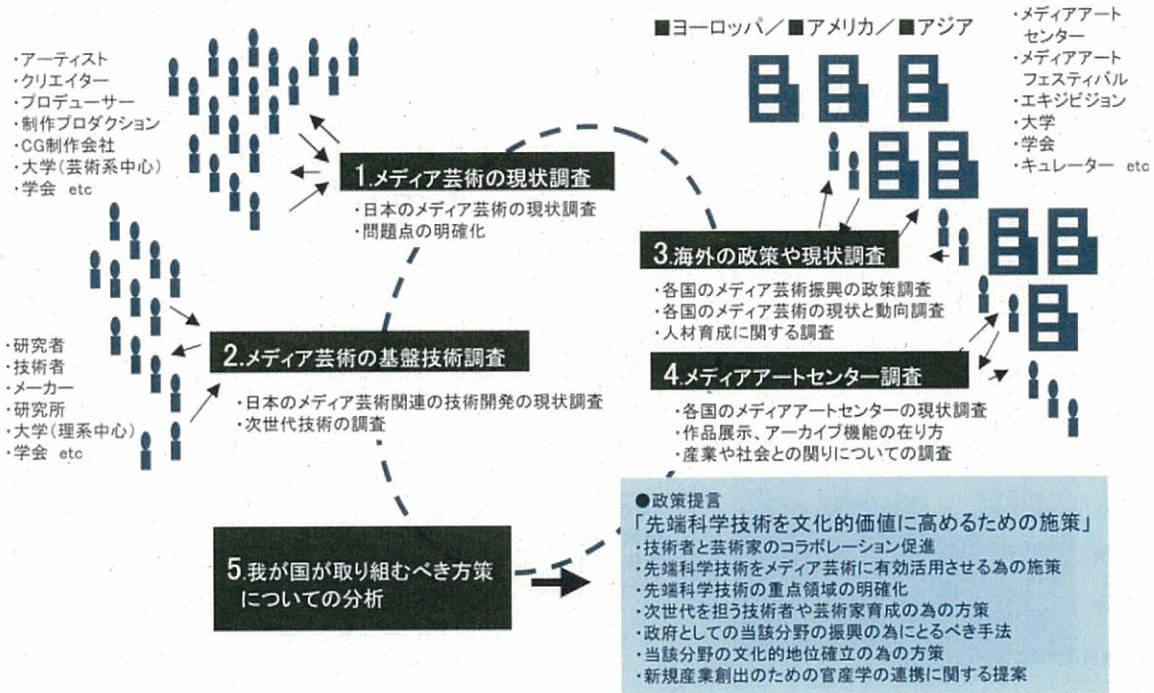


第5章 分析・提言

～わが国において取り組むべき方策の分析



第5章

メディア芸術政策提言における5つの柱

- (1) 科学・芸術・産業の融合・・・アジア独自の歴史と環境を生かしたメディア芸術のための先端科学技術開発
- (2) メディア芸術科学センターの設立・・・ハコ型でなく、人材/ソフトを中心としたメディア芸術産業の拠点
- (3) 専門的な学術組織の確立・・・アジア地域の複数の学会や団体を横断しハブとなる組織の確立
- (4) 高度な専門人材育成の強化・・・ハイレベルな産業技術と研究施設の人的ネットワークの推進
- (5) 文化芸術産業支援システムの構築・・・コンテンツ産業と科学技術、芸術を有機的に繋げ支援するしくみ



第5章

専門学術組織・産業支援・人材育成の強化

●専門的な学術組織の確立

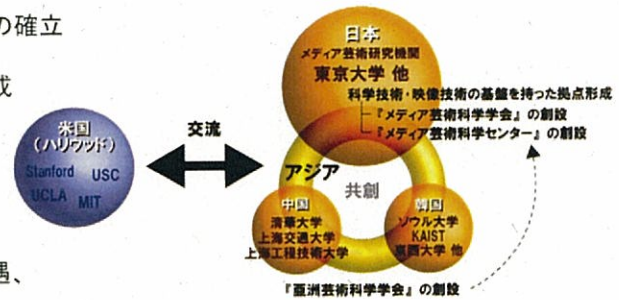
- (1) 大会の開催(論文発表・学術展示〔芸術・技術〕・招待公演・懇親会・エクスカージョン)
- (2) 国際交流—日本とアジアに拠点を置き調査研究を行う(資料の所在情報など)
- (3) 産・官・学の人材交流—文化施設連携部会・企業メディア芸術科学事業支援協議会
- (4) 他学会及び団体との連携交流、メディア芸術各分野の部会
- (5) 人材育成—賞(新人発掘・学生部門・功労者顕彰を含む)、スカラーシップの設立
- (6) 普及活動—出版(年一回発行、論文誌・書籍)、文化フォーラム開催
- (7) 文化施設へのメディア芸術展示支援・助言を行う

●文化芸術産業支援システムの構築

- (1) 産業界からのメディア芸術関連研究受発注システムの確立
- (2) メディア芸術の海外プロモーションの強化
- (3) 関連学術文化の振興、翻訳・出版・教材作成への助成

●高度な専門人材育成の強化

- (1) 文化行政専門人材の育成と採用
- (2) メディア芸術創作に必要な創造性を伸ばす教育プログラムの確立
- (3) 優秀な外国人技術者および芸術家への就労ビザ優遇、及び教育研究機関への雇用促進



27

第5章

メディア芸術科学センターの設立・基本構想



●メディア芸術・科学の総合的専門文化施設として、収集・展示・保存・調査・研究・普及などを含めた総合的な活動を行う。

●メディア芸術に関する情報を集約し、交流の拠点・我が国におけるセンター的役割を担う。

●メディア芸術と、我が国固有の文化(芸術・科学)とを結びつけた事業を展開する。また、歴史の流れや複数の分野にまたがる脱領域的なもの・新しい表現形式や技術を等距離に往来し、メディア芸術を通して提案・表現したものを対象とする。

●研究機関の機能を持たせ、常に最新の研究成果・情報を展示等事業に反映させる。

●来館者・地域・都市とのメディア芸術による交流を実現する。

●メディア芸術と科学による新たなプロダクト・商品・教材・技術等を開発提案する。

●失われつつある過去のメディア芸術系資料の情報を保存し、図書室機能とともにアーカイブとしての公開を目指す。

28

第5章

メディア芸術科学センターの運営組織イメージ



- ・エンタテインメント産業研究
- ・アーカイブ研究
- ・人材育成
- ・制作研究

<p>施設概要</p> <p>地上4階、地下1階</p> <p>芸術科学ラボ、展示室1(企画展示室)、展示室2(常設展示室)、展示室3(小ギャラリー)、ホール、ミュージアムショップ、ワークショップスペース、ライブラリー、事務所、研究室、収蔵庫(各階)</p>	<p>組織構成</p> <p>マネジメント(管理係)、アカウント(経理係)、パートナーシップ(連携係)、キュレトリアル・リサーチ(学芸係)、コミュニケーション(普及係)、パブリックリレーション(広報係)、マーケティング・プロダクト(開発係)、ライブラリアン(司書)、～各職種シニア、アシエート、アシスタント～ボランティア、インターン</p>
<p>事業方針</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 展覧会事業 ■ 普及事業 ■ 収集保存 ■ 広報事業 ■ 企業連携 ■ 研究開発 ■ 連携事業 	<p>他の文化施設へのメディア芸術展示支援</p> <p>・技術員派遣・メディア芸術他館研修制度・展示ノウハウ共有・巡回・連携展の実施・展示支援ツールの開発・教育機関との連携・グッズ商品開発・在外研究員派遣制度・インキュベーション制度・図録DVD制作パッケージ・収蔵品検索システムの共有</p>

第5章

科学・芸術・産業の融合-芸術科学ラボの設立

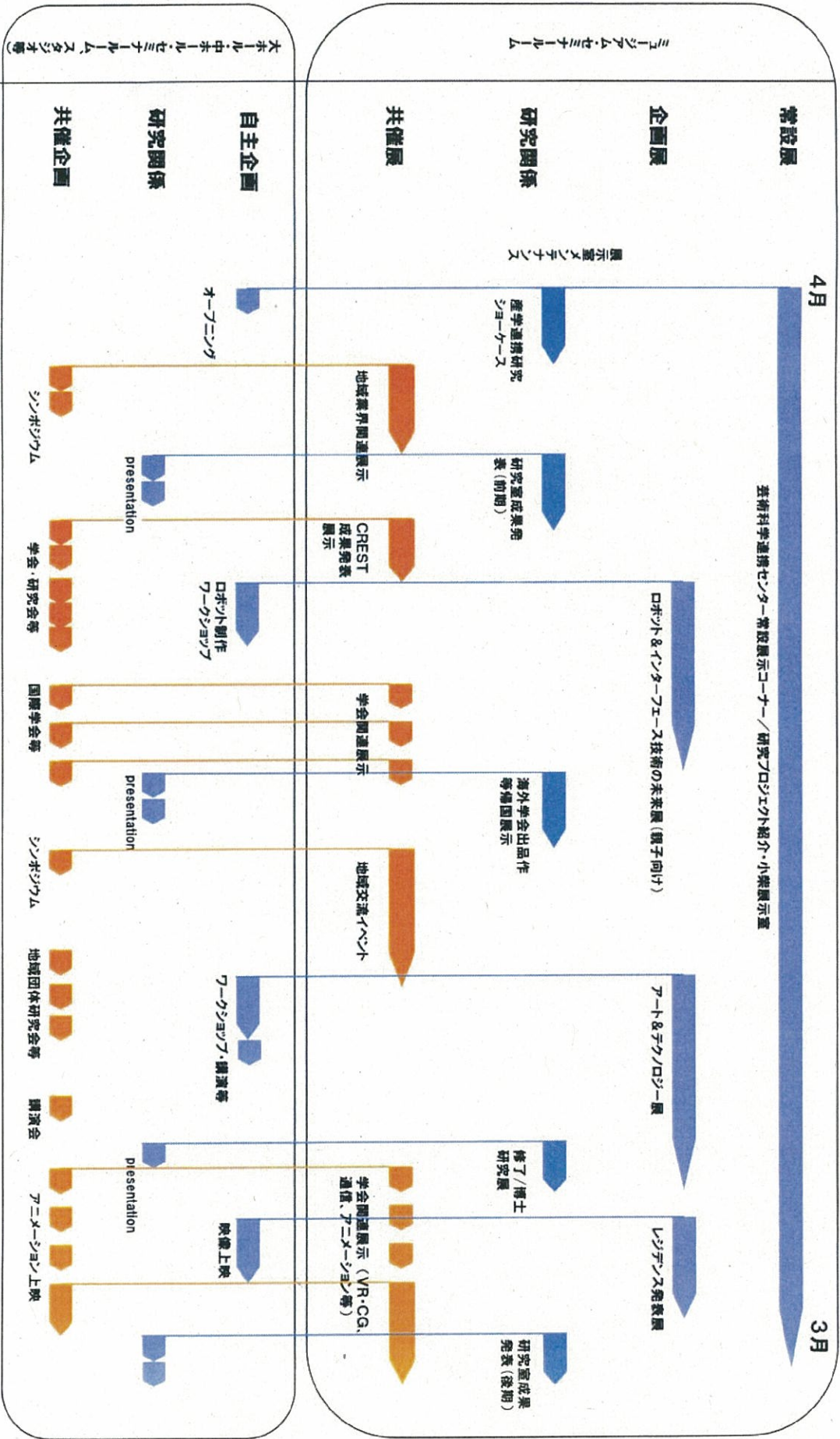
- (1) CGシミュレーション映像表現とヒューマン・インターフェース、ロボット技術の重点研究領域化
- (2) 情報通信、ロボット工学、ナノテクノロジー情報のCG化
- (3) メディア芸術センター内の芸術科学ラボ(研究所)の設立
- (4) 重点研究領域の体系化

- ディスプレイ研究
- 人工生命・人工知能研究
- シミュレーション研究
- ロボット・機械研究
- センサー・デバイス・インターフェース研究
- ネットワーク・ユビキタス研究
- 細胞・遺伝子、生命研究
- 新素材・材料研究所
- フロンティア科学(宇宙、深海、惑星)研究
- アジア情感科学研究



～以上の領域に共通の縦軸において以下の機能を強化する。

- ・先端科学技術をメディア芸術に適用するための、多様な研究者を参画させる
- ・次世代を担う科学技術に強い若手クリエイター育成
- ・政府としての当該分野の振興・奨励
- ・当該分野の文化的地位の確立(展示・アーカイブ化)
- ・新規産業創出のための産業界との連携強化



大ホール中ホールセミナーホールなど多岐

資料協力： ・ 「先端科学技術研究をメディア芸術へと文化的価値を
高めるための施政の在り方」より引用
発行：CG-ARTS協会 メディア芸術調査委員会

・ 東京大学大学院 コンテンツ創造研究コア
教育研究環境 WG
