

## ポップカルチャーに関する分科会（第1回）の主なご発言

（樹林委員）

- ・ 国には発信の拠点となるハコ作りをしてほしい。秋葉原のような現実世界のものから、フェイスブックの東京オタクモードようなネットサーバー上のものなど様々な形が考えられる。
- ・ ファンドなど国の資金を使って、オタクアニメとは異なるストーリー性のあるアニメを日本のクリエイターによって製作する必要がある。それがクリエイターの労働環境改善にもつながる。
- ・ 伝統文化とポップカルチャーの融合をすべきではないか。伝統文化は分かりにくいという欠点があるが、分かりやすい漫画を融合して発信するのが良い。

（齋藤委員）

- ・ 国でポップカルチャーマップを作成したらどうか。訪日外国人に対し、各地がまとまった形で日本のイメージをPRするような方策が必要。
- ・ 京都はコンテンツ特区申請が認められなかった。京都のように日本を代表する観光都市のような特徴的なところは、集中的に特区認定すべきである。
- ・ 日本ではポップカルチャーに対する表彰が少ない。クリエイターのモチベーションの向上のためにも、表彰制度については検討すべき。

（河瀬委員）

- ・ 日本人には、古来から、神秘性、ライフスタイル、礼儀など、目に見えないものを大切にす文化があり、これは外国人には物珍しく映る。まさに日本人の特徴であり、このような点に光を当てた発信が必要ではないか。
- ・ 若い人を対象にした国際的なワークショップを開催すべき。日本文化の発信とともに、海外における日本文化の評価を日本人が知る機会にもなる。

（中村議長） 御自身の提案として、以下の3点を発言。

- ・ 情報発信の方策として、日本のアーティストやファンのサイトに多言語翻訳を行うことが考えられる。
- ・ 海外の大学に日本のポップカルチャー講座を開設できないか。また、デジタル教材の活用を促進できないか。
- ・ 参加型の取組として、アニメの権利を開放してもらって、様々なアイデアを持つクリエイターの二次製作を促進し、その二次製作のファンも含めた交流の場を作る。

## ポップカルチャーに関する分科会（第1回）の総括

- 発信の方法として、テレビ、インターネット、大学、拠点、様々挙げ  
ったが、これらをどのように組み合わせて効果的な施策とするか。
  
- 海外での拠点作りというアウトバウンドの面、国内のインフラ整備や  
アイデンティティの構築といったインバウンドの面の方策があるが、こ  
れをどのように整理してバランスを取っていくか。
  
- 例えば、伝統文化とポップカルチャーの融合といった、他の分野・地  
域との融合という話があったが、具体的にどのような施策で推進してい  
くか。