

令和8年4月30日

メディア芸術ナショナルセンター(仮称)初の収蔵予定資料として マンガ家ちばてつや氏のマンガ原画等資料を受け入れました

文化庁は、メディア芸術ナショナルセンター(仮称)の実現に向けた取組の一環として、マンガ家で初めて文化勲章を受章した、ちばてつや氏のマンガ原画等の調査研究を進めています。この度、本センター初の収蔵予定資料として、東京近郊の専用保管庫において、同氏の約7万点を超える資料の保管を開始しましたのでお知らせします。

1. 概要

文化庁は、マンガ、アニメ・特撮、ゲーム等の保存・活用、人材育成、調査研究、国際発信等に関する、全国の産学官の関係機関とのネットワークの「ハブ」となる拠点であるメディア芸術ナショナルセンター(仮称)の整備を推進しています。その一環として実施している「マンガ・アニメ等中間生成物の保存活用事業」において、令和8年3月より、マンガ家ちばてつや氏のマンガ原画等の画稿類をはじめ、同氏が保管する全ての資料をお借りし、調査研究を行うこととなりました。

令和11年の竣工を目指している本センター収蔵施設の運用開始まで、専用保管庫での保存環境や管理手法等に関する検証を実施するなど継続的な調査研究を進める予定です。今後、マンガ、アニメ・特撮、ゲームを対象として、同様に中間生成物等の受入れを進め、独立行政法人国立美術館をはじめとする関係機関との連携により、調査研究、保存及び活用の取組を継続的に推進し、我が国のマンガ、アニメ・特撮、ゲーム文化の継承と発展に資する基盤整備を進めます。

2. 調査研究内容(予定)

受入資料については、下記の調査研究を行う予定です。

- ・資料の種別・数量の適正な把握
- ・適切な保管の方法の検証
- ・適切な保存・修復方法の検証
- ・適切なデジタル化仕様及びデータベース構築の検証
- ・展示、教育研究等の利活用の可能性の検討



専用保管庫での保管の様子

(別紙1)ちばてつや氏からのメッセージ

(別紙2)メディア芸術ナショナルセンター(仮称)構想の進捗について

文化庁参事官(芸術文化担当) 付
文化戦略官 相原 康人
専門官 河北 百合
係長 須藤 大輔
【代表】03-5253-4111 (内3031)

ちばてつや氏からのメッセージ

～メディア芸術ナショナルセンター事業へ寄せて～



わたしは、自分が描いた原稿、原画をほとんど見たり読み返すことがありません。見るとどうしても直してしまいたくなるんです。もっと読みやすく、面白くできるのではないかと。でもだから、読み返さないからといって、描き溜めてきた作品たちに愛着がないわけではないんです。その1ページ1ページ、ひとコマひとコマに、制作当時の苦しみや人生が詰まっているのです。カラになった資料保管室に立てば、やっぱり寂しさが込み上げます。

でも、国が主体となってメディアのアーカイブに向き合ってくれる、というこの機会にこうして協力できるということは、それを上回る誇らしきもあるのです。どんな研究、調査が行われるにせよ、これからの日本文化の一助になってくれたら、こんなに嬉しいことはありません。

そしてこの事業が、ただ保存や保管にとどまることなく、日本のマンガ界にとって意義のある利活用がなされるまでに発展することを、切に願っています。

ちばてつや

<ちばてつや氏略歴>

1939年(昭和14年)東京都生まれ。1956年(昭和31年)貸本マンガでデビュー。以来、数多くの少年・少女マンガのヒット作を生み出し、とりわけスポーツマンガへの貢献で知られる。中でも1968年(昭和43年)に「週刊少年マガジン」で連載開始した『あしたのジョー』(原作・高森朝雄)で後進に多大なる影響を与える。代表作に『ちかいの魔球』、『紫電改のタカ』、『ハリスの旋風』、『あしたのジョー』、『おれは鉄兵』、『あした天気になあれ』、『のたり松太郎』など。日本漫画家協会会長、元文星芸術大学学長。2001年日本漫画家協会賞文部科学大臣賞、2002年紫綬褒章、2012年旭日小綬章、2014年文化功労者、2022年日本芸術院会員、2024年文化勲章。

メディア芸術ナショナルセンター(仮称)構想の進捗について

1. 背景

我が国のマンガ、アニメ・特撮、ゲーム等(以下「マンガ等」という。)は、国民に広く親しまれているとともに、海外においても高い評価を受けるなど、我が国を代表し、文化的価値及び国際的発信力を支える重要な文化です。

マンガ等の制作過程において生み出される中間生成物(マンガの原画やネーム、アニメの原画やセル画、背景美術、特撮のミニチュアや合成素材、ゲームの企画書やキャラクター設定資料等。以下「中間生成物等」という。)は、創作の実態を示す重要な一次資料です。しかし、作品完成後は廃棄されることも少なくなく、散逸や劣化が進み、体系的な整理・保存・活用の枠組みが確立されているとは言い難い状況にあります。中間生成物等は、マンガ等に関連する資料の中でも、制作過程を示す資料として特に重要な位置付けを有するものです。

文化庁は、このような課題認識に基づき、平成22年度よりマンガ等を含めたメディア芸術の振興を目的とし、メディア芸術作品及び関連資料の収集・保存・活用に向けた分野横断的なネットワークの構築及び全国の所蔵館等におけるアーカイブの取組への支援並びにクリエイターの育成支援等の施策を推進してきました。

2. メディア芸術ナショナルセンター(仮称)の整備に向けた主な取組

文化庁は、メディア芸術の振興に関する施策の一環として、メディア芸術ナショナルセンター(仮称)の整備に向けて、主に下記の取り組みを行ってきました。

令和5年度

文化勲章受章者で我が国を代表するマンガ家、ちばてつや氏にご協力いただき、同氏のマンガ原画等について調査研究を実施。中間生成物の整理・保存・活用に関する基礎的な課題整理及び手法の検討を行いました。

令和6年度

令和5年度の成果を踏まえ、対象分野及び取組内容を拡充し、「マンガ・アニメ等中間生成物の保存活用事業」として、マンガ、アニメ・特撮、ゲーム分野の中間生成物等についてより実践的な調査研究を開始しました。

また、「マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の国際的な振興拠点及びメディア芸術連携基盤等整備推進に関する検討会議」を開催。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(令和6年6月21日閣議決定「経済財政運営と改革の基本方針2024」)も踏まえ、産業界と連携し、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あり方について検討を行いました。本会議によって、メディア芸術ナショナルセンター(仮称)を検討する上での基本的な考え方となる

構想を取りまとめ、国の国際的な振興拠点に期待される意義・必要性、役割及び主な機能を整理しました。

令和7年度

令和6年度に引き続き「マンガ・アニメ等中間生成物の保存活用事業」を通じて、マンガ、アニメ・特撮、ゲーム分野の中間生成物等の保存・活用に関する調査研究を行いました。マンガ分野以外において実施した、主な取組は下記の通りです。

- ・アニメにおける関連資料(制作過程で生み出される中間生成物等)を対象とした整理・保存手法に関する調査研究
- ・アーケードゲームを皮切りにゲーム関連資料を対象とした、保存・活用に向けた課題整理及び方法論の検討 等

3. 参考: 収蔵施設の建築計画について

本事業に関連した取り組みとして、独立行政法人国立美術館において、国立映画アーカイブ相模原分館敷地内に、マンガ・アニメ・特撮・ゲーム分野の中間生成物と関連資料を収蔵するための収蔵施設の建築計画を進めており、現在、基本設計に続き、実施設計に向けた準備を行っています。

メディア芸術ナショナルセンター（仮称）構想について

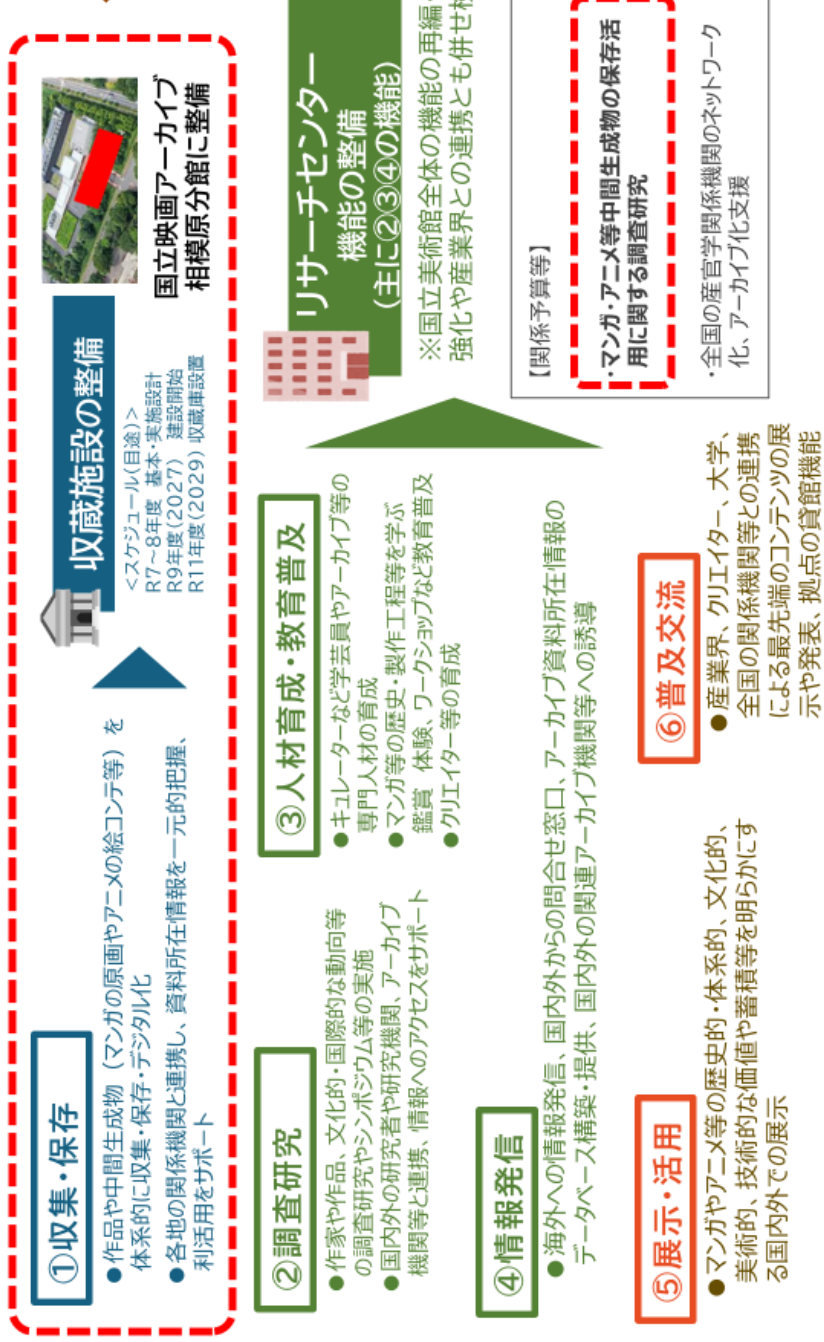


<背景・必要性>

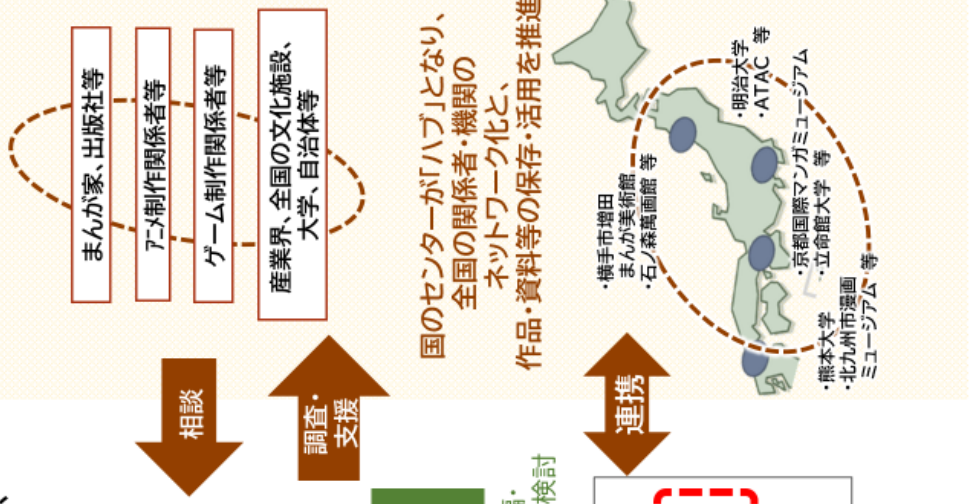
- 我が国の宝であるマンガ原画やアニメのセル画等の中間生成物の散逸・流出・劣化が加速。
- 中国・韓国・台湾は、既にこの分野に関する資料等の保存や活用、人材育成に関する拠点・組織を整備。文化的評価の高い日本のマンガ等の保存・継承がされないまま日本から作品や専門人材等が流出。
- 貴重な作品を歴史的・文化的・芸術的・技術的等の視点で価値づけし、体系的な保存活用を行う組織がない。

経済財政運営と改革の基本方針2025(骨太方針2025)
 ……国立美術館全体の機能を再編・強化しつつ、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

国として、マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の保存・活用、人材育成、調査研究、国際発信等に関する、全国の産学官の関係機関とのネットワークの「ハブ」となる拠点の整備を推進



メディア芸術ナショナルセンター(仮称)機能のイメージ



※⑤⑥の拠点となる集客施設に関しては、今後、産業界、関係機関、有識者等の関係者との丁寧な議論と検討を重ねる