

# コンテンツ産業の未来像を拓く

## ～ショートフィルムフェスティバルの今日的意義～

Pioneer for New Age of Contents Industry - The Significance of Short Film Festival -

近年、コンテンツ産業が、そして創造産業Creative Industryが国際的に成長産業として注目されている。

映画祭は、映画産業、大きく映像産業の変遷によりその形を変えてきた。当初、政治的、祝祭的要素が強く、文化イベントであった映画祭が、ハリウッドが誕生し国際的な輸出産業となって「マーケット」が重視されるようになり、その一方で若い才能を発掘する手段としてのショートフィルムフェスティバルが注目されている。デジタルおよびインターネット技術は、単なるデジタル映画祭だけでなく、アマチュア映画祭、そして時間と空間を越えたインターネット映画祭が出現するなど、映画祭の姿を変容させている。

また、映像クリエイターのプロとアマチュアの境をなくし、“一億総クリエイター時代”を創出している。さらに、国境を越えたマーケット（グローバルマーケット）を創出する大きな契機となっている。ユーザーにとっては、いつでも気軽に鑑賞でき、しかも自分が参加できる環境は喜ぶべき時代であり、さらなる需要喚起も期待できる。しかし、急速かつ野放図な拡大は、コンテンツ産業が生み出す“映像作品”、換言すれば“文化作品”あるいは“芸術作品”の質の低下を生むことも危惧される。

デジタルおよびインターネット技術は、コンテンツ産業に大きな影響を与え、現在、その過渡期にある。そのツールを良い影響とするか、悪い影響とするかは、今後の課題であろう。

In recent years, the contents industry and the creative industry have gathered attention as international growth industries.

Movie festivals have been transformed by the changes in the movie industry, or in a larger sense, the image industry. Movie festivals, which originally were primarily driven by political and festive elements and considered a cultural event; have, with the birth of Hollywood and becoming an international export industry, since become to be focused upon as a “market”; while on the other hand Short Film Festivals are becoming a tool to uncover young talent. Digital and Internet technologies have caused transformation of the form of movie festivals inducing the appearance of not only digital movie festivals, but also amateur movie festivals and even Internet movie festivals that transcends time and space.

Further, it eliminates the border between professional and amateur in image creation and has created an era of “100 million creators”. In addition, it has given momentum for the creation of a market that transcends borders (global market). For the users, an environment where it can be appreciated at any time and they can even participate, should be one of joy; and a boost in demand can be expected. However, there is some concern that a rapid and uncontrolled expansion may lead to a watering down of the quality of “image products” or in other words, “cultural works” or “works of art” produced by the contents industries.

Digital and Internet technologies will have significant impact on the contents industry and the industry is currently in its transition phase. Whether this tool can be made to be a good influence or negative influence is an issue that remains to be seen.



# 1 | はじめに～変貌する流通メディア～

近年、わが国においてコンテンツ産業が成長産業として注目されている。わが国のコンテンツ産業の市場規模は2005年で13.7兆円<sup>2</sup>であり、経済産業省『新産業成長戦略』によると2010年には15兆円に成長すると示されている。このうち、デジタルコンテンツ分野は2005年の3.4兆円から2010年には6.8兆円に成長すると見込まれている。

「コンテンツ産業」とは、ソフトの内容を示す語であり、映像、音楽・音声、ゲーム、図書・新聞、画像・テキストの各分野に区分され、その流通メディアは多岐に渡っている。特に、近年、デジタルコンテンツ流通メディアが加速度的に拡大し、コンテンツ産業分野はメディアにより大きく変貌しようとしている。

本稿では、国際的に注目されているコンテンツ産業分野の現状と方向性について概観するとともに、「映画祭」、特に「ショートフィルムフェスティバル」を媒体とし、今後のコンテンツ産業の新展開、未来像について考察するものである。

## 2 | 国際的な「映画祭」ブーム

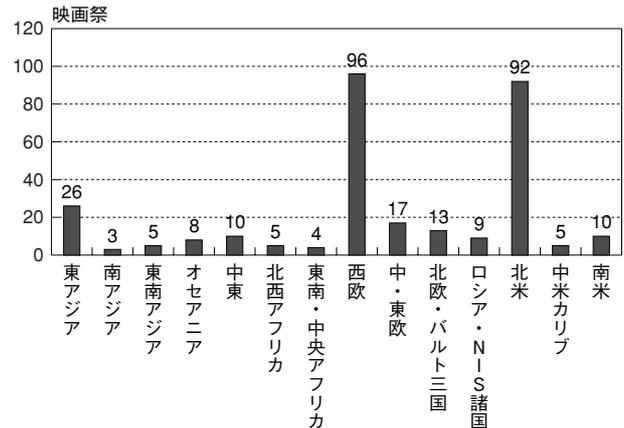
### (1) 国内外の映画祭開催動向

世界中で映画祭が開催されている。映画祭のデータベースのあるウェブサイト「国際映画祭の扉」(<http://www.jpnmfilm.com/>)に掲載されている国内外の映画祭の開催状況を見ると、全世界で436の映画祭が開催されており、1年間で世界のどこかで映画祭が開催されていない日はない、と思われるほど多くの映画祭が開催されている。

地域別の開催状況を見ると、日本を除く海外では、西欧が96映画祭と最も多く、次いで北米(92映画祭)、東アジア(26映画祭)の順となっている。

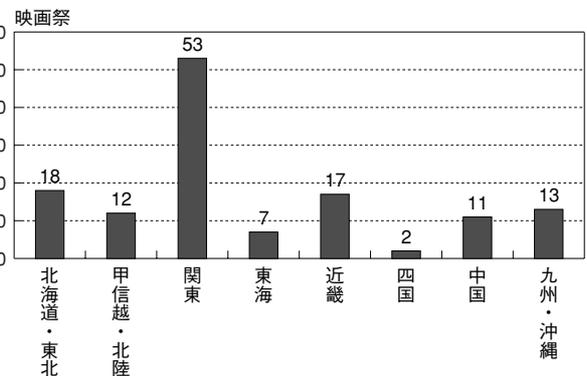
一方、国内では、全国で133の映画祭が開催されており、東京を含む関東が53映画祭と突出して多く、次いで北海道・東北(18映画祭)、近畿(17映画祭)の順とな

図表1 海外の地域別映画祭開催数



資料：国際映画祭の扉<http://www.jpnmfilm.com/> (2006年11月20日アクセス)より作成

図表2 国内の地域別映画祭開催数



資料：国際映画祭の扉<http://www.jpnmfilm.com/> (2006年11月20日アクセス)より作成

っている。

なぜこれほどまでに映画祭が開催されているのか。

### (2) 海外の映画祭の歴史

世界三大映画祭<sup>3</sup>—カンヌ国際映画祭、ヴェネツィア国際映画祭、ベルリン国際映画祭。最も古い映画祭は、1932年に開催されたヴェネツィアであり、第1回開催当初、市の観光振興の一環として行われた美術展(ピエンナーレ)の一部として開催された。続いてカンヌが46年、ベルリンが51年に、それぞれ第1回が開催されている。

カンヌ国際映画祭は、ムッソリーニの国威高揚のメディアであったヴェネツィアに対抗し、フランス政府の援助によって1939年に開催が予定されていたが、その後、第二次大戦により46年まで延期されたという経緯を持

つ。ベルリンも第二次大戦前に芸術の都として栄えたベルリンにおいて、西側の芸術文化をアピールしたいという政治的意図があったと言われ、当初は東側の作品は除かれており、ソ連（当時）の初参加は74年を待たなければならぬ。

つまり、「映画祭」はその歴史の始まりは、戦前あるいは東西冷戦下での国威発揚の手段であり、政治的意図が色濃く影響していた。そのため、映画祭自体は、華やかなイベントの様相を呈していた。監督、女優、俳優が歩く“レッドカーペット”の伝統は、この表れである。しかし、政治的意図が見え隠れしているとは言え、否、それ故に映画界最大の「祝祭」としての映画祭は、世界の映画人、俳優、女優にとって、今日でも華やかな檜舞台であり続けている。

### (3) 世界十二大映画祭

その後、世界の各都市で長編映画祭が開催されるようになる。図表3は、世界十二大映画祭の開催状況である。

図表3 世界十二大映画祭 (A-festivals)

開催月	名称	国	上映数(本)	動員数(千人)
2月	ベルリン国際映画祭	ドイツ	986	418
3月	マール・デル・プラタ国際映画祭	アルゼンチン	160	150
3月	サン・セバスティアン国際映画祭	スペイン	220	190
5月	カンヌ国際映画祭	フランス	2,000	230
6月	上海国際映画祭	中国	80	160
6月	モスクワ国際映画祭	ロシア	600	130
6月	カルロヴィ・ヴァリ国際映画祭	チェコ	235	140
8月	ロカルノ国際映画祭	スイス	502	184
8月	モントリオール国際映画祭	カナダ	431	600
8月	ヴェネツィア国際映画祭	イタリア	180	34
9月	カイロ国際映画祭	エジプト	160	N/A
10月	東京国際映画祭	日本	286	272

資料：経済産業省等各種資料より作成

備考：A-festivalsは、国際映画製作者連盟（FIAPF）公認の長編映画祭のカテゴリー。

世界十二大映画祭の開催地域は、欧州が7映画祭、東アジアが2、北米、南米、アフリカが各1となっている。現在の映画祭開催状況から考えると、北米での開催数が非常に少なく、欧州に極端に偏っていることがわかる。

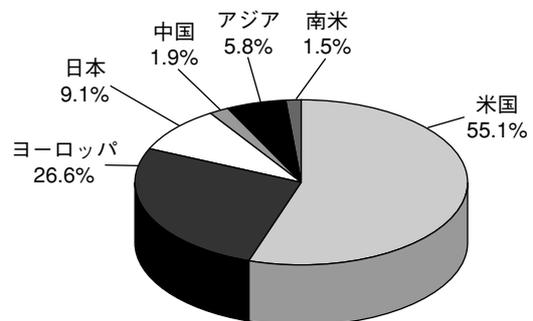
これは、先述の通り、映画祭が政治的祝祭の影響を大きく受けていることを差し引いたとしても、映画産業の

隆盛を全く反映していない、“不自然な結果”のように見える。つまり、映画祭の価値は、映画産業としての価値を反映しておらず、もっぱら祝祭的あるいは芸術文化的価値のみを反映しているものであることを示す所作であることが考えられる。事実、かつてのように映画祭での評価＝芸術的評価となっても、市場の評価につながっていないことは、多くの映画祭事務局自体の課題となっている。

### (4) 産業動向を反映していない「映画祭」

韓国政府情報通信部の試算による映画産業を含む世界のコンテンツビジネス市場の規模を見ると、2,425億ドルのうち、半分以上を米国が占めており、次いで欧州が26.6%、日本が9.1%となっている。

図表4 世界のコンテンツビジネス市場規模 (2005年)



資料：韓国政府情報通信部資料より作成

欧米諸国で世界市場の約8割以上を占めており、現段階では西洋社会がこの市場を席卷している状況にある。

特に、米国が半数以上を占める要因は、ハリウッドを中心とする映画産業である。また、米国のコンテンツビジネスの海外販売比率は17%<sup>4</sup>であり、わが国が3%であることと比して、輸出型産業であると言われている。映画祭が映画産業あるいは市場とリンクするのであれば、米国で“A-festivals”が開催されていない現状は不可解であると言わざるを得ない。

### (5) 「映画祭+マーケット」の潮流

ハリウッドのあるロサンゼルス（LA）ではA-festivalsは開催されていない。しかし、世界三大マーケットの一つであるAmerican Film Market（AFM）が開

催されている。

AFMIは、商談中心の国際映画見本市であり、1981年に開始され、2006年で第25回を数える。2004年から開催月を11月に移し、American Film Institute (AFI) 主催のロサンゼルス国際映画祭と同時開催となり、芸術文化イベント的な要素が濃くなったとは言え、AFMIは各国のプロデューサー、バイヤーの集う商取引の場となっている。

映画産業としての活力は、映画祭ではなく、業界人の社交場であるマーケットの活力に負っていると言える。

現在、世界中で映画祭とマーケットの併設開催がブームとなっている。その火付け役であり、成功事例の一つが釜山国際映画祭である。

釜山国際映画祭は、毎年10月に開催され、国際映画製作者連盟 (FIAPF) 公認の長編映画祭であるものの、一ランク格下の“B-festivals”にカテゴライズされている。アジアの国際映画祭としては後発であり、1996年に第1回が開催され、今年で11回目である。

この映画祭が、今やアジア最大の映画の祭典へと成長した要因は、第3回目から開始された、映画製作への投資を募る「Pusan Promotion Plan (PPP)」と、第8回から開始されたアジア映画を専門とした韓国内で初のフィルム・マーケット (BIFCOM) であろう。上映会が

釜山市旧市街の繁華街で開催される一方で、旧市街から離れたリゾート地・ヘウンデ海雲台に立地するパラダイスホテルを中心として、その周辺に点在するリゾートホテルにおいて、韓国はもちろんのことアジア各国の映画会社主催のパーティーが開催され、世界中のバイヤー、プロデューサーが深夜まで行き交っている。最近は特に香港、タイからの参加が増加しており、東アジアばかりでなく、東南アジアを含めたアジア随一の映画マーケットに成長している。また、このパーティーをきっかけとして新作、特に国際共同製作に関する情報交換が行われ、資金調達あるいは海外セールスに結び付くケースも少なくない。釜山国際映画祭は、(発案者が当初より意識していたように) 業界の“出会いの場”としての機能が大きな特徴となっているのである。

この“出会いの場”としてのフィルム・マーケットの活動力が乏しいと、業界の社交の場としての働きも鈍る。

その重要性を意識したと思えるのは、従来映画祭とは少し時期がずれて6月に行っていた香港・フィルム・マーケット (FILMART) を今年から香港政府のテコ入れて、香港のアカデミー賞と言われる金像奨と映画祭の間に置いている。三つのイベントが切れ間なく続く事により、映画関係者や業界情報の流れをより利便化し、活性化を狙ったと思われる。

釜山国際映画祭 (旧市街)



(写真) 筆者撮影

2004 Pusan Promotion Plan (PPP)



(写真) 筆者撮影

一方、アジアにおいて先行した東京国際映画祭（TIFF）では、これまでに第5回、第6回、第7回とフィルム・マーケットを開催したが、一時中断。2005年の第17回に再開された。フィルム・マーケットTIFCOMの再開に関して角川チェアマンは「（フィルム）マーケットがないと今の映画祭は成立しない。映画祭そのものがサバイバルゲームの中にある」と、フィルム・マーケットの重要性を明言。06年は映画祭のブランド力の向上をめざし、特に釜山国際映画祭との差異化を図った北米市場ターゲットとした招致企業の戦略的な開催を行い、一定の成果を挙げている。しかし、国際的には、釜山とLAのAFMの狭間に開催されたTIFCOMは、激しいパイヤー、プロデューサー、彼らに伴う優れた作品のある種の取り合いとなり、苦戦していることは否めない。

そのため、来年度（2007年度）は、東京国際映画祭（およびTIFCOM）に東京国際アニメフェア、東京ゲームショー、東京コンテンツマーケット等、コンテンツ産業の様々な分野のマーケットを同時期に開催する「（仮称）国際コンテンツカーニバル」の開催を計画している。これは、わが国が強い分野であるアニメやゲームと同時期に開催することで、相乗効果の創出を図ろうとするものである。

以上のように、政治的、祝祭的な色合いが濃かった「映画祭」が「マーケット」を併設することにより、単なるイベント（行事）から当該産業の取引場あるいは業界の社交場へと変化していった。

この「映画祭+マーケット」は、当該産業の国際化を促進するとともに、上映可能な作品だけでなく、企画そのもの（ピッチ）で取引が行われる取引構造の変化を生んでいる。

世界三大映画マーケット—AFM以外の他の二つは、カンヌとミラノである。ミラノは、映画祭ではなく、純粋なマーケットとしての機能に特化している。一方、カンヌは、映画祭とマーケットの両方の機能を兼ね備えることにより、映画産業の中心地としての地位を保持し続けていると言えよう。

## 3 | ショートフィルムフェスティバルの現在

### （1）ショートフィルムフェスティバルの歴史

ここまで、いわゆる「映画祭」一般の歴史的背景、現状を概観してきた。映画祭+マーケットが当該産業、特に映画産業の巨大化に伴い、イベント（行事）として規模が拡大している一方で、（本稿の主題である）ショートフィルムフェスティバル、あるいはデジタルメディア（デジタルアート）を主体とした新しいマーケットが登場、活況を呈している。

ショートフィルムフェスティバル（短編映画祭）は、草創期の映画祭を除けば、オーバーハウゼン国際短編映画祭が現存する最も古い短編映画祭の一つである。50年の歴史を持つこの映画祭は、世界中から実験映像、ドキュメンタリー、フィクション、アニメーションまで様々な短編作品を公募、上映している。その高い質的（あるいは知的）レベルは国際的に評価されている。コンペ部門の他、子供向け部門、ミュージックビデオ部門、レトロスペクティブ部門等、充実したプログラムとなっている。「映画監督になる為の最初のそして重要な一歩」（ロマン・ポランスキー<sup>5</sup>）、「映画監督になると決意するのに役立ちました」（ヴィム・ヴェンダース<sup>6</sup>）という著名な映画監督のコメントにもあるように、短編映画祭は若手監督の実験、発表の場として大きな役割を果たしており、いわば“登竜門”的役割を果たしてきた。

現在、オーバーハウゼンが開催されるドイツの他、欧州を中心に世界中で短編映画祭が開催されている。

1979年には、米国でアスペン映画祭が開始されている。コロラド州アスペンは米国有数のリゾート地として知られ、短編映画祭は春の訪れを告げる毎年4月に開催される（長編映画祭Aspen Filmfestは秋開催）。北米で最も有名な短編映画のコンペティションであり、シドニー・ポラック<sup>7</sup>等の現在の米国の映画界を支える人材を輩出している。

また、近年、フィルム（実写）ばかりでなく、ポーラム国際ビデオ映画祭やオーハイ映画祭に見られるように

ビデオを用いた短編上映も見られ、よりそのすそ野を広げている。

一方、近年、ショートフィルムフェスティバルの開催地にも変化の兆しが見られる。従来、オーバーハウゼン、アスペンあるいはボンダイビーチ（フリッカーフェスト国際短編映画祭）といったリゾート地での開催が多かった。これは、若手を対象として短編の映画祭は、開催のための予算規模が比較的小さく、“町おこし”的イベントとして開催しやすかったこと、また、映画業界の閑散期に開催することによって映画人を、リゾートを兼ねて招待することができるというメリットがあった。

## （2）若手監督の“青田買い”の場

しかし、近年、大規模な国際映画祭の一部門として、あるいは連携、連続して都市部で開催するケースが増加している。ベルリン国際短編映画祭、ロスアンゼルス国際短編映画祭は、いずれも本体（ベルリン国際映画祭、AFM）と連続して開催されている。また、アジアでも、ソウル国際短編映画祭、釜山アジア短編映画祭が韓国で開催されており、いずれも若手監督の発掘の場、言わば“青田買い”の場となっている。カンヌ国際映画祭の一部門「監督週間」でも短編映画部門が設けられるなど、映画業界にとって短編映画祭は若い才能を発掘するための不可欠な場となっている。

この背景には、映画の製作費の高騰と慢性的な人材不足という世界中の映画界が共有する課題が影響しているよう。（俳優の報酬の高騰が最も大きな要因ではあるが）ハリウッド映画をはじめとして映画の製作費は高騰している。ハリウッドの大作映画は100億円以上が投資され、映画産業は「ハイリスク・ハイリターン」の収益構造となっている。そのため、より知名度の高い（興行的に予測しやすい）俳優、監督を採用することになり、さらに製作費が高騰していく悪循環に陥っている。その結果として、新しい若い才能が機会を失い、なかなか作品が製作できない（場数が踏めない）という状況となり、監督の人材が不足するという課題が生じている。

こうした課題に対して、新しい才能を少ないリスクで

発掘したい。そうした制作サイドの思惑が、ショートフィルムフェスティバルの隆盛を生み出している。

## （3）わが国のショートフィルムフェスティバル

一方、わが国の現状はどうか、とえば、国際的に認知されているショートフィルムフェスティバルは、未だ皆無であると言っても過言ではないだろう。

わが国で最初に開催された本格的なショートフィルムフェスティバルは、1999年に「アメリカン・ショートフィルムフェスティバル」として東京で開催された「ショートショートフィルムフェスティバル」であろう。俳優である別所哲也氏の企画により開催され、現在までの過去7年間で全国7都市、12会場で14万人以上の観客を動員している。2002年には、よりグローバルなショートフィルムの祭典として、「ショートショートフィルムフェスティバル」に改称し、また、2004年からは東京都の支援により「ショートショートフィルムフェスティバル アジア」が開催されている。開催当初は、米国アカデミー賞公認映画祭として、米国ハリウッドの影響の強い映画祭という感があったが、独自色を打ち出し、新しい「日本生まれ」の映画祭へと進化している。

しかし、同フェスティバルは、近年のショートフィルムフェスティバルが期待されている若い才能の“青田買い”の場とはなっていない（少なくとも認知度は低い）。上映会を中心としたイベント的要素が強く、“マーケット”としての機能強化が課題であると言えよう。

その他、全国各地で開催されているショートフェスティバルも同様である。地方都市の“町おこし”的なイベントが多く、また、都心で開催されているものの多くも（マーケット機能を意識しているものもあるが）TOKYO自主制作映画祭やサンタマニア・ショートフィルムフェスティバル等、独立系映画の上映会が多く、現状ではその機能を十分に果たしているとは言えない。

こうしたなか、2006年9月6日～10日、第1回札幌国際短編映画祭が開催された。本映画祭は、「ショートショートフィルムフェスティバル」のナショナルツアーとして2000年以降、札幌市で開催された「ショートショ

図表5 海外の主なショートフィルムフェスティバル

ソウル国際短編映画祭	Seoul International Short Film Festival	韓国/ソウル	—	http://www.ssiff.com/index.htm
アシアナ国際短編映画祭	Asiana International Short Film Festival	韓国/ソウル	短編映画の国際コンペティション、特別上映、イベント他、アシアナ航空機内での上映も行なわれる	http://www.aisff.org/
釜山アジア国際短編映画祭	Busan Asian short Film	韓国/釜山	—	http://www.basff.org/
大邱インディペンデント短編映画祭	Daegu Independent Short Film Festival	韓国/大邱	—	http://www.difa.or.kr/
フリッカーフェスト国際短編映画祭	Flickerfest International Short Film Festival	豪/シドニー	シドニーのボンダイビーチで開催される国際短編映画祭。オーストラリア各地を巡回	http://www.flickerfest.com.au/
ニューカッスル国際短編映画祭	Newcastle International Short Film Festival	豪/ニューカッスル	—	http://www.newcastlefilmfest.org/
オーバーハウゼン国際短編映画祭	International Short Film Festival Oberhausen	ドイツ/オーバーハウゼン	欧州最古の短編映画祭	http://www.shortfilm.de/
ヨーロッパ・メディアアート・フェスティバル	European Media Art Festival	ドイツ/オスナブリュック	—	http://www.emaf.de/
ベルリン国際短編映画祭	Internationales Kurzfilmfestival Berlin	ドイツ/ベルリン	短編映画の国際コンペティション	http://www.interfilmberlin.de/
ミュンヘン国際短編映画祭	Munich International Short Film Festival	ドイツ/ミュンヘン	—	http://www.muc-intl.de/
ハンブルグ国際短編映画祭	Hamburg International Short Film Festival	ドイツ/ハンブルグ	短編映画の国際コンペティション	http://www.shortfilm.com/
ドレスデン映画祭	Filmfest Dresden	ドイツ/ドレスデン	アニメーション映画 & 短編映画の国際コンペティション	http://www.filmfest-dresden.de/
ボーヘム国際ビデオ映画祭	International Bochum Video Festival	ドイツ/ボーヘム	—	http://www.ruhr-uni-bochum.de/videofestival/
ローマ短編&ニューイメージ国際映画祭	International Festival of Short Films and New Images	イタリア/ローマ	—	http://www.arcipelagofilmfestival.org/
シエナ国際短編映画祭	Siena International Short Film Festival	イタリア/シエナ	短編映画の国際コンペティション	http://www.cortoitaiacinema.com/
ウエスカ国際短編映画祭	HUESCA INTERNATIONAL SHORT FILM FESTIVAL	スペイン/ウエスカ	短編映画の国際コンペティション	http://www.huesca-filmfestival.com/
ビルバオ国際映画祭	Bilbao International Festival of Documentary and Short Films	スペイン/ビルバオ	ドキュメンタリー、短編映画、アニメーション等の作品を扱った国際映画製作者連盟の公認映画祭	http://www.zinebi.com/
クレルモンフェラン国際短編映画祭	International Short Film Festival Clermont-Ferrand	フランス/クレルモンフェラン	—	http://shortfilm.gdebussac.fr/
グリーンウィッチ映画祭	Greenwich Film Festival	英国/ロンドン	英国短編映画のコンペティション	http://www.greenwichfilmfestival.co.uk/
マンチェスター国際短編映画祭	Manchester International Short Film and Video Festival	英国/マンチェスター	—	http://www.kinofilm.org.uk/
ハル国際短編映画祭	Hull International Short Film Festival	英国/ハル	—	http://www.hullfilm.co.uk/
コーク映画祭	Cork Film Festival	アイルランド/コーク	アイルランドの短編映画の上映と短編映画の国際コンペティション	http://www.corkfilmfest.org/
ミクロキノ・フェスト	Mikrokino Fest	セルビア・モンテネグロ/ベオグラード	フィルム & ビデオの国際短編映画祭	http://www.lowfivevideo.com/mikrokino/
タンペレ国際短編映画祭	Tampere International Short Film Festival	フィンランド/タンペレ	北欧最古の国際短編映画祭	http://www.tamperefilmfestival.fi/
ウプサラ国際短編映画祭	Uppsala International Short Film Festival	スウェーデン/ウプサラ	—	http://www.shortfilmfestival.com/
アスペン映画祭	—	米国/アスペン	北アメリカで有名な短編映画のコンペティション	—
マンハッタン短編映画祭	Manhattan Short Film Festival	米国/NYC	短編映画のコンペティション	http://www.msfilmfest.com/
ニューヨーク・エクスポーション短編映画祭	—	米国/NYC	短編映画のコンペティション	http://www.yrd.com/nyexpo/
オーハイ映画祭	Ojai Film Festival	米国/オーハイ	プログラムはドキュメンタリー、短編、ニューメディア、ビデオ等々	http://www.filmfestival.ojai.net/
ロスアンゼルス国際短編映画祭	Los Angeles International Short Film Festival	米国/LA	—	http://www.lashortsfest.com/
シネマテキサス国際短編映画祭	Cinematexas International Short Film Festival	米国/オースチン	短編映画の国際コンペティション	http://www.cinematexas.org/
ショート・アテンション・スパン・フィルム & ビデオフェスティバル	Short Attention Span Film & Video Festival	米国/カナダ	2分以下の短編映画の国際コンペティション。アニメ、ドキュメント、実験映画、ドラマなどジャンルは不問	http://www.shortspan.com/
ワールドワイド短編映画祭	Worldwide Short Film Festival	カナダ/トロント	—	http://www.worldwideshortfilmfest.com/
トロント・ジャパニーズ・ショート・フィルム・フェスティバル	Toronto Japanese Short Film Festival	カナダ/トロント	日本人監督または日本に関連したテーマを扱った短編映画祭	http://www.tjsff.ca/
サンパウロ国際短編映画祭	—	ブラジル/サンパウロ	—	http://www.kinoforum.org/index.html
チリ国際短編映画祭	—	チリ	—	http://www.arcos.cl/festival/index.html
サンティアゴ国際短編映画祭	Festival Internacional de Cortometrajes de Santiago	チリ/サンティアゴ	—	http://www.fics.cl/

資料：国際映画祭の扉http://www.jpfilm.com/（2006年11月20日アクセス）より作成

図表6 国内の主なショートフィルムフェスティバル

札幌国際短編映画祭	Sapporo International Short Film Festival and Market	北海道／札幌市	通称「SAPPOROショートフェスト」。国内初のショートフィルムマーケットを開催	<a href="http://sapporoshortfest.jp/">http://sapporoshortfest.jp/</a>
すかがわ国際短編映画祭	Sukagawa International Film Festival	福島県／須賀川市	世界中からよりすぐったドキュメンタリー、ドラマ、アニメ、などの短編映画を上映	<a href="http://www.sia.co.jp/~sukagawa/eigasai/">http://www.sia.co.jp/~sukagawa/eigasai/</a>
仙台短篇映画祭	Short-Piece! Sendai Short Film Festival	宮城県／仙台市	せんだいメディアテークで開催される短編映画祭。国内外の優れた短篇映画作品の発掘を目的としたコンペティションあり	<a href="http://www.shortpiece.com/">http://www.shortpiece.com/</a>
山形国際ムービーフェスティバル	Yamagata International Movie Festival	山形県／山形市	東北地方をロケ地、または題材とする短編映画のコンペティション	<a href="http://www.catvy.ne.jp/ymf/">http://www.catvy.ne.jp/ymf/</a>
水戸短編映像祭	Mito Short Film & Video Festival	茨城県／水戸市	水戸芸術館で毎年開催される短編作品のみにスポットを当てた映像フェスティバル。若手映像作家、映画監督の発掘、育成を目的としたコンペティションや招待作品の上映など	<a href="http://www.cinemapunch.com/">http://www.cinemapunch.com/</a>
ショート・ショートフィルムフェスティバル	Short Shorts Filmfestival	東京他	米アカデミー賞公認映画祭。ラフォーレ原宿をメイン会場に国内外各地で開催	<a href="http://www.shortshorts.org/">http://www.shortshorts.org/</a>
東京国際短編映画祭	Short Cuts	東京都／目黒区	世界各国より寄せられた短編映画の中から選考された作品を上映	<a href="http://www.grassroots.co.jp/shortcuts/index.html">http://www.grassroots.co.jp/shortcuts/index.html</a>
東京ビデオフェスティバル	—	東京都	ビデオソフトの制作の普及・振興を目指す、日本ビクター(株)主催の国際的なビデオコンテスト。応募作品は、ビデオカメラで撮影した20分以内の作品であれば、テーマ・題材は自由	<a href="http://www.jvc-victor.co.jp/vtf/">http://www.jvc-victor.co.jp/vtf/</a>
サンタマニア・ショートフィルム・フェスティバル	Santamania short film festival	東京都／立川市	次世代のクリエイターを発掘することを目的としたショートフィルムのコンペティション、特別招待作品の上映、トークショー等	<a href="http://www.santamania.jp/">http://www.santamania.jp/</a>
TOKYO自主制作映画祭	—	東京都／世田谷区	短編映画館トリウッドにて開催される、自主制作映画祭	<a href="http://tif.jfast.net/">http://tif.jfast.net/</a>
ヴィジュアル・コンプレキサイト	Visual Complexite	神奈川県厚木市／東京都中野区	5分以内の短編映像を対象とした映像コンテスト	<a href="http://vc.cocot.jp/">http://vc.cocot.jp/</a>
小田原映画祭	Odawara Film Festival	神奈川県／小田原市	「城下町小田原」を活きのいい映画発信基地として目指す。ショートフィルム部門、携帯ミニミニムービー部門、ゲスト、シンポジウム等。	<a href="http://www.odawara-cinema.com/">http://www.odawara-cinema.com/</a>
西東京市民映画祭	—	東京／西東京市	2001年に「西東京市民映画祭」に名称変更。上映、ゲスト、短編映画のコンペティションなど。	<a href="http://www.nishitokyo-cinema.com/">http://www.nishitokyo-cinema.com/</a>
アジア海洋映画祭 イン幕張	Asian Marine Film Festival in Makuhari	千葉県／千葉市	海に関わる映像作品を対象とした映画祭。アジア各国の秀作映画の上映、海をテーマとした短編ビデオ作品のコンペティション、海洋映画シンポジウム等々	<a href="http://amffm.net/">http://amffm.net/</a>
越後妻有アートトリエンナーレ・短編ビデオフェスティバル	Echigo-Tsumari Art Triennial Short Video Festival	新潟県／越後妻有地域	より日常的な空間で不特定多数の人々が出会い、世代、ジャンル、専門などを越えた交流を生み出す媒体として映像を使ったアート作品を期間中に越後妻有の様々な場所で上映	<a href="http://www.echigo-tsumari.jp/videoes/">http://www.echigo-tsumari.jp/videoes/</a>
北信濃小布施映画祭	Obuse Film Festival	長野県／上高井郡小布施町	1分間以内の超短編映画のコンペティション	—

資料：国際映画祭の扉<http://www.jpnfilm.com/> (2006年11月20日アクセス)より作成

ートフィルムフェスティバル in 北海道」を母体として誕生したものである。国内初の「ショートフィルムマーケット」を併設しており、その結果、また、今後の動向が期待される。

#### (4) デジタル映像の潮流

先述の通り、ショートフィルムフェスティバルは、若い才能の“青田買い”の場、すなわち新しいマーケット機能としての役割への期待を背景に、世界中に広がっている。その一方、コンピュータ・グラフィックス (CG) 映像をはじめとするデジタル化の潮流が、IT産業分野からの新しいマーケットを創出している。新しいCG技術による実験映像、特に3Dアニメーションに特化した発表の機会 (上映会) あるいは取引の場 (マーケット) としてのショートフィルムフェスティバルが増加している。

その先駆けであり、成功例が米国「シーグラフ

SIGGRAPH」とオーストリア・リンツで開催される「アールス・エレクトロニカ Ars Electronica」である。

SIGGRAPH (Special Interest Group on Computer Graphics) は、米国コンピュータ学会 (The Association for Computing Machinery) 主催によるCGの学会であり、また見本市でもある。1974年に第1回会議が開催され、当初は研究論文の発表の場 (学会) であった。しかし、ここで発表された3DCGの技術が、新しい表現技術として国際的に注目され始めると、次第にAlias (Maya)やdiscreet (3ds max)、Avid (Softimage XSI)、NewTek (LightWave 3D)といった大手3DCGソフト会社の新作の発表の場となっていく。また、ゲームや映画、個人制作のCG映像のコンクールが開催されるようになると、映像クリエイターにとっての世界市場への発表の場となり、「世界最大かつ最高

のCGの祭典」と言われるようになるなど、学術的研究から新しいデジタル技術を背景とした若い才能の発掘の場へと変化している。コンクールは、Electronic Theater と Animation Theater の2部門に分けて評価され、Electronic Theater で高い評価を受けた作品が上映されている。

一方、アルス・エレクトロニカは、オーストリア・リンツで1979年に開始された芸術・先端技術・文化の祭典である。当初、インターナショナル・ブルックナー・フェスティバルの一環として開催されていたが、86年に独立したイベント「サイバーアーツ・フェスティバル」として開催されている。同フェスティバルは世界のデジタルアート界で最も権威ある行事となっており、87年からは例年、テーマを掲げて開催している。また、同時に「アルス・エレクトロニカ賞」を主催し、メディアアートに革新をもたらした者を表彰している。ゴールドン・ニカ賞は「コンピュータ界のオスカー」とも呼ばれ、国際的な評価を受けている。部門は、ネットビジョン、インタラクティブアート、コンピュータアニメーション、ビジュアルエフェクト、デジタルミュージック、デジタルコミュニティーズ、u19（19歳以下のアーティストを対象）のための部門、ネクストアイデアの8部門がある。フェスティバルの他、メディアセンターや博物館としての機能を持つ、「アルス・エレクトロニカ・センター」を96年から運営している。

シーグラフおよびアルス・エレクトロニカは、いずれも米国、欧州で開催される最先端のデジタル技術を用いた映像が上映される国際的なイベントである。しかし、前者が学会から業界へと広がりを見せたイベントであるのに対して、後者は“町おこし”的イベントから発展したものであり、その性格は大きく異なっている。すなわち、シーグラフは（純粋に）クリエイターの創造性の発表の場というよりも最新技術を駆使することに重点が置かれており、より技術産業に近い。その一方、アルス・エレクトロニカは、その創造性に重点が置かれており、産業面よりも芸術面が評価される。どちらか一方が「正」

ということではなく、そこから輩出される人材が大きく異なっているということである。

この米国と欧州の最先端のデジタル映像イベントの性格の違いが、現在の映像製作、クリエイターの方向性の違いを象徴しているように感じる。

すなわち、一方で技術偏重が進み、一方でアート志向が高まっているという傾向である。

映画製作、言い換えれば映像製作の人材が世界的に不足しているという課題認識は、すでに述べた。その一方で、技術偏重とアート志向という二極分化が、近い将来、商業用映像、すなわち市場に通用する映像クリエイター人材の不足を加速化していく危惧を筆者は持っている。そこにある課題は、「コンテンツ」、すなわち原作（ストーリー）を創り出す、あるいは目利きをするという才能の枯渇である。

しかし、明るい将来も考えうる。先端技術とアート、そして市場に通用するコンテンツを理解した傑出した若い才能の登場である。その基盤として、デジタル化の潮流が好影響を与える可能性がある。

#### (5) アニメーションフェスティバルの動向

その可能性について述べる前に、映像分野の一つとしてのアニメーションについて触れておきたい。

アニメーションは、従来セル画を用いる、いわゆる2Dアニメーションが主流であった。“クール・ジャパン” “ジャパニメーション” と言われ、国際的に注目されているわが国のアニメーションは、この2Dアニメーションが主流である。

近年、3DCG技術の進歩、発展により、より人件費のかからない、また、普及しやすい3Dアニメーションが国際的に注目されている。2006年には、1985年の設立以来、3Dアニメーションで画期的な作品を世に送り出してきたピクサー・アニメーション・スタジオが、アニメーション業界の雄であるディズニーに買収された。このことは、国際的なアニメーション業界が、2Dから3Dへと移行したことを象徴する出来事であった。

こうした3Dアニメーションへの移行は、国際アニメー

ションフェスティバルにも新たな影響を与えている。世界三大アニメーションフェスティバルは、アヌシー国際アニメーションフェスティバル（フランス）、オタワ国際アニメーションフェスティバル（カナダ）、そして広島国際アニメーションフェスティバルである。

これらのフェスティバルのうち、アヌシーではインターネット部門、オタワではニューメディア部門と、新しいデジタル技術を用いた3DCGアニメーションに対する部門を新たに設置している。残念ながら、広島ではそうした部門は設置されていないが、コンペティション部門において3DCG作品の応募が増加しており、デジタル技術とアート、そしてコンテンツが融合した3DCGアニメーションが国際的な広がりを持って、注目を集めはじめていけると言える。

## 4 | 「創造産業」への国際的な関心の高まり

### (1) 「創造産業」とは

現在、世界的に「創造産業 Creative Industry」が注目されている。

経済のグローバル化の進展とそれに伴う文化のボーダレス化が危惧されるなかで、国際競争力の強化のための国家あるいは都市戦略としての文化政策が世界的な注目を集めている。そうしたなか、創造都市論等、都市を持つ「創造性」への着目、また、「創造性」を背景とした高付加価値型の産業「創造産業」の振興への取り組みが各地で進められている。

英国では、1997年ブレア労働党政権の誕生と同時にタスクフォースが設置され、国家ブランド戦略「クール・ブリタニア Cool Britannia」、そして創造産業の振興の取り組みが進められた。英国において定義された創造産業は、図表7に示す13分野を含んでいる。ここでは、わが国のコンテンツ産業と異なり、いわゆる芸術文化分野、(ファイン)アート、パフォーマンスアーツといった領域も含まれている。

また、アジア諸国においても、国際競争力の強化のためのブランド戦略、また、創造産業への取り組みが始め

図表7 英国の「創造産業 Creative Industry」

- 建築
- アート
- 骨董品（アンティーク）
- 民芸
- デザイン
- デザイナーズ・ファッション
- 映画・ビデオ
- インタラクティブな娯楽ソフト
- 音楽
- パフォーミング・アート
- 出版
- コンピューターソフトとサービス
- 放送（テレビ、ラジオ）

られている。韓国の2000年以降のアジア諸国をターゲットとする「韓流熱風」と映画産業の取り組み、また、シンガポールでは2003年、シンガポールメディア振興公社 Media Development Authorityが設立され、創造産業が観光産業と並ぶ国の基幹産業として位置づけられ、積極的な取り組みが始まったところである。

こうした創造産業への注目の高まりは、映画（映像）産業への追い風となっている。特に、後発であるアジア諸国では、デジタル映像、3DCGアニメーションに対する注目が高まっており、国策を背景として国際市場をターゲットとして積極的な産業振興策が展開されている。

### (2) 注目されるアジア諸国での展開

デジタル映像に関して、特に顕著な振興策を展開しているのが、先述のアジア諸国である。

韓国映画の国際化に成功した韓国では、次の戦略分野としてデジタル映像、モバイルコンテンツおよびオンラインゲームを掲げている。すでにオンラインゲームの分野では、韓国は世界有数のシェア（30.4%）を誇っており、世界のゲーム市場を席卷してきたわが国の脅威にさえなっている。

また、韓国では京畿道が主導となり国立デジタルコンテンツアカデミーを含む京畿道デジタルコンテンツ振興院（GDCA）を設立した他、2010年を目標としてアジア

図表8 韓国デジタルコンテンツ産業分野の世界シェア

区分	世界	韓国	比重
全体	2,424	69	2.8%
オンラインゲーム	48	14.6	30.4%
モバイルコンテンツ	113	9	7.9%
デジタル映像	1,413	5.6	0.4%

資料：韓国政府情報通信部資料より作成

図表9 韓流ウッドイメージ図



資料：京畿道提供資料

アのコンテンツ産業の中核拠点となる「韓流ウッド」の建設計画が進められており、先進国である日本に代わって「世界文化産業五大強国」をめざした振興策が進められている。

また、シンガポールも、3DCGアニメーションおよびゲームを重点分野とし、大学等の高等教育機関に専門学科を設置した他、米国のルーカススタジオ、ディズニースタジオの誘致に成功し、アジアのデジタルコンテンツ産業の拠点をめざしている。

さらに、香港では、今年から「デジタルエンタテインメント産業」を重点産業の柱に位置づけ、3DCGアニメーションを中心とした新しい映像産業への進出、特に中国市場をターゲットとした戦略的展開が検討されている。

こうしたアジア諸国のデジタルコンテンツ産業への注力は、これまで当該分野の先進国であり、2Dアニメーションの中心地であったわが国にとって脅威であり、国際競争の激化に対応した産業構造、重視される技術の展開を図る必要に迫られていると言える。

## 5 | 新しい映画祭の登場

### (1) 映像産業の変貌の予兆

「1 はじめに」で述べた通り、現在、コンテンツ産業の流通メディアは大きく変貌している。デジタルコンテンツ流通メディアの加速度的な拡大は、ユーザーにとっての利便性が高まり、いつでもどこでも様々なコンテンツが楽しめる環境を生み出している。

ブロードバンド環境の充実は、映画館に足を運ばなくとも映画が鑑賞できる機会を提供し、放送と通信の融合、ワンセグ放送の開始など、モバイル環境も変化しつつある。こうしたデジタルコンテンツ流通メディアの拡充は、既存の映像産業、とりわけ既存の規制で保護されてきたメディア業界に変化を余儀なくさせている。

わが国ではデジタルコンテンツ配信に対する需要の拡大は—既存メディアの抵抗も影響しているかもしれないが—それほど顕著なものではないかもしれない。しかし、アジア諸国、特にブロードバンド環境の整備を国策として1990年代後半に一気に進めた韓国では、映画、放送、出版のデジタル化が急速に広がり、一般ユーザーにとって極めて身近なものになっている。すでに制作サイドでもデジタル配信を意識したコンテンツ製作が広がっており、こうした潮流は既得権益に守られたわが国においても急激な変化をもたらすことが予想される。

### (2) 新しい映画祭の形① —デジタル映画祭

デジタルコンテンツ流通メディアの拡大は、わが国の映画祭にも新たな変化をもたらしている。

まず、デジタル映画祭の広がりである。「シーグラフ」および「アルス・エレクトロニカ」は、前者はCG学会、後者はアートフェスティバルを母体として発展してきたことは、先に述べたとおりである。近年、デジタル映像、デジタルシネマに特化した映画祭がわが国で誕生し始めている。

その代表例がSKIPシティ国際Dシネマ映画祭である。同映画祭は、埼玉県川口市に整備されたデジタル映像コンテンツ拠点・SKIPシティで開催されるデジタルシネマ

専門の映画祭である。SKIPシティは、「映像関連産業を核とした次世代産業の導入・集積」を推進の主目的とする産官学連携の複合施設であり、同映画祭も“21世紀の新しい映像制作スタイル、デジタルシネマ”の映画祭となっている。映画のエンターテインメント性とデジタルの新たな表現の可能性を感じる作品によるコンペティションを開催し、賞金総額は1,700万円とデジタルシネマのコンペティションとしては高額の賞金を出している。同映画祭の応募者は、デジタル映像という新しいメディアであり、かつデジタル送信による応募が容易であることから、世界中から、特に若い世代の応募が多くなっていると言う。

### (3) 新しい映画祭の形② - アマチュア映画祭

また、デジタル映画祭（かつショートフィルムフェスティバル）の増加は、これまでのプロあるいはプロをめざすクリエイターの応募が当たり前であった映画祭に、アマチュアが気軽に参加できる環境を拡大している。一般の市民が個人の発想で、気軽に映画祭に出品することが可能になり、そうした作品が受賞するということが生まれ始めている。

こうしたアマチュア映像作家の増加を背景として、“アマチュア”を対象とした映画祭が登場し始めている。これは、クリエイター志望の学生を対象とした学生映画祭とは異なり、プロを志向しない人たちだけの映画祭である。

当初は、ポーヘム国際ビデオ映画祭や東京ビデオフェスティバルといったビデオ撮影機の普及を背景としたアマチュア映画祭であったが、岡山映画祭のようなデジタル映像を中心としたアマチュア映画祭が登場している。

岡山映画祭は、岡山市デジタルミュージアムで毎年秋、岡山市芸術祭の一環として開催される。同映画祭は、通常の上映プログラムの他、無審査を原則に集まった作品を可能な限り上映するという「持ち込み映画祭」が開催されている。

また、韓国ソウル市では、フリンジフィルムフェスティバルが開催されている。同フェスティバルは、製作費

10万ウォン以内を条件として映像作品を募集、上映しており、多くのアマチュア映像作家が参加している。

こうしたアマチュア映画祭は、今後、撮影機の技術向上、映像製作・編集ソフトの進歩を背景に、一層増加すると思われる。

### (4) 新しい映画祭の形③ - インターネット映画祭

そして、デジタルコンテンツ流通メディアの拡大は、特定の空間にこだわらないインターネット映画祭を登場させている。

これはインターネット上でデジタル映像作品を公募し、上映、審査をするというものである。審査は、サイトにアクセスした全ての人々による投票によって行われることも多い。インターネット映画祭は、上映、審査をする“映画祭”であると同時に、バイヤーのアクセスを促すことにより、それ自体が“マーケット”となり、多様なビジネスマッチングの場を提供している。

また、特定の空間を必要としないインターネット映画祭は、つまり“国境を越えた映画祭”となり、また、ストーリーミングによりいつでも鑑賞することのできる“常開催されている映画祭”となる。

インターネット映画祭は、すでにわが国をはじめ、米国、欧州諸国、そして韓国で開催されている。

ブレアデス国際短編映画祭は、パリに本部を置きながらも複数国で同時開催されており、各国の映画館で上映される他、インターネット、モバイルでの配信も行なうなど、インターネット映画祭の特性を顕著に表している事例である。同映画祭は、各国の映画祭のグランプリ受賞作品、またアカデミー賞やカンヌ映画祭のノミネート作品等、ハイレベルのエンターテインメント短編映像作品を集め、コンペティションを実施している。デジタルおよびインターネット技術を駆使し、2005年は、欧州、米国から中南米まで、世界15都市で同時開催された。

もう一つの事例CON-CANムービー・フェスティバルは、インターネット上のみで開催される映画祭である(<http://www.con-can.com/jp/>)。同フェスティバルは上限20分のショートフィルムを対象に映像作品を公募

図表10 主なインターネット上のショートフィルムフェスティバル

インターネット映画祭	—	日本	インターネットを利用して映像作品のコンペティション。作品はリアルプレイヤーにより配信。	<a href="http://www.eigasai.com/">http://www.eigasai.com/</a>
CON-CANムービー・フェスティバル	CON-CAN Movie Festival	日本	インターネット上で開催される国際短編映画祭。言語・テーマを問わず20分以内の映像作品を公募し、英語と日本語の字幕を付けてストリーミング配信する。各国の視聴者投票と審査員の評価によってミネート作品を選出。最終審査はインターネット上で行われる。	<a href="http://www.con-can.com/">http://www.con-can.com/</a>
ソウル映画祭	Seoul Film Festival	韓国/ソウル	ソウル映画祭、ソウル・ネット映画祭、モバイル&DMBフェスティバルの3つの映画祭で構成されるSeNef(Seoul Net & Film Festival)の公式サイト。	<a href="http://www.senef.net/">http://www.senef.net/</a>
インターネット国際映画祭	Festival International du Film de l'Internet	フランス	インターネット版国際映画祭。ウェブ上で配信可能な作品の国際コンペティション。	<a href="http://www.fifefestival.net/">http://www.fifefestival.net/</a>
シネチッタ・インターネット映画祭	Cinecitta Internet Film Festival	イタリア	イタリアのシネチッタスタジオサイトのインターネット映画祭。	<a href="http://www.cinecitta.it/">http://www.cinecitta.it/</a>
ノト映画祭	Notodo filmfestival	スペイン	スペインのインターネット映画祭。	<a href="http://www.notodofilmfest.com/">http://www.notodofilmfest.com/</a>
オランダ・インターネット映画祭	Nederlands INTERNET Film Festival	オランダ	—	<a href="http://www.nethlandfilm.nl/#">http://www.nethlandfilm.nl/#</a>
インターネット・ショートフィルム・フェスティバル	Internet Short Film Festival	米国	短編映画作品をリアルプレイヤーで配信。	<a href="http://www.netfest.com/">http://www.netfest.com/</a>
The Sync Online Film Festival	—	米国	リアルプレイヤーで配信。	<a href="http://thesync.com/festival/">http://thesync.com/festival/</a>
Zoie Films Internet Film Festival	—	米国	コンペティション作品を観るにはWindows Media Playerが必要。	<a href="http://www.zoiefilms.com/">http://www.zoiefilms.com/</a>
サンダンス・オンライン映画祭	Sundance Online Film Festival	米国	—	<a href="http://www.sundanceonlinefilmfestival.org/">http://www.sundanceonlinefilmfestival.org/</a>
デジタル・フィルム・フェスティバル	D.FILM Digital Film Festival	米国	—	<a href="http://www.dfilm.com/">http://www.dfilm.com/</a>
ResFest Digital Film Festival	—	東京/アメリカ/巡回	コンピューターテクノロジーを使って作り上げた作品を集めた映画祭。全米各都市と日本で開催。	<a href="http://www.resfest.jp">http://www.resfest.jp</a>
プレアデス国際短編映画祭	—	フランス/日本/アメリカ/ニュージーランド	世界各地で同時開催される映画祭。ニューメディアやデジタルといった新しい映像表現方法に注目し、世界中より集まった有名な作品から無名の作品まで世界中で紹介。作品は世界開催地の映画館だけでなく、携帯端末、インターネットなどのニューメディアなどでも上映される。複数地同時開催。	<a href="http://www.pleiadesfestival.com/">http://www.pleiadesfestival.com/</a>

資料：国際映画祭の扉<http://www.jpfilm.com/>（2006年11月20日アクセス）より作成

し、字幕付のストリーミング形式で世界中の視聴者に配信し、優秀作品を選定している。日本語の他、英語、中国語に対応しており、また、無料で字幕を作成するなど、映像のコミュニティを形成している。世界各国から応募があり、その質も決して低いものではない。

## 6 「ショートフィルム」が拓くコンテンツ産業の未来像

### (1) 「映画祭」の変遷から見るコンテンツ産業

当然のことであるが、映画祭は、映画産業、映像産業の変遷によりその形を大きく変えてきた。逆に、映画祭から映像産業の将来像が見えてくる。

当初、政治的、祝祭的要素が強く、文化イベントであった映画祭が、ハリウッドが誕生し国際的な輸出産業となって「マーケット」が重視されるようになり、その一方で製作費の高騰が若い才能を発掘する手段としてのシ

ョートフィルムフェスティバルが注目される。ショートフィルムは、いわば若い才能のパイロット版であり、その土壌から新しい才能が生まれている。そして、デジタル映像と撮影機器の普及、そして流通ツールとしてのインターネットの普及とストリーミング技術の普及は、映画をデジタルシネマへ、2Dアニメーションを3DCGアニメーションへと映像クリエイターの表現方法を大きく変化させている。

### (2) “一億総クリエイター時代”へ

また、デジタルおよびインターネット技術は、映像製作の世界、プロとアマチュアの境をなくしている。撮影機器が普及し、誰もが高度な映像作品を製作するようになった。そして映像製作および編集ソフトの進歩が、廉価に高度な映像作品を製作する環境を創出し、その潮流を後押ししていることは言うまでもない。誰もが気軽にプロに近い質の映像作品を創ることのできる時代、言わ

ば、わが国は“一億総クリエイターの時代”を迎えていることを意味する。

そして、インターネット映画祭に参加、あるいは自らが映像作品をデジタル配信することで、誰もが“映像クリエイター”になることが可能になっているのである。実際、先述のCON-CANムービー・フェスティバルのウェブサイトには「映画を創り出すことはもう専門家だけの特権ではない」と記されている。近年、少人数で3DCGアニメ作品を製作する「パーソナルCGアニメ」という言葉が登場するなど、誰もが容易に鑑賞者であり、提供者となることのできる時代が現出しているのである。

### (3) グローバルマーケットの登場

デジタル映画祭、インターネット映画祭の登場は、国境を越えたマーケット（グローバルマーケット）を創出する大きな契機となっている。つまり、世界中のどこからでもコンテンツを発信し、世界中の人々に個人が売ることが可能となる。このことは新しいマーケットの登場、世界の全ての人々を対象とした市場が創出されているという歓迎すべき面がある。反面、海賊版等、著作権の問題が国際的な解決すべき新しい課題として現出することになっている。特に、コンテンツ産業ばかりでなく注目されている中国市場の成長は、その大きな人口規模に期待が高まる反面、コピーに対する意識が低く、海賊版の乱造乱売という結果を生み、新たな国際的枠組みの必要性が議論されている。そして、コンテンツ産業が形の無い、かつ複製を前提としているものであるが故に、大きな意識改革がない限り防止することは困難であろう。

コンテンツ産業のグローバルマーケットの登場は、逆に映像業界全体の新しい足かせを生んでいるのである。

### (4) 大阪の取り組み

こうした近年のコンテンツ産業の変化は、これまでの東京一極集中あるいは国際的な局地集中の現状を揺り動かし、空間を超えた、あるいは拠点の再編成の可能性を秘めている。こうしたなか、わが国第二の都市とは言え、地方都市である大阪で新しい取り組みが始められている。

2005年11月、大阪で「Asian Streams 2005」が開催された。大阪－アジアCGアニメーションフェスティバルとして開催された同事業は、アジア諸国の参加による短編の3DCGアニメーション作品のフェスティバルであった。韓国、シンガポール、そしてゲストとしてオーストラリアの映像クリエイターの作品が集められ、3日間にわたって上映会が開催された。本事業の目的は、単にイベントとして開催するのではなく、映像クリエイターそしてプロデューサーが参加することにより、東京ではなく、また東京を経由せずに、アジアの新しいコンテンツ産業のネットワークを構築しようとするものである。2006年は、クリエイターオーディションとして開催され、好評を博しており、今後、新たなアジアでの人的ネットワークの形成に向けて、具体的なプロジェクトの組成が進められている。その中心的な役割を大阪デジタルコンテンツビジネス創出協議会（ODCC）が果たしている。ODCCは、大阪府、大阪市等の行政機関、そして在阪経済団体の支援によって2006年1月に設立された、中間支援組織である。現在、100社以上の関西のコンテンツ関連企業が参画しており、官民が一体となった、そして業界分野の横の連携を図った取り組みが進められている。こうした取り組みは、一極集中をしたコンテンツ産業の“ガリバー都市”である東京では難しい。それ故に、身軽な大阪から成長が著しいアジアをターゲットとした業界の再編成に取り組むことが可能であると考えている。

また、大阪では(株)デジタルスケープがBroadStar (<http://www.broadstar.jp/>) と名づけられたブロードバンドコンテンツマーケットを運営している。短編映画、ゲーム、ミュージッククリップなど、全国から応募された映像作品をサイト上で公開し、映像クリエイターの作品発表の場と、企業とのビジネスマッチングの場を提供している。この取り組みは、恒常的なインターネット映画祭、マーケットと言えるものであり、今後、大きな発展可能性が期待されている。

図表11 BroadStarの概念図



資料：BroadStar website (<http://www.broadstar.jp/> 2006年11月20日アクセス)

### (5) コンテンツ産業の未来へ

リュミエール兄弟が「シネマトグラフ」を開発して110余年。映画そして映画産業の歴史はそれほど古くない。デジタルおよびインターネット技術の進歩は、ユーザーとクリエイターの境をなくし、コンテンツ産業の新

しい時代をもたらしている。

コンテンツ産業の拡大は、歓迎すべきことであろう。そして、ユーザーにとっては、いつでも気軽に鑑賞でき、しかも自分が参加できる環境は喜ぶべき時代であり、さらなる需要喚起も期待できる。

しかし、急速かつ野放図な拡大は、コンテンツ産業が生み出す“映像作品”、換言すれば“文化作品”あるいは“芸術作品”の質の低下を生むことも危惧される。アマチュアの参画は、プロの価格価値を低下させることも考えうる。また、海賊版の横行もさらに拡大するであろう。すでに動画共有サイト「YouTube」は、様々な問題を提示している。

デジタルおよびインターネット技術は、コンテンツ産業に大きな影響を与え、現在、その過渡期にある。そのツールを良い影響とするか、悪い影響とするかは、今後の課題であろう。

### 【注】

- <sup>1</sup> 大阪市立大学 都市研究プラザ 特任講師、NPO法人 映像産業振興機構 (VIPO) 大阪事務所長、大阪デジタルコンテンツビジネス創出協議会 (ODCC) プロジェクト・マネージャー、デジタルハリウッド大学院 客員教授
- <sup>2</sup> 経済産業省商務情報政策局監修、財団法人デジタルコンテンツ協会編『デジタルコンテンツ白書2006』(2006年8月)
- <sup>3</sup> 国際映画製作者連盟 (FIAPF) 公認の長編映画祭のうち、歴史の長い三つの映画祭の通称。
- <sup>4</sup> 経済産業省商務情報政策局監修、財団法人デジタルコンテンツ協会編『デジタルコンテンツ白書2004』(2004年8月)
- <sup>5</sup> Roman Polanski. 1933年フランス生まれ。ユダヤ系ポーランド人映画監督。1962年に『水の中のナイフ』で監督デビュー。近作にアカデミー賞監督賞を受賞した『戦場のピアニスト』(2002)がある。
- <sup>6</sup> Wim Wenders. 1945年ドイツ生まれ。本名はWilhelm Ernst Wenders。『都会のアリス』『まわり道』『さすらい』などを発表。ニュー・ジャーマン・シネマの開拓者として注目を浴びる。1984年、『パリ、テキサス』でカンヌ国際映画祭・パルムドールを受賞。1987年、『ベルリン・天使の詩』でカンヌ国際映画祭・監督賞を受賞。
- <sup>7</sup> Sydney Pollack. 1934年米国生まれ。映画監督・俳優・映画プロデューサー。『ひとりぼっちの青春』『追憶』で高い評価を得、1985年『愛と哀しみの果て』でアカデミー監督賞を受賞