

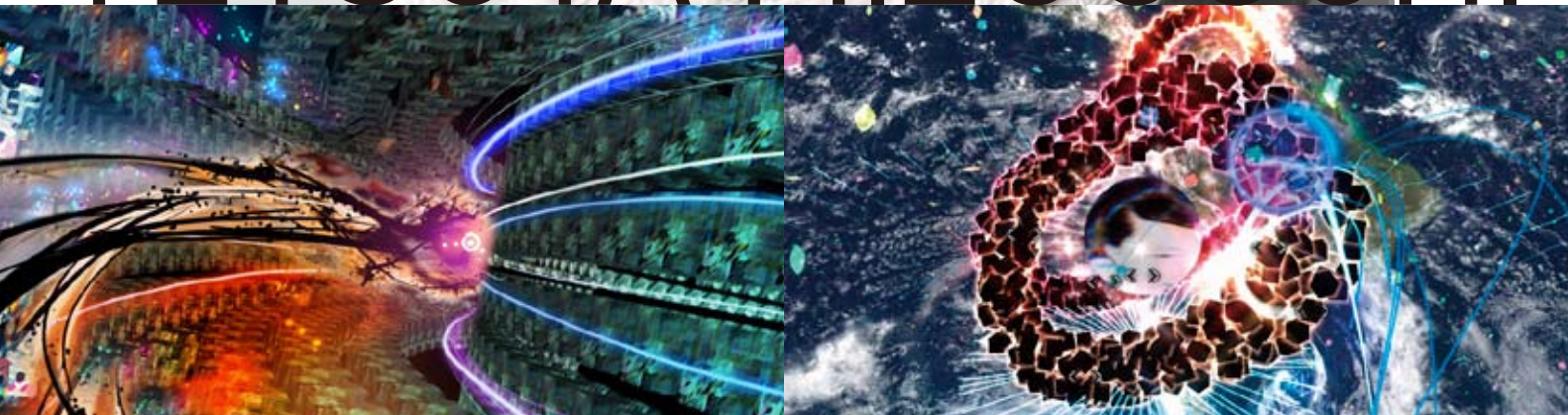
札幌メディア・アーツ・ラボ(SMAL)
開設記念イベント2
特別レクチャー&対談
創造都市さっぽろ:「メディア・アーツ都市」がめざすもの

特別レクチャー「メディア美学と創造」
ゲーム・プロデューサー、デジタル・ストーリーテラー

水口 哲也

FEATURING

TETSUYA MIZUGUCHI



child of eden

2012年10月15日 月

北翔大学北方圏学術情報センター「PORTO」1階ギャラリー 札幌市中央区南1条西22丁目1番1号

◎18:00開場／18:30開会／20:30閉会

参加無料 事前登録制:定員70名

参加ご希望の方は10月5日(金)までに事務局に必要事項をご記入の上、お申込み下さい。定員になり次第、締切とさせていただきます。



SAPPORO MEDIA ARTS LAB

ユネスコの創造都市ネットワークに、「メディア・アーツ都市」として加盟申請をめざす創造都市さっぽろ実行委員会は、2014年に開催される札幌国際芸術祭実行委員会と合流し、産官学民から編成される札幌メディア・アーツ・ラボ(所長:武邑光裕)を2012年7月に設置しました。SMAL(通称:スモール)は、メディア・アーツに関連するクリエイティブ産業の振興や、さまざまな地域課題に向かい合い、札幌における文化芸術やクリエイティブ人材の育成に寄与していくことをミッションとし、創造都市の理念を具現化していくさまざまなプロジェクトを実行していきます。従来からの大学ラボ、企業や産業技術の開発ラボと異なり、SMALは、その名の通り、小規模ながら地域のクリエイティブ産業の振興に寄与する「市民ラボ」をめざします。

◎主催:札幌メディア・アーツ・ラボ(創造都市さっぽろ・国際芸術祭実行委員会)・北翔大学 アートと生活をつなぐ創造的活動拠点づくり研究プロジェクト ◎後援:札幌市
問い合わせ先:札幌メディア・アーツ・ラボ事務局 札幌市中央区南1条西20丁目1-6 コミュ120(株)T.C.P内 TEL:011-622-5110/FAX:011-622-5029 担当:林

ゲーム・プロデューサーとして『セガラリー・チャンピオンシップ』、『スペースチャンネル5』、『Rez』、『ルミネス』、『Child of Eden』など、数々のヒット・ゲーム作品を手がけ、音楽ユニット・元気ロケッツ (Genki Rockets) のプロデュースをはじめ、作詞家としての顔も併せ持つ水口哲也氏による特別レクチャー

program プログラム

18:30 特別レクチャー 「メディア美学と創造」

水口 哲也氏 (ゲーム・プロデューサー、デジタル・ストーリーテラー)

メディア美学(Media Aesthetic)とは何か?

メディアの美学を追求することは、ゲームやコンテンツの創造性に不可欠なことです。エンターテインメントの本質を見極め、インタラクティブな共感的世界の創出や次世代のメディアデザインについて考えます。

1965年生まれ。1984年北海道札幌西高校卒、1990年日本大学芸術学部卒。1990年セガ入社。情感デザイン研究室室長、セガのインハウススタジオUnited Game Artists代表を経て、2003年10月キューエンタテインメント株式会社を設立。ゲームの代表作として、『セガラリー・チャンピオンシップ』、『スペースチャンネル5』、『Rez』、『ルミネス』、『Child of Eden』など。また音楽ユニット・元気ロケッツ(Genki Rockets)のプロデュースをはじめ、作詞家としての顔も併せ持つ。

『Rez』は2002年欧州アルスエレクトロニカにおいて、インタラクティブアート部門Honorary Mention、経済産業省デジタルコンテンツグランプリ・エンターテインメント部門サウンドデザイン賞、文化庁メディア芸術祭特別賞などを受賞。2007年文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門審査主査、2010年芸術選奨選考審査員などを歴任。

2006年には全米プロデューサー協会(PGA)とHollywood Reporter誌が選ぶ「Digital 50」(世界で注目すべきデジタル系イノベーター50人)の1人に選出された。

金沢工業大学客員教授。日本大学芸術学部非常勤講師。SMAL客員研究員。

19:30 対談 「メディアとストーリー: クリエイティブ経済がめざすもの」 水口 哲也氏 × 武邑 光裕 (SMAL所長)

「メディアはメッセージである」と主張したのは、カナダのメディア理論家マーシャル・マクルーハン(1911~1980)でした。メディア(媒体)はコンテンツ(情報の内容)を単に運ぶのではなく、メディア自体がコンテンツのあり方を支配し、独自のメッセージを持っているというこの主張は、現代のデジタルメディア時代にさえ有効な考えです。

メディア自体のメッセージやストーリーとは何か? 次代のストーリーはどのようなカタチで私たち自身とかわるのか? 次代のゲーム、出版、映像、音楽、そして「ものがたり」自体の大きな変化を概観したいと思います。

その過程で、世界の注目すべきクリエイティブビジネスを取り上げながら、新たな経済潮流の特徴を抽出し、ウォンツ(提供者によって作り出されるもの=プッシュ型)からニーズ(消費者自身が求めるものを作成する=プル型)へ、グローバリズムからローカリズムへ、制度尊重主義から個性主義に向かう、大規模な社会、経済、文化の地殻変動についても考えます。

※応募締切日は10月5日(金)です。定員になり次第、締切らせていただきます。あらかじめご了承ください。※参加申し込みにより得られた個人情報は、本イベント参加確認以外の目的には使用しません。

申込書(必要事項をご記入の上、FAXでお申し込み下さい。)

FAX011-622-5029 お申し込み締切10月5日(金)

札幌メディア・アーツ・ラボ(SMAL)開設記念イベント2
特別レクチャー+対談 に参加します。

フリガナ		合計参加人数
ご芳名(もしくは代表者名)	男 女	
	歳	名
お電話番号	E-mail address	

