

令和 5 年度
メディア芸術連携基盤等整備推進事業
実施報告書

令和 6 年 3 月

メディア芸術コンソーシアム JV

マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム／
一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構／大日本印刷株式会社

目次

第Ⅰ部 実施概要	5
第1章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業	6
1.1 実施目的	6
1.2 実施日程	6
1.3 推進体制	6
1.4 実施概要	6
第2章 事務局調査研究	10
2.1 実施目的	10
2.2 実施日程	10
2.3 推進体制	10
2.4 実施概要	12
第3章 分野別強化事業	16
3.1 実施目的	16
3.2 実施日程	16
3.3 推進体制	16
3.4 実施概要	16
第4章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業	18
4.1 実施目的	18
4.2 実施日程	18
4.3 推進体制	18
4.4 実施概要	18
4.4.1 運営業務	18
4.4.2 公募結果	19

目次

第Ⅱ部 実施内容詳細	21
第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業	22
5.1 戦略委員会	22
5.1.1 第1回戦略委員会	22
5.1.2 第2回戦略委員会	28
5.1.3 第3回戦略委員会	46
5.2 中間報告会	52
5.2.1 次第	52
5.2.2 議事	54
5.3 報告会	61
5.3.1 報告会 事前会議	61
5.3.2 報告会	63
5.3.3 報告会 考察会	72
5.4 総括	76
第6章 事務局調査研究：メディア芸術のアーカイブの情報流通	77
6.1 アーカイブ機関保有データの調査・課題抽出等の支援	77
6.1.1 マンガ原画プール資料整理	77
6.1.2 マンガ原画プール資料整理（沖縄ローカルマンガ）	80
6.2 アーカイブ機関の課題・知見共有のためのネットワーク構築	88
6.2.1 自治体連携会議	88
6.2.2 合同情報交換会	100
6.3 アーカイブの情報流通に向けた検討 無体物資料のアーカイブに関する課題・論点整理	108
6.4 アーカイブされた資料群やメタデータの利活用事例の創出	124
6.4.1 データサイエンス教材の利用促進・効果測定	124
6.4.2 MADB活用コンテストの開催	135

目次

6.4.3 数理・データサイエンス・AI 教育強化拠点コンソーシアム連携によるメディア芸術データベースデータセットを使ったデータ分析事例.....	145
6.4.4 利活用事例創出に関する総括.....	146
第7章 事務局調査研究：メディア芸術の将来的な利活用に資する作品及び中間生成物等の保存.....	148
7.1 マンガ分野の中間生成物のアーカイブに関するヒアリング・書面調査	148
7.1.1 実施目的.....	148
7.1.2 実施日程.....	148
7.1.3 実施体制.....	148
7.1.4 実施内容.....	148
7.2 アニメーション分野の中間生成物のアーカイブに関するヒアリング調査	157
7.2.1 実施目的.....	157
7.2.2 実施日程.....	158
7.2.3 実施体制.....	158
7.2.4 実施内容.....	158
7.3 ゲーム分野の中間生成物のアーカイブに関するアンケート調査	185
7.3.1 実施目的.....	185
7.3.2 実施日程.....	186
7.3.3 実施体制.....	186
7.3.4 実施内容.....	186
第8章 事務局調査研究：メディア芸術のアーカイブに係る人材育成	211
8.1 アーキビスト、キュレーター、インストーラー、コンサヴァター等の育成 .	211
8.1.1 実施目的.....	211
8.1.2 実施体制.....	211
8.1.3 実施内容.....	211
8.1.4 成果・課題・展望.....	211

目次

第9章 事務局調査研究：事業成果の公開と普及及びメディア芸術の情報発信	213
9.1 メディア芸術カレントコンテンツ（MACC）における情報発信	213
9.1.1 実施目的	213
9.1.2 実施体制	213
9.1.3 実施内容	213
9.1.4 成果・課題・展望	215
9.2 MADB Lab コンテンツの更新	216
9.2.1 実施目的	216
9.2.2 実施日程	216
9.2.3 実施体制	216
9.2.4 実施内容	216
9.2.5 成果・課題・展望	218
第10章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業	220
10.1 採択事業概要	220
10.2 採択団体と有識者との交流	230
10.2.1 実施目的	230
10.2.2 実施内容	230
第III部 付録	239
付録1	240
付録2	247
付録3	279

第 I 部 実施概要

第1章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

1.1 実施目的

産・学・館（官）の連携・協力により、メディア芸術の分野・領域を横断して一体的に課題解決に取り組むとともに、各研究機関等におけるメディア芸術作品のアーカイブ化の支援を推進する。また、アーカイブ化した作品・資料等を活用した展示の実施に係る手法等の開発・検討により、貴重な作品・資料等の鑑賞機会の創出を図る。本事業の実施を通して、アーカイブ及びキュレーション実践の場での提供や、今後、メディア芸術の作品等を収集・保存・活用を担う専門人材の育成に寄与することを企図し、もって我が国の振興を目指す。

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

1.2 実施日程

令和5年4月11日から令和6年3月31日

1.3 推進体制

本事業の推進に際して、大日本印刷株式会社マーケティング本部は、メディア芸術分野における分野・領域を横断する産・学・館（官）・民の連携基盤を最大限に活用し、より大きな協力を得るため、メディア芸術4領域の関係機関・ネットワークを基盤とした「マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム」と、「一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構」の3団体合同の「メディア芸術コンソーシアムJV事務局（以下、JV事務局）」を組成し、事業を推進した。

1.4 実施概要

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

策定したビジョン、ミッションのDRAFTは以下のとおりである。

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

図1-1 メディア芸術連携基盤等整備推進事業の中長期ビジョン（DRAFT）

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

また、この草案に基づいて、令和6年度までに実行する四つのミッションを以下のとおり提案している。



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

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

以上のビジョン、ミッション DRAFT の方向性に沿った形で令和5年度の事業体制を構築した。委員会等については「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」内に戦略委員会、有識者検討委員会を設置した。また、有識者タスクチームについては、以下図1-3に示す形で、事務局調査研究内において具体的な調査研究や施策を推進し、分野別強化事業、アーカイブ推進支援事業については引き続き情報共有を行いながら一体的に推進を行った。

令和5年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業の概要

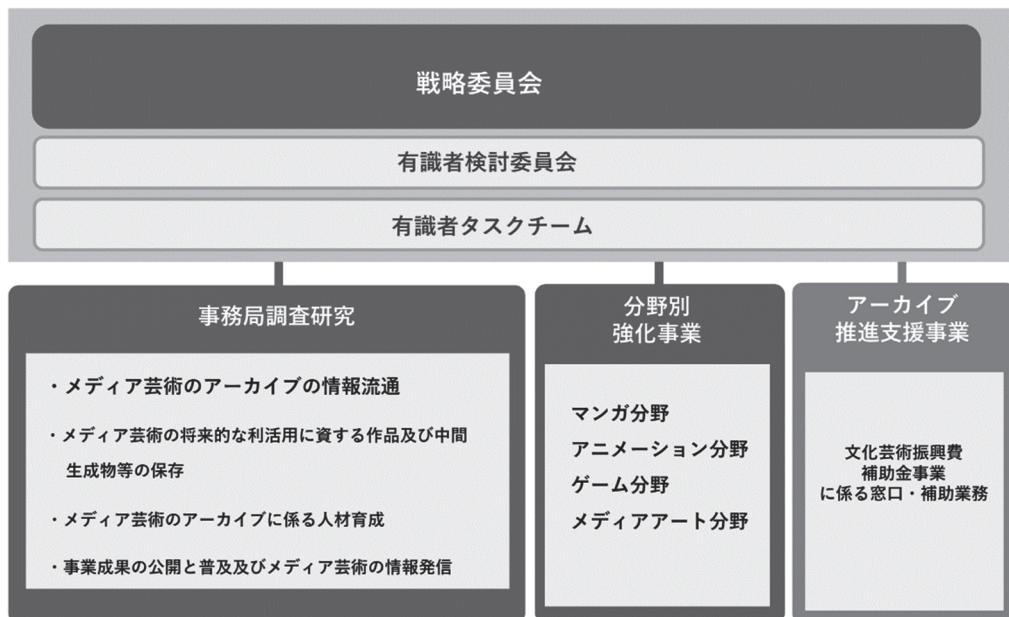


図 1-3 メディア芸術連携基盤等整備推進事業における推進体制

表 1-1 戦略委員 ※肩書は令和 6 年 3 月時点のもの

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

表 1-2 有識者検討委員 ※肩書は令和 6 年 3 月時点のもの

氏名	所属・肩書
浅沼 誠	株式会社バンダイナムコフィルムワークス 代表取締役社長
伊藤 剛	東京工芸大学 芸術学部 マンガ学科 教授
大向 一輝（副査）	東京大学大学院 人文社会系研究科 准教授
岡本 美津子（副査）	東京藝術大学 副学長／大学院 映像研究科 教授
久保田 晃弘	多摩美術大学 美術学部 教授／国際交流センター センター長
杉本 重雄	筑波大学 名誉教授
関口 敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン・工芸科 メディア映像専攻 特任教授

第1章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

平 信一	株式会社マレ 代表取締役社長／電ファミニコゲーマー 編集長
寺田 歩	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 事務局長
永野 のりこ	公益社団法人 日本漫画家協会 常務理事／漫画家
細井 浩一（主査）	立命館大学 映像学部 教授
水島 久光	東海大学 文化社会学部 広報メディア学科 教授／東海大学 図書館 館長／松前記念館 館長
森川 嘉一郎	明治大学 国際日本学部 准教授
森田 浩章	株式会社講談社 専務取締役
吉村 和真	京都精華大学 専務理事／マンガ学部 教授

表 1-3 有識者タスクチーム員 ※肩書は令和6年3月時点のもの

氏名	所属・肩書
大坪 英之	特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構 事務局
大向 一輝	東京大学大学院 人文社会系研究科 准教授
嘉村 哲郎	東京藝術大学 芸術情報センター 准教授
杉本 重雄	筑波大学 名誉教授
豊田 将平	株式会社ソケツ
福田 一史	大阪国際工科専門職大学 工科学部 講師
三原 鉄也	筑波大学人文社会学系 助教
山内 康裕	レインボーバード合同会社／一般社団法人マンガナイト 代表
山川 道子	株式会社プロダクション・アイジー
渡辺 智曉	国際大学 GLOCOM 主幹研究員／教授

第2章 事務局調査研究

2.1 実施目的

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

表 2-1 事務局調査研究の実施内容

大テーマ	小テーマ	実施内容
	アーカイブ機関保有データの調査、課題抽出等の支援	マンガ原画プール資料整理
	アーカイブ機関の課題・知見共有のためのネットワーク構築	自治体連携会議 合同情報交換会
1) メディア芸術のアーカイブの情報流通	メディア芸術分野のアーカイブの情報流通に向けた検討	無体物資料のアーカイブに関する論点整理 データサイエンス教材の利用促進・効果測定
	メディア芸術分野のアーカイブされた資料群やメタデータの利活用事例の創出	メディア芸術データベース（以下、MADB）活用コンテストの開催 数理・データサイエンス・AI 教育強化拠点コンソーシアム連携による MADB データセットを使ったデータ分析事例
		マンガ分野の中間生成物のアーカイブに関するヒアリング調査
2) メディア芸術の将来的な利活用に資する作品及び中間生成物等の保存		アニメーション分野の中間生成物のアーカイブに関するヒアリング調査
		ゲーム分野の中間生成物のアーカイブに関するアンケート調査
3) メディア芸術のアーカイブに係る人材育成		アーキビスト、キュレーター、インストーラー、コンサヴァター等の育成
4) 事業成果の公開と普及及びメディア芸術の情報発信		メディア芸術カレントコンテンツ（以下、MACC）における情報発信
		MADB Lab コンテンツの更新

2.2 実施日程

令和5年4月11日から令和6年3月31日

2.3 推進体制

1) メディア芸術のアーカイブの情報流通

■アーカイブ機関保有データの調査、課題抽出等の支援

- ・マンガ原画プール資料整理

大石卓（横手市増田まんが美術館 館長）

■アーカイブ機関の課題・知見共有のためのネットワーク構築

- ・自治体連携会議

吉村和真（京都精華大学 専務理事／マンガ学部 教授）

- ・合同情報交換会

藤本真之介（日本アスペクトコア）

■メディア芸術分野のアーカイブの情報流通に向けた検討

- ・無体物資料のアーカイブに関する課題・論点整理

コーディネート：

逢坂裕紀子（国際大学 GLOCOM 研究員）

菊地映輝（国際大学 GLOCOM 主任研究員／講師）

小林奈穂（国際大学 GLOCOM 主幹研究員／研究プロデューサー）

渡辺智暁（国際大学 GLOCOM 主幹研究員／教授）

WG：

阿児雄之（独立行政法人国立文化財機構 東京国立博物館）

桑野雄一郎（高樹町法律事務所）

杉本重雄（筑波大学 名誉教授）

鈴木親彦（群馬県立女子大学 文学部 総合教養学科 准教授）

永井幸輔（弁護士、株式会社メルカリ、特定非営利活動法人コモンスフィア 理事）

福田一史（大阪国際工科専門職大学 工科学部 講師）

三原鉄也（筑波大学人文社会学系 助教）

■メディア芸術分野のアーカイブされた資料群やメタデータの利活用事例の創出

- ・データサイエンス教材の利用促進・効果測定

逢坂裕紀子（国際大学 GLOCOM 研究員）

菊地映輝（国際大学 GLOCOM 主任研究員／講師）

小林奈穂（国際大学 GLOCOM 主幹研究員／研究プロデューサー）

渡辺智暁（国際大学 GLOCOM 主幹研究員／教授）

- ・MADB 活用コンテストの開催

逢坂裕紀子（国際大学 GLOCOM 研究員）

菊地映輝（国際大学 GLOCOM 主任研究員／講師）

小林奈穂（国際大学 GLOCOM 主幹研究員／研究プロデューサー）

渡辺智暁（国際大学 GLOCOM 主幹研究員／教授）

- ・数理・データサイエンス・AI 教育強化拠点コンソーシアム連携による MADB データセットを使ったデータ分析事例

関嶋政和（東京工業大学 情報理工学院情報工学系 准教授）

2) メディア芸術の将来的な利活用に資する作品及び中間生成物等の保存

- ・マンガ分野の中間生成物のアーカイブに関するヒアリング調査

大石卓（横手市増田まんが美術館 館長）

- ・アニメーション分野の中間生成物のアーカイブに関するヒアリング調査

辻壮一（特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構 研究員）

- ・ゲーム分野の中間生成物のアーカイブに関するアンケート調査

平信一（株式会社マレ 代表取締役社長、電ファミニコゲーマー 編集長）

豊田恵吾（株式会社マレ）

3) メディア芸術のアーカイブに係る人材育成

- ・アーキビスト、キュレーター、インストーラー、コンサヴァター等の育成

三崎絵美（レインボーバード合同会社／一般社団法人マンガナイト）

山内康裕（レインボーバード合同会社／一般社団法人マンガナイト 代表）

4) 事業成果の公開と普及及びメディア芸術の情報発信

- ・MACCにおける情報発信

小田雄太（COMPOUND inc. 代表）

粕川雅（有限会社 STORK）

竹見洋一郎（有限会社 STORK）

三崎絵美（レインボーバード合同会社／一般社団法人マンガナイト）

山内康裕（レインボーバード合同会社／一般社団法人マンガナイト 代表）

- ・MADB Lab コンテンツの更新

伊藤宗太（インフォ・ラウンジ株式会社）

三原鉄也（筑波大学人文社会学系 助教）

2.4 実施概要

1) メディア芸術のアーカイブの情報流通

■アーカイブ機関保有データの調査、課題抽出等の支援

- ・マンガ原画プール資料整理

分野別強化事業のマンガ原画事業において、相談が寄せられた原画を一時的に預かり連携館において保管する「マンガ原画プール事業」を行っているが、預かったものの内容や数量を把握できていない状況が課題となっていた。その課題解決のため、これまでに連携館で一時保管した原画の一部について作品名や枚数の特定作業を行った。また、沖縄県内のローカルマンガの原画をプールする体制の構築に取り組んだ。

■アーカイブ機関の課題・知見共有のためのネットワーク構築

・自治体連携会議

自治体連携会議は、メディア芸術に関する館を運営している自治体や、メディア芸術を活用した地域活性化などを目指している自治体を中心とした関係者が集まり、情報共有やネットワーク構築・強化を目的として平成30年度から実施している会議体である。今年度は、昨年度の事後アンケートを元に設定した五つのテーマに分かれて議論する形式で、第1回会議を8月29日に、第2回会議を1月23日に実施した。

・合同情報交換会

合同情報交換会は、メディア芸術領域のアーカイブ機関同士のネットワーク構築、課題や知見の共有を目的として、令和2年度からオンラインで実施している会議体である。今年度は、メディア芸術アーカイブ推進支援事業の採択団体、全23団体中20団体が参加し、12月14日に実施した。会議は2部制とし、第1部では有識者タスクチーム員によるテーマ別講義、第2部では有識者と団体からの参加者がテーマ別のグループに分かれ意見交換を行った。

■メディア芸術分野のアーカイブの情報流通に向けた検討

・無体物資料のアーカイブに関する課題・論点整理

メディア芸術のアーカイブを巡り、これまで十分に議論が尽くされてこなかった「無体物資料」をはじめとする領域を対象に、議論を始めるための共通言語の作成を目的として、有識者を交えた全2回のワーキング及び、個別ヒアリングを通じて、課題及び論点の抽出・整理を行った。

■メディア芸術分野のアーカイブされた資料群やメタデータの利活用事例の創出

・データサイエンス教材の利用促進・効果測定

令和4年度事業で開発した教材『メディア芸術データベースで学ぶデータサイエンス』の利用促進を目的とし、草の根型のプロモーションとコンテンツの有効性検証を兼ねて、教員や教育関係者へのニーズ調査及び一部ハンズオンを含めた教材研究会を9月19日に開催した。また、教材を利用した教員及び学生を対象に、アンケート調査による効果測定を実施した。

・MADB活用コンテストの開催

過去3年間開催しているMADB活用コンテストの継続性を担保しつつ、認知度拡大と参加者拡大を目指し、活用事例の創出を行った。これまで毎年2月に実施してきたが、今年度は学生の参加しやすさを踏まえ開催時期を9月に変更して実施した。

・数理・データサイエンス・AI教育強化拠点コンソーシアム連携によるMADBデータセットを使ったデータ分析事例

数理・データサイエンス・AI教育強化拠点コンソーシアム 教育用データベース分科会との協働

により、MADB のデータセットを活用したデータ分析事例教材を作成し、MADB Lab 上 (https://mediag.bunka.go.jp/madb_lab/lod/usecase/case3/) で公開した。

2) メディア芸術の将来的な利活用に資する作品及び中間生成物等の保存

・マンガ分野の中間生成物のアーカイブに関するヒアリング調査

昨年度実施した 600 名以上の漫画家に対するアンケート調査の結果を踏まえ、今年度は漫画家御本人及び御関係者等 11 名に対し、マンガの原画やネーム等の中間生成物に関する保存の現状や取捨選択の基準・考え方等についてのヒアリング調査及び、書面での調査を実施した。

・アニメーション分野の中間生成物のアーカイブに関するヒアリング調査

昨年度実施した 40 社程度のアニメ制作会社に対するアンケート調査の結果を踏まえ、今年度はアニメ制作会社 10 社に対し、セル画や原画等の中間生成物に関する保存の現状や取捨選択の基準・考え方等についてのヒアリング調査を実施した。

・ゲーム分野の中間生成物のアーカイブに関するアンケート調査

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (CESA) 会員を中心としたゲーム制作会社約 80 社に対し、中間生成物に関する保存の現状や取捨選択の基準・考え方等についてのアンケート調査を実施した。

3) メディア芸術のアーカイブに係る人材育成

・アーキビスト、キュレーター、インストーラー、コンサヴァター等の育成

メディア芸術のアーカイブ係る職業に対する認知拡大をはかるため、メディア芸術のアーカイブに携わる 4 名の方へのインタビュー記事を作成し、MACC 上で公開した。

4) 事業成果の公開と普及及びメディア芸術の情報発信

・MACC における情報発信

文化庁のメディア芸術に関する取組を紹介する広報サイト MACC において、「知る」、「考える」、「楽しむ」の記事に加え、MAGMA sessions の動画及び記事、上述の人材育成に関する記事を展開した。「知る」記事ではメディア芸術各分野の展示会情報や紹介記事、「考える」記事ではメディア芸術各分野のテーマを深堀した考察記事を定期的に更新し、「楽しむ」記事では、ビジュアルアーティスト 2 名が石ノ森萬画館に赴き、作品制作とインタビュー記事を公開した。MAGMA sessions では、メディア芸術のアーカイブの意義の理解促進を目的として、四つのテーマでトークセッションを実施し、動画と記事を公開した。

・MADB Lab コンテンツの更新

MADB Lab サイト公開から約 2 年が経過し、コンテンツが増え整理が必要になった現状を踏ま

第2章 事務局調査研究

え、トップページを中心とした構成変更を実施した。また新規コンテンツとして、前述の数理・データサイエンス・AI 教育強化拠点コンソーシアム連携による MADB データセットを使ったデータ分析事例、MADB のデータを可視化し利活用の促進を目的に作成した「ダッシュボード」、独立行政法人国立美術館が実施する令和 5 年度メディア芸術データベースに係る調査研究事業において作成された「MADB メタデータスキーマ解説書」を公開した。

第3章 分野別強化事業

3.1 実施目的

史資料の収集・保存・活用、それらに関わる人材育成等を目的とした分野別強化事業を実施する。メディア芸術分野において必要とされる新領域創出等の取組において、申請者のみでは実施できない調査研究を、下記に挙げるパートナー団体に再委託し、各パートナー団体が主体となり運営する。

3.2 実施日程

令和5年4月11日から令和6年2月29日

3.3 推進体制

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

表3-1 分野別強化事業一覧

分野	団体名	事業名
マンガ	一般財団法人 横手市増田まんが美術財団	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
	国立大学法人熊本大学	マンガ刊本アーカイブセンターの実装と所蔵館 ネットワークに関する調査研究
アニメーション	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会	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適用と連絡調査会の組成
	学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター	ゲームアーカイブ所蔵館の連携強化に関する調 査研究 2023
メディアアート	特定非営利活動法人 コミュニティデザイン協議会	メディアアート分野でのコミュニティネットワ ーク構築準備と作品調査とデータ整備

3.4 実施概要

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

■団体等との契約及び支払に関する業務

(1) 団体等との契約

契約期間：令和5年4月11日（火）～令和6年2月29日（木）

(2) 支払

事業終了後、額を確定し契約内容に基づき支払を行う。

■団体等との連絡調整

実施期間：令和5年4月11日（火）～令和6年2月29日（木）

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

■中間報告会の開催

日時：令和5年10月16日（月）13:00～16:00

場所：オンライン会議

各団体による事業に関する中間進捗報告を実施した。有識者検討委員よりアドバイスを行うとともに中間の評価等を実施した。コロナ禍【か】の状況を踏まえ、オンラインの開催とした。

■報告会の開催

日時：令和6年2月21日（水）13:00～16:30

場所：オンライン会議

コロナ対策としてオンラインにて、各団体による事業成果発表を実施した。事業報告に対して有識者検討委員より講評を行った。報告会の様子は YouTube Live を利用し一般に向けてライブ配信した。

■分野別強化事業の業務完了報告書及び実施報告書の取りまとめ及び提出

日時：令和6年2月29日（木）

各団体へ委託した事業内容の完了を確認し、業務完了報告書の提出を受けた。また、実施報告書についての取りまとめ支援等を行い、各団体より50部の提出を受けた。

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

実施期間：令和5年4月～令和6年2月

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

第4章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

4.1 実施目的

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

4.2 実施日程

- ・令和5年度事業に関する業務：令和5年4月11日（火）～令和6年3月29日（金）
- ・令和6年度事業に関する業務：令和5年12月27日（水）～令和6年3月29日（金）

4.3 推進体制

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

表4-1 協力者会議 委員一覧（五十音順）

名前	所属・肩書
伊藤 遊	京都精華大学 国際マンガ研究センター 特任准教授
工藤 健志	青森県立美術館 総括学芸主幹
馬 定延	関西大学 文学部 准教授
松山 ひとみ	大阪中之島美術館 アーキビスト
福田 一史	大阪国際工科専門職大学 工科学部 講師
三宅 陽一郎	立教大学 人工知能科学研究科 特任教授

4.4 実施概要

4.4.1 運営業務

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

- (1) 本事業を運営する事務局の設置等に関する業務
- (2) 令和5年度事業に関する補助業務（審査会に関する補助業務から事業完了まで）
 - ・採択事業選定のための審査会（協力者会議）に関する補助業務
 - ・採択団体との交付申請等に関する補助業務

- ・採択団体との進行確認等に関する業務
 - ・実績報告に関する業務
 - ・本事業に関する書類の保管に関する業務
- (3) 令和6年度事業に関する業務
- ・募集に関する業務
 - ・応募書類の受付、確認に関する業務
 - ・書類審査のための資料準備

4.4.2 公募結果

補助金事業「令和5年度文化芸術振興費補助金メディア芸術アーカイブ推進支援事業」においては、応募31件に対し、23件が採択（採択率74%）され、各採択団体による取組が実施された。

表4-2 採択一覧

団体名	事業名	補助金の額 (千円)
一般財団法人大阪国際児童文学振興財団	明治、大正、昭和初期の子ども向け雑誌のデジタル化	4,720
慶應義塾大学アート・センター	1970年代以降のパフォーマンスおよび展覧会のビデオ記録のデジタル化・レコード化	4,690
特定非営利活動法人ゲーム保存協会	国内コンピューターゲームデータベース情報入力	3,970
有限会社劇団かかし座	影絵アニメーションフィルムのデジタル化と公開	1,660
特定非営利活動法人コミュニケーションディザイン協議会	岩井俊雄アーカイブ&リサーチ	4,230
鰐江市	クリヨウジ作品アーカイブプロジェクト	4,700
有限会社さるすべり	少女まんが館蔵書の整理・メタデータ化プロジェクト	1,500
有限会社タクンボックス	古川タクの作品・活動アーカイブ	3,710
学校法人多摩美術大学	名古屋国際ビエンナーレ ARTEC 全記録アーカイブ事業	1,260
株式会社手塚プロダクション	手塚治虫アニメーション作品の絵コンテ・設定資料のデジタル化	3,230
一般社団法人展示映像総合アーカイブセンター	展示映像の記録・保存・デジタル化推進事業	1,620
株式会社ドーガ	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	4,750
株式会社トリガー	商業アニメーションにおける中間生産物のデジタル保存と目次化	3,800
長崎市	清水崑マンガ原画等資料アーカイブ化事業	1,880
国立大学法人新潟大学	「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	4,090
日本アニメーション株式会社	アニメ「ちびまる子ちゃん」の絵コンテストキャン	1,580
一般社団法人日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム	アニメ脚本と脚本家のデータベース構築	3,510
特定非営利活動法人ビデオアートセンター東京	飯村隆彦ビデオアート、フィルム、パフォーマンス作品のデジタル化と修復事業	1,300
特定非営利活動法人プラネット映画保存ネットワーク	神戸映画資料館所蔵アニメーションフィルムのデジタルアーカイブ事業	4,850

第4章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

学校法人明治大学	明治大学現代マンガ図書館所蔵マンガ本目録データ作成事業	4,850
森ビル株式会社	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レクションの調査／保存）	4,820
公益財団法人山口市文化振興財団 山口情報芸術センター	犬飼博士＋安藤僚子《スポーツタイムマシン》の修復・保存を契機とした、コミュニティアーカイブの継承	4,700
学校法人立命館	ビデオゲーム資料の教育研究利用のための調査事業	4,360
	合計	55,000

第Ⅱ部 実施内容詳細

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

5.1 戦略委員会

5.1.1 第1回戦略委員会

日時：令和5年6月12日（月）10:00～12:00

場所：大日本印刷株式会社 DNP市谷加賀町ビル会議室及びオンライン会議

参加者：

＜戦略委員＞

大向一輝、杉本重雄、細井浩一、堀内丸恵、吉村和真

＜文化庁＞

林保太、椎名ゆかり、毛利哲哉、牛嶋興平

＜JV事務局＞

桶田大介、末吉覚、西田武央、森由紀、池田敬二、井上和子、桜井陽子

議事：

- ・林保太氏（文化庁）、桶田大介氏（JV事務局長）の挨拶に続き、参加者の紹介があった。委員の互選により、吉村委員が主査に選出された。

■事務局からの報告（報告者：森氏）

- ・令和4年度は、令和2年度の戦略委員会で策定された中期ビジョン・ミッションの草案のもとに、分野を横断した課題解決に向けた各種調査研究、メディア芸術の情報発信等の取組を推進した。その成果は、学術界・産業界を巻き込んだコミュニティの発展に向けて、プロジェクト会議での議論を経て5月に設立された一般社団法人マンガアーカイブ機構との産学官連携、文化庁のメディア芸術に関する取組の総合的広報サイト「メディア芸術カレントコンテンツ」（以下、MACC）のリニューアル公開などである。
- ・令和4年度の戦略委員会では、プロジェクト会議におけるマンガ原画アーカイブ産学官連携、アニメーション分野の中間成果物に関する調査などについて、活動の進捗や成果を共有するとともに、今後の課題や展開について議論していただいた。
- ・令和5年度事業では、メディア芸術データベース（以下、MADB）に関する開発・運用・調査研究の部分が独立行政法人国立美術館国立アートリサーチセンター（以下、アートリサーチセンター）に移管された。委託元組織は別となったが、引き続き連携して進めていく。
- ・戦略委員、有識者検討委員へのヒアリングにより、①メディア芸術における人材育成、②既存分野課題の他分野応用、③分野横断とメディア芸術分野の対象、④ボーンデジタルの当事業での扱い方の4点が、今後の課題として見えてきた。昨今の様々な環境変化を踏まえて大局的な視点から御議論を頂きたい。

■ディスカッション

・これまでの取組によって、進める価値があるものとそうでないもの、コミュニティが出来上がっているものとそうでないものの色分けがしてきた。十数年前とは状況が変化しており、4分野での活動を一度リセットする時期と考えられる。データベースの移管自体は短期的な課題だが、その運用については将来にわたるという意味で長期的課題である。また、物体としてのモノの保存だけではなくデジタルコンテンツの保存も、分野を問わずできるだけ早期にコンセンサスを得る必要があるという意味で中期的な課題である。枠組みも含めて、短期的、中期的、長期的な視点で議論されるべきだろう。（杉本委員）

⇒「短期的」は1~3年だと思うが、「中期的」は何年のイメージか。（桶田氏）

⇒「中期的」は5年ないし6年、「長期的」は更にその先をイメージしている。文化財として捉えた場合、長期的な保存・管理を考えた議論をしていく必要がある。（杉本委員）

・この5か年の事業が終了する来年度までは4分野のモノに軸を置いたアーカイブ及びその人材育成がテーマになると思うが、次の5年間はモノベースの取組に対する継続支援とデジタルベースのプロジェクトを並行して進める視点を持つ必要があるだろう。モノからデジタルへの切替え、あるいは分野をリセットするという考え方は重要だが、ただし、そればかりが前景に出で、既存分野のモノへの取組を後景に退かせたりしてはならない。また、次の5年間では国際対応も課題となるだろう。（吉村委員）

・ボーンデジタルについて、まずはアーカイブの形式を固めたい面もあるが、検討をしている間に対象物が消えてしまう恐れがある。スタートアップ領域として巧拙は問わず、何がそこにあったのかというリストは必ず用意する必要がある。リスト自体が歯抜けからスタートしては、後で取り返しが付かない。については、議論はもとより何らか簡単な取組でも良いので始めるべきだろう。（大向委員）

・一度、情報の流れを見取図で描いてみてはどうか。かつてはアーカイブ機関がデータを作っていたが、今は制作者自らがデータを作る流れに変化している。では、2023年時点ではどうなのか、これから先はどうなるのか、ダイナミックな動きを定点観測的に見ることができれば、連携先などの新しいアイデアも出てくるだろう。（大向委員）

⇒メタデータだけではなく、コンテンツデータも含めての見取図か。（桶田委員）

⇒そのとおりである。過去においてはメタデータしか取り得るもののがなかったが、生産物もデジタルになっていく時代において、誰がどこに何を持ち、どんな付加情報を誰が付けているのかが少しでも見えればと考えている。（大向委員）

・今や実写映画の映像はゲームエンジンで制作されており、その目線や課題もゲームの世界と共通している。これまでの議論は違う分野を横断するインター的な側面が強かったが、制作する

エンジン・楽しむ場所・表現・消費者の行動等に共通性が増え、更に世界の動きやデジタルの議論も加われば、次の5年はイントラ的な要素の比率が大きくなると考えられる。各分野の特性は大事に残しつつ、共通して取り組まねばならないイントラ部分をどんな枠組みで進めていくのか、交通整理をしておくべきタイミングである。（細井委員）

- ・ボーンデジタルも一つの時代を反映した文化であり、マンガの世界でもボーンデジタルの話題作が生まれているので、本事業の視野に入れるべきである。まずはボーンデジタルの状況を共有した上で議論を進めたい。（堀内委員）
- ・ボーンデジタルの話題は事業が始まった直後から出てきているので、様々な難しい点があると承知しているが、文化庁としても検討が必要だと考えている。（椎名氏）
- ・これまでの活動の成果やコミュニティの有無についてクリアにしていきたい。サポートを継続する仕組みをどう作るのかも含めて整理しておかなければ、今後の変化に対応できない可能性がある。（林氏）
- ・文化財として捉えると、保存すべき現物がなくなってしまうと苦しい事態となる。紙かデジタルかで二つに分けて考えがちだが、世の中の変化とともに表現メディアが変化しているだけだと捉えるべきで、流れに合わせなければ将来に失敗したと思う結果になるのではないか。ボーンデジタルの保存は難しいと言われるが、必ずしもオリジナルのまま使い続けられるようになくとも良い。書籍のマイクロフィルム化が典型例だが、紙のファンクションを失っても中身を残している。ボーンデジタル全ての動態保存は不可能でも、静態保存とする場合もあり得るだろうし、何が大事かを決めて残していくことは可能だろう。また、保存・メンテナンスをするための技術を持つコミュニティ作りが重要である。いずれにせよボーンデジタルが難しいと棚上げするのではなく、どうすれば大事なものを残せるかという議論をしていくことが重要である。（杉本委員）
- ・現状ではモノのデジタル化とデジタルオリジナルのものが相まっているので、「デジタル」が指示示す対象を整理する必要がある。文化として享受している現実がある以上、ボーンデジタルも視野に入ることが原則だろう。また、マンガ分野以外ではコミュニティ作りが難しいと伺っているが、デジタル表現が持つる役割や国際的拡張性を視野に入れ、各分野を前提にするのではなく、初めからそれらが融合した領域を想定する方がやりやすいのではないか。ただし、それとは別に、各分野の特質に応じたシステムをどう構築・維持するか、両構えの在り方を考えたい。（吉村委員）
- ・文化全体の中にメディア芸術をどう位置付けるかという視点が求められる時期ではないか。既

存のアートとメディア芸術がクロスしている現実がアートリサーチセンターにMADBを配置する意味だと思うので、その視点を構造的にもう1段上に持つ必要がある。（吉村委員）

⇒MADBとメディア芸術の国際発信はアートリサーチセンターの任務だが、メディア芸術について独立行政法人国立美術館では展覧会を行った経験はあっても、研究員を抱えて保存・収集や調査研究を行った経験はないのが現状である。国として振興してきたメディア芸術分野をどう扱うか、アートリサーチセンターでも議論していく必要がある。戦略委員会において見解や方向性の示唆を頂けると有り難い。（林氏）

・既にマンガは紙よりデジタルが大きな比重を占め、他分野の中にもデジタルは当然入ってきてるので、わざわざデジタルとくくらない方が良いのではないか。（堀内委員）

⇒同意だが、領域的にインターの手前部分、つまり確固として存在する各分野間を架橋する領域というよりもメディア芸術分野共通の内部領域をうまく表現する言葉を考えたい。最近はローマ字の「MANGA」という表現は使われないので。（細井委員）

⇒御批判もあるが、時々使われている。（桶田氏）

・まず、これまでの蓄積の上に今があることを大前提に、取組の成果を評価・整理しなければならない。また、ボーンデジタルの現物とメタデータの状況を示した見取図、可能であれば主たるプレイヤーの相互関係を整理すべき時期である。3点目として、文化と経済が裏表であるメディア芸術分野における担い手やコミュニティとその行動原理が整理されるべきである。（桶田氏）

⇒特にコミュニティの存在は重要であり、その形成に当たっては、ミュージアムや図書館が果たす役割が大きい。例えば、現在マンガ分野ではコミュニティが見えているが、それには京都国際マンガミュージアムの存在が大きい。一方で、ミュージアムや図書館が出来上がるためには長い時間を要する。その自然発生を待っている間に失われるものも多くあるとすれば、コミュニティの形成をプッシュして盛り上げていく必要がある。そのためには分野を分けて考えると逆にやりにくいのではないか。（杉本委員）

・制作側も受容者も分野やデジタル／アナログを気にしていないが、整理側がデジタルをどう受け取っていいのか、どう分類すべきか分からぬところで齟齬〔そご〕が起きている。他方で、整理側の都合でデジタル／アナログや分野の区別を設けてはいるが、そうなっているのも別段不備というわけではなく、コミュニティにおける何らかの評価システムやモチベーションが働いているからだろうと思われる。課題解決に向けて、整理側が現状どんなインセンティブやモチベーションを持っているのか、どんなインセンティブであれば人が集まるのかなどについての議論は進めていけるし、見取図を作るのに繋がっていくのではないか。（大向委員）

・海外の人はマンガと言っても中身がゲームの場合がある。我々が「分野」と呼んできた塊が、若者や外国人からどう見えているのかを調査してはどうか。（細井委員）

⇒アメリカでは「manga」がそのまま使われ、本屋にも独立したコーナーがある。中国ではグッズやコスプレも含めたマンガ周辺の文化を「動漫」と呼んでいる。(堀内委員)

⇒中国における「動漫」が指し示す意味の変化が、コミュニティ形成に及ぼした影響についての研究がある。また、フランス・アルザス地方に建築予定の日本のマンガを中心としたミュージアムも、その名称に「マンガ・アニメ」という冠を付ける予定となっている。(吉村委員)

・繰り返しになるが、デジタルの議論を進める場合、モノの議論が後景に退いてしまわないよう注意が必要である。これまでのモノのアーカイブを持続発展しながらデジタルを視野に入れていくには、マンガ・アニメ・ゲームの新たなコミュニティを形成できる仕組みが有効だろう。そのための拠点としては、まず国際対応を視野に入れたオンライン上の、つまりバーチャルな存在でも構わないのではないか。目の前で失われかねないモノとデジタルとの両方に対応できるような、スピード感のある拠点形成が課題だろう。(吉村委員)

⇒「拠点」とは、専従的なスタッフや組織が存在しているという前提か。(桶田氏)

⇒そのとおりである。(吉村委員)

⇒人の拠点、モノの拠点、情報の拠点は、それぞれ捉え方が違う。例えば、人の拠点であれば集まりやすい結節点としての機能を、モノの拠点であれば安全に将来に残す機能を求められるが、それらの機能の全てを物理的に1箇所に集めて中央集権的に進めるのは難しいし無駄も多いので、それぞれ分けて考えるべきだろう。加えて、それら機能のうち既存のアーカイブ機関やコミュニティで担える部分については、活[い]かす方向性も考えるべきだろう。(杉本委員)

⇒マンガ分野ではこのたび設立されるマンガアーカイブ機構が窓口となって分散された人・モノ・情報を結んでいく計画だが、モノを持たない新たなコミュニティ形成も考えられる。(吉村委員)

⇒私はデジタルデータもモノとして捉えている。(杉本委員)

⇒デジタルデータもサーバーが必要なので、究極はどこにモノがあるかだろう。(桶田氏)

・森川先生も一貫した持論を御主張しているとおり、何かを成すためには、それを成す人が必要である。事業の草創期からの方もいらっしゃるのでコミュニティ内での人材は今が最も充実している時期だと思うが、人は年を取っていつかはいなくなる。人材の育成や定着に向けた御議論も頂きたい。(桶田氏)

⇒拠点を作る上でもネックとなるのが人材である。従来型のカリキュラムを組んで育成する方法が最もやりやすく丁寧に育てられる一方で、社会人の単位修得やリスクリングの仕組みを柔軟にし、大学・研究機関・博物館・行政が入ったオンライン拠点を横断しながら、知識やスキルを身に付けられるバーチャルカリキュラムも考えられるだろう。(細井委員)

⇒京都精華大学では学芸員資格の実習先に京都国際マンガミュージアムを活用しているが、前提となる資格課程の中への組み込みに苦心している。各所でマンガ・アニメ・ゲーム関連の展示が増えているので、ニーズを読みながらカリキュラム化を進める提言をしていきたい。初等・中等教育におけるメディア芸術領域の教育についても、既存の単元への負荷からなかなか定着でき

ない。教育的な制度の問題を考える上でも、国の文化・芸術の中にメディア芸術をどう位置付けるのかを議論する時期に来ているのではないか。（吉村委員）

・国際対応を視野に、物理的な拠点を兼ね備えた独立／半独立の組織形成に向けて、文化庁でも準備事業等が動きだしていると認識している。吉村先生より御提言のあったオンライン拠点とは、マンガとアニメ・ゲーム・特撮を一体的にとらまえず、マンガはマンガで充実させていければいいとの御意見か。（桶田氏）

⇒その場合のオンライン拠点は、むしろ各分野を一体的に捉えたもので良いのではないかと考えている。また、物理的な拠点を否定するものではないが、マンガ分野ではその完成を待っている間に手遅れになりかねない課題もあるので、先んじてオンライン拠点の形成を提案した次第である。それにより、結果的に物理的な拠点に何が必要となるかという議論も具体的になるだろうし、その拠点と全国的に点在する既存の施設とが相互補完できるような関係の構築により「最後のピース」が埋まるようなイメージを物理的な拠点に持っている。この拠点形成がもたらす波及効果、あるいは拠点に求める機能を現況に応じて具体的に整理していくためにも、先行したバーチャルなオンライン拠点の形成が有効に機能するのではないか。（吉村委員）

⇒オンライン拠点というのは、これまでに形成してきたコミュニティや取組の成果を活かすボトムアップ的なアプローチなのだと認識している。トップダウン的にそれらと隔絶して、物理的な拠点を作りさえすれば良いというアプローチから始めると、必ずしもうまく行かないのではないかという危惧がある。（杉本委員）

・これまでに、マンガは十分な社会的蓄積があったからこそボトムアップ的に各種ネットワークが形成されてきた一方、マンガに比肩するほどの社会的蓄積の構築にはまだ時間を要すると思われるアニメやゲームは、その構築を待つ間に失われるものが多いため、場合によっては何らかの主体によるリードが必要ではないかという意見があった。マンガはマンガで拠点が形成されればいいと整理して、それ以外は何らか事業を続けていくと考えるのか、分野横断的な一体性でもって組織や拠点形成を考えていくのか、大きな分岐点である。皆さんのお考えを伺いたい。（桶田氏）

⇒マンガ・アニメ・ゲームで事情は違うが、別々では効率が悪いので最終的に中核は必要である。ただ、マンガ分野とは違う進め方になるだろう。（堀内委員）

⇒ゲーム分野の国際的な所蔵館同士の連携については基本的にオンラインで行われているので、オンライン拠点に違和感はない。ただ、例えば「ゲーム内のアニメを研究したい」といった事例は今後増えていくので、イントラの部分で便宜を図ったり見通しを付けたりしていく場でなければならない。拠点の形はどうあれ、分野ばらばらでやるというイメージはない。（細井委員）

⇒デジタル人文学は、歴史や哲学の中身の水準については別のところでやろう、ここはデジタルの議論をする場所だと明確にルールを決めて、学問分野として少しずつ大きくなってきた。一方、バイオサイエンスは巨大なデータベースを扱うが、データベースそのものにも研究者が存

在し、大学の枠を超えてメンテナンスするセンターを通じて海外と連携している。新しい学術領域でも様々なスタイルが発生しているので、それを補助線としてメディア芸術がどの領域に似ているのかを考えていきたい。（大向委員）

⇒まずコミュニティがなければ、コミュニティが必要とする人材そのものが分からない。ボトムアップにコミュニティが出来上がっていけばこそ、必要な機能や人材の能力についての議論が進んでいくだろうから、そうしたコミュニティの形成を PUSHしていくことが重要だろう。コミュニティの要求を検討することなく、カリキュラムありきで進めて既存の司書や学芸員にプラスしたようなものになってしまふなら、従来の枠組みでの対応で十分となるのではないか。（杉本委員）

⇒中核となる組織、人の塊が必要であるのは理解した。だが、手始めにオンラインで、とした場合に、具体的にどうやるのか判然としない。（林氏）

⇒1箇所に全て集める必要はないが、どこに何があるか分かるような中核拠点は必要である。マンガ分野は既存のものを充実させつつ、同時進行が重要だ。（堀内委員）

⇒マンガ・アニメ・ゲームを中心としたコミュニティ形成のための新たな拠点が必要だ。そのためにもこれまでの分野別の動きを継続・発展できる仕組みと新拠点を生産的に結んでいくための方法と時期は議論・整理したい。ただ、1~2年で景色が変わっていくこの分野では、5年先の構想が実効力を持ち得るには、オンラインの活用を含め拠点の在り方を試行錯誤できる仕組みも必要だろう。単なるボトムアップかトップダウンかというより、これまでの各分野の既存の成果を活用するという意味で捉えていただきたい。（吉村委員）

⇒今の学生は「ゲームで遊ぶ」と表現しない。メタバース的なプラットフォームへの移行も含めて、「ゲーム」というくくりがどこまで残るかに危機感を持っている。その意味では、どこの分野が何とかなっているから、あとは要らないという議論の立て方自体が成立せず、新たな塊やその呼称を考えていくのは言うまでもなく、それをどのようにやっていくかを考えるべきだ。オンラインも駆使しながら何とか形を作っていく進め方になるだろう。（細井委員）

⇒コミュニティが形成されているのであればコミュニティ自身が拠点をオーガナイズするのが本来であるべきと考えている。文化庁においても、その方向で慎重に御検討を頂いていると認識している。（桶田氏）

5.1.2 第2回戦略委員会

日時：令和5年10月30日（月）10:00～12:00

場所：大日本印刷株式会社 DNP市谷加賀町ビル会議室及びオンライン会議

参加者：

＜戦略委員＞

大向一輝、杉本重雄、細井浩一、堀内丸恵、吉村和真

＜文化庁＞

吉井淳、椎名ゆかり、毛利哲哉、牛嶋興平

<JV 事務局>

桶田大介、末吉覚、西田武央、森由紀、平尾宏一郎

櫻井稔之・池田敬二・井上和子・桜井陽子

議事 :

- ・吉井淳氏（文化庁）、桶田大介氏（JV 事務局）の挨拶に続き、参加者の紹介があった。

■事務局からの報告（報告者：森氏）

- ・アーカイブ機関保有データの調査、課題抽出等の支援として、マンガ原画アーカイブセンター（以下、MGAC）を窓口として横手増田まんが美術館と石ノ森萬画館で実施してきた「マンガ原画プール」の資料整理を継続しながら、沖縄県内のローカルマンガの原画プール体制構築を行う予定。
- ・アーカイブ機関の課題・知見共有のためのネットワーク構築として、メディア芸術の活用を目指す自治体を中心とした関係者が集まる自治体連携会議、アーカイブ機関同士の横の繋[つな]がりを構築する合同情報交換会の取組を進めている。
- ・メディア芸術分野のアーカイブの情報流通に向けた検討として、ボーンデジタルを始めとする無体物資料のアーカイブの課題整理をする検討ワーキングを進めている。
- ・メディア芸術分野のアーカイブされた資料群やメタデータの利活用事例の創出として、データサイエンス教材活用・効果測定、MADB 活用コンテスト、データセットを元にした AI・データサイエンス教材作成の取組を進めている。
- ・マンガ・アニメーション・ゲーム、3 分野の中間生成物調査として、アンケートによる定量調査、制作会社へのヒアリングや視察を予定している。
- ・メディア芸術のアーカイブに係る人材育成・事業成果の公開と普及及びメディア芸術の情報発信として、MAGMA sessions ではオンライントークセッションの公開、MACC では人材育成に資する記事の公開、MADB Lab では MADB の状況を可視化するダッシュボードの公開に向けて、準備を進めている。
- ・分野別強化事業は、マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアート各分野の 5 事業について、外部団体に再委託する形で推進している。今年度の最終報告会は 2 月 21 日を予定。
- ・自主的な取組を支援する補助金事業であるアーカイブ推進支援事業は、応募 31 件から採択された 23 件について各種手続の支援業務を実施。今年度採択団体の事業成果概要資料は、MACC に掲載予定。

■文化庁からの御報告（報告者：毛利氏）

- ・第 1 回戦略委員会で示された方向に基づき、分野別強化事業及び事務局調査研究について取組成果の整理と集計を行った。アーカイブ推進支援事業については集計中だが、30 万点以上のメタデータを含むコンテンツのアーカイブが進んでいる。
- ・事務局調査研究は、各種調査のほか、ネットワーク構築の部分では、開催した会議の情報、産業

界との関わりの有無を記載。モノ・データの利活用の部分では、MADB の接続に関わる団体、開催したイベントを記載。知見共有・情報発信の部分では、MAGMA sessions、MACC、MADB Lab の PV（視聴）数について記載している。

- ・分野別強化事業は、令和 2~5 年度の事業内容のほか、プール対象及びプール件数、メタデータ登録件数等も成果として記載している。
- ・マンガ原画・刊本事業は、マンガ原画アーカイブセンター、マンガ刊本アーカイブセンターなどを挙げている。産業界との関わりとしてマンガアーカイブ機構も挙げているが刊本と原画での書きぶりが異なり、その調整が間に合わなかったため一旦記載から外している。
- ・アニメーションの分野は、クレジット情報のメタデータ処理の向上とアナログ映像素材への OCR 適用について、システムの構築の部分が主に記載をされている。また、民間の団体を巻き込んだ「アニメ作品情報調整連絡会」の創立が模索されている。
- ・ゲーム分野は、「ゲームアーカイブ推進連絡協議会」の活動を中心に、ゲーム作品及び展示情報等のメタデータ収集、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（以下、CESA）との接続を調整中である。
- ・メディアアート分野は、データベース登録情報の整理、メディアアート史の充実化、ネットワーク構築のための準備作業の三つに取り組んでいただいている。
- ・今後は、本日の議論を踏まえ、11 月に文化庁から事務局と各団体へのヒアリングを 1~2 回行い、12 月に結果を共有及び第 3 回戦略委員会の議題検討、1 月開催の第 3 回戦略委員会で来年度と次の 5 年に向けた方向性を確認したい。

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

表5-1 メディア芸術連携基盤等整備推進事業_4年間の取り組み成果の整理（案）<分野別強化事業>①

年度		実施内容	調査	ネットワーク構築	
			実施内容	開催会議	実施報告書名（テーマ） ・調査報告書本数
マンガ	原画	1) 相談窓口の設置 2) 所蔵館ネットワークの構築 3) 専門人材の育成 4) 収益事業及び支援体制構築の調査 5) 「マンガアーカイブ協議会」の発足と開催（マンガ原画・刊本分野との合同会議） 6) メディア芸術データベース（ペータ版）登録に向けた調査研究	1) MGAC運営協議会 2) マンガ原画アーカイブネットワーク会議 3) マンガ原画アーカイブマニュアル検討会議 4) 収益・支援体制構築会議 5) マンガアーカイブ協議会	・実施報告書 ・マンガ原画アーカイブセンター アドバイザリー実施報告書（実施報告付録）	1) MGAC運営協議会 第1回 9団体/13名、第2回 9団体/16名 2) マンガ原画アーカイブネットワーク会議 第1回 12団体/16名、第2回 13団体/23名 3) マンガ原画アーカイブマニュアル検討会議 第1回 5団体/6名、第2回 7団体/7名 4) 収益・支援体制構築会議 第1回 9団体/17名、第2回 6団体6/名 5) マンガアーカイブ協議会 第1回 15団体/19名、第2回 16団体/23名
		1) 相談窓口の開設活動 2) 所蔵館ネットワークの構築 3) 専門人材の育成 4) 収益事業及び支援体制構築の調査 5) 「マンガアーカイブ協議会」の発足と開催（マンガ原画・刊本分野との合同会議） 6) メディア芸術データベース登録に向けた調査研究	1) MGAC運営協議会 2) マンガ原画アーカイブネットワーク会議 3) マンガ原画アーカイブマニュアル検討会議 4) 収益・支援体制構築会議 5) マンガアーカイブ協議会	・実施報告書 ・「ゲンガノミカタ展」高知開催実施について（実施報告付録）	1) MGAC運営協議会 第1回 8団体/18名、第2回 8団体/9名、 第3回 7団体/12名 2) マンガ原画アーカイブネットワーク会議 第1回 10団体/16名、第2回 10団体/16名 3) マンガ原画アーカイブマニュアル検討会議 第1回 7団体/12名、第2回 7団体/14名 4) 収益・支援体制構築会議 第1回 6団体/16名、第2回 6団体/15名 5) マンガアーカイブ協議 第1回 12団体/25名、第2回 12団体/23名
		1) MGACの実装 2) 所蔵館ネットワークの構築 3) 専門人材の育成 4) 収益事業及び支援体制構築の調査 5) 「SMAH」との連携による原画保存に関する共同研究の実践 6) 版権管理などに関する合同税務学習会の開催 7) 「マンガアーカイブ機構（仮称）」設立に向けた原画／刊本事業の合同会議開催	1) MGAC運営協議会 2) マンガ原画アーカイブネットワーク会議 3) マンガ原画アーカイブマニュアル検討会議 4) 収益・支援体制構築会議 5) マンガアーカイブ協議会	・実施報告書 ・【手塚プロダクション】原画アーカイブマニュアル作成のための取材報告書（実施報告付録） ・【エミリー☆吉元】原画アーカイブマニュアル作成のための取材報告書（実施報告付録）	1) MGAC運営協議会 第1回 7団体/13名、第2回 9団体/15名 2) マンガ原画アーカイブネットワーク会議 第1回 11団体/18名、第2回 11団体/20名 3) マンガ原画アーカイブマニュアル検討会議 第1回 5団体/10名、第2回 5団体/6名 4) 収益・支援体制構築会議 第1回 3団体/4名、第2回 5団体/7名 5) マンガアーカイブ協議会 第1回 13団体/25名 第2回 12団体/22名 ※産業界より参加有 第3回 14団体/30名、第4回 12団体/26名 第5回 9団体/17名、第6回 9団体/18名
		1) MGACの実装 2) 所蔵館ネットワークの構築 3) 専門人材の育成 4) 収益事業及び支援体制構築の調査 5) 「SMAH」との連携による原画保存に関する共同研究の実践 6) 版権管理などに関する合同税務学習会の開催 7) 「マンガアーカイブ機構（仮称）」設立に向けた原画／刊本事業の合同会議開催	1) MGAC運営協議会 2) マンガ原画アーカイブネットワーク会議 3) マンガ原画アーカイブマニュアル検討会議 4) 収益・支援体制構築会議 5) マンガアーカイブ協議会	・実施報告書（予定）	1) MGAC運営協議会 第1回 8団体/16名、第2回 令和6年1月中（予定） 2) マンガ原画アーカイブネットワーク会議 第1回 7団体/17名、第2回 7団体/15名 3) マンガ原画アーカイブマニュアル検討会議 第1回 4団体/11名、第2回 令和6年1月中（予定） 4) 収益・支援体制構築会議 第1回 3団体/11名、第2回 令和6年1月中（予定） 5) マンガアーカイブ協議会 第1回 8団体/16名、第2回 7団体/15名 第3回 8団体/15名、第4回 5団体/13名 第5回 令和5年12月2日（予定）、第6回 令和6年1月中（予定）
	マンガ 刊本	・マンガ刊本アーカイブセンターの構想 ・刊本資料の整理分類実験 ・高知まんがBASEとの連携・資料移送 ・熊本県内にマンガ関連施設を設置 ・「マンガ史資料アーカイブに関する調査」調査票を全国のマンガ関連施設・大学図書館等に送付。 ・「マンガアーカイブ協議会」の発足	・マンガ刊本アーカイブセンターの実装化と所蔵館ネットワークに関する調査研究 実施報告書	・第1回マンガ刊本ネットワーク会議（6団体・8名） ・第2回マンガ刊本ネットワーク会議（7団体・12名） ・第1回マンガ刊本アーカイブセンター設置準備委員会（6団体・9名） ・第2回マンガ刊本アーカイブセンター設置準備委員会（6団体・9名） ・マンガ刊本アーカイブマニュアル会議（4団体・5名）	
		・マンガ刊本アーカイブセンターの構想 ・刊本資料の整理分類実験 ・高知まんがBASE・熊本県内マンガ関連施設との連携強化 ・刊本利活用BOXの開発	・マンガ刊本アーカイブセンターの実装化と所蔵館ネットワークに関する調査研究 実施報告書	・第1回マンガ刊本ネットワーク会議（7団体・11名） ・第2回マンガ刊本ネットワーク会議（7団体・10名） ・第1回マンガ刊本アーカイブセンター設置準備委員会（3団体・5名） ・第2回マンガ刊本アーカイブセンター設置準備委員会（3団体・4名） ・第1回刊本プール検討会議（5団体・5名） ・第2回刊本プール検討会議（6団体・6名）	

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

アーカイブの蓄積	モノ・データの利活用	知見共有・情報発信	その他の成果
<ul style="list-style-type: none"> ・アーカイブまたはプール等した対象 ・アーカイブまたはプール等件数 ・メタデータ登録件数 <p>※上記記載が難しい場合は下記など</p> <ul style="list-style-type: none"> ・調査報告書名（テーマ） ・調査報告書本数 	<ul style="list-style-type: none"> ・MADBへの接続団体数 ・イベント名 ・イベント参加者数 	<ul style="list-style-type: none"> ・知見を共有した人數 ・発信情報の閲覧者数 	自由記述
・前年度に課題として挙げた「原画プール事業」に着手。約85,000点の原画を一時保管した。		■マンガ原画アーカイブについての啓発動画 視聴回数：114回	<ul style="list-style-type: none"> ・国内唯一の原画保存相談窓口を設置することができたことから、これまで全国のマンガ関連施設に個別に寄せられていた原画保存相談の一本化を図ることが可能となった。 ・開設前の段階から、M G A C の相談業務は「対処法のアドバイスまで」としたガイドラインで運営を開始したが、相談内容の多くは保存に緊急性を要するものがほとんどであり、最終的な保管先が決定するまでの間、原画を一時保存、保管する「原画プール事業」の必要性を強く感じる結果となった。 ・ネットワーク会議の開催により、各連携館の近況や運営上に抱える問題点等を共有し、それぞれの館の持つ知見が課題解決に生かされた。
・前年度から引き続き原画プール事業にあたった結果、前年度を上回る約141,000点の原画を一時保管した。			<ul style="list-style-type: none"> ・プール原画の引渡し業務には、ネットワーク会議の連携の元、近隣エリアの部会員が立会にあたるなど、実務レベルでの連携強化が図られた。 ・刊本事業との早期合流を目指すことを目的とした「マンガアーカイブ協議会」により、両事業の交流及び情報交換、合流に向けた課題抽出等が図られた。
			・前2年度の課題として挙げていた「プール原画の整理作業」に着手。最終的な保管先の調整に必要なリスト作りが可能となった。
複本の提供			クママン（NPO法人熊本マンガミュージアムプロジェクト）がこれまで行ってきたアーカイブ事業について、DMAからヒアリングを受けたことで、情報の整理統合を図る機会が創出でき、今後の複本プールの蔵書リスト作成に当たって、MADBとの連携の道筋ができた。
複本の提供 マンガの雑誌・単行本用に独自に開発した「刊本利活用BOX」を用いて資料を分類・整理した。 ・合志マンガミュージアム（刊本500冊） ・くまと文学・歴史館（刊本500冊） ・健軍まんが図書室（刊本100冊） ・くまと松尾西小マンガ館（刊本1,000冊） ・地獄温泉青風荘曲水舎書籍棚（刊本300冊） ・南関町セキアヒルズマンガコーナー（刊本500冊）			MADBとの連携を見据えたマンガ刊本アーカイブにおけるメタデータの検討や、実装化の上で必要となる業務内容などについて、事務局のMADB関係者とともに協議する連絡会議を実施した。

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

表5-2 メディア芸術連携基盤等整備推進事業_4年間の取り組み成果の整理（案）<分野別強化事業>②

年度	実施内容	調査		ネットワーク構築
		調査報告書名（テーマ）	調査報告書本数	
マンガ 刊本	<ul style="list-style-type: none"> ・マンガ刊本アーカイブセンターの実装化準備 ・刊本資料の整理分類実験 ・所蔵館ネットワークのあり方の検討 ・高知まんがBASE・熊本県内マンガ関連施設との連携強化 ・刊本利活用BOXの活用 	マンガ刊本アーカイブセンターの実装化と所蔵館ネットワークに関する調査研究 実施報告書	・第1回マンガ刊本アーカイブセンター設置準備委員会（3団体・6名） ・第2回マンガ刊本アーカイブセンター設置準備委員会（6団体・8名） ・第3回マンガ刊本アーカイブセンター設置準備委員会（6団体・9名） ・第4回マンガ刊本アーカイブセンター設置準備委員会（4団体・7名） ・第5回マンガ刊本アーカイブセンター設置準備委員会（3団体・4名）	
		マンガ刊本アーカイブセンターの実装と所蔵館ネットワークに関する調査研究 実施報告書（予定）	・第1回マンガ刊本ネットワーク会議（6団体・10名）	
アニメーション	R2 <ul style="list-style-type: none"> 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 	実施報告書掲載	・「リスト制作委員会」 ・「特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構」	
	R3 <ul style="list-style-type: none"> 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 	実施報告書掲載	・「リスト制作委員会」 ・「特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構」	
ゲーム	R4 <ul style="list-style-type: none"> 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 	実施報告書掲載	・「リスト制作委員会」 ・「特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構」 ・「（仮称）アニメ作品情報調連絡調整会」アニメ関連団体、アニメ放送事業者、アニメ制作会社、採録している個人・団体、アニメ雑誌編集者、アニメ関連サイト編集者、データベース研究者、アニメライターなど18名	
	R5 <ul style="list-style-type: none"> 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 	実施報告書掲載予定	・「リスト制作委員会」 ・「特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構」 ・「北海道アーカイブセンター」（主に映像、音声、画像などの資料のデジタル化、アーカイブをお手伝いする会社）1社 ・「つづきみ」（アニメPV—氣體イベント）1団体 ・【予定】（仮称）アニメ作品情報調連絡調整会	
ゲーム	R2 <ul style="list-style-type: none"> 1-1) 国内のゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動、ゲームアーカイブ推進連絡協議会会合 1-2) 国内ゲーム産業との連携強化 1-3) ゲーム資料利活用調査 2-1) 所蔵館目録紐付け作業 2-2) アーカイブ重点対象マップの作成作業 2-3) 産業界ゲーム資料所蔵状況調査 2-4) オンライン展示調査 2-5) ゲームの展示手法についてのアクションリサーチ 	1-1) セミナー2回開催。実施報告書掲載 1-2) CEDEC2020登壇 1-3) 3件 2-1) 193+413件。実施報告書掲載 2-2) 実施報告書掲載 2-3) CESAW会員132社 2-4) 実施報告書掲載 2-5) 実施報告書掲載、オンライン展示「Ludo-Musica」	ゲームアーカイブ推進連絡協議会（ナツゲームユージアム、ゲーム保存協会、東京工科大学、東京工芸大学）、ライツツヒ大学、ストロング遊戲博物館、明治大学、国立国会図書館、CESA調査対象）株式会社コーエーテクモゲームス、株式会社カブコン、株式会社バンダイナムコエンターテインメント	
	R3 <ul style="list-style-type: none"> 1-1) 国内のゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動、ゲームアーカイブ推進連絡協議会会合 1-2) ゲーム資料利活用調査 2-1) 所蔵館目録紐付け作業 2-2) アーカイブ重点対象マップの作成作業 2-3) 産業界ゲーム資料所蔵状況再調査 2-4) 「メディア芸術データベース」マッピング作業 2-5) ゲームの展示手法についてのアクションリサーチ 	1-1) セミナー開催。実施報告書掲載 1-2) 6件 2-1) 606件。実施報告書掲載 2-2) 実施報告書掲載 2-3) CESAW会員132社 2-4) 実施報告書掲載 2-5) 実施報告書掲載、オンライン展示「Ludo-Musica II」	ゲームアーカイブ推進連絡協議会（ナツゲームユージアム、ゲーム保存協会、東京工科大学、東京工芸大学）、ライツツヒ大学、ストロング遊戲博物館、明治大学、国立国会図書館、大阪樟蔭女子大学、アナログゲームミュージアム、CESA調査対象）株式会社コーエーテクモゲームス、セガサミーホールディングス株式会社	
	R4 <ul style="list-style-type: none"> 1-1) 国内のゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動、ゲームアーカイブ推進連絡協議会会合 1-2) ゲーム資料利活用調査 2-1) 所蔵館目録紐付け作業 2-2) アーカイブ重点対象マップの作成作業 2-3) 「メディア芸術データベース」データ拡充のための調査 2-4) ゲームの展示手法についてのアクションリサーチ 	1-1) カンファレンス開催。セミナー開催。実施報告書掲載 1-2) 4件 2-1) 209件。実施報告書掲載 2-2) 実施報告書掲載 2-3) NDL6003件。実施報告書掲載 2-4) 実施報告書掲載、オンライン展示「Ludo-Musica III」	ゲームアーカイブ推進連絡協議会（ナツゲームユージアム、ゲーム保存協会、東京工科大学、東京工芸大学）、ライツツヒ大学、ストロング遊戲博物館、明治大学、国立国会図書館、大阪樟蔭女子大学、アナログゲームミュージアム、CESA分野連携）アニメーション分野、マンガ分野調査対象）株式会社カブコン、日本ゲーム博物館	

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

アーカイブの蓄積	モノ・データの利活用	知見共有・情報発信	その他の成果
・アーカイブまたはブル等した対象 ・アーカイブまたはブル等件数 ・メタデータ登録件数 ※上記記載が難しい場合は下記など ・調査報告書名（テーマ） ・調査報告書本数	・MADBへの接続団体数 ・イベント名 ・イベント参加者数	・知見を共有した人數 ・発信情報の閲覧者数	自由記述
複本の提供 健軍まんが図書室（刊本300冊）	12月10日、熊本大学文学部附属国際マンガ学教育研究センター開設記念シンポジウム「マンガ刊本アーカイブのめざすもの」（協力：文化庁メディア芸術基盤等整備推進事業/くまもとマンガ協議会）・120名参加		10月6~7日、文化庁メディア芸術連携基盤等整備推進事業 有識者タスクチーム員 三原鉄也氏、事務局 前沢克俊氏（DNP）と、合志マンガミュージアム・熊本大学にて、合志マンガミュージアムの目録データ取り込みに関する課題等の共有、熊本大学および熊本マンガミュージアムプロジェクトとの連携やデータベースに関する意見交換を実施した（熊本側参加者5名）。
	10月21日、「マンガ刊本アーカイブセンターの創設に向けて」（主催：文化庁/国立大学法人熊本大学）開催・55名参加		事業と関連する熊本県内の取組として、マンガ刊本収集のローカルモデルを目指す「くまもとマンガ協議会」が熊本県内の産官学連携で結成された（会長=熊本日日新聞社社長・熊本大学学長、県内53団体）
アニメ作品情報等メタデータ ・千代田：テレビアニメ／9,479件 ・杉並：テレビアニメ／4,449件			将来的に刊本ACが担う主要な役割の一つである「刊本ネットワーク所蔵リスト」構築に向けての準備項目をまとめた。
アニメ作品情報等メタデータ ・千代田：テレビアニメ／16,604件 ・杉並：テレビアニメ／7,368件		・07/08 専修大学「メディアコンテンツ制作」講演 約30名 ・01/17 「アニメ作品情報の「採録」と「利活用」」配信 564視聴	「アニメ全録」システム運用、OCR自動化の技術実証実験、作品目録作成の自動化
アニメ作品情報等メタデータ ・千代田：テレビアニメ／17,150件 ・杉並：テレビアニメ／12,421件	・「スカパーJSAT」1社 ・「コミケットフリンジ研究会」『日本におけるアニメ作品情報の蓄積と展開』発表 国内研究者 約10名 ・「Japanese Visual Media Graph」『Accumulation and Development of Information on Animation Works in Japan』発表海外研究者 約20名	・10/15 「マチアソビ」『あなたの知らないアニメデータベースの世界』講演 約10名 ・10/29 JAniCA配信番組『JAniCAチャンネル』 第13回目は「アニメのデータベース」156視聴	「アニメ全録」システムの安定稼働、OCR機能の実装、メタデータ化処理の試行（段組解析）
【予定】 アニメ作品情報等メタデータ ・千代田：テレビアニメ／17,000件 ・杉並：テレビアニメ／12,000件	・「Mechademia Kyoto 2023」『The impossible quest for the complete list of all anime』発表 海外研究者 約20名 ・「日本アニメーション学会（JSAS）」国内外研究者 約10名 ・「新潟大学」1教育機関	【予定】 ・10/26 「マチアソビ」『あなたの知らないアニメデータベースの世界』講演 約10名	【予定】 「アニメ全録」システムの安定稼働（継続）、OCR機能の利用簡易化、メタデータ化処理の高精度化（AIの試行）、アナログ映像へのOCR適用の試行
ゲーム作品・展示情報等メタデータ 対象データ数：2,247件	CESAとの接続準備	・第一回セミナー：24名、 ・第二回セミナー：36名 ・会合：13名 ・オンライン展示PV：2,854件	ゲームアーカイブ推進連絡協議会の連携強化によって、各所蔵館の状況が共有され、課題解決に生かされたと同時に相互協力の展望に繋がった。
ゲーム作品・展示情報等メタデータ 対象データ数：2,256件	CESAとの接続準備	・セミナー：59名 ・会合：17名 ・オンライン展示PV：10,854件	前年度の成果や蓄積に加え、アクション・リサーチの実施ではゲーム資料の利活用のみならず、産業界連携やMADBの活用や拡張のための知見蓄積にも生かされた。MADBへの登録は継続課題として次年度以降に持ち越しとなった。

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

表 5-3 メディア芸術連携基盤等整備推進事業_4年間の取り組み成果の整理（案）<分野別強化事業>③

年度	実施内容	調査	ネットワーク構築
			実施内容
ゲーム	1-1) 国内のゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動、ゲームアーカイブ推進連絡協議会会合 1-2) ゲーム資料利活用調査 2-1) 所蔵館目録紹付け作業 2-2) アーカイブ重点対象マップの作成作業 2-3) 「メディア芸術データベース」データ拡充のための調査 2-4) ゲームの展示手法についてのアクションリサーチ	・調査報告書名（テーマ） ・調査報告書本数	・ネットワーク名 ・ネットワーク参加団体数 ・産業界との関わり有無
R5	1-1) カンファレンス、セミナー開催予定。実施報告書掲載予定 1-2) 3件を予定 2-1) 実施報告書掲載予定 2-2) 実施報告書掲載予定 2-3) 実施報告書掲載予定 2-4) 実施報告書掲載予定	ゲームアーカイブ推進連絡協議会（ナツゲーミュージアム、ゲーム保存協会、東京工科大学、東京工芸大学）、ライプツィヒ大学、ストロング遊戲博物館、明治大学、国立国会図書館、大阪樟蔭女子大学、アーログゲームミュージアム、CESA 分野連携）アニメーション分野、マンガ分野	
R2	■メディア芸術祭作品調査 ・メディア芸術祭「アート部門」受賞作品の作品状況調査を受賞者にアンケートや直接取材等で行う ■データベース登録情報の最適化 ・MADB未登録データの編集作業	■メディア芸術祭作品調査 ・作品インストーラーヒアリングとMADB作品データ項目を基に項目の精査と記述方法の策定 ・作家、関係者ヒアリング調査（10名） ・作家、関係者アンケート調査（81組送付、45組回答） ■メディアアート事業サーベイ ・1950年～2020年のメディアアートに関係する「テレビ番組」「サウンドアート」「大学系メディア芸術活動」を調査ヒアリング、年表データ作成 ・「キヤノン・アートラボ」関連重要資料保存テスト ・ウェブ版メディアアート史年表構築、公開	
R3	■メディア芸術祭作品調査 ・メディア芸術祭「エンターテインメント部門」受賞作品の作品状況調査を受賞者にアンケートや直接取材等で行う ■メディア芸術データベース登録情報の整備 ・作品ピューワ開発とそれを活用したMADBデータのスクリーニング ■メディアアート史年表の利活用テストと有識者による評価調査 ・メディアアート史年表の利活用テスト、学会での共有と有識者ヒアリング調査 ■ネットワーク構築のための準備作業 ・メディアアート関連機関連携の軸となるメディアアート作品制作のためのプラットフォーム（PMA: Platform for Media Art Production）の策定	■メディア芸術祭作品調査 ・作家、関係者アンケート調査（約660組送付、124組回答） ・ライゾマティクスヒアリング調査	
R4	■メディア芸術データベース登録情報の整備 ・作品ピューワを活用したMADBデータのクリーニング作業 ■メディアアート史の充実化、及びウェブ版メディアアート史の運用・改修作業 ・メディアアート史年表項目の解説、該当リンクなどの調査と年表の更新改修と外部関連ページリンク反映 ■メディアアート史の充実化、及びウェブ版メディアアート史の運用・改修作業 ・メディアアート史年表項目の解説、該当リンクなどの調査と年表の更新改修と外部関連ページリンク反映 ■ネットワーク構築のための準備作業 ・PMA項目の精査と専用入力アプリケーションの開発、それを活用した入力テスト		
R5	■メディア芸術データベース登録情報の整備 ・有識者を招待しデータピューワを活用してMADBデータをクリーニング ■メディアアート史を軸としたデータ収集と利活用 ・メディアアート史項目に関する2022年までの情報を調査データ作成 ■ネットワーク構築のための準備作業 ・PMA専用入力アプリを提供し関連組織においてデータ入力テスト		

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

アーカイブの蓄積	モノ・データの利活用	知見共有・情報発信	その他の成果
<ul style="list-style-type: none"> ・アーカイブまたはブル等した対象 ・アーカイブまたはブル等件数 ・メタデータ登録件数 <p>※上記記載が難しい場合は下記など</p> <ul style="list-style-type: none"> ・調査報告書名（テーマ） ・調査報告書本数 	<ul style="list-style-type: none"> ・MADBへの接続団体数 ・イベント名 ・イベント参加者数 	<ul style="list-style-type: none"> ・知見を共有した人數 ・発信情報の閲覧者数 	自由記述
ゲーム作品・展示情報等メタデータ 対象データ数：2,256件を予定	<ul style="list-style-type: none"> ・CESAとの接続は年度内に行う予定 ・日本インディペンデント・ゲーム協会との接続を準備 		過年度からの知見を活かし、産業界連携強化や資料保守といったゲーム分野固有の課題解決のための調査を進めると同時に、分野横断による成果にも注力する予定。
<p>■データベース登録情報の最適化</p> <ul style="list-style-type: none"> ・MA作品データの最適化 ・ICC作品データ：1,989作品の29,835項目 ・YCAM作品データ：45作品の585項目 		<p>■メディア芸術祭作品調査</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作家、関係者94組 <p>■メディアアート事業サーベイ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・研究者5名 ・アルスエレクトロニカ関連展示（東京ミッドタウン）エントランスにて年表の展示 	
<p>■メディア芸術データベース登録情報の整備</p> <ul style="list-style-type: none"> ・MADB公開、非公開合わせた27,800件のスクリーニング 		<p>■メディアアート史年表の利活用テストと有識者による評価調査</p> <ul style="list-style-type: none"> ・日本映像学会第47回大会にてメディアアート史年表について口頭発表 ・金沢美術工芸大学において事業内でメディアアート史年表を活用したWS実施 ・メディアアート史年表について有識者2名にヒアリング 	
<p>■メディア芸術データベース登録情報の整備</p> <ul style="list-style-type: none"> ・MADB全データのカテゴリ分けと問題抽出、重複度策定 ・音楽有識者によるデータスクリーニング <p>■メディアアート史の充実化、及びウェブ版メディアアート史の運用・改修作業</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1,514件の項目に関するリンク情報、284件の作品などの解説情報 ・年表データ2,423件のデータ抽出とMADBへの提供 <p>■ネットワーク構築のための準備作業</p> <ul style="list-style-type: none"> ・三上構子作品詳細データ作成 			
<p>■メディア芸術データベース登録情報の整備</p> <ul style="list-style-type: none"> ・MADB全データのクレンジングを終了予定 <p>■メディアアート史を軸としたデータ収集と利活用</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2020年～2022年のデータ収集、MADBにもデータ提供予定 <p>■ネットワーク構築のための準備作業</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ICC、YCAMの作品データ作成 		<p>■メディアアート史を軸としたデータ収集と利活用</p> <ul style="list-style-type: none"> ・札幌国際芸術祭での展示予定 <p>■ネットワーク構築のための準備作業</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ICC、YCAMアーカイブ担当者などと情報共有、協働 	

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

表5-4 メディア芸術連携基盤等整備推進事業_4年間の取り組み成果の整理（案）<事務局調査研究>①

				実施内容	調査
事務局調査研究	メディア芸術のアーカイブの情報流通	アーカイブ機関 保有データの調査、課題抽出等の支援	マンガ原画プール資料整理	■R5： 1) 既存マンガプール整理 ・横市市増田まんが美術館 ・石ノ森萬画館 2) 沖縄ローカルマンガ調査 ⇒沖縄県内にマンガ原画プールの設置支援活動に着手	・調査報告書名（テーマ） ・調査報告書本数 ※実施報告書本体を除く
		アーカイブ機関の課題・知見共有のためのネットワーク構築	自治体連携会議	■R2：第1回・第2回自治体連携会議 ■R3：第1回・第2回自治体連携会議 ■R4：第1回・第2回自治体連携会議 ■R5：第1回自治体連携会議／ 第2回自治体連携会議（1月予定）	
			合同情報交換会	■R2：MADB説明会・合同情報交換会（9/25） ■R3：合同情報交換会（11/18） ■R4：合同情報交換会（11/29） ■R5：合同情報交換会（11月予定）	
		メディア芸術分野のアーカイブの情報流通に向けた検討	ボーンデジタル課題整理	■R5：ボーンデジタルをはじめとする無体物資料の考え方の整理を実施予定 WG3回、グループ・個別有識者ヒアリング（回数未定） ・内部MTG：8/29（文化庁、GLOCOM、DNP） ・1回目WG：10月10日（有識者） ・有識者ヒアリング：11月初旬開始 ・3回目WG：12月（有識者）	
				■R4：データサイエンス教材の作成とMADB Lab掲載 ■R5：データサイエンス教材活用・効果測定	
		メディア芸術分野のアーカイブされた資料群やメタデータの利活用事例の創出	データサイエンス教材活用・効果測定	■R5 ・MADBデータセットを使ったAI・データサイエンス教材を数理データコンソ教育用データベース分科会の協力を得て作成 ・10月の数理データコンソの「教育用データベース分科会」のシンポジウムで成果として発表 ・作成した教材は、MADB Labへの掲載は2024年1月末のMADB Lab構成変更と共に実施予定	
			活用コンテストの開催	■R2：MADBアイディアソン（12月）／MADB活用コンテスト2021（2月） ■R3：第2回MADB活用コンテスト（2月） ■R4：第3回MADB活用コンテスト（2月） ■R5：第4回MADB活用コンテスト（9月）	
		メディア芸術の将来的な利活用に資する作品および中間生成物等の保存	マンガ・アニメ分野の基礎調査を元にした課題抽出・調査	■R4：漫画家及び編集者等660名にアンケート調査 ■R5：漫画家及びご家族10名程度にヒアリング・視察実施予定 ■R4：アニメ制作会社等40社にアンケート調査 ■R5：アニメ制作会社等10社程度にヒアリング・視察実施予定	■R4：付録レポート「マンガ原画等の管理状況等に関する基礎調査」 ■R4：付録レポート「アニメ中間生成物等の管理状況等に関する基礎調査」
		ゲーム分野の基礎調査	ゲーム分野中間生成物調査	■R5：ゲーム制作会社にアンケート調査、及びヒアリング・視察実施予定	

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

ネットワーク構築	モノ・データの利活用	知見共有・情報発信
<ul style="list-style-type: none"> ・ネットワーク名 ・ネットワーク参加団体数 ・産業界との関わり有無 	<ul style="list-style-type: none"> ・MADBへの接続団体数 ・イベント名 ・イベント参加者数 	<ul style="list-style-type: none"> ・知見を共有した人数 ・発信情報の閲覧者数
<ul style="list-style-type: none"> ・産業界との関わり 『コミックおきなわ』『コミックチャンブルー』の編集長島袋直子氏と連携 		
<ul style="list-style-type: none"> ■R2：第1回 16団体17名／第2回 17団体21名参加 ■R3：第1回 19団体20名／第2回 19団体21名参加 ■R4：第1回 32団体45名／第2回 25団体37名参加 ■R5：第1回 32団体53名／第2回 1月開催予定 		
		<ul style="list-style-type: none"> ■R2：全 15 団体中14 団体27名参加 ■R3：全16団体中13団体16名参加 ■R4：全18団体中18団体23名参加 ■R5：11月下旬実施予定
		—
<ul style="list-style-type: none"> ■R4：数理・データサイエンス・AI教育強化拠点コンソーシアム（MADBデータセット掲載依頼） ■R5：大学を中心とした学校教職員（およびオープンデータコミュニティ関係者、メディア関係者、コンテンツ産業従事者等） 		<ul style="list-style-type: none"> ・データサイエンス教材 ページアクセス数：11,000PV（3～9月）、動画再生数 #1：188、#2：75、#3：71、#4：37、#5：37 ・教材研究会 応募者数：38名、参加者数：20名
<ul style="list-style-type: none"> ■R5：数理・データサイエンス・AI教育強化拠点コンソーシアム 	<ul style="list-style-type: none"> ■R5：10月の数理・データサイエンス・AI教育強化拠点コンソーシアム「教育用データベース分科会」シンポジウムでの発表 	
<ul style="list-style-type: none"> ■R4：公益社団法人日本漫画家協会、一般社団法人マンガジャパン、コミック出版社の会 	<ul style="list-style-type: none"> ■R2：MADBアイディアソン（参加者44名）／MADB活用コンテスト2021（応募数10件） ■R3：第2回MADB活用コンテスト（応募数32件） ■R4：第3回MADB活用コンテスト（応募数19件） ■R5：第4回MADB活用コンテスト（7/14～応募受付開始、9/10審査イベント実施_エントリー数21件、応募 	

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

表 5-5 メディア芸術連携基盤等整備推進事業_4年間の取り組み成果の整理（案）<事務局調査研究>②

調査			
		実施内容	・調査報告書名（テーマ） ・調査報告書本数 ※実施報告書本体を除く
事務局調査研究	メディア芸術のアーカイブに係る人材育成	アーカイブスト、キュレーター、インストーラー、コンサヴァター等の育成	■R5：アーカイブに携わる業種の方にヒアリングしてテキスト記事化しMACCにて公開
	事業成果の公開と普及及びメディア芸術の情報発信	MAGMA Sessions (一部メタデータ利活用の情報流通エコシステム検討を含む)	■R2：トークセッション5テーマ（登壇者19名）・インタビュー取材4分野（取材者4名） ■R3：トークセッション4テーマ（登壇者17名）・インタビュー取材4分野／アーカイブ推進支援事業（取材者11名） ■R4：トークセッション4テーマ（登壇者15名） ■R5：（予定）トークセッション4テーマ（登壇者20名：調整中）
		MACC ※R4途中までは旧カレントコンテンツ	■R2：記事更新 110件 ■R3：記事更新 93件 ■R4：総合的広報サイトMACCとしてリニューアル、旧サイト記事更新：71件、MACC 記事更新：31件 ■R5：記事更新 55件（～10/26）
		MADB Lab	■R3：オープン ・SPARQLクエリ、データセットDL、データセットおよびSPARQLクエリサービスの利用方法 ・データ活用事例一覧 ■R4：コンテンツ追加 ・メディア芸術データベース ラボ版プロトタイプ ・【オンライン教材】メディア芸術データベースで学ぶデータサイエンス ・連載コラム：MADBデータ版のマンガ・アニメーション・ゲーム分野の登録データ件数と主要データとの比較 ■R5：コンテンツ追加・サイト整理実施予定 ・MADBダッシュボード ・MADBメタデータスキーマ解説書 ・MADBメタデータスキーマ仕様書（更新版）

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

ネットワーク構築	モノ・データの利活用	知見共有・情報発信
・ネットワーク名 ・ネットワーク参加団体数 ・産業界との関わり有無	・MADBへの接続団体数 ・イベント名 ・イベント参加者数	・知見を共有した人数 ・発信情報の閲覧者数
		■R2：トークセッション視聴回数：812回、インタビュー視聴回数：1281回 ■R3：トークセッション視聴回数：568回、インタビュー視聴回数：121回 ■R4：トークセッション視聴回数：117回
		PV数 ■R2： 265,780 ■R3： 345,590 ■R4： 403,619
	■R4：連載コラム「MADBベータ版のマンガ・アニメーション・ゲーム分野の登録データ件数と主要データとの比較」計6本掲載 ■R5：MADBダッシュボード、MADBメタデータスキーマ解説書、MADBメタデータスキーマ仕様書（更新版）掲載予定	PV数 ■R3：14,726 ■R4：27,452

■ディスカッション

- ・MADBは「ベータ版」が取れた形で公開される予定で、関連事業経由で新しいデータが入る想定で、より柔軟に対応できるシステム基盤整備を目指している。関連事業で整備されたデータがデータベース側に流れ込み、公開され、分野の関係者を始めとするユーザに享受されるという一連のフローについて、よりよい在り方を構築するためにも提示方法の議論は準備できていないが、例えば関連事業でのデータ作成が事前に分かるのか、データベース側からお願いはできるのか等、関係性の整理を議論できると有り難い。(大向委員)
- ・次の5年に向けての課題の明確化が必要である。これまで遡及〔そきゅう〕的な方法でモノを収集し、メタデータを生成してきた中で、パイロットプロジェクトが立ち上がり進んできた取組の多くについて、とりわけ成果が挙がっているものに関しては自走化を検討し、今後補助金ベースで継続的に進めていけるのかといった根本的な位置付けを考えていく必要があろう。一方で、自分の立場からの意見と理解していただきたいが、遡及的な思考に対して、これまで余り議論されてこなかったきらいのあるデジタルを始めとした現在・未来志向についての議論も必要だろう。立ち位置を変えなくてはならない。既にデジタルが社会基盤となっているにも関わらず、デジタルが「ボーンデジタル」と特別な表現をされることに違和感があり、根本的に立ち位置を変えなくてはならないのではないか。また、デジタルのモノも含めて作品を将来に残そうとした場合、そのままの形で残らないのは明らかなので、これまで十分に検討されてこなかった保全・補修の概念も含めたアーカイビングを議論したい。また、モノを残すだけでは不十分であることを本事業から勉強させてもらった。知識、技能、慣習、イベントといった無形物の視点が十分に反映できていないと感じる。(杉本委員)
- ・事業の各パートに携わってきた方々は、パートの制約、組織的な条件、費用、人的な問題の中でも、ハイレベルな活動を限界までやっておられると感じている。それを支える横断事業と情報基盤の組立てから全体像が見えてくると、パーツが抜けている隙間が見えてくる。一つ目は保全や修復の問題、二つ目はオーラルヒストリーや証言等も含めた人間に関わる情報、三つ目はUser generated contentsに関してである。メディア芸術の世界は、商業的なものがベースになり、裾野の広い消費者文化が発生し、それがまた商業用文化に循環するという、日本独自の重要な文化的特徴をなしている。User generated contentsは、重要だと思いながらも幅広さと奥行きがあり、なかなか手を付けられていないが、コミケのように明確な形になっているものもあるので、特徴的なものについては取り組めるものがあるのではないかと考えている。(細井委員)
- ・出版社や大学、関係する機関の関係者の議論を経て、正式にマンガアーカイブ機構が法人として設立された。マンガ原画の保存については民の関係者が参加した核ができたので、MADBや文化庁の戦略とうまく連携していきたい。館や個社の様々な動きもあるので、1箇所に巨大なものを作るのはなく、日本全体の原画収蔵能力を高めていき、データベースで所在を指し示せ

るようになればいいと考えている。また、修復は抜け落ちていた視点である。例えば大英博物館は、展示スペースよりも広いバックヤードで、人手と費用をかけて修復に取り組んでいる。これまでに抜け落ちていた点も考慮した上で、今後は事業が進む中で見えてきた具体的な課題に絞りつつ取り組む時期に来ているようにも感じる。（堀内委員）

・マンガアーカイブ機構の設立は本事業を契機としてから生まれた大きな成果である。出版社を始め関係者各位の御尽力に感謝申し上げる。連携事業は、情報共有やネットワーク構築のためのテーブルの仕組みと、各分野を面で連携するのではなくプロジェクトベースの点での分野連携の具体化が重要となろう。こうした取組が次の5年のテーマをかたどるものになるだろう。また、国の動きであるナショナルセンターの動きを視野に入れ、本事業が何をすべきか、加えてそれぞれの分野でのやりたいテーマとやるべき課題との線引きを整理しつつの役割分担及び相互補完の在り方等含めて議論すべきタイミングである。来年度の概算要求等を考慮すると今回と次回の戦略委員会の中で詰めておく必要があるのではないか。なお、先ほど話題に出た補修に関しては、京都国際マンガミュージアムでは、ゲーム分野と協力して「メディア芸術の修復」をテーマに展示を行う予定である。また、ナショナルセンターの動きを視野に入れ、国の動きに對して本事業が何をすべきかの役割分担及び相互補完の戦略を議論すべきタイミングである。

（吉村委員）

・次の5年に関して、デジタルの扱いについてはテーマとして避けて通れないだろう。メディア芸術の共通テーマとなりうる。各分野とデジタルの関わり方の現状を明らかにしていく作業から始めてはどうか。遡及型と未来型のアーカイブの接点としてもデジタル対応は必要である。先ほど今後の展開としてプロジェクトベースの取組を話題に挙げたが、ひとまず共通テーマとしてのデジタルについてきちんと議論する場を設けて良いのではないか。（吉村委員）

・デジタルについて、例えばマンガはプラットフォームが比較的はっきりしていることもあり、押さるべき範囲が限られるであろうと思われるが、プラットフォームと呼べるものがあるのかどうか分からぬ分野もあるので、まずデジタルとしての枠組みを考えて共通理解を持たなければ、議論が発散して終わってしまうだろう。また、メタバースを始めとして、コンテンツへのアクセス環境が変わってしまう可能性も考慮しなければならない。そのような内容を議論する場を作るには、各分野でやってきた取組とは違う仕組みが必要になる。（杉本委員）

・デジタルについては、話題にはなるものの主題になりきれていない印象もある。データは様々な作業や仕事を終えたあとに出てくるものだが、データベース側はその作業内容を推測しながら整理していくので、現場で起こっている事態と最終的に反映された情報の姿にミスマッチが起りがちである。データの生成過程での暗黙知に留[とど]まってしまいがちな事柄含めて検討できればより貢献できると思われる所以、そもそもどんなデータが生成しうるのかという段

階から、データを整理するデータベース側もディスカッションに参加して議論できる場や状況を設け、データの生成過程を暗黙知にせず両者の貢献できる場がでてほしい。(大向委員)

・ゲーム分野はデジタルの問題が二重になっており、制作側と消費者側の世界がある。特に消費者側は実況動画や e-sports を始めとして巨大な消費文化圏を作っており、制作側の世界との関連において非常に興味深い状況である。デジタルと言った場合、ゲーム分野は他分野と現況の構造と射程が違うのではないかと感じている。(細井委員)

・データ等基盤の接続や整備については、メタデータベースを 1 丁目 1 番地として、データベースにどう投入し、どう接続するかを調整・協議していく場の構築が一つの素案になる。マンガ分野は各活動とデータベースが強固に接続されている。ISBN では補足しきれないものが大量に出てきているが、どうやってデータを受け渡しするか、対象物は何かを、産業側も交えて協議する場を構築できる環境が整っている。アニメーション分野は、アニメ特撮アーカイブ機構の理事や賛助会員に産業側から御加入を頂く予定で調整中、日本動画協会等やテレビ局も含めて、全体で協議する場の構築は可能だろう。ゲーム分野は、CESA に関与していただいているので、全く不可能ではないと考えている。(桶田氏)

・MADB 的なデータベースの整備が 1 丁目 1 番地であることに異論はないが、コンテンツの存在や所在を指し示せても、そのコンテンツが既に存在しない状況が生じてくる。デジタルコンテンツをオリジナルのまま残すことは難しいが、分野に応じて、どうすれば残すことになるのか、どこまで残すかの共通理解を作ることが重要である。メディア芸術分野におけるデジタルコンテンツの保存に関する基本的な方針作りのような視野を持ちたい。(杉本委員)

⇒マンガ分野の場合、データベース以外に、原画や刊本のデジタルデータをどう採取し、どう活用するかを協議するテーブルになるだろう。(吉村委員)

⇒まずは散逸や保存状態の問題が差し迫っている紙原画の保存を中心に据えているが、デジタル原画の保存も同時に考えていく必要はある。(堀内委員)

・大英博物館のマンガ展で展示された『あしたのジョー』の最終ページは、大英博物館の方から修復しなければと指摘された。今のところマンガアーカイブ機構としては、保存と修復とを同時に進めるのは難しいと判断し、修復についてはまだ念頭に置いていないが、いずれ修復センターのようなものも別途考えていく必要があるだろう。(堀内委員)

・分野を超えた修復の課題とそれを支える仕組み作りに関する協議は、このテーブルで可能だろう。例えば、ナショナルセンターに領域を超えた修復の在り方を考える室を置く等、マンガアーカイブ機構や各館との役割分担が見えてくる状況が望ましい。デジタルの問題含めて、そうした時間を要する論点を整理し、その先の出口のイメージについて国との役割分担を併せて議論

するのが、次の5年だと考えている。(吉村委員)

・デジタルの保存はある種の動態保存であり、そのためにはドメインが決まっている必要がある。だが、メディア芸術にはドメインの定義自体が難しい領域がある。ドメインが決まらなければ、修復の方法や対象も決まらない。できるところから進めることも重要だが、保存と修復に関する議論のベースとなる共通理解を持っておきたい。(杉本委員)

・無形物の外縁をどのように捉えているか伺いたい。(細井委員)

⇒人に所属するものであって、人が持っている知識・技能、あるいはコミュニティが持っている慣習である。例えばオーラルヒストリーも無形物の一つだが、単に録音・録画するだけでは資料的な正確性を担保できないので、どう記録し、どう残すかの議論から始める必要がある。(杉本委員)

⇒どう残すかも含めて、その範囲と中身について議論を始めるものが無形か。(細井委員)

⇒人材育成の場で暗黙裡〔あんもくり〕に語られているのかもしれないが、無形物としての様々な知識・技能を重要なアーカイブ対象として残していくかなければならない点について、共通理解がなければ議論は進まない。それはドメインに依存する部分でもある。分野による違いも含めて共通理解を得るために、情報共有、議論する場が必要である。(杉本委員)

・データベースで人に関する情報をどこまで集めるのかに興味がある。例えばマンガであれば編集者、アシスタントなど、遡及を考えると果てしないが、共有可能な情報をデータの流れの中で収集し、名寄せしてしまう是非も含めて、データ対象としての人について何か検討できれば面白い。無形物の議論とも繋がってくるだろう。(大向委員)

・修復に関しては、現況、保存等の優先度の方が高いとはいえ、各分野内での整理はもとより国の取組との関係性や役割分担も含めて議論の必要性があり、共通の修復センターも視野に入れてはどうかという御意見があった。また、デジタル保存及び無形物に関しては、共通理解の形成に向けた議論の必要性・重要性の御意見があった。なお、無形物に関して、メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業の初期に実施したオーラルヒストリーの事例を紹介しておきたい。その際は完璧を期すが故に、対象が狭く、時間がかかったことがある種の難点だった。もちろん議論を始めていく動きは重要だが、現在は物故者も増えつつあるので、詳細なものを深く掘り下げるかは個別の努力に委ねるとして、今のうちに広く浅く面で捉える進め方を優先すべきという観点もあるだろう。については、例えば、面として捉える部分については個別の補助金事業での取組が担い、それらの成果物を見ながら、無形物の保存に係る在り方や方法論を同時並行的に議論すれば、御意見のあった共通理解の形成の場にできるかもしれない。(桶田氏)

・基本的に未来志向の議論は発散してしまう。4分野は環境・状況が違うので、修復であれ、デジ

タル保存であれ、あるいは無形物であれ、共通理解を持つための議論の場を是非設けていただきたい。（杉本委員）

- ・これまでの整備は網羅的であった一方で、その活動の中で取りかかれていなかった部分、例えば人のデータ等の整備をこれから始めるとなると、既に作業フローが構築され整備されてきたデータと比較されることになり、新規に整備されたデータの粗さが浮き彫りになる可能性があるため踏み出しへくい。しかし、ある種のインキュベーションと捉えて、データとしてスタートアップ的な部分と成熟している部分を区別し、それを対外的に示しながら進めていくことで、チャレンジしづらかった部分に着手でき、次のステージへの準備に繋がるだろう。（大向委員）
- ・例えば Flash のアニメーションやゲーム等、User generated contents に関して継続的に議論したいが、広すぎて全てをフォローすることは不可能だと感じている。文化庁事業として、後世に参照できるものとして何を保存していくかを見据えていき、種が残ればいいと考えている。（細井委員）
- ・次の 5 年を見していくためには、この十数年の総括と課題の可視化をしておく必要がある。次回までに急がなくてはならないが、各分野に作業を預けずとも既存の報告書等で機械的に整理できるだろう。また、デジタル、保存・修復、無形物の扱い等について協議するテーブルがあつたとして、この事業として私たちがここまでできるので、そこから先を国が担うのか、各館に戻すのか、あるいは全く違うものを組成するのか、選択ができるようなロードマップが重要となる。そのロードマップにナショナルセンターの存在を入れ、戦略委員会としては、そこに期待することや一緒にやりたいことを整理する協議に時間を当てたい。（吉村委員）

5.1.3 第3回戦略委員会

日時：令和 6 年 1 月 19 日（金）10:00～12:00

場所：大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル会議室及びオンライン会議

参加者：

＜戦略委員＞

大向一輝、杉本重雄、細井浩一、堀内丸恵、吉村和真

＜文化庁＞

林保太、吉井淳、椎名ゆかり、毛利哲哉、牛嶋興平

＜JV 事務局＞

桶田大介、末吉覚、西田武央、森由紀、平尾宏一郎、横浜大、櫻井稔之、池田敬二、桜井陽子

議事：

- ・林保太氏（文化庁）、桶田大介氏（JV 事務局長）の挨拶に続き、参加者の紹介があった。

■事務局からの下半期の取組についての報告（報告者：森氏）

- ・マンガ・アニメーション・ゲームの関係者や制作会社に対し、中間生成物の保存の現状や取捨選択の基準、考え方等についてのヒアリング、アンケート、書面調査を実施。
- ・ボーンデジタルなどの無体物資料のアーカイブについて、課題を整理するために有識者を交えて2回のワーキングを実施。また、現場のニーズや課題抽出を目的に協力者へのヒアリングを実施。
- ・今年度のメディア芸術アーカイブ推進支援事業の採択団体を集めた合同情報交換会を実施し、全23団体中20団体に御参加頂いた。第1部は有識者タスクチーム員によるテーマ別の講義、第2部はテーマ別のグループに分かれて意見交換・議論を行った。
- ・文化庁のメディア芸術に関する取組を紹介する広報サイトMACCにおいて、「知る」「考える」「樂しむ」の記事に加え、人材育成に関する記事、MAGMA sessions のコンテンツを展開している。

■文化庁からの御報告（報告者：毛利氏）

- ・第1回戦略委員会で議論された、分野ごとのこれまでの課題や取組成果の整理をすべしとの方針に基づき、現場の方へのヒアリングを実施した。ヒアリング結果を踏まえた資料に基づいて説明。

■ディスカッション

- ・先日報道発表のあったちばてつや先生の諸資料の委託調査について伺いたい。（堀内委員）

⇒本事業とは別の文化庁委託事業として、本事業にも御協力頂いている有識者の御協力を得ながら、マンガ家・ちばてつや先生及びプロダクションがお持ちの原画・ネーム・関連資料のリスト化や保存状態を確認する。当該事業を通して、こういった事業に国が取り組むに当たっての課題も把握したいと考えている。なお、委託先の会社は事務を担い、専門家の協力を得て調査し、文化庁が作業内容を指示する。専門家からは、御助言を頂き、併せて具体的な作業でも資料をしっかりと取り扱っていただく。（吉井氏）

・年頭の震災のように、災害等への備えも含めて、デジタル化は各分野の共通課題である。来年度以降は達成目標の共有が重要だが、デジタル化には相当な時間と費用を要すため、次の5年でも大きなテーマとなる。各分野が何らかの組織やコミュニティ組成を志向しているが、国の動きとも足並みをそろえ、全体のゴールイメージを構築しながら各分野の取組を逆算することが、次の5年の実質的かつ具体的な動きに繋がるので、早めに議論を進めたい。その際には、各分野にそれぞれ特性がある前提で、分野ごとのゴールイメージを作り、他方で、分野を超えた連携がどこまでありえるのかについての議論が大切である。（吉村委員）

・マンガアーカイブ機構として原画を後代に残していくと考える中で、原画をアーカイブしていくためには、収集・保存のみならず同時に修復も考える必要がある状況に直面してきている。原画修復にはGペンやマンガ用紙といった画材が必要になるが、マンガの制作環境はデジタルに移り、アナログ画材の入手が難しくなっている。ちばてつや先生のプロジェクトでもそういった課題が

見えてくると思う。また、世界から支持される日本のコンテンツを将来に向けて保存し、新たなものが生まれてくる基盤を強化する動きがある。メディア芸術センターに求められる役割、政府のクリエイター支援、民間のアーカイブ機構等、それぞれが有機的に連関するように、次の5年では1枚の大きな絵として調整・整理し、それぞれの手間や費用が無駄にならないようにしたい。

(堀内委員)

- ・戦略委員会や分野別の事業報告会が実施されているが、どの物事がどのくらいのダイナミックさで動いているかを他者に共有できない部分がある。コンテキストがないままデータが提供される誤解の恐れがあるため慎重に進めている面もあるが、動きを見てもらえることとのバランスをどう取るか議論したい。事業に関するデータを同じテーブルに並べると、効率よく状況を把握するアイデアが他分野から出てくる可能性があり、分野間での内実の違いの理解にも繋がるだろう。構成員が進捗や課題をリアルタイムに把握できる状況に近づけていくためのアクションを取りたい。(大向委員)
- ・デジタルやハイブリッドな作品の保存に関する議論が、余り進んでいないと感じる。国で行うプロジェクトはインフラ志向であるべきで、ここで作り出されたノウハウを各所で使えるようにする基盤作りが重要である。また、これまでの議論からメディア芸術分野ではデジタル作品の保存が欠かせないこと、そして作品の保存には、モノとしてだけでなく、コトとしての保存も望まれていると理解した。デジタルコンテンツの保存は動態保存が基本であり、それにはいろいろな問題を解決しなければならない。どのような形であれ、後世の人が分かる形での保存が求められる。コトのアーカイブ、デジタル保存については、何を保存すべきかについて共通理解を得るプロセスが重要であり、それには各コミュニティで共通理解を得ることが重要で、その共通理解の下で連携できるインフラが必要である。そういう意味でコミュニティ作りもインフラ整備の一部。信頼できるバイナリーデータの保存場所を誰が作るのかといったごく基盤的な課題を含め、メディア芸術分野におけるデジタル保存を議論しておきたい。(杉本委員)
- ・立命館大学の「オープンアクセスデー」では様々な現状が見えてきたが、貸出し資料が壊れてしまった状況も踏まえて、アーカイブは維持管理や修復もセットで考えていく必要性を強く感じた。特にゲーム分野ではモノが多様性に富むので、他分野に比べて維持・管理や保守メンテナンスに關しても難しさがある。また、図書館のような「倉」、オープンだが秘匿性のある博物館のような「蔵」、企業のIPや知的財産をアーカイブする武器庫としての「庫」と、三つの「くら」がそろってきている。これらプレイヤーの連携も重要だが、四つ目の「くら」である公としての動き「府」が見えていないので、「府」を考えていく段階に来ているのではないか。(細井委員)
- ・情報の見える化や共有の仕方については、全ての人が全てをウォッチし続けられないので、後から調べ直せる記録化と概要化が重要であるとの議論があった。また、人、コト、モノ、イベントと

といった客体情報のデジタル化に関する議論、デジタル的なモノの取扱いや標準化をどう定めるかという議論があった。(桶田氏)

⇒その場合の「標準化」がレベルを合わせるという発想だと、それぞれの差がありなかなか合わない状況が続く。むしろ段階ごとの基準の明確化が大事ではないかと感じている。(吉村委員)

⇒ミニマムな必須項目だけをマストにした標準化で、その上に分野ごとの段階と特色があるイメージである。(桶田氏)

⇒「標準化」というと厳格に決まったものを想定しがちである。まずは共通理解を作るために、参加者でコミュニケーションを取れるようにする施策を考えればいかがか。(杉本委員)

⇒同じ単語を使っていても、全く違う議論をしている状況に何度も遭遇してきた。共通理解を作つてならしていくには、相応の時間を要するだろう。(吉村委員)

⇒独立した動きが実は関係しているという状況は多々あるが、リソース的に効率が良くない。一方、事をなしている立場からすると、共有せよと言われても、目の前のことでの精いっぱいで難しい面もある。仮に国のセンター的なものが立ち上がるのなら、センターに属する観測員のような存在が、常に地回りして何が起きているかを見続け、ログ化していく必要があるのではないか。(桶田氏)

・コトの保存について、「ジャンプフェスタ」はネットからリアルの展示物を映像で視聴でき、イベントの概要・出展者名・入場者数等の文字情報と映像を全てデジタルで保存できる。ただ、デジタルが永遠に残っているかどうかが不安である。(堀内委員)

⇒永遠に存在するものではなく、保存してメンテナンスする人がいないものは消えていく。それでも後世に発見される可能性はあるが、保存と発見は違うものである。(杉本委員)

・大向委員のおっしゃった共有の場とは、記録参照可能な場という意味か。(桶田氏)

⇒そのとおりである。図録のように別の業務の中に埋め込まれて記録が残る形が理想だが、デジタルの場合は多様性があるため、現場とは違う立場の人が能動的に見にいける環境が必要である。多様な中にも共通性は必ず存在するので、ルールの整備や入力システムの統一が進んでいけば、合理的な範囲で状況把握が可能になるだろう。(大向委員)

・図録はキュレーターの知識が詰め込まれたものだが、「ゲンガノミカタ展」はキュレーターの知識自体を展示した例で、キュレーターの知識、いわばコトをモノ化して見せる取組として重要である。(杉本委員)

⇒例えばだが、来年度、事業内で実地にゲームの修復等をテーマとした分野横断の展覧会を実施しても良いかもしれない。分野横断の経験にもなり、コトの可視化も一歩進むと考えている。(吉村委員)

・大きな地図を作るためには、状況や有機的な繋がりを定点観測し、例えば、5年スパンでの更新な

どが必要である。次に目指す地図があれば、分野間の方向や足並みもそろってくるだろう。どの組織や施設が、どのような機能を果たし、どの保存レベルにあるのかを可視化できれば、外部から見ても自分の持つ資料を預ける先が分かりやすくなる。贅沢〔ぜいたく〕な例えをすれば、生き物のように変化、成長していくオンライン上の地図が欲しい。定点観測する人とその仕組みの維持管理は、「府」のもとに集まるイメージである。これが各分野に波及すれば、分野ごとに仲間を広げたり、様々なレイヤーでの組み直しもできるだろう。(吉村委員)

・まず大きな地図を作れば、どう更新していくかも議論が進む。また、個別に起きている事象を同じテーブルで共有可能にする仕組みがうまくいけば、観測員が何を取ってくればいいのか、関係者が何をどこに出せばいいのかも見えてくる。(桶田氏)

・デジタルについて、何をもって保存できたとするかは領域依存だと思われる。例えばゲームの場合、元のハードとは違うマシンに載せて保存としているケースもあると思うが、それは領域の人々の共通理解の上に実現される保存と理解すべきである。芸術作品を同じような方法で保存すると、恐らくオリジナルの作品とは異なるものであるといった異議が出されるであろう。レベルに濃淡はあるが、決めるのは領域の人たちである。方法を提示し、共通理解の場を作ることは、インフラの役割だろう。(杉本委員)

⇒どういう人や団体が集まれば共通理解を得られるかの見当をつけた後、意見をすり合わせていくステップになると理解している。(桶田氏)

⇒まずは各分野が作ろうとしているコミュニティ若しくは会議体の性格を把握したい。(吉村委員)

⇒明らかに適切ではない限りは、公の委託事業として来る者拒まず・去る者追わずのオープン性を持っているべきだろう。(桶田氏)

⇒上から管理するというより、現場から決まったレイヤーにデータを入れてもらうイメージだが、何でもありではなく整理に関する共通のテーブルが必要になる。(吉村委員)

・マンガ刊本アーカイブセンター（以下、MPAC）に対しても既に具体的な問合せが入ってきている。まずは、そうした窓口や会議体を活用しながら個別に対応するのだろうが、そこにメディア芸術領域の事業を十数年続けてきた蓄積を発揮すべき。保存に関する問題や共通理解を議論するためのテーブルをどう作るかも密接に結び付いている。(吉村委員)

・この場に、文化として残していく観点でミュージアム関連の人たち、キュレーションとプリザーバーションのノウハウを持った組織や人がコミットできれば、見方も変わってくるのではないか。(杉本委員)

⇒大きな地図を作るためには、分野単位の戦略会議的なものを組成し、少なくとも1年は動かす必要があるだろう。会議体が決めるというよりは、この人たちが申し合わせてくれば、この分野においては、大体そうだと言えるというイメージである。(桶田氏)

⇒マンガアーカイブ機構は、原画をはじめとしたマンガ作品に係る事物等の保存のための機構ではあるが、理事会には産官学がそろっているので、そのメンバーが参加すればそのような議論をするにふさわしいだろう。（堀内委員）

⇒アニメやゲームには存在しない機構なので、参考にしていきたい。（桶田氏）

⇒主要なアニメ制作会社の方々に投げかけて議論すれば早いのではないか。（堀内委員）

⇒テーブルは分野ごとに偏るだろうが、その偏りが分かっていれば問題ない。（吉村委員）

⇒メディアアート分野は、現代アートのテーブルの中で議論していけば良い。（林氏）

・各プレイヤーは相当数の報告書や情報を提出しているので、それをもう一度見直して確認するセッションがあれば、よりよい方法が見つかるかもしれない。（大向委員）

⇒人を集めるとより、直近の事業関連の情報を取りだし、共通化できそうな部分の議論から入っていくという意味か。（桶田氏）

⇒そのとおりである。（大向委員）

・修復・維持管理に関する技術や資材については、分野のそれらに通暁している方を「何々研究員」として登録し、議論する作業が入り口になるのではないか。（桶田氏）

⇒マンガ分野では、そのような方は印刷会社に多い。（堀内委員）

⇒企業や団体の中で閉鎖的に保持されているノウハウをブリッジし、できる範囲で開示頂く。過去に行った学芸員会合の別バージョンのようなイメージである。（桶田氏）

・その学芸員会合のテーマを変えて対応する、でもいいかもしれない。（吉村委員）

・現在の本事業で進めている取組については、今後も継続的に発展させていくという理解で良いか。（桶田氏）

⇒その継続を確実にできるように支援しなければならない。また、事業を通じて人材育成が図れるので、そこは根幹だと考えている。（吉村委員）

⇒現在の取組に、これまで芽出しあげたものを加えるだけでも、次の5年に向けての指針になると理解している。（桶田氏）

・保存も修復もゲーム固有の難しさが際立ってきた。しかし、固有の難しさについては個別に取り組む必要があるが、歩調を合わせられる部分については全体の中に組み込んでもらう形が自然である。企業の「庫」の動きも出てきているが、メディア芸術全体の振興やアーカイブへのコミットメントを得られているとは言い難く、連携を進めていく必要性を改めて感じた。（細井委員）

⇒ゲーム分野における企業参画の見通しを伺いたい。（桶田氏）

⇒ゲーム関連資料の保存の大きな課題であるオーラルヒストリーは、事前契約を求められている。人間関係や信頼関係をじっくりと醸成していくことは当然だが、制度的な支援があれば有り難い。分野的な温度感の違いを感じている。（細井委員）

⇒「制度的な支援」とは、法制度というよりも、国としての機関なり取組なり等の下で情報の厳格で中長期的な取扱いを条件とすると企業からの協力を得やすくなる、といった大義名分のような下支えを指しているのか。(桶田氏)

⇒もちろん言及頂いた面も必要だろう。しかし、この課題の背景にはゲーム分野において武器庫の「庫」とオープンな「倉」の間の立場でアーカイブに取り組む主体がなかなか登場してこないという面が大きい。したがって、その状況の解決のためには、国からの支援だけではうまくいかないで、アーカイブの現場としても信用関係が構築できる新しい主体を作っていく二段構えがければ良い。(細井委員)

⇒マンガ分野のマンガアーカイブ機構、アニメーション分野のアニメ特撮アーカイブ機構のようなものをイメージした。(桶田氏)

・やろうとしている内容の意義が確認できた。全てはこの十数年で一つ一つ積み上げてきた成果であり、次の5年はその蓄積された知見や人脈を更に活用する段階になろう。現場で動いてきた方たちのおかげなので、今回の議論を前向きな形でフィードバックし、今期5か年の最後の1年を乗り切ったとき、次の5年の視野が開けるというメッセージを来年度の冒頭に出したい。(吉村委員)

5.2 中間報告会

日時：令和5年10月16日（月）13:00～16:00

開催場所：オンライン会議

5.2.1 次第

＜開会＞

13:00～13:05 御挨拶 文化庁／事務局長

13:05～13:15 発表～質疑応答の進行説明、有識者検討委員紹介

＜団体報告＞

13:15～15:40 アニメーション分野報告・質疑応答

　　マンガ分野 報告・質疑応答

　　マンガ分野 報告・質疑応答

　　ゲーム分野 報告・質疑応答

　　メディアアート分野 報告・質疑応答

＜事務局調査事業報告＞

15:40～15:50 メディア芸術連携基盤等整備推進事業 報告 (JV事務局)

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

<総括>

- 15:50～15:55 (5分) 有識者検討委員会主査による全体総括
15:55～16:00 (5分) 事務局からの連絡・閉会

<参加者>

表 5-1 中間報告会参加者一覧 ※肩書は実施時点のもの

名前	所属・肩書
■ 有識者検討委員	
細井 浩一 (主査)	立命館大学 映像学部教授
浅沼 誠	株式会社バンダイナムコフィルムワークス 代表取締役社長
伊藤 剛	東京工芸大学 芸術学部 マンガ学科 教授
大向 一輝	東京大学大学院 人文社会系研究科 准教授
岡本 美津子	東京藝術大学 副学長／東京藝術大学大学院 映像研究科 教授
久保田 晃弘	多摩美術大学 美術学部 教授／国際交流センター センター長
関口 敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン・工芸科 メディア映像専攻 特任教授
平 信一	株式会社マレ代表取締役社長／電ファミニコゲーマー 編集長
寺田 歩	一般社団法人コンピュータエンタテインメント協会 事務局長
永野 のりこ	公益社団法人 日本漫画家協会 常務理事／漫画家
水島 久光	東海大学 文化社会学部 広報メディア学科 教授／東海大学図書館 館長／松前記念館 館長
森田 浩章	株式会社講談社 専務取締役
吉村 和真	学校法人京都精華大学 専務理事／京都精華大学 マンガ学部 教授
■ 分野別強化事業関係者	
大坪 英之	一般社団法人日本アニメーター・演出協会 事務局長
高橋 望	特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構 研究員
三好 寛	特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構 事務局長
須山 大介	合同会社 Prod.
谷口 隆一	フリーランス
森代 あゆみ	一般社団法人日本アニメーター・演出協会
鈴木 寛之	熊本大学大学院 人文社会科学研究部 准教授
池川 佳宏	熊本大学大学院 人文社会科学研究部 (文学系) 准教授
伊藤 遊	京都精華大学 国際マンガ研究センター 特任准教授
大石 卓	一般財団法人横手市増田まんが美術財団 業務執行理事／横手市増田まんが美術館 館長
柴田 敏範	一般財団法人横手市増田まんが美術財団
安田 一平	一般財団法人横手市増田まんが美術財団 横手市増田まんが美術館 主任スタッフ

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

尾鼻 崇	立命館大学 映像学部／先端総合学術研究科 非常勤講師
井上 明人	立命館大学 映像学部 講師
野間 穂	特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会 代表理事
■文化庁	
林 保太	参事官（芸術文化担当）付芸術文化支援室長
吉井 淳	参事官（芸術文化担当）付 参事官補佐
椎名 ゆかり	参事官（芸術文化担当）付 芸術文化調査官（メディア芸術担当）
毛利 哲哉	参事官（芸術文化担当）付 芸術文化支援室 メディア芸術発信係 主任
牛嶋 興平	参事官（芸術文化担当）付 芸術文化支援室 メディア芸術発信係 研究補佐員
■カレントコンテンツ用取材担当	
竹見 洋一郎	有限会社 STORK
柏川 雅	有限会社 STORK
■メディア芸術コンソーシアム JV 事務局	
桶田 大介	シティライツ法律事務所
末吉 覚	大日本印刷株式会社
西田 武央	同上
森 由紀	同上
池田 敬二	同上
井上 和子	同上
桜井 陽子	同上
平尾 宏一郎	同上
遠藤 伸樹	同上
岡部 玲奈	同上
櫻井 稔之	同上
坪田 真紀	同上
富田 尚美	同上
横浜 大	同上
藤本 真之介	日本アスペクトコア株式会社
佐原 一江	同上
横江 愛希子	同上
小谷 可奈	同上
青木 蘭	同上

5.2.2 議事

- ・開会に当たり、林保太氏（文化庁）、桶田大介氏（JV 事務局長）より挨拶があった。

■アニメーション分野報告【報告者：日本アニメーター・演出協会（以下、JAniCA） 大坪英之氏】

アニメ作品のクレジット情報を収集すれば、新しい作品を生み出す源泉となることが期待でき、各制作者の正しい評価や研究にも寄与できる。今年度は安定稼働とメタデータの高精度な取得を目標として事業を実施、低コストな運用手法の開発と高精度な自動化の実現を目的とし、着実に調査・研究・開発を重ねてきた。昨年開催した（仮称）アニメ作品情報連絡調整会も継続的開催に向けて準備を進めている。今年度のトピックは、（1）テレビ局の業務知識が豊富な北海道アーカイブセンターの斎藤氏に協力を得られた、（2）横手市増田まんが美術館の大石卓氏と面談、（3）学術領域との交流では本事業が研究に資する感触を得た、（4）アニメ PV 一気見イベントを開催する「つづきみ」事務局と連携予定である。今後の課題は、故障や災害を見据えた全録サーバの安定稼働、AI 技術の急速な進展及び急速な陳腐化、学術領域へのアクセスに時間を要すること、産業領域での手応えのなさ、マンパワー不足及び活動資金の確保である。

・取り扱うデータ量を考慮すると、現状の知見のある人脈を起点とした仲間づくりには限界があるのではないか。また、学術領域へのアクセスによって溜 [た] まっていくデータの活用という観点に対して今後に生かせることができれば御紹介いただきたい。（水島委員）

⇒活動を維持するための仲間づくりについては、OJT をしていないため既に技術のある高技能の方をお呼びせざるを得ない。他方でボトルネックになりがちな、高技能を要しないが人間にしかできない作業に関しては分散できればと考えている。学術領域との協業による、ユースケースの形成については、現状はまだ議論の途上にある。というのも、学術領域との交流を進める中で、そもそも我々のデータの蓄積がまだ知られていない状況と認識できた。（大坪氏）

⇒大学は有効な拠点になると思われるが、新潟大学とは協議しているのか。（水島委員）

⇒我々としても拠点化をお願いしたいが、まだ初回の挨拶のみである。（大坪氏）

・OCR を進めている作品の年代、産業領域の反応も具体的に伺いたい。（浅沼委員）

⇒OCR は 2019 年以降に関東広域圏で受信できた作品から進めている。産業領域での手応えは、製作委員会から許可を得なければ提供できないと反応されている。（大坪氏）

⇒産業領域はクレジットタイトルの提供に何かためらいがあるのか。現在の作品は各社・各スタジオに必ずデータがあるので、手数を減らすためにも働きかけをしたい。（浅沼委員）

⇒製作ではなく制作会社にアクセスしての反応であって、純粋なメーカーの立場であれば、著作権の発生する情報等でない限りにおいて、御提供いただける可能性がある。（桶田氏）

・OCR の実験結果はうまくいっているのか。（浅沼委員）

⇒7割程度の作品で 95～98% の精度を出せているが、背景の絵に焼き込まれているもの、背景が複雑なもの、動きの速いものは、機械では判別が難しい。（大坪氏）

・データ構築の進捗を伺いたい。（浅沼委員）

⇒スタッフレベルのデータ構築はまだ余り進めていないが、1 番組単位のデータは既に MADB に提供している。（大坪氏）

⇒各社で構築の仕方やタイトルタイトルの意味合いが違うので、今後調整していく必要があるのではないかと感じた。（浅沼委員）

- ・AI利用でどこまでの作業が自動化できるのか、アナログ映像素材にOCR機能はどの程度適用可能なのか、北海道アーカイブセンターの詳細と、ほかに御協力を得られる組織があるかを伺いたい。(岡本委員)

⇒単純な作業をAIに代替できる可能性があり、基礎的な検証を進めている。アナログ映像のOCRの事例は、準備は進めているものの、まだピックアップができていない状況であり、中間報告会の段階では適用可能な範囲を回答できない。北海道アーカイブセンターの斎藤氏については、テレビ局のシステムの担当実績やフィルム・テープ資料の取扱い等に長[た]けているので原口氏からデータを渡してもいいと御紹介のあった方で、私も実際にお会いして知見や実務能力、作業体制に関して問題ないと確認を取っている。その他の仲間づくりは、学校関係で事業に興味のある方を探しているが、まだ決まっていない。(大坪氏)

⇒国レベルの取組以外に根本的な解決方法はないと思われる所以、支援の確保に向けてアクションを起こすべく、コスト面での総括が必要である。(岡本委員)

■マンガ分野報告【報告者：熊本大学 鈴木寛之氏】

本年12月のマンガ刊本アーカイブセンター(以下、MPAC)の実装に向けた調査研究を行うとともに、先行するマンガ原画アーカイブセンター(以下、MGAC)との間で情報や知見等を共有し、統合的かつ体系的な「マンガのアーカイブ」の連携基盤整備を推進する。MPACは相談窓口、人材育成の拠点、ネットワークのハブであり、現段階では刊本の収集は直接行わないと位置づけている。今年の事業の概要は、(1) MPACの設置準備及び刊本資料アーカイブに関する調査、(2) 刊本ネットワーク所蔵リストの構築準備、刊本ネットワーク会議の開催とMADBとの連携体制構築、(3) 育成人材や刊本利活用BOX等の知見を生かした、大量の刊本プール資料の仕分・移送実験、(4) 原画・刊本両事業一体化の準備である。なお、(3)により、効率的な整理や再編成に当たって資料の可視化が可能な小回りの利く形での運用の重要性が一層明らかになるとともに、自治体との連携が進んだ。今後の課題は、全国に複数箇所の刊本プール体制構築に向けた準備活動、出納作業に有益な複本の蔵書リスト作成及びネットワークによる共有化、出版社や作家との具体的な連携、刊本資料を利活用した収益事業の創出、海外との連携の強化である。

- ・森野倉庫からの刊本移送実験の結果、移送に刊本利活用BOXがどう活用されたか、自治体との連携について伺いたい。(伊藤委員)

⇒森野倉庫は肥大化して資料点数もカウントできない状態だったが、今回の実験を契機に18万点あったと分かった。利活用BOXは、サイズごとに雑誌・単行本を収納できるため仕分も早く進み、移送先で組み合わせて本棚としても活用できる。自治体連携に関しては、熊本県山都町に6万点もの資料を受け入れてもらった。刊本の収集は、常に資料が可視化でき、小回りの利く施設が複数あった方が効果的だと感じた。(鈴木氏)

- ・刊本ネットワーク所蔵リストは、今後プールに入ってくる資料まで対応するのか。また、18万点の資料の中には、MADBに存在していない作品がどの程度あるのか。(大向委員)

⇒プールに入る資料は活用等ですぐに動きが出るので、現状所蔵リストとして取り扱うのかも含め

て設計を検討中である。所蔵リストの設計に当たっては、MADB に含まれていない遡及〔そきゆう〕データの充実もミッションの一つだと考えているが、万単位で存在していると思われる。(池川氏)

- ・刊本ネットワークでは、雑誌と単行本のどちらを重点的に進める予定か。(大向委員)

⇒原画事業との連携を考えると、マンガの初出が雑誌であり、原画との親和性も高いことから、雑誌の方が重要だという共通見解である。(池川氏)

- ・実施期間を考えると森野倉庫から 6 施設への分散・移設は驚異的な成果であり、先行モデルとして全国展開するためには丁寧な情報開示が求められる。刊本ネットワーク所蔵リストの構築と開発・維持については、MADB と継続的かつ密な連携が重要となろう。MPAC の活動方針については、MGAC と併せたマンガ分野全体のビジョンに基づき、体系的かつ具体的にビジョンを掲げる必要がある。(吉村委員)

■マンガ分野報告【報告者：横手市増田まんが美術財団 大石卓氏】

今年度は、マンガ原画アーカイブセンターの業務を実施するとともに、保存体制の強化及び施設間連携の強化に力を入れている。事業概要は、(1)保存の相談窓口設置及び MGAC の普及宣伝活動、(2) 所蔵館ネットワークの構築、プール原画の保管施設の拡充、(3) 保存者別マニュアルの内容及び公開方法等についての検討、(4)「ゲンガノミカタ展」を主とした収益事業及び支援体制構築の調査、(5) 原画・刊本事業の合同会議「マンガアーカイブ協議会」の開催である。MGAC への保存の相談は、昨年度から継続案件 26 件、新規案件 12 件で、現在 38 件である。相談内容は、原画プールについてが最も多いが、将来的な原画保存、自身が原画保存に取り組む手法等、多岐にわたる。原画プールは、今年度は事務局調査研究の枠組みの中で行っている。令和 4 年度までの約 226,000 枚に加え、今年度も 108,000 枚を各施設でプールする予定である。9 月 30 日現在で 38,000 枚超の整理作業を完了している。問題点改善に向けて、原画保存施設の拡充、ネットワークの強化、MPAC の設立支援と合流後の活動内容に関する議論を進めていく。

- ・マンガアーカイブ機構、MGAC、MPAC の位置づけと運営方針を伺いたい。(森田委員)

⇒飽くまで現状だが、マンガアーカイブ機構が中心となることで、機構内の原画部門が MGAC 業務を、刊本部門が MPAC 業務を担うことができればという想定も可能かと思う。(大石氏)

- ・マンガは作者の出身地や居住地の繋がりで自治体との連携が取りやすいので、各自治体の館で収蔵・展示されることがゴールかと思われる。(森田委員)

⇒収蔵スペース確保のためにも各自治体にある文化施設との連携は大切な要素である。エリアをカバーする形を想定して、現在文化庁におけるメディア芸術連携基盤等整備推進事業内で実施の自治体連携会議に参加している方々をはじめとして積極的な呼びかけをしたい。(大石氏)

- ・日本漫画家協会に協力できること、現在の活動とナショナルセンター構想はどのくらいの関係性があるのか。(永野委員)

⇒日本漫画家協会はマンガ原画アーカイブに関わる一番の相談役であり、原画アーカイブに関わる活動として協力していきたい。ナショナルセンター構想については、国の大規模な構想の助力とな

れるよう、地道に文化資源の保存に注力していきたい。(大石氏)

- ・MGAC 開設以降の実績も蓄積されてきたため、MGAC で対応可能な領域と不可能な領域を整理し、不可能な部分については、適切な相談先の案内やネットワーク構築を進めると良いだろう。また、刊本と併せたマンガ分野としての中長期的ゴールイメージを持ち、国や出版社との役割分担を明確にしていく必要が出てくるだろう。(吉村委員)

⇒原画プールに刊本や中間生成物をお預かりするのは難しいので、刊本事業と早期合流し、一元的に対処できる体制になるべく、MPAC の設立を支援していきたい。(大石氏)

■ゲーム分野報告【報告者：立命館大学 尾鼻崇氏】

ゲームという特性上、本事業は多角的な展開とならざるを得ないため、主要な連携機関と役割を明確化しつつ、産業界との連携強化や、情報のアウトリーチを進め、またマンガ分野を中心に他分野との連携を意識した展開を行っている。今年度の事業の概要は、(1) ゲームアーカイブス所蔵館連携強化及びアウトリーチとして日・韓ゲーム研究カンファレンスを開催、継続的に韓国をはじめとしたアジア諸国との情報交換の推進、(2) データベース充実化を目的とした組織化活動と未リスト化資料のオープンデータ化として、ゲーム開発者の講演資料集である CEDiL の掲載情報や CESA AWARD など、CESA 関連のデータのマッピング、ゲーム資料利活用調査結果のデータ化・データベース公開準備、BitSummit 等の未リスト化情報の調査、(3) ゲーム資料保全や「コトのアーカイブ」に向けてのゲームアーカイブ利活用調査を進め、その調査のアウトリーチの一環として過去に実施されたゲームの展覧会を展示するメタ的なゲーム展「ゲーム展 TEN II」を京都と東京の 2箇所で実施した。加えて、年度内に日本ゲーム博物館、横手市増田まんが美術館、京都国際マンガミュージアムを核に、マンガ分野との横断型企画として「ゲーム分野から見たメディア芸術保守展（仮）」の準備を進めている。

- ・「ゲーム展 TEN II」をはじめとする取組等のプレスリリースについて考え方を伺いたい。また、ゲーム資料の利活用調査結果のオープンデータ化についても詳しく伺いたい。(平委員)

⇒「ゲーム展 TEN II」については、アート分野の展示との共催企画として実施したため、ゲーム領域に対するプレスリリースが弱かったと認識している。「ゲーム展 TEN II」はいったん閉幕となっているが、別の場所での開催機会が予定されているため、その際にはゲーム関連のメディアにもしっかりと御連絡したい。また、ゲーム展示情報はアクセシビリティが弱く、過去のデータが消えていくケースもあるので、それらをリストアップ・公開し、将来的に MADB にも結び付けていきたいと考えている。(尾鼻氏)

- ・日・韓ゲーム研究カンファレンスは学術と業界のどちらを意識しているのか。(平委員)

⇒まずは学術面でのネットワーキングの意味を強く持たせており、そこから広く展開できると考えている。100 件以上の御参加があったが、一般的な公開イベントとしては少ないと思われる所以、広報に関しては今後の大きな課題としていきたい。(尾鼻氏)

- ・韓国との交流でオンラインゲームのアーカイブ化へのヒントは得られたか。(寺田委員)

⇒日本と比べて、韓国は産業界との近さが感じられた。同様の展開がどこまで可能か分からぬが、

中国に加えて韓国の事例を参考としたい。(尾鼻氏)

⇒日本独自のゲーム文化、その周辺文化も含めたアーカイブが求められている。ファミコンがゲーム文化にもたらした影響の背景もアーカイブできれば理想である。(寺田委員)

・ゲームは「遊ぶ」という複雑な行為であり長い時間もかかるので、アニメやマンガとは違うアーチャーがなければキャッチアップできない状況が明確になった。一方、ゲームやマンガ、アニメーションは、消費者から見たときに、それほど厳密に区分されるエンターテインメントとして消費されているわけではないという実態を自覚し、知見の蓄積に努める必要がある。また、アジアに目を向けることで違うものが見えてくる現実も実感した。(細井委員)

■メディアアート分野報告【報告者：コミュニティデザイン協議会 野間穰氏】

今年度は昨年度から継続する三つの事業に取り組んでいる。(1) メディアアート史の調査とデータの作成として、2022年度までのメディア芸術祭のデータ作成を行い、メディアアート史年表の更新予定。MADB Lab で公開される SPARQL を利用した年表作成は中止した。また、札幌国際芸術祭での年表プロジェクト展示の準備を進めている。(2) MADB のデータクレンジング作業を継続しており、作品ビューワー等を利用して重複・誤データを抽出、データの出典調査を進めている。

(3) メディアアート作品の制作研究のための総合的なプラットフォーム「Platform for Media Art Production (PMA)」の入力テストを軸としたネットワーク構築の準備作業として、PMA の改善作業や関連組織への周知と協議を行った。PMA アプリ PMA の改善更新は完了済み。NTT インターコミュニケーション・センター (以下、ICC) や山口情報芸術センター (以下、YCAM) の入力テストを行っていきたい。問題・改善点は、協力組織の事情に合わせた進行が必要なため、PMA 入力アプリと説明マニュアルを一式揃 [そろ] えての配布を予定している。追加の事業として、これまでに取り組んできた事業の成果等を紹介し、メディアアート分野内で協議、ヒアリングを実施したい。

・年表とデータクレンジングの今年度データ追加・修正件数及び遡及目標、SPARQL による年表生成を中止した理由を伺いたい。加えて、既に館内管理システムを有している機関の協力を得て PMA 入力テストの目的、現状想定しているヒアリングの目的と対象者も伺いたい。(大向委員)

⇒年表については、2020～2022 年のバー項目の内容データを作業中だが、実数は不明。MADB のデータ編集も件数は把握できていない。また、年表の特殊な表現を SPARQL では表現できず、年表とデータベースにはそれぞれ役割があるので、リソースを割く作業ではないと判断した。PMA 入力テストは、現場の作業に当たる方々に項目の評価を頂きたい。ヒアリングは、事業の成果や MADB のデータ評価、連携や PMA への御意見を伺う。対象者はメディアアート施設・教育関係者 2～3 名の予定。(野間氏)

・ネットワーク構築のために、年表展示の機会を通してうまくフィードバックがもらえる方法を考えるといいだろう。ほかにも考えているユースケースがあれば伺いたい。(久保田委員)

⇒札幌国際芸術祭でもフィードバックが得られる形にしたい。以前、学校での年表活用を試行いただいたが、その後は行っていない。ヒアリングに併せて、年表活用をお願いするとともに、活用に当たっての御意見も頂いて改修に繋げたい。(野間氏)

⇒データベースは変更できうるうちに多く使ってもらい、ユースケースを増やすのが重要だろう。

メディアアートはサブカルチャーであり、マイクロヒストリーのデータベース化やビジュアライゼーションには大きな可能性がある。PMAについてには、各施設の業務や考え方があるので、力で突破はせず、メディアアート及びインタラクティブアートに対する考え方をすり合わせ、ネットワーク構築に繋げたい。(久保田委員)

- ・現在、約14,000件のデータが公開されている状態である。公開・非公開データの検討を進めており、今年中に判断材料となる具体的な整理を提示できる予定。ユースケースについては、メディアアートの中で行われてきた様々な活動をどう反映させていくか、データベースや年表にしまい込まずにネットワークを活用して展示等でも提案したいと考えている。大学関係者に対しても活用を働きかけており、その結果を吸い上げ、反映させていきたい。(関口委員)

■取組成果の取りまとめについて【報告者：毛利哲哉氏】

当該事業5年目の節目となる令和6年度に向け、事務局調査研究、分野別強化事業、アーカイブ推進支援事業など71事業について、令和2年度から令和4年度の成果についてのアンケート調査を実施、集計結果は現在精査中である。引き続き御協力をお願い申し上げる。

■事務局調査事業報告【報告者：桜井陽子氏】

マンガ原画プール資料整備の取組を進めており、内容や数量の把握、アーカイブ機関保有データの調査、課題抽出を行い、沖縄県内のローカルマンガの原画プールの体制構築を行う予定。ネットワーク構築・強化を目的とした自治体連携会議の第1回を開催し、自治体連携会議の第2回とアーカイブ機関同士のネットワーク構築と課題・知見の共有を目的とした合同情報交換会とは今年度も開催する。無体物資料のアーカイブの課題整理、AI・データサイエンス教材作成、MADB活用コンテストの取組も進めている。メディア芸術の将来的な利活用に資する作品及び中間生成物等の保存に向けて、マンガ・アニメ・ゲーム3分野の中間生成物調査を行う。人材育成・事業成果の公開と普及及びメディア芸術の情報発信として、MAGMA sessions、MACC、MADB Labの取組を進めている。メディア芸術アーカイブ推進支援事業は、応募31件から採択された23件について、各種手続の支援業務を実施。今後、一部進捗や遅延気味の実施事項についてリカバリーに努めたい。

■有識者検討委員会主査による全体総括【報告者：細井浩二氏】

それぞれの組織や団体の取組や事業は個別の取組としては努力の限界値まで来ていると感じた。それぞれの事業を更に高い到達点に持ち上げていくためには、分野内の横の連携がもたらす事業の推進力に対して、メタなポジションから縦の力学を持ってくる必要があるほか、かねてより目的としてあった自走化・収益化を、分野ごとだけではなく分野を超えた全体としても本格的に考えたり狙ったりしていく段階にある。それはとりもなおさず事業内容と仕組みの明確化を通じて、収益化になじまない部分や自走化・持続化へのハードルを有する部分を可視化できるのではないかという意味だ。ナショナルセンター構想は、こうした部分についても、大きな力学をもって広く担保してい

く活動が期待されるのではないか。今後の展望を見いだしていく議論を続けていきたい。

5.3 報告会

5.3.1 報告会 事前会議

開催日時：令和6年2月21日（水）10:00～11:00

開催場所：オンライン会議

参加者

有識者検討委員

細井浩一、大向一輝、岡本美津子、伊藤剛、久保田晃弘、杉本重雄、平信一、寺田 歩、水島久光、永野のりこ、水島久光、森田浩章、吉村和真

文化庁

毛利哲哉、牛嶋興平

JV 事務局

桶田大介、末吉覚、西田武央、森由紀、池田敬二

※敬称略

議事：

■マンガ分野（原画）について

- ・報告書に「原画保管を担う連携館の確保が容易でない」との課題が挙げられていたが、予期していなかったハードルになっているのではないか。原画展やマーチャンダイジングによって、原画保管施設に来場者を呼び込んで収益に繋げられるに、実績を積み上げていく発想にシフトしてもいいのではないか。（森田委員）
- ・令和6年能登半島地震で永井豪記念館が被災したが、記念館内の原画は無事であり、地域に本当に大切にされていると感じた。日本全国の当地の先生方に結び付いた原画保管施設が立ち上がり、それらが連携していくことを願う。かつてマンガは見下されてきた時代があり、マンガ家にもたかだか版下だという意識が強く残っているので、価値観のギャップがあるとも感じる。（永野委員）
- ・収益化も重要課題だが、連携館における原画の一時保管や原画の活用の準備をするには時間と費用を要するため、マンガ分野事業（相談窓口の取組）としての費用とは別に、連携館における原画の一時保管から活用できる状態までの準備作業そのものへの支援も提起しなくてはならない。また、合流が予定されている刊本事業とは対象とする地域も方法もばらついているので、協働するための会議体等の仕組み作りが喫緊の課題であり、5か年計画の最終となる来年度に着地点を確認したい。（吉村委員）

■マンガ分野（刊本）について

- ・刊本事業と原画事業はセットとしての行動が重要である。マンガは刊本となって完成系のメディア芸術であり、その大本となる原画と合わせて日本国民に見てもらい、ジャンルとしてのマンガを継承していく形にしてもらいたい。（森田委員）
- ・複製物の刊本は原画より格が落ちると見られがちだが、マンガの歴史性を刊本そのものが記録していると再認識している。刊本利活用 BOX の開発により、モノを効率的に収納・可視化・分類し、移動できる形とした結果、原画事業との合流を始め、刊本を扱う組織や収蔵館の連携を可能にする具体的な筋道が見えてきた。（伊藤委員）
- ・多くの刊本を収集して後世に残す大事な作業をされているように思うが、従来から図書館や博物館で実物資料の保存は行われてきているので、刊本アーカイブにおける資料の組織化や保存方法はどう違うのか、どう違うべきなのかを明らかにしてもらえると、国内外で使えるモデルになると期待している。（杉本委員）

■アニメーション分野について

- ・データベース構築は着実に成果を上げているが、様々な課題もある。データベース構築事業の自動化・精緻化に関しては、予算も含めた安定運用の方策を提言する段階だろう。また、アカデミックな組織ではない JAniCA だけに事業を負わせるのは難しい状況であり、連携の構築はアニメ業界全体に課せられた課題である。（岡本委員）
- ・技術的な検討が年々進められ、アニメーションの動画からクレジットを自動取得する仕組みが構築されつつある。データ整形の定型化・自動化がボトルネックだったが、生成 AI の活用により解決の可能性が出てきた。一方、技術的な障壁が除かれつつある現在、制作者や業界団体からデータ利用・公開の許可を得るために、理解を得る方法や要件を固めていく議論を本格化しなければならない。（杉本委員）

■ゲーム分野について

- ・ゲームの形態は多岐にわたり、タイトルのリストや新作の本数等、基本的な外観すらつかめていない状況なので、産業界などと連携を取りながら着実に進めてもらいたい。もっとうまく情報発信をすれば、協力者が増え、産業界との連携も深まり、よりプロジェクトの推進力が増していくだろう。（平委員）
- ・アーカイブの収蔵数は着実に増えているが、業界全体を外から俯瞰〔ふかん〕するデータが圧倒的に足りていないので、完成を目指して引き続き取り組まなければならない。また、インディーズの分野はデータベースが存在しないので、同じく注力してもらいたい。ゲームは遊ぶ行為を通じて

理解できるものなので、アーカイブしたものもプレイできることがベストだが、展示会等を通してゲームの文化的価値の発信を目指してもらいたい。（寺田委員）

- ・どの分野も内側でアーカイブや資料整理を進める循環を回転させ、その意義や価値を外側に情報発信をしている。ゲーム分野は内側が多様で、マンガやアニメーションのように単一性がなく、アーカイブそれ自体が難しい。「見る」ことを基本に組み立てられている他分野と違い、ゲーム（やメディアアートの一部）は触って動かさなければならず、アウトリーチには権利問題も含めて大きな障害がある。そのため他分野との連携の中でゲームの意味を問うていく、あるいは保存や維持における技術的な困難性を問うていくというスタイルでトライしている。（細井委員）

■メディアアート分野について

- ・今年度は「起承転結」の「転」の年となった。産・学・館・官等の連携協力、既存の枠組み等を超えた新しい仕組みや機能創出をどう達成するかを考え直す上で、年表をどのような目的に活用していくか、いかに異なる組織の事情・状況に応じてアーカイブを制作していくかが重要になる。また、新しいプレイヤーを増やすことも重要である。今年度のヒアリングを踏まえて、来年度は本当の「連携事業」になるように再構築していく必要がある。その際に重要なのが、様々な組織や展示を渡り歩いてきた展覧会エンジニアという個人であり、今後フォーカスを当てていきたい。（久保田委員）
- ・年表のデータ作成、データクレンジング、PMAと、基本的にデータを扱う取組をされてきていると理解している。展示と所蔵、異なる二つの情報を統合的に扱い、関係者にデータを使ってもらうことが重要になる。特にMADBだと、他分野のデータとの連携と整合性を考えなくてはならない。複数の未知のプレイヤーに利用されるためのデータの在り方は、ボトムアップに積み上げていく部分と、ある程度は分野横断的に決める部分があり、その二つの整合性を議論できる場が必要だろう。（大向委員）
- ・メディアアート分野の動きは、メディア芸術4分野の将来的な展開や連携を考えていく際の軸になるものと考えている。年表が展示としての広がりを見せ、そこから更に新しい情報を整理する展開は、年表を軸にしてきた慧眼〔けいがん〕が実証されている。PMAもネットワーク基盤になっていく展開がイメージできるようになった。となれば、ICCやYCAM以外への展開が課題である。特にメディアアートは保存すべき作品の範囲を規定しづらいため、もう少しキーワードがあつてもいいだろう。メディアアート分野の充実を考えていくと同時に、他分野に成果を敷衍〔ふえん〕させていく際の核になっていただきたい。（水島委員）

5.3.2 報告会

実施日時：令和5年2月21日（水）13:00～16:30

開催場所：オンライン会議

【進行】

＜開会＞

13:00～13:05 御挨拶 文化庁／事務局長

13:05～13:10 進行についての説明

＜団体報告＞

13:10～15:50 マンガ分野 報告・質疑応答

マンガ分野 報告・質疑応答

アニメ分野 報告・質疑応答

ゲーム分野 報告・質疑応答

メディアアート分野 報告・質疑応答

16:00～16:10 事務局調査研究事業報告

＜総括＞

16:10～16:15 有識者検討委員会主査による全体総括

16:15～16:20 事務局からの連絡・閉会

参加者

表 5-2 報告会参加者一覧 ※肩書は実施時点のもの

名前	所属・肩書
■ 有識者検討委員	
細井 浩一（主査）	立命館大学 映像学部教授
大向 一機（副査）	東京大学 大学院 人文社会系研究科 准教授
岡本 美津子（副査）	東京藝術大学 副学長／大学院 映像研究科 教授
伊藤 剛	東京工芸大学 芸術学部 マンガ学科 教授
久保田 晃弘	多摩美術大学 美術学部 教授／国際交流センター センター長
杉本 重雄	筑波大学 名誉教授
平 信一	株式会社マレ 代表取締役社長
寺田 歩	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 事務局長
水島 久光	東海大学 文化社会学部 広報メディア学科 教授
永野 のりこ	公益社団法人 日本漫画家協会 常務理事／漫画家
森川 嘉一郎	明治大学 国際日本学部 准教授
森田 浩章	株式会社講談社 専務取締役
吉村 和真	京都精華大学 マンガ学部教授／専務理事

第5章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

■分野別強化事業関係者

大石 卓	一般財団法人横手市増田まんが美術財団 まんが美術館 館長
鈴木 寛之	熊本大学大学院 人文社会科学研究部（文学系）准教授
池川 佳宏	熊本大学大学院 人文社会科学研究部（文学系）准教授
橋本 博	特定非営利活動法人熊本マンガミュージアムプロジェクト 代表 合志マンガミュージアム館長
大坪 英之	一般社団法人日本アニメーター・演出協会 事務局長
尾鼻 崇	立命館大学 先端総合学術研究科 授業担当講師
井上 明人	立命館大学 映像学部 専任講師
野間 穂	特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会 代表理事
■文化庁	
林 保太	参事官（芸術文化担当）付 芸術文化支援室 室長
吉井 淳	参事官（芸術文化担当）付 参事官補佐
椎名 ゆかり	参事官（芸術文化担当）付芸術文化調査官（メディア芸術担当）
毛利 哲哉	参事官（芸術文化担当）付 芸術文化支援室 メディア芸術発信係 主任
沼下 桂子	参事官（芸術文化担当）付 芸術文化支援室 メディア芸術発信係 研究補佐員
牛嶋 興平	参事官（芸術文化担当）付 芸術文化支援室 メディア芸術発信係 研究補佐員
■カレントコンテンツ用取材担当	
竹見 洋一郎	有限会社 STORK
柏川 雅	有限会社 STORK
■JV 事務局	
桶田 大介	シティライツ法律事務所
末吉 覚	大日本印刷株式会社
西田 武央	同上
森 由紀	同上
池田 敬二	同上
井上 和子	同上
桜井 陽子	同上
平尾 宏一郎	同上
横浜 大	同上
岡部 玲奈	同上
加藤 文彦	同上
桜井 稔之	同上
坪田 真紀子	同上
藤本 真之介	日本アスペクトコア株式会社

佐原 一江	同上
横江 愛希子	同上

議事 :

- ・開会に当たり、林保太氏（文化庁）と桶田大介氏（JV事務局長）より挨拶があった。

■マンガ分野（横手市増田まんが美術財団）報告【報告者：大石卓氏】

- ・マンガ原画アーカイブセンター（以下、MGAC）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を行っている。今年度の事業概要は、①相談窓口を開設し、漆蔵資料館の内蔵も活用し、MGACの活動周知に努めている。新たに9人の先生の原稿のプールに繋がった。②所蔵館ネットワークの構築として、連携館同士のネットワーク会議を年2回開催。ネットワーク内の分散保管も継続しており、参画意向のある自治体も増えている。③人材育成として、専門施設・団体・企業・個人の実践内容を紹介する「マンガ原画保存の手引き」を公開予定。今後も活動で得た知見を反映してアップデートしていきたい。④収益事業及び支援体制構築の成果として、原画展示に「ゲンガノミカタ展」の解説テキストを提供した。また、事業外の取組ではあるが「ゲンガノミカタ展」の解説内容を紹介する冊子を制作・頒布した。⑤原画・刊本事業の合同会議とシンポジウムを開催し、両センターの合流に向けた体制を整備。マンガ原画の資料的・文化的な価値が高まるにつれ、簡単には原画保管に関わりづらい風潮も増しており、原画保存を担う連携館の確保が今後の課題である。例年課題だった連携館におけるプール原画の整理作業は、事務局調査事業の結果、約7万点の整理が進んだ。また、事業外の動向として本事業の取組を契機として「一般社団法人マンガアーカイブ機構」を設立したことで、産学官が連携してアーカイブに向かう下地が整った。

- ・保管連携館の収益に繋がる取組に御意見があれば伺いたい。（森田委員）

⇒保管と活用の両立がアーカイブの本質であり、収益とセットで保管の重要性を伝えていき、仲間を増やし、刊本事業と一緒にサポートしていきたい。（大石氏）

- ・マンガの価値に対する意識も変化してきたが、主にファインアートを扱ってきた公共施設では、いまだマンガを扱うことに抵抗があるのではないかと思う。永井豪記念館のように、作家ゆかりの地が一体となって支え、盛り上げていくマンガ保管館が全国にできればと考えているが、価値観のギャップを感じることはあるか。（永田委員）

⇒集英社の「MANGA-ART HERITAGE」では、美術館との連携についても議論されている。また、新たに高知県から連携館としての参画表明があったので、四国出身作家の原画を地元館で守っていただけだと期待している。まち作りにマンガを活用するだけではなく、文化として保存する意識も少しずつ浸透していると実感している。（大石氏）

- ・プール原画の整理作業について、要する時間や経費なども含めて、今後の方針を詳しく伺いたい。また、MPACとMGACの一体化等、会議体として着実に進化する一方で、一般の方には相談窓口の整理が分かりづらい。制度的な整理、情報の整理、さらにはその発信の仕方について、より良い

形を検討していきたい。(吉村委員)

⇒令和4年度にメディア芸術連携基盤等整備推進事業で実施したアンケート調査では、70代の作家から「先輩の原稿保存が進まないうちは、自分の原稿保存は語れない」との御意見が多くあった。原画プールは受けた相談を基にした受動的な形だが、マンガアーカイブ機構は能動的に動くよう意識しているので、様々な活動を連結させてカバーエリアを広げ、黎明[れいめい]期を支えた作家の原稿保存に繋げていきたい。また、原画・刊本両事業の課題を調整した上で、マンガ分野全体の相談窓口として広く認知拡大できるように検討していきたい。(大石氏)

⇒相談を受けるだけでなく、計画的・能動的に保存の依頼をしていくとなれば、文化庁事業やマンガアーカイブ機構の守備範囲や役割分担を示した全体図が必要である。来年度以降の大きな課題としたい。(吉村委員)

■マンガ分野（熊本大学）報告【報告者：鈴木寛之氏】

・マンガ刊本アーカイブセンターの実装化と所蔵館ネットワークに関する調査研究に取り組んでいる。今年度の事業概要は、①2023年12月にMPACを設置した。実証実験を基に、各地域で応用可能な複本利活用モデルや刊本利活用BOXを開発。「熊本モデル」を基に他地域でも応用可能なモデルを提示すれば、一つの地域だけでは解決できない問題も、全国的なネットワーク内でなら解決可能ではないかと考えている。②刊本ネットワーク所蔵リストの構築準備として、年2回の会議でメンバーシップ主要館のメタデータ項目の比較・検討を行っている。③刊本プール資料の仕分と移送に関する作業実験と検証結果として、大量の未整理資料の全体像をつかみやすくする分類方法、収納用の特注箱の製作、正本の抜き出し作業と複本の利活用の知見を得られた結果、より小回りが利く形になり、人材育成も進んでいる。④原画・刊本両事業一体化の準備として、両事業合同の「マンガアーカイブ協議会」及び「紙の保存に関する研修会」を開催している。今年度は、熊本県下における分散収蔵の実施と年度内の完了、MPACの開設が大きな成果である。今後の展望と課題は、所蔵リストや刊本利活用BOXといったマンガ刊本アーカイブの基盤整備、全国の連携機関・出版社・個人コレクターへの当事業調査結果の発信・応用、原画・刊本両事業一体化である。

・全国各地の不要な刊本の中に希少本が埋もれているかもしれない。それらを収集するためにも、MPACとしての広報活動の強化が課題となるのではないか。(森田委員)

⇒MPAC自体はモノを収蔵しないが、全国各地で刊本を活用していただくために、公式ホームページを開設し、モデル等を発信していきたい。(鈴木氏)

・雑然と固まりであったモノを分類・可視化できる利活用BOXの開発は画期的である。「一地域で解決できない問題も複数地域なら解決できる」の「地域」とは、どのようなエリアを指すのか。各施設に送った刊本の利活用状況はトレースするのか。(伊藤委員)

⇒熊本県内の資料の貸借だけでなく、全国的な資料の融通等、様々なスケールの事例を蓄積していきたい。海外からオファーがあった事例は、その結果を来年度に御報告する。原画と比べ、刊本の価値は正しい発信が難しい。刊本にはマンガを支えてきた読者の思いが込められており、それ

を基にした活用もできると考えている。(鈴木氏)

- ・刊本に特化したアーカイブによって初めて出てくる知見もあると思われるが、それらの知見をもっと世の中に発信してもらいたい。刊本のアーカイブを長い時間軸で捉えたとき、どういう付加価値ができるのか、どういう情報を利用者に提供できるのか等も明確にできることが望ましい。世界的にも珍しい取組の先頭を走り多くの知見を蓄積されていると思うので、それらを紙でもデジタルでもマンガのアーカイブに使える新しい知見として残していっていただきたい。(杉本委員)
⇒来年度は、従来の取組との違いやモデルの提示に注力したい。(鈴木氏)

■アニメ分野 (JAniCA) 報告【報告者: 大坪英之氏】

- ・平成29年度から継続してアニメの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適用に取り組んでおり、今年度のトピックは、北海道アーカイブセンターの協力が得られたこと、アニメ作品情報連絡調整会を正式に発足したことである。今年度の事業概要は、①浸水被害や機器の故障があったため、全録サーバの安定稼働策が必要だと痛感した。②クレジット情報のメタデータ処理の向上として、役職名・人名等の関連性が分かる状態でのテキストデータ抽出・閲覧が可能になった。また、差分識別機能の向上、操作の簡易化、再配布可能なシステム化の作業、AI活用の試験も進めている。③アナログ映像素材へのOCR適用の試行を行い、今後の本格的な作業へ向けた道筋が確認できたが、素材の状態にばらつきがあり、作業に要する労力も膨大なため、まだ課題は多い。④製作委員会の主幹事会社、制作会社、公的・私的団体が情報を相互補完するための「アニメ作品情報連絡調整会」組成を進めた。また、JAniCA内に宣材受入れ窓口の開設、「つづきみ」との連携、学術領域との交流も進めている。今後の課題としては、実験的試みを行うものについてはメディア芸術連携基盤等整備推進で実施し、リソース次第で着実に進められるものについては団体等が「メディア芸術アーカイブ推進支援事業」等の補助金を活用しながら実施していくことが可能なように切り分けたいと考えている。来年度は、仲間を増やすことを目的に、更なる普及と機能向上を目指すとともに、連絡調整会の周知、映画やパッケージ等の作品情報の集約システムも検討していきたい。
- ・生成AIの活用によってデータ整形作業の定型化・自動化の実現性が見えてきたので、取得したデータを公開・利活用するために、当事者や業界から合意を得る方策を真剣に考える段階だろう。当事者たちとどのようなコミュニケーションを取って、公開の要件、情報取扱いのワークフローを定めていくのか、見通しを伺いたい。(大向委員)
⇒まずオプトアウトができる仕組みが必要である。また、利用者は全ての情報が必要なのかとの疑問があるので、必要に応じて情報のアクセスレベルも検討していきたい。当事者からの同意については、人名掲載が業界にとってプラスだと思われなければならない。MADBの存在を周知し、応援していただける案内をしていきたい。(大坪氏)
- ・学術領域との交流において、研究者からどのような質問を寄せられたのか。また、情報を持っているのは制作会社、情報を出す許可をするのは製作会社という二重性がある中で、産業領域から直接情報を得る仕組みの手応えについて伺いたい。(森川委員)

⇒学術領域については、アニメーションを産業的な視点で研究しておられる方が少なく、お話を乗りなってくれる方も少ない状況である。産業界へは、連携を始めた「つづきみ」を介して説明していく。少なくとも3年ほど時間がかかると考えているが、製作会社との接触経路も徐々に構築されると思われる。主な主幹事会社は10社ほどなので、まずは1社とお話しできれば、連鎖的に対応していただけると考えている。(大坪氏)

- ・最終年度に向けての提言には、技術的な側面はもちろん、コストや運用体制も含めた安定的運用の示唆が含まれるべきである。オープンソースによってデータを収集する構想について、現段階の見込みを伺いたい。また、JAniCA1団体の自助努力だけでは広がりづらいと考えているが、他団体や国に対して要望があれば伺いたい。(岡本委員)

⇒再配布可能なシステムは、既にアニメのクレジット抽出をしている団体に案内している。当事業の実施に当たっては実働が約5人しかいないので仲間を増やしていきたい。産業振興的な側面については、業界団体が資金を持ち寄ってのデータの収集・普及が健全だが、文化的側面は国から、システム運用等の知見は大学や専門機関から御支援いただけだと有り難い。放送業界とは、データを相互に持ち寄りwin-winの関係を築ければと思っている。(大坪氏)

- ・来年度以降、主幹事10社もヒアリング対象に入れていただきたい。(岡本委員)

■ゲーム分野（立命館大学）報告【報告者：尾鼻崇氏】

- ・ゲームアーカイブ所蔵館の連携強化に関する活動を引き続き行っている。今年度の主な成果は、次のとおりである。①ゲームアーカイブ所蔵館の連携強化として、更なるネットワークの拡大と活動基盤等の強化を目的に、ゲームアーカイブ推進連絡協議会のカンファレンスとセミナーを実施し、②将来的なデータベース充実化に向けてのデータ整備を行い、CEDiLの講演資料等CESA関連のデータのマッピングに加え、BitSummit 出展作品データのリストを作成、公開した。今後はマニュアル作成による効率化や連携先の開拓推進を検討する。③ゲーム資料保全や「コトのアーカイブ」に向けてのゲームアーカイブ利活用調査として、アーケードゲーム筐体の動態保存に関する調査、及び株式会社カプコンへのヒアリングを実施した。アウトリーチとして、博物館等での展示の調査をまとめた「ゲーム展 TEN II」、保守が危機的な状況にあるアーケードゲームに焦点を当てた「ゲームを・マンガを守る「コト」、守る「モノ」展」を開催。以上から、本事業はゲームという現在進行形で急速に拡大するメディアを対象としているため、扱う範囲の再検討を行う必要が生じてきた。新たな連携策の策定やアウトリーチ、窓口やマニュアル化などの業務を、より強化し効率化すれば解決に向かえると考えている。オンラインゲームのアーカイブ等の課題についても改めて検討し、産業界とのネットワークや学術的基盤を用いてリスタートする。ゲーム資料の動態保存を中心に、分野横断のハブ的役割を担えるよう準備を進めていきたい。

- ・いつも産業界との連携を主張されているが、具体的な内容を伺ったことがない。また、企画展終了後もその内容や情報が残る方法を考えてもらいたい。(平委員)

⇒アウトリーチをどう進めていくかが大きな課題であるため、企画展も開催して終わりにせず、今後も継続した情報発信に注力していきたい。御協力をお願いできると有り難い。産業界との連携

については、数年前に調査したときと比べると、バンダイナムコさんやスクウェア・エニックスさん、カプコンさんを中心に状況が変わってきており、その点に関しては本事業の貢献も少なからずあると思っている。現在だと再設計も見込めるため、改めて強く主張した（尾鼻氏）。

- ・メディアにも声をかけていただければ、側面支援ができるかと思う。（平委員）
- ・日本のゲームは世界中で人気があると言われながらも、実像を表せていない現状があったが、データベースへの記録が進んでいる状況に安心した。ゲームは一種の総合芸術であり、範囲を広げだすときりがなくなるので、分野を絞る必要もあると感じた。また、ゲームは遊んで初めて成立するものだが、権利関係の障害も多いため、利活用については他分野とは違うアプローチが必要だろう。海外との連携について、得られた知見、興味を持たれたエリアがあれば伺いたい。（寺田委員）

⇒今年度は中国・韓国のゲームアーカイブ団体と議論をしたが、数年前に比べて状況が見えやすくなっていると感じた。知見としては、特に中国・韓国では政策的に後押しされたり抑制される振り幅が大きく、政策に左右されてしまう状況に悩まっていた。日本は着実に取組を積み重ねられており、政権によって振り回される度合いは相対的に少ないと見える。（井上氏）

- ・ゲームのインタラクティブ性を生かしたアウトリーチの方法、アーカイブの進め方における产学研との連携が問題である。また、ゲーム分野には大きな活動をしている個人がいらっしゃるが、個人との連携の可能性や見通しがあれば伺いたい。（細井委員）

⇒既に連携している所蔵館ネットワーク内にも個人コレクターのコミュニティがあり、そこからも広がっていく手応えを感じている。ゲーム資料の消失危険性は個人の方が高いと思われる所以、今後は個人コレクターにも広く目を向けるための方策を検討していきたい。（尾鼻氏）

■メディアアート分野報告【報告者：コミュニティデザイン協議会 野間穣氏】

- ・メディアアート分野でのコミュニティネットワーク構築準備と作品調査とデータ整備に取り組んでいる。今年度の事業概要は、①メディアアート史を軸としたデータ収集とメディアアート史年表の活用として、年表で扱っている2022年までの情報を調査、反映している。また、「札幌国際芸術祭2024」での展示に合わせてオンライン版のプログラム開発、大型モニターでの表示最適化を行った。今後も教育機関での活用などを広めていきたい。②MADB登録情報の整備とデータ作成として、MADBのデータで齟齬が発見されたデータ等の出典を当たり、その出典も示す作業、新たに掲載すべき情報の作成を行った。今後もメディアアートの定義やメディアアート史についての議論を重ねるとともに、メディアアートのネットワークを広げていくためにも、国立アートリサーチセンターと情報共有を行いたい。③ネットワーク構築のための準備作業として、各団体へのメディアアート作品制作研究のためのプラットフォーム（PMA）の周知と共有、有識者3名へのヒアリングを実施した。今後は、関係者・関係機関のPMA活用事例を示し、作品の収蔵や再制作に寄与できるプラットフォームとしてPMAを精査していく。また、現代美術を扱う美術館等に周知することで、メディアアート作品の展示・収蔵に広がるようなネットワークの構築を目指していきたい。

・年表データの増加件数及び追加された項目データについて伺いたい。(大向委員)

⇒今年度作成したデータは 778 件・5,446 項目。新しい施設や教育機関は増やしていないが、現状扱っているものは 2022 年までの全データを調査し、作品や催事名称、詳細内容、ウェブ上の関連リンク等を収録した。(野間氏)

・MADB のデータ精査で、28,000 件中 16,000 件を作業されたと伺ったが、ある区分のものを網羅的に作業したという理解でよいか。(大向委員)

⇒もともと催事ベースで集めていたデータが作品ベースになった結果、例えば同じ作品に対して 3 種類の出典があったデータが、3 種類の作品であるように見えていた部分などがあった。作業の件数は、今年度、実際の資料に当たれた結果、修正された件数になっている。(野間氏)

・PMA を用いて YCAM や ICC とタイアップを深めていく上で、第 2、第 3 の三上晴子コレクションのようなモデルをどのように形成していくのか。(水島委員)

⇒新しい館等に広げていく際、共通言語として PMA で作品が定義されていくことは重要だが、現業に加えての入力作業は難しいとの御意見がある。今後、施設や作家だけではなく、展示に関わる技術者と同行する形で PMA の活用を広げていきたい。(野間氏)

⇒エンジニアの方々も資料や記録を所有している状況が分かってきたので、来年度は技術者を深掘りして総括と次の展開に繋げていきたい。(久保田委員)

・データ作成は負荷になるので、メリットがある形で広げることが重要になる。PMA が新しい作品を制作するためのエンジンとなることや、教育プログラムとしての利活用がアピールポイントになるのではないか。(水島委員)

⇒ただ年表を提示しただけでは裾野が広がらないので、次世代の入り口として、データベース内の情報や発見を説明するワークショップや研究マッピング的な小冊子から、技術的背景が分かるようなステップアップの検討が重要である。(久保田委員)

・有識者 3 名へのヒアリングで特に重要と思われた御意見はあったか。(久保田委員)

⇒現代アートの中でメディアアートを区別するような見方は少なくなり、逆にメディアに関わる技術を使うケースは増えている中で、これまでメディアアート作品を扱っていなかった施設でも古いメディアアート作品を収蔵・展示する機会が増えている。この流れに対してこれまでの事業成果から、作品の記録、扱いの補助等、協力できる部分があると感じた。現代美術を扱う館ではデジタル化された作品の定義も課題になっているので、年表で全体の流れを、PMA で作品が成り立つ定義を、より多くの人たちに分かれる形で示して、メディアアート作品の展示や活用に繋げていきたい。(野間氏)

■令和 5 年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業について【報告者：井上和子氏】

・MADB に関する開発・運用・調査研究の事業は、今年度から国立アートリサーチセンターに移管された。事務局調査研究は、メディア芸術のアーカイブの情報流通として、MGAC を窓口として連携館で一時保管しているマンガ原画プール資料整理、自治体連携会議・アーカイブ機関同士の合同情報交換会の開催、無体物資料のアーカイブに関する課題・論点整理を行った。メディア芸術

のアーカイブの情報流通として、データサイエンス教材の利活用促進・効果測定、MADB 活用コンテストの開催、数理・データサイエンス・AI 教育強化拠点コンソーシアム連携による MADB データセットを使ったデータ分析事例の取組を行った。メディア芸術の将来的な利活用に資する作品及び中間生成物等の保存として、マンガ・アニメーション・ゲーム分野の中間生成物調査を行った。メディア芸術のアーカイブに係る人材育成として、メディア芸術各分野のアーカイブに携わる 4 名のインタビュー記事を作成。事業成果の公開と普及及びメディア芸術の情報発信として、広報サイト MACC において各種記事を公開、MAGMA sessions のトークセッション等を実施、MADB Lab のアクセス性向上を行った。業務支援業務を担った令和 5 年度のメディア芸術アーカイブ推進支援事業は、応募 31 件から 23 件が採択された。

■有識者検討委員会主査による全体総括

・令和 6 年能登半島地震の影響によって、石川県で婚礼の日に用いられる「花嫁のれん」が多く失われたため、大衆が作り上げてきた文化の脆弱〔ぜいじやく〕さを感じ、この事業の重要性を改めて考えさせられた。各分野の特性に合わせ、情報・モノ・コトを蓄積していく努力が進むとともに、人材育成・コスト・物理的な問題等、分野の内側で共通する点も多く見えてきた。その一方で、内側の活動を支えるための資金調達や外部協力的な部分は依然として各分野で懸念がある。また内側の活動の蓄積や価値を外側に示す多様なアウトリーチも確認できたと言えるが、このアウトリーチについてはよりメディア芸術としてのまとまりや相乗効果を考えていくべき段階にあるだろう。これまでの継続の中で、現在が転機であるのは間違いない。「起承転結」で考えると、これで決まりだという「結」は恐らくないが、「結」になるかもしれないものに近づくために、いかに「転」を繰り返していくかだろう。来年度以降も皆さまとともに考えていきたい。（細井委員）

5.3.3 報告会 考察会

実施日時：令和 6 年 2 月 21 日（水）17:00～18:00

開催場所：オンライン会議

参加者

有識者検討委員

細井浩一、大向一輝、岡本美津子、伊藤剛、久保田晃弘、杉本重雄、寺田歩、永野のりこ、水島久光、森川嘉一郎、吉村和真

文化庁

椎名ゆかり、毛利哲哉、沼下桂子、牛嶋興平

JV 事務局

桶田大介、末吉覚、西田武央、森由紀、池田敬二

※敬称略

議事：

・それぞれの分野で進捗があり、次に展開に向けて動きだす時期を迎えていると感じる。課題も明確で、何にどう取り組んでいけばいいのかも具体的になった印象を受けた。今後に向けた展望や

重点的に取り組むべき課題について御意見を伺いたい。（桶田氏）

■マンガ分野（原画・刊本）について

- ・やるべき課題ははつきりしているが、実作業には時間と費用を要するので、次の5年においては支援スキームの位置付けが課題になる。また、原画・刊本の両事業を一体化する上で、作家だけではなく個人のコレクターも含めて資料を預けようとする方々が、どこにどのように相談できるか、具体的かつ体系的なメニューを可視化する必要がある。マンガ分野内部での協議は進んでいるが、まだ外部に説明する方法を詰められていない。重ねて、次の1年で議論をきちんと着地させ、次の5年においてのビジョンを立てられるように進めたい。（吉村委員）
- ・メディア芸術関連事業は、それぞれ性質の違うものを強引に束ねてしまったがために様々な齟齬が生じてきたが、近年はまとまりが見えつつあり、「メディア芸術」という枠に実体が与えられてきた。原画も刊本も、ある種のコトのインデックスであり、利活用は一義的に展示であるという接点が見えてきた。原画・刊本の保存及び利活用の必要性を対外的に説明することは意外に難しく、なかなか結果も出ていないが、刊本利活用BOXのように地味で当たり前の活動が積み上げられた結果を人々に説明していく方法を考えたい。次の5年、10年で維持・発展させていくためには、継続的な雇用や資金の問題もある。この数年、海外で日本のマンガ・アニメのプレゼンスが強まっている現状は追い風なので、この機を逃さないようにしたい。（伊藤委員）
- ・マンガ原画の税制について手が加えられつつある状況は朗報である。相続税の問題もあって、作家にはマンガに価値を見いだすことを恐れるような空気もあったが、ここ数年でマンガに対する価値意識は大きく変化し、ファインアートを扱う美術館でマンガが展示される事例も増えてきた。一方、マンガ原稿が海外のコレクターの手に渡ってしまえば、もう二度と取り返せないのでないかとの懸念がある。マンガアーカイブにとって、日本各地で出身作家の原稿の受入先が立ち上がり、収益にも繋がる形で保管され、そこを目掛けて海外の方々が訪れる流れを作るのが理想である。このような夢を描けるのも、これまでの活動があったからこそであり、感謝を申し上げたい。（永野委員）

■メディアアート分野について

- ・どの分野も量的には充実してきているが、アーカイブは完成するものではないので、今の段階で何ができるようになったのか、使ってみて何が分かったのかを見ていく必要がある。社会に対しても、ただ使ってくださいでは広がっていかない。まず我々が使ってみせて、それによって得られた新たな知見や仮説を示していくのが重要であり、来年度に何をやるべきかの指針にもなる。（久保田委員）
- ・メディアアートは輪郭が捉えにくく、軸になるコンセプトは何かをずっと考えてきたが、インタ

ラクションを現場で作り出している展示エンジニアの重要性が見いだされたことは大きな収穫である。各分野には鍵を握る概念があり、メディアアートはインタラクション、ゲームはプレイ、アニメはアトラクション、マンガはナラティブだと思っている。また、マンガの刊本利活用 BOX、メディアアートの PMA のように、仲間作りの鍵になるものが見えてきた。一次資料を集め、ネットワークを広げ、情報の拡張とアップデートを行い、それらを共有できるプラットフォームやデータベースをいかに構築するのか、四つの課題が具体的になり、「メディア芸術」という枠を結んでいくコンセプトが見えてきたと感じている。(水島委員)

■ゲーム分野について

- ・ゲーム分野で扱う範囲を、アーケードゲームの筐体にまで広げると收拾が付かなくなりはしないか。一方、オンラインゲームはサービスが終了してしまうと、家庭用ゲームのようにモノとして残らない。消えつつあるものと新しく生まれているものの選択と集中を考えると、場合によっては分野を分けることも必要なのかもしれない。また、ゲームはプレイすることで初めて成立するという点は無視できない。ただアーカイブしていくだけでは、余り意味のないものになってしまい可能性がある。(寺田委員)
- ・日本のゲームは、一部のコアなファンにはリスペクトされているが、若いユーザーからは中国製や韓国製のゲームだと勘違いされる現象も起こっており、立ち位置が揺らいでいるネガティブな面がある。加えて、ゲームの不定型さや輪郭の捉えづらさから、ゲームの完全なアーカイブは不可能という気がしてきているが、逆に「メディア芸術」という枠であれば可能と感じている。インタラクション要素、アトラクション要素、ナラティブ要素の固まりを、うまく遊べる状態に調整して作っているものがゲームであり、それぞれの要素を手掛かりに、他分野の取組に寄り添いながら模索している状態である。(細井委員)

■アニメーション分野について

- ・アニメ分野は安定的な持続可能性に光明が差してきた。今後は、全録サーバと OCR でデータベースを構築するために、予算、体制、フローを含めたマニュアル作成が求められる。JAniCA のみで分野全体を仕切ることは難しいので、業界やメディア芸術全分野が横串を刺してのプロモーション展開が重要になる。(岡本委員)
- ・(アニメーション分野に限らず) いずれの事業も、区切りとなる年度を迎えるに当たって成すべきことやその中でできそうな範囲が見えており、今からトップダウンで大きな変更を求めても悪い方向にしか働かないと思われる。事業の側から要望が寄せられない限りは、その「成すべきこと」ができるだけ実現できるように支えていくのが望ましい。また、今後の指針を立てる材料として、それぞれの事業が自立して持続可能な体制を構築するための課題についてヒアリングを行ってはどうかと考える。また、全分野にまたがる課題もあり、整備推進事務局による橋渡しが望ましいと

考える。その一つに、産業界との連携がある。とりわけマンガとアニメ分野は、権利を管理している企業がある程度重なっている。個別に連携を模索するより、まとめた方が推進しやすい局面もあるのではないか。（森川委員）

- ・セーフティーネットを担える保存スペースも以前からの分野共通の課題で、共同収蔵庫が設ければ恩恵が大きいと考えてきた。新規で立ち上がる事業（マンガ・アニメ等中間生成物保存活用事業）の運用は、本事業との住み分けになるのか、吸収していくのか、連携していくのか、その見通しによって来年度以降の準備も変わってくる。現時点での桶田氏の印象を伺いたい。（森川委員）
⇒私見ではあるが、少なくとも令和6年度においては、文化庁の予算要求の上でも、何かが新しく新設されたから、何かが小さくなるという関係性にはないと理解している。継続して関わられている主要なプレイヤーは、このテーブルないしテーブル周辺に集ってくださっていると考えているので、実態的には連携で相互の住み分けが役割分担になるだろう。（桶田氏）

■全分野について

- ・かつては何をするかが議論だったが、全分野の報告に具体性が増してきた現状は、事業自体が進んでいる証左だろう。一方、分野外の人には報告の内容が理解できなくなってきたおり、どう対外的に評価を受けるかが問題になっているので、作業過程で作成されたデータや記録を共有できないかと考えている。全公開は難しく、フォーマットが決まっていなければ誤解を与える懸念もあるが、何が行われているかを第三者から観測可能な状態にすれば、分野を超えた課題の共有にも繋がるだろう。事業が発展するほど内実はリッチになっていくので、そのリッチさを分野間で共有できる成果報告の在り方を期待する。（大向委員）
- ・どの報告も何をやるべきかが具体的になっていた。次の1年のまとめとしては、プロジェクトで培った知見が失われないよう、知見を残し、次に伝える努力をしてもらいたい。また、現在作られている作品も10年後には古い作品になっているので、アーカイブは長期的な視点で考えていくべきである。その際、デジタルの保存、ノンデジタルなものデジタルでの保存についての検討は外せない。文化的価値のある物体を保存する必要がないとは考えないが、物理的スペースの問題を踏まえると、デジタル化してのアーカイブも考えなければならないと思う。例えば、災害のアーカイブなど歴史を残すためのアーカイブでは、モノだけ残すのではなく、モノに関わるストーリー、いわばコトも同時に残す取組が見られる。本事業においてもコトを残す行為の重要性は理解されてきたと思うが、コトを残すためにはデジタル技術を使っていろいろなモノを結び付ける必要がある。そして、デジタル形式でアーカイブされたコンテンツを長期的に残すためのノウハウ蓄積も重要である。それに加え、たとえオリジナルの物体がなくなりデジタルコンテンツとしてのみ保存された場合であっても、価値ある文化的資源として受け入れられるようにアーカイブする必要がある。そのためには、原物の保存、デジタル化した保存といった異なるアプローチの間で折り合いを付けていく必要がある。長期保存、長期利用の視点を持って、メディア芸術のアーカイブを

どう捉えるのかを考えていただきたい。（杉本委員）

・調査事業の研究マッピングが、以前の整理から 5 年経過しようとしているので、更新する必要がある。例えば、新しい研究領域としてアーカイブに関するテーマがどれだけ入ってきたかそうでないかを確認できれば、各分野の動向を探るためにもよいと思われる所以、最後に問題提起をしておきたい。（吉村委員）

⇒コンテキストも含めて、やっている活動の意味・意義を次世代に残していくための解釈や情報の必要性についての問題提起である。私が判断することではないが、皆さんも御異論はないかと思う。（桶田氏）

5.4 総括

令和 5 年度事業では、メディア芸術各分野の特性に合わせた、情報・モノ・コトをアーカイブしていくそれぞれの事業が着実に進み、一定の成果が見えてきたと言える。一方、アーカイブに必要な人材育成やコスト、物理的なスペースの確保など各分野共通の課題も見えてきた。またマンガ分野を中心として分野同士の連携の試みを数多く行えたのも大きな成果であった。一方、業界団体や学術部門との協力体制には、各分野での進捗のばらつきは依然として存在している。

今年度事業内で議論された課題を踏まえ、より発展的な活動の持続的な実施により、更なる今後の発展を期待できる。

第6章 事務局調査研究：メディア芸術のアーカイブの情報流通

6.1 アーカイブ機関保有データの調査・課題抽出等の支援

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

6.1.1 マンガ原画プール資料整理

(1) 実施目的

令和3年度からマンガ原画アーカイブセンター（以下、MGAC）を相談窓口として、相談を受け連携機関において一時保管しているマンガ原画（以下、プール原画）の整理作業を行い、作品数や原画枚数を特定し権利者と保管資料の詳細を共有するとともに、プール原画の最終保管施設の交渉及び調整に対し有益な資料を得る目的で整理作業を行う。

(2) 実施体制

MGAC

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

(3) 実施内容

①原画整理作業

プール原画を作者、作品別に整理。原画を単行本と照らし合わせて枚数を計る。

②台帳記入

作者ごとに作成した整理台帳に「作品卷数」、「話数」、「封筒番号」、「原画枚数」（カラー原稿・2色原稿・モノクロ原稿に分けたもの）等の情報を記録する。

③整理期間：令和5年8月2日（水）～令和6年1月25日（日）※176日間

④整理対象作者 ※カッコ内は原画プール対応年度

- ・川本コオ（令和3年度収蔵）代表作：『鯨魂』『風雲の館』『猛毒商売』ほか
- ・山田芳裕（令和3年度収蔵）代表作：『へうげもの』『望郷太郎』ほか
- ・谷岡ヤスジ（令和4年度収蔵）代表作：『ベロベーマン』『ド忠犬ハジ公』ほか
- ・なきぼくろ（令和3年度）代表作：『バトルスタディーズ』
- ・PEACH-PIT（令和5年度）代表作：『ローゼンメイデン』『しゅごキャラ！』ほか

⑤整理枚数※全て漆蔵資料館（MGAC拠点施設）にて保管

表6-1 ※整理の詳細については添付資料（整理台帳）参照

番号	作家名	整理数（枚）			合計（枚）
		4C	2C	1C	
1	川本コオ	38	1,514	12,782	14,334
2	山田芳裕	73	3	9,672	9,748
3	谷岡ヤスジ	197	981	26,028	27,206
4	なきぼくろ	143	0	5,245	5,388
5	PEACH-PIT	0	0	10,788	10,788
総整理枚数					67,464



図6-1 漆蔵資料館で保管している原画の様子



図6-2 原画と単行本のページを照らし合わせる作業の様子

■添付資料

表 6-2 原画整理台帳（山田芳裕）※一部抜粋

分類		ID		タイトル枚数計				
作家名：	山田芳裕	タイトル：	002	4¢	2¢	1¢	合計	
作家名：		山田芳裕		29	0	5569	5598	
整理用ID	巻数	封筒番号	話数	タイトル・分類	単行本 ページ数	備考	4¢	2¢
002003001001	1巻	1	第1席	君は"物"のために死ねるか？	42	p 2-3.18-19.28-29見開き	2	34
002003001002	1巻	2	第2席	黒く塗れ!!	26	p 2-3見開き		24
002003001003	1巻	3	第3席	碗 L O V E	26	p 22-23見開き		24
002003001004	1巻	4	第4席	茶室のファンタジー	20	p 8-9見開き		18
002003001005	1巻	5	第5席	天界への階段	20	p 14-15見開き		18
002003001006	1巻	6	第6席	強き二人の茶事	20			20
002003001007	1巻	7	第7席	京のナイト・フィーバー	20	p 4-5見開き		18
002003001008	1巻	8	第8席	カインド・オブ・ブラック	20	p 2-3見開き		18
002003001009	1巻	9	第9席	天下よりの使者	20			20
002003001010	1巻	10	-	1巻見開き原稿	-	1~5、7、8話分	2	16
002003002001	2巻	1	第10席	決意のかけひき	20			20
002003002002	2巻	2	第11席	運命'82	20	p 2-3見開き		18
002003002003	2巻	3	第12席	武田をぶっとばせ	20			20
002003002004	2巻	4	第13席	愛してほしい	20	p 18-19見開き		18
002003002005	2巻	5	第14席	m t 富士スカイライン	20	p 18-19見開き		18
002003002006	2巻	6	第15席	レインフォールダウン!?	20			20
002003002007	2巻	7	第16席	今宵はイートイット	20	p 14-15見開き		18
002003002008	2巻	8	第17席	幻惑されて	20			20
002003002009	2巻	9	第18席	天下を憐れむ歌	20	p 16-17見開き		18
002003002010	2巻	10	第19席	未来への賛歌	20	p 10-11見開き		18
002003002011	2巻	11	第20席	非情のライセンス	20			15
002003002012	2巻	12	-	2巻見開き原稿		11、13、14、16、18~20話		12
002003003001	3巻	1	第21席	哀しみの天主	20	p 8-9見開き		18
002003003002	3巻	2	第22席	無法の都	20	p 2-3見開き p 18-19見開き		16
002003003003	3巻	3	第23席	焼け跡の余韻	20			20
002003003004	3巻	4	第24席	孤立のメッセージ	20			20
002003003005	3巻	5	第25席	信長 ON MY MIND	20			20
002003003006	3巻	6	第26席	ホワイトキャッスルブルー	20			20
002003003007	3巻	7	第27席	転がる糞のよう	20			20
002003003008	3巻	8	第28席	SUKI YAKI	20			20
002003003009	3巻	9	第29席	夏をあきらめて	20	p 6-7見開き		18
002003003010	3巻	10	第30席	しがない歩兵	20			20
002003003011	3巻	11	第31席	哀しみのミッドナイト・バーブル	20			20
002003003012	3巻	12	-	3巻見開き原稿		21、22、29話分		8
002003004001	4巻	1	第32席	時代は変わる	20			20
002003004002	4巻	2	第33席	一人ぼっちの世界	20			20
002003004003	4巻	3	第34席	BLACK in BRACK	20	p 2-3見開き		18
002003004004	4巻	4	第35席	別離のつぶやき	20			20
002003004005	4巻	5	第36席	Gemai・Bomb	20	p 8-9見開き		18
002003004006	4巻	6	第37席	チェンジング・マン	20	p 10-11見開き		18
002003004007	4巻	7	第38席	beautiful name	20			20
002003004008	4巻	8	第39席	Start Me Up	20			20
002003004009	4巻	9	第40席	世界で一つだけの華	20	p 16-17見開き		18
002003004010	4巻	10	第41席	Golden Years	20			20
002003004011	4巻	11	第42席	woman from Nagoya	20			20
002003004012	4巻	12	-	4巻見開き原稿		34、36、37、40話分		8

(4) 成果

MGAC として受け付けた相談に対応し連携機関において一時保管するかたちで令和3年度から開

始した原画プールであるが、マンガ資料の保管に取り組む仲間を増やすネットワーク構築の場において、「どんな作品を何枚プールしているのか」という基本的な情報を持ち合わせていない状況が、その推進ネットワークの構築（連携館の確保等）の大きな妨げとなっていた。また、原画を預ける権利側も、預ける原画の枚数を把握しておらず、相互理解の上でもプール原画の整理作業は急を要するものであった。

今回の調査事業において、プール原画約67,000枚の原画整理につながったが、これは、保管作品のリスト化により詳細を権利者と共有できたのは勿論〔もちろん〕のこと、今後の保管施設の拡充やネットワーク構築の場において、非常に重要な役割を担う情報・知見を得たことになる。

飽くまで「原画プール」は一時保管であって、それぞれの資料の特性に応じた適当な保管施設における収蔵等に至れるのが望ましい。今回の事業で得た貴重な情報・知見を来年度以降のMGACの活動をはじめとして生かしていきたい。

6.1.2 マンガ原画プール資料整理（沖縄ローカルマンガ）

（1）実施目的

沖縄県には当地にしか流通していないローカルマンガが相当数存在しているが、昨年度、沖縄の県立図書館、県立博物館・美術館、沖縄在住の漫画家・編集者に取材した際、一部の施設で郷土資料としての関連書籍コーナーや沖縄マンガに関する展示の実績はあるものの、体系的なマンガの蔵書や近年刊行された作品の収集は実施されていない状況、さらに、既に一部の貴重な原画の散逸が危ぶまれる事態にある実態を確認した。

そこで、中長期的展望のもと、沖縄ローカルマンガの体系的収蔵を実現するために、令和5年度から、沖縄県内施設・関係者の協力を得て、郷土作家のマンガの原画や雑誌・単行本をアーカイブするための支援活動を進め、今年度は、沖縄戦を題材にしたマンガの第一人者である新里堅進氏の原画資料を一時保管する運びとした。

（2）実施体制

- ・大石卓（一般財団法人横手市増田まんが美術財団）※調査責任者
- ・柴田敏範（同上）
- ・吉村和真（京都精華大学）
- ・イトウユウ（同上）
- ・日本アスペクトコア株式会社

（3）実施内容

1) 原画プール事業

①事前調査 1

- ・日時：令和5年11月28日（火）
- ・場所：保管元：アトリエ／那覇市安謝660-2 上地アパート

自宅／西原町字兼久 140-3

保管先：コミックチャンブルー事務所／那覇市寄宮 1-6-20

- ・内容：漫画家 新里堅進氏のアトリエ（那覇市）及び自宅（西原町）を調査。原画の保管状況や概算枚数を確認。併せて、改めて本事業への協力を説明・依頼しおおむねの承諾を得た。



新里堅進氏のアトリエにて現状調査を実施

②事前調査 2

- ・日時：令和5年12月19日（火）
- ・場所：沖縄県立博物館・美術館
- ・内容：沖縄県におけるマンガ原画プールの取組に協力いただける連携先を模索する中で、県教育委員会を通して沖縄県立博物館・美術館を紹介いただき、同館を訪問し、大川副館長と面会。マンガ原画プール取組の説明と施設に関する情報交換を行った。現時点で明確な回答を得られなかつたが、引き続き県及び県教育委員会、又は市町村所有の遊休施設等の活用に向けて情報共有、必要に応じて施設との協力に向けた交渉に際し橋渡しをしていただける運びとなった。





③原画プール

- ・日時：令和5年12月20日（水）
- ・場所：保管元：アトリエ／那覇市安謝 660-2 上地アパート
自宅／西原町字兼久 140-3
保管先：コミックチャンプルー事務所／那覇市寄宮 1-6-20
- ・当日の流れ：
 - 午前 レンタカーにて新里氏のアトリエ（那覇市安謝）から原画を搬出。
 - 午後 同レンタカーにて新里氏の自宅（中頭郡西原町兼久）から単行本を搬出。
 - 搬出した原画と単行本を島袋氏の事務所（那覇市寄宮）へ搬入。
- ・内容：漫画家 新里堅進氏の原画と単行本を、保管用のコンテナボックスに移し替え、貨物車に積み込んで搬出。雨天での作業となったため、箱ごとに防雨対策を施して作業した。
搬出したボックスはコミックチャンプルー編集長 島袋直子氏の事務所（兼自宅）に運搬した。今回の搬出作業において所在不明の原画も多く存在する実態が判明したため、今回は約3,000枚の一時保管となった。



プール作業の様子

2) 原画整理事業

- ・内容：今回プールした新里堅進氏の原画整理を目的としたリストを作成。また今回プールしたアトリエ、自宅以外にある原画の所在を確認するための調査も実施。「作品原画所在調査シート」を作成し、「作品名／収録単行本発行者名／収録単行本発行年／初出メディア名／初出メディア発行所／初出メディア発行年／原画所在／原画点数（モノクロ／カラー等）／原画状況」を調査した。

表 6-3 新里堅進（しんざとけんしん）作品原画所在調査シート

作品名	収録単行本発行者名	収録単行本発行年	原画所在
ハブ捕り	琉球新報社	1982年	
	新潮社	1991年	
	クリエイティブ21	1995年	
くがに言葉			
沖縄健児隊			
シュガーロープの戦い	琉球新報社	2015年	
	琉球新報社	2015年	
	琉球新報社	2015年	
[沖縄戦らしき原稿]			
[沖縄戦らしき原稿（見開き原稿）]			
懐機			
執心鐘入			
[自分史らしき原稿]			
[歴史物らしき原稿]			
[人物伝らしき原稿]			
[その他]			
奥山の牡丹	与那原町教育委員会	2000年	
泊阿嘉	琉球新報社	1988年	
合縁奇縁	琉球新報社	1998年	
多幸山	琉球新報社	1998年	
ていんさぐの花	琉球新報社	1990年	
島燃ゆ	宮古広域圏事務組合	1993年	
わが夢は八重瀬をこえて	東風平町教育委員会	1997年	
闘ってこそ人間	学習の友社	1988年	
跳べ！虎十	クリエイティブ21	1996年	
ケンちゃん日記	クリエイティブ21	1997年	

第6章 事務局調査研究：メディア芸術のアーカイブの情報流通

作品名	収録単行本発行者名	収録単行本発行年	原画所在
死闘伊江島戦	琉球新報社	2021年	
	琉球新報社	2021年	
白梅の碑	クリエイティブ21	2002年	
	クリエイティブ21	2003年	
中村家の戦争	日本放送協会戦争証言アーカイブス	2014年／2015年	
水筒	ほるぶ出版	1984年	
	ほるぶ出版	1984年	
	ゲン・クリエイティブ	1995年	
	ゲン・クリエイティブ	1995年	
沖縄決戦	月刊沖縄社	1978年	
	月刊沖縄社	1978年	
	ほるぶ出版	1985年	
	首礼企画	1990年	
	ゲン・クリエイティブ	1995年	
首里城ものがたり	琉球新報社	1992年	
琉球王朝史 琉球王国の成立	創光出版	不明	
	創光出版	不明	
謝名親方	全教出版	1983年	
運玉義留	全教出版		
かがり火	沖縄県上野村	1996年	
蔡温	琉球新報社	1992年	
	沖縄県造園建設業協会	不明	
儀間真常	琉球新報社	1992年	
[挿絵]	沖縄県公衆衛生協会	1988年	
[挿絵]	月刊沖縄社	1981年	
[挿絵]	沖縄時事出版社	1986年	
[挿絵]	知念村教育委員会	2003年	
[挿絵]		2004年	
[挿絵？]	尖閣諸島文献資料編纂会	2011年	
[カバーラスト]	沖縄県小児保健協会	1986年	
かがやけウチナーの黄金言葉			
貌さんの見た夢 詩人・山之口貌の世界			
歴史まんが 琉球処分			

第6章 事務局調査研究：メディア芸術のアーカイブの情報流通

作品名	収録単行本名	収録単行本発行者名	収録単行本発行年	原画所在確認情報 ※新里先生からの ヒアリングによる内容
ハブ捕り	ハブ捕り	琉球新報社	1982年	琉球新報社
くがに言葉				新里先生
沖縄健児隊				新里先生
シュガーローフの戦い	シュガーローフの戦い 第1巻	琉球新報社	2015年	新里先生
	シュガーローフの戦い 第2巻	琉球新報社	2015年	新里先生
	シュガーローフの戦い 第3巻	琉球新報社	2015年	新里先生
懐機				新里先生
執心鐘入				新里先生
[自分史らしき原稿]				※継続調査
[歴史物らしき原稿]				※継続調査
[人物伝らしき原稿]				※継続調査
[その他]				※継続調査
奥山の牡丹	奥山の牡丹	与那原町教育委員会	2000年	与那原町教育委員会
泊阿嘉	泊阿嘉	琉球新報社	1988年	那覇出版社
合縁奇縁	合縁奇縁	琉球新報社	1998年	新里先生
多幸山	多幸山	琉球新報社	1998年	新里先生
ていんさぐの花	ていんさぐの花	琉球新報社	1990年	新里先生
島燃ゆ	島燃ゆ	宮古広域圏事務組合	1993年	宮古広域圏事務組合
わが夢は八重瀬をこえて	わが夢は八重瀬をこえて	東風平町教育委員会	1997年	東風平町教育委員会
闘つてこそ人間	闘つてこそ人間	学習の友社	1988年	学習の友社
跳べ！虎十	跳べ！虎十	クリエイティブ21	1996年	新里先生
ケンちゃん日記	ケンちゃん日記 貧しいけど豊かだったあのころ	クリエイティブ21	1997年	クリエイティブ21
死闘伊江島戦	死闘伊江島戦 前編	琉球新報社	2021年	新里先生
	死闘伊江島戦 後編	琉球新報社	2021年	新里先生
白梅の碑	白梅の碑 野戦病院編	クリエイティブ21	2002年	クリエイティブ21
	白梅の碑 戰場彷徨編	クリエイティブ21	2003年	クリエイティブ21
中村家の戦争	中村家の戦争	日本放送協会戦争証言アーカイブス	2014年 ／2015年	日本放送協会戦争証言アーカイブス
水筒	水筒 上巻	ほるぷ出版	1984年	※継続調査
	水筒 下巻	ほるぷ出版	1984年	※継続調査
	水筒 上巻	ゲン・クリエイティブ	1995年	ゲン・クリエイティブ
	水筒 下巻	ゲン・クリエイティブ	1995年	ゲン・クリエイティブ

作品名	収録単行本名	収録単行本発行者名	収録単行本発行年	原画所在確認情報 ※新里先生からの ヒアリングによる内容
沖縄決戦	沖縄決戦 前編	月刊沖縄社	1978年	紛失
	沖縄決戦 後編	月刊沖縄社	1978年	紛失
	ほるぶ平和漫画シリーズ 23 沖縄決戦	ほるぶ出版	1985年	※継続調査
	沖縄決戦	首礼企画	1990年	※継続調査
	沖縄決戦 血に染まった珊瑚の島	ゲン・クリエイティブ	1995年	※継続調査
首里城ものがたり	首里城ものがたり 上巻／下巻	琉球新報社	1992年	琉球新報社
	琉球王朝史 琉球王国の成立	創光出版	不明	創光出版
	琉球王朝史 琉球王国の成立 第2巻	創光出版	不明	創光出版
謝名親方	謝名親方	全教出版	1983年	新里先生
運玉義留	運玉義留	全教出版		新里先生
かがり火	かがり火	沖縄県上野村	1996年	沖縄県上野村
蔡温	まんが偉人伝沖縄史の五人 4 政治に敏腕をふるった蔡温	琉球新報社	1992年	琉球新報社
	十周年記念誌	沖縄県造園建設業協会	不明	沖縄県造園建設業協会
儀間真常	まんが偉人伝沖縄史の五人 1 産業の大恩人 儀間真常	琉球新報社	1992年	琉球新報社
[挿絵]	フィラリア葬送曲	沖縄県公衆衛生協会	1988年	※継続調査
[挿絵]	沖縄の迷信	月刊沖縄社	1981年	※継続調査
[挿絵]	歩く・みる・考える・沖縄	沖縄時事出版社	1986年	※継続調査
[挿絵]	斎場御嶽と自然	知念村教育委員会	2003年	※継続調査
[挿絵]	猿さんおいで		2004年	※継続調査
[挿絵]	尖閣研究	尖閣諸島文献資料編纂会	2011年	※継続調査
[カバーイラスト]	子どもの健康	沖縄県小児保健協会	1986年	※継続調査
かがやけウチナーの黄金言葉				琉球新報社
猿さんの見た夢 詩人・山之口猿の世界				琉球新報社
歴史まんが 琉球処分				琉球新報社

(4) 成果

将来的な沖縄ローカルマンガの把握、ひいては体系的収蔵を実現するためには、早期に沖縄県内における協力先の連携機関を見定め、「マンガ原画プール」の取組を進める等、郷土作家のマンガの原画や雑誌・単行本をアーカイブするための支援活動を進めていく必要がある。しかし、今回は、飽くまでも県内の出版事務所を間借りしての一時保管の段階にとどまっており、本格的かつ持続的な収蔵環境の整備どころか、連携機関による一時保管にも未だ至っていない状況となっている。

こうした状況から、沖縄ローカルマンガの原画の一時保管やアーカイブスペースのために、県内の遊休施設等の活用協力の交渉を進めることによって、地元の自発的な動きを支援し、将来的には「沖縄マンガミュージアム構想（仮称）」のような展開に繋げられることが望ましい。今回相談した新里氏、島袋氏、大川氏からもその方向に対する賛同は確認できた。今後沖縄ローカルマンガ原画のアーカイブを実現させるには、資料の保管だけでなく活用も見据え、文化振興や観光資源の一助となることで地元住民の理解と支援を得ながら、持続可能な拠点形成に向けたロードマップを具体化することが求められる。

6.2 アーカイブ機関の課題・知見共有のためのネットワーク構築

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

6.2.1 自治体連携会議

(1) 実施目的

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

(2) 実施体制

実施体制・会議参加者

メディア芸術コンソーシアム JV 事務局

【自治体連携会議】

吉村 和真	京都精華大学 専務理事／マンガ学部教授（全体コーディネーター）
館岡 隆一	北海道 環境生活部文化局文化振興課 課長補佐
高津 杏璃	北海道 環境生活部文化局文化振興課 主任
皿井 望美	札幌市教育委員会 札幌市中央図書館
坂東 知里	札幌市教育委員会 札幌市中央図書館
信田 希久子	札幌市まちづくり政策局 プロジェクト担当部 プロジェクト担当課長
木村 洋太	札幌市まちづくり政策局 プロジェクト担当部 プロジェクト担当係長
佐藤 康平	札幌芸術の森美術館 事業係長
寺農 織苑	北海道大学大学院文学院博士後期課程
金 亜希子	岩手県 文化スポーツ部 文化振興課 主幹兼文化交流担当課長
中村 元	横手市まちづくり推進部 文化振興課 主査
糸井 文乃	横手市まちづくり推進部 文化振興課 副主査
大友 宣宏	横手市まちづくり推進部 文化振興課 マンガ戦略係長
柴田 敏範	一般財団法人横手市増田まんが美術財団
眞弓 英樹	福島県須賀川市役所 文化振興課 主任
大野 真実	福島県須賀川市役所 文化振興課 学芸員
大和 友大朗	石巻市役所 産業部 観光課 主任主事
木村 仁	石ノ森萬画館指定管理会社 株式会社 街づくりまんぼう 代表取締役社長
山田 隆夫	新潟市役所文化スポーツ部 文化政策課文化創造推進室 事業推進グループ 主査
小池 利春	新潟市マンガ・アニメ情報館 新潟市マンガの家 統括館長
石田 美紀	新潟大学 アジア連携研究センター アニメ・アーカイブ研究チーム 教授
石田 留美子	さいたま市立漫画会館 学芸員
倉沢 敬亮	長野県千曲市 教育委員会 歴史文化財センター 文化財係
松井 正	長野県立美術館 学芸員
細井 浩一	立命館大学 映像学部 教授
毛利 仁美	立命館大学衣笠研究機構 客員協力研究員
北河 悠	京都市 産業観光局 クリエイティブ産業振興室 担当係長
野沢 陽子	京都市 産業観光局 クリエイティブ産業振興室 コンテンツ産業振興係
伊藤 遊	京都精華大学 国際マンガ研究センター 特任准教授
勝島 啓介	京都国際マンガミュージアム 事務局長
鈴木 美智子	京都国際マンガミュージアム 運営統括室員
中村 浩子	京都国際マンガミュージアム 広報担当
新美 琢真	京都国際マンガミュージアム 学芸員
山本 麻友美	京都芸術センター 副館長
西川 和裕	精華町 総務部 財政課 課長
清田 武宏	精華町 総務部 財政課 課長補佐
岡山 佳文	鳥取県 交流人口拡大本部 観光交流局 まんが王国官房 官房長
岩谷 圭	鳥取県 交流人口拡大本部 観光交流局 まんが王国官房 課長補佐
古徳 健雄	鳥取県境港市 産業部 観光振興課 水木しげる記念館 事務局長
門脇 俊	鳥取県境港市 産業部 観光振興課 観光振興係 主事
高田 麻加	鳥取県境港市 産業部 観光振興課 観光振興係
隅 淳子	鳥取県北栄町 観光交流課 副主幹
河崎 積	青山剛昌ふるさと館 館長
渡邊 朋也	山口情報芸術センター アーカイビスト／ドキュメント・コーディネーター
会田 大也	山口情報芸術センター 学芸普及課長

宮崎 純代	高知市総務部 文化振興課 課長補佐
鶴見 まゆ	高知市総務部 文化振興課
中平 花	高知県 文化生活スポーツ部 文化国際課 まんが王国土佐室 主査
田所 菜穂子	横山隆一記念まんが館 館長
大野 雅泰	横山隆一記念まんが館 学芸員
田中 時彦	北九州市漫画ミュージアム 館長
表 智之	北九州市漫画ミュージアム 学芸担当係長
田畠 丘	長崎市 文化観光部 長崎学研究所 係長
入江 清佳	長崎市文化観光部 長崎学研究所 主事／学芸員
植田 康之	熊本県 観光戦略部 観光国際政策課 課長補佐
岩下 潤次	熊本県大津町 総務部 総合政策課 課長
橋本 博	熊本県合志市 合志マンガミュージアム 館長
鈴木 寛之	熊本マンガミュージアムプロジェクト副代表／熊本大学 文学部 准教授
中尾 章太郎	熊本県 湯前町役場 教育課 湯前まんが美術館／那須良輔記念館
黒木 博行	湯前まんが美術館／湯前町教育委員会 社会教育係主幹
高橋 颯希	湯前まんが美術館 地域おこし協力隊
松村 祥志	湯前まんが美術館 学芸員
山崎 咲	山都町役場 山の都創造課 主査
田川 大輔	宇城市 市長政策部 市長政策課 課長
池田 隆代	大分県立美術館 上席主幹学芸員
松本 幸太郎	大分県佐伯市役所地域振興部 文化芸術交流課 文化芸術振興係
藤田 健次	株式会社ワンビリング 代表取締役
横里 隆	株式会社上ノ空 代表取締役
大石 卓	一般社団法人マンガアーカイブ機構 代表理事
大野 光司	株式会社 COLT 代表
柿崎 俊道	聖地巡礼プロデューサー／株式会社聖地会議 代表取締役
山内 康裕	レインボーバード合同会社／一般社団法人マンガナイト代表
三崎 絵美	一般社団法人マンガナイト 理事／レインボーバード合同会社

図 6-3 体制図

(3) 実施内容（第1回自治体連携会議）

日時：令和5年8月29日（火）13:00～15:30

場所：オンライン会議

参加者：

＜全体コーディネーター＞

吉村和真

＜コメントーター＞

細井浩一、渡邊朋也、大石卓

＜ファシリテーター＞

表智之、三崎絵美、石田美紀、勝島啓介、佐藤康平

＜メンバー＞

伊藤遊、田所菜穂子、大野雅泰、田畠丘、入江清佳、池田隆代、黒木博行、松村祥志、高橋颯希、皿井望美、坂東知里、横里隆、柴田敏範、小池利春、山内康裕、野沢陽子、松本理砂、中平花、木村洋太、信田希久子、柿崎俊道、岡山佳文、岩谷圭、大野光司、

植田康之、館岡隆一、高津杏璃、大友宣宏、中村元、鈴木美智子、中村浩子、門脇俊、古徳健雄、会田大也、鈴木寛之、金亜希子、眞弓英樹、大野真実、山田隆夫、毛利仁美、橋本博

＜文化庁＞

林保太、吉井淳、毛利哲哉、森本修司、沼下桂子、牛嶋興平

＜JV 事務局＞

森由紀、池田敬二、井上和子、櫻井稔之、遠藤伸樹、富田尚美、藤本真之介、中沢祐介、佐原一江、横江愛希子、沼田智子、小谷可奈、青木蘭

議事：

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

- ・①～⑤グループで分科会が行われた。

＜全体会＞

【ルーム①からの発表（ファシリテーター：表氏）】

・ルーム①では「「漫画集団展」企画一連携の具体的成果を目指して」をテーマに議論を進めた。日本のマンガ史において新聞マンガはある意味で源流なので光を当てていきたい。共通の課題としては、長い歴史を持つ「漫画集団」を通史的に取り上げるべきか、中心的な各作家の作家性を掘り下げるべきか、あるいは両方ならバランスや組合せをどう考えるかである。巡回展を開催する各館の展示室には規模の差があり、発信・紹介したい資料を全ての館で扱いきれるのか。また、参加する自治体や館が持っていない資料を外部から借りてくるとなると様々な制約もある。戦前・戦中のマンガ家は、プロパガンダ等で戦争協力してきた事跡があるために語られづらい性質があったが、近年は歴史の一コマとしてニュートラルに論じられる機運もあり、しっかりと取り上げることが巡回展の意義にもなるとの提言もあった。ある種ハードコアな展示内容を伝えていくには、遊び心のある広報も必要になるだろう。参加館に限らず、広くアイデアを募っていきたい。

【ルーム②からの発表（ファシリテーター：三崎氏）】

・ルーム②では「イベントの成功・失敗事例—イベント集客のノウハウ—成功の内幕を明かします—」をテーマに議論を進めた。参加者から様々な事例を聞く中で、観光の集客なのか、住人への盛り上げなのかという二つの方向性が見えてきた。観光の場合、地域独自のものを PR していくために、地元企業や観光協会など地元から理解を得て協力して進めることが重要になる。長年続ければイベント人材や関係性を維持でき、観光の PR や地元との連携も進めやすいとの提言があった。次の機会があれば、集客のための作品と、その権利元

との関係性を築くノウハウを知りたいとの意見もあった。権利者と依頼者が直接やりとりをしてうまくマッチングできない場合、自治体や民間企業が間にに入って調整すると、よりスムーズに進む場合がある。イベントの「成功」と言うとき、商業的な取組なら来館者数や経済効果を根拠にできるが、文化的な取組は何をもって「成功」とするのかも重要な視点だろう。次回は失敗例も尋ねてみたい。

【ルーム③からの発表（ファシリテーター：石田氏）】

・ルーム③では「原稿料相場や著作権処理—業界とうまく付き合うために—」をテーマに議論を進め、自治体の内外で深く関わってこられた方々の具体的な知見が共有された。業界のキーパーソンは誰なのか、関係性構築をどこから始めるのか、業界の外にいる者には分からぬ。マンガ家のギャラはどれくらいかという疑問もあったが、買い切りと原稿料のような著作権使用料とではギャラも違ってくる。自治体がマンガを活用すると言っても、文化振興か、観光振興か、それとも新産業創造の育成を行うのかによって色が違うので、活用目的などを踏まえて調整が行われるべきだろう。また、自治体は住民に対して当然責任を負っているので、どのように情報開示や調整をするのかについても議論が交わされた。産業として振興していくにしてもマッチングが肝なので、自治体やマンガ家ができる部分を担える非営利法人などを掘り起こし、そこでギャラの判断をしながら育っていく人材もあるという成功例の紹介もあった。生々しい実例も聞くことができて、多くの示唆を得られた。

【ルーム④からの発表（ファシリテーター：勝島氏）】

・ルーム④では「運営資金の確保—事例を教えます、教えてください—」をテーマに議論を進めた。自治体・館・アート系のセンターそれぞれの立ち位置によって補助金・助成金に期待する内容も様々である状況が分かった。例えば、水木しげる記念館からはミュージアムの建て替えに関する事例、山口情報芸術センター（以下、YCAM）からは新規委嘱作品の制作に係る補助が出づらい事例、横手市からは計画認定後に補助申請が通らなかつた事例などを伺った。補助金・助成金だけで全て賄えるものではないが、メディア芸術の中では付いて回る問題だろう。運営資金に関して重要になってくるのがインバウンドだが、地域によってもインバウンドの捉え方が違ってくる実態も理解できた。また、運営資金に繋がりうる作品であっても、きちんとした保存自体にコストがかかるというジレンマがある。テーマの今後の発展の仕方としては、立ち位置によって求める補助金・助成金は多岐にわたるので、分離させた方がよいのかもしれない。

【ルーム⑤からの発表（ファシリテーター：佐藤氏）】

・ルーム⑤では「運営や取組の成果指標—地元への説明責任をどう果たすか—」をテーマに議論を進めたが、課題が多岐にわたるため一つの解決策を見いだし難く、情報共有がメイ

ンとなった。自治体施設は定量評価に偏りがちなので、定性評価をどう交え、地元への還元度をどう考えていくかが話題になり、様々な事例を聞く中で、自治体の規模によって指標や評価の軸も変わってくるとの意見があった。また、施設の設置者である自治体と、指定管理で施設の運営を請け負っている立場との間で、設置目的や評価軸を共有した上で、目指すべき方向性を担保できているのかも話題になった。产学官連携に関しては、立命館大学のゲームアーカイブ資料の利活用予定、新潟市「がたふえす」の展開例も共有された。今後に向けては、立場によって採用すべき成果指標や評価方法は変わってくるので、目安的なものを定めた上で各施設や自治体に合うものを判断できる、たたき台のようなものを作つていければよいのかもしれない。

【全体総括（コメンテーター：細井氏）】

・「ゲーム規制条例」などで制限する自治体も出てきているゲームと比べて、マンガは自治体や地域との連携が広がっていてうらやましく思う。具体的な課題に対して、これだけの関係者が実際の取組の経験や情報を交換できる状態があること自体が驚きだが、違う分野で同じことをやろうとしている人間からは少し見えにくい点が三つあった。1点目は、ユーザーの実態や特性が分かりにくいことである。消費者像をマンガファンと一般的に捉えていいのか、もう少し裾野が広いのか、本日の中では拝聴しきれなかった。2点目は、教育機関の立ち位置や果たせる役割、コミットメントの度合いあたりについても伺いたかった。3点目は、ITを中心としてクロスメディアが進展していく中で、今後「マンガ」というキーワードで様々なイベントや事業を展開する際、アニメーションやゲーム、あるいはメタバースなど、多分野をどう取り込んでいくのか、あるいは取り込まれていくのかについての議論もあればよかったですと感じた。

【全体総括（コメンテーター：渡邊氏）】

・ルーム①と⑤を重点的に見てきた。ルーム①は、企画を共に進めるところまで射程に入れて、課題の共有や具体的なアドバイスを受ける形で話が進んでいたことに感銘を受けた。この自治体連携会議も回数を重ねる中で成熟し、地力が備わってきたと感じる。今後はゲームやアート関係でも同じような形で企画が進んでいくのではないかと期待している。ルーム⑤は、どんな文化施設でも必ず直面する成果指標について話し合われたが、行政と指定管理団体との間でいかに合意形成するかが重要になると感じた。合意形成をうまく結べないがために、成果指標に乖離〔かいり〕が出て、地元の人たちとの間にもディスコミュニケーションが発生する不幸な事例もある。その点、行政と現場の人が同じテーブルを囲み、立体的な議論ができる現状は自治体連携会議らしさだろう。また何箇月後かに自治体連携会議があると思うが、この調子で地道に続けていけば、大きな成果が得られるのではないかと手応えを感じた。

【全体総括（コメンテーター：大石氏）】

- ・出版社支援のアーカイブ機構の代表として参加させていただいているが、基本的には横手市増田まんが美術館の館長という立場でお話を伺った。自治体連携会議の主眼は、マンガ分野を含めた領域をまちづくりに生かすことで、成果指標が事業存続の鍵になっている流れは十分理解できる。しかし、1~2年の短期間で効果がある取組は民間の主戦場であって、行政は長く続けていった先に花開く効果を見据えた息の長い取組を続けていく覚悟が必要になると、政治家や首脳陣に対しても強く言いたい。かつて新聞社やプロダクションは昔からの繋がりを重視してパッケージや権利関係を融通してくれていたが、世代も替わって、お金や人といった数値でものを測る状況になってきている。ただまちづくりに活用して、その事業を通して何を得るかということ以外に、文化保存のエッセンスを取り入れながら事業を立てていくことが、現状を開拓していくためのポイントになるのではないかと感じている。

【全体総括（コメンテーター：吉村氏）】

- ・全体の振り返りとして感じたことが3点ある。1点目は、どのルームの議論も本質は近いものがあり、皆さんの関心はグラデーションとして整理できるという実感を得た。第2回のグルーピングにも反映したい。2点目は、各地域の取組の持続性を担保するには繋ぎ役が必要だが、地元企業やイベントそのものから育成される可能性も見えてきた。また、複数プレイヤーの組合せを推進していくためにも繋ぎ役が必要だが、自治体連携会議はプレイヤーのマッチングも担えるだろう。3点目は、文化と商業、観光と地元は、対立する概念ではなく両立が可能である。マンガは基本的に個々人のファンで全体が覆われているが、そのファンたちとの様々な交流を持つことで各地域のマンガリテラシーが上がり、マンガが文化になるという考え方には矛盾しない。出版社をはじめとする産との連携も、今後よりよい形で進んでいくことを期待する。オンライン会議のよさを生かして、第2回も準備していく。

- ・まちに e-sports のチームとスタジオができるなど、昨今はゲームへの関心も高まっているが、どこにどう繋がっていけばいいのか不勉強で見えていない状態である。もしゲーム関係に取り組んでいる自治体があれば、是非加わっていただきたい。（表氏）

⇒主催者としてはマンガに特化しているわけではないので、他分野との連携の可能性を開くためにも、御参加いただけるプレイヤーを探したい。個人的には、ゲームを規制した自治体からお話を伺ってみたい。（吉村氏）

⇒ゲームとのタイアップに動くと同時に、ゲームを規制している自治体もある。（表氏）

⇒自治体としてゲームに向き合わざるを得ない現実があるはずなので、先行事例を伺ってみたい。アニメやメディアアートも含めて、話題提供にも入れておきたい。（吉村氏）

(4) 実施内容（第2回自治体連携会議）

日時：令和6年1月23日（火）13:00～15:30

場所：オンライン会議

参加者：

<全体コーディネーター>

吉村和真

<コメンテーター>

渡邊朋也、大石卓

<ファシリテーター>

黒木博行、小池利春、大野光司、鈴木寛之、橋本博

<メンバー>

石田留美子、伊藤遊、新美琢真、田中時彦、表智之、入江清佳

松村祥志、中尾章太郎、高橋颯希、皿井望美、坂東知里、柴田敏範

山内康裕、三崎絵美、河崎積、隅淳子、松本理砂、中平花、松本幸太郎

柿崎俊道、藤田健次、岩谷圭、田所菜穂子、大野雅泰、植田康之

大友宣宏、中村元、糸井文乃、松井正、勝島啓介、山本麻友美、高田麻加

山崎咲、田川大輔、佐藤康平、寺農織苑、大和友大朗、木村仁、眞弓英樹

大野真実、山田隆夫、西川和裕、清田武宏、庄野司、宮崎純代、鶴見まゆ

<文化庁>

吉井淳、椎名ゆかり、毛利哲哉、沼下桂子、牛嶋興平、森本修司

<JV事務局>

森由紀、池田敬二、井上和子、櫻井稔之、藤本真之介、佐原一江

横江愛希子、乙川想、小谷可奈、青木蘭

議事：

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

<分科会>

- ・①～⑤グループで分科会が行われた。

<全体会>

【ルーム①からの発表（ファシリテーター：黒木博行氏）】

- ・第1回から引き続き「「漫画集団展」企画一連携の具体的成果を目指してー」をテーマに共同巡回展の企画に関する検討を行った。企画展名称は「近現代漫画家記念館共同巡回展」としているが、より親しみやすく、面白みのある名称にしてはとの御意見があった。作品等は

未定だが、公立美術館として原画所有の強みを生かした原画展示や、作家の多彩な活動内容を紹介してはどうかとの御意見があった。まだフォーカスする内容やスケジュール、図録等については検討していく必要があるが、多くの意見を交換できて実りある分科会となつた。

【ルーム②からの発表】（ファシリテーター：小池利春氏）

・「イベントの成功・失敗事例—イベント集客のノウハウ—成功の内幕を明かします—」をテーマに、まず令和6年能登半島地震の影響や状況を説明し、各館・各自治体から有事の際の対応及び直近のイベントについて御報告いただいた。イベントを安全に運営していくために、有事の際のノウハウ集約も当会議の役割だとの御意見があった。また、地域ならではの気象条件とコンテンツのうまいマッチングがイベント成功のポイント、との御意見もあった。マンガ・アニメーションの親和性をうまく使い、イベント一つが点で終わるのではなく、まち全体を面と捉えたイベント作りや機運醸成が成功に繋がると感じた。前回に續いて権利元との関係作りも議論になったが、権利元と地元、お互いの生活が分かり合った中での信頼作りが必要との意見だった。イベントを長く開催していると、同じ内容になって新しい展開が生まれにくいため、きっかけやスタッフ選定方法のコツがあれば情報交換したいとの御意見があった。

【ルーム③からの発表】（ファシリテーター：大野光司氏）

・「原稿料相場や著作権処理—業界とうまく付き合うために—」をテーマに意見を交わした。マンガの権利処理は、相手が作家の場合は出身地に対して協力的になる場合もあるが、企業の場合はそうはいかず、特にお金が絡む物販は丁寧な著作権処理が必要になるとの御発表があった。また、窓口が属人的であるため、たどり着くために時間を要し、使用料等も不明確である。力のあるプロデューサー経由なら早いが、年齢的に引退に近づいているので、新しい担当者と繋がらなければならぬとの悩みがあった。特に現在進行形の新しい作品は、調整も難しいようである。また、自治体が出せる費用は限られているので、その金額をオープンにした上での交渉が望ましいとの御意見もあった。加えて、権利処理の窓口・手続が別途となるケースが多い、同タイトルのマンガとアニメーションとを一緒に扱いたいという要求から、困難が発生するケースがあるが、その課題を乗り越えて両方の権利をお借りできた事例も示していただいた。著作権処理には様々な困難があるが、当会議の人的ネットワークをうまく利用し、著作権者と調整していただければと感じた。

【ルーム④からの発表】（ファシリテーター：鈴木寛之氏）

・「運営資金の確保一事例を教えます、教えてください—」をテーマに、横手市からは文化芸術振興費補助金（文化観光拠点施設を中核とした地域における文化観光推進事業）を利用した原画のデジタルアーカイブを中心としたまちづくり事例、京都国際マンガミュージア

ムからは万博記念基金を利用した国際的な切り口の事例、京都市からはふるさと納税基金の活用事例を御紹介いただいた。各団体で獲得している補助金・助成金、その使い勝手の違い等を共有したいとの御意見があった。一方、コンテンツを丁寧に回していくコンパクトな巡回展の共有、境港市・水木しげるロードのプロンズ像設置のスポンサー公募等、お金のかからない運営方法を御紹介いただいたほか、自ら収益を得る選択肢も考えた施設を建てる必要があるとの議論もあった。自治体、館、大学と、それぞれの立場で求める運営資金の在り方や性格も変わってくるので、今後も同様のテーブルが用意されるのであれば、分科会を立場ごとに分ける案も試してみてもらいたいとの御意見があった。

【ルーム⑤からの発表】（ファシリテーター：橋本博氏）

・「運営や取組の成果指標—地元への説明責任をどう果たすか—」をテーマに、定数評価に偏りがちな施設運営や取組の成果の中に定性評価も入れられないかについて、具体例も交えながら意見交換をした。特にアーカイブは成果が見えづらく、自治体に対する説明責任も果たしにくいため、利活用を進めていく方法についても語られた。また、まちおこしに繋げていくために自治体と施設と一緒に考えていく事例、施設が様々な市民参加型のイベントを催している事例の御紹介があり、自治体と現場の連携がうまくいけば大きな成果を上げられると分かった。加えて、無料施設は自治体に還元できているのか、施設は本当に市民の役に立っているのか、入場料等、議会や市民から意見が出るケースについても意見が交わされた。多言語対応は人材面から難しいとの意見だったが、きめ細かな事例を積み上げ、ケースごとの対応について情報共有できた。更に発展していくためにも、今後も施設間の情報共有ができる場を続けてほしい。

【全体総括】（コメンテーター：渡邊朋也氏）

・ルーム①は、分科会でありながら具体的な展覧会に向けた研究会としての機能を深めており、非常に感銘を受けた。「漫画集団」がトピックであるが故に、関係者しか分からぬ話になりはしないかと危惧していたが、現代美術との接続可能性についても議論され、非常に興味深かった。ルーム④は、分野横断的に使えるクラウドファンディングやふるさと納税について、国から「文化観光拠点施設を中核とした地域における文化観光の推進に関する法律」で定められた拠点施設として認定を受けるためのノウハウ、拠点施設としての運用方法についても共有される機会があればよかったですと感じた。ルーム⑤は、ロビング等も視野に入れたネットワーク作りに展開すると、更に有意義なものになると期待を持てた。この会議は自治体や指定管理者がフラットに参加している状況が特徴で、非常に多角的な議論ができていたように思う。

⇒認定のノウハウを知るだけで前に進む場合もあるので、行政や公的な館として備えておくべき基本情報を共有できる形でまとめておくことは大切である。ルーム⑤で、「地元への説明責任」とは、具体的にどのようなものであるのかについて、参加者ごとに温度差があるよ

うに感じた。次の参考にしたい。（吉村和真氏）

⇒おっしゃるとおりである。YCAM からも出せる話題もあると思うので、今後深めていきたい。（渡邊朋也氏）

【全体総括】（コメンテーター：大石卓氏）

・私が代表を務めている一般社団法人マンガアーカイブ機構は、大手出版社を含む国内出版社 15 社が出資して立ち上がった法人であり、民間の出版社もマンガ資料のアーカイブに資金を供出していく流れになっている。マンガを活用するだけではなく、皆さまの活動の中にもマンガ文化を保存・継承していくエッセンスを入れていただければ、権利処理等にもよい作用があるフェーズになっていると現場で実感しているので、是非御検討いただきたい。自治体連携会議がこれだけ大所帯になった現状は、これまでの活動の成果であり、どの分科会でも深い知見が多くあった。皆さまの持つ知見は、お話しいただいただけでも口述歴史に等しい価値があると思っている。各分科会の皆さまの知見をしっかりと残し、それをまた活用していけるよう、自治体連携会議が昇華していくことを期待している。

【全体総括】（全体コーディネーター：吉村和真氏）

・自治体連携会議における様々な話題提供自体が貴重な情報なので、取りこぼしをなくせるよう工夫を凝らしていきたい。今年度は、様々な活動の意義や課題を整理し、次のフェーズに飛び立つ準備をしておくタイミングである。権利処理については、これまで人間関係に基づいてきたところから、皆さまにとって運用しやすい制度的な仕組みに視野を移していく段階にあり、次のフェーズを迎えるに当たっては明確な目標設定が必要と感じた。参加者各位、立場は違えどもネットワークを志向している場なので、どこかの館が頑張るというよりも、日本全国で取組がなされている現状を拠点マップ等でアピールしたい。国のテーブルの中で文化行政全体が底上げされているイメージ作りが、地域に対する説明責任の底上げにもなるはずなので、その仕組みの在り方も考えたい。有事マニュアルのような話も、その動きに関連づけられるかもしれない。

【参加者からのコメント】

・マンガやアニメーションに関しては統括団体がないように思うので、当会議が実際に提言等をしていくのかはさておき、統括団体をどのように考えるのかという課題についても御検討いただきたい。（山本麻友美氏）

⇒このテーブルをベースに新たなネットワークを作るのか、既にある場所に機能を集約するのか、様々な方法があるようだ。国の動きも視野に入れつつ検討していきたい。（吉村和真氏）

・新しく文化行政関係の部署に異動してこられた行政職員の方は、自分たちのスタートライ

ンを把握しづらい。ネットワークの成果としての事例集、あるいは以前担当しておられた方に話を聞く機会があれば、異動後の参考になるだろう。（表智之氏）

⇒人が入れ替わっても、変わらない仕事の具体的な内容が整理されているどうか、その実態の記録は大切。一方、自治体にはそれぞれ個性があり、同じところはないとも実感しているので、その差を知ることも参考になるだろう。（吉村和真氏）

・アーカイブの活用方法や権利処理に関して、作家や出版社といったコンテンツホルダー側の御意見も伺ってみたい。（大野光司氏）

⇒当会議のメンバーにはいないものの、見えておく方がいい方面には話題提供をしてもらうなど、手を広げていければと考えている。立場によってその話の聞き方も変わってくるだろう。（吉村和真氏）

・成熟してきたこの会議体としては、次の段階にどう進むかを計画的に検討していきたい。具体的な議論が進んでいたルーム①では、会議とは別にメーリングリストを通じて関係者で情報共有しているとも伺っている。このように、自治体連携会議の回数を増やすことは難しくても、当会議を起点にコミュニティを作ってもらえるような仕組みは工夫できると思うので、プレイヤーの増員も含めてマッチングの場としての会議体の在り方を考えていきたい。（吉村和真氏）

⇒メディアアート分野でもプレイヤーを増やし、具体的な展覧会などに広げていきたいと感じた。（渡邊朋也氏）

・マンガのアーカイブは実績が積み上がってきているが、アニメーション中間素材のアーカイブには膨大な量の資料をどうするのかという課題がある。全国ネットワークによる分散保管も含め、アニメーション中間素材のアーカイブを具体的に議論していきたい。（小池利春氏）

・マンガ関係者が多い場だが、各分野のアーカイブ活動の情報共通に加えて、足りないピースを埋めるために、各分野の連携及び役割分担の議論も今後は必要である。来年度に向けてメンバー候補及びテーマ案を選定し、当会議をより実りある内容にしていきたい。（吉村和真氏）

（4）成果・課題・展望

例年同様、今年度も本会議は2回開催されたが、各回、所属先にして30以上、人数では約50名という、過去最多の参加数となった。これまでに構築したネットワークの実績を裏付ける大所帯だが、本会議がこれまで参加者にとって有意義な話題提供や協議の場として機能している状況を示していよう。まずもって、その数字の厚みにおいて、全国の自治体や研究機関

をはじめとする、多方面のニーズに応じた事業に成長した点を評価できる。

ただしそれだけに、事前準備も含め運営方法には工夫が必要となった。具体的には、昨年度試験的に導入したオンライン上のブレイクアウトルーム機能を今年度は本格的に運用開始し、様々な現場の声を反映したテーマを五つ選定、会議の前半を分科会、後半を全体会と二部構成にして、数の多さとテーマの幅広さにできる限り対応できるよう試みた。

その成果として、オンラインの機能を活用したシステムチックな進行のもと、各参加者の属性や経験値をふまえた具体的な事例紹介と実効性のある意見交換を実施できた。とりわけ、2回目の会議では一部メンバーを入れ替えたものの、年度を一貫したテーマ設定とグループ分けを実行した結果、メンバー同士の顔合わせに留まらないディスカッションの段階に進めた点を評価したい。

逆に課題としては、これは成果の裏返しになるが、新規の参加者が増え、ルームごとの意見交換が活発になるほど、会議時間が足りなくなり、議論が消化不良に終わるケースがあった。運営サイドでも、グルーピングを丹念に調整したり、アンケートによる反応を集約したりと、会議の前後で工夫を凝らしているものの、年に2回と限られた実施回数に加え、運用上の理由で会議本体の録画ができないこともあり、議論の積み上げには試行錯誤が続いた。

こうした状況下、今年度は以後の展望に繋がるモデルケースも確認できた。その事例となるルーム①「「漫画集団展」企画一連携の具体的成果を目指して」では、昨年度から2年越しに同一のテーマで協議を進めてきたが、本会議とは別にメーリングリストを設け、議論を継続・整理しながら次回に臨んだ結果、論点の積み上げもできた。同様の方式を応用し、今後も増加が見込まれる参加者のニーズに対応できるよう、間断なくメンバー同士の情報共有やマッチングに取り組む作業が、今後の会議体の展開として期待される。

他方、マンガ分野の参加者の比率が高いというこれまでの課題については、昨年度に続いて他分野のコメントーターに出席・助言いただき改善を図った。今年度はアニメーション部門からの出席が叶【かな】わなかつたものの、分野を横断したメンバー間の話題やコメントーターからの指摘もあり、全体会の位置づけや今後の方向性を一定確認できる機会となった。

全体として、メディア芸術のナショナルセンター構想も進む中、各分野を横断したテーマ設定や事業の発展に資するためにも、より俯瞰【ふかん】的・体系的な情報共有及び協議の場として、この自治体連携会議が担う役割や可能性はますます大きくなるだろう。全国的な実績の底上げと機運の醸成に貢献できるよう、中長期的視野に基づくより良い会議運営に努めたい。

6.2.2 合同情報交換会

(1) 実施目的

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

(2) 実施内容

日時：令和5年12月14日（木）13:00～15:30

場所：大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル会議室及びオンライン会議

参加者：

※五十音順

<有識者>

嘉村哲郎 東京藝術大学 芸術情報センター 准教授
三原鉄也 筑波大学人文社会学系 助教
山内康裕 レインボーバード合同会社 代表社員
山川道子 株式会社プロダクション・アイジー IPマネジメント部 渉外チーム

<令和5年度メディア芸術アーカイブ推進支援事業採択団体>

土居安子 一般財団法人 大阪国際児童文学振興財団 理事・総括専門員
脇山真治 一般社団法人 展示映像総合アーカイブセンター
木田幸紀 日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム 副代表理事
石橋映里 日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム 事務局代表／常務理事
入山さと子 日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム 収集担当主任／理事
矢野恵子 明治大学学術・社会連携部図書館総務事務室 事務長補佐
信濃潔 明治大学学術・社会連携部図書館総務事務室 (現代マンガ図書館)
毛利仁美 立命館大学ゲーム研究センター 客員協力研究員
舛本和也 株式会社トリガー 常務取締役
原島友美 株式会社トリガー 総務経理部
中山敬介 株式会社トリガー システム部
岩澤秀樹 株式会社トリガー 制作部
村田彩香 株式会社トリガー 福岡スタジオ
鎌田優 株式会社ドーガ 代表取締役
渡邊朋也 山口情報芸術センター アーキビスト／ドキュメントコーディネーター
石田美紀 新潟大学アジア連携研究センター センター長／
アニメ・アーカイブ研究チーム 共同代表
丹羽陽祐 鯖江市教育委員会文化課 主査
ルドン・ジョゼフ 特定非営利活動法人ゲーム保存協会 理事長
細谷滝音 特定非営利活動法人ゲーム保存協会 正会員
松田真 特定非営利活動法人ゲーム保存協会 正会員
明貫絃子 特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会／映像ワークショップ
瀧健太郎 特定非営利活動法人ビデオアートセンター東京 代表理事
田中範子 特定非営利活動法人プラネット映画保存ネットワーク 専務理事
松山ひとみ 特定非営利活動法人プラネット映画保存ネットワーク／神戸映画資料館

佐野明子 特定非営利活動法人プラネット映画保存ネットワーク／同志社大学

入江清佳 長崎市文化観光部長崎学研究所 学芸員

千島守 日本アニメーション株式会社 経営企画部 部長

平林延康 日本アニメーション株式会社／寺田倉庫株式会社

山下義文 有限会社 劇団かかし座 企画営業部

中野純 有限会社さるすべり 代表取締役

大井夏代 有限会社さるすべり 取締役

松尾奈帆子 有限会社タクンボックス アーカイブ事業担当

＜文化庁＞

吉井淳、椎名ゆかり、毛利哲哉、森本修司、牛嶋興平、沼下桂子

＜JV 事務局＞

森由紀、井上和子、池田敬二、桜井稔之、藤本真之介、佐原一江、横江愛希子、小谷可奈、乙川想、青木蘭

■プログラム内容

1. 開会

2. 御挨拶（3分）

3. 団体参加者紹介（5分）

4. 【第1部】課題テーマより共有・事例紹介（60分）

メディア芸術連携基盤等整備推進事業 有識者タスクチーム員による講演

・テーマ1：アナログ媒体資料の整理・保存 <講師：山川道子>

・テーマ2：メタデータの整備・公開 <講師：三原鉄也>

・テーマ3：デジタルコンテンツの作成・保存・公開 <講師：嘉村哲郎>

・テーマ4：利活用に向けた権利処理 <講師：山内康裕>

5. 【第2部】課題テーマによる座談会（80分）

①各分科会（60分）

・テーマ1：アナログ媒体資料の整理・保存 <ファシリテーター：山川道子>

・テーマ2：データの作成・保存・整備・公開

メタデータ <ファシリテーター：三原鉄也>

デジタルコンテンツ <ファシリテーター：嘉村哲郎>

・テーマ3：利活用に向けた権利処理 <ファシリテーター：山内康裕>

②全体会（20分）各分科会より発表：5分×4ルーム

【第1部】講演1

講師：山川道子

テーマ：アナログ媒体資料の整理・保存

- ・アナログ媒体は、紙のほか、プラスチック、フィルム、磁気テープ、金属（HDD、ゲーム基板）等があるが、どれも水や日光に弱いため、温湿度管理された暗所で空気に触れない形での保管が望ましい。電気の種類によっては、日光と同じように劣化を進めてしまう。LED ライトが非常に優秀なので、古い施設の白熱電球は取り換えるべきだろう。
- ・作画用紙を入れたカット袋をそのまま棚に収納すると、日光や空気に触れる手前部分は 5 ～10 年で黄ばんでしまう。利用頻度が下がったものを長期保管する際は、空気に触れないよう箱に入れて保存したい。資料を箱詰めする際は、さびの原因になるクリップは外し、代わりに OPP 袋に入れて空気を抜き、テープで止めるなどしておくとよい。
- ・大雨の際、倉庫の排水口が葉っぱで詰まり浸水被害が出てしまった。排水口の様子は常日頃から確認したい。段ボールは、床にじか置きせず棚板やすのこを用いれば、中身を水損やカビから守れる。
- ・普通の段ボールだと、酸の影響によって中身の劣化を進めてしまう。長期保管用の中性紙の段ボールも販売されているが、価格が高い。予算が切れて保管自体が続けられなくなってしまう本末転倒なので、状況に応じたものを選びたい。
- ・段ボールは大切に扱えば長持ちする。箱にラベルを直接セロハンテープで止めると、テープを剥〔は〕がすときに箱の表面が破れ、湿気や外力に弱くなってしまう。半分に切ったクリアファイル等を用い、ラベルだけを差し替えられるようにするとよい。段ボールのサイドの角を I の字に、底面を王の字に、ガムテープで補強すると長持ちする。何十年も使うつもりで作業するとよい。長く持てば予算の節約にもなる。また、テープも選ぶと長持ちする。貼って剥がすものはマスキングテープがおすすめである。
- ・OPP 袋に入れた資料はバーコードで管理している。保管物の種類によって分類用の番号を付けると、探すときに時間がかかり、作業の手間も増えてしまうので、ユニーク番号を大量に作り、箱でも中身でも同じシートのバーコードを貼るようにしている。
- ・ハードディスクにもバーコードを貼っている。人間の目に見えて、探せるようにしなければならないので、現物にマスキングテープを貼って中身を書くのが一番だろう。また、ハードディスクの健康状態をチェックできるソフトウェアがあるので、データのコピーを取る際にも御利用頂きたい。
- ・アナログ素材の保存環境の目安は、人間にとって環境がいいと思えるぐらいの温度で、除湿機をかけても水が出ないぐらいの湿度が望ましい。事故が起きないようにすることを考えながら作業を進めていただきたい。

【第1部】講演 2

講師：三原鉄也

テーマ：メタデータの整備・公開

- ・メタデータについては、「デジタルアーカイブ活動」のためのガイドライン、メタデータ流通ガイドライン、メタデータ情報共有のためのガイドラインに網羅されているが、読んで

理解するのは難しいため、読むに当たってのエッセンスを解説したい。

- ・メタデータ（及びサムネイル／プレビュー）とは保存するコンテンツの付加情報で、流通させるために整備するものである。メディア芸術アーカイブ推進支援事業におけるメタデータ整備は、I：組織内での業務管理・利用のため、II：資料リストの公開のため、III：資料へのアクセス提供のため、IV：より高度な資料・データ利活用のため、以上4レベルに大別される。
- ・私蔵しているものを公にする、誰かにアクセスしてもらう行為は、公共財にするという意味も持っている。「くら」と読む漢字は、大事なものをしまっておくための「蔵」、穀物などを集めて使うための「倉」、武器や車を入れておくための「庫」、国を表す「府」があるが、後者ほど公共性が上がっている。メディア芸術アーカイブ推進支援事業は、この「くら」をアップデートし、「蔵」から「府」に近づけるためのものと考えていただきたい。
- ・メディア芸術データベース（以下、MADB）は、マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートの情報を対象にしたデータベースで、連携機関のデータを集約した成果を提供しているサービスである。MADBは、特にデータを公共化していくレベルIVにフォーカスし、集約したデータをオープンデータとして提供している。レベルIVに到達すると、集約したデータによって統計的な分析が可能になる。例えば、各分野の資料保存件数を年次単位に比較でき、それら統計をリアルタイムで可視化するダッシュボードも公開予定である。
- ・レベルIVの世界の実現は、「デジタルアーカイブ社会」という名の下で国の政策に位置付けられており、MADBは繋ぎ役、皆さまはアーカイブ機関として定義をされている。2023年4月には「博物館法」が改正され、法律的にもデジタルアーカイブの作成・公開が博物館に努力義務化されるに至った。また、国内のあらゆるデジタルアーカイブを一つにまとめた「ジャパンサーチ」もサービスを開始している。ジャパンサーチは、博物館や美術館を横断した検索やデジタルキュレーション機能を備え、活用の幅が広い。
- ・メタデータに関する自己診断用チェックリスト「デジタルアーカイブアセスメントツール」も公開されているが、先ほどのレベルに応じたチェックポイントを挙げる。
- ・レベルIでは、資料単位・管理単位を定義して言語化したい。常に同じものが1個の単位である必要があり、レコードには必ず管理番号を付与する。管理番号は、使い回しをせず、なるべく意味を持たせないのが望ましい。可能であれば、項目の使用ルール（データ登録ルール）をマニュアル化したい。
- ・レベルIIでは、自前の環境で資料リストを公開したい。自分以外の都合で公開不能にならないことが重要である。資料リストは、PDFよりはスプレッドシート、スプレッドシートよりは表形式のテキストデータでの公開がよく、機械で処理しやすい形式が望ましい。メタデータは原則パブリックドメインだが、ライセンスの明示も重要である。
- ・レベルIIIでは、データ公開やデータ作成のためのシステムの導入を御検討頂きたい。管理番号を知りていれば、一つの資料に関するメタデータにアクセスできる環境は望ましい。また、データのバックアップ、他データベースとの連携も進めたい。

- ・レベルIVでは、レコード・記述項目の定義や使用ルールを文書化し、広く使われている項目や値の仕様の共通化を図りたい。また、ダンプデータやWeb API等でデータ提供を行っていただきたい。これらはMADBに相乗りするとコストを下げられる。MADBのデータや項目の定義については、一般向けの解説書を公開予定である。

【第1部】講演3

講師：嘉村哲郎

テーマ：デジタルコンテンツの作成・保存・公開

- ・「デジタル化」とは、収集・整理したモノ自体のデータ化に加え、収集・整理したモノに関する情報のデジタルによる記述である。デジタル化の手法は、有形・無形ともに昔も今も変わらない。そのときの最高の技術・機器によるデジタル化が望ましいが、作業コストの問題から品質の妥協も必要になる。低解像度で妥協した場合、後の画像補正処理で高解像度化もできるが、取得したデータと異なる点は留意したい。
- ・既にデータとして存在するモノも、収集と資料に付随する属性情報（どこから集められたか、どういったデータか、どういう権利状態か）のデジタル化が必要である。
- ・一般的なデータ公開は、利用者はインターネット経由で組織のウェブサーバーにアクセスする。ポータルサイト（ジャパンサーチ等）を含めた公開は、利用者は統合的なサイトからメタデータを検索し、検索結果を通じて組織のウェブサーバーにアクセスする。
- ・データ公開の際は、クリエイティブ・コモンズ・ライセンス等でデータの二次利用に関する意思表示をすると、データ活用の幅が広がる。また、データ自体がAPI経由で使えるのか、一括ダウンロードできるのかという情報もあるとよい。
- ・一般には公開できない情報も存在するが、視聴覚室内でのみ視聴可能、組織に直接来れば閲覧可能等を明示し、その情報の存在を世に知らしめるのは重要である。
- ・資料やモノをデータ化しただけでは使いづらいため、何らかのコンテンツ化が必要である。コンテンツ内容の発想次第では各データへの注目度も変わる。単に画像や映像を公開するほか、関連情報を表示したデータベースの公開、デジタル化したデータを素材にコンテンツ制作の企画・立案が考えられる。作成するコンテンツの性質に応じてデータ作成する目的設定型、初めから厳密な形は決めない探索型の方法がある。
- ・デジタル化で作成したデータ、データベース、ウェブサイト、アプリケーションのほか、コンテンツやシステムを外注で開発した場合は、仕様書の保存が望ましい。
- ・データ保存用ストレージには、組織内で頻繁にアクセスするときにはNetwork Attached Storage (NAS) がよく利用されるが、長期保存には別途計画を検討する必要がある。長期保存には、主にBlu-rayや磁気テープが使われるが、さびや駆動軸の故障があるハードディスクは推奨できず、データが消えてしまうフラッシュメモリの使用は禁忌である。
- ・物理的な機器を保有しないクラウドストレージの利用も選択肢に入るが、長期保存向けの料金体系は基本料金が安い代わりにデータ操作・転送料がかかってしまう。ただ、ローカ

ルの物理ストレージは構築・運用・保守の費用が別途かかるため、優位性はクラウドストレージにあるとも考えられる。組織にとって最適なものを選びたい。

- ・データ保存や公開していく上では、データ保存のアクセス権限の確認、データの棚卸し、NAS のシステムアップグレード、ディスクの健康状態の確認、ウェブサイトのセキュリティチェック等が必要になる。また、データ保存にかかるシステム更新や新たなコンテンツ作成、ウェブサイトの更新は一定期間で見直さなくてはならない。デジタルデータの保存には、電子的な媒体や装置を温湿度管理された場所で丁寧に保存し、中長期な視点での各種計画の立案が求められる。

【第1部】講演 4

講師：山内康裕

テーマ：利活用に向けた権利処理

- ・根本の整理として、作品の「物」としての側面と、作品の「著作物」としての側面を区別する。「物」は所有できる有体物で所有権の対象になる。「著作権」は感情の創作的表現と定義される。いずれも創作した時点で発生し、表現自体は所有できない。著作権は著作者人格権と著作権（財産権）に分けられ、後述は譲渡でき、プロダクション等の法人も権利者になりうる。著作権の内容は、上演・演奏権、上映権、公衆送信権、頒布権、展示権等があり、今回は二次的著作物の利用権について主に説明したい。
- ・基本的に権利処理の相手方は、著作権者若しくは契約によって著作権を管理する者だが、外からは見えにくく、窓口も千差万別でアプローチそのものが難しい。
- ・具体的な話として、作品の所有権を有する美術館は、その所有している作品を展示して入場料を徴収できる。ただし、館は著作権を所有していないので、複製（告知画像に載せる）及び複製を促す（展示物の写真撮影を可にする）ことはできない。
- ・権利処理については、著作権者より著作権使用許諾を受ければ、企画展や商品化ができる、その許諾条件は契約による。契約書のフォーマットも一つではなく、業界によっても違うが、主に 5W1H の観点で条件が明示されている。範囲、どの作品の何を対象にするのか。期間、いつからいつまでか。具体的な内容、どのような意図でどのように利用するのか。著作物の貸与等、現物やデータの貸与・支給と方法。監修の方法、管理者としてクオリティをコントロールする監修の方法や回数。許諾料、使用許諾の対価。マンガ原作のアニメやゲームの場合、それぞれ版権が異なる点に留意したい。
- ・ミニマムギャランティとは商品化に当たっての業界慣習である。使用許諾料は販売価格にロイヤリティ率を乗じたものになるのが通例だが、零細事業者による低品質の商品製作・展示の防止、著作権者の監修の工数（費用対効果）の観点から、生産計画量×販売価格×ロイヤリティ率を一定の金額として納めるのがミニマムギャランティである。生産計画量の全てが売上げにならなかったとしても、最低限支払うロイヤリティとして支払う必要がある。

- ・著作権者により一定の条件のもとで、限定的に使用許諾を出すオープンライセンスという考え方がある。例えば、くまモン、学術目的で自由に使える「ポケモンイラストラボ」等がある。著作権の放棄ではなく、使用条件がウェブサイト等に明記されている。著作権者に働きかけ、エリアや期間を限定して著作物を広く使用できる形もありうる。

【第2部】全体会

- ・分科会1では、共通の課題として人材や倉庫の不足が挙げられた。倉庫に関しては、デジタルデータがあれば現物は外部の倉庫に移送しても問題ないと意見だった。人材に関しては、ある機材を触った経験のある年代の人、その資料を一目で見れば内容が分かる人、学芸員資格を持った人など、人生を懸けてそれに触れてきた人たちが求められており、人材プールで簡単に教えれば大丈夫というレベルではない状況が分かった。難しい問題だが、合同情報交換会のようなネットワークを通して、人材のマッチングや紹介も行えると希望になると感じた。（山川氏）
- ・分科会2に参加された方々は、メタデータを通して、集めたモノの内容情報を世の中に届けることをミッションに位置付けられ、実際に取り組まれている点が印象的だった。モノの様態から中身を判断する基準をどう作るべきかという課題に対しては、整備されている団体さまから事例を共有していただいた。また、データの信頼性をどう示していくのかというトピックがあった。MADBでデータの由来や作成者の情報提供をしていく議論を進めているが、連携機関の皆さまの共通見解があった結果、気が引き締まった。「魔法少女もの」「チャンバラ」等、ジャンルによるタグ付けは検索性を高めるために重要だが、情報学的なアプローチ、Wikidataのような既存のリソースやAIを活用し、データ作成の手間をいかに下げていくかが話題になった。（三原氏）
- ・分科会3では、まずコンテンツ公開の権利問題として、二次利用不可のコンテンツ利用を防ぐ方法が議論になった。画像に透かしを入れても根本的解決にならず、データの追跡や真贋〔しんがん〕性をチェックができる仕組みがあるとよいとの意見だった。また、コンテンツの公開システムについては、Wikimedia commonsやWikidataの利用が提案されたが、やはり独自の公開システムを作れる人材は不足しているようだった。データの保存の問題については、複数のUSBメモリやSSDに分散して保存されている状況だった。LTOは長期保存に向くものの装置や媒体が高価で小規模施設には選択しづらく、クラウドストレージの利用に議論が及んだ。ストレージについては、デジタルアーカイブのコミュニティでの共同調達や小規模組織向けのデータ保存サービスの必要性、あるいは国自体に準備してもらいたいという意見が挙がった。（嘉村氏）
- ・分科会4は、違う業界間で権利処理について語ることは難しいと思われたが、参考になる具体的な話ができた。部品を交換して作品を再展示する場合の同一性保持権をどう考えるか、プラットフォーム型の作品が取得する個人情報の問題、著作権者や所有者が分からな

かつたものの活用等について、それぞれの情報と知見を共有しながら議論が進んでいった。課題と展望として、権利処理に当たっての窓口は一元化されていてほしい。営利を目的とする業界としては、研究目的での利用の問合せは受けづらい。研究目的の利用であれば、権利処理を寛容していくような法整備があれば、より利活用が進むのではないかという意見が挙がった。（山内氏）

（4）成果・課題・展望

今年度で4回目の開催となった合同情報交換会へは、19の採択団体から32名が全国よりオンライン形式で参加した。第1部での講演では、メディア芸術連携基盤等整備推進事業有識者タスクチーム員による講義を実施した。過去のアンケートから抽出した課題よりテーマを四つに絞り、テーマごとに基本的な考え方や事例を紹介しながら、初級から応用までを講演。有識者の委員より各テーマに沿った講演にて基本をしっかりと再確認した上で、第2部の座談会に繋がる時間とした。

第2部座談会では、「アナログ媒体資料の整理・保存」、「データの作成・保存・整備・公開メタデータ」、「データの作成・保存・整備・公開 デジタルコンテンツ」、「利活用に向けた権利処理」をテーマに、第1部で講演を行っていただいた委員がファシリテーターとして、各自の知見を活かしながら、採択団体の様々な課題・質問に対しその都度回答、参加者同士で意見交換を行うスタイルで進行した。

メディア芸術各分野の中で、共通課題で語ることは扱うモノもコトも異なる場合もあるが、異なる業界の事例でもあっても参考になると、具体的な活発な意見交換が行われた。

昨年より引き続き合同情報交換会前後に、採択団体から有識者へ「データベース作成」「資料保管」に関する個別相談の要望が寄せられるなど、メディア芸術分野におけるアーカイブの知見共有、連携の強化が醸成された状況がうかがえた。今後、採択団体にとって有用な情報共有、意見交換の場となるような座談会テーマの設定、有識者の知見を最大限引き出すグループピングが、採択団体同士、そして有識者との連携強化を高めるポイントになると思われる。

6.3 アーカイブの情報流通に向けた検討 無体物資料のアーカイブに関する課題・論点整理

文化庁では平成27年度からメディア芸術アーカイブ推進支援事業として、散逸、劣化等の危険性のあるメディア芸術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。メディア芸術作品の中にはデジタルデータとして存在しているものも多くあり、物理メディアに格納されての流通がほぼ皆無であるものの中には、そもそも流通実態の把握も困難であったり、散逸・消失・再現に必要な環境の逸失などが起こったりしやすいものが少なからずあると考えられる。けれども、こうしたデジタル系のメディア芸術作品を始めとする無体物の保存・活用・公開は必ずしも順調に取り組まれているとは言い難い。また、こうした取組の重要性についての議論は総論としては一致を見るものの、無体物、ボーンデジタル、無形物などの基本的な概念についての共通理解がないため、議論が混乱しやすい。

上述のような問題意識に立って、無体物、ボーンデジタルなどの基本概念の整理と、それらの作品や資料のアーカイブの目的や意義に注目した事務局調査事業を実施した。

(1) 実施目的

メディア芸術分野におけるボーンデジタルの作品や中間生成物、催事などの無体物資料のアーカイブの考え方について、舞台芸術や祭りなどメディア芸術以外の分野の有識者の知見も提供してもらいつつ議論を行い、課題の抽出と整理を行いレポートとしてまとめて、今後、具体的な施策を検討する際の参考になるような資料の作成を目的とした。

特に注目したのは A) 無体物やボーンデジタル、類義語と想定される無形物の概念定義、B) それらのアーカイブの意義目的の 2 点である。関連して、C) メディア芸術の 4 分野においてアーカイブの主な対象物となる資料についての整理（無体物資料やボーンデジタルと称されることのある資料を含む）、D) 海外における無体物資料やデジタル資料のアーカイブに係る取組例とそこにある無体物やボーンデジタルなどの考え方、E) アーカイブの新たな価値創出に関する具体的な案、F) アーカイブの費用を担うべき主体についての考え方、の 4 点についても調査・整理を行った。

(2) 実施体制

国際大学グローバル・コミュニケーション・センターが事務局として実査・分析・取りまとめを担当した。

逢坂裕紀子（国際大学グローバル・コミュニケーション・センター 研究員）

菊地映輝（同主任研究員・講師）

小林奈穂（同主幹研究員・研究プロデューサー）

渡辺智暁（同主幹研究員・教授・研究部長）

(3) 実施内容

1) ワーキンググループ（以下、WG）の企画・組織・運営を通じ、本調査に係る幅広い意見、助言を収集した。

有識者 WG は以下の 7 名をメンバーとした。

(1) 阿児雄之 独立行政法人国立文化財機構 東京国立博物館 学芸企画部博物館情報課 情報管理室長

(2) 桑野雄一郎 高樹町法律事務所

(3) 杉本重雄 筑波大学 名誉教授

(4) 鈴木親彦 群馬県立女子大学 文学部 総合教養学科 准教授

(5) 永井幸輔 弁護士、株式会社メルカリ NFT 事業開発マネージャー、特定非営利活動法人コモンズフィア（Creative Commons Japan）理事

(6) 福田一史 大阪国際工科専門職大学 工科学部 講師

(7) 三原鉄也 筑波大学文社会系 助教 一般社団法人コネクテッド社会研究機構 理事

WG は 2 回開催し、1 回目は事務局で実施した調査の中間報告を上掲の A) ~D) それぞれについて行い、フィードバックを得た。2 回目の会合では、1 回目の議論を踏まえて実施したヒアリング調査の結果を事務局より報告し、上掲の A) ~F) について知見の提供を得た。

2) ヒアリングの実施

メディア芸術 4 分野以外の専門家を含むアーカイブ関係者へのヒアリングを実施し、A) ~F) についての知見の提供を得た。

- (1) 山川道子 (プロダクション I.G.)
- (2) 入江良郎、三浦和己 (国立映画アーカイブ)
- (3) 井上明人、毛利仁美 (立命館大学ゲーム研究センター)
- (4) すがやみつる (漫画家)
- (5) 嘉村哲郎 (東京藝術大学芸術情報センター)
- (6) 中西智範ほか 1 名 (早稲田大学演劇博物館)
- (7) 明貫絢子 (キュレーター、アーカイブ研究者)
- (8) 国立国会図書館
- (9) 三原鉄也 (筑波大学)

これらのヒアリングは令和 5 年 11 月にオンライン又は対面で 60~100 分程度の時間をかけて実施した。ただし (8) についてはメールでの詳細な回答や関連資料の案内をもってヒアリングに代え、(9) については 12 月に実施した。有識者 WG との関係では、(1) ~ (8) は第 1 回の議論を踏まえて実施し、結果を第 2 回に報告、(9) は第 2 回 WG の議論の結果を踏まえて実施した。

(4) 成果・課題・展望

総じて言えば、本事業の文脈ではボーンデジタルの概念・語を使うよりも、デジタル資料など「ボーン」を付けない概念を使うことが適切である、との点で合意があり、ほかに関連する概念の定義や使用の適不適について若干の合意を形成できた。具体的には無形文化財の類は何らかの形で記録しなければ収集対象になりえない、無体物資料のアーカイブを考える上では無形物概念は考慮せずに議論を進める方が良い、などである。デジタルアーカイブに関する議論の文脈では、「デジタル情報資源」の語がデジタルアーカイブの収集・保存・提供対象としてしばしば用いられている。例えばデジタルアーカイブの連携に関する関係省庁等連絡会・実務者協議会による『デジタルアーカイブの構築・共有・活用ガイドライン』、『我が国におけるデジタルアーカイブ推進の方向性』(共に平成 29 年 4 月) ではデジタルアーカイブに

ついて「様々なデジタル情報資源を収集・保存・提供する仕組みの総体」であるとしている（前者 p.30「用語集」及び後者 p.2、「はじめに」https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/digitalarchive_kyougikai/guideline.pdf、https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/digitalarchive_kyougikai/houkokusho.pdf）。これを踏まえ、デジタル資料ではなくデジタル情報資源という語を使うことにも一定の意義があるだろう。一般に、調査・研究のインプットとして参照される対象物の意味合いが強い「資料」の語と、有用性を示唆する「資源」の語は完全に同義ではないが、本報告書の文脈では対象とする有体無体の物品などの範囲を変えるためにどちらかの語の採用を推すものではない。ただ既存の論議との関連性が明示しやすいことにはメリットがある。以下、本報告書でもデジタル情報資源の語を用いることにする。

第2回WGの議論の方向性として、整理や合意が可能な部分については、文書化してより詳細な検討を加え、多義的な用語や概念の整理と公表にはある程度の意義を認めるものの、具体的な合意や整理には相当の議論や情報収集・分析作業が必要になるとも想定された。同時に、有識者会合の類が同じ議論の繰り返しになり、あるいは混乱や行き違いを生み、合意形成などに至らないリスクについては、今年度のように概念定義や整理などを念頭に置いた議論を行えば、ある程度抑制できる可能性があるとうかがわれた。

また、得られた成果から、無体物資料の収集・保存に当たっての指針について、どのような示唆が得られるかについてもまとめておく。ただしこれらはWGやヒアリング調査などで直接議論されたものではないため、かなり暫定的な素描といった性質のものである。

- ・デジタル情報資源については、収集・保存が遅れている諸領域で、特定の意義や目的にこだわるよりも重要な作品の継承自体に意義があると考えてまずは試行する。利活用の意義や利活用の活性化により達成できる目的をどの程度追求するか、などは個別の組織・団体などに任せ、政府の役割は多様な考え方の整理・解説、コレクションポリシーなどのサンプル紹介、といった情報リソース提供中心にとどめる。
- ・対象物や収集・保存に当たっての留意点の共有を促しつつ、海外の取組例や標準などに学ぶ。
- ・中間支援団体などの形成を促す。
- ・収集した資料についての情報共有などについては、まずは本格的な体系化をせずに実施する。
- ・今年度の各種検討の抽象的な成果について文書化し、実務上も有益な資料に向けた改訂を重ねていく。その過程でデジタル情報資源の収集保存に取り組む実務経験者の知見も適宜取り入れる。
- ・特定の語の使用を禁止する・強制するといった形ではなく、多義性の整理や様々な考え方・立場の解説、解決策の一例の提示など謙抑的な情報提供にとどめ、採否などについては個別の組織・団体や業界の動向にゆだねる

以上で総括的な記述を終え、以下では上記（1）で記したA)～F)までの各項目について、得られた成果・課題・展望を順に述べる。

A) 無体物やボーンデジタルの概念定義や類義語（特に無形物）

ボーンデジタルの概念については、様々な意味で使える概念となっており、混乱を招きやすいことがうかがわれた。例えば次のような3とおりの意味がボーンデジタルには存在している。

- a) (作品の作られ方の性質) 制作過程から作品まで一貫してデジタルであること（アナログ媒体が介在していないこと）を指す。
- b) (作品の発表のされ方の性質) 作品がデジタルで最初にリリースされているか、アナログで最初にリリースされているかを問題にする場面で前者を指す。
- c) (情報資源の存在形態の性質) 作品であれ、その制作過程で発生する資料であれ、ある資料が最初にデジタルデータの形を取ったか、そうでないかを問題にする場面で、前者を指す。

a)、b)については、作品が物理媒体で発表されていても、制作過程は一貫してデジタルである場合もあり得る点で、イメージを歪〔ゆが〕めやすい用法になるおそれがある。あるいは、アナログでリリースされている作品であっても制作データはデジタルで存在している場合がある。さらには、作品がデジタル、アナログ両方でリリースされる場合があるために混乱しやすい分野もある。

また、b)については、光学ディスクにデジタルデータが格納され、販売される場合と、ダウンロード販売とを区別して、後者をボーンデジタルと使うこともあり得る。

ヒアリングの中では、自分たちの実務・研究分野では当面混乱はないしつつも、その定義についての説明がほかの分野での定義と食い違っている例が見られるという点でも、この語の扱いの難しさがうかがわれた。

こうした混乱があることから、ボーンデジタルの語を使わないルールにしてはどうかという点についてもWGやヒアリングを通じて検討したが、(定義は様々ながらも) 適当な用語が必要である、デジタルとアナログの資料では保存などに関わる実務上の扱いが大きく異なるため区別には意味がある、あるいは海外でも用いられているBorn Digitalの語をどう扱うかについて検討が必要であるなどの指摘もあり、単に利用をやめるだけでは解決にならない可能性もうかがわれた。アーカイブの文脈で議論する場合には、デジタル・プリザベーション、デジタルデータの長期保存という語を用い、それらをテーマにすれば混乱を避けられるのではないかとの提案もあった。

本事業の文脈に限定すれば、より広くデジタル資料（アナログのものがデジタル化された資料も、デジタル形態でもともと存在している資料も含め）として扱うのが適当ではないかという指摘が複数あった。また、様々な語法・定義から生じる混乱・誤解を回避するための整理や相互理解の促進などの取組には意義があるとの意見が複数あった。

関連して、デジタルアーカイブの語の多義性にも留意が必要との指摘が、複数のWGメンバーからなされた。日本における議論は、既に有体物としてオリジナルが存在している文脈

で、そのデジタルコピーを作成してアクセス可能にしたような仕組みを指す意味で使われる場合が多いが、デジタル情報資源の収集・保存という意味ではオリジナルがデジタルで存在しているような情報資源の収集・保存によって構築される仕組みにもデジタルアーカイブの語を充てることができる。この両者は目的や意義、デジタルデータの扱い方などが異なっている場合もあり、（デジタルデータの発生がコピーかオリジナルかを？）区別可能とすることで実務に当たる現場の混乱を避けられる。

概念の定義や概念をめぐるミスコミュニケーションなどのほかに、デジタル情報資源については消失や散逸が起きている現状、実務的な課題も多いなどの理由から基礎的な議論を行うだけでなく、収集・保存を進める中での主要課題への対処法の検討にも意義がある現状がうかがわれた。

次に、無体物と有体物の概念について、また無形物と有形物の概念についての検討からは、おおよその合意が形成されたものの、別の整理の方が良いと感じる専門家も存在し、どのような整理・定義がどのような理由により望ましいかについては、言語化やコミュニケーションが容易とは限らないことがうかがわれた。おおよその合意点は、次のようなものである。

- ・有体物と無体物は、前者を「空間を占める物理的実体」を指し、概【おおむ】ね触れることができる性質を持ついわゆる物体とし、後者は「デジタルデータのようにモノとして観念できるものの物理的実体として存在しているとは限らない対象物」を指す、と区別する。
- ・無形物を「形」がないもの、ひいては明確な輪郭や、その物とそれ以外の物との区別をする明確な基準がないもの、とした場合には、そこには出来事、身体的な能力や作家の感受性など直接の観察も境界の定義もできないような諸事が含まれる。Intangible cultural heritageとして UNESCO が観念している伝統的知識や技、慣習、祭りや儀礼、伝統工芸などはここに含まれ、日本の無形文化財も同様である。ただし、それらにとどまるものではなく、範囲の確定が困難な事柄には芸術などの流派、社会の流行、MMORPG（大規模・多人数が参加するオンラインのロールプレイングゲーム）のようにゲームとその遊び手の境界が明確に区別できないものなどもここに属するものと考えられる。こうした無形物は、個人の精神の性質であったり、集団や社会の心理的性質であったりするため、それらの直接収集や保存はできず、何かの形で記録することによってのみアーカイブ化できる点では共通している。
- ・有形物は、ある対象物の範囲が確定しやすいものであり、有体物と無体物に分けて考えることができる。

このような概念定義によっても、例えば、音楽作品は無形物なのか（イベントなどは概ね無形物になるので音楽の演奏・上演は無形物に該当しそうである）、有形の無体物なのか、といった点もはつきりしているわけではないとの指摘があるなど、掘り下げていくと更に疑問点が出てくる可能性も考えられる。

上述のような整理について一定の理解を示しつつも、少し異なる概念体系による整理が上

り優れた考え方として提示されたケースもあった。例えばコトの概念を用いることで、知識や技、イベントなどを広く包含できるとの説がWGメンバーの中からは提示された。ヒアリング協力者の一人からはTangible、Intangible、Digitalの3概念で整理する方が良い、また別の一人からは、有体物・無体物・アイデアなどの無形物、といったものを三つの層として捉える方が良い、とする意見もあった。映画分野ではコンテンツ、キャリア、コンテキスト(3Cと総称される)の整理枠組みが浸透していると複数の協力者から指摘があった。これらの整理枠組みや概念の関係の明確化は、分野を横断して混乱や誤解を避けつつ様々な情報資源の保存・収集などについての連携・分担などの議論を進める上では重要な課題であろう。本報告書で記述する内容は、より優れた整理枠組みやより優れた説明方法などを模索する上での叩き台となるべきものではあっても、結論にまではなっていないと思われる。なお、この課題は容易であるとは限らず、有識者WGのメンバーの議論からは、デジタルアーカイブなどに係る専門家の国際的な議論においても無形物の定義や分類・整理などは確立されているわけではない状況もうかがわれた。

ややメタレベルからのコメントとして、有体・無体、有形・無形は法律や政策の中で用いられている語であるため、独自の定義を編み出してしまうことについては慎重であるべきとの意見も提起された。

なお、海外における無体物資料の収集・保存の取組事例を参照したが、それらの取組において明確に無体物資料を定義している例は見当たらなかった。実務の文脈上は、保存・収集に当たってはこのような基礎概念についての検討・定義に基づくものは見当たらなかった。収集・保存の取組はしばしば体系的な方針などによって行われるとは限らず、寄贈、収集・保存にかかるコストと資料の価値との比較などにより個別的な判断によって進められていく部分があることも一因となっていると思われる。

最後に、こうした定義に関する議論は、文脈や目的をより明確化して臨むのが望ましいとの意見が複数から挙がった。

全般的に、用語の定義や、利用の中止・継続などの問題は、政府による強制には馴染[なじ]まないとしてやや警戒する意見があるものの、関係者の混乱を避けるためにも、多義性の実態を整理し、広く参照できるリソースとしての提供には意義があることがうかがわれた。

B) 無体物資料のアーカイブの意義・目的

無体物資料の収集・保存の意義や目的については、多様な議論が登場し、容易な要約を許さない部分もあったが、まずは、既存の主要関連資料に挙げられている内容を紹介したい。

「デジタルアーカイブは、未来の利用者に対して、過去及び現在の社会的・学術的・文化的資産がどういったものかを示す、永く継承されるべき遺産であるとともに、その国・地域の社会・学術・文化の保存・継承や外部への発信のための基盤となるものである。アーカイブの共有と活用を意識した基盤があれば、そこにある各種データを有効に用いることで、教育・防災目的での活用や、観光利用によるインバウンド効果、データに付加価値を付けたビジネス利

用、地域情報を用いた地方創生、データ共有による研究活動の活性化など、様々な活用に結びつき、新たな経済的価値を創出し、イノベーションを推進するものにもなる。」

『我が国におけるデジタルアーカイブ推進の方向性』（デジタルアーカイブの連携に関する関係省庁等連絡会・実務者協議会、平成29年4月）（下線は引用者による）

https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/digitalarchive_kyougikai/houkokusho.pdf

「我が国におけるデジタルアーカイブの構築・共有と活用の推進は、文化の保存・継承・発展だけでなく、コンテンツの二次的な利用や国内外への情報発信の基盤となる取組である。そして、この取組では、デジタルアーカイブの構築・共有と活用のサイクルを持続的なものとすることにより、教育、学術・研究、観光、地域活性化、防災、ヘルスケア、ビジネス等の様々な用途での利活用を促し、その便益を広く国民のものとしていくことで、我が国の社会的、文化的、経済的発展につなげていくことが重要である。」

『3か年総括報告書 我が国が目指すデジタルアーカイブ社会の実現に向けて』（令和2年8月19日デジタルアーカイブジャパン推進委員会・実務者検討委員会）（下線は引用者による）

https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/digitalarchive_suisiniinkai/index.html

また、デジタルアーカイブを直接論じたものではなく、かつ、デジタルアーカイブが扱う資産の内の一部、文化芸術に關係したものではあるが、文化芸術基本法（前文）では次のように述べられている。

「文化芸術を創造し、享受し、文化的な環境の中で生きる喜びを見出すことは、人々の変わらない願いである。また、文化芸術は、人々の創造性をはぐくみ、その表現力を高めるとともに、人々の心のつながりや相互に理解し尊重し合う土壌を提供し、多様性を受け入れができる心豊かな社会を形成するものであり、世界の平和に寄与するものである。さらに、文化芸術は、それ自体が固有の意義と価値を有するとともに、それぞれの国やそれぞれの時代における国民共通のよりどころとして重要な意味を持ち、国際化が進展する中にあって、自己認識の基点となり、文化的な伝統を尊重する心を育てるものである。」（下線は引用者による）https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka_gyosei/shokan_horei/kihon/geijutsu_shinko/kihonho_kaisei.html

文化芸術は文化の一部でありデジタルアーカイブは生活文化を含め様々な文化を扱う。またデジタルアーカイブの議論は文化資産を扱うものが中心になりがちではあるものの文化資産一般とやや性質が異なるような学術資産（古代生物の化石、地球以外の天体の一部など）を扱う場合もある。だが上記の文化芸術の意義・目的は、デジタルアーカイブの意義目的とすることも可能だと考えられるだろう。

これらについては、WGの有識者メンバーや、ヒアリング協力者からも異論・反論などはない。

ほかに、デジタルアーカイブ学会（2023）『デジタルアーカイブ憲章』（pp.119-120）にはデジタルアーカイブの目的を述べたセクションがあり、1.（あらゆる）活動の基盤、2.（情報資産への）アクセスの保障、3. 文化（の発展への寄与）、4. 学習、5. 経済活動、6. 研究開発、7. 防災、8. 国際化（国際交流や国際的な相互理解増進）の8点が挙げられている。（ただし括弧内の語は本報告書執筆者による補足である）。（デジタルアーカイブ学会誌 v.7(3), pp.119-120 https://doi.org/10.24506/jsda.7.3_119）

意義・目的に関してWG及びヒアリングを通じて行われた議論のおおよその傾向としては、有体物の収集・保存に比べて無体物資料の収集・保存を行うことに独自の意義・目的がある、といった類の議論は稀〔まれ〕であった。デジタルデータの収集・保存は、（有体物に比べると長期保存のコストがかかるものの）様々な利活用を容易にすることに独自の意義を認める、場合によってはコスト面でも（特に短期的にはコピーのコストや空間的な資源の制約を受けてにくい点で）優れている場合もあるとの指摘はあった。そうした例外を除くと意義・目的についての多くの意見は、情報資源の収集・保存の意義や目的全般に当てはまる考え方であった。

意義や目的については、何をもって十分な回答とするかが自明ではないというやや厄介な性質がある。例えば、ある活動の目的が「金銭収入のため」だという説明は、ある人にとっては十分な説明になっているが、別の人にとっては「金銭収入を得ようとする目的は何か」という点についての説明がない限り不十分な答えである。では得た収入の使い道について説明できればそれが十分な説明になるかと言えば、「そのような目的に得たお金を使うことの目的は何か」と更に先の目的がなければ不十分な説明にとどまるという場合もある。このように目的の追求・達成は、常に別の目的の追求・達成の手段であると捉えられるため、この問い合わせに対する説明は回答の粒度や抽象度といったものにばらつきが見られた。似たような事情として、デジタルアーカイブの実務に係る人々と、そのような取組の資金調達を担当する人々とでは「意義・目的」について説明する機会や説明する相手も異なっており、何が十分な説明になるかについては必ずしも前提を共有していないと思われる。

より具体的な回答としては、「作品を継承すること」「作品が（失われて）なかつたことにならないようにすること」、「研究」を意義・目的として挙げたヒアリング協力者も存在した。また、WGのメンバーからは、作品の継承が目的であり、それ以外の（例えば利活用によって成り立つような）意義・目的を具体的に挙げるとかえって取組の意義・目的を矮小〔わいしょ〕化しかねないのではないかといった指摘もあった。

そうではなく、特定の立場の者が営む経済活動に有益であることなどを挙げるヒアリング協力者も存在した。

興味深いことに、海外における取組事例として本調査の中でピックアップしたデジタルアーカイブの取組については、それらのプロジェクトや活動や組織の紹介ページを参照した限りではこれらの目的・意義について語るものは皆無であった。

多くの立場に共通する目的は「作品を含む情報資源を収集・保存し、後から参照できるようにすること」だが、立場の違いによって想定する受益者が異なっており、その結果目的や意義

の説明が異なることがわかりやすい例もあった。例えばアニメーション制作会社の社内アーカイブやメディアアート分野のアーティスト個人のアーカイブについては、組織自身、又はアーティスト本人の後の制作・創作活動の糧としたいという目的があり、その観点から有益になると思われる情報資源を収集・保存しているという回答があった。より具体的にはアニメーション制作に当たっては、過去の制作事例を参照して、手法や特定の問題の解決例を知ることができる、あるいは連携先の選定に当たってアウトプットの質についての情報を得られるなどのメリットがある。こうした特定少数の受益者を対象とするアーカイブとやや対照的に、広く公共の利益を直接考えるような立場にあるアーカイブ組織の場合には、文化の継承が目的として意識されていたり、自分たちが保存を行わないところの作品が後世に継承されない可能性がある点を考慮したりといった説明をされることもあった。これをより敷衍〔ふえん〕して考えるなら、収集・保存を行っている主体と、それを参照・利用してメリットを得る主体がどのような関係にあるかを基準に、一部の目的・意義を整理できる。すなわち、当人・当該組織のために保存・収集を行う場合、あるいは同業者など同質性のあるコミュニティのために保存収集を行う場合、さらにはより広く公衆一般・将来世代のために行う場合がある。

特定少数の受益者を想定するようなアーカイブの中には中期的には維持できないもの、資料を廃棄していく（資料の新陳代謝が速い）ものもあるため、より長期的な保存のために、安定した財政基盤のある公的な機関によるアーカイブとの連携が重要との指摘があった。この考え方は、アーカイブの重要な目的・意義として文化の長期的な保存・継承にあるとの前提に立ったものと解釈できるだろう。

C) メディア芸術の4分野においてアーカイブの主な対象物となる情報資源についての整理 (無体物資料やボーンデジタルと称されることのある資料を含む)

メディア芸術4分野において、アーカイブの主な対象物となる情報資源がどのようなものになるかについて、具体的な情報資源（マンガ分野であれば原画、メディアアート分野であれば指示書など）を挙げつつ、それらが有体物・無体物のいずれに属すかなども併せて示し、無体物概念についての議論をより具体的な文脈・事例とともに検討する機会をヒアリング、WG両方において設けた。ここでは、アーカイブ対象物として最も意識されやすい「作品」以外にも、作品の中間生成物（例：マンガの原画、ゲームの設定企画資料）、作品からの派生物（例：アニメーション映画の広告キャンペーンのためのトレーラー）、作品の受容や制作背景など文脈に関わる物（例：評論、報道記事など）、という三つのカテゴリーを用意した。それについて「制作プロセスを示す資料（中間生成物含む）」「コンテンツ（作品）」「派生コンテンツ」「社会的文脈を示す資料（制作の背景や作品への社会の反応等）」といったラベルを用意した。

その結果、そもそも「アーカイブ」の「対象物」という用語についても注意が必要であったり、定義の揺らぎがあり得たりする現状が確認された。またこれに関連して「作品」を対象と想定することについても、解釈が分かれる場合があった。

アーカイブの語については、文脈・コミュニティによっては利活用を強く意識させるものだが、議論が主として収集・保存に関わるものであれば、アーカイブの語を不用意に使わないのも一つの選択である、という指摘があった。また、対象物については、論じる人によって想定する水準が違う場合がある状況がうかがわれた。例えばデジタルデータを格納したハードディスクや光学メディアなどのデータ記憶・保存媒体は、対象物であるのか、それともこの場合にはそこに格納されているところのデータ自体が対象物であるのか、と異なった解釈ができる。一つの整理方法は、保存媒体として取り換えるべきものは「対象物」ではないという扱いにし、保存媒体自体も取り換えるべきかの保存対象としている場合は、「対象物」と考える、というものであろう。例えばあるゲームないしアニメーション作品の広告のためにオンラインで動画を公表した場合、その動画（デジタルデータ）は光学ディスクなどの有体物に格納する形での直接所蔵も、クラウドサービス事業者のサービスを購入しクラウド上での保存もできる。いずれにせよ、格納先は交換可能であり、動画データの同一性が保たれていれば良い場合であれば、「対象物」はその動画データであって収納しているディスクなどではない。なお、もう一つ異なる定義の例を挙げるなら、メディアアート作品それ自体が保存できないような場合に、「アーカイブ対象物」はその作品であるとの解釈もできる。個別の記録・資料などを収集・保管するのはそれらを通じて、直接は保管ができない作品自体を浮かび上がらせるためである。したがってその点を意識してアーカイブの対象物は作品である、との解釈も可能であろう。

また、より細かくは、複製品が生産・流通するようなマンガの刊本のような分野の作品と、一品制作性の高い一部のメディアアート作品のような分野、直接的には保存ができない上演芸術的なメディアアートや展示会などのイベントでは、アーカイブ対象という語から異なる内容をイメージしやすいとも思われる。なお、テレビアニメーションは放映が上演と同じようなコト的性質を持つものであるとの指摘があった。ほかに、遊び手の間のやりとりが作品から切り離せないようなオンラインゲームにも、似た性質を見出すことができる。

メディアアート作品は、作品をそのまま保存できない場合があるが、設計書、指示書などは収集・保存の対象となりやすい。これは「中間」生成物ではなく、最終的な生成物に近いが「作品」そのものではない。ラベルとして用意した「コンテンツ」のように直接鑑賞の対象になるものではない。指示書や設計書は、作品がどのような過程で制作されたかという過去のプロセスの記録という側面と、同じ当該作品を制作する手法を示すという側面とを併せ持っていると言える。類似の難しさは、ビデオゲームやウェブサイトのようなソフトウェア要素を含んだ作品についても存在していると言える。ビデオゲームやウェブサイトを可能にするのはコードやデータであり、指示書・設計書的な性質を持っている面もあるが、作品そのものであるとも考えられる。それらを一定のソフトウェア・ハードウェア環境で実行した際に生成されるゲーム用端末などからのアウトプット（映像や音など）や、ウェブブラウザ画面に表示されるウェブサイトは作品そのものとの理解も可能だが、実行環境や利用者（ゲームの遊び手やウェブサイトの閲覧者）の動作に応じて発生しうる表示などの内容のごく一部だけを

顕在化させたものでしかなく、潜在的に存在している作品の全体から見ると一部にとどまるとも言える。（ソフトウェアは直接知覚の対象となる部分と、それを生み出す部分の違いがあり、また、利用者の動作に応じた個別的な反応例と潜在的な反応の総体の違いがある。）このように、作品の定義一つを取っても、複数の合理的な範囲が考えられ、中間生成物と最終作品の間の厳密な線引きは、実は難しいとも考えられる。

ほかにも、「制作者の書棚の蔵書や、購読していたメディアの内容」等を想定すると、これは制作された当時の環境でもあり、文脈的な情報でもあるが、制作の企画内容を読み解く資料でもある点で中間生成物に近い性質も持つ。派生作品と、ファンのコメントや感想などは、厳密に区別し難いとの指摘もあった。ファンのコメントは作品に刺激を受けて生まれたものという意味では作品から派生している。だが他方では作品の受容について知る手掛かりでもある。作品の「派生」的情報資源のほかに「原作品」「シリーズ作品」を考えられる場合があるため、「中間生成物」に収まらないが、それに近い性質を持つ情報資源があり得る状況も検討を経て意識するに至った。

このように考えてくると、対象物を大まかに分類するための「制作プロセスを示す資料（中間生成物含む）」「コンテンツ（作品）」「派生コンテンツ」「社会的文脈を示す資料（制作の背景や作品への社会の反応等）」といったラベルは厳密な運用が難しく、抽象的にはこうした異なる性質の情報資源があり得る状況について合意を得られるとしても、具体的な情報資源がどこに属するかについての判断の難しい場面が多くある。このような分類の方式を大まかな路線として今後も維持して検討する場合であっても、これらのラベルは程度の差を示すものという程度に受け止める必要があるだろう。

なお、ミュージアムのコレクションポリシーや資料台帳などを収集・参照しこのような対象物整理表を改訂する意義がある可能性も、WGのメンバーからは指摘があった。MADBのメタデータスキーマの参照によっても、改善が可能と示唆する指摘もあった。今年度は主に無体物などの概念を議論する上での具体例を喚起する役割を担うべく作成されたものではあるが、ある程度の実用性がある主要対象物を整理した表が参照できるようになっていれば、コレクションポリシーの策定や見直し、制度やシステムの整備を行うアーカイブなどにとっては、有益なリソースとなると思われる。そのような各分野の実務に有益な資料の作成を期待する声も複数出された。

		有形物			
		①制作プロセスを示す資料（中間生成物含む）	②コンテンツ（作品）、その再現に必要な諸要素	③派生・関連コンテンツ（原作・後継作を含む）	④社会的文脈を示す資料（制作の背景や作品への社会の反応等）
有体物	物理媒体（紙・フィルム等）	原画（紙） アイデア帳 アトリエ空間 制作チームの組織図	マンガ単行本	PR用ポスター 限定特典グッズ	書店作成のPOP 作品に関する雑誌記事 ファン作成の同人誌 読者アンケートハガキの回答
無体物	デジタルデータ（.jpg・.mp4等）	デジタル原画（.jpg） メール・チャットの履歴	マンガ単行本の電子書籍	タイアップゲーム作品「公式」ウェブサイト オンライン広告バナー	作品の売り上げデータ

図 6-4 収集保存の主な対象物品の整理（マンガの場合）

		有形物			
		①制作プロセスを示す資料（中間生成物含む）	②コンテンツ（作品）、その再現に必要な諸要素	③派生・関連コンテンツ（原作・後継作を含む）	④社会的文脈を示す資料（制作の背景や作品への社会の反応等）
有体物	物理媒体	企画書 脚本、プロット イメージボード 設定資料、絵コンテ カット袋、原画（紙） セル画	原版フィルム 原版ビデオテープ	PR用ポスター 広報資料 各種商品	制作環境を示す資料（什器や道具など） 作品に関する雑誌記事 ファン作成の同人誌
無体物	デジタルデータ	原画（デジタル） 3Dモデル 音声素材、音響素材 映像素材 メール・チャットの履歴	映像マスター 音声マスター 媒体プラットフォームごとに変換された映像	CM映像 広報資料 各種商品 版権イラストなど素材	放送や配信関連データ 作品の売り上げデータ

図 6-5 収集保存の主な対象物品の整理（アニメの場合）

		有形物			
		①制作プロセスを示す資料（中間生成物含む）	②コンテンツ（作品）、その再現に必要な諸要素	③派生・関連コンテンツ（原作・後継作を含む）	④社会的文脈を示す資料（制作の背景や作品への社会の反応等）
有体物	物理媒体	開発資料（ソースコード、技術文書、デザインノート、絵コンテ、モックアップ、スクリプト、キャラクタープロファイル、ゲーム地形図など） 組織文書	ゲームソフト 再生機器（ゲーム機、コントローラー、記憶媒体、コード等周辺機器） アーケードゲーム アナログゲーム	ゲームの取り扱い説明書 パッケージ、マップ 攻略本、ゲーム雑誌 広報資料、関連グッズ 派生作品（映像、オーディオ）	プレイ環境を示すモノ 制作現場を示すモノ オーラルヒストリー ゲーム購入者アンケート ハガキの回答
無体物	デジタルデータ	開発資料（デジタル） ゲームサウンド（BGM、SEなど） 組織文書（デジタル） メール・チャットの履歴	オンラインゲーム ソーシャルゲーム ゲームアプリ	「公式」ウェブサイト 関連ウェブサイト 実況動画 オンライン広告バナー 派生作品（映像、オーディオ）	作品の売り上げデータ

図 6-6 収集保存の主な対象物品の整理（ゲームの場合）

		有形物			
		①制作プロセスを示す資料（中間生成物含む）	②コンテンツ（作品）、その再現に必要な諸要素	③派生・関連コンテンツ（原作・後継作を含む）	④社会的文脈を示す資料（制作の背景や作品への社会の反応等）
有体物	物理媒体	企画書 制作資料（ソースコード、技術文書、デザインノート、絵コンテなど） 組織文書	指示書 素材および使用機材 再生機器	カタログ ポスター 展覧会・展示情報 美術雑誌 新聞記事	制作環境を示す資料（什器や道具） 美術批評
無体物	デジタルデータ	企画書（デジタル） 組織文書（デジタル） メール・チャットの履歴	映像・音声 ソースコード 指示書（デジタル）	展覧会ウェブサイト 関連ウェブサイト SNS投稿	来場者数データ

図 6-7 収集保存の主な対象物品の整理（メディアアートの場合）

D) 海外における無体物資料やデジタル資料のアーカイブに係る取組例とそこを見る無体物やボーンデジタルなどの考え方

海外における無体物資料やデジタル情報資源のアーカイブについても事例を収集・分析した（付録1参照）。事例についてはヒアリング協力者、WGのメンバーからも情報を募り、また、分析結果についてはWGで報告、フィードバックを得た。検討結果の内、無体物資料の定義や、無体物資料やデジタル情報資源を収集・保存する意義・目的については既に上のA)及びB)で述べた。

今後、参考にするべき政策や事例として複数の協力者から指摘があったのは納本制度である。日本の国立国会図書館でもデジタル対応が進められているが、納本についての認知度が低い等の課題もある。また諸外国の国立図書館などにおいて、納本制度のデジタル対応が様々に進められており、メディア芸術の諸分野に関連するところでも韓国のウェブトゥーンの、フランスやスペインのゲーム作品の保存などの取組がある。なお、納本制度の拡充は予算の拡充とセットで行う必要があるとの指摘もあった。我が国の国会図書館では納本に際して小売価格の5割程度と郵送費を納入出版物代償金として支払っているが、その予算は令和5年度であれば4億円に満たない。ゲーム分野で高い納本率が達成された場合には、この予算では到底足りなくなる状況も考えられる。

個別の機関によるデジタル情報資源などの保存・収集の取組のほかに、ツール開発、ノウハウ共有、標準化などを推進する組織、プロジェクトが複数存在している。こうした中間支援を行う団体・組織が存在するため、個別のアーカイブ機関の効率化、連携、技術の底上げや洗練などの効果を期待できると思われる。日本国内の関係者ネットワークを母体とする類似の取組を後押しすること、国際的なネットワークへの関与を後押しすること、などが有意義と考えられる。

メタレベルのフィードバックとして、複数のヒアリング協力者、WGメンバーからこの調査結果が貴重であり、参考になる旨のコメントがあった。また、更に各分野の専門家などに相

話し拡充する意義を指摘する意見もあった。

E) アーカイブの新たな価値創出に関する具体的な案

ヒアリングを通じ、アーカイブの利活用から更なる価値を生み出す手段についての具体的なアイデアを得られた。ヒアリングでは、どのようにアーカイブを用いれば、新たな作品の創作や収益なども含む広い意味での価値を創出できるのかを尋ねた。ヒアリング対象者は、担当する分野が異なるため、各分野の文脈を踏まえた知見やアイデアが出されたが、その中から分野を超えて横断的に活用できる知見も得ることができた（下表）。

例えば、自分野だけでアーカイブの価値を捉えずに他分野とのコラボレーションによりそれまでに気づかなかつた価値を発見することや、アーカイブ対象物を活用した商品の販売などがアイデアとして挙げられた。また、今後期待される取組としては、非商用の利活用を容易にするような著作権法の一部改正や権利制限規定の拡充、常設アーカイブ展示場・施設の一般公開の促進とその際の収益化、全国の教育機関におけるアーカイブデータ利用の推進などのアイデアが示された。

そのほかにもデジタルデータに関しては、個人で使用できる PC などのモニタサイズを超えた巨大な投影による価値創出や、他のメディア芸術作品に二次利用可能なアーカイブデータの公開方法が課題として挙がった。アーカイブの方法や価値に関するガイドブックを作成・公開し、担い手自身がアーカイブすることの重要性を理解し、取り組んでもらう必要性についても指摘があった。

第2回ワーキングでは、アーカイブの主体についてのより丁寧な整理が必要であるという意見が複数のメンバーから出された。そのほかにも、著作権法の一部改正や権利制限規定の拡充に同調するような意見や、ヒアリング対象者の回答の前提となる時間的な視点（どれくらいのタイムスパンで物事を考えているか）を意識すべきだという意見、ブロックチェーンなどの新たな技術をどのように想定するかが課題となるなどの意見が出された。

- 他分野の観点を入れたり、他分野とのコラボレーションをしたりすることでそれまでに気づかなかった価値が生み出される。
- アーカイブを展示するだけではなく、アーカイブ対象物を活用した商品の販売をするのはどうか。
- 非商用の利活用に関して、著作権法の一部改正や権利制限規定の拡充などによって実施しやすくしてもいいのではないか。
- 常設のアーカイブの展示場や、アーカイブ施設の一般公開の機会を用意し、広く見学・利用してもらう。また、その際に料金を取る。
- 全国の教育機関でアーカイブデータを利活用できるよう国が推進する。
- デジタルデータは、個人のモニターなどでは再現できない巨大な投影などをすることで「生」の価値を持つのではないか。
- アーカイブデータを二次利用可能な形で公開し、実際に（元作品の文脈を維持するかどうかに関わらず）ほかのメディア芸術作品内で再利用してもらう。
- アーカイブガイドブックを作つて公開し、担い手自身がアーカイブすることのメリットを理解し取り組んでもらう。
- 研究者による資料に含まれる価値の発見、展覧会などを通じたその発表によって、その資料に関連した商品の経済価値を創出することができる。

F) アーカイブの費用を担うべき主体についての考え方

アーカイブの費用を担うべき主体についての考え方をヒアリングとその後のWG会合で意見聴取した。ヒアリングでは、複数のヒアリング対象者から寄附について言及があった。その際に、国立科学博物館が実施したクラウドファンディングを事例として挙げる意見が複数あった。一方で、複数の対象者が国などの公的機関に対して費用面で大きく期待しており、特に個人や民間の組織のアーカイブでは散逸のリスクが高いため、信頼性が担保できる国や公的機関がイニシアチブを取る必要性も指摘されていた。同時に、アーカイブに対する偏りを是正するために企業や大学、コミュニティなどの多様な担い手の関与が重要であるとの指摘や、アーカイブの利活用面の工夫がアーカイブの価値や意義の社会への周知となり、それが結果としてアーカイブの正当性を強化させるという意見もあった。費用面とともに価値や質をどのように高め、収益につなげるのかという両輪のシステム作りが必要となると考えられる。

WGの第2回会合では、ヒアリングの結果を踏まえ、複数の有識者メンバーから、アーカイブには、短期的なメリットを当事者が追求するためのものと、広く社会や将来世代のメリットのために長期的な保存を意識して行うものの二つがあり、それらを区別すべきという指摘や、アーカイブのキラーコンテンツを有料化して収集・保存のコストをまかなうようなアプローチが有効ではないか、長期保存を旨とする機関にアーカイブすべき情報資源が渡るような連携が生じると良いなどの意見が提示された。また上記E)にも関連して、アーカイブの

主体を整理することが必要であるという意見が複数のメンバーによって指摘された。

6.4 アーカイブされた資料群やメタデータの利活用事例の創出

利活用事例の創出施策としては、データサイエンス教材の利用促進・効果測定、MADB 活用コンテストの開催、数理・データサイエンス・AI 教育強化拠点コンソーシアム連携によるデータセットを使ったデータ分析事例の三つを実施した。本項では、施策ごとに実施目的、体制、内容、そして成果・課題・展望を取りまとめる。

6.4.1 データサイエンス教材の利用促進・効果測定

(1) 実施目的

令和 4 年度事業で開発したデータサイエンス教材「メディア芸術データベースで学ぶデータサイエンス」の利用を促すために、主に大学教員をはじめとする教育関係者を対象とした認知・理解促進のための PR 活動と、教材コンテンツの効果測定のためのアンケート調査を実施した。

(2) 実施体制

令和 4 年度に開発した教材「メディア芸術データベースで学ぶデータサイエンス」の開発担当者である以下メンバーにて実施体制を組み推進した。

菊地映輝（国際大学 GLOCOM 主任研究員／講師）

岡田龍太郎（武蔵野大学データサイエンス学部データサイエンス学科 助教／国際大学 GLOCOM 研究員（併任））

渡辺智暁（国際大学 GLOCOM 主幹研究員／教授／研究部長）

小林奈穂（国際大学 GLOCOM 主幹研究員／研究プロデューサー）★リーダー

(3) 実施内容

教材の PR 活動と効果測定のためのアンケート調査のプロセスは次のとおり進行した。

- 「教材研究会」イベントを企画し、イベント開催告知として、国際大学 GLOCOM のイベント案内メール登録者及び関係者（総計およそ 3,000 件）にメールを送信。
- 効果測定のためのアンケートの項目設計及びアンケートフォームの構築を行った。
- アンケートフォームの URL を MADB Lab の教材紹介ページに掲載し、誰でも自由に投稿できる環境を整備した。
- 「教材研究会」イベントを開催運営し、参加者及び参加申込者にアンケートへの回答協力を依頼し、回答を収集した。

①教材 PR 活動「教材研究会」の実施内容詳細

データサイエンス教材『メディア芸術データベースで学ぶデータサイエンス』は、データサイエンスを学ぼうとする学習者が、マンガ・アニメーション・ゲーム分野のデータを用いて、楽しみながら

データと向き合い、データから得られる発見と共有による喜びを体験してもらうための教材として、令和4年事業において開発され、令和5年3月より MADB Labにおいて一般公開しているオンライン教材である。「教材研究会」は、本教材を多くの学生に届けるために、初学者向けデータサイエンスの教材作りや講義を担当する教員の方々を主な対象者として企画・開催した。なお、データサイエンス教育は、政府による「AI戦略」のもと、大学のみならず高専や各種専門学校、高等学校及び社会人に対してもその学習機会の提供が求められているため、大学以外の学校教職員や教育関係者、教育研究者、企業の人財開発担当者も対象者とした。実施時期は、大学教員が時間をとりやすい夏季休暇期間を考慮し9月中旬開催とした。

「教材研究会」の第1部は、教材開発を担当した国際大学 GLOCOM のプロジェクトメンバーによる教材概要及び開発の背景と狙いについて共有するものとし、第2部はコマ2・3の演習を行うハンズオントレーニングとして全体で2時間構成とした。教材に対する質問や要望、データサイエンス教育の課題共有を行うために、参加者とインタラクティブなやり取りが可能なオンラインミーティング形式を採用した。プログラム内容の詳細は次に示すとおりである。

プログラム内容詳細：

【大学・高専・高校教員向け教材研究会】メディア芸術データベースで学ぶデータサイエンス

- ・ 日 時：2023年9月19日（火）16:00～18:00
- ・ 開催形式：オンライン形式（Zoomミーティング）
- ・ 参加対象者：①大学・高専・高校教職員 ②教育関係者 ③教育・データサイエンス分野の研究者 ④企業における人財開発の担当者
- ・ 参加費：無料
- ・ 主 催：文化庁
- ・ 運 営：国際大学 GLOCOM/JV 事務局
- ・ プログラム

第1部：16:00～16:40

- ・ 教材概要のご説明（10min）
- ・ 教材開発者による各コマのご説明（15min）

コマ1担当：榎原直樹（清泉女学院大学 人間学部 文化学科 専任講師）

コマ1担当：菊地映輝（国際大学 GLOCOM 主任研究員／講師）

コマ2・3担当：岡田龍太郎（武蔵野大学データサイエンス学部データサイエンス学科 助教／国際大学 GLOCOM 研究員（併任））

コマ4担当：渡辺智暁（国際大学 GLOCOM 主幹研究員／教授／研究部長）

コマ5担当：小林奈穂（国際大学 GLOCOM 主幹研究員／研究プロデューサー）

- ・ 質疑応答・ディスカッション（15min）

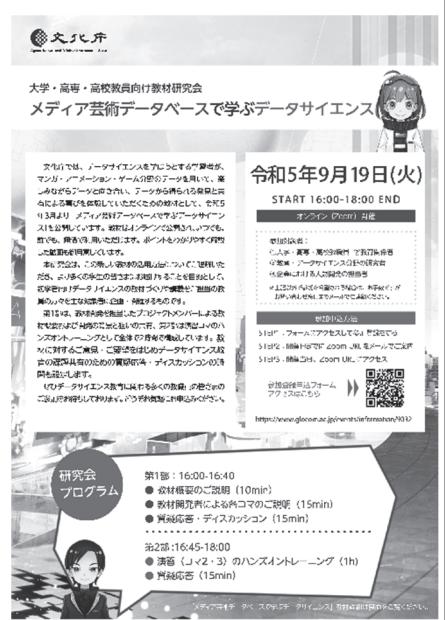
第2部：16:45～18:00

- ・ 演習（コマ2・3）のハンズオントレーニング（1h）

岡田龍太郎（武蔵野大学データサイエンス学部データサイエンス学科 助教／国際大学 GLOCOM 研究員（併任））

- ・ 質疑応答（15min）

「教材研究会」の開催告知は、主催者である国際大学 GLOCOM のウェブサイトへの案内ページ掲載、イベント案内先として管理するリストへの案内メール配信（総計およそ3,000件）、メールマガジンへのイベント案内記事掲載を通じて実施した。その結果、参加者は申込みベースで40名、うち出席者は21名となった。申込者のデータサイエンス教育に対する立場及び参加申込み理由は下図のとおりである。



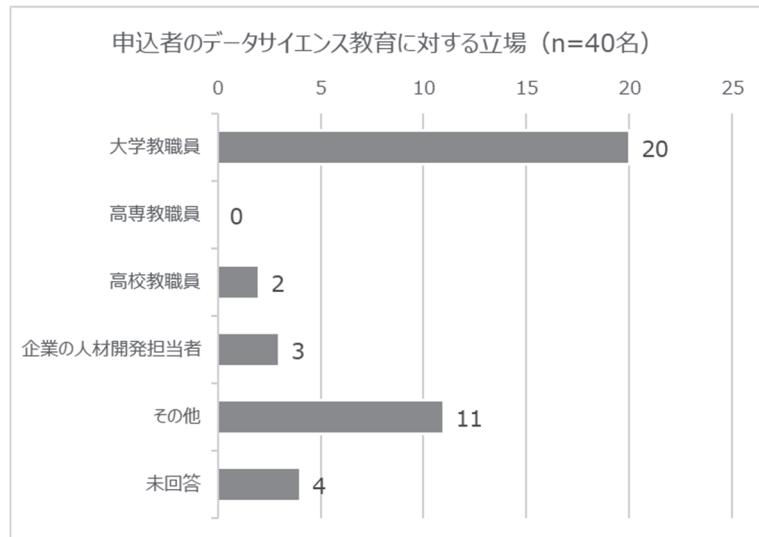


図6-8 教材研究会申込者のデータサイエンス教育に対する立場

なお、申込者におけるデータサイエンス教育に対する立場について、「その他」と回答した方々については、企業の人財開発以外の部署に所属している人やメディア関係者などが含まれ、個人としてデータサイエンス教育に興味関心がある方々であることが推察される。また、参加申込み理由の「その他」の回答には、「勉強のため」「情報収集のため」「オープンデータとデータビジュアライゼーションの部分を参考にしたい」「ブログ記事の執筆をしたい」などが挙げられていた。

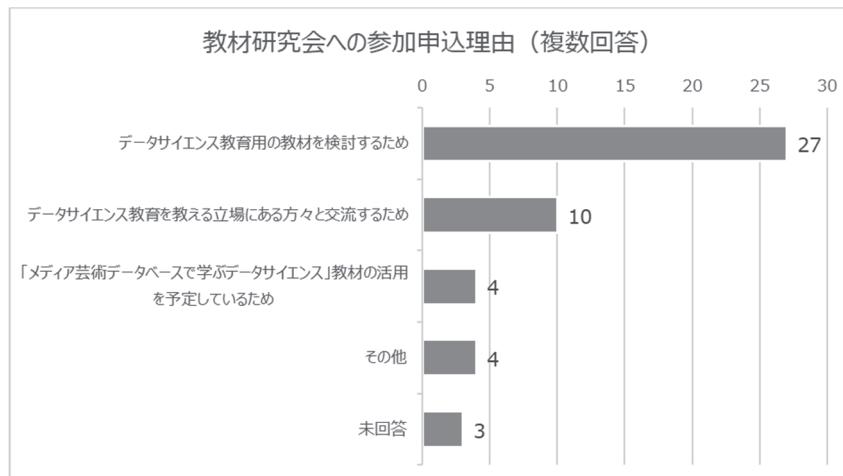


図6-9 教材研究会申込者の申込み理由 (複数回答)

「教材研究会」開催当日は、オンライン会議で参加者が集い、インタラクティブに質疑やコメントが可能な環境に配慮した。プログラム前半は、教材開発の背景の解説及び、教材テキストを画面共有しながら、各コマの開発担当者が順に解説を行った。プログラム後半は、コマ2「#2 データビジュアライズにチャレンジしよう～初級編」とコマ3「#3 データビジュアライズにチャレンジしよう～

応用編」のハンズオントレーニングとした。このトレーニングでは、参加者に MADB の教材ダウンロードページで配布されているデータセットをそれぞれダウンロードしてもらい、実際にテキストの手順に従って、データ分析を実施してもらう形式とした。参加者の様子としては、特に大きな問題や疑問などはなく、スムーズに分析作業を実施できているように見受けられた。

プログラムの最後に行った「質疑応答・ディスカッション」のパートでは、参加者から次のような質問・コメントが寄せられた。

- ・ 本教材を受講した学生が、このプログラムを受講した実績が就職活動や研究室に配属されるときに「こういうスキルを持っている」と示せるとよいだろう。その際に、大学などで、オフィシャルに履修登録を証明する方法があるがそれに類似するものをつくる考えはあるか。（大学教職員）
- ・ 『『こち亀とワンピースの差』打ち切りは何週で行われるのか？』という例をみて、活用イメージが一気に沸きました。活用例、わくわくするアウトプットを最初に見せてもらえると、イメージしやすいかと思いました。（企業の人材開発担当者）
- ・ このデータを使っていろいろなことができそうで、学部の卒業研究レベルを想定すると、いろいろなネタの宝庫になっているということが改めて分かった。貴重な情報をいただけてすごくありがたかった。（大学教職員）
- ・ ビジュアル（メディア）アートを大学で教えるケースも多く、その要素としてデータサイエンスの考え方をいれたいと思い参加した。自身はデータサイエンスをまだよくやっておらず、エクセルも不慣れな状況にあるが、セミナーに参加して全体像や教材開発事業についてよく理解できた。（企業の人財開発担当者／大学教職員）
- ・ ゲームの分析をしているので、タイトル数などのデータの取得に苦労している。こんないいもの（MADB）があるなら、もっと早く使いたかったという感想を持った。なお、昨今はメディアミックスがさかんに行われている。例えば、マンガからのアニメ化やゲーム化など。元の作品タイトルをベースに通しの ID 番号などがあるといいなと感じることもある。（大学教職員）

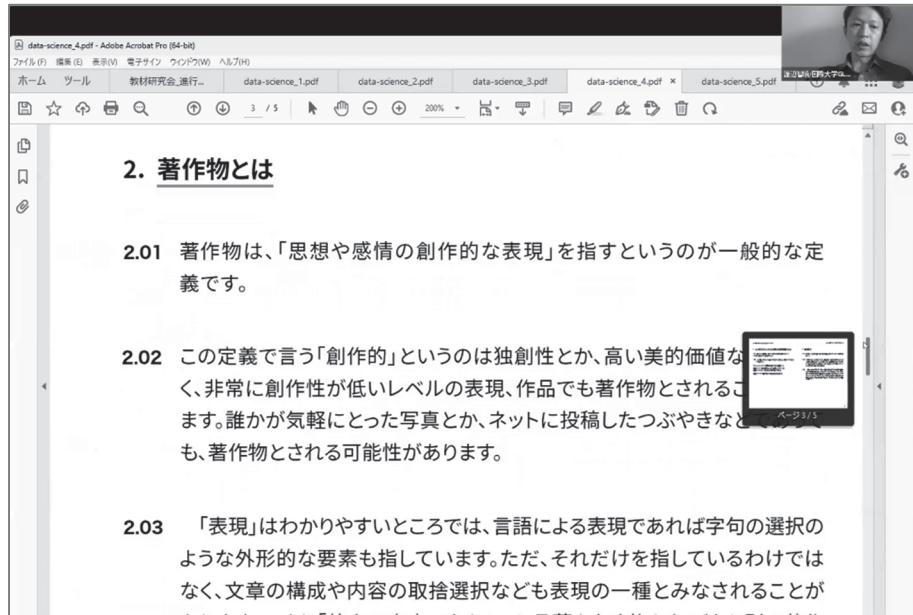


図 6-10 前半パートの様子。教材テキストを投影しながら、開発担当者が解説を行った

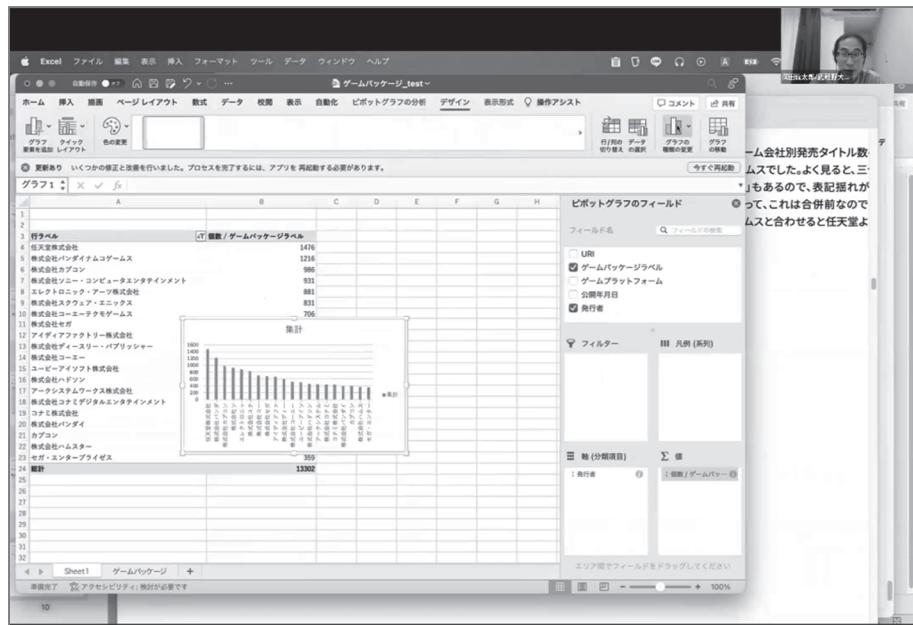


図 6-11 後半パートの様子。サンプルデータセットを活用し実際にデータ分析を行ってもらった

②効果測定手法の開発

データサイエンス教材「メディア芸術データベースで学ぶデータサイエンス」の効果測定手法として、オンラインアンケートを設計・公開・回収した。アンケートはGoogle フォームの形式をとり、いつでも、誰でも回答できるものとした。

アンケートフォームへの誘導方法としては、MADB Lab の教材紹介ページの下部に「本教材に関するアンケート調査にご協力ください」と題したエリアを設け、リンク URL を提示した。公開中のアンケートフォームの設問項目は次に示すとおりである。

「メディア芸術データベースで学ぶデータサイエンス」教材に関するアンケート調査



「メディア芸術データベースで学ぶデータサイエンス」教材に関するアンケート調査

く必ずお読みください

このアンケートは、データサイエンス教育の指導や学習をされる方々を対象に、文化庁が配布する教材「メディア芸術データベースで学ぶデータサイエンス」に対するフィードバックを収集し、今後の改善・改訂に役立てることを目的として行うものです。

ご入力いただいたデータは本目的以外に利用することはありません。データの共有範囲は、事業主体である文化庁および運営主体であるメディア芸術コンソーシアムJV事務局／国際大学GLOCOMのみに限定します。

なお、本アンケート結果の集計結果（個人が特定できないよう集計・加工したデータ）は、本事業に関連する文化庁のウェブサイトなどで紹介する場合があります。あらかじめご了承ください。

令和5年8月22日

文化庁

メディア芸術コンソーシアムJV事務局／国際大学GLOCOM

アンケート項目（＊は必須回答項目）

「メディア芸術データベースで学ぶデータサイエンス」教材に関するアンケート調査

1. ご自身についてお教えください。

1. 氏名*
2. ご連絡先メールアドレス*
3. ご所属（勤務先・学校名等）*
4. ご自身のお立場について、以下よりお選びください。（単一選択）*

大学教職員

高校教職員

高専教職員

専門学校教職員

大学生

高校生

高専生

専門学校生

会社員

官公庁・自治体職員

その他

（次ページに続く）

2. ご自身のデータサイエンス教育との関わりや考え方についてお聞かせください。

1. データサイエンス教育に対する立場について最も近いものを一つお選びください。*

現在、データサイエンス教育の指導を行う立場である

将来、データサイエンス教育の指導を行う立場になる可能性がある

データサイエンス教育の教材開発について関わりがある

データサイエンス教育を学ぶ立場である

データサイエンス教育に興味・関心がある

その他：

2. データサイエンス教育に対する課題意識についてお聞かせください。（複数回答可）*

指導者数の不足

指導者の育成環境の不足

教材の不足

学習者への動機付け

学習者における習得レベルのばらつき

その他：

3. 「メディア芸術データベースで学ぶデータサイエンス」教材について

1. 本教材についてどのように評価しますか？（5段階評価）

とても不満・不足がある、不満・不足がある、普通、優れている、とても優れている

2. (指導者の立場の方に伺います)

「メディア芸術データベースで学ぶデータサイエンス」教材の利用について当てはまるものを1つお選びください。

指導者として、本教材を活用して学習者の指導を予定・検討したい

指導者として、本教材をすでに活用して学習者を指導した／今後も継続する予定である

指導者として、本教材をすでに活用して学習者を指導した／今後は継続しない

指導者として、本教材を活用することはない

わからない

(次ページに続く)

2. (学習者の立場の方に伺います)

「メディア芸術データベースで学ぶデータサイエンス」教材の利用について当てはまるものを1つお選びください。

学習者として、本教材を活用して学習したい

学習者として、本教材をすでに活用して学習した

学習者として、本教材を活用して学習することはない

わからない

3. 上記1.の評価、2.の利用意向の理由についてご自由にお書きください。

4. 本教材に対する改善点や今後の改訂に向けたご意見・ご要望があればお聞かせください。

アンケートの回収は、2023年8月末から開始し、①教材研究会の告知時及び申込者にも協力を呼びかけたものの、回答数は8件にとどまった。8件の回答者の属性内訳は、大学教職員3名、会社員4名、高校教職員1名となっている。また、データサイエンス教育の指導を行う立場である（立場になる可能性がある）人が半数の4名という回答であった。なお、回答者のデータサイエンス教育における課題意識として挙げられたのは多い順に「学習者の動機付け」、「教材の不足」、「指導者数の不足」及び「指導者の育成環境の不足」、「学習者における習得レベルのばらつき」となった。本教材を開発する際に、データサイエンスの初学者にとっての敷居をさげるよう意識していたが、そのニーズが教育現場でも強い実態が明らかになったと言える。

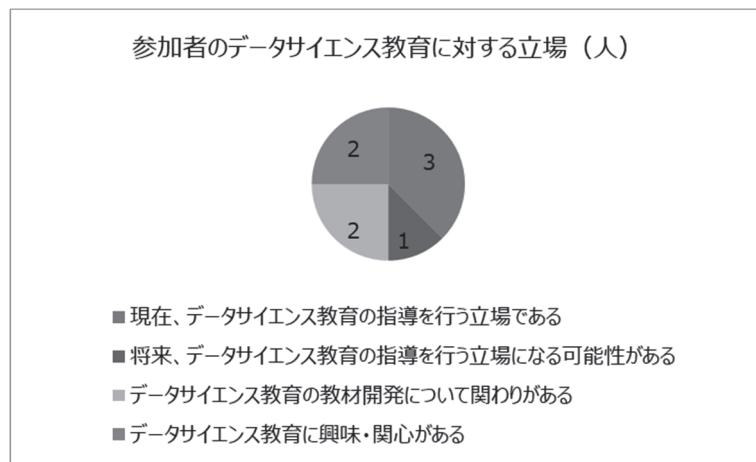


図6-12 参加者のデータサイエンス教育に対する立場（人）

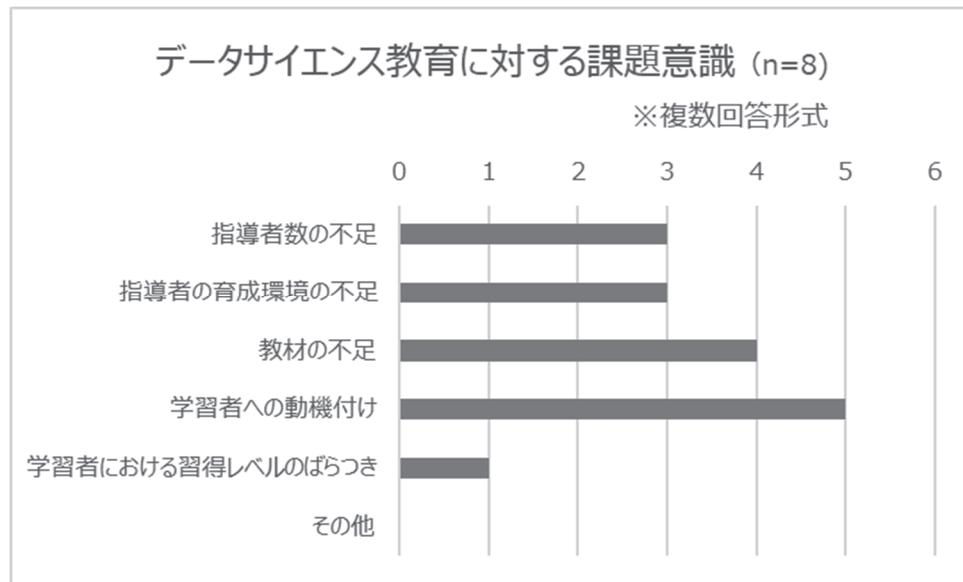


図 6-13 回答者のデータサイエンス教育に対する課題意識（複数回答）

教材「メディア芸術データベースで学ぶデータサイエンス」に対する評価については、回答者の半数ずつが「とても優れている」「優れている」のいずれかを選択した。また、利用意向を聞いたところ、7名が「指導者として、本教材を活用して学習者の指導を予定・検討したい」と回答した。1名のみ利用意向が「わからない」という回答があったが、本回答者は企業に所属しており、データサイエンス教育に関心はあるものの、人材教育を行う立場にはない方であった。

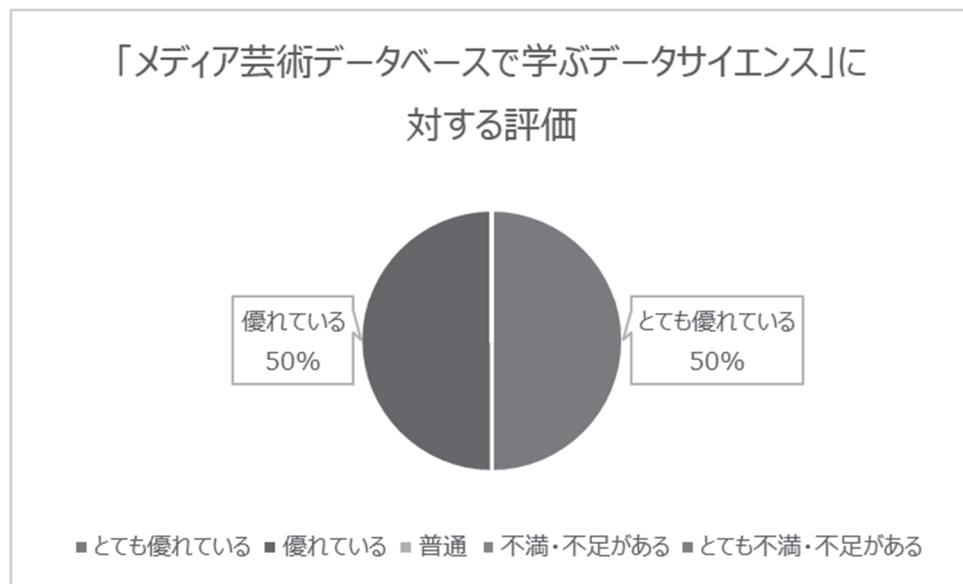


図 6-14 回答者の教材「メディア芸術データベースで学ぶデータサイエンス」に対する評価

なお、興味深いこととして、回答者のうち企業に所属している4名は全員が「学習者として本教材を利用したい」を選択した。この結果から、本教材が教育関係者だけではなく、社会人のリスキリングのための教材としても利用される可能性が高いと分かる。

なお、利用意向に対する自由記述形式の回答内容は次に示すとおりであった。これらの回答結果からも、企業や地域における社会人のリスキリング用教材としての活用可能性が伺われる。

＜利用したいと回答した理由＞

- ・ マンガやゲームという生徒になじみの深い教材のため
- ・ 普段は、TouchDesigner を活用した体験系のビジュアルアートのアーティスト、教育をおこなっています。データサイエンスにも拡張していきたく、教育、表現における、一つの有用なデータベースになると感じました。
- ・ 社会やビジネスの現場における DX 推進に向けて、デジタルリテラシー教育やデータサイエンス人財育成など、いわゆる DX リスキリングが求められている。こうした背景のもとでは、教え合う、学び合うといった姿勢が重要であり、本教材は、個人が指導者と学習者、いずれの立場においても利用でき、また高等教育・大学・企業人が共通して使える基礎学習用の教材として採用できると考える。
- ・ ビジネス現場ではなく、地域住民のデータリテラシ教育（学び合い）に使ってみたいと思うから。
- ・ 多くの学生が関心を持つ内容のビッグデータを扱っている点が良いです。
- ・ 理工系・社会科学系のテーマに沿って作られた教材では無く、人文学系の学生の興味を引くテーマが設定してあるので、現在指導している学生に向けて活用したい。

最後に、教材に対する改善点や意見要望を聞いたところ、次のような回答が得られた。すぐに対応すべき点の指摘はなかったが、デモ動画や写真などを用いてより活用方法がイメージしやすくなるような工夫や、言葉の意味の解説を付加するなどの提案が寄せられた。

＜教材に対する改善点の指摘や意見・要望＞

- ・ 現在は非常に便利なデータの提供をはじめたという段階かと思いますが、わくわくを感じるデモがあると、より多くの方にイメージを持ってもらえるのではないかと感じました。
- ・ IT リテラシーの個人差に対応した解説の丁寧版や、簡便版のバリエーションがあると力量に応じてコンテンツを選択しやすいと思う。（教材に図・写真・動画があるのはうれしい）
- ・ 楽しみながら仮説、検証、考察のプロセスが体感できる講義でした。当該教材のことは周りにも広めたいと思います。
- ・ 平均値などの統計量の意味について、理解が深まるデータの提案に期待します。

(3) 成果・課題・展望

教材「メディア芸術データベースで学ぶデータサイエンス」は、令和3年度のメタデータ利活用促進のロードマップ策定時に、重要ターゲットとして選定した大学コミュニティ（教職員・学生）に対する利活用促進コンテンツとして開発したものである。そこで、今年度の取組として実施した「教材研究会」と「アンケート調査」においても、主に大学教員をはじめとする教育関係者を対象として設計し、そこからの学生への波及を主眼とした。結果として、いずれの取組においても、アプローチできた人のうち、およそ半数が大学教職員であり、また教材に対して肯定的なフィードバックを受け取ることができた。これを踏まえ、来年度以降は、教材開発・提供を通じた MADB の利活用コミュニティの醸成に向け、ハンズオントレーニングの継続開催や、配布するデータセットの更新の実施などが期待される。

その一方で、アプローチできた人のもう半分は、学校コミュニティ以外に所属しており、特に企業に所属しており、データサイエンス教育に個人として興味・関心を寄せている人々である状況が明らかになった。昨今、政府による「AI 戦略」のもと、学生のみならず社会人に対するリスクリソース教育の対象として、IT に関するリテラシー教育の社会的重要度が増している。そのため、来年度以降の取組としては、本教材の利活用及びそれを通じた MADB の利活用促進施策の対象を、教育を切り口としながら、社会一般の市民へと広げていける可能性も考えられる。よりオープンな形での教材提供の在り方や、イベントの開催などにより更なる教材の利活用の促進が望まれる。

6.4.2 MADB 活用コンテストの開催

(1) 実施目的

MADB の認知拡大及び利活用推進に向けた事例を創出するために、MADB に格納されているデータの使用を応募条件とした「メディア芸術データベース活用コンテスト」を開催した。本コンテストは、2020年度の第1回から数えて、今年度で第4回となるものである。今年度はアイディア部門とクリエイティブ部門の2部門で募集を行った。また部門ごとに最優秀事例、優秀事例のほか、今回の特集テーマである「メディア芸術による未来社会における価値創造」に該当する取組をテーマ該当事例として選定した。コンテストサイト内では、昨年度事業で作成した「【オンライン教材】メディア芸術データベースで学ぶデータサイエンス」も取り上げ、教材を利用したエントリーの応募も促した。

(2) 実施体制

コンテストの実施に当たり、去年度までと同様に国際大学 グローバル・コミュニケーション・センター（GLOCOM）及びメディア芸術コンソーシアム JV 事務局が共同でコンテストを運営した。

(3) 実施内容

「メディア芸術データベース活用コンテスト」は、MADB の認知拡大及び利活用推進に向けた事例創出を目的として、MADB 内のデータを使用し新たなアイディアなどを募集するコンテストである。今回のコンテストでは、「メディア芸術データベースを活用した新しいアイディア」(アイディア部門)、「メディア芸術データベースを活用した新たなビジュアライゼーション、アプリ、データセット、ウェブサイト」(クリエイティブ部門) の二つの観点から広く活用方法を募集した。

①実施概要

- 開催名称：第4回メディア芸術データベース活用コンテスト
- 主催：文化庁
- 運営：国際大学 グローバル・コミュニケーション・センター (GLOCOM)、メディア芸術コンソーシアム JV 事務局
- 開催方法：オンラインミーティングや YouTube を活用した完全オンライン開催
- エントリー期間：令和5年7月14日（金）～令和5年8月31日（木）23:59 締切り（提出物送付期限 令和5年8月31日（木）23:59）
- コンテストテーマ：「メディア芸術による未来社会における価値創造」
メディア芸術による地域の賑[にぎ]わいやコミュニティの形成、新たなメディア芸術関連ビジネスの誕生、地域のウェルビーイングへの貢献など、未来社会の価値創造に関するアイディア又はクリエイティブを積極的に募集（テーマに合致する応募の中からテーマ該当事例を選定）。
- 募集部門：
 - アイディア部門：メディア芸術データベースを活用した新しいアイディアを募集
 - クリエイティブ部門：メディア芸術データベースを活用した新たなビジュアライゼーション、アプリ、データセット、ウェブサイトを募集
- 応募件数：15件（アイディア部門10件、クリエイティブ部門5件）
- 応募資格：年齢、性別、国籍などの条件を設げず誰でも応募可能とした。また個人・チーム（グループ）どちらでの応募も可能とした。
- 評価：部門ごとに以下を用意した。
 - 最優秀事例（副賞：Amazon商品券5万円）各部門1件
 - 優秀事例（副賞：Amazon商品券2万円）各部門2件
 - テーマ該当事例（副賞：Amazon商品券2万円）各部門1件
- エントリー時の提出物：
 - アイディア部門：プレゼンテーションシート
 - クリエイティブ部門：プレゼンテーションシート+制作物
- 審査方法：事務局による一次審査（令和5年9月1日～9月4日）及び最終審査イベン

トでの審査員による最終審査（令和5年9月10日）

- 審査員：以下の6名を審査員とした。

アイディア部門

- 川口雅子（独立行政法人国立美術館国立アートリサーチセンター情報資源グループリーダー）
- 千代田まどか（ちよまど）（Microsoft社 Cloud Developer Advocate）
- 下山紗代子（一般社団法人リンクデータ代表理事）

クリエイティブ部門

- 大向一輝（東京大学大学院人文社会系研究科准教授）
- kakeami（データサイエンティスト）
- 渡辺美智子（立正大学データサイエンス学部教授／理学博士）

②広告広報

コンテストの応募者を募ることを目的に以下の広報・広告活動を実施した。

- PR Times 上でのプレスリリース（数値はプレスリリース掲載開始日の令和5年7月31日から最終審査イベントの令和5年8月31日までのもの）

- 前回までの傾向どおりプレスリリースページへのアクセス数は伸び悩む結果となつた。コンテストの新規性によるものと考えられる。
- リリースのタイトルを工夫したもの特に変化は見られなかつた。「【文化庁主催】夏休みの課外活動におすすめ！「メディア芸術による未来社会への価値創造」をテーマに第4回メディア芸術データベース活用コンテストに応募しよう！」
- プレスリリースを転載したメディアは34と例年どおりだった。「ファミ通.com」など一部はメディア芸術に関連する媒体であったが、ほとんどは総合メディアであり、本コンテストのターゲットを捉えにくい結果であったと言える。
- 概要
 - ❖ 掲載日：令和5年7月31日
 - ❖ URL：<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000034.000031709.html>
 - ❖ ページビュー：683回
 - ❖ 訪問者数（UU）：683回
 - ❖ 転載サイト：34サイト

- YouTube 広告

- 反応ユーザーのインタレスト種別を見ると「コミック・アニメーションファン」「大学、短期大学」「ビデオゲーム」となつておつり、興味分野別にはターゲティングがある程度できたと言える。
- 反応ユーザーの年齢層を見ると、24～35歳のみ低い傾向にある。これは他SNSと比較すると逆転している。

- クリック率が他 SNS として低い理由は、テレビ画面で視聴するユーザーが多いため、受動的になりやすい視聴態勢が原因と考えられる。
- **概要**
 - ✧ インタレスト種別：「コミック・アニメーションファン」「大学、短期大学」「ビデオゲーム」
 - ✧ 表示回数：31.5 万件
 - ✧ 動画視聴回数：16.6 万回
 - ✧ リンククリック：197 回（クリック率 0.06%）
 - ✧ デバイス別視聴回数割合：モバイル 10.0%、タブレット 5.5%、パソコン 5.7%、テレビ画面 78.8%
- **Twitter 広告（動画）**
 - 年齢別にインプレッション数を見ると、若年・青年層が 7 割ほどを占めており、うち 18~24 歳に最も多くリーチできている。35 歳以上は激減する。
 - 一方、クリック率や動画再生率は高年齢層ほど高い傾向となる。年齢が高くなるほど、情報を丁寧に集めながら摂取するスタイルとなるのかもしれない。
 - 他出稿 SNS と比較すると、最も安価に動画再生、クリック数を得られた。
 - **概要**
 - ✧ 掲載日：2023 年 7 月 31 日～8 月 31 日
 - ✧ インプレッション数：2,269,683 回
 - ✧ リンククリック数：3,790 回（クリック率 0.17%）
 - ✧ 動画再生数：322,731 回（うち動画再生完了数 23,896 回）
- **Facebook /Instagram 広告（動画）**
 - クリック率が 0.5% と他 SNS と比較して最も高いものの、広告のリーチ数（表示された回数）は他 SNS と比較してかなり少ないため、動画再生数やリーチ数の観点から見ると費用対効果は低いと言える。
 - 【利用者層】について、メディア芸術やデータに関連するインタレストを持つユーザー層をターゲットとして設定していたが、最も多くアプローチできたそうは 25-34 歳となっており、YouTube のカバー力が弱い層は Facebook 又は Instagram で動画を見ていると推察される。
 - Facebook 及び Instagram のどのフィードに広告表示するかについて、広告主側での制御はできないが、【配置先】を見ると、モバイルアプリ（Facebook/Instagram）のフィードへの広告表示が最も多かったと分かる。
 - 広告表示をされたオーディエンスの【地域】を見ると、ターゲット設定は全国としていたものの、東京が最も多く、人口比率が反映された結果かと推察される。
 - **概要**
 - ✧ 掲載日：2023 年 7 月 31 日～8 月 31 日

- ◆ リーチ数 (UU) : 132,020 回
- ◆ 動画 3 秒再生数 : 34,228 回
- ◆ リンクのクリック数 : 661 件 (リンククリック率 0.5%)
- ◆ リアクション : グッドボタン等 175 件、投稿シェア 21 件、コメント 4 件

● その他広報

- 過去の参加者への告知
- 国際大学 GLOCOM 研究員のネットワークを使用した広報
- コンテスト審査員を通じた広報

③最終審査イベント

令和 5 年 9 月 10 日に最終審査イベントをオンラインにて開催した。全 15 件の応募のうち事務局による一次審査を経て 9 件 (アイディア部門 5 件、クリエイティブ部門 4 件) をファイナリストとして選出した。ここでは部門ごとに最終審査事例 1 件、優秀事例 2 件、そしてテーマ該当事例 1 件ずつを選出した。また最終審査イベントの審査結果発表部分は YouTube を使用して広く社会に配信した。

- 開催形式 : オンラインミーティング及び YouTube
- プログラム :

13:00 審査イベント開始

13:00 審査方法・本日のスケジュール等説明

13:15 部門ごとに分かれてファイナリストによるプレゼンテーション (録画し後日 YouTube 上で公開)

14:30 審査員による非公開審査開始 (ファイナリストは 15:25 まで休憩)

15:30 審査結果発表 (YouTube 上で生配信)

16:55 記念撮影 (終了後、YouTube 上での配信終了)

16:30 終了

- 審査員 : ①を参照。

④ファイナリストエントリー一覧及び審査結果

一次審査の結果ファイナリストに選ばれたエントリーは 9 件であった。以下に各エントリー

の概要と審査結果を示す。なお審査結果と審査員からの講評は以下の URL で視聴が可能である。

- 審査結果及び講評 <https://www.youtube.com/watch?v=Dy9Ek92jils>

【アイディア部門（ファイナリスト5件）】

＜最優秀事例＞

コスプレ・同人誌・ファンアート 二次創作安心制作プラットフォーム 「Fair Fanfic」
(応募者：taktak)

- ライセンス：CC BY 4.0 国際

- プレゼンテーションシート

<https://drive.google.com/file/d/1fa40UQ3g-iPSD8dfIwrxnzy5Jt7-ZbaD/view>

- プレゼンテーション動画 https://www.youtube.com/watch?v=H_bP_qvdPIs

■作品概要：メディア芸術作品の著作権者及び著作権管理者の二次創作に対するガイドライン
や声明を検索・確認できるプラットフォームの提案。

＜優秀事例＞

好みのコンテンツを元に、新たな推しコンテンツとマッチングする「推しウィズ」

(応募者：櫻田航大)

- ライセンス：CC BY 4.0 国際

- プレゼンテーションシート

<https://docs.google.com/presentation/d/1fTjTjyBH4OrmG6Vw7K1hiq0yeU0YzQCs/edit?rtpof=true&sd=true>

- プレゼンテーション動画 <https://www.youtube.com/watch?v=GjF-1t-n9r8>

■作品概要：好みの似通った利用者同士の情報をマッチングさせ、利用者の好みに合うと予想されるコンテンツをレコメンドする情報プラットフォームの提案。

＜優秀事例＞＜テーマ該当事例＞

メディア芸術データベースを活用した地域の交流人口・関係人口創出

(応募者：NTT 東日本 地域循環型ミライ研究所)

- ライセンス：CC BY 4.0 国際

- プレゼンテーションシート

<https://docs.google.com/presentation/d/1fbxMyq0S-rlO5C9Bg2-CSN4Zg9qKW7YH>

- プレゼンテーション動画 <https://www.youtube.com/watch?v=VI79OzV20vI>

■作品概要：MADB のデータと、作品や作者に縁のある地域の歴史・文化・食・自然などの情報を結合し、地域交流人口、関係人口増加を実現させるウェブサービスの提案。

<ファイナリスト>

自分探求データベース

(応募者：井明治大学国際日本学部田中ゼミ)

■ライセンス：CC BY 4.0 国際

■プレゼンテーションシート

<https://docs.google.com/presentation/d/1fbKuMrtNnFuD3hfH8rrMKuVayzkupfCM>

■プレゼンテーション動画 <https://www.youtube.com/watch?v=EgTyiCYTeos>

■作品概要：メディア芸術作品の情報を保存・共有し、自分だけのデータベースを作成できるサイトの提案。

<ファイナリスト>

メディア芸術で役満の夢を見る

(応募者：大濱舞妃（東京福祉専門学校 IT 医療ソーシャルワーカー科）)

■ライセンス：CC BY 4.0 国際

■プレゼンテーションシート

<https://drive.google.com/file/d/1fgqlbfZQNfwDV8WSpmw0MflA9UNsRMig>

■プレゼンテーション動画 https://www.youtube.com/watch?v=Aes4F_NC5bU

■作品概要：麻雀をテーマにしたメディア芸術作品を教材にした麻雀入門アプリの提案。

【クリエイティブ部門（ファイナリスト 4 件）】

<最優秀事例>

匿名アニメ感想共有アプリ「Nerd」

(応募者：倉橋涉太（愛知工業大学情報科学部デジタルカルチャー研究室）)

■ライセンス：CC BY 4.0 国際

■プレゼンテーションシート

https://docs.google.com/presentation/d/1fbkUZe_YSu4smGw6CCHPY3oiepIwvx_S

■制作物 <https://nerd-plus.com/>

■GitHub（制作物） <https://github.com/shouta0715/nerd>

■GitHub（データセット） https://github.com/shouta0715/media_data

■プレゼンテーション動画 <https://www.youtube.com/watch?v=KB5TLq5HAJg>

■作品概要：アニメを視聴しながらリアルタイムで感想を共有できるアプリの作成

<優秀事例>

メディア芸術 Wiki 連携

(応募者：東京福祉専門学校 IT 医療ソーシャルワーカー科)

■ライセンス：CC BY 4.0 国際

■プレゼンテーションシート

<https://drive.google.com/file/d/1fcCafiOIpz0vRRkCCMByRIGQE17PX3H>

■その他提出物（エクセルファイル）

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1mubWLz8PEi-qDltzl_1dyCA7TJj52Xg_

■プレゼンテーション動画 <https://www.youtube.com/watch?v=BBzP5BEIaTs>

■作品概要：MADB の責任主体項目と Wikipedia 及び Wikidata の連携状況を調査し、未連携の作品を Wikipedia 及び Wikidata に登録

＜優秀事例＞

Sugoroku.com / すごろく.COM

(応募者：サイバーズ株式会社 / Cyberz Inc.)

■ライセンス：CC BY 4.0 国際

■プレゼンテーションシート

<https://docs.google.com/presentation/d/1fj5Ij0CTi6RM9djVOsvwItLU6hYDUpSq>

■制作物 HP <https://sugoroku.com/>

■プレゼンテーション動画 <https://www.youtube.com/watch?v=WUiP99VhGX0>

■作品概要：MADB を含むオープンデータを複数組み合わせ、ミュージアム情報へのアクセスを容易にしたアプリの作成

＜テーマ該当事例＞

メディア芸術タイムマシン

(応募者：岩崎絵里加)

■ライセンス：CC BY 4.0 国際

■プレゼンテーションシート

https://docs.google.com/presentation/d/1fkg6aD0M-U_XbJr62n7bZValHqGkeES3

■制作物 HP <https://time-trip.vercel.app/>

■GitHub <https://github.com/erikka-22/time-trip>

■プレゼンテーション動画 <https://www.youtube.com/watch?v=meovAD7n-bY>

■作品概要：ユーザーが時代を選択すると、その時代に発売・放映されたアニメ・マンガがリスト表示されるウェブサービスの作成。

(4) 成果・課題・展望

①成果

今年度のコンテストで、最終的な応募件数は 15 件であったが、エントリーの質の面では、極めてよく考えられた・作り込まれた内容のものが多かった。これは 4 年間継続的にコンテストを開催した効果であるとも考えられる。コンテストサイト上では過去のファイナリ

ストや各選定事例を公表しており、それを基準に同等あるいはそれ以上のクオリティのものを毎年応募者が作り上げ応募している状況がうかがえる。また、今年度の応募者の顔ぶれを見ると、自らメディア芸術を制作しているクリエイターや、様々なコンテストへの常連応募者等のこれまで本コンテストに応募してこなかった層からのエントリーも認められた。これはコンテストの知名度が向上している現状や、今年度の広報施策がある程度成功している証左であろう。

②課題と展望

課題と展望を考えるために、ここで改めてコンテスト開催の目的に立ち返りたい。①実際の利用者が MADB にどのような機能や改善点を望んでいるのかという要望を得る機会、②MADB の利活用事例の創出機会、③MADB を利用してデジタルアーカイブやデータサイエンス等を教え/学ぼうとする教育者や学習者への支援機会、④MADB 自体の広報機会などがコンテスト開催の意義と考えられる。こうした本来の目的を実現するために、現状ではどのような課題があり、今後どのような取組が必要になるだろうか。

まず挙げられるのは、コンテストの認知を広げ、より一層の応募件数の増加を目指すことである。コンテストの認知が広がり、応募者が増えれば、より多くの MADB への要望が分かり（開催目的①）、MADB 自体の認知度も向上するだろう（開催目的④）。また、先にも述べた通り、今回の応募者のエントリーは質の高いものが多かったが、応募件数がより増えると、さらなる質の向上も期待できる。これはより質の高い利活用事例創出に繋〔つな〕がる（開催目的②）。

では、そのために有効と思われる施策はどのようなものだろうか。一つにはコンテストへの新規性の付与が考えられる。コンテスト開催も 4 回目となり、どうしてもコンテスト自体の目新しさは薄れている。そこで、コンテスト自体にニュースバリューを持った新規性を付与することで、より多くのインプレッションを獲得する施策が有効と思われる。具体的な施策案としては、例えばオープンデータ関連のコンテストなど他の領域のコンテストとのコラボレーション、コンテストサイト上での MADB 以外のデータセットの提供、大手メディア芸術事業者とコンテストとのコラボレーション、メディア芸術関連の他のイベントとの連携・共催などが考えられる。また、別の観点からの施策として、応募者コミュニティの醸成も必要と思われる。今年度の応募者の中には過去のコンテストにエントリーしている者が複数いた。そうした「常連」とも言える応募者や、MADB に興味を持つ者を核に、日本全国でコンテストへの応募をゴールとしたデータサイエンス教材等の勉強会などのコミュニティを形成すれば、安定した応募者の獲得に繋がると考える。これは MADB を利用してデジタルアーカイブやデータサイエンス等を教え/学ぼうとする教育者や学習者への支援機会のより積極的な創出にも繋がる取組である（開催目的③）。コミュニティ形成に向けては、これまで全 4 回にわたってオンラインで開催していたコンテストを、今後はオンラインとオフラインを交えたハイブリッド形式での実施や、全国各地の大都市でのハン

ズオンセミナー開催などが施策の一例として考えられる。広告広報の観点からも応募件数の増加に向けたアクションを考えてみたい。今回プレスリリースを転載したメディアは34と例年どおりだったが、ほとんどは総合メディアであり、本コンテストのターゲットを捉えにくい結果と言える。既に述べた通り、今年度は様々なコンテストに応募している層からの応募があった事実に鑑みると、PRTimes以外の出稿媒体としてコンテストや懸賞などを専門とした紹介サイトへの出稿も有効と考えられる。また、SNSごとにリーチ可能なユーザー層と広告接触態度が異なることも今年度明らかになった。具体的には、YouTubeはテレビCMのように視聴するため受動的で、その後のコンテストサイト誘導率の低さがうかがえた。Twitterは文字情報がメインのため詳細情報を求める傾向が強いのか、クリック率・動画再生率も高い傾向にあると分かった。Facebookは、動画再生数やリーチ数で評価すると、YouTubeとTwitterに劣る結果となったが、YouTubeでカバーできなかった年齢層をフォローする形となった。こうした各SNSの特性を踏まえ、SNSごとのクリエイティブ最適化も必要だろう。

以上のように、応募件数の増加に繋がる施策を取りつつも、同時にコンテストへのエンタリー内容の質を上げ、より質の高い利活用事例の創出も大事である（開催目的②）。例えば、今回の応募者の中には、本コンテストのことを余り知らないままに、コンテストの趣旨に合致しないエンタリーを提出する者も見られた。こうした応募者に対して、そもそもMADBが何であるか、そして本コンテストの趣旨は何であるかを知つてもらいクオリティの高いエンタリー作品を作成してもらう仕掛けが今後は必要である。例えば、今年度事業に至るまで、「【オンライン教材】メディア芸術データベースで学ぶデータサイエンス教材」や動画広告用のクリエイティブなど、MADB並びにコンテストを理解してもらうためのコンテンツや素材はある程度用意できた。こうしたコンテンツを再配置し、初めてMADBを知った者が、コンテストの応募に至るまでの導線を整理したウェブページをコンテストサイトのトップページとは別に用意して、本コンテストへの理解を促し、多様なエンタリー者層からもクオリティの高いエンタリーをしてもらえる仕掛けが有効ではないだろうか。

オープンデータの普及や利活用の促進に際しては、オープンデータ関連の各種コンテストやイベントが大事な役割を果たしている事実が知られている。MADBの認知拡大及び利活用推進に向けた事例を創出するためにも、本コンテストのようなイベントは必要不可欠なモジュールとして機能するはずである。本コンテストの本来的な目的を意識しつつ、MADBのさらなる発展及び本コンテスト応募者となり得るコミュニティの醸成に向けて、今後もコンテストの開催やこれまで実施できていなかったコンテストへの応募をゴールとしたデータサイエンス教材等の勉強会、ハンズオンセミナー開催等の施策を行う必要がある。

6.4.3 数理・データサイエンス・AI 教育強化拠点コンソーシアム連携によるメディア芸術データベースデータセットを使ったデータ分析事例

(1) 実施目的

昨年度、MADBの利活用の促進を目的として、データサイエンス教育に向けた教材制作を行った。この教材は、データサイエンスの初学者向けに作成されていたため、今年度は中上級者向けの教材（データ分析事例）開発への取組を検討した結果、昨年度作成した教材が準拠したモデルカリキュラム（リテラシーレベル）のベースとなった数理・データサイエンス・AI 教育強化拠点コンソーシアムの協力を得て教材（データ分析事例）を開発する運びとなった。完成した教材（データ分析事例）は、MADB Lab へ掲載するほか、数理・データサイエンス・AI 教育強化拠点コンソーシアムの作成物として数理・データサイエンス・AI 教育強化拠点コンソーシアムのホームページからも閲覧、アクセス可能として、MADB の利活用を促進する。

(2) 実施体制

数理・データサイエンス・AI 教育強化拠点コンソーシアムの教育用データベース分科会、教材分科会の下、教育用データベース分科会委員と研究室所属の大学院生にて制作した。

監修：関嶋政和（東京工業大学 情報理工学院 准教授）

テキスト執筆、プログラム作成：小澤 真実、松野 征昇、屋代 凜太郎

（東京工業大学 情報理工学院 関嶋研究室所属）

(3) 実施内容

教材（データ分析事例）制作から MADB Lab 掲載までのプロセスは次のとおり進行した。

- ・ 数理・データサイエンス・AI 教育強化拠点コンソーシアムとして、東京工業大学関嶋研究室にて教材（データ分析事例）を作成。
- ・ JV 事務局にて、有識者タスクチーム員の協力を得ながら教材（データ分析事例）内容を確認。また、MADB Lab 掲載に向けてインデックスページを作成し、掲載方法などを決定。
- ・ 納品された教材（データ分析事例）を「データ活用事例」として適切な形で MADB Lab へ掲載。

(4) 成果・課題・展望

数理・データサイエンス・AI応用基礎レベルのカリキュラムは、3章で構成され23の学習項目がある。このうち、右図の太字で示した9項目について、MADBのデータセットを活用した教材（データ分析事例）を作成できた。各学習項目には、更にキーワード（知識・スキル）の形式で小分類が設けられている。今回作成した事例を小分類で数えると計21事例となる。これら事例を解説する記事を各1ページ作成し、MADB Labに計21記事を掲載した。なお、「実践的スキルの習得を目指す」とする応用基礎レベルのカリキュラムの考え方方に即した教材とすることを意識し、各記事のインデックス

のリンクから、分析手法ごとの事例と解説のファイル（Jupyter Notebook形式）をダウンロード、Google Colab上で実行できるよう整備している。これにより、学習者が速やかにMADBのデータを用いたデータ分析が可能となっている。

一方、応用基礎レベル学習項目には、MADBのデータのみでは対応する教材（データ分析事例）の作成が難しいものも含まれる。そのため、今後はMADB以外の外部データを組み合わせた教材開発、あるいは応用基礎レベルに対応した既存の教材と組み合わせた教材利用例を示すなどによる、カリキュラム全体の網羅が次なる展開として考えられる。また、今回MADB Labに掲載した記事ページのアクセスを測定・分析するなどして、ユーザーによる事例の利活用状況を把握しながらの展開・拡張が望まれる。

6.4.4 利活用事例創出に関する総括

研究・教育・学習関連の利用者にリーチアウトし、ここにニーズが存在する実状を確認し、それに応える形で利活用支援を行う、という目論見〔もくろみ〕は概ね成功したと言える。

令和3年度の本事業の中でMADB利活用のロードマップを作成した際に、研究・教育に関する利用が比較的すぐに見込めるのではないか、という見解に達していた。データサイエンス教育上のニーズがありながらそれに応える教材などが十分出揃〔そろ〕っていない現状、あるいはMADBが扱う分野は従来のデータセットとは違う層に幅広く訴求力を持ちうるため、利活用事例創出につながるのではないか、などの当初有識者、関係者などから得られた知見は、今年度の取組によって概ね正しかったと確認された。ロードマップ自体は、限られた情報と検討期間の中で策定されたものであり、過度に固執するべきものではなく、適宜改訂していくべきものとされている。今後も、ロードマップの修正を迫るようなものも含めて、得られる学びに意識的である姿勢が重要であろう。

実際に利活用事例を創出する取組の中で得られた学びには幾つか重要なことがある。利

1. データサイエンス基礎	1-1. データ駆動型社会とデータサイエンス 1-2. 分析設計 1-3. データ観察 1-4. データ分析 1-5. データ可視化 1-6. 数学基礎 1-7. アルゴリズム
2. データエンジニアリング基礎	2-1. ビッグデータとデータエンジニアリング 2-2. データ表現 2-3. データ収集 2-4. データベース 2-5. データ加工 2-6. ITセキュリティ 2-7. プログラミング基礎
3. AI基礎	3-1. AIの歴史と応用分野 3-2. AIと社会 3-3. 機械学習の基礎と展望 3-4. 深層学習の基礎と展望 3-5. 認識 3-6. 予測・判断 3-7. 言語・知識 3-8. 身体・運動 3-9. AIの構築と運用

応用基礎レベル学習項目と作成した教材（データ分析事例）※太字

活用事例創出につながるまでには、乗り越えるべき課題が多く存在している実態を試行しながら発見し、その解決に取り組んできた面もある。例えばデータフォーマットが数理系データサイエンス教育分野で典型的に用いられるものと同じではないこと、MADBのデータには利用者が事前には想定しないであろう未整備領域や正規化の不十分な項目なども存在しており、そのまま利用するにはハードルが高いこと、などである。こうした課題の発見や解消に当たっては、幸運なことに、利活用促進を狙って開催してきたコンテストの応募者などから重要なアドバイスや大きな助力も得られた。ただし、データについては、現状コンテスト参加者の便宜を図って、データを前処理して分析に使いやすくしたものを提供しているものもある。これは、いわば根本的な解決を待っている間の暫定的な措置だと言える。根本的な解決は、時間がかかるが、MADBデータの整備にあり、そのための体制やプロセスの確立、データを提供してくれるコミュニティの拡充やデータ整備への関与が可能な人材育成などにある。

もう一つ、特に今年度の重要な学びは、制度教育の外、社会人の中にもデータサイエンスのハンズオン学習ニーズがある可能性がうかがわれたことであろう。こうした層は学校教育に関わっている層と比べてリーチが簡単であるとは限らない点で、ターゲット層としての扱いは難しいかもしれない。だが、ハンズオン学習のための講習会のようなものを実施する、ニーズを探る調査を実施するなどの模索を今後も検討する価値はあると思われる。

研究・教育・学習関連の利活用事例創出は、当面の間は継続する価値や可能性があると今年度の取組からはうかがわれた。仮に社会人の教育・学習の利活用事例創出も促進できるということになれば、それもこのような活動の価値を更に大きくするだろう。（現段階ではそれが可能かどうか見極めるのが難しいのは上述のとおりである。）利活用が広がり、本事業からの働きかけがなくても様々に利活用され、社会に浸透していく状況が一つの理想形と思われる。そのような浸透が進むにつれ、様々なリソースの提供や利活用創出を促進するイベント開催だけではなく、活用事例の収集紹介、活用を行っている人同士のノウハウ交換や連携の支援、といった形での取組が重要になっていくものと思われる。

また、データ利活用コンテストの参加者を始め複数方面から、複数の異なるデータの掛け合わせができるとより分析対象として興味深いものになる、という声が頻繁に寄せられた。これについては本事業で短期的にできる対応策は限られているが、長期的には様々なデータホルダーが様々なデータを公開していく、研究・教育分野だけでなく、事業や課題解決など幅広い文脈でのデータ活用につながる状況が期待される。

第7章 事務局調査研究：メディア芸術の将来的な利活用に資する作品及び中間生成物等の保存

7.1 マンガ分野の中間生成物のアーカイブに関するヒアリング・書面調査

7.1.1 実施目的

令和4年度事業では、マンガ分野の中間生成物の中でも特にマンガ原画の保存に関する全体的な状況の把握を目的として、600名以上の漫画家に対してアンケート調査を実施した。（付録2参照）

今年度はその結果を踏まえ、より詳細な実態の把握と、今後のマンガ分野におけるアーカイブの推進及びその将来的な利活用の参考となる基礎データの収集を目的として、マンガの原画やネーム等の中間生成物に関する保存の現状や取捨選択の基準・考え方等について、ヒアリング又は書面での調査を実施した。

7.1.2 実施日程

令和5年8月24日から令和6年2月22日

7.1.3 実施体制

実施主体：一般社団法人マンガアーカイブ機構

7.1.4 実施内容

文化庁及び事務局との協議により、国の栄典等の受賞状況等を考慮し、対象となる漫画家を11名選定し、調査可否を確認。その結果、調査に協力をいただけた7名の漫画家の方を対象に、その担当編集者や御親族等の関係者に対し以下の調査手法のいずれかを選択いただき、ヒアリング及びアンケート調査を実施した。

【対象漫画家】7名 ※五十音順 ※（）内はヒアリング及び回答対応者

- ・赤塚不二夫（プロダクション）
- ・秋本治（担当編集者）
- ・荒木飛呂彦（担当編集者）
- ・加藤芳郎（御親族）
- ・つげ義春（御親族）
- ・萩尾望都（マネージャー）
- ・松本零士（御親族）

【調査手法】※以下のうちいずれかにて実施

- ・対面形式によるヒアリング
- ・ウェブミーティング形式、電話によるヒアリング
- ・メールによる書面回答

基礎調査項目及び各質問に対する回答は次のとおり。なお、回答内容については、個人情報保護の観点から、その個人及び事案等の特定を避けるよう調整をしている。

マンガの原画等の中間生成物のアーカイブに関する基礎調査 質問項目

※ここでの「中間生成物」とは、マンガの原画、ネーム、スケッチ、構想メモや取材資料等の制作過程の中で生み出されたもの、又は制作過程で使用されたものを指しています。

※調査内で把握した内容については個人情報等の機微な情報が含まれると予想されるため、個々の情報が特定されない範囲においての調査結果の公開を想定しております。

(調査票No.1)

【問①】

どのような中間生成物をどれくらいの量、保管されていますか？(おおよその点数で結構です)

- | | | |
|-----------------|-------|---|
| ・原画 | _____ | 点 |
| ・ネーム | _____ | 点 |
| ・スケッチ、構想メモ等 | _____ | 点 |
| ・宣伝用カット(予告カット等) | _____ | 点 |
| ・その他資料() | _____ | 点 |

【問②】

中間生成物をどのような場所・環境で保管されていますか？

- | | |
|----------------------------|-------|
| ・保管場所 | _____ |
| ・保管場所の広さ(m ² 等) | _____ |
| ・その他詳細 | _____ |

(棚の形状、防火設備の有無等。)

【問③】

保管している中間生成物は、どのような目的で、どれくらいの頻度で利用していますか？

【問④】

中間生成物の保管に関して、保険加入やセキュリティ対策、災害対策等は行っていますか？

【問⑤】

中間生成物を保管する上で、何か工夫していること、気を付けていること等はありますか？

(例:取り出しやすいようにナンバリングをしている、簡易にスキャンをとっている等)

【問⑥】

中間生成物に関して、残すものと残せないものをどのように判断されていますか？

(調査票No.2)

【問⑦】

中間生成物の保管に関して、他の漫画家やその関係者の方々等と情報交換や相談をされていますか

【問⑧】

中間生成物の保管に関して、感じている課題や問題点、心配事等はありますか？

(例：長期目線で見たときの保管への不安、資料自体の劣化等)

【問⑨】

今後、中間生成物について、何をどこでどのように保存したい／すべきとお考えですか？

また、その判断は主に誰がされますか？

【問⑩】

中間生成物の保管に関して、行政からどのようなサポートや支援があるとよいとお考えですか？

【問⑪】

最後に、中間生成物の保管に関して、これまでの質問に限らず、ご意見等ありましたらお寄せください

ご協力ありがとうございました。

調査における個人情報の取り扱いについて

1. 利用の目的

・この度の調査に関して取得した個人情報については、調査の主旨であります「マンガの原画等の中間生成物のアーカイブに関する基礎調査」の実態把握に使用させていただくものであり、目的以外には利用いたしません。

2. 個人情報の取り扱い

・個人情報の管理にあたっては、管理責任者を定め、紛失や漏えいが発生しないよう厳重な管理に努めます。
・取得した個人情報は、上記の利用目的のみに使用し、第三者に提供することはありません。
・調査内容や個人情報の取り扱いに関するお問合せにつきましては、下記までご連絡ください。

【お問合せ先】

一般社団法人マンガアーカイブ機構(秋田県横手市:横手市増田まんが美術館内、担当=大石、柴田)
TEL0182-45-5569 FAX0182-45-5570

【調査主体:文化庁 事務局:メディア芸術 JV 事務局及び一般社団法人マンガアーカイブ機構】

【各質問に対する回答とその要約】

質問① どのような中間生成物をどれくらいの量、保管されていますか？

- ・作家の生涯執筆枚数が5~6万枚で、そのうち6割程度が「原画」、3~4割程度が「印刷物」（刷り出し・雑誌コピー等）で保存されており、その他一部作品（特に単行本未収録の初期作品や単発で描いた読み切り等）は「保存なし」というのが、ざっくりとしたイメージ。また、ネーム等の創作過程資料は、ほとんど残っていない。
- ・原画については、事務所に現存しているもののみで25,000枚ほど。返却されていないものや失われたものもある。ネーム類は段ボール1箱分程度で、それ以外は残っていない。作画資料として保管している書籍類は多数あるが、古い書籍はかなり保存状態が悪い。それら資料は、会社の資料として位置付け、保存している。
- ・作家が亡くなった後、原画の預け先を独自で探したが見つからず、遺品にあった名刺を頼りに、某民間団体に全て寄贈した。そのため、手元には一枚も原画は残っていない。資料としては、直筆のスケッチブックが4冊ほど残っている程度。
- ・原画は13,000~15,000枚、ネームは約400枚、スケッチ、構想メモ等100冊以上、宣伝用カット100枚もない。その他、作品資料として、ファイリングしてあるものもある。また資料本もあるが、他のプライベートで読んでいる書籍と一緒にになっており、切り分けてはいない。
- ・原画230点程度、ネーム50点程度、スケッチ、構想メモ等30点程度、宣伝用カット100点程度、その他資料（写真）300点程度を保管している。
- ・原画250点ほどを保管している。
- ・前提として、寡作な作家であったためそれほど多くの原画が残っているわけではない。約1,000枚の原画を保管している状況。ネーム、スケッチ類はほとんど残っていない。写真資料は多少残っている程度で、段ボール1箱に足らないくらい。

質問② 中間生成物をどのような場所・環境で保管されていますか？

- ・外部倉庫に保管しており、各話に分けて原稿袋に入った状態で、外部倉庫の木製の箱に単行本1冊単位で入れ、温度10~25℃、湿度30~65%に保たれた専用庫にて保管。外部倉庫にて設けている「テープ・フィルム」の管理ルールに準拠し、取り出しの際にも外部の温湿度と同期を取りながら倉庫内の温湿度がコントロールされている。
- ・現在、原画の整理作業を関係性のある企業の方の協力の下に進めているため、一時的に自宅から移設し作業している状態。この整理作業が終了すれば、保存を専門にしているマンガ関連施設等に保管を依頼したいと考えている。これまで保管していた自宅は、原画の保管にとって非常に劣悪な環境であったため、現状は安心している。
- ・預けた原画は発表済みのもので、戦後直後に描いた未発表の絵が描かれたスケッチブックは自宅にて保管。
- ・保管場所は仕事場の横に図書室のような書庫があり、そこの奥に原画室を設けて専用の引き出しを作って原画を保管している。保管場所の広さは2畳程度で、保管場所には防火扉を設置しており、

防虫や湿気の対策の意味で桐〔きり〕のタンスで作っている。

- ・保管場所は仕事場3Fで広さは20m²、エアコン付きの場所に保管している。
- ・保管場所は編集部内原稿ロッカーで広さは10m²、保管場所が会社であり防火設備等は会社の設備に準じている。
- ・資料は自宅で保管。特別な場所に保管しているわけではない。主に短編作品ごとに封筒に入れて管理している。

質問③ 保管している中間生成物は、どのような目的で、どれくらいの頻度で利用していますか？

- ・展覧会や出版企画に伴うデジタル化の目的で、年に数回程度、倉庫から一部（必要となる木箱）を取り寄せている。
- ・古い作品ではあるが、原画貸出しは恒常的にある状態にある。また、原画展等の巡回での活用を打診されている案件もある。
- ・出版社などから作品を借りたいという需要に対し、原稿及びスキャンデータ貸出しに対応できるようしている。
- ・保管目的のみ。
- ・雑誌掲載時の色校正、また数年に一度の頻度で開催する原画展などに利用している。
- ・特別な出版物を発刊した際は原画からデータを取ったため、原画を貸し出したが、一般の出版物は印刷物から版を起こす場合が多く、その際は原稿の動きはない。海外の展示に原画を貸し出したケースは過去にあるが、頻繁にあるわけでもないので、それほど動きは多くない。

質問④ 中間生成物の保管に関して、保険加入やセキュリティ対策、災害対策等は行っていますか？

- ・特に保険はかけていないが、外部倉庫に預けているのでセキュリティ・防災対策はしっかりとやっている。
- ・火事や災害等はないが、水回りの配管の水漏れで危険な状態に遭遇した経験がある。そういう意味では、自宅での保管に危機感がある。原画に対する保険は付与していない。
- ・自宅に保管してあるものは保険に加入していない。ただし、国内外の原画展など出すときには、出版社や主催者で保険に加入している。原画は、書庫続きに2畳程度の原画保存用の独立した部屋があり、そこを防火扉で仕切って保管している。空調管理までは行っていない。
- ・セキュリティ、災害対策は会社の基準に準じている。保険は原画展に使用する期間のみ加入。
- ・自宅内での保管のため、特別なセキュリティは施していない。原画に対する保険も付与していない。

質問⑤ 中間生成物を保管する上で、何か工夫していること、気を付けていること等はありますか？

- ・自社のスチールキャビネットに保管していた頃は、建物が古いため空調が行き届かず、夏の湿気ではカビの恐れが、冬場の乾燥では写植の剥がれ等が起こっていた。
- ・現在は自宅にはないので、委託会社での保管環境の話になるが、紙資源の保存に適していると教えていただいた「温度20℃前後、湿度55%から60%」は意識している。なかなか湿度のコントロー

ルは難しいが最低限温度管理はしている。その他、整理作業の過程では簡易的なスキャンによる画像化はしているが、リストとの照合までは至っていない。

- ・保管している原画は、デビュー前のものから全部、家庭用のスキャナーにて 600dpi でスキャンしてデータ化している。引き出しに年代順整理し、かつ附番及びタイトル等を記載しており、スキャンデータともリンクしているので所在はわかるようになっている。
- ・保管はコミックス掲載順かつ作品別に管理している。スキャンなどは行っていない。
- ・ナンバリングをし、スキャンデータでまとめている。
- ・数が多くないので、特段気を付けていることはない。

質問⑥ 中間生成物に関して、残すものと残せないものをどのように判断されていますか？

- ・中間生成物だけでなく成果物も含め、「デジタル化のための原版」「遺族にとっての遺品」という二つの観点から、作家にまつわるもので残せるものであれば可能な限り全て残そうと考えている。
- ・作家が直筆で描いたものは「原稿」という扱いで集約している。それ以外の中間生成物的な資料は余り存在しないと感じている。アニメーションのシナリオや絵コンテ等は多少残っているが、こうした資料の保存の必要性は余り感じていない。雑誌のゲラ刷りについては、直接作家が描かれているものではないが、原画が存在しないもののゲラについての貴重性は感じているので、保存するか否かの判断は難しいところ。
- ・基準は特にはないが、作品に関わる紙資料、企画書や手紙、資料本、FAX 用紙などはほとんど残してある。また、実家に残されていたスケッチブックなども回収し残している。ネームは保存しない方針である。
- ・基本的に全て保管するようにしている。
- ・作家に確認の上対応している。
- ・作家自身が判断している状態。最近マネジメントに関わるようになったため、詳しくは把握できていない部分もある。

質問⑦ 中間生成物の保管に関して、他の漫画家やその関係者の方々等と情報交換や相談をされていますか？

- ・漫画家の親族が集まる会の場で、保管の情報交換をする機会がある。
- ・具体的な相談をしたかは定かでないが、原画を保管するなら桐箱がいいのではないかということでも桐箱に保管している。また、4年ぐらい前に原画の管理をするに当たり、米沢嘉博記念図書館の方に話を聞きに行った。当時、インターネットで原画の保存について調べたところ、原画保存活動の報告書（文化庁事業の報告書）¹をみていたのがきっかけである。
- ・作家の多くがほぼデジタルの作家となっているので、平時では余り相談はない。
- ・漫画家関連（親族含む）の集まりに最近加入させていただいたばかりなので、まだ多くの情報を得

¹ 2019年度「マンガ原画に関するアーカイブ及び拠点形成の推進」実施報告書（学校法人 京都精華大学）付録 P.44～82 (<https://macc.bunka.go.jp/wp-content/uploads/2023/01/8aaf35becee525fa8d133149c8f5756.pdf>)

ているわけではない。

質問⑧ 中間生成物の保管に関して、感じている課題や問題点、心配事等はありますか？

- ・全作品をリスト化しておかないと何が残っているのか、いないのかを把握できない。保管だけではなく、その活用も意識していかなければと考えているが、簡単な世界ではないことも痛感している。
- ・全ての原稿を寄贈した民間団体が、その後解散となり、寄贈した資料の所在が不明の状態となってしまった。できる範囲で情報を収集してみたが、当時の関係者と連絡も取れず、全く情報が無い状態。取り戻したいとまでは言わないが、せめて作家が残した作品の所在だけでも明らかにしたい。
- ・自分がいなくなっても、80年100年ぐらいは作品が文化又は芸術として、バラバラにならずに保管できたらと思う。しかし、そのためにどうしたらしいのかは現時点では正解を見出せていないので、今後も相談できる場所があればと思う。
- ・現在の自宅での保管環境は、盗難や火災等を含めて心配がある。原稿の劣化も心配。写植等の剥がれもあり、修復含め心配な状態。長期的に安全な場所で保管したい。

質問⑨ 今後、中間生成物について、何をどこでどのように保存したい／すべきとお考えですか？

また、その判断は主に誰がされますか？

- ・弊社では、外部企業で原稿のデジタル化（印刷用にモノクロ二階調1200dpiでスキャン）を進めており、今後出版の際もなるべく原稿が傷まないように現物ではなくデータ入稿をする方針を取っている。（当該企業は古くから出版社の製版のお仕事をされている会社で、漫画印刷用のスキャン技術及びデータのバックアップについても信頼している）。このように原稿そのものは万が一データが失われたときのための原版として、実用（出版時の版下等）にはデータを使用することで原稿を保護しているので、今後もなるべくこの形を取っていきたいと考えている。
- ・専門の施設に保管してほしいという気持ちもあるが、漫画家さん個人で保管できる仕組みや方法等の情報があれば、家族としての思い出を含め、手元に置いておきたいと感じている作家さんの救いになるのではないか。
- ・判断、作業はマネージャーが行っている。
- ・エアコン付きの環境で保管したい。保管の判断は本人がしている。
- ・基本は作家判断を優先しつつ、使用頻度の高いアナログ原画は社で正式に決めた形で保管したい。
- ・原画の保存に取り組んでいるマンガ関連施設の存在は把握しているので、将来的にはそうした信頼の置ける施設に預けたいと考えている。

質問⑩ 中間生成物の保管に関して、行政からどのようなサポートや支援があるとよいとお考えですか？

- ・原画の保存に関しては、その将来を考えると途方に暮れるばかりだったが、原画保存に取り組んでいる美術館があつたり、国がアーカイブを推進したりしているのは、とても有り難く感じている。

一か所で一括保管するだけでなく、例えば、作品ごとに関係性のある地域に保存されるのも良いのかかもしれない。

- ・国を始め、マンガ関連施設等でしっかりと原画を守る体制を構築してほしい。
- ・マネージャー的な立場の人がいない漫画家は大変だと思う。例えばハコモノを作つて保管するにしても限界があると思う。そのときに個人で保管する方法や遺族の方が原画をどうしたら良いか相談をする窓口があればいいと思う。また、原稿を補修したりとか、修復したりする方が職業として取り組める環境を作つていただけだと、スキルの継承保存にもつながっていくのではと思う。
- ・原稿保管用のケースや資材、保管費用のサポートを希望する。
- ・保存に取り組んでいる美術館があるとしても、たくさんのマンガ原稿が存在する中で、その取組の予算にも限りがあると思うので、国などの財政的な支援があれば良い。

質問⑪ 最後に、中間生成物の保管に関して、これまでの質問に限らず、ご意見等ありましたらお寄せください

- ・サポートが付いていない漫画家さんの保存に対する支援があれば良いのではないか。保存に関連した整理等のアーカイブ支援も国が用意していると思うが、支援も年1回の申込みになつてたりして使いづらいので、より柔軟性のある支援メニューを用意してほしい。また、作家が亡くなった後に、遺族に対して様々な人が接触してくるが、中には利権を狙う怪しい組織や企業も存在し、実際にその対応に苦慮した経緯もある。そうした方から遺族や作品を守るサポートがあれば良いと感じる。
- ・現在、原稿は作家自身の個人所有となつてるので、今後、相続の問題などで、それらがバラバラになつてしまうのではという懸念がある。また、保存場所に関して、現役で描いているうちは手元にあつた方がいいと思っているかもしれないが、契約さえしっかりとすれば、保存場所は問わない。保存、保管、活用を適切に行つてゐるかを把握できるのであれば、有り難いと考えている。ただし、一つのところにまとめて保管しているというのは大事な要素である。それも日本国内であれば有り難い。
- ・個人での保管に関しては環境の違いなどで個人差が生じると思うので文化庁や日本漫画家協会・出版社などが中心となって保管・管理をするシステムがあると良い。

【考察】

このたびの調査は、マンガ文化の隆盛の黎明「れいめい」期を支えた作家から、現在も第一線で活躍を続ける現役の作家まで、広い年代をカバーしうる作家を対象として、「原画」のみならず、作品を輩出する上で使用及び活用された中間生成物を含めた広義的な資料を対象として行った。

始めに、原画の保存に関しては、自宅やプロダクション、出版社の保管スペース等、それぞれの事情により差異はあるが、おおむね保存を前提とした対処がなされている現状を把握できた。しかしながら、ネームや作画関連資料等の中間生成物に関しては、その物量や重要度の認識を含め、まだ整理が及んでいない傾向がうかがえ、今回ご協力いただいた範囲では既に廃棄済み、若しくは保存の

意志のない事例もあった。

次に、資料の保管状況については、一部の、保管を専門に扱う倉庫を利用している例を除き、各自の創意工夫により保存されている状況あった。耐火、耐震、防犯といった面でのセキュリティ対策は決して万全ではなく、長期的な視点での保管を検討するどころではない状況であり、それぞれが不安を抱えていることも把握できた。さらには、原画や資料に対する保険付与は、ほとんどの例において対応がなされておらず、不安を増幅させる要因ともなっていることが推察される。マンガ原画に対する保険付与については、そもそもマンガ原画専用の損害保険は存在せず、展覧会の際には一般的な美術品と同等の保険に加入するのが通例とはなっているものの、長期の保管を対象とする場合には適していない。なお、その圧倒的な物量が対象となるマンガ原画は、費用面での負担も大きく、加えて、保険付与をするとした際の価額設定が、原画の価値付けに直結してしまうことを危惧する意見もあった。

続いて、今後の原画や資料等の保存に対する課題や問題点に関しては、公的機関での保管を望む声がある一方、作家個人での保管方法を求める意見やそうした保存方法の相談を受ける窓口の設置を望む声もあった。文化庁事業として、相談窓口となる「マンガ原画アーカイブセンター」が設置されてはいるが、いまだその存在を認識していただけていない現状も把握できたことから、これまで中心としてきた出版社を通した周知のみならず、定期的な情報交換が行われている日本漫画家協会や二世の会（漫画家の親族等による親睦会）、マネージャーの会（漫画家のマネジメント業務に関わる方々の組織体）など作家個人への情報伝達を期待できる団体等への更なる周知強化に努めていく必要性を痛感した。今後の資料保存に対する意見については、国を中心とした行政に対する保存への取組に期待する声とともに、既に原画保存に取り組んでいる施設等に対する財政支援や個人保管に対する財政的及び技術的なサポート（修復に係る知見の提供等）を望む声も寄せられた。こうした声は、圧倒的な物量を抱えるマンガ原画の一か所での保存が不可能であるとそれぞれが認識していることの表れとも取れ、資料保存の必要性をそれぞれが強く意識している現状を理解するに至った。

最後に、今回の調査の対象数は決して多くはないものの、広い年代と作品ジャンル、作家個人や御親族、プロダクションや編集者といった様々な立場で資料保存に関わる方々から意見をいただけたという点で非常に有意義なものであったと言える。稀有〔けう〕な例ではあるが、既に資料が散逸している事案が確認できたことは、資料保存はもとより、その保有実態把握の緊急性も再認識したところである。いずれにしても、国を中心とした保存環境や支援体制の整備に加え、産学官連携に作家個人を加えた広域的なカバーエリアでの、マンガ分野全体のアーカイブ強化が求められている。

7.2 アニメーション分野の中間生成物のアーカイブに関するヒアリング調査

7.2.1 実施目的

近年、アニメーションの原動画やセル画、絵コンテをはじめとした中間生成物に関する社会的関心が高まっている。各種のイベントでファンへの作品のアピール要素としての展示会、二次利用などでの利用も増える一方で、こうした資料の廃棄、中古市場での売買、海外への流出なども問題とし

てニュースで散見される。しかし、日本にはこれらの分野を専門とする公的な専門収蔵施設等は存在せず、中間生成物の収集及び保存等は、そのほとんどが作品の権利者に委ねられているため、アーカイブの実態は正確に把握されていなかった。

こうした状況を鑑みて2023年度にアニメーションの中間生成物の保存状況を調査すべく「アニメ中間生成物等の管理状況等に関する基礎調査」が実施された。アニメーションの制作会社（製作含む）に対して、各社における中間生成物の保存・アーカイブの状況についてのアンケートを実施し、御回答を頂いた（送付64件、回答41件、回答率64%）。その成果としておおよそではあるが、アニメーション業界における中間生成物の保存・アーカイブ状況の現状をうかがい知ることができた。（付録3参照）

しかしながら、アンケートで全体の傾向は把握できたが、現場での実情や実感を含めた部分については掘〔つか〕みかねる面もあった。そのため、本調査ではより詳細な意見を収集すべく、状況が異なる10社のアーカイブ担当者に直接面談してヒアリングを行い、アンケートでは拾いきれなかつた実情や、意見などをうかがい、今後のアニメーションの中間生成物のアーカイブの実現に向けての参考意見とすることを企図した。

7.2.2 実施日程

2023年10月	準備会議（オンライン） 分野ごとに各1回、有識者会議の関連委員と打合せ
2023年12月	ヒアリング調査 制作会社など10社程度
～2024年1月	※文化庁担当者が原則陪席
2024年1月	中間報告
2月	調査結果取りまとめ

7.2.3 実施体制

実施主体：	認定特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構
担当：	辻 壮一（ATAC研究員） 三好 寛（ATAC事務局長） 田中 美津子（ATAC事務局） 永島 收（ライター） 塩田 昌之（ライター）
協力先：	一般社団法人日本動画協会、一般社団法人日本アニメーター・演出協会

7.2.4 実施内容

文化庁及び事務局との協議により、令和4年度調査においてアンケートに御回答いただいたアニメーション制作会社の中から業態や設立年等を加味した上で10社に協力を依頼し、アーカイブ担当者にヒアリング調査を実施した。

【対象制作会社（製作含む）】10社 ※五十音順

- ・株式会社 A-1 Pictures
- ・株式会社 KADOKAWA
- ・株式会社 コミックス・ウェーブ・フィルム
- ・株式会社 サテライト
- ・株式会社 ツインエンジン
- ・株式会社 ととにゃん
- ・株式会社 トムス・エンタテインメント
- ・株式会社 バンダイナムコフィルムワークス
- ・株式会社 ボンズ
- ・株式会社 マッドハウス

【調査手法】※以下のうちいずれかにて実施

- ・対面によるヒアリング
- ・ウェブミーティング形式

【質問事項】

【問①】中間生成物の保存とその方針について

【問②】中間生成物の所有権と法的な整備の状況

【問③】中間生成物の収集・保管について

【問④】デジタルの中間生成物とデータの共有について

【問⑤】中間生成物のアーカイブの体制について

【問⑥】中間生成物の活用について

【問⑦】中間生成物の保存における今後の課題

【問⑧】中間生成物の保存・活用についての今後の展望など

【問⑨】中間生成物の保存・保管に関して行政からのサポートについて要望はありますか？

【各質問に対する回答とその要約】

【問①】中間生成物の保存とその方針について

弊社のアーカイブは紙素材や原画・セル画のような中間生成物系と、映像原盤と音原盤などのマスターと多岐に及んでいますが、基本的な大方針は「弊社若しくは製作委員会の費用で制作した中間生成物は全部残す」というものです。お金を出して作った物なので、基本的には、そのいずれもが著作物であり、製作委員会もしくは弊社の資産であるという考え方のもと、全部残すというものです。それに従って私どもからプロデューサー・制作会社・ポスプロ各社に働きかけて素材を引き上げ保管しています。

残すべきか迷う曖昧な物に関しては、選定基準を四つ設けていて、一番目は、宣伝や作品が終了した後に宣伝や二次利用に使用できるかどうか。二番目は、作品の続編とか、マルチな展開予定があるかどうか。三番目は、ビジネス上残した方がいいかどうか。例えば、その会社との付き合いの関係上、残しておいた方がいいと判断するような場合ですね。四番目は、作品として文化的な価値があるかどうか。実務的には、プロデューサーから（保存の）指示があったものは必須で残しますし、制作会社から引き上げてほしいといった要望があれば、断らずに引き上げています。

物理的な映像マスターに関しては、映像マスター専用の外部倉庫と契約をして、低温低湿といった保管環境に優れた倉庫で保管しています。一部のフィルムのオリジナルネガ（ON）に関しては、国立映画アーカイブ分館の相模原フィルムセンターに寄託しています。

音の原盤に関しては、マスター・テープは外部倉庫へ入れていて、劣化もあるためデジタイズを進めていて、ローカルのストレージから弊社の AWS 上に構築したクラウドストレージへの移管を進めています。また、それだけでは心もとないので、3点バックアップをしようとしています。クラウド、AWS、あとは LTO（リニア・テープ・オープン。磁気テープに大量のデータを長期保存する技術）で正と副を作りまして、その正と副を別の場所にも保管するという形にしたいと考えています。

デジタイズしても元のマスター・テープ、磁気テープは廃棄はしません。現在は物理テープとデータの過渡期なので、まだテープの出番もあるかもしれませんし、制作会社の生成物、資産なので、勝手に廃棄ができないため、しばらくは保管しておく予定です。ただし、いずれは持っていても使えなくなってしまうので破棄する運びになると思います。

弊社は初期からアーカイブの部署があり、企画書や作品の設定資料等について保存されてきました。中間素材の中でも宣伝に使用したもの等については残していました。映画化や続編などの制作時に、再利用する可能性が高いですから。ただ最近になって、可能な限り中間生成物も残すべきではないか、との意見が社内でも強くなり、可能な限り保存する方向に向かいつつあります。

ひとつには資料的な価値の見直し。弊社の創立から半世紀近くが経〔た〕つわけで、紙に描かれた

アナログ資料は日ごとに劣化が進んでいきます。また、社として保存していない中間生成物は当時のスタッフが個人的に保存しているものが多く、痛んだり不慮の事故で喪失する可能性がある。ならば我々は制作会社として、可能な限り管理した方が良いのではないか、と思い至ったわけです。

もう一つの面としてはビジネス的に何かできるのではないか、ということです。従来は設定資料的な書籍やグッズ類の販売程度でしたが、映像やゲームなどのコンテンツを多角的に、スムーズかつ効果的に展開するに当たって、中間生成物があれば、更に広がりを持った商売ができるのではないかとね。ただアナログ時代の生成物の保存は場所的・人員的にコストが嵩 [かさ] みます。どの程度のリソースを割くべきか、まさにいま議論を進めているところです。

最近の作品はほぼ全ての中間生成物を残しています。原画・動画は全て残したかったので莫大 [ばくだい] な量です。毎年、毎週、新作映像を作り続けていますので、最近の作品はデジタル化が進んでいますから、比較的保存は楽ですが相応のコストがかかります。一部ではいまでもアナログの生成物もあり、データも増えていく一方ですから、悩みの種であることは間違ひありません。

自社作品の中間生成物は、基本的に弊社管理で残す方向で考えています。特定の監督の作品については極力全て残しています。それ以外については2000年代制作のものについては一部処分しています。2010年以降の作品については歯抜けの部分もありますが、ある程度は残っているはずです。最新作の作成物はカット袋に全てが入った状態で社内のラックに並んでいますが、倉庫に送るときはこれを順に段ボール箱に詰めて送ります。カット袋の内容を選別するケースはありません。動画や指示書、打合せのメモなどが入っていたとしても全てそのままです。

弊社がまだそれほど自社作品を制作していないからこそ可能なのだと思います。とは言っても将来的にアーカイブの量が増えたときは、どのように選別するか考える必要が生じるかも知れません。ただ動画に関してはコロナ以降から急速にデジタル化が進み、カット袋が薄くなりました。

いまのところ保存の方針については見直す必要性を感じたことはありません。見直すとしても10年スパンでの話だと思います。ただ我々は他社様の動向などに詳しくないため、アニメ業界全体としてのアーカイブについての方向性が掴めていません。そのため今後の保管・保存についてはいろいろな情報を得てから判断したいと思っています。

弊社の制作作品は原作付き長期継続アニメが多数を占めています。そのため中間生成物の中から何を保存するかについては、権利元との話し合いの上で決めることになります。作業的には制作部が交わした契約書に条件が記載されていますので、それに基づいて保存することになります。当社が権利を保有するオリジナル作品はこの限りではありませんが、原作付き作品と似たような形で保存する場合がほとんどです。

中間生成物については弊社がアーカイブ課を設立して管理するようになってからは、各作品のシナリオからオープニングとエンディングの原画くらいまでを残すようにしています。また、制作課

でも続編が決まっている、若しくは続編制作が望めそうなものや、遊技機の発売が決定している作品は必要な資料を別立てで残しています。

古い作品で残っている中間生成物ではセルが多く、原画はほとんど残っていません。作品によって残っている資料の量にかなり差があります。ただセルは劣化して団子状に張り付いてしまい分離不能のため泣く泣く破棄したものもあります。

あと余談ですが、最近のアニメ本編の完成品の納品はテープメディアがほとんどでしたが、そろそろデータによる納品を見据えて「次はどうする」という話が出てくるようになりました。何か新たなメディアを使用するのか、その場合のファイル形式は何か、それともネットワークでの納品に移行するのか……などです。これらは社内のアーカイブ形式にも関係してきますので、業界全体の今後の成り行きに注意しています。

中間生成物のアーカイブに関して弊社は積極的ではないです。ここ10年ほどは制作委託契約の際に中間生成物をどうするかを契約で設定している状況です。その頃から制作はほぼデジタル化しているので、製作委員会の幹事会社に映像のデジタルデータ納品と、原画などの中間生成物を預けるパターンが多くなりました。キャラクターデザインや美術設定などの原版（直筆原稿）系の物は、制作会社として基本的にこちらが持っている方がいいと判断しているので、幹事会社が原版を必要としない場合は、こちらで預かっている状況です。

弊社が出資している作品に関してはAランクとして保管し、受注制作作品の場合は基本的にBランクとか設定はしています。けれど今のところ、それは必然的にやっている形ではありません。仮に中間生成物を処分したとしても、既に作品は納品していますし、中間生成物を保管するにもお金がかかりますので。

難しいのは昔の作品ですね。特に弊社は結構昔からある会社なので、権利処理が全く進んでない時期の作品の中間生成物をどうするかは問題になっています。そういう作品については弊社は権利会社ではないので、それを使えないですし、使うこともない。そういう問題は若干残っています。

弊社は方針というほどのものなくて、保存しているというよりは、捨ててないっていう感じです。最近は特に、紙からデータに移行しているので、全てサーバー上に置いて作業して、それがそのまま残っているものが主かなと思います。

設定関係とかそういったコアなものは全てデータ化してサーバー上で管理はしています。どのような区分でサーバー上に記録するかという一定のルールを設けて、各作品で統一して残しています。カット袋に関しては、今は作業が終わったところで話数ごとに箱詰めにして、倉庫に送っていますね。

弊社が他社さんと事情が違うのは、製作会社の子会社なので、中間生成物についても自社のIPとして運用するためというより、製作委員会からのオーダーによるものになります。そういった意味

では「言われるがまま。必要があれば」対処することになると思っております。

本来的には弊社が保管するというより、製作委員会に納めて保管しておいてもらうのがあるべき姿なんでしょうけれど、その辺もなかなか改まって話をする事もなく、何となく日々の作業に追われている感じです。グループ会社ということもあって、良くも悪くも緩くやっているところですね。

私は以前は別の製作会社に勤めていたため、中間生成物の保存などについては前職の会社と同じようにしていました。ですから初期の段階では、中間生成物の全てを我が社で残してはいません。シナリオや絵コンテは残すように努めたのですが、原画は描いた本人が欲しいと言えば渡していたんです。

創立当時はアニメ制作のデジタル化が始まったばかりで、原動画なども基本的に紙ベースでしたから、保存するとなったら倉庫を借りるなどして相応のスペースを確保しなければならなかつた。しかし社を立ち上げて間もない時期ですから、金銭的な余裕もなくて、アニメーターが持ち帰らなかつた原画に関してはかなり破棄しています。

加えて当時は契約上、中間作成物の権利は製作委員会に帰属する、というケースも見受けられました。現在その条項は外してもらっていますが、最初の10年間くらいはそういう契約が多かつたですね。なので制作が終わるとメーカーさんに送付していました。ただメーカーさんも保管に困ったんでしょうね、残念ながら破棄されたものが多いです。

最近になって過去作品のイベント展示や原画集の出版なんて話を頂くこともありますので中間生成物を探すのですが、メーカーに渡したものは処分されていることが多い。担当した原画さんが持ち帰ったケースの方が、残っている可能性が高いですね。

でも個人の保管に頼るのも制作会社としてはよろしくないですから、最近制作している作品の中間生成物に関しては我が社の方で保管できるように契約を見直し、体制を整えた、というところです。しかしそうは言っても整理整頓できているわけでもなくて……恥ずかしながら倉庫にまとめて放り込んでいる、というのが実態です。

我が社のような元請、若しくはグロス（部分受け）では、クライアントの用途によって、中間生成物の管理、何をどこまで保存するかが変わってきます。基本的に中間生成物に対する権利は製作委員会に帰属するので、それを我々が積極的に保存することはしていないのが現状です。

作品を作り終えた後も、例えば、よくある原画の展示で版元さんが展示したいとか、いろいろとイベントや二次利用で使いたい場合もあるので、紙とデータも含めて、作画途中の段階の中間生成物と言われる物は一定期間は保管しています。ただ、長期間保管していくと量が増えてしまう一方なので、製作委員会にどうするか相談して、欲しいという話があれば製作委員会にお渡ししますし、もう要らないってことであれば、こちらでも必要ないので全部破棄するという形にしていますね。

ただし、設定関係は基本的に破棄はしません。何かあったとき、例えば周年企画があったときに、元の設定がないと動けませんので。破棄するのは、アニメーターさんが描いた本当に膨大なカット。特に動画とか、ものによっては原画も含めて、全部そのカットごと捨ててしまいます。これは残しておいた方がいいとか、総作画監督が入れた修正は残しておこうかという物だけを選んで、他は全部破棄することの方が多いですね。

中間生成物を保存したい、というのが会社の意思なのですが、現実としては一部の制作物で破棄が始まっているというのが、我々の置かれている状況です。

問題は人的な問題、スペース的な問題、作業時間の問題、そしてそれらを解決する金銭的なコストですね。アニメ制作のデジタル化が進んだ現場では紙の使用は減りますが、逆に大量に使用する現場もあります。となると結局はどこかで破棄せざるを得ない。分類・整理して一部だけ……例えば動画だけ破棄して全体量を減らすという方法もありますが、ではそれを誰が何時やるのか、と言うことになりますからね。

明文化された破棄基準はありませんが、続編の可能性が低い作品の中間生成物から破棄の話が出てきます。逆に続編の可能性が高い作品は残します。続編の可能性が低い作品については、おおむね2年程度経過すると破棄しようか、と検討されるケースが多いです。重要な制作物だから残すべきだとか、特別な指定がない限り基本的には破棄になります。というか、この段階で破棄しないと破棄もできなくなりかねないので……。なので原画・動画レベルの生成物はほぼ処分されます。

スタジオごとに管理状況が異なるので確実にそうだとは言えないのですが、やはりフルデジタルで制作しているラインは、中間生成物をデータで残しやすいです。デジタルデータは倉庫を圧迫しませんからね。

弊社は背景美術の会社ですが、設立してから作業は全てデジタルです。特殊なイメージのテクスチャー素材が欲しいと言われたとき、紙用の画材を引っ張り出してきて作ったりすることはありますが、それも全体の0.1%かそれ以上あるかないかぐらいですね。こうした素材によるイメージ・BG・使い回しが効きそうな素材はデータで保存しております。アナログの成果物に関しては、積み重ねて保管してある感じではあります。

デジタルデータに関しては、(作業過程で)自動的に整理されるようにしています。サーバーの中に作品ごとにフォルダが分かれています、その中に決まりを作つて置いています。作品の設定やボードが見たいときには、一覧が見られるようになっています。これは単純に、作品が円滑に動くようにそういう形を取っているということです。終わったらそのままサーバーに置き放しにしてしまう状況ですね。

【問②】中間生成物の所有権と法的な整備の状況

中間生成物として納品される物に関しては、製作委員会との契約書に全部明記されていて、最低限残す物は決めています。各スタジオさんとの制作業務委託契約に「中間生成物は製作委員会に帰属する」との文言を統一して入れてあります。スタジオによっては、中間生成物に関してスタジオと共有する契約もあります。

昔は最終的にフィルムが納品されればOKみたいなところもあったのですが、最近はマスターから中間生成物まで、契約で所有者をハッキリさせておくケースが増えました。特に製作委員会方式で制作される作品は、契約書にその旨を記述しておく場合が多くなりました。所有者は原作著作権を持つ出版社や製造メーカー、製作委員会の幹事会社等ですね。そのため我が社でも契約次第では中間生成物はもちろん、完成物も一切何も持たない、というケースが生じ始めています。

ただ何でも管理することにしてしまうと、本来は管理しなくて良いものまで保存することになりますが、それでは余計なコストが発生してしまうため、そこは気を付けていくべきだなとは感じています。なので我が社が元請になるときも、逆に他社様が幹事会社になるときも、契約時に気を付けるようにしています。

5、6年前ぐらいから、契約書上に中間生成物をどうするか、捨てる際にはお金も含めてどこが支払うのか、契約書で最初に決めています。定期的に処理をするにもお金はかかるので、その部分はしっかりとやっています。なので最近の作品に関しては、問題になるケースはほぼありません。契約書関係がない時代の作品に関しては「どうしようか」というレベルです。それが一番問題なんですね。

中間生成物の帰属については、弊社が中心になって制作している作品の中間生成物は、我が社に預けていただく決まりになっています。

【問③】中間生成物の収集・保管について

中間生成物については弊社に全て引き上げるか、制作会社で持っていてもらうという両方のパターンがある、それ以外にも制作会社と取決めをしているケースが稀にあります。例えば90年代の作品だと、クリエイターが素材を持っているケースがよくあります。そのクリエイターが制作会社に持っている素材を預かってほしいと言うのなら、弊社としてはそれを尊重して、制作会社にその素材を預かってもらっているというケースがあります。

それとよく言われるのが、昔のフィルムや素材を引き取ってほしいとの要望です。我々としては貴重な素材が戻ってくるので、とてもよい依頼と思って引き受けています。

アーカイブの部署ではまだ整理まではたどり着けていないのが現状です。まずは「置き場所を確保して残す」という原則を重視していますので。制作会社から預かってほしいと言われるケースは、原画類が非常に多い。一番場所を取るからだと思うんですけども。そこに関しては、整理する間もなく、私どもの方でまずはまるごと預かって保管しましょうという状況です。

またデータの中間生成物については、クラウド、Google ドライブなどでやり取りをしている中で保管されるので、制作会社と直接やり取りをするケースは余り出てきません。プロデューサーが窓口に立って素材を回収して、自動的にアーカイブする部署とも共有されていく流れです。

弊社の場合、紙に描かれたアナログの資料は倉庫に送る前に内容をチェックして、保管するかしないかについては最初の時点で事業本部長が決定しています。なので決定を後から見直して捨てるというケースはないと思います。ある程度処分する場合であっても、作品に関わる中間生成物の全てを処分してしまう、ということはありません。あくまでも一部だけです。その辺りに関しては専任のアーカイブのセクションが打合せの上で残すべき生成物を選別・把握するようになっています。

10年ほど前に社屋の引っ越しがあり、古い作品の資料が全く整理されていないものから、ある程度まとめた形跡のある作品までバラバラの状態で出てきました。これを何とか統一した基準でデータベース化するため、ほとんどのものは現物も残していますがスキャンをしました。しかし古くて何という作品なのか判別が付かないものが結構あって、これを調べるのに予想外に時間がかかっています。現行作品の資料のデータベース化が優先なので、そちらを進めながらの作業ということもあるのですが、かつて我が社は、海外向けのアニメを外国企業と合作で制作していた時代があり、その頃のデータが社内にほとんど残っていないのです。

背景画が発見されてタイトルの記述があっても、そのタイトルからして聞いたことがない。その上、テキストの資料が発見されても外国語記載のものが多い。アーカイブの部署には業務委託の方が1名在籍していて、当時のことを知る元社員で当時の作品に詳しい方なので、それら不明物の詳細の調べていただいている次第です。いまのうちに記録しておかないと、わかる者がいなくなってしまう

しまいかねないですから。合作の資料をまとめたとしても、誰が使うのだろうかなんて話もありますが、記録なんて代表作だけでいい、なんて言い出したら、自分たちのアイデンティティを失ってしまいますので。こうした資料については外部委託の倉庫に収めていて、セルを始めとした温度・湿度管理が必要なものはそれが可能な倉庫に、不要なものは通常の倉庫に預けています。

社屋を移転してまだ10年程度で、その頃からアーカイブ化を進めたため、まずは全ての資料のデータベースへの登録を進めたい、というのが現状です。ただセルは劣化しますし、紙資料であっても痛みますからね。定期的なチェックのルーチンは考えるべきだと思います。

現在制作している作品についても制作部からアーカイブの部署に提出してもらう中間生成物についてはこちらで提出物のルールを作成しました。シナリオだったらこういう形で、デジタルデータならこの形式で、アナログの現物の紙の場合はこのようにまとめてくださいとお願いしています。このルールの作成と共有にはかなりのステップを踏みました。制作部の仕事は作品の制作で、こちらからお願いする制作物の整理と提出というのはこれまでになかった仕事なんですね。ですから無理に押しつければ反発を生むだけなので、相当に時間を掛けてお願いしました。新しく現場に入った方は「そういう手順なのか」で受け入れていただけますが、長く制作に携わってきた方はやはり「仕事を増やされた」的な意識が生じてしまいますからね。また、制作現場の担当者によって意識の差は結構あります。そういう場合は改めて説明・お願いする場合もあります。そしてそれらを受け取ったらアーカイブの部署で更に整えて、データベースに登録するという手順になっています。

作品によってAランク、Bランクという格付をしているもの、自社原作作品の中間生成物については完全に残してあります。それと途中で制作中止になった作品に関しては、現場から残している物が結構あります。弊社が原作の場合は、基本的に使う可能性がある物に関してはそのまま残しています。極端に言えばAのSランクみたいな感じですね。

整理のルールとしてはどこに何を置くっていう決まりは、きっちりしています。なので、誰が見てもどこに何があるかっていうのは、分かります。原画は幹事会社に送り返します。アナログのキャラクター設定などに関しては、不必要な場合は契約している倉庫業者に送る。倉庫に入れても既にスキャンをしているので、そこから取り出すことはほぼないんです。デジタル化したデータがあるので、必要な部分はそこから見ている状態ですね。なので制作が終わった段階で資料をどうするかは最初から決めてはいます。

このように新しい作品は決められたとおりに整理すればいいんですけど、昔の作品の場合は契約書が中途半端だったりして、当時の資料が全くないので処理に困ります。なので実はABCと作品にランクをつけてはいても、完全に廃棄とかの処理をした物はないんです。かなり古い作品もあるのですが、うちとしてもそれを簡単に捨てことはしません。まだ制作下請だった頃の作品の設定やキャラクター類の原画などの原版やコピー原版は保存していますが、それをうちが使えるわけではないので、ずっと倉庫に保管してある状態です。もちろん、こちらとして全く何もしていないわけではなく、全てではないですが、過去案件の物は時間があるときにPDF化して、データとして保存

している状態です。過去作品のデータ化するのに専任の人間を雇う予算はありませんから。今は新人が入ってきて暇な時期に、データ化されてない物をスキャンしてもらうようにしています。そのデータが毎年少しずつ溜まっていくというパターンですね。

保存の見直しについては5、6年前には保管代が1箱ごとにかかっていいくので「もう破棄しちゃった方が良くないか」という話も出ました。僕らの印象では、原版ならば残しておいた方がいいけれど、コピー原版は使うこともないので。展覧会に出すなら本物でないと意味がない。そういうことも含めて判断が難しい。その管理のために人を置けるかというとそうもいかないので、なかなか進行していないですね。判断力が必要になってきますから。

基本的にどこにでも捨てていい素材ではないので、産業廃棄物でちゃんと処分した証明をもらえるようなところでないと破棄できませんし。保守・秘密の管理の観点からも、それは気を付けています。やはり破棄するにもお金がかかるので、困りますね。破棄する場合には、幹事会社とか製作委員会にお金を頂きたいところです。とはいっても、既に何十年も経っている作品に「お金をください」とはなかなか言いにくいですし。版権元が「預かってくれ」と言うなら「じゃあお金をください」となるのですが。もちろんIPとして動いている場合には、向こうも価値を認めてくれるとは思いますが。

中間生成物は整理する時間がないので紙とデジタル、ダブルでとっています。作品が終わってからも整理する余裕はありません。一定期間保管した後に、倉庫では大体1年ぐらい保管していますが、製作委員会に「紙のデータは要りますか」と連絡をして、必要ないのであれば、破棄するという感じです。捨てる場合には一括で捨ててしまい、捨てない場合には例えば修正原画やレイアウトだけを抜き出して、デジタルと紙を残していくという形ですね。

デジタルの場合はわざわざ消すことはありません。途中にあるイベント、例えばカッティング、アフレコ、ダビングのデータとかは、完パケ後には余り必要がないので、重いデータゆえに消す可能性はありますけど、作画までわざわざアップした物を消すことまではしてない。消すのも手間になってしまって、まるまる残しておきます。もし消すとしたら、サーバーの余裕がないって話になったときですね。そんなタイミングぐらいしかないです。紙は場所を取ってしまうので破棄、というケースの方が多いかもしれない。

弊社ではアーカイブする中間生成物は各スタジオで制作スタッフがまとめますが、設定資料やシナリオ等の基本的な資料に関しては広報部に送っていただいて改めて整理しています。そして原画等の中間生成物は管理部に送っていただき、倉庫で保存しています。

ただ、動画は完全に破棄しています。さすがに量が多すぎますので。それに原画があれば、過去に作成した映像を再現できるので。我が社はアニメの制作会社ですから、中間生成物を保管・維持するための理由付けは、イベント等への貸出しなどよりもそれが基準になります。

原画があればそこに描き足したりすれば、映画版の新作シーンと違和感なくつなげられる。原画等の中間生成物がほぼ失われてしまった場合、テレビシリーズで撮影した映像を編集でつなげるかしかないです。過去の映像を元にして新たに描き直す手段もありますが、やはりそれでできたものは『いまの絵』なんですよね。そういう経験を経ているのもあって、映像を再現できるような中間生成物の保存を考えているわけです。

【問④】デジタルの中間生成物とデータの共有について

宣伝用のスチールなど現在は物理倉庫にある物や昔のセル画とか、90年代のポスターとかは、一部はデータ化して弊社内のGoogle ドライブに保管をしている物もあります。ただ、全てをデータ化していませんので、物理で持っているものもあります。これらも将来的にはAWSとLTOに収録してバックアップを取っていく、という形にしていきたいと考えております。

弊社の場合、作品によりますが、原画はいまでも紙を使う方が多いです。もちろんデジタルで原画を描く方もいます。その他の工程についてはデジタルの方が多いです。長期シリーズで以前から制作に関わっていたスタッフの中に紙を使う方がいますが、一部だけのはずです。いずれは全てデジタル制作に移行する予定です。

アーカイブのデータベースは社内サーバーです。ただし制作から中間生成物の資料をまとめていただくときなどは、量が莫大なのでクラウドを利用しています。

現在は社内に複数のシステムが混在しています。いまはそれらのシステムの統合に取りかかったところで、残念ながらまだスタッフに権限を割り振って、その範囲で資料を閲覧するという段階には至っていません。今後を考えれば必須のものなので早期に組み上げたいのですが、業務が異なる会社が統合するのは簡単ではないと実感させられます。

それでも少しずつですが、例えば、かつては作品の商品化を行うに当たって使用する図案を選定するにしても、不完全な紙のリストしかなかったのがデジタル化した画像のリストの作成が進められ、次のステップとしてそのリストを必要なときにスタッフが呼び出せるようにするべきだ、ということは皆が認識しているので、各部門の調整を早期に進めています。

それと極論を言えばデータ量に関してはコストの問題を別にすればサーバーを用意すればいいのですが、問題はいかにして、その莫大なデータを活用するかですね。幸い社内の制作チームがAIを使用して莫大な画像データを選別するシステムを開発して、数万点に及ぶ背景画の中から該当する

背景の自動選別も可能になりましたので、今後はそうしたアーカイブの活用の幅も広がっていくかと思います。

それと最近の作品の製作委員会での話を聞くと、中間生成物の保存に関しては二極化しているような気がします。後々のことを考えて保存すべきと考える製作委員会と、保存コストを確保していない製作委員会のふたつですね。後者の場合、結局は実制作を担当したスタジオに保存を任せるしかない。しかしアニメ業界は小さな制作会社が多く、いつの間にか消滅しているケースも多々あります。これらについては、正直に言って打つ手がありません。これらの作品については本当に悩ましいですね。我々がそれらの作品の資料を全て保存すると言うことは、現実的に不可能でしたから。

今作画についてはデジタルと手描きと半々ぐらいのイメージです。弊社ではベテランのスタッフの方たちとの付き合いもかなり多いので、その方たちを急にデジタルに移行させるわけにもいかないとの理由もあります。なので作業者によって紙とデジタル混在があるので、今はすごく混在していますね。とはいえ、結局、動画の段階でデジタルになるので、原画などもスキャンしてデータ化しています。そのせいでいずれにせよデータによる中間生成物は残っていくという形になっています。

ただ、新人育成の際、初めて作画に入るときにはまず鉛筆を持たせて、紙に慣れるよう指導しています。絵を描く上で鉛筆のタッチの強弱とかを覚えさせるために。当分、紙がなくなることは、ないと思っています。ただ、鉛筆もいずれ製造をやめるという話も出ているので、今後は必然的にデジタルになってしまふのかなとは思っています。

データの管理は地方のIT会社にシステム周りをお願いしています。作業中のバックアップとしては作業が終わったものからハードディスクに順次コピーして残して、そのハードディスクは別ものとミラーリングをしているので、どちらかが壊れてももうひとつが使えるという形にはしています。更にうちのサーバーはデータの書換えがあった場合、地方のサーバーとミラーリングでつながっていますので、こちらを書き換えるとあちらも書き換えるというかたちで、データが残ります。ミラーリングなので厳密にはバックアップではないのですが、もし片方が災害でサーバーが潰れたとしても、もう一方が残っているので補完はされているという形になっています。

アーカイブの部署としてのデータベースと閲覧用システムを昨年新しく入れ替えたのですが、ライセンスの問題があつて全ての社員にアクセス権を付与するには至っていません。旧システムのときはこのような問題はなかったのですが……。なので今現在はアクセス権を持つ社員を通じて共有する、ということになります。スタッフ全体でデータを共有するにはワンステップ増えますが、対応できなくはないので現状はこの方法を用いています。

基本的には原画以外、全作品のキャラクター設定、絵コンテ類などは全て PDF でデジタル化している状態なので、それを作品ごとにまとめてあります。

弊社ではデータのアーカイブは社内サーバーに最新作のデータを上げて、そこからデータを抜いて利用する形で行っています。ただ制作時に各個人の PC に保存してしまった中間生成物は収集できていませんので、中間生成物の完全なパッケージにはなっていません。

データの管理についてはシステム部が担当していますが人員は 1 名です。作品制作に関わるサーバー管理も行っています。そんな状態ですので、データの整理やアーカイブの構築は余り進展していません。重要作品に関しては、早期にデジタル化が進められたと思います。ただ我が社のデジタルデータの管理は業界の中では後発になっているかな、と感じます。

実は弊社は制作スタッフの出入りが激しくて、前作にいた制作スタッフが次作の制作時には所属していないということが頻繁にあって、制作現場では、その時のトップが使いやすい制作管理ソフトが用いられていました。そのためデータの形式が作品によって異なっている場合が多いのです。このハードディスクの中にデータは全て残っているよ、という申し送りはされているのですが、保存フォーマットの統一がされていないので、内容のチェックまでにはなかなか至りません。

制作全体の傾向としてまだ紙を使うことも多いし、デジタル制作に精通したスタッフが大勢所属しているというわけでもない。アーカイブを構築するためのノウハウが蓄積されていないというのが実情ですね。そもそもデジタルデータ保存のためのテンプレートが存在していない。ですのでアーカイブの構築はまだまだ……といった状態です。

デジタル化については制作現場によってバラバラなので断言はできないのですが、全体で平均化すると 50%程度でしょうか。結局は作品のために集まっていたコアスタッフ……監督やデザイナー、作画監督などがデジタルと手書き、どちらを使うのかで決まりますね。

デジタル化は一応推奨されていますが、アニメの表現の全てがデジタルの方が有利というわけでもないです。アナログだと 10 の手間だけど、デジタルだとその数倍必要などというケースもあります。デジタル化を無理強いしても逆にコストアップしたり、クオリティの低下に繋がりかねません。しばらく前に、三菱鉛筆の uni シリーズの一部が生産終了になるということで、段ボール箱で何箱も買い込んでいたりもしています。ただセル画というものは既に存在しませんので、彩色や撮影は完全にデジタル化されています。それならば彩色より前の工程からデジタル化した方が効率的な場合が多いから、可能ならば移行していく、ということで緩い流れが生じていますね。

弊社では全社的なデータベースはまだ構築できていないのでスタッフで共有する等には至っていません。うちのスタジオには紙で作業しているアナログ派が半分程度いるんです。そうなるとアナ

ログに合わせるしかない、というのが実情だったりします。会社の立ち上げ時期の関係から、主力メンバーがアナログ派の年寄りばかりになってしまいましてね。

スタジオの方で残す素材を取捨選択して、それをまとめて入れたハードディスクをこちらに渡していただくという形がほとんどです。正直に言ってしまうと、こちらでのハードディスクの中身を整理するには及んでいません。

ただ、デジタル化が進むと原画が残っていなくても何とかなる。原画まで遡らなくても、コンポジット以前の各データが残っていれば、それらに手を加えれば良いですから。それについては考えを詰めた方が良いとは思っています。ウチでも、現行で原画集を出版するときは半分くらいデジタルの原画だったりするので。

弊社では背景の作業途中のものから、レイヤーを統合した完成品まで全てのデータを保存しています。スタッフには作品が終わったらサーバーにデータをアップしてもらって、納品形態とその手前の作業形態と両方、300カットなら300カットの全てを取ってあります。なので、半年後にあそこを直したいと言われても大丈夫。何なら10年後でも大丈夫っていう状態にはなっています。開くことは余りありませんが。

弊社は共有データに関しては昔は社内にオンプレミス（自社運用）でサーバーを立てていたのですが、何年か前にセキュリティ面も踏まえてクラウドへの切替えをしました。今、メインはクラウドにはほぼ移行しています。クラウドのサービスとして、バックアップもされています。オンプレミスのときは、容量の問題が結構シビアだったので、アーカイブ的にサーバから外せるものは外したりしましたが、クラウドに移行してからは容量的に多少自由度が広がりましたので、現在はデータの容量管理に関してもそんなに厳しくはやっていません。

セキュリティ上、社内のメンバー向けで運用しているので、担当ごとの権限の付与は細かくやっていますが、基本的には全員がサーバーにアクセスをして、そこに上げて落としてというやり取りをしています。弊社は作品のラインナップとしてシリーズ物が多いので、過去の設定データなどを参照するケースは、他社さんよりは多いのかもしれないなとは思います。関わっているフリーランスの方（かた）にまで広くオープンで見ていただけるような状態にはなってないですが、共有が必要な場合は、それぞれ何かしらやりやすい形で共有をしています。

作品によってはプロデューサー・デスク・担当制作がいるのに連絡が取れず、データがどこにあるか分からずの作品もあるので、「うちでしっかりと確保しとまざい」とも思っています。納品しても2か月間監督の目に触れないこととかもあります。で、その間にデータが消えてしまうんですよね。「すいません、もう1回ください」と言われるケースもありました。全部が全部ではないけ

れど。

作品のタイトルごとに整理はしているけれど、そもそもそれを持っていていいのか判断がつきかねますね。制作会社さんが全部きっちり管理していて「またやるときはここにアクセスしてくれ」というのが用意されているならば、私たちは過去を1回消せるんです。そうすれば、ずっと持つておかなければいけない不安はなくなるので気も楽なんですね。でも、まだそこまでシステム化されていない気がします。とりあえず、関わった作品のデータは今のところ、大事にしているんですけど、持つておくことに不安を感じてもいます。持っていていい物なのかなって。

【問⑤】中間生成物のアーカイブの体制について

9名でやっています。そのうち専任の派遣スタッフが2名、兼任が7名です。他の作業をやりながらアーカイブもやりつつ、という感じですね。素材を管理するノウハウについては全てのメーカーや制作会社とではないのですが、基本的にアーカイブをやっているメーカーさんとは情報交換していますし、何社かは定期的に情報交換をしています。

弊社はアーカイブ担当は2名です。制作部で働いていた方を配置転換して勤めていただいています。アーカイブの部署では制作部と連動して、作品の制作スタート時からそれらの資料の原本や状態の良いコピーを保存しています。現物を確保する場合もありますし、それが無理ならデジタルスキャンしてクラウドサーバーに保存する体制です。

現状では国内事業部の2名が兼任で担当しています。制作現場以外で過去作品の中間生成物を必要とするのは、イベントでの展示や出版物への掲載、更には関連商品の販売時、最近これらに加えて配信時の宣伝や視聴導線ページの作成が主なため、それらの業務を行うものが担当するのが合理的かと考えたからです。

もともと我が社はインディーズ・フィルムを作成したり、世の中に紹介していくところから始まった会社なので、コンパクトな体勢を目指していて、作品が完成したら制作スタッフがそのまま宣伝にスライドし、ソフト化のときにはパッケージの作成から売り込みまでやる、という感じでした。コンパクトな体勢というのは世の中の動きに敏感に対応できるという利点はありますが、いかんせんマンパワーに欠けて、ひとつの作品を売り終えたらすぐ次の作品を制作しなければならない。デジタル系の中間生成物の整理ができていなかった理由もこれに由来するわけです。とはいえ、我が社の中にもそろそろ体勢の見直しを行うべきとの機運が生じてきて一度熟考する必要があると思っています。

中間生成物の保管に関しては、社内で専任の担当は特に設けてはいません。プロジェクト（作品）ごとで管理しています。データに関してはフォルダ構成や保存方法は統一していますが。どんどんデータを入れていくので、そういう形での管理体制になっています。なので専任をつけていることはないです。

弊社ではアーカイブに所属するスタッフは社員 6 名プラス業務委託 1 名です。ひとくちにアーカイブ課と言っても、中間生成物の保存に携わる者や完成原版に関わる者、作品情報を整理して一元化する者などが在籍しています。そのため 6 名+1 名になりました。

業務的には内部との折衝がメインで、我々が直接、外部の方とやりとりするケースはほとんどありません。イベントでの展示物が欲しい等の話は営業経由で回ってきますし、新作制作のために過去作の絵コンテが欲しいという要望が制作から来れば探してお渡しする。そういうたった社内での資料に関する諸々〔もろもろ〕の管理がアーカイブ課の役目です。ただ、部署としての業務を開始したのが近年の会社設立の周年の頃からなので、デジタル化以前の古い時代の作品の制作物整理が追いついてない状況です。

アーカイブを進めるに当たって、同業他社さんともお話しして、ソフトウェアの使い勝手を教えていただいたり、データ管理の会社を紹介していただいたりしています。そのときに、どの制作物をどこまで、どのようにして集めているかというお話もうかがうなどして、先行していた他社様の方針をある程度参考にさせていただいたうえで我が社としてはどのような方針で行くかを決めました。

中間生成物のアーカイブの整理・収集については、基本的には各作品の制作担当が作品が終わったら、まとめて倉庫に送ります。倉庫の契約管理とかに関しては総務部門がやっています。通常の一般的な役割分担ですね。特にルールとかはなく専門の担当もいませんが、各担当が慣習としてやっているという状況です。

他社さんと話す機会も余りないですね。何かの機会があったときに、個人レベルで「どうしていますか」程度の話はあるかもしれないですけれど、定期的に情報交換をするような仕組みにはなっていないとは思います。大体は外部からアーカイブについて聞かれたときに「他社さんはどうされていますか」と聞くケースがほとんどなのかなと思います。

弊社は複数の制作スタジオの集合体のため、分類・整理を行うとなると各スタジオで個別に実施せざるを得ないので、社内にそのための組織を構築してもそれでは機能しないという特有の事情があります。かといって各スタジオでそのための人員を増すのはコスト的に困難。既存の制作スタッフが分類するとなれば、仕事量の増加に直結するので整理作業は躊躇〔ちゅうちょ〕せざるを得ない

という状況です。

中間生成物の保存に関してもルール類を共有するには至っていません。作品の制作がひとつ終わったら各社の各スタジオで段ボールに詰め込み、それぞれ倉庫に送っているのが実情です。制作から2年が経過して続編の可能性が低い作品の保存物については処分を進めようか、という話が緩く共有されている程度です。

【問⑥】中間生成物の活用について

事業部内でアーカイブをプロジェクト化していくと、アーカイブについての取組や、何がどこにあるかという情報は、社内のドキュメント・資料にまとめています。社内の他部署への周知に関しては、四半期に一度、大きな会議があるので、アップデートがあればそこで伝える形を取っています。

資料活用については8割ぐらいは、こちらの部門が一次受け窓口となって問合せを受け、それぞれ専門の部門に上げていくという形を取っています。旧作の場合は、フロントに立つプロデューサーが不在（移動・退職）のケースが非常に多いので、その場合は調整部がプロデューサーの代わりとなって、各部門長と連携してやっていくケースが多いです。

アニメ放送ないし公開から起算した「周年情報」を簡単に検索できるダッシュボードを作り、この作品は今年何周年とか。そういう情報を全部可視化しました。それを元に事業部内の二次利用部門の人間が「周年」を把握して連携を取るケースが多いです。我々が旗を振ってできればいいのですが、なかなか企画を立てるところまでは手が回らず、他部門にお任せしてしまう場合が多いですが、データや情報は提供しております。

原作の編集部門とは、原作の「周年」とアニメの「周年」は、ずれているケースが多いです。一緒にやっていくのが理想ではあります、なかなか難しいです。まずはアニメ作品、事業部内での体制構築を優先してやっています。

我が社はアクリルスタンドやポストカードなどを販売しているのと、展示会が多い。展示するための作成物は事前にセレクトして社内に保存しています。このおかげで資料の倉庫の出し入れはそれほど行ってはいません。資料のセレクトは制作スタッフに出来の良いカットを聞くなどして、我々営業部でセレクトしています。

現状では外部から「展示会をやりませんか」とお声がけを頂いてから共同で開催しているケースが多いです。ただ今後は弊社が中心になった展示会も増やしたいと思っています。社として複製原画などの商品販売にも力を入れていこうとの話も出ています。

弊社が制作する作品は、俗に言われる原作付きと呼ばれるものが多いです。そのため権利元である原作者さんや出版社、製作委員会の意向が第一になります。それらの方々がOKであるなら、当社としては喜んで提供させていただきます。商品化については主に営業部が働きかけしていますので、そちらで話があれば素材を提供するという形です。

それ以外については我が社の方から教育関係で使用してほしい、等の働きかけは行わないと思います。なので残念ですが、利用については実現しない可能性もあります。作品というのは著作権の塊ですからね。

デジタルデータ化した物は、一部の人間だけが見られるようにしています。例えば監督さんが同じ作品だったら「このデータは取っておいてほしい」という要望が多々出てくるので。設定制作とプロデューサーまでは見られる状態の環境を作っています。あと一部は、私みたいな上層やライツ系の人間が閲覧可能になっています。発注元の会社の管理は納品データ以外は意外と粗雑なんですね。なので先方が商売するときに「何か素材ありませんかね」と、よく聞かれます。そういうときに出してあげるということですね。

原画については社内で2作品ほど製作委員会に許諾を得た作品と、うちが原作権を持っている作品をスタッフさんが教育や練習目的で活用しています。新人教育用なので、皆さんが描きやすい作品とか、一般的な尖〔とが〕っていない作品とか、そういう物をチョイスして置いてあります。

あとは弊社が原作権を持っている作品で売れている作品が原画集なんかのオファーを頂いたり、いろいろな商品に使われていますね。最近の作品はそんなにヒットしていないので、原作権を持っていたとしても新たな商品化は余りないというのが現実です。

基本的にオファーがあったら対応しているという形です。そのために素材を見つけて、こちらから「これを使っていいですよ」というような話もしますが。

中間生成物の活用についてはいまの段階ではまだ特にはないですね。プロデューサー同士の個人的な会話では「何かできませんかね」的なものにはありますが、具体的な話が持ち上がったことはありません。そういう意味では消極的ですね。夢のない言い方になってしまいますが、突き詰めてしまうと弊社では商業アニメを作っているだけですから。とは言いつつ、アーカイブの利用に踏み出して成果を上げる会社も出始めているわけですから、我々としても考えるべき時期に来ているのかも知れません。

当社でもファン向け販売サイトを運営しています。これらの関係で過去の中間作成物のデータがあつた方が良いな、と考える場合もありますが、正直なことを言ってしまうと、どれだけ・どこまでマネタイズできるのかという話になってきます。イベント・グッズ・出版等で広く展開できる作品の権利を自社で複数保持していて、長期間の展開が望めるのであれば、手広くやるのも有りでしょう。

しかし当社の場合は、まだそこには至っていない。そうなると保存するにしてもコストの問題が大きくなってしまう……倉庫にまとめて放り込んでいる、というのはそういう理由からでもあります。

それと、こちらから積極的に働きかけると言うことはしていませんが、専門学校で教材に使いたいとか、アニメーターの育成機関から貸してほしいというお話を頂いたときは、こちらで製作委員会に確認を取ってお渡しすることもあります。我が社は以前、社内だけでアニメーターの育成を行っていたのですが、最近は少し方針を変えて育成機関と連携して、動画をみっちり学んでもらってから採用するというルートも用意しました。そういう経緯もあり、育成機関からの申出には可能であれば応じたいと考えています。

ただ中間生成物を渡しても専門学校側も取扱いに困っているなんて話も聞きます。例えば最近は、原画が価値があるものと思われているじゃないですか。なのでもしも外部に流れて売り買はされたら、専門学校側も危惧してしまう……。

原画は大量に描かれるものですから、本来ならアニメーターを目指す人たちに自由に見てもらい、様々なノウハウを学び取ってほしい。技術の習得には「うわ！スゴイなこれ！！」と現物を見てもらうのが一番勉強になる……これはもう経験則から間違いないんです。でもそこで「自由に扱わせたら駄目なんですよね」的なストップがかかってしまうのは悩ましいところです。

いまは絵を描くアニメーターとCGモデリングして動かすCGアニメーターの2種類が存在しています。僕らがアニメーターと言えば基本的に前者を指しますが、いまやアニメを制作するためには両者が存在しなければならない。そして評価の高い作品を効率よく作るには、両者が互いを理解している必要がある。そのために必要な教材とは何なのか、いろいろと考えさせられます。今後はCGアニメーター用の中間作成物も育成用として残す必要があるのでしょうね。

二次利用としては最近は少なくなってきたが、遊技機では過去の映像を使う場合があるので、遊技機で使うかもしれない物は、原画を含めてある程度は保管しています。ただ、メーカーが「このタイトルは作らないかな」となった場合は、弊社も一定期間保管して、あとは捨ててしまうという形です。あとはたまに原画集が出るぐらいでしょうか。ただ、作品の旬はその作品が放送・上映されているタイミングかその直後なので、期間を空けてしまうケースは余りありません。なので倉庫に入れる前に二次利用するケースが多いですね。

それと内部の新人教育の際に活用したり、お客様が来た時のサンプルとして見せるために用意しておく物もあります。それ自体は、こちらがそれで商売しているわけではないので、特に製作委員会さんには確認はとっています。弊社がこういう作業をしていますよと見せる感じで使用しています。

社内のアニメーター育成などに作画参考として過去作品のあのカットの資料が欲しいなどの活用もしています。ただ、デジタルデータですんでしまうので、アナログ資料……手描きの原画や動画を

倉庫から引っ張り出して使用することまでは、ほとんどやっていないですね。

アナログの頃でも、10年前とか3年前の背景を見るかと言ったら、気に入ってファイルしてあつた物を参考に見る場合はありましたけど、それくらいですね。社内では、デジタルで過去作が全部閲覧できるようになっているので見なさい、とは言っているのですが、数が多くて見ているのか見ていないのかも怪しいぐらい。多分、どこから見たらいいのか分からんんだと思います。たまに、過去作の整理をしてほしいという名目で、若い人にお願いすることあります。こんな物があったと見てもらえるので、それを参考にしてください、と。

【問⑦】中間生成物の保管・管理についての今後の課題

問題は、残すものを誰がどうやって選定するかですね。キュレーターや学芸員的な役割を果たす人が必要になるわけですから、そういう人たちを育てる教育機関も作っていただけだと嬉しいですね。それと資料の分別と整理を行うシステムはあった方が良いかなと。これに時間とコストを割けないがために、アニメの中間生成物は破棄・散逸しているというのが現状ですので。アマゾンの配送センターみたいに自動化できれば一番良いとは思いますが、AIを駆使してもそれは難しいですかね……。我々、アニメ業界の制作プロデューサーは全員できると思います。

親会社の方でもアーカイブ的な取組を重い腰を上げてやろうとしているようです。なので、今後、いろいろそういった話が出てくるんじゃないかなとは思います。

【問⑧】中間生成物の保存・活用についての今後の展望

昨今では実写でAIを使って好き勝手に作ってしまうケースもあります。そういう状況を鑑みると、70年を超えたものは国の公的機関で管理するのもいいかもしれません。著作権存続期間が切れ物は青空文庫みたいになりますから。著しく作品の名誉を傷つけるような扱いにならないように。ただ、弊社はメーカーの立場として著作権を持って二次利用していくのが我々の役目ですので、制作会社としては預かってもらえるのだったら我々の方を希望する声も多いと思います。

個人的な希望ですが当社で保存している様々な資料をもっと大勢の方々に見ていただければと思います。そういう機会に対する支援があると助かります。それと中間生成物を紹介する人材育成ですね。作品の知識はもちろんですが、このシーンにはどのような作画や演出のテクニックが用いられているのか等、残された資料から判別できる若い方が必要です。弊社で過去の資料整理をお願いしている業務委託のOBの方は65歳を過ぎています。このままだと制作物の実物は残っていても、それが意味するものを伝える人がいなくなってしまいます。この点をぜひ考慮していただければと思います。

アナログ派が強い我が社でも、現在保存しているアナログ制作物を含め、どこかで完全デジタル化は実行する必要に迫られています。ただ、あくまでも紙という媒体を展示するスペースを国やどこかが主導して残してくださるならば、こちらも保存することは考えていきたいと思います。

国立国会図書館みたいに残したいものが入れられて、皆が注目した時代の何かが入っているという箱が作られるのであれば、こちらも預かっていただきたいというか、預けたい。しかしアニメの本数というのは膨大ですよね。いまも日々、新しい映像が作られ続けている。それらを全て収蔵することは無理ではないかと思うのです。

中間生成物のアーカイブについては特に考えていることがあるわけではないですけれども、制作のデジタル化が進んできていますので、どこかで完全にデジタルになるタイミングが来たときには、紙を倉庫に預けることは、今度こそ完全になくなるんだろうとは思っています。

あと、今ある紙資料をデジタル化するのか、どこまで弊社がやるべきことなのか、製作委員会ときちんと話すタイミングがいつか来るだろうとは思ってはいます。活かせる形があればいいのでしょうか、必ずしも自社でやる形式にはこだわってないと言いますか、グループ会社内でいい形が取れればいいのかなとは考えています。

それとアーカイブは物理的な難しさはもちろんですが、一番ネックになるのは、何を残すのかという取捨選択だと思います。10年近く前の話ですが、カット袋も全部は保存できないとなったとき、各話の担当制作が、これはというカットを各話から選んでそれ以外を捨てる、という作業をやりましたが余りうまくいかなくてやめたんです。結局、担当制作の判断で選別していいのか、わからなかつたんですね。活用ということを考えた時には、活用に適している物とそうでない物という価値判断もあるでしょうし。そのジャッジっていうのは本当に難しいところだなとは思います。

それを誰が説得力を持ってやれるのかというと、非常に属人的にやっていくことにはなるんだろうなとは思います。逆にそういう人がいないと成立しないし、誰も手をつけないままになってしまふ。そういうところがネックになってくるんだろうと思います。その選択基準の分かりやすい指針が何かしらの形で決まると、やりやすくなるのではないか、多分、皆さんもそう思われているんじや

ないでしょうか。

デジタルデータを残すよりも紙でプリントアウトして保存した方が良いのかも知れませんね。人類の歴史を振り返ると紙の保存性というのはやはり突出して優れている。もちろん打ち出す紙の質やインクも考慮する必要があります。もしかしたらデジタルデータよりも紙の方が残るかもしれません……そんな気がするのです。

個人の考えとしては、文化庁のメディア芸術アーカイブ推進支援事業や類似のシステムで中間生成物を保存していただけるなら、バンバン預けたいというのが本音です。勝手な想像ですが、近頃はあちこちの地方都市に漫画家さんの記念館などが作られていますよね。そういった流れを考えると、その種のアーカイブを誘致したい地方都市があるのではないかと思うのです。アニメの制作は裾野が広いから、既に東京の地場産業だなんて話もあります。それを考えれば、東京にその種の施設を作るのもありだと思います。

【問⑨】中間生成物の保存・保管に関して行政からのサポートについて要望はありますか？

現場担当としての意見ですが、アーカイブをするに当たって、やはりランニングコストかかりますので、費用面の支援が欲しいと思います。それとアーカイブ事業は認知度が低いと実感しております。幸い弊社の場合は上部の理解度が高い企業ですが、他のメーカーの話を聞くと、アーカイブはなかなか理解されず、放置されているケースが非常に多いです。なのでアーカイブについての周知・啓発をお願いしたいです。一般的な認知度の向上と、実際にアーカイブ事業をしているメーカーに対しての支援、お金の支援があれば取り組みやすいし、活用が活性化するかなと考えております。

弊社としては今は映像マスターが死にそうなので、まずそれを助けるところを優先してやってますので、セル画などの物理的な資料を整理するのは、まだまだ先のフェーズです。助成金が充実していればアーカイブできるものの幅がもっと広がって、クリエイターが作った物が皆さん目に触れる機会も増えてくると思います。

幸いなことに、ここ数年は会社としても売上げが良く利益も出ているので、アーカイブ予算を立てていますが、企業としての実績が少し滞ると予算を縮小してくれないかというような状況は起ります。毎年コツコツやっていますが、そういう実情もありますので、それはみなさんにもお伝えしておくべきポイントだとは思っています。

弊社はメーカーでも大きい方のひとつだと認識していますが、そういったレベルの企業でもアーカイブにお金を潤沢に使えるわけでもないので。今はひとつひとつの作業をこなしてアーカイブを

進めているという状況です。

それと管轄が違うかもしれません、今年の4月1日より障害者差別解消法が改正になって障害者の方々への配慮が今までの「努力義務」から「義務」になります。アニメの場合、本編に字幕を付けるのがいいかと考えて、私どももどのようなことができるか社内で揉〔も〕んでいる最中ですが、字幕を付けるにもお金がかかります。そういう法改正に合わせた補助金があったら嬉しいというのあります。新作に関しては各社さんもお金を投資しやすいと思うんですが、旧作に関しては、新たにお金を持ち出してくるのは難しい会社が多いでしょう。過去作に字幕が欲しいというお客様の声は多いので、我々も着手していきたいのですが、いかんせんタイトルが多いので、予算的にも全部というのはなかなか難しい状況です。私どもだけではなく、他メーカーも同じです。アーカイブも含めた文化的発展という意味で、作品への字幕制作支援もしていただけたらいいなと思っています。

アニメに関する団体の会合でも中間生成物を始めとした資料の散逸に関する話は出てきます。ただアニメの制作会社は小さな会社も多くて、明日の資金繰りをどうするか、という話になりがちなんですよね。なのでそういう会社さんに対して、作品制作に関する資料、例えば設定資料と脚本と絵コンテを一式揃えて納品すれば、翌年に助成金みたいなものを出す、というシステムを作っていただけだと思います。弊社のように資本がある会社は自分で何とかできる部分がありますが、小さい社は本当に苦しいですから。設定書やシナリオ、絵コンテを集めるだけでも結構な手間なんですね。アニメの制作に関わる人の数は本当に多くて、そのほとんどがフリーの人だった場合、連絡するだけでも一苦労だったりします。だからどこまでその助成金が利用されるかは未知数ではあります。

資料についても、弊社に権利が残って、しっかりと保管してくれる施設があるならば、そこに預けることについては何も問題はないと思います。残すことが第一ですから。例えば、もしも10年20年と経ってアニメーションの人気や知名度が大きく低下したら、会社によっては内部に制作部門は不要、外注に出せば良い、となる可能性だってあります。そんなときに文化財として、美術品として扱ってほしいとまでは望みませんが、中間生成物を預ける施設があったらどんなに嬉しいことかと思います。

アニメの権利は国宝じゃないですから、今後、海外の会社にポンと売られてしまう可能性だってあるわけです。そうなると過去の制作資料も持っていくかかれてしまうかもしれないけれど、日本国内に保存する施設があれば何か残せるかもしれない。そしてそこから新たな作品を生み出せるかもしれない。未来の人々に丸投げの都合の良い話ではありますが、そのように考えています。

単刀直入にアーカイブのための支援があると助かります。文化庁にメディア芸術アーカイブ推進支援事業というアーカイブに対する補助金のシステムがあるのも今回の話の中で初めて知りました。

また、アナログの中間生成物とデジタルデータを美術館や博物館に預けるというシステムが作ら

れたと仮定するならばですが、預けるものは作品によるかな、というのが正直な答えです。弊社における主要作品は絶対的に守らなければならないものなので、それをお預けするのは引っかかる部分があります。ただそうなると魅力ある作品は各社とも自分で抱えたがりますよね。そうなると公的なアーカイブに集まるのは魅力の点で劣る作品や中間生成物になるのではないかと想像しています。自社で保存することを考えても全ては保存できないわけで、その選択を誰がどのような基準で行うのか、ですね。

中間生成物に関してはお預けできるのであればどこかに預けられれば、とは思いますが著作権の面を整理しないことには、預けたとしても、結局、それは氷付けになるだけですよね。少なくとも文化的な利用をする際には、「利益のない、アーカイブ目的の公開は許してください」とか、使用できる契約を幹事会社とかわさないと、意味はないんじゃないかなと思います。

その契約は多分個々にやってもらうしかないし、一概に許していいというわけでもない。こちらもお預けするとなったら、幹事会社に「弊社はこの作品を出しますよ」と仁義は切らないといけない。そういう問題も出てきます。去年か一昨年に弊社の制作作品で、原作者が亡くなられて運用をうちが預かったものがありました。原作付き作品を製作でない弊社で運用するわけにはいかないで、作品を生かしていくにはどうしたらいいか相談した結果、国立映画アーカイブセンターにフィルムをお預けしました。

現存している大きい管理会社の物に関しては「それはIPだからお前らがやれ」で済みますが、個人事業主でやっているような会社のフィルムに関しては、継承者がいなくなってしまうんですね。そうすると権利関係の確認はかなり苦労するはずなんですよ。そういう素材を大切かどうかっていうのは、こちらでは判断するものでもないだろうとは思いますので、そのような物を預かってくれるのだったら、大変に楽です。

少し話がずれますが、国産の優秀なクラウドサーバーが欲しいですね。今はほとんどがAWSとか海外のサービスで、それがいつまで安心して使えるのかというのは、アーカイブとは対極にあるリスクだと思いますし、そこが使えなくなったときにどうするんだっていうと、もう移る先がないとなったら、大変な損失です。国策として大きなレベルで考える必要はあるんだろうと思います。

天災も多い国ですし。地方に拠点を置いているサーバー会社さんが、本当に災害のとき大丈夫なのかという保証は全くないですから。そこはもう一企業がどうこうできるレベルではないと思うので、何かしら大きな力が働くと安心だろうなとは思いますけれど。

昔の作品が15周年20周年とかで掘り起こされてくるケースがあって、ここ10年15年の物は一応バックアップも取ってはいるんですけど、それ以前の物に関してはデータが飛んでしまってい

たりとか、資料を一から引っ張り出すのがなかなか大変です。そういうのをバックアップできる場を作ってくれると有り難いです。

製作委員会では資料を保管してないので、最近はそういう問合せが本当に多くて、通常の制作ラインが走っている中ですと、後回しになってしまふケースが多分にある。各製作メーカーさん、版権元さんが制作会社に問合せをせずとも、そのアーカイブを見に行って、そこからデータを引っ張って作れると手間が減ると思います。

ただ、作品の権利は製作委員会に帰属しているので、誰がそれを承認していくのかが懸念として残ります。もしそういう場所があれば便利でしょうが、その費用がどうなるのかも心配ですね。制作会社が持つのか、製作委員会みんなで持つのか。そういう部分もあります。

これは別の話になりますが、現場から日本の作画スタッフを集めのにみんな四苦八苦していく、取り合いになっている。なり手もいないし。働き方改革でスタッフの囲い込みを行っていますが、それでもやっぱり人手不足が慢性的に起こっています。よく深夜アニメのクレジットを見ると海外の人がすごく多いというのがあって、このままだと、もう日本のアニメは作れなくなるのかなどの懸念事項があります。

そのバックアップを国がしてくれるのか、もししたとしても、大手のところだけで下の方まで支援が入らなければ、なり手が少なくなっていくのは簡単には抑えられないかなと感じます。作っては消えてを繰り返している業界なので。あと先ほど話した過去のものを引っ張り出すとか、設定資料集を出すとかと関連してくる話ですが、Yahoo!オークションとかの個人売買サイトに、設定などが出ている場合があります。関係者のリテラシーの問題ですが、こういうのも何とかできないかなど。

アーカイブ的な面に限定して考えるなら、国立国会図書館のような納本・保存システムを作り、そこで中間生成物の閲覧や作品の視聴まで一貫してできるようになれば一番だと思います。アニメは文化になったと言う方もいますが、僕はまだまだだと思います。これを育てていくには、バックボーンとなる知識の集積場所が必要でしょう。月並みではありますが、そのようなものを作っていただければと願います。

アニメでは浮世絵と同じ轍を踏まないようにしなければならないですから。既に海外では有名作品のセル画や原画が数百万円で売買された、なんて話が伝わってきます。海外で評価された結果、日本国内でのアニメの評価が上がるのには良いとは思いますが、そこで初めて文化として認知されるのでは遅すぎる。そのための対策としての保存システムを、私は作っていただきたいのです。

『インディ・ジョーンズ』に出てくるような倉庫を国で用意してくれないですかね。ただ、一か所に集めると何かあったときに全部一瞬で消えるから、分散させないとダメですね。自分で描いたも

のは判断がつかないですが、大野広司さん、石垣努さん、串田達也さん、竹田悠介さん、男鹿和雄さんとか。小林七郎さんも含めた小林プロ系の方の背景は、是が非でも集めておいた方がいいと思いますね。

【考察】

2023年度に実施された「アニメ中間生成物等の管理状況等に関する基礎調査」で、制作会社（製作含む）41社からの回答では、各社とも中間生成物（=中間生成物）の保存に関してはおおむね前向きな姿勢が感じられ、今回の10社のヒアリングにおいても、各社とも中間生成物についてはできるかぎりの範囲で保管していきたいという意思を持っている状況を確認できた。

今回の調査で改めて確認できたこととして、現在でもアニメーションの絵を動かす面ではいまだに紙で作業するスタッフがまだ多く、新人育成においても紙による作業は教育効果が大きいことから、作画におけるフルデジタル化は今しばらく先との見通しであった。こうした状況から、アニメにおけるアナログ素材（紙）の中間生成物はまだ多数発生しているということである。

そもそも「何を」「どう残すのか」という点について、業界内で基準となる知見も定まっていないため、全てのものを残すというのは現実的ではないことから、自己基準で選別しているところもあれば、そもそも選別をせず一定期間が来たらまとめて破棄という選択をしているところもあり、各社ともその点においてはそれぞれ悩みを抱えており、中間生成物を個別の企業で持ち続けることの困難さを訴えていた。

また、デジタル化が進んでいなかった過去の時代の作品の中間生成物の多くは、既に破棄、または散逸している場合が多く、当時の関係者や個人コレクターの所有物となっている場合もある。契約面の問題として、過去の作品ではそもそも中間生成物が契約上では認識されていなかったため、残していくも取扱いに困る例も挙げられた。更に作品の製作委員会によって中間生成物の保存・取扱いについてかなりの差があることなども意見があった。こうした状況もあり、現状、中間生成物を教育や学術目的等で活用していきたい、活用してほしいとの意向を有していても推進しがたいとのことだ。

現在の制作現場では、紙で描かれたものは基本的にデジタルデータに変換・共用されており、実用においてはそれで事足りているとの意見も多かった。結果、紙の中間生成物は使用後に保管はされているものの、長期的には用途を失い破棄される恐れが一層高くなっているとも言える。

そして、静止画やコンポジット工程等のデジタルデータについても、現在は利便性が高くとも、ソフトウェアのバージョンアップ、OSやPC本体の変更といった状況によっていつ読みなくなるか分からぬため長期保存が難しいのではないかという懸念も共通して認識されていた。

アナログ素材（原動画やセル画など）の保管においては倉庫費用、デジタルデータの保管においてはハードディスク購入費、サーバー構築・維持費、クラウド利用料などのハード、ソフト面の設備と管理費用、そして両者とも管理のために作品と物（データ含む）の取扱いに関する知識を持った人員

を必要とする。企業規模の小さい制作会社の多くは、このようなコストを負担することは困難であるし、現在はコストを負担できている大手の企業にとっても、不安定であるという悩みを抱えていた。そもそもアーカイブについての専門人員や部署を設定していかなければ業界特有の人員の流動性の高さから管理ノウハウなども会社として身につきづらい。このような状況も必然的に中間生成物の放置、破棄につながり、中間生成物の保存をより一層困難にしていると言える。また、中間生成物の保管・アーカイブを推進する上で今現在活用可能である公的な助成に関して大手でも認識されていない場合もあると分かり、アーカイブを推進するに当たっては、そうした公的な助成等の情報はもとより、技術的な知見やノウハウも含めて、業界内での情報格差の是正は解決策の一つではないかと考える。

このように中間生成物の保管、活用等については、解決すべき多数の問題があるが、各社において共通していたのは、完成した作品自体が最も重要であることは間違いないが、中間生成物も制作者のアイデンティティの一部であるという認識である。日本においてアニメーションを映像文化の一つとして継承・発展させていく上で、中間生成物のアーカイブを推進していくことは非常に重要な、外せない要素であることは間違いないと考える。

7.3 ゲーム分野の中間生成物のアーカイブに関するアンケート調査

7.3.1 実施目的

昨今、ゲーム業界周辺において、作品の制作工程において発生する中間生成物（制作工程上発生する文章、絵、プログラム、各種データなど。名称については中間制作物などともいう。以降、本書では「中間生成物」とする。）に対する関心が高まっており、その価値や保存について、各種メディアでも取り上げられている。

1983年、ファミリーコンピュータ発売以降のゲームブームによって、ゲーム制作過程が雑誌メディアなどで専門的に紹介されるようになってから、一部のファン、メディアの間では作品の素材となる企画書やイラスト、アートや3Dグラフィックなどを中心に中間生成物に関心が強く寄せられるようになった。また、ゲームメーカー（パブリッシャー）の中でも、過去作品の資料の保存・活用は、国内外のゲームコミュニティとのつながりを強化できるほか、他企業とのつながりを生み出せる効用が周知され始めている。

ゲーム業界でもそうした動きを受けて中間生成物に価値を認め、資料として保管する動きがある。しかし、作品数が年々増えている中、機密情報を多く含んでいる実態や、資料整理専門業者はあるものの、ゲーム資料専門の業者はない現状などから、保管したくとも保管しきれないという意見も多数ある。しかしながら、業界の中で中間生成物の現在の扱われ方について根拠ある情報は全くなく、伝聞のみで語られていたのが実情であった。

本調査は、今後の中間生成物の保存・保管を見据え、今、ゲーム制作現場で中間生成物が置かれている状況について、今後の対応を検討するための予備的な調査として行うものである。

7.3.2 実施日程

2023年10月18日～ アンケート項目の検討
アンケート対象会社の連絡先調査
12月12日～ アンケート依頼開始
2024年1月26日 アンケート締切り
1月 アンケート結果分析、報告書作成

7.3.3 実施体制

実施主体： 株式会社マレ（以下、「マレ」という。）
担当： 豊田恵吾（マレ編集者）
嘉山優（マレ編集者）
桐原ナツ（マレ編集者）

7.3.4 実施内容

日本におけるゲーム製作会社（パブリッシャー）、制作会社（デベロッパー）、制作請負会社等、ゲームの制作に従事又は関連する事業者に対し、自社に関わる中間生成物の保存・保管状況についてアンケートを依頼し、御回答を頂いたデータを解析した（送付89件、回答47件、回答率52.8%）。

家庭用ゲーム、スマホアプリなど、機種を問わずゲーム開発・販売を手がけている、パブリッシャー・デベロッパーをアンケート対象者として選定。また、国内企業のみならず、日本法人を設立している企業、日本を拠点として開発を行っている企業も選定している。

70社以上に調査の協力を依頼したものの、先述の回答率52.8%のとおり、辞退する企業も多かつた。調査に協力いただけなかった各社からは「会社としての統一ルールがなく、開発チームごとにルールが異なるので短期間での回答が不可能」や、「会社の利益にならないことには答えられない」といった声を頂いており、会社名や回答者の記名を必須とすることで回答へのハードルが生じてしまった可能性もある。

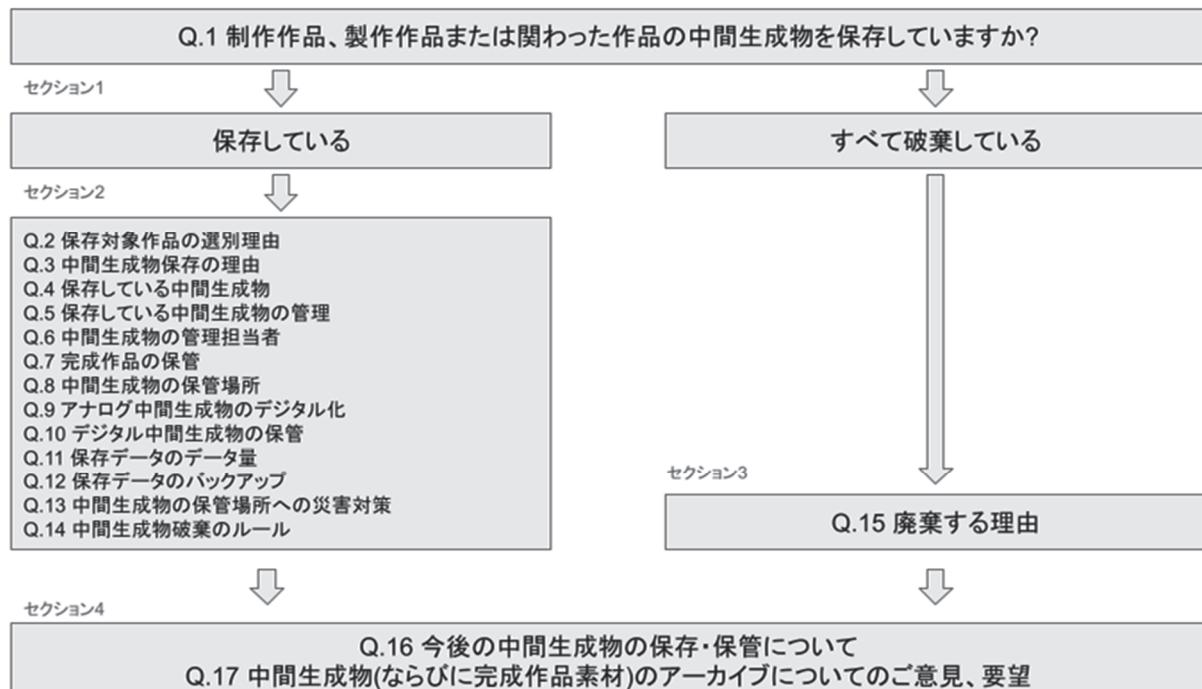
調査に協力してくださった各社としては、中間生成物に価値を感じ、保存・保管をしたい意向を有する実態が判明した。しかしながら、アーカイブのための状況整理自体にコストがかかる問題や、仕様や実装が日々変化していく中で、適切な中間生成物を残すためにゲーム開発チームに余力が求められる点など、各社から様々な課題を感じた。さらに、中間生成物の保存に携わる業界の方々も横のつながりが薄く、アーカイブに当たっての情報や状況などが共有されていない現状も、関わる人の間での不安要素になっていると感じられた。

今回は各社における中間生成物の取扱い状況の全体的な概要の把握が目的であるため、返答していただく各社の負担とならないよう、アンケート形式とした。各社様にはメールにてGoogle formのURLを送り、そこからアクセスし返答していただいた。

調査に際しては、「会社名」「業務種」「会社所在地」「創業年」「記入者」の情報も記入していただき、データ集計上の分類情報として使用したが、本書内における会社名の表記については、秘密保護

等の観点から、業務種及びイニシャルにとどめた。

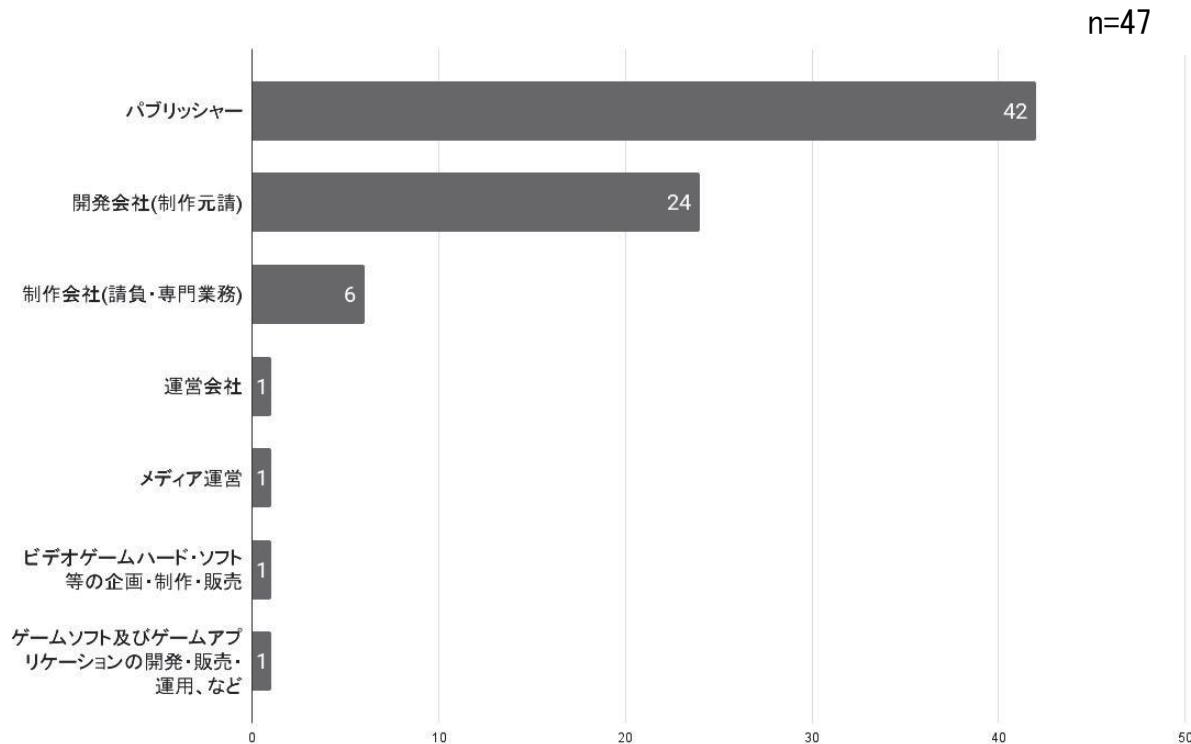
アンケートの具体的な設問内容と形式は、以下のとおりである。



セクション1の回答から二つに分岐し、中間生成物を「保存している」会社にはその状況の詳細を選択式（十一部記述）で回答していただき、「すべて廃棄している」会社には廃棄の理由、そしていずれについても今後、中間生成物の保管をどのようにしていくのかについて、見解を頂いた。

最後に、今回の調査事項に対しての意見、要望を自由記述式で記入していただき、選択式のアンケートだけでは拾いきれない意見の収集を行った。

■アンケート調査協力社について

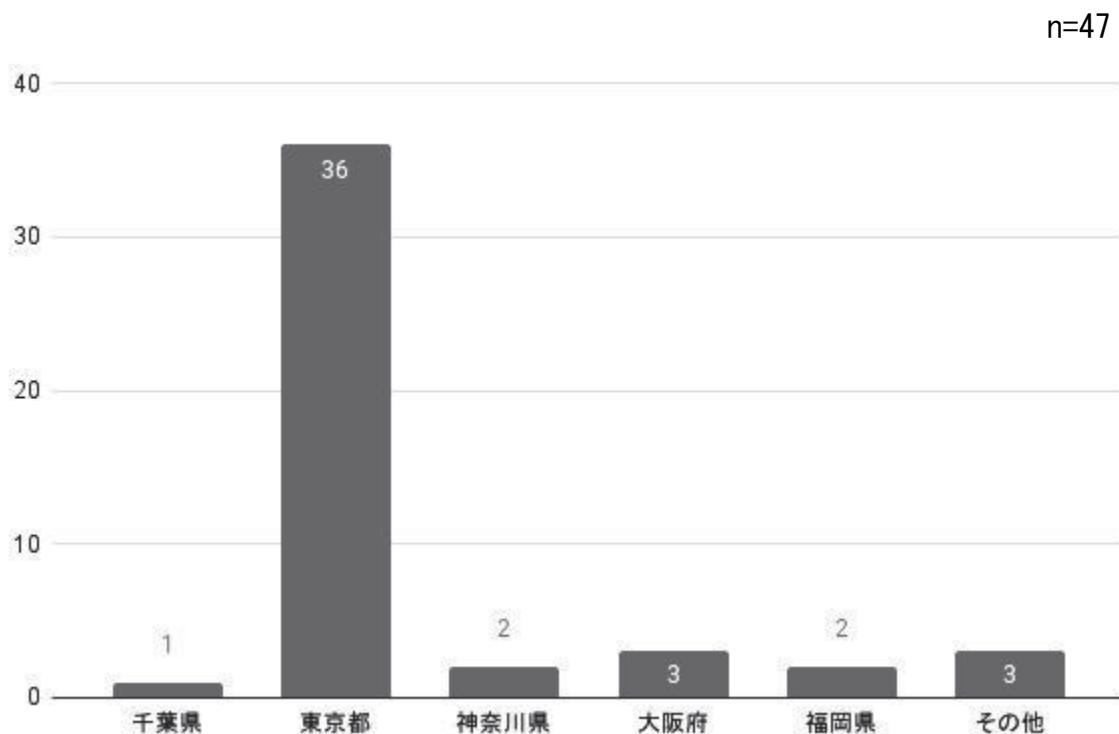


選択肢として設けた各区分については以下を参照。

- ・パブリッシャー
開発会社に制作を依頼するゲームの企画や、その販売を担当する。
- ・制作会社
パブリッシャーからの依頼を受け、ゲームを開発する。
- ・運営会社
継続的にコンテンツが追加されるものや、オンライン対戦が可能なものなど、ライブサービス型のゲームを運営する。
- ・メディア運営
オウンドメディアの運営。

今回アンケートに御協力を頂いた各社の業務別集計。47社がアンケートに参加し、パブリッシャー業務を請け負っている企業が最も多い結果となった。複数の業務を行っている企業も数多く、集計では項目ごとの登場回数を記録することで、どの業務が全体の中でどれほどの割合を占めているかを確認できる。

■所在地



□その他：

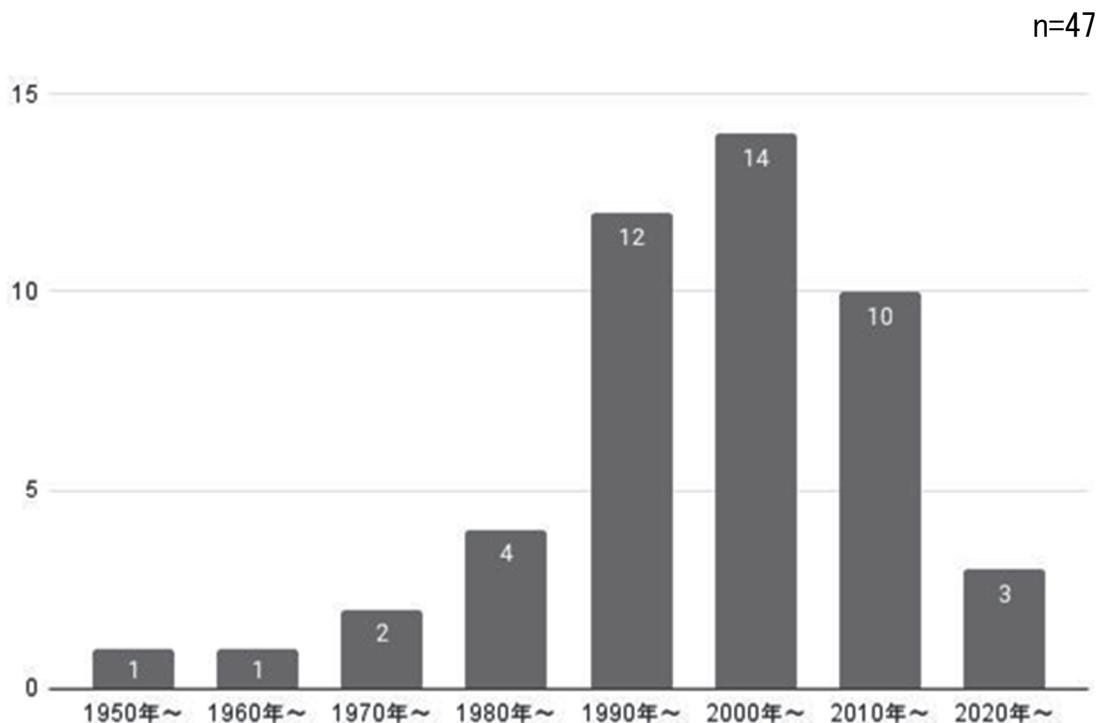
- ・岐阜県
- ・石川県
- ・イタリア

東京都が圧倒的に多く、2番目に多い大阪府に10倍以上の差をつけている。複数の回答があったのも首都圏である神奈川県、地方都市である大阪府や福岡県となっており、都市圏へのアクセスの良い地域に本社を構えるのは、通常の企業と変わらない方針のようだ。

【考察】

他業界と同じくアクセスのいい関東圏に位置するゲーム会社がほとんどを占めている一方で岐阜県、石川県など首都圏でないロケーションの企業も確認できる。ゲームの成果物や開発に使う素材のほとんどがデジタルであるという特性から、リモートワークが可能であることが影響していると考えられる。

■創業年

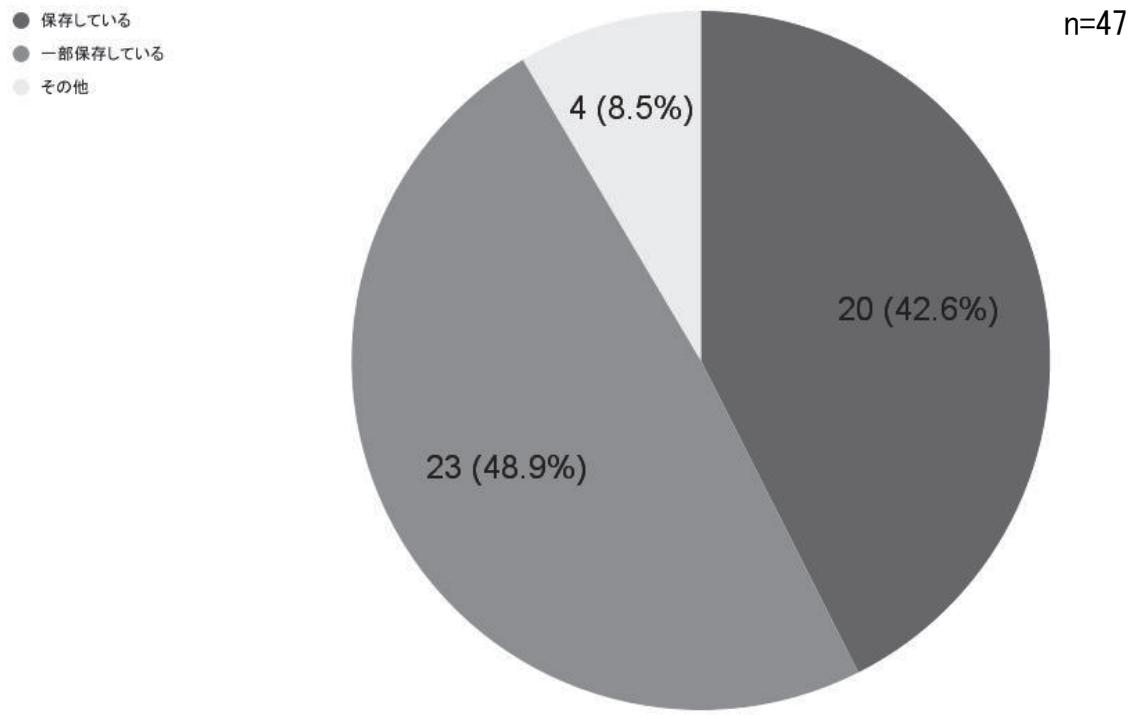


【考察】

1980年代の「ファミリーコンピュータ」発売以降に設立した会社が多く、2000年代にピークを迎えており、2010年代には落ち着きを見せるものの2020年代は集計した限りでも既に3社が設立しており、これからに期待ができる。

■セクション1

【Q.1】制作作品、製作作品または関わった作品の中間生成物を保存していますか？



□その他：

- ・開発スタジオにより異なる／パブリッシャーA
- ・必要な期間において適宜対応している／開発・販売・運用C
- ・プロジェクトによって異なるが、一部保存。保存時期によって廃棄もある／パブリッシャー、開発会社（制作元請）Q
- ・全て製作元に渡している／パブリッシャー、開発会社（制作元請）AU

選択肢にあった「すべて破棄している」を選択する会社はなく、ほぼ全ての会社が中間生成物を保存していると回答、「保存している」と「一部保存している」はほぼ同じ割合となった。保存されている中間生成物の内訳については、以下の【Q.4】にて集計している。

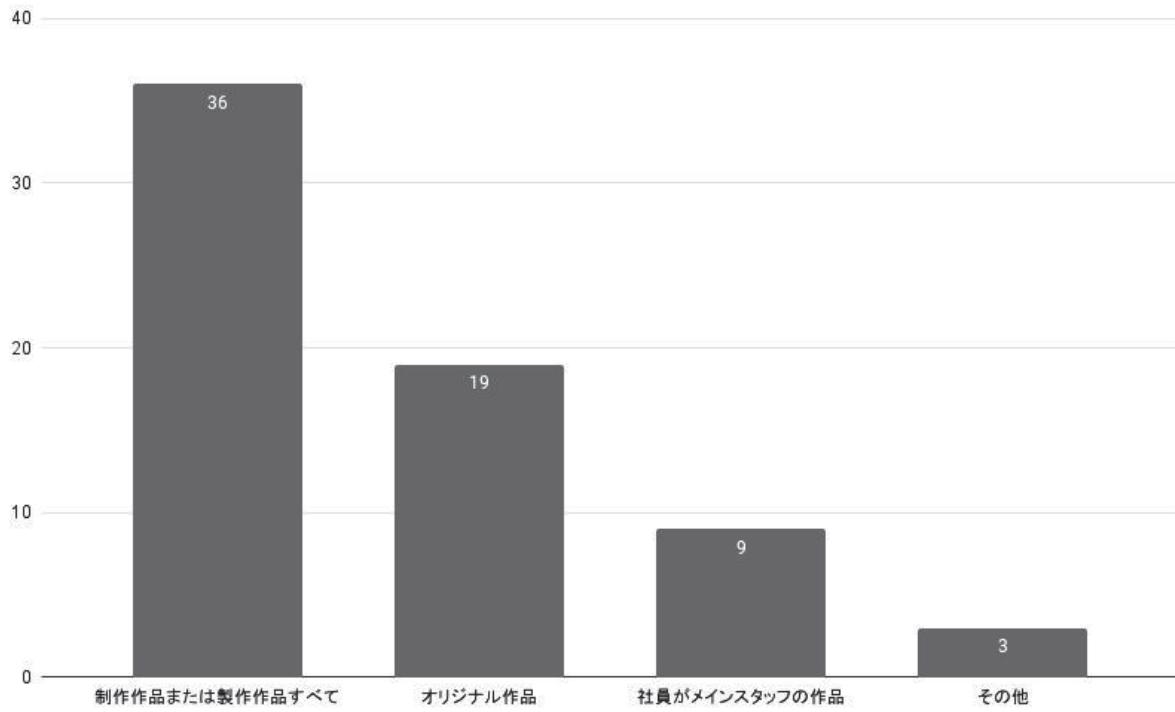
【考察】

先述のとおり、ゲームを構成するほとんどがデジタルであるため破棄ではなく保存を選ぶ企業が多いと考えられる。また、パブリッシャーと請負の開発会社では作品へのコミット度が異なるものの、「一部保存している」を含めれば90%以上の企業が中間生成物を保存しており、その保存の必要性・重要性についてはある程度同じ価値観が共有されているようだ。

■セクション2

【Q.2】保存対象作品の選別理由 ※複数選択可

n=44



□その他：

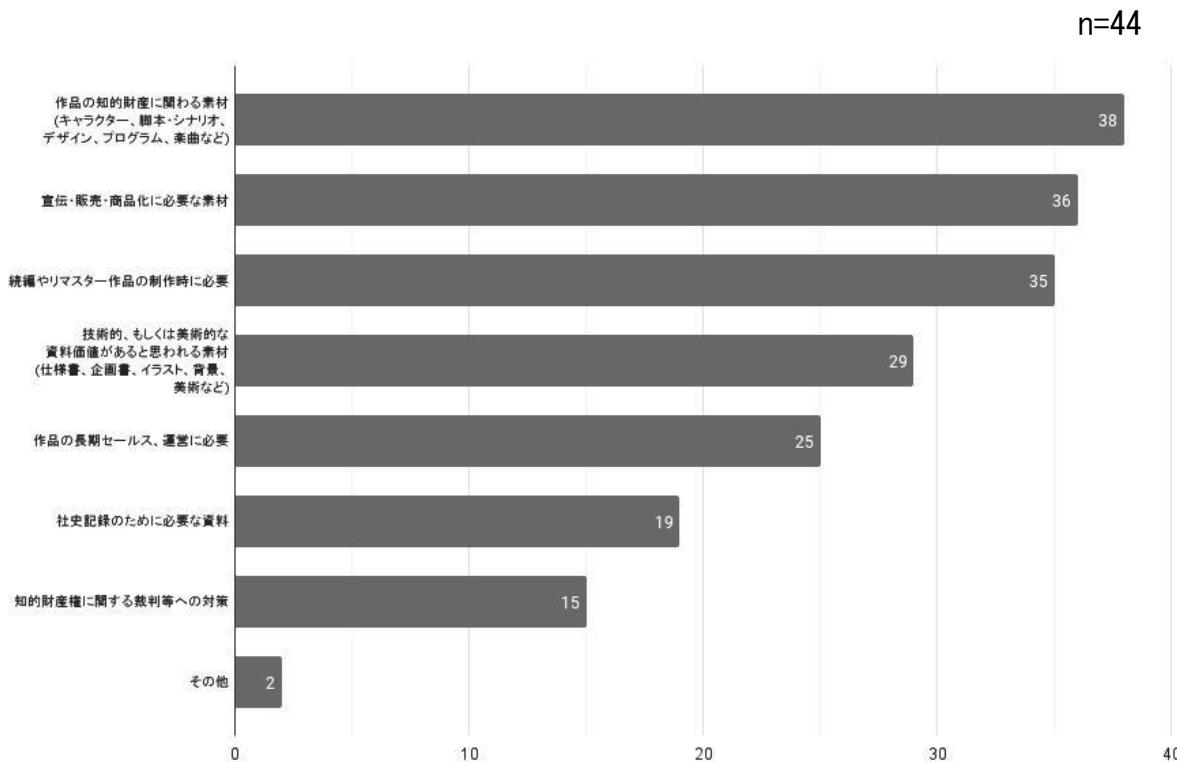
- ・会社若しくは担当プロデューサー判断で決定／パブリッシャーF
- ・制作作品または製作作品全て、履歴管理しているシステムのみ／パブリッシャー、開発会社（制作元請）K
- ・オリジナル作品、契約上削除が義務付けられていない制作作品の全て／開発会社（制作元請）、メディア運営AQ

保存する作品の選別については、「制作作品または製作作品すべて」が半分以上を占めるものの、それ以外では「担当プロデューサー判断」や契約に即して判断されるなど、各社のスタンスが別れる結果となった。また、制作作品の全てを保存している企業以外でも、「オリジナル作品」や「社員がメインスタッフの作品」など社内での重要度で選別しているケースが大半であった。

【考察】

パブリッシャーと開発会社では業務内容や作品への関わり方は異なるものの、それぞれが制作した作品に関しては中間生成物を保存する方針のようだ。そのほかでは、「会社若しくは担当プロデューサー判断」（パブリッシャーF）や、「契約上削除が義務付けられていない制作作品」（開発会社（制作元請）、メディア運営AQ）といった判断基準の企業も存在しており、いずれも社内での重要度により選別している現状が確認できる。

【Q.3】 どういう理由で中間生成物を保存されていますか？ ※複数選択可



□その他：

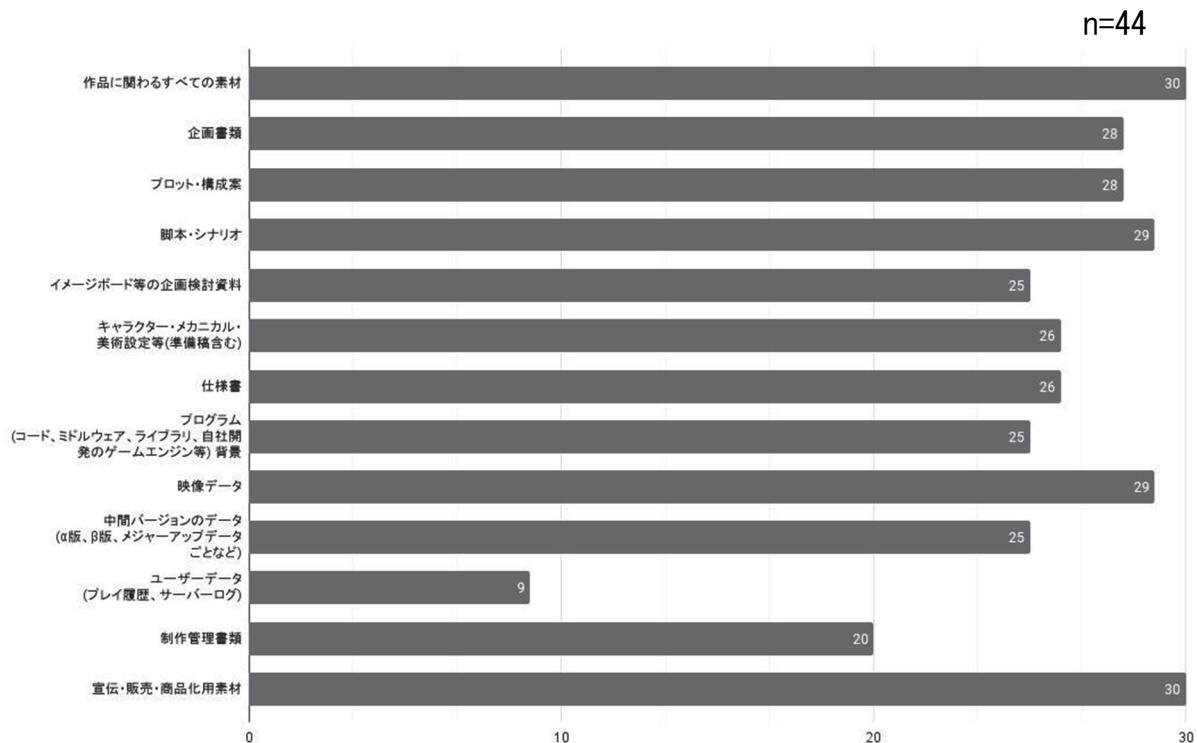
- ・技術的フィードバック／パブリッシャー、開発会社（制作元請）、制作会社（請負・専門業務）、運営会社 E
- ・履歴管理のため／パブリッシャー、開発会社（制作元請） K

中間生成物の保存理由に関しては「作品の知的財産に関わる素材（キャラクター、脚本・シナリオ、デザイン、プログラム、楽曲など）」、「宣伝・販売・商品化に必要な素材」、「統編やリマスター作品の制作時に必要」の三つが抜きん出て多く、それ以外の選択肢も 10 社以上が選択されている。

【考察】

各社の保存理由は大きくバラけており、多くのメリットがあるために中間生成物を保存しているようだ。「技術的、または美術的な資料価値があると思われる素材」という選択肢を 29 社が選択しているほか、その他の回答にも「技術的フィードバック」（パブリッシャー、開発会社（制作元請）、制作会社（請負・専門業務）、運営会社 E）とあり、企業としてのメリットと合わせて、後の世代に残していく保存の側面もあるようだ。

【Q.4】保存している中間生成物（※アナログ、デジタル含む）を下記から選択してください ※複数選択可（以下に記載されているものは例示です。それ以外に保存している物がありましたらその他に記述ください。）



□その他：

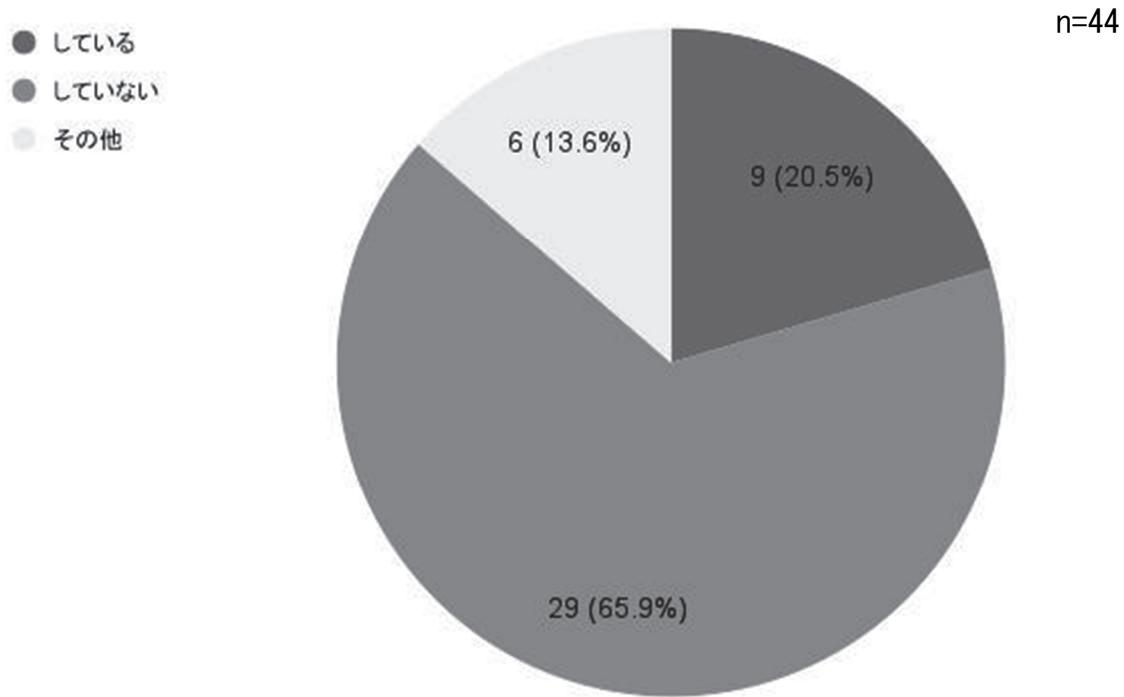
- ・中間のプレイ動画／開発会社（制作元請）、メディア運営AQ

中間生成物の内訳についても、「ユーザーデータ」という回答が特に少ない以外はおおむね同じくらいの数となっている。「作品にまつわるすべての素材」と答えたのは47社中30社にものぼる。

【考察】

ライブサービス型などで生成されるであろう「ユーザーデータ」を除けばほとんどの項目が25社以上に選択されている現状を見る限り、ゲームの中間生成物は、現場でも価値のあるものとして保管されているようだ。

【Q.5】保存している中間生成物（※アナログ、デジタル含む）について台帳・データベースを作成して管理していますか？



□その他：

- ・プロジェクトごとに管理しているため個別詳細は不明／パブリッシャー、開発会社（制作元請）T 管理しているものとしていないものがある／パブリッシャーAA
- ・作品によって異なります／パブリッシャーAC
- ・バージョン管理ツールで管理している／パブリッシャーAK
- ・個別で管理されているかもしれません／パブリッシャーAL

【考察】

前の設問で「作品にまつわるすべての素材」と答えた会社が多かった影響なのか、データの台帳・データベースでの管理に関しては「していない」が多数。中間生成物の数が多いことが要因として推測される。

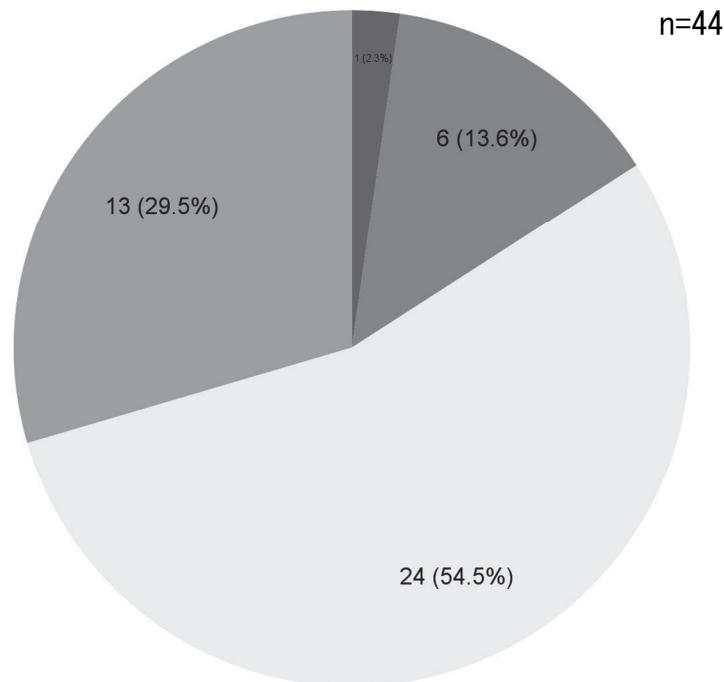
【Q.6】中間生成物（完成作品含む）の管理担当者はいますか？

• 専任者がいる

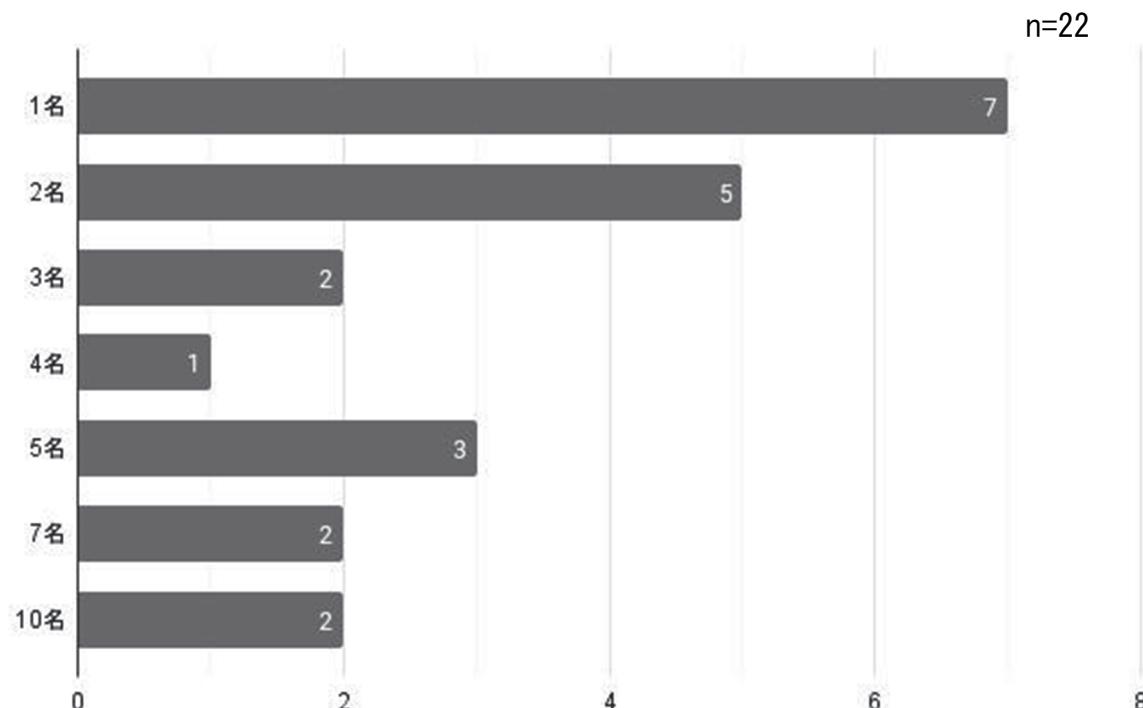
• 別の仕事と兼任で担当がいる

• 開発者個人、開発チームに管理を任せている

• 特に定めていない



□専任者、もしくは兼任の担当の方は何名いますか？

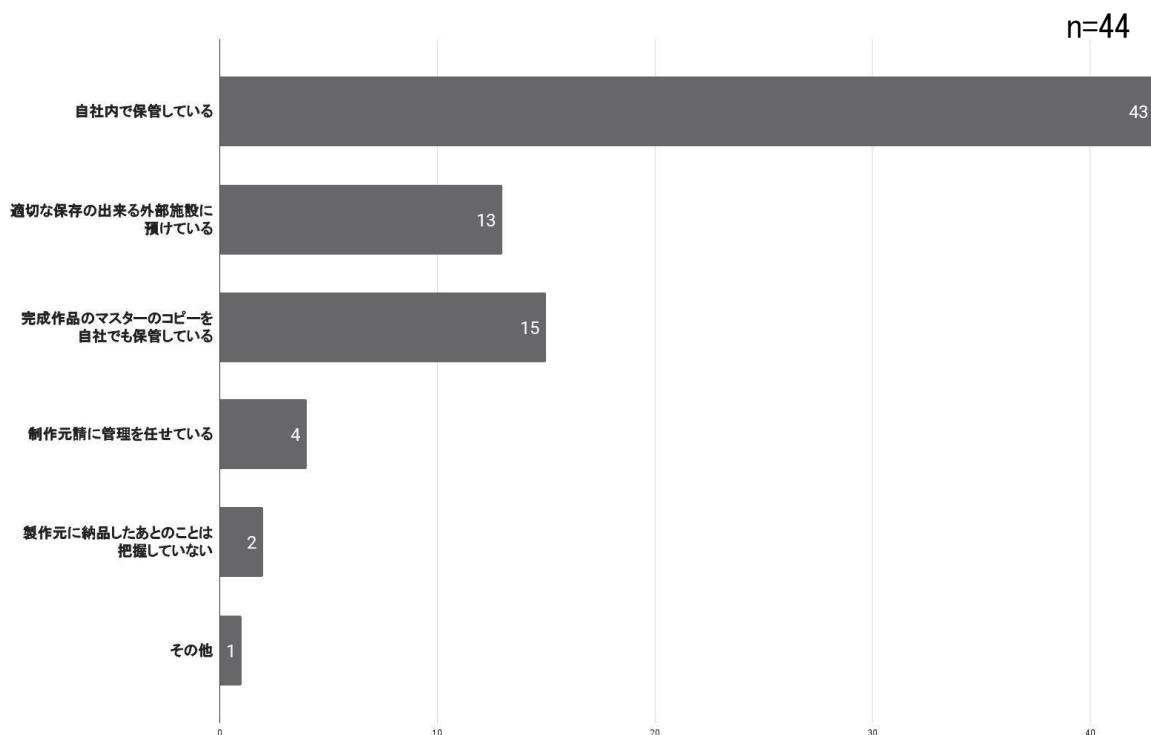


「開発者個人、開発チームに管理を任せている」、「特に定めていない」の二つを合わせると80%以上となり、ほとんどの会社で中間生成物の担当者が存在していない。専任の担当者がいる会社はわずか1社となった。人数は1~3名の少人数が多いものの、4名以上の担当者が存在する例も少なからず存在しており、各社でスタイルが違うようだ。

【考察】

メインの業務とは異なる作業であることや、データの量や内容が作品ごとに違うことからも、大体の企業に共通する大まかな方針というものは見えづらい。部署を設けての管理などはほぼされていないようで、ゲーム会社における業務に「中間生成物の管理」というものが含まれていない状況が一因として考えられる。

【Q.7】完成作品（データなどのマスター）は保管されていますか？※複数選択可



□その他：

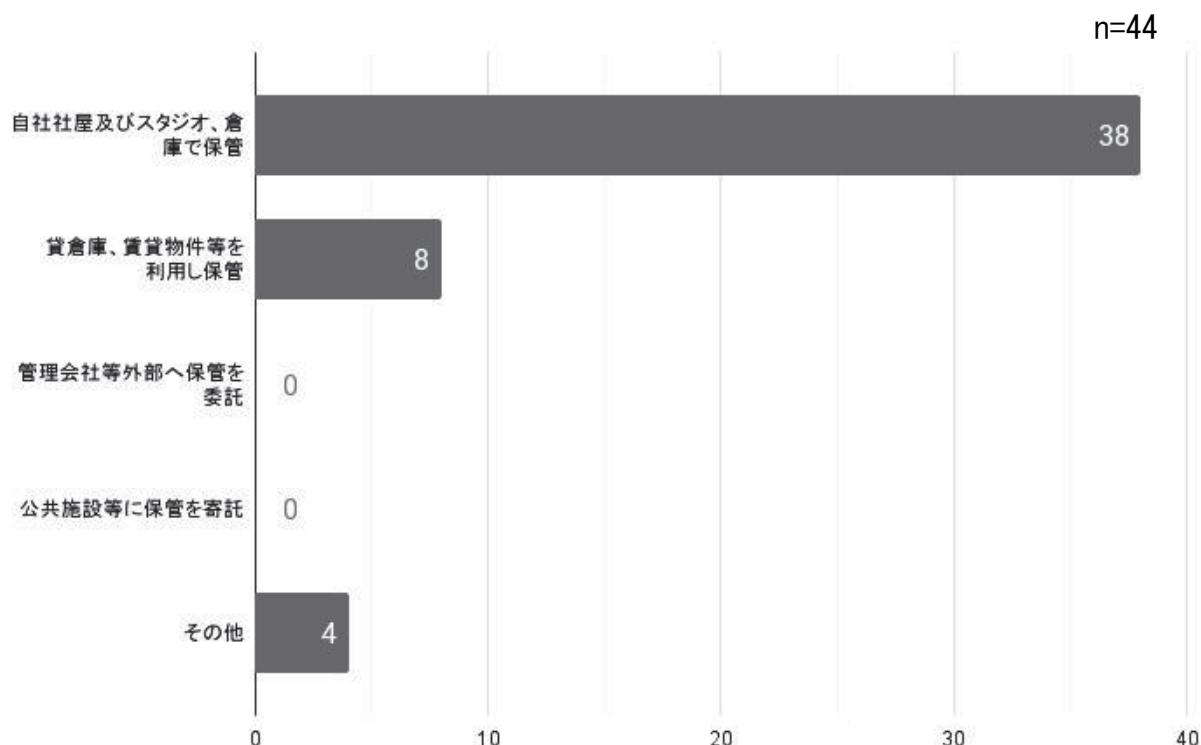
- ・プロジェクトごとに管理しているため個別詳細は不明／パブリッシャー、開発会社（制作元請）S

半分以上の会社が「自社内で保管」、あわせて約17%が「適切な保存の出来る外部施設に預けている」と回答。なお、今回の調査では、「完成作品（データなどのマスター）」も含めて中間生成物としている。

【考察】

「完成作品のマスターのコピーを自社でも保管している」、「制作元請に管理を任せている」、「製作元に納品したあとのことは把握していない」の三つの項目はパブリッシャーや請負の開発会社など部分的に作品に関わっている企業の回答であると推測でき、企業ごとの業務形態の違いからこのように分布したと考えられる。

【Q.8】 中間生成物（アナログ）はどちらに保管していますか？ ※複数選択可



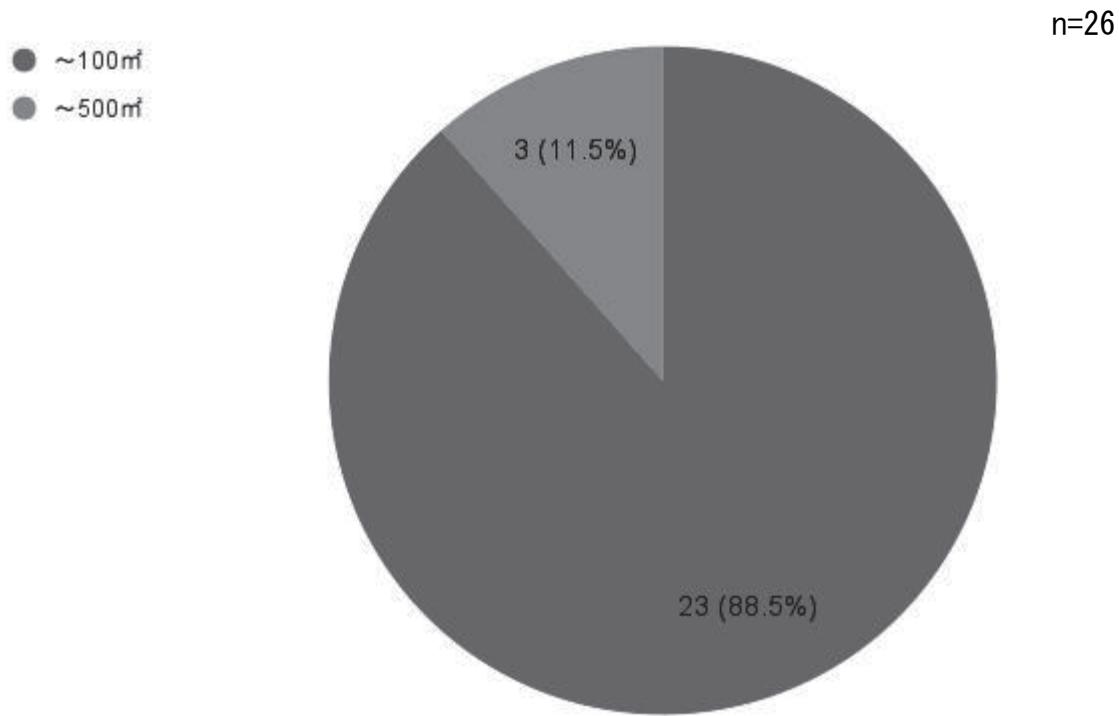
□その他：

- ・プロジェクトごとに管理しているため個別詳細は不明／パブリッシャー、開発会社（制作元請）S
- ・なし／パブリッシャーT
- ・物理的に保存はしてません／パブリッシャー、開発会社（制作元請）AM
- ・基本的にデジタルデータにしている／開発会社（制作元請）、メディア運営 AQ

□「公共施設等に保管を寄託」と答えた方、具他の施設を教えていただけますか？

回答なし

□保存にどの程度のスペースを必要としていますか？

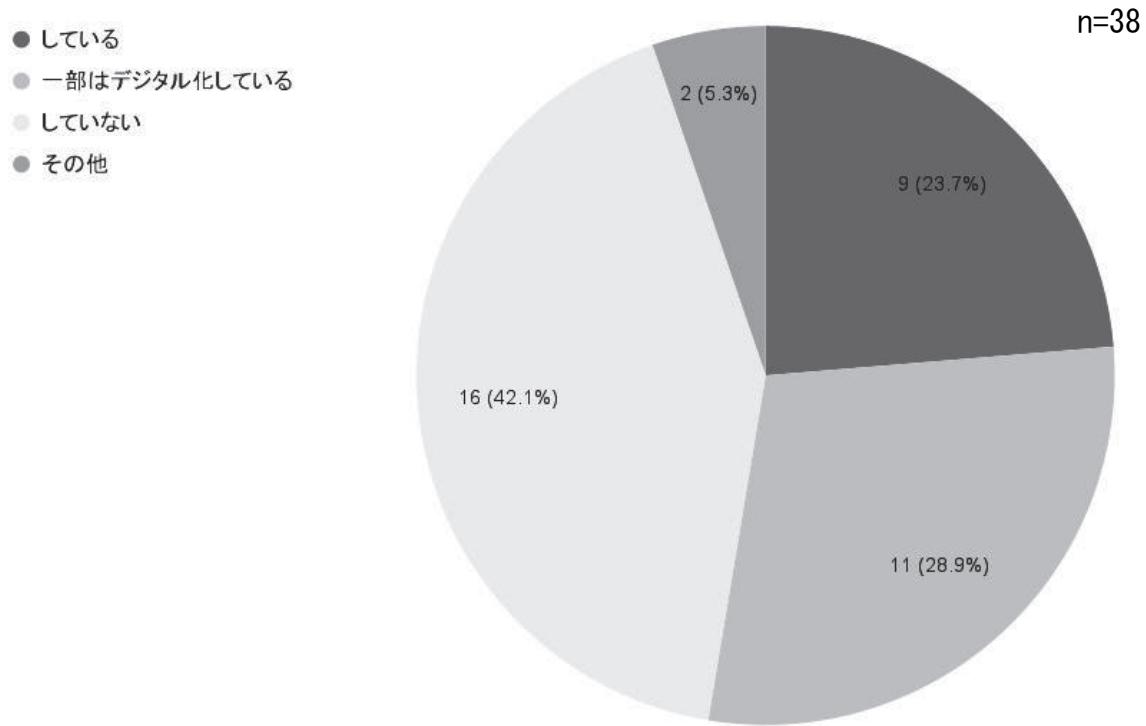


「自社社屋及びスタジオ、倉庫で保管」が圧倒的な多数を占め、「管理会社等外部へ保管を委託」を選択した会社は一つもなかった。また、保管スペースに関しては「～100 m²」の企業が大部分を占めているものの3社が「～500 m²」と回答しており、タイトル数の多さ又は現物をなるべく保管する傾向の少数の企業が存在していると考えられる。

【考察】

中間生成物（アナログ）の保存に対して、約90%が100 m²以内の空間に留まっている状況から、そもそも制作におけるデジタル化の度合い・進行度が高いことや保存するにしても原資料そのものではなくデジタルの複製物を対象としている可能性がうかがえる。

【Q.9】 アナログ素材の中間生成物はデジタル化していますか？



□その他：

- ・アナログ素材は原則ない／パブリッシャーAI
- ・ほとんどアナログ素材が存在しない／開発会社（制作元請）、メディア運営AQ
- 「している」「一部はデジタル化している」とお答えの方、具体的なデジタル化の目的・理由を教えていただけますか？
 - ・ゲーム内で使用するため／パブリッシャーAW
 - ・検索・閲覧／パブリッシャー、開発会社（制作元請）、制作会社（請負・専門業務）、運営会社E
 - ・破損や紛失の恐れがあるため／パブリッシャーF
 - ・アナログ素材消失時の対策並びに社歴史資料として／パブリッシャー、開発会社（制作元請）、制作会社（請負・専門業務）G
 - ・閲覧したいと思った際に、即座にアクセスし確認できるため。また、紛失等の恐れを防ぐため／パブリッシャーH
 - ・周年、講演会等で必要になるため。／パブリッシャー、開発会社（制作元請）O
 - ・（主に）広報利用／パブリッシャー、開発会社（制作元請）、制作会社（請負・専門業務）P
 - ・管理用／パブリッシャーT
 - ・印刷に備えて、データとして保管しておく必要があるため／パブリッシャーV
 - ・最終制作物がデジタルである為、制作過程においてデジタル化を実施。映像やウェブ媒体などデ

ジタルコンテンツへの転用のため。劣化を考慮した恒久的な保存のため／パブリッシャーAA

・管理の一元化のため／パブリッシャーAH

・管理上工数削減のため／パブリッシャー、開発会社（制作元請）AK

・バージョン管理で万が一の場合にもどれるようしている／パブリッシャーAN

・保管場所を取らないようにするため。管理や閲覧のしやすさや利便性のため／パブリッシャーAR

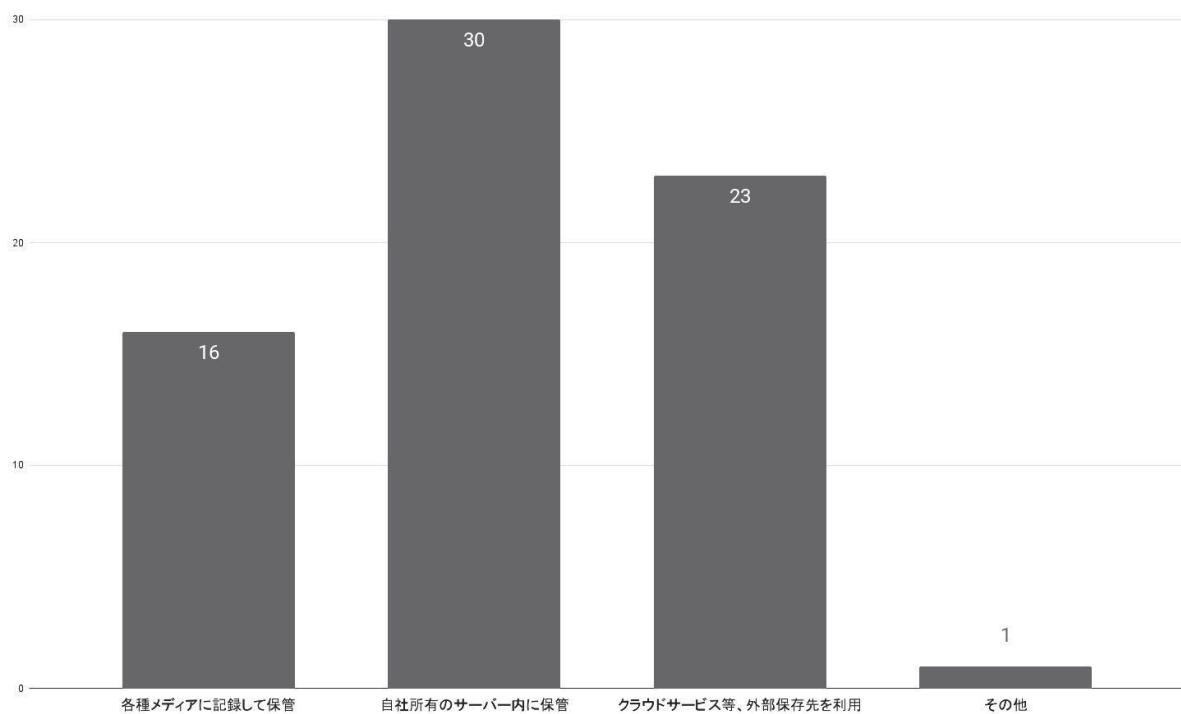
・アーカイブのため／パブリッシャーAS

・資料検索の手間の削減や、リモート環境での閲覧をスムーズに行うため／パブリッシャーAV

デジタル化の主なメリットとしては閲覧の際の利便性や、制作物の管理しやすさの向上などが挙げられた。また、一部の会社では紛失の際の対策としても機能している。

【Q.10】中間生成物（デジタルデータ）はどのように保管されていますか？※複数選択可

n=44



□その他：

・プロジェクトごとに管理しているため個別詳細は不明／パブリッシャー、開発会社（制作元請）
S

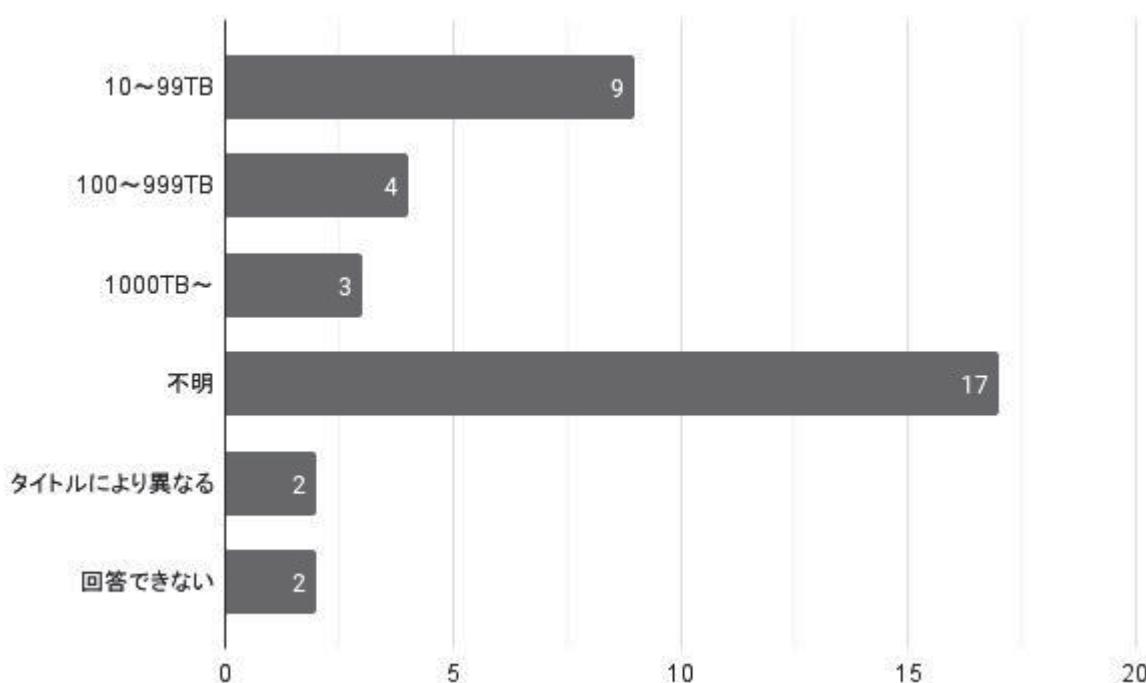
中間生成物のデジタルデータについては、各種メディアなどのフィジカルのデータストレージよりも「自社サーバー」、「クラウドサービス等」といった保存方法の方が多く見受けられた。

【考察】

デジタルデータの保存については、どれか一つの選択肢が大きく数を伸ばすことはないものの、「各種メディアに記録して保存」が最も少ない結果となった。この結果から、いずれもなるべく現物よりもデジタルでの保存をメインにしている状況がわかるほか、サーバーなどへの保管により、実際に探さなくても検索でデータにたどり着ける利便性もこの結果の一因と考えられる。

【Q.11】保存データはどの程度のデータ量でしょうか？※可能であれば具体的にTBなどの単位でお願いいたします。

n=44



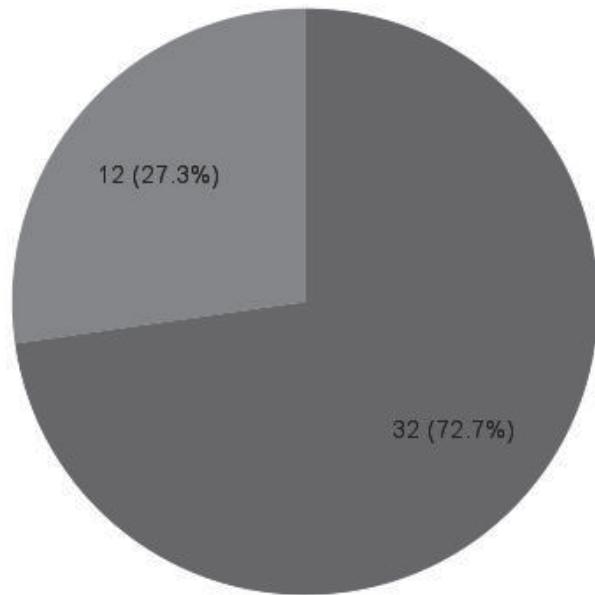
データ量に関しては「不明」と答えた会社が最も多く、正しいデータ量を把握している会社は多くないようだ。また、回答のあった会社でも10TBから1,000TB以上と非常に差が大きく比較が難しい。

【考察】

作品ごとにゲームのボリュームや素材の多さなどが大きく異なる上、企業ごとにこれまで制作した本数にもバラつきがあるためデータに大きく差が見られたと考えられる。最多は「不明」となっており、中間生成物のデータについて全てを把握するのはどの企業も難しいようだ。

【Q.12】保存データのバックアップはしていますか？

- バックアップしている
- バックアップしていない



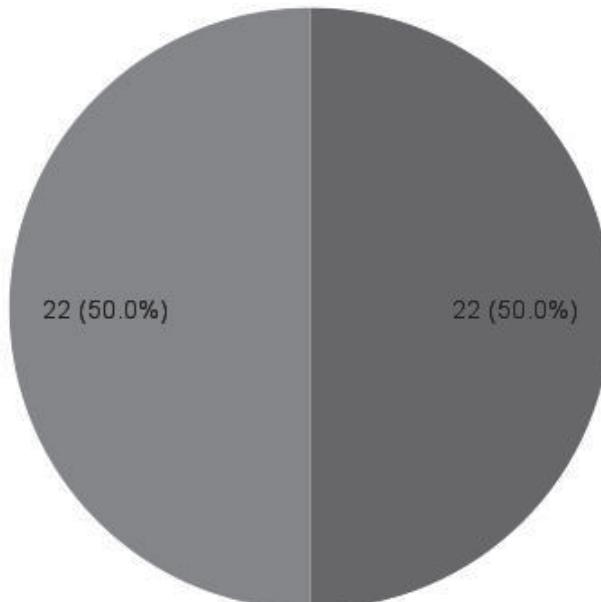
「バックアップしている」が7割を超えており、約3割はバックアップをしていない。

【考察】

今回の調査ではその理由は集計しなかったものの、【Q.11】でも触れたデータの量が膨大であることや、全容の把握が困難な以上、バックアップをするものとしないものの取捨選択が難しいことも一因と推測される。

【Q.13】中間生成物の保管場所への災害（火災、浸水）対策はされていますか？

- している
- していない



□（「している」選択時）災害対策の具体的な内容を教えていただけますか？

- ・ビルの設備／パブリッシャーAW
- ・倉庫業者まかせ／パブリッシャー、開発会社（制作元請）、制作会社（請負・専門業務）、運営会社E
- ・クラウド含め、バックアップは複数個所で行っている／パブリッシャーF
- ・クラウドや外部データ保管先にバックアップしている／パブリッシャー、開発会社（制作元請）、制作会社（請負・専門業務）G
- ・オンラインストレージ上に保存しています／パブリッシャーH
- ・クラウドで分散している／パブリッシャー、開発会社（制作元請）、制作会社（請負・専門業務）I
- ・複数バックアップの作成と分散保管／パブリッシャー、開発会社（制作元請）K
- ・子会社にバックアップの複製を保管している／パブリッシャーR
- ・複数サーバーでの管理／パブリッシャーT
- ・複数拠点バックアップ／パブリッシャー、開発会社（制作元請）U
- ・クラウドサービス側でデータの冗長性を担保しているところを使っているため／パブリッシャーV
- ・クラウドサービス（Box等）活用によるBCP対策／パブリッシャー、開発会社（制作元請）W
- ・各拠点で分散して保管／パブリッシャーY
- ・外部委託業者の管理による／パブリッシャー、開発会社（制作元請）Z
- ・アナログデータについては、社屋の防災システムに依存。デジタルデータについては、複数拠点でのミラーリングによる管理を実施／パブリッシャーAA
- ・通常の事業所と同様の対策です／パブリッシャーAC
- ・地震などのデータ消失に備えて／パブリッシャーAN
- ・社内のローカルサーバーとクラウドサーバーの2か所に置いている／開発会社（制作元請）、メディア運営AQ
- ・災害対策の実施した倉庫に保管／パブリッシャーAS

□（「していない」選択時）災害対策をしていない理由を教えていただけますか？

- ・コスト的に見合わない／開発会社（制作元請）L
- ・対策にまわす社内リソースが無いため／パブリッシャー、開発会社（制作元請）N
- ・アナログのものがほぼない／パブリッシャー、開発会社（制作元請）AD
- ・そこまでのコストをかけられていないため／パブリッシャーAH
- ・クラウド上に保存しているため／パブリッシャーAI
- ・別途対策は無いが、ビルの災害対策にて補完／パブリッシャー、ビデオゲームハード・ソフト等の企画・制作・販売AJ
- ・ルールを定めていないため／パブリッシャー、開発会社（制作元請）AK

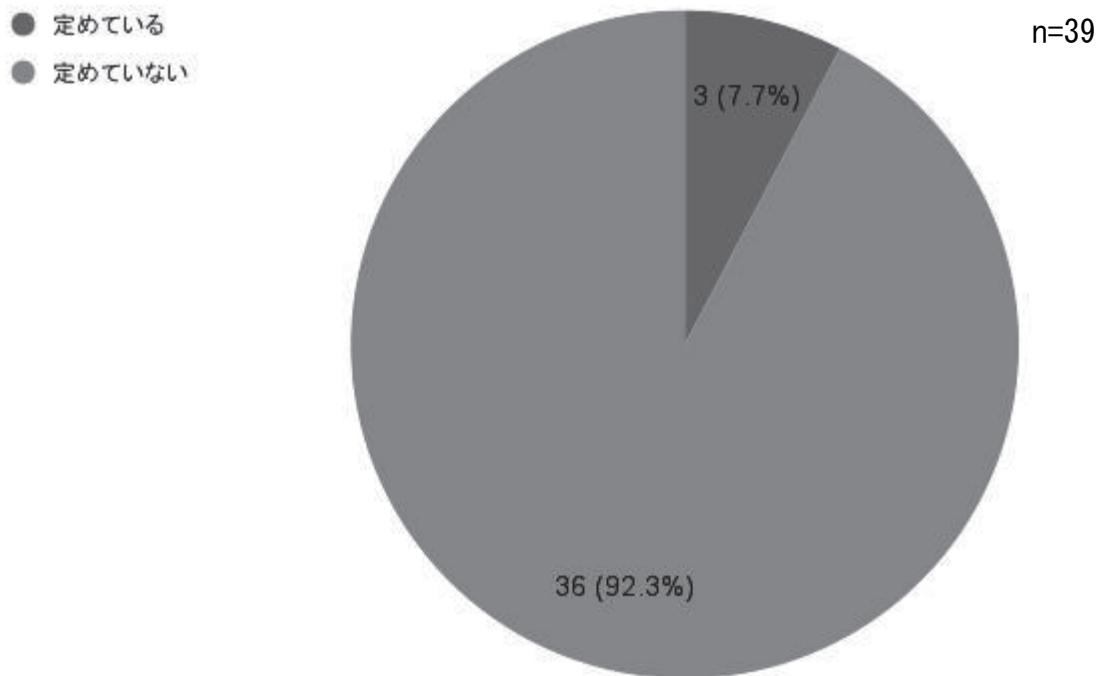
- ・できていないだけだと思います／パブリッシャーAO
- ・事務所以上に適切な場所が手配できていない／開発会社（制作元請）AP
- ・デジタルデータはバックアップなどが取れているため／パブリッシャーAR
- ・不明／制作会社（請負・専門業務）AT
- ・外部流出を防止するため／パブリッシャー、開発会社（制作元請）AU

「している」と「していない」の二つがほぼ半分に分かれる結果となった。「している」、「していない」の両方に「通常の事業所と同様の対策」（パブリッシャーAC）、「ビルの災害対策にて補完」（パブリッシャー、ビデオゲームハード・ソフト等の企画・制作・販売AJ）といった事務所や倉庫などに任せているという回答が見られた。どちらの回答でも、中間生成物ならではの防災対策は見られないようだ。

【考察】

「していない」会社はコスト面により対策できていないというものから、アナログのものがない、クラウドで管理しているなどの回答が寄せられているほか、ビルの災害対策で補完しているなどの回答もあり、対応が必要と考えられる会社の大半での中間生成物の管理に関して一定の対策は練られているようだ。

【Q.14】中間生成物の保管の期限や廃棄のルールなどは定めていますか？



□（定めている」選択時）保管期限や廃棄の具体的なルールを教えていただけますか？

- ・何年間は保管すること／パブリッシャー、開発会社（制作元請）、制作会社（請負・専門業務）、運営会社 F
- ・受託などクライアントがいる場合は、指針に従ってます／パブリッシャー、開発会社（制作元請）、制作会社（請負・専門業務） J
- ・10年保管。廃棄は各所管部門において、毎事業年度末に保存若しくは廃棄処分の判断／パブリッシャー、開発会社（制作元請） V

廃棄ルールに関しては、9割以上がルールを決めていないという結果となった。破棄に関してのルールが定められている会社ではクライアントの指針に従うほか、所管部門ごとに保存・廃棄の判断を行っている。

【考察】

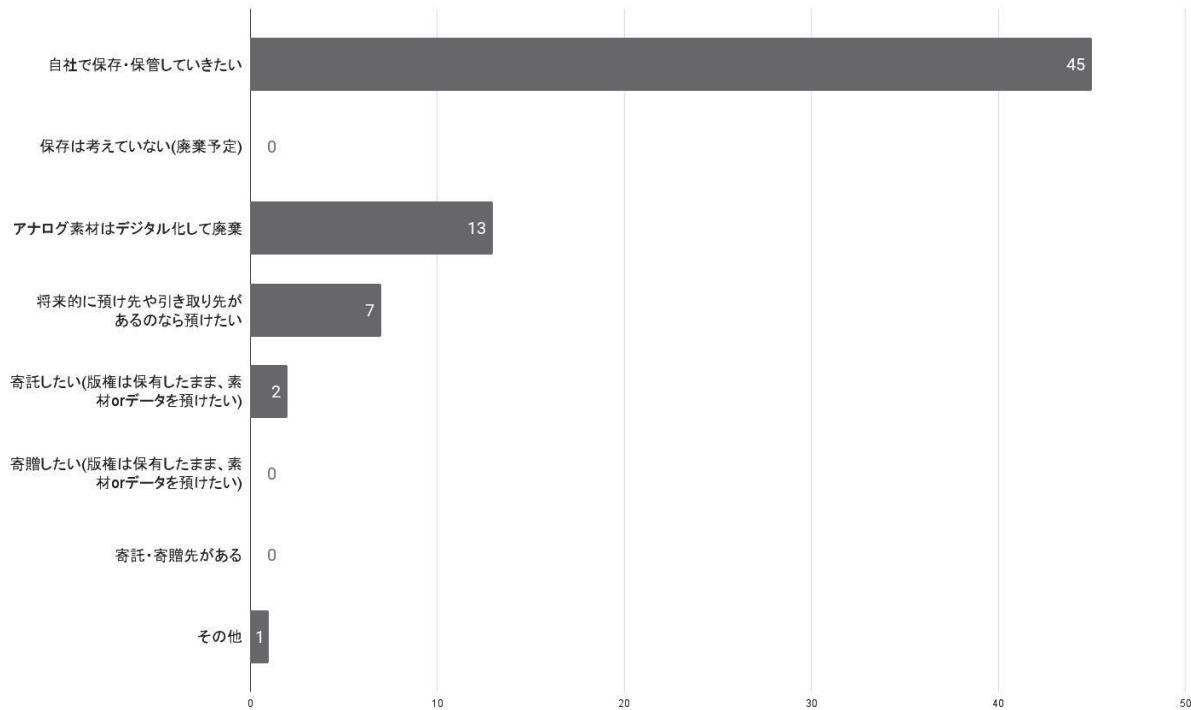
理由としては災害対策と同じリソース不足や、膨大な量の中間生成物を把握しなければならないというハードルの高さなどが考えられる。具体的なルールは年数や「クライアントに従う」などの大まかなものとなっており、保管期限や破棄に関しては詳細なルールはないように見受けられる。【Q.11】でも示されたように、膨大なデータが存在しているため全容を把握するのが難しく、ある程度一括での管理であると考えられる。

（【Q.1】で「すべて廃棄している」を選択した場合）

- 【Q.15】廃棄する理由を教えてください。※複数選択可
- ・各国のスタジオによってガイドラインが異なるため／パブリッシャー A
 - ・成果物によって適宜対応している／開発・販売・運用 C
 - ・利用する機会がない、保管する義務、権利がない／パブリッシャー、開発会社（制作元請） Q

【Q.16】今後の中間生成物の保存・保管についてどのようにお考えですか？※複数選択可

n=47



□その他：

- ・クラウドストレージサービス「Box」／パブリッシャー、開発会社（制作元請） X

6割以上は自社で保存する方向で考えてはいるものの、デジタル化によって現物は破棄する方針や、将来的に預け先や引取り先があるのなら預けたい、寄託したいなど自社ではないところで管理を委託したいという会社も3割ほど存在している。

【考察】

増え続ける中間生成物を自社で管理し続けるというのは、データ量からも全ての会社にできることではなさそうだ。しかし、セキュリティ的な問題はじめ様々な事情があることに起因してか、外部への委託や寄託・寄贈は現状では考えられておらず、将来的にも選択肢として考えている企業は少ない。中間生成物のアーカイブのためには「信頼できる先」を必要としているようにうかがえる。

【Q.17】中間生成物（ならびに完成作品素材）のアーカイブについてのご意見、要望等がありましたらお願いいたします。

- ・税制優遇制度を作り、アーカイブを進めている会社に対して適用してほしい。
- ・ゲーム史における革命的な表現技法やジャンル確立に至る作品、ヒット作はアーカイブ化されていくことで後世にわたる知識になると考えられる。また「歴史は繰り返される」というところから数

年おきにくるジャンルの流行遷移なども俯瞰して感じ取れるようになるのではないかと考えられる。

- ・意義は感じるが、ルール化して全社的に徹底することは困難。
- ・将来的に、業界全体として意識していけたらよいと思う。ただし、アーカイブのための状況整理自体にコストがかかることや、仕様や実装が日々変化していく中で、適切な中間生成物を残すために開発チームに余力が求められる点など、各社、様々な課題はあります。全てのゲームタイトルが保管されるような国立の保管先はあってもよいかもしれません。
- ・安全なクラウドが安価で利用できれば望ましい。

この設問では、各社から忌憚〔きたん〕のない御意見を頂いた。中間生成物について、アーカイブしたいという声はありながらも「ルール化して全社的に徹底することは困難」、「開発チームに余力が求められる」といった現実的に困難な点も挙げられた。

【考察】

マンガやアニメーションと異なり、成果物がデジタルであることがほとんどのゲーム分野においてはデータの保存については重視しているものの、現物の保存についてはデータほどに重要視していないように感じられた。

アナログ素材のデジタル化などで場所や管理のリソースは減少しつつあるものの、作品の数だけ存在し、これからも増え続ける中間生成物をどのように保管・管理していくかは、各社のノウハウを共有するなどしてこれから探っていく必要がありそうだ。

特に、スクウェア・エニックスは中間生成物の保存に関して意欲的な姿勢であった。同社は「SAVE」と呼ばれる開発資料保存計画を行なっており、他社との連携も積極的に行ないたい意向を示している。会社の垣根を超えての取組が実現すれば、中間生成物のアーカイブへの意識が高まることに加え、今回のアンケートで懸念の声としてあげられた「信頼できる外部の会社などがない」といった問題を解決する糸口にもなりそうだ。

今年度の調査ではゲームにおける中間生成物の概要を調査できた。今後、今年度のアンケート調査では掘り下げることができなかった詳細な実態の掘り下げや、中間生成物の保存方法に関する各社との検討を進めることが望ましいと考える。ひいては、将来的な運用方法や保存ルールなどより具体的な検討を行うことが望ましいと考える。

【アンケート協力会社】(五十音順)

アークシステムワークス株式会社
アイディアファクトリー株式会社
株式会社アクティブゲーミングメディア
株式会社アクワイア
株式会社アニプレックス
株式会社イザナギゲームズ

イマジニア株式会社
株式会社 Aiming
有限会社エムツー
Enhance experience Inc
株式会社 KADOKAWA
株式会社グッド・フィール
KLab 株式会社
株式会社グランゼーラ
グリー株式会社
株式会社コーエーテクモゲームス
株式会社コナミデジタルエンタテインメント
株式会社コロプラ
株式会社サイバーコネクトツー
サイバーステップ株式会社
株式会社サクセス
株式会社シティコネクション
株式会社集英社ゲームズ
株式会社スクウェア・エニックス
株式会社スパイク・チュンソフト
株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント
株式会社タイトー
株式会社 WFS
株式会社ディースリー・パブリッシャー
株式会社ディンプス
Tencent Japan 合同会社
株式会社日本一ソフトウェア
日本ファルコム株式会社
株式会社 Binary Haze Interactive
株式会社ハピネット
株式会社ハムスター
株式会社ヒストリア
505 Games Japan 株式会社
株式会社 Phoenixx
プラチナゲームズ株式会社
フリー株式会社
株式会社ブロッコリー

株式会社マーべラス
ユービーアイソフト株式会社
株式会社レベルファイブ
株式会社ワイソーシリアス
株式会社ワンオアエイト
(以上、47社)

第8章 事務局調査研究：メディア芸術のアーカイブに係る人材育成

8.1 アーキビスト、キュレーター、インストーラー、コンサヴァター等の育成

8.1.1 実施目的

メディア芸術分野のアーカイブに係る人材育成を目的として、職業選択や職業理解の参考となるようメディア芸術に関心のある学生などの若手層や自治体関係者などをターゲットに、メディア芸術のアーカイブへの知見を深めて興味喚起を促す。メディア芸術分野のアーカイブの役割や意義についてより広く周知させる。

8.1.2 実施体制

統括ディレクター

- ・山内康裕（レインボーバード合同会社代表社員）

制作スタッフ

- ・松尾奈々絵（一般社団法人マンガナイト理事）
- ・三崎絵美（一般社団法人マンガナイト理事）
- ・鈴木さゆり（一般社団法人マンガナイト）
- ・池田敬二（JV 事務局）

8.1.3 実施内容

「メディア芸術とアーカイブに関わる仕事」というタイトルで下記の4名に取材を実施し、学生時代の専攻や興味関心、実際の業務内容、アーカイブの意義などをインタビュー形式の記事にまとめた。文化庁の総合的な広報サイト「メディア芸術カレントコンテンツ（以下、MACC）」で令和6年2月6日から2月27日にかけて配信を行った。

第1回 渡邊朝子（司書／京都国際マンガミュージアム）

第2回 金築浩史（展覧会エンジニア）

第3回 松山ひとみ（視聴覚メディアアーキビスト）

第4回 鈴木伸和（視聴覚アーキビスト／株式会社東京光音）

8.1.4 成果・課題・展望

MACCの公式Xによる記事の告知やSNSでも反響は大きく、企画意図のターゲットにはある程度リーチできたと言える。今回は記事の配信という形での取組だったが、メディア芸術分野におけるアーカイブの人材育成に寄与するための取組は他にも考えられる。司書、展示会エンジニア、視聴覚メディアアーキビストといったメディア芸術のアーカイブを職業にしている4名をピックアップ

してインタビュー形式の記事にまとめ、MACC 上で第 4 回まで実施した「メディア芸術とアーカイブに関わる仕事」の継続も選択肢の一つとして考えられる。

第9章 事務局調査研究：事業成果の公開と普及及びメディア芸術の情報発信

9.1 メディア芸術カレントコンテンツ（MACC）における情報発信

文化庁では平成23年から広報用ウェブサイトを一般公開し、メディア芸術各分野の催事・展覧会情報・作品や文化庁のメディア芸術関連の事業内容について、情報発信を行ってきた。記事による情報発信に加えて、事業成果を更に普及させ、メディア芸術の現状をより深く、かつ広く伝えるため令和5年2月13日に、メディア芸術カレントコンテンツ（以下、MACC）（<https://macc.bunka.go.jp/>）として総合的広報サイトを新たに開設し、コンテンツの更新を行った。

9.1.1 実施目的

昨年度、新たに開設したMACCは、記事を「知る」「考える」「楽しむ」と3分類し、記事の内容に親近感を与えるよう工夫を凝らした。「知る」ではメディア芸術各分野の催事・展覧会情報、「考える」では、メディア芸術各分野のテーマを深堀した記事、そして「楽しむ」では、ビジュアル作家がメディア芸術のアーカイブ施設を訪れてビジュアル作品を創作し、作品の紹介を含むインタビュー記事を掲載した。MACC全体のコンテンツを通して、文化庁のメディア芸術関連事業内容の情報発信やメディア芸術各分野横断で四つのテーマで設定されたMAGMA sessionsでのコンテンツ発信（動画とテキスト双方）、人材育成をテーマにメディア芸術のアーカイブに関わる4人へのインタビュー記事を発信し、当事業の成果の公開とメディア芸術の普及を目的とした情報発信を行った。

9.1.2 実施体制

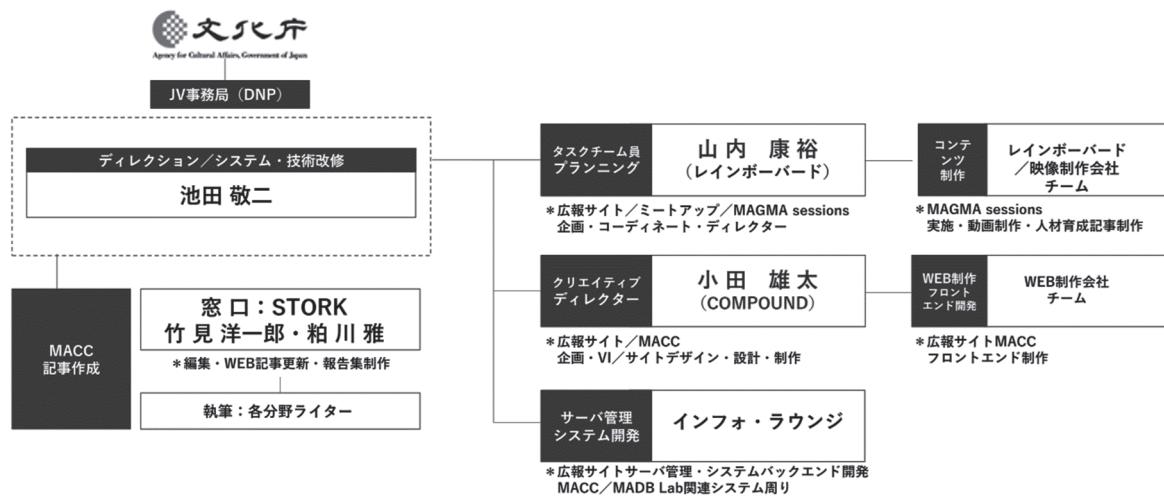


図9-1

9.1.3 実施内容

掲載記事は「知る」「考える」「楽しむ」の3分類で構成。令和2年度事業から継続しているMAGMA

sessions では、四つのテーマを設定し、メディア芸術をアーカイブする意義への理解促進を目指し、産・学・館（官）の連携強化を生み出す目的で実施した。トークセッションのテーマ設定、人選もこれまでの継続性と発展性を考慮して企画した。また今年度は、メディア芸術各分野のアーカイブに従事している 4 人のインタビュー記事を掲載した。「楽しむ」では、2 人のビジュアルアーティストがアーカイブ施設を訪問し、ビジュアル作品を制作し、作品の紹介とインタビュー記事を掲載した。

掲載記事の合計数は、108。内訳は「知る 12、「考える」89、「楽しむ」7 であった。

【MAGMA sessions トークセッション】

テーマ「メディア芸術におけるデータ流通」

登壇者：大向一輝（東京大学大学院）、溝口敦（MyAnimeList）、東海林真之（エイトリンクス）、蓮沼素子（大仙市アーカイブズ）

テーマ「アーカイブの『場』の維持について」

登壇者：入江清佳（清水崑展示館）、田中範子（神戸映画資料館）、三好寛（アニメ特撮アーカイブ機構）、山内康裕（マンガナイト）

テーマ「セル画の保存の現状とこれから」

登壇者：塚田全彦（東京藝術大学）、とちぎあきら（フィルムアーキビスト）、三俣哲（新潟大学）、山川道子（プロダクション・アイジー）

テーマ「ゲーム史を書くための資料を考える」

登壇者：山田集佳（フリーライター）、小山友介（芝浦工業大学）、川崎寧生（立命館大学）、中川大地（評論家）

【メディア芸術各分野のアーカイブに係る人材育成の記事】

金築浩史（フリーランス展覧会エンジニア）

渡邊朝子（司書／京都国際マンガミュージアム）

鈴木伸和（東京光音フィルム技術者）

松山ひとみ（アーキビスト）

【楽しむ記事／メディア芸術の記憶と記録】

ビジュアル作家である雪下まゆ、米澤柊の 2 人が石ノ森萬画館を訪問し、2 人の作家が、それぞれ「メディア芸術の記録と記録」をテーマに作品を創作。作品の紹介と作品の意図についてのインタビュー記事を掲載した。



図 9-2



図 9-3

9.1.4 成果・課題・展望

令和5年2月にリニューアルしたMACCは、記事構成を「知る」「考える」「楽しむ」の3分類にする手法も定着し、今年度も着実にコンテンツを拡充してきた。2月末時点の今年度のPV数の総数は、830,715であった。令和2年度から続いているトークセッションMAGMA sessionsでは、継続性、発展性を考慮した上でテーマ設定、人選を行い、実施した。システム・技術の点でも検索システムの改修、ユーザー目線から記事検索をより便利にするために新たにタグを創出するなどの改修を行った。常に改修や改善の必要性を心掛けながら、総合的広報サイトとして、事業成果を発信するサイトとしての役割に加えて、メディア芸術の魅力を多角的に捉え、メディア芸術の更なる発展に寄

与するためのコンテンツを制作し、いかに継続的、発展的に配信を行っていくかが課題である。

9.2 MADB Lab コンテンツの更新

9.2.1 実施目的

メディア芸術データベース（以下、MADB）の認知拡大と利活用促進に向けて、令和3年度の利活用分科会「MADB 利活用促進サイト構築」にて、SPARQL クエリやデータセットダウンロード、データ利活用事例紹介等の機能を提供する「MADB Lab」をリリースしたが、この2年間でコンテンツが増え、コンテンツが探し出しにくくなった状況を受け、「ダッシュボード作成_MADB Lab 掲載会議」にて MADB Lab のコンテンツの整理と、それに伴う構成変更をメディア芸術コンソーシアム JV 事務局が主体となり、独立行政法人国立美術館において実施されている令和5年度メディア芸術データベースに係る調査研究事業（以下、データベース事業）と連携し実施した。また、令和4年度のドキュメント整備会議で来年度以降に持ち越しとなっていた「MADB ダッシュボード」を新たに作成し、MADB Lab へ掲載することで、MADB の今現在を可視化できるようにした。「メタデータスキーマ解説書」についても、データベース事業にて作成し（別資料「令和5年度メディア芸術データベースに係る調査研究事業実施報告書」第3章を参照）、MADB Lab へ掲載した。

9.2.2 実施日程

第1回ダッシュボード作成_MADB Lab 掲載会議：令和5年7月3日（月）16:00～18:00（オンライン開催）
第2回ダッシュボード作成_MADB Lab 掲載会議：令和5年9月4日（月）15:00～18:00（リアル開催、ワークショップ形式）
第3回ダッシュボード作成_MADB Lab 掲載会議：令和5年10月13日（金）16:00～18:00（オンライン開催）

9.2.3 実施体制

有識者タスクチームで組成されるコアメンバーとゲストを招聘[しょうへい]して審議し、MADB Lab 構成方針の決定と、ダッシュボード作成に向け、全3回の会合を開催した。

■有識者タスクチーム員から選出されたメンバー

大向一輝（東京大学大学院 人文社会系研究科 准教授）
豊田将平（株式会社ソケツ）
福田一史（大阪国際工科専門職大学 工科学部 講師）
三原鉄也（筑波大学人文社会学系 助教）

9.2.4 実施内容

全3回の会合にて、MADB Lab 構成変更方針と仕様の策定、作成ダッシュボードの優先度設定、

作成計画策定について議論した上で、データベース事業と連携し、MADB Lab 仕様を決定した。また、ダッシュボードに関しては第1回の会議にて、コアメンバーによるリアルのワークショップでほぼ作り上げられる見通しが立ったため、第2回の会議をワークショップ形式に変更した。MADB Lab 構成変更と作成ダッシュボードの進捗報告と議論を重ね、MADB Lab の構成を決定し、適切な形で作成したダッシュボード及び、データベース事業にて作成したメタデータスキーマ解説書を公開した。

【議事】

■第1回ダッシュボード作成_MADB Lab 掲載会議

日時：令和5年7月3日（月）16:00～18:00

場所：オンライン会議

参加者：

<有識者タスクチーム員>大向一輝、豊田将平、福田一史、三原鉄也

<インフォ・ラウンジ株式会社>伊藤宗太、田中麻優里、小林巖生、良田昂樹

<国際大学グローバル・コミュニケーション・センター>菊地映輝、逢坂裕紀子

<JV事務局>森由紀、水野歌子、檜崎羽菜、桜井陽子

MADB Lab 構成変更に至る経緯の説明、今年度の目標、スケジュールを共有した。また令和4年度の振り返りと今年度以降実施予定である「MADB ダッシュボード」の候補リストを基に、作成優先順位について検討した。結果、このリスト内容であれば次の会をリアルのワークショップにすれば主だったダッシュボードの作成は可能であるという結論に至ったため、第2回の会議をワークショップとして開催する運びとなった。MADB Lab のサイト構成については、各文章からの「(ベータ版)」を外し、MADB と現在共有して使用している「御意見投稿」から、オンライン教材同様「マーリングリストへのお問い合わせ」への変更が決定した。

■第2回ダッシュボード作成_MADB Lab 掲載会議（ワークショップ形式）

日時：令和5年9月4日（月）15:00～18:00

場所：大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル会議室

参加者：

<有識者タスクチーム員>大向一輝、豊田将平、福田一史、三原鉄也

<インフォ・ラウンジ株式会社>伊藤宗太、小林巖生

<国際大学グローバル・コミュニケーション・センター>小林奈穂

<JV事務局>森由紀、水野歌子、檜崎羽菜、桜井陽子

第1回会議の振り返りとスケジュール、MADB Lab 構成変更についての進捗を共有した。MADB Lab 構成変更については、ホームページの掲載コンテンツ見直しや、MADB Lab と MADB それぞれの説明や表現方法の検討、PC 画面とモバイル画面でのハンバーガーメニュー使い分け、固定リンクバー設置についての意見交換を実施した。ダッシュボードワークショップでは、有識者タスクチ

ーム員がその場で実際に作成しながら、MADB Lab への掲載方法や掲載要素の検討を行った。

■第3回ダッシュボード作成_MADB Lab掲載会議

日時：令和5年10月13日（金）16:00～18:00

場所：オンライン会議

参加者：

<有識者タスクチーム員>大向一輝、豊田将平、福田一史、三原鉄也

<インフォ・ラウンジ株式会社>伊藤宗太

<国際大学グローバル・コミュニケーション・センター>小林奈穂

<JV事務局>森由紀、水野歌子、檜崎羽菜、桜井陽子

第2回会議の振り返りとスケジュール、MADB Lab構成変更についての課題を共有した。MADB Labのホームページ要素について、MADB LabとMADBそれぞれの説明についてのデザイン決定、全文検索を固定バーに入れ込んだ案及びデザインの決定、Newsコーナーを画面上部に設置する案やPickupの掲載形式に関する検討を行った。また、ホームページの重要な要素として「SPARQLクエリ」と「データセット」は最も重要なリソースのため、ショートカットアイコンを上部に設置する案が採用された。ダッシュボードは可能な限り1ページにまとめる方向で進めることになった。

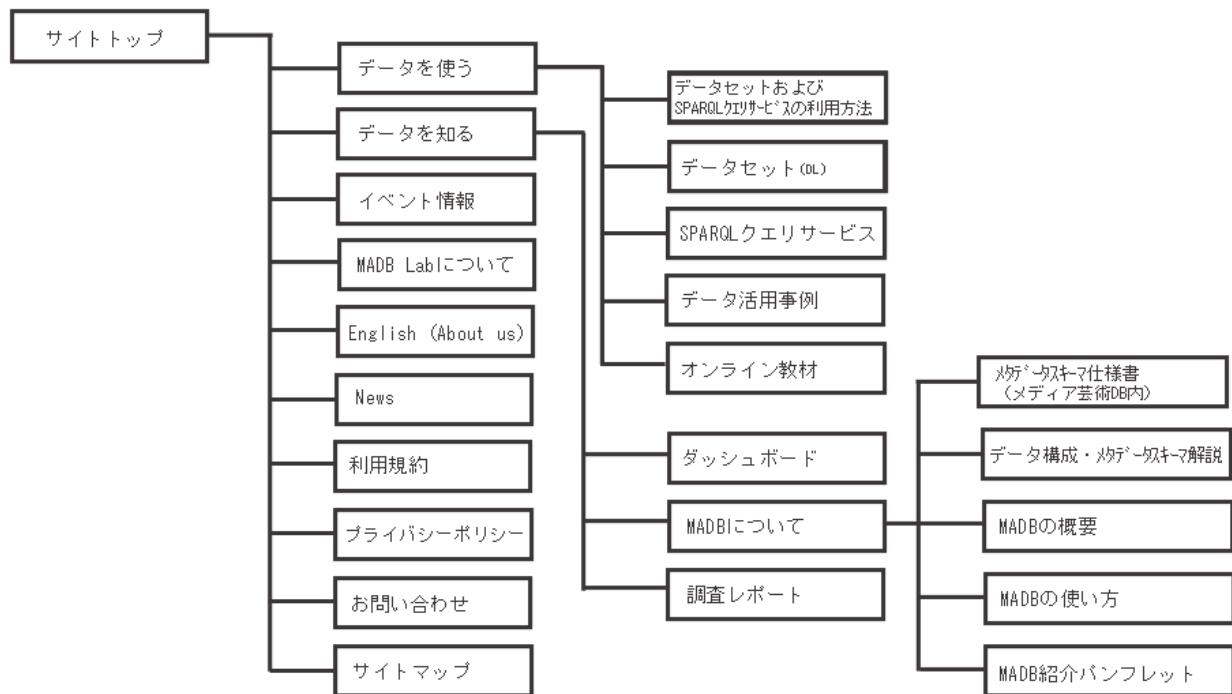


図9-4 MADB Lab サイト構成図

9.2.5 成果・課題・展望

今回実施したMADB Labの構成の見直しによってMADB Labの掲載コンテンツをサービスの現

況に即したものへと更新した。MADB 及び MADB Lab は継続的な改修・運用により提供サービスや情報が日々追加されコンテンツが増加しているため、当初のサイト構造では現況の情報の導線として不十分な箇所が多かったところ、今回の見直しではそれらについて最適化を図れた。特に今回の見直しでは MADB 本体が国立美術館に移管された状況を受けて、MADB 本体や本体と MADB Lab の位置付けを明確化した。またコンテンツが提供する情報の粒度の整理に注意を払い、継続的に開催しているイベントに関する情報など、今後もコンテンツ増加が見込める箇所についてはそれらを前提にした構成とスケーラビリティを担保した。

MADB のより広い利活用のためには、MADB についての情報提供の充実が求められている。特に連携機関・データ登録機関は増加しており、これらの関係者が情報を提供する場合において必要な情報は、可能な限りあらかじめ公開しておき提供に際しての負担を下げるのが望ましく、その役割を MADB Lab が担うよう望まれる。こうした状況を踏まえると MADB Lab は今後もコンテンツの増加が予想され、これらについての持続的な対応が求められる。最新の情報提供・既存コンテンツの最新状況への対応のための更新・提供情報充実のためのコンテンツ追加など、内容や頻度が異なる更新タスクが存在する。サイトの充実のためにはこうした更新の計画的な進捗とその体制構築が必要である。

また、MADB Lab の主要なコンテンツの一つとして、MADB のデータの概況を可視化して提示するダッシュボード機能（MADB ダッシュボード）を追加した。提示する情報については昨年度に検討した候補（令和 4 年度メディア芸術データベース等に係る調査研究事業実施報告書付録「1.「3：MADB 登録データの網羅率や由来など全体状況を示す文書」」より MADB のデータの現状を示すダッシュボード案リスト」に記載）を基礎として検討し、およそこれに挙げられたものを実装した。

ダッシュボードの実装に当たっては Google 社が提供し無償で利用可能なダッシュボード作成ツールである Looker Studio を採用し、SPARQL エンドポイントからリアルタイムにデータを取得して可視化する機能を実装した。Looker Studio は当初プロトタイプ開発を目的として採用したが、最終的には MADB Lab 本体でも採用した。これにより開発の高速化と低コスト化を両立できた。

ダッシュボードの設置により、これまで一般の利用者には把握が困難であった MADB の登録データに関する量的な情報をウェブ上でリアルタイムに提供できるようになった。これは MADB のデータの充実ぶりや活用の価値を伝える上で画期的であると考えられる。また可視化によってデータの不備が発見され、修正を行うなどの事例があった。データの利活用がデータの品質を高める好事例と言える。

現時点では、ダッシュボードで提供されているデータは基礎的なものに限られているが、今後は提供データの充実や高度化を図り、MADB の状況を提示する機能を超えて、データの対象であるメディア芸術そのものの状況を提供するサービスへの発展が期待できる。

第10章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

10.1 採択事業概要

採択23件の事業概要は以下のとおりである。なお、事業概要は各団体より提出された事業概要紹介資料の原稿を基に、JV事務局にて一部加筆・修正した。

- ・団体名：一般財団法人大阪国際児童文学振興財団
- ・事業名：明治、大正、昭和期の子ども向け雑誌のデジタル化
- ・補助金の額：4,720千円

明治、大正、昭和初期の子ども向け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ためその全貌は明らかではなく、現代のマンガ文化等との影響関係に関する議論を困難にしている。そのような状況の中、大阪府立中央図書館国際児童文学館には今年度対象としている『漫画少年』『少女画報』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されてい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のデジタル画像化と、内容目次を含めた公開は我が国のメディア文化の発展に大きな意義がある。

本事業では『漫画少年』等、雑誌の保存のためのデジタル化、内容目次の入力を行った。なお、これら成果は、大阪府立中央図書館国際児童文学館にて利用・公開する。

- ・団体名：一般社団法人展示映像総合アーカイブセンター
- ・事業名：展示映像の記録・保存・デジタル化推進事業
- ・補助金の額：1,620千円

展示映像はイベント映像ともいわれ、一過性で標準仕様のない映像であるため、組織的な保存活動から除外されてきた。映画のような世界基準のある映像とは異なり、システムや表現の特殊性ゆえに保存、それらの再現は困難であり、貴重な映像遺産は消失の危機に直面している。本事業ではフィルム時代を含め、長年にわたり制作された展示映像の廃棄・散逸を防ぎ、後年の資料（制作参照や研究等の歴史資料）として残すために、コンテンツ（フィルム&デジタル、音声）、制御技術、特殊効果、空間デザインなどの関連資料の総合的なアーカイブ化を目的に、以下2作品のデジタル化を行った。①1988年に埼玉県熊谷市で開催されたさいたま博覧会「渋沢栄一館」での上映作品。タイトル『未来への挑戦～渋沢栄一物語～』（3面マルチ映像）。②2001年に開催された地方博覧会、山口きらら博覧会「山口市館」での上映作品。タイトル『時の回廊への誘い』（3面マルチ映像）。

- ・団体名：一般社団法人日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム

- ・事業名：アニメ脚本と脚本家のデータベース構築
- ・補助金の額：3,510千円

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

本事業では、これら第一次資料・証言を収集、データ化及びデジタル化し「アニメ脚本と脚本家のデータベース」の構築を目的に、作品紹介のあらすじを作成し英訳とともに発信した。また、全国の図書館・文学館に地域資料として分散保存されているアニメ脚本資料の所在調査及び今までにないアニメ資料に特化した「アニメ脚本統合検索サイト」の基礎研究を実施した。

- ・団体名：学校法人 多摩美術大学
- ・事業名：名古屋国際ビエンナーレ ARTEC 全記録アーカイブ事業
- ・補助金の額：1,260千円

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

ARTECに関する資料集大成であると同時に、1980年～1990年代にかけて黎明期のメディアアートの歴史的な流れを世界視野で網羅的に俯瞰できるようにまとめた「ARTEC全記録」を編纂〔へんさん〕した。

- ・団体名：学校法人明治大学
- ・事業名：明治大学現代マンガ図書館所蔵マンガ本目録データ作成事業
- ・補助金の額：4,850千円

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

本事業では、限られた作業場所での大規模、配架収納作業を試行し、そのノウハウの他館との共有

を目標に、約27万冊のうち残る未整理マンガ単行本4.5万冊の配架・閲覧を目的とし、配架計画の作成。寄贈された単行本資料4.5万冊の目録データを作成し、明治大学学術成果リポジトリ及び、現代マンガ図書館蔵書検索システムにて蔵書検索、閲覧を可能にした。

- ・団体名：学校法人立命館
- ・事業名：ビデオゲーム資料の教育研究利用のための調査事業
- ・補助金の額：4,360千円

立命館大学ゲーム研究センター（以下、RCGS）では、RCGSが所蔵するビデオゲーム資料をどのように利活用していくか、その方向性の検討が課題の一つとなっていた。

本事業では、本学の学生・教員を対象に、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、利用者の来館動機や利用物品、利用行動の調査より明らかにし、さらに、一般の利用者へ向けた資料検索のしやすさ、未知資料の発見の促進は今後の継続した課題にむけて、①RCGS所蔵のビデオゲーム資料の利活用調査、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、③ユーザビリティ向上のための所蔵品検索サービス（RCGSコレクション）の改修を行った。また、②③で作成した画像をRCGSコレクションに実装して公開した。

- ・団体名：株式会社手塚プロダクション
- ・事業名：手塚治虫アニメーション作品の絵コンテ・設定資料のデジタル化
- ・補助金の額：3,230千円

手塚治虫作品は日本のアニメーション文化の発展において多大なる貢献を果たしており、今回デジタル化を予定している「鉄腕アトム」「ジャングル大帝」等は日本だけでなく世界のアニメーションに大きな影響を与えている。これら作品の絵コンテや設定資料のデジタル化は、紙媒体での保存による紛失や焼失リスクを未然に防ぐだけでなく、紙媒体で起こりうる劣化を防ぎようのない状態から絵コンテや設定資料を後世に繋げられる。絵コンテや設定資料などの所謂「いわゆる」中間成果物はその量が膨大であり、デジタル化には多額のコストが掛かってしまう。そのためデジタル化が見送られてきた経緯を踏まえて、本事業の実施に至った。本事業では「鉄腕アトム」「ジャングル大帝」「リボンの騎士」の絵コンテのデジタル化を進めた。リスト公開で、中間成果物の二次利用、再利用に繋げるとともに、新たな用途への可能性を広げた。

- ・団体名：株式会社トリガー
- ・事業名：商業アニメーションにおける中間生産物のデジタル保存と目次化
- ・補助金の額：3,800千円

商業アニメーションの映像制作において、大量の中間生産物が発生する。しかしながら、アニメ業

界ではこのような大量かつ貴重な資料が廃棄され、過去の貴重な作品資料がアーカイブされずに焼却溶解処理されており、過去の高度な技術が保存されずに消失している現状が、今後のアニメ業界や人材育成、技術継承に大きな影響を与えると危惧している。また紙素材の劣化や、素材作成途中で必要となる紙用糊やセロハンテープの劣化、紙そのものの劣化を考えると早急な対応が必要である。また公開から間もない鮮度の高い素材をアーカイブすれば、過去作品で活躍されたクリエイターたちの高度な技術をより早く若い世代に伝えられる。そこで、本事業では、有識者からのアドバイスを参考に（4章5節を参照）、『キルラキル』紙資料、『リトルウィッチアカデミア 魔法仕掛けのパレード』紙資料のデジタルアーカイブ化、有目次化を行った。

- ・団体名：株式会社ドーガ
- ・事業名：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
- ・補助金の額：4,750千円

自主制作CGアニメは、現在のアニメ文化の人材や技術等を育成す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年から現在に至るまで継続して行われている国内で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。

本コンテストは、現在アニメ業界の最先端で活躍するクリエイターを多数輩出するとともに、現在のアニメのベースとなっている様々な表現手法や技術が生まれてきた場でもあり、CGアニメの発展の歴史とそのものと言える。しかしながら、それらの作品や関連情報などが、ハードディスクなどの記録媒体の破損などによって、現在刻々と失われつつあった。そこで本事業では、自主制作CGアニメ作品とそれに関する情報を収集し、データベース化の上、公開した。

- ・団体名：慶應義塾大学アート・センター
- ・事業名：1970年代以降のパフォーマンス及び展覧会のビデオ記録のデジタル化・レコード化
- ・補助金の額：4,690千円

本事業は、戦後から現代に至る日本のメディア芸術の諸活動を、「インターメディア」という枠組みにおいて捉え直し、芸術史・映像史という縦軸と、同時代の様々な芸術諸活動という横軸との交差点に位置するビデオアート関連資料群に着目し、それらのデジタル化・レコード化を通じ、日本のメディア芸術史をよりよく精査可能にするための基盤構築を目指した。慶應義塾大学アート・センター（以下、KUAC）が所管している中嶋興・VICの中で特に劣化の進むパフォーマンス／展覧会関連ビデオテープ及び写真を中心デジタル化・レコード化するとともに内容記述とサムネイル化を行った。また、これら記録の事実関係を別の形で証左する印刷物や書簡等、関連する紙媒体資料の整理も同時に進めた。もし、数年以内にこれらのデジタル化を行わなければ、1970年以降のパフォー

マンス及び展覧会の重要な記録の一部が消失してしまう可能性がある。また、中嶋興《MY LIFE》の最新版制作とそれに伴う勉強会を通じて、これらアーカイブを現代的な制作と接続し、1970年以降の「インターメディア」問題についての理論を交わした。

- ・団体名：公益財団法人山口市文化振興財団
- ・事業名：犬飼博士+安藤僚子《スポーツタイムマシン》の修復・保存を契機とした、コミュニケーションアーカイブの継承
- ・補助金の額：4,700千円

ゲームクリエイター犬飼博士と、デザイナー安藤僚子が山口情報芸術センター（以下、YCAM）で発表した参加型作品《スポーツタイムマシン》（平成25〔2013〕年）の修復を行い、再展示した。本作は壁に投影される昔の記録と実際に「かけっこ」できる装置型の作品で、YCAMの開館10周年記念事業をきっかけに誕生し、2013年度の第17回文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門で優秀賞を受賞した。利用者が装置の中で走ると記録は蓄積され、自分の記録だけではなく、その装置で走ったことのあるものの姿と併走しながらその記録に挑戦できる。「身体」というメディアを通して、過去・現在・未来を横断した継続的なコミュニケーションを促す装置として、山口のみならず日本各地で展示を実施し、記録データを残している作品である。しかし、制作当時から作品に使用するたびに機材等の陳腐化、老朽化が進み、再展示に多大な労力がかかる状況が続いているため、本事業では、YCAMがこれまでに培ってきた作品の再制作や修復のノウハウを活かした再展示を行い、作品に蓄積されたデータの未来への継承を実現した。再制作／修復に際しては、初公開時の展示場所だった山口市内の商店街で行い、その様子を公開しながら作業を進め、地域コミュニティも巻き込んだ再制作の在り方を提示した。作品の魅力に触れる機会を担保し、社会による公有（共有）による作品運用のモデルを模索・構築した。

- ・団体名：国立大学法人 新潟大学
- ・事業名：「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
- ・補助金の額：4,090千円

新潟大学アジア連携研究センターには、70年代から90年代にアニメ制作に従事した渡部英雄氏より管理を一任され、平成29年度からアーカイブ化とデータベース構築を行ってきた約30万点のアニメ中間素材（以下、「渡部コレクション」）が存在する。『北斗の拳』等の有名作を含む「渡部コレクション」には、脚本・絵コンテ・原画・修正原画・セル画等の素材が一式揃っており、セル・アニメの制作実態を如実に示す。その資料的価値は工程の多くがデジタル環境に移行している現在、更に高まっている。制作会社・原作漫画家・原作出版社から許諾を得て、同コレクション内の中間素材を用いてセル・アニメの仕組みを示すインスタレーションを制作、公開し、アニメ業界から大きな

反響を得た一方で、中間素材の利活用に関する著作権の整理は喫緊の課題である。本事業では、「渡辺コレクション」ステークホルダーとともに、同コレクションを事例として中間素材の利活用ルール策定を目指し調査と協議を行った。

- ・団体名：鯖江市
- ・事業名：クリヨウジ作品アーカイブプロジェクト
- ・補助金の額：4,700千円

本事業は、鯖江市（鯖江市まなべの館）と久里実験漫画工房が共同して行うプロジェクトである。日本を代表する芸術家クリヨウジ（久里洋二）氏のアニメーション、マンガ、美術作品など未整理の資料を中心にジャンルや年代など系統立てて調査し、カタロギングとデジタル化の実施により、氏の広範な創作活動を包括的に捉え、次世代への継承を目的に実施された。

1928年生まれのクリ氏は、戦後すぐに「大人マンガ」、アニメーション映画祭の勃興〔ぼっこう〕期から現在に至る個人作家の「アニメーション」、草月アートセンターでの上映活動や多様なジャンルの芸術家とのコラボレーションなど、長きにわたり多様な活動を行ってきたが、その活動の全容は正確に把握されておらず、貴重な資料が適切な形で残されていないため、令和4年度事業から引き続き、未整理資料のカタロギングやフィルムのデジタル化を行った。

- ・団体名：特定非営利活動法人ゲーム保存協会
- ・事業名：国内コンピューターゲーム データベース情報入力
- ・補助金の額：3,970千円

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

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

今年度は、昨年度より引き続き劣化の懸念が高いものの早期保存、ゲーム文化について全体的知識を得る上で不可欠で、学術的研究資料として使用頻度の高い雑誌・書籍に関する調査活動、また磁気媒体電子化情報等や書籍・雑誌からの稀少情報をデータベースへ登録した。

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

- ・補助金の額：3,600千円

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

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

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

本事業は5か年計画（2021～2025年）で実施する予定となっており、3年目に当たる今年度はチラシ、カタログ、設計図、メモ、執筆テキスト、展覧会レビュー、インタビューなどに関連する「紙資料の目録作成とデジタル化」等を実施した。

- ・団体名：特定非営利活動法人ビデオアートセンター東京
- ・事業名：飯村隆彦 ビデオアート、フィルム、パフォーマンス作品のデジタル化と修復事業
- ・補助金の額：1,300千円

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

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

今年度は飯村隆彦の初期の作品が収録されているUマチックとベータカム方式のテープをデジタルデータに変換し、リスト化を行った上で修復を施し、国内のメディアアートの貴重な資料としてアーカイブ化を実施した。

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

- ・補助金の額：4,850千円

神戸映画資料館は、その母体であるプラネット映画資料図書館が1970年代から収集・保存してきた18,000本以上の映画フィルムを収蔵しており、中でも日本アニメーションの搖籃〔ようらん〕期に作られた漫画映画のコレクションは、他のアーカイブが所蔵していない貴重なフィルムを有している。の中には複製化やデジタル化ができていないフィルム、更には題名等が欠落し詳細が不明の作品が多数あるが、令和2年度からの本事業によるデジタル化と内容調査により成果を上げてきた。

ネット環境の進化により視聴と情報共有が容易になったために映像研究やロストフィルムの発掘がグローバル化している今、いまだ詳細調査に至っていないコレクションのデジタル化と調査は、資料保存と価値発見促進というアーカイブ業務の両側面から不可欠の手続と言える。

昨年度作現存率の低い古典アニメーション（主に戦前の作品）に対象を限定して調査してきたが、今年度は、その成果を踏まえて更に発展させ、神戸映画資料館所蔵の全てのアニメーション目録を作成した。昨年度から着手した紙フィルム（レフシー）のデジタル化も今年度完了した。また「日本アニメーション映画史」（1977年、安井喜雄編集、有文社刊）の作品目録新版データベース化については、所蔵フィルムという現物の調査から判明した事実に立脚し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、更に検閲情報や書誌情報が加わることで、様々な研究の促進、不明作品の同定、そして新たな作品発掘の可能性が広がり、有識者からのアドバイスを参考に（4章5節を参照）目録作成をすすめた。

- ・団体名：長崎市
- ・事業名：清水嵐マンガ原画等資料アーカイブ化事業
- ・補助金の額：1,880千円

現在、長崎市出身のマンガ家清水嵐をはじめとした、新漫画派集団及び漫画集団に所属したマンガ家たちの知名度が低下し、漫画集団の関係者が高齢化する中で、当該マンガ家たちの業績を明らかにする研究が急務と言える。また、近年日本のマンガ産業が世界的に評価を受け隆盛を見せる中で、大人漫画を中心とした漫画集団の業績の検討は、マンガ史の一側面を明らかにするとともに、近現代史の一端を明らかにする重要な研究である。資料保存の観点からも、当該資料群は制作されて50年以上が経過し、資料の経年劣化が見られ、早い段階でのデジタルデータ化が必要である。これを踏まえて、清水嵐遺族から長崎市へ寄贈された約4,000点のマンガ原画等資料について、マンガ原画のデジタルデータ化及び資料管理用リストへの書誌情報等不足データの追記作業を長崎市2か年事業として実施する。今年度は、清水嵐マンガ原画等資料：マンガ原画及び、絵画や器物、布物等1,230点を対象に、長崎学研究所を主管課として資料のデジタル化、ホームページにて公開した。

- ・団体名：日本アニメーション株式会社

- ・事業名：アニメ「ちびまる子ちゃん」の絵コンテストキャン
- ・補助金の額：1,580千円

日本アニメーションが制作しているアニメーション作品「ちびまる子ちゃん」は日本を代表する漫画家である故・さくらももこ氏の作品であり、同氏が過ごした1974年から1975年の静岡県清水市を舞台として、1990年1月7日の第1回放送開始から1992年9月27日までを第一期、1995年1月8日から第二期放送を開始して現在に至るまで長年にわたり放送されている広く愛されている作品である。紙媒体にて保管されている「ちびまる子ちゃん」の絵コンテについて、初回放送段階から遡り、さくらももこ氏が脚本を担当された作品を中心に、デジタル化を行うことで貴重な資料の散逸を防止するとともに、同氏の制作過程を広く後進に伝えていくことを目的とする。紙資料のデジタル化は弊社として今後も推進すべき課題であり、今回の取組を今後のアニメ関連中間素材のデジタル化への布石と位置付け、「ちびまる子ちゃん」第1期（1990年1月7日から1992年9月27日 全142話）絵コンテ約14,200枚及び、「ちびまる子ちゃん」第2期（1995年1月8日から現在）の内、143話～242話までの100話分の絵コンテ約10,000枚のデジタル化を実施した。

- ・団体名：森ビル株式会社
- ・事業名：日本特撮アーカイブ
(中野昭慶特技監督・矢島信男特撮監督 画コンテ資料の調査/保存)
- ・補助金の額：4,820千円

日本では1954年の『ゴジラ』をきっかけに60年代にかけて、空想世界を描いた「特撮映画」が日本映画黄金時代の一翼を担い、『ウルトラマン』で国民的特撮ヒーローを生み出し大人気となった。特撮を楽しんだ若い世代が作り手となり、実写・アニメ・CGと広く活躍して日本独自の映像文化を発展させ、それらは世界に誇るべき日本文化となった。しかし、現在ではCGの台頭で特撮は衰退し、当時の創作物や資料の散逸劣化が急速に進んでいる。作り手も物故者が多くなり、証言も得られないまま技術・思想の中核が喪失しつつあり、調査/保存を必要とする資料は年々増加し、また保管／収蔵場所が逼迫〔ひっぱく〕する状況が続いている。特撮文化の継承にはミニチュアなどの「中間制作物」の保存が極めて重要であり、これらがあつて初めて、映像がどのように作られたかが分かり、作り手が込めた精神性や芸術的価値、魅力の源泉を知るなどの研究も可能となるため、貴重な中間制作物のアーカイブが急務である。

今年度は、中野昭慶特技監督・矢島信男特撮監督の特撮映像作品の”設計図”と呼ぶべき画コンテ資料の調査、整理、デジタルアーカイブと一部データの試験公開をする。

- ・団体名：有限会社 劇団かかし座
- ・事業名：影絵アニメーションフィルムのデジタル化と公開
- ・補助金の額：1,660千円

1976～1981年、劇団かかし座制作の影絵映像「影絵むかし話」「影絵グリム童話」「影絵イソップ物語」が、千代田生命保険及び千代田火災海上保険提供の子ども向け番組「ちよ太郎こども劇場」として、TBS系列にて全国放映された。これら影絵番組は「厚生省中央児童福祉審議会 推薦番組」を受賞し、後に海外にも輸出され放映されるなど、国内外で高い評価を受けている。

その影絵映像原盤は当時のフィルムのまま倉庫に保管され、フィルムの劣化が進行していると同時に、再生手段が限られるためデジタル化の必要性があった。本事業では、「影絵むかし話」（全65話中39話）のデジタル化と映像公開を実施する。

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

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

今年度は、専門家よりアドバイスを得て、明治時代から2000年までに発行された少女マンガ雑誌、付録、コミックス（単行本）・関連資料等（段ボール300箱・開架式書架100本・プラケース90箱等）を調査し、蔵書リストを作成、データベース化してウェブ上で公開する。

- ・団体名：有限会社タクンボックス
- ・事業名：古川タクの作品・活動アーカイブ
- ・補助金の額：3,710千円

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

具体的には、アトリエや自宅に保管された資料（フィルム、原画、絵コンテ、上映会ポスター、チラシ等）を古川氏の助けを得ながら整理、ナンバリング、物理管理し、リストを作成した。また、リストは、慶應義塾大学アート・センター、コラボラティブ・カタログ・ジャパンより助言を得て制作し、調査情報をメタデータとして集約した。

フィルムは、国立映画アーカイブ指導の下、専門的な検査を実施し、デジタル化の際に利用した。一連のプロセスの簡易マニュアルを作成、日本アニメーション協会に共有するとともに、ウェブで情報公開を行う。

10.2 採択団体と有識者との交流

10.2.1 実施目的

メディア芸術分野のアーカイブの取組における課題解決を企図して、メディア芸術アーカイブ推進支援事業の採択団体から寄せられた相談事項に応じて、有機者タスクチーム員との交流の場を設け、各自の取組への支援を図った。

10.2.2 実施内容

(1) データベース作成及び資料保管について（株式会社トリガー）

日時：2023年10月4日（水）15:00～17:00

場所：オンライン会議システムによる遠隔会議参加

参加者：

＜株式会社トリガー＞

舛本和也、中山敬介、原島友美、村田彩香

＜有識者＞

三原鉄也、山川道子

＜文化庁＞

毛利哲哉、牛嶋興平、森本修司

＜JV事務局＞

森由紀、井上和子、佐原一江

株式会社トリガーでは、過去13年間で制作したアニメーション作品の企画から完成に至るまでの中間生産物（データ・現物）が保管されている。昨年度、中間生産物をアーカイブする部隊が立ち上がり、倉庫で保管されているものを整理、紙素材をスキャン及びデータ化を開始。アーカイブデータ作成の中間目的としては、過去作品の原画や動画を社内で共有できる「データの図書館」を構築し、社内の人材育成に活用することである。現在、紙素材のデータ化がすすみ、検索システムのイメージはあるが、具体的なデータ整理には手が付いていない状態である。

今後、データベース構築に当たって、フォルダ名、タグ付け、名称ルール等の注意点、また中間生成物資料保管等について、有識者への相談の希望があり、ディスカッションを実施した。

■データベースの構築について

・「図書館」とは、公共の文教施設であり、外に開いて貸出しする機能を備えるものだが、そのような事業を構想しておられるわけではないように感じた。（三原氏）

⇒素材の所有者である製作委員会から許可を得て保存しているので一般公開はできない。また、公開自体は可能であっても、データを閲覧するだけで貸出しではない。御指摘のとおり図書館ではなく、データベース構築機能としては社内資料室というイメージ。（舛本氏）

⇒図書館と資料室では必要なデータ項目が全く違う。図書館は世界で情報を流通させるために業界標準を遵守するが、資料室であれば要件は社内に存在する。また、一般的な図書館システムやデジタルアーカイブ向けのシステムは公開用機能に重きが置かれているので、非公開なら不必要的コストがかかってしまう。この取組におけるデジタルライブラリー的な公開の部分をどうするかについては、発展的な議論として留保したい。文化庁事業は、なるべく蔵を開けていただきたいという趣旨だが、そこに対してネガティブではないと理解をしている。(三原氏)

⇒データを一般公開するには製作委員会からの許諾等の課題があるが、イベント等でプリントしたものについては、システムを構築し、一般公開する予定である。そのためにも、データの整理や検索システムが必要と考えている。(舛本氏)

⇒整理方法の正解は外ではなく社内に存在する。社内の要件に逆らうと、社内で誰も使わずに充実もしなくなってしまう。外の世界との対応関係、先々の公開を見据えた部分では、助言できる部分があるだろう。(三原氏)

・アニメーターや制作進行の方は、漠然としたイメージを持ってアーカイブに訪れるケースもある。そのリクエストを図書館司書に当たる担当者が一度受け止め、複数の本を用意する作業を通した方がスムーズだが、担当者が替わってしまう等の問題が出てくる。また、仕様から決めていくと、要件を満たすソフトウェアを探すだけで時間を要するので、時間を逆算して進めるべきだろう。(山川氏)

⇒社内のニーズに合わせたシステム作りは重要だと感じた。アニメーターには、技術を持ったひとからの指摘には耳を傾ける。技術を持つ人の絵を見ながら学ぶことにより、人材育成にも資すると思われる。特に新人から、○○さんの描いた原画を見たいというニーズが高く、原画や動画を担当した者の名前はタグ付けする必要がある。(舛本氏)

■資料整理・管理について

・本当に原画マンが描いたものなのか、作監が描き直したものか判断できない場合があるが、個人的には明言を避けた方がいいのではないかと考える。修正できずに間違ったものを出しておくなら、下げてしまった方がいいと言われて、せっかく作ったものが世から消えていくケースもあるため、担当者に何があろうと、パスワードを忘れようと、使えるものだけを表にしておくのがいいだろう。(山川氏)

・アーカイブ作業では、作業日報を作成し、集計表を作成している。過去のデータも別シートにまとめて、担当アニメーターの名前が分かるようにしている。原画等の素材を倉庫保管する際には、各箱に番号を割り当て管理している。(中山氏)

・「スキャン」とは紙のスキャンを意味し、カットが1枚の紙ではないとすると、紙の単位と表の単位が対応しないのではないか。(三原氏)

- ⇒原画・動画等の紙素材がセットになっているカット袋を1カットと考え、検索する基準をカット単位という形で考えている。(舛本氏)
- ⇒カット単位でファイルをまとめており、カット単位のフォルダ内に名称のフォルダを更に入れ、原画素材のデータをまとめている。作監修正の有無等は考慮せず、見る人は分かるだろうとの判断のもと、データ上では全て同じ扱いで保管している。レイアウト等はすぐに判断が付くので、名前を付ける際に最低限のフィルタリングをした上で、全てカット単位で保管している。(中山氏)
- ⇒特定の画像にたどり着くには、カット単位の中身を目で見て判断する必要がある。検索したいというユーザーの要求はあるとするなら、画像単位のメタデータやジャンルのデータ構造を考え、システムで再現していくだけでかなり選択肢と議論が必要になる。(三原氏)
- ・社内のサーバーは限定公開のため、クラウド上にてデータを保管しているが、個々のデータにたどり着くまでに時間を要する課題がある。(中山氏)
- ⇒個別の収蔵物として見せようすると階層が深くなる。例えば「Omeka」はオープンソースでデジタルアーカイブ業界の標準的システムになっていて、メタデータのスペックや使い勝手の評価、試験公開をする場合には、コストも安価である。(三原氏)
- ⇒残りの作業日数的には、「作品名フォルダ/○○_scan/」に画像が入っているフォルダと担当者名や詳細を記した管理表を入れ、フォルダには話数とカット番号が入ることで、現場の方たちも見慣れているので扱いやすい。(山川氏)
- ⇒個別の最も深いフォルダ、若しくは個別の画像に対するリンクをパターンで生成できる。スプレッドシートから原画のフォルダ、原画の何番というリンクを生成してジャンプすれば、ソートが可能で、クリック数も1回で済む。(三原氏)
- ⇒アニメーターは前後の並びを見ながら絵を探すので、余分な絵を見せることが重要かもしれないが、制作進行が演出家から言われて過去のカットを探すときにはカット番号が必要。(山川氏)
- ⇒作品の制作終了後は、それほどアーカイブには更新が入らない印象だが、フォルダ構成が変わるような更新とはどのようなケースか。(三原氏)
- ⇒類似した名前や略字の作品が出た場合、フォルダ名の略語変更や「何年版」と付けたくなる。トップを変えると、下のバランスが全て変わってしまうため、名前に概念を入れず、番号、識別子にしている。(山川氏)
- ⇒要件の具体化、現場の声等、少しづつエスカレーションしてシステムに落としていくのがいい。文化庁のメディア芸術アーカイブ推進支援事業の応募サイトにあるデジタルアーカイブに関するガイドラインには各種ノウハウも掲載されているので、そちらも御参考いただきたい。(三原氏)
- ⇒細かいリネームを二重のバックアップの片方に反映し忘れて、ファイル名がミスマッチになる失敗をした経験がある。マスターデータはいじらず、持ち出し先でよく使うものだけ細かくリネームをすればいいと考えるようになった。(山川氏)
- ・現物管理と進行表の作品タイトルについて、現物管理は略字、進行表は正式タイトルの場合、正式

タイトルと略字が結び付かない人は検索できないため、正式タイトルと略字の併記、あるいは当時のプロジェクト名や作品コードを入れておくとよい。また、現物保管とデータ保管の保管場所は別シートに分けた方がいいだろう。同シートだと、フォルダやサーバーの変更時に現物保管のシートも修正が必要になってしまう。（山川氏）

■原物保管について

・紙にしづが入っている等、現物の保管状態がよくないことが課題である。作業中の作品に関しては、折り曲げずに入れられる大きさの段ボールに収蔵している。ノウハウをお持ちの方に伺いたいと考えていた。（中山氏）

⇒空気による劣化、水没事故を考えると、縦置きだと全カットの一部が損傷してしまうが、平積みなら無傷で救えるカットもある。縦置きのようにずれ下がって曲がることもないので、平積みがお勧めである。大判については、重量的に薄い段ボールが扱いやすく、ガムテープで補強すれば何段か重ねて運べる。箱に入りきらないほど長いものは、絵や線をきれいに残すことを第一義にして折っている。理由があった上で、二次利用するアニメーターも困らず、保管のためにベストな状態が維持でき、後のデジタル化にも問題が起きないように折ったと言えば、制作現場であれば問題ないだろう。（山川氏）

⇒図書館における閉架と開架の概念である。また、メディア芸術アーカイブ推進支援事業ではマンガ単行本保管用のオリジナル段ボール作成を成果にしている事例もあるが、横置き仕様の段ボールもよいソリューションだろう。（三原氏）

・業界の知見がなければ業界外部の知見との接続のための整理が難しいが、整理さえすれば、既にある解決策に依拠すればいい部分やいったんは棚上げしていい部分も分かってくる。今回のプロジェクトで物理的な整理を肅々と進めつつ、知的なまとめをどうするかも考えていただけすると、今後、アニメーション関連事業で心強い参考になるだろう。引き続き御協力のほどお願い申し上げる。（牛嶋氏）

・文化庁の取組の中やメディア芸術アーカイブ推進支援事業の採択事業の中で制作会社が自らアーカイブに取り組んでいる事例は少なく、本日のディスカッションのような内容が報告書掲載内容になれば、制作会社ではないアニメ特撮アーカイブ機構（ATAC）が取り組むアーカイブの内容と対比するものになり、いっそう参考とできるものが増え豊かになる。いつでもお声がけいただければ伺いたい。（山川氏）

（2）データ作成について（特定非営利活動法人プラネット映画保存ネットワーク）

日時：2023年12月15日（金）13:00～14:30

場所：オンライン会議システムによる遠隔会議参加

参加者：

＜特定非営利活動法人 プラネット映画保存ネットワーク＞

田中範子・松山ひとみ

＜有識者＞

三原鉄也

＜文化庁＞

毛利哲哉、牛嶋興平、森本修司

＜JV 事務局＞

森由紀、井上和子、佐原一江

特定非営利活動法人プラネット映画保存ネットワークでは、書籍『日本アニメーション映画史』の作品目録 新版データベース化を行っており、メディア芸術データベース（以下、MADB）にデータを提供していく姿勢でプロジェクトを実施している。『日本アニメーション映画史』に収録されている作品リストをテキストデータ化、作品 ID を付与し、今後のデータ利用及び連携を考慮し LOD 化を行いたく、教科書 LOD と同様の方法でデータ作成、公開を予定している。また、今年度中に「日本アニメーション映画」作品リストにおける神戸映画資料館所蔵フィルムの調査、情報収集、リスト未収録作品を含めた所蔵アニメーションデータの整理をすすめおり、神戸映画資料館のホームページ（Wordpress）内に、同ソフトで作成可能なデータベースを設置予定である。『日本アニメーション映画史』の作品目録 新版データベース化、また、神戸資料館所蔵フィルム調査及び出版物等の情報を補足・訂正、所蔵フィルムデータの整理をすすめるに当たり、有識者への相談の希望があり、ディスカッションを実施した。

■データベース化について

・映画フィルムの同定作業は、一般的に『日本アニメーション映画史』のリストを参照している。現在 MADB に公開されている情報も『日本アニメーション映画史』をベースにしていると推測できるが、情報の出典が不明なまま反映されてるものもある。それがフィルムアイテムの情報なのか、本の情報なのか、私たちでは判断できなかった。調査結果を反映した情報を公開したく、『日本アニメーション映画史』のリスト自体も改訂版を出版したいと考えている。（松山氏）

⇒コンテンツ更新の必要性に異論はない。『日本アニメーション映画史』の情報を公開するにあたっては、利活用のことを考えれば本よりデータセットで出すべきだろう。仮にデータセット公開事業に取り組まれるなら、神戸映画資料館とプラネットのどちらが主体となるのか、維持管理のコストをペイしてまでも取り組まれるのかを伺いたい。（三原氏）

⇒館としては維持管理を含めて研究を続けていきたいが、体力的な問題がある。典拠的なデータでありながら、現物の発見によって更新される可能性を秘めているデータなので、アクセス権が閉ざされていることが最も不便であり、データは研究成果を作品情報に反映しやすい状態で公開されていてほしい。もし他に受け止めてくれる組織があるなら、研究だけ続けて情報更新に協力していく形が望ましい。（松山氏）

→モノに基づいてデータを作成・提供されたいとのことで、モノの情報提供ありきでサービスを考えていく必要があると感じた。(三原氏)

- ・神戸映画資料館はオープンな所蔵資料データベースを公開されておられるのか。(三原氏)

⇒していない。(田中氏)

⇒所蔵資料データベースがあれば、そのマネジメントの延長線上に作品情報の蓄積も置くことができるが、それがない現状、誰がどうやるのかは難しい問題である。アグリゲーターであるMADBは、所蔵資料へのアクセスは保証していない。必ずしも所蔵検索データベースである必要はなく、所蔵資料のIDは館内で同一性が保持されている状況かと思われる所以、ウェブでも同じようにURLに入れて公開することも考えられる。(三原氏)

- ・所蔵資料にアクセスできる環境がない状態だが、それなしでLODのプロジェクトを考えておられるのか、データベースが公開される前提なのかを伺いたい。(三原氏)

⇒予算的にはウェブサイト内での公開。アニメーションに関する所蔵フィルムの情報はPDFで公開となり、検索可能なデータベースによる公開も検討しているが、IDの扱いが中途半端になっているので、『日本アニメーション映画史』の目録自体に番号を付け、それに対する更新情報を与えていくことも考えている。(松山氏)

- ・データベースの検索に階層構造は盛り込まれる予定か。(三原氏)

⇒ウェブサイトを作成しているWordPressでは階層的な情報を持たせることが難しい。1アイテムの具体的な特徴を載せた1ページという登録の仕方になる。(松山氏)

⇒WordPressでは、想定されているスペックを担保できない。OmekaSで階層データベースを使っている事例はあるが、ユーザビリティが低かったため、階層データベースを断念し、モノ特化のシステムに更新した経緯がある。ユーザーが所蔵資料にアクセスしやすいデータベースが用意され、その上に典拠情報がある形が、ユーザーにとって優しく、内容情報とモノへのアクセスという仕事分けもきれいになる。(三原氏)

- ・内容情報に関する部分は、従来型の組織対組織のデータ提供でも、公開されたデータセットをMADBが第三者的に利用する形でもいいが、いずれにせよ、そのデータをシステムとしてエンドユーザーに提供し、アクセス可能なIDを保証するのはMADBという形が、事業の立て付け的には理想だと考えている。(三原氏)

⇒当初はそう考えていたが、現実的には、MADBはアイテム情報と作品情報が混ざっているため、提供した情報がどう生かされるのかに懸念があり、別々で管理するという意味で本の内容を更新したいと研究者は望んでいる。本の中でレゾネ的な作品IDを作り、データセットとして公開、研究成果はその更新で済ませることを検討している。加えて、所蔵データベースはその作品IDを参照することも考えている。(松山氏)

⇒メタデータの品質や構造を落とすと、MADBに入れる際に再構造化が必要になる、あるいは必要な概念に対して必要なIDが行かなくなってしまう。双方のデータモデルをすり合わせる必要があるが、レゾネ的なデータモデルだと階層構造のMADBにマッチしないと思われる。LOD化を検討してデータを作成するなら、この段階でデータモデルを決定ないし全ての階層にIDを保証して付けられる状態にしておきたい。(三原氏)

- **Manifestation** (マニフェステーション) と **Work** (ワーク) と **Variant** (バリエント) の定義が MADB とマッチするかどうか。すでにデータベースの仕様として固めた上での「作品」なのか、あくまで『日本アニメーション映画史』で作品と呼んでいるものにとどまる理解での「作品」なのか。後者だった場合、Manifestation をどう捉えているか伺いたい。(三原氏)

⇒Variantは権利情報に関わる部分だけ切り分けを考えている。ただ、例えば海外の映画アーカイブが情報を参照することを想定した場合、MADBでその作品の同定ができるかどうかが重要になる。ひも付けられるものはひも付けたらいいと思うが、本を典拠にしているのは、そこ以上のことを考えたり、切り分けたりすることが体力的に難しいので、過去に作られたものに対して更新情報を付けていく姿勢を持っている。(松山氏)

⇒MADBでアイテムと呼んでいるものは、FIAFのモデルでは Manifestation になるが、Manifestation があるかをお伺いしたい。(三原氏)

⇒思想としては理解しているが、館の中では重複していても1つのレコードとして扱っているので、実際に Manifestation レベルの ID を与えることは考えていない。階層管理をするデータベースがあれば楽だが、リスト管理している。(松山氏)

⇒4階層のレベルで下から上に見ていく作業、本に基づいて上から下に見ていく作業が循環しており、実際の業務の中では、中間項の概念を持って扱っているものの、データとしては上と下の部分しか来ていないという認識で間違いないか。(三原氏)

⇒そのとおりである。フィルムの場合、一部分しか残っていないケースが多いので、その1つ1つアイテム管理しようと思うと Manifestation の考え方自体は必要だと理解している。業務の中で引用することで楽になるシステムがあれば、リンクをしていけば済む話なので理想的だが、実際は来たものを1つ1つデータ化している。(松山氏)

- フィルムは、書籍で言えば合本1冊の単位で流通しているが、1冊に固めた側のデータがないとなると MADB にデータが入らないかもしない。データの状況を伺う限り、考え方は2つある。① マンガにおける単行本全巻のデータのようなアプローチで、機械的に Manifestation のデータを作れないか。②ある種の美術資料であると考え、MADBでは Manifestation とアイテムを1:1にして登録するか。(三原氏)

⇒今まで付けていなかっただけで、Manifestation の ID を付けること自体はできる。今後の作業が楽になる可能性もあるので、所蔵管理データベースを考えていく上で Manifestation の ID 対応を検討していきたい。(松山氏)

- ⇒同じ Manifestation に国立映画アーカイブの所蔵情報もぶら下がるのか。(三原氏)
- ⇒そうすることも可能である。(松山氏)
- ⇒自分たちでは使わないが、ボランティアに近い形で Manifestation のデータ作成をしている組織もある。所蔵館連携のために必要な Manifestation のデータ作成を、繋ぐ側の MADB がやる価値や意義があると感じた。(三原氏)
- ・『アニメーション映画史』に掲載されている作品情報と、国立映画アーカイブが持っているフィルムのひも付けは、プラネットで把握できているのか。(三原氏)
- ⇒こちらから提供したものは把握しているが、国立映画アーカイブが潜在的に持っているフィルムの情報はない。それこそ MADB に反映されればありがたい。(松山氏)
- ⇒MADB を介して国立映画アーカイブの保有するアニメーション映画フィルムの情報取得ができるという要望・提案と理解した。(牛嶋氏)
- ⇒情報を提供する側としては、MADB に情報を提供することでデータベースや典拠 ID として使える形で保証されるならよい。については、その点を保証してもらえると MADB の信頼性が高まると考えている。(松山氏)
- ⇒MADB は、アプリケーションだけではなくデータセットも提供していることから、LOD として取得できる経路がある。とはいって、連携館の方々には Wikidata に投入するという選択肢も十分ありえると認識している。
- ⇒過去には Wikidata とマージすることも検討していたが、私たちの体制では無理があると感じて相談した。MADB にできるだけいいデータを提供したい。(松山氏)
- ⇒念のための確認だが、別途 MADB に投入するためのデータを優先して作成するということではないという理解で相違ないか。(田中氏)
- ⇒MADB に合わせて変質させたいとは全く考えていない。MADB が用意する LOD の器より、その器を満たす仕様が優先されるので、MADB 側で調整するイメージである。その結果として、提供いただいたデータが LOD として公開されるイメージを持っていただければ。(三原氏)
- ⇒今後負担が大きいと考えていた部分を MADB 側にお任せできるのであれば、フィルムの整理に対して力を割ける。(松山氏)
- ⇒現場を拝見したくもあるので、次年度以降も提案があればお伺いできればと考える。(三原氏)

第Ⅲ部 付録

付録1

[海外事例調査] 無体物などのアーカイブに関する海外の取組事例

1. 取組事例

以下の事例を収集・整理するにあたっては、次のような主体を対象とした。

- ・メディアアートの展示で実績が豊富な美術館
- ・デジタル保存に関する取組をしている主体
- ・世界の主要な美術館で、関連する取組が見えやすい主体

本事業の規模や本会議体の開催時間に照らすと、網羅性を担保するには対象が広すぎる、ある館が関連する取組を「していない」という断定をするには工数が多くかかってしまう、収集する情報が膨大になるとかえって活用できなくなるなどの理由から、主要美術館などを悉皆的に調べるのではなく、多様な主体をとりあげ、多様な取組み方の情報を得ることで判断材料として有益になるように努めた。

1.1. Guggenheim Museum : Conservation Projects

<https://www.guggenheim.org/conservation>

グッゲンハイムでは創設時からコレクションと展示の範囲が大きく拡大し、現在では大規模なインスタレーション、時間軸やデジタル・メディア、会場ごとに進化するアーティスト固有のインスタレーションなど多岐にわたる。これらの多様な媒体に基づくコレクションの物理的及び美的完全性を維持するため、保存修復部門では作品制作に使用された素材や技法に関する科学的研究のほか、芸術家の制作過程を明らかにし、劣化のメカニズムを研究し、処理方法を模索している。現在は下記プロジェクトを実施している。

- Time-Based Media
<https://www.guggenheim.org/conservation/time-based-media>
- The Conserving Computer-Based Art Initiative
<https://www.guggenheim.org/conservation/the-conserving-computer-based-art-initiative>
- The Variable Media Initiative
<https://www.guggenheim.org/conservation/the-variable-media-initiative>
<https://www.variablemedia.net/e/index.html>

1.2. Electronic Arts Intermix

<https://www.eai.org/>

EAIは、1971年にニューヨークで設立された、ビデオ・アート／メディアアートの収集・配給・制作・保存・展示を通じて、作り手と受け手を橋渡しする非営利組織。EAIのコレクションは60年

付録1

代半ばから現在までにわたり、世界で最も包括的なビデオ・アートのコレクションの一つとして認識されている。美術館、コレクター、教育機関、文化施設は、このコレクションを EAI の配給サービスを通じて上映会や展示会のために利用できる。また、豊富なオンライン・リソースの公開や教育、一般向けプログラムなどの活動で、歴史的・文化的なフレームワークを提供している。

1.3. TATE: Preserving Immersive Media

<https://www.tate.org.uk/about-us/projects/preserving-immersive-media>

Preserving Immersive Media は、TATE の時間ベースメディアの保存チームによる、テクノロジーに依存した芸術作品の保存戦略を開発する TATE の研究プロジェクトである。360 度ビデオ、リアルタイム 3D、仮想現実、拡張現実、複合現実など、没入型メディアアートワークの長期保存における主要なリスク要因を特定し、アートワーク入手の初期段階でのドキュメントテンプレートの策定などを行っている。

1.4. Rhizome

<https://rhizome.org/>

Rhizome は、デジタルアート作品のドキュメンテーションとアーカイブ、そしてデジタルアートの分野における革新的なプロジェクトの支援に尽力していることで知られている。ネットアートの保存、デジタルアーカイブ、デジタルアートプラットフォームの開発など、様々な取組を行っている。

1.5. Netherlands Institute for Sound and Vision: GIF collection at Sound & Vision

<https://www.beeldengeluid.nl/>

<https://beeldengeluid.nl/en/knowledge/blog/join-creation-gif-collection>

オランダ音響映像研究所は、1997 年に設立されたオランダの視聴覚遺産の保存とアクセスの提供に重点を置くヨーロッパ最大の視聴覚コレクションを有する研究所かつ博物館である。コレクションにはラジオやテレビの番組、ビデオ（ゲーム）、出版物、政治漫画、GIF、ウェブサイト、オブジェクトなど、さまざまな種類のメディアが含まれ、一部はオンラインで表示及び試聴できる。

同研究所では、2018 年に GIF アニメーションの収集・保存プロジェクトを開始した。GIF はオンラインのリミックス文化の一部であり、またデジタルコミュニケーション領域における時代精神を反映したデジタル文化の切り離せない一部であるにもかかわらず、文化遺産として広く認識されておらず、アーカイブコレクションにも組み込まれていないとして策定した収集ガイドラインに基づきウェブ上で収集したオランダ関連の GIF アニメーションを GIF アニメーションの検索サイト GIPHY 上の公式チャンネルで公開している。

1.6. ZKM

ドイツのメディアアートの研究機関かつ展示施設である ZKM では、アーカイブとコレクションを形成しているが、現在いずれもオンラインでは公開していない。

1.7. Internet Archive “Wayback Machine”

<https://archive.org/web/>

インターネットアーカイブは、1996年に Brewster Kahle 氏によって設立された、世界中のウェブ情報を代表とするさまざまなデジタル情報をアーカイブしている非営利法人である。インターネットアーカイブは、デジタル形式で保存された歴史資料を、研究者や歴史学者ひいては全世界の人々が将来にわたって利用できることを目指し、当初はウェブ情報の保存に力を入れていたが、現在は、電子書籍や動画、音源などの保存にも取り組む。保存しているデータ量は、2021年12月現在、212ペタバイト（約21万テラバイト）以上である。

Wayback Machine は、2001年にインターネットアーカイブがサービスを開始したインターネット上の World Wide Web やその他情報を扱うデジタルアーカイブである。時間別のウェブページアーカイブを閲覧することができ、URL を指定した検索及びキーワード（ホームページへのリンクに使用された単語）による検索が可能である。Wayback Machine には、これまで 7,200 億以上のウェブページが保存されている（2022年8月現在）。

1.8. eXoDOS

<https://www.retro-exo.com/exodos.html>

eXoDOS は、DOS ベースのゲームとソフトウェアの膨大なコレクションを保存し、アクセス可能とする点に重点を置いたプロジェクトで、初期の PC ゲームとソフトウェア開発の歴史の保存を目的とした有志とボランティアによって組織されている。eXoDOS はソフトウェアやコレクション情報を保存するだけではなく、エミュレーションや互換性レイヤーを使用して、ゲームがプレイできる点に特徴を持つ。更に Internet Archive では、これらの eXoDOS によってエミュレートされた MS-DOS ゲームの一部をウェブブラウザ上でプレイできる。

https://archive.org/details/softwarelibrary_msdos_games?sort=-publishedate

1.9. The Strong National Museum of Play, Rochester, New York

<https://www.museumofplay.org/>

米国ニューヨーク州ロchester市にあるストロング遊戯博物館は、Margaret Woodbury Strong 氏の主なコレクションをもととして、「遊戯（Play）」に関連する資料を収集する遊戯と文化の歴史博物館である。2006年には収集対象を拡大し、2000年代後半よりビデオゲームの収集が始まった。資料は、ビデオゲームと電子ゲーム（Video and Other Electronic Game Collections）、図書資料（Library Collections）、アーカイブ資料（Archival Collections）に分類、保管されている。コレクションは、ゲーム関連アイテム約 55,000 点（うち日本製ゲームソフト約 9,000 本）が所蔵され、ゲームハードやソフト現物のほか、関連書籍や図面、パンフレット、関係者のメモなどを含む。

2. コミュニティ連携及び標準化のための組織

上述のようなアーカイブの取組はしばしば、単独で行われているものではなく、専門知識やソフト

付録1

ウェアなどのツール、ガイドラインなどを外部組織から調達している状況が伺える。こうした外部組織は時に国際的に無体物やデジタル作品などのアーカイブ化を下支えしている。

2.1. Initiatives of the Digital Preservation Coalition

<https://www.dpconline.org/>

デジタル保存連合は、2002年に英国を拠点として設立された、デジタル保存を行う様々な機関が参加する国際的な非営利団体。現在ではイギリスに限らず各国の国立図書館や文書館、学術機関、文化施設や専門家が参画している。参加機関同士での専門知識の共有を図るだけでなく、調査や研究を踏まえたデジタル保存のグッドプラクティスを幅広く社会に普及させる活動に努める。

デジタル保存連合では、デジタル保存に関するすぐれた取組をしている個人に対する顕彰のほか、適切なデジタル保存が行われなければ失われる可能性が高いデジタルコンテンツのリスト”Bit List”を公開している。

<https://www.dpconline.org/news/bitlist-interim-report-2022-calls-for-action>

2.2. Open Preservation Foundation

<https://openpreservation.org/>

Open Preservation Foundation (OPF) は、2010年に設立されたデジタル保存コミュニティのサポートを行う非営利団体である。デジタル資料の長期的なアクセシビリティと使いやすさを確保するためのオープンソースソフトウェアやツールの開発、専門知識の共有、コミュニティ構築などを行っている。

2.3. Software Preservation Network

<https://www.softwarepreservationnetwork.org/>

SPN は、2016年に米国アトランタで設立されたソフトウェアの長期保存及びアクセスを推進するための団体。ソフトウェアの保存に関する文献等の情報を集約・整理したオンライン目録 “Software Preservation Bibliography” の公開や、各種ガイドやメタデータガイドラインの作成・公開などを行っている。

2.4. Video Game History Foundation

<https://gamehistory.org/>

ビデオゲーム歴史財団は、2017年に設立されたビデオゲームに関する歴史的メディアの収集、保存、修復、教育普及等を目的とした米国の非営利団体である。保存対象はビデオゲーム本体のほか、ソースコード、デザイン文書、ポスター、ビデオテープ、新聞、写真など多岐にわたる。メンバーは、ビデオゲームの歴史家や学者、開発者、コレクター、団体、ゲーム業界など多様な関係者によって構成されている。

3. 調査報告等

関連する調査報告書に以下のものがある。

- “87% MISSING: THE DISAPPEARANCE OF CLASSIC VIDEO GAMES” (2023/07/10)
<https://gamehistory.org/87percent/>
Video Game History Foundation と Software Preservation Network によるクラシックビデオゲームの入手可能性に関する調査報告書: 米国において 1960 年から 2009 年の間にリリースされた 4,000 本以上のビデオゲームについて、現在流通しているのは 13% であり、87% が入手困難であることを指摘した。
- “Preserving Born-Digital Design and Construction Records” (2022/06/06)
<https://www.dpconline.org/docs/technology-watch-reports/2555-techwatchreporttemplate-v06-leventhal-thompson-final/file>
Aliza Leventhal と Jody Thompson によるボーンデジタルのデザイン・建築資料の保存に関する報告書。デザイン・建設・施設維持の過程で作成される幅広いボーンデジタルのデザイン・建築関係の記録における、技術的・文化的要素に関するアプローチを提供することを目的にボーンデジタル・デザインの歴史、主な取組、ケーススタディ、最近の活動や研究、参考資料等がまとめられている。
- “Server-Side Web Archiving” (2021/06/01)
<https://zenodo.org/record/4889460>
Eoin O'Donohoe による動的コンテンツを含むウェブサイトの収集手法の調査報告書：動的コンテンツの増加に対して、これまで遺産機関が採用してきたクローリングによる静的コンテンツの大規模収集という収集戦略では情報収集が不十分となることを指摘し、今後はウェブサイト管理者と連絡を取ってサーバーからファイルを受け取る「サーバーサイド」アプローチが必要となると述べた。
- “The use of Preservation tools among Dutch Heritage organisations” (2020/05/20)
<https://zenodo.org/record/4162315>
Ania Molenda によるオランダの遺産機関におけるデジタル保存ツールの使用状況に関する調査報告書。この調査は、デジタルファイルがアーカイブやリポジトリに組み込まれる前の受入事前処理 (Pre-ingest) の段階で、機関がどのようなツールを使用しているかを調査し、調査対象機関において 111 の異なる保存ツールが使用されており、1 機関当たりでは 1~10 程度の保存ツールが使用され今後更に増大する見込みであること、機関間の協力と経験共有が重要であることなどが指摘された。

4. 法令など

4.1. 電子出版物、ウェブサイトの資料など無体物資料の収集・保存が行われている例が世界各国に存在している。メディア芸術に繋りが深い例として、下記の事例がある。

- 韓国：韓国国立中央図書館（NLK）では、図書館法第 20 条の 2 の規定により、韓国において提供されているウェブトゥーン、ウェブ小説などのオンライン資料のうち、保存価値が高い資料を選定して収集保存している。収集対象資料の種類・形態は「収集対象オンライン資料の種類、形態に関する告示」によって定めている。
- フランス：フランス国立図書館（BnF）では 1973 年よりマルチメディア作品、1993 年よりゲームが法定納本の対象となっている。ゲームのアーカイブに関しては、プレイ環境の整備、ゲームソフトのイメージデータの保存、エミュレーションの実施など先進的な取組で知られる。更に 2006 年 8 月 1 日施行の「情報社会における著作権及び著作隣接権に関する法律」（通称 DADVSI）によって、広く「フランスのウェブサイト」全てを対象にインターネット資料を収集対象としている。
- スペイン：スペイン国立図書館（BNE）では、2022 年の法定納本法改正により、ボーンデジタル資料に限らず、単行本や逐次刊行物の印刷前のデジタルコピーが納本対象となった。また、従来オーディオビジュアル文書の一部として捉えられてきたビデオゲームが文化的創造物の類型に含まれたため、納本のための独自セクションが設けられた。
- オーストラリア：オーストラリアの法定納本制度では、国立及び州立・準州立の図書館が、所管地域の全ての出版物を収集することが定められている。2019 年には、オーストラリア国内の電子出版物の納本受付・管理・長期保存等を担う、デジタルデポジットシステム “National edeposit (NED)” が公開された。
- 米国：2020 年の著作権登録に関する規則 (PART 202, Title 37, Code of Federal Regulations) の改正により、「オンラインのみで出版された電子書籍」が法定納本の対象となった。米国著作権局の積極的な要請があった場合に納本義務が生じる。2010 年以来オンラインのみで出版された定期刊行物だけに適用されてきた義務が、オンラインのみで出版された書籍に拡大された形である。

5. 主な示唆

5.1. 無体物、ボーンデジタル作品などの定義への示唆

- ・上掲の事例の内、Rhizome ではボーンデジタルの語がつかわれているものの定義はなく、収集方針が説明されている機関（オランダ音響映像研究）においても特にこれらの概念の厳密な定義についての言及は存在しない。
- ・デジタルデータと物理的な物品（有体物）では保存・管理の方法などが大きく異なるために保存・

付録1

管理上のニーズに即した分類は実務上は有益と思われる。

5.2.無体物、ボーンデジタル作品などのアーカイブの意義や目的への示唆

- ・オランダ音響映像研究所のGIFコレクションについては、上述の通り文化の一部である点などを理由に収集・保存に取り組む旨が述べられているが、これは例外的な事例であり、他の事例については、目的・意義などへの言及がないままに活動内容についての説明が行われている。
- ・自明な事柄ではあるものの、ボーンデジタル作品を含む無体物資料は文化の重要な一翼を担っており、制作過程のデジタル化も様々に進んでいるため、その収集・保存・利活用には様々な目的・意義があると思われる。

5.3.政策的なイニシアチブ、資金面での支援、法制度などへの示唆

- ・日本の国立国会図書館に該当する諸外国の図書館において、納本制度のデジタル対応が進められており、メディア芸術の諸分野においても重要な役割を担い得ると考えられる。
- ・ツール開発、ノウハウ共有、標準化などを推進する組織、プロジェクトが複数存在している。日本国内の関係者ネットワークを母体とする類似の取組を後押しすること、国際的なネットワークへの関与を後押しすること、などが有意義と考えられる。

付録2

令和4年度マンガ原画等の管理状況等に関する基礎調査 アンケート追加分析報告

1. 実施体制

事業受託：一般財団法人横手市増田まんが美術財団

(1) 調査実行団体：マンガ原画アーカイブセンター

- ・大石卓（横手市増田まんが美術館）※調査責任者
 - ・イトウユウ（京都精華大学、京都国際マンガミュージアム）
 - ・表智之（北九州市漫画ミュージアム）
 - ・ヤマダトモコ（明治大学米沢嘉博記念図書館）
- （以上、マンガ原画アーカイブセンター運営協議会メンバー）

(2) 協力団体：

- ・公益社団法人日本漫画家協会
- ・一般社団法人マンガジャパン
- ・コミック出版社の会（各出版社等）

2. 調査手法

(1) 調査票への記入及びヒアリングによる調査

(2) 専用ウェブサイトフォームからの入力による回答

3. 調査の期間

令和4年10月3日（月）～令和5年1月27日（金）※117日間

4. 回収数

目標：300件 実回答数：665件（目標達成率221%）

5. 成果・課題

マンガ原画を中心とした中間生成物の保存に関する調査として、漫画家協会及び出版社等の団体・法人の協力を元に、全国のマンガ関連施設と関わりのある漫画家個人等も対象としたアンケートを依頼し、昨年度の速報値報告に加えた回答内容の分析を行った。

今回の調査については、広範な年代及びジャンルの漫画家から、より多くの回答を得ることを目的に、質問内容の簡素化に努めると共に、携帯電話等を活用したウェブフォームからも回答できる環境を整えるなど、回収率向上にも努めた結果、当初目標として掲げていた300件を大幅に上回る600件を超える回答を得ることができた。

回答内容の大きな特徴としては、アナログやデジタル等の作画手法に関わらず、マンガ原画を輩出する漫画家のほぼ全ての方が、「原稿」としての原画及びデータの保存を望んでいるということが

挙げられる。反して、「原稿」以外の作画資料やネーム等の中間生成物に関しては、その保存の重要性は感じられておらず、廃棄を主とした処分を実施、もしくは検討していることも、自由意見の記載を中心に判明した。更には、主にアナログ原稿での執筆を続けている60代以降の漫画家から「今日のマンガ文化の隆盛の黎明期を支えた先輩諸氏の原稿保存が進まない中で、自身の原稿保存は語れない」といった主旨の意見も多く寄せられ、多数のベテラン漫画家が、歴史的かつ文化的に優先すべき漫画家の資料保存を望んでいることもわかった。

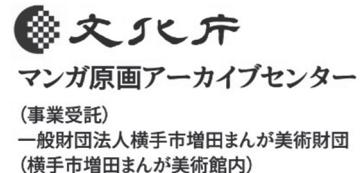
現在のマンガ分野における資料保存の取り組みについては、MGACの保存相談受付をはじめ、マンガ関連施設においても、関係性の強い漫画家や遺族を中心とした関係者からの原画保存を望む声に対処する、いわば「受動態」の保存が主であり、前述にあるような歴史的価値のある作品を守る状態には至っていない。価値が高いと判断される作品であっても、その資料に関わる漫画家や関係者に保存の意識が無い場合、こうした事案が埋もれてしまっているのが現状である。文化庁会議を元とした産業界がアーカイブを支援する法人「一般社団法人マンガアーカイブ機構」が設立となった現在、資料保存に取り組む新たな意志も構築されてきている。これまで受け身であった資料保存から、「能動態」の保存を加えた、多角的な保存環境・手法の確立が望まれる。

6. 回答の内容と分析

調査項目や回答、その分析については、次ページから記載のとおり。

令和〇年〇月〇日

〇〇〇〇〇〇〇 様



中間成果物（マンガ原稿）の保存に関するアンケートへのご協力のお願い

前略 近年、長年にわたりマンガ文化の隆盛を支えてきた漫画家の訃報が相次ぎ、マンガ原画等の中間成果物の行方に関する社会的関心が高まっています。アニメ・特撮についても、中間成果物の保全を掲げたNPO法人によるアーカイブセンターが設立され、国立美術館等における展覧会が定着するなど、同様の状況が見受けられます。他方、未だ我が国にはこれらの分野を専門とする公的な専門収蔵施設等が存在せず、中間成果物の収集及び保存等は、作者や権利者が個々に取り組んでいるのが実情であり、こうした方々の高齢化等に伴い、廃棄や国外流出等、散逸の危機にあるとの指摘が相次いでいます。

つきましては、係る状況を踏まえ、中間成果物の中でも特に「マンガ原稿」のアーカイブに関して、文化庁の委託調査の一環として、下記によりアンケート方式による調査を実施したく、大変お手数ではございますが、何卒ご協力くださいますようお願いいたします。

草々

記

1. アンケート調査方法（Web 入力形式）

下記サイトにアクセスしていただくか、QRコードを読み込み、入力フォームからご回答ください。

<https://forms.gle/r6PxbKPT2U4tF4Pb8>



2. 締切日 令和4年〇月〇日（日）

以上

アンケートに関するお問合せ先



〒019-0701
秋田県横手市増田町増田字新町 285 番地
横手市増田まんが美術館内
マンガ原画アーカイブセンター
TEL 0182-23-6915 (担当: 大石、安田)

マンガ原稿の保存に関するアンケート

【重要:記載にあたって】

本アンケート用紙裏面に個人情報に関する取扱いについて記載しております。記載にあたりましては、事前にご確認いただき、同意の上でご記入くださいますようお願いいたします。

- ・漫画家名【 】 本名(任意記載)【 】
・主な作品名【 】
・居住都道府県【 】
・年代 □10代、□20代、□30代、□40代、□50代、□60代、□70代以上
※調査結果報告の送信を希望される方は、連絡先メールアドレスをご記入ください。
・メールアドレス【 】

【Q1】あなたはマンガ原稿をどの手法で作画されていますか？

- 紙原稿(アナログ)のみ
 デジタル(パソコン、タブレット等使用)のみ
 アナログとデジタルを併用して作画
 過去はアナログ、現在はデジタル作画に移行
 その他 (具体的な手法:)

【Q2】紙原稿をお持ちの方にお聞きします。

現在はどのようにマンガ原稿を保管されていますか？

- 自宅及び自己所有の仕事場で保管
 貨倉庫、賃貸物件等を利用し保管
 出版社や管理会社等外部へ保管を委託
 公共施設等に保管を寄託 (寄託先:)
 その他 (具体的な保管方法・場所:)

【Q3】デジタル原稿をお持ちの方にお聞きします。

現在はどのようにデジタル原稿を保管されていますか？

- 自己所有の保存機器で保存
 クラウドサービス等、外部保存先を利用
 その他 (具体的な保管方法・場所:)

【Q4】今後の保管についてどのようにお考えですか？

- 自己で保管を続ける
 早急に預かってほしい(保管先を探している、もしくは斡旋希望)
 将来的に、預け先や引き取り先があるのなら預けたい
 寄託したい(版権は保有したまま、紙の原稿/デジタル原稿を預けたい)
 寄贈したい(版権は保有したまま、紙の原稿/デジタル原稿を寄贈したい)
 廃棄する予定ている(保管を希望しない)
 その他 (具体的な保管方法・場所:)

【Q5】原稿の保存についてご意見をお寄せください。

（意見欄）

※紙面が足りない場合は、必要に応じて別紙や裏面に記載していただいてかまいません。

ご協力ありがとうございました。

付録2

【裏面】

アンケートにおける個人情報の利用目的及び取り扱いについて

1. 利用の目的

・記載していただいた個人情報は、アンケート実施の主旨であります「中間成果物（マンガ原稿）の保存」の実態把握に使用させていただくものであり、目的以外には利用いたしません。

2. 個人情報の取り扱い

・個人情報の管理にあたっては、管理責任者を定め、紛失や漏えいが発生しないよう厳重な管理に努めます。

・記載していただいた個人情報は、上記の利用目的のみに使用し、第三者に提供することはありません。

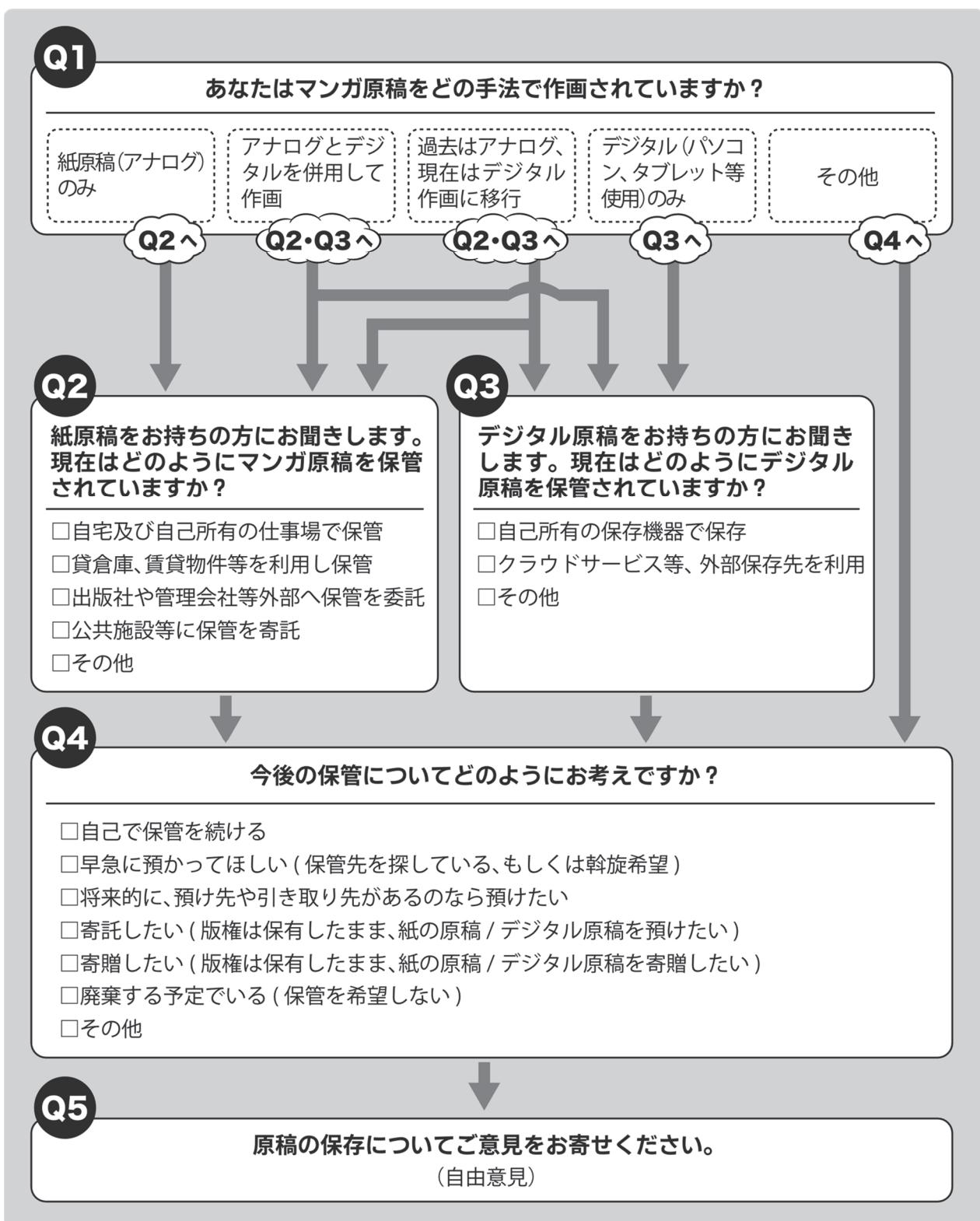
・アンケート内容や個人情報の取り扱いに関するお問合せにつきましては、下記までご連絡ください。

【お問合せ先】



〒019-0701
秋田県横手市増田町増田字新町 285 番地
横手市増田まんが美術館内
マンガ原画アーカイブセンター
TEL 0182-23-6915 (担当：大石、安田)

MEMO ※表面の記入欄で足りない場合等、ご自由にご活用ください。



問1から、それぞれの作画環境により次の質問に進む形式とした。アナログ作画からデジタル作画へと移行した方や、アナログとデジタルを併用している方は、複数回答となっている。

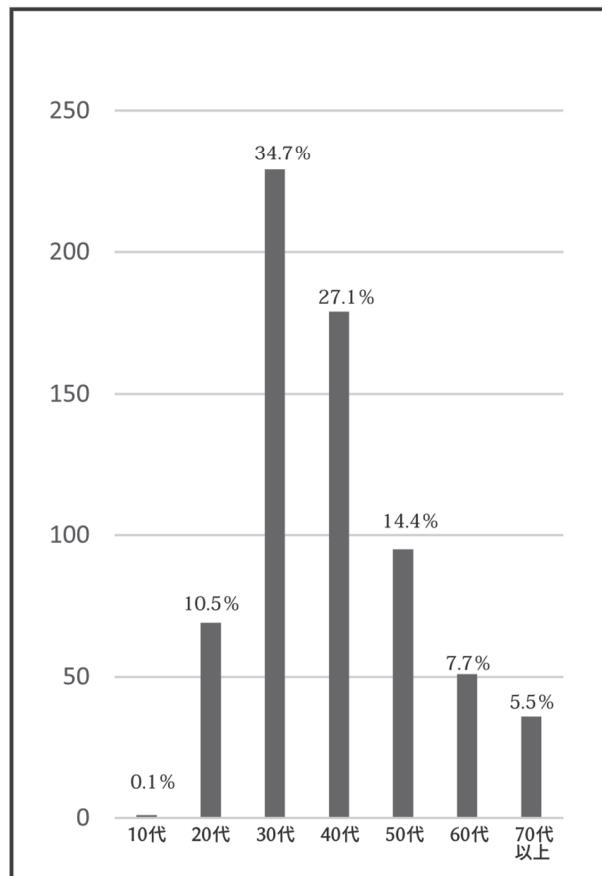
【年代】

・年代別回答者数

年代	回答	割合(%)
10代	1	0.1
20代	69	10.5
30代	229	34.7
40代	179	27.1
50代	95	14.4
60代	51	7.7
70代以上	36	5.5
合計	660	100.0

年代別の回答者を見ると、30代～40代が合わせて61.8%と、大半を占めていることがわかる。アンケートの回答方法として、携帯電話を使用したWEBフォームでの回答を採用したこと、比較的機械慣れしていると見られる若い世代を中心に、回答しやすい環境であったことがうかがえる。

・グラフ表示



【お住まいの都道府県】

・居住地別回答数

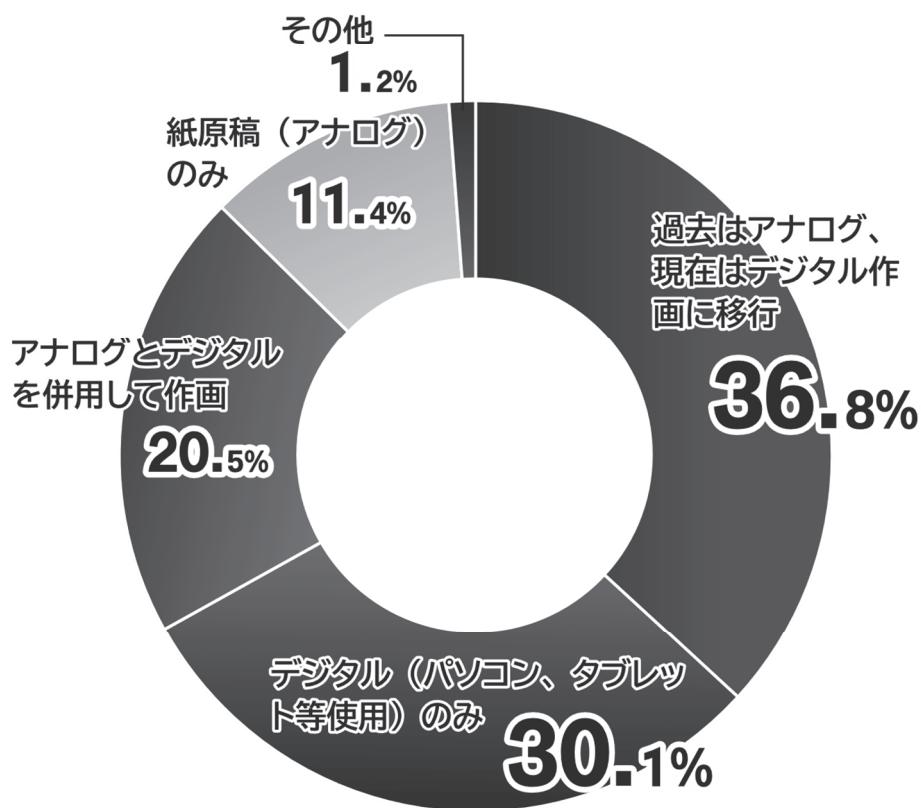


※回答数 555 件

555 件の回答のうち、東京都が 193 人 (34.7%)、次いで埼玉県の 70 人(12.6%)と、両県に回答者の約半数が居住していることがわかった。その他、首都圏や大都市が中心となっているが、ネット環境の普及もあり、地方在住も多く見受けられる。

資料保存のキーワードとして「出身地」も大切な要素であることから、今後の調査では、居住地に加え出身県の把握も必要であると言える。

【Q1】あなたはマンガ原稿をどの手法で作画されていますか？

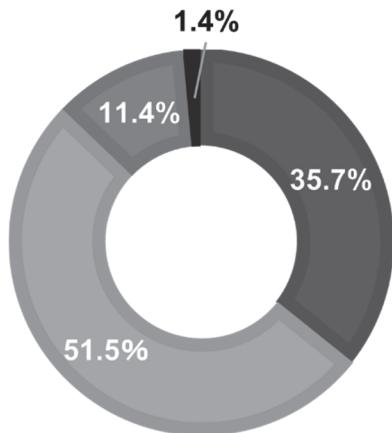


Q1	回答	割合
過去はアナログ、現在はデジタル作画に移行	245	36.8
デジタル(パソコン、タブレット等使用)のみ	200	30.1
アナログとデジタルを併用して作画	136	20.5
紙原稿(アナログ)のみ	76	11.4
その他	8	1.2
合計	665	100.0

回答いただいた年代が若い世代を中心であることも関係しているが、アナログ作画からデジタルへ意向した漫画家及び完全デジタル作画の漫画家に加え、アナログとデジタルを併用している漫画家を含め、原稿の仕上げをデジタルとしている漫画家が合計で 87.4% となっており、現在の作画環境がデジタルに移行していることがわかる。

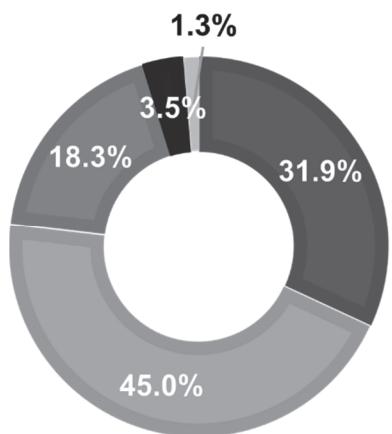
【Q1】年代別回答内訳

- ・10代から20代



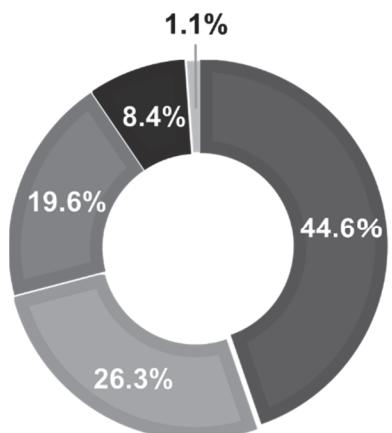
Q1 10~20代の回答	回答	割合
過去はアナログ、現在はデジタル作画に移行	25	35.7
デジタル(パソコン、タブレット等使用)のみ	36	51.5
アナログとデジタルを併用して作画	8	11.4
紙原稿(アナログ)のみ	1	1.4
合計	70	100

- ・30代



Q1 30代の回答	回答	割合
過去はアナログ、現在はデジタル作画に移行	73	31.9
デジタル(パソコン、タブレット等使用)のみ	103	45.0
アナログとデジタルを併用して作画	42	18.3
紙原稿(アナログ)のみ	8	3.5
その他	3	1.3
合計	229	100

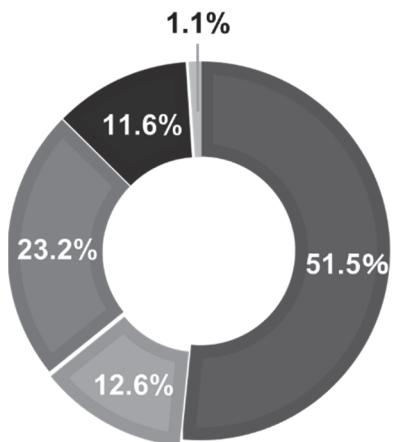
- ・40代



Q1 40代の回答	回答	割合
過去はアナログ、現在はデジタル作画に移行	80	44.6
デジタル(パソコン、タブレット等使用)のみ	47	26.3
アナログとデジタルを併用して作画	35	19.6
紙原稿(アナログ)のみ	15	8.4
その他	2	1.1
合計	179	100

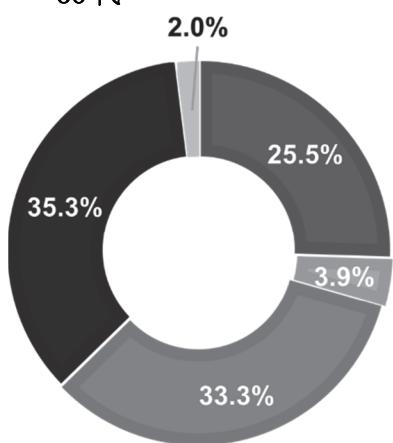
【Q1】年代別回答内訳

・50代



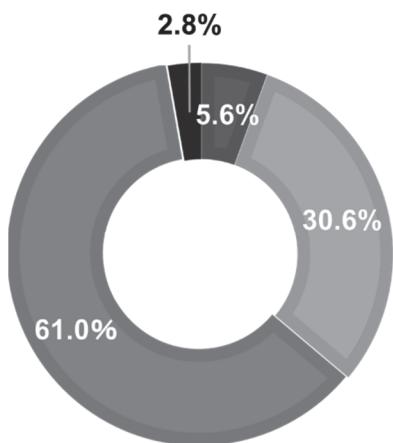
Q1 50代の回答	回答	割合
過去はアナログ、現在はデジタル作画に移行	49	51.5
デジタル(パソコン、タブレット等使用)のみ	12	12.6
アナログとデジタルを併用して作画	22	23.2
紙原稿(アナログ)のみ	11	11.6
その他	1	1.1
合計	95	100

・60代



Q1 60代の回答	回答	割合
過去はアナログ、現在はデジタル作画に移行	13	25.5
デジタル(パソコン、タブレット等使用)のみ	2	3.9
アナログとデジタルを併用して作画	17	33.3
紙原稿(アナログ)のみ	18	35.3
その他	1	2.00
合計	51	100

・70代以上



Q1 70代以上の回答	回答	割合
過去はアナログ、現在はデジタル作画に移行	2	5.6
アナログとデジタルを併用して作画	11	30.6
紙原稿(アナログ)のみ	22	61.0
その他	1	2.8
合計	36	100

【Q1】その他（具体的な手法）

（20代）

- ・線画をアナログ、トーンやベタ、効果線をデジタルで仕上げてます。

（30代）

- ・ソフト:クリップスタジオ、デスクトップPC、液晶タブレットにて。
- ・過去はペン入れまでアナログ、ペン入れ以降はデジタル。
- ・GoProを使用してます。
- ・線画までアナログ→スキャン→ベタトーンの仕上げをデジタル。
- ・ミニネームをiPadで、ネームの清書～仕上げまでPCで行っています。ソフトは全てクリップスタジオです。
- ・原作担当です。ネーム形式ではなく、文章シナリオ形式です。
- ・ネーム行程からデジタル、絵の下書きはアナログ、そのままネームを原稿に仕上げる。
- ・フルアナログ→フルデジタルを経て、アナログとデジタルの併用。
- ・過去デジタル、現在はアナログに移行。
- ・作品によってネームを紙に書いてスキャンして下絵としてデジタル作画。
- ・液晶タブレットにて作業しています。

（40代）

- ・クリスタを使って作画しています。7年前まではアナログでした。
- ・過去はアナログ、現在は下絵までアナログ、それ以降はデジタル。
- ・過去はアナログとデジタル併用。現在は全てデジタル作画に移行。
- ・下書きまでアナログ、ペン入れ以降はデジタル（PC）
- ・アナログ時、下書きしたものに原稿を貼り付けて上からペン入れしていたため、そうした資料は6000枚程度あります（下書きも捨てることはできず保管しています）。

（50代）

- ・過去はアナログ、現在は人物ペン入れまではアナログ、アシスタント仕上げはデジタル、最終はデジタル原稿として納品。
- ・ラフデザインや構想段階ではノートやクロッキー帳など紙に描き、その後PCにおいてペンタブレットで作画します。
- ・キャラクター線画はアナログ作画、スキャナーで取り込んでそれ以降の作業はデジタル作画で行うこともございます。
- ・ノートPCと液晶タブレットを使用し、CLIP STUDIOで作画。

付録2

(60代)

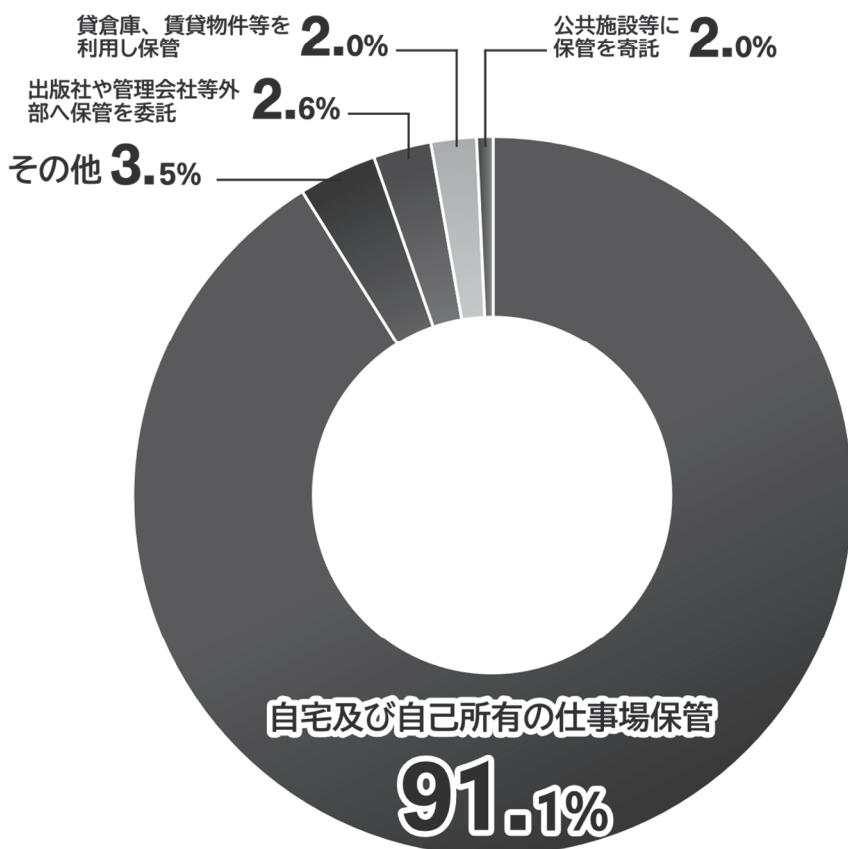
- ・アナログ作画のみで制作しています。
- ・デジタルは仕上げの一部み。着色は100%アナログです。
- ・下書き、ペン入れまでアナログ。それをスキャンしてフォトショップで仕上げ。
- ・過去はアナログ、現在は、アナログとデジタルを併用。

(70代以上)

- ・キャンバスに油彩、アクリル画。
- ・一般連載、デザインはアナログの紙原稿。主に額縁を制作し、展示販売している。

70代以上の世代を除き、どの世代でもデジタル作画の環境に移行しつつあることがうかがえるが、一部、デジタル作画からアナログ作画へ移行するなどの回答もあった。また、コメントに記載のあつたものの中では、ネームや下書きの段階まではアナログ作画で行い、仕上げをデジタル作画で整えるとの回答が多かった。

【Q2】紙原稿をお持ちの方にお聞きします。
現在はどのようにマンガ原稿を保管されていますか？

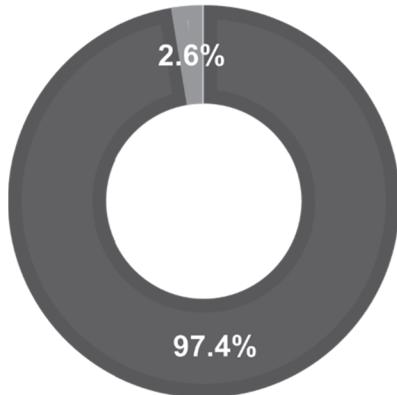


Q2	回答	割合
自宅及び自己所有の仕事場で保管	492	91.1
その他	19	3.5
出版社や管理会社等外部へ保管を委託	14	2.6
貸倉庫、賃貸物件等を利用し保管	11	2.0
公共施設等に保管を寄託	4	0.8
合計	540	100.0

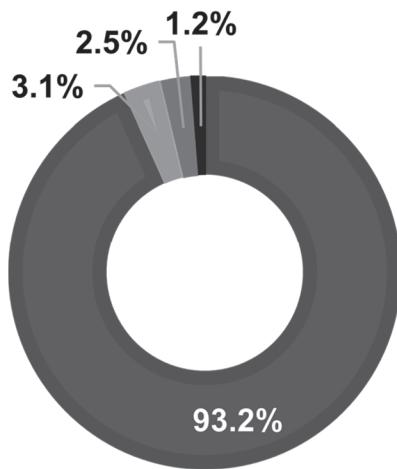
回答からもわかるとおり、9割以上の方が自宅もしくは仕事場で資料を保管している状況。回答「その他」の中には、既に原画等を廃棄したという意見が大半を占めており、個人でデータ化した後に廃棄するなどのケースもあった。

【Q2】年代別回答内訳

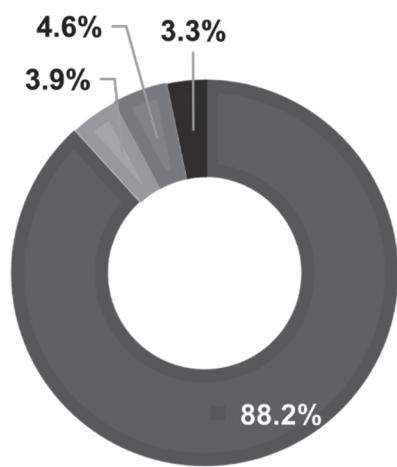
- ・10代から20代



- ・30代

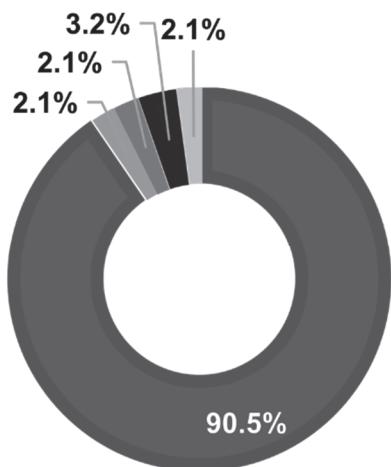


- ・40代



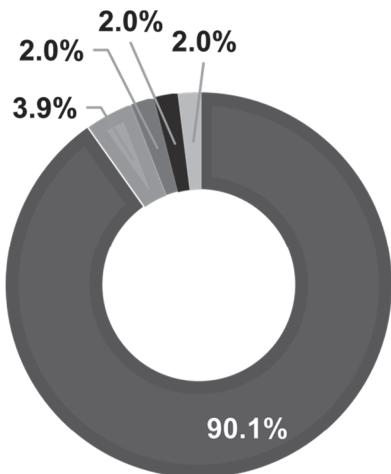
【Q2】年代別回答内訳

・50代



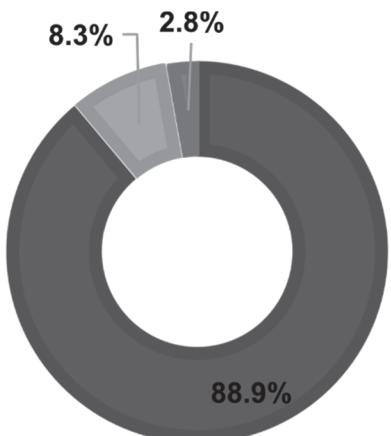
Q2 50代の回答	回答	割合
自宅及び自己所有の仕事場で保管	85	90.5%
その他	2	2.1%
出版社や管理会社等外部へ保管を委託	2	2.1%
貸倉庫、賃貸物件等を利用し保管	3	3.2%
公共施設等に保管を寄託	2	2.1%
合計	94	100%

・60代



Q2 60代の回答	回答	割合
自宅及び自己所有の仕事場で保管	46	90.1%
その他	2	3.9%
出版社や管理会社等外部へ保管を委託	1	2.0%
貸倉庫、賃貸物件等を利用し保管	1	2.0%
公共施設等に保管を寄託	1	2.0%
合計	51	100%

・70代以上



Q2 70代以上の回答	回答	割合
自宅及び自己所有の仕事場で保管	32	88.9%
その他	3	8.3%
公共施設等に保管を寄託	1	2.8%
合計	36	100%

【Q2】その他（具体的な保管方法・場所）

（20代）

- ・紙原稿はありません。色校などの印刷物は自宅兼仕事場に保管しています。

（30代）

- ・ファイリングしています。
- ・湿度に気をつけつつ押し入れで保管しています。
- ・デビュー当時のものなので処分してしまいました。
- ・10年前辺りは下絵の紙は有ったが処分した。今は完全デジタルに移行したので紙原稿は無い
- ・レンタルコンテナを使用中。
- ・10年以上前の紙の原稿は既に廃棄。
- ・アナログ原稿は古いものばかりなので破棄済み。
- ・編集部から返却された際の箱に入ったまま放置している。

（40代）

- ・友人に譲渡、もしくは海外イベントのオークションに提供した。
- ・アナログ原稿は引っ越しを機にデジタル化して処分しました。
- ・自分でスキャンしてデータ化した後、原稿は捨てた。（データは自宅のHDD内に保管）
- ・破棄。
- ・デジタルデータ化したものを古い順に破棄してます。
- ・ダンボールに詰め込んで押し入れに保管。
- ・大手出版社で執筆した作品は出版社。その他は自宅保管。
- ・自分の居住地ではなく、実家の持ち家（滋賀）にて預かってもらっています。

（50代）

- ・押し入れに保管。
- ・一部返却分は自宅で保管、他は出版社にて保管。
- ・業者委託での溶解処理によりアナログ原稿は全て破棄した。自分ごとき立場ではもう紙でもデジタルでも過去の原稿の再版予定はないと思ったので。
- ・自宅のクリアケースにて。
- ・古いもので一部出版社に預けっぱなしのものもあります。現在はペン入れまでアナログ仕上げがデジタルなので最近のものは全て自宅保管です（増えてきたので破棄するか悩んでいます）。
- ・実家に預けてある分もあります。
- ・出版社から返却されたものを段ボール、プラスチックケースにて保存。
- ・それぞれを紙袋にいれて、まとめて箱にいれて棚置き。
- ・段ボール箱に入れて室内に保管。

付録2

(60代)

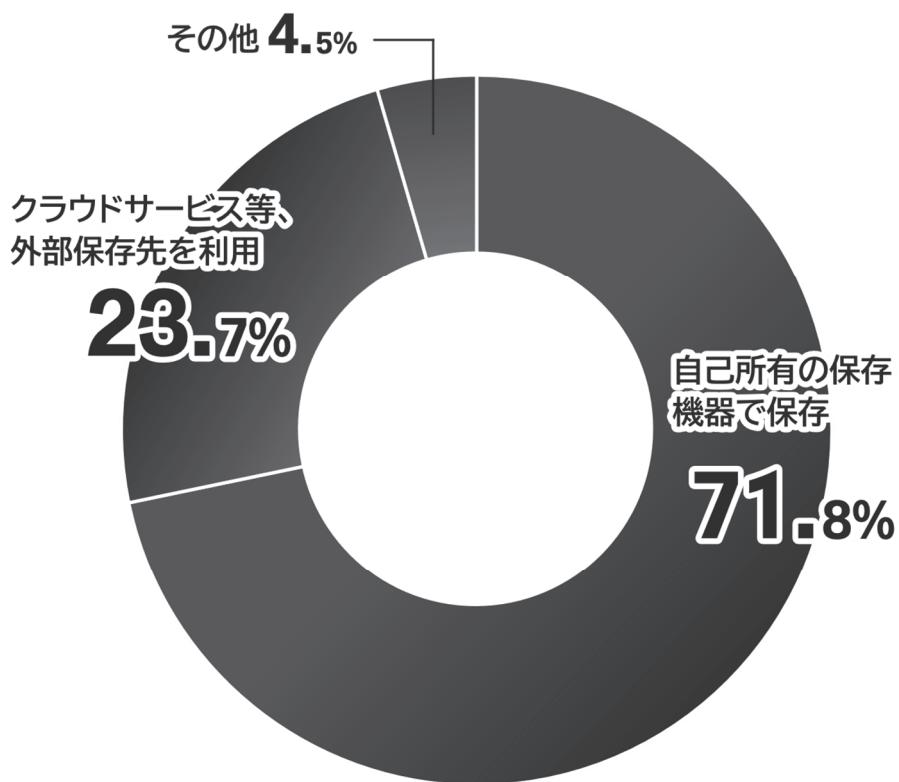
- ・原画保管用の押入れにて。
- ・ほとんどの漫画原稿（紙媒体）は、編集部・出版社から返却されていない。
- ・パソコンハードディスク、古いデータは MO、紙原稿はないです。全て、デジタルに移行しています。
- ・押し入れ段ボールの中。
- ・一部出版社に保管してもらっています。

(70代以上)

- ・会社の倉庫にて保管。
- ・額絵が主なので、専用倉庫に保管している。
- ・売却されたもの以外の大半は京都国際マンガミュージアムに寄託（寄贈）、その他、寄贈後に描いた原稿などは自宅に保存。
- ・マネージメント会社の倉庫。
- ・一部は某大学の書庫に間借りさせてもらっています。

20代から40代において、既に原稿を廃棄処分されている意見が散見された。また、一部では出版社が保持していたり、未返却という回答もありった。保管に関しては、段ボールでの保管が主であり、出版社から返却された封筒に入ったまでの保管が一般的であることも特徴である。

【Q3】デジタル原稿をお持ちの方にお聞きします。
現在はどのようにデジタル原稿を保管されていますか？

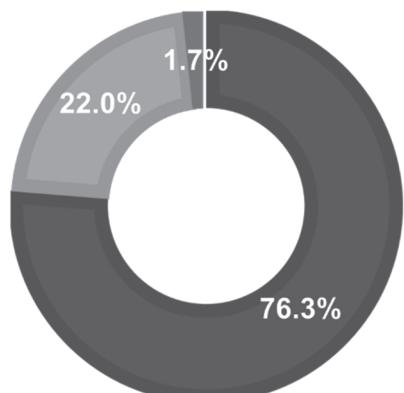


Q3	回答	割合
自己所有の保存機器で保存	381	71.8
クラウドサービス等、外部保存先を利用	126	23.7
その他	24	4.5
合計	531	100.0

デジタル原稿については、7割を越える方が自己所有の保存機器でデータの保管を行っているが、クラウドサービス等の外部保存先を利用している方が2割を越えているなど、比較的外部保存の普及が進んでいるとも取れる状況となっている。

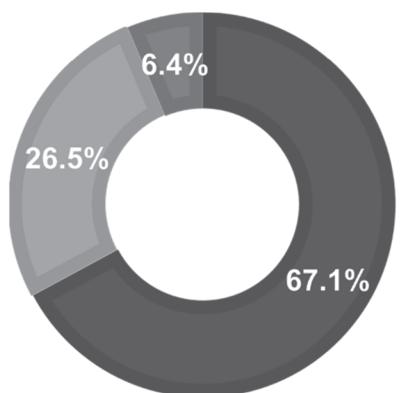
【Q3】年代別回答内訳

- ・10代から20代



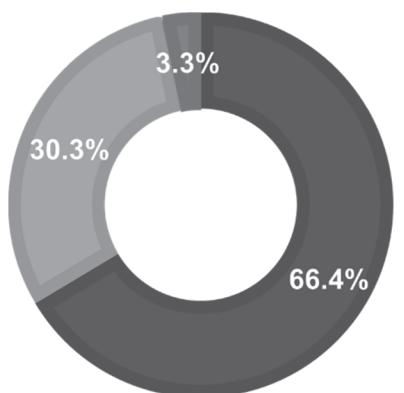
Q3 10~20代の回答	回答	割合
自己所有の保存機器で保存	45	76.3
クラウドサービス等、外部保存先を利用	13	22.0
その他	1	1.7
合計	59	100.0

- ・30代



Q3 30代の回答	回答	割合
自己所有の保存機器で保存	137	67.1
クラウドサービス等、外部保存先を利用	54	26.5
その他	13	6.4
合計	204	100.0

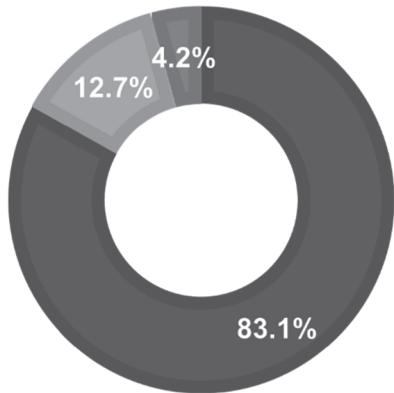
- ・40代



Q3 40代の回答	回答	割合
自己所有の保存機器で保存	101	66.4
クラウドサービス等、外部保存先を利用	46	30.3
その他	5	3.3
合計	152	100.0

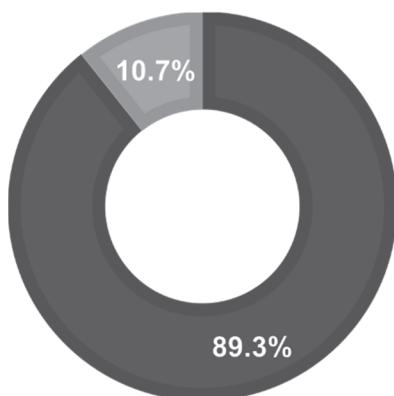
【Q3】年代別回答内訳

・50代



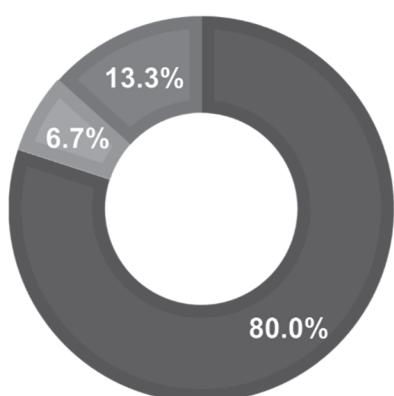
Q3 50代の回答	回答	割合
自己所有の保存機器で保存	59	83.1
クラウドサービス等、外部保存先を利用	9	12.7
その他	3	4.2
合計	71	100.0

・60代



Q3 60代の回答	回答	割合
自己所有の保存機器で保存	25	89.3
クラウドサービス等、外部保存先を利用	3	10.7
合計	28	100.0

・70代以上



Q3 70代の回答	回答	割合
自己所有の保存機器で保存	12	80.0
クラウドサービス等、外部保存先を利用	1	6.7
その他	2	13.3
合計	15	100.0

付録2

【Q3】その他（具体的な保管方法・場所）※類似回答が多く、一部を抜粋して記載 (20代)

- ・自己所有の保存機器とクラウドサービスの両方を利用。

(30代)

- ・自己所有とクラウド両方に保存します。
- ・PC内に保存。
- ・Google Drive
- ・保存機器とクラウドの両方。
- ・クラウドサービスとハードディスクで自己所有の両方利用。出来るだけ複数に分けて保存するようにしている。
- ・Google cloud
- ・Dropbox
- ・外付けHDD（クラッシュ経験あり）。
- ・自宅の保存機器とクラウドサービスの併用、両方で保存しています。
- ・自己所有の保存機器で保存、更にクラウドサービスなど外部保存先を利用。併用しています。
- ・USBメモリー
- ・PCと自己所有のハードディスクにも保存しています。
- ・自己保有の機器、およびクラウドサービスに二重保存しております。
- ・自己所有の保存機器に保存かつ複製データをアプリのクラウドを利用し管理。
- ・①外付けHDDに保存 ②外付けHDDごとPCをバックアップ ③のちにクラウドサービスへ保存
- ・PC内HDD、外付けHDD、クラウドに分けてバックアップを保存しています。
- ・CDデータにして、保存

(40代)

- ・自宅HDDとクラウドサービスを併用
- ・外付けハードディスクに保存しています
- ・自己所有の保存機器、クラウドサービスの両方で保存
- ・自宅とクラウドに両方保管している
- ・パソコンと、クラウドの両方で念のため保存しています
- ・外付けHDD、USBメモリ、CD-R
- ・自己所有機器×2+外部のクラウドサービスの三重保存

(50代)

- ・ローカルとクラウドにそれぞれ保存

付録2

- ・外付け HDD 主/副の 2 台にそれぞれデータをバックアップ
- ・外付け HDD とクラウド両方に保存しています。
- ・クラウドができる以前の分は外付け HD などに保管しています。
- ・外付け HDD、DVD、メモリースティック。
- ・自己所有の保存機器、クラウドサービス併用
- ・手元に 2 つ、クラウドに 2 つ（ひとつは納品方法も兼ねて）ずつの保管。

(60 代)

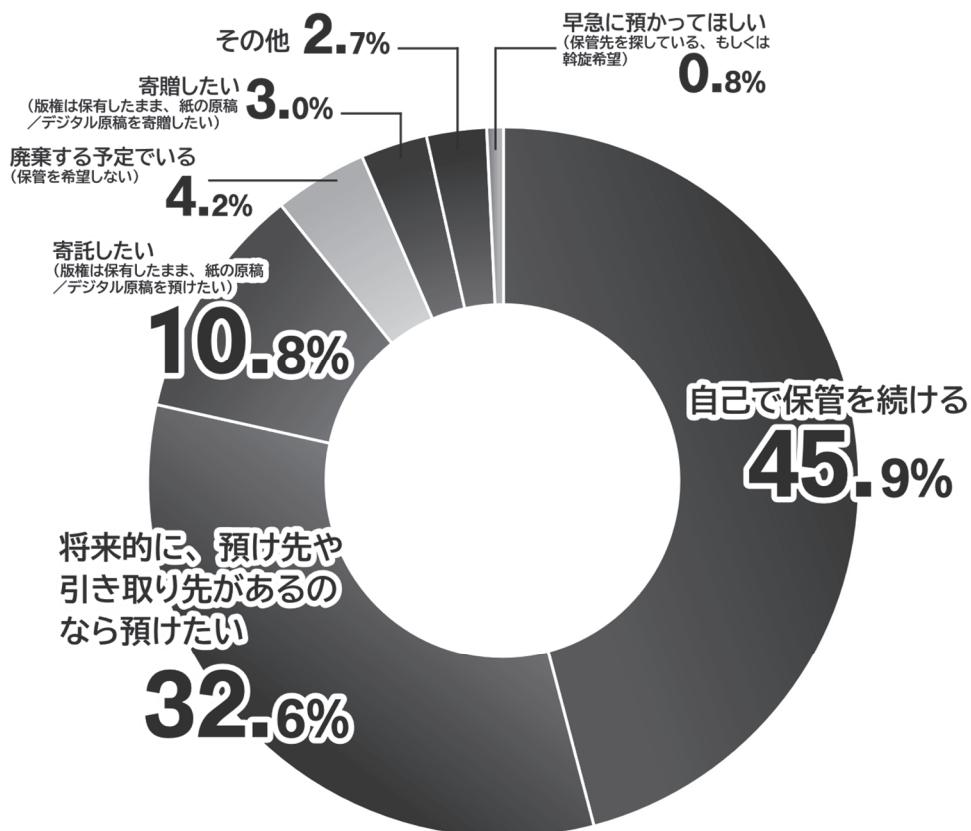
- ・HDD.SSD.CD.DVD
- ・DVD と外付け HDD

(70 代以上)

- ・自宅と外部で保管です。原画は自宅で、デジタル画は、主に外部です。
- ・自己所有の保存機器とクラウドサービスの併用。
- ・CD ロム、事務所でも。

20 代から 50 代を中心に、自己所有の保存媒体（PC 内 HD 含む）とクラウドサービス等の外部保存を併用し、デジタルデータを保管していることがわかる。

【Q4】今後の保管についてどのようにお考えですか？

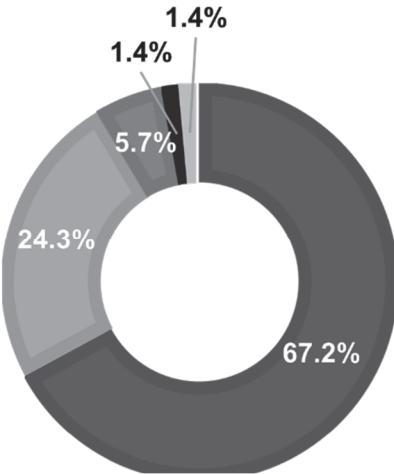


Q4	回答	割合
自己で保管を続ける	303	45.9
将来的に、預け先や引き取り先があるのなら預けたい	215	32.6
寄託したい (版権は保有したまま、紙の原稿/デジタル原稿を預けたい)	71	10.8
廃棄する予定でいる (保管を希望しない)	28	4.2
寄贈したい (版権は保有したまま、紙の原稿/デジタル原稿を寄贈したい)	20	3.0
その他	18	2.7
早急に預かってほしい (保管先を探している、もしくは斡旋希望)	5	0.8
合計	660	100.0

廃棄する、もしくは保管を希望しないとした意見を除けば、自己で保管を続けるという回答と将来的を含めた保管を希望する回答が、ほぼ同等となった。原画の預け先の選択肢が少ない現状、こうした回答は当然の結果ではあるが、個人でも原画の保管続ける重要性をそれぞれが認識しているとも言える。

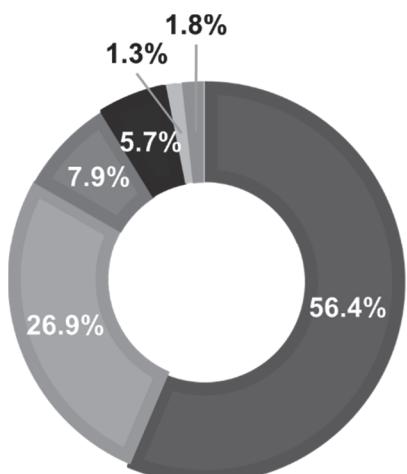
【Q4】年代別回答内訳

- ・10代から20代



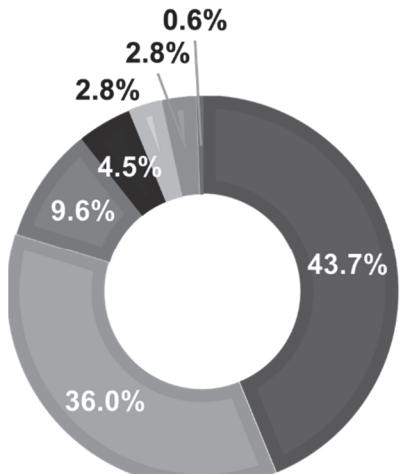
Q4 10~20代の回答	回答	割合
自己で保管を続ける	47	67.2
将来的に、預け先や引き取り先があるのなら預けたい	17	24.3
寄託したい(版権は保有したまま、紙の原稿／デジタル原稿を預けたい)	4	5.7
廃棄する予定でいる(保管を希望しない)	1	1.4
その他	1	1.4
合計	70	100.0

- ・30代



Q4 30代の回答	回答	割合
自己で保管を続ける	128	56.4
将来的に、預け先や引き取り先があるのなら預けたい	61	26.9
寄託したい(版権は保有したまま、紙の原稿／デジタル原稿を預けたい)	18	7.9
廃棄する予定でいる(保管を希望しない)	13	5.7
寄贈したい(版権は保有したまま、紙の原稿／デジタル原稿を寄贈したい)	3	1.3
その他	4	1.8
合計	227	100.0

- ・40代

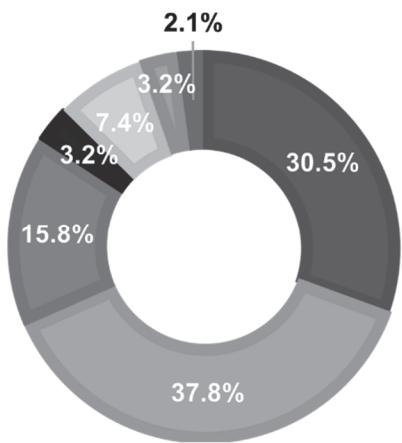


Q4 40代の回答	回答	割合
自己で保管を続ける	78	43.7
将来的に、預け先や引き取り先があるのなら預けたい	64	36.0
寄託したい(版権は保有したまま、紙の原稿／デジタル原稿を預けたい)	17	9.6
廃棄する予定でいる(保管を希望しない)	8	4.5
寄贈したい(版権は保有したまま、紙の原稿／デジタル原稿を寄贈したい)	5	2.8
その他	5	2.8
早急に預かってほしい(保管先を探している、もしくは斡旋希望)	1	0.6
合計	178	100.0

付録2

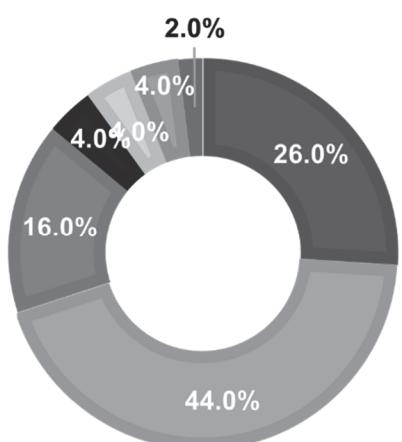
【Q4】年代別回答内訳

・50代



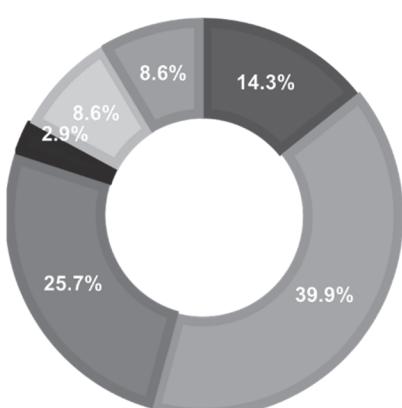
Q4 50代の回答	回答	割合
自己で保管を続ける	29	30.5
将来的に、預け先や引き取り先があるのなら預けたい	36	37.8
寄託したい(版権は保有したまま、紙の原稿／デジタル原稿を預けたい)	15	15.8
廃棄する予定でいる(保管を希望しない)	3	3.2
寄贈したい(版権は保有したまま、紙の原稿／デジタル原稿を寄贈したい)	7	7.4
その他	3	3.2
早急に預かってほしい(保管先を探している、もしくは斡旋希望)	2	2.1
合計	95	69.5

・60代



Q4 60代の回答	回答	割合
自己で保管を続ける	13	26.0
将来的に、預け先や引き取り先があるのなら預けたい	22	44.0
寄託したい(版権は保有したまま、紙の原稿／デジタル原稿を預けたい)	8	16.0
廃棄する予定でいる(保管を希望しない)	2	4.0
寄贈したい(版権は保有したまま、紙の原稿／デジタル原稿を寄贈したい)	2	4.0
その他	2	4.0
早急に預かってほしい(保管先を探している、もしくは斡旋希望)	1	2.0
合計	50	74.0

・70代以上



Q4 70代以上の回答	回答	割合
自己で保管を続ける	5	14.3
将来的に、預け先や引き取り先があるのなら預けたい	14	39.9
寄託したい(版権は保有したまま、紙の原稿／デジタル原稿を預けたい)	9	25.7
廃棄する予定でいる(保管を希望しない)	1	2.9
寄贈したい(版権は保有したまま、紙の原稿／デジタル原稿を寄贈したい)	3	8.6
その他	3	8.6
合計	35	85.7

【Q4】その他（具体的な保管方法・場所）

(20代)

- ・一部廃棄する予定（3作くらいのみなので）。

(30代)

- ・将来的にはアナログ原稿は寄贈か贈与、引き取り手がない場合は破棄。デジタル原稿は破棄を予定している。
- ・Cloud 上で保存を続けるがサービスの継続に不安を感じる。
- ・当面は自分で保管しますが、将来的にどうするかは未定です。
- ・今の所は自分で保管する以外には特に考えていません。
- ・自宅でも保管するが、コピーを各出版社か何かしらの信頼できる組織に管理してもらえると安心だと思います。
- ・外付け HDD（オンラインストレージも検討中）。
- ・今後の保管をどのようにすればよいかはまだ悩んでいる状態です。

(40代)

- ・デジタル原稿は自己で保管を続けるが、紙の原稿については廃棄もしくは寄贈したい。
- ・クラウドでの無料データ預かりが一番ありがたいです。
- ・書棚、良くはないと思いつつですが。
- ・自己保管（版権は保有）およびバックアップとして出版社での保管委託。
- ・紙の原稿は誰かに売りたい（仕上げはデジタルだったので）。
- ・MDもあるが読み込める機械がもうありません。
- ・デジタル原稿のみ預けたい。紙の原稿は廃棄する予定。
- ・今の所は自分が死んだ後引き継ぎ先もないので、いずれ捨てずに済むのであれば寄贈でも良いかも知れませんが、現在は決めかねます。
- ・一部保存、一部破棄。
- ・自己で続け、そのうち廃棄予定。

(50代)

- ・個人の紙原稿はオークションで販売しようと考えている。
- ・版権とともに信頼できる出版社に寄贈したい（理想）。
- ・自分自身【漫画家当人】が生きている間は委託。当人の死亡後は著作権込みで保存先の組織に委託&寄付するといった選択肢も欲しいです。
- ・枚数が多くないため自宅保存で進めつつ、時期に応じて販売も視野にいれてやっていく。
- ・折を見て紙の原稿はデジタル化して処分したい。
- ・自己保管、将来的に預ける or 売却。

(60代)

- ・現在は、ご遺族の委託を受けて会社で保管している。将来は未定。
- ・将来的に、預け先や引き取り先があるのなら預けたい。

(70代以上)

- ・自分のふるさとに寄贈予定です。
- ・会社の倉庫にて保管していく。
- ・生原稿は自宅の一室で管理しているため、できる範囲で、なるべく劣化スピードを抑える保存方法に取り組んでいます。具体的には、原稿1枚1枚の間に中性紙の合紙を挟み、1話ごとに中性紙の封筒に入れ、それらを単行本一冊のまとまりごとにしたものは中性紙で出来た保存箱に収納しています。しかし、ただでさえ保存資材は高額であり、加えて消費税がアップしたり、紙の値段が高騰している昨今、全ての原稿をそういう保存資材を用いて管理するには、まだ到底費用面でも、また作業面でも追いついていない状況です。
- ・原画をデジタルで保存して原画は廃棄する予定。
- ・可能であれば個人ではなく公的なアーカイブ施設（学芸員のいる施設）に。
- ・全ての原画を額装し当資料館の倉庫に保存している。約300点。
- ・将来的に、預け先や引き取り先があるのなら預けたい、寄託したい（版権保有）。
- ・寄託したい。
- ・寄贈したい。

回答及びコメントの特徴としては、年代を重ねるごとに「自分で保管を続ける」から「将来的には預けたい」へのポイントが高まっていることが挙げられる。デジタルデータの保管についても、クラウドサービス等の外部保存サービスの継続を不安視する声も多く、現状は可能な範囲内で自分で保管を続ける意志を持ちながらも、将来的な保管にはそれぞれが不安を抱えていることがうかがえる。

【Q5】原稿の保存についてご意見をお寄せください（自由記述）

(20代)

- ・作家や家族の意思によりますが、原稿は技術・文化の歴史的資料になりうるためできるだけ保存をするのが好ましいかと思います。自己保管やご家族への譲渡、また資料館や博物館などといった施設の建設が可能であればそういった場所へ寄贈したく思います。また現状では難しい問題かと思いますが、デジタル原稿に関しましては保存先から流出を防ぐための厳重な措置が必要と思われます。
- ・好きな作家さんの貴重な原稿はデジタル原稿であってもデータという媒体には破損の可能性があるのでご自宅での保存の他、然るべき機関への寄託もして頂きたいと感じます。
- ・デジタル作業のみだが、連載をしているとどんどんデータが増えていき管理に困っている。パソコン自体は数年ごとに買い替えが必要なものなので、終わった連載の原稿データもどうすべきかわからない。
- ・作家さんにもよりますが、個人的に沢山描いてきた作品の中には保存・保管してほしくないものもあるので、その都度、編集部や出版社などと相談の上、委託や保存先をお願いしたいと思います。その時代のヒット作など、今後に影響を与えるような作品はこれから作り手のヒントになることもあるので、本人の同意、同意しないは置いといて、なるべく保存された方がいいとは思います。
- ・将来的に亡くなった漫画家さんや筆を折られた漫画家さんなどの原稿（アナログ、デジタル含め）を管理してくれる会社というか団体のようなものがあると、より多くの作品が歴史として残り続けるのではないかと思います。

(30代)

- ・アナログ原稿であれば貴重な原画ですのでできるだけ残っていってほしいと思いますが、容易に複製が可能なデジタル原稿に価値があるのかと考えると今は分かりません。ただ、昨今は代替不可能なデジタルデータ（NFT）なども盛んになってきているので、デジタル原稿にも価値が見出される可能性は大きいにあるかと存じます。デジタル原稿はアナログ原稿よりも省スペースで保管ができるため、（その記録媒体に異常があった場合全て失われてしまいますが…）デジタル原稿が主流となってきている昨今そちらも保存していく意味が今後出てくるかもしれません。
- ・デビュー前、一編集者に紙の原稿をなくされたことがあり、個人や出版社での原稿預かりにも限界があると感じているので、しっかりと紙原稿の預け先が出来るのは作家（特にアナログ作家）にとって歓迎すべきことだと思う。デジタル原稿に関しても、作家が廃業や死亡等で行き場のなくなった原稿に、家族以外に預ける選択肢があるのはとても有意義に感じる。作家の権利が守られた上で、財産そのものである原稿を守ってくれる機関の整備をどんどん進めていってほしい！応援しています。
- ・個人個人のIDのもと、自由にデータの出し入れができるファイルサーバーがあれば助かると思います。
- ・漫画の原稿は大事な作品です。きちんと管理して残して、いろんな方に見て頂けたりしたらいい

なと思います。ただ私自身の場合ですが、アナログ原稿は読み切り作品のものしかなく連載作品はすべてデジタルなので、生原稿のような文化的財産になるのかな…?と疑問もあります。作画のツールは違えど漫画という作品なので財産として扱って頂けたら嬉しいです。

・有名な作家さんなら寄贈した場合は展示する機会も多くありそうですが、そうでもない作家さんの場合は手元から離して保管してもらってるだけであまりメリットを感じられないかもしれません。しかしながらデジタル作画が進む中アナログ原稿は貴重な漫画史の資料になりますし、線画まではアナログ、といった成果物の途中段階にも価値はあると思います。死蔵しない形で保存が進めばいいなと願っております。

(40代)

・評価の高い漫画の紙の原稿は保管して欲しいが、全ての漫画において実施するのはコストが高いだろうと思う。

・有名無名に関わらず、等しく原稿を保存したり、作家の要望に応じて販売できるサイト等があると良い。

・アナログ原稿を今は出版社に預けていますが、もしも自宅（マンション）に返却された際、そしてそのまま私が死んだら普通に可燃ごみとして処分されるのかなと思います。一緒に暮らす家族はいません。離れて暮らす家族（実家）はいますが、恥ずかしいのであまり見られたくないのと、家族のほうも扱いに困るかなと思います。

・心血注いだ原稿を他者に預けることには正直抵抗はあります。ですが、漫画文化のアーカイブや管理、活用など今後の漫画界のためになるのであれば協力したいと思っています。

・できる限り劣化しないよう保存に努めても、個人宅での空調管理や湿気対策は限界があります。自分の作品にそこまでの価値があるかと言われると自信のある回答はできませんが、他の作家さんの原画展などはやはり価値あるものだと感じますし、貴重な文化的財産だと思っています。原稿を後世に残せる仕組みはぜひ実現していただきたいです。

・自宅などの安全を守る総合警備会社では、原稿は「(ただの) 紙」という扱いで原価分の補償しかされないと聞きました。その一方で、作者の死後は「遺産」扱いで相続税の対象となっているという矛盾。必死で作成した原稿を捨てるには忍びなく、相続人に迷惑をかけたくないと思えば手放すことも考えなければならないという状況に板挟みになっている方も多いのではないでしょうか。自身で相続人がいない場合は廃棄されるか、第三者に勝手に売られるか、または散逸して終わるか…。心苦しいことです。美術史、文化的意義の面からも、どこかに確実な機関に保存がなされるような仕組みが出来ることを希望します。

・私はイラストレーターで、マンガの仕事もたまにするという状態です。イラストの原画は折を見販売してしまいたいと思っています。マンガの原稿については正直今まで何も考えていませんでした。今回のアンケート回答依頼をいただき、初めて自分の原稿の今後について考えたというところです。預ける事ができるのなら預けたいです。死後は寄贈したいです。

(50代)

- ・歴史的価値のある有名作家の紙原稿は漫画美術館等で優先的に保管してほしい。
- ・ずっと頭を悩ませ続けた問題です。紙原稿はスキャンしてデータ保存後、廃棄を考えていましたが、他の方法があるなら是非お願ひしたいです。
- ・認知度が高い作品は、後世に残してほしいので保存してほしいです。しかし天災などで紛失することも多くなるような気候になってきているので、紙の原稿もデジタル保存（クラウド）がいいと思います。また、美術館などの展示と違いどこにいても見られるので、コロナなど疫病が流行っても楽しめるのがいい。歴史に残る作品はデジタルと紙の両方で残してほしいです。紙に描いてあるということ自体がもう貴重になりつつあるので、素晴らしい資料だと思います。
- ・著作権保持者本人または権利者に委託された人または企業が保管する原稿の資産価値は0円である事を社会として共有してほしい。これにより相続時のトラブルを防ぐ事が可能になると思います。漫画原稿は当人所有の時点では美術品足りえない事をひとつのルールとして明確化してほしい。
- ・年齢的にも目の前の仕事をこなすことで精一杯で、なかなか保存のほうに頭がまわりません。売ってしまわれる方も多いけれどそれも寂しい気がしています。原稿は自分の身体の一部のような気もするので…いっそ捨ててしまったほうが楽とも思います。いいアイデアがないかなあといつも思っています。
- ・漫画原稿は漫画家及び遺族にとって、最後の財産である、出版会社が疲弊し原稿料は下がり続け、アシスタントなどの経費等はかかる現在、廃業する中堅漫画家が多い。保管や保存は大切な作業ではあるが、これからますます厳しくなる。今まで業界を支えてきた我々世代の作家に、財産放棄にもつながる寄贈を意味が理解されないまま受け入れを開始するのはいかがなものかと思う。
- ・版権を保有している者や団体が原稿も保存すべきだと思う。版権だけ遺族、原稿は別団体ということになると再出版する場合などに面倒なことになると思う（原稿を勝手に展示などする権利も、版権を持っていない団体がすることはできないのでは？）ただし遺族が原稿を紛失するなども考えられるので、純然と「預かるだけ」ということならそういう機関があってもいいし、版権ごと譲渡する人も中にはいるのではなかろうか。

(60代)

- ・漫画家の出身地などに美術館、アーカイブ保存の組織が、生原稿と、スキャンデータを保存する事が良い。もちろん本人が保存しても良いのですが、貴重な国宝級のマンガも、遺族がしっかりと保存して頂くことも不可な環境も聞いていますし、年代とともに、古い作家などは現代の方々には既に、価値が評価されなくなったとしてもマンガの歴史の中でしっかりと保存して置く事が大切だと感じます。
- ・原稿の保管問題を考えてくださる方がいらっしゃることを知り 心強く思います。個人の力だけでは難しいと考え悩んでいました。良い解決策が生まれることを願っています。
- ・だんだん年も取って来て全ての原稿をこのまま持ち続けられないと思っています。原稿の処分も考えていました。信用のおける場所があれば寄贈したいです。

- ・漫画アーカイブミュージアムを、国レベルで作るべきだと思います。しかるべき学芸員の方が、しかるべき保管方法で、漫画原稿守り、広くたくさんの方に見てもらうように展示会をしかるべき場所で開催できることを望みます。
- ・現時点で考えられるのは全国各地にあるマンガミュージアムのような施設にも協力して頂いて保管しつつも定期的に展示も可能になればいいな、と思います。
- ・漫画が日本の文化的財産だと言うなら公的機関がデジタルでも良いので完全保管をすべき。
- ・保存・管理体制がきちんと出来ているのは勿論ですが、一般の人も見たいと思えば見られる展示施設を持つ環境があるのが望ましいです。それには交通の便がよいことも重要と考えます。例えば、映画なら京橋フィルムセンター、マンガならベルギーマンガ博物館のような施設が出来ると良いと思います。
- ・自分の死後は家族に原稿を託すつもりでいるが、その家族も保管できなくなればどこかに預けるしかない。将来的に安心して寄託できる機関があれば、自分としても他の漫画家の方達もそれが一番望ましいのではないかと思う。
- ・自分が生存中は出来る限り手元に保管してみたい。死後はすべての原稿を然るべき公的施設で保存管理して欲しい。このように作家の意思を家族以外に伝えておける管理システムがあれば有り難いと思います。
- ・日本のマンガ文化の隆盛を支えてきた諸先輩方の原画保存が進まない中で、自分の原稿保存は語れない。一刻も早い原画保存の確立を願う。

(70代以上)

- ・年齢的な理由から寄託について考えてきたが、仕事があるあいだは原稿がそばにないと不便。いずれ寄託するにしても出来るだけ近い場所にしたい。小さくてもいいので寄託可能な場所を各県が1~2箇所擁してくれれば、近いところへ寄託できる。各寄託場所がアーカイブセンターを通じて連携して利活用に当たれば、全国にある原画が活用可能になるのではないか。
- ・地方の専門施設などが連携し、頑張ってくれていることは大変心強いし大いに感謝しているが、日本の国としての施策を心から求めたい。そういう取り組みが見込めないのであれば、将来的な安心感があり、何よりも志を持った施設であれば他国への寄贈も視野に入れなければならないとさえ考えている。

自由記述には、国を中心とした公的機関での原画保存を望む声が多く記させてているのに加え、マンガ史を語る上で重要な作家や作品の保存を望まれている意見も多い。こうした「同業者」としての視点は、自身も保存の対象となる立場でありながらも、先達を優先すべきとした畏敬の念が込められたものとも言え、非常に重く、大切に受け止めるべきと考える。

付録3

令和4年度アニメ中間成果物等の管理状況等に関する基礎調査

第1章 事業概要

1.1 目的

昨今、アニメーション業界周辺において、作品の製造過程において発生する中間成果物（制作工程上発生する文章、絵、フィルム、各種データなど。名称については中間制作物などともいう。以降、本書では「中間成果物」とする。）に対する関心が高まっており、その価値や保存について、各種メディアでもとりあげられている。

1980年代のアニメブームによって、アニメーションの制作過程が雑誌メディアなどで専門的に紹介されるようになってから、一部のファン、メディアの間では作品の素材となる原画、セル、背景などを中心に中間成果物に関心が強く寄せられるようになった。アニメーション作品は、そもそも連続した動きを表現する絵で構成されているところ、アニメーション映像の原点である中間成果物に興味が寄せられることは、ある意味必然とも考えられる。

しかし、商業アニメーションの制作過程では、中間成果物、特に原画や動画、セルといった素材は一つの作品、シリーズを通して大量に発生する。なによりも完成した作品そのものの保管が最優先であるため、中間成果物の多くは、作品完成後、産業廃棄物として処分されていた。しかしアニメブームによって、廃棄されていた原画やセルが専門のショップなどで販売されたり、出版物に掲載されるなど、中間成果物は価値あるものとして、ある種のコレクションやアニメ研究の対象として取り扱われるようになっていった。

アニメーション業界でもそうした動きを受けて中間成果物に価値を認め、資料として保管する動きもある。しかし、作品数が年々増えているなか、保管したくとも保管しきれないという意見も多数ある。しかしながら、業界の中で中間成果物が現在どのように扱われているかの根拠のある情報はまったくなく、伝聞のみで語られていたのが実情であった。

本事業では、今後の中間成果物の保存・保管を目的とすべく、今、アニメーションの制作現場で中間成果物がどのような状況に置かれているのか、今後の対応を検討するための予備的な調査として行なうものである。

1.2 実施内容（概要）

アニメーションの製作会社、制作会社、制作請負会社、背景会社及びCGスタジオ等、アニメに関する中間成果物の制作に従事または関連する事業者に対し、自社に関わる中間成果物の保存・保管状況についてアンケートを依頼し、ご回答いただいた（送付64件、回答41件、回答率64%）。

1.3 実施体制

本事業の実施体制は以下の通り。

付録3

事業受託：特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構（以下「ATAC」という。）

担当：辻 壮一 (ATAC 研究員)
三好 寛 (ATAC 事務局長)
田中 美津子 (ATAC 事務局)
永島 収 (ライター、業務委託者)

1.4 実施スケジュール

2022年12月10日～ アンケート項目の検討

アンケート対象会社の連絡先調査

2月20日～ アンケート依頼開始締切

2月28日 アンケート締切 ※一部延長

3月 アンケート結果分析、報告書作成

第2章 成果・課題

アニメーションの製作会社、制作会社、制作請負会社、背景会社及び CG スタジオ等、アニメに関する中間成果物の制作に従事または関連する事業者に対し、自社に関わる中間成果物の保存・保管状況についてアンケートを依頼し、ご回答いただいたデータを解析した（送付 64 件、回答 41 件、回答率 64%）。

調査に協力してくださった各社としては、中間成果物に価値を感じ、保存・保管をしたい意向を有することが判明した。しかしながら、費用対効果や、日本の商業アニメーションの制作体制自体が、ここ数年でほぼデジタルベースに変わったことにより、従来は紙その他有体物であった中間成果物についても、デジタル化して保存、廃棄の方向に急速に進んでいることもまた強く感じられた。

さらに、中間成果物の保存に携わる業界の方々も横のつながりが薄く、アーカイブにあたっての情報や状況などが共有されていないことも、関わる人の間での不安要素になっていることも感じられた。

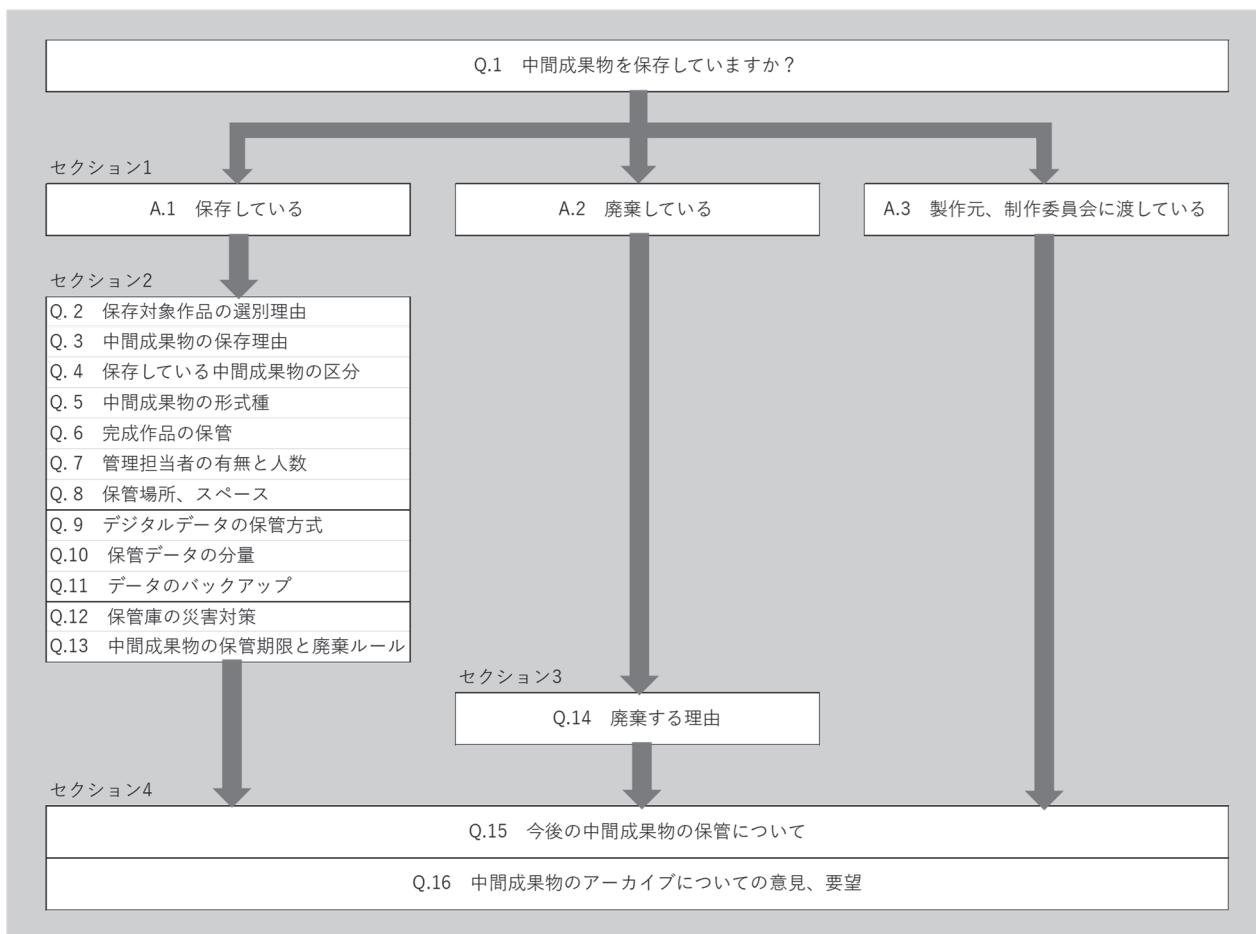
第3章 実施内容

今回は各社における中間成果物の取り扱い状況の全体的な概要を掴むことが目的であるため、返答いただく各社の負担とならないよう、アンケート形式とした。各社様にはメールにて Google form の URL を送り、そこからアクセスし返答いただいた。

調査に際しては、「会社名」「業種」「所在地」「創業年」「記入者」の情報も記入いただき、データ集計上の分類情報として使用したが、本書内における会社名の表記については、秘密保護等の観点から、業種及びイニシャルにとどめることとした。

アンケートの具体的な設問内容と形式は、以下のとおりである。

付録3

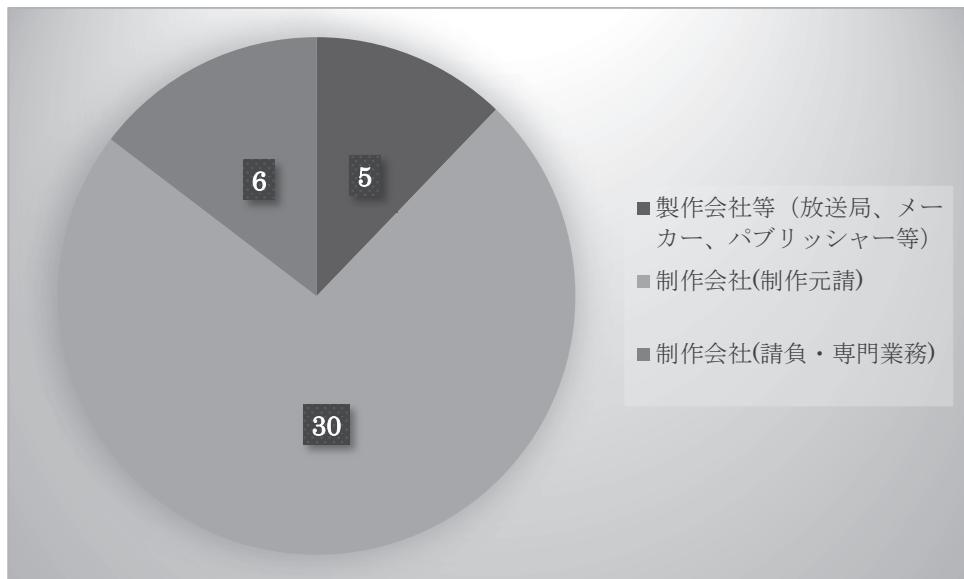


セクション1の回答から三つに分岐し、中間成果物を「保存している」会社にはその状況の詳細を選択式（一部記述）で回答していただき、「廃棄している」会社には廃棄の理由、そして前二者のいずれについても今後、中間成果物の保管をどのようにしていくのかについて、見解をいただいた。

最後に、今回の調査事項に対しての意見、要望を自由記述式で記入していただくことにより、選択式のアンケートだけでは拾いきれない意見の収集を行なった。

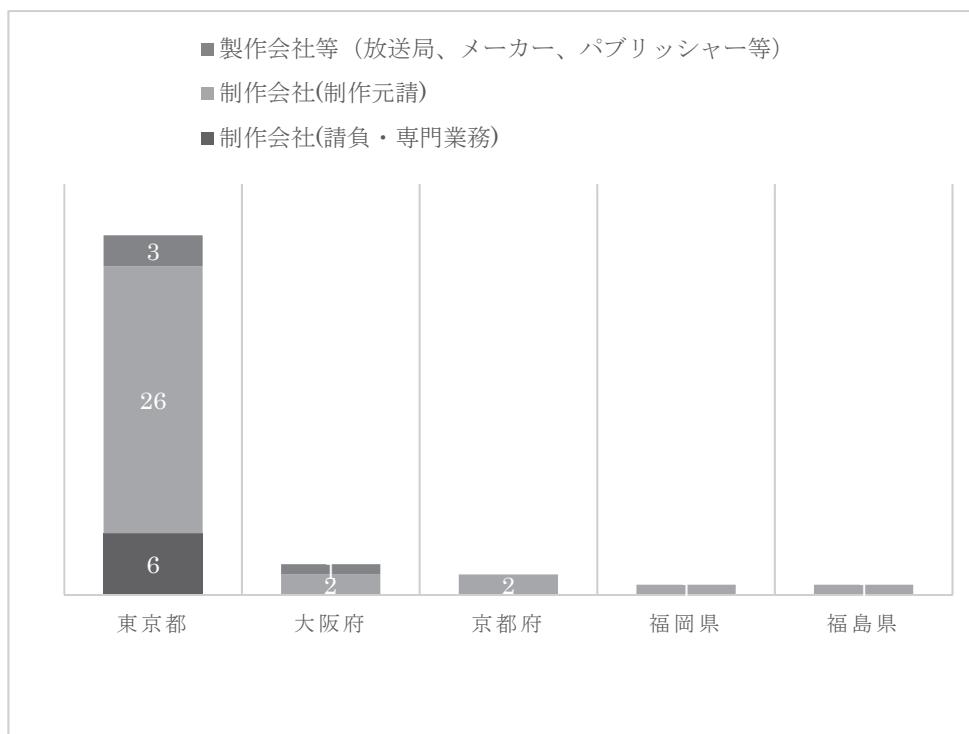
付録3

事業別アンケート調査協力社について



今回アンケートに御協力いただいた各社の業務別集計。アンケートには41社（うち2者は同社別部門）よりご返答いただいたが、うち5社は「製作会社」と呼ばれる作品をリリースするメーカー、30社は作品の実制作を行なう制作スタジオ、6社がアニメーション制作の専門業務を請負う請負会社となる。

・所在地

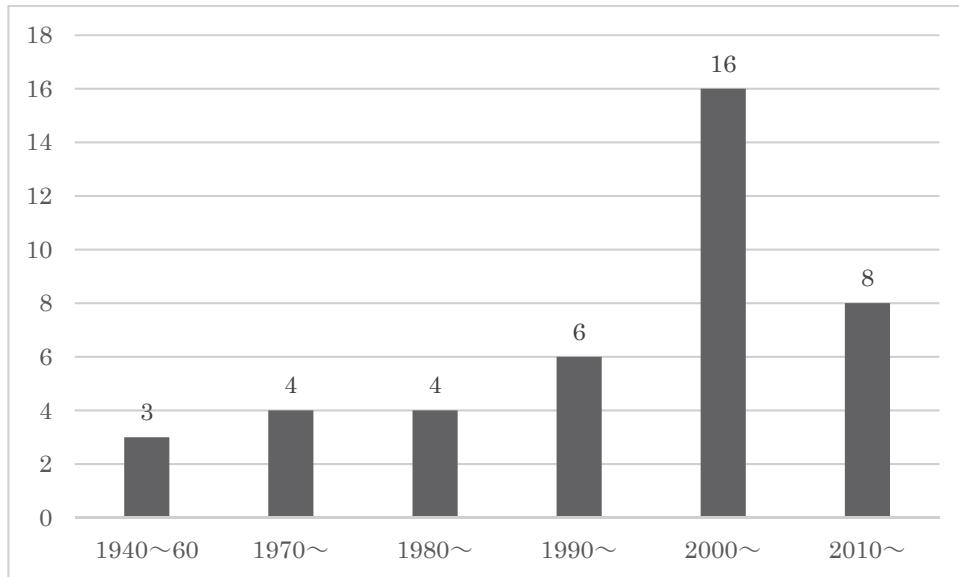


会社の所在地について、今回返答をいただいた製作・制作会社は「東京」が多いが、2000年以降

付録3

はデジタル化の恩恵もあり、遠隔地方にスタジオを設立し、東京と遠隔地方とを繋げて稼働している会社も増えている。

・創業年

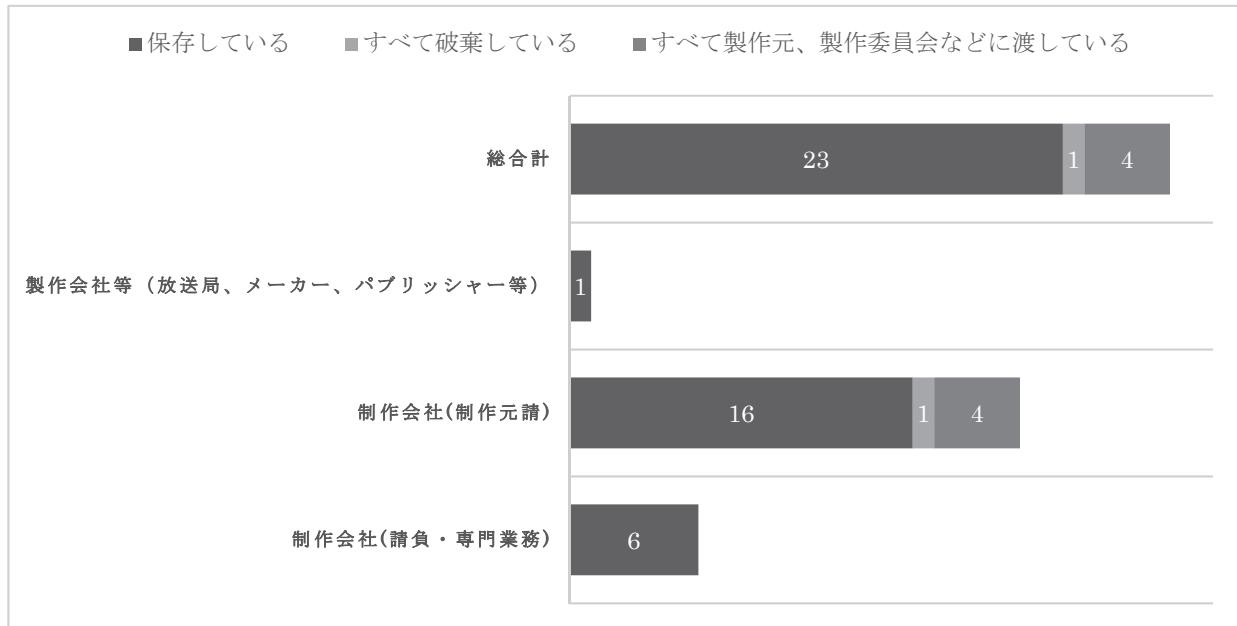


アンケートに返答いただいた各社の創業年。2000 年代に創業した会社が多いのは、アニメ業界がこの時期、本格的にデジタル化したことが影響していることがうかがえる。なお、それ以前に創設された会社も 2000 年代には、ほぼデジタルに移行している。

付録3

■セクション1

【Q.1】制作作品、製作作品または関わった作品の中間成果物を保存していますか？



□「その他」※自由記述

- ・保存と破棄の併用／製作会社 A
- ・脚本、絵コンテ、完成物を保存、他は製作委員会に委託／製作会社 B
- ・作品によってケースバイケース対応／製作会社 C
- ・すべて保存出来ておらず、既に破棄してしまっている作品もある。今後の取り扱いを現在検討している。／製作会社 D
- ・一部保存している／制作元請 B
- ・製作委員会に渡すもの、自社で保存しているもの、廃棄するもの、があります。／制作元請 G
- ・保存しているものもあれば、破棄しているものもある／制作元請 J
- ・保存もしくは廃棄、もしくは委員会渡し／制作元請 K
- ・特定作品のみ保存している、その他は破棄している／制作元請 S
- ・データは保管、アナログ（紙など）は一定期間保管の後破棄／制作元請 T
- ・紙のものは一定期間を保存したあと、一部を除いて廃棄しますが、ここ数年データでのバックアップをしています。（厳密な照らし合わせをしていないですが・・・）／制作元請 U
- ・委員会の座組、出資の有無、元請け・受注案件によってケースバイケースですが、基本紙素材は破棄することが多く、デジタル素材は極力保管することが多いです。／制作元請 W
- ・一部、スタジオ判断で保存していますが、それ以外は破棄しています／制作元請 AA

中間成果物の保存に関して各社からの返答を集計したところ上記グラフのような結果となり、41社中 23 社が中間成果物を「保存している」と返答、さらにその他回答として、条件付きで保存して

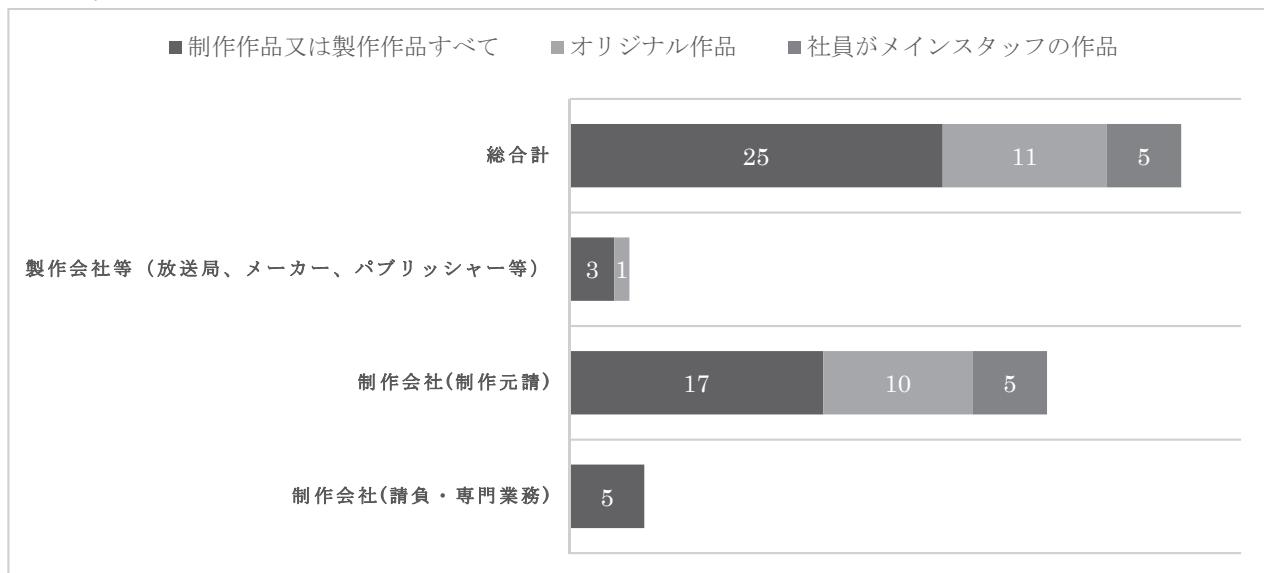
付録3

いるのが13社、製作委員会に渡しているのが4社で、すべて廃棄していると答えたのはわずか1社だけであった。

ただし、後述の質問で確認出来るように、すべての中間成果物を保存していると答えたのは40社中10社のみで、その中で複数のラインで劇場・テレビシリーズを制作している会社は2社（うち1社はフルデジタル体制）であることを考えると、複数ラインで常時劇場作品やテレビシリーズ作品を制作している会社に比べるとそもそも保存する中間成果物が少ないということも考えられる。テレビシリーズを恒常的に制作している制作会社は、うちの半数は制作本数においてそれ以外はその他回答の記述にもあるようになんらかの基準を設けて保存するものと廃棄するものを選別しており、特に紙素材に関してはデジタル化することで保存して廃棄される方向の意見も散見される。各社それぞれの基準により必要なものだけを残しているというのが実際のところであると推察される。

■セクション2

【Q.2】保存対象作品の選別理由 ※複数選択可



□「その他」※自由記述

- ・ヒット作=ビジネス的観点から将来的な中間成果物利用見込まれるか／製作会社 C
- ・続編のある作品／製作会社 D
- ・当社が幹事を務める作品／製作会社 E
- ・ケースバイケース／制作元請 C
- ・劇場作品、権利が自社に一部でもある作品／制作元請 G
- ・今後遊技機など二次利用がありそうか、なさそうか／制作元請 K
- ・2期作品を制作予定のものと、メーカーが引き取らないものを残しています。／制作元請 R
- ・劇場作品 OVA作品／制作請負 F

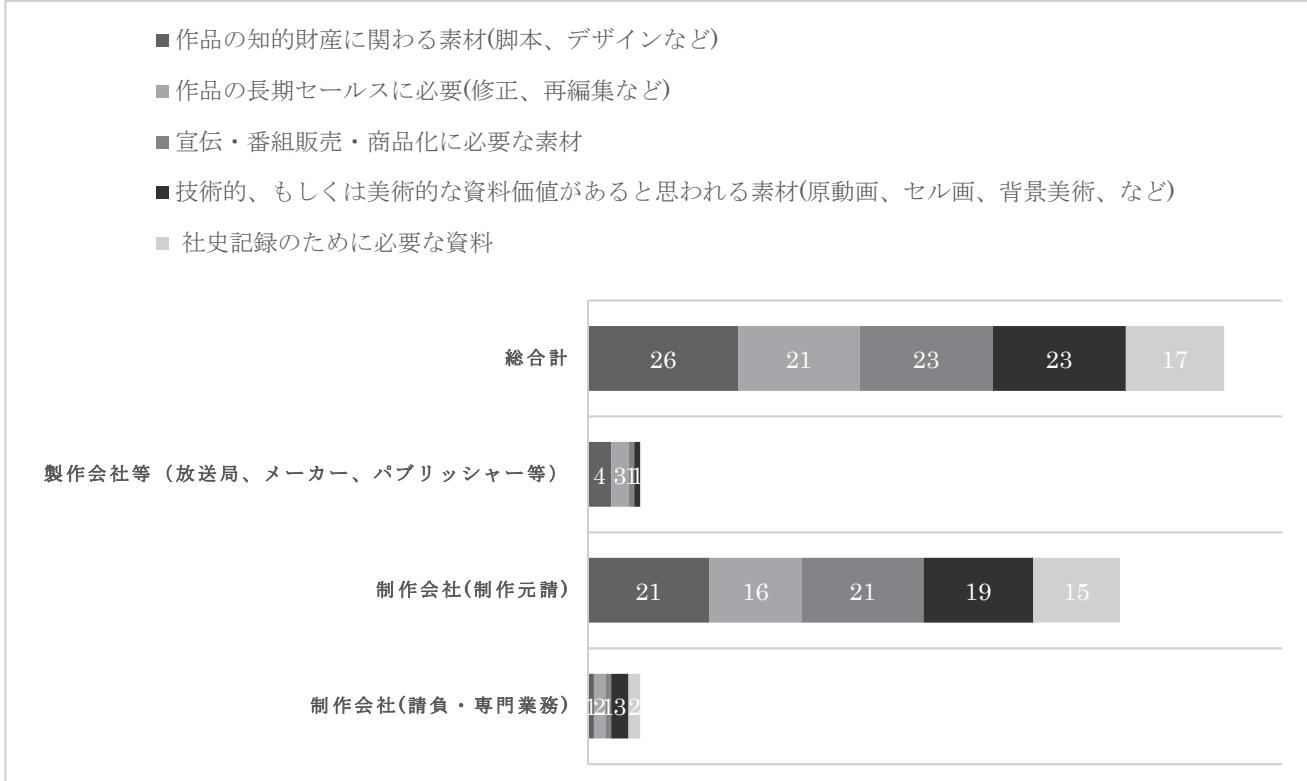
【Q.2】は、どのような理由で保存対象作品を選別しているのかについての質問である。40社中

付録3

25社が全ての作品を対象にしているとの返答で、11社がオリジナル作品、5社は社員がメインスタッフの作品という返答であった。ただし、「その他」の自由記述では上記のように、やはりヒット作や続編、二次利用への展開があるものや、自社で権利を持っている作品など、ビジネス的な展開が望める作品がその対象であることがうかがえる。また劇場作品やOVAなど、制作に手がかかっていたであろう作品を保存対象としているのは、技術的なレベルが高い中間成果物を保存していく意向と思われる。

【Q.3】 どういう理由で中間成果物を保存されていますか？ ※複数選択可

- 作品の知的財産に関わる素材(脚本、デザインなど)
- 作品の長期セールスに必要(修正、再編集など)
- 宣伝・番組販売・商品化に必要な素材
- 技術的、もしくは美術的な資料価値があると思われる素材(原動画、セル画、背景美術、など)
- 社史記録のために必要な資料



□その他 ※自由記述

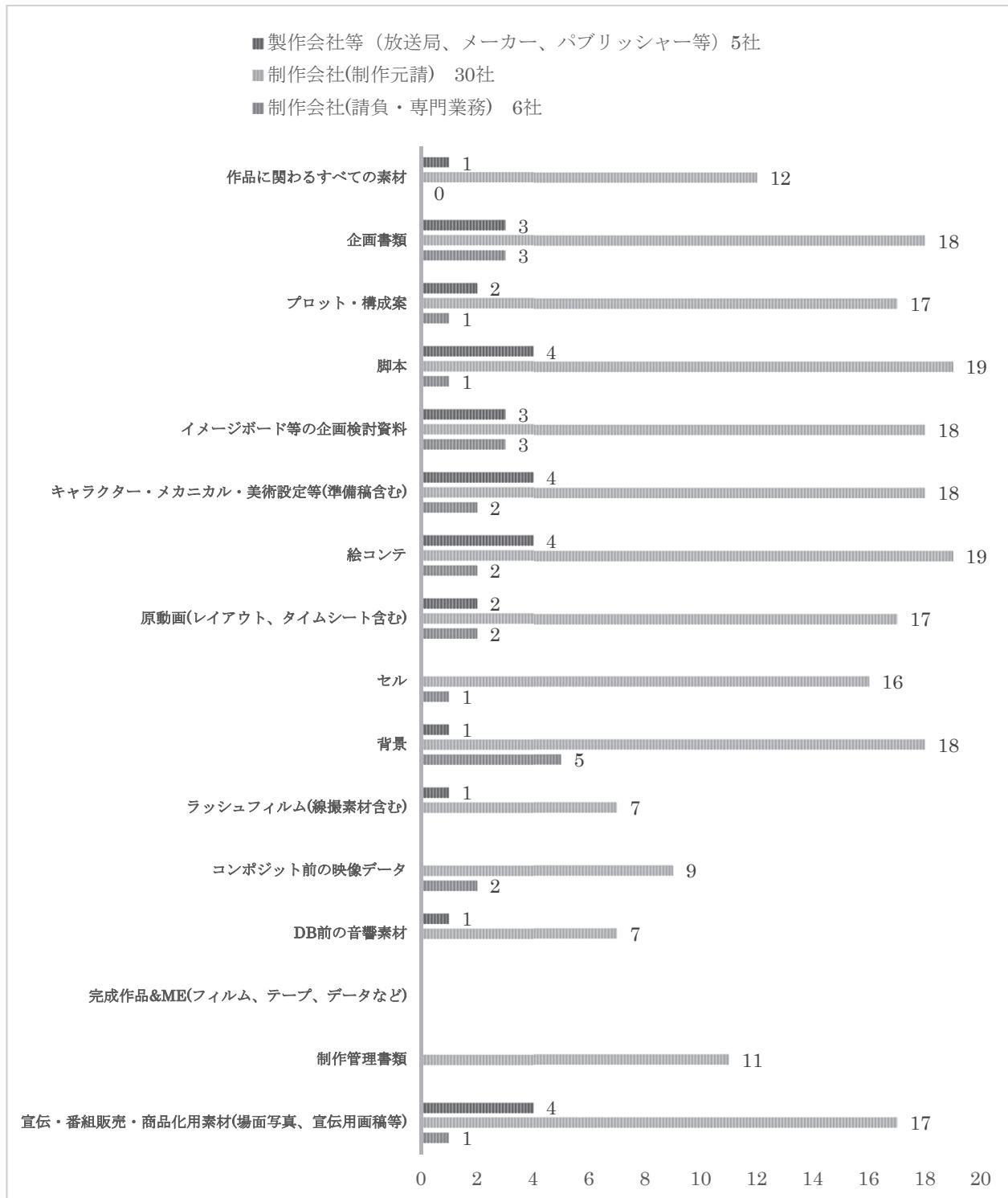
- ・他作品作成時の参考資料／製作会社 B
- ・続編制作時に使用する可能性を考慮して保存／製作会社 D
- ・日本のアニメ史に必要と思われるもの／制作元請 H
- ・苦労してつくったものを廃棄する気持ちになれない。／制作元請 M
- ・再利用されることがあるため／制作請負 A

【Q.3】は、中間成果物を保存している理由についての質問である。複数回答を可能にしていたためか、5つの理由がほぼ均等になるという結果となった。その他の自由記述については【Q.2】と重複する理由もあるが、「日本のアニメ史に必要と思われるもの」「苦労してつくったものを廃棄する気持ちになれない」といった理由も記述されており、制作会社内の作品の中間成果物に対する愛

付録3

着が感じられる。

【Q.4】保存されている中間成果物等を下記から選択してください ※複数選択可



業種別に保管している中間成果物のグラフ。基本的にはラッシャ、完成素材、制作管理資料以外

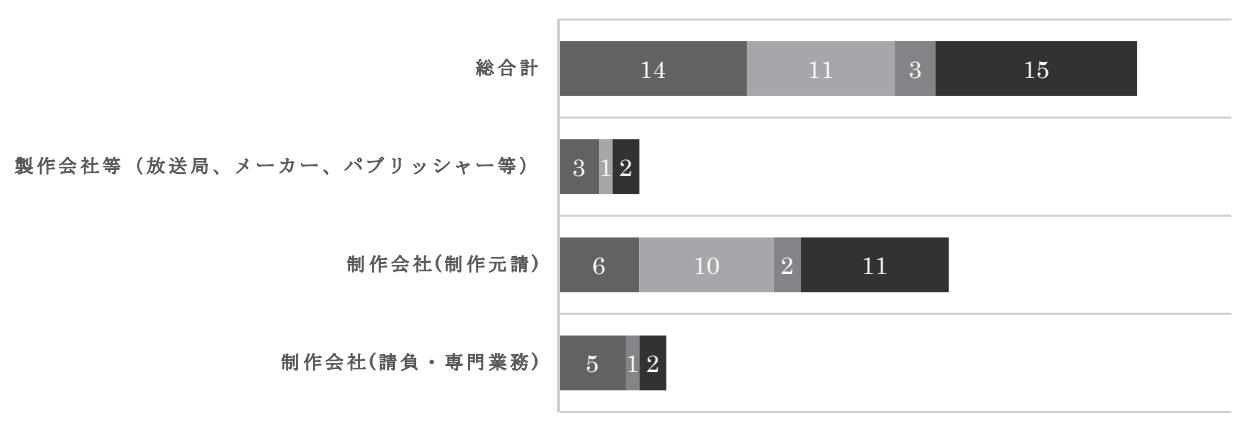
付録3

は各業種とも保管の対象としている。

完成作品は【Q.6】。

【Q.5】保存している中間成果物の種類は？

- ほぼデジタル（データファイル）
- ほぼデジタルだが作画などのアナログ素材（紙やフィルム、テープなど）がある
- アナログ制作時代からの中間成果物が少しある
- アナログ制作時代からの中間成果物が多数ある



各社が保管している中間成果物の内容である。14社がほぼデジタル、11社がデジタルと作画関係のアナログ素材、3社が過去のアナログ素材が少し、15社が過去のアナログ素材が多数保存しているという状況がわかる。日本では、東映動画（現・東映アニメーション）が設立された1950年代から、紙やセル、撮影フィルムなどのアナログ素材を使用してのアニメーション制作が行なわれてきたが、90年代後半に仕上にデジタルが導入され始めたのをきっかけに、2000年に入ってからは仕上、撮影の分野でのデジタル化が急速に進み、2005年頃にはごく一部の制作現場以外ではセル、フィルムを使用しての制作はほぼ終了している。ただし2000年代以降に設立された制作会社でも、フルCGの制作会社以外は未だに作画などでアナログ素材が発生している。

付録3

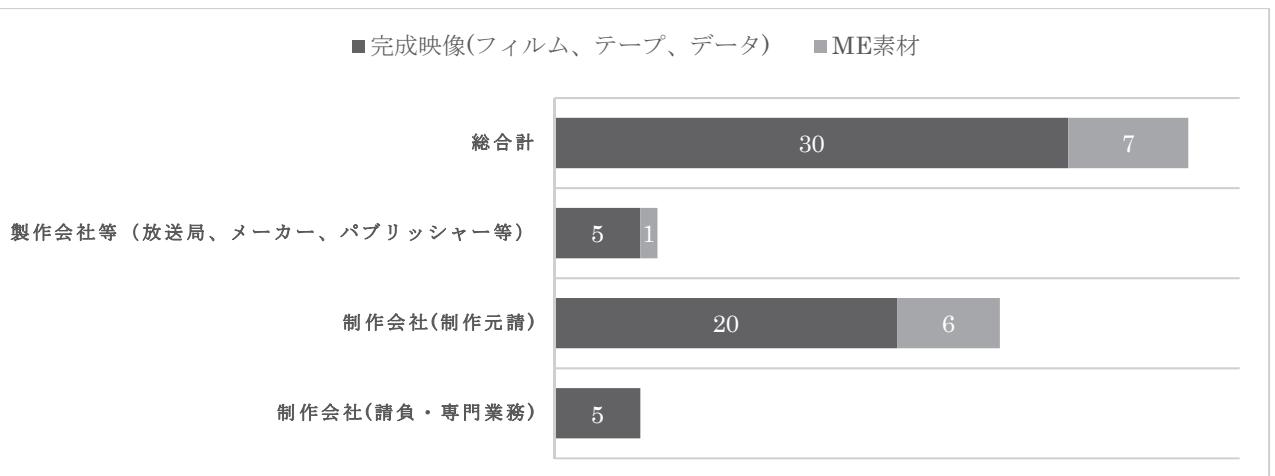
【Q.6】完成作品（フィルム、テープ、データなどのマスター）は保管されていますか？

- 自社社屋内で保管している
- 適切な保存の出来る外部施設に預けている
- 完成作品のマスターのコピーを自社でも保管している
- 制作元請に管理を任せている
- 製作元に納品したあとことは把握していない



□その他

- ・コストをかけ保存場所を確保している。／制作元請 M
- ・絵完パケまで保管、配信、興行用のマスターは保管なし／制作元請 V
- ・案件によっては部分的に保管してある場合もあり／制作元請 W
- ・制作会社より完成映像のデータが供給されたものは保存している。／制作請負 D
- ・自社で保管している完成素材はどのようなものがありますか？

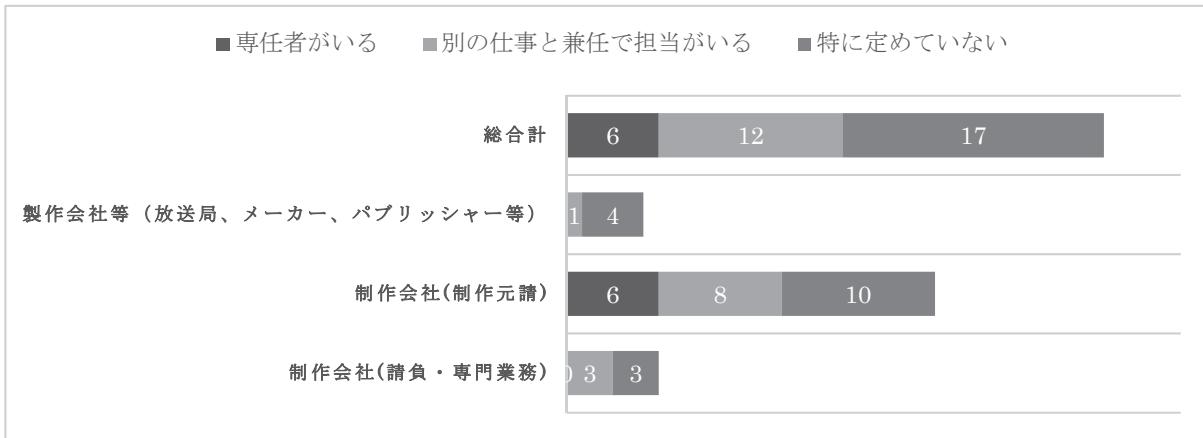


完成作品のマスターの保管は通常、製作会社で保管されるが、管理を制作会社に委託している場合もある。また、マスターといつても情報としては完全に同一なコピーを作成し、製作会社と制作会社とで二重に保持している場合が多い。上のグラフでは1/3の制作会社（元請、請負含む）では作品納品後はマスターの管理には関与していないことがわかる。

付録3

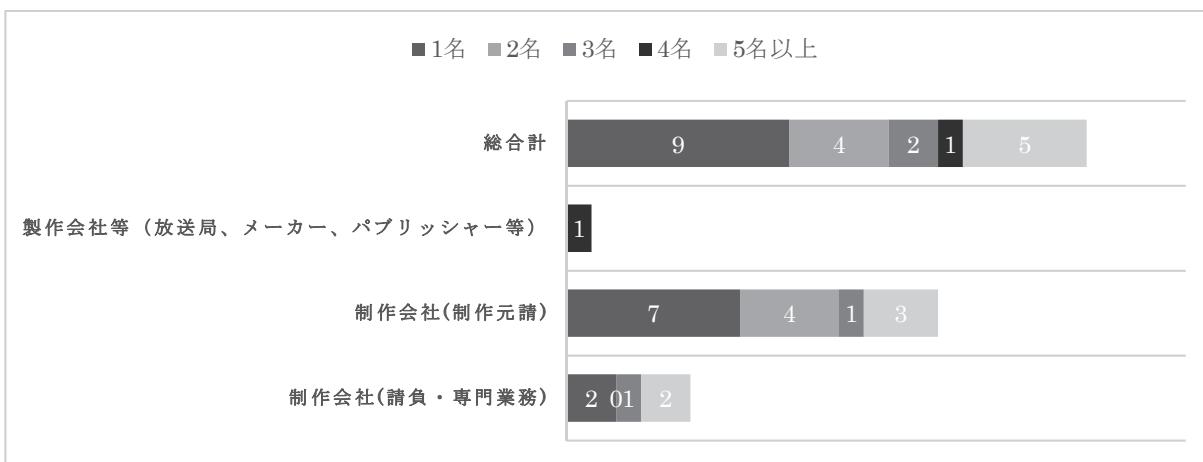
【Q.7】中間成果物（完成作品含む）の管理担当者はいますか？ ※複数選択可

■専任者がいる ■別の仕事と兼任で担当がいる ■特に定めていない



専任者、もしくは兼任の担当方は何名いますか？

■1名 ■2名 ■3名 ■4名 ■5名以上

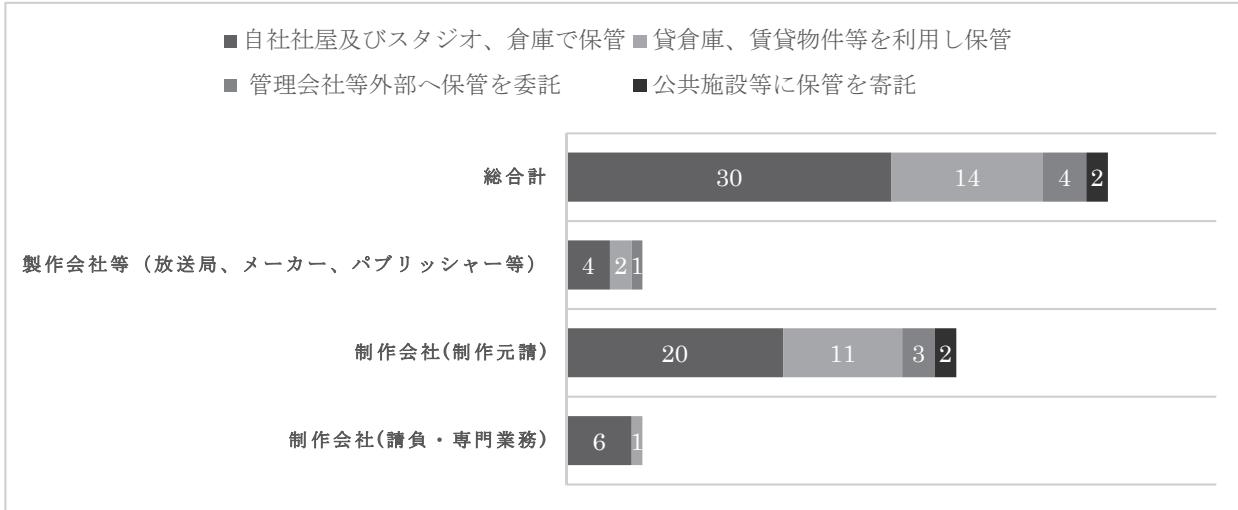


中間成果物の管理担当を定めている会社は 18 社と約半分でそれ以外では特に定められていない状態である。また専任者が定められている会社でも半数は 1~2 名がで、あとは他の業務と兼任の形になっていることから、作品の制作担当が業務を兼ねているものと思われる。

付録3

【Q.8】中間成果物（アナログ）はどちらに保管していますか？ ※複数選択可

- 自社社屋及びスタジオ、倉庫で保管
- 貸倉庫、貸貨物件等を利用し保管
- 管理会社等外部へ保管を委託
- 公共施設等に保管を寄託



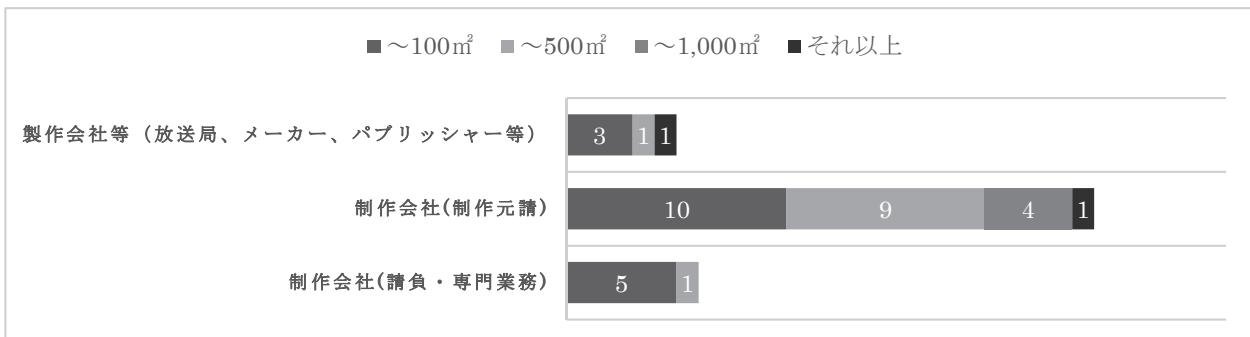
□その他

- ・今後、倉庫業者に預け入れることを検討／製作会社 D
- ・アナログの中間成果物はありません／制作元請 Q
- ・出資者からの要望があれば提出、必要がなければ破棄することが多い／制作元請 W

「公共施設等に保管を寄託」と答えた方、具他の施設を教えていただけますか？

- ・三鷹の森ジブリ美術館
- ・特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構
- ・ワンビシ

・保存にどの程度のスペースを必要としていますか？



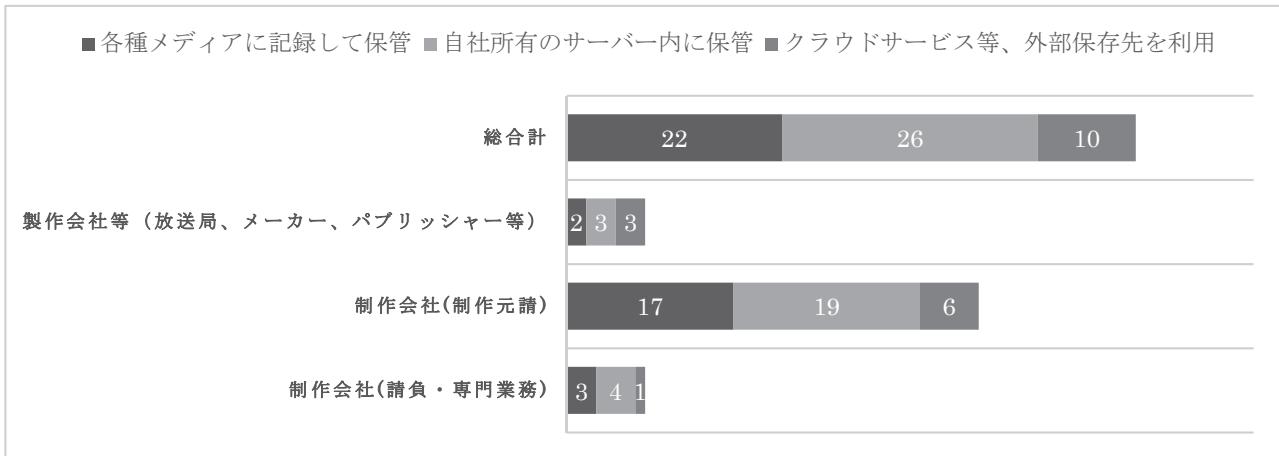
中間成果物の保管場所としては、自社社屋内と貸倉庫を併用しているころが多いが、スペース的には半数が 100 m²以下で、500 m²以上のスペースを持つところは 10 社程度。1000 m²を超えるのはわずかに 4 社である。アニメのテレビシリーズ制作を定期的に制作していれば、自社の中間成果物のみでも 100 m²程度のスペースは、数年で埋まってしまうことが予想される。こうしたことからもアナログ中間成果物の発生する制作会社では、保存をしていく上で選別と廃棄が不可欠にならざる

付録3

を得ないと思われる。

【Q.9】中間成果物（デジタルデータ）はどのように保管されていますか？※複数選択可

■各種メディアに記録して保管 ■自社所有のサーバー内に保管 ■クラウドサービス等、外部保存先を利用



□その他

- ・紙素材は紙袋に入れて保管／制作請負 F

デジタルデータの保管は、メディア保管が 22 社、自社サーバー内が 26 社、クラウドサービスなどの利用が 10 社となっている。複数回答可の質問だったため、別集計した結果では 17 社が複数の方法を併用しており、別の 17 社は単独システムによるものとなっている。なお、未回答の社もあつた。

【Q.10】保管データはどの程度のデータ量でしょうか。

※可能であれば具体的に TB などの単位でお願いいたします。

(TB)

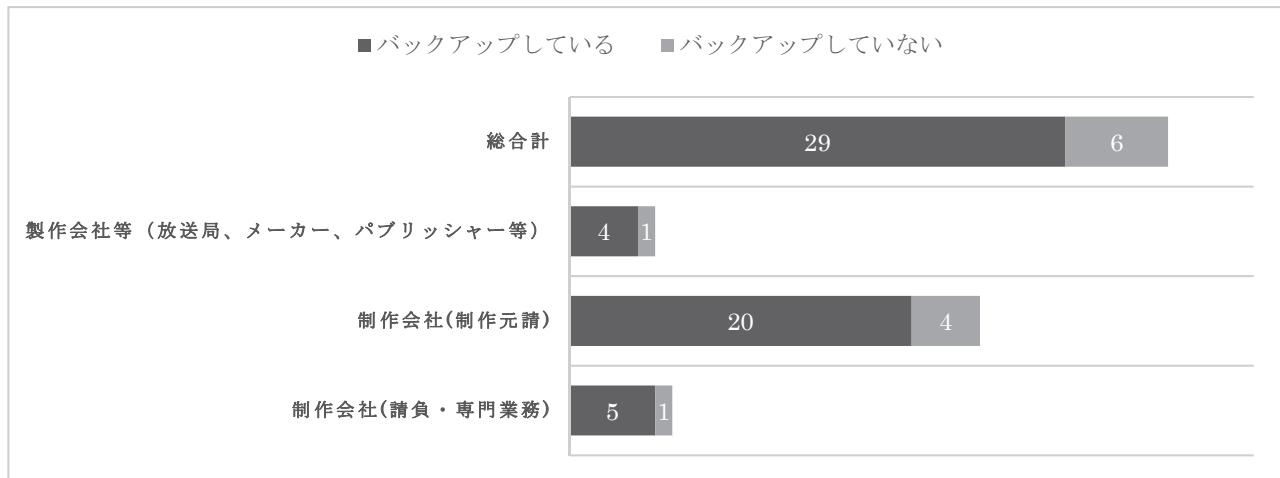
- ・20TB／製作会社 B
- ・10TB／製作会社 E
- ・1 作品あたり 20TB で、作品によって変化はあります。／制作元請 B
- ・公表しておりません。／制作元請 E
- ・520TB 以上／制作元請 H
- ・TV12 本で 2TB／制作元請 K
- ・データサイズが大きく把握できていません／制作元請 L
- ・250TB／制作元請 M
- ・SE に確認が必要になりますのではすぐは分からず、すみません。／制作元請 P
- ・現在 1 PB を想定／制作元請 Q
- ・20TB 程度／制作元請 S

付録3

- ・6TB～8TB（1クール作品毎に）／制作元請 T
- ・数テラにはなっているかと思います／制作元請 U
- ・部署ごとの管理な為、全体像は把握できず／制作元請 W
- ・25TB／制作元請 X
- ・30T／制作元請 Y
- ・4TB／制作元請 AC
- ・不明／制作元請 AD
- ・計算したことがないです／制作請負 A
- ・完全には把握していないが、テープにすると 4～5,000 本くらいか？／制作請負 B
- ・1作品あたり数 TB／制作請負 C
- ・50TB／制作請負 D
- ・70TB ほど／制作請負 E

デジタルデータのアーカイブの分量については業務内容による差が大きく、下は数 TB から上は際限が無い状態で、差が大きすぎて比較するのは困難となっている。今回のアンケートはおもにアナログの中間成果物を調査の中心に据えていたため、デジタルアーカイブに対しての調査については、質問項目がごく限られたものとなってしまっていることに留意されたい。

【Q.11】保管データのバックアップはしていますか？



□バックアップしていない

→バックアップしていない理由を教えていただけますか。

- ・クラウドストレージがバックアップサービスを兼ねているため／製作会社 D
- ・基準が定まっていない（バックアップしているものもある）／制作元請 A
- ・バックアップ後は、基本的にはアクセスしない（倉庫保管）ので故障する事がほぼないため／制作元請 T

付録3

- ・データの必要ランクに応じて、LTO、HDDなどを振り分けて管理しているが、それ以上の対応はできていないのが現状／制作元請 W
- ・以前はテープバックアップでした。現在は外付け HDD です。2重バックアップはしていません。／制作請負 A

□バックアップしている

→バックアップの方法、更新頻度等を教えてください。

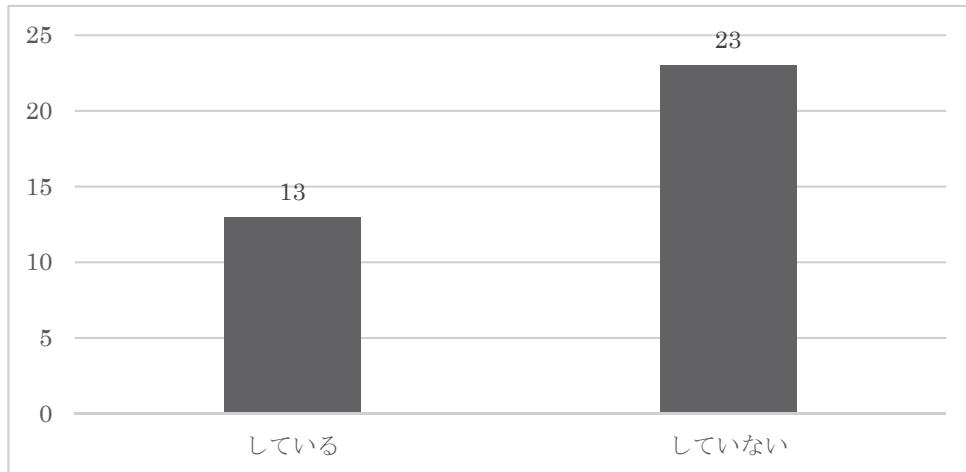
- ・ミラーサーバによる自動バックアップ／製作会社 B
- ・随時（クラウドサービスによる）／製作会社 E
- ・素材によって、制作中は、毎日バックアップ、毎週バックアップと使い分けてる／制作元請 B
- ・ものよりばらばら。定期では実施。／制作元請 C
- ・公表しておりません。／制作元請 E
- ・HDD、LTO、サーバなどで二重バックアップをしています。頻度はメディアの劣化次第で行います。可能な範囲で、5年を目途にマイグレーションをするようにしています。／制作元請 H
- ・ハードデスクのミラーリング／制作元請 J
- ・年に一回／制作元請 K
- ・BD、HD、LTO 等、1年に一回／制作元請 M
- ・HDD を 2 個で保存、サーバーのミラーリング／制作元請 O
- ・アクティブなサーバーを別の地域で同期とてます（震災などの対策のため）。終わったプロジェクトから保存専用のアーカイブサーバーに移動します。アーカイブサーバも遠隔地で同期を取っています。しばらく使わないと判断したプロジェクトは、アーカイブサーバーから磁気テープに保管して、サーバーからは削除します。／制作元請 P
- ・デジタルデータは全て自動でバックアップを常にしています／制作元請 Q
- ・HDD 保存とクラウドデータアップ／制作元請 S
- ・ここ数年は Google Drive です。その前までのものは HDD にメインとサブの 2 つ残していますが、人手が十分ではないので、必要があるときにしか中を見て、問題がないか確認することはないようです。／制作元請 U
- ・ファイルサーバー、または独立した HD ドライブ／制作元請 V
- ・バックアップサーバーに毎日差分を記録している／制作元請 X
- ・年に一度／制作元請 Y
- ・作品完成後、サーバーから HDD にバックアップ／以降は 4、5 年目安で新しい HDD に入れ替えていく予定／制作元請 Z
- ・2 年に 1 回／制作元請 AC
- ・特に決まった形式はありません／制作請負 B
- ・DLT／制作請負 C
- ・同容量のストレージにデブリケーションという方法で逐次同期。／制作請負 D

付録3

- ・サーバー付属のバックアップ機能で毎日更新／制作請負 E
- ・3~4年でハードウェアが一杯になるので買い足す。／制作請負 F

データバックアップに関しては各社のデータ量やシステムで対応の仕方にかなりの違いがあるが、40社中 29社はバックアップをとっている。一方でとっていない社も 6社ほどあった。

【Q.12】中間成果物の保管庫への災害（火災、浸水）対策はされていますか



□している

→災害対策の具体的な内容を教えていただけますか。

- ・保管倉庫先の管理／製作会社 A
- ・一般的な防火対策レベル（オフィスビルの標準レベル）／製作会社 D
- ・浸水などの被害でデータが消えないように、一時的な保管場所のファイルサーバと合わせて LTO によるテープのバックアップを行っている。（従来はハードディスクによる一時的なバックアップ先もあったが利便性と安全性から移行）／制作元請 B
- ・保管先の基準に即している／制作元請 C
- ・公表しておりません。／制作元請 E
- ・浸水対策として、ラックでの保管。火災への対策で冷却処理。保険への加入等／制作元請 J"
- ・火の気のない場所への保管／制作元請 L
- ・アナログなものはないので、物理的な対策はないです／制作元請 Q
- ・保存会社にお任せしているが対応してもらっている／制作元請 Y
- ・外部貸倉庫は倉庫のセキュリティや対策がとられていますが、社内に保管されているものについては特別な対策はなされていません。／制作元請 Z

□していない

→災害対策をしていない理由を教えていただけますか。

- ・特になし／製作会社 B

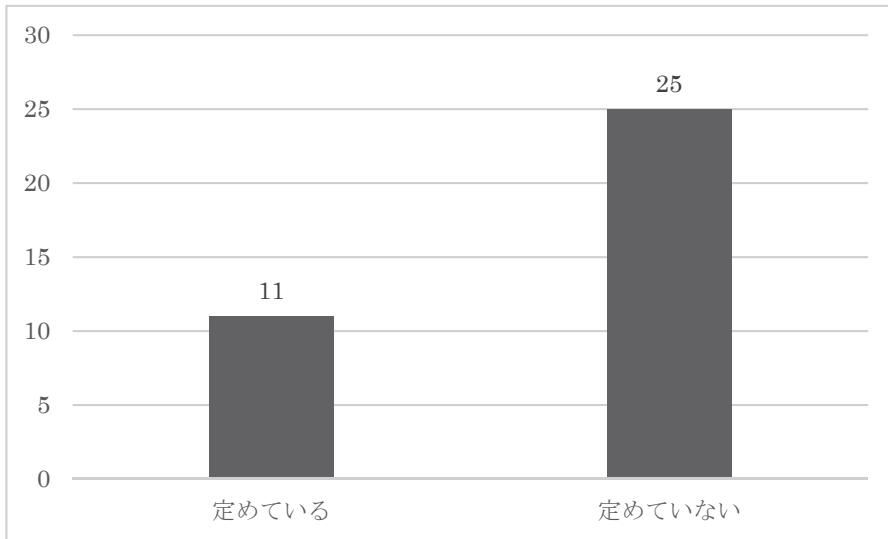
付録3

- ・基本的にデータ保管のため／製作会社 E
- ・外部倉庫は対策している。そこに預けるまでの整理中保管物は各ビルの通常の基準対策となっている。(必ずしも火災や浸水を防げるとは限らない)／製作元請 A
- ・予算の許可がおりませんでした。／製作元請 H
- ・そこまで手がまわらない。／製作元請 M
- ・盜難等の防犯セキュリティ対策はしています。また、サーバーやデータの喪失対策はしています。しかし、カット袋などの現物がある成果物の保管場所は(将来的には保管専用の倉庫に入れているものの、使用頻度がよくあるため移動できず)、一時保管している場所というのは事業所の近隣のマンション内や通常の施設に棚を置いたような倉庫のため、十分な災害対策がなされているとは言えません。浸水に関してはそのリスクが少ない場所にしています。ですが震災等による火災リスクを全て排除できているとは言えません。東京近郊では専用施設以外は難しいのではないかと思います。／製作元請 P
- ・ビルに備わっている火災報知器・浸水対策設備のみ(他の機器類と同じレベル)／製作元請 T
- ・レンタル倉庫 もしくは本社なので、機能は既にあるものと考えております。／製作元請 U
- ・そこまでの必要性を感じていない／製作元請 V
- ・コスト面、体制面でも余裕がないというのが現状／製作元請 W
- ・費用の問題／製作元請 X
- ・スタジオ内にあるので通常の建物の災害対策程度はあるため／製作元請 AC
- ・そこまでは。／製作請負 A
- ・必要性を感じない／製作請負 C
- ・バックアップは際限がないため。／製作請負 D
- ・サーバーが事務所と同室内にあるので事務所の災害対策と併せてになりますので。／製作請負 E
- ・方法が分からぬ。／製作請負 F

中間成果物の保管庫に対する各社の防災対策はしている会社が 13 社、していないと答えた会社が 23 社で約半数であった。ただし、していないと答えた会社の半数は、社屋や外部の倉庫で防災対策がされているためそれ以上の対策をしていないということであることも、「その他」の自由記述から確認出来ており、実際には全体の半数程度は保管場所に対して何らかの防災対策が取られていると思われる。

付録3

【Q.13】中間成果物の保管の期限や廃棄のルールなどは定めていますか？



保管期限や廃棄の具体的なルールを教えていただけますか。※自由筆記

- ・OA後、丸2年を経過し、且つ続編の見込みが経っていない場合／製作会社 D
- ・下請法の2年や、セル画の劣化で他に影響を及ぼす状態のものは廃棄、など／制作元請 A
- ・デジタルデータなので、現状では廃棄を考えてないが、今後容量に対する保存コストなどの検討で一部消去などの可能性はある。／制作元請 B
- ・作品ごとに違います／制作元請 C
- ・公表しておりません。／制作元請 E
- ・作品が完成したのち、原画は保管、動画は破棄しています／制作元請 L
- ・データ：保管期限・廃棄なし アナログ（紙など）：製作委員会の指示・許可で廃棄（溶解処理）／制作元請 T
- ・データに関しては、現状破棄の想定はしていない／制作元請 W
- ・3年間は保存する／制作請負 A

中間成果物の廃棄ルールに関しては、半数以上が定められていない状況で、定められているのは1/4ほどであった。定められている会社の場合、紙資料については制作から2~3年後に選別して廃棄となっているようだが、データに関してはどこも廃棄は想定していなかった。

■セクション3

【Q.14】廃棄する理由を教えて下さい。※複数選択可

- 予算・場所がない
- 利用する機会がない
- 保管する義務、権利がない

付録3

こちらについては「すべて廃棄している」を選択したのは1社のみで記入がなかったため、無回答となった。

■セクション4

【Q.15】今後の中間成果物の保存・保管についてどのようにお考えですか？ ※複数選択可

- 自社で保存・保管していきたい
- 保存は考えていない(廃棄予定)
- アナログ素材はデジタル化して廃棄
- 将来的に預け先や引き取り先があるのなら預けたい
- 寄託したい (版権は保有したまま、素材orデータを預けたい)
- 寄贈したい (版権は保有したまま、素材orデータを預けたい)

	総合計	24	5	13	13	4	5
製作会社等 (放送局、メーカー、パブリッシャー等)	3 3 3 1						
制作会社(制作元請)	16	5	9	9	4	4	
制作会社(請負・専門業務)	5	11					

□その他 ※自由記述

- ・「クラウドを検討」または「データセンター」／制作元請 B
- ・保存の概念によっても変わる／制作元請 C
- ・今後使用する予定の作品は自社で保管し、使用の見込みが少ないものは破棄するように指示が出ました。／制作元請 H
- ・その他です。／制作元請 M
- ・今後社内で検討していく予定があるがまだ話し合っていない／制作元請 O
- ・ATACにもお願いしたい。／制作元請 P
- ・分散ストレージでブロックチェーンなどを利用し、かつ自動で人間が関わらないシステムを検討中／制作元請 Q
- ・自社保存は理想ですが、会社の存続がかなわなくなった場合のことを想定すると、寄託できるところがあるならばその方が望ましいのかもしれないとも考えています。／制作元請 Z
- ・低価格になればクラウドに保存したい／制作請負 C

中間成果物の今後の取り扱いについての質問である。40社中約半数が資料を保存する方向で考えているものの、預け先があるもしくは寄贈・寄託できるならしたいというのも半数ほどの割合を

しめている。一方で、デジタル化によって現物は廃棄する方針のところも約 1/4 の割合を占めており、保存を考えていないところも約 1 割あった。「その他」の自由記述の意見でもデータ化、廃棄の方向の記述が目立ち、アナログ素材の中間成果物の保存については今後かなり危ういのではないかと思われる。

【Q.16】中間成果物（ならびに完成作品素材）のアーカイブについてのご意見、要望等がありましたらお願ひいたします。※自由記述

・特になし／製作会社 B

・本当は、廃棄せずにアーカイブとして保たれるのであるのならば、それが一番だとは思っています。／製作会社 D

・今後の方向性について／編集～完成原版の成果物については、デジタル化で後での加工がしやすくなつたので、きちんと保存しつつ中間生成物については、削除の方向性で進みそうです。

現代の課題／製作委員会から売上があまり多くなつた後の保管の費用が計上されない。デジタルデータの場合、将来的にそのまま利用できないため、新しいソフトウェアのバージョン対応の変換などのマイグレーションが必要になる課題がある。（最新バージョンのソフトウェアで、古いプラグインが対応していなかつたり、買収によって利用できないプラグインがあるなど）中間生成物については、次回作が見込める場合は保存する価値があるが、長期保存し続ける費用面での悩みがある。

今後の検討材料／現代においてアニメは消費財となっており、アーカイブによる完成・中間成果物の営利目的以外での保存は一企業の立場では経済的合理性を見いだすのは難しい。

難しい理由として、アーカイブ自体に必要な空間的・機材的コストや、意味のあるアーカイブを作成するためのデータの整理・整形に係る人的コストなどが挙げられる。また請負による成果物の場合は権利の都合上、二次流用による営利活動も出来ない。

マクロ的な視点で考えると、例えば国レベルでアニメの制作に係るアーカイブを収集し、技術的データベースの作成とそれをサービスとして自国のアニメ産業を成長させたい他国へ輸出する事で収益を生み出し、その収益はアーカイブ作成へ協力した企業への対価として還元するなどの仕組みがあれば中間成果物のアーカイブ化への気運も高まるかもしれない。また、データベースサービスを通して国内企業と他国企業との間での技術提携などの展開も考えられる。

いずれにせよ、アニメの市場規模と比較した際のアニメ制作会社の収益の異常な低さと制作委員会方式による版元への利益の偏りを是正しない限り、アーカイブ以前に成果物を作る企業自体が存続できないでしょう。／制作元請 B

・業界発展、知的財産の活用に向けて公共の事業のひとつとしての議論は必要／制作元請 C

・自社に廃棄や保存の権限や責任が有る場合と、そうでない場合で違いますが、前者の場合は、作品完成に必要な素材はデジタル化して保存し紙媒体は廃棄します。後者の場合は権利者の意向に則って返却ないし廃棄となっています。

いずれにしても、自社で現物保存するには倉庫のような場所と管理者が必要になり、コスト等も

嵩みますので現状では廃棄という選択肢しかありません。但し、権利関係の処理やコストの負荷がかかるのであれば寄贈もあり得ると考えます。／制作元請 D"

・契約上は、中間素材はクライアントに納品となっている事が多いが、実際には制作会社保管になっている事が多い。場所、予算の問題で焼却処分にする事がほとんどだが、続編や遊技機等での使用が考えられる場合は保管している。少量だったり気になる素材は個人的に保管したりするが…／制作元請 F

・弊社では、今までの全カット保管から大幅な破棄を行う方向に舵を切ることになりました。本当に破棄を行った場合は、8割を処分することになります。

文化的価値、歴史的価値、教育的価値、商品的価値などの価値が高いと認識されているのだけれど、商品的価値のみを求める事となつたことで、社内で価値が低く見積もられてしまい、今回破棄対象になつてしましました。

資料を保有している企業側の一方的な目線だけで価値判断をするのではなく、複数の目線で検討できる場所と、その維持を複数の企業等でサポートできる仕組みづくりが必要だと思います。／制作元請 H

・中間成果物含めた権利は製作委員会へ帰属される為、各出資者への確認を行わなければならぬこと、また、各制作者への確認も必要となることが予測されるので、そのアーカイブへの保管手配を各現場の制作会社が行うのは、日々の業務と平行して行うにはハードルが高いのではないかと現状は考えます。／制作元請 J

・現状の制作委託契約では中間成果物の所有権は委員会に帰属することになっています。そのため納品完了後委員会に中間成果物をどうするか（具体的には引き渡しもしくは廃棄）の指示を仰ぎ従っています。アナログ素材は各工程でスキャンをしてあるので、短期的には問題ないのですがサーバーそのものやデータの破損は一定ペースで発生しており、管理・保管と呼べる状況にはありません。中間成果物のデータ量は年々増加しており、すべて保存は現実的ではないですが、完成作品についてはテープメディア後どうしていくか今後検討になるかと思います。／制作元請 N

・そもそもアナログ前提の質問事項も見え、答えられないものも回答必須になつたり、議論するまでに至っていないと思っています。デジタルデータは既に全てのバックアップを半永久的に行うことができるため、いかに人を介さず自動的に処理を行うかという方向性を持っています。したがつて、どこにどの様に保存するかではなく、固有の場所やストレージ、人的リソースに依存しないやり方を検討していくかなればならないと確信しています。／制作元請 Q

・業界全体で終了作品を保存できる場所などがあり、国で支援してもらえるような環境があるとベターだと思います。／制作元請 S

・価値があるものであることは理解していますので、管理をおまかせ出来るなら嬉しいと思う反面、こういうフォーマットにして納品・・・となるとちょっと大変かな？とも思います。／制作元請 U

・デジタル化が進み、今後中間素材の権利に関しても整理が必要になってきそうなので、業界としての指針が見えると大変ありがたいと考えています。／制作元請 W

- ・一定のガイドラインがあれば保管しやすくなるのではないか。あとアナログの素材だけでなく、デジタルデータのバックアップ保管場所あれば保管しやすくなると思う。／制作元請 X
- ・一括で預けられる機関があれば助かる。また、アニメ業界でアーカイブに着手されている会社のシンポジウムなどあると助かります。／制作元請 Y"
- ・紙素材については劣化してしまうため、スキャンしてデジタル化の上、アナログとともにデジタルデータでも保存をしたいと考えますが、膨大な作業量が伴うためマンパワーが必要、それもアニメーションの素材に対する知識がある人材が必要となります。そういった人材の育成や、実際の作業負担に伴う費用に対する助成等があるとありがたいと思います。
また、中間成果物をアーカイブしているスタジオの事例が少ないため、アーカイブ作業に迷うことがあったとき参考にできる情報がないのが現状です。アーカイブ作業に取り組んでいるスタジオ同士の情報交換の場などがあるとありがたいです。／制作元請 Z"
- ・中間成果物、完成作品素材ともに東京近郊に格安で保管できる場所があれば有難い。／制作元請 AB
- ・デジタルデータは永年バックアップ等について適切な方法があればご教示願いたいです。／制作元請 AC
- ・中間成果物の権利、責任など、各パートのルールを業界で作っていただきたいです。本来、作品が2期、3期、劇場などになっていく際に必要だと思い保存していましたが、僕ら撮影パートでは、作品がパチンコ、パチスロになる場合、AEデータを買い取りし使いたいと言われることが多く、素材は僕らのものでは無いが AEコンポデータは僕らのデータなのでいつもグレイな気分です。／制作請負 A
- ・まだテープのままの素材が多いので、数年でデジタル化、およびアーカイブ化を行いたい。／制作請負 B
- ・守秘義務、および権利関係とのからみで成果物を社外に出すことへの判断に困りますがクリアになるであればお預けして管理保管できる場所があることはありがたいです。／制作請負 D
- ・お疲れ様でございます。我々現場がやり散らかしたものを整理していただくというのは非常に助かります。／制作請負 E
- ・預かってくれる人がいれば、預けたい。／制作請負 F

【Q.16】では、以上のように各社様から忌憚のないご意見をいただいた。前項でもそうであるが、大半の会社が中間成果物を保存する方向で考えているものの、デジタル化による紙資料の処分も進められており、紙のままの実物資料の長期の保管については場所、費用、人的リソースなどの問題もあり、各社頭を悩ませていることがわかる。

また、資料を保管していた会社でも、経営状況や方針の変更で資料を廃棄する方向に突然移行することになったとの訴えや、公共の保管場所を求める声もあり、単独の会社のみでは対応しきれない状況が見受けられた。

中間成果物の保存に関してのノウハウの共有に対する要望も多く、業界内でもこの分野に関して

付録3

は横のつながりが薄いことや情報が行き渡ってないことも今後の課題かと思われる。

【アンケート協力会社】 (五十音順)

アクアプラス

アニプレックス

EMTスクエアード

ウィットスタジオ

ABCアニメーション

A-1 Pictures

小倉工房

KADOKAWA

GAINAX 京都

カラー

キネマシトラス

ぎやろっぷ

グラフィニカ

コミックス・ウェーブ・フィルム

ゴンゾ

サテライト (2部門)

サンジゲン

SILVER LINK.

JC スタッフ

十文字

白組

スタジオジブリ (三鷹の森ジブリ美術館)

スタジオよんどしい

SOLA DIGITAL ARTS

高橋プロダクション/T3studio

地図

ツインエンジン

ディオメディア

デジタルフロンティア

東映アニメーション

ととにやん

トムス・エンタテインメント

トリガー

付録3

バーナムスタジオ/ライデンフィルム

バンダイナムコフィルムワークス

Bamboo

プロダクション・アイジー

ボンズ

マッドハウス

Ufotable

以上 40 社

本報告書は、文化庁の委託業務として、メディア芸術コンソーシアム JV 事務局が実施した令和5年度「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。