

メディア芸術の国際的な拠点の整備について（報告）

平成21年4月

メディア芸術の国際的な拠点の整備に関する検討会

目次

1. はじめに	…	1
2. 文化庁におけるメディア芸術の振興に関する取組	…	3
3. メディア芸術の現状と課題	…	5
4. メディア芸術の国際的な拠点の整備の必要性, 期待される効果等	…	7
(1) メディア芸術の国際的な拠点の整備の必要性		
(2) メディア芸術拠点を整備することにより期待される効果		
(3) メディア芸術拠点をインターネット上のものとするものの是非		
(4) メディア芸術拠点の整備の時期		
5. メディア芸術拠点が取り扱うメディア芸術の分野	…	11
6. メディア芸術拠点の機能, 設置場所等	…	12
(1) メディア芸術拠点の機能		
(2) 設置場所		
(3) 建物延べ床面積等		
(4) 年間目標来場者数		
7. メディア芸術拠点の運営主体及び名称	…	14
(1) メディア芸術拠点の運営主体		
(2) メディア芸術拠点の名称		
8. おわりに	…	16
(参考資料)		
・「メディア芸術の国際的な拠点の整備について(報告)」の概要	…	17
・メディア芸術の国際的な拠点の整備に関する検討会の設置について	…	18
・「メディア芸術の国際的な拠点の整備に関する検討会」検討経緯	…	20
・建物イメージ図	…	21



1. はじめに

- 第81回米アカデミー賞において、日本の作品として、滝田洋二郎監督の「おくりびと」が53年ぶりに外国語映画賞を受賞し、また、加藤久仁生監督の「つみきのいえ」が短編アニメーション賞を初受賞したことは記憶に新しい。これらの例に代表されるように、現在、我が国の映画、マンガ、アニメ、ゲーム等のメディア芸術については、「ジャパン・クール」と称されて、世界的に高く評価され、愛好されている。
- 文化庁は、これまで、優れたメディア芸術作品の発表の機会を提供し、創造性あふれる作品を顕彰するとともに、これらを鑑賞する機会を提供する「文化庁メディア芸術祭」を実施し、メディア芸術の振興に努めてきたところであるが、今後、一層の振興を図る観点からは、新たな創造活動の基盤構築のための作品の収集・保管、クリエイター等が作品を発表する機会の拡充、人材育成の強化等が求められている。
- また、現在、我が国においては、メディア芸術の各分野ごとに作品の展示等を行う施設は存在しているものの、メディア芸術のすべての分野の作品を網羅的かつ体系的に展示するとともに、関連情報の集約・発信を行う拠点が存在しない。このため、国内外において高まるメディア芸術作品鑑賞の需要に^{こた}へることができておらず、また、我が国のメディア芸術の海外への発信が不十分となっている。
- このような状況を背景として、「文化芸術の振興に関する基本的な方針(第2次基本方針)」(平成19年2月9日閣議決定)においては、重点的に取り組むべき事項としてメディア芸術の国際的な拠点の整備の検討が掲げられるとともに、平成19年5月のアジア・ゲートウェイ戦略会議決定「アジア・ゲートウェイ構想」及び平成20年6月の知的財産戦略本部決定「知的財産推進計画2008」においても、メディア芸術の国際的な発信拠点の整備に向けた取組を進めることとされている。

- これらを踏まえ、文化庁は、メディア芸術の国際的な拠点の整備の在り方等について検討するため、平成20年7月に、有識者で構成する「メディア芸術の国際的な拠点の整備に関する検討会」を設置した。

本検討会においては、各界の有識者からのヒアリング等を通じて、鋭意議論を深めてきたところであり、このたび、メディア芸術の国際的な拠点の整備の在り方について、報告として取りまとめるに至った。

- なお、平成19年12月に設置された「文化発信戦略に関する懇談会」においても同様の検討がなされてきたところであり、平成21年3月の同懇談会報告「日本文化への理解と関心を高めるための文化発信の取組について」において、すみやかに着手すべき事項として、メディア芸術の国際的な拠点の整備を図ることが提言されている。

- 文化庁及びその他の関係者において、今後、本検討会の報告の内容を踏まえ、メディア芸術の国際的な拠点の整備に向けた具体的な取組が進められることを期待する。

2. 文化庁におけるメディア芸術の振興に関する取組

- 文化芸術振興基本法（平成13年法律第148号）第9条において、メディア芸術は、「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」と定義され、国は、その振興を図るため、必要な施策を講ずるものとされている。

また、平成8年7月から、「マルチメディア映像・音響芸術懇談会」において、マルチメディア時代に対応した芸術振興方策について検討が行われ、平成9年7月の同懇談会報告「21世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について」の中で、メディア芸術振興のための施策として、「メディア芸術祭」が提言された。

- これらを踏まえ、文化庁では、平成9年度から、優れたメディア芸術作品の発表の機会を提供し、創造性あふれる作品を顕彰するとともに、これらを鑑賞する機会を提供する「文化庁メディア芸術祭」を毎年開催し、メディア芸術の振興を図ってきたところである。

文化庁メディア芸術祭（以下「メディア芸術祭」という。）では、「アート（デジタル技術を用いて作られた作品）」、「エンターテインメント（デジタル技術を用いて作られたエンターテインメント作品）」、「アニメーション」及び「マンガ」の4部門を設け、部門ごとに作品を募集し、大賞、優秀賞、奨励賞を授与している。あわせて、国立新美術館において、2週間程度の開催期間で、受賞作品等の展示・上映、シンポジウム等を行っている。

- メディア芸術祭は、平成9年度に開催した第1回では、応募作品数は730点、来場者数は2,173人であったが、平成20年度に開催した第12回では、応募作品数は2,146点、来場者数は55,234人となるまでに発展してきており、また、第12回においては、応募作品のうち512点は日本以外の43の国と地域からの応募であるなど、海外における認知度も高まってきている。

また、平成14年度、平成19年度、平成20年度には、海外における我が国のメディア芸術に対する理解と評価を高める観点から、「メディア芸術祭海外展」を、

それぞれ、北京、上海、シンガポールで開催しており、いずれも、高い評価を得てきたところである。

このほか、ウェブサイト「文化庁メディア芸術プラザ」を作成し、メディア芸術に関する情報を提供しているところである。

3. メディア芸術の現状と課題

- 現在、我が国においては、メディア芸術の各分野ごとに作品の展示等を行う施設は存在している。例えば、映画については、我が国における唯一の国立映画機関として、東京国立近代美術館の下にフィルムセンターがあり、映画フィルムの収集・保管、普及・上映等を行っているところである。

また、マンガについては、京都市と京都精華大学の共同事業として、平成18年11月から、マンガの収集、保管、展示及びマンガ文化に関する調査研究を実施する京都国際マンガミュージアムが運営されている。

アニメについては、日本のアニメの最新情報を発信する施設として、東京アニメセンターが、また、アニメの常設展、企画展、ワークショップ等を実施する総合的な施設として、杉並アニメーションミュージアムが存在する。

このほか、メディアアート（新技術を積極的に用いた芸術）については、NTTインターコミュニケーション・センター（ICC）、山口情報芸術センター等が、展覧会、ワークショップ、シンポジウム等を実施しているところである。

以上に例示したもののほかにも、メディア芸術の各分野を取り扱う施設は全国各地に存在しているが、メディア芸術のすべての分野を包括的に取り扱う施設はないのが現状である。

- また、メディア芸術祭では、受賞作品を中心に、様々な分野にわたるメディア芸術作品を総合的に鑑賞できる機会を設けているものの、例えば、平成20年度は11日間の開催期間であるなど、年に1回2週間程度の開催期間に過ぎず、常設展ではないことから、これらを鑑賞する機会は極めて限定されているところである。

- このように、我が国においては、メディア芸術作品について、分野横断的に常時展示している施設がないため、我が国の映画、マンガ、アニメ、ゲーム等のメディア芸術作品を、いつでも、かつ、一つの場所で鑑賞することはできない状況である。このため、国内外において高まるメディア芸術作品鑑賞の需要に^{こた}えることができていない。

- 既存のメディア芸術関連施設は、各々の理念及び設置目的に基づき、各分野ごとに独自の取組を展開しており、また、施設間の連携・協力が十分に図られていない。このため、我が国のメディア芸術作品の網羅的かつ体系的な展示や関連情報の集約・発信が行われておらず、我が国のメディア芸術の海外への発信が不十分となっている。この結果、我が国のマンガやアニメは海外で人気があるものの、流行に依存した限定的な消費に終わり、文化的な広がりを持ち得ていない。

- このほか、今後、我が国のメディア芸術の一層の振興を図る観点からは、新たな創造活動の基盤構築のための作品の収集・保管、クリエイター等が作品を発表する機会の拡充、人材育成の強化等が課題となっているところである。

4. メディア芸術の国際的な拠点の整備の必要性, 期待される効果等

(1) メディア芸術の国際的な拠点の整備の必要性

- 国内外において高まるメディア芸術作品鑑賞の需要に^{こた}えるためには, メディア芸術のすべての分野の作品を常時展示する拠点が必要である。
- 我が国のメディア芸術を海外に向けて効果的に発信する観点からは, 我が国のメディア芸術作品を網羅的かつ体系的に展示するとともに, 関連情報を集約・発信する拠点が必要である。また, メディア芸術関連施設が相互に連携・協力する体制を構築する観点から, その中核となる拠点が必要である。
- さらに, 今後, 我が国のメディア芸術の一層の振興を図る観点からは, 新たな創造活動の基盤構築のための作品の収集・保管, クリエイター等が作品を発表する機会の提供, 人材の育成等が重要である。このため, これらの機能を有し, 我が国のメディア芸術の振興に総合的に取り組む拠点が必要である。
- 上記のとおり, 政府においては, メディア芸術の国際的な拠点（以下「メディア芸術拠点」という。）を整備することが必要である。

(2) メディア芸術拠点を整備することにより期待される効果

- メディア芸術拠点を整備することにより, 以下の効果が期待される。
- ① 文化の振興

メディア芸術拠点において, メディア芸術のすべての分野の作品を常時展示することにより, メディアアートを見に来た人がマンガに感動したり, アニメを見に来た人がゲームに関心を持つようになるなど, 来場者の興味・関心の幅が広がることが期待される。また, メディア芸術拠点に, メディア芸術の様々な分野のクリエイターが集まることで, 各分野が融合した新しい芸術の創造につながることも期待される。このように, メディア芸術拠点の整備により, 我が国のメディア芸術の創造の基盤が強化されることになる。

メディア芸術拠点は, メディア芸術のすべての分野を取り扱うことから, 我

が国のメディア芸術作品の網羅的かつ体系的な展示や関連情報の集約・発信を通じて、我が国のメディア芸術を海外に向けて効果的に発信することが可能となる。また、同拠点において、日本のメディア芸術を学び、研究したいという海外からの強い要望に^{こた}えることで、文化の分野における国際貢献を行うことが可能となる。

このように、我が国の文化の振興が図られるとともに、我が国がその文化力により世界から評価される国へと発展することが期待される。

② 観光の振興

現在、政府においては、観光立国の実現に向け、外国人の訪日旅行を拡大することを基本方針として掲げ、様々な施策を展開しているが、メディア芸術拠点の整備は、観光立国の実現に資するものであると考えられる。

メディアアートの作品を常時展示するオーストリアのリンツ市のアルス・エレクトロニカ・センター (Ars Electronica Center) は、メディアアートの国際的な拠点として世界的な知名度を誇っており、これにより、小規模なリンツ市が、メディアアートについては世界の中心地としての地位を築き、そのイメージが向上するとともに、観光産業が活性化するなど、大きな成功を収めているところである。

この例のとおり、我が国を訪れた外国人旅行者が、我が国のメディア芸術を、一つの場所で総合的に鑑賞できる拠点を整備することで、我が国の観光地としての魅力が高まり、その結果、訪日外国人旅行者の増加につながることを期待される。

③ 産業の振興

映画、マンガ、アニメ、ゲーム等のコンテンツ分野は、産業としても急成長しており、その育成は我が国の急務である。平成21年3月の知的財産戦略本部コンテンツ・日本ブランド専門調査会決定「日本ブランド戦略 ―ソフトパワー産業を成長の原動力に―」において指摘されているように、現在、無形の資産や国家の魅力がグローバル競争に大きな影響を及ぼすようになっていることから、日本のソフトパワーを生み出す映画、マンガ、アニメ、ゲーム等を「ソ

フトパワー産業」として位置付け、これらの産業の振興を推進すべきである。メディア芸術拠点の整備により、我が国のコンテンツ産業を担うクリエイターを育成することや、優れた作品を海外に向けて効果的に紹介することが可能となるが、これは、コンテンツ産業の振興に寄与するものである。

- 以上に述べたとおり、メディア芸術拠点の整備は、文化の振興に寄与するのみならず、観光の振興及び産業の振興にも寄与するものである。

(3) メディア芸術拠点をインターネット上のものとすることの是非

- メディア芸術拠点については、実際の施設ではなく、インターネット上にヴァーチャルの拠点を構築し、作品の展示、関連情報の提供等を行うことも考えられる。たしかに、インターネット上の拠点であれば、世界各地から簡単にアクセスすることが可能であり、また、作品の展示や保管の面で効率的であること等のメリットが考えられる。

しかし、一方で、メディア芸術には、インタラクティブアートやインスタレーション等インターネット上で扱うことに適さない分野があること、観光の振興に直接寄与するものではないこと、調査研究や人材育成等の機能を十分に果たすことができないこと等のデメリットもある。

また、世界の耳目を集める一大拠点となる施設を整備することで、我が国が、メディア芸術の歴史を作っていくという気概を国内外に示すことが可能となる。

このため、本検討会としては、メディア芸術拠点は実際の施設として整備した上で、同拠点において、インターネットを用いた情報発信を行うものとするのが適当であると考えられる。

(4) メディア芸術拠点の整備の時期

- メディア芸術の振興については、現在、中国、韓国等のアジア諸国が、急速に力を入れ始めているところである。我が国が、この分野で、引き続き世界をリードしていくためには、メディア芸術拠点の整備について、可能な限り早急に取り組む必要がある。

- なお、アルス・エレクトロニカ・センターは、1979年に開始されたメディアアートのフェスティバル (Ars Electronica) 及び1987年に開始されたメディアアートの優秀作品を表彰する「アルス・エレクトロニカ賞 (Prix Ars Electronica)」の実績を踏まえ、1996年に設立されたものである。

- 既に述べたとおり、平成9年度に開始されたメディア芸術祭は、これまで開催回数12回を数え、応募作品数、来場者数とも年々増加するなど、実績を積み上げてきている。アルス・エレクトロニカ・センターの例にならい、メディア芸術祭が十分な実績を積み上げた今こそ、我が国のメディア芸術のより一層の発展を目指し、メディア芸術拠点の整備に着手すべきである。

5. メディア芸術拠点が取り扱うメディア芸術の分野

- メディア芸術拠点が取り扱うメディア芸術の分野は、文化芸術振興基本法におけるメディア芸術の定義に基づき、「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」とし、同拠点においては、映画、マンガ、アニメ、ゲーム、メディアアート等をすべて一元的に取り扱うことが望ましい。
- なお、メディア芸術は常に変化しており、これまでにない新しい表現が常に生み出されている。また、デジタル技術等を媒介として、分野間の融合も進んでいる。このため、メディア芸術拠点においては、写真からWEB上の表現に至るまで、新しい挑戦を柔軟に受け入れる姿勢が必要である。
- 一方、メディア芸術の中でも古くから確立されている分野である映画については、既に、独立行政法人国立美術館の一館である東京国立近代美術館の一部門として、東京都中央区京橋にフィルムセンターがあり、神奈川県相模原市にある分館とともに、映画フィルムの収集・保管、普及・上映等の業務を行っている。
- フィilmセンターは、昭和27年の国立近代美術館の設置に伴い開設された「映画部門（フィルム・ライブラリー）」をその前身としており、設置以来、映画界や映画愛好者・研究者をはじめ、広く国民にその活動を支持されてきたところである。
- このように、映画については、既に拠点と呼べる国立の映画機関が存在し、国の政策としてその振興に取り組んできた独自の長い歴史がある。このため、映画については、フィルムセンターが、引き続き、拠点としての機能を果たしていくこととし、メディア芸術拠点においては、同センターとの適切な役割分担を図る観点から、その業務との重複を避けつつ、必要な役割を担うものとするのが適当である。また、メディア芸術を総合的に振興する観点から、両者は緊密な連携・協力を努めるべきである。

6. メディア芸術拠点の機能、設置場所等

(1) メディア芸術拠点の機能

- メディア芸術拠点は、国際的な拠点としての役割を果たすことができるよう、以下の機能を有することが必要である。

①メディア芸術作品の展示

メディア芸術全体を俯瞰できる常設展を実施するとともに、マスコミ等との共催により年数回の企画展を実施する。また、メディア芸術祭を開催する。

メディア芸術に関する企業等の最先端の情報発信のための展示会に施設を提供する。

②メディア芸術作品その他資料の収集、保管

メディア芸術祭の受賞作品等優れた作品や関連資料を収集、保管する。

③メディア芸術に関する情報の収集、提供

国内外のメディア芸術の展示会、美術館等に関する情報、カタログ等を収集し、インターネット等を用いて提供する。

④メディア芸術に関する調査研究の実施

メディア芸術の歴史や最先端のメディア芸術の動向等についての調査研究を実施する。

⑤メディア芸術に関する人材の育成及び普及啓発活動の実施

我が国のメディア芸術の将来を担うクリエイターを育成するとともに、講演会、ギャラリートーク、子どもから大人まで多くの人々を対象とした公開講座等を実施する。

⑥メディア芸術関連施設間の連携・協力体制の構築

メディア芸術関連施設が相互に連携・協力する体制を構築する上で、中核的な役割を担う。

(2) 設置場所

- メディア芸術拠点の設置場所は、国際的な拠点として、国内外から多数の利用者の来場が見込める場所とすることが必要不可欠であることから、東京都内とすることが適当である。詳細については、交通の利便性、将来的な地域の発

展可能性、用地確保の可能性、自然景観等を総合的に勘案して検討がなされるべきである。東京臨海副都心（お台場）は、好適地の一つであると考えられる。

（３）建物延べ床面積等

- 常設展、メディア芸術祭、企業による展示会等を実施するための展示室、アニメ等の上映ホール、収蔵庫、研修室、エントランスロビー、売店、レストラン、事務室等について十分な空間を確保するため、メディア芸術拠点の建物延べ床面積は10,000㎡程度を確保することが必要である。

また、東京都内に設置することを前提として考えれば、ある程度の高層設計とすることが望ましく、例えば、4～5階建て程度とすることが考えられる。この場合、土地面積は2,500㎡程度が必要となる（参考資料参照）。

- また、メディア芸術拠点が、その機能を十分に果たすことができるよう、質の高い展示を行うための設備、アニメ等を上映するためのスクリーン、情報提供を行うためのコンピュータ機器等について十分な整備がなされるべきである。

なお、施設の設計に当たっては、障害者や高齢者に十分配慮することが必要である。

（４）年間目標来場者数

- 平成20年度の第12回メディア芸術祭には、1日当たり約5,000人が来場（11日間の開催期間で、計約55,000人が来場。）したところである。メディア芸術拠点の1日当たりの来場者数としては、最低限、この半数程度を達成すべきである。この場合、同拠点の年間開館日数を250日間とすれば、年間目標来場者数は約60万人である。

7. メディア芸術拠点の運営主体及び名称

(1) メディア芸術拠点の運営主体

- 独立行政法人国立美術館は、東京国立近代美術館、京都国立近代美術館、国立西洋美術館、国立国際美術館及び国立新美術館の5館を運営し、我が国における芸術文化の創造と発展及び国民の美的感性の育成に大きく寄与してきている。さらに、国立新美術館においてメディア芸術祭を開催するなど、メディア芸術の振興にも積極的に取り組んできている。また、メディア芸術拠点は、メディア芸術を総合的に振興する観点から、同法人が運営するフィルムセンターと緊密に連携・協力することが必要不可欠である。

これらのことから、メディア芸術拠点は、独立行政法人国立美術館が設置するものとするのが最も適当である。

- 一方、メディア芸術は、これまで民間の自由な発想により発展してきたことから、メディア芸術拠点については、民間の資源・ノウハウを活用することにより、質の高い事業の実施及び効率的な運営が可能になるものとする。このため、メディア芸術拠点の運営は、外部委託により行われるものとするのが適当である。
- メディア芸術拠点においては、入場料のほか、刊行物や関連商品の販売、施設の貸出し、企業の協賛金や寄附金の募集等による自己収入で、その運営に必要な財源を賄^{まかな}うことが適当である。
- 今後、このような新しい運営システムの構築及びその円滑な導入や継続に向けて、文化庁は、独立行政法人国立美術館、関係業界、大学等高等教育機関、関係省庁等と協力して検討を進める必要がある。
- なお、国立美術館（東京国立近代美術館、京都国立近代美術館、国立西洋美術館、国立国際美術館及び国立新美術館の5館）の来場者1人当たりの入場料収入の平均額は約215円である。これを踏まえ、メディア芸術拠点の来場者1人

当たりの入場料収入を250円と仮定すれば、年間目標来場者数が約60万人であるから、年間目標入場料収入は約150百万円となる。

(2) メディア芸術拠点の名称

- メディア芸術拠点の名称については、我が国が、国策として、メディア芸術の振興に取り組むための拠点であることを表す観点から、「国立」の名称を冠することとし、また、メディア芸術を総合的に取り扱い、我が国のみならず世界の中心となるべき拠点であることを端的に表す観点から、当面、「国立メディア芸術総合センター」と仮称する。

8. おわりに

- 我が国は、マンガ、アニメ、ゲーム等、欧米中心の芸術観ではとらえ切れなかった分野の作品を「メディア芸術」と宣言した。この「メディア芸術」という我が国発の芸術の概念を世界に発信し、浸透させていくことで、我が国が、新たな芸術の歴史を作っていくことができる。

また、メディア芸術は、食、ファッション、デザイン等と並び、我が国特有のブランド価値を有するものであり、これを世界に向けて戦略的に発信することで、我が国の国際的な存在感の向上につなげることができる。

我々は、このたび、そのための拠点の整備の在り方について提言した。単に施設を作るのではない。歴史を作るのである。新たな芸術の歴史を作る、この途方もなく大きな挑戦を成功させるための戦略拠点の整備について、国民の皆様の御理解と御協力をお願いしたい。

メディア芸術の国際的な拠点の整備に関する検討会「メディア芸術
の国際的な拠点の整備について（報告）」（平成21年4月）の概要

1. メディア芸術の現状と課題

- 現在、我が国には、マンガ、アニメ等メディア芸術の各分野ごとに作品の展示等を行う施設は存在するものの、メディア芸術のすべての分野を包括的に取り扱い、作品を常時展示するとともに、関連情報の集約・発信等を行う施設が存在しない。
- このため、国内外で高まるメディア芸術作品鑑賞の需要に^{こた}えることができず、また、我が国のメディア芸術の海外への発信が不十分となっている。
- このほか、メディア芸術の一層の振興を図る観点からは、メディア芸術作品の収集・保管及び発表の機会の拡充、人材育成の強化等が課題となっている。

2. メディア芸術の国際的な拠点の整備の必要性及び期待される効果

- 上記の課題に対応するためには、メディア芸術のすべての分野を包括的に取り扱い、作品の網羅的・体系的な展示、関連情報の集約・発信、作品の収集・保管、人材の育成等を総合的に行う「メディア芸術の国際的な拠点」の整備が必要である。
- 同拠点の整備により、我が国の文化のみならず、観光及び産業の振興も期待される。

3. メディア芸術の国際的な拠点の整備の基本構想

- 名 称：国立メディア芸術総合センター（仮称）
- 分 野：メディア芸術の全分野を取り扱う。映画については、フィルムセンターと緊密に連携・協力
- 機 能：メディア芸術作品の展示
メディア芸術作品その他資料の収集・保管
関連情報の収集・提供、調査研究、人材育成・普及啓発活動の実施
メディア芸術関連施設間の連携・協力体制の構築
- 設置場所：東京都内（東京臨海副都心（お台場）は好適地の一つ）
- 面 積 等：建物延べ床面積は約10,000㎡、土地面積は約2,500㎡、4～5階建て
- 年間目標来場者数：約60万人
- 運営方法：独立行政法人国立美術館が外部委託により運営
- そ の 他：入場料等自己収入で、運営に必要な財源を^{まかな}賄うことが適当

メディア芸術の国際的な拠点の整備に関する検討会の設置について

平成20年7月10日
文化庁次長決定

1. 趣旨

現在、我が国のアニメ、ゲーム、マンガなどをはじめとするメディア芸術は、世界的にも注目され、「ジャパン・クール」として評価されている。文化庁では、平成9年度から文化庁メディア芸術祭を実施するとともに、文化芸術振興基本法においても、メディア芸術に関する規定を設けるなど、その総合的な振興を図ってきたところである。他方、メディア芸術の拠点については、各分野ごとに設置されているのが現状であり、海外へのメディア芸術の発信強化のためにも、横断的な拠点形成の必要性が望まれているところである。

これらを踏まえ、メディア芸術の国際的な拠点形成について、有識者の意見を聴取するため、「メディア芸術の国際的な拠点の整備に関する検討会」を設置するものである。

2. 検討事項

- (1) 我が国及び諸外国におけるメディア芸術拠点の現状
- (2) 我が国のメディア芸術拠点の在り方

3. 別紙の者の協力を得て検討を行う。

4. 実施期間

平成20年7月10日から平成21年3月31日まで(※平成22年3月31日まで延長。)

5. その他

本検討会に関する庶務は、独立行政法人国立美術館の協力を得て、文化庁文化部芸術文化課において処理する。

(別紙)

メディア芸術の国際的な拠点の整備に関する検討会委員名簿

【メディア芸術全般】

浜野 保樹 東京大学大学院教授

林 和男 ぴあ総合研究所代表取締役社長兼所長

【映画・映像】

安藤 紘平 早稲田大学教授・映画監督

【アニメ】

古川 タク アート系アニメーション作家

【マンガ】

さいとう ちほ マンガ家

【メディアアート】

中谷 日出 NHK解説委員, BS「デジタルスタジアム」主宰

【コンピュータ・ゲーム】

石原 恒和 (株) ポケモン代表取締役社長, ゲームクリエイター

【オブザーバー】

阿部 芳久 CG-ARTS協会 (財団法人画像情報教育振興協会) 文化事業部部長

石川 知春 映像産業振興機構事務局長

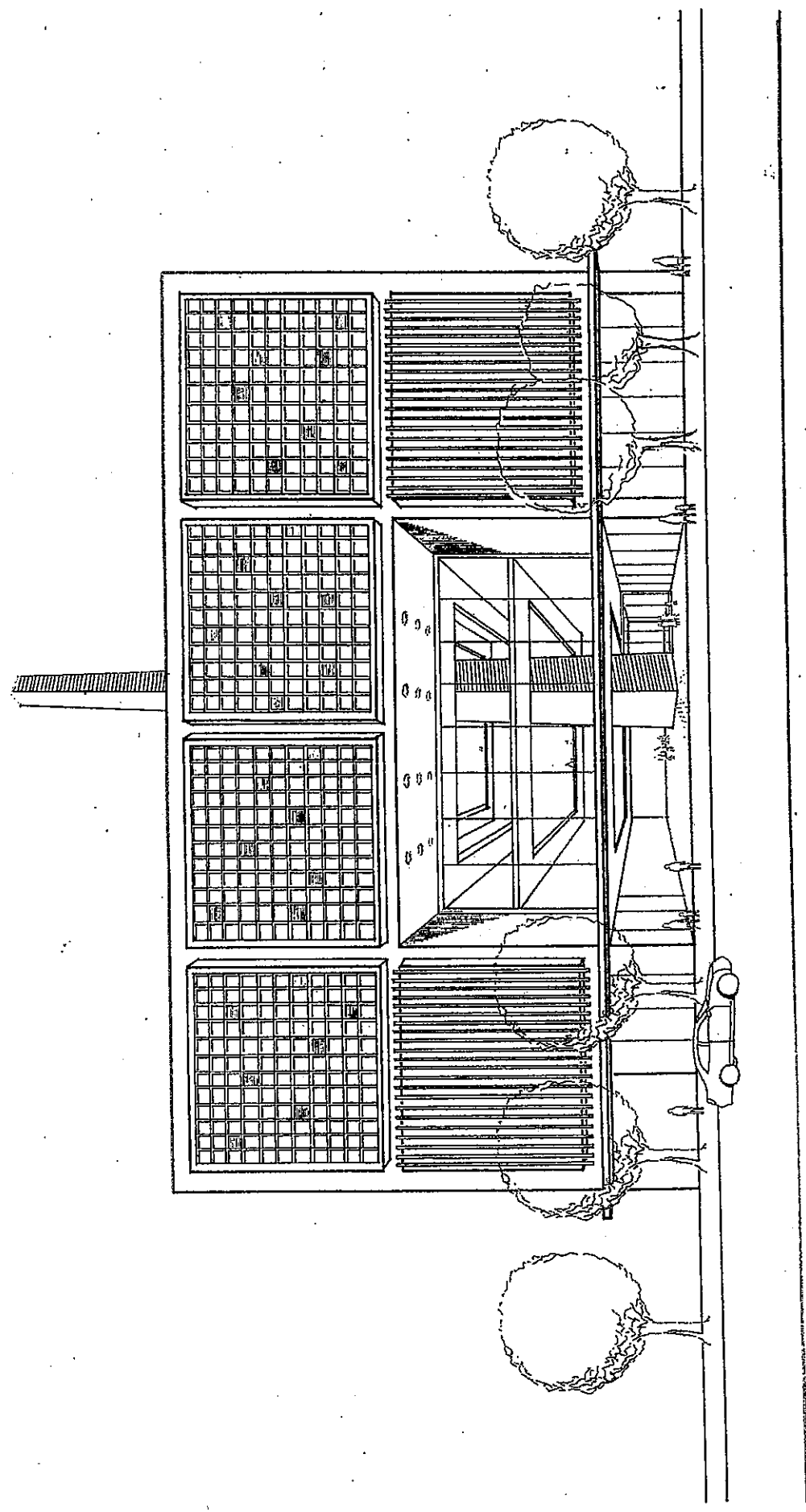
岡島 尚志 東京国立近代美術館フィルムセンター主幹

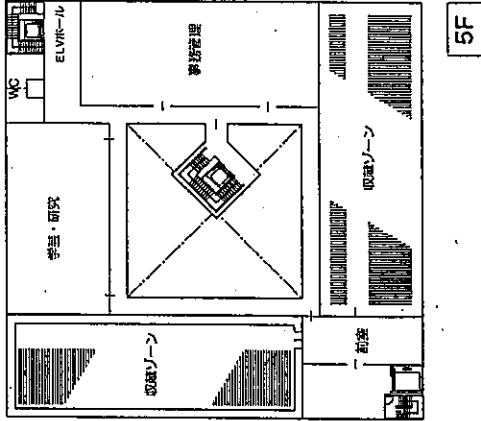
甲野 正道 独立行政法人国立美術館法人本部事務局長兼国立西洋美術館副館長

「メディア芸術の国際的な拠点の整備に関する検討会」検討経緯

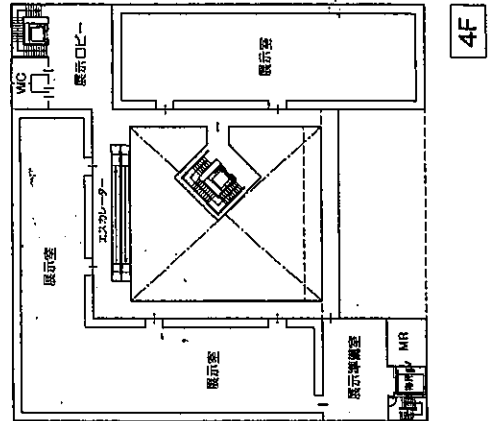
- 第1回： 平成20年8月 4日 自由討議
- 第2回： 9月 8日 ヒアリング①
(マンガ) 京都精華大学名誉教授 牧野圭一 氏
(アニメ) 日本動画協会理事長 松谷孝征 氏
(海外のメディア芸術関連施設の状況) CG-ARTS協会 阿部芳久 氏
- 第3回： 10月 9日 ヒアリング②
(ゲーム) 株式会社マスヤマコム代表取締役 榊山寛 氏
(メディアアート) 東京藝術大学大学院准教授 桂英史 氏
- 第4回： 12月24日 ヒアリング③
(写真) 社団法人日本写真家協会専務理事 松本徳彦 氏
東京大学特任教授 妹尾堅一郎 氏
(映画) 岩波ホール総支配人 高野悦子 氏
- 第5回： 平成21年3月 5日 ヒアリング④
(メディア芸術とテクノロジーとの関係について)
東京大学大学院教授 原島博 氏
筑波大学大学院教授 岩田洋夫 氏
- 第6回： 4月21日 報告書案の審議

【参考資料】建物イメージ図（ただし、実際に設計されるものとは異なる可能性がある。）

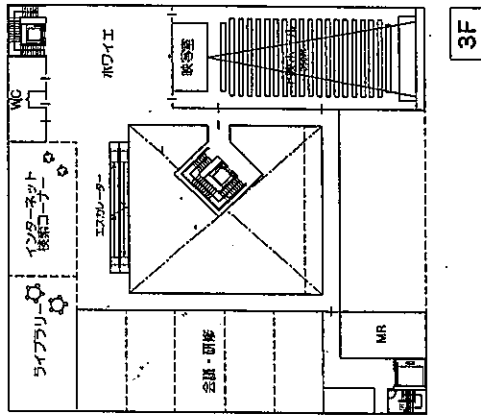




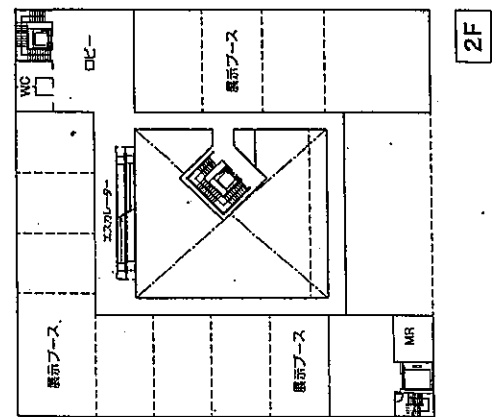
5F



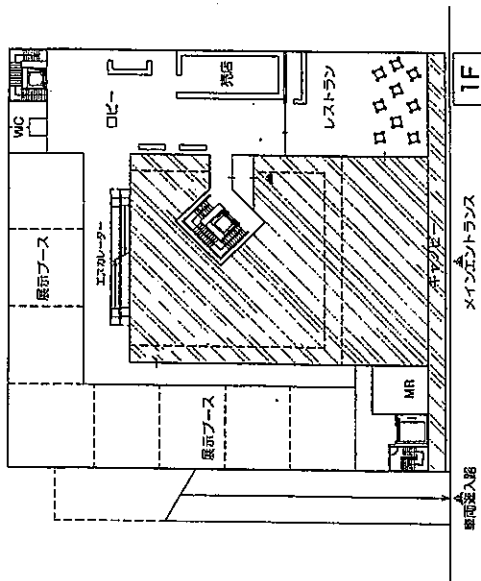
4F



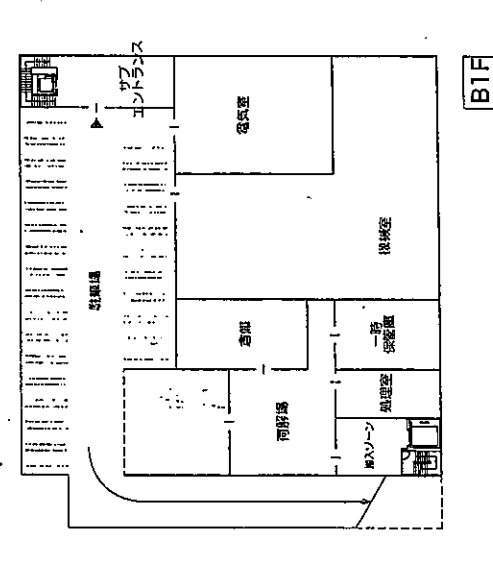
3F



2F



1F



B1F