

デジタルでポップの融合拠点

(慶應義塾大學DMC機構教授、メディアデザイン研究科教授就任予定)
中村伊知哉

……、新しいデジタル機材がこの十年で急速に普及した。二〇一年にはブロードバンドや地上デジタル放送網が全国的に整備され、日本は世界に先駆けて通信・放送の総合デジタル伝送路が完成する。明治以来の国家目標であつた情報インフラの全国整備が達成される。

を標榜し、一二兆円規模のエンタテイメント産業を経済成長のエンジンとして期待する。楽天とTBSの攻

中村伊知哉（なかむら イチザク）
情報教授、メディアデザイン研究科教授就任予定
防にみられるように、デジタル化の進展は、メディア産業の構造変化を促している。

ヤの外なのだ。ビジネス戦略を立て直すべき時期にある。

重要なのは産業面だけではない。むしろコンテンツは、ビジネスの外側にこそ大きな広がりをみせていく。例えば、電子商取引や遠隔教育、電子政府といった非エンタテイメント活動は、インターネットの登場で実現したコンテンツ領域である。

しかし、世界の動きはダイナミックだ。米西海岸のIT企業群がハリウッドの映像を世界配信するビジネスを本格化させ、日本のコンテンツもアメリカの磁力に引き寄せられている。日本は、ネットワークの整備では先進国だが、IPTVやモバイル放送など新しいサービスの点では後進国に甘んじている。国際的な産業再編の波も、通信と放送にどまりらず、新聞やコンピュータを含む全メディアにわたる動きとなっている。そこに日本企業の姿はない。力促している。

女子高生はケータイを片手に、自分たちだけが解読できる文字を作つてロミュニケーションする。

等教育機関が必要だと繰り返している。一流のクリエイターやプロデューサーを育てたい。同時に、それらの土台を長期的に強くすることも大切だ。誰もがデジタル技術を用いて表現力や創造力を発揮するための環境を整備すること、初等教育からの底上げを図ることがポイントだ。このような公共的な基盤に対する

ら動画を撮ってブログにアップし続ける。世界のブログに使われている言語の量では、日本語が英語を抜いて首位に立ったという調査結果もある。大衆の生み出す表現がデジタル技術で力を發揮しつつある。産業面では苦戦する日本だが、コンテンツの発信という面では光を放っているのだ。

今世紀に入つて、日本の大衆文化は海外の視線を集めるようになつた。マンガ、アニメ、ゲームなどのポップカルチャーが評価され、「クール・ジャパン」と呼ばれる一種の日本ブームが形作られている。世界の若者がニッポンを本場とみなし、格好いいニッポンに憧れている。国際政治学にいう「ソフトパワー」の点でも注目すべき動向だ。

デジタルの技術、文化、産業を活

デジタルの技術、文化、産業を活性化していくための課題の中で、人材育成が筆頭であることは言を俟たない。政府の報告も、コンテンツ産業を担う人材を育成する国際的な高

政策の対応も盛んだ。通信・放送の融合を促す法制度の改正も議論が進められている。しかし、限界もある。コンテンツが技術、文化、産業などの広がりをもつ分野であるため、数多くの官庁や機関が関連することとなり、縦割り行政の弊害がぬぐえない。また、制度論は現下の国際的スピードに追いつけない。

産官学のうち、産と官とが悩むこの場面で、学の採るべきポジションは何か。それは、教育機関として人材育成の中心を担うこと、学術機関として新しいステージを提示することであろう。大学としては、前者

こうした手法は、MITやスタンフォード大学などにモデルがある。だが、メディアのデザイン、テクノロジ、マネジメント、ポリシーの四つの象限を総合的に推進する教育研究機関は世界的にも見あたらない。デジタルの先進国として、ポップカルチャーの中心地として、日本は世界に貢献する責務とチャンスを負う。新設の大学院は、チャレンジングで壮大な取り組みとなる。

39 特集・新大学院が開く、新たな地平