

「21世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について」（報告）

平成9年7月30日

文化政策推進会議

マルチメディア映像・音響芸術懇談会

はじめに

技術革新とともに、メディアの多様化が進み、映画、マンガ、アニメーション、コンピュータ・グラフィックス、ゲームソフト等、様々な映像・音響芸術（以下「メディア芸術」という。）が誕生してきた。これらのメディア芸術は、21世紀の我が国芸術の中心の一つとして発展していくことが期待されている。

本懇談会では、昨年7月以来、21世紀に向けた新しいメディア芸術の振興方策の在り方などについて検討を行ってきたところであり、以下にその議論をとりまとめた。

I メディア芸術の振興が必要とされる背景

1 総論

(1) 新しい技術を活用した芸術創造活動の進展

デジタル技術等の新しい技術の発達により、コンピュータ・グラフィックス、バーチャル・リアリティ（仮想現実）等、新たな芸術表現の形式が生まれてきた（以下「デジタル芸術」という。）。これらは、従来できなかった新しい創造活動を可能にするものであり、既存の芸術分野に大きなインパクトを与え、その水準の向上に資するだけでなく、異分野が融合した芸術、更には全く新しい芸術の創造を促す牽引力として、その一層の発展が期待されている。

(2) メディア芸術に対するニーズの急増

インターネット、DVD等の新しいメディアの登場、デジタル通信衛星、ケーブルテレビ等によるデジタル多チャンネル放送の展開など、多メディア・多チャンネル化が急速に進んでいる。

このように、メディアやチャンネルが急激に増加する中で、その上を流れる優れたコンテンツの不足が指摘されており、とりわけコンテンツとしてのニーズが大きい映画、アニメーション、コンピュータ・グラフィックス、ゲームソフト等のメディア芸術を充実させていくことが急務となっている。

(3) メディア芸術の世界への発信

メディア芸術は、近年、インターネット、衛星放送等の登場により、容易に国境を飛び越え、国際的にも大きな影響を与えるようになってきている。ハリウッド映画の世界的進出、メディア界再編の動きなど、文化を巡る国際競争が激化する中で、我が国を代表する新しい文化として水準の高いメディア芸術の創造及び発信を図っていくことが大きな課題となっている。

(4) メディア芸術の振興による文化と経済社会の発展

今後我が国は、新しい文化立国をめざして、心の豊かさを大切に、文化を重視した国づくりを行っていくことが求められている。

我が国経済においても、ソフト化が進展し、創造力豊かな個性や美的な感性等の文化的側面を重視し、付加価値を高めていくことが必要な時代へと移行しつつある。

メディア芸術は、総合的な芸術として、また、翻案されることによって、我が国の芸術文化全体を刺激し、人々の創造力や美的感性を育むものである。同時にこれらは、我が国経済社会の構造改革と更なる発展に資する新しい重要な資産であり、その振興を図ることは、文化と経済社会の発展の両面から意義深いものである。

2 分野ごとの各論

(1) デジタル芸術

① コンピュータ・グラフィックス

コンピュータ・グラフィックス（CG）は、従来の実写や描画では実現不可能な映像を表現できる「第三の映像メディア」である。コンピュータ・グラフィックスのこのような特質は、既存の芸術に大きなインパクトを与え、その水準の向上に資するだけでなく、異分野が融合した芸術、更には全く新しい芸術の創造を促すものとして一層の発展が期待されている。

〔 一昨年、世界的に大ヒットした「トイストーリー」は、全編コンピュータ・グラフィックスによって製作されており、コンピュータ・グラフィックスが魅力的な芸術創造を可能にする豊かな表現技術であることが実証された。 〕

② ゲームソフト

ゲームソフトは、プレイヤー自身が判断し、操作することにより、ストーリーの展開が変化し、それによって様々な楽しさや感動を受け取るというインタラクティブ（双方向的）な性格を持つものである。

近年、コンピュータ・グラフィックスやバーチャル・リアリティ等の技術を駆使したソフトが生まれてきており、ゲームソフトは幅広い愛好者に支えられる芸術作品として発展しつつある。

また、ゲームソフトは、音楽、映画、演劇等他の芸術分野に翻案され、それらに刺激を与え、新しい芸術を生み出してきており（例：「ドラゴンクエスト」のバレエや交響楽への翻案）、マルチメディア時代の総合芸術として、一層の発展が期待されている。

(2) アニメーション

アニメーションは、子ども向けの娯楽作品として成長してきたが、テンポの速いストーリー展開、魅力的なキャラクターの設定、きめの細かい画面づくり等により、芸術性を高めてきており、世界中で「ジャパニメーション」と呼ばれ、高く評価されるに至っている。

アニメーション映画は、邦画興行収入、観客動員数の上位にランクされ、テレビアニメも高視聴率をあげているほか、作品に関係する出版物やゲーム、キャラクター商品が発売されるなど2次利用も盛んであり、それらは海外でも広く受け入れられている。

さらに、デジタル技術を応用した新しい作品も登場してきており、アニメーションは、マルチメディア時代のコンテンツの中心の一つとして、一層の発展が期待されている。

(3) マンガ

マンガは、我が国の出版物の年間発行部数の3分の1を占め、広く親しまれているメディアであり、読者層も幅広くなってきた。海外においても、「MANGA」と呼ばれ広く読まれるなど、我が国発信の文化の中心の一つとなっている実態がある。

また、マンガは、アニメ、映画、ゲームソフト、演劇等様々な分野に翻案されており、水準の高いマンガの創作は、芸術界全体を刺激し、新しい時代の芸術発展の牽引力として期待されている。

さらに、ストーリー作りや、キャラクターのデザイン、コマ割り、作画等のマンガの製作技術やノウハウは、映画、アニメーション、ゲームソフト等他の映像ソフト製作の基礎となるものであり、マンガの創作活動を振興することにより、メディア芸術の振興につながる。

(4) 映画

平成8年11月の総理府の文化に関する世論調査によれば、鑑賞を希望する芸術分野として映画を挙げた者は、40.7%に上る。これは、音楽の40.8%に次ぐものであり、美術の21.5%、文芸の5.3%等を大幅に上回っている。

このように、映画は、多くの国民に支持され、夢を与え、親しまれている総合芸術であり、多メディア・多チャンネル時代にあって、コンテンツとしての価値が再認識されている。

また、映画は、誕生以来100年を経過し、様々な映像製作上のノウハウや人材を蓄積しており、近年のハリウッド映画に見られるような最先端の技術の実験場としての役割も果たしている。しかし、邦画については、近年憂慮される事態が続いており、マルチメディア時代の芸術振興の牽引力として、その振興を図ることが必要となっている。

II メディア芸術振興のための施策

1 創造性豊かな人材の育成・発表の場の提供

メディア芸術の振興を図るためには、豊かな感性と多彩な表現技術を有し、新しいメディア芸術の先端を切り拓くことができるような人材の育成が最も重要である。このため、以下の施策の充実について検討することが必要である。

(1) 芸術家の養成研修

先端的な創造活動を行う若手芸術家にとっては、国内外において高度で専門的な研修を受けたり、他の芸術家と共同製作を行ったりすることが、その感性や技術を磨く上で不可欠である。

このため、文化庁において実施している芸術家在外研修、芸術インターンシップ等の対象分野にメディア芸術を加え、実践的な研修の機会を提供することが必要である。

また、若手芸術家にとっては、現場において実地に製作に携わっていくことが何より重要であり、人材養成機能を高める意味からも、製作活動が活発に行われるよう各種の支援策を講じていくことが必要である。

(2) 発表の場の提供、顕彰 (メディア芸術祭)

メディア芸術の頂点を極める創造性あふれる作品に、広く発表の機会を提供し、顕彰することは、大きな到達目標として芸術家の創作意欲を促進するものであり、さらには人々の美的感性を高め、メディア芸術のすそ野を広げることにもつながる。

このため、新しいメディア芸術作品の発表、顕彰、鑑賞の場となる「メディア芸術祭」を実施することが必要である。

(3) 基礎的な教育の充実

メディア芸術の創作活動は、デジタル技術等の新しい技術を駆使するものであり、メディア芸術家の育成及びメディア芸術のすそ野の拡大のためには、芸術表現の基礎となる知識や技能を高めるための基礎的な教育の充実が必要である。

このため、例えば、コンピュータ・グラフィックス等の技能検定試験の活用や、高等学校等における特別非常勤講師制度の活用等を図ることが必要である。

2 創造活動への支援

優れた芸術活動の源泉は、芸術家の自由な発意に基づく創造活動にあるが、メディア芸術の一層の振興を図るためには、芸術家を取り巻く環境や制度を整え、その活動を支援していくことが望まれる。このため、以下の施策の充実について検討することが必要と考えられる。

(1) 新しいメディア芸術への支援

① 独創的な企画・構想への支援 (デジタルアート創作奨励事業)

メディア芸術の中でも、コンピュータ・グラフィックス等のデジタルアートは、技術革新等の成果を活かし、新しい芸術表現の領域を開拓してきた。

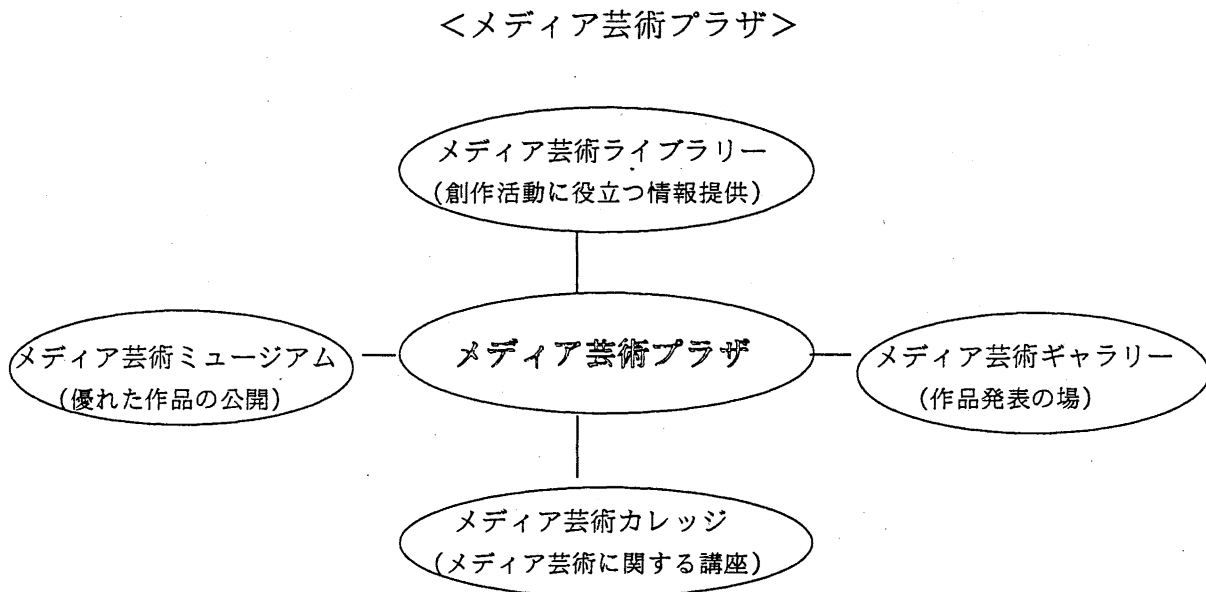
今後、我が国のメディア芸術の水準を一層向上させていくためには、その牽引車として、様々な冒険的、実験的な新しい創作活動が試みられることが重要である。

しかし、このような先導的な取組みは、必ずしも商業ベースには乗りにくい面があり、先端的、独創的な企画や構想を顕彰し、その創作活動を奨励、支援していくことが必要である。

② 情報提供による支援（メディア芸術プラザ）

新しいメディア芸術は、高度情報化の進展を受けて発展してきたものであり、その創造活動を一層促進するためには、情報面での支援が重要である。

このため、インターネット・ホームページ上で、a) 優れた作品の公開（メディア芸術ミュージアム）、b) 先端的な作品の発表（メディア芸術ギャラリー）、c) マルチメディアに関する講座（メディア芸術カレッジ）、d) 創作活動に役立つ優れた素材や各種文献資料、コンテスト等の情報の提供（メディア芸術ライブラリー）、e) その他アーティストが情報交換等を行うことができるシステム（メディア芸術プラザ）の整備が必要である。



(2) 映画芸術への支援

映画はそれ自体が優れた映像芸術であるとともに、これまでに蓄積してきた表現技法やノウハウは、新しいメディア芸術作品の創作活動の基盤として重要である。また、映画はデジタルアートの素材として利用される場合も多く、その振興を図る意義は大きい。

しかし、現下の映画の製作環境は、製作本数が減少し、ハリウッド映画等の洋画の割合が高まるなど、憂慮すべき状況が続いている。

このため、①映画芸術の基盤であるシナリオを充実・深化させるためのシナリオ・コンクールへの支援、②芸術文化振興基金における映画製作費の助成、③独立プロダクション製作の未公開長編映画の上映支援、④優秀映画作品賞とその上映、⑤国際映画祭への出品の支援等、総合的な支援策を講じていくことが必要である。

(3) 創作者の権利（著作権）の保護と権利処理システムの整備

メディア芸術の創作者の権利を適切に保護するとともに、メディア芸術の創作活動がさらに活発に展開されるよう、情報化の進展等に適切に対応した著作権制度の改善を図るとともに、著作権の保護意識の向上等を推進していくことが必要である。

また、メディア芸術の創作活動の円滑化を図るため、素材となる著作物に係る権利処理システムの整備を推進する必要がある。

3 貴重な作品の保存と活用（アーカイブ機能の充実）

貴重なメディア芸術作品の散逸、消失を防ぐとともに、これらを体系的に保存し、広く一般に活用できるよう、我が国の映画芸術振興の拠点である東京国立近代美術館フィルムセンター（以下「フィルムセンター」という。）のナショナル・アーカイブとしての機能の拡充等について検討することが必要である。

① 新しいメディア芸術

新しいメディア芸術作品については、保存・活用のための技術や体制が十分整備されていないため、貴重な作品が散逸、消失することが懸念されている。

そこで、これらの体系的な保存・活用を図るため、新しいメディア芸術作品の保存状況の実態を把握するとともに、その保存・活用のあり方等について、早急に調査研究を行うことも必要である。

② 映画

フィルムセンターにおいて実施している優れた映画作品の収集の促進、映画フィルムの修復事業の拡充、映画に関する専門的な調査研究、公立文化会館等における優れた映画の上映事業等の充実が必要である。

また、映画作品や資料等に関する情報を収集、整理し、インターネットを活用し、これらの情報を提供するシステムについて検討することが必要である。

なお、上記のほか、メディア芸術作品の所在情報のデータベース化、高等教育におけるメディア芸術に関する教育の充実、メディア芸術作品の海賊版対策、メディア芸術の製作に関する税制上の優遇措置等について意見があったが、これらについては、今後更に検討していくことが必要である。

おわりに

メディア芸術をめぐる環境は、科学技術の発展等に伴い、日々変容している。このため、国はメディア芸術の創造活動の状況等を踏まえ、施策の充実改善に努めていくことが望まれる。

本報告は、21世紀に向けた新しいメディア芸術振興のための総合的な方策について示したものであり、国においてはこの提言を踏まえつつ、積極的な取り組みが行われることを期待する。

文化政策推進会議 マルチメディア映像・音響芸術懇談会名簿

座長 滝川 精一（（財）画像情報教育振興協会（CGアーツ協会）理事長）

副座長 根木 昭（長岡情報科学大学教授）

大友 克洋（アニメーション監督）

上月 景正（（社）コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会会長）

里中満智子（漫画家）

高野 悦子（岩波ホール総支配人）

千葉 麗子（デジタル・プロデューサー）

登川 直樹（映画評論家）

長屋 龍人（NHK放送文化研究所研究主幹）

西崎 清久（東京国立近代美術館館長）

浜野 保樹（メディア教育開発センター助教授）

藤幡 正樹（慶応義塾大学助教授）

三善 晃（作曲家）

安田 浩（東京大学先端技術研究所教授）