

竹芝にデジタルコンテンツ産業の集積拠点を作る取り組みがスタートした。コンテンツ・イノベーション・プログラム準備会(代表:慶應義塾大学 中村伊知哉教授)が、出版、アニメ、音楽、広告、放送局、通信会社、印刷会社などの企業コンソーシアム設立に向けて活動を進めている。

日本発のコンテンツは、マンガ・アニメやゲームを中心に世界を席卷した時期もあったが、ゲーム産業(以前はコンソール型、現在はスマホアプリ)を除くと海外市場からの収益は限られている。また映画・ゲーム制作に不可欠なCG・VFXなどの分野も、税優遇措置・補助金のあるカナダや韓国、低賃金の労働者を活かせるインドなどにシェアを奪われている状況だ。

クールジャパンの核でもあるデジタルコンテンツ産業を再活性化するためにも、研究開発・情報発信と人材育成の拠点、そして関連する企業・ベンチャーの集積を作ることは重要な取り組みだ。

④六本木の街をアートで埋め尽くす

六本木では、アーティストの力を活かして再開発を行うことで、新たな街づくりの姿を示したい。この街には既に森美術館・国立新美術館・サントリー美術館など国際級の美術館が存在し、六本木アートナイトも年々盛況になっている。これらの集積と実績を活かしつつ、美術館という閉じた空間から街なかにアートを広げることで、街の活気とクリエイティビティを高める。特に、西麻布、麻布十番など周辺部の街のさらなる活性化や、今後の六本木再開発計画にこの手法を活かしたい。

例えば、ストリートのショーウィンドウを若手デザイナーのショーケースとして活用する。集合住宅のリノベーションにアーティストを起用して、ユニークな居住空間をつくる。街なかのオープンスペースを、インスタレーションやストリートミュージシャンのパフォーマンスに開放する、などのアプローチが考えられる。

各種アーティストを国内外から招聘し、六本木周辺に一定期間滞在しながら作品制作を行う「アーティスト・イン・レジデンス」の拠点も作りたい。道路・オープンスペースの開放などに必要な規制緩和は、国家戦略特区の枠組みを使って実現するチャンスである。

⑤芝浦の倉庫街をクラフツマントウに

芝浦地区の倉庫街は、リノベーションにより、賃料が手頃で職住近接のクラフツマントウ(現代の職人街)に再開発したい。食、ファッション、工芸、生活サービスなどの分野で、ユニークな小規模ビジネスが集積するイメージだ。

ファッションや店づくりを表層的に真似するという意味ではなく、コミュニティづくりの考え方として、米国のポートランド(オレゴン州)やブルックリン(ニューヨーク州)のムーブメントが一つの参考になる。人間サイズの街、手づくり感とサステナビリティを重視し(ラグジュアリーではないが)上質な生活を楽しむ住人、このような価値観をコミュニティと共有する、個性的な地元密着ビジネスなどがその特徴だ。

東京湾や運河に面するエリアは、ウォーターフロント+倉庫リノベーションの独特の雰囲気を活かし、ギャラリー・店舗、カフェ、クラブ・イベントスペースなどが集積する魅力的なゾーンへの変身が可能だ。若いクリエイター達を中心に、新たなコンテンツとライフスタイルを生み出す街をつくりたい。

⑥浅草・両国をテーマパーク化

浅草・両国は、トラディショナルTOKYOの代表としてテーマパーク化を進めたい。

浅草の浅草寺と仲見世は、既に外国人観光客の人気スポットだが、日本最古の遊園地「花やしき」も、資産として有効活用できる。例えば、時代がかった設備を逆手にとって、卑弥呼、忍者からきゃりーぱみゅぱみゅまで、様々な時代のキャラクターが「キャスト」として集結するアナクロかつポップなテーマパークに仕立て直し、定期的にコスプレDJパーティを実施する。