

## CONTENTS

文化の交差点 青木 保・文化庁長官対談 第6回 ゲスト 渡辺貞夫さん●ジャズサクソフ奏者、作曲家

音楽で世界をつなぐ .....4

長官コラム 青木保のカフェ・アオキ .....8

## 特集 メディア芸術の振興

有識者提言

日本のメディア芸術

メディア芸術振興に向けた取組

平成一九年度「第二回文化庁メディア芸術祭受賞作品」

報告

シンポジウムレポート「世界のメディアアート」

平成一九年度「第二回文化庁メディア芸術祭受賞作品展のご案内」

いきいきミュージアム 美術館・博物館事業レポート70  
宮城県美術館 .....22芸術文化の風 34  
コンサートホールで楽しい出会いを(善積俊夫) .....23著作権Q&A 『著作権なるほど質問箱』から 34  
授業の同時中継など .....24言葉を見つめて 10  
「ことば(国語・日本語・言語)」の質問に答える .....25伝建地区を見守る人々 伝建歳時記 46  
飛騨高山の町並みの暮らし(岐阜県高山市) .....26天然記念物の保護管理の現状 10  
国指定天然記念物「木下貝層」の保存と活用(千葉県印西市) .....28広げよう「文化力」の輪! 22  
水網都市「江戸」に学ぶまちづくりの再設計に向けて .....30こどもの文化体験 10  
第22回国民文化祭・とくしま 2007(徳島県) .....31日本の伝統美と技を守る人々 重要無形文化財保持者編 19  
奥山喜蔵(雅号 奥山峰石)(鍛金) .....32国宝・重要文化財をもっと楽しむ方法 文化財鑑賞の手引き 58  
金銅亀形飾金具 .....33祭り歳時記 伝承を支える人々 22  
茅原のとんど(奈良県御所市茅原) .....34文化交流使の活動報告 38  
中国江南の地での文化交流(三浦友壽・華道家) .....35文化でまちづくり 明日への文化振興ビジョン 10  
鹿児島県文化芸術振興指針 .....36近代建築のある風景 活用の最前線 5  
盛岡の歴史的建造物群の保存活用 .....38

天然記念物の樹木の保護を支援 .....39

文化審議会答申「敬語の指針」説明会 .....40

文部科学省における「法令適用事前確認手続」 .....42

国立西洋美術館  
国立美術館巡回展  
国立西洋美術館所蔵 ヨーロッパ美術の精華  
神々と自然のかたち .....43東京国立近代美術館  
わたしいまめまいしたわ 現代美術にみる自己と他者 .....43九州国立博物館  
足利義満六百年御忌記念 京都五山 禅の文化 .....44今月の  
表紙平成一九年度「第11回」  
文化庁メディア芸術祭大賞作品  
アニメーション部門「河童のクゥと夏休み」

新国立劇場スポットライト .....45

2月の国立劇場 .....46

芸術文化振興基金ニュース .....47

題字デザイン 桑山弥三郎

# 日本のメディア芸術

東京大学大学院教授

浜野保樹



## 経済大国から変貌

海外で日本語を学習する人たちが増加の一途をたどっている。日本語を学ぶ理由として以前なら日本の経済力が最初に上がったが、最近では「日本文化に関する知識を得る」が一番になっている。国際交流基金では、日本のアニメや漫画、ゲームへの興味が、学習者の増加をもたらしたとみている。

二〇一〇年（平成二二）開催の上海万博に関する調査でも、同じような結果となっている。中国人が日本に関して最も行っていることが、「漫画を読む、アニメを見る、ゲームで遊ぶ」であった。日本について関心ある分野は、「日本の自然・

風景」と「最先端家電技術」を、「アニメ・マンガ」が上回り一位となっている。

日本といえば経済大国とまではやされた時代があったが、海外で日本のアニメやマンガに関するイベントが数多く開催され、今では日本というマンガ、アニメ、ゲームなどを連想するようになっていく。

## メディア芸術とポップカルチャー

アニメーションやマンガ、ゲームなどは欧米では「ポップカルチャー」や「サブカルチャー」として呼ばれるように、芸術の周縁にあり、芸術そのものではないとされてきた。しかし平成八年に文化庁に設置された「マルチメディア映像・音響

芸術懇談会」は、我が国が得意とするマンガやアニメなどの作品群を総称する言葉すらなかった状況を踏まえ、複製表現や先端技術を使った新しい表現を総称して「メディア芸術」と呼ぶ。欧米には新技術を積極的に使った芸術という意味で「メディア・アート (Media Art)」という用語もあるが、メディア芸術は「メディア・アート」をも包含する。

「メディア芸術」という言葉の成立自体が、新しい宣言であった。欧米では芸術から排除されていた作品を「メディア芸術」と言い切ったことは、これまでの欧米中心の芸術観への異議申し立てでもあり、芸術に新たなものを付け加える試みでもあった。

日本の表現は、浮世絵や民具などに見られるように一般の人々が購うことができ、日常生活で観賞され、不断に使われることで磨きあげられる。観賞だけを目的に、最後は美術館に飾られることを目的にしたものは少なく、使われる機能や場所が特定され、美そのものが目的的に芸術として存在することはなく、何かに美を込める「用の美」だ。現代のメディア芸術も、その伝統を汲んでいて、欧米の「アート」とは一線を画す。

一方で、メディア芸術の定義が曖昧であるという批判もあるが、この分野は変化が常態で領域を超越し続け、これまでにない表現が次から次と生み出されている。厳密な定義も時を経ると意味をなさなくなる可能性もあり、柔軟な用語であったため、インターネットが登場してきても、その新たな挑戦を拒絶することなく受け入れることができた。

## ソフトパワーとしてのメディア芸術

我が国でアニメーションの短縮語として使われていた「アニメ」という言葉そ

のものが「日本の商用アニメーション」を指す世界共通語になり、マンガといえば、世界中で商用のストーリー漫画を意味するように、日本語がそのまま海外でも使われている。それは外国語に置き換えられないほど独自のものであるという証左かもしれない。ストーリー・マンガは我が国で生み出された形式であるが、世界中でその表現方法を使って「マンガ」が描かれている。印象派に影響を与えた浮世絵のような例もないではないが、日本の表現方法がそのまま海外で受け入れられ、定着したということは史上初ではないだろうか。

パトロンといった一部の特権階級のものではなく、商用で提供されることが多いため、幅広い層への訴求力をもった日本のメディア芸術は当然、国境を越えても訴求力が強く、多くのファンを獲得するに至った。日本は戦争経験から海外への現代日本文化紹介を逡巡し、手をこまねいてきた。そうだったありのままの日本の姿を伝える努力の欠落を、部分的ではあるものの埋めてきたのがメディア芸術であった。そうでなければ、日本に関す

る報道が海外で極めて少ないのにもかかわらず、世界に最も肯定的な影響を与えている国の一つとして日本が選ばれているBBC調査結果の説明がつかない。

もちろん表現形式だけでなく、我が国の作品の内容には、自然との共生、生涯を通じて成長し続けること、調和の尊重、持続する日々への感謝など、二〇世紀に主流であった理念とは異なる多様な考えが盛り込まれ、それらも支持を得る理由となっていることはいうまでもない。

しかし海外では若年層や一部のファン、そして専門家に人気が限定されていることも事実であり、紹介のされ方に偏りがあることも否めない。文化庁メディア芸術祭の受賞作品の紹介などをとおして多様な作品が紹介されることが望まれるし、さらにメディア芸術への関心が他の日本文化に触れる契機となることを期待している。海外だけでなく国内でも同様だ。

文化だけは、それが過去のものとなっても受け継がれていき、現在や未来にも影響を及ぼす。日本のメディア芸術のこれまでが豊穡であつただけに、これからの期待もなまかななものではない。

# メディア芸術振興に向けた取組

文化庁芸術文化課長 清水 明

我が国のアニメやマンガ、ゲーム等のメディア芸術は国内のみならず海外でも高く評価されており、文化庁では、メディア芸術の一層の振興を図るため「メディア芸術総合振興プログラム」を策定し、さまざまな事業を実施しております。

## 文化庁メディア芸術祭

優れたメディア芸術作品を顕彰し、発表の場と鑑賞の機会を提供する「文化庁メディア芸術祭」は、平成一九年度で二一回目を迎えます。

毎年開催する受賞作品展では、世界中の応募作品から選ばれた映像、静止画、Web、インスタレーション、CM、ゲーム、長編・短編アニメーション、マンガなど、その年を代表する作品が展示されます。

また、受賞作品の紹介や作者のインタビュー、最新のメディア芸術の情報等を紹介するWebサイト「文化庁メディア芸術プラザ」(<http://piza.bunka.go.jp/index.html>)を開設し



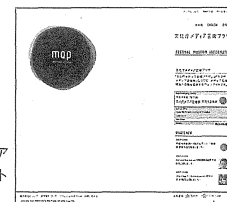
「文化庁メディア芸術祭10周年企画展」



「文化庁メディア芸術祭 徳島展」



「文化庁メディア芸術祭 上海展2007」



「文化庁メディア芸術プラザ」トップページ

ておりますので、ぜひご覧ください。

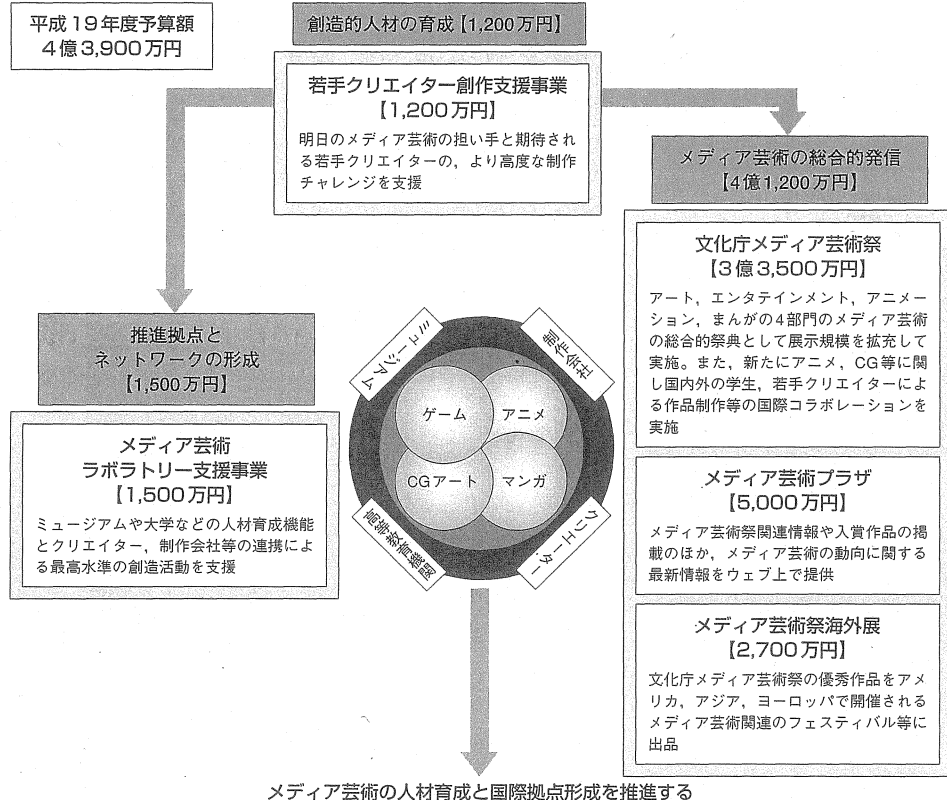
平成一八年度には、一〇周年を迎えたことを記念して、「文化庁メディア芸術祭一〇周年企画展」を東京に新しく開館した国立新美術館において開催しました。「日本の表現力」をテーマに、日本のメディア芸術を現在・過去・未来の三つの視点から紹介しました。

平成一四年度からは、「文化庁メディア芸術祭」の地方開催にも取り組み、国民文化祭開催地と連携し、受賞作品を中心とした優秀作

品展を開催しております。全国の皆様に優れたメディア芸術に触れていただく機会となっております。

また、SIGGRAPH（アメリカ）やSICAF（韓国）等の海外のメディアアートフェスティバルにも積極的に出展し、世界の方々に日本の最新メディア芸術を紹介しております。さらに平成一九年八月には、日中国交正常化三五周年を記念して、日本の「今」を伝えるイベントとして「文化庁メディア芸術

## メディア芸術振興総合プログラム



祭 上海展2007」を上海市彫刻芸術センターにて開催しました。

## メディア芸術推進拠点形成事業

平成一九年度から、我が国のメディア芸術のより一層の振興を目指して、「メディア芸術推進拠点形成事業」を開始しました。

本事業では、メディア芸術の専門的なスタッフがいる文化施設が行う人材育成・共同制作・調査研究等の事業を支援することによって、国内各地にメディア芸術の拠点が形成されるよう促します。本事業では、以下の活動を支援します。

### ○若手クリエイター創作支援

若手クリエイターの創作活動を促進し、発表の場を提供する活動に対する支援を行います。

### ○メディア芸術ラボラトリー支援事業

シンポジウムやワークショップ等の人材育成、他の施設や企業・大学等と実施する共同研究や共同制作等の活動に対する支援を行います。

なお、本事業の応募要領は、文化庁のホームページ（[http://www.bunka.go.jp/geijutsu\\_bunka/media/yoten\\_keisei.html](http://www.bunka.go.jp/geijutsu_bunka/media/yoten_keisei.html)）に掲載しておりますので、ぜひ参照ください。

◆事業紹介◆

# 平成一九年度「第二回」文化庁メディア芸術祭受賞作品

文化庁芸術文化課支援推進室

このたび、文化庁では平成一九年度「第一回」文化庁メディア芸術祭賞を決定いたしました。本年度は、平成一九年七月一八日から一〇月五日までの期間、アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの四部門において作品を募集し、応募総数は過去最高の二〇九一作品にのびりました。そのうち四二九作品は海外の四二の国と地域からの応募です。高い芸術性と創造性を基準として各部門において大賞一作品、優秀賞四作品、奨励賞一作品および全部門を通じての功労賞一名を決定いたしました。

## アート部門

### ●大賞

[Julian no bore] (映像)

Jean-Gabriel PERROT

### ●優秀賞

[Camera Lucida :

Sonochemical Osevatary]

(ハンタ・マン)

Evelina DOMINICH \ Dmitry GELFAND

[ISSEY MIYAKE A-POC INSIDE.] (映像)

佐藤雅彦 + ナーランド

[Se Mi Sei Vicino

(if you are close to me)]

(ハンタ・マン) Sonia CILLARI  
[「フー・フー・ノ・ム」]  
(ハンタ・マン) blue elephant

### ●奨励賞

[Super Smile] (映像) Ette wu

## 文化庁メディア芸術祭 実行委員会構成員

《会長》 青木 保 文化庁長官  
《運営委員》 浜野保樹 東京大学大学院教授  
林田英樹 国立新美術館館長  
永田圭司 (財)CG-ARTS協会理事長

《審査委員》  
【アート部門】 原田大三郎 多摩美術大学教授\*  
佐藤 卓 グラフィックデザイナー  
長谷川祐子 キュレイター  
原島 博 東京大学大学院教授  
ヤノベケンジ 美術作家

【エンターテインメント部門】  
水口哲也 プロデューサー\*  
河津秋敏 ゲームデザイナー  
田中秀幸 アートディレクター  
福井信威 クリエイティブディレクター  
樹山 寛 コンテンツ・プロデューサー

【アニメーション部門】  
鈴木伸一 アニメーション監督\*  
幾原邦彦 アニメーション監督  
木船園子 アニメーション作家  
野村辰寿 アニメーション作家  
箭内道彦 クリエイティブディレクター

【マンガ部門】  
モンキー・パンチ マンガ家\*  
しりあがり寿 マンガ家  
ちばてつや マンガ家  
藤本由香里 評論家  
わたなべまさこ マンガ家

(\*は主査)

## エンターテインメント部門

### ●大賞

[Wii Sports] (ゲーム)

[Wii Sports] 開発チーム代表 太田敏三

### ●優秀賞

[DAYDREAM] (Web) 勸修河原一雅

[METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF

THE PATRIOTS]

[MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd]

(ゲーム) [ハンター・ハンターポータル 2nd]

開発チーム代表 辻本良三

[ぼく(は)はまわ(る)か。] (ゲームムービー)

田中英生

### ●奨励賞

[匂いをかかれるかべや姫]

「日本昔話Room」

(絵本) 原倫太郎 + 原遊

## アニメーション部門

### ●大賞

「河童のクウと夏休み」(劇場公開アニメーション)  
原 恵一

### ●優秀賞

「うっかりベネロヘ」(TVアニメーション)  
高木 淳(監督)

「カフカ田舎医者」(短編アニメーション)  
山村浩二

「天元突破グレンラガン」(TVアニメーション)  
今石洋之(監督)

「電脳コイル」(TVアニメーション) 磯 光雄

### ●奨励賞

「ウシニチ」(短編アニメーション) 一瀬皓二

## マンガ部門

### ●大賞

「モリのアサガオ」(ストーリーマンガ) 郷田マモラ

### ●優秀賞

「海街diary」(ストーリーマンガ) 吉田秋生

「鈴木先生」(ストーリーマンガ) 武富健治

「竹光侍」(ストーリーマンガ)

松本大洋(画)／永福一成(作)

「フライド」(ストーリーマンガ) 一条ゆかり

### ●奨励賞

「天鏡祭」(自主制作マンガ) 白井リナ

# シンポジウムレポート 「世界のメディアアート」

文化庁芸術文化課支援推進室

このシンポジウムは、平成一八年度「第一〇回」文化庁メディア芸術祭のテーマシンポジウムとして開催されたものです。

司会はNHK解説委員の中谷日出氏、ゲストに各国のメディアアートフェスティバルの関係者をお招きし、世界のメディアアートをとり巻く状況について意見交換いただきました。

司会  
中谷日出氏 (NHK解説委員)

出演  
ゲルフリート・シュトッカー氏  
(Ars Electronica/オーストリア)

キャット・ジョーンズ氏  
(Electrofringe/オーストラリア)

ジニー・チュウ氏  
(SICAF/韓国)

リナ・ヤマグチ氏  
(SIGGRAPH/アメリカ)

## 各フェスティバルの プレゼンテーション

シュトッカー Ars Electronicaでは、遺伝工学やバイオテクノロジーから、政治問題や社会問題まで幅広いテーマを取り上げており、新しいテクノロジーが私たちの社会にどのような影響を与えているのかを追求しています。ミュージアムは美術館ではなく教育機関として考えており、一般の人々がより理解を深めるための施設という役割を担っています。

ジョーンズ Electrofringeが他のメディアアートのフェスティバルと異なる点は、学会や研究機関の外で行われていることです。学術的な研究や理論よりも、アートの形態の開発に焦点を当て、新しいアイデアやコンセプトを重視しています。また、「Do it Yourself」の雰囲気をつくり出し、アーティストが実際に作品を制作できる場所、アーティスト同士の交流やアイデアの発信の場、多様なメディアアートの発展に寄与するイベントなどを提供しています。



ゲルフリート・シュトッカー氏

チュウ 新しいメディア・テクノロジーがマンガやアニメーションの領域を拡大しています。SICAFでは、さらに臨場感あふれるアニメーションやマンガを体験する機会を提供

しようと試みています。今年はアニメーションやマンガの創造性を通じて、まったく新しいことを実現したいのです。

ヤマグチ 高度なテクノロジーが手に入ることになった今、メディアとメッセージのバランスを取ることが難しくなっています。デジタルメディアがグローバルなコンテクストの中でどのような役割を果たすのか、民族文化や世界

の言語がデジタルメディアによってどのように変化していくのか、また人間と自然の意識を高めることにどんな役割を果たしているのか、といった点を考えていきたいです。

## 海外から見た日本の メディアアートの印象

シュトッカー 独特な特徴が際立っています。学生の作品にも高度なレベルの技術が見られますし、細部にまで目を配っていてインタフェースにも細かい配慮がされている。専門性が高くアイデアが豊富という点に感銘を受けました。身体性とバーチャルな要素を組み合わせたことがうまいですね。



多くの参加者でにぎわったシンポジウム



キャット・ジョーンズ氏

ジョーンズ テクノロジーとの関係が高度化しています。インタラクティブティ（双方向性）も多用されており、遊び心が見られる点も高く評価しています。どの作品にもエンターテインメント性があり、日本人にとってアートが手に届くものになっている気がします。

チュウ 去年にくらべて、文化庁メディア芸術祭自体も規模が大きくなり、コンテンツの質が高くなっているように思います。受賞者をみても、若いアーティストが増えていることが驚きです。可能性がある人材がそれだけ存在するというのは素晴らしいことだと思います。

ヤマグチ 日本のメディアアートに楽しい作品が多いのは、日本の文化や伝統の延長線上にある点が大いと考えています。また、作品自体だけでなく、そのプレゼンテーションも素晴らしい。配置の方法や演出が上手でうらやましいです。

## これからの課題は アーティストへのサポート

シュトッカー 日本の学生の作品の質は高いですが、卒業してしまうとサポートを失ってしまふ。サポートなしでは高い技術の作品をつくるのは難しいのです。メディアアートはコストがかかるので資金調達も重要です。しかし私たちは、スポンサーを求めるというよりも、業



# 平成19年度[第11回] 文化庁メディア芸術祭 受賞作品展のご案内

主催：文化庁メディア芸術祭実行委員会  
(文化庁・国立新美術館・CG-ARTS協会)

会期：2月6日(水)～17日(日)

休館日：2月12日(火)

開館時間：10:00～18:00(金曜日は20:00まで)

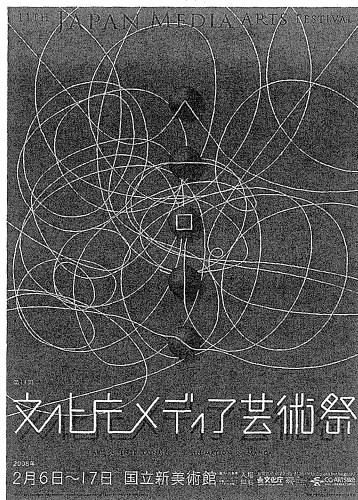
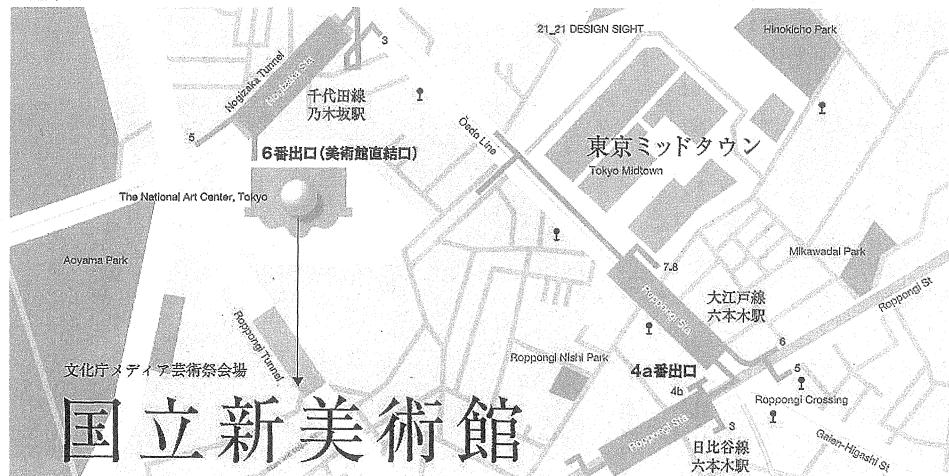
会場：国立新美術館(東京都港区六本木)  
企画展示室2E

## アクセス

東京メトロ千代田線「乃木坂駅」6出口(美術館直結)  
東京メトロ日比谷線「六本木駅」4a出口から徒歩5分  
都営地下鉄大江戸線「六本木駅」7出口から徒歩4分

## 入場無料

## 交通案内



ジニー・チュウ氏



リナ・ヤマグチ氏



中谷日出氏

界とのより密着した協力体制を築きたいと考えています。  
ジョーンス Blecthingでもアーティストへの継続的なサポートを行っています。Blecthing自体が、オーストラリアのメディアアーティストのデータベースの役割も果たしていて、ポッドキャストで過去のイベントを放送し、フェスティバルのアーカイブを構築することで、アーティストを多くの人々へ紹介していく役割を果たしています。  
チュウ SICAFでも若いクリエイターのためのプログラムに力を入れています。海外のフェスティバルにも韓国のクリエイターを積極的に紹介し、実際に成果を挙げています。若

いクリエイターが専門のプロダクションと連携できるように協力しています。  
ヤマグチ SIGGRAPHでは世界各地に支部を設けていますので、アーティストが各地で活躍できるようにしたいと考えています。支部間のつながりをもっと密接に保つことができるといいと思いますし、さまざまなプログラムを開発していきたいですね。海外での展示も有益ですが、コストがかかるのがネックです。  
**メディアアートという言葉は定着するか**  
ジョーンス 変化に合わせて言葉も変わって

いくでしょう。多くの国では既に違った言葉で表現しているところもありますし、オーストラリアではニューメディアアートという言葉を使っています。最近のメディアアーティストにも多様性がある、分類することが難しくなっています。めまぐるしく変化していく状況なので、メディアアートという言葉が定着するかどうかはわからない。テクノロジーも、新しいから使うのではなく、コンセプトを実現するために使う。なんらかのテクノロジーが表現のために使われているという点で、現状ではメディアアートという言葉で呼ぶしかないですね。  
\* 抜粋して掲載。詳細は「文化庁メディア芸術プラザ」をご覧ください。

## ◆長官対談◆

「文化の交差点」 青木保文化庁長官対談  
谷村新司 シンガーソングライター  
「長官」リム 青木保のカフェ・アオキ

## ◆特集◆

日中文化・スポーツ交流年二〇〇七  
中国との文化交流

## 「文化庁提言」

中国との交流 海外へのアジア文化交流発信

## 「寄稿」

日中文化スポーツ交流年を通して感じたこと

## 「事例紹介」

「文化交流使」として一か月間中国各地で交流活動

メディア芸術祭上海展 日本への「今」を中国で紹介

メディア芸術祭上海展に参加して

映画祭、日中政府による相互開催への進展

日本の国立劇場 北京市民に日本伝統芸能を披露

## 「寄稿」

中国より実感する日中文化スポーツ交流年

## ◆文化庁ニュース◆

平成一九年春秋叙勲褒章受章者の決定

ほか

## ◆連載◆

「いきいきミュージアム 美術館・博物館事業レポート」

「芸術文化の風」

映画・映像の読み方

「著作権Q&A」著作権なるほど質問箱から

「言葉を見つめて」

言語活動を支援するソフトウェアの開発

「伝建地区を見守る人々 伝建地時記」

八女生まれのお雛様を訪ねて 福岡県八女市

「天然記念物の保護管理の現状」

アユモドキの保護・保全啓発の取組 岡山県岡山市

「広げよう「文化力」の輪」

まんがフェスティバル

「子どもの文化体験」

子ども 夢・アット・アカデミー

「日本の伝統美と技を守る人々」

若林英次雲名寶山左衛門・長鳴鳴物

「国宝・重要文化財をもっと楽しむ方法」

絵巻の断簡

「祭り歳時記 伝承を支える人々」

戸沢のねじ行事

「文化交流使の活動報告」

中村 幸・盆栽作家

「文化でまなづくり」明日への文化振興ビジョン

## 文化庁月報 1月号 (通巻472)

平成20年1月25日印刷・発行

## 編集——文化庁

〒100-8959 東京都千代田区霞が関3-2-2 (1月4日新庁舎に移転しました)

## 発行——株式会社 ぎょうせい

本社 〒104-0061 東京都中央区銀座7-4-12

本部 〒167-8088 東京都杉並区荻窪4-30-16

電話 編集 03 (3571) 2126

販売 03 (5349) 6666

URL : http://www.gyousei.co.jp

印刷所——ぎょうせいデジタル株式会社

●本誌の掲載のうち、意見にわたる部分については、筆者個人の見解であることをお断りいたします。

定価540円 [本体514円] 送料76円

年間購読料6,480円

本誌のご購読のお申し込みは、直接弊社の本・支社、あるいは最寄りの書店へお申し込みください。

広告の問い合わせ・申し込み先

(株)ぎょうせい営業部広告課

電話03 (5349) 6657 (ダイヤルイン)

2008 Printed in Japan ISSN 0916-9849

本誌は本文に再生紙・大豆油インキを使用しております。

## 編集後記

昨年四月よりメディア芸術を担当することとなりました。マンガやアニメ、ゲームにはなじみがあります。インタラクティブやインスタレーション等はまったく初めて聞く単語でした。いろいろ調べても、どのような概念なのかいまよく分かります。それが八月の上海展や一〇月の徳島展等を経験するうちに、ようやくどのような作品なのか、分かります。

かけつけた感じがします。今回の特集記事を作成するにあたって、これまでメディア芸術にあまり接したことがない方にもご理解いただけるように心掛けましたが、それでもこの記事のみでは表現しきれなかった気がします。

百聞は一見に如かず。来月、国立新美術館にぜひいらしてください。

(シン担)

## 美術館・博物館チケットプレゼント

今月号の展覧会等のチケットプレゼントは、

A 「国立西洋美術館所蔵  
ヨーロッパ美術の精華」  
2組 (ペア)

B 東京国立近代美術館  
「わたしいまめまいたわ」  
2組 (ペア)

です。ご希望の方はアンケートハガキのチケット応募欄に必要事項をご記入のうえ、1月18日(金)までにご返函ください(当日消印有効)。

\*チケット発送をもって当選発表にかえさせていただきます。

文化庁では、ホームページで、文化庁に関する情報を幅広く提供しています。ご意見、文化庁月報の感想などを、ホームページのご意見欄へお寄せください。

●ホームページアドレス●  
http://www.bunka.go.jp