

アニメーションアーカイブに関する提言

杉並産学連携会議

平成14年6月

目 次

提言の要旨

1	産業としてのアニメーション	1
2	文化としてのアニメーション	4
3	アニメーションアーカイブの意義	5
4	アニメーションに関する各国のインフラ	7
	(1) 韓国の状況	7
	(2) アメリカの状況	9
	(3) フランスの状況	9
	(4) その他の国の状況	10
	(5) わが国の状況	10
5	アニメーションアーカイブの早期実現のために	12
6	アニメーションアーカイブ設置場所としての杉並区	13

アニメーションアーカイブの実現を

杉並区長 山田 宏

停滞する日本経済に活力を与えるためには、コンテンツ産業の振興が大きな鍵となっています。アニメーションは、産業面でも文化面でも海外にも誇ることができる、日本の大切な財産です。この財産を守り、育てていくためには、さまざまなチャレンジや取り組みをしてきた多くの人たちの作品群を、どう保存し、提供し、研究していくかということが大きな課題だと思います。この課題を乗り越えていくために、アニメーションアーカイブは不可欠なものです。

今回出された提言は、杉並区にとっても日本全体にとっても意義があるものです。アニメーションアーカイブは、国策として実現すべきものであり、産業や文化に対する国としての姿勢を内外に示していくチャンスでもあるのです。

東京大学大学院助教授 濱野 保樹

日本のアニメーションのほとんどが制作されている東京は、アニメーションの聖地といえます。そのために海外からアニメーションの専門家や研究者やファンが頻繁に東京を訪れますが、日本のアニメーションの全体像を俯瞰し、情報が得られるような場がないため、失望して帰国せざるをえないのが現状です。その意味では三鷹のジブリ美術館の努力は敬服に値しますが、子どものために作られたものです。

こうした中、フランスや韓国などでは、国策としてアーカイブや研究機関などのアニメーション関連施設を設置し、アニメーション振興を図っています。その結果、産業・文化の両側面から、日本の市場を脅かすまでに成長しつつあります。

今、何らかの手を打たなくては、日本のアニメーションは世界との競争力を失っていきます。アーカイブは、この状況を好転させるための核となるものであり、国としてそういった施設の設置を急がなくてはいけない時を迎えているのです。

アニメーションアーカイブに関する提言

世界のアニメーション産業の市場規模は約8兆円にも及ぶ。その約65%を日本が占めており、アニメーション産業は国際競争力を持つ輸出産業となっている。また、現代日本を代表する文化の一つとして、国際的に高い評価を得てきている。

一見優位に立つ日本のアニメーションではあるが、韓国やフランスなどでは、戦略的に国がこの分野への多額の投資を行ない、わが国が有する市場を脅かしつつある。さらに、制作現場では保管コストなどの理由で作品や資料が散逸するケースが多くみられ、文化的損失は甚大なものとなりかねない状況にある。

産業としても文化としても、わが国の財産ともいえるアニメーションの基盤を確立するために、フィルムや資料を網羅的・継続的に収集し、永続的に保管するとともに、これを人材育成、研究、内外への情報発信に活用することができる、アニメーションアーカイブを設置することを、ここに提言する。

なお、事業者自らがアニメーションの社会的意義を再認識し、作品や機材、資料の提供と、アーカイブでの利用にあたっての著作権などの課題に取り組む必要があること、設置後の運営では、公的施設がこれまで抱えてきた問題点を十分に省みて、より良い方法を検討すべきであること、さらには、経済面など様々な形で利益をこうむる関係自治体においては、アーカイブ設置に向けて積極的な役割を果たす責務があることを申し添えておく。

< 提言の要旨 >

世界のアニメーション産業の市場規模は約 8 兆円に及ぶ。その約 65%は日本が占めており、アニメーション産業はわが国の国際競争力ある輸出産業となっている。現在、低下し続ける国際競争力の向上、情報発信の増加、そしてブロードバンド時代にふさわしいコンテンツの必要性が指摘されているが、そうした中でアニメーションは、希少な成功事例である。

これまでアニメーション産業は、公的な支援を受けずに大きな成果を上げてきた。今後も産業活性化のための自助努力を続けていく必要があるが、一方で民間の努力だけでは対応できない課題が放置され、山積しているのも事実である。こうした中、韓国やフランスなどでは国家政策として多額の投資を行い振興を図っており、人件費の安さやデジタル化の推進により日本が有する市場を脅かしつつある。

文化としても産業としても、わが国の財産ともいえるアニメーションの基盤を確立するために、これまで指摘されてきた次の 5 つの分野での施設整備を早急に進める必要がある。

アーカイブ（アニメーション作品を収集したライブラリー） シネマテーク（作品を最善の環境で視聴できる施設） ミュージアム（アニメーションを楽しく理解する施設） 人材育成機関（大学などの高等教育機関、高校など） 研究所（アニメーションの研究や作品の修復を行う施設）

このような施設は、日本のアニメーション産業と産業・文化の振興や作品の保護、人材育成の核となるものであり、アニメーション振興に力を入れている国ではその整備が進み、日本を猛追する原動力の一つともなっている。

わが国でのアニメーション制作の中核は中小企業であり、保管コストなどの理由で、作品や資料が散逸するケースが多く、早急に保存に取り組みなければ、国民の文化的損失は極めて甚大なものとなる。そのため、施設全体の中核を成すアーカイブの設置を第一に進める必要がある。

アーカイブは、アニメーションの歴史的検証や文化としての保存に不可欠な施設であり、日本のアニメーションが国内外から、その文化的価値が高く評価される中で、極めて公共性の高い施設といえる。アーカイブでの保存活動は、継続的な取り組みが必要であり、施設には永続性が求められる。さらに、歴史的・文化的意義を保持させるため、公平な網羅性が重要な課題となってくる。

こうした要件を満たすには、国がアーカイブの設置に積極的に取り組まなければ実現し得ないものである。国が行うことによって、文化としてのアニメーションに対する国民の認知度はより一層高いものとなり、文化・産業としての日本のアニメーションがさ

らに発展していく基盤が整うものである。

また、アーカイブは制作現場と密接に関係し、相互に協力し発展していくものでなければならない。このためには、アニメーション制作スタジオや著作権を保有している企業などには、資料や作品の提供、また作品運用にあたっての著作権調整などを行っていかなくてはならない。また地域の自治体は、関連業界はもとより地域住民に対してアーカイブの必要性をアピールし、理解を求めていくことが必要である。アーカイブを核として、シネマテーク、ミュージアム、人材育成機関、研究所を備えることで、アニメーション産業が高度に集積する地域に日本アニメーションのランドマーク的施設となる。アーカイブを建設することは、産業の振興と、東京ひいては日本のイメージ戦略にとっても欠かせることのできない要素なのである。

杉並区は、東京駅から30分、成田空港から2時間以内の距離にある。また、60以上のアニメーション制作スタジオが集積し、練馬区、武蔵野市、三鷹市といった他の集積地とも隣接し、これらの地域からのアクセスも良い。加えていくつかの主要スタジオがある新宿区、国分寺市、小金井市とはJR中央線で結ばれており、杉並区は世界最大のアニメーション産業集積地域の中核に位置しているといえる。こうした地理的条件に加え、杉並区には『アニメーションフェスティバル2001 in 杉並』などの振興事業を積極的に実施してきた実績と、ミュンヘン大学が日本のアニメーション産業を調査する訪問先として杉並を選ぶほど「アニメのまち」としての知名度が高いこと、さらにはアニメーションに対する住民理解が進んでいるというアーカイブ立地上の要件が整っている。

こうした杉並の地に、国の主導のもと、アニメーションアーカイブが設置されれば、日本のアニメーションの象徴的存在になるだけでなく、文化教育・研究の中心地として、また観光名所として、名実ともに日本文化発信地となりうるであろう。

1 産業としてのアニメーション

世界のアニメーションの市場規模は、劇場アニメーションやテレビアニメーション、ビデオセルやビデオレンタルだけでなく、そこから派生するキャラクタービジネス等を含めると、年々増加し、約 8 兆円にもものぼっている。そして、その市場の 65% を日本が占めている。(図 1 は、アニメーション市場<劇場用/テレビ用/ビデオセル及びレンタル>の国内市場の推移を示したものである。) また、アニメ作品だけの輸出額をみると、約 5000 億円にのぼり、映像関係輸出実績の約 7600 億円と比較していかに大きなシェアを持っているかがわかる。このことから、アニメーション産業は、日本の産業の中でも非常に国際競争力のある産業であり、有力な輸出産業であることがわかる。例えば、1999 年には『ポケットモンスター・ミュウツーの逆襲』が全米興業ランキングで 1 位を獲得した。その売上は 3240 万ドルに及び、2 位が 1200 万ドルであったことから、その力をうかがい知ることができる。また、2001 年に『千と千尋の神隠し』が日本で公開されるやいなや空前のヒットとなり、2001 年度の日本の映画の興行成績ランキングで 300 億円という驚異的な数字を記録し、洋画・邦画合せて 2 位と 1 桁の差をつけて断突の 1 位に輝いた。

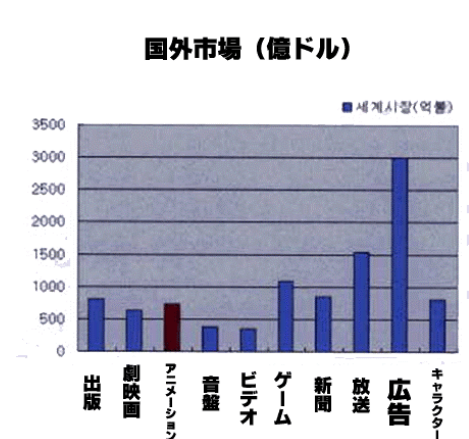


図 1-1. 海外市場
1999 年 韓国政府調査

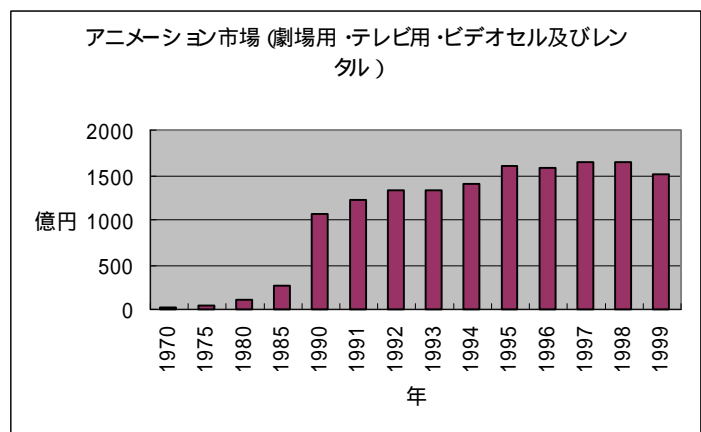


図 1-2. アニメーション国内市場
<劇場用・テレビ用・ビデオセル及びレンタル>
情報メディア白書 2002、電通総研

一方、スイスのシンクタンク IMD から毎年発表される World Competitive Yearbook の国際競争力ランキングにおいて、わが国は 90 年代前半には連続して首位に立っていたが、その後徐々に順位を下げ、昨年は 49 カ国中 24 位、今年は 30 位にまで落ちてしまった。低下し続けるわが国の国際競争力の向上は喫緊の課題である。それに加えて情

報発信力の増加に伴い、ブロードバンド時代にふさわしいコンテンツの必要性が指摘されている中で、これら全てを満たす日本発のアニメーションは現在の日本において稀有な成功事例である。

これまで日本のアニメーション業界は、国など公的な援助を受けずに民間の努力だけで大きな成果をあげてきた。しかし、流通や人材育成などの分野では、民間の努力だけでは解決し得ない課題が山積している。また、アニメーションの制作会社は中小企業が多く資本力が乏しいために、近年アニメーションで多用されるようになったデジタル技術に必要なコンピューターなどへの設備投資や保守、人材の再教育の費用などに十分な対応ができない状況にある。そうした中、韓国やフランスなどの諸外国では、国家政策としてアニメーションやマンガなどの分野に多額の投資と人材育成を行っている。そして、人件費の安さやデジタル化の進展などにより、日本を猛追し、制作の請負やデジタル技術で日本を凌駕しつつある。例えば、アメリカのワーナー社は、日本での下請け作業を全て閉じ、アニメーションをすべて韓国で製作することを決定した。これは、日本のデジタル化のインフラが遅れていることも大きな要因となっている。

アメリカにおいても、民間の自助努力だけでアニメーション産業を盛り上げているわけではない。例えば、デジタルアニメーターの需要が極めて高いために、アメリカのフィルムスクールと呼ばれる映画の専攻過程をもつ200以上の大学の多くが、デジタルアニメーションのコースを開設している。また、カリフォルニア州政府は、1987年から高校生を対象にしたアニメーター養成のサマーキャンプを開くなど、人材育成に力をいれてきたが、さらに経済的に恵まれない500人の学生に奨学金を授けるパイロットプログラムの実施を発表するなど、官民一体となってアニメーション産業のインフラ整備を進めている。

こうした諸外国の取組みによって、これまでのアニメーション産業における日本の優位は脅威にさらされている。図2に示す劇場用アニメーションの封切本数は、このことを如実に表している。1995年までは、圧倒的に日本の作品数が多かったが、それ以降、洋画の本数が多くなり、かつてほど日本の作品が市場を独占することがなくなっている。

また、邦画として数えられている作品の中にも、CG(コンピュータ・グラフィック)を使った部分や製作そのものを、韓国のスタジオに下請に出しているものがたくさんある。例えば、『千と千尋の神隠し』のCGでは、多くの韓国のスタジオがその製作に携わっている。

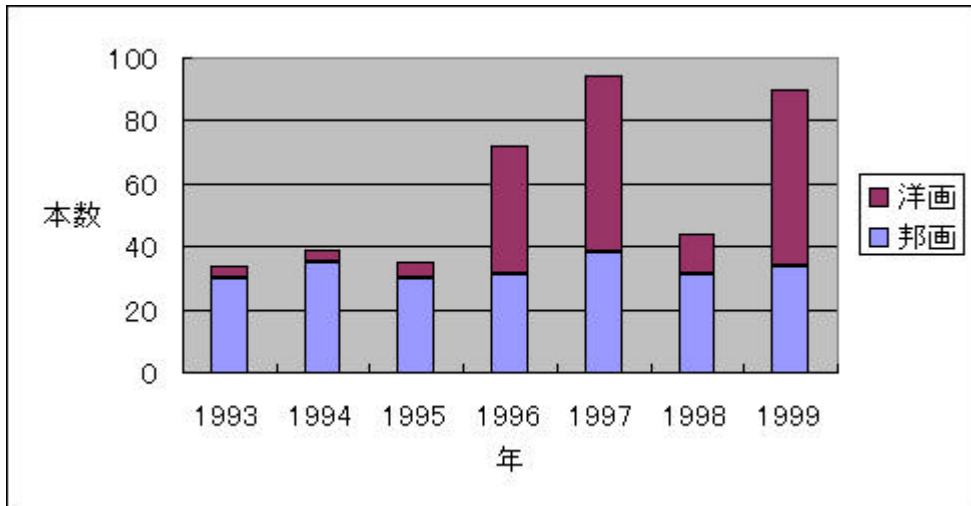


図2．劇場用アニメーション封切本数

(株)メディア開発総研作成

2 文化としてのアニメーション

文化的側面からも日本のアニメーションは世界的に非常に高い評価を受けてきた。このことを示す象徴的な出来事が、今年の2月に起こった。それはドイツのベルリンで開催された『第52回ベルリン国際映画祭』で、宮崎駿監督のアニメーション映画『千と千尋の神隠し』が、この映画祭で最高賞にあたる金熊賞を受賞したことである。この賞をアニメーション映画が受賞したのは初めてのことである。これは、アニメーション映画が実写映画と同等の芸術的価値を持つものと世界が認めたことになる。同時に、アニメーションとして最初の受賞作品が日本の作品であるということは、わが国のアニメーション業界が文化的、芸術的に極めて質の高いものを提供しているということを示している。(因みにベルリン国際映画祭は、カンヌ、ベネチアと並び世界3大映画祭の1つである。)

これまでも、日本のアニメーションは、そのストーリー性と表現技法の多種多様さを持ち、かつ洗練されたものとして、国際的なアニメーションの賞を世界中で受賞し、世界のアニメーション業界やその他のエンターテインメント業界に対して大きな影響をもたらしてきた。ハリウッド映画の『マトリックス』が、押井守監督の作品『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』(1997年度の世界祭典賞で劇場用アニメーションの第1位に選ばれた)の影響を大きく受けて誕生したことは、有名な話である。

このように日本のアニメーションは、その多彩さと奥深さから、現代日本を代表する文化の一つとして国際的に高い評価を受けており、わが国を代表する偉大な文化であるということ認識し、位置付けなければならない。そうしなければ、海外において極めて高い評価と共感を受け、ついには印象派という画風の誕生に大きく貢献したにも関わらず、わが国においては大衆の娯楽としてしか顧みられず、その転換期にその存在意義を真摯に問い、他から学ぶ機会がないままに、伝統技法としてしか生き残る道を見つけ得なかった浮世絵と同じ道をたどる可能性も否定できない。

3 アニメーションアーカイブの意義

アニメーションの文化的・産業的価値を認め、支援・保護していくためには、以下の5つの機能が必要となる。

アーカイブ（アニメーション作品などを収集したライブラリー）

シネマテーク（作品を最善の環境で視聴できる施設）

ミュージアム（アニメーションを楽しく理解する施設）

人材育成機関（大学などの高等教育機関、高校など）

研究所（アニメーションの研究や修復を行う施設）

このうち、アーカイブは他の機能の核となるものである。

アニメーションアーカイブとは、劇場版、テレビ版等あらゆるアニメーション作品のフィルム、セル画や絵コンテなどの資料、様々な道具や機材を収集、保存する施設である。また、これらを有効に利用できるようにシネマテークが併設されることが望ましい。将来的には、このアーカイブの資料をもとに書かれた世界中の研究論文なども収集・保存することも考えられる。アーカイブにより、アニメーションフィルムを中心とした様々な資料を網羅的に集めることにより、日本の文化的で貴重な様々な資料が保存されるだけでなく、日本のアニメーションの歴史的検証が可能になる。また、世界に誇る日本のアニメーションの研究がさらに進むことによって、文化財としての日本のアニメーションの価値はより高まることになる。そして、日本のアニメーション文化の発信地あるいはアニメーションの総本山として、このアーカイブが世界の研究者やアニメーションファンの憧れの場になるであろう。現在、海外から日本のアニメーションの研究者や愛好家がわが国に訪れても、彼らを案内するためのランドマーク的施設が存在しないが、これが完成すれば、そうしたニーズにも十分に応え得る施設となる。

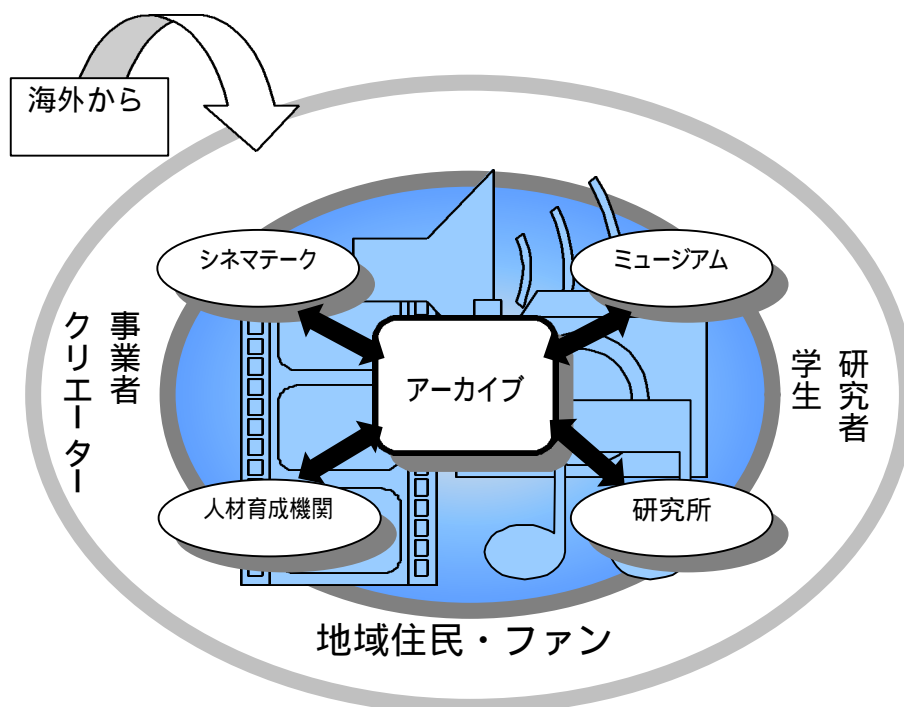
また、わが国のアニメーションの製作会社は殆どが中小企業であり、保管コストや企業の解散などの理由により、その作品や資料が散逸したり紛失したりする危険性が極めて高い。現実にこれまでも様々な作品が失われてしまっている。その上、デジタル化の進行によって、線画台などのアナログ機器も歴史の表舞台から急速に姿を消そうとしている。こういった機材も各制作会社が保存するのは極めて困難である。こうしたことによる国民の文化的損失は甚大であり、アニメーションアーカイブの設置は急がなければならない。

さらに、アーカイブの設置はアニメーション産業の振興に対しても、大きなプラス要素となる。例えば、韓国アニメーションセンターが実際に行っているように、高価なデジタル機材を揃えて、それを安価なレンタル料でレンタルするなどして、多くの企業でシェアすれば、零細企業でもよりスムーズにデジタル化が可能になる。

また、アーカイブでのデータベースの整理により、多くの日の目を見なかった名作などの作品が発掘され、新たなマーケットを生み出す可能性もある。

さらに、線画台などのアナログ機器などをストックするとともに、新旧のクリエイターによる様々な証言やノウハウを映像化して残すことで、日本のアニメーションの歴史的検証と、技術の継承が可能となる。それらを利用した講座などを定期的で開催すれば、アナログの技術やその利点のある程度知りつつ、デジタル機器も扱えるといった製作者側のニーズにあったアニメーターを育成することが可能となる。これは、現在、厳しいコスト競争の中に置かれ、人材育成がアニメーション業界全体の課題となっている中で、アナログ技術で世界のアニメーション市場をリードしてきた日本の利点を活かしつつ、デジタル化の波にのる最良の方法である。

このように、日本のアニメーション業界の競争力の維持・向上にとって、アニメーションアーカイブは不可欠な施設であるといえる。



4 アニメーションに関する各国のインフラ

文化政策や産業政策に力を入れている韓国やアメリカ、フランスなどの国では、アニメーションの文化的価値と産業的・経済的価値を認め、その振興と作品の保護のための、アーカイブ シネマテーク ミュージアム 人材育成機関 研究所 という機能を持つ施設が整備されている。

海外においては様々な財政的な支援策のほかに、こうしたインフラ施設が整備されており、これが日本を猛追する原動力となっている。まず、最初にその勢いが最もある韓国の状況からみてみることにする。

(1) 韓国の状況

現在、韓国には大学のアニメーション学科が 30 以上もあり、この中には国立大学も含まれている。また政府が文化政策の一環として、様々な財政政策や施設の提供などを行っている。以下に、具体的な施設としてソウルアニメーションセンターを例に挙げる。

- - - ソウルアニメーションセンター (<http://www.ani.seoul.kr/default.asp>) - - -

1999 年にソウル市がアニメーション分野の育成を目的として設立。総面積は約 800 坪に及び、その 4 階建ての施設は、映像館、展示室、共用機器室、情報室(映像情報室、図書情報室)、教育研修室、講義室を備えた現代的複合建築であり、アニメーション産業の情報の中心的な役割を担う。このセンターでは、その機能として以下に掲げる 7 つの機能を提示している。

国際アニメーション情報の総括的集積

アニメーション作品の周期的な上映

差別的な企画展示場運営

共用機器のレンタルおよび管理

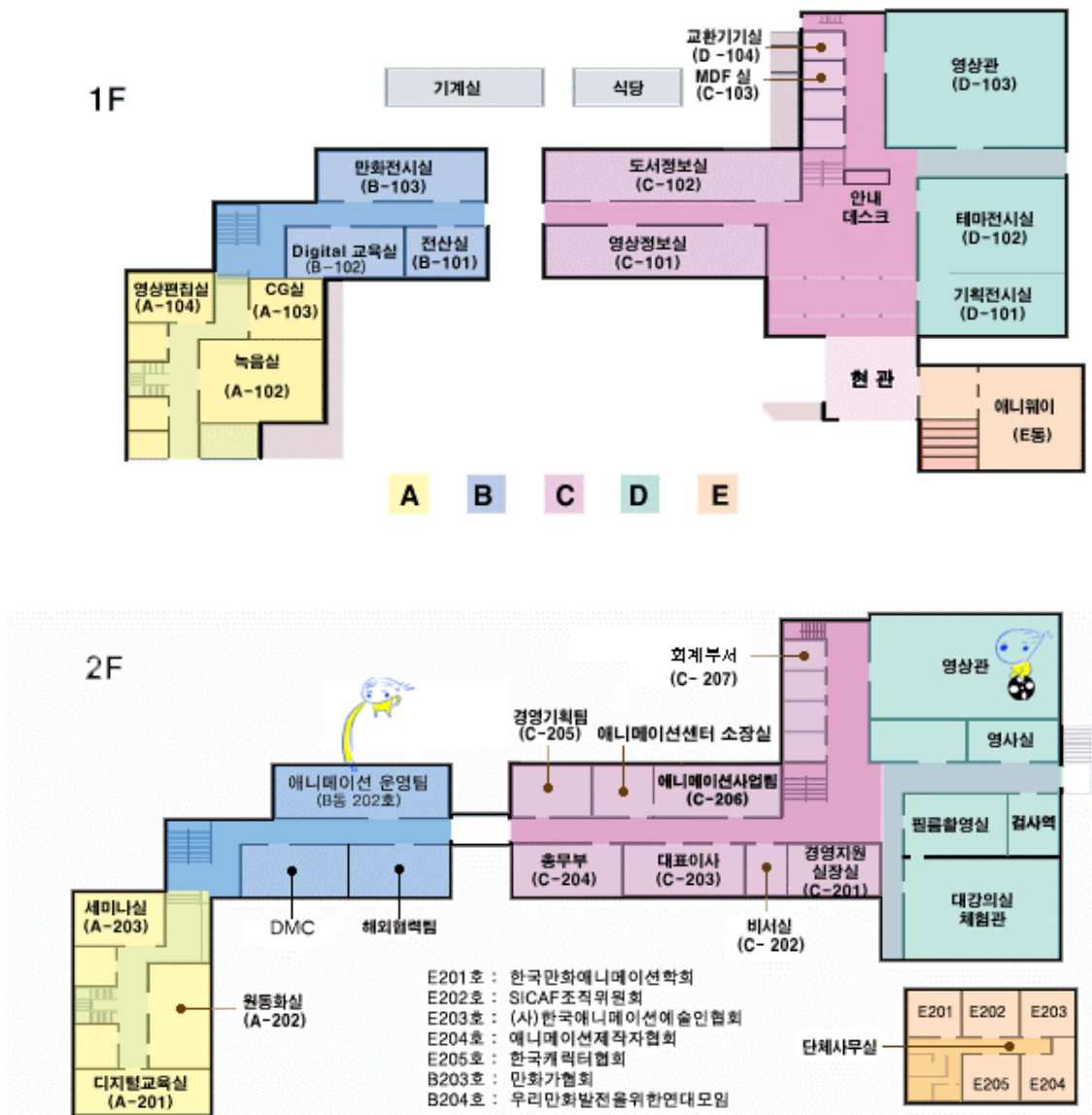
創業保育室の運営とアニメーション短編映画祭開催

アニメーション専門教育プログラム開発と適用

産学協同プロジェクト進行

つまり、この施設では前記の、アーカイブから研究所までの5つの全てを兼ねた施設となっている。また、施設には共用機器として、20億ウォン(約2億円)を超えるアニメーションカメラをはじめ、デジタルカメラ、ビデオディスク再生機などの高価な装置と編集室、録音室を備えた公共機械室が設置されている。これはアニメーションスタジオの大部分が中小企業で、施設の拡充や人材の育成に多くの資金を投じることのできない日本のアニメーション産業においても非常に参考になる事例といえる。

図3に参考として、このアニメーションセンターの間取りを図示する。



ソウルアニメーションセンターホームページより

図3. ソウルアニメーションセンター

(2) アメリカの状況

アメリカのアニメーションワールド (AWN) という雑誌のデータによると、アメリカではアニメーションで学士号を取得できるアメリカの大学は 80 校。そのうち修士課程まである大学が 37 校、博士課程まである大学は 8 校に及ぶ。また、ディズニー自身が、アニメーター養成のためにカルアーツの略称で知られるカリフォルニア芸術大学を開校した経緯からもわかるように、映像業界と教育機関の関係は深く、高校でもアニメーションのコースを有するところが全米のいたるところにある。こうした大学には、当然、研究所やアーカイブなどが整えられている。

議会図書館においては、アニメーションも含めたあらゆる映像がストックされていて、予約をすれば、そのフィルム自体を Motion Picture & Television Reading Room において閲覧できる。また、定期的に無料で映画の閲覧ができるシネマテーク機能が備わっている。

(3) フランスの状況

フランスでは、国とアングレーム市が協力して、「ポール・イマージュ (映像の核になる) 」と称する、映像をキーワードとした IT 産業発展都市を展開している。

ここでは、「産業」「教育」「エンターテインメント」の 3 つを柱とする方針が採られ、国立アニメーション映像センター、バーチャルリアリティのセンター、アニメーション美術館などを集中的に作っている。

映像分野の教育・研究機関としては、高等教育機関、高校、国立研究機関があり、1999 年に設立されたアニメーション映画学校では、年間 15 名のみを入学させ、国の支援のもと 2 年間の英才教育を無料で施している。研究機関としては、国立アニメーション・映像センターのデジタル映像研究所が設置され、先端的な技術の研究開発が行われている。

国立アニメーション映像センターは、アングレーム市で開かれるアニメーションフェスティバルとともに国際的に有名で、ランドマークとなるアーカイブとイベントの相乗効果で、2000 年には人口 4 万 7000 人の街に 19 万 5000 人が訪れている。

こうした公共の機関は地域経済に大きな影響を与えており、施設周辺には 3 年あまりで 40 以上の企映像関連企業が集積し、600 人以上の雇用を生み出している。

(4) その他の国の状況

このほか、ベルギー、中国、シンガポール、インド、ベトナム、カナダなどでも国が率先してアニメーション産業の振興を行っている。また、アニメーションスクールは世界各地に作られており、アニメーションの振興が世界的な流れであることがわかる。

(5) わが国の状況

翻って、わが国の実情をみると、アニメーション先進国であるにも関わらず、各国から大きく出遅れていることがわかる。このことは、日本がアニメーションを文化として、また、産業資源として認識していないと対外的に思われても仕方のない実情にある。具体的には、わが国においては、国立の大学において、アニメーションを専門に教える学部、学科は皆無である。当然ながら専門の研究機関も存在しない。

ミュージアムに関しては、東京都三鷹市のジブリ美術館や兵庫県宝塚市の手塚治虫記念館などがある。ジブリ美術館では、現在国内 69 本（劇場用長・短編 15 本、テレビシリーズ 52 本、テレビ CM 2 本）のフィルムその他、海外作品としてロシアの作品 24 本を収集している。国内作品としては、スタジオジブリ作品をはじめ、高畑勲演出のテレビシリーズ「アルプスの少女ハイジ」全 52 話分、大塚康生演出の短編映画「草原の子テングリ」を収集している。ロシア作品では、帝政ロシア時代に作られた人形アニメーションの草創期の作品や、日本のアニメーション作家たちに大きな影響を及ぼしたとされる「せむしのこうま」や「雪の女王」、ユーリー・ノルシュテイン作品など重要な作品が多い。

このようなミュージアムは、特定の作家やその作品世界を知るために極めて意義深いものであるが、作家を軸とした独自の視点で展示や収集を行っているものである。網羅性をもった収集や、教育・研究、産業振興面への展開などを行うためには、別個の施設が必要となる。

なお、一般の映画については、東京国立近代美術館フィルムセンターにおいて、国内外の映画フィルムを収集・保存し、国が手厚く支援しているが、アニメーションは、その対象とはなっていない。そもそも、アニメーションは産業面・文化面から映画とは別に独自の歴史や技術を以って発展してきたものであり、映画とはジャンルが異なることは、当然のことでもある。東京国立近代美術館フィルムセンターを拡充するという考え方も生まれてこようが、前述のとおり映画とアニメーションとはやはりジャンルを分け

る方が自然であることに加え、アニメーションアーカイブは、わが国のアニメーション文化及び産業のランドマークとしての役割、さらには国際的な競争が激化する中での産業支援という機能も果たしていくためには、アニメーションに特化したアーカイブ施設を作ることが必要である。

----- **東京国立近代美術館フィルムセンター** -----

東京国立近代美術館フィルムセンターでは、主として次の3つの機能を掲げている。

映画の博物館、資料館としての機能

映画文化・芸術の拠点としての機能

映画による国際交流の拠点としての機能

日本映画と外国映画の、芸術的に優れた作品はもちろんのこと、歴史的・資料的に価値の高い映画フィルムを収集している。また、映画関連資料についても網羅的な収集に努めている。

映画フィルムの保存は、神奈川県相模原市にある専用施設で行っている。全体で18室からなる保存庫(地下二層式)は、35mmフィルムで約200,000缶(長篇映画に換算して約40,000本)の収蔵能力をもっている。

地下1階の各保存室内は、室温10 ± 2、湿度40% ± 5%に設定され、白黒フィルムの保存に充てられている。また、地下2階は、室温5 ± 2、湿度40% ± 5%に設定され、カラーフィルムおよび原版フィルムの保存に充てられている。さらに、長年の劣化のため酢酸ガスを発しているいわゆる「ビネガー・シンドローム」のフィルムについては、他のフィルムに酢酸ガスの影響を及ぼさないように特別の保存室を設けている。これらの保存室は、こうした温湿度条件を常に保持するため、自動空調システムを完備し、24時間体制の集中管理を行っている。

また、かつての可燃性(ナイトレート)フィルム、損傷したフィルム、不完全なフィルムなどの修復・復元を通じて、文化財としての映画フィルムを救済する活動も行っている。

5 アニメーションアーカイブの早期実現のために

日本のアニメーションが国内外から、その文化的価値が高く評価される中で、アーカイブは極めて公共性の高い施設といえる。

アーカイブでの保存活動は、過去の作品から現在のものまでの継続的な取り組みが必要であり、施設には永続性が求められるものである。さらに、歴史的・文化的意義を保持させるためには、網羅性が重要な課題となってくる。かつてアメリカにおいて「コンピュータミュージアム」を建設した民間企業が倒産してしまった例は、民間ベースではこれらの条件が担保できないことを示唆するものである。

また、アーカイブをシネマテークや研究目的に活用していく際、著作権の問題が絡んでくる。業界自らこの問題を解決していくべきであることは言うまでもないが、業界内の様々な利害を公平な立場で調停し、代弁する大きな組織も必要である。

こういったことを鑑み、アーカイブ施設が求められる要件を全て満たすには、民間セクターの協力のもと国が行わなければ、実現し得ないものである。

国が行うことによって、アニメーションに対する文化としての国民の認知度はより一層高いものとなり、文化面、産業面を通じて日本アニメーションがさらに発展していく基盤が整うことになると考える。

一方でアニメーション産業が集積し、アーカイブ設置による経済的・文化的恩恵をこうむる地域の自治体においては、その産業振興に努めるとともに、アーカイブの意義などを関連業界や地域住民に周知し、理解を得る努力が必要である。さらに、アーカイブの早期実現に向けて、積極的な役割を果たしていかななくてはならない。

なお、今年4月に出された、文部科学省の諮問機関である文化審議会の答申（「文化を大切に作る社会の構築について」）において、アニメーションやCGを「世界に誇れる文化で、今後の芸術文化全体の活性化を促す牽引力」として、マルチメディア時代の芸術の中核と位置づけ、一層の振興を図る必要性が指摘されている。さらに、歴史的な価値を有する文化的な所産（近代工業製品や研究の成果物等）を広い意味での文化遺産として保存・活用する必要性を訴えた上で、芸術創造活動の水準向上のための国際文化交流や、日本の文化財及びその保存・活用の取り組みについて、海外に向けた積極的な情報発信が必要であるとしている。アニメーションアーカイブが、国としてこの答申を具体化するために大きな意味を持つことは言うまでもない。

6 アニメーションアーカイブ設置場所としての杉並区

杉並区はアニメーション産業の中核地域としての地理的条件、交通の利便性、さらには地域社会の理解、アニメーションのまちとしてのイメージなど、アニメーションアーカイブを設置するにふさわしい様々な要件を備えている。

また、行政としても、「アニメの杜すぎなみ構想」のもと産業振興に努め、特にアーカイブに関しては、地域事業者や女子美術大学の協力のもと、小規模ながらもアナログ機材の収集・保管に向けての取り組みを既に始めている。

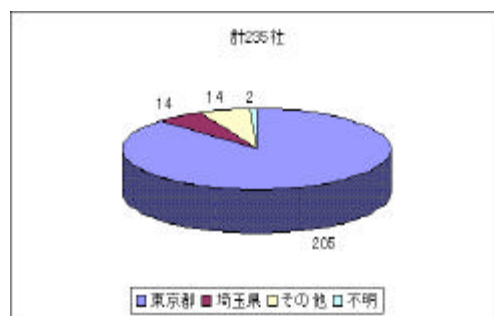
(1) 杉並区は世界最大のアニメーション産業集積地域の中核に位置する。

日本のアニメーション制作スタジオは、全体の 90%弱が東京に集中（図 4）し、その大部分が JR 中央線と西武新宿線及び池袋線を中心に分布し、一種のアニメーション産業コリドーが形成されている。特に、JR 中央線と西武新宿線の 2 線を結ぶエリアに位置する杉並区には、60 を越すアニメーション制作スタジオが集まっている（杉並区調査）。また、杉並区は練馬区、武蔵野市、三鷹市といった集積地とも隣接し、こうした地域からのアクセスも良い。加えて主要スタジオがある新宿区、国分寺市、小金井市とは中央線一本で結ばれており、杉並区は世界最大のアニメーション産業集積地域の中核に位置しているといえる。

特に、これまで述べてきたようにアーカイブは制作現場と密接に関係し、相互に協力し発展していくものでなければならない。また、アーカイブに加える人材育成や研究機関としての機能を効果的に発揮していくためにも、アニメーション産業集積地に立地し、アニメーションに関わる多くの人々の身近な存在となる必要がある。こうした点をアニメーション産業集積地域の中核に位置する杉並区はクリアしている。

また、歴史的にみても、中央線の中野～吉祥寺間は昭和 50 年代からファン活動がさかんなエリアで、現在もなおアニメや特撮ファンが集まるエリアでもある。

このように、杉並区には他地域にはないアーカイブ立地上の地理的条件が揃っている。



メディア開発総研作成
図 4 . アニメプロダクション数（1999 年）

(2) 杉並区は国内外からの来訪者にとって交通の利便性に優れている。

アーカイブには、国内外から多数のアニメーションファンや研究者、バイヤーなどの人々が容易に来訪できることが求められる。杉並区は東京駅、新宿駅などの主要ステーションから乗り換えなしで各々30分、15分程度でアクセスできる。また、海外を含めた遠距離からの来訪者を考えた際にも、成田空港から2時間以内、羽田空港からは1時間程度でアクセスできる。

さらに、アニメーションファンが集まるコアな店が集積する中野・秋葉原からも乗り換えなしでアクセスが可能である。これだけの立地条件を備えていれば、日本のアニメーションの国際的知名度とあいまって一大観光スポットとなるであろう。2001年度版のIMDのWorld Competitive YearbookのGDPに占める観光収入の割合が毎年断突で最下位のわが国にとっては、アーカイブは観光資源としても重要な施設となる。また、アニメーションの専門家や研究者が訪れた際にも、アーカイブと製作現場とをセットで案内できる中心地としても機能するであろう。

(3) アニメーションに対する地域社会の理解が進んでいる。

杉並区では平成12年度に「アニメの杜すぎなみ構想」を描き、アニメーション産業振興の取り組みをスタートさせた。その第一弾として昨年4月に開催した「アニメーションフェスティバル2001 in 杉並」は、地域住民がアニメーションの制作が身近な地場産業であることを認知し、誇りに感じる大きなきっかけとなった。

この動きは、区内のスタジオ見学を多くの小中学校が希望するなど、教育現場にも及んでいる。区立東田小学校では「総合的な学習」の授業としてアニメーションを制作したり、同校の卒業生であるアニメーション監督の大地丙太郎氏を招いた特別授業を行っている。

こうした背景には、阿佐ヶ谷文士村を中心に多くの文筆家を育み、数々の漫画家やフォークシンガーを受け入れてきた杉並区民の気質がある。メインカルチャーとサブカルチャーを隔てることなく、文化的な創作活動を応援し、地域の誇りとしてきた風土がある。上井草にあるサンライズとタイアップし、街路灯にガンダムのフラッグを掲げ「アニメタウン」を謳っている上井草商店街の取り組みはその好例と言える。

一方、区内の各種産業もアニメーションに対して高い関心と理解を示し、「アニメーションフェスティバル2001 in 杉並」には東京商工会議所杉並支部が全面的に関わり、

同支部の呼びかけにより50を超える様々な分野の地元企業の協賛が得られている。

アニメーション事業者自らも、フェスティバルの実行委員会を通じて育まれた地域を基盤とした連携の意義を認識し、地域ネットワークである「杉並アニメ振興協議会」を結成し、オリジナルアニメーションの制作を進めるなどの活発な動きを見せている。

こうした地域住民や企業の理解、杉並区の積極的な姿勢は、アーカイブ設置に不可欠なものである。

(4) 「アニメーションのまち杉並」のイメージが定着している。

「アニメーションフェスティバル2001 in 杉並」は、テレビで生中継されるなど多くのマスコミに取り上げられ、これをきっかけに業界関係者はもとより、区外の事業者や一般住民にも「アニメーションと言えば杉並」というイメージが定着した。前述の「杉並アニメ振興協議会」や区に対するマスコミの取材や区外・都外の個人・企業・学校からの問い合わせは後を絶たず、その注目度が伺われる。

今年の3月、ミュンヘン大学で日本学や経済学を学ぶ学生グループ16人が研修のため杉並区を訪れた。研修テーマの一つである日本のアニメーション産業について調査を行うためである。ドイツの大学が「日本のアニメーション」を代表する地域として杉並を選んだことは、海外にも「アニメーションと言えば杉並」のイメージが伝わっている例として特筆に値する。

こうしたイメージは、特にランドマークとしてのアーカイブの存在を前提にするときに、欠くことのできない条件である。

杉並区に、アニメーションアーカイブが設置されれば、日本のアニメーションの象徴的存在として、また、コンテンツ産業を国の基幹産業の一つとして位置付けていく上での核となる施設になるだけでなく、文化教育・研究の中心地として、また観光名所として、名実ともに日本文化発信地として文化的閉鎖性を打破する場となりうるであろう。

杉並産学連携会議

開催の主旨

杉並産学連携会議は、アニメ産業関係者と大学等の研究機関が連携し、地域に新たな文化的・経済的効果をもたらすことを目的に杉並区が開催したもので、今回は、東京財団が開催した「世界都市東京フォーラム第4部 “マンガ・アニメーションを東京の顔に”」を契機に「アニメーションアーカイブ」をテーマとし、東京大学大学院の濱野助教授を座長として、下記の方々に懇談をお願いし、この提言を得たものである。

出席者

座長	濱野 保 樹	東京大学大学院助教授
	鷺 巢 政 安	日本動画協会事務局運営委員
	黒 木 衛	杉並アニメ振興協議会副会長 / 東京商工会議所杉並 支部情報分科会会長
	掛 須 秀 一	ジェイ・フィルム代表取締役
	大 地 丙太郎	アニメーション監督
	内 山 博 子	女子美術大学メディアアート学科助教授
	平 沼 光	東京財団研究推進2課アドミニストレーター

会議の経過

平成 14 年 4 月 19 日	準備会議
平成 14 年 4 月 26 日	準備会議
平成 14 年 5 月 10 日	第一回会議「アニメーションアーカイブの意義」
平成 14 年 5 月 31 日	第二回会議「アニメーションアーカイブの実現に向けて」
平成 14 年 6 月 10 日	提言書調整

提言書協力

東京大学大学院 新領域創成科学研究科 環境学専攻（メディア環境学）研究室

参考

本会議の契機となったのは、昨年7月から12月にかけて東京財団が開催した「世界都市東京フォーラム第4部 “マンガ・アニメーションを東京の顔に”」である。この概要は以下のとおり（同フォーラム会議録より抜粋）

世界都市東京フォーラム第4部 “マンガ・アニメーションを東京の顔に”

「世界都市東京フォーラム」は“歴史的に世界都市の存在は、それ自体が国家同等の役割として、また国家を形成する基盤として、文化、経済、政治、軍事といった様々な新しい情報を世界へ発信する場として重要な役割を果たしていたと考えられる。東京は単に日本の首都ではなく世界に役立つ情報の生産発信をし、日本、及び世界への貢献を果たす世界都市となるにはどうあるべきか”を考察するフォーラムである。（同フォーラム会議録より）

このフォーラムの第四部は、ハリウッドが映画の街として知られるように、東京もアニメーションの街として世界にその魅力を発信する世界都市となり得るのではないかという観点から、「マンガ・アニメーションを東京の顔に」というテーマで開催された。

第一回「全てのカギは文化の産業化」（2001年7月30日）

第二回「日本のマンガ・アニメーション、漫画家からの視点」（9月10日）

第三回「日本のマンガ・アニメーション、プロデューサーからの視点」（10月5日）

第四回「公開会議」（12月18日）

座長	濱野 保樹	（東京大学大学院助教授）
委員	鷺巢 政安	（日本動画協会事務局運営委員）
	西村 繁男	（「週刊少年ジャンプ」元編集長）
	掛須 秀一	（ジェイ・フィルム代表取締役）
	岸本 周平	（経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課長）
	酒井 正幸	（東京都産業労働局商工部観光産業課長）
	日下 公人	（東京財団会長）
	吉田 義和	（東京財団情報交流部）
ゲスト	里中 満智子	（漫画家）
	ケン・デュアー	（元ワナーアニメーション副社長）
	山田 宏	（杉並区長）

アニメーションアーカイブに関する提言につきましては、
現在、次の皆様のご賛同を得ております。

(五十音順・平成14年10月現在)

浅地正一様	東京商工会議所副会頭
大山正様	日本アニメーション学会会長
川本喜八郎様	日本アニメーション協会会長
川本征平様	杉並アニメ振興協議会会長
日下公人様	東京財団会長
小松弘光様	女子美術大学学長
泊懋様	日本動画協会理事長
根本郁芳様	東京商工会議所杉並支部会長

デジタル化が進むアニメーションの制作現場で、アナログ時代の撮影機器やセル画などの資料は急速に姿を消しつつあります。杉並区では、この状況を踏まえ、社会的にこの提言内容をアピールしていくとともに、区としても機材や資料の収集保管を進めています。