

令和2年3月6日

## 第23回文化庁メディア芸術祭賞の決定について

文化庁では、平成9年度より文化庁メディア芸術祭を実施し、優れたメディア芸術作品を顕彰しております。この度、第23回文化庁メディア芸術祭賞が決定しましたので、お知らせいたします。

### 1. 応募概況

アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの4部門において、世界107の国と地域から、3,566作品が寄せられました。また、フェスティバル・プラットフォーム賞においては、世界17の国と地域から、46作品が寄せられました。

### 2. 贈賞

部門ごとに、受賞作品（大賞、優秀賞、新人賞、ソーシャル・インパクト賞、U-18賞）を決定し、それぞれ賞状、トロフィー、副賞（大賞100万円、優秀賞50万円、新人賞30万円、ソーシャル・インパクト賞50万円）（U-18賞は賞状のみ）を贈呈します。

また、文化庁メディア芸術祭と連携する機関・団体において、設備・施設等の特性を活かした新しい企画展示案を公募するフェスティバル・プラットフォーム賞を決定し、賞状、トロフィー、副賞（ジオ・コスモス カテゴリー50万円、ドームシアター カテゴリー50万円）を贈呈します。

さらに、メディア芸術の分野に貢献のあった方々に功労賞を贈呈し、賞状とトロフィーを贈ります。

### 3. 贈呈式・受賞作品展

贈呈式は令和2年9月18日（金）、受賞作品展は令和2年9月19日（土）～27日（日）に、東京・お台場の日本科学未来館を中心に開催を予定しています。

※なお、令和2年3月6日（金）13時に、文化庁メディア芸術祭公式ウェブサイト（<https://j-mediaarts.jp/>）にて、全受賞作品の概要及び贈賞理由を公開するほか、大賞受賞者のコメント等を掲載いたします。御不明な点等は文化庁メディア芸術祭事務局 [CG-ARTS 内] 広報担当まで御連絡ください。

<広報問合せ先> TEL : 03-3535-3501 FAX : 03-3562-4840

<担当>文化庁参事官（芸術文化担当）付メディア芸術発信係  
文化戦略官 所 昌弘（内線 2858）  
参事官補佐 伊野 哲也（内線 2062）  
メディア芸術発信係長 吉光 紗綾子（内線 2895）  
電話 : 03-5253-4111（代表）

## 第23回文化庁メディア芸術祭 受賞作品発表

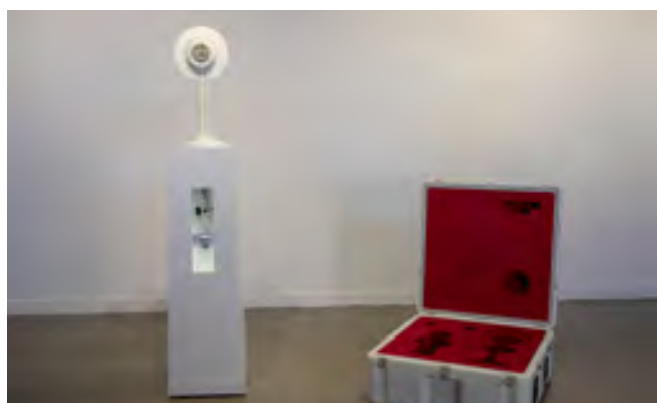
**応募総数3,566作品から、ついに受賞作品が決定！**

**受賞作品展は2020年9月19日(土)から9月27日(日)まで  
日本科学未来館（東京・お台場）を中心に開催。**

この度、第23回文化庁メディア芸術祭の受賞作品及び功労賞受賞者を決定いたしました。文化庁メディア芸術祭は、アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの4部門において優れた作品を顕彰するとともに、受賞作品の鑑賞機会を提供するメディア芸術の総合フェスティバルです。厳正なる審査の結果、世界107の国と地域から応募された3,566作品の中から、部門ごとに大賞、優秀賞、新人賞、ソーシャル・インパクト賞、U-18賞を選出しました。また、世界17の国と地域から応募された46作品の中から、フェスティバル・プラットフォーム賞を選出しました。あわせて、功労賞としてメディア芸術分野に貢献のあった方を選出しました。

なお、これら受賞作品の展示・上映や関連イベントを実施する第23回の受賞作品展を、2020年9月19日(土)から9月27日(日)まで、東京・お台場の日本科学未来館を中心に開催します。

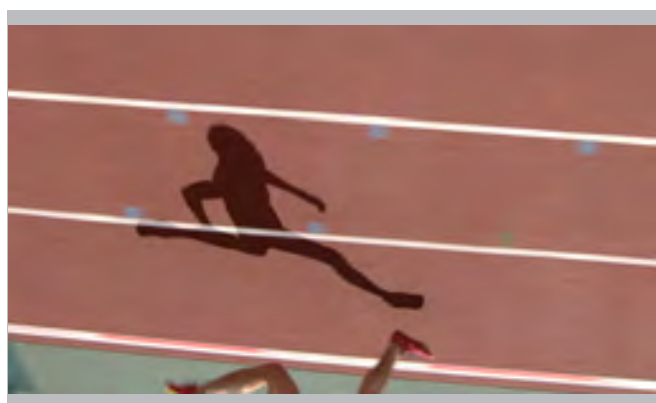
### 第23回文化庁メディア芸術祭 大賞受賞作品



アート部門

**[ir]reverent: Miracles on Demand** メディアインスタレーション、バイオアート

Adam W. BROWN [米国]

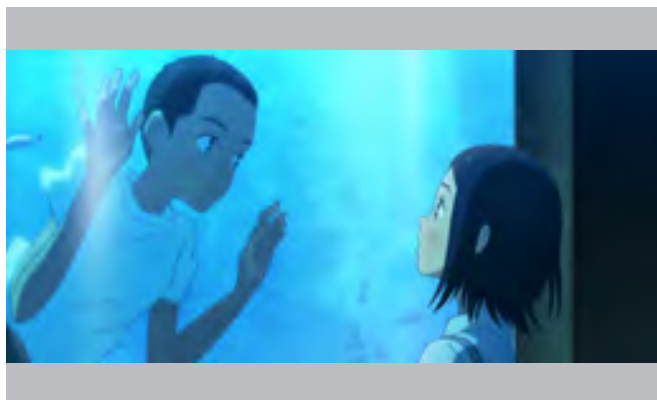


エンターテインメント部門

© 2019JOC

**Shadows as Athletes** 映像・音響作品

佐藤 雅彦/佐藤 匡/石川 将也/貝塚 智子 [日本]



アニメーション部門

© 2019 Daisuke Igarashi・Shogakukan / "Children of the Sea" Committee

**海獣の子供** 劇場アニメーション

渡辺 歩 [日本]



マンガ部門

© Shimada Toranosuke

**ロボ・サピエンス前史** マンガ

島田 虎之介 [日本]

# 1. 第23回文化庁メディア芸術祭 アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガ部門

## ■応募作品数

募集期間：2019年8月1日～10月4日

アート部門	
インタラクティブアート	228
メディアインスタレーション	230
映像作品	513
映像インスタレーション	118
グラフィックアート	746
ネットアート	62
メディアパフォーマンス	70
計	<b>1,967</b>

エンターテインメント部門	
ゲーム	46
映像・音響作品	214
空間表現	55
プロダクト	43
ウェブ・アプリケーション	32
計	<b>390</b>

アニメーション部門	
劇場アニメーション	101
テレビアニメーション	
ネット配信動画	
短編アニメーション	442
計	<b>543</b>

マンガ部門	
単行本で発行されたマンガ 雑誌等に掲載されたマンガ	557
コンピュータや携帯情報端末等で 閲覧可能なマンガ	53
同人誌等を含む自主制作のマンガ	56
計	<b>666</b>

<b>応募作品総数</b>	<b>3,566</b>
---------------	--------------

## ■海外からの応募

**1,916作品／106ヵ国・地域**

アイルランド、アゼルバイジャン、アフガニスタン、アメリカ、アラブ首長国連邦、アルジェリア、アルゼンチン、アルバニア、アルメニア、イエメン、イギリス、イスラエル、イタリア、イラク、イラン、インド、インドネシア、ウクライナ、ウズベキスタン、エクアドル、エジプト、エストニア、オーストラリア、オーストリア、オランダ、ガーナ、カザフスタン、カナダ、カメルーン、キューバ、ギリシャ、キルギス、グアテマラ、クロアチア、ケニア、コートジボワール、コスタリカ、コモロ、コロンビア、コンゴ民主共和国、サウジアラビア、ジャマイカ、ジョージア、シンガポール、スイス、スウェーデン、スペイン、スリランカ、スロバキア、スロベニア、セネガル、セルビア、タイ、大韓民国、タジキスタン、チェコ、中国、チュニジア、チリ、デンマーク、ドイツ、トーゴ、トルクメニスタン、トルコ、ナイジェリア、ニュージーランド、ノルウェー、ハイチ、パキスタン、パナマ、ハンガリー、バングラデシュ、フィリピン、フィンランド、ブラジル、フランス、ブルガリア、ベトナム、ベネズエラ、ベラルーシ、ペルー、ベルギー、ポーランド、ボリビア、ポルトガル、北マケドニア共和国、マダガスカル、マリ共和国、マレーシア、南アフリカ、メキシコ、モルドバ、モロッコ、モンゴル、モンテネグロ、ヨルダン、ラトビア、リトアニア、リビア、ルーマニア、ルクセンブルク、レバノン、ロシア、台湾、パレスチナ、香港(五十音順)

## ■審査委員

### アート部門

秋庭 史典（美学者／名古屋大学准教授）  
阿部 一直（キュレーター／アートプロデューサー／東京工芸大学教授）  
池上 高志（複雑系科学研究者／東京大学大学院総合文化研究科教授）  
ゲオアグ・トレメル（アーティスト／研究者）  
田坂 博子（東京都写真美術館学芸員）

### エンターテインメント部門

川田 十夢（開発者／AR三兄弟 長男）  
齋藤 精一（株式会社ライゾマティクス代表取締役／クリエイティブディレクター）  
時田 貴司（ゲームクリエイター／株式会社スクウェア・エニックス プロデューサー）  
中川 大地（評論家／編集者）  
森本 千絵（コミュニケーションディレクター／アートディレクター）

## ■選考委員

### アート部門

伊村 靖子（情報科学芸術大学院大学講師）  
高尾 俊介（甲南女子大学文学部メディア表現学科講師）  
津田 道子（アーティスト）  
萩原 俊矢（Web デザイナー／プログラマー）  
平川 紀道（アーティスト）  
明貫 紘子（キュレーター／研究者）  
指吸 保子（NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] 学芸員）  
渡邊 朋也（美術家／タレント）

## ■各賞

高い芸術性と創造性を基準として、部門ごとに大賞、優秀賞、新人賞、ソーシャル・インパクト賞、U-18賞を選定します。

### メディア芸術祭賞（文部科学大臣賞）

大 賞：賞状、トロフィー、副賞 100万円  
優秀賞：賞状、トロフィー、副賞 50万円  
新人賞：賞状、トロフィー、副賞 30万円  
ソーシャル・インパクト賞：賞状、トロフィー、副賞50万円  
U-18賞：賞状

このほか、優れた作品を審査委員会推薦作品として選定します。

### アニメーション部門

宇田 鋼之介（アニメーション監督・演出）  
佐藤 竜雄（アニメーション監督・演出・脚本家）  
須川 亜紀子（横浜国立大学大学院都市イノベーション研究院都市文化系教授）  
横須賀 令子（アニメーション作家）  
和田 淳（アニメーション作家）

### マンガ部門

表 智之（北九州市漫画ミュージアム専門研究員）  
川原 和子（マンガエッセイスト）  
倉田 よしみ（マンガ家／大手前大学教授）  
白井 弓子（マンガ家）  
西 炯子（マンガ家）

### マンガ部門

猪俣 紀子（茨城大学准教授）  
おぎの ひとし（マンガ家／東京工芸大学助教）  
小田切 博（フリーライター）  
久保 直子（比治山大学短期大学部美術科専任講師）  
倉持 佳代子（京都国際マンガミュージアム研究員）  
西原 麻里（愛知学泉大学講師）  
日高 利泰（マンガ研究者）  
松田 尚正（マンガ家）  
三浦 知志（尚綱大学准教授）

## 贈呈式・受賞作品展

贈呈式： 2020年9月18日（金）

受賞作品展： 2020年9月19日（土）～27日（日）

日本科学未来館（東京・お台場）を中心に開催いたします。



前回【第22回】文化庁メディア芸術祭贈呈式の様子

## 2. 第23回文化庁メディア芸術祭 フェスティバル・プラットフォーム賞

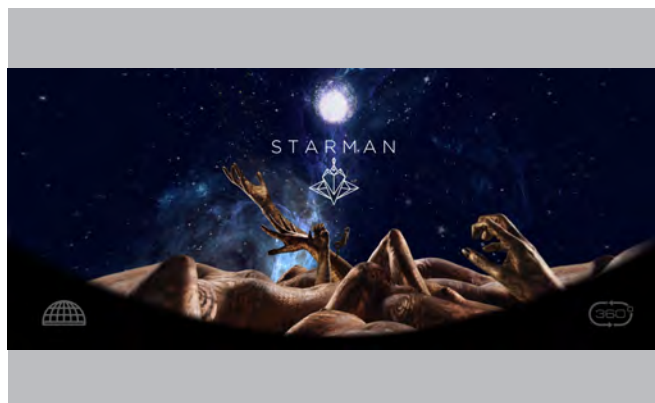
メディア芸術祭と連携する機関・団体において、設備・施設等の特性を活かした新しい企画展示案を公募し、優秀な作品に対して賞を贈呈。受賞作品は、メディア芸術祭の受賞作品展にて展示されます。第23回は、日本科学未来館の球体展示に関する作品を募集しました。



ジオ・コスモス カテゴリー

※完成イメージ

球小説 映像インスタレーション  
YouYouYou [日本]



ドームシアター カテゴリー

© IAMEVE

Photo: Starman Banner (made by Kelon Cen)

Starman ミュージックビデオ

Tiff RANDOL / CEN Kelon / Thor FREUDENTHAL / YEN Shih-Lien  
[米国/中国/ドイツ、米国/台湾]

### ■応募作品数

募集期間：2019年9月17日～11月29日

ジオ・コスモス カテゴリー	22
ドームシアター カテゴリー	24

応募作品総数	46
--------	----

### ■海外からの応募

25作品/16ヵ国・地域

アメリカ、イラン、インド、インドネシア、スペイン、大韓民国、中国、デンマーク、ドイツ、トルコ、ブラジル、フランス、ラトビア、ロシア、台湾、香港(五十音順)

### ■審査委員

川村 真司 (Whatever Inc. クリエイティブディレクター/ CCO)

水口 哲也 (エンハンス代表/シナスタジアラボ主宰/慶応義塾大学大学院 (Keio Media Design) 特任教授)

水谷 仁美 (株式会社リコーSV 事業本部 THETA 事業部 Sales & Marketing)

### ■各賞

フェスティバル・プラットフォーム賞

ジオ・コスモス カテゴリー：賞状、トロフィー、副賞50万円

ドームシアター カテゴリー：賞状、トロフィー、副賞50万円

## 3. 第23回文化庁メディア芸術祭 功労賞

審査委員会の推薦により、メディア芸術分野に貢献のあった方に対し、功労賞を贈呈します。(賞状、トロフィー)

功労賞 幸村 真佐男 (メディア・アーティスト/写真家)

なみき たかし (プロデューサー/アニメーション史家)

村崎 修三 (少女雑誌コレクター)

山城 祥二 (作曲家/脳科学者)



**第23回文化庁メディア芸術祭 受賞一覧**

	賞	作品名 作品形態	作者名 [国籍]	
<b>アート部門</b>	大賞	[ir]reverent: Miracles on Demand メディアインスタレーション、バイオアート	Adam W. BROWN [米国]	
	優秀賞	between #4 Black Aura メディアインスタレーション	ReKOGEI (代表者:石橋 友也) [日本]	
		Ferriscope 映像インスタレーション	Bull.Miletic [米国]	
		Soundform No.1 メディアインスタレーション	Natura Machina (筧 康明/ Mikhail MANSION / WU Kuan-Ju) [日本/米国/台湾]	
		Two Hundred and Seventy メディアインスタレーション	Nils VÖLKER [ドイツ]	
	新人賞	drawhearts メディアインスタレーション	Sebastian WOLF [ドイツ]	
		Latent Space メディアパフォーマンス	Marian ESSL [オーストリア]	
		Lenna メディアインスタレーション	細井 美裕 [日本]	
	ソーシャル・インパクト賞	SOMEONE インタラクティブアート	Lauren Lee McCarthy [米国]	
	<b>エンターテインメント部門</b>	大賞	Shadows as Athletes 映像作品	佐藤 雅彦/佐藤 匡/石川 将也/貝塚 智子 [日本]
優秀賞		大喜利AI & 千原エンジニア アプリケーション、映像作品	『大喜利AI & 千原エンジニア』制作チーム (代表:竹之内 大輔) [日本]	
		amazarashi 武道館公演 『朗読演奏実験空間“新言語秩序”』 空間表現	『朗読演奏実験空間“新言語秩序”』プロジェクトチーム (代表:amazarashi 秋田 ひろむ) [日本]	
		CELLMate 映像作品	Solmaz ETEMAD [イラン]	
		SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE ゲーム	SEKIRO開発チーム (代表:宮崎 英高) [日本]	
新人賞		トントンボイス相撲 プロダクト	『トントンボイス相撲』制作チーム (代表:大瀧 篤) [日本]	
		Buddience 仏像の顔貌を科学する ウェブ	赤松 卓太/露木 卓也/竜沢 賢吾/尾崎 風椰 [日本]	
		PickHits プロダクト	前川 和純/松原 晟都 [日本]	
ソーシャル・インパクト賞		移動を無料で nommoc アプリケーション	吉田 拓巳 [日本]	
U-18賞		まほう 映像作品	石巻のこどもたち (代表:酒井 理子) [日本]	
<b>アニメーション部門</b>	大賞	海獣の子供 劇場アニメーション	渡辺 歩 [日本]	
	優秀賞	ある日本の絵描き少年 短編アニメーション	川尻 将由 [日本]	
		ごん 短編アニメーション	八代 健志 [日本]	
		ロング・ウェイ・ノース 地球のてっぺん 劇場アニメーション	レミ・シャイエ [フランス]	
		Nettle Head 短編アニメーション	Paul E. CABON [フランス]	
	新人賞	向かうはずみ 短編アニメーション	築地 のはら [日本]	
		浴場の象 短編アニメーション	CHENG Jialin [中国]	
		Daughter 短編アニメーション	Daria KASHCHEEVA [ロシア]	
	ソーシャル・インパクト賞	天気の子 劇場アニメーション	新海 誠 [日本]	
	<b>マンガ部門</b>	大賞	ロボ・サピエンス前史	島田 虎之介 [日本]
優秀賞		あした死ぬには、 ダブル	雁 須磨子 [日本]	
		鼻下長紳士回顧録	野田 彩子 [日本]	
		未来のアラブ人 中東の子ども時代 (1978-1984)	リアド・サトゥフ/訳:鶴野 孝紀 [フランス/日本]	
		大人になれば 自主制作マンガ	伊藤 敦志 [日本]	
新人賞		花と頬	イトイ 圭 [日本]	
		夢中さ、きみに。	和山 やま [日本]	
		ソーシャル・インパクト賞	間金ウシジマくん	真鍋 昌平 [日本]
<b>フェスティバル・プラットフォーム賞</b>		ジオ・コスモス カテゴリー	球小説 映像インスタレーション	YouYouYou [日本]
		ドームシアター カテゴリー	Starman ミュージックビデオ	Tiff RANDOL / CEN Kelon / Thor FREUDENTHAL / YEN Shih-Lien [米国/中国/ドイツ、米国/台湾]
<b>功労賞</b>		幸村 真佐男	メディア・アーティスト/写真家	
		なみき たかし	プロデューサー/アニメーション史家	
		村崎 修三	少女雑誌コレクター	
		山城 祥二	作曲家/脳科学者	

## アート部門

### 大賞

[i]レヴェラント ミラクルズ オン デマンド  
[ir]reverent: Miracles on Demand

メディアインスタレーション、バイオアート

アダム ブラウン  
Adam W. BROWN [米国]



#### プロフィール

##### Adam W. BROWN

1972年、米国イリノイ州エヴァンストン生まれ。現在、ミシガン州立大学にて、エレクトロニック・アート・アンド・インターメディア学科の准教授、および「ブリッジ」アーティスト・イン・レジデンシー・プログラムのディレクターを務める。http://adamwbrown.net

#### 作品概要

人間が自然界のすべての生物を支配しているという物語や、人間が神のイメージでつくられたという宣言は、私たちの歴史が人間以外のものの影響を受けているという事実を見えなくさせてきた。本作は、肉眼では見えない微生物が人間の歴史と信念体系に与える影響を調べるインスタレーションである。作品は、中世のローマカトリックの聖体顕示台にインスピレーションを受けた形状のインキュベーター（温度などの成長に必要な条件を一定に保つ機器）で構成されている。まず、インキュベーターの眼のような部分に、キリストの名前を象徴する「PX」の刻印を施した薄いパンを、聖体に見立てて配置する。その後、血液に似た粘性のある液体を生成するセラチア・マルセッセンスという微生物を含む培養液をインキュベーターに送り、パンに滴下。そこで培養された微生物は粘性の赤い液体を生成して、パンを「出血」させる。このように、何世紀も前に教会で見られたような、血を用いた「奇跡」が生み出される。他の種と人間との絡み合いが私たちの歴史をどのように形成するかを問い、人間が特別な存在であるという価値観を揺さぶる作品。

#### 贈賞理由

Miracle（奇跡）とは、「神の成せる技」であり、自然や科学の法則には従わず、説明不能な謎であり、我々人間以上の力を持つ存在（唯一または複数の神）が存在することの表れである。奇跡は我々を見守るだけではなく、現実世界に干渉する。本作品が表現しているのは、血がもたらす奇跡の歴史である。血の涙を流す立像、突然血が流れ出すパンなどが描かれている。無生物から血が流れ出すことは説明不能であり、不条理で、神からのサイン、すなわち奇跡としか解釈できない。この作品では、血の奇跡を赤い細菌を培養することで再現し、理由を探り科学的な説明を試みている。観客も「オンデマンド」で血の奇跡を起こし、パンに接種された赤い細菌は育ち、やがて血のような外観となる。これまで説明できなかったことが、微生物学により解明される。奇跡を起こすために神は必要ではなく、我々も科学によって奇跡を起こせるが、実は真の支配者であるバクテリアの力だけが必要なのだ。（ゲオアグ・トレメル）

## エンターテインメント部門

### 大賞

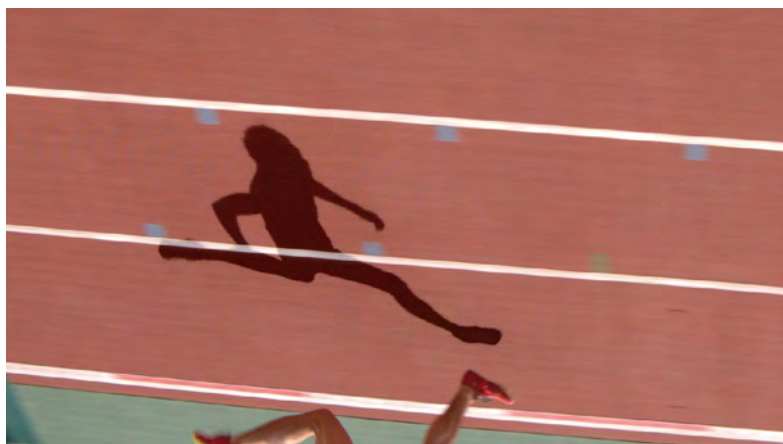
シャドウズ                      アズ                      アスリート

# Shadows as Athletes

映像作品

佐藤 雅彦 / 佐藤 匡 / 石川 将也 / 貝塚 智子 [日本]

SATO Masahiko / SATO Masashi / ISHIKAWA Masaya / KAIZUKA Tomoko



© 2019JOC

#### プロフィール

佐藤 雅彦 | 1954年生まれ。東京藝術大学大学院映像研究科教授。

佐藤 匡 | 1980年生まれ。映像ディレクター。

石川 将也 | 1980年生まれ。グラフィックデザイナー、研究員。

貝塚 智子 | 1980年生まれ。アートディレクター。

<https://euphrates.jp/>

#### 作品概要

日本オリンピックミュージアムに設置された、ウェルカムビジョンのためにつくられた映像作品のひとつ。映像は、フェンシングや新体操など、約10種の競技を行うアスリートの影を中心に撮影され、俯瞰または天地が反転した状態で、静かなピアノの音楽とともに展開される。アスリートの実体は不自然なアングルで撮影されている上に、しばしば画面から見切れてしまっているため、鑑賞者は必然的に影に注目して映像を見ることになる。影からは、名前や容貌、国籍や年齢といったパーソナルな情報は得られず、表情や細かい筋肉の動きを見てとることはできない。時には影のフォーム自体が歪んでしまい、アスリートの動きや姿勢がまったくわからない瞬間も存在する。映像には限定的な情報しか映し出されないが、鑑賞者が、その欠落した情報を補完して理解しようとすることで、実体を直接見るよりも選手の必死さやひたむきさが伝わってくる作品となっている。鑑賞者が自分自身の想像力を働かせながら鑑賞する仕掛けに加え、ナレーションのないノンバーバルな映像にすることで、この映像のイメージを普遍的なものとした。

#### 贈賞理由

メディアという概念が目まぐるしく変化する現在、パソコンやアプリなどは誰もが使えるものになり、高度な編集や制作までできるようになった。私たちはそれを使うのか？ それに使われるのか？ そのモーメントの境界線上にいるような気がする。今の時代、特にエンターテインメントという分野は新しい「視点」や「可能性」を提示し称賛すべきなのかもしれない。本作にはそんな現代のメディアに必要な視点への気づきが多く含まれていた。いつの時代にも変わらない美しさやメディアを通すことで人に投げかける疑問や想像など、メディア表現が忘れていた純粋さを気づかせてくれたように思う。テクノロジーは魔法ではない。テクノロジーは我々が使うべき道具であり、その道具を使ってどのような想像を具現化していくのか？ エンターテインメントという消費者に近い存在でどのように変化と同時に進化していくべきなのか？ この作品をひとつの原点としもう一度考えるべきだと思う。(齋藤 精一)



## アニメーション部門

### 大賞

# 海獣の子供

劇場アニメーション

渡辺 歩 [日本]

WATANABE Ayumu



© 2019 Daisuke Igarashi · Shogakukan / "Children of the Sea" Committee

### プロフィール

#### 渡辺 歩

1966年生まれ。短編劇場アニメーション『おばあちゃんの思い出』(2000)、長編劇場アニメーション『ドラえもん のび太の恐竜2006』(2006)、『宇宙兄弟#0』(2014)などの監督を経て、本作は4本目の劇場長編アニメーションとなる。

### 作品概要

五十嵐大介の長編マンガ作品『海獣の子供』を原作とした劇場アニメーション。主人公は海辺の街に住む中学生の少女、琉花。彼女が夏休みに出会ったのは、ジュゴンに育てられた海と空だった。超人的な能力を持つ2人は、原初の生命を海の底で再び誕生させるための「祭」の鍵を握る存在。あらゆる海の生命が集うこの「祭」の参加者に選ばれた琉花は、数多の生物とともに壮大な奇跡を見届けることになる。本作は、手描き作画と3DCGを高度に組み合わせることで制作された。手描きの線による有機的な動きが、登場キャラクターや、雨や波などの自然現象に強い生命力を与えている。一方で、3DCGのアニメーションは海洋生物を中心に使用、作画監督が描いた線を忠実にトレースするため、カットごとにモデルを調整するなど、手描きに近づけるための膨大な労力が投入されている。手描きでしか実現し得なかった表現の領域に、3DCGを限界まで近づける努力によって、原作の生き生きとした線の力を余すことなく映像化した。観客と等身大の少女である琉花を巻き込んでいく、人知を超えた大きな力を、膨大な技術の蓄積で動かすことにより、新たな領域の視覚表現を実現させた。

### 贈賞理由

冒頭から水のきらめきに目をひかれる。水に加えて光の描写が美しい。原作のソリッドな絵柄を再現しつつ柔らかに動かすアニメートは全編素晴らしい。開放的な夏の描写に対しての主人公の閉塞感に「温かなのに冷たい」という感覚を覚え、それがすなわち「海」の中での体感への導入なのだとすることに気がつく。振り返ってみるとあらゆる描写が「海」へ導かれている。それゆえに海と空がひとつながりに続いているような、それこそ宇宙を感じる瞬間が度々あった。本作では原作と異なり、主人公視点にしぼったがゆえに2人の少年は謎の存在となり、躍動する彼らへの主人公の憧れを描くことで、より後半への驚きを増す。観客に解釈をゆだねる後半の展開にはいろいろと意見はあるだろうがここまで見る者の感性に訴える長編作品というのは滅多にない。正直よいものを見させてもらったなあという思いが勝った。全員一致で大賞に決定した。(佐藤 竜雄)

## マンガ部門

### 大賞

# ロボ・サピエンス前史

島田 虎之介 [日本]  
SHIMADA Toranosuke



© Shimada Toranosuke

### プロフィール

#### 島田 虎之介

2000年、『エンリケ小林のエルドラド』でアックスマンガ新人賞佳作を受賞し、39歳でデビュー。2008年、『トロイメライ』で手塚治虫文化賞新生賞を受賞。<http://shimatora.com/>

### 作品概要

ロボットと人間が共存する時代を舞台に、ロボットたちのさまざまなあり方を、シンプルな線描と記号的な背景、詩的な余白によって描くオムニバス作品。最初のエピソードは、とある富豪の依頼で、かつて富豪の恋人だったロボットを探すサルベージ屋の物語。調査を進めるうちに、そこに秘められた人間の愛情とエゴが明らかになる。超長期耐用型ロボット「時間航士」たちの物語では、彼らは放射性廃棄物を無害化するための施設の管理や、地球型惑星探査といった人間には不可能な長期スパンのミッションを与えられ、従事する。しかし、彼らを生み出した人間の博士からは秘密裏に第二のミッションを与えられていた。人間の妻の遺言により、人間の依頼に応える「自由ロボット」となったロボット・伊藤サチオの物語では、誰の所有物でもないサチオが、人間の要請に応え続けていくなかで、人や自然と触れ合うさまが描写される。収録されたそれぞれの物語は次第に繋がりをもち始め、人間から与えられた命令を忠実にこなそうとするロボットたちのあり方を通して、ロボ・サピエンス時代の到来を前にした人間とロボットの結びつきが複雑な関係性を浮かび上がらせることになる。

### 贈賞理由

シンプルな線で描かれたキャラクター。建物などには用途や状態が字で書かれ、ディテールは省略されている。デザインはどこかユーモラスなレトロフューチャー。とても特徴的な、抽象化された絵柄だ。ある意味、マンガの始まりに戻ったような、マンガらしいマンガ。それでいて、扱うテーマはひどく生々しく、私たちがまさに今直面していることをじかに扱っている。いや、だからこそ扱えた、というべきかもしれない。雑音の遠のき、行きついた先にある種の詩情が宿る。マンガだからできた表現がそこにある。また、滑らかに引き込まれるストーリー性も評価が高く、各審査委員が総合的にみた結果、大賞が妥当となった。「サピエンス」とは「賢い」という意味だそう。作者が幻視した「ロボ・サピエンス」の「サピエンス」な姿は我々「ホモ・サピエンス」にとって希望だろうか、それとも絶望だろうか。広く読まれ、それぞれに感じて欲しい作品である。(白井 弓子)

## フェスティバル・プラットフォーム賞

### ジオ・コスモス カテゴリー

きゅうしょうせつ  
**球小説**

映像インスタレーション

ユウ ユウ ユウ  
**YouYouYou**

[日本]



※完成イメージ

#### 作品概要

ジオ・コスモスに小説の文章を映し出すことで、VRなどの360度映像が周囲の風景を丸ごと記録しているのと同じように、シーンを丸ごと文字にして閉じ込める作品。ページは玉ねぎの皮のように「層」となっており、この層が剥がれることで、次のストーリーが現れる。読者は、球体の真下となる1階、横から見る事ができる3階と5階の吹き抜けに面したスペース、ジオ・コスモスの側面をぐるりと巡るオーバルブリッジのそれぞれの場所から、小説を読むことができる。各ページには同時多発的に起こるさまざまな出来事が記されている。読者は任意の位置からストーリーを読み進めることができるが、巨大な球体に表示されるすべての文章を読むことはできず、小説の全体像を把握することはできない。球体を眺める複数の読者たちは、それぞれ別々の場所に立ち、別々の景色を想像しながらも、同じ時間、同じストーリーを共有する。

#### 贈賞理由

どの応募もクオリティが高く非常に悩ましい審査会となったが、今回は「平面という制限から解放され、球体という新しい視覚表現を手に入れ……」と本カテゴリーのコンセプトにも記載されている通り、球体で表現する意義と新しい表現方法へのチャレンジ度合いを重視して、本作品を選定させていただいた。小説を球体で表現しようとするチャレンジは、古くからある文字というメディアの表現の可能性を広げるものであり、審査委員の関心と期待が集まった。また「四角い本のようにめくるのではなく、玉ねぎの皮のように丸ごと剥ける」、「別々の景色を想像しながらも、同じ時間、同じストーリーを共有」という表現は、球体ならではの特性を生かした世界観で、その統一されたコンセプトやメッセージがさらに映像を見てみたいと思わせるものだった。球体で表現するこの小説の世界がどのような展開で進んでいくのか、実際に上映されるのが非常に楽しみだ。(水谷 仁美)

### ドームシアター カテゴリー

スターマン

## Starman

ミュージックビデオ

ティフ ランドール セン ケロン  
Tiff RANDOL / CEN Kelon /  
Thor FREUDENTHAL /  
YEN Shih-Lien

[米国/中国/ドイツ、米国/台湾]



© IAMEVE  
Photo: Starman Banner (made by Kelon Cen)

#### 作品概要

歌手・パフォーマンスアーティストとして活躍するIAMEVE (アイアムイブ)によってつくられた、フルドーム短編映像。歌手自身が扮するイブと、そのソウルメイト、スターマンが多角的な世界で互いを求め合い再会する物語を、魅惑的な映像で描く。舞台となる宇宙空間に現れる地平線や丘、木などの要素は、ボディペインターのマイケル・ロズナーによるペイントを全身に施したイブ自身の体で構成されている。人体によって表現された風景はグリーンバックで撮影され、アニメーションを合成。のびやかなボーカルパートに、耳から体内へと染み込んでいくような広がりのある音が重ねられている。本作は、IAMEVEがメディアを超えて展開するサイエンスファンタジープロジェクト「The Everything Nothing」の一部でもあり、創造、分裂した自己、そして物質的存在の超越をテーマにしている。

#### 贈賞理由

ドームの全天周を生かした演出、ミュージックビデオの新展開を思わせるような音楽と映像の融合、ディテールまで練り込まれたアート性、さらには、無限の広がりを感じさせるそのスケール感、宇宙を舞台にした壮大なストーリー性など、多くの点で非常に高い評価を得た。ユニークで、異質なオーラをまとった作品。ドーム映像を前提としたストーリーボードを観察すると、制作者がどれだけドームの利点を生かして、さまざまな表現に挑戦しようとしたのか、そのプロセスが伝わってくる。本チーム、本スタッフによる、さらなるドーム映像の挑戦に期待を感じずにはられない。(水口 哲也)

## 功労賞

### 幸村 真佐男

KOMURA Masao

メディア・アーティスト／写真家



Photo: Moriya Shinichi

#### プロフィール

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。CTGとして「サイバネティック・セレンディピティ」(ロンドン、1968)、「コンピュータ・アート展：電子によるメディア変換」(東京画廊、東京、1968)、「国際サイテック・アート展—エレクトロマジカ'69」(銀座ソニービル、東京、1969)、「第6回パリ青年ビエンナーレ」(パリ、1969)、「Computer-Kunst — On the Eve of Tomorrow」(ドイツ、1969)など多数の企画展で発表し、国際的なコンピュータ・アートの第1世代を担った。1969年のCTG解体以降も「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)、「パベルの図書館」(NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]、東京、1998)ほかに参加。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、先端的な情報芸術論やCGを学んだ多数の教え子らの活躍も著しい。

#### 贈賞理由

コンピュータ・テクニク・グループ (CTG)が世界に与えた衝撃とその後の国際的活躍については、もはや説明するまでもない。ここでは次の2点を強調したい。ひとつは氏が有する唯一無二の存在感。そのゆえに各地の大学を通じ、若い世代に大きな影響を与えてきた。もうひとつは、メディア環境がもたらす膨大さを前に多くの人が見たいものだけを見る事態に陥るなか、今もみずから膨大な作品を生産し、そこに介入し続けていることである。見られていないものも含むすべてのものの等価な美しさなど、氏の訴えはいま一度思い起こされるべきだろう。(秋庭 史典)

### なみき たかし

NAMIKI Takashi

プロデューサー／アニメーション史家



#### プロフィール

1952年、埼玉県生まれ。1969年にアニメーターの団体「アニドウ」へ参加する。東映動画スタジオなどで撮影助手を勤めたあと、1973年にオープロダクションへ入社し『アルプスの少女ハイジ』(1974)などのアニメーターとして働く。また1978年には手塚治虫らと日本アニメーション協会を設立、事務局長に就任する。その傍ら上映・出版活動を進め、日本で最初のアニメーション専門誌『ファンタジー』を創刊。アニドウの会誌『FILM1/24』や『もりやすじ画集』(森康二、なみきたかし編、アニドウ・フィルム、1993)、『小田部羊一アニメーション画集』(小田部羊一、なみきたかし責任編集、アニドウ・フィルム、2008)などを出版し、専門出版社として定評を得る。1998年には『この星の上に』(1998)でプロデューサーとしてアニメーション制作へも進出した。アヌシー国際アニメーション・フェスティバルといった各国の国際アニメーション・フェスティバルで審査員を務め、2004年には東京都現代美術館での企画展「日本漫画映画の全貌」の構成を担当した。アニドウ代表、アニメーション史家、オープロダクション代表、日本アニメーション文化財団代表理事。

#### 贈賞理由

自身もアニメーターとして活躍する傍ら、アニドウ4代目会長として10年間にわたり自主映画上映会を主催したり、海外作品を紹介したりと、発展期のアニメ界に多大な貢献をされてきた。また、日本初のアニメーション専門誌『ファンタジー』の創刊に関わり、アニドウの会誌『FILM1/24』をはじめとした媒体で多くの研究評論などを発表。アートブックの出版、記録映像の作成、さらに、日本アニメーション文化財団を設立するなど、アートとして、文化としてのアニメの発展に大きく尽くされてきた。(宇田 鋼之介)



## 功労賞

### 村崎 修三

MURASAKI Shuzo

少女雑誌コレクター



#### プロフィール

1937年、熊本県生まれ。挿絵画家を目指して、参考資料として中学2年生の時から少女雑誌の蒐集を始める。その後、挿絵画家を断念して洋菓子の道に進み、1967年に熊本市にオーナー・パティシエとして洋菓子専門店を開業。同時に、少女雑誌の蒐集を本格的に開始した。洋菓子店引退後の2003年、熊本・菊陽町図書館の新築に合わせ、全雑誌を寄贈。「熊本・菊陽町図書館少女雑誌村崎コレクション」として収蔵される。菊陽町役場臨時職員として「少女雑誌の部屋」を長年担当し、2019年に退職。

#### 贈賞理由

私財を投じて構築された少女雑誌コレクションは、国立国会図書館やGHQの「プランゲ文庫」にもない希少な資料を数多く収める、大変質の高いものである。また、熊本県の菊陽町図書館にコレクションを寄贈し、特設の文庫とすべく尽力され、蒐集家個人の仕事を公共の財産として次代へ継承する道筋を開かれた。日本のマンガは雑誌メディアに根差して発展したことを特徴とし、その研究には明治以来の雑誌出版物をたどらねばならぬ。メディア芸術振興の礎を築かれた偉大な先人として、本賞を贈り、その功績を讃えたい。(表 智之)

### 山城 祥二

YAMASHIRO Shoji

作曲家／脳科学者



#### プロフィール

1933年、栃木県生まれ。本名、大橋力。東北大学農学部農芸化学科卒業。文部省放送教育開発センター教授、ATR人間情報通信研究所感性脳機能特別研究室長などを経て公益財団法人国際科学振興財団情報環境研究所所長。文明科学研究所所長。農学博士。可聴域をこえる超高周波が間脳・中脳・前頭前野等の活性を高め心身にポジティブな効果をもたらす「ハイパーソニック・エフェクト」を発見。著書に『情報環境学』(朝倉書店、1989)、『音と文明 音の環境学ことはじめ』(岩波書店、2003)、『ハイパーソニック・エフェクト』(岩波書店、2017)など。山城祥二の名で作曲・指揮・演出。1974年から芸能山城組を主宰。第21回日本レコード大賞企画賞、第6回日本アニメ大賞最優秀音楽賞、第22回日本プロ音楽録音賞2015 ハイレゾリューション部門審査員特別賞、ダルマ・クスマ勲章(パリ州の文化勲章)などを受賞。アニメ映画『AKIRA』(1988)の音楽、国際花と緑の博覧会(EXPO'90)ランドスケープ・オペラ『ガイア』など作品多数。

#### 贈賞理由

1988年公開のアニメ映画『AKIRA』の劇伴音楽で世界に衝撃を与えた芸能山城組を率いる音楽家・山城祥二としての顔が有名だが、とりわけ21世紀以降は脳科学／音響工学者・大橋力として「ハイパーソニック・エフェクト」を実証し、ハイレゾ音楽規格成立の礎を築いた業績がめざましい。芸術と科学の垣根を越えてマルチモーダルに展開されてきたその活動の根底には、人類史スパンでの情報環境の捉え直しを通じて近現代文明の超克を展望する世界像の提唱があり、世界のメディア芸術史における先駆的な役割の大きさは計りしれない。(中川 大地)

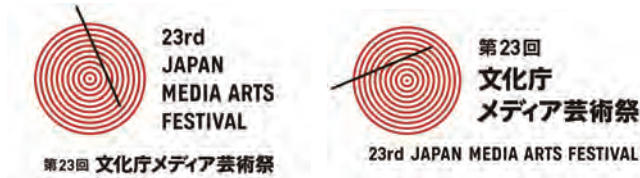




第23回文化庁メディア芸術祭  
広報用素材貸出申請書

「第23回文化庁メディア芸術祭」広報用として、下記のデータをご用意しております。貸出を御希望の方は、こちらの申請書に必要事項と希望素材のアルファベットを○で囲み、文化庁メディア芸術祭コンテンツ事務局までお送りください。

[A] ロゴー式



[B] チラシ画像 (jpg)



[C] 広報画像

[1] アート部門大賞



〈キャプション〉  
第23回文化庁メディア芸術祭  
アート部門大賞  
『[ir]reverent: Miracles on Demand』  
メディアインスタレーション、バイオアート  
Adam W. BROWN

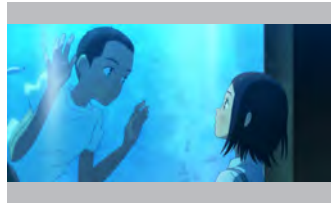
[2] エンターテインメント部門大賞



〈キャプション〉  
第23回文化庁メディア芸術祭  
エンターテインメント部門大賞  
『Shadows as Athletes』  
映像・音響作品  
佐藤 雅彦/佐藤 匡/石川 将也/貝塚 智子

〈クレジット〉  
©2019JOC

[3] アニメーション部門大賞



〈キャプション〉  
第23回文化庁メディア芸術祭  
アニメーション部門大賞  
『海獣の子供』  
劇場アニメーション  
渡辺 歩

〈クレジット〉  
© 2019 Daisuke Igarashi・Shogakukan /  
"Children of the Sea" Committee

[4] マンガ部門大賞



〈キャプション〉  
第23回文化庁メディア芸術祭  
マンガ部門大賞  
『ロボ・サビエンス前史』  
マンガ  
島田 虎之介

〈クレジット〉  
© Shimada Toranosuke

<広報画像のご使用にあたって>

※その他の素材の使用については広報担当まで個別にご相談ください。  
※広報画像のご使用は「第23回文化庁メディア芸術祭」をご紹介いただく場合に限りさせていただきます。フェスティバル終了後は使用できません。  
※広報画像は全図でご使用ください。部分使用や作品に文字や他のイメージを重ねることはお控えください。  
※指定クレジットを必ず御記載いただきますようお願いいたします。またキャプションを可能な限り御記載いただきますようお願いいたします。  
※校正ゲラを広報担当までお送りください。

貴社についてお知らせください

貴社名 \_\_\_\_\_

御担当者名 \_\_\_\_\_ 様

御住所 〒 \_\_\_\_\_

Tel \_\_\_\_\_

御掲載・放映の予定日 \_\_\_\_\_ 月 \_\_\_\_\_ 日

媒体名 \_\_\_\_\_

所属部署 \_\_\_\_\_

Email \_\_\_\_\_

Fax \_\_\_\_\_

<個人情報の取り扱いについて>

ご記入いただきました個人情報は、文化庁メディア芸術祭広報からの情報配信やご案内等必要なご連絡のみ使用いたします。許可なく第三者に個人情報を開示することはありません。