


- 8 . 科学技術と文化芸術の交流・共創による新たな施策展開

Collaboration between Science and Technology ,and Culture and Art

 キーワード	科学技術, 文化, 芸術, メディアアート, デジタルコンテンツ, アジア連携
Key Word	Science and Technology, Culture, Media Art ,digital contents, Asian alliance

1. 調査の目的

21世紀の日本において、人々が「モノの豊かさ」から、「心の豊かさ」を求める時代にあって、科学技術が果たすべき役割も、知的価値、経済的価値、社会的価値に加えて、「文化芸術的価値」の実現に貢献することが期待されるようになってきた。

本報告書は、このような観点から、2011年からスタートする第4期科学技術基本計画において、政策的にハイライトをあてるべき価値のひとつとして「文化芸術的価値」をとりあげ、文化芸術的価値の創出に資する科学技術政策立案のための基礎資料に資することをめざしている。

具体的には、「メディアアート」あるいは「デジタルコンテンツ」を主要な検討領域として取り上げ、内外の最新研究開発動向や技術的・制度的課題などを踏まえた上で、第4期科学技術基本計画を視野に入れた新たな政策展開の方向性および促進方策を検討した。また、日本国内だけでなく、国際的展開とりわけアジア諸国との連携の可能性についても、多角的な観点から検討を行った。

検討に際しては、有識者からなる「次世代デジタルコンテンツ研究会」(委員長:九州大学大学院芸術工学研究院 砂田向孝特任教授)における集中的審議および、内外の先進事例調査、各種統計・予測データの収集・解析などを行った。

2. 調査研究成果概要

(1) 文化芸術的価値の創出に資する科学技術施策動向

第3期科学技術基本計画(2006年度～2010年度)においては、新たに、生活の安心・安全や国家基幹技術などの「社会的価値」創出に力点が置かれている。たとえば、第3期科学技術基本計画の重要政策(中間とりまとめ)においては、「社会の新たな要請に応えるための科学技術の展開」として、「国家イメージ向上や新たな産業創出にも貢献する「ソフトパワー」としての文化の価値が認識される中で、その重要性は益々高まっている。例えば、「メディア芸術等の分野における技術基盤の構築などを推進する」としている。また、第3期科学技術基本計画の「社会のニーズに応える人材の養成」の具体策として、デジタルコンテンツの創造等の自然科学と人文・社会科学との融合分野など社会のニーズが顕在化している分野や機動的な人材の養成・確保を推進するとしている。

分野別推進戦略(平成18年3月、総合科学技術会議決定)の情報通信分野における戦略重点科学技術として、「世界と感動を共有するコンテンツ創造及び情報活用技術」があげられている。

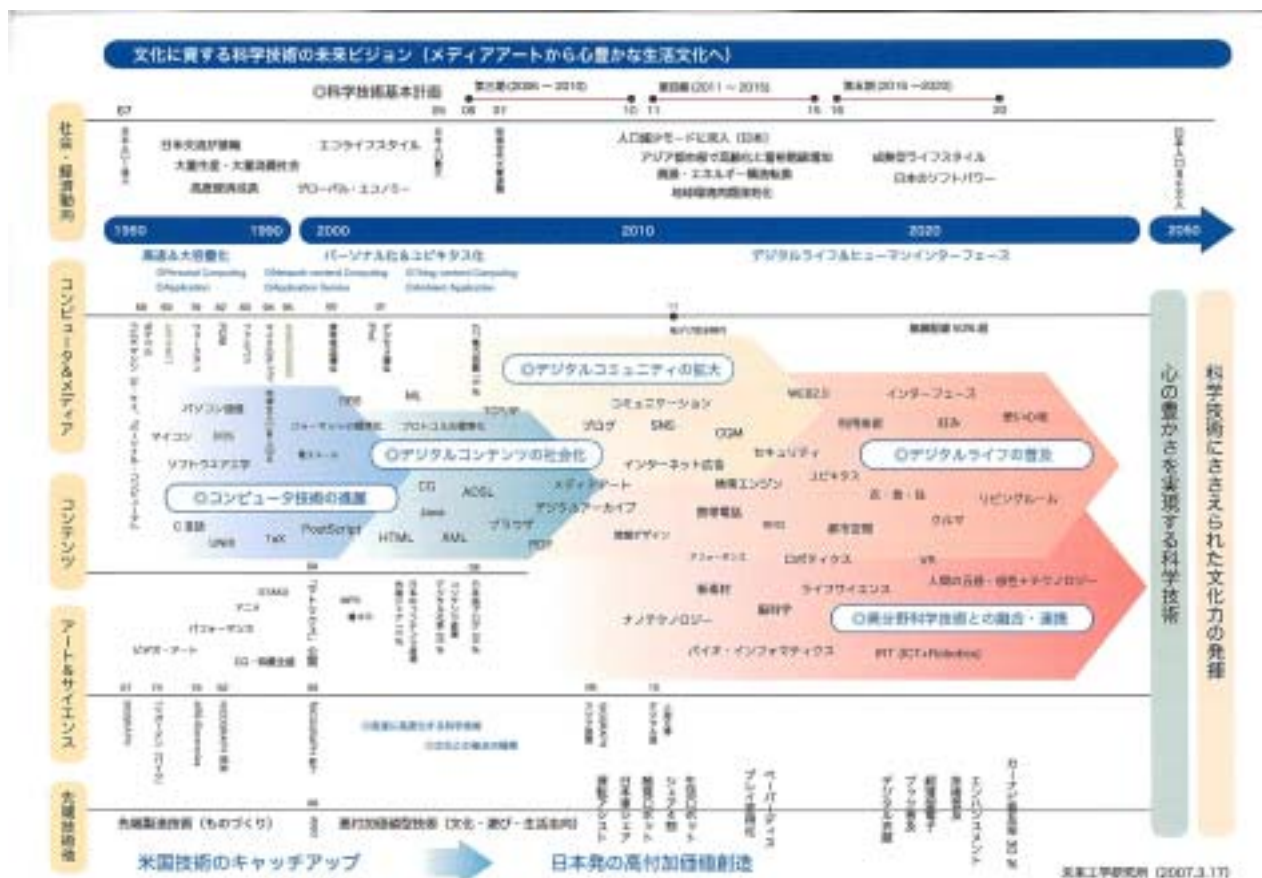
(2) メディアアートおよびデジタルコンテンツの現状と展望

このような流れの中で、「メディアアート」とは、芸術表現に新しい科学技術の成果を利用したり、新たな科学的解明や技術的発明によって生み出される芸術形態である。絵画等の従来の芸術媒体による芸術と比較して、商業化・産業化の可能性が高く、文化的な価値はもとより、経済的価値も大きいものが少なくない。具体的には、映画やゲームソフトなどにおけるデジタルコンテンツやアートデザインなどの形態に変換されたり、アートセンスを持った高付加価値プロダクトとして、商品展開される可能性を秘めている。

一方、日本のコンテンツ産業規模は約14兆円といわれているが、そのうちいわゆるデジタルコンテンツの比率は増加傾向にあり、全体の2割近くを占めている。メディア別では、音楽・音声系コンテンツお

よびゲーム系コンテンツのデジタル化は、早くから進んでいる。それに対し、映像系コンテンツは規模は大きいものの、デジタル化は遅れていた。しかし2011年の地上波デジタル放送への全面移行などを視野に、このところ急速なデジタル化が進んでいる。

(3) メディアアートおよびデジタルコンテンツの未来展望



(4) 新たな研究領域と今後の政策課題

検討で明らかになったメディアアートおよびデジタルコンテンツ領域で着手すべき研究開発領域としては、人間の感性をカタチにする科学技術、日本発オリジナルコンテンツの研究開発、およびそれらを支える 基盤・共通技術の3つに大別される。

当面の重点施策としては、研究者とアーティストの交流・協働のためのマッチングサイト構築(電子コミュニティ運営を含む)、モデルとなる先進的オープンラボの形成、当該分野にかかわる研究開発ロードマップ作成、若手人材育成プログラムの開発、アジアにおけるメディアアートの国際共同研究、がある。