

平成23年9月30日

## 平成23年度「メディア芸術人材育成支援事業」(第2回募集)の採択について

このたび、文化庁では、平成23年度「メディア芸術人材育成支援事業」(第2回募集)について、下記の事業を採択することにしましたので、お知らせします。

### 1. 事業の概要

我が国のメディア芸術を推進する団体等が実施する人材育成事業を支援することにより、次代のメディア芸術分野を担うクリエイター、教育者、研究者等の育成を促し、もって我が国メディア芸術水準の向上と発展に資することを目的とする。

### 2. 審査状況

応募数：15件

採択数：6件

審査方法：外部有識者による審査

### 3. 採択事業(各事業の概要については別紙のとおり)

	団体名	事業名称
1	財団法人画像情報教育振興協会	学生CGコンテスト
2	合同会社 teco LLC	青い森のメディアアートワークショップ
3	公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都写真美術館	「映像をめぐる冒険 vol.4 見えない世界のみつめ方 BEYOND THE NAKED EYE」展特別対談シリーズ
4	株式会社ドーガ	CG アニカップ 日・仏親善試合 リバイバル上映会
5	公益財団法人名古屋文化振興事業団	名古屋電脳博覧会
6	一般社団法人日本動画協会	産業界・教育機関共同のアニメーション制作人材育成 ビジョン共有事業

### 【本件担当】

文化庁文化部芸術文化課  
支援推進室メディア芸術交流係  
支援推進室長 清水 功 (内線 2858)  
支援推進室長補佐 土居 孝一 (内線 2062)  
専門職 三浦 牧人 (内線 2895)  
電話：03-5253-4111 (代表)  
03-6734-3031 (直通)

## <採択事業概要>

### ①事業名：学生 CG コンテスト

**団体名：**財団法人画像情報教育振興協会

**事業内容：**学生のためのコンピュータグラフィックス作品の顕彰のために同協会が行ってきた「学生 CG コンテスト」。未来の創造力を担う才能を社会に発信するというメッセージを込めて、今年度より「コンピュータグラフィックス (CG)」から「Campus Genius (CG)」へとその位置付けを捉え直し、アート、デザイン、アニメーション、映像、マンガ、ゲーム、アプリ等、幅広く作品を公募し顕彰する。

### ②事業名：青い森のメディアアートワークショップ

**団体名：**合同会社 teco LLC

**事業内容：**青森県に所在するレジデンス施設で、メディアアートの先駆者が新しい担い手にクリエイティビティを伝授することを目的に開催するワークショップ。ものづくりのコラボレーションによる作品創作等を通じて、メディア芸術に取り組む若い才能に様々な新しいステージを提供し、青森・東北での「ものづくり」によるメディア芸術の発信により地域活性化に資する。

### ③事業名：「映像をめぐる冒険 vol.4 見えない世界のみつめ方 BEYOND THE NAKED EYE」展特別対談シリーズ

**団体名：**公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都写真美術館

**事業内容：**写真美術館で開催する「見えない世界のみつめ方」展の出品者が出演し、展示作品について解説することを通して、年々複雑化するメディア芸術分野の作品の制作方法に関するケーススタディの機会を若手メディア芸術分野の人材に向けて提供するとともに、これからの表現に関わる諸問題について、建築、ゲーム、デザインなどの分野のゲストと出品者の対談を行う。

### ④事業名：CG アニカップ 日・仏親善試合 リバイバル上映会

**団体名：**株式会社ドーガ

**事業内容：**日本の自主制作 CG アニメ作品と、フランスの「e-magiciens」の入選作品を交互に上映し、審査員の審査と観客の拍手で勝敗を判定する国対抗試合形式の上映会。パーソナル CG アニメ作品の発表の場を設け、広く一般に PR するとともに、その質的向上を促進し、メディア芸術の人材の育成を図る。

⑤**事業名**：大名古屋電脳博覧会

**団体名**：公益財団法人名古屋市文化振興事業団

**事業内容**：名古屋市民ギャラリー矢田を会場として、地域の大学から推薦を受けた若手作家（もしくはグループ）によるメディアアート・メディアデザイン作品の展示を行う。名古屋という地域を意識したメディアアートの展覧会の開催により、地域のみならず広く全国に対して名古屋からのメディアアートの今を発信するとともに、若手作家が活発にコミュニケーションを図る場を提供する。

⑥**事業名**：産業界・教育機関共同のアニメーション制作人材育成ビジョン共有事業

**団体名**：一般社団法人日本動画協会

**事業内容**：アニメーション制作の人材育成ビジョンを産学で共有するプロジェクトであり、産業界と教育機関の相互理解やビジョン共有の場作りを目指す。産業界からはこれまでの人材育成関連の調査研究や作成テキストを収集し、教育機関からは過去の入学状況・進路やカリキュラムの現状報告を得て、その把握と分析により具体的なキャリアアップやカリキュラムの指標作りを共有・発表する。