

2019

@Tokyo Zokei Univ.



JSAS

21st

CONFERENCE
PROCEEDINGS

contents

02……………目次 会場校紹介① 建学の精神と使命	10……………研究発表 01	布山 タルト／Fuyama, Taruto
03……………挨拶 会場校紹介② 創業者 桑澤洋子	11……………研究発表 02	丹羽 真人／NIWA, Masato
04……………会場校紹介③ 東京造形大学とアニメーション		丹羽 明子／NIWA, Akiko
06……………キャンパスマップ	12……………研究発表 03	程 斯／CHENG, Si
	13……………研究発表 04	たつざわ さとし ／TATSUZAWA, Satoshi
07……………2018 年度日本アニメーション学会賞受賞記念講演 ニコラス グアリン レオン／GUARIN LEON, Nicolas 「自伝的アニメーション・ドキュメンタリー ——個人の記憶と体験をアニメーションで表現する」	14……………研究発表 05	陳 龔／CHEN, Yan
	15……………研究発表 06	一藤 浩隆／ICHIFUJI, Hiroataka
	16……………研究発表 07	パロリ アルバナ／BAROLLI, Arbana
	17……………研究発表 08	古城 文康／KOJOU, Fumiyasu
	18……………研究発表 09	鈴木 清重／SUZUKI, Kiyoshige
	19……………研究発表 10	陣内 利博／JINNOUCHI, Toshihiro
08……………研究発表一覧 (発表者・タイトル・概要・会場・時刻)	20……………研究発表 11	西岡 直実／NISHIOKA, Naomi
	21……………研究発表 12	木船 徳光／KIFUNE, Tokumitsu 木船 園子／KIFUNE, Sonoko
	22……………研究発表 13	野村 康治／NOMURA, Koji 野村 建太／NOMURA, Kenta
26……………奥付 会場校紹介④ 大学徽章	23……………研究発表 14	野口 光一／NOGUCHI, Koichi
27……………会場アクセス スクールバス時刻表	24……………研究発表 15	鷲見 成正／SUMI, Shigemasa
28……………大会プログラム (表 4)		

会場校紹介 ①

<https://www.zokei.ac.jp/university/identity/>

東京造形大学の建学の精神と使命

建学の精神

社会をつくり出す創造的な造形活動の探究と実践

東京造形大学は、デザインや美術の創作活動を時代の精神や社会の創造に深く結び付いたものとしてとらえ、それら造形活動を広く社会的な観点から探究し、進取の気概を持って創造的に実践することを建学の精神としています。

本学の使命

デザイン及び美術の諸領域における優れた専門的知識・技術の教授研究社会全体を広く総合的な視点でとらえ、社会的問題の解決に向けて取り組むことのできる人材の育成
造形活動を通じた文化の創造と社会の発展への貢献



日本アニメーション学会第 21 回大会開催に際して

——会長・大会実行委員長挨拶

小出 正志/KOIDE, Masashi

所属：東京造形大学

日本アニメーション学会第 21 回大会開催に際し、大会実行委員会委員長として、また学会長としてご挨拶申し上げます。

今大会は理事会によって組織された大会実行委員会によって運営されるという近年にはなかった体制を取り開催されます。これは第 3 回大会以降、昨年度までのような「開催校」をお願いすることができなかつたためですが、これをある意味で好機と捉え懸案であった様々な試みを行うこととしました。

一つはある種のコンパクトさの追求です。他の伝統的な学会と異なり開催校となる一つの大学に何人も会員がいることは希で、殆どの場合は一人かせいぜい二人ということが大多数です。できるだけ少人数での大会運営、開催校からの補助金をあてにせず学会の大会開催事業経費と大会参加者から得る参加費による大会開催に努めました。大会日程を学会の身の丈に相応しいともいえる一日とし、大会の第一義が会則に基づく年次研究集会であることに鑑み、特別講演やシンポジウム等は行わず、研究発表中心としました。

一方で、これも懸案であった日本アニメーション学会賞の受賞者による記念講演を大会の中で実施することとしました。これは研究発表の数が予定したほど多くはなかつたということで、大会プログラムに組み込むことができたわけですが、今後の大会実行委員会の大会企画に制約を与えることになつても望ましくありま

せんので、今後この受賞記念講演は柔軟に様々な機会を捉えての実施を模索して行きたいと思つています。

大会研究発表概要集（プロシーディングス）はこれまでの学会大会でも必ず制作されておりましたが、基本的には大会参加者に配布する程度の部数を印刷するのみで、他の会員への配布や後に続く研究者などの需要に応えるようにアーカイブ化されることはありませんでした。今回は経費節減とこの懸案の解消を目指し、大会研究発表概要集は PDF 版を基本として制作し、オンラインで配布することとしました。今後の大会では従来通りの印刷冊子の大会研究発表概要集を制作・配布する場合でも、合わせて PDF 版を用意し、大会に参加できない会員や後進の研究者の需要に応えられるようになるよき前例となればと思つています。

今回の会期は大学の前期末・夏期休業直前の時期となりました。これまで大会に合わせて通常総会を開催する関係で、通常総会が会則上年度開始 3 カ月以内に開催されなければならないため、遅くとも 6 月末の開催でしたが、今年は総会を別開催とし結果的に大会の開催時期の自由度を得ました。もちろん大会・総会同時開催のメリットは多大ですので、今後も従来通りの開催が基本となるかと思つていますが、開催校の都合でどうしても 6 月末までに開けない場合には今年のような形も考えて行きたいと思つています。

会員の皆さまのご理解とご協力をどうぞよろしくお願い申し上げます。

会場校紹介 ②

<https://www.zokei.ac.jp/university/founder/>

創立者 桑澤洋子

東京造形大学は 1966 年に桑澤洋子により設立されました。

ここでは創立者 桑澤洋子についてご紹介します。

桑澤洋子 (1910-1977)

桑澤洋子は、1930 年代から建築・室内設計・服飾などのデザインジャーナリズムの世界で活躍。その中で、1919 年に建築家グロピウスによってワイマールに設立された、造形芸術の総合学校「バウハウス」の存在を知り、その影響を強く受けます。

機能性や合理性を追求したデザイン活動をすすめる中で、デザインの総合的な基礎教育と専門教育の重要性を痛感した彼女は、教育機関の実現のため努力を重ね、1954 年、各界気鋭の教育者、芸術家、デザイナーたちの協力を得て、当時としては画期的なデザインの専門学校「桑沢デザイン研究所」を設立しました。さらに高度な造形教育を追求する場として 1966 年には「東京造形大学」を設立、学長・理事長に就任しました。



東京造形大学とアニメーション（1）

——会場校紹介 ③

小出 正志/KOIDE, Masashi

東京造形大学教授

東京造形大学造形学部デザイン学科アニメーション専攻領域（以下、アニメーション専攻と記す）は今年 2019 年 4 月に開設から満 16 年を迎えた。2003 年以來、東京造形大学のアニメーションといえば、“アニメーション専攻とそのアニメーション（教育・研究、学生、作品、……）”ということになるが、2003 年に突如として東京造形大学にアニメーションが降って湧いたわけではなく、専攻新設に至る歴史もあれば、専攻とは関わりない、いわば並行的な存在としての東京造形大学のアニメーション（もう一つの ZOKEI ANIMATIONS）もある。“もう一つの”の内には学生の自主的なサークルや個人の活動の歴史もあるが、ここでは造形大におけるアニメーションとその教育について扱う。



東京造形大学の創立は 1966 年、3 年前の 2016 年に創立 50 周年を迎えた¹。“若い大学”といわれた時期も長かったが、既に“若い”とはいえない歴史を積み重ねた大学である。しかし例えば東京五美大と呼ばれる在京美術・デザイン系大学の中では最も新しい大学で

あり、そのことは東京造形大学の教育・研究の傾向に少なからず影響を与えている。既存の在京美大の多くが大学開設時には美術の領域を基本とし、デザインの領域は後に増設されているが、東京造形大学はデザインと美術を「造形」という概念で総合する大学として開学した「美術大学」ではない日本最初の「造形大学」であり、ある意味で日本最初の“デザイン大学”である。桑沢洋子先生や勝見勝先生ら建学に関わる人々が示した「現代造形」の理念や、時代を先んじた概念を教育の場に取り入れた「ビジュアルデザイン」や「室内建築」、「映像」などの学科構成に見られる進取の気性に富む大学の発展は、その後の日本最初の本格的な大学アニメーション教育課程の開設につながっているといえるだろう。

限られた資料や情報などに基づいて考えられる最初の大きな転

換点は、写真専攻の映像専攻への改組である。桑沢デザイン研究所の伝統を受け継ぎ建学当初から写真教育に力を入れ、写真専攻を開設していたが、1971 年に写真と映画（ムービングイメージ）を総合し、新たに「映像」の概念の元に再出発した²。



日本の大学の学科・専攻名に「映像」が用いられた最初期の事例の一つである（同年に大阪芸術大学に映像計画学科が開設されている）。映像の概念と名称は、長らく写真と映画が基本であったが、映画に代わりテレビが映像メディアの主流になり、カメラによる映像に加え、CG（コンピュータグラフィックス）などの非写真映像も登場してきた一つの時代状況、時代精神の反映であるといえる。なお同時期の 1974 年に日本映像学会が創立されている。

いずれにしても東京造形大学に映像の教育・研究領域が組織化されたことは大きい。もちろん当時の映像専攻は写真と映画を二つの軸とし、映画はいわゆる実写映画・映像が基本であり、当時の映像専攻の授業科目名にも「アニメーション」は登場しない。特筆すべきは 1968 年度に助教授として着任した松本俊夫先生³の授業の中で行われた「キネカリグラフ」（フィルム・スクラッチング）の実践である。1969 年度版の大学案内にある「映画実習 I」（担当：松本俊夫助教授／波多野哲朗講師）の説明には「映画 I では、実際に映画を作らせませんが、最初はフィルムと映像の関係を身につけるため、まずキネカリグラフやモニタージュの実験を重ね、その経験の上に、8m/m ないし 16m/m で、脚本から撮影・編集録音にいたる映画製作の基礎を教えます。4 年では、もっと現代の表現課題を掘り下げていく自覚を強めます。」とある。波多野哲朗先生⁴によればフィルムに慣れるため

² 写真は 1980 年頃の大学案内の映像専攻紹介ページから。

³ 1971 年度退任

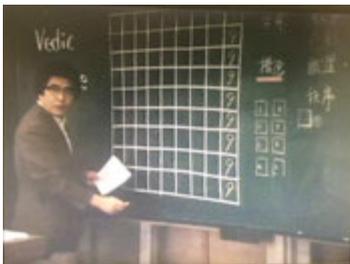
⁴ 1969 年度専任講師着任、1971 年度助教授就任、1981 年度教授就任、2000 年度定年退任

¹ 写真は開学当時の大学案内

の課題とはいえ、抽象的な表現を試みる学生がいるなどかなり面白い作品が多かったという。当時の映像専攻には実験工房、グラフィック集団に参加し、『KINE CALLIGRAPH』（1955 年、1986 年再制作）の作者でもある大辻清司先生が在職していた。秋山邦晴先生の「音学」、長田弘先生の「詩学」などの斬新な授業も開講されており、その先進性を窺い知ることができる。

次の転機は 1979 年に実験映画・映像作家のかわなかのぶひろ先生が専任講師として着任したことである²。実験映画とアニメーションは親和性が高く、領域的にも重なる部分が多く関わりが深い。実際、かわなか先生の授業では様々な実験映画・実験アニメーション作品の鑑賞やビデオテープ式のクイックアクションレコーダー（QAR）を用いた実習などが行われたが、映画（実験映画）やビデオの授業を通じて、映像専攻以外の学生にも大きな影響を与えた。

1981 年、東京造形大学は開学以来続いた教育運営制度を大きく改め、それまでの 2 学科 7 専攻（デザイン学科 VD（ビジュアルデザイン）専攻、同 ID（インダストリアルデザイン）専攻、同室内建築専攻、同 TD（テキスタイルデザイン）専攻、同映像専攻、美術学科絵画専攻、同彫刻専攻）を再編し、2 学科 4 類（デザイン学科 I 類視覚伝達計画、同 II 類環境計画、美術学科 I 類絵画、同 II 類彫刻）19 コースとした。専攻単位に閉じていた観のあった教育や施設がかなり共通化・共有化されている。授業科目の再編・新設も数多く行われ、デザイン学科共通の基礎的な技術科目（専門第二科目）として新たに「アニメーション」の実習授業が開設され、これが東京造形大学開学以来初の「アニメーション」という語を用いた授業科目である。



初代の担当者は海本健先生³であり、1992 年度からは海本先生の学長就任に伴い木船徳光先生⁴が引き継いだ。

この間、1991 年度

から「映像科学 B」を木船徳光先生が非常勤講師として担当し、アニメーションの内容を取り入れる授業を展開したことは、その後のアニメーション専攻創設につながる大きな出来事である。1992 年度には「映像特殊講義」で高畑勲氏や池田宏氏、小田部羊一氏、宮崎駿監督ら旧・東映動画のスタッフの方々が特別非常勤講師として講義を行い、1996 年度には「アニメーション研究」をテーマとした総合講座が開講されるなどした後、1998 年度から越村勲先生⁵の「歴史学演習」のークラスで「歴史とアニメーション」をテーマにすることが始まり（小出正志と複数教員担当）、これは現在でも「プロジェクト科目」の一つとして継続している。

大きな転機は 1999 年度に始まり、2000 年度にプロジェクトとして準備が行われた当時のデザイン学科メディア造形専攻デジタルメディアデザインコースを再編しアニメーション専攻領域へと独立させたことである。1999 年度、当時のデザイン学科メディア造形専攻（現・メディアデザイン専攻領域の前身）の専任教員 3 名の退職に伴い、同専攻 3 コースの内の「デジタルメディアデザイン」を再編する必要性に迫られ、2000 年に再編プロジェクトが発足し、その中で同コースをアニメーションで再編するという方針が打ち出された。プロジェクトにアドバイザーとして参加していた木船徳光先生が 2001 年度に専任として着任し、デジタルメディアデザインコースの指導にあたりると共に 2 年間の準備の末、2003 年度に東京造形大学造形学部デザイン学科アニメーション専攻領域が開設された。

背景としては 2003 年度より東京造形大学の学科・専攻が再編され、デザイン学科 9 専攻領域、美術学科 2 専攻領域となったことがある。デザイン学科の中にサステナブルプロジェクト専攻領域と共にアニメーション専攻領域が新設された。

同時に教育課程も改められた。アニメーション専攻の入員は 30 名だったが、大学側の予想に反して入学辞退者が少なく第 1 期生は 44 名が入学し、定員の 1.47 倍の新入生という波乱含みではあるが予想以上の人気を集めたスタートとなった。

以後、現在まで 16 年以上に及ぶ東京造形大学アニメーション専攻の歴史が始まる。

¹ 1967 年度助教就任、1972 年度教授就任、1976 年度定年退任

² 1982 年度助教就任、1991 年度教授就任、2005 年度定年退任

³ 1966 年度助教就任、1971 年度教授就任、1992 年度～1999 年度学長就任、1999 年度退職。写真は 1980 年頃の授業

⁴ 当初非常勤講師、2001 年度助教就任、2009 年度教授就任

⁵ 1991 年度助教就任、1998 年度教授就任

CAMPUSMAP.



学び舎の舞台は、八王子市と町田市にまたがる御殿山の緑豊かな丘陵地帯。設計者の磯崎 新氏が『自然景観を活用する』というコンセプトで、のびのびとしたキャンパスライフを送るための美しい創造空間を築き上げました。緩やかな起伏を生かした総面積約95,000㎡の広大な敷地内には、講義・研究棟や工房、アトリエなどの他に美術館や広場も完備。向学心を養いながら、学生同士が交流を深め、憩える環境を整えています。

自伝的アニメーション・ドキュメンタリー ——個人の記憶と体験をアニメーションで表現する

ニコラス グアリン レオン/GUARIN LEON, Nicolas

ソニー・インタラクティブエンターテインメント クリエイティブプロダクトサービス部 ビデオ課

この発表では東京藝術大学大学院映像研究科の博士課程三年目で執筆した論文「自伝的アニメーション・ドキュメンタリー ～個人の記憶と体験をアニメーションで表現する～」¹とそれに関する研究作品を紹介する。

本論では「自伝的アニメーション・ドキュメンタリー」とは何か、そしてドキュメンタリージャンルの中でどのようにアニメーションが個人の記憶と体験を表現するために使用できるのかを研究している。これは、自身の芸術活動に適用できる知識を得て、アニメーション・ドキュメンタリーのジャンルの研究を拡張する目的がある。

その目的を達成するために、まず第 1 章の中でこのテーマについての研究文献を調査し、そして「アニメーション・ドキュメンタリー」について言及した様々な人々の間で定義に関する意見の相違があることを導き出した。この用語を再定義する必要があると明らかにした後、第 2 章で「アニメーション」と「ドキュメンタリー」それぞれの定義をあげる。

これらに基づいて、第 3 章で独自の「アニメーション・ドキュメンタリー」の定義を提案する。アニメーション・ドキュメンタリーとは、アニメーション（様式）が作品の一貫性を保つために重要な役割を果たすと共に、寓話的でない形で、監督の視点を通し、現実の人、場所、出来事を誠実に表現する視聴覚作品である。

第 4 章では自伝的アニメーション・ドキュメンタリーの概念を紹介し、そしてアニメーションが映画のためにどのように使用できるかを明らかにするため、6 本の作品を分析している。その結果、主に四つの目的を達成する際に、アニメーションが使用されていると結論する。一つ目は、記録のない出来事を表現するとき。二つ目は、撮影ができない現実の側面を表現するとき。三つ目は、存在しているアーカイブに新たなニュアンスを加えるとき。四つ目は、アーカイブや実写再現シーンでは十分に表わせない個人の内面の物語を表現するときである。

さらに、アニメーションは映画表現の主観的特性を強化すると共に、映像の「モダリティ」とその「重大さ」に影響を与えると結論する。したがって、様々なアニメーション・ドキュメンタリーの監督は、自らの作品のドキュメンタリー・ステータスを証明するために、客観性を高める技法を使っている。例えば、音源の使用、アーカイブ映像の引用、説明的なタイトルを入れることなどである。

同章では、アニメーション・ドキュメンタリーの鑑賞者の意見に二つの相反する変化がおきると結論する。鑑賞者は映像を疑う目で見ようになるが、音を率直に聞くようになる。アニメーションの使用は、映像に対してより批評的な鑑賞者を生み出すが、同時に登場する人々の声に対してより魅力される鑑賞者を生じる本論を確認した。

最後の第 5 章では、自身の芸術活動及び『The Missing Shoelace』²という研究作品が、私のアニメーション・ドキュメンタリー研究にどのように関係しているかを詳しく説明する。この目的を達成するために考えた研究作品のもととなるアイデアや、何故アニメーション・ドキュメンタリー形式でこの作品を語ることにしたのか、そして私の研究がどのように『The Missing Shoelace』に影響を与えたかを明らかにしている。

¹ グアリン レオン ニコラス (2018) 「自伝的アニメーション・ドキュメンタリー ～個人の記憶と体験をアニメーションで表現する～」 東京藝術大学大学院映像研究科映像メディア学専攻 博士論文

² グアリン レオン ニコラス、『The Missing Shoelace』(2018)

番号／会場／時刻		日本アニメーション学会第21回大会研究発表一覧 (2019.8.3) 研究発表タイトル／研究発表概要	氏名／所属等
研究発表01		アニメーション教育とスポーツ教育の接点を探る	布山 タルト (FUYAMA, Taruto)
会場1 (4-D)	10:35-11:00	本研究はスポーツ科学における身体運動イメージのトレーニング方法をアニメーションの作画指導に応用した教育方法の開発を目指し、その基礎研究に取り組むものである。アニメーション専門教育における「動かす」技術の指導は、動きの原理の理解やパターンの学習、デッサン力の向上等が中心になりやすく、学習者がアニメートする際の拠り所となるメンタルイメージをどうすれば明確化でき、またそれをいかに表現に活かせば良いかに関する検討は十分に行われていない。メンタルイメージは認知過程における内的表象をさす概念だが、視覚芸術分野の教育ではそうした内的表象の指導よりも、むしろそれをどのように外化するかという技術指導が教育の中心であったといえよう。本発表では身体運動のイメージトレーニングの様々な蓄積があるスポーツ科学における先行研究をレビューし、アニメーション教育とスポーツ教育とを結びつける指導方法の可能性について論じる。	東京藝術大学
研究発表02		マンガ・アニメーションのアーカイブス資料と展示会	丹羽 真人 (NIWA, Masato) 丹羽 明子 (NIWA, Akiko)
会場2 (4-E)	10:35-11:00	2017年に日本の国産アニメーションは100周年を迎えた。日本独自の演出法も生み出し、アニメという呼称で国民的文化となつて久しい。次の100年に向けてアニメ文化を残していくために何をアーカイブしていく必要があるかを考える。マンガ・アニメの展示の場合、ターゲットの年齢層により、作品の世界設定・時代背景の心象風景の展示(ウニスタン村型)、作品キャラクターの舞台の再現(サツキとメイの家)、ジオラマ型、撮影・アニメ風景などを再現したメタ世界型、制作資料型などがある。作中キャラが使ったという設定の小道具(魔法のコンパクト、「名探偵コナン」の眼鏡)など展示物制作の場合もアーカイブス資料が基になる。また、アニメ原作としてのマンガや作品の広がりを見せる派生グッズやコミカライズ、映像ソフトなども収集保存の対象になると考えられる。今までのアニメの展示会での資料活用事例を紹介する。	
研究発表03		記号と魂の間に——「身体」を中心に日本TVアニメにおける声を再考する	程 斯 (CHENG, Si)
会場1 (4-D)	11:05-11:30	日本のTVアニメにおいて、声はいつも重要な要素の一つであり、とりわけアニメ声優がますます活躍するようになった今、アニメにおける声はもはやキャラクターを議論するときに見逃してはならない要素となったのである。ところが、アニメにおける声に関する学術的検討はまだ十分とは言えない。というのも、今までのアニメの声に関する議論の多くは、たとえば今井隆介(2007)のように、声をキャラクターの主体性を表す「魂」として理解しているが、本研究は「主体性」や「魂」などの問題を呼び起こしやすい用語に懸念を抱き、別のアプローチでアニメの声を検討する必要があると考える。したがって本研究は、既存のキャラクター論から「身体」というキーワードを取り出し、この概念を中心に声とキャラクターの視覚的図像、ひいてはアニメ声優との関係を再考することを試みる。	東京大学総合文化研究科超域文化科学専攻表象文化論コース
研究発表04		1940年代における日本アニメーションの長編化の経済的背景について——1940年代後半の劇場長編の制作要因から	たつざわ さとし (TATSUZAWA, Satoshi)
会場2 (4-E)	11:05-11:30	本発表では1940年代後半の劇場長編の制作要因を検討することで、1940年代の日本アニメーションの長編化の経済的背景について明らかにする。先行研究では、1940年代前半は『鉄扇公主』からの刺激(佐野2006:39)や、プロパガンダ目的での軍から発注(古田2016:88-89)によって劇場長編が制作され、一方1940年代後半はあくまで短編の教育映画の枠内で制作・上映されていたと主張されている(佐野2013:11)(渡邊2013:86)。しかし今回、映画通信などを調査したところ、1940年代後半において短編では採算が取れないことを理由に劇場長編が制作されていたことが分かった。これは日本アニメーションが、1940年代後半において教育映画の枠からはみ出していたことを示すだけでなく、1940年代を通じて、長編化には短編では採算が取れないという経済的要因が背景に存在していたことを示唆するものである。	日本アニメーション史研究
研究発表05		「訳制動画面」と「小人書」——1980年代日本アニメ・マンガの中国における伝播についての考察	陳 夔 (CHEN, Yan)
会場1 (4-D)	11:40-12:05	「動漫」という言葉は、中国で高い露出度を保ち続けているが、未だに明白された定義がない。「動漫」が日本語、「動漫」は日本のアニメとマンガを特定している、「動漫」はアニメのこと、「動漫」は『動画面』(アニメ)と『漫画』の総称、「動漫」は『動く漫画』、「動漫」は『動画面からの漫画』など、ネット中では様々な説と観点があるが、辞書でも異なる解釈をしている。近年以来、90年代以後の『動漫時代』など日本アニメ・マンガの情報誌の出現をめぐって「動漫」の「仕組み」が説明されているが、本研究は日本「動漫」が初めて中国に上陸した1980年代にフォーカスし、『龍の子太郎』、『鉄腕アトム』などアニメの上映と日本マンガの「小人書」バージョンの実態を考察する。その結果をベースにして、中国での「動漫」の出現と「動」が「漫」の前に先行する理由を違う角度から提示したい。	東京大学大学院総合文化研究科
研究発表06		『美少女戦士セーラームーン』と新たな東映動画——1980年代と90年代の経営の変容を中心に	一藤 浩隆 (ICHIFUJI, HirotaKa)
会場2 (4-E)	11:40-12:05	本報告は、1983年から90年代にかけて継続された環境への対応の努力が東映動画にもたらした変容を描写し、それが『美少女戦士セーラームーン』に象徴的に現れていることを明らかにすることを目指すものである。アニメームの退潮や出版社の意識の変化に伴って方針転換を迫られた東映動画は、古くからの子供向け作品への回帰と常套的な経費削減や高単価作品の受注による打開を目指した。これらの対応は、東映動画に二つのものをもたらした。ひとつは新世代のスタッフによって担われる、子供向け作品でありながら高い年齢層の需要を喚起する質の作品であり、ひとつはフィリピンへの子会社設立による海外外注先の直接経営と制作デジタル化の開始に結実する制作費の削減策の推進であった。そして、それが全社的な利益率の向上と多様な客層への訴求となり、大きな成功を収めた作品が『美少女戦士セーラームーン』であった。	広島大学大学院教育学研究科博士課程後期
研究発表07		アルバニアが社会主義を脱する過程における、メディアとその中の日本アニメーションの様相	パロリ アルバナ (BAROLLI, Arbana)
会場1 (4-D)	12:10-12:35	多くのヨーロッパ諸国で1970年代から日本のアニメーションがテレビ放映されてきた。だが、アルバニアでは、1946年から1991年まで約45年間、抑圧的な社会主義体制下にあったことから政府が選定する作品だけが放送されていたという事実がある。アルバニアで最初に日本のアニメーションが放映されたのは1980年代である。『ニルスのふしぎな旅』(Aventurat e NilsHolgerson)、『アルプスの少女ハイジ』(Haidi)、『ふしぎの国のアリス』(Liza ne Boten e Cudirave)、『タオタオ絵本館』(TaoTao)、『赤毛のアン』(Ama Flokekuqja)が国営放送局TVSHで放送され、子供をメインに多くの人々を魅了した。当時の抑圧的な社会情勢の中で、なぜ日本の作品の放送が許可されたのか、また、社会主義的イデオロギーに合わせて改変されたのかを明らかにする。日本のアニメーションに対する反応を通じてアルバニアの社会、歴史の内面とメディアの役割を窺われるだけでなく、日本のアニメーションの知られざる面も発見できると考えられる。	新潟大学大学院現代社会文化研究科博士研究員
研究発表08		『太陽の王子 ホルスの大冒険』の意図を読み解く	古城 文康 (KOJOU, Fumiyasu)
会場2 (4-E)	12:10-12:35	高畑勲監督の劇場長編デビュー作『太陽の王子ホルスの大冒険』は、製作状況から当初意図したことを十分に表現しきれていなかった。しかし完成作はある程度までは監督が意図したものを表現したものであるにも関わらず、ファンタジー映画としての整合性に欠ける部分がある。そこを遺された著書などの記述から製作当時に監督が何を意図して作り上げたのかを考察する。主に『やぶにらみの暴君』でポール・グリモー監督とジャック・プレヴェール脚本が何をしようとしていたかを読み解いた高畑勲著「漫画映画の志」をヒントに、ホルスについてもファンタジーとしての完成度ではなく、1950年代当時に漫画映画を巡って花田清輝が今村太平との論争で主張した「ディズニー流の本当らしい嘘ではなく、嘘らしい本当こそ漫画映画の存在理由がある」という見解に倣っていたと考えられる。また当時の東映動画の状況などからキャラクターの関係にも解釈が生まれる。	

番号／会場／時刻		日本アニメーション学会第21回大会研究発表一覧 (2019.8.3) 研究発表タイトル／研究発表概要	氏名／所属等
研究発表09		アニメーションの原理に関する心理学的考察(2)	鈴木 清重 (SUZUKI, Kiyoshige)
会場1(4-D)	13:35-14:00	本研究の目的は、アニメーションの原理を心理学研究の観点から再考することにある。鈴木(2017; JSAS 19)は、広義のアニメーションの定義は「任意のモノ(対象、被写体)を活きているようにみせる技法」と考え、より簡潔な定義は「ヒトが知覚する動きを視覚化すること」と考えた。本研究では鈴木(2015; JSAS 17)の議論も踏まえ、「活きているようにみせる技法」の原理を、映像の単独条件(うごき)と連続条件(構成)に分類し整理できるか考察する。単独条件下の先行研究として、フレームレートと被写体の位相の関係(例:適切な中割りの方法)に関する議論を再考する。連続条件下の先行研究として、おべんとう絵本(長谷川, 1995)の典型画像や動画画像鮮化(鈴木, 2005, 2015, 2017 他)の問題を再考する。先行研究と事例から両者に共通する現象(非感性的完結化)を考察し、アニメーション原理の体系的理解の可能性を論じる。	東の森映画製作所(個人事業主／研究者／制作者)
研究発表10		アニメーションワークショップの原点	陣内 利博 (JINNOUCHI, Toshihiro)
会場2(4-E)	13:35-14:00	大学でアニメーション教育に携わって22年になる。所属する視覚伝達デザイン学科では、表現手段の基礎技術体験の場として印刷・写真・映像がそれぞれ実習工房として個別に存在していた。パーソナルコンピュータの普及とともに学生達にとってはこれら基礎技術が融合していく。その中でもアニメーションは「動き」をともなう表現として重要な位置にある。筆者は「みること」「みせること」の研究の立場から、アニメーションの原理の理解や視覚玩具の発達、フィルム、音声、メディアの変遷など「動き」の再現をアニメーションの基礎教育として考えてきた。今回の発表では、「動き」手法を学ぶ前に「みること」を体験し、自ら「動き」を考えるためのワークショップを発表する。	武蔵野美術大学造形学部視覚伝達デザイン学科教授
研究発表11		子どもにとってのキャラクターの心理機能・効果について	西岡 直実 (NISHIOKA, Naomi)
会場1(4-D)	14:05-14:30	【問題意識と研究目的】 テレビアニメやマンガのキャラクターが子どもに与える影響については、嗜癖性や暴力性などネガティブ要素が話題にされがちだが、教育活用、ぬいぐるみなどの癒し効果、ヒーローごっこなどの元気効果、コミュニケーション媒介機能などといったポジティブな機能・効果も多く存在すると考えている。本研究では過去に行ったいくつかの自主調査と心理学の諸理論を元に子どもにとってのキャラクターの心理機能・効果について考察する。【方法】①2016年10月～11月調査(大学生対象)、②2017年3月調査、③2018年5月調査(※②、③は幼児～小学生の母子対象)の3つの調査結果について分析【結果の概要】1)キャラクターには基本的に子どもの元気を創造する効果がある。2)具体的には、行動喚起、癒し・元気づけ、友達効果、といった機能がある。3)キャラクター嗜好の背景に世界観やストーリーなどに起因する要素も存在する。	ミッドポイント・ワークラボ
研究発表12		驚き盤へのアプローチ——IKIFのこれまでの作品から	木船 徳光 (KIFUNE, Tokumitsu) 木船 園子 (KIFUNE, Sonoko)
会場2(4-E)	14:05-14:30	古川タク氏の作品「驚き盤」の影響で「くるくる絵本」を制作して以降、IKIFでもIKIF+で携わった商業作品でも折に触れ様々なアプローチでその原理や装置を使った作品を制作してきた。映像では「くるくる絵本」「走馬燈(二)」「PRYMARY COLORビデオ版「あにまんだら」」「(二)海の底」「阿耳曼茶羅(二)」「SIGN」「冬の日」「映画ドラえもん のび太のワンニャン時空伝OP」「のび太の新魔界大冒険OP」「くるくるえほんデジタル」、インスタレーション「くるくる絵本」「カメラオブスクラ・驚き盤A,B」「TV驚き盤」「TV(8mmフィルム)おどろき盤」、ワークショップ「立体ゾートロップ制作」「TV驚き盤」、映像玩具「あにこま」、教鞭をとっている大学での課題やゼミでは「立体ゾートロップ」「行灯」「蛍光驚き盤」等がある。最新作「いろ・あにこま」を準備中の現在、これまでの制作を振り返り、まとめて報告する。	木船 徳光:IKIF/IKIF+/東京造形大学 木船 園子:IKIF/IKIF+/東京工芸大学
研究発表13		カットアウト人形を用いたアニメーション実習の有効性について2	野村 康治 (NOMURA, Koji) 野村 建太 (NOMURA, Kenta)
会場1(4-D)	14:40-15:05	野村・野村(2017)は、カットアウト人形を用いたアニメーション制作の実習課題を大学生に課し、それによって学生の表現力が向上すること、またその向上を学生が実感できていることを評定法により明らかにした。しかし、この研究では学生が自身の表現の問題点を認識できているかどうかが不明確であった。そこで本研究では、同様の課題で学生が自身の表現の問題点を認識しているかを確認し、さらに、その認識と表現力の向上との間に関連性がみられるかを検討することとした。	野村 康治:松蔭大学 野村 建太:日本大学
研究発表14		日本のアニメーション産業の特異性に関する研究——「メディアミックス」再考	野口 光一 (NOGUCHI, Koichi)
会場2(4-E)	14:40-15:05	大正時代から昭和初期、メディアミックス的な取り組みとして、「小唄映画」、『正チャンの冒険』、『のらくろ』、『翼賛一家』などの存在が明らかになってきた。またアニメーションを「線画映画」、「漫画映画」と呼称された時代があり、アニメーションと漫画の関係性は、表現自体に内在すること、産業としても相互的な連携を保っている。その後、TVアニメーション『鉄腕アトム』から、制作費を回収するためのメディアミックスがはじまった。映像からの収益だけではビジネスの成立が困難のため、その施策としてのシステムが構築された。そこで本研究では、アニメーション産業からみたメディアミックスについて、時代を追って再考する。メディアミックスは、「キャラクター」、「物語」、「世界観」、「時間的接続」、「制作技術」の5つの要因により、作品を拡張・消費させつつ、観客との接続可能なシステムとして発展したことを示す。	日本大学大学院総合社会情報研究科 博士後期課程 東映アニメーション プロデューサー
研究発表15		歩行動作の表現からみた行為と行動	鷺見 成正 (SUMI, Shigemasa)
会場1(4-D)	15:10-15:35	歩行動作の表現を実写映像とアニメーション映像について比較検討してみた。歩行者の一方の側の踵点と反対側の肩点の動きの関係から得られた協応図で比べてみると、アニメーション映像が描く動作表現は、実写映像の細かな行為的表現と異なり、きわめて単純で機械的な不完全な行動的表現であることが分かった。アニメーション映像が示すこの不完全表現は、心的な完全をもたらすよう綿密に組み立てられた「不完全」であって、それを見る人の心の中でより高度に完成されたイメージへと作り替えられて観客に大きな感動を与える内容へと展開され得る特性を備えた不完全表現であると考えられる。	慶應義塾大学
会場2(4-E)	15:10-15:35		

アニメーション教育とスポーツ教育の接点を探る

布山 タルト/FUYAMA, Taruto

東京藝術大学大学院 映像研究科

スポーツ科学ではパフォーマンス向上のためのイメージトレーニングに関する研究の蓄積があり、適切な指導方法に効果があることが実証されているが、それらの知見をアニメーションの作画指導に活かす方法を探るのが本研究の目的である。本発表はその端緒として、スポーツ科学における先行研究をレビューし、アニメーション教育とスポーツ教育とを結びつける指導方法の可能性について論じる。

スポーツ教育におけるイメージトレーニングの意味

スポーツ教育ではフィジカル面の強化だけでなく心理面のスキル習得がパフォーマンス向上に繋がるとされ「メンタルトレーニング」と呼ばれる指導方法が開発されてきた。その代表的な心理技法の一つが「イメージトレーニング」であり「心の中で運動場面や運動遂行の様子を想像して行う練習法」とされる（日本スポーツ心理学会 2016）。ここでいう「イメージ（心像）」は、視覚的なものだけでなく、聴覚、嗅覚、触覚、そして運動感覚を含む「多感覚な体験」である（ビーリー 2009）。

イメージトレーニングの理論の一つに象徴学習理論があるが、イメージは「選手が動作パターンを学び、洗練していくのを補助する、記号化のシステム」として捉えられる（ビーリー 2009）。その根拠として、単純な運動よりも多くの認知的プロセスを含む複雑な運動のほうがイメージトレーニングの効果が高いことが挙げられている。つまり複雑な運動を分節化して記号的に理解することを促す上でイメージが有効な道具になると考えられているのである。イメージトレーニングの指導方法である「イメージストーリー」では、運動のイメージを脚本のように捉え、その全体の流れの中で動作遂行上のチェックポイントを明らかにするものであるが（日本スポーツ心理学会 2016）、これもまた象徴学習理論に基づく指導方法だといえる。このような運動の記号化のためにイメージを用いる方法と理論は、運動を分解し再構成するアニメーションの指導にも応用可能性があると考えられる。

内的イメージと外的イメージ

イメージトレーニングにおけるイメージは大きく「外的イメージ」と「内的イメージ」に分けられ、多くの実証実験の知見からはパフォーマンス向上に寄与するのは内的イメージの強化だとされる（日本スポーツ心理学会 2016）。アニメーターは基本的にキャラクターを外から見た絵として描く場合が多いので、外的イメージが重要だと考えられそうだが、こうしたスポーツ科学の知

見に従えば、むしろ内的イメージを明瞭に持つことのほうが質の高いアニメーションを生み出す上で有効な可能性がある。笠原（2014）は内的イメージを強化する指導において「筋肉の感覚を感じ取る」ことが重要であり、身体を動かしながらイメージする「シャドーイメージ」が有効で、初期段階はスローテンポで始めるのが良いと述べているが、作画指導でもこうしたスポーツ教育における具体的かつ段階的な指導方法を取り入れて内的イメージを強化する指導が有効である可能性がある。

動感画による指導

とはいえアニメーションを学ぶ学生達の中には身体を動かすことを躊躇する者も少なくないであろうし、教師も上述のようなスポーツ教育の指導方法をそのまま適用する事には抵抗があるかもしれない。その点でもう一つ別の可能性を示す事例として注目したいのが森（2015）である。『動きの感じを描く』と題された同書には多数の運動の連続画が掲載されており、ともしればアニメーションの教科書と見まごうが、歴としたスポーツ運動学演習の本である。体育の指導に動感画（キネステーショングラム）と呼ばれる連続画の描画作業を取り入れるという独自のアプローチをとった体育指導書で、スポーツ教育とアニメーション教育とをつなぐ先行研究として一つの指針となりうる。

まとめ

スポーツ教育におけるイメージトレーニングの意義の一つは運動の象徴的な理解であり、アニメーションの作画指導にも活かせる可能性がある。その際には外的イメージと内的イメージの区別が重要であり、作画指導でも内的イメージの強化が有効である可能性がある。またイメージ獲得のための具体的な道具として動感画による指導に着目した。これらの可能性を検討する為に、今後の実験と実践を通じた検証が必要である。

<本研究はJSPS 科研費 JP19K03024 の助成を受けている>

引用・参考文献

- 笠原 彰 (2017) 『誰でもできるスポーツメンタルトレーニング』、学研プラス。
- 日本スポーツ心理学会編 (2016) 『スポーツメンタルトレーニング教本 三訂版』、大修館書店。
- ビーリー, ロビン S. (2009) 『コーチングに役立つ実力発揮のメンタルトレーニング』、大修館書店。
- 森 直幹 (2015) 『動きの感じを描く』、明和出版。

マンガ・アニメーションのアーカイブズ資料と展示会

丹羽 真人/NIWA, Masato | 丹羽 明子/NIWA, Akiko

石ノ森章太郎ふるさと記念館 友の会

2017 年に日本の国産アニメーションは 100 周年を迎えた。日本独自の演出法も生み出し、アニメという呼称で国民的文化になって久しい。次の 100 年に向けてアニメ文化を残していくために何をアーカイブしていく必要があるかを考える。

「アニメーション・アーカイブの機能と実践」についてはアニメ制作会社・プロダクション I.G が自社のアニメーション制作資料の保存と整理 (1) について報告書を出している。

しかし、個人、制作チーム、作品、会社、アニメ業界、大衆文化といった主体によりアーカイブされる必要のある資料が変わり、活用方法も変わる。個人レベルでは修正、ボツがアーカイブの対象になりうるが、会社レベルでは修正、ボツはアーカイブされないことのほうが多い。アニメーション会社では制作過程で、企画書、イメージボード、プロット、脚本 (手書き修正入りの準備稿、決定稿)、設定 (キャラクター、メカニック、美術、小道具など)、色指定、絵コンテ、レイアウト、原画、タイムシート、動画、背景画、セル画などアーカイブする必要がある。また、ビデオ、レーザーディスク、DVD、ブルーレイといった映像ソフトや音楽ソフト (CD)、テレビポスター、映画ポスター、アニメ販売促進グッズ (チラシ、POP、立て看板)、原作小説、原作コミック、コミカライズ、ノベライズなどもアーカイブズの対象だろう。会社資料としては公開されないものもある。契約書、発注票、見積書、企画会議資料、社員名簿、名刺、社員証、給料明細などがある。

アニメ業界としては、時代的制作用機材・制作資材 (未使用のセル、タッパ、セル彩色用絵の具、手袋、彩色用の筆、セル画用制作机、トレース台、トレース用ペン、トレースマシン、デルマなど)、有名監督など制作者のインタビュー映像やインタビュー記事、アニメ雑誌などもアニメ文化の伝承に重要である。

アニメ産業にはアニメ版權を使ってビジネスをする会社もある。そうしたアニメビジネス会社向けには視聴率、売り上げデータ、ランキング、フォロワー数、アニメ産業データ (年鑑、白書といったもの) などのマーケティング・データが必要だろう。アニメ文化は制作会社だけでなく、それを取り巻く企業、大衆、ファンなどによって支えられ、発展し、研究、評論の対象ともなり、それぞれのレベルでアーカイブされた資料は受容・活用される。

それらの例としてアニメの展示会での資料活用事例を紹介する。マンガ・アニメの展示会の場合、ターゲットの年齢層により、

いくつか展示の型 (パターン) がある。

1. 作品の世界設定・時代背景の心象風景の展示 (ウエスタン村型) : 例えば、『名探偵コナン』の事件現場を示す人型のチョークのあと。特定の事件、場所をさすわけではなく、ウエスタン村にいるような心象風景である。
2. 作品キャラクターの舞台の再現 : 『となりのトトロ』のサツキとメイの家など、アニメ世界に入り込む体験型の展示となる。子供向けの展示に向いている。
3. ジオラマ型 : ジオラマを使った舞台やシーンの再現で、神の目線での傍観者の立場に立つことになる。
4. 撮影・アフレコ風景を再現したメタ世界型 : アフレコ体験コーナーなど、アニメが現実ではなく創作世界であるという認識の展示。
5. 制作資料型 : 原画だけで構成される原画展もあるほど多くの展示会は制作資料中心に展示が構成される。
6. アニメの原作コミック、原作小説
7. 作品の広がりを見せる派生グッズの展示 : コミカライズ、ノベライズ、映像ソフト、版權グッズなど、現在放送中でないものはアーカイブされた資料が必要ということになる。ファンのコレクションやファン活動の記録 (同人誌) なども当時の人気やファンの熱量を再現する手立てとなる。
8. 作中キャラが使ったという設定の小道具 (レプリカ) の展示 : 『エヴァンゲリオン展』のロンギヌスの槍。『名探偵コナン』の眼鏡、『宇宙海賊キャプテンハーロック』のサーベルやマントなど、キャラなりきり写真撮影コーナーの貸し出しグッズとして展示されることもある。
9. 人気キャラの等身大スタチュー、立て看板 : これらも展示そのものや撮影ポイント用に制作されることが多い。実際の展示会では 1~9 が混ざって展示内容が構成される。

参考文献

・「アニメーション・アーカイブの機能と実践 I.G アーカイブにおける制作資料の保存と整理 Production I.G Archives Manual 2016」

・坂口貴弘 (2004) 「記録連続体の理論とその適用/記録の評価選別における機能分析を例に、レコード・マネジング」『記録管理学会誌』2004, no.47, p.22 掲載の図

キーワード : アーカイブ、アニメ、アニメ文化、展示会

「身体」を中心に日本 TV アニメにおける声を再考する

程 斯/CHENG, Si

東京大学総合文化研究科

日本の TV アニメにおいて、声はいつも重要な要素の一つである。アニメ声優がますます活躍するようになった今、アニメにおける声と声優の影響はもはや、キャラクターを議論するときに看過してはならない要素となっていると言える。そのため、キャラクターの図像と声とアニメ声優、この三者はどのような関係を織り、どのように受容されているかについて検討する必要がある、本研究はまず、声を視野に入れる形でキャラクターの再考を試みる。

キャラクターの再定義と先行研究

まず、本研究はアニメから発足するものだが、アニメのキャラクターだけに注目するわけではないことを明示したい。というのも、日本におけるメディアミックスの歴史と展開を考えると、キャラクターを「マンガ・キャラクター」「アニメ・キャラクター」などのように区分するのがもはや困難である。そこで、本研究はマーク・ステインバーグ (2015) が提唱する作品としてのアニメと異なる「アニメ」すなわちメディアミックスシステムとしての「アニメ」という表記を採用し、そのような「アニメ」がその「動的静止性」によって創出する、メディア越境的なキャラクターを「アニメ的」キャラクターと定義する。

「アニメ的」キャラクターの声に関する先行研究の多くは、たとえば今井隆介 (2007) のように、声をキャラクターの「主体性」を証明する「魂」と主張する。一方、同じ声には幾多のキャラクター・イメージが収束し、声の「潜在的視覚性」は場合によってはキャラクター造形より視覚的であるという泉順太郎 (2017) の議論もある。しかし、前者の「主体性」や「魂」などの概念は問題が多く、後者は視覚に支配的地位を与える傾向がある。本研究はオルタナティブなアプローチとして、「身体」という概念を提起したい。

「アニメ的」キャラクターの「身体」と声

大塚英志 (2014) は「記号絵」と「死にゆく身体」の関係こそが手塚治虫によって提起された、戦後日本のキャラクターの命題であると指摘するが、伊藤剛 (2005) は手塚以降のキャラクターが必ずしも肉体、あるいは肉体らしきものを表象しなくても、視聴者の感情と欲望を喚起できるということを示唆する。では、キャラクターの身体性はいかなるものか。トーマス・ラマール (2013) は「魂に充ちた身体」という概念を用いて、キャラクターの身体性を、(視覚的な) 諸記号によって生起されながらも、どの記号にも属さない「魂」らしきものであると定義する。

もしこの議論に、堀あきこ (2009) が女性向けの BL/やおいで見出す「位相萌え」、すなわち女性にとって視覚的な要素だけではなく、設定も物語も世界観も欲望喚起の回路に参入していることを接ぎ木すれば、次のことが言える。つまり、キャラクターの線画記号は基盤となし、そこに設定や世界観などの要素も入れ交じり、そこからどの要素にも従属しないような中間的な「身体」が生起するのである。

では、「アニメ的」キャラクターの声をどう位置付ければ良いのか。ここで、リミテッド・アニメーションにおいてリップシンクがほとんど追及されてこなかったことが重要になってくる。もしリップシンクは、メアリ・アン・ドーン (1999) が主張するように、スクリーンに映し出される身体の幻想的な統一性と有機性を維持するように機能するのならば、日本の TV アニメはむしろキャラクターの身体を人間に偽装させようとはしないと細馬宏通 (2013) は指摘する。したがって本研究は、TV アニメの声もまた、キャラクターの中間的な「身体」を生起させる要素の一つであると考え。そして、声はつなぐものとして、その声に蓄積される幾多のキャラクター、あるいはアニメ声優自身のイメージを「身体」に持ち込むことが可能であるからこそ、視聴者は一人のキャラクターを観賞すると同時に、他のキャラクター、あるいはアニメの声優をも想起できると仮説を立てたい。

参考文献

- 伊藤剛 (2005) 『テヅカ・イズ・デッド——ひらかれたマンガ表現論へ』 NTT 出版。
- 今井隆介 (2007) 「声と主体性——アニメーションにおける声の機能」、『ポピュラーカルチャー研究』Vol.1 No.4、34-39 頁。
- 大塚英志 (2014) 『メディアミックス化する日本』イースト新書。
- トーマス・ラマール (2013) 『アニメ・マシーン——グローバル・メディアとしての日本アニメーション』藤木秀朗・大崎晴美訳、名古屋大学出版会。
- 細馬宏通 (2013) 『ミッキーはなぜ口笛を吹くのか——アニメーションの表現史』新潮社。
- メアリ・アン・ドーン (1999) 「映画における声——身体と空間の分節」松田英男訳、岩本憲児・武田潔・斎藤綾子編『[新] 映画理論集成②知覚/表象/読解』フィルムアート社、312-327 頁。

1940 年代における日本アニメーションの長編化の経済的背景について

たつざわ さとし/TATSUZAWA, Satoshi

本研究では 1940 年代において日本アニメーションが長編化した理由について、人手がかかるアニメーションは短編では採算が取れず、長編化する経済的背景が存在したことを明らかにする。

背景、目的および手法

日本アニメーションは、1940 年代前半に「産業的なアニメーション製作体制の基盤が整えられたことが示唆」されている（木村、2018：116-117）。ここでの達成として長編化は多くの研究で重要なものとして扱われており、共有された認識である（佐野、2006：39；雪村、2007：91；古田、2016：85；木村、2018：125）。しかし、その長編化の理由については「『鉄扇公主』からの刺激」（佐野、2006：39）という観念的なものであったり、「軍の後援」（雪村、2007：91；古田、2016：88-89；木村、2018：119）という端的なものであったりと、十分な検討がなされてきたとは言いがたい。

また、この産業的なアニメーション製作体制の基盤は、軍の後援がなくなった終戦後には消失し、1940 年代後半には「産業化への長い伏在」を余儀なくされた（木村、2018：125）。この時代の研究が進んでいないが、先駆的な研究では短編の教育映画の枠内で制作・上映が行われていたと主張されている（佐野、2013：11；渡邊 2013：86）。しかし、『王様のしっぽ』（1949 年）および『バグダット姫』（1948 年）といった長編の存在を考えれば、この主張は再考を要する。

そこで本研究では、おもに映画通信（映画館向け通信誌）を用い、1940 年代前半および後半について日本アニメーションが長編化した理由を明らかにする。

主な結果

日本初の中編『桃太郎の海鷲』（1943 年）は軍の後援はあったが、制作会社の芸術映画社では増員をほとんど行わず、貧弱な制作体制のもとで作られた。同作演出の瀬尾は完成後の 1943 年春ごろに日映へ移籍し、劇映画社または日映が制作の組織化を図る必要があると訴えた。この時点では日映に希望を託す瀬尾と、劇映画社の上映力を強調する松竹の熊木・政岡という対比が見られたが、その後結局、瀬尾は松竹に再移籍し、長編『桃太郎 海の神兵』（1945 年）の演出を務める。この瀬尾の動向からは、長編でなければ人手がかかるアニメーションを制作することが経済

的に難しかったことが見て取れる。

しかしその一方で、『桃太郎 海の神兵』は 1943 年 7 月の脚本の事前検閲の段階では 3 巻であったため、当初は中編で計画されていた可能性が高い。これは威勢のよい当時の言説とは裏腹に、劇映画社で軍の後援があつてさえ長編の制作はハードルが高かったことを示しており、1940 年代前半の長編制作体制は薄氷の上にかろうじて成立していたといえる。

戦後は教育映画が壮絶な苦境に陥った。そのため教育映画という枠組みが規定されていない一般のアニメーション制作会社である日本漫画映画社および三幸映画社では、短編は採算がとれないとして長編の制作を行った。それは自主配給を行うという覚悟を持ったものだった。このように 1940 年代後半についても、1940 年代前半と同様に経済的背景から長編化が図られたのである。

参考文献

- ・木村智哉（2018）「戦時期日本における長編アニメーション映画製作事業の推移とその特質：国際比較と未完成作の分析から」『千葉大学大学院人文公共学府研究プロジェクト報告書』第 333 号、千葉大学大学院人文公共学府、116-128。
- ・佐野明子（2006）「1928-45 年におけるアニメーションの言説調査および分析」『財団法人徳間記念アニメーション文化財団年報 2005-2006 別冊』、徳間記念アニメーション文化財団、10-101。
- ・佐野明子（2013）「『教育映画』が護ったもの：占領下日本におけるアニメーション映画試論」『アニメーション研究』第 15 巻第 1 号、日本アニメーション学会、77-87。
- ・古田尚輝（2016）「映画法施行下の漫画映画」『成城文藝』第 237・238 合併号、成城大学文芸学部、68-96。
- ・雪村まゆみ（2007）「戦争とアニメーション：職業としてのアニメーターの誕生プロセスについての考察から」『ソシオロジ』第 52 巻第 1 号、社会学研究会、87-102、155。
- ・渡邊大輔（2013）「占領期における国産漫画映画の上映実態と観客」『芸術・メディア・コミュニケーション』第 10 号、日本大学大学院芸術学研究科、77-87。

「訳制動画片」と「小人書」

——1980 年代日本アニメ・マンガの中国における伝播についての考察

陳 龔/CHEN, Yan

東京大学大学院 総合文化研究科 超域文化科学博士課程

「動漫」という言葉は中国で頻繁に用いられているものの、未だに明白な定義が存在しない。「『動漫』は『動画』（アニメ）と『漫画』の総称」¹、「『動漫』はアニメのこと」²、「『動漫』は『動画からの漫画』」³など様々な説と観点が有り、辞書でもそれぞれ異なる解釈を示している。近年では 1990 年代以後の大陸における『動漫時代』など、日本アニメ・マンガ情報誌の出現に関連付ける形で「動漫」の「仕組み」が説明されているが、本研究は日本「動漫」が初めて中国に上陸した 1980 年代にフォーカスし、『龍の子太郎』、『鉄腕アトム』などのアニメの上映と日本マンガの「小人書」バージョンの実態を考査する。またその結果に基づき、中国における「動漫」の出現の実態、および「動」が「漫」の前に先行する理由を提示する。

「訳制動画片」の繁栄——80 年代の「海外コンテンツブーム」

1949 年以来続いた中国独特の社会主義の歴史とその制約のため、中国の一般民衆が大量の海外コンテンツに接触できた時期は 1950 年代と 1978 年以降に大きく分けられる。50 年代はソ連映画（アニメも含む）が中心だったが、1956 年には「日本電影周」（日本映画週間）が 10 都市で行われて大きな話題になった。60 年代冒頭以降は中ソ関係が崩壊してソ連映画の上映が中止され、同時期から文化大革命期までの間は、海外映画は「内部上映」という唯一のルートを通じ、中国のごく一部の「内部人士」によって鑑賞されていた。文革が終焉を迎え、1978 年末に行われた中国共産党十一期中央委員会第三回全体会議以後、文革中に「打倒された」作品および海外の様々なコンテンツが解禁される中で、1978 年 8 月に日中平和友好条約が締結され鄧小平が訪日した後、「新中国」は膨大な日本のコンテンツ群を迎えることとなった。

このような流れの中で、日本のアニメは最初は映画と共に登場した。「日本電影周」が復活し、1979 年 9 月の第二回「日本電影周」では東映動画のアニメ映画『龍の子太郎』（中国語訳名：『龍子太郎』）が上映され、1979 年 11 月 29 日に中国中央テレビ局においても初放送された。同映画はその後 90 年代前半まで繰り返し再放送され、幅広い観客に強い印象を与えた。また日

本人形アニメ『一寸法師』など短編アニメも、1979 年にテレビで放送されていた（日本以外のアニメも含む）⁴。

当時、アニメは子ども向けであることから字幕ではなく吹替が必要となり、この時期以降、吹替されたアニメは「訳制動画片」と呼ばれるようになった。中国国産アニメの声優の選抜と異なり、原版アニメに近い声を真似するのを専門とし、翻訳されたセリフを調整しながら原版の口付に合わせるなど「特化した」専門の「訳制組」（吹替チーム）が成立された。当時の海外アニメの大成功は「訳制組」の努力を抜きにしては語ることができない。

1980 年 12 月 7 日 19 時 30 分、1963 年に作られたモノクロの『鉄腕アトム』が、在日華僑が経営する向陽社によって日本企業の CM パッケージとして中国中央テレビ局（全国ネット）にて放送され、これが中国最初のテレビアニメ専用枠「中央テレビ局日曜夜テレビアニメ枠」の開設に繋がった。ゴールデンタイムに放送された『鉄腕アトム』は膨大な人気を獲得し、アトムも原作者である手塚治虫も日中友好の象徴となり、現在に至るまで日中アニメ文化交流を語る際に不可欠な要素として認識されている。

その後、様々な海外アニメ（日本アニメがメイン）がこの枠で放送され、80 年代後半からは広東・北京・上海のテレビ局を中心とした地方テレビ局でも海外アニメを自主輸入しはじめ、「訳制動画片」が大ブームとなった。

アニメの「小人書」版の流行——前後する海外コンテンツの輸入

1940 年代から、中国では絵師を雇って映画を「連環画化」し、映画上映とほぼ同時に販売する出版業界の「伝統」があった⁵。その後、利益目当てで京劇、舞台劇、アニメなどあらゆる人気コンテンツを「連環画化」することが 1980 年代まで行われた。そして日本アニメの場合、大部分が人気マンガがアニメ化されたものであるため改めて絵師を雇う必要がなく、原作マンガを翻訳して「連環画風」に編集すれば完成だった。その結果『鉄腕アトム』をはじめとして、日本アニメの原作マンガの「連環画」版（手のひらサイズであるため「小人書」と呼ばれる）が大流行した。

こうして、日本の「マンガ→アニメ」とは真逆である「アニメ→マンガ」という「動」が「漫」の先にある「構造」が出来上がった。

¹ 遠藤誉、『中国動漫新人類——日本のアニメと漫画が中国を動かす』、日経BP社、2008。

² 古市雅子、『中国で『動漫』になった日本アニメ：日本ポップカルチャーの受容から世界競争時代へ（特集 ハブリック・ディプロマシーの最前線）』、『外交 = Diplomacy 51』、30-37、2018-09

³ 『香港漫畫圖鑑 1867—1997』、非凡出版、香港、2017。27 頁。

⁴ 趙豊（関中阿福）、羅星海、『童話往事』第 1 巻、『中国訳制動画片 1979—1987』（中国北京、中国伝媒大学出版社、2017）、5 頁。

⁵ 武田雅哉、『中国のマンガ <連環画>の世界』（平凡社、2017）79 頁。

『美少女戦士セーラームーン』をもたらしたもの

——1980 年代から 90 年代の変容を中心に

一藤 浩隆 / ICHIFUJI, Hiroataka

広島大学大学院 教育学研究科 博士課程後期

1. 『美少女戦士セーラームーン』という作品の意味

1993 年 3 月より放送が開始された『美少女戦士セーラームーン』は、日本のアニメ産業の開祖とも言える東映動画が製作し、空前のヒットを記録した作品であった。その結果、『セーラームーン』によって東映動画は売上の最高記録を更新し、利益率を好転させていくきっかけとなった。また、この作品は古くから続く企画の方法に基づいて製作され、その有効性を示すと同時に、80 年代に成長した新しい世代のスタッフを中心として製作されたものであり、彼らと同世代のファンにも支持される作品であった。

この成果をもたらしたものは、1980 年代と 90 年代初頭にかけての業界の変化とそれに対する東映動画の対応の中で、新たに生まれた変化であった。本報告は、それらの『セーラームーン』をもたらしたものを指摘すると同時に、その変化が製作現場の存立に依っていたことを指摘するものである。

2. アニメを巡る環境の変化

1983 年、東映動画に対するアニメブームの影響が終了し、増え続けていた売上が減少した時、東映動画も含めたアニメ製作をめぐる環境は大きく変化しつつあった。出版社は権利意識を高め始め、商品化を軸としたアニメ製作が本格的に始まって以来続いていた、製作会社やテレビ局の権利に挑戦する姿勢を見せ始めた。それと同時に、自身でもアニメ製作に乗り出すものも現れ始めた。

また、アニメファンが成熟化し、嗜好が多様化するとともに、ファンから商業作品の製作に進出する者たちも現れ始め、個人を単位とした小さなグループで活動する傾向が生まれた。それによって、以前からのスタジオ単位でのアニメ製作の体制が揺らぎ始めていた。

これによって東映動画は、それまで依拠してきた作品製作の方法を根本から掘り崩しかねないアニメをめぐる環境の変化へ対応することを余儀なくされるようになった。

3. 東映動画の環境への対応

環境の変化に直面した東映動画は、経費削減の強化と子供向け企画への回帰によってこの苦境を乗り越えようと図った。製作上の検品工程を削減することによって工程を簡略化し、作画枚数を厳しく押さえるなどして、経費の削減を行った。一部の作品では作品の直接製作を放棄し、企画のみ行う方法すら採用された。

また、一般向け作品よりも「少年ジャンプ」掲載作品を中心と

した低い年齢層を対象とする企画に軸足を移すと同時に、マニア層に取り込まれていた旧来のジャンルの作品が東映動画の作品から姿を消していった。

環境の変化に直面した東映動画の取った対策は、経費の削減と伝統的な企画方針への回帰という常套的なものであった。しかし、テレビアニメの制度的な赤字受注と偶然性に大きく左右される業界特性のため、このような守勢に立った対応はやむを得ないものであり、具体的な対策としてはこれ以上のものは難しかったと言えた。

4. 『セーラームーン』をもたらした東映動画

厳しさを増す環境とそれへの対応が行われる中で、それと並行して東映動画社内には新たな可能性が生まれつつあった。これがのちに『セーラームーン』をもたらしたものと考えられる。

1980 年代にはアメリカとの合作と OVA という高単価作品の受注という予期せぬ現象が起こった。これによってテレビアニメの開始以来稀なことに、アニメ製作単独で利益が見込める状況となり、その結果増大した仕事量を賄うため、新人の採用が続けられて行われた。また、この際に起こった製作現場の安定によって、新人に研修の機会が生まれることになった。

この時代の製作現場では、東映動画創業のメンバーから教えを受け、東映動画の初期を支えたスタッフと 80 年代に入った新人とが共存し、時に共に作品製作に従事した。加えて、90 年ごろには会社として製作現場の社内維持の方針が示されたと思われ、製作技能の安定した継承と発展が可能となった。

『美少女戦士セーラームーン』という作品は、これらの技能の継承によって、東映動画内で古い要素と新しい要素が混じりあったからこそ生まれた作品であったと考えられる。これによって、権利を維持しながら企画を進め、企画と連携しながら時代に合わせた作品を作ることができた。このことがヒット作を生み出し、それを利益へとつなげることを可能にした。そして、そのためには、それを生み出す“場”が必要であり、この時代の東映動画に製作現場が健在であったことによってその成功は可能になったと言えるものと思われるのである。

アルバニアが社会主義を脱する過程における、メディアとその中の日本アニメーションの様相

パロリ アルバナ / BAROLLI, Arbana

新潟大学大学院 現代社会文化研究科 博士研究員

研究の概要

本研究は、アルバニアの社会主義時代における日本アニメーションをその社会変遷を通して取り上げている。当時の抑圧的な社会情勢の中で、なぜ日本の作品の放送が許可されたのか。また、社会主義的イデオロギーに合わせてどのように改変されたのかを明らかにすることにより、アルバニアが社会主義を脱する過程において、メディアとその中の日本アニメーションの様相を知ることができる。

研究の背景と内容

多くのヨーロッパ諸国で 1970 年代から日本アニメーションがテレビ放映されてきた。だが、アルバニアでは、1946 年から 1991 年まで約 45 年間、抑圧的な社会主義体制下にあったことから政府が選定する作品だけが放送されていたという事実がある。メディア事情として、日本アニメーションは社会主義時代にはドイツとイタリアを経由してアルバニアに持ち込まれた経緯がある。ドイツ民主共和国（東ドイツ）或いはドイツ連邦共和国（西ドイツ）経由で入ったかについて相反する意見がある。国営放送局 TVSH (Televizioni Shqiptar) のアーカイブ職員の聞き取り調査において、1980 年代にテレビが 1 日 6 時間のみの放送だった中で日本アニメーション『ニルスのふしぎな旅』“Aventurat e Nils Holgerson”、『アルプスの少女ハイジ』“Haidi”、『ふしぎの国のアリス』“Liza në Botën e Cudirave”、『タオタオ絵本館』“Tao Tao”、『赤毛のアン』“Ana Flokëkuja” が当時唯一の国営放送局 TVSH で放送されたことが分かった。これらの作品は、アルバニア語字幕と一部アルバニア語ナレーションで放送されていたがドイツ語とイタリア語に吹き替えられていたため、視聴者はドイツとイタリアの作品だと認識していた。このアニメーションは教育的な面もあったが、新たな世界を見させる媒体でもあり、技術、色使い、キャラクターの動き、音楽などにアルバニア国内で生産されたものとのギャップが見られる。

アルバニア西部の子供たちは、国営放送局 TVSH が放送されていた日本アニメーション、さらに『キャンディ・キャンディ』“Candy Candy”、『アタック No.1』“Mimi e la nazionale di pallavolo”、『キャプテン翼』“Holly e Benji”などを、イタリアと地理的に近いことから、密かにイタリアの電波で見ている。同じ作品を抑圧的な社会主義体制下にあった国営放送局 TVSH の放送と民主主義国であったイタリアのテレビチャンネルで見ている

西部の子供たちはどのように日本アニメーションを受容されてきたかという問題も追究していく予定である。

地理的な位置からアルバニアの南、南東ではギリシャとマケドニアのテレビチャンネルの影響が強かったが、山深い地形であったため、天気などの関係でテレビ受信電波がアルバニアまで確実に届かなかった時もあった。この地域に住んでいた人々の日本アニメーションに関する知識は西の方に住んでいた人々とは違っていたことが分かった。1980 年代にイタリアでは多くの日本アニメーションが放送されて人気を集めたが、アルバニアではこのようにメディア環境が複雑であり、イタリアほど均一な人気を集めることはなかった。だがアニメーションを見ていた当時の人々の感動や喜びは、平和で豊かな現在の人々よりも、はるかに大きなものだったであろう。1980 年代は、孤立と貧困の中あったアルバニア人にとって、テレビは外の世界とを見るためのものだった。その結果、社会主義が崩壊した 1991 年 3 月には 20,000 人、同年の 8 月 6 日から 8 日にかけて、12,500 人のアルバニア人がイタリアに移住して前例のない大量流出が起こった。この時から多くのアルバニア人がイタリアに住み始めて、イタリアの商品、食文化、ファッション、様々な芸術を国に帰るたびに紹介した。日本アニメーションもその一つである。

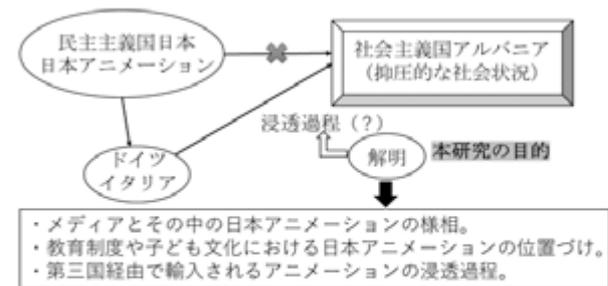


図 1. 研究内容

アルバニア特有の社会情勢の中で放送された日本アニメーションに対する反応を通じて、アルバニアの社会、歴史の内面とメディアの役割を窺われると共に、日本アニメーションの知られざる面も発見できると考えられる。

参考文献

Elsie, Robert. (2010) *Historical Dictionary of Albania*. Second Edition. United Kingdom: The Scarecrow Press, Inc., 208.

パロリ・アルバナ(2015)「バルカン半島国、アルバニアにおける日本アニメーションの受容：歴史と近隣国イタリアの影響」、『表現文化研究』、第11号、1-11頁。

『太陽の王子 ホルスの大冒険』の意図を読み解く

古城 文康/KOJOU, Fumiyasu

高畑勲（1935 年—2018 年）の初の劇場長編監督作の東映動画『太陽の王子 ホルスの大冒険』（1968 年）は、製作の中断を挟みながらも完成し、当初意図したことを実現するには様々な製作状況がそれを許さず十分に表現しきれていなかったと考えられていた。しかし後に高畑をはじめ、この映画に係わったスタッフの活躍や業績は周知のこととなり、作品への評価も高まった。

高畑著「ホルスの映像表現」によれば決定稿にあったが映像化出来なかった部分や、仮にもっと描くことが許されたのなら加えなかった部分は、観客が期待する描写では無いようであった。そこを遺された著書などの記述から製作当時に監督が何を意図して作り上げたのかを考察してみたい。

高畑はアニメーションの表現の可能性に対する基本的な考えとして、1950 年代当時に漫画映画を巡って文藝評論家の花田清輝が「漫画映画論」を著した今村太平との論争で主張した「ディズニー流の本当らしい嘘ではなく、嘘らしい本当こそ漫画映画の存在理由がある」という見解を機会ある毎に取りあげている。2007 年の「漫画映画の志」では自身にアニメーションへの道を決定づけた『やぶにらみの暴君』と後に改作された『王と鳥』でポール・グリモー監督と脚本のジャック・プレヴェールが何を表現しようとしていたかを読み解いた時でも、この考えは一貫しており『やぶにらみの暴君』こそが「嘘らしい本当」の好例としている。

『ホルス』についても（高畑が言うところの）リアルなファンタジーとしての架空世界の完成度ではなく、象徴として描こうとする作品のテーマに着目すべきであろう。そこには更に当時の東映動画の製作状況や高畑自身の思想などからキャラクターの関係にも解釈が生まれる。

・岩男モーグと太陽の剣

脚本の深沢一夫のインタビューによれば、太陽の剣は“民衆を支えてきた風土とか歴史とか人間の知恵”の象徴であるとしている。大塚康生や小田部羊一は、本作は組合活動の影響が大きいと証言しており、本作のテーマである「村を悪魔から守る」には共同体全員が一体となることが必要で、太陽の剣は村人みんなで協同すれば鍛えることができるのはその象徴であり、制作体制にも作品テーマを反映するようにスタッフ全員の意思疎通と提案の採用を目指した。岩男はアニメーション制作創世記の先達であり、太陽の剣というアニメーションの表現技術（高畑にとっての演出、宮

崎駿にとっての作画）を「お前さんにそれを鍛え直すことができるかな？」と託されたと解釈できないだろうか。

・悪魔グルンワルドと村（共同体）

グルンワルドの登場は崖から落ちそうなホルスの命綱である斧を握るシーンであり、その関係は当時の東映本社と東映動画の関係にも見て取れる。

・悪魔の妹ヒルダ

ヒルダについては、「高畑勲展」で展示の製作当時のメモでは、悪魔そのものとして苦悩することも検討されたようだが、結果としては悪魔の妹と思いつまされた人間としている。ヒルダがホルスや村人をたぶらかすために悪魔に言われた台詞をヒルダ自身は嘘だと思っていたが実は本当であるという複雑な設定であると高畑は解説している。そこには先の花田清輝の「嘘だけど本当」を象徴しているようだ。そして、ヒルダは歌を歌うことでホルスを懐柔し、村人達の労働意欲を削いだ。ところが、マウニの「一番好きな歌をうたってよ」のお願いに「ヒルダには本当の歌はうたえないの」と苦悩する。すべての歌は悪魔グルンワルドの策のために支配されている。「ホルスの映像表現」では本作のテーマが「悪魔から共同体である村を守る」であることから、“物質的快樂への際限ない誘惑は「悪魔」ではないのか」としている。ここでヒルダはアンチ・ディズニーとしてのお姫様の立場であり、悪魔から解放される姿は高畑らが目指したアニメーション表現の美そのものの象徴であると解釈したい。

参考資料

- ・大塚康生（1982 年）『作画汗まみれ』徳間書店
- ・高畑勲（1983 年）『ホルスの映像表現』徳間書店
- ・（1984 年）『ロマンアルバム・エクセレント太陽の王子ホルスの大冒険』徳間書店
- ・高畑勲（1999 年）『映画を作りながら考えたこと』徳間書店
- ・（2002 年）アニメーション研究資料 vol.1 東映動画の成立と発達
- ・高畑勲（2007 年）『漫画映画の志』岩波書店
- ・（2013 年）『キネマ旬報セレクション高畑勲』
- ・（2016 年）『戦後映画の産業空間』草思社
- 「東映動画株式会社における映画製作事業とその縮小：木村智哉」
- ・（2019 年）高畑勲展 日本のアニメーションに遺したものの図録

アニメーションの原理に関する心理学的考察（2）

——単独条件と連続条件の視覚体験に共通する非感性的完結化

鈴木 清重/SUZUKI, Kiyoshige

東の森映画製作所、HFS

本研究の目的は、アニメーションを記述、分類する方法を検討し、アニメーションの原理に関する体系的理解の可能性を論じることである。特に、アニメーションを単独条件（構図、うごき）と連続条件（構成）に分類し、共通する原理を記述できるか検討する。複数の事例で記述と分類の妥当性を考慮しながら、事例間に共通する原理を考察する。

「アニメーション」とその原理

アートとデザインの起源に関する心理学的考察¹より、身体表現（例：ダンス、マイム）を含む広義のアニメーションの起源は、映像の記録技術である映画の歴史に先立つ。原生人類の誕生や映像体験の起源より古い可能性もある。アニメーションの語源といわれるラテン語の *anima*（アニマ：霊気、魂、生命）や *animatio*（生命の付与）の背景には、プシュケーとプネウマの議論があった²。プシュケーは、西洋哲学誕生の契機となったアルケー（万物の原理）に関わる概念であり、心理学（Psychology）の語源である。アニメーションの起源となった概念は、哲学（学問）誕生以前のヒトの世界観、宗教観と関連した可能性がある。

発生と起源を考慮した「アニメーション」の自然科学的定義は「任意のモノ（対象・身体、被写体）を活着しているようにみ（せ）る技法」と考えられる。より簡潔な定義は「ヒトが知覚する動きを視覚化すること」と考えられる。前者は、アニメーションの古典的定義と同型であり、アートの起源に関する研究を踏まえた定義である。後者は、人類の技術史、デザインの起源に関わる定義と考えられる。本研究は、アートとデザインの双方を研究する知覚心理学、芸術心理学の視点で「任意のモノを活着しているように視（せ）る技法」の原理を考察する。

単独条件と連続条件に共通する原理

単独条件の映像表現とはワンカットの映像表現であり、単独条件のアニメーションとは時系列の構成を用いない「動き」の視覚化と考えられる。映像がワンカットで表現する動きに加え、身体動

作表現、静止画像の時間表現を含めることができる。さらに、無生物の視対象や被写体を生物にみせる場合に限らず、ある生物種に属する視対象や被写体を別の生物種にみせる場合を含めることができる。

アニメーション映画の単独条件の事例として、アニメーションの熟達者が被写体の複数のキーポーズを設定し、キーポーズ間の動きを創造する過程を考察する。複数のキーポーズを描いた用紙間に白い紙を数枚ずつはさみ、全ての紙を手動でめくり連続提示すると、白紙上に任意の動きを感じられるという³。関連する現象として、異なる複数のカットを1つの「できごと」と知覚させる実写映画の事例⁴を考察する。

一方、連続条件のアニメーションとは、時系列の構成を用いる「動き」の視覚化と考えられる。身体表現や舞台表現の場合、幕間の表現が該当すると考えられる。主に映画表現で生み出された技法⁵である。事物と顔の動画像を連続提示する「クレシヨフ効果」に関する実験的研究の事例と「おべんとう絵本」⁶の白紙のページでの事象知覚の事例を紹介する。

単独条件と連続条件のアニメーションは、一見無関係にみえるが、いずれも運動事態の遮蔽の知覚（例：トンネル効果）のような非感性的完結化⁷の事例と解釈できる可能性がある。特に、制作者がキーポーズ間の白紙に動きを感じる事例と、「おべんとう絵本」⁶の白紙のページに被写体のかたちを感じる事例の共通点を考察する。

¹ 鈴木 清重 (2017,6) . アニメーションの原理に関する心理学的研究——鑑賞体験と制作技法の予備的分類 JSAS 19 (青森県立美術館)

² 高橋 滯子 (2016) . 心の科学史——西洋心理学の背景と実験心理学の誕生 講談社

³ 片淵 須直 (講師)・曾我 重司 (オーガナイザー) (2019,4) . 「映像・音楽の総合表現と人間 第2週」(公開特別講義) 埼玉工業大学

⁴ 鈴木 清重 (制作) (2005) . 『動画像配列に基づく映像表現の供覧』(DVD-Video) 立教大学アミューズメント・リサーチセンター

⁵ 佐藤 敦紀 (講師)・曾我 重司 (オーガナイザー) (2019,7) . 「映像・音楽の総合表現と人間 第5週」(公開特別講義) 埼玉工業大学

⁶ 長谷川 集平 (1988) . 絵本づくりトレーニング 筑摩書房

⁷ Michotte, A., Thinés, G., & Crabbé, G. (1964). Amodal completion of perceptual structures. In Thinés, G., Costall, A., & Butterworth, G. (Eds.), *Michotte's experimental phenomenology of perception* (pp. 140-167). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

アニメーション・ワークショップの原点

陣内 利博/JINNOUCHI, Toshihiro

武蔵野美術大学 造形学部視覚伝達デザイン学科 教授

近年海外からの大学院留学生が増えている。本学における本年度の修士課程大学院生は、中国から7名、台湾と韓国からそれぞれ1名、視覚伝達デザイン学科からの進学1名の合計11名である。すでに入学して3ヶ月、造形学部大学院修士課程研究科視覚伝達デザインコースで、彼らは自分の研究テーマの500年史の年表作りをしながら、視覚伝達デザインを学ぶ共通理論として、パースの記号学とギブソンの生態学的視覚論を学んでいる。本年度は7月初頭に彼らと初めてコミュニケーションを取った。授業の始まりに「一緒に遊びます。」と宣言する。

「この教室から富士山が見えるのを知っていますか？」

この教室は武蔵野美術大学小平市鷹の台校の9号館8階にあり、武蔵野台地を見下ろす東京都のほぼ中央に位置している。西側に大きな窓があり、小さなベランダに出ることができる。晴天の日には少し左に富士山が臨める。留学生の彼らは一人もこの事実を知らなかった。残念ながらこの日は富士山は雲に隠れていた。初体験の彼らに印象を聞く。人それぞれ目の景色の中で注目しているものが異なる。

「地平線が見えますか？」皆様にキョトンとする。「ここが海の上ならば水平線だけれど、一体そこまでどれぐらいの距離があるのだろうか。そもそも水平線が丸いと言われるのはどうして？」

丹沢から富士山、奥多摩の山々、狭山丘陵を見渡しながら、見つけたものを語り合う。そして東側のベランダに出ると視野の広がりには変わらない西側の山の迫り具合とは一変した風景だ。

関東平野の広がり稜線に新宿の高層ビル群が立ち並び、右手には東京タワー、左手にはスカイツリーが見える。

「地平線も水平線も自分の目の位置にある。」と伝えると、全員が高さの違いと「みえ」かたを意識する。その後、地図を頼りに自分の故郷や出身大学の話を交えながら自己紹介をする。それぞれが日本に来たきっかけと本学視覚伝達デザインコースを選んだ理由を聞く。それぞれの故郷の光景を思い描きながらそれぞれがやりたいことを話し合う。



水平線を理解し、水平垂直と身体との関係を意識化することは自分の立ち位置を確認する作業に他ならない。科学的な知見を改めて自らの身体を通して理解する。腑に落ちると身体が覚える。自らが動いて外界を知覚する。静止している対象と自分の動きで、遠近感を知り、大きさの変化や、近いものは速く、遠くのは遅く変化する動きを考える。さらに自分自身が動き、対象も動いている場合など、空間と時間の変化を意識化する。

同じモノをみて、考え、お互いの違いを理解することこそワークショップ（他者とともに理解し、自分を知ること）の原点であると私は考える。

現在、六本木21_21デザインサイトで開催中の「虫展」で、監修者として関わっている養老猛司先生の言葉を掲載しておく。

発見とは、じつは

「それを知らなかった自分」が

「それを知った自分」に変わることである。

出典：虫の虫 廣済堂出版

子どもにとってのキャラクターの心理機能・効果について

——キャラクターの種類による機能のちがひ

西岡 直実/NISHIOKA, Naomi

子どもとコンテンツの研究所 ミッドポイント・ワークラボ

【問題意識と仮説の整理】

テレビアニメやマンガのキャラクターが子どもに与える影響については、嗜癖性や、暴力性、性表現、言葉遣い、商品の射幸性などといったネガティブ要素がクローズアップされがちだが、逆に、教育活用、ぬいぐるみの癒し効果、ヒーローごっこなどの元気効果、コミュニケーション媒介機能、思春期などの心の安定への寄与、などといった効果も多く存在すると考えている。

【本研究の目的】

キャラクターの心理的な要素としては、①背景となるコンテンツの心理要素、②認知心理学的要素、③社会心理学的要素、④臨床心理学的要素、⑤発達心理学的要素などが考えられる。本研究では、特に④と⑤に焦点を当て、子どもにとってのキャラクターの心理機能・効果について考察する。

【方法】

ミッドポイント・ワークラボの自主調査に、心理学の諸理論を参考にキャラクターの心理機能項目を作成・設定し集計・分析を行った。

調査1：子ども時代のキャラクター体験に関する調査（2015年10月～11月、大学生対象、回収152s※146sについて分析）

調査2：子どもの遊び調査2017（2017年3月、幼児～小学生の母子対象、回収200s）

調査3：子どもの遊び調査2018（2018年5月、幼児～小学生の母子対象、回収433s※355sについて分析）

※いずれもインターネットリサーチ（50前後のキャラクター名を提示し1番好きなキャラクターについて心理機能項目を回答）

※心理機能項目については、調査1では22の項目について、（とてもあてはまる、ややあてはまる、どちらともえない、あまりあてはまらない、あてはまらない）の5件法、調査2、調査3については提示した選択肢からの複数回答形式とした。

※回答にあがってきたキャラクターをその出自により、1：アニメ・マンガ、2：絵本・児童書、3：実写番組・映画、4：ゲーム・玩具、5：オリジナル・キャラクター、6：その他（商品、広告、地域等）の6タイプに分類して分析した。

【結果の概要】

調査1：全体では「わくわく感」、「元気づけ」、「爽快な気分」、「不安や緊張緩和」、「さびしさの解消」、「希望」などが上位であった。分類1では「わくわく感」、「元気づけ」、

「爽快な気分」、「希望」、「不安や緊張緩和」などのほかに「やる気にさせてくれる」、「強くなった気になる」など自分自身の前向きな動機づけに結び付くような機能、分類5では、「元気づけ」、「わくわく感」は共通だが、「さびしさの解消」、「不安や緊張緩和」、「慰めてくれる」、「気持ちを落ち着かせてくれる」、「見守ってくれる」など受身的に癒しや支援を求めるといった機能が上位であった。

調査2：全体では「わくわく感」、「元気づけ」などが特に高い。分類1では「わくわく感」、「元気づけ」に加えて「希望を持たせてくれる」、分類2では「元気づけ」、「わくわく感」、「なぐさめ」、「希望」、「自分とにている」、分類3では「わくわく感」、「元気づけ」、「強くなった気になる」、分類5では「元気づけ」、「わくわく感」、「自分の気持ちをわかってくれる」、「見守ってくれる」などが上位であった。

調査3：全体では「わくわく感」、「元気感」、「やる気」、「なりたい憧れ」、「気持ちの共有」などが上位。分類1では「わくわく感」、「元気感」、「やる気」、「気持ちの共有」、「能力への尊敬」、分類2では「わくわく感」、「なりたい憧れ」、「やる気」、「元気感」、「願い」、分類3では「自信がわく」、「強くなった気がする」、「わくわく感」、「やる気」、「元気感」、「能力への尊敬」、分類4では「わくわく感」、「元気」、「やる気」、「能力への尊敬」、分類5では「元気感」、「やる気」、「わくわく感」、「家族感」、「気持ちの共有」、「見守り」、「仲間や友だち感」などが上位であった。

【考察と課題】

1) 全体に共通して「わくわくする」、「元気にしてくれる」などの要素が高く、キャラクターには子どもの元気を創造する基本的な機能・効果があると思われる。

2) 個別の心理的機能としては、分類1や分類3などの上位項目に見られる「ポジティブな行動喚起・動機付け」、分類5に見られる「癒し・元気づけ」、分類2や分類5などに見られる「共感・仲間感による安心や心の安定」といった機能が考えられる。

3) 全体的に「わくわく感」が共通して高いが、この要素はキャラクターの背景となる世界観やアニメやマンガ、絵本・児童書などのストーリー、玩具やゲームなどの遊びそのもののおもしろさなどにも起因していると思われるため、世界観やストーリー等の心理機能についても今後検討が必要と考える。

驚き盤へのアプローチ

——IKIF のこれまでの作品から

木船 徳光/KIFUNE, Tokumitsu | 木船 園子/KIFUNE, Sonoko

IKIF 東京造形大学 | IKIF 東京工芸大学

アニメーション作家の古川タク氏が 19 世紀の映像装置であるフェナキストスコープ (Phenakistoscope) を 1975 年に作品化し「驚き盤」と名付けた。この作品を観たことが様々な「驚き盤」をモチーフにした作品を制作するきっかけとなったことは間違いない。「驚き盤」を用いた様々な作家の作品、関連する展覧会、書籍等からも影響を受けながら活動を続けてきた過去 40 年に渡る IKIF の「驚き盤」へのアプローチを振り返ってみたい。

驚き盤との出会い

1978 年アニドウ主催の上映会「アニメタッグマッチ相原信洋 VS 古川タク」を鑑賞した際に強烈な印象を残した作品が「驚き盤」古川タク (1975 年) であった。その翌年 1979 年に大学の課題で驚き盤を用いた「くるくる絵本」という装置を制作。驚き盤を 8 ミリカメラでコマ撮りし映像作品として「プライベートアニメーションフェスティバル 6」で発表した。1980 年の西武美術館「マンダラ 出現と消滅展 西チベット仏教壁画の宇宙」(加藤敬 写真 杉浦康平+佐藤健 編 松長有慶 監修) の直後、「地球クラブ」の上映会で牧瀬和美氏が曼陀羅を回転させてコマ撮りした作品を出品しており、マンダラと円盤の分割数による動き方の違いを意識したことが、その後の作品へ繋がることになる。

映像作品

『走馬燈 (一)』(1982) 回り灯籠を立体ゾートロープ化。イメージを複雑にするため透過光で 20 回ほど多重露光を重ねて撮影。『あにまんだら』(1985)、『阿耳曼陀羅 (二)』(1986) 1 枚の円盤を違う分割数で区切り曼陀羅やステンドグラスの世界観を落とし込んだ作品。『(二) 海の底/At the bottom of the sea』(1985) 漂白剤、蛍光絵具を素材にブラックライトで照明した切り紙アニメーション。『SIGN』(1986) 驚き盤とゾートロープをモチーフに練りゴムで素材を制作したデジタル立体アニメーション。『連句アニメーション冬の日』IKIF 担当: 名残表八句 重五 (2003) モチーフの一つとしてレリーフの驚き盤を制作。『くるくるえほんデジタル』(2011) 1979 年の素材をデジタル映像化。

商業映像事例

「苗場プリンスホテル CM」(1990 年頃) 切り絵の雪の結晶を驚き盤に配置。『映画ドラえもん のび太のワンニャン時空伝 オープニング』(2004) 『映画ドラえもん のび太の新魔界大冒険 オープニング』(2007) キャラクターを配置した立体ゾートロープ、驚き盤を 3DCG で制作。

インスタレーション作品-ストロボを使わない見せ方の模索

峰岸恵一氏「パルス」(1983)、岩井俊雄氏「時間層シリーズ」(1985-1989) のような、驚き盤やゾートロープをストロボの明滅によるアニメーション装置に惹かれ、新しい「驚き盤」装置の模索を始める。『カメラオブスクラ・驚き盤 A』『カメラオブスクラ・驚き盤 B』(1988) はピンホールを驚き盤に配置しアニメートして風景をみせる試み。ストロボを利用しない方法の模索の中で、玄光社 1971 年刊「小型映画 アニメと特撮」記事の中のテレビの前で驚き盤を回すと動くという記述からヒントを得て、白い画面のテレビモニター前で驚き盤を回転させテレビ画面のフリッカーで動く『TV 驚き盤』シリーズ (1990-1992) を制作。その発展系『あにこま』(2012-) は上に向けたテレビモニター画面上で驚き盤のコマを回すインスタレーション。

教材としての「驚き盤」

IKIF は 1980 年代後半から驚き盤や立体ゾートロープのワークショップを全国の美術館、映像教育の場などで行ってきた。1998 年アニメーション学会設立後、2003 年には専攻、学科単位でのアニメーション教育が東京造形大学と東京工芸大学で幕を開ける。映像が動く仕組みの「原型」である驚き盤は、動く原理を創造的に体感できる優れた教材であり、専門教育の基礎教材として両大学で採用されている。東京工芸大学木船ゼミではステップングモーターで動く「驚き盤」「ゾートロープ」を組み込んだ「行灯」を制作し 2012 年、2013 年のゼミ展で発表した。

今後の展開

「メビウスの卵展」(1991-) で観た「色彩コマ」は光源の前に回転する色フィルターを設置しその下で回した白黒模様のコマが様々な色に変化するというもので、私たちに強い印象を残した。元々 IKIF は映像を生成する光と色に関心があり『PRIMARY COLOR』(1984) で映写機 3 台の前に RGB フィルターを入れひとつのスクリーンに上映し観客が自身の目の前で RGB のフィルターを回すことにより見える映像が変化するという作品を制作していたこともあり『あにこま』の発展系のアイディアに繋がった。2017 年に白色 LED を点滅させる『あにこま』用のアニメーションテーブルの開発を行った際に、LED 光源の RGB 色の変化を思いつき 2018 年に試作品を制作。現在この装置と驚き盤のコマによるインスタレーション作品『いろ・あにこま』として開発・制作を進めている。

カットアウト人形を用いたアニメーション実習の有効性について 2 ——制作作品の問題点の自覚について

野村康治/NOMURA, Koji | 野村建太/NOMURA, Kenta

所属：松蔭大学 | 日本大学

目的

野村・野村 (2017) 1は、カットアウト人形を用いたアニメーション制作の実習課題を大学生に課し、それによって学生の表現力が向上すること、またその向上を学生が実感できていることを評定法により明らかにした。しかし、この研究では学生が自身の表現の問題点を認識できているかどうか不明確であった。そこで本研究では、この実習課題の有効性を再度検討するとともに、学生が自身の表現の問題を認識できているか確認することとした。

方法

調査対象者：日本大学芸術学部在籍し、「映像表現・理論II」を受講している学生 29 名に作品の作成とその作品に対する自己評価を求めた。そのうち評価データが欠けている 13 名を除いた 16 名分のデータ (男性 9 名、女性 7 名、第 1 作品作成時の平均年齢 19.75 歳) を分析の対象とした。

「歩き」表現の要点：実習課題に先立ち、自然な「歩き」表現において留意すべき以下の 5 つの点について解説を行った。(1) コマ打ちが 2 コマになっているか、(2) 頭が上下動しているか、(3) 床が流れているか、(4) 足を踏み切るポーズが入っているか、(5) 足が交差する時に適切なポーズが入っているか。

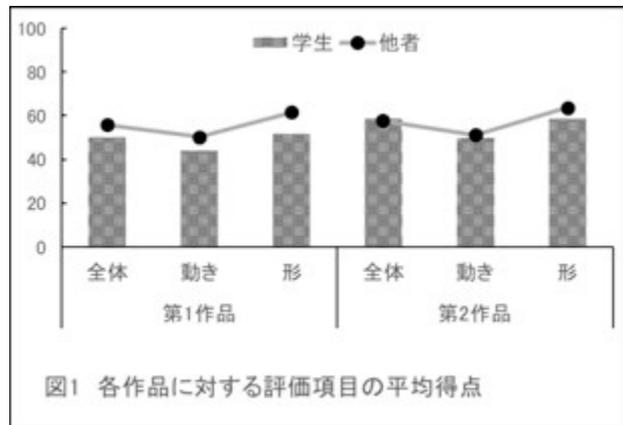
課題と自己評価：関節を動かすことができるカットアウト人形を自作し、コマ撮りによる「歩き」のアニメーションを作成するという課題を課した。各作品 (第 1 作品) について教員が講評を行った後、学生に「全体」的印象、「動き」、「形」の自己採点 (100 点満点) を求めた。また、上記の「歩き」表現の 5 つの要点について問題の有無を尋ねた。その後、再度同様のアニメーションを作成させ (第 2 作品)、第 2 作品についても「全体」的印象、「動き」、「形」の自己採点と要点に関する問題の有無について回答を求めた。

他者評価：学生が作成した作品について客観的な評価を得るため、アニメーションに関する専門的知識を有し、授業に直接関与しない第三者が各学生の第 1、第 2 作品の「全体」的印象、「動き」、「形」についてランダムな順序で採点を行った。

動き表現の要点に関する評価：授業において教員が学生に指摘した「歩き」表現の要点が適切に表現されているか否かを教員が評価した。

結果と考察

第 1 作品、第 2 作品に対する自己採点と他者採点の平均値を図 1 に示す。実習により学生の動き表現が向上したかを検討するため、まず学生による採点について採点項目 (全体、動き、形) × 制作順序 (第 1 作品、第 2 作品) の実験参加者内分散分析を行ったところ、項目の主効果が確認された ($F(2,30) = 6.969, p < .01$)。多重比較の結果、動きの評価が他の項目に比べ有意に低いことが明らかになった ($\alpha = .05$)。他者による採点についても同様の分析を行ったところ、項目の主効果が確認され ($F(1,30) = 29.590, p < .001$)、多重比較の結果、形 > 全体 > 動きの順に評価が低いことが確認された ($\alpha = .05$)。学生にとって自然な動きを表現することは困難な課題であると考えられる。一方、自己評価においても他者評価においても制作順序に関する有意な効果は認められなかった。このことは、先行研究とは異なり、カットアウト人形を用いたアニメーション実習課題が表現力の向上に十分な有効性を示せなかったことを意味する。



次に、「歩き」表現の 5 つの要点を意識できているかを検討するため、各要点に対する学生自身の問題意識の有無と教員の評価との一致率 (κ 係数) を第 1 作品について求めた (表 1)。一致率は全体的に極めて低く、学生が自身の作品の問題について把握できていないことが考えられる。このことが、実習課題の有効性に関連している可能性がある。今後は、この点について検討していきたい。

表1 各要点に関する教員の評価と学生の問題意識との一致率 第1作品)

問題点の一致率	要点				
	コマ打ち	頭の上動	床	踏み切り	足の交差
	0.000	-0.016	-0.159	0.072	0.045

¹ 野村康治・野村建太 (2017) カットアウト人形を用いたアニメーション実習の有効性について 日本アニメーション学会第 19 回大会発表

日本のアニメーション産業の特異性に関する研究

——「メディアミックス」再考

野口 光一 / Noguchi, Koichi

日本大学大学院 総合社会情報研究科 博士後期課程

『ポケットモンスター』や『ゴジラ』がハリウッドで映像化されるなど、日本のコンテンツが世界を駆け巡り人気となっている。これまで日本のコンテンツはワールドワイドでビジネス戦略を行ってきたが、大衆に向けて成功した事例は少ない。アニメーション作品に関して言及するならば、さらに少なくなる。アニメーションは、アメリカの『愉快な百面相 *Humorous Phases of Funny Faces*』(1906) から始まったとされ、その後ディズニー・ブラザーズ・スタジオ(現ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオ、1923 設立)が発展し、世界に向けて作品を生み続けている。一方、日本では、アメリカのアニメーションのフィルムから独学で学習したり、書籍を輸入して技術の習得をしてきた。そして、東映動画(現東映アニメーション)の設立(1956)とともに商業映像としてのアニメーション映画の製作・興行が継続的に行われるようになった。その後、虫プロダクションによる『鉄腕アトム』(1963)の製作から、TV アニメーションの歴史と量産がはじまった。映画は、興行収入により製作費を賄うことが可能であるが、TV アニメーションは、映像の収益だけで制作費を賄うことができなかった。そこで、制作費を抑える表現技術の開発と同時に、「キャラクター」による著作権収入で収益を図ることになった。この事象が、コンテンツとユーザーを「時間的接続」させるためのアニメーション産業におけるメディアミックスのはじまりと考える。

「時間的接続」としてのメディアミックス

大正時代から昭和初期におけるメディアミックス的な取り組みとして、映画と歌の「小唄映画」や、漫画とキャラクター商品の『正チャンの冒険』、漫画からアニメーションに展開した『のらくろ』、そしてイラストから展開をした『翼賛一家』などの存在が明らかになってきた。アニメーション産業としてのメディアミックスを考えると、TV アニメーション『鉄腕アトム』より、制作費を回収するための施策としてのシステムが構築されたことに注目する。TV アニメーションは視聴が無料のため、一次収入の映像単体ではビジネスの成立が困難である。そのため出版社、お菓子メーカー、玩具メーカーとの協業に取り組んだ。そして 1990 年以降の委員会システムにより、アニメーション作品は、ビデオメーカー、ゲームメーカー、遊技機会社など数社で運営する形態となった。協業によるメディアミックスというシステムは、いかにコンテンツとユーザーを長く繋げる(時間的接続)かの取

り組みであった。

IT の進化とともに「時間的接続」から「時間的密着」へ

ディズニーは、アニメーションの映画製作・販売をし、人気キャラクターを創出し、キャラクタービジネスを行い、その先に世界観を体験できるテーマパークとしてのディズニーランド(1955 年開園)の運営までをシームレスに展開するビジネスモデルを行っている。当初、東映動画は、「東洋のディズニー」を目指していたといわれているが、その後の日本のアニメーション産業は、ディズニーとは違うビジネスモデルへと変遷した。特に 2000 年以降において、インターネットの登場、QR コードを使用したゲーム展開、そしてスマートフォンとソーシャルゲームのように常に接続可能なメディア展開へと世の中が変化した。メディアミックスの初期は、漫画・アニメーション・玩具の強い関係性であったが、現在では、漫画・アニメーション・ライトノベル・ゲーム・遊技機・2.5 次元ミュージカル・音楽と複数のメディアを繋げている。そして、「キャラクター」や「世界観」と常に接続可能な環境となり、「時間的接続」から「時間的密着」になったと考える。

メディアミックスの変遷

本研究は、マーク・スタインバーグ『なぜ日本はくメディアミックス>する国なのか』(原著 2012/日本語版 2015)や、イアン・コンドリー『アニメの魂 協働する創造の現場』(原著 2013/日本語版 2014)、そして大塚英志¹、東浩紀²の先行研究を参照しつつ、『鉄腕アトム』、『マジンガーZ』、角川書店の取り組み、『新世紀エヴァンゲリオン』、『Fate』などを取り上げ、時代とともにアニメーション産業におけるメディアミックスの変遷を追う。メディアミックスは、「キャラクター」、「物語」、「世界観」を楽しんでもらうため、コンテンツとユーザーを「時間的接続」させるためのシステムであることを示す。

¹ 大塚英志 (2014) 『メディアミックス化する日本』イースト・プレス

² 東浩紀 (2001) 『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』講談社現代新書

歩行動作の表現からみた行為と行動

鷲見 成正 / SUMI, Shigemasa

慶應義塾大学

1. 目的

歩行者の背面、肩・腰・膝・踵の対応部位に左右一対ずつ計8個の点群をつけてそれらの動きを観察してみると、点群の動きから明瞭な歩行者の動作を知覚することができた (Sumi, 2000¹)。この知覚される歩行人 (Point-Light Walker : 以下“PLW”) の性別と年齢についての判断を観察者に求めてみると、元の歩行者とは必ずしも一致した結果は得られなかった。それは PLW に含まれる各点の運動相互の間に生じる協応的關係によるものと考えられ、PLW を構成する点群から片方の“踵”と他方の“肩”の2点の動きを測定し、両者の相関関係から協応図を作成してみた。同じくアニメーション映像についてもこの協応図を作成し、実写映像の場合と比較対照することで両者の表現特性の違いを考察した。

2. 方法

1) 実写映像の PLW 作成

実験に参加した歩行者は F18、F22、F24、F60、M19、M20、M27、M62 の8名で (F/M は女性/男性; 数字は年齢)、歩行運動用トレッドミルのベルト上をゆっくりと歩いた。歩行者の背面上記8ヶ所につけたLED光点の動きをビデオカメラで撮影し PLW 映像を作成した。この映像から推測される人物の性別と年齢の判断を観察者に求め 420 名から結果を得た。PLW 映像から踵点と肩点の運動を各コマについて測り (時間間隔 0.03sec; 距離単位 mm)、コマ上の座標値 (X, Y) を求めた (EMTEC 社 MV-1、SAS 社 JMP 使用)。実験は 1995 年に行なわれ結果の一部は Sumi (2000) で発表された。本稿はその未発表のデータについて解析を行い、新たにアニメーション映像から得た結果と比較対照してみた。

2) アニメーション映像の PLW 作成

歩行運動を表す場面を選び、著者の許可を得て各人物の PLW を作成した。用いた映像は「この世界の片隅に (監督 片瀨須直) ² から2場面 (以下「この世界 (1)」、(2))」、「海の寄る辺 (作者 小堤悠香) ³ から1場面 (以下「海」) の3点である⁴。実写映像の場合と同様同一コマ内での踵と肩の座標値 (X, Y)

を測定した (Adobe Premier 使用、測定単位 pixel)。

3. 結果と考察

人間の身体は骨格で構成され片足を持ち上げて前に踏み出す動作には重心の移動を伴い身体部位間に協応的な運動関係を生みだす。この協応の“かたち”が荒々しさ・いかめしさ・しとやかさ・静寂・優雅・滑稽・悲哀といった様々な感情情緒的な動作表現をもたらすのである。実写映像の PLW は細かい動きを伝え (図1)、踵と肩の運動関係から描かれる協応図は (図2) 各人各様の特徴的な形態を表す (図3 上段)。一方アニメーション映像の PLW から描かれる協応図は単純で画一的な形態を示す (図3 下段)。人間にとって身体運動は生活の基盤であり気分表出の基本であるが、実写映像の歩行動作はその意図的行為を明確に完全な形で表現する。しかしアニメーション映像の歩行動作は不完全な形で示され身体運動の協応関係は不明確である。前者を行為的表現 (action) とすれば、後者は機械的な形で示される行動的表現 (behavior) といえる。きわめて不完全な形態で示されるアニメーション映像ではあるが、それを見て人はなんらの不自然さを感じない。むしろ不完全な形で示されることにより観客は心の中で完成された強力なイメージを作り上げることができるのである。

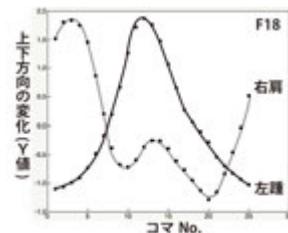


図1. 歩行1ステップで生じる踵と肩の上下変化のY値を各コマから求めた移動平均値

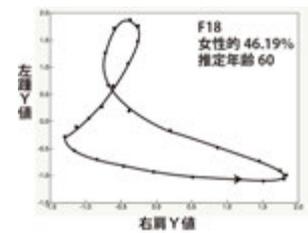


図2. 踵点Y値を縦軸とし右肩Y値を横軸として描かれた協応図 (性別・年齢判断を併記)

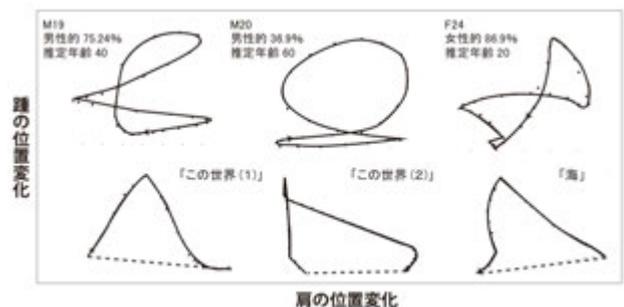


図3. 6名の歩行者映像から作成された踵-肩間協応図: 上段図は3名の実写映像の場合で下段図は3名のアニメーション映像の場合 (グラフの軸目盛は省略)

¹ Sumi, S. (2000) *Swiss Journal of Psychology*, 59, 126-132.

² 片瀨須直他 (2016) 「この世界の片隅に」バンダイビジュアル株式会社

³ 小堤悠香 (2015) 「海の寄る辺」ZOKEI ANIMATION, 15th Anniversary, Best Selection DVD No. 18.

⁴ 作者お二人に深甚の謝意を表します。

imprint

日本アニメーション学会第 21 回大会

日時：2019 年 8 月 3 日（土）10 時 15 分～17 時 30 分

会場：東京造形大学 宇津貫キャンパス

4 号館 4-D 教室（会場 1）・4-E 教室（会場 2）

〒192-0992 東京都八王子市宇津貫町 1556 番地

<https://www.zokei.ac.jp/university/map/>

アクセス：JR 横浜線相原駅東口下車

スクールバス 5 分または徒歩 15 分

<https://www.zokei.ac.jp/university/access/>

参加費：会員 3000 円、会員外（一般）2000 円、

会員外（学生・東京造形大学教職員）1000 円

実行委員会：実行委員長 小出正志（東京造形大学）

副実行委員長 和田敏克（東京造形大学）

実行委員 須川亜紀子、布山タルト、米村みゆき、

いがらしなおみ、遠藤賢治、桑原圭裕、

陣内利博、津堅信之、野村康治、萩原由加里、

昼間行雄、横田正夫、渡部英雄

実行委員会事務局：

〒192-0992 東京都八王子市宇津貫町 1556 番地 東京造形大学内

電話：042-637-8111（大学代表） FAX：042-637-8743

MAIL：jsas2019@jsas.net

※大会実行委員会へのお問い合わせ等は

原則としてメールでお願いします。

日本アニメーション学会第 21 回大会研究発表概要集 PDF 版
第 1 版

会員配布

発行：2019 年 8 月 1 日

編集・制作・発行：

日本アニメーション学会第 21 回大会実行委員会

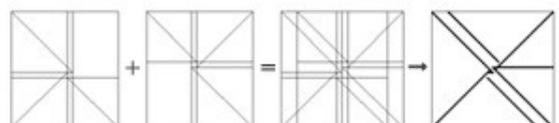
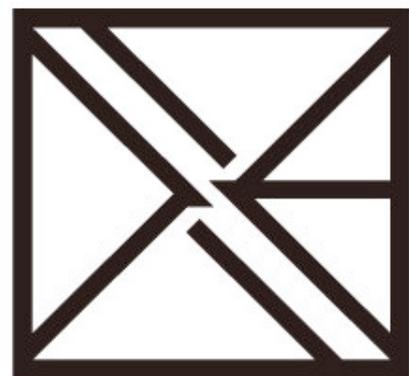
会場校紹介 ④

<https://www.zokei.ac.jp/university/symbol/>

東京造形大学徽章・イオニアスパイラル

東京造形大学の象徴としてのマークは、「大学の個性を十分に生かすサインであるべき」との考えから、イオニアスパイラル（Ionia spiral）を描く際の複線を原形としてデザインしたものです。

スパイラルというのは、無限に発展する曲線として古くから用いられていますが、その中でも最も美しい曲線を形づくるものとして、アテネのアクロポリスの柱頭にも使用されているイオニアスパイラルを選び、これを基本にして現代デザインの簡明さを強調し、構築したいという願いを込めて直線化しました。1966 年本学創立の時、勝井三雄氏によってデザインされたものを、1993 年八王子市元八王子から八王子市宇津貫町の現キャンパスへ移転の機会に、田中一光氏が、リ・デザインしたものです。

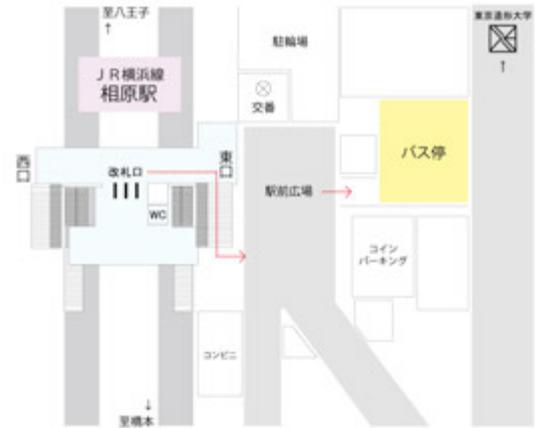
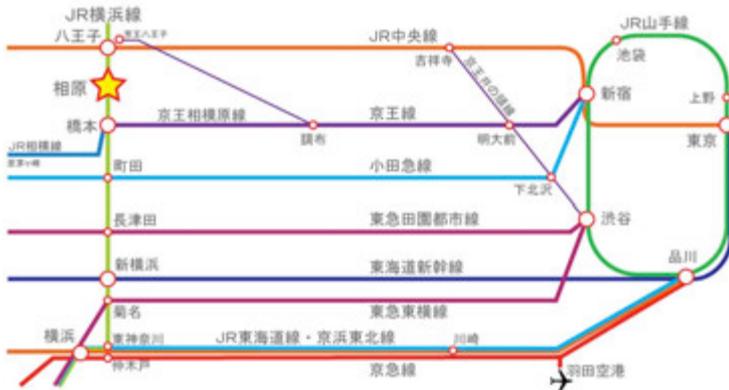


会場アクセス

<https://www.zokei.ac.jp/university/access/>

住所：〒192-0992 東京都八王子市宇津貫町 1556 番地 / TEL：042-637-8111（代表） / FAX：042-637-8110（代表）

JR 横浜線 相原駅よりスクールバス 5 分（徒歩 15 分）



スクールバス乗り場

- ① JR 横浜線相原駅の改札を出て右に進みます。
- ② 階段を下って左側に出ると、左の方に東京造形大学の看板が見えます。そこがバス乗り場の入口になります。

【補講期間中】

補講期間中（7/29～8/5）のスクールバス時刻表

庶務課

補講期間中（7/29～8/5）				
大学発→相原駅行	時	相原駅発→大学行		
51 35 30 20 【月～金】	8	【月～金】 25 35 43 56		
51 36 28 20 【土】		【土】 28 36 43 56		
58 41 28 13 00 【月～金】	9	【月～金】 08 18 34 46		
54 37 21 04 【土】		【土】 09 26 42 59		
57 47 37 20 【月～金】	10	【月～金】 03 25 42 52		
50 26 10 【土】		【土】 15 31 55		
36 26 09	11	(02) 14 31 41	土運休	
57 46 36 16 06	12	11 21 41 51		
50 30 18 09	13	02 14 23 35 55		
43 26 10	14	15 31 48		
50 30 13 03	15	08 18 35 55		
55 45 25 05	16	10 30 50		
54 36 26 10	17	00 15 31 41 58		
54 36 22 09	18	14 27 41 59		
53 35 13	19	18 40		
25 07	20			

※状況により、運行時刻が変更となる場合があります。

※11時02分相原駅発は土曜運休です。

日本アニメーション学会第21回大会

2019年8月3日(土)@東京造形大学

開始時刻	終了時刻	所用時間	4号館踊場	4-B	4-C	会場1(4-D)	発表者	タイトル	司会・座長	会場2(4-E)	発表者	タイトル	司会・座長
9:45	13:45	4:00	受付						使用しません				
10:00	10:15	0:15											
10:15	10:30	0:15						開会式	司会A: 和田 敏克				使用しません
10:30	10:35	0:05							interval				
10:35	11:00	0:25			発表者準備室 (飲食可)	研究発表01	布山 タルト	アニメーション教育とスポーツ教育の 接点を探る		研究発表02	丹羽 真人、 丹羽 明子	マンガ・アニメーションのアーカイブス 資料と展示会	
11:00	11:05	0:05							interval				
11:05	11:30	0:25				研究発表03	程 斯	記号と魂の間に —「身体」を中心に日本TVアニメに おける声を再考する	座長A: 野村 康治	研究発表04	たつざわ さとし	1940年代における日本アニメーションの 長編化の経済的背景について —1940年代後半の劇場長編の制作 要因から	座長B: 萩原 由加里
11:30	11:40	0:10							interval				
11:40	12:05	0:25				研究発表05	陳 斐	「訳制動画面」と「小人書」 —1980年代日本アニメ・マンガの中 国における伝播についての考察		研究発表06	一藤 浩隆	『美少女戦士セーラームーン』と新た な東映動画 —1980年代と90年代の経営の変容 を中心に	座長D: 木船 徳光
12:05	12:10	0:05							interval				
12:10	12:35	0:25				研究発表07	バロリ アルバナ	アルバニアが社会主義を脱する過程 における、メディアとその中の日本ア ニメーションの様相	座長C: 津堅 信之	研究発表08	古城 文康	『太陽の王子 ホルスの大冒険』の意 図を読み解く	
12:35	12:50	0:15		実行委員会本部									
12:35	13:35	1:00			発表者休憩室 (飲食可)				発表者機材等点検				
13:35	14:00	0:25				研究発表09	鈴木 清重	アニメーションの原理に関する心理 学的考察(2)		研究発表10	陣内 利博	アニメーションワークショップの原点	座長F: 足立 加勇
14:00	14:05	0:05							interval				
14:05	14:30	0:25				研究発表11	西岡 直実	子どもにとつてのキャラクターの心理 機能・効果について	座長E: 菅間 隆	研究発表12	木船 徳光 木船 園子	驚き盤へのアプローチ —IKIFのこれまでの作品から	
14:30	14:40	0:10							interval				
14:40	15:05	0:25			発表者準備室 (飲食可)	研究発表13	野村 康治 野村 建太	カットアウト人形を用いたアニメーション 実習の有効性について2	座長G: 陣内 利博	研究発表14	野口 光一	日本のアニメーション産業の特異性 に関する研究 —「メディアミックス」再考	座長H: 須川 亜紀子
15:05	15:10	0:05							interval				
15:10	15:35	0:25				研究発表15	鷺見 成正	歩行動作の表現からみた行為と行動					
15:35	15:45	0:10							interval				
15:45	17:15	1:30				日本アニメーション学 会賞受賞記念講演	ニコラス G レオン	2018年度(第5回)奨励賞受賞記念講 演『自伝的アニメーション・ドキュメン タリー ～個人の記憶と体験をアニメ ーションで表現する～』	司会B: 小出 正志				使用しません
17:15	17:20	0:05							interval				
17:20	17:30	0:10						閉会式	司会C: 和田 敏克				