

アートと経済社会について考える研究会 第4回
～クリエイティブ産業政策の新展開～

議事要旨

日時：令和4年8月2日（火曜日） 14：00～16：00

場所：オンライン開催

出席者：

座長	大林 剛郎	株式会社大林組 代表取締役会長
副座長	伊藤 邦雄	一橋大学 CFO 教育研究センター長 一橋大学名誉教授
委員	阿部 一直	キュレーター／アーティストック・ディレクター
	井上 智治	一般財団法人 カルチャー・ヴィジョン・ジャパン 代表理事
	岩渕 貞哉	「美術手帖」総編集長
	岩渕 匡敦	ボストン コンサルティング グループ Managing Director & Partner、マーケティング・営業・プライシンググループ 日本リーダー
	逢坂 恵理子	独立行政法人国立美術館 理事長 国立新美術館長
	太下 義之	同志社大学 経済学部教授
	岡田 猛	東京大学大学院教育学研究科 教授
	小川 絵美子	Ars Electronica Head of Prix Ars Electronica
	小川 秀明	Director - Ars Electronica Futurelab, Director - Sapporo International Art Festival
	片岡 真実	森美術館 館長 CIMAM（国際美術館会議）会長
	川畑 秀明	慶應義塾大学文学部 教授
	川村 喜久	DIC 株式会社 取締役 兼 DIC グラフィックス株式会社取締役会長
	熊倉 純子	教授 東京藝術大学 音楽学部音楽環境創造科 大学院国際芸術創造研究科アートプロデュース専攻
	小松 隼也	三村小松山縣法律事務所 代表弁護士
	施井 泰平	スタートバーン株式会社 代表取締役 株式会社アートビート 代表取締役
	高根 枝里	Tokyo Gendai Fair Director
	高橋 克周	株式会社三井住友銀行 プライベートバンキング本部 理事 本部長
	武田 菜種	plugin + 代表 Art Basel VIP レプレゼンタティブ日本 東京アートウィーク東京 VIP リレーションズ
	南條 史生	森美術館 特別顧問 エヌ・アンド・エー株式会社 代表取締役
	野村 理朗	京都大学 大学院教育学研究科 准教授

服部 今日子	PHILLIPS オークションニアズ	日本代表
真鍋 大度	アーティスト、プログラマ、DJ	
水野 祐	弁護士（シティライツ法律事務所）	
山本 菜々子	SCÈNE Co-owner, Director	
山本 豊津	株式会社東京画廊	代表取締役社長

オブザーバー

一般社団法人日本経済団体連合会

公益社団法人経済同友会

一般社団法人新経済連盟

東急株式会社

東京クリエイティブサロン実行委員会

2025年日本国際博覧会とともに、地域の未来社会を創造する首長連合

独立行政法人日本貿易振興機構

『WIRED』日本版

地方自治体 新潟市、上越市、富士市、一宮市、東浦町、鈴鹿市、京都市、
木津川市、豊中市、高石市、藤井寺市、川西市、加東市、
奈良市、香芝市、今治市

内閣官房 内閣審議官（文化経済戦略特別チーム）

文化庁 文化経済・国際課

観光庁 観光資源課

経済産業省 コンテンツ産業課

サービス政策課

各経済産業局

【議事要旨】

前提

- 誰もが創作活動を行いやすくするようなテクノロジーの発展は、アートの在り方や各アート・エコシステム（「企業・産業」「地域・公共」「流通・消費」）全体に大きな影響を与えていくと考えている。
- ご議論いただきたい論点は大きく3つ。テクノロジーが各アート・エコシステムの課題について、どのように解決する機会となり得るか。メディアアートの活性化を図るための課題や留意点には、どのようなものがあるか。各アート・エコシステムの相互連携・相乗効果はどのような形があり得るか、どのように進め得るか。
- （今後作成される）報告書は、企業経営で言えば戦略、あるいは、戦略の見取り図になる。あとはそれをどう実践して行くか。実施に当たっては、色々なステークホルダーのご協力が必要だが、少なくとも今回ご参加頂いた委員の皆さんの各方面でのご尽力、ご協力をお願いしなければならない。

テクノロジー全般

- アーティスティックな発想、あるいは人文知の力を借りて、このテクノロジーをさらに飛躍させることが必要。アートとテクノロジーがますます刺激をし合い、一緒に成長することによって、日本の産業の発展にも貢献することができる。マネタイズとか市場とか一見すると関係ないようなものが、まだデジタルトランスフォーメーションすることによって効果が見えないようなあらゆるものをデジタ

ルトランスフォーメーションすることによって、最終的にいろんなテクノロジーが整った時に大きな意味を持つことになるのではないか。

- テクノロジーが入ってきたことによってアートのメディアの拡大が起こり、より多くの作品が世に出るようになる。一方でその流通と市場が変化し、より広い可能性をもたらす。その結果、産業としての広がりをもって今後の社会に影響を与えるようになる。
- 価値醸成は人間が行って、逆に流通・管理は完全にテクノロジーに任せて、インターネットの海で育てるということが結果的にはいろんなヒエラルキーのいろんなティアのアート作品、志、カテゴリ、いろんな公共、産業、企業とか、いろんなカテゴライズされたものが上手く共生できる環境のためには重要。
- コロナを機に、NFT だけでなく、アート業界全体のインターネットや DX 化の機運が高まっていった。
- テクノロジーは作品そのものの素材を変化させる。つまりデジタル化やテック系の技術を採用することによって、表現の幅が広がるという効果がある。同時に、流通、展示、保管などの周辺システムを変化させ、マーケットの有り様も変えていく。その両方を象徴しているのが NFT の登場。NFT 自体が続くかどうか、価値があるかどうかでなく、NFT が象徴している変化が何であるかを読み取ることが重要。
- 明らかにデジタルテクノロジーとネットの発達は、流通に大きな影響を与えつつあり、他の業種同様に中間業者が不要になる傾向がある。ギャラリーが付いていないにもかかわらず、SNS 等を通して売れている若い作家が増加しているのはその象徴だろう。
- NFT 技術では、二次流通の際に利益を作家に還元できるようにプログラム化する事が出来るので、そのことがアーティストの収入モデルを変化させる可能性があることが重要。これまでアーティストの収入の基本モデルは、作品の一次販売であったが、今後は著作権のように、若いときに作った作品が、晩年まで収入をもたらす可能性がある。そうした変化も、アート市場に影響を与える。
- NFT はブロックチェーンをベースにすることによって、将来的に長期的に稼働可能なプラットフォームを確保しつつ、そこにジェネラティブな要素をも反映でき、販売も可能である。それを一過性ではなく、発展的に経済的なものに結びつけていく課題がある。
- アートに関するインフラは、テクノロジーとしてどんどん進化して行くことは間違いないが、アートとしてのテクノロジーがどうなるかは日々変わっていく。アートとの距離感はちょっと見えないところがある。
- 国家としてテクノロジーをどう扱っていくのかを示すことが必要。例えば、AI の倫理観、監視社会の是非、ビッグデータの扱いなどについて、市民は何を持ち、どう参画するのか、また、政府は何をするのか、といった国家としてのテクノロジー観を考える必要がある。

テクノロジーを用いたアート

- 現代アートの世界的な傾向として3つ挙げたい。①スター・システムが非常に極端化していき作品が金融商品化している。①とは別の方向性として、②ソーシャリー・エンゲージド・アートにおいて、市民やユーザー等が今までは鑑賞者（購入者）の立場であったものが、提言や発言によって作品・プロジェクトに協働・参加していくという、鑑賞から対話へという方向への変化。③アントロポセン（人新世）、新人類学への流れで、人間が技術やコンピューティングによって、どういう影響を地球史的に与えているのかのアートの視座からの展開。
- メディアアートは、これまで作家・作品中心の現代アートの延長でテクノロジーを使った現代アートという扱いだだったが、これに対して②と③という社会学的、人類学的知見をそこにマイニングしていく必要性などから、コミュニケーションとしてのジェネラティブなプロセスを可視化してアートの表現にすえるという視点がメディアアートの大きな要素になってきている。
- ポストインターネット時代において、極度にメタバース的なものに人間の知識やエンターテイメントが行くことによって、反対に物質的なモノをどう捉えるのかという反動が、哲学的にも返ってくる。さらにメタバース&デジタル・マテリアリズム（電子データで稼働できる物質性）の協働から考えていく必要もある。この方向性には新しい産業的発展の可能性もある。
- アートは従来、美術館やギャラリーの内部空間だけで展開しているものだったが、野外も含めた公共空間が表現の受け皿としてインストールされる新しいフィールドになって、ここにメタバースとデジタル・マテリアリズムが共存的に稼働させることができる時代になった。従来のようにパブリ

ックアートのオブジェをストリートや広場に設置するのではなく、ビルやストリートの壁面・床面など全面が、メディアアートの積極的導入によって、エフェメナルで可変的なディスプレイ機能やコミュニケーション表現の場になり、そこにVR～XRを有効利用すれば、普通の風景が一変し、人間の知覚へ訴えかける新しいアフォーダンスを切り開く可能性の場となる。仮想的に変化して行くジェネラティブなメディア技術+可塑的制御可能なニューマテリアルが、新しいテクノロジーのイノベーションによって生まれてくる。さらに公共空間が、例えばバイオテクノロジーと連動することで、屋上・壁面緑化・微生物活性など、環境改善やエコロジカルな生態系もメディア表現に取り込んだジェネラティブなサステナビリティが可能になる。この点での公共空間のメディアアート化の産業的観点、サイ、エリア、不動産などの局所的スポットのジェントリフィケーションにつながることである。今後の少子化社会による量から質への変化を踏まえると、サイト、エリアの高価値化は重要であり、アートやカルチャーによるイメージチェンジや地価価値上昇への質的貢献は、見逃せない再開発要素となる。

- 伝統文化のリソースも、デジタルテクノロジーと組み合わせることによって、新しい様相を帯びることができる。これからのデジタルネイティブは、リアルなものとメタバースなものは並行して違和感なく受け入れる世代であり、その共存感覚に、メディアアートのもたらすリアルな体験力がどう訴えかけていくのかに注目したい。各地域に存在している有形・無形の伝統的文化財、伝統技術などのリソースを、デジタルデータ化することで、新しい情報や体験性の表現のフェイズを生み出すことができる。これは今後のインバウンドに対しても、新たな観光ツールとしてアピール可能な新規要素である。そのための研究開発母体としてもメディアラボは有効である。
- メディアアーティストが、どのようにしたら新しい作品を構想・制作し、新しいイノベーションに加わって、生計を立てていくことができるのかの社会的デザイン。今まではアーティスト単独が多かったが、現在ではアートコレクティブという形で、多領域の知識人が加わり協働的グループが主体となっていく傾向が増えてきた。それに対して、個人の枠を超えたキャパシティを持つ「メディアラボ」といったR&D（調査と開発）の核になる機関が追加されることで、社会調査、人類学的調査、地球史的調査、あるいは公共空間に対する都市開発、あるいは各地域開発への大きな展開が可能になる。ラボの機能には2方向あり、一つは大学やアカデミズムが行なっている基礎研究作業である。しかし、現状で不足していて今後必要になってくるのは、応用研究作業である。基礎開発を、社会的なもの、経済的なもの、人類学的なものに落とし込んでいく、技術的スキル、コーディネーター的機能や人材が圧倒的に足りていない。データ構築やデータベースを、具体的な表現やコミュニケーションの実装と結びつける総合的なテクノロジーデザインの専門的な人材育成が必要である。日本には従来、応用能力開発に長けた特徴があり、そこを強化することが日本のメディアアートの特徴を世界的に押し出すことにもつながる。メディアラボの機能は、多彩な用途やアイデアを、応用研究のR&Dという形で社会実装へ展開させることができる。アーティスト/メディアラボ/コーディネーターの三者の三位一体の体制を作り出すことによって、さまざまなテクノロジー産業やイノベーションと繋ぎ、アカデミックなアートセンター、大学・研究機関、あるいはアートフェスティバルと繋ぐことが可能になってくる。
- メディアアートを受け皿として、感性工学をはじめ、文・理双方の多方面からからアートに参入してくる人たちが必要であり、そこからさらに基礎研究→R&D→実装→価値評価までもっていくための人的な環境を作り出して行かないといけない。現状の日本の美大の場合はクリエイターの養成講座がほとんどで、世界では常識化している、キュレーション、コーディネーション、テクノロジーデザインというものをマネジメントできる社会的知見・実践を扱う学科というのは非常にまれである。それも含めて今後、メディアラボ的機能の設立やそれに関わる人材養成をどのように社会の中に落とし込んでいくかということが課題である。
- 日本人のアーティストの質、クオリティは非常に高く、かつ一人一人の質だけではなく、層が圧倒的に厚い。一方で、アーティストの力を発揮させるためのキュレーターやメディアラボ、アートフェスティバル等のストラクチャーや戦略が弱い。新しいプロデューサー等、人材育成が急務。
- コーディネーターやキュレーター、次世代プロデューサー等の人の育成、実験ができる場としてのラボの支援、それからアートフェスティバルの育成、この3つはとても大切。
- エコシステムを活性化するためには、アーティストから作品を募集し表彰するシステムも有用。S+T+ARTSの取組の中にアワードのシステムがあり、2種類の賞がある。これは、市民参加を含むコラボレーションとクリエイティビティを、どのようにイノベーションに繋がれば良いか、企業や

社会に結び付けることができるかを、アーティストに問い、アーティストに教を乞うという仕組みで行われているもの。日本のイノベーションを世界に発信し、かつ企業・社会と芸術だけでなく、科学を巻き込むシステムを作る上では、非常に参考になり、日本でもすぐにでも実施できることではないか。

- メディアアートという領域は、NFT だけではなく、AI・ロボティクス・ナノ・マテリアル・バイオなどの、国家競争において非常に重要な先端領域と結びついており、企業や社会の経済活動をどう高めていくかというところとの親和性が非常に高い。
- フェスティバルを実施する際、毎度問題になるのが規制の問題。アートとテクノロジーの融合領域において、社会実験を実施しようとした際に、様々規制があり実施しづらいため、そこをサポートする施策があると良いのではないか。
-

企業からの投資促進

- 探索的な企業経営や人材育成が求められている中、アート業界においては、国・自治体の財政緊縮や企業のメセナ活動の先細りといった背景を踏まえ、アート業界に対する資本流入のためにも、企業とアーティストとの R&D を促進する必要があるのではないか。
- 企業において、R&D は会計処理上、無形資産としての計上が難しく、一般管理費として即時に費用処理が求められるため、アーティストとの R&D は実施しにくい。日本のアーティストに対し、Google や Meta、Apple 等の企業から、日々新しいプロダクトとアーティストの R&D 依頼が増えている状況にあるにも関わらず、活かすことができていない。
- アーティストとの R&D を、例えば無形資産として計上するような会計処理の仕組みや、費用処理のタイミングを暫時的にするなどの優遇施策があることで、R&D に意欲的であるものの機会を逃している企業の支援になり、社会的なインパクトも大きいのではないか。
- 無形資産の処理については、世界的に会計処理のルールは同様であり、国際会計基準も実情は同じではあるが、いずれにしても現行のルールの下では費用化せざるを得ない。寧ろ、企業とアーティスト間の R&D を、各企業が非常に力を入れて作成している統合報告書の中で表現することができる、投資家を含むステークホルダーも非常に興味を持って見てもらえるのではないか。
- 普通の企業からするとアートに対しては非常に距離感がある。テクノロジーとイノベーションについて、企業はきちんと取り組んでいかなければいけないというモチベーションを非常に強く持っている。分野ごとに具体的な「打ち手」を見せて頂くと、企業も本業として取り組みやすい状況になる。経産省として、企業の変革を視点にアートに関する活動をされると企業の取り組み支援になる。
- 企業がどこに R&D で投資をして、日本全体がどう競争力を作っていくか、フラットに考えた上で、その上でアートの考え方をどう入れていくのか考える必要がある。国として、グランドデザインをどう描いていくかが重要。
- 社内啓蒙に苦労している。企業のアートへの貢献について政府で流れを作っていただくことが大事。

取引の信頼性の確保

- ニューヨークとロンドンで活躍する合計 8 万人のアーティストの収入の 0.5%しか 1000 万を超えていないとか、市場の贋作含有率が 50%を超えているという話だったりとか、NFT に関しても 80%近くが著作権侵害だったり不正行為があるとか、アートの世界はそもそも活動をしていく上で根本的な脆弱性がある。
- アートの作品の証明書、公的に登記するようなシステムというのが不在であり、動産なので世界を跨って管理するシステムが難しい、国が管轄できないというような問題が背景にある。そのせいでアートの市場は信頼性やアーカイブ性の低い市場になっているのではないか。
- 今までインターネットでアートが活性化しにくかったというところがある。それは、例えば技術がまだ活用できるレベルに至っていないとか、海外の知らない人と信頼出来る取引ができるか心配とか、アート業界の全体の機運が高まってなかったというような問題がある。
- コロナ禍に入って、商売が非常に順調に行く最大の理由がオンラインで売れることになったこと。オンライン販売で一番大きなテーマは信用性。世界の客が先に振り込んでくると、必ず作品が自分

の手元に届くという、信用性の構築がものすごく大事で、時にアートフェアというのが、大きな役割をしている。例えば、何 10 万件もあるギャラリーのうちからたった 250 件選ばれるので、信用性が担保できる。しかし、この信用のシステムが、オンラインによって新しい時代を迎えるのではないか。

- 不動産登記とかクリアリング、セトルメントと同じぐらいちゃんと公的に真正性が担保できるようなもの、一社のプラットフォームに依拠するんじゃなくて、いろんなコミュニティ、インダストリー全体が管理するようなものをちゃんと構築することによって、最終的にはその上に信頼とエコシステムが確立した市場というのが生まれるのではないか。売買だけではなくて、アーカイブだったりとか研究だったりとか、そもそもアート自体の魅力を司っている物全てが真正性を担保することによって活性化するのではないか。
- NFT は、いくらでも 100%のクオリティでコピーができるようなものに対して、一意の証明書を紐づけることによって、デジタルアセットとしての唯一性を担保できるもの。

アーカイブ

- 亡くなった作家の美術資料が大量にあるが、保管できず、そのまま倉庫の中で眠ってしまっていたり、海外の美術館・ギャラリーが資料を全部買い、オープン化されていなかったりすることも聞く。Web3 やブロックチェーン以前に、クローズだった情報がデジタル化しただけでも、海外からのアクセスがかなり増えて、市場価値が高まるということもあり、過去の日本にある美術資料、手紙などのデジタル化を促進してオープンソースにしていくことは重要。そのために、美術館等が点々にやるのではなく、国として一貫通貫のシステムを作り、英訳して公開していくことが必要。
- 現代アーティストに関しては、手紙等の物理的な資料ではなく、メール等のデジタル資料という形にアーカイブ資料が変わってきているが、著作権の処理を、作家存命のうちにやっておくことで、海外の研究者・ギャラリーが有効活用できるようにするべき。特に遺族に著作権が移ってしまった場合、その著作権の処理が非常に大変。今、文化庁で資料のアーカイブが進めているが、著作権の処理が進まなくて、お蔵入りしてしまっているようなものもある。海外は集中的にお金を取り入れて、一貫してやっている。
- いきなり創作を始める人は、ほとんどおらず最初は鑑賞から始まる。アート以外の分野の音楽・映像では、サブスクリプションサービスなどで、急速に普及しており自動的にアーカイブされている。これに対して、美術のアーカイブは構築されておらず、国公立美術館を中心としてパブリックにアーカイブを構築して、誰もがアート作品、過去の作品を享受し、それを学べるような体制をつくっていく必要がある。
- デジタルアーカイブには膨大なお金と人材が必要で、そのためにも新しい経済循環が必要。事務局資料 9 ページ目にもある通り、アートがもたらす一般産業等への効果があり、多くの議論は最終的にここに収斂されていくと思う。特に注目すべきは医療と介護であり、日本の超高齢社会を考えた場合、医療と介護は最大のセクターになってくるが、アート、そしてアーカイブが、おそらく医療や介護の領域にも、大きな役割を果たす。具体的には、認知症の進行の予防や介護者との関係性も非常によくなるといった報告もあり、こうしたセクターはおそらく最大規模になることから、デジタルアーカイブというのは重要。
- アートとテクノロジーを考える上では、クローン文化財や作品・文化財のデジタルアーカイブの視点を加える必要がある。
- 例えばクローン文化財や作品のデジタルアーカイブは、もう既にある技術として重要なもの。例えばこのコロナの状況でのデジタル観光のように、日本の文化財をどういうふうの世界や市民に対して開かれたアートや文化財としていくのかを考える必要がある。美術館や博物館に行く時代から、今度美術館・博物館が自宅にくる時代として、デジタルといったものが非常に重要な契機になる。また、一人でアートを体験する時代から、みんなで体験する、あるいは共有する時代にもなっており、その観点からもテクノロジーが非常に重要。
- クローン文化財・デジタルアーカイブは、既に企業による取組があるが、まだまだ非常にコストが膨大にかかったり、どこから始めるのかといった課題もあるが、先進事例は大変技術力の高いものも多い。こうした体験の方法とか体験の質を幅広く検討しつつ、広めていくことが大事。
- 特に高齢者に対しては、例えば 1 万人の高齢者が一年間認知症にならない、遅らせるということだけで、270 億円の経済効果というか、経済負担が減るといっても言われている。医療とか介護に

アートを使うことで、認知症や様々な病気や痛みのケアであるとかにつながるのであれば、とてもとても大事であるし、クローン文化財とかデジタルアーカイブなんかを使ったケアみたいなことができる面白い。

- アーティストというのは常にプロセスであって、データ化することは非常に難しい。だから、アート作品とアーティストは別に考える必要がある。そのプロセスは、評価のシステムと非常に関係しており、それをどう考えるのかは大きなテーマ。
- 時間を超越してアーカイブだったりマッチングができるとか、いろんな技術でそういったものを補完することによって、いろんなものが便利になったりとか、民主化していくってところがインターネットの特性。

アート・コミュニティの形成

- 多様な人がイマジネーションを共有する豊かなアート・コミュニティを作ることが、アートと経済を考えるためのキーポイント。そのコミュニティは、アーティスト・キュレーター・ギャラリスト・批評家・コレクターだけでなく、例えばアート思考を学ぼうとしている企業人・アートの研究者・エドゥケーターや参加する市民、美術教育を受ける児童・生徒、さらに海外の人にも開かれたものにする事で、参加者の間でもコミュニケーションを活発化することがアートの経済活動にとっては必須事項。そのために、それを支えるテクノロジーを開発するというアプローチが重要。
- アート・コミュニティ形成のためには、若手アーティストのためのアーティスト・レジデンスを美術館と協力して総合大学で行うことで、アーティストが哲学、思想、経済学、テクノロジー・サイエンスなどの授業を受け、関心領域の研究者と話し合い、コラボレーションができるような機会を作る。そのやり取りに触発されて出来上がった作品を美術館が展示して、エドゥケーターと共同して市民向けのワークショップを開いて、一般市民を触発し、市民を作り手の側に取り込んでいくという流れをつくる。また、対面でのやり取りだけじゃなくて、ネットを介したオンラインのやり取りをサポートするシステムを作って、海外のオーディエンスとかキュレーターといった人も参考できるようにすると、世界に通用するようなアーティストや国内外の愛好家を含めたアート・コミュニティを育てていくことができる。優れた翻訳ソフトもあり、英語の壁も低くなっているから、世界と繋がるアート・コミュニティを作ることはそれほど難しいことではない。
- 例えば、美術館も高額の有名になった作品を購入するだけじゃなくて、若手を育成するため、作品を安く、大量に購入して、どこか山奥の収蔵庫でも保管しておいて、10~20年後に著しく価値が上がった作品だけを残し、それ以外は市民に貸し出したりとか、オークションで売ったりすれば良質の作品を安く収蔵することができる。
- 豊かなアート・コミュニティが形成されると、アーティストはそのコミュニティの中で国際的な仕事が発信できるようになり、市民も本物のアート作品を自宅に飾り、家族でワークショップに参加することで、子供たちが大人になってアートの愛好家とかコレクターになるといったことが起こる。それをサポートするようなシステム・テクノロジーを開発することが、真剣に考える価値のある課題。
- 加えて、美術史、海外のアートシーンでまだアートとして認められていないような次のアートの芽を見つけて、それを育てて海外に売り込むことを可能にするためにも、システムとかテクノロジーを統合した、真新しいアートのコミュニティの枠組みを作ることが役に立つ。
- アート・コミュニティはたくさんあってよい。さらに、西洋中心の価値観を変えようとする潮流になっている中では日本にとっては、まさにチャンスで、海外の人も含めた対等な関係のアーティスト・キュレーター・ギャラリスト・市民が育つ枠組みを作れば、世界に通用する新しいアートを発信するためのゲームのルールを日本が作ることができる。

総論・横断的論点

- ユーザーとクリエイター、プロとアマチュアの垣根が無くなってきている。これが普遍的にあることを前提に教育・ビジネスを考えて行くべき。
- 教育においても、世の中を読み解いていく未来のリテラシーとしてのリベラルメディアアーツの視点が必要。

- 政府が目指す「人への投資」という大きなテーマの中で、このテーマも関連付けることができる。アートをめぐるテーマも、ある意味では人のテーマ。今後「人的資本経営コンソーシアム」でも、大変重要なテーマとして扱って行きたい。
- 公共空間・各種生態系を取り込んだ表現・対話の可能性。関心のある人が、関心のあるアートへと接近する、触れる、これと相互に作用する。そうした形態は公共のフィールドへと広がった結果、場にいる人々がその作品に望む望まざるにかかわらずに触れることの効果と配慮すべき点。感覚入力したあらゆる情報は本人の意識に上らずとも行動・意思決定に寄与することがある。また、今後10年でXR（AR, VR, MR）が現実場面相当の水準となる。XRを通じた体験は、知覚はもちろん信念体系をもより強力に変容させうる（プロテウス効果）。これらを踏まえ、コンテンツ制作・アート表現の方向性として、職住公共空間への導入とそれにとまなう効果検証が考えられる。また、ELSI (Ethical, Legal and Social Issues : 倫理法社会的問題) も並行して検討が必要。
- 経済活動として発展の見込みがある分野とそれを活性化させる因子をリストアップして、重要な数項目を政策として掲げてはどうか。
- 「あいち2022」は地方産業とアートのマリアージュの成功例。
- いろんなジャンルの方が集まることによって、面白い議論ができた。広い議論の場所を作っていくことがアート環境を作ることに非常に大事。

以上