

デジタル

コンテンツ

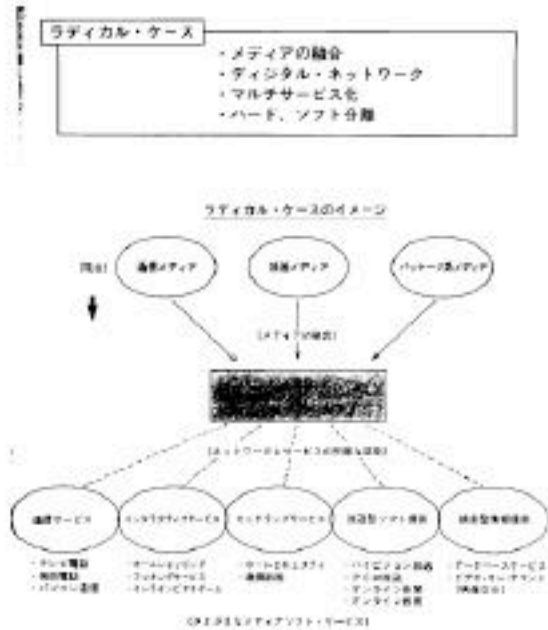
政策 試案



中村伊和哉
Ichiya Nakamura



郵政省
メディア・ソフト
研究会



10年前
インターネット前の
融合論
分離論
コンテンツ論



10年後/インターネット後のコンテンツ政策は？

国家としての政策目的・政策目標はあるのか？

通信・放送

エンタテインメント産業

文化／著作権

産業／行政／教育／医療の情報化

コンテンツ産業

メディア
コンテンツ

13兆円

出版	3.50兆円
新聞	2.49兆円
音楽	5031億円
ビデオ	4412億円
ゲーム	4096億円
映画	2002億円
地上TV	2.96兆円
BS/CS	3202億円
CATV	2718億円
ラジオ	2399億円

数値は2001年

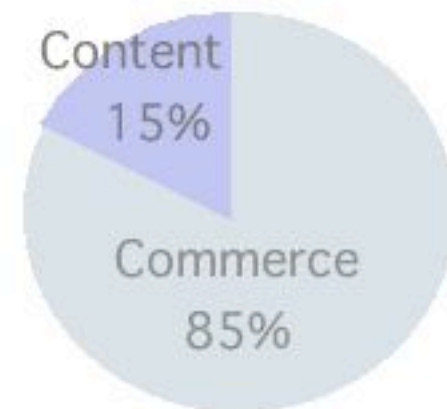
情報メディア白書
2003 電通総研
等より

電子商取引
遠隔教育
遠隔医療
電子政府

B2C 2001年 1.2兆円
2005年 8兆円

コミュニ
ケーション

通信 17.12兆円



What's Japan ?

ハラキリ
カミカゼ

強兵

失われた百年

クルマ
家電

富国

失われた十年

Pika chu
Super Mario

Pop

史上初めて
カッコイイ国

Pop Power ?

Pop産業の国際競争力

デジタル表現の土台

国家ブランド/安全保障

ポップ好き

マンガ単行本が全図書の69%

少年マガジンは週364万部

エロマンガから政府広報マンガまで

千と千尋の神隠しが映画興行収入記録

1969年放映開始のサザエさん視聴率28%

育てゲー、ギャルゲー

エロマンガから政府広報マンガまで

国民訓練

マンガをむさぼり読むサラリーマン

カラオケ通いの主婦

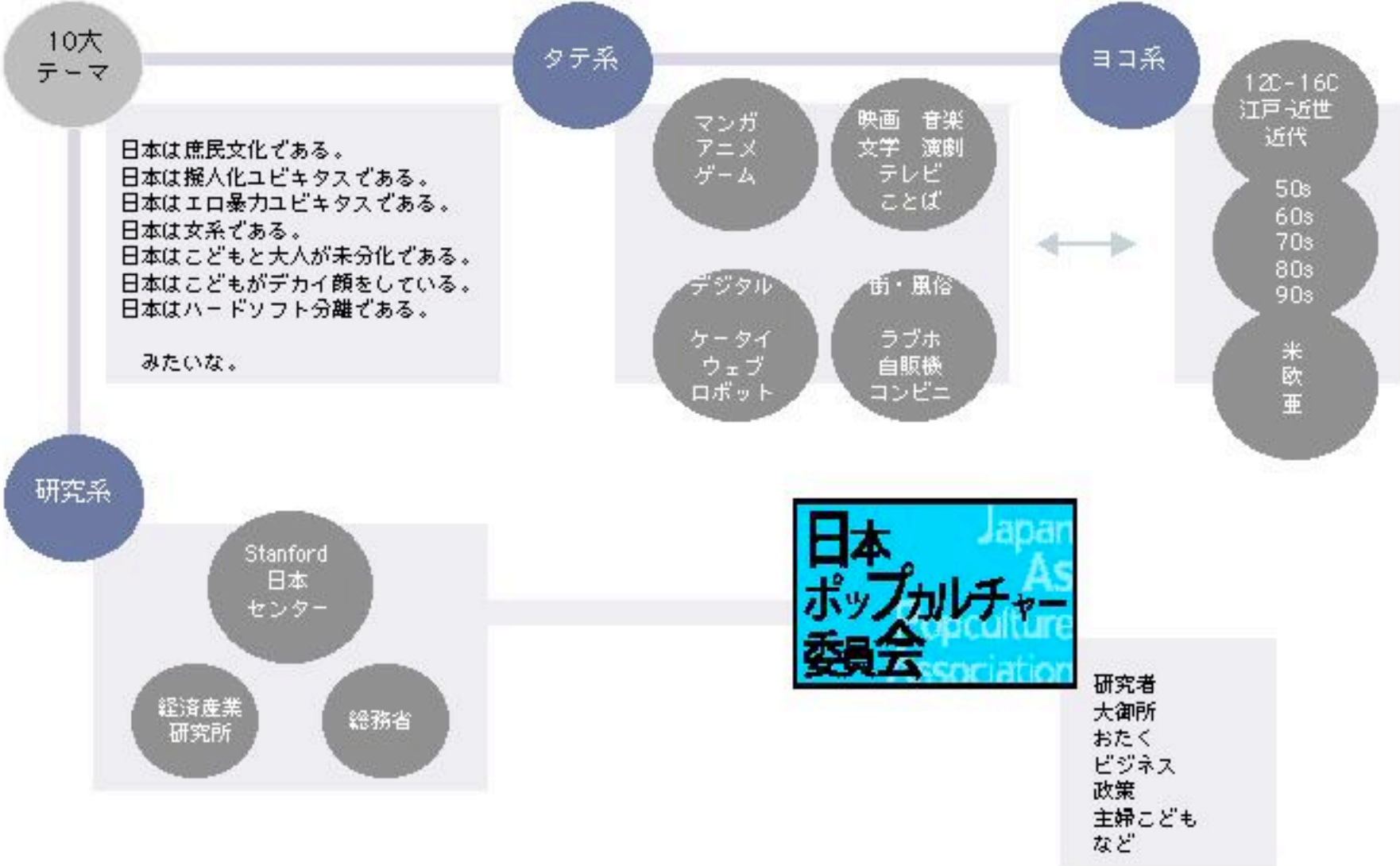
映像メール／親指メールの女子高生

ゲーセン通いの子ども



Pop Culture Policy Project

ポップカルチャー政策プロジェクト





委員一覧

飯野賢治
飯嶋徹
石戸奈々子
伊奈正人
岩永泰造
小野千枝
小野打恵
鹿毛正之
河川崎はぐみ
川原池和彦
菊岸尚人
喜多博幸
久保雅一
河野真太郎
境真良
重延浩
重造川修一
仙頭武崇
高井田崇徹
武邑光裕
安藤英哲
水宮岸子

ゲームクリエイター
通信マニア
MIT客員研究員/東京大学大学院生
社会学のセンセー
岩波書店編集部
主婦
ヒューマンメディア
週刊アスキー
CGアーティスト
株式会社システムメディア電話番
博報堂
FMP総研 かおたん前
竹中大臣補佐官
絵師
プロデューサー
アットネットホーム
経済産業省課長補佐
テレビマンユニオン会長
修論出せなかったDQN
映画プロデューサー
県庁職員
ジャーナリスト・評論家
文化資産学研究者
総務省
ゲームプロデューサー
インストラクター

千戸中中中西島八浜東平廣福福松松三水宮森毛山山吉渡中
葉矢井西谷村山谷野
林瀬岡富浦永本浦口岸田利口野川逸村
麗子奈範
理衣秀寛
日出之
博けんじ
和彦樹紀
保久植俊忠季直
修
文哲尉貴嘉裕直
洋一郎
浩伊知哉

お仕事：チバレイ
経済産業研究所リサーチアソシエート
興行師
ISA0
NHK
職業：裁判所に通う人
アマ棋士五段
メディアアーティスト
東京大学大学院助教授
哲学者
ゲームアナリスト
インタネットサービス会社経営
魅惑の週刊アスキー編集長
ジャーナリスト/メディアプロデューサー
CGアーティスト
大和証券SMBC
公務員
電通
ゲームプロデューサー
インストラクター
弁護士
社会学者
現代アートのチアリーダー
少年ナイフ
作曲家
GTV代表
スタンフォード日本センター研究所長

(世話役)



こども Creativity活動の
全国普及と国際交流を
推進するNPO

こども向け参加型創作・表現活動を推進

背景

- ・ 総合的な学習の時間の導入
- ・ 先進ワークショップ活動の登場
(CAMP - けいはんな地区のこどもセンター)

課題

- ・ これら活動の
学校・自治体レベルでの全国普及

- ・ デジタル時代の創造力と
コミュニケーションを高めることが必要
- ・ こどもによる創作・表現活動の
環境作りが重要



ワークショップの開発や普及促進などの活動を実施

ワークショップ開発

- ・先駆的なコンテンツ創造型
ワークショップの開発を推進します。
- ・国内・国外各地のワークショップの拠点をブロードバンドで結ぶことでワークショップを同時開催します。
- ・ワークショップの成果はインターネットにより国内及び海外に広く発信・提供します。
- ・海外のこども博物館等との関係を拡充していきます。

普及・啓発

- 研修
CAMPなど先進箇所のワークショップに各地のファシリテーターが出向いたり、ネットで中継したりすることにより、ノウハウを共有します。
また、教職員対象の研修会も開きます。
- 教材作り
ワークショップのノウハウを蓄積・分析して教材を開発、共有化します。

政策研究

活動の成果を効果的に発揮させるため、コンテンツ創造に関する政策研究を併せて行います。

初年度は、「ポップカルチャー」に焦点をあて、政府・関係機関と連携して、デジタル系の表現分野に関する産業・文化・社会分析と国際比較を行います。



表現力

コンテンツ
創造力

国際的
情報交流

海外への
情報発信



さまざまな研究機関・団体と連携



東京大学

(財) マルチメディア振興センター



Konan Women's University, Kobe, Japan

甲南女子大学

音楽
制作者連盟

スタンフォード
日本センター

地方
自治体

総務省



役員

理事長	川原正人（NHK 名誉顧問）
副理事長	山内祐平（東京大学情報学環助教授） 中村伊知哉（スタンフォード日本センター 研究所長）
理事	奥田義行（音楽制作者連盟理事長） 田村拓（CSK 経営企画室長） 森由美子（CAMP 総合プロデューサー） 菊池尚人（FMP 総研研究員）
監事	川原和彦（博報堂）

フェロー

今井賢一（スタンフォード大学シニアフェロー）
青木昌彦（スタンフォード大学教授、経済産業研究所所長）
近藤等則（トランベッター）
日比野克彦（アーティスト）
高城剛（メディア・クリエイター）
水口哲也（ゲーム作家）
飯野賢治（クリエイター）
山口裕美（アート・プロデューサー）
佐々木かをり（イー・ウーマン代表取締役社長）
宇治橋祐之（NHK チーフプロデューサー）
岸博幸（内閣府IT担当室企画官）
山崎俊巳（総務大臣秘書官）
瀬戸隆一（総務省課長補佐）
上田信行（甲南女子大学教授）
河口洋一郎（東京大学教授）
武邑光裕（東京大学助教授）
小栗宏次（愛知県立大学教授）
美馬のゆり（公立はこだて未来大学 教授）
大江建（早稲田大学教授）
奈良磐雄（京都造形芸術大学教授）
三宅正太郎（大分県立芸術文化短期大学教授）
高井崇志（岡山県企画振興部IT戦略推進室情報政策課）
松永直哉（大和証券S M B C 課長代理）
中西寛（イサオ事業部長）
大原伸一（大原事務所代表）

石戸奈々子（MIT客員研究員）
北川美宏（大川センター所長）
森秀樹（CAMP）
菅谷明子（ジャーナリスト、経済産業研究所研究員）
鶴谷武親（フューチャーインスティテュート代表取締役社長）
谷脇康彦（在米日本国大使館参事官）
田島正広（弁護士、NPO サイバーボール理事長）
小松左京（SF小説家）
境 真理子（日本未来科学館）
島田 卓也（日本未来科学館）
古井祐司（NPOメディカルブリッジ理事長）
笠井文哉（SONYブロードバンドアプリケーション研究所統括課長）
上出卓（音楽制作者連盟顧問）
中植正剛（スタンフォード大学）
関根千佳（株式会社ユーディット代表取締役）
ウォルター・ベンダー（MITメディアラボ所長）
トッド・マッコバー（MITメディアラボ教授）
ミッチェル・レズニック（MITメディアラボ教授）
エリック・シーゲル（ニューヨーク科学博物館）
モDEST・テムズ（サンフランシスコ Exploratorium ）
ヒレル・ワイントラウブ（はこだて未来大学）
ジョッシュ（Capital Children's Museum ）



開発ワークショップの実例

デジタル系

- ・ デジカメ国際ウェブ交換
- ・ モバイル映像ウェブ発信
- ・ ロボット国際ブロードバンド対戦

輸入系

- ・ 音楽創作
- ・ 映像チャット
- ・ 本作り

日本型

- ・ マンガ作り
- ・ ゲーム作り
- ・ マンザイ
- ・ 華道/書道



各国の
こども博物館など



連携

場作り

つくる

みせる

日本を
発信する

技術を
開発する



支援

ためる

つなぐ

育てる

スタンス

