

＜第148回 国際ARCセミナー(細井浩一氏・宮田悠史氏)レビュー＞ ZEN 大学のデジタルアーカイブ研究所について

荒木久貴(立命館大学大学院文学研究科)

E-mail gr0622kp@ed.ritsumei.ac.jp

1. はじめに

本稿は、2025 年 5 月 28 日に開催された「第 148 回 国際 ARC セミナー」における細井浩一氏と宮田悠史氏の発表についての内容を報告するものである。細井氏は長く立命館大学教授としてご活躍をされ、立命館大学アート・リサーチセンターの研究活動にも重要な役割を果たされてきた。宮田悠史氏は、立命館大学大学院文学研究科博士後期課程文化情報学専修にかつて所属され、2024 年に博士(文学)を授与されている。両氏は、立命館大学でも師弟関係であったが、現在は、その舞台を ZEN 大学コンテンツ産業史アーカイブ研究センターに移し、研究を推進されている。

2. 細井氏発表の要旨

2-1. ZEN 大学の取り組みと挑戦

ZEN 大学は、2025 年 4 月に 4000 人以上の学生を一期生として迎え、完全オンラインの大学としてスタートした。そして大学の開校前の 2023 年に細井浩一氏が所長を務めるコンテンツ産業史アーカイブ研究センターは、研究を開始した。¹⁾ 2025 年までの 2 年間、準備や試行する中で構想されたのは、研究センターでコンテンツの文化や産業を研究するとともに一次資料を保存し、それらをアーカイブしていこうと考えられた。この研究センターについて、細井氏はマンガ・アニメ・ゲームなどのコンテンツが、どのように日本の伝統文化とつながっているのか考えることができる施設にしていきたいとも冒頭に話された。そのためにも、立命館大学アート・リサーチセンターなどの研究機関とも協力関係を築きながら、進めていきたいと希望を述べられた。

2-2. コンテンツ分野アーカイブの課題

さらに細井氏はコンテンツ分野アーカイブには 3 つの課題があることを指摘された。第 1 にコンテンツ産業が年々、海外での売上額を増やして巨大化し、そのために産業界の協力が得にくくなっていくという。巨大化した産業が、過去を振り返るアーカイブに協力することができるのだろうかというご指摘である。

第 2 に一次資料の収集・組織化の遅れ。さらには、デジタルアーカイブの対象をヒト・モノ・コトに分類した時に、その対象に偏りが生じてしまうという、ご指摘である。1980 年代に起こったゲームの爆発的人気の事例

では、モノとしてのゲームそのものだけが人気を後押しした訳でなく、高橋名人のようなヒトの関わり、そのヒトが作ったムーブメントにより違う局面を生み出すコトの出現などについての見解も話された。そういったことから、モノとしてのゲームソフトのみを保存するのでは無く、ゲームに影響を与えたヒトやコトも含めた保存が必要で、さらに一次資料として組織化する必要があると述べられた。コンテンツ分野がアニメ・マンガ・ゲームに分かれていて、収集や組織化が困難であることも主張された。

第 3 に産業界の協力と取り組み支援、国や自治体による公的支援の課題をあげられた。ゲームやアニメに対する国の支援は進んできていることも述べられた。

しかしながら、国が人や、ものが集まる所としての府(くら)の役割を果たすべきと主張された。²⁾

2-3. コンテンツ産業史アーカイブ研究センターの研究プロジェクト

細井氏は最後にコンテンツ産業史アーカイブ研究センターの 3 つの研究プロジェクトの内容について説明をされた。①プレモダンヒストリーは、現代コンテンツ産業に関わりが深い江戸時代後期から大正時代にかけてのエンタテインメントに関する資料のデジタルアーカイブ化を行うこと。②モダンヒストリーは、オーラルヒストリーコレクションとコンテンツメディア資料コレクション(仮)の2つを提示された。オーラルヒストリーコレクションについては重点的に取り組み、オーラルヒストリーインタビューを映像で収集し、一次資料を作成されているとのこと。コンテンツメディア資料コレクション(仮)については、国内のコンテンツ産業の発展において重要な役割を果たした、KADOKAWA 系コンテンツメディアに関わる一次資料の組織化を試みられるとのこと。③リアルタイムヒストリーは、コミックマーケットおよび立命館大学などの学術機関と連携し、初期からの同人文化の一次資料や最新のネット文化に関わる活動資料の組織化およびデジタル化を進めるとともに、社会的な利活用に向けた実証研究が行われているとのこと。

プロジェクトの説明の後、コンテンツ産業史アーカイブ研究センターについての補足説明もされ、今後の研究の展開への細井氏の期待が感じられた。

3. 宮田氏発表の要旨

3-1.実施プロジェクトの経過と現状

次に宮田氏からはコンテンツ産業史アーカイブ研究センターの研究プロジェクトの経過や現状についての発表をされた。最初に、オーラル・ヒストリー コレクションについての紹介があり、2023 年よりスタートし、現在までに 60 人以上の取材を進めたとのこと。³⁾ その対象のコンテンツ分野としては、IT・ゲーム・マンガ・アニメ・ネット文化があり、現在までに収集や記録されたインタビューはコンテンツ産業史の軌跡を知るための一次資料としてデジタルアーカイブに収録されている。なお、このデジタルアーカイブは、立命館大学アート・リサーチセンターとの共同研究によって構築を進めていく計画であり、アート・リサーチセンターのデータベース等も利用して実施する予定と説明された。

次に、リアルタイムヒストリープロジェクトで実行されている、コミックマーケットにおけるカタログのデジタル化についての紹介をされた。

3-2.オーラル・ヒストリー コレクション

まず、オーラル・ヒストリー コレクションのプロジェクトメンバーの説明がされた。プロジェクトメンバーは、所長の細井浩一氏が全体統括の責任者。各分野に知見を有するインタビュアーが調査時の聞き手として加わる。さらに、コンテンツの各分野を対象とする専門的な研究者。宮田氏のようにプロジェクト全体の進行管理等を行う研究者としての専任研究員。その他、プロジェクトに関する各種調整等を行う事務局担当者。映像編集等の作業従事者としてアルバイトスタッフ。以上のメンバーなどで構成されているとのこと。インタビュアーおよび分野別研究者については特に重点が置かれており、IT・ゲーム・マンガ・アニメ・ネット文化などの各分野のスペシャリストで構成されている。

次に、実際のオーラル・ヒストリー コレクションが完成されるまでの詳細な工程の説明がされた。しかしながら紙面のスペースの関係で、ここでは要点のみにしぼって記載することにする。①まず、事前準備として、インタビュー対象者選定から始まる。それぞれの分野ごとにインタビュー対象者が選定されるとのこと。②その後、コンセプト会議が開かれ、調査対象者についてどのような質問等を行っていくかなどが検討される。③実際のインタビュー調査および撮影が行われることになる。④撮影したデータの内容を確認し編集を行う。⑤公開用の映像ファイルおよび公開用の PDF テキストを作成する。⑥各種資料の公開。大きな流れとしてはこのような形で進んでいくという。宮田氏の説明によると、編集・完成した映像資料は、アート・リサーチセンターの映像・音声アーカイブシステムに収録され、データベースとしての詳細な検索・活用が可能となる。一方、コンテンツ産業史アーカイブ研究センター側では、一般向けのわ

かりやすいエントランスを用意し、インタビューをシーケンス単位で区切って視聴でき、また、それぞれ映像だけでなくテキストの全文も表示されると説明があった。その他、保存用ファイルについては、近年の日本国内の災害被害対応も考慮して、ZEN 大学東京事務所と立命館大学アート・リサーチセンターの 2 拠点で保存されている。

3-3.リアルタイムヒストリープロジェクト

リアルタイムヒストリープロジェクトは、現在、1970 年代から 2012 年代までのコミックマーケットにおけるカタログのデジタル化が進行中。コミックマーケット会場を歩くために必要な情報が詰め込まれたカタログの過去分と今後のものについても分析可能な形でデジタル化すること。

まず、カタログをデジタル化するにあたって、コミックマーケットを運営するコミックマーケット準備会から資料提供を受けている。さらに、このプロジェクトについても立命館大学アート・リサーチセンターとの共同研究として実施している。カタログのデジタル化の具体的な仕様としては、大きさが幅 2700 ピクセル×高さ 1894 ピクセル以上。解像度が 150dpi。形式は jpeg。

カタログのデジタル化の基本工程としては、①必要に応じて、カタログの分解。②デジタル撮影。③カタログの再製本。という工程を経て実施しているとのこと。

カタログは厚さ5cmを超えるものもあるので、以上のような作業を行っている。

3-4.課題と展望

オーラル・ヒストリーに関する研究プロジェクトの課題と展望については、①実施体制の(プロジェクトフロー)の再整理。②認知度の向上。③利活用促進に向けた検討。④権利を守ることと、利用を進めることのバランス調整をあげられた。

リアルタイムヒストリープロジェクトの課題と展望については、①必要なメタデータモデルの検討の必要性。②公開等に向けた検討。をあげられた。そして、資料の特性として限定的な公開などの可能性も述べられた。

4. おわりに

最後に宮田氏は進行中のプロジェクトについてまとめられた。現在は、コンテンツ産業史の軌跡を知るための一次資料を収録している。(オーラル・ヒストリーに関するプロジェクトにおけるインタビュー調査など。)コンテンツ産業は、その幅と一定時間を経ながら様々な面で関連しており、その関係性を浮かび上がらせ、一次資料を後世の資料として活用につなげるという視点で今後も研究を進めていくと述べられ最後に発表を締めくくられた。今回の細井氏と宮田氏の発表内容から、コンテンツ産業史アーカイブ研究センターの研究推進がコンテンツ分野に多大な貢献をしていることが実感

できた。そして、今後も新たな視点を示し続けてくれることを願っている。

今日のお二人の発表をお聞きして、筆者は、特にオーラル・ヒストリーに関する研究プロジェクトの進行がコンテンツ分野での新たなムーブメントの起点になると思った。人の行動や考えが消え去ること無く受け継がれていくこと。そうすることで、新たなモノが生まれるきっかけにつながると思う。リアルタイムヒストリープロジェクトについても、コミックマーケットに関心を持つ人々にとっては完成が待ち望まれる分野である。筆者が立命館大学でもご指導を頂いた細井氏と宮田氏の更なるご活躍に期待し、まとめとする。

その後宮田氏が2026年4月16日にもデジタルアーカイブ学会の 産業とデータ・コンテンツ部会でも発表された。補足として明記しておく。⁴⁾

[注]

- 1) ZEN 大学ホームページ <https://zen.ac.jp/>
コンテンツ産業史アーカイブ研究センター
<https://zen.ac.jp/harc>
- 2) 細井浩一「アーカイブの^{しつらえ}設え」『ART RESEARCH vol25-2』(2024年12月25日)
の論文で詳細は述べられている。
- 3) オーラルヒストリーコレクションのホームページ
https://zen.ac.jp/harc/archives/modern_history/oral_history
- 4) 宮田悠史「コンテンツ産業史に関するデジタルアーカイブ構築に向けたZEN大学の取り組み～「オーラルヒストリーコレクション」を中心として」(デジタルアーカイブ学会 産業とデータ・コンテンツ部会 2026年4月16日)