

エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会 プレゼン資料

東京工芸大学 芸術学部 阿部 一直

[SELF PROFILE] Kazunao Abe 阿部一直

- ・ 山口情報芸術センター [YCAM] :アーティスティックディレクター、副館長 (2003-2017)
- ・ グラングリーン大阪 VS (うめきた公園 ノースパーク) 開館展:キュレーター (2024)
- ・ Flying Tokyo 2024 (経済産業省 令和5年度「デジタル等クリエイター人材創出事業費 (アート・ファッション人材創出支援)」) :スーパーバイザー (2024-2025)

- メディアアートを基軸にアートにおけるクリエイションの裾野の開拓
- 関連する人材創出・育成
- デジタル技術革新とメディアラボ機能の追求

メディアアートを基軸にアートにおけるクリエイションの裾野の開拓

・展開分野：アート／パフォーマンス／ライブコンサート／パブリックアート／エデュケーション…

→ アートコンテンツの多様化：既存のアート分野や制度の充実・多様化への貢献

技術革新から生まれる新しい視野の展開：

→ 新たなアートジャンルや没入体験の開拓

アートからの新たな産業創出やプラットフォームの提案

→ アートからの新たな利用性・利便性・体験増幅の拡大 → ユーザー満足度の開拓

関連する人材創出・育成

- ・メディアアートの役割：既存のアートコンテンツに関わる人材以外の新しい要素・ロールの創出
→ プログラミング、データサイエンスとアート表現のさらなる追求
→ 進化する技術革新のテクノロジーの視点からのスペキュレーション（投機／投企）
→ より技術開発（R&D）が容易になったメディアーション環境をどのように最大利用化するか
- ・アーティスト×プログラマー ⇒ 新領域の創発・創出 ⇒ 産業創出
→ ファシリテーター、メンターの育成
- ・メディアアートのキュレーター／プロデューサーの育成

デジタルイノベーションとメディアラボ機能の追求

- ・ 既存のアート制度（美術館／アートセンター／ギャラリー）に替わるメディアラボの位置づけ
- ・ プロトタイピングの高度化・多彩化 → メディアラボを基軸とするTrial&Errorのサーキュレーション
 - [アート×データサイエンス×技術革新] の最前線をフォロー
 - メディアラボに技術・スキル・経験値・評価を蓄積 → ビジネス諸領域への応用開発に対応するハブ機能拠点とする
- ・ アートとメディアテクノロジーのビジネスマッチング
 - 最新のIT産業だけでなく、伝統産業のリニューアル（プロダクション～マーケティング）も可能

デジタルイノベーションとメディアラボ機能の追求（つづき）

- ・アートの新機能の開拓

 - 公共空間（スマートシティ化）のオーディオビジュアル（AR～XR）による開拓

 - 没入体験の深化

 - 高齢化社会を背景とする福祉・介護領域などへの応用

- ・メディアラボ同士の世界的ネットワークと人材イクスチェンジ（アーティスト、プログラマー）

 - 人材育成メソッドのビジネスマッチング