

のこす!いかす!! マンガ・アニメ ゲーム展

基本情報

期間

2024年11月23日[土]–2025年3月31日[月]

開催日数

101日

会場

京都国際マンガミュージアム 2階
ギャラリー 1・2・3

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・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/シンエイ動画株式会社/
有限会社六方/認定NPO法人
アニメ特撮アーカイブ機構

テキスト執筆

イトウユウ[マンガ分野]/大坪英之[アニメ分野]/
小出治都子[ゲーム分野]/尾鼻崇[ゲーム分野]

英訳

キャシー・セル

「ゲームセンターあらし」イラスト執筆

毛利和昭[アニメ風「あらし」]/
Furuya Yukiko [ゲーム風「あらし」]

ポスター・チラシデザイン

綱島卓也

アートディレクション

綱島卓也

グラフィックデザイン

綱島卓也 [INTRODUCTION/マンガ分野/
アニメ分野]/

服部憲治 (prizmas design) [ゲーム分野]

空間構成

イトウユウ[マンガ分野]/大坪英之[アニメ分野]/
服部憲治[ゲーム分野]

各分野ワーキンググループ

[マンガ分野]イトウユウ(京都精華大学国際マンガ
研究センター)/新美琢真(京都国際マンガ
ミュージアム)

[アニメ分野]大坪英之(一般社団法人

日本アニメーター・演出協会)

[ゲーム分野]小出治都子(大阪樟蔭女子大学/
一般社団法人日本ゲーム展示協会)/尾鼻崇

(立命館大学/一般社団法人日本ゲーム展示協会)/

手塚武(大阪国際工科専門職大学/株式会社

ムゲンコンボ)/半澤雄一(日本ゲーム博物館)

実施概要 マンガやアニメ、ゲームといったいわゆるポピュラーエンターテインメントは、特に2000年代以降、ファンのためだけの単なるサブカルチャーではなくなりつつある。その結果、これらは現在、アカデミズムや国の文化政策においても重要な対象となっている。●文化庁は、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年以上にわたり、様々な形で、関連する資料のアーカイブ事業を行ってきた国の機関である。IMRCのメンバーも、そうした事業には、長年深く関わってきた。●本展は、その文化庁によるメディア芸術振興のひとつである「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」の成果の活用を目的に企画された。つまり、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ことをひとつの目的としている。●しかし、本展は、アーカイブの“正解”を示しているわけではない。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、来場者にも考えてほしい、ということこそを目的としている。実際、「メディア芸術」のアーカイブに関する意見を募るコーナーも作ったが、様々な言語で、多くの意見が寄せられた。●本展はまた、「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」に関わっている、マンガ・アニメ・ゲームの研究者が、それぞれの分野のパートを担当するという、オムニバス映画的な制作方式を採用した。定期的に合同会議が持たれることで、それぞれの分野が持つ可能性や困難を互いに学んだが、三者の研究・アーカイブ関係者が協働するという機会は、これまでほとんどなかった。その意味でも貴重な機会だったと言える。

[文責=伊藤遊]

展示構成

- ・【すがやみつる「ゲームセンターあらし」について】
- ・【INTRODUCTION】
文化庁によるメディア芸術振興―「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」
メディア・芸術の創造・発信プラン
マンガ・アニメ・ゲームのアーカイブ機関等の連携
メディア芸術連携基盤等整備推進事業の成果
- ・【マンガ】
1 何を〈のこす〉!? ～マンガができるまで～
2 被災するマンガたち
3 どう〈のこす〉? どう〈いかす〉!?
- ・【アニメ】
・ 原口正宏「125ミクロンのアニメ史」
・ 製作スケジュール/アニメの制作工程/アニメの視聴形式の広がり/
テレビアニメが視聴できるまで/テレビアニメの視聴形式/
・ あなたの思い描く「アニメ」はどれですか?
・ シナリオ/絵コンテ/美術設定
・ レイアウト/原画/動画
・ アニメカラーの色彩
・ セル/タップ/硬質色鉛筆/トレスマシン
- ・【ゲーム】
・ ゲームを〈のこす〉〈いかす〉ための課題I 大きさ
・ ゲームを〈のこす〉〈いかす〉ための課題II メンテナンス
・ ゲームを〈のこす〉〈いかす〉ための課題III いかす
- ・【コラム】
・ マンガ・アニメ・ゲームの繋がりが
・ アーカイブ対象として入れづらいもの
・ ユーザーはマンガ・アニメ・ゲームをどのように楽しんでいるか

報道

- ・『アフター 6ジャンクション2』(「カルチャー・ワンショット」) 2024年11月25日放送
「のこす!いかす!!マンガ・アニメ・ゲーム展」についてby伊藤遊
- ・『Yahoo!ニュース』2024年11月25日配信
嶋原盛之「なぜ、古いゲームを保存するの?」
素朴な疑問をみんなで考える展示イベントが「開催中」
(<https://news.yahoo.co.jp/expert/articles/c5b7bc549d5ebc2d651fe6dfe9b4670e953f7cc2>)
- ・『推し.info』2024年11月25日配信
「京都国際マンガミュージアムで開幕したマンガ・アニメ・ゲームの保存と活用がテーマの
「のこす!いかす!!マンガ・アニメ・ゲーム展」をレポート」
(<https://oshi.info/2024/11/25/23283/>)
- ・『読売新聞』2024年11月26日
「アニメの手仕事 継承の動き セル画や背景美術」
(<https://www.yomiuri.co.jp/culture/subcul/20241125-OYT8T50187/>)
- ・『京都新聞』2024年12月24日
「漫画資料、何を残すか考える場に」

関連イベント

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

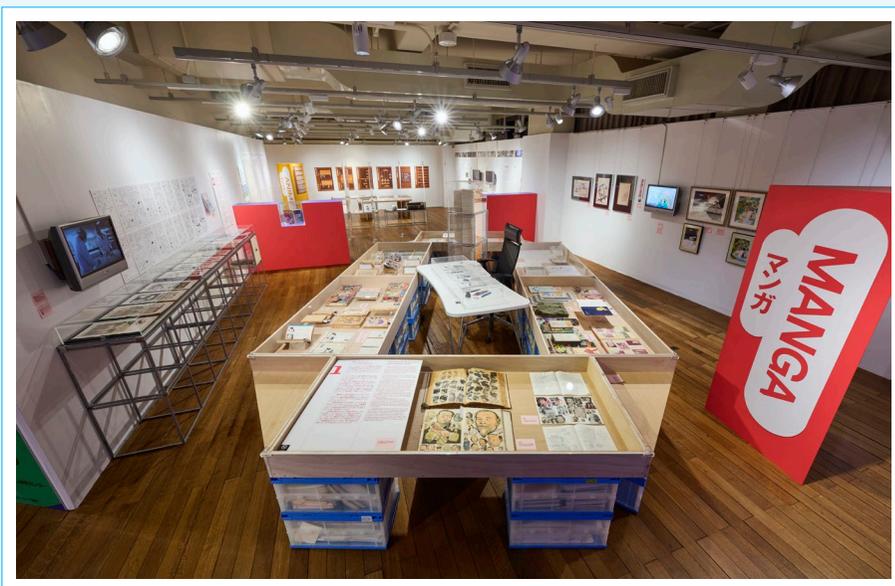
すがやみつる(マンガ家)/ 椎名ゆかり(文化庁芸術文化調査官[メディア芸術担当])/
イトウユウ(京都精華大学国際マンガ研究センター特任准教授/本展マンガ分野担当者)/
大坪英之(一般社団法人日本アニメーター・演出協会事務局長/本展アニメ分野担当者)/
尾鼻崇(立命館大学ゲーム研究センター客員協力研究員/本展ゲーム分野担当者)

フライヤー

The flyer is a colorful poster for the exhibition. At the top, it features the title 'のこす!いかす!! マンガ・アニメ・ゲーム展' in large, bold, white and red text. Below the title, there are three main sections: 'MANGA' with a red background and a character illustration, 'GAMES' with a green background and a Mario game character, and 'ANIME' with a blue background and a character illustration. The bottom section contains the dates '2024年11月23日[土]—2025年3月31日[月]' and the location '京都国際マンガミュージアム 2階ギャラリー 1 2 3'. There is also a small logo for 'SAKI' on the left side.

フライヤー。(デザイン=網島卓也)

会場風景。
(写真撮影=浅野豪)





会場風景。
(写真撮影=浅野豪)

