

平成 18 年 10 月 16 日

コンテンツ専門調査会
企画ワーキンググループ

(株)キャガ・コミュニケーションズ
依田 巽

第 2 回会合について

議題「コンテンツ振興戦略に関する論点」「コンテンツの海外展開について」それぞれ良く整理され、まとまっていると思います。

勿論わが国コンテンツ産業の一つの閉塞感が海外展開の不十分さに因るところは否めませんし、まとめていただいた諸対応策はそれぞれ有効な策であると思います。

しかし、基本に立ち返って考えますと、振興戦略、海外展開の基になるのは、言うまでもなく、優良なコンテンツであり、それを創り出すクリエイターであります。

海外展開に成功しているアニメ、ゲームの歴史を振り返って、国内市場において厳しい競争を勝ち抜きわが国のトップブランドとして確立できた作品が結果として海外からの需要を喚起し海外展開に成功していることを考えましても、海外展開のために何をすべきかを考えることも然る事ながら、繰り返しになりますが、まずは、海外にも通用する優良なコンテンツを創造できる環境作り、その最重要項目である、人材育成に対する視点をもっと重視するべきであると思います。

以上