

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

令和6年8月28日
文化庁次長決定

1. 趣旨

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

文化庁では、令和2年より「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」において、マンガ原画やアニメ絵コンテ等のメディア芸術作品・中間生成物等の収集・保存・活用の推進を目的として、全国の産学官の関係機関が参画したネットワークの構築や、ネットワークが運営する保存に関する相談窓口の設置等の成果を生み出してきたが、人材育成・確保、国内外への発信強化等に関する様々な課題も指摘されている。

このため、産業界と連携し、メディア芸術ナショナルセンター（仮称）の機能を有する拠点の整備を推進するとされた政府方針¹も踏まえ、マンガ等の国としての振興拠点、及び全国関係機関とのネットワークに求められる役割と機能の在り方について検討するため、「マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の国際的な振興拠点及びメディア芸術連携基盤等整備推進に関する検討会議」（以下、「検討会議」という。）を設置する。

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

2. 検討事項

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

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

3. 開催方法

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

4. 実施期間

令和6年8月28日から令和7年3月31日までとする。

5. 諸謝金等

委員には、文化庁の規定に基づき、旅費及び謝金を支給する。

6. その他

本要綱に定めるもののほか、検討会議の運営に際し必要な事項は別に定める。

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

- ◎ 経済財政運営と改革の基本方針 2022(令和4年6月7日閣議決定)
 - ・メディア芸術ナショナルセンターに関する構想に基づき、必要な検討を行う。

- ◎ 経済財政運営と改革の基本方針 2023(令和5年6月16日閣議決定)
 - ・メディア芸術ナショナルセンター構想の推進・

- ◎ 経済財政運営と改革の基本方針 2024(令和6年6月21日閣議決定)
(文化芸術・スポーツ)
 - ・産業界と連携し、メディア芸術ナショナルセンター(仮称)の機能を有する拠点の整備を推進する……

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

【文化庁】

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

(短期・中期)(文部科学省)

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

(敬称略・五十音順)

- | | | |
|------------|--------------|---|
| あんの
庵野 | ひであき
秀明 | 特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構 理事長 |
| いわかみ
岩上 | あつひろ
敦宏 | 株式会社アニプレックス 代表取締役 執行役員社長 |
| おかもと
岡本 | みつこ
美津子 | 東京藝術大学 副学長／大学院映像研究科 教授 |
| さとなか
里中 | まちこ
満智子 | マンガ家／公益財団法人日本漫画家協会 理事長 |
| てらだ
寺田 | あゆむ
歩 | 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 事務局長
株式会社カプコン |
| もりかわ
森川 | かいちろう
嘉一郎 | 明治大学国際日本学部 准教授 |
| もりた
森田 | ひろあき
浩章 | 株式会社講談社 専務取締役 |
| やすだ
安田 | かほる
かほる | コミックマーケット準備会 共同代表 |
| (オブザーバー) | | |
| うらやま
裏山 | あきお
晃生 | 独立行政法人国立美術館
中間生成物保存活用委託事業 事務局統括 |
| おけだ
桶田 | だいすけ
大介 | 弁護士 |

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

令和6年8月28日

マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の国際的な振興拠点及びメディア芸術連携基盤等整備推進に関する検討会議設置要綱に基づき、マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の国際的な振興拠点及びメディア芸術連携基盤等整備推進に関する検討会議（以下、「会議」という。）の議事の手続きその他会議の運営に関し、必要な事項は、この規則の定めるところによる。

（会議の招集等）

第1条 会議は、必要に応じ、座長が招集する。

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

（座長の選出）

第2条 会議に座長を置き、会議に属する委員の互選により選任する。

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

（会議の公開）

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

（会議の傍聴）

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

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

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

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

(会議資料の公開)

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

(議事録の公開)

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

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

(雑則)

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

附 則

この規則は、会議の決定の日（令和6年8月28日）から施行する。

検討会議スケジュール（案）

第1回 令和6年8月29日（木）10:00～12:00

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

ヒアリング団体：

【マンガ】一般社団法人マンガアーカイブ機構

【ゲーム】ゲームアーカイブ推進連絡協議会

第2回 令和6年9月10日（火）10:00～12:00

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

ヒアリング団体：

【アニメ・特撮】特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構

一般社団法人日本アニメーター・演出協会

【利活用】一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構

第3回 令和6年9月19日（木）17:00～19:00

- ・報告とりまとめ（たたき台）について議論

予備日 令和6年9月30日（月）18:00～19:00

以上

検討事項（案）

1. マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等（以下マンガ等と記載）作品・中間生成物等の保存・活用に関する現状・課題

（1）マンガ等作品・中間生成物等の保存に関する課題は何か。

（例）

- ・ クリエイターやコレクターの物故による作品・中間生成物等の散逸・流出
- ・ マンガで使用される紙の劣化の進みが早いことを踏まえた対応
- ・ デジタル化制作された作品の収集・保存の在り方
- ・ 諸外国の収集・保存・活用施設整備
- ・ レジストラー、デジタル化対応も含めたアーキビスト、保存科学の観点を踏まえたコンサバター等の保存に関わる専門人材の不足
- ・ 民間企業・団体の保存に関する取組による限界 等

（2）マンガ等作品・中間生成物等の活用に関する課題は何か。

（例）

- ・ 活用に向けた権利処理の対応、相談窓口の実施や研修会への支援
（ビジネスだけでなく教育研究利用も含めたルールづくりなど）
- ・ キュレーター、権利処理やファンドレイジングに関する専門人材等の不足 等

（3）マンガ等作品・中間生成物等の保存・活用を推進する意義は何か。

（例）

- ・ マンガ等の歴史的・文化的・芸術的・技術的な価値づけ
- ・ 価値づけされたマンガ等の国内外への発信による国際社会における日本のマンガ等文化の国際的プレゼンス向上
- ・ ヒットした作品、評価の定まった作品だけでなく、それらとそれ以外の作品の相乗効果で成り立つマンガ等文化の継承・発信
- ・ アーカイブを活用したクリエイター等人材育成や、子供から大人までを対象とした教育普及
- ・ アーカイブの利活用によるマネタイズ 等

※想定される主な対象

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

2. マンガ等の国際的な振興拠点の必要性、期待される効果等と役割・機能

(1) 国際的な振興拠点の必要性と期待される効果。

(例)

- ・ 情報集約のハブとなり、各種情報への国内外の産学官からのアクセスをサポート
- ・ 海外の関係施設や、国内各地のアーカイブ機関等とのネットワーク構築を通じた情報共有、交流、共同での調査研究、人材育成など
- ・ 全国の美術館・博物館、民間企業・団体等における保存・活用活動を促進 等

(2) 国際的な振興拠点に期待される役割・機能。(役割・機能に必要な空間、場所等への方向性)

(例) 下記の6つの機能を参考に検討。

①関係：

- ・ ネットワークと連携協力した体系的な収集、データベース構築、調査研究による資料の価値付け
- ・ 災害や施設の閉鎖や流出・散逸の可能性がある等の突発的な事態発生時の貴重資料の避難

②関係

- ・ 海外の動向調査、国内外における日本のマンガ等の作品の状況に関する調査、保存科学等専門的な調査、海外からの問合せや権利処理の効率化

③関係

- ・ 専門人材の育成
- ・ 将来のクリエイター等の人材育成
- ・ マンガ等の歴史・制作工程等を学ぶ教育普及機会の提供

④関係

- ・ 国際的なシンポジウム、セミナー等の実施
- ・ データベース等による一元的な情報把握・発信

⑤関係

- ・ アーカイブ化された作品の歴史的・体系的な展示
- ・ 世界の代表的な関係文化施設における企画展の開催

⑥関係

- ・ 当該分野における研究の活性化、学際的な研究の促進
- ・ 産学連携による共同研究や共同企画、レジデンス等の実施 等

※文化庁によるこれまでの調査及び令和6年度から開始した「マンガ・アニメ等中間生成物の保存活用事業」等を踏まえ、産業界等では対応が難しい、国の振興拠点に求められる役割・機能(①収集・保存・デジタル化、②調査研究、③人材育成・教育普及、④国内外への情報発信、⑤展示・利活用、⑥普及交流の6つの枠組み)について整理。

3. 全国の産学官の関係機関のネットワーク構築推進

文化庁「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」等の成果・課題を踏まえつつ、産業界、大学、自治体（博物館運営）との連携により構築されたネットワークの活動を基に、今後の方向性について検討する。

（１）ネットワークの必要性と期待される効果は何か。

（例）

- ・幅広い作品・中間生成物等に触れる機会の提供
- ・国だけでは収集できない多様な作品・中間生成物の保存
- ・実践現場における専門人材の育成機会の確保
- ・マンガ等による地域活性化 等

（２）振興に向けてネットワークに期待される役割と機能は何か。

（例）

- ・多様な作品・中間生成物の保存
- ・マンガ等による地域活性化
- ・当該分野における研究の活性化
- ・産学連携による共同研究や共同企画の実施
- ・マンガ等の歴史・制作工程等を学ぶ教育普及機会の提供 等

※文化庁「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」を契機としたネットワークの例

【マンガ】一般社団法人 マンガアーカイブ機構

【アニメ・特撮】認定 NPO 法人 アニメ特撮アーカイブ機構

【ゲーム】ゲームアーカイブ推進連絡協議会

【利活用】マンガ・アニメ展示促進機構

4. 国際的な振興拠点と関係機関のネットワークとの連携による振興（P）

※ 2 と 3 の方向性を踏まえ、国の拠点運営と、全国の関係機関とのネットワーク構築による振興の在り方をまとめ（構想）

以上