

令和3年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業
分野別強化事業

メディアアート作品の調査と
メディア芸術データベースのデータ整備他
実施報告書

非営利活動法人コミュニティデザイン協議会

令和4年2月

目次

第1章 事業概要	6
1.1 目的.....	6
1.2 実施内容	6
1.2.1 メディア芸術祭受賞作品の調査.....	6
1.2.2 メディアアート史年表の利活用テストと有識者による評価調査	6
1.2.3 データベース登録情報の整備	6
1.2.4 ネットワーク構築のための準備作業.....	7
1.3 実施体制	7
1.4 実施スケジュール	8
第2章 成果・課題・評価	9
2.1 メディア芸術祭受賞作品の調査	9
2.1.1 調査方法	9
2.1.1.1 調査対象者の選定	9
2.1.1.2 調査フォームの作成	9
2.1.1.3 集計方法	10
2.1.2 調査結果	10
2.1.2.1 回答結果	10
2.1.3 考察	11
2.1.3.1 「作品形態」について	11
2.1.3.2 「キーワード」について	11
2.1.3.3 「使用した素材」について	11
2.1.3.3 「作品の開発環境」と「使用したプログラミング」について	11
2.1.3.3 「作品の保存状態」と「作品関連資料」について	11
2.1.4 ライゾマティクス作品調査	11

目次

2.2	メディアアート史年表の利活用テストと有識者による評価調査.....	12
2.2.1	メディアアート史年表の概要と課題.....	12
2.2.1.1	メディアアート史制作背景.....	12
2.2.1.2	紙バージョンと Web バージョン.....	13
2.2.1.3	現時点での課題.....	15
2.2.2	年表活用ケーススタディ.....	15
2.2.2.1	活用事例 1：学会発表.....	15
2.2.2.2	活用事例 2：メディアアート初学者向けの授業の教材として.....	17
2.2.3	「メディアアート史年表 Web 版」を活用してもらうために.....	21
2.2.4	有識者による MADB、メディアアート史年表 Web 版への提言.....	22
2.2.4.1	メディア芸術の前提について.....	22
2.2.4.2	メディア芸術としての括り.....	22
2.2.4.3	デジタルテクノロジー導入期への視点.....	23
2.2.4.4	SNS 時代の課題：新たなメディア芸術ジャンルへの視点.....	23
2.2.4.5	パフォーマンスアーツ芸術領域.....	24
2.2.4.6	メディア芸術史の展望フェイズとの連動.....	24
2.2.4.7	ワークショップの提言.....	24
2.2.5	メディアアート史年表 Web 版に関する有識者ヒアリング.....	25
2.3	メディア芸術データベース登録情報の整備.....	26
2.3.1	MADB 開発版からの情報の状況.....	26
2.3.2	MADB データのメディアアート領域へのスクリーニング.....	26
2.3.3	「文化庁メディアアート年表」の MADB への活用.....	27
2.4	ネットワーク構築のための準備作業.....	27
2.4.1	メディアアート作品のアーカイブを再考する：制作のためのプラットフォーム.....	28
2.4.2	概要.....	28

目次

2.4.3 「メディアアート作品制作のためのプラットフォーム (PMA: Platform for Media Art Production) 」	28
2.4.3.1 PMAに必要な機能.....	29
2.4.4 メディアアート作品を記述するための項目	30
2.4.5 基本情報.....	32
2.4.6 環境.....	34
2.4.7 映像.....	36
2.4.8 音響.....	37
2.4.9 コントローラー/コンピュータ.....	38
2.4.10 その他メディア	39
2.4.11 インタラクション.....	39
2.4.12 記入の具体例：三上晴子『Eye-Tracking Informatics』の再展示（バージョン1.1）	40
2.4.13 PMA活用のためのインターフェイス.....	50
2.4.14 PMAの展開	51
2.4.15 PMAとMADBとの接続	52
2.4.16 最後に.....	52
2.5 成果、結果からの考察、課題と評価	53
第3章 実施内容.....	55
3.1 事業企画・進行.....	55
3.1.1 オンラインミーティング	55
3.2 メディア芸術祭受賞作品の調査.....	56
3.2.1 オンラインミーティング	56
3.2.2 作品データアンケート入力フォーム制作.....	57
3.3 メディアアート史年表の利活用テストと有識者による評価調査.....	59
3.3.1 オンラインミーティング	60

目次

3.3.2 有識者ヒアリング	60
3.3.3 有識者による評価	60
3.4 データベース登録情報の整備	61
3.5 ネットワーク構築のための準備作業	62
3.5.1 オンラインミーティング	62

第1章 事業概要

1.1 目的

文化庁では、我が国のメディア芸術の振興を企図して、それに係る産・学・館（官）にまたがる関係機関等の連携・協力の推進、及び我が国でこれまで創造されてきたメディア芸術作品の保存・活用するために必要な基盤となる調査を行ってきた。

本事業では、メディア芸術のうちメディアアート分野にフォーカスし、関連する作品等の調査、メディア芸術データベース（以下「MADB」）のデータ整備、利活用の促進に加えて、それらを未来へ継承していくために、関連団体との連携案を策定する。

1.2 実施内容

事業目的の目的実現のため、主に四つの事業を実施する。

1.2.1 メディア芸術祭受賞作品の調査

文化庁メディア芸術祭におけるエンターテインメント部門のメディアアート系受賞作品の作品状態調査（アンケート）を行う。

昨年度事業における調査で、アート部門の受賞作品のうち、現在も連絡がとれる作家作品全て（約100件）に対して調査を行った。昨年度調査できなかったエンターテインメント部門においてもメディアアート系受賞作品は存在する。本年度はその継続としてエンターテインメント部門の中のメディアアート系受賞作品に対して状態調査（アンケート）を行う。

1.2.2 メディアアート史年表の利活用テストと有識者による評価調査

一昨年度の事業で作成し海外、国内で展示を行った日本のメディアアート史は、昨年度 Web 版として公開できた。ただ、現状のメディアアート史は、これまで関わっていただいた数名の有識者により作成されたものである。現状のメディアアート史年表 Web 版を更に充実化するために新たな有識者に評価していただき、今後の拡充の方向を模索する。

また利活用の促進のためにメディアアート史年表 Web 版の活用テストを行い、利活用案を策定する。

加えてメディアアート史年表 Web 版、MADB を有効につなぎ、利活用を促進するためのメディアアート作品ビューワーの開発テストを行う。

1.2.3 データベース登録情報の整備

MADB（開発版）に入っていた既存データを、現在の MADB（ベータ版）に正しく実装するためクリーニング・メンテナンスを行う。既存データには、コンテンポラリーアートも多数含まれているため、フィルターをかけ、実装するデータを絞り込むとともに、各項目のクリーニングを行う。

第1章 事業概要

この作業において前項で示したメディアアート作品ビューワーの試作版を活用し、データ精査と開発テストを同時に行う。

また過年のメディア芸術連携促進事業連携共同事業で収集された山口情報芸術センター（以下「YCAM」。）のデータをベータ版用に変換し実装する。

1.2.4 ネットワーク構築のための準備作業

将来的な MADB の運用を視野に入れ、メディアアートのアーカイブ団体のネットワーク構築に向けた準備作業を行う。

既にアートアーカイヴセンターを設立しメディアアート分野のアーカイブについての研究、実践をしながら、他機関との連携も行っている多摩美術大学アートアーカイヴセンターにヒアリングを行い、メディアアート分野の認知促進、ネットワーク構築のための方策について仮説案を策定する。

1.3 実施体制

事業企画・コーディネーター：関口 敦仁（愛知県立芸術大学 教授）

事業運営：野間 穰（NPO 法人コミュニティデザイン協議会 代表）

事業実施：明貫 紘子（愛知県立芸術大学 非常勤研究員）

小林 桂子（日本工業大学先進工学部情報メディア工学科 准教授）

阪本 裕文（稚内北星学園大学 情報メディア学部 教授）

安藤 英由樹（大阪大学大学院情報科学研究科 准教授）

久保田 晃弘（多摩美術大学アートアーカイヴセンター 所長）

石山 星亜良（多摩美術大学アートアーカイヴセンター 研究員）

第1章 事業概要

1.4 実施スケジュール

表 1-1 実施スケジュール

業務項目	実施期間（令和3年4月1日～令和4年2月28日）											
	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月		
① 事業企画会議 各事業内容すり合わせ、確認など		◆										
② メディア芸術祭調査												
対象選択				◆	◆	◆						
ヒアリング・アンケート							◆	◆	◆			
③ メディアアート史充実化												
研究、情報収集			◆	◆	◆	◆	◆	◆				
有識者評価							◆	◆	◆			
作品データビューワー試作							◆	◆	◆	◆		
④ データベース登録情報の最適化												
データクレンジング						◆	◆	◆	◆	◆		
メタデータ作成						◆	◆	◆	◆			
⑤ ネットワーク構築調査			◆	◆	◆	◆	◆	◆				
⑥ 中間報告会							◆					
⑦ 報告書作成								◆	◆			
⑧ 最終報告会											◆	

第2章 成果・課題・評価

2.1 メディア芸術祭受賞作品の調査

昨年度は、過去の文化庁メディア芸術祭受賞作品のうち日本人作家を中心に「アート部門」の調査を実施した。それに続いて同様に、今年度は「エンターテインメント部門」の受賞者に対して調査を実施した。

2.1.1 調査方法

2.1.1.1 調査対象者の選定

第7回（2003年度）文化庁メディア芸術祭から設けられた「エンターテインメント部門」の受賞リストから、日本人作家又は日本の法人で大賞、優秀賞、奨励賞、新人賞、審査委員推薦作品に選出された作品（全658作品）の受賞者を対象に調査を実施した。

受賞者について、メディア芸術祭では、応募に際し、個人としての作者情報を登録する決まりであり、ゲームなどの商業的な制作物であっても、企業名ではなく、開発チームや制作を代表する個人の名前で応募されている。受賞リストを「応募担当者」を基準にソート、整理した結果、調査対象者には以下の状況があると分かった。

- ・企業、団体等に所属する制作者本人による応募
- ・企業、団体等の広報等の担当者による応募
- ・上記以外の制作者本人による応募

2.1.1.2 調査フォームの作成

昨年度実施した「アート部門」の調査のために「MADB メディアアート分野」のメタデータを参照しながら作成したフォームの項目を使用した。変更点として、芸術祭エントリー時のキーワードを参照して「作品形態」と「キーワード」を下記のとおり追記した。

【作品形態】

- ・出版（書籍、絵本など）

【キーワード】

- ・劇場用アニメーション（Animation Film）
- ・短編アニメーション（Short Animation Film）
- ・特殊映像効果・演出（VFX、Special Visual Effects）
- ・テレビCM（Television Commercial）
- ・テレビ番組（Television Program）
- ・オンライン商品PR（Online Product Promotion）
- ・商品PR（Product Promotion）
- ・テレビ・ゲーム（Video Game）

第2章 成果・課題・評価

- ・オンライン・ゲーム (Online Game)
- ・ミュージック・ビデオ (Music Video)
- ・遊具 (Play Equipment)
- ・アトラクション (Amusement Attraction)
- ・キャラクター (Character)
- ・電子書籍／電子絵本 (Published Digital Book)
- ・書籍／絵本 (Published Book)
- ・電子楽器 (Digital Musical Instrument)
- ・アナログ楽器 (Musical Instrument)
- ・展覧会 (Exhibition)
- ・デジタル・ガジェット (Digital Gadget)
- ・アナログ・ガジェット (Gadget)
- ・ウェブサイト (Website)

さらに、昨年度は Google フォームを使って調査を実施したのに対して、今年度は、より入力しやすい専用のオンライン・アンケートフォームを作成し、回答率の向上を試みた。専用フォームは、受賞者や法人の担当者へメールで2021年12月中旬に送信し、約1か月間の回答期間を設けた。

2.1.1.3 集計方法

専用のオンライン・アンケートフォームの記入結果は、Google スプレッドシートに自動的に集積するようなシステムを作成した。それらのデータのうち主要な項目ごとに集計し、考察を実施した。

2.1.2 調査結果

2.1.2.1 回答結果

回答件数 124 件 (回答率 約 19%)

アンケートの依頼メールを送信した時点で、エラーとなったものは51件あった。そのため、エラーになった複数の作品を応募した企業については、企業の広報窓口等からコンタクトした。

制作者本人からの回答が圧倒的に多く、全体の75%を占めた。企業の担当者による回答ではソニー・インタラクティブエンターテインメントの20作品に対する回答が最も多かった。そのほか、セガやバンダイなどのゲームメーカーの企業による回答も見られた。企業の担当者からの回答が少ない理由として、該当作品の部署や担当者の頻繁な交代が予想されるほか、資料そのものが保管されていない可能性が高いと考えられる。今後、データベースの充実を目指し、維持するためには、メディア芸術祭エントリー時、又は贈賞が決まった段階で、データベースへの必要データの記入依頼が望ましい。

2.1.3 考察

2.1.3.1 「作品形態」について

個人の受賞者については、アート部門と同様に近年は「映像」が増加傾向にある。また、「インストール」や「パフォーマンス」などの作品形態も多く見られる。一方、企業の受賞作品はゲーム作品が多い傾向を反映して「パッケージ（カセットテープ/DVD/Blu-ray/ダウンロード/ゲームソフト/CD-ROM など）」が多い。減少傾向にある作品形態は、「静止画（絵画、写真、CG など）」や「ロボット」などが挙げられ、前者は単体としては2008年の受賞を最後に1件のみである。

2.1.3.2 「キーワード」について

個人の受賞者の回答が多いので、キーワードもアート部門の作品形態との類似に呼応する傾向が見られる。一方、エンターテインメント部門の特徴としては、「テレビ・ゲーム」「ガジェット」「デバイス」「商品 PR」といった、製品とその宣伝のための作品の多さが指摘できる。より、企業の回答を増やせば、年代ごとに製品や宣伝方法の変遷などを考察できるかもしれない。

また、「テレビ・ゲーム」、「ウェブサイト」、「ミュージック・ビデオ」、「短編映画」など一つのキーワードが記入されるケースは少なく、多くの場合3～5キーワードが記入されている。キーワードが多くなりすぎると特徴が分かりにくくなる可能性があるため、記入は最大三つ程度が妥当だと考える。また、キーワードの語彙統制も再検討が望ましい。

2.1.3.3 「使用した素材」について

製品やパッケージ、ウェブサイト、短編・長編映画などの作品の場合に記入しにくい項目であるためか、回答数が少なかった。この項目は展覧会などでキャプションやカタログなどで表記されるような素材を想定したものであるが、エンターテインメント部門における本項目の有効性について再検討が必要だと考えられる。

2.1.3.3 「作品の開発環境」と「使用したプログラミング」について

本項目は、記入数が比較的多く、興味深い集計結果となった。ただし、企業にとってはこれらの項目は公開しにくい情報だと考えられる。

2.1.3.3 「作品の保存状態」と「作品関連資料」について

作品の保存状態が「良好」である作品が約50%であったのに対して、関連資料の保管状態は75%であった。とりわけ、クライアントワークや商品 PR の場合は、発表後に作品を保管できない、あるいは保管義務がない場合が想定される。関連資料の方が保管されている場合が多いのは「アート部門」とも共通する部分である。今後、関連資料の提供や収集の積極的な実施は、作品本体の保管と同等に重要になると考えられる。

2.1.4 ライゾマティクス作品調査

エンターテインメント、アートともに多数の作品を制作し、国内外で活躍されているライゾマティクスが、東京

第2章 成果・課題・評価

都現代美術館で2021年3月から6月に大規模な個展を開催した。この中で、ライゾマティクスが15年にわたる活動の間で制作した作品を一覧できる「Rhizomatiks Chronicle」を展示した。この作品のデータとライゾマティクスでの作品のデータ化、アーカイブについて石橋 素氏に問合せを行った。

問合せに対し、ライゾマティクスでも作品のテックライダーなどのまとめや、情報の整理などアーカイブの必要性についての認識はあるが、手はつけられておらず、現状では上記展示のために一覧化したデータがあるとの回答を頂いた。そこで、MADBなどでの活用も考え、その一覧データの提供を依頼し提供を受けた。

提供されたデータは、作品の英語名と公開年月日が一覧化されており、ライゾマティクスの作品総覧として活用できるものの、MADBで活用するには情報量が少ないものであった。

今回提供を受けたデータを基にして今後、MADB項目に沿った情報の拡充などの連携活動をライゾマティクス側も強く望んでいる実態が、今回の調査から同時に分かった。

多くの作品を制作し組織化されているライゾマティクスでさえこうした現状である実態を踏まえるなら、昨年度、今年度と実施して改善された作品調査をできる限り継続しデータ収集を行っていくべきと考えられる。

2.2 メディアアート史年表の利活用テストと有識者による評価調査

昨年度制作したメディアアート史 Web 版の利活用促進と拡充のため、年表の元データ作成を行った明貫絃子が年表の概要について解説と策定を行い、活用テストワークショップ実施、学会での発表を行った。また制作に関わっていないメディアアート関係の有識者に評価を頂いた。

なお、本2.2節の2.2.1～2.2.3は明貫が執筆した。

2.2.1 メディアアート史年表の概要と課題

2.2.1.1 メディアアート史制作背景

同年表は、日本において1950年から2020年にかけて展開されてきたメディアアートの大きな流れを示すことを目的にして作られた。時代とともに表現形態が変化し、はっきりと定義しにくいメディアアートの多様性とその変遷を読み取るために、年表は五つのカテゴリーから構成されている。

- 1) フェスティバル／シリーズ
- 2) 施設／組織
- 3) グループ／アーティスト・コレクティブ
- 4) テレビ／ラジオ／インターネット（ネットワークベースド）
- 5) 高等教育機関／学会

フェスティバル、展覧会やコンサートなどの「出来事」を軸にして、それを実施したグループや施設などの「組織」を配置することによって、現在のメディアアートへ受け継がれる文脈の表現を試みた。メディアアート史においては、インターネットのみならず、テレビ、ラジオや衛星放送などの通信インフラ上での活動も無視できない。さらに、メディアアートの「学術的環境」として、高等教育機関と教員、そして学会を盛り込んだ。これらのカテ

第2章 成果・課題・評価

ゴリーに収まらない単発的なイベントと主要フェスティバルにおける受賞者名も併記した。

「出来事」のデータは、2013年度から2014年度にかけて実施された「文化庁メディア芸術デジタルアーカイブ事業（メディアアート分野）」の一環で、慶應義塾大学アート・センター（プロジェクトリーダー：上崎千氏）が中心となり明貴も従事したプロジェクトにおいて収集されたデータ（約5,000件）を元としている。2020年度からは下記プロジェクトメンバーの体制で、実験映画やネットワークベースの作品、現代の動向、高等教育機関について重点的にレコードを追加した。

なお、データは日英のバイリンガルで記述されている。

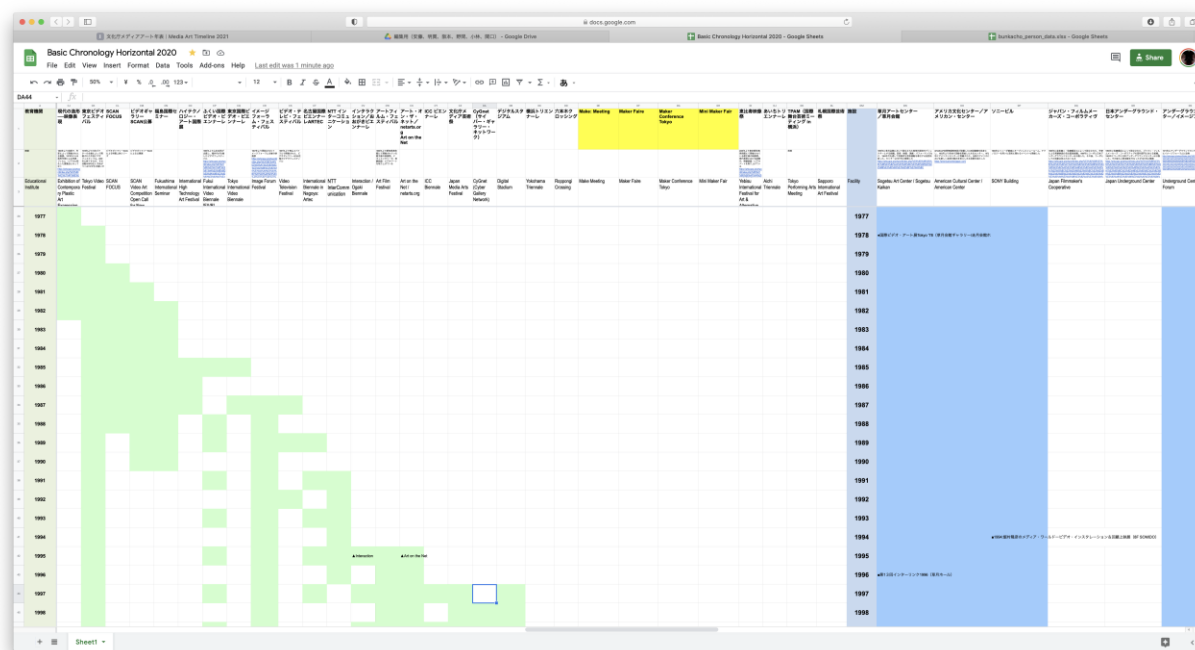


図2-1 プロジェクトメンバーがデータを編集するためのスプレッドシート

2.2.1.2 紙バージョンとWebバージョン

本年表については、まず、2019年9月のアルスエレクトロニカ・フェスティバル（リンツ、オーストリア）において、プリントアウトした紙バージョン（サイズ：H1,150mm×W5,000mm）が、卓上展示により周囲から見られる形として初めて発表された。2020年2月に東京ミッドタウンでは、サイズを拡大した紙バージョン（H2,415mm x W10,500mm）を壁面に貼る形で展示されたが、その時点ではデザインの関係上英語のみで表記した。2020年度に上記プロジェクトメンバーでレコードを追加しながら、Webバージョンのデザインやインターフェイスなどについて検討し、2021年2月に公開された。現時点でのWebバージョン（<http://cdc.jp/mac/>）は日本語のみである。

紙バージョンがレコードの基本情報に加えて主要施設におけるイベント情報のみ掲載であるのに対して、Webバージョンでは主たるレコードの解説や関連リンクを追記し、さらに、MADBへのリンクを試みている。

第2章 成果・課題・評価

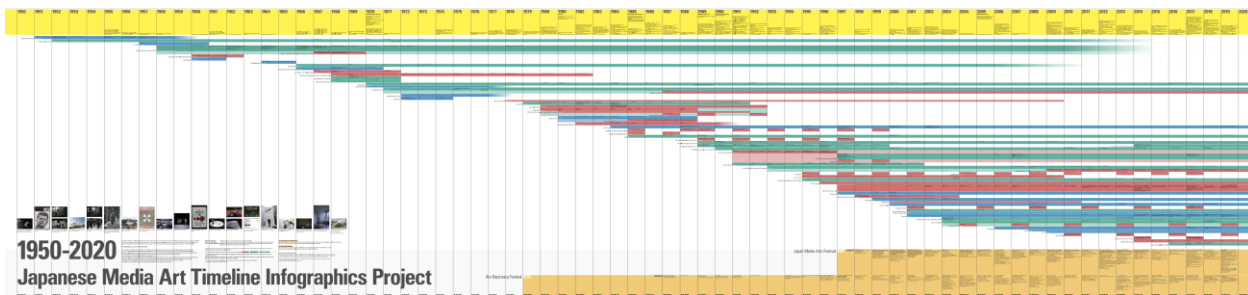


図2-2 紙バージョン

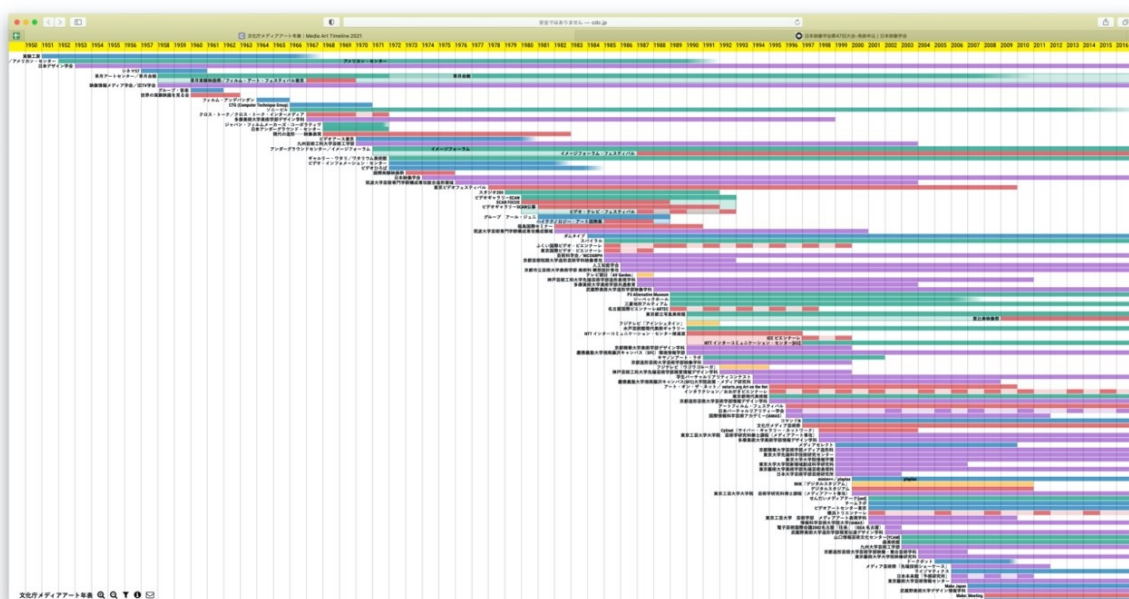


図2-3 Webバージョンのスクリーンショット

1953-	日本デザイン学会		
1951-	実験工房 (メディア芸術DBで検索)	グループ/コレクティブ	1957-1960 シネマ
概要	1951年に瀬口修造の影響下で結成された、作曲家と美術家によるアート・アンド・テクノロジーの先駆的グループ。武満徹・湯浅譲二・秋山邦晴・北代省三・山口勝弘などが参加した		
関連URL	https://artscape.jp/artword/index.php%E5%AE%9F%E9%A8%93%E5%B7%A5%E6%88%B8		
出来事	<ul style="list-style-type: none"> 1951：実験工房 第1回発表会 ピカソ祭 生きる悦び(高島屋 日本橋店) 1952：実験工房 第2回発表会(女子学院講堂) 1952：実験工房 第3回発表会(タケミヤ画廊) 1952：実験工房 第4回発表会(女子学院講堂) 1953：実験工房 第5回発表会(第一生命ホール) 1955：パレエ実験劇場(俳優座) 1955：神の国から谷底みれば グォードビル・ショー(日劇ミュージック・ホール) 1956：ミュージック・コンクレート/電子音楽 オーディション(山梨ホール) 1956：実験工房メンバーによる新しい視覚と空間を楽しむ夏のエキシビション(風月堂) 1957：実験工房メンバーによるサマー・エキシビション 第1期(風月堂) 1957：実験工房のメンバーによるサマー・エキシビションレコードコンサート(風月堂) 		

図2-4 Webバージョンでは、概要や関連リンクの記述、MADBとの接続が試みられた

2.2.1.3 現時点での課題

本年表の特徴は、一つの大きな歴史を提示するものではないことだろう。メディアアートをめぐる様々な歴史を併置することにより、視点によって異なる文脈を読み取ることができる。さらに、アジア諸国を含む海外のメディアアート史と接続するためには、この年表をプラットフォームにして専門の異なる人々がリサーチと議論を重ね、メディアアートの大きな前提を振り返りながら今日的な定義を形づくることが求められる。

現時点では様々な「出来事」や組織などを年表上に併置した段階なので、それらを読み取りながら文脈形成をするためのファインディングエイドや支援サービスの整備が課題である。引き続き、有識者からフィードバックを受けながらバージョンアップしていきたいと考えている。

メディアアート史年表 Web 版の主な課題は下記のとおりである。

- 1) レコードの見直しと追加
- 2) ネットワークベースド・アート、音楽、パフォーマンスアーツ領域の専門家による参画
- 3) 地域性の表現 (例. アーテック>メディアセレクト>ISEA)あいちトリエンナーレ)
- 4) 海外の文脈との接続
- 5) 人物とのマッピング
- 6) 単発イベントの表記方法
- 7) 検索機能 (ファインディングエイドの充実)
- 8) 編集機能 (Google スプレッドシートとの連携など)
- 9) 年表活用ケーススタディの実施

2.2.2 年表活用ケーススタディ

課題でも提示したとおり、本年表の改善やバージョンアップのためには、実際に活用される場面の想定が重要である。本項では、同年表 Ver.1 を明貫が実際に活用を試みたケーススタディとそこから得られたフィードバックを幾つか紹介する。

2.2.2.1 活用事例1：学会発表

日本映像学会に所属する多くのメディアアート関係者からフィードバックを得るために、「日本映像学会第47回大会」(2021年6月5日・6日)において「文化庁メディアアート年表の考察と展望」と題して口頭発表を実施した。(発表者：明貫)

まず、そこで得られたフィードバックは、アーティストや関係者の人名の不在である。例えば、近年、話題になっている美術分野の男性教員の偏りの問題について「高等教育機関」の歴史と合わせて教員の人名がマッピングされていると、より客観的情報が得られて良いのではないか、という指摘があった。

次に、例えば現状の年表を授業で使う場合、ある程度知識がないと文脈を読み取ることが難しいとの指摘が得られた。明貫が発表のために制作した、読み取られる特徴を例示したスライド(参照：図2-5～2-7)のようなものが

第2章 成果・課題・評価

あると分かりやすいのではないかと、という意見があった。

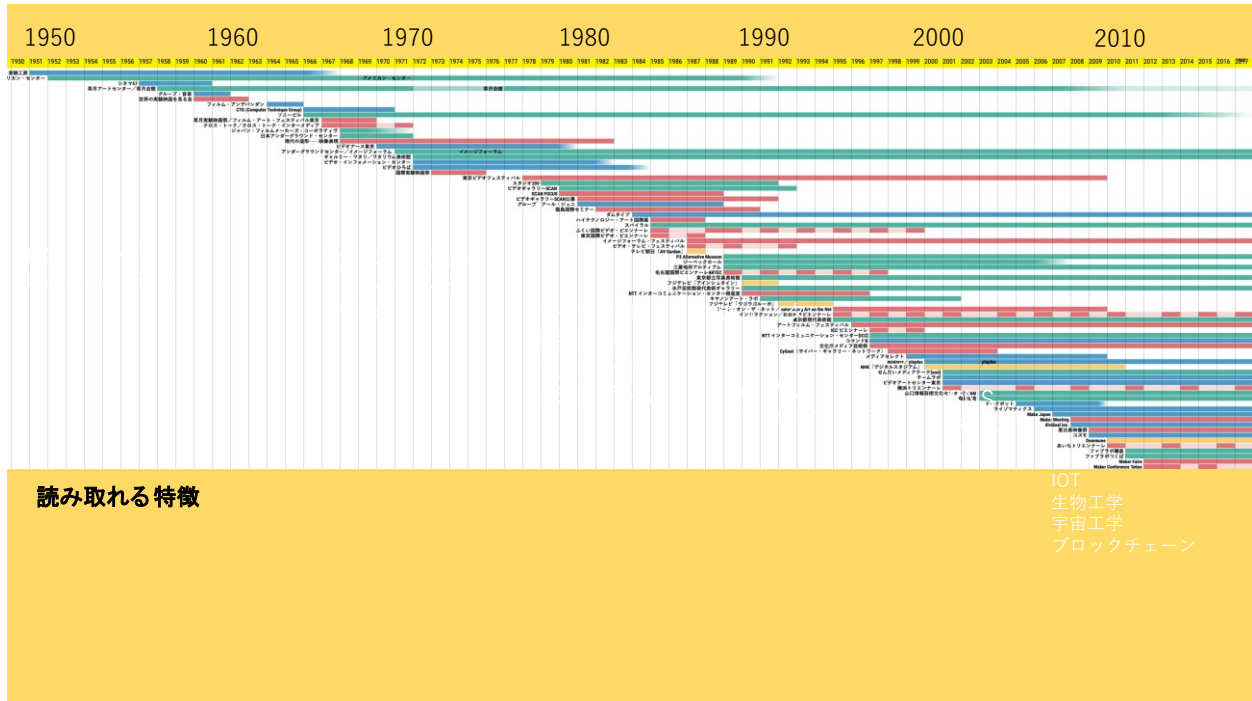
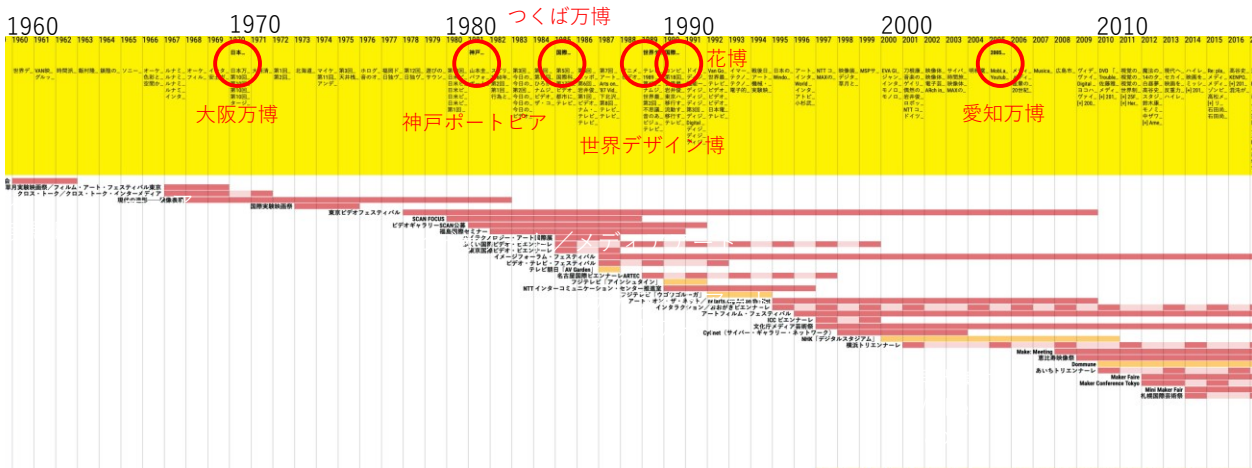


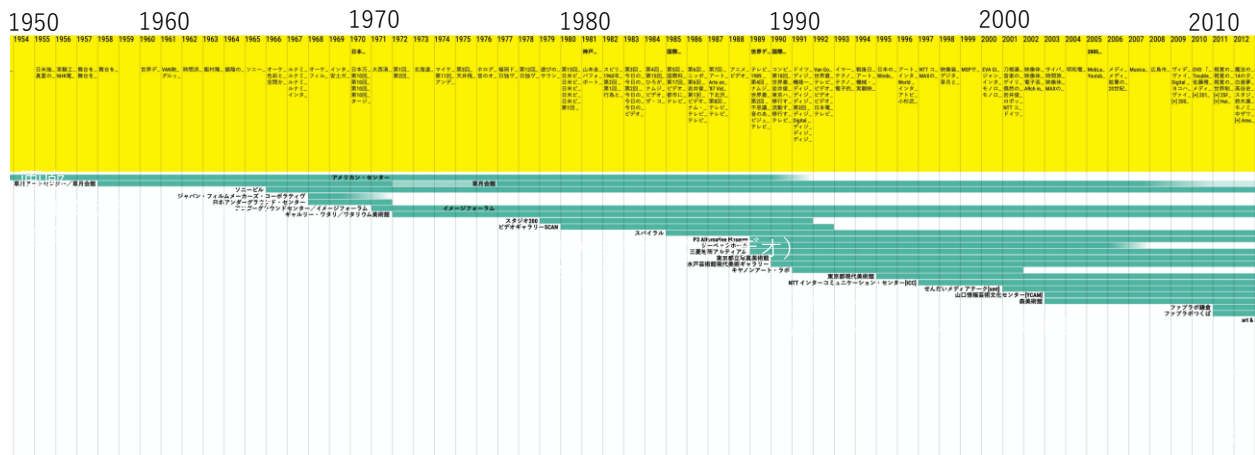
図2-5 明貴が例示した技術的時代背景



読み取れる特徴: 万博との関係
 神戸ポートピア>ビデオアート展
 つくば博>ジャンボトロン、TV WAR
 世界デザイン博>ARTEC
 花博>キャノンARTLAB

図2-6 明貴が例示した主要なフェスティバルにおけるアートフォームと万博とメディアアートの関係

第2章 成果・課題・評価



読み取れる特徴：施設／組織

- 60年代－70年代：画廊／企業／オルタナティブスペース／北米文脈（アメリカ文化センター、ソニービルのイベント）
- 80年代：地方の美術館や百貨店で展覧会が巡回／西武文化（スタジオ200、WAVEなど）
原宿・青山（スパイラル／ビデオギャラリーSCAN）
- 90年代：コミッション、コラボレーション（P3、キャノンARTLAB）
- 90年代後半以降：恒常的な施設（メディアセンター）の設置（ICC、smt、YCAM）
- 美術館でも展覧会開催へ（グループ展、エキソニモ、ライゾマティクス個展など）
- ファブラボ鎌倉（2011年）を筆頭に全国でファブラボが展開される

図2-7 明貫が例示したアートフォームと万博とメディアアートの関係

発表後には、メールでも問合せがあった。高等教育機関に関する誤記の指摘が含まれており、修正を年表に反映させた。このように、専門家に向けてデータを共有してフィードバックを得ながら、データの継続的なアップデートが求められる。

また、国際的文脈との接続や、海外の専門家からフィードバックを受けるためにも、ISEA2022 など海外での学会への参加及び発表は良い機会になるだろう。

2.2.2.2 活用事例2：メディアアート初学者向けの授業の教材として

明貫が非常勤講師を務める金沢美術工芸大学のメディアアート概論の授業において、本年表を使ったワークショップを2回実施した。まず、上記の図2-5と図2-6のようにメディアアートの形態が技術的変遷とともに変化してきた経緯を説明し、合わせて、「メディア芸術・研究マッピング メディアアート研究の手引き」（2020年、文化庁発行）を読んで1950年から現代までのメディアアート史を概観する。そして、学生がデザイン学部ビジュアルデザイン専攻2年生であるので、グループごとに技術的歴史のリサーチをインターネットで実施し、その結果を本年表に表現する計2時間の実習形式である。

例えば、2021年12月の授業においてグループごとに割り当てた技術は下記のとおりである。

- ①フィルム＞ビデオ（映像技術）
- ②コンピュータ（計算技術）
- ③インターネット（通信技術）
- ④ソフトウェア（プログラミング技術／アプリケーション技術）
- ⑤ブロックチェーン（データベース技術）

「文化庁メディアアート年表」 ワークショップ

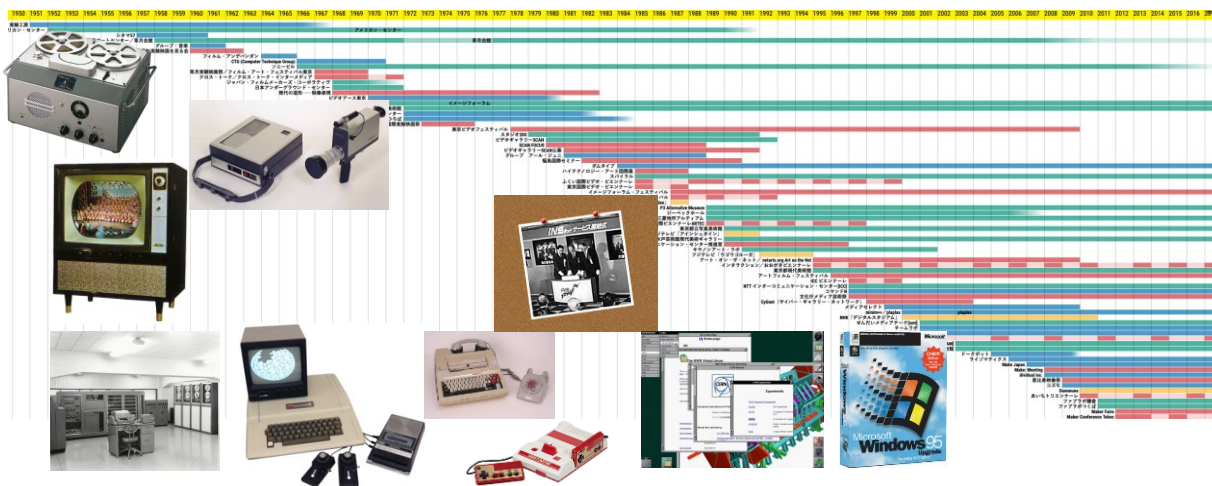


図2-8 明貴が大学の授業において例示したメディアアーティストがテーマにしてきた技術について

各グループが作成した年表（リサーチ1時間／年表制作1時間）は下記のとおり。



図2-9 グループA「フィルム>ビデオ（映像技術）」
（金沢美術工芸大学デザイン学部ビジュアルデザイン専攻2年生）

第2章 成果・課題・評価

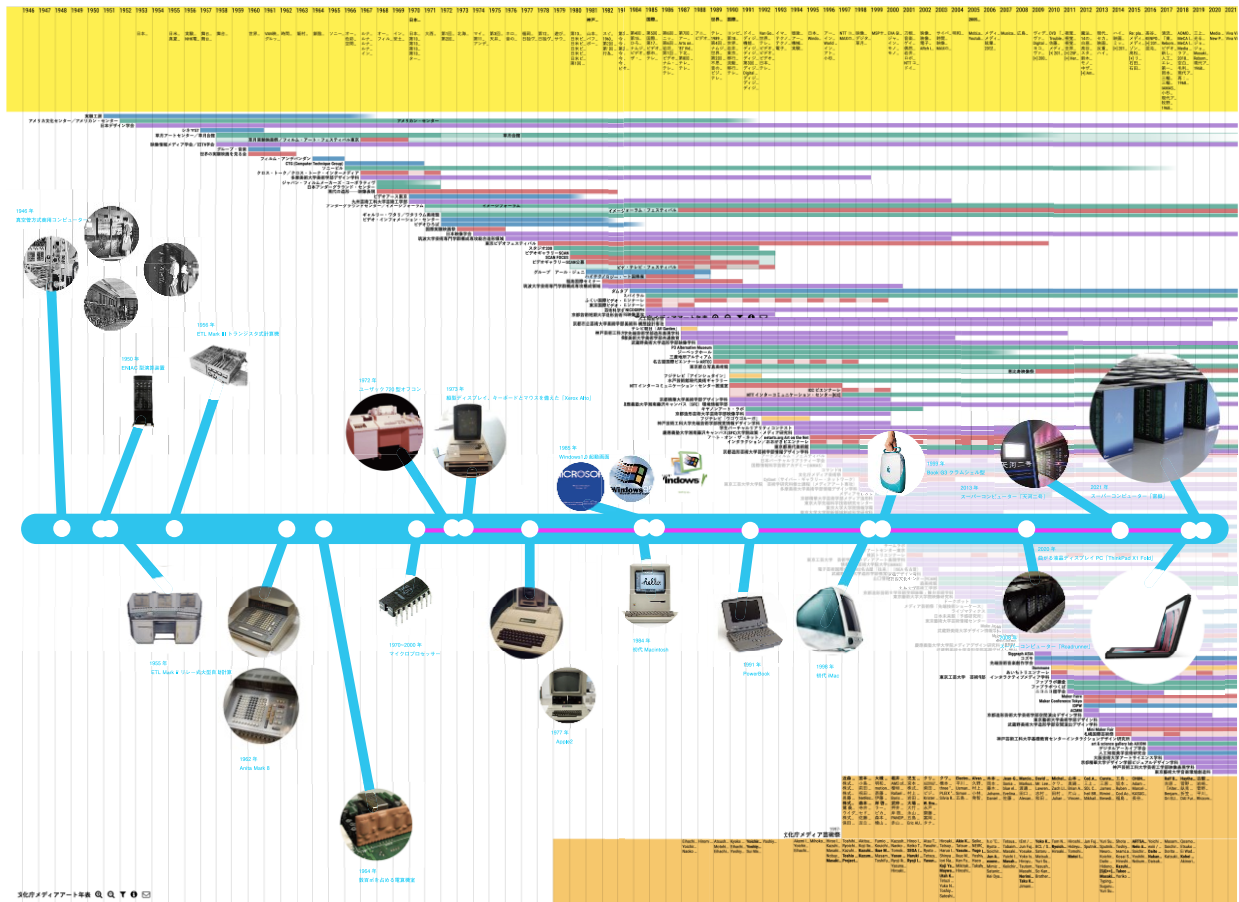


図2-10 グループB「コンピュータ（計算技術）」
 (金沢美術工芸大学デザイン学部ビジュアルデザイン専攻2年生)

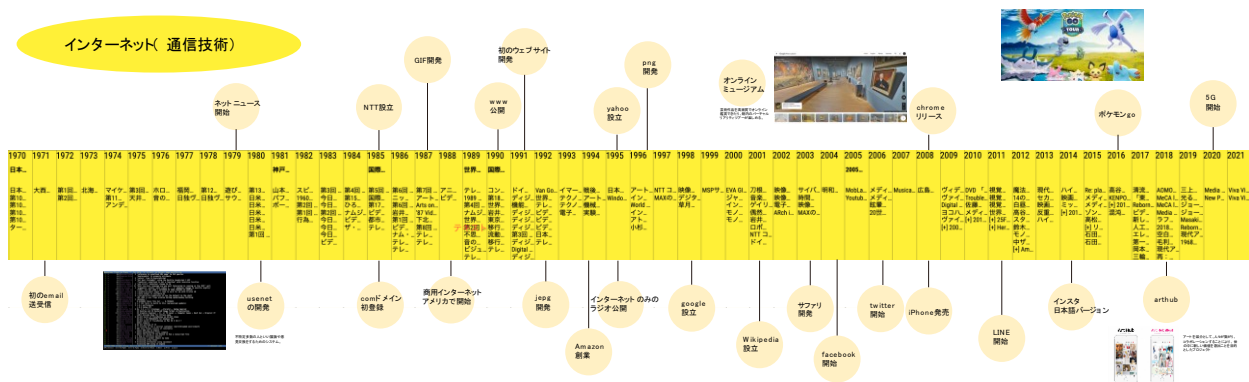


図2-11 グループC「インターネット（通信技術）」
 (金沢美術工芸大学デザイン学部ビジュアルデザイン専攻2年生)

第2章 成果・課題・評価



図2-12 グループD「ソフトウェア（プログラミング技術/アプリケーション技術）」
(金沢美術工芸大学デザイン学部ビジュアルデザイン専攻2年生)

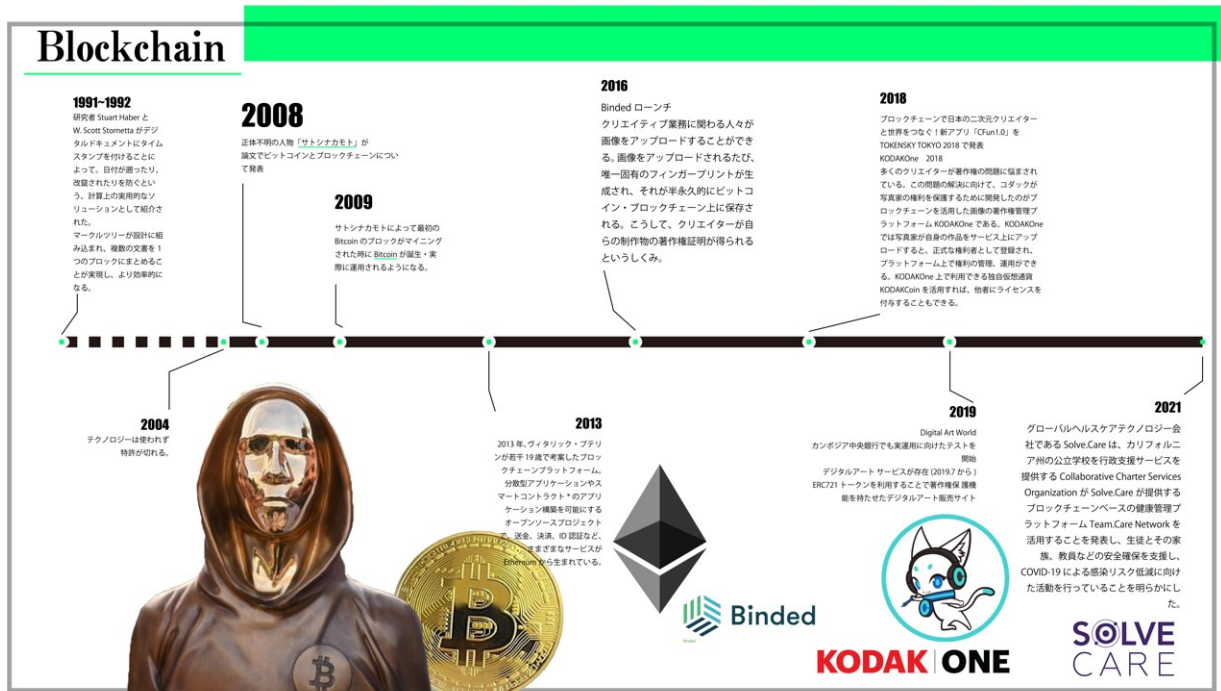


図2-13 グループE「ブロックチェーン（データベース技術）」
(金沢美術工芸大学デザイン学部ビジュアルデザイン専攻2年生)

このワークショップでは、メディアアート作品の理解には、制作当時の技術的背景を知る必要があると理解してもらおうことを狙いに行っている。2000年生まれの彼らにとって、コンピュータ、インターネット、スマートフォンなど現在は当たり前にあるテクノロジーの歴史が思った以上に短かったり、逆に古くからある技術であったりすることを知るだけでも学びがあるように思う。

また、彼らが作った年表からは、画像や写真がある方が年表を読み取りやすくなり学習のモチベーションが上がる事が分かる。「メディアアート史年表 Web 版」に、技術的背景をマッピングするだけでも、本年表の文脈の読み取りやすさが改善されると考えられる。

2.2.3 「メディアアート史年表 Web 版」を活用してもらうために

本年表を使用すると考えられるターゲットは下記のとおりである。

- ① 研究者（初学者）
- ② 教育者（高校や大学の授業のために）
- ③ クリエイター（これからメディアアートを作りたいと考えている人）
- ④ メディアアート関係者・当事者（1980～1990年代に活躍した人や現代に活躍する人々の文脈形成のため）

とりわけ、初学者や高等教育の教材としての活用が重要と考える。そのことによって、メディアアート史の記述と作品の再評価、新しい創造へのつながりが期待できる。そのためには、具体的な授業やワークショップを想定した Web 版年表の機能追加や活用のためのガイドライン作成が求められる。明貴がこれまでのケーススタディを経

て、下記のような機能が追加されれば年表の活用が進むと考えた。

1) ガイドライン

教育者や初学者向けにウェブ版年表の使い方や、レコードの読み取り方のヒントを記述したガイドラインを作成する。

2) ワークシート（アナログ／デジタル版）

ダウンロードしたり、プリントアウトしたりして、書き込みや編集できるようなワークシートを作成する。

3) 文脈をつなげるツール（系統樹作成ツール）

ある特定の地域や人物に関連する出来事をつなげたりできるような、文脈形成の機能をウェブ版に追加する。

4) 時代背景を知るためのツール

メディアアートにとって重要な技術的背景や政治的背景を年表上にマッピングできる機能を追加する。また、ワークショップ用に編集や追加できる機能があることが望ましい。

アート分野にとどまらず、高等教育機関の様々な専門領域でメディアアートの歴史や概論の授業が実施されている中、本年表が広く活用されるように「メディアアート史年表 Web 版」の改善に期待したい。

2.2.4 有識者による MADB、メディアアート史年表 Web 版への提言

MADB データの拡充や利用促進なども目的としたメディアアート史年表 Web 版の公開を昨年度に実施し、今年度は前項にある年表作成者による利活用のテストなどを行うと同時に、今後の事業の発展やこれまで作成してきたものの有効な利活用を検討するために、メディアアート史年表 Web 版や MADB に関わっていない、メディアアート有識者から提言を頂いた。提言はキャノンアートラボ、YCAM でメインのキュレーターを務め長年にわたってメディアアートに関わっている阿部 一直氏へ依頼した。同氏はこれまでの活動で日本のメディアアート作家、作品を多数世界に認知させている。

2.2.4.1 メディア芸術の前提について

現在進行形の「メディア芸術」についての公的なデータベースの構築と公開は、大変望ましい事業である。現在進行形であるということは、未確定の要素を含むことも意味しており、将来的に加算され、変更されてくる要素も予期した上での構成を事前準備しておく必要があると思われる。

2.2.4.2 メディア芸術としての括り

MADB が、国際的な対応も想定している前提を考えると、国際的にはユニークな括 [くく] りである「メディア芸術」を、「文化芸術基本法」で定めた規定との説明だけではなく、どのような経緯でそのようなジャンルの括りに至ったか、その概説を最初に示しておくことが有用性を高めるのではないかと。

第2章 成果・課題・評価

さらに、その規定では「メディア芸術」＝「映画、マンガ、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術」と記述されているが、本データベースでは「映画」が含まれないのはなぜかを説明しておく必要がある。本データベースは、示された各ジャンルの横断検索（分野を横断して作品に関する情報を探し出せる「すべて検索」「まとめ検索」など）の利用促進、応用イベントなどを特徴の一つとして掲げているが、実は横断性が最も顕著なのが、[マンガ→映画化]、[ゲーム→映画化] の間の関係性であり、映画のデータが欠けていた場合の問題点は多い。映画史には膨大な独自のデータベースがあるため、統一性の問題が根幹にある理由からであろうが、このようなケースの作品表記の中には、必ず「映画化」された場合のデータを併記していくのが望ましい。

こうした登録する作品に関連した、他の分野、他の作品などへの紐付けとなるデータのタグ出しは、スタート時点で整備しておかないと、後年では作業が難航するので注意すべきである。例えば、「都市」や「建築」の視点からの検索を可能にする意味では、作品中で扱われている都市に、具体的にどの都市や地域が含まれているかなどのデータ記述も意味を持つてくる。マンガやアニメーションを都市論的な視点から編集した展覧会が海外でよく企画されているほか、「映画都市」「Cité Ciné」などの、映画内の都市表象の芸術史分析には既に多くの業績がある。「メディア芸術」としてマンガやアニメーションを国際的に顕揚するのであれば、そのような独自の文化史認識にも対応できる積極的な展開が必要と思われる。

2.2.4.3 デジタルテクノロジー導入期への視点

アーカイブには、アナログアーカイブとデジタルアーカイブがあるが、それらへの対応とは別に、作品制作の中には、完全にデジタル化によって成立している作品ではないが、制作過程でデジタルプロセスを取り込んでいる場合もある。それが、いつどのように導入されているかを明記していく作業も重要である。現在、国のデジタル改革が掲げられているが、20世紀のメディア芸術表現（特に、マンガ、アニメーション、映画）において先駆的にデジタル技術を導入してきたのは日本の特徴であり、アナログのテイストを残しつつデジタル化を折衷して取り込んでいる日本のメディア芸術の独自性にも目を向けていく必要がある。また、アナログ制作作品の後年のデジタルリマスター化バージョン制作の記述も重要である。

2.2.4.4 SNS時代の課題：新たなメディア芸術ジャンルへの視点

現行では、メディア芸術と規定されているマンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの一歩先には、SNSで展開されるPVやオーディオビジュアル表現が控えており、これらと既存のメディア芸術ジャンルの領域区分は、ほぼグレーゾーンである。NFTアートはメディアアートに組み込むとしても、いずれPV、ティザービジュアルなどのジャンルは、既存のものを押しつけてデジタルアートの主要な表現として席卷[せっけん]する事態が予想され、才気あるクリエイターの創意はそこに注ぎ込まれるようになるだろう。近い将来のSNS表現へのジャンル対応を予期しておいた方がよいのではないかと予想される。メディア芸術祭では、既にエンターテインメント部門もあり、領域規定をどのように更新していくかを予期しておくのが賢明である。あるいはメディアアートを広範囲として、その内部を更に細分化する必要性も出てきそうである。

2.2.4.5 パフォーミングアーツ芸術領域

同様のことがパフォーミングアーツ芸術ジャンル（演劇、パフォーマンス、オペラなど）にも言及できる。完全にメディアアートとは呼べないが、デジタルテクノロジーを積極的に導入している演劇やパフォーマンスなどのパフォーミングアーツ芸術領域をどのように組み込むか、今後主流となるVR～XRなどに特化されていくミラーワールドのような表現をどのように扱うかも検討事項といえるだろう。これを除外するのは不完全なものになる。

2.2.4.6 メディア芸術史の展望フェイズとの連動

MADBにおいて「メディア芸術」の横断性を戦略的に強調していくのであれば、独自の年表やマトリクスなどのパースペクティブの視座を可視化したフェイズを、データベースに付け加えるのが望ましい。特に拠点となる文化施設、研究機関の創設・発足、ムーブメントの開始などは、芸術史の起点となるものであり、それが明確に可視化されると、我が国の「メディア芸術」のユニークさや先駆性がより見えやすくなる。また国際的な視点での相対的比較などの動きも分かりやすくなると予想される。それによって国際的なデータベースの利用率、汎用性の拡充につながる。

2.2.4.7 ワークショップの提言

MADBは、前例のないメディア芸術のデータベースであり、将来的にそれが総合的な作品アーカイブにも発展していく様々な可能性を含み持つため、「データベース／アーカイブ」に対する「ワークショップ」や「教育普及活動」の付随展開による活性化に大きな意義があると思われる。

我が国では、芸術作品のデータベース／アーカイブに対して、文化大国の他国に比して、理解や意義、積極的利用法が広まっているとは言えないのが現状である。芸術大学、美術大学、総合大学の文化系で、アーカイブス学（Archival Science、Archival Study）が、少なくとも芸術領域に限っていうなら専門教育コースや必修科目があるケースは稀〔まれ〕である。日本の芸術系大学はクリエイター養成には特化しているが、それに比すと、芸術表現のアーカイブスに関する関心を特化していく意識もフェイズもかなり手薄である。MADBの公開を機に、芸術作品に関するデータベース／アーカイブの芸術史との関係性の研究意識と普及の向上、デジタルアーカイブの課題や可能性の探求推進が、これからの汎用拡大、メディア芸術の一層の理解につながっていくと予想される。それには大学における芸術教育の現場との強い連携や推進が望まれる。

その具体的ソリューションには、幾つかの方向性を抽出することができる。

1. 本データベースを基本的に使用したワークショップ・教育普及活動
 2. データベース／アーカイブ自体の一般概念（＝データベース／アーカイブとは何か）を掘り下げていく目的を持った、アーカイブ史と広範な文化史的な視点を学ぶワークショップ・教育普及活動
 3. データベースを「検索」する行為や仕組みにフォーカスしたワークショップ・教育普及活動
-
1. 本データベースを基本的に使用したワークショップ・教育普及活動

第2章 成果・課題・評価

- ・ 既に公募が開始されている、本データベースの横断性をテーマにしたコンペティションなどは有効で、一過性でなくアップデートさせ継続していく
→識者にコンペ課題の内容などを指針
- ・ 本データベースの課題や発展性、また他のデータベースとの比較などを、学生や研究者が探求するワークショップ（一般イベント、大学でのゼミ）を開催
→大学連携（※公募の補助金による企画募集、集中講義、イベント開催など）
- ・ 本データベースと関連づけたテーマ展示やリメイク作品展の企画公開（実作品展示とデータベースを展示で連携させた展覧会構成など）
→メディア芸術祭（国内・外）との関連実施

2：データベース／アーカイブの文化的な視点を学ぶワークショップ・教育普及活動

- ・ データベース／アーカイブの研究者と連携し、アーカイブ学等の講座開設、さらにデジタルアーカイブの研究イベント（集中講義、ワークショップ、イベント、シンポジウムなど）の開催・支援
→大学連携（※公募の補助金による企画募集、ゼミ実習、集中講義、イベント開催など）
→学会連携（日本アーカイブス学会、デジタルアーカイブ学会など）
→海外のアートセンターやメディアラボとの連携

3：データベース「検索」ワークショップ・教育普及活動（「検索」で見えてくる現代のフェイズ）

- ・ 芸術史、アートの現在を「検索」することから新たな視点や課題を発見する実践ワークショップ
→クリエイター、プログラマー、キュレーターなどにワークショップ制作を委嘱
→GUI から見たデータベース／アーカイブの刷新研究

2.2.5 メディアアート史年表 Web 版に関する有識者ヒアリング

メディアアート史年表 Web 版の今後の発展、利活用などに関して有識者にヒアリングを行った。

対象として、東京都写真美術館においてメディアアートを長年にわたって扱い、現在は東京都現代美術館でもメディアアートに関する展示を開催しているキュレーター森山 朋絵氏にお願いした。

森山氏から頂いた提言は以下のような内容であった。

- ・ これまでもメディアアートを題材にした書籍などがあり、歴史についても触れられてはいるが、こういった年表の形で明確に多くのデータを示したものはなく有意義な取り組みである。
- ・ 現状で年表に示されている内容では足りていない部分、情報が多くありメディアアート史として示すためには多くの情報の追加が必要と感じた。

第2章 成果・課題・評価

- ・ これまでに制作に関わられていないメディアアート関係者、作家に調査を行えば、それぞれからそれぞれの情報や、それぞれが必要と考える情報が出てくると考えられ、現状の年表を製作中のベースであると明確に示して多くの方から情報を得るべきである。
- ・ 多忙でありすぐには難しいが自身に関する情報も是非提供したいので掲載してほしい。

このようにある程度網羅性があるものとして示したメディアアート史であっても、また別な視点、立場からみた場合には追加拡充の必要があると考えられ、今後も様々な方に情報提供を求めて更新していく必要があると考えられる。

同時に集まってきた情報を簡易に更新ができるようにシステムについても改修をしていけばより積極的に多くの情報収集、更新が可能となる。

2.3 メディア芸術データベース登録情報の整備

2.3.1 MADB 開発版からの情報の状況

データベース登録情報の整備は、これまで主にデータスクリーニングを中心に作業を行ってきた。その理由として、現状のデータについては、ある一定のボリュームを得るために、当初の担当機関が関連するアクティビティに親和性のある分野を中心に、データ化を進めざるを得なかった点が挙げられる。それらを整理し、分野的な偏りや、追加すべき事象を明確にしていく作業が本事業の基本的なターゲットである。そのため、本事業担当者の知見に基づきメディアアートの全体像を俯瞰〔ふかん〕しながら、日本の第二次世界大戦後の芸術活動全般と重ねながら、データのクリーニングを心掛けてきた。

MADB 開発版のメディアアート展示・実演のデータ数は全件で 25,500 件程度、そのうち公開されているデータは 12,000 件程度、非公開データは 13,000 件程度である。データ全体でイベント年月日の明らかな誤植データが約 500 件、イベント年月日の欠如が 2,800 件であった。（現在、公開、非公開にしているデータに追加削減変更を進めて、数に誤差があるため、全て数字は約数で示す。）これらについては調査してクリーニングを進めた。

MADB ベータ版は現在アイテム展示・実演のデータ数は全件で約 27,800 件、公開済みデータは約 14,350 件となっている。

2.3.2 MADB データのメディアアート領域へのスクリーニング

今年度から MADB のスキーマが新しく構築・運用されているが、メディアアート分野の特徴的なアクティビティから、そのカテゴリーを断定的に決定できない状況がある。その理由として根本的にメディアアート分野の闊〔しきい〕値が定義されていない、また常に時代ごとに進行過程にある点が挙げられる。MADB の催事データのターゲットは、音楽、美術、演劇、映画などから細分化と拡張と横断が進み、ビデオ、パフォーマンス、インスタレーション、ソフトウェア、ロボット、アニメーション、マンガ、ゲーム、建築、バイオなどのメディアが、組み合わせられ、常にニューメディアであり続けようとしている。これらの複数のカテゴリーを含むスキーマの設定は現行の MADB にはないため、このようなスクリーニングのプロセスもデータベースには記録されない。

第2章 成果・課題・評価

また、旧データは、カタログベースで入力となされたようで、催事ごとのディーテールに差が生まれて、作品情報扱いにも差が生まれてしまっている。現状ではその状況を理解した上で、翌年以降の課題として明らかにしながらも、データスクリーニング作業を進めることとした。

2.3.3 「文化庁メディアアート年表」のMADBへの活用

この事業ではメディアアート領域のターゲットを明確にして作業を行う必要があるため、その比較対象を年表として進めることが適切ではないかと考えた。年表の制作目的は、日本のメディアアートのアクティビティを俯瞰できるようにすることであった。そのため、そのアクティビティデータを網羅している年表方式表示システムを利用し、表示インターフェイスを新たに作成し、それらを照合しながらデータスクリーニングを進めた。そのため、表示フィルターとして新たにデータ列として、カテゴリー、メディアアート指数、重要度を入力して、メディアアート分野のアクティビティ領域の明示を進めた。

メディアアート分野の作品データでは、全てのアクティビティの積み上げが必然であり重要であるが、メディアアートの定義と一致していなければ、宝の持ち腐れとなってしまう。データから分析できる分類を正当にビジュアライズし、インフォグラフィックスとしても機能させられるような状態を目指して、そのフォーマットの再検討とスクリーニングとクリーニングを進めた。

2.4 ネットワーク構築のための準備作業

本事業では、MADBのデータ拡充やデータクレンジング、メディアアートの理解促進、MADBの利用促進も兼ねたメディアアート史年表の制作なども行ってきた。昨年度に、MADBのデータ項目を網羅するような作品制作者によるデータ作成も行っているが、作成すべき作品データは膨大で、本事業だけで全てを網羅することが難しいことは明白である。

他方、メディア芸術連携促進事業連携共同事業において、メディアアート関連施設、作家へのアーカイブ、メディア芸術データベースに関するヒアリングも行っているが、メディアアートを主として扱っている施設においても、その施設の成り立ちや関係性などからMADBへの有用なデータの作成や提供は難しいことが分かっている。

ただし、現状で制作しているデータや年表、データベースを有効に活用し、未来へ残していくためにも、関連施設、団体との連携、ネットワークの構築は重要である。

そこで、アートアーカイヴセンターを2018年4月設立し、既に他施設との連携や研究なども積極的に行っている多摩美術大学とともに、本事業を実施することとした。

協力を頂いた多摩美術大学メディア芸術コース教授／アートアーカイヴセンター所長の久保田氏とアートアーカイヴセンター研究員の石山氏とのミーティングでは、アートアーカイヴセンターでの取組における、メディアアート作品のアーカイブや作品に関する情報の収集、更新についての事例や課題の共有があった。また、定義が曖昧なメディアアート作品のアーカイブを再考し、MADB、メディアアート史年表 Web版はもちろんのこと、メディアアートに関わるそれぞれの施設が持つ情報やデータベースなどを連結できる、メディアアート作品に特

第2章 成果・課題・評価

化したプラットフォームがあれば、それをハブとして各施設、各データを結び、各施設が参加しやすいネットワークの構築、連携につなげられる。そこで、今年度はその原案を策定することとした。

2.4.1 メディアアート作品のアーカイブを再考する：制作のためのプラットフォーム

2.4.2 概要

一人でも多くの人が、メディアアートについて知り、興味を持つこと。さらに、自らが新たなメディアアート作品をつくること。「つくる」という行為には、単に作品をつくることだけでなく、それを展示すること、さらに批評すること—すなわち「つくる」ことにまつわる言説をつくる行為も含まれる。社会における芸術活動において、作品（つくること）とその言説（かたること）は、二人三脚のように、相互に影響を与えながら、共進化していく。こうした様々な文化活動を活性化し、資料の公開や利活用の促進などの好循環の創発を実現するための環境を整えていきたい。

本稿では、そうしたメディアアートを「伝える」「知る」「学ぶ」そして「つくる」ことを支える環境としての、「メディアアート作品制作のためのプラットフォーム（PMA: Platform for Media Art Production）」を提案し、そこに必要な項目の一次的検討を行う。

2.4.3 「メディアアート作品制作のためのプラットフォーム（PMA: Platform for Media Art Production）」

メディアアートを伝える、知る、学ぶためには、作品自体を保存し、再展示可能な状態にしておくことが必要である。それと同時に、作品の外観が分かる資料（画像や映像など）に加えて、作品の内部構造や用いられている技術、鑑賞体験（インタラクション）の様子、作品の概念的、思想的な背景を知ることができる資料も保存されており、それらが容易にアクセス可能な形で公開され、閲覧できることが大きな意味を持つ。

しかし、たとえ各施設からそうした資料や情報が公開されていたとしても、その所在（存在そのもの）やアクセス方法を知らなければ、そこにたどり着くことができない。また、既に制作、展示された作品だけでなく、新たに制作される作品についても、その情報を収集、集約し続けていかなければならない。

また、施設ごとに異なる内容や形式のものが公開されている場合には、横断的な資料や情報の活用ができるとは限らない。さらに、初めからある程度の知識を持っている、あるいは興味があるテーマや探したい対象が定まっている利用者は、キーワードや特定の項目での検索や絞り込みを行えるかもしれないが、これからメディアアートを知る、学ぶ者の場合、作品名や作者名などを入力する検索ウインドウやキーワードによる絞り込み機能が用意されているだけでは、求める資料が発見できない、ないしは十分な結果が得られない可能性もある。

それらに加えて、今日のメディアアートは、様々な素材、ツールが用いられ、インストールからソフトウェアまで、その種類も多岐にわたり、さらにそれらが混在している。それだけでなく、インタラクションという、作品の鑑賞者＝体験者として参加、作用することで生じる出来事そのものや、常に変化する生きた素材（バイオメディア）を用いていることなどが、作品の本質となるケースもある。

第2章 成果・課題・評価

そうした作品の場合、作品の外観を写した画像や映像だけでは、（特にソフトウェアやデータ中心の、あるいは体験型の作品の場合には）各々の作品について、その意味や内容の十分な理解・把握は難しい。また、同じ作品名で、その外観が似ていたとしても、展示場所やバージョンによって、設置方法やシステム、構成要素が異なる場合がある。

もちろん現状でも、資料や情報を公開する各施設のサイトやデータベースにおいて、作品についてのジャンルやカテゴリー分け、素材やツールについての記述が、ある程度は行われている。しかし、それらの記述をそのまま収集しただけでは、仮に同じ語彙を用いていたとしても、その定義や指示している範囲が異なる場合がある。また、その分類や記述は、（既存の美術作品の語彙や分類を踏襲している場合には、）メディアアート作品固有の特徴の具体的な把握や、展示やバージョンが異なる複数の施設や作品を横断して、共通の尺度で探すために適したものとはなっていない。新しいメディア、多様な展示形態、鑑賞者の作品への参加やインタラクションといった、メディアアート特有の属性を適切に表現可能にするための、共通の語彙や辞書の用意が必要である。

さらに、新たなメディアアート作品の制作を目的としたリサーチにおいては、作品が制作、設置されたプロセスや、表面には現れない内部のシステム、さらには、作品自体がどのような状況で成立し、どのような体験をつくりだしているのかといった情報が有益なものとなる。また、作品を再現（再展示）する場合にも、メディアアート作品の仕組みや展示、鑑賞体験に関する、より実践的で詳細な情報の収集・記述も必要である。

こうした理由から、私たちは、メディアアートを伝える、知る、学ぶ、そしてつくるために、必要十分な情報を記述し、収集するための仕組みと、集まった情報を整理された状態でまとめて閲覧できる、「メディアアート作品制作のためのプラットフォーム（以下「PMA: Platform for Media Art Production」）」を提案する。今回の提案は、1990年代以降の（ニュー）メディアアート作品、特にインタラクティブなメディア・インсталレーション作品をターゲットとしている。すなわち、PMAにおける情報の記述とその収集、視覚的な表示、検索の方法（探し方）のいずれにおいても、まずはメディアアート黎明 [れいめい] 期の作品が持つ固有の特性を踏まえた上で、それに適した方法をとることから出発する。

重要なのは、従来のデータベースやアーカイブ、教科書、資料集が持っている「知る」「分かる」という役割に加えて、PMAにメディアアート作品を（批評することや展示することも含めた広義の）「つくる」ための機能を実装することである。そのための議論を通じて、広く（汎用の）「創造のためのアーカイブ」「生成するアーカイブ」に必要な項目を整理していきたい。

2.4.3.1 PMAに必要な機能

私たちは、PMAを実現するためには、大きく分けて、

1. 作品の概要、特徴（メディア、構成要素）、体験方法（インタラクション）などを把握するための記述
2. ある区分、流れ、背景に沿って情報を整理し、理解を助けるためのインターフェイスの提示

第2章 成果・課題・評価

3. 興味を広げて、思わぬ結びつきや発見（セレンディピティ）を生み出すための記述
4. 既にあるものの理解の仕方だけでなく、既存のものを見方を批判的に疑い、能動的な探索を促進する仕組み
5. ジャンルを超えた組織や施設の取組をつなげる仕組み

といった機能が必要であると考えている。本稿では特に、1.のメディアアート作品を把握するための項目について述べる。2.以降の項目については、「PMAを活用するためのインターフェイス」「PMAの展開」「PMAとMADBとの接続」で、今後の計画も併せて検討していく。

なお、こうしたPMAの具体的な仕様を議論するに際しては、多摩美術大学アートアーカイヴセンターがこれまで行ってきた、「三上晴子の『メディア・アート原論』を拡張する」¹プロジェクトの成果をベースとしている。このプロジェクトは、故・三上晴子氏が多摩美術大学に残した、担当の専門講義科目「メディア・アート原論」に関する資料を、講義の基本的な構造は保持しながら、その内容を整理、再編し、アップデートすることで、今日の美術大学での教育、特にオンライン講義での活用を目指したものである。この講義の中では、1990年代以降の代表的なメディアアート作品が体系的に紹介されており、そこに講義が終了した2014年以降の作品についても、随時追加できるようにしていく必要性から、このPMAに対するニーズが生まれた。ゆくゆくは、この講義資料の一部が、PMAのフロントエンドとしても機能するような形での両者の統合を構想している。

2.4.4 メディアアート作品を記述するための項目

作品の概要、特徴（メディア、構成要素）、体験方法（インタラクション）などを把握するための記述として、まずは、

1. 基本情報（作者、作品、展覧会などに関する情報）
2. 環境（作品の設置状況）
3. 映像（装置とその詳細）
4. 音響（装置とその詳細）
5. コントローラー／コンピュータ（ハードウェアとソフトウェア）
6. その他メディア（上記にあてはまらないネットワークやウェットウェアなど）
7. インタラクション（方法と体験）

という七つの大項目を設定した。これらは前述のように、1990年代以降のメディアアート作品を代表する、インタラクティブなメディア・インスタレーションの環境（設置状況）が記述できることを念頭に、多くの作品で用

¹ 石山 星亜良・久保田 晃弘『共同研究報告』アートアーカイヴを活用したオンライン講義の試み—三上晴子の「メディア・アート原論」を事例として』多摩美術大学研究紀要, 35, 2021, pp.163 - 170

<http://id.nii.ac.jp/1305/00001089/>

第2章 成果・課題・評価

いられている映像と音響、インタラクションを実現するためのコントローラー／コンピュータだけでなく、インタラクションの（実現）方法と体験そのものも記述できるようにしたものである。また、6の大項目は、映像や音響以外の物質的なメディアに加えて、ネットアートやバイオアートなどで用いられる、3.～5.には記述できないメディアについて、自由形式で記述するためのものである。

今回の項目の基本的な考え方は、

- ・ 既存のサブジャンルや形式（ビデオアート、ネットアート、サウンドアートなど）を前提（選択肢）としない
- ・ そのかわりに、作品に関する客観的に記述可能な情報、事実について、作品個別の特徴や属性を記入する
- ・ そうしたボトムアップの記述から、メディアアートの分類（サブカテゴリー）を再構築する

というものである。加えて、前述のように、

- ・ 同じ作品名で、その外観が似ていたとしても、展示場所やバージョンによって、設置方法やシステム、構成要素が異なる場合があることから、記述は作品という単位ではなく、展示ごとに行う

ことが重要であると考えている。

各項目は、ありとあらゆる作品事例を想定して、例外なく対応できるようにすることを目指すものではない。広くメディアアート作品と呼ばれているものの「全て」ではなく、「多く」の（例えば全体の90%くらいの）作品の特徴が浮かび上がってくる（すなわち、各作品の違いが分かる）ような、必要最小限の（ミニマムな）記述の項目化を目指す。

残った例外的な作品は、個別の記述を想定しているが、むしろ、全体の中から、何が典型で、何が例外なのかを特定できるようにすることも、本項目を設ける目的の一つである。重要なのは、例外の存在を原理的に考えることではなく、例外の実際を具体的に指し示すことにある。

項目の作成とその妥当性の検証に当たっては、「MADB（ベータ版）」にある、文化庁メディア芸術祭の各年度のページに掲載されているアート部門で受賞した43作品²（2021年11月12日時点）を作品事例として使用した。その上で、本稿では、2019年1月9日～1月11日に、多摩美術大学アートテーク ギャラリーにおいて展

² 第1～6回については、デジタルアート・インタラクティブ部門、デジタルアート・ノンインタラクティブ部門。

第2章 成果・課題・評価

示された、三上晴子『Eye-Tracking Informatics』の再展示（バージョン1.1）³をインタラクティブなメディア・インスタレーション作品の典型例の一つとして取り上げ、具体的な記入内容を紹介する。

なお、これらの項目の一部については、最終的には誰が記述しても同じ結果になることを目指している。そこに至るプロセス（プロトタイピング）として、まずは作品の内容や制作過程を詳しく把握している、作家や制作者（作家チーム）、制作及び収蔵施設のスタッフ、展示の企画者やキュレーターなどによる、Web上に設定されたフォームからの入力を想定している。さらに、そうしたプロセス（プロトタイピング）を通じて、項目、その選択肢や記述方法のアップデートや、入力しやすい専用アプリケーションの開発についての検討を行っていく予定である。

2.4.5 基本情報

今回作成した「基本情報」についての項目は、表2-1のとおりである。

記述に当たっては、作品単位ではなく、展示場所ごとの記述を前提としているが、実際の展示を行っていない作品についても、展示期間、展覧会名、展示場所名、展示場所の住所、展覧会に関する情報、展覧会の主催などの項目を除けば、記入できるようになっている。「情報の更新日」については、更新履歴の閲覧機能の実装を（将来的に）検討する。

表2-1 「基本情報」についての項目一覧

項目	
情報の更新日	
情報の入力者	
情報の入力者と作品との関係性	以下から選択。「その他」の場合は、その内容を記入。 ・制作者 ・収蔵施設 ・展示の企画者 ・その他（ ）
入力者の連絡先	
※プラットフォーム上での公開は想定していない。	
作品の画像・映像	

³多摩美術大学アートアーカイヴセンター 三上晴子「Eye-Tracking Informatics Version 1.1」—YCAM との共同研究成果展

https://aac.tamabi.ac.jp/information_mikamiseiko_1.html

第2章 成果・課題・評価

作品の画像・映像のクレジット	
作品名（日本語表記）	
作品名（読み仮名）	
作品名（英語表記）	
作品名（その他の表記）	
作品のバージョン	
作者名（日本語表記）	
作者名（読み仮名）	
作者名（英語表記）	
作者名（その他の表記）	
著作権者	
展示期間	
展覧会名	
展示場所名	
展示場所の住所	
展覧会に関する情報	
展覧会の主催	
作品／展覧会の制作クレジット	
作品／展覧会に関する解説	
作品／展覧会に関する解説の出典	
作品／展覧会の関連情報	
作品／展覧会に関する批評など （参考サイト、文献）	
作品の受賞歴等	

第2章 成果・課題・評価

作品の所蔵先	以下から選択（複数選択可）。「その他」の場合は、その内容を記入。 <ul style="list-style-type: none"> ・作者蔵 ・美術館など ・その他（ ）
作品の所蔵先の名称	
作品の保存状況	
再展示	以下から選択。「その他」の場合は、その内容を記入。 <ul style="list-style-type: none"> ・可 ・不可 ・その他（ ）
再展示にあたって必要なこと	

2.4.6 環境

今回作成した「環境」についての項目は、表2-2のとおりである。

表2-2 「環境」についての項目一覧

目	
屋内・屋外	以下から選択。「その他」の場合は、その内容を記入。 <ul style="list-style-type: none"> ・屋内 ・屋外 ・その他（ ）
展示に必要な空間のサイズ	幅 (W) ×奥行き (D) ×高さ (H) (m) を記入。
運搬時のパッケージサイズ	幅 (W) ×奥行き (D) ×高さ (H) (m) で記入。

第2章 成果・課題・評価

作品の展示形態	<p>以下から選択。「その他」の場合は、その内容を記入。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・常設／サイトスペシフィック ・場所に依存 ・移動可能（場所に非依存） ・時間限定 ・オンライン ・展示なし ・その他（ ）
「常設」の場合、場所名、住所など	
作品の展示の詳細が分かる写真、図面、動画等の資料	
作品の展示の詳細が分かる写真、図面、動画等の資料についての説明	
作品の展示の詳細が分かる写真、図面、動画等の資料のクレジット	
展示作品の制作過程が分かる写真、図面、動画等の資料	
展示作品の制作過程が分かる写真、図面、動画等の資料についての説明	
展示作品の制作過程が分かる写真、図面、動画等の資料のクレジット	
作品の設置方法	
作品の設置の過程が分かる写真、図面、動画等の資料	
作品の設置の過程が分かる写真、図面、動画等の資料についての説明	
作品の設置の過程が分かる写真、図面、動画等の資料のクレジット	

第2章 成果・課題・評価

展示空間の明るさ・ライティング	以下から選択（複数選択可）。「その他」の場合は、その内容を記入。 <ul style="list-style-type: none"> ・暗転 ・薄明かり ・スポットライト ・自然光 ・不要 ・その他（ ）
個別の空間	以下から選択。「その他」の場合は、その内容を記入。 <ul style="list-style-type: none"> ・必要 ・不要 ・その他（ ）
音の遮蔽	以下から選択。「その他」の場合は、その内容を記入。 <ul style="list-style-type: none"> ・必要 ・不要 ・その他（ ）
電源の使用（ライティングは除く）	以下から選択。 <ul style="list-style-type: none"> ・必要 ・不要
インターネット接続	以下から選択。 <ul style="list-style-type: none"> ・必要 ・不要
展示に必要な特殊な技術的要件（任意）	

2.4.7 映像

今回作成した「映像」についての項目は、表2-3のとおりである。

表2-3 「映像」についての項目一覧

項目	
映像	以下から選択。 <ul style="list-style-type: none"> ・有

第2章 成果・課題・評価

	<ul style="list-style-type: none"> ・無
映像の解像度	<p>以下から選択。「その他」の場合は、その内容を記入。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・HD (1,280×720 ピクセル) ・フルHD (1,920×1,080 ピクセル) ・2K (2,048×1,080 ピクセル) ・4K (3,840×2,160 ピクセル) ・8K (7,680×4,320 ピクセル) ・VGA (640×480 ピクセル) ・SVGA (800×600 ピクセル) ・XGA (1,024×768 ピクセル) ・WXGA (1,280×800 ピクセル) ・SXGA (1,280×1,024 ピクセル) ・UXGA (1,600×1,200 ピクセル) ・WUXGA (1,920×1,200 ピクセル) ・その他 ()
映像の種類	<p>以下から選択。「その他」の場合は、その内容を記入。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シングルチャンネル ・マルチチャンネル (画面数を記入) ・360° ・VR180 ・3D ・その他 ()
映像に関する機材の詳細	<p>記入例：プロジェクタ (数量：1、メーカー名：○○、機種名：△△、サイズ：□□インチ、型番：××)、ヘッドマウントディスプレイ (数量：1、メーカー名：○○、機種名：△△、型番：××)</p>

2.4.8 音響

今回作成した「音響」についての項目は、表2-4のとおりである。

表2-4 「音響」についての項目一覧

項目	
----	--

第2章 成果・課題・評価

音	以下から選択。「その他」の場合は、その内容を記入。 <ul style="list-style-type: none"> ・有 ・無 ・その他（ ）
音の種類	以下から選択（複数選択可）。「その他」の場合は、その内容を記入。 <ul style="list-style-type: none"> ・モノラル ・ステレオ ・サラウンド（チャンネル数を記入） ・物体音 ・その他（ ）
音響機材を使用する場合の詳細	記入例：ヘッドフォン（数量：1、メーカー名：〇〇、機種名：△△、型番：××）、スピーカー（数量：2、メーカー名：〇〇、機種名：△△、型番：××）

2.4.9 コントローラー/コンピュータ

今回作成した「コントローラー/コンピュータ」についての項目は、表2-5のとおりである。

表2-5 「コントローラー/コンピュータ」についての項目一覧

項目	
コントローラー/コンピュータの使用	以下から選択。 <ul style="list-style-type: none"> ・有 ・無
コントローラー/コンピュータを使用する場合の詳細	記入例：コンピュータ（数量：1、メーカー名：〇〇、機種名：△△、型番：××）
センサーの使用	以下から選択。 <ul style="list-style-type: none"> ・有 ・無
センサーの種類	・接触・非接触
センサーを使用する場合の詳細	記入例：加速度センサー（数量：1、メーカー名：〇〇、機種名：△△、型番：××）、タッチセンサー（数量：1、メーカー名：〇〇、機種名：△△、型番：××）
ソフトウェア・アプリケーションの種類	以下から選択（複数選択可）。

第2章 成果・課題・評価

	<ul style="list-style-type: none"> ・市販（商用ソフトウェア） ・FLOSS（自由ソフトウェアとオープンソース） ・自作 ・クリエイティブ・コモンズ（ライセンス内容も記入） ・その他（ ）
使用ソフトウェアの詳細	記入例：ソフトウェア・アプリケーション名：〇〇（メーカー名：△△、バージョン：××、使用プログラミング言語：□□、動作環境）

2.4.10 その他メディア

今回作成した「その他メディア」についての項目は、表2-6のとおりである。

表2-6 「その他メディア」についての項目一覧

項目	
その他メディアの使用	以下から選択。 <ul style="list-style-type: none"> ・有 ・無
その他のメディアの内容	以下から選択（複数選択可）。「その他」の場合は、その内容を記入。 <ul style="list-style-type: none"> ・物体／ハードウェア（鉄や木、紙など） ・バイオメディア／ウェットウェア（細胞、動植物など） ・その他（ ）
その他メディアの詳細	

2.4.11 インタラクション

今回作成した「インタラクション」についての項目は、表2-7のとおりである。

表2-7 「インタラクション」についての項目一覧

項目	
インタラクション	以下から選択。 <ul style="list-style-type: none"> ・有 ・無

第2章 成果・課題・評価

人間側の行為	
作品側の振る舞い	
インタラクションの詳細	
インタラクションの様子が分かる写真、映像	
インタラクションの様子が分かる写真、映像のクレジット	
体験・鑑賞人数の制限	以下から選択。 ・有 ・無
人数制限ありの場合の制限方法	
体験・鑑賞の時間制限	以下から選択。 ・有 ・無
時間制限ありの場合の制限方法	

2.4.12 記入の具体例：三上晴子『Eye-Tracking Informatics』の再展示（バージョン1.1）

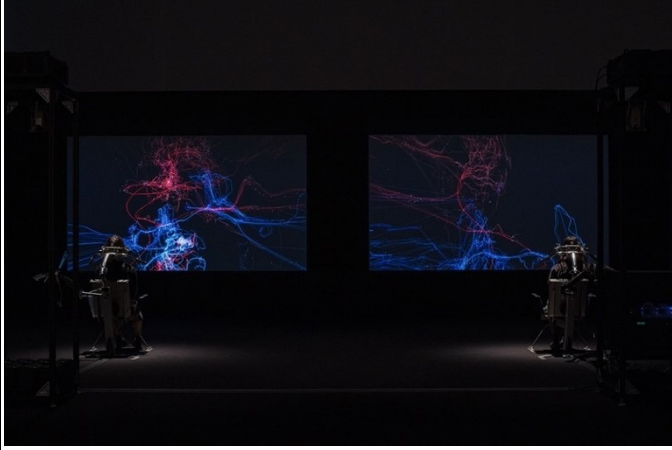
2019年1月9日～1月11日に、多摩美術大学アートテーク ギャラリーにおいて展示された、「三上晴子『Eye-Tracking Informatics』」の再展示（バージョン1.1）についての資料や情報を基に、「基本情報」「環境」「映像」「音響」「コントローラー/コンピュータ」「その他メディア」「インタラクション」のそれぞれの項目について、記入実験を行った（表2-8）。

なお、項目の記入に当たっては、まずはできるところから行っていく。必ずしも一度に全ての項目を埋める必要はなく、一度提出した後にも、追加や修正を行えるようにする。重要なのは、全ての項目を漏れなく埋めることではなく、それぞれの項目の意味を明確にし、その内容をニュートラルなものにする（誰が入力しても同じ内容になる）ことにある。

表2-8 三上晴子『Eye-Tracking Informatics』の再展示（バージョン1.1）についての資料、情報を基に、各項目に記入した例

	項目	
基本情報	情報の更新日	2021年12月22日
	情報の入力者	久保田 晃弘

第2章 成果・課題・評価

	情報の入力者と作品との関係性	展示の企画者
	入力者の連絡先 ※プラットフォーム上での公開は 想定していない。	多摩美術大学美術学部情報デザイン学科メディア芸術コース
	作品の画像・映像	
	作品の画像・映像のクレジット	撮影：竹久 直樹
	作品名（日本語表記）	アイトラッキング・インフォーマティクス
	作品名（読み仮名）	アイトラッキング・インフォーマティクス
	作品名（英語表記）	Eye-Tracking Informatics
	作品名（その他の表記）	ETI（略称）
	作品のバージョン	1.1
	作者名（日本語表記）	三上 晴子
	作者名（読み仮名）	ミカミ セイコ
	作者名（英語表記）	Mikami Seiko
	作者名（その他の表記）	
	著作権者	三上 晴子・山口情報芸術センター [YCAM]
	展示期間	2019年1月9日～1月11日
	展覧会名	多摩美術大学情報デザイン学科設立20周年記念 三上晴子「Eye-Tracking Informatics Version 1.1」 —多摩美×YCAM 2018年度共同研究成果展

第2章 成果・課題・評価


展示場所名	多摩美術大学アートテーク ギャラリー105
展示場所の住所	〒192-0394 東京都八王子市鎌水 2-1723 多摩美術大学八王子キャンパス
展覧会に関する情報	https://aac.tamabi.ac.jp/information_mikamiseiko_1.html
展覧会の主催	2018年度学内共同研究費「メディアアートのための生成するアーカイブの実装と運用」
作品／展覧会の制作クレジット	コンセプト／ディレクション：三上 晴子 共同開発：YCAM InterLab デバイスデザイン：大脇 理智 (YCAM) サウンドプログラミング：evala ビジュアルプログラミング：平川 紀道 プログラミングサポート：濱 哲史 展覧会空間構成：平川 紀道 展覧会コンストラクション：大脇 理智、三原 聡一郎 展覧会コンストラクションサポート：石田 蓮、柴田 晨、鋤柄 友里花、竹久 直樹、沼澤 成毅、窪田 周次郎、坂田 晶、堀井 野の花、岡本 奈々
作品／展覧会に関する解説	<p>2015年1月2日に急逝した元情報デザイン学科教授でアーティストの三上晴子が、2011年に制作した《Eye-Tracking Informatics (アイトラッキング・インフォマティクス)》(YCAM 委嘱作品)のアップデート版 (Version 1.1) を展示します。</p> <p>この作品は、三上の1990年代の代表作「Molecular Informatics」の「視ることそのものを視る」「視線を成立させる意識と無意識の連鎖」という基本的なコンセプトをベースに制作されたもので、デジタルメディアの特性を生かしたメディアアート作品の保存修復、さらにはその共有とバージョンアップのための新たな方法論を検討するために、今回2018年度学内共同研究、およびアートアーカイブセンターの活動の一環として、YCAM (山口情報芸術センター) と共同で再展示を行ないます。</p> <p>展示会場には2面の巨大スクリーンが設置され、本バージョンで新たに導入された視線検出用デバイスを装着した体験者が、自らの視線の動きが生み出した3次元仮想空間内の動的構造物を「視る」こ</p>

第2章 成果・課題・評価

		とができます。さらに、2人の体験者の視線構造物が共有空間内で交錯し、体験者は意識と無意識の狭間にある視線の触覚的な側面を体感していきます。
	作品／展覧会に関する解説の出典	三上晴子「Eye-Tracking Informatics Version 1.1」-YCAM との共同研究成果展 多摩美術大学情報デザイン学科設立 20 周年記念 https://aac.tamabi.ac.jp/information_mikamiseiko_1.html
	作品／展覧会の関連情報	馬 定延・久保田 晃弘『メディアアートのための生成するアーカイブ試論（前編）』多摩美術大学研究紀要, 31, 2017, pp. 93 - 98 http://id.nii.ac.jp/1305/00000836/ 馬 定延・久保田 晃弘『メディアアートのための生成するアーカイブ試論（中編）』多摩美術大学研究紀要, 32, 2018, pp. 65 - 76 平川 紀道・渡邊 朋也・馬 定延・久保田 晃弘『メディアアートのための生成するアーカイブ試論（後編）』多摩美術大学研究紀要, 33, 2019, pp. 71 - 79
	作品／展覧会に関する批評など (参考サイト、文献)	HELLO, YCAM! トークセッション 「インスタレーション作品の修復／三上晴子作品の修復」 2017年12月17日（日） 登壇者：久保田 晃弘・馬 定延・渡邊 朋也・伊藤 亜紗 https://www.ycam.jp/events/2017/openlab-talk-session-8/ 『軌跡』no. 1, Spring 2020 第1部 メディアアートと生成するアーカイブ 渡邊 朋也・馬 定延・久保田 晃弘 https://aac.tamabi.ac.jp/journal_1.html
	作品の受賞歴等	
	作品の所蔵先・所在	美術館など
	作品の所蔵先の名称	山口情報芸術センター [YCAM]
	作品の保存状態	山口情報芸術センター [YCAM] に作品が保管されており、それを調整することで再展示することができる。
	再展示	可

第2章 成果・課題・評価

	再展示にあたって必要なこと	ソフトウェアやデバイスの動作確認と展示会場へのインストール作業。
環境	屋内・屋外	屋内
	展示に必要な空間のサイズ	11.5 (W) × 16.0 (D) × 3.6 (H) (m)
	運搬時のパッケージサイズ	1.2 (W) × 0.6 (D) × 0.6 (H) (m) × 2個 (本体のみ、プロジェクタやスピーカー回り、スクリーンやカーペットなどは除く)
	作品の展示形態	場所に依存
	「常設」の場合、場所名、住所など	
	作品の展示の詳細が分かる写真、図面、動画等の資料	https://photos.app.goo.gl/QsfFwPcThPc5bYZa7
	作品の展示の詳細が分かる写真、図面、動画等の資料についての説明	2019年1月11日に撮影した写真。
	作品の展示の詳細が分かる写真、図面、動画等の資料のクレジット	撮影：竹久 直樹

	<p>展示作品の制作過程が分かる写真、 図面、動画等の資料</p>	 <p>https://aac.tamabi.ac.jp/images/information_mikamiseiko_1a.jpg</p> <p>Restoration work of Seiko Mikami's "Eye-Tracking Informatics" and "Desire of Codes": Day 1 (January 4, 2018) https://vimeo.com/268116571</p> <p>Restoration work of Seiko Mikami's "Eye-Tracking Informatics" and "Desire of Codes": Day 2 (January 5, 2018) https://vimeo.com/268116750</p> <p>Restoration work of Seiko Mikami's "Eye-Tracking Informatics" and "Desire of Codes": Day 3 (January 6, 2018) https://vimeo.com/268116818</p> <p>Restoration work of Seiko Mikami's "Eye-Tracking Informatics" and "Desire of Codes": Day 4 (January 7, 2018) https://vimeo.com/268116899</p> <p>Restoration work of Seiko Mikami's "Eye-Tracking Informatics" and "Desire of Codes": Day 5 (January 8, 2018) https://vimeo.com/268117154</p> <p>Restoration work of Seiko Mikami's "Eye-Tracking Informatics" and "Desire of Codes": Day 6 (January 10, 2018)</p>
--	---------------------------------------	--

第2章 成果・課題・評価

	<p>https://vimeo.com/268118302</p> <p>Restoration work of Seiko Mikami's "Eye-Tracking Informatics" and "Desire of Codes": Day 7 (January 11, 2018)</p> <p>https://vimeo.com/268118434</p> <p>Restoration work of Seiko Mikami's "Eye-Tracking Informatics" and "Desire of Codes": Day 8 (January 12, 2018)</p> <p>https://vimeo.com/268118590</p> <p>Restoration work of Seiko Mikami's "Eye-Tracking Informatics" and "Desire of Codes": Day 9 (January 13, 2018)</p> <p>https://vimeo.com/268118646</p> <p>Restoration work of Seiko Mikami's "Eye-Tracking Informatics" and "Desire of Codes": Day 10 (January 14, 2018)</p> <p>https://vimeo.com/268118941</p>
<p>展示作品の制作過程が分かる写真、図面、動画等の資料についての説明</p>	<p>2018年に山口情報芸術センター [YCAM] で行われた《Eye-Tracking Informatics》修復作業を記録した写真と動画。</p>
<p>展示作品の制作過程が分かる写真、図面、動画等の資料のクレジット</p>	<p>コラボレーター：三原 聡一郎、平川 紀道</p> <p>制作アシスタント：平林 慎</p> <p>映像撮影：谷 康弘、金子 美和 (YCAM)、渡邊 朋也 (YCAM)</p> <p>映像編集：仲本 拓史</p>

第2章 成果・課題・評価

	<p>作品の設置方法</p>	<p>現場での設営（簡易図面： https://aac.tamabi.ac.jp/images/information_mikamiseiko_1b.png）</p> 
	<p>作品の設置の過程が分かる写真、 図面、動画等の資料</p>	<p>https://photos.app.goo.gl/aPkNr6ESFJX6ouTn6</p>
	<p>作品の設置の過程が分かる写真、 図面、動画等の資料についての説明</p>	<p>2019年1月7～9日に設営の様子を撮影した写真。</p>
	<p>作品の設置の過程が分かる写真、 図面、動画等の資料のクレジット</p>	<p>撮影：久保田 晃弘</p>
	<p>展示空間の明るさ・ライティング</p>	<p>暗転</p>
	<p>個別の空間</p>	<p>必要</p>
	<p>音の遮蔽</p>	<p>必要</p>
	<p>電源の使用（ライティングは除く）</p>	<p>必要</p>
	<p>インターネット接続</p>	
	<p>展示に必要な特殊な技術的要件 （任意）</p>	

第2章 成果・課題・評価

映像	映像	有
	映像の解像度	WUXGA (1,920×1,200 ピクセル)
	映像の種類	マルチチャンネル (2面)
	映像に関する機材の詳細	1チップDLPプロジェクタ (数量:2、メーカー名:パナソニック、型番:PT-RZ970JB) 9,400lm/WUXGA
音響	音	有
	音の種類	サラウンド (8チャンネル)
	音響機材を使用する場合の詳細	MOTU audio interface、会場8ch (パワードスピーカー YAMAHA MSP5 Studio)、体験者2.1ch×2 (ヘッドフォン+サブウーファー)
コントローラー／コンピュータ	コントローラー／コンピュータの使用	有
	コントローラー／コンピュータを使用する場合の詳細	コンピュータ (数量:2、メーカー名:Apple、機種名:MacBook Pro 15inch)
	センサーの使用	有
	センサーの種類	非接触
	センサーを使用する場合の詳細	視線検出センサー (数量:2、メーカー名:Pupil Labs)
	ソフトウェア・アプリケーションの種類	自作
	使用ソフトウェアの詳細	使用プログラミング言語: Objective C (Xcode)、動作環境: macOS

第2章 成果・課題・評価

その他メディア	その他メディアの使用	有
	その他メディアの内容	物体／ハードウェア
	メディアの詳細	特製の椅子
インタラクション	インタラクション	有
	人間（鑑賞者）側の行為	鑑賞者が眼鏡型の視線検出用デバイスを装着し、視線を動かす。
	作品側の振る舞い	映像と音響が変化する。
	インタラクションの内容の詳細	視線の動きに合わせて映像と音響が生成される。視線を通じて、2人の体験者が相互にコミュニケーションできる。
	インタラクションの様子が分かる写真、映像	Eye-Tracking Informatics https://vimeo.com/287757957
	インタラクションの様子が分かる写真、映像のクレジット	撮影：丸尾 隆一 (YCAM) 編集：古屋 和臣
	体験・鑑賞人数の制限	有
	人数制限ありの場合の制限方法	2名/回
	体験・鑑賞の時間制限	有
	時間制限ありの場合の制限方法	5分/回（入れ替え制）

2.4.13 PMA 活用のためのインターフェイス

メディアアート作品を記述するための項目の設計と並行して、PMA の活用法と今後の計画についても、ここで併せて検討する。

メディアアート作品を「知る」ことから「つくる」ことまで、PMA を創造的に活用していくためには、単にデータの表示や検索機能があるだけでなく、それを使用する人間とのインターフェイス、すなわち使用法のデザインが重要になる。とりわけ、PMA の目的の一つである、美術大学での研究教育におけるプラットフォームの活用を考えると、認知工学的な使いやすさや、検索の速度などの一般的な要件に加えて、人間の理解や発想を促し、さらには作品制作へとつながるような、創造的なインターフェイスの検討を行う必要がある。

私たちが本研究の出発点としてきた、「三上晴子の『メディア・アート原論』を拡張する」プロジェクト⁴では、

- 資料を固着させず、利用し続けられるようにする
- 骨格を保持しながらも今を反映し続ける
- 時間や場所の制約を超え、多様な参加を可能にする
- 次を知る、動くためのきっかけやヒントがある

という四つの考え方をベースに、講義資料の再編を行った。

プロジェクトのプロトタイピングにおいて、講義資料を再編するプラットフォームとしては、「Dropbox Paper」を採用した。開始当初は、「Google ドキュメント」を用いていたが、資料を使用した学生から、プレビューを見やすくしてほしいとリクエストがあったため、プレビューやコンテンツの表示がしやすい「Dropbox Paper」に変更した経緯がある。しかしながら、この Dropbox Paper もドキュメントの共同作業と共有のためのツールであり、Dropbox 社から提供されているものをそのまま使用しているため、表示や操作性の大幅なカスタマイズはできない。階層構造で整理した見出し、テキストや画像、動画を共有し、見る（閲覧）ということにおいては、要件を満たしている部分もあるが、本プロジェクトの講義資料は、見る（閲覧）だけではなく、それを基に調べる（探索）、参加するという要素を重視しているため、今後は、これまでの知見をベースに、プロジェクトの目的に適したインターフェイスを用意する必要性を感じている。

ここで「三上晴子の『メディア・アート原論』を拡張する」プロジェクトにおける今後の検討事項を再掲する。

- 各テーマで何が取り上げられているか、講義資料の全体像を把握しやすくする。
- 興味と目的に合わせた閲覧方法や、閲覧順序の選択、見る情報量（深さ）の調節ができる構成にする。

⁴ 冒頭に述べたように、このプロジェクトで再編した講義資料の一部を PMA のインターフェイスの一つとすることを想定している。

第2章 成果・課題・評価

- 構成要素は同一でも、テキスト、画像、映像、音声の割合や有無など、利用者それぞれの知識や興味、目的や用途、閲覧や通信の環境に応じた異なるバージョンを設ける。
- 見出しやテキストと、リンク先にある情報との関係性、情報の種類などを把握できるようにする。
- 蓄積される情報が量的に増え、内容が常に変化していったとしても、利用しやすい講義資料にする。
- 調べるきっかけ、次の学びや気付きにつながるナビゲーションを設ける。
- 講義資料への接触機会を増やし、探索を促進するような情報発信を行う。
- 講義資料についての説明（マニュアル）を整備し、使用方法を提示する。
- 情報収集、及び外部アーカイブの探索に当たってのガイドを設ける。
- 情報の受付と反映、協働、コミュニケーションにおける方法とポリシーを記載する。
- 現在の作成ツールは、ドキュメント上で画像や映像のプレビューがしやすい Dropbox Paper を選択しているが、より良いものがあれば随時乗り換えていく。
- Wikipedia のように内容が常に変化しているため、講義資料を引用する際には、プロジェクト名と閲覧日時を記載してもらうなど、引用を記載する。

これらの項目の多くが、PMA を創造的に活用していくためのインターフェイスに求められる要件と共通している。

その中でも、とりわけ重要だと考えているのは、

- ある区分、流れ、背景に沿って整理し、理解を助けるような情報の提示
- 興味を広げ、思わぬ結びつきや発見（セレンディピティ）を生み出すためのタグやインデックスのデザイン（今後、作品の側から整理した項目の追加、利用者からのニーズの反映、作品を鑑賞、制作する側から見て、妥当でインスパイアブルなものになっているかどうかの調査などを行くことも検討する）
- 既存のものを見方を疑い、能動的な探索を可能にする仕組み
- 作品とそれを取り巻く状況に対するクリティカルな視点を養い、建設的な議論を起こしていくための、作品にまつわる様々な言説（解説や批評など）に関するアーカイブの充実

である。これらについては、来年度以降、更なる検討を行っていく予定である。

2.4.14 PMA の展開

データベースは、単独で使用するだけでなく、各データベースを相互に接続し、情報の横断的な検索やデータを並べての表示を可能にすることで、統合的に活用できることが重要である。そうすることで、個々のデータベ

ースの内容だけでなく、データの信憑 [しんぴょう] 性を検証したり、ジャンルを超えて、組織や施設の取組をつなげたりすることが可能になり、領域横断的な創作や学際的な研究の実践と、活性化の一助となる。

そのためには、データ構造だけでなく、データの記述方法や収集における思想、インターフェイス、各施設が公開しているデータを活用しやすくするための工夫、さらにはデータの作成や流通におけるルール、広報・啓発なども含めて、異なる分野の知見を共有し、各施設間の連携及び協力による取組が必要である。また、作品の所蔵や保存に関する情報は、一度記述をした後にも変更が必要になる場合や、新たに作品の再展示や関連する取組が行われる場合もある。プラットフォームの活性化と、常に役立つ情報を提供できるようにするためには、一度情報を収集したら終わりではなく、継続的な情報収集と関係構築も必要となる。

2.4.15 PMA と MADB との接続

本稿ではその準備として、今回提案する PMA と、文化庁が公開している「MADB」との接続を検討する。

今回提案する PMA と、MADB は、その基本的な考え方や方法が異なっているものの、「2021 年度文化庁メディア芸術祭作品情報調査フォーム」を見ると、その項目の一部の対応づけが可能であることも分かる。メディアアート作品の包括的な記述を目指した PMA の全ての、外部データベースへのエクスポートは不可能だが（もし可能であれば、PMA をつくる必要もなくなる）、MADB のように、メディアアートだけでなくマンガやアニメーション、ゲームなど、他のメディア芸術の分野や、広く現代美術作品を扱う既存のデータベースと連携し、PMA で収集した情報の共有や、作品情報の発見の機会が双方にとって向上し、分野全体の活性化も期待できる。それに加えて、内容的な対応づけの検討を通じて、メディアアート作品の特徴のより一層の明確化にもつながる。芸術に限らず、分野の混交はいつの時代にも行われており、こうした異分野間のデータベースの相互接続が、文化の混交（トランスコーディング）を促進するメディアとなることも期待できる。来年度以降、PMA の内容の詳細化だけでなく、外部データベースとの接続、すなわち内容の粗視化についても、並行して検討していきたい。

2.4.16 最後に

メディアアート作品に限らず、作品のアーカイブは、オブジェクトとしての作品そのものや、展示の様子を記録するだけでなく、設営、展示、運用の仕方、すなわち作品を取り巻くシステム全体の保存が必要である。展示に至る思考や実験、試作のプロセス（間違いや試行錯誤も含めて）、そこで行われた作家や制作チーム、美術館スタッフ間の議論、展示に際してやりたかったが実現できなかったこと、意図せず実現したこと（マルセル・デュシャンの「芸術係数」のような）、さらには展示の場で鑑賞者を含めて起こった出来事や体験、そうした展示や作品にまつわる様々な情報の（部分的なものも含む）収集により、初めての（前例のない）会場におけるインスタレーションの（再）展示やバージョンアップ、さらには新たな作品制作、つまりは「つくる」行為につながるプラットフォームとなる。今後も継続して、作家や制作チーム、展示キュレーターや美術館スタッフなどからの協力を得ながら、作品についての情報に加えて、作品内部や制作、設営過程の記録と保存の方法について検討していきたい。同

様に、作品にまつわる様々な言説（解説や批評）に関するアーカイブの整備も、今後の大きな課題、すなわち目標である。

2.5 成果、結果からの考察、課題と評価

本年度の事業は事業計画にあるとおり、昨年度の事業から継続して行うべき調査、作業を継続するとともに、昨年度事業での成果であるメディアアート史年表 Web 版や、新たな有識者を招聘 [しょうへい] し、分野のさらなる発展や認知、アーカイブの充実などに寄与する事業について具体的な検討を行った。

まず継続事業として行った、文化庁メディア芸術祭「エンターテインメント部門」の作品調査では、この部門作品の性格上、企業内開発や広告業務などでの成果である場合も多いため、回答率は低かったものの、昨年度同様に 100 作品以上の詳細な作品データが集まった。データからはアート分野とは違った内容も読み取ることができ、改めてメディアアート分野で扱う対象幅の広さと難しさを実感できる。そして MADB のデータ項目に基づく作品に関する詳細な調査項目からは、再現の難しい作品においても、その作品内容などを考察でき、今後メディア芸術祭受賞作品のみならず、それら以外の重要作品についても作品調査を行っていく必要性を認識した。ただ、今後の調査のために、今回改善された現状の調査フォーマットは継続活用可能と考えられるが、それでもなお作品の制作者と調査委員の労力を要するために、やみくもに手をつけるのではなく、分析を進め調査対象もよく精査する必要がある。

昨年度に公開をしたメディアアート史年表 Web 版は、協力を得た有識者によるデータ収集と編集によって、日本のメディアアート史についてある程度網羅した形が実現し公開されている。今年度は制作に関わった明貴氏により、ワークショップや学会で実際に活用した結果として、その有用性や発展性が証明されている。他方、これまで開発に関わられていない有識者に意見を伺えば、それぞれに違った視点でのメディアアート史が示されるため、現状の年表内容の更新も必須と考えられる。新たな有識者から示される新しい意見も、これまではなかった一つのメディアアート史が示されたために起きたものであり、ここに多くの人から意見を集め、集合知によるメディアアート史が出来上がっていくと、まだ完全に歴史化されていないメディアアートの定義が明確になっていくと考えられる。

昨年度も行った MADB のためのデータのスクリーニングとクリーニングは昨年度の ICC データに続き、YCAM データの編集を終えた。また昨年度に続いて MADB（開発版）データのスクリーニングとクリーニングも行い、MADB（開発版）データの作成の経緯などから考えられる問題点なども明確になってきた。

この MADB（開発版）データの問題点の明確化、そしてメディアアート史年表 Web 版と MADB の連動とそれぞれの役割などを比較検討している中で、作品データビューワーが発案され、今年度事業の中でテスト開発を行うに至った。作品データビューワー年表のような時系列に作品を並べて俯瞰可能なツールを、MADB、メディアアート史年表 Web 版と連動すると、メディアアート分野のアクティビティを比較し、それぞれをさらに有効に活用できると考える。

ここまで継続した事業や、発展した事業を未来に継続して生かしていくために、今年度から新たに分野のネットワーク構築について検討を行い、既にアートアーカイブセンターを設立し他施設との連携や研究なども積極的に行

第2章 成果・課題・評価

っている多摩美術大学とともに、本事業を実施する運びとした。ネットワーク構築については本事業でも関連施設へのヒアリングを行っていたり、多摩美術大学でも既に実際に YCAM との連携なども行っているため、ヒアリングや調査などを行うのではなく、具体的にネットワーク、連携が可能となるようなプラットフォームである PMA の提示に着手する計画とし、今年度はその案の作成に着手し具体的な項目なども示している。

メディアアートは現状においては、分野の範囲や定義などが曖昧であるものの、扱っている表現のアート作品、エンターテインメント作品は多くなる一方である。また美術大学だけでなく一般大学においても関連する内容を扱う学部は毎年増えている。そんな中、本事業で開発したプラットフォーム、MADB が有効に連携しながら、それぞれに多くのターゲットに向けて有効に活用されるものと考えている。

- **メディアアート史年表 Web 版**
メディアアートで重要な施設や祭事、グループなどを示しながらメディアアート史全般の俯瞰が可能。技術や美術などの歴史と比較しての検討も可能。
- **メディア芸術データベース (MADB)**
メディアアートの個々の作品について詳細な情報を入手できる。他のメディア芸術分野との同時代性などについても考察できる。
- **作品ビューワー**
MADB に収められている作品を時系列にカテゴリ単位で見ると、全体を俯瞰して期間的な活動の特徴を見いだせるとともに、年表の事象とも関連したアクティビティデータを抽出できる。
- **メディアアート作品制作のためのプラットフォーム (PMA)**
作品のアーカイブや収蔵、再展示なども目的とし、作家や関連機関などの連携により、作品をより広く体験してもらうとともに、次世代の作家へ参考となる情報を提供できる。

このようにメディアアートに関わる様々な情報を、整理して収集、提示できるプラットフォームを開発、改良しながら実際のデータも収集するベースが構築されたと考えている。これらを発展させながら、重要な情報を精査し拡充していけば、メディアアートを俯瞰した全体像から掘り下げた詳細な情報まで連動しての有効活用により、分野の発展に寄与すると考える。これに向けて来年度以降もプラットフォームの開発とデータの収集の重要な部分について並行して継続していければと考えている。

第3章 実施内容

3.1 事業企画・進行

本事業を実施、進行を行うために本事業の企画者・コーディネーターである関口、野間で事業の開始時に数回のミーティングを行い、本年度に実施する内容、進行などについてディスカッションし決定した。

本事業で行われる大きく四つの事業において内容、実務者が違うために、事業全体についてのミーティングは関口、野間の2名で行い、全体の方針、各事業についての確認などを行いつつ、各事業でミーティングを行って進行した。

3.1.1 オンラインミーティング

事業のスタート時に数回のミーティングを行い本年度の内容を具体化するとともに、必要に応じてミーティングを開催し随時、各事業の内容や進行について確認や修正などを行った。

メディアアート分野事業企画オンラインミーティング・1

開催日：令和3年5月20日

参加者：関口敦仁、野間穰

メディアアート分野事業企画オンラインミーティング・2

開催日：令和3年6月2日

参加者：関口敦仁、野間穰

メディアアート分野事業企画オンラインミーティング・3

開催日：令和3年11月4日

参加者：関口敦仁、野間穰

メディアアート分野事業企画オンラインミーティング・4

開催日：令和3年11月15日

参加者：関口敦仁、野間穰

メディアアート分野事業企画オンラインミーティング・5

開催日：令和3年12月13日

参加者：関口敦仁、野間穰

メディアアート分野事業企画オンラインミーティング・6

開催日：令和4年1月20日

第3章 実施内容

参加者：関口敦仁、野間穰

3.2 メディア芸術祭受賞作品の調査

昨年度のメディア芸術祭メディアアート部門アート作品調査に引き続きエンターテインメント部門の受賞作品調査を行った。

昨年度の事業において、MADB のメディアアート分野データ項目を基に、アーティスト、展示技術者にヒアリングを行い、項目や統制語彙の精査を行った。この精査された項目、統制語彙でアーティストへのアンケート調査がほぼ問題なく行えたので、今年度はこの項目を活用しエンターテインメント部門のアンケート調査を実施した。

本年度の調査も昨年度と同様に小林、明貫が担当した。本年度事業の最初には昨年度に収集した作品データを MADB へ登録するためにデータベース運用担当者からの指摘によるデータ編集作業を行った。

3.2.1 オンラインミーティング

本年度も昨年度と同じ小林、明貫が実務を担当し野間が進行という形で、随時オンラインミーティングを行って情報の共有やディスカッションを行いつつ事業の進行をした。

メディア芸術祭受賞作品調査オンラインミーティング 1

開催日：令和 3 年 7 月 15 日

参加者：小林桂子、野間穰

メディア芸術祭受賞作品調査オンラインミーティング 2

開催日：令和 3 年 7 月 30 日

参加者：小林桂子、明貫紘子、野間穰

メディア芸術祭受賞作品調査オンラインミーティング 3

開催日：令和 3 年 11 月 4 日

参加者：小林桂子、明貫紘子、野間穰

メディア芸術祭受賞作品調査オンラインミーティング 4

開催日：令和 3 年 12 月 7 日

参加者：小林桂子、明貫紘子、野間穰

メディア芸術祭受賞作品調査オンラインミーティング 5

開催日：令和 4 年 1 月 13 日

第3章 実施内容

参加者：小林桂子、明貫紘子、野間穰

3.2.2 作品データアンケート入力フォーム制作

今年度の作品アンケートを行うに当たり、昨年度に行った同様の作品アンケート調査の経験から、対象者がアンケート全体を把握して記入しやすくなるように、またアンケートに関する対象者とのやりとりや業務などの間違いが少なくなるようアンケート入力フォームの制作を行った。

昨年度は Google が提供するシステムで完結し、アンケートフォーム、集計、メールなどのやりとり全てを Google フォーマットで実施した。この場合、アンケート入力が複数ページにわたってしまい、アンケート全体を入力者が把握しにくかった。また入力に対するお礼、謝礼の振り込みに関するやりとりなどが煩雑になってしまったため、一部を自動化した。

具体的にはアンケートフォームへ入力が行われると、入力者と管理者へ入力のお礼と入力した情報が掲載されたメールが自動的に配信される。同時に Google スプレッドシートの一覧に記入された情報が、自動的に反映される仕組みとなっている。

使いやすい入力フォームから入力を行うと、自動的にメディア芸術データベースへも投入しやすい形のデータに自動的に反映されるため、今後の個別の作家や施設の作品データ調査でも、この入力フォームをそのまま活用できると考えている。

第3章 実施内容

安全ではありません — cdc.jp

基本情報 — 作品名、展示、作者など

16 作品についての備考

17 この作品が展示された展覧会名*

メディア芸術祭での展示(紹介)情報を記入してください。わからない場合には「不明」と記入してください。

記入例: 第XX回文化庁メディア芸術祭受賞作品展、文化庁メディア芸術祭高知展

18 この作品の制作を開始した日

年や月のみでも可

記入例: 2011年、2011年3月、2011年3月11日

19 この作品の制作を終了した日

年や月のみでも可

記入例: 2011年、2011年3月、2011年3月11日 ※現在も継続されている場合は「継続中」と記入してください。

20 作品形態について関連するワードをチェックしてください*

複数選択可

インスタレーション ソフトウェア・ベースド/アプリケーション

ネットワーク・ベースド(インターネット/テレビ放送など) シングルチャンネル映像

マルチチャンネル映像 デバイス ロボット プロダクト/商品

パッケージ(カセットテープ/DVD/Blu-ray/ダウンロード/ゲームソフトCD-ROMなど)

パフォーマンス コンサート ライブ 静止画(絵画、写真、CGなど)

出版(書籍、絵本など)

21 作品に関連するキーワードをチェックしてください*

複数選択可

長編映画 | Feature Film

短編映画 | Short Film

劇場用アニメーション | Animation Film

短編アニメーション | Short Animation Film

特殊映像効果・演出 | VFX, Special Visual Effects

テレビCM | Television Commercial

テレビ番組 | Television Program

オンライン商品PR | Online Product Promotion

メールアドレス*

シリーズ名

シリーズ名の読み仮名

シリーズ名の外国語での名称

作品名*

作品名の読み仮名*

作品の国外向けの名称

作品のサブタイトル

作品のサブタイトル(読み仮名)

作品のサブタイトル(国外名称)

作者名*

作者名の読み仮名*

スタッフ

キャスト

作品概要*

作品についての備考

展覧会名*

制作開始日

制作終了日

作品形態の関連するワード*

作品に関連するキーワード*

作品の尺

実作品のサイズ

設置空間のサイズ

使用した素材

使用した技法

制作クレジット

作品のバージョン

作品のハードウェア名

作品のソフトウェア名

作品の開発環境

使用したプログラミング言語名

テクニカルに関する特記事項

所蔵または保管している場所

保存状態

複製種類

作品関連資料

作品資料の現況

著作権者名義

担当・連絡先

著作権者クレジット

URL

謝礼の受け取り*

お申込先情報

送信

作品について(展示当時の情報) — 作品形態、キーワード、サ

図 3-1 作品データ入力フォーム

入力項目が多いので左側に項目の分類を表示して簡単な説明も示している。ページの右側には入力項目のリストのページがスクロールしても常に表示され、選択された項目を赤で表示している。項目のリストをクリックすれば該当する項目へ遷移することができるようになっている。

第3章 実施内容

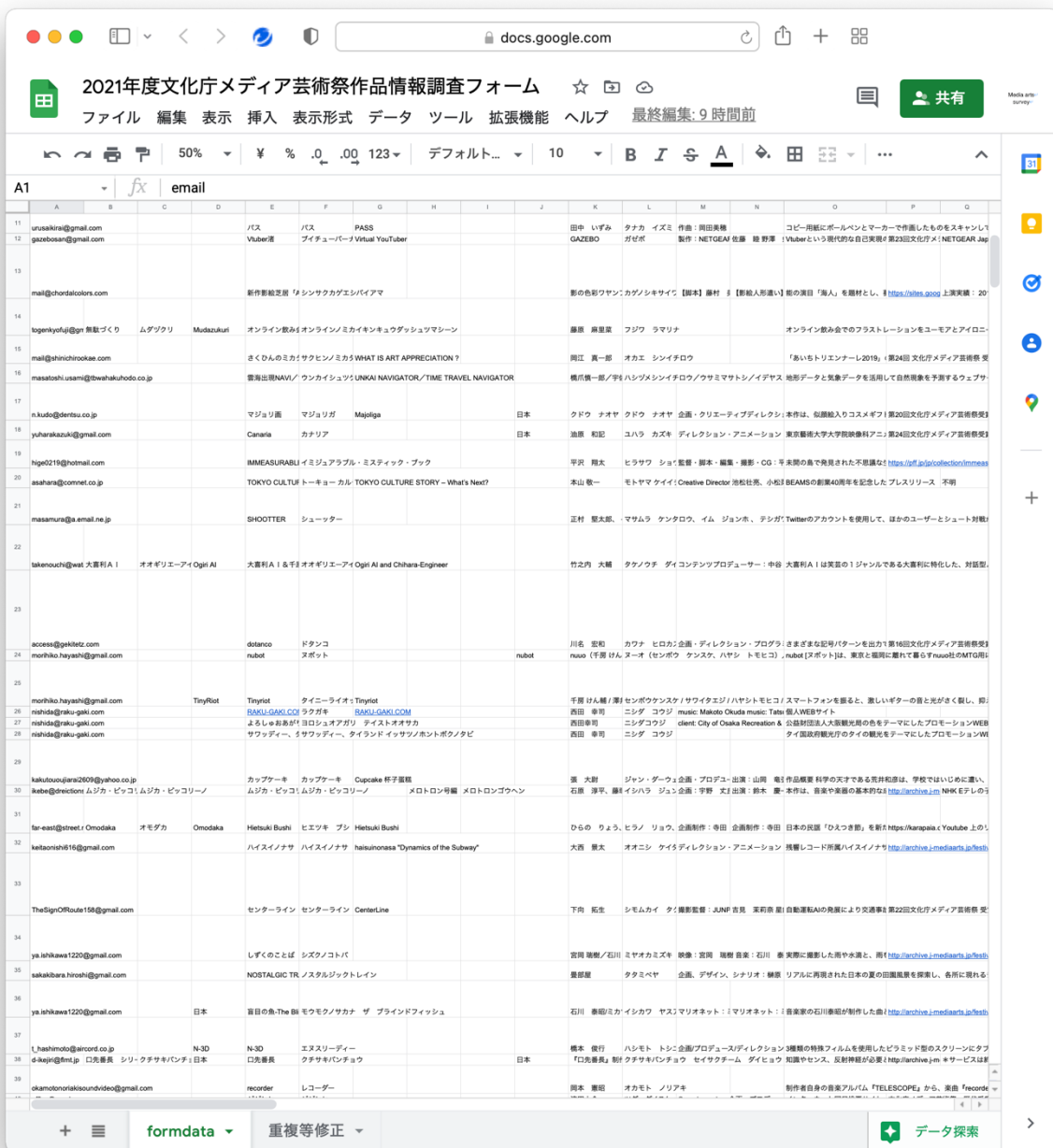


図 3-2 作品データスプレッドシート

入力フォームで入力された情報は自動的にスプレッドシートの該当項目へ反映される。

3.3 メディアアート史年表の利活用テストと有識者による評価調査

昨年度に公開したメディアアート史 Web 版の作成を行った有識者と事業の最初にオンラインミー

第3章 実施内容

ティングを開催、これまで関わられた有識者においては現状公開されているものでおおよそ網羅していることを確認した。同時に今後に行っていくべき内容などについても確認をした。

メディアアート史 Web 版を広く利用してもらい、それによりメディアアートの認知拡大、MADB の利用促進なども踏まえて、明貫氏によりメディアアート史 Web 版の活用テストも行った。また明貫氏には学会でメディアアート史 Web 版の紹介なども行ってもらった。

現状のメディアアート史 Web 版を検証するために、これまで制作に関わられていない有識者にヒアリングなども行い、今後の発展についても御意見を頂いた。

上記のミーティングやヒアリング、関口氏の MADB のデータクレンジングなどから、メディアアート史 Web 版と MADB をより有効に連携し、メディアアート史 Web 版で扱っている催事や施設だけでなく、MADB の作品を時系列で俯瞰して見ることのできるメディアアート作品ビューワーの開発を行うこととした。

3.3.1 オンラインミーティング

昨年度にメディアアート史 Web 版を制作した有識者とオンラインミーティングを行い今後実施すべき内容について確認をした。参加した有識者により昨年度のような制作作業は行わないことから今年度の同メンバーでのオンラインミーティングは1回のみ開催とした。

メディアアート史年表の利活用オンラインミーティング

開催日：令和3年7月12日

参加者：関口 敦仁、阪本 裕文、安藤 英由樹、明貫 紘子、野間 穰、堀内 威志、椎名 ゆかり、中西 睦美、牛嶋 興平、沼下 桂子、星合信宏、桜井陽子、森由紀、岩川浩之、後藤流音、檜崎羽菜、佐原一江

3.3.2 有識者ヒアリング

公開されているメディアアート史 Web 版について制作に関わられていない有識者である森山朋絵氏にヒアリングを行った。

メディアアート史年表に関するヒアリング

開催日：令和3年11月11日

参加者：森山朋絵、野間穰

3.3.3 有識者による評価

公開されているメディアアート史 Web 版について制作に関わられていない有識者である阿部一直氏に制作の背景や現状公開されているものの説明を行い評価いただいた。

メディアアート史年表に関する説明

第3章 実施内容

開催日：令和3年11月16日

参加者：阿部一直、野間穰

3.4 データベース登録情報の整備

今年度も昨年度に続いて、YCAMの作品情報に関しては有限会社フルティガが、MADB（開発版）から引き継いだ作品情報に関しては関口氏がそれぞれ作業を行った。

有限会社フルティガのYCAM作品情報編集に関しては、昨年度に行ったICCの作品データの編集と同様の形で行っている。

MADB（開発版）作品情報のスクリーニングに関しては、MADBとメディアアート史Web版のより有用な形での連動を目指したメディアアート作品ビューワーの試作版を活用し、実際の作品データを表示させながら作品ビューワーの改良と並行しながら行った。

1	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK					
2	★ID	(商)ジャンルラベ	キ管理用ID	作品event_category	mediaart_priority	grs_series_ja	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ	シリシ			
	ID	ラベ	キ	カテゴリー	指数	重要度	シリーズ名	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ	シ			
20520	M786850	展示・実演		催事の内容ACT-20649	美術	4	5	[エレクトリファイニング・アート Electrifying Art] [タッチ]																																		
20521	M786851	展示・実演		催事の内容ACT-20650	美術	4	5	[エレクトリファイニング・アート Electrifying Art] [作品「ベル」]																																		
20522	M778731	展示・実演		催事の内容ACT-8140	建築	1	2	アーキグラムの実験建築1961_Archigram - Experimental Architecture 1961_1974																																		
20523	M784593	展示・実演		催事の内容ACT-17330	メディアアート (コ)	2	3	アート・ミーツ・メディア: 知 Art meets Media: adventures in perception																																		
20524	M784594	展示・実演		催事の内容ACT-17331	メディアアート (コ)	2	3	アート・ミーツ・メディア: 知 Art meets Media: adventures in perception																																		
20525	M778732	展示・実演		催事の内容ACT-8141	音楽	1	1	Sound and Software Art Workshop '04 2,3年生有志学外展																																		
20526	M778733	展示・実演		催事の内容ACT-8142	メディアアート (ソ)	3	3	デジタルコンテンツグランプリ 第19回																																		
20527	M778734	展示・実演		催事の内容ACT-8143	美術	2	4	景観——もの鳥																																		
20528	M778735	展示・実演		催事の内容ACT-8144	美術	2	2	おたく——人格＝空間＝都市 グローバルメディア 2005																																		
20529	M784595	展示・実演		催事の内容ACT-17332	メディアアート (コ)	2	3	アート・ミーツ・メディア: 知 Art meets Media: adventures in perception																																		
20530	M784596	展示・実演		催事の内容ACT-17333	メディアアート (コ)	2	3	アート・ミーツ・メディア: 知 Art meets Media: adventures in perception																																		
20531	M784597	展示・実演		催事の内容ACT-17334	メディアアート (ソ)	2	3	アート・ミーツ・メディア: 知 Art meets Media: adventures in perception																																		
20532	M790145	展示・実演		催事の内容ACT-24673	メディアアート (コ)	4	5	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		
20533	M778736	展示・実演		催事の内容ACT-8145	メディアアート (コ)	4	5	文化庁メディア芸術祭 平成16年度 (第8回)																																		
20534	M778737	展示・実演		催事の内容ACT-8146	映像 (CG)	3	4	学生CGコンテスト 第10回																																		
20535	M790121	展示・実演		催事の内容ACT-24649	メディアアート (イ)	5	5	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		
20536	M790122	展示・実演		催事の内容ACT-24650	メディアアート (インスタレーション)	5	5	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		
20537	M790123	展示・実演		催事の内容ACT-24651	メディアアート (ソ)	5	4	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		
20538	M790124	展示・実演		催事の内容ACT-24652	映像 (CG)	5	4	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		
20539	M790125	展示・実演		催事の内容ACT-24653	映像 (アート)	5	4	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		
20540	M790126	展示・実演		催事の内容ACT-24654	メディアアート (ソ)	5	4	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		
20541	M790127	展示・実演		催事の内容ACT-24655	ゲーム	5	4	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		
20542	M790128	展示・実演		催事の内容ACT-24656	ゲーム	5	4	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		
20543	M790129	展示・実演		催事の内容ACT-24657	メディアアート (ソ)	4	4	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		
20544	M790130	展示・実演		催事の内容ACT-24658	映像 (CG)	4	4	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		
20545	M790131	展示・実演		催事の内容ACT-24659	メディアアート (コ)	4	4	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		
20546	M790132	展示・実演		催事の内容ACT-24660	メディアアート (コ)	4	4	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		
20547	M790133	展示・実演		催事の内容ACT-24661	映像 (アニメーション)	4	5	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		
20548	M790134	展示・実演		催事の内容ACT-24662	映像 (アニメーション)	4	5	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		
20549	M790135	展示・実演		催事の内容ACT-24663	映像 (アニメーション)	4	4	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		
20550	M790136	展示・実演		催事の内容ACT-24664	映像 (アニメーション)	4	4	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		
20551	M790137	展示・実演		催事の内容ACT-24665	映像 (アニメーション)	4	4	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		
20552	M790138	展示・実演		催事の内容ACT-24666	映像 (アニメーション)	4	4	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		
20553	M790139	展示・実演		催事の内容ACT-24667	マンガ	4	4	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		
20554	M790140	展示・実演		催事の内容ACT-24668	マンガ	4	4	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		
20555	M790141	展示・実演		催事の内容ACT-24669	マンガ	4	4	文化庁メディア芸術祭 第8回																																		

図 3-4 カテゴリー・評価数値列を追加したデータベースのスプレッドシートの2005年的一部分

第3章 実施内容

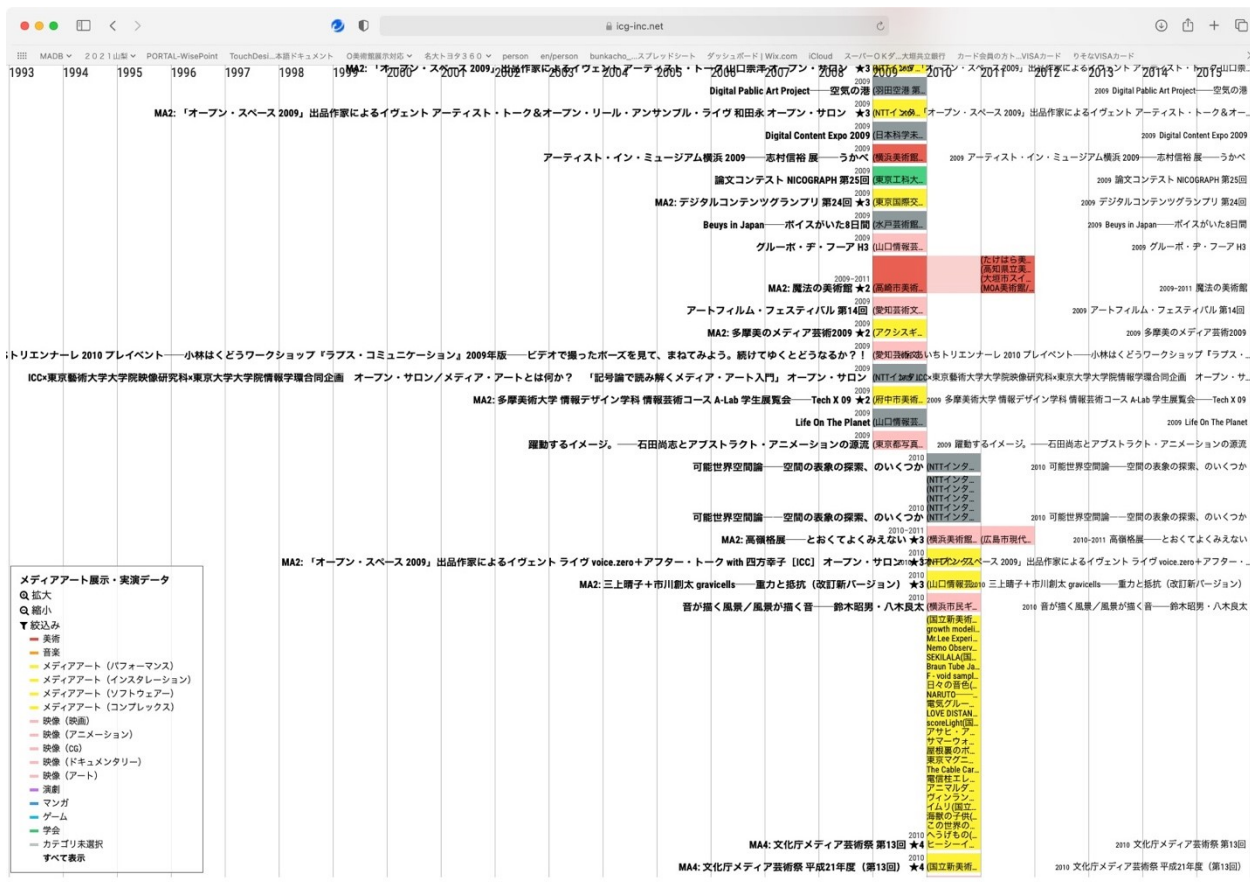


図 3-4 評価表示画面 2009～2010 年の部分 カテゴリー・評価数値が反映された状態

3.5 ネットワーク構築のための準備作業

事業内容の説明や目的などについての説明を行い、進め方やアイデアなどについてのディスカッションを経て、実際の具体案の作成については、久保田氏、石山氏によって進められた。

3.5.1 オンラインミーティング

基本的には、久保田氏、石山氏がオンラインでのミーティングとテキストの共同編集などを行いながら作業を進め、必要に応じて野間がミーティングに参加した。

ネットワーク構築のための準備作業オンラインミーティング 1

開催日：令和 3 年 9 月 16 日

参加者：久保田 晃弘、石山 星亜良、野間 穰

ネットワーク構築のための準備作業オンラインミーティング 2

開催日：令和 3 年 11 月 25 日

参加者：久保田 晃弘、石山 星亜良

第3章 実施内容

ネットワーク構築のための準備作業オンラインミーティング 3

開催日：令和3年12月7日

参加者：久保田 晃弘、石山 星亜良

ネットワーク構築のための準備作業オンラインミーティング 4

開催日：令和3年12月14日

参加者：久保田 晃弘、石山 星亜良、野間 穰

ネットワーク構築のための準備作業オンラインミーティング 5

開催日：令和3年12月22日

参加者：久保田 晃弘、石山 星亜良

ネットワーク構築のための準備作業オンラインミーティング 6

開催日：令和4年1月7日

参加者：久保田 晃弘、石山 星亜良

ネットワーク構築のための準備作業オンラインミーティング 7

開催日：令和4年1月18日

参加者：久保田 晃弘、石山 星亜良

ネットワーク構築のための準備作業オンラインミーティング 8

開催日：令和4年1月26日

参加者：久保田 晃弘、石山 星亜良

本報告書は、文化庁の委託業務として、大日本印刷株式会社が実施した令和3年度「メディア芸術連携基盤等整備推進事業 分野別強化事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。
転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。