

二〇〇一年十二月七日、文化芸術振興基本法が公布・施行された。この「第三章 文化芸術の振興に関する基本的施策」の第九条の中で法的に「メディア芸術」が定義付けされた。

映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術（以下「メディア芸術」という）

もちろん、メディア芸術という言葉は基本法以前にも使用されていた。一九九七年度から文化庁主催による文化庁メディア芸術祭が開催され、その部門にはデジタルアート部門、アニメーション部門、マンガ部門が設置された。また、二〇〇七年は十年目と

いうことから、アンケートを基に、「日本のメディア芸術一〇〇選」が国立新美術館で紹介された。こうした一連の流れを見ると、特に漫画（まんが、マンガ）、アニメーションを法的に芸術として位置付けられたことが重要になる。これには、これまで比較的社会的地位の低かった映画、漫画、アニメーション、コンピュータ・グラフィック（CG）ものが日本国内だけではなく、国際的な評価を受けるようになったことがその背景として考えられる。手塚治虫の数多くの作品、ドラえもん、ドラゴンボール・シリーズ、セーラーMoon・シリーズ、ポケモンは、今や世界を駆け巡るアイテムである。さらに、宮崎駿の作品は、国際映画祭でも数々の賞を受賞したが、『千と千尋の神隠し』は米・アカデミーの長編アニメーション賞を受賞するなど、その躍進振りを否定する者はいないであろう。

こうした時代状況の中で教育界におけるメディアア

芸術の取り扱いについて目を向けておく必要がある。まず、学習指導要領の改訂により、「美術科」に「イラストレーション、漫画」による表現が正式に入っ

てきたこと、「情報科」必修に伴い、「CS」が入ってきたことは大きな変化である。大学にはマンガ学科やマンガ学部の設置、最近では、メディア・芸術学科、メディア・芸術学部まで設置されるようになってきた。今の時代状況から言えば、コンピュータを無視して生活もできなくなってきたことも事実であるが、「メディア○○」「情報○○」といった言葉だけが先行するとすれば、悲しむべきことである。

メディア芸術も「芸術」の一分野であることは間違いないところである。では、「芸術」とは何であったか。それはアリストテレスが『詩学』で述べているように「ミメシス」(模倣)ということになる。デジタル処理されたものを芸術として認めるかどうかなどという議論は愚問であろう。表現された

ものが「芸術」なのだ。最後に一連のメディア芸術略史といったものを紹介しておきたい。

一九九七年 文化庁 文化政策推進会議／マルチメディア映像・音響芸術懇談会(二十世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について)

*技術革新とともに、メディアの多様化が進み、映画、マンガ、アニメーション、コンピュータグラフィックス、ゲームソフト等様々な映像、音響芸術(以下「メディア芸術」という。)が誕生してきた。これらのメディア芸術は、二十一世紀の我が国の芸術の中心としての一つとして発展していくことが期待されている。(二)

一九九七年 テレビ・シリーズ『ポケットモンスター』放映開始

一九九七年 宮崎駿監督『もののけ姫』

一九九七年 庵野秀明監督『新世紀エヴァンゲリオン』(二部構成)

一九九八年 『中学校学習指導要領』

*教科「美術」に「表したい内容を漫画やイ

ラストレーション、写真・ビデオ・コンピ

ュータ等、映像メディアなどで表現するこ

と」と触れている。(二)

一九九八年 日本アニメーション学会設立

二〇〇〇年 京都精華大学芸術学部マンガ学科

開設(日本で初めてのマンガ学科)

二〇〇〇年 北海道浅井学園大学生涯学習シス

テム学部芸術メディア学科開設

二〇〇〇年 『高等学校学習指導要領解説 情

報編』

*「図形と画像処理」で「アニメーションと

シミュレーション」に触れている。(三)

二〇〇一年 京都精華大学表現研究機構 マン

ガ文化研究所開設

二〇〇一年 宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』

二〇〇一年 日本マンガ学会設立

二〇〇一年 文化芸術振興基本法

二〇〇二年 文化庁政策課 文化芸術の振興に

関する基本的な方針

*「第二 文化芸術の振興に関する基本的施

策」の「(二)メディア芸術の振興」の中で

「漫画、アニメーションなどの海外発信及

び国内外の映画祭等への出品等を推進」が

謳われている。(四)

二〇〇二年 真島理一郎『スキージャンプ・ラ

ージヒル』

二〇〇二年 宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』

(英語タイトル *The Spirited Away*)

*ベルリン国際映画祭金熊賞

二〇〇二年 村田朋泰『朱の路』

ンプリ

* 広島国際アニメーション映画祭優秀賞

二〇〇四年 宮崎駿監督『ハウルの動く城』

二〇〇二年 東京工芸大学芸術学部アニメーション学科開設（日本ではじめてのアニメーション学科）

* 九月、ヴェネチア国際映画祭で、技術貢献賞

ヨン学科)

* 十一月、日本で一般公開

二〇〇三年 宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』

二〇〇五年 大手前大学人文科学部メディア・芸術学科開設

* 米アカデミー賞長編アニメ賞受賞

芸術学科開設

二〇〇三年 山村浩二監督『頭山』

二〇〇五年 杉並アニメーションミュージアム

* アヌシー・クリスタル、グランプリ

開館

二〇〇三年 文化庁 映画振興に関する懇談会

二〇〇六年 京都精華大学マンガ学部開設（日本で最初のマンガ学部）

「これからの日本映画の振興について」（提言）

本で最初のマンガ学部）

言）

二〇〇六年 宮崎吾郎監督『ゲド戦記』

二〇〇四年 押井守監督『Innocence』

二〇〇七年 大手前大学メディア・芸術学部開設

* カンヌ国際映画祭コンペティション出品作

設

品

二〇〇四年 山村浩二監督『頭山』

注

* ザグレブ国際アニメーション映画祭グラ

(二) 文化政策推進会議マルチメディア映像・音

響芸術懇談会「二十一世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について」(報告)(平成九年七月三〇日)(文化庁ホームページ、二〇〇四年六月)

(二)『中学校学習指導要領(平成一〇年十二月)』
(独立行政法人国立印刷局、二〇〇四年一月)、六六頁。

(三)『高等学校学習指導要領解説 情報編』(開隆堂、二〇〇〇年九月)、一四九頁。

(四)「文化芸術の振興に関する基本的な方針」(平成十四年十二月十日閣議決定)(文化庁ホームページより、二〇〇四年六月)