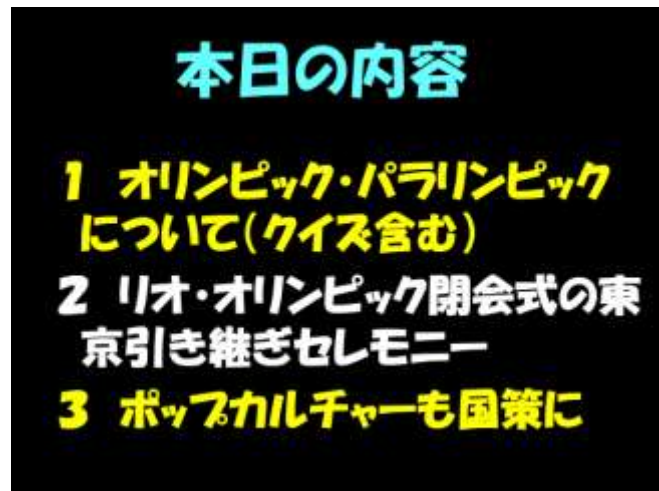


オリンピック・パラリンピック から学ぶこと

担当者：武蔵野学院大学教授
国際センター長 佐々木隆



要旨

2020年東京オリンピック・パラリンピックまであと1年ちよつとなりました。あなたはオリンピック・パラリンピックのことをどのくらい知っていますか。まずはオリンピックに関するクイズ26題がどれだけわかるしょうか。時間の許す限り、いろいろと考えてみましょう！

資料 1	リオデジャネイロ・オリンピック	2
資料 2	オリンピック小史	4
資料 3	関連年表	5
	オリンピック・パラリンピック・クイズ 解答欄	14

講義中にはパワーポイントも使用します。パワーポイントの資料はあとで配布します。

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。

*講義中は「リオデジャネイロ・オリンピック」を「リオオリンピック」と略称をいたします。

*閉会式の映像は以下の通りです。

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

(3:17-11:30 までを使用)



リオオリンピック閉会式の東京引き継ぎセレモニー

オリンピックの閉会式では次の開催都市への五輪旗の引き継ぎ式(Flag Handover Ceremony)を行う。今回のセレモニー全体はクリエイティブスーパーバイザー・佐々木宏と音楽監督兼任の椎名林檎の2人、総合演出と演舞振付はMIKIKOが担当した。セレモニー中に流れた映像中のキャラクターで特に注目したい箇所は以下の通りである。



映像1



映像2



映像3



映像4



映像5



映像6 & 映像7



映像8

映像の解説

映像1

ハローキティ：1974年にサンリオが生み出したキャラクター。ユニセフの親善大使などと務め世界中に知られた日本のキャラクターのひとつ。映像で登場するのは2ヶ所。最初はチアリーダーの格好をした応援するハローキティとして登場し、2回目は高橋尚子が赤いボールをリレーする場面で伴走者として登場した。高橋尚子は2000年のシドニーオリンピック・女子マラソン金メダリスト。

映像2

大空翼：サッカーのマンガ・アニメ『キャプテン翼』の主人公。1981年より連載開始（1980年は読み切り物として発表）。1983年よりテレビアニメとして放映。映像で登場するのは2ヶ所。最初は岬太郎とのツインシュートの場面が紹介され、2回目は高橋尚子が投げた赤いボールをオーバーヘッドキックで村田諒太へパスする場面である。自衛隊のPKO活動で車両にラッピングの実績（特に中東）。サッカー人気の地域や国では特に大人気のキャラクター。

映像3

パックマン：1980年にアーケイドゲームとして登場。米『タイム』誌が2012年11月15日に発表した歴史上最も偉大なビデオゲーム100本に選ばれる。また、クリス・コロンバス監督『ピクセル』（2015）はゲームキャラクターが登場する映画で、パックマンも登場した。映像で登場するのは2ヶ所。最初は陸上競技の選手が一斉にスタートしたあとにゲーム上に見立てたパックマンが登場し、2回目は村田諒太が赤いボールをパンチする場面で共演する。村田諒太はロンドンオリンピック・ボクシングミドル級金メダリスト。

映像4

この映像の前に安倍首相は腕時計（オリンピック公式スポンサー、オメガの1964年モデル）を見る。その時間は9時29分。「私はリオには間に合わない」との字幕が英語で表示。座席には赤い帽子。これはマリオ安倍首相がマリオの力を借りるためのアイテム。

映像5

ドラえもん：1969年にマンガとして登場。1973年よりテレビアニメとして放映開始。2008年に外務省よりアニメ文化大使に任命される。2013年には2020年東京オリンピック招致スペシャルアンバサダーを務めた。特に欧米に比べ、日本と生活様式が似ているアジア圏での人気が高い。ドラえもんが登場するのは2ヶ所。最初は東京をイメージしたビルの窓に竹コプターでのび太等と登場する。2回目は安倍首相扮するマリオが渋谷の交差点中央に来た時、竹コプターで登場し、ポケットから土管を取り出し、これを地面に設置するところである。

スーパーマリオ：1985年に任天堂が『スーパーマリオブラザーズ』（ゲーム）として発表。マリオはとして登場するのは安倍首相が変身した姿として登場し、渋谷の交差点でドラえもんが設置した土管を通過してリオへ向かう場面である。リオに着くと安倍首相の姿に戻る。

映像6・7

行き先はリオ、そこへ行くのは安倍首相。そのサポートをするのがマリオの役目。案内地図がRIOからMARIOへ変わる粋な計らい。

映像8

マリオの力を借りてリオに到着した安倍首相。

2020東京オリンピック・パラリンピックに向けて

2017年12月21日に「東京五輪開閉会式演出に山崎貴監督、椎名林檎ら8人」というニュースがネット上に流れた。

2020年東京五輪・パラリンピック組織委員会は20日、東京都内で理事会を開き、大会のハイライトの一つとなる開会式と閉会式の演出を手掛ける「4式典総合プランニングチーム」を立ち上げ、メンバーに映画「ALWAYS 三丁目の夕日」シリーズなどで知られる山崎貴監督ら8人を選んだ。五輪とパラリンピックの開閉会式を一連の4部作と捉え、起承転結のストーリーを考える重要な役割を担う。

チームは来年夏をめどに基本プランを取りまとめた上で、各式典の監督が選任される予定。中心的な立場を期待される山崎氏も監督の有力候補となる。組織委は「4式典の一体化を図る上で、総合監督に代わる役割がこのチーム」と説明した。

クリエイティブディレクターの佐々木宏氏や菅野薫氏、音楽家の椎名林檎、人気女性グループ「Perfume」（パフューム）の振り付けを手掛ける MIKIKO さんも入った。4人は人気ゲーム「スーパーマリオブラザーズ」のマリオに扮（ふん）した安倍晋三首相が登場して話題となった昨年のリオデジャネイロ五輪閉会式のアトラクションに関わった企画・演出チームの一員だった。

伝統芸能の分野から狂言師の野村萬斎さんも選ばれた。アニメ映画「君の名は。」の製作に携わった映画プロデューサーの川村元気氏、障害者の芸術活動などに造詣が深いクリエイティブプロデューサーの栗栖良依さんも名を連ねた。

開閉会式の全体コンセプトは「平和」「共生」「復興」「未来」「日本・東京」など8項目に決まった。

(<https://www.nikkansports.com/sports/news/201712200000675.html>)(2017年1月4日アクセス)

2018年2月28日の決定：選考結果

マスコット候補は、全国からプロアマ問わずに集まった2042作品から、委員17人による審査会（座長＝宮田亮平・文化庁長官）が3作品に絞った。昨年12月11日から投票を実施。全国の小学校約2万1200校や海外の日本人学校などのうち計1万6769校、20万5755クラスが投票に参加した。投票の結果はア案が10万9041票、招き猫などとこま犬がモチーフのイ案が6万1423票、キツネとタヌキをあしらったウ案が3万5291票だった



資料2 オリンピック小史

1896年 第1回アテネ：ギリシャ大会

1924年 第1回オリンピック冬季競技大会：フランス、シャモニー

1948年 ストック・マンデビル競技大会（パラリンピックの前身）

1960年 第1回パラリンピック：イタリア、ローマ大会

1968年 メキシコ大会よりドーピング検査の導入

1972年 ミュンヘン大会 商業主義へと変化していく

1984年 ロサンゼルス大会よりショー・ビジネス化

1988年 ソウル大会より IOC が直接関わるパラリンピックとして正式にこの名称が使用されるようになる

1992年 バルセロナ大会よりプロの参加

資料3 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 高橋陽一『キャプテン翼』（TV放送開始）
- 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



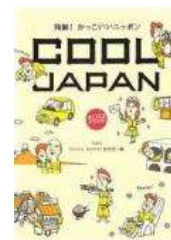
- 2001年 三鷹市立アニメーション美術館開館
- 2001年 京都精華大学表現研究機構 マング文化研究所開設
- 2001年 中央省庁等改革
*国際文化交流に関して外務省と文化庁の役割の明確化
- 2001年 宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』
- 2001年 日本マンガ学会設立
- 2001年 文化芸術振興基本法
*第9条で「メディア芸術」として、漫画、アニメーションが定義される。
- 2001年 Cure Maid Café オープン
*メイドカフェの誕生と言われる
- 2001年 東浩紀『動物化するポストモダン』講談社
- 2001年 Peter van Ham. “The Rise of 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「文化を大切に作る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・マッグレイ／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 四方田犬彦『「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! かつこいいニッポン』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 葛信彦『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』ミネルヴェ書房
- 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、i-Pad 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 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 新海誠監督 『君の名は』
- 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』 (ポケモン)
- 2016年 『スーパーマリオラン』 (ニンテンドウ)
- 2017年 新海誠監督 『君の名は。』
- 2017年 NINTENDO SWITCH
- 2017年 佐々木隆 『資料から見た「カワイイ」』 多生堂
- 2017年 『週刊東洋経済』 (特集: 熱狂! アニメ経済圏) (第6717号) 東洋経済新報社
- 2017年 『芸術新潮』 (特集: 永久保存版 30人の批評家が投票! 日本アニメベスト10) (第68巻第9号) 新潮社



- 2017年 大泉実成『オタクとは何か』草思社
- 2017年 高橋優子『ポップカルチャーを哲学する福音の文脈化に向けて』新教出版
- 2017年 北田暁大・解体研『社会にとって趣味は何か』河出書房新社
- 2017年 氷川竜介『アニメ100年ハンドブック』IRD工房
- 2017年 大場吾郎『テレビ番組海外展開60年史』人文書院
- 2018年 佐々木隆『「カワイイ」とは何か』(前編)(後編) 多生堂
- 2018年 河村建夫・伊藤信太郎編『文化芸術基本法の成立と文化政策 真の文化芸術立国に向けて』水曜社
- 2018年 佐々木隆『ロボット100年 文学・マンガ・アニメ・映像』武蔵野学院大学佐々木隆研究室
- 2018年 『アニメ聖地88 Walker』KADOKAWA
- 2018年 寺尾幸絢『オタクの心をつかめ』SBクリエイティブ
- 2018年 今井信治『オタク文化と宗教の臨界』晃洋書房
- 2018年 小林真理編『文化政策の現在』(1~3) 東京大学出版会
- 2018年 増田セバスチャン『世界にひとつだけの「カワイイ」の見つけ方』サンマーク出版
- 2018年 佐々木隆『異文化コミュニケーション』(前編)(後編) 多生堂
- 2018年 佐々木隆『国際文化交流から文化外交へ』武蔵野学院大学佐々木隆研究室(電子書籍)
- 2018年 佐々木隆『ドラえもんに負けたハローキティ?:『広辞苑』(第7版)に見るポップカルチャーの勢力拡大!』
武蔵野学院大学佐々木隆研究室
- 2018年 一般社団法人アニメーターリズム協会監修『アニメーターリズム白書2018 速報版』KADOKAWA
- 2018年 平成オタク研究会編『図解 平成オタク30年史』新紀元社
- 2018年 佐々木隆『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関係』武蔵野学院大学佐々木隆研究室(電子書籍)
- 2018年 吉見俊哉『現代文化論』有斐閣
- 2018年 宇野常寛『若い読者のためのサブカルチャー論講義録』朝日新聞出版
- 2018年 岡本健『アニメ聖地巡礼の観光社会学—コンテンツツーリズムのメディア・コミュニケーション分析』法律
文化社
- 2018年 中川右介『サブカル勃興史—すべては1970年代に始まった』KADOKAWA
- 2018年 岡本健『巡礼ビジネス ポップカルチャーが観光資産になる時代』KADOKAWA
- 2018年 岩島寿明・小野浩一郎『決定版 全スーパー戦隊コンプリート超百科』テレビマガジン
- 2018年 Sheela Agarwal, Graham Busby and Rong Huang, editors. *Special Interest Tourism: Concepts, Contexts and Cases*. CABI
- 2018年 Alisa Freedman and Toby Slade, editors. *Introducing Japanese Popular Culture*. Routledge
- 2018年 Howexpert Press and Jessica Roar. *Otaku 101: An Introductory Guide to Learning About the Otaku Pop Culture, Anime, Manga, and More!* Createspace Independent Pub.
- 2018年 Alisa Freedman and Toby Slade, editors. *Introducing Japanese Popular Culture*. Routledge.
- 2019年 佐々木隆『文芸上の人間・ロボット・アンドロイド・サイボーグ』(前編)(後編) 武蔵野学院大学佐々木隆
研究室
- 2019年 Marcel Danesi. *Popular Culture: Introductory Perspectives*. (fourth edition) Rowman & Littlefield
Publishers.
- 2019年 Jason Porterfield. *Robots, Cyborgs, and Androids*. Rosen Young Adwle.



Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6		
Q7	Q8			Q9		Q10	
Q11		Q12		Q13			Q14
Q15				Q16			
Q17		Q18		Q19		Q20	
Q21		Q22		Q23		Q24	
Q25		Q26		Q27			
Q28	オリンピック パラリンピック	競技 競技		種目 種目			

コラボレーション講座

オリンピック・パラリンピックから学ぶこと

著者 佐々木 隆

発行所 武蔵野学院大学佐々木隆研究室

<http://www.econfn.com/ssk/>

発行日 2019年6月22日

ALL RIGHT RESERVED@TAKSASHI SASAKI

*資料の無断掲載、インターネット上への公開はおやめ下さい。