

## CONTENTS

文化の交差点 青木 保・文化庁長官対談 第24回 ゲスト 浜野保樹さん●東京大学大学院教授  
「メディアゲイジユツ」の未来へ ..... 4  
長官コラム 青木保のカフェ・アオキ ..... 8

## 特集 文化カプロジェクト

事例紹介

三菱一号館の復元と丸の内の文化力 ..... 石川 直・12  
関西元気文化圏の取組 ..... 関西広域機構文化振興部・20

## 特別寄稿

東京おもちゃ美術館と文化ボランティア ..... 多田千尋・26

## 連載

鑑 文化芸術へのいざない 5・6・7	文化交流使の活動報告 56
新たな美術鑑賞空間を考える(本郷 寛) ..... 30	シンガポールでの文化交流使活動(尺八奏者・上野宏秀山) ..... 39
ロシアの西域文献, 京都に来る!(赤尾栄慶) ..... 32	どんなものかな著作権 2
国立西洋美術館の顔(高梨光正) ..... 34	著作権者の権利 ..... 40
いきいきミュージアム 美術館・博物館事業レポート 88	文化庁ニュース
坂本善三美術館(熊本県) ..... 36	平成21年度【公益信託 大成建設自然・歴史環境基金】
こどもの文化体験 28	の助成金募集案内 ..... 41
いよいよ本番, 文化力あふれる高校生の熱い夏! (第33回全国高等学校総合文化祭三重県実行委員会事務局) ..... 37	平成21年度著作権セミナーの開催 ..... 42
祭り歳時記 伝承を支える人々 38	
名喜里祇園祭の夜見世(和歌山県田辺市) ..... 38	

## 今月の表紙

カモの親子  
撮影: 岩崎 明

イベント案内●43

新国立劇場スポットライト●45

8月の国立劇場●46

芸術文化振興基金ニュース●47



## 文化の交差点

青木 保・文化庁長官対談

第24回●ゲスト 浜野保樹さん (東京大学大学院教授)

# 「メディアゲイジユツ」の未来へ

**青木** 今日は、東京大学大学院教授の浜野保樹さんにお越しいただきました。浜野さんはメディア芸術、メディア環境学の日本を代表する専門家であられます。先生には文化庁の「メディア芸術の国際的な拠点の整備に関する検討会」の座長や、文化庁メディア芸術祭の審査委員長なども務めていただいています。さっそく先生にまずお聞きしたいのですが、メディア芸術とはどういうものを含むのでしょうか。何か中心になるコンセプトがあるのでしょうか。

**浜野** メディア芸術という言葉の成り立ちから紹介したいと思います。一九九〇年代に入って、デジタル技術による表現が誰にも開放され、新しい芸術領域が生まれるのではないかとということで、一九九六年に文化庁でマルチメディア映像・音響芸術懇談会ができて、私も委員になりました。

当時、アニメーションや漫画、デジタル表現がなぜ芸術選奨の中に入っていないのかと発言したところ、アニメーションや漫画は芸術なのかという論争もあつたりして、委員以外の方々からもお叱りを受けたこともありました。

それはともかく、この懇談会の報告を受けて、そういった表現を包含して総称する言葉がありませんでした。そのために作られたのが「メディア芸術」という言葉でした。

「メディアアート」という言葉は、それ以前から海外にあり、これはハイブローウなアートの一分野ですが、日本には芸術という言葉があるのだから、「メディアアート」とは異なるものとして「メディア芸術」と呼ぶことにしようということになりました。

ですから英語にすると「メディアアート」と翻訳されてしまうのですが、英語でも「メディアゲイジユツ」と呼ばれるようにしたいと思いつながら、新しいデジタル表現だけでなく、メディアの複製で提供されるマンガやアニメーションも含めた、決められた価格があり、それも一般の人々が購入できるほど安く、一般の人々が目利きとして支援するようなものを「メディア芸術」と呼ぼう、という認識が生まれました。

欧米のアートは、複製でなくアウラがあるといった議論がありますが、日本が得意とする表現は、海外ではそんなアートじゃなくと切つて捨てられているものの中にもすごくいいものがあるという思いがありました。例えば浮世絵もそうですけども、安くて、複製がたくさん出していますが、いまでは浮世絵を芸術と断言しても、それを批判する人はいないはずで、それなら、アニメーションや漫画にしても同じで、複製であっても庶民のものであっても日本の魅力的で巧みな部分を芸術と呼ぶことにはばかることはないはずであ

り、「メディア」芸術と呼ぶことになりました。青木 浮世絵のことが念頭にあったのですか？

**浜野** それは私だけだったのかもしれない。例えば、絵画の一点透視法は西洋が作った優れた科学的技法ですが、浮世絵というのは、多点で、あるいはズームアップして、關心のあるところを描くという、要するに複数の認識を一枚の絵にまとめています。

**青木** いろんなところを見ている視点、多角的多面的な見方が一つの絵の中に入っているということですね。

**浜野** ええ。現実を再現する一点透視法のような技術が発展したものの、現実を再現することを追求してきた西洋絵画は、よりリアリティーのある写真に取って代わられてしまいます。そのときに、浮世絵は、現実を描くのではなくて認識を描くことも絵画であるという示唆を西洋のアーティストに与えたのではないのでしょうか。それで印象派、まさしく印象派ですね、現実ではなく認識を描くようになった。

でも、印象派は今でも存在しますが、浮世絵は保護対象になつてしまいました。

**青木** 今、浮世絵を描く方はおられるのですか。

**浜野** いや、いますが、浮世絵は我々の自己表現の手段ではなくなつてしまっています。



ティーを維持できたのは、昔は会社が教育機能をもっていたからです。漫画では出版社の編集者が教師でしたし、実は読者、観客が目利きだったからです。

しかし私自身も映画監督になりたいと思っていたのに、キャリアパスがわからなくて、それで道に迷って、こんなところでしゃべっているという残念な状況です。本当はスタジオの中で徹夜しながら映像をつくっていたのに、キャリアパスがわからなかったばかりにこうしているわけです。

若い人が夢をもち、本当にそれを仕事にしたいと思うなら、そのためのキャリアパスを示すことは、重要な公的役割だと思います。



はまの・やすき 東京大学大学院新領域創成科学研究科教授。兵庫県生まれ。昭和58年からメディア教育開発センター助教授、平成11年から東京大学大学院助教授、平成16年4月より現職。コンテンツ制作のロジスティックに関する研究、デジタル技術によるメディア変容の研究、メディアのビジョン史など、主にメディア表現にかかわる研究を行う。日本映像学会、日本アニメーション学会、日本パッチャリアリティー学会、日本情報通信学会などに所属。その他公的活動として、文化庁「メディア芸術の国際的な拠点の整備に関する検討会」の座長、文化庁メディア芸術祭運営委員、総務省AMDアワード審査委員長、映画テレビ技術大賞審査委員、黒澤明文化振興財団理事などを務めている。著書に『模倣される日本』（平成17年）、『表現のビジネス』（平成15年）、『偽りの民主主義』（平成20年）等がある。

自己表現たり得る表現手法でないと、表現は、古典に属し、現役たり得ていないと思うのです。そう考えると、アニメーションやマンガやゲームとかが、日本の若い人の自己表現の重要な手段になっているのに、それをなぜ芸術と言っていないのかという思いがあります。だからこそメディア「芸術」と呼んだのです。

青木 自己表現をしたいということではいい、自分のホームページで文章や日記を書くようなことが多くあります。誰もが主張したい。それが簡単にできる。そうした時代になつていますが、そのような形の自己表現と、メディア芸術との区別はどこにあるのでしょうか。

浜野 それが、文化庁メディア芸術祭の大きな役割の一つです。

誰でも簡単に表現できるようになったので、「自己表現が「等身大」の表現であふれかえっています。もちろんそういう中にも優れたものもあると思いますし、多くの表現がないという表現は出てきません。そういう期待はあるものの、他の人に見ていただくということでは、それなりの工夫が必要で、ちよつとした示唆とか教育で、大変優れた表現にすることが可能です。

それで、メディア芸術祭では、多様な目利きの方に審査いただいて、こういう表現が優

青木 そのお話で思うのですが、日本では、いまだに映画についてさえアカデミズムに偏見がある感じがします。浜野さんのいらっしゃる東京大学にも映画学科はないでしょう。東京藝術大学にようやく映像研究科ができて、北野武監督なども関わられているし、日本大学の芸術学科は有名ですが、まだ他のメジャーな総合大学には実技を教える面をもつ専門学科はほとんどないですね。

これはおかしいんです。しかも、映画でもその程度のだから、それ以外のメディア芸術になると、アカデミズムでは反発がやはり多いんでしょうね。大学に専門学科ができるということは、たいへん大事なことで、それで社会的認知もきちんと受けることになるし、文化芸術の中にも正当な位置づけがされる。

一方で、これはどの分野にもいえることでしょうか、新しい才能は必ずしもそういうところからは出てこないこともあるし、どう考えたらよいでしょう。

浜野 アメリカの文化振興は全部民間だという方もいますが、アメリカ映画協会（A.F.I.）には国のお金が入っています。だいたい前にA.F.I.の理事長に会ったときに、公的な部分が映画に寄与できることは何かと聞いたら、三つだという答でした。人材育成とアーカイブとリコグニション（認知）だと。まずはその存在を知り、すばらしさを認め、それ

れているという評価軸を明示することで、人々がそれを共有できるようにし、表現や鑑賞においても人材育成にも寄与し、多様な表現を誘発する契機にしたいと考え、メディア芸術祭のスタイルをつくってきたわけです。

青木 メディアアーティストになる場合に、専門教育は必要なんですか？

浜野 才能は教えてどうなるものではないでしょうが、基礎的技術や方法、歴史、理論的なことなど、学べるものは多いと思います。何も分からずに手探りでやるよりも、教育という人為的な働きかけが機能する部分はたくさんあると思います。

青木 そうした人材育成の面で、たとえば文化庁はどのように取り組んでいくことが必要でしょうか？

浜野 日本のマンガ、アニメーションやゲームが成功したのは、国が関与しなかったからだとよく言われるのですが、それはある面では正しくて、経済的側面ではそうだったのかもしれませんが。

ただ、逆に大きな損失もあったと思います。それは、体系的な人材育成のシステムがなかったということです。マンガやアニメーションやゲームなんて大学で教えることじゃないという人が、今でも教育者の中に多くいます。

体系的な教育システムがないのに、クオリ

は国のプレゼンスにかかわるものだと理解する、そういう「認知」が重要だと。私は感銘を受けました。

私は、日本には「認知」という点が欠けていると思います。

青木 確かに映画についても、さらにはメディア芸術についても、なかなかきちんとした「認知」がないですね。メディア芸術祭は、文化庁が開催している国内で唯一の大きなイベントですね。

浜野 そうですね。経済面や技術面からの評価はありますが、売れようが売れまいが作品のクオリティーだけで賞を出して、これだけ大規模なのは、おそらくメディア芸術祭だけだと思います。

国際的に見れば映画はやはり、アメリカが育てたものです。アカデミー賞というのはアメリカの国内賞で、国際映画祭ではない。それなのに、世界二〇〇か国以上で同時中継されています。国連加盟国は一九二か国です。二〇〇四年のオリンピックには二〇四か国が参加しましたが、同時中継はそんなにされていない。

マンガやアニメーションという表現も、日本の顕彰制度をきちんと育てていけば、海外の方と一緒に時間を共有できる式典なども将来可能だと思います。

青木 それはたいへん重要な指摘で、私も

まったく同感です。日本にメディア芸術の世界に誇る拠点をもつことは、日本そのものの国際的地位にもかかわる大きな問題だと思います。アカデミー賞も、カンヌ国際映画祭も、ヴェネチア国際映画祭も、そうした文化拠点が国の地位を大きくし、世界に影響を及ぼしています。まさに「ソフトパワー」ですよ。

## 日本の表現の伝統

**青木** 話が戻りますが、なぜ日本でメディア芸術がこれだけ盛んになって、また優秀な人が出てきたんでしょうか。

**浜野** さまざまな説がありますが、アニメーション監督の高畑勲監督によりまして、昔から日本人がこういった表現が好きで、日本人が得意だったと。

私は、それに加えて、日本語の構造があると思います。漢字は海外から輸入したものですから、違意の文章を書くのは難しい。だから話し言葉と書き言葉が大きく違っています。携帯電話でも絵文字を使いますね。日本人が違意のコミュニケーションをしようとする、文章とともに絵に頼らざるを得ない。それで、文字のコミュニケーションで伝えきれないものを、絵で補うのがうまくなったのではないかと思えます。

**青木** 「二十世紀のアニメーション」でアニメ・マンガの絵巻物起源を指摘された高畑監

督も、文字だけでは全部が表現できない。また、絵だけでも表現できない。絵に文字を添えて全体的な表現になる、と指摘されていますね。それが日本の文化伝統によるということですが。

**浜野** ペリーが浦賀に来たときに、日本の侍が懐から懐紙を出して、矢立の筆で写生するのを見て、日本人は誰でも絵が描けることに、アメリカ人は驚いています。

日本の表現というのは、表現を誘発する力があって、誰でも表現しようと思ったら表現でき、表現を多発させている。もちろん、うまくするにはそれなりの習練は必要ですが。

**青木** 俳句の伝統とかね。世界で俳句のように、一般の庶民からオーソリティーまでがみんな楽しめるような言葉による芸術というのはないのでしょうか。いま「ハイク」は世界的なブームにもなっているようですが。

**浜野** 日本には表現者で差別をしないという歴史があります。万葉集は、当時としては身分が低いとされていた者の歌と、天皇の歌と一緒に並んでいます。日本以外にそんな例があるでしょうか。表現者に貴賤を問わず、表現は表現として尊ぶ。それはわれわれの誇りです。

**青木** まさに村上隆氏のいう「スーパーフラット」だ。

## ナショナルセンターの実現を

**青木** 浜野さんは、これからのメディア芸術の何に特に関心をおもちですか。

**浜野** 私は常に、日本の表現を海外で紹介したいと思ってきました。日本の二〇世紀の映像作家として、黒澤明監督は大きな影響を与えました。黒澤監督は、ヒューマニズムや正義を力強く表現しました。国境を越えた黒澤監督のような映像作家として、二〇年ほど前から宮崎駿さんとか、大友克洋さん、押井守さんの作品に注目して、彼らのビデオが出るたびに、交流のあつたハリウッドの方々、特に黒澤監督と関係するスピルバーグ監督の関係者を送り続けました。向こうからもおもしろいものを送ってくるので、情報交換ですが、字幕は入っていないのですが、おもしろいつてすぐに魅了されたようでした。映像の力なんですね。

**青木** 黒澤監督は、「ナショナルセンター」のような構想をおもちだったとお聞きしましたが。

**浜野** 黒澤監督の時代には、海外に出ることすら難しいので、その機会をもち得た黒澤監督は責務として、海外で感じたことを日本に戻ってからはっきり表現されました。例えば一九五七年に、イギリス政府が、映画を芸術と位置つけてナショナル・フィルム・シアター

をつくって、映画芸術に寄与した海外の五人にメダルを授与しました。黒澤監督もその一人として招聘され、シヨックを受けるわけです。国が映画劇場を作り、王室が列席する。

「イギリスやフランスで映画研究所をつくり、ライブラリーや博物館をもち、これは今のところイギリスだけの話だが、国立映画劇場まで建設した。日本でもこういう運動を当然起こさなければならぬ」。このように黒澤監督は書かれていて、ずっとミュージアムやライブラリーをつくらうと提案されていました。

黒澤監督の唯一の書き下ろしの長い自伝があります。その末尾に、次のように書いてあります。(日本人はなぜ日本という存在に自信をもたないのだろうか。なぜ外国のものは尊重し、日本のものは卑下するのだろうか。歌麿や北斎も写楽も、逆輸入されて初めて尊重されるようになったが、この見識のなさはどういうわけだろうか。悲しい国民性というしほかほかはない」と。

我々日本国民は、黒澤監督に恩義があります。というのは、海外での日本人のいいイメージの多くは、黒澤映画で醸成されたものなのです。その黒澤監督が最後に、こういうことを書き残さざるを得なかったというのは残念です。

私は黒澤監督の仕事にほんの少しではあり

ですがかわったことがあるので、なんとかその思いの一端でも果たしたいと思っていました。映画でもいいですが、私が深くかかわってきたメディア芸術で、ミュージアムや研究所を実現したいと、ずっと願っていました。

**青木** 現代でいえば、映画・映像も含んだメディア芸術というものを、せっかく日本がいろいろとオリジナルでやっているのに、さきほどふれましたが、どうして日本でセンターができないのかという話になりますね。

**浜野** 海外で評価されないと、日本人はいいと言わない。だけど、自信をもって、我々はこういうものをいいと思っている。我々の評価はこうだ、ということ発信することが、二二世紀の日本の責務だと思えます。

我々はメディア芸術祭で、こういうものがこういう理由でいいと思うが、海外の人はどうだろうかという形で発信しています。しかし、それは期間が限られ一時的です。海外から皆さんが来られて、あれ、もうやってないのかと言われて、どこか体系的に展示されているものがあれば助かるのにと。

**青木** メディア芸術を、現代日本文化のいちばん世界で受容され、愛好され、尊重されているところを総合的にきちんと世界に対して示す。その基になる二二世紀の絵巻物や江戸

時代の浮世絵も含めて伝統文化も示す。そういう場所が必要ですね。

日本のこれだけの蓄積を、アニメーションやマンガだけではなく、デジタルアート、テクノアートや、それらを生み出したオリジン、歴史も伝統もすべて含んだ、そういうメディア芸術センターを作ることができれば、日本のためにこれから続く世代のためにすばらしい文化の創造になるとずっと思っています。

**浜野** 私の友人にエリック・ゴールドバーグ氏という「ボカホントス」のアニメーション監督がいます。その次女が宮崎駿監督のファンだったので、彼女は、さらに日本の絵画に興味をもって、浮世絵が好きになって、大学院でその研究をしています。

文脈を与えられれば、新しいメディア芸術からさかのぼって、伝統芸術までつながります。彼女は自分で勉強してそうなったのですが、総合的な視点で歴史も含めて展示するミュージアムがあれば、いろんなものを見て、日本文化が有機的にリンクし、こんなすばらしいものがあるのかと、食やファッションやライフスタイルにまで興味が広がると思っています。

**青木** 北京大学の国際会議に出て講演をしたら、その後日本語がペラペラな女子学生が二人会いに来たのです。どうして日本語をそんな



なにも上手に話せるようになったのかと聞く、マンガを読みたくなって日本語を勉強した、と言っただけですね。それで、大学院に進学すると言っただけで、大学院で何に取り組みますかと聞くと、次はもっと日本の伝統的な文化、茶道などを勉強したいので京都へ行きたい。もう一人は日本の歴史や美術の歴史も知りたいので、アニメーションから伝統文化、それからテクノアートまで含めて見られるようなところはどこに、いつたらいいますか? と。

残念なことにそうした拠点センターがない

と答えるしかありませんでした。

きっかけがマンガやアニメーションで、そこから色々に関心が広がっていくんですね。そういう関心を受け入れて、内外の若い人たちの日本への関心を発展させることができるような文化拠点が必要です。

今、中国なども国策でアニメーション分野の人材養成をやるうとしていて、非常に熱心ですね。

**浜野** 中国は、未来の社会主義を担う子どもたちに、日本のアニメーションばかり見せているのではなく、もっと社会主義にふさわしいアニメーションを作ろうということで、国策で特区まで作って取り組んでいます。

日本の歴史上、日本のつくった表現形式が海外でデファクトスタンダードになったのは初めてでしょう。

ただ、同じアジア人である日本人が成功したんだから、ほかのアジアの国でも成功しないわけないだろうという論法で、多くの国々が国策プロジェクトを始動させています。「MANGA」というと出自が日本であることを明示しているのも同じなので、「MANGA」という言葉は使わないようにする動きも海外ではあります。国語を重視するフランスでは、マンガという言葉を国の文書では使わないといわれています。それぐらい強力的になったので、批判にもさらされています。

時代は浮世絵も含めて伝統文化も示す。そういう場所が必要ですね。

日本のこれだけの蓄積を、アニメーションやマンガだけではなく、デジタルアート、テクノアートや、それらを生み出したオリジン、歴史も伝統もすべて含んだ、そういうメディア芸術センターを作ることができれば、日本のためにこれから続く世代のためにすばらしい文化の創造になるとずっと思っています。

**浜野** 私の友人にエリック・ゴールドバーグ氏という「ボカホントス」のアニメーション監督がいます。その次女が宮崎駿監督のファンだったので、彼女は、さらに日本の絵画に興味をもって、浮世絵が好きになって、大学院でその研究をしています。

文脈を与えられれば、新しいメディア芸術からさかのぼって、伝統芸術までつながります。彼女は自分で勉強してそうなったのですが、総合的な視点で歴史も含めて展示するミュージアムがあれば、いろんなものを見て、日本文化が有機的にリンクし、こんなすばらしいものがあるのかと、食やファッションやライフスタイルにまで興味が広がると思っています。

**青木** 北京大学の国際会議に出て講演をしたら、その後日本語がペラペラな女子学生が二人会いに来たのです。どうして日本語をそんな

そういう批判に対して、謙虚になり、耳をかさないといけません。われわれが思っている以上に力があるのです。

**青木** そういう文化的影響力です。いいです。プラスもマイナスもありますけど。

私は一九六五年以来、東南アジアに行っていますが、最初はまだ戦争の記憶があり、七〇年代初めには日本経済進出への批判が強かったのに、二二世紀に入ってから、どこへ行ってもみんな親しげに、にこにこ笑って、あ、日本人、すばらしいとか言ってくるんですね。四〇年来初めての経験です。

どうしてかと思ったら、アニメ世代なんです。日本のアニメーションやマンガで育ってきた人が、今、社会の中堅どころになっていて、日本という戦争でも経済進出でもなくて、文化のイメージなんです。

ですから、私の四〇年以上にわたるアジアとの接触の体験からも、本当に世界で「ジャパン・クール」といわれるメディア芸術を含めての日本文化受容愛好現象は、非常に重要な意味をもっていると感じます。今いろいろと厄介な問題が近隣諸国とありますけれど、もっとメディア芸術世代の人たちが出てくると、また全然違った日本への見方が出てくるんじゃないかと思っています。

そして、日本に来ればアニメーションからマンガからテクノアートからメディア芸術全

般について全部わかる、世界のどこにもないようなものが、ぜひあったらいいなと思っただけで、これまでもいろんなところで言ってきたんですね。ですから、これは国が頑張ってきたことですね。いまなら日本にゆずるけど、もう数年後はその中心は中国になるかも、シンガポールになるかもしれないです。日本がそういう面での文化的な遅れる国になってしまっていることを危惧するのです。これは日本にとって緊急の文化的課題です。

**浜野** AFIの話をしましたけど、やはり「認知」の証明になるわけです。日本政府が、こういう表現を認知して、そのすばらしさを認めていることを、これまで国内にも発信していませんでした。

もちろん、メディア芸術祭が表現者にとって喜んでもらえるものになるように努力してきました。常設の美術館があれば、内外への「認知」を形として示すものとなるでしょう。国内にも意義を伝えられるし、海外からは存在が見えるわけです。

**青木** たいへん重要な示唆をいただきました。本日は貴重なお話し、本当にありがとうございました。

【文化の交差点】 青木保文化庁長官座談会  
 鷺田清一 大阪大学総長  
 桐竹勘十郎 文楽人形遣い  
 平田オリザ 劇作家・演出家 大阪大学大学院教授  
 【巻首コラム】 青木保のカフェ・アオキ

◆特集◆

◆登録記念物

【解説】 登録記念物制度  
 登録のメリット  
 【報告】 登録記念物件数一覧  
 登録物件数一覧  
 【解説】 登録の流れ・基準・解説  
 当面重点を置いて登録を行う記念物  
 【事例紹介】 立山砂防工事専用軌道  
 旧山寺常山氏庭園  
 禅寺丸柿  
 ◆特別寄稿◆  
 久保 修 切り絵画家

◆文化庁ニュース◆  
 文化芸術創造都市の取組  
 フェスティバルトキョー

など

◆連載◆

【鑑】文化芸術へのいざなぎ  
 装飾料紙あれこれ  
 日本美術の流れ  
 所蔵作品展「子ども工芸館」コレクション／おとな工芸館、涼しさを招く」に伴う、教育普及事業  
 【き】きこいシアター 美術館博物館事業レポート  
 宇都宮美術館  
 【こ】こどもの文化体験  
 芸術拠点形成事業を終えて  
 【日】日本の伝統美と技を守る人々  
 人形浄瑠璃文楽・太夫  
 【文】文化交流使の活動報告  
 プレイ文字・茶室家  
 【伝】伝建地区を見守る人々 伝建時記  
 平戸市大高村神浦の町並み 平戸市

文化庁月報 7月号 (通巻490)

平成21年7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

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 〒136-8575 東京都江東区新木場1-18-11  
 電話 編集 03-6892-6536  
 販売 03-6892-6666  
 フリーコール 0120-953-431  
 URL: http://www.gyosei.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 首都圏課 (広告)  
 電話 03-6892-6588 (ダイヤルイン)  
 2009 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◆

今月の特集は文化庁プロジェクトを取りあげました。今年度から新たに「発掘現場からプロジェクト」を開始し、現在七つのプロジェクトが全国各地で展開されています。去る六月四日には、関西元気文化園プロジェクトの一環として「青木保文化庁長官トークサロン カフェ・アオキ」を、大阪大学が実施する「ラボカフェ」とのコラボレーションにより、昨年開通したばかりの京阪電車中之島線のなにわ橋駅構内にある交流スペース「アートエリアB1(ビューン)」で開催しました。およそ二五〇名

もの観客が集う大盛況の中、冒頭に、桐竹勘十郎さんによる文楽人形の実演を披露した後、「都市と文化」をテーマにお招きした大阪大学総長の鷺田清一氏と文楽人形遣いの桐竹勘十郎氏、劇作家で演出家の平田オリザ氏を含め四名で座談会を行いました。座談会では、都市における文化の重要性や大学などの教養教育の在り方などについて、活発に意見交換が行われました。この座談会の内容は、本誌八月号の「文化の交差点」に掲載する予定です。お楽しみに。(編集担当)

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>