

メディア芸術における中間生成物の権利処理と利活用

～ 物理的保護・保存から社会的保護・保存へ ～

アーバンイノベーションコンサルティング部 シニアコンサルタント 坂本 和歌子
コンサルティング事業本部 シニアコンサルタント 時丸 耕太

1 はじめに

美術館における収集・保存の対象となる「美術」や「アート」の概念は拡大しつつある。従来は絵画、彫刻などのファインアートが主たるコレクションの対象とされてきた。しかし、今日ではマンガやアニメ、ファッション、音楽など、いわゆる大衆的な「カルチャー」として位置付けられてきた領域の作品群も、単なるサブカルチャーとしての位置付けから、美術館においてコレクションとして保護・保存すべき「美術」としての扱いへと変容している。こうした変容の背景には、美術史的・文化研究的な再評価に加え、コンテンツ産業の経済的・外交的影響力の拡大がある。2024年のマンガなどをはじめとするコンテンツの輸出額は約6.0兆円に達している。これは自動車産業、半導体産業に次ぐ規模であり、他の産業に比べて大きな伸びを見せている。このような市場の成長を踏まえ、マンガやアニメなどは日本の文化・経済・外交にとって重要なソフトパワーとして認識されるようになってきている。

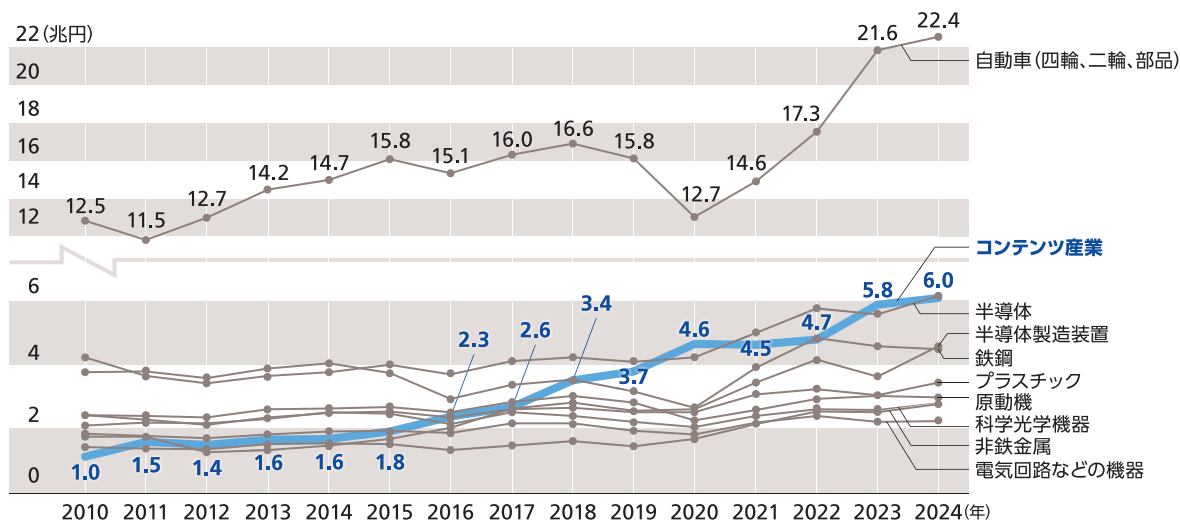
こうした潮流の中で、マンガ、アニメ、特撮、ゲームなどを含む「メディア芸術」という分野が確立され、その文化的・経済的価値の重要性から、国としても保護・振興に乗り出している。特に注目されるのが、完成作品のみならず、その制作過程で生み出される「中間生成物」である。マンガにおける原画、アニメにおける絵コンテやセル画、撮影データ、ゲームにおける企画書、ソースコードといった中間生成物は、従来、印刷や撮影が終われば廃棄物として扱われてきた。しかし、現在では市場に出回る完成品

では見るできない作家の筆致や制作の痕跡が残る唯一無二の資料として、その価値が再評価されている。さらに、制作過程を読み解くことを可能にする研究対象としても重要であり、創作のメカニズムや表現の変遷を分析する手がかりを提供する。加えて、修正や試行の痕跡を含む実物資料に触れることは、完成品からは得られない創作プロセスの理解を促し、次世代のクリエイターの実践的な人材育成にも有効であると評価されている。

このような中間生成物の保存が喫緊の課題として議論されている背景には、主に三つの理由が存在する。第一に、国内における保存体制の脆弱（ぜいじゃく）性である。修復作業や保管スペースの不足、専門人材や必要な予算の不足、さらには明確な保存のルールが未整備などにより、多くの中間生成物が未整理のまま保管され、劣化や破棄の危機にひんしている。著名な作家の没後、遺族が原画の扱いに困り、貴重な原画などが散逸してしまうケースもある。

第二に、国際的な美術市場における価格の高騰と海外流出のリスクである。近年、海外の美術オークションなどで中間生成物が高額で取引されており、一度海外に流出すると国内保存のために買い戻すことが困難になる可能性が高い。例えば、2021年に米国のヘリテージ・オークションズが主催した「The Art of Anime and Everything Cool Auction」では、アニメ『となりのトトロ』のセル画が8万4,000USドルで落札された。このような動向は、かつて浮世絵がたどった歴史を繰り返してはならないという危機感を喚起している。

図表 1 日本の産業の海外売上額推移 (2010～24年)



出所) 経済産業省「エンタメ・クリエイティブ産業戦略 中間とりまとめ案【事務局資料】」を基に、財務省「貿易統計」、株式会社ヒューマンメディア「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース 2024」より、NRI 更新

さらに保存が喫緊の課題として迫っている第三の理由として、生成 AI 技術の飛躍的な発展がもたらす、真正なオリジナルデータの重要性の高まりがある。AI 技術は過去の資料を基に作品の新たな魅力を創造できるなど文化の普及において大きな可能性を秘めている。特にメディア芸術は AI と高い親和性を持つ。メディア芸術は、絵画や彫刻などの一点物の有体物として存在してきたこれまでの「アート」と異なり、出版や放送という形での複製や、多様なメディアへの展開をあらかじめ想定して制作される。メディア芸術の「オリジナルを基にした増殖と派生」という性質は、既存のデータを学習し新たな創作物を生み出す生成 AI の仕組みと合致しており、メディア芸術は、AI を活用することでかつてない規模とスピード感で拡張していく可能性を秘めている。しかし、このような普及活動には AI に学習させるデータの質と真正性の担保が不可欠であり、これらが失われればオリジナルからかけ離れたアウトプットや歪曲(わいきょく)された表現が無秩序に拡散する可能性がある。現に、特定のアニメやクリエイターの原画・イラストを集中的に AI に学習させ、画風を完全に模倣したうえで、原作アニメ・マンガなどが描かないような表現を AI で生成・流布させる事例が発生している。このような行為は、原

作者の尊厳を傷つけるのみならず、不当なイメージの低下による深刻なレピュテーションリスクをもたらす、創作活動を脅かしている。AI 時代において、メディア芸術の「オリジナルを基にした増殖と派生」という性質と、原作者の思想やメッセージという作品の価値の源泉を両立させるには、中間生成物を物理的に確保し、精緻なオリジナルデータとして保存・管理しなければならない。

他方、これらの中間生成物を単に「守るべきもの」として厳重に保存するのみでは不十分である。展示、調査研究、人材育成などに活用できる環境が整ってはじめて、保存の目的が達成されるためである。この点において最大の障壁となるのが、次章で詳述するメディア芸術特有の複雑な権利関係である。保存ができたとしても、権利処理の壁に阻まれて合法的にアクセスできなければ、作品の利活用は進まない。その結果誰の目にも触れることのない状態に陥ってしまえば、それは文化の継承ではなく死蔵を意味する。このような状態が続くと、作品の社会的価値は可視化されず、収集・保存活動への社会的支持や公的支援を得にくくなる。これにより、最終的には、物理的な保存自体も維持できないという状況を招きかねない。

資料を劣化・散逸から守る「物理的保護・保存」

にとどまらず、複雑な権利処理のハードルを社会的な仕組みや新たな法制度によって乗り越えることで、合法的に閲覧できるアクセス可能性、展示・教育・研究・商業利用などが可能な利用可能性、作者の思想やメッセージなどの作品の価値を保持しながら次世代につなぐ継承可能性がそろった「社会的保護・保存」の状態へと昇華させることが求められている。本稿では、このような社会的保護・保存の仕組みを構築する新たな権利処理の仕組みを提言する。

2 メディア芸術分野における課題と政策の現状

「物理的保護・保存」と「社会的保護・保存」の両輪をどのように実現するかという問いに答えるために、本章では、メディア芸術分野でボトルネックとなる権利処理の問題を整理する。そのうえで、現在進行中の国の構想を概観し、国策を推進するうえでも、権利処理の課題克服が要となることを論じる。

1) メディア芸術分野における権利処理の課題

メディア芸術には、ファインアートとは異なる権利構造の複雑さが存在する。多くの場合1人の作家が制作を完結させる絵画や彫刻とは異なり、アニメ、マンガ、ゲームなどは膨大な数のクリエイターや企業が関与する集団制作物である。例えば、アニメ分野では、原作者、出版社、放送局、広告代理店、ビデオメーカーなどで構成される製作委員会が著作権を保有しているケースが多い。制作会社やスタジオ、出版社などの中間生成物の物理的な保管者は必ずしも著作権者ではないため、利用の許諾を出せないという状況が往々にして発生する。さらに、過去の作品になるほど、製作委員会の構成企業の変遷や、当時の担当者の不在などにより、権利の所在確認や利用許諾の取得が極めて困難になるという構造的課題を抱えている。

このように、有体物の所有権と著作権は別物の権利であるうえに、さらに著作権の中でも契約上の利

用許諾範囲は個別に整理する必要がある。加えて、本稿では著作権を主たる課題として扱うが、実際の利活用においては、譲渡不能であり著作者に専属する著作者人格権への配慮も忘れてはならない。メディア芸術活用のためには、このような権利処理の複雑性への対峙（たいじ）が求められる。

2) メディア芸術ナショナルセンター（仮称）構想

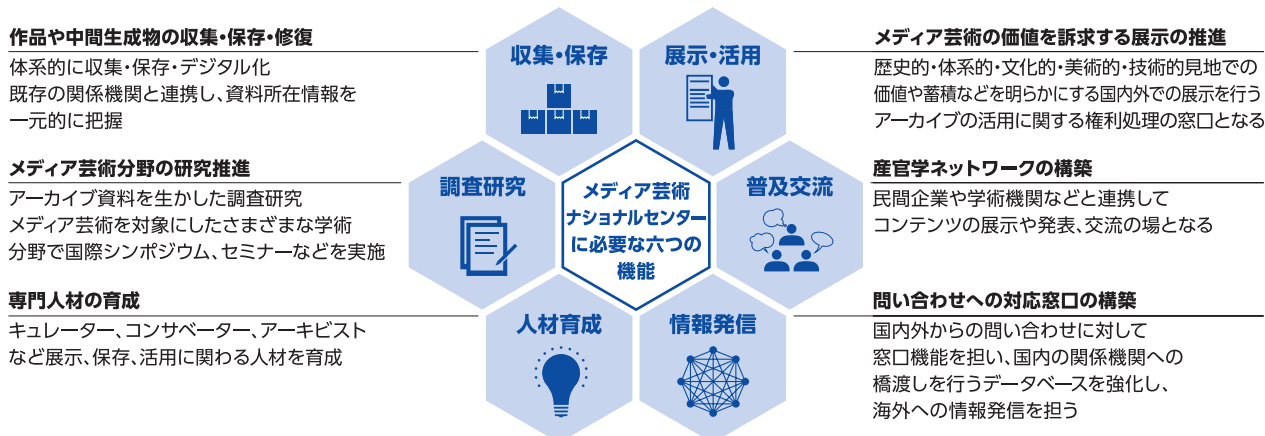
他方で、中間生成物の価値再評価や散逸の危機などを受けて、国として「メディア芸術ナショナルセンター」（仮称）の機能を有する拠点の整備と、当該拠点に必要な機能の検討に着手している。文化庁は「骨太方針2024」^{*1}を踏まえ、マンガ・アニメ・特撮・ゲームなどの国としての振興拠点、および全国の関係機関とのネットワークに求められる役割と機能の在り方について検討すべく、2024年8月・9月に「マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の国際的な振興拠点及びメディア芸術連携基盤等整備推進に関する検討会議」を開催した。同会議では、メディア芸術分野で現在求められている機能、当該拠点に求められる機能として「収集・保存」「展示・活用」「普及交流」「情報発信」「人材育成」「調査研究」の六つが提起されている。

これらのうち、とりわけ「収集・保存」機能の要請に応えるハード面の整備として、国立映画アーカイブ相模原分館での「映画、マンガ、アニメ等作品及び中間生成物等収蔵庫」の建設が具体的に検討されている。既に2025年度に基本方針が提示されており、26年度には設計、27年度からは建設開始が予定されている。このほか「調査研究」「人材育成」国際的な「情報発信」を行うハブとなる拠点の整備や「展示・活用」「普及交流」を行う顔となる集客施設の整備も併せて検討されている。

このようにメディア芸術ナショナルセンター（仮

※1 「経済財政運営と改革の基本方針2024～賃上げと投資がけん引する成長型経済の実現～」2024年6月21日閣議決定

図表 2 国際的な振興拠点に期待される六つの機能



出所) 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「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報告書～世界に誇る日本のマンガ、アニメ、特撮、ゲーム等を保存・継承・創造・発信する国際的な振興拠点構想～」より NRI 作成

称) 整備の検討が進展しているが、この構想の成否は、権利者が安心して資料を預けることができ、かつ、施設側が適法に利活用できる仕組みをいかに構築できるかにかかっている。ハードの収蔵施設の必要性については、制作現場のクリエイターからは安心して預けられる施設へのニーズが寄せられている。さらに、構想に掲げられた展示・活用や人材育成、調査研究などの他の機能を十分に果たすためにも、収集した資料を死蔵させることなく活用する仕組みが不可欠となる。したがって、国が提唱する六つの機能を充足した国際的な振興拠点を社会実装するためにも、円滑な権利処理と利活用の仕組みづくりが必要となる。

3 文化の死蔵を防ぐ一元的な権利処理・活用スキームの構築

「社会的保護・保存」を具現化し、中間生成物の死蔵を防ぐための権利処理の仕組みとは、具体的にどのような姿であるべきかという問いへの解決策として、本章では、国が担うべき一元的な権利処理機能について、その必要性や具体的なスキームを提言する。

1) 一括窓口となる組織の必要性と企業との役割分担

前章までで明らかにした通り、メディア芸術は関与主体の多さと権利構造の複雑さにより、権利の探索や交渉にかかる取引コストが莫大（ばくだい）なものとなる。人気・知名度が高い作品の中間生成物は、商品化、出版、展示、研究利用などを通じた活用可能性が高く、権利者・窓口・契約関係・利用条件などが可視化されている場合が多く、交渉の入り口は見つけやすい。一方で、人気・知名度によらず、文化的な文脈上、研究などにおいて重要な作品は存在する。そのような必ずしも大きな商業的利益を見込めない作品や古い作品、原作者の逝去や法人の解散などで権利者が不明となった作品については、中間生成物の活用に関する権利処理上の問題が顕在化しやすく、企業が一社単独で過去の膨大な資料を体系的に収集・保存し、利活用への道筋をつけることは困難である。こうした作品の中間生成物は、仮に企業が物理的に保存していたとしても権利を保有しておらず、かつ権利構造も複雑である。このため、企業側で詳細な展示条件、利用内容などの合意事項について確認や判断ができない場合が多い。結果として、第三者からの問い合わせがあっても応じることができず、貴重な資料が死蔵されてしまう可能性が高い。このような現状を踏まえると、商業ベース

で権利処理が成立しやすい領域については民間事業者による取引に委ね、企業が扱いにくい古い作品や権利者の不明な作品などについては、国や公的機関が権利処理を支援・代替する体制を構築すべきであるとする。国や公的機関が権利の管理機能を持つことで利用者にとっての窓口が明確化されるだけでなく、文化庁の裁定制度などの公的な制度をシームレスに活用することが可能となる。これにより、資料を単に物理的に保存する状態から脱却し、利活用を推進することができる。

こうした体制を実現する具体的な手法として、本稿では、国が構想するメディア芸術ナショナルセンター（仮称）に付随する形で、収蔵された中間生成物を専門的に扱う公的な権利処理機関の設置を提言する。このような機関の設置により、商業利用を望む企業や研究利用を望む研究機関、展示活用を望む文化施設などは、個別に権利者を探し出す必要がなく、当該機関に申請するのみで利用が可能となる。例えば、当該公的機関が著作権まで持つ作品の場合は、機関自身が許諾者として活用の可否を審査する。当該機関が所蔵するものの著作権が原作者やその遺族、関連企業に引き続き保有される場合は、当該機関が権利者と利用者をつなぐ代理人として機能する仕組みを想定している。この場合は、特定の依頼者や利用目的、利用範囲などの代理人として機能し得る条件を併せて検討することが必須となる。まずは、研究、非営利展示、教育利用などの金銭的交渉が発生せず複雑な対立が生じにくいものを対象に権利処理を開始していくことも一案である。

2) 権利処理の複雑さ解消に向けた取り組み案

しかしながら、単に公的機関が事務的な窓口機能を有するのみでは、権利処理の複雑さを解消するには至らない。権利処理の課題を解決するためには、当該機関が以下の二つのポイントを含む二段構えの権利処理スキームを実装する必要がある。すなわち①クリエイターとの包括協定を結び権利処理フロー

を標準化すること、②未管理著作物裁定制度を活用することである。

(1) 権利者が判明している場合：包括協定の締結などによる権利処理フローの標準化

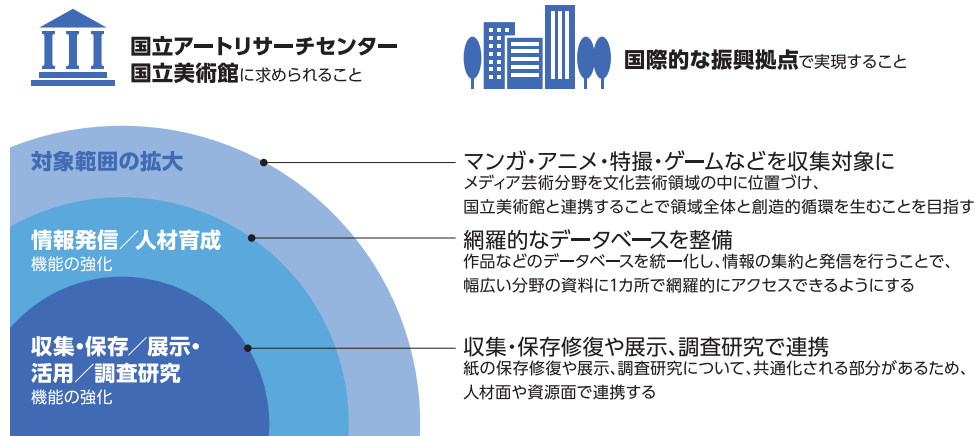
著作権者が明確な作品については、当該機関への寄贈などの段階で、権利を当該機関に移譲するのか、移譲する場合はどの範囲まで移譲するのかといった権利の所在に関する合意と、利用に関する包括協定を事前に締結することが望ましい。これは、例えば学術研究や非営利の展示などの特定の利用目的や、一定の条件下での商業利用について、当該機関が窓口となって簡易な手続きで許諾を出せるよう、あらかじめ利用のガイドラインとフローを標準化しておくものである。これにより、権利者との個別交渉に時間を費やすことなく、利用者にとって迅速かつ予見可能性の高い申請・許可プロセスを実現できる。

(2) 権利者不明の場合：新・未管理著作物裁定制度の活用

権利者が不明な「未管理著作物」については、2023年に成立した「著作権法の一部を改正する法律」において、利用の可否に係る権利者の意思が確認できない著作物などの利用を円滑化するために「未管理著作物裁定制度」が創設され、26年4月から運用が開始されている。

旧制度では権利者の所在が不明な場合が裁定制度利用の対象であり、権利者の意思が確認できない場合は対象外であった。加えて、著作権者の厳格な探索が求められ利用希望者の負担が大きかったほか、裁定を受けるまでの審査に時間を要していた。新制度の運用により、利用希望者は、著作権管理事業者による著作物の管理有無や利用の可否に関する権利者の意思を確認し、いずれもない場合は指定裁定管理機関である「公益社団法人著作権情報センター」を通じて裁定を受け、補償金を支払うことにより、短期間で適法な利用が可能となっている。このよう

図表3 国立美術館と国際的な振興拠点の関係



出所) 独立行政法人国立美術館「第5期中期計画」よりNRI作成

な制度を活用し、当該機関が文化庁のシステム検索を利用した権利者の探索や裁定申請手続きを代行する、あるいは支援することができれば、新制度はさらに有効な社会実装に近づくと考えられる。このほか、適用範囲や利用目的に応じた検討が必要であり適合性は精査する必要があるが、資料が収蔵された段階で当該機関が主体となって一括して裁定申請を行い、あらかじめ権利処理を済ませた状態で利用者に提供できる状態にしておくなどの方法も考えられる。

3) 国際的な振興拠点と国立美術館の連携

このような中間生成物の保存から権利処理を一括で担う公的機関は、国立美術館や国立アートリサーチセンターなどの既存機関と連携することで、その機能を最大化できる可能性がある。国立アートリサーチセンターが運営するマンガ・アニメ・コンピューターゲーム・メディアアートなどを扱ったデータベースウェブサイトであるメディア芸術データベースと連携することで、メディア芸術の権利の所在を特定するための調査において出発点となる情報基盤を整備することができる。

当該機関を含む国際的な振興拠点全体にとっても国立美術館との連携により得られるものは多い。例えば、国立美術館が培ってきた資料の保存・修復技

術は、メディア芸術の中間生成物の保護に応用することが可能である。さらには、国立美術館にとっても、海外からの注目度が高いメディア芸術を活用することは、国内外の美術家や美術関係者の交流・国際ネットワークを構築・拡大するうえで重要な契機となる。

4 おわりに

本稿で論じた通り、メディア芸術の中間生成物のアーカイブは、収蔵施設を設けて物理的に保護するだけでは完結しない。作品が研究・活用され、社会と接点を持つてはじめて「社会的保護・保存」も成し遂げられたといえる。そのためには、複雑な権利処理の問題を解決し、研究機関や文化施設、企業が文化資本に合法的にアクセスできる利用許諾を円滑に発行する機能が期待される。

本稿で提言した権利処理スキームが実現されれば、処理手続きが円滑になり、国立美術館のネットワークや新制度が有機的に活用されることで、国内外での展示・活用や研究は活性化すると考えられる。これにより、社会での利用が進み、作品が多くの人々の目に触れることで、作品の文化的・学術的価値が再評価される。さらに、作品の価値が認知されることで、作品を次世代に継承しようという機運が高ま

り、収集・保存活動への社会的支持や公的支援が強化される。すなわち、権利処理の円滑化による社会的保護・保存が、作品の物理的保護・保存の強化へとつながり、文化の保護がより持続可能なものとなる。この「権利処理→活用と評価→保存の強化」というエコシステムの構築こそが、世界に誇る日本のメディア芸術を散逸から守り、AI時代においてもその価値を次世代へと継承する道となりうる。

(監修：新谷 幸太郎)

筆者



坂本 和歌子 (さかもと わかこ)
株式会社 野村総合研究所
アーバンイノベーションコンサルティング部
シニアコンサルタント
専門は、地方創生、文化産業振興など



時丸 耕太 (ときまる こうた)
株式会社 野村総合研究所
コンサルティング事業本部
シニアコンサルタント
専門は、文化産業振興、都市施設開発など