

文化審議会第20期文化政策部会（第7回）

令和4年11月16日

【松田部会長代理】 それでは、少しだけ遅れて参加される河島部会長に代わりまして、私、松田が冒頭の進行を務めさせていただきます。

では、ただいまより、令和4年度第20期文化政策部会を開催いたします。

委員の皆様におかれましては、御多忙のところ御参集いただき、誠にありがとうございます。

それでは早速、議題に移りたいと思います。議事次第を御覧ください。本日の最初の議題、この議事次第には書かれておりませんが、落合委員より意見発表の機会を設けることになっております。

落合委員におかれましては、御多忙の中、御準備いただきまして、ありがとうございます。落合委員は、いらっしゃいますでしょうか。いらっしゃっていないようですね。

【斉藤政策課専門官】 そうですね。まだお入りいただいておりません。次の議題で、落合委員がいらっしゃったタイミングで、移行したいと思います。

【松田部会長代理】 分かりました。

予定としましては、文化芸術分野におけるデジタル・トランスフォーメーションということで、短く御発表をいただいて、その後に質疑応答をすることによって、この第2期の基本計画の策定に資するような意見交換ができればという趣旨だったんですが、お入りになってから、また、その御報告をいただきたいと思います。

では、順番が変わることになりましたが、議題の当初の予定どおりということであれば、第2期の基本計画の中間報告の策定に向けた議論を進めることとなっておりますので、こちらの論点整理を進めていきたいと思います。

では、事務局のほうより、送っていただきました、事前に配付していただきました資料の説明をいただければと思います。こちらをよろしく願いいたします。

【斉藤政策課専門官】 改めまして、落合委員がいらっしゃったタイミングで、引継ぎといたしますか、バトンをお渡ししたいと思いますので、まず、本日のメインの議題でございませぬ、第2期文化芸術推進基本計画、皆様から様々な御意見を頂戴するとともに、ヒアリングをたくさん、3度にわたりまして、やらせていただきました。併せて、独立行政法人からの

ヒアリングもしたということで、大変様々な意見をお寄せいただいているところでございます。

こうしたこれまでの第6回分の文化政策部会における審議を、事務局のほうで、第2期文化芸術推進基本計画の中間報告のたたき台ということで、まとめさせていただいております。

今後のスケジュールといたしまして、まず、中間報告を年内に取りまとめたいと思っております。残りこの1か月半ほどの中で、文化芸術推進基本計画（第2期）中間報告をまずまとめる。

この中間報告をパブリックコメントにかけまして、国民の皆様から御意見を頂戴したものを盛り込み、本文案をつくっていくという流れを想定しております。

パブリックコメント、おおむね3週間から1か月、年内に中間報告を固め、それを1か月かけまして、いただいたものをお寄せさせていただいて、改めて文化政策部会において、国民の皆様的心声を反映した、まさに本文案、答申案ということになりますけれども、大臣からの諮問に対する審議会としての答申案をつくっていくというスケジュールでございます。

これまでの意見を初めてまとめさせていただくということで、中間報告のたたき台を概要としてお示したものが、資料1ということでございます。

それをもう少し皆様の御意見を頂戴するものとして、文章としてまとめているものが資料2ということでございまして、資料1は、資料2のエッセンスとなっていくということでございます。

本日の御意見を頂戴したものを、より長く意見としてまとめることで、中間報告としての文案をつくっていく。残りの約1か月は、こういった作業を、皆様に御指導を頂戴しながら、審議会として進めていければというスケジュールでございます。

改めまして、資料1を御覧いただきたいと思っております。第2期文化芸術推進基本計画（中間報告・概要たたき台）という横紙のカラーの資料でございます。この中に、これまでの議論を、事務局なりにまとめたエッセンスを盛り込んでいるということでございます。

1枚目でございますけれども、計画策定の経緯ということでございます。

多くの内容については、委員の皆様、諮問のタイミング、第1期の私からの御説明の中で、今年度、計画をつくるということについて、御説明させていただきました。かなり重複いたしますけれども、本年度をもちまして、第1期の文化芸術推進基本計画が、閣議決定から5年間の期間を満了するというところでございます。

併せまして、本年度の6月に、大臣から、新しい文化芸術推進基本計画の策定について、

諮問がありました。

その上で8月8日、第1回ということで、この部会を進めてきているわけでございますけれども、改めておさらいをしますと、諮問事項としては、丸1、ウィズコロナ・ポストコロナを見据えた中長期的な文化芸術の振興方策、丸2として、文化と経済の好循環を創造するための方策、丸3として、文化芸術行政の効果的な推進の在り方。こういった内容が、大臣からの諮問として、この審議会に投げかけられているということでございます。

改めて、第1、我が国の文化芸術を取り巻く状況として、特に特筆すべき3点を整理をさせていただいているものが、真ん中の第1でございます。

第1期計画期間中、文化芸術政策としての動向でございます。

一番左のボックス、文部科学省設置法を改正しまして、文化庁が中核となって、「文化に関する施策を総合的に推進」する権限が新たに規定された。

ある意味、この第2期の計画というものは、この権限が新たに規定されてから初めての計画ということになりますので、今後、様々、細かい本文になってくると、各省の進めている文化政策なども、具体的な記述として記載されていくわけでございます。こういった「総合的に文化に関する施策を推進」するという権限が、文化庁に付与された。これが平成30年でございます。

併せて、「芸術に関する教育」、「博物館に関する事務」が、文科省から文化庁へ移管された。これが、平成30年の出来事でございます。

その後、令和元年度、日本で初めて第25回のICOM（国際博物館会議）京都大会が開催されまして、委員の皆様にも多く御出席、御尽力を賜ったものでございますけれども、この国際博物館会議の開催の理念を踏まえまして、令和4年度、本年度になりますけれども、博物館法の改正がありました。

併せて、令和2年、文化観光推進法が制定されております。

また、平成31年、令和元年、日本博の旗揚げがなされたということです。

最後に、平成30年と令和3年、文化財保護法を改正しております。

併せて、昨年度、「文化財の匠プロジェクト」が策定された。

このように見えますと、法改正でありましたり、組織再編でありましたり、第1期の期間中は、文化政策については、非常に多くの出来事があったということが整理できるかと思っております。これがまず、第1。

そして、2つ目として、令和2年1月、2月初頭あたりでしょうか、新型コロナウイルス感染

症の感染拡大ということで、文化芸術は非常に大きな影響があったということでございます。

多くの文化庁から発出している文章におきましては、文化芸術とは、コロナ禍の影響を大きく受けた分野の一つだというような言い方をしております。飲食業でありましたり、宿泊業、観光といった業態は、非常に目立って大きな影響を受けていることが、報道等で喧伝されるわけでございますけれども、文化芸術も、勝るとも劣らない大きなネガティブな影響を受けたということでございまして、文化芸術団体が公演等のイベント中止・延期・規模縮小を余儀なくされ、地域の伝統行事等も中止・延期された。

併せて、インバウンドの減少、そして国内旅行の需要の停滞ということで、文化芸術と観光の好循環を創出するといった理念も、なかなか困難になったということでございます。

併せまして、非常に厳しい文化芸術団体の活動を支えるべく、文化庁の支援ということを進めてまいりましたけれども、文化芸術をなりわいとするフリーランス地位の不安定さですとか、統括団体の機能が重要であるといったことが、コロナにおける文化団体を支えるといったプロセスの中で、改めて認識をされたということでございます。

一番右、コロナと少し独立したものとして、様々な社会状況の変化があります。この後、落合委員に御説明をいただく予定でございますけれども、デジタル化の進展において、表現活動、鑑賞形態多様化、ビジネスモデルの変容といったものが、極めて加速度的に進展したということでございます。

併せて、急激な少子高齢化、もちろん、ほかにも様々な要因はあるわけでございますけれども、文化芸術の担い手の確保・育成、鑑賞等の需要といったものも減少し、市場の縮小に対応することが求められているという状況です。

併せまして、SDGsでございましたように、国際的/地球規模の課題に対して、文化芸術が、何らかの貢献をするということが要請されている現状です。

最後、アジア発のコンテンツの興隆ということで、我が国の文化芸術のグローバル展開が、日に日にその急務であると、必要性を増しているというような状況にあるのではないかとということでございます。

第1、以上1, 2, 3ということで、我が国の文化芸術を取り巻く状況をまとめさせていただきました。

その下、第2でございまして。

昨年度の文化政策部会におきまして、中間評価を実施いただいたわけでございますけれども

ども、その中での第1期計画期間の目標の達成状況を、2つ目の丸でまとめております。

2つ目の丸の1つ目のポツでございますけれども、計画期間の前半は、文化芸術に関するコンテンツ市場の成長といったプラスの循環が創出しかけていた、創出されていたという部分もある。戦略に掲げた目標、一定の進捗が見られたのではないかとということが、一つの総括でございました。

一方、令和2年以降については、新型コロナウイルス感染症の感染拡大の影響を受け、戦略に掲げた目標の進捗が難しかったり、そもそも、評価をすること自体が、今の時代からいって、あまり適切ではないよねというような状況になったという総括をしております。

こういった中で、我が国の文化芸術担い手の活動基盤の脆弱性でございましたり、アーツカウンシル機能の強化の必要性や課題。この辺りは、今年度になってからの文化政策部会でも、委員の先生方から、コメントを頂戴しているところでございます。

ひとまず、ポストコロナを見据えた市場の回復及び更なる振興が課題というようなまとめ方が、昨年度の間評価においてなされているということで、2期の計画に向けて、こういった評価の部分、第2の中で詳述をさせていただきたいと思っております。

ページ、2枚目に参りまして、この第1、第2、これまでは、前提としての概括的な整理でございましたけれども、2枚目以降、今、共有されている画面以降が、第2期の計画のまさにコアとなる部分でございます。第3として、文化芸術政策の中長期的な目標と、第2期計画における方向性でございます。

一番重要な中長期目標ということで、これまで2度ほど、既に第5回、第6回において、中長期目標を議論をさせていただいておるところでございますけれども、もともと第1期計画の中で、目標というものが規定されております。これは、5年間のものというスパンで設定されたものではなくて、第1期計画の中で、既に今後10年から15年程度を見据えたものとして、目標は設定されていたという経緯がございます。つまり、この目標を設定してから、5年間しかたっていない状況である。

当然、コロナの影響ですとか、様々な影響もあるものの、先ほど申し上げたように、目標が達成されていない現状ということもありますので、法に基づき策定された第1期計画の中で掲げられた10年から15年を見据えた目標は、基本的に踏襲することが必要ではないかという形で、議論が進行してまいったというふうに整理をさせていただいております。

これを改めて2期計画において、中長期目標、丸1から丸4という形で、第1期計画での記述をベースとしながら、より分かりやすく国民の皆様文化の方向性が伝わるようにという

ような御指摘でありましたり、微修正といえますか、今の時期にかなった内容に調整をする必要があるだろうという御意見も頂戴いたしまして、1期計画の目標を踏襲しつつ、2期の目標として、中長期の目標を改めてこのように記載をさせていただいております。

文化芸術の創造・発展・継承と教育・参加機会の提供。

創造的で活力ある社会を形成していく。

心豊かで多様性のある社会を形成していく。

併せて、中長期目標の丸4が、1期の計画から、特に見出しは、がらっと変わっておりますが、持続可能で回復力のある地域における文化コミュニティを形成していくんだ。

こういったことを、10年、15年かけて、中長期目標として設定をしてはいかがかというような形で、御提示をさせていただいております。これが、第1期計画の目標に当たる部分、第2期では、中長期目標として提示してはいかがかという御提案でございます。

続きまして、2ポツの第2期計画における重点目標ということで、前回の第6回の会議におきまして、文化と経済の好循環の加速という形で、重点目標について、イメージを事務局からお話を少しさせていただいております。これを文章として明示的にお示しをしております。第2期においては、重点的に文化芸術と経済の好循環を創出させ、そして、さらにそれを加速していくということを目指して掲げてはいかがかというように、まとめさせていただいております。

この目標に対して、重点的に取り組んでいく内容を、6つほど下に掲げまして、この重点取組を推進することによって、第2期計画の5年間は、文化芸術と経済の好循環を創出させていこう、そして加速していこうという御提案でございます。

重点取組は1から6ございまして、左側の重点取組6つ、具体的に申し上げますと、右側の主な取組の例。もちろん、これ以外にもたくさんあるわけでございますけれども、それは、本文に表れてまいります。左側に掲げた6つの重点取組、具体的に右側にあるような取組の具体例を進めることによりまして、重点的に取り組んでいこうという構成でございます。

1つ目が、新時代の文化芸術活動の推進。ここの「新時代の」という表現は、当然、まだコロナの影響下にある我が国の文化芸術の推進という観点で、ポストコロナ・ウィズコロナを見据えつつ、さらなる芸術水準の向上を目指していく。

こういった趣旨を「新時代の」という言葉に込めておるわけでございますけれども、先ほどの総括にもありましたように、文化芸術分野の事業環境の改善及び脆弱な活動基盤強化といった形で、文化芸術活動を推進していく。

併せて、世界的なアート拠点との連携等による我が国アート市場の活性化。

映像・マンガ・アニメ等、メディア技術を引き続きしっかり振興していこう。

文化施設の運営における「PPP/PFI」活用などによる官民連携の促進。

こういった具体例に基づいて、新時代の文化芸術活動を推進していこうということが、1つ目の重点的に進めていく取組でございます。

2つ目、「文化資源の保存と活用」の一層の促進ということです。

「文化財の匠プロジェクト」の着実な推進。

文化財保存に関する取組の拠点となる施設の設置の検討。

我が国固有の伝統芸能をはじめとする無形の文化遺産の振興。

ヒアリングでも、御提案等もありましたが、近現代建築の保存・活用推進と建築文化の振興。

これは一つの例でございますけれども、こうした取組を進めることで、文化資源の保存と活用を一層促進していこうということが、2つ目の重点取組です。

3つ目、文化芸術を通じた我が国の「次代を担う子供たち」の育成ということでございます。

学校における文化芸術に関する教育の充実・改善、伝統文化の継承。

子供たちによる文化芸術・伝統芸能等の鑑賞体験機会をしっかりと確保しよう。

特にこのところ、非常に議論が進んでおります、文化部活動の円滑な地域移行の促進。地域と部活動をしっかりと連携をしていこうという趣旨でございます。

こういった取組を進めるという点を、3つ目に掲げております。

4つ目、多様な主体の参画・連携による文化芸術の価値の創出ということで、広く様々な主体が、文化芸術活動に参画すること、そして推進をすることといった機運をしっかりと醸成をしていく取組が必要ではないかということでございます。

文化芸術活動の推進に当たっての多様な財源の確保。

活動主体が抱える課題を解決するための伴走型支援。

著作権制度の改善といった点、コンテンツ創作の好循環の実現。

こういった取組によって、重点的に進めていく。

5つ目として、文化芸術のグローバル展開の加速ということです。

文化芸術分野におけるグローバル人材の育成と海外展開の支援。

「日本博2.0」の推進をはじめとする海外への積極的な文化発信の推進。

様々な会合がございますけれども、国際的な文化交流を充実させていく。

文化芸術分野のデジタル・トランスフォーメーションの推進。

本日、落合委員の発表を受けてと考えておりますけれども、ウェブ3.0時代に、表現形態ですとか、鑑賞機会といった形態の多様化に伴って、NFTですとか、メタバースなどといったものをしっかり活用した新たな文化芸術分野の発信の在り方でありましたり、表現の在り方であったり、こういったものを、政府としては、推進していく必要があるのではないかとということがございます。

6つ目、文化芸術を通じた「地方創生/地域振興」の推進ということです。

博物館法改正もございました、全国の博物館・美術館等の機能強化・設備整備の促進。

統括団体による、地方における文化芸術公演の積極的な展開の支援。

文化観光、地域の伝統行事の振興と継承。

地域の人材育成。

食文化をはじめとする生活文化の振興ということがございます。

この1枚を改めて整理をいたしますと、第1期で目標とされていた内容は、中長期目標と名前を変えて、基本的には内容を踏襲しつつ、より、国民の皆様にとって分かりやすい、文化芸術関係者にとって分かりやすい目標を、改めて設定をさせていただいてはいかかという点です。

第2期計画の5年間、令和5年度から令和9年度において、重点的な目標の一つ、「文化芸術と経済の好循環の創出と加速」といった形で目標を掲げまして、それを達成するための取組として、6つに掲げる重点の取組を推進していこうということがございます。

次のページでございます。「文化芸術政策の中長期的な目標と、第2期計画における方向性」ということで、当然、重点的に取り組むこともありますけれども、不易と流行と申しませうか、文化芸術政策の中では、どんな時代にも、常に推進をしていくものが多数あるわけがございます、こういった点も、しっかり基本計画の中には書き込むべきであろうと。

政府として進めていく文化政策の中で、漏らさず、しっかり国民の皆様に進めていく推進方策を届けるということで、施策群という形で、丸1から丸16に分けて、政府として進めていく文化芸術施策を掲げさせていただくということです。ここには、本当に様々な取組が入ってくるわけがございますけれども、この概要の資料では、目出しとして記載をさせていただいております。

こういった記述が必要ではないかですとか、こういった取組が重要だという点は、我々の

事務局としては、丸1から丸16の中にそれぞれ落とし込んで、改めて本文として、皆様にお目にかけていると思っておりますけれども、この16の施策群の中に、具体的、基本的な施策が入ってくるのではないかと考えております。

当然、丸1から丸16というものは、全体で一覧性をもって提案していくものでございますので、重点目標の取組の再掲という形であったり、多少、記述を変えて、施策群の中には、必ず入っていくことになります。

その中で、特に重点的に取り組むものと、不易として、5年間しっかり進めていくものを、重点取組と施策群として提示をしていく。これが1期計画における戦略の部分の提案になってくるかと思えます。

この戦略の部分として、1期で提案してきたものを、ある意味、重点的なものとしてしっかり基本的に取り組んでいくものということで分けて提示しているということが、重点取組と施策群の関係ということになります。

丸1から丸16、全て読みますと、お時間を取ってしまいますので、一べつをいただければと思いますが、政府として進めている文化芸術に関する施策のほぼ全てが、この柱立ての中に入ってくるのではないかと考えております。

最後、第5として、「文化政策の中長期な目標と、第2期計画における方向性」ということで、計画を進め実現に至らせしめるために必要なことということで、3つ掲げております。

評価・検証サイクルの確立。

成果を着実に上げるために、ロジックモデルを構築しても、EBPMをしっかり回していくといったことが、計画に基づく目標達成に近づく近道であろうということで、ロジックモデルを今後つくっていくということでございます。

併せまして、政策の評価、検証のためには、やはり、データでありますエビデンスが極めて重要でございますので、国内外の文化芸術の動向の把握、計画の適切な評価のために、大学、独立行政法人、関係団体等と連携しての調査機能を、文化庁として、政府として、強化していく必要があるだろうという御提案です。

2つ目、第2期計画の戦略的な広報・普及活動の展開ということでございます。

多くの文化芸術関係者、ひいては国民皆様に、2期計画として、政府として進めていく文化芸術推進方策の御理解を頂戴するために、広報ツールの活用、時宜にかなった情報提供を推進。広報をしっかりやっていくということが必要であろうということです。

3つ目として、地方公共団体への計画策定の働きかけということでございます。

国が計画をつくるのみならず、文化芸術推進基本法におきましては、地方においても、自治体・公共団体単位で、「地方文化芸術推進基本計画」をつくっていくということが推奨されております。

政府として提示していく第2期の計画の内容を参酌しまして、各自治体、地方公共団体において、地方における文化芸術推進基本計画の改定ですとか、まだ、残念ながら、おつくりいただいている自治体も散見されるところでございますので、策定を支援・促進、国、地方連携で進めていく必要があるという趣旨でございます。

最後になりますが、4枚目が、今回の理念を、図としてお示しをさせていただいているということでございます。

「文化芸術と経済の好循環の創出と加速」が、重点目標と掲げているところでございまして、本質的価値として、文化芸術が持つ本質的価値が創出される、そして活用されることによりまして、社会・経済の活性化が図られる。

社会・経済の活性化、更なる価値が創出され、投資が加速し、更に文化芸術の振興、本質的価値がまた創出され、そして社会・経済が更なる活性化を遂げていく。この矢印で示したような循環というもの、好循環を創出させる。そして、それを大きく加速させていく。これが、第2期計画で政府が進めていく取組を一言で表すと、こういった重点目標になるのではないかと考えております。

そのために、真ん中にありますように、重点取組を6つ掲げ、そして、文化芸術の推進に不可欠な施策群という形で、取組を進めていくということを考えているところでございます。

そして、左側、右側に、アウトプットとして、将来像がこのようにもたらされるということ、右側に配置されている、こういったもたらされる将来像を目指すために、この循環を大きくつくっていく、そして加速させていくということを、5年間をかけて、政府として進めていきたい、そんなメッセージを、最後の資料に込めたところでございます。

私の事務局からの説明は、これで終了ですけど、ちょうど落合先生がお入りになられたので……。

【落合委員】 遅れまして申し訳ない。恐縮です。

【斉藤政策課専門官】 とんでもございません。

資料の説明が、今、終わりましたところでございまして……。

【落合委員】 読みました。

【斉藤政策課専門官】 恐縮でございますが、改めて、落合委員より御発表をいただきましたと思います。

落合先生のお話と質疑応答がありまして、その後、改めて、計画についての議論を進めていければと思っております。

すみません、間に、落合委員に御発表いただく、恐縮でございますが……。

【落合委員】 すみません。私は、1個前のミーティングが長引いてしまい……。

すみません、資料はつくり途中なんですけど、適宜、15分ですよね。

【斉藤政策課専門官】 15分で、よろしくお願ひします。

【落合委員】 しゃべりながら、資料が書かれていくような気がしますが、こんな感じ、あれです。

私が今回のあれを見たときに、一番思ったことは、DXと文化芸術の多様性を考えないといけないなと思っていて、私は、ここ……。今、画面共有されていますか。見えていますか。

【斉藤政策課専門官】 はい。

【落合委員】 資料1枚目が見えている、僕の名前が載っている、今、動いていますか。

【斉藤政策課専門官】 はい。先生のお名前と、多くの肩書が、こちらから拝見できます。

【落合委員】 そうです。僕、何の人として、ここに座っているのかなということを考えていたんですけど、メディアアーティストと紹介されますが、一応、私は大学の開発研究センターのセンター長で、デジハリと大阪芸大と京都市立芸大と金沢美術工芸大学で教えていて、内閣府のムーンショット型会議のビジョナリー委員で、あれの目標を定めていて、全世代型社会保障の構成員で、IPA未踏というところのコンピューターを使った事をやっているところのスーパークリエイターで、世界経済フォーラムのグローバル・リーダーズの構成員で、自分のベンチャーをやっている、JST CRESTの研究代表者をしていて、博覧会協会のテーマ事業プロデューサーで、文化庁は文化交流使をしていたので、文化庁とは仲がいいという立ち位置です。一瞬では説明しきれないかもしれませんが、コンピューターを使ってやることを片っ端からやり続けて生きてきました。

そこから、どうやって、今回のお題を考えたらいいのかなと思ったときに、一番最初に私が思ったことは、この1, 2, 3, 4, 5, 6にあったんですけど、5番目の中に入っている「文化芸術分野のデジタル・トランスフォーメーション (DX) の推進」は、1から6の中の大項目に入るべきだと、私は思っています。これは、事務局に強く言いたいです。

それは、なぜならば、5年とか10年という単位で考えるとその時間はコンピューターにと

っての進歩は物すごく速い速度なので、今この目標でつくった中期計画は、ここに、もしコンピューターの話もしくはデジタル・トランスフォーメーションの話を5番の下に入れておくと、化石になってしまうので、これが化石にならないようにしたいということが、僕の強く思う1個の要望でございます。これはどう受け入れるか、分からないですが、そこです。

15分、お話にいただいたので、いただいたお題としては、「文化芸術と経済の好循環の創出と加速」ということが、多分、テーマだとして言われる予定なので、それに対して、グローバル発信、経済価値の追求とかいう点を、僕は、御指摘いただいていたんです。

ただ、私、立ち位置としては、先ほど申し上げたように、グローバル発信、経済価値の追求をやっている人間というわけでもないんです。もちろん、それもやっていますけど、ベンチャーを経営していますし、そのベンチャー、日本のスタートアップランキングの中で、上のほうに入っていますし、グローバルには、ヤング・グローバル・リーダーズをやったりなどを行っていますので、それは、そうなんです。

別にそれはそれでいいとして、そこより考えないといけないことは幾つかあるなと思って、僕が勝手に選んだものは、まず、私、デジタルネイチャーとって、自然はどう変わるんだろうということが緊急テーマで、ずっと研究しているんです。多分、今、文化芸術の観点では、そこを大きく感じられるようになってきたことは、すごく実感としてあるだろうなと思ったところで、その御説明をしようかなと思います。

何かというと、例えば、近年、画像生成AI、めちゃくちゃ働いていて、例えば、最近、ここ1か月ぐらい、僕はライブ・パフォーマンスばかりをやっているんです。例えば、日比野さんと一緒に、この前、エンジン01で、日比野さんっぽいAIをつくるみたいなことを、ライブドローイングでやっていたりしている。

何が変わったかということ、AIの画像生成は、学習とかを出してくるので、昔はすごい時間がかかったんですけども、それを実行して、推論を起こすためのAIの処理能力がすごく加速度的に上がってしまっていて、かつ進歩の速度も、いろいろなコミュニティでつくられるようになって、ものすごく進化速度が上がっています。

それによって、例えば、今、1週間で、私がアニメーションのために描く画像の量は、80万枚ぐらい画像を描くんです。昔、人類は、1週間に80万枚、1人で描けなかったんです。そうですね。何か映画を撮ったことがある方、思えば、分かると思います。

ただ、例えば、曲を作るにしても、ライブ・パフォーマンスをするのに、30分のライブのパフォーマンスがあるから、曲を110曲ぐらい作るかと言って、曲を作るわけです。30分の

ために、110曲を作って、5秒ぐらい聞いたら、あ、この曲、いまいちだな、次、行こうなどと言いながら、やっていって、それで、数百曲を作った中から、これだけやるかなと言って、選んで、ライブをやったりする。

これは、明らかに今までの人類には、なかなかできなかつたことで、それは、多分、実際、使ったり、作ったりしてみれば、直感的にすごく分かることなただけけれども、実際それを行為としてやってみないと、分からないことが多く存在するように感じています。

というのは、どういう意味かといえば、つまり、デジタルに変わりゆくところを、例えば、実際、学校の小学生の教育だったり、中学生の教育だったり、高校の教育だったり、大学の教育だったり、知らないですけれども、日進月歩で変わっていくテクノロジーをやりながら、それにはどういう修練や技能が必要なのかということが、それ自体も日進月歩で変わっていつてしまうことを学ばないと、文化芸術の中で、それを理解していくのは難しいということが、僕の持っている、これに対する理解です。

つまり、デジタルネイチャーの話をするときに、小学生に説明できるように、デジタルネイチャーを説明してくれと言われて、振り仮名つきのこの字ばかりのスライドを作ってみたんですけど、この元来の自然と言われたものが、20世紀までの我々のデカルト的世界感を説明した世界だと思えます。

つまり、自然の進化は物理的に低速だし、人類の工学的進化も、例えば学術論文を年間に数本書けばよかつたし、例えば論文誌が出るまで、査読プロセスに6か月かけていいし、展覧会の準備も6か月準備して、6か月会期とかでもいいし、2年前に予約して、2年間準備してよかつた。その世界というのは、十分に低速だったわけです。

例えば科学にしても、生物を捕まえに行こうとしたら、物理的に変化しない生物計算機がいて、僕らは、生物も人工物を計算機として捉えているので、ここはコンセンサスを得られているジャンルだと思いますけれども、生物、人類、虫とか、生物計算機と人工物計算機、PC、Mac、iPhone、いろいろありますね。

そうしたときに、例えば、ファーブルが昆虫を観察しに行くと、ファーブルさん、観察してくれていると、君も僕も計算しているねと。科学が自然を明らかにすることができた。計算機科学も、年間数回の学会を開くぐらいで、十分な速度で進歩していた。これは、十分に低速です。

しかしながら、計算機が満ちあふれて、そもそも自然が変化してしまうと、コンピューターと、この自然というものが、表裏一体になってくる。例えば、この世界で、今、どのくら

いコンピューターがあるかと言われれば、昔は、コンピューターはすごい少なかったんですけど、今は、人類の数は、人類の出生を考えると、人類、年間1億4,000万人生まれますが、スマートフォンは年間14億台ぐらい作っているわけで、1台200グラムとを考えても、人類、新生児は3,000グラムぐらいですから、人類よりコンピューターのほうが多く生まれ、質量も多くなる世界です。例えば目の数に至っては、人間よりコンピューターのほうが多い。

そうすると、コンピューターは、もはや自然物の一部と捉えてもおかしくはない。そうしたときに、ほかの生物を考えてみると、人間というのは、0.06ギガトンカーボンぐらいしかありませんから、植物450ギガトンカーボンに対して、人類は十分軽いんですけど、大して、人類はいない。それより、計算機のほうが、はるかに多い。それはそうなのですが、そうやって考えたときに、人間にとって、計算機環境というのは、ほぼ新しい自然環境として捉える程度に、コンピューターが多い。

その中で、なぜ我々は、今までの自然理解だと、ここが追いつかないのか。自然と芸術、文化というのは、寄り添いながら生きてきて、持続可能性を考える上でも、自然と科学、芸術の循環というものが、非常に大切だと言われています。

でも、その中で、デジタルネイチャー、計算機自然は、進化のスピードが物すごく速いので、一瞬、一瞬で、技術進化が起こって、違う形になる計算機というものがある。例えば、ファーブルの例が分かりやすいんですけども、ファーブルが昆虫を採取しに行くように、計算機を見に行くと、しばらくすると、計算機自体がもう進化しているわけです。

つまり、僕らが計算をする、僕らがそれを認識するより前に、計算機アルゴリズムの進化のほうが十分に早い。もしくは、計算機アルゴリズムを考える人と計算機の組合せの進化のほうが十分に速いから、それも自然の一部として捉えるならば、デカルト的自然観はとっくに崩壊しているし、量子力学的世界観もとっくに崩壊しているわけです。

科学は自然を追い切れない。確率的にも得られないし、統計的にはそれを理解することは、結構難しいレベルになってきているかもしれない。もちろん、熱力学法則がいきなり変わったり、パワーエレクトロニクス5段跳びで進化することはありませんから、ハードウェアのほうが、そんなに一気に進化して、人類が働かなくていいほど、ロボットが生み出されることはありませんが、情報処理をするアルゴリズムというのは、今、本当に日進月歩で働くようになってきてしまいました。

例えば、シンギュラリティが来るとかいうお話が、昔々、例えば、レイ・カーツワイルが言ったという時代もありました。そのときは、計算機の進化というのは、十分に低速だった

わけです。よく、この話をするんですけども、例えば、これは、最近、出た記事ですが、200X年までは、機械学習、ディープラーニング全盛期の頃に、レイ・カーツワイルのシンギュラリティーの本が出ましたね。多分、読んだ方もいらっしゃるんじゃないでしょうか。

人間を超える知能が2040年ぐらいにできるんじゃないかというようなことに関して、みんな、そうかもなど、でも、2040年、まだまだ先だと思っていたわけです。

しかしながら、当時、2040年を目指していた確度は、あの時代から見たら、2040年は、このくらいだったんですけども。今、投資はどんどん集まって、資本が大量に投入された結果、2022年から見ると、2024年から2032年の間に、75%ぐらいの確率で、人間より優秀な機械学習の大言語モデルができるかもしれません。そうすると大抵の人間にとってはシンギュラリティーを迎えたことと実質的に同じになってしまう。

つまり、人間の作家が絵を描くよりも、はるかにクオリティーの高いものを、コンピューターは出力するようになります。それは、恐らく、例えば、今、インターネットで検索していただければ、幾らでも、そんなものが出てきます。例えば、今、一瞬だけお見せすると、少しだけ見ると、具体例、著作権上あれですから、インターネットで検索するだけにしたいんですけども、最近の進化の早さは新しいエンジンが出るまでの時間が2日ぐらいです。我々にとっての最近は、最近の時間が短くなりました。つまり、1日、2日で、最近が更新されるので、追いつけない。

でも、これは、誰が描いた絵か分からないですけど、最近出てきたものは、絵が非常にうまい。しかも、これを描くのに必要なものは、文字を入れるだけです。スケッチもしていないし、絵も描いていないです。少女が真ん中に立っている。これは、基本的にプロンプトなので、多分、真ん中がバラで覆われていて、真ん中にひだがついたスカートを持ち上げているということを書いただけです。

それは、どういう意味かということ、例えば、これはOpenAIが作っているダーリーという、AIですしこれは、例えば、ドリームスタジオというステーブルディフュージョンというものをつくっている会社のものなんですけど、生成するまでにかかる時間は、どのくらいかというと、約10秒ちょいです。生成される、これは、全部、著作権がない画像です。だって、検索したのではなくて、今、生成されたわけですから。

では、何か絵が描けるかということで、これは、でも、ちょっと描けるかどうかは分からないけど、そうですね、何にしようかな。ピカソ、アート、オイルペイント、ブルーペイント、イン・キャンバス。何が描かれるかな。例えば、ここに、ルガールとか入れて。

ああ、ピカソっぽくなったね。でも、まだ下手だねみたい。まだ下手だねみたい。じゃあ、何をしようかなとか言って。アート、オイルキャンバス、イン・16世紀、ドローイング、レディー、書いたら、何が出てくるかな。はい、はい、はいと。何かこの乗りで作っているものが、データセットによって、最適化されているので、二次元絵を描くためのものがあれば、このくらい描ける。このドリームスタジオは実写に特化しているの、絵は、あんまりきれいではないんです。例えばこのガンダムの絵、確かに後ろのガンダムは下手ですけど、割とガンダムっぽいものは、もうできている。これは、いつ出てきて、こういう時代になったかといったら、今年の8月ぐらいです。3か月で、いつの間にか、こうなってしまう。

この初音ミクのものなども、すごい分かりやすいんですけども、音を切れば、分かるかな。見えているといいんだけど、左がCGを入れたもので、右が手描きふうに変換したもの。これは、何が起きているかといえば、手描きアニメで、今まですごい労力をかけて起こしてきたことを、AIだけでやろうと、できるようになって、もうそこらじゅうで、そういう進化が続いています。

この状態になっていると、確かに著作権をどうするかとか、DXをどうするかという以前に、これを転がりながら追いかけていくことをしない限り、多分、何かつかめない状態になっているところ、私が、今、最も言いたいところなんですけど、何か大体気持ちが伝わってきたかなと思います。

そうやってきていると、何が変わったかという、アニメーターがなくなっただけではなくて、監督が1人で80万枚生成できるようになったり、作曲家に頼まなくても、ディレクターが100曲、1週間で書けるようになったわけです。これは、確かにすごいことです。

ただ、それに対して、抜本的な手を打たない限りはこの変化に追従できない。

だって、今まで手描きの味がいい絵を日本が描いてくれるから、それが欲しくて、日本に発注してきた人たちは、日本に発注しないです。つまり、日本の映画を学習させて、サンプリングさせたものを変換したら、別に3Dを作ったら、それになってしまいます。

著作権は誰にある？ といったら、現行の著作権だったら、データセットは、データセットの持ち主にあるので、僕らにはないんです。ない。このままだと、そうなる。それは、確実に明らか。その状態で、今、困ったねと言っているだけでは、うまくいかないの、一つは、考えられることは、適切なエコシステムがなければ、表現は遠くに行けないし、適切なエコシステムがなければ、持続可能にすることができないので、デジタル・エコシステムそ

のものが、文化中期計画の中に入っていないと、この速度で変わっているものをウォッチングすることはできない。だから、構造的な欠陥があるんです。だから、もう5年後にやる頃には、ぼろぼろになっている可能性が高いので、ここを何とかしないとイケませんよねということが、私の本旨です。

この中で、何か適当、雑に作っていたので、フォントなどが適当なんですけど、デジタルと文化政策考える上で、多分、この6個が上であるなと思っていて、社会保障と書いてしまったことは、僕が社会保障会議に引っ張られ過ぎているんですけど、クリエイターも生きていけないといけないんです。再就職しないといけないし、ラーニング・サイクルを考えても、クリエイターで40歳ぐらいまでいった人が、いきなりバイトで働けるかといったら、そうでもない。バイトで働くかもしれないけど、そうではない。

つまり、どうやったら、クリエイターとして生きてきた人たちが、今みたいなことが起こったときに、キャリア支援をちゃんと行っていけるかということを補償の一部として、我々は、ちゃんと考えてないといけない。

もう一個が、そういった中、多様性はどんどん広がっていくし、例えば、耳が聞こえない人、目が見えない人が、AIを使えば、芸術を楽しめるようにどんどんなる。ほかの国は、どんどんなっている。

【斉藤政策課専門官】 先生、今の資料を共有いただくことが可能でしょうか。

【落合委員】 あ、ごめん、今、資料は何になっていますか。

【斉藤政策課専門官】 今、真っ黒な画面になってしまっているという。

【落合委員】 多分、間違えたものを共有して、申し訳ない。

これです。見えていますか。

【斉藤政策課専門官】 今、見えました。ありがとうございます。

【落合委員】 雑でごめんなさい。

先ほどみたいに進化してしまうと、社会保障を考えないと、いけないです。多様性も考えないといけないんだ。目が見えない人、耳が聞こえない人、例えば、字幕を自動で生成できるようになっていますし、先ほどみたいに文字を打てば、イメージが出てくるようになっているので、例えば、文字起こしした内容から、補助絵が出てくる。今、そういうものには、もうなっている。だから、そうすると、耳が聞こえない人に、効果音の代わりに、効果グラフィックスをつけるみたいなことは、もう、今、我々、よくやっているんで、できるんです。

そういうものを、どうやって入れていくの？ といったら、限界費用ゼロだから、安いコ

ストでつけられるけど、そういうところに頭を使っていないので、そもそも、それをできることは知らない。これは大変です。

その上で、あと、AIについては、追いかけて続けないと、恐らく、著作権の考え方も変わってしまうし、原盤権などというものが存在したことが理解できなくなってしまう。これは、すごい違いがある。

教育は、デジタル・トランスフォーメーションを前提に、教育をデジタルにするのではなくて、教育の中にそんなふう動く分野があって、これを常に追いかけて続けないと、一瞬一瞬で、もう全然常識が変わってしまいますよということを御理解、御納得いただくようにしないといけない。それは、保護者も子供も、あと、楽しむ側も、使う側もです。

クリエイターは、常にその危機にさらされますから、デジタルについては、常に入れていかないといけない。

文化事業それそのものも、デジタルアーカイブや収益化も含めて、DXに乗せていかないといけないというところが、絶対にあるなと思っているところでございます。

事務局の方、きっと、今、15分ぐらい、もう僕はしゃべってしまいましたよね。あと何分しゃべっていい？ 2分ぐらい？

【斉藤政策課専門官】 今、17分たっておりますが、締める感じで。

【落合委員】 すみません、そろそろ締めますので。

最後、一言、私が言うとするならば、何が一番いいかな。これが重要だ。

これは、最近、ちょっと、僕らの周りで話題になっているんですけど、iFixit (アイフィックスイット) というサイトがあって、話が飛んでいるように見えて、実はすごい近いところなんです。

今、我々が持っているソフトウェア、ハードウェアというものは、ほぼほぼ、その運用元によって、中身を開けることは許されていないし、所有物を改造することも許されていないければ、ソフトウェアをジェイルブレイクしたりすることも、何か違法だとか言われたりするわけです。

だけど、これを何とかしない限り、多分うまくいかない。その心は何かというと、すごい優秀なAIが入ってきたりしたときに、じゃあ、そのAIは、どうやって動いているんだろう、私は、そのAIを使って、何かをつくれるんだろうかと。

例えば、iPhoneやハードウェアも全部そうなんですけど、それが誰かの知的財産によって、守られているおかげで、僕はそれを使うことでしか仕事ができせんみたいな状態に、クリ

ーターがなくなってしまうと、それは、何か構造的欠陥によって、どんどん文化政策が貧しくなる一方です。

アートの世界は自由です。だって、アーティストがジェイルブレイクしても、表現の自由だったら、別に逮捕されないと思います。分からないけど、それでビジネスしてはいけないと思います。

ただ、そういったような表現の内側で許されていることと、その社会制度として許されていることの間、我々が権利として、あらゆるクリエイティブAIや、あらゆる知的生産のための道具を、ユーザーが自分でちゃんと使うことができたり、つくることができたり、改造することができて、初めて、それについて教育したり、学んだり、理解したりすることなどができるようになるので、そこをしっかりと考えていく必要があるなと思っています。

それというのは、あらゆるツール、あらゆるデータベースといったものも、そうです。それは、多分、刻一刻と変わっていくので、その都度、ガイドラインに沿っているか、どうかをチェックする権利すら、我々は与えられていないわけです。そういったものを、多分、何か考えないといけないと思います。

今しゃべっていたので、民芸ぐらいまでしか話せなかったんですけど、世の中、そういうところがいっぱいあると思いますので、私は、この計画の真ん中に、デジタルを俯瞰するところを、ぜひ入れてほしいなというところが、一番の言いたいことでした。何かございましたら、幾らでも、あと3時間ぐらいしゃべれますので、よろしくお願いします。

**【斉藤政策課専門官】**      ありがとうございます。

それでは、河島部会長がいらっしゃってますので、進行を河島部会長に委ねたいと思います。

河島先生、お願いいたします。

**【河島部会長】**      冒頭、失礼いたしました。どうもありがとうございます。

計画のたたき台の説明を、斉藤さんがしてくださって、その途中から入りました。その後、今、落合委員のプレゼンテーションを伺ったところです。

取りあえずは、落合委員の御説明に対する質問、コメント等をいただくということでよろしいですね。

**【斉藤政策課専門官】**      お願いいたします。

**【河島部会長】**      では、どなたでも、いかがでしょうか。

**【落合委員】**      無限に聞いていただければ、画像を作ってくださいとか、音楽を作って…

…。

日比野さん。

【河島部会長】 日比野さん，どうぞ。

【日比野委員】 先ほど，落合さんの画面で，キーワードを入れると，どんどん，AIが画像を作成するという。落合さんの初めにもありました，この間，実際に落合さんと一緒に，コラボで，ライブペインティングをしたんです。その当事者として，そのときの僕の実感を話させていただきながら，驚いたことというか。

今，Googleで，例えば日比野克彦と画像検索すると，僕の過去に描いた絵の画像が出てきます。その中に，誰が書いたんだろうという絵が出てくるんです。それは，AIが，私の画像を検索して，それで，勝手に描いたものなんですけれども，それは，落合さんと見ていて，これは日比野さんの絵ですか，いや，それ，違うよと。何が違うの？ 僕が見ると，違うんです。

では，その都度，精度を上げようかみたいなことを，ライブペインティングの中で行って，それをやっていると，先ほど言われたように，僕がここのちょっと色のにじみ方が違う，ここの紙の剥がし方が違うということ，実際にその現場で，僕が，物質として，目の前で，紙に絵の具で描いて，水で溶いてということ，画像に入れて，それで取り込んでいくと，あつという間に，また，それを取り込んで，100も，200も，がっとう一斉にして，出てくるんです。

その中から，また，選んで，これ違う，これ違う，これだねというものを選んで，それを繰り返していくと，不思議なことが起こって，あれ，これ，俺，描くかもという絵が現れてくるんです。

もう一個，面白いことは，そのプロセスを公開制作でやるので，そこの教室にいた30人ぐらいは，ライブで見ていて，そうすると，例えば，僕が自分らしさを人に伝えるときに，どうやって，こう伝えたらいいんだろうということは，すごく苦勞するし，そんなこともしようとしませんけれども，でも，AIのすごいところというのは，日比野のじゃないものを，一瞬にして，大量に見せることができる。

いわゆる正解じゃないものを，一瞬にして共有することができるということは，それは，驚きで，例えば，日比野の作品を知りたいという人が横にいたら，よくありがちな，じゃあ，自分の……。

【落合委員】 今，画面共有で出しました。

【日比野委員】 いわゆる本人は自分の正解しか描けないんだけど、AIは、日比野の不正解を大量に一瞬にして出して、それを観客と共有することができて、その中で、また、日比野は、自分の正解を1個選ぶという、そのプロセスを、観客が共有できるんです。

そうすると、60分ぐらい、それを繰り返して、共有していた観客に、実際に絵の具と筆で、そこで段ボールに絵を描いてみてとなると、何となく私も描けそうな筆のタッチというのが、実際に起こってくる。それは、何か、今まで、例えば、俺の背中を見ろみたいなことで、修行何年ということが、ひょっとしたら、一瞬にして、AIのスピード感と大量に出すということによって、何かあり得るのかなと。

今日の幾つかの項目の中に、アーカイブという言い方があって、未来芸術への継承。アーカイブというのは、過去のものではなくて、未来のアーカイブをつくることができるんです。

ピカソが1,000年、生きていたら、どうなっていたんだろうとか、いわゆる演劇と映像と彫刻家が一緒になったら、どんなことになるんだろうとか、いわゆる、こうあり得ない、今までの考え方で、あり得ないものが、あり得るように見せてくれる可能性は、それは全く違うことだなということは、実感したことです。

今、まさに、これは、どれを見ても……。あ、そうですね。

【落合委員】 そう。日比野さんが作ったところと、AIが作ったところの見分けがつかないんです。

【日比野委員】 見分けは、もうつかないですね。

それで、これ、自分で描いたのかな、描くかもしれないなというようなことは、どんどん、起こってきているということが、いわゆる、落合さんが、今、言われた、この5年とかという時間の中で、全てのものが、AIによって、いろいろな文法が変えられて、あり得なかったことが、あり得るようになってくる。

それは、バーチャルでも、メタバースでもなくて、人間が思考する中で、それ、自分の中であり得るかもという感覚が、実際に起こるということが、これを一緒にやったときに体感した私としては、すごく事件に近いことでした。

【落合委員】 最初はめっちゃ下手なんですけど、後になっていると、めっちゃいい感じのものをなすようになるんですね。

【日比野委員】 そうですね。はい。

なので、落合さん、いわゆる、今回の一番の目的である、その中期計画の中での6つの重点取組などというところに、今の感覚をどのように反映させるかということも、一つ、考慮

するべきところかなと私も思って、聞いておりました。感想になります。

【落合委員】 ありがとうございます。

【日比野委員】 落合さんのほうで、何か補足があれば。

【落合委員】 僕のほうから、今のことをいただいて、要は……。

【日比野委員】 観客がいたことが、一番面白かったと思います。

【落合委員】 観客がいたことが、面白かったですね。

あと、やはり、そういうコミュニケーション、それそのものにAIを介在させると、教育スタイルが変わるんだなということがあって、つまり、要は、人間が口とか体でしか表現できないものが、客観的な数理的データとして裏で走りまくっているわけですから、どこかで切り出してくれば、その特徴量を取ってくることもできれば、あと、共につくるプロセスの中で学ぶほうが、絵をまねして描くより、多分、絶対にお客さんは面白かったんではないかなと思っていて、何かそのプロセスがすごく教育などにフィードバックされるといいなと思いつつ、僕は日比野さんと絵を作っていて、非常に楽しかったです。

【日比野委員】 はい。

【河島部会長】 ありがとうございます。

野田委員どうぞ。

【野田委員】 落合さんの話、とても面白く聞きました。今、ずっと聞いていて、やはり、デジタルの話をしながらか、落合さんが、関心があることは、速度と量だというふうに、ほとんど言葉がそういうふうにして聞こえてきて、恐らく、これから、若い世代は、そのところがポイントになってくるだろう。このデジタルの部分を、この基本計画の中で、大きくクローズアップさせることは、基本的に賛成です。

ただ、同時に、それを聞きながら思ったことは、やはり、そういう速度とか量によってできる世界の対極に、つまり、今、日比野さんのものが再生できるという話がずっとありましたけど、結局、再生の世界であって、いわゆるライブの世界ではない。

自分がやっているような体を使った芸術文化、ライブ性の強いものというのは、やはり、恐らく、そこは違うところにあると思うんです。今、落合さんが、やはり、最終的に観客がいたときに面白かったということは、そこは、最後は、ライブ性のところの面白さというのは、また、別にあるんだと思うんです。

誤解を恐れずに言うと、僕は、先ほど、日比野さんの絵が、ぱっと出てきたときに、本物と偽物が区別つかないというものが、物すごい数が出て、でも、これは、写真と何が違う

かなという気はします。

つまり、新しい技術を使ってやっているから、偽物と本物が交じっていることが面白いと思うけど、写真は、よく考えれば、本物を写した後は、全部、偽物なわけですから、何かそういう……。

年を取ったしゃべり方ですけど、だから、そのデジタルが持っている技術のその部分だけを、極端に価値として上げていくわけではなくて、やはり、この基本計画のところでは、やはり、ライブ性などということは、とても重視してほしいなと思います。

その意味で、私に関心があることは、日本博というものの推進の仕方なんです。ちょっと話が変わるんですけど、この日本博というのは、どうも日本を見せるだけで、日本の文化芸術が、これから前に進むだろうかといったときに、やはり、より国際交流などということも、いっぱい書いていますけど、非常にインターナショナルなフェスティバルとして、外から呼ぶなどということも、具体的にもっと織り込んでほしいなと思うんです。これは、結局、伝統を見せるなどという形になって、非常に旧態依然としたフェスティバルになってしまうのではないかなということ、すごい心配します。

それは、同じように、先ほど、落合さんが面白いと思ったことは、やはりデジタルのあれを使って、子供たちに見せたら、絶対、興味が湧くと思うんです。それに比べると、子供たちに伝統芸能などの鑑賞体験機会を確保するとか、このやり方は、もはや、子供たちが、むしろ文化芸術から離れていく方向ではないかなと思います。

よく聞く言葉で、お能全部が悪いわけではないけど、能を見に行くと、二度と能を見たくないとかいう、子供たちの正直な声はすごく聞こえてきます。何が悪いかというと、やはり、悪い能を見せている。

つまり、きっと、いい能とか、いい舞台というのは、やはり人気があって、なかなか子供たちにまで、チケットが回らない。そういうときに、やはり、子供たちに渡すものとしては、見たいものを見に行きなさいなどという形での……。

何か、どう言えばいいのか、同じお金を使うならば、見たいものに彼らが行けるような、そういうチケット制なのかは分からないですけど、そういう支援の仕方もあるのではないかなとかいうこと。全然、デジタルとは関係ない話。

だから、総論として、落合さんがおっしゃっていることは、とてもよく分かるので、デジタルが、日本の今後の文化芸術を推進していくところで、もう少し前面に出てきていいのではないかなということ、賛成いたします。

**【落合委員】** 僕，それで，一言いいですか。

それは，非常に共感して，おっしゃるとおりだと思うんです。なぜならば，これは，よくというか，先ほど，仲間うちで話していた，芸術とちょっと違う話なんですけど，情動的なプロセスは，もはや高速に近い，光の速さに近い。物理的なプロセスは，まだ低速だし，メカとかパワーエレクトロニクスは，物理光速を超えられないので，十分に低速。つまり，ロボットは，なかなか，能をまねできないです。

かつ，人間の意思決定は，もっと遅い。人間の意思決定は十分に低速ですし，人類の環境適応速度は低速で，分かりやすい言葉で言えば，大人は思い出に勝てないし，人間の認知バイアスは，常にボトルネックになるから，奴隷，人権，男女，公民権など価値観のブレークスルーは，十分に低速なんです。

ただ，これが高速化するのには，人類だから，難しい。ただ，それ以外の面は，十分に高速に行ってしまうので，そのトレードオフをどう取っていくかということと，低速側のものを手厚く支援しないと，なくなってしまう。メタバースに全部入れられたら，十分に高速です。

つまり，データの上だけでは，物すごくきれいなお能が踊れるはずですが，ただ，物理的な空間に落とした瞬間に，大体，駄目になるんです。全部，遅いし，うまく動かないからです。だから，デジタルの方向に全部を持っていってしまうと，そこが十分に機能しなくなってしまうので，メタバースの空間の人類は，デジタルと戦うべきではないんです。

というところを，だからといって，デジタルはめちゃくちゃ大切だし，物理的なものが，人間にとって大切なんだから，そこをインハウスするデジタルが物すごく必要で，それが，やはりライブだということはおっしゃるとおりです。

僕も，要は，メディアアートというのは，仕込み作家なんです。つまり，彫刻家などと同じだから，つくって，はい，見せたという人なわけです。ただ，それをライブでつくれるようになってしまったので，それが，見せ方が劇的に変わりつつあるということは，すごくおっしゃるとおり，ライブなものにしか，価値がなくなるのかもしれないなと思ったところは，そのとおりだと思います。すばらしい御指摘だと思います。すみません，挟みました。

**【河島部会長】** ありがとうございます。

あと1時間弱となりましたので，必ずしも落合委員の御発表に関係せず，そこに何か論点，論じたいことがあれば，そちらのほうに振っていただいても結構ですが，最初に発表のありました報告全体の方向性ですとか，例えば，現在，具体的な6つの重点目標というものがあ

りますけれども、その内容等についても、ぜひ御議論いただきたいと思っております。

それでは、鈴鹿委員、そんな方向でよろしいですか。

**【鈴鹿委員】** はい。分かりました。

私は、落合委員にも質問もありながらということで、話させていただきたいんです。

今のお話を聞いていて、確かにこのキャリア支援ということが、同時で出てきたかと思うんですけれども、AI化していくことで、職を失う人というのは、確実に出てくるんだろうなと。

特に私は企業なので、企業として考えていたら、かつては、うちも、例えば、包装紙などの注文を、いわゆる芸術家の方にしました。ただ、デザイナーの方が増えてきて、金銭的な余裕がないから、全てをそうせずに、一部はデザイナーさんに頼みましょうと言っていたことが、今後、多分、AIで作ってしまったらいいじゃない？ となるものは、増えてくるんじゃないかなと思うんです。

そうなったときに、確かに人材が絶対に余ってしまう。これは、私が聞いていて思ったんですけど、この文化審議会で、ずっと人材不足という話があったので、そういったAIの技術を、例えば人材不足の分野、将来的に可能か分からないんですけど、例えば山本委員が携わられている修復の分野の仕上げなどは難しいにしても、ベースなどに、そういう立体のものに、AIというものは、まず、使えるようになるのかなと。なったら、そういう分野に交ぜていったら、とても必要なところを埋められるんじゃないですかなと思っています。

**【落合委員】** すみません、立体ですか。実体ですか。

**【鈴鹿委員】** 立体分野です。実体もそうですけれども、例えば、人の手でやると、これだけ時間がかかっている部分を、AIを使ってやると、学習したので、そんな試行錯誤しなくても、こんなに簡単に……。

ごめんなさい、完全にアマチュアなので、分からないですけど、3Dプリンターみたいなものに接続して、このベースの部分はできてしまうよとか、そういうものというのは、もう、今、既にあるんですか。

**【落合委員】** はい。3次元のものは、すぐに出力できます。だから、3Dモデラーがモデルにしていたものは、僕が球と打てば、球が出てくるし、スカルプチャー……。あとは、だから、3Dプリンターの隣にいる、3Dプリンターに入れる前にデータを調整する職人さんが、ちょっとだけ直してやれば、満足いくものが出る程度のものなら、全然、もう、今、できてしまうし、多分、企画書を書くのと同じスピードで、パッケージの前面が貼られたものが出

てくる。審美眼のない人にとっては、それで十分だったりすると思います。

【鈴鹿委員】 なるほど。でも、審美眼がない人に……。だから、やはり、最終的にその文化財の修復などには、まだ難しい？

【落合委員】 そっちは、やはり、ハードウェアの手の技が重要なので、ただ、その設計図を渡せば、バイトさんが塗ってくれるぐらいの簡単な手順に落とせるかといったら、落とせると思います。

【鈴鹿委員】 なるほど。ちょっとぐらい、そこをミックスすることで、人材というものの不足ということは解消できるかなと思って、話させてもらいました。

あと、全体的なことについてです。それについて、今、落合委員がおっしゃった、デジタルのことを間に入れなければいけないということ、最初、私も、デジタルは、その一部というふうに思っていたんです。おっしゃるとおり、確かに2日前が最近で、多分、1週間前になったら、ちょっと前とかになってしまう時代なので、これは、早急にするという……。どの部分に加えるということは難しいんですけども、早急に取りかかるという、優先順位が上の部分になってしまうのかなと思いました。

最後は、日比野委員にも質問したかったんです。今、ああやって、ばっと、日比野委員が描かれたようなものが、ざっと出てきて、それを御覧になられて、実際、日比野先生ふうの絵をとって、オーダーされたものが、市場にあふれたときに、製作された先生としては、自分、こういうものが増えて、うれしいなと思われるのか、いや、これは自分はしないけど、ちょっと似せられていて、嫌だなと思われるのか。それは、著作権などのことに絡んでくるので、どういうふうな感情を持たれるのかなと思って、聞かせていただきたいと思いました。

【日比野委員】 日比野です。

それは作者の考え方で、いわゆる、こうずれていくことが当たり前で、より認知されるには、いろいろ自分のことを誤解する人が増えるというような考え方をすると、オリジナルが1個だけではなくて、ずれたオリジナルがたくさんあるというような考え方というふうになっていくと、それは、それで、全く、いわゆる波及とか普及ではなくてなど、自分が信じた日比野がたくさん生まれるというような考え方になり得るかと思います。

僕が、1万年、生きられるかというのと、1万年、生きられないし、1分間に100万個、絵が描けるかと、描けないので、でも、そういうものもあり得る世界というものを、自分でも見ることができるかもという興味は、私の作家のタイプとしてはあります。

それがいわゆるライブで行われると、いろいろなこう伝えにくいものをしっかり視覚化

して、それを一瞬にして、ライブのときに、大きなプロジェクションで、マルチ画面に、ぱっと作品が出てきたときに、それを共有できるということは、教材とか、伝えにくいものを伝えるなどということには、これまで諦めてたことが、何かできるんじゃないかなという可能性はすごく感じました。

【鈴鹿委員】 ありがとうございます。

立て続けに、いろいろとばらばらな質問で、すみません。ありがとうございました。

【河島部会長】 山本委員。

【山本委員】 伝統と言っていて、ありがとうございます。

とても面白く聞いていたんですが、ライブでされた日比野委員と落合委員の造形は、最後、これがいいと、一つ選ぶ場合は、洗練という言葉で呼んでもいいんでしょうかということが、質問です。

なぜかという、私たちが伝統技術と呼んでいる文化財修理に使っているものは、新しいものを創作する技術ではありませんが、500年、1000年と、何千人かの人間がそれに携わった結果、よくないものは使われなくなり、よかったものが残り使っているということが多いのです。

私の専門は文化財の中でも平面もの、絵画、書跡などですが、だんだん傷んでくる、だんだん年を取ってくるような文化財を、伝統技術だけで直せるかということそうではない。だから、新しい技術や新しい材料も取り入れながらする。

ただ、それが本当に安定していて、良い材料や技術かどうかを知るには、研究室のデータだけでは難しく、できるだけたくさんの方が経験する、できるだけたくさん体験させる、1000年分を10年ぐらいで回転できないか、10年後に自分たちが新しく用いたことを伝統と呼んでもらえないかみたいなことを、考えています。だから、伝統技術は古いから良いのではなくて洗練された技術で、しかも新しいことも並行してやっていくという最先端という思いがあります。

日比野さんの作品のずっと変わっていく様子を見ていて、答えになりませんが、そういうものは、伝統技術だけではなくて、教育でも、いろいろなところで、何かすごいヒントになるのではないかと 思いました。それで、洗練という言葉で考えてもいいですかという質問を最初しました。

【落合委員】 僕はそろそろ出ないといけないので、先に答えてもいいですか。

【河島部会長】 どうぞ。

【落合委員】 おっしゃるとおりだと思っていて、一瞬だけ画面を共有すると、どっちからいこうかな、これにしよう。柳宗悦をしゃべらせていたんですけど……。

民芸とか民衆が作ってきたものというのは、何世代も、何世代もかけてできたおかげで、時間と身体によって、磨かれているのではないですか。時間と身体によって磨かれるものは、高度にうまくシミュレーションされていれば、AIの中で磨かれるとは思いますが。

ただ、時系列の予期せぬ変化、例えば、地震が起こるとか、落雷が起こるとか、例えば、世界遺産の醍醐寺で展覧会を前にやらせていただいたときに、醍醐寺の横で、落雷が落ちて、何とか堂が燃えてしまっただよと。原因は？ と言ったら、いや、あれ、多分、防火装置か監視装置に、電気が逆流してみたいなお話があったりしていたんですけど、それは、何か予期せぬオブ予期せぬだから、めったにできないことで、そういうものは、物理世界で時間を経過しないと、出来てこないと思います。

ただ、この間、羽生さんと日比野さんと天才対談みたいなものをよく……。天才は何だか、みんなで考えるみたいな対談が、岐阜であったんです。そのときに、羽生さんが、アルファ碁という、碁でめちゃくちゃ強かった2017年に出てきたものがあるんですけど、あれは、人間でいうと、あの知能は大体1万歳とか1万3000歳ぐらい対局をやっているんです。それを考えると、縄文時代から1人の人が碁を打ち続けてきたぐらいのレベルなんです。それは、洗練だと思います。

つまり、人類が人類の実行時間でできなかったことができる、それは、物理世界の偶発性がないルールの上では成立するし、物理世界の偶発性を入れないといけないものに関しては、若干不足があるということが、僕のコンピューターサイエンティストとしての立ち位置です。

【山本委員】 ありがとうございます。分かりました。

【河島部会長】 すみません、もうお時間がないということなので、私から一言だけお願いしたいんですけども、簡単にお答えいただき……。

【落合委員】 はい。

【河島部会長】 お話いただいた内容は、すごく興味深いんですけども、自分の中で、消化できなかったこととしては、おっしゃるようなデジタル・エコシステムの話というのが、今、第2期計画の6つ重点取組というものが、一応、原案として上がっていますけれども、それに、もう一つ加えるというような言い方でしたでしょうか。それとも……。

【落合委員】 はい。そうです。多分、もう一つ加えて、そこの中にデジタル・エコシ

テムを、文化の立ち位置から監視し続けたりとか、取組として入れ続ける、流動的な重点取組が分散して存在するよりも、デジタル特化であったほうがいいんです。

【河島部会長】 分かりました。もしかしたら、この6つ全体に関係する新たな何かレベルの違う軸なのかなと思ったんですけども、それをやると、それに取り留めがつかないというか、難しいなと思っていました。

6に加えて、一つの新たな基軸というか、重点取組としての御提案ということですね。

【落合委員】 はい、そうです。デジタルが芸術を高速にこうやって変えていく中で、人間性とは何だろうか、ちゃんと議論したりとか、あとは、そこでキャリアだったりとか、ディスラプティブな、破壊的なイノベーションが起きたときに、芸術家やクリエイターを、どうやってエコシステムが支えていくべきかとか、それにまつわる権利やその活用の高速さが、我々のこの方針決定の速度よりも、はるかに高速な場合、今の大枠の取組よりも、流動的にやっていけるような立ち位置を残しておかないと、あっという間に時代遅れになってしまうという考え方です。

だから、流動性の速い島を一個用意しておいて、そこでは割と高速な審議と、高速な落ちと、高速な権利の確認みたいなことができるような対応を取らないと、ちょっと厳しいだろうなということが、僕の意図です。だから、7個目をつくるという意味で合っています。

【河島部会長】 分かりました。

デジタル文化政策というものをまともにやっている国は、私の知る限りでは、ほとんどなくて、唯一、普通にデジタル掛ける文化政策というと、美術館、博物館のアーカイブとか、あるいは、ある種の鑑賞形態のデジタル化など、割とすごく狭い範囲でしか、今まで考えられてきていない。

というか、そこまでついていっている国の文化政策というものは、あんまり知らないのですが、おっしゃるような話というのは、もしうまくここに書き込めると、大変画期的かなとは思いますが、なかなか、私たちがどううまく書き込めるのか。それと……。

【落合委員】 幾らでも手伝うので、ぜひ書きましょう。

【河島部会長】 ぜひ、やってください。それと……。

【落合委員】 だって、日本が最初にメディアアートをこれだけ普及させて、この社会で、デジタルとアートが……。だって、マリオだって、ポケモンだって、世界中に出しているんだから、僕らの国からやったって、いいじゃないですか。

【河島部会長】 はい。

【落合委員】 重要なことです。

【河島部会長】 ぜひ、お知恵を引き続きお貸してください。

【落合委員】 すみません。引き続きよろしく申し上げます。僕、皆さんとお話できて、いつも楽しいです。

【河島部会長】 ありがとうございます。

【落合委員】 中座は恐縮ですが。

【河島部会長】 適宜、出ていただいて、大丈夫です。

【落合委員】 失礼します。ありがとうございます。

【河島部会長】 ありがとうございます。

では、ほかの委員の方、まだ40分ほどありますので、もう少し、ほかの点についても、いかがでしょうか。

生駒委員。

【生駒委員】 今回の落合委員の意見、なるほどなど、いろいろと勉強になりました。

私は、デジタル的な要素が足りないという意見には、大変賛成なんですけど、もう一つ、この基本計画の中で、足りていないのではないかと思う点をお話しさせていただきたいんですが、世の中の流れと文化芸術、密接に関係がある中で、SDGsですとか、サステナビリティですとか、エシカルという……。私もエシカルの協議会の活動をしているものですから、文化芸術がサステナブルに続いていくために、必要な要素ではないかと思っております。そういった文言が、全く、ほとんど入っていない、この基本計画でいいのだろうかと思っています。

もちろん、「コロナ禍を経て」という言葉ですとか、今後のことが書かれているんですけども、やはり、この世界は、今、SDGsの中に具体的に文化芸術という項目はないにしろ、やはり、今、自然と密接に文化を育んできた日本では、自然が破壊されていく状況の中で、非常に切実な問題でもありますし、また、人の心ということもあると思うんです。

私はこの計画を見るに当たりまして、文化庁と獨協大学が共同研究された「コロナの影響による諸外国の文化政策の構造変化に関する研究」という書類を拝見していたんです。フランスですとか、イギリスですとか、アメリカ、ドイツ、韓国と比べて、日本は本当に文化支出額が極端に低いんです。

このこと自体が、この国において、本当に文化を大切に考えているのであれば、少しここを考慮していただきたい点かなと思う中で、フランスの施策として、やはり、ポストコロナ

において、文化芸術は、人々にとって、もう不可欠なものである。それは、単にその作家を支援するという意味合いだけではなくて、作家を支援することによって、芸術が、健全に育まれることで、人々の心のといいますか、精神の回復力、レジリエンスが促進される。つまり、経済的に潤うだけではなくて、人々の心の回復力にも、文化芸術は貢献するんだと。

また、芸術がもたらす複眼的な価値観、複眼的なまなざしというものが、人々に新しい可能性を感じさせる。そういう文化芸術が本来持っている力というものが復興することで、このウィズコロナ時代に、非常に大きな役割を果たすのではないかということが、フランスの報告で書かれておりました。

ということで、一番最後のページに、「文化芸術の振興」、サーキュレーションとして、「社会・経済の活性化」の中に、人のことが入ってくると思うんです。例えば、「まちづくり促進」ですとか、「地方創生」、「人々の絆の結合」などが書かれているんですが、できれば、ここに、「人・社会・経済の活性化」といいますか、もっと人の部分です。人の心に文化芸術がもたらす影響といいますか、非常に大きなエネルギーをもたらすものである。社会課題解決の力もあればということなんですが、日比野委員も、いろいろなインタビューで、そういったお話をされている。

今、戦争もありますし、人々は、かなり傷についているわけです。その中から、新しい価値を育んでいく力、それから回復していく力をもたらすという意味で、最後のページに、「文化芸術の振興」、そして、対極に「社会・経済の活性化」とありますが、私は、社会と一くくりにせずに、「人」と入れていただけたらいいかなと思うんです。「人・社会・経済の活性化」。

文化によって、経済が潤いますだけではなくて、人の心を回復させる、あるいは、新しい価値観を創造する力があるというところに、ぜひ、文化芸術の存在意義、パーパス・ブランディングといいますが、そういったものを感じさせる基本計画にさせていただけるといいかなと思ひまして、申し上げさせていただきました。

以上です。

**【河島部会長】** ありがとうございます。2点目、大変貴重な御意見をいただきました。

1点目のSDGsの関係なんですけど、これは、私自身も前から少しずつ、時々、言っていて……（音声途絶）……。

**【斉藤政策課専門官】** お声が。

**【河島部会長】** 分かりました。では、もう一度。

2点目の人のことを入れるということは、すごく大事だと思います。

1点目のSDGs関係ですけれども、私も、片岡委員も、そのことのそういう視点をもっと入りたいねというようなことは、今まで何度か発言してきておりました。

今、4ページのほうには、確かに入っていないんですけれども、文章版のほうは、社会状況の変化という形で、3行ほど、国連やG20といった云々かんぬんで、気候変動や多様性の尊重です。そこにといった地球規模の課題を解決しというようなことで、今のところ、課題として、書いてあるんですけれども……。

ごめんなさい。あと、資料のほうも、A4の横の図の中にも、「国際的/地球規模の課題に対する文化芸術の貢献の要請」という形で、第1、1ページです。1ページの3番の「様々な社会状況の変化」というところの「デジタル化」、「急激な少子高齢化」に加えて、一応、書いてはあるんです。「国際的/地球規模の課題に対する文化芸術の貢献の要請」ということで、今のところ、そういう社会状況の背景としてまとめられているので、生駒委員は、もしかしたら、それをもっと前面に出すべきだというお話であれば、また、書きぶりで、変更することが必要なと思います。

以上です。

ほかの方はいかがでしょうか。

西濱委員、どうぞ。

**【西濱委員】** 皆さん、こんにちは、西濱です。

久しぶりに京都に来たんですけれども、先ほどの落合さんの話に圧倒されてしまっている部分があります。

野田委員がおっしゃったような子供たちの芸術体験ということに関しても、我々のオーケストラもたくさんの授業をやって、逆に、子供たちが今まで音楽は嫌いだったけれども、好きになったという反応も、非常にいいいただけることは、確かなんです。

先ほどの落合さんの話で、なるほどと思ったことが、何かもう新しい様式が生まれているのだと思うんです。例えば、人類がずっと営々とやってきた貨幣経済も、たかだか1000年ぐらいの話なのかもしれないんですけれども、貨幣経済の代わりに、仮想通貨が出てきた。仮想通貨を制御できる法律を国が持っていないとか、でも、そっちは、がっとうって行って、莫大な資産を生み出していったりしている。

先ほどのデジタル・トランスフォーメーションとアートということで考えると、それがクリエイティブな部分でも、何か別次元のことで、ぐうっと動いて行って、誰も制御できないよ

うな状態になっていくのではないかなという懸念を……。懸念というのか、それは、夢がある話かもしれないし、多分、これは、真剣に話していけば、大変なことになる会になるのではないかなということは思いました。

ただ一方で、落合さんが最後に指摘されたように、河島部会長もおっしゃったように、ここに取り組むと、世界の最先端に行けるんだらうと、行ける可能性があるということになると、日本が、こういった知的所有権など、いろいろなクリエイティブというところに、初めて足を踏み入れていくというところは、非常に重要なことだと僕は感じました。

先ほど、クリエイティブと再生いうものが、創造活動、例えば、作曲家というのが、我々の世界にもいますけれども、その作曲家のデータを全部AIに入れていって、がっつとやっていたら、オリジナルを超えていくようなオリジナリティーが生まれてくる可能性というのはあるのではないだろうかということも思ったりして、正直言うと、大変なことになってきたなということが、今、僕の正直な感想です。

野田先生、日比野先生がおっしゃったように、やはり、我々のオーケストラ音楽の再生、演劇にしても、何にしても、やはり、積み重ねられた人間の修練といった人間美というものを生かして出していく。そうすると、先ほど生駒委員がおっしゃったような聞くもの、触れるものもそうだけれども、演じる側の人間美というものも強調していく必要があるのかなとは思いました。

でも、あまりにも衝撃が強過ぎて、少し根本的に考えなあかんと思った次第です。失礼しました。

**【河島部会長】** ありがとうございます。

お手が挙がっている順番で、片岡委員、石田委員、先ほど、手を挙げていらしたようなんですけど、次でよろしいですか。その後、日比野委員という順番でお願いいたします。

**【片岡委員】** 片岡です。よろしく申し上げます。

2つ、大きく分けて、大きい話と小さい話とあります。

一つは、落合さんの話に対して、AIによる大量の情報処理能力というのは、本当に素晴らしいものがあると思いますけれども、果たしてこれを国として、芸術作品の生産に使っていくべきなのか、むしろ国として、その新しいテクノロジーを別のことに使おうと試みてもいいのではないかなと思っています。

例えば、美術の世界では、とりわけ、この30年ほどに、現代アートの生産されてくるコンテンツが、グローバルに、非欧米圏に非常に大きく広がりましたので、誰も、世界中で起

こっている現代アート状況について、把握することができないという状況が、長く続いています。

それは、恐らく、昔もそうだったといえ、そうだったと思うんですけども、とにかく、芸術祭のようなものをキュレーションするにしても、大量の情報を持っていないと、いけない。あるいは、もう諦めて、自分が分かっている情報の中からだけ、キュレーションするというような時代になっている中で、そうしたことを次の世代に伝えていくということを考えると、単に美術史を教えていくというようなことを考えたとしても、その大量の情報処理ということが必要になってきて、そうしたところに、このAIの能力というものが使えるんじゃないかなと思っています。

簡単に言うと、AIキュレーションみたいなことが、近い将来、起こってくるだろうなと思うんです。なので、個別の作品についてということではなくて、その総体としての芸術分野の発展を、国として考えていく、あるいは伝えていくときに、新しい技術をどのように使うことができるのかという論点ではないのかなと思っていました。

もう一つ、小さいところでは、これは、前回の審議会のときに、独立行政法人国立美術館の業務についてのお話をいただいたときに、美術館で働いている人たちの人数の少なさに驚愕したんです。各国立美術館のスタッフが、工芸館で8人、国立西洋美術館で20人、これが最も多いみたいな数字なんです。

これは、もう本当に中小企業ですかというぐらいな人数で、6つの戦略の中に、美術館、博物館の活動を強化するというようなことが入っていましたが、恐らく、本当にラジカルに職員を倍増する、あるいは、本当にゼロを1つ加えるぐらいな勢いで変えていかないと、強化できないと思うんです。

今は、5年の有期雇用の人たちがたくさん働いていると思うんですけども、そうした人たちと一緒に仕事をして、期間が終わると、また、別の職場に移ってってしまうので、組織の中にノウハウが蓄積をしていかないことの繰り返しというような状況が続いていて、それが、やはり、国の機関として、何も蓄積されていかないということがあると思っています。

なので、具体的にその強化をしたりするということについて、文言を膨らませていくときに、職員数倍増と書けるかどうか分かりませんが、そうした実動部隊の骨組み、骨格についても、より具体的に書いていただけるといいんじゃないかなと思っています。

以上です。

【河島部会長】 ありがとうございます。

石田委員，どうぞ。

【石田委員】 石田です。ありがとうございます。

先ほどの御発表，野田委員，日比野委員ほか，皆さんのデジタルに関する御発言を聞いていまして，これを今回の計画にどう入れていくのか，知恵を絞っていかなければいけないなど思っています。これについて意識するという事は非常に重要だと思います。皆さん，いろいろなイメージも，膨らんだと思うし，触発されたところもあると思います。

これをこの計画の中に実際にどう落とし込むのか，つまり，この先にどういう施策があり，どういう助成制度があり，どういう事業を構築していくのかという点が気になります。

野田委員がおっしゃったようなライブ性，低速，超低速ですけれども，そうしたことも，この計画の中で，非常に重要な部分です。

IT，デジタルは，プラットフォームという以上のものだという事は，よく認識できますけれども，同じように，プラットフォームであるということでは，劇場，音楽堂ですとか，芸術団体なども，速度は違うかもしれないけれども，やはり，いろいろなノウハウを積み重ねてきた，一つの創造体としてのプラットフォーム以上のものなわけですね。それは，美術館，博物館もそうだと思うのです。その速度が違っていること，インパクトの違いは，すごく感じるところです。

【河島部会長】 すみません，石田委員，今の最後の部分だけ，もう一度お願いします。

速度が違うは分かりました。

【石田委員】 速度が違う。だから，そこを意識していかなければいけないというふうに考えています。

この全体計画をいただいて，第1期との比較からの印象なんですけれども，恐らく，第1期の計画で，整理し切れなかったところが，きれいに整理できてきている気がします。

その中で，もう少しやっていければと思うことが，全体的な流れなんですけれども，1ページ目の後段にある課題です。課題として挙げていることを，2ページ以降の2，3，4で，どういうふうに解決するのかという，そのリンクがもう少しあってもいいのかなと思ったりしました。

具体的な文言に関しましては，また，事務局のほうに資料として提出いたしますけれども，課題を解決して，第2期に進んでいくんだということ，もっと我々は意識したい。

やはり，非常に重要になってくることは，2ページ目の6つの，もしかしたら，7つになっ

てしまうかもしれないんですけども、重点取組に、何の項目出しをするのか、です。すごく印象的なページなので、ここは、我々はもう少し議論を尽くしたほうがいいのかなという気はいたします。

3ページ目の1から16の施策群もとてもよかったと思うんですけども、やはり、これも、いろいろなレベル感の項目がまだ交ざっているような気がしていて、そのレベルをそろえるということが、もう少し必要ではないでしょうか。

例えば、丸2というのは、何の基盤強化なのかなと思ったり、丸7はプロジェクト名が具体的に入っているけれども、ほかのところには入っていなかったりというようなこと。やはり、もう少し粒度をそろえるということが必要になるという気はいたしました。

全体的なことなんですけれども、そのライブ・パフォーマンスの世界に身を置いている者として、そのプラットフォームとなる劇場、音楽堂などの文化施設に関する記載をもう少し入れ込めないか。このときには、やはり劇場法なども意識する必要もあるでしょうから、そういう個別法も意識した上で、記載をもう少し煮つめていけないかなという気がします。

団体に関しても、統括団体への言及が目立っていますけれども、これまでも、これからも文化芸術の創造を担っていく芸術団体に関しての言及も、もう少し意識ができないかと思えます。

やはり、最後に、もう一つだけ、助成制度が、新計画に大きな役割を担うと思うんです。それを推進するアーツカウンシル機能の強化、制度確立については、重要な視点となるというところを、再度ここで申し上げたいと思います。

以上です。

**【河島部会長】** ありがとうございます。

それでは、日比野委員、どうぞ。

**【日比野委員】** ページでいくと、3枚目、第5番、「文化芸術政策の中長期的な目標と、第2期計画における方向性」というところの一番上の「評価・検証サイクルの確立」というところ です。

「評価・検証サイクルの確立」というところで、2つ目です。「国内外の文化芸術の動向の把握や、計画の適切な評価のため、大学や独立行政法人等と連携し調査機能を強化」という。このフローが、調査というよりか、実際にこれは、先ほどの落合さんの御指摘の活用の仕方というところで、ここにこそ、先ほどのようなものを使ってくれるのかなと思っています。デジタルのAIのスピード感です。

実際に、話が先ほどの自分の体験に戻るんですけども、いわゆる日比野を評価するとき、日比野って何？ とか、何をもって、日比野というんだろうかなどというようなことが、自分では分かりにくい。いわゆるワーク技術とは違って、この演劇の、この映画の、この絵画の、この文化のいいところは何？ というと、なかなか、一言では言い切れない。そして、百人百様の捉え方があるというところで、評価しにくいということが、今まで、そういう場面で、たくさん、たくさんあったかと思います。

けれども、違うスピード感を持ったAIによって、そして、先ほどの質問の中で、それは洗練されたと言えるんですかという質問がありました。そのときに、すごい短時間で、大量のものが出たときに、それを野ざらしにしておく、きっとそれはどんどん、どんどん違うものになっていき、あるじのいない、そして船頭のいない、どこに行く船か分からなくなってしまうかと思うんです。

あのライブのときに、あの狭い中でいえば、本人、私がいて、これは違うというものを、多くの中から選んでいったという、その連続の時間の中で、生まれてきたものがあるかと思っています。

なので、これから、先ほど、それぞれの文化の伝統的なものもありましたけれども、伝統的なものが今後どうなっていくのかということも、目利きという言葉も、途中から出てきたかと思うんです。ちゃんとした経験値を持った目利きとAIとの組合せにより、いわゆる評価し得なかったものが評価し得るとか、これは未来に対して、どうなっていくかということは、検証し得るといふことがあり得るんだろうなとは思いました。

なので、ここの評価・検証サイクルの確立というところに、先ほどのようなAIのものは、もう多分に活用していくことができるような気がします。

その上の中の16個あるうちの丸15番目の「文化芸術の未来への継承（アーカイブ化等の促進）」ということも、やはり、ここは、デジタルアーカイブなどという言い方は、もう既にあるので、このアーカイブの中では、デジタルアーカイブ、デジタルが出てくるんだろうなということ、十分、想像できます。

いわゆる過去のアーカイブだけではなく、未来を検証し、そして推測することによって、そこに新たな市場とか、ビジネスとか、経済が生まれる可能性を推測したりしていくことはできるような気がします。

なので、ただ単なる過去のデジタルアーカイブの充実や調査機能強化だけではなく、やはり、研究し続ける、そして流動的に、様々な文化芸術と接続し続けるというスタンスとして、

7つ目の項目をつくるということは、あり得るのではないかなとは思いました。

以上です。

【河島部会長】 ありがとうございます。

それでは、松田委員で、その後、野田委員で、梶井委員もよろしければ、ぜひその後をお願いいたします。

では、松田委員からどうぞ。

【松田部会長代理】 ありがとうございます。松田でございます。

概要のたたき台の2ページ目について、コメントがあります。

今回、整理していただいて、構造が分かりやすくなったと感じました。具体的に言うと、1ポツの中長期目標という言葉です。第1期計画では、目標だったものを、これは中長期なのだとして示してくださったことは良いと思いました。

2ポツにつきましては、これに中長期の下に、実際5年間で何をやるかで、重点取組、それから具体的な施策群が、次、3ポツで出てくる構造になっていることも分かりやすくなったと思います。

2ポツについては、あら探しをするつもりはないのですが、1ポツで中長期目標といって、2ポツのところ为重点目標となっている。この中を見ると、「文化芸術と経済の好循環の創出と加速」を目標にとなっていて、目標という言葉が、1と2でたくさん出過ぎているような気がします。

中長期目標を1にするのであれば、2は重点取組をより前に来るような書き方にしたほうがよくて、そうすると、真ん中に出てくる「を目標に」の「目標」は、何か違う言葉にしたいです。

資料の中での見せ方についても申し上げます。例えば、「創出と加速を実現すべく、6つの重点取組を推進」などにすると、1と2の関係がより分かりやすくなるかなと思いました。

本音を言えば、この2ポツの「重点目標」でまた「目標」という言葉を使うのかということが引っかかっていて、できれば違う言葉にしたいのですが、いろいろ考えてみたんですけど、私のほうでも「ターゲット」のような片仮名語しか出てこなかったもので、これはこのままでもいいのかもしれませんが、取りあえず、思ったので申し上げます。

より本質的なことをお伝えしますと、やはり、落合委員の報告はとても考えさせられることがありました。この重点取組は今6つとなっているんですが、それを7つにするのかどうかは分かりませんが、デジタルを新しい柱で立てるほうがいいだろうということは、そのとお

りだなと感じました。

文化庁はこれまでずっとやってきたメディア芸術祭を一旦やめるということを決めたわけですが、デジタルを使った文化振興について退行する方向には決して行ってないというメッセージ性を打ち出すためにも、メディア芸術祭の発展と言いましょか、一度終えてさらに上を目指すというような書きぶりが、どこかで入れられたらいいのかなという思いです。

ですから、デジタル・トランスフォーメーションを考慮する上では、メディア芸術祭に代わるような、優れたデジタルアートを振興していくということを示されたら良いのかなと思いました。

落合さんが例として挙げられていたポケモンもマリオも、考えてみたら、国が後押しをして出てきたものではなくて、民間が頑張っ、独自で日本発の物を打ち立てたところがあると思います。

だから、国がデジタルアート、クリエイティブなものを振興していく上では、本当に目利きができる方が入っていないと、むしろ民間の良いものを潰しかねないかなという気がします。ただ、看板に掲げるだけではなく、場合によっては、文化庁の中にデジタル専門の部署みたいなものを設けるぐらいの気概が、本当はあってもいいのかなと思いました。

食文化振興ということを決めたとき、実際、文化庁さんは新たな職員を配置し、調査官も置いて、本腰を入れて振興しようと思われたわけですけど、それぐらいの覚悟が必要な話なのではと思いました。

最後に、重点取組の2番、「文化資源の保存と活用」の一層の促進」で、ぜひ書き加えていただきたい項目が一つあります。

それは、文化財保存活用地域計画がより多く策定されていくということです。地域計画の策定は、2018年に改正されて、翌年から施行された文化財保護法の大きな目玉であり、日本の文化財保護政策を根本的に変える方策だったと思いますので、ぜひ、その地域計画の策定を一層推進していくのだという文言を加えていただきたいです。

私からは以上です。

**【河島部会長】** ありがとうございます。貴重な御意見だと思います。

では、順番で、野田委員、榊井委員、石田委員、もう一回ですか。

では、皆様、時間を気にしつつ、御発言をお願いいたします。

**【野田委員】** この書き方のなんですけど、重点目標の主な取組例と書かれているところ

と、その次の第4の1番、目標を達成するための施策群の部分は、随分、重なっている印象があるので、むしろ16項目のほうは、さらに具体的なほうに変え……。案があればですが、例えば、「文化財の匠プロジェクト」というのは、主な取組例のほうには書かず、「文化財保存に関する取組の拠点となる施設の設置」だけでよくて、などなのか、どこかは分からないけれど、その具体例としてというように、16のものは、もっと具体的なほうがいいような気がするんです。そこで、いろいろなものを、具体的にこういうことを進めていくというほうが、よろしくはないですか。少し根本からの話になってしまうかもしれないです。

例えば、「文化芸術のグローバルな展開」のところも、「文化芸術分野におけるグローバル人材の育成と海外展開の支援」だけで十分で、日本博2.0とかフェスティバル的なものは、それこそ具体例として、16の中のほうの一つとして挙げる。

そうしないと、同じようなことが、同じ言葉が非常に重なっていて、どういうことなのか、若干、分かりにくいような気が、私はしました。これは、書いてあるものです。

ただ、そのほうが、具体的なものを書けば、例えば、先ほどの落合さんの話の中で、デジタルの話というのは、我々に向くよりも、やはり子供たちや若い人に向いたほうが、より興味を示すと思うので。

そこに向かうものとしては、やはり、学校の教育とか、そここのところにデジタル的なものを入れるとして、そして、その具体例として、例えば、落合さんがもう行ってしまったから、聞けなかったけど、デジタルで伝統芸能がもう本当に再現できるかというようなプロジェクトをつくってもらって、それを具体例に入れるとか、何かプロジェクトは、現実になんかこういうことが行われるんだというようなことを、16項目に挙げたほうがよくないかなと思うんです。

落合さんの話は面白かったですけれども、やはり、彼が言っていることは、そうはいっても、先ほど、斉藤さん、文化庁の方が、不易と流行という言葉を使っていました。やはり、文化芸術というのは、結局、不易なもの、そこそこが、必ず、大元ですから。

自分がやってきたものもそうですけど、常に流行的なものは出ていきます。そこからすくい切れないもの、不易なもの、文化芸術として、文化芸術のライブ性、あるいは、人間の身体性というものは、絶対に変わりようのないものなので、そういうところが大事だということ、その価値観は、デジタルのことはとても大事ですけども、その部分は、ぶれずに通したほうがいいかなと思います。

**【河島部会長】** どうもありがとうございました。

この具体例と16の項目というのは、正直言って、既に決まっている施策をはめたりするという作業で、そののところは、また、今後、詰めていきますので、大丈夫かと思えますというか、その段階でまた、見ていただこうと思っております。

それでは、榊井委員よろしく願いいたします。

**【榊井委員】**　ずっと皆さんのお考えを何回も聞かせていただいたりして、先ほどの落合さんのお話もそうです。落合さんの話も、もう高速レクチャーで、ついていくのに必死でございました。

もう皆さんがこうやって苦勞して、文章を作られていて、何かそれに水を差すことはできないなと思いつつも、やはり、列挙されている文章や物を見せていただいて、私は、ここにいる中で、一番、一般人ではないかなと思っているんですけど、ほとんど具体的にはよく分からない。

でも、多分、行政側やこの会議に参加されている方は、その中で、何を意味しているかということは、当然、分かれていると思うんですけども、こういうものが世間にさらされたときに、お役所の文章でしかないよねとしか見えなくて、この深い議論がなされていることが、具体的に世に出ることがないということは、残念だなと思いました。

でも、大変失礼な言い方ですが、やはり、役所の文章というものは、こういうふうにしなといけないんだろうなと思いつつも、何かこういう文章がぼっと出てきても、スルーしてしまうなという感じがします。これは、大学の文章なんか見ても、いつもそうなんですけど、何か俺には関係ないやと、つい思いたくなるような感じがします。それは雑談でございます。

私は映画の立場で参加させていただいているので、映像という言葉が1か所だけ出てきたので、ほっとしました。一番最初にお話を差し上げたんですけども、やはり、今、この業界でいえば、私も40年以上、この映画の世界だけで仕事しているんです。ずっと私が映画の世界に入ってから、今も一緒なんですけれども、人が育たない、人を育てていないという問題があって、好きな人間がやっているという業界なわけです。

これは、過去も現在も続いていて、これに歯止めをつけるのは、私は、撮影上、かつての映画全盛時の撮影所を、もう一回、ちゃんと復興させなければいけないだろうと、究極的には、それしかないんじゃないかと思っています。

私の立場としては、国立の映画撮影所をちゃんと造るという課題があるといいなと思っております。今回の中に入ってくる、割り込むことは、なかなか難しいんだろうなと思

つつです。

というのは、今、大学院で、日比野先生のところでお世話になっておりますが、やはり、今、大学院だけで、2年で映画を教えているんですけども、明らかにこの2年で、映画の知識や技術や、そういうものが継承されないと、大学院では難しいということ、この10年で、知ってしまったというようなことです。

やはり、教育現場だけを幾ら修正しても、現場に、職能として技術を蓄積する場をつくらない限りは、映画の場合は……。先ほども出てきました、映画は伝統芸能だと思っていますので、伝統芸能を守るためには、国立の映画撮影所を造るべきであるということが、私の究極的なメッセージではございますが、何も映画から発言していないと、まずいと思ひまして、一言、言わせていただきました。

以上でございます。

【河島部会長】 ありがとうございます。貴重な御意見だと思います。

では、石田委員、よろしくお願いします。

【石田委員】 一言だけ。

3ページ目を画面共有していただくと、うれしいんですけども、資料1の3ページ目の下のほうです。これからの5年間に講ずべき文化芸術の基本的な施策です。第5で、3つ挙げていることを議論すべきではないかなと思っているということ、一言だけ申し上げたいです。

評価・検証サイクルの確立は、特に非常に重要だと思います。

第2期計画を戦略的に広報・普及していく。これも非常に重要だと思います。ここの文言は、これでいいのか考えたいと思います。

3つ目が、地方公共団体の計画策定への働きかけは、これでいいのかと、疑問に思っていて、要するに、この3つでいいのか、もっとあるのではないかと、皆さんと議論したいと思っているところです。

第1期の計画の反省があって、6つの重点取組があって、16の項目が出てきて、さらに、この第2期計画をどのような方向性で考えていくのかというときに、この3つだけなのだろうかという疑問に思いました。

【河島部会長】 分かりました。ありがとうございます。

【石田委員】 次の課題ということで。

【河島部会長】 次というのは、この会議の次回の議論としたいということですね。

【石田委員】 はい。次回、もっと皆さんと議論したほうがよいのではないかなと思って  
いるという意味です。

【河島部会長】 よく分かりました。例えば、アーツカウンシルとか助成の在り方みたいな  
なことも入っていないし、それから、地方公共団体に計画をつくってくださいと呼びかける  
ということは、具体的なアクションなんですけど、もう少し抽象的なレベルで、地方文化行  
政の一層さらなる発展と何々を推進……。推進という、おかしいのかな、支援するなど  
というようなことかなと、私も思っていました。

文化庁の予算、これ以上、なかなか増えにくいので、やはり、結局は地方に頼らざるを得  
ないというか、地方文化行政がもっと発展してくれれば、大分解決することもありますので、  
おっしゃるように、(4) というか、5番のところは、もう少し練っていく価値はあるかなと  
思っています。

今日は、そんなところですかね。時間も5分ほど過ぎましたので、これで、閉会とさせて  
いただきたいと思います。

それでは、事務局のほうから何か連絡等があればお願いいたします。

【斉藤政策課専門官】 事務局でございます。

本日も大変精力的な議論を誠にありがとうございました。いただいた御指摘をこの資料  
に反映させていく、併せて、この後に中間報告の本文を皆様にお目にかけていたいと思ってお  
りますので、御指摘を踏まえたものを、また議論をいただきたいと思います。

11月の28日月曜日、再来週の月曜日でございますけれども、10時から、改めて議論をいた  
だきたいと思っております。

そのときには、本文の案ということで、事務局で進めているものをお目にかけていたいと思  
います。本日、その大きな構成の部分は、審議会として、おおむね、好意的に捉えていただ  
いたのではないかと認識をしております、であるからこそ、その内部の細かい記述であつた  
り、取り上げるべきトピックが取り上げられていなかったりといった点に留意をして、本文  
の案まで、お目にかけるように作業を進めてまいりたいと思います。

本日もどうもありがとうございました。

【河島部会長】 どうもありがとうございました。

— 了 —