

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 28 年 6 月 15 日現在

機関番号：32682

研究種目：挑戦的萌芽研究

研究期間：2013～2015

課題番号：25580049

研究課題名(和文) 漫画・アニメ・ゲーム文化のアーカイブ施設設立に向けた資料の保存法と展示法の研究

研究課題名(英文) Studies for the preservation and exhibition of materials on manga, anime, and games, prior to the establishment of a dedicated facility

研究代表者

森川 嘉一郎 (MORIKAWA, KAICHIRO)

明治大学・公私立大学の部局等・准教授

研究者番号：40318837

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,900,000円

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、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。また、アニメおよびゲームを主題とした企画展示を行っている博物館施設の学芸員より、展示法に関する情報を収集した。

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 Museum), information were gathered from curators 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.

研究分野：現代日本文化

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

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、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」)および平成 23-24 年度に行った「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」(若手研究(B), 課題番号 23720085, 以下「媒体横断調査」)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) 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。

(2) アニメおよびゲームを主題とした企画展示を行う彩の国ビジュアルプラザ映像ミュージアムの学芸員より、資料の展示法について聞き取り調査を行う。

4. 研究成果

(1) 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」「媒体横断調査」において取得した

約 400 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。

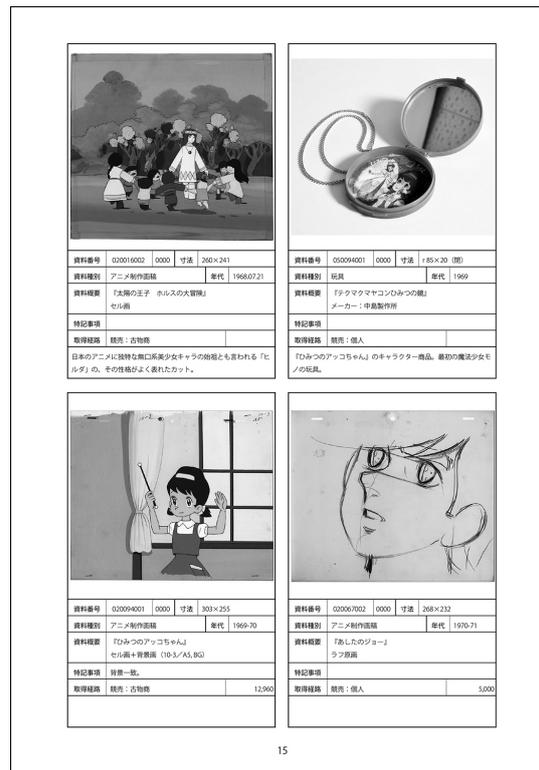


図 1:「東京国際マンガミュージアム常設展示計画取得済み展示品目録」より

(2) (1)の成果は、文化庁が平成 25-26 年度に実施した「メディア芸術デジタル・アーカイブ事業」および平成 27 年度に実施した「メディア芸術連携促進事業」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した。

(3) 4 つの展示の実施を通して展示法の実践的検証をおこなった。明治大学米沢嘉博記念図書館と日本 SF 作家クラブの連携企画展示として、「SF と未来像」展が、明治大学博物館特別展示室にて、平成 25 年 9 月 1 日から 9 月 29 日にかけて開催され、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やセル画などの制作素材、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)。

また、明治大学国際日本学部森川嘉一郎研究室で主催し、『リトルウィッチアカデミア』とアニメミライ〜等身大原動画でみる作画の魔術」展を、アーツ千代田 3331 にて、平成 26 年 2 月 22 日から 2 月 27 日にかけて開催した。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、アニメの原画類の実物、ならびにデジタル化した素材を



図 2: 「SF と未来像」展

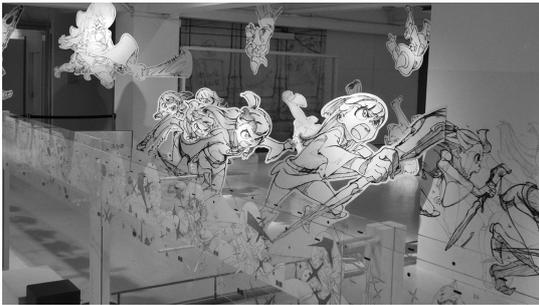


図 3: 『リトルウィッチアカデミア』とアニメミライ〜等身大原動画でみる作画の魔術』展

複合させた展示運用の方法を、実践を通して検証した(図3)。

さらに、同展の実施により構築されたアニメ制作会社との人的交流を下敷きにして、再度森川嘉一郎研究室が主催し、『リトルウィッチアカデミア』の世界：アニメ発メディアミックスの新潮流」展を、明治大学博物館特別展示室を会場に、2015年8月28日から9月19日にかけて開催した。同展では標題に掲げられたようにメディアミックスを主題とし、アニメの原画類とともに同じ作品を題材にした漫画の原稿やファンによるイラストレーション、ゲームなどを並列展示する手法の開発に焦点を合わせた。具体的には「媒体横断調査」により開発された、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をくぐらせ、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」などに加え、多種多様な資料を対応する什器の設計・施工を行った(図4)。この展示ではアニメーターや漫画家による作品制作過程の映像記録を展示の一環として作成し、撮影法やオーラルヒストリーに関わる手法の洗練も進めた。

加えて、これら展示法の実践により蓄積された知見を導入し、彩の国ビジュアルプラザ映像ミュージアムの主催により、「アニメが動く〜アニメーション創造の現場〜」展が、同館を会場に、平成28年4月2日から開催

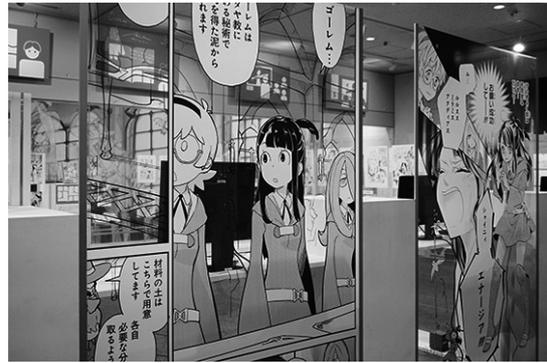


図 4: 『リトルウィッチアカデミア』の世界：アニメ発メディアミックスの新潮流」展



図 5: 「アニメが動く〜アニメーション創造の現場〜」展

された(図5)。研究代表者である森川がキュレーションの協力、ならびに現場制作の一角を担当した。

(4) (3)の「アニメが動く〜アニメーション創造の現場〜」展における連携を通じ、同展を主催する彩の国ビジュアルプラザ映像ミュージアムの学芸員に、アニメの制作資料、ならびに同館が平成27年に実施した「あそぶ！ゲーム展」における業務用ゲーム機の展示法について聞き取り調査を行い、知見を得た。具体的には消耗品でありつつ交換用の部品のストックに乏しいブラウン管を使用するゲーム機の運用の時間的制限、展示期間中の故障時の対応体制、展示用資料の所蔵に関する情報の提供を受けた。

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 件)

〔学会発表〕(計 2 件)

- ① 森川嘉一郎, *The Rise of Amateur/ Otaku Popular Culture in the 1970s & Issues of Archiving*, Japan Re-Examined: Perspectives Since 1973 (招待講演), 2013年9月27日, Harvard University (米国)
- ① 森川嘉一郎, *Archiving otaku culture: manga, anime, games, and their fans*, NipPop 2014: Words & Forms from Tokyo to Bologna (招待講演), 2014年6月6日,

Quartiere Santo Stefano (イタリア, ボローニャ)

〔図書〕(計1件)

①青柳正則, 御厨貴, 吉見俊哉, 森川嘉一郎, 他17名, ポット出版, アーカイブ立国宣言: 日本の文化資源を活かすために必要なこと, 2014, 271 (内, 森川担当 pp.48-61)

〔産業財産権〕

○出願状況 (計 件)

名称:
発明者:
権利者:
種類:
番号:
出願年月日:
国内外の別:

○取得状況 (計 件)

名称:
発明者:
権利者:
種類:
番号:
取得年月日:
国内外の別:

〔その他〕

①ホームページ

<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」)

②展示

②-1 「SF と未来像」, 会場: 明治大学博物館特別展示室, 会期: 2013年9月1日~9月29日

②-2 「『リトルウィッチアカデミア』とアニメミライ~等身大原動画でみる作画の魔術」, 会場: アーツ千代田 3331, 会期: 2014年2月22日~2月27日

②-3 「『リトルウィッチアカデミア』の世界: アニメ発メディアミックスの新潮流」, 会場: 明治大学博物館特別展示室, 会期: 2015年8月28日~9月19日

②-4 「アニメが動く~アニメーション創造の現場~」, 会場: 彩の国ビジュアルプラザ映像ミュージアム, 会期: 2016年4月2日~9月4日

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