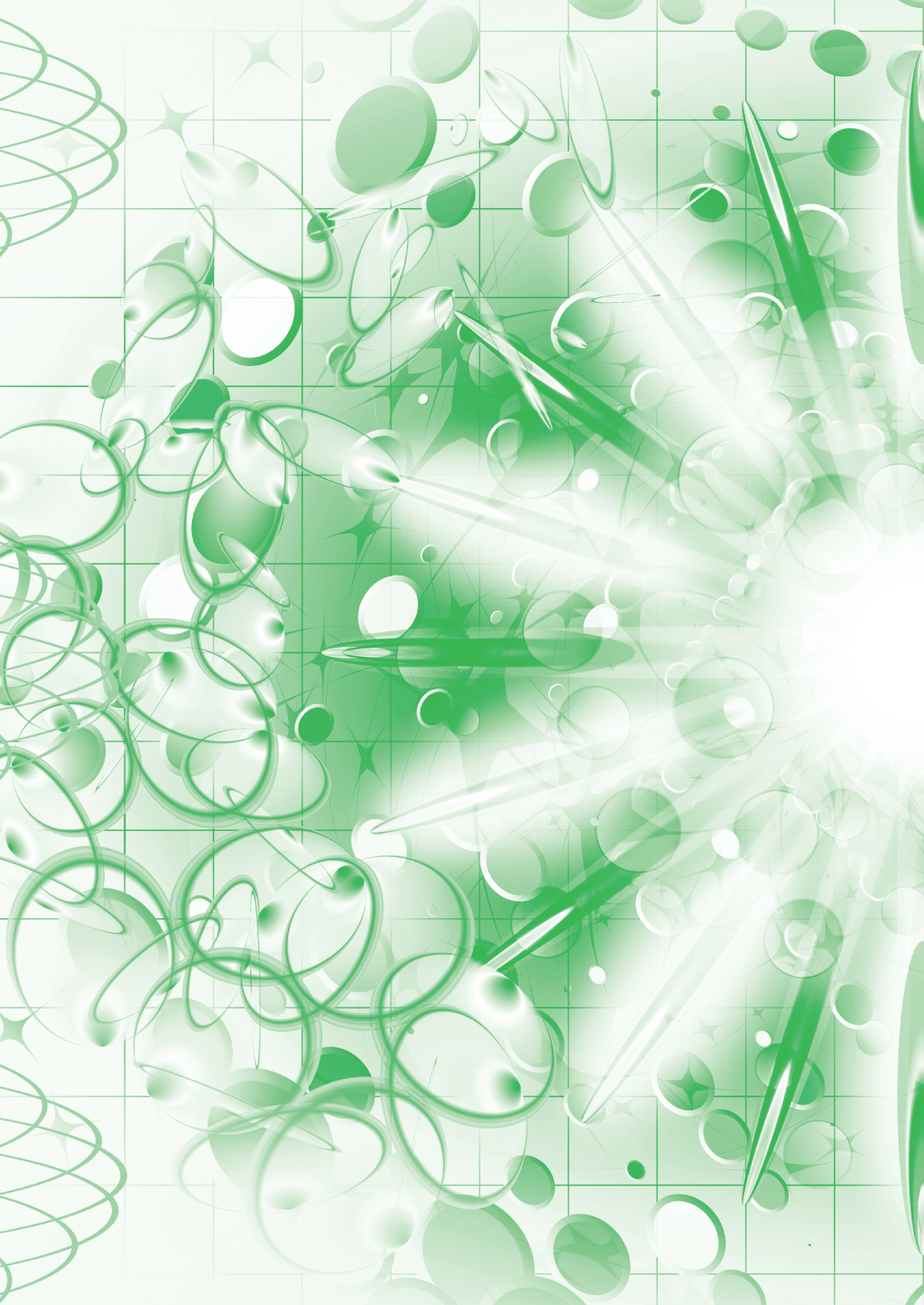


令和7年度

# 文化庁メディア芸術クリエイター 育成支援事業

Project to Support  
Emerging Media Arts Creators 2025





令和7年度

# 文化庁メディア芸術クリエイター 育成支援事業

Project to Support  
Emerging Media Arts Creators 2025

## 凡例

- 本冊子の企画タイトル、概要は2025年5月時点の応募者からの情報をもとに掲載しています。内容は変更になる場合があります。
- 採択企画名は日本語の場合は英語を併記し、それ以外はアルファベット表記のみを記載しています。
- 掲載順は採択クリエイター名の50音順としています。
- 各採択企画ページに掲載のQRコードは、公式ウェブサイト (<https://creators.j-mediaarts.bunka.go.jp>) の企画紹介ページへのリンクです。

## Explanatory Notes

- The project titles and outlines in this booklet are based on information provided by applicants as of May 2025. The content of the proposal may be subject to change.
- Selected project titles are listed in both Japanese and English, if the original is in Japanese; in all other cases, only the alphabetized notation is provided.
- The sequence of the list of selected projects is based on the order of the Japanese kana syllabary of the creators' names.
- The QR codes on the selected project pages link to the project overview pages on our official website (<https://creators.jmediaarts.bunka.go.jp>).

令和7年度（2025年度）文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業

## 国内クリエイター創作支援プログラム／発表支援プログラム概要

### Overview of the Production Support and Exhibition Support programs for Creators in Japan

#### [ 文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業とは ]

本事業は、若手クリエイターの創作活動を支援することにより、次世代のメディア芸術分野を担うクリエイターの水準向上を図るとともに育成環境を整備します。また、メディア芸術分野における国内外のクリエイター同士の交流を推進し、交流機会を通じた国内クリエイターの育成を促し、その成果を広く発信することで、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しています。

- ① **国内クリエイター創作支援プログラム**は、5年以上の活動歴を有する、または、これまでに国内外で顕彰等の受賞歴がある概ね40代までのクリエイターを対象に、メディア芸術分野での新しい作品創作の企画を募り、専門家からのアドバイスや技術提供をはじめとした育成支援、他のクリエイターとの交流支援、成果発表の機会の提供や制作費など、選出された企画の具体化を様々な形で支援します。
- ② **国内クリエイター発表支援プログラム**は、3年以上の活動歴を有する概ね40代までのクリエイターを対象に、メディア芸術分野の作品の発表企画を募り、専門家からのアドバイスの機会の提供や、作品発表にかかる経費など、国内外およびオンライン公開等での発表機会を支援します。

主催：文化庁  
事務局：CG-ARTS

#### [ About the Programs ]

The Project to Support Emerging Media Arts Creators encourages and supports young creators, with the aim of improving the industry standards in media arts for the coming generations, as well as establishing a nurturing environment for the artists. Additionally, by promoting exchanges among domestic and international creators in the field of media arts, fostering domestic creators through these exchange opportunities, and widely disseminating their achievements, the project intends to contribute by prompting the improvement and development of Japan's media arts standards.

- ① **Production Support Program for Creators in Japan** targets creators up to their 40s, who have been active for over five years or have received national or international awards. The program invites proposals for new work creation in the media arts field. Selected proposals are then supported with a production budget, advice and technical assistance from experts, and an opportunity to interact with other creators, and present the results.
- ② **Exhibition Support Program for Creators in Japan** targets creators up to their 40s, who have been active for over three years. The program invites proposals for the exhibition of media arts works and supports opportunities for national, international, and online presentations by providing expert advice and covering expenses related to the exhibitions.

Organizer: Agency for Cultural Affairs, Government of Japan  
Office: CG-ARTS

# 国内クリエイター 創作支援プログラム

## Production Support Program for Creators in Japan

国内クリエイター創作支援プログラムでは、5年以上の活動歴を有する、又は、国内外で顕彰等の受賞歴があるクリエイター・アーティスト等の個人又は団体（制作チームやプロジェクト）を対象に、広く新しい作品の企画を募り、専門家からのアドバイスや技術提供をはじめとした育成支援、他のクリエイターとの交流、成果発表の機会提供や制作費等の支援等、様々な形で選出された企画の具体化を支援します。

The Production Support Program for Creators in Japan targets individuals (creators, artists, etc.) or groups (production teams or projects) who have been active for over five years or have received national or international awards. The program invites broad proposals for new works and supports the realization of selected projects in various ways, including a production budget, advice and technical assistance from experts, interaction with other creators, and presentation of the results.

今年度は4月24日から5月29日の募集期間に応募された207企画の中から選考を経て計16件の企画が採択されました。

This year, we received 207 applications during the application period of April 24 – May 29, 2025, with 16 projects selected after rigorous screenings.

### ● 募集要項の概略（令和7年度実績）

#### [ 募集内容 ]

メディア芸術分野（メディアアート、ゲーム、アニメーション、マンガ等）の新しい作品創作の企画

例）デジタル技術を活用した表現手法や表現形式の作品、新しい鑑賞体験や創造的価値をもたらす作品 等

支援上限額 | 500万円

※本事業の予算額等を総合的に勘案して算定するため、申請額に満たない場合があります。

#### [ 採択件数 ]

14～20件程度

### ● Overview of Application Guidelines (2025 results)

#### [ Application details ]

A proposal for new work/projects in the field of media arts, which may include media arts, games, animations, manga, etc.

e.g. Works utilizing digital technology as an expression method or format, works offering new viewing experiences or creative value, etc.

Budget Support: Up to 5 million Japanese yen

\*Considering the overall budget and other factors of this program, please note that the granted amount may be less than the amount requested.

#### [ Number of Selected Projects ]

Approximately 14–20 projects

### [ 応募者の条件 ]

以下の①～④を全て満たす者が対象となります。(団体の場合は代表者の条件となります)

- ① 5年以上の活動履歴を有する、又は、国内外で顕彰等の受賞歴があること。
- ② 日本国籍又は日本の永住資格を有すること。
- ③ 企画の実現にあたり、アドバイザーとの面談(3回程度)、研修・交流プログラム、2026年3月に開催予定の成果発表イベントに参加が可能であること。
- ④ 概ね40代までであること。

### [ 選考スケジュール ]

募集期間 | 2025年4月24日(木)～5月29日(木)

1次選考(書類) | 2025年6月初旬～7月中旬

2次選考(面談) | 2025年7月下旬

選考結果発表 | 2025年8月下旬(公式ウェブサイト内で発表)

※提出された書類に基づき、有識者等から構成される協力者会議において、将来性・実現性・妥当性等の観点から選考を行い、採択企画を決定します。

### [ 採択後のスケジュール ]

初回面談 | 2025年9月

中間面談 | 2025年11月

最終面談 | 2026年1月

成果発表イベント | 2026年2月～3月

### [ 支援内容 ]

**レベルアップサポート** | 企画内容に基づき、アドバイザーをはじめとした様々な専門家からのアドバイスや技術提供の機会を提供します。

(例) アニメーション作品の制作にあたり、音楽の専門家からのアドバイスをもらう等。

**発信サポート** | 取り組んだ企画が今後の発表に繋がるように発信サポートを行います。本事業のウェブサイトだけでなくリリースの発信や、成果発表イベント時には企画を紹介するリーフレットを作成予定です。

**クリエイターとの交流** | 他のクリエイターとの交流の機会を提供します。

**制作サポート** | 企画内容に応じた創作支援。制作支援金(資料調査費・材料費等)は500万円(税込)を上限とします。支援額は提出書類等に基づき決定します。(決定された支援額を超えた額は自己負担とします)。

### [ 応募方法 ]

- ① エントリーサイトへの応募者アカウントの登録
- ② エントリーサイトへ企画内容の登録、応募資料のアップロード

### [ 提出書類 ]

- ① 企画書(形式自由) | 創作支援を受けたいプロジェクトの企画書
- ② 予算書(定型様式) | 定型の様式をダウンロードし、予算内容を記載してください。
- ③ 制作スケジュール(定型様式) | 定型の様式をダウンロードし、記載してください。
- ④ ポートフォリオ(様式自由) | これまでの活動や制作した作品が分かる資料。

### [ Applicant Eligibility ]

Applicants must meet each of the following four requirements. (For groups, these requirements apply to the representative.)

- ① Have a history of activity spanning over five years, or have received national or international awards.
- ② Possess Japanese nationality or permanent residency status in Japan.
- ③ Be able to participate in interviews with advisors (approximately three times), training and exchange programs, and the result presentation event scheduled for March 2026.
- ④ Aged in their 40s or below.

### [ Selection Schedule ]

Application period: April 24, 2025 (Thu) to May 29, 2025 (Thu)

First phase selection (document-based): Early June to mid-July 2025

Second phase selection (interviews): Late July 2025

Announcement of selection results: Late August 2025 (to be announced on the official website)

\*Selection of the projects will be undertaken by a committee of experienced individuals and experts, and based on submitted documents, considering factors like future potential, feasibility, and appropriateness.

### [ Post-Selection Schedule ]

First interview: September 2025

Second interview: November 2025

Final interview: January 2026

Presentation Exhibition: February – March 2026

### [ What the Program Offers ]

**Improvement Support:** Based on the project plan, we will provide opportunities for advice and technical support from a variety of experts, including advisors.

(e.g. Receiving advice from a music expert for the production of an animation work.)

**Promotional Support:** We will provide support to ensure that the projects undertaken lead to future presentations. This includes promotion through the program's official website, press releases, and creating leaflets to introduce the projects during the result presentation event.

**Networking Support:** We will provide opportunities for interaction with other creators.

**Production Support:** We offer support tailored to the project content. The support amount, including expenses for material research and costs, is capped at 5 million Japanese yen. The final amount will be calculated based on the submitted documents. (Any amount exceeding the final support amount will be the responsibility of the applicant.)

### [ Application Process ]

- ① Register applicant's account on the entry site
- ② Register project content on the entry site, and upload application documents

### [ Required Documents ]

- ① Project proposal (format free): Proposal of the project for which you require production support
- ② Budget sheet (fixed format): Download the document and fill in the budget details
- ③ Production schedule (fixed format): Download the document and fill it in
- ④ Portfolio (format free): Materials showing your past activities and works

# 令和7年度アドバイザー（創作支援プログラム）

Advisors in the fiscal year 2025 (Production Support Program for Creators in Japan)

メディア芸術分野に係るクリエイター、エンジニア、批評家、キュレーター、プロデューサー等から作品のコンセプトや技術面等へのアドバイスを提供。

## 石橋 素

ISHIBASHI Motoi



エンジニア／アーティスト／ライゾマティクス

Engineer / Artist / Rhizomatiks

1975年、静岡県生まれ。東京工業大学制御システム工学科、国際情報科学芸術アカデミー [IAMAS] 卒業。2011年よりライゾマティクスを共同主宰。デバイス、ハードウェア制作を軸にアートパフォーマンス、ライブエンターテインメント、インスタレーションなど、多領域にわたり活動をしている。アルスエレクトロニカ、カンヌライオンズ、文化庁メディア芸術祭など受賞多数。

## 織田 笑里

ODA Emiri



404 Not Found ジェネラルマネージャー／

チョコとマシュマロ合同会社代表

General Manager, 404 Not Found /

CEO, Chocolate & Marshmallow LLC

放送局にて番組宣伝、国際ビジネス、動画配信事業やオウンドメディアの担当を経て新規事業の企画立案実行を担当。現代アートを紹介する番組『アルスくん&テクネちゃん』（2020-2021）の立ち上げ・制作や、臨海副都心エリアでの屋外アートイベントの企画制作に中心的に携わる。2024年放送局を退社後、クリエイター創造拠点「404 Not Found」のジェネラルマネージャーに就任。様々なジャンルで活躍中のクリエイターを支援するほか、JR東日本の首都圏主要10路線とゆりかもめの車内モニターで放映されている番組配信プラットフォーム TRAIN TVにて、アート番組『これ比ーこれ、現代美術ですー』（2025-）をプロデュース。

## さやわか

Sayawaka



批評家／マンガ原作者

Critic / Manga Script Writer

著書に『僕たちのゲーム史』（2012）、『僕たちとアイドルの時代』（いずれも星海社、2015）、『名探偵コナンと平成』（コアマガジン、2019）、『世界を物語として生きるために』（青土社、2021）など。マンガ原作に『永守くんが一途すぎて困る。』（ふみふみこ作画、LINE、2021-22）、『ヘルマンさんかく語りき』（倉田三ノ路作画、KADOKAWA、2023-）など。「ゲンロン ひらめき☆マンガ教室」主任講師。

## 庄野 祐輔

SHONO Yusuke



編集者／キュレーター／デザイナー

Editor / Curator / Designer

兵庫県生まれ。90年代から国内外の草の根文化を発信するインディペンデントマガジンを発行。現在は活動の場をオンラインへ移行し、インターネットが生み出す文化を観測する活動続ける。自身のメディア「MESSAGE MAGAZINE」を運営する傍ら、2022年にはNFTに関する包括的な論説とアートワークを集めた書籍『THE NEW CREATOR ECONOMY』（ビー・エヌ・エヌ）を発行。また年鑑「映像作家100人」では、映像のクリエイティビティのリサーチと情報の発信に携わる。まだ見ぬ文化の情報を探求／発信し続けている。

## 高嶺 格

TAKAMINE Tadasu



美術作家／多摩美術大学彫刻学科教授

Artist / Professor, Department of Sculpture,

Tama Art University

1968年鹿児島生まれ。京都市立芸術大学美術学部工芸科／国際情報科学芸術アカデミー [IAMAS] 卒業。現代社会に潜む見えにくい存在や仕組み、人間の無意識を、映像や写真、演劇、パフォーマンス、インスタレーションなど様々な手法で浮かび上がらせる。主な展覧会に、目が不自由な人の案内で鑑賞する「大きな休息」（2008、せんだいメディアアーク／宮城）、東日本大震災を機に、日本人のアイデンティティに迫った「高嶺格のクールジャパン」（2012、水戸芸術館現代美術ギャラリー／茨城）ほか。2024年より秋田公立美術大学客員教授。

## 西川 美穂子

NISHIKAWA Mihoko



東京都美術館学芸員

Curator, Tokyo Metropolitan Art Museum

2025年より現職。2004年から2024年まで東京都現代美術館学芸員として、「MOT アニュアル2008 解きほぐすとき」（2008）、「饜嚙 ふたたび虹のかなたに」[「MOT アニュアル2012 Making Situations, Editing Landscapes 風が吹けば桶屋が儲かる」（いずれも2012）、「フルクサス・イン・ジャパン2014」（2014）、「Viva Video! 久保田成子展」（2021-22、共同企画）、「MOT アニュアル2022 私の正しさは誰かの悲しみあるいは憎しみ」（2022）などを企画。

## 原 久子

HARA Hisako



大阪電気通信大学総合情報学部教授

Professor, Faculty of Information Science and Arts,  
Osaka Electro-Communication University

現代美術批評誌『A&C: Art & Critique』の編集に携わる。1992年中ザワヒデキラとともにMac版フロッピーマガジン『JAPAN ART TODAY』を、97年にウェブアートマガジン『ART 遊覧(現)』を立ち上げ、様々な媒体に執筆、編集で関わる。主な共同企画に「Move on Asia」(2002-、LOOP/韓国、ZKM/ドイツほか)、「六本木クロッシング:日本美術の新しい展望2004」(2004、森美術館/東京)、「あいちトリエンナーレ2010」(愛知県美術館ほか、2010)。共編著に『変貌する美術館—現代美術館学II』(昭和堂、2001)など。アーティスト・イン・レジデンス、文化政策、創造環境の調査等のリサーチャーとしても活動。

## モンノ カズエ

MONNO Kazue



映像作家 / XRクリエイター / TOCHKA

Film Maker / XR Creator / TOCHKA

クリエイティブ・デュオTOCHKAの一人として、2005年よりコマ撮りと長時間露光撮影でアニメーションを描く「ピカピカ」の技法を編み出す。長時間露光写真とストップモーション・アニメーションの手法を組み合わせ、ペンライトを使って空中に線を描くことでアニメーションをつくることを可能にした。アニメーション映画祭から現代アート、コミュニティアートの分野で幅広く活動している。

## 米光 一成

YONEMITSU Kazunari



ゲーム作家

Game Designer

広島県生まれ。代表作『ぶよぶよ』(1991)、『BAROQUE』(1998)、『はあって言うゲーム』(2017)、『あいうえバトル』(2021)、『JumPonKing』(2025)など、コンピュータゲームからテーブルゲーム、儀式まで幅広く作品をつくり続けている。2007年に参加型演劇作品『ぼくがゲームを作らないと世界は減びてしまうから』作・演出。また19年に儀式作品『記憶交換ノ儀式』作・演出。23年4月2日、24年3月30日「儀式フェス」開催。デジタルハリウッド大学教授。

## 若見 ありさ

WAKAMI Arisa



アニメーション作家 / 東京造形大学准教授

Animation Artist / Associate Professor,  
Tokyo Zokei University

愛知県出身。国際情報科学芸術アカデミー [IAMAS] 卒業。ドキュメンタリーと虚構の狭間を行き来しながら作品を制作。自身の出産体験を元に企画・制作した『Birth-つむぐいのち』(2015)、『Birth-おどるいのち』(2017)、『Birth-めぐるいのち』(2020)がLos Angeles Documentary Film Festivalベスト監督賞、映文連アワード優秀企画賞、あいち女性国際映画祭観客賞ほか多数受賞。宮崎県で語り部とともに制作した『ガラパドんと暮らす村』(2022)が映文連アワード2022文部科学大臣賞受賞。作品制作以外にワークショップを美術館、映画祭、小学校などで展開。日本アニメーション協会理事。

クリエイターとアドバイザーの面談の  
レポートが公式ウェブサイトで公開  
されています。



## PS01

建築アートプロジェクト Architectural Art Project

## Texture Displaced 解体による建築的モデルとマテリアルのズレ

TEXTURE DISPLACED:  
Architectural Models and Material Displacement through Deconstruction

泉田 剛 IZUMITA Go

3DCGにおけるモデル（形態）とマテリアル（素材）の関係を現実世界で操作し、新たな意味を探索する建築メディアアート作品を制作する。作家の祖母の小屋を解体し、部材を象徴的な構造物へ再構成。かつての記憶や地域性を可視化し、廃材を文化的・経済的価値へと転換する。全国の空き家問題に対し、解体と再構成による創造的な可能性を考える。

泉田 剛：青森県弘前市生まれ。建築家・デザイナー。武蔵野美術大学建築学科卒業後、坂茂建築設計で3Dビジュアライゼーション業務に従事。現在は再生しても使い手のない空き家をアートオブジェクトとして再構築するプロジェクトを進めるほか、グラフィックデザインの知見を活かし多様な企画に伴走。立体と平面、建築とグラフィックを横断し、既存の尺度や次元に捉われない新たな表現手法を模索している。



## PS02

アートプロジェクト Art Project

## 虚影技術幽譚プロジェクト

Ghosts of Dreamed-UP Technology Project



伊藤 道史 ITO Michibumi

過去のメディアデバイスをつくっていた研究者、技術者へのインタビューを通し、「忘却されつつある技術への夢たち」を「現代の亡霊」と捉え、テクノユートピアの終焉としての現代を表すプロジェクト。『東海道四谷怪談』から200年、ポストドキュメンタリー／エッセイフィルムの手法を組み合わせ、口伝から発生するナラティブを生成し、「テクノロジーの亡霊」と、プラットフォーム資本主義における技術植民地化の現状を描く。

伊藤 道史：アーティスト。RAMI\_ARTSTUDIO / BARディレクター。VRを人間が現在・此处を開き直す技芸として捉え、思想やスキーマ、夢、神話として見つめなおし、世界認識や言語の材料のインタラクションや詩を制作。東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻修了。展示に「./MYTH. YOU あなたの中から神話を見つけられたみたいです。」(2025、NEUU)、[GROUNDS RENDERER](2024、複数会場)など。



Photo by Kaori NISHIDA



## PS03

メディアアート、インスタレーション Media Art, Installation

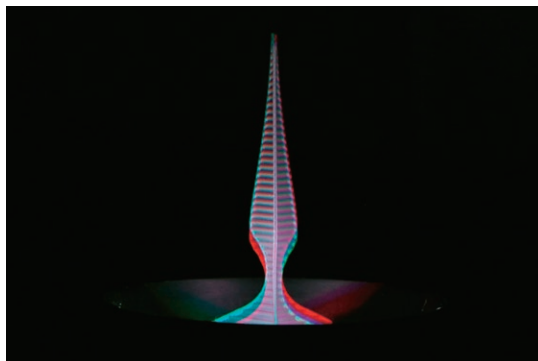
### VoF

小野 龍一 ONO Ryuichi



振動アクチュエーターとLEDによる点滅照射を用いて、彫刻やジオラマ的な立体にボケ、色収差、グリッチ、さらには被写界深度の変化といった映像的效果を付与する作品を制作するプロジェクト。鑑賞者は何も身につけずに、現実の物質で構成されながらも非現実的で映像的な世界に没入する体験を得る。

小野 龍一：兵庫県出身。映像作家／アーティスト。映像表現とハードウェア／ソフトウェア開発を組み合わせた制作を軸に、MV、映画、ライブ演出、インスタレーション作品を手掛ける。現在、東京都立大学大学院システムデザイン研究科インダストリアルアート学域博士後期課程に在籍。



## PS04

アートプロジェクト Art Project

### xoxo-skeleton

岸 裕真 KISHI Yuma



AI生成の動作を装着者に微細な振動として伝えるウェアラブル作品を制作。脳波を入力にLLM（大規模言語モデル）が奇妙な動作を生成し、外骨格ではなく「触れられる感覚」として身体に返す。ステラークや森万里子の先行例を参照しつつ、制御や補強としてではなく、装着者とAIがともに創発される柔らかな主体性を提示することで、未来のヒト-AI共生インターフェースを探る。

岸 裕真：アーティスト。AIを「Alien Intelligence（エイリアンの知性）」と捉え直し、人間とAIによる創発的な関係「エイリアンの主体」を掲げ、自ら開発したAIと協働して絵画、彫刻、インスタレーションの制作を行う。主な活動に、個展「Oracle Womb」(2025、√K Contemporary / 東京)、「DXP2」(2024、金沢21世紀美術館 / 石川) など。



制作協力：Abstract Engine

## PS05

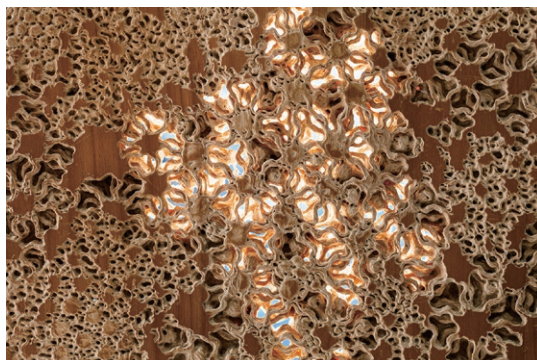
アートプロジェクト Art Project

## Inner Light — Dialogue through Two Hands —

木戸 龍介 KIDO Ryusuke



アーティストとロボットアームが同じ素材上で、癌細胞をモチーフとした彫刻を交互に施すプロジェクト。非言語的対話や、すれ違いから生じるエラーを通じて、協働の可能性と限界を見つめる。作品は単に物理的な彫刻としてだけでなく、制作過程そのものを含めた「対話の記録」として、AI やロボットと共存する社会における人間の役割、創造の意味を模索し、問い直す。



木戸 龍介：1984年東京都生まれ。東京藝術大学およびシラパコン大学（タイ）にて博士号取得。彫刻技法を軸にして社会の内面性や価値観にどのように関わり得るかを探求している。近年取り組む「Inner Light」シリーズでは、社会的・歴史的な文脈を持つオブジェクト等の、物質や意味の構造にヴォイド（空隙）を生み出すことで、様々な視点や思考を多角的に交錯させる作品と場を形成し、「風景」への介入・変容を試みている。



## PS06

アートプロジェクト Art Project

## 合成言語「KOE 語」を歌うための装置《koekko》

“koekko”: a device for singing in the constructed language “Koe-go”



小宮 知久 KOMIYA Chiku

合成言語「KOE 語」の民謡を生成するための移動型装置《koekko》を建築コレクティブ studio9X と協働し制作する。「KOE 語」はフィンランド語と日本語を融合した人工言語で、意味と音の二重性を特徴とする。テント型の装置は環境にตอบสนองしつつ声をリアルタイムに変調し、発声を二重化する。ズレを抱えながら時間を共有する「KOE 語」の歌の実践を通じ、言語と歌と共同性の新たな形を提示する。



小宮 知久：1993年生まれ。メディアアーティスト／作曲家。現代のメディア環境における身体と声の変容を主題に掲げて、制度化された音楽形式の再構築を試みている。楽譜ベースの音楽作品からパフォーマンス、インスタレーションなど、さまざまな表現形態でプロジェクトベースの制作を行っている。第24回文化庁メディア芸術祭アート部門新人賞、第87回日本音楽コンクール作曲部門第2位。東京藝術大学大学院音楽研究科作曲専攻修了。



## PS07

アートプロジェクト Art Project

## Opto-Sonic: Reinventing VLC for Ambient Voices

すずえり (鈴木 英倫子) [suzueri \(SUZUKI Elico\)](#)

光に音声重畳を行う可視光通信の仕組みを利用し、LEDとオシレータ、レコーダーを使ったポストアンビエント楽器を制作する。同様に、レーザーへの音声重畳とレーザータグの描画を同時に行う、音声送信プロジェクターの作成も試みる。いずれも、音声再生装置の表象にコンテキストを重畳する音声再生装置として、演奏およびインスタレーション作品のためのツールとして開発する。

すずえり (鈴木 英倫子): アーティスト。音の取り扱いとDIYによる自由をテーマに、自作装置や楽器による展示、演奏を国内外で行う。道具と身体、通信のレイテンシーと即興性などから立ち上がる差異に興味をもち、そこから想起される詩と物語性を問う。近年の作品に、女優ヘディ・ラマーの生涯と通信技術をテーマとした『Any girl can be glamorous』(2025、第18回 shiseido arteg 賞受賞) など。



## PS08

スクロールアニメーション Scroll Animation

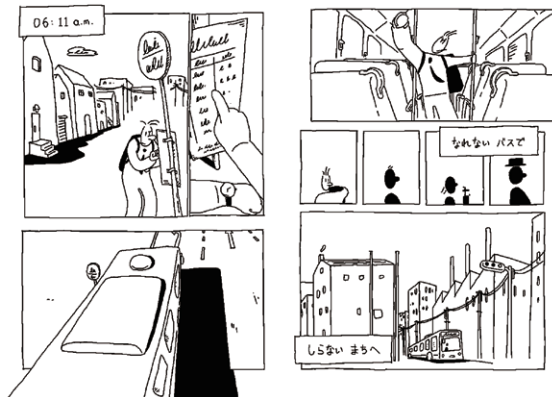
## スクロールアニメーション『あしたのさんぽ』発信プロジェクト

Scroll Animation Project "A WALK IN TOMORROW"

鉄崎 凌大 [TETSUZAKI Ryota](#)

スクロールアニメーション作品を制作し、世界に向けて発信するプロジェクト。アニメーションとマンガ、両方の特性を持ち合わせた作品ならではの表現を追求する。多くの人々が体験できるプレゼンテーションの場を創出し、クリエイターとオーディエンス双方にとっての新たな作品として提示することを目指す。

鉄崎 凌大: 2000年生まれ。愛知県出身。武蔵野美術大学造形構想学部クリエイティブイノベーション学科卒業。東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻修了。大学在学中にiPadで手描きアニメーションをつくり始め、ロマンとシニカルが入り混じった作風で制作している。フリーランスでアニメーション分野を中心に活動中。



## PS09

アニメーション Animation

やつはな

YATSUHANA



西原 美彩 NISHIHARA Misa

広島県に伝わる民俗芸能である神楽の演目をモチーフとし、地域文化の持つリズムと身体性をアニメーション表現で再解釈する。5分の短編アニメーション作品を制作し、民俗芸能の新たな鑑賞体験を創出することで地域文化の普及と振興の一助を目指す。広島県に大きく分け5種の神楽があることから、5本のシリーズ化を視野に入れ、継続的な発信と、地方とともに生きる価値の創出を企図する。

西原 美彩：1991年広島市生まれ。日本アニメーション協会会員。広島市立大学芸術学部および広島市立大学大学院でアニメーションを学ぶ。現在、尾道市立大学美術学科デザインコース講師。



## PS10

ゲーム Game

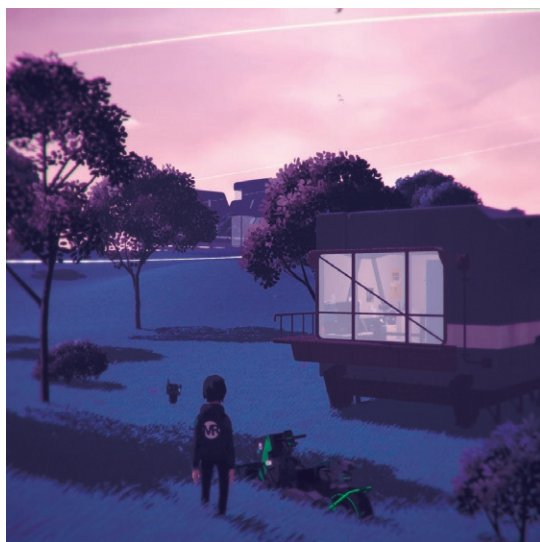
HEIMA

葉山 賢英 HAYAMA Kenei



兄を探す主人公エイゲンが、兄の残したロボットのニコとともに4つの並行世界を巡るアドベンチャーゲームを制作する。転送システムを駆使して道を切り開き、兄の「感情」「知性」「記憶」「魂」の4つの断片を集める。映像・音楽・物語が融合し、遊びながら心を揺さぶられる「体験する芸術」をつくる。

葉山 賢英：インディーゲームクリエイター。ソニーのPLAYSTATION CAMPやミストウォーカーでデザインに携わった後、KENEI DESIGNを設立。映像・音楽・物語を融合させた作品づくりを得意とし、芸術的な映像表現と物語性を追求した最新作『HEIMA』を制作中。



## PS11

ゲーム Game

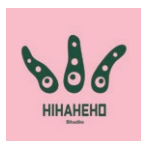
swandive

HIHAHEHO Studio (代表: mgr allergen0024) HIHAHEHO (Director: mgr allergen0024)



複数の登場人物が、同一の事件を異なる視点から語る「マルチウインドウ型ノベルゲーム」を制作する。画面上に複数のウインドウを表示し、各人物の視点に基づいて物語を同時に進行させることで、プレイヤーは多角的に物語を体験することができる。他者の視点を否定しないというテーマのもと、立場の相違が世界の見え方にいかなる影響を与えるかを示す。

HIHAHEHO Studio: 2021年にHIHAHEHO Studio設立。初めて制作したゲーム『ハグゲーム』が2025年、「マシン・ラブ: ビデオゲーム、AIと現代アート」(森美術館/東京)で展示される。2024年5月にはSteamにて『YOUR EARTH』、itch.ioにて『Bottled Beer Go Around』をリリース。



swandive



HIHAHEHO Studio

## PS12

アートプロジェクト、彫刻 Art Project, Sculpture

こだまはこだまにこだまする

echo echoes echo

冬木 遼太郎 FUYUKI Ryotaro



1905年の日露戦争終結時に設置された国境標石のレプリカ。本プロジェクトではその標石をさらに複製し、オブジェクトが自律的に動き、踊るインスタレーション作品を制作する。制度が現実の空間を分断する構造を、物理的かつ感性的に可視化し、システムと現実の齟齬、そして「複製」というオーセンティックな美術的手法を持つ新たな可能性を探る。

冬木 遼太郎: 1984年富山県生まれ、大阪府を拠点に活動。2010年、京都市立芸術大学大学院彫刻専攻修了。日本、アメリカ、フィリピンなど多様な文化と歴史的背景を踏まえたモチーフの変遷や社会的文脈に着目し、作品のあり方を探求している。国内外の複数の個展・グループ展に参加。国際レジデンスや助成を通じて、表現の可能性を拡張している。



制作協力: さっぽろ天神山アートスタジオ、北海道大学 スラブ・ユーラシア研究センター

## PS13

映像インスタレーション Video Installation

## 飛行する野菜人間 —もどかしい身体のための実録

Flying Vegetable Human: A Firsthand Record for a Frustrated Body



まちだりな MACHIDA Lina

アニメーションを「唯一静止が描ける表現」として捉え直し、もどかしい身体や語れなさや向き合う方法として作品を制作する。ALS（筋萎縮性側索硬化症）や吃音といった身体的応答に関する実録を起点に、アニメーションを制作する。身体を使った映像に描写を重ね、主観的な新しい形式の映像作品を模索する。



まちだりな：野良美術家。アニメーション等の手法を用いながら20カ国以上の映画館、展示で作品を展開。もどかしい身体、身体と環境、それらの言葉を傍に置きながら、反復的作法から世界に触れるため得られるものを探る。2024年にはエルメスのコミッションワークを手掛けるなど、CMやMVも制作。



## PS14

インスタレーション、アプリケーション Installation, Application

## 「視ることの触覚的な交差」に関する連作の制作・発表

Production and Presentation of a Series on the “Tactile Intersections of Seeing”



眞鍋 美祈 MANABE Minori

近くで誰かに見つめられるとき、触られているような感覚を覚えたことはないだろうか。作家はさらに、自分を見ている他者の視線に取り込まれ、その視覚を通して自己を捉えているかのような感覚に陥ることがあるという。本プロジェクトでは、こうした視覚における触覚的な相互作用や逆転を、複数の作品を通して鑑賞者に追体験させ、新たな感覚を立ち上げることを試みる。



眞鍋 美祈：東京都生まれ。言語表現、人間の視点と身体性に着目した作品制作を主軸とし、誰もが身体を通して楽しみ、物事を捉え直す体験の創出を目指している。2022年、アーツカウンシル東京によるスタートアップ助成を受け個展「multi-lingua-body」(2022、Gallery Hitch Hiker Tokyo) を開催。受賞歴にSICF20ワコールスタディホール京都奨励賞など。東京大学工学部機械工学科卒業、同大学院学際情報学府学際情報学専攻修了。



## PS15

アニメーション Animation

## 国産次世代ピンスクリーンの開発とアニメーション制作

Next-Generation Japanese Pinscreen: From Development to Animation



宮嶋 龍太郎 MIYAJIMA Ryotaro

1930年代のフランスで開発されたアニメーション技法であるピンスクリーン。2022年、アジアで初めてこの技法を導入し映像制作を行った作家が、次世代機としての超高精細ピンスクリーン機の開発とともに新作を制作するプロジェクト。現在作家が使用しているピンスクリーンに用いた針は10万本。今回新たに開発するものは国産の針60万本を用いて制作することを目指す。



宮嶋 龍太郎：1989年東京都生まれ。2015年東京藝術大学先端芸術表現科卒業。2017年同大学大学院映像研究科アニメーション専攻修了。2025年、ピンスクリーンの研究により同研究科にて博士号（映像）取得。墨絵によるアニメーション作品『RADIO WAVE』『AEON』『CASTLE』等でこれまでに150以上の映画祭にノミネート、20の賞を受賞。



## PS16

アニメーション Animation

## 永遠に呼吸する風景 — アニメーションによる、今この一瞬にある天国 —

Perpetually Breathing Landscape: A Heaven in the Here and Now Through Animation



山中 千尋 YAMANAKA Chihiro

「里山の記憶」をもとに絵画制作を行ってきた作家が着目するのは、滲みや混色から偶然立ち上がる「知覚の風景」。作家は「絵具の乾きとともに風景は死を迎える」と捉え、アニメーションで再び呼吸を与える方法を模索する。本プロジェクトでは、AIが持つ匿名的な集合的記憶と人間の身体的描画を掛け合わせ、1フレームごとに時間と記憶が堆積する永遠をはらんだ風景を再生し、「今この一瞬にある天国」の体験を提示する。



山中 千尋：2025年東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻修了。絵画的なアプローチと抽象表現を軸に、アニメーションによるスクリーン上の空間表現を模索している。アヌシー国際アニメーション映画祭やシュトゥットガルト国際アニメーション映画祭をはじめ、国内外の映画祭での上映・受賞歴を持つ。



# 創作支援 & 発表支援 プログラムの流れ（令和7年度の例）

クリエイター育成支援として実施される二つのプログラムは、同時に募集がはじまりますが、採択後の流れは支援内容に応じて異なります。それぞれの応募からの流れを見てみましょう。

各作家  
— リサーチ、開発、デモンストレーション、作画、制作のサポート

## 創作支援

4月下旬～5月末

**エントリー** 公式ウェブサイトに募集要項が掲出されます。募集期間は約1ヶ月。要項を確認の上、所定の応募書類（企画書・予算書・スケジュール・ポートフォリオ）を作成。エントリーサイトから応募します。



6月～7月

**選考** 応募書類を参考に、有識者による選考会議が行われます。「創作支援プログラム」では選考面談があります。数分間のプレゼンテーションをし、アドバイザーとの質疑応答を行います。選考面談の後、選考会議を行い採択者を決定します。



8月末

**採択者発表／支援開始** 採択者が決定し、本人に通知が届きます。公式ウェブサイトでも採択者が公表されます。その後事務局とのやりとりを経て、支援がスタートします。発表支援プログラムの採択者は、以後、9月から2月末までに各々で発表（展示・上演・上映・ワークショップなど）の機会を設けることになります。

文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業 — 展示、情報発信のサポート

9月

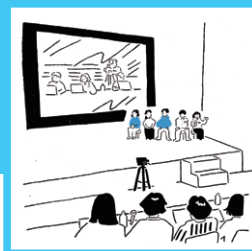
**初回面談** 担当アドバイザー2名との初めての個別面談です。面談は約1時間。クリエイターからは、改めてプロジェクトの概要や進捗状況を共有。アドバイザーからは、採択理由や、プロジェクトに期待することなどが話されます。初回面談以降、アドバイザーはプロジェクトに寄り添うパートナーのような存在に。コンセプトワークから実装まで、プロジェクトがよりよい方向に進むよう、クリエイターのステップアップの場になるよう、共に考えます。



10月

## 進捗発表会

同プログラムのクリエイターとアドバイザーが集い、合同でプレゼンテーションを行います。5組ほどのクリエイターが入れ替わりで登壇し、順にプロジェクトの概要や進捗を報告。アドバイザーからコメントをもらいます。面談後はクリエイターとアドバイザーとの懇親会に参加。ほかのクリエイターによるプロジェクトに触れる機会であり、クリエイター同士やアドバイザーとの交流のチャンスでもあります。



11月

**中間面談（合同）** 同プログラムのクリエイターとアドバイザーが集い、合同で面談を行います。持ち時間は約20分。5分で進捗を報告し、担当アドバイザーや、そのほかのアドバイザーからもコメントをもらいます。面談後はクリエイターとアドバイザーとの懇親会に参加。中間面談は、ほかのクリエイターによるプロジェクトに触れる機会であり、クリエイター同士やアドバイザーとの交流のチャンスでもあります。



1-2月

**最終面談** 最後の面談は、再び、担当アドバイザー2名との約1時間の個別面談です。プロトタイプやテストピースを持参するなど、完成形が見えるようなプレゼンテーションを目指します。また、間近にせまる成果発表イベントに向けて、具体的な展示方法の検討も行います。



2-3月

**成果発表イベント「ENCOUNTERS」** 両プログラムが合同で成果発表を行います。創作支援プログラムは、プロトタイプや模型、パネル展示などによって、事業における成果やプロジェクトの概要、魅力などが具体的に伝わる展示を目指します。発表支援プログラムは、実施したプロジェクトの紹介パネルや、展示作品の一部、記録映像などを通じ、発表の様子などを伝える展示を行います。



3月

### 成果報告会

同プログラムのクリエイターとアドバイザーが集い、成果発表を行います。クリエイターは2月末までに実施した発表（展示・上演・上映・ワークショップなど）についてプレゼンテーション。アドバイザーがコメントし、批評を行います。



~3月末

**支援期間終了** 発表支援プログラムは2月末までに発表を実施します。同プログラムとも3月中旬までに実施報告書と記録（映像など）を提出します。

~12月末

**完成** 年度末で支援期間は終了しますが、創作支援プログラムは、プロジェクトの完成期限が同年12月末となるため、プロジェクトの完成を目指します。完成後、記録（映像など）を提出します。

# 国内クリエイター 発表支援プログラム

## Exhibition Support Program for Creators in Japan

国内クリエイター発表支援プログラムでは、3年以上の活動歴を有するクリエイター・アーティスト等の個人又は団体（制作チームやプロジェクト）を対象に、作品発表の企画を募り、専門家からのアドバイスをはじめとした育成支援、他のクリエイターとの交流、成果発表の機会提供や、作品発表にかかる経費の支援等、様々な形で選出された企画の実現を支援します。

The Exhibition Support Program for Creators in Japan targets individuals (creators, artists, etc.) or groups (production teams or projects) with over three years of experience. The program invites proposals for the presentation of works and supports the realization of selected projects in various ways, including developmental support through advice from experts, interaction with other creators, opportunity to present the results, and support for presentation-related expenses.

今年度は4月24日から5月29日の募集期間に応募された92企画の中から選考を経て計24件の企画が採択されました。

This year, we received 92 applications during the application period of April 24 – May 29, 2025, with 24 projects selected after rigorous screenings.

### ● 募集要項の概略（令和7年度実績）

#### [ 募集内容 ]

メディア芸術分野（メディアアート、ゲーム、アニメーション、マンガ等）の作品発表の企画。なお、作品の発表場所は、国内外を問いません。

例）・展示・上映等のための映像音響機器、物品のレンタル費

- ・展示・上映等のための会場レンタル費
- ・作品発表に係る広報費（チラシ、ポスター、ウェブ上のバナー広告等）
- ・広報物に係るデザイン発注費、印刷製本費
- ・作品発表の海外発信に係る翻訳費等

支援上限額 | 100万円

※本事業の予算額等を総合的に勘案して算定するため、申請額に満たない場合があります。

#### [ 採択件数 ]

20～30件程度

### ● Overview of Application Guidelines (2025 results)

#### [ Application details ]

A proposal for new work/projects in the field of media arts, which may include media arts, games, animations, manga, etc. The location for presenting the work can be either domestic or international.

Examples of support for work presentation include:

- Rental costs for video and audio equipment, and other items for exhibitions and screenings
- Rental costs for exhibition and screening venues
- Promotional costs for work presentation (flyers, posters, web banner ads, etc.)
- Design-commissioning costs, and printing and binding costs for promotional materials
- Translation costs for international promotion of the work presentation, etc.

Budget Support: Up to 1 million Japanese yen

\*Considering the overall budget and other factors of this program, please note that the granted amount may be less than the amount requested.

#### [ Number of Selected Projects ]

Approximately 20–30 projects

### [ 応募者の条件 ]

以下の①～④を全て満たす者が対象となります。(団体の場合は代表者の条件となります)

- ① 3年以上の活動履歴を有すること。
- ② 日本国籍又は日本の永住資格を有すること。
- ③ 企画の実現にあたり、アドバイザーへのプレゼンテーション(2回程度)及び2026年3月に開催予定の成果発表イベントに参加が可能であること。
- ④ 概ね40代までであること。

### [ 選考スケジュール ]

募集期間 | 2025年4月24日(木)～5月29日(木)

書類選考 | 2025年6月初旬～8月中旬

選考結果発表 | 2025年8月下旬(公式ウェブサイト内で発表)

※提出された書類に基づき、有識者等から構成される協力者会議において、将来性・実現性・妥当性等の観点から選考を行い、採択企画を決定します。

### [ 採択後のスケジュール ]

進捗発表会 | 2025年9月

成果報告会 | 2026年3月

成果発表イベント | 2026年2月～3月

### [ 支援内容 ]

選出された企画には下記の支援を行います。詳細については企画内容に基づき、個別に協議の上で決定します。

**レベルアップサポート** | 企画内容に基づき、専門家で構成されたアドバイザーから作品形態に応じた発表に向けたアドバイスの機会を提供します。

**広報協力** | 企画について、本事業のウェブサイトや SNS 等で広報連携を実施します。成果発表イベント時には企画を紹介するリーフレットを作成予定です。

**クリエイターとの交流** | 他のクリエイターとの交流の機会を提供します。

**発表サポート** | 企画内容に応じた発表支援。制作支援金(会場・機材レンタル費、翻訳費、運搬費、印刷費等)は100万円(税込)を上限とします。支援額は提出書類等に基づき決定します。(決定された支援額を超えた額は自己負担とします。)

※経費は、事業の完了を確認した後に支給します。

### [ 応募方法 ]

- ① エントリーサイトへの応募者アカウントの登録
- ② エントリーサイトへ企画内容の登録、応募資料のアップロード

※応募を完了するためには、書類の提出が必須です。下記《提出書類》を確認の上、提出してください。

### [ 提出書類 ]

- ① 企画書(形式自由) | 発表支援を受けたい発表企画の企画書
  - ② 予算書(定型様式) | 定型の様式をダウンロードし、予算内容を記載してください。
  - ③ 発表スケジュール(定型様式) | 定型の様式をダウンロードし、記載してください。
  - ④ ポートフォリオ(様式自由) | これまでの活動や制作した作品が分かる資料。
  - ⑤ 自己PR動画(3分以内)
- 企画書の内容について3分以内で動画撮影し、提出すること。

### [ Applicant Eligibility ]

Applicants must meet each of the following four requirements. (For groups, these requirements apply to the representative.)

- ① Have a history of activity spanning at least 3 years.
- ② Possess Japanese nationality or permanent residency status in Japan.
- ③ Be able to present to advisors (approximately two times) and participate in the result presentation event scheduled for March 2026.
- ④ Aged in their 40s or below.

### [ Selection Schedule ]

Application period: April 24, 2025 (Thu) to May 29, 2025 (Thu)

Document screening: Early June to mid-August 2025

Announcement of selection results: Late August 2025 (to be announced on the official website)

\*Selection of the projects will be undertaken by a committee of experienced individuals and experts, and based on submitted documents, considering factors like future potential, feasibility, and appropriateness.

### [ Post-Selection Schedule ]

Work-in-progress Presentation: September 2025

Project Outcome Presentation: March 2026

Presentation Exhibition: February – March 2026

### [ What the Program Offers ]

Selected Projects will receive the following support, with details to be determined based on the project content and through individual consultation:

**Improvement Support:** Based on the project plan, we will provide opportunities for advice from a panel of expert advisors and tailored to the presentation form of the work.

**Promotional Support:** We will collaborate on promotion for the project through the official website and social media. We will also create leaflets to introduce the projects during the result presentation event.

**Networking Support:** We will provide opportunities for interaction with other creators.

**Exhibition Support:** Presentation support will be determined according to the project content. The support amount (venue and equipment rental costs, translation fees, transportation costs, printing costs, etc.) is capped at 1 million Japanese yen. The final amount will be calculated based on the submitted documents. (Any amount exceeding the final support amount will be the responsibility of the applicant.)

\*Expenses will be paid after confirmation of project completion.

### [ Application Process ]

- ① Register applicant's account on the entry site
- ② Register project content on the entry site, and upload application documents

\*Submission of documents is essential to complete the application. Please refer to the <Required Documents> below and submit them accordingly.

### [ Required Documents ]

- ① Project proposal (format free): Proposal of the presentation project for which you require exhibition support
- ② Budget sheet (fixed format): Download the document and fill in the budget details
- ③ Presentation schedule (fixed format): Download the document and fill it in
- ④ Portfolio (format free): Materials showing your past activities and works
- ⑤ Self-promotion Video (under 3 minutes)  
Record and submit a 3-minute video explaining the content of your proposal.

# 令和7年度アドバイザー（発表支援プログラム）

Advisors in the fiscal year 2025 (Exhibition Support Program for Creators in Japan)

メディア芸術分野に係るクリエイター、キュレーター、プロデューサー、展覧会エンジニア等から  
展示・上映等に対するコンセプトや技術面等へのアドバイスを提供。

## 岡部 美紀

OKABE Miki

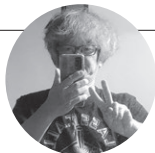


独立行政法人国立美術館国立アトリサーチセンター  
国際発信・連携グループリーダー  
National Center for Art Research  
Head of International Relations

早稲田大学政治経済学部、慶応義塾大学文学研究科（西洋美術史）修了後、世田谷美術館、横浜美術館にて学芸員として勤務。その後国際交流基金にて、ヴェネチア・ビエンナーレ、サンパウロ・ビエンナーレなど国際展における日本人作家の展示、海外主要美術館での展覧会のほかキュレーターの交流事業などを担当。2023年より現職。主な担当展覧会に、「亀裂」(1996、ヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展)、「おたく：人格＝空間＝都市」(2004、ヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展)、「東京：1955-1970」(2012-13、ニューヨーク近代美術館／米国)、「Life of Animals in Japanese Art」(2019、ナショナル・ギャラリー・オブ・アートほか／米国) など。

## 金築 浩史

KANECHIKU Hiroshi



展覧会エンジニア  
Exhibition Engineer

1962年、島根県生まれ。91年、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、「MANGA ⇄ TOKYO」展（2018-20、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、日本科学未来館／東京）、本支援事業成果発表イベント「ENCOUNTERS」(2024、TODA HALL & CONFERENCE TOKYO)、「ICC アニュアル 2024 とても近い遠さ」(2024、NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]／東京)、「デザインあ展 neo」(2025、TOKYO NODE) など。令和5年度文化庁長官表彰、令和6年度芸術選奨文部科学大臣賞受賞。

## 沓名 健一

KUTSUNA Kennichi



アニメーター／アニメーション監督／アニメーション研究者  
Animator / Animation Director / Animation Researcher

1983年、愛知県生まれ。名古屋学芸大学メディア造形学部映像メディア学科卒業。10代よりアニメーションをウェブ上で公開、それが業界人の目にとまり大学在学中からテレビアニメに原画として参加。卒業後フリーランスのアニメーターとして、原画、作画監督、キャラクターデザイナーとして活躍。デジタル作画の先駆者としてアニメーション業界では知られている。近年の代表作に、『ぶらどらぶ』(2021)、『火狩りの王』『魔法少女マジカルデストロイヤーズ』(いずれも2023) のOPアニメーション、絵コンテ、演出、作画監督など。

## 土佐 信道

TOSA Nobumichi



明和電機代表取締役社長  
The President and Representative Director, Maywa Denki

1967年、兵庫県生まれ。92年、筑波大学大学院芸術研究科修士課程修了。93年に兄・正道とともに芸術ユニット「明和電機」を結成し、代表取締役副社長に就任。様々なナンセンスマシンを開発しライブや展覧会など、国内外で広く発表する。2001年、前社長・正道の定年退職に伴い代表取締役社長に就任。09年、音符の形の電子楽器「オタマトーン」の商品開発。22年、「明和電機ミュージックマシーン店」を秋葉原にオープン。23年には明和電機としてデビュー30周年を迎えた。

## 森山 朋絵

MORIYAMA Tomoe



メディア芸術キュレーター／東京都現代美術館学芸員  
Media Arts Curator / Curator, Museum of Contemporary Art Tokyo

1989年より学芸員として東京都写真美術館の創立に携わり、映像メディア展を多数企画。2007年より現職。東京大学、早稲田大学ほかで教鞭を執り、ZKM、マサチューセッツ工科大学、ゲティ研究所招聘滞後、アルスエレクトロニカ、NHK日本賞、第1回SIGGRAPH Asia 議長を歴任。名和晃平（2011）、吉岡徳仁（2013-14）、ダムタイプ（2019-20）、ライゾマティクス（2021）、坂本龍一（2024-25）らの個展を担当し、映像装置やテクノロジーと芸術の協働、展示支援システムの研究と実践を行う。日本バーチャルリアリティ学会大会フェロー。大阪芸術大学アートサイエンス学科学員教授。

クリエイターのプレゼンテーションのレポートが  
公式ウェブサイトで公開されています。



## ES17

インタラクティブ・アート  
Interactive Art

## Pressure-Pleasure

今宿 未悠 IMASHUKU Mew

2人の参加者がそれぞれ圧縮袋に入り、互いの呼吸に応じた圧迫を感じるインタラクティブ・アート装置『Pressure-Pleasure』を発表。現代、増加傾向にあるとされる統合失調症や自閉症的傾向に対し、原初的な刺激（全身の圧迫・呼吸）を通じた身体的・感覚的介入を試みる。参加者の身体感覚や自他境界を揺るがし、新しい自己としてのまともりを獲得させることを目指す。

今宿 未悠：詩、パフォーマンス、メディアアートの領域において、広義の皮膚感覚（熱や圧迫、振動、よろめきなど）を起点とした自己の統合、および他者／環境との関係性の再構築をテーマに活動する。人の身体の輪郭を揺さぶるような装置や状況を構築し、自身や他者を巻き込む実践を通して、新たなコミュニケーションへの回路を開くことを試みている。



## ES18

アートプロジェクト  
Art Project

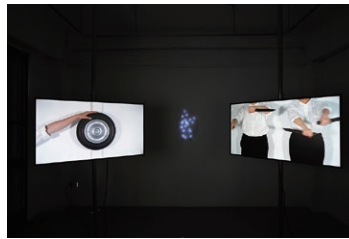
## Wonderland

orm (藤井 智也+高橋 ちかや)

orm (FUJII Tomoya + TAKAHASHI Chikaya)

自閉スペクトラム症という特性を持つ自身の子どもの経験をもとに、家庭という小さな社会から、それらを取り囲む大きな社会までを地続きとして扱う体験型演劇作品を発表。模倣が困難という自身の子どもの特性から生み出されるプリミティブな行為と、社会規範の中でしか生きられない「モノ」を対照的な存在として描き、社会における実態のつかみにくいしがらみや、他者との関係における個としての生のあり方を問う。

orm：藤井智也と高橋ちかやによるアーティストデュオ。家庭環境の中にある内向的になりがちな出来事や、日常における身近な事象を拾い上げ、社会における個と集団のアイデンティティの関係に焦点を当て作品を展開している。主な展覧会に「Trans—比喩的ヴィジョン」(2025、YK PRESENTS / ソウル)、「150年」(2025、東京)。NEW Backbone Artists 2025グランプリ受賞。



## ES19

現代美術  
Contemporary Art

## まぼろしの家族

The Phantom Family

小川 柚帆 OGAWA Yuzuho

家族代行サービスに依頼して提供された「家族」で構成された家族写真を撮影、作品として発表する。家族代行サービスとは、料金を支払うことで数時間家族を演じてくれるサービスのこと。もし他人同士で家族を振る舞うことができるのなら、家族らしさはどこから立ち上がるのか、本物の家族とはいったい何なのかを写真というメディアを通して考察する。

小川 柚帆：2004年生まれ。愛知県立芸術大学メディア映像専攻在籍。現在は人と人との関係性や知覚の再構築を試みている。インターネットサービスや記録メディアを用いたつながりとはどこに存在するのか、その不確かさに向き合う実践を行っている。また、コレクティブ「愛芸 WORKS」としての活動も行っている。



## ES20

アニメーション  
Animation

## 地の内臓

Organs of the land

川畑 那奈 KAWABATA Nana

私たちは「地球という大きな身体」の上に存在し、地震を通じてその「皮膚」や「蠕動（ぜんどう）」を身体で感じている。人類学者である石倉敏明の提唱する「外臓」という概念を手掛かりに、人間が地球の内臓でも外臓でもあるという両義的なあり方を描き出す。民家の一室を舞台に、3点のアニメーションによるインスタレーションを通して、空間そのものを身体に見立てた感覚体験を提示する。

川畑 那奈：アニメーション作家。トランス・スケールな物語を生み出す装置として、風景アニメーションを制作する。アニメーションによって風景は呼吸し、有機的で身体性を持つ存在へと変貌する。その中に描かれる匿名的な生命体は触媒となり、鑑賞者は自然と人間、人間同士、人間と微生物といった多元的な生態系の物語を見出す。カンセイ・ド・アジア文化財団第2期オフィシャルサポートアーティスト。



## ES21

サウンドインスタレーション  
Sound Installation

## 《聴覚奏法》

Practices of Auditory Performance

菊永 絢音 KIKUNAGA Ayane

脳疾患や聴覚異常を持つ人々に見られるという、音刺激がないにもかかわらず旋律や楽曲が聞こえる現象「音楽幻聴」に着目。創作楽器を用いて、音楽幻聴がどのように知覚され、どのような音像として存在しているか、体験者自身の演奏から探る。また無作為に選出した人々に創作楽器を演奏してもらい、それを収録、再編成し提示することで、音楽幻聴を通して「きく」行為の再定義を試みる。

菊永 絢音：2003年長崎県生まれ。サウンド、パフォーマンス、インスタレーションを主に創作活動を行っている。心身の欠損をテーマに、幼少期の聴覚異常や片耳の難聴をもとにした制作を続けている。雑音や歌声など数多の音を「きく」行為として聴覚だけを用いるのではなく、触覚や視覚から捉える作品を展開し、サウンドやドローイングによって欠損から生まれる現象を記録している。



## ES22

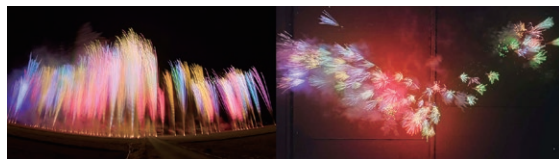
パフォーマンス、インスタレーション  
Performance, Installation

## here/there

島田 清夏 SHIMADA Sayaka

「火を見る」という行為を軸に、火薬と花火、暴力と祝祭などそこに含まれる両面性を素材として扱い、俯瞰する、見上げるなど多視点から捉えた画で構成された映像インスタレーションを展開する。映像と空間の関係性を通じて、「視点のずれ」や「記憶の揺らぎ」を可視化する試み。

島田 清夏：日本大学芸術学部映画学科在学中に花火と出合い、卒業後は花火師として国内外で活動。国際花火競技会での優勝経験も持つ。現在は東京藝術大学大学院博士課程に在籍。自然現象に宿るエネルギーを起点に、火薬の構造や身体性、文化的背景に着目した作品を展開。主な展示に「CULTURE GATE to JAPAN」(2022、羽田空港/東京)、「ATAMI ART GRANT」(2022、熱海/静岡)、「150年」(2025、東京)など。



## ES23

アートプロジェクト  
Art Project

## 東京観測

Tokyo Observations

清水 愛恵 SHIMIZU Mana

自身が住む東京に関心を抱いた作者が、東京を観測。その特徴を抽出し作品化を試みた「東京観測」シリーズによる個展企画を実施する。個展では、東京の中で興味を抱いた街を作者が任意に選び、街ごとに作品をつくる。旧作の『-AKIHABARA-』『-SHIBUYA-』に加えて、構想中の新作『-SHIBUYA II-』『-TATSUMI-』『番外編 街よ安らかに眠れ』の最大5作品を展示する。

清水 愛恵：首都大学東京卒業、東京藝術大学映像研究科メディア映像専攻修了。現役エンジニアとしてインスタレーションなどのイベント現場経験を積む。アート、デザイン、テクノロジーと分野を横断し活動する。「SICF26」(2025、スパイラルホール/東京)にて『Ad.』を出展。



## ES24

メディアアート  
Media Art

## モバイル文学

Mobile Literature

志村 翔太 SHIMURA Shota

自転車を使った移動ならびに投影技術を文学表現と融合させることを目指し、映像装置に改造した自転車を用いて、各地の街を舞台に執筆したテキストをその土地の地面に投影しながらサイクリングする連作『モバイル文学』を発表。路面の凹凸や走行速度、街灯や建物の影といった都市環境、さらには自転車に乗った筆者の身体の動きによって文字は揺れ、歪み、変化し、物語そのものが空間や運動に呼応して動的に変容していく。

志村 翔太：神奈川県川崎市出身。世界旅行、事業開発を経て、情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 博士前期課程修了。場所の「ナラティブ」と「モビリティ」をテーマに、AIやAR、映像メディアなどのテクノロジーを活用した、オルタナティブな文学表現の可能性を追求している。主な展覧会にザンビアでの個展「Here's A Bicycle」(2025、Zeela Art Gallery)、「六本木アートナイト2023」(東京)など。



## ES25

パフォーマンス・アート  
Performance Art

## 42.195kmの分離する身体

A body separating over 42.195 kilometers

JACKSON kaki

肉体にモーションキャプチャーをつけ、アバターとともにフルマラソン42.195kmを走破する新作パフォーマンスを実施する。テクノロジーが切り離れた身体や時間・空間の制約に、あえて肉体を酷使して向き合うことで、もう一つの人間とテクノロジーの共存のあり方を提示する。限界を越えて走り続ける彼の姿とリアルタイムで変容するアバターの映像が、芸術と人間存在の可能性を問いかける。

JACKSON kaki：静岡県出身。早稲田大学卒業、情報科学芸術大学院大学[AMAS] 修了のアーティスト。小学生からドラマと映像制作を始め、フリーランスとして活動。国内外のアーティストのMVやライブ演出を手掛ける一方、個人でVRやデジタルインスタレーション作品も制作。2022年には渋谷contactで現代美術展を企画。その後岐阜へ移住しAMASでパフォーマンス作品の研究と制作を行う。現在は山梨を拠点に国内外で活動している。



## ES26

アートプロジェクト  
Art Project

## 電車エレクトロニカ〜神戸篇〜

「阪神電鉄とラジオと街 みんなを乗せていくよ」

Train Electronica —Kobe Edition—

“The Hanshin train a story that connects us all.”

鈴木 椋大 SUZUKI Ryota

電車のモーターから発せられる微弱な電波を昔ながらのアナログラジオで受信し、その音をきっかけに路線の歴史やエピソードを音の物語として紡ぎ、人々とともに作品化するプロジェクト。阪神電気鉄道開業120年、日本のラジオ放送100年、阪神・淡路大震災から30年という節目の年に、神戸で、震災を含む地域の記憶に注目。音を通じてその継承を試みる場をつくる。

鈴木 椋大：和田永らによるOpen Reel Orchestraに9歳で参加。テレビアニメ『鉄腕アトム』の音響効果を手掛けた音響デザイナー大野松雄氏に魅了され孫のような弟子に。幼少期からLEGOや音楽、映像、立体作品、小説など幅広く創作。「超音波が聞こえる」自身の特異性を活かした作品も手掛ける。2023年、「レゴ マスターズ JAPAN」出場。現在デジタルハリウッド大学3年生。ヘアードネーションのために髪を伸ばし続けている。



## ES27

ドキュメンタリー×音楽ライブ  
Documentary and Live Music台湾原住民の音楽ドキュメンタリー  
“stillhualian” 上映会&ライブイベント

“stillhualian”: A Documentary of Music Project with Contemporary Indigenous People in Taiwan

スタジオ石 (代表：Mr. 麿) STUDIO ISHI

映像ディレクターでありラッパーでもある作者が、台湾先住民のHIPHOPアーティストとともに音楽をつくる姿を捉えたドキュメンタリー映像『stillhualian』の上映と、出演者によるライブ (stillchimiya × CORNER、HengJones) を同時開催。映像とライブ音楽による新たな表現を探る。ライブ実施後はライブ映像を加えて映像を再編集し、ドキュメンタリー映画としての上映を目指す。

スタジオ石：HIPHOPクルー stillchimiyaのメンバーであるMr. 麿とMMMによる映像制作班。両者がスタジオジブリに心酔していたこと、拠点を構える一宮町石(山梨県)の地名から、スタジオ石を名乗る。企画・監督・撮影・編集・デザイン・カラーグレーディングを全て自分たちで行うスタイルで、HIPHOPのMVを中心にVPやCMなどの制作を手掛けている。近年は撮影で出会った海外のアーティストとの共同制作も積極的に行っている。



## ES28

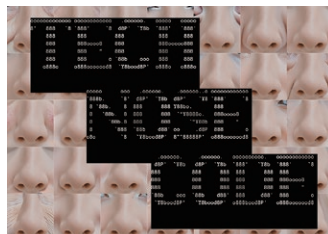
VR

## TECH-NOSE-CODE

DJ犬映画 DJ Dog Movie

「鼻」を媒介に、認知・身体とテクノロジーの関係を探るメディアアート作品『TECH-NOSE-CODE』を発表する。鼻の影はVR空間では完全に消失し、感覚が技術により編集されることを示す。体験のクライマックスで観客は自らこよりを鼻に突っ込み、くしゃみをきっかけに現実世界へ帰還する。失われた身体感覚を取り戻し、巨大テクノロジーが構築する認知の枠組みを復讐しながら、自らの知覚を再構築する契機となる。

DJ犬映画：VR・インスタレーション・パフォーマンスなどを中心に、ささやかな身体行為をバーチャルな想像力によって変容させ、それを現実に戻還することで、日常の風景をずらす実践を行う。過去の展示に「バラオからギャラリー監視」(2016、KUNST ARZT / 京都)、「Exploring how to exhibit Kiasma in a new alternative space」(2025、RAMI\_ART STUDIO / BAR / 東京) など。



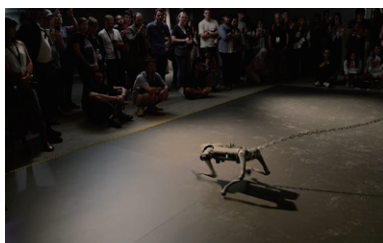
## ES29

インタラクティブ・インスタレーション、パフォーマンス、ロボット  
Interactive Installation, Performance, Robot『鎖に繋がれた犬のダイナミクス』海外発表  
“Dynamics of a Dog on a Leash” Overseas Presentation

藤堂 高行 TODO Takayuki

人に襲いかかろうとする自律ロボットを、鎖に拘束した不自由な状態で展示するインスタレーション作品を海外で発表する。鑑賞者は、ロボットの攻撃が届かない安全な距離を保ちながら、その〈殺意の視線〉と対峙する。既にじゅうぶんな運動能力と殺傷力を有しながら、たった1本の〈倫理の鎖〉によってかろうじてコントロール下にある人工の猛獣は、それに睨み付けられる人間の目に〈生きた他者〉として映るだろうか。

藤堂 高行：情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 修了。「ロボットという〈人と同じ空間に存在する、人の姿を模した人ならざる物体〉をいかにして人たらしめるか?」という問題意識から、〈視線〉の表象に着目し、自作のロボットを用いて対人インタラクション表現を探究してきた。新作『鎖に繋がれた犬のダイナミクス』がPrix Ars Electronica 2025にてHonorary Mentionを受賞。



## ES30

パフォーマンス  
PerformanceOrganized Play オルガナイズド・プレイ  
Organized Play

豊田 ゆり佳 TOYODA Eureka

劇場をスタジアムに見立て、ダンサーがサッカーを模した競技を繰り返す。観客はその場でスーパーチャット（演者への指示）を投げることができ、試合を演出する監督役となる。指示を受けたダンサーたちがどのような関係性や構造を立ち上げていくのか。観客こそがゲームそのものを動かす存在になるという、新たな可能性を探る試み。

豊田 ゆり佳：1999年生まれ。4歳よりクラシックバレエを始める。東京藝術大学美術研究科先端芸術表現専攻博士課程在籍。2021年、同専攻学生による展覧会「ATLAS 2021」（東京藝術大学取手校地敷地内）にて四方幸子賞受賞。2025年 KYOTO CHOREOGRAPHY AWARD 奨励賞受賞。近年は、振付家の「指示者」としての経験から、曖昧なルールをつくりそれに対する演者の判断や反応を見るところ、実験的なテーマを主軸としている。



## ES31

インスタレーション  
Installation泡沫をたずねて  
In Search of Fleeting Bubbles

中澤 希公 NAKAZAWA Kiku

泡の生成と消滅に音響を重ね、死者との非言語的の交信を探るインスタレーション作品『泡沫をたずねて』を発表する。青森に残るイタコ文化や三大霊場である恐山を参照しながら、喪失を抱える人々が死者の気配や記憶に触れる新たな儀式的空間を創出。儚く消える泡を媒介に、「応答なき死」とともに生きるあり方を提示する。

中澤 希公：2002年岩手県生まれ。慶應義塾大学卒業後、東京藝術大学大学院に進学し、死別や弔いをテーマに制作。これまで200人以上の死別経験者にインタビューを実施し、その経験をもとにウェブサイト『死んだ母の日展』や『葬想式』を発表。両作ともGOOD DESIGN NEW HOPE AWARDにて優秀賞を受賞し、複数のメディアで取り上げられた。



## ES32

メディアアート  
Media Artベッドタウン・AI  
Suburbia, Sleeping with AI

永田 一樹 NAGATA Kazuki

AIの情報空間ではない物質的な側面や環境的な側面から、人間とAIの新しい関係を模索することを目的に、展示「ベッドタウン・AI」を開催する。本展示ではデータセンターにおける水の消費に着目した『Do not say thanks.』、東京都日野市における建設予定のデータセンターのリサーチをもとにした映像作品『ベッドタウン・AI』の2作品を発表する。

永田 一樹：AI以後の世界における「いつか見たあたらしい風景」をテーマに、ポスト・インターネットアートの文脈から情報技術の発展による凡庸さや既視感のある風景を考える。郊外やサイバースペースなどの「非・場所」とそれを学習したAIには、反復された（編集可能な）イメージが広がる。そうした凡庸で退屈な風景を、現実空間と情報空間を往還しながら探求する。慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科在籍。



## ES33

インストレーション  
Installation

“It” is re-Present

中村 駿 NAKAMURA Shun

写真技術が発明された当初から持っていた「白黒」という慣習的なビジュアルを、現前する物体に展開する。現前と再現の見え方を近づけることで、それらの本質的な差異を浮き彫りにする試み。

中村 駿：2001年生まれ、石川県金沢市出身。視覚芸術作家、デザイナー。「世界を正確に写し出す」という写真の慣習的な読解が揺らく現代を起点に、メディアを介することで現れるおかしみを色材と光学装置を用いて探求する。情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] メディア表現研究科在籍。



## ES35

サウンドアート、メディアデザイン  
Sound Art, Media Design

声の楽器と耳のロボットによる  
サウンドインストレーション/  
speaking instruments and listening robots  
speaking instruments and listening robots

Mike Sekine

多様な環境で多様な言語とともに時間を過ごして得た洞察をもとに、声を出すこと・音を聴くことに関する作品を制作・発表する。発表の機会を2度設け、前半に東京、後半にドイツで実施予定。

Mike Sekine：2003年生まれ、茨城県出身。専門はサウンドアート。メディアや手法を問わず、感じたことをかたちにする。多摩美術大学情報デザインコースでインタラクティブデザインを学んだ後、Qosmo、Neutone、明和電機でのインターンを経て、2025年からフォルクヴァンク芸術大学大学院（ドイツ）でサウンドプラクティスリサーチを専攻する。



## ES34

マンガ  
Manga

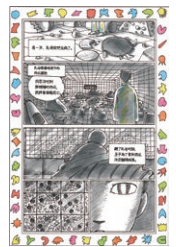
多言語漫画 書籍化・国内外発表プロジェクト  
『The Watermelon The Three Moths The Glass Land』+ 『短剣 과일 小小的手』

Multilingual Manga Publication and International Presentation Project

野良 洞 NORA To

中国語・日本語・韓国語による多言語マンガ2作品を制作、書籍化し国内外で発表する企画。1作目の長編では各言語で描かれた3つの物語が境目なくゆるやかに連なり、2作目の短編では1ページや1コマの中で複数の言語が混淆する。各言語が主体として立ち現れながら物語を紡ぐ表現を模索し、読者に多言語との新たな出会い方を提示。多言語によるマンガ表現の新たな可能性も追求する。

野良 洞：東京都出身。東京藝術大学先端芸術表現科卒業。在学中はマンガ作品を中心に制作しながら、ペーパークラフトなど小さなおもちゃも制作。「大判一枚一話漫画長編シリーズ」など、実験的なマンガ表現も模索しながら、即売会への参加やリトルプレス等への寄稿を行う。「小さな私」と「大きな世界」それぞれに寄り、つながりを探りながら、生きるためのよりよい「予感」を取り戻したいと思っている。



## ES36

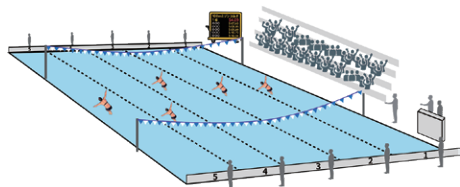
参加型アート、映像インストレーション  
Participatory Art, Video Installation

第1回ミジンコ水泳競技大会  
The 1st Water Flea Swimming Championship

松村 寛季 MATSUMURA Tomoki

ミジンコの泳ぎを人間の身体で模倣する「ミジンコ泳法プロジェクト」の実践を、ミジンコ水泳連盟公式競技会「第1回ミジンコ水泳競技大会」と、その記録を展示する場を通じて展開する。スポーツを一種のメディアとして位置づけ、微小な生物であるミジンコと人間を「泳ぎ」によって結び直すことで、従来とは異なる視点から生命との関わりを見直す契機とする。

松村 寛季：1997年生まれ。フィンスイミング元日本代表。競泳経験をもとに「ミジンコ泳ぎ」を開発し、パフォーマンス作品へ展開。行為を通じて微生物や動物への新たな生命観を探索している。2020年から早稲田大学生命美学プラットフォーム「metaPhorest」に参加。主な展示に、「metaPhorest Biome 生物学実験室におけるアートの生態系」(2024、WHITEHOUSE / 東京)「DISTANT VIEW」(2024、MARS / ドイツ) など。



## ES37

アートプロジェクト  
Art Project

## Beautiful Medium: 美しい媒体

Beautiful Medium

村本 剛毅 MURAMOTO Goki

「メディア」という言葉がニューメディアやデジタルメディアといった一部のメディアを代表したために派生的に生まれた「メディア (+) アート」という奇妙な名称は、しかし、芸術と媒体の関係にオルタナティブな視点と衝動を持ち込む可能性を有する。本企画は、メディアそのものが芸術作品の本体として、美的判断の対象として制作される芸術を提示する。

村本 剛毅：1999年山口県生まれ。アーティスト。東京都を拠点に活動。独自の「媒体」を発明・彫刻する実践を通じて、知覚やコミュニケーション、移動を含む「媒介」について探求している。制作と並行して、内容に開かれた媒体そのものを芸術作品とする実践を「メディウムアート / Medium-Art」と名づけ、その理論的背景と承襲をリサーチしている。現在東京大学大学院学際情報学府博士課程に所属。日本学術振興会特別研究員 (DC1)。



## ES38

現代美術  
Contemporary Art

## ガイアの逃亡

Gaia's Escape

百瀬 文 MOMOSE Aya

作家は主にフェミニズムの理論を用いながら、既存の神話や規範を読み替える形で制作を続けてきた。本企画では、2025年に作家が南フランス滞在中に撮影した映像を中心に構成した、3チャンネルビデオインスタレーション『ガイアの逃亡』を発表する。女性と自然のつながりを考えることで展開してきたエコ・フェミニズムの歴史を批判的に継承する形で、「動かない存在」とされてきた女神・ガイアの物語の解体を目指す。

百瀬 文：美術家。映像やパフォーマンスを中心に、コミュニケーションの複層性や、個人の身体と国家の関係性を再考する。主な個展に「百瀬文 口を寄せる」(2022、十和田市現代美術館 / 青森)、主なグループ展に「国際芸術祭 あいち2022」(2022、愛知芸術文化センター)、「フェミニズム / FEMINISMS」(2021、金沢21世紀美術館 / 石川) など国内外で活動を行う。主な作品収蔵先に、東京都現代美術館、愛知県美術館、横浜美術館など。



## ES39

メディアアート  
Media Art

## The MorphFlux Series

森田 崇文 Takafumi Morita

『MorphFlux』は、磁性流体の形状と流れが相互に作用しながら絶えず変化する実体ディスプレイのキネティックインスタレーション作品。本企画では、そのキネティックな表現を基盤に、さらに形態・動き・概念を拡張した作品群を「The MorphFlux Series」として展開。結びつきと切り離しが繰り返されるような関係性を想起させるとともに、個々の境界を曖昧にしながらかん係りあう新たな表現を探る。

森田 崇文：1995年愛知県一宮市生まれ。アーティスト、HCI (ヒューマンコンピュータインタラクション) 研究者。東京大学大学院情報学環助教。博士 (学際情報学)。姿を柔軟に変えられる液体のマテリアルとしての特徴に惹かれ、新たな液体表現の創出に没頭する。主な作品に、『see-saw』(Ars Electronica Festival 2022)、『MorphFlux』(ENCOUNTERS 2025)、『Entangled Liquidities』(Ars Electronica Festival 2025) など。経産省認定未踏スーパークレータ。



Photo by ikenoya

## ES40

アートプロジェクト  
Art Project

## Aerial spider

渡邊 顕人 WATANABE Kent

生命が生み出す美しい造形の一つである蜘蛛の巣は、数学的な規則性と自然の不規則性が調和した構造体である。このような自然の造形原理を現代のテクノロジーによって再解釈する。ドローンと幾何学的アルゴリズムを協働させることで、計画された秩序の中に自然の不確実性を内包した生命的な空中造形を構築する。

渡邊 顕人：慶應義塾大学大学院修了。ドローンと幾何学的なアルゴリズムを用いて、自然の中に蜘蛛の巣のような空中造形を制作する。計算された秩序と偶然性が交わることで、生命のように揺らぎを持つ新たな表現を探求する。



# 過去採択クリエイター 一覧

Past selected creators

● 平成23年度

2011

大山 慶 | OYAMA Kei  
 四宮 義俊+皆川 真紀 |  
 SHINOMIYA Yoshitoshi + MINAGAWA Maki  
 津島 岳央 | TSUSHIMA Takahiro  
 ナガタタケシ+モノノカヅエ (トーチカ) |  
 NAGATA Takeshi + MONNO Kazue (TOCHKA)  
 藤木 淳 | FUJIKI Jun  
 真鍋 大度 | MANABE Daito

● 平成24年度

2012

大西 康明 | ONISHI Yasuaki  
 樫田 壮一 | KASHIDA Soichi  
 河野 亜季 | KONO Aki  
 榊原 澄人 | SAKAKIBARA Sumito  
 SHIMURAbros

● 平成25年度

2013

勝本 雄一郎 | KATSUMOTO Yuichiro  
 小松 宏誠 | KOMATSU Kosei  
 鈴木 沙織 | SUZUKI Saori  
 スプツニ子! | Sputniko!  
 水江 未来+藤田 純平 | MIZUE Mirai + FUJITA Junpei

● 平成26年度

2014

有坂 亜由夢 | ARISAKA Ayumu  
 大脇 理智 | OWAKI Richi  
 チーム「ストリッカー」 | Team "Stricker"  
 ぬQ | nuQ  
 三原 聡一郎 | MIHARA Soichiro  
 安野 太郎 | YASUNO Taro  
 吉野 耕平 | YOSHINO Kohei

● 平成27年度

2015

市原 えつこ | ICHIHARA Etsuko  
 岩井澤 健治 | IWASAWA Kenji  
 佐々木 有美+ドリタ | SASAKI Yumi + Dorita  
 鋤柄 真希子+松村 康平 |  
 SUKIKARA Makiko + MATSUMURA Kohei  
 姫田 真武 | HIMEDA Manabu  
 ひらの りょう | HIRANO Ryo

● 平成28年度

2016

金箱 淳一+石上 理彩子 |  
 KANEBAKO Junichi + ISHIGAMI Lisako  
 久保 雄太郎 | KUBO Yutaro  
 林 俊作 | HAYASHI Shunsaku  
 平川 紀道 | HIRAKAWA Norimichi  
 安本 匡佑 | YASUMOTO Masasuke  
 吉開 菜央 | YOSHIGAI Nao

● 平成29年度

2017

後藤 映則 | GOTO Akinori  
 澤村 ちひろ | SAWAMURA Chihiro  
 津田 道子 | TSUDA Michiko  
 ノガミカツキ+渡井 大己 | NOGAMI Katsuki + WATAI Taiki  
 やんツー | yang02  
 和田 淳 | WADA Atsushi

## ● 平成30年度

2018

石橋 友也+新倉 健人 | ISHIBASHI Tomoya + NIIKURA Kento

内田 聖良 | UCHIDA Seira

最後の手段 (有坂 亜由夢/おいた まい/コハタレン) |

Saigo No Shudan (ARISAKA Ayumu, OITA Mai, KOHATA Ren)

佐々木 遊太 | SASAKI Yuta

スズキユウスタジオ | Yuri Suzuki Studio

『水江西遊記 (仮)』製作委員会 |

Mirai Mizue's "Journey to the West (TBD)" Production Committee

## ● 令和元年度

2019

大西 景太 | ONISHI Keita

重田 佑介+Zennyuan | SHIGETA Yusuke + Zennyuan

滝戸 ドリタ | TAKIDO Dorita

西島 大介 | NISHIJIMA Daisuke

古舘 健 | FURUDATE Ken

「搬入プロジェクト」の山口での実施を目指す会

(代表: 渡邊 朋也) | Association for realizing "Carry-in- Project"  
in Yamaguchi (WATANABE Tomoya, Representative)

菅野 創+塚田 有那 | KANNO So + TSUKADA Arina

『画家の不在』制作チーム (代表: 五島 一浩) |

Production Team for "The Absence of the Painter"

(GOSHIMA Kazuhiro, Representative)

DDD Project (代表: 田中 みゆき/寛 康明、野澤 幸男) |

DDD Project (TANAKA Miyuki, Representative /

KAKEHI Yasuaki, NOZAWA Yukio)

## ● 令和2年度

2020

石川 将也 | ISHIKAWA Masaya

大西 拓人 | ONISHI Takuto

佐藤 壮馬 | SATO Soma

細井 美裕 | HOSOI Miyu

牧野 貴 | MAKINO Takashi

山田 哲平 | YAMADA Teppei

INDUSTRIAL JP

株式会社ねこがし | Nekonigashi inc.

Team Yuri Suzuki at Pentagram

## ● 令和3年度

2021

8 Legs

Creative Label nor

佐久間 海土 | Kaito SAKUMA

土屋 萌児 | TSUCHIYA Hoji

生魅製作委員会 | Namaph production committee

ノームーツ | Nomeets

橋本 麦 | Baku Hashimoto

ryo kishi

## ● 令和4年度

2022

小林 颯 | hayate kobayashi

早川 翔人 | HAYAKAWA Shoto

藤倉麻子+大村高広 | FUJIKURA Asako + OHMURA Takahiro

藤田 純平 | FUJITA Junpei

村本 剛毅 | MURAMOTO Goki

矢野 ほなみ | YANO Honami

ヨフ | YOF

## ● 令和5年度

2023

国内クリエイター創作支援プログラム

Production Support Program for Creators in Japan

川田 祐太郎 | KAWADA Yutaro

坂本 洋一+坂本 友湖 | SAKAMOTO Yoichi + SAKAMOTO Yuko

副島 しのぶ | SOEJIMA Shinobu

高橋 祐亮 | TAKAHASHI Yusuke

竹森 達也 | TAKEMORI Tatsuya

戸石 あき (Iemna) | TOISHI Aki (Iemna)

堂園 翔矢 | DOZONO Shoya

仲田 梨緒+宇枝 礼央 | NAKADA Rio + UEDA Leo

長野 櫻子 (anno lab) | NAGANO Sakurako (anno lab)

ニヘイ サリナ | NIHEI Sarina

ネメス リヨ | NEMETH Riyo

花形 慎 | HANAGATA Shin

原田 裕規 | HARADA Yuki

布施 琳太郎 | FUSE Rintaro

水尻 自子 | MIZUSHIRI Yoriko

山形 一生+ひらた とらじ | YAMAGATA Issei + HIRATA Toraji

## 国内クリエイター 発表支援プログラム

Exhibition Support Program for Creators in Japan

石川 達哉 | ISHIKAWA Tatsuya

石原 航 | ISHIHARA Ko

伊藤 道史 | ITO Michibumi

牛島 光太郎 | USHIJIMA Koutarou

小原 開+柴田 莉紗子+丸山 翔哉 |

OBARA Kai + SHIBATA Risako + MARUYAMA Shoya

小林 玲衣奈 | KOBAYASHI Reina

近藤 洋平 | KONDO Yohei

坂根 大悟+市川 しょうこ |

SAKANE Daigo + ICHIKAWA Shoko

塩澄 祥大 | SHIOZUMI Shota

宍倉 志信 | SHISHIKURA Shinobu

柴田一秀 (サイバーターン) | SHIBATA Kazuhide (Cyberturn)

諏訪 葵 | SUWA Aoi

佃 優河+猪瀬 暖基+頃安 祐輔 (-間-) |

TSUKUDA Yuga + INOSE Haruki + KOROYASU Yusuke

津田 翔一 | TSUDA Shoichi

tsumichara

寺尾 悠 | TERAU Yu

土居 伸彰 (ニューディア) +折笠 良 |

DOI Nobuaki (New Deer) + ORIKASA Ryo

中尾 拓哉+山内 祥太 | NAKAO Takuya + YAMAUCHI Shota

中村 恵理 | NAKAMURA Eri

浪川 洪作+永田 一樹 | NAMIKAWA Kosaku + NAGATA Kazuki

原田 明夫 | HARADA Akio

古澤 龍 | FURUSAWA Ryu

細井 美裕 | HOSOI Miyu

るる | runrun

深谷 莉沙 | FUKAYA Lisa

丸山 翔哉 | MARUYAMA Shoya

Media of Languge (代表: 村本 剛毅) |

Media of Languge (Director: MURAMOTO Goki)

森田 崇文 | Takafumi Morita

吉田山 | Yoshida Yamar

渡部 恭己 | WATANABE Yasuki

## 国内クリエイター 発表支援プログラム

Exhibition Support Program for Creators in Japan

岩竹 理恵+片岡 純也 | IWATAKE Rie + KATAOKA Junya

片桐 正義 | KATAGIRI Masayoshi

紀平 陸 | KIHIRA Riku

さんや駄々 | 3ducksDADA

芹澤 碧 | SERIZAWA Aoi

對中 優 | TAINAKA Masaru

滝戸 ドリタ | TAKIDO Dorita

辻 梨絵子 | TSUJI Rieko

長島 勇太 | NAGASHIMA Yuta

永田 康祐 | NAGATA Kosuke

ヌマタ/沼田 友 | Numata / NUMATA Yu

花形 慎 | HANAGATA Shin

原田 裕規 | HARADA Yuki

韓 成南 | HAN Sung Nam

松井 美緒 | MATSUI Mio

松枝 熙 | MATSUEDA Hikaru

水落 大 | MIZUOCHI Masaru

Mizuki Ishikawa + Shun Momose

持田 敦子 | MOCHIDA Atsuko

諸星 智也 | MOROHOSHI Tomoya

山口 壘 | YAMAGUCHI Rui

油井 俊哉 | YUI Toshiya

吉田 裕紀 | YOSHIDA Yuki

渡辺 真也+宇多村 英恵 |

WATANABE Shinya + UTAMURA Hanae

## ● 令和6年度

2024

## 国内クリエイター 創作支援プログラム

Production Support Program for Creators in Japan

阿部 和樹 | ABE Kazuki

安西 剛 | ANZAI Tsuyoshi

池添 俊 | IKEZOE Shun

石橋 友也 | ISHIBASHI Tomoya

大高 那由子 | OTAKA Nayuko

木原 共 | KIHARA Tomo

榊原 寛/畳部屋 | SAKAKIBARA Hiroshi / Tatamibeya

実験東京 (安野 貴博+山根 有紀也) |

Experiment Tokyo (ANNO Takahiro + YAMANE Yukiya)

スタジオ石 (代表: Mr. 麿) | STUDIO ISHI

藤堂 高行 | TODO Takayuki

令和7年度  
文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業  
成果発表イベント

# 「ENCOUNTERS」

Project to Support Emerging Media Arts Creators 2025  
Presentation Exhibition: “ENCOUNTERS”

## ● 開催概要

### 【会期】

2026年2月28日(土) - 3月8日(日)

### 【時間】

11:00 - 18:00 (最終入場 17:30)

※ 2月28日(土)、3月6日(金)、7日(土)のみ 11:00 - 19:00 (最終入場 18:30)

### 【会場】

TODA HALL & CONFERENCE TOKYO

入場料：無料

主催：文化庁

### 【関連イベント】

令和7年度採択クリエイターによるイベントや、クリエイター向けのセミナーやトークイベント等の開催を予定しています。



## ● Event Overview

### 【Duration】

February 28 (Sat.) - March 8 (Sun.), 2026

### 【Opening Hours】

11:00 - 18:00 (Last entry at 17:30)

\*February 28 (Sat.), March 6 (Fri.), 7 (Sat.) 11:00 - 19:00 (Last entry at 18:30)

### 【Venue】

TODA HALL & CONFERENCE TOKYO

**Admission:** Free

**Organizer:** Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

### 【Related events】

Events featuring the selected creators for the 2025 fiscal year, as well as seminars and talk events for creators are scheduled.

令和7年度  
文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業

主催：文化庁  
運営：メディア芸術クリエイター育成支援事業事務局 [CG-ARTS内]

リーフレット  
発行日：令和8年2月28日  
発行：文化庁  
企画・制作：メディア芸術クリエイター育成支援事業事務局 [CG-ARTS内]  
編集：竹見洋一郎(言問)、坂本のどか  
アートディレクション：STUDIO PT.  
表紙ビジュアル：芹澤 碧  
翻訳：加藤 久美子、ケリー・ニッセン(ペンギン翻訳)

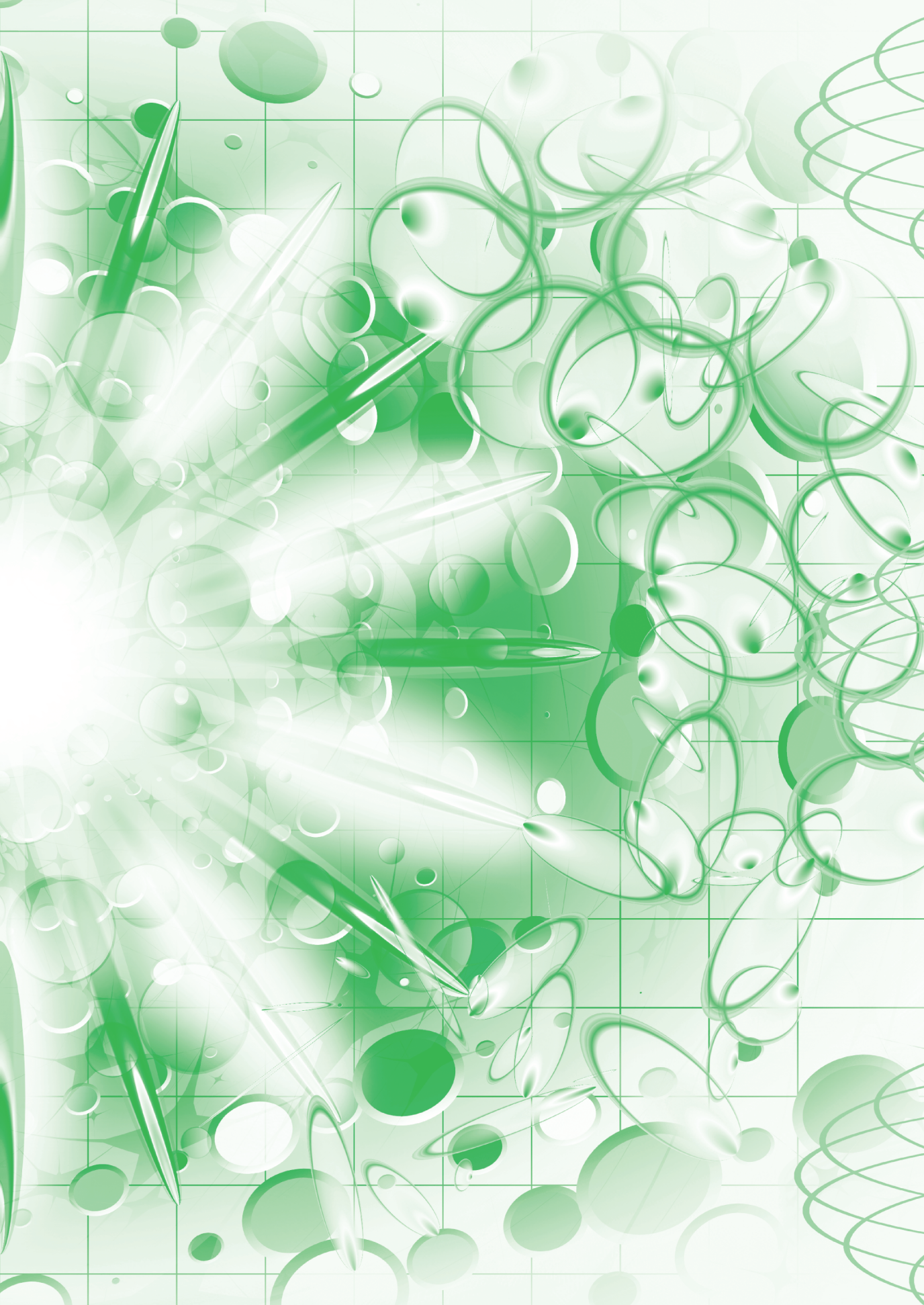
お問合せ  
メディア芸術クリエイター育成支援事業事務局 [CG-ARTS内]  
〒104-0045 東京都中央区築地1-12-22-7F  
TEL: 03-3535-3501 ※受付時間：平日10:00-17:30  
Email: creator@carts.or.jp  
<https://creators.j-mediaarts.bunka.go.jp/>

Project to Support Emerging Media Arts Creators 2025

Organizer: Agency for Cultural Affairs, Government of Japan  
Administration: The Project to Support Emerging  
Media Arts Creators Office [c/o CG-ARTS]

Leaflet  
Date of publication: February 28, 2026  
Publisher: Agency for Cultural Affairs, Government of Japan  
Production / Planning: Project to Support  
Emerging Media Arts Creators Office [c/o CG-ARTS]  
Editing: TAKEMI Yoichiro (kototoi), SAKAMOTO Nodoka  
Art Direction: STUDIO PT.  
Cover Visual: SERIZAWA Aoi  
Translation: KATO Kumiko, Kellie Nissen (Penguin Translation)

Inquiries  
Project to Support Emerging Media Arts  
Creators Office [c/o CG-ARTS]  
1-12-22-7F Tsukiji, Chuo-ku, Tokyo 104-0045, JAPAN  
Office hours: 10:00 - 17:30 on weekdays  
Email: creator@carts.or.jp  
<https://creators.j-mediaarts.bunka.go.jp/>



文化庁メディア芸術クリエイター  
育成支援事業  
Project to Support  
Emerging Media Arts Creators



Agency for Cultural Affairs, Government of Japan