

# コンテンツ産業がひらく21世紀

浜野保樹

# 国力を示す指標

ハードパワーとしてのGDP

ソフトパワーとして文化を基盤とした魅力  
(ランク付けできることそれ自体もソフトパワ  
ー)

Gross National Cool (GNC) D.McGray

コンテンツ

文化資源

経済資源

外交資源

観光資源

2002年 日本のエンターテインメント産業

4000億ドル～5000億ドル

GDPの約10%

出典:

UCLA Asia Institute, 2003

*The Battle for the Global Entertainment Industry:  
Japan's Growing Strength in Digital Culture*

## 世界市場占有率

アメリカ 42%

日本 12%

韓国政府 5% (目標値)

## GDPに占める割合

アメリカ 3.46%

アメリカ 5.2% (著作権産業) 2001年

Copyright Industries in the U.S. Economy: The 2002 Report

EU 約5% (著作権産業)

日本 2.02%

シンガポール政府 (Media21) 1.56% → 3%

# わが国の産学官の動き(2003,04年)

- ・産 経団連  
エンターテインメント産業部会  
映像産業振興機構(仮)
- ・学 東京大学  
コンテンツ創造科学プログラム
- ・官 内閣府 知的財産戦略本部 コンテンツ調査専門部会  
コンテンツ産業議員連盟  
コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律

# LYCOS

世界で最も検索された言葉  
ドラゴンボール

2001年 1位

2002年 1位

2003年 3位

## 中国キャラクター人気ランキング

1	クレヨンしんちゃん	74人
2	孫悟空	73人
3	ドラエもん	68人
4	名探偵コナン	57人
5	ちびまる子ちゃん	53人
6	スヌーピー	49人
7	ドナルドダック	43人
8	ミッキーマウス	39人
9	ガーフィールド	39人
10	桜木花道	37人

2001年12月サイバーブレインズ社調査  
北京・上海・広州在住の20代以上の男女  
1000人



# 韓国の研究開発

IT (Information) から

CT (Culture Technology) へ

# スクリーン・クォータ制

## 韓国

1年に5分2は韓国映画を上映しなければならない。

## 台湾

クォータ制の段階的廃止

1990年 35%    ——>    現在 1%

## メキシコ

1993年から5%ずつ縮小し、1998年に廃止

製作本数 1990年 80本    ——>    1998年 10本

韓国東亜日報 2003年6月28日

## 雇用と人材育成：米映画産業

	雇用	USC	コロンビア大学
1994年	253,100	935 (1993年)	1179
2002年	360,600	1441 (2003年)	1833 (2003年)
%	41%	54%	55%

米労働統計局では今後8年、31%増加を予想

# 米ライセンス・ビジネス市場

利益 単位=100万ドル

	2002年	2003年
アート	161	167
キャラクター	2580	2502
大学	182	203
ファッション	892	848
音楽	119	113
非営利(美術館)	39	40
スポーツ	763	807
トレードマーク/ブランド	1040	1060
出版	45	43
その他	10	22
計	5831	5805

# 教育機関で優秀な人材を輩出する唯一の条件

## 選抜による才能の発掘

北京映画学院（俳優学部30/4200 140倍）

国立芸術専門学校映画演劇学科

フランス国立映像音響芸術学院(FEMIS、国立映画学校)

Goblin、SupInfocom

Berklee College of Music

宝塚音楽学校 50/1066 21.3倍

条件

受け皿の確保

## 韓国コンテンツ系の人材養成

	校数
高等学校	73
専門学校	197
大学	267
大学院	171