

令和 6 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

メディアアート分野での
コミュニティネットワーク構築準備
実施報告書

特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会

令和 7 年 2 月

目次

第1章 事業概要	4
1.1 背景.....	4
1.2 目的.....	4
1.3 実施内容	4
1.3.1 コミュニティネットワーク構築のための準備作業.....	4
1.3.1.1 メディアアート関係者インタビュー	5
1.3.2 メディアアート史年表のテスト利活用	5
1.3.2.1 メディアアート史年表とは.....	6
1.3.2.2 メディアアート史年表の大学での利活用	6
1.3.3 PMA（Platform for Media Art Production）のテスト利活用	7
1.3.3.1 PMA とは	7
1.4 実施体制	11
1.5 実施スケジュール	12
第2章 実施内容	13
2.1 事業企画会議	13
2.2 コミュニティネットワーク構築のための準備作業.....	14
2.2.1 メディアアート関係者インタビュー.....	15
2.2.1.1 インタビュー1 宇佐美奈緒氏（アーティスト）	16
2.2.1.2 インタビュー2 古澤龍氏（アーティスト）	17
2.2.1.3 インタビュー3 阿部一直氏（キュレーター）	18
2.2.1.4 インタビュー4 内田まほろ氏（MoN Takanawa 準備室）	19
2.2.1.5 インタビュー5 藤倉麻子氏（アーティスト）	20

目次

2.2.1.6 インタビュー6 高嶺格氏（アーティスト）	22
2.2.1.7 インタビュー7 真鍋大度氏（アーティスト）	23
2.2.1.8 インタビュー8 片岡真実氏（国立アトリサーチセンター、森美術館）	24
2.2.2 メディアアート関係者活動補助.....	25
2.3 メディアアート史年表のテスト利活用.....	26
2.3.1 メディアアート史年表の周知	26
2.3.2 メディアアート史年表のテスト利活用	27
2.3.3 メディアアート史年表の更新	27
2.4 PMA のテスト利活用	27
2.4.1 ヒアリング	28
2.4.1.1 ヒアリング 1 山元史郎氏	28
2.4.1.2 ヒアリング 2 金築浩史氏、西野隆史氏	29
2.4.1.3 テックライダーのほ・アーカイヴ化.....	32
2.4.2 技術資料のデジタル化.....	34
2.4.3 PMA 利活用に関するネットワークの拡大.....	35
2.4.3.1 PMA 利活用に関するネットワークの拡大 1 やまなしメディアアートアワ ード（YMAA）	35
2.4.3.2 PMA 利活用に関するネットワークの拡大 2 メディア芸術アーカイブ推 進支援事業関係者	36
2.4.3.3 PMA 利活用に関するネットワークの拡大 3 岩井俊雄アーカイヴ&リサ ーチ	37
第3章 成果	39
3.1 成果.....	39
3.1.1 コミュニティネットワーク構築のための準備作業.....	39
3.1.2 メディアアート史年表のテスト利活用	40

目次

3.1.3	PMA のテスト利活用.....	41
3.1.3.1	テックライダーのアーカイヴに向けて	41
3.1.3.2	PMA を軸とした今後の課題と展望	43
3.2	今後の課題と展望	43
付録		45
1.1	メディアアート史年表テスト利活用に関するレポート	45
1.1.1	金沢美術工芸大学 鈴木浩之教授によるレポート.....	45
1.1.2	中京大学 大泉和文教授によるレポート.....	54
1.1.3	大阪芸術大学 安藤英由樹教授によるレポート	62
1.1.4	関西大学 長谷海平教授によるレポート.....	66

第1章 事業概要

1.1 背景

文化庁では、我が国のメディア芸術の振興を企図して、それに関わる産・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調査を行ってきた。

本事業ではこれまで、日本のメディアアートの分野において、その活動領域や作品が一般性を持っておらず、この分野の全体像が認識されていない点を考慮に入れ、その全体像を示すための手法を探り出し、事業を進めてきた。その結果としてメディアアート史年表やメディアアート分野のデータの充実・拡充の補助、作品アーカイヴや作品の復元展示に向けた情報収集の仕組みとしての「PMA（Platform for Media Art Production）」（以下、PMA）の構築やメディアアート活動を啓発するためのネットワークづくりの方法を検討し探ってきた。

1.2 目的

今年度の事業では、メディアアート分野コミュニティネットワークの構築準備を目的として、これまで本事業で連携のなかった本分野に関連する組織、人物にもコンタクトを取り事業を実施した。

現状における有効なコミュニティネットワークの構築のための準備として、過去のメディアアートのみならず、メディアテクノロジーを活用した多様な表現に注目し、メディアアートというジャンル（方法や形態）の先進性や独創性がアートのみならず、デザイン、ゲーム、エンタメなどの幅広い分野に拡大し定着している現状について共有し、同時に映像、インスタレーション、パフォーマンス、プロジェクトなどの非実在系コンテンツの流通や保存修復に関する課題の把握も目的とした。

またこれまでの事業で構築、精査してきたメディアアート史年表、PMAなどのツールを実際の現場での課題解決に向けて有効に活用しながらテストを行い、具体的な事例の提示も目的としている。

1.3 実施内容

これらの目的実現のために、本事業において主に三つの事業を実施する。

1.3.1 コミュニティネットワーク構築のための準備作業

今年度の事業では、これまでコミュニティネットワーク構築の準備として行ってきたツールの制作やヒアリングを継続する形で、これまでコンタクトをしていない施設や人物、教育研究機関などとコミュニケーションを取り、そこで得られた意見などを吸い上げていき、より広く有効なコミュニティネットワークの構築とそこでの取組について検討をした。

具体的なコミュニティネットワーク拡大の準備として、教育機関にはこれまでの事業において構築を行ってきたメディアアート史年表を軸にコンタクトし実際にテスト利活用も行っている（具体

第1章 事業概要

的内容は「1.3.2 メディアアート史年表のテスト利活用」で記載）。

また分野に関わる重要な要素であるメディアテクノロジーを活用したコンテンツに関するコミュニティネットワーク拡大に関しては、数十年にわたり多数の多様な作品実現に寄与されてきたエンジニアにコンタクトし、PMAの周知とともに本分野に関する現状や振興に関してディスカッションを行った（具体的内容は「1.3.3 PMAのテスト利活用」で記載）。

この他に新たなコミュニティネットワーク構築の準備として、若手や様々な手法、ジャンルで活躍するアーティストや、その作家を長年にわたり支え続けるキュレーター、新しく計画されている関連施設関係者などにもコンタクトを取りインタビューにより直接に現状の声を伺い、閲覧可能な動画形式でアーカイブした。

1.3.1.1 メディアアート関係者インタビュー

これまで本事業における取組では、メディアアートに関する作品、催事、作家、組織など様々な内容について、当事者を含む関係者へのヒアリングや、実際の資料に当たって調査を行ってきた。またそれら調査から得られた情報、知見による正確なデータ作成、データを活用したメディアアート史年表の策定、公開や、PMAの構築、配布なども行ってきた。これらの成果を有効に活用しコミュニティネットワーク構築の基としていく進め方は前項でも記述したとおりである。

さらに、これらの成果を有効活用しつつ、有用なネットワークを拡大していくために、現在においてメディアテクノロジーを活用した多様な表現にも注目し、そういったアーティストや専門家の活動も視野に入れたと考えている。

そこで、この取組ではこれまで扱ってきたメディアアートの枠を超えて、同時代的な表現活動を行っている若手アーティストや、それを支えるキュレーターなど企画側の方々にインタビューを行った。その声を直接伺い、メディアアートというジャンル（方法や形態）の先進性や独創性がアートのみならず、デザイン、ゲーム、エンタメなどの幅広い分野に拡大し、定着している現状を共有してコミュニティネットワークの拡大を図るとともに、それに伴う今後の振興策の指針ともなる映像資料を集成した。

インタビューでは、メディアアートを含む現代芸術の分野だけでなくメディア芸術関連のコンテンツでも年々多様化が顕著となっている、映像、インスタレーション、パフォーマンス、プロジェクトなど、非実在系コンテンツの流通（売買等）や保存修復に関する課題も整理・共有している。

1.3.2 メディアアート史年表のテスト利活用

本事業では令和5年度まで、日本の表現活動のうちメディアアート史を示す1950年以降から2022年度までの年表として、その関連活動を示したメディアアート史年表を作成した。これまでもこの年表を公開し、展示や国際フェスティバルなどにおいては印刷版を制作した展示を行い、大学の授業等での紹介やレポートを書かせるなどの利用を通じてデータの最適化を進めてきた。これらの成果に基づき年表を窓口として、メディアアート分野における活動をカテゴライズし、社会インフラとの関係性、新しいメディアの台頭との関係、メセナや広報のためのITメーカーとの関係性などの

情報を見出してきた。その結果、日本の文化としてのオリジナリティ、制作者にとっての気づきとなる可能性、研究者にとってテキストとなる文献性の存在を示している。

これらを踏まえて、データ精査による最適化の作業は継続しながらも、年表を積極的に教育研究現場で活用し、大学間とのコミュニケーションを図りながら、日本のメディアアート活動を定着、活発化に寄与する必要があると考える。

1.3.2.1 メディアアート史年表とは

メディアアート史年表は本事業の中で、日本における1950年から2022年までのメディアアートに関連した大きな流れの提示を目的として印刷版を制作、その後でウェブ版を構築し公開を続けている。

年表の内容は、プロジェクトに関わった方々の調査、集合知により構築されており、メディアアート史を確定するものではなく、メディアアートに関する学習や研究、議論など、認知拡大や理解促進を目的として暫定的に構築した。

年表は、時代とともに表現形態なども変化し、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、大きく五つのカテゴリ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

万国博覧会、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を時間の流れの中に配置し、現在の日本のメディアアートへ受け継がれる文脈の表現を試み、メディアアートの学術的環境として、高等教育機関と学会、そして、そこに関わった人物も盛り込んでいる。

カテゴリに収まらない単発的なイベントは開催場所とともに表記し、メディアアートの主要フェスティバルにおける受賞者名も示している。

- 6: 単発的なイベント
- 7: 文化庁メディア芸術祭、アルス・エレクトロニカ・フェスティバルの日本人受賞者名

また年表内の項目からは、該当するメディア芸術データベース情報やアートスケープサイト用語解説、インターネット上の情報へのリンクも実装している。

1.3.2.2 メディアアート史年表の大学での利活用

既に

年表を積極的に教育研究現場で活用する意義について述べたが、今年度はメディアデザイン、映像メディア、情報表現、メディア表現の専攻を持つ大学の専任教員に演習やワークショップ形式でのメディアアート年表を利活用した授業の開催とそのレポートを依頼した。

第1章 事業概要

1.3.3 PMA (Platform for Media Art Production) のテスト利活用

これまで、メディアアートの保存、再展示、批評活動を支援するための包括的なプラットフォーム「PMA (Platform for Media Art Production)」の構築を、メディアアート分野の活性化を目指して取り組んできた。特に、1990年代から2000年代初頭のインタラクティブなメディア・インスタレーション作品に焦点を当て、これらの作品や関連資料の収集、記述、保存を進めることは、新たな創作や批評活動の基盤を築く上で欠かせない。

近年、メディアアート分野では生成AI（人工知能）の進化が著しく、作品制作やデジタルデータの取扱いに大きな影響を与えている。生成AIが作品や作家性、制作プロセスに与える影響についても様々な議論が交わされている。このような技術の進展は、メディアアートの保存や再展示の方法にも新たな視点を提供している。

PMAの開発においては、多摩美術大学アートアーカイヴセンターで使用されているオープンソースのデータベースシステム「TAUArtDB」を活用し、データベースとインターフェイスの分離により、柔軟なデータ構造の実装と活用方法の検討を可能としている。このような技術的基盤の整備により、作品や資料の保存、公開、閲覧が容易になり、メディアアート分野全体のアーカイヴ構築に寄与することを目指している。

さらに、メディアアート分野では、作品の保存や再展示だけでなく、制作や展示に関する言説を構築する批評活動の重要性が増している。生成AIの登場により、作品の制作プロセスや作家性に対する問い直しが行われており、これらの議論はメディアアートの理解と発展に不可欠である。

今年度は、様々なメディアアート作品のテスト利活用を通じてその適用を検討しながら、PMAの具体的な活用方法を広げるとともに、今後はテックライダー（技術仕様書）のアーカイヴの構築を目指すとした。これにより、作品制作や再展示の際に必要な技術情報を体系的に蓄積し、メディアアート分野や同様の技術を用いて制作を行う他分野の実践的な基盤の更なる強化が可能となる。既存の「メディア芸術データベース」との連携を深め、資料の公開や利活用を促進して、新たな創作活動や批評文化を誘発し、メディアアート、メディア芸術に関する「知る」「分かる」「学ぶ」「つくる」という一連の文化活動の好循環を実現する環境整備を進めていく。

1.3.3.1 PMA とは

ここでもう一度、PMAの成り立ちと、その設計思想についてまとめておく。

メディアアートに関するネットワークを構築する目的は、より多くの人々にメディアアートを知ってもらい、興味を持たせ、その学びを新たな「つくる」という行為につなげるための基盤整備にあ

第1章 事業概要

る。ここで言う「つくる」とは、単に作品を制作し展示するだけにとどまらず、つくることに関連する言説を構築する行為（批評）も含んでいる。

こうした「知る」「分かる」「学ぶ」、そして「つくる」という文化的活動を活性化するためには、作品そのものを保存し、再展示可能な状態で保存する必要がある。また、作品に関する資料を保存し、それらを容易にアクセス可能な形で公開することも重要である。資料の公開や利活用の促進により、メディアアートをめぐる好循環を生み出す環境の整備が求められる。これらの取組は、メディアアートの文化活動を更に発展させる上で大きな意義を持つはずだ。

本事業では、メディアアートという概念が生まれた1990年代から2000年代の黎明〔れいめい〕期の作品、特にインタラクティブなメディア・インスタレーションを主な対象とし、作品に関する情報の収集と記述について検討してきた。1990年代は、メディアアートという概念が主に日本とヨーロッパで生まれ、様々な作品が制作され、多くの展覧会が開催された時代である。しかし、この時代はクラウドやSNS、大規模なデータベースがまだインターネット上に構築され、利用される以前であったため、作品や展覧会に関する情報や、当時の詳細な議論や言説の記録が、再利用可能な形で十分に残されているとは言い難い。

そのため、従来のデータベースやアーカイヴ、教科書、資料集が持つ「知る」「分かる」「学ぶ」という役割に加え、新たなメディアアートを「つくる」「展示する」活動、さらには「つくることにまつわる言説をつくる」批評の支援までを視野に入れた「メディアアート作品制作研究のための総合的なプラットフォーム」が、前述のPMAである。そして、このPMAを本事業の目的である、メディアアートに関するネットワーク構築のためのテストベッドと位置付けてきた。

その背景にあったのは、以下のような現状認識である。

情報がオンラインで閲覧可能な形で公開されていない場合、人々が対象について知る手段は限られる。仮に各施設が資料や情報を公開していたとしても、その所在（存在そのもの）やアクセス方法（適切な検索方法など）を知らなければ、そこにたどり着くことは難しい。それぞれの機関が個別に情報を公開しているだけでは、分野全体の概要や公開状況、関連資料の有無や所在を把握できない。

また、施設ごとに公開されている内容や形式が異なる場合、横断的な資料や情報の活用は困難である。初めからある程度の知識を持ち、興味を持つテーマや探したい対象が明確な利用者なら、キーワードや特定の項目を使った検索や絞り込みを行えるかもしれない。しかし、これから対象について知り、学び始める者にとっては、求める資料を発見できないか、又は十分な結果を得られない場合が多い。

第1章 事業概要

現状、各施設のサイトやデータベースでは、作品のジャンルやカテゴリー分け、素材やツールに関する記述と公開がある程度行われている。しかし、その分類や記述、定義、適用範囲は施設ごとに異なっている。さらに、新しいメディア、多様な展示形態、鑑賞者の参加やインタラクション、複数バージョンが存在する同一作品名の作品など、メディアアート固有の特徴を把握し、複数施設や作品を横断的に探すためには、共通の尺度で情報を整理する必要がある。そのためには、各作品の情報収集に加え、作品の属性を適切に表現・分類するための共通の語彙や辞書が不可欠である。

既に制作・展示された作品だけでなく、今後新たに制作される作品についても、その情報を継続的に収集、集約する方法を検討する必要がある。また、対象全体を俯瞰〔ふかん〕する視点や複数の理解の仕方を提示し、興味を引き理解を促進する導入部分を設定すれば、より深い調査や学習段階への到達が容易になる。これにより、学習・教育の場面での活用も促進される。

データベースの共有は、資料や情報を持つ施設や学習者にとって連携やコラボレーションの機会を増やす可能性がある。さらに、情報共有の形式を明確化し、ツールのシステムにより、これまで人や知識に依存していた資料の継承や情報の保存・公開を、より簡便かつオープンに実行できるようになる。

そこから導かれた PMA の設計・開発の基本方針は、以下のようなものであった。

1. 作品（オブジェクト）ではなく展示やパフォーマンス（イベント）をデータベースの基本単位とし、作品は「展示（という出来事）の集合体」とみなす。
2. 展覧会も同様に、異なる作家による「展示の集合体」とみなす。
3. 個々の展示のニュートラルな記述・分析から出発し、既存の（サブ）ジャンルやカテゴリー分けを前提としない。カテゴリーはデータと各ユーザーの視点から動的に生成される。
4. 展示や作品、作家、展覧会に関する言説（解説や批評など）も管理できるようにする。
5. 多くの展示の情報を広く浅く収集するのではなく、メディアアートにおける展示の典型例をデータ化することで、PMA に必要な項目、内容、質を検討する。
6. 把握しやすい情報から入力を行い、随時追加・更新・修正を進める。
7. 誰が入力しても同じデータになるよう、明快なインターフェイスと共通の辞書（選択項目）を持つ入力アプリケーションを用意する。
8. 入力したデータを活用するための閲覧サイトを用意する。

PMA の設計において最も重要なポイントは、最初の「作品（オブジェクト）ではなく展示やパフォーマンス（イベント）をデータベースの基本単位とし、作品は「展示（という出来事）の集合体」とみなす」という点である。伝統的な絵画や彫刻のような、完成されたオブジェクトとしての美術作品とは異なり、メディアアート、特に PMA が対象とするインタラクティブなメディア・インスタレ

第1章 事業概要

ーションは、デジタルメディア特有のモジュール性、自動化、可変性などの特性、さらに鑑賞者の参加を伴うインタラクションによるパフォーマンス性により、常にアップデートされ続ける動的で不安定な存在である。このような特性を踏まえ、PMA では記述の基本単位を、会場ごとにインストールされる「展示（インスタレーション）」や「パフォーマンス」とする。メディアアートのインスタレーションを、開始と終了を自由に選択できる「イベント」「出来事」として捉える視点は、これまで多くの作家や研究者によって指摘されてきたものであり、PMA もその視点を踏襲する。

もう一つの重要な点は、展示に関する情報を入力する際にジャンルを入力側が規定しないことである。メディアアートという分野そのものが不定形で不安定であり、そのサブジャンルやカテゴリーも明確な定義を持たずに生成・増殖を続けている現状を考慮すると、既存のジャンル分けを前提とするのは適切ではない。PMA では、こうした混沌「こんとん」とした状況を整理し、再定義するため、できる限りニュートラルに展示の情報を記述・収集する。そこから逆に、メディアアートというジャンルがどのように構造化され得るかを検討することを目指す。PMA は、そのためのプラットフォームとなることを目的としている。

この PMA の基本方針を実装の観点からまとめると以下ようになる。

1. 展示の概要、特徴（メディア、構成要素、環境）、体験方法（インタラクション）などを記述するための項目設定。
2. 上記の情報を入力するためのアプリケーション、及び閲覧サイトの開発と実装。
3. 閲覧者が多様な観点から情報を整理・検索し、理解を助けるためのインターフェイスの設計。
4. 閲覧者が興味を広げ、思わぬ結びつきや発見を生み出すためのインターフェイスの検討。
5. 閲覧者が既存のものの見方を批判的に疑い、能動的な探索を促進する仕組み。
6. 各施設の既存の取組や、組織・個人が保有する資料や情報を可視化し、横断的にネットワーク化する仕組みの構築（各施設が公開するデータを活用しやすくするための工夫や、データ作成・流通におけるルール、広報・啓発活動などを含む）。
7. 展示や作品、展覧会に関する情報を追加し続け、新たな情報を継続的に収集・入力するための仕組みの構築。

1.4 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 特任教授）
- ・事業運営
野間 穰 （特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会 代表理事）
- ・コミュニティネットワーク構築のための準備作業
関口 敦仁 （愛知県立芸術大学 特任教授）
久保田 晃弘 （多摩美術大学 教授 同大学アートアーカイヴセンター）
野間 穰 （特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会 代表理事）
川上 詠美 （有限会社フルティガ）
成瀬 健司 （有限会社フルティガ）
松本 桂 （有限会社フルティガ）
- ・メディアアート史年表のテスト利活用
関口 敦仁 （愛知県立芸術大学 特任教授）
野間 穰 （特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会 代表理事）
上島 健一 （ICG,Inc.）
川上 詠美 （有限会社フルティガ）
成瀬 健司 （有限会社フルティガ）
松尾 奈帆子 （アーカイヴ・リサーチャー）
- ・PMA のテスト利活用
久保田 晃弘 （多摩美術大学 教授 同大学アートアーカイヴセンター）
堀口 淳史 （多摩美術大学 非常勤講師）
石山 星亜良
関口 敦仁 （愛知県立芸術大学 特任教授）
野間 穰 （特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会 代表理事）

第1章 事業概要

1.5 実施スケジュール

業務項目	実施期間（ 契約締結日～令和7年2月28日 ）										
	4月	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 事業内容協議、進捗確認など	◆		◆		◆				◆		
2 コミュニティネットワーク構築のための準備作業											
事業、ツールの周知			◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆		
関係者インタビュー						◆		◆	◆	◆	
3 メディアアート史年表のテスト利活用											
年表運用	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
年表活用協議						◆	◆	◆			
年表利活用テスト							◆		◆		
協議、活用からの フィードバック反映				◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	
4 PMA のテスト利活用											
出入力アプリ運用	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
PMA 活用テスト				◆	◆	◆	◆	◆			
ヒアリング		◆			◆			◆			
5 中間報告会							◆				
6 報告書作成									◆	◆	◆
7 最終報告会											◆

第2章 実施内容

2.1 事業企画会議

事業企画会議 1

開催日：令和6年4月25日（木曜日）

開催場所：オンライン

参加者：メディアアート分野担当：関口敦仁、野間穰

文化庁：毛利哲哉、椎名ゆかり、鈴木紀成

事務局：平尾宏一郎、横浜大、荒垣暁、岡部玲奈、森由紀、池田敬二、
佐原一江、小林由季

今年度の事業をスタートするに当たり、5か年の最終年度である今年度の本事業の位置付けを確認するとともに、「コミュニティネットワーク構築のための準備作業」「メディアアート史年表のテスト利活用」「Platform for Media Art Production（以下、PMA）のテスト利活用」に関する今年度の取組についてディスカッションを行った。

事業企画会議 2

開催日：令和6年6月27日（木曜日）

開催場所：オンライン

参加者：メディアアート分野担当：関口敦仁、久保田晃弘、野間穰

文化庁：是永寛志、毛利哲哉、沼下桂子、鈴木紀成

事務局：平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、森由紀、池田敬二、佐原一江、小林由季

初回の事業企画会議でのディスカッション、他分野の動向なども踏まえ今年度の事業内容、「コミュニティネットワーク構築のための準備作業」「メディアアート史年表のテスト利活用」「PMAのテスト利活用」に関する今年度の具体的な取組についてディスカッションを行うとともに、全体のスケジュール確認などを行った。

事業企画会議 3

開催日：令和6年8月27日（火曜日）

開催場所：オンライン

参加者：メディアアート分野担当：関口敦仁、久保田晃弘、野間穰

文化庁：毛利哲哉、鈴木紀成

事務局：平尾宏一郎、横浜大、岡部玲奈、池田敬二、佐原一江、小林由季

この会議時点までの事業の進捗、内容について情報を共有するとともに、以降の事業の実施内容などについて確認とディスカッションを行った。

事業企画会議 4

第2章 実施内容

開催日：令和6年12月18日（水曜日）

開催場所：虎ノ門

参加者：メディアアート分野担当：関口敦仁、久保田晃弘、野間穰

今年度に行ってきた事業の内容、進捗について情報を共有するとともに、以降の今年度の事業の締めに向けた実施内容などについて確認とディスカッションを行った。同時に今年度の事業内容などから来年度以降の取組などについても意見を交換した。

2.2 コミュニティネットワーク構築のための準備作業

今年度の事業においては、今後のメディアアート分野に係るコミュニティネットワーク構築の準備として、これまでに本事業に関わりがなかった多くの方々にお声がけをし、これまでの事業成果などを共有するとともにそれらに関する評価も頂くことができた。

新たなコミュニティネットワークの拡大として、アカデミックな機関には年表を軸とし、アーカイヴを実際に行う、作品を扱うような人や組織にはPMAを軸に連携を図った。

さらに、メディアアート分野のコミュニティネットワークの可能性として、過去のいわゆるメディアアート作品を扱うだけでなく、非実在系の作品を含む様々な形態で、AIを含めますます進化が進むデジタル技術を駆使し表現される同時代的作品を制作する作家を、包括的にサポートできるコミュニティネットワークが有効と考えている。このような新しいコミュニティネットワークの準備として、様々な世代の様々な表現手法を駆使している作家や、それを支えるキュレーターの方々にまで範囲を広げてインタビューを行った。

今後のコミュニティネットワークの拡大を意識し、実際にインタビューを行ったのは以下の方々である。

ネットワークすべき施設や組織として

1. 国立アトリサーチセンター、森美術館：片岡真実氏
2. 一般財団法人 JR 東日本文化創造財団 MoN Takanawa 準備室：内田まほろ氏

多数の施設の設立やジャンルを横断するような作家をサポートし続けているキュレーターとして

1. 阿部一直氏

様々な領域、ジャンルを横断して活動続ける作家として

1. 真鍋大度氏
2. 高嶺格氏

メディアテクノロジーを活用した先進的な表現で世界でも認められる若手作家として

1. 宇佐美奈緒氏
2. 古澤龍氏
3. 藤倉麻子氏

第2章 実施内容

2.2.1 メディアアート関係者インタビュー

メディアアート関係者にインタビューを行った経緯と登壇者に関しては前項に記述したとおりである。このインタビューを目的に対して有用なものにするために、内容としては以下のようなポイントを意識し実施した。

- メディアアートというジャンル（方法や形態）に関する認識について
- 映像、インスタレーション、パフォーマンス、プロジェクトなどの非実在系コンテンツの流通や保存修復に関する課題の整理と共有

作家やキュレーター個人にもフォーカスする質問をし、登壇をお願いした現在活躍されている方々の生の声を貴重なアーカイヴとして記録することも目的としている。さらに、公開された動画を、これから多様なメディアテクノロジーを活用してコンテンツを生み出す作家や、それらの作家をサポートする職を目指す人々に参考にしてほしい、とそんな思いも込めて制作した。

これらの内容を意識し、登壇者の方々にお話し頂く設問を検討し以下のようにした。

1. お名前をお願いします
2. ご職業をお願いします
3. 今のお仕事に就くきっかけは
4. 小さな頃はどんな子でしたか
5. 子供の頃の夢は何でしたか
6. メディアアートという分野を知ったのはいつですか
7. それは何がきっかけだったのですか
8. 自分がアーティスト（キュレーター、ディレクターなど）だと自覚したのはいつどんな時（瞬間）でしたか
9. ふとした時に思い出す作品（アートに限らず音楽とでも演劇でも可）はありますか？（御自身の作品でも構いません）
10. 何度も読み直している本はありますか
11. 美術史の中で興味深いと思っている時代はありますか
12. メディアアートは現代美術の一分野だと思いますか
13. 今までで最も好きなアーティストあるいは影響を受けたアーティストは誰ですか
14. 作品を定義する技術的仕様の記述（テックライダーなど）に関してお考え（こだわり）はありますか（キュレーターの場合はメディアテクノロジーを使った作品を展示する場合、作家に求める情報はなんですか）
15. 作品や作品に関する資料（キュレーターの場合は展覧会）の保存はどうされていますか
16. 作品を販売（美術館への収蔵含め）されていますか。されている場合どのような方法でされていますか（キュレーターの場合はメディアテクノロジーを使った作品の販売、収蔵に関してどうお考えですか）
17. 差し支えなければ、最新のプロジェクトを教えてください
18. 現在リサーチしてみたい技術あるいは分野はありますか

第2章 実施内容

19. それはどうかきっかけで興味をもったのですか

20. 10年後何をしていると思いますか

21. 将来どうしてもやってみたいプロジェクトはありますか

この設問は事前に登壇者の方々にお送りし、どのような質問をするかをお伝えした上でインタビューの収録に臨んでいただいた。ただ実際のインタビュー収録時には設問ごとに話を切るような形ではなく、おおよそ設問のような話を伺い、話の流れから別な質問をする場合もあると伝えて、実際にそのような形で収録を行っている。

設問数は、公開するインタビュー動画を1時間程度のコンテンツとすると想定し上記のように設定した。実際に収録した8名のインタビュー動画はおおよそ1時間弱のコンテンツとなった。

2.2.1.1 インタビュー1 宇佐美奈緒氏（アーティスト）

若手アーティストの中からゲームエンジンを利用した作品の発表や、ゲーム会社に勤務しながらアーティスト活動を行うなどユニークな活動をされている宇佐美氏のインタビューを実施した。宇佐美氏は今年度 Prix Ars Electronica 2024 の Honorary mention を受賞されている。

宇佐美奈緒氏のプロフィール

東京藝術大学映像研究科メディア映像専攻卒業。

近年 3DCG を用いたゲームを制作している。ジェンダー、人種、階級などあらゆるカテゴリーから脱却するために、選択可能性が広がるゲームを用いて、ポジティブな並行世界の創造を探求している。プレイヤーが、複数の選択肢の中から選択し進んでいける世界をつくるためゲームメディアを扱う。身体を拡張させ、人間や人間以外の物と融合させ、既存の価値観から隔絶し肉体の限界を超え、自身で選択できる身体の在り方を考えている。

収録日：令和6年9月24日（火曜日）

収録場所：江戸川橋



図 2-1 宇佐美氏のインタビューの様子

宇佐美氏のインタビューでは御自身の作品に関するお話に加えて、制作に活用されているゲーム制作エンジンなどの様々なツールについての話も伺えた。また御自身の作品をどう残すかについても問題意識などについても詳しく語っていただいた。

2.2.1.2 インタビュー2 古澤龍氏（アーティスト）

様々なデジタル技術を駆使し、写真や映像の時空間を組み変えるなどの操作により多彩な作品などを制作されている古澤氏のインタビューを実施した。古澤氏も今年度 Prix Ars Electronica 2024 の Honorary mention を受賞されている。

古澤龍氏のプロフィール

東京藝術大学絵画科油画専攻卒業、同大学の大学院映像研究科メディア映像専攻修了。現在、東京藝術大学大学院映像研究科映像博士課程在籍。

東京、千葉をベースに活動する。写真や映像などのイメージメディアに対して、時空間を組み替えるコンピューテーショナルな操作や、イメージ定着プロセス自体へのフィジカルな介入により、リアリティの条件をずらしていくような制作手法を用いる。そこに生じるズレから、時間や空間の認識に内在する身体感覚といったテーマにフォーカスしている。

収録日：令和6年9月24日（火曜日）

収録場所：江戸川橋



図 2-2 古澤氏のインタビューの様子

古澤氏のインタビューではデジタルテクノロジーを駆使した御自身の作品に関する話に加え、従来の写真や映像作品に対する考えなど、御自身のアーティストとしての現在至るまでについてなど様々な話を伺えた。

2.2.1.3 インタビュー3 阿部一直氏（キュレーター）

キヤノン・アトラボや山口情報芸術センター（以下、YCAM）など多数のメディアアート作品を生み出したプロジェクトや施設の立ち上げから運営まで関わり、多くのアーティストを支援されてきた阿部一直氏のインタビューを実施した。

阿部一直氏のプロフィール

1960年長野県生まれ。フリー・キュレーター、プロデューサー。1990年に「キヤノン・アトラボ」に専任キュレーターとして開設から参画。2003～2017年YCAMのチーフ・キュレーター及びアーティスティック・ディレクターとして、主催事業全般のディレクション・監修を担当。主な企画に、坂本龍一＋高谷史郎「LIFE—fluid, invisible, inaudible...」（2007）、「大友良英／ENSEMBLES」（2008）、三上晴子「Desire of Codes | 欲望のコード」（2010）、「Moon Kyungwon／Promise Park」（2013-2016）、「Vanishing Mesh」（2017）など。2018年3月韓国国立Asian Cultural Center（カンジュ市）にて国際企画展「Otherly Space/Knowledge」をキュレーション。2006年ベルリン「transmediale award 06」国際審

第2章 実施内容

査員。2014 年～2016 年文化庁芸術選奨メディア芸術部門選考審査員。

収録日：令和 6 年 9 月 25 日（水曜日）

収録場所：江戸川橋



図 2-3 阿部氏のインタビューの様子

阿部氏のインタビューではメディアテクノロジーを使った作品がメディアアートと呼ばれ始める頃の話や、キャノン・アートラボ、YCAM などの立ち上げから多くの作品が見出されるに至った環境などについて話を伺った。またキャノン・アートラボでのワーク・イン・プロGRESSによる作品制作や、YCAM のラボ機能やエデュケーションプログラムなど、プロジェクトや施設における先進的で重要な取組についても話を伺えた。

2.2.1.4 インタビュー4 内田まほろ氏（MoN Takanawa 準備室）

日本科学未来館などにも勤務され、科学とアートを融合した多くの企画展などを開発されメディアアート作品を制作する数多くのアーティストともつながりの深い内田氏のインタビューを実施した。内田氏は現職で JR 東日本が開発を進めている MoN Takanawa の準備室室長を務められており今後のコミュニティネットワーク構築の準備も目的として登壇をお願いした。

内田まほろ氏のプロフィール

一般財団法人 JR 東日本文化創造財団 MoN Takanawa: The Museum of Narratives 開館準備室 室長。大阪・関西万博テーマ事業シグネチャーパビリオン「いのちの未来」企画統括。

第2章 実施内容

知と美が融合する公共の場づくりを目指し、国内外のミュージアムにてアドバイザー、コミッショナー等を務める。2002～2020年、日本科学未来館勤務。科学とアートやデザインを融合した、数多くの企画展、常設展の開発に従事。Barbican Center ゲストキュレーター、グッドデザイン賞審査委員等。

収録日：令和6年11月27日（水曜日）

収録場所：高輪ゲートウェイシティ文化創造棟準備室



図 2-4 内田氏のインタビューの様子

内田氏のインタビューでは、テクノロジーとアートを融合した企画を生み出すに至った御自身の経歴や、ユニークなこれまでの経歴についてのお話を伺えた。また準備を進められている MoN Takanawa の施設の概要や、運営の方針などについて伺えた。本事業における成果や今後などについても情報共有をさせていただいている。MoN Takanawa においてもテクノロジーとアート両方に見識がある人材が求められており、本事業におけるコミュニティネットワークでも教育機関とこういった専門施設との連携も有効だと改めて認識した。

2.2.1.5 インタビュー5 藤倉麻子氏（アーティスト）

若手のアーティストでデジタルツールを活用したユニークな作品を制作し注目されている藤倉氏のインタビューを行った。藤倉氏は 3DCG アニメーション作品を制作されているが、その活動は映像作品制作にとどまらず、様々なプロジェクトにも参加し多様な表現で作品を生み出している。2025 年にはヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展の日本館展示にプロジェクトメンバーとして参加も決

第2章 実施内容

定している。

藤倉麻子氏のプロフィール

1992 年埼玉県生まれ。2016 年に東京外国語大学外国語学部南・西アジア課程ペルシア語専攻を卒業する。2018 年に東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻修了。現代の都市に存在する原始的な呪術性を見出すことをテーマに、都市・郊外を横断的に整備するインフラストラクチャーや、それらに附属する風景の奥行きに注目し、主に 3DCG アニメーションの手法を用いて作品制作を行っている。

近年では、埋立地や物流への興味から自主企画した物流型展覧会「手前の崖のバンブール」(2022、東京湾) や 3DCG 上で空き家を改修した「Fixing Garden」(大村高広と共同、2022～)、青森県を舞台として後背地でのエネルギー生産の問題に取り組んだ「インパクト・トラッカー」(2023、国際芸術センター青森) など、自身のフィクショナルな想像力と現実の社会構造が交差する点を探っている。

2025 年に開催される、第 19 回ヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展の日本館展示「中立点—生成 AI と未来」に、プロジェクトメンバーとして参加が決定している。

収録日：令和 6 年 12 月 3 日（火曜日）

収録場所：江戸川橋



図 2-5 藤倉氏のインタビューの様子

藤倉氏のインタビューでは御自身のユニークな 3DCG アニメーションによる表現が生み出された

第2章 実施内容

過程や政策の手法、それに至る御自身の歴史、また最新のプロジェクトについてなど貴重なアーカイヴとなるインタビューの収録ができた。

2.2.1.6 インタビュー6 高嶺格氏（アーティスト）

パフォーマンスや映像、屋内外でのインスタレーションなど多様な表現で社会問題などを題材としたユニークな作品を制作する高嶺氏のインタビューを実施した。

高嶺格氏のプロフィール

1968年鹿児島県生まれ。1993年から4年間にわたり、「ダムタイプ」のパフォーマーとして活動した。現代社会に潜む諸問題を、パフォーマンス、映像、インスタレーションなど多様な表現で批評的かつアイロニカルに可視化する。これまでの作品に、身体障害者とのコミュニケーションと性を題材とした映像作品「木村さん」(1998)、自身の恋人との関係を起点に、在日韓国人をめぐる差別的な感情の問題に触れた「在日の恋人」(2003)、福島原発事故による食品の放射能汚染をめぐる店員とのやり取りを舞台上で再現した「ジャパン・シンдрーム」シリーズ (2011-2013) などがある。また、アメリカ同時多発テロ後の、アメリカのアフガニスタン侵攻政策に対する批判を出発点とした、2トンにおよぶ油粘土を用いたクレイアニメーション「God Bless America」(2002) は第50回ヴェネチア・ビエンナーレに出品された。

主な個展に、「在日の恋人」NPO 丹波マンガ記念館 (京都、2003年)、「大きな休息 明日のためのガーデニング 1095 m²」せんだいメディアテーク (宮城、2008年)、「Good House, Nice Body いい家・よい体」金沢 21 世紀美術館 (石川、2010年)、「高嶺格：とおくてよくみえない」横浜美術館、広島市現代美術館、霧島アートの森 (鹿児島)、IKON Gallery (バーミンガム、UK) (2011-2012年)、「高嶺格のクールジャパン」水戸芸術館現代美術ギャラリー (茨城、2012年)、「Japan Syndrome – Utrecht Version」CASCO (ユトレヒト、オランダ、2013年)、「Japan Syndrome」Hebbel am Ufer (ベルリン、2014年) など。2013年には、ドイツ学術交流アカデミー (DAAD) に招聘 [しょうへい] され 1 年間ベルリンに滞在した。

収録日：令和 6 年 12 月 3 日 (火曜日)

収録場所：江戸川橋

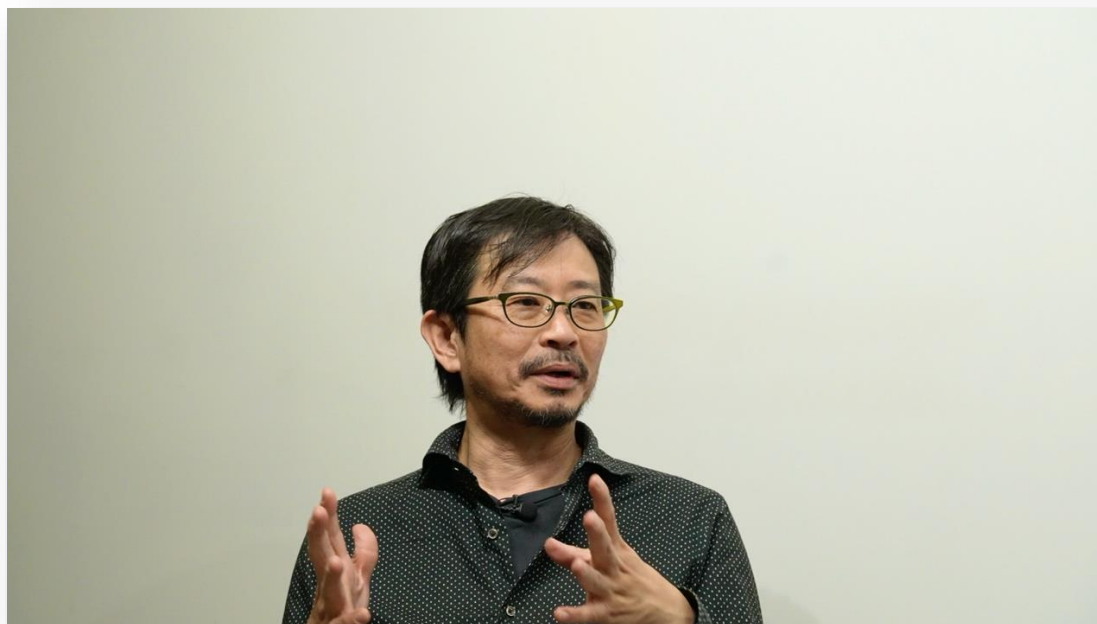


図 2-6 高嶺氏のインタビューの様子

高嶺氏のインタビューでは子供時代から京都でのダムタイプのパフォーマー活動を経て情報芸術大学院大学（以下、IAMAS）に至る経緯や、多様なメディアや素材での作品及びプロジェクト制作などに関する御本人の貴重な証言をアーカイヴ化する収録ができた。またインタビューの中ではインスタレーション作品の制作により生じるゴミ問題についても語られるなど、有意義な問題定義がなされている。ゴミ問題については作品の売買や收藏、修復などとも関連し、本事業においても継続して取り組むべき問題であると考えている。

2.2.1.7 インタビュー7 真鍋大度氏（アーティスト）

自身のプログラミング、作曲など多彩な技術を活 [い] かし、アート、エンターテインメント両面での様々な作品の制作から、多数のアーティストや国際的なプロジェクトにも参加し長年にわたって活躍を続ける真鍋氏のインタビューを実施した。

真鍋大度氏のプロフィール

1976 年東京生まれの真鍋大度は、音楽家の両親のもと、音楽とプログラミングに親しんで育つ。DJ やジャズバンド活動を経 [へ] て、東京理科大学で学んだ際に Xenakis に影響を受け、音楽生成における数学的アプローチの研究を始め、これが後の創作活動の基盤となる。

2006 年にライゾマティクスを設立。演出振付家 MIKIKO とともに Perfume と ELEVENPLAY のコラボレーションを通じて、テクノロジーと身体表現の融合を探究し、リオ五輪閉会式の AR 演出など革新的なプロジェクトへと発展。坂本龍一、Björk、Nosaj Thing、

第2章 実施内容

Squarepusher、Arca 等との協働も多数行い、その独創的な Audio Visual パフォーマンスは、Sonar Barcelona をはじめとする世界各地の国際フェスティバルで発表されている。近年は神経科学者との協働を通じて、培養神経細胞を用いたバイオフィードバックシステムなど、生命と機械を融合する作品を制作。現在は Studio Daito Manabe を主宰し、アート・テクノロジー・サイエンスを横断する表現を追求している。

収録日：令和6年12月4日（水曜日）

収録場所：恵比寿



図 2-7 真鍋氏のインタビューの様子

真鍋氏のインタビューで理系の大学から作品を制作するに至る経歴や、様々なアーティストのプロジェクトへの参加などに関して、御自身の言葉で伺えた。また作品制作だけでなく、作品を生み出すツール開発、また施設展示だけでなく施設の音響など設備監修に関する活動と、AI や最新のバイオテクノロジーを駆使したプロジェクトなど貴重なお話も記録できた。

2.2.1.8 インタビュー8 片岡真実氏（国立アトリサーチセンター、森美術館）

東京オペラシティアートギャラリーや森美術館、多数の芸術祭などで多くの現代アート作家と関わられ、活動や作品制作の機会を創出するとともに、国際美術館会議の会長や国立アトリサーチセンター長も務められ、現代美術の振興に大きく寄与されている片岡氏のインタビューを行った。

片岡真実氏のプロフィール

第2章 実施内容

ニッセイ基礎研究所都市開発部、東京オペラシティアートギャラリー・チーフキュレーターを経て、2003年より森美術館、2020年より現職。2023年4月より国立アトリサーチセンター長を兼務。

ヘイワード・ギャラリー（ロンドン）インターナショナル・キュレーター（2007～2009年）、第9回光州ビエンナーレ共同芸術監督（2012年）、第21回シドニー・ビエンナーレ芸術監督（2018年）、国際芸術祭「あいち 2022」芸術監督（2022年）。国際美術館会議（CIMAM）では2014～2022年に理事（2020～2022年に会長）を歴任。

収録日：令和7年1月23日（木曜日）

収録場所：森美術館



図 2-8 片岡氏のインタビューの様子

片岡氏のインタビューでは、過去から現在に至るまでのメディアテクノロジーを活用した現代美術における表現や、作家についての話から、御自身の経歴など貴重な話を伺えた。インタビュー外では本事業の内容やこれまでの成果などについても情報を共有させていただき、片岡氏からはアートプラットフォームジャパンの話も伺えた。森美術館や国立アトリサーチセンターにおいても様々な現代美術を含む美術に詳しいスタッフは多いが、メディアテクノロジーに関して詳しいスタッフは少ないので、この辺りを含め、今後も情報を共有しつつ必要に応じた協力を行っていきたい。

2.2.2 メディアアート関係者活動補助

コミュニティネットワーク構築の準備作業として活躍される若手の作家から、それぞれにユニー

第2章 実施内容

クな活動を続ける作家など、これまでに本事業に関わりのなかった方々にインタビューを実施した。

インタビューにおける話の内容のポイントや実際の設問などはここまでに示したとおりであるが、これ以外にもこの機会に、本事業に関するこれまでの成果を共有させていただくとともに、それぞれの作家の活動での困り事なども伺っている。

このような話の中で、若手の作家から活動を広げていくために、作家個人での活動や関係するギャラリーなどのサポート以外に、法人を設立したいと考えているものの、どのような法人が適しているか、またどうやって設立すれば良いのか分からないなどの話を伺った。

作家が設立する法人に関しては、一般的な株式会社から、合同会社、社団法人、非営利活動法人など様々な選択肢があるが、作家自身の活動内容や活動を共にする関係者などの様々な条件に合う特徴を持った法人の設立が作家の活動を後押しすると考えられる。

そこでこれまでの本事業で得た知見や、国内外の様々な機関やプロジェクトにも参加し契約なども行ってきた経験から、法人設立に関するアドバイスを行うミーティングをインタビューとは別に行った。

そこで作家の活動などをより詳しくヒアリングし、様々な法人に関するメリット、デメリットに関して説明をさせていただき、同時に希望する法人設立の実務を代行できる司法書士の紹介も行い、実際に法人設立へと進んでいるケースも確認できた。

今後に拡大していくコミュニティネットワークの役割としてこういった、作家の活動サポートとなる活動も担っていくことで、より有用なネットワークとなることを実感するものとなった。

2.3 メディアアート史年表のテスト利活用

コミュニティネットワーク構築の準備を行う目的も含め、これまでの本事業の成果でもあるメディアアート史年表を有効に活用し、複数の教育機関と連携しメディアアート史年表のテスト利活用を実施した。

2.3.1 メディアアート史年表の周知

今年度に連絡を取りメディアアート史年表を含めた本事業に関する情報を共有した教育機関と先生は以下のとおりである。

1. 金沢美術工芸大学 鈴木浩之教授
2. 中京大学 大泉和文教授
3. 関西大学 長谷海平准教授
4. 大阪芸術大学 安藤英由樹教授
5. 早稲田大学 ドミニクチェン教授

このうち金沢美術工芸大学、中京大学、関西大学、大阪芸術大学の実際の授業でメディアアート史年表を活用した授業の実施が実現した。早稲田大学に関しては年度の授業内容が確定しているために実際の授業での活用は難しかったが、情報共有により来年度以降に実際に活用した授業を行いた

第2章 実施内容

い旨の連絡を頂けた。実際の活用に関するフィードバックも年表に反映しながら来年度以降も連携を継続していきたい。

2.3.2 メディアアート史年表のテスト利活用

メディアアート史年表を実際に使った活用テストでは、まず本事業について、メディアアート史年表の制作された背景や内容についてなど関連する情報含めて各大学の先生に情報を共有させていただき、疑問などあれば御連絡頂くなどのやり取りを行っている。

その上でそれぞれの大学や、メディアアート史を活用する授業、対象となる生徒の専門性などにより、活用方法については実施していただく先生にお任せする形式で、テスト活用を行っていただいた。

メディアアート史年表利活用の方法や実施の様子、結果などを先生からレポートで御報告頂いた。報告内容は以下の大学における取組である。

1. 金沢美術工芸大学 鈴木浩之教授
2. 中京大学 大泉和文教授
3. 大阪芸術大学 安藤英由樹教授
4. 関西大学 長谷海平准教授

各大学でのメディアアート史年表活用に関するレポートは本事業報告書の付録（1.1 メディアアート史年表テスト利活用に関するレポート）に掲載させていただいた。

2.3.3 メディアアート史年表の更新

これまでのメディアアート史年表に、2022年度までの大学など教員の在職情報の変更や新設の専攻情報に加え、新たな施設やアワードなどの情報の追加を行った。また、大学での年表利活用のレポートから、年表のデータやリンク、インターフェイスなどの改善も検討している。

2.4 PMA のテスト利活用

昨年度までの本事業では、PMAの開発と実装に向けて、実際のメディアアート作品に関するデータ入力を行いながら、記録項目や記入内容の精査、入力・閲覧のためのツールやシステムの開発を進めてきた。今年度の事業においても、PMAの周知活動とテスト利活用を継続して実施している。その一環として、これまで多くのメディアアート関連の催事を開催し、多数の作品展示を行ってきたICCやYCAMに対して、PMAのツール配布や説明を行い、更なる活用を図っている。

また、現代美術作品を多く扱うキュレーターや関係者からは、メディアテクノロジーを活用する作品の記述とその重要性についての言及があり、PMAの意義が改めて認識された。一方で、施設側の関係者やキュレーターの間では、作品制作時にその技術的詳細を明確に記録・記述することが、技術面及びワークフロー面で現状では難しいという課題も浮き彫りになっている。

第2章 実施内容

このような状況を踏まえ、今年度の事業では、長年にわたり数多くのメディアアート作品の制作に携わり、その保存や再展示に関する課題についても深い知見を持つ展示エンジニア（インストラクター）の協力を得ることとした。具体的には、彼らの経験や技術を活用し、実際の作品に関するテクニカルな資料を参照しながら、本事業を進める。これにより、PMA の記録項目やシステムを更に実践的かつ具体的な内容へと進化させるとともに、現場での利活用を促進する基盤の整備を目指している。

2.4.1 ヒアリング

ヒアリング対象の展示エンジニアの方々として、国内外の様々な現場で長年にわたって活動をされ、多数の催事、作品の実現に多大な貢献をされてきた、山元史郎氏、金築浩史氏、西野隆史氏の3名にコンタクトを取り御協力をお願いした。

2.4.1.1 ヒアリング 1 山元史郎氏

ヒアリング対象者：山元史郎氏

山元史郎氏のプロフィール

IAMAS、YCAM の設立スタッフに従事したのち日本科学未来館で企画展や巡回展の制作を担当。2012 年からフリーランスのテクニカルディレクターとしてメディアアートを中心に展示技術開発とテクニカルディレクションを行う。中谷英二子の霧の彫刻、坂本龍一＋高谷史郎の『LIFE-WELL』、「恵比寿映像祭」、「Maker faire Tokyo」を初め、国内外の大規模なアートプロジェクトや展覧会を多数手がける。日本大学芸術学部非常勤講師・慶應義塾大学非常勤講師。

開催日：令和6年7月22日（月曜日）

開催場所：高輪ゲートウェイシティ文化創造棟準備室

参加者：山元史郎、久保田晃弘、野間穰

山元氏のヒアリングでは本事業の説明とともに PMA について、そのツールなどについても紹介の後、山元氏から催事、作品に関する資料やデータについて、現場などの現状や課題などについてのお話を伺った。概要は以下のとおりである。

- 公共などを含む美術館の展示に係る施工などは入札形式で決まるケースが多い
- この入札形式のために作品に関係なく予算が決められてしまうことも多く、展示技術者、施工業者の工夫により展示が実現できている例も多いと感じる
- 展示制作の上記のような仕組みもあり、開催する施設側に展示や作品の制作に関するノウハウが残りにくくなっている

第2章 実施内容

- 関わっている仕事として美術系よりも広告絡みの場合に予算が豊富な場合が多いと感じる
- ただ、作品としては広告の場合一過性のものになってしまう場合が多いと感じている
- 自身の所有しているテクニカルな資料については、自身のできる範疇〔はんちゅう〕で整理など進めているものも一部はある
- 現場で作成された必要最低限の資料では、メンテナンスや再展示などについては考慮されておらず、整理されたものにはなっていない
- 作品を残していくためには、関連の資料についてもきちんとした形で整理し残す必要がある
- PMA の活用として、テックライダーを共通の形で残すために使えるのでは
- 集めて残すだけでなくきちんと活用できるようにしなければならない
- 実際の展示を見ていない人でも作品を再現できる資料が理想である
- 海外から日本の展示に参加、若しくは日本で海外の展示に招聘されるような作家は、作品制作の時点できちんとしたテックライダーを作成しており、そのテックライダーを渡せばどこにおいても作品が実現できるようにしている
- 国内ではこのようなきちんとした形でテックライダーの記述が習慣化するまでには至っていない
- 現状でテックライダーに確定したフォーマットなどがある訳ではないが、有用なテックライダーに記述されている内容は共通している
- 展示に関係するエンジニアはもちろん関係するスタッフの基本的な素養として、スケッチアップのような簡易的な3次元モデリングソフトウェアが使えると良い
- メディアテクノロジーを使った作品の理解としても、展示の写真や動画だけでなくテックライダーが有効だと考えられる

2.4.1.2 ヒアリング2 金築浩史氏、西野隆史氏

ヒアリング対象者：金築浩史氏、西野隆史氏

金築浩史氏のプロフィール

株式会社ザ・レーザーの入社面接時に東京都写真美術館準備室こけら落としイベントのステラークらのイベントを体験。その後、ARTEC の設営・運営などメディアアートの展覧会を行う。93 年よりフリーランス。現在に至る。近年の仕事に、「デザインあ 展」(2018 年～2021 年、富山県美術館ほか)、「MANGA⇄TOKYO」展 (2018 年～2020 年、ラ・ヴィレット／フランス、国立新美術館／東京、大分県立美術館)、第 25 回文化庁メディア芸術祭受賞作品展 (2022 年、日本科学未来館／東京)、文化庁メディア芸術祭 25 周年企画展 (2023 年、寺田倉庫 B&C HALL / E HALL／東京) などがある。

西野隆史氏のプロフィール

1989 年神田美学校芸術科学実験工房終了。同年、神田美学校芸術科学実験工房助手。1991

第2章 実施内容

年から工房展という形から始まったサイエンスアートの展覧会「メビウスの卵展」にて展覧会運営、作品展示、ワークショップなどの活動をする。1995年よりメディアアート系の作家サポートの仕事始める。2007年頃から金築浩史氏とプロジェクターを使ったワークショップをアート系の学生に向けて行う。最近関わった主な展覧会は、坂本龍一展（北京）、MOT 久保田茂子展、ICC 多層世界の歩き方展などがある。

第一回開催日：令和6年5月14日（火曜日）

開催場所：荻窪

参加者：金築浩史、西野隆史、野間穰

金築氏、西野氏のヒアリングではまず本事業の説明とともにPMAについて、そのツールなどについても紹介させていただいた。そして金築氏、西野氏から御自身で保有されている催事、作品に関する資料やデータについて、現場などの現状や課題などについてのお話を伺った。概要は以下のとおりである。

- 国内の展示制作を請け負う業者は限られているので、その業者が様々な展示に関する会場図面などを保有しているのではないか
- メディアテクノロジーを活用した表現をされている作家でも技術レベルは様々であり、また仕様書や指示図面などの形式も作家によって多様である
- また現在の作品に活用されるメディアテクノロジーには様々なものがある
- プロジェクターなど機材の進化により設置などが簡易になってきている部分もあるが、培われたノウハウは様々なところで活かすことができる
- 展覧会、作品に関する資料として、作品を制作するための図面やテックライダーなどの技術的資料だけでなく、日々の運営に関わる立ち上げや終了などのマニュアルなど重要な資料は多岐にわたる
- 過去に関わった作品では、一過性の展示ではなく、收藏などされた作品においても、その作品のユニークさ故に独自にカスタマイズした部品、プログラムなども数多く使われている場合も多い
- そういったユニークな部品、プログラムが使われている作品などはある程度の技術的な知識を持った者でもすぐに解析するのは難しいと思われる
- 自分達に関わった過去に收藏された作品においても当時の担当者などが不明で新しい担当者への引継ぎがされておらず、作品の状態や状況などが把握されていないと考えられる作品も多数ある
- 展示エンジニア、インストーラーの仕事として、技術的なノウハウはもちろんであるが、特に作家が新しい作品を制作する場合など、想定されている部分についてできる限り早く実現をするとともに、確定されていない部分については作家ができる限りの選択肢を持って最善の表現ができるようにするなどのノウハウも持っている

第2章 実施内容

- 長年にわたって展示の制作を行う過程で、例えば様々な機種のプロジェクターの投影画角が機種の選択により反映されるなど、利用しているツールについてもカスタマイズなど施して活用している
- 関わった展覧会や作品などの資料については基本的には廃棄せず保存などしているが、再展示など必要がない限り整理などはされていない
- ある程度古い年代の資料に関しては紙などの形で残っており、廃棄しない限りはなくならないが、最近の一部の資料はデジタルでのみ保存されているものもあり、一括して保存している PC が破損した場合には資料が喪失してしまう恐れもある

第二回開催日：令和 6 年 11 月 25 日（月曜日）

開催場所：江戸川橋

参加者：金築浩史、西野隆史、久保田晃弘、野間穰



図 2-9 実際の資料や PMA を見ながらのヒアリングの様子

第 1 回のヒアリング内容を基に実際に金築氏が保有している資料を見ながらディスカッションを行った。実際の PMA ツールなども共有した画面で見ながら金築氏、西野氏にも説明した。実際の資料について PMA への入力なども予定していたが、保存されている紙資料は大変に貴重な資料が多々

第2章 実施内容

あるものの、整理されておらず、また記述の形式や内容などについても多岐にわたっていた。これら資料について金築氏個人の裁量に任せた保存の継続が難しいのはヒアリングからも明らかであった。そこでこれらの重要資料を今後 PMA などを活用し整理を行っていく前提で、まずは可能な限りの資料についてデジタル化を行うこととし、金築氏に持参頂いた資料を預かると決定した。

これら重量な資料について今後の事業においてデジタル化を進めるとともに、アーカイヴとして整理を行っていきたい。その上で PMA などに入力して、メディアテクノロジーを活用したコンテンツの記述に関する型（フォーマット）などを、金築氏、西野氏、山元氏の引き続きの協力の下で構築していきたいと考えている。

2.4.1.3 テックライダーのデジタル・アーカイヴ化

以上の3氏によるヒアリングの概要を簡潔にまとめると、以下のようになる。

山元：

- 美術館展示の施工は入札形式が多く、予算が作品の要件を必ずしも反映しない場合がある。
- 展示施設側には制作ノウハウが蓄積されにくい。
- 広告関連プロジェクトは予算が潤沢だが、一過性の作品が多い。
- テックライダーの整理と保存が重要であり、再現可能な資料の整備が理想とされる。
- 日本国内では標準化されたテックライダー作成の習慣が未確立である。
- 展示技術者は3Dモデリングソフトの基礎知識を持つことが望ましい。
- PMAはテックライダーの共通フォーマット化に有用と評価される。

金築・西野：

- 国内の展示制作業者が限られており、業者が多数の会場図面を保有している可能性が高い。
- 作家ごとの技術仕様書や指示図面の形式が多様である。
- 独自性の高い作品の技術資料が整理されておらず、再展示が困難なケースがある。
- 技術的ノウハウだけでなく、作家が表現の選択肢を広げる支援が重要である。
- 資料のデジタル保存が進む一方で、データ消失のリスクもある。
- 保存資料には多様な形式・内容が含まれ、整理の必要性が高い。
- 紙資料の貴重性が認識される一方、個人での保存継続は困難である。
- PMAへの資料入力を視野に入れ、資料のデジタル化を優先的に進める必要がある。

また、これらを項目別にまとめると以下のようになる。

1. 展示制作の課題

- a. 美術館展示の施工が入札形式に依存し、予算が必ずしも作品要件を反映していない。
- b. 広告プロジェクトでは予算が潤沢である一方、作品が一過性に終わる傾向が強い。

第2章 実施内容

- c. 展示施設側に制作ノウハウが蓄積されにくい構造がある。

2. 資料管理の現状と課題

- a. 作家ごとに技術仕様書や指示図面の形式が多様で、標準化が進んでいない。
- b. ユニークな技術を用いた作品では、技術資料が整理されていないため、再展示が難なケースが多い。
- c. 紙資料の保存は進んでいるものの、デジタル資料はデータ消失のリスクが存在する。
- d. 既存資料の整理が進んでおらず、アーカイヴ化が急務である。

3. テックライダーの重要性

- a. テックライダーは、作品の再現可能性を高めるための重要な要素である。
- b. 海外の作家は標準化されたテックライダーを活用している一方、日本国内では習慣化されていない。
- c. テックライダーには、展示や再展示、メンテナンスのための必要情報が包括されるべきである。

こうした識者の認識を踏まえて今後は、作品制作プロセスや技術情報、インストール方法を体系的に整理し、次のようなテックライダーのアーカイヴの構築作業を行っていききたい。

1. テックライダー・アーカイヴの目的

- a. 展示作品の再現可能性を高め、長期的な保存と活用、巡回を可能にする。
- b. 展示制作における標準化を推進し、ノウハウの継承を支援する。

2. アーカイヴ構築の方針

- a. 保有資料のデジタル化を優先的に進め、データ消失リスクを軽減する。
- b. PMA ツールを活用し、テックライダーの共通フォーマットを構築する。
- c. 紙資料やデジタル資料を問わず、一括管理するアーカイヴシステムを整備する。

3. 期待される効果

- a. 過去の作品や技術情報を参照可能にすることで再展示を実現し、新作の制作を支援する。
- b. 蓄積されたノウハウを活用したハイレベルの展示運営が実現可能となる。

そのためには、今後このテックライダー・アーカイヴの計画を具体化し、ステークホルダーと連携していきながら、以下の項目を実現することが不可欠であると考えている。

第2章 実施内容

1. 保有資料のデジタル化及びアーカイブの整理。
2. PMA を活用した技術資料データベースの構築。
3. 展示技術者及び作家との継続的協力体制の構築。

2.4.2 技術資料のデジタル化

これまで様々な展覧会や作品の制作に関わられてきたインストーラーの方々のヒアリングから見てきた今後を実現すべき項目は前項に示したとおりである。この中から今年度の事業においても、「保有資料のデジタル化及びアーカイブの整理」のテストとして、実際に金築氏が保管していた技術資料を預かりデジタル化の作業を実施した。

実際にデジタル化を行ったのは以下の催事に関する技術的な資料である。

2001 年 the interaction 01'
2004 年 Ars Electronica 展示
2005 年 ICC アート&テクノロジーの過去と未来展
2006 年 ICC コネクティング・ワールド展
2007 年 without records せんだいメディアテーク
2007 年 ブライアンイーノ展示
2007 年 dumb type 展示
2008 年 ICC Light In Sight 展
2008 年 先端技術ショーケース
2008 年 ICC 拡張された感覚展
2009 年 MOT 池田亮司+/-
2009 年 文化庁メディア芸術祭
2010 年 ICC みえないちから展
2020 年 Tokyo2020

第2章 実施内容

	2009 文化庁メディア芸術祭.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	43 MB
	静岡グランシップ.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	12.9 MB
	2020 Tokyo 2020.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	14.6 MB
	2010 ICC みえないちから展.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	10.8 MB
	2008 ICC 拡張された感覚.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	37.5 MB
	2009 MOT 池田亮司 +ノー.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	23.5 MB
	2008 ICC Light In Sight 展.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	26.1 MB
	2008 先端技術ショーケース.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	17.8 MB
	2007 ICC_2.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	35.1 MB
	2009 文化庁 メディア芸術祭.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	107.3 MB
	2001 the Interaction '01.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	71.8 MB
	2007 せんだいメディアテーク without records.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	13.9 MB
	2007 ブライアンイーノ.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	5.8 MB
	2006 ICC コネクティング・ワールド.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	23.9 MB
	2007 ICC.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	12.1 MB
	2007 dumb type.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	10 MB
	2004 Ars Electronica.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	57.2 MB
	2005 ICC アート＆テクノロジーの過去と未来展.pdf	2025年1月20日、更新者: ...	40.7 MB

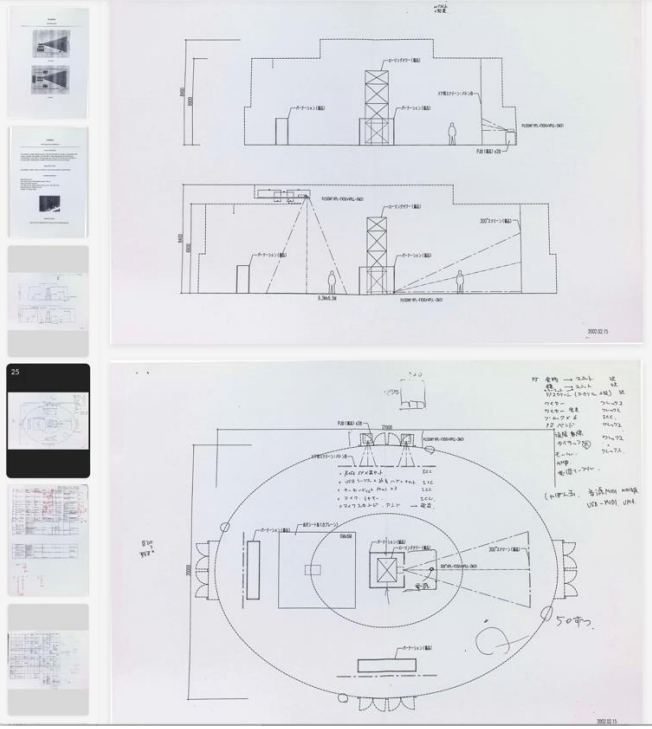


図 2-10 実際にデジタル化された資料のデータ

雑多な資料を簡易に整理し、閲覧しやすいよう催事ごとに PDF 化している
デジタル化した資料は簡易ではあるが OCR 処理も行いテキストをデータ化もしている

これらの展覧会、展示などに関する技術資料 1,000 枚以上をデジタル化できた。
これら資料に関しては貴重な記録ではあるが金築氏個人により保管されているため、消失などしてしまう前にまずはデジタル化を行うこととした。デジタル化に際しては特に内容などで精査や整理など行わず、保存されていた状態の雑多なままで全てをデジタル化している。

デジタル化を行った資料に関しては、展覧会会場の構成図面、作品に関する図面や機材に関する資料などが多く含まれている。今後の事業において PMA など活用しながら整理を行うと、技術資料のデータベースにも寄与できると考えている。

2.4.3 PMA 利活用に関するネットワークの拡大

PMA の認知拡大と有効な活用や項目や機能の向上を目指すために、関連する組織や個人などに、PMA を周知し意見などを伺った。

2.4.3.1 PMA 利活用に関するネットワークの拡大 1 やまなしメディアアートアワード (YMAA)

対象：やまなしメディアアートアワード関係者

開催日：令和 6 年 7 月 10 日（水曜日）

開催場所：新宿

第2章 実施内容

参加者：山梨県文化振興課（YMAA 主催）：石山博之、竹井杏菜
東京藝術大学（YMAA 企画）：和田信太郎、
有限会社とおあさ（YMAA 運営）：中島友里恵
メディアアート分野担当：野間穰

PMA などを活用しながらメディアアートに関するコミュニティネットワークを広げていく目的として、山梨県が主催する現代美術の公募イベント「やまなしメディアアートアワード(以下、YMAA)」の関係者にコンタクトを取り、対面のミーティングを開催し情報共有などを行う機会を得た。

YMAA は本年の開催で第4回となり、毎回、200名以上の応募がある、メディアテクノロジーを活用した現代アート作品の公募イベントである。昨年度には山梨県各所で入選作品展を行い、10点以上の作品を実際に制作し展示も行っている。

山梨県の担当者、アワードの企画、運営者からは、入選作品、受賞作品をメディア芸術データベースやメディアアート史年表などにも是非掲載、反映してほしいとの声も頂いている。また、実際の作品展示も行っているために、それらの作品の再展示や收藏、売買などに PMA が有効であるという認識も頂戴できた。ただ、現状で、作品応募に関する情報に関して YMAA での利用許可しか作家に許諾を得ていないため、すぐにデータを共有し、サイトで公開する、PMA へ入力するまでには今年度は至らなかった。

今後も主催である山梨県や企画、運営者とはコンタクトを続け情報を共有するとともに、実際にデータの作成などに進みたいと考えている。また本事業のネットワークを活かし可能な部分で YMAA を支援して分野の振興にもつなげたいと考えている。

2.4.3.2 PMA 利活用に関するネットワークの拡大 2 メディア芸術アーカイブ推進支援事業関係者

対象：メディアアート関連メディア芸術アーカイブ推進支援事業関係者

開催日：令和6年12月18日（水曜日）

開催：オンライン

参加者：慶應義塾大学アート・センター：久保仁志

学校法人多摩美術大学：森脇裕之、井上智子

有限会社タクンボックス：松尾奈帆子

メディアアート分野担当：野間穰

文化庁が行う令和6年度文化芸術振興費補助金メディア芸術アーカイブ推進支援事業に今年度採択されたメディアアートに関連する事業を担当されている団体の方々と交流する機会を「令和6年度メディア芸術アーカイブ推進支援事業合同情報交換会（以下、情報交換会）」で得られた。

この情報交換会のフリーディスカッションの場で各団体の取組についての情報を共有頂き、また本事業における取組についても紹介させていただいた。各事業それぞれで、貴重な資料をデジタル化、整理などされている現状を実際に知ることができた。

第2章 実施内容

加えて、各取組の成果について公開を考えたときに、アーカイブに関する費用だけでは有効な公開手段の構築が難しいという問題についても共有できた。その上で、多摩美術大学による取組では、そもそもこの PMA が多摩美術大学アートアーカイブセンターのシステムの上に成り立っている状況もあり、同様のシステムによって整理が進められていると確認できた。

有限会社タクンボックスで行っている古川タク氏のアーカイブについては公開に向けた手段などが策定できておらず懸念事項とされている現状が共有された。古川タク氏のアーカイブを担当されている松尾氏には、交流会の後で、早速に PMA アプリケーションやマニュアルなど一式を共有させていただき確認をお願いしている。来年度以降になると考えられるが、松尾氏が PMA を確認頂いた後に、こういった資料などのアーカイブにおいての PMA の活用について本事業の PMA 担当者である久保田先生、堀口先生など交えてディスカッションを行い、実際に活用して成果の公開に至れるようコミュニケーションを継続できればと考えている。

またこの交流会をきっかけとして森脇氏の主催する多摩美術大学で開催されるアーカイブに関する研究会への参加も決定した。この研究会には森脇氏の研究チームに参画している埼玉大学の井口壽乃氏、武蔵野美術大学のクリストフ・シャルル氏、東京都現代美術館の森山朋絵氏に加えて、慶應義塾大学アート・センターの久保仁志氏も御参加の予定である。この機会においても PMA やメディアアート史年表などの本事業成果を紹介するとともに、コミュニティネットワーク構築のための情報を共有するとともに、ここからもコミュニケーションを継続していきたいと考えている。

2.4.3.3 PMA 利活用に関するネットワークの拡大 3 岩井俊雄アーカイブ&リサーチ

対象：岩井俊雄アーカイブ&リサーチ関係者

開催日：令和 6 年 12 月 19 日（木曜日）

開催：オンライン

参加者：アーティスト：岩井俊雄

映像ワークショップ：明貫紘子

メディアアート分野担当：野間穰

当団体では岩井俊雄氏本人と、映像ワークショップ明貫氏と協力し、岩井俊雄アーカイブ&リサーチを令和 3 年より実施しており、令和 4 年度からは文化庁が行う文化芸術振興費補助金メディア芸術アーカイブ推進支援事業の御支援も頂いている。

この事業ではこれまでに岩井氏が所有している貴重な映像資料、紙資料などをデジタル化し整理、アーカイブを実現した。同時に東京都の施設であるシビック・クリエイティブ・ベース東京 (CCBT) とも協働し岩井氏の作品の修復、再展示なども実現している。今年度は既に修復された作品を東京都写真美術館で展示し、12 月より東京都現代美術館で開催される展覧会でも、アーカイブ作業により整理された資料なども活用した作品を展示できた。

この展示設営の最終日には、岩井氏と明貫氏に設営現場で実際の作品を見ながら PMA について説明を行い、アプリケーションなどを共有した。またこの展覧会で展示された作品「映像装置としての

第2章 実施内容

ピアノ」について実際に PMA への入力も試みている。

実際の入力からは、岩井氏の資料のアーカイヴや作品収録の記録としてデータ化してきた内容のそのままの記入が難しいのが分かった。ただ、岩井氏の膨大な資料などを整理し、どのような資料があるかを公開していくに当たり、PMA の活用は機能面、費用面からも有効であると確認できている。岩井氏のアーカイヴ作業を今後も継続していくと同時に PMA を有効活用し情報の公開などできるよう、こちらでも PMA 担当者である久保田先生、堀口先生など交えてディスカッションを行ってきたいと考えている。

第3章 成果

3.1 成果

今年度事業ではコミュニティネットワークの構築準備として、これまでの事業成果なども活用しながら、これまでデータ収集やアーカイヴなどで扱っていたメディアアートの領域よりも更に広げた形で関係組織や関係者と情報を共有し協働できた。

実際の取組による成果や課題、今後の展望について以降に記述する。

3.1.1 コミュニティネットワーク構築のための準備作業

コミュニティネットワークの構築準備作業として今年度は新たに様々な組織や関係者と情報を共有し協働することができた。具体的に今年度の事業に関係していただいた組織、関係者は以下のとおりである。

関連する組織、施設

国立アトリサーチセンター、森美術館：片岡氏

MoN Takanawa：内田氏

関連する教育機関

金沢美術工芸大学 鈴木教授

中京大学 大泉教授

大阪芸術大学 安藤教授

関西大学 長谷准教授

早稲田大学 ドミニク教授

関連する個人

若手作家：宇佐美氏、古澤氏、藤倉氏

幅広い活動をしている作家：真鍋氏、高嶺氏

キュレーター：阿部氏

インストレーター：山元氏、金築氏、西野氏

教育機関やインストレーターなど専門性の高い組織や個人に関しては、これまでの事業成果であるメディアアート史年表や Platform for Media Art Production（以下、PMA）など具体的なツールも活用しての連携となっているので、詳しくはそれぞれの項目で記述する。

今年度の事業においては、有効なコミュニティネットワークを構築していくために、現在におけるメディアテクノロジーを活用した多様な表現や活動に注目し、若手の作家から新しく計画されている施設関係者など幅広い対象にインタビューを実施できた。インタビューからは様々なメディアテクノロジーを活用した作品に関する保存、流通に関する課題やジャンルを横断しての活動に関する問題などについても、改めて認識できている。また今年度インタビューを行った作家においても、ゲームエンジンやバイオテクノロジーなど多様で様々なジャンルの技術による作品制作が当たり前話されている。メディア芸術全般でもデジタルやオンラインのコンテンツが大量に生み出されてお

り、さらに急速に進化をしている AI によって生み出されるコンテンツも急激に増えてきている。このような状況も踏まえ、本事業で構築するコミュニティネットワークには、今年度よりも更に広い横断的な活動を行っている作家も視野に入れた事業実施を考えている。横断的な活動、様々な技術を駆使した多様な表現の振興に、これまでの事業成果やメディアアート分野における経験を有効活用できると考えている。

また本年度事業の繋がりより実現した、若手作家の活動に関わるサポートについても、構築するコミュニティネットワークの有用な取り組みになると考えている。本分野だけでなくメディア芸術全体で表現に活用するテクノロジーが進化し多様化しているだけでなく、作品の発表形態、販売プラットフォームも多様化し、個人で活動する作家でも容易に作品が発表、販売できる環境が充実してきている。このような状況の中で、当団体の理事や関係者には弁護士や行政書士、医師、建築家など様々な分野の専門家がおり、また当団体の公共を含む様々な受託事業の経験などから、構築を進めるコミュニティネットワークを通じて、若手や個人の作家活動のサポートも継続して提供していきたいと考えている。

3.1.2 メディアアート史年表のテスト利活用

今年度もメディアアート史年表の更新を行うとともに、新たにメディアアート史年表のテスト利活用として、大学など教育機関の授業での利用を進めて、その周知を図った。

本分野に関連するような教育機関の教員においては、このメディアアート史年表の存在は知っていても、研究や教育のための利用として、しっかりと時間軸や社会背景との関係性からのアクティビティーを観察する時間が得られないという状況もあったが、本事業と公に連携をし、正式に具体的な依頼をすることで、その機会を提供することが出来た。

実際にメディアアート史年表を活用した授業を受講した学生は、日本のメディアアートが 75 年程度前に芽吹き、メディア技術の発展とともにどのような表現活動やそれを支えた機関や産業があったかを時系列に年表から知ることが出来、それぞれの専門分野をベースに様々な考察をされている。

これらメディアアート史年表活用の中で、メディアアート領域での活動は、純粋芸術に関わるだけでなく、その時々を社会を支える科学技術インフラから影響された新しいメディアの拡張性を予言したり、その可能性と批判性を提示したり、社会産業活動の上での芸術表現として変化をしてきたものであると理解されていくと思われる。

今年度行った大学授業内での利活用によるレポートでは、それぞれの専門研究によってそのアプローチは異なっているが、学生の視点からは新しい発見があった状況が多く見て取られ、それらが各自の今後の研究や活動に結びつくことを示唆している。

今年度も新たに得られた情報や、年表を閲覧した有識者からの指摘により年表の更新を行なっているが、来年度以降も、今年度の教育機関での年表活用からのフィードバック、新たな情報やご指摘、インターネット上の情報へのリンクアドレスの変更などにも対応し、メディアアート史年表を充実させながら精査していきたいと考えている。

3.1.3 PMA のテスト利活用

PMA の利活用は、メディアアート分野における展示、保存、再展示をはじめとする様々な活動を支援する新たな取組として期待されている。その可能性を探るため、複数のプロジェクトや関係者との連携が進められている。

山梨県が主催する現代美術の公募イベント「やまなしメディアアートアワード（YMAA）」では、メディアテクノロジーを活用した作品の入選作品や受賞作品を対象に、データベース化や再展示、収蔵、売買などの活動に PMA が有効であるとの認識が関係者の間で共有された。しかし、現時点では作家からの利用許諾が十分に得られておらず、PMA への入力が直ちには実現できない課題も浮かび上がった。今後は情報共有を継続し、利用許諾の取得とデータ作成を進めて、このイベントを通じた分野の振興を目指す。

また、文化庁が実施するメディア芸術アーカイブ推進支援事業では、採択された複数の団体との情報交換を通じて、PMA の有効性や課題について議論が深められた。特に、有限会社タクンボックスが担当する古川タク氏のアーカイヴでは、PMA を活用した資料の整理や公開が有望視され、今後の実用化に向けた具体的な成果が期待されている。さらに、この交流を契機として、多摩美術大学で開催されるアーカイヴに関する研究会への参加が決定し、新たなネットワークの構築が進められることとなった。

岩井俊雄氏のアーカイヴ&リサーチでは、デジタル化された映像資料や紙資料を PMA に入力する試みが行われたが、その過程で既存資料をそのまま PMA に適用する際の課題も明らかになった。しかし、資料の整理や公開における PMA の機能面及び費用面での有効性は確認されており、今後もアーカイヴ作業を進めながら情報公開の具体化に取り組む予定である。

これらの取組を通じて、PMA はテックライダー・アーカイヴとして、展示作品や技術情報をデータベース化し、再展示や収蔵、売買の基盤を提供するだけでなく、アーカイヴ活動に携わる多様な関係者を結びつけ、情報共有や協働を促進する重要な役割を果たすことが期待されている。また、膨大な資料を整理し、効率的に公開するためのツールとしても機能し、これまで蓄積されてきたノウハウや技術資料を活用して、新たな作品制作や展示運営を支援する可能性を秘めている。今後は各プロジェクトや関係者との連携を更に強化し、PMA を活用したメディアアート分野の持続的な発展を目指す取組が進められていく。

3.1.3.1 テックライダーのアーカイヴに向けて

テックライダー・アーカイヴとしての PMA の利活用は、メディアアートの制作、保存、展示、再展示の各段階における重要な課題を解決し、メディアアート分野の持続的な発展に寄与する新たな仕組みとして意義を持つ。

第3章 成果

これまでのヒアリングや議論から、展示制作や資料管理の現状には多くの課題の存在が明らかになった。美術館展示では入札形式に依存するため、予算が必ずしも作品の要件を反映しない一方、広告プロジェクトでは潤沢な予算が確保されていても、一過性の作品に終わる傾向が強い。また、展示施設側に制作ノウハウが蓄積されにくく、技術資料の標準化が進んでいないために再展示の困難さを引き起こしている。さらに、紙資料の保存が進む一方で、デジタル資料のデータ消失リスクが顕在化しており、資料の整理やアーカイブ化が急務である。

こうした状況を踏まえると、テックライダーの整理と保存が特に重要である。テックライダーは、作品の再現可能性を高めるために欠かせない要素であり、展示や再展示、メンテナンスに必要な情報を包括するものである。しかし、現状では海外の作家が標準化されたテックライダーを活用している一方で、日本国内ではその習慣が確立されておらず、アーカイブの整備が遅れている。また、作家ごとの技術仕様書や指示図面の形式が多様であるため、共通のフォーマットを用いた体系的な整理が求められている。

PMA はこれらの課題を解決するための効果的なツールの一つとして期待できる。PMA は展示をデータベースの基本単位とし、個々の展示に関する情報をニュートラルに記述する仕組みを提供する。このアプローチは、メディアアートの不定形で多様な性質を考慮しつつ、データとユーザー視点から動的にカテゴリーを生成する特性を持つ。さらに、PMA のフォーマットの可塑性は作家や展示技術者、研究者が資料をデジタル化し、長期的に保存しやすくするための共通フォーマットの構築を可能にする。これにより、過去の作品や技術情報を参照可能とし、再展示や新作制作を支援して、展示制作の質の向上とノウハウの継承を促進する。

具体的には、山梨県が主催する「やまなしメディアアートアワード (YMAA)」や、文化庁が推進するメディア芸術支援事業、さらに岩井俊雄氏のアーカイブ&リサーチなど、様々なプロジェクトで PMA の活用が議論され、実践されている。これらの事例では、PMA が展示作品の再現性や保存性を高めるだけでなく、分野全体の標準化やネットワーク構築に寄与することが確認されている。また、PMA は各施設や組織が持つ資料や情報を横断的にネットワーク化し、相互活用を可能にするプラットフォームとして機能する。

PMA の活用により、テックライダーを中心としたアーカイブ構築が進むと、過去の技術資料や展示情報が蓄積され、それが次世代の作品制作や展示運営の基盤となる可能性が開かれる。加えて、これまで作家個人や一部の施設に閉じていたノウハウや資料が広く共有され、メディアアートにおける新たな発見や表現の可能性を拡張する土壌が形成される。さらに、PMA が提供する共通フォーマットや入力インターフェイスは、誰でも同じ基準で情報を整理・共有できる仕組みを実現し、文化的な多様性を尊重しながらも体系的な記録が可能になる。

3.1.3.2 PMA を軸とした今後の課題と展望

このような取組の中から浮かび上がるのは、メディアアート分野におけるアーカイヴの在り方に対する新たな視点の必要性である。メディア技術の急速な進展により、メディアアートはバイオメディアや生成 AI、ブロックチェーンといった新技術の影響を受け、多様化し続けている。その結果、完成作品のみならず、その制作過程や技術的背景をも記録の対象とし、動的で柔軟な「生成のためのアーカイヴ (Archives for Becoming)」の構築が求められている。このアーカイヴは、ハードウェアやソフトウェアにとどまらず、出来事や体験などの非物質的な要素も記録する新しい枠組みを提供する。

さらに、この新たなアーカイヴは、過去の知見と現在の技術的進展を統合する重要な役割を担う。ポストインターネット時代の作品と 1980～2000 年代のインタラクティブインストールやネットパフォーマンスから得られる知見を結びつけることで、異なる時代の表現を相互に参照し、新たな創造の可能性を探る基盤となる。こうした過去から未来への知識の架け橋として、PMA が果たす役割は極めて重要である。

また、文化庁をはじめとする公的機関には、メディアアートを超えた新たな「ニューメディア (通時的視点)」そして「トランスメディア (共時的視点)」分野の構築を主導する役割が期待される。この分野は、従来のメディアアートや現代美術との対話を促進し、マンガやアニメーション、ゲームなど他のメディア芸術分野との連携により、ジャンルを超えた創造の場の提供が求められている。特に、マイノリティ的な表現や逸脱的な作品への注目は、新たな可能性を切り開く上で重要である。

こうした多様な取組は、PMA が単なる記録や保存のツールにとどまらず、メディアアートの過去・現在・未来を結びつけ、表現と技術の新たな交差点を創出するためのプラットフォームとして機能することを示している。PMA を中心に据えたアーカイヴの拡張と革新は、メディアアート分野の持続的な発展だけでなく、文化全体の未来を切り開く重要なステップとなるだろう。

3.2 今後の課題と展望

メディアアート領域の活動は現在においてエンターテインメントからアートまで、また多様なメディアテクノロジーの活用やジャンルを横断した表現などにより、より広範囲を対象とし、メディア芸術全般を大きく横断する表現領域として、そのターゲットは絞りづらくなっている。同時に同様の理由から、その重要性も増している。それは特に他のメディア芸術領域のような特定の出力メディアを持たない領域である点に加えて、常にその出力メディアが新しい時代の科学技術的課題や情報技術のメソッドとともに表現のされ方やアウトプットが変化している点が挙げられるであろう。

第3章 成果

この5年間の連携事業では主に活動のアーカイヴや活動データの整理や実作品における技術的バックボーンの整理やその収集法などから、メディアアート領域での社会とのつながりとその表現の在り方を明らかにするデータの適切な提示様式の確立を進めてきた。

このことから、メディアアート領域が持つ、社会や産業、技術との関係性が表現活動と密接に関わっていることが客観的に示されていると言えよう。

そのため今後も同様の関係性を新しい技術や産業、メディアとコミュニケーションとして発生させ、表現活動へと発展させる状況をサポートし、また、社会からも接続可能な情報とコミュニティを持つ必要性があるだろう。

そのようなアーティストと社会、産業とのマッチングする機会を本事業が提供していくことが期待される。

付録

1.1 メディアアート史年表テスト利活用に関するレポート

1.1.1 金沢美術工芸大学 鈴木浩之教授によるレポート

金沢美術工芸大学 油画専攻 金沢美術工芸大学大学院 映像コース
教授 鈴木浩之

金沢美術工芸大学 美術科 油画専攻及び大学院 映像コースにおける
「メディアアート史年表」を活用した指導の実践

はじめに

金沢美術工芸大学では 2023 年度にシアターや映像スタジオが設けられた新キャンパスへの移転が完了し、同年大学院絵画専攻内に新たに「映像コース」が新設された。昨年度には美術工芸学部美術科油画専攻内で「映像表現コース」がスタートしており、映像表現を教育する総合的な取組がスタートしたところである。ハード面での充実に加え、映画上映を研究の柱とする新たな教員も配置され、学生達による日々充実した研究・制作活動と常勤・非常勤講師陣による熱心な指導が続いている。

学部の映像表現コース（油画専攻 3・4 年次履修科目内の選択授業群）及び大学院絵画専攻映像コース（独立した専攻科目を中心に履修するカリキュラム）は共に絵画系の基礎を持つ教員で構成され、在籍する学生の出身専攻や基礎的な技術も比較的絵画分野に近い。こうした学生が映像表現へと興味を広げ、在学中に徐々に映像制作の知識と技能を高めていく過程において、分野を網羅する充実した教育資料が欠かせない。「メディアアート史年表」は理解の段階が異なる多くの絵画系の学生が、映像文化の理解を深めるための信頼できる参照先として活用し、メディアアートに関わる講義の受講前に行う事前準備や、自身の学修を深めるための文献調査時の利用を促進する目的で、年表を用いた特別授業を実施するなどの実践を行うこととした。

1. 事前調査

授業利用を行うに当たり、その信頼度を評価する目的で二つの観点から調査を行った。

【1】 ChatGPT との比較

Apple 社、Google 社、Microsoft 社などは軒並み自社サービスの中で汎用的な AI システムを組み込み始めており、2024 年 12 月の今日、ChatGPT などを利用した一般的な概要調査は広く試み始められている。一方で学習させる内容には限界があり、現段階では芸術分野の歴史を正確に比較検討する能力に劣ると評価されている。歴史の浅いメディアアートの領域に関する正確なデータの集積はまさに「メディアアート史年表」などの取組により始まったばかりであり、与えたテーマに沿って

付録

年表を整理できるほどの信頼は得られていないと理解されている。一方で、急激な汎用的 AI サービスの普及により、曖昧な単語による問い合わせによりメディアアートに関する初歩的なリサーチが行われる可能性も高まっている。不完全な用語に基づく漠然とした問いに対する汎用 AI サービスの回答と「メディアアート史年表」を比較し、その乖離 [かいり] を確認する目的で、仮の質問を ChatGPT のサービスに入力して回答を得た。また、その回答に含まれる単語を年表上に探す形で検証した。検証結果から、ChatGPT によるメディアアート分野に関する漠然とした質問について、信頼できる回答は得られない実態を確認できた。今日においては信頼度の高い年表作成と、その年表上の単語の関係性を紐付ける仲介者が必要であると同える結果となった。

ChatGPT 4o mini を利用した年表出力機能の検証 (2024 年 12 月)

メディアアートを専門としない美術大学の学生が ChatGPT を利用して日本国内のメディアアートに関する初歩的な調査を行う場合を想定したプロンプトを入力し、ChatGPT から得た回答を「メディアアート史年表」と比較した。

回答内「*」に続く下線付きの記述は「メディアアート史年表」と比較した際の鈴木のコメント。

[入力したプロンプト]

YCAM と ICC を中心とした IAMAS 卒業生の参加する展覧会一覧を年表にして表示してください。

[回答]

以下に、山口情報芸術センター (以下、YCAM) とインターメディアテク/NTT インターコミュニケーション・センター (以下、ICC) を中心に、国際情報メディア専門学校 (以下、IAMAS) 卒業生が参加する展覧会の年表を示します。展示内容は、アート、テクノロジー、メディアアートなど、様々な分野にわたります。ただし、具体的な展示名や年に関しては一部一般的な情報に基づいていますので、正確な情報はそれぞれの施設の公式アーカイブを参照してください。

IAMAS 卒業生参加展覧会年表 (YCAM・ICC 中心)

2000 年 YCAM 開館。IAMAS と協力し、メディアアートやデジタルアートに関する新たな試みを始める。*YCAM は 2003 年開館、IAMAS は 2001 年開学

2001 年 YCAM で「メディアアート展」開催、IAMAS 卒業生が複数参加。新しいメディア技術を駆使したインスタレーションやパフォーマンスが展開。*YCAM は 2003 年開館、「メディアアート展」の開催確認できず。

2003 年 ICC で「NTT メディアアート展」開催。IAMAS 卒業生の作品が展示され、インタラクティブなアートやデジタルメディアアートが注目を集める。*ICC での同名の展覧会は確認できず。

2010 年 YCAM にて「メディアアートの未来展」開催。IAMAS 卒業生が中心となり、インタラクティブなインスタレーションや映像作品が展示される。*YCAM での同名の展覧会は確認できず。

ICC でも「デジタルアート展」などが開催され、IAMAS 卒業生の実験的なメディアアートが評価

付録

される。*ICC での同名の展覧会は確認できず。

2012 年「ICC デジタル・アート・アーカイブ」展が開催。IAMAS 卒業生の過去の作品がデジタルメディアを通じて再展示され、インタラクティブメディアの進化が示される。*ICC での同名の展覧会は確認できず。

2014 年 YCAM での「デジタル・アート・インタラクション展」開催。IAMAS 卒業生による実験的なデジタルインスタレーションやパフォーマンス作品が展示される。*YCAM での同名の展覧会は確認できず。

2016 年 ICC での「アートとテクノロジーの交差点」展開催。IAMAS 卒業生の作品が展示され、テクノロジーとアートの融合に焦点を当てた展覧会。*メディアアート国際シンポジウム「“アート & テクノロジー”——時代の変遷, 同時代の動向, これからのプラットフォーム」が開催されるも、展覧会としての開催ではなくタイトルも一部異なる。

2018 年 YCAM で「未来のアートとテクノロジー」展。IAMAS 卒業生の作品を通じて、アートとテクノロジーの未来像を提示する展覧会が開催。*YCAM での同名の展覧会は確認できず。

2020 年 ICC での「オンライン・アート展」開催。コロナ禍の影響で、IAMAS 卒業生によるデジタルメディア作品がオンラインで展示され、インタラクティブな体験がオンラインで提供される。*ICC での同名の展覧会は確認できず。

2021 年 YCAM で「メディアアートの進化と未来」展。IAMAS 卒業生によるインタラクティブアート、AR/VR 技術を使用した作品が展示される。*YCAM での同名の展覧会は確認できず。

この年表はあくまで代表的な展覧会を中心にまとめたものであり、詳細な展覧会情報や個別の参加作家に関しては、それぞれの施設のアーカイブや公式ウェブサイトなどで確認することをお勧めします。

【1】 「メディアアート史年表」が網羅する範囲の検証

本学油画専攻映像表現コース及び大学院映像コースの教育活動での利用を想定し、学生が検索した場合の出力結果を検証した。

・本学映像コース非常勤講師の検索

田所淳（ライブコーディング、「Yoppa.org」主宰者）、森岡東洋志（テクニカルディレクター、Touch designer 教育普及）、安原広和（ゲーム開発者、Unity 教育普及）など、現在のメディアアートの分野に作家や教育者として多大な貢献をしていると思われる方々が残念ながら検索にはヒットしない。文化推進政策の根拠は文化芸術基本法の第三章にある「メディア芸術の振興」（第九条）に記述された「コンピュータその他の電子機器等を利用した芸術」の記述にあるように、ゲーム機をプラットフォームとする芸術作品を含め広くメディアアートを網羅する文化推進が求められている。現段階ではライブコーディングの国内での第一人者であり多くのメディアアーティストが技術的な相談の拠り所とするウェブサイト「Yoppa.org」を長期にわたって運営する田所淳や、国内外のアートイベントにてデジタルデバイスを駆使したインスタレーションのディレクションを手がけるとともに自身

が運営するウェブサイト「<https://note.com/toyoshimorioka>」でメディアインスタレーションのプロトタイピングに欠かせない Touch Designer の教育普及に貢献している森岡東洋志の活動が記録される必要があるとの感想を持った。また、Unity の教育普及に多大な貢献のあるゲーム開発社の安原広和についても勤務先の東京工科大学を含め記述がない。

【2】 機能及び操作性など

- ・ 研究活動、教育利用にマッチした横スクロール

年表は研究活動の際のデスクトップ PC や講義教室の映像表示機器、会議室などでの利用にマッチし、大学での研究・教育活動にマッチした設計となっていてありがたい。学生にサイトの利用を進める際は、スマートフォンでの利用は適さないものの、タブレット端末やコンピュータールームなどでの利用を促すことで積極的な活用を期待できる。

- ・ ポータルサイト

年表を利用するに当たり、その信頼性を担保するポータルサイトが見当たらない。このため、最初に現れる組織名称や作家名、施設名に馴染みがない者にとっては、ポータルサイトが見当たらないことがメディアアートへの今後の関心へとつながるために高いハードルとなる恐れがある。絵画系の学生には初見では年表の価値が伝わりにくい。年表を網羅的に概説する機能が用意されていないため、これを補う導入として、希望者向けのレクチャーなどが用意される必要性を感じた。

- ・ ジャンルの定義についての不確実性

内容の更新はアーカイブの信頼度を高めるために必須であり、本年表の場合はその更新の継続を公表されている点が安心できる。更新に関わる方々により共有される年表整理の思想がどのように形成されるのかという点に興味があり、この思想について年表とともに（同じサイト内に）表示されていると基礎知識が不足している学生などの理解を支える可能性がある。一方で（〈メディアアート〉という不安定なジャンルの年表であるが故に）含める人や作品、出来事を〈メディアアート〉のフィルターにかける困難から、網羅する範囲の過度な拡張（若しくは〈メディアアート〉が狭義に解釈されていくこと）も予想される。「メディアアート史年表」が示す〈メディアアート〉の範囲を観察しつつ、教育プログラムへの活用の際は、年表外の出来事についてどれだけ肉付け（場合によっては「メディアアート史年表」の示す〈メディアアート〉への疑問を抽出する形で議論を形成）できるかが健全な利用だと考える。

- ・ 期待する機能の追加

カテゴリーで整理できる点は利便性が高い。使い始めると年表の行端のチェックにより表示と非表示を切替え、様々な年表を時間方向で同期させて表示させてみたくなる。仮にこうした機能が実装されれば、分析の選択肢が増え、学生が課題を探究するワークショップでの学びに深みが増すと思われる。年表を下にスクロールした場合、上部の西暦表示が年表の記載内容と重なり視認性の

付録

落ちる場合がある。授業で利用する場合には、年数を確認する場面で、年数と年表記述が重ならない位置にその都度調整する必要があり不便だった。

2. 「メディアアート史年表」を用いた授業の実践

2024年12月18日 金沢美術工芸大学 4216（大学院修士課程映像演習室）

担当教員：金沢美術工芸大学 油画専攻 教授 鈴木浩之

参加者：【学生】大学院映像コース4名、油画専攻3名

【オンライン】1名（鹿児島大学教育学部和田教授）

内容：金沢美術工芸大学において、事前調査を参考に「メディアアート史年表」を利用したメディアアートへの導入授業を計画し、スライドを用いて希望者に向けてレクチャーを行う形式で授業を実施した。調査で気づいた点を授業内の導入で補いつつ、本学やその所在地（石川県金沢市）、さらにその周辺地域（福井県、富山県）に所縁のある作家、イベントなどにフォーカスして年表を参照した。参加した学生の出身専攻（大学院生の場合）や学年（学部1年生から大学院2年生まで）は異なりメディアアートについて通史を学んだ経験は乏しいとのことであった。メディアアートに対する基礎知識に差もあったが、メディアアート史年表の存在を知り、メディアアートの概要をつかむ手立ての存在を知ることができ、有意義な時間だったとの感想を得た。リモートで参加した鹿児島大学教授の和田先生からも、授業の感想を得た。



当日の教室の様子

当日授業内で使用したスライド資料

1	2
「メディアアート史年表」を見る会 2024年12月18日 4216教室	「メディアアート史年表」とは メディアアート史年表 https://cdc.jp/mac/ この年表は、文化庁のメディア芸術関連事業の中で、日本における1950年から2022年までのメディアアートに関連した大きな流れを示すことを目的として制作されました。年表の内容は、プロジェクトに関わった方々の調査、集合知により構築されておりますが、メディアアート史を確定するものではなく、メディアアートに関する学習や研究、議論など、認知拡大や理解促進を目的として暫定的に構築したものです。（サイト内の説明ページより抜粋）

付録

3	〈ニュー〉+〈メディア〉+〈アート〉	4	〈メディア〉
5	「メディア論」マーシャル・マクルーハン マーシャル・マクルーハン(Marshall McLuhan)は、メディアとコミュニケーションに関する革新的な理論を提唱したカナダの哲学者・メディア理論家です。彼の主な著作には『理解のためのメディア』(Understanding Media: The Extensions of Man, 1964年)や『グローバル・ヴィレッジ』(The Global Village, 1962年)などがあります。彼のメディア論は、メディアが人間の知覚、思考、社会構造に与える影響を深く掘り下げるもので、その先見性は現在でも高く評価されています。以下に、彼のメディア論の主要な概念を要約します。	6	1. メディアは「拡張」である マクルーハンの中心的なアイデアは、「メディアは人間の感覚や能力を拡張する道具である」ということです。例えば、テレビやラジオは、視覚や聴覚を拡張するものです。書き言葉や印刷技術は、記憶や思考を拡張し、社会の情報の流れを変えました。つまり、メディアは単なる情報の伝達手段ではなく、人間の知覚や行動を根本的に変える力を持っているというわけです。
7	2. 「メディアはメッセージである」 マクルーハンの有名な言葉「メディアはメッセージである(The medium is the message)」は、メディアの形式がその内容よりも重要であるという意味です。例えば、印刷された本とテレビの映像では、同じ内容でも受け手の経験や社会的影響が全く異なります。つまり、メディアが人々に与える影響は、その内容だけでなく、そのメディアの形式そのものにも深く関わっているということです。	8	3. 熱いメディアと冷たいメディア マクルーハンではメディアを「熱いメディア」と「冷たいメディア」に分類しました。 熱いメディア: 情報を詳細に提供し、受け手の参加が少なくて済むメディア(例: 映画、ラジオ、写真)。受け手は比較的被動的であり、メディアがほとんどの情報を提供します。 冷たいメディア: 情報が不完全であり、受け手の解釈や参加を必要とするメディア(例: テレビ、電話、漫画)。受け手は積極的に補完的な解釈を行い、より多くの労力を使って情報を理解します。
9	4. 媒介としての「再編成」 マクルーハンは、新しいメディアが登場すると、それが古いメディアや既存の社会の構造を再編成する作用を持つと述べています。たとえば、インターネットの登場は、従来の通信手段を再構築し、情報の流れを一変させました。新しいメディアは、社会全体の構造や個人々の思考様式、コミュニケーションの方法を大きく変える力を持っています。	10	5. グローバル・ヴィレッジ(Global Village) マクルーハンは、メディアの発展(特に電子メディア)が世界を「グローバル・ヴィレッジ」(世界的な村)へと変えたと予測しました。これは、情報が瞬時に世界中を駆け巡り、時間と空間の制約がほとんど消失することを意味します。彼は、メディアが世界の各地で異なる文化を接触させ、相互作用を促進するとともに、新たな形態の社会的結びつきが生まれると考えました。
11	6. 「後知恵の洞察」 マクルーハンは、テクノロジーとメディアの進化について、後から見て初めてその影響に気づくことが多いと述べています。たとえば、印刷技術が普及した時代には、それがもたらす影響について深く考えられなかったが、後になってその影響が明らかになることが多いという考えです。彼は、これを「後知恵の洞察」と呼び、社会や文化に対するテクノロジーの影響を理解するには時間が必要であることを強調しました。	12	7. 電子メディアの時代 マクルーハンは、印刷技術によって始まった「文字の時代」に続き、テレビやラジオなどの電子メディアが支配する「電子時代」へと移行する過程を観察しました。彼は、電子メディアの登場により、情報の流れがよりインタラクティブでグローバルなものになると予測し、それがもたらす新たなコミュニケーション形態を重視しました。

- 13 **結論：メディアは社会を形作る**
- マクルーハンの基本的な主張は、「メディアは単なるツールではなく、私たちの世界観、文化、社会の構造そのものを変える力を持つ」というものです。彼の理論は、テクノロジーやメディアの影響力を深く理解し、現代社会におけるメディアの役割を再考するための重要な視点を提供します。
- 彼のメディア論は、今日のデジタル時代やSNS時代にもなお有益であり、メディアの発展が私たちの社会、経済、文化に与える影響を理解するための手がかりとなっています。
- 14 **〈ニュー〉+〈メディア〉**
- 15 **映画 ≠ メディアアート**
- 従来の写真や映画とは異なり、電子技術を用いるコンピュータ・アートやビデオ・アートなどの新しいメディアを用いた芸術活動をニューメディアアートと読み、そのうち「ニュー」が省略されて「メディアアート」と呼ばれるようになった。
- 16 **メディア芸術＞メディアアート**
- 文化庁WEBサイトコラム
メディア・テレスコープ—メディアアートから考える
第1回 メディアアートとはどのような芸術なのか
- メディア芸術**のひとつであり、いまや現代美術の一大ジャンルとなっているメディアアート。しかし、何をもってメディアアートと定義するかは難しい。
- <https://mediag.bunka.go.jp/article/article-15051/>
- 17 **芸術におけるジャンルの区分の難しさ**
- 文化芸術基本法(平成十三年法律第百四十八号)改正 平成二十九年六月二十三日
第三章 文化芸術に関する基本的施策
芸術の振興
- 第八条 国は、文学、音楽、美術、写真、演劇、舞踊その他の芸術(次条に規定するメディア芸術を除く。)の振興を図るため、これらの芸術の公演、展示等への支援、これらの芸術の制作等に係る物品の保存への支援、これらの芸術に係る知識及び技能の継承への支援、芸術祭等の開催その他の必要な施策を講ずるものとする。
- メディア芸術の振興
- 第九条 国は、映画、漫画、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(以下「**メディア芸術**」という。)の振興を図るため、メディア芸術の制作、上映、展示等への支援、メディア芸術の制作等に係る物品の保存への支援、メディア芸術に係る知識及び技能の継承への支援、芸術祭等の開催その他の必要な施策を講ずるものとする。(鈴木補正: 紫色のジャンル=メディアアート)
- 18 **広域美術史(欧州)と一国美術史(東アジア)**
- 「『美術』概念の再構築「分類の時代」の終わりに」より
- p.65
-
- そもそも、ヨーロッパの広域美術史観を一国美術史の制度によって分類し保護してきたところに無理がある
- 「美術」→「アート」
分類を形成してきた制度は再構築を求められている
- 19 **メディアアート史外の(非電子を含む)メディアアート**
- 冷たいメディア「パノラマ」・・・「日本映画の誕生」(1985年、岩波書店)
変貌する科学博物館・・・「科学と芸術の間」(坂根敏夫、1986年、朝日選書)
郵便!「市街劇ノック」・・・「寺山修司劇場『ノック』」(2013年、日東書院)
- 20 **芸術と科学(Arts and Science)**
- 21 **Ars Electronica(アルス・エレクトロニカ)**
- アルスエレクトロニカは、オーストリアのリンツで毎年開催される、現代アートとテクノロジーの融合をテーマにした国際的なフェスティバルおよびアートイベントです。1979年に創設され、今日では世界的に注目されるメディアアートの祭典として知られています。このイベントは、アート、テクノロジー、社会、文化の交差点で新しいアイデアを生み出し、展示し、議論する場を提供しています。
- アルスエレクトロニカの設立の背景には、デジタルテクノロジーの急速な発展と、それに伴うアートや文化、社会の変化への関心があります。特に、コンピュータ技術や電子メディアが、アートの制作方法や表現の可能性を広げることが注目されました。アルスエレクトロニカはそのような革新的なアイデアを表現する場としてスタートし、以来、アーティスト、エンジニア、学者、企業、政策立案者など、さまざまなバックグラウンドを持つ人々が集まり、共同で新しい芸術の形を模索しています。
- 22 **アートフェスティバル(Ars Electronica Festival)**
- 毎年9月にリンツで開催され、世界中のアーティスト、技術者、科学者が集まり、メディアアートやテクノロジーに関連する最新の作品を展示します。テーマは毎年異なり、過去には「人間とAI」「バーチャルリアリティ」「環境とテクノロジー」など、社会的、哲学的、倫理的な問題を取り上げることが多いです。

23

アルスエレクトロニカセンター (Ars Electronica Center)

これはリンツ市内にある常設の施設で、テクノロジーとアートを融合させた展示やインタラクティブな体験が行われています。ここでは、最新のデジタルアート作品やインタラクティブインスタレーション、VR/AR体験などを通じて、来場者がテクノロジーとアートの関係を直接体験できます。

24

アルスエレクトロニカ賞 (Ars Electronica Prize)

アルスエレクトロニカは、毎年数々の賞を授与しています。これには「デジタルアートの優れた功績に対して」など、テクノロジーとアートの革新に貢献した個人や団体を称えるものが含まれます。最も著名なのは「ゴールデンニカ (Golden Nica)」という賞で、デジタルアート界のオスカー賞ともいえる存在です。

25

アート・サイエンス・テクノロジーのコラボレーション

アルスエレクトロニカは、アートと科学、テクノロジーの融合を重要視しており、さまざまな分野でのコラボレーションを奨励しています。アーティストは、AI、ロボット工学、バイオテクノロジー、環境技術などをテーマにした作品を発表し、それによって新たな視点を提供し、社会の課題に対する答えを模索します。

26

NTTインターコミュニケーションセンター (ICC)

ICCの基本構想の検討は1990年にスタートしており、施設オープンまで8年近い歳月を要しています。この間、ICCはアート&サイエンスにかかわる多くのイベントを行ってきたほか、情報発信のための機関誌「InterCommunication」を発行し、それらの成果と蓄積を踏まえ、施設のオープンに至りました。

オープン以来、展覧会活動では、ヴァーチャル・リアリティやインタラクティブ技術などの最先端テクノロジーを使ったメディア・アート作品を紹介してきたほか、従来の形式や分類を超えた企画展を開催してきました。

また、作品展示にとどまらず、ワークショップ、パフォーマンス、シンポジウムあるいは出版といった様々なプログラムを通じ、従来の枠組みにとらわれない実験的な試みや新しい表現、コミュニケーションの可能性について紹介しています。

ICCサイトより抜粋 <https://www.ntticc.or.jp/ja/about/>

27

メディア環境の多様性を伝える作品展示

ICCでは、長期展示にてメディア・アート作品をはじめ、現代のメディア環境における多彩な表現を紹介し、夏休み期間にはキッズ・プログラムを開催しています。また、特定のアーティストやテーマにフォーカスした企画展示も開催しています。

28

アーティストの発想や考えに触れるイベント

展覧会会期中には、展示作品への理解を深めることを目的とした、出品作家によるアーティスト・トークやパフォーマンスが開催されます。また、「オープン・サロン」として、国内外のアーティストや有識者などのゲストによるトーク・イベントやパフォーマンス、特定のテーマのもとで議論を行なうシンポジウムなどが開催され、ジャンルを超えた交流の場となっています。なお、これらのイベントは、インターネット中継も行なっています。

29

幅広い層に向けた教育普及活動

ICCでは、子どもから学生、社会人まで幅広い層に向けた教育普及活動を行なっています。学芸スタッフが展示作品について解説する「ギャラリートーク」、子どもたちを主な対象として開催される「キッズ・プログラム」、アーティストが講師を務める「ワークショップ」、さまざまなメディア事象について考察する「研究会」などを通して、現代のメディア環境に対する理解を深めることを目指しています。また、教育機関や企業による研究開発事例の展示も行なっています。

30

ICCの多彩な活動を記録したアーカイブ

「HIVE」は、当館が所蔵するビデオ・アート作品、アーティスト、科学者、建築家、批評家などのインタヴュー、過去の展示、シンポジウム、トーク、ライブ・イベントなどを視聴することができる映像アーカイブです。これらは、5Fに設置された視聴端末や、「HIVE」のウェブサイトで見覧可能です。また、ポッドキャストやブログ、ウェブ・プロジェクトなどのオンライン活動を通じて、ICCの多彩な活動を記録するとともに、最新情報の発信を行なっています。

31

羽仁進 (はに・すすむ)

『教室の子供たち』1955年

『絵を描く子どもたち』1956年

<http://www.cinenouveau.com/sakuhin/hani/hanisusumusakuin.html>

羽仁進こそドキュメンタリー映画に革命をもたらした屈指の存在だった。授業中の子どもたちを生き生きとフィルムに収め置きを持って迎え入れた『教室の子供たち』(55年)は、小学二年生の教室の片隅にカメラを据え付け、子供たちがカメラを意識しなくなるまで待つ撮影されるという、それまで誰もやったことのない画期的な撮影方法で製作。翌年制作された『絵を描く子どもたち』は、当時の記録映画としては珍しい劇場公開となる。60年にはドキュメンタリーの手法を多用した初の長編劇映画『不良少年』が黒澤明の『用心棒』を抑えてキネマ旬報ベストテン第1位と監督賞を受賞、俳優をばっく不良少年を集め即興的に撮影された新人監督のリアル感あふれる力強い映像は世界に衝撃を与えた。

32

幸村 真佐男 (ゆきむら・まさお)

[幸村真佐男 功労賞 メディア芸術祭WEBサイト](#)

1943年、東京都生まれ。多摩美術大学在学中の1966年、東京大学大学院の榎屋治紀らと共に日本で初めてのコンピュータ・アート・グループ、CTG (Computer Technique Group) を結成。国際的なコンピュータ・アートの第1世代を担った。「第46回ヴェネチア・ビエンナーレ」トランスカルチャー展」(イタリア、1995)、に参加。教育者として筑波大学、京都造形芸術大学、東北芸術工科大学、中京大学で教鞭を執り、先端的情報芸術論やCGを学んだ多数の教え子らの活躍も著しい。

- 33 萩原朔美(はぎわら・さくみ)
- 概要 1976年 ワタリウム
- <https://mol-collection-search.jp/shiryo/2759/>
- ＊金沢美術工芸大学 客員教授
- 実験演劇室天井機軸を田中から映像制作を開始。退団後も、時間や記憶をテーマにした映像作品を制作。脚本を杏、山崎博、安藤龍平らとともに実験映像作品を精力的に制作。世界各地で上映会が開催される。
- 1970年に演劇実験室天井機軸を退団[5]。1970年から1974にかけて山口勝弘や中谷美二からの主催するビデオひろばに参加。
- 1973年8月アメリカ国務省の招聘により渡米。帰国後、アメリカ文化センターでビデオアートの現在についての講演を行う。また、版画作品、写真作品など様々なメディアを使いながら作品制作を行う。
- 1974年8月に株式会社エンジールームを設立(1985年10月、解散)。代表取締役役に就任。1975年、雑誌『ビッケリハウス』をハルコ出版より創刊し、初代編集長を務める[7]。ハルコ文化、渋谷系サブカルチャーといった文化を生みだし、牽引する。1976年、イメージフォーラム映像研究所講師に就任(現在に至る)。
- 1981年、多摩美術大学芸術科非常勤講師。1982年に同大学専任講師。1988年に同大学助教授。1993年に同教授就任。1990年、東京アナウンス学院講師に就任。2001年、多摩美術大学造形表現学部映像演劇学科教授に就任。
- 34 野村仁(のむら・ひとし)
- 1945年兵庫県生まれ。1969年京都市立芸術大学彫刻科を卒業、大学修了制作でダンボールの風化、重量による崩壊の過程を写真に記録する「Tardiology(遅延論)」を発表、本作品に続き、昇華するドライアイスと沃素を対象とした記録から「道路上の日時(time on acurved line)」を制作する。1970年代より、空、宇宙、DNAを対象として、映像、音などの媒体にて作品を制作。太陽や月の動きを撮影した写真をもとに宇宙の現象を視覚化する作品を発表。「moon' score」は代表作の1つである。1988年より京都市立芸術大学彫刻科にて教鞭をとる。2023年10月3日、肺炎のため死去。78歳没。
- <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E2%87%B6%E2%8F%92%E2%93%91%E2%8B%A1>
- 35 インゴ・ギュンター
- 1957年ドイツ生まれ、ニューヨーク在住の
- アーティスト、ジャーナリストでもあり、メディアアートの革新者として多大な影響力を持つ。地上のあらゆる諸相をイルミネーションの地球儀上で提示した300を超える作品群『ワールドプロセッサー』。世界中に広がる難民たちを国家の枠組みを超えた仮想共同体とする『難民共和国』プロジェクトなど、ジャーナリズムとアートを結び、国家、テクノロジー、個人、メディアを取り巻く諸問題を可視化する。世界経済フォーラムにも招かれ、国際外交を研究するなど、グローバルスケールの思考と行動力の特徴。
- <https://ingoogunther.com>
- https://p3.org/projects/gunther_agent/
- 1989年 ワールドプロセッサー プレ展示 P3
- 1990年 ワールドプロセッサー 展示 P3
- 36 ダムタイプ
- 1984年に結成された古橋悌二(ふるはし・ていじ)らによるマルチメディア・パフォーマンスグループ。1995年の古橋の没後も、高谷史郎の監督により様々なメディアを駆使した活動を展開している。(「メディアアート史年表」より)
- 1994年に「S/N」(パフォーマンス)
- <https://www.ntticc.or.jp/ja/archive/works/s-n/>
- Adelaide Festival”オーストラリア、横浜ランドマークホール、スパイラル”1995年 他
- 37 スタジオ・アズーロ
- 1982年にカメヤマ出身のファビオ・チリフィノ、映画制作のバオロ・ローザ、グラフィック、アニメーション出身のレオナルド・サンジョルジによってミラノで結成。活動を始める。マルチモニターを使用した環境的なビデオ・インスタレーション作品を制作。1980年代を通じて舞台や、演劇集団とのコラボレーションなどを多角的に展開。1994年の作品《ターボリー》よりモニターの使用をやめ、プロジェクターを使用したインタラクティブ作品を制作する。1995年には**インタラクティブ・システム担当のステファノ・ロヴェーダーが参加。以後「インタラクティブ＝双方向性」をキーワードとした作品を展開している。**1998年には**インタラクティブ作品4点を集めた展覧会を新津市美術館で開催。**99年には「ICCビエンナーレ'99」に出品。
- <https://www.ntticc.or.jp/ja/archive/participants/studio-azzurro/>
- ICCサイトより抜粋
- 38 ビデオギャラリー—SCAN
- 1980年に中谷美二子が原宿で開館した、ビデオアート専門ギャラリー。1980年代を通してビデオアートの普及に貢献した。
- 中谷 美二子(なかや ふじこ、1933年～)は、日本の芸術家。その作風から「霧の彫刻家」の別名を持ち、人工の霧を使った『霧の彫刻』と呼ばれる作品群や、メディア・アートの活動で知られる。自然環境と人間の関係、メディア環境と人間の関係などをテーマとしている。
- 1970年の日本万国博覧会(ペシシ館)での制作をきっかけに、50年以上にわたり世界各地で霧の彫刻を発表して第一人者となった。ビデオ・アートの黎明期である1970年代から映像作品を制作し、日本初のビデオ・アート専門ギャラリーを設立してビデオ作家を支援した。芸術家と科学者のコラボレーションをするE.A.T.のメンバーとして関わったイベントは、インターネットに先駆けたと試みとして評価されている。
- 物理学者・随筆家の中谷宇吉郎は父親にあたる。
- 39 文化庁メディア芸術祭
- 1998年 平成9年度(第1回)文化庁メディア芸術祭受賞作品展 / **新国立劇場**
- 1999年 平成10年度(第2回)文化庁メディア芸術祭受賞作品展 / **新国立劇場 小劇場**
- 2000年 平成11年度(第3回)文化庁メディア芸術祭受賞作品展 / **草月会館**
- 2001年 平成12年度(第4回)文化庁メディア芸術祭受賞作品展 / **東京都写真美術館**
- 2006年 平成19年度(第11回)文化庁メディア芸術祭受賞作品展 / **国立新美術館**
- 2017年 平成29年度(第20回)文化庁メディア芸術祭受賞作品展 / **NFTインターコミュニケーション・センター(ICC)**
- 2017年 平成29年度(第20回)文化庁メディア芸術祭受賞作品展 / **東京オペラシティアートギャラリー**
- 2018年 平成30年度(第21回)文化庁メディア芸術祭受賞作品展 / **国立新美術館**
- 2019年 平成31年度(第22回)文化庁メディア芸術祭受賞作品展 / **日本科学未来館 | フジテレビ湾岸スタジオ**
- 40 情報科学芸術大学院大学 (IAMAS)
- 2001年
- Christa Sommerer(2001-2005教授)
- Laurant Minionou(2001-2005教授)
- 三輪真弘(2001-2020教授)
- 入江綾一(2001-2015教授)
- 前田真二郎(2001-2013助教授)
- 吉岡洋(2001-2006教授)
- 坂根巖夫(2001-2005学長)
- 関口敦仁(2001-2013教授)
- 41 artscape Artwords「IAMAS」より
- 更新日 2024年03月11日
- 情報科学芸術大学院大学 (Institute of Advanced Media Arts and Sciences)と岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー(International Academy of Media Arts and Sciences)の二つの教育機関からなる、メディア表現を専門とする教育機関。所在地は岐阜県大垣市。1998年に当時の岐阜県知事稲垣隆夫の肝意で、初代学長に稲垣県長を選出された。当初は専修学校の国際情報科学芸術アカデミーとして開校し(2012年3月で廃止)、2001年に情報科学芸術大学院大学が開学した。関口敦仁(せきぐち・あつひと)、三輪真弘(みわ・まさはる)、入江綾一(いりえ・あやひらち)、森田正行(もりだ・まさゆかり)、前田真次(まへだ・まこと)、小林誠(こばやし・まこと)、吉岡英樹(よしか・ひだり)ら、自ら実験を行う講師陣による1学年20名程度の少人数教育を特色のひとつとしており、これまでに高橋麻(たかみな・ただす)、クワカボリウツ、清水健人(しみず・けんと)、毛織(いし・はなこ)、真鍋大度(まなべ・たいと)、佐本祐一(さもと・ゆういち)、フレッド・ボードリシラ。初代美術家インタラクティブ・アート、美術系館に在るまで数多くの人材を輩出している。数講師に付いた「インタラクティブ」度(1995-2001年、現在の岐阜 おおがきセンター)でインタラクティブ・アートに関わる世界各地の作家を紹介したほか、音響プログラミング環境Max/MSPのサマースクールでは、後・作家として活躍することになる多くの参加者を国内外から集めた。岐阜県の財政事情の悪化に伴い短期小規模の枠にはいるが、2004年にデジタル・エレクトロニクス(Ain Electronic)においてキャンパス展開を開始。2012年に、教育、コミュニケーションから、環境、経済にいたるまでのさまざまなアイデアを素早く試し、考える、社会のプロトタイピングを掲げる実験工房(Labo)をオープンするなど、日本の教育における技術と芸術の接点として機能し続けている。
- 著者 第一稿 <https://artscape.jp/artword/7049/>
- 42 東京藝術大学大学院映像研究科
- 2004年
- 小町谷圭(2004-2012研究員・非常勤講師)
- 2005年
- 佐藤雅彦(2006-2020教授)
- 松井茂(2006-2011特任講師)
- 桂英史(2006-2007助教授)
- 桐山孝司(2006-2007助教授)
- 藤嶋正樹(2006-2015教授)
- 53

付録

授業参加後の鹿児島大学 教育学部 和田先生のコメント

これまで何となく使っていたメディア芸術、メディアアートなどの語彙が分かりやすく丁寧に解説されていて、学びになりました。また年表にそって団体、アーティスト、各種芸術祭などが説明されていたので全体の流れを理解しやすかったです。いままでは特段意識していなかった相関関係もなんとなく理解できました。全体としてすごく分かりやすかったし楽しく拝聴しましたが、私自身がある程度メディアアートに詳しかったので、そうでない若い人がどのように感じたのかを知りたいところです。また、代表作の映像・画像などがあれば更に理解しやすかったような気がします、時間的な制約があるので難しいのかとも思いました。是非全 15 回の講義にさせていただき、今回のものは初回のガイダンスか、最後のまとめとするとちょうど良いボリュームになるかと思いました。

おわりに

絵画を基礎とし映像表現を主とした作品制作に興味を持つ学生に向けて「メディアアート史年表」を利用したメディアアートの導入授業を実施し、その結果について考察する。

- ・「メディアアート史年表」は経験を積んだ研究者らによって信頼度の高いデータが集められており、研究者や学生に大いに利用されるべき内容となっている。メディアアートにこれから取り組もうとする導入時においては、仲介者が利用者と年表との間に立つことが望ましいと感じた。

- ・年表は豊富なリンクが含まれており、こうしたリンク先には画像を伴う資料が充実している。こうした特徴を活かし、和田先生からも指摘があった課題を解決するために（教員が事前に確認をした上で）注目すべき作家のピックアップ時に年表から画像を得る手続を積極的に取り入れたい。年表でありながら作品図版を抽出する際の利便性が高く、授業やワークショップでの利用に向いている。

- ・初歩的なメディアアートについての理解共有されたクラスを終えた段階で、年表に触れる手続が有効と考える。年表の入口は数字と言葉であり、多くの言葉の集まりから単語を拾い上げて掘り下げる活用が自然である。カテゴリーなどの機能をカスタマイズできるようであれば、あらかじめ教員が設定した年表を段積みしておけば特定の関係性に絞った年表利用からスタートでき、基礎的な内容の授業にも対応が容易になる可能性もある。＊検索によってヒットした年表の詳細が一覧表示されることは確認したが、ここの年表の表示非表示を個別に選択したものが横に伸びる年表の状態で比較できると授業利用の幅が広がる。

年表の作成に携わった方々の御苦勞に敬意を表します。膨大な情報を整理していただいたおかげで、メディアアートの入口に立つ一人として、希望の光を与えていただけたと思います。本学の教育に活かしていきたいと思います。

1.1.2 中京大学 大泉和文教授によるレポート

中京大学 工学部 メディア工学科

教授 大泉和文

「メディアアート史年表」授業活用の報告

1. 概要

12月のプロジェクト研究（2年ゼミ，曾我部研究室と合同）、プロジェクト研究応用演習（3年ゼミ）の各1コマにおいて、「文化庁メディアアート史年表」を活用した演習を実施した。各学生が現在取り組んでいる作品及び今後制作する作品を念頭に、関連する作品や作家の調査に取り組んでもらった。

中京大学工学部では4年次に卒業研究が必修となっており、卒業論文の提出が義務づけられている。中でもメディア工学科のアート系ゼミでは、卒業制作（作品）と卒業論文がセットになっている。一般的な研究プロセスでは、関連分野の先行研究の調査が不可欠である。卒業制作においても問われるのは作品の新規性・オリジナリティであり、そのためには作品テーマや表現方法に関連する先行・関連作品の調査が不可欠である。

一方、一般的な美大芸大と異なり、メディア工学科のカリキュラムには美学・美術史に相当する科目がなく、ゼミ教育に委[ゆだ]ねられている。そのため、今回2年次3年次のゼミにおいて「文化庁メディアアート史年表」を活用して、70年余におよぶメディアアート史を概観させ、関連する作品や作家の調査を行ってもらった。受講学生の傾向から、教員から統一したテーマや調査対象を提示することは止め、各自の関心に応じて自由に設定させた。

2. 演習内容

- 1) 一切の説明なしに「文化庁メディアアート史年表 (<https://cdc.jp/mac/>)」を自由に見てもらった（10分）。
- 2) ゼミでの作品制作を念頭に「美術史（過去の作品や作家）を知ることはなぜ必要か？」を解説した（5分）。
- 3) スライドによる「文化庁メディアアート史年表」の概説（25分）
以下の資料を基に「文化庁メディアアート史年表」の編集方針等や年表の構成，目次や検索機能などの解説を行った（次ページのスライド pp.3-4）。
木村（明貴）絃子「文化庁メディアアート年表」の考察と展望」
（日本映像学会報 No. 192, 2021）日本映像学会，p.21
続いて、演習課題「メディアアート史の調査」の説明を行った。受講学生はこれまで系統的な美術史演習を経験していないため、各自が制作している作品の参考作品・作家の調査など、複数の調査観点の事例を示して解説した（スライド pp.5-6）。
- 4) 残りの時間は、課題のテーマ（調査観点）設定及び具体的な調査対象の検討のため、自由に「メディアアート史年表」を使用させた。年表の各キーワードをクリックして表示される「関連 URL」サイト、さらに外部の関連サイトへと調査を連続的に拡張させた。後日、書

付録

籍や論文等の資料に当たることも推奨した。

授業中は同年表の使用方法及び課題内容について、適宜質疑応答を行った。期間 2～3 週間のレポート課題とした。

まずは以下のWebサイトを見てみましょう

<https://cdc.jp/mac/>

本日はメディアアート史調査のワークショップ

文化庁メディアアート史年表

<https://cdc.jp/mac/>

美術史（過去の作品や作家）を知ることはなぜ必要か？

文化庁メディアアート史年表について①

<https://cdc.jp/mac/>

目的：日本における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
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

構成：5つのカテゴリーから構成

- 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」
それらを実施したグループや施設などの「組織」

→現在のメディアアートへ受け継がれる文脈

付録

文化庁メディアアート史年表について②
<https://cdc.jp/mac/>

- ・メディアアート史において、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重要
- ・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、そして学会を記載
- ・上記カテ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

「出来事」のデータは、2013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)が中心となって収集したデータを元としている。2020年度からは、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。

現時点では「出来事」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のためのファインディングエイドや支援サービスを整備することが課題である。

メディアアート史調査の観点

以下の例を参考にして「メディアアート史」の調査を行いましょう

観点の例

- ・各自が制作している作品の参考作品・作家の調査
- ・メディアアートの潮流（流行廃り）を俯瞰する
- ・制作機材や技術の変遷からメディアアートを調査する
- ・特定の展覧会やフェスティバルに着目して、歴代受賞作品を調査する
- ・特定の作家に着目して、作品の変遷、所属グループの推移などを調査する
- ・ひとつの作品や作家について、文化庁メディアアート史年表の項目にあるリンクから、数珠つなぎ的に深く調査する。リンクのつながりも記すこと。

など、「文化庁メディアアート史年表」を活用してレポート提出。

メディアアート史調査のレポート

レポートについて

- ・タイトル：各自の調査の観点からつけること
- ・枚 数：〇枚
「メディアアート史年表」から、さらに調べたWebサイトのURLも明記する
そこに記載された図版等も載せましょう。
- ・ファイル形式：PDF
- ・期 限：1月6日（月）23:55
- ・提出場所：第13回のMaNaBo

3. 提出レポートについて

2年生（8名、うち1名はレポート2点提出）

参照カテゴリー	調査対象	概 要
フェスティバル／シリーズ	名古屋国際ビエンナーレ ARTEC	全5回のARTECの概要、アールジュニ等ARTECに連なる系譜とその後

付録

参照カテゴリー	調査対象	概 要
		の展開について。
単発イベント（年表最上段）2009 年	上映会 2009 アユミギャラリー	アユミギャラリーで開催された「2009 上映会」及び「+ (Plus)」について。
施設／組織	ソニービル ※	ソニービルから Ginza Sony Park Project への変遷。
フェスティバル／シリーズ	イメージフォーラム・フェスティバル	2000 年代以降のフェスティバル概要、川口肇の作品について。
フェスティバル／シリーズ	イメージフォーラム・フェスティバル	1987 年からのイメージフォーラム・フェスティバルの歴史。デジタル技術の導入による作品の多様性、国際的な広がりについて。
グループ／コレクティブ ほか	音楽関連の動向	実験工房「ミュージック・コンクレート／電子音楽 オーディション / 山葉ホール」から現在の AI による音楽生成とアルゴリズム作曲までを概観。
施設／組織の「スパイラル」から勅使河原三郎	勅使河原三郎とメディアアート	「文化庁メディアアート史年表」にある勅使河原三郎作品から始まり、代表作を関連サイトで調査した。最終的に特徴とその影響を考察した。
テレビ／ラジオ／インターネット	テレビ／ラジオ／インターネットのカテゴリーから見たメディアアート史	黎明期のヴァーチャルスタジオを活用した実験的テレビ番組「AV Garden」「アインシュタイン」「ウゴウゴルーガ」等を技術的な背景とともに調査した。NHK「デジタルスタジアム」が果たした役割、2010 年代以降のネットをプラットフォームとした「Dommune」について言及。

付録

参照カテゴリー	調査対象	概 要
施設／組織 ほか	メディアアートの定義と歴史	メディアアート史の概略、始まりを1834年のゾエトロープとして、日本のメディアアートの起源を「実験工房」に見ている。現在のインタラククション、アニメーションの位置付けについても言及。

3 年生（6 名）

参照カテゴリー	調査対象	概 要
施設／組織，文化庁メディア芸術祭	CG の始まり	ウィリアム・フェッター、サザーランド「Sketch Pad System」に始まる CG（CAD）の系譜。1980 年代以降、SF 映画『トロン』など映画に活用され、フル CG の『トイ・ストーリー』に至る。
施設／組織	ソニービル ※	ソニービルで開催されたメディアアートの展覧会調査。Ginza Sony Park のコンセプトと今後の計画。「国際サイテックアート展—エレクトロマジカ'69」（1969 年）及び「ビデオ・コミュニケーション—Do It Yourself Kit」についてレポートした。ソニービルの果たした役割について、テクノロジーとアートを共存させ、より新鮮で創造的な体験を経験することができる施設と総括した。
施設／組織	ソニービル ※	ソニービルから Ginza Sony Park Project への変遷。1970 年代に開催したコンピュータアートやビデオアートの展覧会について、Ginza Sony Park のコンセプトと今後の計画。

付録

参照カテゴリー	調査対象	概 要
施設／組織	森美術館	メディアアートのみならずテーマ性を持った独自の切り口で多彩な企画展を開催している。新しい学びの場となるラーニング・プログラムの充実も特徴である。
文化庁メディア芸術祭	文化庁メディア芸術祭アニメーション部門	当初の SF やファンタジーに続き、2000 年代からは家族、友情、青春などの人間関係が多くなっている。また、歴史や戦争、社会問題といった社会的なメッセージを持つ作品も多い。近年は単なる 3DCG やデジタル技術の使用にとどまらず「CG らしさ」を抑えた自然な映像表現が追求されている。全 25 回の受賞作品をリストアップして、ジャンル・テーマ、技術面、制作手法についてコメントした。
施設／組織 ほか	メディアアートと音の歴史	ルイージ・ルッソロ「イントナルモリー」(1913 年) を基点として、ミュージック・コンクレート、即興と偶然性の時代までを概観した。1980 年代以降の特徴として、インタラクションやネット、XR、AI の使用がリアルタイムかつリアルとヴァーチャルの多層的な体験を提供し、サウンドアートがメディアアートの一領域となっているとした。

※ 3 名の学生が「ソニービル」を調査したが、好きなミュージシャンのイベントが **Ginza Sony Park** で開催されたため、既知の施設だったことによる。当学科の学生にとっては、美術館の展覧会よりもこうした音楽系イベントやネット動画がアートに触れる入口となっている。

4. まとめ：演習を実施して

調査及びレポートのレベルには、作品制作に対するモチベーションの差と同様の傾向が見られたが、事実上初めてメディアアート史（さらには美術史）に触れる体験は、学生にとって有意義だった

付録

と思われる。今回の演習をきっかけに今後の作品制作や卒業研究における先行作品調査の充実を期待でき、作品のオリジナリティも補強できると考える。

日本のメディアアート史を概説した専門書には、伊奈新祐『メディアアートの世界』（国書刊行会 2008 年）坂根厳夫『メディア・アート創世記』（工作舎 2010 年）、馬定延『日本メディアアート史』（アルテスパブリッシング 2014 年）があるが、必ずしも十分とは言えない。また、現在の学生にとっては、紙媒体の書籍よりもネットからの情報収集が主となっており、授業展開の面でも「文化庁メディアアート史年表」に美術史の導入として大いに助けられた。

演習を実施して感じた「文化庁メディアアート史年表」の優れた点を列記する。

- 拡大縮小表示により、1951 年から 2022 年までを 1 画面で概観でき、同時に特定の時代や項目を詳細に調査できる点は紙媒体にない強みである。特定の分野やフェスティバルがいつ始まりいつまで継続したかが一目瞭然であり、各年において縦方向に表示される項目の増減で大まかな潮流が把握できる（メディアアート系の教育機関が一気に増加した時期など）。
- 五つの「カテゴリー」が色分けされており、始めてメディアアート史に触れる初学者にも理解が容易である。
- 各キーワードの「概要」の説明が簡潔かつ分かりやすい。
- 「目次」の項目数が充実していて、各項目をクリックすると年表の該当部分に飛び使いやすい。
- 「目次」からキーワード検索ができる。
- 最下段にアルス・エレクトロニカがあり、日本の動向と対照できる。
- 最上段に（上記五つのカテゴリーに含まれない）万博等の関連事項が掲載され、アートに関連する歴史的出来事や動向と対照できる。

今後の要望としては、「出来事」などの各項目から関連するウェブサイトへのリンク充実が望まれる。アルス・エレクトロニカに加えて SIGGRAPH や ISEA などの項目もあると更に充実した年表になると思われる（ISEA に関しては、2003 年の名古屋開催のみ記載されている）。

1.1.3 大阪芸術大学 安藤英由樹教授によるレポート

大阪芸術大学 アートサイエンス学科

教授 安藤英由樹

メディアアート史年表の活用について

私が受け持つ授業「先端デザイン論」の中では、社会を変革するためのアートを念頭に、スペキュラティブデザイン、アート思考、クリエイティブクエッションなど作品制作の意味付けについて、発想力を養うための方法論及び、ワークショップを通じての学修を目的としている。

講義の中では、メディア芸術祭やアルス・エレクトロニカのなどの作品の紹介を通じて、アート作品がどのような疑問を投げかけ、社会にどのような影響を与えてきたかを読み取り、解釈するワークショップなども行っている。その中の 3 回を用いて、展覧会の企画を考えるグループワークを行った。具体的には個々の学生に現在気になっている問題を考えさせ、同じ興味を持つ学生のグループを生成し、展覧会の「テーマ」、「対象」、「作品選定」、「費用対効果」、「レイアウト」、「関連事業」などを整理し、10 枚程度のスライドで発表させる。このときに過去の展覧会や特定の視点から見た作品を探すプロセスにおいて、「メディアアート史年表」の URL を紹介して活用させた。単にウェブや ChatGPT で聞くことに比べて、タイトルなどから俯瞰的な見方ができ、類似テーマの展覧会に対して調べ、それらが広い視点で様々な形態（メディアアートだけではなく、従来の絵画、彫刻等）をうまく対比させて、作品の選定が行われている事実気がついた学生も多かった。資料制作の回において、授業後のアンケートでメディアアート史年表に関する感想を集めたところ下記のフィードバックが得られた。

a. 年表や項目が上下左右して見やすい。メディアアートが戦後から数年で歴史が始まっていて意外と早いと感じた。Wikipedia みたいに上から下に名前を並べていくんじゃなくてこういった表の方が今までの歴史を一目で感じる事ができるし、「平成に入って一気に発展していったんだな」とじっくり見て考えることができる。またメディアと一言と言っても様々な形態があることを知ることができるし、1960 年代の「ビデオ」や「フィルム」という単語を見てもメディアアートや技術の進化の速さを感じる。

b. 美術館やスペースでやる民間企業が主体となっていて行われる芸術イベント以上に、大学が主体となって学生作品や教授の作品を並べて発展していった作品展が非常に多くて驚きました。有名な作品では被ることもあるが個人が制作したものが多く分主催する人や団体によって被ることない全く違う作品が多くあることが分かりました。最新が 2022 年であったり 2020 年以降で開催されている展示会がコロナ渦を含めてもとても少なくなっていることが分かり最新のトレンドがどうなっているのかは気になりました。

付録

c. メディアアートの展示会が 1950 年からできていたことに驚きました。数は少ないですがこの年表を見ない限り戦後すぐに始まっていたことに気づけなかったと思います。メディアアートと聞いてもゾンビオペラとかにはつながらないので、思っても見なかった作品や自分が知らない作品に出会えるのがいいなと思いました。ただ、昔の作品など URL がないものは展示名だけ見て終わってしまいがちなので、URL 欄のところにどんな展示会だったのかの写真や作品の写真とかあったらいいなと思いました。

d. 年表をざっと見ると戦後すぐにメディアアートの始まりが見えかけている。この時代からこのようなアートの機関が出てきているのが驚きだ。高度経済成長期に入るともっと一気に映画だのシネマだの現代のメディアアートの根幹とも言えそうな部分が発展してきているのが分かる。メディアアートというものは近年一般化してきたように思えるがこうして年表を見てみると想像していたより前から業界の中では有名な言葉だったように感じ取れる。

e. 教育機関/学会は未来の私たちがより良い生活を送るために長い年数消えることなく続いているのだと思います。映像系のアートが多く感じられました。それは、視聴者の興味を引き付けたり物語の注目を集めたりする効果があるため、伝えたいことを相手の記憶に残すことが可能であるためであると強く感じました。

f. 施設/組織は実際に足を運ぶことで、日常では味わうことのできない体験を全身で感じ取れるということが最大の強みであると考えるため、鑑賞者の心をリフレッシュさせたり感性を刺激させたりすることが可能であると思いました。

g. 1957 年から、映像に関するメディア作品がメディアアート史表に継続的に表示されており、印象に残りました。規模が大きいモノから小さなモノまで、ブランディング化された展示物が多い展示ほど、継続的に展示されていると感じました。また、術などは開発した組織から国民に渡るなどの、研究系の組織が発信が早いと思っていました。しかし、1982 年から大学や研究などの組織が展示しており、学問関係の組織より企業や国の系列組織の方が公表が早い事に、驚きを感じました。

h. web サイトとして使いやすいだけでなく、デザインに統一性がある。重要で目立たせたい文字は大きく、太く、または色を変えるなど他の文字と差をつける。やっぱり写真があると伝えたいことがわかりやすいと感じた。

i. 言葉だけじゃ伝わらないことをちゃんと理解して適宜写真やイメージ画像を入れる。文字を見るより画像を見る方が絶対わかりやすい。文字より絵。長文を書くのではなく、簡潔に必要な事項、伝えたい部分を書く。

付録

j. 1980年代は実験映画や、フィルムフェスティバルなどがたくさん実施されている。これを見て感じたのは映画というのは最新の技術を持ち合わせて発表の場として成り立っていたのかもしれないと感じる。そこから現代のようなメディアアートなどの美術館などを考えると、いつの時代も視点が違うだけで、美術館というのは実験的なものの鑑賞として存在しているのかもしれないと感じる。

k. 見やすく様々なアート作品の歴史の情報が並べられていてこんなサイトがあるんだと思いました。今回の授業にうまく応用することはできませんでしたが、今後自分が何かを展覧する機会があればぜひ活用したい作品だと思いました。

l. 人々は常に進化していることが分かった。テレビ、ラジオ、インターネットの長さがすごかった。フェスティバル、シリーズ、グループ、コレクティブなどは他に比べると比較的短かった。施設、組織は数が多くてある程度長かった。

m. メディアアートはかなり最近からはじめたアート作品だと思っていたが、今回メディアアートの歴史を遡ってみると、1950年代からメディアアートの歴史が続いていることを知って驚いた。このメディアアートとはアートとテクノロジーを取り入れたミクストメディアのアート作品なので、これからも感性を刺激し続ける作品が出てくるだろうと感じた。

n. フェスティバル系は基本 2～3 年の短い期間で一気に沢山の作品を出すという展示の仕方に対して、施設は作品の更新は少ないものの期間はとても長いというのが一目でわかるようになって改めて納得させられました。またフェスティバル系は終わる期間もしっかりと決まっているけど施設系は徐々に作品の更新頻度が少なくなっていきいつの間にか終わっていたなど、正確な期間がわからないパターンが割とあることにも気づきました。

o. 年表から見られるように 1990 年ごろまではいわば映像作品を主とした展示が多かったが、そのころを境に展示内容がメディアアート化したことが見て取れる。それらはこれまで映像という媒体がより日常の中に溶け込んできたことが変化の要因と考えられる。この現象のように今メディアアートとして展示されているような技術が我々の生活に馴染み、また新たな技術がメディアアートとして展示されていくことが推測される。

p. こう長く見ていくと最初のほうは映像だけというか映像に特化してるというか、映像が主体だったところからいろいろ拗[こじ]らせて様々な映し方表現の仕方が増えて行って 3d 何てものもいま表現のうちに加わっているとこに人間の英知というのが垣間見えてきた気がした。個人的にすごく興味が湧いたのはアヴァンギャルドの傑作選で、どれもとても心惹[ひ]かれる作品でよかった

付録

q. 1970 年ぐらいまではシネマが多くメディアアートを占めていたが、時代が 2000 年に近づくにつれ少なくなっていくので、テレビやインターネットの普及で少なくなっていくのだなと感じました。2000 年代になると映像を見るだけだったのが、体験できるようになっていてテクノロジーが発展していき、人間が表現できる幅が広がっていくと感じました。できることが増えていったから、年表に上がっている黄色い線の部分の作品も増えていったのだと感じました。

r. 現代になるにつれてテレビ/ラジオ/インターネットが多くなるのかなと思ったら意外とそうでもなくてびっくりしました。テレビ、ラジオだけだったら仕方ないのかなと思ったけど、インターネットがあるのに何で何だろうなーと興味が湧きました。

s. 教育機関に関しては多くなっているのは納得です。今を生きていくならメディアアートを通して学んでいった方がわかりやすいですし、この先色々な作品に触れて発想が伸びていくのでいいかなと思いました。

t. まず色分けがされていてみやすかったです。関連のリンクや詳しい詳細まで書かれてあったので簡単に自分でも調べることができるなと思いました。ですが文字だけしかなく読みづらいとも感じました。あのような指標なら文字と図の割合などを気にして制作すればもっといいものになるのかなと考えました。

u. 思っていたよりも昔から”メディアアート”というジャンルがあることに驚いた。一年ごとに新しい要素や取組が実施されていて飽きがないようにも見えた。世界を視野に入れたと思われるものが多く、このスタンスは今も昔も変わってはいない、むしろ変えてはいけないなと改めて感じた。1960 年代の盛り上がりは表からもひしひしと伝わってきた。逆にその前後の落ち着きなどと比べて経済成長などの時代背景が関係しているのかもしれない。

v. メディアアートが技術と結びつくことで生まれる新しい表現の数々に驚きました。アートという昔からの伝統的なイメージがありましたが、時代ごとの技術革新とともに変化していく様子を知り、未来の可能性にワクワクしました。これもアートなのかと思うような作品もあり、アートの定義がどんどん広がっていることに感動しました。

1.1.4 関西大学 長谷海平教授によるレポート

関西大学 総合情報学部

准教授 長谷海平

映像企画力とメディアアート史理解の統合的育成

「メディアアート史年表」を用いたドキュメンタリー企画開発プログラムの取組

1. 本教育実践の概要

1.1 本実践の目的

本実践は、関西大学総合情報学部で開講された視覚表現に関する講義科目「映像メディアと現代社会」の一環として実施された。この取組では視覚表現の制作行為の中でも特に映像作品における「企画」の作成に焦点を当て「メディアアート史年表」(<https://cdc.jp/mac/>)の活用により、三つの目的の達成を目指した。第一の目的としては、映像制作における企画プロセスの理解を深めることを目指した。これは座学を通じて企画立案の基礎知識を習得し、さらに実践的な企画書作成を通じてその知識の定着を図るものである。第二の目的では、メディアアート史からの知見活用を重視した。メディアアートを中心とした視覚表現の変遷や表現への理解と知見を深めることを目指した。第三には、ドキュメンタリー企画を通じた実践力の育成を意図した。具体的なテンプレートを用いた企画書作成スキルの向上を目指すとともに、視覚表現としての映像メディアにおける制作時の特性について理解を深めることを意図した。これらを通じて、学生が創造的な視覚表現者としての基礎的能力の獲得を目指した。

1.2 本実践の基本情報

本実践は「映像メディアと現代社会」に含まれる「映像と撮影」という授業計画の中で実施された取組である。「映像メディアと現代社会」は映像制作に関する基礎的な知識を習得することを目的としている。

実施時期：2024年12月4日～18日

対象学年：学部2年生～4年生

受講者数：123名（課題提出者数）

実施時間：90分×3回

2. 実践の内容と方法

2.1 実践の展開

本講義ではまず映像における企画書、ドキュメンタリー、メディアアート、それぞれの概念について講義を行った。その後、学生は個人単位で「メディアアート史年表」を起点として企画対象に対する調査を行い、教員側で用意したフォーマットを用いてドキュメンタリー映像の企画書を作成する

という取組を行った。

2.1.1 ドキュメンタリー企画の立案

学生はフォーマットを基に、テーマに関する調査を行い 15 分程度のドキュメンタリー映像に関する企画書の作成に取り組んだ。課題となる企画書の制作は個人単位で取り組んだ。また、その取組で用いた企画書フォーマットの概要と項目は以下のとおりである。

- (1) 制作形式 インタビュー型・観察型・体験型/参加型など
- (2) テーマについて 作品/対象名・作家名・資料 (URL など)
- (3) 取り上げる作品や事象の特徴
- (4) 15 分の映像の流れ
 - i. 始まり (3 分) (どのような要素で導入するか 例: 展示会場で人々が作品を見ている様子、作家が作品について話している場面、作品が動いている様子など)
 - ii. 真ん中 (9 分)
 - ii-1. 対象の紹介 (3 分)
 - ii-2. 関心に対する説明 (どのような要素で展開するか 例: 技術・歴史・作品・関係性など) (3 分)
 - ii-3. 対象の意味や大切さ (3 分) (調査した結果を基に自分なりにフォーカスを当てる要素を明確にする)
 - iii. 終わり (3 分) (どのような要素で締めくくるか 例: 観客の感想、作家からのメッセージ、作品の新しい展開など)
- (5) 撮影場所 (主な撮影場所やインタビューする場所)
- (6) 話を聞く人 (2 人以上: 名前と役割の明記)
- (7) 本企画で制作するドキュメンタリー作品のタイトル

2.1.2. 企画立案に向けた調査活動

学生はドキュメンタリー作品の企画を立案するに際し「メディアアート史年表」を読み解き、そこに含まれるリンクなどの資料と各自の関心に基づいて作家や事象の選定を行った。この過程では年表から得られる情報を出発点として、それぞれの関心を深める形でドキュメンタリーのテーマを選定し企画立案に向けて必要な調査を進めるよう求めた。調査対象の選定から情報収集まで、全て個人での取組とし、各学生の主体的な学びの促進を意図した。

3. 提出された企画書の傾向から見る学習成果

選択された主なテーマとして、以下のような方向性が確認された。

- ・先端技術と芸術表現の融合 (AI アート、バイオテクノロジーなど)

付録

- ・組織・制度からの視点（映画祭、美術館、研究機関など）
- ・歴史的転換点の再評価（実験映画、初期メディアアートなど）
- ・体験と参加の重視（インタラクティブアート、没入型展示など）

提出された企画書からは、いくつかの特徴的なアプローチが観察された。まず、技術と表現を有機的に結びつける手法が見られ、例えば真鍋大度+Rhizomatiksによる「2020-2021」（2021）を取り上げ、AIを用いた創作といった最新技術と芸術表現の融合のドキュメンタリーによる提示が企図されていた。さらに、複数の視点から立体的に考察するアプローチも見られた。例えば「山口情報芸術文化センター（YCAM）」（2003-）や「アメリカ文化センター／アメリカン・センター」（1952-）の活動を取り上げた企画では、メディアアートを組織的・制度的な観点と文化的な観点の両面から捉え、その社会的意義を多角的に検討していた。アーカイヴと現代的解釈を組み合わせる手法も特徴的であった。フジテレビの制作したテレビ番組である「アインシュタイン」（1990-1991）を取り上げた企画では、過去の作品や活動を現代的な視点で再評価し、その意義を問い直す試みが行われた。そのほか、鑑賞者の体験を重視した構成も多く見られた。チームラボによる作品や中谷芙二子による「霧の彫刻」（1970-）のようなインタラクティブな作品や没入型の展示を取り上げた企画では、作品と鑑賞者の関係性に着目し、新しい芸術体験の可能性を探る視点が提示された。

4.まとめ

「メディアアート史年表」を活用した本実践を通じて、学生はメディアアートに関連する事象への深い知見を獲得するとともに、映像によるドキュメンテーションのプロセスを実践的に学ぶ機会を得た。

映像作品の企画プロセスの理解という本教育実践第一の目的については、テンプレートを用いた企画書作成を通じて具体的な成果が見られた。15分という限られた時間でメディアアートに関するそれぞれの価値を効果的に伝えるため、学生は構成、演出などについて実践的な検討を重ねた。この過程で、企画立案の基礎知識を実務的なスキルへと発展させられた。

メディアアート史からの知見活用という本実践第二の目的は、「メディアアート史年表」読み解きによって達成された。学生は年表を出発点として技術革新と表現の変遷、国際的な動向に至るまで、メディアアートの個別事象に対して歴史的文脈を踏まえて多角的に理解できた。

ドキュメンタリー企画を通じた実践力の育成という本実践第三の目的については、インタビュー対象の選定から撮影場所の検討など、映像メディア制作時の特性を踏まえた具体的な企画立案が行われた。これにより、学生はドキュメンタリー制作の実践のプロセスへの理解を深められた。これらの取組の成果は、提出された企画書における多様なアプローチや独創的な視点の広がり如実に表れており、学生が理論と実践の両面から映像制作における企画力を養う有意義な機会となったことを示している。さらに、ドキュメンタリーの企画立案プロセスを通じて、学生達は各自の興味に応じてメディアアートの技術的側面や表現手法、社会的意義について掘り下げて考察でき、本教育実践を通じてメディアアートに対する多角的な知見を深められた。

付録

本報告書は、文化庁の委託業務として、株式会社 DNP エスピーイノベーションが実施した令和 6 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。