

令和7年6月3日

文化庁「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」成果発表展 「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展 in Tokyo 2025」を 開催します

文化庁が令和2年度より実施している「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」の調査研究等の成果として、連携基盤事業に中核的にかかわる機関の協力のもと、マンガ・アニメ・ゲーム等の作品及び中間生成物等（マンガの原画やアニメのセル画等の制作過程で生み出された物）の保存に携わる取組の認知度向上や、保存に関するノウハウの普及促進、マンガ等文化の振興に向けて、当該事業の成果発表展を開催いたします。

記

- 日 時：令和7年6月14日（土）～ 6月22日（日）
開館時間 10時～18時 ※最終日は13時30分最終入場
6月17日（火）休館、6月20日（金）のみ20時まで開館
- 場 所：国立新美術館 展示室2B（東京都港区六本木7-22-2）
- 主 催：文化庁
共 催：立命館大学ゲーム研究センター／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：エクラアニマル／おおひなたごう／株式会社アートスタイル／ガレリア表参道原宿／株式会社講談社／株式会社小学館集英社プロダクション／株式会社双葉社／狩撫麻礼著作権継承者／川崎市市民ミュージアム／佐川俊彦／すがやみつる／たなか亜希夫／田中保／ちばてつや／中村はつ子／萩岩睦美／羽倉佳代／増村十七／村上裕子／村上もとか／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（ATAC）／東京藝術大学／日本ゲーム博物館／株式会社タイトー／株式会社セガ／株式会社スクウェア・エニックス／ナツゲーミュージアム／OBS ゲームリサーチ／株式会社ツェナワークス／コト・モノ・ラボ／ZEN 大学コンテンツ産業史アーカイブ研究センター
- 料 金：無料
- 展示概要：別紙および展示サイト参照 nokoika.macc.bunka.go.jp

文化庁参事官（芸術文化担当）

参 事 官 圓 入 由 美

室 長 松 永 佳 子

専 門 官 河 北 百 合

係 長 須 藤 大 輔

【代表】03-5253-4111（内3031）

「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展 in Tokyo 2025」

1 展示概要

文化庁事業における、マンガ・アニメ・ゲーム分野において、制作のプロセスや、中間過程の生成物や画材といった「モノ」を紹介し、「ポピュラー文化のアーカイブ」の幅を可視化します。〈のこす〉、〈いかす〉ていく様々な試みを紹介し、今後のアーカイブについて考えます。本展示は昨年度に京都国際マンガミュージアムで開催した「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」の巡回展です。

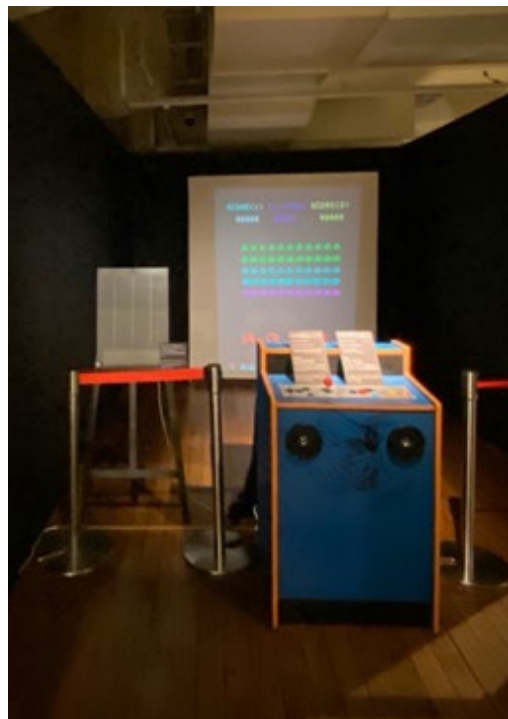
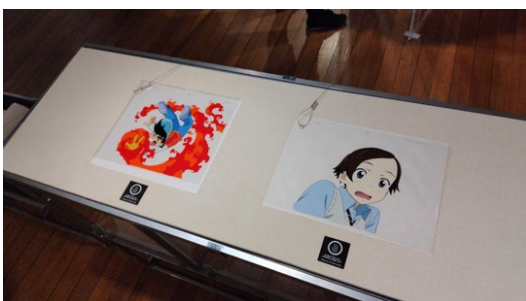


◎すがやみつる／小学館 ◎ TAITO CORPORATION

※「◎」と「TAITO」の間に半角スペースが入ります。

展示イメージ

※「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」（京都国際マンガミュージアム展）の様子



【マンガ】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「原画」（ダッシュ）、マンガ家・萩原睦美による「再現画」、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など

【アニメ】「おすれなぐも」（プロダクション・アイジー）オリジナル素材、アニメ制作（プロダクション工程）の詳細解説、アニメ絵コンテや原画・動画素材、セル画やトレスマシンなどの実物展示ほか

【ゲーム】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）のデモ画面をブラウン管と液晶モニターで展示、「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など

2 展示に関する問合せ先 一般社団法人日本ゲーム展示協会 MAIL : info@jage.or.jp