

-1. 科学技術と文化芸術の融合領域における知的生産物の保護及び 流通に関する調査研究

Intellectual Product on Integration Area between Science/Technology and Culture/Art

キーワード	メディア芸術、情報デザイン、プロダクトデザイン、五感情報工学
Key Word	Media Art, Information Design, Product Design, Kansei Technology

1. 調査の目的

近年、科学技術の新しい展開方向として、文化芸術との融合領域における知的生産物（Intellectual Product）の重要性が指摘されている。具体的には、メディア芸術、情報デザイン、プロダクトデザイン、五感製品など、人間の感性・情感・感動などに関わる科学技術の役割がますます大きくなりつつある。

しかし、このような科学技術と文化芸術の融合領域に属する知的生産物の保護・流通については、その概念自体がまだ十分に整理・体系化されていない、保護あるいは流通のための社会的コンセンサスが形成されていない、さらには関連する法制度や運用ルール、技術開発が不十分である、といった問題が指摘されている。

例えば、従来の科学技術の成果は特許や実用新案等によって、文化芸術の成果は著作権や意匠権等によって守られてきたが、両者が接近融合し、境界領域が曖昧になることにより、従来の枠組みで権利保護をすることが難しくなっている。また知的生産物の活用を図るという視点から、人類の共有財産として積極的に流通を促進する、新しいライセンス形態を構築する、あるいは流通のための技術開発を推進する等の方策が必要となるが、具体的な議論には至っていないのが現状である。

本調査研究では、科学技術と文化芸術の融合領域における知的生産物の概念及び課題を体系的に整理した上で、今後、それらの流通環境を整備するための方向性と具体的政策提言を行うことを目的とする。

2. 調査研究成果概要

(1) 調査方法

概念整理

科学技術と芸術文化の融合領域における知的生産物の概念整理を行う。

主として、専門家、研究者、企業関係者などへのインタビュー調査および研究会において明らかにする。

基礎的データの収集・整理

文献調査、統計データの調査、データベース調査等により、融合領域と知的財産権に関する基礎的なデータを収集・整理する。集積したデータは、インタビュー調査、研究会における調査分野特定の際の参考資料とする。

大学、企業、研究機関における研究当事者等からの意見聴取

前記4. で示した視点に基づいて、融合領域における特定分野にて企業（研究開発部門、知財管理部門等）、大学（芸術工科系、産業デザイン系等）、先端科学研究機関等へのインタビュー調査を行い、当該分野における権利保護の実態と法的、実務的問題点等の把握を行う。

研究会における検討

研究会において、調査研究の方向性についての示唆を得ると共に、(1)(2)の結果を踏

まえ、優れた知的生産物の創出・保護・流通を促進する上での阻害要因を分析し問題提起、あるいはそのための具体的政策提言について検討を行う。

海外調査

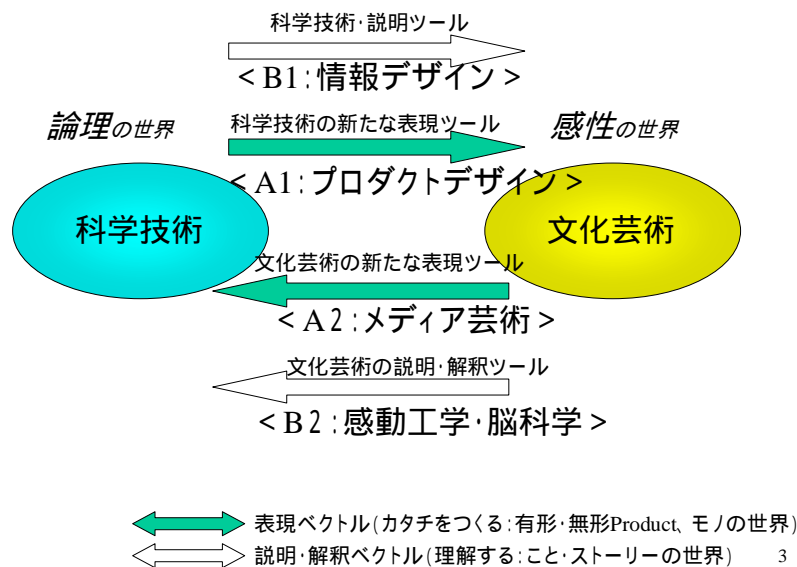
海外における融合領域の先端科学研究機関等への現地調査、及び法律専門家や有識者等キーパーソンへのインタビュー調査を行い、当該分野における権利保護の実態や日本の考え方の差異を明確にする。

(2) 調査の内容

融合領域の生成メカニズム

融合領域における両者の関係に着目すると、次の4つの関係性が導き出される。左側へ向かう2つのベクトルは、科学技術に軸足を置き、文化芸術と接近することにより新しい理論や価値を発見し、成果を生み出し、また理解を増進するというもの。右側に向かう2つのベクトルは、文化芸術の視座から、科学技術の成果をツールとして活用することにより、あるいは科学技術的な発想に基づいた新しい価値観により、文化芸術の有形・無形の作品として表現するというものである。

2つの領域の関係



科学技術と文化芸術の融合のパターン

両者の融合が起こっているパターンを分析すると、次の3つのいずれかによることが指摘される。

- タイプ A 科学だけでなく芸術的素養もあわせ持つダヴィンチ的研究者やアーティストが存在し、研究・創作活動がひとりの個人によって実現する。このタイプの人材を「融合領域人材」と呼ぶ。
- タイプ B 科学技術と文化芸術のそれぞれが深い専門世界を形成する現在にあって、融合領域人材は非常に生まれにくい。このため融合は異分野協調による集団コラボレーションによって可能になるケースが多い。科学技術が主体となって文化芸術を取り込むというコラボレーションのパターンをタイプ B1、逆に文化芸術が科学技術を取り込むパターンをタイプ B2 とする。
- タイプ C コラボレーションのもう一つのパターンとして、第三者となる仲介者がコーディネータとなって融合を図るケースがある。この第三者のことを「融合領域コーディネータ」と呼ぶ。