

福島県の学生が描くデジタルアートの作品展 仲間と出会い、可能性を広げる発表の場を創出

～活用事例紹介「ibisPaintで広がる世界」 Vol.3～



モバイルペイントアプリ「ibisPaint(アイビスペイント)」を開発・運営する株式会社アイビス(東証グロース、証券コード:9343、代表取締役社長:神谷 栄治)では、「アイビスペイントで広がる世界」と題した不定期連載を掲載中。世界200を超える国と地域にユーザーをもつ ibisPaint が、どのようなシーンで活用され、クリエイティブが生まれているのかご紹介いたします。



今回は、福島県の中学生から大学生を対象に、デジタルアート作品を募集した展覧会「FUKUSHIMA Next Creators Challenge 2024」取材しました。主催の福島県企画調整部文化スポーツ局文化振興課・佐藤諄季さん、運営協力を行うNPO 法人かけはし代表理事・石島来太さんに、本展の意義や取り組みについてお話を伺いました。3年目を迎えた本事業には、県内から187点もの作品が集まり、若い世代の熱意あふれる表現に触れることができました。

福島県企画調整部文化スポーツ局文化振興課・佐藤諄季さん(写真上)、NPO 法人かけはし代表理事・石島来太さん(写真下)

電子化という潮流の中で、若い世代の創作意欲を作品展でサポート

―福島県で、若い世代、特に学生を対象にしたデジタルアートのコンテストを立ち上げたきっかけや、意義について教えてください。

佐藤さん:やはり社会全体の大きな流れとしてあらゆる分野で「電子化」が進んでいく中で、芸術という分野においても、若年層を中心にデジタルを活用して作品を制作することへの関心が高まっている印象を感じておりました。文化振興課としてはそこにフォーカスし、若い方を中心に作品を作り、それを発表できる、また広く鑑賞できるという機会を提供したいと考えました。

石島さん:福島県という地方であるが故に、若い子が新しいことをやってみたいと思っても、同じような事に取り組む仲間を見つけにくいというのが、地方独自の課題としてあると考えています。地域の将来を担う若者の可能性を狭めないためにも、このような作品展を開くことで「自分たちはひとりじゃない、いろんな人がやっているんだな」というのをわかってもらうことや、作品を発表する場を作ることで創作意欲を高められたらと思い、協力しています。

さらに、このイベントでは、作品を展示するだけでなく、制作に関するワークショップや交流イベントも開催

<報道関係の方からのお問い合わせ先>

株式会社アイビス 経営企画室 堀部・岡本・板坂 TEL:03-6280-3485 MAIL:media@ibis.ne.jp

しています。作品作りをする子にはこれらを通じてレベルアップに繋げてもらえたらと思いますし、まだ作品作りをしていない子には体験の場をたくさん提供し、やってみたいという子を増やしていきたいです。そうしてデジタルアートに触れる入り口を作ること、若い世代のひとつの夢として頑張っていく子どもたちをサポートしたいと考えています。

—今年で3年目とのことですが、参加者のレベルが上がっている感じはありますか。



石島さん:それは間違いなくあります。受賞する子は言ってしまうと安定しているというか、技術の面では極めつつある。それ以上に、下が引きあがっている感じがします。受賞には至らないもののハイレベルな作品が増えたというのは年々感じています。また、アニメーション作品・動画作品が増えています。優劣があるわけではないですが、絵を一枚描くのと動画を作るのでは気合いの入りが違うというか、手間も変わってくるのかと思うのですが、それが増えているということはアートへの意欲の高まりのようなものを感じています。

佐藤さん:私は本事業に携わるのは今年がはじめてですが、昨年までのアーカイブを見た上で、どの作品も素晴らしいと感じております。技術力の高さはもちろんですが、作品に込めるメッセージや、作者それぞれの思い出が込められていたり、作品の着眼点の豊富さに感心しました。

【静止画部門】最優秀賞
高校生の部 『息継ぎ』 長峯 恵梨紗さん
使用ソフト: ibisPaint X

ibisPaint を活用したデジタルアートの体験ブースで、「やってみたい」という気持ちを育む

—作品展でのデジタルアートの体験ブース設置の経緯や、その体験から若い世代がどんな影響や学びを体験できたか、またどのような経験を提供したいとお考えでしょうか？



石島さん:設置の経緯としては、この事業の初年度の時に、絵を観ていた方から「これはどういう機材でどのように描くのか」と質問を受けたことがきっかけです。そこで、実際の機材に触れて絵を描くことのできる場を作ろうとなってきたのが、この体験ブースです。ブースでは、デジタルアートを初めて体験する子どもたちが多く、気軽に挑戦できる環境を提供したいと考えていました。

この体験ブースの設置によって、デジタルアートに興味がありながらも触れたことのなかった子が、実際に自分で描いてみることで、デジタルで

絵を描く面白さを知ってもらう一つのきっかけになったらと思います。デジタルアートは自分や親御さんのスマホで気軽に始められるので、今回の体験がその一歩になれば嬉しいです。

佐藤さん: デジタルアートに興味のある人だけでなく、これまで触れたことがない人にも「面白そう」と関心をもってもらい、作品を鑑賞するだけではなく、実際に描いてみることで、デジタルアートの魅力をより身近に感じてもらいたいと考え、ブースの設置に至りました。

また、取り組みがきっかけで「もっとやってみたい」と思う人が増えれば、デジタルアートの世界が広がるきっかけにもなりますし、創造する楽しさを知ることで、文化活動全般への関心につながることも期待しています。

こうした芸術体験が、創造性を育てたり、自己表現の手段を広げたりすることにもつながると思っています。今回の体験が、若い世代の「やってみたい」という気持ちを引き出せたら嬉しいですね。今後も、デジタルアートはもちろん、様々な形で文化芸術に親しむ機会を提供していきたいと考えています。

デジタルアートの作品展を通じて、県内のクリエイターへのきっかけを提供

—この作品展での取り組みが地域や学生たちにどのような影響を与えているか、また将来のクリエイターへの期待について教えてください。

佐藤さん: まずは今回の事業を通じて、参加された方に多様な価値観に出会っていただきたいというのがあります。学生の作品をはじめ、色々なものに影響を受け、吸収し、今度は自分がどのように表現をするかという、表現する力に変えていってほしいと考えています。もちろんデジタルアートを続けてもらえたら嬉しいですが、例えば実際に絵具で絵を描いてみようというのでもいいと思っています。これをひとつのきっかけとして、県の文化芸術の発展・振興に繋がるのが大きな目標です。

石島さん: 参加者の多くが「今まで作品を発表する機会がなかった」と話していました。SNSで個人的に発表することはあっても、大勢の人に直接見てもらう場は貴重です。また、毎年このコンテストを目標に技術を磨く学生が増え、今まで挑戦していなかった技法に挑戦するきっかけとなっているのを感じています。毎年続いているコンテストというものが存在していることで、クリエイターの目標になるというのは大切な役割だと考えています。実際にこれがあることで県内の若いクリエイターのレベルが引きあがっていると肌で感じる事ができています。また、デジタルアートというボタン一つでデータを消してしまうものが、こうして記録に残るということも大切にしていきたいです。

—福島県が若いクリエイターの挑戦を後押しし、県内でのアートへの関心の高まりを感じました。この作品展出身のクリエイターが福島県から日本や世界で活躍する日が楽しみです！本日はありがとうございました。

お話を伺ったのは

福島県企画調整部文化スポーツ局文化振興課
主事 佐藤諄季 氏

NPO 法人かけはし

代表理事 石島来太 氏

「FUKUSHIMA Next Creators Challenge 2024」の作品は、作品展の特設ホームページで Web 展示にてご覧いただけます。詳しくは以下ホームページをチェックしてください。

<https://mediaart-fncc.com/>

FUKUSHIMA Next Creators Challenge 2024
福島県の青少年によるデジタルアート作品展

2024 11.9 (Sat) ~ 10 (Sun)
10:00 ~ 16:50

2025 1.18 (Sat) ~ 19 (Sun)
10:00 ~ 16:50

特別ブース
VRの世界を体験しよう!
小型ドローン操縦に挑戦!
オリジナルデザインに挑戦!
デジタルお絵描き体験!
イラスト制作ライブ

特別HP

ibisPaint の教育支援「ibisPaint Edu」

「ibisPaint（アイビスペイント）」は、指一本で本格的なイラストが描けるモバイルペイントアプリで、豊富な機能が一部を除き無料でご利用いただけます。19 言語に対応し、世界 200 以上の国と地域からのダウンロード数は累計 4.5 億を達成（2025 年 1 月末日時点）。

この ibisPaint を教育機関向けにカスタマイズしたのが、「ibisPaint Edu」です。アプリ内で広告は表示されず、ソーシャルネットワーク機能も削除しているため、学校などの教育機関でも安心してご利用いただけます。

「**学んでほしい**」を叶えるためのお絵描きアプリ



ibisPaint Edu の詳細はこちら : <https://ibispaint.com/productEdu.jsp>

株式会社アイビスについて

株式会社アイビスは、モバイルに精通した高度な技術のエキスパート集団です。モバイル無双で世界中に“ウォ！”を創り続けるというミッションのもと、自社の技術を地球の裏側まで届けるべく、ビジネスをグローバルに展開しております。今後もユーザーの皆様の要望に応えるために、さらなるアプリの機能拡充や使いやすさの向上に努めてまいります。

会社名 : 株式会社アイビス
本社所在地 : 東京都中央区八丁堀一丁目 5 番 1 号
代表取締役社長 : 神谷 栄治
事業内容 : モバイルペイントアプリ「ibisPaint」の開発／運営、
及び受託開発／IT 技術者派遣
設立 : 2000 年 5 月 11 日
上場市場 : 東京証券取引所グロース市場（証券コード 9343）
URL : <https://www.ibis.ne.jp/>



※メディアの方に限り、本文章に使用されている画像は許諾なく使用して構いません。