本資料の劣化・消滅防止に関する事業
 - ・劣化した脚本等のデジタル化を実施
 - ・アニメ脚本家へのオーラルヒストリーを行い、収録済の動画をYouTubeを經由して公開。
- ③アニメ脚本データベース構築・発信準備事業 <http://animedb.nkac.or.jp/>
 - ・脚本のあらすじ・作品紹介を作成。英訳のデータも作成する。
 - ・収集した証言を書誌データ（作品）と紐付け、注釈を添付し公開を検討する。
 - ・全国に分散所蔵されたアニメ脚本について、ヒアリングを行いつつ統合検索サイトを検討。
 - ・地域資料としてPDFやエクセルシートで管理する各館の書誌統合を目指し、データ統一化の検討を継続実施。
 - ・脚本家の所属先、筆名の統一を図り、プロフィールを作成。
 - ・アニメ脚本創作などの、子どもやシニアに向けたワークショップ事業を検討する。

体制／手法

※研究調査の協力団体：日本放送作家協会
 国立情報学研究所、國學院大學
 早稲田大学、同志社大学等



成果

（成果物）

- ・「脚本と脚本家のデータベース」の構築

（公開方法）

- ・HPにて「脚本と脚本家のデータベース」を公開（上図） <http://animedb.nkac.or.jp/>
- （残された課題）
- ・現物を寄贈し公開する場所の確保。
- ・寄贈された絵コンテなど脚本以外の資料の保管場助や活用方法について関連機関へのヒアリング。
- ・関連資料所蔵機関と共に、書誌データ内容についての検討会の実施。

（文化的・社会的・経済的な意義）

- 作品にたどり着く道しるべとして、関連資料保存期間との連携強化（文化的意義）
- 災害、疾病流行等の緊急事態時における資料利用として（文化的・社会的意義）
- 地方への誘致として（地方創生の効果）
- 映像作品の販売につながる経済効果として（経済的効果）
- 子どものコミュニケーション教育活用として（文化・社会的活用）
- 高齢者の「回想法」試行による活用として（社会的活用）
- JACCサーチとの連携（国際発信による経済的意義）
- ジャパンサーチとの連携（社会的・国際的活用） <https://jpsearch.go.jp/database/jaccs>



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

株式会社 手塚プロダクション

概要／課題

「ジャングル大帝」「新ジャングル大帝 進めレオ」「W3」「どろろ」「悟空の大冒険」等に代表される手塚治虫のアニメ作品は日本のアニメーション史において多大な影響を与えてきました。それら作品のアニメ制作の過程において発生した中間成果物である「絵コンテ」は資料として非常に価値が高いものですが、紙に鉛筆で描かれているため、年月を経て劣化していきます。内的要因の経年劣化、酸化は防ぐことが出来ません。特に経年劣化が著しい手塚アニメ作品の「絵コンテ」をデジタル化することで保存と後の活用につなげていくために本事業に取り組みました。

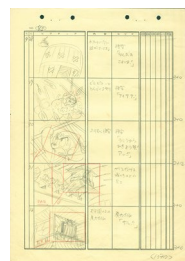
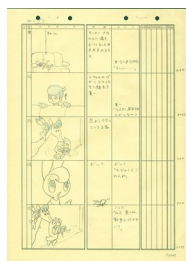
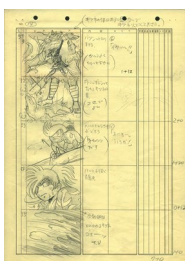
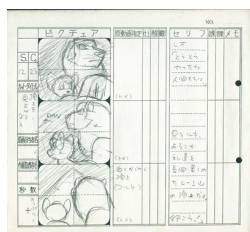
体制／手法

- ・ 絵コンテ整理、修復作業 手塚プロダクション
- ・ デジタル化スキャンおよびPDF化作業 手塚プロダクション／寺田倉庫
300dpi 手置きスキャニング→1話ごとのPDFファイルにて保管

成果

(成果物)

- ・ ジャングル大帝 17話分(第36～52話)の絵コンテ(前年よりの継続)
- ・ 新ジャングル大帝 進めレオ 25話分(第8話未保管の為)の絵コンテ
- ・ どろろ 全26話の絵コンテ
- ・ W3 全52話、未放送「パコパコの星」の絵コンテ
- ・ 悟空の大冒険 全39話、未放送「妖怪マシーン」の絵コンテ



新ジャングル大帝 進めレオ

第26話「ムーン山よ永遠に」

どろろ

第9話「ばんもんの巻 その一」

W3

第21話「火山の追跡」

悟空の大冒険

第5話「雨に唄えば」

(公開方法)

- ・ HPにて情報、データ化絵コンテリスト 公開
<https://tezuka.co.jp/>

(残された課題)

- ・ 残りの手塚アニメ作品の中間成果物「絵コンテ」「設定」のでデジタル化の継続
- ・ 効果的な活用方法の模索(電子書籍、展示など)

(文化的・社会的・経済的な意義)

・ 手塚アニメの絵コンテのクリエイターは、手塚治虫をはじめ山本暎一、杉井ギサブロー、出崎統、富野由悠季、高橋良介、りんたろうなど現在の日本のアニメを代表する監督たちが、多数参加しています。アニメ業界の後進の育成などにも活用できればと考えています。

CGアニメコンテストの入選作品及び その関連情報を収集し、データベース化等の 整理を行った上で、web等で公開する作業

団体名 株式会社 ドーガ

概要／課題

●本事業では、CGアニメコンテストを中心とする自主制作CGアニメの作品や作者、それらに関する様々な情報を収集し、必要に応じてデータベース化して整理していく。そして、それらを専用のwebサイト「CGアニメARCHIVES」(右図)で公開している。



●自主制作CGアニメ界は、現在国内外で活躍する商業アニメ監督などのクリエイタを多数輩出しており、人材や技術を育てる土壌となってきた。中でも、CGアニメコンテストは、CGアニメの黎明期である1988年から現在まで継続して行われている唯一のコンテストであり、その入選作群は、CGアニメの発展を語る上で重要な作品のほとんどを網羅している。

●しかし、それらの作品や、関連情報などが、HDDなどの記録媒体の破損や記憶の風化などによって、現在刻々と失われつつある。

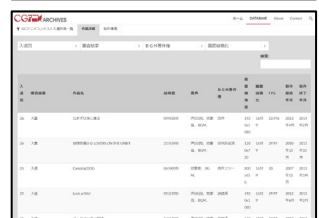
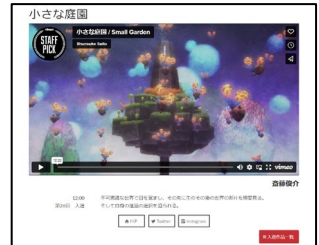
●そこで本事業では、以下のような活動を行ってきた。

- 1) CGアニメコンテストの入選作品のアーカイブ化
- 2) 関連情報のデータベース化
- 3) 関係者等の証言や解説の文書化

成果

■今年度は、最終年度と位置づけて、不十分だったアーカイブに追加・修正を加えた。

- 1) CGアニメコンテストの入選作品のアーカイブ化
 - ・まだ揃っていなかった76作品を、業務用テープメディア(D2)などで発見し、視聴可能な形式(mp4)に変換した。
 - ・これにより、CGアニメコンテストの全入選作品564本のアーカイブ化が完了した。
 - ・収集した作品を紹介するwebサイトに、作者の承諾を得て、今年度は新たに48作品を全編公開した。(右図)
- 2) 関連情報のデータベース化
 - ・入選作品のデータベースに、尺、制作年度、使用ソフトといった詳細情報を、16作品分追加し、公開した。(右図)
 - ・これにより、全入選作品のデータベースが完成した。
- 3) 関係者等の証言や解説の文書化
 - ・自主制作CGアニメの歴史を語る上で重要な事柄を、その当事者や関係者等に、4編執筆頂いた。
 - ・これを専用webサイトで公開した。(右図)



社会的な成果・反響

- ・公開したwebサイトへのアクセスは、今年度だけで、来場者数が約9千人、閲覧ページ数が約4万ページとなっている。
- ・本事業の成果を広く一般にご覧頂くために、2024年1月7日に、YouTubeにて、4時間20分のライブ配信イベントを実施した。約4900人が視聴し、SNS上でも大きな話題となった。(右図)
- ・現在も、本イベントに関連して新聞やTVから取材を受けている。



古川タクの作品・活動アーカイブ

有限会社タクンボックス

概要／課題

1960年代の草月アートセンターを中心とした芸術文化に端を発する個人制作アニメーションのアーカイブは、関係者の高齢化による内容把握の困難さと資料劣化が差し迫る危機的な状況にある。本事業では草月アニメーション・フェスティバルに参加し、国際的なアニメーション作家として活躍を続ける古川タクの作品および関連資料のアーカイブを実施する。フィルム・資料を適切な環境下に移動し、継続的な調査、管理、公開を行う。とくにフィルムデジタル化、資料整理、リスト作成、作家ヒアリング、ウェブサイトでの資料公開、簡易アーカイブマニュアルの頒布を行い、60年代以降の個人制作アニメーション作品の文化的背景、資料価値を伝え、各資料へのアクセス性の向上を図る。

成果

（成果物）

- ・ デジタルデータ：フィルム21作品（短編アニメーション4作品、展示用アニメーション1作品、TV用パートアニメーション1作品、CMアニメーション15作品）
- ・ デジタルデータ：磁気テープ（VHS、U-matic）72点
- ・ 資料リスト：「短編アニメーション中間素材、イラストレーション、映像データ」2023年版
- ・ 作品リスト：「短編アニメーション作品（フィルム・デジタル）」
- ・ 記録（映像・文章）：オーラルヒストリー3点
- ・ 資料整理マニュアル：「個人アニメーション作家のためのアーカイブマニュアル」2023年版

（公開方法）

- ウェブサイト「TAKU FURUKAWA ARCHIVE」<https://archiveanimation.wordpress.com/>
- ・ インタビュー「『驚き盤』（1975）ができるまで」（インタビュアー：岩井俊雄、橋本典久）
- ・ インタビュー・英訳「The Phenakistoscope Era (c. 1975)」
- ・ 作品リスト：「短編アニメーション作品（フィルム・デジタル）」
- ・ 資料整理マニュアル「個人アニメーション作家のためのアーカイブマニュアル」2023年版



ヒアリング風景



劣化したセルを他資料から隔離

●上映

- ・ 「イントゥ・アニメーション8」内、「名誉会長就任記念 古川タク特集」（令和5年8月4日・国立新美術館）にてデジタル化したフィルム作品、およびデジタル作品を上映。
- ・ 「Online Screening: Taku Furukawa」（令和5年11月28日～12月6日・オンライン）にてデジタル化したフィルム作品、およびデジタル作品を上映。

（文化的・社会的・経済的な意義）

- ・ フィルム作品のデジタル化、リスト化、ヒアリング（英訳あり）の公開による、個人制作アニメーションの歴史的、文化的価値の普及
- ・ 視覚玩具「驚き盤」と国内におけるアニメーションとの関連調査による映像史研究への貢献
- ・ アニメーションアーカイブの簡易マニュアル頒布による、個人アニメーション作家の資料保護の推進

クリヨウジ作品アーカイブプロジェクト

鯖江市

概要／課題

本事業は、作家クリヨウジ（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を中心としたメディア芸術作品の未整理資料を調査し、カタログリングとデジタル化を実施することで氏の広範な創作活動を包括的に捉え、次世代に資することを目的とした事業である。

クリ氏の作品は日本のメディア芸術の先駆時代の検証に必要不可欠なものである。しかし、それらの貴重な作品及び関連資料はアトリエや倉庫で適切な形で保存されておらず、劣化や損失が危惧される現状にある。また、クリ氏の長年の創作活動は多岐にわたり分量も多いため、全ての資料の調査・カタログリング・デジタル化には複数年かかると推定される。本事業では、作業計画のもと、未整理資料の総合的な調査、デジタル化を行い、クリ氏へのヒアリングを通して氏の創作活動の全容を把握するべく取り組みを進めている。

体制／手法

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プロジェクトを行った。

資料整理・調査およびデータベース化：久里実験漫画工房

ヒアリング：久里実験漫画工房、当該専門家 記録・編集：久里実験漫画工房

デジタル化：久里実験漫画工房・株式会社IMAGICA

指導・監修：クリヨウジ（久里洋二） 事務統括：鯖江市

成果

（成果物）

- ・クリヨウジメディア芸術作品目録（2023年度版）
- ・クリヨウジ メディア芸術作品デジタル化データ（2023年度版）
- ・クリヨウジ 関連資料目録（2023年度版）
- ・クリヨウジ ヒアリング・インタビュー記録（2023年度版）

（公開方法）

- ・クリヨウジ メディア芸術デジタル化作品（2023年版）の公開
- 第16回鯖江市美術展 関連事業「クリヨウジ アニメーション実験をはじめる2023」
（会期：令和6年3月2日～8日・会場：鯖江市まなべの館）
- ・第27回アートフィルム・フェスティバル
（会期：令和5年10月21日（土）から11月1日まで・会場：愛知芸術文化センター）
 - ・福井県立鯖江高等学校でデザイン科授業で活用（令和5年12月から）
 - ・HPにて公開
（クリヨウジアークバースサイトURL <http://yojikuriarchive.com>）
 - （文化的・社会的・経済的な意義）
 - ・日本のメディア芸術における先駆時代の検証
 - ・次の世代に資する貴重な資料へのアクセス性の向上
 - ・クリ氏の故郷で多くの作品を展示する美術館における展示の充実と優れた作品を鑑賞する機会の創出
 - （残された課題）

・このプロジェクトは作家のヒアリングにより作品をより深く検証できることにその意義が最も有効に生じる。作家の年齢（96歳）を鑑みつつ、できるだけ多くの情報を得て各資料を調査しデジタル化することが重要である。また、各資料の内容を把握しているのは作家のみという状況を踏まえ、迅速に作業を進めなければならない。



クリヨウジアニメーション実験をはじめる2023
（鯖江市まなべの館にて）

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

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

概要／課題

神戸映画資料館所蔵アニメーションの中には、複製化やデジタル化ができていないフィルム、さらには題名等が欠落し詳細が不明の作品が多数あったが、本事業の実施により成果を上げている。神戸映画資料館所蔵アニメーションのデジタル化と調査研究は、このコレクションを公開・活用するための基盤を構築するもので、日本アニメーション史の可視化の一端を担い、国内のみならず世界のアニメーション振興に資することにつながる。

本団体代表の安井喜雄がかつて企画編集した書籍「日本アニメーション映画史」（1977年、有文社刊）の作品目録の改訂作業は、所蔵フィルムという現物の調査から判明した事実に基づいているため信頼性のある情報となり、他のデータベースにはない基礎資料としての利用価値があり、メディア芸術データベースなどの既存のデータベースへの活用が期待できる。さらに検閲情報や書誌情報が加わることで、さまざまな研究の促進、不明作品の同定、そして新たな作品発掘の可能性が広がる。

体制／手法

- ① 神戸映画資料館所蔵アニメーションフィルムの目録作成（3622点）
- ② アニメーションフィルムのデジタル化（47本）
- ③ 書籍「日本アニメーション映画史」作品目録 新版データベース化
- ④ 公開と発表

安井喜雄（神戸映画資料館）…統括

衣川太一（フィルム技術者）…フィルム調査

橋本英治（技術者）、麓貴広（神戸芸術工科大学）…デジタル化

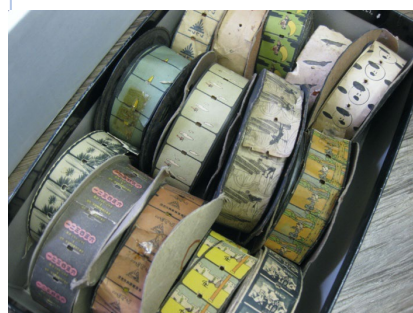
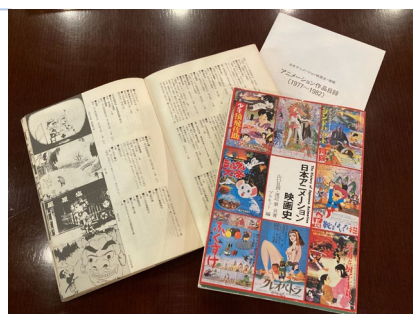
野中和隆（アニメーション作家・研究）…紙フィルムデジタル化

佐崎順昭（映画史研究）…内容調査

板倉史明（映画研究／神戸大学）…検閲時情報調査

松山ひとみ（アーキビスト）…既存のデータベースとの連携のための調査

佐野明子（アニメーション研究／同志社大学）…同定調査



紙フィルムのデジタル化



成果

神戸発掘映画祭2023（10月開催）において、調査報告と上映を実施。

「日本アニメーション映画史」（1977年/有文社）作品目録の改訂部分と調査報告書、一部の動画をウェブサイトで公開。

「日本アニメーション映画史」の新版作品目録については、1960年代初頭までの古典アニメーションを対象に改訂作業を行い、データベースの基礎となる信頼できるデータを作成することに重点を置く。

<https://kobe-eiga.net/cinema/research/>

アニメ「ちびまる子ちゃん」の絵コンテスキャン

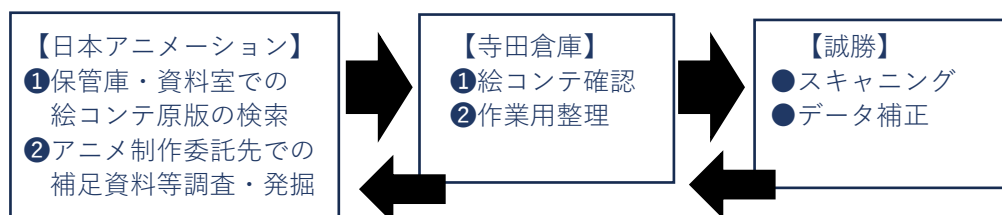
日本アニメーション株式会社

概要／課題

1990年に第一期を放送し、その後、1995年1月8日から現在に至るまで、フジテレビ系列（毎週日曜日・18時～）でTVアニメーションシリーズとして放送を継続している「ちびまる子ちゃん」の絵コンテを、同シリーズ通算1400超におよぶエピソードのデジタル保存第一歩として、デジタルデータ化した。

本事業では、漫画家で原作者である故さくらももこ氏による脚本エピソードを中心に、約200話を抽出し、スキャンニング作業を実施した。

体制／手法



成果

【成果物】

- ・アニメ「ちびまる子ちゃん」エピソード別絵コンテのデジタルデータ（各話別データ化・300dpi・HD収蔵/保管）

【公開予定】

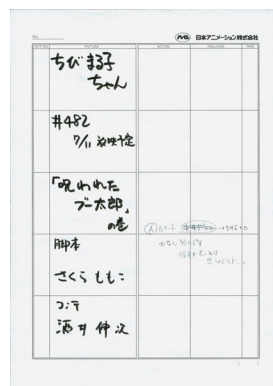
- ・公式サイト等での事業報告および公開
(<https://www.nippon-animation.co.jp/news/information/16450/>)
- ・2025年に控えた50周年事業における展示企画での活用

【今後の課題】

- ・本機会を通じて「絵コンテ」保管の実態把握が前進、保管体制やリストの適時点検、アップデートが急務となった。
- ・当該データと、放送別メタデータとの連結などデータの統合を図り、デジタル・アーカイブとしての管理システムの構築

【文化的・社会的・経済的な意義/今後の利活用】

- ・アニメ制作面では「ちびまる子ちゃん」シリーズ制作における資料として、今まで以上の速度でスタッフ間の共有が可能となり、これによる若手スタッフの作品理解・人材育成の推進強化となる。
- ・アニメ業界での公開セミナーやワークショップなどで、事例として教材活用するなどデジタルデータの利便性を活かしたアニメ文化普及活動や人材育成活動への協力が可能となる。
- ・日本のみならずアジア圏におよんで人気を博している、故さくらももこ氏の業績を漫画・アニメの世界から未来に伝える上で、貴重な史料として閲覧・参照いただけるデータである。



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

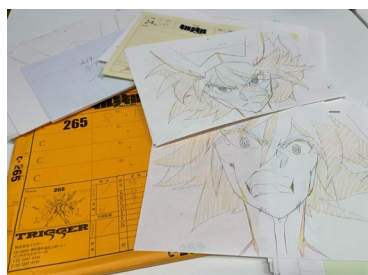
株式会社トリガー

概要／課題

商業アニメーションを完成されるまでに生成される素材を中間生産物という。日本の作画(手描き)アニメでは大量の紙素材とデータ素材で生成されており、作品完成後はそのほとんどを産業廃棄物として処理している。今後アニメ作品の需要が拡大化していく中で、素材が廃棄されることにより過去のアニメ制作スタッフの技術が次世代に継承されることなく失われている。また学術研究の素材としても活用される機会が無いため文化としての研究も遅れている。トリガーとしては技術保管、技術継承、学術研究への提供を目的として中間生産物のデジタル保存を行っている。

体制／手法

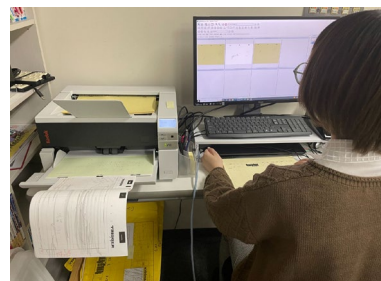
主に紙素材であるレイアウト、原画、動画を400dpi、TIFFデータにてデジタルスキャンを行っている。また現物はプラスチックケースや段ボールにまとめて保存し、目次化を行っている。大判と呼ばれる大型の紙素材は分割スキャンを行いデータを張り合わせてデジタル保存を行っている。



スキャンする紙素材



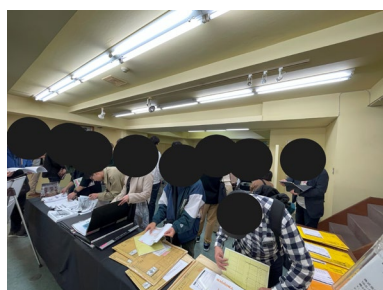
中間生産物全体



スキャン風景

成果

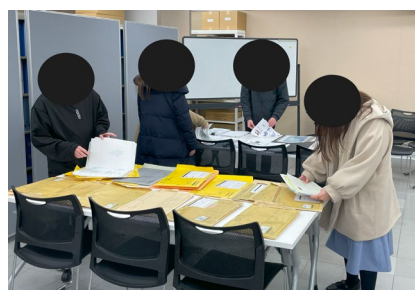
- ・徳島で行われた「マチアソビ」というアニメイベントで無料にて複製素材公開
<https://gigazine.net/news/20231029-2d-animation-archive-machiasobi27/>
- ・群馬県のデジタルクリエイティブに特化した若者人材育成拠点「tsukurun」にて複製素材公開
<https://gunma-tsukurun.jp/>
- ・大阪芸術大学にて複製素材展示。



「マチアソビ」複製素材公開



tsukurun 複製素材公開



大阪芸術大学 複製素材公開

文化的・社会的意義

- ・アニメ制作における研究素材保存
- ・新人教育への活用が可能
- ・アニメ表現技術の保存と継承

課題

- ・目次化の項目選出、整理
- ・紙素材の長期的保存方法検討
- ・検索システム構築

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

国立大学法人 新潟大学

概要／課題

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

体制／手法

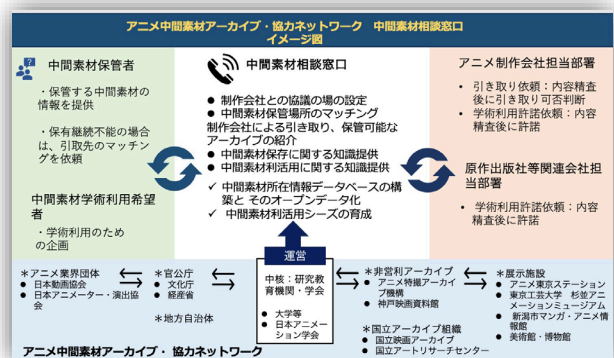
調査・協議は以下の4段階からなる。

- ①新潟大学アニメ・アーカイブ研究チームが、渡部氏を始めとするクリエイター、「渡部コレクション」に中間素材が含まれている制作会社各社等に、中間素材が置かれてきた状況とアニメ制作業界における中間素材についての認識、中間素材の学術利用に関する課題等をインタビュー調査した。
- ②①に基づき、クリエイター、アニメ制作業界関係者、アーキビスト、法律家、アニメ展示館運営者等からなる「アドバイザリーボード」が、クリエイター個人が制作会社の管理外で保管するアニメ中間素材が、クリエイターの高齢化とともに再度の廃棄・散逸の危機に瀕していることに鑑みて、以下について協議した。
 - ・中間素材の所在情報をアニメ制作会社等と共有する必要性
 - ・中間素材の歴史的・文化的価値と意義をひろく市民に伝える必要性
 - ・市民がアニメ文化を継承する機会を確保するための中間素材の学術利活用を可能にする仕組みの必要性
- 協議の結果、中間素材保管と学術における利活用の好循環を生み出す「アニメ中間素材アーカイブ・協力ネットワークと中間素材相談窓口」（図1）の必要性を認識した。
- ③①②の調査・協議をまとめた「本事業報告書β版」を作成し、アニメ制作業界関係者、アーキビスト、研究者、学芸員からレビューを受け、将来的に構想されるべき「アニメ中間素材アーカイブ・協力ネットワーク」と「中間素材相談窓口」のための指針を得た。
- ④「本事業報告書β版」の内容を1月末に下記の新潟大学HPにて公開し、一般市民・学生・研究者等からひろく意見を募り、③と併せて、今後の中間素材利活用に関する指針とする。

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

成果

- 「本事業報告書β版」（図2）を作成し、アニメ業界団体関係者、アニメ制作会社、アーキビスト、研究者、学芸員5名から、レビューを受けた。「アニメ中間素材アーカイブ・協力ネットワークと中間素材相談窓口」については、主に以下の見解が得られた。
 - ✓日本のアニメ文化としての価値を見出し、推進するには、アニメ業界と業界の外をつなぐ公の組織が必要である。
 - ✓中間素材の利活用に関しては、クリエイター本人になんらかの還元（金銭的なものも含む）が可能となる方法も模索できればよい。そのためにも、カット袋のように、制作関与者の生の情報が記載されている中間素材の保管は必須である。
 - ✓「中間素材相談窓口」は、制作会社等の管轄外で保管されてきた中間素材を、廃棄かオークションかの二択から救い出すことができるのではないかと。



明治、大正、昭和初期の子ども向け雑誌のデジタル化

一般財団法人 大阪国際児童文学振興財団 (IICLO)

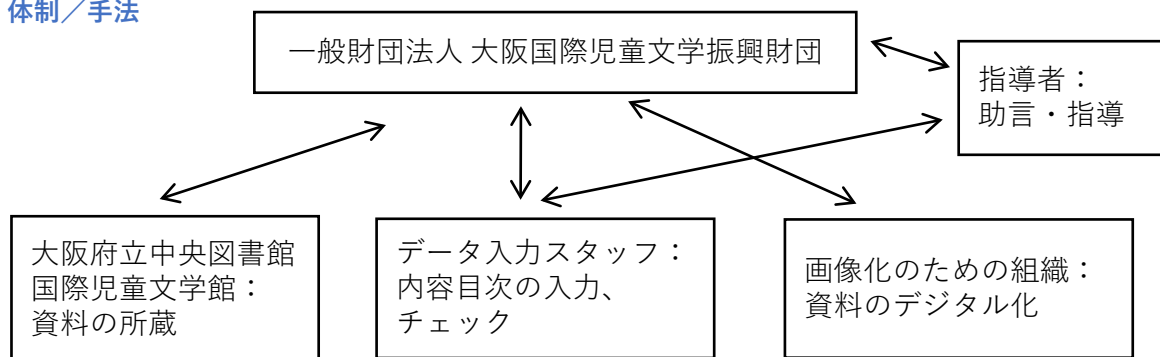
概要

明治、大正、昭和初期の子ども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を論じることを困難にしている。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『漫画少年』、『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の雑誌をデジタル画像化し、内容目次を含めて公開することは我が国のメディア文化の発展に大きな意義がある。

そこで、本事業では『漫画少年』、『少女画報』等の雑誌の保存のためのデジタル化、内容目次の入力を行う。

体制／手法



成果

(成果物)

- ・『漫画少年』他の174点の雑誌の画像データ
- ・『漫画少年』他の174点の雑誌の画像からの紙焼きデータ
- ・『漫画少年』他の174点の雑誌の内容目次データ

(公開方法)

- ・紙焼きデータ：大阪府立中央図書館国際児童文学館内にて閲覧
- ・内容目次データ：文化庁メディア芸術データベースでの利用
国際児童文学館への提供、レファレンス等での利用

(残された課題)

- ・画像データのオンラインでの公開：著作権等権利関係の整理、公開の仕組みづくり
- ・内容目次データの公開：独自の公開ツールの開発
- ・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協力の検討

(文化的・社会的・経済的な意義)

- ・国際児童文学館が所蔵する貴重な雑誌資料の画像化は、国の文化財の保存と利用につながる。
- ・雑誌の内容目次の入力によって、これまで見過ごされてきたマンガ家、マンガ作品等の情報が明らかになり、マンガ研究のみならず、児童文化学、教育学、社会学、メディア論、表象文化論等の研究成果が期待される。



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事業

団体名 学校法人 明治大学

概要／課題と経緯

現代マンガ図書館は、国内最大級の蔵書を保有する専門図書館であり、約27万冊を保有している。平成21（2009）年に寄贈を受けた時点で目録は紙の台帳で、検索・閲覧は来館者に限られていた。2011年、目録のデータ化作業に着手、メディア芸術アーカイブ推進支援事業の支援も受け、2021年にそれまでの成果物である目録データ19万件をインターネットで公開、検索・閲覧を可能とした。

昨年度実績から本年度の取り組み／手法

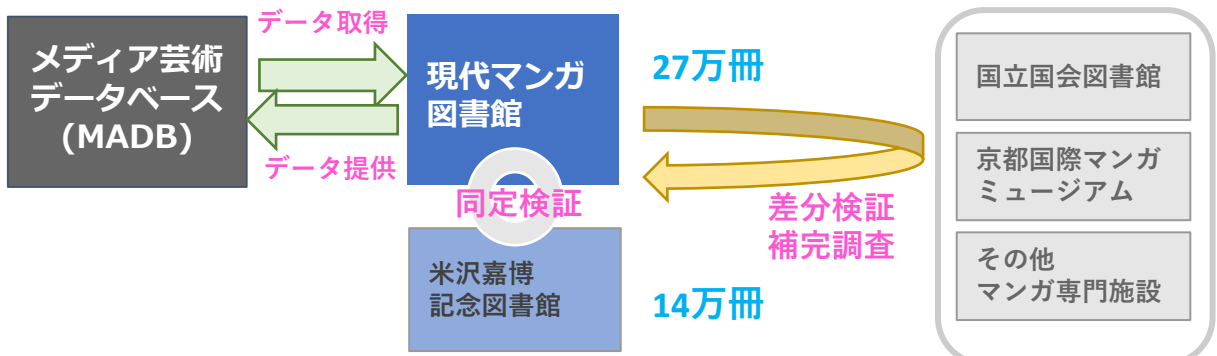
従来は、現物を分類・配架した「配架済資料」からのデータ取得だったが、それを完了し、令和4（2022）年度からは、「未配架資料」を対象として、限られた空間と要員での作業への工夫が必要となった。ISBNによりMADB（メディア芸術データベース）から目録データを取得し、配架する新しい方法を試み、有効であることを実証。本年度は、残る未整理資料全約6万冊の内、雑誌等を除くマンガ単行本約4.5万冊超のデータ取得を試みた。

成果

- ・ ISBNによるMADBからのデータ取得率が81%を超えており昨年に続き有効性が確認できた。
 - ・ 取得・作成した目録データ（36,766冊）は、明治大学学術成果リポジトリに登録、公開予定。
 - ・ インターネットでの作品発表が増えており、マンガにおける「雑誌」の役割の転換期にある。
- 当館の蔵書は、雑誌と単行本、その評論といった「書籍」による「マンガ文化の歴史と全体像を反映するコレクション」であり、27万冊がデータベース化され、出納・閲覧を可能とし、インターネットでの検索・事前予約・郵送複写・レファレンス利用が可能となることのマンガ研究への「文化・学術的な意義」は大きい。
- ・ 本年度、単行本の書誌データ取得が完成し、次年度の雑誌における残資料の整備を経て、コレクションの全貌がリスト化されることにより、米沢嘉博記念図書館、国立国会図書館、その他マンガ専門図書館との所蔵資料の同定・差分検証、補完調査など、更なる活用が期待される。

残された課題

コレクションの全貌把握を優先し、配架作業を先送りとしているため、目録データとしての早期完成、活用は期待できるが、出納・閲覧のためには配架が必要であり、再来年度以降、6万冊の合理的な配架作業計画が必要となる。



清水崑マンガ原画等資料 アーカイブ化事業

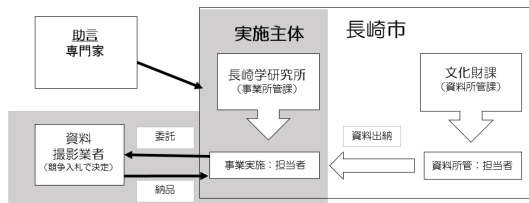
長崎市

概要／課題

現在、日本のマンガが世界的に評価を受け隆盛を極める中、大人漫画の集団である「漫画集団」について、その存在が忘れられつつある。昭和期を中心に活躍した彼らは政治漫画、著名人や演劇などのルポルタージュに本の挿絵や装丁など現在のジャーナリスト、イラストレーター、作家に類する多彩な活躍を見せている。長崎市出身の清水崑（1912～1974）は、漫画集団の代表的なマンガ家である。朝日新聞を中心に掲載した政治漫画が好評を博し、更に『かっぱ天国』に代表される、河童が人間のようなユーモアあふれる生活を送るかっぱ漫画は社会現象となり、清水崑の代名詞ともなっている。本事業では、清水崑マンガ原画等資料の撮影と目録の整理を行い、清水崑の個人研究及び普及活動に資する素材作りを行った。

体制／手法

マンガ原画等 資料撮影体制



○資料撮影事業については、長崎学研究所が業者に撮影を業務委託し立ち合いの元で実施した。
なお、資料の取扱いは長崎市の学芸員が行った。

○博物館、美術館で撮影経験豊富なカメラマンが撮影。

○目録類の整理作業については、長崎学研究所担当者が実施した。

成果

【成果物】

- ・ 清水崑マンガ原画等資料の高精細画像を撮影（1230件）
- ・ 清水崑マンガ原画等資料目録の追記（166件）
- ・ 長崎学研究所紀要『長崎学』第8号にて論文を掲載

【公開方法】

- ・ 清水崑マンガ原画等資料目録をHP公開
(<https://www.city.nagasaki.lg.jp/syokai/720000/724000/p040100.html>)
- ・ 紀要への論文掲載
- ・ 著作権者の承諾及び模写等許可申請を行うことで高精細画像利用が可能
- ・ 清水崑展示館の展示に活用
- ・ 長崎外国語大学との資料の教材化連携の実施

【見込まれる社会的利用】

- ・ マスコミ、研究機関からの画像利用
- ・ 清水崑の個人研究、同年代のマンガ家の研究資料として活用
- ・ 清水崑に関する講座での活用
- ・ 展示活動での利用
- ・ 政治漫画を中心として、マンガ史、近現代史を専攻する学生の教材資料として活用
- ・ 同年代の漫画家の資料を有するミュージアムとの研究連携での利用

【文化的・社会的・経済的な意義】

- ・ 清水崑マンガ原画等資料目録を公開することで、資料と利用者（マスコミ・研究者・ミュージアム関係者など）のアクセスを容易にし、資料の活用と研究の促進が図られる。
- ・ 清水崑並びに同年代のマンガ家たちのミュージアムとの研究連携が見込まれる。
- ・ マンガ史及び近現代史、長崎学に関する研究資料、教材資料としての活用を目指す。
- ・ 研究成果を基に市民向け講座などを実施し、長崎市民の清水崑の顕彰及びメディア芸術産業への理解に繋がることが期待できる。

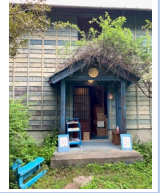


かっぱ川太郎原画／
清水崑展示館蔵



展示に高精細画像や調査で判明した書誌情報を活用

少女まんが館蔵書の整理・メタデータ化プロジェクト



有限会社さるすべり

概要／課題

少女まんが館は「少女まんが世界」の永久保存を目指し、1997年に創設された少女マンガ専門の私設図書館で、2002年から週一回の一般公開を実施している。開架式のため、手軽に見て触ることができる。収蔵品は少女マンガファンなどからの寄贈により、明治時代から主に2000年までに発行された少女雑誌や少女マンガ雑誌とそのふろく、コミックスや単行本、貸本、関連書籍やグッズ類など、多岐にわたる。

だが、次々と届く寄贈書類は本棚100本に収まらず、未整理のものが段ボール箱300個、プラスチックケース90箱ほどになり収蔵能力を超えている。また、近年、未整理の中に他の関連施設にない唯一の存在が明らかになり、蔵書の整理とメタデータ化の必要を痛感した。

本事業は、これまで個人レベルで運営してきた少女まんが館をより利用しやすくし、蔵書をメタデータ化するためのものである。本館の蔵書を整理しつつ、重複分などの検分と総量（総冊数）調査、一部蔵書のメタデータ化を実施した。

収蔵能力を超えたことの解決策として熱海分室を設置、重複分は分室へ移動する予定である。

体制

アドバイザー：池川佳宏（熊本大学）

進行管理：中野純、大井夏代（有限会社さるすべり）

蔵書整理・データ入力：上記2名に加えてアルバイト3名

データベース構築：田中二郎（ねりまど〜るズインターネット）



成果

これまで推定で蔵書6万冊超と公表してきたが総数は40,433冊であることが判明（未着手分のふろく・グッズ・原画などを含めると、収蔵点数は約6万点に近づくと思われる）。本棚や段ボール箱をナンバリング、大まかに整理した段ボール箱にはメモを書き、どこに何があるのか、ほぼわかるようになった。検分した重複分は木箱や段ボール箱など135箱に格納。熱海分室へ送る準備が整った。雑誌2,000冊以上をMADBデータを基にリスト化。蔵書検索を可能にした。

（公開方法）

- 少女まんが館蔵書検索 <https://www.nerimadors.or.jp/~jomakan/data/>（令和6年3月18日より公開）
- 例年通り、4～10月までの毎土曜日午後、一般公開

（残された課題）

未着手分として、ふろく類が入った箱など34個、雑誌の一部作品切り抜き6箱分が残った。また、大半の蔵書のメタデータ化も未着手。ふろく類の点数調査とリスト化、本館蔵書をより見やすくわかりやすく並べることも、今後の課題である。

（文化的・社会的・経済的な意義）

- 少女マンガファンはもちろん、女性問題やジェンダー研究者にとっても、貴重な一次資料を手軽に検索し、閲覧できる場に近づいた。
- 日本のオリジナル文化といわれる「少女マンガ」の文化的資産を肉付けできた。
- 日本全国、海外からも老若男女が来館しやすくなり、タクシー利用、周辺地域の飲食店や観光施設への経済的波及がより大きく見込まれる。



ビデオゲーム資料の教育研究利用のための調査事業

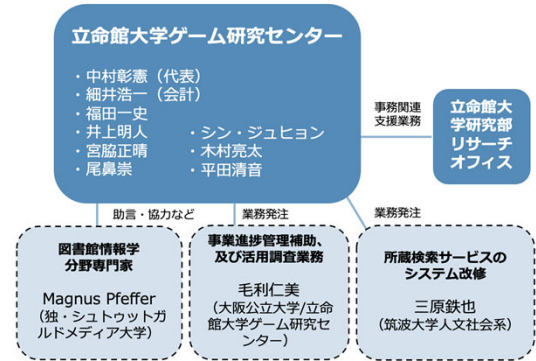
団体名 学校法人立命館

概要／課題

立命館大学ゲーム研究センター（以下、RCGS）は、ビデオゲーム作品とその関連資料の書誌を「RCGSコレクション」において公開してきた。次の段階として、所蔵するビデオゲーム資料の利活用の方向性を検討していくことが課題の一つとなっている。

そこで本事業では、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、利用者の来館動機や利用物品、利用行動より調査する。さらに、資料の検索向上のため、ゲームのサムネイルの作成と公開、RCGSコレクションのアップデートを実施する。

体制／手法



事業内容と成果

1) RCGS所蔵のビデオゲーム資料の利活用調査

RCGSが所蔵するゲームやハード、図書・雑誌等の資料約2万点の閲覧とゲームプレイが可能なイベントを本学の学生と教職員を対象に実施し、アーカイブとしてのビデオゲーム資料における教育利用・資料提供方法論の方向性と課題を発見する調査を実施した。参加者の属性、利用目的、利用された資料等が分析され、比較的発売年の古い資料にニーズが高いこと、ゲームプレイを通じたコミュニケーションが見られることなどがわかった。

2) ゲームパッケージのデジタル化とサムネイル画像作成

ゲームの紙箱、CD、DVDケースといった物理的なパッケージの表面、関連書籍・雑誌をスキャンによってデジタル化し、合計2,500件のサムネイル画像を作成した。作成した画像はRCGSコレクションにて公開した。

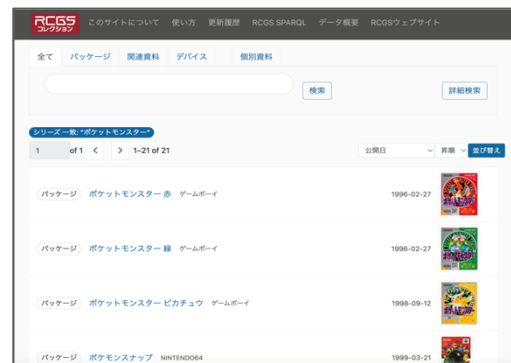
<https://collection.rcgs.jp/>

3) ユーザビリティ向上のための所蔵検索サービスの改修

RCGSコレクションのユーザビリティを向上させるための改修を実施した。具体的には、1)リソース詳細画面の改修、2)メタデータブラウザの改修を実施した。さらに、今後の運営・保守のための業務を実施し、今後の継続的な開発および運用体制の確立を目指した。



利活用調査の様子



サムネイル画像の表示例

見込まれる社会的利用

- ビデオゲーム資料の教育・研究利用の調査は、先行研究と比較して、より具体的な要求や利用目的を発見する点に貢献できると期待できる。また、今後のビデオゲームアーカイブ機関、組織における資料利用の運用方針の策定などに役立つものと考えられる。
- RCGSコレクションにおいてビデオゲームの内容的特徴がよりわかりやすくなったことで、ビデオゲームに詳しくない利用者にも資料の識別がしやすく、未知資料発見の促進が期待できる。

国内コンピューターゲーム データベース情報入力



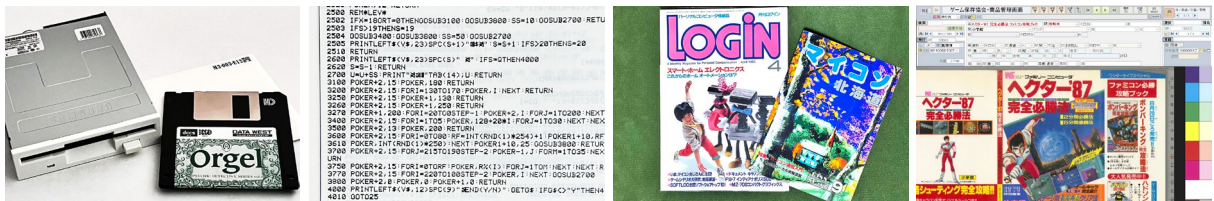
特定非営利活動法人ゲーム保存協会

概要／課題

ゲームは文化であり、古いゲーム作品は図書館や博物館といったアーカイブ専門機関が適切な形で保存保管し資料情報を公開すべきという意識は、海外で一般化しつつある。一方、日本ではゲームを玩具や商品として認識する人が多く、黎明期のコンピューターゲーム、中でも多くのクリエイターを育てた当時のマイコン文化を証言するPCゲーム関連資料群は、カビの被害により危機的状況に置かれている。当協会は、1970年代より存在する国内コンピューターゲームについて、周辺資料群も含めた国内最大級の原物資料を収蔵しており、ゲームに関する信憑性があり検索性の高いゲーム・カタログやデータベース実現のため、アーカイブ専門機関としての学術的立場から、資料情報の収集と整理を続けている。

体制／手法

- ・ 磁気媒体電子化情報の登録：フロッピーディスクの情報移行作業（マイグレーション）
- ・ 書籍情報の目録作成：70年代の雑誌資料等からプログラムリストと広告情報をインデックス化
- ・ ゲーム雑誌カタログ化：公的図書館に収蔵がない資料等、ゲームと技術関連雑誌の書籍情報を登録、表紙・目次・奥付のデジタル化を実施
- ・ ゲーム書籍データベース：攻略本やノベライズ等ゲーム関連書籍のデータベース化及びゲーム作品との紐づけ作業、表紙と奥付のデジタル化を実施



成果

国内外の図書館でも実施が進んでいるソフトの移行作業（マイグレーション）は、劣化によりデータの消失が確実である当時のゲーム作品そのものを未来に残す唯一の方法である。ゲーム資料についても同様に、長期保存のために必須の作業として取り組みを続けている。

今期特に力を入れた書籍関連については、一般からのニーズが最も高い取り組みの一つだ。専門的な研究や各種史実の確認など、ゲーム関連の雑誌に掲載された情報は当時の文化やゲームそのものについて知る重要な資料だ。検索性の高い資料情報の登録とデジタル化は急務である。

海外では少しずつ研究者が増えてきたゲームだが、より正確な情報をデータベースとして公開することで、今後は日本でも、ゲームやゲーム史についての学術研究活性化が見込める。信憑性の高いデータベースを公開し、移行作業をはじめとしたゲーム保存の重要性を示し続けることは、ゲームの文化的地位の向上にも寄与する。

芸術作品は、それを歴史的かつ美的に味わうために教養が必要である。

ゲームも同じように、過去の歴史を知ることが、今後の文化の発展にも必須のことであるならば、当協会が行うアーカイブ事業は、間違いなく今後のゲーム文化の発展に貢献するものである。

【今年度の成果物】

媒体電子化情報の登録：2,700点（累計9,500点）

書籍情報の目録作成：雑誌55冊のプログラムリストを精査、雑誌199冊より964点の広告を登録

ゲーム雑誌のカタログ化：76年～08年までに発行されたゲーム技術関連雑誌として1,500種を特定さらに530冊について詳細情報をカタログ化し登録

ゲーム書籍データベース：国立国会図書館の資料37,099件を確認し33,404件を紐づけ攻略本789冊分の詳細情報をカタログ化し登録

日本特撮アーカイブ

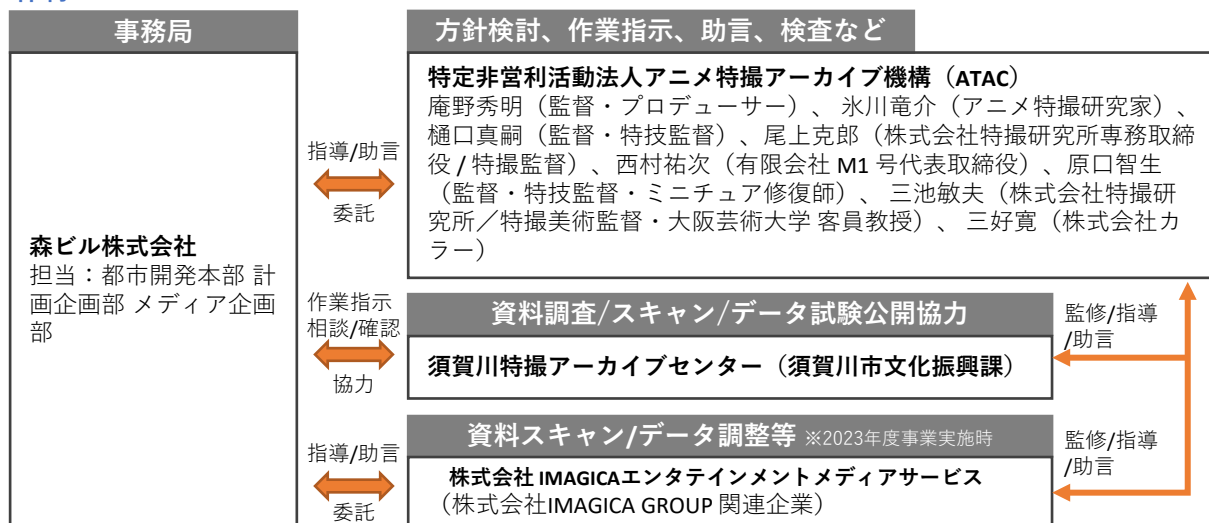
(中野昭慶特技監督・矢島信男特撮監督 画コンテ資料の調査/保存)

森ビル株式会社

概要／課題

日本特撮アーカイブは、特撮に関する中間制作物の保管・保全を第一の目的としている。中でもミニチュアなど一次資料となる現品は、適切な環境で永続的に保存していかなければならない。また、それらの展示・講演会・ワークショップ・上映会などを通して特撮の魅力を後世に伝えることで、特撮文化の継承に繋げていくことを目指している。

体制



成果

2015～2018年度：ミニチュア類の保存に向けた修復・復元

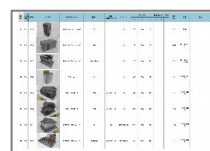
長期保存や展示等の利活用のために修復・復元の必要があったミニチュアの修復・復元を実施。2016～2018年にかけては円谷英二監督の最後の長編作品となった映画『日本海大海戦』で使用された全長6mの戦艦三笠の修復・復元を実施。須賀川特撮アーカイブセンター収蔵庫で同ミニチュアを公開中。



ミニチュア類の保存に向けた修復・復元

2019年度：「須賀川特撮アーカイブセンター」開館に向けた収蔵品のリスト化

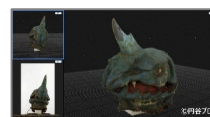
須賀川特撮アーカイブセンターで保管される特撮作品に使われたミニチュア・立体造形物・背景画・設計図面・写真・フィルムなど多岐にわたる品々について、円滑な施設開館に向けて収蔵品のリスト化作業を実施。



「須賀川特撮アーカイブセンター」開館に向けた収蔵品のリスト化

2020～2021年度：劣化が避けられない造形物のデジタルデータ化

現物保管が困難と言われてきた着ぐるみなどのラテックス（ゴム）製の造形物や大型の中間制作物について、3D立体スキャン技術を活用した立体物のデジタルアーカイブを試行。須賀川特撮アーカイブセンター内で3Dデータを公開中。



劣化が避けられない造形物のデジタルデータ化

2022～2023年度：特撮美術監督・特撮監督の現場資料のデジタルアーカイブ

円谷英二監督の片腕として東宝の特撮専門の美術監督として活躍した渡辺明氏、1970～80年代の東宝大作路線を一身に背負う活躍をした中野昭慶氏、東映の映画とテレビ作品を中心に活躍し、特撮研究所を設立した矢島信男氏らの遺した現場記録写真や直筆絵コンテ等の資料調査・整理・デジタルアーカイブ（2Dスキャン/データ化）を実施。須賀川特撮アーカイブセンター公式WEBサイトで成果レポートを公開中。



渡辺明氏撮影の記録資料の2Dスキャン/データ化

<https://s-tokusatsu.jp/tag/%e8%aa%bf%e6%9f%bb%e7%a0%94%e7%a9%b6/>

【残された課題】

現在も特撮に関連した数多くの中間制作物の廃棄/散逸が続いており、保存されていても保管場所の維持や継続が困難なケースも各所で見られる。文化財産としての特撮中間制作物の保管・保全を今後も継続的に進めていくことはもちろん、アーカイブを担う人材の育成も課題である。

【公開方法/文化的・社会的・経済的な意義】

須賀川特撮アーカイブセンターにおける特撮関連中間制作物等の公開ならびに講演会・ワークショップなどを実施。各種展覧会等への展示協力や、須賀川特撮アーカイブセンター公式WEBサイトへの実施レポートの掲載も併せて行い、それら活動を通して特撮文化の普及啓発を行っている。

マンガ原画

保存の手引き



発行



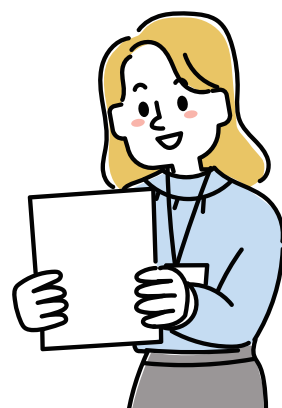
文化庁
Agency for Cultural Affairs, Government of Japan
メディア芸術連携基盤等整備推進事業



マンガ原画
アーカイブセンター

MANGA GENGA ARCHIVE CENTER

目次



002 はじめに

003 マンガ原画整理の基礎知識

Chapter 1 事前準備

004 まずは原画整理に必要な物品を揃えよう

Chapter 2 施設向けを主とした高・中コストの整理

005 01 仕分 「原画」や「資料」など分類ごとに仕分をする

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

007 03 撮影 目的に応じた原画の撮影やスキャニングを実施する

008 04 入力 「原画」の整理と管理を効率化

011 05 格納 整理を終えた原画を格納をする

Chapter 3 個人向けを主とした低コストの整理

015 01 紙のこと 紙の性質を把握し出来ることから取組む

016 02 整理 必要なものを出したいときに出せる状態にすることが基本

別冊附録 各団体・個人別マンガ原画アーカイブ事例

はじめに

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

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

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

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

参考

マンガ原画アーカイブマニュアル(2019年度)

メディア芸術カレントコンテンツ内

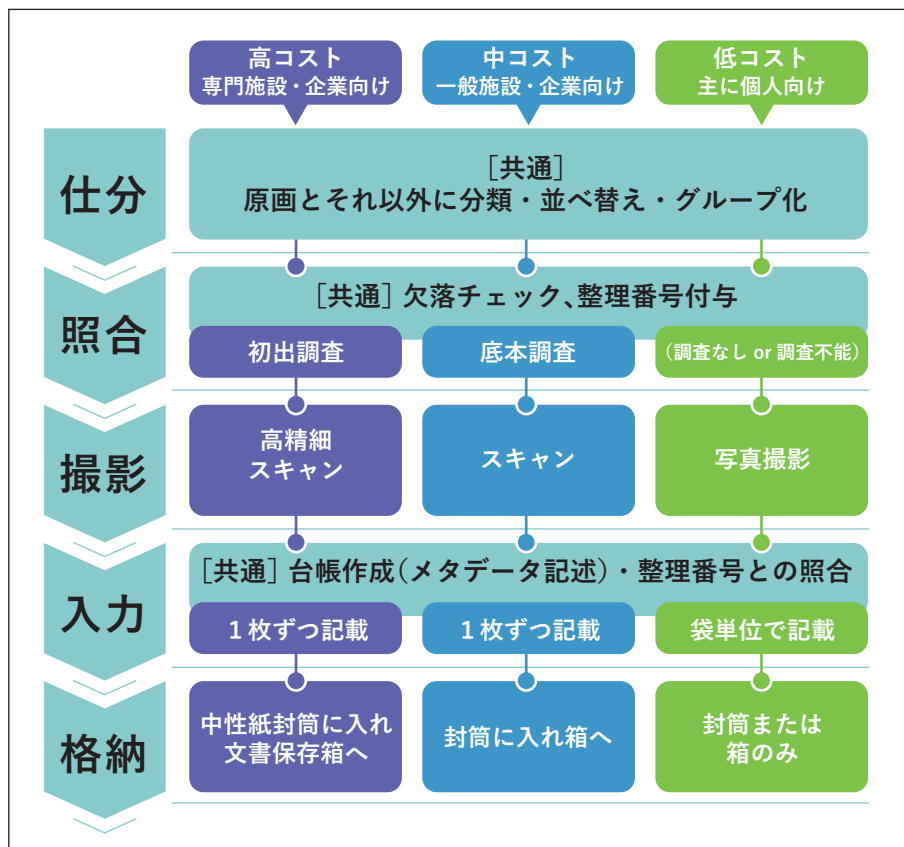
<https://mediag.bunka.go.jp/article/article-16214/>



マンガ原画整理の基礎知識

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

図1 作業のおおまかな流れと作業タイプ



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

まずは原画整理に必要な物品を揃えよう

定本となる刊行物（主に単行本）をそろえ、確認リストを作成

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

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

コスト別の整理用物品の調達

高コスト（専門的な施設、企業向け）

- ①中性紙の箱 ②中性紙封筒 ③ノンバッファ紙（中性紙） ④ラベルシール

+α

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

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

中コスト（一般的な施設、企業向け）

- ①OPP 袋（ポリプロピレン製の透明袋）

※OPP 袋は不活性のものがよりよいが、コストが大きくかかる

- ②ノンバッファ紙（中性紙）
③ラベルシール

低コスト（個人向け）

- ①B4 サイズが入る封筒 ②ラベルシール

01

仕分

「原画」や「資料」など分類ごとに仕分をする

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

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

仕分の例

●以下の分類基準で仕分けする

仕分基準 A 初出時の掲載号や収録単行本まで判明している原画

仕分基準 B 作品タイトルはわかるが掲載号などは不明な原画

仕分基準 C 書誌情報がはっきりしていない原画

仕分基準 D その他（原画以外、色紙や書き損じや下書きも含む）



●分類基準をもとに封筒に識別用の名前をつけて整理する

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



●仕分リストの作成

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

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

ル単位でまとめる等の作業を行うことになる。

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

02 「原画」を単行本や文庫本と 照合 突き合わせて原画 ID を生成する

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

ID (もしくは整理番号) を振る。

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

原画 ID 生成の例

明治大学米沢嘉博記念図書館の場合

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

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

横手市増田まんが美術館の場合

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

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

POINT

各々で出納のしやすい形で番号を設定することが望ましい。

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

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

03 目的に応じた原画の撮影やスキャニングを実施する

撮影

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

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

各施設での解像度とファイル形式の例

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

POINT

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

POINT

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

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

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

04 「原画」の整理と管理を効率化 台帳等を作成する

保管する原画を効率よく整理および管理するため台帳等を作成する。

ここでは「原画台帳方式」と「作品

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

原画台帳方式

横手市増田まんが美術館の場合

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

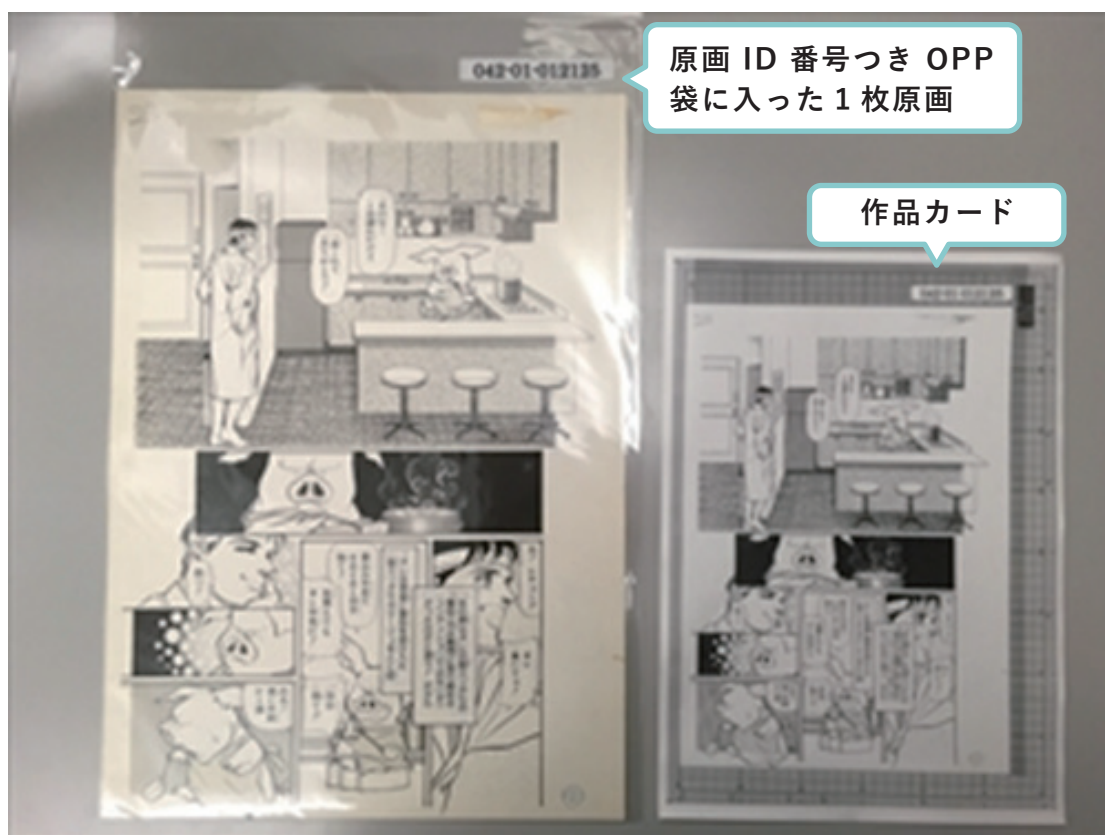
台帳入力項目

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

作品カード方式

明治大学米沢嘉博記念図書館の場合

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



POINT

作品カードは原画貸出し時のチェックに役立つ。

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

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

その他の方式（Excel 編）

大量の原画・封筒を大まかに管理する方法

●手順 1 集合単位（封筒単位）で「どういうものか」をざっくりと記録

台帳入力項目 「原画台帳方式」の A4 台帳 1 枚に該当

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

●手順 2 集合単位の入力を終えたら、1 枚単位のシートを作成

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

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

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

05 整理を終えた原画を格納をする

格納

4 頁

コスト別の整理用物品の調達

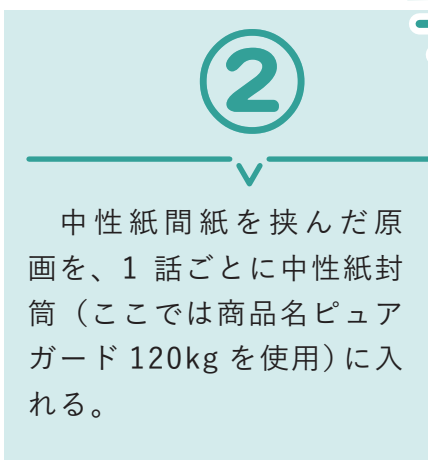
の物品を準備

間紙(あいし)方式《高コスト》



①

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



②

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



③

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



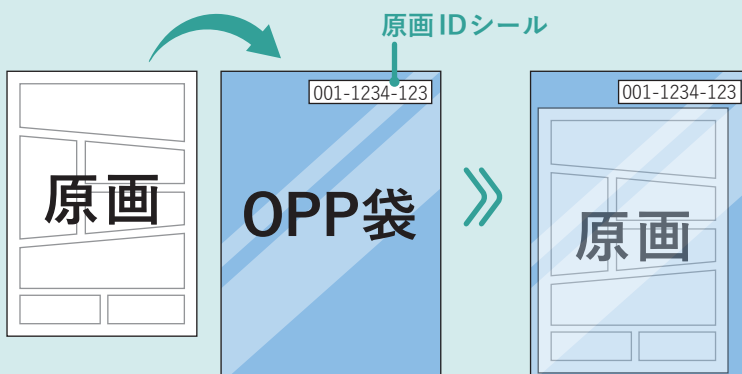
整理を終えた原画を格納をする

格納

OPP 袋方式 (モノクロ原画、主に作品本文) 《中コスト》

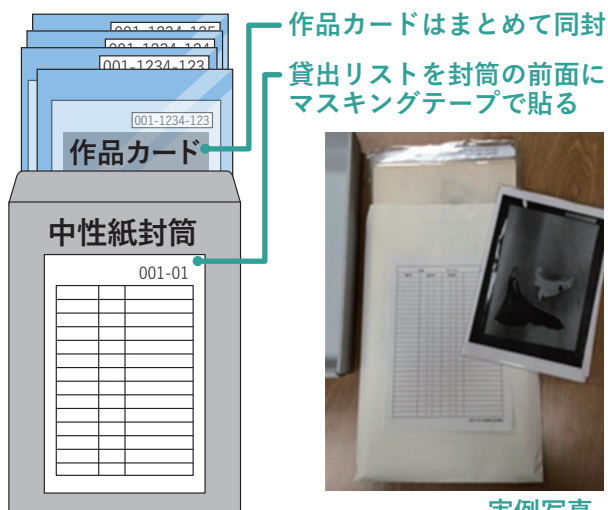
①

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



②

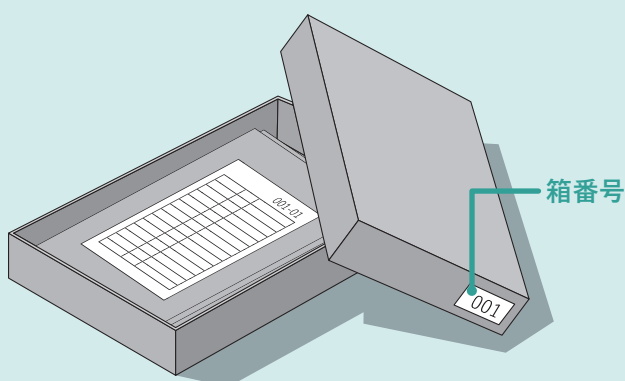
中性紙封筒に 1 話分の原画を入れる。合わせて、その封筒内の作品カードすべてをひとつの OPP 袋に入れ、同じ封筒に入れる。中性紙封筒は A3 サイズであれば原画 40 枚程度入るが、ページ数が多い場合には封筒を分ける必要がある。中性紙封筒には原画 ID、貸出先、担当者、貸出日、返却日などを記入するリストを作り、封筒に貼る。



実例写真

③

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



POINT

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

整理を終えた原画を格納をする

格納

OPP 袋方式 (カラー原画、カット類) 《中コスト》

事前準備

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



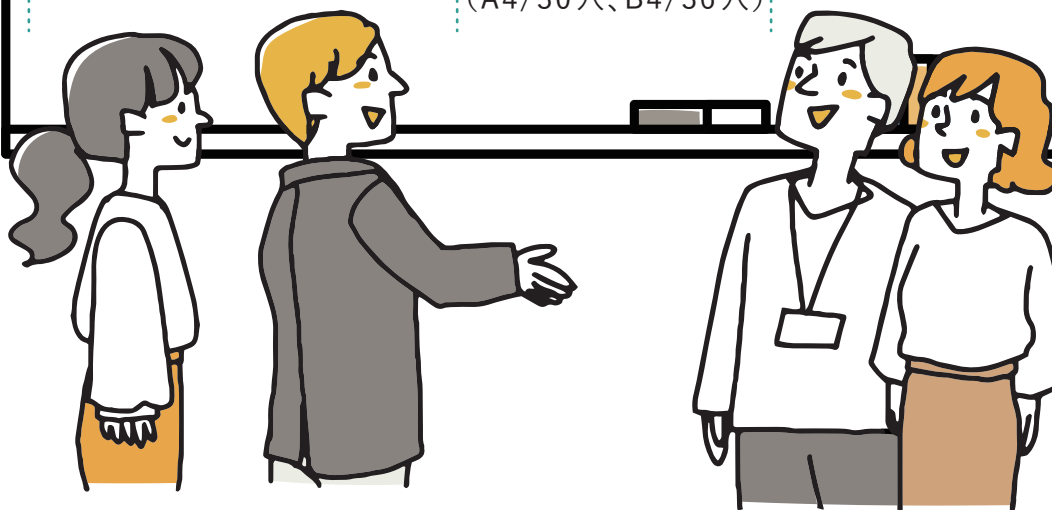
①
リングファイル
(A4/30穴、B4/36穴)



②
リングファイル用
リフィル
(A4/30穴、B4/36穴)



③
リフィル専用の間紙
(A4サイズ、B4サイズ)



POINT

「②リングファイル用リフィル」は不活性ポリプロピレン製を使用する

OPP 袋方式 (カラー原画、カット類) 《中コスト》

作業内容

(ア) サイズごとに仕分して格納

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

(イ) シリーズごとに分類、原画 ID を作成

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

(ウ) リングファイルに保管

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

(エ) スキャンや撮影時の工夫

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

OPP 袋に入ったカラーイラストの撮影時のイメージ



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

01

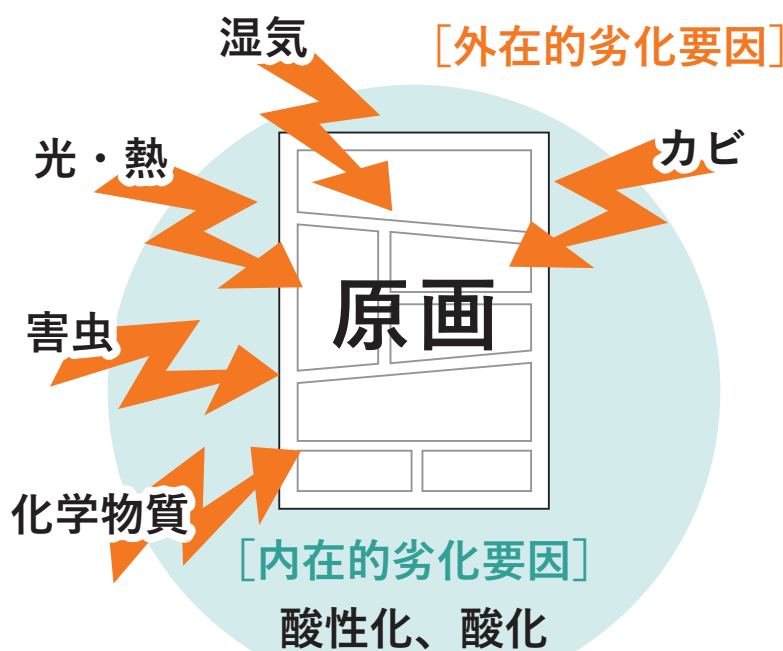
紙のこと

紙の性質を把握し

出来ることから取組む

紙資料保存の基本

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



劣化の進行を
遅らせる工夫

[環境管理]

室内温度 20℃で
湿度 55%をキープ

[物理的な保護]

中性紙間紙を挟む
中性紙封筒に入れる
中性紙箱に入れる

[化学的な対策]

酸性物質の中和

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

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

02

整理

必要なものを出したいときに
出せる状態にすることが基本

整理の基本

何の原画なのかがはっきりわかっている場合の3つの整理目標

1 | 話数単位でまとめる

2 | タイトル単位でまとめる

3 | 頁を順番通りに並べる



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

マンガを整理管理するということは大量の物量と向き合うことである。マンガ

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

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

マンガ原画保存の手引き



発行日

2024(令和6)年2月29日

発行責任者

文化庁 メディア芸術連携基盤等整備推進事業
マンガ原画アーカイブセンター センター長 大石卓

編集

マンガ原画アーカイブマニュアル作成部会
明治大学 米沢嘉博記念図書館 ヤマダトモコ
熊本大学大学院 人文社会科学部准教授 池川佳宏

ホームページ

<https://manga-genga-ac.jp/>

お問合せ

メール info@manga-genga-ac.jp



本手引は、文化庁 令和5年度「メディア芸術連携基盤等整備推進事業 分野別強化事業 マンガ原画アーカイブセンターの実装と所蔵館連携ネットワークの構築に向けた調査研究」において制作されました。

転載等に関する問い合わせは、上記連絡先にご連絡ください。