



## デジタルの主役は ユーザーへ

アニメ・ゲーム大国の次なる展開

中村伊知哉氏 慶應義塾大学 DMC機構 教授

日本のコンテンツは強く、産業としても力を入れていく分野だとされている。しかし、状況は果たしてどうなのだろうか？

慶應義塾大学 DMC機構 教授 中村伊知哉氏にお話をうかがった。

聞き手 ● 福島直央 株式会社三菱総合研究所 社会システム研究本部 研究員

語る  
新社会像

### 世界に追いつき、 追い越すために

福島研究員（以下、福島）●今後、成長が望まれる産業の一つに、コンテンツ産業があります。コンテンツ産業の現状はいかがでしょうか。

中村教授（以下、中村）●日本政府は、2010年にブロードバンドの全国化を目指し、2011年には地上デジタル放送の完成を目標としています。すなわち、2011年までに通信・放送の総合的なデジタル網を

完成させようとしており、ここでネットワークの整備は一段落します。

では、その先をどうすべきか。その次なる目標が完成するネットワークの上を流通するコンテンツというわけです。

コンテンツは重要なとされているものの、現状は、その捉え方すらバラバラです。知財本部や経産省では、プロがつくるマス向けのエンタテインメントをコンテンツとして捉えています。現在、この規模はおよそ14兆円で、彼らはこの部分を拡大させようとしています。

しかし、僕は、それ以外のコンテンツが拡大していくと思っています。たとえば電子商取引や電子政府・自治体、遠隔医療・教育の分野など、ネットワークが誕生してからコンテンツ化してきた分野や、あるいはブログ、SNS、メールなど個人がつくっているコンテンツです。これら自体ではお金は稼がないけれども、それを流通させる通信事業として16兆円という大きなお金が動いています。

「通信・放送融合」や「メディア融合」などが呼ばれていますが、通信事業の16兆円とエンタテイメントの14兆円をあわせると30兆円になる。この30兆円のマーケットを今後どう再プロデュースするかというのがまさに融合の部分。しかし現状は、エンタテイメントと通信は別のマーケットという見方がされており、お互いがそれぞれの発展を考えている。これでは融合は実現していません。

加えて、僕が懸念する点は、この議論が15年以上前からなされている点です。世界はすでに次のステージに移っていて、通信や放送だけでなく、新聞やパソコンを含めた大再編成が進んでいます。そしてその土壤には、アメリカ、ヨーロッパ、アジアの企業が登場しているのに、日本の企業だけがいない。乗り遅れています。

日本がこれらに追いつき、追い越すには、さらに次の段階に行く必要がある。それが電子商取引や遠隔医療・教育、電子政府・自治体のような市場をコンテンツとしてプロデュースしていくことなのです。

福島●これらを実現していくためには仕組みづくりが必要になってきます。この部分は政策の話ですが、政府の動きはどうなっているのでしょうか。

中村●2006年、竹中前々総務大臣が進めた、いわゆる「松原レポート」をきっかけに、電気通信事業法や放送法、電波法

などに関する政策が動き出しました。

その一つには、僕もメンバーとして参加している、通信・放送に関する法制度の再編を検討する「通信・放送の総合的な法体系に関する研究会」があります。昨年12月6日には法制度について、通信と放送の二分法から、コンテンツやネットワークといったレイヤー別に再編し、現在は9本ある規制法を一本化するという報告が出されました。これが実現すると、電波三法制定以来、約60年ぶりの大きな法改正となります。そして、これはコンテンツの創造と流通を発展させる大幅な規制緩和となります。

また、著作権法など他の法制度の検討や、縦割り官庁の統一も考えていかなければいけない。世界をリードするためにはこれらの問題をどんどんクリアしていく必要があるのです。

### コンテンツ市場の活性化を 目指して

福島●コンテンツ市場の活性化を目指して、いくつかの施策が打たれています。それらをご紹介ください。

中村●ユビキタス特区がつくられようとしています。新しいデジタルビジネスの場づくりです。

僕は、北海道と京都の案件に関わっています。北海道では地下街に電波を飛ばし、地下街でワンセグが使えるようにしてコンテンツをやりとりします。また、今年行われるサミット会場では、各國のテレビ番組が受信できるような実験をし

電気通信事業法や放送法、電波法  
などに関する政策が動きだした

### ゲストプロフィール 中村伊知哉

なかむら・いちや  
<http://www.ichiya.org>  
京都大学経済学部卒業。大阪大学国際公共政策研究科 後期博士課程単位取得後退学。京都大学在学中は少年ナイフディレクター。1984年、郵政省入省。電気通信局、放送行政局、通信政策局、パリ駐在、官房総務課を経て退官。1998年～2002年、MIT（マサチューセッツ工科大学）客員教授。2002年～2006年、スタンフォード日本センター研究所長。2004年4月から国際IT財団専務理事を兼務。2006年9月より現職。内閣官房知的財産戦略本部コンテンツ・日本ブランド専門調査会委員、文化審議会著作権分科会専門委員、情報通信審議会専門委員、総務省参与など。NPO「CANVAS」副理事長。（株）CSK顧問。著書に『インターネット、自由を我等に』（アスキー出版局）、『デジタルのおもちゃ箱』（NTT出版）、『日本のポップパワー』（日本経済新聞社、共著）など

# 今の日本のコンテンツは、海外に売りづらい!?

ようといったアイデアもあがっています。京都では、観光地、大学、研究所、ハイテク企業といった京都の特性を結集して、産官学でいろいろな情報のプロデュースをしていこうという内容です。

**福島**●コンテンツ取引市場をつくる計画もあるようですね。

**中村**●これは一言で言えば日本国内に流通しているコンテンツをさまざまなメディアでどのように流通させていくかという仕組みづくりです。今年から実験が開始される予定です。

**福島**●現在の議論では国内向けの取引市場になっていると言われていますが、市場を広げるためには、海外にもっと売っていくべきと考えます。

**中村**●おっしゃるとおりです。まだ実験前の段階で、コンテンツのデータベースはどうつくるか、お金はファンドをつくって集めるのか、販売先は地方のローカル局なのか、プロードバンド事業者なのか、携帯事業者なのか。配信先は放送なのか、DVDなのか、IPTVなのか、携帯配信なのか。というように議論はバラバラで、実験を始めてプレイヤーの顔が見えてこないとわからない部分が多くあります。

ただ海外向けを重視している人は多いと思いますので、実際に取引が始まれば海外向けは多くなるかもしれません。

**福島**●今の日本のコンテンツは、海外に売りづらいということも聞きますが。

**中村**●競争力はあると思います。10年前に比べると海外市場でも日本版アニメが増えています。しかし、それと同時に、

アジアから日本風のアニメが増えているのも実感します。ひとしきり“ジャパニメーション”が行き渡って、アジアの他の国がつくってもアニメは売れるということが実証されたということでしょう。

ではトップを走る日本は次にどうしていくのか。世界からはこの部分が期待されているのにまだ見えてきていません。その上、日本は国内市場が大きいので國內に眼を向けていればそれなりに大丈夫ですが、アジアの国々は国内市場が小さいので海外に打って出て行かないと生き残っていけない。この違いがスピード感に出ているのかもしれません。

**福島**●このまま行くと、アジアの国々が日本より先に新しいものをつくっていくかもしれませんね。

**中村**●その可能性は十分にあります。しかし、この10年、20年のサステナビリティを考えると、日本はやっぱり強い。なぜなら日本のアニメ好きの土壌は広く、そのための目利きが多いからです。

**福島**●そうなると、日本で評価されたものが売れていくモデルも考えられますね。評価機関のような役割を日本が果たしていくかもしません。

**中村**●日本が政策的にやっていけるのは

まさにそういう部分だと思います。日本はアニメ、ゲームの本場だから、海外から良い人材を集めてきて、日本で作品をつくってくださいといったプロデュースをしていってもいい。

僕はコンテンツの海外競争力について議論をする際は、輸出よりも輸入の話をすべきだと考えます。プロダクトではなく、どれだけ海外から優秀な人に来てもらい、活躍してもらい本場をつくっていくかという話。大相撲のように、チャンピオンはハワイ人でもモンゴル人でもいいから、世界から最も強い人たちに来てもらうやり方。日本が強いものは国内を本場とし、海外が本場のものには人材を送り出す。このようなメリハリのある政策が重要です。

**福島**●映画の本場はハリウッドかもしれないけれど、アニメやゲームの本場は日本なのだ、と打ち出すということですね。

## 新しいルール、ポリシー、ガバナンスが求められる

**福島**●法規制や制度などを、早急に整備していくかなければいけないというお話をうかがいました。もしも現状のままでいくと、どういうことが懸念されますか。

**中村**●一番気になるのがセカンドライフのような世界の存在です。今は現実空間にいる人とアバター<sup>※1</sup>が一致しているから、もしも問題が起きても現実問題をコントロールすれば何とか問題を解決することができます。しかし、今後、アバターが人工知能で動きだすようになり、商売を始めたり、破壊活動を行ったりした場合、どうするのか。

インターネットが出てきたときに、「将来、こんな問題が出てくるかもしれないね」と囁かれていたことが、予想よりも早く起こる可能性が出てきた。さらには想定外の問題も数多く出てくるかもしれません



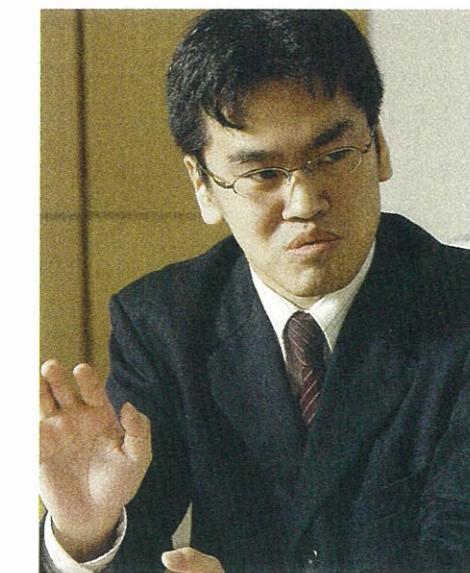
※1: チャットなど、インターネット上のコミュニティで、自分の代わりとなるキャラクター。キャラクターの髪型や服装、顔などを自由に選ぶことができる。

い。しかし、それらに対して何らかの手を打っていかなければいけないので、政策や法律でやっていけるかということもあります。今までは、ルールを変えようにも10年程度かってしまい、ルールができた頃にどうなっているかはわからないのです。新しいルール、ポリシー、ガバナンスのようなものが求められており、もっとこの部分に対して議論がなされていかなければいけないです。とくに10代、20代の若者は、このような大事な話を議論してほしいですね。

**福島**●若い世代は制度面に対しては絶望しているように思います。その代わりに、制度でできないことなら技術で勝負しようとしているのではないでしょうか。その一つの表がセカンドライフであり、Winnyだったのではないかと思います。今の法制度では何もできないから自分たちの空間を新たにつくってしまう、もしくは技術で打倒しようとする、ということなのではないでしょうか。

## 目利きを育て、絵心を持てる かが、大きな強み

**福島**●日本では、アニメやゲームが強いと言われていますが、今後も続くと思わ



れますか？

**中村**●はい、そう思います。そして僕は、ハリウッド映画のようなコンテンツよりも、携帯コンテンツやフラッシュアニメ、CGMコンテンツ等にも重点を置いた方がいいと考えます。世界的に今後伸びていくメディアがこれらであり、そちらに向かっていった方がいいでしょう。

**福島**●著作権の問題はありますが、ストリーミング系でいえば、「ニコニコ動画」などは世界的に人気がでてきはじめています。日本人は昔から既存のコンテンツをブラッシュアップして新しいものをつくりしていくのはうまいですが、この部分をもっと伸ばしていくことも考えられます。

**中村**●このときには国際的に認知されることが重要で、「ニコ動」は世界的にも凄い。これを客観的に評価し、皆がやってることは世界的にも凄いことなのだと認知していくことが必要です。

日本は今後、デジタルの本場になっていきます。いまやデジタルの主役はユーザーに移りました。最新の動きはユーザーから出てきており、この部分は日本が圧倒的に強い。女子高生がビデオをメールで送りあったり、「2ちゃんねる」で盛り上がり、この現象は非常に先進的なデジタルユーザー国と言えるでしょう。

対談を終えて ● 福島直央



今後、本場になるためには教育が非常に重要です。

初等教育では、すそ野である全国の子どもたちの創造力を、どう新しい技術で高めていくかを摸索していきます。例えば、子どもたちがパソコンやケータイを使ってアニメや音楽やロボットをつくったりする活動を推進していくことです。目利きを育て、皆がどれだけ絵心を持てるかという部分は、日本の大きな強みとなっていくのです。現在は、教育の方法論もなく、教える人材の問題もあり、学校教育としては取り組んでいくのは難しいことから、僕自身はNPOを主催し取り組んでいますが、この部分は検討すべき点でしょう。

また、高等教育でいえば、来年慶應義塾大学ではメディアデザイン研究科という新しい大学院をつくります。デジタルメディアとコンテンツ分野の統合的な研究・教育を国際的に先導できるシステムが強く求められています。テクノロジー、マネジメント、デザイン、ポリシーの4つの力を身につけた「メディアイノベーター」を実践プロジェクトを通じて育てていきます。

**福島**●人材育成が鍵になるということですね。本日はどうもありがとうございました。

中村教授はコンテンツ政策に関わる各種の研究会の委員をつとめており、日本のコンテンツ政策の状況を最もよく知る方の一人である。そのため今回の対談では、コンテンツ政策の動向について中心にお伺いした。日本には目利きが多く、コンテンツはまだまだ強いだろうという分析には納得できるものがあり、メリハリのきいた、日本が強みをもつ分野（アニメ、ゲーム等）に注力した政策を行うことで、日本を「本場」としていくべきという提案は、実現されれば日本のコンテンツ産業の発展につながるものと考えられる。

日本のコンテンツ産業をさらに強くするためにも（特に目利きの）人材育成は重要であるが、これに加えて、コンテンツの中でも強い分野であるアニメやマンガについて国内で再評価を行い、不当に低い評価が与えられないようにすることも必要だと考えた次第である。