

パネルディスカッション「新時代のグローバルコンテンツビジネスとは」(2021/7/1)

<サマリ & Keywords>

■八百万の神が住める国?! 日本のメタバース/NFT/スタートアップ/アート

一般財団法人デジタルコンテンツ協会 (DCAJ) では、デジタルコンテンツ技術で海外を目指すスタートアップ等を支援するプロジェクト「TechBiz」 <https://dcaj-techbiz.com/> の公募開始告知セミナーを7月1日に実施。第二部としてパネルディスカッションを行いました。

株式会社 HEART CATCH の西村真里子さんをモデレーターに迎え、デジタルコンテンツで未来を拓く情報満載のパネルになりました! 以下にキーワードをまとめます。

【登壇者】

西村真里子氏 (株式会社 HEART CATCH 代表取締役) <モデレーター>

施井泰平氏 (スタートバーン株式会社 CEO)

高木美香氏 (経済産業省 商務情報政策局 コンテンツ産業課長)

宮武徹郎氏 (Off Topic 株式会社 代表取締役)

【サマリ & Keywords】

1. メタバース → ゲーム ≒ 次世代 SNS ? !

・フォートナイトや Roblox といったゲームにはまるアルファ世代の台頭。ゲームが5年後には SNS となる。そのゲームがコミュニケーションの場となり次世代 SNS となる。

・メタバースはインターネット 2.0 とも言われる。

・メタバースの7つの定義は宮武さんのメディア「Off Topic」へ:

<https://offtopicjp.substack.com/>

・ゲームだと思っていたら米津玄師がライブしていたり Gucci がアイテムを売っていたり。ゲーム=新たな経済圏。

・クリエイターズエコノミーが生まれる空間

・八百万の神が住める日本は、いくつもの空間で体験を共有できるメタバースと親和性が高い。

・メタバースの時代と日本の「なりきり文化」・Z世代の「多重人格」・いくつものお面を掛け替える文化の親和性

2. NFT/アート/スタートアップ

・いま、クリエイター、アーティストに大きなチャンス。まだ成功事例が無い。

・スタートバーンが成功事例になってチャンスをつかむ人たちを生みたい。

- ・八百万の日本にはブロックチェーンも相性が良い。
- ・アーティストも工房や企業体で創作している。ファンドレイズも必要。企業と同じ。
- ・未来に向けて価値を問うのがアート。アートとスタートアップは似ている。
- ・人の作った価値やストラクチャ上に自分の作品を作るのも良いが、ストラクチャ自体を作ることに大きなやり甲斐がある。そこに挑戦してほしい。
- ・ニューヨーク大学のエイミー・ウィテカー氏が世界の最新事例を持っているのは施井氏だ、と。
- ・今、アートは転換期。高く評価されている人たちは出来上がった制度の中で素晴らしいパフォーマンスをしているが、新しい時代を作る人が必要。スタートアップの起業家はアーティストイック。

3. 日本の強みを世界へ/新しい仕組みと挑戦の時代

- ・日本の強み：クリエイティブ・IP・VTuber・ストーリーテリング
- ・日本は「経路依存」の国。自社がやってきた経路とカニバスの挑戦が必要。
- ・アーティストやクリエイターの視点でこそアントレプレナーシップやスタートアップが出てくる。
- ・主体と客体を逆転させる。パトロン文化から、アーティストが資金調達し、権利を持ち、稼ぐ時代へ。映像制作も製作委員会からの切り替え。
- ・「コードミコ」はVTuberであり素顔も見せ、バーチャル空間からリアル相手に配信。
- ・リアルとデジタルの境目。クリエイターが新しいフォーマットで切り口を開く。
- ・「RTFKT (アーティファクト)」はデジタルファッションの会社。AR上で履けるスニーカーで Instagram やスナップチャットへ。全ての商品が NFT 化。
- ・各プラットフォーム、各デジタル世界をブロックせず同じアセットを他の場所に移すことを可能にするのが NFT。
- ・NFT でモノに対して紐づけ。デジタルの世界で実存が生まれる。
- ・ベンヤミンが『複製技術時代の芸術作品』で複製物にはアウラが宿らないと言った時代から今、実存を与えて人工的にアウラを作る時代に。ターニングポイント。
- ・「モノってなんだ」「デジタルってなんだ」を楽しむ。
- ・Z世代の次のアルファ世代がビジネスをやり始めると益々面白くなる。
- ・インターネットの流通でクリエイターにチャンスがある時代。J-LOD 補助金や TechBiz 支援プログラムも活用。
- ・現実にはスタートアップやクリエイターの面白い動きでは日本は世界で負けている。
- ・ステイクテクノロジー社の渡辺創太君はイチ押し（施井氏）だがシンガポールに移住してしまう。
- ・日本のスタートアップががっかりしない国に！
- ・コンセプトや文化は日本では圧倒的な強み。例えば米国のストリートウェアの会社は日本

視察でアイデアを得ている。米国のTV番組やエンタメもそう。

- ・文化を創っていける人の需要が世界で高まっている。
- ・日本人の概念にも合ったメタバースを身近なプレイグラウンド、ビジネスフィールドに！



以上