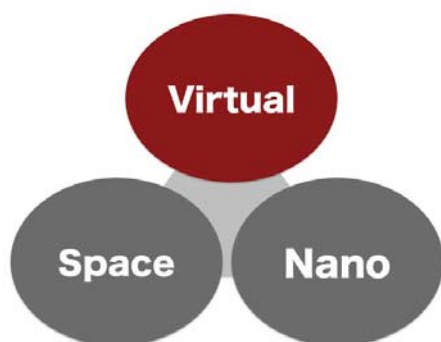


創造・表現大国への提案

中村伊知哉



フロンティア領域の例：

宇宙空間、
 ミクロ空間（ナノ・バイオ）、
 バーチャル空間。

このうち私はコミュニケーション、表現、創造の
 観点から、バーチャル空間＝メディア、IT に着目
 し、私案を提示する。



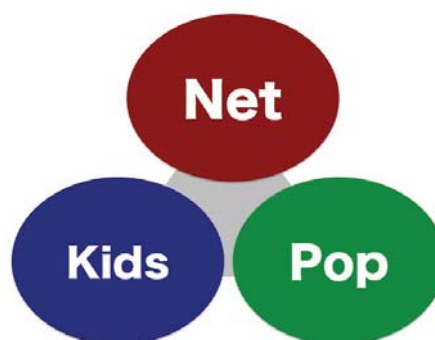
クリエイティビティ、
 コミュニケーション、
 コミュニティを活性化したい。

このため、

- 1) ネットワーク基盤の整備
- 2) 若い世代の創造力の増強
- 3) 新しい文化の形成

の3分野＝

- 1) ネット・2) キッズ・3) ポップに
 政策資源を集中投下する。



政策目標は、3つ。

- 1) **日本を世界一の
 デジタルネットワーク列島にする**
- 2) **日本を世界一の
 デジタル教育環境にする**
- 3) **日本を世界の
 ポップカルチャーの本場にする**



1) 日本を世界一のデジタルネットワーク列島にする



ネットワークの整備、新メディアの開発、コンテンツ制作基盤の構築などハード・ソフト両面の開発整備を通じ、情報を生産・流通・消費する環境を整える。マルチスクリーン、クラウドネットワーク、ソーシャルサービスといったデバイス、ネットワーク、サービスの3面にわたる世界的メディア構造の変化に対応した新環境を提供する。

■個別目標例 1

紙・CD・DVDなどのパッケージを使わずに済むようにする。

コンテンツの通信・放送流通比40%を75%程度まで高める。

買い物は全てケータイでできるようにする(電子商取引の進展)等の指針もあり得る。



■個別目標例 2

どこにいても緊急情報が得られるようにする。

デジタルサイネージ等の新メディア産業を

1兆円規模に拡大すべく基盤を整備する。

役所や病院の事務を全オンライン化する

(公共分野の情報化)等の指針もあり得る。



■政策＝新しいIT戦略の構築

内容例

- ・ NHKのコンテンツを全世界にネット配信することを義務づける(放送法改正)
- ・ 周波数オークションの収益を新メディアの開発やコンテンツ制作に投入する(電波法改正)

2) 日本を世界一のデジタル教育環境にする



日本の子どもたちが
世界最高のデジタル環境で
学べるようにする。

■個別目標例 1

全ての子どもがデジタル教科書で
学習できるようにする。

1000万人の子ども向けに
教材、端末、ネットワークを総合配備する。



■個別目標例 2

誰もがアニメを作れて
作曲ができるようにする。
一億総クリエイターが日本の強み。

年間 35 万人の子どもがデジタル創作活動に
参加できるよう機会を創出する。



■政策＝政府方針の 5 年前倒し

内容例

- ・ 全科目デジタル教科書の制作、一人一台情報端末の配備、全教室超高速無線 LAN の整備を 2015 年までに実現する
(教育情報化基本法策定)
- ・ デジタル教科書を正規教科書とするよう制度改正する
(学校教育法等改正)
- ・ 上記のための予算措置 (地方財政措置の実施率上昇を含む) を講じる

3) 日本を世界のポップカルチャーの本場にする



アニメ、マンガ、ゲームなどのコンテンツに加え、ファッション、デザイン、食、サービスなどを含む「クールジャパン」の魅力が永続的に発揮できる環境を整える。

■個別目標例 1

日本の全てのコンテンツが世界中からアクセスできるようにする。

コンテンツの国内市場に対する海外収入比を
5%から 10%に引き上げる。

■個別目標例 2

ポップクリエイター志願者が
日本に留学できるようにする。

留学生 30 万人のうち 5 万人が
コンテンツについて学べる高等教育機関を整備する。



■政策＝政策プライオリティの上昇

内容例

- ・文化省を創設する
(総務省設置法等改正)

創造・表現大国に向けた目標と制度措置

1) 日本を世界一のデジタルネットワーク列島にする

NHK のコンテンツを全世界にネット配信することを義務づける (放送法改正)
周波数オークションの収益を新メディアの開発やコンテンツ制作に投入する (電波法改正)

2) 日本を世界一のデジタル教育環境にする

全科目デジタル教科書制作、一人一台情報端末の配備、全教室超高速無線 LAN の整備を
2015 年までに実現する (教育情報化基本法策定)
デジタル教科書を正規教科書とするよう制度改正する (学校教育法等改正)

3) 日本を世界のポップカルチャーの本場にする

文化省を創設する (総務省設置法等改正)