

「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」

文化庁では、マンガ・アニメ・ゲームを「メディア芸術」の一部と位置付け、10年以上にわたって、様々な形で、関連する資料のアーカイブ事業を行ってきました。

これらマンガ・アニメ・ゲームへ高い社会的関心が集まるとともに、近年、それらに関する〈アーカイブ〉（収集・保存・活用）も注目を集めつつあります。

しかし、そうした事業がどのように実施され、現在のマンガ・アニメ・ゲームの文化を支えているのかは、あまり知られていません。

そこで、本展では、文化庁によるメディア芸術振興のひとつ、「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」の成果を活用する形で、マンガ・アニメ・ゲームのアーカイブにおいて、どのようなモノが、どのような形でアーカイブされているのかといった現状を知ってもらうと同時に、今後、何をどのように集めるのか、つまり〈のこす〉のか、そして、それらをどのように〈いかす〉のか、そのあり方や意義について、来場者と一緒に考えます。

1 展示構成／展示物

- A) 文化庁事業における、これまでのマンガ・アニメ・ゲームのアーカイブの試みを、パネル等で紹介します。
- B) マンガ・アニメ・ゲーム各分野において、企画から商品製造まで、それぞれの作品が消費者の手に渡るまでのプロセスを、その過程で生まれる中間生成物やそれらを作るための支持体・画材といった実際の「モノ」とともに紹介し、「ポピュラー文化のアーカイブ」と言った時の対象の幅広さを可視化し、実感してもらいます。
- C) どのように〈のこす〉、〈いかす〉ていくのか、様々な保存団体や企業、大学、作家自身などの試みを紹介しつつ、今後のアーカイブについて、来場者とともに考えます。

展示物の例

〈マンガ分野〉

- 1) マンガ作品が創られ、読者の手にわたるまでの過程において産み出される、様々なモノ
 - ・マンガ原画（原稿）と、その画材や作画道具、ネームや下描きの現物
 - ・マンガ雑誌からお気に入りの作品を切り抜いて製本した読者自作の「マンガ単行本」ほか
 - 2) マンガ原画を〈のこす〉、〈いかす〉ことを目的とした試み
 - ・マンガ家・竹宮恵子／京都精華大学国際マンガ研究センター／京都国際マンガミュージアムによる、精巧な複製原画を作成する「原画'（ダッシュ）」プロジェクト
 - ・マンガ家・萩原睦美による、過去の自作を、より耐久性の高い画材で描き直す「再現画」プロジェクト
 - ・東日本大震災で被災した、マンガ家・たなか亜希夫によるマンガ原画
- ほか

〈アニメ分野〉

- 1) アニメの視聴機会と、本展で取り上げる範囲
 - ・「たんすわらし」「わすれなぐも」(プロダクション・アイジー)を事例とした、オリジナル素材が持つ魅力を間近に見ることができる展示
- 2) 企画～放送・上映～販売
 - ・アニメが企画され、放送・視聴できるまでの解説
- 3) アニメ制作の流れ
 - ・アニメ制作(プロダクション工程)の詳細解説
- 4) 中間素材、宣材、パッケージ、放送・上映
 - ・絵コンテや原画・動画素材、セル画やトレスマシンなどの実物展示
 - ・アニメ制作過程で生まれる中間素材の事例を展示

〈ゲーム分野〉

- 1) 本展で取り上げるゲームの射程
 - ・ゲームを〈のこす〉必要性について
 - ・ゲーム分野「ならでは」の特徴について
- 2) ゲームの動態保存の難しさと「ゲーム保存」の射程を考える
 - ・日本ゲーム博物館におけるゲームの保存・修理過程
 - ・「Pengo」(セガ)のデモ画面から、ブラウン管テレビと液晶モニターでの見え方の違いを見してみる
- 3) 「ゲームセンターあらし」の作中の一場面を再現
 - ・「スペースインベーダー」(タイトー)をプレイ可能状態で展示

2 料 金

無料 (ただし、マンガミュージアム入館料〔大人1,200円、中高生400円、小学生200円〕は別途必要)

3 主 催 等

主催：文化庁／京都国際マンガミュージアム／京都精華大学国際マンガ研究センター／立命館大学ゲーム研究センター

共催：一般社団法人日本アニメーター・演出協会(JAniCA)／一般社団法人日本ゲーム展示協会

協力：日本ゲーム博物館(株式会社小牧ハイウェイ企画)／大阪樟蔭女子大学美術学研究室／すがやみつる／株式会社小学館集英社プロダクション／株式会社タイトー／株式会社セガ／株式会社プロダクション・アイジー

4 シンポジウム「マンガ・アニメ・ゲームをどうのこす！？どういかにす！！？」

日時：2025年1月18日(土) 12:00～16:00

会場：京都国際マンガミュージアム 1階 多目的映像ホール

出演者：すがやみつる(マンガ家)

椎名ゆかり(文化庁芸術文化調査官[メディア芸術担当])／イトウユウ(京都精華大学国際マンガ研究センター特任准教授／本展マンガ分野)

担当者)／大坪英之(一般社団法人日本アニメーター・演出協会事務局
長／本展アニメ分野担当者)／尾鼻崇(立命館大学ゲーム研究センター
客員協力研究員／本展ゲーム分野担当者)

内容：《第1部》マンガ・アニメ・ゲーム各分野に関する文化庁メディア芸術アー
カイブ事業の携わり、本展の各分野の展示も担当したメンバーが、同
事業を中心に、メディア芸術のアーカイブの現状と今後について議論し
ます。

《第2部》ゲームをテーマとし、アニメ化もされたマンガ作品「ゲームセ
ンターあらし」の著者であるすがやみつる氏をお招きし、3分野がクロ
スすることで生まれる可能性などについて考えます。

定員：200名(要事前申込・先着順)

料金：無料(ただし、マンガミュージアム入館料〔大人1,200円、中高生4
00円、小学生200円〕は別途必要)

参加方法：事前申込制

マンガミュージアムホームページの本イベント紹介ページ内にある申込
フォームより必要事項を入力のうえ、お申込みください。

※申込受付は、当日の正午まで。

主催等：

主催＝文化庁／京都精華大学国際マンガ研究センター／京都国際マンガ
ミュージアム／立命館大学ゲーム研究センター

共催＝一般社団法人日本アニメーター・演出協会(JAniCA)／一般社団法
人日本ゲーム展示協会

[参考]

すがやみつる

1950年、静岡県生まれ。高校卒業後に上京、マンガ編集プロダクションなどの勤務
を経て、石森プロに所属。1971年、『テレビマガジン』(講談社)にて、「仮面ライダー」
でマンガ家デビュー。その後、「仮面ライダーV3」や「仮面ライダーX」などのマ
ンガ版も担当。第28回小学館漫画賞(1983年)を受賞した「ゲームセンターあらし」
と「こんにちはマイコン」をはじめ、代表作多数。コンピュータやパソコン通信など、
常に時代を先取りするような新しいテーマに挑んできた。2011年には早稲田大学大
学院修士課程を修了、その後、京都精華大学マンガ学部教授も務めた。マンガ作品以
外の著作も数多く、近著に、『昭和「コロコロ」マンガ 爆走伝説』(ビジネス社)、『マ
ンガ家と学ぶ著作権実務入門』(澤田将史・監修、樹村房)がある。

5 問合せ先

京都国際マンガミュージアム(担当：中村)

TEL：075-254-7414 FAX：075-254-7424

【提供可能画像】本展の紹介のみに使用可能な広報画像です。キャプションや必要なクレジットの記載と共にご使用ください。



©すがやみつる／小学館 © TAITO CORPORATION

※「©」と「TAITO」の間に半角スペースが入ります。