メディア芸術ニュースレター 8

NewsLetter/Vol.8
発行：メディア芸術総合情報事務局
監修：文化庁
お問合せ：info@mediag.jp
発行日：2013年3月25日

マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートを
伝えるニュースレター

http://mediag.jp

ニコニコ学会βの作り方

メディアアーティスト

江渡浩一郎インタビュー

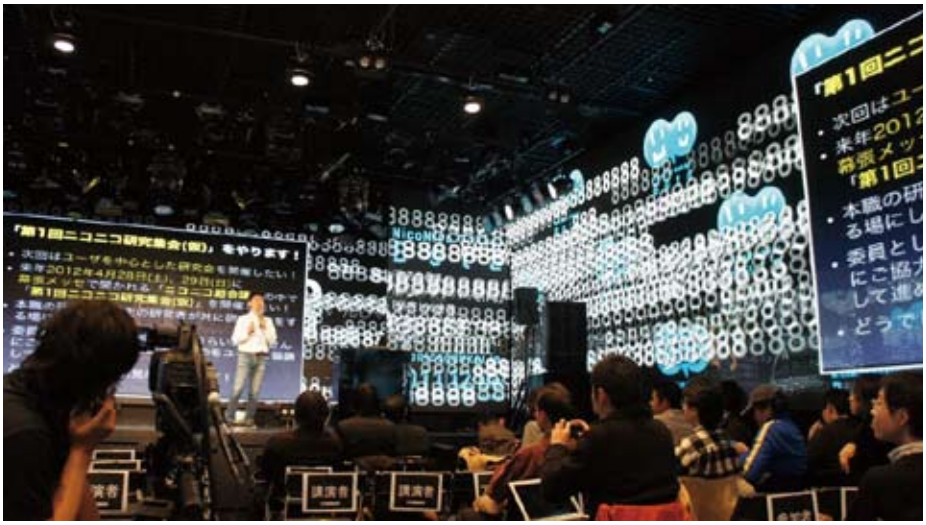
「メディア芸術ライブラリーカフェ」レポート

2012年の動向から見えるもの
コラム・マンガと地域振興

WEB「メディア芸術カレントコンテンツ」の紹介

ニコニコ学会βの作り方

「ユーザー参加型」という理念のもと、プロフェッショナルとアマチュアがともに研究発表を行う場として活動を続ける「ニコニコ学会β」。その発起人であり委員長を務める江渡浩一郎氏に、同会立ち上げまでの経緯や「研究」の新しいあり方について尋ねた。



第1回ニコニコ学会βシンポジウム

集合知を生み出す環境作り

Q ニコニコ学会β立ち上げまでの経緯を教えてください。

A 僕は在学中からメディアアーティストとして活動していて、卒業後も国際メディア研究財団に所属して作品を発表していました。その後、2002年に現在所属している産業技術総合研究所に転職したんですが、新しい職場では「研究員」なので作品づくりが仕事じゃない。じゃあ何を研究しようと考えたときに、以前から関心を持ち続けていた「集合知」がうまく作られるような環境作りを研究として取り組もうと。

そのころ注目して具体的に研究したのはwiki（Webブラウザから簡単にWebページの発行・編集などが行える、Webコンテンツマネジメントシステムの一つ。このシステムを活用した代表的なプロジェクトにWikipediaがある）ですが、2005年には集合知が作られる環境として「Modulobe（モジュローブ）」という3Dモデルを共有できるソフトを公開しました。その翌年にニコニコ動画が公開され、翌々年の2007年に「初音ミク」が発売されたわけですが、実はこれらは僕の研究テーマに深い関連があったので、誕生から流行するまでの流れだったり、両者の背後にある技術的な配慮や工夫を注視していました。と同時に、こうした製品を生み出すような活動領域を研究対象にしていく必要性も強く感じていました。

実際にニコニコ学会βの検討を開始したのは、2011年7月ごろです。ニコニコ動画の開発元である株式会社ドワンゴの関係者の方と話す機会があったので、彼らに研究活動を支援することに興味があるかどうかを尋ねてみたんです。そうしたら、非常にポジティブな返事をもらえて、そこから一気に具体的な検討に入っていったわけです。

「ユーザー参加型」への期待

Q ニコニコ学会βを「ユーザー参加型」としたのはなぜですか？

A もともとの出発点は、ニコニコ動画やそれに関わる研究を対象とするような研究会だったんですが、僕としては初音ミクのようなコンテンツも研究領域の対象にしたい。それで多くの人と議論する中で、ニコニコ動画と初音ミクの共通項として浮かび上がってきたのが「ユーザー参加型」ということでした。

YCAMにおけるModulobe展示風景の写真（提供：山口情報芸術センター［YCAM］）

ただ、当初はユーザー参加型に関心のある専門家が集まる研究会なり学会なりをイメージしていたんです。でも、議論を重ねていくうちに僕自身の考えが大きく変わって、テーマ設定だけでなく、学会のメンバーそのものもユーザー参加型でいこうと。これは振り返ると、大きな方針転換だったと思います。なぜなら「プロだけ」「専門家」だけという敷居を外した瞬間に、何が起こるかわからなくなるわけです。しかし、僕自身がもともと集合知的なものに強い関心を持っていた人間だったし、ユーザー参加型にすることで面白い研究が登場するんじゃないかという見通しはあった。たとえばメディアアーティストの八谷和彦さんがプロデュースした「エクストリームDIY」という展覧会では、ネット上で勝手に自分の研究成果や面白い実験の結果を公開している人たちがいて、その人たちの成果を展示していたんですね。そういった人たちの協力が得られれば、「ユーザー参加型のユーザー参加型によるユーザー参加型のための学会」も成立するんじゃないかと思って、大きく舵を切ったんです。

名前を「ニコニコ学会β」としたのもそのことと関係があります。つまり、僕らが立ち上げようとしているものは、公的に認定されうる学会組織とは違う形にならざるを得ない。この「β」には従来的な意味での学会ではないけれど、「学会を目指す存在」という意味が込められているんです。

Q 資金面も含めて、運営は大変ではないですか？

A はい、とても大変です。現状では僕を含めて、委員の人は全員ボランティアとして参加してます。しかし、会場

代や事務局など、どうしても支出しなければならないお金がある。できる限りボランティアで進めていても、それでもやっぱり大変です。

とはいえ、現状では公的な予算を使うことは考えてません。公的な予算だと、とたんに使い道が制限されてしまうからです。スポンサーとして民間企業にお金を出してもらったり、「READYFOR?」というクラウドファンディングサービスを使って個人スポンサーを募り、１人１万円なり３万円なりを出していただいて、運営しています。国はイノベーションを推進したいと言いますが、本当はこういう場こそがイノベーションを生み出す場だと思うんですけどね。そんなこと言ってても しょうがないので、自分たちでできることをやってます。

11万人超の視聴者数

Q 2011年12月に「第1回ニコニコ学会βシンポジウム」が六本木ニコファーレで開催されました。手応えはいかがでしたか？

A 予想以上にうまくいったというのが率直な感想です。第一に、視聴者数が予想以上でした。シンポジウムはニコニコ生放送ですべて無料放送されたんですが——この動画はいまでもニコニコ生放送で見ることができます——7時間半にわたる放送の視聴者は合計で11万人を超え、入力されたコメント件数は8万件以上におよびます。当初の想定では「まあ、1万人は超えたいよね」という感じでしたし、「視聴者数に一喜一憂せずに中身にこだわるべき」といったことも言っていたんですけれども、フタを開けたらビックリで。こんなにも大勢の人が興味をもつものなのかと驚いた記憶があります。

「予想以上」というもう一つの理由は、一般の人からの公募による「研究してみたマッドネス」セッションです。これは1件につき3分の持ち時間で、25件（うち2件はスポンサー発表）の研究が次々と発表されていくというセッションですが、驚いたのはすべての研究発表が弾けるように面白かったことです。その中でも、特にびっくりした発表が、吉崎航さんの『V-Sido』とunit.makerさんの『unit』です。

吉崎さんの『V-Sido』の発表では、なんと4メートルの大きさの実際に人が乗って動かせるロボット「KURATAS」（クラタス）の動画を、このセッションで世界初公開しました。『unit』は僕が2005年につくった「Modulobe」を実際の物理空間で再現しようという「動力集積体」の開発ですが、それだけではなく人物が面白くて「物理空間の創世こそが、人類の使命である」と熱く言うんですね。その熱さに胸を打たれました。

「第1回ニコニコ学会βシンポジウム」での『unit』発表の様子

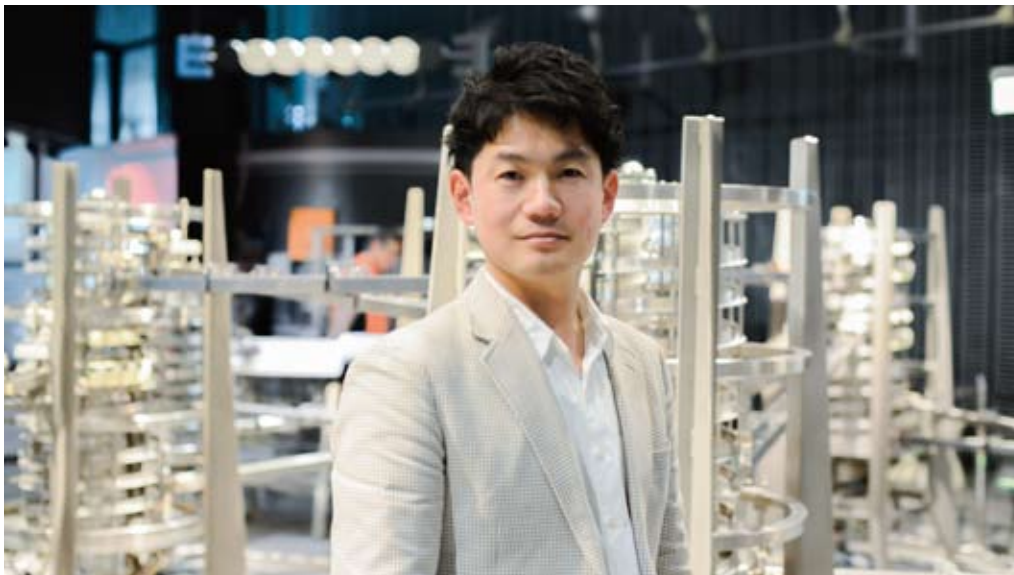
「野生の研究者」がイノベーションを起こす

Q 一般公募の研究者を「野生の研究者」とネーミングしている点がユニークです。このネーミングにはどんな意味が込められていますか？

A 「野生」というのは必ずしも「プロ」の反対語ではないんですね。プロの中でも、どう見ても野生としか言いようがない人がいる。そして広い意味で学問の中で新しい領域を切り開くのは、そういう野生の人だと思うんです。

新しい学問領域をつくってきた人たちに着目してみると、確実にその人たちは、野生っぽい振る舞いをしている。野生っぽい振る舞いというのは、特定の個人の嗅覚というか、本能的な研究欲求みたいなものに突き動かされて研究するようなあり方ですね。そういった野生の研究が新しい学問分野の創出につながっているということを常々感じると同時に、既存の学問領域には、そういう野生の成分が足りていないんじゃないかとも思っていました。だから、そのような野生の研究が集まる場をつくりたいということでつくったのがニコニコ学会βだし、それがさまざまな学問領域、研究領域でのイノベーションにつながっていってほしいという期待もあるわけです。実際、学問史をひもとくと、研究者が集うサロンのような場から、新しい研究の潮流が生まれるような話はごろごろと転がっていますよね。偶然そうなっただけかもしれませんが、そういった場の創出を意図的にやってみてもいいんじゃないかと考えているわけです。

江渡浩一郎（えと・こういちろう）
メディアアーティスト／独立行政法人産業技術総合研究所研究員。1997年、慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修了。在学中よりメディアアーティストとしてアート作品を発表する。1996年、sensoriumプロジェクトにて「WebHopper」を発表。sensoriumは1997年にアルス・エレクトロニカ賞グランプリを受賞。2001年、日本科学未来館「インターネット物理モデル」の制作に参加。2005年、仮想生物の制作・共有環境「Modulobe」を発表。2010年、東京大学大学院情報理工学系研究科博士課程修了。博士（情報理工学）。産総研で「利用者参画によるサービスの構築・運用」をテーマに研究を続ける傍ら、「ニコニコ学会β」の発起人・委員長も務める。主な著書に『パターン、Wiki、XP』（技術評論社）、『ニコニコ学会βを研究してみた』（河出書房）。



奥にあるのは、日本科学未来館に展示されている「インターネット物理モデル」。この展示は、ボールの流れでインターネットの仕組みを表現したもの。江渡氏はインターネットの専門家として開発に参加した。

メディア芸術ライブラリーカフェ

毎年2月頃には文化庁メディア芸術祭をはじめ、文化庁主催のメディア芸術関連事業が多数開催されており、2013年も地図のように六本木周辺で開催された。
そのひとつである『メディア芸術ライブラリーカフェ』では、メディア芸術関連機関等の連携促進や情報発信を行う『メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業』※で実施したプロジェクトや調査研究の展示、トークセッションなどが開催され、事業の成果報告やメディア芸術に関する様々な情報の発信を行った。
今号のニュースレターではパネル展示やトークセッションなど『メディア芸術ライブラリーカフェ』の様子を詳細にレポートする。

※以下「コンソーシアム構築事業」と表記

期間：2013年2月13日～24日（12日間）
会場：東京・六本木ヒルズ　Hills Café／SPACE
主催：文化庁
運営：メディア芸術総合情報事務局

なぜ今、マンガ・アニメーションを研究するのか？

マンガ・アニメーションは、「読む」「見る」だけでなく「研究」の対象でもある。ではなぜ、マンガ・アニメーションを研究するのか？　マンガやアニメーションを研究するとはどういうことなのか？　こうした素朴な疑問に対する各分野の専門家からの回答を、ユニークなイラストとともに展示。また、両分野の研究状況を整理・可視化するために進められている「マンガ・アニメーション研究マッピング・プロジェクト」のもとで作成された研究者リストやブックガイド、報告書も紹介された。

プロジェクトで作成された、マンガ分野とアニメ分野の報告書。今後、WEB「メディア芸術カレントコンテンツ」で公開予定

パネルにはマンガ、アニメ分野それぞれ5人の研究者のコメントが紹介されている。

マンガ翻訳コンテスト「Manga Translation Battle 2012」

質の高い日本マンガを世界に発信する鍵となる翻訳家。マンガ翻訳コンテンスト「Manga Translation Battle 2012」（デジタルコミック協議会主催）は、優れた翻訳家の活躍の場を広げることを目的に開催された。本カフェでは、101件にのぼる応募の中から選ばれた優秀作品3本の講評とともに、実際の翻訳作品を展示した。

課題作品　チョコレートコスモス
作品優秀賞・大賞　清水梨慧子
審査講評

『チョコレートコスモス』（春田なな 著／集英社）

例えば「Let it go」（ほっとけよそんな事は）や「木村拓哉」についての補足説明等、日本語の原文を上手く伝えるだけでなく、より簡潔なやり方で表現しています。これは吹き出しのスペースが限られているマンガ翻訳にとって必要不可欠な要素です。この作品の難しい所は登場人物達の軽快なセリフの掛け合い、特にメインの男女2人のドキドキする空気感を創りだす事ですが、終始上手くできています。「Beach-warming」（海キュン）の造語は秀逸で日本語の言葉遊びのニュアンスがしっかり英語に昇華されています。また登場人物の個性も良く表現できていましたし、全体的に英語での表現がとても自然で読みやすかったです。

日本語版

翻訳版

©春田なな／集英社

奥に見えるパネルが「マンガ翻訳コンテスト」のパネル。マンガ翻訳コンテンスト優秀作品3本と講評が掲載されている。

アニメーション・ブートキャンプ2012

2012年11月に実施されたアニメーション・ブートキャンプ2012。これは、産学連携で構築した教育カリキュラムのもと、5つの美大から集まった学生12人に対して、第一線で活躍するアニメーション監督やアニメーターらが合宿形式で指導にあたるというものだ。本カフェでは、その特徴や合宿の様子、課題内容が紹介された。

「アニメーション・ブートキャンプ2012」のパネル。モニターでは課題作品が上映された。

地域間連携ミーティング

コンソーシアム構築事業では、昨年度よりメディア芸術に関する取り組みを積極的に行う自治体が集まる「地域間連携ミーティング」を開催。マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートと分野を横断した自治体が一同に集まり、それぞれが持つ課題やノウハウを共有するための議論が始められている。本カフェでは各参加自治体の取り組みを紹介した。

札幌市
「創造都市さっぽろ」の推進のほか、世界に向けた新たな取組みとしてユネスコ創造都市ネットワーク（メディアーツ分野）への加盟や札幌国際芸術祭（2014年度）の開催を準備中。

新潟市
2012年3月に「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」を策定。その拠点施設として、2013年2月23日に「新潟市マンガの家」、5月上旬には「新潟市マンガ・アニメ情報館」がオープン。

練馬区
2009年1月に「地域共存型アニメ産業集積活性化計画」を策定。アニメ関連企業の誘致による産業集積をはじめ、国際ビジネス支援、イベント等によるアニメ文化普及を推進。

横浜市
2004年以降、創造都市の専門セクションを設置し、創造界隈の形成や横浜トリエンナーレなど、文化芸術・まちづくり・産業振興の3分野にまたがるプロジェクトを実施中。

京都市
2009年度から京都府、京都商工会議所と連携し、コンテンツの祭典「KYOTO CMEX」を開催。2012年9月には「京都国際マンガ・アニメフェア」を初開催し、3日間で約2万4千人を集めた。

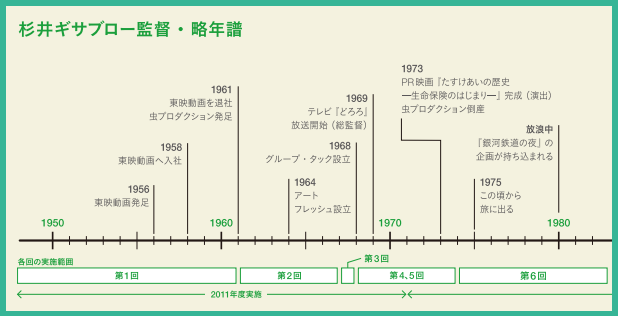
山口市
2003年、山口情報芸術センター［YCAM］を開館。開館10周年の今年は、アーティスティックディレクターに坂本龍一氏を迎え、「アートと環境の未来・山口 YCAM10周年記念祭」の開催を準備中。

北九州市
2012年8月に「北九州市漫画ミュージアム」を開館。関谷ひさし氏の原画約1万6千点等ゆかり作家の資料を収蔵し、「見る」「読む」「描く」の三側面から漫画文化の振興に取り組む。

福岡市
「クリエイティブ・エンターテインメント都市・ふくおか」の実現に向けて、産学官で組織した「クリエイティブ福岡推進協議会」を推進母体として、各種交流の場の創出、総合フェスタの実施等を推進中。

オーラルヒストリー　杉井ギサブロー監督

今後の研究を支える貴重な原資料となるオーラルヒストリー（口述記録）。メディア芸術では特にゲームやアニメーション分野での実施が少ないため、昨年度より計4名を対象にオーラルヒストリーを行った。その中の1人である杉井ギサブロー監督の例を取り上げ、インタビュー中の様子を収録した映像のほか、計11回（約40時間）に及ぶインタビュー内容を記録した書き起こし文の出力見本などを展示した。



杉井ギサブロー監督・略年譜の一部

「オーラルヒストリー 杉井ギサブロー監督」のパネル。モニターでは実際のオーラルヒストリーの様子が紹介されている。

WEB「メディア芸術カレントコンテンツ」／メディア芸術ニュースレター

コンソーシアム構築事業では、国内外のメディア芸術に関する様々な情報を収集・発信している。

メディア芸術カレントコンテンツ

メディア芸術に関する情報サイト。各分野で活躍するライターや研究者が選ぶ国内外の情報を発信。

メディア芸術ニュースレター

広報誌として実施事業を紹介するとともに、各分野で注目される人物へのインタビューや関連する取り組みなどを紹介。

WEB

ニュースレター

平成24年度［第16回］文化庁メディア芸術祭マンガ部門受賞作品。

メディア芸術ライブラリー

平成24年度［第16回］文化庁メディア芸術祭マンガ部門受賞作品および審査委員推薦作品や、世界各国のマンガ、研究者・専門家が推薦する書評、解説、研究、論文など、必読の書籍約300冊が並んだ。

ライブラリー 01

「ライブラリー 01」では、メディア芸術の世界が広がるコーナーと位置づけ、マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート各分野の研究者・専門家が推薦する、書評、解説、研究、論文などが掲載された書籍を紹介した。ここには「マンガ・アニメーション研究マッピング・プロジェクト」で取り上げた著作も含まれている。

「ライブラリー 02」では、今年度の文化庁メディア芸術祭マンガ部門の受賞作品および審査委員会推薦作品約40作品を並べ、マンガの「今」を楽しむコーナーとした。また、京都国際マンガミュージアムセレクトのアジア、ヨーロッパ、北米など世界各国のマンガも解説とともに紹介した。

ライブラリー 02
平成24年度［第16回］文化庁メディア芸術祭審査委員会推薦作品（マンガ部門）と世界のマンガ。世界のマンガは、韓国、中国・香港・台湾、タイ、フランス、ドイツ、アメリカのマンガを解説とともに紹介した。

「メディア芸術の孤児、特撮」レポート

1 TALK SESSION

近年、展覧会が多く開催されるなど再注目を浴びる「特撮」。CG技術の広まりとともに、特撮とCGの境目がなくなりつつあり、特撮を取り巻く状況は大きく変化している。あらためて存在意義が問われる「特撮文化」をどのように継承していくべきだろうか?

2012年は、特撮に関する展覧会が多く開催された1年だった。なかでも東京都現代美術館の企画展として開催されていた「館長 庵野秀明 特撮博物館 ミニチュアで見る昭和平成の技」(以下「特撮博物館」)が、29万人以上の来場者を集めたことで、特撮は再び大きな注目を浴びている。

だが、その一方で「特撮文化」の担い手たちは危機感も共有している。それはCG技術の広まりとともに、特撮とCGの境目が失われつつあり、特撮の存在意義があらためて問われているからだ。

トークイベント「メディア芸術の孤児、特撮」は、こうした状況や問題意識を背景に開催された。司会進行役は、アニメ評論家の氷川竜介氏。スピーカーには、尾上克郎氏(株式会社特撮研究所 専務取締役/特撮監督)、原口智生氏(映画監督、特技監督、造型師)、樋口真嗣氏(映画監督)、三池敏夫氏(株式会社特撮研究所/特技監督)の4人が登壇した。

「メディア芸術の孤児、特撮」というイベントタイトルは、「特撮がそもそもアニメに匹敵するジャンルだという認識がない」と氷川氏が指摘するように、特撮分野がメディア芸術のなかで明確な居場所を持ち得ていない曖昧な状況を示唆している。同時に、CGの発達に伴ってミニチュア特撮の出番が失われつつあることも、特撮が「孤児」となってしまう大きな要因になっている。

イベント前半では、こうした特撮の現状を解きほぐすような議論が展開していった。登壇者たちは、「平成24年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」(以下「メディア芸術コンソーシアム構築事業」)の実施する調査研究「特撮に関する調査」のメンバーでもある。調査を始めるにあたり、尾上氏は「特撮は今まで定義すらされてこなかった。だからみんな知っているのに、特撮のジャンル的な行き場がない」ことに気づいたという。

境界が薄れつつあるCGとは何が違うのかという点については、現場の仕事人ならではの言葉が続いた。

「現段階では、CGって個性がないような気がしていて。作品のカラーも、監督のカラーも、誰が作り手かというのが、すごく何か分かりづらいような気がするんですね」(三池氏)、「(CGを使うと)なぜだかわからないですけど、楽をしているのがバレている感じがするんですよね」(樋口氏)、「ミニチュア特撮には失敗するかもしれない恐怖感があるんですよ。でもその恐怖感の中から神が降りる瞬間がある。それはCGをやっていたらないんですよ」(尾上氏)

失敗や恐怖感があるからこそ、計算出来ない偶然という面白さが生まれるということだろう。

イベントでは「特撮博物館」で公開された短編特撮映画「巨神兵東京に現わる」とそのメイキングも上映。その後、後半の議論が開始されたが、ここでは「ノイズ感」というキーワードが登場した。三池氏によれば、「巨神兵」で使用したミニチュアの建物のほとんどは、二次使用、三次使用のありものでかなり傷んでいたが、それが逆に味を出していたと述懐する。

誤解のないように言っておくと、登壇者たちはCGを否定しているのではない。むしろCGを積極的に使用してきたクリエイターたちでもある。しかし「我々にとって、ミニチュアの特撮は当たり前のものとして育ってきたから、当たり前に残っていくと思っていたら、知らずに育っている人が増えている。一度失われた技術は簡単には取り戻せない」(尾上氏)ことに危機感を抱いているのだ。

だから「町の板金屋のお父さんがブリキをたたいてガスタンクや模型を造っていたという事実を残したい」と原口氏が語るように、特撮文化を様々な形で継承していく必要性がある。そのためのファーストステップが先に紹介した調査研究でもある。

現在生まれつつある特撮文化再注目の機運。しかしそれが一過性の流行に終わらず、持続的な文化の継承作業につながっていくことに期待したい。

「メディア芸術はそもそも超域（スーパーローカル）」レポート

～YCAMの挑戦、ライゾマティクス、エキソニモの新たな活動～

TALK SESSION 2

メディア芸術の創造活動において、今地域で何が起こっているのか？
東京にないものとは何か、地域の創造性を支えるために必要な要素とは何か？

メディア芸術の創造活動において、山口市という場所で先進的な取り組みを続けている山口情報芸術センター（Yamaguchi Center for Arts and Media、通称：YCAM）は、2013年11月で開館10周年を迎える。トークセッション「メディア芸術はそもそも超域（スーパーローカル）」では、このYCAMの活動をケーススタディとして、地域の創造活動の最前線を探る刺激的な議論が展開された。

登壇者は、総合司会に桂英史氏（東京藝術大学大学院映像研究科教授）、モデレーターに栗田洋介氏（株式会社グランドベース代表取締役）、スピーカーに阿部一直氏（YCAM副館長）、会田大也氏（YCAM 主任エデュケーター）、ゲストスピーカーに大野真吾氏（ワイデン+ケネディトウキョウ アートディレクター）、千房けん輔氏・赤岩やえ氏（エキソニモ）、真鍋大度氏＋石橋素氏（ライゾマティクス）という顔ぶれだ。

セッション冒頭で桂氏は、セッションタイトルの「超域（スーパーローカル）」について、「地域の横断性と領域の横断性という二重の意味が込められている」と説明。さらにYCAMのユニークな特徴として「東京を飛び越えて、まず海外と付き合っている」ことと、「エデュケーションプログラムの比率が非常に大きい」ことの2点を指摘した。阿部氏からは「YCAMは、既存のアートのフレームのなかで新しいコンテンツを作っていくのではなく、フレーム自体を問い直しながら、違うフレームを提案することを推し進めてきた」と、YCAMの目指している方向性が説明された。

セッション中盤では、栗田氏の進行のもとで、会田氏から「ケータイ・スパイ・大作戦」「EyeWriter」「Eye2Eye」などYCAMが実施したプロジェクトやワークショップを解説。続いてライゾマティクスとエキソニモ、大野氏からは、YCAMで発表した作品や、場所に縛られない新たなコミュニティーである「IDPW」（通称：アイパス）の活動が、ユニークなエピソードをまじえながら紹介された。

エキソニモの赤岩氏が「YCAMのラボの人たちは、アーティストたちのそれぞれの癖を読んで協力してくれるのがありがたい」と、YCAMと共に作品を作り続けることの喜びや楽しさを語っていたのが印象的だ。また、ライゾマティクスの二人は、YCAMの特徴として、ラボの高い技術力とともに安定的な組織体制に言及した。世界的に有名なオーストリアの「アルスエレクトロニカ・フューチャーラボ」は、スポンサードに支えられた民間組織であるため、スタッフの入れ替わりが激しいという。

地域の創造性をめぐる議論では、エキソニモの二人から「YCAMは山口に縛られていないから、山口から直で海外に出ることができる」という示唆に富む発言があった。逆に言えば、名産物を使うような、地域の独自性を重視しすぎるアートプロジェクトは、地域に縛られるために、外へと開きづらくなるということだろう。そして実際、YCAMは山口発で国内外に巡回する回路を作っており、それがブランディングになっているのだ。

また、YCAMが教育普及に力を注いでいる理由としては、「理解するオーディエンスを育てないと、意味がない。そのためには、頭ごなしに知識を教えるのではなく、小学校に上がる手前ぐらいから子どもの感覚に対しても正面から見せていくことが重要」（阿部氏）、「ハイブローな（知的・教養が高い）作品でも、10年見ていたら子どもでも慣れます」（会田氏）と、早期からオーディエンスを育てることの重要性を訴えた。

質疑応答では、地方での文化活動に税金を投入する意味や経済的な効果について、登壇者と来場者の間で議論が交わされた。「山口で10年かけてやってきた結果、六本木ヒルズのような場所で『山口』という名前を連呼できることを、山口市は有効なプロモーション効果として見てくれている」（会田氏）というように、YCAMの10年の活動が築いてきた有形無形の財産を実感させるトークセッションだった。

メディア芸術ライブラリーカフェ
期間：2013年2月13日〜24日（12日間）
会場：東京・六本木ヒルズ　Hills Café／SPACE
主催：文化庁
運営：メディア芸術総合情報事務局
写真：太田拓実（会場）・ 御厨慎一郎（トークセッション）
会場構成：株式会社トラフ建築設計事務所
グラフィック：高い山株式会社

TALK SESSION 3

「マンガ・アニメーション研究を可視化する！」レポート

「混沌（カオス）」な状況にあるマンガ・アニメーション研究。
今後の研究の発展のために必要なこととは何か？

コンソーシアム構築事業が実施した「マンガ・アニメーション研究マッピング」では、今後の研究の発展のために、マンガ、アニメーションの国内外の研究状況を整理して広く共有し、研究を志す若き初学者たちにとっての道しるべになるものとして、研究者や評論家、書籍のリストを作成した。

本セッションでは、この調査研究の主要メンバーであるジャクリーヌ・ベルント氏（京都精華大学マンガ学部教授）、西原麻里氏（同志社大学社会学部嘱託講師）、杉本バウエンス・ジェシカ氏（京都精華大学国際マンガ研究センター研究員）、土居伸彰氏（日本学術振興会特別研究員）、キム・ジュニアン氏（日本国際交流基金日本研究フェローシップ）より、調査研究の成果や課題が報告された。マンガ分野では「日本のマンガ研究における最大の特徴は、在野での盛んな評論活動に支えられながら発展してきたこと」（西原氏）、アニメ分野では「日本ではアニメーションを学術的に研究するという方法論が身につきづらい」（土居氏）という指摘とともに、「マンガ研究とアニメーション研究との相互関係や交流関係を生かしていきたい」（ベルント氏）といったマンガとアニメーションの相互交流の必要性も議論された。質疑応答では、来場していたアニメーションミュージアムのスタッフから「ブックガイドを蔵書充実のために活用したい」との声も。こうした形の活用がさらに拡大することも、研究を「可視化」する大きなメリットの一つといえるだろう。

TALK SESSION 4

「ロボットアニメの発展と文化的意義」レポート

ロボットアニメ制作の当事者であるメカニカルデザイナーや企画者、
ロボットアニメを総覧するゲームプロデューサー、歴史を概観するアニメ評論家が集合！
ロボットアニメーションに集約される日本のアニメ文化を語り尽くした。

世界的に影響を与え、日本を代表する文化として定着しているロボットアニメ。トークイベント「ロボットアニメの発展と文化的意義」では、大河原邦男氏（メカニックデザイナー）、寺田貴信氏（ゲームプロデューサー）、井上幸一氏（株式会社サンライズ文化推進室室長）、氷川竜介氏（アニメ評論家）と、分野を異にしながらもロボットアニメに深く関わっている4人が登壇し、それぞれの体験を織り交ぜながら、ロボットアニメの文化・産業的な独自性や特徴について議論が交わされた。

前半は、日本のメカニカルデザインの偉大な先達である大河原氏の足跡を振り返りながら、メカニカルデザインという仕事の内容が詳細に語られた。「世界観を全部請け負うのがメカニックデザイナー」（大河原氏）というように、ロボットのみならず、アニメに登場するあらゆるメカをデザインしてきた大河原氏の仕事は、日本のロボットアニメ文化の礎をつくったと言えるだろう。寺田氏が手がけて大ヒットとなったゲーム「スーパーロボット大戦」をめぐるトークも興味深く、世界観の異なるロボットを集約させる苦労を寺田氏が語る一方、氷川氏は「それが逆に原作の特徴を際立たせた」と同ゲームの批評性を指摘した。

井上氏は、ガンダムシリーズなどロボットアニメの多くを手掛けるサンライズ作品の特徴を解説。また、日本のロボットアニメ史には、かつてはアニメ製作の主導権を担った玩具メーカーの存在が欠かせないと指摘し、研究を多角的な視点から深めていく必要性を訴えた。

注）英語表記や本来の意味では“メカニカルデザイン”と表記しますが、本レポートでは、大河原氏の初期のテレビ番組クレジットの表記に準じて“メカニックデザイン”の表記を使用致しました。

「マンガとMANGAを繋ぐ翻訳」レポート

—Manga Translation Battle 2012から見る、海外における日本マンガのいま—

マンガ翻訳の面白さや難しさはどこにあるのか?
日本マンガは海外でどのように受容されているのか?

世界のより広い層に質の高い日本のマンガ文化を発信することを目指して2012年に開催された翻訳コンテスト『Manga Translation Battle 2012』。その授賞式後に行われたトークセッションでは、椎名ゆかり氏（文化庁芸術文化課研究補佐員）をモデレーターに、冨重実也氏（株式会社集英社りぼん編集長）、吉羽治氏（株式会社講談社国際事業局局長）、マット・アルト氏（翻訳家／ライター）、清水梨慧子氏（マンガ翻訳家、大賞受賞者）、ウィリアム・フラナガン氏（マンガ翻訳家、コンテスト審査員）の計6人が登壇し、マンガ独特の翻訳の面白さや難しさ、海外へ発信されている日本マンガの現況などについて、活発な議論が繰り広げられた。

大賞受賞者の清水氏は、翻訳対象作品である春田なな氏『チョコレートコスモス』（集英社）の中に登場する「海キュン」の訳出に苦労したエピソードを語った。アルト氏やフラナガン氏は、ダジャレや他作品のあるシーンを意図的に連想させる台詞や、日本の文化や歴史に関係のある言葉を翻訳する難しさを語りながら、妖怪の名前などはあえて「翻訳しないほうがいい」と実践的なテクニックも紹介した。日本マンガの海外での受容については、吉羽氏より海外展開の歴史や最新の状況、「アジアはジャンルを問わず受け入れるのに対し、欧米は特定のジャンルを好む」といった傾向など、貴重な原本とともに紹介された。最後に、翻訳対象作品の作者である井上智徳氏、さそうあきら氏、春田なな氏の三氏からのメッセージとともに、本セッションの幕は閉じられた。

5 TALK SESSION

「オーラルヒストリー・杉井ギサブロー監督に聞く!」レポート

日本アニメーション史の貴重な証言者である杉井ギサブロー監督。
11回におよんだオーラルヒストリーのエッセンスを報告!

『鉄腕アトム』『まんが日本昔ばなし』『タッチ』『銀河鉄道の夜』など日本のアニメーション史上に名を残す作品に数多く携わってきた杉井ギサブロー監督。コンソーシアム構築事業では、今後のアニメーション研究を下支えする貴重な原資料として、重要な歴史の証言者である杉井監督に昨年より1年間かけて生い立ちから現在に至るまでの計11回に及ぶオーラルヒストリーを実施した。

本セッションでは、津堅信之氏（京都精華大学マンガ学部アニメーション学科准教授）司会のもと、まず聞き手として関わった木村智哉氏（早稲田大学演劇博物館演劇映像学連携研究拠点研究助手）、原口正宏氏（リスト制作委員会代表）から、オーラルヒストリーを実施した背景や目的とともに、11回を終えた感想などが、実際のオーラルヒストリーの記録映像とともに報告された。木村氏はこのプロジェクトの特徴として「すべてを記録する」「長時間をかけ生い立ちから現在までを追う」「チームとして取り組む」という3点を挙げるとともに、今後の課題として「対象者の拡大」と「記録の公開」という点を指摘した。後半は、あだち充作品や『銀河鉄道の夜』『あらしのよるに』の映像もまじえて、杉井監督へのインタビューが行われた。情感を伝える技術の獲得、宮沢賢治の文体や死生観、ポリゴンと2Dとの質感の違いなど、話題は多岐にわたった。最後に「27年後に宮沢賢治をもう1本やりたいんですよ」と語る杉井監督の創作意欲にあらためて脱帽させられたセッションであった。

TALK SESSION 6

2012年の動向から見えるもの

マンガと地域振興

イトウ ユウ
京都精華大学国際マンガ研究センター 研究員

はじめに

国によってマンガが文化行政の重要なトピックとはっきり意識されるようになった2000年代以降、いかにマンガ文化を公的に位置付け、活用していくかということに高い関心が寄せられている。そして、近年、そうした関心は、「マンガを活用した地域振興」という形に集約される傾向にある。

このコラムでは、マンガによる地域振興がどのように展開しているか、2012年の動向を振り返りながら、概観したい。

マンガ立県：鳥取県VS高知県!?

2012年は、地方自治体による、マンガを活用した地域振興の数々の実践が社会的な話題となった年だった。

鳥取県による「まんが王国建国」宣言はその象徴的な事例だろう。「ゲゲゲの鬼太郎」や「名探偵コナン」といった作品を旗印に、「国際マンガサミット」(11/7〜11/11)の誘致、「国際まんが博」(8/4〜11/25)の開催などによって、全国各地様々な場面でその「建国」をアピールしていた。舵取りをしているのは、県文化観光局内に新設された「まんが王国官房」だ。

手元に、そのことを夕刊のトップで大きく扱った興味深い新聞記事がある。高知新聞8/17付け夕刊の「『まんが王国高知』危機？」という記事だ。高知県は、20年前から「まんが甲子園」を主催し、「横山隆一まんが記念館」を拠点に様々なマンガイベントを開催してきた“元祖まんが王国”。記事は、高知県の約20倍となる予算9億円をもって「建国の年」を盛り上げる鳥取県の「大攻勢」を危惧する、というものである。

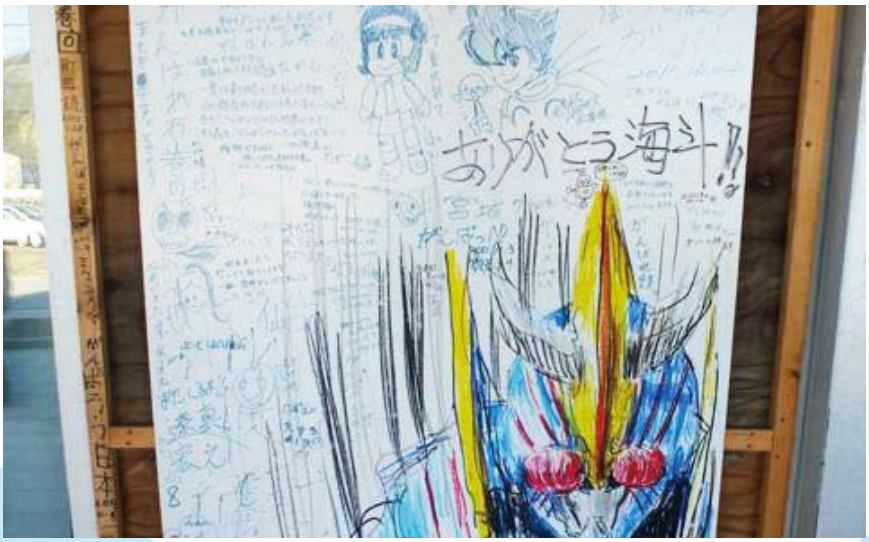
こうした記事が有力地方紙のトップ記事になって、県民の大きな関心であることを示していること自体、高知県の20年にわたる“マンガ行政”のたまものだと思うのだが、今後発表されるはずの鳥取県の結果次第では、地方自治体が、マンガに対する大胆な投資によって地域振興を期待するという例は増えていくかもしれない。

マンガ家や作品を紹介する展示などが展開する「とっとりマンガドリームワールド」中部会場。

マンガミュージアム：北九州市漫画ミュージアム、石ノ森萬画館

8月3日、北九州市が「北九州市漫画ミュージアム」をオープンさせた。既存のキャラクターや作家をテーマにしない総合マンガ文化施設で、学芸員や司書といった専門家が常駐する全国でも数少ないマンガミュージアムである。マンガというのは、現在進行形のポピュラーカルチャーであり、巨大産業の核となるコンテンツという側面も持っているため、関連イベントや関連施設の多くは、いま・ここにいるファンのための娯楽を用意することに意識を集中しがちだ。しかしながら、今後は、マンガ文化それ自体に貢献することを意識した持続可能なマンガミュージアムというものが必要となってくるだろう。北九州市漫画ミュージアムにはそうした役割を期待したい。

北九州市漫画ミュージアムの閲覧ゾーン。くつろぎながらマンガを読むことができる。



再開前の「石ノ森萬画館」の入り口をふさぐベニヤ板に書かれた被災者への応援メッセージ（2012年2月撮影）。

東北地方太平洋沖地震により甚大な被害を受けた宮城県石巻市の「石ノ森萬画館」は、辺り一帯が津波に流されてしまった中、ひとりその建物をかろうじて残したことによって、復興に対する希望のシンボルのひとつとなった施設である。もともと萬画館を中心としたマンガによる地域振興を試みていた地域であるが、いまは、そのネットワークに復興の言説が重ねられている。この萬画館再開の資金作りのために、多くのマンガ家や出版社がチャリティイベントや出版活動を行ったが、その努力の結果、11月17日、石ノ森萬画館は、約1年8カ月ぶりに奇跡の再オープンを果たした。

再開前の「石ノ森萬画館」（2012年2月撮影）。

マンガ展覧会：ONE PIECE展、大友克洋GENGA展、荒木飛呂彦原画展

2012年は、「ONE PIECE展」（3/20〜6/17、東京・森アーツセンターギャラリー／11/24〜2013/2/17、大阪・天保山特設ギャラリー）、「大友克洋GENGA展」（4/9〜5/30、東京・3331アート千代田）、「荒木飛呂彦原画展JOJO展」（7/28〜8/14、仙台市・せんだいメディアテーク／10/6〜11/4、東京・森アーツセンターギャラリー）という、社会的な話題となった大型マンガ展が立て続けに開催された年として記憶されるであろう。

いずれも「原画展」であるという意味では伝統的なマンガ展示とも言えるが、これまでの原画展において無視されがちだったストーリーが追

仙台で開催された「荒木飛呂彦原画展 JOJO展」は、仙台をモデルにした作中の街に登場するコンビニエンスストアを、市中に現出させた。

体験できるように努力されていたり（ONE PIECE展）、「AKIRA」の原画約2,300枚をすべて展示することで物量的な迫力を演出したり（大友克洋GENGA展）といった展示上の挑戦がなされていた点でも興味深い企画だった。

ここで特筆すべきは、特に後者2つの展覧会が、東日本大震災の復興支援と強く結び付けられていたということ。大友克洋と荒木飛呂彦が宮城県仙台市出身の作家であることと、これら展覧会の実現は無関係ではない。

おわりに

「マンガと地域振興」と一言で言っても、振興の活動主体によって、その意義は変わってくる。地方自治体なのか、広告代理店のような企業なのか、あるいはファン共同体なのか。そもそも「地域振興」の内実はどのように想定されているのか、という問題もあるだろう。観光客数を増加させ“外貨”を獲得することなのか、そこに住む人たちへの直接的なサービスを充実させることなのか。あるいは……

いずれにせよ、いま、様々な場面で、マンガを活用した地域振興が実験されているのである。それが単なるブームなのか、マンガ文化の拡がり、あるいは地域振興の新しいあり方を生み出すものなのか。そのことを見極めるためにも、各地の動きから目が離せない。

本記事のほか、様々な分野のイベントレポートを読みたい方は、WEBサイト「メディア芸術カレントコンテンツ」（http://mediag.jp/）を御覧ください。

WEB「メディア芸術カレントコンテンツ」の紹介　http://mediag.jp/

メディア芸術分野の情報発信WEBサイト「メディア芸術カレントコンテンツ」では、マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートに関する様々な情報をピックアップして掲載しています。

イベントカレンダー

国内外で開催される注目イベントをカレンダー形式で紹介しています。日本では、昨年から今年にかけては新しい施設も増え、今年も数多くのイベントが開催される予定です。

マンガ王国 北海道（仮称）
2013.7.13～9.8
札幌芸術の森美術館（北海道）

企画展 すがやみつる展『ゲームセンターあらし』とホビーマンガ
2013.2.1～6.2
米沢嘉博記念図書館（東京都）

練馬アニメカーニバル
11月開催予定
としまえん（東京都）

アニメコンテンツエキスポ
2013.3.30～3.31
幕張メッセ（千葉県）

がたふぇす ―にいがたアニメ・マンガフェスティバル―
11月開催予定　新潟市（新潟県）

新潟市マンガの家 2月23日オープン
2013.2～　新潟市（新潟県）

新潟市マンガ・アニメ情報館 5月オープン
2013.5～　新潟市（新潟県）

アートと環境の未来・山口YCAM10周年記念祭
第1期:2013.7.6～9.1
第2期:2013.11.1～12.1
山口情報芸術センター（山口県）

企画展示 少女漫画展 ―ゆかり作家を中心に（仮）
2013.3.20～5.19
北九州市漫画ミュージアム（福岡県）

常設展示 北九州漫画家列伝 第2回 末松正博 ―ギャグもSFもスタイリッシュに―
2012.12.8～2013.5.18
北九州市漫画ミュージアム（福岡県）

kyoto MaGIC 2013 展覧会 ショコラとバニラのクローセット
2013.3.20～6.9
京都国際マンガミュージアム（京都府）

寺田克也 ココ10年展
2013.3.16～6.30
京都国際マンガミュージアム

まんが甲子園
例年夏頃開催
高知市（高知県）

マチ★アソビ vol.10
2013.5.3～5.5
徳島市（徳島県）

企画展『日本SF作家クラブと手塚治虫』
2013.3.1～6.24
手塚治虫記念館（兵庫県）

ニュース

毎週金曜日に更新する『ニュース』には、注目プロジェクト・イベント・展覧会や学会情報・書評など最新情報が集まります。地域は日本に留まらず、世界各国に渡ります。

ラトビア
2013/1/11 更新
第5回メディアアートと科学技術の歴史に関する国際会議「Renew Conference 2013」論文公募

ドイツ
2013/1/25 更新
第20回シュトゥットガルト国際アニメーション映画祭のシンポジウムで発表者を募集

オランダ
2012/11/30 更新
オランダのアニメーション・インスティテュートが閉鎖の危機

フランス
2013/1/25 更新
フランス・マンガ市場の統計資料（2012年度）発表

ロシア
2012/10/5 更新
ロシア・アニメーションのベスト100発表

韓国
2012/12/7、10/9 更新
マンガ映像振興院が日本／フランス進出支援事業を発表
2012/9/7 更新
シリアスゲームフェスティバル2012が開催

カナダ
2012/12/14 更新
カナダのダグラス・カレッジで開かれる「マンガと多様世界」国際カンファレンス発表者募集

アメリカ
2013/1/18 更新
スミソニアン・アメリカ美術館「ナム・ジュン・パイク――グローバル・ビジョナリー」展開催
2012/12/7 更新
ニューヨーク近代美術館（MoMA）ビデオ・ゲームのコレクションを開始
2012/12/7 更新
GDCスカラーシップの募集開始（サンフランシスコ）

アフリカ・地中海
2012/10/12 更新
「第6回アフリカ・地中海マンガ賞」開催

アルゼンチン
2012/9/21 更新
第2回国際イストリエタ※会議開催
※主にアルゼンチンなど南米スペイン語圏でマンガを指す言葉

ブラジル
2012/11/30 更新
クランチロール、ブラジル向け配信を開始
2012/9/14 更新
第30回サンパウロ・ビエンナーレで「Mobile Radio」がラジオ・アートを展開

アルジェリア
2012/10/19 更新
第5回「アルジェ国際マンガ・フェスティバル」開幕

オーストラリア
2012/12/14 更新
オーストラリア政府がゲーム分野で産業支援策を発表

★メディア芸術カレントコンテンツでは過去のニュースレター全号を見ることができます!