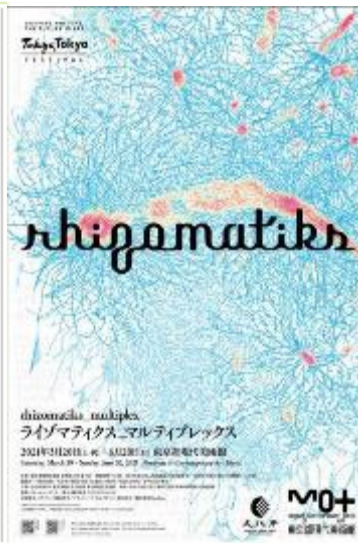
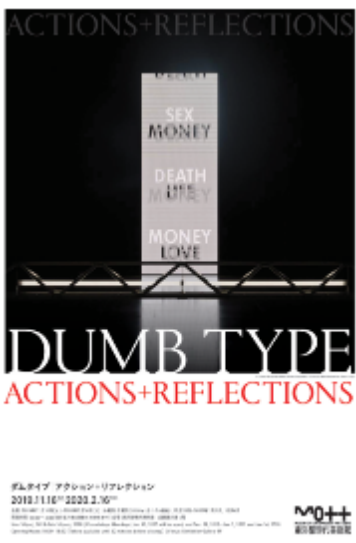


デジタルアーカイブフェス2026

アートとの協働—来たるべきデジタルアーカイブに向けて

森山朋絵（メディア芸術キュレーター／東京都現代美術館学芸員）



左から)「ダムタイプ | アクション+リアクション」2019-2020年／「おさなごころを、きみに」2020年／「ライゾマティクス_マルティプレックス」2021年／「生誕100年 特撮美術監督 井上泰幸展」2022年／「MOTアニュアル2023 シナジー、創造と生成のあいだ」2023年／「坂本龍一 | 音を視る 時を聴く」2024-2025年／「ミッション∞インフィニティ | 宇宙+量子+芸術」2025-2026年 全て東京都現代美術館

アウトライン

はじめに

対象領域について、メディアアートとメディア芸術—現在までの流れ

デジタル時代の「記憶」の危機

メディアテクノロジーによる作品の再現・保存

デジタルメディアの老い、領域の成熟と普遍化

プラットフォーム構築の試み、実践の例と解決へのアプローチ

国による取り組み、海外における試み

3つの壁とブレイクスルー、事例など

来たるべき姿とは

デジタルアーカイブ／メディアアート／メディア芸術の協働

日常的な利活用、記録から表現へ—未来の源泉とするために

森山朋絵 メディア芸術キュレーター／東京都現代美術館学芸員／日本バーチャルリアリティ学会フェロー。

1989年より学芸員として東京都写真美術館の創立に携わり、東京大学、早稲田大学、東京藝術大学、バウハウス大学、UCLA等で教鞭を執り、映像メディア展を多数企画。2007年より現職。独ZKM、米MIT、Getty 研究所に招聘滞在後、Prix Ars Electronica 審査員、SIGGRAPH Asia2008 議長、NHK日本賞審査員、文化庁メディア芸術祭アート部門主査、文化審議会専門部会委員等を歴任。大阪・関西万博「エンタングル・モーメント[量子・海・宇宙]×芸術」展プロデューサーを務める。大阪芸術大学アート＆サイエンス学科客員教授。

●はじめに

アートとテクノロジーの温故知新を旨とする 「ツクバ系」キュレーター(勤続37年)

近年の担当展 *会場表記のないものはすべて東京都現代美術館
(メディアアート、パフォーマンス、特撮、音楽、宇宙、量子など)

「ダムタイプ | アクション+リフレクション」 2019-2020年

「おさなごころを、きみに」 2020年

「ライゾマティクス_マルチプレックス」 2021年

「生誕100年 特撮美術監督 井上泰幸展」 2022年

「MOTアニュアル2023 シナジー、創造と生成のあいだ」 2023年

「坂本龍一 | 音を視る 時を聴く」 2024-2025年

大阪・関西万博「エンタングル・モーメント[量子・海・宇宙]×芸術」

大阪・関西万博EXPOメッセ「WASSE」、2025年

日伯外交関係樹立 130周年「アンティポード、はるかなきみへ」 2025/26年

SESCヴィラマリアーナ(サンパウロ)／東京藝術大学芸術情報センター(AMC)

「ミッション∞インフィニティ | 宇宙+量子+芸術」 2025-2026年

「落合陽一 | 天孫帰るってよ？」 2026年、鹿児島県霧島アートの森



高野明彦 監修／嘉村哲郎 責任編集

「デジタルアーカイブ・ベーシックス④アートシーンを支える」
勉誠出版、2020年

第5章

森山朋絵「メディアアート領域にとってのデジタルアーカイブ
—国内外の動向」

メディアアートへのアプローチ

- 1 メディアコンシャスで人とメディアの関係を考える
- 2 発明芸術によって表現多様性を示す
- 3 現代アート
- 4 アウトサイダーやデジタルカルチャーより成る

参考：情報処理学会「連続セミナー 第5回 メディアアート」2016年11月15日

本会場：化学会館7F（東京都千代田区）遠隔会場：大阪大学中之島センター（大阪市北区）

メディアアートの世代

戦後メディアアートの第1世代、第2世代、第3世代、第4世代、
第5・第6世代から第7世代まで→日伯交流との共通点※

参考：日伯外交関係樹立130周年記念事業「アンティポード、はるかなきみへ」展 2025/2026年

主催：国際交流基金/SESCサンパウロ

会場：SESCヴィラマリアーナ（サンパウロ）遠隔会場：東京藝術大学芸術情報センター(AMC)

わび さび もえ けなげ おかしみ

日伯外交関係樹立130周年記念事業「アンティポード、はるかなきみへ」展 2025/2026年
国際交流基金ウェブサイトより <https://www.jpf.go.jp/j/project/culture/exhibit/oversea/2025/09-01.html>



「開館記念展 イマジネーションの表現」
東京都写真美術館 1995年 図録より



総合開館記念大型映像プロジェクション J=M. ケン&H. リチャール
「White Shadow」1995年 恵比寿ガーデンプレイスでの開催風景
図版協力＝東京都写真美術館
<https://www.cinra.net/article/interview-201603-pmaward> より

ReImagination

映像体験ミュージアム — イマジネーションの未来へ

監修 東京都写真美術館・森山明絵



「映像体験ミュージアム
ーイマジネーションの未来へ」
東京都写真美術館

2002-2003年
全国6館を巡回

5つのテーマによる
コレクション展示

- ・ イマジネーション
- ・ アニメーション
- ・ 3D
- ・ 拡大と縮小
- ・ 記録としての映像

図録表紙、工作舎刊、2002年

メディアアートとは…

新旧のテクノロジーによって成立する芸術である。

拡張する五感によって世界をとらえようとする試み、“ars”という名のもと一つであった科学技術と芸術、それらが重層的に交錯し、広汎な流れを形づくるきわめて複合的な芸術領域であると言えるだろう。

それを対象とするミュージアム・拠点の創設と、そこで展開された多様な展示・展示支援の試みを多視点的にアーカイブして、次代へつなげたい

この領域が日本においてどのように隆盛を迎え、活況を見せた末に「真に普及した」かを目撃する

新たな価値観創出のために

アイデアの外在化・情報提示の手段として有効なこの領域に、これから求められるものは何か

アート＆テクノロジーと社会、芸術ともにある人生⇒デジタルアーカイブの充実に貢献できる領域

拠点とアーカイブ、その成立を見届けたい

「Media Art／Media Arts」

メディアアート／メディア芸術は、
英語の単数形／複数形で意味を変える

メディアアート(Media Art)とは、
「電子技術で作られる芸術である」※

「メディアコンシャスである」

「新しいメディアを作ることである」

「メディアアートはメディアスペシフィックである」

メディア芸術(Media Arts)とは、

「映画、漫画、アニメーションおよびコンピュータその他の電子
機器等を利用した芸術」

－平成13年策定の文化芸術振興基本法

「メディアアート(media art)」とは、主に複製芸術時代以降のメディア(コンピューターやエレクトロニクス機器等)を用い、双方向性、参加体験性等を特徴として表現される芸術領域である。

一方「メディア芸術(media arts)」とは、メディアアートに加え、アニメーション、マンガ、ゲーム、映画等を含めた総合的な芸術である。

国立メディア芸術総合センター 基本計画より

日本における《メディアアート/メディア芸術の大まかな流れ》

江戸時代：影絵や写し絵、覗き絵、立版古など

1950年代：前衛グループ「実験工房」ほか

1970年前後：エレクトロマジカ展/日本万国博覧会

1980年代：ビデオアート隆盛/国際科学技術博覧会

1990年代：メディアアートの成立/文化施設の設立

SIGGRAPH、Ars Electronica入賞者の増加

2000年代：「メディア芸術」の振興・義務教育に導入

2010年代：国立文化施設の計画→人材支援へと展開

2020年代：科学/工学と芸術のコラボ、企画展、公募展の増加

パブリックアート/NFT/XR/AI/教育への展開→普及と沈静化？

オリンピック・パラリンピック、2025年大阪・関西万博、シンギュラリティを迎える？

参考

「メディアアートの記録と保存 調査研究 報告書」

平成22年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業、森ビル株式会社、2011年

『メディア芸術・研究マッピング マンガ研究の手引き』 監修：吉村和真 編著者：石川優
[manga_guidance.pdf](#)

『メディア芸術・研究マッピング アニメーション研究の手引き』 編著者：土居伸彰
[animation_guidance.pdf](#)

『メディア芸術・研究マッピング ゲーム研究の手引きⅡ』 編著者：松永伸司
[game_guidance.pdf](#)

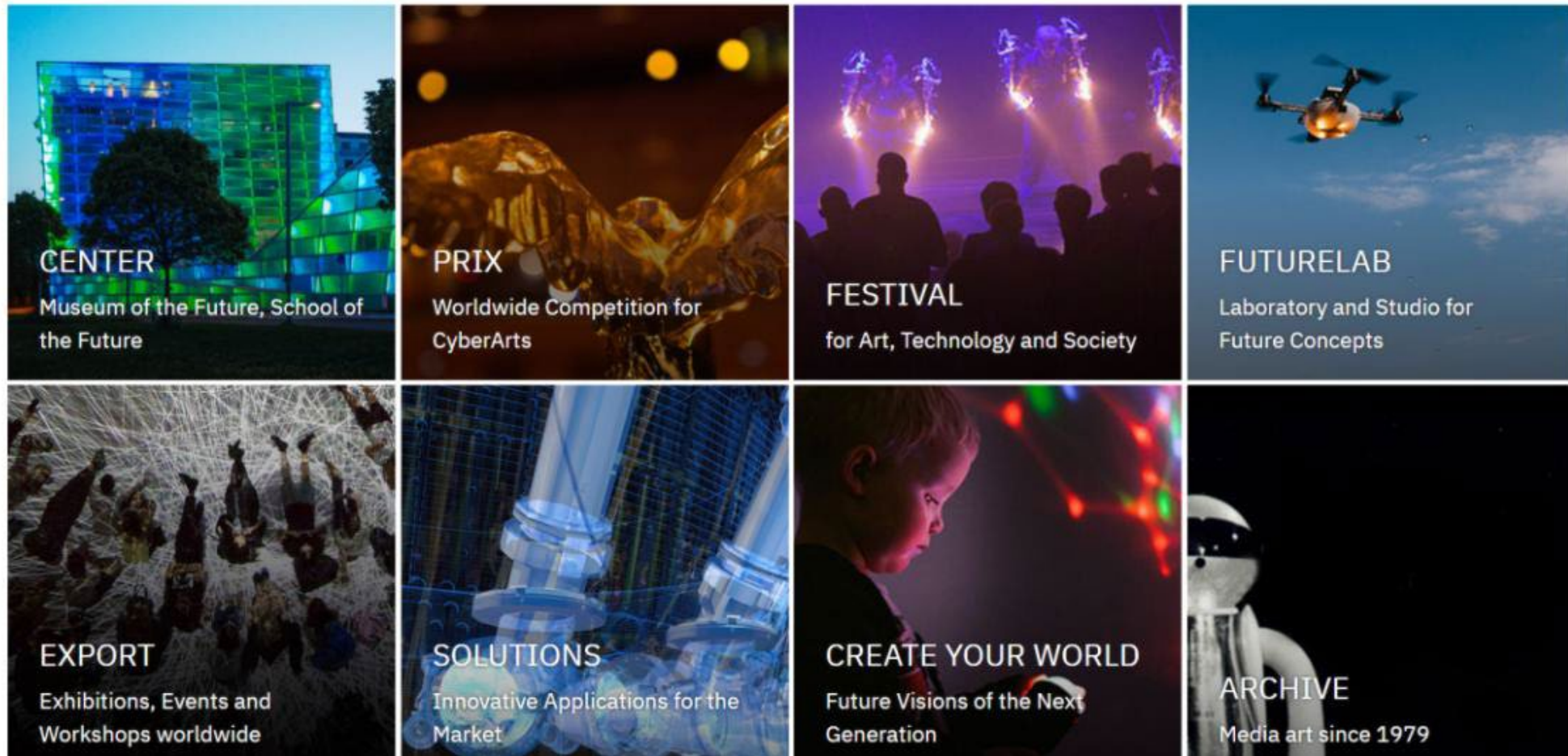
『メディア芸術・研究マッピング メディアアート研究の手引き』 監修：関口敦仁 編著者：明貫紘子
[mediaart_guidance.pdf](#)

「タイムベースト・メディアを用いた美術作品の修復・保存ガイド」

「京都市立芸術大学」（芸術資源研究センター）、文化庁、2017年
<https://www.kcua.ac.jp/arc/time-based-media/>

温故知新 · 不易流行

松尾芭蕉

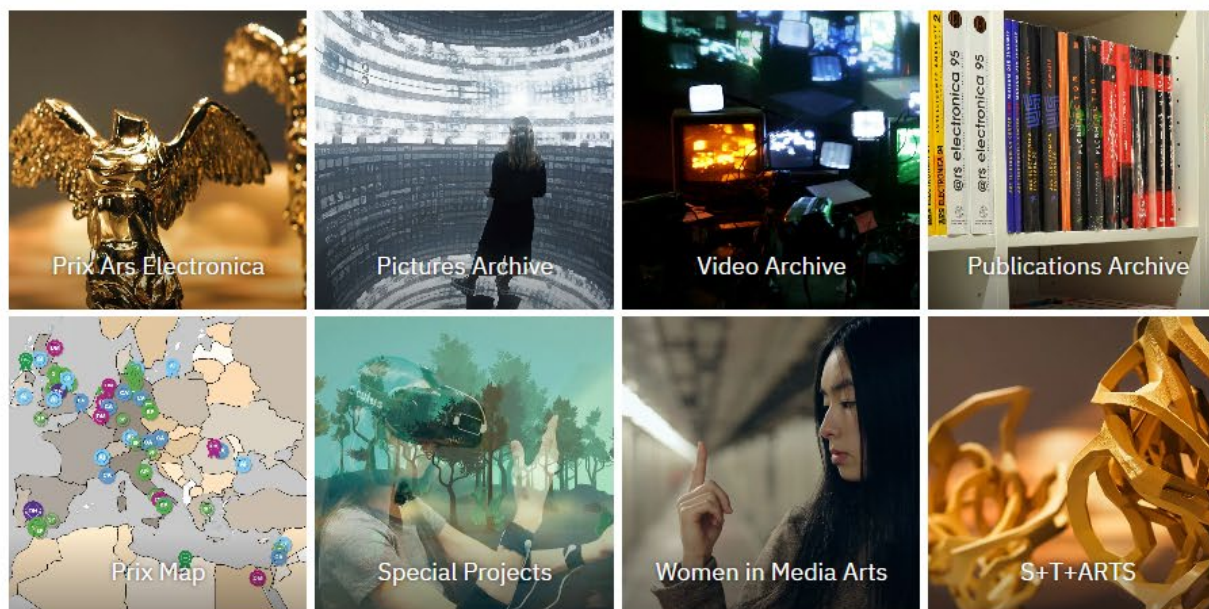


オーストリア・リンツで約半世紀続く、世界最大級のメディアアートフェスティバル。コンペティションは約40年を迎え「未来のミュージアム」である常設のセンターは今年30周年。欧州文化都市2009に新センターとともにアーカイブを公開、約20年になる。

The Online Archive

The Online Archive provides digital access to a significant part of the collection. It features materials from festivals, projects, exhibitions, and award-winning works, offers new insights into the development of digital media art, and serves as an important resource for research, teaching, and creative projects.

To ensure clear and structured access to its extensive content, the Online Archive is organized into sections, each showcasing specific themes, projects, and historical documents.



Photocredits: Ars Electronica/Martin Hieslmair; Archive Dreaming, Refik Anadol; Th strategies (tactic/haptical strategies), Iztok Amon/ruba; Ars Electronica/Martina Hechenberger; Xin Lui, Yedan Qian, Slow Immediate and MIT Media Lab; rrrrrrrroll (JP); Ars Electronica Archive

Ars Electronicaウェブサイト
アルスエレクトロニカ・アーカイブ

<https://ars.electronica.art/news/en/> より
<https://ars.electronica.art/archive/en/>

ARS ELECTRONICA Jury



Ars Electronica Jury Member, 2009

<https://archive.aec.at/prix/jury/2009/IA/>

moriyama

Ars Electronica Campus2008 Hybrid Ego東京大学展



主な参加研究室 ※すべて当時

廣瀬・谷川研究室

(情報理工学系研究科 / 情報学環)

原島・苗村研究室

(情報学環 / 工学系研究科)

石川・小室研究室

(情報理工学系研究科)

稲葉研究室

(情報理工学系研究科)

池内研究室

(工学系研究科 / 生産技術研究所)

舘研究室

(工学系研究科)

野口研究室

(工学系研究科)

荒川研究室

(情報学環)

会場風景、Ars Electronica ウェブサイトより、2008年
アルスエレクトロニカ 2008 キャンパス展

Ars Electronica Campus 2008: Hybrid Ego 特設ページ

<https://www.cyber.t.u-tokyo.ac.jp/ArsCampus/ArsCampus.html> (※文字コード shift_JIS)

撮影：森山朋絵

フェスティバル2008・アーカイブより <https://archive.aec.at/pic/101973/>

ARS ELECTRONICA
Campus 2008



Hybrid Ego 東京大学展

Ars Electronica2008/Campus Tokyo記録集

Campus展実行委員会編

Ars Electronica Campus 2008 Hybrid Ego - The University of Tokyo

Thu. 4 September - Tue. 9 September 2008

10:00-19:00 Gallery Talk : Sat. 6 Sep 17:00-

venue : kunstuniversität

University of Art and Industrial Design Linz, Hauptplatz 8, 4010 Linz, Austria

<http://www.aec.at/en/festival2008/>

<http://www.cyber.t.u-tokyo.ac.jp/ArsCampus/>



campus | Tokyo Exhibition 4-9 Sep @ kunstuniversität

Artworks by students of The University of Tokyo

campus | Tokyo Workshop 4-9 Sep @ Salon, kunstuniversität

"Keitai Trail! : Mobile Video Workshop by "Media Exprimó"

campus | Tokyo Conference 6 Sep 10:00-16:30 @ Theater, kunstuniversität

"Crossing the boundary between Art and Technology"

Postgraduate research presentations from The University of Tokyo
& Interface Cultures, University of Art and Industrial Design Linz & Zurich University of the Arts.

campus | Tokyo Talk 8 Sep 13:00-17:00 @ Brucknerhaus

"Presentation of The University of Tokyo"

Animation Next - presented by CG-ARTS @ Theater, kunstuniversität

ARS ELECTRONICA

THE UNIVERSITY OF TOKYO

1-6 September 2011
open daily 10am-7pm
at Kunst universität linz
<http://www.art.tsukuba.ac.jp/campus2011/>

Ars Electronica Campus2011 筑波大学展

Seriously Playful / Playfully Serious – University of Tsukuba

主な参加研究室・教員 ※すべて当時

岩田洋夫研究室 (システム情報工学研究科)

人間総合科学研究科

逢坂卓郎（教授、総合造形）

山中敏正（教授、プロダクトデザイン）

内山俊朗（講師、情報デザイン）

村上史明（助教、総合造形）

参加アーティスト

明和電機 土佐信道、クワクボリヨウタ

2004年にIAMAS（情報科学芸術大学院大学）、2008年に東京大学
2011年に筑波大学という3つの大学が1校のみの招待大学
（フィーチャード・ユニバーシティ）として日本から参加。2015年以降、
多数の大学が世界中から参加するスタイルに更新された。

筑波大学大学院 人間総合科学学術院ウェブサイトより、2011年

<https://www.chs.tsukuba.ac.jp/archives/3620>

Ars Electronicaフェスティバルサイトより

<https://webarchive.ars.electronica.art/festival/2011/origin/en/index.html%3Fp=644.html>



This exhibition is granted by Nissens Foundation

ACM SIGGRAPH / ACM SIGGRAPH Asia 2008

<https://www.siggraph.org/>

<https://www.siggraph.org/asia2008/>

SIGGRAPH Asia 2008 Art Gallery and Emerging Technologies



参考)
連載「森山朋絵の議長日記」
『週刊アスキー』2009年2/7号, 2/24号
アスキー・メディアワークス

撮影：森山朋絵

学会設立から約60年、部会創設から50年を超える世界最大のCGとインタラクティブ技術の国際学会。CG、VR、AIの各領域で日本から採択者も多く2008年よりアジア大会を開催。初回シンガポール大会のArt Gallery / E-tech議長を務め、展示物のひとつとして、過去の採択作品・研究をアーカイブ化した。

SIGGRAPH ASIA 2008 in Singapore Visual Proceedings (Cover)
<https://dl.acm.org/action/showFmPdf?doi=10.1145%2F1504229>

後述：渡邊英徳《SIGGRAPH Archive in Second Life》2009



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。平成9年度（1997年度）の開催から第25回まで、高い芸術性と創造性をもつ優れたメディア芸術作品を顕彰するとともに、受賞作品の展示・上映や、シンポジウム等の関連イベントを実施する受賞作品展を開催。

文化庁メディア芸術祭10周年企画展「日本の表現力」

2007年1月21日-2月4日

主催 | 国立新美術館、文化庁メディア芸術祭実行委員会
(文化庁・CG-ARTS協会)

協力 | 国立新美術館 展示室2A/2B (2,000㎡)

国立新美術館ウェブサイトより

https://www.nact.jp/exhibition_special/2006/jmaf10/index.html

文化庁メディア芸術祭10周年企画展メモリアルブック
文化庁メディア芸術祭事務局刊、2007年

文化庁メディア芸術祭 1997-2022 25年の軌跡



文化庁メディア芸術祭（1997年度に創設、2022年度に終了）の25年間を、国際的なフェスティバルに成長していった軌跡としてまとめた800頁におよぶ記録集。

審査委員対談・インタビュー アート部門

原島博（研究者/第4-6回審査委員会委員長/第10-12回審査委員）× 森山朋絵（メディア芸術キュレーター/東京都現代美術館学芸員/第20-22回審査委員）

エンターテインメント部門

伊藤ガビン（編集者/クリエイティブディレクター/第14-16回審査委員）× さやわか（ライター/物語評論家/第24-25回審査委員）

アニメーション部門

氷川竜介（アニメ・特撮研究家/第14-16回審査委員）× 藤津 亮太（アニメ評論家/第25回審査委員）

マンガ部門

里中満智子（マンガ家/第1-3回(アニメーション、マンガ部門)、第7-9回審査委員）
門倉 紫麻（ライター/第19-21回審査委員）

CG-ART刊、2023年

CG-ARTSウェブサイトより

https://www.cgarts.or.jp/books_detail/jmaf_1997-2022/

●デジタル時代の記憶の危機

デジタルメディアの老い、領域の成熟と老いについて

エキソニモ + YCAM共同企画展「メディアアートの輪廻転生」2018年、山口情報芸術センター[YCAM]

<https://www.ycam.jp/events/2018/reincarnation-of-media-art/>

<https://special.ycam.jp/rema/> ※特設サイト

「メディアアートの墓」「作品の寿命や未来に関するアンケート」「アーティストのインタビュー映像」

参加アーティスト

岩井俊雄、エキソニモ、江渡浩一郎、高嶺格、徳井直生、八谷和彦、藤幡正樹、ラファエル・ロサノ＝ヘメル、ナムジュン・パイク、（インタビュー参加）大友良英、森脇裕之 ほか

テキスト

明貫紘子「メディアアートの継承」<https://special.ycam.jp/rema/archives/essay/3.html>

「おそらく、メディアアートの革新性を継承することを妨害するものは過去へのノスタルジアだ。今回展示された作品の不完全性を積極的に評価する（面白い）ことによって、ノスタルジアを回避し、新たな創造へつながる再解釈を導くことを示唆したという点で画期的な展覧会だといえるだろう。」

Variable Media Networkの報告書より

(2001年 グッゲンハイム美術館/ダニエル・ラングロア財団により結成)

メディアアートの4つの保存戦略

保管 (Storage)

エミュレーション (Emulation)

マイグレーション (Migration)

再解釈 (Reinterpretation)

参考：明貫紘子「メディアアートの継承」 <https://special.ycam.jp/rema/archives/essay/3.html>

参考：「メディアアートの記録と保存 調査研究 報告書」 (前述)

平成22年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業、森ビル株式会社、2011年

●解決へのアプローチ

保存・修復・展示公開⇒展示は最大の修復の機会となる

再展示が、そのマニュアルが本当に使えるか検証の場となる

ソースコードの保管、動態保存、リアルタイムに変化し続ける作品や展示空間、体験そのものの動的アーカイブが必要
(多くの場合、作品はオブジェではなく複数のバージョンが存在する空間・体験そのものでもある)

メディアアート領域が効果的に貢献できる、展示支援手法が後年のアーカイブにもつながる

エフェメラルなものの保存と共有、オーラルヒストリー情報、作家の意向の事前確認（展示の前、収蔵の前）が必須である

3つの壁とブレイクスルー

レガシーの壁 テクノロジーの寿命

インフラの壁 複雑な権利関係

コンテクストの壁 「体験」の保存

アーティストの「意志（インテンション）」のアーカイブ

作家が「何を目指してこれを作ったか」を残す

アーカイブ自体を表現の「素材（マテリアル）」にする

作家がデータを使いアーカイブを「身近でワクワクするもの」に

開かれた「コミュニティ・アーカイブ」の構築

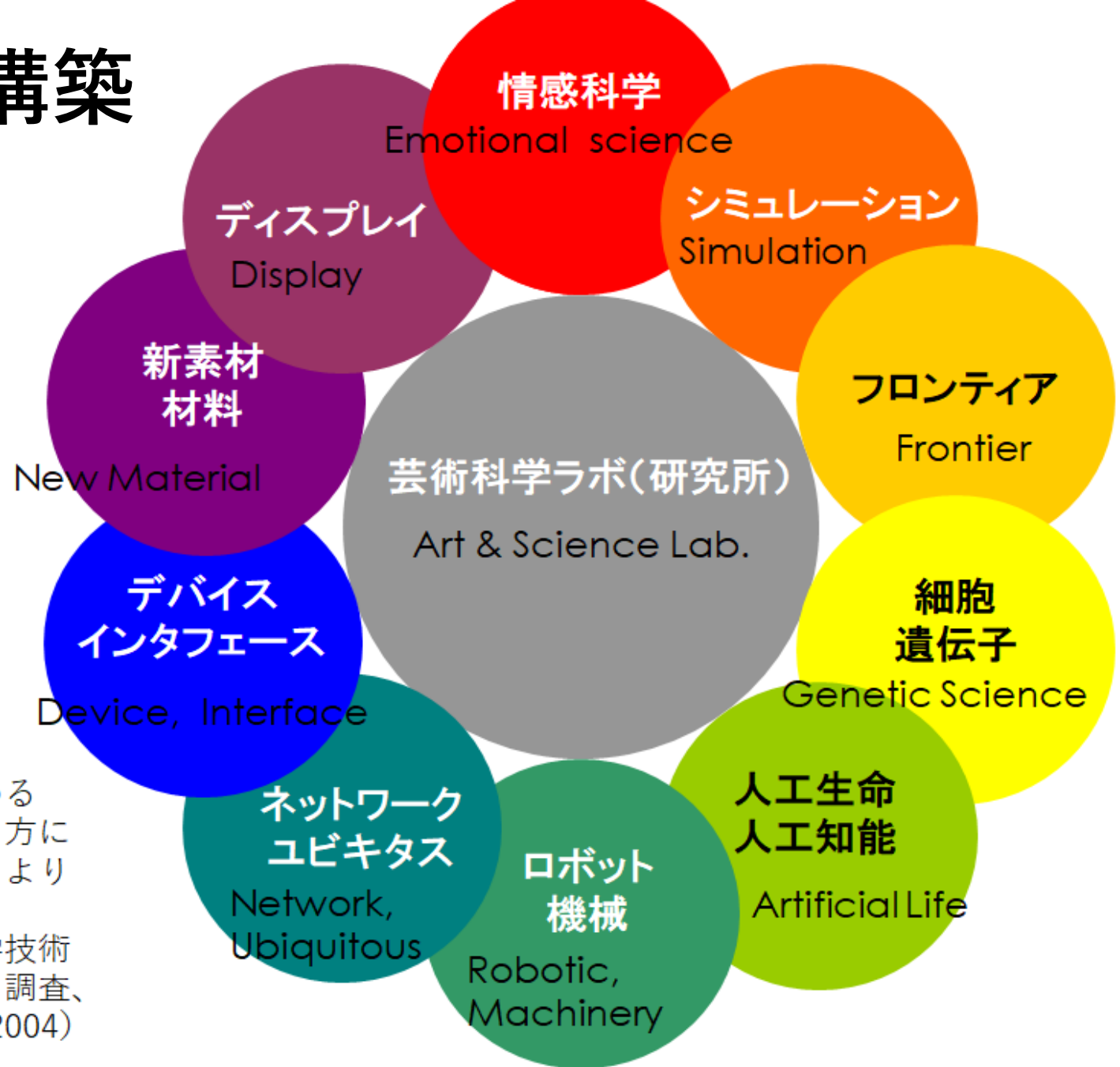
作家、技術者、利用者が一緒にデータを育て維持する

●プラットフォーム構築 の試み

国の施策の中での
科学技術とアート

「先端科学技術を
メディア芸術へと
文化的価値を高める
ための施策のあり方に
関する調査研究」より

(文部科学省、科学技術
振興調整費による調査、
CG-ARTS協会、2004)



戦略目標 「メディア芸術の創造の高度化を支える先進的科学技术の創出」 (平成16年～)

コンピュータ等の電子技術を駆使した映画、アニメーション、ゲームソフト、その基礎となるCGアートやネットワークアート作品等の高品質化を目的とした映像や画像の入力・処理・編集・表示技術等に関する研究を行った。※デジタルパブリックアート、デバイスアート等の成果発表を含む

オープンスパイラルモデルと「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」

シンポジウム「表現の未来へ」 https://crest-media.jp/team_symposium

CRESTの研究統括・原島博教授（当時・東京大学工学部）は、工学は文化創造であると唱え、研究→学会→産業→社会というリニアモデルではなく、研究を社会に発信し、それを研究に反映させるオープンスパイラルモデルを目指し、オープンにする手法とフィードバック手法それぞれの重要性を指摘した。

オープンスパイラルモデル研究 <https://crest-media.jp/openspiral>



オープンスパイラルモデルのイメージ



CRESTの成果発信プロジェクト

メディア芸術データベース

<https://mediaarts-db.artmuseums.go.jp/>

メディアアート史年表

<https://cdc.jp/mac/>

Japanese Media Art Timeline Infographics Project

<https://ars.electronica.art/outofthebox/en/japanesemediaart/>

デジタルアーカイブ活動のためのガイドライン（令和5年度）

<https://jpsearch.go.jp/guideline>

キュレーションとは

ある文脈にそってものを集め、並べ替え、展示して、新たな文脈や新たな価値を創出させること。IT用語として知られるが、元来は、美術館・博物館・ギャラリーなどの文化施設にて、キュレーター（あるいは学芸員）が従事する仕事を指している。その手法はさまざまで、見立て、温故知新、対比、クロニクル、テーマ展、個展・回顧展なども。答えの出る企画と答えの出ない企画がある。

国内外における実践の例

TOKYOスマートカルチャープロジェクト
ハイパーICC ほか 多数

M+、MoMA、SFMoMA、Tate、グッゲンハイム、ZKM

Ars Electronica Ars Electronica Archive
約20年で47年分、21万件以上のプロジェクトやアート作品データ

ACM SIGGRAPH ACM Digital Library / ACM SIGGRAPH Art Show
Archive Project 設立から約60年／Art Galleryは45年分、約70万件

ISEA (Inter-Society for the Electronic Arts)
Summit on New Media Art Archiving
国際電子芸術シンポジウム内の専門家会議、2026年11月で第6回目

「メディア芸術アーカイブ 現状可視化ワークショップ」 4 領域の対話

文化庁／GLOCOM（国際大学グローバル・コミュニケーション・センター）

<https://www.youtube.com/watch?v=ZsHEh96VGgY>

MAGMA sessions2024

メディア芸術の4領域の経験者・専門的人材による
ディスカッション（マンガ・アニメ・ゲーム、メディアアート）

- ・ 相違点と共通点を確認、共有
- ・ マンガ、アニメ、ゲームのレガシーを共有するために有効に働くのがメディアアートの展示手法である
- ・ エフェメラルなもの、体験を伝える方法を探る

データを可視化・変換して表現するアート領域、データアート（Data Art）

メディアアート / デジタルアート

テクノロジーを使用する芸術の広範なジャンルであり、データアートもこの大きな枠組みの一部に含まれる。

データアート（Data Art）

データを主材料として扱う芸術全般の総称。

統計、環境、SNSのテキストなどを美的に変換する。

データビジュアライゼーション・アート（Data Visualization Art）

データの視覚化技術を芸術表現にまで高めたもの。

情報の伝達だけでなく、感情や美的な感動を呼び起こす。

ジェネレーティブ・アート（Generative Art）

アルゴリズムや数式、データを用いて自動生成される芸術。

コンピュータプログラムが自律的にデザインを出力する。

データソニフィケーション（Data Sonification）

データを「視覚」ではなく「音（音楽）」に変換する表現。

気候変動データなどを音楽にして表現する手法。

情報としての芸術、そしてプロトコル・アートとは

「プロトコル・アート(Protocol Art)」とは、AIモデル、アルゴリズム、インフラ、プラットフォームなど、デジタル時代の文化の生産や分配を支配する「不可視の規則（プロトコル）」そのものを芸術の素材・主題とするアートの動向である。

プロトコル・アートの主な特徴

規則の可視化: 私たちから見えないシステムや技術的インフラを解剖し、観客にその存在を意識させる。

素材としての技術: ソースコードやAIの学習プロセス、ブロックチェーンのスマートコントラクトなどを作品の核とする。

システムの批評: アルゴリズムの偏りや、プラットフォームが文化に与える影響を批判的・実験的に探求する。

アート & テクノロジーの流れとプロトコル・アートのインフラ的転回

1 テクノロジーの受容 (1960s-)

ビデオアート、初期コンピュータアート（技術を「道具」として使う）

2 システムへの着目 (1970s-)

システムアート、概念芸術（作品の背後にある「規則」を重視）

3 ネットワークと社会批評 (1990s-)

メディアアート、ネットアート（インターネットや規約への介入）

4 プロトコル・アートの登場 (2020s-)

AI、Web3、プラットフォームインフラそのものを「素材」かつ「批評対象」にする

「Strange Rules」 (2026年5/4-11/22) 企画：ハンス・ウルリッヒ・オブリストほか
<https://berggruenarts.org/en/exhibitions/current-exhibitions-palazzo-diedo/current-exhibitions-palazzo-diedo-strange-rules>
※ヴェネチア・ビエンナーレ2026の会期中にパラッツォ・ディエドで開催

同展はプロトコル・アートの重要な研究/発表の場として開催され、AIやアルゴリズムなどテクノロジーのインフラ自体を作品化し、現代社会におけるテクノロジーと文化の関係性を問い直す、デジタル社会の“ルール”そのものをテーマにした展覧会である。



アート&テクノロジーと社会が描く日本の表現力

CYBER Arts Japan

サイバーアーツジャパン — アルスエレクトロニカの30年

Ars Electronica — 30 years for Art and Media Technology

2010年2月2日[火] > 3月22日[月・振休]

東京都現代美術館 MOT+
www.mot-art-museum.jp

文化庁メディア芸術祭協賛事業「サイバーアーツジャパン—アルスエレクトロニカの30年」

東京都現代美術館、2010年ウェブサイトより
主催 | 東京都歴史文化財団 東京都現代美術館
企画協力 | 文化庁メディア芸術祭実行委員会・CG-ARTS協会

<https://www.mot-art-museum.jp/exhibitions/112/>

共催 | NHKエンタープライズ 支援 | 文化庁 後援 | アルスエレクトロニカ・リンツ
特別協力 | オーストリア大使館・文化フォーラム

ARS ELECTRONICA 2001



www.aec.at/takeover

TAKEOVER

wer macht die Kunst von morgen

Cyber Arts Japan

サイバーアーツジャパン—アルスエレクトロニカの30年

Ars Electronica - 30 years for Art and Media Technology

2010年2月2日[火]>3月22日[月・振休] 10:00-18:00 (入場は観覧30分前まで)
月曜休館 (祝日の場合は翌日)

東京都現代美術館 企画展示室地下2階 アトリウム



ARS ELECTRONICA 2001

Linz, 1.-6. September

www.aec.at/takeover



TAKEOVER

wer macht die Kunst von morgen



「サイバーアーツジャパン」内覧会風景、東京都現代美術館、2010年



CO²を検出して混み具合をはかる《呼吸する美術館》展示風景、2010年
協力：東京大学苗村研究室



渡邊英徳《SIGGRAPH Archive in Second Life》2009年、体験画面
Hidenori Watanave, SIGGRAPH Asia Archive in Second Life 動画

協力：東京大学・首都大学東京（東京都立大学）
<https://www.youtube.com/watch?v=inhAZO9eeHw>



渡邊英徳《ARS ELECTRONICA Archive in Second Life》2010年
 協力：東京大学・首都大学東京（東京都立大学）
 Hidenori Watanave, Ars Electronica Archive in Second Life（動画）
<https://www.youtube.com/watch?v=r1xdQxsEKe0>



「サイバーアーツジャパン」展示風景 東京都現代美術館
 国立新美術館とのテレプレゼンス展示、2010年

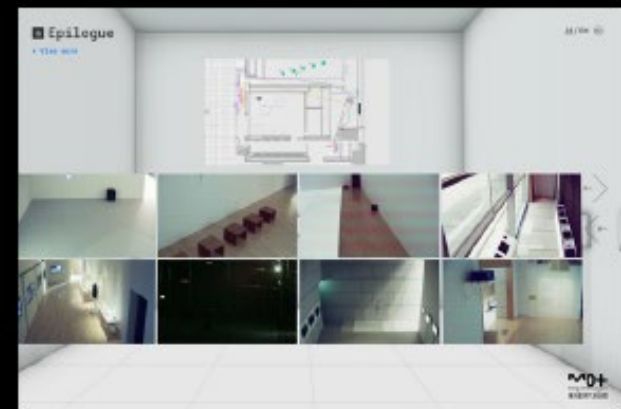
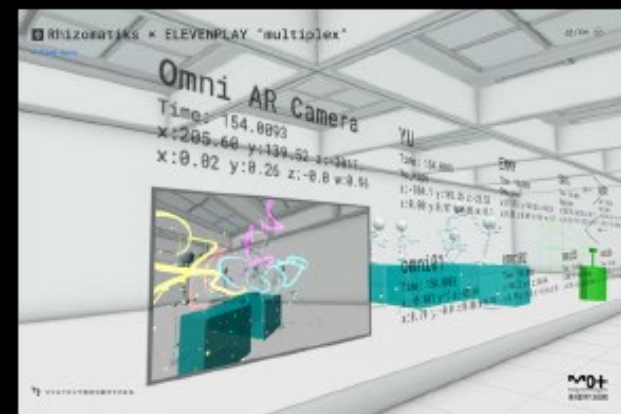
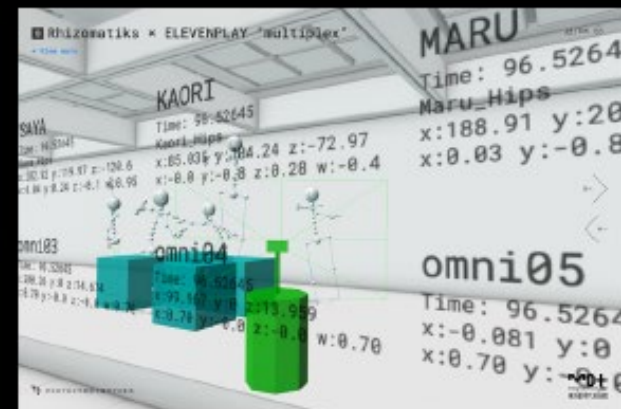
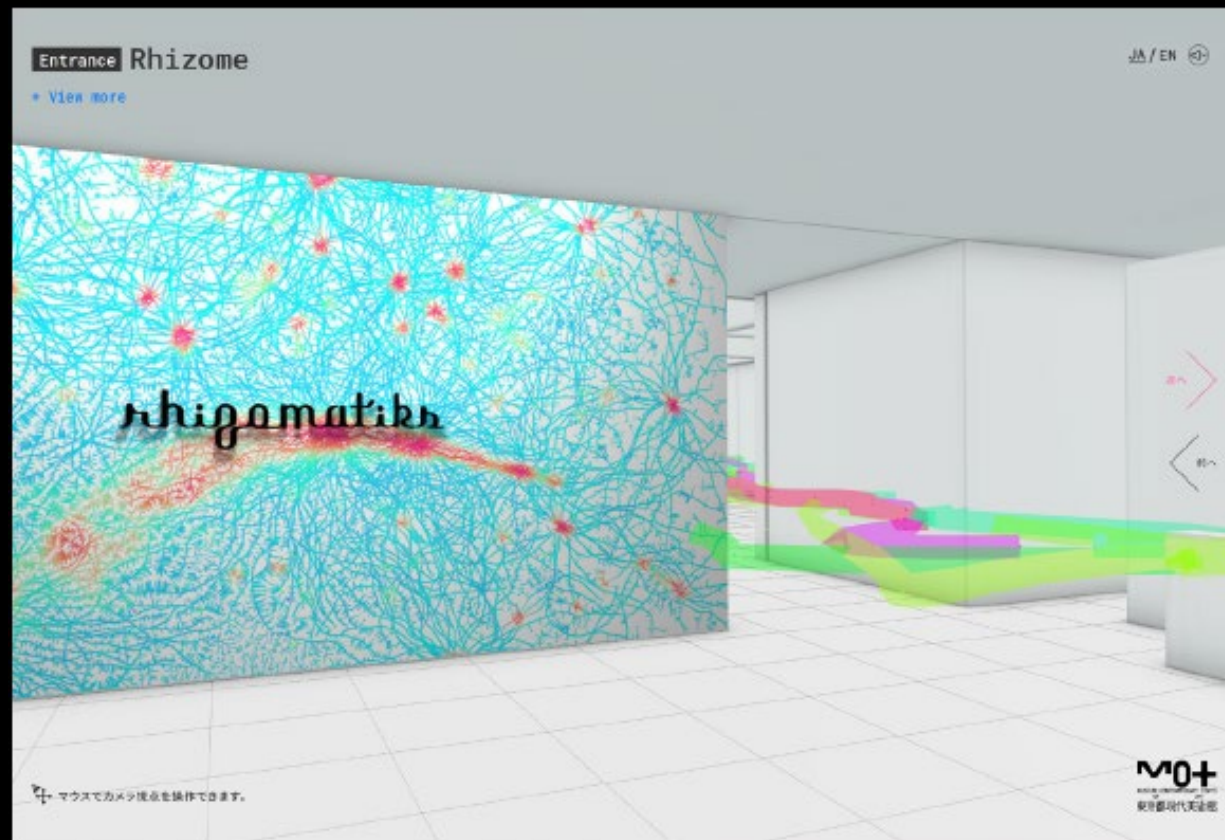
10c4aa16766a76d77ad64a02863a7197a2c6c5531165ea4c463d19a01fdb2551

Rhizome

2022

rhizomatiks

「ライゾマティクス_マルチプレックス」展 https://www.youtube.com/watch?v=7zYm0yM_7Vw
※オンライン会場 <https://mot.rhizomatiks.com/>



ウェブサイトより、オンライン会場
<https://mot.rhizomatiks.com/>

《思い出のぞき窓・清澄白河》プロジェクト 2017/18年

東京大学情報学環（廣瀬・谷川・鳴海研究室 ※当時）
＋志村博（アーティスト・グランチェスターハウス主宰）



「MOT Navi」
（AR来館者案内システム）
「MOTサテライト2017年」
パンフレットとAR画面



（参考）「ARアプリを用いたまちあるき」協力＝江東区観光協会ほか

文化庁・メディア芸術アーカイブ推進支援事業等による再現と継承

古橋悌二、三上晴子、山口勝弘、岩井俊雄ほか、各領域の作品資料の復元・整理

参考) 映像ワークショップによる「岩井俊雄アーカイブ&リサーチ」より
資料と語るオンライントーク《映像装置としてのピアノ》を再生する
出演：岩井俊雄 聞き手：明貫紘子
他に「アニメ背景美術のアーカイブ&リサーチ」など <https://www.eizo.ws/projects>

四方幸子「メディア・アートのアーカイブをめぐって（キヤノン・アートラボと資生堂CyGnetを中心に）」
『美術評論+』、2024年 <https://critique.aicajapan.com/6396>

ワークショップ「メディアアートの生と転生 保存修復とアーカイブの諸問題を中心に」
第一部の報告「古橋悌二《LOVERS》とその修復」、京都市下京区元崇仁小学校、2016年
<https://www.kcua.ac.jp/arc/014/>

三上晴子アーカイブ、多摩美術大学アートアーカイブセンター、2017年
<https://aac.tamabi.ac.jp/archive/archives/mikamiseiko.html#mode=search&query&begin=0>

山口勝弘ビデオ彫刻アーカイブ事業
https://mediag.bunka.go.jp/mediag_wp/wp-content/uploads/2022/04/f0555c45abbcdb59c9271980a417dbc1.pdf

特撮美術監督 井上泰幸 関連作品を 中心とする特撮アーカイブ

概要／課題

日本の映像史上、重要な「特撮」領域において、大きな足跡を遺した特撮美術監督、井上泰幸（1922-2012）の個展（主催：東京都現代美術館、朝日新聞社）を成果公開の一つとして、井上の携わった特撮作品多数を中心に調査・デジタルデータ化を実施し、貴重なアーカイブとして、展示や図録への利活用を行った。2022年に生誕百年を迎える井上は、円谷英二監督のもと、1954年の「ゴジラ」から本格的に特撮美術の実装に従事し、大きく貢献した。上記展（2022年3月19日－6月19日）に向け、遺族宅に保管中の未整理資料の散逸や劣化を避けるため、スケッチ、デザイン画、絵コンテ、記録写真、ミニチュアやプロップを調査・整理分析・スキャン・リスト化した。

体制／手法

約3000点の現存資料について、個展主催者・担当スタッフのもと、延べ20名超の「井上泰幸アーカイブチーム」を結成し、計50日以上作業によって、未整理資料の開梱・分類整理・採寸・撮影・デジタルスキャンを行った。まずテキストデータのリストを作成、個人資料＋約80の映画作品別カテゴリにそって分類、画像添付し、大型資料の画像についてはデジタルスキャンを行った。

成果

■初期の個人史資料を含む主な作品資料として、ゴジラ（1954）／空の大怪獣ラドン／キングコング対ゴジラ／地球防衛軍／宇宙大戦争／世界大戦争／妖星ゴラス／青島要塞爆破命令／海底軍艦／ゴジラ対モスラ／怪獣大戦争／ウルトラ Q／フランケンシュタインの怪獣 サンダ対ガイラ／連合艦隊司令官 山本五十六／緯度0大作戦／日本海大海戦／日本万国博覧会三菱未来館／ゴジラ対ヘドラ／日本沈没／二百三高地／惑星大戦争／ゴジラ（1984）／「連合艦隊」／竹取物語 など約3000点を対象としリスト化した。

■現存する井上泰幸関連資料の分類・採寸・撮影が実現し、以降の特撮関連事業（展示・出版・調査研究等）に供することが可能になった。

■個展（企画協力：特撮美術監督 井上泰幸 実行委員会／特撮研究所／アニメ特撮アーカイブ機構）にて広く一般にアーカイブ成果を展示し、リストの一部は公式ホームページ、関連書籍（キネマ旬報社刊）にて公開・掲載された。

■資料を俯瞰する調査の結果、未公開資料や新事実が多く発見された。井上による第1作「ゴジラ」制作資料、実現性高いイメージボード、所蔵の映画台本にある書込みから、特撮美術監督の職域を超え演出まで踏み込む井上の表現力や、イメージを具体化する貴重なプロセスを垣間見ることができた。井上の上司・渡辺明によるカラー記録写真や円谷英二直筆の指示書なども発見され、今後も調査研究の継続が期待される。

メインビジュアル：樋口真嗣

生誕100年 特撮美術監督 井上泰幸展

2022.3/19 - 6/19

休館日：月曜日（3月21日は開館）、3月22日
開館時間：10:00 - 18:00（観覧入場は開館の30分前まで）
観覧料：一般200円／大中学生100円／小学生50円／小学生以下無料
（小学生以下は1人100円の手紙を添えて鑑覧可）

MO+ 東京都現代美術館
Museum of Contemporary Art Tokyo

The art of Special Effects Production Designer
Yasuyuki "TAIKO" Inoue

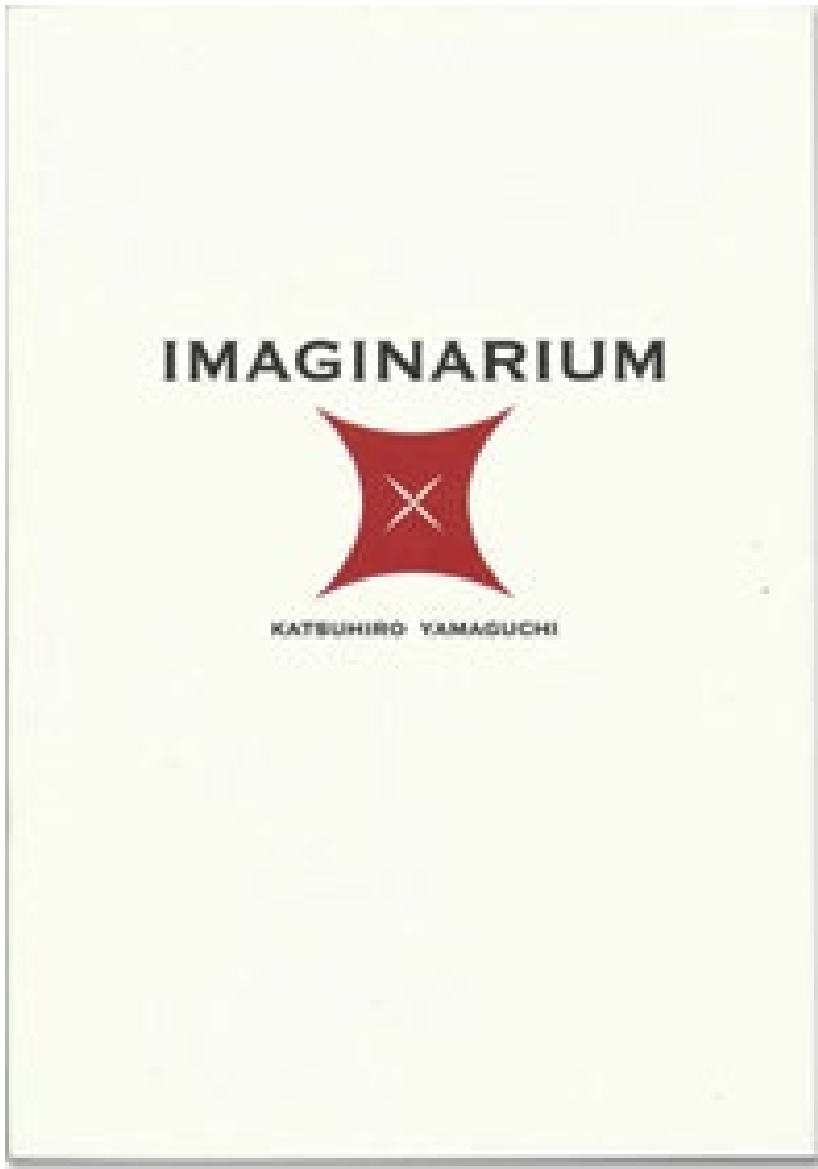
www.mot-art-museum.jp

「井上泰幸展」 4つの参画主体のコラボレーション + α

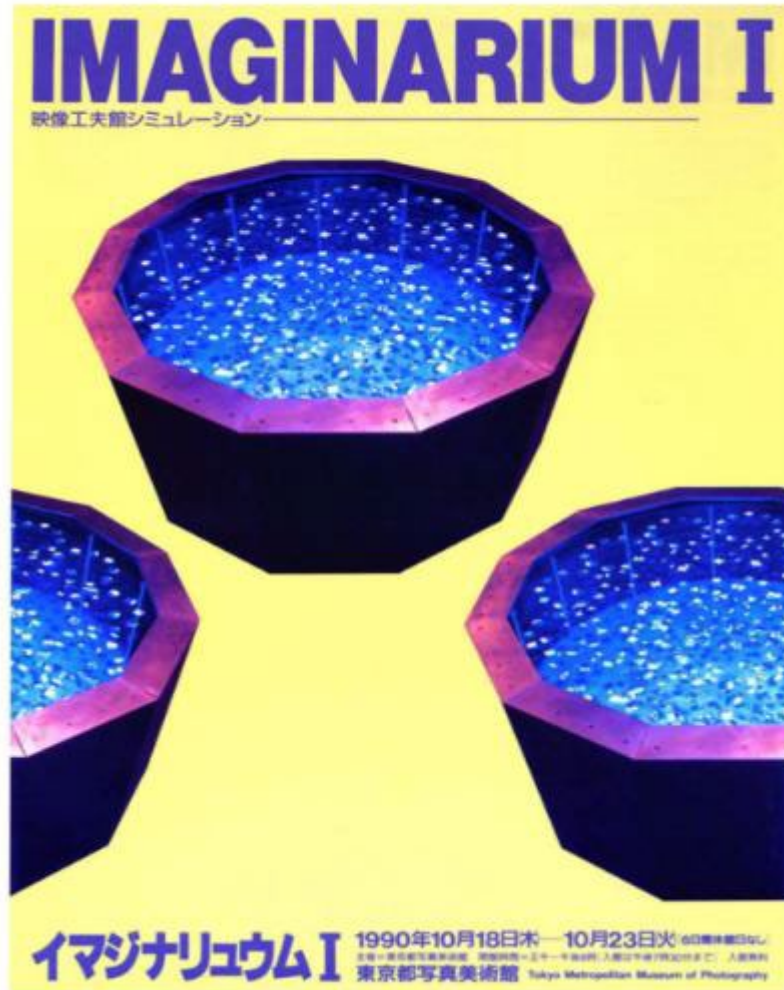
国
地方自治体
文化施設
企業
+
他の採択事業
との協働が
実現



「井上泰幸展」会場風景、東京都現代美術館、2022年



山口勝弘「IMAGINARIUM」表紙、絶版書房、2014年



「映像工夫館シミュレーション イマジナリウム I」チラシ、1990年、東京都写真美術館
https://topmuseum.jp/upload/4/456/1990_004_b.pdf

参考) メディアアートの先駆者 山口勝弘展

神奈川県立近代美術館ウェブサイト

<https://www.moma.pref.kanagawa.jp/storage/jp/museum/exhibitions/2005/yamaguchi060120/>

小松左京 華やかな兵器



文春文庫

先駆的なアーカイブ構想

メディアアートの理想的な境地
映像メディア・メディア芸術の拠点

山口勝弘「イマジナリウム」構想

小松左京「体験ミュージアム」構想

小説『曇り空の下で』

A.マルロー「空想美術館」

J.ショー「イマジナリー・ミュージアム」

『華やかな兵器』小松左京著 文春文庫 所収「曇り空の下で」
(文庫版) 1983年

ReImagination

映像体験ミュージアム

——イマジネーションの未来へ——

監修 東京都写真美術館・森山朋絵
企画/編 森山朋絵



錯視／幻影／アニメーション／3D／拡大・縮小／ドキュメンテーション…変幻するイメージの宝庫！

イマージュ
羽化せよ、体験美術館！

——ここに来れば、あなたの心の中に美しいイメージが生まれ育っていくことでしょう。

SF作家 小松左京



◀ 「映像体験ミュージアム
イマジネーションの未来へ」
工作舎刊、2002年
帯テキスト・SF作家 小松左京



▲ 同改訂増補、2006年

VOICHI OCHIAI SOLO EXHIBITION HEARD THE DIVINE KID'S HEADING HOME

天孫帰るってよ？

落合陽一 個展 / 鹿児島県霧島アートの森 アートホール

2026.7.11 sat – 9.23 wed（会期はあと32日） / 屋内撮影可

[はじめて行く](#) [みどころ](#)・[行き方](#)・[料金](#)・[モデルコース](#)

[二周目](#) [見落としの一覧](#)・[今週の探しもの](#)・[朱印帳](#)

[チケット・公式情報](#)

「落合陽一 | 天孫帰るってよ？」鹿児島県霧島アートの森、2026年

美術館公式サイト <https://open-air-museum.org/event/event-43580>

特設サイト <https://tenson-shiori.vercel.app/> より

※作品解説、AR作品、おみくじなど 会期中に会場や展示が更新されていくことがデフォルトになっていく

温故知新・不易流行

温故知新 デジタルアーカイブの「基盤」

古い文化財や記録（過去）をマイニングしてデジタルで保存(温故)し、新たな価値や知識を発見するように、過去のアーカイブデータを素材として（Serendipity、思いがけないものを見つける）現代のメディアアーティストが全く新しい作品やアイデアを生み出す(知新)。

不易流行 デジタルアーカイブの「姿勢」

文化や記憶を後世に「残す・伝える」という本質が不易（変わらないもの）であり、AI技術、VR、体験型のメディアアートなど、時代とともに変化する見せ方や表現方法に加え、会期中に変容していく展覧会の在り方なども、流行（変わり続けるもの）である。

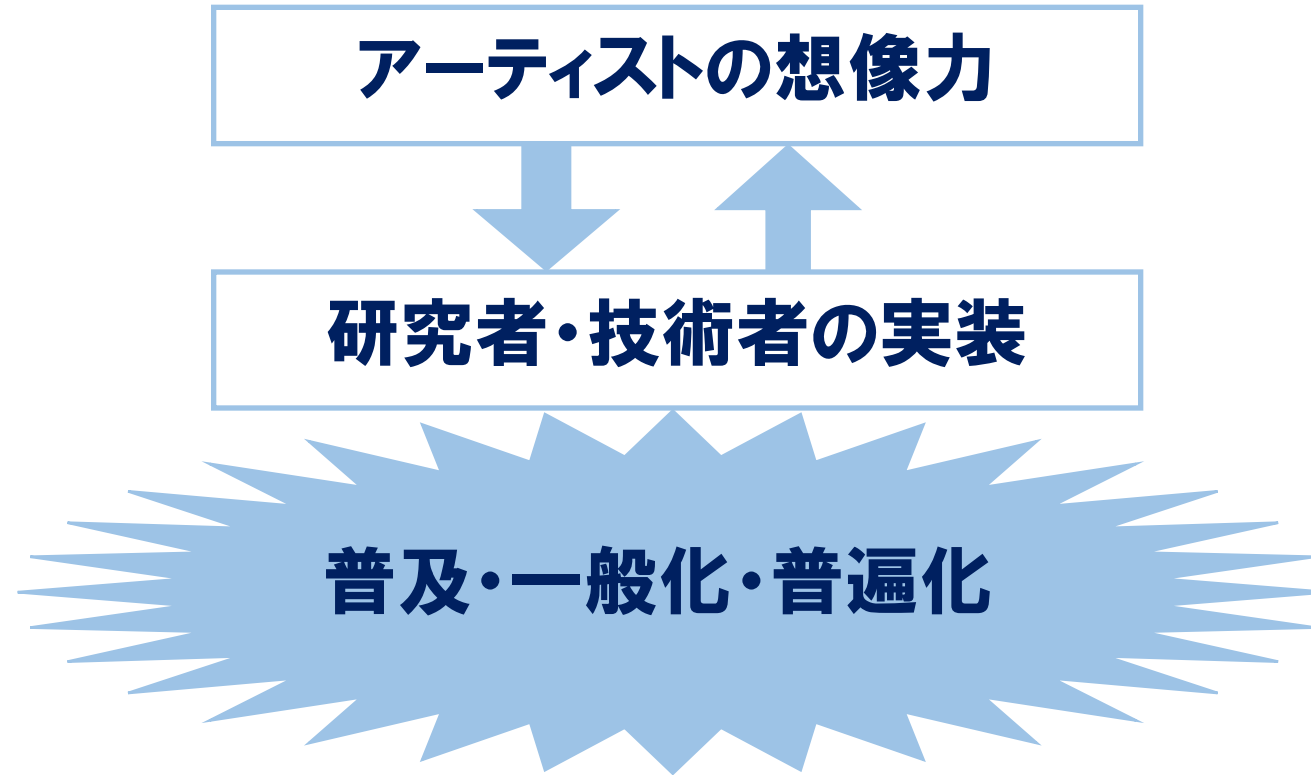
■ある文化領域の成立サイクル、メディアアートの場合

①アイデアの外在化→②異化→③共有共存→
④メタ認知→⑤新たな価値観の創出

①今の世界を拡張する＝発展
②いまの世界の見方を変える＝異化
③新しい世界を構築する＝飛躍

中西泰人「メディアの地平を拓く旅」、『メディアアート紀行』
映像情報メディア学会誌vol.64,2010

■文化芸術と技術のフィードバック■



アートとの協働が資すること

●来たるべき姿とは

空間アーカイブの重要性

空間アーカイブ＝復元・体験＋展示配置や巡回展への活用
いずれアーカイブ自体が作品としても価値を持つ可能性

「プレイバック「抽象と幻想」展(1953–1954)」 2022年 東京国立近代美術館
「蛍光菊」(1968/69年)アーカイブ展、 2016年、ICAロンドン、
「ひかりの再起動・セビリア万博の記憶」 大阪府立江之子島文化芸術創造センター
大阪・関西万博レガシー展示 など

「Collection – Correction メディアアートの再編成と作品の延命」

WALL_alternative、2026年2月11日 – 3月7日 <https://avex.jp/wall/exhibition/764/>

Mission: Frontier
deep space of our perception

ミッション：フロンティア—知覚の宇宙へ | アート・科学でさぐる
現実のフロンティア

2004年11月9日(火) — 12月15日(水)

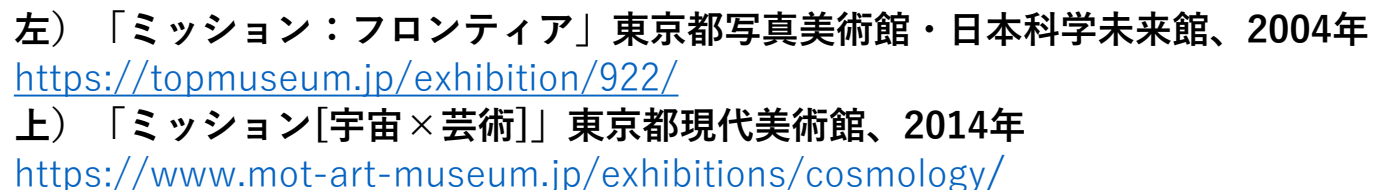
※日本科学未来館は11月10日(水)より開催

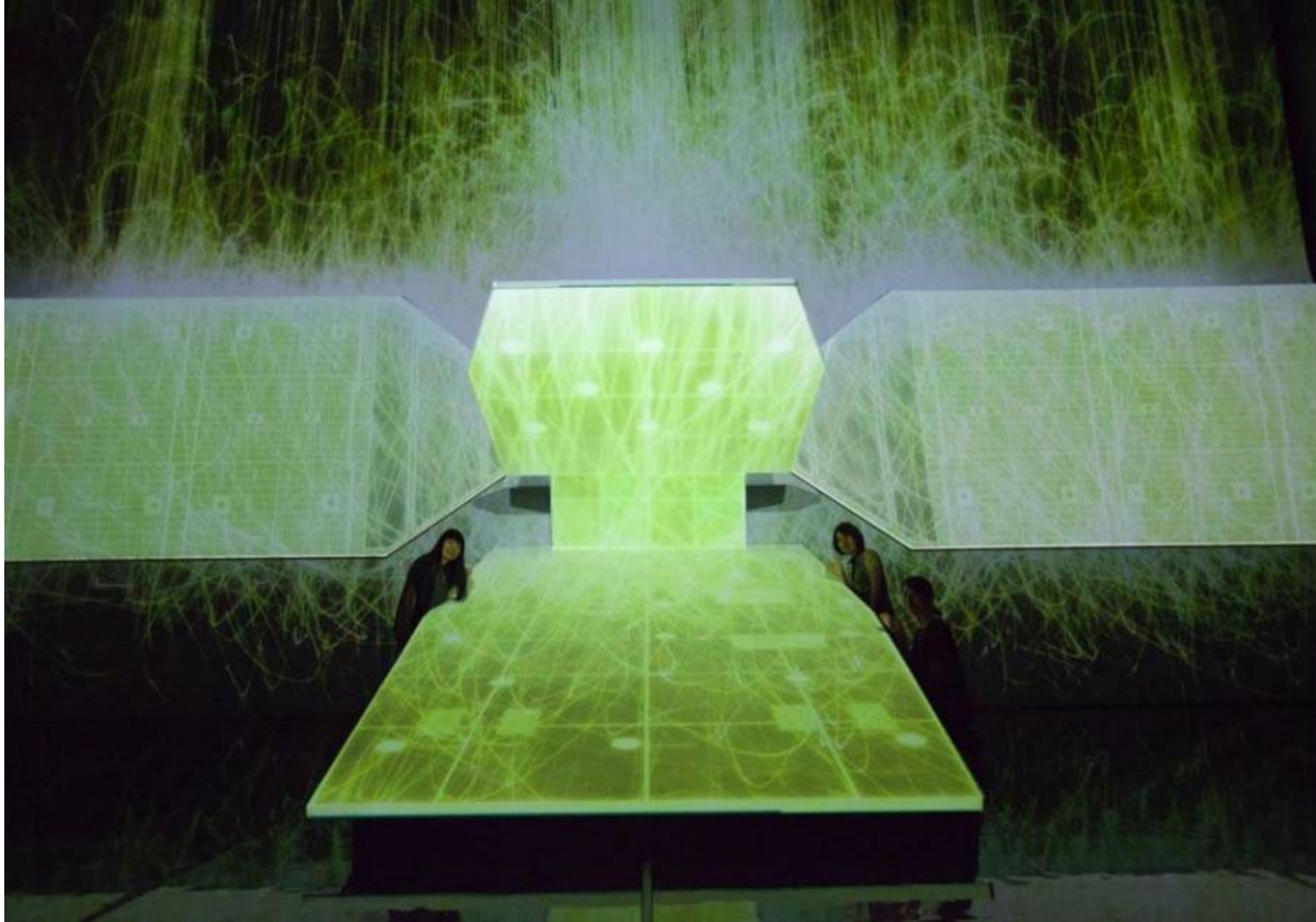
会場 東京都写真美術館・映像展示室 + 新設展 日本科学未来館 ウォールギャラリー

観覧時間=1000-1800 (木・金は2000 入場は開館前30分前まで、月曜休館) 観覧時間=1000-1700 (入場は開館前30分前まで)、火曜休館

主催：東京都写真美術振興会 ([www.zyabon.com](#)) 共催：日本科学未来館 ([www.miraikan.jp/gj/gj.html/NHKセンタープレイス2](#)) 協賛：宇宙航空研究開発機構(JAXA)/東京理科大学/白鷺印刷製版株式会社/NHKメディアサービス及販売会社/日本バイナリー株式会社/株式会社タカラ/株式会社海王星/株式会社オクテック。ほか

観覧料 【東京都立美術館本館中庭で未来館常設展が、本館常設展と併せて展開が、全額中止となりその団体割引料金になります】 ◎東京都写真美術館—one割500 (400) 内ノ学生400 (300) 内ノ中高生100 (80)以上250 (200) 内 * () 内420名以上の団体 *小中学生以下、東京都写真美術館の会員様、障害者同伴の方とその保護者を除いて、第三希望者に観覧する65歳以上は無料。◎日本科学未来館一本館（ウォールギャラリー）は観覧無料／常設展一大人500 (400) 内ノ18歳以下200 (160) 内 * () 内は5名以上の団体ノ土曜日は18歳以下無料、18歳以下の未成年児童は初年度1回につき最大2名まで無料。観覧券を紙幣現金で支払った場合は無効。





チームラボ《憑依する滝、人工衛星の重力 / Universe of Water Particles under Satellite's Gravity – Gold》、展示風景
「ミッション[宇宙×芸術]」東京都現代美術館、2014年 https://www.teamlab.art/jp/w/satellites-gravity_gold/ (動画)

開催中・これからの展覧会 これまでの展覧会

ミッション∞インフィニティ

2026年1月31日(土) – 5月6日(水)

「ミッション[宇宙×芸術]」展から10年を経て、国際量子科学技術年(2025年)にあわせ、量子の世界を含む「宇宙と芸術」の企画展を開催します。科学者による宇宙研究と、アーティストによる宇宙をテーマとした作品に加え、量子コンピュータによる世界初のアート作品など、多次元的な「時と空間」が不思議なふるまいを見せる「量子」領域に取り組む表現を紹介します。国内外の研究機関でのアーティスト・イン・レジデンス作品や歴史資料をとおして、創造的な発想のヒント＝量子的思考を探る試みです。

※大阪・関西万博での企画展をもとに、CERN、KEK、JAXAほか多数の機関の協力を得て、ロケットで行く宇宙から、量子コンピュータを用いた芸術作品や量子の考え方を応用した作品群へ領域を拡張した。公式サイト <https://www.mot-art-museum.jp/exhibitions/mission-infinity/>

[illegible]

宇宙+量子+芸術

space + quantum + art

Entanglement

Cosmic Rays

A long, long distance apart, and yet as if one

Supernova Explosion

Quantum Teleportation

Fleming's Left-hand Rule

俗視ブロックプロジェクトグループ

コンピュータア-

Clock 幾何學的檢視

X 線分光撮像衛星 XRISM

研究者との対話

Quantum System

かん, ぞく

ミッション[∞]インフィニティ | 宇宙 + 量子 + 芸術

2026年1月31日(土)－5月6日(水・振休)

entangle moment

[quantum | earth | universe] × art

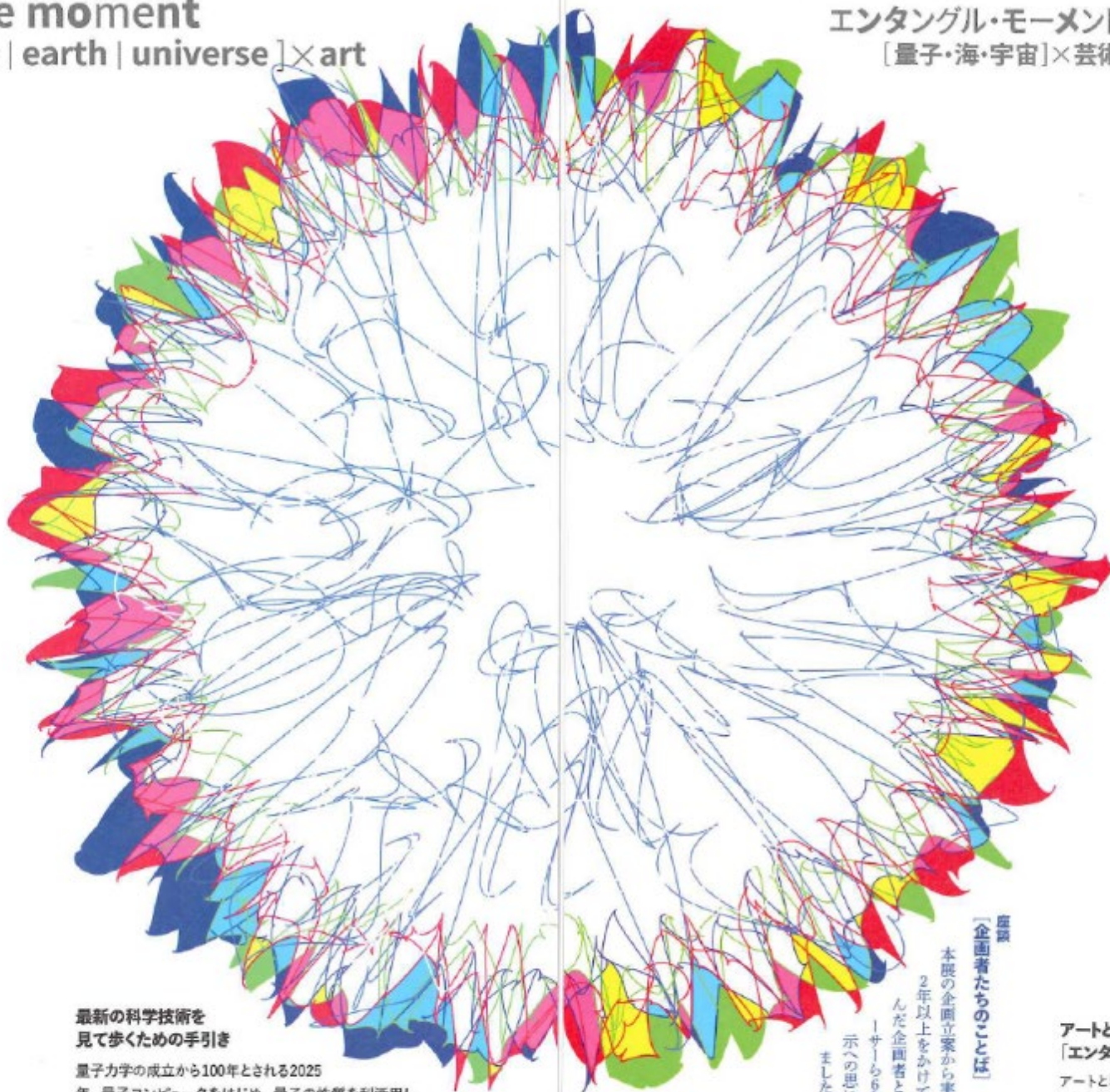
エンタングル・モーメント

芸術 × [量子・海・宇宙]

エンタングル・モーメント

[量子・海・宇宙] × 芸術

entangle moment
[quantum | earth | universe] × art



最新の科学技術を見て歩くための手引き

量子力学の成立から100年とされる2025年、量子コンピュータをはじめ、量子の性質を活用した科学技術がさまざまなかたちで発展しています。最先端の研究結果がひしめく会場で、今、何が起きているのかを確かめてみましょう。

「企画者たちのことば」

本展の企画立案から実施まで、2年以上をかけて取り組んだ企画者とプロデューサーの6名が、展示への思いを語りました。

アートと科学の「エンタングル・モーメント」

アートと科学が「エンタングル＝もつれ」あう作品群を見て、世界を「量子ネイティブ」なセンスでとらえれば、未来はもっと面白くなります。入口のノ

「意見があるからこそ、科学や思想、文化は発展していきます。この展示をつくる大人たちの姿を見て、次世代の人たちが「じゃあ、私はどうだろう」とふと思ってもらえる

大阪・関西万博企画展

「エンタングル・モーメント
—[量子・海・宇宙] × 芸術—

ブローチャー（会場冊子）、2025年

デザイン：永原康史

<https://www.qst.go.jp/uploaded/attachment/51055.pdf>

2025年の「国際量子科学技術年」宣言を記念して、この夏、大阪・関西万博を会場に、企画展「エンタングル・モーメント―[量子・海・宇宙]× 芸術」を開催します。

本展は、量子のミクロの世界、私たち生命を育む海洋と地球、そして広大な宇宙という3つのテーマを、科学・技術・芸術のコラボレーションを通じて多くの方に体感していただくことを目的としています。

開催概要

エンタングル・モーメント―[量子・海・宇宙]× 芸術

会期 | 2025年8月14日（木）－8月20日（水）

時間 | 10:00－20:00（入場は閉館の30分前まで）※変更の可能性あり

場所 | 大阪・関西万博 EXPOメッセ「WASSE」

対象 | 一般・小学生から大人まで

主催：内閣府、文部科学省 共催：総務省、経済産業省

出展／ステージ出演／展示制作協力予定機関（五十音順）：

大阪大学、海洋研究開発機構、株式会社QunaSys、京都大学、高エネルギー加速器研究機構、産業技術総合研究所、自然科学研究機構 分子科学研究所、株式会社スキルアップNeXt、東京科学大学、東芝デジタルソリューションズ株式会社、東北大学、富士通株式会社、理化学研究所量子コンピュータ研究センター、量子科学技術研究開発機構、一般社団法人量子技術による新産業創出協議会（Q-STAR）

プロデューサー | 森山朋絵（東京都現代美術館／大阪芸術大学）

コ・プロデューサー | 安藤英由樹（大阪芸術大学）、大谷智子（大阪芸術大学）

企画 | 瀬戸勇紀、吉岡佑真、大西将徳

メインビジュアル・展示グラフィック監修 | 永原康史

編集ディレクション | 楠見春美

展示コーディネーション | 蒔貴彦、林秀夫（CG-ARTS）

大阪・関西万博企画展

「エンタングル・モーメント[量子・海・宇宙]× 芸術」

（主催：内閣府・文部科学省）サイトより

<https://www.qst.go.jp/site/entangle-moment/>

量子コンピュータアートの黎明

久保田晃弘 + QIQB（大阪大学量子情報・量子生命研究センター）

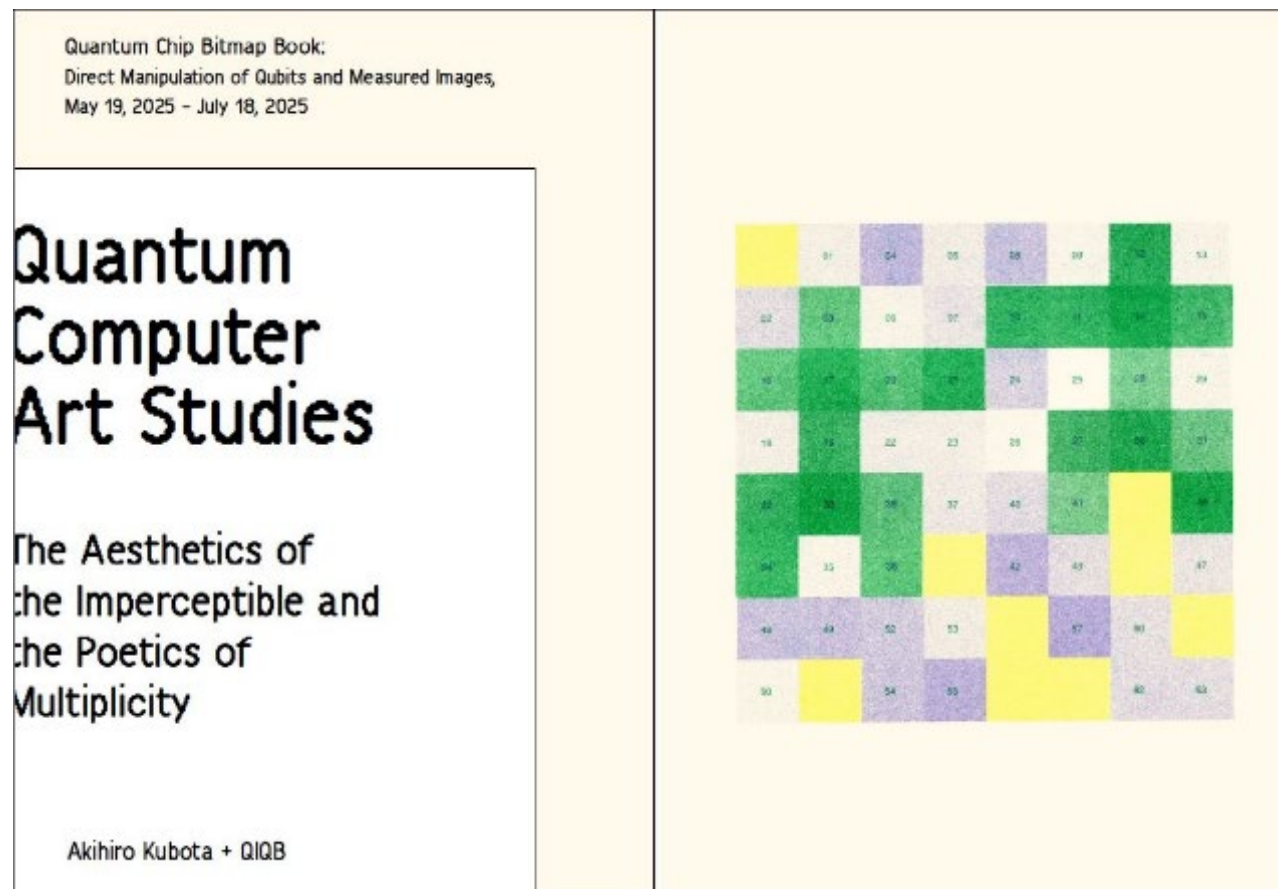
デジタルアーカイブへの貢献

参考)

平野啓一郎著
「バベルのコンピュータ」

『滴り落ちる時計たちの波紋』所収
文藝春秋刊、2006年

量子コンピュータが
デジタルアーカイブの世界を
実現する可能性



久保田晃弘 + QIQB 『Quantum Computer Art Studies』より
表紙 / 《Two Humans 250718》 2025年

- ・ きたるべき拠点に向けた「メディア芸術4領域の協働」
- ・ デジタルアーカイブ利活用のための「アートとの協働」
- ・ 「記録」から未来への「源泉」とする
ー「デジタルアーカイブ戦略2026－2030」
- ・ GUI、コンテクストビューワー、空間アーカイブの探求

メディア芸術データベース活用コンテスト

https://mediag.bunka.go.jp/madb_lab/event/2023-madb-contest/

文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業

国内クリエイター創作支援プログラム

国内クリエイター発表支援プログラム

<https://creators.j-mediaarts.bunka.go.jp/>

次代へ、アートとの協働

「坂本龍一 | 音を視る 時を聴く」 https://www.youtube.com/watch?v=Gjtl74lcf6g&list=RDGjtl74lcf6g&start_radio=1

「ミッション∞インフィニティ」展ショート動画 <https://www.youtube.com/shorts/aCAPA3H7PfA>

「エンタングル・モーメント[量子+海+宇宙]×芸術」展 動画

<https://www.qst.go.jp/site/entangle-moment/report.html>

冊子表紙、表面／裏面

<https://www.qst.go.jp/uploaded/image/28238.png> /

<https://www.qst.go.jp/uploaded/image/28239.png>

「MOTアニュアル2023 シナジー、創造と生成のあいだ」展ショート動画 <https://www.youtube.com/shorts/egdIFjs25el>

「ミッション[宇宙×芸術]ーコスモロジーを超えて」展 チームラボ作品 <https://www.teamlab.art/jp/e/space-art/>

「ライゾマティクス_マルチプレックス」展 デジタルツイン会場／インスタレーション会場

<https://mot.rhizomatiks.com/>

https://www.youtube.com/watch?v=7zYm0yM_7Vw

「おさなごころを、きみに」展より GRINDER-MAN 《HERO HEROINE》 <https://www.youtube.com/watch?v=1hRyvlZJYqI>

ダムタイプ | アクション+リフレクション <https://www.youtube.com/watch?v=9t6LZefMlw>

東京都現代美術館リニューアル休館イベント 映像プロジェクション「MOT1995∞2016」 <https://www.youtube.com/watch?v=mktvcD8nctI>

「MOTサテライト2017」 / 「MOTサテライト2018」

<https://www.youtube.com/watch?v=SBINbpZtJ78>

<https://www.youtube.com/watch?v=bwIXRAIkE-E>

Hidenori Watanave, SIGGRAPH Asia Archive in Second Life

<https://www.youtube.com/watch?v=inhAZO9eeHw>

Hidenori Watanave, Ars Electronica Archive in Second Life

<https://www.youtube.com/watch?v=r1xdQxsEKe0>

Kazuma Morino, SIGGRAPH Asia2008 Art Gallery & Emerging Technologies opening movie

<https://www.youtube.com/watch?v=DvuwsJvrjfk>