

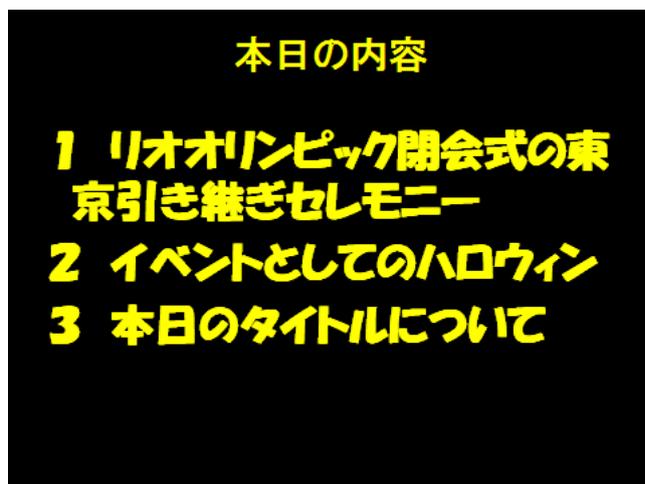


ポップカルチャーの行方

—日本から発信する魅力—



発表者：武蔵野学院大学 佐々木隆



要旨

今やポップカルチャーを単なる若者が夢中になっているものとして片づけてしまうことができないほど、発信型の大きな魅力を持っている。その象徴的な映像をリオオリンピック閉会式での日本のプレゼンテーションに見ることができる。特に後半の映像には日本のポップカルチャーのキャラクター等が効果的に活用されていた。クール・ジャパンの魅力が最大限に活用されたのだ。そこに込められていたメッセージとは何なんかも解き明かしていきたい。ポップカルチャーはどんな可能性を持っているのか、政府はどのような動きを見せていこうとしているのかを探る。



目次

資料	1	リオデジャネイロ・オリンピック	2
資料	2	『映像等コンテンツの制作・活用による地域振興のあり方に関する調査 報告書』	2
資料	3	ハロウィン	3
資料	4	「ポップカルチャー（3）」	3
資料	5	「ポップカルチャー（4）」	4
資料	6	関連年表	5
資料	7	パワーポイント（モノクロ）	巻末

資料1 リオデジャネイロ・オリンピック

期間 2016年8月5日～8月21日（17日間）

閉会式

2016年8月21日午後8時（ブラジル時間、UTC-3）より。会場はリオデジャネイロのエスタジオ・ド・マラカナン。

*発表中は「リオデジャネイロ・オリンピック」を「リオオリンピック」と略称を用いる。

*閉会式の映像は以下の通り。

https://www.youtube.com/watch?v=sk6uU8gb8PA&feature=player_embedded

（3:17-11:30 までを使用）



資料2 『映像等コンテンツの制作・活用による地域振興のあり方に関する調査 報告書』

『映像等コンテンツの制作・活用による地域振興のあり方に関する調査 報告書』

国土交通省・経済産業省・文化庁、2005年3月

第3章 地域に関わる映像等コンテンツの活用による地域振興のあり方

「観光立国行動計画」を通じて、「観光立国」「一地域一観光」の取組が推進される中で、地域の魅力あるコンテンツの効果的な活用が注目されている。これまでもNHK大河ドラマを始めとして、映画・ドラマの舞台を観光資源として活用しようとする取組は多かったが、最近になって、「ラブレター」「冬のソナタ」「世界の中心で、愛をさけぶ」などの話題作が登場する中で、改めてその可能性が注目されている。また、映画をテーマにしたテーマパーク（ユニバーサルスタジオ）、アニメを活かした街作りなどの例にみられるように、集客要素としてのコンテンツの活用は、現実の世界を対象とした映画・ドラマにとどまらず、まんが・アニメ・ゲームも含めて拡大している。

ここでは、このような地域に関わるコンテンツ（映画、テレビドラマ、小説、まんが、ゲームなど）を活用して、観光と関連産業の振興を図ることを意図したツーリズムを「コンテンツツーリズム」と呼ぶことにしたい。

1. 「コンテンツツーリズム」に期待される効果

(1) 地域の経済振興・住民の愛着心の向上

- 地域の経済振興
- 住民の地域への愛着心向上に寄与することができる

(2) 観光資源の創出・魅力の向上

- 地域独自の物語性を創出することができる
- 時間消費型の余暇の過ごし方を提供することができる

2. コンテンツツーリズムの推進上の課題

(1) 観光資源の創出

コンテンツツーリズムの推進に当たっては、コンテンツを活用することによって、観光資源を創出することがその第一歩である。ロケ地ガイドマップの発行、案内板の設置やガイドの育成など、コンテンツが生み出す「物語性」「テーマ性」を活かすための創意工夫が望まれる。

(2) 住民の理解・共感・参加の促進

コンテンツについて、地域の住民が、その価値を理解・共感し、ガイド等として参

資料3 ハロウィン

ハロウィン

【意味】 ハロウィンとは、キリスト教の諸聖人の日『万聖節』（11月1日）の前夜（10月31日）に行われる祭り。ハロウィーン。

【ハロウィンの語源・由来】

ハロウィンの語源は、「諸聖人の祝日の前夜」を意味する「All Hallow's Even」が短縮された「Halloween」で、「Hallowe'en」とも表記される。

ハロウィンの由来は、古代ケルト人の秋の収穫感謝祭に起源があるといわれる。

古代ケルト民族の1年の終わりは10月31日と定められ、この夜には死者の霊が親族を訪ねたり、悪霊が降りて作物を荒らすと信じられていた。

そこから、秋の収穫を祝い悪霊を追い出す祭りが行われるようになり、キリスト教に取り入れられて、現在のハロウィンの行事となった。

ハロウィンには、「Jack-o'-lantern（ジャック・オー・ランタン）」と呼ばれる、カボチャをくり抜いて顔を作った中に蝋燭を立てた提灯が飾られるが、これは死者の霊を導いたり、悪霊を追い払ったりするための焚き火に由来するといわれ、お盆の「迎え火」や「送り火」に近いものがある。

ハロウィンでは、仮装した子供たちが「Trick or treat!（お菓子をくれないといたずらするぞ）」と言って、近所の家からお菓子を貰う由来は、農民が祭り用の食料を貰って歩いたさまを真似たものといわれる。

(<http://gogen-allguide.com/ha/halloween.html>)(20161115)



資料4 「ポップカルチャーとは（3）」

ポップカルチャー（5）中村伊知哉「ポップカルチャー政策概論」（2003，独立行政法人経済産業研究所，2004年7月，online）

<http://www.rieti.go.jp/jp/publications/pdp/04p008.pdf#search=%E3%83%9D%E3%83%83%E3%83%97%E3%82%AB%E3%83%AB%E3%83%81%E3%83%A3%E3%83%BC%E6%94%BF%E7%AD%96%E6%A6%82%E8%AB%96>
(20160807)

注) なお、「ポップカルチャー」を確定する定義は見出せない。本稿では、古典・伝統芸術や貴族文化に対抗する概念としての流行文化や大衆文化として、緩くとらえておく。ジャンルとしては、マンガ、アニメ、ゲームといった日本の得意分野や、映画、音楽といったアメリカの得意分野、ウェブやケータイといったデジタルの新分野、そして、ファッション、オモチャ、スポーツ、風俗などメディア・コンテンツ以外のものも含む。ポップカルチャーは時代とともに移ろうものであり、国や民族によって状況は異なり、個人にとっても主観によって定義は異なる。かつてのポップカルチャーが伝統芸能に化す例は多く、また、落語や歌舞伎が今なおポップかそうでないかは意見が分かれるところである。

(p.3)

P2P と並ぶデジタル化のトレンドがユビキタスである。モバイルやウェアラブル、あるいは埋め込みコンピュータといったコンピュータの一層のダウンサイジングと浸透は、服や家具、クルマや道路など、あらゆるモノをコンピュータ化し、ネット接続することを意味する。ヒトとモノ、モノとモノがデジタルで対話しはじめる。

便利さや機能性といった近代のテーゼを追求するというより、ヒトと機械の関係が変わる点が重要である。例えばホンダのアシモにしろ、ソニーのアイボにしろ、あるいはもっとオモチャに近いセガトイズのプーチにしろ、ロボットペットはいずれも高性能のコンピュータだ。四角四面だったコンピュータは、業務をこなす冷徹な機械から、ヒトと対話し共存する友達へとポジションを変えようとしている。そして、その姿かたちがコンテンツとなる。

擬人化を好むのは日本人の特性と言われるが、ポップなキャラクターがハイテクを伴う実体となって身近に遍在するのはまさに日本的である。身近なのはロボットばかりではない。自動販売機がこれほど浸透しているのも日本の特徴だ。

ジュースやタバコだけでなく、オモチャも、花も、コメも、生卵も、生きたカブトムシも自販機で買える。利用者に話しかけたり、携帯電話で支払いができたり、やけにハイテクである。それらを通信回線でネットワーク化するプロジェクトもある。

アニメやゲームのキャラクターがオモチャや日用品、あるいは旅客機や軍用機にまでシンボルとして活用されている。村上隆のデザインがルイ・ヴィトンに採用されたように、日本のポップなアートが高級ブランドと溶け合ったりする。日本のポップカルチャーがディスプレイを飛び出して、現実空間に姿を示すケースも増加するだろう。

ティーンズのファッション、フィギュア人形やカップめん、異様に浸透したコンビニ、どつき漫才、多様な性風俗産業。強い個性を放つニッポンの文化状況は、これからも世界から発見されていくこととなろう。それがポップなものとして受け容れられるか、異質な好奇の対象として消費されるだけかは別として。

(p.12)

資料5 「ポップカルチャーとは（4）」

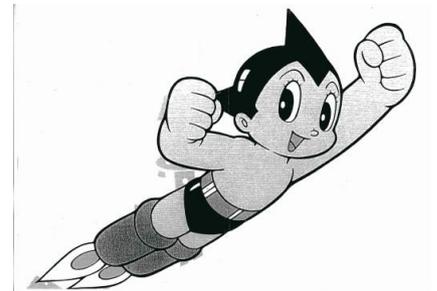
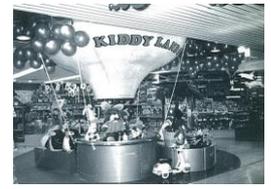
ポップカルチャー（7）「外務省 わかる！国際情勢」より

ポップカルチャーとは、大衆向けの文化全般のことを表しますが、現在では「訴求力が高く、等身大の現代日本を伝えるもの」という意味でも使われます。具体的には、漫画、アニメ、映画、ゲーム、ライトノベル、ポピュラー音楽、テレビなどのことを指し、世界に向けて多種多様な作品が紹介されているだけでなく、各国で日本のポップカルチャーの魅力を発信する様々なイベントが行われています。これらの作品やイベントを通じてポップカルチャーに触れ、ファンになったことで、日本語や日本文化に興味を持ったという人は世界中に数多くおり、今やポップカルチャーは、日本に対する理解や信頼を深めるための重要なツールのひとつになっているのです。

(<http://www.mofa.go.jp/mofaj/press/pr/wakaru/topics/vol138/index.html>) (20160807アクセス)

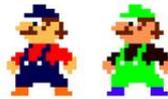
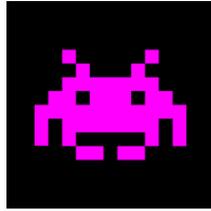
資料6 関連年表

- 1914年 竹久夢二、港屋絵草紙店、開店
- 1914年 宝塚少女歌劇団、初公演
- 1940年 中原淳一グッズの店、ヒマワリ開店
- 1946年 橋立孝一郎、現在の秩父市に「読書クラブ橋立書店」を創業（現在のキディランド）
- 1950年 キディランド、原宿にオープン
- 1953年 テレビ放送開始
- 1954年 本多猪四郎監督『ゴジラ』
- 1956年 国連に加盟
- 1959年 レコード大賞始まる
- 1960年 カラーテレビ放送開始
- 1963年 TVアニメ『鉄腕アトム』放映開始
- 1963年 観光基本法
- 1963年 実用英語検定試験開始
- 1964年 特殊法人国際観光振興会設立
- 1964年 経済開発協会機構（OECD）加盟
- 1964年 外務省に情報文化局文化事業部設置
- 1964年 東京オリンピック開催
- 1964年 日本漫画家協会設立
- 1965年 **Edmund Gallion,Public Diplomacy** の概念を提唱
- 1966年 埼玉県大宮市立漫画会館開館
- 1966年 『ウルトラマン』放映開始
- 1966年 TVアニメ『魔法使いサリー』放映開始
- 1969年 TV番組『8時だヨ！全員集合』（～1985年）
- 1969年 TVアニメ『ひみつのアッコちゃん』放映開始
- 1970年 フィルムセンター開館
- 1970年 大阪万国博覧会
- 1971年 『仮面ライダー』放映開始
- 1971年 マクドナルド第1号店、銀座にオープン
- 1971年 ミスタードーナツ第1号店、箕面市（大阪府）に開店
- 1971年 カップヌードル発売開始
- 1971年 TV番組『スター誕生！』（～1983年）
- 1972年 札幌冬季オリンピック
- 1972年 池田理代子『ベルサイユのばら』
- 1972年 萩尾望都『ポーの一族』
- 1972年 国際交流基金設立
- 1972年 第1回日本漫画大会
- 1973年 『ドラえもん』（TV放送開始）
- 1974年 **アングレーム国際漫画祭**
*ヨーロッパ最大級の漫画イベント。フランスで最古の漫画関連イベント
- 1974年 サンリオ、ハローキティ
- 1974年 セブンイレブン1号店、開店
- 1974年 デニーズ1号店、開店
- 1974年 TVアニメ『宇宙戦艦ヤマト』放映開始
- 1975年 第1回コミックマーケット開催



*以降通常は年2回。東京国際展示会（東京ビッグサイト）で開催。

- 1975年 日本アニメーション設立
- 1976年 『王家の紋章』連載開始
- 1976年 『キャンディ・キャンディ』（TV放送開始）
- 1976年 『ガラスの仮面』連載開始
- 1976年 国際文化教育交流財団設立
- 1977年 舛田利雄監督『宇宙戦艦ヤマト』
*アニメ映画が脚光を浴びる
- 1978年 東急ハンズ開店
- 1978年 YMO、デビュー
- 1978年 『スペースインベーダー』（アーケイドゲーム）
- 1979年 りんたろう監督『銀河鉄道999』
- 1979年 ソニー、ウォークマン発売
- 1979年 渋谷109開店
- 1979年 『機動戦士ガンダム』（TV放送開始）
- 1980年 あだち充『みゆき』
- 1980年 『パックマン』（アーケイドゲーム）
- 1983年 東京ディズニーランド開園
- 1983年 ファミリー・コンピュータ発売（任天堂）
- 1983年 SG1000（セガ）
- 1983年 中森明夫『『おたく』の研究 街には『おたく』がいっぱい』（『漫画ブリッコ』セルフ出版）
- 1983年 前田實子「Baby-schemaに関する実験的考察—母性心性の触発刺激を中心に—」（『武庫川女子大学 幼児教育研究所研究紀要』第2号）
- 1984年 宮崎駿監督『風の谷のナウシカ』
- 1985年 『スーパーマリオブラザーズ』（任天堂）
- 1985年 スタジオジブリ設立
- 1985年 長谷川町子美術館開館
- 1985年 内田春菊『南くんの恋人』
- 1986年 『DRAGONBALL』（TV放送開始）
- 1986年 山根一眞『変体少女文字の研究』講談社
- 1986年 株式会社アニメイト設立
- 1986年 『ドラゴンクエスト』シリーズ
- 1986年 『聖闘士星矢』（TV放送開始）
- 1987年 第1回全日本国民的美少女コンテスト
- 1989年 東西ベルリンの壁崩壊
- 1989年 『おたくの本』（別冊宝島104号）JICC出版局
- 1989年 大塚英志『少女民俗学』光文社
- 1990年 サンリオピューロランド開園
- 1990年 大友克洋監督『AKIRA』（全米で公開）
- 1991年 大友克洋監督『AKIRA』（英仏独で公開）
- 1991年 島村麻里『ファンシーの研究』ネスコ
- 1991年 デジタルコンテンツ協会設立
- 1992年 日本、商業用のインターネットサービス開始
- 1992年 ハウステンボス開園
- 1992年 『美少女戦士セーラームーン』（TV放送開始）



1993年 NEC、デジタルブック発売
 1993年 日本国際観光学会設立
 1993年 『バーチャファイター』(セガ)
 1994年 ソニー、プレイステーション発売
 1994年 吉備川上ふれあい漫画美術館開館
 1994年 TV番号『開運!なんでも鑑定団』放映開始
 1995年 増田まんが美術館開館



1994年 増淵宗一『かわいい症候群』NHK放送出版局
 1995年 なやせたかし記念館アンパンマンミュージアム開館
 1995年 シール作成機プリント倶楽部
 1995年 『新世紀エヴァンゲリオン』(TV放送開始)
 1995年 押井守監督『Ghost in the Shell/攻殻機動隊』



1995年 Sharon Kinsella. "Cuties in Japan" (Lise Skov and Brain Moeran, editors. *Women, Media and Consumption in Japan.* Curzon Press)

1996年 第1回国際マンガサミット

*当初はアジアマンガサミット、2003年より世界マンガサミット、2005年より国際マンガサミット。

1996年 東京大学教養学部で岡田斗司夫「オタク文化論」開講

1996年 『バイオハザード』(カプコン)



1996年 『名探偵コナン』放映開始

1996年 岡田斗司夫『オタク学入門』太田出版

1996年 YAHOO JAPAN!、検索サービス開始

1996年 任天堂 NINENDO64 発売



1996年 スターバックス・コーヒー一号店、銀座で開店

1996年 セガからセガサターン用ソフト『サクラ大戦』発売

1996年 バンダイ、「たまごっち」発売

1997年 広島市立まんが図書館開館



1997年 ポップカルチャー学会設立

1997年 『ファイナルファンタジーVII』発売



1997年 『ポケットモンスター』(TV放送開始)

1998年 長野冬季オリンピック

1998年 TVアニメ『遊☆戯☆王』放映開始



1998年 日本アニメーション学会設立

1998年 斎藤美奈子『紅一点』ビレッジセンター

1999年 西村博之が2チャンネル開設

1999年 現代マンガ資料館 (大阪府大阪市)

1999年 ちびまるこちゃんワールドオープン

1999年 宮台真司・松沢呉一『ポップ・カルチャー』毎日新聞社

1999年 TVアニメ『ONE PIECE』放映開始



2000年 平野健一郎『国際文化論』東京大学出版会

2000年 京都精華大学芸術学部マンガ学科開設 (日本初のマンガ学科)

2000年 出版8社が配信サイト、電子文庫パブリ開設

2000年 妖怪神社/むじゃらオープン

2000年 倉敷いがらしゆみこ美術館開館

2000年 石ノ森章太郎ふるさと記念館開館

2001年 石ノ森萬画館開館

2001年 三鷹市立アニメーション美術館開館



2001年 京都精華大学表現研究機構 マンガ文化研究所開設

2001年 中央省庁等改革

*国際文化交流に関して外務省と文化庁の役割の明確化

2001年 宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』

2001年 日本マンガ学会設立

2001年 文化芸術振興基本法

*第9条で「メディア芸術」として、漫画、アニメーションが定義される。



2001年 Cure Maid Café オープン

*メイドカフェの誕生と言われる

2001年 東浩紀『動物化するポストモダン』講談社

2001年 Peter van Ham. “The Rise of the Brand State”

2001年 ユバーサル・スタジオ・ジャパン開園

2001年 東京ディズニーシー開園



2001年 9.11 同時多発テロ

2002年 『おねがい☆ティーチャー』

2002年 宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』

*ベルリン国際映画祭金熊賞



2002年 知的財産立国宣言

2002年 知的財産基本法公布 (2003年3月施行)

2002年 日本知財学会設立

2002年 Douglas McGray. “Japan’s Gross National Cool” (Foreign Policy. May/June)

*「クール・ジャパン」を提唱。

2002年 文化審議会答申「文化を大切にす社会の構築について」

2002年 文化庁政策課「文化芸術の振興に関する基本的な方針」

2002年 日韓ワールド・カップ

2002年 横山隆一記念まんが館開館

2002年 国土交通省「グローバル観光戦略」

2003年 SONY、Blu-ray 発売

2003年 ビジット・ジャパン・キャンペーン、スタート

2003年 文化庁：映画振興に関する懇談会「これからの日本映画の振興について」

2003年 経団連「エンターテインメント・コンテンツ産業に向けて」

2003年 東映アニメーションギャラリー開館

2003年 水木しげる記念館開館

2003年 青梅赤塚不二夫会館開館

2002年 独立行政法人国際観光振興機構設立

2003年 宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』

*米アカデミー賞長編アニメ賞受賞



2003年 ダグラス・マッ格雷イ／神山京子訳「(ナショナル・クールという新たな国力) 世界を闊歩する日本のカッコよさ」(『中央公論』第118巻第5号、中央公論新社) / 2002年に原文は発表。

2003年 国際交流研究会『新たな時代の外交と国際交流の新たな役割』国際交流基金

2003年 杉並アニメ資料館開館

2003年 第1回国際文化フォーラム (以降毎年開催)

2004年 大塚英志『「おたく」の精神史—1980年代論』

2004年 Joseph S. Nye, Jr. “Soft Power: The Means To Success in World Politics.”

*ソフト・パワーについて本格的に論じる。

2004年 ジョセフ・S・ナイ／山岡洋一訳『ソフト・パワー』日本経済新聞社



2004年 中野独人『電車男』新潮社

2004年 中島哲也監督『下妻物語』

2004年 外務省機構改革

* 広報と文化交流部門を統合し、広報文化交流部を設置

2004年 (小泉総理)「文化外交の推進に関する懇談会」設置

2004年 コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律 (コンテンツ産業振興法)

2004年 デジタルコンテンツ協会編『ソフトパワー時代の国家戦略コンテンツビジネス』デジタルコンテンツ協会

2004年 コンテンツ産業国際展開行動計画WG報告『我が国コンテンツ産業国際展開に向けた提言』経産省文化情報
関連産業課

2004年 『外交フォーラム』(特集:クール・ジャパン)(通巻第191号、都市出版)

2004年 ニンテンドウ DS 発売

2004年 mixi サービス開始

2004年 GREE サービス開始

2004年 宮崎駿『ハウルの動く城』

2004年 美水かがみ『らき☆すた』(連載開始)

2004年 中小企業庁「JAPAN ブランド育成支援事業」

2004年 中村伊知哉「ポップカルチャー政策概論」独立行政法人経済産業研究所

2005年 Sue Beeton. *Film-Induced Tourism.*

2005年 Jan Melissen, editor. *The New Public Diplomacy*

2005年 平成16年度国土施策創発調査『映像等コンテンツの制作・活用による地域振興のあり方に関する調査 報告書』国土交通省総合政策局観光地域振興課/経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課/文化庁文化
文化部芸術文化課

2005年 愛知万国博覧会

2005年 杉並アニメーションミュージアム開館

2005年 「COOL JAPAN～発掘!カッコイイ日本～」(NHKBS 放送開始)

2005年 第1回東京ガールズコレクション

2005年 野村総合研究所オタク市場予測チーム『オタク市場の研究』東洋経済新聞社

2005年 『中央公論』(特集:今こそ本気で文化外交を)(第120号第10号)

2005年 文化外交の推進に関する懇談会『文化交流の平和国家』日本の創造を

2005年 『ワンダーJAPAN』(三オブックス)創刊

2005年 本田透『電波男』三オブックス

2005年 本田透『萌える男』筑摩書房

2005年 『戦国BASARA』発売

2005年 杉並アニメーションミュージアム開館

2006年 ソニー、アメリカでリーダー発売

2006年 日本デジタルゲーム学会設立

2006年 京都国際マンガミュージアム開館

2006年 東京アニメセンター開館

2006年 アンパンマン子供ミュージアム開館

2006年 麻生外務大臣演説 文化外交の新発想—みなさんの力を求めています(於:デジタルハリウッド大学)

* 漫画、アニメなどのポップカルチャーを文化外交として利用することを演説。

2006年 外務省:ポップカルチャー専門部会『ポップカルチャーの文化外交における活用』に関する報告書

2006年 京都精華大学マンガ学部開設

* 日本で最初のマンガ学部

2006年 杉山知之『クール・ジャパン 世界が買いたがる日本』祥伝社

2006年 中山伊知哉・小野打恵編『日本のポップパワー』日本経済新聞社



- 2006年 任天堂、Wii 発売
- 2006年 『銀魂』（TV放送開始）
- 2006年 Twitter サービス開始
- 2006年 ニコニコ動画サービス開始
- 2006年 四方田大彦『「かわいい」論』筑摩書房
- 2007年 観光立国推進基本法
- 2007年 「文化発信戦略に関する懇談会」発足（文化庁長官裁定）
- 2007年 海外交流審議会「日本の発信力強化のための5つの提言」
- 2007年 「文化芸術の振興に関する基本的な方針（第2次基本方針）」
- 2007年 国土交通省総合政策局『日本のアニメを活用した国際観光交流等の拡大による地域活性化調査報告書』（平成18年度国土施策創発調査）
- 2007年 外務省、国際漫画賞の創設
- 2007年 『外交フォーラム』（特集：「日本ブランド」ってなに？）（通巻223号）都市出版
- 2007年 文化庁長官裁定「文化発信に関する懇談会」
- 2007年 宮台真司・石原英樹・大塚明子『増補サブカルチャー神話解体』筑摩書房
- 2007年 コンテンツグローバル戦略研究会『コンテンツグローバル戦略報告書 最終とりまとめ』（コンテンツグローバル戦略研究会事務局：経済産業省商務情報政策局）
- 2007年 Japan 国際コンテンツフェスティバル（～10月）*2007年より毎年秋に開催。
- 2007年 『BRUTUS』（特集：WHY?WHAT?クール・ジャパン!）（第5793号）マガジンハウス
- 2007年 TVアニメ『らき☆すた』放映開始
- 2007年 『2008 オタク産業白書』メディアクリエイト
- 2007年 三上貴教「パブリック・ディプロマシー研究の射程」（『修道法学』29（2））
- 2007年 渡部恒雄『日本のパブリック・ディプロマシー研究』東京財団研究部
- 2007年 金子将史・北野充編『パブリック・ディプロマシー』PHP 研究所
- 2008年 星山隆『日本外交とパブリック・ディプロマシー』財団法人世界平和研究所
- 2008年 Simon Anholt. *Competitive Identity*.
- 2008年 前田大輔・増田愛子「アニメの聖地 巡礼中」（『朝日新聞』7月26日夕刊）
- 2008年 北海道大学観光学高等研究センター「観光立国への挑戦21 オタクツーリズム 漫画やアニメが原動力へ」（『日本経済新聞』8月19日）
- 2008年 石森秀三「視点 日本の観光48」（『観光経済新聞』8月23日）
- 2008年 コンテンツ学会設立
- 2008年 『Forbes（日本版）』（特集：外国人観光客を日本に呼び込め）（第17巻第6号）ぎょうせい
- 2008年 『文化資源マネジメント論集』（No.1～No.14）（～2009年）北海道大学大学院国際広報メディア観光学院 文化資源マネジメント研究室
- 2008年 佐々木一成『観光振興と魅力あるまちづくり』学芸出版社
- 2008年 近藤誠一『文化外交の最前線にて』かまくら春秋社
- 2008年 観光庁設置
- 2008年 大藪友和『世界「文化力戦争」大図鑑』小学館
- 2008年 『COOL JAPAN 発掘！ かわいいニッポン』ランダムハウ講談社
- 2008年 『COOL JAPAN オタクニッポンガイド』ジェイティビィパブリッシング
- 2008年 「日本ブランドの確立と発信の関する関係省庁連絡会議」（内閣官房）
- 2008年 『朝日新聞』（7月26日夕刊） 前田大輔・増田愛子「アニメの聖地 巡礼中」
- 2008年 『日本経済新聞』（8月19日）「観光立国への挑戦21 オタクツーリズム 漫画やアニメが原動力に」
- 2008年 『観光経済新聞』（8月23日）石森秀三「視点 日本の観光48」
- 2008年 日本政府観光局（通称名使用開始）
- 2008年 北京オリンピック開催



- 2008年 外務省、『ドラえもん』をアニメ大使に任命
- 2008年 奥野一生『新・日本のテーマパーク研究』竹林館
- 2009年 外務省、カワイイ大使を任命(藤岡静香、青木美沙子、木村優)
- 2009年 真壁智治・チームカワイイ『カワイイパラダイムデザイン研究』平凡社
- 2009年 コンテンツ文化史学会設立
- 2009年 加藤久仁生監督『つみきのいえ』*第81回米アカデミー賞短編アニメ賞受賞
- 2009年 滝田洋二郎監督『おくりびと』*第81回米アカデミー賞外国語映画賞受賞
- 2009年 知的財産戦略本部コンテンツ・日本ブランド専門調査会『日本ブランド戦略～ソフトパワー産業を成長の原動力に～』知的財産戦略本部コンテンツ・日本ブランド専門調査会
- 2009年 知的財産戦略本部『知的財産推進計画2009』
- 2009年 日本ブランドの確立と発信に関する関係省庁連絡会議『日本ブランド戦略アクションプラン』
- 2009年 櫻井孝昌『アニメ文化外交』筑摩書房
- 2009年 櫻井孝昌『世界カワイイ革命』PHP研究所
- 2009年 蔦信彦『日本の「世界商品」力』集英社
- 2009年 E.John Ingulsrud and Kate Allen. *Reading Japan Cool.*
- 2009年 Patrick W. Galbraith. *The Otaku Encyclopedia.*
- 2009年 『新成長戦略(基本方針)～輝きのある日本へ』閣議決定
- 2009年 『自治体国際化フォーラム』(特集:世界に羽ばたく日本のポップカルチャー クール・ジャパンから発信される地域の魅力)(第241号)自治体国際化協会
- 2009年 『まほら』(特集:オタクツーリズム)(第60号)旅の文化研究社
- 2009年 北海道大学観光学高等研究センター文化資源マネジメント研究チーム編『メディアコンテンツとツーリズム』北海道大学観光学部高等研究センター
- 2009年 増淵敏之『コンテンツツーリズムとその現状』(Journal for Regional Policy Studies)法政大学地域研究センター
- 2009年 『観光におけるサブカルチャー—コンテンツの活用に関する調査研究』財団法人中部産業活性化センター
- 2009年 河島伸子『コンテンツ産業論』ミネルヴァ書房
- 2009年 出口弘・田中秀幸・小山友介編『コンテンツ産業論』東京大学出版会
- 2009年 米沢嘉博記念図書館
- 2010年 アップル、iPad 発売
- 2010年 上海万国博覧会
- 2010年 櫻井孝昌『日本はアニメで再興する』角川グループパブリッシング、アスキーメディアワークス
- 2010年 前島賢『セカイ系とは何か』ソフトバンククリエイティブ
- 2010年 増淵敏之『物語を旅するひとびと』彩流社
- 2010年 『日本語』(特集:COOL JAPAN 世界が好きな日本文化)(第23巻第5号)アルク
- 2010年 安田誠『図説ご当地娘百科』幻冬舎コミックス
- 2010年 ドリルプロジェクト編『聖地巡礼NAVI—アニメ&コミック』飛鳥新社
- 2010年 『萌えコレ! (MOE COLLE) —日本縦断! 萌えキャラ&萌えおこし総合ガイド』(ムック)三栄書房
- 2010年 経済産業省『「文化産業」立国に向けて—文化産業を21世紀のリーディング産業に』
- 2010年 経済産業省製造産業局 クール・ジャパン室設置
- 2010年 京都精華大学大学院マンガ研究科マンガ専攻修士課程開設
- 2010年 東京工芸大学芸術学部ゲーム学科開設
- 2010年 暮沢剛二『キャラクター文化入門』
- 2011年 東日本大震災(3月11日)
- 2011年 山村高淑『アニメ・マンガで地域振興』東京法令出版
- 2011年 コンテンツツーリズム学会設立
- 2011年 『コンテンツツーリズム研究』発刊開始(北海道大学大学院国際広報メディア・観光学院文化資源デザイン



(山村高淑) 研究室

- 2011年 Thorstein Botz-Bornstein. *The Cool-Kawaii: Afro-Japanese Aesthetics and New World Modernity.*
- 2011年 藤子・F・不二雄ミュージアム開館
- 2011年 初音ミク、表彰される!
- 2011年 渡辺靖『文化と外交』中央公論新社
- 2011年 中島恵『テーマパーク産業論』三恵社
- 2012年 中路靖編『アニメ・コミック・ロケ地めぐりガイド』学研パブリッシング
- 2012年 合同会社コンテンツツーリズム振興機構設立
- 2012年 ニコニコ超会議開始
- 2012年 京都精華大学大学院マンガ研究科マンガ専攻博士後期課程開設
- 2012年 横田正夫・小出正志・池田宏編『アニメーションの事典』朝倉書店
- 2012年 中島恵『テーマパーク産業の形成と発展』三恵社
- 2012年 中村圭子編『日本の「かわいい」図鑑』河出書房新社
- 2013年 **2020年オリンピック東京大会招致決定(9月8日)**
- 2013年 岡本健『n次創作観光』(NPO法人北海道冒険芸術出版)
- 2013年 日本政策投資銀行・日本経済研究所『地域のビジネスとして発展するインバウンド観光』
- 2013年 経済産業省「コンテンツ産業の現状と今後の方向性」
- 2013年 筒井隆志(調査情報担当室)「コンテンツツーリズムの新たな方向性」参議院
- 2013年 須川亜紀子『少女と魔法』NTT出版
- 2013年 堤和彦『NHK「COOLJAPAN」 かわいいニッポン再発見』NHK出版
- 2013年 大倉典子『「かわいい」の系統的研究』(『シュミレーション』第32巻第4号、日本シュミレーション学会)
- 2013年 入戸野宏「“かわいい”感情に関する最近の知見」(『武庫川女子大学生生活美学研究紀要』第23号)
- 2014年 『pen』(特集「カワイイ」JAPAN)(第368号)
- 2014年 青柳絵梨子『(レポ) かわいい!』寿郎社
- 2014年 大倉典子『「かわいい」研究の動向と事例紹介』(『人間生活工学』第15巻第2号、人間生活工学研究センター)
- 2014年 宮沢章夫『NHK ニッポン戦後サブカルチャー史』NHK出版
- 2015年 押野武志編『日本サブカルチャーを読む』北海道大学出版会
- 2015年 岡本健編『コンテンツツーリズム研究』福村出版
- 2015年 工藤保則『カワイイ社会・学』関西学院大学出版会
- 2015年 KAWAII MONSTER CAFÉ、原宿にオープン
- 2015年 阿部公彦『幼さという戦略』朝日新聞社
- 2015年 渡辺周子「近代日本における「かわいい」の生成に関する研究—『少女文化』を事例として」(科研費: 基盤研究©15K01938) 採択
- 2016年 『情報処理』(特集: かわいい)(第57巻第2号、情報処理学会)
- 2016年 横幹(知の統合)シリーズ編集委員会編『カワイイ文化とテクノロジーの隠れた関係』東京電機大学出版局
- 2016年 一般財団法人アニメツーリズム協会
- 2016年 ポケモンGO

