

第21回文化庁メディア芸術祭 受賞作品発表

4,192作品の応募から、ついに決定!

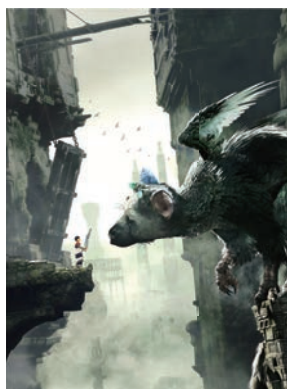
<http://festival.j-mediaarts.jp/>

このたび、第21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。今回の作品応募では、4,192作品が寄せられ、過去最多となる世界98の国と地域から応募がありました。厳正なる審査の結果、部門ごとに受賞作品(大賞、優秀賞、新人賞)と、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。とくにアニメーション部門では第5回(2001)以来の16回ぶりとなる2作品同時の大賞受賞となりました。贈呈式、受賞作品等を紹介する受賞作品展は、平成30(2018)年6月に国立新美術館(東京・六本木)を中心に開催します。

第21回文化庁メディア芸術祭 大賞受賞作品



アート部門
『Interstices / Opus I - Opus II』
映像インスタレーション
Haythem ZAKARIA [チュニジア]



エンターテインメント部門
『人喰いの大鷲トリコ』
ゲーム
『人喰いの大鷲トリコ』開発チーム
(代表:上田 文人) [日本]
© 2016 Sony Interactive Entertainment Inc.



アニメーション部門
『この世界の片隅に』
劇場アニメーション
片渕 須直 [日本]



アニメーション部門
『夜明け告げるルーのうた』
劇場アニメーション
湯浅 政明 [日本]



マンガ部門
『ねえ、ママ』
池辺 葵 [日本]
© Aoi Ikebe(AKITASHOTEN)2017

広報問合せ先

文化庁メディア芸術祭事務局 [CG-ARTS内] 広報担当 水牧
Email : jmaf-pr@cgarts.or.jp Tel : 03-3535-3501 Fax : 03-3562-4840 ※受付時間: 平日10時~18時
〒104-0061 東京都中央区銀座1-8-16

第21回文化庁メディア芸術祭 応募概況

募集部門：4部門（アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガ）

募集期間：2017年8月1日（火）～ 10月5日（木）66日間

■ 応募作品数

アート部門	
インタラクティブアート	178
メディアインスタレーション	244
映像作品	637
映像インスタレーション	168
グラフィックアート	598
ネットアート	52
メディアパフォーマンス	91
計	1,968

エンターテインメント部門	
ゲーム	38
映像・音響作品	233
空間表現	84
ガジェット	48
ウェブ	32
アプリケーション	20
計	455

アニメーション部門	
劇場アニメーション	84
テレビアニメーション	
オリジナルビデオアニメーション	
短編アニメーション	576
計	660

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	937
コンピュータや携帯情報端末等で 閲覧可能なマンガ	74
同人誌等を含む自主制作のマンガ	98
計	1,109

応募作品総数	4,192
---------------	--------------

■ 海外からの応募

2,262作品／97ヵ国・地域（昨年度〔第20回〕2,249作品／87ヵ国・地域）

アイスランド、アイルランド、アゼルバイジャン、アラブ首長国連邦、アルジェリア、アルゼンチン、アルバニア、アルメニア、アンゴラ、イエメン、イスラエル、イタリア、イラク、イラン、インド、インドネシア、ウクライナ、ウズベキスタン、ウルグアイ、エクアドル、英国、エジプト、エストニア、オーストラリア、オーストリア、オランダ、カザフスタン、カタール、カナダ、カメルーン、韓国、キプロス、キューバ、ギリシャ、キルギス、グアテマラ、クウェート、クロアチア、ケニア、コロンビア、コンゴ民主共和国、ジョージア、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、セルビア、タイ、台湾、中国、チェコ、チュニジア、チリ、デンマーク、ドイツ、トルコ、ナイジェリア、ナミビア、ニュージーランド、ノルウェー、パキスタン、ハンガリー、バングラデシュ、フィリピン、フィンランド、ブラジル、フランス、ブルガリア、米国、ベトナム、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、ボリビア、ポルトガル、香港、マケドニア、マレーシア、南アフリカ、ミャンマー、メキシコ、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、リビア、ルーマニア、レバノン、ロシア（五十音順）

贈呈式・受賞作品展は2018年6月に開催

贈呈式・受賞作品展 贈呈式は、2018年6月12日(火)、受賞作品展は、2018年6月13日(水)～24日(日)、国立新美術館(東京・六本木)での開催を予定しています。

■審査委員

アート部門

阿部 一直 (キュレーター/アートプロデューサー)
石田 尚志 (画家/映像作家/多摩美術大学准教授)
中ザワ ヒデキ (美術家)
藤本 由紀夫 (アーティスト)
森山 朋絵 (東京都現代美術館学芸員)

エンターテインメント部門

遠藤 雅伸 (ゲームクリエイター/東京工芸大学教授)
工藤 健志 (青森県立美術館学芸員)
齋藤 精一 (株式会社ライゾマティクス代表取締役/クリエイティブディレクター)
佐藤 直樹 (アートディレクター/多摩美術大学教授)
中川 大地 (評論家/編集者)

■選考委員

アート部門

金澤 韻 (インディペンデント・キュレーター/十和田市現代美術館学芸員)
田所 淳 (クリエイティブ・コーダー)
服部 浩之 (インディペンデント・キュレーター/秋田公立美術大学大学院准教授/アトラボあいちディレクター)
福原 志保 (アーティスト/研究者/Google ATAP テキスタイル開発兼クリエイティブ イノベーションリード)
藤川 悠 (茅ヶ崎市美術館学芸員)
水野 勝仁 (甲南女子大学文学部メディア表現学科講師)

■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、新人賞を選定します。また、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て、功労賞を贈呈します。

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 60万円 新人賞：賞状、トロフィー、副賞 20万円
優秀賞：賞状、トロフィー、副賞 30万円 功労賞：賞状、トロフィー

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。

アニメーション部門

宇田 鋼之介 (アニメーション監督・演出)
木船 徳光 (アニメーション作家/IKIF+代表/東京造形大学教授)
西久保 瑞穂 (映像ディレクター)
森野 和馬 (映像作家/CGアーティスト)
横田 正夫 (医学博士/博士(心理学)/日本大学教授)

マンガ部門

門倉 紫麻 (マンガライター)
白井 弓子 (マンガ家)
古永 真一 (文学者/首都大学東京准教授)
松田 洋子 (マンガ家)
みなもと 太郎 (漫画家/マンガ研究者)

マンガ部門

おぎの ひとし (マンガ家/東京工芸大学助教)
倉持 佳代子 (京都精華大学国際マンガ研究センター研究員)
新美 ぬゑ (マンガ研究者)
西原 麻里 (愛知学泉大学講師)
松田 尚正 (マンガ家/京都造形芸術大学講師)
三浦 知志 (マンガ研究者)



前回[第20回]文化庁メディア芸術祭贈呈式の様子

主催 文化庁メディア芸術祭実行委員会

問合せ先 文化庁メディア芸術祭事務局 [CG-ARTS内]

Email : jmaf@cgarts.or.jp Tel : 03-3535-3501 (受付時間: 平日10時～18時)

スケジュール

2017年

2018年

8

10

2

3

6

募集期間

2017.8.1-10.5

審査期間

2017.10-2018.2

受賞発表

2018.3.16

受賞作品展

2018.6.13-24

第21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 Interstices / Opus I - Opus II 映像インスタレーション	Haythem ZAKARIA [チュニジア]
	優秀賞 アバターズ メディアインスタレーション	菅野 創/やんツー [日本]
	進化する恋人たちの社会における高速伝記 メディアインスタレーション	畠見 達夫/ダニエル・ビシグ [日本/スイス]
	水準原点 映像作品	折笠 良 [日本]
	Language Producing Factory 映像インスタレーション	DAI Furen [中国]
	新人賞 I'm In The Computer Memory! メディアインスタレーション	会田 寅次郎 [日本]
	Panderer (Seventeen Seconds) 映像作品	Gary SETZER [米国]
	The Dither is Naked ネットアート	YANO [スイス]
エンター テインメント部門	大賞 人喰いの大鷲トリコ ゲーム	『人喰いの大鷲トリコ』開発チーム (代表:上田 文人) [日本]
	優秀賞 FORESTA LUMINA 空間表現	『FORESTA LUMINA』制作チーム [カナダ]
	INDUSTRIAL JP 映像・音響作品	INDUSTRIAL JP [日本]
	PaintsChainer ウェブ	米辻 泰山 [日本]
	Pechat ガジェット	『Pechat』開発チーム (代表:小野 直紀) [日本]
	新人賞 盲目の魚-The Blind Fish- 映像・音響作品	石川 泰昭/ミカヅキ フタツ/ Keishi Kondo [日本]
	Dust 空間表現	Mária JÚDOVÁ / Andrej BOLESLAVSKÝ [スロバキア]
	MetaLimbs ガジェット	佐々木 智也/MHD Yamen SARAIJI [日本/シリア]
アニメーション 部門	大賞 この世界の片隅に 劇場アニメーション	片渕 須直 [日本]
	夜明け告げるルーのうた 劇場アニメーション	湯浅 政明 [日本]
	優秀賞 ハルモニア feat. Makoto 短編アニメーション	大谷 たらふ [日本]
	COCOLORS オリジナルビデオアニメーション	『COCOLORS』制作チーム (代表:横嶋 俊久) [日本]
	Negative Space 短編アニメーション	KUWAHATA Ru / Max PORTER [日本/米国]
	新人賞 舟を編む テレビアニメーション	黒柳 トシマサ [日本]
	The First Thunder 短編アニメーション	Anastasia MELIKHOVA [ロシア]
	Yin 短編アニメーション	Nicolas FONG [フランス]
マンガ部門	大賞 ねえ、ママ	池辺 葵 [日本]
	優秀賞 銃座のウルナ	伊図 透 [日本]
	ニュクスの角灯	高浜 寛 [日本]
	夜の眼は千でございます	上野 顕太郎 [日本]
	AIの遺電子	山田 胡瓜 [日本]
	新人賞 甘木唯子のツノと愛	久野 遥子 [日本]
	バクちゃん ウェブマンガ	増村 十七 [日本]
	BEASTARS	板垣 巴留 [日本]
功労賞	田宮 俊作 実業家	
	竹内 オサム マンガ研究者/同志社大学教授/マンガ家	

アート部門

大賞

インタースティシース オーバス ワン オーバス ツー

Interstices / Opus I - Opus II

映像インスタレーション

ヘイサム ザカリア
Haythem ZAKARIA [チュニジア]



© Haythem Zakaria

プロフィール

Haythem ZAKARIA

1983年チュニジア生まれ、フランス在住。その作品はスーフィズム(神秘主義)思想からの影響と、グリッチ、メタ・イメージ、シネ・プロセスといった先駆的な映像技術によって生み出される。

<http://www.haythemzakaria.com/>

作品概要

砂漠の風景を捉えた静的な『Opus I』と、海の風景を捉えた動的な『Opus II』は、それぞれの映像にデジタル処理を行うことで、オリジナルの風景を超越する「メタ・ランドスケープ」を引き出すインスタレーションプロジェクトである。タイトルの「Interstices(すき間)」はラテン語の「interstitium」(inter「～の間」+sistere「立つ、置く」)から派生しており、空間的な間隔のみならず、時間的な間隔をも意味している。横長のアスペクト比で制作されたモノクロームの風景映像の上には、同じくモノクロームで表現される四角や直線などの図形が重ねられ、風や波音の自然音が断続的に響く。こういった要素により本作では、自然に隠された秩序やリズムが明らかにされる。作者の故国チュニジアが位置し、作品の舞台でもあるアフリカ北部のサハラ砂漠一帯は、ヨーロッパへの移民や国境といった政治的・国際的な不安要素を複合的に抱える地域だが、この作品からは人間の姿や人間の活動の痕跡は取り除かれ、独自の秩序を持つ自然の姿のみが浮かび上がる。時間と空間が抽象化された映像は、土地／風景の本質とは何かを問いかけている。

贈賞理由

応募作品を鑑賞していると、テクノロジーを駆使して感覚を驚かせる作品と、感覚を通して思考を揺さぶる作品の大きく2種類に分かれるように思われる。Haythem ZAKARIAの作品『Interstices / Opus I - Opus II』は後者を代表する作品である。「風景」とは、物理的に存在するものではなく「読みとるべきもの」であることをこの作品は教えてくれる。あたかも哲学書のページをめくるように、一つひとつのシーンが静かに、そして過激に、鑑賞者に思考を促している。地平線や水平線の続く具体的な画像と、抽象的な形、そして音までが「ランドスケープとは?」「パースペクティブとは?」と鑑賞者に問い掛けている。他の応募作品に比べ静かなこの作品は、徐々に審査員の興味を引いていき、大賞に選出された。メディアが感覚の拡張だけでなく、思考も拡張させる重要な役割を持っていることを実証したこの作品が選ばれた意義は大きい。(藤本 由紀夫)

エンターテインメント部門

大賞

人喰いの大鷲トリコ

ゲーム

『人喰いの大鷲トリコ』開発チーム(代表:上田 文人)[日本]

“The Last Guardian” Development Team (UEDA Fumito, Representative)



© 2016 Sony Interactive Entertainment Inc.

プロフィール

『人喰いの大鷲トリコ』開発チーム(代表:上田 文人)

1970年兵庫県生まれ。ゲームデザイナー。絵画的な表現とエンターテインメント性を両立させた独特の世界観で、国内外で高い評価を受けている。

<http://www.jp.playstation.com/scej/title/trico/>

作品概要

『ICO』(2001)や『ワンドと巨像』(05)といったPlayStation®2を代表するゲームを手がけ、国内外に熱心なファンを持つ上田文人が、監督とゲームデザインを担当したアドベンチャーゲーム。プレイヤーは主人公の少年を操作し、巨大な生き物、大鷲のトリコとコミュニケーションを取りながら、忘れ去られた巨大遺跡のさまざまな仕掛けを解き明かしていく。トリコをエサで誘い出して任意の場所に移動させたり、敵の出現で興奮したら撫でて落ち着かせたり、直接の操作が及ばない存在へのアプローチが、本作の特徴的なゲーム性を生み出している。制作の初期から取り掛かったというトリコのキャラクターデザインは、ドラゴンや恐竜といったファンタジーで定番化した生き物ではなく、犬か猫のような顔と、羽を持つ独特な姿で表現されている。また、トリコは高度なグラフィック技術によって、質感や仕草が一つひとつまで作り込まれているだけでなく、搭載されたAIによって複雑な空間、主人公、好物のタルといった周囲の状況を認識し、自らの判断で行動する。こうしてリアリティをもって描かれるトリコは、美しい背景美術による民話のような世界の中で共に歩む存在として、かけがえなく愛おしいパートナーになっていく。

贈賞理由

この作品が目指しているのは、架空の動物に対する心の絆という、これまでのゲームの文法とはまったく異なるゲーム体験である。そのため、プレイヤーがトリコを動物として違和感なく感じられるよう、惜しみなくAI技術がつぎ込まれている。身近に実在する動物をモデルとしたモーションや質感は、コンピュータが動かしているCG映像に過ぎないという認識を突き崩し、信頼関係を築ける存在としてトリコを意識させる。また、ゲームメカニクスはアクションアドベンチャーだが、先の展開を自然と視界に入れるカメラワークは、操作性が犠牲となることを上回る良質なナラティブ(物語)を提供している。さらに重要なシーンでは、スローモーションを使った演出が行なわれるが、アクションのタイミングや間合いによっては失敗する場合もある。しかしこの失敗も、より印象に残るナラティブとして見せるなど、これは日本でしかつくることのできない、新たなゲームのかたちと言える。(遠藤 雅伸)

アニメーション部門

大賞

この世界の片隅に

劇場アニメーション

片渕 須直 [日本]
KATABUCHI Sunao



© Fumiyo Kouno/Futabasha/Konosekai no katasumini Project

プロフィール

片渕 須直

1960年生まれ。映画『アリーテ姫』(2001)で第1回新世紀東京国際アニメフェア21劇場映画部門優秀作品賞、映画『マイマイ新子と千年の魔法』(09)で第14回文化庁メディア芸術祭 アニメーション部門優秀賞受賞。

<http://konosekai.jp>

作品概要

この史代の同名マンガ(2008-09)を原作に、『マイマイ新子と千年の魔法』(09)で監督・脚本を務めた片渕須直が6年の歳月をかけて劇場アニメーション化した作品。2015年に開始したクラウドファンディングで3,000人以上のサポーターから制作資金の一部を集め完成した。2016年11月の公開以降、口コミやSNSで評判が広まり、2018年に入っても上映が続くロングラン作品となっている。主人公のすずは昭和19(1944)年、18歳で広島に嫁ぎ、あらゆる物資が欠乏していくなかでも、一家の主婦として生活に工夫を凝らす。だが、戦争は進み、日本海軍の拠点だった呉は、幾度も空襲に襲われる。本作には、大事に思っていた身近なものを次々と奪われながらも、前向きに日々の営みを続けるすずと、彼女を取り巻く人々が描き出される。文献や地図、現地調査、当時そこに住んでいた人へのヒアリングなどの綿密な考証により、現在は見る事ができない広島の街並みが再現されている。史実とリンクしている箇所は、その日時・天候までも忠実に作品に反映させる徹底ぶり、すずたちの生きる世界の実在感を補強している。

贈賞理由

『この世界の片隅に』は、刺激的で動きの激しいアニメーションの多い中、日常動作に動きの美しさを見出している点で特筆すべき作品と思われる。肩に掛かる荷物や重さ、持ち上げる時の動作のように、日常の当たり前の、普通ならば何気なく見過ごしてしまうものに、その動作を行う個人の人格の表れを見せてくれている。そうした人格を持つ個人が、実は数多く存在し、日常のこまごまとしたことに、ささやかな喜びを見出している。食事の用意から近所付き合いなど、日常がごく平凡に過ぎてゆくことが大事なのだと教えてくれる。この教えが切実なものと感じられるのは、背後に戦争という現実があるからでもある。しかし翻ってみると、われわれの周辺には、大きな災害がいきなり襲い掛かってくることもある。『この世界の片隅に』の描いている現実を決して遠い過去のことではなく、まさに今の日本にもあり、かえってより切実となっているとも言えるのであろう。(横田 正夫)

アニメーション部門

大賞

夜明け告げるルーのうた

劇場アニメーション

湯浅 政明 [日本]

YUASA Masaaki



© 2017 Lu Film partners

プロフィール

湯浅 政明

1965年生まれ、福岡県出身。『マインド・ゲーム』(2004)が第8回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門大賞、ほか受賞。『夜は短し歩けよ乙女』(17)が第41回日本アカデミー賞最優秀アニメーション作品賞、ほか受賞。

<https://www.sciencesaru.com>

作品概要

『マインド・ゲーム』(2004)、『四畳半神話大系』(10)、『ピンポン THE ANIMATION』(14)などで知られる湯浅政明による、全編フラッシュアニメーションを用いたオリジナル劇場アニメーション。両親の離婚で寂れた漁港の町・日無町に引っ越してきた中学生の少年・カイは、父や母への複雑な想いを口に出せず、鬱屈した気持ちを抱えながら学校生活を送っていた。カイの唯一の心の拠り所は、自ら作曲した音楽をネットにアップすることだった。ある日、クラスメイトにバンドに誘われたカイが練習場所の人魚島に行くと、人魚の少女・ルーが現れた。楽しそうに歌い、無邪気に踊るルーと出会ったカイや町の人々は、少しずつ自分の気持ちを口に出せるようになっていく。しかし、日無町では古来より人魚は災いをもたらす存在とされ、ルーと町の住人たちとの間には溝が生じてしまう。本作は、「心から好きなものを、口に出して『好き』と言えるのか?」という、湯浅が抱いた疑問が出発点となっている。随所に挟まれる歌とダンスの場面は、独特な遠近法や色彩感覚、自在に揺らぐ造形、メリハリのある滑らかな動きによって描かれ、作品に生き生きとした躍動感を与えている。

贈賞理由

閉塞感にまみれた環境のなかで、好きなこと、やりたいことを見つけ出していくというテーマはオーソドックスなものではあるが、時代に逆行するようなシンプルな絵とデフォルメの効いたやわらかい動きで軽快に魅せてくれている。純粋の塊のようなルーと、それぞれ登場人物の抱えている問題や希望が過不足なく描かれていて、それが物語にリアリティを持たせているため、ファンタジー要素もすんなりと受け入れることができる。まだ見ぬ未来を望む若者、現実を受け入れつつ変化しようとする大人、そして過去にこだわる老人たちの対比は見事だった。この手の作品は若者の描写に終始しがちだが、町の大人・老人たちまでキチンと描かれている点は、湯浅監督の気配りとテーマへの一貫したこだわりを感じるとともに、作品への愛情も感じられて観終わった後がとても気持ちよかった。カイの心の象徴としてのルーとお陰岩。この2つの描写には特に目を見張った。(宇田 鋼之介)

マンガ部門

大賞

ねえ、ママ

池辺 葵 [日本]
IKEBE Aoi



© Aoi Ikebe (AKITASHOTEN) 2017

プロフィール

池辺 葵

2009年にデビュー。主な作品に2015年に実写映画化された『繕い裁つ人』(2009-15)や2016年にテレビドラマ化された『プリンセスメゾン』(14-)、第18回文化庁メディア芸術祭マンガ部門新人賞を受賞した『どぶがわ』(12-13)などがある。

作品概要

母の残した洋裁店でその人だけの洋服を作り続ける『繕い裁つ人』(2009-15)、26歳の独身女性が運命の物件を探す『プリンセスメゾン』(14-)など、これまでさまざまな女性の生き方を描いてきた作者の短編集。本作には巣立ってゆく息子を持つ母親の思いが空回りする『きらきらと雨』、修道院に暮らす2人の少女の物語『ザザetヤニック』、骨董屋の店主をしている独り身のおばあさんと少女の交流を描いた『夕焼けカーニバル』など、「母」をモチーフにした7つの物語が収録されている。本書には実際の家族としての母だけでなく、修道士、家政婦、旅先で出会った老姉妹、近所のおばあさん、ママになることに憧れる少女など、誰かの「母」的な存在となる人物が登場する。彼女たちはみな理想の母親像ではなく、愚直で、凡庸で、時に狡猾であるが、それでも優しく温かな愛を持った存在として描かれる。それぞれのストーリーは緩やかに繋がり、「母」の愛も人と人の繋がりのおかげで周囲の人々に伝播してゆく。時折大きなコマで描かれる広々とした風景は、登場人物たちを包み込み、少ないセリフと大きな余白、柔らかな明暗のついた絵によって、読者には深い余韻を残す。

贈賞理由

甘やかなものを想起させるタイトルだが、本作で描かれるのは、母あるいは子の不在だ。これまでも“ひとりであること”を描き続けてきた池辺は、それを決して不幸だとは言わない。当人にしかわからない、そこにある(これから訪れる)幸せを示す。そして母たち(大人たちと言い換えてもいい)に、“あなたはひとりでも大丈夫だ”と称え、力強いエールを送る。子どもたちへのエールは少し違っている。母の不在を抱える子には、他人の大人を寄り添わせるのだ。作中で、日頃から「人は誰もいづれ一人になるんだ」と話す老女は、母に出奔された少女が施設へと入る直前、彼女を抱きしめ、こう言う。「お前はなんていとしい子だ」。“あなたはひとりだけれど、ひとりではない”——池辺の、子どもへのあたたかなまなざしを象徴するような美しいシーンだ。池辺作品は最終選考にもう1作、思春期の少女たちを描いた『雑草たちよ 大志を抱け』(審査委員会推薦作品)が入っており、自著同士が最後まで競ったことも明記しておきたい。(門倉 紫麻)

功労賞

田宮 俊作

TAMIYA Shunsaku

実業家

プロフィール

1934年、静岡市生まれ。58年早稲田大学卒業後、父が経営する田宮商事に入社。木製模型の企画、設計に携わるが、欧米からのプラスチックモデルの流入といった危機の中、木製からプラスチックを素材とした模型製造への大転換を果たした。68年には世界中の玩具メーカーが集まるニュルンベルク国際玩具見本市に初出展、品質世界一を旗印に以来51年連続出展を続けている。早期にカスタマーサービス部門の設立を指示するなど、模型の品質管理に努め、タミヤブランドの向上を果たしてきた。また、小松崎茂、上田毅八郎、高荷義之といった時代を代表するイラストレーターを起用し、プラモデルの顔となる箱絵をパッケージ装飾という役割を超えて発展させ、ボックスアートと呼ばれる絵画様式を成立させた。このボックスアートは近年、国内の美術館を巡回する展覧会が開催される程に至る。1994年より静岡模型教材協同組合理事長に就任。毎年5月には静岡ホビーショーを開催し、地元経済の活性化にも寄与している。2005年デザイン・エクセレント・カンパニー賞受賞。17年よりタミヤ代表取締役会長・社長を兼務。著書に『田宮模型の仕事』『田宮模型をつくった人々 伝説のプラモ屋』(ともに文春文庫)などがある。

贈賞理由

世界で高い評価を得ている日本のプラモデル。その草創期から業界を牽引してきたのがタミヤである。劇的な描写のイラストを箱絵に用いてつくり手の想像力を喚起したり、ロゴマークを積極的に活用するなどパッケージのトータルな魅力づくりを行なう一方、組立を通してモチーフの構造を理解できる、「玩具」を越えた「模型」の思想を徹底して追求したのが同社を率いる田宮俊作である。この「魔法の箱」は世界や物語と接続する「メディア」として機能し、現在活躍する多くの技術者やアーティストの、クリエイティビティの源泉ともなっている。(工藤 健志)

竹内 オサム

TAKEUCHI Osamu

マンガ研究者／同志社大学教授／
マンガ家

プロフィール

1951年、大阪府生まれ。本名、竹内長武。大阪教育大学に入学後、マンガ研究を志す。卒業論文のテーマは「『鉄腕アトム』におけるアトム像の変遷」。75年同大学の大学院に進学、修士論文「手塚マンガにおける映画的手法の研究」で修士号を取得。日本で本格的なマンガ研究の分野を興そうと、80年に研究誌『児童漫画研究』を創刊、のちの『ピランジ』までその意志を引き継ぐ。大阪国際大学をへて現在同志社大学社会学部教授。大学では児童文化とマンガの研究に従事、とりわけ手塚治虫マンガの研究をメインとする。著書に『手塚治虫論』(平凡社、1992)、『戦後マンガ50年史』(筑摩書房、1995)、『手塚治虫—アーティストになるな』(ミネルヴァ書房、2008)、『マンガ表現学入門』(筑摩書房、2005)など。編集・監修に『マンガ批評大系』(平凡社、1989)、『マンガ文化 55のキーワード』(ミネルヴァ書房、2016)、『マンガ・アニメ文献目録』(日外アソシエーツ、2014)などがある。1997年にマンガと児童文化の評論研究誌『ピランジ』を創刊し現在41号に至る。また、手塚治虫に名づけてもらった「おさ・たけし」なるペンネームでマンガ作品も発表している。

贈賞理由

ここでは挙げられない多くの評論、マンガ研究書を上梓されているので検索していただきたい。しかもそこではほとんど触れられていないが、発表の場を持たない数多くの「マンガ・児童文化研究家」らに門戸を開いた自費出版同人誌『ピランジ』を20年以上前から「無料・送料のみで配布」という奇特な作業を、現在41号まで発行し続けている功績を称えたい。この『ピランジ』寄稿者から例えば丸山昭『トキワ荘実録』、橋本一郎『鉄腕アトムの歌が聞こえる』などの名著が世に出たのである。竹内オサム氏の「陰の功労」こそ本「功労賞」にふさわしい。(みなもと 太郎)