Media Art／Digital Art
関連資料

DCAJにおけるメディアアート関係の取組

Digital Content Association of Japan

Media Art / Digital Art

■メディアアートとは・・・？　厳密な定義が設定されていない、デジタル・テクノロジーを活用した芸術作品の総称

アート × テクノロジー ＝ メディアアート　デジタルアート

Media Art / Digital Art の特徴

- デジタル・テクノロジーの利用
- インタラクティブ性（双方向）
- 動的な要素
- マルチメディア（映像、音声、テキスト、グラフィック、アニメーション）
- ネットワーク性（インターネット、遠隔地とのつながり）

・・・ジャンルもテクノロジーも依然進化中・・・

- ビデオアート
- デジタルアートCG）
- インタラクティブアート
- ネットアート
- サウンドアート
- VR/ARアート
- プロジェクションマッピング

参考：メディアアートとは？
・デジタルハリウッド　https://www.dhw.ac.jp/now/list/howtobe/mediaart/
・アートリエメディア　https://media.artelier.co.jp/column/104/

© Digital Content Association of Japan

日本のイマーシブ・コンテンツを海外で紹介

第17回日中韓文化コンテンツ産業フォーラム
2024年 9月24日～26日

デジタルフュージョン分野における最新動向や将来性について、日中韓三カ国の民間企業における技術やビジネス展開の動向等を共有すると共に、三カ国の民間企業がそれぞれ自由に意見交換できる三カ国企業間交流会が開催された。

エムプラスプラス株式会社

音・映像・光を使った身体拡張による舞台演出を行うクリエイティブ集団。豊富な演出ノウハウを武器に、新たな表現や開発を行うほか、プロダクト開発やステージ演出にとどまらず、コンセプト設計からインスタレーションのようなインタラクティブな空間演出まで、新たな表現を探求する。東京五輪演出のほか「America's Got Talent」にも出演し、世界的な注目を集めた。
https://www.mplpl.com/

MPLUSPLUS

株式会社ネイキッド

映像やインスタレーション、空間演出、プロジェクションマッピングなど、人々の体験をデザインし、アート、デザイン、テクノロジ等の様々な分野の枠を超えた演出を行う。マクセル アクアパーク品川での大人気夏季限定イベント「NAKED 花火アクアリウム」の企画・演出・制作を手がけている。
https://naked.co.jp/works/22738

NAKED, INC.

株式会社一旗

アートとテクノロジーを融合させたデジタルコンテンツを提供するデジタルクリエイティブカンパニーとして、2019年の設立以来、名古屋・東京を拠点に国内・海外※で50以上のプロジェクトのプロデュース・総合演出を手掛けている。「国宝 松本城天守 プロジェクションマッピング」や「動き出す浮世絵展」など、日本最高峰のプロジェクションマッピングや大型イマーシブミュージアムをはじめ、能や歌舞伎、日本舞踊などの伝統芸能とホログラフィックスクリーンを融合させた3Dプロジェクションショーなど、文化観光のDX（デジタルトランスフォーメーション）に挑戦し続けている。※米ニューヨークの3Dプロジェクションショー、伊ミラノのイマーシブミュージアム。
https://www.hitohata.jp/

HITOHATA

© Digital Content Association of Japan

メディアアーティスト/デジタルアーティスト インタビュー

商取引・サービス環境の適正化に係る事業　2021年

経済産業省令和３年度商取引・サービス環境の適正化に係る事業（ポスト・コロナにおける持続的な海外需要獲得戦略の策定に向けた調査等事業）において、今後世界が直面する社会課題に対して、そのソリューションとして日本が強みを発揮できる「普遍的な価値観」とそれを裏付ける根拠データを調査・分析することでクールジャパンの再定義を行うため、事業者・エキスパートへのヒアリング調査を実施。重点分野としてメディア・コンテンツを取り上げ、デジタルアート／メディアアートのエキスパートに対しインタビューを行った。

真鍋大度（まなべだいと）氏
株式会社ライゾマティクス　主宰

ライゾマティクスは人とテクノロジーの関係性を一貫して探求してきたクリエイティブ集団。R&Dプロジェクトや作品制作、外部のアーティストや研究者とのコラボレーションなどを通じて、作品や研究を世の中に発表。

ライゾマティクス主宰、株式会社アブストラクトエンジン取締役。 1976年東京都生まれ。アーティスト、インタラクションデザイナー、プログラマ、DJ。 東京理科大学数学科、国際情報科学技術アカデミー（IAMAS）卒。2006年株式会社ライゾマティクス設立。身近な現象や素材を異なる目線で捉え直し、組み合わせることで作品を制作。
アナログとデジタル、リアルとバーチャルの関係性、境界線に着目し、デザイン、アート、エンターテイメントの領域で活動している。

土佐信道（とさのぶみち）氏
株式会社明和電機　代表取締役

明和電機は、土佐信道氏プロデュースによる、中小電機メーカーに「擬態」したメディアアートユニット。商品展開を通して、芸術を広く大衆に普及させている。

1992年　筑波大学芸術研究科修了。1993年兄正道氏とともに明和電機としてソニー・ミュージックエンタテインメントからデビュー。
青い作業服を着用し作品を「製品」、ライブを「製品デモンストレーション」と呼ぶなど、日本の高度経済成長を支えた中小企業のスタイルで、様々なナンセンスマシーンを開発しライブや展覧会など、国内のみならず広く海外でも発表。
2009年に発売した音符の形の電子楽器「オタマトーン」は、累計売り上げ数100万本の大ヒット商品となっている。

猪子寿之（いのことしゆき）氏
チームラボ株式会社　代表取締役

チームラボは最新のテクノロジーを活用したシステムやデジタルコンテンツを開発。
チームラボ・プラネッツ／チームラボ・ボーダレスは、単独のアーティストの美術館としては世界最大規模の年間来館者数を達成。

2001年東京大学計数工学科卒業時にチームラボ設立、代表を務める。
チームラボは集団的創造によって、アート、サイエンス、テクノロジー、そして自然界の交差点を模索している国際的な学際的集団。アーティスト、プログラマ、エンジニア、CGアニメーター、数学者、建築家など、多様な分野のスペシャリストから構成されている。

© Digital Content Association of Japan

高須正和（たかすまさかず）氏
株式会社スイッチサイエンス

深センをベースにメイカーフェアなど技術者のコミュニティに参加。テクノロジー、メディアアートを通じて中国と日本の架け橋となっている。日本と中国のビジネスの違いに精通している。

インターネットの社会実装事例を研究する「インターネットプラス研究所」副所長、JETRO「アジアの起業とスタートアップ」研究員、早稲田大学ビジネススクール非常勤講師なども務める。日経ビジネス 「世界の工場の明日」、Fabcross「アジアのMakers」、ダイヤモンド・オンライン 「知られざる深圳」、FINDRES「テクノロジーから見える社会の変化」などへ記事掲載。
ニコ技深圳コミュニティ（2014年～）などの技術コミュニティを運営。2020年出版の「プロトタイプシティ」は大平正芳記念賞を受賞。

小川絵美子（おがわえみこ）氏
アルスエレクトロニカ・フューチャーラボ

Ars Electronica Japanは、日本におけるメディアアート関連の教育文化事業、コンサルティングおよび先端研究を行う、Ars Electronica Future lab 内のセクション。未来の社会を共創し、新しいアイディアを具現化するパートナーとして、日本のアーティストや教育機関/公的機関、また産業界などと連携しながら、クリエイティブな生態系を構築。

オーストリア・リンツを拠点にするキュレータ、アーティスト。2008年よりアルスエレクトロニカに在籍、2009年にオープンした新アルスエレクトロニカ・センター立ち上げに関わり、以降、フェスティバルの様々な企画展のキュレーションを担当。2013年より世界で最も歴史あるメディアアートのコンペティション部門であるプリ・アルスエレクトロニカのヘッドを務める。
アーティストとしては、h.o（エイチドットオー）のクリエイティブ・ディレクターとして多くのプロジェクトを制作。

山口裕美（やまぐちゆみ）氏
株式会社YY ARTS, CEO

株式会社YY ARTSは現代美術のチアリーダー山口裕美がその活動をより強力に進めるため組織。現代アートコレクション・アドバイス、アートスペースのプロデュース、Animals save the art project 事業等。

アートプロデューサー、ディレクターとして、日本の現代アート、メディアアートを世界に向かって発信する。その活動から「現代アートのチアリーダー」の異名を持つ。
2020年日本博「神宮の杜芸術祝祭」の芸術監督。
各種アートイベントのプロデューサー、審査員等を歴任。
著書に「COOL JAPAN 疾走する日本現代アート」(2005)

© Digital Content Association of Japan

メディアアーティスト/デジタルアーティスト ネットワーク

DCEXPO基調講演
2024年

一般財団法人デジタルコンテンツ協会は、設立当初よりメディアアート・デジタルアート関連の専門家等を理事・評議員に擁し、2020年～2024年までは、
世界的なCGアーティストである河口洋一郎を会長に活動を行ってきたこともあり、メディアアーティスト・デジタルアーティストとの広いネットワークを有している。
2024年11月に開催した「DCEXPO」では、河口洋一郎とメディアアーティスト落合陽一氏の対談を実施、500名超の参加者を得た。

河口洋一郎氏
アーティスト
東京大学名誉教授

1952年　種子島生まれ、1976年　九州芸術工科大学画像設計学科卒業（現、九州大学）、1978年　東京教育大学大学院修了（現、筑波大学大学院）。1992年より筑波大学芸術学系助教授、1998年より東京大学大学院工学系研究科・人工物工学センター教授、2000年より東京大学大学院情報学環教授。
ユーログラフィックス、パリグラフ、アルスエレクトロニカ、IMAGINAなどにおける数多くの受賞歴を有する。
2010年のSIGGRAPHにて、長年にわたりCG界に大きく貢献し続けている研究者・技術者・芸術家に与えられる、ACM SIGGRAPH Award：Distinguished Artist Award for Lifetime Achievement in Digital Art を世界で3人目に受賞。2013年には芸術選奨文部科学大臣賞、さらに紫綬褒章を受章。2018年～2024年デジタルコンテンツ協会会長就任。2023年11月、文化功労者に選ばれた。

落合陽一氏
メディアアーティスト
ピクシーダストテクノロジーズ株式会社

1987年生まれ、2011年　筑波大学情報学群情報メディア創成学類卒業、2015年　東京大学大学院学際情報学府学際情報学専攻博士課程修了。
日本の研究者、メディアアーティスト、起業家。筑波大学図書館情報メディア系准教授・デジタルネイチャー開発研究センターセンター長。京都市立芸術大学客員教授。金沢美術工芸大学客員教授。ピクシーダストテクノロジーズ株式会社代表取締役。
2010年ごろより作家活動を始める。境界領域における物化や変換、質量への憧憬をモチーフに作品を展開。筑波大学准教授、2025年日本国際博覧会（大阪・関西万博）テーマ事業プロデューサー。

DCEXPO2024
基調講演
河口洋一郎×落合陽一

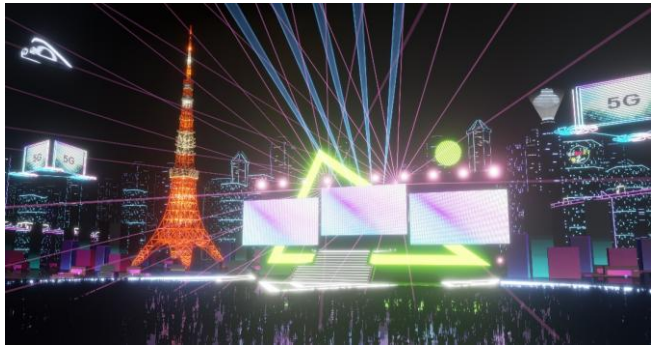
© Digital Content Association of Japan

メディアアート関連の技術の発掘と展示（一例）

DCEXPO、SIGGRAPH SIGGRAPH Asia等

DCEXPOにおいて、メディアアート系のテクノロジーや作品の展示を実施。経済産業省 コンテンツ海外展開促進事業「TechBiz」採択企業のコンテンツ技術や、Innovative Technologies 採択技術をデモ体験。
DCAJとパートナーシップを組むSIGGRAPHおよびSIGGRAPH Asiaでは「Emerging Technologies」「Art Gallery」「Electric Theater」に、多くのメディアアート系作品が出展されている。

バーチャル東京タワー
Alche株式会社（旧withID株式会社）



Avatar Jockey
東京コンピュータサービス株式会社

老婆の呪面
ミエクル株式会社

Ghostgram（能楽×VR）
株式会社 EVISION･明大･東大

サイバー南無南無（仏教美術×テクノロジーアート）

INTER BEE IGNITION × DCEXPO

ACMSIGGRAPH

東京 SIGGRAPH ASIA 2024 TOKYO

TechBiz Innovative Technologies

© Digital Content Association of Japan

イマーシブコンテンツ関連の情報収集とネットワーク形成

Immersive Dark Night 参加

新しい没入型感体験やイマーシブコンテンツについて、コンテンツクリエイターや関連産業の関係者たちが集い議論する交流サロン「Immersive Dark Night（イマーシブ・ダーク・ナイト）」に第１回より参加し、最新の知見やノウハウを収集。

イマーシブ・ダーク・ナイト

主催
IPUT東京国際工科専門職大学 工科学部　デジタルエンタテインメント学科
渡部健司研究室 MIRAI LABO.
株式会社コンセント 渡邊課 渡邊 徹
（協力）NEUU XR Communication Hub（小田急電鉄株式会社）
2024年7月から活動開始。

Immersive Dark Night

業界が抱える課題

- コンテンツ制作
- ノウハウ共有
- 人材育成
- 機材開発
- ユーザーフィードバックの不足
- 全国の施設の利活用（プラネタリウム施設など）
- 新たな表現の追求

→ 業界のプラットフォーム形成を目指す
（2025年中に組織設立を目標）

© Digital Content Association of Japan

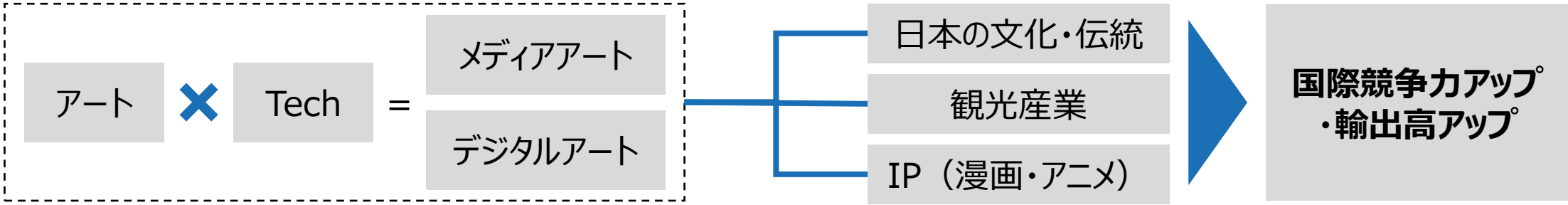
アート×テック＝「メディアアート/デジタルアート」の可能性

メディア芸術支援は文化庁も注力しているが、例としてチームラボの海外人気(*1)および収益(*2)を見ると、世界で稼げるデジタルクリエイター・プロデューサーを育成し、日本のメディアアート/デジタルアートの海外輸出を促進することで、アート×テックの観点からコンテンツ産業の底上げを図ることに大きな可能性が見出せるため、経済産業省からの働きかけ、官民連携は不可欠であるといえる。

■ **日本のメディアアートを海外輸出の足掛かりにすることで、「新たなクールジャパン戦略」で示された2033年までにコンテンツ産業の海外展開20兆円達成の目標に近づけるのではないか**

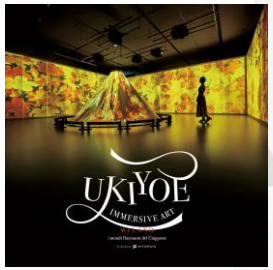
■ **メディアアートを入り口に、日本の優れたアート活動やIPの海外展開を加速させることも可能ではないか**

■ **地域に様々な価値をもたらす仕組みの一つとして、メディアアートの力が活用できるのではないか**



・**日本文化の理解の導入**に活用できる
・**口コミ効果**が高く、**宣伝効果**も抜群

・**コラボレーション**による相乗効果
・**ナイトタイムエコノミー**の促進
観光資源のライトアップイベントによる観光客の増員、経済効果
・アート×体験活動で**アートを身近な存在**へ



*1) インバウンド業界最大級メディア「訪日ラボ」の調査「インバウンド人気観光地ランキング［全国編］」において、東京・豊洲の「チームラボプラネッツTOKYO DMM」が全国人気1位を獲得。
*2) 「チームラボプラネッツTOKYO DMM」は2023年4月1日～2024年3月31日の来館者数が250万人を超え、単一アートグループとして世界で最も来館者が多い美術館としてギネス認定を受けた。

© Digital Content Association of Japan