

## 第 26 回新しい資本主義実現会議提出資料

令和 6 年 4 月 17 日

(株) シナモン 代表取締役 Co-CEO 平野未来

官民連携によるコンテンツ産業活性化戦略について大賛成であるが、自分はコンテンツ産業の専門家でなく人工知能の専門家であるという前提で以下のような 3 つのポイントについて言及したい。

## 1) マクロとしてのコンテンツ産業活性化の重要性

コンテンツ産業の重要性については、ジョセフ・ナイのスマート・パワーでも議論されているように、文化外交、広報外交、パブリック・ディプロマシーといった概念と不可分である。古くはフランスの文化外交やアメリカと映画産業の関係、最近では韓国のクールコア政策などがそれらの概念を反映し機能していることは周知である。政府と民間の絶妙な距離の置き方が重要であるが、それら概念も視野に入れて高度に戦略的な政策群として実現されるべきではないか。

ことに成長する東南アジア地域における経済的繁栄を取り込み、地域の安全保障実現に対する貢献が期待される大変重要な政策といえる。なお、論点では言及されていないが、報道機関の英語等多言語による発信機能強化なども重要ではないか。

## 2) クリエイターとの距離感と官民の役割分け

上記の視点を意識したうえで、論点にあるとおり競争力の源泉であるクリエイターとの距離感には細心の注意を払い政策策定が行われるべきではないか。優れたコンテンツは政府主導の動きや権力の中枢から距離を置いた場所で生まれると感じている。高度成長期を支えた自動車・電気産業育成とは違う、自立性を重んじたアプローチが鍵になるのではないか。政府としてはクールジャパン戦略など一定の成果をあげているが本戦略においては国内における産業の収益安定化へむけた法整備やクリエイターの経済的安定を加速するものとして、大変有用な戦略であると理解している。

## 3) 生成 AI の普及浸透を前提とした産業構造変化への備え

4月8日付で、経済産業研究所が「漫画制作における生成 AI 活用の現状：2024

年春」という資料を無料公開した。小沢高弘さんというクリエイターが制作プロセスにおける生成 AI の活用の仕方を紐解いた 103 ページに及ぶ資料である。2次元漫画の制作プロセスに関する資料であるが、ご存じのようにオープン AI はテキストから動画を生成する「Sora」を発表し、24 年内の実用化を目指して、「レッドチーム」と呼ばれる専門部隊による技術検証を進めている。

Chat GPT の普及によりプログラマーの位置づけが変化したように、LLM に加えて画像や動画へとマルチモーダル化するにつれ、漫画、アニメ、ゲームなどの制作プロセスや人間の役割が再定義されるだろう。生成 AI が普及浸透することを前提に最新の技術をいかにコンテンツ制作プロセスに組み込むかの研究と、産業構造へのインパクトの想定、変化を前提としたクリエイターへの技術訓練の準備リスクリングなどが重要になってくると考える。

わたしからは以上 3 点です。