

ゼミナール

産業文化力が拓く

②

マンガやゲームなどエンターテインメント産業は、青少年への影響などの観点から取り締まりの対象とみられることはあっても、行政が支援する分野ではなかった。だが近年、政府がコンテンツ産業の振興に乗り出し、コンテンツ促進法が成立するなど、国家政策の点からもポップカルチャーに光が当てられている。

理由はいくつかある。ポップカルチャーは成長産業と目され、観光などへの波及も期待できる。ソフトパワーの資源として国のイメージを高められる。そしてプロードバンドや携帯電話のコンテンツとして、経済の情報化を促す。政府は、コンテンツ制作者の下請け構造の改善、資金調達の円滑化、海賊版対策など、業界近代化対策に力を入れている。この点、韓国は金大中政権以来、ゲーム、アニメ、

- 政府の主なコンテンツ支援
- ▽総務省：通信・放送コンテンツ流通の促進
 - ・コンテンツ流通実証実験
 - ・放送番組制作支援
 - ▽経済産業省：コンテンツ産業の振興
 - ・海賊版対策など海外展開支援
 - ・資金調達環境の整備
 - ▽文部科学省：文化芸術の振興
 - ・日本映画振興、メディア芸術祭
 - ・著作権制度の整備

音楽、キャラクター、映画の五分野に対し政府が優先して支援策に力を入れ、産業面で追い上げを見せている。だが、短期の振興策に増して重要なのは、強みを発揮し続ける長期的な仕組みを整えることだろう。例えば表現文化を支える制度の見直しがある。著作権はその代表で、創造性を維持し高める枠組みが求められる。これは必ずしも権利を強めることを意味しない。複製や流通を促すデジタル

政策対応 長期の推進策が重要

ルの時代に、誰もがコンテンツを楽しみ、つべりやすくする仕組みはどうあるべきか。新しい発想が求められる。インターネットやケータイなどコンテンツを流通させるインフラの整備も大切だ。テレビが重要な位置づけを占める日本では、通信と放送の融合を進め、放送コンテンツを多メディアで有効活用する仕組みづくりも欠かせない。アニメやゲームは政府の支援がないままに育った。同時に、他国に比べ表現規制も緩かった。行政が無関心だったからこそ育ったという意見は多い。豊かな大衆文化の土壌に、先端技術を取り入れて、表現文化・産業として自ら花を咲かせてきた。今後デジタル時代にどのような彩りの花を咲かせ続けたいのか。大切なのは行政の不要な介入を排し、その土壌、その強みを活(い)かし続けようとする国全体の姿勢であろう。(スタンプォード日本センター)