

第3章 ポップカルチャーと教育

(1) 文化芸術振興基本法

1994年1月、文化庁次長通知として「文化政策推進会議提言の送付について」(庁房総第93号)が発信された。その提言内容は『文化発信社会』の基盤の構築に向けた文化振興のための当面の重点方策についてである。その後1996年7月より文化政策推進会議/マルチメディア映像・音響芸術懇談会によって「21世紀に向けた新しいメディア芸術の振興方策」について議論されてきた。

座長は滝川精一(財団法人画像情報教育振興協会理事長)、副座長に根木昭(長岡情報科学大学教授)をはじめ、大友克洋(アニメーション監督)、里中満智子(漫画家)、高野悦子(岩波ホール総支配人)等で積極的な取り組みが行われた。その結果は文化政策推進会議/マルチメディア映像・音響芸術懇談会「21世紀に向けて新しいメディア芸術の振興について(報告)」として1997年7月30日に発表された。この報告はその後大きな影響を与えることになるので取り上げておきたい。まず冒頭「はじめに」を引用しておきたい。

技術革新とともに、メディアの多様化が進み、映画、マンガ、アニメーション、コンピュータ・グラフィックス、ゲームソフト等、様々な映像・音響芸術(以下「メディア芸術」という。)が誕生してきた。これらのメディア芸術は、21世紀の我が国芸術の中心の一つとして発展していくことが期待されている

「メディア芸術」の可能性について提言された報告書である。この報告書は文化芸術振興基本法制定に大きな影響を与えたことは言うまでもないことだ。

その後、2001年12月7日に文化芸術振興基本法が公布・施行された。この法律の中に「メディア芸術」「メディア芸術の振興」の考え方が反映された。「第3章 文化芸術の振興に関する基本的施策」の(芸術の振興)第8条に注目してみたい。

国は、文学、音楽、美術、写真、演劇、舞踊その他の芸術（次条に規定するメディア芸術を除く。）の振興を図るため、これらの芸術の公演、展示等への支援、芸術祭等の開催その他の必要な施策を講ずるものとする。

ここで初めて「その他の芸術」（次条に規定するメディアを除く。）として、「メディア芸術」という用語が登場し、第9条に定義が示された。「メディア芸術」の定義は以下の通りである。

（メディア芸術の振興）第9条 国は、映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術（以下「メディア芸術」という。）の振興を図るため、メディア芸術の製作、上映等への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。

文化芸術振興基本法により文化庁が開催しているものにメディア芸術祭がある。その概要を文化庁ホームページより紹介したい。

「文化庁メディア芸術祭」は、メディア芸術の創造とその発展を図ることを目的として、平成9年度(1997)から始まりました。現在ではアート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの4部門で世界中から作品を募り、優れた作品に文化庁メディア芸術祭賞を顕彰するとともに、これらを広く紹介するために受賞作品展を毎年2月に国立新美術館で開催しています。

前述の文化芸術振興基本法の成立に伴いメディア芸術への注目度は高くなったものの、一般への浸透度は今ひとつといった印象はぬぐえないところだ。これにはマスコミの取り上げ方も大きく影響してくるだろう。今やインターネット時代と言われているものの、テレビ放送での報道は決して無視できない。

メディア芸術は90年代以降頻繁に目にするようになった言葉であるが、

今では文化庁が主催すメディア芸術祭がその代表的なものと言ってもよいだろう。1997年から始まり、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部門に分かれている。

メディア芸術はオタク文化を支えるファクターとなっている。過去のおもな大賞受賞作品を紹介しておきたい。

1997年度(第1回)	アニメーション部門 『もののけ姫』
1998年度(第2回)	デジタル・アート部門 『ゼルダの伝説 時のオカリナ』
1999年度(第3回)	デジタル・アート部門 エンターテインメントロボット AIBO(ERS-110)
2000年度(第4回)	デジタル・アート部門 『ドラゴンクエストVII～エデンの戦士たち』
2001年度(第5回)	アニメーション部門 『千と千尋の神隠し』
2002年度(第6回)	アニメーション部門 『クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶアッパレ! 戦国合戦』
2003年度(第7回)	エンターテインメント部門 『フィナルファンタジー・クリスタル・クロニクル』
2004年度(第8回)	アニメーション部門 『マインド・ゲーム』
2005年度(第9回)	アート部門 『Khronos Projector』
2006年度(第10回)	アニメーション部門 『時をかける少女』
2007年度(第11回)	エンターテインメント部門 Wii Sports
2008年度(第12回)	アニメーション部門 『つみきのいえ』
2009年度(第13回)	アニメーション部門 『サマーウォーズ』
2010年度(第14回)	マンガ部門 『ヒストリエ』
2010年度(第14回)	エンターテインメント部門 IS Parade
2010年度(第14回)	アニメーション部門 四畳半神話体系
2011年度(第15回)	エンターテインメント部門 SPACE BALLOON PROJECT
2011年度(第15回)	アニメーション部門 魔法少女まどか☆マギカ

- 2011年度（第15回） マンガ部門 土星マンション
2012年度（第16回） エンターテイメント部門 Perfume "Global Site Project"
2012年度（第16回） アニメーション部門 火要鎮
2012年度（第16回） マンガ部門 闇の国々

確かに文化芸術振興基本法が施行はされているが、メディア芸術という考え方がどの程度浸透しているかはやや疑問も残る。文化庁のメディア芸術祭はホームページを始め、受賞作品の紹介なども実際に展示等もされているが、はてしてどうであろうか。例えば、『もののけ姫』が第1回大賞受賞作品というよりは、宮崎駿監督作品であり、全米での公開により海外へもその評判が広まった。同じようなことは『千と千尋の神隠し』『つみきのいえ』についてもあてはまることだ。文化庁メディア芸術祭大賞受賞作品との認識を一般的な日本人はもっているだろうか。それよりもむしろアメリカのアカデミー賞受賞作品という認識の方が高いのではないだろうか。時系列的には国内での受賞の方が早いわけであるが、実際には海外での評価からの逆流という現象が起きている。これは国内に対するパブリック・ディプロマシーの不足とマスコミの取り上げ方にも問題があるように思える。外務大臣に麻生太郎が就任してからは、いわゆるアニメ外交等が目立つようになり、カワイイ大使をはじめ、アニメ大使、国際漫画賞の設立などがあり、海外向けにはパブリック・ディプロマシーはある程発展したが、国内向けということになると、いささか疑問の余地も残る。しかし、日本は海外の評価に弱い国であることは今も変わらない。それを外圧と呼ぶ学者もいるが、こうして国策として進めている内容がまさにポップカルチャーと一致している以上、そのアイテムとしてのメディア芸術はもっと浸透してなくてはならないと思える。これには、国立メディア芸術総合センターの設立が頓挫したことが大きな原因かもしれない。なお、国立メディア芸術総合センターの設立その頓挫については拙著『日本文化ブームから文化外交へ』（イーコン、2011年5月）を参照されたい。

(2) ポップカルチャーと大学

ポップカルチャーの中でも映像メディアの占める割合や影響力は大きい。その結果、教育界にもメディア芸術が入り込み、『中学校学習指導要領』（改訂告示）（1998）で、教科「美術」に「表したい内容を漫画やイラストレーション、写真・ビデオ・コンピュータ等、映像メディアなどで表現すること」（68）、「伝えたい内容をイラストレーションや図、写真・ビデオ・コンピュータ等映像メディアなどで、わかりやすく美しく表現し、発表したり交流したりする」（68）という記述が入って来た。教育界に「漫画」が公式に認められたことになる。また、「映像メディア」という用語も登場したことは注目に値する。いづれも「21世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について（報告）」（1997）の影響を見て取れる。

『高等学校学習指導要領』（改訂告示）（1999）の「美術」「情報」にはメディア芸術に関する内容が『中学校学習指導要領』（改訂告示）と同様に記載されている。「美術」の「第5 絵画」の「2 内容」には以下のように記載されている。（347）

- (1) 映画 (2) 水彩画 (3) 油絵
- (4) 漫画、イラストレーション (5) その他の絵画
- (6) 鑑賞

『高等学校学習指導要領解説』によれば、「図形と画像処理」で「アニメーションとシュミレーション」（149）に触れている。前述の『中学校学習指導要領』と同様に、文部科学省が示すものとして「漫画」「アニメーション」が教育現場に公式に導入されることになったことは大きな意味があるだろう。昨今流行の「マンガで読む～」とタイトルの付く図書もこうしたことが背景にあると考えてよいだろう。また、視聴覚教材も格段に発展し、マルチメディア教室といった多機能教室の整備も当たり前になっている。メディア芸術の振興は国策として教育界にまず入り込んだことになる。

1979年春 花園大学の入試でジョージ秋山『浮浪雲』が出題される。

- 1989年頃 小中高等学校図書館、公立図書館でマンガの收藏について
議論沸騰
- 1998年 文部科学省『中学校学習指導要領』（改訂告示）
*教科「美術」に「表したい内容を漫画やイラストレ
ーション、写真・ビデオ・コンピュータ等、映像メ
ディアなどで表現すること」と触れている。
- 1999年 文部科学省『高等学校学習指導要領解説 情報編』（改訂
告示）
*「図形と画像処理」で「アニメーションとシュミレ
ーション」に触れている。
- 2000年 文部科学省『教育白書』では、初めてマンガ、アニメーシ
ョンを芸術分野で取り上げる。
- 2000年 京都精華大学芸術学部マンガ学科開設（日本で初めてのマ
ンガ学科）
- 2001年 京都精華大学表現研究機構 マンガ文化研究所開設
- 2001年 文化芸術振興基本法
- 2001年 東京工芸大学芸術学部メディアアート表現学科開設
- 2002年 東京工芸大学芸術学部アニメーション学科開設
（日本ではじめてのアニメーション学科）
- 2004年 デジタルハリウッド大学院大学デジタルコンテンツ研究
科開設
- 2005年 デジタルハリウッド大学デジタルコンテンツ学部デジタル
コンテンツ学科開設
- 2005年 宝塚造形芸術大学メディア・コンテンツ学部（現在の宝塚
大学）
- 2005年 大阪芸術大学芸術学部キャラクター造形学科
- 2006年 宝塚造形芸術大学大学院メディア・造形研究科（現在の宝塚
大学大学院）
- 2006年 京都精華大学マンガ学部開設（日本で最初のマンガ学部）
- 2007年 東京工芸大学芸術学部マンガ学科開設

2008年	学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻開設
2008年	東京芸術大学大学院映像研究科アニメーション専攻開設
2010年	東京工芸大学芸術学部ゲーム学科開設
2010年	京都精華大学大学院マンガ研究科マンガ専攻修士課程開設
2011年	日本映画大学映画学部映画学科開設
2012年	京都精華大学大学院マンガ研究科マンガ専攻博士後期課程開設
2012年	大阪総合漫画芸術工科大学漫画・コミックアート学部デジタル漫画・デジタルコミックアート学科設置認可申請書提出（4月。その後、申請取り下げ）
2013年	京都精華大学ポピュラーカルチャー学部開設

研究科・学部・学科を見てもマンガ、アニメが教育界に深く入り込んでいることは一目瞭然である。さらに、科目となればマンガ、アニメ、オタクなどが表記されていなくても、視覚文化論、ポップカルチャー論、現代日本文化論といった科目の中でマンガ、アニメなどが取り扱われていることを想像することは難しくないだろう。

（3）ポップカルチャーと研究

教育界にメディア芸術がすっかり入り込み、定着する一方、大学教育における研究分野・領域もこうしたメディア芸術関係あるいはポップカルチャーに大いに係わっていることから、ポップカルチャー関係の学会の設立状況にも注目しておきたい。1998年は『中学校学習指導要領』（改訂告示）が発表され、「美術」の中に「漫画」が入り、翌年の『高等学校学習指導要領』（改訂告示）では「情報」の中に「アニメーション」が入ってきたことと連動していることは言うまでもないことだ。社会全体の流れ、教育の現場、研究は密接な関係にある。

1998年 日本アニメーション学会

1999年 ポップカルチャー学会

- 2001年 日本マンガ学会
- 2002年 ゲーム学会
- 2005年 表象文化論学会
- 2006年 日本デジタルゲーム学会
- 2008年 コンテンツ学会
- 2009年 コンテンツ文化史学会

大学における教育は研究と大いに関連しているものであり、研究は学会とは密接な関係にあることは自明の理である。今やポップカルチャーは芸術分野、工学分野にとどまることなく、社会学、経営学等、複合的な分野にわたる研究対象と言ってよいだろう。

大学院の設置や課程変更（博士後期課程等の設置）には文部科学省の認可を受ける必要がある。従って、京都精華大学大学院マンガ研究科マンガ専攻が設置されたことは日本政府がこれを認めたことを意味する。マンガ研究科マンガ専攻の修士課程はすでに設置されており、2012年4月には博士後期課程も開学し、博士の学位を授与できる仕組みがここに出来上がったことになったが、学位の種類は博士（マンガ学）、博士（アニメ学）はいまだに誕生していない。2011年開学の日本映画大学ではじめて学士（映画学）が誕生しているが、日本では博士（演劇学）、博士（映画学）もない状態である。歌舞伎・能・狂言といった伝統演劇が保有する国でありながら、学位としてはこれらは現在、文学、あるいは芸術といった学位で取り扱われている。日本では学位としての「演劇」はない。一方映画は、2011年に学士（映画学）が誕生している。今後、学位との関係においても注目しておきたいものだ。

ポップカルチャーという領域を現在の研究分野で表現しようとすれば非常に難しくなる。大学設置審議会の専門分野の分類や科学研究費における分野からみても、「ポップカルチャー」といった名称分野は当然のことながら存在しない。単に「現代文化」であるから「文学」といった単純なものでもない。もともと学問領域はあとから分類されて出来たものだけに、現状で対応しきれないものが多くても何等不思議なことではないだろう。

引証資料

『中学校学習指導要領（平成 10 年 12 月）』（独立行政法人国立印刷、1998 年 12 月）

『高等学校学習指導要領（平成 11 年 3 月）』（独立行政法人国立印刷、2004 年 1 月）

『高等学校学習指導要領解説 情報編』（開隆堂、2000 年 9 月）

「21 世紀に向けて新しいメディア芸術の振興について（報告）」（1997 年 7 月 30 日）

(http://www.bunka.go.jp/geijutsu_bunka/eiga_eizou/plan/media_)

(2008 年 10 月 10 日アクセス)

「文化庁メディア芸術祭」

(<http://plaza.bunka.go.jp/festival/about/>)(2011 年 10 月 29 日アクセス)