

平成21年 3月 31日現在

研究種目：基盤研究（C）（一般）
 研究期間：2007～2008
 課題番号：19613008
 研究課題名（和文）：映像コンテンツのNPOとPPPの権利管理及び関連する振興政策と協働経営の国際比較
 研究課題名（英文）：International Comparison on Right Administration, related Promotion Policy and Collaboration Management in NPO (Non Profit Organization) & PPP (Public Private Partnership Enterprise) of Image Contents
 研究代表者：立岡 浩 (TACHIOKA HIROSHI)
 花園大学・社会福祉学部・准教授
 研究者番号40301650

研究成果の概要：

本研究は、映像コンテンツ産業における NPO（非営利組織）と、NPO・行政・企業・住民の複数利害関係者の参加による PPP（公民協働事業体）及びその支援機関にかかる、権利・契約管理及び関連する振興政策と協働経営、そしてこれらの評価システムについて、産業ビジネス観・文化芸術観・社会エンパワメント観という3つの世界観及びそれらの調和バランスとを関係づけながら、理論と実証の両面から総合的多角的に解明する国際比較研究として行ったものである。

交付額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2007年度	1,900,000	570,000	2,470,000
2008年度	1,600,000	480,000	2,080,000
年度			
年度			
年度			
総計	3,500,000	1,050,000	4,550,000

研究分野：時限

科研費の分科・細目：知的財産マネジメント

キーワード：(1)権利管理;(2)協働経営;(3)振興政策;(4)映像コンテンツ;

(5)アニメ・マンガ・ゲーム;(6)国際比較;(7)ライセンス;(8)メディアデザイン

1. 研究開始当初の背景

世界各国、とりわけわが国において、持続可能な映像コンテンツ産業の権利処理ルール構築のためには次のような諸点が要請されている。第1に、産業ビジネス観・文化芸術観・社会エンパワメント観という3つの重層的な世界観とその調和バランスを基にして、企画・制作・流通・公開・利用・活用というバリューチェーン（価値連鎖）に沿った、権利者・事業者・利用者・消費者間の競争観・協調観の樹立など既存秩序の再構築が求められる。第2に、当該3つの重層的な世界観とその調和バランスの調整機能をはじめ、多くの役割や重要な機能を果たす NPO（非営利組織）と PPP（公民協働事業体）など新しい

プレーヤーに対応した権利処理ルールの策定とそのルールに沿った多様な契約パターンなどの権利・契約管理のあり方、そしてそれらと関連する振興政策とその政策評価が、アカウントビリティや透明性の視角から求められる。第3に、こうした既存秩序再構築と権利・契約管理の運営・システム環境の再整備に対応した、NPO や PPP の協働経営とその運営評価も、アカウントビリティや透明性・効果性・安定性間の調和バランスの視角から求められる。

2. 研究の目的

本研究課題において、こうした政策・実務上の課題解決の視点から、映像コンテンツ産

業における NPO と、NPO・行政・企業・住民の複数利害関係者の参加による PPP 及びその支援機関にかかる、権利・契約管理及び関連する振興政策と協働経営、そしてこれらの評価システムについて、産業ビジネス観・文化芸術観・社会エンパワメント観という3つの世界観及びそれらの調和バランスとを関係づけながら、理論と実証の両面から総合的多角的に解明する国際比較研究である。

3. 研究の方法

2007-08年の2年間にわたって、全体・班別定例研究会と研究者個々の調査研究を平行実施した。調査手法は、国内・海外の先進組織・プロジェクト事例及び有識者・専門家への聞き取り調査・意見交換、文献資料調査、法制・学説・実務慣行・標準ルール等の比較法務調査を行った。

4. 研究成果

4・1 研究の主な成果

4・1・1 研究の主要な知見の整理

本研究の主要な知見を、各研究代表・分担・協力者による知見として整理すると次のとおりである。1)電子商取引にかかるデジタル著作権における、①複数の公共・非営利ライセンス使用の自己選択登録方式の提案、②韓国非営利団体の開発による著作権ライセンスモデルと著作権法政策のあり方及び権利侵害の余地ない旨の示唆；2)NPOによる企業商標変更のパロディ利用に対して、商標権侵害及び不正競争行為型損害賠償と、表現の自由との比較考量による調整案の提示；3)キャラクター商品化権の公共・非営利・公民協働利用の公益調整の際における、著作権法・その他知的財産権法との交錯関係や、キャラクター商品化権団体の非営利事業性への検討；4)英国のNPO型PPPの病院常設映画館と関連するシネマセラピープログラム等の健康コンテンツの公民協働経営・知財法務・臨床アウトカムの学際的検討；5)創造都市の持続的発展を基軸に据えた、大学系NPO型PPPによる知的財産マネジメントサイクルのモデル化；6)イノベーション普及プロセス及び科学技術に文化芸術を関連づけた、地域活性化・再生プログラムや沖縄ローカル・コンテンツ及びそのインフラ基盤の振興事例を検証；7)欧米・アジアのeスポーツ産業における社会文化的普及の実情と官民協業型支援の実態把握；8)創造性概念の再解釈を基盤とした文化生産の協働的コミュニティ形成に関する理論的整理；9)公共非営利セクターで有用な映像広告の会話分析によるアナロジ

一的読解と体験的消費プロセスの解明；10)映像系外郭団体と公共非営利系学校・ミュージアムとの協働による児童への映像教育カリキュラムの提案；11)日本近代都市の映像受容と、その観客層及び政治性の映画史的整理；12)ベトナム伝承文化（伝統的知識）の保護・管理制度と著作権局・保護団体の公民実態把握。

4・1・2 各研究代表・分担・協力者による知見

前述した研究の主要な知見の整理について、さらに詳細すると以下のとおりである。

(1) 著作権登録制度の基礎検討 ：公私位相の側面を中心に

無方式で権利が成立する著作物は、侵害に弱くデジタル時代に対応できないため、本節において独自の「登録方式」を提案し、米国政府の著作権登録等による公的方式だけでなく、私的方式として、電子認証・著作権管理業務なども併せて行う民間機関や、クリエイティブコモンズ・dマーク・文化庁などの自主的仕組みを使ったゆるやかな自己登録制度に分類・整理するとともに、登録目的・方法、登録形態別3モデル、登録と保護期間の関係について明確化し重要点を指摘した。

(2) MYUTA 事件におけるインターネットサービスプロバイダーの著作権侵害の成立有無の判断：韓国の非営利団体「情報共有コミュニティ」のライセンスモデルの観点から

本節では、はじめに、インターネット・サービス・プロバイダー（ISP）とその電子商取引における最近の日本と韓国の著作権侵害をめぐる類似の法制・判例と当該判例上における裁判所の判断を比較検討した。次に、コンテンツをひとつの公共財として捉えて共有運動を積極的に展開している韓国の非営利団体「情報共有コミュニティ」のライセンスモデルを全体的に概観し、併せて当該モデルを、①許容型、②営利禁止型、③改変禁止型、④営利禁止及び改変禁止型の4つの個別モデルに分類・検討し、当該モデルのそれぞれの観点から、情報共有コミュニティ形成の背景と著作権法政策のあり方を鳥瞰した。最後に、上記調査結果から識別した法制及び判例解釈での判断基準を基に、当該ライセンスモデルにおける利用者の権利侵害の余地がない旨の法的有効性の可能性が高いということを検証した。

(3) 健康コンテンツの公民協働経営・知財

法務・臨床アウトカム：英国のNPO型PPPの病院常設映画館と関連するシネマセラピープログラムを中心に

本節では、映画と健康との接点として、患者向けの映画無料上映及びシネマセラピーを展開する、英国の公民協働型・病院常設映画館を中心に据え、独立型シネマセラピープログラムと対比しながら、協働運営・知的財産権・臨床アウトカムを重点的にその意義・現況・展望について法・政策・経営の視角から解明した。結論として、とりわけ運営・地域資源展開の観点から、1)健康担当省庁非参加と著名研究開発型病院によるイニシアティブと、映像産業メインストリーム企業の積極的参画、及び同種領域ではなく健康・映像産業間という異種領域の組合せを特色とする産官学芸・公民協働の継続；2)各地方に施設サービス展開していく「地域戦略」、病院の患者から福祉施設の利用者まで異なる市場に対象範囲を拡張していく「市場開発」、同一サービスの顧客対象を子どもから高齢者まで拡大していく「市場浸透」という3つの戦略展開；3)臨床面の科学的根拠データに基づく、精神保健医療によるメンタルヘルス改善効果をもたらすシネマセラピー；4)最新鋭デザインの施設環境；5)患者志向の独創的な安全管理；6)知的財産権およびコンプライアンスを意識した法務管理、が把握された。

(4) 都市・コミュニティ再生と知的財産マネジメントー公民協働の都市再生

本節では、はじめに、学術文化財という概念規定を用いて、非営利組織が果たす知的財産の正の外部性について検討を加え、大学を中核とする非営利組織が非市場的な価値を含む知的財産としてのコンテンツを生むという潜在的可能性があり、その推進力は、公的支援をはじめとした社会の支援である、ということを明確にした。次に、上記結果をさらに規範的に検討するため、都市再生の観点から知的財産のあり方を探究し、その結果、創造都市の持続的発展は、知的財産の蓄積とマネジメントが公民協働のダイナミクスのなかで推進されてこそ、確かなものになる、という点の重要性を明らかにした。

(5) ブランデッド・エンタテインメントの理解過程に関する実証的研究：映像広告の非営利的活用が消費者心理に及ぼす影響について

近年、映像広告は、デジタル環境の整備を背景に、企業の営利追求の手段にとどまらず、映像コンテンツとして享受されたり、NPO法人の手でメディア・リテラシーの教材に活用

されたりと、公共的な知的財産の様相を呈しつつある。本節では、こうしたNPO法人など公共非営利セクターにも有効的と考えられる、ブランデッド・エンタテインメントとしての映像広告を対象に、当該広告が体験的に消費されていく過程を会話分析の手法で解明し、その結果、映像広告の理解が進むときには、隣接対において、発話の重なり、間、あいづち、割り込みなどととも、アナロジーの読み解きが進行することが明らかになった。すなわち、背景化された映像広告の意図の解読が進行する瞬間に、言語形式のうえに、さまざまな状態変化徴表をともなって、比喩が生成されるという仮説が検証された。

(6) eスポーツの社会文化的普及の実情と官民協業型支援に関する考察

PC上で稼働するネットワーク対戦型コンピュータゲームの総称であるeスポーツは、アジア室内競技大会等の国際スポーツ大会の競技種目への採用が相次ぐ中、日本においてスポーツとみなされていない「マインドゲーム」の1つである。本節では、こうしたeスポーツにつながる産業及びその政策的振興の動向を、官民協業型の施策によって、「スポーツ」として育成しつつある韓国を中心に中国・米国・欧州の動向とあわせ、政策的支援のあり方を考察した。その結果、各国でのeスポーツの発展は、PCとインターネット接続環境の汎用プラットフォームとしての普及拡大を背景に、そこから自生してきた競技ゲームの社会文化に、産業・社会が過度の介入を控え、また組織化の過程で、プロサッカー発展の支援育成構造に類似する、緩やかな官民協業型支援策が実施されたことに、各国のeスポーツ発展要因であることが把握された。

(7) 商標の改変利用：NPO法人である環境問題を扱う団体の活動の一環として商標等を改変利用する場合の問題解決について

本節では、日本の環境系NPO法人が事業活動として商標等を改変利用する際の問題解決を進めるために、商標をパロディ化した表現が法律上どのような問題となりえるか、また、これが問題化した場合に当該表現形式に対してどのような保護が考えられるのかということについて論究したものである。結論として、当該NPO法人による企業商標改変のパロディ利用に対して、当該企業への商標権侵害及び不正競争行為型損害賠償が問われる一方、当該NPO法人のパロディストとしての憲法上の表現の自由の保障対象となる表現形式にもなりうることから、最終的には両者の比較考量による調整による解決が図ら

れることになろう。

- (8) コミック・キャラクターの商品化における法的保護のあり方：公益調整による著作権の効力制限と商品化権管理

本節では、コミック・キャラクターの商品化における法的保護のあり方に関して、公益調整による著作権の効力制限と商品化権管理について論究したものである。とりわけ、私権としての著作権を離れたマンガやアニメに登場するキャラクター自身の非営利・公共・公民協働的利用の場合におけるキャラクターの商品化問題を、発生源としての著作権法とその周辺他法との関係のあり方や、キャラクター商品化権管理団体の非営利事業性との関連についても検討を加えている。これらの検討事項は、文化庁が現在検討中の国立メディア芸術総合センターの創設にからめられる問題であり、国際的競争力を持つ産業分野であるマンガ、アニメのメディア芸術の保護と並行して結論を出したい問題である。

- (9) 映像コンテンツ系外郭団体と公共・非営利教育機関とのコラボレーション：スキップシティと学校・ミュージアムとの協働映像教育を中心に

本節では、映像コンテンツ系外郭団体と非営利・公立学校等とのコラボレーション・プログラムの事例研究として、スキップシティと学校・ミュージアム間との協働映像教育、とりわけ映像表現の教育的理論の研究・実践の展開を取り上げた。はじめに、映像メディア教育の現代までの変遷を辿り、それを踏まえて、映像コンテンツ系政府外郭団体・スキップシティが公立・私立学校とミュージアムなどと協働で取り組む映像メディア教育の実態を、各機関の子どもたちの感想・意見を通じて比較検討し特徴と課題を整理するとともに、それらの調査結果を基に、当該機関で長期使用に耐えられる段階別の協働映像教育カリキュラムを提案した。

- (10) 文化生産における協働的コミュニティ形成の可能性をめぐる：ロマン主義的「創造性」信仰の役割を中心として

ロマン主義的な「創造性」への信仰は、「非現実的」なイデオロギーである一方で、文化生産に携わる主体が文化生産の場の中で自らの生産行為を組織し遂行していくことを可能にするための、自己正当化と他者説得のための象徴的な資源としての側面を持っている。生産者は自らの「創造性」を演技的に提示することで、それを資源として動員しうる。そして「創造性を管理するためのシステ

ム」としての文化産業組織のあり方自体を方向づけるものとしても「創造性」は機能し、生産行為が遂行されるコンディションを決定している。以上のように、今まで真正性の脱構築という点でのみ関心を持たれていた概念である文化生産における「創造性」に新たな視点を与えるという観点から、本節では、こうした「創造性」への信憑構造という特定の文化的文脈の共有によって構成されている、「創造者」と「支援員」の相互支援に基づく協働的な文化生産コミュニティのモデルを、専門化・脱文脈化された状況下の文化生産と対置させ、文化生産の協働関係のあり方がどのように文化生産遂行へ影響するのかにについて明らかにした。

- (11) ローカルコンテンツとイノベーション及び地域活性化・再生

イノベーションの普及プロセス及び科学技術に文化芸術を関連づけた、地域活性化・再生プログラムや沖縄ローカル・コンテンツの振興事例を検証し、コンテンツ・インフラ基盤である情報通信産業の沖縄エリア集積に向けた事業評価を試行した。

- (12) 伝統的知識における保護・管理の公共非営利システム

ベトナムにおける「伝承文化」の保護・管理制度について、著作権局と保護団体の取り組みの実態を把握した。

- (13) 近代都市における映像コンテンツの受容

日本近代の都市における映像コンテンツの受容と、その観客層および政治性に関する映画史的考察を行った。

4・1・3 海外国内フィールド調査・班別研究会・国内セミナー・外国人研究者招聘研究会による知見

(1) 同人コンテンツとして、ミニコミ・同人マンガ等の同人出版物や同人ゲームなどが営利・非営利の交錯領域として出現しつつある実態がコミックマーケットの調査等により認識された。

(2) ゲーム的テクノロジーを社会における問題解決に用いている「シリアスゲーム」について、豊富な実例をもとに、産官学連携を含めた世界的展開と、そうしたゲームの開発を取り巻く環境、特色を把握した。

(3) コナミ等で行われているリハビリテイメント等の福祉領域や同人誌的な非営利領域のゲームなどの展開について、ゲーム産業

の歴史概略、デジタルエンタテインメントビジネス、知的財産経営、及びセキュリティとの関連づけながら実情を把握した。

(4) 映画系国際協力団体として、アフガニスタンへの市民映画制作支援協力活動として、日本とフランスの団体がわずかながら積極的に展開している実態を把握した。

(5) 欧州で発展しつつある Art Based Research という多角的な芸術系質的調査方法に基づき、建築・政治・都市計画や、ブランド・デザイン・ゲームなどのコンテンツにおける知的財産権等の価値評価で使用可能であることが把握された。

(6) スウェーデン・イエテボリ大学・チャルマーズ工科大学・共同知的資産研究センター、ストックホルム大学企業・産業関係センター、及び英国ボーマス大学知的資産・経営センターにおける各現況、コンテンツに対応する公民協働型産学連携の知的財産戦略・活用、学際的国際研究協力、並びに当該大学知財センター群でのコンテンツ事業の国際的動向を把握した。

4・2 得られた成果の国内外における位置づけとインパクト

4・2・1 位置づけ

各研究代表・分担・協力者による知見たる「4・1・1 研究の主要な知見の整理」と、「4・1・3 海外国内フィールド調査・班別研究会・国内セミナー・外国人研究者招聘研究会による知見」に基づき、得られた成果の国内外における位置づけを以下のとおり行った。

(1) 映像コンテンツ権利管理の原理的総合研究

1) 知的財産権法関係

4・1・1 の1)2)3)4)12)、4・1・3 の(3) (5) (6) が該当する。

(2) 映像コンテンツ権利管理の社会エンパワメント総合研究

1) 都市再生・地域活性化関係

4・1・1 の4)5)6)7)8)11)12)、4・1・3 の(1) (2) (5) が該当する。

2) 人材育成・マーケティング関係

4・1・1 の7)9)10)11)12)、4・1・3 の(1) (3) (4) (6) が該当する。

(3) 映像コンテンツ権利管理の先端新創造的研究

1) 上記A・Bにおける新研究・分析・モジュール方法論と新領域の開発、及び社会分野特化的研究

4・1・1 の1)4)5)8)9)、4・1・3 の(2) (3) (5) (6) が該当する。

4・2・2 インパクト

(1) 世界に類のない本研究課題において、映像コンテンツ権利管理事業のNPOとPPPに焦点を当て、その権利型NPO・PPPの法・政策・経営のあり方を考究し、併せて非営利・公民協働やセクター間比較の位相について国際比較を試みたところ、もともと曖昧な研究方法論及び研究領域論ということもあり、精緻な体系化をきちんと構築できたかということではなかったが、ゲーム・アニメ・実写映画の領域中心にフレームワーク的な可視化がある程度できた。

(2) 世界的に未だ手つかずの状態であった本研究課題において、幾つかの公共・非営利ライセンスやライセンス登録システムのバリエーション・多様性の意義をみいだすことができた。こうした知見から、映像コンテンツ権利管理事業のNPOとPPPの実務上での緊急かつ最重要な実務的課題へある程度対応し、知的財産立国、市民活動、公共の民間開放という3点から世界へある程度貢献できることが把握された。

(3) 本研究課題において、社会エンパワメント領域の成長に相当する、従来のNPO・PPP方法論の拡張や権利管理アプローチのNPO・PPPでの検証がされたことから、社会エンパワメント観に相当する著作権法制度の法思潮の創成と他の知的財産権法制度への波及が近い将来なされるだろう。

(4) 本研究課題は、学問的背景として、意図していた以上に、多様な学際・学融合領域への広がりや深みを持ち、相互関連・有機的連結・整合性もみられ、様々な研究方法論の使用実態も認識された。今後、本研究で明示された未来的課題の解決を目指す実務・研究は、技術革新のスピードに沿って、ますます拍車がかかって重要度が増していくだろう。

(5) 本研究課題において、今まで射程になかった新領域・新モジュール・新方法論が提案され、実務的観点からある程度検証された。

4・3 今後の展望

(1) 本研究課題には法学・経営学・社会学・経済学・政策学・環境科学・心理学・芸術デザイン学など学際的な研究者（研究系実務者含む）が数名参画したが、それぞれの学問分野間に、非営利及び公民協働の概念が異なっていたり、類似していても研究対象としてのトピックスの重要・必要度合いにかなりの温度差があったり、元々の研究の蓄積に高低のあることがわかったことから、今後は、これら学問分野間の共通・差違点を精緻に把握してみたい。

(2) 著作権法以外の商標・意匠などの工業

所有権法では、コンテンツ分野においても公共性や公私のレベルの研究に留まり、公共・非営利・公民協働の詳細概念との親和性が今まであまりないことが把握されたことから、認識単位のレベルへも詳細に取り組むなど、深みのある分析モジュールなどさらなる研究の深化を目指したい。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計 34 件)

- ①林紘一郎「無方式主義下の著作権登録制度」『日本知財学会・第五回年次学術研究発表会講演要旨集』2007、査読有、pp. 112-117。
- ②岩瀬真央美「ベトナムにおける WTO 加盟に向けた法整備と課題—フォークロア保護に関する法制度を中心に—」商大論集・59 巻 1 号、2007、査読有、pp. 79-103。
- ③高 榮洙「MYUTA 事件（東京地裁平成 18 年（ワ）第 10166 号平成 19 年 5 月 25 日民事第 47 部判決）」帝塚山法学、第 16 号、2008、査読無、pp. 159-178。
- ④大角 玉樹「沖縄における知的財産関連政策の展望と課題—コンテンツ分野を中心に—」アジア研究、第 8 号、2008、査読有、pp. 1-17
- ⑤福富 忠和「e-スポーツの社会文化的普及の実情と官民協業型支援に関する考察」専修大学情報科学研究所所報、2009、査読無

〔学会発表〕(計 23 件)

- ①杉田 このみ「ふと木歩という名をおもう」（映像作品）、『アサヒ・アート・フェスティバル 2008 地域間交流プログラム 見つけ合う地域～「東京・向島＝松山・三津浜」交流編～』2008 年 12 月 7 日、現代美術製作所

〔図書〕(計 22 件)

- ①立岡浩「英国におけるコンテンツ事業の社会エンパワーメント系権利管理」経済産業省商務情報政策局編『政策・デジタル・コンテンツ白書 2007』pp.66-71、(財) デジタル・コンテンツ協会、2007、全 280 頁。
- ②佐藤薫「物のパブリシティ権についての一考察」『牛木理一先生古希記念一意匠法及び周辺法の現代的課題—』2007、pp. 793-812。
- ③山崎茂雄・宿南達志郎・立岡浩(編)『知的財産とコンテンツ産業政策』水曜社、2008、全 317 頁。
- ④林 紘一郎・田中 辰雄『著作権保護期間』勁草書房、2008、全 286 頁。
- ⑤林紘一郎(編著)『入門 情報セキュリティと企業イノベーション』ジアース教育新社、2008、全 232 頁。
- ⑥山崎茂雄・辻幸恵・立岡浩・生越由美・林紘一郎・鈴木雄一『デジタル時代の知的資産マネジメント』白桃書房、2008、全 177 頁。
- ⑦上田 学「映画草創期の興行と観客—シネ

マテックをめぐる—』『ニッポンの映像—写し絵・活動写真・弁士』早稲田大学演劇博物館、pp. 56-58、2008、全 60 頁。

- ⑧山崎 茂雄『文化による都市再生学—創造都市の文化を考える』アスカ文化社、2009、全 178 頁。
- ⑨梅村修・辻幸恵・水野浩司『キャラクター総論—文化・商業・知財』白桃書房、2009、全 320 頁。
- ⑩雑賀 忠宏「マンガ生産の文化—社会的関係としてのマンガ生産が孕む「過剰さ」の意味」大野道邦・小川伸彦(編)『文化の社会学—記憶・メディア・身体』文理閣、2009、pp. 185-202、全 286+xv。

6. 研究組織

(1) 研究代表者

- ①立岡 浩 (TACHIOKA HIROSHI、花園大学社会福祉学部准教授、研究者番号 40301650)

(2) 研究分担者

- ①林 紘一郎 (HAYASHI KOICHIROU、情報セキュリティ大学院大学・情報セキュリティ研究科・教授、研究者番号 70296771)
- ②山崎 茂雄 (YAMASAKI SHIGEO、福井県立大学経済学部准教授、研究者番号 40336615)
- ③高 榮洙 (KO YONSU、帝塚山大学法政策学部教授、研究者番号 90412121)
- ④梅村 修 (UMEMURA OSAMU、追手門学院大学国際教養学部准教授、研究者番号 30232911)
- ⑤福富 忠和 (FUKUTOMI TADAKAZU、専修大学ネットワーク情報学部教授、研究者番号 40459251)

(3) 研究協力者

- ①牛木理一 (USHIKI RIICHI、牛木内外特許事務所長・弁理士)
- ②大角 玉樹 (OHSUMI TAMAKI、琉球大学観光産業科学部教授、研究者番号 80305177)
- ③佐藤 薫 (SATO KAORU、大阪大学医学部特別招聘教授、大阪工業大学知的財産学部准教授、研究者番号 40411417)
- ④岩瀬 真央美 (IWASE MAOMI、兵庫県立大学経済学部准教授、研究者番号 20360331)
- ⑤雑賀 忠宏 (SAIGA TADAHIRO、神戸大学大学院人文学研究科・学術推進研究員)
- ⑥杉田 このみ (SUGITA KONOMI、慶應大学デジタルメディア・コンテンツ統合研究機構・デジタル知財プロジェクト・リサーチアシスタント)
- ⑦上田 学 (UEDA MANABU、立命館大学大学院文学研究科博士後期課程院生)
- ⑧家島明彦 (IEJIMA AKIHIKO、京都大学大学院教育学研究科博士後期課程院生)
- ⑨山口芳香 (YAMAGUCHI YOSHIKO、大阪市立大学杉本地区事務所 R I 管理室、技術職員、研究者番号 00420737)