

メディア芸術 ニュースレター

NewsLetter/Vol.4
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3月1日
<http://mediag.jp>

4

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

真の文化的価値は
大衆が見出していく

作詞家

秋元康 インタビュー

研究最前線③アニメーション分野

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
「メディア芸術を扱う所蔵館(機関)の
海外事例調査と海外プレゼンテーション」





「AKB48リクエストアワー セットリストベスト100 2012」

©AKS

真の文化的価値は大衆が見出していく

作詞家としてだけではなく、テレビ、ラジオ、映画、CM、アニメ、ゲームなど多岐にわたり活躍する秋元康氏に、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）をめぐる現状や日本文化の将来像を伺った。

Q

作品の文化的価値とは？

A

文化的な価値というのは、他者が決めるんじゃないかなと思うんですね。もちろん自分で文化的な価値を極めようとするのが芸術家だと思いますけれども、僕はそれを他者に委ねる、あるいは時間に委ねています。そうして、残ったものに文化的価値があるんじゃないかなと考えています。

例えば、クラシックの巨匠であっても、生きていた当時は、売れっ子の作曲家ですよね。それは私たちがいま思う文化的な価値よりも、もっと下世話なもののように捉えられていたかもしれない。初めはそうした非常に下世話な、大衆の中に根差していたものが、時を経て、淘汰され、磨かれ、最終的に、砂金のように文化的な価値を持ち始めるという気がしています。

いわゆる「大衆」を馬鹿にする人がいます。しかし僕は、大衆こそが真実を見極める目を持っていると思っているんです。大衆に人気のある作品に対して「ほらほら、



JKT48



AKB48 チームK 劇場公演

©AKS

みんな集まって、愚かだよね」と冷ややかに言う人もいる。でも、大衆だってちゃんと選んでいますよ。たしかにワーッと群がるかもしれないけれども、本物じゃないもの、あるいはクオリティが低いものからは、サーっと引いている。だから、本物は長く続きます。そういう意味で、大衆は、文化的な価値の指標になりますよね。

ですから、僕は大衆の審判を仰ぎたいと思っています。これから30年後に、いまの中学生や高校生が、「いやあ、あのころの“AKB48”、面白かったですよ」と言ってくれるものを作りたい。流行歌の面白さというものは、やっぱり思い出の目次になるんですよ、必ず。つまり、“AKB48”が個人史のインデックスになって、「ああ、“AKB48”が流行っていたころに、ちょうど高校受験ですごく大変な思いをして、でも、親に隠れてパソコンで聴いてたな」とか、あるいは「『ヘビーローテーション』を聴くと、あのとき好きだった子のことを思い出すんです」とか。そうやって時を経て、作品が個人の人生に刻まれていくところが、僕の

仕事の文化的な価値かもしれないですね。

そういう意味では、2011年の秋に、インドネシアのジャカルタで“JKT48”を発表しましたが、日本で“AKB48”はこれだけ受けている。それがインドネシアでも受けたら、これはまた新しい文化的な価値があることになるかもしれませんと考えています。



Q

「メディア芸術」をどう捉えている？

A

僕自身は、自分で芸術家と思ったこともメディア芸術を手がけていると思ったこともないんです。僕はプロデューサーです。両者の違いは、たとえば、田舎にレストランを出すとしましょう。プロデューサーは、立地を観察する。朝はゲートボールの老人たちが通り過ぎ、夕方になると、運動を終えた体育会系の中学生や高校生が通り過ぎる。それを見ていて、朝は「朝がゆ定食」、夕方は「丂々フェア」とか言って、カツ丂と天丂がハーフ・アンド・ハーフになったメニューを出す。これがプロデューサー。でも芸術家は、ゲートボールの老人たちも、中学生、高校生の体育会系の子たちも見ていなくて、いきなりトムヤムクンを作るんですよ。それを延々続けている。そういう店は流行らないし、誰も見向きもしないんだけれど、いつか、どこからか、トムヤムクン好きがひとり現れて、「そのトムヤムクンが欲しい」と。そのトムヤムクンはひとりで終わってしまうかもしれないし、もしかすると少しづつ各地からお客様がやってくるようになるかもしれない。

プロデューサーとして俯瞰的に見ているのですが、メディアについて言えば、メディアというものはあくまでツールなんです。絵を描こうとしたときに、以前は油絵という手法を使っていた人が、21世紀になって、「油絵はさんざん描いてきたから、コンピューターで描くことを試してみようか」というようなことなんだと思うんです。しかしメディアを変えるからといって、絵を描こうという想い、作りたいという気持ちは、変わらないですよね。メディアが先にあるのではなくて、自分の好奇心で

あつたり面白いものを作りたいという欲求が先行していて、それを盛るお皿がメディアなんですよね。“AKB48”的場合も、想いが先行していて、最初は劇場というお皿だけでしたが、テレビ、雑誌、ネット、携帯ゲームというように、いろいろなお皿に盛りつけていったわけなんです。



Q 後の世代に何を伝えるのか？

A 副学長を務めている京都造形芸術大学で、僕は「社会芸術」ということを提唱しています。今までの芸術大学って、閉鎖的な世界で物事が決まっていたような気がするんですね。それが理由かどうかはわかりませんが、芸術大学の学生たちも非常に堅いんです。たとえば文化祭のテーマを考えるのに半年かかっている。

あるとき、僕からテーマを出して、お化け屋敷を強引に作らせたことがあるんです。なぜお化け屋敷かというと、文化祭で一番人気が出る催しものだから。そして、芸術大学の学生が作ったお化け屋敷は、アートにもなっていて、きっとクオリティが高いだろうなと思ったんですね。フタを開けてみれば、案の定、美しいお化け屋敷ができる、しかも入るまでに何時間待ちというほど大勢の人人が集まった。

こういうことは、学生にとっては初めての経験なんです。自分たちが個展を開いたって、卒業展をしたって、そんなに人は集まらないわけだから。人に見られるとか、

褒められるとか、そういうことが決して悪いことではないんだということを教えてくて、お化け屋敷という荒技を使ったんです。僕は、こういう経験に意味があると思っています。

たとえば、『川の流れのように』はスタンダードになりましたけれど、これは狙ってできたものじゃないんです。ヒット曲は狙えるけれど、スタンダードは狙えるものではない。スタンダードというのは結果でしかないんですね。ある意味で、最初に話した文化的価値ということなんですが、自分が確固たる意識を持ってやったからではなくて、自分が無造作にしたことが、時を経て、他者から「あれは芸術だったんだ」と言ってもらえるかもしれない…。それがお化け屋敷で伝えたかったことなんですね。



お化け屋敷打合せ風景



Q 国にできることは？

A 助成金というのはわかりやすい支援だけれど、僕の感覚では、助成金をもらうと縛りがきつくなるんじゃないだろうかという印象があります。たとえば“AKB48”で、「この歌詞



AKB48 チームA 劇場公演

©AKS

は」とか「この衣装は」と要望を言われるのもどうかなと思うわけです。だから、国が「助成金を出します」と言っても、いちばん勢いのあるコンテンツは集まらない。後押ししてもらいたいような作品ばかりが集まるというヘンな構造になっているんじゃないでしょうか。そう感じてしまうのは、これまでの助成金にはどこかで縛りがあったからですね。たとえば『DEATH NOTE』や『バトル・ロワイアル』に助成金を出して下さいと言っても、現実的には難しい気がするんです。

常識的に考えれば、クラシック音楽には文化的な助成金は出るけれど、アイドルには出さないことになるでしょう。しかし韓国などでは、アイドルも文化だと認めて、おなかを出して踊っているアイドルにも助成金を出すわけです。そうやって国に応援されて海外に出ていくK-POPに比べると、まだまだクールジャパンへの支援は弱いと言わざるを得ないですね。

僕は、日本の場合、お金よりもチャンスの場を作ることのほうが求められていると思います。芸術家たちの発表の場もそうですし、エンタテインメントもそうです。国がチャンスの場をオーソライズして、その中に丁寧発止やり合っているうちに、日本としての文化に対する想いとか、文化的価値が新たに育成されて生まれてくるのではないかと思っています。

秋元康

作詞家。高校時代から放送作家として頭角を現し、『ザ・ベストテン』など数々の番組構成を手がける。1983年以降、作詞家として、美空ひばり『川の流れのように』をはじめ、EXILE『EXIT』、ジェロ『海雪』(第41回日本作詩大賞受賞)ほか、多くのヒット曲を生む。2011年オリコン年間ランキング・シングルTOP5は、AKB48に作詞した楽曲で、その5曲全てがミリオンセラーという史上初の大記録となる。その1曲の『フライングゲット』は、レコード大賞を受賞。1991年、松坂慶子・緒形拳主演『グッバイ・ママ』で映画監督デビュー。企画・原作の映画に『着信アリ』シリーズなど。2005年4月、京都造形芸術大学教授就任。2007年4月、同大学副学長就任。TV番組『とんねるずのみなさんのおかげでした』などの企画構成、雑誌の連載など、多岐にわたり活躍中。アイドルグループ“AKB48”“SKE48”“SDN48”“NMB48”“HKT48”“JKT48”的総合プロデューサーも務める。著書に、小説『象の背中』(扶桑社)、『秋元康 アートのすすめ』(美術出版社)ほか多数。日本放送作家協会理事長。日本音楽著作権協会(JASRAC)理事



アニメーションの学術的な研究基盤の確立へ向けて

木村智哉(早稲田大学GCOE演劇・映像拠点 研究生)

我々の目の前にある、アニメーションへの学術的アプローチの動向をどう見るべきだろうか。ここでは日本国内の状況について、わずかながら述べてみたい。

社会的関心の高まりや、大学等の機関の環境変化もあり、アニメーション教育の拠点は年々増加している。加えて実技のみならず、学術研究の対象としてアニメーションを捉える試みも動き始めて久しい。

だが、映画研究がそうだったように、アニメーション研究は必ずしもアカデミズムに軸足を置いてなされてきたわけではない。何よりもまず実作者自身による検討があり、ジャーナリズムやサークル活動による調査と知識伝播がそれに続いてきた。従ってアカデミズムの中に、アニメーションを専門とした研究者養成を行う枠組みは未整備のままである。関心ある者が個々人で研究してはいても、そうした人々が実技教育の教養部分を担当するだけでは、後進を継続して養成するサイクルは形成しにくい。一方で研究系の大学は、既存の学問領域における専門性を求める。だがそこで、アニメーションを専門とした研究者は定期的に再生産されるだろうか。

筆者自身、アニメーションを専門としない研究室で自らの知見を育ててきた。無論、異なる専門の人々と関心を共有しつつ研究するメリットは大きい。アニメーションがアприオリな(自明な)対象ではなく、なぜそれを選ぶのかを問われる環境は、研究の学際性を高めるだろう。だが一方で、基礎知識の獲得という点では、やはり心許ない。

研究系の大学にアニメーション学科やコースを設けることは難しいだろう。だが今や、アニメーションで研究論文を書こうとする学生は、決して珍しくないから、それを支える専門性を持った教員がいるにこしたことではない。その学生が将来研究者にならずとも、それはアニメーションに関する社会教育の素地を作るという意義がある。

現状には、研究の方法論や枠組みそれ自体を構築する創造的な楽しみがある。だが、本当に学術研究の深化を望むならば、制度化は避けられない課題である。個々人の活動のみに頼った研究は、一代芸として終わってしまう。今ここで研究の制度化がなされないならば、この分野は、やはり格別関心のある者が個々人でとり組む、周縁的な領域であり続けるだろう。それは、研究そのものを特殊化して閉じさせることにも繋がるのである。

アニメーションの研究書の一例



森卓也
『アニメーション入門』
(美術出版社、1966)



山口且訓、渡辺泰
『日本アニメーション映画史』
(有文社、1977)



御園まこと監修
『図説テレビアニメ全書』
(原書房、1999)

活動レポート 「メディア芸術を扱う所蔵館(機関)の海外事例調査と海外プレゼンテーション」

日本のメディア芸術を振興するにあたり、どのような取り組みを実施することが効果的か。また、コンソーシアム事業の目的である、「コンソーシアム」を構築するには何が必要なのか。これらの問題に取り組む先行事例として、海外で大規模にアーカイブを進めている施設や組織について、設立の経緯や運営方法、また関係者間の連携のあり方や社会・文化的背景や政府の施策などを調査。今年度はマンガ、アニメーション、ゲームそれぞれに以下*の施設・組織で調査を進めている。

また調査研究と並行して、日本のメディア芸術に対する理解・関心を深めるとともに、海外のキーパーソンや組織との交流を図り、ネットワークを形成することを目的とし、日本の現状や文化庁の取り組みについて、海外の有識者や業界関係者、研究者に向けてプレゼンテーションを行った。2011年度はマンガ分野に焦点をあて、フランスのマンガ所蔵館関係者や研究者、業界関係者などと交流を図り、データベース整備や展示・研究におけるレファレンス(窓口)業務のニーズ、日本マンガの受容状況などを主なテーマに意見交換を行った。



フランス・アングレームにあるマンガ博物館(国際バンド・デシネ及びイメージ都市)
(Cité internationale de la bande dessinée et de l'image)

*調査対象の所蔵館(組織)

マンガ・CIBDI(国際バンド・デシネ及びイメージ都市)(フランス)・ベルギーマンガセンター(ベルギー)

アニメ・CITIA(フランス国際アニメーション映画祭等を主催する組織)(フランス)

ゲーム・英国ナショナルビデオゲームアーカイブ(イギリス、ノッティンガム・トrent大学／英国ナショナルメディア博物館の共同事業)