

## ③ヨコハマ流「映像文化都市」

本稿では、「映像文化都市づくり」構想のルーツを紐解くとともに、『映像文化都市・横浜』のこれからを描いてみたい。

## 1 「映像文化都市」構想について

## ①「クリエイティブシティ・ヨコハマ」と映像文化都市づくり―構想立ち上げ

平成16年1月の「文化芸術創造都市―クリエイティブシティ・ヨコハマの形成に向けた提言」のなかで、「映像文化都市づくり」の構想が描かれた。

今後成長が期待される映像コンテンツ産業やこれを活かしたエンタテインメント産業、人材育成機関などを市内に集積することにより、映像文化をはじめとした文化芸術活動の活性化、新産業の創出や雇用増大といった経済の活性化を目標に、具体的には映画・ゲーム・アニメーション・ビデオ・CG（コンピュータ・グラフィックス）等のコンテンツ産業やエンタテインメント産業に対して魅力ある

立地環境を提供することにより、市都心部への立地誘導を進め、ブロードウェイのぎわいの形成を目指している。そして、実現のための展開イメージとして以下の4つを推進するべき、とされた。

## (1) 中核機能立地の推進

スタジオ、劇場、映像関連研究開発機関、大学等人材育成機関などの中核機能の立地を推進

## (2) 映像文化関連イベントの積極的な展開

映像コンテンツの発信拠点とするための映像文化関連イベントの積極的な開催

## (3) 映像コンテンツの蓄積と活用

映像コンテンツ制作の活性化に向けたデジタルアーカイブの一層の構築を推進

## (4) 関連企業の誘致

中核産業として、映画、ビデオ、CG、ゲーム、アニメーション等の制作関連企業の誘致を推進（誘致立地促進助成制度の創設）

## ② 映像文化産業の集積に向けた考察―現状把握と具体施策

平成17年度には、映像文化産業の集積にむけ、「映像文化都市懇話会」（注1）から次のとおり提言された。

・映画やゲームといった狭義の「映像文化産業」にとらわれず、広く映像文化産業を支える「創造的産業」に拡げて誘致・集積を目指すべきである。

・東京をはじめ国内に既存の集積がない分野に力を入れることが横浜の特徴づけとなる。例えば、デジタルメディアを対象としたものなどを優先的に誘致すべきである。

・クラスター形成のきっかけとなるインパクトのある企業等を誘致するためには、思い切った積極的な投資など独自の支援策を検討すべきである。

・誘致した東京藝術大学大学院をはじめ映像関係大学等の教育機関と連携した施策を進めるべきである。特に、映像文化をビジネスとして成立させるためのマネジメント教育

を進めるべきである。

・映像文化都市づくりのためには、街全体が映像文化を支える環境が必要であり、学校教育の中に映像教育を取り入れる等の市民が映像文化に親しむ仕組みづくりを検討すべきである。

・映像文化都市としてのイメージづくりを行うため、国内だけでなくアジアや世界から注目される発信力があり集客可能なイベントをめざすべきである。特に、若手が横浜で映像作品を制作・発表することを積極的に支援する仕組みづくりを進めるべきである。

## 2 「映像文化都市づくり」推進のための具体的プロジェクト

平成17年度からは、「映像文化都市づくり」のための具体的な施策を行っている。

① 映像コンテンツ制作企業等の立地促進助成制度（補助金）  
映像コンテンツ系企業の集

執筆

烏丸 雅司

開港150周年・創造都市事業本部  
創造都市推進課担当係長

(注1)

平成16年度に、映像文化都市づくりに関する施策立案を活かすため、関係業界の生きた情報を収集する場として設置。業界の課題と望まれる施策、横浜に集積を図るための条件整理などについて意見交換を行った。座長 浜野保樹東京大学大学院教授

積を固めるため、映像スタジオ、劇場、研究機関、大学等人材育成機関等の市都心部への進出・事業拡充に対する助成制度で、事業所開設に係る初期投資及び賃借料の一部に補助金を支出している。

②映像コンテンツ拠点形成支援 「映像文化都市・横浜」を発信する、最先端のデジタル映像・アートの展示等を行うイベント「ヨコハマEIZONE」(写真1)の開催や、市民に映画・映像に触れる機会を提供する、市都心部で開催される各種映画祭の支援(注2)、映像に関わる人材育成のための市民・学生向け映像制作ワークショップ講座、などを行っている。

③横浜開港150周年記念映画の製作 若手人材を育成するため、「横浜学生映画祭」(注3)によって培われた日中韓3国の映画教育機関が連携・協力し製作する横浜開港150周年記念映画への支援を行っている。

④ヨコハマ流映像文化都市の構築に向けて

⑤横浜市のこれまでの取組と

子どもから大人まで楽しめる最先端のデジタル映像とアートのフェスティバル

横浜赤レンガ倉庫1号館 2008.7.24(Thu)~7.29(Tue) 11:00~20:00

新進クリエイター・アーティスト・カンパニー(企業)が大集结!

東京芸術大学大学院映像研究科

ZAIM EIZONEデジタルワークショップ

ヨコハマ EIZONE 2008

2008.7.24(Thu)~7.29(Tue) 11:00~20:00

会場:横浜赤レンガ倉庫1号館

夏に体験! 体感! 夏の映像祭!

写真1 「ヨコハマ EIZONE2008」 チラシ

課題 これまでの横浜市の映像文化都市づくりへの取り組みは、映像コンテンツ系企業を誘致・集積することを中心に行われてきた。映像産業は、映画など比較的ビジネスとして成立しているコンテンツを多く含むとともに、一般市民が日常的に慣れ親しんでいるジャンルであり、その意味で行政が施策として産業集積を

図りやすい分野と言える。しかし、前述の「映像文化都市懇話会」提言で指摘されているとおり、個別の映像ジャンル(TV、CM、映画、アニメーション等)は集約的産業であり、現状は主として東京都内の各所にクラスターが形成されているため、これを横浜に誘致することは容易ではない。一方で、提言では、創造的産業の中でも国内に産業的集積がないジャンル(携帯コンテンツやデジタルメディアを対象としたもの等)の誘致に力を入れることが横浜の特徴になる旨が指摘されているが、オンラインゲーム等の成長力があり、かつ立地に地理的条件を問わない分野の産業が横浜に立地する必要性は逆にな少ないと思われる。

- (注2)
- 平成19年度に支援した映画祭は次のとおり(名称/期間/会場)
  - 横浜インド映画祭2007/平成19年10月13日~18日(除15日)/人形の家あいかいづ劇場
  - 横浜中国映画祭2007/平成19年10月22日~25日/ランドマークホール、ワーナー・マイカル・シネマズみなとみらい
  - CzechJapan・Film Festival 2007
  - チェコ映画祭 in Yokohama/平成19年10月26日~28日/横浜美術館レクチャーホール
  - 中国映画祭2007/平成19年11月24日~25日/ムービル
  - TVF2008・in・YOKOHAMA(第30回ビデオフィルムフェスティバル)/平成20年3月1日~2日/パシフィコ横浜会議センター
- (注3)
- 2002年より日本、中国を中心に世界の「学生映画」を紹介してきた映画祭。この活動は、アジアの映画人・映像教育機関を結びつけ、人材の育成や交流・発信の場につながっている。

となるプロデューサー人材を養成するため、「コンテンツプロデューサー育成カリキュラム」を平成15年度から実施しており、国際的ビジネスプロデューサー養成のために必要とされる知識・ノウハウを提供している。

## (2)文化庁

文化庁では、平成15年度から『日本映画・映像』振興プランのもとで、日本映画の製作支援、映画祭（国際映画祭を含む）・日本映画上映活動への支援を行うとともに、「映画スタッフ育成事業」や「短編映画作品支援による若手映画作家育成事業」により、撮影・照明・美術・スクリーン等の製作スタッフや若手映画監督・作家の育成を行っている。

また、近年世界の注目を浴びている日本のコンテンツ（アート部門・エンタテインメント部門・アニメーション部門・マンガ部門）を顕彰するメディア芸術祭を開催するとともに、創造的人材の育成を図るため、若手クリエイター創作支援事業等の人材育成事業も行っている。

## (3)経済産業省・文化庁のコンテンツ振興施策の背景

経済産業省のコンテンツ振興策の基本的なスタンスは、コ・フェスタの開催によって、これまで映画、アニメーション、ゲーム等の業界が個別に開催してきたイベントを国単位で包括的に海外に発信するとともに、アジアを中心とした世界のコンテンツやコンテンツ関係者の新たな交流の場と位置づけ、国際共同製作や国際ビジネスの交流につなげていくねらいがある。これは、世界的にコンテンツ産業の市場規模が拡大している（平成13年度／約117兆円→平成17年度／約147兆円）にも関わらず、日本国内のそれはほぼ横ばい（同／約13・3兆円→約13・7兆円）であり、日本市場自体の規模は北米に次いで世界第2位の規模であるが、近年は伸び悩み傾向で世界全体に占めるシェアが年々低下していることに対する危機感が背景にある。

また、日本のコンテンツ産業規模に占める海外売上に至っては、全体の1・9%であり、米国の17・8%に大きく及ばない状況となっている。ジャンル別に見ると、ゲーム以外のコンテンツ（映画、音楽、出版等）は輸入超過状態であり、世界市場を見据えビジネスプロデューズができる

人材が求められている。

一方、文化庁の取組は、戦前・戦後を通じて国民的娯楽であった日本の映画産業が、80年代から90年代にかけて斜陽状態となり、そのテコ入れ策として『日本映画・映像』振興プランを立ち上げたことに始まる。具体的には、日本映画の製作から上映活動に対する支援や映画スタッフから若手作家の育成に至るきめ細かい支援を行った結果、平成18年には興行収入で邦画が洋画のシェアを21年ぶりに逆転し、公開本数もこの年まで3年連続増となるなど、数字の上ではかつての活況を取り戻しつつある。

また、平成9年から開催している文化庁メディア芸術祭は、海外で高い評価を得て「ジャパン・クール」と呼ばれる日本のアニメーション、マンガ、ゲーム等に代表される日本のメディア芸術を顕彰する場として実施されている。11回目の開催となった平成19年度には過去最高の2,091作品の応募があり、海外の42の国と地域から429作品が含まれるなど、国際的なフェスティバルとして認知・定着しつつある。

## (4)国のコンテンツ振興施策

（総括）と横浜市の映像文化都市づくり

経済産業省と文化庁のコンテンツ分野への取り組みを総括すると、前者は国内市場（産業）の活性化を図るため国際市場を視野に入れたコンテンツ振興施策の展開、後者は文化振興を目的とした日本映画・メディア芸術の振興施策の展開ということができよう。（図1）しかし、両者とも既存のコンテンツ産業・分野を対象とした施策展開であるため、デジタル映像・アート等の比較的新しい映像表現に取り組む団体やアーティスト、クリエイターに対しては十分な施策対応ができておらず、この点で潜在的にその分野のアーティスト・クリエイターが多く存在する都市・横浜が「映像文化都市」づくりに取り組む余地があると思われる。

## ③「映像文化都市」ヨコハマの未来

横浜は開港以来様々な文物の窓口としての役割を果たしてきたという歴史があり、多様な文化を受け入れる土壌や進取の気性に富んだ市民性、国際的な雰囲気有する都市である。また、これまで横浜市が取り組んできたZAIM（

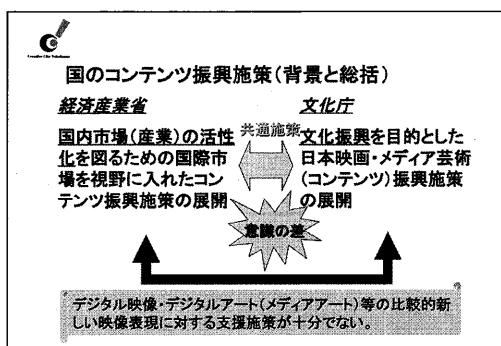


図1 国のコンテンツ振興施策の背景と総括

等の実験的事業において明らかにになったことだが、横浜は映像分野に限らず舞台芸術やデザインといった創造的活動に関わっている人材（アーティスト、クリエイター等）が多く存在する都市である。このような横浜の都市としての特徴をもとに今後の「ヨコハマ流映像文化都市」を考察すると、経済と文化の両側面を調和させた独特の事業展開（アプローチ）が可能だと考える。

#### (1) 映像コンテンツ系企業の立地促進—経済面から—

平成17年度から実施している市都心部への映像コンテンツ系企業の立地促進助成制度については、引き続き今後も実施することが必要であり、継続することが映像産業のクラスター形成につながる。この制度の運用開始以来約4年を経過し、これまで取り組んできた営業活動の成果として東京都心の小規模の制作グループレベルまで制度が周知されつつあることを実感しており、今後本格的な制度運用が期待できる。

ターゲットとしては、まず大手映像制作会社の下請的な存在である起業制作プロダクションが考えられる。事業

拡大を行う際に横浜への誘致を図ることで活力ある映像プロダクションやクリエイターが数多く立地する魅力ある街を形成することにつながる。

#### (2) ヨコハマモデルの構築—文化から経済へ—

平成18年度から開催している「ヨコハマEIZON」のようなインパクトある映像イベントを将来にわたり継続的に開催することで、アーティストやクリエイター、美術系大学等の学生が定期的に横浜に集う機会を提供するとともに、市民が最先端の映像作品に触れる機会を提供することができると見られる。横浜では現代美術のトリエンナーレが行われているが、映像分野のトリエンナーレを開催し、その中でメディアアート等の先端映像技術・素材をビジネスとして成立させるための仕掛け（横浜型映像ビジネスモデルの構築）や市民向けの映像制作プログラムの提供等を通じて、映像業界のニーズを捉えたイベントを開催できるとともに、市民向けの映像に関する意識啓発を行うことも可能となる。また、若手を対象とした映像アワード（公募）を創設することにより、横浜を若手映像クリエイターの登竜

門としてブランディングすることも可能となる。

#### (3) 映像人材育成事業の展開

平成19年度からFLASHなどのデジタル映像制作ツールの講座を開催しているが、軒並み定員を超える応募があり、最先端の映像制作ツールを扱った育成講座への潜在的なニーズを示している。また、近年のデジタル技術を用いた映像作品の多くは音楽や演劇と融合した形態で作品化され、公演・上映が行われている。今後、既存の分野を横断する視点で人材育成を図ることも求められている。

#### (4) 東京藝術大学大学院等の映像教育・研究機関との連携促進

平成16年度に横浜市が誘致した東京藝術大学大学院映像研究科（開校/17年度）は平成20年4月にアニメーション専攻がオープンしたことにより映画・メディアを含む全ての専攻が出揃ったこととなる。（写真2、3、4）また、慶応義塾大学は大学院メディアデザイン科を平成20年4月にオープンし、今夏キャンパスを日吉に移す予定となっている。横浜市が映像文化都市づくりを進める上で、今後より

一層これら日本を代表する映像教育機関と連携した事業展開を進める必要がある。また、これら大学院等で学んだ人材が引き続き横浜で起業等できるような雰囲気・土壌づくりを進める必要がある。

#### (5) アジアの映像拠点・横浜

横浜はアジアにおける映像拠点を目指して映像文化都市づくりを進めており、そのきっかけとして期待されるのは、平成21年に開催が予定されている国際的芸術祭映像展（仮称）である。アート系・ビジネス系を問わず、これまで多くの映像作品が欧米中心に制作されている。しかし、近年の技術進歩によって映像制作にもデジタル化の波が押し寄せており、比較的小規模の制作体制でも優れた映像コンテンツを生み出すことができるとようになってきた。その意味では、アジアは新進アーティストやクリエイターの宝庫と言える可能性を秘めており、今後、欧米のコンテンツとアジアの若手映像作家とのマッチング等を、上記映像展を通じて図るなどの取組が期待される。



写真2 映画専攻 馬車道校舎



写真3 メディア映像専攻 新港校舎

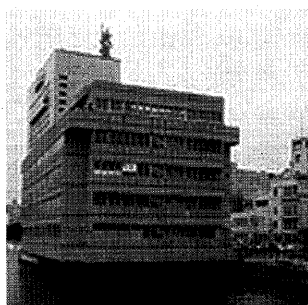


写真4 アニメーション専攻 万国橋校舎