

2024年度共立女子大学
文芸学部 総合型選抜講義

デジタル時代における「コンテンツ」文化
の拡がりと言芸学

1. 「コンテンツ」文化の拡がり

「コンテンツの創造、保護及び活用に関する法律」（コンテンツ振興法）第2条

「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（電子計算機に対する指令であって、一の結果を得ることができるように組み合わせたものをいう。）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、教養又はゴ楽の範囲に属するものをいう。」

⇒増加しつづける様々な種類のデジタルデータを総称するために採用された言葉

⇒デジタル技術の発展に伴い「コンテンツ」をめぐる常識も変化するように

1. 「コンテンツ」文化の拡がり

Kindle

LINE MUSIC

Netflix

「コンテンツ」⇒そもそも「中身」や「内容」を意味する言葉

Q. 「コンテンツ」という言葉の拡がりには、私たちと文化・芸術との関わりをめぐるどのような変化を見て取ることができるのだろうか？

1. 「コンテンツ」文化の拡がり



表現ごとに決
まったハード
が必要



「デジタル
データ」とし
て違いはない

「デジタルデータ」という共通項を持つことで、これまで結びつかなかった表現同士が“つながる”ことが容易に

2. UGC (UCC) という新たな常識



2. UGC (UCC) という新たな常識



ニコニコ動画の画像

「ユーザー・クリエイテッド・コンテンツ」 (User Created Contents) 、
「ユーザー・ジェネレイテッド・コンテンツ」 (User Generated Contents)

プロではなく素人 (ないしはアマチュア) が制作し、インターネット上で発信する情報コンテンツの総称

代表例：初音ミク関連作品

2. UGC (UCC) という新たな常識



● 元ネタ・オリジナル

○ 派生コンテンツ

* 作品未満のものも含む

最初のコンテンツが派生的に表現ジャンルを超えた多様なコンテンツを次々と増殖的に生み出していく

それぞれのコンテンツが結びつきあって、また新たなコンテンツを生み出す

これまでの文化作品創造の約束事や想像の範囲を超えた、予測不可能なコンテンツや新たなクリエイターが誕生

代表例：YOASOBI、米津玄師

3. UGCが映し出す文化的課題

① 「参加・遊び」の前面化と「鑑賞」の後退



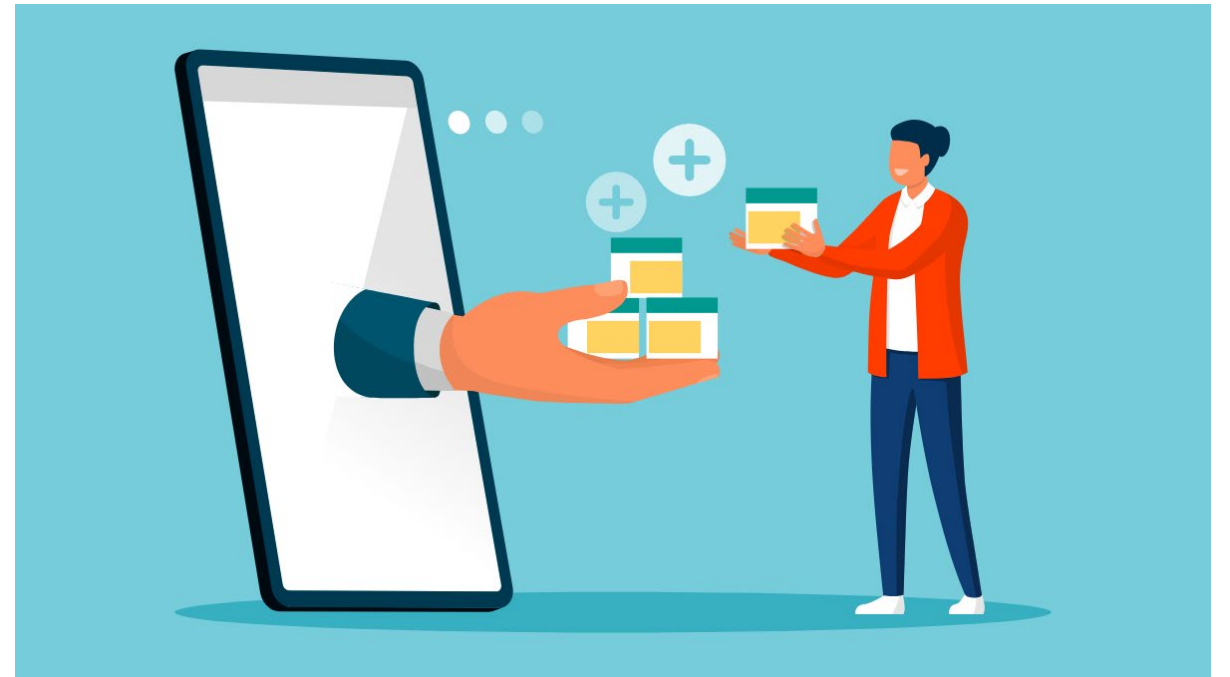
YouTube コメント欄の画像

⇒ 熱狂が過ぎ去ってしまえばすぐに忘れ去られ、見向きもされなくなる一時的な「情報」として文化・芸術に関わる態度の促進

3. UGCが映し出す文化的課題

② 作品的価値の短命化・簡素化と主体的な経験の後退

YouTubeの動画再生リスト



文化作品が「理解・吟味・継承」する対象から「消費・消化・摂取」する対象へ

まとめ

- 「コンテンツ」というキーワードを通じて、私たちを取り巻く文化・芸術に生じている変化に注意を向けてみる
- 身近なコンテンツ文化について、多様な視点から特徴や成り立ちについて考えてみるとともに、それらの「魅力」だけでなく、「問題点」も含めて、一歩引いた地点から批判的に検討してみる