<u>オンライン展示「ゲームを・マンガを</u> 守る「コト」、守る「モノ」展」開催



「ゲームを・マンガを 守る「コト」、守る「モノ」展」は2024年2月7日(水) \sim 9月31日(日) まで開催されるオンライン展示です。

本展示はゲームアーカイブ所蔵館の連携推進事業のこれまでの成果を活用し、文化庁令和5年度「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」[1]の一環として実施するものです。

ゲームやマンガ、アニメーションといった日本のメディア芸術は、今や我々の生活を彩るための 欠かせないコンテンツとなりました。

各分野でさまざまな新しい作品が生み出される一方で、古い作品は少しずつ忘れられていき、作品だけでなく、開発資料や中間制作物、中間素材などとよばれる制作時の資料も散逸の危機にありました。その中で、次第にゲーム、マンガ、アニメーションの作品や制作に関連する資料を守るうとする動きが出てきました。その広がりは、産学官によるものだけでなく、個人コレクターや保存団体など多岐にわたっています。

本展「ゲームを・マンガを守る「コト」、守る「モノ」展(通称コトモノ展)」では、ゲームの中でも総数が少ないことに加え、巨大な筐体に複雑な機構が組み込まれ、経年劣化の危険性も高く、動態保存(動く機体を保存する)する必要があるアーケードゲームに着目し、アーケードゲーム筐体を中心に収集、保存し、サスティナブルな運営基盤の構築を目指している機関として日本ゲーム博物館を紹介します。

また、ゲーム分野に先駆け、組織化、体系化をしているのがマンガ分野です。本展ではゲーム分野が目指す確立した組織体制を持ち、一点モノの作品であるマンガ原画を保存している横手市増田まんが美術館にご協力いただき、マンガ分野の中で中間制作物として扱われるマンガ原画をど

のように守っているのかを紹介しています。

それらの方法を紹介し、また両者を比較することで、ゲーム分野とマンガ分野、それぞれの守り方、守る資料、そしてそこに携わる人々の思いを感じてもらえれば幸いです。

[1] 「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」は、「産・学・館(官)の連携・協力により、メディア芸術の分野・領域を横断して一体的に課題解決に取り組むとともに、所蔵情報等の整備及び各研究機関等におけるメディア芸術作品のアーカイブ化の支援をしています。また、アーカイブ化した作品・資料等を活用した展示の実施に係る手法等を開発・検討することにより、貴重な作品・資料等の鑑賞機会の創出、インバウンドの増加を図るとともに、アーカイブ及びキュレーションの実践の場として提供することで、今後のメディア芸術の作品等の収集・保存・活用を担う専門人材の育成を図る」ことを目的として実施されている文化事業です。

Generated by ぷれりりプレスリリース

https://www.prerele.com