

コンテンツ専門調査会 企画WG第3回(資料)

東京アニメセンター

久保 雅一

日頃より、東京アニメセンターにご理解、ご協力を賜りまして、ありがとうございます。

以下、ご提案させていただきます。

1) 観光・教育資源としての「日本の強み」展示企画

- ・ 日本には「モバイル」「ハイブリッド」「ロボット」などの工業技術や「アニメ」「ゲーム」「まんが」などのコンテンツといった世界に誇れる知財(日本の強み)があります。しかしながら、それらを一同に集めて国内外に紹介する展示企画は存在しません。
- ・ 2007年10月末には、東京モーターショーと東京国際映画祭がほぼ同時に開催されます。例えばこの前後に期間限定の「日本の強み」展示企画を実施すれば、国内外に対して日本の知財・コンテンツの力を大きくアピールすることが可能です。もちろん、観光資源としての役割も果たせるのではないかと考えます。
- ・ また、「日本の強み」展示に、デジタル機器を使用する上でのモラル教育や海賊版撲滅キャンペーンなどの付帯コーナーを設けると、子供たちへのコンテンツ利用に関する教育の場としても活用できると思います。

2) アニメクリエイター・キャリアパス試験報告 (経産省支援事業)

- ・ 11月11日に一時筆記実技試験、18日に作文・面接試験を実施しました。11月30日より16時間の講座、2007年1月よりアニメ制作会社において研修を開始します。
- ・ 中国(北京、長春)、タイ(バンコク)については日程を調整中です。12月20日以降、北京に出張し、日程並びに経費について交渉する予定です。

3) コンテンツ産業の方向性に関する調査研究 (中小企業基盤整備機構)

- ・ 日本のアニメ制作会社に対し、大規模なアンケート調査が実施中です。暫定的な報告書からは、携帯、ナビ、パチンコなどテレビや映画以外のアニメ映像制作が伸びてきていることなどが理解できます。
- ・ このようなアンケート実態調査をアニメだけではなく、テレビ、映画、ゲーム、広告といったコンテンツ産業全域で行ってはいかがでしょうか？