

第12回 メディア芸術の国際的な拠点の整備について

2001年12月7日に交付・施行された文化芸術振興基本法の第7条の規定に基づき、2002年12月10日に「文化芸術の振興に関する基本的な方針（第1次基本方針）」が閣議決定され、その後の状況を考慮し、2007年2月9日閣議決定されたのが、「文化芸術の振興に関する基本的な方針（第2次基本方針）」である。この第2次基本方針においてメディア芸術に関する国際的な拠点の整備の必要性が明記された。これに伴い2008年7月、文化庁に「メディア芸術の国際的な拠点の整備に関する検討会」が設置され、2009年4月には、「メディア芸術に関する国際的な拠点（「国立メディア芸術総合センター（仮称）」）の整備を求める報告書がまとめられた。その内容について簡単に見ておきたい。

- 1 はじめに
- 2 文化庁におけるメディア芸術に関する取組
- 3 メディア芸術の現状と課題
- 4 メディア芸術の国際的な拠点の整備の必要性、期待される効果等
- 5 メディア芸術拠点が取り扱うメディア芸術の分野
- 6 メディア芸術拠点の機能、設置場所等
- 7 メディア芸術拠点の運営主体及び名称
- 8 おわりに

まず「1 はじめに」は4項目が示されているが、その最初のものを取り上げておきたい。

○第81回米アカデミー賞において、日本の作品として、滝田洋二郎監督「おくりびと」が53年ぶりに外国語映画賞を受賞し、また、加藤久仁生監督の「つみきのいえ」が短編アニメーション賞を受賞したことは記憶に新しい。これらの例に代表されるように、現在、我が国の映画、マンガ、アニメ、ゲーム等のメディア芸術については、

「ジャパン・クール」と称されて、世界的に高く評価され、愛好されている。⁽¹⁾

これは2009年2月の米アカデミー賞受賞という追い風になる要因を第1項目に配置している点は前述の通り、戦略的に文化発信したわけではなく、注目を浴びているのでこれを利用するという姿勢であり、自国のメディア芸術を真に評価しているとは思えない。なぜなら、『つみきのいえ』は2008年度（第12回）文化庁メディア芸術祭のアニメーション部門で大賞を受賞した作品であるのに、そのことには触れられていないからだ。本来であれば、一連の文化庁メディア芸術祭の成果として、国内の評価が国際的にも認められたことをアピールすべきであって、肝心のこれまで積み上げてきたものへの言及がないことだ。つまり、『つみきのいえ』を紹介する際に、米・アカデミー賞についてはだけでなく、「2008年度（第12回）文化庁メディア芸術祭アニメーション部門大賞受賞」といったようなことが記載されないということは、文化庁メディア芸術祭の捉え方が重視されていないということにならないだろうか。

国立メディア芸術総合センター（仮称）については、メディア芸術に関する資料等の保管や利用などの機能も当然必要であり、メディア芸術の展示なども必要であることは理解できるが、その予算規模や現在の必要性などが問われている。

文化庁文化審議委員会のメンバーでもあるマンガ家・里中満智子(1948-)は自身の公式ホームページの中で以下のように述べている。

（仮）国立メディア芸術総合センターが「国立のマンガ図書館」とか「アニメの殿堂」等と世間で誤解されているようなので危惧しております。「メディア芸術」はアニメ、ゲーム、マンガだけではなく新しい時代のデジタルアートを含んでいて今回のセンターは日本発信のメディア芸術をきちんと世界に知らしめる意味があると思っています。センターは決して「マンガ図書館」でも「国立アニメ殿堂」という性格の物ではありません。日本は外国に認めてもらわないと我が国の文化を

低く見る傾向が未だにあります。いつまでもそれではいけない、国を挙げて「日本のメディア芸術はこんなにすばらしい」という事を訴えて行く為の拠点が必要です。(2009年5月22日)⁽²⁾

2009年8月に国立メディア芸術総合センター（仮称）設立準備委員会が発表した『国立メディア芸術総合センター（仮称）基本計画』にはその趣旨・目的のところでこれまで以上に「メディア芸術」の定義を行っているので、文化芸術振興基本法との並列しながら紹介しておきたい。

（メディア芸術の振興）第9条 国は、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。）の振興を図るため、メディア芸術の製作、上映等への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。（文化芸術振興基本法）

「メディア芸術」とは、メディアアート、アニメーション、マンガ、ゲーム、映画等、複製技術や先端技術等を用いた総合的な芸術である。

（注）「メディアアート(media art)」とは、主に複製芸術時代以降のメディア（コンピュータやエレクトロニクス機器等）を用い、双方向性、参加体験性等を特徴として表現される芸術領域である。一方、「メディア芸術(media arts)」とは、メディアアートに加え、アニメーション、マンガ、ゲーム、映画等を含めた総合的な芸術である。なお、一般に、欧米においては、メディアアートはファインアート（純粋の美術）として扱われ、アニメーション、マンガ、ゲーム等はエンターテインメント（娯楽）として扱われる傾向がある。一方、我が国では、従来から、これらの境界線を設けず混然一体のものとして扱ってきており、この点において、独自性を有している。⁽³⁾（『国立メディア芸術総合センター（仮称）基本計画』）

新政権発足後の2009年9月22日には川端文部科学大臣が国立メディア芸術総合センターの新規建設を取りやめる方針を発表した。今後の動向につ

いても注目していきたいが、国際交流基金が発行する『をちこち』は「特集：Manga are cool!マンガから MANGA へ」(2006)を取り上げ、その中でフランスの国立マンガ映像センターについて触れているので紹介しておきたい。

日本はマンガの最先進国ですが、外国で一番の先進国はフランスです。フランスがすごいのは、国家政策として1974年から国立マンガ映像センター(CNBDI)を設立していることです。そこがマンガ祭を毎年やっていて、91年には私もそこに招かれて日本マンガについてレクチャーをしました。以後も日本マンガの特集を2回ほどやっています。つまり、もう三十数年、国家政策としてマンガの振興をやっているわけです。マンガ祭に行きつづけたのは、文化は長い目で見ると、いつか国力を高め、金をくわえて戻ってくることを、フランス人は知っているんだということでした。⁽⁴⁾

文化が定着するまでには時間がかかることは言うまでもない。いくらポップカルチャーとしてマンガが受け入れられているからといって、それがマンガ振興を国策として受け入れるかどうかは、別の議論になろう。従って、国立メディア芸術センター構想が実現するかどうかは現在には宙に浮いた状態である。日本の現在の経済状態等のことを考えれば、国策として何を優先順位とするかは重要な問題であろう。一方で、文化芸術立国をめざす日本としてはメディア芸術の一分野であるマンガ／アニメの資料を保存していくことは当然ともいえるのだ。

注

- (1) 『メディア芸術の国際的な拠点の整備について (報告)』メディア芸術の国際的な拠点の整備に関する検討会、2009年4月、p.1
- (2) 「里中満智子オフィシャルサイト」
(<http://satonanaka-machiko.seesaa.net/article/120006495.html>) (2009

年5月22日)

- (3) 『国立メディア芸術総合センター（仮称）基本計画』国立メディア 芸術総合センター（仮称）設立準備委員会、2009年8月、p.2.
- (4) 麻生太郎・呉智英（対談）「マンガは日本文化の発信に大いに貢献している」（『をちこち』第19号、国際交流基金、2007年10月）、p.39.