

## CONTENTS

### 第1特集 どう活かすか。全国学力・学習状況調査

- 論文 11 「確かな学力」を子ども一人ひとりに ▶ 梶田 毅一
- 解説 15 全国学力・学習状況調査の結果と活用 ▶ 初等中等教育局学力調査室
- 論文 20 「全国学力・学習状況調査結果チャート」を用いた学校改善 ▶ 田中博之
  
- 先駆事例 24 富山県教育委員会
- 30 広島県教育委員会 / 世羅町立世羅西中学校
- 27 高知県教育委員会
- 32 福岡市教育委員会 / 福岡市立弥永小学校

### 第2特集 文化庁メディア芸術祭

- 52 メディア芸術は科学技術と文化を結ぶ ▶ 原島 博
- 54 「文化庁メディア芸術祭」とは?
- 56 第12回文化庁メディア芸術祭受賞作品  
▶ アート部門 / エンターテインメント部門 / アニメーション部門 / マンガ部門

6 | 年頭の所感 ▶ 文部科学大臣・塩谷 立

#### Color

- 1 学びのある風景 国立天文台  
「天文同好会サミット2008」
- 4 鑑賞席 高梨豊 光のフィールドノート (東京国立近代美術館)
- 表2 動物の赤ちゃん アフリカゾウ
- 表3 温故知新 シャトー・カミヤ旧醸造場施設

- 8 文部科学省 情報ひろば
- 9 インフォメーション 『Science Window』1月号・  
世界天文年2009を特集しています
- 50 研究開発戦略センターによる  
科学技術・研究開発の国際比較  
▶ 独立行政法人科学技術振興機構研究開発戦略センター

- 36 わがまちの教育遺産 畑ノ原窯跡 (長崎県波佐見町)
- 37 クリエイター 栗原奈名子さん (映画監督)
- 38 蒸餾のアスリートたち 白石康次郎さん (海洋冒険家)

- 40 学校を支える地域の力 岡山県久米郡美咲町
- 42 本当はおもしろい! 科学技術 未来の科学者養成講座
- 44 進む大学教育改革 広島大学・立命館大学 /  
鈴鹿工業高等専門学校
- 46 自然に学び、仲間と笑う 国立三瓶青少年交流の家
- 48 まちが人を育てる 埼玉県教育委員会
- 64 おしえて! サイエンス クラゲに学ぶ海水の酸性化
- 66 国立美術館・博物館研究員は語る 東京国立博物館 /  
奈良国立博物館
- 68 フロンティア 先端技術開発 原子力・放射線に関する教育の支援
- 70 地域とともに進む社会教育施設 第61回 (平成20年度) 優良公民館表彰
- 72 海外最新科学技術情報
- 74 海外最新教育情報
- 76 数の宝石箱 曲線に沿って折る
- 78 列島フォーカス・都道府県最前線
- 80 メルマガどですか? 初中教育ニュース
- 81 文部科学省 MEXT 発
- 82 やってみよう! スポーツ・レクリエーション ユニカール
- 84 編集後記

イラスト / 須田博行

# JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL 12th

平成20年度 [第12回]

## 文化庁メディア芸術祭

### メディア芸術は 科学技術と 文化を結ぶ

東京大学教授 原島 博

文化庁のメディア芸術祭も、二〇〇八年度で二二回目を迎え、暦という意味では一回りする。少しずつ知名度も上がり、「メディア芸術って何ですか」という質問を受けることも多くなった。

#### 「メディア芸術」とは何か？

実はこれを定義することは意外に難しいのである。文化庁のメディア芸術祭の英語名は Media Arts Festival であるが、必ずしもメディアアートにメディア芸術ではないからややこしい。メディア芸術祭では、メディアアートに加えて、ゲームなどのエンターテインメント、アニメーション、そしてマンガなども対象としている。また、平成一三年二月に公布施行された文化芸術振興基本法では、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」となっている。

そこで、あえてメディア芸術を広く定義すれば

「メディア芸術に支えられて創作、複製、流通が可能となった芸術およびエンターテインメント作品」とでもなるか。このように定義すると、文学作品も紙というメディアによって流通されているという意味でメディア芸術である。写真ももちろん含まれる。上記の文化芸術振興基本法にあるように、映画も立派なメディア芸術である。

しかしこれらを全部含めてしまうとあまりにも漠然としてしまう。文化庁メディア芸術祭では、今まで表彰の対象としてこなかった比較的新しい分野の作品、どちらかと言うとこれまでには芸術という観点からは低く見られがちであったエンターテインメント性の強い作品などを主たる対象としている。アニメやマンガはその代表であり、そこに実は日本が世界に誇るべき文化があるというメッセージが、メディア芸術祭には込められている。

#### 文化芸術を支えるメディア技術

そして、メディア芸術祭のもう一つの特徴は、近年の情報メディア技術の飛躍的な進歩に支えられた作品群である。二〇世紀後半に登場したコンピュータは、古代における文字の発明、紙の発明、ルネッサンス期における活版印刷術の発明に匹敵する歴史的な意味を持つと言われている。その情報メディア技術によって、メディア芸術は芸術と技術の新たな関係を生み出すこととしている。

もとの芸術と技術には密接な関係があった。例えば、Artという用語には芸術と技術の両方の意味がある。少なくともルネッサンス期までは、両者に明確な違いはなかった。それを近代という時代が引き離したのである。文化芸術と科学技術は、いま対極にある。

そのような文化芸術と科学技術が、いま新たな装いのもとに結びつこうとしている。情報メディア技術がその仲介役であり、ここではアートだけではなくエンターテインメントがキーワードとなっている。それは産業とも結びつき、アニメやゲームは今や世界に対して日本文化を発信する産業に育ちつつある。

#### 科学技術を支えるメディア芸術

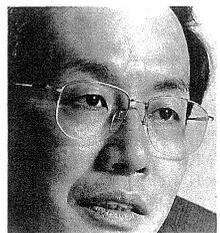
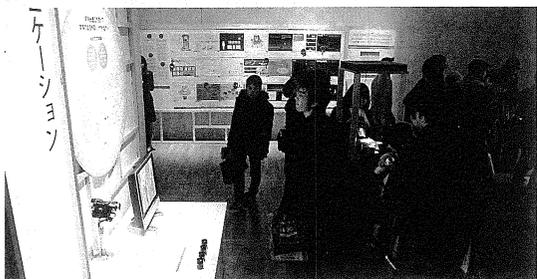
このようにメディア芸術は、さまざまな観点から論ずることができる。それをアートとしてみると、現代アートの一つの分野となる。一方で、それを技術すなわちテクノロジーの新たな潮流と見ることもできる。例えばゲームは、そこでの三次元コンピュータグラフィックス技術や、オンラインネットワーク技術などはいずれも最先端技術の結晶であり、かつ技術の進歩を牽引している。

メディアアートもまた、技術の発展とともに進化している。特に我が国ではその傾向が強く、作品の表現そのものに技術者、とくに大学等の研究機関

の若手工学研究者が深く関わっている。例えば世界最大のコンピュータグラフィックスの技術とアートの祭典である米国の「シークラフ」(SIGGRAPH)では、日本の工学研究者によるメディアアート作品が数にも質においても世界をリードしている。ヨーロッパを代表するメディアアート展「アルス・エレクトロニカ」(ARS ELECTRONICA)でも、日本のこの動きは注目されている。その併催事業として開催されているキャンパス展では、二〇〇八年度は美術大学ではない東京大学が特に招待された。そこではロボットやバーチャルリアリティなど、最先端の科学技術研究を背景とした作品の展示とデモが行われた。

トであり、鑑賞する人に感動を与えるというものであった。これは、ヨーロッパのアート関係者にとっても驚きだったらしい。しかし、考えてみれば、工芸の伝統のある日本では、「工」すなわち技術の粋はそのまま「芸」になるということは当たり前であった。日本のメディアアート作品は、知らず知らずのうちに、そのような日本の伝統を引き継いでいたのかもしれない。私自身はアートとしてもメディア芸術にも関心を持っているが、もともとは工学者である。その立場から、上記のようなアートにもなるような先端科学技術の可能性に強い期待をかけている。文化庁メディア芸術祭も、そのような「科学技術と文化芸術の出会いの場」として、これからのさらなる発展を望みたい。

科学と文化の融合を目指す研究者やアーティストの先端的な試みを紹介する「先端技術ショーケース」



はらしま・ひろし  
東京大学教授。1945年生まれ。18歳の時に大学に入学し、その後45年間も卒業できずにいる。今年3月に定年という形でもようやく卒業予定。もともとは数学的な情報理論を専門としていたが、コミュニケーション工学の立場から、顔学、バーチャルリアリティ、メディアアートなどに関心をもつ。現在文化庁メディア芸術祭アート部門審査委員、グッドデザイン賞(Gマーク)審査委員も務めている。

## 次号(2月号)予告

### 第1特集

# 企業のメセナ活動

### 第2特集

# 教職大学院の発足と課題

## 編集後記

携帯電話でも、望遠鏡を通して月や星がキレイに撮影できるんですね！ガリレオから四〇〇年、今もなお宇宙は驚きと発見を与えてくれます。天文同好会サミットにご参加の皆さんは、その気持ちを広く伝えようという強い熱意をお持ちでした。お宅や学校に眠った望遠鏡はありませんか？今年「世界天文年」ですよ。

(松久保)

新年明けましておめでとー(ぎ)います。今年もよりいっそうの「愛顧のほど、何卒宜しくお願い申し上げます。

弊誌編集部では、読者の皆様が一知りた「い」読みたい」情報をいち早く正確にお伝えできるよう、今年も取り組んで参ります。皆様からの「意見・ご要望も心よりお待ちしておりますので、お気軽に編集部までお便りいただけますと幸いです。(滝浜)

お詫び  
本誌12月号34ページ「さんフェア大阪2008」の文中、実行委員会式典部の氏名追加さんのお名前を誤って記載しておりました。お詫びいたします。

## 表紙絵紹介

### 東京国立近代美術館

住所：東京都千代田区北の丸公園3-1  
電話：03-6777-8600  
(ハローダイヤル)  
URL：http://www.momat.go.jp/  
◇アクセス：東京メトロ東西線竹橋駅1b出口より徒歩3分  
◇開館時間：10:00～17:00 金曜日は20:00まで開館（入館は開館30分前まで）  
◇休館日：毎週月曜日（祝・休日の場合は開館し翌日休館）、展示替期間（詳細はHPをご覧ください）

### 「梨の花」

◆小林古径（こばやし・こけい 1883～1957）  
1943（昭和18）年◆紙本彩色◆軸◆73.5cm×91.0cm◆東京国立近代美術館蔵

小林古径は1883年（明治16）、新潟県中頸城郡高田（現上越市）生まれ。梶田半吉に学び、1910年（明治43）には今村紫紅、安田朝彦らの紅児会に入会。1914年（大正3）には日本美術院再興に参加、以後大和絵の技法を採り入れた作風で再興院展の代表的な作家として活動する。1922年（大正11）、前田青邨とともに渡欧。昭和戦前期には、単純化された形態、平坦な色面、緊張感のある線描で、新古典主義とも呼ばれる作風を確立する。1944年（昭和19）より東京美術学校教授、1949年（昭和24）より東京藝術大学教授。1950年（昭和25）文化勲章受賞、翌年文化功労者。

この作品は、戦時中の1944年（昭和19）、東京帝室博物館（現東京国立博物館）で行われた「戦艦献納展」に出品された。献納展とは、著名作家の作品を集めて展覧の上、一般に販売し、その売り上げを軍事費に役立てるよう軍部に納める、というもので、1942年（昭和17）にも日本橋三越で同様の催しがあったことが知られている。売り立てが目的のため、花鳥風月や、戦争にちなみ武將など、親しみやすい画題が選ばれるのが特徴で、古径の本作品もまた、松竹梅という定番中の定番を描いている。それだけに、かなり大ぶりの梅の花の描写など、可能な限り要素をそぎ落とした古径特有の禁欲的な作品世界とは、だいぶ異なる趣を見ている。（美術課長 蔵屋美香）

MEXT.61 月刊 文部科学時報 1月号 第1596号 平成21年1月10日印刷 平成21年1月10日発行	●著作権所有 文部科学省◎ ●発行所 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 03-6892-6666（営業部） 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、それぞれ筆者個人の見解であることをお断りいたします。	定価700円【本体667円】（〒92円） 年間購読料 8,400円 ・ただし、増大号、臨時号の場合は別に代金を申し受けます。 ・なお、購読のお申し込みは直接営業所またはもよりの書店にてお願いします。 ◎株式会社ぎょうせい移転のご案内 弊社は平成20年12月24日、左記住所にて営業を開始いたしました。 今後とも一層のご支援とご指導を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。
---	---	---