

知られざる巨大成長産業「ポップカルチャー」の世界を知ってみませんか？

『「日本のポップパワー」横浜会議』開催（7月23日開催）

日本独自の Web2.0 で新聞やテレビのビジネスを変えようとしている若い社長がいます  
Web 上でひとりで活躍するクリエイターをスターにする新しいエージェントが生まれています  
これら新しい活力の舞台を作り出すポップパワーは日本の GDP の 7 分の 1 を稼ぎ出す巨大産業で  
今も急成長中  
こんな新しい日本を支えるプレーヤーがパワーの源を直接語ります

もはや日常の言葉となったコンテンツ。アニメやマンガが日本のイメージアップに貢献する  
として文化外交の中心になったり、日本の産業構造を変える成長産業であると期待され  
たりしています。だからといって堅苦しいものではなく、ポップカルチャーとして毎日を楽し  
まされてくれる元気な存在でもあります。

このコンテンツを中心にデザインやアートなど日本らしいクリエイティブを盛り上げるため  
に活躍する、日本の第一線の産官学のメンバーが盛り上げ方を考え続けている「日本ポ  
ップカルチャー委員会」が、その元気な日本のポップパワーをみなさまに御紹介する特別  
プログラムを開催します。

コンテンツや IT ビジネスの最先端を垣間見ることが出来るとともに、そのパワーに触れ、  
可能性にどのように参加できるのかに触れるまたとない機会です。  
まさにコンテンツで新しいまちづくりを繰り広げる横浜市で開催する「映像文化都市フェ  
スティバル ヨコハマ EIZONE」にあわせて開催される特別プログラムで、新しい日本のパ  
ワーに触れてください。

○ 実施内容 掲載用情報

PART1: 「日本のポップパワー」横浜会議

7月23日(日曜日) 15:00-18:45

日本における「ポップパワー」が持つ可能性を、新しいかたちのネットサービスやコンテンツマネジメントを通じて実現している新し  
いビジネスプレーヤーを迎え、私たちでもコンテンツワールドの魅力的な活力に参加できる「今からでも遅くない」Web2.0 的ワ  
ールドをパネルディスカッションを通じて理解できる刺激的なプログラムです。

● ナビゲーター 中村 伊知哉 スタンフォード日本センター研究所長

● パネリスト

猪子 寿之 チームラボ株式会社 代表取締役 ー新聞から地下鉄まで日本の Web を 2.0 にしています

高山 晃 株式会社ファンワークス 代表取締役 ー個人ががつくる Web アニメからスターをつくる

小野打 恵 日本ポップカルチャー委員会委員・ヒューマンメディア代表 ー必見、日本の POP パワー分析結果

● コーディネーター 岡田 智博 クリエイティブクラスター理事長

○ 各講師のプロフィールは後述を参照してください

PART2: YOKOHAMA POP-EXCHANGE 「日本 POP カルチャー委員会 OPEN OFF」

7月23日(日曜日) 19:30-21:00

「横浜会議」から引き続き、ヨコハマらしい POP なもてなしを楽しんでもらいます。

EIZONE「YOKOHAMA WONDER ROOM」で壁画を展開する、「Nike」のキャンペーンやアート&デザインをキーにした8月オー  
プンの巨大モール「横浜ベイクォーター」のオープニングを飾る POP 系グラフィックアーティストによるライブペインティング、アート  
作品だから可能とする世界で最も危険なゲーム「Pain Station」の実演展示といった趣向とともに、横浜ブランドとともに楽しみな  
がら交流のひとつをお楽しみください。

○ 会場 YOKOHAMA WONDER ROOM「ヨコハマ EIZONE ZONE1 ZAIM(ザイム)別館」内

● 横浜球場横・JR「関内」駅／みなとみらい線(東急東横線)「日本大通り」駅 徒歩5分

● 横浜市中区日本大通34

● 問い合わせ電話番号(会場)045-212-1625 (PRESS)03-6219-0112

● URL <http://creativecluster.jp/> mail: [info@creativecluster.jp](mailto:info@creativecluster.jp)

○ 参加費=無料 会場入場の際に EIZONE の有料観覧券(500 円)が必要になります ※ EIZONE の全有  
料展示にアクセスできるチケットです

○ PART2 の参加には 参加費 2000 円 ○ドリンク・軽食込 が必要です

○ ヨコハマ EIZONE パートナー企画 主催=クリエイティブクラスター 協力=日本ポップカルチャー委員会

○ EIZONE の主催はヨコハマ EIZONE 実行委員会です



□ 本件に関する取材 お問い合わせ先 コーディネーター 岡田 (クリエイティブクラスター)  
電話/FAX 03-6219-0112 電子メール info@creativecluster.jp

□ 講師紹介

■ 猪子 寿之 チームラボ株式会社 代表取締役 <http://www.team-lab.com/>

1977年徳島市出身。東京大学工学部応用物理計数工学科卒業、東京大学大学院情報学際情報学府中退。大学では、確率・統計モデルによる手書き文字認識、大学院では自然言語処理とアートを研究。

2000年12月、チームラボ創業。チームラボは、「新聞2.0」をキーワードとした産経新聞グループのニュースポータル「iza」の開発や、「オモロ」係数で検索する純国産サーチエンジン「SAGOOO(サグール)」の開発など、日本で最も「Web2.0」的なクリエイティブな開発力を持ったベンチャーで、その実力は東京メトロ「Let's Enjoy TOKYO」の立ち上げ構築や、関連会社チームラボBDが、フジテレビラボLLC合同会社をフジテレビと立ち上げ、インターネット上での映像発信プラットフォーム「ワッチミー！TV」の開発を受けるなど評価が高い。

アートの創作活動も行う。デジタル屏風「若冲幻想」は、02年に東京銀座資生堂ビルで展示、後パリに招待展示を行う。2005年、東京国際フォーラムで行われたスヌーピーライフデザイン展では、草間弥生、深沢直人、坂茂らとともに、3次元水墨動画画巻物語「花紅(ハナハクレナイ)」を展示。株式会社NKB取締役、ブランドデータバンク取締役などを兼任。

■ 高山 晃 株式会社ファンワークス 代表取締役 <http://www.fanworks.co.jp/>

同志社大学商学部卒。広告代理店I&SBBDOにて、マーケティング、ビジネスを学び、トリック、池袋ウェストゲートパークなどの監督堤幸彦が所属するオフィスクレッシェンドにて映像制作のプロデュースを学び、世界名作劇場などファミリーアニメを製作する日本アニメーションにて、アニメおよびキャラクターのビジネス的なプロデュースを学ぶ。また、日本アニメーションのアニメ作品やキャラクターをケータイ、ブロードバンドなどのデジタルメディアに展開していく新会社ジェイアニメドットコムへの立ち上げに参加。

ファンワークスはネットを中心に新たな活動の場から生まれている、インディーズアニメーションを手掛ける個人制作クリエイターのビジネス支援を手掛けている。例えば、Flashアニメーションから生まれたインディーズ作品「やわらか戦車」は、じわじわとしかし急速に支持を増やし、この夏、玩具から食玩、DVD、書籍、ケータイコンテンツ、BLOGキャラクターなど20社近くが参加するキャラクタービジネスアライアンス「やわらか戦車連合軍」によるリリースを行うなど新しいコンテンツビジネスのアプローチは着実に実を結びつつある。

■ 小野打 恵 日本ポップカルチャー委員会委員・ヒューマンメディア代表

東京都立大学にてアメリカ現代文学、特にSF文学、ブラックユーモアの分野を学ぶ。1980年よりラジオ番組制作、音楽制作のディレクターを経て、企業のPRイベント、PR誌編集、PRビデオの制作プロデュースを経験。1985年、(株)ヒューマンメディアを設立、代表取締役に就任。メディアアートの展覧会のプロデュース、メディアコンテンツ分野の人材育成事業など、ポップカルチャー、メディアコンテンツ、アート・デザイン、都市・地域・建築・環境・道路・河川・エネルギーなどの分野のプロデューサーとして活動。スタンフォード日本センター研究部門リサーチフェロー、国際IT財団主任研究員。日本ポップカルチャー委員会が取り組んできた、日本のPOP力解明の結果として、中村伊知哉とともに「日本のポップパワー」を編著、自動車産業や鉄鋼業と並ぶ日本の新たな成長巨大産業としてのポップカルチャー産業の姿を明らかにした。

■ 中村 伊知哉 スタンフォード日本センター研究所長 <http://www.ichiya.org/>

京都市出身。京都大学経済学部卒。大阪大学大学院博士課程単位取得退学。ロックバンド少年ナイフのディレクターを務めた後、84年郵政省入省。電気通信局、放送行政局、登別郵便局長、通信政策局、パリ駐在、官房総務課を経て、98年退官。MITメディアラボ客新教授に就任。2002年9月から現職。NPO法人CANVAS副理事長、(株)CSKホールディングス顧問、(社)音楽制作者連盟顧問、コンテンツ政策研究会幹事、ポップカルチャー政策プロジェクト世話人、文化審議会著作権分科会専門委員。

■ 岡田 智博 クリエイティブクラスター理事長

1971年松本市生まれ。ニューヨーク大学大学院 School Of Education を経て、九州芸術工科大学大学院および東京大学大学院学際情報学府を修了。キャンノン・デジタル・クリエイターズ・コンテスト、マルチメディアアライアンス福岡など、マルチメディア・コンテンツに関するクリエイティブティ向上と普及のための事業の立ち上げに多数尽力の後、芸術・文化・デザインによる先端領域の普及と産業化のためのインキュベーション活動ならびにキュレーションを行っている。IT時代の社会とライフスタイルの可能性を先端知とクリエイティブティによって回路を開き、現物化するクリエイティブクラスターのプロジェクトは、21世紀における文化芸術による社会や産業への貢献モデルとして国内外で注目をされている。

現在、横浜において展開されている経済産業省と横浜市による産業クラスター計画「横浜知財ITクラスター」のグランドデザインをクラスターマネージャーとして手がけ、IT時代のライフスタイルをクリエイティブティによって豊かに出来る「デザイン」と「知財」による、日本型の新たな家電・電子機器産業の形成に取り組んでいる。

■ 日本ポップカルチャー委員会とは？ URL=<http://www.ppp.am/>

国際的な競争力を持つ分野(マンガ、アニメ、ゲームなど)、従来の表現分野(映画、音楽、文学など)、デジタル系の新しい表現分野(ケータイ、ウェブ、ロボットなど)、さらに工業デザイン、格闘技、その他風俗など(自販機、ラブホなど)に関し、近世・近代・戦後の歴史を踏まえつつ、表現ジャンルや米欧亜との間の産業構造・文化社会・技法・制度の比較分析を行い、日本が採るべき長期政策を示唆する。それを考えることを目的に生まれた委員会。研究者、大御所、おたく、ビジネス、主婦、政策関係者などの有識者(7月13日現在267人)で構成されています。

委員会を通じた分析成果は「日本のポップパワー」(日本経済新聞社刊2006)にまとめられています

■ ヨコハマ EIZONE とは？ <http://www.y-eizone.jp/>

「クリエイティブシティ」をテーマにする横浜市のクリエイティブな魅力、特に映像やコンテンツ、メディアアートの舞台になれる魅力を多くの人に知ってもらいたいと今年から開催される「映像文化都市フェスティバル」です。会期中、横浜臨海都心部「EIZONE」で様々な、展覧会やイベント、マーケットが開催されます。

■ クリエイティブクラスターとは？ <http://creativecluster.jp/>

クリエイティブクラスターは、日本における情報デザインならびにメディア芸術の振興を通じて、高度情報化ネットワーク社会における諸分野の発展に資するため、多様な機会を同分野に関わる人々や機関、企業に供することを目的に設立した横浜に本部を置き、京都、東京、福岡に拠点をもち、非営利団体です。クリエイティブクラスターは、現業においてアートマネジメントを通じてメディア芸術の振興を目指す若手有志が提唱者となり、既に国際的およびもしくは企業活動として大規模なプロジェクトを成し遂げてきたメディア芸術家やスペシャリスト、エンジニアをサポート役と頼み事業を展開しています。