

コンテンツ

政策の

転換



中村伊知哉
IchiyaNakamura

デジタルのもたらすもの

●作り手の層の拡大

- プロとアマの垣根の崩壊
- 生産者と消費者の同化
- コミュニティ

●流通の革新

- 新メディアの普及
(ブロードバンド、
デジタル放送、モバイル)
- 中抜き (生産と消費の直結)

●新しい表現の開拓

- 映像インタラクティブ、
モバイル、3D、
メール、ウェブ、
P2P、ユビキタス
- eC、遠隔教育・医療、
電子政府

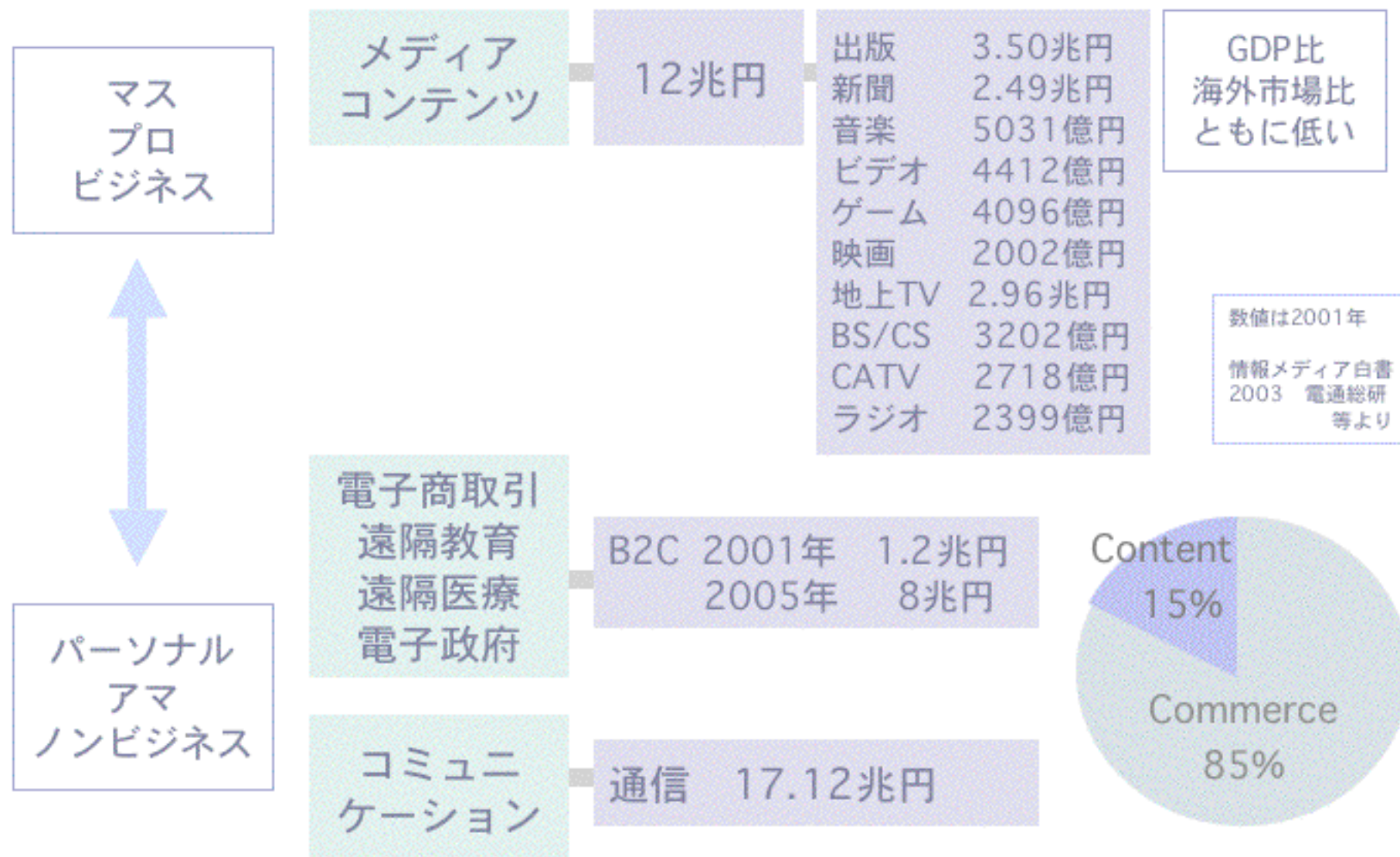
●新秩序の模索

- 商取引ルール
- 不正アクセス
プライバシー
児童ポルノ
etc

●グローバル化

- エンタテインメントの
海外進出とメジャーの流入
- Gross National Cool
■ソフトパワーと安全保障
- キャッチアップモデルの消失
■アメリカの覇権と中国の台頭

コンテンツ産業



コンテンツ政策

日本に
コンテンツ
政策は
あるのか
？

総合政策は？

通信・放送

エンタテインメント産業

文化／著作権

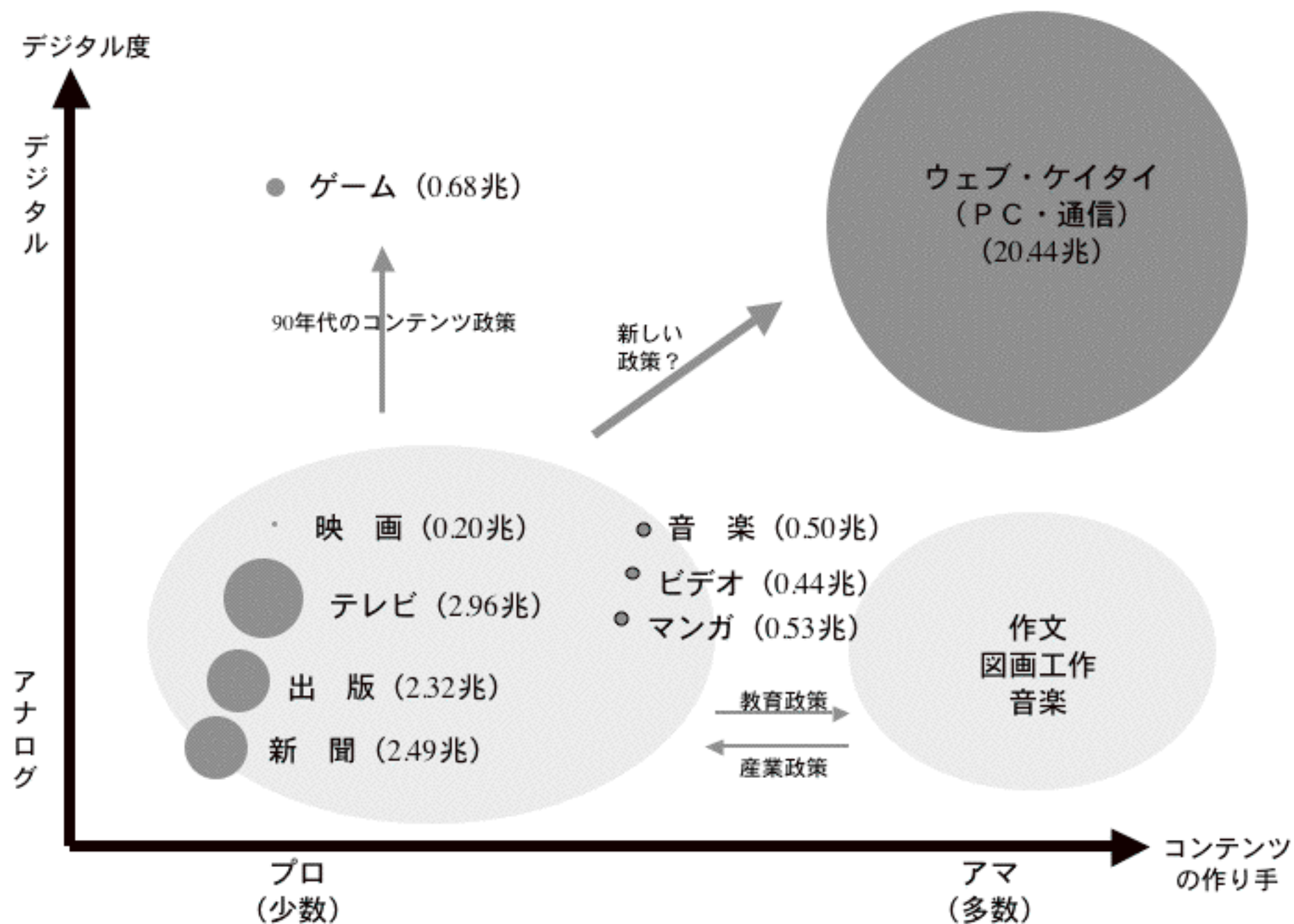
行政の情報化

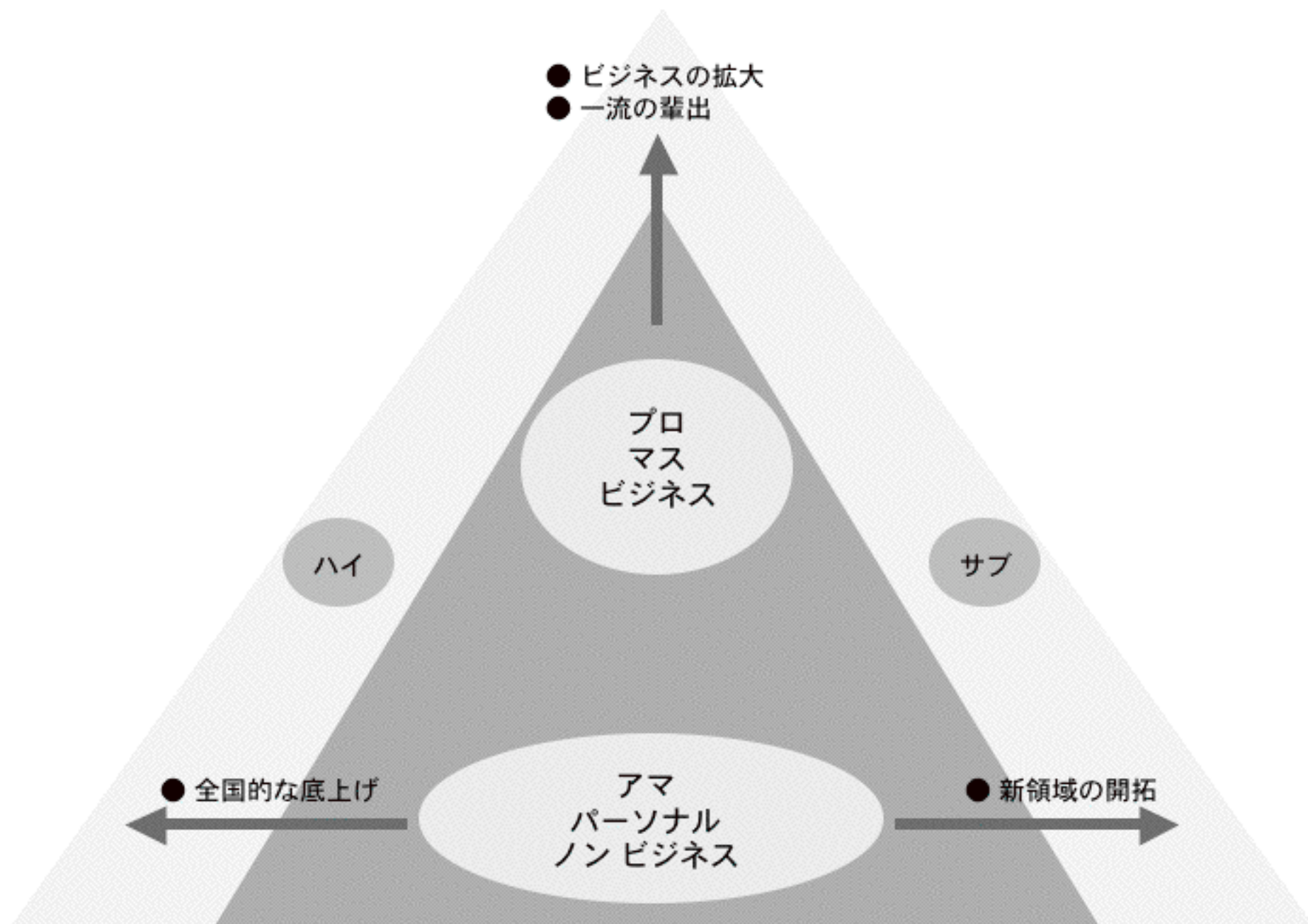
教育の情報化

医療の情報化

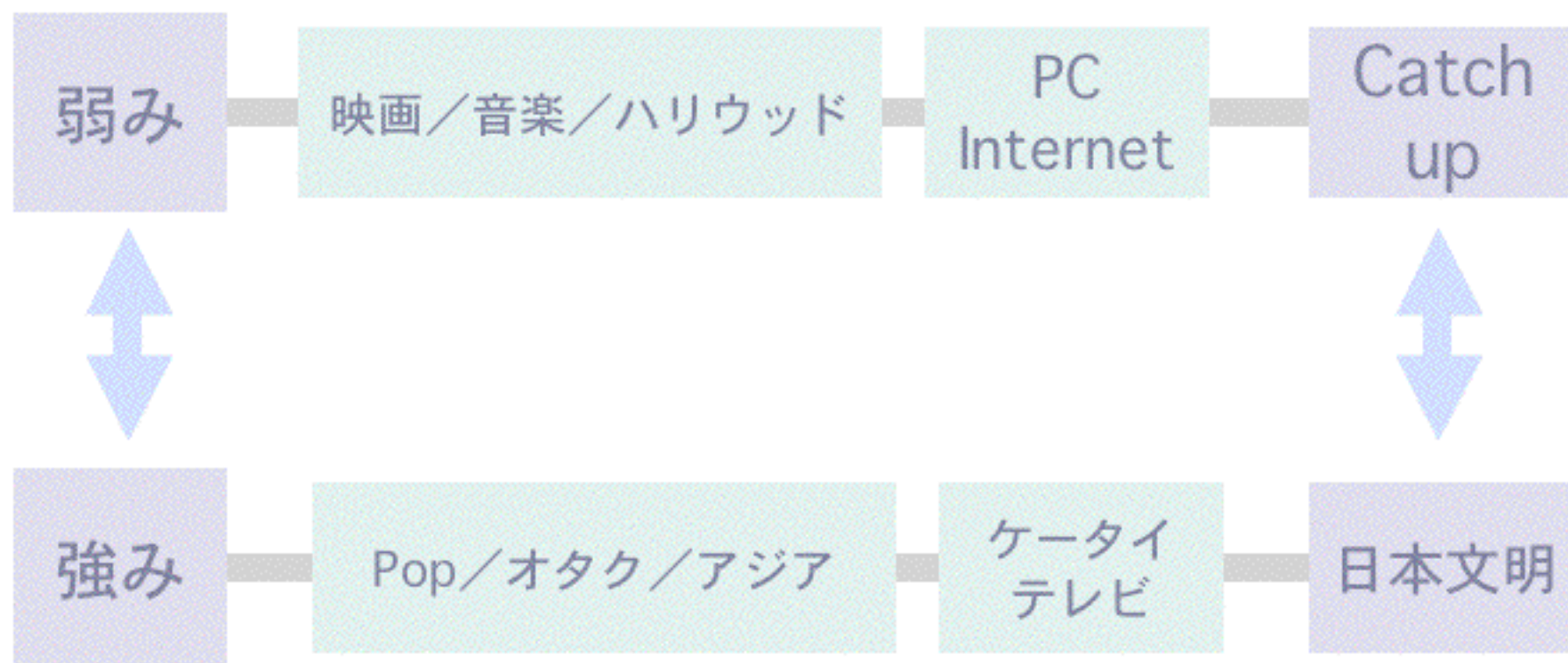
情報管理

行政目的は？





スタンス



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



Popculture Policy Project ポップカルチャー 政策プロジェクト

10大
テーマ

日本は庶民文化である。
日本は擬人化ユビキタスである。
日本はエロ暴力ユビキタスである。
日本は女系である。
日本はこどもと大人が未分化である。
日本はこどもがデカイ顔をしている。
日本はハードソフト分離である。

みたいな。

研究系

Stanford
日本
センター

経済産業
研究所

総務省

タテ系

マンガ
アニメ
ゲーム

映画 音楽
文学 演劇
テレビ
ことば

デジタル
ケータイ
ウェブ
ロボット

街・風俗
ラブホ
自販機
コンビニ

ヨコ系

12C-16C
江戸-近世
近代

50s
60s
70s
80s
90s

米
欧
亜

Japan
As
popculture
Association
日本
ポップカルチャー
委員会

研究者
大御所
おたく
ビジネス
政策
主婦こども
など



Children
Creativity
Expression



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



(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SMB 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）
 モデスト・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

東京大学サマーキャンプ

アート&テック

◆映画制作コース ◆アニメーション制作コース



FUTUREKIDS

