

メディア芸術から見た文化の多様性



部長 阿部芳久

A.メディア芸術分野における取組み

1.フェスティバル

- ・文化庁メディア芸術祭

1997年から文化庁とCG-ARTS協会は、「文化庁メディア芸術祭」を主催。デジタルアート、CG、Web、ゲーム、アニメーション、マンガなどを対象にしたフェスティバル。昨年は43ヶ国から1,584作品の応募があった。ポップカルチャー先進国である日本での評価を受けたい外国人アーティストの応募が急増している。受賞をきっかけに海外でも高い評価を受ける日本人アーティストも出てきている。

- ・日本媒体芸術作品展 2002

北京で展示

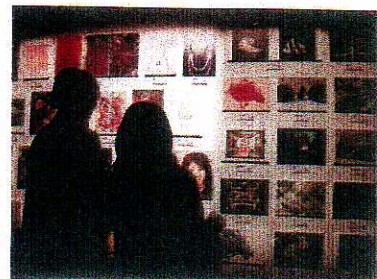
2002年「中国における日本年」の記念事業として開催。マンガ、アニメ、ゲーム、デジタルアートなどの日本のメディア芸術作品を総合的に展示して、日本の現代文化や「楽しい文化を創造する日本」を紹介した。

- ・国際アニメ・マンガフォーラム

2003年「日本ASEAN交流年」を記念して開催。アニメやマンガを通して、ASEAN文化への理解促進することなどを目的として実施。

- ・メディア芸術祭受賞作品の海外紹介

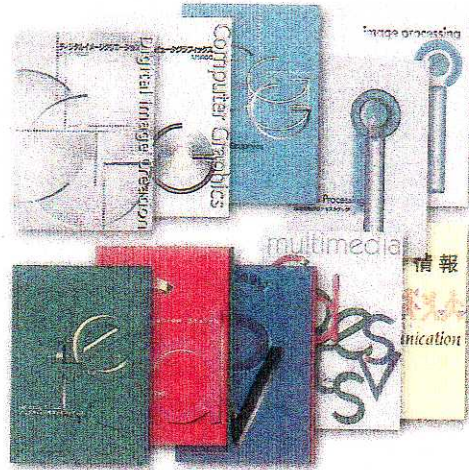
海外にもSIGGRAPH（アメリカ）や、ARS ELECTRONICA（オーストリア）など、多くのメディア芸術関連のフェスティバルがあるが、それらのフェスティバルでメディア芸術祭の受賞作品を紹介している。



2.人材育成

- ・ **メディア芸術関連のカリキュラムの編纂と教材の開発**

1985年から、CG、画像処理、マルチメディアの各領域で基礎から体系的に学べるカリキュラムを編纂。入門から専門までの教科書や問題集などを発行している。2001年からは150人以上の産学から各分野の専門家を集め、これからのデジタル映像分野の人材育成を目的とした新カリキュラムの策定を進めている。



- ・ **検定試験の実施 (CG 検定、画像処理検定、マルチメディア検定)**

文部科学省認定 CG 検定、画像処理検定、マルチメディア検定、デジタルコミュニケーション検定を実施。各領域で基礎から専門までの知識と技能の習得度を全国レベルで客観的に評価。デジタル映像関連の検定としては最大規模。新カリキュラムに準拠した新検定は2005年1~3月に試行試験、11月に本試験を予定している。

- ・ **学生 CG コンテスト**

若い才能の発掘と発表機会を提供するために開催。デジタル技術で作成された静止画、動画、インタラクティブの3部門を対象に9~10月に作品募集し、2月末に受賞作品展を開催。

- ・ **文化庁研修制度の推薦 (メディア芸術分野)**

芸術家やアートマネジメントの方々に対して研修や留学を支援する施策。CG-ARTS 協会は「新進芸術家海外留学制度」や「新進芸術家国内研修制度」等において、メディア芸術分野の推薦団体に指定されている。

B.文化の多様性を保護・促進するために必要な施策

1.人材育成

- ・ アーティスト、技術者、プロデューサー、評論家の育成
- ・ 日本の実情にあったカリキュラムの構築
- ・ 教育環境の整備
- ・ 若い優秀な才能を活かしていく仕組みづくり
- ・ チャレンジできる社会への変革

2.独自の評価基準の確立

- ・ マーケティング以外の評価軸を確立
- ・ コンテストやフェスティバルの質的向上 (品質を高める)
- ・ 日本の優秀なアーティストや作品を自らで発掘していく仕組みを構築

C.文化の多様性を確保するための国際的な体制の構築について

- ・ 欧米に対して、アジアとして一つの文化的なまとまりを作る
- ・ 各国の文化を尊重しながらも、アジアとしての一つの評価軸を確立
- ・ 様々なレベルでの人的な交流を促進する
- ・ アジアで協力してメディア芸術分野の人材育成カリキュラムを作成
- ・ メディア芸術分野のワールドカップ (各国の代表同士が競う)

S

CG-ARTS 協会 (財団法人 画像情報教育振興協会)

〒104-0031 東京都中央区京橋 1-11-2

tel 03-3535-3501 fax 03-3562-4840

info@cgarts.or.jp

<http://www.cgarts.or.jp/>