

目的
目標

国内の有望なメディアアーティストから、海外のアートマーケットやアートフェスティバル、企業や研究機関等とのコラボレーションへチャレンジする海外志向の強いクリエイターを育成することで、国際的プレゼンスの向上を図る。

概要

複数名のクリエイター(アーティスト等)を1~2ヶ月を目安に、あらゆるアート関係者の注目を得るエリアであり世界のアートマーケットの中心地である、米国のニューヨークにて代表作品やポートフォリオを発表する。現地プログラムとタイアップをはじめ、キュレーター、ギャラリスト、研究機関等とのネットワーキングおよびプレゼンテーション機会を創出し、海外進出の礎を築く。

(分野・ジャンル)

メディア芸術(メディアアート)

(渡航先の国・地域)

・ニューヨーク(米国)(2025-2027)

(国内外の連携・協力体制)

・現地の文化施設、教育機関との連携

当プロジェクトが提供するプログラム

- ① 国内外の有識者によって構成されたアドバイザー陣と事務局による育成対象期間中の**総合的なサポート**
- ② 国内外専門家によるレクチャーやワークショップの**受講**
- ③ 海外研修先(ニューヨーク)での発表機会の**提供**
- ④ 海外研修のための**リサーチやフィールドワークのサポート**
- ⑤ 対外的な広報になりうる情報の発信

中核となるクリエイターやアドバイザー(一部)



exonemo
アートユニット



イエスル・ソン
アーティスト



サロメ・アセガ
NEW INC ディレクター



戸村 朝子

参加イベント(一部)



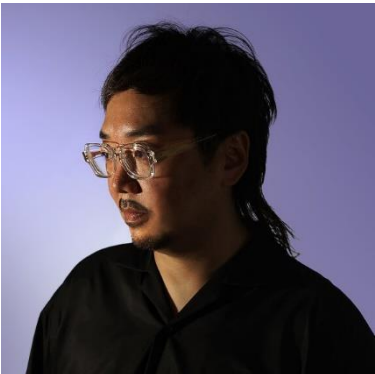
DUMBO Open Studios
(NY)



DEMO FESTIVAL
(NY)

採択クリエイター

●青木 竜太
芸術監督／社会彫刻家



●宇佐美 奈緒
アーティスト



●木原 共
メディアアーティスト／ゲーム開発者



●田中 みゆき
キュレーター／アクセシビリティ研究
／社会福祉士



「WAN : Art & Tech Creators Global Network」とは

ミッション

メディアアート分野で、グローバルに活躍できる日本人メディアアートクリエイター（アーティスト、キュレーター等）を戦略的に支援し、国際的なプレゼンスを強化します。

プロジェクト名である「Art & Tech Creators Global Network」に示されている通り、メディアアート分野はアートとテクノロジーを用いた多種多様なクリエイターによって成り立っています。本プログラムを通じて、国際的なネットワークを構築し、世界で活躍する多様なメディアアート分野のクリエイターを育成、創出します。

愛称である「WAN」は、Wide Area Networkという意味のネットワーク用語ですが、このプログラムでは世界（World）にむけてメディアアート分野のアーティスト（Artist）が今後の海外展開につながるネットワーク（Network）を構築することを目指して名付けました。

育成ステップ（1～3年目の流れを図式的に示すもの）

育成プログラム内容

- ・ 国内外の有識者で構成されたアドバイザー陣と事務局による総合的なサポート（渡航前後を含む）。
- ・ 国内外専門家によるレクチャーやワークショップの受講。
- ・ 海外研修先（ニューヨーク）での発表機会の提供と、そのためのリサーチ等のサポート。
- ・ アーティスト自身では行えない対外的な広報。

令和6年度（2024年度）

- ・ 事務局およびアドバイザーの設置
- ・ 公募および審査の実施
- ・ 第1期採択クリエイターの選出・発表
- ・ 配信トークイベントの実施
- ・ ティザーサイトの公開

令和7年度（2025年度）

- ・ 採択クリエイター渡航計画と調整
- ・ アドバイス機会の提供
- ・ 第1期クリエイターNY派遣
- ・ ウェブサイト公開
- ・ 映像コンテンツの公開
- ・ 展覧会やプレゼンテーションの実施
- ・ ネットワーキングプログラム実施
- ・ 第2期、3期の支援作家の選出

令和8年度（2026年度）

- ・ 第1期クリエイターによる成果レポート
- ・ 国内学術機関との連携
- ・ 第2期クリエイターNY派遣
- ・ 第3期クリエイターNY派遣

※ 活動成果はウェブサイトでレポートを発信します。

伴走支援アドバイザー（4組5名）



exonemo（アーティスト・デュオ）

千房けん輔と赤岩やえによるニューヨークを拠点とするアーティスト・デュオ。1996年にインターネット上で活動開始。以降、ネットワーク時代の人間の身体性や感情を、デジタル／アナログメディアを掛け合わせ、批評的かつユーモラスな切り口で表現している。アルス・エレクトロニカでのゴールデン・ニカ（2006）、芸術選奨文部科学大臣新人賞（2021）等を受賞。メディアアート、コンテンポラリーアート双方からの評価を得ている。ホイットニー美術館でのオンライン展示（2019）、東京都写真美術館での個展（2020）をはじめ、国際展にも数多く参加。また、2012年に立ち上げたイベント「インターネットヤミ市」は、世界30都市以上に広がり、The New York Times, The Guardian, Libération等の海外主要メディアでもとりあげられている。



戸村 朝子（ソニーグループ株式会社デジタル&テクノロジープラットフォーム 技術戦略部門 主任研究員）

表面科学とメディアアートを学び、株式会社資生堂宣伝部を経て、2001年よりソニー株式会社。株式会社ソニー・ピクチャーズエンタテインメント、株式会社アニプレックスで、映画やアニメ作品のデジタル事業の新規開拓。その後、本社CSR部にて、国際NGO等と技術を活用した社会課題解決に取り組む。16年より現在まで、アーティストとエンジニアによる先端コンテンツ開発、技術コミュニケーション、サステナビリティ技術推進等を担当。アルスエレクトロニカ2021「The Power of the Unseen」Garden TOKYO企画ディレクター、欧州委員会2022年および2025年 S+T+ARTS Prize Jury、SIGGRAPH Asia 2024 Art Gallery 審査員など。21年より東京大学大学院情報学環客員研究員、24年より東京工科大学客員教授。



サロメ・アセガ（NEW INC ディレクター）

アーティスト、NEW INC ディレクター。シアスター・ゲイツ、リビルド財団、プラダが共同で開発したドーチェスター・インダストリーズ実験デザインラボの第一期生。NEW INCがインキュベートするブルックリンの10代のためのデジタル・アート・ラボ「POWRPLNT」の共同設立者。Eyebeam、The Laundromat Project、Recessのレジデンスやフェローシップに参加。ムンク美術館、第11回上海ビエンナーレ、MoMA、カーネギー・ライブラリー、オーガスト・ウィルソンセンター、ノックダウン・センターなどで展覧会を開催。School for Poetic Computation、Jerome Foundation、National Performance Centerの理事を務めている。



イエスル・ソン（アーティスト、ニューヨーク大学ITP／IMA Assistant Arts Professor）

韓国出身でニューヨークを拠点に活動するアーティスト。テクノロジーやインタラクション、参加型の表現を活用し、視覚以外の感覚を通じた創造的な可能性を探る作品を制作し、想像力豊かで包摂的な世界観を提案する。彼女の作品は、私たちの感じ方や思考、交流のあり方に問いを投げかけ、公共空間や非伝統的な展示場所を積極的に活用することで、芸術へのアクセスに新たな視点を与えている。代表作である『インビジブル・スカルプチャー』（2018-2021）は、音や香り、熱、空気、思考といった非視覚的要素で構成された体験型彫刻シリーズで、国際的に展示され、著書「Invisible and Existent」として2021年に出版された。このシリーズの一部作品はミドルベリー大学美術館に収蔵されている。

第1期採択作家（4名）



青木 竜太（芸術監督／社会彫刻家）

芸術と科学技術の中間領域で、作品制作をしながら、研究開発プロジェクトや展覧会などの企画・設計・指揮を手掛ける。主な展示に「北九州未来創造芸術祭」、「千の葉の芸術祭」、「2121年 Futures In-Sight展」、「AI・Human・Multiverse展」など。第25回文化庁メディア芸術祭では、アート部門ソーシャル・インパクト賞を日本人グループとして初受賞。2024年にはイーサリアム財団初のアーティストスカラーシップに選出され、韓国・光州にある国立アジア文化殿堂（ACC）のアーティスト・イン・レジデンスにも日本人として初めて選ばれる。



宇佐美 奈緒（アーティスト）

ビデオゲーム、映像、パフォーマンスを制作するアーティストである。ビデオゲームにおける可能性の1つである他者や他物の視点を追体験できることに関心がある。また、3D-CG技術を使い、そこに身体感覚や皮膚感覚を想起させる映像表現を探究している。



木原 共（メディアアーティスト／ゲーム開発者）

新たな問いを引き出す遊びをテーマに、実験的なゲームや都市に介入するインスタレーションの制作を行う。アルス・エレクトロニカ S+T+ARTS Prize 2024でのHonorary Mentionを受賞。近年参加した展示に「Art Plays Game」(2025、FACT Liverpool／イギリス) など。



田中 みゆき（キュレーター／アクセシビリティ研究／社会福祉士）

「障害は世界を捉え直す視点」をテーマに、カテゴリーにとらわれないプロジェクトを企画。表現の見方や捉え方を鑑賞者とともに再考する。2022年ACCの助成を得て、ニューヨーク大学障害学センター客員研究員。主なプロジェクトに、「ルール？展」（21_21 DESIGN SIGHT、2021年）、「オーディオゲームセンター」（2017年～）など。主な書籍に、『誰のためのアクセシビリティ？』（リトルモア）、『ルール？本 創造的に生きるためのデザイン』（共著、フィルムアート社）がある。

展開する主要な連携先

NEW INC

メディアアート分野に特化したインキュベーター・プログラムを10年以上実施し、現地在住クリエイターによるコミュニティが形成されている。6月にはメンバーの1年間の学びの成果を発表する「DEMO Festival」を開催。2025年秋にリニューアルオープン予定

ギャラリー「NOWHERE」

NYで活動する日本人アーティストの展示機会を創出することをミッションとしたギャラリー。現地関係者との確実なネットワーキング機会が得られる。

ニューヨーク大学

NYにある全米有数の大規模な私立総合大学。とくに、アドバイザーのイエスル氏がAssistant Arts Professor を務めるNYU ITPと連携予定。

東京藝術大学

東京藝術大学をはじめとした国内複数機関と協働してNEW INC内にデスクを設け、発表機会を創出。



NEW INCの活動の様子



ギャラリー「NOWHERE」



ニューヨーク大学