

第8回 「21世紀にむけた新しいメディア芸術の振興について（報告）」

1994年1月、文化庁次長通知として「文化政策推進会議提言の送付について」（庁房総第93号）が発信された。その提言内容は『「文化発信社会」の基盤の構築に向けた文化振興のための当面の重点方策について』である。⁽¹⁾その後1996年7月より文化政策推進会議／マルチメディア映像・音響芸術懇談会によって「21世紀に向けた新しいメディア芸術の振興方策」について議論されてきた。

座長は滝川精一（財団法人画像情報教育振興協会理事長）、副座長に根木昭（長岡情報科学大学教授）をはじめ、大友克洋（アニメーション監督）、里中満智子（漫画家）、高野悦子（岩波ホール総支配人）等で積極的な取り組みが行われた。その結果は文化政策推進会議／マルチメディア映像・音響芸術懇談会「21世紀に向けて新しいメディア芸術の振興について（報告）」として1997年7月30日に発表された。この報告はその後大きな影響を与えることになるので取り上げておきたい。まず冒頭「はじめに」を引用しておきたい。

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、21世紀の我が国芸術の中心の一つとして発展していくことが期待されている⁽²⁾

報告書の内容は以下の通りである。

I メディア芸術の振興が必要とされる背景

1 総論

- (1) 新しい技術を活用した芸術創造活動の進展
- (2) メディア芸術に対するニーズの急増
- (3) メディア芸術の世界への発信増

- (4) メディア芸術の振興による文化と経済社会の発展
- 2 分野ごとの各論
 - (1) デジタル芸術
 - ① コンピュータ・グラフィックス
 - ② ゲーム・ソフト
 - (2) アニメーション
 - (3) マンガ
 - (4) 映画

II メディア芸術振興のための施策

- 1 創造性豊かな人材の育成・発表の場の提供
 - (1) 芸術家の養成研修
 - (2) 発表の場の提供、顕彰（メディア芸術祭）
 - (3) 基礎的な教育の充実
- 2 創造活動への支援
 - (1) 新しいメディア芸術への支援
 - ① 独創的な企画・構想への支援（デジタルアート創作奨励事業）
 - ② 情報提供による支援（メディア芸術プラザ）
 - (2) 映画芸術への支援
 - (3) 創作者の権利（著作権）の保護と権利処理のシステムの整備
- 3 貴重な作品の保存と活用（アーカイブ機能の充実）
 - ① 新しいメディア芸術
 - ② 映画

おわりに

さて、特に「マンガ」については以下の通りに述べている。

マンガは、我が国の出版物の年間発行部数の3分の1を占め、広く親しまれているメディアであり、読者層も幅広くなっている。海外

においても、「MANGA」と呼ばれ広く読まれるなど、我が国発信の文化の中心の一つとなっている実態がある。

また、マンガは、アニメ、映画、ゲームソフト、演劇等様々な分野に翻案されており、水準の高いマンガの創作は、芸術界全体を刺激し、新しい時代の芸術発展の牽引力として期待されている。⁽³⁾

「メディア芸術」の可能性について提言された報告書である。この報告書は文化芸術振興基本法制定に大きな影響を与えたことは言うまでもないことだ。

注

(1) 「文化政策推進会議提言の送付について」

(http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/nc/t199401120001/t19940112001.html)

(2) 「21世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について（報告）」

(http://www.bunka.go.jp/geijutsu_bunka/eiga_eizou/plan/media_

(3) Ditto.