

デジタル

コンテンツ

政策 試案



中村伊和哉  
IchiyaNakamura



郵政省  
メディア・ソフト  
研究会

- ラディカル・ケース
- ・メディアの融合
  - ・ディジタル・ネットワーク
  - ・マルチサービス化
  - ・ハード、ソフト分離



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

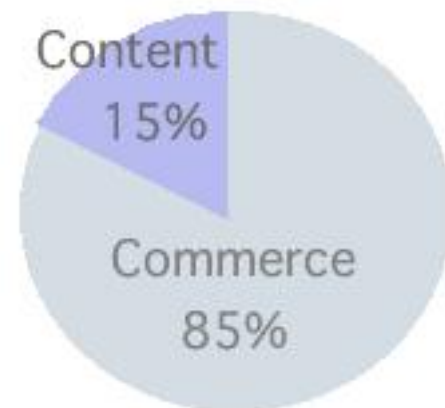
情報メディア白書  
2003 電通総研  
等より

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

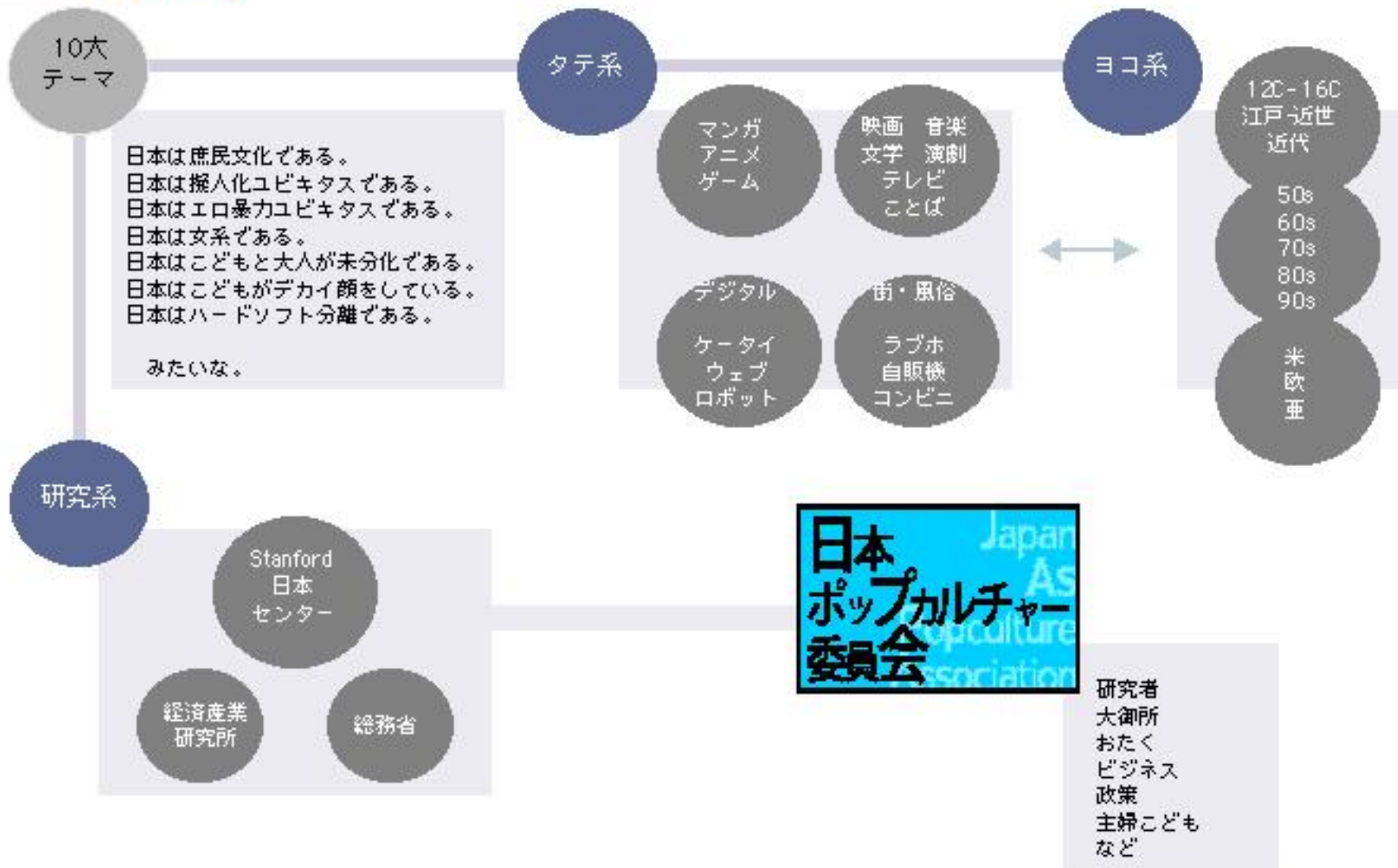
映像メール／親指メールの女子高生

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  
河崎洋一郎  
川崎はぐみ  
川原和彦  
菊池尚人  
岸博幸  
喜多順子  
久保雅一  
河野真太郎  
境真良  
重延浩  
仙頭修一  
高井武則  
武田崇志  
武邑徹  
安藤光裕  
水宮哲也  
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  
理衣奈  
秀範  
寛  
日出之  
博けんじ  
和彦  
保樹紀  
浩久  
植俊弘  
忠和  
季里  
直哉  
修  
文哲  
尉貴  
嘉裕  
直美  
洋一郎  
浩式  
伊知哉

(世話役)

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  
ISAO  
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



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



Kansai 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（東京大学情報学飛助教授） 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・マッコーパー（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



## 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

