

■クールジャパン戦略推進会議に寄せて

中村伊知哉



1 政策の優先度向上を

知財本部でのコンテンツ政策に関する議論は、「デジタル・ネット化」と「海外展開」を2本柱（ないしこれに「人財育成」を加えて3本柱）としています。

クールジャパン戦略会議ポップカルチャー分科会による提言「飛び出せ、日本ポップカルチャー。」では、産業界、クリエイター、ユーザほか多様な主体の「参加型」で総合力を発信する政策が強調されています。

私はその双方に関わっており、いずれもその方向は正しいと考えています。しかし、これら政策は未だ他の領域に比べて十分な重みが置かれていません。

農業・工業社会では領土・資源を持たざる国だった日本は、情報社会では技術・知識を持つ国として生きたい。政府には、日本が更に成長を遂げる糧となる領域に対する政策の優先度を高めていただきたい。

2 議論より実行を

コンテンツやクールジャパンに関する議論は厚みを増しており、課題も整理されています。

必要なのは、「実行」です。

知財本部でも昨年、アーカイブと音楽に関する2種のタスクフォースが置かれ、施策プランが編まれました。しかし、政策的な措置はこれからであり、民間はそれを待てず独自に動き出している面があります。

政府には、こうした民間の動きを後押ししていただきたい。民間主導のプロジェクトをすくい上げて、推進するアプローチがよいと考えます。

新たな課題の抽出・整理だけでなく、既に共有されている課題の解決に向け次々と手を打ち、成果を上げていくことを求めます。

3 2020年対策を

コンテンツ集積地の形成や超人スポーツ構想など、東京五輪をにらみ、クールジャパン力の発揮に向けて立ち上がった民間プロジェクトもあります。世界のみなさんをおもてなしするため、ICTインフラを増強する構想もあります。

いま世界のメディア分野は、スマート化の段階を経て、IoTやウェアラブルなど新ステージに突入しつつあり、ちょうど2020年ごろに普及期に入ると考えられます。これを日本が後追いではなく、世界を先導することができるよう、この時期に施策を集中させることが重要と考えます。

■参考：民間プロジェクト例

(筆者が関与しているもの)



■Tokyo Crazy Kawaii

クールジャパン推進会議ポップカルチャー分科会の提言を具現化すべく動いた民間施策。

マンガ、アニメ、ゲーム、音楽、ファッション、食といった日本の文化産業が連携して、海外に市場を開くためのイベント。

これまでパリと台北で開催。

2013年秋にパリで開催した際には、
稲田朋美 クールジャパン担当大臣(当時)もご参加。



■ArtistComm：アーティストコモンズ

昨年の知財本部・音楽タスクフォースの提言を具現化すべく始動した民間施策。

アーティストのID等の情報を蓄積し、コンテンツ、グッズ、チケットなどのネット販売、海外発信、不正流通対策の展開を支えるインフラを整備。音楽業界を中心に推進母体の設立を準備中。



■CiP：Contents Innovation Program

東京港区・竹芝地区1.5haに、国家戦略特区としてデジタル・コンテンツの産業集積地を創る構想。産学連携で、研究開発、人材育成、起業支援等の拠点を整備する。

クールジャパンのビジネス・文化形成、情報発信の機能としても期待できる。

活動母体の法人化が進められている。

2019年オープン予定。



■超人スポーツ

ICT、ロボティクスなど先端技術とデザインを融合し、誰もが参加できる新しいスポーツを開発、世界的な大会を開催する構想。

日本を代表する科学者、研究者、デザイナーによるコミュニティを核として、産学連携コンソーシアムの形成が進められている。

日本の技術力とポップカルチャーとを組み合わせた産業文化の形成が期待できる。