

Title	サイエンス・コンテンツ・イノベーションの可能性 : 先端科学と先端コンテンツの交流を加速する
Author(s)	妹尾, 堅一郎; 伊澤, 久美; 高橋, 耕二; 瀬川, 丈二
Citation	年次学術大会講演要旨集, 30: 114-117
Issue Date	2015-10-10
Type	Conference Paper
Text version	publisher
URL	http://hdl.handle.net/10119/13239
Rights	本著作物は研究・技術計画学会の許可のもとに掲載するものです。This material is posted here with permission of the Japan Society for Science Policy and Research Management.
Description	一般講演要旨

サイエンス・コンテンツ・イノベーションの可能性 ～ 先端科学と先端コンテンツの交流を加速する ～

○妹尾堅一郎、伊澤久美、高橋耕二、瀬川丈二（産学連携推進機構）

先端科学技術研究の成果は、時として「SF が実現する日も近い」等と評される。他方、先端研究者が実は先端 SF 小説や漫画の愛読者であるという話もよく聞く。つまり、サイエンスは作家の想像力を刺激し、コンテンツは研究者の創造力を刺激するのだ。そこで、先端科学技術研究者とコンテンツ作家の相互交流の場と機会を創出し、その関係を意図的に加速したらどうなるか。想像力溢れる先端科学技術と科学に裏付けられた尖ったコンテンツが期待できるだろう。さらに、企業の R&D 担当者が加われば、その成果を事業経由で社会実装に持ち込めるかもしれない。このようなサイエンスとコンテンツの相乗関係を生じさせる試みを「サイエンス・コンテンツ・イノベーションスタジオ（仮）」として展開する。本報告では、このアイデアをコミュニティ型イノベーションの可能性として提案する。

1. 本提案の背景と経緯

本アイデアを筆者(妹尾)が公式に提案したのは、実は最近でない。2007 年 11 月 21 日のことである。当時、内閣知財戦略本部専門調査会（第 3 回知的財産による競争力強化専門調査会）において、委員だった筆者(妹尾)が「科学技術」と「コンテンツ」の知財創出の相乗効果施策について（メモ）として提案し、承認をされた（本稿 3 頁目に再掲）。引き続き、同年 12 月 4 日の同会のコンテンツワーキング部会においても承認された。それらを踏まえて 2008 年 6 月 18 日に、政府の「知的財産推進計画 2008」として正式になり、各省庁が施策実施を具体化することが明記された。具体的には次のように書かれている。

第 4 章 コンテンツをいかした文化創造国家づくり

4. 世界中のクリエイターの目標となり得る創作環境を整備する

(2) コンテンツの創作を支える技術開発を促進する

① ソフトとハードの連携による新しい技術の開発を促進する

略

② 世界をリードするコンテンツ関連の技術開発を促進する

デジタル・ミュージアム等の公開・展示技術や高精細度画像関連技術等、先進的なコンテンツ制作や新たな表現及び流通の実現をもたらし得る先端技術の研究開発を促進する。（総務省、文部科学省、経済産業省）

③ 科学技術とコンテンツ創造の融合を促す

デザインやコンテンツ等に係る工学分野と芸術分野との融合領域における知的創造活動を促進するため、クリエイターと科学技術者が知識やアイデアを交換できる場を構築するとともに、分野間の連携の下でメディア芸術に関する基盤的な研究開発及び人材育成を支援する。（文部科学省）

②と③は、筆者の提案案件である。当時、産業競争力とコンテンツが重なる施策がないことから、夏前に発案し、事前にコンテンツ関係者や産業関係者に打診すると、非常に良い反響だったので、委員会で提案したのがこの次第である。

このように、施策として（ ）に書かれた各機関が予算等を措置することになり、各省の担当者からは、2009 年度の本格的な予算化が期待できると伝えられた。しかしながら、残念なことに、これらの話はそのまま「塩漬け」とされたのである。

以後、何回となく毎年、知財戦略本部専門調査会において実施を促したが、なかなか各省（本件の場合文科省）は腰をあげてくれなかった。

そのため、筆者(妹尾)が、産業系の専門調査会会長を拝命していた 2012 年、「コンテンツ強化調査会」の委員も兼務したことから、委員会において下記のように再度指摘を行った。

（コンテンツ強化調査会 2012 年 12 月 25 日、資料 7・委員メモ）

1. テクノロジーとコンテンツの関係の変容と多様化

(1)(2) 略

(3) 関連政策提言（2007年11月の提案）がまだ実施されていない。（別紙参照）

- ・「コンテンツ」の制作に必要な機器等の劣性を挽回する技術開発を支援する必要がある。
- ・「コンテンツ」クリエイターが触発される科学技術知識の啓発普及を支援する必要がある。

以下略

しかしながら残念なことに、正式に施策とされた後5年も経過したにもかかわらず、この時も施策実施はなされなかった。

ところが、今回、10周年を迎えるJST（科学技術振興機構）主催の「サイエンスアゴラ2015」初日のキーノートに応募したところ、運良く選考されたことから、次項の概要と狙いで本案が日の目を見ることとなったのである。

2. サイエンス・コンテンツ・イノベーションスタジオ：キックオフの概要と狙い

我々は、本案をシリーズ化前提の「キックオフ」として位置づけている。この後、具体的なテーマに基づく実施セッション等を順次展開していく予定である。いわば、先端科学者、先端クリエイター、先端ビジネス研究開発関係者の三者による、一種の「インターコミュニティ」の融合的交流形成とその促進である。そこから「コミュニティ型イノベーション」が創発されていることを狙いとしている。

政府省庁の公的な支援や多くの産業界・コンテンツ業界等の支援者・機関の出現を期待する次第である。



サイエンス・コンテンツ・イノベーションの可能性 ～ 先端科学者とクリエイターの交流を加速する ～ 企画提供：早川書房×NPO 産学連携推進機構

先端科学技術研究の成果は、時として「SFが実現する日も近い」等と評される。他方、先端研究者が実は先端SF小説や漫画の愛読者であるという話もよく聞く。つまり、サイエンスは作家の想像力を刺激し、コンテンツは研究者の創造力を刺激するのだ。

そこで、先端科学技術研究者とコンテンツ作家の相互交流の場と機会を創出し、その関係を意図的に加速したらどうなるか。想像力溢れる先端科学技術と科学に裏付けられた尖ったコンテンツが期待できるだろう。さらに、企業のR&D担当者が加われば、その成果を事業経由で社会実装に持ち込めるかもしれない。このようなサイエンスとコンテンツの相乗関係を生じさせる試みを、「サイエンス・コンテンツ・イノベーションスタジオ（仮）」として展開していきたい。本企画では、そのキックオフとしてのシンポジウムを開催する。「サイエンスは作家の想像力を刺激し、コンテンツは研究者の創造力を刺激する」という相互関係性について語っていただく。歴史的にも広義の科学技術と芸術がいかに相乗的にイノベーションを育んできたか等の過去の俯瞰話から、今後将来に向けて両者の交流が社会や経済、文化にいかなる意味と意義を持ちうるかまで、さまざまな議論を行う。

【パネリスト（氏名50音順）】

浅見正弘 氏：富士フイルムHD(株)取締役 執行役員 技術経営部長

高槻亮輔 氏：(株)インスパイア 代表取締役社長

松尾豊 氏：東京大学 大学院工学系研究科技術経営戦略学専攻 准教授)

藤井大洋 氏：作家

【モデレーター】妹尾堅一郎 氏：産学連携推進機構 理事長

【日時】2015年11月13日（金）10:30～12:30

【会場】東京・お台場 サイエンスアゴラ F会場（東京国際交流館 3階 国際交流会議場）

【定員】400名（事前申込、先着順） 【参加費】（有料予定）

【主催】科学技術振興機構

【共催・協力】日本学術会議、産業技術総合研究所、東京都立産業技術研究センター、日本学生支援機構、国際研究交流大学村、東京臨海副都心グループ、フジテレビジョン【協賛】Euroscience

本提案は、11/21 の競争力強化委員会に引き続き、2007/12/4 にコンテンツの WG にて承認された。その後政府の「知財戦略 2008」に記入され、各省庁が支援を具体化するようになった。2008 年度は各機関予算等でまかなうこととなったが、2009 年度の本格的な予算化が期待できるとされた。それまで準備を着実に進めるとされたが・・・。

参考 内閣 知的財産戦略推進本部
第 3 回知的財産による競争力強化専門調査会

「科学技術」と「コンテンツ」の知財創出の
相乗効果施策について（メモ：修正版）

2007/11/21（修正 11/27）

競争力強化専門調査会委員
妹尾堅一郎

従来ともすれば、別々に行われていた「科学技術」と「コンテンツ」の競争力強化について、下記のような相乗効果を意図した施策をご提案申し上げます。

1：「コンテンツ」を制作するクリエイターの方々に、先端の科学技術知識と知見を提供する場と機会を積極的に設ける。

対象：NF（ノンフィクション）、SF（サイエンスフィクション）、FF（ファンタジックフィクション）等における（映画、小説、コミック、アニメ、映画の作家、原作者、脚本家等、ならびにサイエンスライター等）。

効果：先端技術を題材あるいはヒントにして新しい魅力あるコンテンツを創出してもらうことが可能。その一方で、コンテンツ作家等の想像力を次の科学技術開発や用途開発のアイデアとして取り込むことができる。

提供元：科学技術の先端研究組織を活用（例：理研、産総研、大学等）

2：「コンテンツ」制作に必要な機器等の技術開発を積極的に支援する。

特に、映画、CG等、あるいはサウンド等における先端技術機器（モーションピクチャー等を含む）、ソフトウェア、グリッド等のサービスシステム、写真の保存修復利活用等の技術を研究開発し、「コンテンツ」制作の効果的・効率的推進を図る。

以上

【参考】サイエンスアゴラ 2015 「キーノート」

「サイエンスコンテンツイノベーションの可能性～先端科学者とクリエイターの交流を加速する」
案内チラシ（予定稿）

サイエンスアゴラ 2015 つくろう、科学とともにある社会
10周年記念 年次総会（JST主催） への企画提供
by 早川書房 x NPO産学連携推進機構
速報 9月30日(水) メール案内 申込受付開始

キーノート【11月13日（金） 10:30～12:30】

サイエンス・コンテンツ・イノベーションの可能性 ～ 先端科学者とクリエイターの交流を加速する～

先端科学技術研究の成果は、時として「SFが実現する日も近い」等と評される。他方、先端研究者が実は先端SF小説や漫画の愛読者であるという話もよく聞く。つまり、サイエンスは作家の想像力を刺激し、コンテンツは研究者の創造力を刺激するのだ。そこで、先端科学技術研究者とコンテンツ作家の相互交流の場と機会を創出し、その関係を意図的に加速したらどうなるか。想像力溢れる先端科学技術と科学に裏付けられた尖ったコンテンツが期待できるだろう。さらに、企業のR&D担当者が抑われれば、その成果を事業経由で社会実装に持ち込めるかもしれない。このようなサイエンスとコンテンツの相乗関係を生じさせる試みを、「サイエンス・コンテンツ・イノベーションスタジアム（仮）」として展開していきたい。本企画では、そのキックオフとしてのシンポジウムを開催する。「サイエンスは作家の想像力を刺激し、コンテンツは研究者の創造力を刺激する」という相互関係性について語っていただく。歴史的にも広義の科学技術と芸術がいかに相乗的にイノベーションを育んできたか等の過去の俯瞰話から、今後将来に向けて両者の交流が社会や経済、文化にいかなる意味と意義を持ちうるかまで、さまざまな議論を行う。

モデレーター



妹尾 一郎 氏
産学連携推進機構
理事長

パネリスト（氏名50音順）



浅見 正弘 氏
富士フイルムHD(株)
取締役 執行役員
技術経営部長



高槻 亮輔 氏
(株)イノベンスパイア
代表取締役社長



松尾 豊 氏
東京大学大学院
工学系研究科
技術経営戦略学専攻
准教授



藤井 大洋 氏
作家

【会場】東京・お台場
F会場（東京国際交流館）
3階 国際交流会議場
【定員】400名
（事前申込、先着順）
【参加費】（有料予定）
【主催】科学技術振興機構
【共催・協力】日本学術会議、
産業技術総合研究所、東京都
立産業技術研究センター、日
本大学生支援機構、国際研究交
流大学村、東京臨海副都心グ
ループ、フジテレビジョン
【協賛】Euroscience

科学技術振興機構主催 サイエンスアゴラ2015
<http://www.jst.go.jp/csc/scienceagora/>