

## メディア芸術・映画ワーキンググループの意見について（骨子案）

1. 質の高い作品の発表・鑑賞機会の確保について

- メディア芸術祭の賞としての価値を上げていくことが必要である。賞金額を上げることもひとつの方法であるし、創造活動に専念できる環境を提供することも大きな価値である。
- 日本の芸術祭等の賞金額は本当に安い。賞の価値を高めるには、高額な賞金を出すか、非常に大きな名誉を与えるかが考えられる。
- 受賞作品が一般に広く知られるかどうかをクリエイターは気にしているので、それに応えることが必要である。
- 地域における鑑賞機会を充実するため、地域の映画館や商店街の空き店舗等を新たな映像スペースとして活用し、時代の最先端を感じられるような、地域に密着した小規模なメディアセンターのような場所をつくと良い。
- 文化庁と地域の文化施設が連携し、メディア芸術分野での連携企画を実施する。
- 現在のメディア芸術祭受賞作品展は日数が非常に短い。常設展示できる施設が必要だが、施設が無理なのであれば、Web上にセンターをつくり、世界に発信し、さらにはそこに新人の作品オーディションや発表の場も創設していくべきである。
- クリエイター同士の交流の他に、クリエイターと企業との交流の場があれば、そこで賞を取ることが仕事につながることになる。
- これまで日本国内の評価軸で発展してきたメディア芸術祭を下手に”国際化”してしまうと、結局欧米型の評価軸・意見に流されてしまうことが懸念される。日本人は、自分達の芸術にもっと誇りを持ち、日本の評価軸を堅持していかなくてはならない。
- 映像メディアにある種の価値付けをもって観客に提示していくことができる人材が重要であり、そのような人材を育成するには子どもの頃から芸術に触れることが必要である。

2. 作品の保存（アーカイブ）について

- 日本の浮世絵が海外に流出し、国内にあまり残っていないという状況があるが、これと同様のことが、アニメのセル画でも起こっている。歴史の過ちを繰り返さず、貴重な作品・資料等のアーカイブを進めるべきである。このような網羅的な収集・保存は公的機関にしか不可能である。
- データベース（情報の収集）とアーカイブ（作品の保存）は異なるものであるため、分けて考える必要がある。まず、何がどこにあるかを把握する必要があり、データベースの構築から始めるべきである。

- アーカイブ（作品の保存）を行うということになれば、膨大な量となるので、これらを整理・保存するには、多くのスタッフと専門性、保存するための場所が必要であり、大変な作業になる。
- アーカイブは分野におけるメディアの性質の違いを踏まえて、それぞれの分野ごとに方策等を検討するべきである。
- ゲームに関しては、国立国会図書館における納本制度のようにソフトからハードまで全てをメーカーから寄贈してもらうべきである。
- マンガの原画は、日本のマンガの歴史を示す貴重な資料であり、このままでは散逸・劣化していつてしまう。これらの貴重な資料についてアーカイブの必要がある。
- 映画のデジタル保存には、映画を一本製作できるほどのコストがかかる。デジタルでどのように保存するのかということ調査研究していくべきである。

### 3. 関係機関の連携及び国内外への情報発信について

- 日本では、アニメやマンガ等の文化の中でもコスプレ等のアキバ系文化を恥じる傾向があるが、日本人は自国のポップカルチャーにもっと自信を持つべきである。
- 海外では日本のポップカルチャーへの人気非常高いので、海外への発信については、パリのJAPAN・EXPOなど現地のイベントを活用するべきである。
- ネットワークの形成には今あるもの（メディア芸術祭等）を活かして自然に横の繋がりを形成していくのが良い。
- 産業面での波及効果としては、google や iPod などのように、メディア技術に独創性や洗練されたデザインなどの芸術の要素が加わり、次世代のビジネスの芽が生まれる。
- 観光との連携については、最近、アニメ聖地の巡礼が流行しており、このような動きも活用できれば良いのではないか。
- メディア芸術に関する日本の研究者の発信力が弱いため、海外の研究者の主張や論文が世界の主流になってしまっている。日本のアニメやマンガに関する正しい理解を促進するためにメディア芸術全般に関するインスティテュート（研究機関）を大学もしくは大学間につくる必要がある。そこで国内外から集まった研究者が研究を行い、それぞれの成果を自国へ持ち帰り、正しい情報を発信してもらうことが有効である。