

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

参考資料集

- 各種政府決定文書・党提言など（関連箇所抜粋）…………… 1 頁
- メディア芸術の創造・発信プラン…………… 2 頁

I-1 マンガ等作品・中間生成物等の保存に関して

- マンガ市場の変化とアーカイブ状況概観…………… 4 頁
- アニメ市場の変化とアーカイブ状況概観…………… 7 頁
- ゲーム市場の変化とアーカイブ状況概観…………… 10 頁
- 国立映画アーカイブ相模原分館の概要…………… 13 頁

I-2 マンガ等作品・中間生成物等の保存に関して

- コンテンツ産業の世界市場規模…………… 17 頁
- 諸外国の振興拠点（海外への流出状況実態）…………… 21 頁
- 国立美術館における最近の特色ある取組み…………… 26 頁

II マンガ等の国際的な振興拠点に関して…………… 30 頁

III 全国の産学官の関係機関のネットワーク構築推進…………… 37 頁

各種政府決定文書・党提言など（関連箇所抜粋）

◎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）

第2章 社会課題への対応を通じた持続的な経済成長の実現～賃上げの定着と戦略的な投資による所得と生産性の向上～

6. 幸せを実感できる包摂社会の実現（2）安全・安心で心豊かな国民生活の実現

（文化芸術・スポーツ）

官民連携投資を促進し、文化芸術のソフトパワーによる新たな価値創造と経済成長の好循環を実現し、心豊かで多様性と活力ある文化芸術立国を実現する。このため、次代を担うクリエイター・アーティストを育成するとともに、拠点となる文化施設の機能強化など活躍促進のための環境を整備する。我が国の文化芸術の顔となる国立劇場の再整備を国が責任を持って早急に行うとともに、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ほか、博物館・美術館等のデジタル技術も活用した国内外への発信を強化し、これらの文化拠点に多くの人が集い、文化芸術を享受し、次代を担う世代への投資を行う好循環を確立する。

（後略）

◎「知的財産推進計画2024」～イノベーションを創出・促進する知財エコシステムの再構築と「新たなクールジャパン戦略」の推進に向けて～（2024年6月4日 知的財産戦略本部）

（3）デジタルアーカイブ社会の実現とデータ流通・利活用環境の整備（施策の方向性） <デジタルアーカイブ社会の実現>

・ 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）

◎「新たなクールジャパン戦略」（2024年6月4日 知的財産戦略本部）

II 具体的な取組 II - (i) コンテンツ 4. 対応方針・今後の取組（2）海外へのビジネス展開力を高める <政府>

○ 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】

メディア芸術の創造・発信プラン

令和6年度予算額

904百万円

(前年度予算額)

732百万円)



背景・課題

- マンガ、アニメーション、ゲーム等の**メディア芸術**は、広く国民に親しまれているだけでなく、新たな芸術の創造など我が国の芸術活動全体の活性化を促すとともに、海外からも高く評価され、我が国への理解や関心を高めている。
- 文化芸術の振興はもとより、コンテンツ産業、観光、国際文化交流にも資するため、**メディア芸術分野**における創作サイクルを創出し、さらなる振興・発展を図ることが必要である。

【文化芸術基本法】

第九条 国は、映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術（以下「メディア芸術」という。）の振興を図るため、メディア芸術の制作、上映、展示等への支援、メディア芸術の政策等に係る物品の保存への支援、メディア芸術に係る知識及び技能の継承への支援、芸術祭等の開催その他の必要な施策を講ずるものとする。

【知的財産推進計画2023】

○コンテンツ産業の競争力強化に向け、民間側のビジネスモデルやガバナンス、人材管理等の改革方針を踏まえつつ、クリエイター等の発掘・育成、活躍の機会拡大等に向けた取組を支援する。制作に携わるスタッフの能力向上や海外向けコンテンツ制作の資金調達や管理等を含むプロデューサー・マネジメント人材の育成、コンテンツ産業のDX化を進める人材の育成など新たな技術動向等を踏まえた人材育成支援を行う。

○広（国民に親しまれる）とともに、海外でも高く評価され、我が国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、我が国の優れたメディア芸術分野の人材育成及び、関連資料の収集・保存・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の整備に向けた制度設計等の検討を行う。

【経済財政運営と改革の基本方針2023（骨太方針2023）】

○文化芸術と経済の好循環による活動基盤強化と持続的発展を加速し、心豊かで多様性と活力のある文化芸術立国を実現する。（中略）新国立劇場など国際拠点となる国立文化施設や博物館・美術館等のグローバル展開を含む機能強化、アート市場の活性化、メディア芸術ナショナルセンター構想の推進や、トップ芸術家や伝統芸能の担い手の育成等を含め、文化芸術の成長産業化を図る。世界のコンテンツ産業の成長を促し、広い意味でのクリエイターの支援を進めいく。国立公文書館の機能強化等を進める。

【新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画2023改訂版】

○アニメ・ゲーム・エンターテインメント・漫画・映画・音楽・放送番組等の分野は、日本の誇るべきコアの1つである。日本は、世界のコンテンツ市場の成長をにらんで、広い意味でのクリエイターへの支援を進めていく。優れた才能を持つ若手クリエイターを対象に、制作費の支援や、コンテンツ業界のトップランナーがリーダーとなる制度の創設等を通じ、デジタル技術を活用する次世代のクリエイターの育成・創出を進める。これらを含むクリエイター支援、海外展開等、新しい資本主義実現会議の下で、官民連携で一体的な施策の検討を行う。この際、併せてコンテンツ産業の構造改革に向けて具体的なアクションを明らかにする。

事業内容

人材育成

メディア芸術人材育成事業

事業実施期間：平成22年度～

メディア芸術クリエイター育成支援事業

マンガ、アニメーション、メディアアート等のメディア芸術分野における優れた若手クリエイターを対象とした、専門家によるアドバイス、技術支援、発表機会の提供等の支援プログラムを実施。〔委託事業〕

- ・ 支援対象：50件程度

アニメーション人材育成事業

産学が連携し、作品制作を通じたオン・ザ・ジョブ・トレーニング(OJT)のほか、デジタル人材の育成も含めたスキル向上のための教育プログラムを対象者やレベル別（就業者・アニメ業界志願者、若手アニメーター・中堅アニメーター等）に実施。それらの成果の体系化と共に、育成者向けの教育用フォーマットの作成等を行う。〔委託事業〕

- ・ 支援対象：制作団体 4社程度等



基盤等整備

メディア芸術連携基盤等整備推進事業

事業実施期間：令和2年度～

産学館(官)が連携し、メディア芸術作品・資料の収集・保存・活用に向け、分野を横断したネットワークを構築しノウハウの共有等を推進。喫緊の課題に対応するための調査研究（散逸・劣化の危険性が高い中間制作物(アニメの絵コンテやセル画などの保存)を実施。〔委託事業〕

所蔵館等におけるアーカイブの取組を支援し、散逸・劣化の危険性が高い作品等の保存・活用を促進。〔補助事業〕

- ・ 件数・単価：15件×5百万円〔定額補助〕(予定)

(独) 国立美術館との連携強化

情報流通基盤の整備 (メディア芸術データベースの整備)

事業実施期間：令和5年度～

〔独〕国立美術館において、メディア芸術分野における情報拠点整備に資するためのメディア芸術データベースの整備に取り組む。

メディア芸術の国際発信等

事業実施期間：令和5年度～

我が国のメディア芸術作品、作家の国際的評価の更なる向上を目指し、メディア芸術の国際発信を行う。

R5年度から
(独) 国立美術館
「国立アートリサーチセンター」
が事業を実施。



アウトプット (活動目標)

- ・ 若手クリエイター育成支援の件数 (R6年度 50件)
- ・ プログラムに参加したアニメーション制作会社の件数 (R6年度 4件)
- ・ メディア芸術作品・資料の収集・保存・利活用のために活動する団体の件数 (R6年度 16件)

短期アウトカム (成果目標)

- ・ クリエイターによる創作活動の活発化 (事業への応募件数)
- ・ 優れた人材のアニメーション産業への定着(追跡調査における業界在職者の割合)
- ・ アーカイブの取組による成果物の利用の拡大

長期アウトカム (成果目標)

- ・ 国民における創作活動の活発化
- ・ アニメーション産業市場の規模拡大への寄与
- ・ マンガ市場の規模拡大への寄与

担当：参事官(芸術文化担当) 付

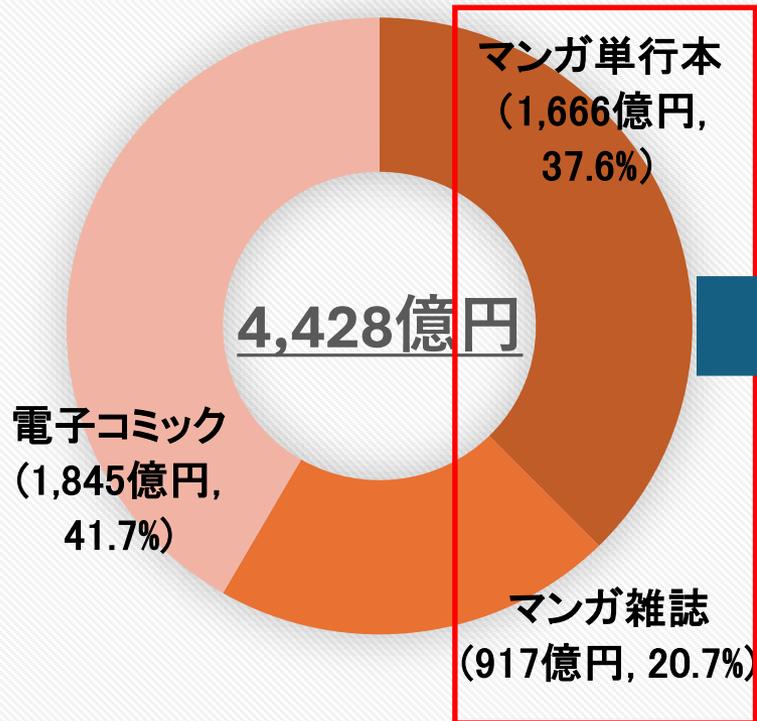
I - 1

マンガ等作品・中間生成物等
の保存に関して

マンガ市場の変化

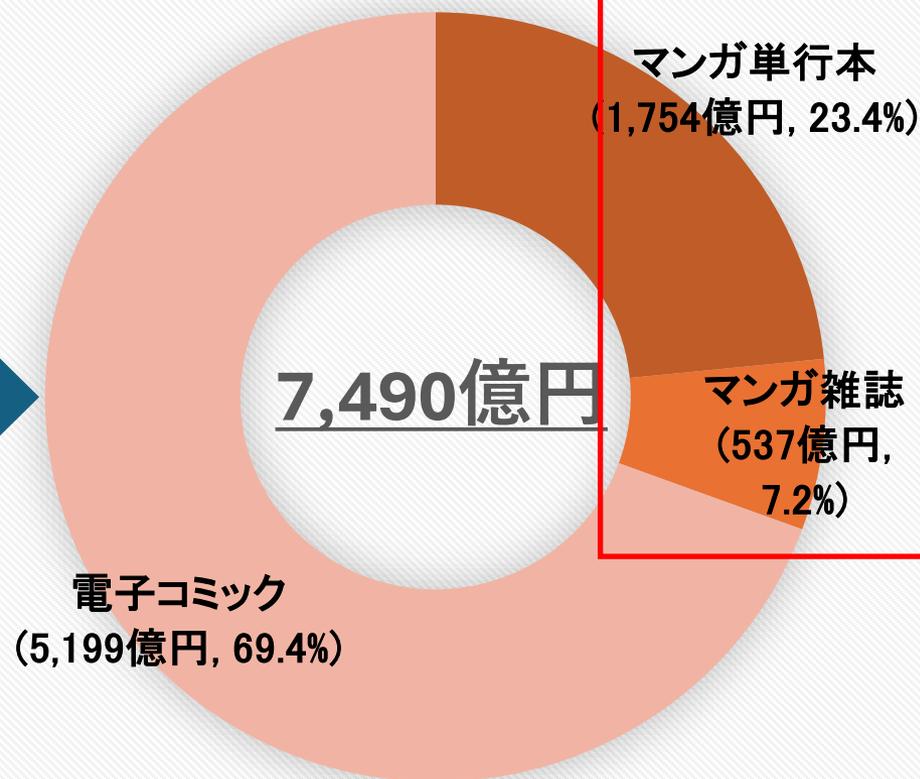
○印刷物であるマンガ単行本とマンガ雑誌の市場規模は縮小傾向

マンガの市場規模（2017年）



出典：（社）全国出版協会・出版科学研究所「出版指標年報」

マンガの市場規模（2022年）



出典：（社）全国出版協会・出版科学研究所「出版指標年報」

【参考】アーカイブ状況概観（出典：メディア芸術データベース）

保存・アーカイブ状況（マンガ分野）

①国立国会図書館での取り扱い
保存対象：単行本・雑誌
件数：約460,000点（R6.7月時点）

②メディア芸術データベースへの
コンテンツ登録件数
件数：約560,000件（R6.7月時点）

- 「アナログとデジタル作画の併用」と「アナログからデジタル作画へ移行」した方を合わせて約7割の方が紙原稿を保有。
- ヒアリングではアナログやデジタル等の作画手法に関わらず、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た。

調査概要

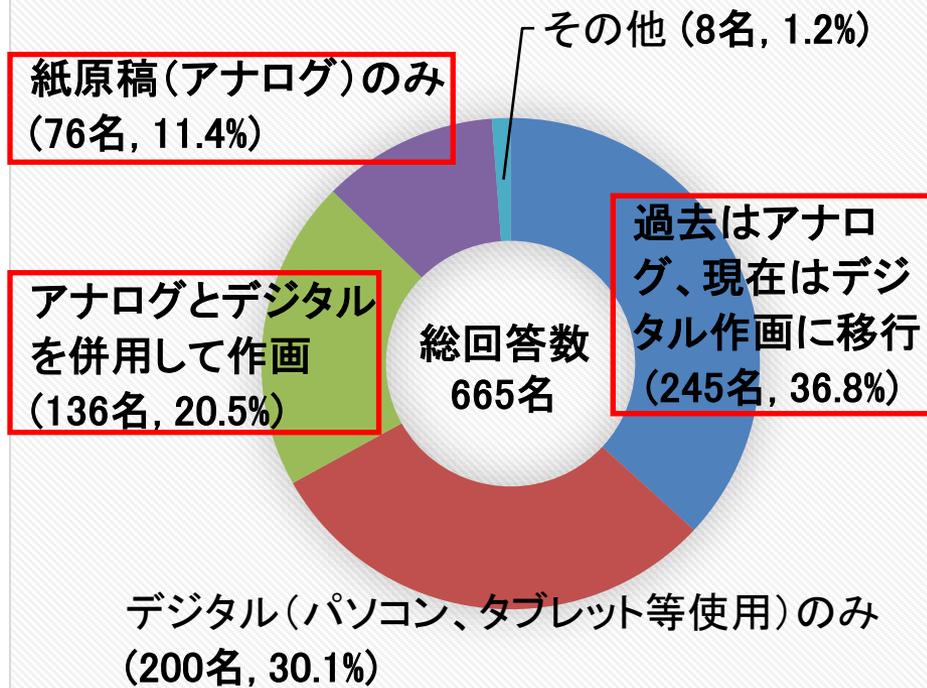
令和4年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業において、マンガ家を対象に「マンガ原画等の管理状況に関する基礎調査」としてアンケート調査を実施。また令和5年度にはマンガ家7名にヒアリング調査を実施。

アンケート調査総回答数：665件

調査の目的

近年、長年にわたりマンガ文化の隆盛を支えてきたマンガ家の訃報が相次ぎ、マンガ原画等、マンガに関わる中間成果物について、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る。しかし、その管理状況に関する網羅的調査はまだまだ例がなく、実態は必ずしも明らかでない。本調査は、マンガ分野の中間成果物の中でも特にマンガ原画の保存に関して、全体的な状況の把握を目的とする。なお、本レポートは速報値である。

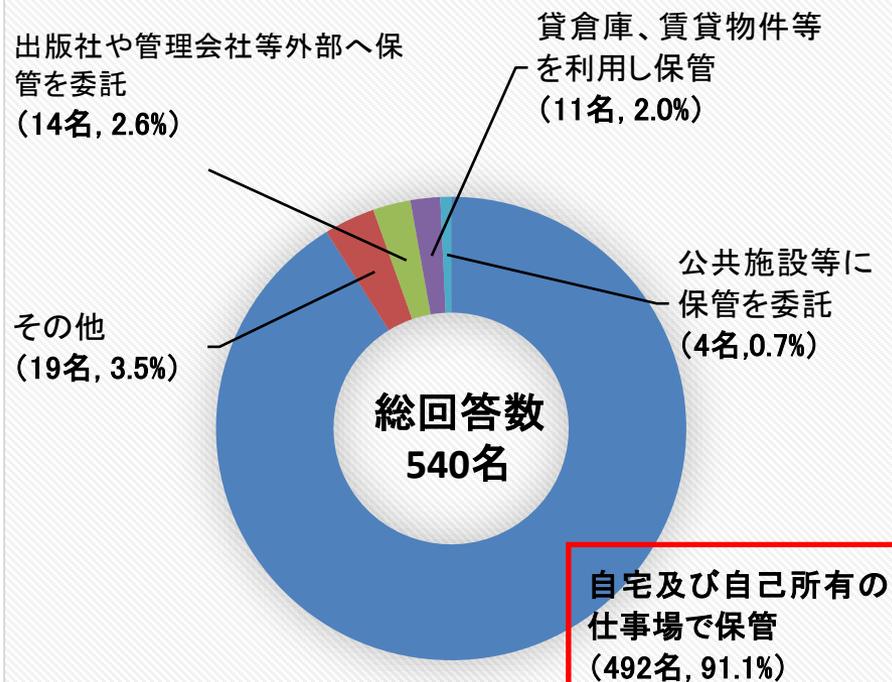
【Q1】あなたはマンガ原稿をどの手法で作画されていますか？



マンガ原画等の中間生成物の実態（文化庁メディア芸術連携基盤等整備推進事業調査より）

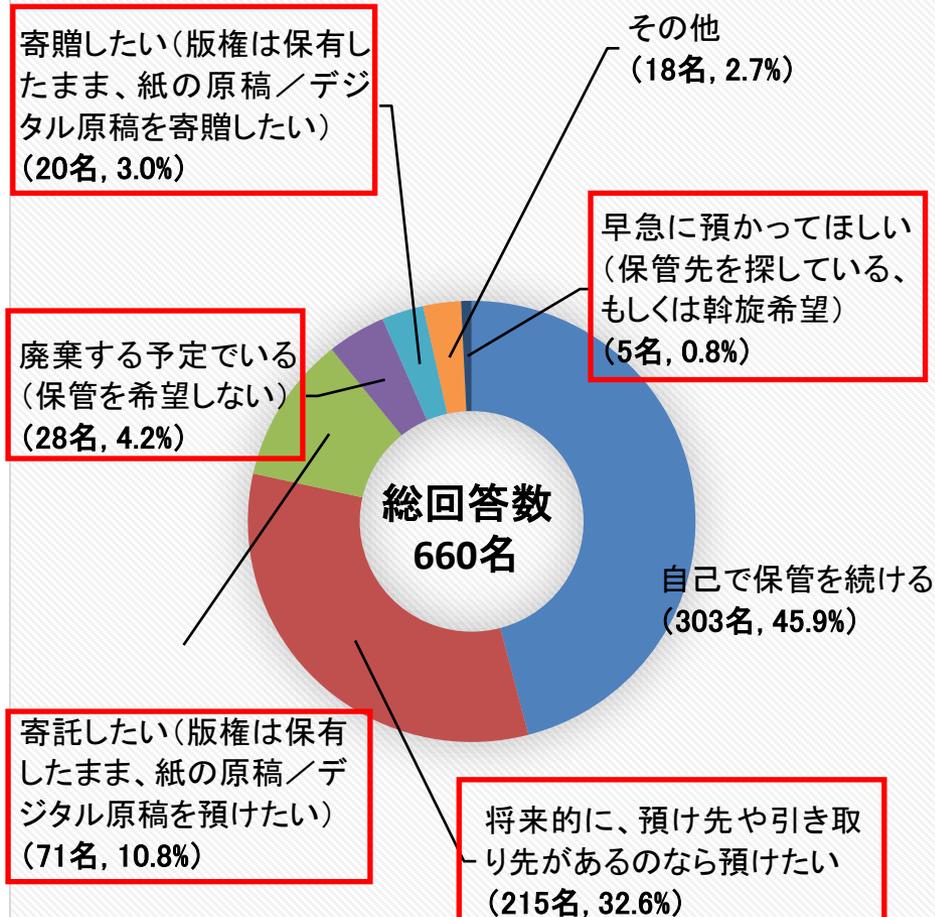
- 資料の約9割は自宅及び仕事場といった管理者各自により保存されており、ヒアリングでは長期的視点での保管の検討するところではないという状況もあった。
- 約5割が自己保管以外を望むと同時に、ヒアリングでは作家個人による保存方法に関する相談を受ける窓口を望む声もあった。

【Q2】紙原稿をお持ちの方にお聞きします。
現在どのようにマンガ原稿を保管されていますか？



「令和4年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業実施報告書」

【Q4】今後の保管についてどのようにお考えですか？

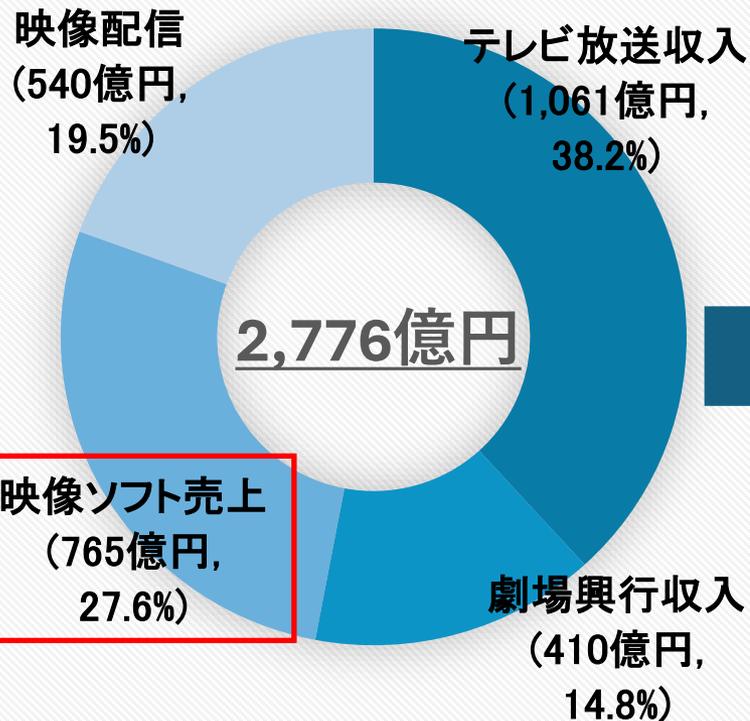


「令和4年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業実施報告書」

アニメ市場の変化

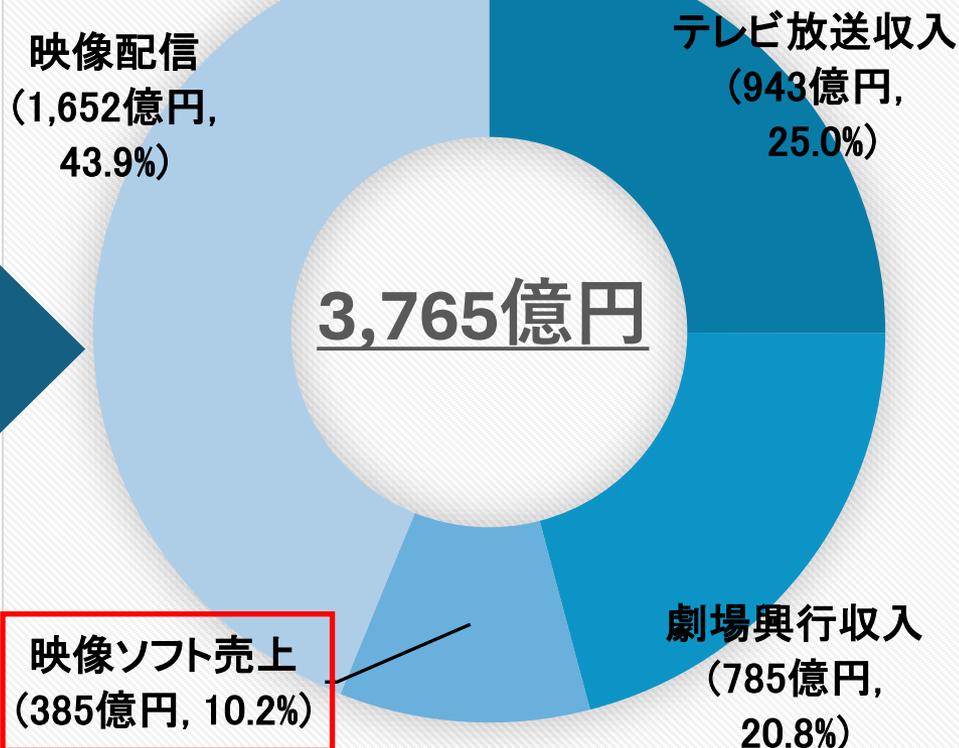
○流通パッケージが関わる映像ソフト売上は減少傾向

アニメの市場規模（2017年）



出典：一般社団法人日本動画協会「アニメ産業レポート」

アニメの市場規模（2022年）



出典：一般社団法人日本動画協会「アニメ産業レポート」

【参考】アーカイブ状況概観（出典：①H26年メディア芸術デジタルアーカイブ事業「メディア芸術データベースガイドライン」②メディア芸術データベース）

保存・アーカイブ状況（アニメ・特撮分野）

①国立国会図書館での取り扱い

保存対象：DVD・VHS・LD等の流通パッケージ
件数：約3,000点（H23時点）

②メディア芸術データベースへのコンテンツ登録件数

件数：約181,500件（R5.12月時点）

- 約 8 割の会社が中間生成物を保存。
- ヒアリングではセル等を使ったアニメ制作はほぼ終了しているが、多くの制作会社では現在も、原画等で多数のアナログ中間生成物が生じているといった状況もあった。

調査概要

令和 4 年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業において、アニメーションの制作会社、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を対象に「アニメ中間成果物等の管理状況等に関する基礎調査」としてアンケート調査を実施。また令和 5 年度にはアニメーション制作会社、制作会社等 10 社にヒアリング調査を実施。

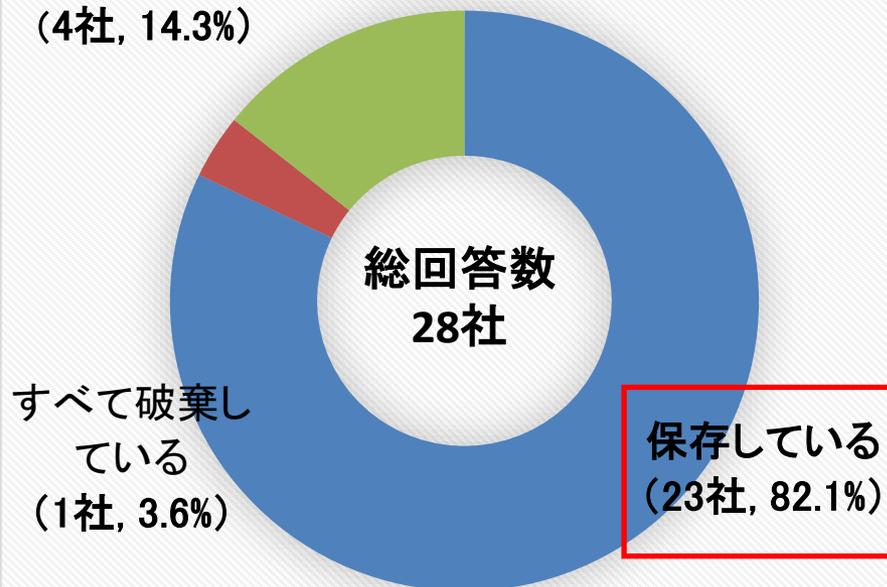
アンケート調査総回答数：28社

調査の目的(抜粋)

（略）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。

【Q1】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？

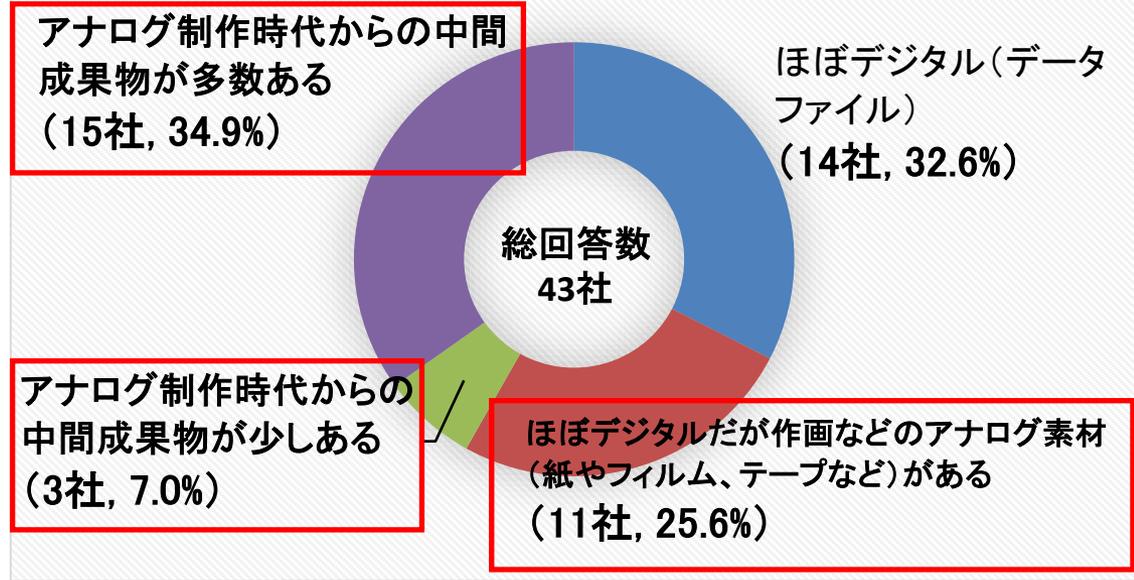
全て製作元、製作委員会などに渡している
(4社, 14.3%)



「令和 4 年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業実施報告書」

- 約7割の会社でアナログ素材を保有。ヒアリングでは紙素材はデジタル化し保存して廃棄される方向の意見も。
- 約6割が将来的には何らかの形で外部に預ける等を希望。
- ヒアリングでは製作委員会によっては中間生成物の保存・取り扱いに差がある、規模の小さい制作会社へは保管のコストが負担になっているといった意見があった。

【Q5】保存している中間成果物の種類は？



「令和4年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業実施報告書」

【Q15】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

択可

■ 自社で保存・保管していきたい

■ アナログ素材はデジタル化して廃棄

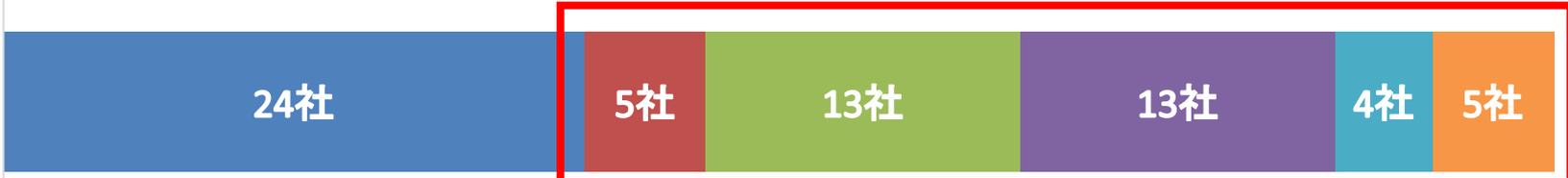
■ 寄託したい(著作権は保有したまま、素材orデータを預けたい)

■ 保存は考えていない(廃棄予定)

■ 将来的に預け先や引き取り先があるのなら預けたい

■ 寄贈したい(著作権は保有したまま、素材orデータを預けたい)

総合計
64社



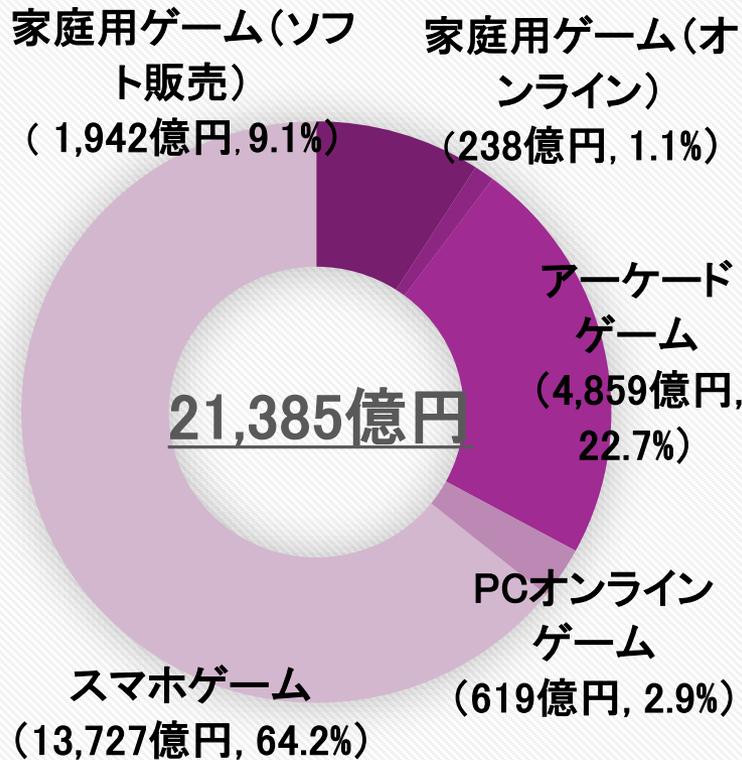
約6割
(40社)

「令和4年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業実施報告書」

ゲーム市場の変化

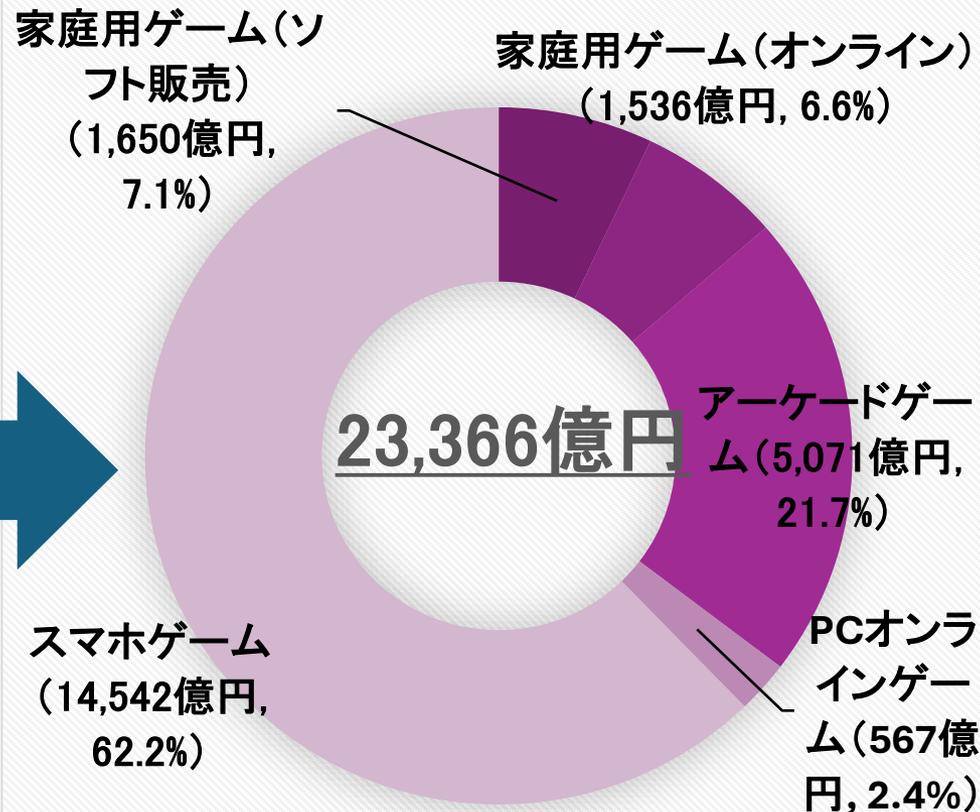
○スマホゲームやアーケードゲーム等の多様なゲームが存在し、売上全体は増加傾向

ゲームの市場規模（2017年）



出典：「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2023」

ゲームの市場規模（2022年）



出典：「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2023」

【参考】アーカイブ状況概観 (出典：①令和5年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業報告書
②メディア芸術データベース)

保存・アーカイブ状況（ゲーム分野）

①国立国会図書館での取り扱い

保存対象：パッケージ（ゲームソフト等）
※利用に供するためのゲームプラットフォームも一部有する
件数：約8,000点（R5.11月時点）

②メディア芸術データベースへのコンテンツ登録件数

件数：約50,000件（H30.11月時点）

○ゲームの構成要素がほぼデジタルであるためか、約9割の会社が中間生成物を保存。

調査概要

令和5年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業において、日本におけるゲーム制作会社（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を対象に「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」として自社に関わる中間生成物の保存・保管」としてアンケート調査を実施。

アンケート調査総回答数：47社

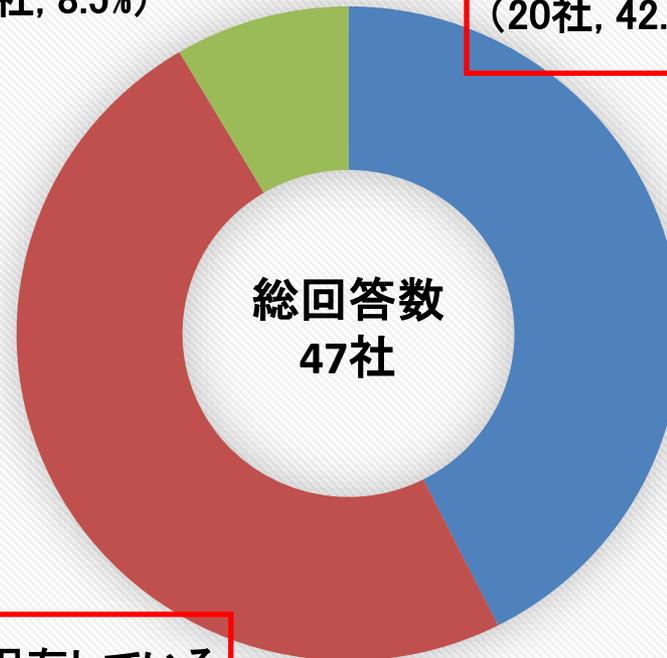
調査の目的(抜粋)

（略）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。

【Q1】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
(4社, 8.5%)

保存している
(20社, 42.6%)

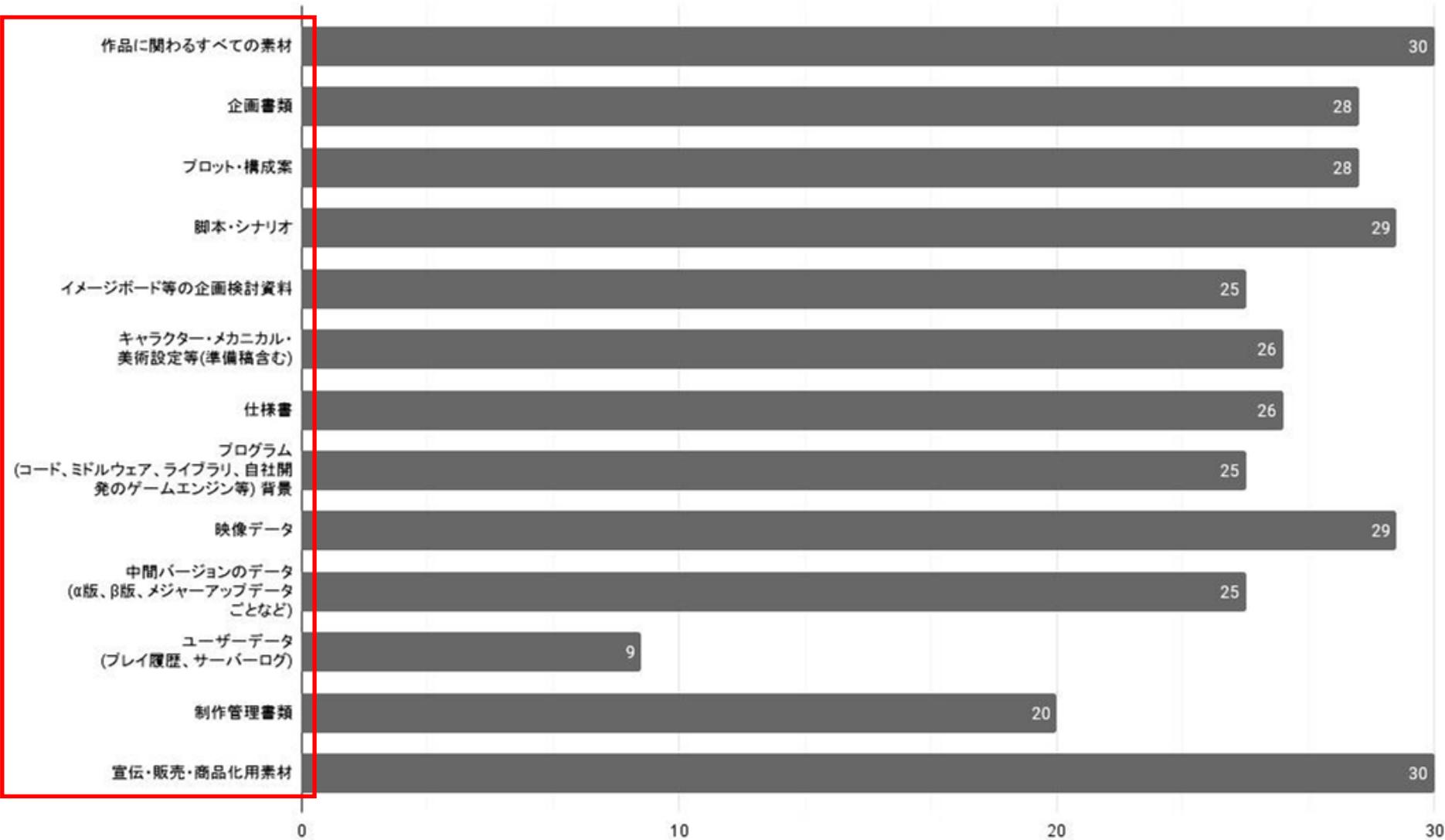


総回答数
47社

一部保存している
(23社, 48.9%)

ゲームの中間生成物の実態（文化庁メディア芸術連携基盤等整備推進事業調査より）

- 「ユーザーデータ」を除いて、多様な中間生成物が存在。
- それぞれがどのようなデータであるかは今後より詳細な調査が必要。



国立映画アーカイブ相模原分館の概要



所蔵映画フィルム数（2024年3月末現在）

日本映画	
劇映画	14,401本
文化・記録映画	32,511本
アニメーション映画	2,818本
ニュース映画	16,671本
テレビ用映画	9,998本
参考資料	1本
小計	76,400本

外国映画	
劇映画	6,419本
文化・記録映画	3,373本
アニメーション映画	402本
ニュース映画	189本
テレビ用映画	467本
小計	10,850本

合計 87,250本

【参考1】 国立映画アーカイブの試算では、フィルム映画の増加数は約47万缶が予測される。現在の収蔵数と合わせた総缶数は約81万缶。現有キャパシティからの**不足分は約33万缶**が見込まれる

		日劇作品数予測		日劇以外の作品数予測		平均缶数		総缶数予測		増加缶数予測 (～1950')		増加缶数予測 (1960'～)		増加缶数 総計 (⑨+ ⑪)
		①外部データ 製作本数 (作品数)	②予測製作本数 (作 品数)	③種別収蔵比率 (日劇に対する日劇以外の収蔵比率。 NFADより算出)	④日劇以外 の作品数 (2×3)	⑤1作品に対する缶数の比率 (NFADより算出)		⑥日劇 (2×5)	⑦日劇以外 (4×5)	⑧収蔵済総缶数 (NFADより算出)	⑨増加缶数 (6+7-8)	⑩収蔵済総缶 数比率	⑪戦前増加缶数 (9×8)	
1800	～	0	0	10.00	0	5.27	0	0	58					
1910	～	2,826	5,256	2.40	12,614	7.59	39,893	95,740	129					
1920	～	3,711	6,902	3.05	21,051	3.33	22,984	70,100	5,240	—	14%	66,103		
1930	～	5,089	9,466	2.95	27,925	4.05	38,337	113,096	18,820					
1940	～	1,401	2,606	2.17	5,655	5.77	15,037	32,629	14,638					
1950	～	3,750	6,975	2.19	15,275	5.62	39,200	85,846	37,311	87,735				472,166
1960	～	4,480	8,333	4.83	40,248	3.08	25,666	123,964	55,066	94,564				
1970	～	3,675	6,836	11.04	75,469	1.89	12,920	142,636	78,353	77,203	86%	—		
1980	～	3,050	5,673	5.63	31,939	2.31	13,105	73,779	44,077	42,807				
1990	～	2,562	4,765	3.07	14,629	3.16	15,057	46,228	16,913	44,372				
2000	～	3,499	6,508	0.70	4,556	5.98	38,918	27,245	6,781	59,382				
計		34,043	63,320		249,361		261,117	811,263	277,386					

現有キャパシティ 現状数 予測増加数 不足数
487,152缶 - (342,361 + 472,166) = -327,375

【試算の根拠】 デジタル移行によりフィルム製作が行われなくなった2010年代以前（～2009年まで）対象に、製作された各年代の映画の本数に残存率をかけ、平均的缶数に換算して試算を行った。

【参考2】国立映画アーカイブが所蔵する日本のアニメーションフィルム

	長篇	短篇	合計
上映用作品	118作品(174本)	864作品(2215本)	982作品(2389本)

- 主な長篇に『白蛇伝』（1958）、『サイボーグ009』（1965）、『長靴をはいた猫』（1969）、『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』『風の谷のナウシカ』（1984）、『となりのトトロ』『AKIRA』（1988）、『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』（1995）、『ブラック・ジャック』（1996）等
- 短篇は戦前～1960年代までの主要な作品を収集。1970～80年代はアートアニメーションや教育アニメーションの割合が多く、1990年代以降の収集率は低い。

	長篇	短篇	合計
テレビ作品	4作品(4本)	約800作品(約1300本)	約800作品(約1300本)

- 「テレビアニメーション」というカテゴリを設けていないため、実写も含めた「テレビ映画」カテゴリから推定した数。
- 所蔵数の多いシリーズ作品に「魔女っ子メグちゃん」(1974-75)、「まんが日本昔ばなし」(1975-95)「宇宙海賊キャプテン・ハーロック」(1978) 等

(2024年3月31日時点)

I - 2

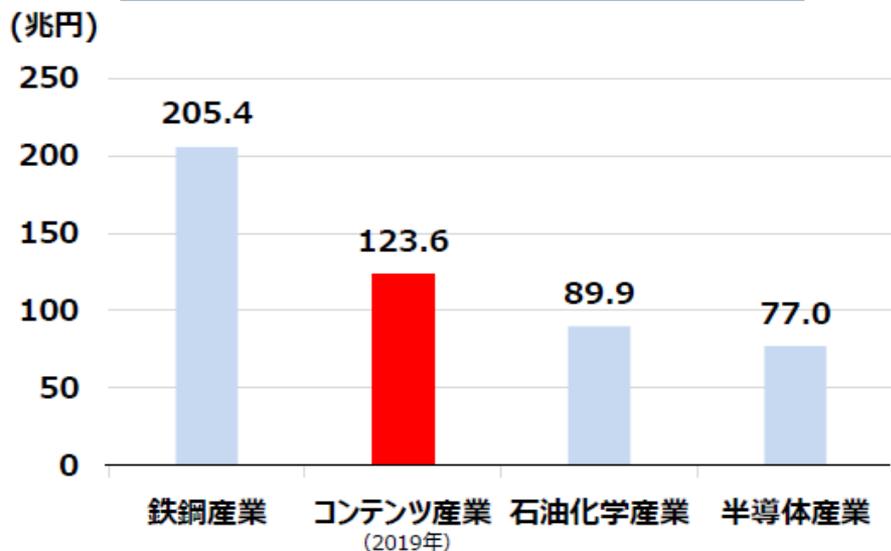
マンガ等作品・中間生成物等
の活用に関して

コンテンツ産業の世界市場・我が国輸出額規模の相場感

出典：新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画2024年改訂版

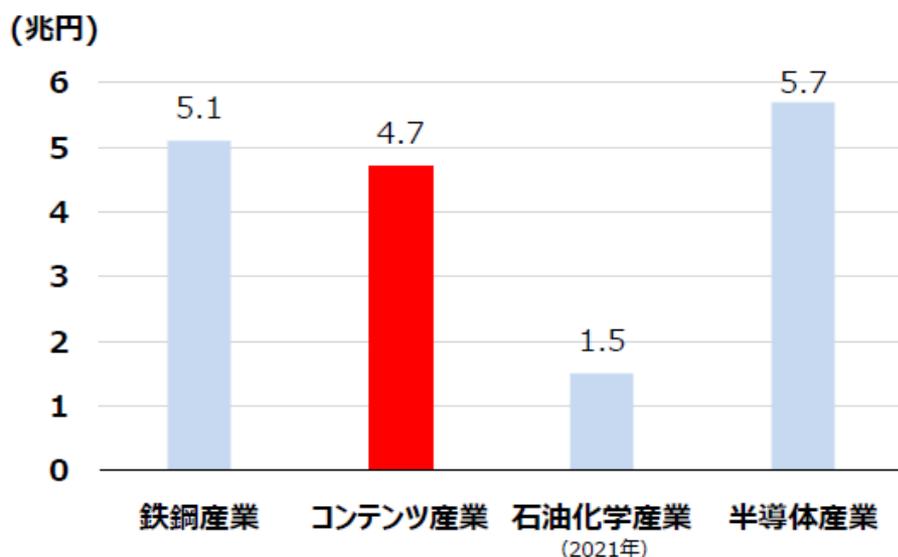
- 世界のコンテンツ市場の規模は、石油化学産業、半導体産業よりも大きい。
- 日本由来コンテンツの海外売上は、鉄鋼産業、半導体産業の輸出額に匹敵する規模。

コンテンツ産業の世界市場規模



(注) 2022年のデータ (ただし、コンテンツ産業のみ2019年のデータ)

我が国の産業の輸出額等の規模感比較



(注) 2022年のデータ (ただし、石油化学産業のみ2021年のデータ)

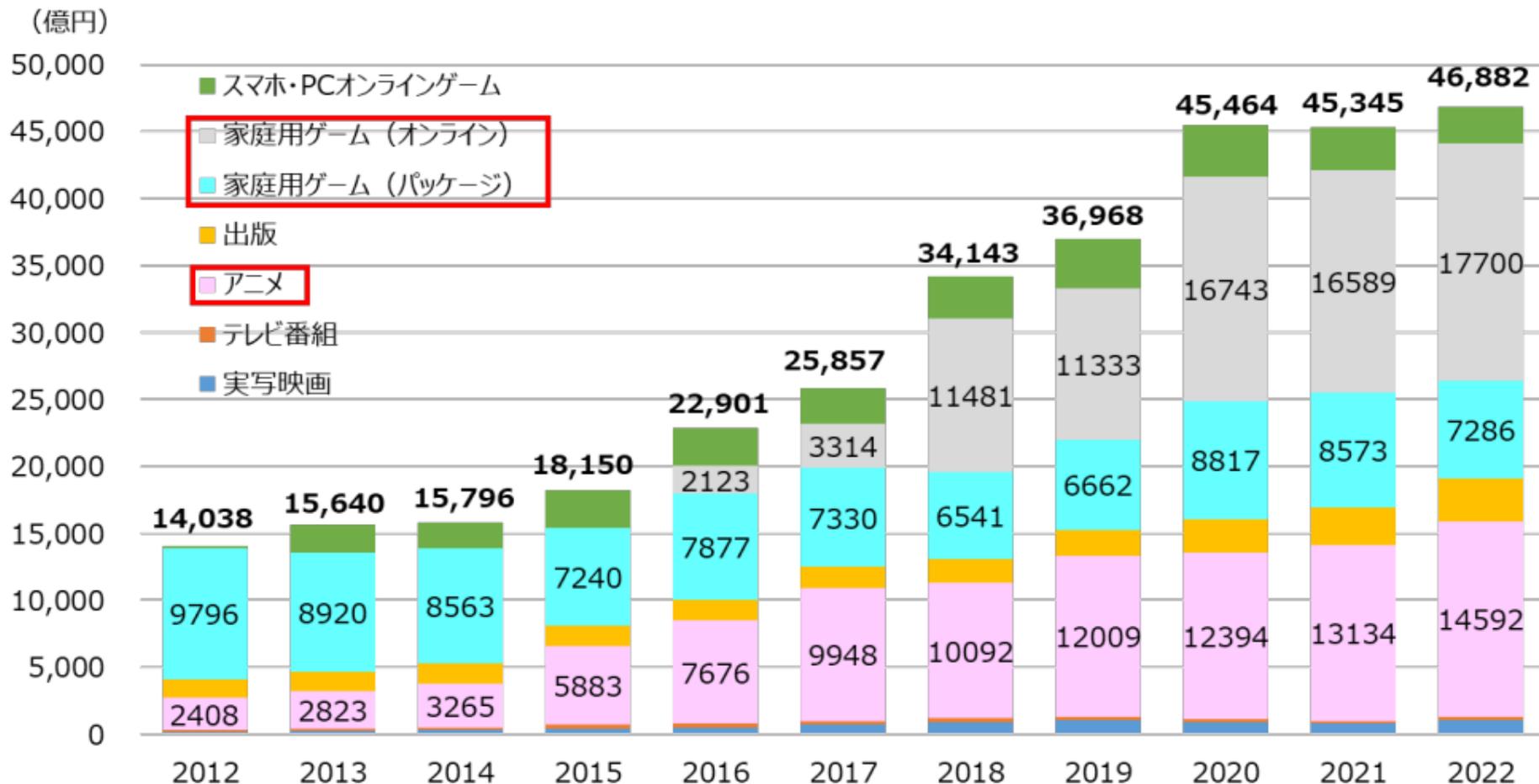
(注) 2019年は1ドル=109.0円、2022は1ドル=128.4円で算出。

(出所) 以下を基に作成。

鉄鋼	世界市場…株式会社グローバルインフォメーション「鉄鋼の世界市場規模、2027年に1兆9286億米ドル到達予測」 https://japan.zdnet.com/release/30847425/
輸出額	…一般社団法人日本鉄鋼連盟 鉄鋼輸出入実績概況 https://www.jisf.or.jp/data/boeki/index.html
コンテンツ	世界市場…独立行政法人日本貿易振興機構「プラットフォーム時代の韓国コンテンツ産業振興策及び事例調査」(注)出版・マンガ・音楽・ゲーム・映画・アニメ・放送・キャラクターを抽出の上、重複排除のため簡易的に補正
輸出額	…株式会社ヒューマンメディア「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2023 (確定版)」(2023年12月31日) ※海外市場の売上 http://humanmedia.co.jp/database/PDF/DB2023v3tirashi.pdf
石油化学	世界市場…株式会社グローバルインフォメーション「石油化学製品の市場規模、2027年に7867億4000万米ドル到達予測」 https://japan.zdnet.com/release/30892496/
輸出額	…石油化学工業協会 石油化学製品の国別輸出額 https://www.jpca.or.jp/statistics/annual/kuni_ex_im.html
半導体	世界市場…WORLD SEMICONDUCTOR TRADE STATISTICS (世界半導体市場統計)
輸出額	…財務省貿易統計 (半導体等電子部品)

日本のコンテンツ産業の海外展開の市場規模

出典：知的財産推進計画2024



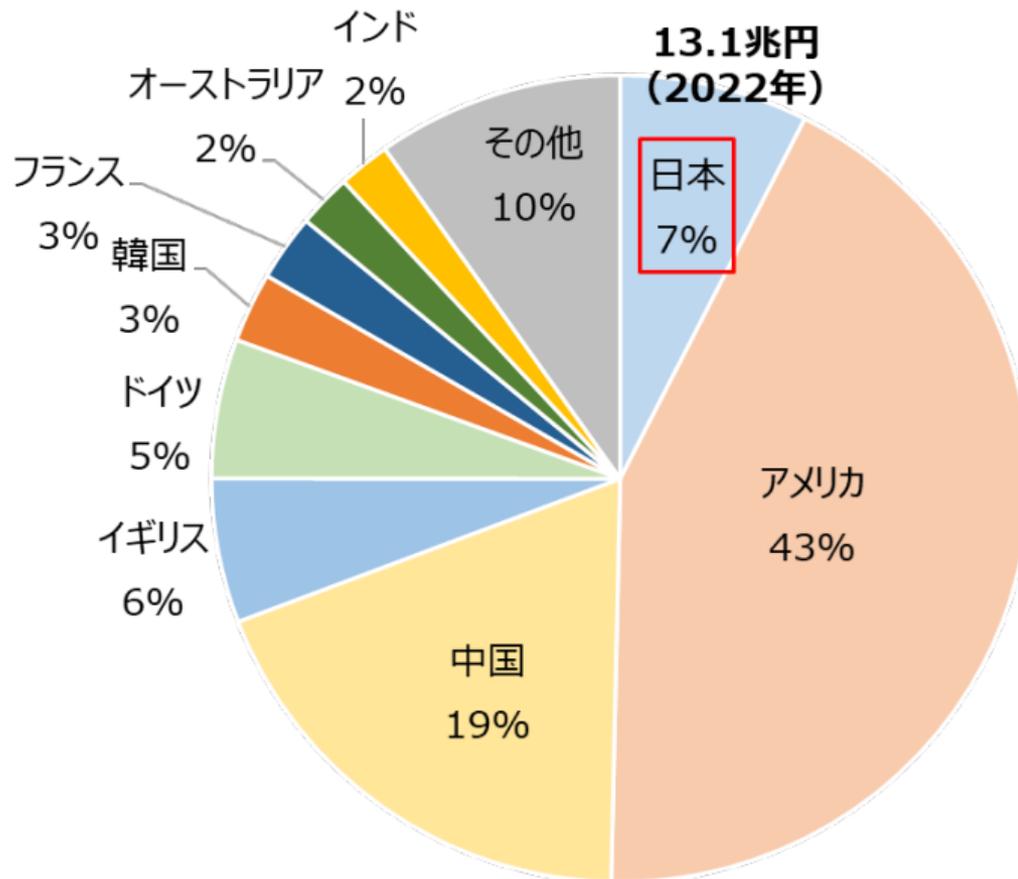
(出典) 「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2023」((株) ヒューマンメディア) を基に
内閣府知的財産戦略推進事務局が作成

世界のコンテンツ産業の規模

出典：新たなクールジャパン戦略

- 世界のコンテンツ市場は、コロナ禍による一時的な縮小から急速に回復。
- 日本のコンテンツ市場の規模は、世界3位であるが、**約9.0%の規模**（推計）。

世界のコンテンツ市場の規模（2022年（推計））



(注) 各国・地域の規模感（割合）については、「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2023」（（株）ヒューマンメディア）における各国・地域のコンテンツ市場の規模の合計を世界のコンテンツ市場の規模と仮定し、その規模に対する各国・地域のコンテンツ市場の規模の割合を算出したものである。

(資料) 「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2023」（（株）ヒューマンメディア）をもとに作成

世界で人気のメディアミックスベスト25

世界で人気のメディアミックス（さまざまな媒体を組み合わせるコンテンツ手法）ランキング・ベスト25によれば、1位は「ポケモン」。921億ドル（約10兆円） 2位以下は以下の通り。

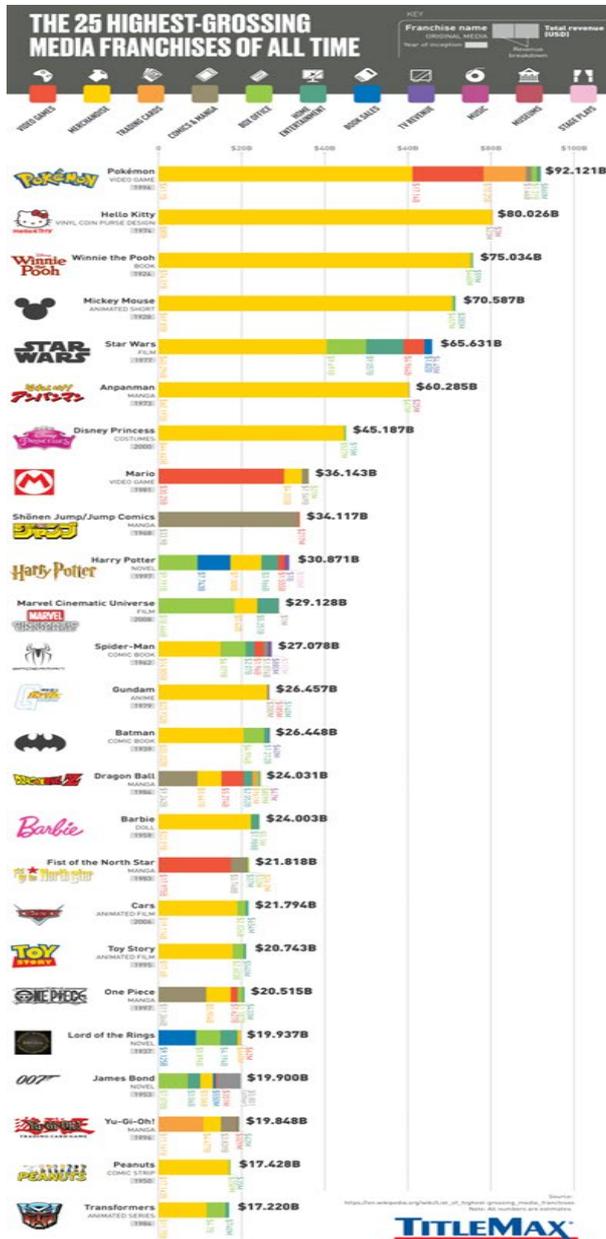
- 2位：ハローキティ 800億ドル
- 3位：くまのプーさん 750億ドル
- 4位：ミッキー & フレンズ 705億ドル
- 5位：スター・ウォーズ 656億ドル
- 6位：アンパンマン 603億ドル
- 7位：ディズニープリンセス 452億ドル
- 8位：マリオ 361億ドル
- 9位：少年ジャンプ 341億ドル
- 10位：ハリー・ポッター 309億ドル

日本製のキャラクターや雑誌をあわせて5作品が、世界のベスト10にランクイン。収入を合計すると、3,000億ドル（約32兆円）。11位以下は以下の通り。

- 11位：マーベルシネマティックユニバース 291億ドル
- 12位：スパイダーマン 271億ドル
- 13位：ガンダム 265億ドル
- 14位：バットマン 264億ドル
- 15位：ドラゴンボール 240億ドル
- 16位：バービー 240億ドル
- 17位：北斗の拳 218億ドル
- 18位：カーズ 218億ドル
- 19位：トイ・ストーリー 207億ドル
- 20位：ワンピース 205億ドル
- 21位：ロード・オブ・ザ・リング 199億ドル
- 22位：ジェームズ・ボンド 199億ドル
- 23位：遊☆戯☆王 198億ドル
- 24位：ピーナッツ 174億ドル
- 25位：トランスフォーマー 172億ドル

全25作品中、日本生まれのエンターテインメントコンテンツは11タイトル。総収入は4,324億ドル（約46兆円）
日本におけるメディアミックスの特徴は、映画ではなく、漫画やゲームから生まれたものが多い。

（参考サイト）・TITLE MAX : The 25 Highest-Grossing Media Franchises of All Time
<https://www.titlemax.com/discovery-center/money-finance/the-25-highest-grossing-media-franchises-of-all-time/>



● 諸外国の振興拠点

韓国漫画博物館 (富川市)



撮影:hyolee2 CC BY-SA 3.0

韓国コンテンツ振興院(KOCCA)の関連機関、韓国漫画映像振興院(KOMACON)に属する。2001年開館、2009年に韓国マンガ図書館と統合・再編。

- 機能：収集、保存、発信、海外への輸出促進、人材育成など
- 構成：展示、上映ホール、ライブラリー、体験コーナー等、所蔵2万9千点
- 延べ床：約2.4万㎡

中国動漫博物館 (浙江省杭州市)



国家新聞出版广电总局（国家ラジオテレビ総局）と中国アニメ学会が認可したアニメ・漫画の博物館。2021年開館。

- 機能：展示、収集、教育、体験、学術研究など
- 構成：劇場、映像エリア、図書館、視聴室等を設置。アニメ関連の原画や台本、史料、刊行物、フィギュアなど、約2万点を展示
- 延べ床：約3万㎡

台湾国家漫画博物館 (台中市)



文化部（文化省）が中部・台中市西区の歴史建築「台中刑務所官舎群」に設置。国家漫画博物館の一部となる「東側基地」は23年12月に先行開館。

「東側基地」では、八つのテーマ別に展示が行われており、漫画の世界を没入体験できる。北側基地に新たに建設中の本館は2029年に開館予定。

ヨーロッパマンガ・アニメミュージアム (仏コルマル市)



アルザス欧州日本学研究所（所長：カトリーヌ・トロットマン元仏文化大臣）が、27年開館を目指す日本のマンガやアニメを中心としたミュージアム。2023年、京都精華大学と包括協定を締結。

- 機能：研究、人材育成、情報発信等検討中
- 構成：展示、図書館等検討中

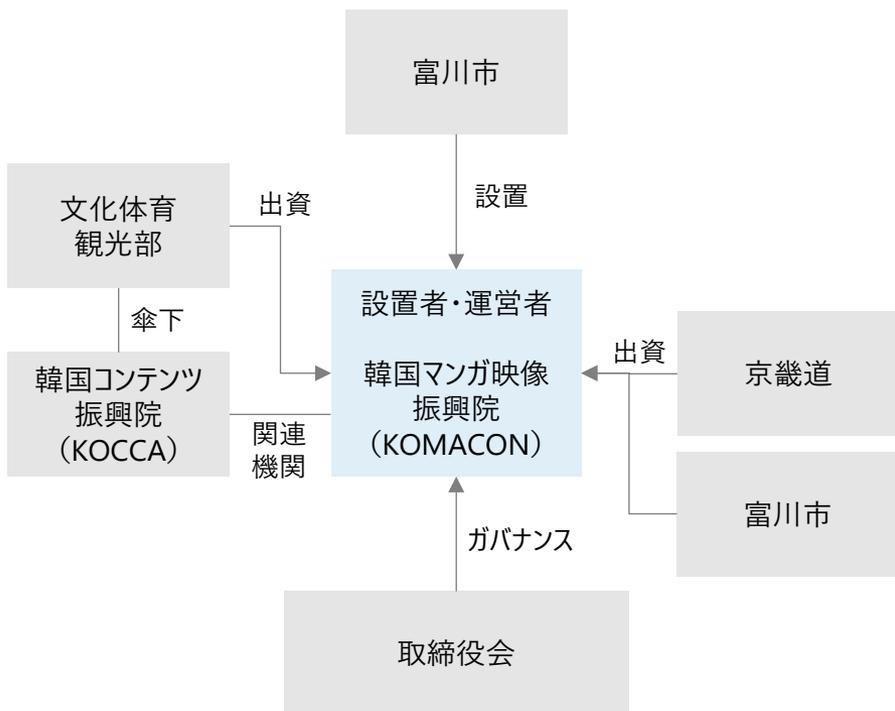
諸外国の振興拠点

諸外国の類似施設の調査 | 運営について

韓国マンガ博物館は、政府および外部組織から補助金および資金援助を受けており、その他の収益は物販やサービス収入から得ている

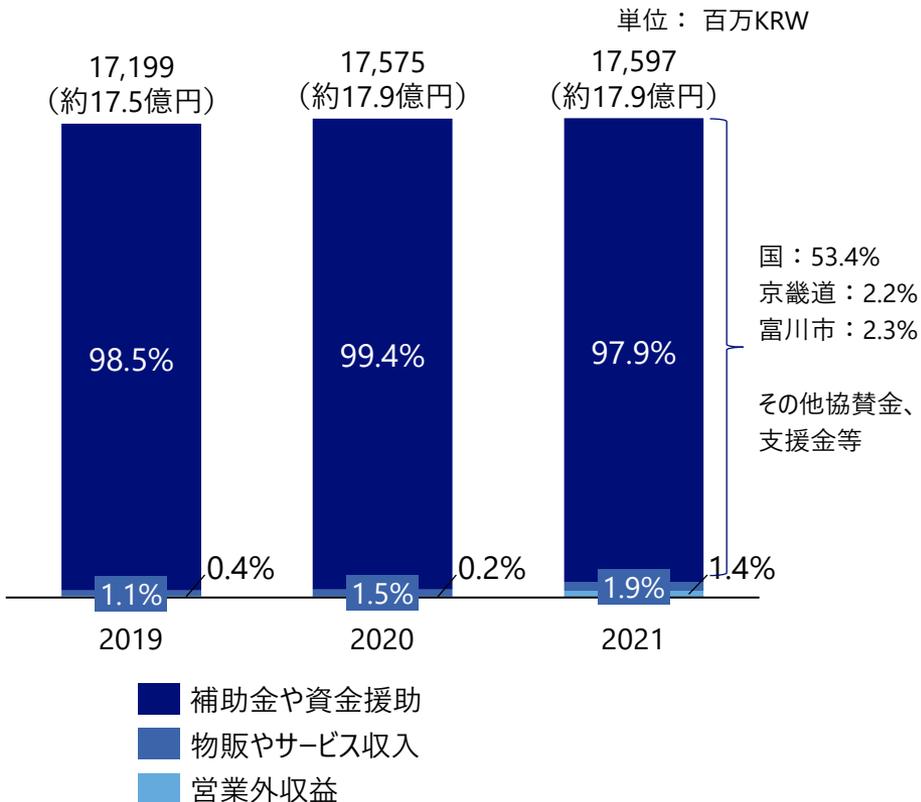
運営体制

- KOMACONは、富川市が文化体育観光部、京畿道からの支援を受けて設立された。



運営形態 (KOMACON全体)

- 物販およびサービスからの収入には、施設使用料、入場料、教育プログラム、劇場収入、映画祭入場料、書籍および小売店の売上が含まれる。



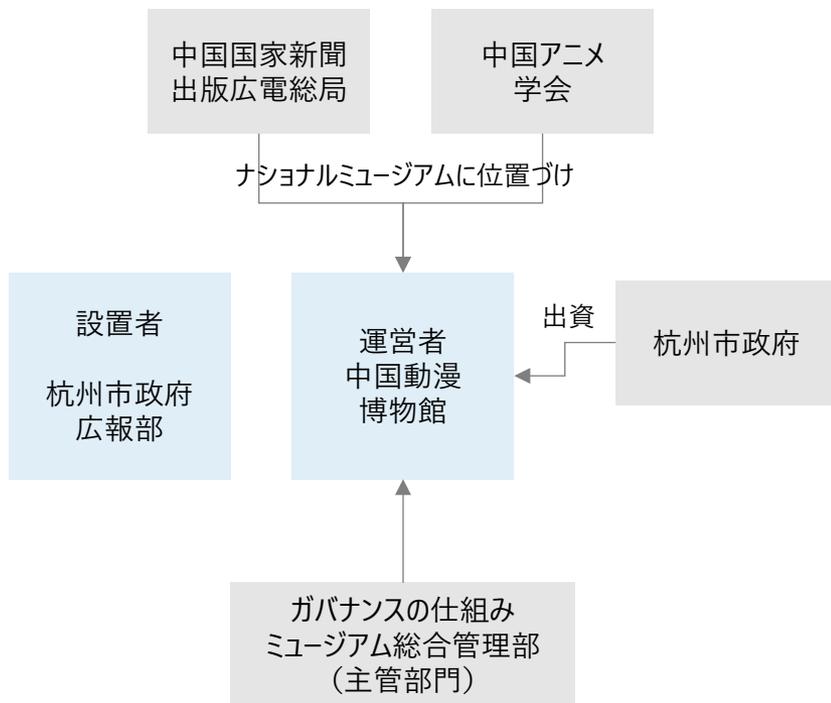
参考) KOMACON ホームページ

出典：令和4年度メディア芸術振興の国際拠点形成に係る準備事業
(令和5年3月、野村総研)

中国動漫博物館は、杭州市政府による芸術への公的助成の一環としての単独での資金提供によって成り立っている

運営体制

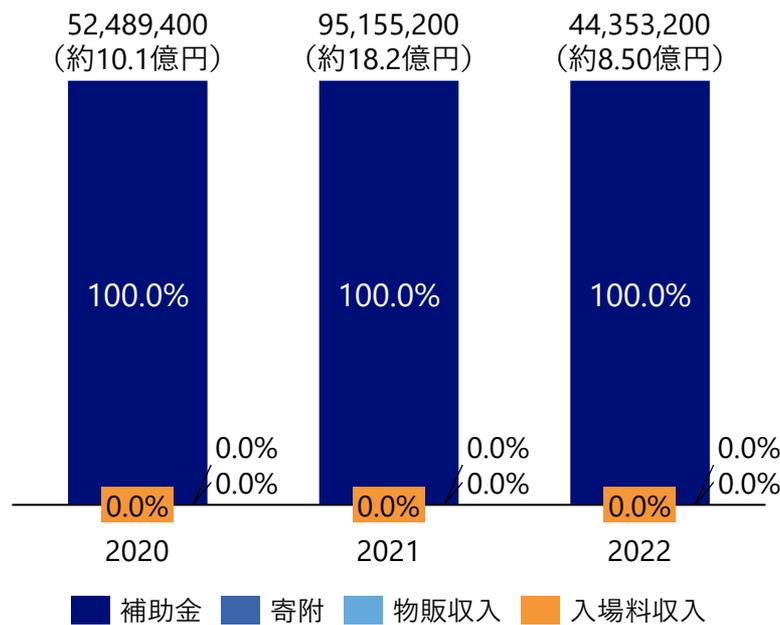
- 中国杭州市政府宣伝部が設置し、中国動漫博物館に運営を委託



運営形態

- CCAMは杭州市政府による単独の資金提供によって成り立っている。
- チケット販売収入なし（入場無料）、商品販売なし（2023年1月現在、博物館内ショップはまだオープンせず）
- 個人からの寄贈は、芸術作品という形のみ受け付けており、金銭ではない。

単位：人民元



参考) 杭州市政府、CCAM、http://www.hangzhou.gov.cn/art/2021/6/16/art_812268_59036584.html

● 海外のゲーム展示

スミソニアン・アメリカ美術館（アメリカ）

「アート・オブ・ビデオゲーム展」

19世紀に設立された由緒ある美術館スミソニアン・アメリカにおいて、2011年3月より同館初のビデオゲームの展示が開始。一般からの投票により選ばれた展示ゲームには、日本のゲームが多数含まれている。

「スーパーマリオ」

「ゼルダの伝説」

「メタルギアソリッド」

「ファイナル・ファンタジー」等

ネクソン・コンピューター・ゲーム・ミュージアム （韓国）

2013年、日本に本社を持つ韓国のゲーム開発会社ネクソンが創設した韓国初のゲームに特化したミュージアム。



※ロゴ 公式HPより

ドイツやアメリカ等にあるテレビゲームのミュージアム他、SONYなどを含む世界のIT企業とも連携している。保存の難しいオンラインゲームの所蔵にも取り組み、来場者にプレイブルの状態を提供。2016年からは、VRのコンテストも開催する。

● 海外のマンガ展示他

大英博物館（イギリス）



※メディア芸術カレント
コンテンツHPより引用

「MANGA展」

2019年に大英博物館にて大規模な日本マンガ展が開催された。日本マンガそのものをテーマに、1100平方メートルの会場内に、約50名の作家、約70タイトルによる総計約240点の原画および複製原画他が展示され、来場者数は18万人にもものぼり、イギリス国内においても話題となった。

アカデミー映画博物館（アメリカ）

2021年開館のアメリカ最大級の映画博物館。面積28,000平方メートル、1,300万点以上の映画にまつわる資料を所蔵。

オープンを記念する企画展として、アメリカでは初の開催となる宮崎駿の回顧展「Hayao Miyazaki」が開催された。企画展スペースは1,100平方メートル。原画をはじめ300点以上を展示。

コレクションとして「白雪姫」や「ピノキオ」の背景原画やセル画など157点の寄贈を受け入れている。

■ 世界的なオークションハウス「サザビーズ」で取扱い開始

世界的なオークションハウス「サザビーズ」は香港支社にて、2020年以降日本のアニメとマンガをテーマにしたオークションの開催を始めた。2019年には宮崎駿監督『風の谷のナウシカ』のポスター原画が106万2000香港ドル（当時のレートで約1500万円）で、『ドラゴンボール』のセル画1枚は、落札予想価格3万香港ドルの3倍を超える10万2500香港ドル（約143万円）で落札。

（出典）「アトムにナウシカ……マンガ・アニメ原画が海外で1枚3500万円の落札も——文化資料の流出どう防ぐ」(ITmedia ビジネス 2019年12月5日)
「Sotheby's 香港が日本の漫画をテーマにしたオンラインオークションを開催」(HYPERBEAST、2020年4月28日)

■ 手塚のマンガ原画が日本マンガ原画史上最高価格で落札

フランスのオークション会社がパリで行った原画やフィギュアなどマンガをテーマにした競売において、手塚治虫『鉄腕アトム』（1950年代）の原画1枚が26万9400ユーロ（当時のレートで約3500万円）と予想額（4万～6万ユーロ）を大幅に上回る高値で落札された。落札者はヨーロッパの個人収集家。

（2018年5月5日）

（出典）「鉄腕アトム」原画に3500万円！ フランスの競売、予想上回る高値」(産経新聞、2018年5月6日)

★ アメリカ最大のコミックス原画オークションハウス「Heritage Auction」日本進出

アメリカのコミックス業界では1980年代から、原画の販売がマンガ家の収入源のひとつとなり、そのオークションの歴史も半世紀に及ぶ。高い鑑定眼と真正品の扱いで知られる老舗オークションハウス「Heritage Auction」は2024年に初めて日本事務所を開設し、マンガ原画・アニメセル画の売買を開始する。

■ 直近の例
アニメ・エキスポ
（2024年）の出展
ブースのひとつで日本
アニメのセル画を販売

世界的に評価の高い
アニメ監督・今敏の
『パーフェクトブルー』
（キャラクターデザイ
ン・大友克洋）
\$30,000（約441
万円）、
『美少女戦士セーラ
ームーン』のセル画
\$1,000（約14万7
千円）などが販売され
ていた。

国立美術館における最近の特色ある取組み

マンガ・アニメ等の展示



「庵野秀明展」
(R3. 10. 1～12. 19)
@国立新美術館



「MANGA都市TOKYO ニッポンの
マンガ・アニメ・ゲーム・特撮
2020」
(R2. 8. 12～11. 3)
@国立新美術館



高畑勲展 —日本のアニメー
ションに遺したもの
(R1. 7. 2～10. 6)
@東京国立近代美術館



「CLAMP」展
(R6. 7. 3～
9. 23)
@国立新美術館

国立アートリサーチセンター (NCAR)の取組

《ミッション》

国内外の美術館、研究機関をはじめ社会のさまざまな人びとをつなぎ、アート振興の基盤整備および国際発信に寄与するとともに、その持続的な発展を志向し、我が国の美術館活動全体の充実に寄与

《主な取組》

○ナショナル・コレクションの活用促進

国立美術館と国内美術館のコレクションを併せて見せることで新たな魅力を発信する展覧会「コレクション・プラス」「コレクション・ダイアログ」を実施



コレクション・プラス
展
R5. 4. 7-6. 11
(長崎県美術館)

○「アートプラットフォームジャパン」サイトの運営

「全国美術館収蔵品データベース（SHUZO）」「日本アーティスト事典」など日本のアートに関する情報を集約し日英で国内外に発信



○アーティストの国際発信支援

国際展のディレクター招へい、出展への財政的支援、出展作家の情報発信、をサイクルで実施し、日本アーティストの国際的プレゼンスを向上



2023上海ビエンナーレ（中国）への出展を支援した牧野貴 2022 Anti-cosmos

○鑑賞教育指導者研修

全国の教員、指導主事、学芸員等を対象に、美術館の展示を活用した鑑賞教育の研修を実施



美術館アクセシビリティの推進（子育て支援と社会包摂の取組）



「ファミリーデーこどもまつり」
@東京国立近代美術館

○「Family Day こどもまつり」

「周囲の目が気になって、美術館には子どもを連れて行きにくい」というファミリー層のために、「ファミリーデー」（所蔵作品展にて）を全館で実施



○合理的配慮のハンドブック

障害者差別解消法に基づく「合理的配慮」に関する事例を調査し、ミュージアム職員などに向けたハンドブックを制作



○国立各館の「ソーシャルストーリー」

発達障害の方など、美術館を利用することに不安を感じる方など向けに美術館を楽しみながら過ごすことができるよう、わかりやすく説明した冊子を全館分制作

美術振興の中心拠点として「文化芸術の「多様な価値」を活かした未来づくり」に貢献

国立美術館におけるマンガ・アニメ等の展示

展覧会名：「庵野秀明展」

会期：R3. 10. 1～12. 19

会場：国立新美術館

入館者数：145, 131人〔目標：129,000人〕

開催趣旨：アニメ・特撮・実写の垣根を超え常にトップランナーとして活躍し続け、国際的にも評価の高い映像作家である庵野秀明のこれまでの活動を、本人の作品だけでなく、作家が影響を受けた作品も含め、多角的な視点で紹介した。



© 1984 Studio Ghibli・H



「庵野秀明展」東京会場の様子 提供：庵野秀明展実行委員会

展覧会名：「MANGA都市TOKYO ニッポンのマンガ・アニメ・ゲーム・特撮 2020」

会期：R2. 8. 12～11. 3

会場：国立新美術館

入館者数：55,514人〔目標：116,800人〕※コロナ禍の影響あり

開催趣旨：日本独自の視覚文化であるマンガ・アニメ・ゲーム・特撮作品における都市「東京」のさまざまな描写を跡付ける展覧会。巨大な東京の模型と多数の原画・映像を組み合わせ、壮大なインスタレーションを展開した。

また本展は、「ジャポニスム 2018：響きあう魂」の事業の一環として、フランス・パリにて高い評価を得た『MANGA⇔TOKYO』展（2018年11月29日～12月30日）を「MANGA都市TOKYO ニッポンのマンガ・アニメ・ゲーム・特撮2020」と題して、装いも新たに凱旋展示として実施。



「MANGA都市TOKYO ニッポンのマンガ・アニメ・ゲーム・特撮2020」

国立美術館におけるマンガ・アニメ等の展示

展覧会名：高畑勲展 ー日本のアニメーションに遺したもの

会期：R1. 7. 2～10. 6

会場：東京国立近代美術館

入館者数：136,868人〔目標：130,000人〕

開催趣旨：

東京国立近代美術館初のアニメーション展であり、制作ノート、メモ等を展示し、高畑勲監督の仕事を紹介した。多数の新出資料を展示したことで、従来のアニメーション展とは一線を画す研究的な視点を織り込んだ展示となった。



会場風景

展覧会名：CLAMP展

会期：R6. 7. 3～9. 23

会場：国立新美術館

入館者数：132,149人※R6. 8. 18時点〔目標：110,000人〕

開催趣旨：

少年漫画、少女漫画、青年漫画を横断して多様な漫画作品を世に送り出し、またときには漫画という枠を超えて独自の表現を追求し続けてきた女性4人の創作集団CLAMP。デビュー作『聖伝-RG VEDA-』から最新作『カードキャプターさくら クリアカード編』までの23作品を網羅した約800点のカラー・モノクロ原画を展示する、これまでにない大規模な展覧会として開催。



©CLAMP・ShigatsuTsutachi CO., LTD. ©C, ST/CEP

II

マンガ等の国際的な振興拠点に
関して

●令和4年度メディア芸術振興の国際拠点形成に係る準備事業 ヒアリング対象者一覧（五十音順）

氏名（敬称略）	所属
浅沼 誠	（株）バンダイナムコフィルムワークス 代表取締役社長
庵野 秀明	（特非）アニメ特撮アーカイブ機構 理事長
石川 和子	（一社）日本動画協会 理事長
入江 泰浩	（一社）日本アニメーター・演出協会 代表理事
岩上 敦宏	（株）アニプレックス 代表取締役社長
大石 卓	横手市増田まんが美術館 館長
大向 一輝	東京大学大学院人文社会系研究科 准教授
緒方 壽人	（株）オンザフライ 代表取締役、多摩美術大学美術学部情報デザイン学科 非常勤講師
岡本 美津子	東京藝術大学映像研究科 教授
齋藤 精一	（株）アブストラクトエンジン 代表取締役
里中 満智子	（公社）日本漫画家協会 理事長
中村 公彦	コミティア実行委員会 会長
早川 英樹	（一社）コンピュータエンターテインメント協会 会長、（株）コナミデジタルエンタテインメント 代表取締役社長
氷川 竜介	（特非）アニメ特撮アーカイブ機構 理事
福井 健策	骨董通り法律事務所 弁護士
細井 浩一	立命館大学映像学部および大学院映像研究科 教授、立命館大学ゲーム研究センター
堀内 丸恵	（株）集英社 取締役会長
前田 哲男	染井・前田・中川法律事務所 弁護士
森田 浩章	（株）講談社 専務取締役
山本 康友	東京都立大学 客員教授
吉村 和真	京都精華大学 専務理事・教授

●期待される役割・機能

①収集・保存

- ナショナルコレクション形成に向け、分野を構成する作家や作品に関する成果物や中間生成物（マンガの原画やアニメのコンテ、原画等）を継続的、体系的に収集・保存・デジタル化
- 各地のアーカイブ機関と連携し、資料所在情報を一元的把握、利活用をサポート

〈原画等の収集・保存〉



〈デジタルアーカイブ〉



②調査研究

- 作家や作品、近接領域、メディア芸術の文化的・国際的な動向等の調査研究や国際シンポジウム、セミナー等の実施
- 国内外の研究者や研究機関、アーカイブ機関等と連携・協力し、必要な情報へのアクセスをサポート。ジャパン・スタディの促進を図る

〈展示〉



『ニッポンのマンガ＊アニメ＊ゲーム展』
於：国立新美術館（2015年）

『MANGA都市TOKYO ニッポンのマンガ・アニメ・ゲーム・特撮2020』
於：国立新美術館（2020年）

③人材育成・教育普及

- キュレーターや学芸員など専門人材の育成。人材育成は、各地の教育機関やアーカイブ機関、事業者等と連携・協力
- 子供から大人までマンガ等の歴史・製作工程等を学ぶ鑑賞体験、ワークショップなど教育普及事業の実施。

〈シンポジウム・ワークショップ〉



④情報発信

- 海外への情報発信、国内外からの問合せ窓口、アーカイブ資料所在情報の一元的な把握提供、国内外の関連アーカイブ機関等への誘導など、マンガ等に関する世界的な連携・情報拠点

⑤展示・活用

- コレクションを活用、連携するアーカイブ機関や業界とも共同し、我が国のマンガやアニメ等の歴史的、文化的、美術的な価値や蓄積等を明らかにする常設展、特定の作家や作品、新たな動向や価値創出に向け企画展を、国内外のミュージアムを複数年にわたり巡回することを前提に企画、実行

⑥普及交流

- マンガ、アニメ、ゲーム等の最先端のコンテンツの展示や発表、関連グッズの販売、イベント等を関係企業・団体等が、拠点の貸館機能等により実施

※1 文化庁が漫画家、クリエイター、出版社、パブリッシャー、アーカイブ機関、研究者、弁護士等の有識者にヒアリングを実施（令和5年1～3月実施「メディア芸術振興の国際拠点形成に係る準備事業」）

※2 分野毎に課題や状況が異なるため、分野ごとにどのような機能を具備すべきか、求められる機能を官民がどう分担し、どのように整備・運営するのか等、更なる検討が必要

目的

メディア芸術作品の中間生成物等（原画、ネーム、取材資料等）資料の散逸や劣化の危機が急速に高まり、そうした課題への対応として、我が国を代表するマンガ家のちばてつや氏の協力の下、ご自身保有の中間生成物等※を対象に、整理・デジタル化のパターン検証等の工程・手法等に係る調査研究を行い、適正な保管や利活用に向けた検証を行った。

※ちばてつや氏の画業70年にわたるマンガ中間生成物（主に原画）とその他資料

実施内容

1. 「マンガ原画等の資料の収集・整理に係る工程・手法の調査研究及び適切な作業モデルの検証」
2. 「中間生成物等のデジタル化に係る諸条件のパターンの調査研究及びモデルの検証」
3. 「中間生成物等の利活用に係る諸条件・これまでの利活用状況の確認」

主な事業成果

業務期間 令和5年12月18日 ～ 令和6年3月29日

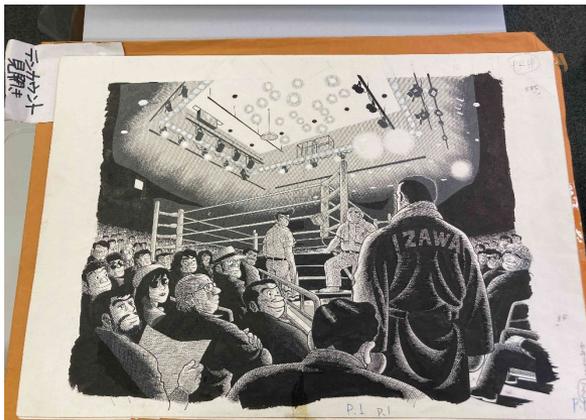
1. マンガ家が保有する原画を含む資料群の内容把握
2. マンガ家が資料保存するときのポイントや課題等の把握（あらかじめ何をどのように保管しておけばアーカイブ作業が進めやすくなるか等）
3. マンガ以外の作品・資料（絵画や色紙、ポスター等）を概観できたことによる、今後のちばてつや氏の作家像に関する調査研究に向けた整理

ちばてつや氏保有の中間生成物内訳

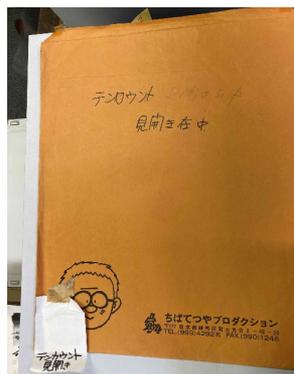
原画	単ページ、表紙等	65,284点
その他	フィルム等	986点
	貸本・その他	5,579点

合計71,849点

ちばてつや氏「テンカウント」原画



原画袋(左)から温湿度維持等に適した保管状況(右)への改善例



作業風景(原画の状態確認とデータベース作成)



《背景・目的》

散逸や劣化の危険性が高まっているマンガやアニメ等の原画やセル画等の**中間生成物の収集・保存・活用に係るモデル事業**を実施。**中間生成物の収集、整理、デジタル化等に係る作業を行い、持続的な事業実施に向けた課題等を明らかにする。**

《主な事業内容》

【保存・活用に係る事業】

受託先：（独法）国立美術館

- ①中間生成物の収集・保存・活用のプロセス検証（先行してマンガ）
（アナログ）・中間生成物の状況把握、簡易な目録の作成、借用のための条件整理 ・資料整理 等
（デジタル）・デジタル化に必要な要件の検討 ・デジタル化に向けた著作権処理
・準備の整った原画等の試験的なデジタル化 等
- ②保存対象に関する調査（マンガ、アニメ、ゲーム）
・現物資料の所在や状態調査 ・各分野の歴史形成に関する調査 等
- ③関連機関等の連携先の検討（マンガ、アニメ、ゲーム）
・既存アーカイブ拠点との連携・協力体制の構築 ・ワークショップや国際シンポジウム等の実施 等
- ④受入環境の整備（先行してマンガ）
・権利面の処理 ・デジタル化資料の管理・保存
・展覧会の検討 ・国内外の展覧会、収集動向、近接領域の研究動向の調査検討

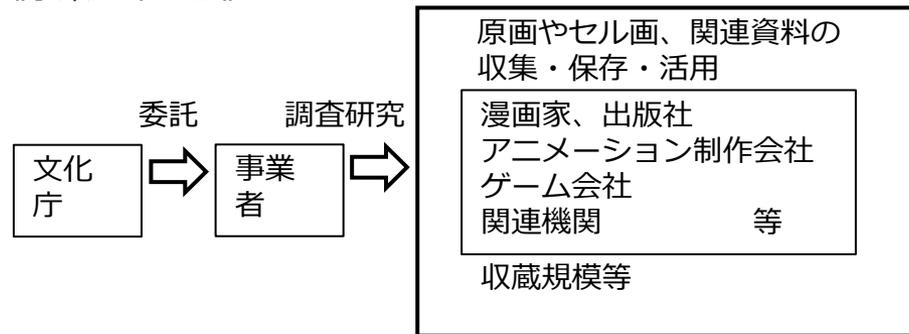
【収蔵庫等調査に係る事業】

- ⑤マンガ、アニメ、ゲーム等の分野毎の収蔵すべき物量、見通し、保管環境の把握分析、収蔵施設の規模等の調査



令和6年度中間生成物保存活用検討委員会の様子

《事業スキーム》



(参考) 令和6年度中間生成物保存活用検討委員会について

マンガやアニメ等の中間生成物の保存活用を今後行うに際し、専門的な観点から、国としてどのような方針、考え方に基づき収集、保存および公開等の活用を行うことが望ましいか検討する委員会を国立美術館中間生成物保存活用委託事業事務局内に設置。

出版社、アニメーション
製作会社等民間企業
や全国のアーカイブ拠点
が参画

【中間生成物保存活用検討委員会】
メンバー：各分会の座長、副座長
各分会の状況を参考に必要な範囲を
検討し、各分会のとりまとめを行う。

アドバイザー、オブザーバー

必要な場合に個人単位で参加し、知見
または資料の提供を行う。

※必要に応じて中間生成物保存活用
検討委員会、各分会にも参加

【マンガ収蔵検討部会】

メンバー：各分野の有識者

マンガ分野の全体を俯瞰したうえで、
対象となるべき範囲、人物または作品
候補を検討する。

【アニメ収蔵検討部会】

メンバー：各分野の有識者

アニメ分野の全体を俯瞰したうえで、
対象となるべき範囲、人物または作品
候補を検討する。

【ゲーム収蔵検討部会】

メンバー：各分野の有識者

ゲーム分野での資料収集や活用の方
向性を探る。

【展示・活用部会】

メンバー：各分野の有識者

マンガ等分野を総合した基準的展示
や活用機会等を企図する。

ワーキングの開催

情報・見解を相互に共有し、中間生成物保存活用検討委員会
で集約

メディア芸術ナショナルセンター構想関係の取組

主体と主な取組	R4年度	R5年度	R6年度
収集・保存・展示等活用の促進 【文化庁等】	先行実施 メディア芸術振興の国際拠点形成に係る準備事業	文化庁・マンガ・アニメ等中間生成物の保存活用事業 (R6新規: 1.9億円)	
		先行実施 (ちばてつや氏の原画等の調査研究)	①収集・保存・活用 デジタルアーカイブ化(含む)に係る調査研究 (マンガから順次実施) ②調査研究 (作家・作品に係る国内・国際的動向等)
原画・セル画等の収蔵庫 【文化庁等】			収蔵庫の調査 (基本設計等)
文化庁・メディア芸術連携基盤等整備推進事業 (R6: 3.2億円)			
全国のマンガ・アニメ等アーカイブ機関等とのネットワーク構築 【民間機関等】	③アーカイブ化支援、専門人材育成等 H23年度～		
	意見交換		
【民間等】コンテンツ企業・関係業界	意見交換		

今後の取組の方向性

R7年度以降～

◆国として、「メディア芸術ナショナルセンター」(仮称)としての機能を有する拠点強化を推進

- ①原画・セル画等の収集・保存 (デジタルアーカイブ化含む)
 - ・マンガ・アニメ・ゲームを順次実施
- ②作家や作品等の文化的・国際的な動向等を調査研究
- ③全国のアーカイブ機関との連携 (アーカイブ化・人材育成等支援)
- ④海外への情報発信 (国内外からの相談窓口、一元的な情報提供等)
- ⑤展示・活用
(アーカイブ連携機関、企業・団体等とも連携した展示等を通じた価値創造)
- ⑥普及交流 (関係企業・団体等との連携による企画展示・発信等)

→ これらの機能を有する収蔵庫や、センター棟の確保が必要。

連携・協力へ

Ⅲ

全国の産学官の関係機関のネットワーク構築推進

メディア芸術連携基盤等整備推進事業を契機とする 全国のマンガ・アニメ・ゲームのアーカイブ機関等の連携のイメージ

◎全国のマンガ・アニメ・ゲームのアーカイブ機関等がネットワークを構築し、アーカイブ資料所在情報の一元的な把握・発信、マンガ原画等の一時保管、相談窓口の設置、人材育成、調査研究等の機能を分担して担う。

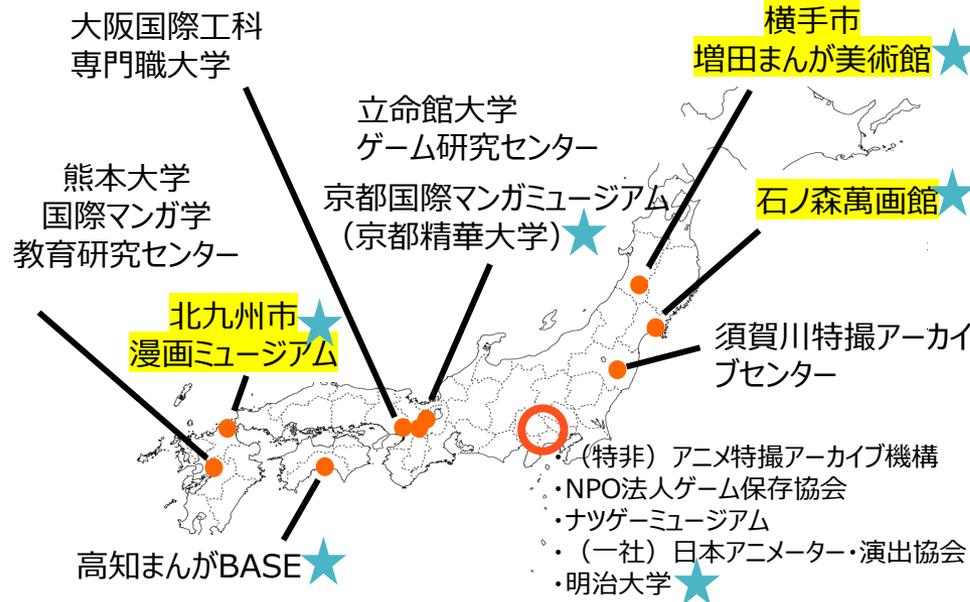
【ネットワーク化の例】（第1期：R2～R6年）

※第2期は産業界や有識者へヒアリングを行い、人材育成・デジタルコンテンツの収集・保存を中心に取組方針を検討中。

①マンガ・アニメ・ゲームのアーカイブ機関等のネットワーク化

ネットワークにおいてマンガ原画一時保管（約39万枚）、相談窓口の設置、メディア芸術データベースの登録（約150万件）等に対応。

（マンガ分野の例）「マンガ原画アーカイブセンター」加盟施設 ★
その内一時保管スペースを提供している施設



②アーカイブを推進する民間企業のネットワーク化

●マンガ：一般社団法人マンガアーカイブ機構

大手出版社等により組織。マンガ原画等の収集・保存に向けたアーカイブの構築と調査研究等の取り組みを実施。

代表理事 大石 卓（横手市増田まんが美術館館長）

業務執行理事 吉村 和真（京都精華大学）

理事 鈴木 寛之（熊本大学）、森田 浩章（株式会社講談社）

構成団体 マンガ出版社15社：KADOKAWA、講談社、集英社、小学館等、および関連4施設：横手市増田まんが美術館、明治大学米沢嘉博記念図書館、京都国際マンガミュージアム等

●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

アニメや特撮に関する様々な資料を保全し、これらを活用した普及啓発等の取り組みを実施。

理事長 庵野 秀明（株式会社カラー代表取締役社長）

副理事長 氷川 竜介（明治大学）、樋口 真嗣（映画監督）

構成団体 アニメ・特撮関連企業：アニプレックス、KADOKAWA、カラー、バンダイナムコフィルムワークス等

③マンガやアニメ等の保存・活用に取り組む自治体の連携会議（年2回開催）

参加団体：北海道庁、札幌市、札幌芸術の森美術館、岩手県庁、横手市、須賀川市、石巻市、新潟市、新潟市漫画・アニメ情報館、新潟大学、さいたま市立漫画会館、千曲市、長野県立美術館、立命館大学、京都市、京都精華大学、京都芸術センター、精華町、鳥取県庁、境港市、北栄町、青山剛昌ふるさと館、山口情報芸術センター、高知市、横山隆一記念まんが館、長崎市、熊本県庁、大津町、熊本県合志市 合志マンガミュージアム、熊本大学、湯前まんが美術館、山都町、宇城市、大分県立美術館、佐伯市

メディア芸術連携基盤等整備推進事業（R2～）の成果

一時保管機能と相談窓口の設置

【相談窓口概要】

各地の個人・団体からの保存・活用にかかる相談を受け付ける窓口を開設。

マンガ分野(原画)・・・R2年度運用開始

マンガ原画アーカイブセンター（運営主体：横手市増田まんが美術館）が運営。原画を保有する人・施設などの相談に応じ、原画プール施設の紹介やアーカイブ方法のレクチャーなどの対応を行う。

累計相談件数（R2-R5） 合計57件

マンガ分野(刊本)・・・R5年度運用開始

マンガ刊本アーカイブセンター（運営：熊本大学文学部附属国際マンガ学教育センター）が運営。マンガ雑誌、単行本等を保有する個人・団体、ならびにマンガの利活用を希望する個人・団体から相談を受け付ける。展示開催に必要なマンガ資料の提供などを行う。

累計相談件数（R5～R6.7月現在） 合計9件

アニメ分野、ゲーム分野・・・開設準備中

マンガ原画窓口の相談・解決のイメージ

窓口で相談があり、メール・電話・対面などいずれかのヒアリングを経て、希望に沿った施設でマンガ原画等資料を一時保管する。希望によっては一時保管の後も所有者に権利が残り、グッズ展開など利活用につながる。



【一時保管機能概要】（マンガ原画分野を先行着手）

中間生成物・流通資料を一時的に受け入れる設備。所有者が寄託寄贈を希望する資料について、本事業によって形成されたネットワーク内で情報共有し、各地でアーカイブ活動を実施する最適な組織で受け入れる。また、受け入れた施設による展覧会の実施や、ネットワークによる資料の貸与など利活用の契機ともなる。

一時保管施設の一部



横手市増田まんが美術館 北九州市漫画ミュージアム 石ノ森萬画館

マンガ原画一時保管総枚数 約391,500枚(R5年1月時点)

作家(例)	代表作	作家(例)	代表作
山田芳裕	へうげもの	柴田昌弘	『赤い牙』シリーズ
花村えい子	霧のなかの少女	市川ジュン	陽の末裔
オキモト・シュウ	神の雫	よしながふみ	大奥
谷岡ヤスジ	ヤスジのメッタメタガキ道講座	PEACH-PIT	ローゼンメイデン

メディア芸術連携基盤等整備推進事業（R2～）の成果

メディア芸術データベース

【データベース概要】

4分野(マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアート)の資料所在情報を一元的に検索可能な横断型データベース。それぞれが隣接する4分野を総体的に検索できるよう設計されており、より利活用の可能性を高めている。

R5年度に国立アートリサーチセンターへ運用を移管

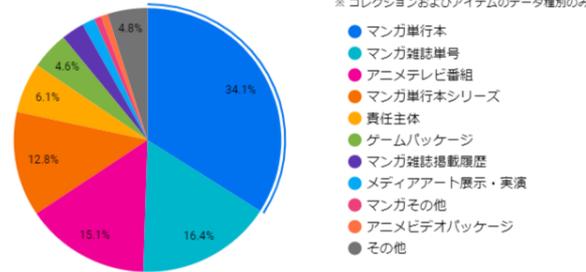
登録データ件数

1,537,789

登録データ項目数

39,767,063

登録データ件数 データ種類の比率



分野別登録データ件数

マンガ

731,657

アニメ

190,378

ゲーム

65,900

メディアアート

25,644

データ提供する団体

マンガ分野 国立国会図書館、川崎市市民ミュージアム、明治大学 米沢嘉博記念図書館・現代マンガ図書館、京都国際マンガミュージアム、大阪府立中央図書館国際児童文学館、熊本県菊陽町図書館（少女雑誌コレクション）、北九州市漫画ミュージアムなど

アニメ分野 日本アニメーター・演出協会（リスト制作委員会）、アニメ特撮アーカイブ機構など

ゲーム分野 立命館大学ゲーム研究センター、ゲーム保存協会、コンピュータエンターテインメント協会など

分野横断（主に責任主体） 国立国会図書館、立命館大学ゲーム研究センターなど

ユーザー利用数（集計期間：2023/4/1～2024/3/31）

総ページビュー数 1,178,185

総ユーザー数 440,633、総セッション数 475,516

現在の主なユースケース

メディア芸術の展覧会・イベントの支援、メディア芸術の分析・調査・研究へのデータ活用など

メディア芸術連携基盤等整備推進事業（R2～）の成果

メディア芸術アーカイブ推進支援事業

【支援概要】

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・関連資料の全国のアーカイブ機関・所蔵館等における保存（アーカイブ）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する補助事業。

補助対象

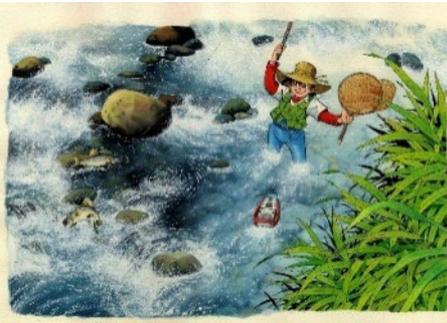
- (1) 我が国の優れたメディア芸術作品や関連資料（原稿、アニメーション原画・絵コンテ、アニメーション・ゲーム設定資料、参考文献、機材・設計図等の作品保全に必要なデータ等）の整理、メタデータ作成、デジタル化等に係る事業。
- (2) メディア芸術データベース（<https://mediaarts-db.artmuseums.go.jp>）を利活用し、潜在的ニーズを具現化する事業。

【採択実績】 平成27年度 11件（応募14件）、平成28年度 19件（応募26件）、平成29年度 19件（応募28件）、平成30年度 17件（応募21件）、令和 元年度 18件（応募27件）、令和 2年度 15件（応募23件）、令和 3年度 16件（応募24件）、令和 4年度 18件（応募38件）、令和 5年度 23件（応募31件）、令和 6年度 21件（応募31件）

【具体的な取組例】

横手市増田まんが美術館

横手市出身のマンガ家矢口高雄の全原画約4万枚の目録作成、デジタル化を実施。研究、展示のみならず市の広報や地元商品などに活用されることでシビックプライドとして地域に貢献。



矢口高雄「釣りキチ三平」デジタル化された原画

日本特撮アーカイブ（事務局：森ビル株式会社）

特撮に関する中間制作物の保管を目的に、收藏品のリスト化、ミニチュアの修復・復元、劣化の激しい着ぐるみ等立体物の3Dスキャンニングによるデジタルデータ化を実施。本事業成果を活用し数々の展示会の実施のほか、「須賀川特撮アーカイブセンター」を設置。

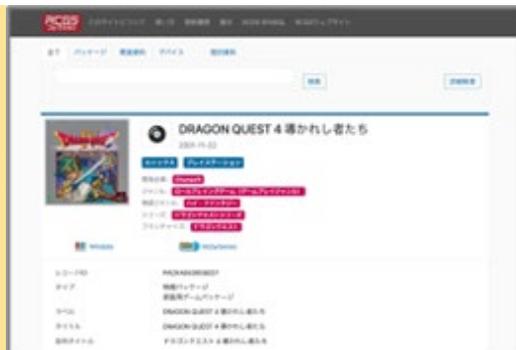


特撮で使用された着ぐるみの頭部を3Dデータスキャンによりデジタル化

【具体的な取組例】

立命館大学

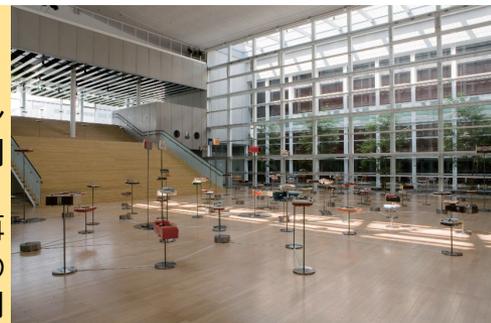
立命館大学ゲーム研究センター(RCGS)が所有するゲームソフトパッケージサムネイル画像及びゲーム関連雑誌の目次データ、ゲームデバイスのメタデータ作成を実施。メディア芸術データベースとデータ連携を行うほか、国内外の所蔵施設と連動し、専門家非専門家を問わない利活用に寄与。



立命館大学ゲーム研究センター所蔵品オンライン目録

山口情報芸術センター

大友良英 + 青山泰知によるインストール作品の修復・再制作を実施。制作時の資料の調査のほか、再展示に当たっての法的枠組みの整理等を行うことにより、利活用を促進するだけでなく、インストール作品の修復・収蔵にかかる諸問題の解決にも寄与。



「without records」
大友良英 + 青山泰知

長崎市

清水崑マンガ原画等資料の撮影と目録の整理を行い、清水崑の個人研究及び普及活動の取組を実施。清水崑マンガ原画等資料目録を公開することで、資料と利用者のアクセスを容易にし、資料の活用と研究の促進を図るとともに、マンガ史及び近現代史、長崎学に関する研究資料、教材資料としての活用を目指す。



政治マンガ原画／清水崑
展示館蔵

明治大学

明治大学現代マンガ図書館が所蔵するマンガの単行本や雑誌、関連資料のうち約20万点の整理、メディア芸術データベースを活用した効率的な目録データの作成、検索システムへの実装を実施。貴重な蔵書をインターネットで検索できるようになり、研究・利活用に寄与。メディア芸術データベースともデータ連携を行い、さらなる利活用を促進。



現代マンガ図書館蔵書検索システム