

## コンテンツ企画ワーキンググループ（第3回）

2007年11月29日

東京アニメセンター 久保雅一

### 【優れたコンテンツの創造と海外展開について】

優れたコンテンツをより創造しやすくするために、以下のような制作環境整備作業の実施を希望致します。

#### 1) コンテンツポータルサイトのウィキペディア(<http://www.wikipedia.org/>)化

経団連さん始めとしてコンテンツのポータルサイト実現のために様々な方がご尽力されていることは十分に承知しておりますが、かなりご苦労されているとも聞いております。そこで例えば、ハリウッドのインターネット映画データベース (<http://imdb.com/>) のように、映像制作に参加するクリエイターやプロデューサーが自ら自分のキャリアを更新していくサイト運営方法、つまりウィキペディアのような形が作れないかなと考えました。コンテンツ産業関係者自身が自分のコンテンツについて自分自身（もしくは代理人）で直接サイトに入力しデータを更新していくことが問題解決の近道と思量します。

#### 2) 海外の優れたクリエイターが日本で働きやすくするための環境整備(OJTビザ)

日本で働くことを希望する海外在住の優秀なクリエイターは少なくありません。今年度のアカデミー賞アニメーション部門にサブミットされた唯一の日本製アニメ映画「鉄コン筋クリート」のマイケル・アリアス監督のようなクリエイターが増えていけば、自然と日本製コンテンツのクオリティや注目度が上がっていくと考えます。海外在住のクリエイターたちが今よりも容易に日本の制作会社で働くことが出来るように弾力的なビザ発給の実施をご検討して頂きたいと存じます。

#### 3) CG映像がより制作しやすいアプリケーションの開発

CG映像を制作する上で流体(煙、炎、水、煙など)の演出は重要なポイントです。物理的に流体を描くことは可能ですが、監督の希望する形を演算で導き出すのは容易ではありません。アメリカを始めとして、諸外国でも流体の表現・演出をより容易にするアプリケーションの開発は悩みの種です。そこで昨年より東京アニメセンターなどが開発プラットフォームとなり日本国内のCG制作会社が自由に使えるアプリケーションの開発を計画しておりますが、なかなか前に進むことが出来ません。今回、妹尾先生より科学技術とコンテンツのコラボレーションがご提案されていますが、個人的には大賛成です。是非とも経産省を始めとする関連省庁のご協力をお願い致します。

海外展開について以下のようにご提案します。

#### 1) Webサイトの広告収入配分システムの開発について

米国の放送局(または通信事業者)にコンテンツを販売する場合、そのサイトが売り上げる広告収入も配分対象となる可能性があります。この広告収入を米国同様にサイトのアクセス数に比例してコンテ

ンツを提供者に配分することはシステムとしては可能だと思います。放送と通信の融合問題の解決に役立つのではと考えております。

2) **インド、タイなどへ集中的にコンテンツを展開するための情報収集について**

コンテンツ産業にとってアジア地域でプライオリティの高い国は中国、インド、タイではないでしょうか。特にインド、タイは反日感情も薄く、裕福層も増えてきており、すでに自動車産業などは大きな展開を始めています。残念ながらコンテンツ関連は情報も乏しく、アメリカのカトゥーン・ネットワークなどに先行を許しています。単独企業が進出するには明らかにリスクも大きく、様子見の企業が前進するためにはより多くの情報が必要となっています。特にインドに対しては期待感も大きく、関係諸官庁やJETRO のサポートが求められています。

3) **コンテンツを低価格でしか販売できない地域に対するサポートについて**

韓国製コンテンツがアジアを席卷した理由の一つに政府による販売サポートがあったことは周知の事実です。海外展開を目的としたコンテンツ制作への資金援助、コンベンションなどで販売する上でのサポートなど、日本国内では考えられない手厚いサポートがあったからこそ、韓流ブームが誕生したとの分析が一般的です。アジア諸国へのコンテンツ販売は、以前として販売価格が低く、どうヒットしても外国版制作費のリクーブは難しいのが現状です。ここはそろそろ、抜本的な解決策を検討・実施する必要があります。文化輸出の重要性を考慮して、アジア地域にコンテンツを輸出する企業に対し、韓国並みのサポートを是非とも検討して頂きたいと存じます。

以上です。