

わたしたちが生きている現代社会は、あらゆる分野で課題に直面しています。課題としなやかに向き合い、セクターや世代の壁を超えた対話を通してクリエイティブに課題解決に取り組む姿勢が求められる中、新しい価値の創出に向けたさまざまな分野での協働がはじまっています。同時に、日々進化を遂げるテクノロジーの普及も社会に大きな影響を与え、人々の表現手法やコミュニケーションなどの面で、多様な変化が生まれています。

2014年5月、ブリティッシュ・カウンシルは、より創造性あふれる社会のあり方や、アートとテクノロジーの融合によって生まれる新しいイノベーションの可能性について、日本と英国との間の情報共有と相互触発を意図し、英国でアートとテクノロジーをつないだユニークな取り組みを行っているデジタル・クリエイティブ・エージェンシー「ケイパー」の代表、ケイティ・ビールと、ブリティッシュ・カウンシル英国本部でクリエイティブ・エコノミープログラムのディレクターとして世界各国でプログラムを展開しているピアトリス・ペンブルックを招聘し、日本の関係者への訪問やワークショップを通して日英の関係者の交流プログラムを展開しました。

サロンセッション『アートとテクノロジーが描く未来』  
© British Council



5月29日には、『アートとテクノロジーが描く未来』をテーマに、日本と英国の方々、セクターや分野の壁を越えて自由にディスカッションを行うサロンセッションを開催し、芸術文化組織、デザイナー、クリエイター、IT、民間企業、行政機関、NPO等で活動されている約50名の方のご参加いただきました。

ケイパーが手掛けるプロジェクトや、英国で展開されているテクノロジーと文化の境界を超えた取り組みなどについて紹介したほか、さまざまなテクノロジーを使った実験や、オープンデータ、領域を超えた創造的な協働など、日本で近年活発に行われている活動の事例も、日本の参加者からご紹介いただき、これからの社会のあり方や、アートとテクノロジーが起こす化学反応の可能性についての自由な意見交換が行われました。



グループ対話  
© British Council

#### 当日ご紹介した事例

##### ブリティッシュ・カウンシルのプログラム

#### British Council Creative Economy Programme

<http://creativeeconomy.britishcouncil.org/>  
英国や世界のクリエイティブ産業界を繋ぎ、政策形成の援助だけでなく、起業家精神やリーダーの育成も行いながら、セクターをまたいだクリエイティブな協働による変革を起こしています。

#### Playable City

<http://creativeeconomy.britishcouncil.org/cultural-leadership/news/recife-playable-city/>  
英国ブリストル市で芸術文化活動とデジタル技術の融合の最先端を走るメディアセンターWatershed がブリティッシュ・カウンシルやアーツ・カウンシル・イングランドをはじめ、さまざまなパートナーと展開しているプログラム。アートとテクノロジーと社会・文化とが交わる場所から生まれる新しいアイデアやモデルづくりを目指しています。

#### Unbox Labs

<http://creativeeconomy.britishcouncil.org/creative-entrepreneurship/news/unbox-labs-14/>  
<http://labs.unboxfestival.com/>  
2050年には世界の人口の70%が都市部で生活していると予想されています。これは何を意味し、どのような新しい課題を生み出すのか？都市の未来を、そこに住む/そこを訪れる「人」を中心に置いて、セクターの壁を越えより多くの人と創造的に考えるプログラムです。

##### ケイパーのプログラム

#### Culture Hack

<http://wearecaper.com/portfolio/culture-hack/>  
2011年1月に始まったデジタル開発のプログラム。芸術文化セクター、テクノロジーセクター、クリエイティブセクターの人が混じり、新しい関係性を築き、アイデアの共有やオープンデータを使った実験、低リスクのプロトタイプングを行う場を作り、芸術文化の新しい解釈や価値を見つけています。

#### Culture Hack Tool-kit

<http://wearecaper.com/portfolio/culture-hack-data-toolkit/>  
デジタル・プロトタイプング・プログラムを開催したいと思う人のために、カルチャー・ハックの企画運営を通して学んだノウハウをまとめ、無償で提供しているツールキット。

#### National Maritime Museum Great Map

<http://wearecaper.com/the-great-map-digital-prototyping-lab-at-the-national-maritime-museum/>  
英国グリニッジにある国立海洋博物館の屋内広場床一面に描かれた巨大な世界地図「グレート・マップ」には約1万2000個のRFIDタグが埋め込まれており、来館者はタブレットを通してさまざまな情報を取得できるようになっています。どちらかというテクノロジー先導で作られたこのリソースの可能性を最大限に引き出し、マップと広場空間のより有効な使い方について、ユーザー視点から見直すため、子どもの本の作家やイラストレーター、インターフェースデザイナー、コミュニケーションデザイナーや技術者をはじめとした、さまざまな分野で活躍する15人のクリエイターを集め、互いに刺激しあいながら、現場でユーザー、博物館の学芸員やスタッフのインプットとフィードバックを受けてデザインするプロジェクトのプロデューサー役をケイパーが担いました。



© British Council

#### Happenstance

<http://wearecaper.com/portfolio/happenstance/>  
芸術文化とテクノロジーの、領域を超えた新しい関係性作り、テクノロジーを利用した創造的で実用的な取り組みの創出をめざして展開されたテクノロジスト・イン・レジデンスのプログラム。

##### 英国で展開されているプロジェクト

#### Tate Trumps

<http://www.tate.org.uk/context-comment/apps/tate-trumps>  
美術館を訪れる人の層の変化に対応し、ゲーム世代を美術館やアート・ギャラリーに呼び込み、芸術文化に触れてもらおうとテート美術館が開発したiPhone用のゲームアプリ。

#### Future Cemetery

<http://www.futurecemetery.com/>  
英国ブリストル市にある歴史遺産としての価値も高いアノス・ヴェール墓地で始まった、「場所」とそこを訪れる「人」の関係性をデジタル技術など新しい手法を取り入れ、深い歴史や隠れた物語を表に出して深めていこうというプロジェクト。

#### Hello Lamp post

<http://www.hellolampost.co.uk/>  
街を「遊び場」とし、遊び心を持ったアプローチで日々暮らす環境を、人の記憶や視点の共有を通して見つめ直すそうと2013年の夏にブリストル市で展開されたプロジェクトです。2か月の間、ブリストル中の街灯やベンチ、郵便ポストを介して市民が語り合いました。

#### Live London Underground map

<http://traintimes.org.uk/map/tube/>  
Transport for London がオープンにしているロンドンの地下鉄車両のリアルタイム位置情報データを使いマシュー・サマービル氏が開発しました。

#### Theatricalia

<http://theatricalia.com/>  
劇場で上演された/される作品のオンラインデータベースとしてマシュー・サマービル氏が開発した劇場情報サイトです。

Thank you!  
© British Council

