

科学研究費助成事業（学術研究助成基金助成金）研究成果報告書

平成 25 年 6 月 10 日現在

機関番号：32682

研究種目：若手研究(B)

研究期間：2011～2012

課題番号：23720085

研究課題名（和文） 漫画・アニメ・ゲーム文化の媒体横断的アーカイブ構築のための調査

研究課題名（英文） Studies for cross-media archiving of *manga*, *anime*, and games

研究代表者

森川 嘉一郎 (MORIKAWA KAICHIRO)

明治大学・国際日本学部・准教授

研究者番号：40318837

研究成果の概要（和文）：漫画・アニメ・ゲームの複合アーカイブ施設となる「東京国際マンガ図書館」（仮称、計画主体：明治大学）の計画の進行を背景に、平成 23 年度以降に新たに開設された漫画・アニメ・ゲーム関連の資料を収蔵する施設を調査し、所蔵資料の量や範囲、保存法に関する情報を収集した。また、漫画の原稿やアニメの制作画稿など、歴史展示の構成に必要な資料を試験的に取得し、目録化ならびに展示運用することにより、データベース構築や展示に関わる手法や技術を検証・洗練した。

研究成果の概要（英文）：To facilitate preliminary programming for a planned archive of *manga*, *anime* and games (the *Tokyo International Manga Library* of Meiji University), information were gathered from newly established facilities committed to the collecting, preserving, cataloging, and exhibition of *manga*, *anime* and games. To test and refine the methods that are necessary for composing chronological exhibitions of this cultural domain, samples of original *manga* drawings and *anime* production materials were collected, catalogued, and exhibited on an experimental basis.

交付決定額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
交付決定額	3,500,000	1,050,000	4,550,000

研究分野：人文学

科研費の分科・細目：芸術学

キーワード：漫画，アニメーション，ゲーム，アーカイブ，データベース，メディア芸術，3 ポップカルチャー

1. 研究開始当初の背景

(1) わが国で制作された漫画・アニメ・ゲームなどのポップカルチャーが海外で好評を博している状況を受け、政府は、これらを「メディア芸術」「コンテンツ産業」「クールジャパン」などの枠組みで有望な輸出文化として位置付け、その振興策を実施し始めた。しかし、この分野は学問の対象としては新しく、有効な施策の立案に必要な基礎研究が乏しい状況にある。このため、基礎研究を可能にするための体系的なアーカイブの必要性が謳われ、政府により「国立メディア芸術総合

センター」が計画された。

(2) 明治大学では、2009 年 10 月に漫画とサブカルチャーの専門図書館である米沢嘉博記念図書館を駿河台に開設し、同館を先行施設として運用しながら、2014 年度を完成目標に、漫画・アニメ・ゲームの複合アーカイブ施設となる「東京国際マンガ図書館」（仮称）の設置準備を進めている。研究代表者である森川は、施設の企画立案をこれまで主導し、その実施計画に関わっている。

2. 研究の目的

本研究は、平成 21-22 年度に行った「漫画・アニメ・ゲーム文化の複合アーカイブ構築のための基礎調査」(若手研究(B), 課題番号 21720053, 以下「基礎研究」)の成果を下敷きに、約 2,500 坪規模の複合的な図書館兼博物館施設となる「東京国際マンガ図書館」(仮称)を準備すべく、日本の漫画・アニメ・ゲームの収集と保存、および展示運用を行うための、調査と技術の蓄積を進めることを目的とする。

3. 研究の方法

(1) 平成 24 年 8 月に開設された北九州市漫画ミュージアムにて、所蔵資料や保存法について聞き取り調査を行う。

(2) 漫画の原稿やアニメの制作画稿など、歴史展示の構成に必要な資料を試験的に取得し、目録化ならびに展示運用することにより、データベース構築や展示に関わる手法や技術を検証・洗練する。

4. 研究成果

(1) 北九州市漫画ミュージアムにて平成 24 年 9 月に同館の学芸員に聞き取り調査を行い、同館の所蔵資料や収集方針、保存法などについて知見を得た。概要を記す。

同館の資料は体系的なコレクションを核としておらず、一般市民から寄せられた約 4 万点の寄贈書を中心としているところに特質があり、昭和 50 年代以降の単行本の割合が大きい。また、配架も青年や大人向けの作品を上の方の棚に、子ども向けの作品を下の方の棚に振り分けることにより、公共施設に要請されるゾーニングをゆるく実現している。その上で、出版社別ではなく、著者名順を採用している。漫画家からの原稿の寄贈もあり、これらは保存箱に収められた上で空調管理された倉庫で保存されている。

(2) 漫画の原稿、セル画・原画・レイアウト・絵コンテなどのアニメの制作画稿、ゲームの筐体や基板、ポスターなどの広告物、玩具などのキャラクター商品など、漫画・アニメ・ゲームの歴史展示を構成する上で必要となる資料を約 200 点、試験的に取得し、「基礎研究」において取得した約 200 点とあわせて目録を作成した(図 1)。目録は関連機関や研究協力者に配付することにより成果と情報の共有を図った。

(3) (2)の成果は、文化庁が平成 23 および 24 年度に実施した「メディア芸術デジタル・アーカイブ構築事業」に提供し、もって漫画・アニメ・ゲーム関連資料の全国的な所蔵情報のデータベース化を進めるための連携に供

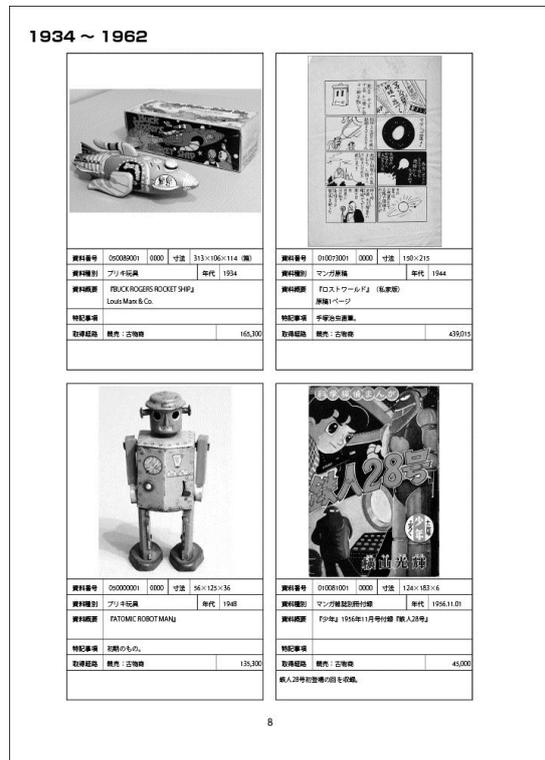


図 1: 「東京国際マンガ図書館」(仮称) マンガ・アニメ・ゲーム史常設展示計画資料目録

した。

(4) 平成 24 年度に 3 つの展示を通して展示法の実践的検証をおこなった。明治大学と鳥取県の連携企画展示として、「アニメが描く希望と未来: アトムから初音ミクまで」展が、鳥取県立図書館(8月24日から9月23日まで)および鳥取県立夢みなとタワー(10月13日から11月11日まで)にて開催され、研究代表者である森川がキュレーションならびに現場制作を行い、収集されたアニメの原画・セル画・絵コンテ・設定画などの制作素材、ポスターなどの宣材、ならびにキャラクター商品などの関連資料を展示的に運用する試験を行った(図 2)。この展示を通して、「基礎研究」において試みられたトレスマシンによりセルに転写されたカーボンの退色



図 2: 「アニメが描く希望と未来: アトムから初音ミクまで」展

を修復する方法を洗練させたほか、ハンドトレスによりセルに描かれた主線の摩耗を防ぐ方法、展示中にセル画のカーボンの退色を

抑える方法などを、実践を通して検証した。とりわけ、セル画と背景画や動画・台紙の癒着を防ぐ方法、ならびにセル画を背景画と位置を合わせて額装する方法について、新しい試みを行った。セル画の上端のタップ穴の内、細長い方の二つにOPP袋からカットしたリボンにくぐらせ、そのリボンをアンダーマットの上部にテープなどで固定してセル画を背景画の前に吊す「タップ穴吊るし法」、コシの弱い紙を三角コーナーだけで固定した場合に、たわんでくることを防止するため、PP（ポリプロピレン）のファイルを作品の大きさにカットし、これに挟んで三角コーナーに固定する「PPファイルサンドイッチ法」を実施し、検証した。セル画の裏側をアンダーマットや背景画に直接付けたまま長期間置くと、セル画の裏側の塗料で両者が癒着する。これを防ぐため、OPP袋をセル画の大きさにカットして透明な保護フィルムを作り、セル画の裏側に挟んだ上でアンダーマットや背景画の上に置くが、三角コーナーでセルを固定する場合はそのままフィルムとともに固定し、「タップ穴吊るし法」を用いる場合はOPPリボンを通すためのスリットをフィルムのタップ穴上端位置に切り欠くなど、手法的洗練が加えられた。

また、明治大学米沢嘉博記念図書館の主催により、「すがやみつる展：ゲームセンターあらしとホビーマンガ」展が同館にて開催され（2月1日から平成25年度6月2日まで）、研究代表者である森川がキュレーションならびに現場制作を行い、収集された業務用ゲーム機などの関連資料を展示的に運用する試験を行った。この展示を通して、展示運用に際するゲーム筐体のメンテナンスや、ブラウン管の劣化低減の方法などを、実践を通して検証した（図3）。



図3:「すがやみつる展：ゲームセンターあらしとホビーマンガ」展

併行して「明治大学×魔法少女まどかマギカ等身大原動画展」が、同館にて開催された（3月2日から6日まで）。研究代表者である森川がキュレーションならびに現場制作を行

い、アニメの原画類のデジタル化による展示運用の方法などを、実践を通して検証した（図4）。



図4:「明治大学×魔法少女まどかマギカ等身大原動画展」

5. 主な発表論文等

（研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線）

〔雑誌論文〕（計2件）

- (1) 森川嘉一郎，ネタかベタかの問題，絵師100人展02(展示図録)，査読無，2012，222-231
- (2) 森川嘉一郎，吾妻ひでおはいかにして〈おたく文化の祖〉になったか，文藝別冊〔総特集〕吾妻ひでお，査読無，2011，179-186

〔学会発表〕（計4件）

- (1) 森川嘉一郎，インタラクティブメディアの保存と調査：東京国際マンガ図書館（仮称）への取り組み，情報処理学会ヒューマンコンピュータインタラクション研究会，招待講演，2013年3月14日，明治大学
- (2) 森川嘉一郎，コンテンツとアーカイブ：マンガ・アニメ・ゲームの現状と課題，コンテンツ文化史学会，招待講演，2012年12月16日，明治大学
- (3) 森川嘉一郎，オタク文化と「日本」，国際学術会議「〈マンガ・ワールド〉：サブカルチャー、日本、ジャパノロジー」，招待講演，2012年6月3日，京都国際マンガミュージアム
- (4) 森川嘉一郎，国際マンガ図書館の文化学，日本国際文化学会，招待講演，2011年7月2日，名桜大学

〔図書〕（計2件）

- (1) NPO知的資源イニシアティブ編／柳与志夫，森川嘉一郎，他10名共著，アーカイブのつくりかた-構築と活用入門，勉誠出版，2012，総ページ数256，当課題の研究者の担当箇所 pp.65-77「マンガ・アニメ・ゲームのアーカイブ」
- (2) Mizuko Ito 他編／Mizuko Ito，森川嘉一郎，他8名共著，Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World，Yale University Press（アメリカ），2012，総ページ数352，当課題の研究者の担当箇所

pp.133-157 「Chapter 6 Otaku and the City:
The Rebirth of Akihabara」

〔その他〕

ホームページ等

<http://www.meiji.ac.jp/manga/>

(「東京国際マンガ図書館」(仮称))

http://www.meiji.ac.jp/manga/yonezawa_lib/

(「米沢嘉博記念図書館」)

6. 研究組織

(1) 研究代表者

森川 嘉一郎 (MORIKAWA KAICHIRO)

明治大学・国際日本学部・准教授

研究者番号：40318837

(2) 研究分担者

()

研究者番号：

(3) 連携研究者

()

研究者番号：