

# 1 産業の動向

## メディア市場とコンテンツ

◆メディア市場  
米120兆円 日30兆円

◆コンテンツ市場  
米34兆円 日10兆円  
映像4兆円  
音楽2兆円  
文字5兆円

◆2010年、  
コンテンツの比重は55%  
=電子商取引が成長

## 市場構造

◆映像制作・流通

- ・テレビが支える
- ・制作時間の97.5%
- ・制作全額の89.9%
- ・テレビ局と東京にパワーが集中

◆競争力

- ・ハリウッドの一人勝ち
- ・日本のゲームのみが対抗

# 2 資金フロー

## 企業

◆広告 日米格差  
GDP比 2倍  
市場格差 4倍  
Internet広告20倍

◆情報化投資 日米格差  
全投資比 2倍

## 家庭

◆情報支出  
全支出の5.9%  
携帯電話で急上昇  
通信費が増加の6割

◆産業政策  
=電子商取引の振興

- ・資金ルートの拡充
- ・情報支出の増加
- ・広告媒体の確立
- ・資金分配の変更
- ・インフラ低減化

# 3 日本の特徴

## テレビの国

◆情報行動

- ◆ゲーム、アニメ
- ◆表現力、浸透度
- ◆規制の弱さ

## 携帯文化

◆世界に冠たる  
モバイル文化

## 子供の能力

◆映像を理解する力

◆映像を表現する力

## 庶民文化

◆非政策誘導

◆非食族文化

◆アメリカの産業覇権

- ・映画とコンピュータ
- ・政策誘導としてのハリウッド

◆欧州の文化保護

# 4 問題点

## 国家戦略の不在

・産業か文化か

・弱みの補完か  
強みの発揮か

◆大人は判ってくれない

- ・土着の文化と固有の表現  
アメリカ追従の果て?
- ・コンテンツの価値  
資産としての評価  
表現者のステイタス  
表現のチャンネル

◆アメリカのさらなる攻勢

- ・ネットワークゲーム
- ・3Dアニメ
- ・中国市場

映像表現はアメリカ一色?

# 5 政策含意

## 作らせること

◆子供を信じること

- ・マンガとゲームをさせること

◆ベンチャーを増やすこと

- ・旦那衆による文化強化

◆放送のハード・ソフト分離

- ・コンテンツ制作のネットワークからの開放

◆コンテンツ領域を広げること

- ・電子政府、遠隔教育・医療、電子商取引

## 行めること

◆テレビのアーカイブ

- ・郵便局?

## つなぐこと

◆インフラ整備

- ・放送デジタル化
- ・定額料料全

◆国際流通政策

- ・国際文化融和
- ・バックボーン

〇つまり、通信と放送の融合