

Media/Anime/Digital Industries Course 2018

2018. 7. 17 (火) - 2018. 7. 27 (金) 会場：東京藝術大学

東京藝術大学
**Tokyo University
of the Arts**



北京师范大学
**Beijing Normal
University**

Media/Anime/Digital Industries Course 2018 日程表

am 10:00 - 12:30 / pm 14:00 - 16:30

DATE	PLACE	LECTURER	TITLE
7/18 (水)	am	千住校地	毛利 嘉孝
	pm	千住校地	日本のメディア／アニメ／デジタル産業概説
7/19 (木)	am	千住校地	福原 伸治
	pm	千住校地	テレビとネットの同じところ違うところ、そしてどこへ向かうのか
7/19 (木)	am	千住校地	中村 伊知哉
	pm	千住校地	日本のコンテンツ・ポップカルチャー政策
7/20 (金)	am	千住	玉川 博章
	pm	秋葉原	オタク文化における場所と消費 同人誌・メイド喫茶・秋葉原 秋葉原フィールドワーク
7/21 (土)	am	横浜校地	Ilan Nguyen
	pm	横浜校地	日本におけるアニメーション史入門 アニメーション制作現場見学

DATE	PLACE	LECTURER	TITLE
7/23 (月)	am	千住校地	高山 晃
	pm	千住校地	「フラット化する世界」におけるアニメ&キャラプロデュース 短編アニメーションが出来上がるまでのワークフローについて
7/24 (火)	am	千住校地	清水 知子
	pm	千住校地	アニメーション文化とテクノロジー—メディア理論とキャラクターの行方 Paul Roquet
7/25 (水)	am	千住校地	後藤 英
	pm	千住校地	日本の複合リアリティー：都市化する AR/VR バーチャル・ミュージカル・インストゥルメント、その発展形のバーチャル・リアリティーとオーギュメンティッド・リアリティーの応用 後藤研究室にて制作された学生によりメディア・アート、コンピューター・ミュージックに関する発表
7/26 (木)	am	千住校地	小林 桂子
	pm	千住校地	日本におけるデジタルメディアに関する文化政策：文化庁メディア芸術祭 NHK 放送博物館・森美術館等見学
7/27 (金)	am	千住校地	畠中 実
	pm	千住校地	メディア・アートなぜそう呼ばれるのか移行期におけるメディア論 NTT インターコミュニケーション・センター [ICC] 見学およびレクチャー

7.18 (水)
10:00-
12:30

日本のメディア／アニメ／ デジタル産業 概説

本講義では、サマースクールに先立ち日本のメディア／アニメ／デジタル産業がどのようなになっているのかを概観する。テレビ、ラジオのようなマスメディアからソーシャルメディアと移行する中で、産業やコンテンツ制作の現場、人々のメディア受容がどのように変容しているのか。デジタル化によってアニメ産業やゲーム産業とコンテンツはどのように変わりつつあるのか。そして、そのような変化に対してメディア研究はどのようなアプローチしているのか。こうした問題の議論を通じて、日本のメディア／アニメ／デジタル産業について基本的な理解を目的とする。



毛利 嘉孝 Yoshitaka Mouri

社会学者。専門はメディア／文化研究。1963年生。東京藝術大学大学院国際芸術創造研究科教授。京都大学卒業、広告会社勤務後、ロンドン大学ゴールドスミスカレッジで PhD を取得。特に現代美術や音楽、メディアなど現代文化と都市空間の編成や社会運動をテーマに批評活動を行う。主著に『ストリートの思想』（日本放送出版協会）、『文化＝政治』（月曜社）、『増補 ポピュラー音楽と資本主義』（せりか書房）、編著に『アフターミュージッキング』（東京藝術大学出版会）など。英語論文に、'J-Pop Goes the World: A New Global Fandom in the Age of Digital Media', *Made in Japan: Studies in Popular Music*, T. Mitsui (Ed), Routledge: London, pp.211-223, 'The Pitfall Facing the Cool Japan Project: The Transnational Development of the Anime Industry Under the Condition of Post-Fordism' *International Journal of Japanese Sociology*, The Japan Sociological Society, Wiley-Blackwell: Oxford 2011, No 20, pp.30-42 など多数。

7.18 (水) テレビとネットの同じところ違うところ、
14:00-
16:30 そしてどこへ向かうのか

インターネットが本格的に普及をはじめて 20 年が経とうとしています。日本では地上波のテレビがまだまだ強く、以前から言われていたようなテレビに代わってインターネットが台頭して来てその座を奪うことはまだ起きてません。しかしながらここ数年の Netflix や AmazonPrimeVideo の隆盛などの新しい動きが起きてきています。はたしてテレビがネットに取って代わられる日がくるのでしょうか？それともテレビとネットが協力しあうのでしょうか？あるいは融けあうのでしょうか？テレビからネットの世界に移り住んだ感覚からお話ししようと思います。



福原 伸治 Shinji Fukuhara

1963 年生まれ、大阪市出身。1986 年京都大学経済学部卒業後、フジテレビジョン入社。編成部を経て情報番組のセクションで数々のジャンルの番組を制作・演出。2014 年に報道局に異動、翌年 4 月に「ホウドウキョク」を立ち上げる。2018 年 4 月に BuzzFeed Japan に入社、動画統括部長に就任。現在、京都大学文学部非常勤講師を務める。

7.19 (木)
10:00-
12:30

日本のコンテンツ・ ポップカルチャー政策

マンガ、アニメ、ゲームなどの現代日本文化は海外でも人気があり、「クールジャパン」として日本政府も振興策を講じている。最近それはデジタル・コンテンツから食、ファッション、観光へと広がりを見せると同時に、海賊版の横行にどう対応するかという新テーマも浮上している。2020年の東京五輪は5G通信やAI、VR、8Kなど新技術の展示イベントにもなるため、そこへ向けての取組にも力が入れている。



中村 伊知哉 Ichiji Nakamura

1961年生まれ。京都大学経済学部卒。慶應義塾大学で博士号取得(政策・メディア)。1984年、ロックバンド「少年ナイフ」のディレクターを経て郵政省入省。通信・放送融合政策、インターネット政策を政府で最初に担当するが、橋本行革で省庁

再編に携わったのを最後に退官し渡米。1998年 MIT メディアラボ客員教授。2002年 スタンフォード日本センター研究所長。2006年より慶應義塾大学教授。内閣府知的財産戦略本部委員会座長、内閣府クールジャパン戦略会議、文化審議会著作権分科会小委などの委員を務める。CiP協議会理事長、デジタルサイネージコンソーシアム理事長、映像配信高度化機構理事長、超人スポーツ協会共同代表、デジタル教科書教材協議会専務理事、吉本興業社外取締役、理化学研究所AIPセンターコーディネーター、東京大学客員研究員などを兼務。専門職大学(大学名仮称・設置構想中)学長就任予定。著書に『コンテンツと国家戦略』(角川 Epub 選書)、『中村伊知哉の新世紀 IT ビジネス進化論』(ディスカバリートゥエンティワン)など多数。

Twitter @ichinyanakamura Facebook 中村 伊知哉

7.19 (木)
14:00-
16:30

日本音楽の世界伝播の『いま』

「アニソン」がきっかけとなり、多くの日本文化愛好者が口ずさむようになったJポップ。しかし現在ではこのビジネスモデルは変容し、日本ファン以外の「一般の音楽ファン」まで接触するようになった。そのきっかけはPPAPとBABYMETALの出現だ。しかし、例えば「江南スタイル」(2012)や、今年のJTS(防弾少年団)が全米チャートで大ヒットするKポップに比べると、日本音楽の世界伝播は大きく後塵を拝している。

今回の講義では、2000年代中盤から2010年代半ばにかけて飛躍を見せた「国際放送とJポップ」の関係と、「broadcastingからcommunicationsへ」と移行するファンの音楽への接触の方法を解析する。そして、大きな成長を続ける中国市場でJポップが定着するには如何にすればよいか、共に考えていきたい。



原田 悦志 Etsushi Harada

上智大学法学部国際関係法学科卒業後、NHK入局。番組制作局、札幌放送局、国際放送局を経て現職。2018年5月まで日本の音楽を世界に伝える『J-MELO』(NHKワールドJAPAN)のプロデューサーを務める。『J-MELOが教えてくれた世界でウケる日本音楽』(びあ・監修)、『アイドル・ヒロインを探せ』(慶大アートセンター・共著)。明大・武蔵大講師、慶大アートセンター訪問研究員。

明大・武蔵大講師、慶大アートセンター訪問研究員。

7.20 (金)
10:00-
16:30

オタク文化における場所と消費 同人誌・メイド喫茶・秋葉原

日本におけるオタク文化を活動の基盤となる「場」と消費の観点から考察する。同人誌の「場」は、コミックマーケットなどのイベントから店舗へ、さらにインターネットへ拡大した。一方で、現在もイベントは一定の役割を有し続け、三つが絡み合い消費が行われている。秋葉原でのフィールドワークも念頭に、オタク文化を担う店舗が集積したオタク街の歴史とあり方を、同人誌などの関連グッズ販売や秋葉原で現在主流となった体験型店舗であるメイド喫茶などコンセプトカフェという側面から考える。



玉川 博章 Hiroaki Tamagawa

日本大学、武蔵野美術大学等で非常勤講師として講義を担当。専門は文化研究、メディア産業研究。アニメやマンガなど出版産業～放送産業などにまたがる産業側研究と、それらの消費者であるオタク研究を行う。またコミックマーケット

を中心に同人文化の研究も行ってきた。共著書に『マンガ研究 13 講』（水声社）、『アニメ研究入門』（現代書館）【中国語版「日本動漫研究入門」海洋出版社】、「Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World」（Yale University Press）など。ビジネス（実業）面では、民間調査会社で行政や広告代理店の調査業務を担当。またオタク関連店舗の情報サイトを運営。

7.21 (土)
10:00-
12:30

日本におけるアニメーション史入門

この講義では、日本におけるアニメーション映画史をその最初期から 1970 年代末までの展開を中心に俯瞰する。

戦前の先駆者たちから、昭和 30 年頃を転換点に、長編映画の隆盛、自主制作の作り手たちの登場やテレビの到来など、戦後の激変まで、歴史上で日本特有の発展や達成を発見、或いは再確認する機会となる。

講義は英語で行われて、世界アニメーション映画史というより広い視座における日本の役割や貢献を位置づけるべく、様々な作り手や作品、カテゴリーを比較的な観点から取り上げる。



Ilan Nguyen

1975 年フランス生まれ。アニメーション史研究、日仏翻訳・通訳。フランス国立東洋言語文化研究所卒（日本語専攻）。20 年来、日本への長期滞在を重ねながら、雑誌編集や映画祭で日本の多くの作品を紹介。アニメーション映画史を比較研究の対象に、日本と海外との接点を中心に国内外で活躍。

7.23 (月)
10:00-
12:30

「フラット化する世界」における アニメ&キャラプロデュース

ファンワークス設立後、多岐に渡るクリエイター、メディア、企業などとタッグを組んで、様々なアニメーション作品の制作&プロデュースをおこなってきた同社の作品の概要を解説しながら、プランニング、ビジネス組成、クリエイティブ、IP 展開、広報などのトータルプロデュース。また日本、メディアやコンテンツの状況が激変する中で、ネットフリックス、中国のコンテンツ企業など、激増する海外との国際共同制作…。

世界との距離が徐々に縮まる現在のワールドワイドなコンテンツ展開、今後の展望についてなど、日々、アニメーションの現場に対峙しながら体感する「これからのアニメーション」の在り方などについて考察したいと思います。



高山 晃 Akira Takayama

同志社大学卒業。広告代理店、映像制作、アニメ会社などを経て 2005 年、株式会社ファンワークス設立。WEB アニメ「やわらか戦車」を皮切りに「がんばれ！ルルロロ」、「英国一家、日本を食べる」などの TV アニメシリーズ。映画、広告、日本地

域の観光（クールジャパン）系アニメなどに関わる。「アグレッシブ烈子」（原作サンリオ）が Netflix オリジナルとして 2018 年 4 月より全世界配信スタート。海外メディア、SNS などでも大ブレイク中。「兄に付ける薬はない！2」（テンセントにて配信）が 7 月より中国、日本で同時スタート。2018 年最も話題の児童書「ざんねんないきもの事典」のアニメ化（NHKE テレ）を 8 月に控え、新規プロジェクトも積極的に推進中！

7.23 (月)
14:00-
16:30

短編アニメーションが出来上がるまでの ワークフローについて

アニメーションの完成までには、多くのチームメンバーと共に、膨大な素材を組み合わせ作り上げるための「チームワーク」が必要となる。それが短編作品であったとしても、チームが作品の完成に辿り着くためには、綿密な計画を立て、順序よく進行し、時には思い切った工夫や決断をすることもある。ファンワークスで作られた短編アニメーション「がんばれ！ルルロロ」シリーズや、「アリキリ」などの作品を取り上げ、シナリオ、絵コンテ、プレビズなどの実際の資料と共に、完成までのワークフローをお話いたします。



松井 久美 Kumi Matsui

1985 年東京生まれ。東京工芸大学芸術学部アニメーション学科、東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻、大手 CG 制作スタジオを経て、2012 年より株式会社ファンワークスのディレクターとして多くの短編アニメーション制作に

携わる。最近の作品に、「がんばれ！ルルロロ」（NHK E テレ）、「ほのぼのログ」（NHK）、「うちのタマ知りませんか？」書籍付録用 PV、「西武鉄道 x LAIMO & 爽爽猫キャンペーン」（web）、「アリキリ」（web）、などがある。「がんばれ！ルルロロ」アニメ絵本、知育絵本の表紙イラストにも携わる。

7.24 (火) 10:00-12:30 アニメーション文化とテクノロジー —メディア理論とキャラクターの行方

アニメーションは「生命を吹き込む」芸術であると言われてきましたが、フレームとフレームの間を操作する「コンポジティング」の芸術でもあります。本講義では、アニメーションをどのように読み解くのか、その理論と実践について考えます。ディズニーやスタジオジブリをはじめとした具体的な作品をいくつか取り上げながら、1) 視覚イメージの生産とテクノロジーの関係について、2) キャラクターの身体表象とその変容について、3) 現代日本におけるキャラクターの行方と「カワイイ」文化の関係について、4) メディアミックスと2.5次元文化への展開について分析します。現代のアニメーション文化を分析するさいに必要な手続きと理論的視座を多角的に学びながら、テクノロジーとともに私たちの「リアル」がどう更新されてきたのかを考えます。



清水 知子 Tomoko Shimizu

現在、筑波大学人文社会系准教授。愛知県生まれ。専門は比較文学、文化理論、メディア文化論。英国バーミンガム大学大学院修士課程（MA、社会学・カルチュラル・スタディーズ）、筑波大学大学院博士課程文芸・言語研究科修了。博士（文学）。

2010年～2011年、米国ハーバード大学ライシャワー研究所客員研究員（フルブライト研究員）。著書に『文化と暴力—揺曳するユニオンジャック』、共著に『芸術と労働』、『地域アート』、『21世紀の哲学をひらく』、訳書にスラヴォイ・ジジェク『ジジェク自身によるジジェク』、共訳にジュディス・バトラ『アセンブリ』、レナード・マルティン『マウス・アンド・マジック』など。

7.24 (火) 14:00-16:30 日本の複合リアリティー： 都市化する AR/VR

日本には、ウォークマンやゲームボーイ、さらに位置情報に基づくゲーム、ポータブルVRヘッドセットを用いた近年の実験にいたるまで、メディア機器を公共の場に持ち出して使用してきた歴史があります。日本の都市におけるメディアの歴史と理論を振り返りながら、この講義では、都市のデジタル化が著しいこの21世紀に見られる連続性と変化を探っていきます。

ARとVRのような新しいデジタルインターフェースが、アニメ、マンガ、音楽、映画といった旧来の伝統からどのようにアイデアを借用しているか、また同時に、それらはいかにして注意や監視、日常生活のヴァーチャル化といった新たな懸念をもたらすかについて考えます。



Paul Roquet

現在、マサチューセッツ工科大学准教授。専門は日本研究。新しい日本のメディアにおける知覚と感情の問題に焦点を当て、特にメディア上での文化にまつわる政治に注目している。著書

Ambient Media a: Japanese Atmospheres of Self

(Minnesota, 2016) では、日本においてメディアを介して作られてきた雰囲気（アトモスフィア）の歴史と理論、そして新自由主義の枠組みのなかで果たされるその自己管理の役割について論じている。また、実験映画やアニメーション、文学や音楽における環境美学に関する論文も発表している。現在、国際交流基金日本研究フェロロシップにより東京に在住しており、AR、VR、そしてIoT（Internet of Things「モノのインターネット」）に対する日本のアプローチを調べている書籍を執筆中。

7.25 (水)
10:00-
16:30

バーチャル・ミュージカル・インストゥルメント、
その発展形のバーチャル・リアリティーと
オーギュメンティッド・リアリティーの応用

後藤英はフランス国立研究所の IRCAM に長い間所属をし、そこでバーチャル・ミュージカル・インストゥルメントなるものを開発した。これはセンサー技術、プログラミング、そして、ロボット技術を用いたもので、バーチャルな楽器を開発、つまりインターフェースと人間の関係性を追求するものである。後藤は昨年4月より東京芸術大学の准教授に就任してこの研究と作品制作をさらに発展させている。これはコンピューターのインタラクティブな技術を元に、バーチャル・リアリティーの空間にて映像とサウンドを反応させるものである。この研究の仮想空間の再現の特徴として、無重力空間をシュミレーションする点である。この研究の成果、知見はあたらしいアート表現を始め、商用のゲームやアトラクション施設にも応用が可能なものであり、音や映像を使った体験型の表現の領域にあたらしい流れを作っていくだろう。後半は後藤研究室にて制作された学生によりメディアアート、コンピューターミュージックに関する発表が行われる。



後藤 英 Suguru Goto

作曲家、ニューメディア・アーティスト。国際的に評価されており世界活地で活躍。世界中で斬新で刺激的な作品で新たなテクノロジーと関連させて発表している。フランス、パリにあるボンビドゥー・センターのイルカムの招待作曲家、研究員、バルドー芸術大学の准教授を経て、現在は東京芸術大学の准教授。

【後藤研究室】

ミュージック・テクノロジーとメディア・アートと題して、2つの中心となるテーマを元に活動を行っている。クリエイティブでプロフェッショナルな人材育成を目指している。

7.26 (木)
10:00-
12:30

日本におけるデジタルメディアに関する
文化政策：文化庁メディア芸術祭

日本では、1960年代から実験映像や拡張映画が、80年代からはテクノロジーを用いたインスタレーションなどが制作され、現在のメディアアートにつながる表現をする作家が多く活動してきました。そして、90年代後半には、メディアアートを扱う美術館やメディアアートを学ぶ教育機関が多く設立されはじめます。この大きな変化が起こった約20年前を起点に、現在までの日本のメディアアートの状況について、フェスティバル「文化庁メディア芸術祭」の歩みを中心に紹介します。



小林 桂子 Keiko Kobayashi

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー [IAMAS] 在学中よりメディアアートの企画展示に関わる。卒業後、IAMASメディア文化センター研究員、アートユニット「ELEFUNTONE」の活動を経て、2012年特定非営利活動法人デジタルポケットを設立、ヴィジュアルプログラミング言語を活用したワークショップの企画制作、実施を行う。2015年より文化庁文化芸術文化課の研究補佐員として文化庁メディア芸術祭およびその関連事業に従事。2017年より現職。日本におけるメディアアートやゲーム、アプリ等のエンターテインメントコンテンツ、クリエイティブインダストリーの実態調査を行っている。

7.27 (金) メディア・アートなぜそう呼ばれるのか 10:00-12:30 移行期におけるメディア論

今年上梓した久保田晃弘との共著『メディア・アート原論』（フィルムアート社）で行なった対話にもとづき、現在メディア・アートと呼ばれている表現はどのような芸術なのか、なぜそう呼ばれるのか、どのようにして表われ、そのように社会に影響するのか、などをこれまでのメディア論を参照し、また現在 ICC で開催中の「オープン・スペース 2018 イン・トランジション」の作品などを参照しながら説明していく。



畠中 実 Minoru Hatanaka

1968 年生まれ。多摩美術大学美術学部芸術学科卒業。1996 年の開館準備より ICC に携わる。近年の主な企画には、「[インターネット アート これから] ——ポスト・インターネットのリアリティ」（2012 年）、「アート+コム/ライゾマティクスリ

サーチ 光と動きのポエティクス/ストラクチャー」、「坂本龍一 with 高谷史郎 | 設置音楽 2 IS YOUR TIME」（2017 年）など。ダムタイプ、明和電機、ローリー・アンダーソン、八谷和彦、ライゾマティクス、磯崎新、大友良英、ジョン・ウッド&ポール・ハリソンといった作家の個展企画も行なっている。ほか、美術および音楽批評。

訪問先一覧表

NHK 放送博物館

〒105-0002 東京都港区愛宕 2-1-1
Tel : 03-5400-6900

NTT InterCommunication Center [ICC]

〒163-1404 東京都新宿区西新宿 3-20-2 東京オペラシティタワー 4 階
フリーダイヤル : 0120-144199
E-mail : query@ntticc.or.jp

メディア／アニメ・デジタル産業コース 2018
実行委員会

Media/Anime/Digital Industries Course 2018
Organizing Committee

北京师范大学 Beijing Normal University
艺术与传媒学院 数字媒体系 Digital Media Department School of Art and Communication
何威 副教授 Associate Professor Wei He
朱小枫 博士 Dr. Xiaofeng Zhu
陈亦水 博士 Dr. Yishui Chen

香港中文大學 Chinese University of Hong Kong
新闻与传播学院 School of Journalism and Communication
馮應謙 教授 Professor Anthony Fung

东京艺术大学 Tokyo University of the Arts
国际艺术创造研究科 Graduate School of Global Arts
毛利嘉孝 教授 Professor Yoshitaka Mouri
山崎朋 助理 Research Assistant Tomo Yamazaki

国际交流项目负责人 International Exchange Program Coordinator
井川友香 Yuka Ikawa

翻译 Interpreters
周浩 Lily Shu
杭亦舒 Yishu Hang
李林子 Linzi Li
楊天帥 Tin Shui Yeung

助手 Assistants
戴周杰 Zhoujie Dai
文可依 Keyi Wen

東京藝術大学

千住校地

〒 120-0034 東京都足立区千住 1-25-1

横浜校地

〒 231-0005 神奈川県横浜市中区本町 4-44

上野校地

〒 110-8714 東京都台東区上野公園 12-8

東京藝術大学 国際芸術創造研究科
〒120-0034 東京都足立区千住 1-25-1
TEL:050-5525-2732

Tokyo University of the Arts
Graduate School of Global Arts
1-25-1 Senju, Adachi-ku, Tokyo, 1200034
TEL:050-5525-2732