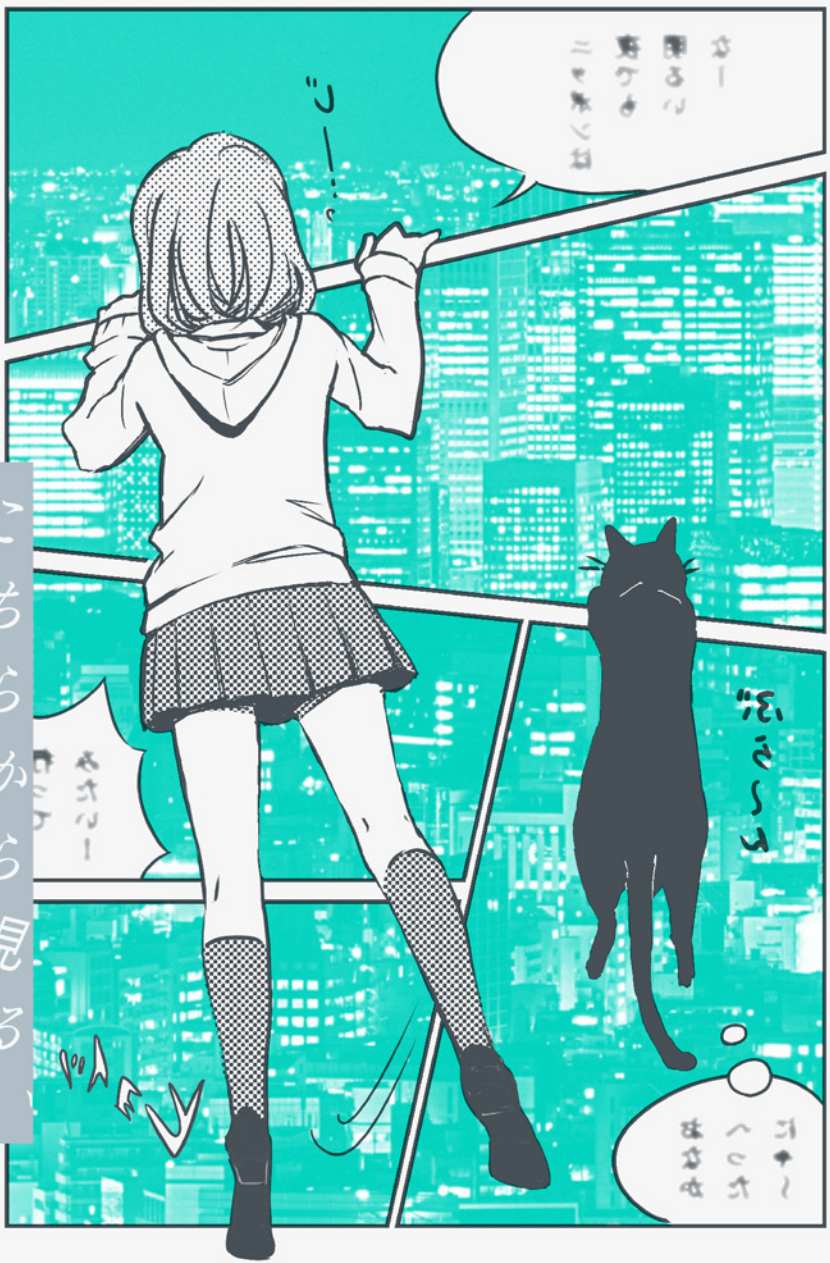


アニメ\*マンガ\*ゲーム\*展のガイドブック

アニメ\*ゲーム\*展のガイドブック

The NACT Art Guide  
Manga \* Anime \* Games from Japan



こちらから見る

そちらの世界

新

THE NATIONAL ART CENTER, TOKYO

国立新美術館

げんざい  
1989年から現在までの  
せいさく  
およそ25年間に制作された  
しょうかい  
作品を紹介。

この展覧会では、8つのテーマを切り口に、  
日本のマンガ、アニメ、ゲームを見てみよう!!

## 1989年とは

てづかおさむ  
手塚治虫が  
な  
亡くなった年、  
そして昭和から  
へいせい  
平成になった年。

「ニッポンの  
マンガ\*アニメ\*ゲーム」  
展へようこそ

この鑑賞ガイドでは、  
展覧会の内容の中でも、  
とくにみんなに知っておいて  
もらいたいことを紹介するね



にゃ

## キャラクター紹介



のぎ みそら  
乃木 美空

マンガ・アニメ・ゲーム大好き。  
趣味は絵を描くこととプログラミング。  
このガイドでは、  
みんなと一緒に展覧会を見てまわるよ。



あんこ (アンドロイドのネコ)

美空ちゃんのアシスタント。  
マンガ・アニメ・ゲームに囲まれて育つ。  
趣味は美術鑑賞、  
特技はお掃除ロボットに走り勝つこと。

## 展示室でのお願い

好きな作品に興奮してさげばないようにしましょうね。  
好きな作品だからって、さわらないでくださいね。  
好きな作品に向かって、展示室内を走らないでくださいね。





ここで紹介する  
テーマや作品が、  
日本のマンガ・  
アニメ・ゲームの  
全てでは  
ないけれど

1989年以降の歴史的な出来事

阪神淡路大震災

地下鉄サリン事件

Windows95日本語版発売

インターネット普及の始まり

アメリカ同時多発テロ

リーマンショック

iPhone 3G 日本でも発売

東日本大震災

福島第一原子力発電所事故

震災などの大きな出来事、そしてインターネットをはじめとするテクノロジーの進化。  
この25年間の社会や技術と関係しあいながら、  
たくさんの作品がつけられたんだ。

みんなと  
一緒に展覧会を  
楽しめるといいな



第1章

プロローグ：  
げんだい  
現代のヒーロー  
&ヒロイン

友情や正義の心に支えられた  
ヒーロー&ヒロイン。  
変身や必殺技を武器に、仲間と  
団結して、目的を成しとげる。  
ここでは、熱く燃えあがる作品  
を紹介するよ。

いつ見ても  
かっこいい〜

仲間との  
アツイ絆！

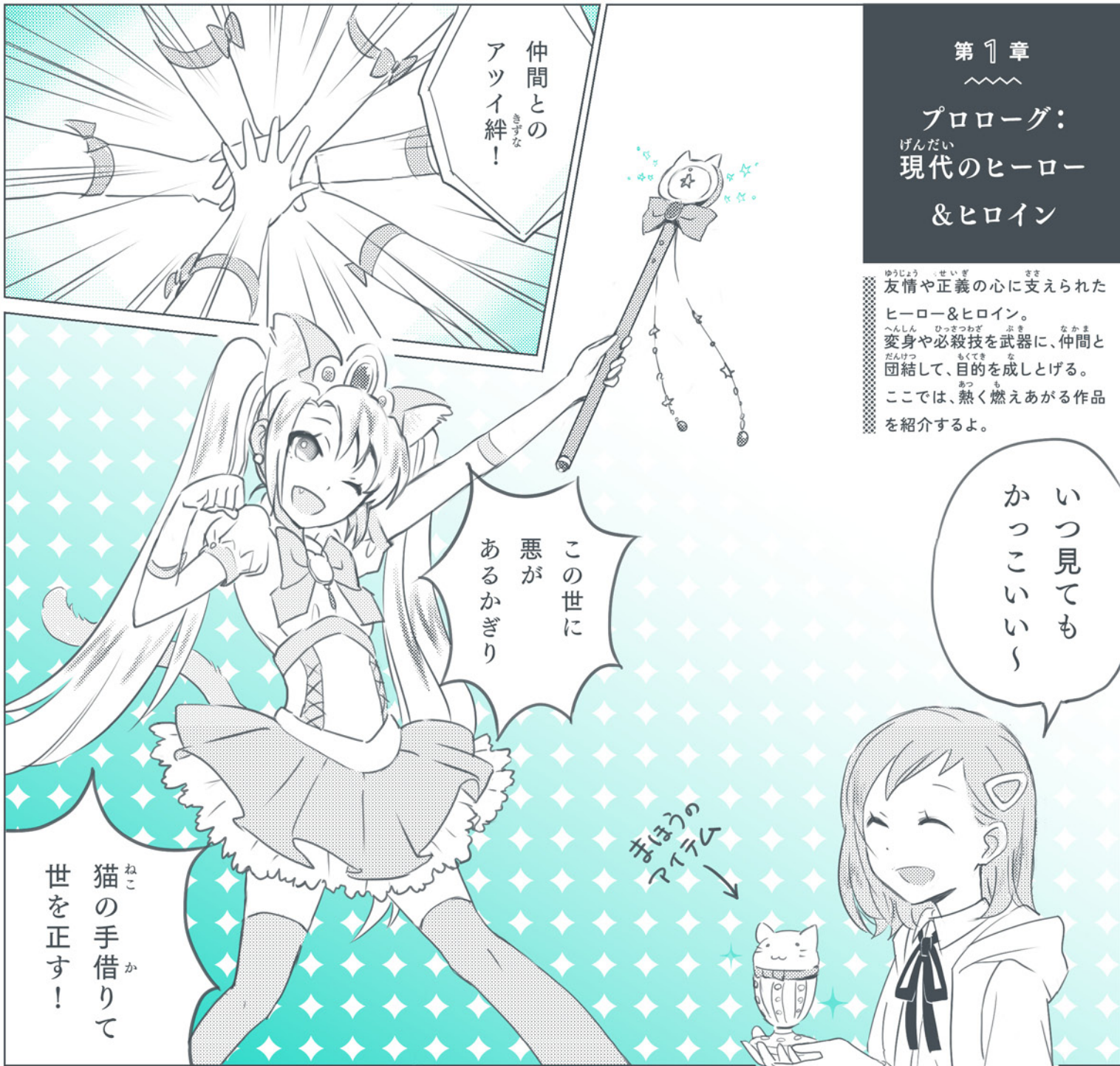
この世に  
悪が  
あるかぎり

猫の手借りて  
世を正す！

まほうの  
アイテム



第5章では、より身近なキャラを紹介!!





第2章

テクノロジーが描く

「リアリティー」

—作品世界と視覚表現

2015年

現代のテクノロジー、ネットワーク社会...

それらが作品に

影響を与えたのね

近未来のストーリーのアイデアのもと、現代の生活。

20XX年



NEXT

第3章では、ネットから生まれた作品を紹介!



彼女ってアンドロイド?

ありがとう



近未来の日

コーヒーをどうぞ!



本当だ、知らなかった

送信中...

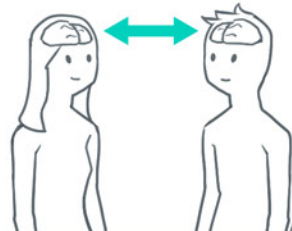


いろいろな種類のアンドロイドがいるよ、検索した情報を送るね



昔は携帯やパソコンなどの端末が必要だったのに

でんのう けんさく きょうゆう 同時に共有して検索



脳と脳をネットワークでつなぐことで、情報を同時に共有したり、コミュニケーションをとったりできるんだね



写真アップしとくね

拡散希望

いいね!

Hello!!

1990年代以降のパソコンや携帯電話、そして、とくにWindows95発売に伴うインターネットの普及は、人々の生活を一変させた。検索して調べたり、買い物をしたりするほか、SNSで写真や動画を共有して楽しんだり、世界中の人たちとリアルタイムでコミュニケーションをとることが容易に行えるようになった。これらのツールは人々のコミュニケーションのかたちや伝達速度を急速に、そして大きく変化させることとなった。



テクノロジーの発達は、人々の生活を楽しく便利

にしてくれる。掃除を手伝ってくれるロボットは、もはや身近な存在だ。また、小型化し、体に装着できるカメラなどの機器も開発されている。



さすが3D! 本物の世界みたい

ゲームがますます楽しくなるにや

そして、デジタル技術の発達は、アニメやゲームの映像表現にも。



NEXT

第4章では、みんなが集まれるゲームを紹介!

**アニメ放映開始!!**

**DVD発売!**

**イベント開催!**

**小説化!**

ネットを  
とび出した!

魔法使うとか  
空とばしてみる?

このキャライイ!!!

ネットからの  
フィードバックによって、  
作品がどんどん  
おもしろくなるんだ

これからは  
テレビでも  
おなじみの  
キャラになるね

二次創作も  
されている  
にや

インターネット上の  
コミュニティと、  
新しい創作プロセス!

作品の共有 → フィードバック → 作品の展開

第3章  
ネット社会が  
生み出したもの

みんなに親しまれている作品の中には、ネットで人気を博して別のジャンルに展開されたものも数多し。雑誌などへの投稿がメインだった時代と比べると、発表や展開のスピードが格段にあがったよ。

うん  
インターネットに  
アップするんだ

イラストが  
描けるんだ  
すごいにや

イラストやマンガを  
ほかのユーザーと  
共有できる、  
いろんなサイトが  
あるんだよ

1位

2位

3位

知ってるにや!  
ランキングがついて  
人気の作品が一目で  
わかるんだよにや

動画の共有サイトも  
あるよ  
ほかのユーザーが  
コメントをくれるの  
まじか!!

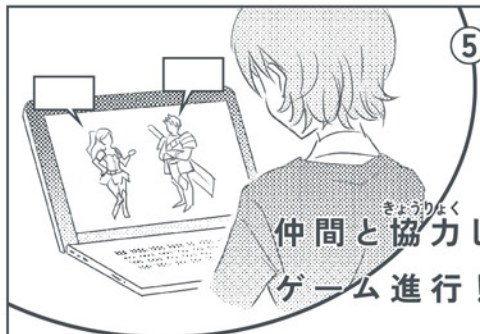
ネットの掲示板で話題に  
なって、広く知られるように  
なったりするよ

コミュニティサイトへの  
投稿からメジャーデビュー  
した作品もあるんだ



NEXT

第5章では、キャラクターの魅力満載のゲームも登場!



5 仲間と協力して  
ゲーム進行!!



3 なかま いっしょに  
遊ぶ

ゲームはひとりで部屋にこもって遊ぶもの、  
なんて見方はもう古い?!

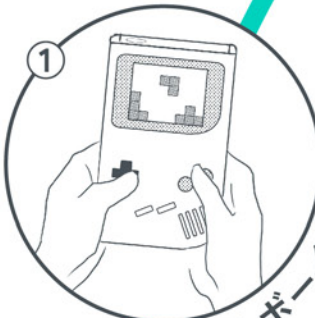
第4章  
~~~~  
出会う、集まる—  
「場」としての  
ゲーム



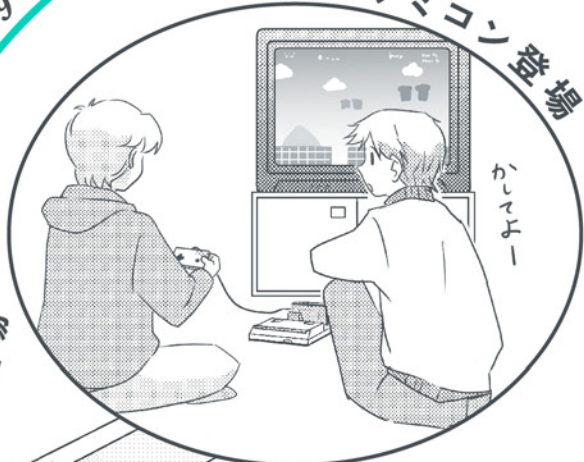
4 プレイそのものが  
パフォーマンスに  
なるような、  
音楽やダンスのゲーム!

2010年代

2000年代



1 ゲームボーイ登場



ファミコン登場

1990年代

2 対戦型  
格闘ゲーム  
大ブーム!

おげー



全国規模での  
ランキングも。

画面の中で他のプレイヤーと対戦。  
あつあつ熱いぜ!!ゲームセンター。

ゲームボーイの登場(1)以降、テレビの前を離れたプレイが可能に。ワイヤレス通信で同じゲームを仲間と一緒に遊べるようになり(3)、その後、インターネット上の仲間と協力してミッションをクリアしたりできるようになった(5)。一方ゲームセンターでは、他のプレイヤーとコントローラーごしに対戦(2)。強いプレイヤーはちょっとした有名人になったものだった。やがて家族づれやカップルも楽しめる音楽やダンス(4)のゲームが次々に登場。いずれも観客の目を引くパフォーマンスのような要素もっていて、プレイすることで、ひとつの場をつくる役割を持つことになった。1980年代以降、家庭用のゲームも、ゲームセンターのゲームも、みんなで体験して楽しむことができるようになってきているのだ!



NEXT

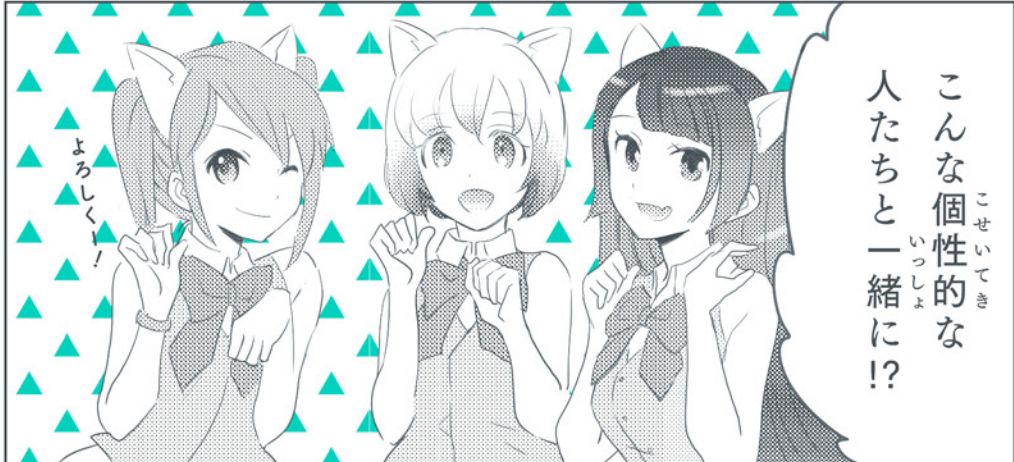
第6・7章、マンガやアニメの中の「日常」って?



今日から  
あなたは  
アイドルよ

ついに  
デビュー!

ユニットの  
仲間を  
紹介するわ



こんなに個性的な  
人たちと一緒に!?

よろしく!



みんな  
それぞれ  
魅力的  
でしょ?

萌え  
キャラ  
だにゃ

はわわ..



ゲームの世界と同様に  
マンガやアニメでも、  
ヒーローやヒロインとは  
ちがった、多彩な魅力の  
キャラクターが物語や  
世界をつくるのよ

第5章

キャラクターが  
生きる=「世界」



オーディションに  
出そう

このたび、  
ゲームでアイドルの  
プロデューサーに  
なりました!

歌わせよう

おどらせよう

あなたも、監督やプロデューサーに挑戦!!

アイドルのプロデュースやプロスポーツチームの監督、クラス  
のあの子との交際...現実ではなかなか叶わない夢も、ゲーム  
の世界では実現可能。キャラクターたちと一緒に楽しみながら、あなたはもう、作品世界のひとり。



NEXT

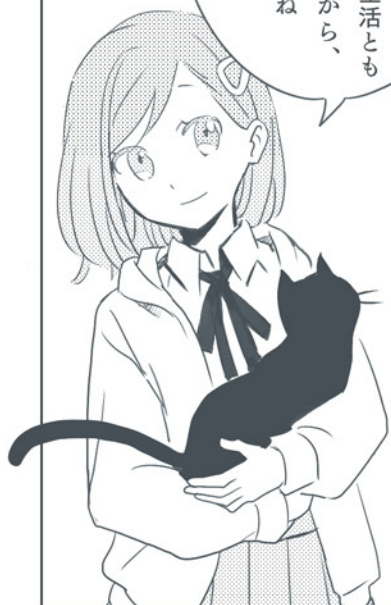
第8章では、作り手のこだわりを迫るよ！

第7章

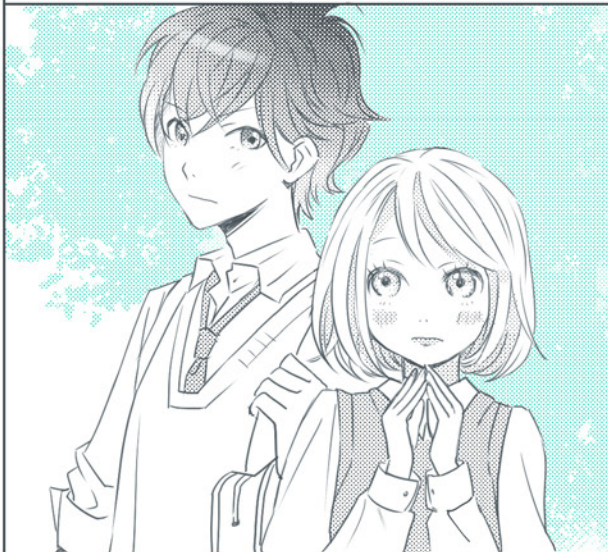
げんじつ  
現実との  
リンク

現実社会の流れや変化に敏感に反応したマンガ作品。恋愛や学園ドラマに加え、料理や職業、そして震災などの大きな出来事・・・描かれるのは現実との接点を持った題材。わたしたちはそんな作品に、ともに笑い、涙し、何か大切なことに気づかされる……！

わたしたちの现实生活ともつながりがあるから、共感しやすいよね



れんあい  
恋愛・学園ドラマ



しんさい げんじつ  
震災の現実



不思議な仲間との学園生活  
日常に近い世界の中に非日常がまぎれこむ作品



第6章

こうさ  
交差する  
「日常」と  
「非日常」

多様に描かれる、日常と非日常が交差する物語。どこかリアルティーを感じさせる作品は、まるでわたしたちの现实生活中に非日常を持ちこむよう。わたしたちは、自分たちの日常と物語の非日常との行き来を楽しむことができる……！

聖地巡礼アニメの思い出・名シーンめぐり  
現実の中に非現実を重ねる



制服を着てロボットを操縦  
非日常の世界に日常を取り入れた作品





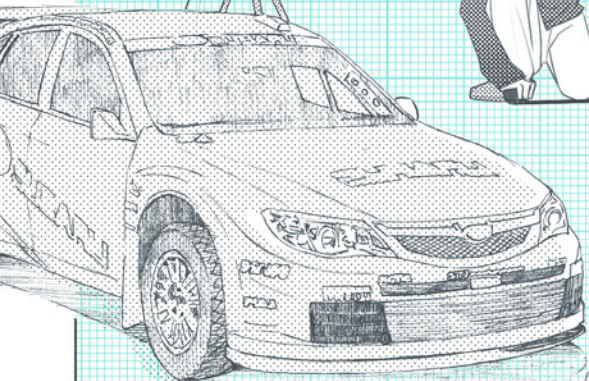
じっさい  
実在するレースコースを  
ゲーム内で再現!!

たと  
えば…

リアリティ  
追求のために  
撮影した写真は  
数万枚…

メジャーで測ったり…

レーザーによる  
3次元での  
計測をしだり…



マンガやアニメ、ゲームの表現をおし  
広げたITや映像技術の進化。しかし、  
人々を感動させる作品は、ただその技術  
を使うだけでは生まれない。作り手の  
こだわり、最新技術を駆使した手業…  
「ここまでやるのか!」と思うほどまで  
作りこむからこそ、その表現はわたした  
ちの心にとどくのだ!

こだわって  
つくられた作品  
だからこそ、  
わたしたちは  
夢中になるのね

第8章

作り手の  
てわざ  
「手業」

このゲーム  
すっごくリアル!!  
本当にその場に  
いるみたいなの  
臨場感!!



このリアルさは、  
どうやって  
つくられている  
にや?

きつと  
ぎじゅつ  
技術の進化に  
よって、何でも  
できるのよ

ちょっと待った!  
それはちがーうっ!!

世の中に  
送り出された  
作品には、作り手の  
「思い」が  
こめられている



## ニッポンのマンガ\*アニメ\*ゲーム

2015年6月24日(水) - 8月31日(月)

国立新美術館 企画展示室1E

毎週火曜日休館

開館時間: 午前10時 - 午後6時 金曜日は午後8時まで

入場は閉館の30分前まで

<http://www.nact.jp/>

## Manga \* Anime \* Games from Japan

June 24 [Wed] - August 31 [Mon]

The National Art Center, Tokyo, Special Exhibition Gallery 1E

Closed on Tuesdays

Opening Hours : 10:00a.m. - 6:00p.m. (10:00a.m. - 8:00p.m. on Fridays)

Admission up to 30 minutes before closing

## 「ニッポンのマンガ\*アニメ\*ゲーム」展のガイドブック

編集: 国立新美術館 教育普及室

執筆: 木内祐子

英語版翻訳: クリストファー・スティヴンズ

イラスト: アラキマリ

デザイン: 米村俊

印刷: UNKNOWN BOOKS & PRINTINGS

発行: 独立行政法人国立美術館 国立新美術館

〒108-8558 東京都港区六本木7-22-2

発行日: 2015年6月24日

## The NACT Art Guide Manga \* Anime \* Games from Japan

Edited by: Section of Education & Public Programs

Written by: KINOCHI Yuko

Translated by: Christopher STEPHENS

Illustrated by: ARAKI Mari

Designed by: YONEMURA Shun

Printed by: UNKNOWN BOOKS & PRINTINGS

Published by: The National Art Center, Tokyo ©2015



## 絵を描いた人



### アラキマリ

たまびじゅつだいがくにほんがせんこうそつぎょう  
多摩美術大学日本画専攻卒業。

アニメのデザインワークや  
マンガ、ソーシャルゲームなどの  
イラストのお仕事をしています。





ぶ  
ら  
し  
ん

お  
な  
か  
へ  
つ  
た  
に  
や  
し

