

## 「メディアアート」と文化政策、この20年

### The influence of cultural policy on the new media art in Japan

廣田ふみ（国際交流基金アジアセンター）

HIROTA Fumi (Asia Center, Japan Foundation)

**Keyword** メディアアート、文化政策、メディア芸術、アートマネジメント

#### 1. はじめに

IAMAS が創立 20 周年となる今年、国内の「メディアアート」の領域は、同様に 20 年目といういくつかの節目を迎える。NTT インターコミュニケーションセンター[ICC]のオープン は 1997 年 4 月で、今年で開館 20 年目を迎える。また、1997 年度にスタートし、翌 1998 年 2 月に第 1 回目の受賞作品展を開催した文化庁メディア芸術祭もまた、今年で 20 回目の開催となる。

IAMAS 10 期生にあたる私は、こうしたアートセンターやフェスティバル、さらにその後 2003 年に開館する山口情報芸術センター [YCAM] 等が、新たな試みを開始し、ようやく社会に定着するのと同時期に専門的な教育を享受した世代と言える。おかげで、国内外の多様な表現を見聞きすることに十分な時間を費やし、アーティストや研究者の方々と実際に会う機会にも恵まれた。一方で、各施設や組織が一定の成果をもって変化する、ある種の過渡期と呼ばれる時期を並走してきたようにも感じている。だからこそ、私は「メディアアート」という芸術分野の政策的な基盤と組織的な運用のあり方に課題意識をもち、卒業後約 10 年間にわたり継続して政策や振興事業に従事し続けている。ただし、そこにあるモチベーションは、もはや「メディアアート」に限ったものではない。大きく言えば、人間社会に生じた新たな芸術的な営みが、いかにして文化の継承サイクルに組み込まれていくのか、という好奇心とでも言えるだろうか。

ここでは、20 年目を様々に迎える「メディアアート」について、文化政策やアートマネジメントの観点から、その政策的な状況を端的に示してみたい。本論が、紀要の特集である「これまでの 20 年、これからの 20 年」を考える一助になれば幸いである。

#### 2. 文化政策における「メディアアート」の位置づけ

##### 2.1 「メディア芸術」という定義

まず、「メディアアート」が現在の文化政策の中でどのようなポジションにあるのかを端的に示すために、「メディア芸術」という振興施策の一分野について触れておきたい。

第九条「国は、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（以下「メディア芸術」という。）の振興を図るため、メディア芸術

の製作、上映等への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。」<sup>1</sup>

これは、2001 年（平成 13 年）に成立した芸術文化振興基本法第三章「文化芸術の振興に関する基本的施策」における第九条「メディア芸術の振興」の条文である。現在において、文化庁の「メディアアート」の振興施策が、この法律に基づいて実施されていることは、専門の施設や関係者にはよく知られていることである。しかしながら、「メディア芸術」という用語について、この法律自体を拠り所とするのは不十分だと考えられる。というのも、この法律以前の 1997 年（平成 9 年）度にはすでに文化庁メディア芸術祭がスタートしているのである。つまり、法律が先んじているわけではなく、文化庁メディア芸術祭の開催と実績を踏まえ、芸術文化振興基本法に「メディア芸術」が盛り込まれたというのが正確な理解であろう。そのため、もう少し遡って、芸術祭がスタートに至る経緯も見てみたいと思う。

## 2.2 振興施策としての「文化庁メディア芸術祭」

文化庁メディア芸術祭の開催が提言されたのは、1996 年（平成 8 年）度実施された文化振興のための統合的施策を検討する会議「文化政策推進会議」の「マルチメディア映像・音響芸術懇談会」の報告「21 世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について」である。このことは例年発行される芸術祭の受賞作品集にも記載されている。ここではもう少し詳しく、その報告内容を追って見ることにする。まず、冒頭には次のような記述がある。

「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。）。」<sup>2</sup>

そして、次に続く。

「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。」<sup>2</sup>

ここではじめて「メディア芸術」という言葉が登場するが、具体的に示されているのは「コンピュータ・グラフィックス」「ゲームソフト」等である。また、「通信衛星」「ケーブルテレビ」「多チャンネル放送」等の言葉が多用されていることから、ここでは美術作品ではなく、デジタル化に伴う放送事業を見据えて提言がなされていることがわかるだろう。つまるところ、現在において私たちが用いる作品としての「メディアアート」や国際的に通用する美術用語としての「New Media Art」は、そもそもこの「メディア芸術」として大きく主題には謳われていないのである。この懇談会の構成員は、文化庁メディア芸術祭を現在受託している CGARTS 協会を長とし、漫画家やアニメーター等の名だたるアーティスト、そして放送業界の専門家が中心となっているのだから、それは当然のことだとも考えられる。時代に対

1 芸術文化振興基本法第三章「文化芸術の振興に関する基本的施策」第九条「メディア芸術の振興」

2 文化政策推進会議／マルチメディア映像・音響芸術懇談会「21 世紀に向けて新しいメディア芸術の振興について（報告）」

応したこうした動向を、私は決して非難したいわけではなく、現在の文化政策における「メディア芸術」というフレームは、一表現形態である「メディアアート」を根拠づけたり、定義づけたりするものではないことを、この経緯を辿ることで明示しておきたいのである。むしろ、この20年間に起こった専門機関の台頭や、教育基盤の整備、アーティストや専門家の方の重要な指摘があったからこそ、「メディアアート」は現在の「メディア芸術」という振興施策、ひいては日本の文化政策においてようやく小さなポジションに位置づけられたと考えるのが適切だろう。さらに、こうした経緯を踏まえれば、IAMASやYCAMが自治体の政策としていかに先見性をもつものであったかも改めて確認することができるはずである。

文化庁メディア芸術祭をきっかけに、ようやく国の文化政策の場でも語られるようになった「メディアアート」は、さらに大きなターニングポイントを迎える。国立メディア芸術総合センター構想と、その設立中止の代案となった新たな振興施策に、「メディア芸術」の一分野として関与することになったのである。

### 2.3 課題解決に向けた新たな振興施策

幻となった第6の国立美術館、国立メディア芸術総合センターは、文化庁内に設立準備室が設置され、具体的な構想と設立に向けた準備が進んでいたが、2009年に停止されることとなった。衆院選にて政権与党となった民主党のマニフェストに、いわゆる税金のムダ遣いとして「メディア芸術総合センター建設(国営マンガ喫茶、117億円)」が例示されたのである。ただし、すべてが白紙になったわけではない。政権交代に伴う「コンクリートからヒトへ」という方針に沿い、2010年(平成22年)度にメディア芸術の振興施策は「ソフト支援」と「ヒューマン支援」として、前年度の2倍以上もの予算で拡充されることになった。前述した文化政策における「メディアアート」の小さなポジションも、ここで飛躍的に拡大する契機を迎えたのである。

メディア芸術の振興施策の拡充では、文化庁メディア芸術祭を中心とした既存の事業を再整理することにくわえ、「メディア芸術」が孕む課題の解決に向けた新規事業を開始した。体系的な作品の収集・保存を行うことを目的に所在情報のデータベース整備等を行う「メディア芸術デジタルアーカイブ事業」や、情報収集・発信を行うための拠点機能を果たす「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」がその代表的なものである。新たに立ち上げられたこれらの事業は、その後5年間にわたり継続して実施された。

現在、「メディアアート」に関する多くの専門機関が活用する補助金や、アーティストの海外研修、作品制作に対する支援事業は、こうしたことが起点となっている。しかしながら、作品の収集・保存、拠点機能といった5年間で約20億円を投じられた事業の成果は、「メディアアート」に限ってみれば実感として得ることは難しいのではないだろうか。そこには様々な要因がある。ここで詳しく書くことは控えるが、私が反省も含めて感じていることは、「メディアアート」を文化として考え抜くための言葉が絶対的に欠如していた、ということである。補助金の募集に申請はしても、「メディアアート」というシーンは、少なくとも政策に関わる場で、自らを定義することも、文化を主張することもできなかったのである。

## 3. 「メディア芸術」の功罪

### 3.1 「メディアアート」の孤立

ここまで、「メディア芸術」という振興施策において、「メディアアート」が対象となって

きた変遷を端的に記してきたが、多くの人が感じているように、現在ではその弊害も浮き彫りになりつつある。前述にメディア芸術振興施策の根拠となる芸術文化振興基本法の条文を抜粋したが、ここではその前条にも触れておきたい。

第八条「国は、文学、音楽、美術、写真、演劇、舞踊その他の芸術（次条に規定するメディア芸術を除く。）の振興を図るため、これらの芸術の公演、展示等への支援、芸術祭等の開催その他の必要な施策を講ずるものとする。」<sup>3</sup>

この「メディア芸術を除く」という一文に着目することで、メディア芸術振興施策を機に「メディアアート」が直面した2つの相反する方向性が見えてくる。まずは、先ほど抜粋した次条（第九条）にあるとおり、「メディア芸術」という振興分野は、他の分野と同等に列举されるものでなく、条文として設けられるほど、強調されたものだということ。つまり、「メディア芸術」を拠り所とすることで、「メディアアート」は——少なくとも現在においては——その振興施策の点で優遇されたポジションを確保していると言える。もっと体系的に捉えれば、「メディア芸術」という定義に寄り添うことで、明治時代に基礎を築いた日本の文化政策に、同時代の表現を継承する方法と前例をつくることも可能かもしれない。こうした楽観的な期待を抱く一方、「メディアアート」は「メディア芸術」の一翼となることで、美術や写真、演劇といった表現分野から政策的に引き離され、その弊害に直面しているのも事実である。というのも、「メディアアート」は、漫画やアニメーションがもつ出版や配給等の流通とは異なり、美術作品として、またはパフォーマンスアートとして作品が成立・発表されるケースがほとんどである。そのため、既存の表現分野から孤立することで、美術博物館や劇場といった展示・保存環境や、学芸員、アートマネジメント、批評といった専門的知見の欠如にさらされてしまう。例えば、美術館の企画展ではなく、フェスティバルにおけるエンターテインメント性を期待された作品展示の増加や、デジタル技術を用いた作品の修復・保存といった蔓延する課題は、「メディアアート」が持つ表現の特性だけでなく、振興分野間の弊害が間接的に影響していると考えられるのである。では今後、どのような政策的な土壌が必要だろうか——。少なくとも国内の専門機関が作品の収蔵機能を有していないことを考えれば、次世代に続く長期的な環境として、作品資料の収集、保管、調査研究、展示・教育といった美術館の基本的機能が必要になることは明白だと考えられる。

### 3.2 「日本製メディアアート」という誤認

「メディア芸術」という用語が使用される経緯において、そもそも美術作品の一表現形態である「メディアアート」「New Media Art」は十分に考慮されていなかった、というのは先に述べたとおりである。しかしながら、文化庁メディア芸術祭が英語名称を「Japan Media Arts Festival」とし、20年間も継続されてきたことは、「メディアアート」に対して実に多くの混乱をもたらしている。もちろん、日本の専門教育の場では、「メディア芸術」と「メディアアート」が異なる解釈をもつことは十分に知られている。では、海外、つまりは英語で情報を享受する人々にとってはどうだろうか。「メディアアート」を取り扱う海外のフェスティバル関係者は「日本では、メディアアートのなかに、ビデオゲーム、マンガ、アニメが含まれている。その一例がデバイス・アートで、アーティスト達はアート作品でありつつ、商業

3 芸術文化振興基本法第三章「文化芸術の振興に関する基本的施策」第八条「芸術の振興」

的で大量生産されるプロダクトでもあるデバイスを制作している。」<sup>4</sup>と語っている。自らの実体験を通して考えても、こうした理解は決して珍しいものでなく、皮肉にも文化庁メディア芸術祭が国際的な成長を果たすほどに漫画やゲーム、アニメーションまでを内包する「日本独自のメディアアート」という解釈が波及しているように感じる。さらに、こうした誤認は海外に限ったことでもないらしい。2015年には国立新美術館と兵庫県立美術館で「ニッポンのマンガ＊アニメ＊ゲーム」展が開催されている。企画者の名は「メディア・アート国際化推進委員会（国立新美術館、兵庫県立美術館、CG-ARTS 協会）」である。この場合は、本来の「メディアアート」が抜け落ちて、漫画、アニメ、ゲームを包括する形で銘打たれ、それらの国際化推進までが掲げられている。

こうした動向を前に、「メディアアート」という言葉の使用を控える傾向も見受けられるが、私が敢えてここに記すのは、文化庁や国立の美術館等の動向は、少なくとも自治体における文化振興に驚くほどの影響をもつからである。実際に私自身の仕事の中でも、「メディアアート」という専門性やその用語は、共通した理解を得難い状況になってきている。また、公立美術館の一部では、「メディアアート」を専門とした学芸員が、漫画やアニメまでを包括して担当するケースも見受けられる。極端な例かもしれないが私自身の専門性が誤解される状況ということは、「IAMAS で漫画、ゲーム、アニメを学んでいた」と思われていてもおかしくはない。そういう状況がすぐそこにあると感じられるのである。

#### 4. 「メディアアート」を未来へ正しく伝えるためには

##### 4.1 施設同士の連携 —— 作品のプロダクションと展示、保存の環境整備

これまで、「メディアアート」が文化政策においてどのように位置づけられてきたか、その経緯と課題を端的に示してきたが、ここでは、これからの20年に向けて、私の実務的な経験を踏まえながら、「メディアアート」という新たな芸術表現をいかにして文化の継承サイクルに載せるか、について考えてみたい。

まず、私が検討している最近のテーマに、一般的なスタイルの美術博物館や劇場と、メディアアートの専門組織との連携が挙げられる。これは先に示した「メディアアートの孤立」への対抗策でもあるが、これまで一部の専門機関に限定されていた「メディアアート」を既存の美術博物館や海外の機関へと拓くことで、専門知識の共有と専門家の雇用、展示・鑑賞機会の拡大と作品保存に向けた環境整備等に繋がるのではないかと考えているからである。

「メディアアート」を専門とする施設は、あらかじめ、ある程度の設備や資材を保有しており、それらをベースに展示環境を整えるが、美術博物館で「メディアアート」を取り扱うためには新規設備の導入や機材レンタルといった展示環境への予算負担がつかまとう。こうした状況下で目立つのが、あらゆる機材や設備、展示業務までをパッケージ化した展覧会の流通である。全国各地で開催される「魔法の美術館」や、駅やショッピングモールに至る様々な環境下で展示されているチームラボ「お絵かき水族館」「未来の遊園地」、さらに企業を主体とした展示等は、公立施設が孕む課題をもろともせず、その主体的なマネジメント力で「メディアアート」を大衆化するコンテンツとなっている。その内容に賛否はあるものの、これらの目を見張る経営力には、学ぶべき点も多くある。一方で、同様の試みは公立施設で

4 2011年「デジタル・クリエイティブ・カンファレンス」（主催：ブリティッシュ・カウンシル）  
スピーカー：ドリュー・ヘメント（フューチャーエブリシング ファウンダー／イマジネーションランカスター アソシエート・ディレクター）  
<https://www.britishcouncil.jp/programmes/arts/topics/art-is-expanding>

も行われている。例えば、各施設の学芸員が協働で企画し、地方美術館を含めて展覧会を巡回するケースや、複数の劇場で海外のカンパニーを招聘し、巡回公演を行うケースである。

「メディアアート」に関しては、協働企画とまではいかないが、YCAM で発表された作品——大友良英氏の『quartets』（2008 年、YCAM 委嘱作品）や三上晴子氏『欲望のコード』（2010 年、YCAM 委嘱作品）——が、バージョンアップの後に ICC に展示されたことは多くの人が知るところである。YCAM の委嘱作品が海外に巡回しているように、日本の「メディアアート」は、海外からの展示や展覧会招致のオファーも少なからずあるため、連携基盤をあらかじめ計画することで、機材や予算の確保と新作のプロダクション環境と展示までを含有する新たなプラットフォームを形成することも可能だと考えられるのである。

また、2015 年（平成 27 年）度文化庁メディア芸術連携促進事業として実施されている京都市立芸術大学芸術資源研究センターを主体とした「タイムベースト・メディアを用いた美術作品の修復／保存に関するモデル事業」では、ダムタイプオフィスやせんだいメディアテーク、国立国際美術館等との連携により、古橋悌二氏の『LOVERS』（1994 年）の修復と保存が実現した。多様な機関が連携して「メディアアート」に関する環境整備を行うことは、次代に続く作品の創作・展示・保存というサイクルを探る大きな可能性だと言えるだろう。

#### 4.2 教育に望むこと — プロデューサー、マネージメントの視点

このように施設同士の連携について考えてみても、「メディアアート」にはアートマネージメントやプロダクションを統括するプロデューサー的役割が必要になってきていると感じている。私が、教育機関に強く望むことは、「メディアアート」が新たな表現領域だからこそ、その芸術運営を考えるための視点を大切にしてほしいということである。私自身、「メディアアート」に関する政策や事業に従事しつつも、IAMAS メディア文化センター（CMC）、YCAM、文化庁、国際交流基金と職場を点々と変えている。政策の状況に対応しつつ雇用のニーズを自ら切り開かないといけない現在の状況からは、教育機関での専門領域の設置までは望めないかもしれない。しかしながら、現行の政策的な状況を理解し、表現と社会との関係性を考えることは、決して創作者にとっても無駄ではない。システムを理解することで、対抗するための方法を見つけることができるからである。

#### 4.3 自らを定義する言葉をつくること

本論では「メディアアート」と文化政策のこれまでの 20 年の系譜を辿ってきたが、実際のところ日本の文化政策はいくつかの法律に基づいており、これらの説明で十分だとは言えない。しかしながら、重要なのは「メディア芸術」という法律の定義は、「メディアアート」の表現性やあるべき方向性を定めるものではなく、それは自らで考え、定義するほかないということである。文化庁メディア芸術祭が重要な役割を担っていると考えられるのは、「メディア芸術」という明らかに矛盾を抱える定義に直面するからこそ、審査会において「メディアアートとは何か」という問いに対し、真摯な議論がなされている点であろう。一方で、「メディア芸術」を主軸とした議論のあり方は、国内外の「メディアアート」への誤認の状況等を踏まえると、そろそろ臨界点に達しているようにも感じる。「メディアアート」という新たな芸術表現をいかにして文化の継承サイクルに載せるかを考えるとき、もっとふさわしい政策的な俎上をつくり出すことが必要ではないだろうか。そのために、シーンを牽引してきた専門機関の果たすべき役割はあまりにも大きいと考えられるのである。