

平成22年度

メディア芸術部門会議報告書

Art Division
Entertainment Division
Animation Division
Manga Division

目次

ごあいさつ——メディア芸術部門会議 開幕にあたって 文化庁文化部長 小松弥生	3
メディア芸術部門会議について	4
オープニングセッション「メディア芸術祭の14年間の軌跡と展望」	5
メディア芸術祭の14年間を振り返って	
部門別セッション①マンガ部門	8
部門別セッション②アニメーション部門	12
部門別セッション③エンターテインメント部門	16
部門別セッション④アート部門	20
メディア芸術祭のこれから	
部門横断セッション①メディア環境の変容と表現	24
部門横断セッション②新しい分野への評価	28
部門横断セッション③メディア芸術祭と人材育成	32
部門横断セッション④メディア芸術を社会につなげるために	36
クロージングセッション「メディア芸術祭のこれから」	40
資料編	41
これまでの歩み——大賞作品一覧	42
アンケート調査報告Ⅰ(対象:歴代受賞者&歴代審査委員)	46
アンケート調査報告Ⅱ(対象:一般)	52
調査時の質問項目の全文	58
会議出席者一覧	59

ごあいさつ —メディア芸術部門会議 開幕にあたって

第1回目の開催となるメディア芸術部門会議のテーマは〈文化庁メディア芸術祭〉です。

〈文化庁メディア芸術祭〉は今年で14年目を迎え、応募作品数、入場者数ともに増加し、週末の会場では人が入りきれないぐらいになっています。始めた当初は本当に小さなイベントで、開設当時の文化庁長官・吉田茂も、こんなに大きくなるとは思っていなかったと言います。

ただ、規模が大きくなる一方で、メディア芸術そのものは課題も抱えています。日本が先陣を切っている分野だと思われていますが、東アジアの各国が追いかけてきていますし、海外の優れた人材育成の現場に遅れをとっていること、クリエイターが海外に流出する問題などが指摘されております。

2010年2月には第3次の「文化芸術の振興に関する基本的な方針」が閣議決定されましたが、その中でも、メディア芸術祭に関して、新人発掘、新人育成の場となるようにという提言がなされております。また、〈文化庁メディア芸術祭〉についてアンケート調査をし、歴代の受賞者や審査員、一般の方々からもご意見をちょうだいしております。そのなかにも、この催しものをよりいいものにして、それがひいてはメディア芸術全体の振興につながるようなアイデアが満載されていると思いました。

来年度は15年目という節目を迎えますが、それ以降の新たな展開に向けて、この部門会議が素晴らしい成果を生み出してくださいませようにお願い申し上げます。



文化庁文化部長 小松弥生

メディア芸術部門会議について

平成22年度 メディア芸術部門会議
平成23年2月10日(木)、11日(金・祝)
東京ミッドタウン・タワー4階 カンファレンス
主催：文化庁

企画：CG-ARTS協会
会議運営：株式会社JTBコミュニケーションズ

本会議はメディア芸術各分野のアーティストやクリエイターたちが優れた作品を創造し、新しい文化が生まれ続けるようにするための課題を明確にし、その解決策を見出すことを目的としている。

第1回となる今回のテーマは、〈文化庁メディア芸術祭〉。平成9年から開催している〈文化庁メディア芸術祭〉を振り返り、開催当初から現在に至るまでの成果や課題を明らかにするとともに、これからどのように展開していくべきかが話し合われた。

1日目は、オープニングセッションの後、メディア芸術祭のアート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの4部門ごとに分かれての調査研究の発表と、その内容を議題にし、ディスカッションを行った。2日目は、全部門が一堂に会する4つのテーマの部門横断セッションを行い、部門の枠を超えた議論を行った。

メディア芸術祭

〈文化庁メディア芸術祭〉は、アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの分野で優れたメディア芸術作品を顕彰するとともに、これを鑑賞する機会を提供するために毎年開催しているフェスティバル。各部門、大賞1作品、優秀賞4作品、奨励賞1作品、4部門計24の受賞作品と功労賞受賞者(1名)を発表。受賞者に、文部科学大臣賞であるメディア芸術祭賞を贈呈する。

オープニングセッション「メディア芸術祭の14年間の軌跡と展望」



2月10日(木)14:00～15:30

東京ミッドタウン・タワー4FカンファレンスROOM9

参加者

浜野保樹【座長】

石原恒和

河口洋一郎

富野由悠季

永井 豪

これまでの歩み

浜野——〈文化庁メディア芸術祭〉発足前の懇談会で大きな問題になったのが、名称でした。報告書の定義には、「映画、マンガ、アニメーション、コンピュータ・グラフィックス、ゲームソフトなど、さまざまな映像音響芸術（以下、『メディア芸術』という）」とあります。要は複製可能な芸術であるが、複製芸術というのはなじまないということで、すべてに共通している媒体という名称を付けて「メディア芸術」という総称になったと聞いております。

〈文化庁メディア芸術祭〉のテーマは、商品として現状ではストックにならずに短期間で見られなくなってしまうことが多いが、しかしその時代時代を反映する優れた作品を、しっかり記録にとどめておこうということ。文化庁が行うということで、ビジネスとは関係なく作品本位の評価ができることも含め、政府の顕彰事業でこそ可能なことをしていこうということ。そしてもう一つは、これらの分野全般で着手されていなかった人材育成などです。今もってノミネート制ではなく公募制を採用しているのは、プロからアマチュア、学生まで均等にチャンスを与え、人材育成に寄与するためです。

部門の分類については、スタート後もさまざまな議論と変更がありました。第1回(1997年)当時は、デジタルアート(インタラクティブ)、デジタルアート(ノンインタラクティブ)、アニメーション、マンガという4部門でしたが、第7回(2003年)で、ようやく現行のアート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの4部門になりました。この第7回ではもう一つ、功労賞が設けられるという変化もありました。メディア芸術の分野をいろいろな形で支えてくださる方々の功労を報いたいという、委員の熱意が文化庁に通じた形です。

河口——〈文化庁メディア芸術祭〉産みの苦しみの重要なキーワードは、受賞作品を見れば、その年の代表的な作品がわかるものにするということ、つくる側のモチベーションを国際レベルに、より高度に上げること。これらを最大の目標にして出発しました。

部門の決定については、大混戦でした。マンガもゲームも絶対に重要だということをおっしゃったのですが、当時も今同様、ゲームやマンガは国としては外すべきだという強硬な意見がたくさんありました。とにかく私たちとしては、これらを絶対に軌道に乗せるということが最重要の役目でした。「北斎も歌麿も広重も、春画も描いているけれど、世界に誇れる優れた作品を残しているじゃないか、ゲームだって浮世絵や絵巻物と同じだ、絶対にいいものが生まれる」と。開始の1年前とその後の委員長時代の3年間は、その戦いでした。

もう一つ発足から議論されていたのは、〈文化庁メディア芸術祭〉を国際的にどうしていくかという展望でした。当時は特に、ゲーム、アニメ、マンガなどは日本の独壇場的なところ

HAMANO Yasuki



浜野保樹

東京大学大学院教授／
第14・13・12・11・10・9・
8・7回運営委員、
第6・5・4回アニメーション、
マンガ部門審査委員副主査、
第3回デジタルアート[インタラクティブ、
ノンインタラクティブ]部門審査委員副主査、
第2・1回デジタルアート[インタラクティブ、
ノンインタラクティブ]部門審査委員

1951年、兵庫県生まれ。東京大学新領域創成科学研究科教授。専門はコミュニケーション論、メディア論など。2003年「コンテンツ制作のロジスティクスに関する研究」で東京大学工学博士、2004年より現職。主な著書に『偽りの民主主義』『極端に短いインターネットの歴史』『メディアの世紀』など。映画論、アニメ評論などの著書も多い。

ISHIHARA Tsunekazu



石原恒和

ゲームプロデューサー／
第10回
エンターテインメント部門
審査委員主査、

第9・8・7回エンターテインメント部門審査委員、
第13回エンターテインメント部門審査委員推薦作品

1957年、三重県生まれ。筑波大学大学院芸術研究科修了。1995年に株式会社クリーチャーズを設立、1996年に『ポケットモンスター 赤・緑』をプロデュース、その後、ポケモンソフト全作品にプロデューサーとしてかかわる。1998年、ポケモンセンター株式会社(現・株式会社ポケモン)設立と同時に取締役社長に就任。現在は、同ソフトを翻案した『ポケモンカードゲーム』やテレビアニメ、劇場映画などポケモン全体のブランドマネジメントに携わる。

KAWAGUCHI Yoichiro



河口洋一郎

東京大学大学院教授／
第6・5・4回運営委員、
第3・2・1回審査委員長兼
デジタルアート

[インタラクティブ、ノンインタラクティブ]部門
審査委員主査

1952年、種子島生まれ。東京大学大学院情報学環教授。1975年より自己増殖する「グロース・モデル」で独自のアート世界を確立、世界的CGアーティストとして活躍中。異次元的生命造形と伝統芸能とのコラボにより情動的に反応する「ジェモーション」を世界中で推進中。1995年、ヴェネツィア・ビエンナーレ(100周年)日本館代表作家。2010年、ACM SIGGRAPHにて栄誉あるディステイングイッシュト・アーティスト・アワード受賞。

がありましたが、メディアアートに関しては日本は先端とは言えず、外国から応募作品が入ってくることは当然予想されました。ですから、それはそれとして、あまり保守的でない部分も残しながら進めていこう、ということになりました。

石原——第7回からエンターテインメント部門の審査をしましたが、最初の1～2年は、何でもありの雑多なカテゴリーへの批判をよく言っていた記憶があります。しかし応募作品のクリエイティビティに接するうち、最も曖昧な領域となっているこのエンターテインメント部門のカオスがいとおしくなってきた、この曖昧さこそが一番大事だと、逆に思うようになったのです。私自身ものをつくるつくり手として、そのジャンルの中で、ある極点を極めたいという思いと、全く新しい遊びを生み出したいという両方の思いがありますので、このエンターテインメント部門で自分自身が審査できたことは、大変勉強になりました。

永井——審査にかかわって、その難しさを実感しました。マンガもジャンルが広いのですが、すべてを一緒に審査するという形で、しかも大人の審査委員が多いため、選考に残る作品は大人ものや青年ものに集中してきます。そうすると、小さい子供たちが楽しむマンガ文化が上ってきにくいのです。親が子供に、どういったマンガを読ませたらいいかという目安になるように、マンガ部門の中でも年齢差によって違う枠を設けて選ぶという方法もあっていいのではないかと感じました。

富野——〈文化庁メディア芸術祭〉立ち上げプロセスの中で起こった、部門分けなどのさまざまな戦いのお話を聞いて、私のように長年、巨大ロボットアニメというジャンルで仕事をしているような人間からしますと、そもそも〈文化庁メディア芸術祭〉のようなものが政府の支援で立ち上がっていること自体が不思議にしか思えなかった、というのが正直な感想です。審査委員として3年間携わりましたが、審査は本当に難しかったです。

これからのメディア芸術祭

浜野——今でも議論が続いていることの一つは、〈文化庁メディア芸術祭〉を、国内中心のものではなく、国際賞にしていきたいという流れです。しかし、国際賞にすることは、審査委員として外国の方にも来ていただき、海外からの作品も均等に評価しなければいけないということで、それを企業などの民間でなく、日本国の名で表現を評価することは慎重でなければならない。国が外国の方にお礼として勲章をあげることは全く違います。私個人としては、〈文化庁メディア芸術祭〉であるうちは、それはとても危ないことだし、やはり民間部門に移行するなりしてからでないとできないと思います。

河口——第1回の海外展は、中国の北京でした。当時の中国はメディア芸術の分野は全般的にまだまだエンジンはかかっていなかったのですが、日本の先端の表現技術を吸収することによって、その後2～3年でほぼ追いついてしまったのです。そして今、吉林省などではご存じのように、マンガやアニメの巨大メディア芸術センターをつくらうと、国家が莫大な予算を投下しています。一気に追いついてくるあのエネルギーはすごいもので、相対的に比較してみると、じきに追い抜かれてしまうような気がしています。

日本のマンガ、アニメ、ゲームは、いずれも浮世絵同様、日本で独自の進化をしてきました。しかしそれがインターネットで瞬時に全世界で共有される時代においては、ヨーロッパもアジアもアメリカも、みんな容易にわかるわけです。この状況は、先に進化を遂げた日本にとっては、どう見ても有利ではない。どんな場合でも、未知の場所を切り開いてきた一番手より、続く二番手は楽なものです。日本が今後も、先導的に世界を引っ張っていく独自の文化を保持していこうとするのであれば、さらなる飛躍のための第2段階のロケット噴射をした方がいいのではないかと。これが私自身が世界各国の情勢を見ていて、危機意識とともに思うことです。

石原——今、世界的なゲーム業界での日本の優位性は弱まって、むしろ劣位に近くなってきているという実感があります。しかし日本におけるゲームの地位は、先ほど〈文化庁メディア芸術祭〉立ち上げのいきさつでお話ししたときと全く変わっておらず、ゲームはいまだに、全世界的に一律に、映画や書籍といったメディアに比べると低い位置にあります。この領域がこのフェスティバルで評価され、クリエイティブで社会的な箔付けをしてもらえることは、この仕事のあり方や、生み出される作品の文化的な意味合いを高めていくために、とても重要だという認識があります。

審査委員としての感想は、幅広い中から選び取ることの難しさや、評価することの難しさはもちろん実感するところなのですが、扱っている領域の幅広さやキャパシティが大きいことなど、嬉しい体験も数多くしています。取り扱われるメディアが常に変わっていく、このダイナミズムの醍醐味は、この先もっと拡大していつてもらいたい、もっと何でも取り入れていつてもらいたい、という気持ちです。

永井——私は、『マジンガーZ』^{※1}や『UFOロボグレンダイザー』^{※2}が大ヒットしたおかげで、25～26年前から世界十数カ国に呼ばれてはサイン会や講演会などをしてきました。そうした国々で取材で来る記者によく「あなたの『ゴドラック』^{※3}を見たおかげで、日本人も人間なんだ、自分たちと同じ熱い血があるんだということを理解した」と言われたのです。そういう意味では、本当にマンガ、アニメは、国にとっても大きな力になっていると実感します。

またこれはアメリカの人に言われたことですが、「日本はマンガという大きな宝物を持っていますね」と言われた当時は、まだ日本という国自身がその宝に全然気付いてくれない状況でしたが、何年か前から知的財産権の問題が浮上し、ようやくマンガ文化もちゃんと国を挙げて守らなければいけないということになってきたようです。しかし現実として海外では、日本のマンガやアニメの知的財産権は依然として侵害され続けており、私の作品もひどい状態です。ディズニーやハリウッド映画がしっかりと守られているのは、やはりアメリカが国レベルでの交渉をきちんとしているから。日本も国としてそういうものを守っていこうという姿勢がないと、永遠に現状のままだと思います。この間、運営を民間に移行してはどうかという話もたくさん出ているのですが、やはり国がかかわることが重要だと私は思っています。マンガにしるアニメにしる、国がかかわっている、国の文化として認知しているのだぞと海外にアピールすることが、先ほど言った著作権の侵害に対するアピールにもなりますので。これからの人たちに、自分のような辛い思いはさせたくないと思っています。

富野——私の個人的な感覚で申し上げますと、〈文化庁メディア芸術祭〉に対しては、国家が文化に手を出すというのはいかがなものか、しょせん統制するだけのことになるのではないかという思いは、今も変わらずにあります。

しかしその一方で、こういうこともありました。〈文化庁メディア芸術祭〉第3回の企画展「Robot-ism 1950-2000」で村上隆さんと対談をしたのですが、国際的なアーティストと対談させてもらう機会が、ロボットのタイトルで作品をつくる私にもやってくるようになったということで、やはり大きな、プライドを裏付けてくれる出来事になりました。審査委員を務めても感じたことですが、この実感は、特にフリーランスのアーティストやクリエイターにとっては一番必要で、大事なことなのです。

もちろんクリエイティブな仕事は、ヴァン・ゴッホのように、生きているうちは評価されない場合もあると覚悟するべきでしょう。しかし来年の収入がないのががんばり続けるわけにいかないのも現実であると、私自身フリーランスの立場で長年感じてきました。志が高く優れた作品であれば評価されるのだという裏付けを与えてくれる〈文化庁メディア芸術祭〉が今日ここまで来たことは、ある意味当然であると同時に、さらに社会的に広く認知され、ここでの評価がクリエイターたちにとってのプライドになるようなものになってほしい。そのために何をすべきかは、今後も考えていかなければいけないと思います。



TOMINO Yoshiyuki

富野由悠季

アニメーション監督/
第10・9・8回
アニメーション部門
審査委員主査、

第11・9・6回アニメーション部門
審査委員会推薦作品

1941年、神奈川県生まれ。日本大学芸術学部卒業。1964～67年、虫プロダクション所属。『鉄腕アトム』『リボンの騎士』など手塚治虫作品のアニメ化に脚本・演出担当として参加。フリーとなってからは、『海のトリトン』のほか、『未来少年コナン』『赤毛のアン』などにも参加。『機動戦士ガンダム』『聖戦士ダンバイン』などでロボットアニメに新境地を切り開いた。



NAGAI Go

永井 豪

マンガ家/
第14回マンガ部門
審査委員主査、
第13・12回マンガ部門
審査委員

1945年、石川県生まれ。2005年より大阪芸術大学キャラクター造形学科教授。石ノ森章太郎氏のアシスタントを経て、1967年『目明しポリ吉』でデビュー。翌年『ハレンチ学園』が連載開始となり、たちまち大ブームになる。以後、現在に至るまで、幅広いジャンルの作品を発表し続けている。代表作には『デビルマン』『マジンガーZ』『キューティーハニー』など多数。

※1／マジンガーZ

1972年、『週刊少年ジャンプ』にて連載が始まったマンガ。またそれを原作とする東映動画のアニメ作品。巨大な人型ロボットに主人公が乗り込み操縦する、「巨大ロボットアニメ」と呼ばれる分野のさきがけとなった。

※2／UFOロボグレンダイザー

永井豪原作のマンガ、および1975～1977年にフジテレビ系で放送された、東映動画（現：東映アニメーション）製作のロボットアニメ。マジンガー・シリーズの第3作。

※3／ゴドラック

1978年、『UFOロボグレンダイザー』のアニメ番組がフランスで初めて吹き替え放送された際の題名。以来ヨーロッパを中心にこのタイトルで定着した。改題に関して永井豪氏の許可は得ていない。

部門別セッション①マンガ部門



2月10日(木)15:45～19:00
東京ミッドタウン・タワー4FカンファレンスROOM1

参加者

細萱 敦 [座長]
村上知彦 [発表者]
幸森 軍也
清水 勲
武富 健治

発表

マンガ部門の独自性

〈文化庁メディア芸術祭〉および同マンガ部門発足時の状況と、以後同部門が独自の性質を確立するまでの概況が、年度ごとの受賞作品を紹介しながら報告された。

●マンガ部門発足前後の概況

・既存のマンガ賞

小学館漫画賞^{*1}、文藝春秋漫画賞^{*2}、日本漫画家協会賞^{*3}、手塚治虫文化賞^{*4}、講談社漫画賞^{*5}などがあった。

・贈賞傾向

評価は高いものの商業誌では最終選考に残りにくい作品や、これまで着目されなかったテーマを新規開拓した作品を積極的に評価する独自の動きができており、審査委員が交替しても保たれている。

・独自の評価視点が徐々に形成

第1回からしばらくは、既存のマンガ賞との重複授賞が続いていた。しかし第5回^{*6}より、他賞であまり上位にすくい上げられていない作品が大賞を受賞するようになってきた。評価の視点に完全な独自性が見え始めたのは第7回ごろではないか。また、第8回前後より、自主制作マンガ^{*7}が奨励賞に取り上げられることが増え、商業出版とはつながりのないところで制作している人たちへも大きく門戸が広がった。

・賞構成について

大賞、優秀賞、奨励賞の合計6賞の構成は、作品ジャンルを規定しない、幅広く公平な選考を可能にしている。

・審査についての成果と課題

審査委員一人が約20作品もノミネートできる審査方法は、選考の独自性に大きな影響を与えている。課題点としては、外国作品の翻訳、話題作品でも応募がなければ審査できないこと、自主制作マンガが受賞してもそれを一般の人に読んでもらう機会がないこと、などである。

・フェスティバルにおけるマンガ部門の課題

マンガは元来、読まないで発信してこない「静かなメディア芸術」なのでいたしかたない点もあるが、現状の展示は地味すぎる。メディアとしてのマンガの在り方を示し、展示に奥行きや面白さを与える工夫を考えていく必要がある。

発表者=村上知彦

ディスカッション

メディア芸術祭におけるマンガ部門の概況

1. 贈賞傾向について

発表でも言及された通り、商業的なしがらみと無関係に、新しい試みや作品の質を純粋に審査し、幅広い作品が選ばれているという点は異論のないところ。ただしデジタルマンガ作品は、上位に選ばれにくい傾向が認められる。新しいメディアにおいてマンガがまだ有効な形では発展していないことがうかがえる。さらに、応募という自発性に頼っているため、その年に話題になった作品が審査から抜け落ちることも、避けられない傾向である。

*

上記に付随して、全体的な贈賞傾向については「マンガは基本的にはエンターテインメントであり、売れているものが一番という文脈はどうしても出てくる。しかしあえてそうではないところにスポットを当てている〈メディア芸術祭〉は面白いと思う【幸森】」「受賞作品を見ると、キャリアの長い作家でも今までの功績ではなく、応募作品の質で選ばれていると感じる【武富】」といった肯定的意見が多く挙がった。デジタルマンガの受賞が少ない点については「やはり古い世代が審査委員を務めている限りは『紙媒体の可能性』に重きを置いた受賞傾向は続くのではないか【細萱】」「それらのジャンルがまだ成熟していないことも理由では【村上】」といった意見が挙げられた。他の点については「商業誌では難しい、描き下ろし作品にもっとスポットを当ててはどうか【幸森】」「雑誌媒体への、マンガ編集方針の実績を表彰する賞も新たに考えてみてはどうか【細萱】」という意見も寄せられた。

2. 審査に関する成果と課題

既存の体制で課題とされる点は、公募制による応募作品の偏りのほか、作品審査における技的要素の基準が明文化されていないことである。現在までのマンガ部門受賞作品への贈賞理由は、作品のストーリーへの言及が中心であり、本来マンガの重要な要素であるはずの具体的な色彩や描法といった、表現技術に対しての記述が少ない。審査委員には、今以上にマンガ表現史の素養が求められる。

*

上記に付随して、「マンガ表現史を、審査委員に今以上に勉強してもらい、審査基準に加えてもらうことが大事ではないか。特に色彩論についての言及があまりにも少ない。作品群はストーリーだけでなく、マンガ表現・色彩表現への言及も必要。その視点は展示にも役立つはずである【清水】」「制作する側としては、描法だけでなくストーリーで実験的な試みをしてもらいたいと感じている。ストーリー、演出、描法と、技法要素別に分けて採点したり、表現技法の功績に特化した賞を設け、毎回必ずそのような作品が上がってくるようにしてはどうか【武富】」「ある技法に特に優れた作品が残るやすいよう、各要素の評価を点数制にするなどの内規をつくっておくのもいいのでは【細萱】」「どの点がよかったのか具体的にポイントで示し、それをフェスティバルの展示においても見せる工夫も必要【村上】」といった、問題の提示とともに解決への具体的な提案が挙げられた。

〈文化庁メディア芸術祭〉への要望

3. 広報をより積極的に

広報については、参加者の多くが足りていないと感じている。新しい才能や動きにスポットを当てていくためには、応募者、鑑賞者にとって〈文化庁メディア芸術祭〉をこれまで以上に魅力的なものにしていく必要がある。優れた作品を集めるために、次回以降の応募者を引き寄せる重要な要素としての、ポスター、フライヤー、ホームページなどが魅力に欠け、特色がわかりづらい。また、告知の絶対数および興味を引くような工夫も不足である。商行為ではないことは前提であるが、上記を改善すれば、応募者数、入場者数など、現状の数

HOSOGAYA Atsushi

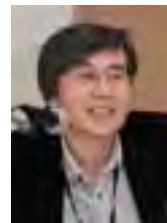


細萱 敦

東京工芸大学准教授／
第14・13回マンガ部門
審査委員

1963年、東京都生まれ。川崎市市民ミュージアム学芸員として数多くのマンガ展を企画。日本マンガ学会理事。主な編著書に『日本マンガを知るためのブックガイド』、『アジアMANGA サミット』などがある。手塚治虫文化賞、読売国際漫画大賞の選考委員を歴任。海外マンガ事情に精通。

MURAKAMI Tomohiko



村上知彦

神戸松蔭女子学院大学
教授／
第14・13回マンガ部門
審査委員

1951年、兵庫県生まれ。1979年の評論集『黄昏通信・同時代まんがのために』はマンガ世代によるマンガ批評の先駆けとなる。評論活動の一方、単行本の出版・編集にも携わる。手塚治虫文化賞選考委員。日本マンガ学会理事。著書に『イツ・オンリー・コミックス』、『まんが解体新書』など。

KOU MORI Ikuya



幸森 軍也

ダイナミックプロダクション
出版企画部部長

1961年、兵庫県生まれ。日本マンガ学会、著作権法学会会員。1989年 ダイナミックプロダクション入社。数多くのコミック著作権関連訴訟の陣頭に立つ。1992年『げんまん』で小説家デビュー。現在、専修大学文学部で日本文化研究の講座を担当。著書に『そして、またひとり…』『あなたの待つ場所』、『パソコンOL養成講座』、『ゼウス』、『日語読本試行版好朋友』1～5、『マンガ大戦争 1945-1980』など。

SHIMIZU Isao



清水 勲

漫画・諷刺画研究家／
第5・4・3回アニメーション、
マンガ部門審査委員

1939年、東京都生まれ。編集者、美術館研究員を経て、日本漫画資料館館長、川崎市市民ミュージアム専門研究員、帝京平成大学教授、京都国際マンガミュージアム研究顧問、文京女子短期大学講師を歴任。高橋邦太郎賞(日仏文化賞)、日本漫画家協会賞特別賞受賞。著書に『漫画の歴史』『四コマ漫画』『ビゴーが見た日本人』『ビゴー日本素描集』『年表・日本漫画史』など。

倍は見込めるのではないかという、商業出版関係者からの意見が複数あった。現状においても、すでに会場のキャパシティを超えているが、より広い会場を用意することを前提としてさまざまな面で積極的展開が必要と思われる。

*

広報の不足感に関しては、「公募制である以上、応募の情報が、潜在的な応募者たちへ伝わるかどうかの分かれ目は大きい【清水】」「ホームページは凝りすぎて肝心な情報にたどりつけず、わかりづらい。シンポジウムなどのイベントも、告知を見られなかった人が多いはず。誰もが自分の気になる内容にたどり着ける、コンテンツの工夫が欲しい【武富】」「現在もマンガ学科のある大学やコミックマーケット^{*8}、COMITIA^{*9}などへの働きかけは行っており、応募者も増えているが、全体数から見ればまだ少ない【細萱】」といった意見が挙がった。

4. マンガ部門展示に関する根本的な見直しの必要性

毎年具体案が先送りされているものの、受賞作品展におけるマンガ部門の展示は、他部門に比べて著しく魅力に欠けるというのが、参加者の一致する意見である。マンガはその性質上、映像や美術などに比べ、大きな会場での効果的な展示が難しいだけでなく、展示会場だけでは本編の内容が伝わりにくい。原画を見せるだけでなく、2.で先述の技法的視点を綿密に抜き出して作品展のキュレーションを行うなどすれば、より来場者の興味をひくものになるのではないか。

また、展示会場だけでは時間的に難しい本編を読んでもらうための何らかの提案も求められる。さらに、審査委員と展示をキュレーションする主催側とのコミュニケーションも、要検討事項である。

*

「いろいろなメディアが重なっているところでマンガを展示するのは難しい。どんなに頑張っても『紙』なので。今回の展示でも一番目立っていたのは、短時間でわかりやすいコママンガの展示だった。ストーリーマンガの魅力的な展示は、困難と思う【幸森】」「制約がある中でも、どの場面を見せるかは非常に大事【村上】」「マンガの本編を何らかの形で鑑賞できるように工夫が必要【細萱】」といった意見が挙げられた。展示会場の時間的、空間的な制約の解決策として「受賞作家のインタビュー、有料の別冊パンフレットをつくり受賞作品を掲載【村上】」「作品集やホームページに受賞作品の1話分を全編掲載【細萱】」「作品集で、受賞作品の贈賞理由について、もっとページを割いて、どういった点がよかったのか、技法も含めてさまざまな方向から読ませてほしい【武富】」といった提案がなされた。

5. 応募方法、ジャンルの枠組みなど

現状の公募制については、その公平性を第一の長所として、おおむね問題はない。しかし応募のなかった作品は話題作になっても審査から外れてしまう問題は依然として存在している。また、応募作品そのものも、青年向け作品、単行本化された作品が圧倒的に多く、少年や児童に人気のある作品、短編作品などの応募はほとんど見られない。

また、日本においてマンガを用いた表現は単行本として発行されているものだけでなく、新聞、広告、ライトノベル挿絵、教育資料や絵本など多岐にわたっており、優れた作品も多いが、公募制ではそれらが審査対象となることはない。すぐには無理かもしれないが、何らかのすくい上げの試みはされてもいいのではという意見も見られた。

*

上記に付随して、「商業誌の作品のほとんどは、作家本人ではなく担当出版社が応募している。特に、今年から各社も応募に力が入ってきたようで、その問題は感じる【細萱】」「作家は受け身な人が多いので、自分の担当編集者が、特に応募に熱心かどうかで受賞が決まるのは事実【武富】」「話題作品に関しては、審査委員が応募をうながすように呼びかけてはどうか【村上】」「ジャンルの決定については、審査委員が判断して振り分けるという方法もあるのではない【細萱】」などの意見が挙げられた。

TAKETOMI Kenji



武富 健治

マンガ家／
第11回マンガ部門優秀賞、
第10回マンガ部門
審査委員会推薦作品

1970年、佐賀県生まれ、1997年商業誌デビュー。初連載作『鈴木先生』が第11回文化庁メディア芸術祭マンガ部門(2007年)優秀賞受賞。現在『鈴木先生外典』を『漫画アクション』誌上で不定期連載中。著書に『鈴木先生』、『掃除当番—武富健治作品集』、『屋根の上の魔女—武富健治作品集』など。

6. 審査方法、審査体制

審査方法については、現状でおおむね問題はない。しかし審査期間が短い点は、より公正な審査のため、早急な制度的改善が必要と思われる。また、現状の審査委員制度については、マンガ部門は特に審査委員の平均年齢が高い。先端の表現をすくい上げていくためには、審査委員の年齢比、そして男女比なども今後はより考慮していくべきではないか。

現状の連絡体制では主催者側の思いが見えてきづらいところがあるため、意見の擦り合わせをする場が欲しい。

*

上記に付随して、審査方法については、「審査委員は、マンガ作品の読み込み作業や、新刊作品を追うことには慣れているものの、応募作品のすべてを事前に知悉することはもちろん、追い切れていなかった巻数の多い作品、自主制作マンガ作品の読み込みなどは、時間的に不可能【村上】」「始めに大量の応募作品をすべて読み込む選考委員と審査委員を別に設ける、あるいは、応募の中間時点でも一度通知するべきではないか【細萱】」といった意見が、審査委員を経験した参加者を中心に挙げられた。審査体制については、「応募作品は若い人のものが目立つ傾向にあるので、審査委員の年齢が高いことは、かえってバランスが取れているのでは【武富】」という現状肯定的な意見も複数見られたが「審査委員の顔ぶれによって人々の印象も固定するのも事実。審査委員の年齢、性別は今後も配慮していくべき【村上】」という意見もあった。審査委員と文化庁の連絡については、「審査委員として、主催者である文化庁がどれだけ熱を持ってやっているかをもっと知り、その思いをもっと活かしたいと思っている。質問や要望を交換する機会が欲しい【村上】」という意見があった。

7. その他

その他、議論のあった意見は、マンガ文化の後継者であり将来の応募者としてのマンガ家の育成についてや、受賞者には賞金支給のほかに、特に支援がされていない現状などである。副賞の魅力を増すことは、結果的に応募へのモチベーションを上げることにもつながるのではないかと。

*

上記に付随して、「大学のマンガ学科だけでなく、中学、高校から逸材を育てることを始めないと、将来は先細りしていけらう【細萱】」「賞金を贈呈して後は知らないではなく、受賞したことによって何らかのフォローがなされる仕組みというのはあっているのでは。例えば、報償として単行本を1冊出版する、1年程度キャンペーン期間として費用を出すなど、マンガ作家としてより励みとなるような副賞を考える時期にきているのではないかと【幸森】」「今後も文化庁主導でやるのか、いわゆる民間に移譲していくのかはわからないが、民間的な発想の部分が、必要になってくるのでは【細萱】」といった意見が挙がった。

※1／小学館漫画賞

小学館が1955年から主催しているマンガ賞。過去1年間に商業誌に発表された作品を審査対象としている。

※2／文藝春秋漫画賞

文藝春秋が、1955年から2001年まで主催していたマンガ賞。発足時はコママンガ、風刺画などを中心的な審査対象としていた。

※3／日本漫画家協会賞

社団法人日本漫画家協会が、1972年から主催しているマンガ賞。賞金は協会年会費によっており、商業誌の影響を受けにくい審査運営を旨としている。

※4／手塚治虫文化賞

朝日新聞社がマンガ家・手塚治虫の業績を記念し、1997年より主催するマンガ賞。選考の前年に発表され、読者および選考委員から推薦された単行本が審査対象となる。

※5／講談社漫画賞

講談社が1977年より主催しているマンガ賞。少年部門、少女部門、一般部門に分かれている。受賞するのは同社の雑誌掲載作品が多いが、他社の作品にも授賞している。

※6／第5回

マンガ部門大賞作品は、福山庸治『F氏の日常』。

※7／自主制作マンガ

〈文化庁メディア芸術祭〉マンガ部門の、応募カテゴリーの一つ。ストーリーマンガ、コママンガ、デジタルマンガ、自主制作マンガ、その他がある。

※8／コミックマーケット

東京都で定期的で開催されている、世界最大規模の同人誌即売会。主催は「コミックマーケット準備会」。毎年8月と12月の各3日間、江東区有明の「東京国際展示場(ビッグサイト)」で行われる。出品者は書類審査と抽選によって選ばれ、一般参加者数は延べ50～60万人。

※9／COMITIA (コミティア)

東京で定期的で開催されている、創作同人誌に限定した大規模な同人誌即売会。主催は「コミティア実行委員会」。毎年2月、5月、8月、11月の各1日、江東区有明の「東京国際展示場(ビッグサイト)」で行われる。

部門別セッション②アニメーション部門



2月10日(木)15:45～19:00

東京ミッドタウン・タワー4FカンファレンスROOM2

参加者

浜野保樹[座長]

氷川竜介[発表者]

数土直志

土居伸彰

富野由悠季

野村辰寿

原 恵一

発表

アニメーション大国として

〈文化庁メディア芸術祭〉の受賞作を通し、この14年間のアニメーションを巡る状況・環境の変化などがまとめられ、〈文化庁メディア芸術祭〉の意義・役割についての検証が展開された。

●アニメーションを巡る状況の変化

・デジタル技術をはじめとした上映・鑑賞環境の急激な発展

パソコンの劇的な普及とネットの爆発的拡大があり、ビデオグラム^{*1}についてもVHSからLD^{*2}、DVD、ハードディスク、ブルーレイと14年間で5つもの段階を経た。また、劇場においてはシネコン^{*3}の普及、DLP^{*4}上映や3D立体視上映の登場があり、テレビもデジタル化、高解像度化され、結果的にアニメーション作品の多様化が進んだ。

・制作環境の変化

CGの導入、3Dアニメの普及によりさまざまな試行があった。また、デジタル・ツールの普及によって、プロとアマチュアの差が消失した。

・海外からの関心

海外からアニメーション大国として、制作本数、質も世界的にトップレベルにあると認知された。また、キッズアニメの玩具・ゲーム連動などによるワールドワイドな商業的成功も見逃せない。

●〈文化庁メディア芸術祭〉の意義・役割

・オリジナルアニメへの贈賞

従来、マンガ、ノベルの従属物とされてきたアニメーションに主体性があることを示し、アニメーションの芸術的認知を促した。

・記録的意義

受賞作品がメルクマール(指標、判断基準)となり、その時代の傾向や歴史的転換点、技術変革の存在を示している。

・観客育成の効果

アニメーションは若年層の観客が多いため、そこで交わされる情報のレベルも低くならざるを得ないが、そういった客層に対し、批評的視点やアニメーション表現・技術の多様性を提示した。

・つくり手への励まし

奨励賞設置などにより、若手・学生作家の制作モチベーションを高めた。発表者=氷川竜介

ディスカッション

アニメーション部門から見るメディア芸術祭の課題と評価

1. 審査委員の体制と選考方法について

現行の審査委員5名制度は妥当であり、これ以上の数となると作品の議論・合議は困難となる。審査委員の増加は、通り一辺倒の多数決を招き、安易なポピュリズムに堕す恐れがある。

また審査委員の3交代制についても、審査会の権威化の防止、時代に対応した視点の導入を可能とするもので、現状のままで問題がないものと考えられる。

審査委員交代によって審査基準の一貫性が損なわれるという意見はあるが、重要なのは、冷静な評価を立ち上げることであり、それを可能にするのは厳格で公正な審査システムではなく、各審査委員が匿名性を排し、責任を持って議論に臨むことである。

*

上記に付随して、審査委員の任期や数については「実際に審査委員をしたときに、4年目はやらせてもらえないという絶望感もあるが、時代性を考慮するといいいことだと思う。このまま5年、10年と続けていくときに、現在のシステムはそれほど悪くないやり方【富野】」「審査委員の数が現状を超えると、合議制が採れないような気がする【浜野】」といった現状の審査体制を肯定する意見が出たのち、「明確に自分の名前を出して、責任を持って選ぶことは大事。5人はちょうどいいと思うが、審査委員自体の人選も重要【野村】」「挙手で作品選考をすると、妥当で、誰もが否定できない穏やかな作品が残ってしまう。そうではなく、トゲトゲした作品を落とさなくて、後になって、しまったということのないように審査委員はリスクを負って審査に臨むべき【浜野】」など審査委員の人選・資質が確認された。

また、審査委員の選定については、「5人の審査委員の割当は、クリエイターの方3人と、さまざまな文脈をよく知っている目利きの方を2人にしている【浜野】」という現状が示されたあと、「人選は、もう少し広くてもいい気がする。例えばプロデューサー、キュレーター、映画祭のディレクターなど、アニメーションを大きな文脈で把握した目利きの方がもうちょっと入ったら、いい意味でメディア芸術祭がよりカオスになっていくのではないか【土居】」「審査委員は幅広くあってほしい。ただもうちょっと違うジャンルの人、アニメや映画が嫌いとか、読書しかしていないというような人を本当は入れたい。異業種、異能の人を審査委員に入れる必要がある【富野】」「芸術祭の知名度の低かった始めのうちは、特に高名な方をお願いしていた。その方が受賞者も嬉しいのでは【浜野】」などの意見が挙げられた。

2. 応募方式について

ノミネーション制を採る場合、作品の質以外の判断要因、政治的・商業的配慮が入る余地が増大し、公平性の確保が困難になる。そうであれば、現在の公募方式、審査方式を維持すべきである。

また、アニメーション部門については、劇場公開作品、TV、オリジナルビデオ、短編と分類しながら、分類ごとの受賞枠を定めず、すべてを同一線上で審査しているが、これも〈文化庁メディア芸術祭〉の個性として積極的に評価すべきである。

そもそも〈文化庁メディア芸術祭〉の意義は、「メディア芸術」の名を冠していることにあり、これにより、作り手はアニメーションというジャンルを再認識し、他分野への関心を高める。日本のアニメーションは、2Dと3Dの融合や異分野の才能を導入するなど、ハイブリッド的な方法を採用しているのが特徴で、メディア芸術の指針となる可能性を多分に持っている。

*

上記に付随して、「賞をもらうまで〈文化庁メディア芸術祭〉があること自体知らなかった。より多くの人に存在を知ってもらえると、制作者も励みになる【原】」という認知度を高める必要性のほか、現在の公募方式についての肯定的理由として「本当に賞に対して興味があり、たくさんの人に見てもらいたい人が集まる応募制はいい【野村】」などが話された。また、ジャンルの

HAMANO Yasuki



浜野保樹

東京大学大学院教授／
第14・13・12・11・10・9・
8・7回運営委員、
第6・5・4回アニメーション、
マンガ部門審査委員副主査、

第3回デジタルアート[インタラクティブ、
ノンインタラクティブ]部門審査委員副主査、
第2・1回デジタルアート[インタラクティブ、
ノンインタラクティブ]部門審査委員

1951年、兵庫県生まれ。東京大学新領域創成科学研究科教授。2003年「コンテンツ制作のロジスティクスに関する研究」で東京大学工学博士、2004年より現職。主に、映画、マンガ、アニメーション、ゲームといったメディアアート関連の研究で知られる。著書に『表現のビジネス—コンテンツ制作論』など。

HIKAWA Ryusuke



氷川竜介

アニメ評論家／
第14回アニメーション部門
審査委員

1958年、兵庫県生まれ。フリーライター、編集者、アニメーション研究家。東京工業大学卒業。主にアニメと特撮について執筆し、技術的見地から分析することを得意とする。1970年代末よりファン出身のライターとして活動を開始し、特に富野由悠季、出崎統、金田伊功の研究にかけては第一人者の存在。

SUDO Tadashi



数土直志

アニメ!アニメ!代表

メキシコ生まれ。大学卒業後、大手証券会社に勤務。2004年に株式会社アニメアニメジャパンを設立。同社代表取締役。「デジタルコンテンツ白書」編集委員。インターネットのアニメーション情報サイト「アニメ!アニメ!」を運営、アニメーションを中心にコンテンツビジネスに関する執筆活動も行う。



DOI Nobuaki

土居伸彰

アニメーション研究・
評論、
早稲田大学演劇映像学
連携研究拠点研究助手

1981年、東京都生まれ。東京大学大学院総合文化研究科博士課程在籍中。玉川大学ほか非常勤講師。専門はアニメーション史・理論。研究活動の傍ら、制作・批評集団「Animations」やレーベル「CALF」などを通じて、世界の短編アニメーションについての情報発信・執筆・上映活動を行う。



TOMINO Yoshiyuki

富野由悠季

アニメーション監督/
第10・9・8回
アニメーション部門
審査委員主査、

第11・9・6回アニメーション部門
審査委員会推薦作品

1941年、神奈川県生まれ。日本大学芸術学部卒業。1964～67年、虫プロダクション所属。『鉄腕アトム』『リボンの騎士』など手塚治虫作品のアニメ化に脚本・演出担当として参加。フリーとなったからは、『海のトリトン』のほか、『未来少年コナン』『赤毛のアン』などにも参加。『機動戦士ガンダム』『聖戦士ダンバイン』などでロボットアニメに新境地を切り開いた。



NOMURA Tatsutoshi

野村辰寿

アニメーション作家/
第13・12・11回
アニメーション部門審査委員、
第9・5回アニメーション部門
審査委員会推薦作品

1964年、三重県生まれ。多摩美術大学グラフィックデザイン科卒業。1987年、株式会社ロボット入社。CMディレクターとして数々の作品を製作。代表作『ストレイシープ』シリーズ(1994～)はアニメーションのみならず、絵本やプレイステーション用ゲームソフトとしても展開されている。

混在については「企画論による差別をするという大人の配慮こそ、まさに商業主義的なものに陥っていく。今のアバウトなやり方はむしろ最善だと思う【富野】」「一番最初に審査委員をしたときは、商業主義と自主制作、短編と長編などを目的の違う作品を同じ尺度で図ってよいか迷いもあったが、混在した作品の中からその年に最もきらきらしたものを選ぶのが、この芸術祭の面白いところ。普段自ら進んで見ない作品も一堂に見ることができるのは刺激になる【野村】」「いわゆる『アニメ』だけではなく、短編アニメーションなどのアートアニメーションも一同に集まる。自分とは違う、異なる他人が常に横にいることを意識することは非常に重要。ただ両方を扱うためにバランスが崩れてしまう可能性がある。今のところはバランスが保たれているが、いつか壊れるかもしれないという不安はあり、それがメディア芸術祭の弱点になるのではないかと【数土】」といった意見も挙げられた。

そのほか海外作品の応募数について、「応募数が国内外のアニメーション映画祭に比べると少ない。海外からの応募作品について、映画祭シーンとは少しずれた作品が評価されている面も関係しているのではないかと【土居】」という意見に対し、「外国からの応募が少ないのは、もともと国内賞として成り立ち、マンガとアニメーションを同じ審査委員の方が評価したという経緯が影響しているのでは【浜野】」「見え方やアプローチを改善すると応募者は広がると思うが、いろいろなものが一緒に評価されるという面白さを意識して応募する人もいるし、現状のままでいいと思う【野村】」「応募本数で、その映画祭のクオリティが決まるというのは信用していない。『アニメーション』ではなく『メディア芸術』という縛りはとても重要【富野】」といった議論がなされた。

3. 賞金と助成を結び付ける

今後、〈文化庁メディア芸術祭〉を拡大、向上させていくために一番有効なのは、贈賞と助成を結び付けることであり、その一案として賞金を高額にすることを提案する。これは本来、邪道な方法ではあるが、現在、極度の経済至上主義に覆われた日本の状況からして、芸術祭の理念を言葉だけで訴求するのは不可能であり、訴求範囲も広がらない。

また、アジア各国が精力的、かつ具体的な形で文化的アクションを起こしている現在、経済的に疲弊している日本の制作現場、制作者に直接、賞金を与えるのは文化政策として有効な手段であり、行政法人創設などに比べても安価、かつクリーンで透明性のある助成方法である。

*

上記に付随して、支援システムについては「例えば受賞すると、向こう何年かの制作の支援金が担保されるというような支援システムが具体的にになると、純粋な応援資金になる【野村】」「若い作家も取る賞なので、取ったらその次の作品が作れるような制度的なものが欲しい【土居】」「助成の仕組みとなると、やり方は具体的にもう少しいろいろあるような気はする【野村】」といった提案が挙げられた。

賞金額の提案については、「大賞に1億5000万ぐらいの賞金を付けると、ステータスを獲得できる。次の作品の、少なくとも準備金にはなる額【富野】」という理由があり、また「賞は基本的には荣誉であるが、有形の賞として、例えば本当に次のものが作れる援助金がうまく出せる形になるといい【野村】」「賞金がもう少し励みになる額をいただくと、次回作や企画中の作品にとって間違いなくうれしい【原】」と助成や支援のシステムにもつながるよう、求められた。

4. 展示方法について

開催期間が短すぎ、媒体に記事が露出されたとしても、そのときにはすでに会期を過ぎてしまっているのが問題である。これでは、多くの人に訴求することはできない。

また、メディア芸術祭は、若手作家、学生に対して刺激となっているが、そうであれば、アニメーションに関しては1次資料——手描きの筆致、原画や背景画の筆致が貴重であり、展示上、重視すべきである。

さらに、アニメーション作品は一部の商業映画を除けば一般公開の機会が少なく、それだけに展示=上映の環境を整備すべきである。今回、これまで展示会場内の仮設モニターでの上映だったものが撤去され別会場にシアターが用意されたこと、テレビシリーズである『四畳半神話大系』の一举上映は評価でき、今後も商用施設とのタイアップなども視野に入れ、上映環境の向上を図ってほしい。

*

上記に付随して、「ある劇場を借りて、長編ものやある程度まとまったプログラムを組むなど、有料でもいいからきちんとした凱旋上映することを考えてもいいのではないか【野村】」といった上映環境の具体的な提案や、「今回は、展示場ではダイジェストだけで全編は見られなかったが、短編作品は、基本的にあまり露出がないので、この芸術祭はたくさんの人の目に触れるチャンス。その点において意義がある。別会場の上映だと、その広がりや奪われるので、もうひと工夫が望まれる【土居】」「アニメーションの1次創作物などを充実させた展示にすると、クリエイターの刺激にもなるのではないか【氷川】」という意見も挙げられた。

総括

現在、メディア芸術は、ジャンルの線引きができない曖昧な状況であるが、ここで規定に走るの危険であり、現在あるカオス的な状況をポジティブに受け入れるべきである。それらの曖昧さに対しては、30年後、50年後に歴史が答えを出すものである。その意味からしても、最も重要なのは「継続は力なり」であり、〈文化庁メディア芸術祭〉は今後も長く開催を重ねていくべきである。

*

上記に付随して、「アニメやマンガなどの大衆的なものを社会的、文化的に価値付けするものとして機能している点で意義がある。ただメディア芸術祭の裏側をもう少し見せた方がいいのではないか【数土】」といった意義と提案のほか、「アニメとマンガがあまりにも大衆化しているために、認識論や評価論がどこかで狂っている。だから、本当の意味でよい作品なのか、力があるかということではなく、今の時代に合っているだけで評価されてしまうこともある気がする。数十年後に受賞作品を並べたときに評価されるものにするには、厳格に公正なシステムをつくることで達成できるものではない。だからこそ、審査委員の構成だけは気を付けたい【富野】」と評価軸の危惧と課題が挙げられた。



HARA Keiichi

原 恵一

アニメーション監督／
第14回アニメーション部門
優秀賞、第11・6回
アニメーション部門大賞

1959年、群馬県生まれ。『クレヨンしんちゃん』シリーズをはじめとして数々の作品の監督を務め、同シリーズの劇場版『嵐を呼ぶアッパレ! 戦国大合戦』は高い評価を受けた。世界に向けて日本のアニメーションを発信できる次世代の監督として、最も期待されている一人。

※1／ビデオグラム

電氣的録音録画物ともいい、一般にいうビデオソフトのこと。

※2／LD

レーザーディスク。直径30cmのディスクに両面で最大2時間の映像を記録できる光ディスク規格。

※3／シネコン

シネマコンプレックスの略。同一の施設に複数のスクリーンがある複合映画館のこと。

※4／DLP

デジタルミラーデバイス (DMD) を用いた、デジタル制御による画像表示技術、およびシステム。

部門別セッション③ エンターテインメント部門



2月10日(木)15:45～19:00

東京ミッドタウン・タワー4FカンファレンスROOM3

参加者

石原恒和[座長]

榎山 寛[発表者]

伊藤ガビン

川村真司

寺井弘典

福井信蔵

真鍋大度

発表

インタラクティブ化の浸透

〈文化庁メディア芸術祭〉での過去の受賞作品を踏まえつつ、エンターテインメント分野の定義を確認し、今後のその枠の取り方を議題にのせる。

●エンターテインメント部門の成立について

・第7回〈文化庁メディア芸術祭〉から新たに設定された部門

第1回から第6回まではエンターテインメント部門は独立していないため、デジタルアートのインタラクティブ、ノンインタラクティブの両部門がその前身としてあった。

・応募作から見えるジャンルの揺れ

アート、アニメーションなど、既に独立した部門がある領域の作品でも、商業性の強い作品はエンターテインメント部門に応募される例も多く、部門の別はエントリーする側の恣意性にゆだねられている。

●最近の傾向と、エンターテインメント部門の今後

・ハードウェアとソフトウェアの関係

ハードウェアと連動して対応ソフトが審査の評価対象になるとき、ソフト単体ではなくそのハードウェアを含めた評価になる傾向がある。第11回の大賞作品『Wii Sports』^{※1}に対するハードウェア・Wiiなど。またGoogleストリートビューなどのWebサービスをベースにした作品にも同じ傾向がある。

・インタラクティブ、ソーシャルな作品の浸透

回を重ねるにつれ、インタラクティブな性質の作品が増えてきた。第9回の大賞作品『Flipbook!』^{※2}あたりから、顕著になってきたのではないかと。SNS^{※3}の要素を持つ作品では、インターフェイスを含めた環境全体で作品を捉えることが必要になる。

・グローバル化のために情報発信の拠点を

海外から見たときに〈文化庁メディア芸術祭〉はまだ知られていない。メディアアートとマンガ、アニメなどの複合的な賞である点はわかりづらさがあり、情報発信は必要。

発表者=榎山 寛

ディスカッション

エンターテインメント部門の枠組みを巡って

1. 評価基準は何か

エンターテインメントは技術の進歩に連動する側面が強く、現在の目で過去の受賞作を見たときに、技術的な落差を感じる人が多い。技術力を評価するだけではなく、時代を越えた表現、アイデアも見ると、評価基準をどこに置かか問われる。また、既存のジャンルに納まらない作品が現れたときに、新たな評価の方法を受け手側が柔軟に編み出すことも必要とされる。過去の大賞作には、技術やジャンルの文脈を切り離しても成立する優れたバランス感覚が見られる。

*

上記に付随して、「評価軸の一つに、新規性を審査委員は持っていた方がいい。アイデアや可能性に対して、あるいは一つのフィールドをつくったということに対する評価を巡って審査会で議論ができるようになると、もっと未来を見据えた芸術祭になる【川村】」「新規性、クリエイティビティ、いかに新しいジャンルに挑戦したかということが（文化庁メディア芸術祭）では重要なので、完成度で勝負するよりは、どれだけ新しいものを見せてくれたかというサプライズの量を審査の上で高く設定した【石原】」と、作品評価の大きなポイントとして「新規性」が言及された。

また、「メディア芸術といわれているもの自体を、その年ごとに考え直す作業が審査に求められる。エンターテインメント部門は、その定義を年ごとに設定し直す作業と、それをどう評価していくかが繰り返されていくという文脈がある【福井】」と、部門そのものの枠組が年々の応募作品によって変容していく可能性が、エンターテインメント部門に固有の特徴であるとの意見が出された。

2. 審査委員間の申し送り

評価基準が明文化されていないことは現在の審査で大きな問題にはなっていないものの、例えばゲームの分野で、『ファイナルファンタジーシリーズ』^{*4}など予算規模が大きく先端の技術が注がれることも多いシリーズもののビッグタイトルをどう扱うかなど、審査委員の替わる毎に同様の議論が交わされる幾つかのトピックに関して、過去の議事録を参照できる仕組みづくりは必要とされた。

*

上記に付随して、「連作ものの中には、ずっと同じ設定で、同じ世界観でやって、じわじわ進化して完成度はすごく高まっているものがある。第4作がもし1作目として出てきたら、ずっと高い評価になっていたはず【伊藤】」と、ゲームの中で連作タイトルの占める割合が非常に大きいことを受け、線引きの難しさに悩む声も。

また審査委員の交替制については、現在の最長3年のシステムに対し、「海外賞では、誰かが審査しているその色が強く出てしまうよりも、そのアワードの色を大事にしたいからという趣旨で、審査委員長は毎回替わり、審査委員もその次の年に呼び直すことはあっても、2年続けては呼ばないことが多かった【川村】」と、より短いサイクルの提案もあった。

3. 対象範囲のわかりにくさと、部門としての可能性

マンガ、アニメ、アートの部門のわかりやすさに比べて、エンターテインメントには幅があり、ゲーム、広告、映像、さらには書籍など、あらゆるメディアを包括している。幾つかの分野にまたがる作品、既存の分類に納まりきれない作品も集まり、混沌とした部門として今のエンターテインメント部門はある。ここには新しい表現の芽を受け入れる寛容さがあり、審査委員もその多様さに苦勞しながらも楽しんでいると意見が集まった。

*

「エンターテインメント部門の尺度がはっきりしないことに、審査をしながら腹を立てること



ISHIHARA Tsunekazu

石原恒和

ゲームプロデューサー／
第10回
エンターテインメント部門
審査委員主査、第9・8・7回
エンターテインメント部門

審査委員、第13回エンターテインメント部門
審査委員推薦作品

1957年、三重県生まれ。筑波大学大学院芸術研究科修了。1995年に株式会社クリーチャーズを設立、1996年に『ポケットモンスター 赤・緑』をプロデュース、その後、ポケモンソフト全作品にプロデューサーとしてかかわる。1998年、ポケモンセンター株式会社（現・株式会社ポケモン）設立と同時に取締役社長に就任。現在は、同ソフトを翻案した『ポケモンカードゲーム』やテレビアニメ、劇場映画などポケモン全体のブランドマネジメントに携わる。



MASUYAMA Hiroshi

柘山 寛

コンテンツプロデューサー／
第13・12・11回
エンターテインメント部門
審査委員

1958年、東京都生まれ。慶應大学卒業後、NYで映像制作を学ぶ。帰国後フリーで映像・ゲーム制作に携わる。2001年以降の関心は「マネー」。主な仕事に『信用ゲーム展』（ICC / メディアアート展示 / 客員学芸員）、『マネースマート』（書籍）、『マネースマートtypeR』（PCゲーム）、『M.I.Q.』（マンガ原作）などがある。



ITO Gabin

伊藤ガビン

編集者／
第14回
エンターテインメント部門
審査委員

1963年、神奈川県生まれ。学生時代よりコンピューターホビー誌の編集者として活動。株式会社アスキーのパソコンホビー誌『ログイン』の編集を経て、1993年ポストーク株式会社設立。編集、執筆、CG制作、映像制作、テレビ番組企画、ゲームソフト開発などを中心に活動中。女子美術大学短期大学部造形学科デザインコース教授。



KAWAMURA Masashi

川村真司

クリエイティブディレクター／
第13回
エンターテインメント部門
大賞

1979年、東京都生まれ。慶應義塾大学佐藤雅彦研究室で学んだのち、博報堂でCMプランナーとして活動。その後、BBH Tokyoの立ち上げに参画し、オランダのクリエイティブ・エージェンシー180、ニューヨークのBBHを経て現在はWieden+Kennedy New Yorkを拠点に、SOURのMVをはじめ個人としての制作も精力的に展開する。



TERAI Hironori

寺井弘典

クリエイティブディレクター／
第14回
エンターテインメント部門
審査委員、第10・9・8回
アニメーション部門審査委員

1961年、鹿児島県生まれ。多摩美術大学絵画科油画専攻卒業後、1982年より映像作家として、ビデオアートやインスタレーションを主に発表。MoMAコレクション収蔵。1992年MTV JAPANオンエア・プロモーション・クリエイティブディレクター、2001年P.I.C.S.クリエイティブディレクター。CM、MV、WEB、オリジナルコンテンツの開発や、メディアのジャンルにとらわれないキャンペーン、展覧会の企画、プロデュースを行う。「ミュージックビデオ／新しい感受性をのせて」展、上海万博日本産業館INAX360°映像プロデュースなど。



FUKUI Shinzo

福井信蔵

クリエイティブディレクター／
第12・11・10回
エンターテインメント部門
審査委員

1959年、兵庫県生まれ。ファッションブランドの広告やブランディングを多数手がけた後、1994年独立。同時にWebデザインを独学で習得。2000年「ビジネス・アーキテクト」を設立し、数々のグローバル企業に多岐にわたるクリエイティブサービスを展開。2006年Shinzo Graphica & Associates Inc.を設立。1995年ロンドン国際広告賞、1995年GRAPHIS DESIGN、1999年Web Design Award金賞、2003年OneShow Gold、2004年OneShow Bronze、2005年Communication Artsなど、国際的なデザイン賞を多数受賞。

は多かった。「その他」というカテゴリーが4番目にあつたら、1番目も2番目も3番目も崩壊すると思う【石原】としながら、「けれどもこんな曖昧な、ある種いい加減なものを国が主体で開くことの素晴らしさを感じるように【石原】と複数回の審査にかかわっての意識の変化が述べられた。また「広くメディアの領域をまたがっているにもかかわらず、見渡してみたときに、その時代が要請しているものが、意外とはっきりとわかる。なにがしか、今年はこれなのだなどというのが見えることが、非常に面白い【寺井】とジャンルを横断する醍醐味やメリットも。また実作者の側からは「ウェブカムとビデオチャットだけを使って映像素材を撮影して、それを組み合わせてつくった予算の限られた個人制作のビデオが、大きな予算でつくられた大掛かりな作品と同じ土俵で闘い、評価されたことがすごく気持ちよかった【川村】という感想も聞かれた。「新しいものなどを取り込んでいこうとすると、テクノロジーの進歩は速すぎて、切り分けられない。部門数や、カテゴリーが何十と細分化することには意味がない【川村】と、おしなべてジャンルの細分化には否定的な意見が寄せられた。

4. 独立した分野としての「ゲーム」

混沌さがエンターテインメント部門の美点の一つとされる一方、ゲームはカテゴリーとして明快なので、独立したゲーム部門をつくるべきだという見解がはっきりと提示された。ゲームの特殊性はプレイ時間の総体を含んだ体験に基づく評価を必要とする点にある。賞を決めるというスケジュールの中に、プレイをしての経験を判断する難しさ。今後も〈文化庁メディア芸術祭〉の規模が大きくなり、ゲームタイトルの応募が増えていくことが予測される中で、審査システムの見直しが必要とされた。

*

上記に付随して、「ではウェブ部門はどうか、PVがどうかということではなくて、私が思う〈メディア芸術祭〉の意義は、まずマンガとゲームとアニメを文化として価値を認めること【榎山】とし、日本のメディアアートの重要な要素としてゲームを据えられるとの意見が出た。また出品されたゲームの傾向について、「ソーシャルゲームが今回ほとんどエントリーしていない。実際、去年『サンシャイン牧場』^{※5}のような、単体のゲームとして特に評価するポイントがないゲームをみんながやっていることをどう評価するかは、難しいけれど面白い問題ではある【伊藤】「ソーシャルものは、人によってタイムラインが全く違うので、見え方が全く違ってしまふ。でも、そういうことを指摘する、これは評価することが難しい新しい分野であるということも言うだけでも、メディア芸術祭としては意味があるかなと思う【榎山】と最近のゲームの動向に〈文化庁メディア芸術祭〉の評価が追いついていない部分も危惧され、今後の課題として挙げられた。

〈文化庁メディア芸術祭〉のこれからの期待すること

1. グローバル化を巡って

海外のメディア芸術の賞との比較で、審査委員が日本人だけで構成されていることの明らかな違和感が指摘された。応募する側に「閉じた賞」との印象を与えないか。一方で、日本の審査委員だけのドメスティックな審査であることで、日本独自の文化が高密度に提示されているとの認識もあり、その固有性が薄められることは問題とされた。

*

海外の審査委員についてはさまざまな意見が集まった。「海外の審査委員が入るだけでも印象は大きく変わる。あるいは、ものすごく若い人が入って審査していることでも変わる【真鍋】」「審査委員として海外の方が一人作品を見るだけで『こんな面白い賞が日本にはある』という広がり期待できる【川村】と、人数などについての提案もあり、また「マンガを海外の人に審査してもらうのは難しい気もするが、ゲームなどはまた違った見方をしてもらえようような気が【真鍋】」「ロジカルな話は海外の人とも当然できると思うのですが、特にこのエンターテインメント部門という軟らかいところに対して、ニュアンスは共有しづらい」と、部門

によつての文脈を共有できないことの問題も指摘された。

この海外審査委員の必要性は、「グローバル化」「開かれた印象」とは別に、審査に多様な視点を導入することが根本にはあり、現状の審査方法に対する提言として「専門ごとにコンテンツをそれぞれ分けてしまうのは問題かもしれない。得意分野ではあるけれど、新しい評価軸が出てこないというのを感じる【石原】」と、横断的な視点での審査を可能にする「外部の目」の存在は外国人審査委員の形を取らずとも有意義とされた。

2. 音楽部門について

海外賞との比較では、音楽部門がないことも話題になった。音楽部門を独立させないまでも、音楽をベースにした一つのカテゴリーのようなものはあり得るとの意見。それはエンターテインメント部門の中にサブカテゴリーとしてつくられることも可能ではないか。部門が創設されることで、新たな応募が期待できる。

*

上記に付随して「コンテンツ制作では、音楽づくりが一番早く電子化したようなところもあるので、いいとかよくないとかいうより、それが入っていないのは、寂しい。現代音楽的なアート部門と、ポップミュージックの部門と両方あったらいいと思う【榊山】」という意見や「海外で音楽部門があるのは、パフォーマンスイベントを行ってフェスティバルを盛り上げるという意味もあると思う【真鍋】」という意見があった。

3. 最適な展示の形

エンターテインメント部門の展示には工夫の余地がないだろうか。モニターなど同一のデバイスが並ぶ様子はまるで家電量販店の売り場を思わせる。また、YouTubeやニコニコ動画など、独自のプラットフォームの中での体験は、今の展示空間では伝えにくい。例えば作家と展示方法について意見交換をすることはできるだろうか。

4. アーカイブ化

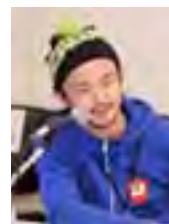
日本のメディア芸術の位置付けを示すところまで成長した〈文化庁メディア芸術祭〉であるからこそ、単発のイベントや展覧会だけではなく、拠点をつくった方がいい。しかし、美術館のような箱の設立には予算が膨大にかかるため、ウェブ上にコミュニティを立ち上げ、英語、中国語などで、世界に発信するところから始めるなど、恒久的な展示のあり方については幅広い対応があり得る。いずれにせよ、フルパッケージのアーカイブが快適な視聴性で提供されることは至近に求められている。

*

上記に付随して、今後のアーティストの作品として、アーカイブすること自体が作品の一部になっていく近年の動向に触れられた「DOMMUNE^{※6}が典型的にやったと思うのだが、毎日5時間、ずっとUstreamで生放送を続けている。その結果、この1年間の、今までのサブカルチャー系の雑誌が取り扱っていたような情報をを大量にアーカイブすることになっている。これは貴重な歴史資料であると同時に、歴史資料を生み出す場として作品足りえている。アーカイブ化は、国がやるべきことでもあるのだけれども、今ここで起こっていることを、個人がいろいろな形でアーカイブしていく。それが作品と呼ばれるようになってきているような気がする【伊藤】」

5. その他

応募費用、賞金含め、現在の金額設定は妥当との意見が出た。出品しやすい形であることはもちろん、賞金が比較的小額であることで、評価を対価として渡していると受け取られている。中途半端に増額するよりは、象徴的な金額であることが健やかな賞との印象に繋がっている。



MANABE Daito

真鍋大度

メディアアーティスト/
第14回アート部門
審査委員会推薦作品、
第14・13・11・9回
エンターテインメント部門

審査委員会推薦作品(第14回は2作品、第13回は3作品)、第13回エンターテインメント部門優秀賞

1976年、東京都生まれ。現在、株式会社ライゾマティクス取締役。東京理科大学理学部数学科卒業後、国際情報科学芸術アカデミー(IAMAS) DSPコース終了。2008年より「4nchor5 la6(アンカースラボ)」を石橋素と共同主宰。

※1/Wii Sports(ウィー スポーツ)

任天堂が開発、発売しているWii専用のゲームソフト。第11回文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門大賞受賞作品。日本では2006年12月に発売。野球、テニス、ボクシングなど5種類のスポーツをWiiリモコンを用い、実際の競技に近い動きで遊ぶことができる。Wiiを代表するソフトであり、国内のみならず全世界で最も売れたゲームである。

※2/Flipbook!(フリップブック)

コロンビア出身のクリエイター、ファン・カルロス・オスピナ・ゴンザレス(Juan Carlos Ospina GONZALEZ)のつくったウェブサイト。第9回文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門大賞受賞作品。用意されている作画ツールを使うと、誰でも簡単にパラパラマンガ(フレームアニメーション)をつくり、アップデートできる。

※3/SNS(ソーシャル・ネットワーク・キング・サービス)

交友関係を構築するウェブサービス。すでにそのサービスに加入している人からの紹介で参加が可能。人と人のつながりを促進・サポートするコミュニティ型の会員制サービスと定義される。代表的なものに、Facebook、MySpace、国内ではmixi、GREEなどがある。

※4/ファイナルファンタジー シリーズ

スクウェア(現スクウェア・エニックス)が開発、発売するRPG(ロールプレイングゲーム)のシリーズ作品。第1作は1987年12月にファミリーコンピュータ用に発売。世界的に幅広いファン層を持つ。『ファイナルファンタジー VII』は第1回文化庁メディア芸術祭デジタルアート部門優秀賞、『ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル』は第7回文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門大賞受賞作品。

※5/サンシャイン牧場

mixiのWEBアプリケーションの一つで、農場や牧場を経営するゲーム。開発、運営はRekoo。

※6/DOMMUNE(ドミューン)

宇川直宏(グラフィックデザイナー、映像作家、VJ、現代美術家、文筆家)が主宰する、視聴者参加型ライブストリーミングスタジオ。すべての番組は動画中継サービス「Ustream」と、連動している「Twitter」で発信される。

部門別セッション④ アート部門



2月10日(木)15:45～19:00

東京ミッドタウン・タワー4FカンファレンスROOM4

参加者

原島 博 [座長]

草原真知子 [発表者]

久納鏡子

クワクボリョウタ

鈴木芳雄

土佐信道

発表

メディアアートの国内外における発展と課題

〈文化庁メディア芸術祭〉の発足前後に、メディアアートの分野においてどのような動きがあったのか。その概要と、歴史を踏まえた今日的な課題についての報告があった。

●メディアアート周辺の状況について

・メディアアートの場の成立(〈文化庁メディア芸術祭〉スタート時期)

1979年のArs Electronica^{*1}に始まり、80年代末になると世界的にメディアアートが認識され、1990年前後、各地にメディアアートの拠点ができる。1990年に東京都写真美術館、1991年にICC^{*2}が仮オープン。1996年にIAMAS^{*3}、1997年にZKM^{*4}とICCが正式オープンした。

・デジタル分野の公募展の歴史

日本では80年代にNICOGRAPH^{*5}、MMCA^{*6}マルチメディアグランプリ、90年代前半にSony Music EntertainmentのArt Artist Audition、学生対抗パーチャルリアリティコンテスト、90年代後半には大小さまざまなマルチメディアの公募展が開かれた。

・日本のメディアアートの国際化・存在感/日本のメディアアーティストの海外進出

SIGGRAPH^{*7}では1979年ころ、Ars Electronicaでは1987年の第一回公募展から日本のアーティストが入選。1996年ころから一気に日本の作品が増える。

●歴史を踏まえた今日的な課題

・受賞作品の変遷と判断基準

コンセプト、完成度、技術の使い方、批評性、驚き、楽しさ、ビジュアルインパクトなどの要素があり、アートとしての完成度とメディアとしての実験性のどちらをとるかが常に問われる。

・コンテスト・賞としての成果と課題

賞のステータスには、その賞がdomesticかinternationalか、作家やアート関係者にとっての意義・意味、仕事や実績への貢献度、そして見る側にとっての意義・意味が重要。

・フェスティバルとしての成果と課題

期待感やイベント感、祭りの要素が大切。海外フェスティバルはそれを強く意識している。

・グローバル化について

日本のメディアアートの「面白さ、意外性」をどのように世界に伝えるか。メディアアートを伝統芸術の枠から解き放つことに、日本の作品は貢献できるのではないか。発表者=草原真知子

ディスカッション

メディアアートの現在と課題

1. 評価基準は、完成度か実験性か

作品に期待するものは、完成度なのか、あるいは実験性なのかにより、目指す方向性が異なる。今年の〈文化庁メディア芸術祭〉のアート部門の作品を鑑賞した歴代の審査委員の中には、アートとして一種の成熟があり、完成度が高まったという感想と、アートとして固定化してしまい、ワクワク・ドキドキの刺激が減ったという感想の両方があった。驚きや楽しさ、ビジュアル的なインパクトを評価する基準が、現代美術とメディアアートでは異なるのではないか。また作品評価には、アートとしての視点と、メディアやテクノロジーの使い方という視点の、両方のバランスが必要だが、どちらかに偏っているケースが多く、そのあたりが常に問題になっている。

*

上記に付随して、「イベントのタイトルに疑問。メディア芸術、メディアアートという言葉は、時代によって違う意味に使われているので、わかりにくい【鈴木】」。「〈文化庁メディア芸術祭〉も、最初はアートとエンターテインメントが混在していたが、時代の変化にともない、線引きして少しはわかりやすくなってきた【土佐】」という、メディア芸術自体の捉えにくさや改善の経緯を指摘する意見や、「アート部門に、メディアデザイン的な、あるいはテクノロジー寄りの作品がもっとあってよいと思う。アートのでなくても未来を予感させる作品を評価するなど、一貫性や画一的でなく、むしろ複数の判断基準を見せた方がよいのではないか【草原】」といった評価の偏りに対する危惧、また「今メディアアートは、現代アートの一部に位置付けられている。しかし技術の視点から作品に求めるものは、完成度より、実験性や可能性。この2つのせめぎ合いはかなり本質的で、むしろきれいに取まらないからこそ発展があるのではないか【原島】」などの今後の方向性を示唆する意見が寄せられた。

2. 周辺を巻き込んでパワーアップ

メディアアートの分野では、デザイン系あるいは技術系の分野が活気を呈している。またアーティストも、昨年はアート部門、今年はエンターテインメント部門に出品するというように、境界線が消滅しつつあり、境界領域に面白い作品が生まれている。混ざり合うことに魅力があるのならば、むしろ周辺領域を積極的に取り込んでパワーアップしてもよいのではないか。そのためには公募部門の見直しが必要ではないか。また、純粋なアートの展覧会と手法がかなり異なるので、アートの世界の人たちから不満が出てきやすいが、それぞれの分野で純化していくよりも、混ざり合うことを、むしろ特徴として生かしていくべきではないか。

*

「ニーズに対してデザインを行うのは、もはやデザイナーにとって古いモデル。自分たちでコンセプトを提案していく時代になっている。アートは先にコンセプトありき、という単純な区分けが通用しなくなっている【草原】」「日本ではアートよりもデザイン的なアプローチの方が、一般には理解されやすいが、メディアアーティストは、アートやデザイン、技術理解があり、異分野同士をつなぐ役割を担える【久納】」といった、メディアアーティストの置かれている状況を分析する意見や、「デザインの世界がアートを取り込んでいるなら、逆にデザインの人たちをアートに取り込むのがよいのでは？ 一方、工学系の人たちもアートとして面白いものをたくさんつくっている。むしろ、曖昧であるアートゆえにいろいろな人が来られる場になるとよい【土佐】」という、積極的に他ジャンルを取り込む意見が出てきた。

3. 日本のものをグローバルに発信する必要性

アーティストは賞を獲得することで、その後、仕事や発表の機会が増えることがある。だからこそ〈文化庁メディア芸術祭〉の賞が、国際的な賞として万人に認知されることは重要であり、国際化が望ましい。日本のユニークな動向は、国際的にも注目されつつあるので、日



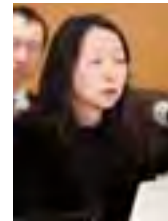
HARASHIMA Hiroshi

原島 博

東京大学名誉教授／
第12・11・10回アート部門
審査委員、
第6・5・4回審査委員長兼
デジタルアート

[インタラクティブ、ノンインタラクティブ]
部門審査委員主査

1945年、東京都生まれ。もともとは数学的な情報理論や通信方式論の研究者であったが、1985年ころからより本質的な人と人とのコミュニケーションの仕組みに興味を持ち、ヒューマンコミュニケーション工学を提唱。顔学などの新しい学術領域の創出や、科学技術と芸術の境界にも強い関心を持つ。映像情報メディア学会会長、日本バーチャルリアリティ学会会長、日本アニメーション学会副会長などを歴任し、現在は日本顔学会会長でもある。



KUSAHARA Machiko

草原真知子

早稲田大学教授／
第9・8・7回アート部門
審査委員主査、
第5・4・3回デジタルアート

[インタラクティブ、ノンインタラクティブ]
部門審査委員

1980年代前半からメディアアートのキュレーションと批評、メディア論研究で国際的に活動。筑波科学博、名古屋デザイン博、神戸夢博、NTT/ICCなどの展示のほか、SIGGRAPH、Ars Electronica、ISEAなど多くの国際公募展の審査にかかわる。講演、著作多数。デジタルメディア技術と芸術、文化、社会との相関関係が研究テーマ。UCLA 芸術学部客員教授。工学博士。



KUNOH Kyoko

久納 鏡子

plaplax／
第10回アート部門
審査委員会推薦作品

1972年、東京都生まれ。1996年ころから影絵や積み木、絵本など、子供の遊びや玩具をモチーフにしたインタラクティブな作品を国内外で発表する。現在はplaplaxのメンバーとして、メディアアート作品制作と同時に、大学との共同研究、公共空間や商業施設などの演出も手がける。



KUKAWAKUBO Ryota

クワクボリョウタ

メディアアーティスト/
第14回アート部門優秀賞、
第14回
エンターテインメント部門
審査委員会推薦作品、第7回アート部門大賞

1971年、栃木県生まれ。1998年に明和電機との合作『ビットマン』を発表して以来、エレクトロニクスを使用したメディアアート作品を国内外で発表。アナログとデジタル、人間と機械、情報の送り手と受け手など、さまざまな境界線上で生じる関係性を、制作のテーマにしている。代表作に『ビデオバルブ』『PLX』『シリフリン』『ニコタマ』『10番目の感傷(点・線・面)』など。



SUZUKI Yoshio

鈴木芳雄

編集者、
美術ジャーナリスト
(元ブルータス副編集長)

1958年、東京都生まれ。愛知県立芸術大学非常勤講師。慶應義塾大学法学部政治学科卒業。アンアン、ポバイなどの編集部を経て、1999年よりブルータス編集部に在籍。美術、建築、デザインをはじめ、本、映画、レストラン、ワインなどの特集を担当する。『ブルータス』で担当した主な特集に「西洋美術を100%楽しむ方法」「国宝って何?」「仏像」「杉本博司を知っていますか?」「すいすい理解(わかる)現代アート」「緊急特集 井上雄彦」などがある。



TOSA Novmichi

土佐信道

明和電機/
第9・8・7回アート部門
審査委員、第13回
エンターテインメント部門
審査委員会推薦作品、

第3回デジタルアート
『インタラクティブ』部門優秀賞

1967年、兵庫県生まれ。1993年にアートユニット「明和電機」を結成。既存の芸術の枠にとらわれず、展覧会やライブパフォーマンス、CDやビデオの制作、本の執筆、作品をおもちゃや電気製品に落とし込んでの大量流通など、たえず新しい方法論を模索している。主な受賞に、ソニー・ミュージックエンターテインメント第2回アート・アーティストオーディション大賞、グッドデザイン賞新領域デザイン部門、Ars Electronica・インタラクティブアート部門準グランプリ、日本おもちゃ大賞2010 ハイ・ターゲット部門大賞など。

本独自のカラーを積極的に打ち出して、アピールした方がよいのではないか。グローバル化は海外の基準ではなく、日本のものを「グローバル」に発信する必要がある。作品をいかにグローバルな舞台できちんと理解してもらい、正しい評価を受けられるかが大切で、それが「メディアアートは現代美術の垂流である」といった誤解を正したり、〈文化庁メディア芸術祭〉そのものの認知度を上げることにもつながるのではないか。

*

「2003年のArs Electronicaで準グランプリを受賞してから、世界中のフェスティバルから呼んでいただいたり、仕事が増えてありがたかった。しかし、〈文化庁メディア芸術祭〉で、そういうことが起こりうるのかについては、疑問が残る【土佐】」といった、アーティストとしての立場からの率直な発言が複数見られた。

〈文化庁メディア芸術祭〉への要望

1. 媒体のメッセージ力の弱さ

メディア芸術、特にメディアアートは、常に進化している。しかし、そのビビッドな今日の動きをメッセージとして表現できていないのではないか。〈文化庁メディア芸術祭〉は公募展であるため、受け身になりがちなのかもしれない。ゆえに進化に対応したメッセージ性が足りないように思われる。ポスターや印刷物も何を言おうとしているのかわかりにくい。展示デザインも綺麗だけれども、平凡な感じが漂う。平等・公平であることよりも、もっとメッセージ性を高めてほしい。

*

「Ars Electronicaなども、ショッキングなアイコンを使っている。〈文化庁メディア芸術祭〉はビジュアルが弱く、アピール力に欠ける【土佐】」「外国の芸術祭は、受賞作以外でも、最も衝撃的な写真が載る傾向がある【原島】」「特定のアーティストだけを取り上げると平等感に欠け、関係ないイメージを使わざるを得ないのかもしれないが、あまりにつまらない。一方、地方展のポスターは作品写真が使われ、直接的な働きかけがなされていてよかった【クワクボ】」「オークションのカタログなどは、その時々の問題作が表紙・トップページに掲載されている。そういったサービス感がない。カタログに限らず、すべてが主催者側の都合で、見に来る人の論理でつくられていない【鈴木】」というストレートな印象から、「もっとこういう人に見に来てほしいというアピールが欲しい。今は安全で文句の出なさそうなイメージだが、それが逆に内容を分からなくしている【久納】」「海外からの来訪者の評は、すっきり無難にまとまっているけれども、英語で言うとslickly、尖ったクレイジーな作品が見当たらないという印象。この芸術祭が何をいわんとしているのかははっきりしない【草原】」といった、全体のディレクションにまで派生する意見が聞かれた。

2. キュレーションの必要性

メディア芸術の進化に対応したメッセージ性を主張するためには、展示においても何らかのキュレーションが必要なのではないか。現状では、むしろ意図が見えないようにしているのかもしれないが、例えば、新領域を積極的に開拓するために、技術面を含めた「ネクスト・アイデア」的な部門を新設したり、「モバイルメディアアート」など、その年だけの特別な公募部門を設けたり、Ars Electronicaのように、応募作品に基づくテーマ性を持った横断的な特設展示もあってよいのではないか。

*

「それぞれのフェスティバルにはカラーがあり、それを打ち出すことが大切。アーティストたちも、フェスティバルの傾向を考えて応募する。〈文化庁メディア芸術祭〉も過去に、『Robot-ism 1950-2000 ~鉄腕アトムからAIBOまで~』展や『キャラミックス.com』展などの企画展示を同時開催し、方法としてとてもよかった【草原】」「過去に『AIBO』*7が大賞を取ったときは、キュレーションはしていないが、強力なカラーが生まれた【土佐】」とい

た過去の成功例や、「せっかく同じ芸術祭で展示されているにもかかわらず、カテゴリーを超えて作品が混ざり合う機会がない。同じ土俵の上でさまざまな作品が混ざり合っていることが実感できれば、マンガ・アニメとアート作品が混在していても、居心地の悪さを感じないのでは【久納】」応募作品に多様性があるので、先にテーマありきではなく、現状の審査の後に傾向を吸い上げて分析する方がいいと思う【クワクボ】といった具体案も示された。

3. フェスティバルとしての広がり

単なる展示ではない「フェスティバル」としてのあり方を追究し、人と人とのつながりを生み出すことが重要。そのためには、お祭りのような高揚感が欲しい。ヨーロッパやカナダのフェスティバルでは、夜通し開催されるグラブイベントがあり、そこで若い人たちが交流している。関係者が気軽に集える会期限定のクラブや、ナイトプログラムなどが充実するとよい。また、海外の国際展に行くと、メイン会場以外の場所でも周辺でサテライト展やゲリラ展などの多くのイベントが行われており、まさにお祭りのような活況を呈している。裏イベントにまで発展するような勢いが欲しい。

*

「今回、オフィシャルでやっているUstreamに対して、アート部門で推薦作品になった『The Final Media DOMMUNE』^{*9}が、ちょっと異なる同時放送をしていた。裏イベントや裏サイトなど、ちょっとでも風穴が開きはじめると、芸術祭としての面白さが出てくる【クワクボ】」「いじられやすくないと駄目【土佐】」「きちんと守るべきところは守り、大きな問題がない範囲で楽しむことを、日本人は得意としている。フェスティバルは、最終的には人と人とのつながりをつくるのが最も大切。お祭りの部分が抜けたら単なる展示でしかない。毎日いろいろなイベントが開かれ、人と人が出会える場が必要【原島】」といった、開かれた場づくりへの提案や、「ヴェネツィア・ビエンナーレはじめ、国際展では、世界中のギャラリスト、キュレーター、アーティスト、経営者などが一堂に会する。フェスティバルとしての盛り上がりや活気が欲しい【鈴木】」「ヨーロッパに比べると、クラブイベントは、日本では優先順位が低い。〈メディア芸術祭〉でも渋谷のクラブでイベントを催したことがあるが、一晩かぎりで収容人数も少なく、パフォーマンスが終わったら即解散だった。展示会場は閉まったら、行くところがない。海外のアートセンターを持って活動しているところは、その一部が普段でもカフェやバーになっていて、会期中もそこでみんなと会ってしゃべったりしていると、遅い時間からパフォーマンスが始まったり……、という恵まれた環境がある【草原】」「文化庁としてできることできないことがあるかもしれないが、六本木という地の利を生かし、町全体がフェスティバルの雰囲気包まれて、サテライト展やゲリラ展が行われる、という状況もつくれるのではないかと。また、今のカテゴリーに、音楽系とパフォーマンス系の人たちが応募しにくいのでは。応募や賞に入る作品が増えれば、必然的に夜イベントも行うことになるのではないかと【久納】」という、全体の盛り上げの仕掛けに対する提案が行われた。

4. その他

海外の美術館に行くと、子供たちを連れたツアーがたくさん来ているけれども、日本ではほとんど見られない光景である。未来世代の開拓へ向けて、例えば、中・高生向けのワクワクするような展示やイベントはできないものか。それからアーティストの育成や援助の目的のみならず、海外へのアピールも含めて、賞金をもっと高くした方がいいのではないかと。

*

「少しでも入場料をとった方がいいのではないかと。何回も来たいというなら、パスポート500円でもいい。500円払ったら、500円だけのものを持って帰りたいと思って鑑賞することが大切なのは【鈴木】」といった、入場料に関する意見も出てきた。

※1 / **Ars Electronica** (アルス・エレクトロニカ)
オーストリア・リンツの町中を巻き込んだヨーロッパ最大のメディアアート・フェスティバル。1979年に「音楽祭」の併設イベントとして開催されたのが始まり。1986年から独立したイベントとして毎年開催、1987年から公募展開。1996年にはアルス・エレクトロニカ・センターを開設・運営している。

※2 / **ICC** (アイ・シー・シー)

NTTインターコミュニケーション・センターの略称。1997年に日本の電話事業100周年(1990年)の記念事業として、日本電信電話株式会社(NTT)が東京都西新宿にオープンしたメディアアート・センター。現在はNTT東日本が運営、コミュニケーションというテーマを軸にメディアアートの展示と科学技術と芸術文化にかかわるイベントを行っている。

※3 / **IAMAS** (イアマス)

先端技術と芸術的創造との融合による新しい文化を発信する教育機関として、1996年に国際情報科学芸術アカデミーが、2001年に情報科学芸術大学院大学が開学された。IAMASとはその両者の総称である。初代学長は坂根巖夫。岐阜県大垣市にあり、情報技術を駆使するメディア文化・産業の広汎な分野で活躍する人材の育成を目的とする。

※4 / **ZKM** (ゼット・カー・エム)

ドイツ、カールスルーエ市にあるメディアアート・センター。1989年に設立が決定、仮の建物での活動を経て1991年に本格オープン。メディアアートの展示、制作、研究、出版を本格的に行い、カールスルーエ芸術大学も同じ敷地内にある。初代ディレクターはジェフリー・ショー、現ディレクターはベーター・ヴァイベル。

※5 / **NICOGRAPH** (ニコグラフ)

1985年から開催されているイベントで、当初は、コンピュータグラフィックスの総合的な展示、論文・作品発表の場であり、SIGGRAPHの日本版として機能していた国際的なCGショーケースだった。その後変遷を遂げ、現在は芸術科学会が開催する論文と作品のコンテスト「芸術科学会展」を指す。

※6 / **MMCA**

財団法人マルチメディアコンテンツ振興協会。マルチメディアコンテンツ関連産業の振興を図るため、マルチメディアコンテンツに関する調査研究、人材育成、研究開発などの事業を推進している。

※7 / **SIGGRAPH** (シーグラフ)

アメリカコンピュータ学会におけるコンピュータ・グラフィックスを扱うSIG(分科会)であり、また同分科会が主催する国際会議・展覧会の一つであるInternational Conference and Exhibition on Computer Graphics and Interactive Techniquesの通称。

※8 / **AIBO** (アイボ)

1999年にソニーが発売した子犬型などの動物型ペットロボット(エンターテインメントロボット)。全長約30cm、AIBOの名前は、Artificial Intelligence(人工知能)、Eye + Robot(眼+ロボット)、日本語の相棒に由来。

※9 / **DOMMUNE** (ドムムン)

▶19頁脚注参照

部門横断セッション① メディア環境の変容と表現



2月11日(金)14:00～17:15

東京ミッドタウン・タワー4FカンファレンスROOM1

参加者

岡崎乾二郎[座長]

内山光司

佐藤秀峰

竹宮恵子

津田大介

真鍋大度

水口哲也

全体の進行

座長より、まずメディア芸術の概念についての概観が示され、その後、出席者がかかわる分野でのメディア環境の現状提示、論議が展開した。

ディスカッション

メディア環境の変化にアーティストやクリエイターはどう対峙するのか

1. メディア芸術の概念——座長概観提示

従来の文化・芸術分野における作品概念は、素材(メディア)とコンテンツの結び付きで成立するというもので、たとえばマンガであれば、紙・ペンと物語といった具合である。

これに対し、メディア芸術は、〈素材(メディア)+コンテンツ〉としてある作品が、さらにネットなどの新たな伝達手段(メディア)にさらされたもので、例えば彫刻作品であっても、それがYouTubeに載ればメディア芸術となる。

現在メディア芸術は、〈素材(メディア)+コンテンツ〉としてある作品との混同、伝達手段の多様化により、分裂状態を呈している。すべての芸術はメディアであるわけだから、その中でメディア芸術という特定のカテゴリーを設定するのは無理がある。従来のメディアに収まらない表現をあくまでも暫定的、一過的、緊急的にカテゴライズしているだけにすぎず、安定した定義にならないだろう。

*

上記に付随して、「芸術というものはそもそもメディアで、メディウムに芸術が紐付いているということ自体がちょっと違うのではないかと思う。まず、メディア芸術祭で扱われるコンテンツは、表現に伴う価値を持っているものと、ビジネスに伴う価値を持っているものがある、それぞれに新しいメディアにどう対峙していくかという問題があると思う【内山】」といった意見が挙げられた。

2.「パーソナリティー」という評価基軸

Twitterに見られるように、現在、ネット上では情報のリアルタイム化が起きており、利用者のほとんどは表現という意識すらなく、情報発信・閲覧を行っている。Twitterの出現以前において、作品はクリエイターと切り離して評価されるのが常であったが、現在、ツイートされた情報によって、作品がクリエイターの人間性と結び付けられて理解されるといった事態が起きており、それが作品の評価を大きく左右するようになっている。

また、従来からある〈素材+コンテンツ〉タイプの作品の場合、流通手段（公開・展示方法）は、作家によって選択・設計されていたが、メディア芸術においては、作家が作品の流通を管理することは不可能であり、特にネット上において顕著であるのだが、作家が予期しないところで、予期しない形で出現するようになった。さらに、この予期せぬ作品の変容自体さえも、メディア芸術と見なされるといった事態も起きている。

以上のことは、メディア芸術の批評・評価を困難なものとしており、その結果、メディア芸術を語る批評的な枠組みは、作家の「パーソナリティー」という、アンディ・ウォーホルの時代にあった古い価値体系に逆戻りしている。

*

上記に付随して、「人間性と作品がつながってしまうと、ある種のネタばらしになってしまうので、そこをブラックボックスにすることで作品に想像力を働かせてもらう」というところがかつてはあった【津田】。「例えばアンディ・ウォーホルのように、さまざまなメディアに断片的、神出鬼没に現れる断片的、非個人的な無数の情報を表現として結びつけるために、逆説的に、ウォーホルというキャラクター、一つの個人的な物語をでっち上げて芸術表現として統合していった例がある。新しいネット環境の中では、形にならないお化けのように現れてくるものをどうやって統合的にとらえるかといったときに、パーソナリティーが重視されるのではないか【岡崎】」「個々人は本来インディビジュアル(individual〈個人=分割不可能〉)ではなく、ディビジュアル(dividual〈分割可能〉)で、そのあらゆる側面がいろいろなところに散らばっていたが、Facebook やTwitterなどを通してそれが一つにまとまりつつあって、インディビジュアルになるのではないか。多分ディビジュアルの中にアーティストの作品もあって、作品と個人のいろいろなものが一つになり、それがきっかけで興味が生まれるということが起きていると思う【津田】」などの意見が挙げられた。

3. 伝達手段の増加について

伝達手段の発達・増加によって、作品発表の機会が増えたのはもちろんのことだが、同時にそれによってジャンルが細分化されている。例えばマンガであれば、電子書籍と雑誌では、頁、コマの扱いなどが根本的に違い、同じマンガであっても、この2つは質的に全く違うアートとしてとらえるべきである。また、受け手側も、かつてはマンガ好きということで大きなパブリックを形成していたが、現在は、雑誌なら雑誌、電子書籍なら電子書籍と受け取る手段によって、それぞれのパブリックができていく。

また、伝達手段の増加は、受け手の層を広げたが、その結果、幼少の者が最初から難解な作品にいきなり触れてしまうケースが起きている。このような場合、年齢に応じた学習段階がないためにリテラシーの低下が起きてしまう。

*

「マンガは、独自の公共性(パブリック)を持った最初のメディア【竹宮】」という意見に対し、「メディアは、そのメディアを共有することで一つのパブリックな秩序をつくりだす。つまり、人を組織する国家や教育制度、税金制度という秩序、ルールだけではなく、それぞれのメディア、表現ジャンルがそれぞれ自律した、それぞれの自治的なルールをもっているということを示している。スポーツがそうであるように。彫刻は彫刻なりに、絵画は絵画なりにそれぞれのルールがあるということと実は近いような気がする【岡崎】」「パブリックが幾つも生まれているというよりも、さまざまな作品を見られるオケージョンがいろいろと広がっているということだと思う。一人の人が携帯も、ネットも、テレビも、雑誌も見るのが普通。ある特性を持つ



OKAZAKI Kenjiro

岡崎乾二郎

近畿大学
国際人文科学研究所教授/
第14・13回アート部門
審査委員

1955年、東京都生まれ。造形作家、批評家。1982年「パリ・ビエンナーレ」招聘以来、数多くの国際展に出品し、2002年にはセゾン現代美術館で大規模な個展を開催。また同年の「ヴェネツィア・ビエンナーレ第8回建築展」(日本館ディレクター)や、現代舞踊家トリシャ・ブラウンとのコラボレーションなど、常に先鋭的な芸術活動を展開している。主な著書に「ルネサンス 経験の条件」などがある。



UCHIYAMA Koshi

内山光司

クリエイティブディレクター/
第14・13回
エンターテインメント部門
審査委員、第10・8・5回
エンターテインメント部門
審査委員会推薦作品、

第6回デジタルアート[インタラクティブ]部門
優秀賞、第1回デジタルアート
[ノンインタラクティブ]部門優秀賞

1961年、埼玉県生まれ。1984年、電通入社。2006年、株式会社GT INC 設立。2007年、スーツメン・エンターテインメント設立。広告、エンターテインメント、テクノロジーが交わる場所を活動の場とし、クリエイティブエージェンシーや制作プロダクションの枠にとどまらず、デジタルコミュニケーションとエンターテインメントのアイデアを融合した先進的なマーケティングソリューションの提供を行う。カンヌ国際広告祭での金賞を3度獲得。



SATO Shuho

佐藤秀峰

マンガ家/
第6回マンガ部門
優秀賞

1973年、北海道生まれ。武蔵野美術大学在学中より本格的にマンガ家を志す。アシスタントを経た後、「週刊ヤングサンデー」誌にてデビュー。代表作に『海猿』『ブラックジャックによろしく』など。マンガを中心としたコンテンツなどをオンラインで読んだり、出展したり、読者同士でコミュニケーションできるサイト「漫画 on Web」主宰。



TAKEMIYA Keiko

竹宮 恵子

マンガ家／
第9・8・7回マンガ部門
審査委員、第6回
アニメーション、マンガ部門
審査委員

1950年、徳島県生まれ。京都精華大学マンガ学部教授。17歳で集英社「マーガレット」の新人賞に佳作入選、デビュー。徳島大学在学中、小学館「週刊少女コミック」に『森の子トール』を連載開始。代表作に『地球へ…』『風と木の詩』『イズアローン伝説』などがある。1980年、第25回小学館漫画賞受賞。2003年より作家に広く呼びかけ「原画展」を企画開催し、貴重な原画の保存・公開に務めている。



TSUDA Daisuke

津田 大介

メディアジャーナリスト

1973年、東京都生まれ。早稲田大学社会科学部卒業。大学在学中よりライターとして活動。2002年、個人運営のニュースサイト「音楽配信メモ」を立ち上げる。Twitter実況のことを意味する「Tsuda」というインターネットスラングの語源。主な著書に『Twitter社会論』、共著に『未来型サバイバル音楽論』など。



MANABE Daito

真鍋 大度

メディアアーティスト／
第14回アート部門
審査委員会推薦作品、
第14・13・11・9回
エンターテインメント部門

審査委員会推薦作品（第14回は2作品、第13回は3作品）、第13回エンターテインメント部門優秀賞

1976年、東京都生まれ。現在、株式会社ライゾマティクス取締役。東京理科大学理学部数学科卒業後、国際情報科学芸術アカデミー（IAMAS）DSPコース終了。2008年より「4anchor5 la6（アンカーズラボ）」を石橋素と共同主宰。振動、超低周波を使用して触覚と聴覚の特殊性、共通性、相互作用を狙った作品制作を行う一方で、実験的なターンテーブルアーティストとしても活動し、国内外のさまざまなアートプロジェクトにも参加。

たいろいろな人たちの集団がいっぱいいるということではない【内山】】といった考えが述べられた。

また、「マンガがこれだけ普及した分、基礎的な読み書きやマンガのリテラシーが崩れ、子供のときにコマとコマの間をうまく流すなどを覚えないうちに、難しいマンガを読んでもしまう。以前は教育的な本として、例えば学年誌などが存在し、ゆっくり余裕を持って読み方を覚えていた【竹宮】】とリテラシーの低下を危惧する意見が挙げられた。

4. メディア芸術に対応できない制作組織

メディア芸術以前の〈素材+コンテンツ〉タイプのアートでは、素材を扱う技術が大きな課題であったため、制作組織（制作会社など）は閉鎖的に技術を磨き、流通手段をメソッド化した。メディア芸術の時代となった現在、その技術・メソッドが通用しなくなっている。その結果、作家が新しい伝達手段で作品を発表しようとするとき、これらの制作組織（テレビ局、出版社、美術館など）が、それを妨げるというケースが発生している。

日本においては、おおむねこれらの制作組織は、新しいメディアを排除する傾向にあるが、海外ではテレビでのネット映像放映、ネットでのテレビ送信など、柔軟に対応し、成功しているところも多数ある。

理想論としては、これらの制作組織から、今まで培ってきたノウハウを生かしながら、新たなメディア環境に対応できる能力を身に付けた人材が出てくるのが望ましいのだが、現状、まだ輩出できないでいる。

*

マンガ家による現場の声として「電子書籍化に当たって、編集者がいないこと、それによって受け取る相手の反応を計算することができないのが残念【竹宮】」「マンガは編集者と打ち合わせして紙の本として出すものと決まりすぎていた。今はいろいろなパターンがあっただけいいのでは。僕は自分で取材もアポを取ったり、出向いたり、一人で完全に描いて渡すだけ【佐藤】」などが話され、また「新しい環境の変化にどう対応していくのかをクリエイターの側から考えていかなければいけない時代に入った。メディアの環境、情報、流通するものが変わってきているので、編集者の役割も変わっている。今までの仕事の上に、iPadやUstreamなどをどうプロモーションするかまで、トータルでプロデュースできる能力が求められている【津田】」といった意見が述べられた。

今後に向けたメディア芸術の振興策

1. アーカイブの設立

現在、メディア芸術に対して批評の基軸を立てることが困難な状況だが、批評は文化の成立条件の一つである。現在の日本には、メディア芸術はおろか、かつて日本が得意とした「ものづくり」に関するアーカイブさえ存在しない。このような状況では、日本におけるメディア芸術の位置付けはできず、批評基軸も生まれようがない。さらに、iPhoneやWii、ネットを見ると、もとはメディア芸術だったものが一般化されていることが多い。このような発展経緯を踏まえることなしにメディア芸術の批評や技術伝承は不可能であり、これを記録・収集するアーカイブはメディア芸術振興に不可欠である。

*

上記に付随して、「メディア芸術に基本的な文法や技術の歴史など、ある程度の筋がないと批評もできないし、情報を集めるのも大変。本当に国がメディア芸術を認めるのだったら、お金をかけてまともなアーカイブをつくるべき。アーカイブをつくる時には、その作品や技術についてどういう言及がされたかというタグを付けて、クロスレファレンスができるようにする。それをちゃんとやる仕掛けがなくては、何をやっても無駄。特にマンガのアーカイブなどはきちんとしたものがないし、海外でも思わぬものが翻訳されていなかったり。少なくとも翻訳料などは国家が出すべき【岡崎】」「GPS^{*1}」を初めて使った作品や、80年初

頭くらいにART+COM^{**2}がつくっていたGoogle Earth^{**3}のもとになるような作品など、後に社会に落とし込まれた作品をアーカイブする意義は大きいが難しい【真鍋】などの意見が述べられた。

2. セーフティーネットの制定

優秀であっても経済的な理由でクリエイターがリタイアしている現状があり、活動を続けているクリエイターの中でも収入の低さ、不安定さのため、家を借りられないといった人がかなりいる。さらに〈文化庁メディア芸術祭〉について言えば、受賞者の中には、受賞を機に展示依頼が増えたことで、赤字になっている者もいる。もし文化庁が本気でメディア芸術の振興を目指すのであれば、こういった現状を踏まえ、予算の配分などを柔軟に考えて、生活保障・支援制度を整備してほしい。

*

「日本ではメディアアーティストとしては稼げない。若い作家など活動が続けられなくなって、才能があっても就職して埋もれていく人がかなり多い。受賞すると展示が増えるが、赤字も増える。展示のときは日々の仕事ができないし、作品を再度展示する際には制作費もかかる。売るものをつくっているわけではない。一方で、賞をきっかけに助成金をもらえたり滞在制作の機会をもらったのはもちろんよかった【真鍋】」といった作家側からのリアルな意見のほか、「保証人協会の審査さえ下りなくなっているときに、マンガ家やミュージシャンなど個人で活動している作家は、文化庁が音頭をとって基金なり最低限のセーフティーネットをつくるか、そうした民間の取り組みを支援してほしい。スウェーデンは文化政策がすごくしっかりしていて、アーティストに資金を直接出すだけではなく、関連団体やユーザーも含めていろいろなところに広く支援するらしい。トータルに業界を活性化させるという文化行政をとっている【津田】」といった他国の政策の例が挙げられた。

3. 戦略の策定・実行

ネットワークメディアのほとんどがアメリカ製となった現在、新しいメディアを云々しても意味がない。メディア芸術において、確かに日本は最先端を目指すべきだが、「最先端」とは単なる新旧の問題ではなく、オリジナルなものをつくれるか、否かということにあり、海外からの評価もここにかかっている。日本が見据えなければならないのは、メディアが成熟した先で発信すべきコンテンツ、メッセージであり、日本にはそれを考えるための材料、文化的遺産がたくさんある。もし、日本が文化政策としてメディア芸術を掲げるのであれば、確固たる戦略を策定し、通信分野の著作権処理簡易化などの法的整備、日本メディア芸術の海外向けブランディングなど、施策を練り、実行してほしい。

*

上記に付随して、「ゴールとして目指すものは、産業としてメディア芸術の発信力が上がること。日本は資源がない国だし、それを加工したり、ソフトを生み出すというところでしか戦えない。オリジネーターを増やすことによってフォロワーが増え、新たな産業が生まれる。メディア芸術祭の役割の一つは、それらを支援していくことではないか【内山】」「もっと日本のいいものを海外に出して行って、そこで価値付けをする。ほかの国がごく普通にやっているようなことを、やるべきだと強く思う。そうしないと本当にこの国の基幹産業は何になっていくのだろうと。それをそろそろ真剣に考えないとまずいのは【水口】」「コンテンツ振興といっても、文化庁、経済産業省、総務省、知的財産戦略本部、全部ばらばら。それを統合しなければいけないし、著作権のような知財やプロパテントの改善も必要。インターネットは情報をコピーし、流すことによって新しい価値が生まれるものだが、著作権は他人にコピーさせないための権利。メディア芸術のような古いシステムに縛られない新しい芸術の価値を推進している文化庁が、一方では著作権の番人もしている。この自己矛盾の解決策には、やはり省庁再編を行うしかないのでは【津田】」といった提言が述べられた。



MIZUGUCHI Tetsuya

水口 哲也

プロデューサー、ゲームクリエイター／
第11回
エンターテインメント部門
審査委員主査、

第12・10回エンターテインメント部門審査委員
第6回特別賞、第4回エンターテインメント部門
審査委員推薦作品

1965年、北海道生まれ。日本大学芸術学部卒業。2003年キューエンタテインメント株式会社を設立し、同社代表取締役CCO。ゲームの代表作に、『セガラリー・チャンピオンシップ』『スペースチャンネル5』『Rez(レズ)』、また音楽ユニット「元気ロケット」のプロデュースなど多数。2002年Ars Electronicaで、インタラクティブアート部門Honorary Mention、文化庁メディア芸術祭特別賞などを受賞。2006年、全米プロデューサー協会に『Digital 50』の一人に選出される。

※1／GPS(グローバルポジショニング・システム)
地球上の現在位置を測定する、衛星測位システムの
こと。アメリカ合衆国が運営。

※2／ART+COM(アート+コム)

コンピュータテクノロジー、コミュニケーション、およびデザインの融合を目指す、専門領域を横断するグループ。科学、デザイン、教育の各分野が相互に交流することを目指し、コンピュータによるデザイン、コミュニケーションを専門とする組織として、ベルリンにて1988年に設立。

※3／Google Earth(グーグル・アース)

2005年よりGoogle社が無料で配布しているソフト。
衛星写真の地図データをネット経由でストリーミング
取得し、3D表示する。

部門横断セッション②新しい分野への評価



2月11日(金)14:00～17:15

東京ミッドタウン・タワー4FカンファレンスROOM2

参加者

関口敦仁〔座長〕

伊藤直樹

黒瀬陽平

クワクボリョウタ

長谷川祐子

全体の進行

参加者に、それぞれの活動の中での新しい分野への評価や、新しい才能を発見する企画の立て方などの経験を聞く。その後、〈文化庁メディア芸術祭〉での評価のあり方、新しい才能を見つけていくための具体的な方法について検討された。

ディスカッション

歴史的な評価が定まっていない新しい分野や、新しい才能をどのように評価していくか

1. コンテキストを浮き彫りにする

メディア芸術の幅の広さの中で新しい分野を評価するためには、時代に即応した適切な文脈づくりが不可欠となる。しかし、あとから振り返れば明確に存在するコンテキストも、同時代に現在進行形として作品制作をする立場やそれを見守る側からすれば、コンテキストは見えにくい状態である。一つのソフトを巡って、観る側に圧倒的な評価と拒絶とが分離する場合、そこには「コンテキスト間の勢力争い」が行われていると見ることができる。新しい表現は古い言説から批判されることが多いため、新しい表現の芽をめざとく見つけ、それを支援する新しい言説(コンテキストづくり)も必要とされる。

また、新しい分野、才能を探す方法としては、横断的な領域やマーケットにまたがって作品を発表しているアーティストに着目することが挙げられた。

*

「コンテキストの戦いに勝つか敗れるかが非常に重要なのではないと思う。そこでぎりぎり生き残ったものだけが、壁を乗り越えていける【伊藤】」。この「コンテキストの戦い」については、映画『告白』^{*1}などを例に話が展開された。「日本には映像業界も映像産業もある。日本映画がハリウッドに勝てない中で、コマーシャルの方法を取り入れた『告白』は優れた方法論の反撃になっている。それが興行的に支持されていることには、新しいコンテキストが見てとれる【黒瀬】」。一部の映画批評家からの悪評については「『映画的不是』と単純に判断されたのだと思う。いわゆる映画の価値というものに既に決めている人たちが決めた判断でしかない【関口】」。

またアーティストが横断的な領域にかかわることについては「プロダクションのプロセスにお

いてテクノロジーの発達のため、コ・プロダクションが非常に簡単になった。生産のシステムと知の共有の仕組みが、過去10年ほどで大きく変わってきたことを感じる【長谷川】と、一人のアーティストが他分野との連携が行いやすくなった時代背景に触れられ、そのような現在の制作環境が、新しい分野、才能が生まれる土壌となることへの期待が語られた。

2. 「機能」の効用

海外と国内のメディアアートの違いとして、「機能」が指摘された。海外では観客の解釈の上でコンテンポラリーアートと接続する作品が多いのに対して、アレゴリーとシンボルの体系が充実していない日本ではその種の試みは困難である。日本で代わりに立ち上がるのが、機能ではないかという意見が出た。機能は老若男女すべてを対象とし、使い手の感覚を変容し、コンテキストを無効にする力がある。その点を敷衍して、ソフトに対するハード、インフラ、都市空間、リビングなどをメディアアートが取り込んでいったときにアート性がどこに存在するかは、新しい表現を考える上での要点の一つになる。

*

上記に付随して、「アートについては、距離をおいて絵を見るだけ、あるいは触って作品が変化するような素朴なリアクションの時代は終わっていると思う。アートには機能性が求められていて、その機能は鑑賞者のエンゲージメント、当事者性によって決定される【長谷川】」「『これも自分と認めざるを得ない展』での佐藤雅彦^{※2}のディレクションの展示は、何も考えなくても、取りあえず体があれば体重があり、身長がある。目の虹彩を採って、そこでアイデンティティが決まるという、解釈以前に、まず人の持っている体もたらす機能を軸につくっている点で非常にメディアアートの方法が見られた【クワクボ】」という意見、またこれに対して「解釈の問題が一番重要。例えばGoogleは人間の機能を新しく解釈し直そうとしている。人間というのはウェブを触るときにクリックする生き物、それを無意識のうちに蓄積していく、自分のライフログを反復して最良の解を見つけていく生き物だという解釈の下、アーキテクチャーを設計している」といった意見が交わされ、機能の解釈を出発点にしたプロダクトやコンテキストの可能性も示唆された。

3. 制作の背景を含めた作品発表の形

新しい分野の作品を提示するに際して、制作の背景にある情報、例えばスキームを観客に説明することが必要になるだろう。従来の美術館展示では、作品の完成形のみがそこにあり、キャプションとして示されるテキストにはほとんど注目されないことが多い。これから新しい分野が展示される環境の中では、プロセスを含めた提示の仕方が求められる。とりわけ、工学的な先進性を特徴とする作品については、作品の技術を観客にプレゼンテーションするかしないかによって、作品の理解・評価が大きく分かれる。

*

上記に付随して、「それぞれの人たちが自分の表現から導き出されたスキームをつくっていて、むしろそれがクリエイティブなのだということを、ギャラリー空間や展示空間でどう体感できるか【黒瀬】」「展示会場で作品の背景が説明されていれば、会場にやってきた作り手、アーティストが、そこから触発される。方法論なり可能性なりを学んでいくことができる機会はインターアートの展開を考えるうえで有用【長谷川】」と、展示空間での工夫の余地について意見が寄せられた。「プレゼンテーションのスタイルの競い合いは、エンターテインメントとしても面白く、イベントの中に組み込む意義はある。例えばMake:Tokyo Meeting^{※3}などでブースを出して技術を開発している若い人のプレゼンテーションは面白い。技術ごとに、あるいは文化ごとにプレゼンテーションのしかるべき形があって、それらは違っているということ自体、知られていないのでは【黒瀬】」と、プレゼンテーションのイベント化の案も出された。また、「メディアアートの領域の中でテクノロジーに注視させるような手法、また研究者の目を向けさせる仕組みは、現状のエントリー方式では、なかなか厳しい。例えばノミネート方式とエントリー方式を組み合わせながら、最終的にプレゼンテーションで、その時どきの〈文化庁メディア芸術祭〉全体のキー

SEKIGUCHI Atsuhito



関口敦仁

情報科学芸術大学院大学
(IAMAS)学長／
第14・13回アート部門
審査委員

1958年、東京都生まれ。東京芸術大学美術学部卒業および大学院修了。2001年4月より岐阜県立情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科教授。2009年4月、情報科学芸術大学院大学学長に就任。メディアを利用した視覚造形認知の研究、メディアアーカイブ研究、また、身体におけるインタラクションを活用した表現研究などを行っている。

ITO Naoki



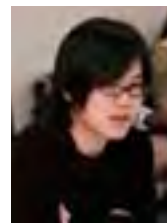
伊藤直樹

クリエイティブディレクター／
第14・10回
エンターテインメント部門
審査委員会推薦作品、

第13回エンターテインメント部門優秀賞、
第12回アート部門審査委員会推薦作品

1971年、静岡県生まれ。メディアにとらわれないキャンペーン戦略、TVCM、コピー、アートディレクション、インタラクティブ、PRなど、その活動領域を広げている。2009年のカンヌ国際広告祭では、相模ゴム工業の『LOVE DISTANCE』で、日本として13年ぶりにTVCM部門で金賞を獲得。

KUROSE Youhei



黒瀬陽平

美術家、美術評論家、
「カオス＊ラウンジ」代表

1983年、高知県生まれ。2010年4月に「カオス＊ラウンジ宣言」を発表後、藤城壺と共同企画「カオス＊ラウンジin高橋コレクション日比谷」を開催。同年5月にカオス＊ラウンジ企画第二弾として、ネットワークを使って遊ぶ「ギーク」たちに焦点をあてた「破壊＊ラウンジ」を開催。主な論文に「新しい『風景』の誕生——セカイ系物語と情念定型」など。

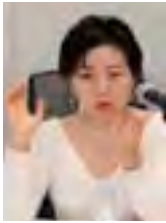


KUWAKUBO Ryota

クワクボリョウタ

メディアアーティスト／
第14回アート部門優秀賞、
第14回
エンターテインメント部門
審査委員会推薦作品、第7回アート部門大賞

1971年、栃木県生まれ。1998年に明和電機との共作『ビットマン』を発表して以来、エレクトロニクスを使用したメディアアート作品を国内外で発表。アナログとデジタル、人間と機械、情報の送り手と受け手など、さまざまな境界線上で生じる関係性を、制作のテーマにしている。代表作に『ビデオバルブ』『PLX』『シリフリン』『ニコダマ』『10番目の感傷(点・線・面)』など。



HASEGAWA Yuko

長谷川祐子

キュレーター／
第12・11・10回
アート部門審査委員

京都大学法学部卒業。東京藝術大学大学院美術研究科修士課程修了。金沢21世紀美術館学芸課長、芸術監督を経て、2006年4月より東京都現代美術館チーフキュレーター、多摩美術大学芸術学科特任教授。2008年より西九龍文化地区公社理事、グッゲンハイム美術館アジア芸術委員。国際美術館会議会員。内外で多くのビエンナーレ、展覧会を企画する。

テクノロジーとして発信していくことができないか【関口】と、メディアアートの技術的な側面への理解を促進する案が出された。

〈文化庁メディア芸術祭〉が、今後も新しい分野や才能を評価していくことができるようにするには

1. 募集——適切なコンテキスト(部門)の設置

アンケート調査(46頁参照)の結果を踏まえるなら、新しい活動領域に注目し、評価を与えるためには、芸術祭としての新しいカテゴリーの創設が必要になるだろう。その例として、カテゴリーをつくるのがコンテキストの生成に寄与している海外の成功事例が紹介された。新しい部門をつくるには、すでに形をなしつつあるマーケットに注目して、そこに沿ったカテゴリーをつくるのが望ましい。

*

「アート部門に関して言うと、外国のアーティストの受賞が多いのは、日本人のアーティストが優れているとか優れていないという話ではなくて、受け皿が実は日本にはないから少ないのではないかと思う【クワクボ】」「実際にマーケットを持って、そのマーケットの中で活動することでアートの価値を決めていけるところと、アートの純粋性というところが、すり合わせがこの分類自体でもそんなにできていないというところがある。実際に活動している作品の成果そのものでもうちょっと判断されるべきだし、そういう分類をしていかないと【関口】」など、作品と部門とのマッチングの問題が指摘された。

適切なコンテキストをつくっている具体的な例としては、イギリスのデザイン賞、D&AD Awards^{*4}が挙げられた。「イギリスのデザイン界の一線の方々自身がボードメンバーになって協議しながら毎年カテゴリーをつくっている。そして、カテゴリー名称自体が挑戦的。そういう意味では、エンターテインメント部門、アート部門という〈文化庁メディア芸術祭〉のカテゴリーには主張性が少な過ぎるのではないか【伊藤】」そのほか東京タイプディレクターズクラブ(TDC)^{*5}もコンテキストをつくる賞として名前が挙げた。

また、アートイベント以外の事例として「70年代の寺山修司の天井桟敷の活動は、小劇場ブームをつくった。それは新しいカテゴリーだった。シーンができて分かりやすい。そういうものをつくらないと表現というのは更新されないと思う【黒瀬】」という例が出された。

2. 展示——コンテキストを読み解くのは誰か

現状の〈文化庁メディア芸術祭〉の展示体制が、新しい分野をスポイルしている可能性がある。マーケットの現状を並べているだけでは、エキシビションにはならない。特にアートとエンターテインメントの分野では、テーマ性が希薄とされた。多くの作品が集まる中で、今年度の傾向が見て取れる「動向展」としての意味を打ち出す要素が必要。展示に関して、審査委員がかかわる場面が少ないことも問題とされ、結果として展示にキュレーションが介在していないと指摘された。

*

上記に付随して、「知的操作でマッピングして、今年の表現の動向としてはこうなのだ」と示すことは、お客さんにとって分かりやすく、また海外関係者にもある意味で売りやすいものになる【長谷川】と、キュレーションのメリットに触れる意見。また審査委員と展示のかかわりについては、「審査をやって、その後の結果、展示に関しては全く相談を受けない。会場に行ってみて『こうなったのか』と悪い意味で驚くこともあり、例えば審査委員推薦賞など、今年は全員同じ映像のフォーマットで展示しているものの、個々の作品の特性はやはり損なわれていると感じる【関口】」と展示の管理を含めた、キュレーションの必要性が語られた。さらに、「この価値観やジャッジメントの責任の所在がやはり非常に不明確。今は『官』が出過ぎている。毎回、その人にすべて責任があるという代表を決めれば良いと思う。責任を持って毎回その価値観を世に問うてみれば良いし、ダメなら交代すれば良い【黒瀬】」とメインキュレーターを立てることで審査の顔が見えるようにとの意見が出された。

3. 展示——リソースを最大に生かすマッチングを目指して

今後の展示方法を改善する具体的な方法として、発表に二段階性を取り入れるべきとの意見で一致した。案として、〈1〉応募後に全体の形をキュレーションし直す、〈2〉中間展示によるテーマ設定の機会をつくる、〈3〉一定期間特別に注目する部門を別に立てる、などが挙げられた。現状では概してキュレーションが不在のように見えることが、ポスター、カタログなどのデザインの匿名性ととも問題視された。こうした「テーマ不在」の印象は、観客にとってストレスにもなるのではないだろうか。

*

上記に付随して、「例えば招待展示のような企画により、カテゴリーをある程度予測させる意味付けをすれば、次から応募してきやすくなる。何かそういう仕掛けをつくっていったら【長谷川】」「例えば2年間はこのカテゴリーをつくって、特に注視して見ていってはどうか【関口】」と、展示や部門で、観客に向けたわかりやすいテーマを出すことが提案された。さらに「ソーシャルなプロジェクトを一つ独立した項目として設置する。埋もれているクリエイティブなプロジェクトが応募されて、展示が実用化されるきっかけになり、それが社会的に実現される支援のきっかけになり得る【長谷川】」との意見も出された。また全体的な進行について「今の〈文化庁メディア芸術祭〉は、1年に1回のサイクルにしか見えない。1年に1回のピークが来て、また応募が始まって、の繰り返し印象がある。よく海外ではクリエイティブ・トゥ・ウオッチのような形で情報を発信したりしていて、〈文化庁メディア芸術祭〉としての活動は1年間を通じて積極的に仕掛けていっていい【伊藤】」との意見があった。

4. その他

展示会の会場となっている国立新美術館での展示については、上にある意見のほか、広さ、期間の点でも要望が出た。予算などの条件の許すかぎり、広い会場で、長い期間の展示が求められる。集客に対してスペースが限られているため、個々の作品に触れることが難しい。特にゲームは見るだけでなく、体験できる機会がある方が望ましい。また、館内での写真撮影も許可されるべきとの意見があった。

※1 / 『告白』

2010年公開、監督・中島哲也、主演・松たか子。湊かなえによる同名小説を原作に映画化された。興行収入は38.5億円。『キネマ旬報』『2010年日本映画ベスト・テン』では作品賞で『悪人』に次ぐ2位。一方、『映画芸術』ではワースト1に選ばれた。

※2 / 佐藤雅彦(さとう・まさひこ)

表現研究者。1954年、静岡県生まれ。脳科学の知見に基づく表現の研究や、科学実験を通して、研究室の卒業生で構成されるクリエイティブグループ・ユーフラテスとともに、「ある考え方」「新しい分かり方」を基とした映像や表現、教育、研究発表など、枠組を限定しない活動を続けている。「“これも自分と認めざるを得ない”展」は2010年DESIGN SIGHT(東京ミッドタウン・ガーデン内)で開かれた企画展。

※3 / Make: Tokyo Meeting

オライリー・ジャパンが主催する工学系イベント。DIY、電子工作、サイエンス、アートなど異なるジャンルのつくり手たちの発表の場、交流の場として2008年より開催されている。テクノロジーを自由な発想で使ったユニークな作品が集まる。

※4 / D&AD Awards

デザインと広告における独創性を促し、支援することを目的に、British Design and Art Direction (D&AD)により1962年に設立された賞。パッケージデザイン、プロダクト、環境デザイン&建築といった20以上のカテゴリーが設けられる。最高賞のブラック・ペンシルは該当作なしの年も多く、審査の厳しさで知られる。

※5 / 東京タイプディレクターズクラブ (TDC)

東京タイプディレクターズクラブが主催し、1991年より開設された、文字の視覚表現およびデザインの賞。タイポグラフィカルなデザイン、タイポグラフィ、タイプディレクション、タイプデザインの領域を、広い解釈で扱う。

部門横断セッション③ メディア芸術祭と人材育成



2月11日(金)14:00～17:15

東京ミッドタウン・タワー4FカンファレンスROOM3

参加者

原 久子[座長]

伊藤有壱

里中満智子

四方幸子

浜野保樹

全体の進行

出席者が、すべて人材育成に携わっていることから、各自の現場状況の提示があったのち、討議に入った。

ディスカッション

人材育成の現状

1. 専門教育機関の増加と一般教育機会の減少

この数十年で、アーティスト育成教育に携わる大学、専門学校、教育機関はかなり充実してきている。それに対して、高校までに至る学校教育課程においては、芸術関連の授業時間は減少しており、また総合大学の中には芸術関連のコースがないところもある。総じて、アーティスト志望者以外を対象とする芸術関連の教育機会は少なくなっている。

*

上記に付随して、「東京大学に芸術の学部がない、というのが一つの象徴。ユニバーシティ、総合大学というのは、元来アートが中心であったはずなのに【浜野】」「学校というシステムでこそ伝えるべきことはある。それは見るチャンス、見る力を養うという部分。しかし、そこにメディア芸術が入っていく余地が少ない【伊藤】」「世界史の教科書は厚い、美術の教科書は薄い。しかも、美術とくらわれた中に音楽以外のすべて、デザインまでも押し込めなければいけないため、何頁割けるかが戦いになっている。教科書で取り上げられるアーティストは、岩井俊雄^{*1}さんら同じ顔ぶればかり。この〈文化庁メディア芸術祭〉の勢いや熱を教育の場に伝えられれば【伊藤】」などの発言があり、学校教育の中で芸術、とりわけメディアアートの冷遇ぶりが語られた。

2. ノウハウ教育と、生徒のモチベーションの低下

アーティスト育成教育では、制作技術やノウハウの伝達が重視される傾向があるが、教師数に対する生徒数の多さからすれば、実際、手取り足取りといった方法は採れず、限界がある。

また、特に大学教育に関して顕著であるが、生徒が「お客様化」している傾向があり、厳しい課題が嫌われる傾向にある。ノウハウ伝達には徒弟制的な厳しさが生じるものであり、講師側の対応が困難になっている。また、生徒側の「なぜ、自分はこの世界に進むのか」というアイデンティティの確立レベルが低くなっており、講師の役割において、ノウハウ伝達よりも、生徒の創造的情熱、モチベーションの低下に対するケアが占める割合が大きくなっている。

*

アイデンティティの問題に対しては、「今の親は子供がマンガ家になりたいと言ってもそうそう反対しない。ところが、『学校を出たらプロになれるのか、なれないと困る』と言う。若い人たちは家族からそう言われると揺れ動く。そういうときに、『あなたはどのようにしてこの世界を目指したかという根本のところに戻ってほしい』と助言する【里中】という教育の現場からの報告。また、「知識やノウハウは重要。メディアアートにおいても、過去のアートとテクノロジーの実験的な歴史における重要な作品について学び、最新の作品やプロジェクトの動向を知った上で何ができるかを考えることで、これまでにない創造ができるはず【四方】と、教育の場面でこそ学ぶことができるノウハウの意味も確認された。

3. プロの育成

アーティスト育成においては、年齢に関係なく、具体的に作品の発表の場を重ねることが重要である。

さらに、才能の「プロ化」を考えると、現場の雇用がなければプロ化は成立しない。そういう意味では、経済の疲弊、デフレ現象がある現状、プロの育成は困難であり、税制改革も含めて政府の対応が望まれる。

例えばアニメーション業界では、人件費を抑えるため、動画の製作を韓国、中国にまわしており、若い才能の雇用＝「プロ化」の機会がなくなっている。また、このことは、現場＝才能育成の場の喪失でもあり、長期的な目で見れば、文化的に大きな損害となろう。

*

発表の場については、「国内の美術大学が連携したICAF^{*2}や、アニメーション世界の頂点ともよばれるアヌシー国際アニメーションフェスティバル^{*3}など数多くのフェスティバルがあり、質、量ともに向上している。そういったフェスティバルを作品発表の場ととらえ、その機会を単発ではなく、連続してつくっていくことも育成につながる【伊藤】と、国内外の映画祭を発表の場ととらえる意見が出された。また育成支援の新しいあり方として、ソーシャルネットワークの活用を挙げ、「作品を実験段階であっても外に出すことによって、人に見てもらって批評や感想をもらい、作品をバージョンアップすることもできる。同時代を共有している人同士が、ジャンルをも超えて、相互に人材を育成していくシステムをつくっていくことが必要とされている【四方】」。税制も含めた人材育成については「事業税免除の代わりに制作にかかわる人のうちの何パーセントかを雇い国内でつくるといった制度を定めたりすることで、現場に雇用が戻ってくるのでは【里中】と提案がなされた。

4. 目指すべき人材育成環境

人材育成と言う場合、アーティスト育成の面に特化されがちだが、大きな視点に立った総合的な環境整備が必要である。

創造性の向上のためには、「伝達力」(宣伝・プレゼンテーション能力、コミュニケーション能力)、人材を育成する「育成力」、そして「現場力」(実践的な作品制作や展示、広報の技術など)の3要素が必要である。

「伝達力」については、制作技術のノウハウと同じくらいに重要であり、作品が完成してもそれを外に伝える能力がなければ、あとが続かなくなる。「育成力」においては、制作技術＝ノウハウが、それまでの歴史的発展の上に成立している以上、アーカイブ、研究機関の整備・充実が不可欠となる。また、「現場力」に関しては、文字通り、若い才能に「現場」を提供す

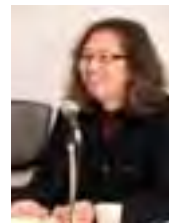


HARA Hisako

原 久子

大阪電気通信大学
教授

京都市生まれ。京都造形芸術大学に勤務の後、フリーランスのアートプロデューサーとして活動。「六本木クロッシング2004」展、「Lab☆Motion」展、「Between Site & Space」展、「あいちトリエンナーレ2010」、「豪日メディアアートミーティング」などの企画や選考に携わる。編集者、ライターとしても活動。共編著に「変貌する美術館」など。大阪電気通信大学デジタルアート・アニメーション学科教授。



ITO Yuichi

伊藤有志

アニメーションディレクター／
第14回アニメーション部門
審査委員、第12・5回
アニメーション部門
審査委員会推薦作品、
第8回エンターテインメント部門審査委員会推薦作品、
第7回アート部門審査委員会推薦作品、
第1回アニメーション部門優秀賞

1962年、東京都生まれ。I.TOON Ltd.代表。クレイを中心にあらゆる技法を駆使し、幅広く活動。代表作に、ミスタードーナツ「ボン・デ・ライオン」CM、松竹110周年記念「ノラピッツ・ミニッツ」など。NHKプチプチ・アニメ「ニャッキ!」は今年16周年を迎える。東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻教授。大阪芸術大学キャラクター造形学科客員教授。日本アニメーション協会常任理事。



SATONAKA Machiko

里中満智子

マンガ家／
第9・8・7回マンガ部門
審査委員主査、
第6・5・4回運営委員、
第3・2・1回アニメーション・マンガ部門
審査委員主査

大阪府生まれ。高校在学時に『ピアの肖像』で第1回講談社新人漫画賞を受賞。1974年、『あした輝く』『姫が行く!』の両作品で講談社出版文化賞受賞。代表作に『あすなろ坂』『愛人たち』『アリエスの乙女たち』『ギリシア神話』など多数。現在、『万葉集』の世界を描いた『天上の虹』を描き下ろし単行本という形で執筆中。大阪芸術大学芸術学部キャラクター造形学科教授、マンガジャパン事務局長。



SHIKATA Yukiko

四方幸子

メディアアートキュレーター／
第14回アート部門
審査委員主査、
第13回アート部門審査委員

京都府生まれ。東京造形大学特任教授、多摩美術大学客員教授、国際情報科学芸術大学院大学(IAMAS)非常勤講師。情報環境とアートの創造的関係を横断的に研究、並行して数々の展覧会やプロジェクトのキュレーションを手がける。Ars Electronica賞審査委員、UNESCO デジタルアート賞審査委員長、ナムジュン・パイク賞審査委員他を歴任。北京・清華大学TASML(アート&サイエンスラボ)国際アドバイザー。

る必要がある。

人材育成は総合的に考えるべきであり、アーティスト育成だけでなく、プロデューサー、編集者、キュレーター、広報といった人材や批評家の育成、さらにはレベルの高い観客創造が必要である。

*

「伝達力」については、「一つの作品を仕上げるのには時間も費用もかかる。何かで賞をもらったとして、それがどれだけの効果を生むのかという、経済効果の生み方までをその分野全体で考えていかないと、結局、人は育ち切らない。次の制作費が出ないと、つくるチャンスすらなくしてしまう【里中】」とその必要性が強調された。また、「業界がこれから新しくまだ展開するのだ、自分が新しいものをつくって貢献できるのだという希望を与えるような周囲からの伝達も必要とされる【伊藤】」。キュレーターを育てる点については「美術大学の教育では、大体クリエイターやアーティストの養成に特化している。作品をつくり、自主展をやり、いろいろな公募展に応募しろという教え方。周辺のだが重要な役割をもつキュレーターや批評家が育つような場所がない。多様な人材を育成するようなカリキュラムが必要となっている【四方】」「ジャーナリストおよび評価する方たちの層を育てていくのも大事なこと。語り部がいて初めて優秀な才能が広がっていく。〈文化庁メディア芸術祭〉に新しいジャンルが増えるとしたら、評価研究部門が増えてもいい【伊藤】」などの発言があった。



HAMANO Yasuki

浜野保樹

東京大学大学院教授／
第14・13・12・11・10・9・
8・7回運営委員、
第6・5・4回アニメーション、
マンガ部門審査委員副主査、

第3回デジタルアート[インタラクティブ、
ノンインタラクティブ]部門審査委員副主査、
第2・1回デジタルアート[インタラクティブ、
ノンインタラクティブ]部門審査委員

1951年、兵庫県生まれ。東京大学新領域創成科学研究科教授。2003年「コンテンツ制作のロジスティクスに関する研究」で東京大学工学博士、2004年より現職。主に、映画、マンガ、アニメーション、ゲームといったメディアアート関連の研究で知られる。著書に『表現のビジネス—コンテンツ制作論』など。

メディア芸術祭への提案

1.現状の拡充

〈文化庁メディア芸術祭〉の利点は、互いに分野が異なる人々の交流、作家と市場を結びつける機能にあり、このことは人材育成にとっても大切なことなので、今後も拡充を図ってほしい。

また、現在行われている地方展を1年規模の巡回にすべく、より一層、地方自治体・機関の理解・協力を得られるよう、頑張ってもらいたい。

*

受賞を機に作家と市場が繋がった例として、学生のときに受賞した奨励賞から今回のゲームソフト化に結びついた『無限回廊』^{※4}の作者の例が紹介された。「パーティーについては批判もあり、『もっと地味に』とも言われるが、受賞者や審査委員にとっては、異なるジャンルの人と会うチャンス【浜野】」「どうせ賞金で制作費が出るわけではないのだから、制作できるような人との出会いや、企業との出会いといった環境づくりをしてほしい【里中】」と、受賞に伴う利点として、人の交流が挙げられた。巡回展については「〈文化庁メディア芸術祭〉にはマンガやインターネット、Twitterの作品があって、言ってみれば子供たちにとっても身近で敷居が低い。〈文化庁メディア芸術祭〉の内容は子供たちが見たら触発されるものが必ずある。地方での巡回はお金がかかるが、直接見られる機会を増やしたい【浜野】」と、若い観客=人材との観点からの意見が出された。

2.海外機関との提携

「伝達力」養成の観点から、海外との交流促進は重要課題である。海外展だけでなく、例えば海外機関・海外イベントとの提携によって、いろいろな人材育成のフェイズをつくりだすことはできないか。

*

上記に付随して、「フランスがアートで覇権を取ったのは、海外の方をたくさん取り入れたから。日本にも来たい人はたくさんいる【浜野】」とし、クリエイター志望、あるいは一緒にプロデュースする人を海外からも積極的に招き入れることが提案された。

3.批評力の向上——100人委員会

メディア芸術祭に出品された作品、ならびに芸術祭自体のクオリティの批評・評価活動を芸

術祭の正規の項目に加えるか、もしくはその活動を公認し、それをアーカイブ化する。例えば、文筆家や批評家志望者などからなる「100人委員会」を設立するなどの方法があると考えられる。

また、インターンシップを設け、広報の仕事に就きたい人、キュレーター志望者、展示技術者志望者などに実績と経験を積み場所を与えることは可能なのではないか。

*

上記に付随して「紙媒体としての雑誌が減り、メディア芸術についても論じる場が少なくなる一方で、個人ブログとかTwitterなどの小さなメディアは多くできたが、統括が可能な100人単位規模の視点でいろいろなことを言う場をつくることは有効では【伊藤】との意見があった。

4. 観客創造——高校生以下を対象とした客層、60代以上に対するアプローチ

18歳以下を対象とした作品公募、教育普及、学校の教育現場へのアウトリーチは考えられないか。

また、現在、団塊の世代が60代に達しているが、60代以上は、比較的、経済的・時間的なゆとりもあり、クリエイティブなモチベーションを持っている人も多いので、この層に対してもアプローチを図るべきである。また、パブリックビューイングも積極的に展開できるはず。

*

海外での例として、「Ars Electronica」^{※5}ではU19でノンジャンルでの応募枠があり、7歳や10歳でも応募し、賞を取ったりしている。若者の興味を引いたり、将来の人材育成として、専門教育を受ける前の人たちも自由にクリエイションしたり応募できる場を設けられれば【四方】「ロンドンのロイヤル・オペラハウスでは、オペラを広場などで無料で見られるパブリックビューイングを行ったりしている。古典的な芸術で、料金が高いということで若者に敬遠されてしまっている分野においても、海外では観客を広げる実践が始まっている【四方】」などが紹介された。

5. 広報活動

観客創造の大前提として、広報活動を積極的に展開することが必要である。例えば、公共放送局との協働による芸術祭の記録映像の作成・放映や、海外セールスは考えられないか。

*

上記に付随して「NHKスペシャルに相当するようなクオリティの高い番組を制作することができないだろうか。映像パッケージをつくるという考えは古いかもしれないが、これを10年、20年先にも見直すことのできるアーカイブと考えると、価値のあるものになっていくのではない【伊藤】との話がされた。また、「韓国が巨大市場である中国に映画を売り込むときには、主演俳優を前面に出して、後ろから大臣がついていくなど、積極的かつ効率的なやり方をしている。日本は今、国を挙げてコンテンツ産業を売り込むとは言っているものの、なりふり構わずセールスしてはいない。もう少し商売気のあるスタイルは必要【里中】と、積極性についての意見もあった。

6. できることから始める

実際問題、メディア芸術祭ですべてを引き受けるのは限界があるので、周辺機関・団体との関係づくりを進め、実行可能なところから取り組みを始めてほしい。

*

上記に付随して「『メディア芸術祭公認』という冠が付くことで、元気の付く、活性化されるイベントがあるはず。マンガやアニメーションのワークショップ、地方での独立した映画祭やコンペティション、展示会も含めて支援できるのではない【伊藤】と、芸術祭本体と、その周辺との連携が、人材育成という面で有効とされた。

※1／岩井俊雄(いわい・としお)

メディアアーティスト。1962年、愛知県生まれ。1985年に第17回現代日本美術展金賞を最年少で受賞。1997年Ars Electronicaでグランプリを受賞した坂本龍一とのパフォーマンスや、ニンテンドーDS『エレクトロプラクソン』など、光と音と身体との融合をテーマに多くの作品を発表。

※2／ICAF(インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル)

アニメーションを専門的に学ぶことのできる教育機関が推薦する学生作品を一同に集めた、学生のための本格的なアニメーションフェスティバル。

※3／アヌシー国際アニメーションフェスティバル(Festival International du Film d'Animation d'Annecy)

フランス・アヌシーで開催されるアニメーションの国際映画祭。1960年にカンヌ映画祭のアニメーション部門が独立して設立された。アニメーションの映画祭としては最大規模。日本からも、加藤久仁生監督『つみきのいえ』(2008)など、最高賞グランプリ作品が輩出されている。

※4／無限回廊 光と影の箱

PlayStation用のゲームソフトで光と影をテーマにつくられたアクションパズルゲーム。懐中電灯に見立てたPS Move モーションコントローラで、画面内の影を操る。第14回エンターテインメント部門優秀作。

※5／Ars Electronica(アルス・エレクトロニカ)

▶23頁脚注参照

部門横断セッション④ メディア芸術を社会につなげるために



2月11日(金)14:00～17:15

東京ミッドタウン・タワー4FカンファレンスROOM4

参加者

岩潤潤子 [座長]

川村真司

郷田マモラ

土佐信道

富野由悠季

中村政人

福井信蔵

全体の進行

座長より、まずセッションタイトル「メディア芸術を社会につなげるために」の「社会」の定義や〈文化庁メディア芸術祭〉発足時と現在との社会の違いなどが解説された。続いて、「自分づくり手としてどのように社会とつながっていったか」を参加者各自が説明し、これらを下地として本題の議論へと移った。

ディスカッション

メディア芸術を社会につなげるために、 〈文化庁メディア芸術祭〉ができることは何か

1. ショーケース的な役割の強化

〈文化庁メディア芸術祭〉の賞は他の賞や海外の賞に比べて、アーティストが賞を獲得したことにより派生していくメリットが少ない。PRが海外まで届きにくく、ビジネスにもつながりにくいシステムのため、世界のクライアントに注目されにくいという現状がある。世界中の人が見に来て、次の仕事の依頼へとつながるような華やかさが欲しい。トロフィーのデザインやイベントの方法、マスコミの巻き込み方など、改善点は多い。しかしその一方、各部門は外国人から見た「クールジャパン」^{※1}的な分類ができており、国内の応募者優勢ゆえの独自の贈賞傾向や、そのクオリティも高いといったことは大きな個性、強みである。海外のアーティストの参加は少しずつ増えているが、公募や審査をどこまでグローバル化していくかは、バランスを見て考えていく必要があると思われる。

*

上記に付随して、「Ars Electronica」^{※2}の場合は世界中の人が見に来ており、次の展示やビジネスに直結するショーケースとして機能しているが、〈文化庁メディア芸術祭〉はそれがないと感じる。そのフェスティバルがアーティストにとってどういうものになるべきかというとき、ショーケースの役割は重要。具体的には、セレモニーやトロフィーのデザイン含め華やかさが足りない。特にテクノロジーアートに関しては、商品化すると非常に面白いと思われるものがたくさんあるが、実際は、その間をつなぐ仕事をしている人がいないため、実現は

難しい【土佐】「海外で仕事をして感じるの、海外のクリエイターおよびクライアントにとって〈文化庁メディア芸術祭〉はほとんど意識されていないということ。理由は、PRが海外まで届きにくい現状と、実際にビジネスにつながっていない現状がある。海外の展示と同じようにしろというわけではないが、より強いPRやクライアントの巻き込みは考えていてもいいのでは。十分吸引力は持っているはずであるが、伝える努力がなされていないため、外国では知らないままで、近づいてきてもらえていない【川村】」などの意見が寄せられた。

2. 賞金の高額化

現在の〈文化庁メディア芸術祭〉は、賞そのものがゴールになってしまっており、そこからの仕組みが伴っていないのではないかと。受賞者に、芸術家としての活動ができるだけのお金が入ってきて、さらに進化していけるような流れが生まれたいものだろうか。極端なたとえば、賞金を高額にすることで、知名度も上がり、才能にふるいをかけるメカニズムも働く。大金を手にし注目される覚悟を持った人たちが出てくることの積み重ねが、賞の権威を構築していくのではないかと。

*

上記に付随して、「〈文化庁メディア芸術祭〉で受賞することのクオリティを示すものとして、大賞には超高額の賞金、たとえば1億5000万円を出すということをやっただけでいいのではないかと。賞としてのステータスが上がるうえ、1億5000万円をもらった受賞者が、それをどのように有効活用して次の作品をつくるかで、才能にふるいをかけるメカニズムも働き、個の才能を測ることになる【富野】」「高額賞金のプレッシャーで、純粋な創作活動から逸脱する可能性があるのでは【郷田】」「1億円を掛けないとつくれる作品もあれば、10円も掛けずにつくれる作品もある。エンターテインメントならばそれでいいが、アートという言葉を出すからには、お金だけの問題ではない、内容的な革新が必要【中村】」など、さまざまな立場からの意見が寄せられた。

3. 公募制の維持

現在の〈文化庁メディア芸術祭〉の作品公募制は、評価されてよいという意見が多く出た。出品料の徴取もない〈文化庁メディア芸術祭〉は開けたイメージで、魅力的に映る。特にマンガ賞は、出版社主催のものが多く、〈文化庁メディア芸術祭〉のフラットな審査は他ではできないものであり、意義が大きい。しかしその年話題になったにもかかわらず、応募しないために審査されない作品が出てしまうという問題も抱えている。

*

上記に付随して、「この芸術祭で評価しうる点は、やはり公募制。自主制作マンガも公平に審査する姿勢は、商業誌での活動ができず埋もれてしまった作家をすくい上げ、大変有意義【郷田】」といった意見が多くを占める一方、応募のない作品の審査ができないことへの指摘も多く参加者から挙げられた。その上で、「売れ続けている『ONE PIECE』^{※3}が一度もマンガ部門へ応募してこない現状を、多くの人は知っている。応募に応じてくれない人やシステムは、それはそれでいいというところまでの曖昧さを含めて、公明正大にやろうと思わず、〈文化庁メディア芸術祭〉という枠組みの中でやっていけばいいと考えるのは、悪いことではない。このような野放し状態こそ、民主主義国家の自由を担保するものといえる【富野】」「アメリカのkickstarter^{※4}やY Combinator^{※5}のように、プレゼンテーションで企画を通すという公募方法はどうか。公募の面白さは、知名度もお金もない人でも、チャンスを獲得できる点。小さな融資を募って、審査の段階で金額を提示しながら、企画の実現性チェックをして決めるというような公募のあり方もあるのでは【中村】」「プレゼン公募は、技巧に優れた企画のみが通ってしまう危険がある。実作品の公募はやはり重要と思われる【土佐】」「文化庁という権威は、事実上、必要な価値となっている。〈文化庁メディア芸術祭〉はこれまで通り実行しながら、同時にもう少しフレキシブルなプロジェクトを派生させ、違う流れをつくり出してはどうか【福井】」「国直轄でそのようなことが可能かどうか。税金でまか



IWABUCHI Junko

岩渕潤子

慶應義塾大学教授

神奈川県生まれ。専門は、美術館運営、管理研究、美術品蒐集史、ミュージアムのインフォメーションデザイン。著書に、『ニューヨーク午前0時 美術館は眠らない』『旦那と遊びと日本文化——達人に学ぶ粋な生き方』『イギリスで「貴族」気分!』『美術館で愛を語る』『東京山の手大研究』など。

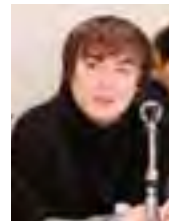


KAWAMURA Masashi

川村真司

クリエイティブディレクター／第13回エンターテインメント部門大賞

1979年、東京都生まれ。慶應義塾大学佐藤雅彦研究室で学んだのち、博報堂でCMプランナーとして活動。その後、BBH Tokyoの立ち上げに参画し、オランダのクリエイティブ・エージェンシー180、ニューヨークのBBHを経て現在はWieden+Kennedy New Yorkを拠点に、SOURのMVをはじめ個人としての制作も積極的に展開する。



GODA Mamora

郷田マモラ

マンガ家／第11回マンガ部門大賞

1962年、三重県生まれ。フリーのイラストレーターとして活動した後、1993年に『虎の子がゆく!』でちばてつや賞一般部門大賞、『花の咲く庭』でミスターマガジンの新人漫画賞入選を受賞し、二誌同時デビュー。主な作品に『きらきらひかる』『幸福な人生』『MAKOTO』『モリのアサガオ』『サマヨイザクラ』など。



TOSA Novmichi

土佐信道

明和電機/
第9・8・7回アート部門
審査委員、第13回
エンターテインメント部門
審査委員会推薦作品、

第3回デジタルアート
[インタラクティブ]部門優秀賞

1967年、兵庫県生まれ。1993年にアートユニット「明和電機」を結成。既存の芸術の枠にとらわれず、展覧会やライブパフォーマンス、CDやビデオの制作、本の執筆、作品をおもちゃや電気製品に落とし込んだ大量流通など、たえず新しい方法論を模索している。主な受賞に、ソニー・ミュージックエンタテインメント第2回アート・アーティストオーディション大賞、グッドデザイン賞受賞新領域デザイン部門、Ars Electronica・インタラクティブアート部門 準グランプリ、日本おもちゃ大賞2010 ハイ・ターゲット・トイ部門大賞など。



TOMINO Yoshiyuki

富野由悠季

アニメーション監督/
第10・9・8回
アニメーション部門
審査委員主査、

第11・9・6回アニメーション部門
審査委員会推薦作品

1941年、神奈川県生まれ。1960年代半ば、虫プロでTVアニメ『鉄腕アトム』の制作進行、演出を経てフリーとなり、夥しい数のアニメ・シリーズの絵コンテを描く。70年代後半からは自らの原案・演出で、ロボット・アニメに新風を吹き込み、1979年の『機動戦士ガンダム』の大ヒット以後も、数々の話題作を提供し続けている。



NAKAMURA Masato

中村政人

3331 Arts Chiyoda
統括ディレクター

1963年、秋田県生まれ。アーティスト、東京藝術大学准教授。アーティストとしての活動と同時に、1997年より「アーティスト イニシアティブ・コマンドN」(2010年法人格を取得し一般社団法人非営利芸術活動団体コマンドNとなる)を主宰し、一般市民、学生、商店組合、民間企業、大使館、自治会などを結び付ける新たな社会参加型アートプロジェクトを企画、制作する。2010年より、東京・秋葉原に創設した「3331 Arts Chiyoda」統括ディレクター。

なわれる以上、人選も運営もつかつなことはできず、硬直化したものになり、難しい【富野】「結局こちらからできることは、それでもやはり出品したいと思ってくれるような〈文化庁メディア芸術祭〉にしていこう【川村】」といった議論が活発になされた。

4.「曖昧さ」の維持

〈文化庁メディア芸術祭〉のエンターテインメント部門は、マンガ、アニメ、アートにカテゴリできなかったジャンルが寄せ集まった形になっており、細分化を求める声がかつて以前から上がっている。しかしシステムを厳密に定めても、新しい知見や新しい人は、ある日突然無関係に出てくるものであり、官僚主導の場合、主導者はシステムを押し付けすぎず、寛容に見つめることが大事ではないか。曖昧な部分を残した形で十数年は続け、それによって見えてくる時代相をデータとするべきではないかという意見が挙がった。

*

上記に付随して、「今のこの段階で、〈文化庁メディア芸術祭〉のやるべきことを簡単に右や左に振るのはやめた方がいいのではないか。もうしばらく、12年ほどはこの状態を見ていくべき。それだけの時間をかければ、ある部分の時代相が見えてくる。そこで初めて次のステップへの方向性が見いだせるのではないか。現在の時点で、もっと細分化を、もっと公明正大に、もっと公平にと迫る発想は危険である。アバウトさ、曖昧さという日本人の一番の特性に乗ってやっていくということで、いいのではないか【富野】」「曖昧なまま許容していくことには、賛成。海外の賞でも、細分化し過ぎて失敗しているケースは多い。特にエンターテインメント部門は、新しいテクノロジーが出るたびに新設部門をつくらなければならない。〈文化庁メディア芸術祭〉は、曖昧であるがゆえに変化に対する柔軟性を担保している。その柔軟さは、10年、20年先もその時代の象徴たる作品が選ばれるようなプラットフォームたることを意味するものであり、絶対に守っていった方がいい【川村】」といった意見が挙げられた。

5.日本の競争力

アジアの国々が自国のメディア芸術に費用を掛け、日本を追い掛けてきている現状に対し、日本は今後、競争力を必ずしも維持できないのではという危機感を抱えている。今後世界の中で日本はいかに価値をつくっていけるのか、そして、後続の育成に際して、どのように開拓、強化していくかが急がれる。現在の日本の教育システムは、中学校、高等学校で芸術的な才能を持った人材を逃す構造になっており、芸術教育の根本的な見直しが迫られている。〈文化庁メディア芸術祭〉が果たす役割を、教育面からもとらえ直していくことが必要ではないか。

*

上記に付随して、「アートの仕事は厳しいが、それでも芸術の道を目指す人を育てていくようになったとき、その志をどの時点で自覚させるか。教育システムの問題、仕組みの問題は大きい。現在の日本の中学校、高等学校でアートの授業はほとんど行われず、週に1時間、それも音楽か美術のどちらかしか学べない。才能がある子でも大人になるにつれ学ぶチャンスが消えていく仕組みになっている。また、技術はもちろん、アーティストとしての精神的な強さを同時に鍛えるような教育体制も必要【中村】」「自分自身もそうだったが、中学校あたりで多くの人が芸術から離れてしまう。また、精神的、学力的な『芸術の基礎体力』が学生のとき身に付いていないため、壁にぶち当たるとそれを乗り越えられない弱さも目立つ【郷田】」「アーティストは、いいルートやいい先生がいれば育つわけではない。創造行為に絶対的な『不足感』は不可欠で、完璧な体制がすべての解決にはならないことも付け加えておきたい【富野】」「日本のクリエイターの水準は世界的にも高いが、日本に閉じ込められていると感じるのは、教育のせいもあるかもしれない。それを国の機関という冠のものですくい上げ、アーカイブし、外に発信していくという役割は、この〈文化庁メディア芸術祭〉しかできず、担う役割は大きい【川村】」といった議論がなされた。

6. フィジカルな拠点を設ける

〈文化庁メディア芸術祭〉ホームページで過去の記録を見ても、作品をあまりきちんと見ることができない。また、年に一度の一過性で終わってしまい、六本木に集まったエネルギーが外に発散していかないようだ。ものづくりは、理念ではなく実際の技術を必要とするものである。そのため、過去の先人の功績を目や体で覚えることは重要である。ウェブアーカイブの充実はもちろんであるが、東京のどこかに実際に〈文化庁メディア芸術祭〉の拠点となる施設を設けて「エリア感」をつくっていく必要があるのではないかな。

*

上記に付随して、「毎年六本木で開催しているが、フェスティバルのエネルギーが広がっていないのではないかな。これだけ面白い人が集まって作品をつくっているならば、もっと『エリア感』にエネルギーを注ぎ、『あそこに行けば何かあるぞ』というものをつくっていくべき【中村】」「ものをつくるには、絶対に技術が必要であり、ものづくりにまつわる道具や技術などは、見るだけでクリエイターが刺激を受ける。小さくてもいいので、情報だけでなく、先人の手あとが確認できるものが常設で見たい【土佐】」「フィジカルなスペースは別になくてもいいのでは。ただ、ウェブアーカイブの充実や積極的な巡回などは必要【川村】」「作品そのもののアーカイブも重要だが、そこに加えて、Technology Entertainment Design^{*6}のように、作者自身の詳しいプレゼンテーションもアーカイブするべきではないか【福井】」「アートというのは理念の問題ではなくフィジカルから発生しているものだという事は、忘れていただきたい【富野】」といったさまざまな提案が、議論とともになされた。



FUKUI Shinzo

福井信蔵

クリエイティブディレクター／
第12・11・10回
エンターテインメント部門
審査委員

1959年、兵庫県生まれ。ファッションブランドの広告やブランディングを多数手がけた後、1994年独立。同時にWebデザインを独学で習得。2000年「ビジネス・アーキテクト」を設立し、数々のグローバル企業に多岐にわたるクリエイティブサービスを展開。2006年Shinzo Graphica & Associates Inc.を設立。1995年ロンドン国際広告賞、1995年GRAPHIS DESIGN、1999年Web Design Award金賞、2003年OneShow Gold、2004年OneShow Bronze、2005年Communication Artsなど、国際的なデザイン賞を多数受賞。

※1／クールジャパン

ゲーム、マンガ、アニメなどのポップカルチャー、そして車やオートバイ、電子機器、伝統文化など、日本に関する多様な事物が国際的に評価される現象、またそれらを指す用語。

※2／Ars Electronica (アルス・エレクトロニカ)

▶23頁脚注参照

※3／ONE PIECE

尾田栄一郎による、1997年より『少年ジャンプ』(集英社)で連載中のマンガ作品。2011年3月現在、コミックスは61巻まで刊行され、世界30カ国以上で翻訳、発売。60巻は初週売り上げが209万4000部と国内出版市場最高記録を樹立した。テレビアニメ(1999年から開始し、現在も放映中)、アニメ映画、ゲームなどにもなり、衰えない人気が続いている。

※4／kickstarter(キックstarter)

2009年4月より開始した、デザイナー、アーティストなどのクリエイターが、広く一般より小額の出資を募るための、オンラインプラットフォーム。実現したい企画と希望援助額をウェブ上で公開している。「ソーシャルファンディング」「クラウドファンディング」などと呼ばれている制度の一つ。

※5／Y combinator(ワイコンビネータ)

米国の投資会社。スタートアップ企業(創業したばかりのベンチャー企業)への投資を行っている。

※6／Technology Entertainment Design(テクノロジー・エンターテインメント・デザイン)

米国カリフォルニア州モンレーで、年1回講演会を主催しているグループ。講演会「TED Conference」は、学術、エンターテインメント、デザインなどさまざまな分野の著名人が出演し、インターネット上で無料配信される。

クロージングセッション「メディア芸術祭のこれから」



2月11日(金)17:30~19:00

東京ミッドタウン・タワー4FカンファレンスROOM9

参加者

浜野保樹[座長]

東京大学大学院教授

岩渕潤子

慶應義塾大学教授

岡崎乾二郎

近畿大学国際人文科学研究所教授

関口敦仁

情報科学芸術大学院大学(IAMAS)学長

原久子

大阪電気通信大学教授

原島博

東京大学名誉教授

福井信蔵

クリエイティブディレクター

細萱敦

東京工芸大学准教授

全体の進行

各セッションで座長を務めた8名による、2日間にわたるセッションの要約。〈文化庁メディア芸術祭〉の新たな使命が検証された。

発表

〈文化庁メディア芸術祭〉への要望として、大きく(1)アワード、(2)展示、(3)アーカイブ、(4)フォローワークの4点での充実と拡大が求められた。

(1)アワードについては、国際化を伴う一層の権威付けが主要な課題。その対応策の一つとして、海外からの審査委員を招くことが共通した認識となっていた。また100人委員などの設置で、作品選出の根拠をわかりやすく示すことなどが提案された。(2)展示については、代表を立てた上でのキュレーションの導入。またフェスティバルとしての祝祭性の演出、会期の延長などの要望があった。(3)Web上におけるアーカイブは、体験可能な形式の工夫、アーティストのプレゼンテーションや議論された問題点などの周辺情報の充実などが提案された。(4)フォローワークについては、賞金額の大幅な増額をはじめ、受賞者の制作環境を改善する支援が求められた。

*

各セッションからの報告の後、補足的な発言としては、協賛展として開かれていた「先端技術ショーケース」が今回が最後になるという報告。

また会場から「文化の在り方をわれわれが共有できていないのではないか。その部分の構築が、海外に対して自国の文化政策を示す『新しい戦術』になる【富野】」という意見が出された。

最後に座長から、スティーブン・スピルバーグに東京国際映画祭の審査委員長を依頼した際、「アワードが形を成し、世間に認知されるのは、50回目からだ」と言われ断られたというエピソードが紹介され、〈文化庁メディア芸術祭〉50回に向けての真剣な議論に対する感謝で締めくくられた。

資料編

これまでの歩み—大賞作品一覧

アンケート調査報告I
対象：歴代受賞者&歴代審査委員

アンケート調査報告II
対象：一般

調査時の質問項目の全文
会議出席者一覧

これまでの歩み——大賞作品一覽

1997年に第1回フェスティバルを開催してから会期を重ね、次回で15回の節目を迎える〈文化庁メディア芸術祭〉。アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガをメディア芸術として包括的に評価し、これまで多くの素晴らしい作品を紹介してきた。受賞作品は、時代を映す鏡として、また世界のメディア芸術を牽引する表現として、影響力を持ってきた。ここでは過去14回の各部門の大賞作品でその軌跡を振り返る。

平成9年度[第1回]

平成10年度[第2回]

デジタルアート「インタラクティブ」部門



KAGE
近森 基
©minim++



ゼルダの伝説 時のオカリナ
宮本 茂 / ゼルダの伝説 時のオカリナ
開発チーム代表
©1998 Nintendo

デジタルアート「ノンインタラクティブ」部門

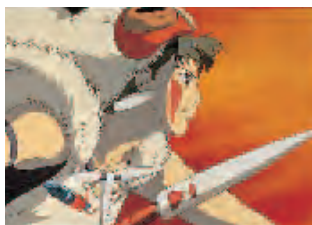


"SoulBlade"
オープニングムービー
株式会社ナムコ



ハッスル!!とき玉くん
作者：森本見司
©TRILOGY Corp. and K.Morimoto 1998

アニメーション部門

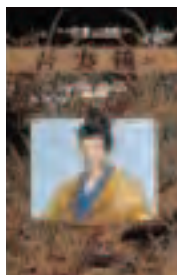


もののけ姫
株式会社徳間書店 /
スタジオジブリ・カンパニー /
日本テレビ放送網株式会社 /
株式会社電通
©1997 二馬カ・GND



クジラの跳躍
たむらしげる
©1998 TAMURA SHIGERU /
MMF・BANDAI VISUAL

マンガ部門



マンガ日本の古典
(全32巻)
※22人のマンガ家によって
日本の古典文学をマンガ化



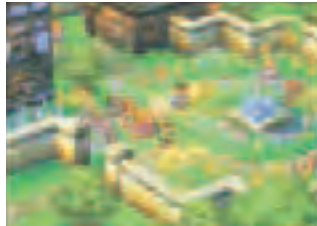
坂本龍馬
黒鉄 ヒロシ
©Hiroshi Kurogane 1998

平成11年度[第3回]



**エンターテインメントロボット
AIBO (ERS-110)**
大槻 正 (ソニー株式会社
ER 事業準備室長・開発チーム代表)
空山 基 (イラストレーター)
©1999 Sony Corporation

平成12年度[第4回]



**ドラゴンクエストVII
～エデンの戦士たち～**
堀井雄二 (シナリオ&ゲームデザイン) /
すぎやま こういち (音楽) / 鳥山 明 (キャラ
クターデザイン) / 山名 学 (メインプログラ
ム) / 眞島真太郎 (アートディレクション) /
(ドラゴンクエストVII 開発チーム代表)
©アーマープロジェクト / パードスタジオ /
ハートビート / アルテピアッツァ / エニックス 2000

平成13年度[第5回]



突き出す、流れる
児玉幸子+竹野美奈子
©Sachiko Kodama & Minako Takeno

平成14年度[第6回]

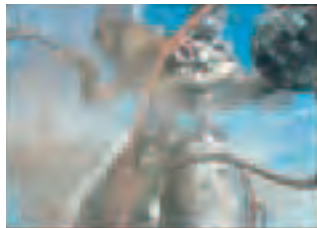


SOCIAL MOBILES
CRISPIN JONES with IDEO
©Crispin Jones and IDEO

デジタルアート「インタラクティブ」部門



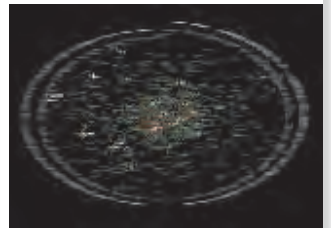
愉快な機械
岸 啓介
© KEISUKE KISHI - 1999 by Softbank
Publishing inc. All rights reserved.



1
武仲貞宗
© OMNIBUS JAPAN Inc.



安重 (Anju)
大場康雄
©2001 NAMCO LIMITED, ALL RIGHTS
RESERVED
辰田朋子 (音楽)

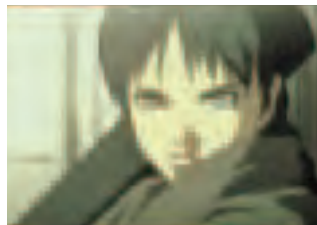


**Text Arc print: Alice's
Adventure in Wonderland**
W Bradford Paley
© 2002, W. Bradford Paley

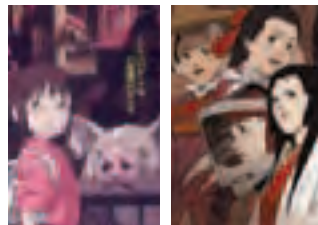
デジタルアート「ノンインタラクティブ」部門



老人と海
Alexander PETROV
©1999 Productions Pascal Blais L,inc.
IMAGICA Corp.,Panorama Animation Film
Studio de Yaroslav



**BLOOD THE LAST
VAMPIRE**
北久保弘之
©2000 Production I.G/
SWV・SCEI-IG PLUS・IPA



**千と千尋の
神隠し**
宮崎 駿
©2001 二馬力・
TGNDTDM

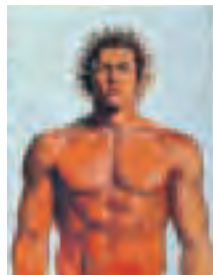


**クレヨンしんちゃん
嵐を呼ぶ アップレ!
戦国大合戦**
原 恵一
©白井儀人/双葉社・シンエイ・テレビ朝日 2002

アニメーション部門



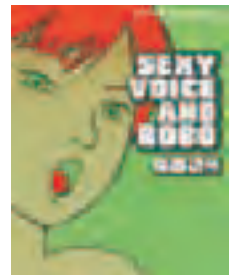
アイム ホーム
石坂 啓
©Kei Ishizaka 1999



バガボンド
井上雄彦
吉川英治 (原案)
© I.T. Planning, Inc



F氏の日常
福山庸治
©Yoji Fukuyama/KAWADE
SHOBO SHINSHA, Publishers



**セクシーボイス
アンドロボ**
黒田確黄
©黒田確黄 / 「セクシーボイスアンドロボ」
小学館TKKI

マンガ部門

平成15年度[第7回]



デジタル・ガジェット 6,8,9
クワクボ リョウタ
©クワクボ リョウタ

平成16年度[第8回]



3 minutes²
Electronic Shadow
(Naziha MESTAOUÏ &
Yacine AIT KACI)
©Electronic Shadow

平成17年度[第9回]



Khronos Projector
Alvaro CASSINELLI
©Alvaro Cassinelli

平成18年度[第10回]



Imaginary
Numbers 2006
木本 圭子
©Keiko Kimoto

アート部門



ファイナルファンタジー・
クリスタル クロニクル
スクウェア・エニックス/任天堂開発チーム
©2003 THE GAME DESIGNERS STUDIO, INC.
FINAL FANTASY is a registered trademark
of SQUARE ENIX CO., LTD. CHARACTER
DESIGN/Toshiyuki Itahana.



まわるメイドインワリオ
まわるメイドインワリオ開発チーム代表
阿部悟郎
©2004 Nintendo



Flipbook!
Juan Carlos Ospina GONZALEZ
©FABRICA

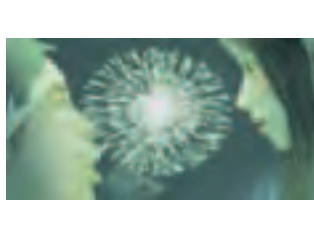


大神
神谷英樹
©CloverStudio Co., Ltd. 2006
All Rights Reserved.
DISTRIBUTED BY CAPCOM CO., LTD.

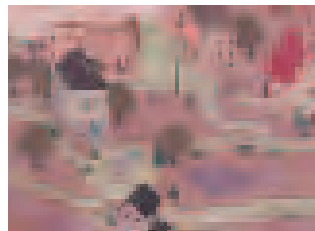
エンターテインメント部門



連句アニメーション「冬の日」
川本喜八郎、他
©IMAGICA エンタテインメント・電通テック



マインド・ゲーム
監督・脚本 湯浅 政明 / 原作 ロビン 西
©2004 MIND GAME Project



浮楼
榊原澄人
©榊原澄人



時をかける少女
細田 守
©「時をかける少女」製作委員会 2006

アニメーション部門



カジムスガタイ
—風が語る沖縄戦—
比嘉 滙
©比嘉滙 / 講談社



夕風の街 桜の国
こうの 史代
©Fumiyo Kouno / 双葉社



失踪日記
吾妻 ひでお
©吾妻ひでお / イースト・プレス



太陽の黙示録
かわぐち かいじ
©かわぐちかいじ / 小学館

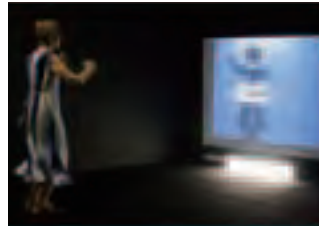
マンガ部門

平成19年度[第11回]



nijuman no borei
Jean-Gabriel PERIOT
©Envie de Tempete Productions

平成20年度[第12回]



Oups!
Marcio AMBROSIO
©Oups!

平成21年度[第13回]



growth modeling device
David Bowen
©David BOWEN

平成22年度[第14回]



Cycloid-E
Michel DÉCOSTERD /
André DÉCOSTERD (Cod.Act)
©Cod.Act

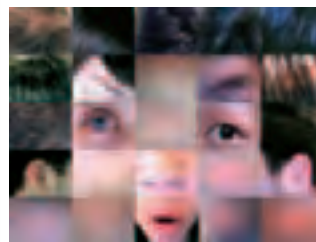
アート部門



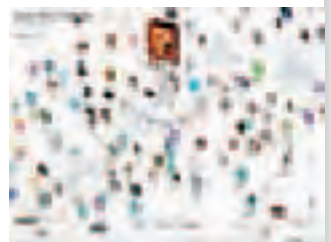
Wii Sports
「Wii Sports」開発チーム代表
太田敬三
©2006 Nintendo



TENORI-ON
岩井俊雄 / 「TENORI-ON」
開発チーム代表 西堀 佑
©岩井俊雄 / ヤマハ株式会社



日々の音色
ナカムラ マギコ / 中村 将良 /
川村 真司 / Hal KIRKLAND
©2009 Zealot Co.,Ltd /
Neutral Nine Records/SOUR



IS Parade
林 智彦 / 千房 けん輔 / 小山 智彦
©KDDI株式会社

エンターテインメント部門



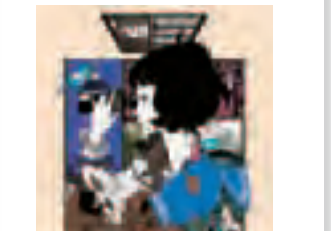
河童のクゥと夏休み
原 恵一
©2007 本暮正夫 /
「河童のクゥと夏休み」製作委員会



つみきのいえ
加藤久仁生
©ROBOT



サマーウォーズ
細田 守
©2009 SUMMERWARS FILM PARTNERS



四畳半神話大系
湯浅政明
©四畳半主義者の会

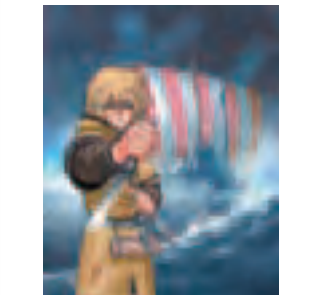
アニメーション部門



モリのアサガオ
郷田 マモラ
©郷田マモラ / 双葉社



ピアノの森
一色まこと
©一色まこと / 講談社



ヴァインランド・サガ
幸村 誠
©幸村誠 / 講談社



ヒストリエ
岩明 均
©岩明 均 / 講談社

マンガ部門

アンケート調査報告 I

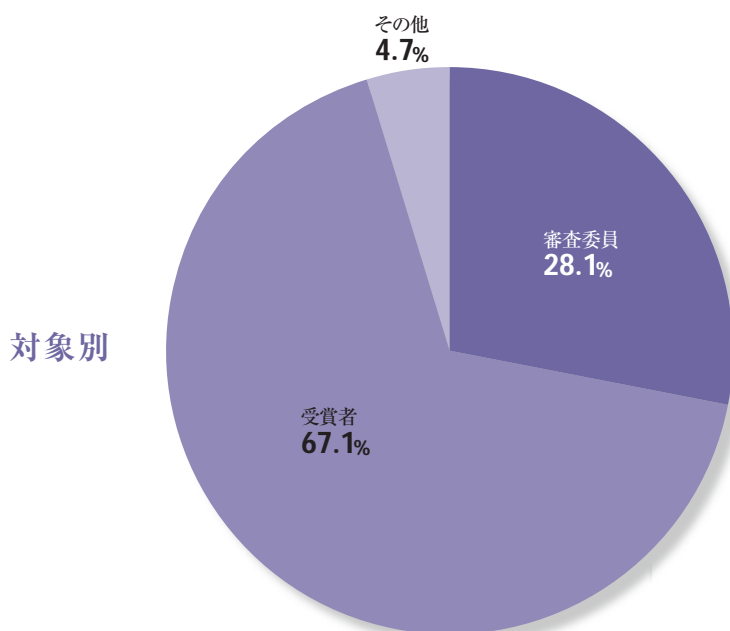
対象：歴代受賞者 & 歴代審査委員

審査員や受賞者として〈文化庁メディア芸術祭〉にかかわってきた人を対象にアンケートを行った。主要4部門のほか、特別賞、功労賞の受賞者からも声を集めた。受賞者や審査委員に携わった感想のうち、「とてもよかった」(61%)と「よかった」(30%)という回答は、合わせて91%に達した。

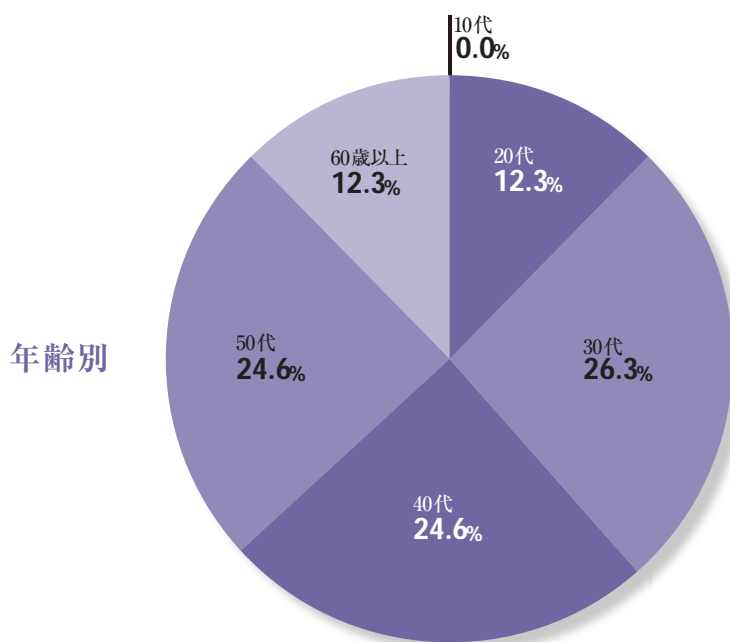
Q1

受賞者や審査委員に携わって

- 調査方法：郵送(330件発送)+インターネットリサーチ
- 有効回答者数：郵送16、インターネット41 合計57
- 実施期間：2010年12月24日～2011年1月17日



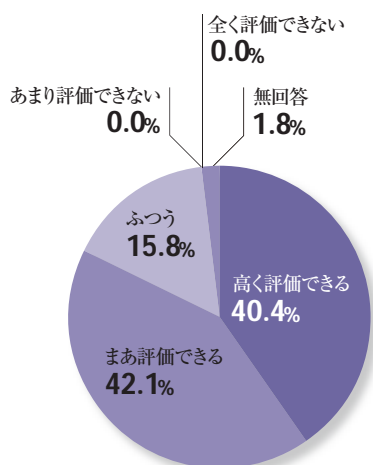
「作品の応募に出品料がかからないのは、気軽に応募できてよい」「自分の領域ではないアーティスト、クリエイターとの貴重な交流の機会を得られた」「ほかの受賞者が、出版社などが主催する賞などよりも純粋に内容のよさで選ばれている」「大賞受賞によって日本国内での活動がしやすくなった」といった評価点の一方で、課題と改善策としては「審査会での結果が、承認手続きや作家側の判断等で変わることがあった」「公的な賞であるが故に、作品評価だけでなく、性的表現や暴力表現に対する制約が感じられた」「多様な作品を評価できることで新鮮な経験が出来たが、指向が違うものを同じ土俵で評価する困難さもあった」「ジャンル分けが大きすぎて、どのような基準で選ばれたのか、そもそもひとくりにできるものなのかなどの疑問点が残る」「審査謝礼について不透明な部分が多い」などが挙げられた。



Q2

歴代の「受賞作品」に対して

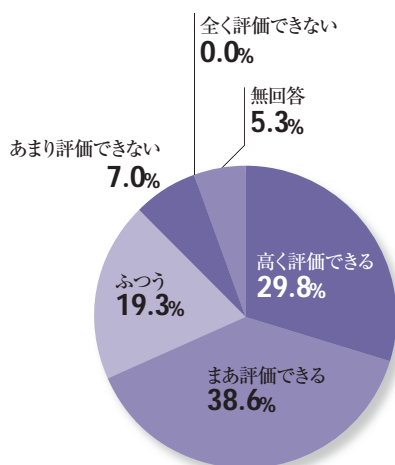
「新しい試みやホネのある作品を評価している。国の看板を背負いながらトンガった感じを失わないのは素晴らしい」「埋もれてしまいがちな小さな作品も、その存在と芸術性が広く知られるきっかけになる」「よい意味でも悪い意味でも『カオス』な展示。ただ、この『カオス』さが来場者を引き寄せる理由だと思うのでずっとこのままがよい」といった評価点の一方で、課題や改善策としては「アート部門はビデオによる審査方法によい点と悪い点がある。希に、そのジャンルの代表作としてはどうだろうか？というセレクトも見受けられる」「アート部門はここ数年、多様な作品が受賞しはじめたが、まだ応募者や作品の幅が狭い感じがある」「評価基準が海外のフェスティバルの二番煎じに見える点が否めないと、評価の際の独自の視点が見えない」「個人と企業の差が大きく、カテゴリ化に無理を感じる。また、優れた企業や個人が応募していない状況では、大賞作品がその年を代表するコンテンツとなっている感じはしない」などが挙げられた。



Q3

作品展示に対して

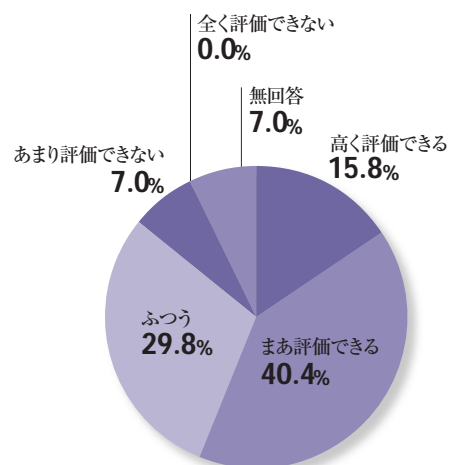
「『多ジャンルのメディアアート作品が一つの場に』というのは魅力で壮観な光景。大きな見本市のようだが『フェスティバル』なのでそれでよいのでは」といった評価点の一方で、課題や改善策としては「観客の数が空間に対して多すぎる。会期をもっと長くし、ゆとりを持って鑑賞できるとよい。あるいはより広い空間で、ジャンル別の設計で開催できるとよい」「全体的にサウンドのあるエンターテインメント性の強い作品の印象が強く、無音で静かに展示すべき作品、また優れた作品などにもう少し適正な展示場所を提供できたらよい」「幅広い年齢層や足を運べない方々のために、ウェブ上でのアーカイブも充実させてほしい」「体験型のインタラクティブ作品が精彩を放つのはよいが、アートとしての価値を理解させる働きかけは未だ薄い」「紙媒体のマンガは展示が難しい。何らかの新しい工夫が必要」「マンガ部門は読むこと以外の情報を展示会場でひもどく必要を強く感じる」などが挙げられた。



Q4

作品上映に対して

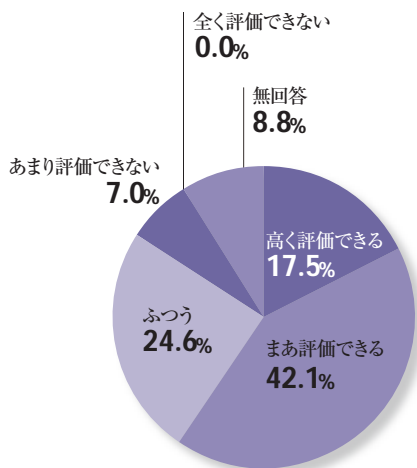
「プログラムの所要時間、上映時刻が明示され、見やすくできている」「全体ではなくとも、どういう作品かを感じ取ることができ、現在の技術や感覚を知ることができる」といった評価点の一方で、課題や改善策としては「毎回会場が混みすぎていて、ストーリーのあるものはなかなかじっくりとは見られない」「上映専用空間ではないので、画像、音声などよりよい上映環境に改善できるといい」「導入は会場内で、実際の上映は別の空間でなされるのが望ましい」「アニメ部門などは映画館を借りて、審査員推薦作品すべてを上映するなどしてもよいのでは」「上映企画自体は素晴らしいが、もう少し作品上映に関する情報をキャッチできる場があってもいい」などが挙げられた。



Q5

イベント(シンポジウムなど)に対して

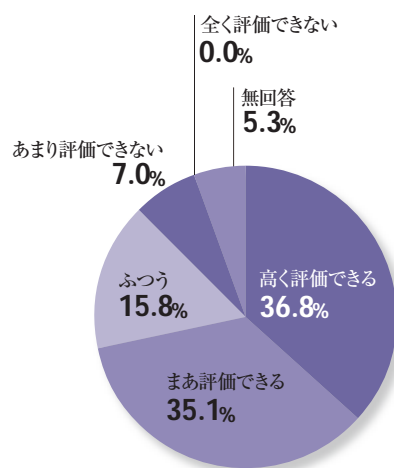
改善点としては、「広報が足りていない。芸大の学生や関連業界以上に、もっと広い人びとにメディアアートに触れる機会を増やしたい」「企画の練り方や打ち合わせが十分とはいえず、出演者とその場の成りゆき任せなので、成功することもうまくいかないこともあるという感じに思える」「参加人数、対象者が少なすぎる」「受賞者や分野を主体とした定番のものに加え、メディア芸術の現状や可能性を横断的に俯瞰し掘り下げていくものがもう少しあってもよい」「国際的なシンポジウムだと思うので、バイリンガル対応にして他国のメディアヘアピールできればよい」「大学の授業がない時期なので、ワークショップなどももっとあってもよいのではないか」などが挙げられた。



Q6

情報発信に対して

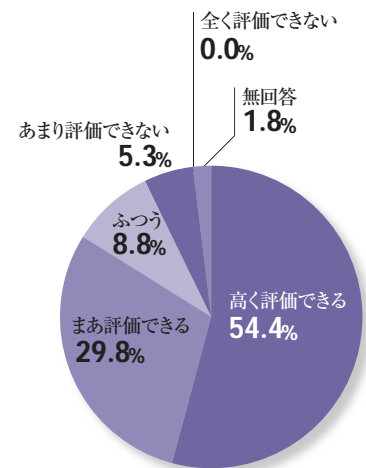
インターネット上での告知については「ウェブサイトは充実している」「バナー効果としてのTwitter活用は今まで欠けていると感じていた告知への解決策として有効」といった評価点の一方で、課題や改善策としては「ウェブサイトの入り口の部分をシンプルに」「ウェブサイトの記事が、雑誌もしくは電子書籍などで出版されると、さらに有効である」など、多くの声が集まった。またインターネット以外のメディアについて「テレビ番組など従来の王道と呼ばれたメディアでも効果的に取り扱い、国民全体への浸透をさらに進め、その価値を問うべき」「普及のために恒久的にメディア芸術が展示できる美術館などがあればよい」「大衆の裾野にまで届いていない」「メディア芸術そのものに注目を集めるような本質的な広報の部分で情報発信が足りない」などが挙げられた。



Q7

メディア芸術祭全体

「新しい文化を『メディア芸術』として定義し、新たな価値付けを積極的に行う姿勢は大変貴重。海外でも大きな関心を持たれている」「多くの人に新進気鋭の作家を無料で紹介できる場」「これ以前にマンガやアニメを国として評価するイベントがなかったため、果たしてきた役割は大きい」「日本のメディアアートとエンターテインメントを育てる求心力になっている」といった評価点の一方で、課題や改善策としては「国内の巡回展は効果的とはいえない。同じ予算があれば、毎年ドキュメンタリー映像を制作、DVD化しては」「学術的な出版物やシンポジウムがあるとさらによい」「ポスターなどのメイングラフィックは国民を突き放した冷たい印象を感じ、これでは一部の人しか興味を持たないだろう」「展示をもっと地方へも広げてほしい。1年に5カ所くらい巡回展示させた方が、メディア芸術祭を全国で共有できる」「広報が足りず、応募作品が少なすぎる」などが挙げられた。



Q8

記憶に残っている過去の
メディア芸術祭の
受賞作品やイベント

「授賞式に、当時の安倍首相がお見えになられたのはよかった」

「授賞式の華々しい大スクリーン」

「受賞者をはじめ、審査委員のみなさん、スタッフのみなさんも、このメディア芸術祭を誇りに思っていることが伝わる瞬間」

「日韓交流企画第1回。さまざまな学生と一緒に2泊3日でしりとりアニメーションを制作する楽しいイベントだった」

「『クレヨンしんちゃん』など、PTAなどで批判を受けた作品であっても（メディア芸術祭）としての視点で作品を評価した姿勢は素晴らしいことだった」

「故・金田伊功さんへの特別功労賞。メディア芸術にかかわるすべての方に希望を与えた」

「第1回アニメーション部門『もののけ姫』大賞受賞が、アニメーションのステイタス向上のシンボルになる予感がして感動した記憶」

「『写真美術館』での最後の開催時、来場者数が多すぎて、警備員さんが人数カウンターの故障と思ったことなど」

Q9

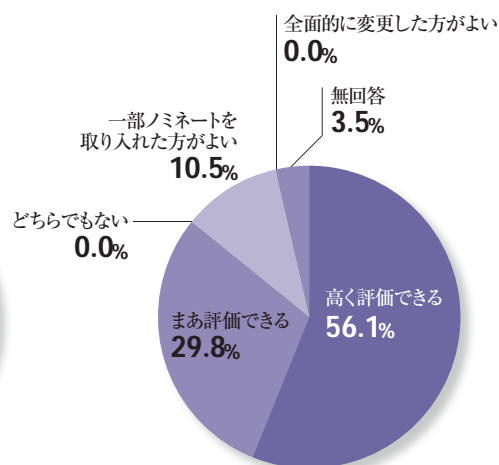
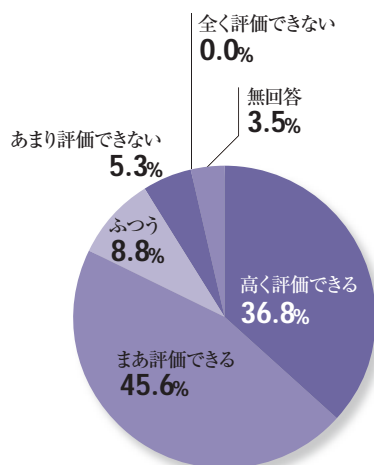
メディア芸術祭の
対象領域について

「作品を出すときにアート部門かエンターテインメント部門で出すか迷った」「『メディア芸術』という定義そのものが不自然な面があるが、日本の伝統文化の中ではこれらの部門に連続性があることは事実。もっと議論が必要」などの意見のほか、課題や改善策としては「アート、エンターテインメントという目的別カテゴリと、アニメーション、マンガという方法別カテゴリが同居している以上いずれにしても無理が出るが、改編でアート部門ができてからよくなった」「ゲームと言えず『エンターテインメント』と拡大したり、現代アートの取り込み方に苦労が見られる」「文化やアートの基準は時代とともに変わるので、今後も対象領域を広げる議論が必要」などが挙げられた。

Q10

公募による
コンテスト方式について

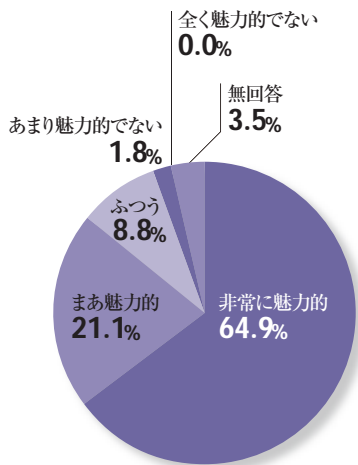
「公募の長所は良質の作品が個人でも発信できる」「無名や若手、新たな表現の発掘がしやすい」といった評価の一方で、課題や改善策、提案としては「公募は落ちた場合を苦慮して大手の作品が参加しない。特別賞の新設や領域の細分化など見直しは必要」「一部ノミネートを取り入れ、拒否される経験を積んでもよい。公募だけでやるなら、賞の名称や与え方（数、賞金額）にもっと工夫が欲しい」「ノミネートを取り入れるなら、公募との折衷は困難であるため、別部門として設けることになるのでは」「選考基準・過程の他賞との違いがあまり明確ではない」「どの審査員がどういった理由でポイントを入れたか内訳が分かればよりよい」などが挙げられた。



Q11

メディア芸術祭の魅力度

「カバーしている領域がユニークで、比類ない個性ある賞である」「国際的ステイタスは海外でも認知されており、アーティストにとってはこの賞を得ることがキャリアとして重要になっている」「公正な審査が行われ、受賞理由も誰もが納得できるもののため、賞としての信頼度は高い」といった評価の一方で、課題や改善策としては「いわゆる『芸術祭参加作品』といわれていたもののありがたみが最近減っているのではないか。特定の人選ばれて『それが何だ』という人も増えてきている気がする」「官製の匂いがあり、反権威のものを権威が表彰することへの矛盾や居心地の悪さはある」「日本の最高の賞であるという認識に向けた活動をもっと行うべき」などが挙げられた。



Q12

メディア芸術祭の改善の必要性

1 対象領域(4部門)

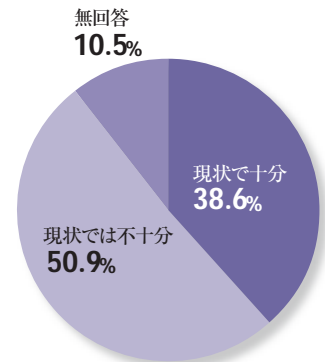
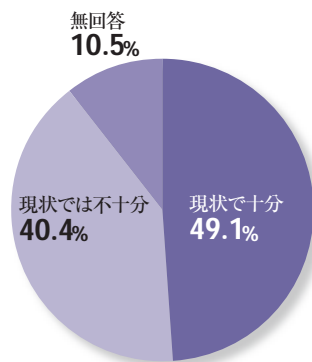
「現状では不十分」の理由に

- ・アート寄りの領域がもう一つくらいあってもよい
- ・アート部門、エンターテインメント部門をもっと少し細分化しては
- ・アニメーションは長編と短編部門に分けては
- ・演劇などパフォーマンスとしてのアートもあってもよい
- ・デザイン分野の新設
- ・無差別級のようなものがあってもよい
- ・例えばメディアを横断して存在するキャラクター、世界観の評価はどうするのかなど

2 受賞作品展

「現状では不十分」の理由に

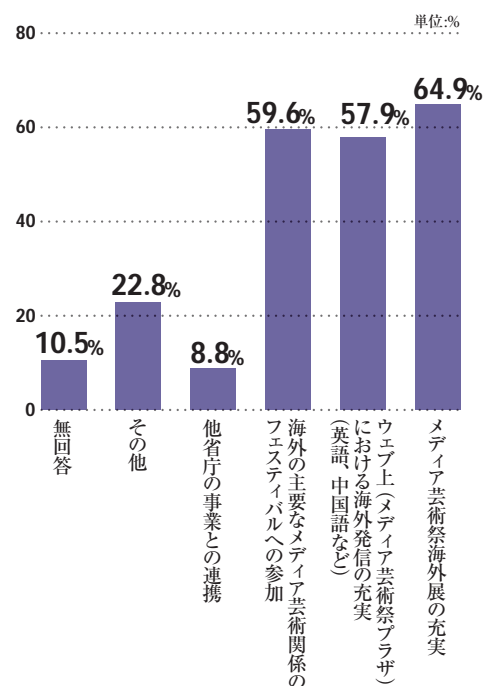
- ・映像の展示にもう少し工夫を
- ・オンライン展示の検討を
- ・映画などは上映場所がもっと広い方がよい
- ・地方展を増やした方がよい
- ・アニメーション、マンガの展示の改善
- ・混雑緩和のための工夫
- ・常設化が必須
- ・審査委員推薦作品も展示できるとよい
(現状では一部の推薦作品を展示)
- ・モニター上の展示だけでなく、海外作品の展示を増やす
- ・上映環境の改善など



Q13

国際的に評価を 更に高めていくために 必要なもの

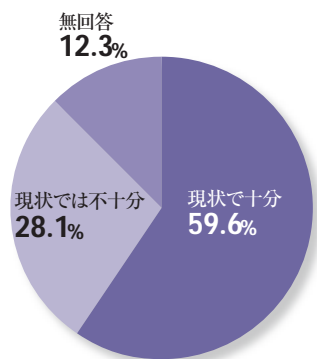
- ・他省庁の事業との連携。日本放送協会が毎年特別番組を制作放送してもらう。郵便事業部に働きかけ、毎年受賞作品をデザインした記念切手シートを発行し、巡回展などで販売。観光スポットとして秋葉原などに歴代の受賞作品を紹介した常設展を開設する。
- ・集まる作品のレベルは素晴らしいのに、海外ではほとんど知られていないのがもったいない。海外プロダクションやアーティストを積極的に巻き込んでいけたらよい。
- ・基本的にインターネットの情報発信や海外展は、他国の人に知ってもらうために必要なこと。またメディア芸術祭の対象領域は一般的な芸術と比べて他の省庁とつながりを持ちやすい。テクノロジーや経済などの連携は、メディア芸術祭の独自性を示すのではないかな。
- ・メディア芸術祭のみを海外に発信するのではなく、「日本の芸術とは」という視点で発信していく。「伝統工芸」や「職人」は、今後の日本発メディアアートに重要な要素になる。



3 審査委員

「現状では不十分」の理由に

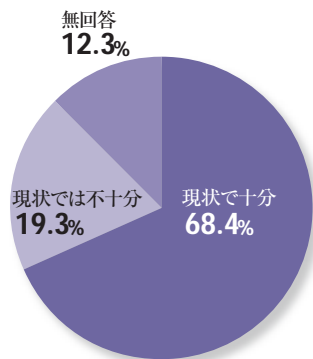
- ・男女比、年齢比なども考慮してほしい
- ・審査にはもっと時間をかけるべき
- ・アート部門がコマーシャル寄り
- ・アート部門の各ジャンルの専門家は二人ずつ必要
- ・海外の方など、より国際的な審査委員を入れるべき
- ・若い層の審査員をもっと入れた方がよい



4 賞金額

「現状では不十分」の理由に

- ・次の仕事を探すための準備期間、3カ月くらい生きていける金額だと素晴らしい
- ・賞金額、商品内容をもっと高くてもよい
- ・少なくとも倍額にした方がよい
- ・桁が一つ足りない。
- ・アニメーションの場合、集団作品が多いため上げた方がよい



アンケート調査報告Ⅱ

対象：一般

インターネットによる調査で108の回答を得た。対象者の属性は「来場経験者」が80%で最も多く、次いで、「応募経験者」(14%)、「来場したことも応募したこともない」(13%)、「審査委員会推薦作品作者」(7%)、「受賞および推薦作品関係者」(4%)、「受賞者」(1%)となっている。

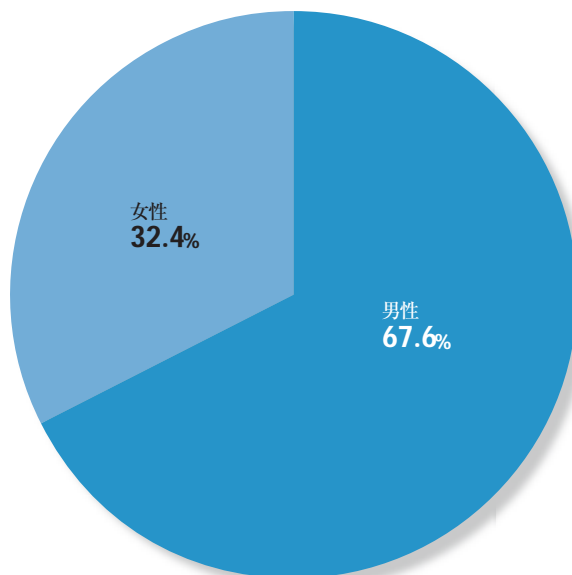
Q1

メディア芸術祭の今後について

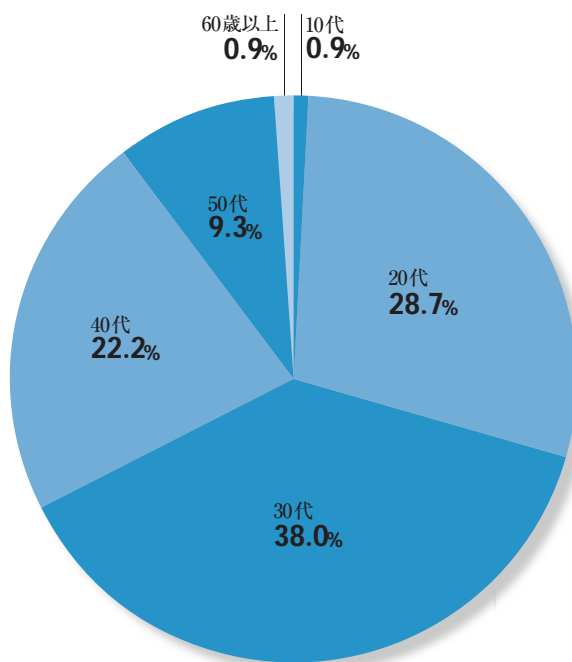
メディア芸術祭の今後については「メインキャラクターとしてのテクノロジーとサイエンスに関する芸術を扱う、日本でしかできないフェスティバルとして続けてほしい」のように、現状の路線を評価する声のほか、「アカデミー賞、グラミー賞のようにいい意味でもっと権威になり、注目してほしい」「メディアの芸術祭なのだから、もう少し既存マスメディアを活用したニュースバリューが欲しい」など、より広く認知されることを望む意見も出た。また「単なる先端技術ではなく、そのコンセプトやビジョンを評価する場であるよう期待したい」「独自の価値観の提示が必要。既に世の中で評価されている作品に上乗せで評価しても、ただの箔付けにすぎない」のように、メディア芸術祭独自の評価軸への期待、「翻訳、海外発信、著作権の管理、そして散逸する一方のマンガ原稿やアニメ資料の収集なども含め、サブカルをリードする存在になってほしい」といった役割の要望も見られた。

- 調査方法：インターネットリサーチ
- 有効回答者数：108
- 実施期間：2011年1月6日～2011年1月16日

性別



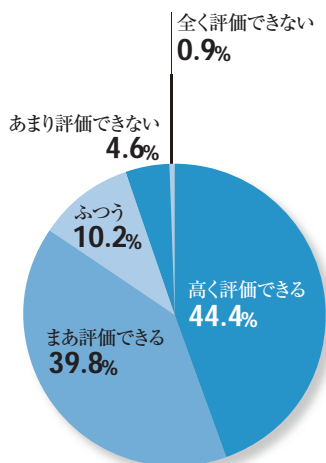
年齢別



Q2

歴代の「受賞作品」に対して

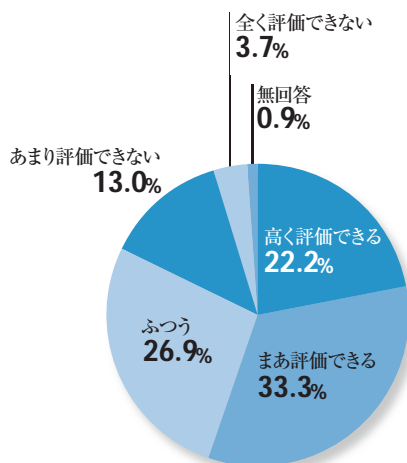
「未知の世界が開拓されている印象を受ける」「90年代以降おびやりにされてきた振興娯楽分野に対し、日本政府が一つの権威付けを満遍なくしてきた点は評価できる」「特に日本の受賞作品について、海外に媚びたようなものを選んでいない」「時代性を強く感じさせ、これからの潮流を示すような作品がある」といった評価点の一方で、課題や改善策としては「優等生的なものばかり受賞していて、新しい感じがしない」「公募であるためか、特にアート部門ではもっとほかに優れた作品もあると感じた」「マンガ部門、アニメ部門の受賞作が順当過ぎる。発見がもっと欲しい」「アート部門においては斬新なインタラクティブ性を重視すことで、アート性に乏しい作品が多くあるような印象がある」といった受賞作の選定への不満、「マンガや商業アニメーションをメディアアートとしてまとめて扱うことは評価できない」などの枠組みの問題が挙げられた。



Q3

作品展示に対して

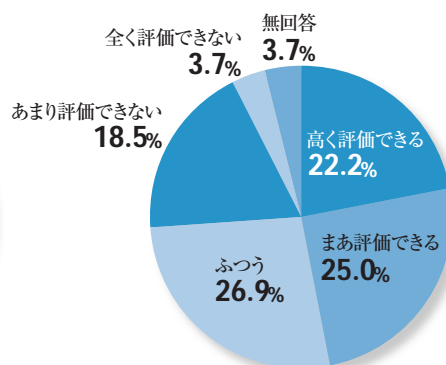
「たくさんの優れたメディアアートに触れられ、シンポジウムなどの催しも貴重な機会」「『遊ばせる』ことに重きを置いた展示方法に、毎年本当に心が躍る」「ほかのイベントでは見られないような種類の作品の、製作の裏側に触れることができる」といった肯定的な評価の一方で、課題や改善点としては「音や光の影響の配慮が必要」「作品や部門ごとに展示の比重が異なっているように感じる」「作品の幾つかが故障していた」「スペースの割に係員の数が少ない。作品の説明がもっと欲しい」「動線がうまくいっていない」「たまたま展示の説明で理解の甘さを感じることもある」などが挙げられた。会場の広さに対して来場者が多く、作品を鑑賞する最適なコンディションをつくれぬ点については多くの意見があり、その中でも「作品をじっくり堪能しにくくなっている」という意見と、「じっくり見られない部分はあるものの、フェスティバルという雑然とした感じには合っている」の、二つの面が指摘された。



Q4

作品上映に対して

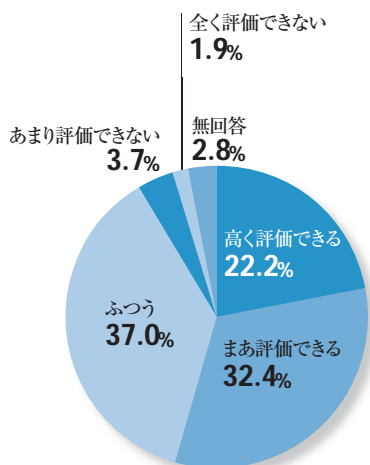
「カタログでスペックを見るだけでなく、本編を実際に見られる機会が設けられている」「商業作品でない場合はレンタルDVDなどで作品にアクセスする手段がないので、貴重」といった評価点の一方で、課題や改善策としては「一つのモニターで複数の作品を連続して上映しているのが、全部の作品が見づらい」「エンドレスに作品上映するのであれば、途中で出入りしやすい工夫を」「音響があまりよくない。別のブースの音も入ってくるので集中して鑑賞できない」「椅子が硬くて疲れる」「国際的な映画祭などと比べると、上映がメインにならない点が残念」「お金を払ってもいいので、映画館のようなスペースで上映してくれたらよい」などが挙げられた。



Q5

イベント(シンポジウムなど)に対して

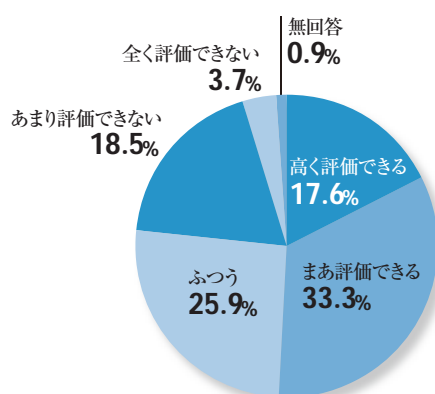
「制作者の想いが伝わる」「ここでしか聴けない人や組み合わせが多くて素晴らしい」といった評価点の一方で、課題や改善点としては、「制作者との質疑応答の時間が長くあるとよい」「Ustreamなどで、会場に入れない観客も見られるようにしてほしい(平成22年度ではUstream配信を実施)」「短期間での開催であり、平日開催も多いため、一般の人は参加しにくい」「盛りだくさんでいいと思う一方、見切れない」「チラシやウェブでは内容がよく分からない」「老若男女問わず参加できるイベントと、今後の芸術の方向性を専門家がディスカッションできると、ライブ感があり面白いのでは」などが挙げられた。



Q6

情報発信に対して

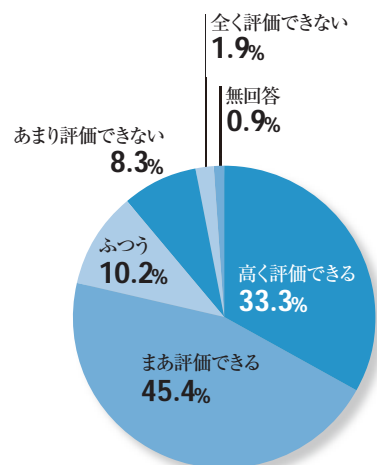
インターネット上での告知については「興味のある人に向けての情報発信は適確にできている。最近はTwitterでの情報もあり、よい」「インタビュー記事などコンテンツが非常に充実している」といった評価点の一方で、課題や改善策としては「ウェブサイトの情報では、何が展示されているのかわからない」「iPhoneアプリについて、国のイベントなのになぜ米国の特定の機種を持っている人が優遇されるのか」など、多くの声が集まった。またインターネット以外のメディアについて「露出度が低い。狭い相手への情報発信である」「テレビよりラジオCMを活用しては」「広報、宣伝については発展段階」などが挙げられた。



Q7

メディア芸術祭全体

「日本のクオリティの高い映像やゲームを国内外に知らせるよい試み」「ヨーロッパとは異なる日本のメディア芸術をこの芸術祭を通して定義し、本分野の発展に貢献している」「メジャーでない作品も公正に評価し、いろいろなジャンルの作品を紹介している」「国の文化イベントとして大成功している」「メディアは消費が激しく消えるのも早い。この取り組み自体がコンテンツのアーカイブになる」といった評価点の一方で、課題や改善策としては「今後、評価広報だけでなく、収蔵についても頑張ってもらいたい」「展示の来場者が増えた弊害が発生している」「メインカルチャーとサブカルチャーを混ぜてしまうことは評価できない」「アート部門と他部門に隔たりを感じる。商業系の3部門とは分けた企画が必要」「この事業が実際のメディアビジネスやアートにどれくらい影響力があるのかよく分からない」「(政府の)横断的な協力体制の構築が課題では」などが挙げられた。



Q8

記憶に残っている過去の
メディア芸術祭の
受賞作品やイベント

「『サマーウォーズ』細田守監督のシンポジウム。作品の裏話が聞いた」
 「草月ホールでのパフォーマンスイベント、ペトロフ監督『老人と海』の大賞受賞」
 「ゲーム作品『大玉』は会場で体験して購入を決めた」
 「アニメ作品『カイバ』は会場で少し見たのが気になって、後に全話を見た」
 「『つみきのいえ』をアカデミー賞の前に取り上げたこと。歌手のPVも選考に入れていること。Twitterを利用したサービスにスポットを当てたこと」
 「『千年女優』。国内の封切り前に、メディア芸術祭で、一般公開したこと」

Q9

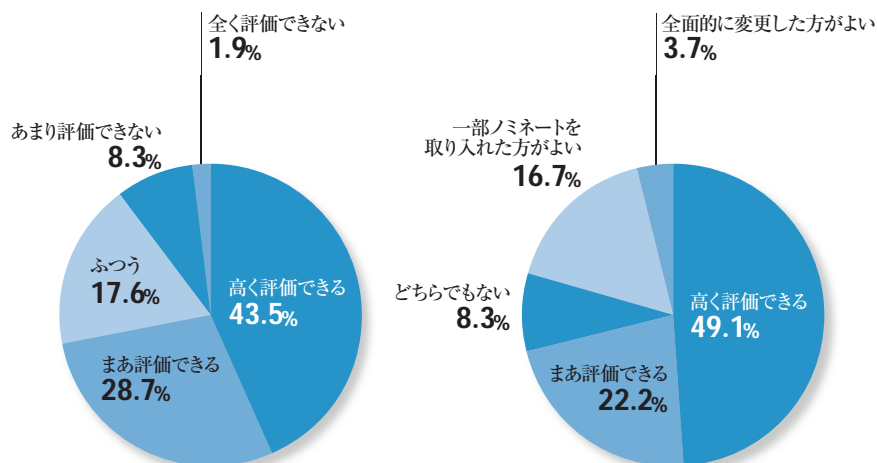
メディア芸術祭の
対象領域について

「ニューコンテンツに属する表現に対し、良識ある選定を行っているイベントはまれなため、評価できる」「幅広いジャンルを対象にした賞はほかにない」「サブカルチャーと呼ばれるものも評価されるのは面白い」といった評価の一方で、課題としては「アート、エンターテインメントの線引きが難しい」「マンガがメディア芸術に類するのか未だに疑問」「領域の垣根が崩れてきつつあるので4部門が、適当か見直す必要はある」「対象領域を拡げる＝価値観も合わせて拡げることなので、見る側が付いてこられるのか」といった声。また具体的に「ミュージアム・教育部門が設けられれば、参加の機会が増える」「今後アニメーション部門は、2次元と3次元に分けるべき」などが挙げられた。

Q10

公募による
コンテスト方式について

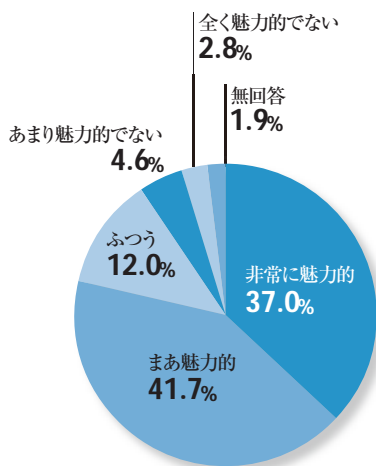
「幅広い作品が選考対象になるよい方法」「インディペンデントや海外など、バックがない応募者への機会が与えられている」「公募は公平。コネや交友関係など旧来的なしがらみが入りがちなノミネート制は採用しない方がよい」といった評価の一方で、課題や改善策、提案としては「誰でも応募できるということは、評価の尺度や製作規模が異なる作品の混在を招くことになるので、今のやり方がベストかは疑問」「プロとアマチュア部門を分けるべき」などが挙げられ、「一部ノミネートを取り入れたほうがよい」という意見には「公募審査プロセスだけでの評価では、時間的制約など選択条件に偏りが生じやすいのでは」などがあつた。



Q11

メディア芸術祭の魅力度

「これだけたくさんの観客を動員できるメディアアートの展覧会はない」「国内外に向けてブランド力があると思う」「著名な作品とそうでない新進気鋭の作品が混在し、公平に判断されるというのは貴重な場」「この賞でないと獲れないと思える作品がある。そういった傾向の作品が作り続けられるための目標としても貴重な存在」といった評価の一方で、魅力を感じない理由としては「『無難なもの』というイメージが付く。驚きのある作品を選んでもほしい」「若者対象のように見える」「賞をもらえたから何かが変わるとは思えない」「あまり知られていないし、賞の獲得によって売り上げが伸びることはあまりなさそう」などが挙げられた。



Q12

メディア芸術祭の改善の必要性

1 対象領域(4部門)

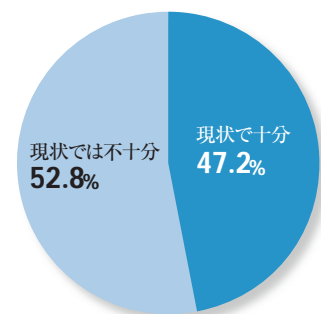
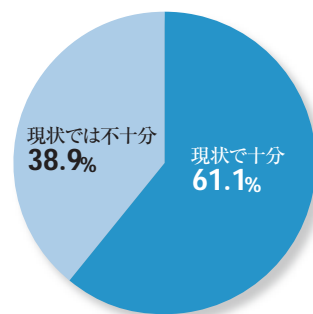
「現状では不十分」の理由に

- ・4部門にも入らない未踏領域の検討。
- ・部門別ビエンナーレに。
- ・マンガやアニメの翻訳の評価が必要。
- ・パフォーマンス系も。
- ・エンターテインメント部門に広告が入ってきているが、これは排除してもいいのでは。
- ・デジタルメディアが広がってきているので分けてはどうか。
- ・ミュージックビデオ作品はアートかエンターテインメントか分かりづらい。など

2 受賞作品展

「現状では不十分」の理由に

- ・大阪や福岡でも開催してほしい。
- ・映像作品はオリジナルのクオリティを維持してほしい。
- ・他の作品と干渉し合わない展示を。
- ・マンガ部門は魅せる工夫を。
- ・人が多い、期間が短い。
- ・映像作品をあちこちで見られるように。都庁、国際フォーラム、東京都現代美術館など。
- ・期間を長くしてほしい。そのために入場有料になっても構わない。など



Q13

国際的に評価を
更に高めていくために
必要なもの

- ・日本人の作品を評価してもらえる媒体への参加は不可欠。
- ・マンガ、アニメの翻訳者を養成するコース、それが難しければ、素晴らしい翻訳をした出版社を表彰する賞をつくる。
- ・日本の芸術が海外の垂流ではなく、独自の価値と美意識を持っていることをもっとアピールしてほしい。志と質の高さを理解してもらえるような作品を海外に発信してもらいたい。
- ・社会的な接点を持つ機会を作品づくりに生かす場を提供することができるのは、特定企業でもない官庁主導であることが望ましい。
- ・世界に発信するために、英語のコンテンツを充実させる必要がある。
- ・メジャーの作品授賞は当然すぎる。むしろ無名の新人の発掘と育成によって、世界的評価も後から付いてくる。
- ・この芸術祭の企画、そしてこの文化にもっと誇りと重要さを持ってほしい。
- ・ネットを利用し広く世界に告知することで、何かが生まれる可能性がある。

3 審査委員

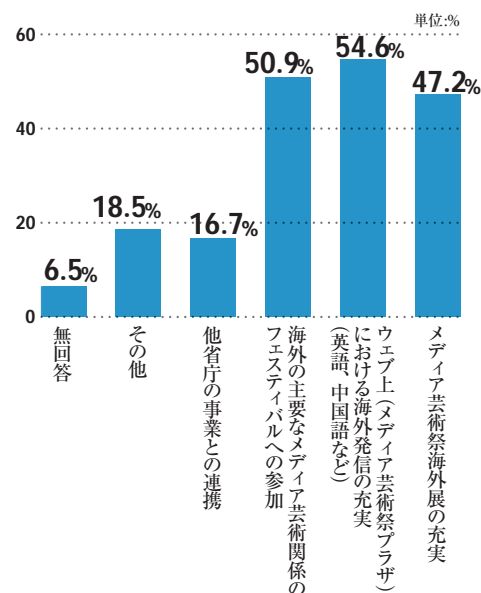
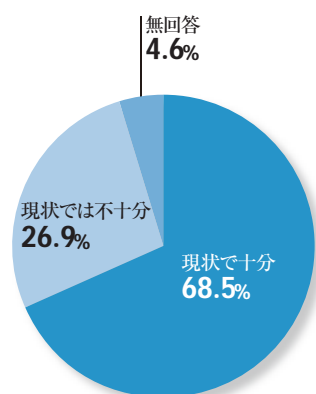
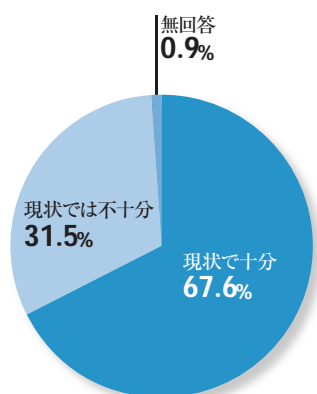
「現状では不十分」の理由に

- ・作家視点でなく批評的に見られる人を増やしてほしい。
- ・審査委員からの推薦による交代制の検討。
- ・発言力の強い年配者と、今の現場に近く理解の深い人のバランスは、一考してもよい。
- ・一般からの意見を聞く機会を再度増やす。
- ・その人が委員をやっている理由が見えない。
- ・落選者にもレビューコメントをした方がよい。
- ・審査委員の数が少なく、専門に偏りすぎ。
- ・若手の起用。
- など

4 賞金額

「現状では不十分」の理由に

- ・制作費に見合う金額を。
- ・新人に、しばらく活動に専念できる賞金を。
- ・金額を下げて受賞者数を増やし、個人活動の作家を応援すべき。
- ・バランスよく増やしていただきたい。賞金額の大きさと注目も集まると思う。
- ・特に自主制作系受賞者への継続支援が、もう少し充実してもよいのでは。
- ・賞金額を上げたら公募する作品が増えるのではないか。
- など



調査時の質問項目の全文

歴代受賞者&歴代審査委員対象アンケート

Q1: メディア芸術祭の受賞者や審査委員としてメディア芸術祭に携わってみていかがでしたか。また理由も教えてください。

Q2: メディア芸術祭で選ばれてきた歴代の「受賞作品」に対しての全体的な評価をお聞かせください。また理由も教えてください。

Q3: メディア芸術祭受賞作品展の「作品展示」に対する評価をお聞かせください。また理由も教えてください。

Q4: メディア芸術祭受賞作品展における「作品上映」に対する評価をお聞かせください。また理由も教えてください。

Q5: メディア芸術祭の受賞作品展期間中の「イベント(シンポジウム等)」に対する評価をお聞かせください。また理由も教えてください。

Q6: 広報や宣伝、メディア芸術プラザ(ウェブサイト)等、メディア芸術祭の「情報発信」に対する評価をお聞かせください。また理由も教えてください。

Q7: メディア芸術祭にはさまざまな活動があります。あなたはどの活動を知っていますか。(複数回答可)

Q8: メディア芸術祭「全体」の評価をお聞かせください。また理由も教えてください。

Q9: 過去のメディア芸術祭の受賞作品やイベント等で記憶に残っていることがあれば教えてください。

Q10: メディア芸術祭は1997年に始まって以来、アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガといった幅広い領域を対象にしています。対象領域について、どのように思いますか。

Q11: メディア芸術祭賞では、ノミネート方式ではなく公募方式をとり、誰もが応募できるようになっています。公募によるコンテスト方式について、どのように思いますか。

Q12: メディア芸術祭は賞として魅力的だと思いますか。理由も合わせてお答えください。

Q13: メディア芸術祭の魅力を支える重要な要素は次のうちどれだと思いますか(複数回答可)。理由も合わせてお答えください。

Q14-1: メディア芸術祭には改善が必要だと思いますか。また、改善が必要な場合には、どのような改善が必要ですか。【対象領域(4部門)】

Q14-2: メディア芸術祭には改善が必要だと思いますか。また、改善が必要な場合には、どのような改善が必要ですか。【受賞作品展】

Q14-3: メディア芸術祭には改善が必要だと思いますか。また、改善が必要な場合には、どのような改善が必要ですか。【審査委員】

Q14-4: メディア芸術祭には改善が必要だと思いますか。また、改善が必要な場合には、どのような改善が必要ですか。【贈呈式・祝賀会】

Q14-5: メディア芸術祭には改善が必要だと思いますか。また、改善が必要な場合には、どのような改善が必要ですか。【賞金額】

Q14-6: メディア芸術祭には改善が必要だと思いますか。また、改善が必要な場合には、どのような改善が必要ですか。【その他】

Q15: 国際的な評価を更に高めていくために、メディア芸術祭には何が必要だと思いますか。(複数回答可)

Q16: メディア芸術祭は来年15周年を迎えます。あなたはこれからメディア芸術祭がどのように変わっていくと良いと思いますか。ご意見や要望を自由にご記入ください。

一般対象アンケート

Q1: メディア芸術祭で選ばれてきた歴代の「受賞作品」に対しての全体的な評価をお聞かせください。また理由も教えてください。

Q2: メディア芸術祭受賞作品展の「作品展示」に対する評価をお聞かせください。また理由も教えてください。

Q3: メディア芸術祭受賞作品展における「作品上映」に対する評価をお聞かせください。また理由も教えてください。

Q4: メディア芸術祭の受賞作品展期間中の「イベント(シンポジウム等)」に対する評価をお聞かせください。また理由も教えてください。

Q5: 広報や宣伝、メディア芸術プラザ(ウェブサイト)等、メディア芸術祭の「情報発信」に対する評価をお聞かせください。また理由も教えてください。

Q6: メディア芸術祭にはさまざまな活動があります。あなたはどの活動を知っていますか。(複数回答可)

Q7: メディア芸術祭「全体」の評価をお聞かせください。また理由も教えてください。

Q8: 過去のメディア芸術祭の受賞作品やイベント等で記憶に残っていることがあれば教えてください。

Q9: メディア芸術祭は1997年に始まって以来、アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガといった幅広い領域を対象にしています。対象領域について、どのように思いますか。

Q10: メディア芸術祭賞では、ノミネート方式ではなく公募方式をとり、誰もが応募できるようになっています。公募によるコンテスト方式について、どのように思いますか。

Q11: メディア芸術祭は賞として魅力的だと思いますか。理由も合わせてお答えください。

Q12: メディア芸術祭の魅力を支える重要な要素は次のうちどれだと思いますか(複数回答可)。理由も合わせてお答えください。

Q13-1: メディア芸術祭には改善が必要だと思いますか。また、改善が必要な場合には、どのような改善が必要ですか。【対象領域(4部門)】

Q13-2: メディア芸術祭には改善が必要だと思いますか。また、改善が必要な場合には、ど

のような改善が必要ですか。【受賞作品展】

Q13-3: メディア芸術祭には改善が必要だと思いますか。また、改善が必要な場合には、どのような改善が必要ですか。【審査委員】

Q13-4: メディア芸術祭には改善が必要だと思いますか。また、改善が必要な場合には、どのような改善が必要ですか。【贈呈式・祝賀会】

Q13-5: メディア芸術祭には改善が必要だと思いますか。また、改善が必要な場合には、どのような改善が必要ですか。【賞金額】

Q13-6: メディア芸術祭には改善が必要だと思いますか。また、改善が必要な場合には、どのような改善が必要ですか。【その他】

Q14: 国際的な評価を更に高めていくために、メディア芸術祭には何が必要だと思いますか。(複数回答可)

Q15: メディア芸術祭は来年15周年を迎えます。あなたはこれからメディア芸術祭がどのように変わっていくと良いと思いますか?ご意見や要望を自由にご記入ください。

会議出席者一覧

- 石原恒和 [ISHIHARA Tsunekazu]
ゲームプロデューサー
- 伊藤ガビン [ITO Gabin]
編集者
- 伊藤直樹 [ITO Naoki]
クリエイティブディレクター
- 伊藤有壱 [ITO Yuichi]
アニメーションディレクター
- 岩渕潤子 [IWABUCHI Junko]
慶應義塾大学教授
- 内山光司 [UCHIYAMA Koshi]
クリエイティブディレクター
- 岡崎乾二郎 [OKAZAKI Kenjiro]
近畿大学国際人文科学研究所教授
- 河口洋一郎 [KAWAGUCHI Yoichiro]
東京大学大学院教授
- 川村真司 [KAWAMURA Masashi]
クリエイティブディレクター
- 草原真知子 [KUSAHARA Machiko]
早稲田大学教授
- 久納鏡子 [KUNOH Kyoko]
plaplax
- 黒瀬陽平 [KUROSE Youhei]
美術家、美術評論家、「カオス*ラウンジ」代表
- クワクボリョウタ [KUWAKUBO Ryota]
メディアアーティスト
- 郷田マモラ [GODA Mamora]
マンガ家
- 幸森軍也 [KOU MORI Ikuya]
ダイナミックプロダクション出版企画部部长
- 佐藤秀峰 [SATO Shuho]
マンガ家
- 里中満智子 [SATONAKA Machiko]
マンガ家
- 四方幸子 [SHIKATA Yukiko]
メディアアートキュレーター
- 清水勲 [SHIMIZU Isao]
漫画・諷刺画研究家
- 鈴木芳雄 [SUZUKI Yoshio]
編集者、美術ジャーナリスト (元ブルータス副編集長)
- 数土直志 [SUDO Tadashi]
アニメ!アニメ!代表
- 関口敦仁 [SEKIGUCHI Atsuhito]
情報科学芸術大学院大学 (IAMAS) 学長
- 武富健治 [TAKETOMI Kenji]
マンガ家
- 竹宮恵子 [TAKEMIYA Keiko]
マンガ家
- 津田大介 [TSUDA Daisuke]
メディアジャーナリスト
- 寺井弘典 [TERAI Hironori]
クリエイティブディレクター
- 土居伸彰 [DOI Nobuaki]
アニメーション研究・評論、早稲田大学演劇映像学
連携研究拠点研究助手
- 土佐信道 [TOSA Novmichi]
明和電機
- 富野由悠季 [TOMINO Yoshiyuki]
アニメーション監督
- 永井豪 [NAGAI Go]
マンガ家
- 中村政人 [NAKAMURA Masato]
3331 Arts Chiyoda 統括ディレクター
- 野村辰寿 [NOMURA Tatsutoshi]
アニメーション作家
- 長谷川祐子 [HASEGAWA Yuko]
キュレーター
- 浜野保樹 [HAMANO Yasuki]
東京大学大学院教授
- 原恵一 [HARA Keiichi]
アニメーション監督
- 原久子 [HARA Hisako]
大阪電気通信大学教授
- 原島博 [HARASHIMA Hiroshi]
東京大学名誉教授
- 氷川竜介 [HIKAWA Ryusuke]
アニメ評論家
- 福井信蔵 [FUKUI Shinzo]
クリエイティブディレクター
- 細萱敦 [HOGAYA Atsushi]
東京工芸大学准教授
- 榊山寛 [MASUYAMA Hiroshi]
コンテンツプロデューサー
- 真鍋大度 [MANABE Daito]
メディアアーティスト
- 水口哲也 [MIZUGUCHI Tetsuya]
プロデューサー、ゲームクリエイター
- 村上知彦 [MURAKAMI Tomohiko]
神戸松蔭女子学院大学教授

「平成22年度 メディア芸術部門会議」報告書

発行日 平成23年3月31日

発行 CG-ARTS協会(財団法人 画像情報教育振興協会)

〒104-0031 東京都中央区京橋1-11-2

TEL:03-3535-3501

本報告書は、文化庁の文化芸術振興委託費による委託業務として、CG-ARTS協会が実施した「平成22年度 メディア芸術部門会議」の成果を取りまとめたものです。従って、本報告書の複製、転載、引用等には文化庁の承認が必要です。