第24回文化庁メディア芸術祭

応募総数3,693作品から,ついに受賞作品が決定！

この度, 第24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103の国と地域から応募された3,693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34の国と地域から応募された114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, 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。

第24回文化庁メディア芸術祭 大賞受賞作品

アート部門　© 2019, Meiro Koizumi

縛られたプロメテウス メディアパフォーマンス

小泉 明郎［日本］

エンターテインメント部門　© Hiroyuki Ohashi / Rock'n Roll Mountain / Tip Top

音楽 映像作品

岩井澤 健治［日本］

アニメーション部門　© Sumito Oowara, Shogakukan / Eizouken Committee

映像研には手を出すな！ テレビアニメーション

湯浅 政明［日本］

マンガ部門　© Chica Umino/Hakusensha

3月のライオン マンガ

羽海野 チカ［日本］

文化庁メディア芸術祭

ウェブサイト	https://j-mediaarts.jp
Facebook	https://www.facebook.com/JapanMediaArtsFestival
Instagram	https://www.instagram.com/japan_media_arts_festival
Twitter	https://twitter.com/JMediaArtsFes
YouTubeチャンネル	https://www.youtube.com/JMediaArtsFes

広報問合せ先：　文化庁メディア芸術祭コンテスト事務局［CG-ARTS内］　広報担当　瀬賀
Email：jmaf-pr@cgarts.or.jp　Tel：03-3535-3501　Fax：03-3562-4840　※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

1. 第24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：2020年7月1日 ～ 9月4日

応募対象：2019年10月5日（土）から2020年9月4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	210
メディアインスタレーション	168
映像作品	616
映像インスタレーション	120
グラフィックアート	602
ネットアート	90
メディアパフォーマンス	70
計	1,876

エンターテインメント部門	
ゲーム	130
映像・音響作品	287
空間表現	69
プロダクト	90
ウェブ・アプリケーション	50
計	626

アニメーション部門	
劇場アニメーション	72
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	327
計	399

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	679
コンピュータや携帯情報端末等で 閲覧可能なマンガ	76
同人誌等を含む自主制作のマンガ	37
計	792

応募作品総数	3,693

■海外からの応募

1,715作品／102ヵ国・地域

アイスランド, アイルランド, アゼルバイジャン, アフガニスタン, 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, イラク, イラン, インド, インドネシア, ウガンダ, ウクライナ, ウズベキスタン, エクアドル, エジプト, エチオピア, 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, 北マケドニア共和国, キプロス, ギリシャ, キルギス, クロアチア, ケニア, コートジボワール, コソボ, コロンビア, ザンビア, ジャマイカ, ジョージア, シリア, シンガポール, 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, セネガル, セルビア, タイ, 大韓民国, チェコ, 中国, チュニジア, チリ, デンマーク, ドイツ, トルコ, ナイジェリア, ネパール, ノルウェー, パキスタン, パナマ, ハンガリー, バングラデシュ, フィリピン, フィンランド, ブータン, ブラジル, フランス, ブルガリア, ブルネイ, ベトナム, ベニン, 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, マラウイ, マリ, マルタ, マレーシア, 南アフリカ, メキシコ, モナコ, モルドバ, モロッコ, モンテネグロ, ヨルダン, ラトビア, リトアニア, ルーマニア, ルワンダ, レバノン, ロシア, 台湾, 香港, マカオ（五十音順）

■審査委員

アート部門
秋庭 史典（美学者／名古屋大学准教授）
池上 高志（複雑系科学研究者／東京大学大学院総合文化研究科教授）
ゲオアグ・トレメル（アーティスト／研究者）
田坂 博子（東京都写真美術館学芸員）
八谷 和彦（アーティスト／東京藝術大学准教授）

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）
小原 秀一（アニメーション監督／アニメーター）
佐藤 竜雄（アニメーション監督・演出・脚本家）
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）
水﨑 淳平（アニメーションディレクター／神風動画代表取締役）

エンターテインメント部門
川田 十夢（開発者／AR三兄弟 長男）
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）
森本 千絵（コミュニケーションディレクター／アートディレクター）

マンガ部門
表 智之（北九州市漫画ミュージアム専門研究員）
川原 和子（マンガエッセイスト）
倉田 よしみ（マンガ家／大手前大学教授）
島本 和彦（マンガ家／株式会社アイビック代表取締役社長）
西 炯子（マンガ家）

■選考委員

アート部門
伊村 靖子（情報科学芸術大学院大学准教授）
岡 瑞起（筑波大学システム情報系准教授）
高尾 俊介（甲南女子大学文学部メディア表現学科講師）
萩原 俊矢（Web デザイナー／プログラマ）
平川 紀道（アーティスト）
平原 真（大阪芸術大学芸術学部アートサイエンス学科准教授）
明貫 紘子（キュレーター／研究者）
やんツー（美術家）
指吸 保子（NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] 学芸員）

マンガ部門
伊藤 遊（京都精華大学准教授）
猪俣 紀子（茨城大学准教授）
小田切 博（フリーライター）
菅野 博之（マンガ家／神戸芸術工科大学教授）
久保 直子（比治山大学短期大学部美術科専任講師）
玉川 博章（メディア研究者）
豊田 夢太郎（漫画編集者）
長池 一美（大分大学国際教育研究推進機構教授）
日高 利泰（マンガ研究者）

■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 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
このほか，優れた作品を審査委員会推薦作品として選定します。

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24回の受賞作品展を，2021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。

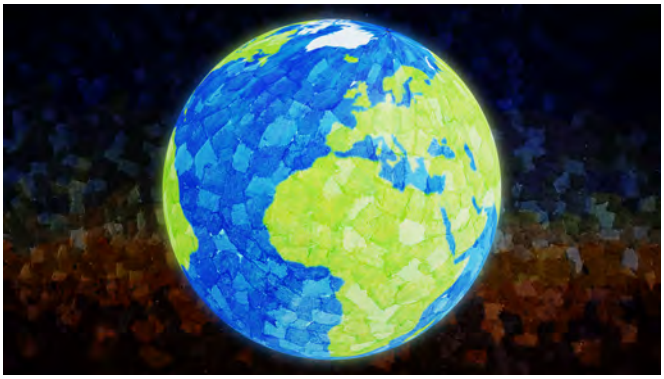
会期：　2021年9月23日(木)-10月3日(日) (予定)

会場：　日本科学未来館（東京・お台場）他

前回［第23回］文化庁メディア芸術祭受賞作品展の様子

2. 第24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24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。



© AKIYAMA Tomoya
※完成イメージ

ジオ・コスモス カテゴリー

ちぎる 映像作品

秋山 智哉［日本］

© Sandrine Deumier + Myriam Bleau

ドームシアター カテゴリー

L'alter-Monde オーディオビジュアル作品

Sandrine DEUMIER / Myriam BLEAU［フランス／カナダ］

■応募作品数

募集期間：2020年8月3日 ～ 10月20日

応募対象：2019年11月30日(土)から2020年10月20日(火)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，あるい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	41
ドームシアター カテゴリー	73

応募作品総数	114

■海外からの応募

79作品／33ヵ国・地域

アメリカ，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，ウクライナ，ウズベキスタン，オーストラリア，オーストリア，オランダ，コロンビア，ジャマイカ，スイス，スウェーデン，スペイン，チェコ，中国，ドイツ，ナイジェリア，ハンガリー，バングラデシュ，ブラジル，フランス，ペルー，ベルギー，メキシコ，ロシア，台湾，パレスチナ，香港，マカオ（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）
水谷 仁美（株式会社リコーSV 事業本部 THETA 事業部 Sales & Marketing）

■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24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　**草原 真知子**（メディアアート・映像文化史研究者／キュレーター）
坂田 文彦（ガタケット事務局代表）
さくま あきら（ゲームクリエイター）
野沢 雅子（声優）

第24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	縛られたプロメテウス メディアパフォーマンス	小泉 明郎［日本］
	優秀賞	Acqua Alta - Crossing the mirror インタラクティブアート、デジタルアート	Adrien M & Claire B［フランス］
		Bricolage メディアインスタレーション	Guy BEN-ARY / Nathan THOMPSON / Sebastian DIECKE［オーストラリア］
		Sea, See, She - まだ見ぬ君へ メディアインスタレーション	See by Your Ears（代表：evala）［日本］
		TH-42PH10EK x 5 メディアインスタレーション	Stefan TIEFENGRABER［オーストリア］
	ソーシャル・インパクト賞	Google Maps Hacks メディアパフォーマンス	Simon WECKERT［ドイツ］
	新人賞	灯すための装置 映像インスタレーション	小林 颯［日本］
		Ether - liquid mirror インタラクティブアート、サウンドインスタレーション	Kaito SAKUMA［日本］
		VOX-AUTOPOIESIS V -Mutual- メディアパフォーマンス	小宮 知久［日本］
エンターテインメント部門	大賞	音楽 映像作品	岩井澤 健治［日本］
	優秀賞	劇団ノーミーツ パフォーマンス	劇団ノーミーツ（代表：広屋 佑規）［日本］
		諸行無常 VRアニメーション	Jonathan HAGARD / Nova Dewi SETIABUDI / Andreas HARTMANN / Dewi HAGARD / KIDA Kaori / Paul BOUCHARD ［フランス／インドネシア／ドイツ／日本］
		らくがきAR アプリケーション	『らくがきAR』制作チーム（代表：宗 佳広）［日本］
		0107 - b moll 映像作品	近藤 寛史［日本］
	ソーシャル・インパクト賞	分身ロボットカフェ DAWN ver.β プロダクト	『分身ロボットカフェ DAWN ver.β』制作チーム （代表：吉藤 健太朗）［日本］
	新人賞	アンリアルライフ ゲーム	芳賀 直斗［日本］
		ウムランギ・ジェネレーション ゲーム	Naphtali FAULKNER［ニュージーランド］
		Canaria ミュージックビデオ、VRアニメーション	油原 和記［日本］
	U-18賞	Flight Fit VR アプリケーション、VRゲーム	森谷 安寿［日本］
アニメーション部門	大賞	映像研には手を出すな！ テレビアニメーション	湯浅 政明［日本］
	優秀賞	劇場版 ヴァイオレット・エヴァーガーデン 劇場アニメーション	石立 太一［日本］
		泣きたい私は猫をかぶる 劇場アニメーション	佐藤 順一／柴山 智隆［日本］
		マロナの幻想的な物語り 劇場アニメーション	アンカ・ダミアン［ルーマニア］
		Grey to Green ミュージックビデオ	Marcos SÁNCHEZ［チリ］
	ソーシャル・インパクト賞	ハゼ馳せる果てるまで ミュージックビデオ	Waboku［日本］
	新人賞	海辺の男 短編アニメーション	森重 光／小笹 大介［日本］
		かたのあと 短編アニメーション	ふるかわはら ももか［日本］
		À la mer poussière 短編アニメーション	Héloïse FERLAY［フランス］
マンガ部門	大賞	3月のライオン	羽海野 チカ［日本］
	優秀賞	イノサン Rouge ルージュ	坂本 眞一［日本］
		かしこくて勇気ある子ども	山本 美希［日本］
		ひとりでしにたい	カレー沢 薫［日本］
		塀の中の美容室	小日向 まるこ／原作：桜井 美奈［日本］
	ソーシャル・インパクト賞	ゴールデンカムイ	野田 サトル［日本］
	新人賞	スインギンドラゴンタイガーブギ	灰田 高鴻［日本］
		空飛ぶくじら スズキスズヒロ作品集	スズキ スズヒロ［日本］
		マイ・ブロークン・マリコ	平庫 ワカ［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	ちぎる 映像作品	秋山 智哉［日本］
	ドームシアターカテゴリー	L'alter-Monde オーディオビジュアル作品	Sandrine DEUMIER / Myriam BLEAU ［フランス／カナダ］

功労賞	草原 真知子	メディアアート・映像文化史研究者／キュレーター
	坂田 文彦	ガタケット事務局代表
	さくま あきら	ゲームクリエイター
	野沢 雅子	声優

アート部門

大賞

縛られたプロメテウス

メディアパフォーマンス

小泉 明郎［日本］
KOIZUMI Meiro

© 2019, Meiro Koizumi

プロフィール

小泉 明郎

1976年、群馬県生まれ。美術家としてビデオを中心とした作品を、これまで国内外で多数の個展および、国際展等にて発表。近年はVR技術を使った作品も展開している。

作品概要

プロメテウスはゼウスから火（＝テクノロジー）を盗み、人間に与えたことが原因で磔にされ、永遠の苦しみを受ける罰に処された。ギリシャ悲劇『縛られたプロメテウス』を出発点に、文明社会においてさまざまに変奏されてきたテクノロジーと人間社会との緊張関係を、VR/AR技術を駆使した体験型演劇作品として展開する。テクノロジーと生命のあいだで苦悩する「現代のプロメテウス」を演じるのは、ALS（筋萎縮性側索硬化症）患者であり、自らの難病の啓発活動を精力的に行う武藤将胤（まさたね）。技術面は没入型XR制作会社であるABALが担った。同作は二部構成となっており、ヘッドマウントディスプレイを装着した鑑賞者が、前半では没入型VR/ARを体験、後半では武藤の存在が明かされ、VR/ARに没入し、操作されてしまう人間の行動を批評的に眺めることになる。作者は武藤の記憶、苦悩、そしてALSが克服される未来へのビジョンを軸に、テクノロジーがもたらすユートピアに想いを馳せ、またその裏に潜在するディストピアの到来にも警鐘をならす。VR/AR技術を使用することにより鑑賞者の身体と知覚に介入し、難病当事者の視点と交錯させ、生きた感情とひとつになるような表現が目指されている。

贈賞理由

作者はこれまで現代美術分野で優れた作品をつくってきた。彼の作品を見る体験は（誤解を恐れずに言うと）ホラーに近い。実際には怖いシーンは皆無なのだが、見ているうちに人間の抱える闇やグロテスクさ、しかしその奥にある人間の芯などがないまぜになり、登場人物と自分の距離感を失う。すごい作品を見たという充実感とともに、自分は今、空間識失調に陥ってしまったのではないか、というような不安感も抱かせる。そういう複雑な作用を観客にもたらすことのできる作家は稀有だ。VR演劇作品として発表された本作は、扱う技術はいつもと異なるものの、やはり小泉明郎作品であり、応募されたなかで作品としての力は際立っていた。演劇・VR・美術作品という本来融合させることがきわめて難しいものをひとつにまとめ、人間の持つ業とそれに救いを求める個人、そしてそれを取り巻く社会や未来を作品化した手腕は、今年度の大賞にふさわしいと審査委員のあいだで意見が一致した。（八谷 和彦）

エンターテインメント部門

大賞

音楽

映像作品

岩井澤 健治［日本］
IWAISAWA Kenji

© Hiroyuki Ohashi / Rock'n Roll Mountain / Tip Top

プロフィール

岩井澤 健治

高校卒業後、石井輝男監督に師事、その傍らアニメーション制作を始め、2012年より自主制作長編アニメーション映画『音楽』制作。2020年1月11日に劇場公開。

作品概要

『シティライツ』（講談社、2011-12）、『夏の手』（幻冬舎、2012）などの作品で知られるマンガ家・大橋裕之の『音楽と漫画』（太田出版、2009）を原作とした長編アニメーション映画。物語は楽器を触ったこともない不良学生たちがバンドを組むところから始まる。登場人物たちの掛け合いや、オフビートな演出はユーモラスですらあるが、そうしたトーンは終盤のダイナミックなアニメーションによって一変するだろう。作者は約7年半の時間を費やして自主制作に取り組み、手描き作画にこだわった。完成した映像は実写映像を基に作画を行うロトスコープの手法を用いており、大橋の個性的なキャラクター造形に存在感が与えられている。野外フェスのシーンではステージを組み、実際に観客を動員したライブを行いながら撮影を敢行するなど、柔軟な発想で制作が進められた。声優には、ゆらゆら帝国でボーカルを務めた坂本慎太郎を主人公に据え、駒井蓮、前野朋哉、芹澤興人、平岩紙、竹中直人らが脇を固めており、彼らの演技も見どころのひとつとなっている。シンプルなエンターテインメント性を追求した同作は評判を呼び、新宿武蔵野館ではおよそ10カ月にわたるロングラン上映となった。

贈賞理由

バンドで経済的に成功するまで、あるいは文化的に挫折するまでを描いた作品は、過去膨大にあった。しかし、バンドで最初に音を出したときの、ふっと軽くなる瞬間。生物が魂を宿したような、例えようのない時間をズバリとらえた作品は皆無だったように思う。作者自身が、一人で絵コンテや作画を7年もの歳月をかけてつくり上げたことと、結果として素晴らしいエンターテインメントが生まれたことは、無関係ではない。だが、必然でもない。同じように苦労して生み出された芸術作品は、数多くある。VFXやAR/VRなど多くの技術が点在する現代において、ロトスコープという古典的な手法で生み出されたアニメーションが、例えようもない時間を一番鮮明な形で残しているのが興味深い。驚くべきことに、この作品はまだ商業的に成功していない。審査委員としての任期最後の年、この作品を文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門大賞に選べたことを、誇りに思う。（川田 十夢）

アニメーション部門

大賞

映像研には手を出すな！

テレビアニメーション

湯浅 政明［日本］
YUASA Masaaki

© Sumito Oowara, Shogakukan / Eizouken Committee

プロフィール

湯浅 政明

代表作に映画『マインド・ゲーム』(2004)、『夜明け告げるルーのうた』(2017)など。2020年、『映像研には手を出すな！』『日本沈没2020』を発表。https://twitter.com/masaakiyuasa

作品概要

湖に面した人工島に建てられ、増改築を繰り返し複雑怪奇な建築となった芝浜高校に入学した高校1年生の浅草みどり。熱狂的なアニメ好きであり、スケッチブックにはいつもさまざまな設定のアイデアを描きためている。いつかアニメをつくりたいと思いながらもなかなか行動に移せない浅草は、プロデューサー気質を持つ友人の金森さやかを誘いアニメ文化研究会の見学に。そこで出会ったのが、カリスマ読者モデルでありながらもアニメーターを志望する水崎ツバメだった。3人は学校からの許可を取り付け、映像研究同好会（映像研）を設立し、「最強の世界」をつくるための奮闘を開始。舞台設定や背景美術を生み出す浅草、迫力ある人物の動きを描く水崎、2人の制作速度をコントロールしつつ予算や上映場所を確保するために奔走する金森が、各人の技能で制作に向かい合う。実際のアニメ制作の過程や、技術・演出論などをふんだんに盛り込み、キャラクターを通じてアニメづくりの葛藤や達成感も描写。大童澄瞳の原作マンガをベースに、世界のアニメ好きにも広く名の知られるアニメーターたちが、彼女たちの表現を手描きアニメーションならではの迫力で映像化し、アニメのおもしろさの真髄をアニメで表現した。

贈賞理由

制作者あるある。準備中のラフなイメージボードの方が実際の映像よりキマっていて「この絵のまま動かせば良かったのに」とガックリすること。丁寧につくり上げた映像も確かに良い。しかし、思いのままに鉛筆を走らせ、淡彩で色を乗せた絵が動くのを想像するのも楽しい。商業アニメがセルを使用していた当時は不可能に近かったが、デジタル化した今、本作品は実現した。その結果、何を生んだか？　キャラクターや美術のルックも相まって作品内の現実と空想がないまぜになり、登場人物たちがイメージを共有していくさまを視聴者は台詞ではなく感覚で理解するという希有な映像体験を味わっていたのではないだろうか。しかもそれは毎週続く。キャラへの愛着、彼女たちの夢想への共感も増していく。全話数で初めて1本の作品であるというテレビアニメの不利を、本作品はむしろプラスに転じている。タイトルとは裏腹に、映像づくりへの愛おしさといざないにあふれているのが素晴らしい。（佐藤 竜雄）

マンガ部門

大賞

3月のライオン

羽海野 チカ［日本］
UMINO Chica

© Chica Umino/Hakusensha

プロフィール

羽海野 チカ

2000年、『ハチミツとクローバー』でデビュー。2007年より『ヤングアニマル』（白泉社）にて『3月のライオン』連載。

作品概要

東京の下町・六月町に一人で暮らす桐山零（れい）は、高校生にしてプロの将棋棋士。史上5人目の中学生プロデビュー棋士として周囲からは期待が集まっていたが、学校では孤立し、対局でも不調が続いていた。零は幼い頃に事故で両親を失っており、生活のなかでも盤上でも、深い孤独を背負っていた。ある日、先輩棋士の誘いによって酒を飲み酔いつぶれていた零を川本あかりが介抱したことがきっかけとなり、川本家のあかり・ひなた・モモの3姉妹と零との関係が始まる。母を亡くし助け合いながら生きる3姉妹との日々や、ライバルとなる棋士たちとの対局、高校の教師の計らいによって入部した放課後将棋科学部（将科部）での体験などにより、零の閉ざされた心境が少しずつ変化しはじめる。緊張感あふれる描写で表現された対局とともに、奥深い人間模様が零の成長を印象づけていく。棋士たちそれぞれが抱える複雑な背景や、いつも明るい次女ひなたのいじめ問題、3姉妹の追い出しを狙って現れた父、そして零とひなたの恋愛模様などを、ドラマチックかつスリリングな物語として紡ぎながら、詩情あふれるタッチでキャラクターの心模様を繊細に描く。

贈賞理由

将棋など盤上の競技は、身体的な躍動を伴わないため絵にしづらく、マンガでは対決や成長を心理的に描写する技法が厳しく問われる。本作は、心理描写に関するマンガ史上の豊かな蓄積を生かし、独自の工夫も加えて、日々を静かな闘争に生きるプロ棋士の内面のドラマを活写した。キャラクターの魅力も抜群で、闘争心と仲間意識をないまぜにした奇妙で愛すべき棋士たちの生態を、一級の群像劇に仕立てている。また、月島界隈とおぼしき墨田川の風景が時に温かく時に厳しく、主人公たちの心の動きを受け止め、盛り上げ、まるで川も芝居をするかのようだ。加えて恋愛や家族のドラマも濃密で、和菓子グルメの要素もあり、シリアスとコメディを往還しつつ盛りだくさんに描く欲張りな趣向ながら、煩雑さは皆無で、するりと心に届く。個別の技術の高さと全体のバランスを総合的に評価し、物語が大きな節目を迎えさらなる高みへ向かうこの機に、大賞をお贈りするものである。（表 智之）

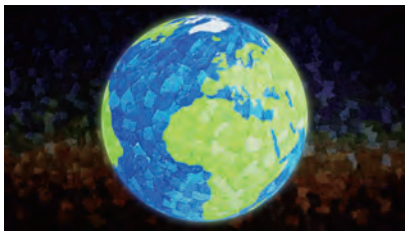
フェスティバル・プラットフォーム賞

ジオ・コスモス カテゴリー

ちぎる

映像作品

秋山 智哉
AKIYAMA Tomoya
［日本］



© AKIYAMA Tomoya　※完成イメージ

作品概要

「ちぎり絵」によって展開していくストップモーション・アニメーション。「ちぎる」という言葉には、細かく切り離す「千切る」と約束を結ぶ「契る」の相反する2つの意味がある。新型コロナウイルス感染症の拡大によって人との距離が広がり、人種差別、性差別といった問題も浮き彫りになった昨今。そんな「千切る」ともいえる状態を、球形の世界地図が切り離されていくさまを通して表現した。しかしその後は、ちぎられた紙片によってモチーフが形づくられ展開していく。紙片たちは離れつつある人々の輪を描くも、やがては再生されていく地球の姿を映し出す。ちぎられた紙をつなぎ合わせていく、ちぎり絵の制作過程をも作品のメッセージの一部として昇華させた。2つの「ちぎる」を、ちぎり絵とストップモーション・アニメーションというアナログな手法を用いて表した作品。

贈賞理由

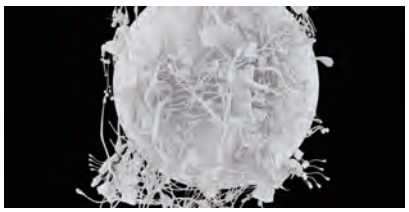
本賞ができて2回目となった今年は応募数も増えたが、本作品は圧倒的に完成度が高く、審査委員の意見はすぐに高評価で一致した。コロナ禍で人々の心がギスギスした状態が続くなかで、本作品は見る人が温かみを感じられる作品に仕上がっており、かつ、ジオ・コスモスという球体の特性を生かしたものになっている。特にコンセプトの軸となっている「千切る」と「契る」という言葉あそびと、その言葉にかけた表現手法の選択が、本作品の大きな魅力である。新型コロナウイルス感染症によってデジタル化が急速に加速するなかで、あえてちぎり紙とストップモーション・アニメーションというアナログ手法を生かすことは、デジタルだけでは表現できない温かさや手触り感を演出し、コンセプトの表現をより豊かなものにしている。また、球体の透明アクリルドームの表面に千切り紙を配置して球体の内側から360°カメラで撮影するという新たな制作手法へのチャレンジにも高い関心と期待が集まった。（水谷 仁美）

ドームシアター カテゴリー

L’alter-Monde（ラルテ モンド）

オーディオビジュアル作品

Sandrine（サンドリン） DEUMIER（ドゥミエ） /
Myriam（ミリアム） BLEAU（ブロー）
［フランス／カナダ］



© Sandrine Deumier + Myriam Bleau

作品概要

人間と、再発見された自然との共生の可能性をテーマに掲げた、フルドーム形式の没入型オーディオビジュアル・プロジェクト。エコソフィ（環境哲学）、および種族間の相利共生の観点から、自分たち人間は、突然変異した自然、植物化した環境、あるいはヒト以外の生物と、いかにして共鳴しうるのかを問いかける。いくつものシーンで構成された映像は、機械的なものと生物的なものが融合されたサイバネティックス（人工頭脳学）的な庭を想起させる。そこでは、互いに身を寄せ合った人々が、電子部品にも、植物、あるいは動物や昆虫にも見える無数の線に抱かれ、繋がりながら漂っている。非人間的かつ超自然的なバイオ・センシティビティ（生物学的感受性）を探究する本作は、見る者の世界観に変化をもたらすような没入型の体験を提供しながら、気候変動や種の絶滅という現代の重要な問題を鑑賞者に投げかける。

贈賞理由

人と自然が融合してできた、植物のような生命体が蠢くモノトーンの世界。ビジュアルが非常に独特なことに加えてサウンドの完成度が高く、ドームという環境の中で見た際に素晴らしい没入体験ができるのではないかと審査委員一同が感じ、高評価した作品。今回、ドーム的な360°体験は設計できているけれど映像的な魅力が弱かったり、映像としては魅力的だけどドームという環境を生かし切れていない応募作品がたくさん見受けられた気がする。そのなかで、この作品は映像的魅力とドーム体験としてのおもしろさの両方を兼ね備えており、完成した際には新しい映像体験ができるのではと期待している。（川村 真司）

功労賞

草原 真知子
KUSAHARA Machiko

メディアアート・映像文化史研究者／キュレーター

Photo: Tomoyuki Sugiyama

プロフィール

1948年、東京都生まれ。1980年代前半からキュレーターとして展示、講演、執筆、教育を通じてメディアアートの発展と国際交流に尽力してきた。つくば科学万博、世界デザイン博覧会、21世紀☆みらい体験博などの展示企画、東京都写真美術館およびNTT インターコミュニケーション・センター[ICC]の開館準備、CGアーティストの自主団体Digital Imageの設立、『Computer Graphics Anthology』（文献社、1989）などの出版、IMAGINAやベルリン国際映画祭など海外での日本の作品の展示、アルス・エレクトロニカ・フェスティバルほか国内外の公募展の審査など活動は多岐にわたり、海外での講演、講義、出版も数多い。人工生命やデバイスアートなどメディアアートの分野や写し絵、幻燈など日本の映像文化史の論文は各国で大学教育に使われている。東京工芸大学、情報科学芸術大学院大学［IAMAS］、カリフォルニア大学ロサンゼルス校（UCLA）、早稲田大学などで教育にあたり後進を育てた。早稲田大学名誉教授、博士（工学）。

贈賞理由

日本はもとより世界のメディアアートの発展に多大な貢献をされてきた。氏のメディア研究が有する広範な歴史的・文化的射程、そして超領域的活動（論文掲載誌の多様性はその証左）、さらにはその鋭い現場感覚。すべて範とすべきものである。なかでも筑波大学の岩田洋夫先生たちと提唱された「デバイスアート」の考えは、メディアアートを日本古来の文化に接続しただけでなく、プレイフルなアートが商品として日常に浸透し社会を変える力を持つことを高らかに示した。多くの若い才能を世界に送り出したことも記しておきたい。（秋庭 史典）

坂田 文彦
SAKATA Fumihiko

ガタケット事務局代表

プロフィール

1963年、新潟県生まれ。新潟県立新潟高校卒業。1983年、同人誌即売会「ガタケット」の創設に関わる。1989年には代表に就任し、運営に長年携わってきた。地方での同人誌即売会を恒常的な事業として確立した草分けの一人であり、1991年には、創作同人誌展示即売会「コミティア」の初の地方版となる「COMITIA in 新潟」（現「新潟コミティア」）を立ち上げた。また、「全国同人誌即売会連絡会」の発起人も務めている。1998年、新潟市のマンガ文化事業「にいがたマンガ大賞」副会長に就任。2010年には、「がたふぇす」の立ち上げに関わる。新潟市が「新潟市マンガ・アニメ情報館」「新潟市マンガの家」を2013年に開設するにあたっては、同市の専門学校を運営する学校法人国際総合学園とともに指定管理者として運営を担い、統括館長を務めた。在任中は、「ガタケット」で開催していたマンガ原画展の経験や、アニメーターの経歴を生かし、「ハイキュー !!アニメ原画展」新潟展や、「萩尾望都SF原画展」新潟展以降の総合ディレクション、「魔夜峰央原画展」の展示アートディレクション等、多数の原画展催事ディレクションを手掛けている。

贈賞理由

出版社等が首都圏に集中しているため見えづらいのだが、マンガ家一人ひとりの創作意欲を涵養し、表現の場をつくり出すうえで、地方の文化コミュニティが果たす役割はきわめて大きい。新潟市は、マンガの文化的な振興に街ぐるみで取り組む先進都市で、専門の教育機関や展示施設、作品公募コンテスト、同人即売会など、作家育成に注力してきた。坂田文彦氏は、同人誌即売会「ガタケット」「新潟コミティア」の運営を主務としつつ、諸事業を有機的につなぐ結節点として長年尽力されてきた。日本のマンガの豊かな多様性を支えてきた一人として、その功績を讃えたい。（表 智之）

功労賞

さくま あきら
SAKUMA Akira

ゲームクリエイター

プロフィール

1952年、東京都生まれ。ゲーム制作者、ラジオパーソナリティー、放送作家、歌手、作詞家、マンガ評論家。小池一夫氏の劇画村塾第1期生。立教大学在学時よりライター活動を開始し、アニメ雑誌『OUT』の投稿コーナーや『週刊少年ジャンプ』の読者ページ「ジャンプ放送局」の構成などが人気を博する。1987年に『桃太郎伝説』で初めてゲーム制作に携わり、1988年からはすごろく型の多人数プレイ可能ゲーム『桃太郎電鉄』シリーズが現在まで続く人気シリーズとなる。ゲーム制作のために全国各地を駆け巡り、自らの目と舌で吟味した逸品を、ゲーム内の物件駅に登場させている。

贈賞理由

『ポートピア連続殺人事件』(1983)のコマンド形式は、さくま氏のアドバイスで生まれたとか。『桃太郎電鉄』(1988)は、西武グループの元オーナー堤義明をモデルにしているとか。そのために200冊もの本に目を通しただとか。だから、さくま氏が本気で桃鉄をプレイするときは、つつみ社長の名前でやるとか。おもしろい逸話が膨大にある同氏ですが、今日のメディア芸術を語るうえで欠かせない存在であることは間違いないので、ここに功労賞を贈ります。(川田 十夢)

野沢 雅子
NOZAWA Masako

声優

プロフィール

東京都生まれ。声優文化の創生期から活躍しており、青二プロダクション創設メンバーの一人。現在は劇団ムーンライトの主宰・演出も手掛ける。声優としての代表作に『ゲゲゲの鬼太郎』(1期〔1968-69〕・2期〔1971-72〕鬼太郎、6期〔2018-20〕目玉おやじ)、『いなかっぺ大将』(1970-72、風大左衛門)、『ど根性ガエル』(1972-74、ひろし)、『銀河鉄道999』(1978-81、星野鉄郎)、『ドラゴンボール』シリーズ(1986-、孫悟空、孫悟飯、孫悟天)など多数。第26回日本映画批評家大賞声優賞を受賞。2018年には、長年の声優活動を通じて児童文化の向上や普及に努め健全育成に貢献してきた実績が認められ、平成30年度児童福祉文化賞特別部門を受賞。2020年、日本最大級の朗読劇『Symphonic Drama 火の鳥〜黎明編〜』にも出演し、今なお精力的に声優としてのキャリアを重ね続けている。

贈賞理由

アニメーション文化の重要な要素である「声優文化」を牽引してきた第一人者。成人女性が少年の声をあてることは海外にはあまり例がなく、豊かな表現の可能性を開いた。『ゲゲゲの鬼太郎』(1968-2020)の鬼太郎役、『銀河鉄道999』(1978-81)の鉄郎役、『ドラゴンボール』シリーズ(1986-)の孫悟空・悟飯・悟天の親子三代役など数々のヒット作の主役少年を演じ分ける高度な技術は、ほかに類を見ない。ジェンダーや年齢を超越した多彩な声で、今なお現役声優として国内外のファンを魅了し続ける氏のアニメーション文化への貢献は多大である。(須川 亜紀子)

FAX：03-3562-4840

第24回文化庁メディア芸術祭
広報用素材貸出申請書

「第24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スト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24回文化庁メディア芸術祭
アート部門大賞
『縛られたプロメテウス』
メディアパフォーマンス
小泉 明郎

〈クレジット〉
© 2019, Meiro Koizumi

【2】エンターテインメント部門大賞

〈キャプション〉
第24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
『音楽』
映像作品
岩井澤 健治

〈クレジット〉
© Hiroyuki Ohashi / Rock'n Roll Mountain / Tip Top

【3】アニメーション部門大賞

〈キャプション〉
第24回文化庁メディア芸術祭
アニメーション部門大賞
『映像研には手を出すな！』
テレビアニメーション
湯浅 政明

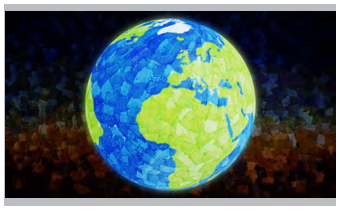
〈クレジット〉
© Sumito Oowara, Shogakukan / Eizouken Committee

【4】マンガ部門大賞

〈キャプション〉
第24回文化庁メディア芸術祭
マンガ部門大賞
『3月のライオン』
マンガ
羽海野 チカ

〈クレジット〉
© Chica Umino/Hakusensha

【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



※完成イメージ

〈キャプション〉
第24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
『ちぎる』
映像作品
秋山 智哉

〈クレジット〉
© AKIYAMA Tomoya

【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24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
『L'alter-Monde』
オーディオビジュアル作品
Sandrine DEUMIER / Myriam BLEAU

〈クレジット〉
© Sandrine Deumier + Myriam Bleau

【B】ロゴ一式

24th JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL
第24回 文化庁メディア芸術祭

第24回 文化庁 メディア芸術祭
24th JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL

＜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24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スト事務局［CG-ARTS内］　広報担当　瀬賀
Email：jmaf-pr@cgarts.or.jp　Tel：03-3535-3501　Fax：03-3562-4840　※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