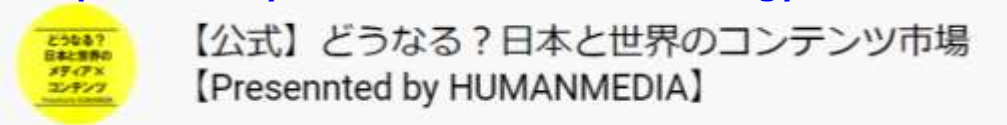


メディア産業、コンテンツ産業の未来を予測する YouTubeチャンネル「どうなる？日本と世界のコンテンツ市場」開設。 12月15日(水)、メディア融合とゲームがテーマの2つの映像公開。

(株)ヒューマンメディア(本社：東京/代表取締役社長：小野打 恵)は、公式YouTubeチャンネル「どうなる？日本と世界のメディア×コンテンツ」を開設、同社が発行する「日本と世界のコンテンツ市場データベース」の市場・産業統計をもとに、メディア産業、コンテンツ産業の未来予測を専門家が語る映像の提供を開始した。12月15日(水)からiU学長の中村 伊知哉 氏が語る「メディア融合」、日本オンラインゲーム協会事務局長の川口洋司 氏が語る「ゲームの市場と産業」の2つのインタビュー映像を公開、無料で誰でも視聴できる。

◆YouTubeチャンネル

https://www.youtube.com/channel/UCriEgy8CJumNkbX9706_Dtw/featured



◆インタビュー映像シリーズ



「2020年代のメディア融合」
iU学長 中村伊知哉氏に聞いてみた
https://youtu.be/cQUSn_iyuWw



「2020年代のゲームの市場と産業」
日本オンラインゲーム協会事務局長
川口洋司氏に聞いてみた
<https://youtu.be/EzMx7IXbwVk>

◆2021年10月31日発行の「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2021 Vol.14【改訂版】」



日本・世界20か国・地域の統計、2020年の6か国現地調査によって、2010年代の市場・産業動向を総括、2020年のコロナ禍の日本・世界の市場への影響を推計、2020年代の市場・産業の動向を分析

製本版 (A4判・全1巻328P予定) +
CD-R (全ての本文・図表PDFデータ)
定価 ¥97,900 (税込)
※送料別途¥561 (税込)
⇒ <http://www.humanmedia.co.jp>
にてサンプルデータ公開・販売中

株式会社ヒューマンメディアは・・・

世界的に変化し、特に日本では成長が期待されるコンテンツビジネスの市場・産業構造分析を専門とする調査・プロデュース会社。世界が注目するアニメ・マンガなど日本ポップカルチャーの分野ははじめ、パッケージからオンラインに移行するコンテンツビジネスに関する自主調査、省庁等の受託調査や、コンテンツビジネスのマッチングとマネージメント、産業振興の支援を行なっている。

◆12月15日公開のインタビュー映像の出演者プロフィール

「2020年代のメディア融合」出演者

https://youtu.be/cQUSn_iyuWw

中村 伊知哉 氏 / iU学長

吉本興業ホールディングス社外取締役、慶應義塾大学特別招聘教授。

京都大学経済学部卒。慶應義塾大学で博士号取得（政策・メディア）。

1984年 ロックバンド「少年ナイフ」のディレクターを経て郵政省入省

1998年 MITメディアラボ客員教授

2002年 スタンフォード日本センター研究所長

2006年 慶應義塾大学教授

2020年4月よりiU（情報経営イノベーション専門職大学）学長。

知的財産戦略本部をはじめとする複数の政府委員に就任。日本eスポーツ連合特別顧問、理化学研究所AIPセンターコーディネーター、東京大学客員研究員などを兼務。

「2020年代のゲームの市場と産業」出演者

<https://youtu.be/EzMx7IXbwVk>

川口 洋司 氏 / 一般社団法人日本オンラインゲーム協会（JOGA）事務局長

ソフトバンク株式会社出版事業部にて国内初のゲーム情報誌「Beep」編集長を務め、

その後同社エンタティメント出版局統括編集長を務める。2000年株式会社コロボを設立。

2004年経済産業省関東経済産業局がICT&コンテンツベンチャー支援事業の一環としてオンラインゲームフォーラムを設立しマネジャーを務める。これを母体 に2007年一般社団法人日本オンラインゲーム協会が設立され事務局長を務める。

「デジタルコンテンツ白書」編集委員、元デジタルハリウッド大学大学院客員教授。

◆聞き手 プロフィール

小野打恵 / 株式会社ヒューマンメディア 代表取締役社長

ラジオ番組制作、音楽制作のディレクターを経て、企業の販売促進イベント、PR誌編集、PR映像の制作・プロデュースを経験。株式会社ヒューマンメディア設立後は、芸術・文化、都市・地域・建築・環境の分野のプロデュースを行ってきた。特にアニメ等のコンテンツ分野の調査・分析、産業振興、人材育成、デジタル化推進の業務に携わり、この分野の教職も務める。

一般社団法人日本動画協会 人材育成委員会副委員長、デジタル制作環境委員会副委員長

株式会社ヒューマンメディアの実績

- 自社刊行「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース」（2007年以降毎年刊行）調査・編集
- 日本動画協会刊行「アニメ産業レポート」（2009年以降毎年刊行）編纂と調査
- 日本動画協会主催「アニメビジネス・パートナーズフォーラム」（2012年～）運営
- 内閣府知的財産戦略推進事務局 平成28～令和2年度「クールジャパン・マッチングアワード」事務局
- 経済産業省 平成28・29年度「アニメーション分野におけるデジタル制作環境整備に係る調査研究」日本動画協会より受託、事務局
- 文化庁 平成29年度 グローバルな著作権侵害への対応の強化事業「日本と諸外国間におけるコンテンツの国際取引調査」調査受託
- 文部科学省 平成24～27年度「アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業」日本工学院より受託、事務局
- 経済産業省 平成26年度補正予算「地域企業人材共同育成事業」（アニメーション・デジタル作画人材育成OFF- J T研修～コンソーシアム）事務局
- 経済産業省 平成26年度「マンガのデジタル制作・流通に関する調査研究」デジタルコンテンツ協会より受託、事務局
- 経済産業省 平成24年度「知的財産権侵害対策のための海外展開情報基盤調査」業務受託
- JETRO 平成18年度「コンテンツ・グローバル戦略策定調査」業務受託
- 国土交通省 平成18年度「国土施策創発調査（アニメによる海外からの観光集客）」業務受託