

---

# 東北芸術工科大学 紀要

## BULLETIN OF TOHOKU UNIVERSITY OF ART AND DESIGN

第28号 2021年3月

コンテンツ分野の屹立とその研究・教育手法のこれから

The Rise of Japanese "Contents" Field and its Research and Education Methods

中川 譲 | NAKAGAWA Yuzuru

---

# コンテンツ分野の屹立とその研究・教育手法のこれから

## The Rise of Japanese "Contents" Field and its Research and Education Methods

中川 譲 | NAKAGAWA Yuzuru

---

The difference between the two Japanese legal terms of “contents” (kontentsu) and “copyrighted materials” (chosakubutsu) should be distinguished. In this article, by following the legislation process of the “Act on Promotion of Creation, Protection and Exploitation of Contents”, the formation of the legal “Contents” concept is clarified. The concept was originated in IT field and the meaning has changed, but it has worked as a political motivation. Since its definition is policy-oriented, it is hard to coin a unified academic discipline, but the provision of an integrated field can be expected to have the effect of providing a cross-cutting opportunity, as cultural expression itself did.

Keywords:

コンテンツ文化史、文化政策、科学的方法論

popular culture study, cultural policy history, scientific method

---

### コンテンツ分野の屹立とその研究・教育手法のこれから

コンテンツという語の定義と差異

---

#### (1) 法的定義の意味するところ

「コンテンツ」という語は、2004年に制定された「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律（以下、コンテンツ法）」によって明示的に定義された言葉で、同法は第2条において、「コンテンツ」を以下のように定義している。

映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション、コンピュータゲームその他の文字、図形、色彩、音声、動作若しくは映像若しくはこれらを組み合わせたもの又はこれらに係る情報を電子計算機を介して提供するためのプログラムであって、人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養又は娯楽の範囲に属するもの

英語の“contents”は、そのまま日本語へ訳すならば「内容」や「中身」などといった一般的な名詞であり、アニメやゲームなどを指し示す特別な意味を持つわけではない。コンテンツ法の意味するところは、英語の“content”あるいは“contents”とは異なるため、これは一種の和製英語である。コンテンツ法は理念法であり何らの賞罰を伴うことはないが、我が国の政府が文化的・芸術的活動のアウトプットの一部について、理念としてであれ何らかの特別な扱いをするとしたことは、一つ大きなメルクマールであったろう。

政府のこうしたスタンスについては賛否の双方の主張が

---

ありえるだろう<sup>1</sup>が、新たな用語を用いて特定の表現を振興しようとする意図が那邊にあったのかについて、残された公文書などからの検討が十分行われているとは言い難い。本稿ではまずこの「コンテンツ」という不思議な和製英語が、どのように法律名の一部にまで上り詰めたかを辿りたい。次にコンテンツが教育・研究の領域としてどのような構造を持っているかをたどり、最後に今後のコンテンツの研究や教育についての可能な道筋を示すこととする。

## (2) 著作物との差異

注目すべきは、コンテンツ法の定義するコンテンツの概念が、著作権法で定義される「著作物」とは異なった集合であるところであろう。著作権法の著作物は以下のように定義されている。

思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの

この、「思想又は感情」、「創作的」、「表現」、「文芸、学術、美術又は音楽」の4つの要件のうち、最後の「文芸、学術、美術又は音楽」はコンテンツ法の「教養又は娯楽」と齟齬を来すことはないと考えられるし、また「思想又は感情を創作的に表現したもの」の部分は、「人間の創造的活動により生み出されるもの」と対応しているように理解される。それ故、著作権法の著作物とコンテンツ法でのコンテンツの定義の差異として浮かび上がるのは、著作権法における「表現」という限定の要件が、コンテンツ法では外れているのではないかと推測されるところである。

あるアウトプットが「創作的な表現」であるか否かという論点は、著作権法にまつわる様々な議論で争われる、重要なポイントである。例えば、数値などの客観的な事実の伝達である場合や、キャッチコピーなどの短い文章、あるいはキャラクター表現のアイデア部分などについては、著作物ではないとされてきた。

コンテンツという語を新たに創造したからには、こうした著作権法「外」の情報についてもコンテンツとして包含して振興しようという政策的意図があったのではないかという推測をすることは出来る。一方で、著作物性が認められている舞踊や彫刻、建築といった立体物について、コンテンツの範疇からはずされていることは、この定義からして明らかで

---

ある。少なくとも、コンテンツは、イコールで著作物というわけではないことはこの点だけを考えてもはっきりしている(いわゆるキャラクターフィギュアがどのような扱いになるのかは悩ましいところであろう)。なぜ、コンテンツと著作物とではこのようにズレが生じているのだろうか。

---

## コンテンツ概念の成立過程

---

### (1) コンテンツ法成立以前の「コンテンツ」

コンテンツ法は、その第1条に「知的財産基本法の基本理念にのっとり」とある通り、知的財産基本法に依拠している。しかし、知的財産基本法(2002年)の本文では「著作物その他の人間の創造的活動により生み出されるもの」との記述が第2条にあるものの、「コンテンツ」という語は登場しない。

ただ、2002年当時経済産業大臣であった平沼赳夫は、第155回臨時国会の経済産業委員会における法案の趣旨説明で「すぐれた発明、製造ノウハウ、デザイン、ブランド、コンテンツなどの知的財産」と発言し、「コンテンツ」という語を用いて法案の説明を行っている<sup>2</sup>。その後の審議でも、「コンテンツ」という語は特に注釈が入っていない<sup>3</sup>。つまり、2002年の時点でこの用語とその意味するところは十分に既知なのである。

この理解のベースとなるのは2000年11月に示された「IT基本戦略」であり、同戦略では「あらゆる美術作品、文学作品、科学技術を地理的な制限なく、どこにいても鑑賞、利用できる。また、人々がデジタル・コンテンツを容易に作成し、流通させることができる」ことを社会の目指すべき姿としている<sup>4</sup>。ただしこの「コンテンツ」には「情報の内容、中身。特に静止画や動画、音声等の素材を表す」との注釈が附されており、この定義は当時の情報通信行政を司っていた郵政省によるものであり、通信白書等で用いていた「コンテンツ」(あるいは「コンテンツ」)であろう。つまり、「コンテンツ」という語が政策の中心へ入っていくその起源は、まずは情報通信政策の分野である<sup>5</sup>。

しかし、「情報の内容、中身」とする定義と、コンテンツ法の定義とはかなりの隔絶がある。この定義では、著作物

性を認められることのない単純なデータなどを含むことはもちろんのこと、郵政省が取り扱う「通信」の文脈において考えるならば、情報の内容や中身というものは、日本国憲法第21条、さらには電気通信事業法第4条で、国家や事業者が一切斟酌することを許さないとする性質のものであることを忘れてはならない。1999年当時から郵政省は「違法・有害コンテンツ」という言葉を用いているが、通信において絶対の秘密となるべきもの（例えばプライベートな会話など）がイコールで「コンテンツ」であるならば、ア・プリオリに合法性・違法性を問うこと自体が不可能になる。つまるところ、コンテンツ法のコンテンツと、国からも秘密であるべき個人の会話などといった情報通信技術上の「コンテンツ」とは、はっきり弁別しておかなければならない。

では情報通信技術上の「コンテンツ」がどのようにコンテンツ法のコンテンツへとリファインされていったのかを辿ってみたい。

## (2) 曖昧なままの「コンテンツ」概念

知的財産基本法の成立は2002年11月27日であるが、これは同年7月3日の「知的財産戦略大綱（以下、大綱）」<sup>6</sup>を受けての立法であり、この大綱は、内閣総理大臣自身の決裁によって同年2月25日に設置された「知的財産戦略会議」での検討を経て決定されたものである。さらにこの会議は、第154回国会での小泉内閣総理大臣による施政方針演説で、知的財産を「戦略的に保護・活用し、我が国産業の国際競争力を強化することを国家の目標」とするとの宣言を受けてのものである<sup>7</sup>。また、この宣言の青写真は、その前年から自民党の知的財産関連合同会議で検討されていたものと理解される<sup>8</sup>。

一連の過程の中でどのように「コンテンツ」が入り込み、コンテンツ法へ至るのかを追ってみたい。なお、代表的な事項についての年表を以下に予め提示しておく。

年 月	事 項
2001年12月	自民党内部で「知財立国宣言」が固まる
2002年2月	小泉施政方針演説で「知財立国宣言」
2002年2月	知的財産戦略会議 設置
2002年3月	〃第1回会合
2002年7月	知的財産戦略大綱 決定
2002年11月	知的財産基本法 成立
2003年3月	〃 施行
2003年3月	知的財産戦略本部 第1回会合
2003年7月	「知財推進計画」公表
2003年11月	経団連意見書発表
2004年3月	コンテンツ法 国会提出
2004年5月	コンテンツ法 成立

図1 知財立国宣言からコンテンツ法成立まで

まず、小泉の2月の施政方針演説の時点で知財の中心とされ例示されているのは「特許」のみであり、インターネットの利活用についてすら知財の枠にはくられていないところが興味深い。現在知的財産に関連する業務へ従事する人々は、さぞ気をもんだことであろう<sup>9</sup>。

しかし7月にまとめあげられた大綱では、「具体的行動計画」の一つとして「優れたコンテンツ創出等への支援」が含まれるようになっており、さらにその「優れたコンテンツ創出」の中には「映画をはじめアニメーションやコンピュータ・グラフィックス」の他にも「放送コンテンツや教育用コンテンツなどのブロードバンドコンテンツ」という語も含まれ、インターネット政策をも包含しうる比較的大きな項として屹立してくる。わずか数ヶ月の期間でありながら、なかなか大きな変化である。なぜこのような変化がもたらされたのだろうか。

その前に、大綱本文中での「コンテンツ」が、正式な行政文書にしては珍しいほどに大きくブレていることについては言及しておきたい。大綱中でコンテンツという語に修飾が付与される場合、そこには「音楽・映画等のコンテンツ」という表現と「アニメーションやゲームソフト等」という2つの表現が併存している。一般的な技術文書においてこのようなブレは発生させるべきものではない。また、同文書内の「優れたコンテンツ創出」という項は「メディア芸術」で始まり、メディア芸術の説明として「映画をはじめアニメーションやコンピュータ・グラフィックス」と続いていくという、何とも捻れた、あるいは入れ子になっていると評するべきか、いずれにせよあまり構成として整理されていないという印象は拭い難い。これらは、半年にも満たない短い期間での検討・取りまとめ

というスピード感を考えるとやむを得ないだろうか。ただこの種のプレは、後述の推進計画（2003年）でも完全に取り除かれてはいないことから、書き手の別に依るものと考えた方が妥当かもしれない。

### (3) 定義の決定とその意義

2002年の会議資料を追ってみると、「コンテンツ」の登場とインターネットとの連結については明快である。第1回の会議<sup>10</sup>において、事務局が「知的財産をめぐる状況について」として示した整理の中で登場する「コンテンツ」の事例は、「着メロ」ビジネスの成功についてである。年間約500億円のビジネス規模を「わずか1.5年で達成」し、コンテンツを活用する新事業は「期待される成長分野」であると紹介している<sup>11</sup>。同資料は内閣官房の事務局で整理されたものだが、「着メロ」についてのビジネスをこの資料の中に盛り込ませることが出来る委員は、構成員中には一人しかいない。当時レコード協会会長であった富塚 勇である。

富塚は第5回会議で「デジタルコンテンツの事業を行っている業界からただ一人この委員に選んでいただいた」<sup>12</sup>とその自負を語っており、「コンテンツ」という語を我が事として取り扱っているとの強い自覚を持っていることが伺える。2002年はインターネット上での音楽の複製と流通が社会問題となっていた時期で、同時期の新聞には、例えば「デジタルコンテンツの管理サービスを提供しているベリマトリクス・ジャパン」が「国内の違法音楽サイトによる（海賊版の）被害額」が大きいとの調査を発表したといった報道を見つけることができる<sup>13</sup>。富塚は彼の日常業務の経験故に、「コンテンツ」という情報通信の背景を持つ用語を著作権の絡む文化政策の場へ「輸入」してくることに、特に抵抗はなかっただろう。

コンテンツという語の定義の確立を考える上で決定的なのは、文部科学省が配布した「知的財産戦略の確立に向けた取組」という資料である<sup>14</sup>。驚くべきことに、この中で文部科学省は、「知的創作物=コンテンツ=著作物」と整理し、著作権を「知的創作物（コンテンツ）の『無断利用を差し止める権利』」と記述しているのだ。コンテンツが、明快な法的な定義を持つ語（=著作物）と比較され、その概念との距離感をはっきり示されたのは、この時点であろう。この第1回会議での「コンテンツ」という語の登場は、和製英語たるコンテンツ概念のその後の明快化において、極めて重要なターニ

ングポイントになっている。

まず内閣官房が、コンテンツは商業性が期待できるビジネス分野であることを示し、そして文科省は「コンテンツ=著作物」という考え方を提示した。この整理は、情報通信技術上の「コンテンツ」、つまり総務省（郵政省）が用いていたコンテンツよりその意味する範囲を狭めているが、その代わりに、ある程度の善悪・優劣・巧拙といった判断を「コンテンツ」へ持ち込むことが可能となる。もちろん、出版物や絵画などを国家が検閲することは、憲法上許されないことには変わりはないが、もし総務省的な通信の用語のまま、つまり「コンテンツ」に個人の私信や会話をも含むままであるならば、政府は「コンテンツ」を顕彰することも、制作を促進することも困難であろう。発表され公開され大勢に提示される著作物であれば、顕彰することも可能だし、青少年に有害であると示すことも可能であるし、商品性と文化性を持つものと定義してあれば、広く創造の推進を促すことは国家の産業政策としても何らの問題も起きようがない。さらに文科省は、コンテンツの「利用」を「コピー・配布、レンタル、インターネット送信等」とした。これはコンテンツ法でコンテンツに含まれていない著作物（例えばダンスや建築など）がなぜ外れたかをも示している。人間の身体や建築物などの物体に強くバインドされた著作物は、デジタルメディア上でコピーが不可能であるから「利用」が出来ないし、インターネット上でのビジネスも不可能であるからである。

この後に知的財産基本法が国会へと上げられて可決・成立し、2003年に施行されると、同法に基づき内閣には「知的財産戦略本部」が常設されることとなった。「知的財産戦略会議」を発展的に受け継いだ同機関には、有識者として角川書店の代表取締役である角川歴彦や、弁護士久保利英明らが参加している。2003年3月の第1回会合でコンテンツについて言及している角川は、「文化産業」はイコール「コンテンツ産業」であり、日本の外交はこれからは「コンテンツ外交」と述べるなど、かなり鼻息が荒い<sup>15</sup>。久保利からはコンテンツ産業の拡大と弁護士業務の増加の期待が語られるが、さすがに角川よりは抑制的である。同会合でコンテンツについて言及した委員は彼らを含めて3名しかおらず、最後の1人である中山信弘の発言は、著作権制度の重要性やコンテンツ産業従事者を取り巻く環境についての言及に留まった冷静なものだ。

第3回の会合で、「知的財産の創造、保護及び活用に関する推進計画案（骨子）」が平場に上げられ、その中には

「コンテンツビジネス振興法(仮称)」の制定を求める旨が盛り込まれている<sup>16</sup>。角川はさらに会議中に「コンテンツ・ビジネス振興法というものが必要なんじゃないか」と口頭で念を押している<sup>17</sup>。もちろんこれがその後のコンテンツ法であることは言うまでもない。

同会はその後わずか4ヶ月の2003年7月に「知的財産の創造、保護及び活用に関する推進計画(以下、計画書)」を取りまとめる。この計画書の中でコンテンツはその一章を占め、かなりの重みを持つ知的財産として取り扱われている<sup>18</sup>。これは角川や久保利らの働きかけによる部分も大きいことは間違いないが、中山の実働も大きかったことは平沼大臣の発言から伺える<sup>19</sup>。中山の計画案を受けて、平沼が会合中に「コンテンツ産業の振興に全力を挙げていく」と明言する流れであり、大臣の言葉にふさわしいウェイトが割かれたとも言える。また、久保利は日本貿易会月報に「コンテンツ立国に向けた課題と今後の取り組み」と題したエッセイを寄稿しており、彼は「コンテンツビジネスを日陰の存在から今後の日本経済の中核の一つに据えた」と計画書への貢献を自己評価している。記憶すべきは、「これまでのコンテンツは日陰者であったがコンテンツを光の当たる場所に出す」という確固たる意志があったことを、委員の一人が述べているところであろう。計画書内での「コンテンツ」に振られた注釈は「映画、アニメ、ゲームソフトの著作物等」であり、著作権法との連結が確固たるものとなっていることが伺える。

ただ、計画書の本文中に「振興法を立法する」という文言は記載されず、「環境を整備する」や「施策の実施」といった表現に留められている。これは、コンテンツ法を議員立法という形での立法を目指したからであるが、そうした立法過程になったのは、第3回で片山総務大臣が「放送事業者や権利者団体と関係者間の利害関係や過去の経緯」を懸念点として挙げている通り、関係者の利害調整が時間的に間に合わなかったからであろうと推測される。この後は経団連が法律に向けての期待を述べる意見書を提出するなどして産業界からの後押しが行われ<sup>20</sup>、自民党コンテンツ産業振興議員連盟の議員を中心とした議員立法として2004年5月の第159回臨時国会にてコンテンツ法は成立をみせ、翌月の施行を経てコンテンツという語の定義は現在のように示された<sup>21</sup>。

## コンテンツの研究手法とその課題

### (1) 個人的な背景

かなりの駆け足でその輪郭を固められた「コンテンツ」であるが、計画書の「第4章コンテンツビジネスの飛躍的拡大・第1節魅力あるコンテンツを創造する・第1項人材を育成する」で示されている通りに、大学での人材育成プログラムは、早々に施行へ移される。以下は筆者個人の経験談で恐縮ではあるが、少しだけお許しを頂きたい。

筆者はコンテンツ振興法の成立した2004年から東京大学大学院学際情報学府で開始された「コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム」の第一期生であり、コンテンツと教育、またその研究という部分については国策に人生を大きく影響された者の一人である。その後このプログラムを母体として発足した学会である「コンテンツ文化史学会」でも委員職を拝命し、微力を尽くしている。

コンテンツの制作・教育・研究について長く従事してきたことも確かであり、コンテンツ法成立以後のコンテンツ教育や研究については、「2004年のコンテンツ法成立を受け、コンテンツにまつわる研究は国の内外を問わず絶え間ない進展を見せてきた」というような美しい枕詞の類を、思わず書きたくなる気持ちはよく分かる。それは確かであるが、しかしながら、2004年の時点からコンテンツの研究手法と教育手法は問題を抱えていたし、その問題は解消しないまま現在に至っているという認識は、一学徒として整理しておかねばなるまい。

こうして本稿を執筆するために当時の経緯を調べ直してみても、2004年に成立した法律を受けて同年中に教育プログラムをローンチするというのはかなりのハードスケジュールであり、法律やその手前の計画書、審議会で明示された概念や課題、その意味するところを精緻に咀嚼した上で教育や研究の制度を設計していくというような時間的なゆとりは、当時全く無かったと断言して差し支えなからう。

少なくとも、「コンテンツ」と「著作物」はどのように法律上で重なっているかあるいは異なっているか、といったターミロジー自体をネチネチと考えるような研究者は筆者しかいなかったことは確かであるし、現代においてもこうした部分を疑問に思う人に出会ったことはない。法学領域であれば整理されて当然の内容であるが、これはコンテンツの研究

や教育についての問題を反映してのこととも言える。

自分語りはこれくらいにして、以下では、コンテンツの教育・研究の手法が確立しているとは言い難いが、それには構造的にそのようになっているからだという理由を説明し、しかしながらコンテンツ研究のメソッドを確立させる、ありえるべき道筋について叙述したい。

## (2)コンテンツの研究・教育手法の課題

コンテンツ法の施行から15年以上が経過し、「デジタルコンテンツ」や「メディアコンテンツ」を教育・研究の柱としている大学組織は、先に挙げた東京大学情報学環以外にも数多く存在するようになった。

例えば専門職大学院であるデジタルハリウッド大学大学院は「デジタルコンテンツ研究科デジタルコンテンツ専攻」<sup>22</sup>を有し、「学に根ざす卓越した応用力と実践力に富む人材を養成すること」をゴールとしている。科目やシラバスを見ると、ICT応用技術の概論を核に据え、“Unity”や“プロトタイピング”などといった実学部分の習得を中心としたカリキュラムの組み立てであることが分かる。これは完成したプログラムであり成果も出ているのは確かだが、しかしこのカリキュラムは、コンテンツのうちのゲームや3DCGの部分に合焦し過ぎているとは言えるだろう。コンテンツは「映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション」などを含んでいるわけであるからしてこの不足は明らかである。

ここで否応なく気づかざるを得ないのは、コンテンツのような多様で幅広いジャンルの「実用の知」というものが、わずか数年間の学校教育で習得可能とはとても思えないところである。いやそれどころか、プロフェッショナルが何年間もの時間を費やして習得するマンガや、写真、文芸、音楽などの技術、芸事の全てを横断的に身につけるなどということは、体験学習的なものを除けば、人間のキャパシティとして現実的に不可能であろう。

マンガというコンテンツの研究は、例えばアルフォンス・ミュシャがそうであったように、紙というメディアや印刷技術自体の探求に向かうような方向性がありえるし、一方で例えば、コンピューターゲームは、コンピューター内で仮想空間を創造し物理法則や物性をエミュレーションするような探求を行ったりする。両者とも確かに「コンテンツの研究」であり、その仕組みを伝授することは専門的な「教育」であるが、では双方の全てを過不足無く享受することが大学教育で

あれ専門学校教育であれ大学院教育であれ、実現可能な教育課程だろうか。あるいは両者に共通する学問的ディシプリンを抽出するということが可能であるのだろうか。

「いや、マンガや3DCGなどの具体的な技術についてはそうかもしれないが、経営やプロデュースの領域においては可能性はある」という疑義は成立するだろう。しかしそれも実態から遊離していると言わざるを得ない。例えば、日本の商業アニメのプロデューサー業務を一律に記述することは不可能である<sup>23</sup>。もしそれを大学の研究者が、単純な記録ではなく、人材の育成を狙って記述する、つまり教育プログラムを設計しようとするのならば、それはアカデミシャンが大学の側から日本のアニメ制作体制を一律化しようすることを意味してしまう。これは発想からしてまず問題が多い。

さらに、ソーシャルゲームやネット動画等々の比較的新しいコンテンツの「プロデューサー」の働き方を考えれば、それらの業務が「経営」や「マネジメント」の範囲に収まっているのかも含めて、疑問は増える。経済学や、ジェネラルな経営学であるのならばともかく、「コンテンツ」というジャンルでの網羅性を主張するのはやはり困難であろう。

## (3)コンテンツ研究の統合可能な未来像

以上観てきたように、コンテンツを学ぶ・調べるという行為を、一つの学問的なディシプリンへと統合・収束させることは不可能と考えられる。コンテンツという区分は政策的決定であり、その区分は必ずしも技術的・学問的な必然性とは連結していない。だからコンテンツというくくりで意味を考える学問的・教育的発想に、統一的な仮設・理論や、現実味のある教育カリキュラムは見出しにくい。しかしながら、確かに「コンテンツ」という語が操作的に定義された故に、必然的に様々な学問領域を含み、美学や工学など既に長い歴史を持つ様々なジャンルを含んだことをプラスに考える枠組みはある。

個人がその全ての学問領域を横断することは困難かもしれないが、「場」全体の知性が、ということであれば可能であろう。個々人が実用の知を核とし、合理的な説明を求める科学的方法の姿勢を基本的なディシプリンとし、その意識を共有して学究をすすめる姿とすることは未来像として定立する可能性はある。

コンテンツ研究や教育をその個人のものではなく「場」と

して捉えれば、種々雑多なコンテンツの研究が並列している場を整えればそれは「場」全体としてコンテンツの研究が成立し、教育が実現されていると述べることは可能ではないか。

コンテンツは、その語が出来るはるか以前、複製メディアが技術的に誕生したその最初期からメディア横断的な性質を持っている。写真の技術と絵画の技術は相互に影響を与えながら発展してきたものだし、紙に印刷して頒布するマンガと映像表現であるアニメーションとの境界を軽々と越境したのは20世紀初頭のマンガ家達であり、その代表例はウィンザー・マッケイの“Little Nemo”(1911)であろう。

しかしながら、Henry Jenkinsがその著書“Convergence Culture”で“Transmedia Story-telling”の概念を示したのは、そこから1世紀近くを経た2006年になってからで、コンテンツを通じてメディアの境界を超えた物語やキャラクターを示すことは、表現としての魅力を非常に強くしているのではないかという発想は、決して主流のメディア観ではなかった。少なくとも2004年にそうした設計を盛り込むことは時間的にも不可能に近い難事であったろう。

科学的ディシプリンを共有しコンテンツを鍵として知を横断する、そういう科学的探求のために「コンテンツ」を捉え直す時期ではないか。

註

1. 例えば、三原龍太郎『クール・ジャパンはなぜ嫌われるのか』(2014・中央公論社)など参考のこと。
2. 第155回国会 経済産業委員会 第3号 会議録 (2002) [http://www.shugiin.go.jp/internet/itdb\\_kaigirokua.nsf/html/kaigirokua/009815520021106003.htm](http://www.shugiin.go.jp/internet/itdb_kaigirokua.nsf/html/kaigirokua/009815520021106003.htm)
3. 第155回国会 経済産業委員会 第6号 会議録 (2002) [http://www.shugiin.go.jp/internet/itdb\\_kaigirokua.nsf/html/kaigirokua/009815520021113006.htm](http://www.shugiin.go.jp/internet/itdb_kaigirokua.nsf/html/kaigirokua/009815520021113006.htm)
4. IT戦略会議「IT基本戦略」(2000) <https://www.kantei.go.jp/jp/it/goudoukaigi/dai6/6siryoushou2.html>
5. 中川譲「日本における『コンテンツ』の成立過程」(2011) <https://core.ac.uk/download/pdf/267849797.pdf>
6. 知的財産戦略会議「知的財産戦略大綱」(2002) <https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki/kettei/020703taikou.html>
7. 第154回国会における小泉内閣総理大臣施政方針演説(2002) <https://www.kantei.go.jp/jp/koizumispeech/2002/02/04sisei.html>
8. 甘利明「知財立国宣言の提案」(2017) [https://amari-akira.com/03\\_policy/inprop-proposal.html](https://amari-akira.com/03_policy/inprop-proposal.html)
9. 例えば、例えば、松尾憲一郎「『知的財産(権)』という専門用語の定着に至るまでの戦い」(パテント、68(2)、2015)など参考のこと。[https://system.jpaa.or.jp/patents\\_files\\_old/201502/jpaapatent201502\\_115-119.pdf](https://system.jpaa.or.jp/patents_files_old/201502/jpaapatent201502_115-119.pdf)[https://system.jpaa.or.jp/patents\\_files\\_old/201502/jpaapatent201502\\_115-119.pdf](https://system.jpaa.or.jp/patents_files_old/201502/jpaapatent201502_115-119.pdf)
10. 知的財産戦略会議(第1回) 議事次第(2002) <https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki/dai1/gijisidai1.html>
11. 「知的財産をめぐる状況について」(2002) [https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki/dai1/s\\_04.pdf](https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki/dai1/s_04.pdf)
12. 知的財産戦略会議(第5回) 議事録(2002) <https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki/dai5/5gijiroku.html>
13. 読売新聞2002年2月5日「違法音楽サイト被害 昨年後半で73億円超」(2002)
14. 「知的財産戦略の確立に向けた取組」(2003) [https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki/dai1/s\\_09.pdf](https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki/dai1/s_09.pdf)
15. 第一回知的財産戦略本部議事録(2003) <https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/dai1/01gijiroku.html>
16. 知的財産戦略本部会合(第3回) 議事次第(2003) <https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/dai3/03gijisidai.html>
17. 第3回知的財産戦略本部議事録(2003) <https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/dai3/03gijiroku.html>
18. 知的財産の創造、保護及び活用に関する推進計画(2003) <https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/030708f.html>
19. 第4回知的財産戦略本部議事録(2003) <https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/dai4/04gijiroku.html>
20. 日本経済団体連合会「エンターテインメント・コンテンツ産業の振興に向けて」(2003) <https://www.keidanren.or.jp/japanese/policy/2003/110/>



- 
21. 経済産業省「これまでの我が国コンテンツ産業国際展開に向けた取組」(2004) [https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/bunka/gjjiroku/019/04112601/003.pdf](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/bunka/gjjiroku/019/04112601/003.pdf)
  22. デジタルハリウッド大学大学院「教育の目的」 <https://www.dhw.ac.jp/feature/gs/>
  23. アニメプロデューサーの里見哲朗は以下のように述べている。「業界内のほくでも、自分のかかわっていない個別のスタジオやプロジェクトでプロデューサーの実務、実態がどうなっているかはわかりません。制作デスクがほとんどの業務をこなして、プロデューサーがただの渉外担当のようになっていることもありますし、鬼神のごとくなんでもこなしてしまうスーパープロデューサーさんもいらっしゃいます。」(2017)

<https://nizista.com/views/article2?id=819e68a0debb11e6aba33b5e601c16c>