

2019 年度メディア芸術連携促進事業

メディアアート展示資料の調査研究事業
実施報告書

令和 2 年 2 月

メディア芸術コンソーシアム JV

マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム /
一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構 / 大日本印刷株式会社

特定非営利活動法人 Community Design Council

目次

第1章 事業概要	3
1.1 目的	3
1.2 実施内容	3
1.3 実施体制	4
1.4 実施スケジュール	4
第2章 成果	5
2.1 実施結果・事実	5
2.1.1 メディアアート史調査、インフォグラフィック制作	5
2.1.2 調査資料の目録作成	5
2.1.3 作品データと資料の調査・収集	6
2.1.4 有識者ヒアリング	6
2.1.5 省察会議	6
2.2 成果、結果からの考察と課題	6
第3章 実施内容	9
3.1 事業方針打合せ	9
3.2 メディアアート史調査・インフォグラフィック制作	9
3.2.1 メディアアート史調査打合せ	9
3.2.2 メディアアート史・インフォグラフィック	11
3.3 メディアアート関連事業調査資料の目録作成	12
3.3.1 メディアアート関連事業調査打合せ	12
3.3.2 メディアアート関連事業調査資料の目録	13
3.3.3 日本のメディアアート文化史インターフェイス英語版作成	13

目次

3.4	メディアアート作品データと資料の調査・収集.....	14
3.4.1	山口情報芸術センター（YCAM）ヒアリング打合せ.....	14
3.4.2	山口情報芸術センター（YCAM）ヒアリング	14
3.4.3	YCAM 作品データ	16
3.5	メディアアート関連有識者ヒアリング調査.....	17
3.5.1	メディアアート関連有識者ヒアリング調査打合せ.....	17
3.5.2	畠中実・久保田晃弘 対談.....	18
3.5.3	阿部一直・水口哲也 対談.....	26
3.5.4	阿部一直・内田まほろ 対談	33
3.6	省察.....	38
3.6.1	省察会.....	38
付録		41
4.1.1	メディアアート史データ	41
4.1.2	メディア芸術祭、アルス・エレクトロニカ受賞者データ	45
4.1.3	メディアアート史インフォグラフィック	51
4.1.4	メディアアート史インフォグラフィック展示活用	60
4.2.1	文化庁メディア芸術関連事業リスト	61
4.2.2	日本のメディアアート文化史インターフェイス画面キャプチャ	62
4.2.3	日本のメディアアート文化史インターフェイス英語版データ	64
4.3.1	山口情報芸術センター（YCAM）作品、催事データ	65

第1章 事業概要

1.1 目的

日本のメディアアートのアーカイブ構築のための基礎資料を作成する。そのために以下内容を実施する。

本事業では、5 か年事業の最終年度として、現時点で考えられる日本のメディアアート史を考察し、インフォグラフィック化して示す。また、本事業及び関連事業において過年度までに実施してきたメディアアート分野の事業内容を総覧することで、1950 年代以降にテクノロジーを用いて表現・発表された日本のメディアアート作品の所在情報及び関連資料、そのアーカイブ化の対応状況等を把握する。

本事業にて未調査の作品・催事に関しては、その優先付けをした上で、調査・収集し、メディア芸術データベースに連携できるデータの作成を行う。同時にメディア芸術データベースの運用を検討するとともに、関係団体間の情報連携の促進に向けた準備を行う。

さらに有識者のヒアリング調査を行い、メディアアート史やメディア芸術データベース、作品アーカイブ、メディアアートの現状、今後の展開などについて広く見解と意見を収集する。

1.2 実施内容

- ・メディアアート史調査・インフォグラフィック制作
- ・調査資料の目録作成
- ・作品データと資料の調査・収集
- ・有識者ヒアリング調査
- ・省察会
- ・実施報告書作成

第1章 事業概要

1.3 実施体制

- ・コーディネーター： 関口敦仁（愛知県立芸術大学）
- ・事業アドバイス： 久保田晃弘（多摩美術大学）
- ・メディアアート史調査： 阪本裕文（稚内北星学園大学）
明貫紘子
上島健一
- ・調査資料目録作成： 小林桂子
- ・インタビュー調査： 畠中実（NTT インターコミュニケーション・センター）
阿部一直（東京工芸大学）
- ・アドバイザー： 会田大也（山口情報芸術センター）
土屋紳一（早稲田大学アカデミックソリューション）
- ・事業主体： Community Design Council
- ・連携機関： 愛知県立芸術大学、山口情報芸術センター（YCAM）
NTT インターコミュニケーション・センター（ICC）

1.4 実施スケジュール

- ・各事業についての検討、打合せ
2019年9月～2019年12月
- ・メディアアート史調査、インフォグラフィック制作
2019年9月
- ・調査資料の目録作成
2019年9月～2020年1月
- ・作品データと資料の調査・収集
2019年9月～2020年1月
- ・有識者ヒアリング調査
2019年12月
- ・省察会
2020年1月
- ・調査・実施報告書作成
2019年12月～2020年2月

第2章 成果

2.1 実施結果・事実

5 か年で行われる本事業の最終年度の省察として、日本のメディアアート史について考察し、インフォグラフィック化した。また、過年度の文化庁メディア芸術関連事業の成果を総覧として目録を作成した。さらにメディアアート及びそのアーカイブの過去・現状・未来について有識者のヒアリングを行った。

作品のデータと資料に関しては、山口情報芸術センター（YCAM）のオープンデータを中心に調査・収集を行った。また、メディア芸術データベースの運用も踏まえ、メディアアート分野の中心的な施設であり、アーカイブにおいても先進的な取り組みを行っている山口情報芸術センター（YCAM）にヒアリングを行った。

2.1.1 メディアアート史調査、インフォグラフィック制作

本事業の成果や課題を明確にするために、また今後のメディアアートの研究の土台資料を作るべく、これまでの事業成果を踏まえメディアアート史を作成した。

関係者においても、まだメディアアートの定義及び領域が異なるのが現状だが、過年度の本事業データを参考に、1950 年から現在までのメディアアートに関する「催事」「施設」「グループ」「受賞作品」「作家」のデータを集約し作成した。作成においては 2016 年度に愛知県立芸術大学が行った「日本のメディアアート文化史構築研究事業」も参考にした。

メディアアート史の作成は、関口敦仁氏（愛知県立芸術大学）が監修し、メディア芸術研究成果マッピングでメディアアート分野を担当している明貫紘子氏、ビデオアートに見識が深い阪本裕文氏（稚内北星学園大学）、メディアアートに見識が深い小林桂子氏の協力を得て行った。また、メディアアート史を視覚的にも分かりやすく閲覧できるようデザイナー上島健一氏の協力のもと、インフォグラフィック化を行った。

完成した日本のメディアアート史・インフォグラフィックは今年度のアルス・エレクトロニカ、及び東京での関連イベントで実際に展示活用された。

2.1.2 調査資料の目録作成

これまで様々な団体が本事業及び関連事業のメディアアート分野を担当してきた。様々な団体の専門的な知見により有意義な成果が得られた一方、これまでの事業の成果を一覧する資料がなかった。

このような事情も踏まえて、これまでの 10 年にわたる関連事業 87 件を調査し一覧化した。さらに報告書が閲覧できた 18 件については内容も一覧整理した。

また、2016 年の事業で日本メディアアート文化史が作成されていたが、英語で閲覧できるまでには至っていなかった。そこで本年度作成したメディアアート史と合わせた閲覧を可能にするために、英語データと英語版インターフェイスの作成を本事業内で行った。この英語版「日本のメディアア

第2章 成果

ート文化史インターフェイス」も今年度リンツで開催されたアルス・エレクトロニカで実際に展示活用した。

2.1.3 作品データと資料の調査・収集

山口情報芸術センター（YCAM）の2003年開館から現在までの全715催事と全1,687作品のデータ作成を行った。なお本データは、メディア芸術データベースにも展開できるように作成した。

また、山口情報芸術センター（YCAM）に対しては、ヒアリングも行い、作品データや、そのアーカイブ、データベースなどについて、その知見と実際の取り組みを伺った。ヒアリングには学芸普及課課長の会田大也氏、アーキビストの渡邊朋也氏に加え、山口情報芸術センター（YCAM）の特徴でもあり多数の作家の作品制作に技術的な協力を行っている技術課（YCAM インターラボ）の課長の伊藤隆之氏とクラレンス・ン・キアン・ピアオ氏にも参加を頂いた。

2.1.4 有識者ヒアリング

メディアアート分野について、これまでの事業を踏まえたアーカイブやデータベース、分野の現状や今後について有識者にヒアリングを行った。

実施するに当たっては、NTT インターコミュニケーション・センター（ICC）のキュレーターを務めている畠中実氏に相談し、メディアアーティストであり、本事業にも詳しい多摩美術大学の久保田晃弘氏と対談していただいた。

同時にキャノンアートラボでの活動から、山口情報芸術センター（YCAM）の副館長も勤められ、ライゾマティクスなどにも関わりが深く、アートと産業の両面から長年にわたりメディアアートに関わられている阿部一直氏に相談し、産業、メディア芸術祭、海外から見た日本のメディアアートについて広く知見を持つ水口哲也氏、内田まほろ氏と対談していただくこととした。

2.1.5 省察会議

事業の最終年度であることから、これまでの事業、そして今後について、メディアアート分野に関する省察会議を開催した。

省察会議にはデータベース事業を含め文化庁のメディア芸術関連事業に色々関わられてきた関口敦仁氏、本事業の企画委員も務める久保田晃弘氏、ヒアリングにも御協力を頂いた畠中実氏、阿部一直氏に御参加を頂き、様々な提言を頂いた。

2.2 成果、結果からの考察と課題

- ・本事業に関連する「メディア芸術アーカイブ推進事業」においては、「メディア芸術データベース」のメディアアート分野データを収集するに当たり、その対象を「1950年代以降の日本においてテクノロジーを用いて表現されたインターメディア作品、イベント」としている。これは構築されたデータベースを活用し、様々な視点でメディアアートの研究なども行えるよう広く定義されたものである。この1950年から現在までの催事、作品、施設などについては、データを集めるだけ

第2章 成果

でなく、インフォグラフィック化し示すことで、分野の定義やその範囲、これまでの歴史的な流れ、理解、認識などについて明確になった。また今後の議論などにも大いに活用できるものと考ええる。

- ・メディアアート史により、世の中の技術的な革新、ビデオの普及、パーソナルコンピュータの普及、インターネットの普及、ポストインターネット・スマートフォンの普及などの事象と、メディアアートの変遷が非常に密接であることが、ビジュアル的にもよく分かった。メディアアートはその範囲が分かりにくいいため、アーカイブなどにおいても、どこから手を着けて良いのか判断が難しいが、この技術的革新に呼応した分野の動きを時代に分けて考えることで、何が重要かを分かりやすくするとともに、全体の流れもそれぞれの時代を繋[つな]ぐことで理解しやすくなった。
- ・美術の文脈においてメディアアートにとって特に重要と考えられるのは、インターネットが普及し始める 1990 年台からポストインターネットまでの 2000 年代であり、この時代について深く掘り下げてデータ収集やアーカイブなどを行う必要があるとの提言を久保田晃弘氏から頂いた。この時代の後半にはインターネット上にも多数の資料などが残っているが、前半はインターネット自体が黎明期であるため情報が非常に少なく、またローカルな環境で保存されているデータもその保存方法が古く閲覧の困難な場合が多いと想定できる。これらの事情から、当時の関係者などがまだ多くいる現状において早急にアーカイブ、研究などを行っていくことが重要と考える。
- ・エンターテインメントにおけるメディアアートは、現在その活用が非常に活発で、多くの人の目に触れられている。またライゾマティクスやチームラボをはじめとして海外でも活躍するグループや作家も増えており、海外における日本のメディアアートに対する関心は非常に高い。このような状況から国内外の研究者や学生、アーティストやクリエイターなどに向け、信頼の置ける情報を提供可能なデータベースや、収蔵・展示ができて実際に資料などに当たることができる施設の重要性が改めて認識された。
- ・これまで本事業や関連する事業で、様々な団体によりメディアアート分野に関する取組がされてきた。その取組はメディアアートに関するメタデータの作成、催事、作品に関するデータ収集、特定の作家のアーカイブ作成、過去作品の修復など多岐にわたり、過去作品の保存や修復、またアーカイブなどについての指針を示すような有意義な取組や、重要な歴史の調査がされたものであった。
- ・メディアアートは、モノだけでなく、体験をベースにしたものが多く存在する。今後のアーカイブの取組としては、「体験」をどうアーカイブするかについて深く考え、テストケースを重ねることが重要になるとの意見も頂いた。なお、これを実現していくことはメディアアート分野にとどま

第2章 成果

らず、今後も多様化するであろう他分野のアーカイブの重要な参考にもなると思われ、今後の重要な取組になると考える。

- ・メディアアートに関する収蔵作品の扱いやアーカイブ、データなどについて、山口情報芸術センター（YCAM）は、方針などを定め担当アーキビストの主導で積極的な取組を行っていた。これらの取組については作品の収蔵やアーカイブなどにおいて参考となる部分が多い。メディア芸術データベースの継続的な運用と活用においては、YCAM との連携を深めていくことが非常に重要であるだろう。

- ・これまでの事業や今年度のメディアアート史調査・インフォグラフィックから、メディアアートが、メディアについて再考するポストメディアの活動としても重要な役割を果たしてきたことが分かった。我が国の文化や思考から、ユニークな表現や先端的な作品が生まれてきたことは、他分野と同様に必然と考えられる。

今後ますます多様化し複雑化していくメディアに対し、メディアアートの活動は更に重要度を増すと考えられる。我が国から引き続き世界に注目される表現や作品を発信し続けるためにも、過去を整理し、アーカイブを充実していくことは重要である。そして、その上で生まれるユニークで先端的な作品は、分野内だけでなく他分野、そして様々な産業にも前向きな影響を与えるものと考えられる。

- ・本事業で作成した日本のメディアアート史・インフォグラフィックは今年度のアルス・エレクトロニカ、及び東京での関連イベントで実際に展示活用された。

同様に本事業で作成した英語版「日本のメディアアート文化史インターフェイス」も今年度リンツで開催されたアルス・エレクトロニカによるイベントで実際に展示し活用された。

第3章 実施内容

3.1 事業方針打合せ

メディア芸術連携促進事業のメディアアート分野として行う調査を、どのように実施するかについて、当事業に10年にわたって関わり、本事業にコーディネーターとして参加している関口敦仁氏と2019年9月に打合せを行った。

出席者：関口敦仁（愛知県立芸術大学）、野間穰

打合せ内容、決定した事項など：

- ・ メディアアート史調査については、メディアアートに造詣が深く、昨年度の連携促進事業に参加した明貫紘子氏、ビデオアートに造詣の深い稚内北星学園大学の阪本裕文氏を中心に調査を行い、インフォグラフィックとして年表の作成までを行う。
- ・ 調査資料の目録作成については、メディアアートに見識がある小林桂子氏の協力を得て作成を行う。
- ・ ヒアリング調査については、昨年度の連携促進事業でもインタビューを行い、メディアアートに広く見識のある、NTT インターコミュニケーション・センターの畠中実氏と東京工芸大学の阿部一直氏に協力を得て行う。
- ・ 作品データ、資料の調査・収集に関しては、メディア芸術データベースのデータとして作成されていない山口情報芸術センター（YCAM）の作品、催事データの作成を行う。また同時に YCAM 関係者にヒアリングを行い、画像・資料などの収録、メディア芸術データベースの運用連携の可能性などについて調査する。
- ・ 関係者を招聘［しょうへい］し省察会を行う。

3.2 メディアアート史調査・インフォグラフィック制作

本事業や関連事業の成果、また関連する事業に関わった有識者などの知見から現時点でのメディアアート分野に関する歴史についてマッピングを行い、インフォグラフィックの制作を行った。

3.2.1 メディアアート史調査打合せ

メディアアート史調査からインフォグラフィック制作を見据えて、協力を頂く有識者や調査、デザインの方針などについて2019年9月に数回にわたり打合せを行った。

メディアアート史調査打合せ①

メディアアート史調査からインフォグラフィック制作を見据えて、協力を頂く有識者や調査、デザインの方針などについて打合せを行った。

出席者：関口敦仁（愛知県立芸術大学）、野間穰

打合せ内容、決定した事項など：

第3章 実施内容

- ・ 調査の範囲、年表として示す範囲として、メディア芸術データベースの収録範囲としても示されている1950年以降のテクノロジーを用いて表現、発表されたアート作品、催事を対象とする。
- ・ メディアアートに関する調査、年表制作の協力者としてメディアアートについて見識があり、関連事業にも関わったことがある明貫氏、小林氏に依頼する。
- ・ メディアアート史を示すに当たり、ビデオアートに関する部分については、その有識者である阪本氏（稚内北星学園大学）へ協力を依頼する。
- ・ メディアアート史のインフォグラフィック化を行うデザイナーとして、メディア芸術アーカイブ推進事業で「戦後日本メディアアートの記録写真・記録音源・記録映像のレコード化、デジタル化及びリポジトリ調査」を実施した慶應義塾大学アートセンターに協力し、メディアアート分野のメタデータスキーム作成やメディア芸術データベース（開発版）メディアアート分野デザインなどを担当したデザイナー上島氏に協力を依頼する。

メディアアート史調査打合せ②

メディアアート史の調査について協力を頂く有識者を招聘し、調査の方針などについて打合せを行った。

出席者：関口敦仁（愛知県立芸術大学）、明貫紘子、小林桂子、野間穰

打合せ内容、決定した事項など：

- ・ 1回目の打合せで擦り合わせた調査の範囲、年表として示す範囲などについて説明し共有した。
- ・ 明貫氏がこれまでにやってきたメディア芸術関連事業から得られた知見と資料をベースとして、関口氏、小林氏の知見と、資料から補足する形で年表の作成を行うこととした。
- ・ 国内ではメディア芸術祭受賞作品、海外ではアルス・エレクトロニカでの受賞作品を掲載することとした
- ・ 作業のスケジュールについて、作成した年表をアルス・エレクトロニカでの展示にも活用できるように完成させることを決定した。
- ・ 作業の方法としてクラウド上のシステムを活用し情報を随時追加しつつ確認修正などを行うこととした。

メディアアート史調査打合せ③

ここまでのメディアアート史調査の経過などについての共有とこれを踏まえた加えるべき関連するビデオアートなどについて阪本氏（稚内北星学園大学）を加えて打合せを行った。

出席者：関口敦仁（愛知県立芸術大学）、明貫紘子、小林桂子、

阪本裕文（稚内北星学園大学）、野間穰

打合せ内容、決定した事項など：

第3章 実施内容

- ・ ここまでの作業と進行、現状での成果に関する共有を行った。
- ・ メディアアート関連の内容について現状までの内容について明貫氏から説明を受け、追加して調査すべき内容についてディスカッションを行った。
- ・ 現状の内容を阪本氏が把握した上で追加するビデオアート作品の方向性について阪本氏の知見に基づいてメディアアート関連、メディアアートに影響を与えたと考えられる作品、催事に関して追加作業を行うこととした。

メディアアート史調査打合せ④

今回のメディアアート史として示す 1950 年代から現在に至るまでの作品、催事に関してある程度めどが付いた段階で、メディアアート史をインフォグラフィック化するデザインについて有識者とデザイナーで打合せを行った。

出席者：関口敦仁（愛知県立芸術大学）、明貫紘子、小林桂子、
阪本裕文（稚内北星学園大学）、上島健一、野間穰

打合せ内容、決定した事項など：

- ・ ここまでのメディアアート史調査に関する作業などについて共有した。
- ・ 調査結果から作成された年表のデータを閲覧しながら、インフォグラフィックとして示す内容についてディスカッションを行った。1950 年代から現在までの事柄でそれぞれの時代や全体の流れが伝わるように、ある程度の催事、作品などをピックアップして示すこととした。
- ・ インフォグラフィックデザインに関する検討を行い、年を黄色、施設を緑、催事を赤、グループなどを青とするカラースキームを決定、また活動の頻度などを色の濃淡で示すことなどを決定した。
- ・ インフォグラフィックを作成するに当たり、イメージを喚起しやすくするためポイントとなる図版を入れることとした。図版の選考・許諾は明貫氏、阪本氏を中心に行うこととした。
- ・ インフォグラフィックに関しては、本事業が文化庁事業であり、かつ制作されたインフォグラフィックが今年度のアルス・エレクトロニカで展示を行う機会を得たことから、文化庁メディア芸術祭の受賞作品及びアルス・エレクトロニカでの受賞作品を入れることとした。

3.2.2 メディアアート史・インフォグラフィック

関口氏の監修、明貫氏による昨年度本事業に関する情報及びメディアアートに関する知見、阪本氏の長年にわたるビデオアートに関する知見、小林氏による本事業で過去に得られた情報の整理協力を得て、1950 年代から現在に至るまでの日本のメディアアートに関する年表を作成した。付録としてサンプルを添付する。（付録：4.1.1 メディアアート史データ、4.1.2 メディア芸術祭、アルス・エレクトロニカ受賞者データ）。

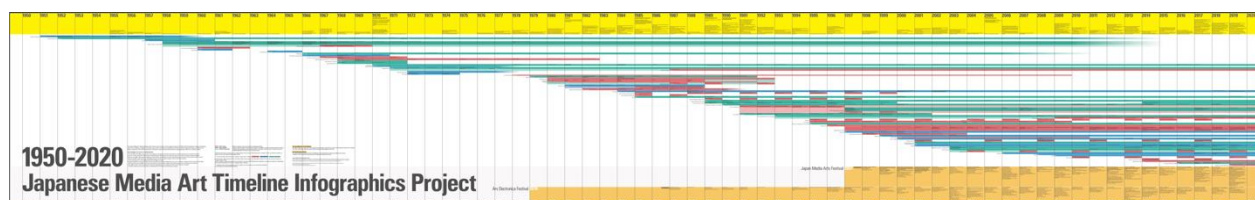
第3章 実施内容

メディアアート年表インフォグラフィックには以下の内容を収録した。

- ・ 催事
- ・ 施設
- ・ グループ
- ・ 受賞作品、作家

有識者より収集した内容から日本のメディアアート史を俯瞰してみた場合、重要と考えられる内容をピックアップしインフォグラフィック化した。同時に催事、施設、グループなどの事象を色分けし、活動の頻度や推移などを濃淡で示すなどのデザイン作業を行い、歴史的な流れを視覚的にも分かりやすくした。一部の重要な作品については図版なども収録し示している。インフォグラフィックは縮小版を付録として添付する（付録：4.1.3 メディアアート史インフォグラフィック、4.1.4 メディアアート史図版）。

作成したインフォグラフィックは 2019 年 9 月にオーストリアのリンツで開催されたアルス・エレクトロニカで日本のメディアアート史の展示で活用された。同じアルス・エレクトロニカ主催の 2020 年に東京ミッドタウンで開催されるイベントにおいても展示された。



メディアアート史インフォグラフィック

3.3 メディアアート関連事業調査資料の目録作成

これまでメディア芸術関連事業においてメディアアートに関する様々な調査、事業が行われてきたが、受託した団体や担当者が様々であり、また事業によって成果物の扱いが異なるため、その全体把握が難しかった。そこでこれまでの事業の成果を調査整理し、一覧としてまとめる作業を行った。

3.3.1 メディアアート関連事業調査打合せ

メディアアートに造詣が深い小林桂子氏に依頼するに当たり、その目録作成業務に関する打合せを 2019 年 10 月に行った。

出席者：小林桂子、野間穰

打合せ内容、決定した事項など：

- ・ 調査を行う事業については 2010 年度から 2018 年度までのメディア芸術関連事業とした。

第3章 実施内容

- ・ 調査する内容として、関連する事業の洗い出しと、メディアアート関連の事業で報告書などが閲覧できるものの内容を確認し目次を一覧とすることとした。
- ・ 資料などを入手しつつ2020年1月までに一覧を作成することにした。

3.3.2 メディアアート関連事業調査資料の目録

2010年度以降のメディア芸術に関連する文化庁事業87件を一覧にした。この一連の事業の中からメディアアートに関連する18の事業に関して報告書を確認した。確認した事業の一覧は付録としてサンプルを添付する。(付録：4.2.1 文化庁メディア芸術関連事業リスト)

調査により、これまでの事業において多数の関係者により、様々な取組のなされてきたことが把握できた。その内容は、メディア芸術振興におけるメディアアートの活用について、メディアアート作品のアーカイブや保存、再生について、大阪万博、企業メセナなど多岐にわたっており、歴史、データベース、アーカイブなど重要な事柄について様々な視点で取組が行われてきたことが把握できた。

調査に関しては、その後のメディアアートに多大な影響を与えたと考えられる大阪万博の調査や、メディアアート作品が多く生まれた一因と考えられる企業メセナについて、そして作家の来歴や関わりなどを知ることができる文化史についてなど様々な調査事業が行われていた。作品の保存・修復においてはダムタイプ「LOVERS」という歴史的な作品の修復を関係作家などを招聘して行い、作品の保存・修復の例を示した。またデータベース関連では、データスキームの構築やデータ収集とともに、特定の作家の資料についてのアーカイブなども行われていた。

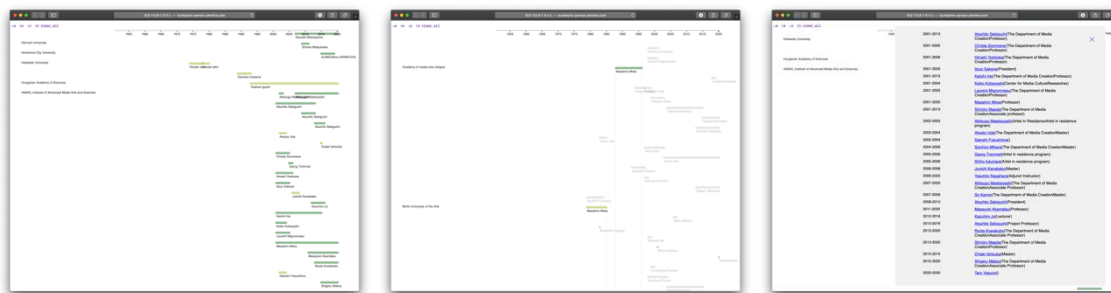
このようにデータベース、アーカイブ、作品保存や修復など、後に参考となる取組が行われていた。一方で、それぞれを繋げてメディアアート全体を俯瞰するには、まだ不足があると感じられた。今後は本事業で示したメディアアート史から改めて注力していく部分を定め、全体を繋げていく取組が必要と考える。

3.3.3 日本のメディアアート文化史インターフェイス英語版作成

調査した過去の事業の中から、2016年度に愛知県立芸術大学が行った「日本のメディアアート文化史構築研究事業」で作成された日本のメディアアート文化史インターフェイス(日本語)を、本事業で英語化した。これにより作家の来歴などについてのデータが、日本語のみで検索や閲覧されていたものをすべて英語でも行えるようにした。英語化されたインターフェイス、データについては付録としてサンプルを添付する(付録：4.2.2 日本のメディアアート文化史インターフェイス画面キャプチャ、4.2.3 日本のメディアアート文化史インターフェイス英語版データ)。

この英語化されたメディアアート文化史インターフェイスについては、3.2で示した日本のメディアアート史インフォグラフィックとともに、2019年度9月にオーストリアのリンツで開催されたアルス・エレクトロニカの展示で活用された。

第3章 実施内容



<http://bunkacho-person.semitra.com/en.html>

3.4 メディアアート作品データと資料の調査・収集

山口情報芸術センター（YCAM）の 2003 年開館から現在までの催事と作品のデータ作成を行った。なおデータは、メディア芸術データベースにも展開できるように作成した。

また、山口情報芸術センター（YCAM）に対しては、ヒアリングも行い、作品データや、そのアーカイブ、データベースなどについて、その知見と実際の取組を伺った。

3.4.1 山口情報芸術センター（YCAM）ヒアリング打合せ

山口情報芸術センター（YCAM）にアーカイブ、作品・催事に関するデータなどについてヒアリングを行うに当たり会田氏と打合せを 2019 年 11 月に行った。

出席者：会田大也（山口情報芸術センター）、野間穰

打合せ内容、決定した事項など：

- ・ 本事業の内容などの説明とお願いしたいヒアリングの内容などについて共有した。
- ・ ヒアリングには会田氏のほか、アーキビストの渡邊朋也氏、ラボの伊藤隆之氏、クラレンス・ン・キアン・ピアオ氏に参加していただく方向で調整していただくこととした。
- ・ 日程については 2020 年 1 月中に開催することで調整していただくこととした。

3.4.2 山口情報芸術センター（YCAM）ヒアリング

メディアアート作品・催事データ作成について、メディア芸術データベース運用・活用について、作品のアーカイブ、収蔵などに関して山口情報芸術センターの取組や現状、今後についてヒアリング調査を行った。

開催日時：2020 年 1 月 15 日

出席者：会田大也、渡邊朋也、伊藤隆之、クラレンス・ン・キアン・ピアオ（山口情報芸術センター）、野間穰

第3章 実施内容



渡邊朋也氏 会田大也氏

ヒアリング要約：

催事・作品などのデータについて

- ・ 催事・作品のデータとしてインターネット上に公開されていてウェブサイトで閲覧できるものについては XML で管理されており、一部カテゴリー分けが難しい作品以外の基本的なデータは開館から現在まで揃 [そろ] っている。
- ・ データの形式が揃っておりウェブサイトの項目よりも詳細な形で行政への報告書としてのデータも年度ごとに毎年作成している。
- ・ 催事、作品の告知などに関するビジュアルは、施設の広報となるような案件について施設の決裁で活用することができる。

作品に関する資料などについて

- ・ YCAM はヒアリングにも参加された伊藤氏をはじめとしてラボに優秀なエンジニアが在籍しており、アーティストと共同で作品を制作する事例も多々ある。
それらを含め展示された作品の技術資料などに関しても YCAM に整理された形で保存されている。
また共同で製作した作品に関して、他の場所で展示の際には YCAM のクレジットを入れてもらうことを作家と取り決めている。これにより作品や技術面の権利表記だけでなく YCAM の認知拡大も狙っている。

収蔵作品・作品のアーカイブについて

- ・ 収蔵されているメディアアート作品については、どのような再展示ができるかについて非常に気を使いつつ、その辺りを意識して作家と再度契約を結ぶ作業を行っている。
例として中谷芙二子氏の作品を YCAM で収蔵しているが、中谷氏の作品の特徴である霧の演出は、作家本人の意図と違った形で使われかねないと考えている。霧を創出する

第3章 実施内容

機械については YCAM が所有しているが、これら機材の使用条件や作品の再演の条件などを作家側と綿密なやり取りをしつつ詰める作業を行っている。

同様に収蔵されている作品の機材が多数収められているために、それぞれの作家と契約を結び、また作家側が YCAM から機材を借りて展示ができるような仕組みにもしている。

- ・ YCAM は文化庁の事業の予算も受ける形で多摩美術大学と協力し、三上晴子氏の作品の修復も行っている。アーカイブ担当のアーキビスト渡邊氏は存命中の作家本人もよく知る人物であるが、渡邊氏も三上氏の作品の修復は作家が亡くなったために行われているという面も感じており、こういった場合の作業や修復、再展示の方法については考えるべきことも多く、また一律の基準で行えるものではないと考えている。

現在の状況、今後の取組、メディア芸術データベースの活用・連動など

- ・ 三上氏の作品修復、収蔵作家との再契約、記録のデジタル化など文化庁関連事業でのテストなども含め、データベース、アーカイブなどの方向性、作業の方針などは、ほぼ決まっており、アーキビストの渡邊氏が担当を継続し粛々と作業を行っている状況である。外部の補助や予算などがあれば、上記の作業の進行が早くなるとは考えているが、予算や人的な要因で手を着けられないというような業務はない。
- ・ メディア芸術データベースへのデータ提供などは、YCAM 側に広報的な効果などが望めれば可能性としてはある。美術史的な面、アーカイブへの入り口などとして、さらに深い連携の可能性などはあると考えられる。他方、エンターテインメントや研究ではなく一般的なウェブコンテンツとしての利用に対して、YCAM ができることは少ないと考えている。
- ・ YCAM がメディア芸術データベースの運用に関わることについては、ある部分のメディアアートに関する情報やアーカイブなどを YCAM が中心となって行うという意義はあると考えられるが、公共施設という立場からも現時点で積極的に引き受けるようなことは難しいと考えられる。

3.4.3 YCAM 作品データ

これまでメディア芸術データベース向けのデータとして作成されていなかった YCAM の催事、作品について開館からこれまでの全 2,402 レコード（催事 715、作品 1,687）を、公式サイト、閲覧可能な資料から作成した。データについてはサンプルを付録として添付する（付録 4.3.1 山口情報芸術センター（YCAM）作品、催事データ）。これによりメディアアート分野で長年にわたり現在も活動を続けている重要な 2 施設、NTT インターコミュニケーション・センター（ICC）と山口情報芸術センター（YCAM）の基本的な催事、作品データが揃った。

3.5 メディアアート関連有識者ヒアリング調査

事業の最終年度であることから、これまでの事業を踏まえたアーカイブやデータベース、分野の現状や今後について有識者のヒアリングを行った。

昨年度のヒアリングでも調査を行い、またメディアアートに多大な影響を与えた NTT インターコミュニケーション・センター（ICC）と山口情報芸術センター（YCAM）に関わりの深い畠中実氏（NTT インターコミュニケーション・センター）と阿部一直氏（東京工芸大学）に調査の方針について相談し、それぞれに適任の有識者と対談していただく形で調査を行った。

3.5.1 メディアアート関連有識者ヒアリング調査打合せ

ヒアリング対象者、内容などについて打合を 2019 年 10 月、11 月に行った。

メディアアート関連有識者ヒアリング調査打合せ①

ヒアリング対象者、内容などについて打合を行った。

出席者：畠中実（NTT インターコミュニケーション・センター）、野間穰

打合せ内容、決定した事項など：

- ・ 本事業、最終年度の省察など含めて今年度の事業内容について、ヒアリング調査の意図などについて説明し共有していただいた。
- ・ 畠中氏には昨年の本事業のヒアリングで、若手のメディアアート作家など数名にヒアリングを行うことについて話をしていたが、本年度の事業の内容、省察などを見据え、本人も作家でありメディアアートに見識が深く、畠中氏と共著も出版されている久保田晃弘氏（多摩美術大学）と話をすることで、メディアアート史やアーカイブについて省察を見据えた有意義な話ができるのではという意見を頂き、畠中氏、久保田氏の対談を行うことで決定した。

メディアアート関連有識者ヒアリング調査打合せ②

ヒアリング対象者、内容などについて打合を行った。

出席者：阿部一直氏（東京工芸大学）、野間穰

打合せ内容、決定した事項など：

- ・ 本事業、最終年度の省察など含めて今年度の事業内容について、ヒアリング調査の意図などについて説明し共有した。
- ・ 阿部氏は、海外での日本のメディアアートの捉え方やエンターテインメントにおけるメディアアート、文化、産業の振興など広い視点で様々なことについて話をするために、水口哲也氏（慶應大学、レゾネア株式会社代表）、内田まほろ氏（日本科学未来館）それぞれと 2 回対談を行うことを決定した。

3.5.2 畠中実・久保田晃弘 対談

開催日時：2019年12月20日

出席者：畠中実（NTT インターコミュニケーション・センター）、
久保田晃弘（多摩美術大学）、野間穰（進行）、岡江真一郎（収録）



畠中実氏



久保田晃弘氏

本事業で作成したメディアアート史や、データベース、アーカイブなど関連事業も含めたこれまでの取組について対談いただいた。

対談のポイント：

- ・今回メディアアート史で見取図ができた。メディアアート史は時代区分を作るのに長けている。今後は時代に分けて考えるといい。
- ・メディアアートのコアな時代である1990年代についてアーカイブ、研究を重点的に行うべきである。そこを研究することで、全体も明確になる。
- ・アーカイブでは、雑誌への寄稿や論文など当時の言説の収集も重要である。
- ・作成したメディアアート史やアーカイブは、誰もがアクセスできる状態にしていくことが大事である。これらは貴重な教育基盤になる

対談内容抜粋：

久保田：こうした大きな見取図（メディアアート史）ができれば、今度はどこから手を着けていくかという順序付けをしなければならない。メディアアートのアーカイブといったときに、1990年代から2008年までのインタラクティブ・メディアインスタレーションがいかんして生まれ、どういう作品が生まれ、どういう議論が行われたか、ということをアーカイブするということをまず行わなければならないと思うんです。

畠中：久保田さんがおっしゃっていることに繋がってくるかもしれないのですが、（このメディアアート史には）どこをコアにするかっていう設定がなかったように思います。

第3章 実施内容

年表みたいなパースペクティブは有効だと思いますが、それぞれの要素を一本の線で結ぶという作業と、何を中心にするかという作業は別々に行われなければいけない。これを一緒にやろうとすると、制作者のこだわりポイントが所々見えているだけのものになってしまう。そうすると何をやりたいんだろうっていう感じになってしまう。

このパースペクティブは重要だけれども、どう掘り下げるかという作業が別の視点としてある。いまメディアアートに於いてそれをしようとするなら、まず 90 年代から始めるのも良いのではないかと思います。例えばキヤノンアートラボは 91 年からですよ。

野間：この事業で昨年度に愛知県芸の関口さんがキヤノンアートラボの調査をやっています。

畠中：その事業ではアートラボの資料を預かってますよね。そういうものを含めて 90 年代前半の作品は、例えばフロッピーで作っているような作品はもうほとんど見れないし、それがあったことさえ辿 [たど] ることも難しい状況になっています。ゆえに 80 年代終わりから、90 年代前半くらいまでのメディアアート黎明期が抜けている。実際にはそこが、現代美術とテクノロジーの関わりという意味では、重要なポイントだったかなと言えますよね。そういう現代美術の中から今で言うところのメディアアートへ向かった人たちが、スタートしたのがアートラボで、その中でだんだんと欧米の動向を参照し始めたのがインターコミュニケーション (ICC のプレ活動期) です。

その流れが日本のメディア芸術を先導したというところがあるわけで、そこを短い射程として、メディアアートを俯瞰するパースペクティブを仮定するとしたら、やはりアートラボなりインターコミュニケーション、あるいは少し遡って 80 年代の終わりとかですかね。または現代日本美術展で岩井俊雄が最年少で受賞するような、ある種の事件をとっかかりにするのもあるかもしれない。そしてそのパースペクティブを現代まで、あるいは 2008 年、ポストインターネット以前、みたいなところで区切るとかそういう時代設定というのは必要なという気がしますね。あえて、そこを一つの充実した時代、メディアアートの時代のような時代設定をすることも可能かなという気がします。

久保田：確かにその通りだと思います。とはいえ、いま畠中さんがおっしゃった通りに広げちゃうと、メディアアートの本当のコアが分からなくなってしまう。重要なことは、90 年代以前にメディアアートって言うことはなかった。今日のメディアアートは後付けなんです。

畠中：そうですね。

久保田：もちろん、実験工房があったからこそ、メディアアートも生まれた。けれども、藤幡さんや、三上さんが、その運動に直接参加してたかという、そういう世代ではないわけで、むしろ、日本とヨーロッパで起きた特異な芸術運動として始まった。こうした視点から、90 年に SFC

第3章 実施内容

が生まれ、IAMAS ができて、ICC が誕生し、多摩美、武蔵美の情報系学科、そして芸大でも先端が設立された。90年代の一連の出来事を客観的に記録することができれば、あとはそこからのリンクとして語ることができる。

アーカイブのハブを見失って、それぞれの人の得意分野の融合体にしちゃうと、結果的に分からなくなってしまう。逆に言うと、アーカイブを作る上で、少なくとも ICC の活動というのは、一つの大きなハブにしなければならない。

大事なことは、(ある時期までは) ICC にしても、YCAM にしても、展覧会のカタログを丁寧に作っているの、まずはそのカタログの情報をまとめておくことが、非常に重要なことではないかと思います。

もう一つ、インターコミュニケーションという非常に重要な雑誌があり、そのテキストを、まずはきちんとデータ化して、学生や研究者、これからメディアアートに関心を持ってくれる人たちが、すぐにアクセスできる状態にしておくことが必要です。そうすることで、次の世代が、僕らを批判しやすくすることができるようになる。

僕らも、過去の芸術運動に対して、色々異議を申し立ててきた。でも今の学生には、異議を申し立てる対象がない。異議を申し立てずにただ、すごいねって信仰してしまうのが一番危険。当時のことをきちんと踏まえながら、今日のコンピュータやネットワークを超えて、さらにその先に行く議論をしないと、メディアアートではなくて、ただのテクノロジー&エンターテインメントになってしまう。重要なのは、信奉ではなく批評なんです。

畠中：こういう年表的なものっていうのは、時代区分みたいなものを見いだすことに長[た]けている。例えば、実験工房から万博までみたいなパースペクティブは 70 年代に入って一度途切れて、これは僕の見方だけど、70 年代の作家の、いわゆる作ることの問い直しとしてのテクノロジーの使い方、メディアの使い方、そういう中からビデオアートが登場する。

時代区分もそうですが、久保田さんがおっしゃるように、メディアアートとはヨーロッパでは言っていないという話もあります。では、メディアアートという言葉がどうやって日本に定着したのか。例えばビデオアートはメディアアートの前史だと思っているが、それがどういうふうにメディアアートに推移してきたのか。例えばビデオアートが単にモニターで見るっていう芸術から、インスタレーションに変わっていく一つのきっかけがある。そういうような推移、関係性みたいなものと、時代区分を明示できれば、年表というのはそれだけで使えるものになる。

久保田：あえて言うと、いまの畠中さんの話は、メディアアート以前の話なんです。メディアアートそのものについて、いまのような話はできません。だからメディアアート以前が分かったとしても、本編が何だったのかがきちんと明示できるようにならないと、前者の再定義は行えない。それが一番言いたかったことです。

第3章 実施内容

畠中：メディアアートという言葉が広まって、何かジャンルのようなものが形成されていくのに、東京ではP3（P3 art and environment：1989年、東長寺境内地下の講堂をスペースとして開設し、1999年まで様々な展覧会やイベントを展開した。以降はその後は場所を特定せずに活動が続けている）が、インゴ・ギュンターや三上晴子さんの展覧会をしたりして、かなり大きなきっかけになっているような気がします。そうすると80年代の終わりぐらいから、今で言うところのメディアアートというのは始まっているですね。

久保田：問題なのは、P3には過去の活動のアーカイブを収めたウェブサイトがあるけど、それ以外には、ほとんど文献がないんです。メディアアートに関することを調べようとしても、どこにも行き場がないのが一番の問題なんです。畠中さんも他の人にしても、メディアアート以外のことはたくさん話すことができる。それはきちんと記録が残って、公開されているからです。だから、メディアアートについてはここに行けば大丈夫ですと、外の人に言えるものを作ることから始めないといけない。90年代のメディアアートを研究したいですけど、どこに行けば情報が手に入りますかと尋ねられたときに、自信を持って答えられるものを作りたい。

すでにビデオアートや、実験工房の本とかはメディアアートに比べれば山ほどあるわけで、それは僕らはやらなくてもいい。

まず作らなければならないのは、ICCとYCAM、とSFCから多摩美、武蔵美、そして芸大を横断検索できるメタデータではないかと思います。これらのデータの横断検索ができるようにならないといけない。外国の研究者に「こことここを個別に当たってください」と言っても、「は？」って言われるだけだと思うんです。だから、MoMAとホイットニーとTateが連携したのと同じように、ICCとYCAMとIAMASとSFCと多摩美と武蔵美と芸大が連携してやりますと、いう話にしないといけない。そこから論文を書いたり、国際シンポジウムを開催する、本を執筆するというのが、始められるようになる。

畠中：ここではメディアアート史観をはっきり出したい、個別の現象だけでなく、もっとメディアアート史観を読み解いていける、さまざまな要素を関係づけられるものとしての通史を作りたい。

久保田：アーカイブに、思想を入れてはいけない、というのは基本原則だと思います。

アーカイブが問題になるのは、それが歴史を修正してしまうことです。多くの人が過去に行っていたことと、いま言っていることはかなり違う。それは当人にとってはいいのかもしれないけれど、歴史研究だったり文化研究にとっては良いことではない。当時がどうだったか、皆が何を言っていたか、という当時の事実がきちんと調べられるものを作ってほしい。

畠中：そうですね、だからオーラルヒストリーもありますけど、オーラルヒストリーというのはなかなか信憑〔しんぴょう〕性の薄いものでもあって、記憶違いなどおかしい部分もあったりす

第3章 実施内容

る。しかも、それをそのまま読まれて間に受けられたら困るような発言もあったりする。

それに対して、この人は当時こういうことを言っていたというようなことを参照可能でないと、そのオーラルヒストリーはあまり意味をなさない。いま言ってるから正しいということにはならない。オーラルヒストリーにも、もちろん意味があるんですけど、今まで聞けなかったことを聞けたとか、そういうことが本質なのではないかと思う。

久保田：メディアアートが生まれたのは 90 年代である、ということが僕や畠中さんの意見ではなく、アーカイブのデータから事実として見えてくることが重要ですし、アーカイブとして意義もある。具体的に言うと、80 年代から、当時メディアアートに関係していた人たちが何を言っていたか、ということを検索できるデータベースを作ることだとか。

野間：過去の発言など含めてデータや資料と色々集めていくときに、どこにポイントを置いて時代区分していき、どういうふうに詰めていくのが良いでしょうか。

久保田：大事なことは、これはメディアアートかどうか、という議論はしてはいけないということ、つまりメディアアートの境界を決めてはいけない。まず、90 年代のメディアアートの代表作と代表作家（典型例）はこういう人たちですというピボットを立てて、まずその人たちが何を言っていたのか、ということを経典とテキストでわかるようにする。そうすれば、その中の誰かがビデオアートの作家を研究していたとしたら、その関連性を調べればいいし、作品の内容としての関係性（影響）も検討することができる。内包的定義ではなく、外延的な定義にしておかなければならない。

畠中：そうですね、例えば、80 年代辺りのギャラリーSCAN ができる辺り、家にホームビデオが入ってくる。そうすると、ビデオアートが多くなってくる。でもビデオアートの時代ってこのへんで終わってるんだなってことが見てとれる。このへんに移行期間みたいなのがあってビデオアートからメディアアートに推移してると、これを見ただけで分かるんですね。そうすると、時代区分が立てやすいですね。

久保田：いま畠中さんがおっしゃったように、世の中のファクトを示しておけば、そこから議論ができるわけです。

畠中：そうすると、その事実みたいなものと、芸術としての現象があるわけですね。その現象がどう起きてきたのかというサンプルを並べていくと時代区分が何となく読めてしまう。

久保田：民間技術レベルで言うと、例えば 84 年にマッキントッシュが発売されたという話、93 年にモザイク（ウェブブラウザ）がリリースされたこと、2007 年に iPhone が誕生した、それぞ

第3章 実施内容

れが、ものすごく重要な役割をしてるわけです。

畠中：テクノロジーやメディアなどを使った芸術作品は、その時代のメディア環境に応じて出てくるわけですからね。でも、それが前後したりしているというところにも面白さがあります。

久保田：ところが今はまだ、そうした面白いことを客観的に議論する土台すらないということです。面白いと感じるのは、畠中さんがその当時や背景を知っているからであって、この面白さを畠中さんだけが知っていたのではまずいわけです。一般の人、学生でも知っていなければなりません。公共的な一般の知識（リテラシー）にしていかなければなりません。

公共の客観的知識がどんどん捨てられて、ネット上での噂「うわさ」や嘘「うそ」が蔓延「まんえん」する中、文化庁がやるべきことは、公共の正しい知識を、きちんと正しく参照できるところに置くことではないかと思います。それが教育の基盤にもなりますので。

畠中：みんなそれぞれの持論があるからまとめるのは難しいかもしれないけど。例えば実験映画だったらどうなのか、アニメーションだったらどうなのかとか。

各分野の人を集めて、時代区分をとりあえず策定するのは面白いかもしれないですね。これでいいだろうというおおまかなガイドラインを決める。そうするとメディア芸術で扱っているものがどういう影響関係でどういう推移でここまできているというのが分かるような見取図がつかれるというのがいいかな。

久保田：メディアアートの話に戻ると、それはすでにこれ（本事業で作成したメディアアート史）で良いのではないかなと思うんです。現時点では 90 年代の出発点と、ポストインターネット、つまり iPhone が世に出るまでに一つの時代が築かれた。

畠中：その中で、（現在そう呼ばれるような）メディアアートっていうものが形成されてきた。メディアアート史で、そこが一番コアであるという気がする。もう一つは実は 90 年代から 97 年ぐらいまでの間。ここは本当に聞いたり探したりしないと穴ボコになっている。

久保田：そう思います。だから一番薄い、この辺のファクトをちゃんとまとめておくことが、まずやるべきことなんです。具体的に言うと、1998 年に iMac ができた年に、市民にインターネットが入ってきた。それ以前はまだ「i」がない時代なんです。だから、インターネット上に情報がない。それまでのデータはローカルスペースにあった。

畠中：そうですね。それに 90 年代の 10 年ぐらいは、メディアの推移が激しかったから、もう読めないデータとかドライブがないとか、そういうものがたくさんあると思います。

第3章 実施内容

久保田：それで、アーカイブ作りは苦勞するわけです。三上さんの映像が出たのも、最初は U マチックで、最後は Google ドライブなんですよ。その過程で、MO から ZIP、Jazz ドライブまで、ありとあらゆるデジタルメディアが全部ある、という時代でそれがかなり大変なんです。

とにかくここを何とかしない限り、もう公共事業としてアーカイブ制作をやる意味がないと言い切れるぐらい、この時代のアーカイブが欲しい。

野間：実際、このあたりの資料の状況はどうなんでしょうか。

畠中：冊子とかの印刷物はあります。ビデオはそんなに多くないですけど、見えないミュージアム、ICC プレ活動、90 年代とかずっと活動しているので。あの当時の印刷物は取ってあります、冊子、チラシもあります。

久保田：この時はまだデジタルデータではないので、素朴にメディアを集めてきて、スキャンして、デジタル化して、リストアップすることを地道にやるしかない。

畠中：90 年代のインターコミュニケーションで、90 年代という移り変わりが激しい状況の変化、思想的な部分を含めて、きちんと浅田彰さん、伊藤俊治さんたちが押さえてくれていたというのはすごく幸運なことだなと思います。

久保田：こんなこと言うのは何ですが、当時は今の SNS とは違って、原稿書くことはフローではなくストックだったから、みんな気合を入れて書いていたし、例えばインターコミュニケーションの原稿として残るということは、ものを書く人にとってのステータスとしても秀でていた。そうした、いわゆるエッセイではなくて、勝負しながら書き込んでいく論考こそが、今なお大事なリソースだと思います。

野間：そうするとまずは雑誌に載っているような情報を集めるとして、深さはどのくらいにしていくのが良いと思われますか。

久保田：情報としては浅くていいと思います、レアなもの探していくような深さではなくて、きちんと書かれたもの（はそう数が多いわけではないので）を漏れなく集めていく。

まずは、現在の当時に対する言説のファクトチェックができるデータベースを作ればいい。

例えば、執筆したり寄稿した本のタイトルがリストアップされて、ある作家や批評家がどこにどういうテキストを書いていたかを検索できるようにする。まずはそうしたデータベースの王道、図書館のように普通に使えるデータベースを作ってほしい。

畠中：全体を見つつ、何をリストにしていくかっていうことを把握できる人がいてほしいという

第3章 実施内容

感じですね。そうでないと、あれもこれものような話になり、終わらないし、形にもならない感じがします。どう全体像として、等しく深掘りしていく。それをきちんと決められないと、結局、全体像が提示できない感じになってしまったくない。

野間：確かにそうですね。その辺りは意識して拡充していきたいですね。

久保田：もっと言うと、2008年～2012年辺りで、メディアアートという芸術運動は一旦終了したのかもしれませんが。以降、それまでのメディアアート運動はないと言うべきかもしれません。それまでのメディアアートは、現代美術やエンターテインメントという、より大きな社会現象の一部になった。今では、インタラクティブアートやインターネットアートと言ってる人もいない。僕はそれでも、バイオアートだったり、ナノアートだったり、まだアートと名付けられていないものを追っています。

やはり 90 年代に使われていた、メディアアートは何なのかっていうのを、まず定義しておかないと、そうした今のことも語れないわけです。そうしないと、全部メディアアートだね、あれもこれもメディアアートだね、というしかなくなってしまい、逆に話が混乱するだけです。逆に言えば、「何がメディアアートではないか」ということを、きちんと言いたいわけです。

3.5.3 阿部一直・水口哲也 対談

開催日時：2019年12月25日

出席者：阿部一直（東京工芸大学）、水口哲也（慶應大学、レゾネア株式会社代表）、
野間穰（進行）、高橋裕行（収録）、



阿部一直氏



水口哲也氏

本事業で作成したメディアアート史や、データベース、アーカイブなど関連事業も含めた、これまでの取組について、またメディアアートの今後の可能性や戦略について広く議論を行った。

対談のポイント：

- ・日本のメディア芸術は世界で注目されている。この価値を育てていくのは国策である。
- ・海外の作家、研究者など日本のメディア芸術に興味をもった外国人が目指すことのできる常設展示公開の場（ミュージアム＋アーカイブ）が必要。
- ・常設の場はクリエイション機能とミュージアムがセットだと人材育成のいいエコサイクルがくれる。関連産業との継続的な連携や共同開発なども生まれやすい。
- ・メディア芸術は体験性が重要な要素である。エクスペリエンシャル・アートを今後の日本の強みにし、海外へのパッケージ展などを積極的に移出するべき。

対談内容抜粋：

阿部：2020年を迎えるに当たり、5G、オリンピック、万博というような大きな流れの中で、どういう形で、何を戦略としてやるべきか。メディアテクノロジー、メディアカルチャーなどをどう制度としてサポートしていけばよいのか。

この20年あまりを振り返って、今後の可能性や、評価方法などについても御意見を頂ければと思います。

水口：メディア芸術祭のエンターテインメント部門の審査員をしていたし、センター構想も委員で入っていたので、よく知っています。

第3章 実施内容

これまでは海外の人に向けて作るという視点でやってきた。2002年にRezが受賞して、そのままアルス・エレクトロニカにも出展した。しかし、当時の風景と今の風景はぜんぜん違います。

メディアアートの価値を日本がどう考えるべきか。外国人が、外から日本をみたときに、あるイメージがある。マンガもアニメもゲームも、テクノロジーと技芸（メチエ）が揃っていて、そこに、ストーリーやインスピレーションが詰まっている。

最先端のテクノロジーと伝統的なスピリチュアリズムが街の中にも自然の中にもあって、もののけも出てくるし、最先端のゲーム、ライゾマティクス、チームラボも含め、いいイメージが熟成されてきたと思う。

しかし、外国人が東京にきて、行くべき文化的な場所が少ない。ここに行くと、最先端技術とアートが融合したすごいところに触れられるという常設のミュージアムがない。浜野保樹先生が御存命のときに、どうしてもやりたいとおっしゃっていたそういった場所の開拓・新設ですね。多くのクリエイターや、アーティストもそう思っていると思います。

最近、イギリスの大英博物館がMANGAを取り上げたり、アメリカでも2012年にスミソニアンがArt of the Gameという展覧会を行ったり、日本に先んじて、積極的にアートとしての解釈が進んでいる。このままでは日本がブランディング下手な国に見えてしまう。何がドメインなのかという芯が見えてこない。テクノロジーとアートの共存という、独自のドメインを立てて、そこから派生系を出していく、最先端のメディアアートから商業的なものまで包み込むイメージがとって必要。

例えば、メディアアーティスト・岩井俊雄さんの作品などは、作品アーカイブとして体験、鑑賞できるものが少ない。それがないと、事後的に誰も検証できないし、今のメディアアートの文脈が分からない。日本はこうした文脈を世界をリードして作ってきたわけだから、その強みをより強くして、未来にこれを大きくしていかないと、骨、芯のないものになってしまう。

阿部：最低でも記録映像はあるべきですね。それがないと系譜や文脈が分からないので、現在を理解できない。未来も刹那的な消費だけの薄いものになってしまう。

水口：ビデオアートやメディアアートは保存が難しい。マンガはものがあるので、分かりやすい。ゲームも、初期のアーケードゲームでアート性のあるものは多いが、メーカーは持っていない。スミソニアンでの展覧会は、コレクターを使って、これを集めたりしている。ゲーム大国である日本にないのがさびしいことだ。

その意味で、そうしたミュージアムがあれば、すごい価値になる。最先端から商業まで、色々な特集を組みながら展覧会をやっていくと、海外からの集客にもつながる企画がたくさん作れるはずだ。きりがいいほどコンテンツがあるのに、それを活かしかねないのはあまりにもったいない。

海外に行ったときに、何を観光目的とするかと言うと、ミュージアムを目指す人は結構多い。伝統的なものや現代美術も大事だけれど、いま海外の人の日本への関心はそれだけではない。

第3章 実施内容

この10年でも大きく変わってきた。例えばフランスでは、毎年Japan Expoがあって、マンガとか、日本のメディアコンテンツに影響を受けた若い世代が育ってきている。多くの子がコスプレに魅了され、多くの子が、おにぎりや寿司を作るワークショップに参加する。日本を目指して、日本語を話す人も増えている。

以前、フランス人の2人の女の子がポーランドで警察に拘束されたというニュースがあった。彼女たちは日本に行きたいとヒッチハイクをしていた。

<https://www.narinari.com/Nd/2006076177.html>

日本の「何か」が、世界の若者を魅了している。ちゃんと対応すれば、日本にとっていい人材、文化が生まれる。そういう人たちが大人になったときに、みんな日本に好意を持ってくれる。この循環を生んで、価値を育てていくのは、国の役割であってほしい。

阿部：最近の社会学研究では、20才以前の数年間のインプットが何であったかで、将来の価値観が決まるという主張があった。そうした意味で、次世代の才能や価値を作り出していくには、最先端の文化の消費でなく、その文脈や背景を作り出すのが重要で、それを明確化していくのは国のやるべき施策であり、民間だけではやりえないし、文化的個性、特質を公共性、公開性と繋げていくのも必要だ。

メディア芸術にとって、知識じゃなくて、体験性は重要な要素。記号的なやり取りじゃなくて、知覚全体の体験を残せるのが唯一メディアアートであるとも言える。

水口：エクスペリエンシャル・アートとも言えると思う。これは自分が「関与する」ことで作品が成立する。ビデオゲームは体験のメディアでもある。どんな好きな音楽でも100回聞けば飽きるけど、体験は飽きないし、深くて強い。だから、世界中にマリオとかが浸透し、世代も広がっていった。Pokémon GOもそうだ。

この5年くらい、世界的にアート性の高いゲームの市場も生まれてきている。エクスペリエンシャルなメディアは、今後の日本の強みにした方がいい。空間の中で体験していくタイプのものは、これからどんどん増えていく。ビデオ、インターネット、ポストインターネット、スマホ、xRと広がってきている。

その時にドメインを象徴するミュージアムがあると、系譜、裾野、コンテクストが見えてくる。それをフランスとか、アメリカとかに移植され、ブランド化されている状況は良くないはず。何を文化とするのか、文化としていきたいのか。国の姿勢に関わる部分。産業とも直結しているし、意義や価値がある。育てれば育てるほど、世界中から人が集まってくるし、クリエイターも育っていく。日本はメディアアートの先進国になるべき。

阿部：先進国な部分はあるけれど、ブランディングはすごく下手。有能なクリエイター、プログラマーは人材がたくさん溢〔あふ〕れているが、文脈化や戦略性は、世界的に劣等国だ。そろそろ文化的背景をクリアし戦略化して、メディアアートの産業性、ビジネスとつながる可能

第3章 実施内容

性を、明確に言語化、戦略化していくべき時期。優れた部分、先進的なクリエイションを個人に任せて放置するのでなく、具体的な主張の形にして海外にパッケージにして意図的に移出していくべきではないか。

水口：マンガはミステリアスで、ストーリーテリングのメディアの中でとってもユニーク。ハリウッドの映画になり、大きな影響力を持っている。その文脈やサイエンスを分かるようにする展示が日本にはない。大英博物館に先にやられてしまった。

英国バービカンセンターのAI more than Human展も、日本の作家が入っているが、本家の日本でああいうものができないのはもったいない。彼らは価値の付け方がよく分かっている。優秀な人もお金も集まってくる。日本は、そのドメインを取らずに、ぽっかり空けている。もったいない。

阿部：今後、5G時代以後、プラットフォームが3Dが基本化していくのではないかな。そうになると、VR～xR技術と融合したインスタレーションとか、三次元でどう体験するかというアートの強さが全面に出てくるといったクロスオーバーが起きていくのでは。

水口：5年くらいすると、ARの解像度の高いものが出現する。それは、あっという間に、突然くる。600年くらい前の活版印刷に始まった平面の2次元情報から、もっと空間的で3次元的になっていく。そうすると、情報は、体験に変わる。モノと環境の融合がたくさん生まれてくる。あらゆるものが、空間的でエクスペリエンシャルになる。

阿部：メディアアートをやりたい人が、どうやって職を得て、バジェットを獲得していったらよいか？ メディアアートには、従来の市場トレードやアートマーケットがないわけだが、どうやってアーティストの才能、人材を、育てていったらよいか？ ご提案はありますか？

水口：商業的な分野で活躍している方が、例えば、Media Ambition Tokyoに作品を出展したりしている。資金は自分で何とかしてでもやりたいという、そういう思いのある人は多いと思う。アーティスト支援のクラウドファンディングも登場してきている。何かと合わせ技で活動できるアーティストが増えてきている。先に活躍したメンバーの中にも、若い人たちを育てたいとか、共同制作したいと思っている人もいる。

だとしたら、一緒になれる施設というか、クリエイションの機能とミュージアムをセットで考えるのはどうか。人、お金、才能、情熱がうまく化学反応が起こる「ラボ」をミュージアムの近くに作ると、エコシステムができる。

野間：それはまさに阿部さんがYCAM（山口情報芸術センター）でやってきたことですね。

第3章 実施内容

水口：うまく行ったことは継承すべき。YCAMの東京版があってもいいし、京都版があってもいいし、アップデートさせるべき。そうすることで、5年後、10年後の逸材を生み出せる。

阿部：xRの世界には、試行錯誤がやれる場所、プラットフォームが必要。「攻殻機動隊」のような斬新なイメージをどう作るかというところは、日本人が得意な分野。そこから、アートやビジネスが出てくるよう流れを今なら作れる。

水口：そういう場があれば、企業も注目する。英国バービカンセンターもそういう機能がある。ロンドンの公的資金で制作を依頼したとしても、著作権、知的財産権は作家に帰属させている。それを世界に巡回もさせている。もっとアップデートした形を日本で追求してもいい。日本だけで閉じる必要はなく、日本を目指して集まるアーティストのためにもレジデンスを解放すべき。日本の作家と共同制作すれば良いっていう制度を作るとか。

野間：マンガ、アニメ、ゲームにはそれぞれ業界があるが、文化支援は必ずしも十分ではないのではないのでしょうか。原画保存とか、海外で展示するようにはなっているが、まだまだ日本の強みを文化としてどう推すか戦略的ではない感じがしています。

阿部：アーカイブに対する評価が低すぎる。予算もない。文化の文脈をブランディングできる戦略がないし、プロデュースできる人材も育っていない。それはそれらの価値観を認識していないからだ。

水口：（メディア芸術祭で）多くの審査員が時間を費やし、賞を授与し、殿堂入りした作品が、もう20年以上分ある。系譜、過去を知ることで、その先がイメージできる。歴史、アーカイブには意味がある。それを常にこれからの人たちが見られるようにする。メディア芸術祭からの派生として何かが生まれるとしたら、そういう取組が絶対的に必要。

ジャンルは違うが、野球の殿堂なども、そこに行くだけで過去が分かり、今に至る道が分かる。

阿部：体験は、言語だけでなく、身体感覚がないといけないので、アルス・エレクトロニカも、夏のフェスティバルの後に、1〜2年間はアートセンターで常設で展示している。2週間で終わるメディア芸術祭との差は大きい。

可能なら、企画展もメディア芸術祭がらみで同時にやるとか。受賞関係だけでなく。そういうことが重要。メディア芸術祭は会期が短すぎる。

水口：大賛成。メディア芸術祭はコンテストになっている。ここまで歴史がたまってくると、収蔵して、恒久的に触れられるようにすべき。

第3章 実施内容

阿部：このところ、メディア芸術祭は、六本木からお台場に移って、展示を重視する方向に少しずつ変わってきた。大賞に権威を持たせ、大賞を取った人の作品は、ちゃんとした新作制作や展示を提供し、観客に十分体験されるという権利を持つべきだと考える。

今後の展開として、xR時代に進みつつある現在、制作するサイドの準備や環境はいかがですか？

水口：VR、AR、Mixed Realityと発展してくると、空間のどこにでもディスプレイが出現させられるし、形状のある、タンジブルなものとも合成できるようになるはず。

音のあり方も映像のあり方も変えていくだろう。ミュージアムの中で、破壊的なことが起きていく。グラスをかけたまま移動しつつ、情報や体験にアクセスするような空間作り、作品作りが登場するのではないか。街全体がミュージアムという発想も出てくると思う。

阿部：どこかをメディアアート、テクノロジー、ビジネスの融合モデルサイトとして特区化して、室内も室外もボーダーなしにそういう世界になっているとか、そのくらいのことをやってもいい。

水口：大阪万博辺りでそうなると思うのだが、入場者数のカウントの仕方が変わるだろう。xRになると、ロンドンにいながら会場に入れるというような状況になる。逆に言うと、仮にJMM（Japan Media Art Museum）というものがあつたとすると、世界中のどこからでも入れるようにすべき。仮想の体験ができると、なおさらリアルな体験を求めて、日本に行きたくなるはずだ。世界に先駆けてミラーワールドになっているミュージアムができればすごい。

阿部：日本は八百万「やおよろず」の神の世界で、受け入れ幅も広い。特定な宗教と関係なく、空間や環境づくりを共有できる利点がある。

水口：次の20年を考えると、ネットワークの速度はさらに上がり、解像度もこれ以上必要ないっていうくらいになる。そうすると、もっと質的な深化の方に行く。

xR技術によってタンジブル、インタジブルが融合して、音楽やライブパフォーマンスでも、デジタルで入って来ても興行的に回すこともできるようになる。そこまでスコープに入れておきながら、さすが日本と言われるような、拠点作りがあってもいい。

眼鏡型のARは、次の5年で、視野はかなり大きくなるし、10年のスパンで考えれば、ほとんど視野が覆われ、リアルと同じような解像度になるはず。日本はAR的なメディアスピリッツに満ちている。

野間：今後、日本特有の表現が残るか？それとも、グローバルに均質化されますか？

第3章 実施内容

水口：逆に日本の何かが浮き彫りになってくるのでは？

阿部：ただ、これまでメディア芸術のインパクトを作り出してきた世代は、テレビや映画が幼年期の中心だった。これからは、ゲームなどが中心になるはずだが、アート体験もここに来ればこうしたゲーム以外の次に来る新しいユニークなコンテンツが見られるとか、テレビや映画に変わる次世代のドメインになるものを意識してこの時期に作っていかないと、拡散して終わってしまう可能性もあるかもしれない。

今後、たこつぼ文化が極化していくので、みんなが同じものを見たり買ったりの時代は過ぎ去り、そういうときに、体験の特殊性を、どうアピールするか、工夫が必要。万博などは、一つの契機になる。

水口：体験は強い。おもてなしの気持ちも本来はエクスペリエンシャル。茶室に入ったときに、その角度でしか見えない花の角度がある。京都のお寺も、自分の足で体験して初めて分かる流れがある。体験のメディアや体験のアートを作るときには、日本にはいい素地がある。日本のゲームがこれだけグローバルに大きくなったのは、日本の風土に理由があると思う。

xRの技術自体は国外から来ているけれど、いずれそれらがコモディティ化すると、ハイコンテクストな体験を作れる日本に強みがあると思っている。

3.5.4 阿部一直・内田まほろ 対談

開催日時：2019年12月25日

出席者：阿部一直（東京工芸大学）、内田まほろ（日本科学未来館）、
野間穰（進行）、高橋裕行（収録）、



阿部一直氏



内田まほろ氏

本事業で作成したメディアアート史や、データベース、アーカイブなど関連事業も含めた、これまでの取組について、今後のメディアアートのための教育やプラットフォームについて、広く議論を行った。

対談のポイント：

- ・理系や文系の枠を飛び越えた教育からユニークな人材が生まれる。
- ・アーティストが大きくステップアップするような後押しが必要。
- ・芸術祭などは一貫したテーマを持つ必要があり、それを実践し中長期的に関わることができる仕組み、人材が必要とされている。
- ・様々な体験が一般化する中で、さらなる技術革新による体験のアーカイブについての取組は有用である。

対談内容抜粋：

内田：メディアアートを考える上で、日本語におけるカタカナ用語の問題がある。アートといったときに、芸術なのか、美術なのか、定義が分からなくなる。メディアアートのエリア、目的、可能性を丁寧にコミュニケーションしていく必要がある（そうでないと今後の積極的な展開やビジネスとの接点を見付けていくことが容易にはならない）。

ちなみに、この種のジャンルを、ニューヨーク MoMA では、ニューメディアアートと言っている。日本では、文化庁主導では「メディア芸術」という言葉でマンガやアニメなどが入り、定義がさらに曖昧になっている。YCAM（山口情報芸術センター）は「情報＋芸術」、IAMAS も「情報と科学と芸術」で、それならば誤解は生まれない。

ところで今日は、従来からの「メディアアート」の歴史の話ではなく、次にどうするかという

第3章 実施内容

話でいいですか？

阿部：ようやく 90 年代からの揺籃 [ようらん] 期が終わって、次の四半世紀、メディアテクノロジーが偏在し、社会全体の中に当然のように浸透したときに何が起こるのか、何ができるのか？ 教育、人材、プラットフォームなどがどのように変化していくのか、そういう提言をまずうかがいたい。

内田：一番に教育改革。理系と文系の区別を早くやめるべきだと思います。これこそ、この分野から提言できるテーマかと思ってます。

例えば、Kinect の出現によって、それまで専門家に限られていた、メディアアートの主流だったインタラクティブアートが家庭やゲームにまで浸透し、一般認識が変わった例がある。このようにデジタルとのフィジカルなコミットは日本が頑張ってきた潮流で、ファミコンやゲームウォッチからアートまで繋がる流れがあり、文系と理系の区別を超える文化になっている。日本では、テクノロジーが生活のなかに溶け込んでおり、本来の開発利用目的と異なるテクノロジーの使い方が生まれることにアドバンテージがある。それはメディアアートの意義でもあり、この分野が社会に貢献できたことだ。

ただし現状では、メディアアートから、さらにビジネスと連動して盛り上げていく共通の土壌がない。0 から 1 の立ち上げはアーティストが勝手にやるけれど、それ以降の発展を生み出す 1 から 10 に行く間はサポートが必要だと思う。

阿部：メディアアートが社会の進展の突破口になる可能性はあるだろうか？

内田：ある。ニューメディアは、若い人の方がアドバンテージがあり、学生時代から C 言語で書いている世代はぜんぜん違う発想やアイデアを持っている。つまり、若者が前の世代と差別化して価値を出しやすい分野だ。その意味で、狭い美術の枠に押し込めない方が新しいものが生まれる。

さらに積極的に万博などを契機に、こうした発想が伸びる機会を社会に作り出すべきだ。ただ作品を作るということではなく、もう少し大きなテーマと目的を掲げて、いろんな領域の人を集めて、5 人くらいのグループをたくさん作って、コンペなどしたら面白いものが次々に生まれてくるのではないかな。

阿部：例えば、AI をテーマに科学や宗教のユニバーサルな視点も踏まえ、国際的な基準で作品を選び、世界巡回する日本発信のパッケージ展のプロデュースという、バービカンが行った美術を超える枠のような展示が日本の現代美術を取り扱う美術館からは全く生まれて来っていない。世界的なニーズはたくさんあるにもかかわらずだ。

第3章 実施内容

内田：ロンドンのバービカンの展示には、未来館としてではなく、個人で関わっている。バービカンは、ロンドン市のギャラリーだから、美術だけでなく、パフォーマンスもあるし、エデュケーションプログラム、デザインもある。その中で、2年に1回、サイエンス、テクノロジーとクロスするものをやるというルールがある。AIの前は、SFの展示、昔にどういう未来観が描かれてきたかを扱った展覧会をやっていた。

未来館は、日本の中でそういう役割を果たせている。もともとサイエンスだけだったが、文化やポップカルチャーとの接点を作ってきた。

ロンドンは教養高い街で、ミュージアムがたくさんある。キュレーターの数も多いし、メディアアートで言うと、RCAやゴールドスミスもあるし、大学の中にアーティストが雇われていたりする。ロンドンのサイエンスミュージアムは、大きな企画展ではアートはやらないが、アートギャラリーはあり、ベン・ルーベンの数字の作品が飾られている。このミュージアムは、私たちがすごくお手本にしている。ここにはウェルカムトラストという現代のサイエンスを扱う展示があり、メディアアーティストやインタラクティブアーティストと組んで行っている。

阿部：ロンドンのV&A（ヴィクトリア&アルバート博物館）もデザインと工芸の最古参の美術館であるが、10年前くらいから本格的なメディアテクノロジー研究部門を内部に創設し、コンテンツの最先端なディスプレイスタイルやアウトプット、デジタルアーカイビングの研究・実装を行っている。

ところでUKでは、ロンドン五輪が契機となって、メディアテクノロジーが一般に浸透した。その後にそれが途切れず、社会実装に政府が継続的に注力している。エンタメだけでなく、公共空間や都市的プロジェクトへの応用、次世代教育の分野などだ。大陸のEUをライバル視して、人材の豊富さを生かし、今後のメディアテクノロジーの覇権を握ろうとする意図もあるのではないか。クリエイターの人材の豊かさは日本と通じるところがあるが、予算化やプロデュース力が大違いだ。

内田：国の戦略がすべてで、芸術祭に出るのは0から1の間で、万博レベルでやっと1くらいになれる。そこで世界に名前が出て、その職業が認められるようになる。

阿部：メディアアートにとってメディア芸術祭がこうであればという提言は？

内田：文化庁の担当者が2年に1回変わってはいけない。リンツのアルス・エレクトロニカは、1995年からディレクターとしてゲルフリート・シュトッカーがやっている。

昨年オープンしたニューヨーク、ハドソンヤードのザ・シェッドのディレクターのアレックス・プーツは、マンチェスター国際フェスティバルのディレクターをやっていた。そこから活躍し始めたアーティストも多く、参加者はアレックスに呼んでもらうと感謝する。そのようにして、マンチェスター国際フェスティバルの価値がさらに高まっている。

第3章 実施内容

阿部：マンチェスターはUKでは都市型フェスティバルの代表格になっている。都市自体をアートフェスの舞台にして、ロックミュージックだけでなく、そこにメディアテクノロジーを積極的に展開させていくという明確な戦略性がある。

内田：あれに出たいみたいになる。バルセロナのソナーもホストの人たちは、立ち上げ当初の十数年前から変わらないが、今や週末4日間で約十万人が訪れるヨーロッパの代表的都市フェスにまで進化させている。

阿部：今ではミュージックイベントにプラスして、大規模なビジネスミーティングセッション（ソナー+D）もある。これも大成功だ。

内田：フェスティバルが世界で育っていった例が色々ある。新しいコミュニティと戦略を作るときに、担当者交代が2年に1回は早すぎる。文化庁が外部のディレクターやプロデューサーを外部に10年規模でアポイントしてはどうか。ゲルフリード・シュトッカー（アルス・エレクトロニカ／ディレクター）だって市からお金をもらっているし、アレックスも市から委託されている。

阿部：アジアも睨［にら］んだ国際的な戦略構築のためにちゃんとした継続的なコミッティを機能させるブレンチームやシンクタンクを作らないと、骨太なものはいらない

内田：メディア芸術祭も、フェスティバルにするなら、5年～10年、プロパー職員を3～4人でもいいから雇う方がいいし、そうでないなら、アワードだけにした方がいい。祭りって、そのときのその時代の一番いいものを集めて、次の世代に知識を継承するプラットフォームなので、そうでないなら、ただの賞にした方がいい。

もう一つは、場を作ること。集うためのシンボル（人や教会や神社）がないと祭りにならない。木場の現代美術館をデザインと建築のミュージアムにするとか。メディア芸術祭は、四半世紀やっているわけだから、受賞作品展をやっている中で、コレクションできるところを取っておくべき。中長期的に行える仕組み・場を持つのか、少なくとも人のコミュニティを作ることが必要。

野間：未来館の企画展の記録、アーカイブはどういう体制を取っていますか？

内田：いまは出来ていない。映像は撮るけれど、体験をとっておきたい。AR、VR、360度撮影には興味はある。ただし撮る方はいいいけれど、観る方のデバイスの問題がある。1人で見るのではなく、みんなで楽しめるVRがあるといいと思う。

アーカイブとは何か？という話で言うと、メディアアートは、作品をどう残すかというよりも、人類が人類の歴史をどう記録してゆくの、提言できたらいい。

第3章 実施内容

阿部：一時代前のメディアアートの第一人者、カールスルーエの ZKM の館長であったジェフリー・ショーは、現在、香港城市大学の主任教授だが、最新のメディアアート制作のほかに、中国の古代壁画や身体表現という伝統無形文化財の VR 記録プロジェクトを進めている。ここでは彼のメディアアーティストとしての資質が発揮されている。

内田：5 年後という意味では、どうアーカイブするかをプロジェクトしたら良いのでは？

阿部：メディア芸術祭の社会的意義とかグローバルな戦略性を高め、国際的に通用する明確なコンセプトを立てた展示とアーカイブのための予算を付けるべきではないか。例えば、それを 3 年に 1 回は 3 か月の企画展をやるとかしないと、世界的にアピールできるコンテンツにはなっていない。

内田：そのときの最新最高のテクノロジーで実験的に記録し、それだけを使って巡回できたらいい。

阿部：体験全体をどうパッケージにして再現するのか。基礎研究なり、スキルを蓄積していかないといけない。

内田：国宝や重要文化財を対象にしたらどうか。これだけ歴史が続いている国は他にない。

阿部：パリのノートルダム寺院が、先頃火災消失したが、3D データを取っておいたから再建できるというのはすばらしい。建築や神社仏閣も含めた伝統文化財のデジタルデータ化は重要だ。

野間：人の状況、環境について提案は？

内田：コンピュータの専門家が教えるのではなくて、社会にどう影響を与えるか教えられる人がいない。下手すると英語教育の二の舞になる。メディア芸術祭で言うと、東大の科学技術ショーケースと学生 CG コンテストの展示がセットになっていた頃、理工系と美術系の相互交流のコミュニティがあり良かった。

阿部：メディア芸術祭の科学部門みたいのがあってもいいのではないかな。理工系の感性工学分野の先端展示が常連で展示があれば、裾野がさらに広がるし、エンタメや産業との連動も強化されていくビジョンがアピールできるだろう。

第3章 実施内容

3.6 省察

事業の最終年度として、今年度のこれまでの事業内容、メディアアート史作成やヒアリングなどを踏まえ有識者に参加を頂き省察会を実施した。

3.6.1 省察会

開催日時：2020年1月15日

出席者：関口敦仁（愛知県立芸術大学）、久保田晃弘（多摩美術大学）、
畠中実（NTT インターコミュニケーション・センター）、
阿部一直（東京工芸大学）、野間穰（進行）、



関口敦仁氏

畠中実氏

阿部一直氏

省察会要約：

メディアアート史の作成について

- ・ メディアアートそのものの定義も定まっていない部分もあり、一度、全体像を把握して大きな方向性を固めることが重要だと考え、今回メディアアート分野の主要な出来事が一覧できる年表を制作した。

メディアアートの定義について

- ・ 異なる分野の技術や情報などを組み合わせて新しい作品を生み出すクロスオーバーの要素はメディアアートの本質や魅力でもある。あまり定義づけやジャンルの区切りを明確にする必要はない。コアな部分とその周辺部分をうまくバランスを取りながら進めていけばよいのではないかな。

アーカイブの意義について

- ・ 日本は、メディアアートに対し、ちゃんとした評価軸がないから、コレクションにはなっていない。そうすると散逸させてしまう可能性が非常に大きい。そうすると活動自体が歴史から抹殺されてしまうことになる。とにかくまずアーカイブとして、きちっと記録することは非常に重要である。

第3章 実施内容

アーカイブについて

- ・ メディアアートはこれまで一貫して「状況」を作り出すことを基本線にしており、そのイベントに参加したり、作品を体験したりした人もたくさんいる。社会への影響も含め、その状況の記憶をアーカイブとしては何らかの形で残し、再現できるようなシステムも作り出さなければいけない。
- ・ アメリカの現代美術でも、やっぱりコレクションというよりは、ドキュメントを集めていく方向が出てきている。形として残らない作品があり、そういうものをコレクションすることはできないので、ドキュメントだったり、資料だったり、作品の周辺を集めることになる。そういうものを集めることによって研究と連動して、作品についての知見をもっと深めていく。そういうやり方がコレクションと並行して起こってきている。
- ・ メディアアートでアーカイブとして何を残すかは事後にしか分かりえない。事後では判断が遅くなり、手遅れになってしまうという問題がある。制作過程で、これはいい作品だからしっかり残しておこうと指示を出すことはできるが、その対象となる範囲は広く無駄になる部分も多い。
- ・ 対象年代についてはあまりにも広いから、優先順位を付けていく必要がある。やはり一番の優先順位は90年代。それをどうしていくかというところをまず最初、10年ぐらいに絞ってやる必要がある。90年代に起きたインタラクティブ・メディア・インスタレーションというのが、歴史の中でも特に重要であったと思う。
- ・ 作品だけを再現しても、作品の意味や特徴、当時の時代背景などを説明しないと作品の本質が伝わらず、面白いとか、使われている技術がチープだといった通り一辺倒の話で終わってしまう。作品と関連資料をリンクさせ、アーカイブとしてパラレルに提示することも重要である。
- ・ メディアアートは作り手と観客の見方が異なる。公開当時に見た人は目の前にあったものが本来の姿だと思っているから、作品が再現されても当時の体験や記憶で判断してしまう。一方で、作り手は、使う技術には性能などの制約もあり、技術がもっと優れていれば作品ももっとこうなるはずだったのという未消化の部分を含んでいる可能性がある。この相違には注意が必要である。

作品の評価方法について

- ・ メディアアートはアーティストの思考の道筋や制作プロセス、作品や展示の社会での位置づけなどを総合的にどう評価していくかに力点を置かなければならない。これまでは美術館での展示に重きを置いた作品至上主義に影響され、オブジェのような形のある作品しか評価されないという苦しい状況も経験してきたが、今ようやく変化の時期に来ている。

第3章 実施内容

人材育成について

- ・ メディアアートのディレクション（総合的な監督や指揮）を教える教育システムは国内には存在しない。大学ではクリエイターを養成することだけに力を注いでいるように見える。実際の制作技術も大切だが、特にメディアアートのクリエイターにはディレクションやマネタイズの知識や技能も必要になってくる。実際に多くのクリエイターが表舞台には登場してきているが、それが大きなムーブメントにならないのは、人材育成の環境に問題があるのではないか。
- ・ メディアアートのアーカイブなんていうのは、ドクタークラスの内容じゃないと手に負えないと思う。博士課程クラスの研究者を、どこかで育てたりするということを考えていくことは大事である。

アーカイブの活用例について

- ・ 日本のメディアアートは、海外での評価は高い。外国人の研究者に提供していくことを考えた方がいいと思う。突拍子もないものを作るのではなくて、まず普通に美術データベースとして、何年に誰が作って、どこで展示してということを英語でちゃんと提供することが大事かと思う。

アーカイブにおける他分野連携について

- ・ メディアアートのやり方が試金石になっていくのではないか。物ベースだったのが、形態がなくなって、例えば体験などをアーカイブしていかなくتهはいけなくなる。それをマンガやアニメーションが同じ経路をたどっていく可能性があるわけで、それを先駆けて行い、共有していく意義は大きいと考えられる。

メディアアートの未来戦略について

- ・ 江戸時代に幕府がパトロンとして狩野派を支援し育てたように、戦略を明確にすることも重要だ。そうすれば主流派に対してのアンチテーゼやインディーズ、サブカルチャーといった文化の底辺の広がりも出てきて、未来への投資にもなる。
- ・ メディアの10年後をイメージしてきちんと未来に対しての戦略、投機をしていくことが重要である。

付録

付録

4.1.1 メディアアート史データ

付録にはデータ化した「フェスティバル」「関連施設」「教育機関」「放送局」名と年表データのサンプルを掲載。実データとしては、この日本語版メディアアート史データに加えて、英語版メディアアート史データを作成した。

フェスティバル	活動期間	運営主体	関係者／学芸員など	備考
オーケストラ・スペース（東京） Orchestral Space (Tokyo)	1966/1968			
クロス・トーク/クロス・トーク・インターメディア（東京） Cross Talk / Cross Talk Intermedia (Tokyo)	1967-1971			
現代の造形——映像表現（京都） Exhibition of Contemporary Plastic Art Expression in Film (Kyoto)	1968-1982			
日本万国博覧会（通称：大阪万博）（大阪） Japan World Exposition, Osaka 1970 (Osaka)	1970			
ぴあフィルムフェスティバル（東京） Pia Film Festival (Tokyo)	1978-			
東京ビデオフェスティバル（東京） Tokyo Video Festival (Tokyo)	1978-2009	日本ビクター（現：JVCケンウッド）		
ギャラリーSCAN 公募（東京） Gallery SCAN (Tokyo)	1980-1989			
ビデオ・アンデパンダン展（大阪）	1980-80年代半ば？			
神戸ポートピアアイランド博覧会（通称：ポートピア）（PORTPIA'81）（兵庫）	1981.03.20-09.15	神戸ポートピアアイランド博覧会協会		
ハイテクノロジーアート国際展（東京） International High Technology Art Festival (Tokyo)	1981-1986?	フジテレビ	アール・ジュニ/月光荘 ギャラリー/渋谷西武	
全日本ビデオコンテスト（日本各地）	1981-?	朝日新聞社		
国際科学技術博覧会（通称：つくば万博）（茨城） the International Exposition, Tsukuba, Japan, 1985 (Ibaraki)	1985.03.17-09.16			
ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ（福井） Fukui International Video Biennale [FVB] (Fukui)	1985-1999			
ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル（福井） Fukui International Youth Media Art Festival (Fukui)	1990-1996			
東京国際ビデオ・ビエンナーレ（東京） Tokyo International Video Biennale (Tokyo)	1985-1987?			
デジタルコンテンツ・グランプリ（東京） Digital Contents Grand Prix (Tokyo)	1986-2008?			
イメージフォーラム・フェスティバル（東京/京都/大阪） Image Forum Festival (Tokyo/Kyoto/Osaka)	1987-			
ビデオボエム・コンテスト	1987-?	毎日新聞社		
ビデオ・テレビジョンフェスティバル（東京） Video Television Festival (Tokyo)	1987/1989/1992	プロセサート	中谷美二子	
世界デザイン博覧会（通称：デザイン博、デ博）（愛知） World Design Exposition 1989 (Aichi)	1989.07.15-11.26			
名古屋国際ビエンナーレARTEC（愛知） International Biennale in Nagoya: Artec (Aichi)	1989-1997			
国際花と緑の博覧会（大阪） The International Garden and Greenery	1990.04.01-09.30			
デジタル・イメージ（東京） Digital Image (Tokyo)	1991-2003?			
インターカレッジ・テクノアート・ワークス（東京） Intercollege Techno-Art Works (Tokyo)	1994/1994?			
学生CG コンテスト（東京） Student CG Contest (Tokyo)	1995-			
インタラクション/おおがきビエンナーレ（岐阜） Interaction / Ogaki Biennale (Gifu)	1995-2001 2004-			
アート・オン・ザ・ネット/ netarts.org Art on the Net / netarts.org (Tokyo)	1995-2003 2004-2009			
ICC ビエンナーレ ICC Biennale (Tokyo)	1997/1999			
文化庁メディア芸術祭 Japan Media Arts Festival (Tokyo)	1997-			
秋葉原TV（東京） Akihabara TV (Tokyo)	1999/2000/2002			
アジア・デジタルアート（福岡） Asia Digital Art (Fukuoka)	2001-2005			
愛・地球博（愛知）	2005.3.25-9.25			
恵比寿映像祭（東京） Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions (Tokyo)	2009-			

付録

関連施設	活動期間	運営主体	関係者／学芸員など	備考
銀座松屋（東京） Ginza Matsuya (Tokyo)	1925-	株式会社松屋		
東京都美術館（東京） Tokyo Metropolitan Art Museum (Tokyo)	1926-	東京都		
岩波映画製作所 Iwanami Productions	1950-1998	岩波書店	中谷宇吉郎	
草月アートセンター（東京） Sogetsu Art Center (Tokyo) 1958-	1958-1971	草月会館	勅使河原宏	
日本アート・シアター・ギルド（ATG）（東京） Art Theatre Guild (ATG) (Tokyo)	1961-1992		松本俊夫/羽仁進/勅使河原宏	
アメリカ文化センター／アメリカン・センター	1960年代-	米国		ビデオアートの紹介
福岡文化会館／福岡県立美術館（福岡） Fukuoka Prefectural Museum of Art (Fukuoka)	1964-1985 1985-	福岡県		
ソニービル（東京） SONY Building (Tokyo)	1966-2017	ソニー		
ジャパン・フィルムメーカーズ・コーポラティブ／日本アンダーグラウンド・センター／アンダーグラウンド・センター（東京） Japan Filmmaker's Cooperative/Japan Underground Center/Underground Center (Tokyo)	1968-1970年代		佐藤重臣/かわなかのぶひろ	
渋谷西武（東京） Shibuya Seibu (Tokyo)	1968-			
天井棧敷館（東京） Tenjo Sajiki (Tokyo)	1969-1983		寺山修司/かわなかのぶひろ/ビデオひろば	
兵庫県立近代美術館／兵庫県立美術館（兵庫） Hyogo Prefectural Museum of Art (Hyogo)	1970-2001 2002-			
VAN99ホール（東京） VAN 99 HALL (Tokyo)	1972-1978	VAN		
栃木県立美術館（栃木） Tochigi Prefectural Museum of Fine Arts (Tochigi)	1972-			
ギャラリー・ワタリ／ワタリウム美術館（東京） Watari Museum of Contemporary Art (Tokyo)	1970年代-1989 1990-			
大阪府立現代美術センター（大阪） Osaka Contemporary Art Center (Osaka)	1974-2012	大阪府		
西武美術館／セゾン美術館（東京） Seibu Museum of Art / Sezon Museum of Art (Tokyo)	1975-1988 1989-1999	西武百貨店		
北海道立近代美術館（北海道） The Hokkaido Museum of Modern Art (Hokkaido)	1977-	北海道		
イメージフォーラム（東京） Image Forum (Tokyo)	1977-	「アンダーグラウンド・センター」が全身	かわなかのぶひろ/富山加津江	
池袋サンシャイン・シティ（東京） Ikebukuro Sunshine City (Tokyo)	1978-	株式会社新都市開発センター		
スタジオ200（東京） Studio 200 (Tokyo)	1979-1991	西武百貨店		
福井県立美術館（福井） Fukui Prefectural Museum of Fine Arts (Fukui)	1979-	福井県		
福岡市美術館（福岡） Fukuoka Art Museum (Fukuoka)	1979-	福岡市	帯金章郎/松浦仁	
原美術館（東京） Hara Museum of Contemporary Art (Tokyo)	1979-2020			
ビデオギャラリーSCAN（東京） Video Gallery SCAN (Tokyo)	1980-1992	プロセスアート	中谷美二子	
グループ アール・ジュニ（東京） Group Arts Unis (Tokyo)	1981-1988	グループアール・ジュニ事務局 日本電報株式会社	月光荘ギャラリー？	
富山県立近代美術館（富山） The Museum of Modern Art, Toyama (Toyama)	1981-2016	富山県	島敦彦	
INAXギャラリー／LIXILギャラリー（東京・名古屋・大阪） INAX Gallery/LIXIL Gallery (Tokyo)	1981-2011 2011-	株式会社INAX（現株式会社LDL）		
ラフォーレミュージアム（東京） La Foret Museum (Tokyo)	1982-	森ビル流通システム		
六本木WAVE（東京） WAVE (Tokyo)	1983-1999			
大丸ミュージアム梅田（大阪） Daimaru Museum Umeda (Osaka)	1983-			
スパイラル（東京） Spiral (Tokyo)	1985-	ワコール		

付録

関連施設	活動期間	運営主体	関係者／学芸員など	備考
イメージ・ガリレオ（北海道）	1985-1990年代？			実験映画
NEC C&Cプラザ	1980年代半ば？	NEC		
サントリー・アート・ボックス（東京） ＊ソニービル内	1986-1988？	サントリー／We's Brain	西方幸子	
Inter Wave（有楽町西武デパート内、東京）	1987-？		瀬島久美子（元SCAN）	
キリンプラザ大阪（大阪） Kirin Plaza Osaka (Osaka)	1984-2008			
町田市立版画美術館（東京） Machida City Museum of Graphic Arts (Tokyo)	1987-	町田市		
O美術館（東京） O Art Museum (Tokyo)	1987-	品川区／品川文化振興事業団		
川崎市民ミュージアム（神奈川） Kawasaki City Museum (Kanagawa)	1988-	川崎市		
名古屋美術館（愛知） The Nagoya City Art Museum (Aichi)	1988-	名古屋市		
原宿クエスト（東京） Harajuku Quest (Tokyo)	1988-	NTT都市開発		
日立ヤングプラザ（東京）	1980年代後半？	日立製作所		
東京バーン（東京） ＊ショールーム	1980年代後半？	パナソニック	武邑光裕	壁画全面スピーカー、クリスチアン・マークレーやコンラート・ベッカー
246 Club（東京）	1980年代後半？	日産	芳根聡	88年前後に南青山にあった日産のスペース。日産BeのPRのために使われたかな
ハイネケンビレッジ（東京） ＊3箇所ほど場所の変更があった	1988-1990	ハイネケン	一色興志子	
横浜美術館（神奈川） Yokohama Museum of Art (Kanagawa)	1989-		実験映画収集	
ジーベックホール（兵庫） XEBEC Hall (Hyogo)	1989-	TOA株式会社/株式会社ジーベック		
三菱地所アルティウム（福岡） Art Gallery Mitsubishi Estate Artium (Fukuoka)	1989-			
P3 Alternative Museum, Tokyo/P3 art and Enviroment（東京） P3 Alternative Museum, Tokyo/P3 art and Enviroment (Tokyo)	1989-1990 1991-	芹沢高志/ピースリーマネジメント有限公司		
T-BRAIN CLUB／東京国際美術館(東京) T-BRAIN CLUB (Tokyo)	1990-1998？	東芝	有馬純勝	
水戸芸術館（茨城） Art Tower Mito (Ibaraki)	1990-			
茨城県つくば美術館（茨城） Tukuba Museum of Art Ibaraki (Ibaraki)	1990-			
松下電器・情報通信システムセンター・AV&CCシステムズスクエア	1990年代前半？	松下電器		
パナソニック・デジタルアート・スクエア	1990年代前半？	松下電器		
ラフォーレミュージアム飯倉（東京） La Foret Museum Ikura (Tokyo)	1990年代前半？	森ビル流通システム		
キャノンアート・ラボ（東京） Cannon Art Lab (Tokyo)	1991-2001	キャノン／We's Brain		
横浜国際平和会議場（通称：パシフィコ横浜）（神奈川） (Pacific Convention Plaza Yokohama (Kanagawa))	1991-	株式会社横浜国際平和会議場		
愛知県文化情報センター（愛知） ＊愛知芸術文化センター内 Aichi Prefectural Arts Promotion Service (Aichi)	1992-	愛知県		
東京都立写真美術館（東京） Tokyo Metropolitan Museum of Photography (Tokyo)	1993-	東京都		
恵比寿ガーデンプレイス（東京） Yebisu Garden Place (Tokyo)	1994-	サッポロビール		
NTT インター・コミュニケーションセンター[ICC]（東京） NTT InterCommunication Center [ICC] (Tokyo)	1997-	NTT		
せんだいメディアテーク[smt]（宮城） Sendai Mediatheque[smt] (Miyagi)	2001-	仙台市		
国立科学技術博物館[未来館]（東京） National Museum of Emerging Science and Innovation [Miraikan]	2001-	公益財団法人日本科学技術振興財団		
山口情報芸術文化センター[YCAM]（山口） Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM] (Yamaguchi)	2003-	山口市		
SKIPCITY 映像ミュージアム（埼玉） SKIPCITY Moving Image Museum (Saitama)	2003-	埼玉県		

付録

教育期間	活動期間	運営主体	関係者／学芸員など	備考
九州芸術工科大学				
筑波大学				
京都芸術短期大学（*映像研究室）	1977-2001			
京都精華大学（美術学部）	1979-			
成安造形短期大学（*1983年に成安女子短期大学より改称）	1950-2006			
大阪芸術大学	1957-			
筑波大学芸術専門学群総合造形領域	1977-			
慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス（SFC）				
京都造形芸術大学（情報デザイン研究室）				
IAMAS				
多摩美術大学 情報デザイン学科				
東京大学大学院情報学環				
東京藝術大学大学院映像研究科				
神戸芸工大				
放送局	活動期間	運営主体	関係者／学芸員など	備考
NHK				
テレビ朝日				
フジテレビ				

放送局	活動期間	運営主体	関係者／学芸員など	備考
NHK				
テレビ朝日				
フジテレビ				

付録

4.1.2 メディア芸術祭、アルス・エレクトロニカ受賞者データ

メディア芸術祭とアルス・エレクトロニカにおける日本人全受賞者データを作成、実際のデータでは年表に合わせた形でも示している。

year	Prix - Category	Award	Project Title	Name	gender
2019	Animation Division	New Facw Award	Invisible	Akihiko Yamashita	m
2019	Entertainment	Excellence Award	TikTok	TikTok Japan Team	i
2019	Entertainment	Excellence Award	LINNÉ LENS	LINNÉ LENS Production Team (Kenichi Sugimoto)	i
2019	Art	Excellence Award	discrete figures	Daito Manabe / Motoi Ishibashi / Mikiko /	i
2019	Entertainment	Excellence Award	KABUKI-CHO DETECTIVE SEVEN	TEAM DETECTIVE7 (Takao Kato / Takumi Nishizaki)	i
2019	Art	Excellence Award	datum	Norimichi Hirakawa	m
2019	Art	Excellence Award	Lasermice	So Kanno	m
2019	Art	New Facw Award	watage	(euglena)	f
2019	Art	Excellence Award	Culturing <Paper>cut	Hideo Iwasaki	m
2019	Entertainment	New Facw Award	WEDNESDAY CAMPANELLA, "The Bam	WEDNESDAY CAMPANELLA Bamboo Princess Fi	i
2019	Entertainment	Excellence Award	Perfume × Technology presents "Reframe	Perfume + Reframe Production Team (Mikiko,	i
2019	Art	Grand Prize	Pulses/Grains/Phase/Moiré	Ken Furudate	m
2019	Entertainment	Grand Prize	Chico Will Scold You!	Chico Will Scold You! Production Team	i
2019	Entertainment	New Facw Award	Spring	Ayumi Omori	f
2019		Special Achievement Award		Kazuko Koike	f
2019		Special Achievement Award		Shunsuke Mitamura	m
2018	Animation Division	Excellence Award	Harmonia feat. Makoto	Tarafu Otani	m
2018	Animation Division	New Facw Award	MOOM	Daisuke Tsutsumi / Robert Kondo	m
2018	Entertainment	Excellence Award	Pokémon GO	Pokémon GO Production Team (Tatsuo Nomura,	i
2018	Entertainment	Excellence Award	Pechat	Pechat Development Team (Naoki Ono, Represe	i
2018	Entertainment	New Facw Award	MetaLimbs	Tomoya Sasaki / MHD Yamen Saraiji	i
2018	Entertainment	Excellence Award	NO SALT RESTAURANT	Kohei Kawasaki / Tomohiko Nakano / Hiromi Naki	i
2018	Entertainment		The Last Guardian	The Last Guardian Development Team	i
2018	Entertainment	New Facw Award	ObOrO	Ryo Kishi	m
2018	Art	Excellence Award	Avatars	So Kanno / yang02	i
2018	Art	Excellence Award	Rapid biography in a society of evolution	Tatsuo Unemi / Daniel Bisig	i
2018	Art	New Facw Award	I'm In The Computer Memory!	Torajiro Aida	m
2018	Art	New Facw Award	You would come back there to see me ag	Michiko Tsuda	f
2018	Art	Excellence Award	Alter	Alter Production Team (Hiroshi Ishiguro / Takashi	i
2018	Entertainment	New Facw Award	okazakitaiiku "MUSIC VIDEO"	okazakitaiiku / Sushi-kun	i
2018	Animation Division	Excellence Award	COCOLORS	COCOLORS Production Team (Toshihisa Yokoshi	i
2018	Entertainment	Excellence Award	Digital Shaman Project	Etsuko Ichihara	f
2018	Entertainment	Excellence Award	INDUSTRIAL JP	INDUSTRIAL JP	m
2018	Entertainment	New Facw Award	The Blind Fish	Yasuaki Ishikawa / Hutatsu Mikaduki / Keishi Konr	i
2018	Art	Excellence Award	COLONY	Yukihiro Yoshihara	m
2018	Art	Excellence Award	Datum Point	Ryo Orisaka	m
2018	Entertainment	Grand Prize	SHIN GODZILLA	Hideaki Anno / Shinji Higuchi	i
2018	Entertainment	Excellence Award	Unlimited Corridor	Unlimited Corridor Project Team (Keigo	i
2018	Entertainment	Excellence Award	PaintsChainer	Taizan Yonetsuji	m
2018		Special Achievement Award		Masao iizuka	m
2018		Special Achievement Award		Ikutaro Kakehashi	m
2018		Special Achievement Award		Hideki Matsutake	m
2018		Special Achievement Award		Shunsaku Tamiya	m
2016	Art	New Facw Award	Sando	Takaaki Yamamoto	m
2016	Entertainment	New Facw Award	hottamaru days	Nao Yoshigai	f
2016	Entertainment	Grand Prize	Best way for counting numbers	Yuichi Kishino	m
2016	Entertainment	New Facw Award	group_inou "EYE"	Baku Hashimoto / Katsuki Nogami	i
2016	Art	Excellence Award	(Im)possible Baby, Case 01: Asako & Mo	Ai Hasegawa	f
2016		Special Achievement Award		Takahiko Iimura	m
2016		Special Achievement Award		Masayuki Uemura	m
2015	Animation Division	New Facw Award	Tamako love story	Naoko Yamada	f
2015	Entertainment	Excellence Award	handiii	Genta Kondo / Hiroshi Yamaura / Tetsuya Konishi	i
2015	Art	Excellence Award	This may not be a movie	Kazuhiro Goshima	m
2015	Art	Excellence Award	Sensing streamsinvisible, inaudible	Ryuichi Sakamoto / Daito Manabe	i
2015	Art	Excellence Award	"patrinia yellow" for Clarinet and Comput	Satoshi Fukushima	m
2015	Entertainment	New Facw Award	Slime Synthesizer	Dorita / Airgarage lab / Naofumi Kawauchi / Yumi	i
2015	Entertainment	New Facw Award	5D ARCHIVE DEPT.	Kohichi Katsuki	m
2015	Entertainment	Excellence Award	Noramoji Project	Rintaro Shimohara / Naoki Nishimura / Shinya Wei	i
2015		Special Achievement Award		Ryuichi Iwamasa	m
2015		Special Achievement Award		Yasushi Watanabe	m
2015		Special Achievement Award		Keigo Yamamoto	m
2014	Animation Division	Excellence Award	Golden Time	Takuya Inaba	m
2014	Animation Division	New Facw Award	YOKOSOBOKUDESU Selection	Manabu Himeda	m
2014	Animation Division	New Facw Award	Airy Me	Yoko Kuno	f
2014	Animation Division	New Facw Award	WHILE THE CROW WEEPS	Makiko Sukikara / Kohei Matsumura	i
2014	Entertainment	Excellence Award	The Burning Buddha Man	Ujicha	m
2014	Entertainment	Excellence Award	Fantasy Captured in Plastic Models: A De	Hiroto Ikeuchi	m
2014	Art	Excellence Award	the blank to overcome	Soichiro Mihara	m
2014	Entertainment	Excellence Award	Sports Time Machine	Hiroshi Inukai / Ryoko Ando	i
2014	Entertainment	New Facw Award	YAKENOHARA "RELAXIN"	Saigo No Shudan (Ayumu Arisaka / Mai Oita / Reri	i
2014	Entertainment	New Facw Award	TorqueL prototype 2013.03 @ E3	Nanmo (Takayuki Yanagihara)	i
2014	Entertainment	Grand Prize	Sound of Honda / Ayrton Senna 1989	Kaoru Sugano / Sotaro Yasumochi / Yu Orail/ Nadi	i
2014	Entertainment	New Facw Award	ZEZEHIHI	Daisuke Tsuda	m
2014		Special Achievement Award		Shuya Abe	m
2014		Special Achievement Award		Mitsuru Kashiwabara	m
2014		Special Achievement Award		Toshio Matsumoto	m
2013	Animation Division	Excellence Award	The Great Rabbit	Atsushi Wada	m
2013	Animation Division	Grand Prize	COMBUSTIBLE	Katsuhiko Otomo	m
2013	Animation Division	New Facw Award	Futon	Yoriko Mizushiri	f
2013	Entertainment	Excellence Award	Smart Trashbox	Minoru Kurita	m
2013	Entertainment	Excellence Award	GRAVITY DAZE	Keiichiro Toyama (GRAVITY DAZE TEAM)	m
2013	Art	Excellence Award	Desire of Codes	Seiko Mikami	f
2013	Entertainment	New Facw Award	NAGANO Ryo "HAJIMEYOU"	Fuyu Arai	i
2013	Entertainment	New Facw Award	Haisuononasa "Dynamics of the Subway"	Keita Onishi	i
2013	Entertainment	Excellence Award	Suidobashi Heavy Industry "KURATAS"	Kogoro Kurata / Wataru Yoshizaki	i
2013	Entertainment	Excellence Award	THE WARPED FOREST	Shunichiro Miki	m

付録

year	Prix - Category	Award	Project Titel	Name	gender
2013	Art	Excellence Award	BETWEEN YESTERDAY & TOMORROW	SOL CHORD / Shinjiro Maeda / Rina Okazawa	i
2013	Entertainment	New Facw Award	Whatever Button	IDPW	i
2013	Entertainment	Grand Prize	Perfume "Global Site Project"	Daito Manabe / Mikiko / Yasutaka Nakata / Satoshi	m
2013		Special Achievement Award		Naomi Enami	m
2013		Special Achievement Award		Kunio Okawara	m
2012	Animation Division	Excellence Award	Muybridge's Strings	Koji Yamamura	m
2012	Animation Division	New Facw Award	rain town	Hiroyasu Ishida	m
2012	Animation Division	New Facw Award	The Tender March	Wataru Uekusa	m
2012	Entertainment	New Facw Award	Rhythmushi	Tsubasa Naruse	f
2012	Entertainment	New Facw Award	Digital Warrior Sanjigen	Kaito Nakamura	m
2012	Art	New Facw Award	SENSELESS DRAWING BOT	So Kanno / Takahiro Yamaguchi	i
2012	Art	Excellence Award	particles	Daito Manabe / Motoi Ishibashi	i
2012	Entertainment	Excellence Award	Songs of ANAGURA:Missing Researcher	Hiroshi Inukai / Ryosuke Shibasaki / Kazutoshi Iida	i
2012	Entertainment	Excellence Award	Phase Transition-ish Apparatus	Yuichiro Katsumoto	m
2012	Art	Grand Prize	plain voices	Yoshihiro Yamamoto	m
2012	Art	New Facw Award	HIMATSUBUSHI	Hideharu Ueki	m
2012	Entertainment	Excellence Award	berobero	Hideyuki Tanaka	m
2012	Entertainment	New Facw Award	Hietsuki Bushi	Omodaka	i
2012	Art	Excellence Award	Tunagaru-TENKI	Yoshiyuki Katayama	m
2012	Entertainment	Excellence Award	The Museum of Me	Koichiro TanakaA / Eiji Tanigawa / Seichi Saito / I	i
2012	Entertainment	Grand Prize	SPACE BALLOON PROJECT	Tsubasa Oyagi / Kampei Baba / Takeshi Nozoe / I	i
2012	Animation Division	Grand Prize	Puella Magi Madoka Magica	Akiyuki Shinbo (Director)	m
2012		Special Achievement Award		Sayoko Kinoshita	f
2011	Animation Division	Excellence Award	Fumiko's Confession	Hiroyasu Ishida	m
2011	Animation Division	Excellence Award	In a Pig's Eye	Atsushi Wada	m
2011	Entertainment	Excellence Award	echochrome ii	Ken Suzuta / Jun Fujiki / Tatsuya Suzuki	i
2011	Art	Excellence Award	The Tenth Sentiment	Ryota Kuwakubo	m
2011	Entertainment	Encouragement Prize	iPad magic	Shinya Uchida	m
2011	Art	Excellence Award	NIGHT LESS	Yuichiro Tamura	m
2011	Entertainment	Excellence Award	SAKANACTON "Aruku Around"	Kazuaki Seki	i
2011	Entertainment	Excellence Award	amazarashi "Natsu o Matteimashita"	YKBX	i
2011	Entertainment	Excellence Award	Tabio Slide Show	Yuichi Kodama / Koichiro Tanaka / Ryuta Modeki	i
2011	Entertainment	Grand Prize	IS Parade	Tomohiko Hayashi / Kensuke Sembo / Tomohiko	i
2010	Animation Division	Encouragement Prize	Animal Dance	Ryo Okawara	m
2010	Animation Division	Excellence Award	ELEMI	Hideto Nakata (SOVAT THEATER)	m
2010	Entertainment	Excellence Award	NARUTO:Ultimate Ninja Storm	Hiroshi Matsuyama representing NARUTO: Ultim	i
2010	Art	Encouragement Prize	F-void sample	Goh Uozumi	m
2010	Art	Excellence Award	Braun Tube Jazz Band	Ei Wada	m
2010	Entertainment	Excellence Award	scoreLight	Alvaro Cassinelli/Daito Manabe/Yusaku Kurihara	i
2010	Art	Excellence Award	SEKILALA	Yuka Shimura / Kentaro Shimura (SHIMURABRO)	i
2010	Entertainment	Excellence Award	DENKI GROOVE "Fake it!"	Hideyuki Tanaka	m
2010	Entertainment	Grand Prize	Hibi no Neiro (Tone of Everyday)	Magico Nakamura / Masayoshi Nakamura/ Masas	i
2010	Entertainment	Encouragement Prize	ASAHI ART FESTIVAL	Hiroko Ogawa representing the Asahi Art Festival	i
2010	Entertainment	Excellence Award	LOVE DISTANCE	Naoki Ito	m
2010		Special Achievement Award		Shigeru Miyamoto	m
2009	Animation Division	Encouragement Prize	ALGOL	Norikaki Okamoto	m
2009	Animation Division	Excellence Award	DREAMS	Chie Arai	f
2009	Animation Division	Excellence Award	KUDAN	Taku Kimura	m
2009	Animation Division	Excellence Award	A Child's Metaphysics	Koji Yamamura	m
2009	Animation Division	Grand Prize	The House of Small Cubes	Kunio Kato	m
2009	Entertainment	Excellence Award	Exhibition Transform Yourself	Masahiko Sato Lab. / Takashi Kiriya Lab. / EUFI	i
2009	Entertainment	Excellence Award	Wii Fit	Shigeru Miyamoto representing the Wii Fit Develo	i
2009	Art	Encouragement Prize	insider Joutsider	Yu Ebihara	m
2009	Art	Excellence Award	Touch the Invisibles	Junji Watanabe / Eisuke Kusachi / Hideyuki Ando	i
2009	Entertainment	Grand Prize	TENORI-ON	Toshio Iwai / Yu Nishibori representing the TENOI	i
2009	Art	Excellence Award	Moment – performatives spazieren	Yukihiro Taguchi	m
2009	Entertainment	Encouragement Prize	Gyorol	Masayoshi Boku representing the Gyorol Production Tea	i
2009	Entertainment	Excellence Award	FONTPARK 2.0	Yugo Nakamura	m
2009		Special Achievement Award		Fujiko Nakaya	f
2008	Animation Division	Encouragement Prize	ushi-nichi	Hiroco Ichinose	f
2008	Animation Division	Excellence Award	Franz Kafka's a Country Doctor	Koji Yamamura	m
2008	Entertainment	Excellence Award	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Hideo Kojima (KONAMI)	m
2008	Entertainment	Excellence Award	MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd	Ryozo Tsujimoto representing the Monster Hunt	i
2008	Entertainment	Grand Prize	Wii Sports	Keizo Ota representing the Wii Sports Developme	i
2008	Art	Excellence Award	BYU-BYU-View	blue elephant	i
2008	Entertainment	Encouragement Prize	The moon princess being smelled by ~Ja	Rintaro Hara / Yu Hara	i
2008	Art	Excellence Award	ISSEY MIYAKE A-POC INSIDE.	Masahiko Sato + EUPHRATES	i
2008	Entertainment	Excellence Award	Have you seen it?	Hideo Tanaka	m
2008	Entertainment	Excellence Award	DAYDREAM	Kazumasa Teshigawara	m
2008		Special Achievement Award		Masaki Tsuji	m
2007	Animation Division	Excellence Award	A Country Between the World	Ryoji Arai (Original Author) / Toshikatsu Wada (Ar	i
2007	Animation Division	Excellence Award	Bloomed Words	Amica Kubo / Seita Inoue	i
2007	Animation Division	Excellence Award	PIKA PIKA (Lightning Doodle Project)	Kazue Monno / Takeshi Nagata	i
2007	Entertainment	Excellence Award	Rhythm Tengoku	Kazuyoshi Osawa representing the Rhythm Tengi	i
2007	Entertainment	Grand Prize	Okami	Hideki Kamiya	m
2007	Art	Excellence Award	MediaFlies	Daniel Bisig / Tatsuo Unemi	i
2007	Art	Grand Prize	Imaginary-Numbers 2006	Keiko Kimoto	f
2007	Art	Excellence Award	OLE Coordinate System	Jun Fujiki	m
2007	Art	Excellence Award	xman vibration	Takayuki Okamoto	m
2007	Entertainment	Encouragement Prize	AMAGATANA	Yuichiro Katsumoto	m
2007	Entertainment	Excellence Award	Shaberu! DS Oryouri Navi	Yoshinori Tsuchiyama representing the	i
2007	Art	Encouragement Prize	Sagrada Familia Project	Shunsaku Hayashi	m
2007	Entertainment	Excellence Award	CORNELIUS "Fit Song"	Koichiro Tsujikawa	m
2007	Entertainment	Excellence Award	Rediscovery Map NIPPON	Takayuki Nyudo eprenting the Rediscovery Ma	i
2006	Animation Division	Encouragement Prize	seasons	Junpei Fujita	m
2006	Animation Division	Excellence Award	flowery	Daisuke Hashimoto	m
2006	Animation Division	Excellence Award	The Old Crocodile	Koji Yamamura	m
2006	Animation Division	Grand Prize	Flow	Sumito Sakakibara	m
2006	Entertainment	Excellence Award	Nintendogs	Kiyoshi Mizuki representing the nintendogs Develi	i

付録

year	Prix - Category	Award	Project Title	Name	gender
2006	Art	Excellence Award	Spyglass	Fumiaki Murakami	m
2006	Art	Encouragement Prize	Conspiratio	Yuki Hashimoto / Minoru Kojima / Tomoyasu Mitai	m
2006	Art	Excellence Award	Six String Sonics, The	Gil Kuno	m
2006	Entertainment	Encouragement Prize	Incompatible BLOCK	Jun Fujiki	m
2006	Art	Excellence Award	ANIMA	Kazuhiro Hotchi	m
2006	Art	Excellence Award	Gate vision	Kasuhiko Kobayashi	m
2006	Entertainment	Excellence Award	HIFANA "WAMONO"	□ CRUZ(W+K TOKYO LAB)	i
2006	Entertainment	Excellence Award	MITSUI FUDOSAN Shibaura Island 3LDH	Koichi Iguchi / Takeshi Yoon	m
2006	Entertainment	Excellence Award	Vodafone Design File	Katsuhiko Sano (HAKUHODO i-studio) / Takeshiru	m
2005	Animation Division	Encouragement Prize	DREAM	Taketo Shinkai	m
2005	Animation Division	Excellence Award	ACIDMAN shortfilm "SAI/ Revolving...To	Tisao Nishigori	m
2005	Entertainment	Grand Prize	WarioWare: Twisted!	Goro Abe representing the WarioWare: Twisted! Ci	i
2005	Art	Excellence Award	GLOBAL BEARING	Norimichi Hirakawa	m
2005	Entertainment	Encouragement Prize	Cherry-Clouds	akane-maru	i
2005	Entertainment	Excellence Award	PictoChat	Tomoaki Kuroume representing the PICTOCHAT i	i
2005	Art	Encouragement Prize	life-size	scope / Norihisa Hashimoto	i
2005	Art	Excellence Award	z reactor	Kazuhiro Goshima	m
2005	Entertainment	Excellence Award	"Onimusha 3" Opening Movie	Mikiaka Kurosawa	m
2005	Entertainment	Excellence Award	YKK AP EVOLUTION	Takeshi Yoon / Koichi Iguchi	m
2004	Animation Division	Encouragement Prize	HOSHI NO KO	Kumiko Osanai	f
2004	Animation Division	Excellence Award	FRANK	Taruto Fuyama	m
2004	Animation Division	Excellence Award	KOMANEKO -The First Step-	Tsuneo Goda	m
2004	Entertainment	Grand Prize	Final Fantasy: Crystal Chronicles	SQUARE ENIX / Nintendo Development Team	i
2004	Art	Encouragement Prize	tracks of Blue	Taro Suzuki	m
2004	Art	Grand Prize	Digital Gadgets #6,8,9	Ryota Kuwakubo	m
2004	Entertainment	Excellence Award	Pokémotion	Pokémotion Development Team	i
2004	Art	Excellence Award	Panorama Ball & Zerograph- Another stor	Norihisa Hashimoto	m
2004	Entertainment	Excellence Award	Ski Jumping Pairs Official DVD	Richiro Mashima	m
2004	-	Special Achievement Award		Katsuhiko Yamaguchi	m
2003	-	Special Prize	The Voices of a Distant Star	Makoto Shinkai	m
2003	Animation Division	Encouragement Prize	The Evening Traveling	Akino Kondoh	f
2003	Animation Division	Excellence Award	Mt.Head	Koji Yamamura	m
2003	Digital Art (Non-interactive)	Encouragement Prize	FISHER MAN	Saku Sakamoto	m
2003	Digital Art (Non-interactive)	Excellence Award	I AGAINST I	Tetsuya Nagato	m
2003	Digital Art (Non-interactive)	Excellence Award	Mustafrog and NINJA Bunny	Usagi Tanaka	m
2003	Digital Art (Non-interactive)	Excellence Award	Justice Runners	Satoshi Tomioka	m
2003	Digital Art (Non-interactive)	Excellence Award	Re-typo "E""A""R""N"	Hiroshi Saito	m
2003	-	Special Prize	Rez	Tetsuya Mizuguchi	m
2003	Digital Art (Interactive)	Encouragement Prize	YOUKAI YAMIWARASHI	Dai Egawa / Ichiro Naka	i
2003	Digital Art (Interactive)	Excellence Award	type R	Satoshi Shibata	m
2003	-	Special Prize	Life Slice Calendar & Life Slice World Ma	Life Slice Laboratory	m
2002	Animation Division	Excellence Award	Nostalgia	Tomoyasu Murata	m
2002	-	Special Prize	Final Fantasy : The Spirits Within	Hironobu Sakaguchi	m
2002	Digital Art (Non-interactive)	Excellence Award	FADE into WHITE #3	Kazuhiro Goshima	m
2002	Digital Art (Non-interactive)	Grand Prize	Anjyu	Yasuo Ohba	m
2002	Digital Art (Non-interactive)	Excellence Award	After Image	Go Nagayama	m
2002	Digital Art (Non-interactive)	Excellence Award	Insanity	Tokio Ohtake	m
2002	-	Special Prize	Phantasy Star Online Ver.2	SONICTEAM, Ltd.	i
2002	Digital Art (Interactive)	Excellence Award	Pikmin	Shigeru Miyamoto	m
2002	Digital Art (Interactive)	Excellence Award	Floating Eye	Hiroo Iwata	m
2002	Digital Art (Interactive)	Excellence Award	Contact Water	Taisuke Murakami	m
2002	Digital Art (Interactive)	Grand Prize	Protrude, Flow	Sachiko Kodama / Minako Takeno	i
2002	Digital Art (Interactive)	Excellence Award	J-PHONE SKY Pavilion	Aoi Advertising Promotion Inc.	i
2002	-	Special Prize		Hayao Miyazaki	m
2001	Digital Art (Non-interactive)	Grand Prize	1	Sadamune Takenaka	m
2001	Digital Art (Non-interactive)	Excellence Award	garden of the metal	Hitoshi Akayama / Katsuyuki Kamei / Koichi Nishi	i
2001	Digital Art (Non-interactive)	Excellence Award	Avalon	Mamoru Oshii	m
2001	Digital Art (Non-interactive)	Excellence Award	The nostalgic 21st century	Keisuke Kishi	m
2001	Digital Art (Interactive)	Grand Prize	DRAGON QUEST VII -Warrior of Edden-	DRAGON QUEST VII Development Team Repres	i
2001	Digital Art (Interactive)	Excellence Award	Stand-up Comedy Simulation	Noriyuki Higaki	m
2000	Animation Division	Excellence Award	TYO STORY	Taku Furukawa	m
2000	Animation Division	Excellence Award	MOTHER	Takaumi Horii	m
2000	Digital Art (Non-interactive)	Excellence Award	Tekkonkinkreet	Koji Morimoto	m
2000	Digital Art (Non-interactive)	Excellence Award	HIYAMA Tatsumi "3Exhibition Tokyo: 199	Tatsumi Hiyama	f
2000	Digital Art (Non-interactive)	Grand Prize	The Diverting History of Mechanical Fello	Keisuke Kishi	m
2000	Digital Art (Interactive)	Excellence Award	motion dive2	motion dive project (Production Team) Tomoyasu	i
2000	Digital Art (Interactive)	Excellence Award	Maywa Denki Live Performance	Maywa Denki	m
2000	Digital Art (Interactive)	Grand Prize	Entertainment Robot AIBO (ERS-110)	Tadashi Otsuki (Sony Corporation Business Prep	i
2000	Digital Art (Interactive)	Excellence Award	SEAMAN -The Forbidden Pets-	Yutaka Saito	m
2000	Digital Art (Interactive)	Excellence Award	Earth from Above on the web	Koji Ito	m
1999	Animation Division	Excellence Award	Kaidohryoku Real	Katsushi Bowda	m
1999	Animation Division	Excellence Award	believe in it	Maya Yonesho	f
1999	Animation Division	Grand Prize	Glassy Ocean	Shigeru Tamura	m
1999	Digital Art (Non-interactive)	Excellence Award	GARAHINA	Junko Hoshizawa Sedlak	f
1999	Digital Art (Non-interactive)	Excellence Award	"Silent Hill" Opening Movie	Takayoshi Sato	m
1999	Digital Art (Non-interactive)	Excellence Award	REMTv	Hironori Terai	m
1999	Digital Art (Non-interactive)	Grand Prize	TOKITAMA Hustle	Koji Morimoto	m
1999	Digital Art (Non-interactive)	Excellence Award	In a Cry in the Red Night	Hajime Adachi	m
1999	Digital Art (Interactive)	Excellence Award	Metal Gear Solid	Hideo Kojima	m
1999	Digital Art (Interactive)	Grand Prize	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Shigeru Miyamoto representing the Legend of Zeli	i
1999	Digital Art (Interactive)	Excellence Award	Cluster Works	Hisashi Hoda	m
1999	Digital Art (Interactive)	Excellence Award	One-line.com project	John Maeda	m
1999	Digital Art (Interactive)	Excellence Award	Net Rezonator	Net Rezonator Project / Koji Ito / Kazuo Takagi / Hi	i
1998	Animation Division	Excellence Award	THE BUGS	Hiroshi Matayoshi	m
1998	Digital Art (Non-interactive)	Excellence Award	SMAP×SMAP SPECIAL EFFECTS IN THE	Fuji Television Network, Inc. / Kansai Telecasting	i
1998	Digital Art (Non-interactive)	Excellence Award	hana	Noriyuki Hoda / Yoshitaka Yasuda	i
1998	Digital Art (Non-interactive)	Excellence Award	DAISUKI ME	Wiggle	i
1998	Digital Art (Non-interactive)	Grand Prize	"Soul Blade" Opening Movie	Namuco Limited	i
1998	Digital Art (Non-interactive)	Excellence Award	SCENE#97-GENERATED AFTER-	Yoshikatsu Sagi	m
1998	Digital Art (Interactive)	Excellence Award	Wanna be a Ruby melting in the sky	Geometric Synergy Corporation	i
1998	Digital Art (Interactive)	Grand Prize	KAGE	Motoshi Chikamori	m
1998	Digital Art (Interactive)	Excellence Award	image dive SITE	Kanwa Nagafuji	m

付録

year	Prix - Category	Award	Project Titel	Name	gender
1987	Computeranimation	Anerkennung - Honorary Mention	Ecology II: Float II	Yoichiro Kawaguchi	m
1987	Computeranimation	Anerkennung - Honorary Mention	CG Town	Eihachiro Nakamae	m
1987	Computergraphik	Anerkennung - Honorary Mention	Morning Glory	Naoko Motoyoshi	f
1988	Computeranimation	Anerkennung - Honorary Mention	Bau	Hiromi Watanabe	f
1989	Computergraphik	Anerkennung - Honorary Mention	Desire	Atsushi Satoh	m
1989	Computeranimation	Anerkennung - Honorary Mention	Scenes at a Street Corner	Eihachiro Nakamae	m
1989	Computeranimation	Anerkennung - Honorary Mention	Pibos	Motohiro Hayasaka	m
1990	Computeranimation	Anerkennung - Honorary Mention	A Passing Shower	Eihachiro Nakamae	m
1990	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Fuji	Kyoko Abe	f
1990	Computergraphik	Anerkennung - Honorary Mention	Communication - Dawn	Yoshiyuki Abe	m
1991	Computergraphik	Auszeichnung - Award of Distinction	Innocent	Yoshiyuki Abe	m
1991	Computergraphik	Anerkennung - Honorary Mention	Onyx on Torus	Sui Morita	m
1991	Computeranimation	Auszeichnung - Award of Distinction	Eggy	Yoichiro Kawaguchi	m
1992	Computergraphik	Anerkennung - Honorary Mention	Legend III	Yoshiyuki Abe	m
1994	Computermusik	Anerkennung - Honorary Mention	Ab Ovo	Akemi Ishijima	f
1994	Computeranimation	Anerkennung - Honorary Mention	Artificial Life Metropolis CELL	Yoichiro Kawaguchi	m
1994	Computeranimation	Anerkennung - Honorary Mention	Rhapsody in Light and Blue	Eihachiro Nakamae / Hideo Yamashita	i
1995	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Interface/Eros III IZUTU	Mihoko Kosugi / Yasuhiko Ando	i
1996	Interactive Art	Goldene Nica - Golden Nica	Global Interior Project	Masaki Fujihata	m
1996	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Three Men Three Legs	Nobuya Suzuki	m
1996	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Inter Dis-Communication Machine	Kazuhiko Hachiya	m
1996	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Cross-active System	Hiroo Iwata	m
1996	World Wide Web	Anerkennung - Honorary Mention	The Global Clock Project	Masaki Fujihata	m
1997	Computeranimation	Anerkennung - Honorary Mention	Sakuratei	Taku Kimura	m
1997	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Seeing is Believing	Kazuhiko Hachiya	m
1997	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Moppet	Toshihiro Anzai	m
1997	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Moppet	Tamio Kihara	m
1997	.net	Anerkennung - Honorary Mention	Ocean Walk	Ryoichiro Debuchi	m
1997	Interactive Art	Goldene Nica - Golden Nica	Music Plays Images x Images Play Music	Toshio Iwai / Ryuichi Sakamoto	i
1997	.net	Goldene Nica - Golden Nica	Sensorium	Project Taos	i
1998	Computer Animation / Vi	Auszeichnung - Award of Distinction	Runners	Kazuma Morino	m
1998	.net	Anerkennung - Honorary Mention	NetRezonator	Koji Ito	m
1998	Computer Animation / Vi	Anerkennung - Honorary Mention	Ellipsoid	Nobuo Takahashi	m
1998	Computer Animation / Vi	Anerkennung - Honorary Mention	Zaijian	Nobuto Ochiai	m
1998	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Audible Distance	Akitsugu Maebayashi	m
1998	.net	Auszeichnung - Award of Distinction	Post Pet	Kazuhiko Hachiya	m
1998	Computer Animation / Vi	Anerkennung - Honorary Mention	Pinka	Kaori Saito	f
1999	.net	Anerkennung - Honorary Mention	Ginga	Fumio Matsumoto	m
1999	.net	Anerkennung - Honorary Mention	Ginga	Shohei Matsukawa	m
1999	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	SoundCreatures	Kouchirou Eto	m
1999	Computer Animation / Vi	Anerkennung - Honorary Mention	The FLY Band!	Shiota Seiji / Tohru Patrick Awa	i
1999	Computer Animation / Vi	Anerkennung - Honorary Mention	Polygon Family	Toshifumi Kawahara / Jun Asakawa	i
1999	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	Metabolic Speed Perception	Masami Akita	m
1999	Digital Musics & Sound	Auszeichnung - Award of Distinction	Birthdays	Ikue Mori	f
2000	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Unconscious Flow	Naoko Tosa	f
2000	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Watashi-chan	Tomoko Ueyama	f
2000	Interactive Art	Sonderpreis der Jury - Special Prize - S	RoboCup	Hiroaki Kitano	m
2000	Computer Animation / Vi	Auszeichnung - Award of Distinction	Zen	Yasuo Ohba	m
2000	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	Wounded Man'yo 2/2000	Yasunao Tone	m
2000	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	0° C	Ryoji Ikeda	m
2000	Computer Animation / Vi	Anerkennung - Honorary Mention	Loop	Makoto Sugawara	m
2000	.net	Anerkennung - Honorary Mention	Network Communicate Kaleidoscope	Kazushi Mukaiyama	m
2001	Interactive Art	Auszeichnung - Award of Distinction	Remain in Light	Haruki Nishijima	m
2001	Net Vision / Net Exceller	Auszeichnung - Award of Distinction	Phantasy Star Online	SEGA / Sonic Team / Yuji Naka	i
2001	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Rakugaki	Keiko Takahashi / Shinji Sasada / Nishi Koichi	i
2001	Digital Musics & Sound	Goldene Nica - Golden Nica	Matrix	Ryoji Ikeda	m
2001	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Floating Eye	Hiroo Iwata	m
2002	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	PLX - parallax of the game	Ryota Kuwakubo	m
2002	Digital Musics & Sound	Goldene Nica - Golden Nica	Man'yo Wounded 2001	Yasunao Tone	m
2002	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Globe Jungle Project	Yasuhiro Suzuki / NHK Digital Stadium	m
2002	Computer Animation / Vi	Anerkennung - Honorary Mention	Kikumana	Yasuhiro Yoshiura	m
2002	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Global String	Atau Tanaka	m
2002	Computer Animation / Vi	Anerkennung - Honorary Mention	Polygon Family: Episode 2	Hiroshi Chida	m
2002	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Rez	Tetsuya Mizuguchi	m
2003	Net Vision / Net Exceller	Anerkennung - Honorary Mention	Simplex Show	Shinya Yamamoto	m
2003	Computer Animation / Vi	Anerkennung - Honorary Mention	Justice Runners	Satoshi Tomioka	m
2003	Interactive Art	Auszeichnung - Award of Distinction	Tsukuba Series	Maywa Denki	m
2003	Net Vision / Net Exceller	Anerkennung - Honorary Mention	Flow	Tatsuya Yoshida	m
2003	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Streetscape	Iori Nakai	m
2003	Computer Animation / Vi	Auszeichnung - Award of Distinction	Atama Yama (Mt. Head)	Koji Yamamura	m
2003	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	pieces of air	Toshiya Tsunoda	m
2003	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Hyperscratch	Haruo Ishii	m
2003	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Block Jam	Hiroaki Nakano / Ryota Kuwakubo	i
2003	Digital Musics & Sound	Goldene Nica - Golden Nica	astro twin / cosmos	Utah Kawasaki / Sachiko M / Ami Yoshida	i
2003	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	Foldings	Tetuzi Akiyama / Taku Sugimoto / Toshimaru Naki	i
2003	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	Journal de Tokyo	Yuko Nexus 6	f
2004	Digital Communities	Auszeichnung - Award of Distinction	Open-Clothes - 6 billions ways of produci	Yasutoshi Kouda	m
2004	[the next idea]	[the next idea] Stipendium - Grant	moony	Akio Kamisato / Satoshi Shibata / Takehisa Mashi	i
2004	Computer Animation / Vi	Anerkennung - Honorary Mention	Onimusha 3	Mikitaka Kurasawa / Takashi Yamazaki	i
2004	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	The Sine Wave Orchestra Static	Ken Furudate / Jo Kazuhiro / Daisuke Ishida / Mizi	i
2004	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	1000 Deathclock in Paris	Tatsue Miyajima / Hajime Tachibana	i
2004	Computer Animation / Vi	Anerkennung - Honorary Mention	Winning Eleven Tactics	Hiroshi Chida / Yoshihiko Dai / Morio Kishida	i
2004	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	Phantom Orchard	Ikue Mori	f
2004	Computer Animation / Vi	Anerkennung - Honorary Mention	Microcosm	Joe Takayama	m
2005	Net Vision	Anerkennung - Honorary Mention	NetROBOT NetAibo Project	NEIROBOT Team	i
2005	Computer Animation / Vi	Anerkennung - Honorary Mention	KASHIKOKIMONO	Takahiro Hayakawa	m
2005	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	gravicells	Seiko Mikami / Sota Ichikawa	i
2005	Computer Animation / Vi	Anerkennung - Honorary Mention	Monotreme	Koji Yamada	m
2005	Computer Animation / Vi	Anerkennung - Honorary Mention	Tokyo City	Yusuke Koyanagi	m

付録

year	Prix - Category	Award	Project Title	Name	gender
2005	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	Stereo Bugscope	Haco	f
2005	Net Vision	Auszeichnung - Award of Distinction	Yugop.com	Yugo Nakamura	m
2005	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	DoraVideo	Yoshimitsu Ichiraku	m
2006	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	Zap Meemeees	Satanicpornocultshop	i
2006	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	S.U.I.	Ryota Kimura	m
2006	Computer Animation / Vi	Anerkennung - Honorary Mention	Shinsatsu-Shitsu (Consultation Room)	Kei Oyama	m
2006	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	february sessions	Mimiz / Yoshihisa Suzuki / Kensuke Tobitani / Sati	i
2006	Computer Animation / Vi	Auszeichnung - Award of Distinction	Negadon: The Monster from Mars	Jun Awazu	m
2006	Computer Animation / Vi	Anerkennung - Honorary Mention	Kakurenbo: Hide and Seek	Yamatoworks / Shuhei Morita / Daisuke Sajiki	i
2006	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Vexations	Soichiro Mihara / Yuko Mohri	i
2006	Net Vision	Goldene Nica - Golden Nica	The Road Movie	exonemo	i
2006	Net Vision	Anerkennung - Honorary Mention	COLORS Project	h.o	i
2007	Hybrid Art	Anerkennung - Honorary Mention	public conVENIENCE	Tabaimo	f
2007	Computer Animation / Vi	Anerkennung - Honorary Mention	Lost Odyssey Opening Cinematics	Mikitaka Kurasawa / Hironobu Sakaguchi	m
2007	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	filmachine / filmachine phonics	Keiichi Shibuya / Takashi Ikegami	m
2007	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Fregtric Project	Tetsuaki Baba	i
2007	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	White Lives on Speaker	Yuichi Ito / Yoshimasa Kato	i
2007	Digital Musics & Sound	Goldene Nica - Golden Nica	Reverse-Simulation Music	Masahiro Miwa	m
2007	Computer Animation / Vi	Anerkennung - Honorary Mention	Monster Samurai	Moto Sakakibara	m
2007	Computer Animation / Vi	Anerkennung - Honorary Mention	Renkan	Nobuo Takahashi	m
2007	Hybrid Art	Anerkennung - Honorary Mention	Unreflective Mirror	Masaki Fujihata	m
2008	Digital Communities	Anerkennung - Honorary Mention	FFFFFOUND!	Yosuke Abe	m
2008	Computer Animation / Vi	Auszeichnung - Award of Distinction	Kudan	Taku Kimura	m
2008	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Extended Cognitive Tools	Jun Fujiki	m
2008	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	d.v.d	Jimanica / Itoken / Ymg	i
2008	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Optical Tone	Tsutomu Mutoh	m
2008	Digital Communities	Anerkennung - Honorary Mention	Nico Nico Douga	Hirofumi Nishimura	m
2008	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	It's fire, you can touch it	Yoko Ishii / Hiroshi Homura	i
2008	Hybrid Art	Anerkennung - Honorary Mention	Call <-> Response	tEnt / Hiroya Tanaka / Macoto Cuhara	i
2008	Interactive Art	Auszeichnung - Award of Distinction	a plaything for the great observers at rest	Norimichi Hirakawa	m
2008	Hybrid Art	Anerkennung - Honorary Mention	Thinking Machine	Masahiro Miwa	i
2009	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	Jamming Gear	So Kanno / Kenichiro Saigo	m
2009	Hybrid Art	Anerkennung - Honorary Mention	Common Flowers - Flower Commons	BCL / Shiho Fukuhara / Georg Tremmel	i
2009	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	The Physical Value of Sound	Yuri Suzuki	m
2009	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	Le Tombeau de Freddie / L'internat	Brothers Formant	i
2009	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Watch Me!	Yasushi Noguchi / Hideyuki Ando	i
2009	[the next idea]	[the next idea] Stipendium - Grant	Open_Sailing	Yoko Kasai	f
2009	Hybrid Art	Anerkennung - Honorary Mention	Corpora in Si(gh)te	Satoru Higa / Sota Ichikawa / Hajime Narukawa / I	i
2009	Hybrid Art	Anerkennung - Honorary Mention	Tantalum Memorial	Matsuko Yokokoji	m
2010	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	Adapting for Distortion	Hiroaki Umeda	m
2010	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	i3DG	Tom Nagae	m
2010	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	i3DG	Jitsuro Mase	m
2010	Digital Musics & Sound	Goldene Nica - Golden Nica	rheo: 5 horizons	Ryoichi Kurokawa	m
2011	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Android Theater	Hiroshi Ishiguro / Oriza Hirata	i
2011	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	empathetic heartbeat	Hideyuki Ando / Masahiko Sato / Junji Watanabe	i
2011	Interactive Art	Auszeichnung - Award of Distinction	Particles	Motoi Ishibashi / Daito Manabe	i
2011	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	SOURMIRROR	Tomohiko Koyama / Hiroki Ono / Qanta Shimizu / I	i
2012	Hybrid Art	Anerkennung - Honorary Mention	Game Border	Jun Fujiki	m
2012	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Menstruation Machine - Takashi's Take	Sputniko!	f
2013	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Perfume Global Site Project	Daito Manabe / Mikiko / Yasutaka Nakata / Satosh	i
2013	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	The Sound of the Earth	Yuri Suzuki	i
2013	Digital Communities	Anerkennung - Honorary Mention	The East Japan Earthquake Archive	Hidegori Watanabe	m
2013	Interactive Art	Auszeichnung - Award of Distinction	Voices of Aliveness	Masaki Fujihata	m
2013	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	Duali	Suguru Goto	m
2013	Hybrid Art	Anerkennung - Honorary Mention	Nanohana Heels - Healing Fukushima	Sputniko!	i
2013	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	0b0000.tms	Norimichi Hirakawa / Kumiko Noguchi	m
2013	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Ishin-Den-Shin	Yuri Suzuki	m
2013	Digital Communities	Anerkennung - Honorary Mention	NicoNicoGakkai Beta	Koichiro Eto	m
2013	Digital Musics & Sound	Auszeichnung - Award of Distinction	[SjQ++]	[SjQ++]	i
2013	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Necomimi	Neurowear	i
2013	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	0b0000.tms	Typingmonkeys	i
2014	Digital Communities	Goldene Nica - Golden Nica	Project Fumbaro Eastern Japan	Takeo Saijo	m
2014	Computer Animation / Fi	Anerkennung - Honorary Mention	Columbos	Takumi Kawai / Hiroki Okamura	i
2014	[the next idea]	Anerkennung - Honorary Mention	iPhone Quick-Draw System	Shota Mori	m
2014	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Sound of Honda / Ayrton Senna 1989	Kosai Sekine / Daito Manabe / Kaoru Sugano / Sci	i
2014	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Sports Time Machine	Hiroshi Inukai / Ryoko Ando	i
2014	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Peace Can Be Realized Even Without Or	Toshiyuki Inoko	m
2014	Computer Animation / Fi	Auszeichnung - Award of Distinction	Shadowland	Kazuhiro Goshima	m
2014	Computer Animation / Fi	Anerkennung - Honorary Mention	Futon	Yoriko Mizushiri	f
2014	Computer Animation / Fi	Anerkennung - Honorary Mention	Land	Masanobu Hiraoka	m
2014	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Peace Can Be Realized Even Without Or	teamLab	i
2015	Hybrid Art	Auszeichnung - Award of Distinction	ARTSAT1:Invader	ARTSAT: Art and Satellite Project	i
2015	Digital Musics & Sound	Goldene Nica - Golden Nica	Chijikinkutsu	Nelo Akamatsu	m
2015	Computer Animation / Fi	Anerkennung - Honorary Mention	Omote / Real-Time Face Tracking & Proje	Nobumichi Asai / Hiroto Kuwahara	i
2015	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	Otomo Yoshihide: Between Music and Ar	Yoshihide Otomo / NTT InterCommunication Centi	i
2015	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	bell	Soichiro Mihara	m
2016	Computer Animation / Fi	Auszeichnung - Award of Distinction	Nosaj Thing / Cold Stares ft. Chance The	Daito Manabe / Mikiko / ELEVENPLAY / Rhizom	m
2016	Interactive Art	Anerkennung - Honorary Mention	Fairy Lights in Femtoseconds	Yoichi Ochiai	m
2016	Digital Communities	Auszeichnung - Award of Distinction	SAZAE bot	Nakano Hitoyo	f
2016	Computer Animation / Fi	Anerkennung - Honorary Mention	Moom	Daisuke "Dice" Tsutsumi	m
2016	Digital Communities	Anerkennung - Honorary Mention	HACKberry	exiii / Genta Kondo / Tetsuya Konishi / Hiroshi Yari	i
2017	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	Rektion Voice	Katsuki Nogami / Taiki Watai	i
2017	Hybrid Art	Anerkennung - Honorary Mention	imaginary rhetoric	Soichiro Mihara	m
2017	Digital Musics & Sound	Anerkennung - Honorary Mention	Bug's Beat	Dorita Takido / Yumi Sasaki	i
2017	Hybrid Art	Anerkennung - Honorary Mention	Autoradiograph	Masamichi Kagaya	m
2018	Interactive Art +	Anerkennung - Honorary Mention	Digital Shaman Project	Etsuko Ichihara	f
2018	Computer Animation	Anerkennung - Honorary Mention	Rediscovery of Anima	Akinori Goto	m
2018	Interactive Art +	Anerkennung - Honorary Mention	AI DJ Project — A dialog between human	Qosmo / Shoya Dozono / Nao Tokui / Yuma Kajih	i
2018	Interactive Art +	Auszeichnung - Award of Distinction	Alter	Kohei Ogawa / Takashi Ikegami / Itsuki Doi / Hiro	i
2018	Interactive Art +	Anerkennung - Honorary Mention	ELECTRONICOS FANTASTICOS!	Ei Wada	m

付録

The diagram is a complex, hierarchical structure of blue lines branching out from a central point, resembling a tree or a network. The lines are arranged in a grid-like pattern, with a vertical yellow bar on the left side. The diagram is divided into two main sections by a horizontal line, with the top section containing more dense branching and the bottom section containing a more structured, grid-like arrangement.

4.1.3 メディアアート史インフォグラフィック

メディアアート史インフォグラフィック凡例

赤色 : フェスティバル／シリーズ

継続して開催されたメディアアートに関する催事

青色 : グループ/コレクティブ

集団的にメディアアートに関する活動や事業を行ったグループや組織

綠色：施設／組織

メディアアートに関する催事を企画開催した美術館など文化施設や組織（特定の施設を持たない組織を含む）

* 各カテゴリー内で代表的な催事を記載。ただし、メディアアートに特化した施設である ICC、YCAM、ビデオギャラリーSCAN などについては、催事の記載は最小限にした。

** 複数のカテゴリーにまたがる催事については、優先順位を赤色＞青色＞緑色とした。

例1) ビデオギャラリーSCAN が企画したフェスティバル「ビデオ・テレビ・フェスティバル」はスパイラルで開催されているが、**赤色**カテゴリーに記載。

例2) ソニービルで開催されたグループ「びでおひろば」結成の契機となった展覧会「Video Communication: Do It Yourself Kit」は、青色 カテゴリーに記載。

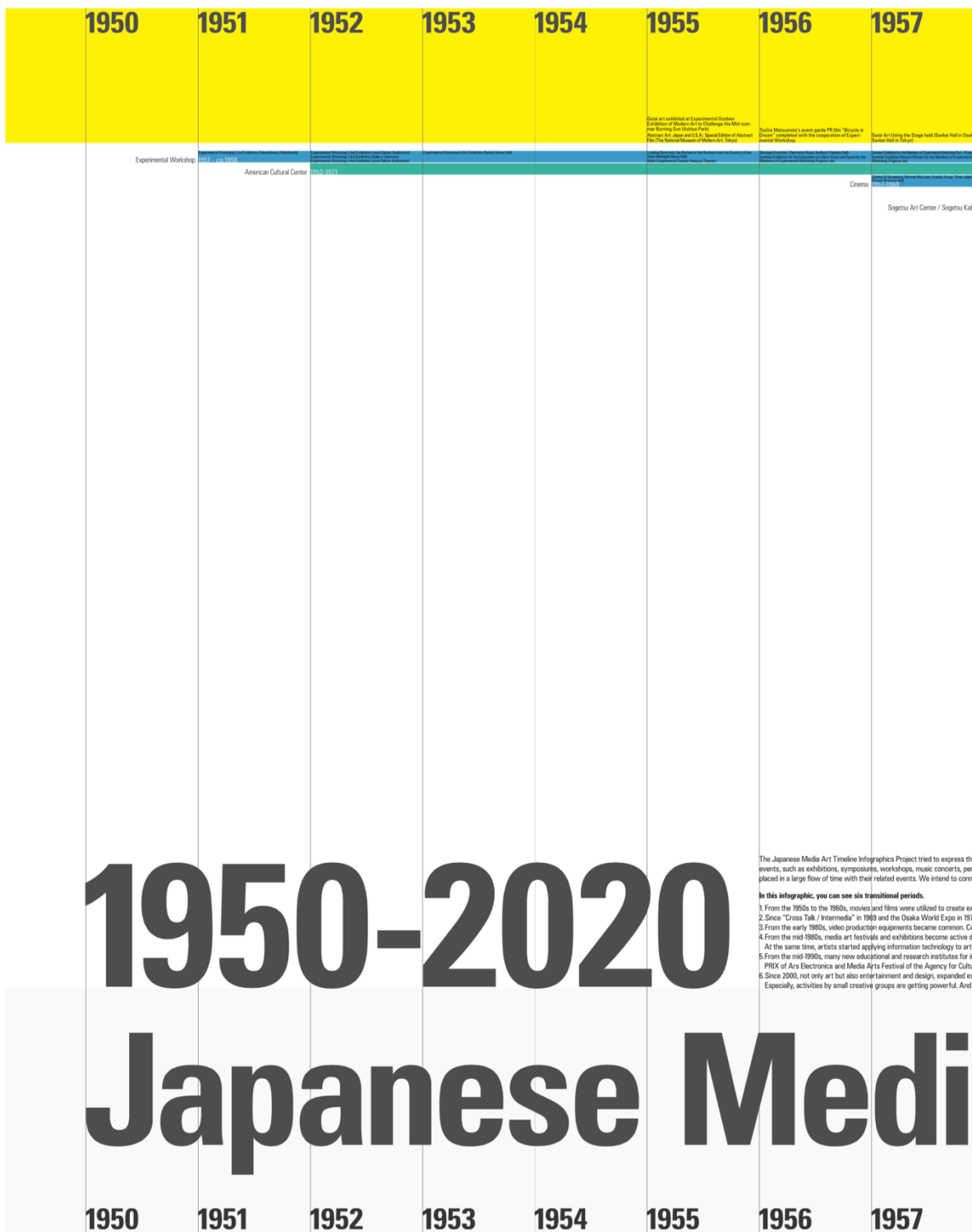
*** 上記カテゴリーに含まれない主な催事や重要な出来事は、上段に催事名称と会場名を記載した。

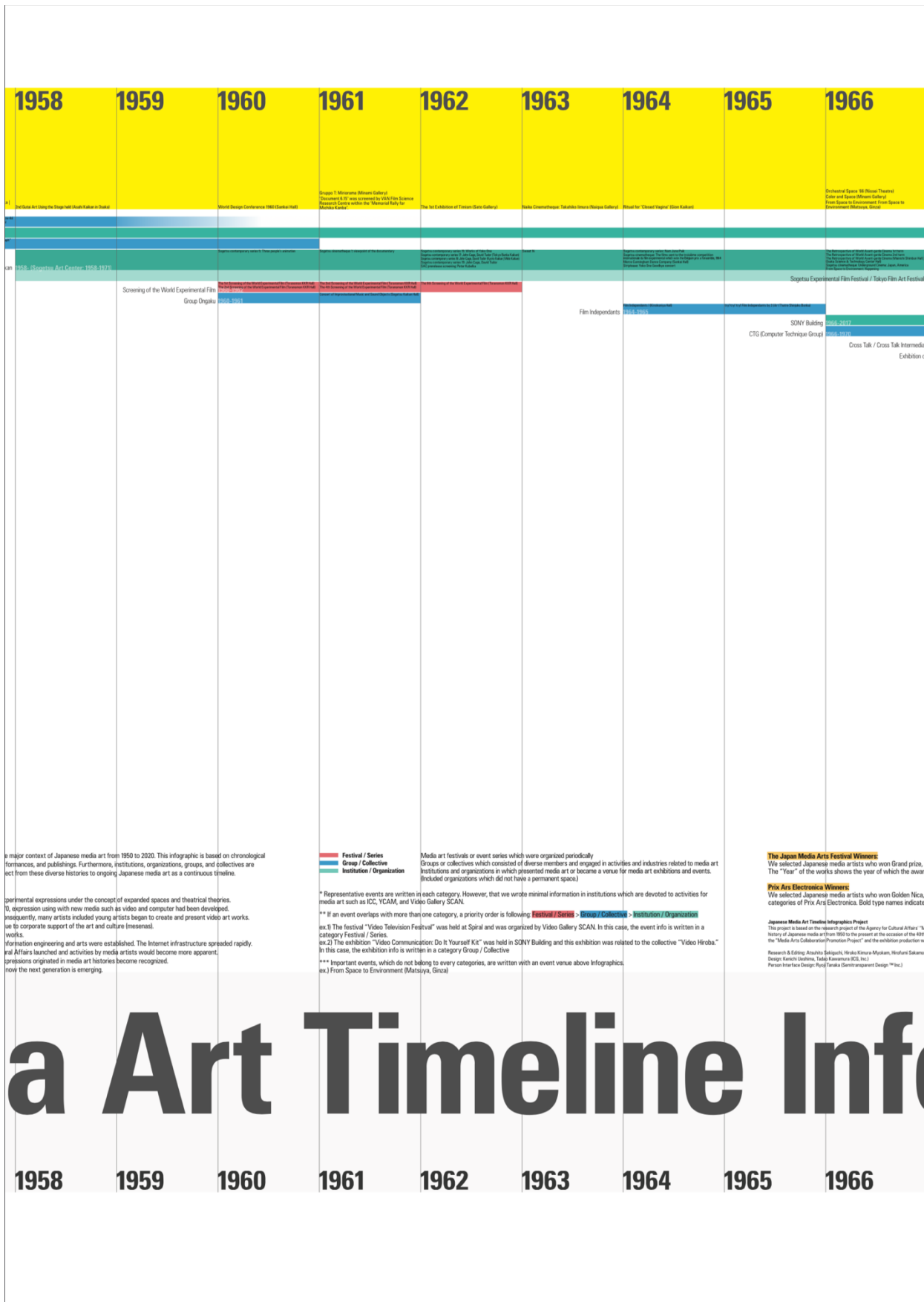
例) From Space to Environment (Matsuya, Ginza)

催事名 会場

文化庁メディア芸術祭受賞者：アート部門を中心に、関連したカテゴリの大賞・優秀賞・新人賞等の受賞者を選定。受賞作品展を開催した年を記載。

プリ・アルスエレクトロニカ受賞者：メディアアートに近接した作品でゴールデンニカ・優秀賞・佳作の受賞したアーティストを選定。大賞受賞者はボードで記載。





付録

[illegible]

付録

[illegible]

付録

[illegible]

付録

[illegible]

付録

[illegible]

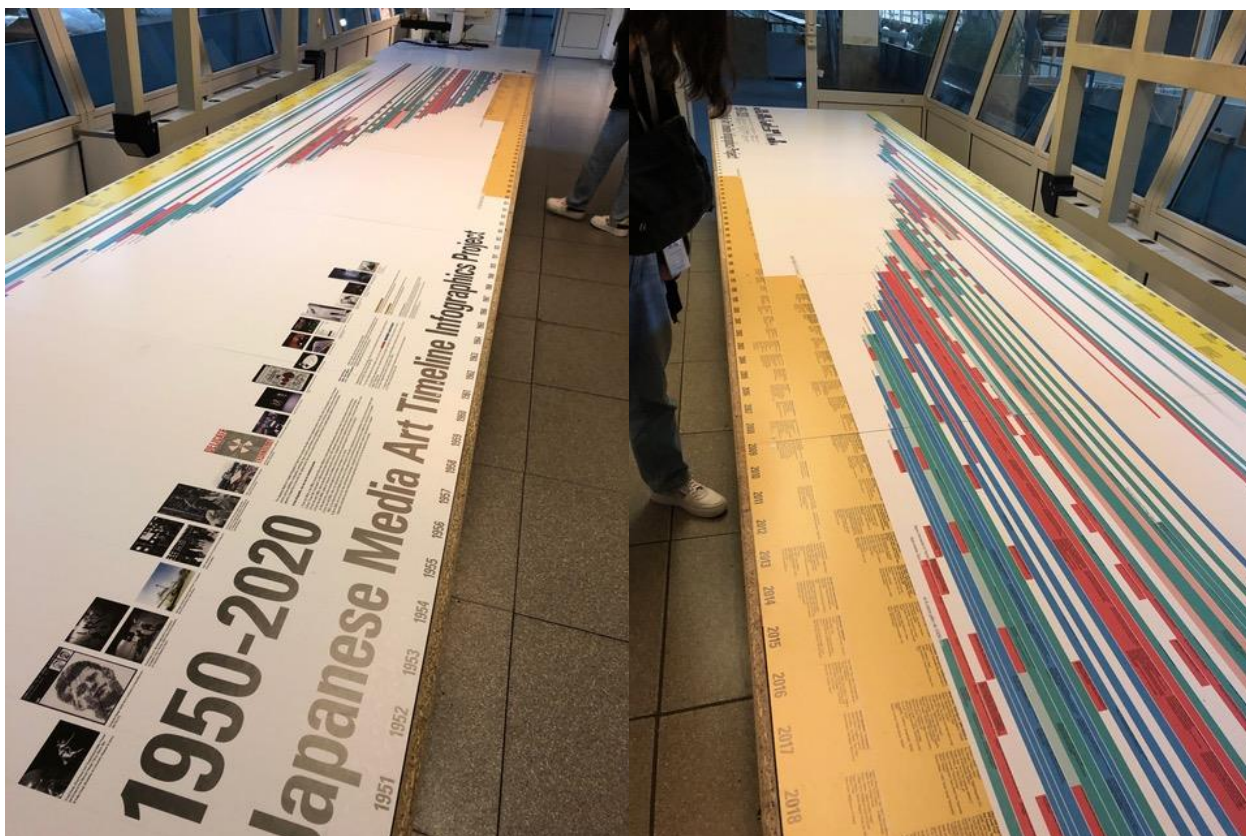
付録

[illegible]

付録

4.1.4 メディアアート史インフォグラフィック展示活用

作成したメディアアート史インフォグラフィックはオーストリア、リンツ市で開催されたアルス・エレクトロニカフェスティバル 2019 で展示された。



付録

4.2.1 文化庁メディア芸術関連事業リスト

メディア芸術関連の 87 事業についてリスト化し、このうち 18 のメディアアート関連事業については目次についてもリスト化した。

年度	事業名	コード	タイトル
			ロボット・イズム1950-2000：鉄腕アトムからアイボまで：文化庁メディア芸術祭企画展(Jam)31 ジャムキューブ)
			メディア芸術の国際的な拠点の整備について(報告)
			国立メディア芸術総合センター(仮称)基本計画
			メディア芸術の国際的な拠点形成のための調査研究報告書：関係機関の連携・協力体制構築のための基礎調査
H22	メディア芸術デジタルアーカイブ事業		メディア芸術デジタルアーカイブ事業委託業務成果報告書 平成22年度
H22	メディア芸術情報拠点・コンソーシアム		メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業報告書 平成22年度
H22	世界メディア芸術コンベン	1 1 001	「メディア芸術」の地域性と普遍性＝The locality and universality of media Geijutsu：“クールジャパン”を越えて：ICOMAG 2011
H23	メディア芸術デジタルアーカイブ事業		メディア芸術デジタルアーカイブ事業委託業務成果報告書 平成23年度
H23	メディア芸術情報拠点・コンソーシアム		メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業報告書 平成23年度
H23	世界メディア芸術コンベン	1	想像力の共有地(コモンズ)＝Commons of imagination：現代社会はマンガとアニメーションによって何を共有しうるのか：ICOMAG 2012
H24	メディア芸術デジタルアーカイブ事業		メディア芸術デジタルアーカイブ事業委託業務成果報告書 平成24年度
H24	メディア芸術情報拠点・コンソーシアム		アニメーションブートキャンプ2012実施報告書
H24	メディア芸術情報拠点・コンソーシアム		オーラルヒストリー・テストケース実施プロセス報告書
H24	メディア芸術情報拠点・コンソーシアム		マンガ・アニメーション研究マッピング・プロジェクト報告書＝Report of manga and animation research mapping project
H24	メディア芸術情報拠点・コンソーシアム		メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業報告書 平成24年度
H24	メディア芸術情報拠点・コンソーシアム		日本アニメーションガイド ロボットアニメ編
H24	メディア芸術情報拠点・コンソーシアム		日本特撮に関する調査：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
H24	世界メディア芸術コンベン	1 1 002	異種混交的文化における(批評)の可能性＝The possibility of critique in hybrid cultures：ICOMAG 2013
H25	メディア芸術デジタルアーカイブ事業	1 1 003	メディア芸術デジタルアーカイブ事業委託業務成果報告書 平成25年度
H25	メディア芸術情報拠点・コ		アニメーター育成テストケース実施報告書(アニメーションブートキャンプ2013)
H25	メディア芸術情報拠点・コ		マンガのアーカイブに関するシンポジウム実施報告書：平成25年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業
H25	メディア芸術情報拠点・コ	1	マンガ研究マッピング・プロジェクト実施報告書＝Report of manga research mapping project：平成25年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業
H25	メディア芸術情報拠点・コ	1 1 004	メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業実務実施報告書 平成25年度
H25	メディア芸術情報拠点・コ		海外におけるメディア芸術分野を中心とした専門人材の需要及び人材交流の現状に関する基礎調査
H25	メディア芸術情報拠点・コ	1	海外における日本マンガ出版状況調査実施報告書：平成25年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業
H25	メディア芸術情報拠点・コ	1	日本アニメーションガイドロボットアニメ編実施報告書：平成25年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業
H25	メディア芸術情報拠点・コ	1	日本特撮に関する調査：平成25年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業
H25	世界メディア芸術コンベン	1 1 005	タイム・ウォーカー移動体社会のメディアと記憶－：ICOMAG 2014
H26	メディア芸術デジタルアーカイブ事業		メディア芸術データベースガイドライン：平成26年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業
H26	メディア芸術デジタルアーカイブ事業	1 1 006	メディア芸術デジタルアーカイブ事業委託業務成果報告書 平成26年度
H26	メディア芸術情報拠点・コ		アニメーションブートキャンプ実施報告書：平成26年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業
H26	メディア芸術情報拠点・コ	1	ゲームの人材教育に関するシンポジウムマンガのアーカイブに関するシンポジウム実施報告書：平成26年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業
H26	メディア芸術情報拠点・コ	1	マンガ原画のアーカイブに関する事業実施報告書：平成26年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業
H26	メディア芸術情報拠点・コ	1 1 007	メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業実務実施報告書 平成26年度
H26	メディア芸術情報拠点・コ	1	原画資料の収蔵と活用に向けた調査実施報告書：平成26年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業
H26	メディア芸術情報拠点・コ	1	資料収集保存のケーススタディ事業(アニメーション分野) 実施報告書：平成26年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業
H26	メディア芸術情報拠点・コ	1	収蔵施設における資料保存・整理のケーススタディ：平成26年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業
H26	メディア芸術情報拠点・コ	1	日本マンガの海外出版状況調査・手塚治虫・海外出版作品リスト実施報告書：平成26年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業
H26	メディア芸術情報拠点・コ	1	日本特撮に関する調査：平成26年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業
H26	海外メディア芸術クリエイターの招へい		平成26年度海外メディア芸術クリエイターの招へい事業「アニメーション・アーティスト・イン・レジデンス東京2015」報告書
H27	メディア芸術連携促進事業	1	「第4回マンガ翻訳コンテスト」実施報告書
H27	メディア芸術連携促進事業	1	iOS教育アプリ「アニメミライ+」拡張版の開発・制作及び同アプリを用いた教育実践実施報告書
H27	メディア芸術連携促進事業	1	アーケード・家庭用ゲームを対象とする事例研究を通じた保存・活用方法構築のための調査事業実施報告書
H27	メディア芸術連携促進事業	1	アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(ACTF) 2016実施報告書
H27	メディア芸術連携促進事業	1	アニメーションブートキャンプ2015実施報告書
H27	メディア芸術連携促進事業	1	ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業実施報告書
H27	メディア芸術連携促進事業	1 1 008	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実施報告書
H27	メディア芸術連携促進事業	1	メディア芸術千夜一夜 実施報告書
H27	メディア芸術連携促進事業	1 1 009	日本のメディアアート文化史構築のための基礎研究調査事業
H27	メディア芸術所蔵情報等整	1	平成27年度メディア芸術所蔵情報等整備事業委託業務成果報告書
H27	メディア芸術連携促進事業	1 1 010	メディア芸術連携促進事業実施報告書 平成27年度
H28	メディア芸術連携促進事業	1	「第5回マンガ翻訳コンテスト」実施報告書
H28	メディア芸術連携促進事業	1	LOD技術を用いたマンガ目録や評価情報の高機能化(多言語化)に関する調査研究実施報告書：平成28年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業
H28	メディア芸術連携促進事業	1	アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(ACTF) 2017実施報告書
H28	メディア芸術連携促進事業	1	アニメーションブートキャンプ2016実施報告書：平成28年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業
H28	メディア芸術連携促進事業	1	ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業実施報告書
H28	メディア芸術連携促進事業	1	ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業実施報告書
H28	メディア芸術連携促進事業	1 1 011	タイムベースト・メディアを用いた美術作品の修復・保存・記録のためのガイド作成実施報告書
H28	メディア芸術連携促進事業	1	関連施設の連携によるマンガ原画管理のための方法の確立と人材の育成実施報告書：平成28年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業
H28	メディア芸術連携促進事業	1	施設連携によるマンガ雑誌・単行本の共同保管と人材育成環境の整備実施報告書
H28	メディア芸術連携促進事業	1	手描きアニメーション原画および各種素材に関するアーカイブ手法確立のための調査研究実施報告書
H28	メディア芸術連携促進事業	1 1 012	日本のメディアアート文化史構築研究事業：実施報告書：平成28年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業
H28	メディア芸術所蔵情報等整	1 1 013	メディア芸術所蔵情報等整備事業委託業務成果報告書
H28	メディア芸術所蔵情報等整	1	メディア芸術データベースの機能拡充に関する調査・改修作業委託業務成果報告書
H28	メディア芸術連携促進事業	1 1 014	メディア芸術連携促進事業実施報告書 平成28年度
H28	メディア芸術連携促進事業	1	ゲーム研究の手引き
H29	メディア芸術連携促進事業		メディア芸術カレントコンテンツ事業報告書集＝Media art current contents project report
H29	メディア芸術連携促進事業	1	「第6回マンガ翻訳コンテスト」実施報告書
H29	メディア芸術連携促進事業	1	1970年大阪万国博覧会参加企業・関係者・関係団体の資料の現状調査と資料目録の作成実施報告書
H29	メディア芸術連携促進事業	1	アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(ACTF) 2018実施報告書
H29	メディア芸術連携促進事業	1	アニメーションブートキャンプ2017実施報告書：平成29年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業
H29	メディア芸術連携促進事業	1	アニメ制作従事者に関する記録の調査及び活用のための準備作業実施報告書
H29	メディア芸術連携促進事業	1	ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業実施報告書 平成29年度
H29	メディア芸術連携促進事業	1	ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業実施報告書
H29	メディア芸術連携促進事業	1	マンガ原画アーカイブのタイプ別モデル開発実施報告書
H29	メディア芸術連携促進事業	1	国内外の機関連携によるマンガ雑誌・単行本等資料の連携型アーカイブの構築と人材育成環境の整備に向けた準備事業実施報告書
H29	メディア芸術所蔵情報等整	1 1 015	平成29年度メディア芸術所蔵情報等整備事業委託業務成果報告書
H29	メディア芸術連携促進事業	1	メディア芸術連携促進事業実施報告書 平成29年度
H30	メディア芸術連携促進事業	1 1 016	「1985～2005年間の企業メセナによるメディアアート展示資料の調査研究事業」 実施報告書
H30	メディア芸術連携促進事業	1	JAPAN STORY BANK 実証実験」 実施報告書
H30	メディア芸術連携促進事業	1	「第7 回マンガ翻訳コンテスト」 実施報告書
H30	メディア芸術連携促進事業	1	アニメーションブートキャンプ2018 実施報告書
H30	メディア芸術連携促進事業	1	マンガ原画に関するアーカイブ(収集・整理・保存・利活用)および拠点形成の推進 実施報告書
H30	メディア芸術連携促進事業	1 1 017	メディア芸術データベースのためのメディアアート分野作品調査と関連組織の連携構築へ向けた準備作業実施報告書
H30	メディア芸術連携促進事業	1	国内外の機関連携によるマンガの史資料の連携型アーカイブの構築と人材育成環境の整備に向けた準備事業 実施報告書
H30	メディア芸術連携促進事業	1	ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業 実施報告書
H30	メディア芸術連携促進事業	1 1 018	平成30 年度メディア芸術連携促進事業実施報告書

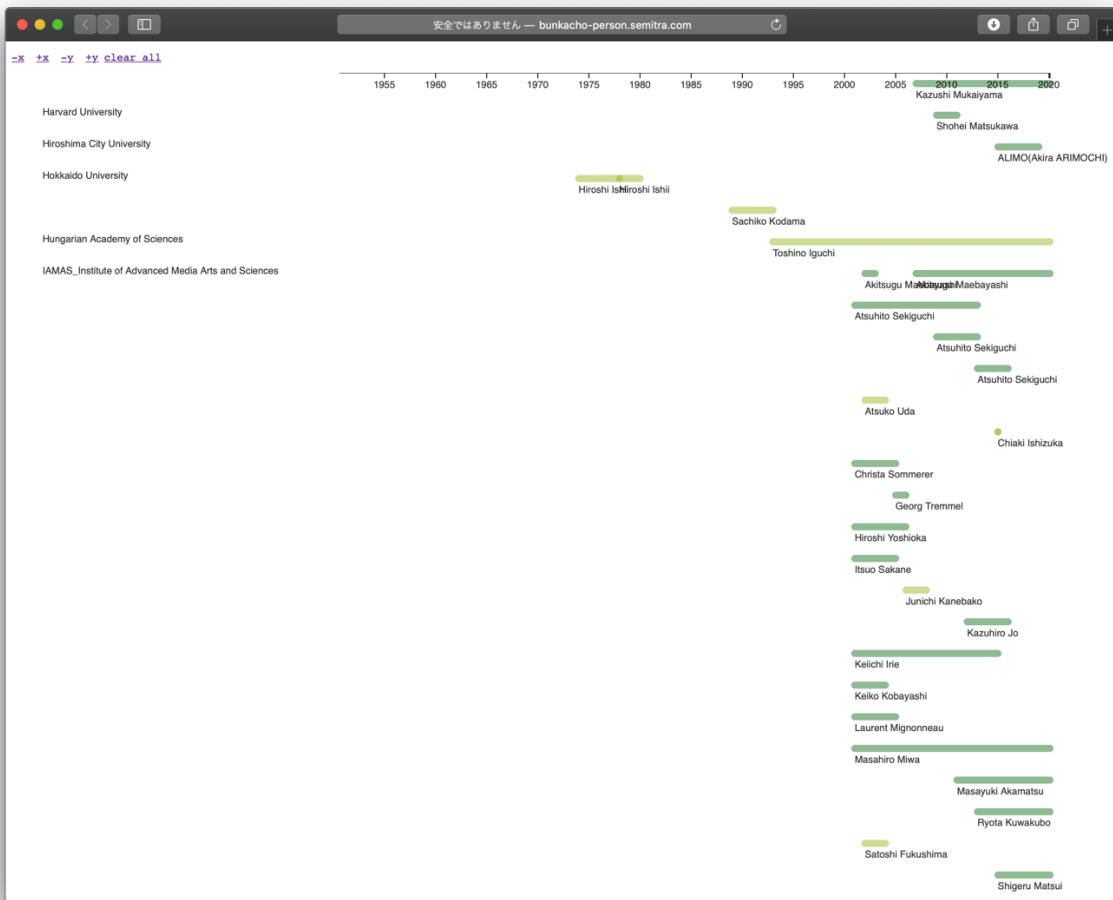
付録

[illegible]

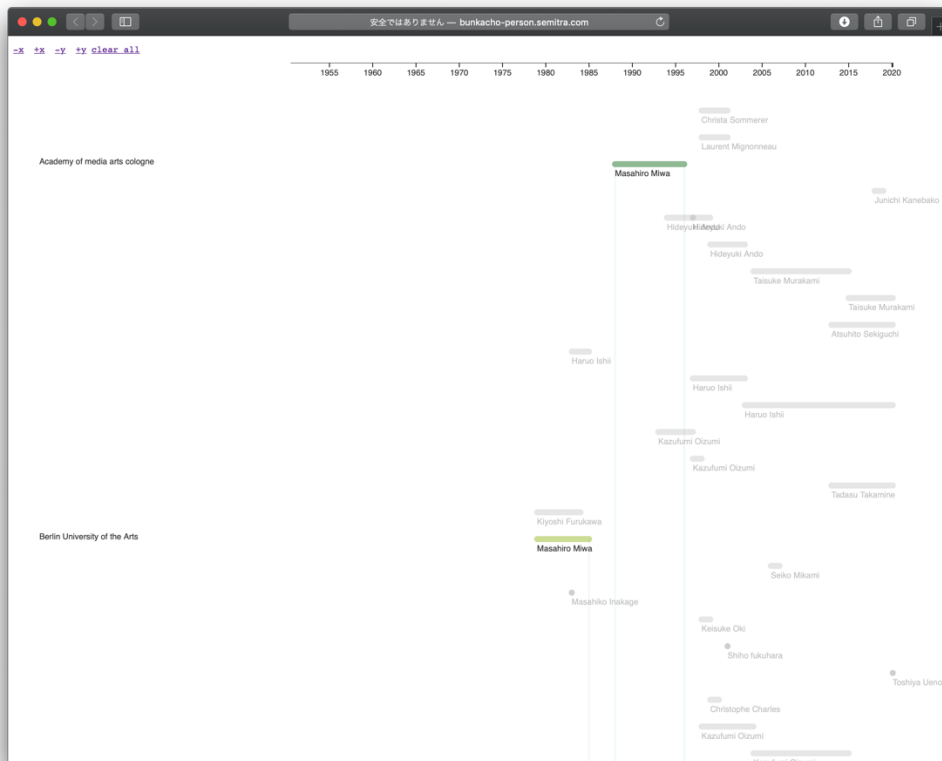
4.2.2 日本のメディアアート文化史インターフェイス画面キャプチャ

日本のメディアアート文化史英語版インターフェイスアドレス

<http://bunkacho-person.semitra.com/en.html>



付録



Year	Individual	Role
2001-2013	Atsuhito Sekiguchi	(The Department of Media Creation) Professor
2001-2005	Christa Sommerer	(The Department of Media Creation) Professor
2001-2006	Hiroshi Yoshioka	(The Department of Media Creation) Professor
2001-2005	Ituo Sakane	(President)
2001-2015	Keiichi Irie	(The Department of Media Creation) Professor
2001-2004	Keiko Kobayashi	(Center for Media Culture) Researcher
2001-2005	Laurent Mignonneau	(The Department of Media Creation) Professor
2001-2020	Masahiro Miwa	(Professor)
2001-2013	Shinjiro Maeda	(The Department of Media Creation) Associate Professor
2002-2003	Akatsugu Maebayashi	(Artist In Residence) Artist in residence program
2002-2004	Atsuko Uda	(The Department of Media Creation) Master
2002-2004	Satoshi Fukushima	(Master)
2004-2006	Soichiro Mihara	(The Department of Media Creation) Master
2005-2006	Georg Trammell	(Artist in residence program)
2005-2006	Shihou Fukushima	(Artist in residence program)
2006-2008	Junichi Kanabako	(Master)
2006-2020	Yasuhito Nagahara	(Adjunct Instructor)
2007-2020	Akatsugu Maebayashi	(The Department of Media Creation) Associate Professor
2007-2009	So Kanno	(The Department of Media Creation) Master
2009-2013	Atsuhito Sekiguchi	(President)
2011-2020	Masayuki Akamatsu	(Professor)
2012-2016	Kazuhiro Jo	(Lecturer)
2013-2016	Atsuhito Sekiguchi	(Project Professor)
2013-2020	Ryota Kuwakubo	(The Department of Media Creation) Associate Professor
2013-2020	Shinjiro Maeda	(The Department of Media Creation) Professor
2015-2015	Chiaki Ishizuka	(Master)
2015-2020	Shigeru Matsui	(The Department of Media Creation) Associate Professor
2020-2020	Taro Yasuno	(Master)

付録

4.2.3 日本のメディアアート文化史インターフェイス英語版データ

関連サイトや資料などを参照し、日本語版に収録されていた 847 レコードのデータを英語化した。

以下に 100 レコード程度のサンプルを掲載する。

Akihiro Kubota	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tama Art University	Faculty of Art and Design	Department of Information Design	Associate Professor	work	1998	2003
Akihiro Kubota	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tama Art University	Faculty of Art and Design	Department of Information Design	Professor	work	2003	
Akihiro Kubota	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	The University of Tokyo	Faculty of Engineering		Assistant	work	1989	1990
Akihiro Kubota	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	The University of Tokyo	Faculty of Engineering	Naval Engineering department	Associate professor	work	1991	1992
Akihiro Kubota	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	The University of Tokyo	Research into Antifacts, Center for Engineering		Associate professor	work	1992	1997
Akihiro Kubota	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	The University of Tokyo	School of Engineering		Doctor	student	1989	
Akihiro Kubota	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	The University of Tokyo	Faculty of Engineering	Naval Engineering department	Graduate	student	1984	
Akihiro Kubota	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	The University of Tokyo	Faculty of Engineering	Naval Engineering department	Lecturer	work	1990	1991
Akihiro Kubota	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv			life	1960		
Akiyoshi Maebayashi	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	AMAS, Institute of Advanced Media Arts and Sciences	Artist in Residence		Artist in residence program	work	2002	2003
Akiyoshi Maebayashi	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	AMAS, Institute of Advanced Media Arts and Sciences	The Department of Media Creation		Associate Professor	work	2007	
Akiyoshi Maebayashi	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Kyoto University of Art and Design	Faculty of Art and Design	Department of Performing Arts	Associate Professor	work	2004	2006
Akiyoshi Maebayashi	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Nagoya University Of Arts		Department of Design	Lecturer	work	1999	2002
Akiyoshi Maebayashi	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Sophia University	Faculty of Foreign Studies		Graduate	student	1996	1998
Akiyoshi Maebayashi	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv			life	1965		
ALIMO(Akira ARIMUCHI)		Estonian Academy of Arts			Visiting Researcher	work	2012	2014
ALIMO(Akira ARIMUCHI)		Hiroshima City University	Faculty of Arts	Department of Design and Applied Arts	Lecturer	work	2015	2019
ALIMO(Akira ARIMUCHI)		AMAS, International Academy of Media Art and Sciences	Multimedia studio department		Graduate	student	2006	2008
ALIMO(Akira ARIMUCHI)		Imageforum			Graduate	student	2003	2004
ALIMO(Akira ARIMUCHI)		Kinki University			Lecturer	work	2019	
ALIMO(Akira ARIMUCHI)		Sriehi School of Art, Design and Technology	Faculty of Art and Design		International Student	student	2007	2007
ALIMO(Akira ARIMUCHI)		Tama Art University	Graduate School of Film and New Media	Department of animation	Dropout	student	2001	2003
ALIMO(Akira ARIMUCHI)		Tokyo University of the Arts	Graduate School of Film and New Media	Department of animation	Master's Course	student	2012	2019
ALIMO(Akira ARIMUCHI)		Tokyo University of the Arts			student	2010	2012	
ALIMO(Akira ARIMUCHI)					life	1977		
Atsuhito Sekiguchi	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Aichi University of the Arts	Faculty of Art	Design - Department of Crafts	Professor	work	2013	
Atsuhito Sekiguchi	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	AMAS, Institute of Advanced Media Arts and Sciences			President	work	2009	2013
Atsuhito Sekiguchi	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	AMAS, Institute of Advanced Media Arts and Sciences	The Department of Media Creation		Professor	work	2001	2013
Atsuhito Sekiguchi	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	AMAS, Institute of Advanced Media Arts and Sciences			Project Professor	work	2013	2016
Atsuhito Sekiguchi	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	AMAS, International Academy of Media Art and Sciences			Professor	work	2003	
Atsuhito Sekiguchi	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tokyo University of the Arts	Faculty of Fine Arts	Department of Painting	Oil Painting Major	Graduate	student	1977
Atsuhito Sekiguchi	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tokyo University of the Arts	Graduate School of Fine Arts	Master Course	Master	student	1980	1982
Atsuhito Sekiguchi	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv			life	1968		
Atsuko Uda	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	AMAS, Institute of Advanced Media Arts and Sciences	The Department of Media Creation		Master	student	2002	2004
Atsuko Uda	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	AMAS, International Academy of Media Art and Sciences			Graduate	student	1997	1999
Atsuko Uda	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tama Art University	Faculty of Art and Design		Graduate	student	1992	1996
Atsuko Uda	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv				life	1973		
Atsuko Uda	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	AMAS, Institute of Advanced Media Arts and Sciences			Master	student	2013	2015
Chiaki Ishizuka	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tama Art University	Faculty of Art and Design	Department of Information Design	Media Art Course	Graduate	student	2010
Chiaki Ishizuka	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Waseda University	集合美学プラットフォームmetaPorest		Artist in residence program	work		
Chiaki Ishizuka	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv				life	1975		
Chihito Minato	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tama Art University	Faculty of Art and Design	Department of Information Design	Associate Professor	work	1999	2003
Chihito Minato	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tama Art University	Faculty of Art and Design	共通教育科目	Associate Professor	work	1996	1999
Chihito Minato	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tama Art University	Faculty of Art and Design	共通教育科目	Lecturer	work	1995	1996
Chihito Minato	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	University of Oxford	Faculty of Art and Design	Department of Information Design	Professor	work	2003	
Chihito Minato	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Wolston College			Visiting Researcher	work	2002	
Chihito Minato	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Waseda University	School of Political Science and Economics		Graduate	student	1984	
Chihito Minato	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv			life	1960		
Christa Sommerer	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	ATP, Advanced Telecommunications Research Institute International			Researcher	work	1998	2001
Christa Sommerer	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	AMAS, Institute of Advanced Media Arts and Sciences	The Department of Media Creation		Professor	work	2001	2005
Christa Sommerer	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	AMAS, International Academy of Media Art and Sciences			Artist in residence program	work	1997	1999
Christa Sommerer	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	The University of Art and Design Linz	Media Design Institute	Interface Cultures Program	Professor	work	2005	
Christophe Charles	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Chukyo University	Faculty of Information Science		Lecturer	work	1998	2000
Christophe Charles	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Inaho University	Department of Japanese	メディア科学学科	Graduate	student	1984	1987
Christophe Charles	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Inaho University			Master Course	student	1987	1989
Christophe Charles	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Inaho University	Master's program		Master	student	1989	1991
Christophe Charles	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Inaho University	Master's program		Master	student	1991	1997
Christophe Charles	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Kobe Design University	視覚情報デザイン学科		Lecturer	work	1996	1999
Christophe Charles	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Murashino Art University	College of Art and Design	Department of Imaging Arts and Sciences	Associate Professor	work	2007	2011
Christophe Charles	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Murashino Art University	College of Art and Design	Department of Imaging Arts and Sciences	Associate Professor	work	2000	2007
Christophe Charles	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Murashino Art University	College of Art and Design	Department of Imaging Arts and Sciences	Professor	work	2011	
Christophe Charles	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	University of Tsukuba	Graduate School of Arts		Master	student	1993	1996
Christophe Charles	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	University of Tsukuba	Graduate School of Arts		Master Course	student	1991	1993
Christophe Charles	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv			life	1964		
Daito Manabe	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	AMAS, International Academy of Media Art and Sciences			Graduate	student	2002	2004
Daito Manabe	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tokyo University of Science	Faculty of Science Division I	Department of Mathematics	Graduate	student	1996	2000
Daito Manabe	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv			life	1976		
Daizaburo Harada	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Kyushu Sangyo University	Faculty of Art and Design	Department of Design	Graduate	student	1981	
Daizaburo Harada	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tama Art University	Faculty of Art and Design	Department of Information Design	Associate Professor	work	2002	2003
Daizaburo Harada	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tama Art University	Faculty of Art and Design	Department of Information Design	Professor	work	2003	
Daizaburo Harada	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	University of Tsukuba	Graduate School of Arts		Mixed Media	Master	student	1983
Daizaburo Harada	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv			life	1945		
Eishi Katsura	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tokyo University of the Arts	Faculty of Fine Arts	Department of Intermedia	Associate professor	work	2000	2006
Eishi Katsura	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tokyo University of the Arts	Graduate School of Film and New Media	Department of New Media	Associate Professor	work	2007	2010
Eishi Katsura	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tokyo University of the Arts	Graduate School of Film and New Media	Department of New Media	Associate professor	work	2006	
Eishi Katsura	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tokyo University of the Arts	Graduate School of Film and New Media	Department of New Media	Professor	work	2010	
Eishi Katsura	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tokyo Zokei University	Faculty of Art and Design		Associate professor	work	1994	2007
Eishi Katsura	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	University of Library and Information Science	Library and Information Science	Library and Information Science	Graduate	student	1980	1984
Eishi Katsura	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	University of Library and Information Science	Graduate School of Library and Information Science	Library and information science	Master	student	1984	1986
Eishi Katsura	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv			life	1959		
Fujiko Nakaya	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Northwestern University	Faculty of Arts		Graduate	student	1961	
Fujiko Nakaya	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv			life	1933		
Fumihiko sumitomo	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	The University of Tokyo	Graduate School of Arts and Science	Culture and Repre	Master	student		
Fumihiko sumitomo	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	The University of Tokyo			work			
Fumihiko sumitomo	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tokyo University of the Arts	Graduate School of Global Arts	Department of Arts Studies and Curatorial Practices		work	2016	
Fumihiko Sumitomo	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv			life	1971		
Fuyuki Yamakawa	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tama Art University	Faculty of Art and Design	Department of Information Design	Assistant	work	2001	2003
Fuyuki Yamakawa	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tama Art University			Graduate	student		
Fuyuki Yamakawa	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tama Art University	Faculty of Art and Design	Department of Information Design	前手	work	1999	2001
Fuyuki Yamakawa	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv			life	1973		
Georg Trenchel	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	AMAS, Institute of Advanced Media Arts and Sciences			Artist in residence program	work	2005	2006
Georg Trenchel	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Royal College of Art, RCA	Design Interactions		Project Researcher	work		
Georg Trenchel	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	The University of Tokyo	Institute of Medical Science	Human Genome Center		student		
Georg Trenchel	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	University of Applied Arts Vienna			life			
Georg Trenchel	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv			Graduate	student		
Hakudo Kobayashi	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	International Christian University	Faculty of Liberal Arts			life	1944	
Hakudo Kobayashi	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv			Graduate	student	1999	2001
Haruki Nishijima	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	AMAS, International Academy of Media Art and Sciences	Art and Media Laboratory Departmen		Lecturer	work	2005	2005
Haruki Nishijima	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Takaoka National College	Faculty of Fine Arts	Department of Painting	Oil Painting Major	Graduate	student	1992
Haruki Nishijima	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tokyo University of the Arts	Graduate School of Fine Arts		Master	student	1996	1998
Haruki Nishijima	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	University of Toyama	Faculty of Art and Design	芸術文化学科	Information Design	Lecturer	work	2005
Haruki Nishijima	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	University of Toyama	Faculty of Art and Design	芸術文化学科	Information Design	Associate Professor	work	2016
Haruki Nishijima	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv			life	1971		
Haruho Ishi	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Aichi University of the Arts	Faculty of Art	Design - Department of Crafts	Design Major	Associate Professor	work	2003
Haruho Ishi	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Aichi University of the Arts	Faculty of Art	Design - Department of Crafts	Design Major	Lecturer	work	1997
Haruho Ishi	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Aichi University of the Arts	Graduate School of Fine Arts		Master	student	1983	1985
Haruho Ishi	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Nihon University	College of Art	Department Fine Arts	Department of Sc	Graduate	student	1979
Hidetchi Tamegaya	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Joshibi University of Art and Design	Faculty of Arts		Professor	work	2001	
Hidetchi Tamegaya	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Tokyo Denki University			Graduate	student		1966
Hidetchi Tamegaya	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv				life			
Hideyuki Ando	https://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Aichi Institute of Technology	Graduate School of Engineering	Electrical and Electronics Engineering Course	Doctor	work	1999	2003
Hideyuki Ando	https://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Aichi Institute of Technology	Faculty of Engineering	Department of Electrical and Electronics Engineering	Graduate	student	1994	1997
Hideyuki Ando	https://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Aichi Institute of Technology	Graduate School of Engineering	Electrical and Electronics Engineering Course	Master	student	1997	1999
Hideyuki Ando	https://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Institute of Physical and Chemical Research	Bio Memetic Control		Junior Research Associate	work	2000	2001
Hideyuki Ando	https://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Japan Science and Technology Agency	(産学連携) 領域	産・官・学・民上研究室	Researcher	work	2001	2003
Hideyuki Ando	https://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	NTTCommunication Science Laboratories			Researcher	work	2004	2008
Hideyuki Ando	https://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Osaka University	Graduate School of Information Science and Technology		Associate Professor	work	2008	
Hideyuki Ando	https://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	The University of Tokyo	Graduate School of Information Science and Technology		Doctor	student		2004
Hideyuki Ando	https://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv			life	1974		
Hiroko Myokam	http://www.ntnrc.or.jp/en/archiv	Danube University Krems	Faculty of Image Science	Media Art History	Master	student</		

付録

4.3.1 山口情報芸術センター（YCAM）作品、催事データ

山口情報芸術センター（YCAM）の2003年開館から現在までの全催事715件、全作品1,687件の

データ全 2,402 レコードを作成した。以下にそれぞれ 80 レコード程度サンプルを示す。

データはメディア芸術データベースでも利用可能。

[illegible]

付録

イベント名	日付	作品・イベント名	主催・作家	協賛	発表日	発表場所	制作クレジット	URL	作品詳細
アジアを歩く Jalan-jalan di asia	2月10日	パフォーマンス	高田理洋	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-asia	国際交流基金アジアセンター美術コーディネーターの都市探検による「リキチャー・パフォーマンス」。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
ヒューマン・スプリング	2月10日	ワークショップ	高田理洋・清水和博	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-human-spring	高田理洋・清水和博による共同制作によるワークショップです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
海賊タタタ	2月10日	ワークショップ	高田理洋	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-sea-tata	高田理洋によるリリチャー・ワークショップです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
マッシュ・カルチャー：変化の瞬間にリキチャー	2月10日	ワークショップ	ジェネット・ヒル	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-mash-culture	ジェネットの社会学、リキチャー・ビリティによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
通訳を手伝っていませんか？	2月10日	パフォーマンス・オンライン	リキチャー・オンライン	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-translation	英語・中国語・韓国語・日本語の通訳者によるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
ネオ・コンダリジ	2月10日	ワークショップ	ルン・フー・アム	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-neo-condary	インドネシアのアーティスト、ルン・フー・アムによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
Israel & Israel	2月10日	公演	イスラエル・ガリエル・イスラエル	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-israel	イスラエル・ガリエルによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
恋は日本人	2月10日	公演	地味	恋は日本人	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-love-japanese	地味によるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一環として開催される。
バーナール・バイオテクノロジー	2月10日	ワークショップ	サトウハチロー・YCAM InterLab Can	呼吸する地図たち	2月07	2月07	山口情報芸術センター	https://www.ycam.jp/event/20190210-bernard-bio	サトウハチローによるリキチャーです。展覧「呼吸する地図たち」の一

本報告書は、文化庁の委託業務として、メディア芸術コンソーシアムJV事務局が実施した2019年度「メディア芸術連携促進事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。