

第25回文化庁メディア芸術祭

応募総数3,537作品から、ついに受賞作品が決定！

この度、第25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。厳正なる審査の結果、世界95の国と地域から応募された3,537作品の中から、部門ごとに大賞、優秀賞、ソーシャル・インパクト賞、新人賞、U-18賞を選出しました。また、世界40の国と地域から応募された125作品の中から、フェスティバル・プラットフォーム賞を選出しました。あわせて、メディア芸術分野に貢献のあった方に功労賞を贈賞します。

第25回文化庁メディア芸術祭 大賞受賞作品



アート部門

太陽と月の部屋 インタラクティブアート

anno lab (代表：藤岡 定) / 西岡 美紀 / 小島 佳子 / 的場 寛 / 堀尾 寛太 / 新美 太基 / 中村 優一 [日本]



エンターテインメント部門

© NHK

浦沢直樹の漫勉 neo ～安彦良和～ テレビ番組

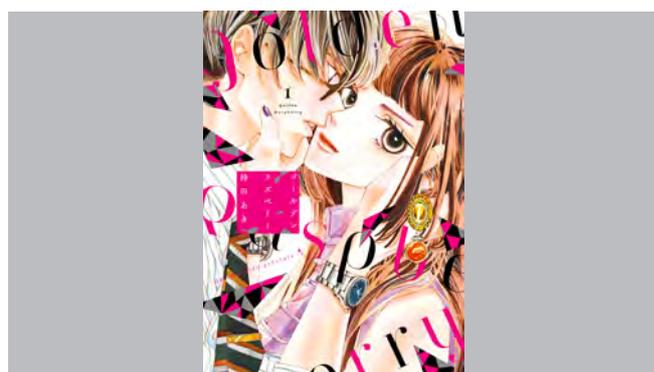
上田 勝巳 / 倉本 美津留 / 内田 愛美 / 塚田 努 / 丸山 恵美 [日本]



アニメーション部門

The Fourth Wall 短編アニメーション

Mahboobeh KALAEI [イラン]



マンガ部門

© Aki Mochida/Shodensha FEEL comics

ゴールデンラズベリー

持田 あき [日本]

受賞発表は3月13日(日)12:30に、公式YouTubeチャンネルでLIVE配信いたします。
受賞作品情報は13:00にウェブサイトで公開します！

文化庁メディア芸術祭

ウェブサイト

YouTubeチャンネル

<https://j-mediaarts.jp>

<https://www.youtube.com/JMediaArtsFes>

1. 第25回文化庁メディア芸術祭 アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガ部門

■応募作品数

募集期間：2021年7月1日(木)～9月3日(金)

応募対象：2020年9月5日(土)から2021年9月3日(金)までの間に完成または、すでに完成してこの期間内に公開された作品。

アート部門	
インタラクティブアート	225
メディアインスタレーション	179
映像作品	511
映像インスタレーション	109
グラフィックアート	622
ネットアート	85
メディアパフォーマンス	63
計	1,794

エンターテインメント部門	
ゲーム	79
映像・音響作品	247
空間表現	60
プロダクト	61
ウェブ・アプリケーション	42
計	489

アニメーション部門	
劇場アニメーション	102
テレビアニメーション	
ネット配信動画	
短編アニメーション	463
計	565

マンガ部門	
単行本で発行されたマンガ 雑誌等に掲載されたマンガ	595
コンピュータや携帯情報端末等で 閲覧可能なマンガ	59
同人誌等を含む自主制作のマンガ	35
計	689

応募作品総数	3,537
--------	-------

■海外からの応募

1,660作品/94ヵ国・地域

アイルランド、アゼルバイジャン、アメリカ、アラブ首長国連邦、アルジェリア、アルゼンチン、アルメニア、イギリス、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、ウズベキスタン、ウルグアイ、エジプト、エストニア、エチオピア、オーストラリア、オーストリア、オマーン、オランダ、ガーナ、カザフスタン、カタール、カナダ、韓国、カンボジア、北マケドニア、キプロス、ギリシャ、グアテマラ、クロアチア、ケニア、コートジボワール、コスタリカ、コロンビア、サウジアラビア、ジョージア、シリア、シンガポール、ジンバブエ、スイス、スウェーデン、スーダン、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、タジキスタン、チェコ共和国、中国、チリ、デンマーク、ドイツ、トルコ、ナイジェリア、ニュージーランド、ネパール、ノルウェー、バーレーン、パキスタン、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、ベトナム、ベネズエラ、ベラルーシ、ペルー、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、マルタ、マレーシア、メキシコ、モロッコ、モンゴル、ヨルダン、ラトビア、リトアニア、ルーマニア、ルクセンブルグ、レバノン、ロシア、台湾、香港(五十音順)

■審査委員

アート部門

岩崎 秀雄（早稲田大学理工学術院教授）
クリストフ・シャルル（アーティスト／武蔵野美術大学映像学科教授）
竹下 暁子（山口情報芸術センター [YCAM] パフォーミングアーツ・プロデューサー）
田坂 博子（東京都写真美術館学芸員）
八谷 和彦（メディアアーティスト／東京藝術大学教授）

エンターテインメント部門

えぐちりか（アートディレクター／アーティスト）
小西 利行（POOL INC. FOUNDER／クリエイティブ・ディレクター／コピーライター）
さやわか（ライター／物語評論家）
時田 貴司（ゲームクリエイター／株式会社スクウェア・エニックスプロデューサー）
長谷川 愛（アーティスト）

アニメーション部門

大山 慶（プロデューサー／株式会社カーフ代表取締役）
榎藤 俊司（アニメーション史研究者／東京工芸大学准教授）
須川 亜紀子（横浜国立大学大学院都市イノベーション研究院都市文化系教授）
藤津 亮太（アニメ評論家）
水崎 淳平（アニメーションディレクター／神風動画代表取締役）

マンガ部門

おざわ ゆき（マンガ家）
倉田 よしみ（マンガ家／大手前大学教授）
斎藤 環（精神科医／筑波大学医学医療系教授／批評家）
島本 和彦（マンガ家／株式会社アイビック代表取締役社長）
杉本 バウエンス・ジェシカ（龍谷大学国際学部国際文化学科准教授）

■各賞

高い芸術性と創造性を基準として、部門ごとに大賞、優秀賞、ソーシャル・インパクト賞、新人賞、U-18賞を選定。

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 100万円
優秀賞：賞状、トロフィー、副賞 50万円
ソーシャル・インパクト賞：賞状、トロフィー、副賞50万円
新人賞：賞状、トロフィー、副賞 30万円
U-18賞：賞状、副賞

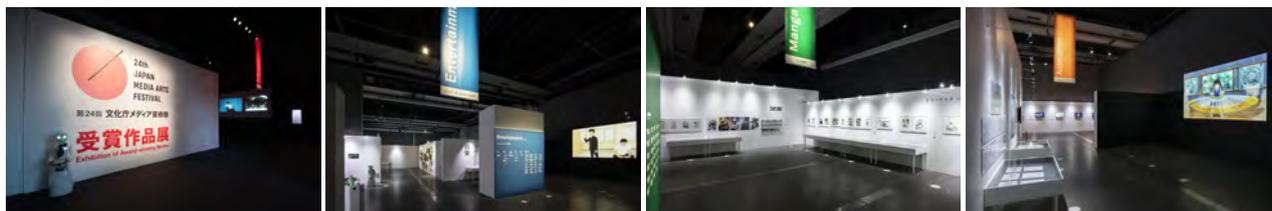
このほか、優れた作品を審査委員会推薦作品として選定。

受賞作品展

受賞作品の展示・上映や関連イベントを実施する第25回の受賞作品展を、2022年9月に、東京・お台場の日本科学未来館を中心に開催します。

会期： 2022年9月16日(金)-9月26日(月) (予定)

会場： 日本科学未来館(東京・お台場)他



前回[第24回]文化庁メディア芸術祭受賞作品展の様子

2. 第25回文化庁メディア芸術祭 フェスティバル・プラットフォーム賞

文化庁メディア芸術祭と連携する機関・団体における設備・施設等の特性を活かした新しい企画展示案を公募し、優秀な作品に対して賞を贈呈。第25回は、日本科学未来館の球体展示に関する作品を募集しました。



ジオ・コスモス カテゴリー

※完成イメージ

Path of Noise (r, theta, phi) アプリケーションプログラム作品
Paul LACROIX [フランス]



ドームシアター カテゴリー

© 2021 WANG Junjie

親愛なるウイルスたちへ 映像作品
王 俊捷 [中国]

■応募作品数

募集期間：2021年7月1日(木)～9月3日(金)

応募対象：既に完成または公開された作品、または未来館の球体展示用に新たに制作する作品。

ジオ・コスモス カテゴリー	39
ドームシアター カテゴリー	86

応募作品総数

125

■海外からの応募

110作品/39ヵ国、地域

アイルランド、アメリカ、アラブ首長国連邦、アルゼンチン、イギリス、イスラエル、イタリア、イラン、インドネシア、ウクライナ、エクアドル、エジプト、オーストラリア、オーストリア、オランダ、カナダ、韓国、カンボジア、ギリシャ、コロンビア、シンガポール、スイス、スペイン、タイ、チェコ共和国、チリ、ドイツ、トルコ、ハンガリー、バングラデシュ、フィリピン、ブラジル、フランス、ベルギー、ポルトガル、南アフリカ、メキシコ、ロシア、台湾(五十音順)

■審査委員

川村 真司 (Whatever Inc. クリエイティブディレクター/CCO)

水口 哲也 (エンハンス代表/シナスタジアラボ主宰/慶応義塾大学大学院 (Keio Media Design) 特任教授)

米澤 香子 (Wieden+Kennedy Tokyo Creative Tech Director)

■各賞

フェスティバル・プラットフォーム賞

ジオ・コスモス カテゴリー：賞状、トロフィー、副賞50万円

ドームシアター カテゴリー：賞状、トロフィー、副賞50万円

3. 第25回文化庁メディア芸術祭 功労賞

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、功労賞を贈呈します。(賞状、トロフィー)

功労賞 塩田 周三 (ポリゴン・ピクチュアズ代表取締役)

刀根 康尚 (サウンドアーティスト/作曲家/パフォーマンス・アーティスト)

鳥嶋 和彦 (白泉社顧問)

belne (マンガ家/開志専門職大学アニメ・マンガ学部教授)

第25回文化庁メディア芸術祭 受賞一覧

	賞	作品名 作品形態	作者名 [国籍]
アート部門	大賞	太陽と月の部屋 インタラクティブアート	anno lab (代表:藤岡 定)/西岡 美紀/小島 佳子/的場 寛/堀尾 寛太/新美 太基/中村 優一 [日本]
	優秀賞	あつまるな!やまひょうと森 メディアパフォーマンス	山内 祥太 [日本]
		四角が行く メディアインスタレーション	石川 将也/杉原 寛/中路 景暁/キャンベル・アルジェンジオ/武井 祥平 [日本/米国]
		Augmented Shadow – Inside インタラクティブアート	MOON Joon Yong [韓国]
		mEat me バイオアート	Theresa SCHUBERT [ドイツ]
ソーシャル・インパクト賞	Bio Sculpture メディアインスタレーション	田中浩也研究室+METACITY (代表:青木 竜太) [日本]	
	新人賞	三千年後への投写術 メディアインスタレーション	平瀬 ミキ [日本]
		The Transparency of Randomness メディアインスタレーション	Mathias GARTNER / Vera TOLAZZI [オーストリア]
エンターテインメント部門		Uber Existence メディアパフォーマンス	花形 稔 [日本]
	大賞	浦沢直樹の漫勉neo ~安彦良和~ テレビ番組	上田 勝巳/倉本 美津留/内田 愛美/塚田 努/丸山 恵美 [日本]
	優秀賞	サイバーパンク2077 ゲーム	『サイバーパンク2077』開発チーム [ポーランド]
		Dislocation 映像作品、VR	Veljko POPOVIC / Milivoj POPOVIC [クロアチア]
		Project Guideline プロダクト	『Google Project Guideline』チーム (代表:湯河 テッド) [日本]
		YAKUSHIMA TREASURE ANOTHER LIVE from YAKUSHIMA パフォーマンス、映像・音響作品	YAKUSHIMA TREASURE ANOTHER LIVE 制作チーム [日本]
	ソーシャル・インパクト賞	新宿東口の猫 空間表現	『新宿東口の猫』制作チーム (代表:山本 信一/青山 寛和/大野 哲二/加賀美 正和) [日本]
	新人賞	ミヅキ討魔伝~五芒を継ぐもの~ VRコンテンツ	『ミヅキ討魔伝~五芒を継ぐもの~』開発チーム (代表:田中 和治/西沢 学) [日本]
		viewers:1 映像作品	小林 洋介/針谷 大吾 [日本]
		20歳の花 映像作品	『20歳の花』制作チーム (代表:根本 宗子) [日本]
U-18賞	VR Sandbox アプリケーション	森谷 頼安 [日本]	
アニメーション部門	大賞	The Fourth Wall 短編アニメーション	Mahboobeh KALAEI [イラン]
	優秀賞	幾多の北 劇場アニメーション	山村 浩二 [日本]
		漁港の肉子ちゃん 劇場アニメーション	『漁港の肉子ちゃん』制作チーム (代表:明石家 さんま/渡辺 歩) [日本]
		Letter to a Pig 短編アニメーション	Tal KANTOR [イスラエル]
		Sonny Boy テレビアニメーション	夏目 真悟 [日本]
	ソーシャル・インパクト賞	PUI PUI モルカー テレビアニメーション	見里 朝希 [日本]
	新人賞	オッドタクシー テレビアニメーション	此元 和津也/木下 麦 [日本]
		骨嚙み 短編アニメーション	矢野 ほなみ [日本]
	Yallah! 短編アニメーション	Nayla NASSAR / Edouard PITULA / Renaud DE SAINT ALBIN / Cécile ADANT / Anaïs SASSATELLI [フランス]	
マンガ部門	大賞	ゴールデンラズベリー	持田 あき [日本]
	優秀賞	ダーウィン事変	うめざわ しゅん [日本]
		デッドデッドデーモンズデデデデストラクション	浅野 いにお [日本]
		北極百貨店のコンシェルジュさん	西村 ツチカ [日本]
		私たちにできたこと —— 難民になったベトナムの少女とその家族の物語	ティー・ブイ [米国]
	ソーシャル・インパクト賞	女の園の星	和山 やま [日本]
	新人賞	きつねとたぬきといいなづけ	トキワ セイイチ [日本]
		転がる姉弟	森 つぶみ [日本]
	ロスト・ラッド・ロンドン	シマ・シンヤ [日本]	
フェスティバル・プラットフォーム賞	ジオ・コスモス カテゴリー	Path of Noise (r, theta, phi) アプリケーションプログラム作品	Paul LACROIX [フランス]
	ドームシアター カテゴリー	親愛なるウイルスたちへ 映像作品	王 俊捷 [中国]
功労賞		塩田 周三	ポリゴン・ピクチュアズ代表取締役
		刀根 康尚	サウンドアーティスト/作曲家/パフォーマンス・アーティスト
		鳥嶋 和彦	白泉社顧問
		belne	マンガ家/開志専門職大学アニメ・マンガ学部教授

アート部門

大賞

太陽と月の部屋

インタラクティブアート

anno lab (代表：藤岡 定) / 西岡 美紀 / 小島 佳子 / 的場 寛 / 堀尾 寛太 / 新美 太基 / 中村 優一 [日本]
“Sun and Moon Room” Production Team



プロフィール

anno lab (代表：藤岡 定) / 西岡 美紀 / 小島 佳子 / 的場 寛 / 堀尾 寛太 / 新美 太基 / 中村 優一

藤岡 定 | 1979年、山口県生まれ。メディアアーティスト、anno lab代表。
西岡 美紀 | 1974年、大分県生まれ。一級建築士、Kocochi Architect代表。

小島 佳子 | 1974年、福岡県生まれ。一級建築士、楓空間設計一級建築士事務所代表。

的場 寛 | 1983年、愛知県生まれ。フリーランス・プログラマー、アーティスト。

堀尾 寛太 | 1978年、広島県生まれ。デバイスエンジニア、Ponoor Experiments代表。

新美 太基 | 1984年、愛知県生まれ。デバイスエンジニア、プログラマー。

中村 優一 | 1980年、長崎県生まれ。作曲家、サウンドデザイナー。

作品概要

大分県豊後高田市に設立された「不均質な自然と人の美術館」にある、自然と触れ合い身体性を拡張することをテーマにつくられたインタラクティブアートのひとつ。本作は訪れる人が太陽の光と戯れることができる部屋をコンセプトにしている。来場者が部屋の中を歩くと天井の小窓が自動で開閉し体が光に包まれるとともに、足元の日だまりが小窓の開閉によって月が満ち欠けするように形を変えていく。鑑賞者の立ち位置はセンサーで検知され、太陽の方角にある小窓だけが開口。また、室内は気象庁の天候情報を解析し、その時々で最適な演出になるよう調整され、晴れの日には部屋の中に曇りがかかり、足元に降り注ぐ光を見ることができる。加えて、小窓が開くタイミングでピアノの音が鳴り、部屋の中を歩くことでピアノ曲が演奏される。本作においてそのテクノロジーは直接提示されず、あくまで太陽の光を切り取って鑑賞者の肌の上に直接届け、自然を感じさせるために用いられる。人工的な光ではなく自然光を鑑賞者に届けることで、視覚のみならず光が持つ温もりも感じさせ、体験する者の感覚と意識を研ぎ澄ませるように設計された。

贈賞理由

太陽は、東から昇って西に沈み、季節によって異なる位置を動いている。頭でわかっている、その光がどのように動いていくかを体感することは容易ではない。本作は、太陽の光の動く軌跡をテクノロジーによって制御しながら、来館者が光の動きをさまざまな機能から直接体験できるシステムを実現している。一見シンプルであるにもかかわらず、遊び心にあふれ、結果的に、自然の時間そのものの体験をコミュニティに根ざした調査やさまざまな人々との協働によって実現した点で、審査委員から高い評価を得た。現地へ実際に行って体験することが容易ではない状況だが、コロナ禍において、オンライン化やデジタル化が浸透し日常化する一方で、身体を通じた体験が問い直される時代への応答となる本作の今日的な重要性は高く、今後のメディア芸術表現の幅を広げていく可能性を含め、大賞として選出した。(田坂 博子)

エンターテインメント部門

大賞

浦沢直樹の漫勉^{ネオ} ～安彦良和～

テレビ番組

上田 勝巳 / 倉本 美津留 / 内田 愛美 / 塚田 努 / 丸山 恵美 [日本]

UEDA Katsumi / KURAMOTO Mitsuru / UCHIDA Aimi / TSUKADA Tsutomu / MARUYAMA Megumi



© NHK

プロフィール

上田 勝巳 / 倉本 美津留 / 内田 愛美 / 塚田 努 / 丸山 恵美

上田 勝巳 | 1961年、東京都生まれ。制作統括。

倉本 美津留 | 1959年、広島県生まれ。放送作家。

内田 愛美 | 1988年、東京都生まれ。ディレクター。

塚田 努 | 1974年、群馬県生まれ。プロデューサー。

丸山 恵美 | 1993年、群馬県生まれ。制作。

作品概要

マンガ家たちの仕事場、特にその手元にカメラが密着し、「マンガ」の技術を伝えるNHK Eテレのドキュメンタリー番組。日本を代表するマンガ家たちの手元の動きを丁寧に捉えるべく、複数台のカメラを用いて記録する。その映像を見ながら、自らも第一線で活躍するマンガ家・浦沢直樹がゲストのマンガ家とともに制作過程についてトークを繰り広げ、本人が気付いていない技術やクセを同業者ならではの視点から指摘し、魅力を引き出していく。本作で取り上げたのはマンガとアニメーション、2つの領域で活躍してきた安彦良和。『宇宙戦艦ヤマト』(1974-75)では絵コンテ、原画を務めたほか、『機動戦士ガンダム』(1979-80)ではキャラクターデザイン、作画監督に携わり、マンガ作品としては1986年に劇場アニメ化された『アリオオン』(徳間書店、1979-84)などを発表。そんな安彦が最後の長編作品として取り組む『乾と巽 一ザバイカル戦記-』(講談社、2018-)の執筆の様子を、3日間にわたり4台の定点カメラで切り取った。ネームは描かずに下描きを始める。俯瞰の複雑な構図をアタリなしで描く、人物を描く際は眉毛から、ペン入れは筆で行うなどの通常のマンガ制作とはかけ離れた超絶技巧が次々と明らかにされた。

贈賞理由

絶妙な筆致と描写力で日本を代表するマンガ家の浦沢直樹氏。その浦沢氏がプレゼンターを務め、世代やジャンルを超えた数々のマンガ家の執筆風景を堪能できるドキュメンタリー。2014年から長くシーズンを重ねているこの番組は、2021年6月9日放送回で、アニメーターとしても一時代を築いた安彦良和氏を迎える。この回を見て言葉を失った。雪深い夜のアクションシーン。飛び散る雪を下描きなしで、闇夜のベタを塗っていき現出させるのだ。長くアニメーションを制作してきた安彦氏の頭の中では、映像化され、マンガとして最適なコマが選択され、描写されているのであろう。マンガ家の執筆を複数のカメラで録画し、原稿、手元、表情など多彩な視点からその技法に迫る。その模様を浦沢氏と登場するマンガ家が視聴しながら、その技をさらに深く掘り下げていく。多くのマンガ家という神々の業に密着してきた本番組。この回は大賞に相応しいまさに神回である。(時田 貴司)

アニメーション部門

大賞

ザ フォース ウォール The Fourth Wall

短編アニメーション

マップ カライー
Mahboobeh KALAE [イラン]



プロフィール

Mahboobeh KALAE

1992年、イラン生まれ。独立系のアニメーション映画制作者。
<https://mahboobehkalaee.com/>

作品概要

生活空間としての家や家族の関係性を創造的に再構成した「台所」を舞台とする実験的な短編アニメーション。洗濯機と一体化した母親、冷蔵庫と一体化した父親、生まれたばかりの赤ん坊、そして吃音症の少年自身を登場人物とする本作では、台所という狭い空間の中で繰り広げられる家族についての物語が、少年の視点から語られる。平面に描かれた台所設備や実写の洗濯機や冷蔵庫に、ストップモーション・アニメーションや2Dアニメーションなどの技法が組み合わせられた独特な表現手法は、まず場面のなかでアニメーション化する要素をデザイン、配置し、カメラを動かしながらそれらの要素を撮影、最後に映像に絵を挿入する、という3つの工程を重ねることで生み出される。複数の技法を組み合わせることで技法同士の境界が溶け合い、均一な性質を持った映像がつけられている。次々と場面の転変する物語が自在なカメラワークで臨場感豊かに表現され、鑑賞者は現実と想像のあいだの曖昧な境界線に立たされる。

贈賞理由

立体素材と平面素材が融合した、視覚的刺激に満ちあふれた作品である。壁面を2Dアニメーションが展開する場として活用する手法自体は必ずしも珍しくないが、手持ちカメラで撮影したと思しき流動的なカメラワークとの連動は見事の一語。全体を貫くライブ感、とりわけ回転のモチーフ（カメラ自体の回転と洗濯機の水槽の回転）による運動性は印象深く、見る者を眩暈のような映像体験に巻き込んでいく力がある。ミニチュアセットの舞台と家具（母親＝洗濯機と父親＝冷蔵庫!）は両親の不和に翻弄される子どもの視点を体現していると同時に、ままごと遊びに興じているかのようなユーモアをもたらしている。なお、本作品は作者のデビュー作品にあたり、ナレーションとサウンドデザイン以外はすべて本人が担当している。現在は長編企画も準備しているとのことで、今後の活躍にも大いに期待したい。（権藤 俊司）

マンガ部門

大賞

ゴールデンラズベリー

持田 あき [日本]
MOCHIDA Aki



© Aki Mochida / Shodensha FEEL comics

プロフィール

持田 あき

鹿児島県生まれ。2000年、『りぼん 秋のびっくり大増刊号』掲載の『角砂糖恋愛』でデビュー。現在、『初めて恋をした日に読む話』『ゴールデンラズベリー』を連載中。
https://twitter.com/aki_mochida

作品概要

高学歴・高収入・高身長なハイスペック青年、北方啓介。しかしその実態は転職を24回繰り返した「仕事が続かない男」32歳。芸能プロダクションに入社し意気込むが、事務所が期待をかける新人にデビュー当日に逃げられ窮地に。そんなとき出会ったのが、男と付き合っては別れを繰り返す「恋が続かない女」吉川壘。啓介は何事にも動じない姿勢と瞳の強さに魅入られ彼女をスカウト。本当は「死ぬほどおもしろい仕事がしてみたい」と望む啓介と、一度でいいから誰かに本気で選ばれたかった壘。初めて真剣に取り組めるチャンスに出会った2人は、デビューという目標を共有し進んでいく。テンポ良い展開、恋愛関係になりそうでならない2人のギリギリの関係性も魅力的で、作者の持ち味である読む者の心に残るセリフまわしも冴える。華やかな芸能界が舞台だが、自分でキャリアを築かなければならない就職事情のなか陥る迷いや不安、人間関係が希薄になり真に自分だけが必要としてくれる人を求めずにはられない孤独感など、現代の若者が抱える不安をさりげなく織り込んでいる。プロモーション活動など芸能プロの仕事、撮影現場などの様子も描かれ、2人のサクセスストーリーにリアリティを添える。

贈賞理由

本作はキャラクターの魅力がずば抜けていた。強いメンタリティと常識にとられない感覚を持つヒロイン吉川壘の、達観したようなそれでいて真摯な瞳は読む者の心を射抜く。恵まれた容貌から発せられるセリフは自虐でも自惚れでもなく、新鮮で清々しい。彼女に魅了される器用貧乏のマネージャーとのやりとりは、従来のジェンダーの役割を超えたところでの恋愛の新しい形を提示してくれる。大賞に推した理由としては、こうしたキャラによる作品の圧倒的な勢いだ。テンポの良さと隙のないハッキリ、それに付随する高い画力。乗り心地の良いジェットコースターに、審査をしながらワクワクが止まらなかった。芸能界という華やかな業界ものにキラキラした美しい男女、そこに「今時の女性マンガ」という判を押そうとする我々の価値観は一読で押し流されるだろう。本作が新しい女性マンガの先駆となることによる、女性マンガジャンル全体の再認識と幕開けの期待も込めて大賞の授与とする。
(おざわ ゆき)

フェスティバル・プラットフォーム賞

ジオ・コスモス カテゴリー

パス オブ ノイズ
アール シータ ファイ
Path of Noise
(r, theta, phi)
アプリケーションプログラム作品

ポール ラクロワ
Paul LACROIX
[フランス]



※完成イメージ

作品概要

粒子の一つひとつが、人生の偶然性、つまり一緒に生まれては離れ、また一緒になるという混沌とした道筋を表現している。また、桜の花は、見る人の心に幸福感や安らぎを与える。タイトルにある「r, theta, phi (アール、シータ、ファイ)」は、球面環境における点座標の表現方法を指している。球形状のスクリーンが持つおもしろさは、始まりも終わりもない境界のなさである。ジェネラティブアートである本作は、リアルタイムに描画され、その都度異なる色やパターンをもたらす。

贈賞理由

ジオ・コスモス カテゴリーの映像制作は、「フレーム」という境界線が存在しない完全球体スクリーンの特殊性のために難易度が高い。これまでの応募作品を見渡してみると、大別して、伝統的な2D映像編集の延長から制作するアプローチと、コンピュータによってリアルタイムに生成されるジェネラティブアートというアプローチが存在しているが、近年は後者の応募が少しずつ増加傾向にある。このアプローチはますます増えていくであろうし、新しい表現が生まれる原動力にもなりうる。今後の応募に期待したい。受賞した本作は、球体映像という特殊性を逆手に取り、フレームの境界線も存在せず、始まりも終わりも存在しない、ジェネラティブなアート作品に仕上げたところが審査委員一同から評価された。リアルタイムに描画されるパーティクルや線画に人生の偶然性やカオスの道筋を表現し、桜の花で見る人の心に幸福感や安らぎを与えるというコンテクストも好感を得た。(水口 哲也)

ドームシアター カテゴリー

親愛なるウイルスたちへ

映像作品

オウ ションショウ
王 俊捷
WANG Junjie
[中国]



© 2021 WANG Junjie

作品概要

ウイルスに対して厳しいまなざしが向けられる昨今だが、人間とウイルスは古くから切っても切れない関係にある。本作品は、そんなウイルスというひとつの生命と共存する願いを込めた手紙である。真っ白い空間で、植物が芽吹いては散っていくなか、「体の中に何かいる」というナレーションとともに現れるのが、変幻自在に形を変える青い物体。それが青い牛へと変化して歩みを進めた後に一転、背景は黒に変わり、遺伝子や樹木を思わせるらせん状のモチーフが画面中を駆け巡っていく。白と黒の空間に現れる限られたオブジェクト、淡々としたナレーション、ピアノを基調とした静謐ながらも焦燥感を覚えさせる音楽、主題を明確にした作品タイトル、これらの要素で人間とウイルスの関係を詩的に表現した。真珠のような光沢のあるアクリルパール板に絵の具を用いて描かれた360°アニメーションだが、VR環境だけでなく平面の画面での鑑賞でも作品の持つ神秘性を感じられる。

贈賞理由

本作は、審査で大量の応募作を見ていたなかでも特に印象に残っていた作品で、納得の結果だった。審査会では、手描きによる質感のあるアニメーション表現と、コロナ禍の時代に紐づいたナラティブが高く評価された。ドームシアター カテゴリーには宿命的(?)に、例年CG主体のオーディオビジュアルライザーのような表現がたくさん応募される。決してそれらがダメと言うわけではないが、どうしても既視感のある表現になってしまうことは否めない。そんななか、本作の絵具が塗られていくような生命感あふれる手触りを感じるアニメーションが目を惹いた。また360°を意識した空間的レイアウトも、ぜひドームで体験してみたいと思われた。語られるストーリーについても、今の時代に対する不安を直接的に描くのではなく、どう受け入れていくのかといったテーマとポエティックに向き合っており、時流に乗ったコンテンツとしても評価ができると感じた。本作をドームで体験できる日を楽しみにしている。(川村 真司)

功労賞

塩田 周三

SHIOTA John Shuzo

ポリゴン・ピクチュアズ代表取締役



プロフィール

1967年、兵庫県生まれ。上智大学法学部国際関係法学科卒業。1991年、新日本製鐵株式会社入社。異業種から転身し、1997年、株式会社ドリーム・ピクチュアズ・スタジオ立ち上げに参画後、1999年、株式会社ポリゴン・ピクチュアズ入社。2003年、代表取締役に就任し、海外マーケット開拓に注力。テレビシリーズ制作や海外市場をターゲットにしたコンテンツ企画開発を実現する。一方で、プリ・アルスエレクトロニカ（オーストリア）、SIGGRAPH（米国）、アヌシー国際アニメーション映画祭（フランス）をはじめとする審査員を歴任。2008年には米国アニメーション専門誌『Animation Magazine』が選ぶ「25 Toon Titans of Asia」の一人に選定された。2021年12月開催のSIGGRAPH ASIAではカンファレンス・チェアを務めた。

贈賞理由

近年、日本のアニメ産業の海外市場が国内市場を上回り、アニメが輸出品としての真価を発揮している。氏が代表を務めるポリゴン・ピクチュアズが、『スター・ウォーズ』シリーズ等の海外IPの委託制作や、Netflixオリジナルアニメの先駆けとして『シドニアの騎士』（2014-15、21）を製作したことで業界に与えた影響は計り知れない。またアヌシー国際アニメーション映画祭やSIGGRAPH等の審査員歴任や十数カ国での講演等の草の根外交により、塩田氏自身が、ともすれば内にこもる日本アニメ業界と海外市場をつなぐ架け橋となったことは、業界の未来にとってかけがえのない「功」と言える。（水崎 淳平）

刀根 康尚

TONE Yasunao

サウンドアーティスト／作曲家／
パフォーマンス・アーティスト



プロフィール

1935年、東京都生まれ。千葉大学卒業。1958年に即興演奏を始め、小杉武久、塩見允枝子、水野修孝らと結成した即興音楽集団「グループ・音楽」は、日本初の即興演奏グループとなった。1962年に一柳慧を通じて知り合ったジョージ・マチューナスの誘いでフルクサスに参加。さらにハイレッド・センターやチーム・ランダムなど、多くの前衛芸術運動に関わった。現代美術評論家としても知られる。1972年に渡米し、活動拠点を米国に移してからは、ジョン・ケージなどとも交流し、数々のイベントに参加。制作物のなかでは特に音楽作品がよく知られており、CDの盤面にスコッチテープを貼り、プレイヤーの読み取りのエラーによるノイズを発生させる、またAIを取り入れ、バーチャルな自身の演奏を自らが妨害することにより、パフォーマンスが成立するという表現手法などを用いた。無数の国際実験音楽祭に招待され、2002年には、プリ・アルスエレクトロニカでデジタル・ミュージック部門の金賞を受賞した。

贈賞理由

刀根康尚は戦後日本のアヴァンギャルドを代表する作家の一人である。1950年代から「グループ・音楽」や「フルクサス」などの先駆的なアーティスト集団の創立メンバーでありながら、膨大な数の作品や評論によって、従来の「芸術」の定義を根本的に見直し提示した。小杉武久、久保田成子、飯村隆彦らの国際的に活動し続けた一連の作家とともに、東洋の哲学、美学、そして発明の精神を世界に伝えた。その思想に伴う「予想外」の探求という、氏の芸術とテクノロジーへの独特なアプローチは若手作家たちに多大な影響を与え続けている。（クリストフ・シャルル）

功労賞

鳥嶋 和彦

TORISHIMA Kazuhiko

白泉社顧問



プロフィール

1952年、新潟県生まれ。慶應義塾大学を卒業後、1976年、株式会社集英社入社。『週刊少年ジャンプ』で『Dr.スランプ』（1980-84）、『ドラゴンボール』（1984-95）などのヒット作を担当。『Dr.スランプ』に登場するDr.マシリのモデルとしても知られる。また同誌の「ジャンプ放送局」「ファミコン神拳」でさくまあきら、堀井雄二との交友を深め、『ドラゴンクエスト』（1986）誕生に関わるなどゲーム業界とは黎明期から関わりも深い。1993年、ゲームとのメディアミックス誌『Vジャンプ』を企画、初代編集長となる。1996年には『週刊少年ジャンプ』に戻り、編集長として新人育成とメディアミックス化を指揮。『遊☆戯☆王』（1996-2004）、『ONE PIECE』（1997-）、『NARUTO -ナルト-』（1999-2014）などのヒット作を生み出す。その後、メディアミックス展開の手腕を評価されライツ事業部長、および週刊・月刊・Vのジャンプ三誌を統括する第3編集部長を兼務。以降、集英社専務取締役等を経て、現在は株式会社白泉社顧問。

贈賞理由

『週刊少年ジャンプ』編集者時代、鳥山明氏を発掘し育てた鳥嶋和彦氏。Dr.マシリとして名を馳せた氏は、日本で最も著名なマンガ編集者ではないだろうか？ その後『ドラゴンクエスト』（1986）や『クロノ・トリガー』（1995）など、マンガ家によるキャラクターデザインでゲームとのコラボレーション、ゲーム雑誌や関連書籍の展開、映像化など、現在ではエンターテインメント制作では不可欠となっているクロスメディアによる制作手法を確立。その潮流は、マンガ、アニメ、ゲームというかつてのサブカルチャーを確固たる日本文化として、世界に向け認知させたと思う。（時田 貴司）

ベルネ

belne

マンガ家／開志専門職大学
アニメ・マンガ学部教授



プロフィール

1955年、東京都生まれ。1976年、秋田書店『別冊ビバプリンセス』秋季号『青春書簡』でマンガ家デビュー。1985年、自費出版の『蒼の男』が新書館から単行本化。2000年代に朝日新聞出版の『ネムキ』で『異端文書』を発表。2007年から天碓莞爾名義で山本航暉の『ゴッドハンド輝』（2001-11）の構成監修を担当。同年から京都精華大学マンガ学部の講師を14年間務め、SEIKAマンガ教育研究プロジェクトに参加、プロジェクトメンバーとして『マンガで読み解くマンガ教育』（阿咩社、2014）を共著。また2013年5月5日開催コミティア104「ながやす巧原画展・結晶」など、多くのマンガ展示をプロデュース。1995年コミティア34の『ティアズマガジン』から誌上コミックワークショップを連載。1998年より新潟コミティアで実施型コミックワークショップの講師を務める。2021年4月より開志専門職大学アニメ・マンガ学部教授。

贈賞理由

日本のマンガ出版において、有望な新人作家を育てることは業界の今後を支える一大事業となっている。belne氏は早くから新人育成に尽力して来た。新潟でのコミックワークショップは20年以上に及び、膨大な数の作品を時に厳しく的確にアドバイス・激賞した。京都精華大学マンガ学部講師時代には、ベテランマンガ家として創作活動に励む傍ら、常に若いマンガ家志望者のために奔走していた。その指導はネームのつくり方からコマ割りや構成、キャラクターづくりまで事細かく具体的にわかりやすい。氏は多くの新人に寄り添い、言葉をかけ悩みを共有してきた。マンガ界の礎のようなその功績を、感謝の気持ちを添えてたたえたい。（おざわ ゆき）

第25回文化庁メディア芸術祭 広報用素材貸出申請書

「第25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。貸出を御希望の方は、こちらの申請書に必要な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コンテンツ事務局までお送りください。

[A] 広報画像

[1] アート部門大賞



〈キャプション〉
第25回文化庁メディア芸術祭
アート部門大賞
『太陽と月の部屋』
インタラクティブアート
anno lab (代表: 藤岡定) / 西岡美紀 / 小島佳子
/ 的場寛 / 堀尾寛太 / 新美太基 / 中村優一

[2] エンターテインメント部門大賞



〈キャプション〉
第25回文化庁メディア芸術祭
エンターテインメント部門大賞
『浦沢直樹の漫勉 neo ~安彦良和~』
テレビ番組
上田 勝巳 / 倉本 美津留 / 内田 愛美 /
塚田 努 / 丸山 恵美

〈クレジット〉
© NHK

[3] アニメーション部門大賞



〈キャプション〉
第25回文化庁メディア芸術祭
アニメーション部門大賞
『The Fourth Wall』
短編アニメーション
Mahboobeh KALAEI

[4] マンガ部門大賞



〈キャプション〉
第25回文化庁メディア芸術祭
マンガ部門大賞
『ゴールデンラズベリー』
マンガ
持田 あき

〈クレジット〉
© Aki Mochida/Shodensha FEEL comics

[5] フェスティバル・プラットフォーム賞 ジオ・コスモス カテゴリー



〈キャプション〉 ※完成イメージ
第25回文化庁メディア芸術祭
フェスティバル・プラットフォーム賞
ジオ・コスモス カテゴリー
『Path of Noise (r, theta, phi)』
アプリケーションプログラム作品
Paul LACROIX

[6] フェスティバル・プラットフォーム賞 ドームシアター カテゴリー



〈キャプション〉
第25回文化庁メディア芸術祭
フェスティバル・プラットフォーム賞
ドームシアター カテゴリー
『親愛なるウイルスたちへ』
映像作品
王 俊捷

〈クレジット〉
© 2021 WANG Junjie

[B] ロゴ式



<広報画像のご使用にあたって>

- ※その他の素材の使用については広報担当まで個別にご相談ください。
- ※広報画像のご使用は「第25回文化庁メディア芸術祭」をご紹介いただく場合に限りさせていただきます。受賞作品展終了後は使用できません。
- ※広報画像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御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御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 _____

○ 御担当者名 _____ 様

○ 御住所 〒 _____

○ Tel _____

○ 御掲載・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に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コンテンツ事務局 [CG-ARTS内] 広報担当 瀬賀
Email : jmaf-pr@cgartts.or.jp Tel : 03-3535-3501 Fax : 03-4500-2279 ※受付時間: 平日10時~17時30分
〒104-0061 東京都中央区銀座1-8-16