

知的財産戦略本部 コンテンツ調査会

コンテンツ産業と大学の役割

東京大学大学院情報学環 教授

河口 洋一郎

コンテンツ産業の現状と使命

- 従来より世界をリードしているが、先進国のみならずアジア諸国に対しても、情報技術革命（IT革命）への体系的対応が遅れている。
- 現代の最先端技術を利用した日本独自のコンテンツを生み出すことでコンテンツ産業の国際競争力を高める必要がある。

世界のコンテンツ産業の現状

- 米国 :CG分野で圧倒的優位を持っている。産学連携、人材育成共に成功している。
- 韓国 :国策として整備されたメディア研究大学院、アニメ産業。(SIGGRAPH2003、日本を抜く生産量)
- 中国 精華大学とマイクロソフト等、産学連携と研究基盤の確立。

→ **日本の対応の遅れ**

日本におけるコンテンツの分析

- アニメーション、ゲーム、漫画等メディア芸術は、個々には先導的な役割を果たしてきた。
→ 体系的な支援が欠けているため、持続的成長は期待できない現状。
- コンテンツは技術を基盤として成立する
→ 進んでいる技術分野 (VR技術、ロボット技術等) をより強化すべき。

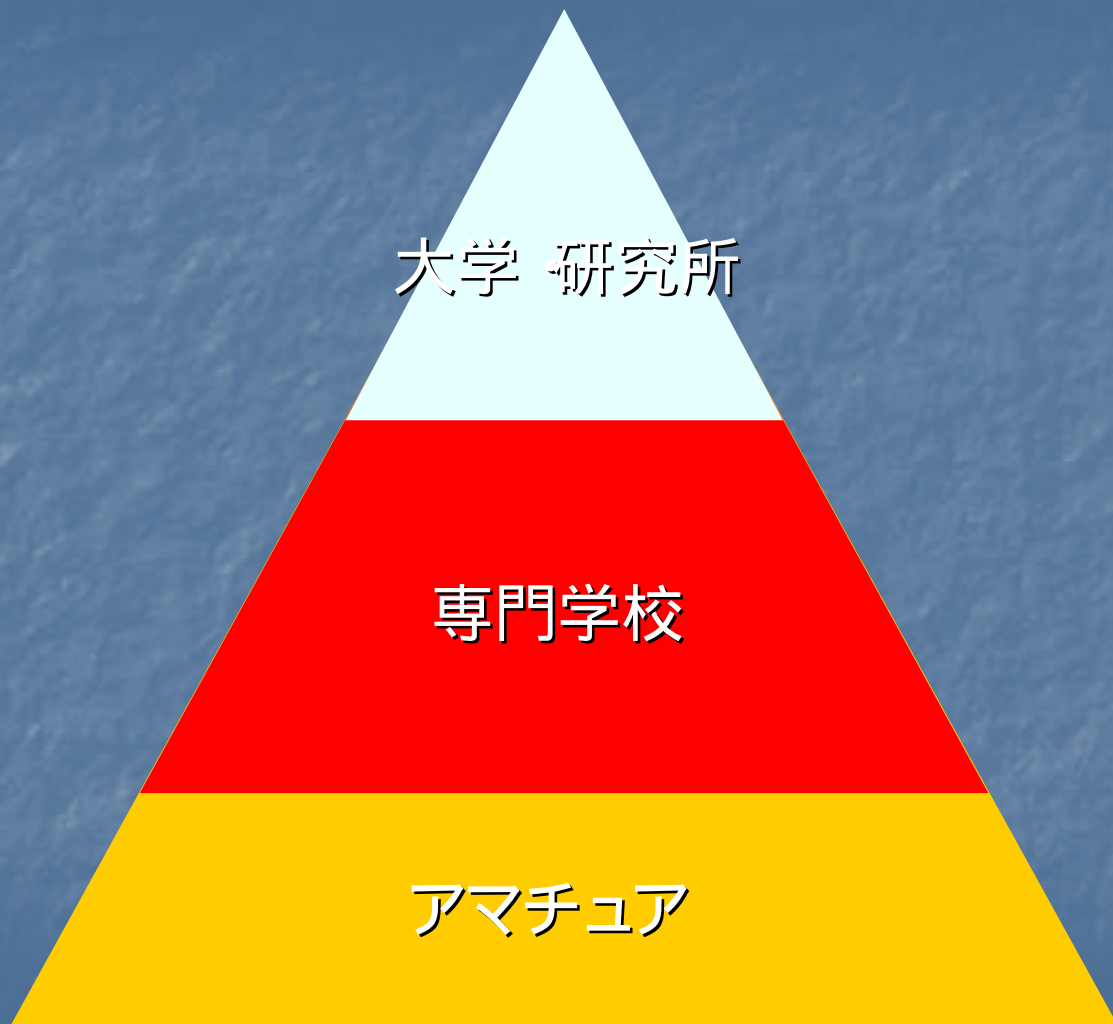
科学

芸術

産業

コンテンツ産業

専門性の高さ



コンテンツ産業の育成のために

- 高等教育機関においてメディア技術への体系的取り組みを実施すべきである。
- 基礎科学研究成果を映像化することで、新しいコンテンツの基盤とすべきである。