

コンテンツ強化専門調査会（第3回）における主な意見

1. コンテンツのアーカイブ化およびそのデジタル化・ネットワーク化

<担当府省からのヒアリング>

・メディア芸術のデジタルアーカイブを進めるため、データベースの開発・所在情報の収集・メディアアートの映像記録作成及び過去作品の記録作成のための修復、再展示の取組を実施。またコンソーシアムのような関係機関と人材の連携が図られる仕組みを検討中。

・映画については東京国立近代美術館のフィルムセンターにてアーカイブを継続的に実施している。

（以上文部科学省）

<委員からの主な意見>

- ・アーカイブについては、保存するだけでは意味が無い。全体像を明確に、商業利用も含め二次利用しやすいルール整備をし、スケジュール感を持って取組む必要がある。
- ・文化庁のフィルムセンターのアーカイブなどは小中学生の活用機会を増やす取組をすべき。
- ・ゲームはソフトのみでなく、機器の保存についても取組む必要がある。

2. NHKの放送番組資産の活用、民放番組の保存促進

<担当府省からのヒアリング>

・NHKアーカイブスで保存された番組は、一部ネット配信サービスに利用されている。NHKは中期計画の策定にあたっているところであり、現行法ではできない事業について、中期的には放送法の改正も視野に入れた議論をしている。

・民放番組は放送番組センターで保存の取組が行われている。収集基準を定め、施設内で公開。デジタル化を進めているところであり、ネット配信での活用については今後の課題。

（以上 総務省）

<委員からの主な意見>

- ・ NHK アーカイブスの活用を促進するためには、ネット配信を NHK の本来業務と位置づけるなど法改正も含めた視点で議論すべきではないか。

3. コンテンツ版 COE、クリエイター学校訪問

<担当府省からのヒアリング>

- ・ 大学それぞれの特色ある人材養成を支援しており、コンテンツ分野についても過去に複数の大学の支援を実施してきたところ、今後も必要な予算獲得に向けて積極的に取り組んでいきたい。
- ・ 産学連携で専門人材育成の取組・推進を進めており、コンテンツ分野についても採択し、ゲームCG分野のスキルアップのカリキュラム開発等を進めている。

(以上 文部科学省)

- ・ 新しい技術（3D・CG等）に対応したアニメ人材の育成を産学連携で実施中。

(経済産業省)

<委員からの主な意見>

- ・ 小中学校へのクリエイター派遣については、芸術系に偏らず、エンターテインメント系のジャンルも重要であり、特定のジャンルにならぬよう文部科学省が方向性を持って実施すべき。
- ・ デジタルコンテンツの時代になり、制作工程が高度化している。今後コンテンツ業界を制するのはコンテンツも作れて、数学など理系の知識のベースがある人材。
- ・ 各大学で人材育成のカリキュラムなどを作成しても、横に広がらないケースがある。どんな施策においても、実施するのみでなく、中身が重要。