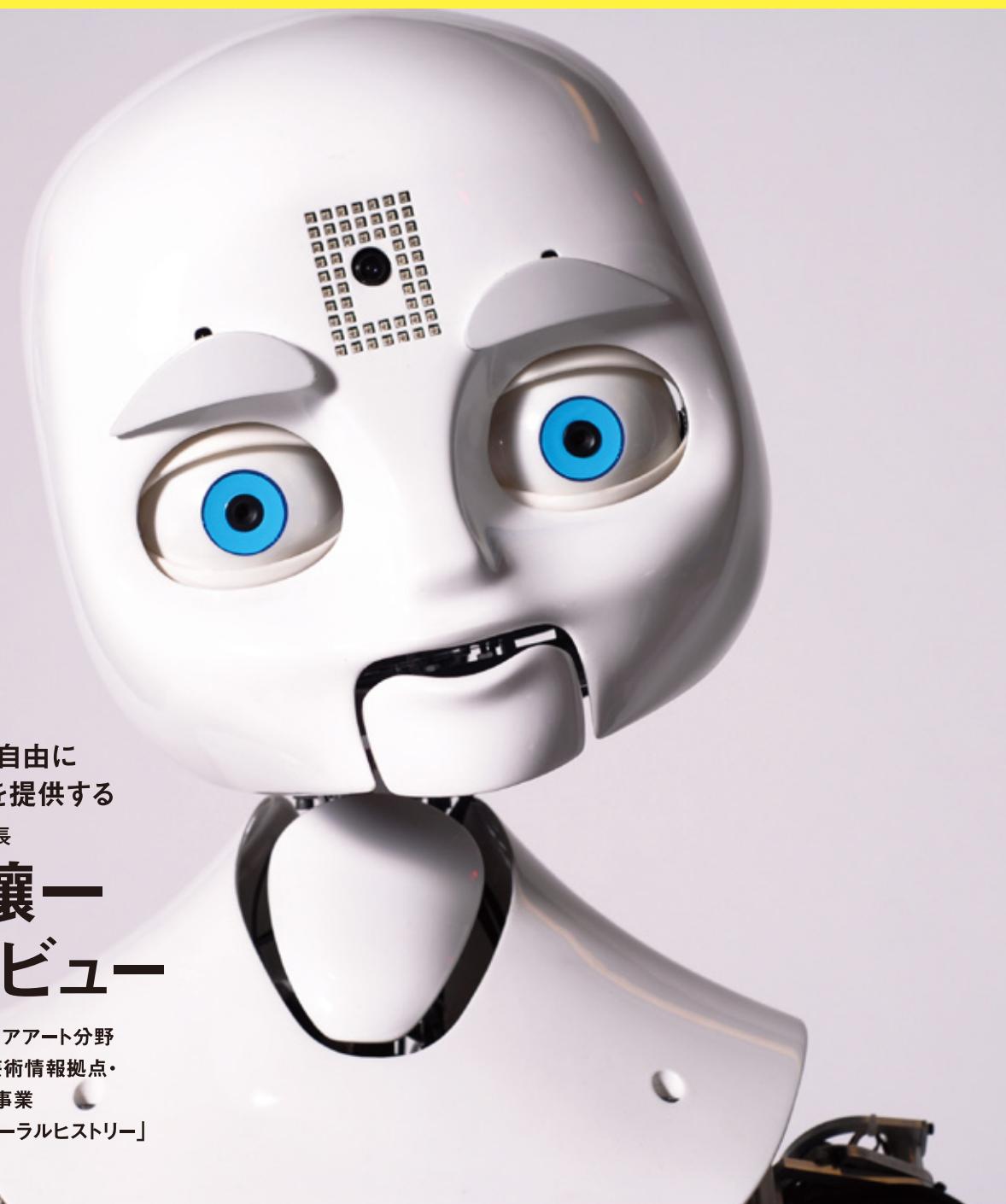


メディア藝術 ニュースレター

NewsLetter/Vol.2
発行:メディア芸術総合情報事務局
監修:文化庁
お問合せ:info@mediag.jp
発行日:2012年1月18日
<http://mediag.jp>

2

マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートを
伝えるニュースレター



クリエイターが自由に
活動できる場を提供する

MITメディアラボ所長

伊藤穰一
インタビュー

研究最前線①メディアアート分野
2011年度メディア芸術情報拠点・
コンソーシアム構築事業
活動レポート—「オーラルヒストリー」

クリエイターが自由に活動できる場を提供する

2011年よりMITメディアラボ所長に就任し、国際的なベンチャーキャピタリストとしても活躍する伊藤穰一氏に、世界的視野から、日本のメディア芸術（マンガ、アニメ、ゲーム、メディアアート）をめぐる現状やアーカイブの将来像を伺った。



「メディア芸術」をどう捉えている？



英語の「アート」には、「Art」と「art」という2つのカテゴリーがあります。前者はいわばファインアート＝純粋芸術と呼ばれるもので、後者はもう少し広い意味のアートです。この後者のアートは、メディアとのつながりが非常に大きく、メディアの進化に関わる技術や創造力とも密接に関わっています。

例えば、新しいエンジニアが新しいメディアを開発する。そして、アーティストはその新しいメディアを用いて、エンジニアの想像を超えるような表現をすることで、メディアの本質や社会的な影響を問うわけです。

ですから、音声の技術にせよ、CGの技術にせよ、メディアのテクノロジーは、それを用いるアーティストとの出会いによって、クリエイティブなものへと進化する可能性を秘めています。だから大学などの教育も含めて、技術者とアーティストをうまくコラボレーションさせて、社会に対する表現活動を実践することには大きな意義があると思っています。

つまり、世の中の表現の道具として使えるものはすべてメディアです。そして、それぞれのメディアのなかにアートがある。だから、ゲームやマンガ、アニメもメディア芸術と呼ばれるわけでしょう。すると、

メディアを道具として使うアートには、ある種のエンタテインメント的な要素が、放っておいても生まれてくる。

私がいま大事だと思っているのは、アニメやゲームの周辺でどのようなコミュニティが生まれ、そこからユーザー・ジェネレート・コンテンツ（ユーザー自らがつくりだすコンテンツ。例えばブログやソーシャルネットワーキングサービス等）が生まれてくるかということなんです。

例えば、「初音ミク」は音階や歌詞を入力して歌声を合成するソフトです。発売元の会社が、非営利の2次創作に制限をかけなかったことで、大きな盛り上がりを見せている。そうした社会的な影響までを含めて考えしていくことが、現在のメディア芸術にとって重要な課題になっているのではないかと思います。



最近のユニークな活動例は？

全国各地で福島第一原子力発電所の事故の放射線データを独自に測定し、オンラインで公開・共有していく「Safecast」というプロジェクトを続けています。このプロジェクトは、アメリカの資金募集サイト「kickstarter」で費用を募ってボランティアが運営してい



世界中の放射線データを共有するプロジェクト「Safecast」のサイト <http://blog.safecast.org/ja>

ます。活動の大きな特徴として、このプロジェクトで計測したデータは、誰でも使えるように著作権フリーの状態で公開している。

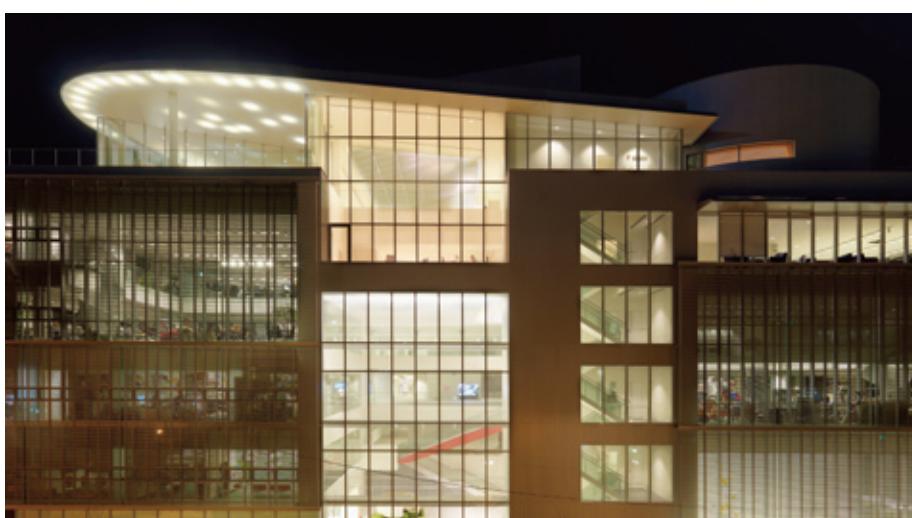
データはさまざまに活用されていて、もちろん放射線データの観測という点で重要なことは言うまでもないけれど、例えばこのデータを使ってアートや彫刻を作っている人もいます。それができるのも、ガイガーカウンターのデザインからハードウェアまで、すべてパブリックドメイン（著作権が無い状態）にしているからです。

インターネットが標準化されたことで、ネット上のサービスが安価で提供され、さまざまなイノベーションが生まれやすくなったり。その意味では、これからイノベーションを生む下地は、コミュニケーションのプラットフォームとして機能していることが重要です。「クリエイティブ・コモンズ」（著作者の権利を守りつつ、著作物の再利用を円滑化するシステム）に象徴されるように、いろいろな摩擦を減らして、相互につながりやすくすることで、新しいクリエイティビティが發揮しやすくなる。そういう動きはまだ始まったばかりですが、これからどんどん拡大していくでしょう。



アーカイブのあり方は？

いまだにブログというのは、アーカイブの重要な手段だと思っています。



2010年に新たに落成した、横文彦氏の設計によるMITメディアラボ新館

©Andy Ryan

伊藤 積一

2011年4月26日にMITメディアラボ新所長に就任。デジタルガレージ共同創業者で取締役。カルチュア・コンビニエンス・クラブの社外取締役。クリエイティブ・コモンズの会長。アジア、中東での新規事業育成を手がけるNeoteny Labsファンド、ジェネラル・パートナー。慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科非常勤講師の他、米国Knight財団の評議員、Firefox 開発の Mozilla Foundation、WITNESS、Global Voicesなどの非営利団体のボードメンバーも務める。エンジニア投資家として、シリコンバレー地域を中心に複数のインターネット事業への投資、事業育成にも携わり、これまでにTwitter、Six Apart、Wikia、flickr、Last.fm、Fotonauts、 Kickstarter等を初めとする有望ネットベンチャー企業の創業や事業展開を支援している。2008年米国Business Week誌にて、「ネット上で最も影響力のある世界の25人」、2011年日経ビジネス誌にて、「次代を創る100人」、米国Foreign Policy誌にて、「世界の思想家100人」に選出。同年英オクスフォード大学インターネット研究所より、特別功労賞受賞。



私は、2003年ぐらいからブログを続けています。自分がかつて考えていたことだって忘れてしまいますから、明らかにこれは自分の活動のアーカイブになっています。

写真や音声はけっこう紛失してしまっているものもありますが、写真については、「flickr」（オンライン上の写真保存サービス）である程度は保存できています。一方で、コマーシャルなサービスでそれを保存していいのかどうか、心配な部分もあります。個人的なアーカイブに関しては、もっと多様なツールがあっていいと思いますね。



ブログ <http://joi.ito.com/jp>

メディアという点でアーカイブというものを考えると、例えば昔のゲームは、ハードも残ってないとプレイができなくなりますよね。それと同じようなことがいろいろなメディアで起こっていて、時間の経過とともに、データが読み込めなくなっています。いくらデータが残っていても、それを簡単に使えない新規アートやテクノロジーの種にはなりません。だから、データを腐らないようにする保存の仕方を全体的に考えなければいけません。クリエイティブ・コモンズの活動も、データが法的に腐らないようにすることを目的にしたものだということができます。

そうして過去のデータを使いやすいようにアーカイブすることは、文化の多様性を維持することにもつながっていきますよね。

マスメディアの時代だと、どうしても大衆の目に触れた文化的遺伝子ばかりが残りやすい。でもメディアも一種の生態系だと捉えれば、できるかぎり多様な遺伝子を残したほうがいいはずです。そのときに、どのようなアーキテクチャでアーカイブするかということが非常に重要です。

教育や学びの未来とも関係することですが、これからは教室で一方通行で講義するという形ではなく、インターネットを通じて出会った人たちが教えあうとか、一緒にものをつくって学ぶという形がひろがっていくと思います。そのときに、ネットワークにアーカイブされた情報が引っ張りやすくなれば、いろいろな分野の人たちがコラボレーションして学びの場を創出することができる。そのためにも、さきほどの「Safecast」もそうですけれど、単にデータを残すのじゃなく、使いやすい形で残すための知恵を出すことが必要です。

文化が豊かな都市を見ると、結局、家賃が安く、比較的ルールがゆるい場所が多い。そういうところにアーティストたちが集まって、自分たちでフレキシブルに活動していくわけです。だから、国としてはクリエイティブな人たちが、お金をかけずに自由に活動できる場を提供することが重要です。

これはインターネットのクリエイティビティに似ているのだけれども、すべて中央型で企画してしまうと、企画した方々の想像を超えたものは出てこない。

そのこととも関係しますが、国なり政府が中央で一元的に物事を動かす場合、何が問題になるかというと、答えが出ているものを作ろうとします。でも、答えがわからないことをやるのが、本当の創造力です。そうすると、答えがわからない個別の活動に予算をつけるのは難しいでしょうから、そういう活動がしやすいように規制をなくすとか、特区をつくるというインフラ面のサポートに力をそそぐべきだと思いますね。

伝統芸能のような古来の文化的な活動の価値は、人間国宝のような形で組織として決められるかもしれないけれども、いま現在のいちばん面白いものというのは、体制に認められないというか、顔をしかめられそうなものが多い。それを評価するシステムを作るのは難しいだろうし、だいたい文化的な価値というのは後になってわかるものでしょう。そうすると、あまり評価されてないものも入ってこれるような、比較的にゆるやかなシステムにしておかないといふ目だと思う。

メディア芸術も含めて、想像されていなかったものが生まれてくることが面白いのだし、それがイノベーションにもつながるわけです。



国にできることは？

Q 国は、やはり研究所や大学などの機関をサポートするべきで、細かいコンテンツレベルの話には介入しないほうがいいと思います。



研究最前線①

アカルイミライ——メディアアートの国際的研究動向について 馬定延(東京藝術大学大学院映像研究科 研究助手)

「アートの未来がこれより明るく見えたことはない」と、著書『Art of the Digital Age』(Thames & Hudson Ltd, 2006)を結んだアーティストのブルス・ワンズは、2008年、ISEA (Inter-Society for the Electronic Arts)においても、現代アートの文脈の中にメディアアートが包容されていくだろうと、楽観的な論調で展望を述べた。

電子メディアが、アーティスト一般の表現素材の一部となっていくに従って、メディアアートを取り囲む状況も変化してきた。『Rethinking Curating: Art after New Media』(The MIT Press, 2010)が「かつてはニューメディアと呼ばれたアート」による展示と企画に及ぼした影響を紹介したことと、『Context Providers: Conditions of Meaning in Media Arts』(Intellect Ltd, 2011)がメディアアーティストの果たしてきた役割を、テクノロジーの最前線に積極的に関与してきた新しい「文脈」の提供者と規定していることもこのような変化を反映している。

2000年代に入り、初期のコンピュータアートの研究が活発に行われるようになったが、現在の観衆の視覚に当時の作品が魅力的とは言い難い現実を指して、「精神は極めて革命的であるが、結果は退屈である」と自身がそのバイオニアであるフリーダー・ナーヶは指摘した。しかし、だからこそ、過去の実践にみられる精神の「革命」を、今日的批評性の中で歴史化していくことがメディアアート研究の使命になるのではないか。

『MEDIAARTHISTORIES』(2007)、『Imagery in the 21st Century』(2011)などのThe MIT Pressの書籍や、メディアアートと科学技術の歴史に関する国際学会 (International Conference on the Histories of Media Art, Science and Technology)、さらにアーカイブ、データベース構築のための世界的協働を求める活動で知られる研究者のオリヴァー・グラウは、現代アートとメディアアートとの関係に関する筆者の問いに、「メディアアートこそがまことの意味での現代アートだ」と答えた。

現代アートとしてのメディアアートの未来は明るいだろうか。そう信じたいと、筆者は自分に密かに言い聞かせてみる。

*本稿で紹介した書籍は、いずれも未邦訳。

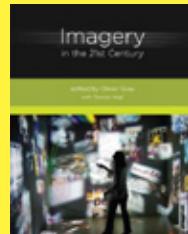
メディアアートの研究書



グラハム、クック
『Rethinking Curating: Art after New Media』
(The MIT Press, 2010)



ラグジョイ、ポール、ヴェスナ
『Context Providers: Conditions of Meaning in Media Arts』
(Intellect Ltd, 2011)



グラウ
『Imagery in the 21st Century』
(The MIT Press, 2011)

2011年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業 活動レポート——「オーラルヒストリー」

オーラルヒストリーとは、学問的見地による聞き書きです。コンソーシアム事業では、本年度試験的にアニメとゲームの2分野でオーラルヒストリーを進めています。両分野とも関係者によるチームを組み、インタビュー対象の人選やインタビュー項目などについて、検討しています。

オーラルヒストリーの主な目的は2つ、①対象領域の調査研究を行う上で必要な作品制作の周辺環境や背景事情、即ち制作過程や制作当時の制作者を取りまく人的状況などの収集。②オーラルヒストリーの準備・実施・取りまとめを通じた研究者・アーキビストの育成または育成につながる知見の獲得です。これらは、1970年代以降、日本映画が歩んできた道でもあり、この記録は後の調査研究において大変貴重な資料となります。



『タッチ』や『銀河鉄道の夜』を手がけた杉井ギサプロー氏の
インタビュー風景