

2006年5月18日

地方におけるコンテンツ産業の振興について

コンテンツ専門調査会
委員 麻生 渡

1. 地方のコンテンツ産業振興の意義・必要性

知的財産推進計画が目指すコンテンツ大国を実現するためには、日本各地の**地域の文化や特殊性を生かした魅力あるコンテンツ**が開発され、流通することが重要

平成16年に制定されたコンテンツ促進法でも地方公共団体の施策実施の責務と、国による連携強化を規定

「知的財産推進計画2006(案)」では、**地方のコンテンツ産業振興の視点が不足**

2. 福岡県の取組

福岡県では、いち早くコンテンツ産業の将来性に着目し、平成10年に取組を開始

(1) 第1ステージ(平成10年～17年)

平成10年に産学官連携による推進組織「**マルチメディア・アライアンス福岡**(略称：MAF、会長：高岩 淡(株)東映代表取締役会長)」を設立

《実施事業》

クリエイターのレベルアップ

・ワークショップ事業

提案公募による新しいコンテンツの創出支援

・交流連携グループの育成

ビジネスチャンス創出を目指した人的ネットワークの構築

全国にも知られるD2K(デジタル大名2000)の誕生

D2K：クリエイターの集積地である福岡市中央区大名地区を中心に、ベンチャー企業の輩出を願って名付けられた。ITビジネスセミナー、参加者によるプレゼン、交流会を3つの柱とするイベントを隔月で定期的開催。

・各種セミナーの開催

クリエイターとクライアントとの橋渡し

- ・ オーディション事業（福岡及び東京）
クライアントを招いての作品のプレゼン実施
- ・ プロデューサーを通じた市場開拓
- ・ 見本市への出展（東京コンテンツマーケット）

拠点性を高めるための地域プロデュース

- ・ アジア・デジタルアート大賞展（A D A A）の実施
18の国と地域から1,264作品の参加（16年度）
- ・ アジア・コンテンツビジネスセミナー等のシンポジウム開催
- ・ 博多ムービー「ちんちろまい」の製作支援
- ・ アジア太平洋映画祭の開催支援

（２）第２ステージ（平成18年～）

今年3月に、MAFを発展的に改組した「**福岡コンテンツ産業拠点推進会議**」を設立

会 長：杉山知之デジタルハリウッド大学・大学院学長

会員数：153企業・機関（平成18年5月時点）

従来のクリエイター支援からリーディング企業の集積の促進に政策の軸足を移すことにより、本県のコンテンツ産業の拠点性をさらに高める。

〈事業の4つの柱〉

人材の育成・確保

- ・ ゲーム分野を中心とする首都圏中核人材の獲得
- ・ デジタルコンテンツ即戦力人材の育成

ビジネス機会の拡大

- ・ 「福岡コンテンツマーケット」の開催
- ・ 「東京コンテンツマーケット」への出展
- ・ コンテンツビジネスセミナーの開催

コンテンツ産業の拠点性の発信

- ・ デジタル作品公募コンテストの実施
- ・ HPを通じた県内企業情報の発信

連携・交流の促進等その他の支援

- ・ D2Kをはじめとする会員間の交流連携の促進
- ・ コンテンツ関連団体の支援

3. これまでの取組の成果

有力企業の誕生

- ・WEB分野：首都圏の大手クライアントとも取引のできる企画制作能力を持つ企業の誕生
- ・ゲーム分野：ゲームソフト100万本以上の売上げ実績を持つ3社を中心に、元気ある企業が活躍。共同で九州大学との協力関係を構築
- ・これらの企業に続く「予備軍」の集積

4. 地方の課題

今後本県がコンテンツ産業の集積を高めていく上で次の点が解決すべき課題

(1) 東京市場へのアクセス

制作過程での地理的ハンディは解消されつつあるものの、**東京市場への参入の機会には依然として格差**

本県はこれまで東京オーディション事業やプロデューサーによる市場の開拓等の種々な新しい取組に挑戦してきた。東京オーディション事業では、平成14年～16年の3年間、1回あたり4～5社がプレゼンを実施し、15名～20名のクライアントの参加を得た。

しかし、県単独での開催では集客力の面で魅力が不足したこと、県内のコンテンツ企業の技術力の首都圏へのアピール不足等により、十分な成果をあげることができなかった。

(2) コンテンツ人材の流出

これまでの取組も呼び水となり、大学や民間教育機関の教育機能が充実（機関数や講座科目の増加）。特に九州大学（芸術工学府）はCGやアニメ、ゲームなどの高度な映像コンテンツ制作者を養成する数少ない拠点としての地位を確立

しかしながら、ビジネスの機会が十分に得られないこと、高い技術レベルを要求される仕事、金額の高い仕事は東京に偏っていることから、優秀な人材は首都圏に流出

2006年5月18日

Asia Youth Culture Center について

コンテンツ専門調査会
委員 麻生 渡

〔Asia Youth Culture Center の設置〕

東アジアにおいては、音楽やアニメ、ゲームなどの分野で国境を越えたスターやキャラクターが生まれ、若者の間で共通の感性が育ちつつある。将来を担う若者の共通意識を育て、連帯感をはぐくむことが、東アジアが一つの共同体として発展していく基礎になると考えている。

このため、福岡県では、Asia Youth Culture Centerを設置し、今発展しつつある若者文化をインターネットを通じて福岡からアジアに発信する拠点をつくっていくこととしている。

〔Asia Youth Culture Center の事業〕

アジア若者文化サイト



- ・日本語・中国語・韓国語・英語の4ヶ国語にてホームページを開設
- ・ポップミュージックやアニメ、ゲーム、ファッション、食文化などの若者文化情報を発信
- ・情報は文字に加え、動画あるいは音声コンテンツにて配信
- ・サイト名“鼓動 asianbeat”(<http://asianbeat.jp>)

アーティストの派遣

- ・若手ミュージシャンやクリエイターをアジアに派遣
- ・音楽祭やショーなどのイベント等への参加を通して、現地の若者との交流を促進
- ・昨年、手島葵さん(福岡県出身)を韓国・ソウルへ派遣(音楽交流)
- ・今夏、映画「ゲド戦記」の主題歌でデビューすることが決まる



アジア若者文化大使

(手島葵さん 2005年ソウル)

- ・東アジアの主要都市から7名を若者文化大使として任命
- ・大使はDJや新聞記者、放送作家など、現地の若者文化に大きな影響力を持つ
- ・現地広報、福岡招聘(意見交換)を通じて、アジアの若者文化交流を促進

