



# 平成26年度 [第18回] 文化庁メディア芸術祭 受賞作品発表 3,853作品の応募から、ついに決定! <http://j-mediaarts.jp>

このたび、平成26年度 [第18回] 文化庁メディア芸術祭の受賞作品及び功労賞受賞者を決定いたしました。

文化庁メディア芸術祭は、アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの4部門において優れた作品を顕彰するとともに、受賞作品の鑑賞機会を提供するメディア芸術の総合フェスティバルです。本年度の作品応募では、世界71ヶ国・地域から3,853作品が寄せられました。厳正なる審査の結果、部門ごとに受賞作品（大賞、優秀賞、新人賞）を、功労賞としてメディア芸術分野に貢献のあった方を選出しました。

来年2月3日（火）に開催する贈呈式では、各受賞者に賞状、トロフィーを贈呈します。また、2015年2月4日（水）から2月15日（日）まで、東京・六本木の国立新美術館を中心に、受賞作品等を紹介する受賞作品展を開催します。作品の展示や上映、国内外の多彩なクリエイターやアーティストが集うシンポジウムやトークイベント、ワークショップ等の様々なプログラムを通じ、同時代の表現を紹介します。今年度を代表するメディア芸術に触れることができる貴重な12日間です。

## 平成26年度 [第18回] 文化庁メディア芸術祭 大賞受賞作品

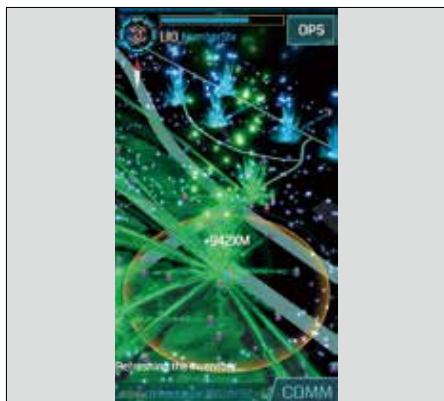


Photo: Google's Niantic Labs

エンターテインメント部門

イングレス

『Ingress』

ゲーム、アプリケーション

グーグルズ ナイアンティック ラボズ

Google's Niantic Labs

ジョン・ハンケ

(創業者: John HANKE)



©Ural-Cinema

アニメーション部門

ザ ウウンド

『The Wound』

短編アニメーション

アンナ ブダノヴァ

Anna BUDANOVA



近藤ようこ・津原泰水/KADOKAWA刊

マンガ部門

ゴシキ

『五色の舟』

近藤 ようこ / 原作: 津原 泰水

※アート部門の大賞作品は該当なし

### 広報問合せ先

文化庁メディア芸術祭事務局 広報担当[hilo Press内] 鎌倉・星野・佐藤

Email: jmaf18-pr@hilopress.net Tel: 03-5577-4792 Fax: 03-6369-3596 ※受付時間: 平日10時~18時

〒101-0047 東京都千代田区千代田1-18-11-905



## 1. 平成26年度 [第18回] 文化庁メディア芸術祭 応募概況

募集部門：4部門（アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガ）

募集期間：2014年7月7日（月）～9月2日（火） 58日間

### 国内応募数過去最多の2,035作品 応募総数3,853作品

平成26年度 [第18回] 文化庁メディア芸術祭の作品募集は、9月2日（火）日本時間18:00をもって終了いたしました。今年度も多くの作品が寄せられ、世界71ヶ国・地域から3,853作品の応募がありました。そのうち、国内からの応募数は2,035作品と過去最多となり、エンターテインメント部門とマンガ部門の応募数も過去最多を記録しました。

インタラクティブアート	183	ゲーム	96
メディアインスタレーション	219	映像・音響作品	359
映像作品	556	空間表現	83
映像インスタレーション	139	ガジェット	92
グラフィックアート	630	ウェブ	95
ネットアート	70	アプリケーション	57
メディアパフォーマンス	80		
<b>アート部門</b>	<b>計 1,877</b>	<b>エンターテインメント部門</b>	<b>計 782</b>
劇場アニメーション	60	単行本で発行されたマンガ	573
テレビアニメーション		雑誌等に掲載されたマンガ	
オリジナルビデオアニメーション		コンピュータや携帯情報端末等で閲覧可能なマンガ	145
短編アニメーション	371	同人誌等を含む自主制作のマンガ	45
<b>アニメーション部門</b>	<b>431</b>	<b>マンガ部門</b>	<b>計 763</b>
		<b>応募作品総数</b>	<b>3,853</b>

### ■海外からの応募

1,818作品 / 70ヶ国・地域（昨年度 [第17回] 2,347作品 / 83ヶ国・地域）

アイルランド、アラブ首長国連邦、アルゼンチン、アルメニア、イスラエル、イタリア、イラン、インド、インドネシア、ウクライナ、英国、エジプト、エストニア、エルサルバドル、オーストラリア、オーストリア、オランダ、カザフスタン、カナダ、韓国、キプロス、ギリシャ、クロアチア、コロンビア、シンガポール、ジンバブエ、スイス、スウェーデン、スペイン、スリランカ、スロバキア、スロベニア、セルビア、タイ、台湾、チェコ共和国、中国、チリ、デンマーク、ドイツ、トルコ、ニュージーランド、ノルウェー、ハンガリー、バングラデシュ、フィリピン、フィンランド、ブラジル、フランス、ブルガリア、米国、米国領太平洋諸島、ベネズエラ、ベルギー、ポーランド、ボスニア・ヘルツェゴビナ、ポルトガル、香港、マカオ、マケドニア、マルタ、マレーシア、南アフリカ、メキシコ、モーリシャス、ラトビア、リトアニア、ルーマニア、レバノン、ロシア（五十音順）



## 2. 実行委員会

- 会長** 青柳 正規 (文化庁長官)
- 運営委員** 青木 保 (国立新美術館長)  
建畠 哲 (京都市立芸術大学長)  
古川 タク (アニメーション作家)
- 審査委員** **アート部門**  
植松 由佳 (国立国際美術館主任研究員)  
岡部 あおみ (美術評論家)  
佐藤 守弘 (視覚文化研究者 / 京都精華大学教授)  
高谷 史郎 (アーティスト)  
三輪 眞弘 (作曲家 / 情報科学芸術大学院大学 (IAMAS) 教授)
- エンターテインメント部門**  
飯田 和敏 (ゲーム作家 / デジタルハリウッド大学教授)  
宇川 直宏 (現在美術家 / 京都造形芸術大学教授 / DOMMUNE主宰)  
久保田 晃弘 (アーティスト / 多摩美術大学教授)  
東泉 一郎 (デザイナー / クリエイティブディレクター)  
米光 一成 (ゲームデザイナー / 立命館大学教授)
- アニメーション部門**  
大井 文雄 (アニメーション作家)  
小出 正志 (アニメーション研究者 / 東京造形大学教授)  
高橋 良輔 (アニメーション監督)  
森本 晃司 (アニメーション監督)  
和田 敏克 (アニメーション作家)
- マンガ部門**  
伊藤 剛 (マンガ評論家 / 東京工芸大学准教授)  
犬木 加奈子 (マンガ家 / 大阪芸術大学客員教授)  
斎藤 宣彦 (編集者 / マンガ研究者)  
すがや みつる (マンガ家 / 京都精華大学教授)  
ヤマダ トモコ (マンガ研究者)
- 選考委員** **アート部門**  
工藤 健志 (青森県立美術館学芸員)  
小町谷 圭 (メディアアーティスト / 札幌大谷大学講師)  
田坂 博子 (東京都写真美術館学芸員 / 恵比寿映像祭キュレーター)  
中尾 智路 (福岡アジア美術館学芸員)  
西川 美穂子 (東京都現代美術館学芸員)  
松井 茂 (詩人 / 東京藝術大学芸術情報センター助教)  
鷲田 めるろ (金沢21世紀美術館キュレーター)

## 3. 各 賞

高い芸術性と創造性を基準として、部門ごとに受賞作品 (大賞、優秀賞、新人賞) を選定しました。また、審査委員会の推薦により、メディア芸術分野に貢献のあった方に対して、功労賞を贈呈します。

### メディア芸術祭賞 (文部科学大臣賞)

- 大 賞: 賞状、トロフィー、副賞60万円
- 優秀賞: 賞状、トロフィー、副賞30万円
- 新人賞: 賞状、トロフィー、副賞20万円
- 功労賞: 賞状、トロフィー

このほか、優れた作品を審査委員会推薦作品として発表します。



昨年度 [第17回]  
文化庁メディア芸術祭  
贈呈式の様子



#### 4. 報道関係者向け内覧会・贈呈式 ※詳細は1月にご案内いたします。

受賞作品展開催に先立ち、2015年2月3日(火)に内覧会並びに贈呈式を開催します。

##### ■報道関係者向け内覧会 ※受賞者への取材も受け付けます。

日時=2015年2月3日(火)14:00~15:00(予定)

会場=国立新美術館 [2階 企画展示室2E]

※内覧会は17:00まで開場しています。(入場は閉場の30分前まで)

##### ■贈呈式 ※贈呈式はご招待者のみ参加可能です。

日時=2015年2月3日(火)16:30~17:45(予定)

会場=国立新美術館 [3階 講堂]

#### 5. 受賞作品展 ※詳細は1月にご案内いたします。



昨年度[第17回]文化庁メディア芸術祭 受賞作品展の様子

##### ■会期 2015年2月4日(水)~2月15日(日)

■会場 国立新美術館(東京都港区六本木7-22-2) ※2月10日(火)休館  
10:00~18:00 金曜日は20:00まで ※入場は閉館の30分前まで  
シネマート六本木(東京都港区六本木3-8-15)  
スーパー・デラックス(東京都港区西麻布3-1-25 B1F)

※閉館時間、休館日は会場によって異なります。

##### ■入場料 無料 ※全てのプログラムは参加無料です。

##### ■主催 文化庁メディア芸術祭実行委員会

##### ■実施内容

展示/上映/マンガライブラリー/パフォーマンス/デモンストレーション/関連イベント 参加無料

##### ■みどころ

- 世界71ヶ国・地域の3,853作品から選ばれた作品、約160点を一堂に紹介。
- テクノロジーの進化によって変わりゆく、同時代の芸術表現を体感できる。
- 現在を代表する、様々なジャンルの作品を横断的に見ることができる。
- トークイベント、パフォーマンス、ワークショップ等、約40のプログラムを会期中に開催。
- アニメーションや実写など多様な映像作品をスクリーンで上映。
- ゲームやガジェット作品を、実際に手に取って体験できるスペースを用意。
- マンガライブラリーでは、受賞作品・審査委員会推薦作品の全巻を自由に閲覧できる。

##### 問合せ先

文化庁メディア芸術祭事務局 [CG-ARTS協会内]

〒104-0061 東京都中央区銀座1-8-16 3F

[一般受付] Tel: 03-5459-4668 ※受付時間: 9時~20時

文化庁メディア芸術祭 公式ウェブサイト <http://j-mediaarts.jp>

Facebook <http://www.facebook.com/JapanMediaArtsFestival>

Twitter <http://twitter.com/JMediaArtsFes>

第18回  
文化庁メディア芸術祭  
受賞一覧

	賞名	作品名 作品形態	作者名 [国籍]
<b>アート部門</b>	優秀賞	これは映画ではないらしい メディアインスタレーション	五島 一浩 [日本]
		センシング・ストリームズー不可視、不可聴 メディアインスタレーション	坂本 龍一／真鍋 大度 [日本]
		Drone Survival Guide グラフィックアート、ウェブ	Ruben PATER [オランダ]
		Nyloid メディアパフォーマンス	Cod.Act (Michel DÉCOSTERD / André DÉCOSTERD) [スイス]
		《 patrinia yellow 》 for Clarinet and Computer メディアパフォーマンス	福島 諭 [日本]
新人賞	A Tale of Tehrangeles 映像インスタレーション	Anahita RAZMI [ドイツ]	
		Symbiotic Machine ハイブリットアート	Ivan HENRIQUES [ブラジル]
		Temps mort / Idle times - dinner scene インタラクティブ映像インスタレーション	Alex VERHAEST [ベルギー]
※今年度の大賞は該当なし			
<b>エンター テインメント部門</b>	大賞	Ingress ゲーム、アプリケーション	Google's Niantic Labs (創業者: John HANKE) [米国]
	優秀賞	のらもじ発見プロジェクト ウェブ、オープンソースプロジェクト	下浜 臨太郎／西村 斉輝／若岡 伸也 [日本]
		handiii ガジェット	近藤 玄大／山浦 博志／小西 哲哉 [日本]
		Kintsugi 映像作品	APOTROPIA (Antonella MIGNONE / Cristiano PANEUCCIA) [イタリア]
	3RD インタラクティブインスタレーション	Hedwig HEINSMAN／Niki SMIT／ Simon van der LINDEN [オランダ]	
新人賞	Auto-Complain アプリケーション、ウェブ、ガジェット	Florian BORN [ドイツ]	
		Slime Synthesizer サウンドデバイス	ドリタ／エアガレージラボ (川内 尚文／佐々木 有美) [日本]
		5D ARCHIVE DEPT. 映像作品	香月 浩一 [日本]
<b>アニメーション 部門</b>	大賞	The Wound 短編アニメーション	Anna BUDANOVA [ロシア]
	優秀賞	映画クレヨンしんちゃん 「ガチンコ! 逆襲のロボとーちゃん」 劇場アニメーション	高橋 渉 [日本]
		ジョバンニの島 劇場アニメーション	西久保 瑞穂 [日本]
		PADRE 短編アニメーション	Santiago 'Bou' GRASSO [アルゼンチン]
	The Sense of touch 短編アニメーション	Jean-Charles MBOTTI MALOLO [フランス]	
新人賞	コップの中の子牛 短編アニメーション	朱 彦潼 [中国]	
		たまこラブストーリー 劇場アニメーション	山田 尚子 [日本]
		Man on the chair 短編アニメーション	JEONG Dahee [韓国]
<b>マンガ部門</b>	大賞	五色の舟	近藤 ようこ／原作：津原 泰水 [日本]
	優秀賞	アオイホノオ	島本 和彦 [日本]
		チャイニーズ・ライフ	李 昆武／フィリップ・オティエ／訳：野嶋 剛 [中国／フランス／日本]
		春風のスネグラチカ	沙村 広明 [日本]
	羊の木	いがらし みきお／原作：山上 たつひこ [日本]	
新人賞	愛を喰らえ!!	ルネッサンス吉田 [日本]	
		ちーちゃんはちょっと足りない	阿部 共実 [日本]
		どぶがわ	池辺 葵 [日本]
<b>功労賞</b>	岩政 隆一 エンジニアリング・デザイナー		
	小野 耕世 映画評論家／マンガ評論家／海外コミック翻訳家／海外コミック・アニメーション研究者		
	山本 圭吾 アーティスト／教育者		
	渡辺 泰 アニメーション研究者		

## 大賞

イングレス

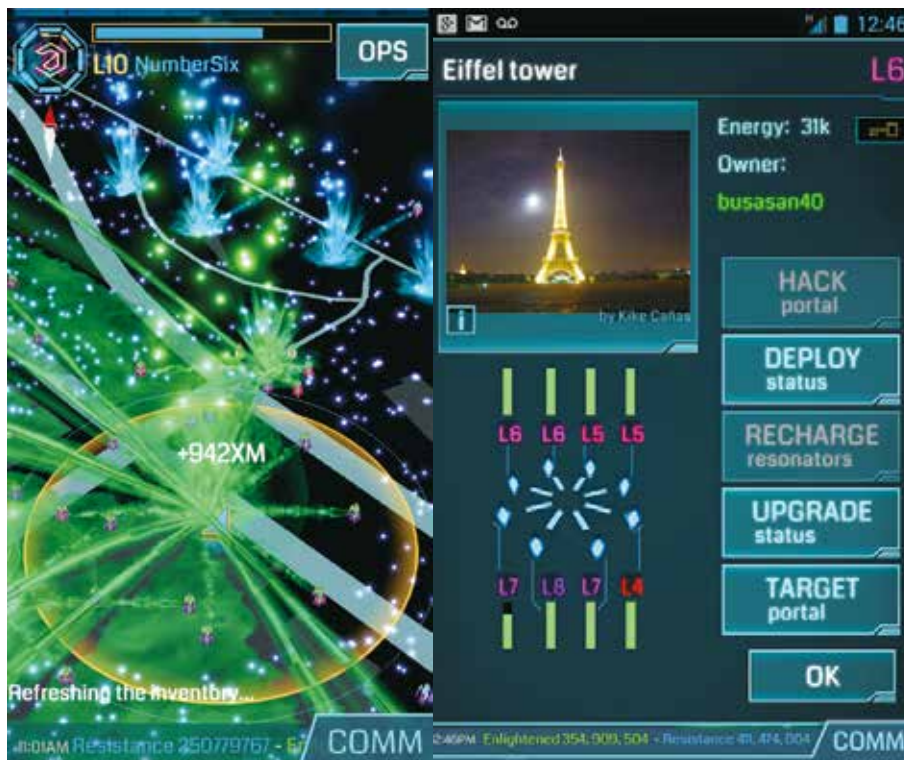
# Ingress

ゲーム、アプリケーション

Google's Niantic Labs (創業者: John HANKE) [米国]

グーグルズ ナイアンティック ラボズ

ジョン・ハンケ



●作品 URL  
<http://www.ingress.com>

Photo: Google's Niantic Labs  
©Google / Niantic Labs



John HANKE  
Google 副社長、Niantic Labs 創業者

### Google's Niantic Labs

グーグルズ ナイアンティック ラボズ

Niantic LabsとはJohn HANKEがGoogleで社内起業したプロジェクトである。Google MapsやGoogle EarthなどのGoogle Geoチームを指揮してきたJohn HANKEが創設した本プロジェクトは、人々を野外に連れ出し、自分の足で冒険や探検させることを目的とする。その土地の環境や他の人々との、有意義で偶然に満ち溢れた出会いを、テクノロジーを通じて全く新しい形で実現するものである。

### [受賞者コメント]

Niantic Labsチームの代表として、今回の文化庁メディア芸術祭での受賞を光栄に思います。歴代の受賞者は、最先端の革新的な手法でアート、エンターテインメント、テクノロジーの領域に関わる人々に大きな影響を与えてきた方々です。そこに名前を連ねることに対しては、興奮を覚えるとともに謙虚に受け止めざるを得ません。

Niantic Labsでの私たちの使命は、フィクションとしての物語と、新鮮な外気を吸えるゲーム体験と、建築やアートや歴史が織り込まれた世界を豊かに紡ぎ出して、インタラクティブなエンターテインメントの領域を、家の中での体験を超えて実世界に広げることです。そうすることで、すべての『Ingress』プレイヤーが新たな視点で世界やお互いの存在を見ることができるようなきっかけになればと思っています。

John HANKE

### 作品概要

『Ingress』は、現実の世界を、多人数の同時参加型ゲームへと変えるモバイルアプリケーションだ。GPSと世界地図のデータベースを使ってゲームの中の仮想世界を、現実の世界と融合して体験することができる。ゲームの設定では、街中のあらゆるところに「ポータル」と呼ばれる別の次元への入り口があり、ポータルからは「エキゾチック・マター(XM)」と呼ばれる不思議なエネルギーが漏れ出ている。このエネルギーにはクリエイティブで知的な力があり、ポータルにはパブリックアートや史跡、建築物など、歴史的・文化的価値のある現実の場が設定されている。ゲームのプレイヤーは、ポータルやXMを操る「シェイパー(形成者)」に対抗する「レジスタンス(抵抗勢力)」と、受け入れる「エンライテンド(覚醒者)」の二つの組織に分かれ、仲間と協力して地図上に組織の陣地を形成していく。『Ingress』を通して現実の世界を探検するうちに、他のプレイヤーと交流したり、世界中の文化的な価値が宿る場所にたどり着いたりすることが意図されている。

### 贈賞理由

インターネットは新しい文化を生み出す基盤となった。私たちはネットに常時接続された端末を持ち歩く生活を選択した。ネットはかつて想定されていた「仮想空間」ではもはやない。近年のメディア芸術では、この情報環境の中で「私たちはどこへ向かうのか?」を描くことが課題だった。これに対して『Ingress』は決定的なビジョンを示すことに成功している。このゲームは、多くの人々が共有している動的な地図に「エキゾチック・マター」という虚構を付加したものだ。この大掛かりな仕組みとシンプルな仕掛けによって、私たちは世界中のプレイヤーたちとともに、再び現実の路上を歩き始めている。2万歩を歩いた日は足が痛むが、翌日は3万歩を歩けるようになる。明日はもっと速くへ……! さまざまな手段を用いて活動領域を広げてきた私たちは、どこへでも行くことができるのだ。そして、その先方で世界がずっと豊かであり続けてきたという現実と出会う。『Ingress』は日常を旅行者の眼差しで再構築していく。(飯田 和敏)

## 大賞

### ザ ウウンド The Wound

短編アニメーション(9分21秒)

Anna BUDANOVA [ロシア]

アンナ・ブダノヴァ



©Ural-Cinema



**Anna BUDANOVA** アンナ・ブダノヴァ

ロシア、エカテリンブルグ生まれ。2005年、Architectural Academy of Art アニメーション科入学。在学中から作家及びさまざまな映像作品のアニメーターとして活動し、複数の学生映画祭にて高い評価を得た。11年に卒業後、初監督作品『The Wound』が、複数の国際的な賞を受賞した。

**[受賞者コメント]**

世界中の人々に私の作品『The Wound』が受け入れられて、非常にうれしく思っています。

この作品を制作し終えたとき、私たち制作チームは、このような反響をいただけるとは夢にも思いませんでした。

私は以前から日本の美術に興味を持っていて、日本美術に関する書籍や画集、記事などを集めています。第18回文化庁メディア芸術祭で高い評価をいただいたことを、本当にうれしく思います。

Anna BUDANOVA

### 作品概要

心の傷(英・wound<sup>ウウンド</sup>)に苦しむ少女。その傷が少女の空想の中で、毛むくじらの生き物・ウウンドとして誕生するところから物語は始まる。かけがえのない親友として少女とともに成長していくウウンドは、彼女の頭の中にすっかり居ついて、段々と存在感を増し、やがてその人生を完全にコントロールするようになる。作者の幼い頃の記憶をもとに作られた本作は、数名の友人から成る少人数のチームで制作された。特に音作りにはこだわりがあり、独特なサウンドトラックを作るために、楽器以外の音源を用いるなどの工夫がなされている。少女とウウンドが繰り広げる、悪夢のようでありながらも美しい友情を描いた短編アニメーション。

### 贈賞理由

動きに躍動感、重さ、ワクワク感や愛嬌があり見ていて気持ちが良い。個々のキャラクターの表現、アイデアなどが丁寧に整理されている。場面毎の緊張感を絶やさず背中を押すように荒々しく続いていく音楽のセンス、そして、どこで映像を止めても、まるで絵本を開いたような完成度のあるレイアウトに驚かされる。心の傷の深さは、本人にしか分からないと諦めている人に見て欲しい。生きていく上で、自身の心の傷をどう愛せるのか、間違った愛し方を選んだ場合はどうだろうか。孤独、恋愛から生じる嫉妬や誤解、悲しみ、痛みは、ひとりの人間が成長するためには避けては通れないものである。人は他人なしで生きてはいけない。友達を作りたいが失敗を恐れて声をかけられない、待っていても何も変わらないことも分かっている、新しい扉を開く挑戦を途中でやめてしまう……。そういった感情は君だけじゃないということを示してくれる。作者の若干26歳という年齢が次の作品を大いに期待させる。(森本 晃司)

大賞

ゴシキ  
五色の舟

近藤 ようこ / 原作: 津原 泰水 [日本]  
KONDO Youko / Original author: TSUHARA Yasumi



近藤ようこ・津原泰水 / KADOKAWA刊  
©Youko Kondo/Yasumi Tsuhara 2014



近藤 ようこ KONDO Youko

1957年生まれ、新潟県出身。79年『ガロ』に投稿、入選。同年『劇画アリス』でデビュー。86年『見晴らしガ丘にて』で第15回日本漫画家協会賞優秀賞を受賞。他の作品に『ルームメイツ』(小学館、92年)『心の迷宮』『アカシアの道』『水鏡綺譚』『戦争と一人の女』(原作:坂口安吾/青林工藝舎、2012年)など。

津原 泰水 TSUHARA Yasumi

1964年生まれ、広島県出身。少女小説家・津原やすみとしての活動を経て、97年、現名義で『妖都』を発表。2012年『11 eleven』(河出書房新社、11年)が第2回Twitter文学賞国内部門1位、14年『五色の舟』が『SFマガジン』700号記念企画「オールタイム・ベストSF」国内短編部門1位。  
<http://www.tsuhara.net/>

【受賞者コメント】

賞に無縁な者でしたので大変驚いています。しかも大賞というのは青天の霹靂でした。デビューして36年目になります。マンガ家としての自分の立ち位置も定まったと思ひ、先のことはわからないけれど、できるところまではいってみようと考えていたところでした。ありがとうございます。『五色の舟』を描くにあたっては、小説とマンガの表現の違いをはじめ、多くのことを学び直しました。いつまでも勉強ができるのはうれしいことです。原作の使用を許可してくださった津原泰水さんと、この難しい題材で連載させていただいた『コミックビーム』に感謝いたします。

近藤 ようこ

作品概要

津原泰水の傑作幻想譚が、近藤ようこの手によって儚くも鮮烈にマンガ化された作品。先の見えない戦時下、太平洋戦争末期を時代背景に、見世物小屋の一座として糊口をしのぐ異形の者たちの哀切な運命が描かれる。主人公は、脱疽で足を失った元花形旅役者・雪之助、一寸法師だが怪力の昭助、結合双生児だったが手術を受けひとり蛇女として生きる桜、膝関節の障害を逆手に牛女となった清子、そして両腕のない少年・和郎の5人。彼らは古い舟を住処として、まるで家族のように暮らしていた。ある日、未来を言い当てるという怪物・くだんの噂を知った雪之助は、一座の仲間しようど家族総出で岩国に向かうことに。くだんは既に軍の手中にあったが、目を合わせた和郎は、その日から舟で海原を漂い、離合集散を繰り返す一座の夢を見るようになる。これはくだんの仕業に違いないと確信した和郎だったが――。小説での発表も困難と目された原作に、近藤ようこが挑んだ奇跡のマンガ化作品。

『月刊コミックビーム』

連載開始: 2013年8月号

連載終了: 2014年3月号

贈賞理由

長年にわたり、淡々と素晴らしい作品群を発表し続けてきた近藤ようこが、またしても『奇跡のマンガ化』と言わしめる作品をこの世に送り出した。病気で両足を切断した元旅芝居の女形、元結合双生児の少女、両腕のない少年などの5人が、戦時下の混乱の中、見世物小屋の一座となり、顔が人間の牛・くだんを購入するため旅をする。舞台は広島、並行世界というSF的設定……。この少しの説明ですら発表の困難を感じさせる本作を世に出したのは、原作者・津原泰水の達成。原作者が、文章での発表でさえ没書を覚悟したという本作の視覚化に自ら望んで挑み、原作にはない変更も加えただけで成功したのは、近藤ようこの達成である。近藤の、問題に向かう真摯な態度と創作意欲には感嘆せざるを得ない。世界に潜む残酷さもそのまま、読む者がこぞって美しいと評する品位と、ユーモアまでも備え、生きる勇気を与えられるこの傑作に、何かを贈り返さずにはおれない。(ヤマダトモコ)



# 功労賞

## 岩政 隆一 IWAMASA Ryuichi エンジニアリング・デザイナー

### プロフィール

1948年生まれ。74年東京工業大学工学部卒。同大学文化人類学助手を経て、76年GKインダストリアルデザイン研究所入所。89年GKテック設立。千葉大学大学院非常勤講師他、慶応義塾大学大学院非常勤講師、静岡文化芸術大学非常勤講師、財団法人国際メディア研究財団評議員、株式会社GKテック代表取締役を歴任。

オールラウンドなエンジニアリング分野に精通し、その領域は機械工学、エレクトロニクス、デジタルプログラミング、素材、その他に及ぶ。日本科学未来館のシンボル『ジオ・コスモス』や『インターネット物理モデル』、平成17年度グッドデザイン賞金賞を受賞しサミットでも披露された『触れる地球』を始め、多くのインベション・プロジェクトをテクニカルな側面から支えてきた。

### 贈賞理由

日本においては希有な、オールラウンドなエンジニアリング分野に精通した、発明家タイプのエンジニア。日本科学未来館のシンボル『ジオ・コスモス』、『インターネット物理モデル』、『触れる地球』などを始め、多くのメディアアート作品、公共展示物、インベション・プロジェクトを技術及びアーキテクチャ構築の側面から支えてきた。サイエンスから民藝運動までに通ずる知見を融合した発想と、定石を覆すクリエイティブな創意工夫により、問題解決への突破口を開いてくれる、デザイナーやアーティストにとって唯一無二の人である。(東泉 一郎)

## 小野 耕世 ONO Kosei

映画評論家／マンガ評論家／  
海外コミック翻訳家／  
海外コミック・アニメーション研究家

### プロフィール

1939年、東京都生まれ。日本における海外コミックの翻訳出版及び研究、紹介の第一人者。日本マンガ学会理事。東京都立新宿高等学校を経て国際基督教大学教養学部人文科学科卒業後、NHKに入局。在職中『SFマガジン』に『SFコミックスの世界』を連載するなど、外国のマンガの紹介に力を注ぐ。以後、映画評論やマンガ研究で活躍。海外コミック研究では、アメリカン・コミックス(アメコミ)から、アンダーグラウンド・コミックス、グラフィック・ノベル、ヨーロッパのアート系コミックス、アジア諸国のマンガまで幅広い。また、それから派生したアニメーションについても研究。他に、多くの海外コミック作品の翻訳を行っており、頻りに海外を訪れ、海外のコミック作家たちと交流。長年の海外コミックの日本への翻訳出版、紹介と評論活動が認められ、第10回手塚治虫文化賞特別賞を受賞。2013年より日本SF作家クラブ名誉会員。

### 贈賞理由

今、日本では、アメリカン・コミックス(アメコミ)やグラフィックノベル、バンド・デシネ(BD)といった多数の海外マンガが、美しいカラー印刷で翻訳出版されている。マンガファンにとって幸せなこのような状況も、小野耕世氏による海外マンガの啓蒙活動がなかったら、定着しなかったことだろう。小野氏の功績は、既に多くの人の知るところではあるが、多くのアメコミファンを誕生させた『バットマンになりたい』(晶文社、1974年)から、最新刊の『リトル・ニモ 1905-1914』(小学館集英社プロダクション、2014年)に至るまでの旺盛な著作活動も含め、功労賞にふさわしいと判断された。(すがやみつる)

## 山本 圭吾 YAMAMOTO Keigo アーティスト／教育者

### プロフィール

1936年生まれ。福井県在住。68年よりビデオアートを始め、71年よりコンピュータ、サウンド、通信の融合による異文化の出会いの新芸術ネットワークアートを世界に先駆けて開拓。約半世紀にわたり活動。また第13回サンパウロ・ビエンナーレ、ドクメンタ6、モントリオール現代美術館の「ビデオ'84」、ケルンの「ビデオ彫刻25周年記念展」、北京の「科学+芸術展」などの国際展に日本代表として招待出品。また、93年ヴェニス・ビエンナーレ(アペルト)では風の音の交信など、高く評価される。更に、77年「日独ビデオアート展」、85年より「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」、90年より「World Wide Network Art」など、毎年新しい視点の企画展を開催。この幅広い活動により次世代に多大な刺激を与え、多くの後継者を育てた。更に小、中、高、短大、大学、大学院、博士課程と奉職し、教育技術にも系統的創造性があり、各分野に多くの人材を輩出。他に類をみない教育者でもある。88年より武蔵野美術大学教授、2000年より京都精華大学教授(映像メディア研究所所長)も務めた。

### 贈賞理由

ビデオアートや環境芸術をいち早く実践した前衛芸術家である。1985年から出身地、福井で手掛けたビデオアート国際展「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」は先駆的で、日本と海外をアートで結ぶ画期的な役割を果たした。メディア系のアーティストや評論家として現在活動している世代には、山本圭吾氏から多くを学び、刺激を受けた者が多数いる。メディアアートの後継者を育て、幅広い教育を介して次世代への橋渡しを務めたと同時に、地域への文化的貢献度も大きい。現在でも独自のネットワークの仕事を展開し、地方都市を拠点に先端メディアの可能性を追求し続けている。(岡部 あおみ)

## 渡辺 泰 WATANABE Yasushi アニメーション研究者

### プロフィール

1934年、大阪市生まれ。高校1年生の時、学校の団体鑑賞でロードショーのディズニー長編アニメーション『白雪姫』を見て感動。以来、世界のアニメーションの歴史研究を開始。高校卒業後、毎日新聞大阪本社で36年間、新聞制作に従事。友人の山口旦訓氏、プラネット映画資料図書館、フィルムコレクターの故杉本五郎各氏の協力を得て、77年『日本アニメーション映画史』(共著、有文社刊)を上梓。ついで89年『劇場アニメ70年史』(共著、アニメージュ編集部編、徳間書店刊)を出版。以降、非常勤で大学アニメーション学部の「アニメーション概論」で世界のアニメーションの歴史を教える。98年3月から竹内オサム氏編集の『ピランジ』で「戦後劇場アニメ公開史」連載中。また2010年3月より文生書院刊の復刻版『昭和戦前期「キネマ旬報」総目次』号に「日本で上映された外国アニメの歴史」連載中。その他、アニメーション作家・政岡憲三氏の評伝も執筆中。特にディズニーを中心としたアニメーションの歴史を研究課題とする。

### 贈賞理由

氏ほどアニメーション研究者という呼び方がふさわしい人はいない。現在でこそアニメーション関連の文献は数多くあるが、とにもかくにも入口は渡辺泰氏の『日本アニメーション映画史』である。信頼のおける基礎文献としての価値はもちろん、行間からアニメーションへの愛情がにじみ出てくる。関西在住だが、研究者としての人脈は広く深く全国に及ぶ。後輩研究者への面倒見の良さは言うまでもなく、その豊富な知識からくるアドバイスや資料提供など映画会社やテレビ局、出版社、行政機関までもがみな、氏を頼りにし恩恵にあずかっている。更なるご活躍を!(高橋 良輔)

平成26年度[第18回]文化庁メディア芸術祭  
広報用素材貸出申請書

「第18回文化庁メディア芸術祭」広報用として、下記のデータをご用意しております。貸出をご希望の方は、こちらの申請書に必要事項と希望素材のアルファベットを○で囲み、文化庁メディア芸術祭事務局広報担当 [hilo Press内] までお送りください。

**[A] ロゴ式(zip) ※使用規定(pdf) 同封**



**[B] バナー式(zip) ※使用規定(pdf) 同封**



**[C] 広報画像(zip)・・・([第18回]文化庁メディア芸術祭大賞受賞作品画像[1]～[3].jpg)**

(昨年度[第17回]文化庁メディア芸術祭受賞作品展の様子[4][5].jpg) ※使用規定(pdf) 同封

アート部門大賞



**[1] エンターテインメント部門大賞**



**[2] アニメーション部門大賞**



**[3] マンガ部門大賞**



キャプション([1][2][3]共通) : [第18回]文化庁メディア芸術祭

**[1]** エンターテインメント部門 大賞 『Ingress』 Google's Niantic Labs (創業者: John HANKE)

**[2]** アニメーション部門 大賞 『The Wound』 Anna BUDANOVA

**[3]** マンガ部門 大賞 『五色の舟』 近藤 ようこ/原作: 津原 泰水

指定クレジット :

Photo: Google's / Niantic Labs

©Ural-Cinema

近藤 ようこ・津原泰水/KADOKAWA刊

**[4]**



**[5]**



キャプション([4][5]共通) : 昨年度[第17回]文化庁メディア芸術祭受賞作品展の様子 提供: 文化庁メディア芸術祭事務局

< 広報画像のご使用にあたって >

※ 広報画像のご使用は「第18回文化庁メディア芸術祭」をご紹介いただく場合に限らせていただきます。フェスティバル終了後は使用できません。

※ 広報画像[1]～[5]は全図でご使用ください。部分使用や作品に文字や他のイメージを重ねることはお控えください。

※ 指定クレジットを必ずご記載いただきますようお願いいたします。またキャプションを可能な限りご記載いただきますようお願いいたします。

※ 校正ゲラを広報担当までお送りください。

貴社についてお知らせください

貴社名 \_\_\_\_\_

ご担当者名 \_\_\_\_\_ 様

ご住所 〒 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Tel \_\_\_\_\_

ご掲載・放映の予定日 \_\_\_\_\_ 月 \_\_\_\_\_ 日

媒体名 \_\_\_\_\_

所属部署 \_\_\_\_\_

Email \_\_\_\_\_

Fax \_\_\_\_\_

< 個人情報の取り扱いについて >

ご記入いただきました個人情報は、文化庁メディア芸術祭広報からの情報配信やご案内等必要なご連絡のみ使用いたします。許可なく第三者に個人情報を開示することはありません。

広報問合せ先

文化庁メディア芸術祭事務局 広報担当[hilo Press内] 鎌倉・星野・佐藤

Email : jmaf18-pr@hilopress.net Tel : 03-5577-4792 Fax : 03-6369-3596 ※受付時間: 平日10時～18時 〒101-0047 東京都千代田区内神田1-18-11-905