

「メディア芸術」とメディア・リテラシー

草 原 真知子

はじめに

2009年、国の「メディア芸術センター」計画が急に浮上し、それまで一般には聞き慣れない用語であった「メディア芸術」が耳目を集めるようになった。私自身は当時国外にいたためTVや新聞などの論調を直接に知ることはできなかったが「メディア芸術」という用語の持つ曖昧さや多面性が誤解や混乱を招く一つの原因だったように思われる。

そもそも「芸術」の意味する内容は社会、時代、個人によって異なる上、「メディア」は技術的にも社会的にも変化し続けるものなのだから、その2つをくっつけた用語の持つ曖昧さは不可避である。しかし問題の最大の原因は「メディア芸術」という造語が、日本の文化行政が抱える問題の一端を解決するためにいわば無理矢理に定義されたカテゴリーだということにある。

本論文では「メディア芸術」の背景、文化的特性、存在意義について社会、文化、表現、テクノロジーの相関性という視点から考察する。⁽¹⁾ 私自身は1980年代初めから国内外でCGやメディアアートのキュレーションと研究、教育にかかわると同時に、明治時代から戦前にかけての日本におけるメディアテクノロジーと大衆視覚文化と社会の関係を研究してきた。この2つは一見あまり関係ないように思えるかもしれないが、実はそれぞれの時代のメディア技術と社会と文化の相関関係の分析という点で共通している。さらにここで扱う「メディア芸術」は西欧の美術史観に基づいた「芸術」ではなくマンガやアニメなど大衆的な広がりを持つ分野を対象にしている。すなわち、その意味を考えるには日本の大衆文化のあり方への目配りが必要となってくる。同じメディア技術を迎え入れてもその発展の方向性が文化や社会によって異なるのは、日本のケータイのガラパゴス現象という最近のやや誇張された話題からも明らかだろう。

「文化芸術」の区分とその背景

メディア芸術という用語は2001年に制定された文化芸術振興基本法に以下のように規定されて

(1) 本論文は「都市問題研究」Vol. 61 No. 10（都市問題研究会、2009年10月）に発表した論考に大幅に手を加えたものである。

いる。「(メディア芸術の振興) 第九条 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。」この条文は「文化芸術の振興に関する基本的施策」の一部で、以下の条文から始まる。「(芸術の振興) 第八条 国は、文学、音楽、美術、写真、演劇、舞踊その他の芸術（次条に規定するメディア芸術を除く。）の振興を図るため、これらの芸術の公演、展示等への支援、芸術祭等の開催その他の必要な施策を講ずるものとする。」さらに第十条は「雅楽、能楽、文楽、歌舞伎その他の我が国古来の伝統的な芸能」である伝統芸能の継承及び発展、第十一条は「講談、落語、浪曲、漫談、漫才、歌唱その他の芸能（伝統芸能を除く。）」の振興、第十二条は「生活文化（茶道、華道、書道その他）、国民娯楽（囲碁、将棋その他）及び出版物及びレコード等」の普及に関する支援、と続く。すなわち法律的には「文化芸術」がこの5つの条文が規定する5種類のカテゴリーに分類されたことになる。

実情は、国の主催する文化芸術振興事業の対象分野として法律によって規定された「芸術」が先に存在し、そこからこぼれ落ちていた、すなわち、最近に認知されるようになった「芸術」ジャンルの集合として「メディア芸術」という枠組みが制定されたということである。この法律の制定の背後には、文部科学省や文化庁の主催してきた「芸術選奨」や「芸術祭」がいわばつぎはぎ的に「芸術」を規定してきたのを整理し、文化輸出産業として推進しているマンガやアニメを公式に認知しようという意図がある。

すでに1997年から文化庁メディア芸術祭がスタートしており、これはデジタル技術を用いたアート作品（メディアアート）と、マンガ、アニメーション、ゲーム、CMなどの中でクオリティの高い作品を対象とする。⁽²⁾ 既存の「芸術祭」にこれらを付け加えるのではなく、「メディア」というキーワードでこれらを括って独立した枠組みを作ったもので、ごく小規模にスタートしたこの公募展は着実に規模を拡大し、現在は国外でも年に数回の展示を行うまでになった。文化芸術振興基本法はこのような状況を踏まえているが、法律によってアニメーション、マンガ、メディアアートに映画を加えた「メディア芸術」という枠組みを固定させたことには違和感を持たざるを得ない。⁽³⁾ さらに混乱を招くのは、国際的な用語である「メディアアート」が「メディ

-
- (2) 文化庁メディア芸術祭はその対象を「アート」に限定していない。良質のエンターテインメントにはアート性の高いものが含まれ、明確な区分は難しい。アート性の高いエンターテインメントを積極的に顕彰することが文化を育てることにつながるという考え方が基本にある。また、アニメーションのように自主制作によるアートアニメーションから大手プロダクションによる商業作品まで含まれるジャンルでは、その「用途」ではなく作品それ自体を評価する以外に方法がない。「デジタル技術を用いた作品」というメディアアートの枠組みも、カメラやビデオがほぼ全面的にデジタル化した現在では、「デジタル技術をクリエイティブに用いた作品」と読み替えられる。
- (3) 「文化庁メディア芸術祭」の名称はその発足の経緯からも「芸術祭」に「メディア」という接頭語が付くニュアンスだった。

ア芸術」のジャンルの1つとして規定されていることで、これについては次章で詳しく述べる。

以上見てきたように、「メディア芸術」の振興について議論するためにはその前提として「メディア芸術」が概念として成立し得るのか、成立するとすればそれはどのような根拠に基づくのか分析する必要があるだろう。

「メディア芸術」とメディアアート：定義の問題

前述したように日本の法律によって規定された「メディア芸術」は日本独自のカテゴリーで、メディアアート、映画だけでなくマンガ、アニメーションなど、従来の「芸術」の定義には当てはまらなかった分野を意識的に対象としている。英語では media arts という複数形で表され、「文化庁メディア芸術祭」の英語名称も Japan Media Arts Festival である。⁽⁴⁾ liberal arts というような用法もあり、複数形の arts は必ずしも「芸術」を意味しない。⁽⁵⁾ ちなみに私自身も客員教員として関わっている UCLA の学科 Department of Design |Media Arts はメディアアート、グラフィックデザイン、ウェブデザイン、ゲームデザイン、アニメーション、短編映像制作などを教えており、design と media arts を並立させ、かつ art を複数形にすることで従来の「デザイン」と「アート」ではカバーしきれない領域を対象としている。しかし単数形・複数形の区別を持たない日本語で「メディアアート」と「メディア芸術」の違いは自明ではない。

一方の「メディアアート」(media art) は、その性質上きっちり定義することが難しいとはいえ、国際的に一定のコンセンサスを持った「アート」のジャンルで、1985年頃から一つのカテゴリーとして形成された。作品集や教科書は最近になって各国で出版されており、この分野に多少なりとも詳しい人間なら、代表的な作品やアーティストをたちどころに挙げるができるだろう。

流れとしては1980年代前半に散発的に出てきたビデオフィードバックやCGやセンサーなどを使ったバイオニクス的な作品、1990年代初頭あたりからはインタラクティブ性、バーチャルリアリティ(VR)、人工生命などを駆使した作品、1990年代半ばから一世を風靡した「ネットプロジェクト」などが含まれる。ゲーム、GPS、モバイル、ロボット、拡張現実感、検索エンジン、あるいはバイオ、エコ、脳科学など、テクノロジーの発展とその社会的影響に敏感に反応、あるいは先取りしてテクノロジーのその先にあるものをビジュアルに(あるいはサウンドや体感として)見せてくれるのがメディアアートである。

(4) 発足当初の英語の名称は ACA (Agency for Cultural Affairs) Media Arts Festival だったが、これでは国際的に通用しないため筆者の提案で現在の名称に変わった。

(5) art はラテン語の ars を語源とし、ars は「芸術」よりむしろ「術」に近い。英語でも art をそのような意味で用いる用法がある。さらに ars はギリシャ語の techne の訳語で、techne は technology の語源である。従って art という言葉そのものに「芸術」概念を混乱させる要素が内包されているとも言えるだろう。

この分野のパイオニアたちはもともと映像作家、パフォーマンスアーティスト、サウンドアーティスト、エンジニアなどで、初期の作品制作はすなわち技術開発でもあった。⁽⁶⁾ 日本では1980年代から河口洋一郎、藤幡正樹、岩井俊雄らが活躍し、1990年代にはIAMASを初めとしてメディアアートのカリキュラムを持つ教育機関が各地にでき、東京都写真美術館、Canon ArtLab、NTT/ICC、文化庁メディア芸術祭などメディアアートを展示する場が確立して多くのアーティストが育った。当初は出遅れた感があった日本だが、その後の発展はめざましく、特にインタラクティブアートの分野では国際的にトップレベルにあると言ってよい。⁽⁷⁾

メディアアートにおける日本の特質

メディアアートは単にメディア技術を使う表現ではなく、メディアテクノロジーの持つ意味 — つまりそれが個人や社会にどのような影響を与えているのか、どのような可能性（良くも悪くも）があり得るのか — を意識したアートであり、必ずしもデジタル技術やコンピュータの使用を意味しない。たとえば日本を代表するメディアアーティストの一人である明和電機・土佐信道の作品には「電気」やゼンマイ仕掛けなどアナログな、あるいはテクノロジーを特に使用しないものも多く含まれる。とは言え主流は先端的なテクノロジーを利用し、アーティスト自身が技術を開発する場合も少なくない。エンジニアとのコラボレーションもあるが、エンジニアや技術系研究者がコンテンツという視点から研究開発をおこない、作品化する場合もある。⁽⁸⁾

この傾向は特に日本に顕著で、アートとテクノロジーの密接な関係が現在の日本のメディアアートの原動力の一つとなっている。⁽⁹⁾ その背景には文化的な特質があると考えられるが、それが目に見える形になった背景には意識的かつ長期的な活動がある。その1つは日本バーチャルリ

-
- (6) 1980年代に自作コンピュータを使って作品を作り、人工現実感 (artificial reality) という概念を提唱したアメリカのマイロン・クルーガー (Myron Krueger)、自転車など身体を使うインタフェースや半球型スクリーンでより自然なVR体験を提示したオーストラリア出身のジェフリー・ショー (Jeffrey Shaw)、パソコンとレーザーディスクをいち早く組み合わせてインタラクティブな作品を作ったアメリカのリン・ハーシュマン (Lynn Hershman Leeson、SIGGRAPH2009でアート功労賞を受賞) などが代表的な例である。
- (7) 2009年のアルス・エレクトロニカで、過去の同フェスティバルへの国別・ジャンル別の作品応募状況が数字とグラフで示され、日本からの応募作品がインタラクティブアートに集中し、またインタラクティブアート部門で日本の作品の占める割合が大きいことが数字として明らかになった。
- (8) アーティストとエンジニアの組織的なコラボレーションは1960年代にベル研究所のエンジニア Billy Kliver が始めた E.A.T. に端を発する。Robert Rauschenberg, John Cage など多くの著名アーティストがこの運動を支援した。
- (9) SIGGRAPH はCGとインタラクティブ技術に関する世界最大の学会で、毎年アメリカで開催される大会では論文発表や展示が数万人規模の参加者を集める。ETECH は未来を予感させるような創造的な新技術やその応用がテーマで、各国の研究者や若手アーティストたちが競って応募する。かつてはアメリカのプロジェクトが大半だったが、最近では毎年、日本からの作品・プロジェクトが全体の半数あるいはそれ以上を占める。

アリティ学会が毎年主催する学生バーチャルリアリティコンテスト（IVRC）で、すでに今年で17回目を迎え、多数のクリエイティブな若手工学研究者やアーティストを育ててきた。このコンテストは学生たちがそれぞれの企画アイデアと実現可能性を90秒間でプレゼンテーションし、十数人の専門家からなる審査委員の質問攻めに遭うところから始まるが、実にユニークな発想による学生作品がSIGGRAPHのEmerging Technology（ETECH）など国際的に最もレベルの高い公募展に入選し、インタラクティブ技術と複合現実感の分野での日本の強さを実証している。⁽¹⁰⁾

このコンペティションの判断基準は技術のユニークな使い方の提案やヒューマンインタフェースの新しい工夫が中心であるが、コンセプト性、アート性も重要なポイントであり、「単に技術を使ってみました」という作品は入選する見込みはまずない。コンペティションの運営は入賞経験者たちが自主的に行うなど、1つのコミュニティを形成しており、それがコンテンツとプレゼンテーション（90秒という制約なので技術面よりむしろコンセプトが重要となる）を重視する流れをつくってきた。

アートとテクノロジーの融合の例として、私自身がメンバーとして加わっている「デバイスアート・プロジェクト」について簡単に触れておきたい。⁽¹¹⁾ このプロジェクトはVR研究者である筑波大学の岩田洋夫をリーダーに2004年に発足した。⁽¹²⁾ アーティスト、エンジニア、研究者10人で構成するグループで、2005年から独立行政法人科学技術振興機構の戦略的創造推進事業（CREST）に採択されている。岩田の呼びかけで先述した土佐信道（明和電機）、クワクポリョウタ、八谷和彦、児玉幸子など技術開発のできるアーティストと、稲見昌彦、前田太郎ら工学系研究者が集合した。共通の問題意識としてメディア社会におけるアートのあり方、アートとテクノロジーの関係に潜む日本文化のコンテクスト（遊び、道具や素材への美意識、見立てなど）といったテーマがあり、公開シンポジウム等を通じて議論を行ってきた。⁽¹³⁾

(10) 例年、IVRCの応募作品はETECHに3点程度入選を果たしており2009年は高専の学生作品も入選した。チーズやキムチをその場で食べて口臭パワーで画面上のモンスターたちを撃退するというユニークなゲームで20才そこそこの若者たちならでのアイデアである。もちろんアイデアだけで通るような公募展ではなく、技術の新規性と完成度、アニメーションのクオリティが厳しく審査されたことは言うまでもない。数年前にETECHを見に来たジョージ・ルーカスが最も気に入ったという作品もロボット研究会に属する学部学生によるもので、若手の台頭はめざましい。これらの作品の国際的進出が後輩への刺激になっているだけでなく入賞した学生たちが次の年からは積極的に運営を担うシステムが確立し、大学の枠を超えたコミュニティを形成している。

(11) デバイスアートについては以下を参照されたい。<http://www.deviceart.org/>

(12) 岩田はETECHに14年間連続入選の記録を持ち、アート作品ではArs Electronica、文化庁メディア芸術祭に複数回入選しているほか、2009年ミラノ・トリエンナーレで開催されたSENSEWARE（原研哉キュレーション、2009年に東京・六本木の21_21 Design Sightでも展示）にも作品を出している。

(13) Machiko Kusahara, "Device Art: A New Approach in Understanding Japanese. Contemporary Media Art", MediaArtHistories, Ed. Oliver Grau, pp.277-307, MIT. Press, 2007, Machiko Kusahara, Device Art-Media Art Meets Mass Production, *Digital by Design* Ed. Troika, pp.275-279, Thames & Hudson, 2008.

一連の議論や分析の結果として今まで筆者が分析した事柄で、特に本論文に関連が深い点を要約すると以下ようになる。

・日本のメディアアート作品にプレイフルなものが多いのは、「遊び」に対する許容性に由来すると同時に、「見立て」によってシリアスなテーマの表層をプレイフルに仕立てる手法が文化の中に深く根ざしていることにもよる。

・プレイフルであることにより、より広い受容層が獲得でき、実際の諸問題（メンテナンスなど）がクリアされれば商品化も可能である。その結果「アート作品」という意識を伴わずに購入する層が出現する。一般消費者向けに商品化されるアート作品というのは、従来の「芸術」の概念には当てはまらないが、日本では成立可能である。

・アートとその関連分野のボーダーレス化は現在、世界的な傾向であるが、日本ではもともと「芸術」「美術」という概念の導入が19世紀後半であり、歴史的に長く続いたアートの非境界性は潜在的な意識の中に根強く残っているため、ボーダーレス化を起こしやすい。

事実、2009年の年末に爆発的な人気を得た明和電機の「オタマトーン」や八谷和彦の開発したPostPet、あるいは国際的にも高い評価を得ている岩井俊雄のTENORI-ONなど、アート、デザイン、エンターテインメント、プロダクツの間に明確な境界線を引く必要がない日本の文化が、商品化によってより多くの人々と作品を共有したいというメディアアーティストの背中を押している。このようなボーダーレス性は「メディア芸術」が規定した表現様式に共通な要素であるが、これは消費社会との関係性という視点から見ることでもできる。

日本的な視点としての「メディア芸術」

マンガ、アニメ、ゲームなどはいずれも情報メディア技術による大量の複製・伝達・消費が前提である。「一点物」の価値に基づく従来の西欧型の芸術の体系はほぼ無限かつ瞬時に複製が可能なデジタルメディア社会に適合しておらず、VJなどの新たな表現形態やCreative Commonsなどの動きは、従来の価値観への挑戦である。「メディア芸術」はこのような西欧型美術体系の突き当たった問題点に対して新たな考え方を提示する可能性を持っている。ちなみに江戸時代の錦絵はカラー印刷の大衆への普及としては世界で最も早いとも言われ、最先端メディア技術を娯楽のために開発・消費するという方向性は、早くから日本にあったようだ。

テクノロジーに対する日本人の好奇心は広く知られるところだが、これも歴史が古く、からくり人形やエレキテルはよく例として挙げられる。幕末に日本を訪問した外国人たちは新しいものに盛んに興味を持ち、いじり回し、質問する日本人の好奇心旺盛さに驚き、中国人との気質の違いを記録している。テクノロジーへの好奇心、ポジティブな眼差しは日本のメディアアート作品に普通に見られる「プレイフル」なアプローチとなって現れる。そもそもメディアアートはテクノロジーの持つ可能性への好奇心に裏打ちされており、実験精神や遊び心が垣間見えるのは当然

なのだが、従来の西欧的な芸術観では社会の動向に対して暗い眼差しを投げかけるシリアスな作品が尊重されてきた。その背景としては産業革命以来の「技術は人間を疎外する」という観念がある。日本のメディアアート隆盛の背景には西欧型産業革命の歴史的な不在があり、それがアートと工学の親密な関係となってあらわれている。

一方、江戸後期の写し絵と西欧の幻燈との比較、あるいは短命に終わった明治時代のパノラマ館ブームなどは、メディアと社会・文化の関係をあぶり出す。具体的には、写し絵はオランダから伝わった幻燈が日本の演芸として発展したもので、物語については歌舞伎や文楽や落語と共通し、語りや三味線が重要な役割を持つ。つまり歌舞伎役者や人形のかわりに映像を用いた演芸であり、語りと音曲つきのリアルタイム・キャラクターアニメーションだった。写し絵は複数の幻燈機を操る使い手たちの手さばきの器用さと息の合った技によって高度な秘伝の芸に発展したが、西欧の幻燈は一人で操作可能な機械仕掛けと大劇場で上映可能な強力な光源の開発によって映画の基礎を作った。⁽¹⁴⁾ パノラマ館はまだ油絵自体が珍しかった時代に360度の視野を与える超リアルなバーチャル空間として一世を風靡したが、写真印刷技術と映画の登場でその人気は急落する。明治政府がパノラマ館をきわめて国策的な目的に利用したこともその凋落を早めた。⁽¹⁵⁾ これらの例は現代のメディア表現をクリティカルに分析するために有効な視点を与えてくれる

現代のメディアについて見れば、インターネットやケータイが（アメリカの大統領選挙や韓国や中国の大規模デモなどに見られるような）政治へのコミットメントには日本ではほとんど使われず、日記型のSNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）やニコニコ動画などが人気を集めるといふ現象も日本の社会・文化とメディア技術の相互作用の例である。メディアアートの分野でも社会的なコミットメント（政治、反戦、人権、環境、貧困問題など）をテーマにしたネットプロジェクトやネットアートは欧米では活発だが日本ではほとんど見かけない。日本のネットアートはむしろ個人間のコミュニケーションや共同制作を指向するようだ。このようなところにも、あるメディアがそれぞれの社会・文化によってどのように受容され、展開するかという例を見ることができる。

遊びの文化

これは私自身の経験であるが、小学校以来学んできた「歴史」がいかに政治の歴史に偏ったものだったかを思い知らされたのは1983年、PC-9801にフロッピーディスクを差し込んでプレイし

(14) 写し絵については小林源次郎「写し絵」（中央大学出版会、1987）、幻燈については岩本憲児「幻燈の世紀」（森話社、2002）が詳しい。

(15) パノラマ館については木下直之「美術という見世物」（平凡社、1993）、細馬宏通「浅草十二階」（青土社、2001）、Machiko Kusahara “*Panorama Craze in Meiji Japan*”, *Panorama Phenomenon*, (Mesdag Panorama, 2006)を参照。

た「信長の野望」(コーエー)だった。社会を動かす諸要因の相互関係のシミュレーションで、一つ判断を間違えると連鎖的に問題が起こって全国制覇への道は閉ざされる。限られた財源を給与(米俵で表示)に充てずに武器を優先すると兵のモチベーションが落ちたり寝返りに遭って戦に負ける。当時はCG関係の仕事をしていてハリウッドの最先端CGを見慣れていたが、「これもCGだから見ておかねば」というくらいのつもりで始めたこのゲームは、視覚的なリッチネスとは別のコンテンツの威力と文化としての可能性を再認識させた。ゲーム文化の初期にこのようなコンテンツ(cultural gameと呼ばれる)が大きな成功を収めたことは、その後の日本のゲームの方向性を示唆していた。⁽¹⁶⁾ よく知られるようにアメリカではゲームやアニメーションは伝統的に子供と若い男性がターゲットでシューティングゲーム、スポーツ、善玉と悪玉がはっきり分かれた単純明快なストーリーが好まれる。成熟した年齢層や女性も対象とする日本のゲームやアニメーションのような奥行きや多様性のある内容にはなにくくエンターテインメントにアート性を持ち込むのは難しい。⁽¹⁷⁾ ゲーム世代の成熟や日本のポップカルチャーのインパクトなど変化の兆しはあるものの、早い時期から質の高いゲームやアニメーションが多く制作され、支持されてきた日本の状況とは非常に異なる。⁽¹⁸⁾ アメリカでは今も first person shooting game (FPS、プレイヤー視点で敵を打ち倒すゲーム)など攻撃的なアクションゲームが主流で、これらのゲームには驚異的にリアルなCGが用いられている。⁽¹⁹⁾ それに対して日本ではゲーム全体の幅が広く、Dance Dance Revolutionや「太鼓の達人」やWiiの多くのゲームタイトルのような「みんなで楽しむ」ゲーム、あるいは「ときめきメモリアル」のようなパーソナルなストーリーテリングなどに人気があり、攻撃的なゲームが占める地位はアメリカに比べて格段に低い。

現在、アメリカのゲーム開発者の間で positive games をもっと重視すべきだという動きがあり、昨年8月に開催された SIGGRAPH2009でも取りあげられていた。SIMS や Second Life の成功がポジティブゲームに対する関心の引き金になったのだろう。裏を返せば今までのゲームがいかにネガティブであったかということで、学校での無差別殺人が起こるたびにゲームの影響が指摘され

(16) 1990年代半ばに MILIA など国際的なフェスティバルでマルチメディアタイトルの審査に当たった(事前審査用に段ボール箱3つ分のCD-ROMが国際宅配便で届いて途方に暮れたこともある)が、国による違いは当時すでに明らかで、日本からの作品にはアート性やストーリー性に優れ幅広いユーザーに受け入れられるものが少なくなかったのに対して、アメリカのゲームはシューティング、スポーツ、ダイエット(女の子がターゲット)が主流だった。ヨーロッパ、特にフランスからはアート作品として制作されたもの、文芸に基づいたものやクイズなど知的好奇心を刺激する cultural ゲームがかなり出ている。

(17) 筆者は1980年代半ばに当時ルーカスフィルムからの独立を目前にした Pixar チームの長編アニメーション映画企画に関わったことがあるが、エンターテインメント映画の定式によって当初のストーリーやコンセプトが徹底的に型に嵌められていく過程は驚きの連続であった。

(18) Kusahara, Machiko "They Are Born to Play: Japanese Visual Entertainment from Nintendo to Mobile Phones", Art Inquiry, Vol. V(XIV), ed. Kluszczynski, R. 2003.

(19) 米陸軍が2002年に開発・無料公開して兵士の入隊勧誘や訓練に役立てている America's Army も超リアル系FPSで、明らかに中東とわかる環境で敵やゲリラを片端から撃ち倒す。

るのも無理はない。通行人を轢き殺しながら爆走するゲーム Crazy Taxi Driver はさすがに識者の間で問題視されたが、ゲーム会社が売り上げを求めユーザーがスリルを求めるのなら、ゲームの過激さは増大するしかない。

日本における cultural game の歴史は古い。百人一首のルーツの一つは貝合わせにあり、ポルトガル人が持ち込んだ「かるた」が蛤の貝殻に取って代わったとされるが、江戸時代に確立した安価な木版印刷技術と識字率の高さに支えられ、落語「千早振る」では長屋の住人もよく意味が分からないままに楽しんでいる。中世の詩歌がゲームとして大衆に普及するというのは世界に類を見ない文化的伝統で日本の「メディア芸術」の原点の一つではないだろうか。

社会と文化はゲームの方向性を規定し、ゲームは次の時代の文化と社会に影響を及ぼす。このサイクルは容易には変えられない。端的に言えば、日本では優秀な人材がゲーム会社に就職するが、たとえばヨーロッパの美大生はゲーム制作を目指さない。⁽²⁰⁾ 日本のゲームの質の高さ、ポジティブ性、アート性、思想性は貴重な資産であり、同様のことはマンガやアニメ、メディアアートにも言える。きちんとした Fine art を持つことはそれぞれの文化にとって大切なことだが、もっと日常に根ざした、多くの人々、特に若い世代が接するメディア表現の質と方向性は社会のあり方、文化の方向性自体を左右する可能性を持つのであり、それを豊かに育てることはきわめて重要である。

メディア技術と社会

「芸術」は「役に立たない」もの、実生活に関係のないもの、というのが一般的な理解であるが、芸術が本当に何も役に立たないものであったら、とっくに滅亡していたことだろう。

表現や感動への欲望という個人的な理由だけでなく、変動する社会においてアーティストが社会的・教育的な役割を担っていると指摘したのは「メディア論」の著者マーシャル・マクルーハンである。マクルーハンはアートが新しい技術とメディアに対する「免疫」をつける役目を果たす、と考えた。⁽²¹⁾ すなわち、アーティストは未来を生きる人々であり、急速に発展する情報メディアの影響が社会に出始める前にアートを通じているいろいろな可能性を疑似体験することにより、人々は判断力をつけ、変化に適応する用意ができる、という趣旨である。これはアートだけでなく SF 小説やマンガ、アニメ、映画、ゲームなどによく当てはまるだろう。ジョージ・オーウェルの小説「1984年」や映画「マトリックス」や「マイノリティ・レポート」（この映画は実際に VR 研究者がアドバイスに当たった）が人々に衝撃を与えたのは、その時点での技術革新の延長線上にこれらの小説や映画に描かれた世界が重なったからに他ならない。別の言い方をすれば、

(20) これはヨーロッパ各地の芸術系大学の院生および教員の談話に基づく。

(21) M. マクルーハン「メディア論 人間の拡張の諸相」（栗原裕・河本伸聖訳）みすず書房、1987、P67、Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extension of Man*, McGraw-Hill, NY, 1964

芸術やエンターテインメントは作者が意図するとしないと関わらず、メディアリテラシーの一環を担うということだ。マクルーハンの出身地カナダでは彼の理論を受けて実際に映像などを使ったメディアリテラシー教育がきわめて盛んであり、またVRなど先端技術を用いたアート制作に早くから国の支援が行われている。⁽²²⁾

なぜアートなのか？それは、技術が持っている可能性とその実用性の間には常に時間的なギャップがあるからに他ならない。たとえば研究室レベルで可能なVRやネットワーク技術と一般向けのサービスでは条件が全く違う。アート作品や小説や映画は、それを体験する条件を限定することによって「未来にやってくるかもしれない体験」を与え、考えさせることができる。特に体験型のインタラクティブアートはセンサー、画像処理、力覚装置などを組み合わせて身体感覚に作用することができ、最先端技術の持つ可能性と問題点を知るのに最も適した場である。アーティストはそのような装置にストーリー性や面白さ、スリルなどを組み合わせることで、機器テストではなく意味を持った体験として提供する。

さらに、メディア技術の発展が必ずしも直線的ではないことは歴史が示している。覗きからくりの延長線上で映画を発想したエジソンは幻燈の延長線上で映写方式を発明したりユミエール兄弟にいったん敗れたが、今や映画は普通に個人用の鑑賞装置で見ることができる。初期の電話はコンサートのリアルタイム中継に用いられ、その役割は間もなくラジオに取って代わられたが、今はケータイでスポーツ中継を見る時代だ。メディアをその時の社会のニーズに合わせて剪定してしまうのではなく、多様な可能性を残すこと、提示することは急激に変化する社会において近い将来の選択肢を保持するために必要であり、アートやエンターテインメントといった一見「役に立たない」メディア表現は、そうした多様性を豊かに含むことのできる土壌なのである。

言い換えれば、アーティストは「まだ実現していない未来」を局所的かつ魅力的に、あるいは逆説的に、垣間見せてくれる。岩井俊雄のTENORI-ONや個人用ジェットグライダーを開発する八谷和彦の*Open Sky*などは、かくあるべき技術に対するアーティストのビジョンを実際に実現した例である。

9. メディア芸術を育てるために

以上、日本のメディアアートやゲーム、そこに通底する遊びの文化について述べてきたが、要約すれば「メディア芸術」という枠組みは、いわば既成の状況から無理に生み出されたものであるが、法律がすぐに変わるものではないなら、それをポジティブに解釈し直し、有効に発展させることが可能な概念である。創造的な表現が美術館やギャラリーではなく一般に開かれた場に展

(22) カナダは各地のメディアアートセンターや国立のアニメーション制作研究所(NFB)を擁し、メディア芸術への公的支援がめざましいが、米国の隣にあって映像産業が発展しにくく、人材が流出するという問題を常に抱えている。

開するという日本の文化的な特質を捉えたものであり、西欧的な「芸術」の主流がテクノロジーや大衆メディアに背を向けてきたのに対して、メディア社会の「今」と密接に結びついているのがメディア芸術である。それはアーティストや観客（あるいはユーザー）の個別の意図を超えて、われわれとメディア技術との関係に目を開かせ、より主体的で創造的なメディアとの接し方を身につける機会にもなっている。それぞれの作品、作家が発揮する創造性が文化を豊かにしてだけでなく、メディアリテラシーとしてのメディア芸術の意義に、もっと目を向けるべきであろう。

同時に、芸術や娯楽と技術の関係についても認識を改める必要がある。たとえば写真の発明者であるダゲールはディオラマという当時最先端のエンターテインメントを興行していた画家であり、リアルな風景を記録する方法を求めて写真に到達した。リアルタイムCGやVRの基礎を築いたのはダンスパフォーマンスの背景にサイケデリックな映像を出そうと考えたシカゴのヒッピー学生たちだった。アートやエンターテインメントは技術者たちには思いも寄らなかった新しいアイディアの原動力である。

日本のメディア芸術は現在、盛況を呈している。マンガ、アニメ、ゲームなどの国際的な評価については言うまでもないが、文化庁の主催するメディア芸術祭はすでに長い歴史を持ち、メディアアート部門は海外からの応募がきわめて多い国際的な公募展になっている。初期には海外作品が賞をさらうことに対して「国」の側からの異論もあったが、優れた海外作品が継続的に紹介され、公募展の質が高く保たれたことが日本の作品のめざましいレベルアップとメディア芸術祭の国際的な評価をもたらした。⁽²³⁾ この経験から言えるのは「日本特有のメディア芸術」という視点にとらわれすぎて視野が国内のみに向くようであってはならないということである。日本のポップカルチャーやデザインが世界的に注目を集めている現在、その背後にある歴史的・文化的な蓄積をきちんと説明すると同時に、「日本独自だから」というような判断基準を立てるのではなく、国際的にアーティストや研究者が交流し、そこから新しい創造性が生まれる土壌を創る必要がある。国際交流基金や芸術家海外派遣制度などの制度をもっと柔軟に運用できるものに変え、アーティスト・イン・レジデンスのような制度を拡充することが望まれる。

また、このような分野の振興策となるとすぐ「箱モノ」になりがちであるが、メディア芸術という分野が育ってきたから新しいセンターを国や自治体を作る、というのではなく、その分野を立ち上げ、育ててきた「民間」の人材と活力に資金や場を提供して更なる発展を目指すというヨーロッパ型の振興策を考えるべきではないだろうか。ヨーロッパやカナダでは、実績を積んできたメディアアート系の団体が、公的な補助金を得てフェスティバルや出版などを行い、次第にその分野を代表する institution として認知されるというケースが多く、ロッテルダムのV2をは

(23) これは文化庁メディア芸術祭の審査委員・企画委員としての経験による。

じめ、ドイツ、東欧各国などそうしたメディアアートセンターが展示、シンポジウム、ワークショップなど活発な活動を展開している。

その意味ではメディアアートによる地域振興の成功例として有名なオーストリアのリンツ市(Ars Electronica)やドイツのカールスルーエ(ZKM)は最初から市が関与してきたという点でむしろヨーロッパでは例外的なケースとも言える。どちらも既存の建物の再利用から始まり、着実に規模を拡大してきたが、地方自治体による長期的な計画、アーティスト出身のディレクターが長期間にわたってコンセプトを実現していく体制は、日本の類似施設には見られないものだ。またリンツ市ではアルス・エレクトロニカ・センターだけでなく製鉄所の近くに鉄を使うアーティストのレジデンス村があり、世界各地から招かれたアーティストは材料(屑鉄置き場)の周辺に分散する小屋のようなアトリエに住み、事務棟で全体のマネジメントを行っている。モノ作りの現場のニーズに配慮したきわめて実地的な運営方法であり、ヨーロッパなどではこうしたアーティストへの支援をフレキシブルな形態で行う例が多いように見受けられる。日本の文化政策にはもっと持続性のあるディレクションとフレキシブルな支援システムが必要ではないか。また、美術館や博物館に独立採算を求める国の方針には無理がある。文化を育てるには長期的な視野と支援が不可欠だろう。

おわりに

長年にわたってアルス・エレクトロニカ、ZKMなど欧米各地のメディアアートセンターを訪問し、また東京都写真美術館、NTT/ICC、アーティストの自主団体であるデジタルイメージなどの設立に携わってきた。各国のメディアアート振興の状況に関心を持ってカナダやフランスの公的機関を訪問したこともある。ベルリンの壁崩壊後の東欧各地にできたメディアアートセンターの状況もたいへん興味深かった。まだ論じたいことはいろいろあるが、周囲を見回しても今の日本の状況はかなり良いところまで来たといっていいただろう。しかし作品のデータベース化やアーカイヴ、メディアアート作品の保存・管理・展示の方法など、まったく手をつけられていない分野は多く、長期的にメディア芸術を育てていくために解決しなければならない問題点はまだまだ多い。また、マンガやアニメなどについて「海外に輸出できるコンテンツ」というビジネス面や「日本特有」といった論調を見かけるが、これは長期的に文化を育てる姿勢とは矛盾し、ようやく形をなしてきた「メディア芸術」(と言われるもの)を一時的なものとして消費してしまう危惧を感じる。

メディア社会に生きるわれわれにとって、メディアアートやメディア技術の特質を生かした表現は、それ自体として感動を与えてくれるだけでなく、メディアの創造的な可能性や罨を気づかせてくれる重要な場でもある。それを豊かに育てることが、次の時代のメディア社会をより良いものにしていくはずだ。