

資料 2

2020年7月28日

iU 中村伊知哉

欠席につきコメントを提出致します。

コロナは日本の社会経済各般にわたるICT対応の遅れを露呈し、文化支援の  
乏しさも問うこととなりました。

他方、これまで知財計画も求めていた子供のPC一人一台が実現に向かうなど、  
一気に前進する機会も与えました。

知財計画2020はコロナ下の非常時にこれらを反映して策定されたものです。

そして既に、コロナ後の政策を練る時期です。

ライブ興行の賑わいなど 戻したいリアルもある一方、映像配信やeスポーツ

などコロナ下で伸びているコンテンツ事業もあります。

戻すべきリアル、進めるべきバーチャルなど方向を見定めて、中長期的なニューノーマルに向けた方策を描くべき状況です。

新しいリアルとバーチャル、新しい密と疎の組合せが世界的に模索されます。

新しい表現、文化、エンタテインメントも生まれてくるでしょう。

制作、提供、鑑賞、共有の手法も変わることでしょう。

アウトバウンドとインバウンドを伸ばす方針で進めてきたクールジャパン政策も、世界の変化を踏まえた別の視点が必要となり得ます。

今期の検討は、短期的に実態をどう改善するかとともに、長期的な想像力、これまでの知財戦略とは異次元のデザインが求められると考えます。

こうした認識のもとで「コンテンツ・クリエーション・エコシステム」の検討に当たりたく存じます。