



世界中の応募から選ばれた“いま”時代を映す”表現が集結

『第23回文化庁メディア芸術祭受賞作品展』 =9月3日（木）より来場・ワークショップ予約開始！=

開催期間：2020年9月19日（土）～27日（日）

会場：日本科学未来館（東京・お台場）

予約は公式ウェブサイトへ：<https://j-mediaarts.jp/festival/>



文化庁は2020年9月19日（土）～9月27日（日）の9日間、「第23回文化庁メディア芸術祭受賞作品展」を開催します。本展は入場無料となりますが、今回は新型コロナウイルス感染防止対策として、入場人数を制限するために事前予約制となります。

来場予約は、本日9月3日（木）よりスタート。（※1）予約ページには文化庁メディア芸術祭公式ウェブサイト（<https://j-mediaarts.jp/festival/>）からアクセスいただけます。

会場では、受賞した39作品と、4名の功労賞受賞者の功績を紹介。さらに、映像作品の上映や（※2）、ディスプレイに表示されたマンガのページを、手の動きでめくりながら読むことができる「マンガタッチレス閲覧コーナー」を展開し、新しい体験とともに受賞作品や審査委員会推薦作品をお楽しみいただけるようなスペースを設置します。

また、受賞者や審査委員等によるワークショップも予定しており、こちらも順次予約を開始いたします（※3）。今回は、対面で実施するものに加え、一部、オンラインで参加いただけるものもあり、いずれも予約制としております。

是非、告知、ご取材のご検討をお願いいたします。

※1 受賞作品展は、日本科学未来館の一部エリア（1階企画展示室、7階フロア）で実施します。

これらのエリアに来場される場合、文化庁メディア芸術祭公式ウェブサイト（<https://j-mediaarts.jp/festival/>）からの予約が必要です。

日本科学未来館の常設展示（3階フロア、5階フロア、7階ドームシアター等）を観覧する場合は、別途、日本科学未来館公式ウェブサイトからの事前予約が必要です。入館料については、日本科学未来館公式ウェブサイト等をご確認ください。

※2 映像作品の上映会については、一部予約制にて実施します。プログラムの詳細及び予約に関しては、後日公式ウェブサイトやSNSにてご案内します。

※3 9月3日（木）時点で予約可能なワークショップは、「日常をハックするーブロックチェーンで考えるぼくらの未来」です。

それ以外のワークショップについては、今後、順次予約を開始いたします。

【本件に関するお問い合わせ先】

第23回文化庁メディア芸術祭作品展 PR事務局（株式会社サニーサイドアップ内）

担当：須田（080-4071-7269）、児玉、阿部、武田

TEL：03-6894-3200 / FAX：03-5413-3050 / E-mail：mediaart@ssu.co.jp

【本資料に関する画像については、下記よりダウンロードいただけます】

<https://bit.ly/3hUtR9o>



【ワークショップ概要】

※予約は文化庁メディア芸術祭公式ウェブサイト（ <https://j-mediaarts.jp/festival/> ）から可能です。

◆「日常をハックするーブロックチェーンで考えるぼくらの未来」

オンライン

and

オンサイト（対面）

概要： 仮想通貨（暗号通貨）を支える基盤技術として提唱された「ブロックチェーン」が、実現するであろう未来の社会を表現する体験ができるワークショップです。オンラインを介して人と人がプレイするボードゲームを作ることができるキット（印刷シート+アプリ）をハンズオンし、それを発展させたボードゲーム作品の制作・発表を行います。

日程： 9月19日（土）～27日（日）

会場： 日本科学未来館 7Fコンファレンスルーム 土星 ※対面での実施は9/20のみ

講師： 加藤 明洋／高見 安紗美

◆「音景（おんけい）クルーズ」

オンライン

概要： 音から風景を想像するワークショップです。各参加者が記録した音を全員でじっくりと聴き、そこからイメージされる空間について絵や模様などで共有して、議論や対話をおこないます。音のメディア的な特性をはじめ、人間の聴覚や空間認識能力、音を通じた表現の多様性と可能性に目を向けます。

日程： 9月19日（土）①10:30～13:00 / ②14:00～16:30

講師： 細井 美裕（ボイス・アーティスト／アート部門新人賞『Lenna』）

今野 恵菜（山口情報芸術センター [YCAM] ）

山岡 大地（山口情報芸術センター [YCAM] ）

◆「ゲーム企画体験ワークショップ」

オンサイト（対面）

概要： 5名1チームとなって、与えられたテーマにもとづいたゲームの企画を作り上げてゆくワークショップです。限られた時間の中で考えながら企画を作ることを経験しながら、自分たちが立てた企画の発表と講評を行います。

日程： 9月21日（月・祝）14:00-16:00

実施形態： 会場にて対面で実施

会場： 日本科学未来館 7Fコンファレンスルーム 土星

講師： 時田 貴司（エンターテインメント部門審査委員／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）

ゲスト講師： 橋本 厚志（Tokyo RPG Factory取締役／ディレクター）

◆「ストップモーションアニメーション『ごん』から学ぶ映像表現」

オンサイト（対面）

概要： 何故いまストップモーションという技法で「ごん」が作られたのか？ 展示会の展示作品を鑑賞後、実際に撮影に使われた人形などを見ながらストップモーションアニメーションの撮影手法や表現の可能性について学ぶワークショップです。

日程： 9月26日（土）14:00～16:00

会場： 日本科学未来館 7Fコンファレンスルーム 土星

講師： 八代 健志（アニメーション部門優秀賞『ごん』）

◆「メタボリズム・クオンタイズド ～旧都城市民会館3D Digital Archive～」

オンライン

and

オンサイト（対面）

概要： 建築の価値を後世へ継承するために、建物を3Dデジタルアーカイブとして保存し、バーチャル空間として新陳代謝させたVRの旧都城市民会館を舞台に建築ツアーを開催。建物内を巡りながら、ディスカッションを通して、アーカイブの意義や建築の新陳代謝と活用の未来を考えるワークショップです。

日程： 9月27日（日）15:00～16:00

会場： 日本科学未来館 7F コンファレンスルーム 土星

講師： 豊田 啓介（建築家/gluon/noiz/東京大学生産技術研究所）

金田 充弘（構造エンジニア/gluon/東京芸術大学建築科）

瀬賀 未久（ディレクター/gluon）

藤原 龍（Photogrammetrist /ホロラボ）

長坂 匡幸（CGデザイナー）

大隣 昭作（福岡大学工学部社会デザイン工学科）



公式SNSで日々情報発信中

公式SNSにて、会場で展示される受賞作品を日々紹介しています。映像作品の上映会や、ワークショップの予約の受付開始、受賞作家のコメントなど、メディア芸術祭をより楽しんでいただけるよう、さまざまな情報をお届けします。

【Twitter】 <https://twitter.com/jmediaartsfes/>

【Facebook】 <https://www.facebook.com/JapanMediaArtsFestival/>

【Instagram】 https://www.instagram.com/japan_media_arts_festival/

今回、新たに文化庁メディア芸術祭公式Instagramのアカウントを開設。Twitter・Facebookと連動し、受賞作品や展覧会の様子などを、写真や動画を交えてお伝えしていきます。



【第23回文化庁メディア芸術祭受賞作品展 開催概要】

世界107の国と地域から応募された3,566作品の中から、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つの部門において優れた作品を顕彰すると共に、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。

- 開催期間：9月19日（土）～9月27日（日）
- 会場：日本科学未来館（東京都江東区青海2-3-6）
- 入場料：無料（事前予約制）
- 主催：第23回文化庁メディア芸術祭実行委員会
会長：宮田 亮平（文化庁長官）
運営委員：建畠 哲（多摩美術大学長） / 古川 タク（アニメーション作家）
審査委員、選考委員
- 協力：日本科学未来館 / 東京都港湾局 / 東急プラザ銀座
- サテライト会場：CINEMA Chupki TABATA
※メディア芸術祭のプログラム上映の鑑賞は無料（予約制）です。
上映作品、スケジュール、鑑賞予約等の詳細は、CINEMA Chupki TABATA公式ウェブサイト <http://chupki.jp.org>をご覧ください。
- 協賛事業：東京都現代美術館企画展「おさなごころを、きみに」（公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館） / インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル（ICAF）（インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル実行委員会） / 世田谷文学館企画展「安野モヨコ展 ANNORMAL」（公益社団法人せたがや文化財団 世田谷文学館） / 日本博京都府域展開アート・プロジェクト「もうひとつの京都－光のアトリエ－」（京都府） / コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2020（CEDEC2020）（一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会） / 東京ゲームショウ2020オンライン（一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会） / 日本ゲーム大賞2020（Japan Game Awards 2020）（一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会） /
- 公式ウェブサイト：<https://j-mediaarts.jp>