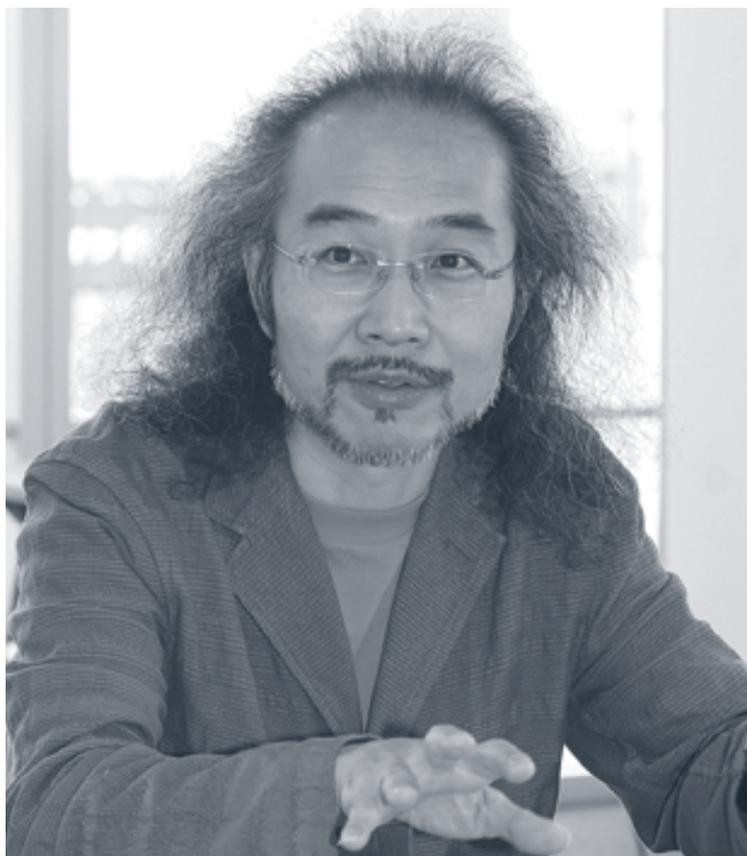


# コンテンツ産業の 振興のため何が必要か



## 杉山知之 氏 デジタルハリウッド大学学長 / 工学博士

アニメやゲームなど日本のコンテンツが世界的な人気を集める中、政府はコンテンツ産業の育成に力を入れようとしている。デジタルハリウッド大学・大学院でクリエイターの養成に当たる学長・杉山知之氏に、あるべき人材育成、政策についてうかがった。

聞き手 株式会社東京リーガルマインド代表取締役 反町勝夫



- ・知的財産戦略本部 <http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/>
- ・知的財産戦略推進事務局 <http://www.ipr.go.jp/a>

## 日本アニメはなぜ強いのか

**反町** 小泉首相が2002年の施政方針演説で知的財産戦略の重要性を宣言して以来、わが国では知的財産立国を目指した政策が積極的に進められています。2003年には知的財産基本法<sup>1</sup>が施行され、知的財産戦略本部が立ち上がりました。2004年にはいわゆるコンテンツ法<sup>2</sup>が成立し、2005年4月には知的財産高等裁判所<sup>3</sup>が設立されています。そのような中、宮崎駿監督のアニメ作品など、日本のポップカルチャーが海外で高く評価されています。クリエイターを養成されているお立場から、その理由をどのようにとらえておられますか。

**杉山** 個人的には、日本の戦後教育の影響が大きいと思っています。進駐したアメリカは憲法を置いていきましたが、社会規範は置いていかなかった。そのため、是非は別として個人がどのような道徳観、倫理観を持つとかが、とやかく言われることのない世の中になった。マンガ家も世界中の宗教から、邪悪なものから、すべてを素材にして自由奔放に独自の世界観、ストーリーをつくらることができる。それを恥ずかしいこととは思わない。むしろ楽しんでいる。そこから海外の人にとっては自分たちが想像し得ないコンテンツが生まれてくるわけです。

**反町** 日本は占領時下で憲法がつくられ、独立後もそのまま維持している国です。そのマイナス点は多く指摘されていますが、プラス面が、今おっしゃったことでしょう。世界的にもまれな国として、ユニークなアニメがつくれるという自由な創作の環境があるとも言えますね。

1 知的財産基本法：2002年12月4日公布、2003年3月1日施行。知的財産の創造、保護および活用に関し、基本理念およびその実現を図るために基本となる事項、施策の推進計画の作成や、知的財産戦略本部の設置等について定める。

2 コンテンツ法：正式名「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」、2004年6月4日公布。知的財産基本法の基本理念にのっとり、コンテンツの創造、保護および活用の促進に関する施策の基本となる事項、コンテンツ事業の振興に必要な事項を定める。

**杉山** 一神教の世界で育つと、タブーとされ、描けないものが多々あります。その点、日本のマンガは平気で異なる宗教の神を戦わせたりするわけです。中には、ローマ法王がご覧になったら不快な作品があるかもしれませんが。

**反町** しかし、海外でも子どもや若者は、それを素直に評価する。

**杉山** フランスでは日本のアニメがあまりにも人気になり、政治家が動いて法律をつくり、1カ月以上放映してはならないとか、一定以上の割合は国産アニメでなければならない、といった規制をかけました。単に日本アニメの表現が暴力的だからというより、根底には、そこに描かれている日本の思想や文化への警戒心があるわけです。

**反町** ヨーロッパの中心であると自負し、独自文化を強調するフランス人は文化侵略に神経質ですね。

**杉山** 中国も警戒するようになってきているようで、国産アニメに力を入れようとしています。何しろ人口13億人の国に多くのテレビ局ができていて、そこに日本のアニメが大量に流れ込み、席卷されたら、子どもたちの心の中に日本の精神が入ってきてしまうということでしょう。

**反町** デジタルはコンテンツの時代ですが、特にアニメは国境を越えて多大な影響をもたらすということですね。

**杉山** 日本人は明治維新以来ずっと欧米列強を手本にして、一生懸命その真似をしてがんばってきました。何かにつけ本場は欧米でしたが、ここにきてアニメなどのコンテンツは極東の日本が本場になりました。世界中にジャパニクルの信奉者がいて、オリジナルのマンガを本当に味わうなら日本語で読むしかない、本気でアニメを学ばなら日本に行くしかない、歴史上初めてそのような現象が起きているわけです。

## 大変なことが始まる

**反町** 次に、デジタルハリウッドでクレー

ターの養成を始められた経緯についてうかがいたいと思います。

**杉山** 私は大学院でバーチャルリアリティの研究をしていたのですが、1980年代のパソコン通信をきっかけにデジタルコミュニケーションに強い関心を持つようになりました。それまでのコンピュータは確かに便利ではあるものの、従来人間が手作業でやっていたことを機械に置き換えただけのものでした。例えば、算盤でやっていた計算を表計算のソフトで行うというものではなかったのです。ところが、コミュニケーションのツールに使えるという。しかも今は文字しか送れないけれど、いずれ音や画になるだろう。そのことに興奮を感じていたとき、1987年から3年間、コンピュータやメディア研究で有名なMIT(マサチューセッツ工科大学)のメディアラボで客員研究員として活動するチャンスが巡ってきました。

**反町** そして本場のIT革命黎明期の熱気につかったということですね。

**杉山** それはもうどっぴりと。MITのあるボストンは緯度が高く、半年は寒さが厳しかったため、研究室にこもってばかりでしたが、その分勉強ははかどりました。向こうに行くと2週間で分かったことは、「これは大変なことが始まる」ということでした。研究者や大学院生がeメールをごく日常的に使いこなしているのを見て、21世紀になればデジタルコミュニケーションは一般に広がり、社会の基盤になることを確信しました。この状況を日本に伝えなければならぬと思っていましたから、1990年に帰国すると、「21世紀の社会人は自分の言いたいことをデジタルで文章、音声、映像を混ぜて表現できなければ仕事にならなくなる」、そのような表現で来るべき状況について説明していました。

**反町** それが学校の設立につながっていくのですね。

**杉山** 私たちがコンピュータを覚えた時代は、ただ好きで、自分でいじっているうちに何となくできるようになったものです。しかし、これだけ技術が向上していると、ゼロか

ら独学するのは大変だ。学べる場が用意されてしかるべきだろう。そう思い至ったのです。そのころ私は大学に戻っていましたが、新しい学科をつくらうかとも考えたのですが、まだ30代の若輩でしたから、学内をまとめるにはどうがんばっても2年はかかるだろうと考えました。さらにそこから文部省(当時)に申請し、新学科の許可が下りるまで2年はかかる。ようやく新入生が入学して卒業するまでプラス4年。つまり、最初の卒業生を世の中に送り出すのは8年後の2000年3月になってしまう。計算して愕然としました。

**反町** デジタル技術の進歩は待ってくれないと。

**杉山** そこで株式会社でやろうと考えました。当時、仲間とCGプロダクションを始めていたのですが、会社の定款に「学習支援サービス」と謳えば、学校法人のように基本財産も要らない。すぐに教育を始められることに気付いたのです。オフィスビルのワンフロアを借り、マッキントッシュのパソコンを25台そろえ、デジタルハリウッドを設立したのが1994年です。最初に集まった生徒は48人で、平均年齢は29歳、そして9割が女性でした。看護師、銀行員など職種はさまざま。女性の方が決断が早く、勤も良いのだな、と感じました。

**反町** 当初、学校教育でクリエイティビティを磨けるのか、という懐疑的な見方をする人もいたのでは。

**杉山** よく新聞社などの記者に「学校で創造性を教育できるのか」と意地悪な質問をされたのですが、「刺激を与えたり、仲間と競争したり、自らの創造性に気付く環境づくりの工夫ならいろいろできます」と申し上げていました。

## 大学院と大学の設立

**反町** 2004年4月、私どもLEC東京リーガルマインド大学(以下、LEC大学)の開学と時を同じくして、構造改革特別区域制度を

3 知的財産高等裁判所：わが国の経済社会において知的財産の活用が進展するに伴い、その保護に関して司法の果たすべき役割がより重要なものとなっているとの現状を踏まえ、2004年6月に制定された知的財産高等裁判所設置法に基づき、2005年4月1日に東京高等裁判所の特別の支部として設置された。特許権に関する控訴事件や特許庁の審決に対する訴訟事件を始め、知的財産に関する事件を取り扱う。

使った株式会社による大学院であるデジタルハリウッド大学院大学を設立されました。

**杉山** 既にデジタルハリウッドを立ち上げたとき、その設立企画書に「21世紀初頭に大学院大学の設立を目指す」と書いてあります。理屈はこうです。今後10年くらいは、ある種「山っ気」のある人たちがデジタルコミュニケーションの分野に大挙参加してくるだろう。当然、大成功する人も出れば、大失敗する人も出る。しばらくは方向性が定まらず、大混乱になるだろうが、やがてみんな成功、失敗に学び、この世界をより推し進めていくためには、「こういう研究をしなければならない」、「こういうことは一通り知っていなければならない」、そのような基礎、基本が見えてくるはずだ。そうなったとき、大学院を組織してそれらを教え、コンテンツ産業のプロデューサーを養成すれば、社会の役に立てる。言い換えれば、デザイナーだけ育ててもプロジェクトは動かない。企画する人、マネジメントする人、多数のクリエイターを束ねるリーダーが求められる時代になる。そのための対応です。当時、大学院の設立まで持っていくのは2010年前後になるだろうと想定していたのですか、小泉内閣が発足して構造改革特区制度がつくられたことで、思いがけず構想が一気に進みました。

**反町** コンテンツのプロデューサーの養成などに、大学院が必要なのか、専門学校でよいのではないかと、そういった風当たりもあったのでは。

**杉山** 文部科学省には一定の理解をいただいたと思いますが、研究に関しては具体的に示さなかったため、「大学院なのに研究を全くしないというのはおかしいでしょう」と指摘されました。それについてはこう説明しています。「現状として日本の大学にはこの分野の研究者がほとんどいない。だから

ら教員は、先駆者としてがんばろうという産業界の方を主体にしていくしかない。その先生たちが教えていく中で自然と研究テーマが出てくるはずだ。この研究をしなければならぬ、という自発的な情熱があって初めて新たな分野の研究というものは進むものではないでしょうか」と。

**反町** 実務能力を養成する、私どものLEC大学でも同じことを言われました。新しいこと、特に実社会が必要としているものについては、実務家を教員に登用する以外にない。大学にほとんど人材はいないのですから。研究者としての経歴については、どう説明されましたか。

**杉山** 文部科学省の文書に「それに見合う社会での実績」という条項があります。アメリカ人と違って日本人はへりくだって履歴書を書く傾向がありますが、今回ばかりは実績を証明するため、教員候補者の皆さんにはあるだけの資料を用意してもらいました。自分の作品、興した会社などの資料をとにかくできるだけ集めてもらい、ダンボールに詰めて文部科学省に提出しました。

**反町** 昨年にはさらに、株式会社立の四年制大学としてデジタルハリウッド大学を立ち上げられましたが、そのねらいは。

**杉山** 技術力も表現力も十分にある日本のクリエイターが、なぜ海外で活躍できないか。それはひとえに英語力がないためです。コンテンツ産業の将来を考えれば、国際化が重要であり、教育面ではキーが英語であることは分かっていました。もし、大学での4年間の教育が可能になれば、コンテンツと英語、教養をパッケージにして教えられる。さらに1年間くらいの留学をカリキュラムに組み込めるだろう。せっかく特区というシステムができたのですから、この際、一気に四年制大学の設立を目指そうということで取り組んだのです。

**反町** 一層厚みが出ましたね。現在、大学での英語教育はどのように行われていますか。

**杉山** コミュニケーションをとる英語に力を

入れています。英語で話すのも、コンピュータで表現するのも他人に何かを伝えるという点で相通ずるところがありますから、案外良い相乗効果があります。留学については、映画実習やCGなどの学科がある海外の大学と提携を進めています。現在、世界8カ国、20校の提携先を用意しています。

**反町** 大学に必要なだとされる一般教養についてはいかがお考えでしょうか。

**杉山** 美術史や映画史も含め、特に歴史系の教養は大事です。若い人は時代の最先端ばかり追いかけてがちですから、過去の作品、過去の表現を授業できちんと教えることは有意義です。ただ、私としては表現者に役立つ教養が大切だと思うのですが、文部科学省には、「一般教養は専門と関係があってはいけない」というような発想の方もいらっしゃるようです。大学3年生になると就職活動が始まり、じっくり専門を学ぶ状況ではなくなります。時間が限られているのですから、学ぶことはより集中と選択をするべきだと思うのですが。

## コンテンツ産業の課題

**反町** 「知的財産立国」ということが国是として打ち出されていますが、知的財産を使ったビジネスを展開していく上でどのようなことが求められるとお考えですか。

**杉山** 世界の国々と日本とでは経済力の差がありますから、日本のコンテンツを輸出して何がしかの著作権料をもらっても、とても割が合わないということが少なくありません。ですから単体の作品を売り込むのではなく、映画、ゲーム、テレビ放映、キャラクター商品、DVD、ノベライズなど多種多様な事業を包括的に展開しなければなりません。そのためには、それを指揮するプロデューサーが必要です。あらゆるメディアの事情に精通し、企画力があり、債務処理、権利処理に詳しく、大きな事業を取りまとめられる人材です。そのときネックになるのは、テレビや新聞など旧来のメディアの既得権が強過ぎる

ことです。インターネットというまったく新しい大きな流れが起きている中、知的財産の取り扱いなどについて既存メディアが自分たちの権利を一方的に主張するだけではまずい。テレビだけ、映画だけ、本だけのことを考えるのではなく、ここで損を出しても、ここここで儲ける。そのように戦略を立てて、ひとつのネタをいろいろなメディアで展開するかたちが必要です。

**反町** そのようになってはじめて1つの産業になりますね。そのほか、模倣というリスクがあると思いますが、著作権についてはどのように考えていけばよいのでしょうか。

**杉山** 線引きは難しいと思います。やはり意匠が大きな要素であり、キャラクターの形態や眼の描き方など見た目のオリジナリティはあるものの、結局は程度の問題で、誰が見てもそっくりであれば著作権侵害を問えますが、現実には微妙に似たものがたくさんありますから。

**反町** 書物は文字で構成されているので著作物として守れますが、アニメは動きが入り、ちょっとした表情や声のニュアンスなど文字で表現できないものがあり、権利として確保しようとするれば、既存の法律の体系では難しいということかもしれません。

**杉山** われわれの世界では、真似されても、もっと新しいもの、もっと良いものをどんどん出していくのが才能ということでもあるのですが。

**反町** コンペティションを開催し、そこで認め、称揚することによって安易な模倣を許さないといったことも考えられるのでは。

**杉山** よやくそういう機運が盛り上がってきまして、日本はアニメの本場なのだから国際的なコンペティションを開催し、その優勝者を育てていこうという流れになっています。私は、デジタルコンテンツというやや広過ぎるので、「ジャパンアニメ」というように特化する方が世界に向けて発信しやすいと思っていますが。

**反町** この分野の業界団体はあるのでしょうか。



**杉山** VIPO ‘という横断的なNPOがやっと発足しました。

**反町** 同じ目的を持つ企業が、協力しあうことはぜひ必要です。若い産業は特にそうですから。

**杉山** この業界は小さな制作プロダクションがひしめき、産業としてみれば、第二次産業の大企業と比較にならないほど弱体ですから、これをもう少しきちんと会社らしい組織にしたいという思いがあります。また、契約や取引の慣行などクリエイターの労働環境にも問題意識があります。「国を代表する産業にする」と言っておきながら、実際に現場でものをつくっている人を経済的に恵まれないままにしておいてよいのか。あるいは安い人件費の方がよいということで、韓国や中国にアニメの制作の仕事をどんどん出してしまふ。そのように経済原理だけで動いてしまふてよいのか。世界中に日本という国を示すことができ、ときには異国の人の心をも占領する。それほどのパワーがあるのがコンテンツです。そうであれば、国として才能をサポートすることがあってよいのでしょうか。1人の人間を支える金額は国家にとってはたかが知れていても、そこから生み出される効果には計り知れない可能性があるのですから。

**反町** 私も知財分野で企業活動をして来

ました。杉山さんのお話をうかがって、同じ目標を持った仲間としてこれからがんばっていきたいとの思いを強くいたしました。ともにわが国のコンテンツ産業の発展のために、政府に積極的に提言をしまいいらしましょう。本日はご多忙のところありがとうございます。

デジタルハリウッド大学学長 / 工学博士

### 杉山 知之(すぎやまともゆき)

1954年東京都生まれ。1977年日本大学理工学部建築学科卒業。1979年同大学院理工学研究科修了、同年日本大学理工学部助手。1987年マサチューセッツ工科大学メディアラボラトリー客員研究員として3年間活動。1990年国際メディア研究財団準備事務所主任研究員、1993年日本大学短期大学部専任講師を経て、1994年10月デジタルハリウッドを設立。現在は取締役学長となり、業務のほか執筆活動も積極的に行う。2004年、構造改革特別区域制度を利用してデジタルハリウッド大学院大学を設立。同年11月、デジタルハリウッド大学が文部科学省認可され学長に就任、2005年4月に開学。著書に『クール・ジャパン 世界が買いたがる日本』(祥伝社・2006)、『デジタルの仕事がしたい』(編集 / 岩波書店・2005)、『デジタル書齋の知的活用術』(岩波書店・2003) など多数。

杉山知之氏ブログ「校長日記」

<http://www.sugiyama-style.tv/>



- ・杉山知之『クール・ジャパン 世界が買いたがる日本』(祥伝社・2006)
- ・デジタルハリウッド  
<http://school.dhw.co.jp/>
- ・デジタルハリウッド大学  
<http://www.dhw.ac.jp/>
- ・デジタルハリウッド大学大学院  
<http://gs.dhw.ac.jp/>

読者の皆様のご意見・ご感想をお寄せください。

[h-bunka@lec-jp.com](mailto:h-bunka@lec-jp.com)

4 VIPO(映像産業振興機構) : 映像コンテンツ産業関係企業・団体・職能者組織等を主体に、政府による継続的支援のもとに、映像コンテンツ産業にかかる教育支援、作品の制作支援、内外の市場開拓などの諸事業を通じてわが国の映像コンテンツ産業の振興を図るための組織として、知的財産戦略本部の支援を受け、

アメリカのAFI(American Film Institute)やイギリスのUKFC(U.K. Film Council)に相当するような映像産業の振興組織として設立された。  
<http://www.vipo.or.jp/>