

日本アニメーション学会 第23回大会 概要集

2021年6月26日（土）・27日（日）
オンライン開催

ごあいさつ

新潟県新発田市にある路谷虹児記念館のご協力を得て、「アニメの歴史と地方そして多様性」というテーマで第 23 回大会を開催いたします。前回第 22 回大会同様、完全オンラインでの開催となり「会場校」ではありませんが、私が在籍しております新発田市の敬和学園大学の各種インフラを利用し、学生スタッフも運営に携わってまいります。新型コロナウイルスの影響が続くなか社会の分断を象徴するような出来事が国内外で続いています。このような状況であるからこそ、アニメーションが示すことができる可能性を地方から探りたいと思います。

学会として 2 度目のオンライン開催となりますが、従来の大会とは異なる環境・運営でご不便をおかけすることもあるかと思えます。一方で、オンライン開催によってより手軽に幅広い方々のご参加を頂けるというメリットも活かしてまいりたいと思います。ぜひ皆様のご参加・ご協力を得て、実り多い大会とできればと考えております。

日本アニメーション学会第 23 回大会実行委員長
松本淳（敬和学園大学）

プログラム

6月26日(土)

◎シンポジウム：13:00～16:00

新潟県新発田市は、抒情画を確立し東映動画で短編アニメーション『夢見童子』の制作に参加した落谷虹児（ふきやこうじ）の出身地、そしてトキワ荘のリーダー的な存在として知られる寺田ヒロオが育った町です。アニメ・マンガと深いつながりを持つこの二人の歩み、功績や、今日にも通じるテーマについて2部構成でのシンポジウムを開催します。

【第1部】漫画家・寺田ヒロオの軌跡—新発田市、トキワ荘、スタジオゼロ—

- ・ 竹内和宏（寺田ヒロオ研究会代表）
- ・ 中野晴行（フリーライター）
- ・ 鈴木伸一（漫画家・アニメーション作家）

司会：津堅信之（アニメーション研究）

【第2部】落谷虹児、女性、そして子ども—少女雑誌からアニメーションまで—

- ・ 伊藤千佳子（落谷虹児記念館）
- ・ 石田美紀（新潟大学）
- ・ 須川亜紀子（横浜国立大学）

6月27日(日)

◎一般発表（ZOOM：リアルタイム）：10:00～10:55（座長：小林翔）

- ・ 有吉末充『トルンカ作品におけるヴァーツラフ・トロヤンの音楽—民族性の表現とその受容』
- ・ バロリ・アルバナ『アルバニアの社会主義時代を描く1980年代の大人向けアニメーション』

◎一般発表（ZOOM：リアルタイム）：11:00～11:55（座長：キム・ジュニアン）

- ・ 清家美佳『相原信洋作品における表現の転換—『妄動』を中心として—』
- ・ 森友令子『キャラクターアニメーションに求められるアニメーターの演技力』

◎パネル発表1（ZOOM：リアルタイム）：13:00～13:55

テーマ：アニメ産業の姿を明らかにする取り組み—その必要性と教育・ビジネスモデルからのアプローチ

- ・ 松本淳（司会）『アニメ産業定義の必要性とその可能性』
- ・ 増田弘道『アニメ産業教育への取り組み』
- ・ 森祐治『アニメ産業におけるビジネスモデルの分類』

◎パネル発表2 (ZOOM:リアルタイム) : 14:00~14:55

テーマ: アニメーションと「動物」

- ・ 川口茂雄『〈アグリカルチュラル〉なイマジネーション、〈マテリアル〉のイマジネーション——2010年代深夜アニメ作品における肉と金属』
- ・ 米村みゆき(司会)『宮沢賢治の「動物」からスタジオジブリのアニメーションへ』
- ・ 清水知子『動物とヴィランズ——ネズミの王国の「悪い女」たち』

◎パネル発表3 (ZOOM:リアルタイム) : 15:00~15:55

テーマ: アニメファン文化とアーカイブ

- ・ 丹羽明子『1980年前後のアニメファン文化——石ノ森章太郎作品を例に』
- ・ 丹羽真人(司会)『アニメファンの熱量の可視化とアーカイブによる知的財産活用と次世代への継承』

◎学会賞記念講演: 16:00~17:10

2020年度の日本アニメーション学会賞の受賞者である宮本裕子氏による記念講演「フライシャー・アニメーションの空間」を行います。宮本氏のご著作『フライシャー兄弟の映像的志向—混淆するアニメーションとその空間』は、フライシャー兄弟のアニメーションを取り上げ、その映像作品の歴史的・社会的な位置づけ、作品制作の方法論および開発された作成装置、そこから導き出される映像論に関する考察などを詳しく論じたと評価され学会賞を受賞しました。

- ・ 宮本裕子氏(明治学院大学言語文化研究所研究員、明治学院大学・東京造形大学・法政大学非常勤講師)
「フライシャー・アニメーションの空間」

◎学会賞贈賞式: 17:15**◎オンライン懇親会: 18:00 (1時間程度)****6月26日(土)・27日(日) 両日****◎一般発表(オンデマンドにより常時視聴可能)**

- ・ 出井甫『デジタル化がもたらしたアニメ産業の歴史的変革とこれから—With コロナ時代におけるUGCとの関わり方を中心に—』
- ・ 黄星皓『中国のアニメーション映画(1978-88年期)におけるナショナリズム——『三個和尚』(1980)と『超級肥皂』(1986)を中心に』
- ・ 布山タルト『アニメーション教育とスポーツ教育の領域横断についての—考察』
- ・ 宮崎しずか『共創による幼児向けアニメーション制作』

タイムテーブル

	6月26日(土) 1日目	6月27日(日) 2日目	両日
10:00 -10:25		一般発表(リアルタイム) 有吉末充	一般発表 (オンデマンド) 出井甫/ 黄星皓/ 布山タルト/ 宮崎しずか
10:30 -10:55		一般発表(リアルタイム) バロリ・アルバナ	
11:00 -11:25		一般発表(リアルタイム) 清家美佳	
11:30 -11:55		一般発表(リアルタイム) 森友令子	
12:00		休憩	
13:00	開会挨拶/シンポジウム第1部 漫画家・寺田ヒロオの軌跡	パネル発表1(リアルタイム) 松本淳(司会)、増田弘道、森祐治	
14:00	一新発田市、トキワ荘、スタジオゼロ	パネル発表2(リアルタイム) 川口茂雄、米村みゆき(司会)、清水知子	
14:35	シンポジウム第2部 蒔谷虹児、女性、そして子ども	パネル発表3(リアルタイム) 丹羽明子、丹羽真人(司会)	
15:00	—少女雑誌からアニメーションまで—		
16:00	休憩	2020年度学会賞贈賞記念講演	
16:30	第24回通常総会(会員のみ)		
17:00			
17:15		2021年度学会賞贈賞式/ 閉会挨拶	
18:00		オンライン懇親会	

※運営上の都合により、時間が変更となる場合があります。

シンポジウム

新潟県新発田市は、抒情画を確立し東映動画で短編アニメーション『夢見童子』の制作に参加した落谷虹児（ふきやこうじ）の出身地、そしてトキワ荘のリーダー的な存在として知られる寺田ヒロオが育った町です。アニメ・マンガと深いつながりを持つこの二人の歩み、功績や、今日にも通じるテーマについて2部構成でのシンポジウムを開催します。

<プログラム>

【第1部】漫画家・寺田ヒロオの軌跡—新発田市、トキワ荘、スタジオゼロ—

1955年秋、石森（石ノ森）章太郎、つのだじろう、赤塚不二夫、藤子不二雄（藤子・F・不二雄、藤子不二雄A）、鈴木伸一らと新漫画党を結成し、トキワ荘漫画家のリーダー的存在だった寺田ヒロオをテーマとして、彼が東京に出るまでを過ごした地元・新発田市を発端に、漫画史、アニメ史の観点から、その仕事を再考する。

登壇者： 竹内和宏（寺田ヒロオ研究会代表）
中野晴行（フリーライター）
鈴木伸一（漫画家・アニメーション作家）

●司会： 津堅信之（アニメーション研究）

【第2部】落谷虹児、女性、そして子ども—少女雑誌からアニメーションまで—

新発田市出身の画家・詩人である落谷虹児は、大正期の少女雑誌・女性誌から第二次世界大戦後のアニメーション制作まで、女性と子どものためのメディアの最前線で活躍しました。落谷の仕事の中心には、女性と子どもへの関心があったように思われます。本シンポジウムでは、女性と子どもという観点から落谷の仕事を振り返り、近現代の日本の大衆文化において落谷が果たした役割と貢献を明らかにします。

落谷虹児（ふきやこうじ）： 明治31年、新発田市生まれ。抒情画家、詩人。大正9年、21歳で少女雑誌からデビュー。詩画集9冊を出版し、時代の寵児となる。代表作「花嫁人形」は25歳の詩。大正14年渡仏、春秋のサロンに連続入選し個展も成功させる。帰国後は再び挿絵を描きモダンな画風で人気を博す。童話や絵本の分野でも活躍した後、東映動画でアニメーションの制作に携わる。晩年は個展に「花嫁」など出品、昭和54年没、80歳。

登壇者： 伊藤千佳子（落谷虹児記念館）
「落谷虹児の画業と影響を受けた人物」
石田美紀（新潟大学）
「1950年代と落谷虹児—短編アニメーション『夢見童子』を中心に」
須川亜紀子（横浜国立大学）
「落谷虹児の少女画・童画における精神性」

学会賞記念講演

「フライシャー・アニメーションの空間」

宮本裕子

(明治学院大学言語文化研究所研究員、明治学院大学・東京造形大学・法政大学非常勤講師)

アメリカン・アニメーション史において、一時ディズニーと双肩する存在でもあったフライシャー兄弟は、ディズニーとは方向性の異なるユニークな映像を数多く残している。本講演では、実写と漫画絵の映像的混淆に焦点化し論じた『フライシャー兄弟の映像的志向：混淆するアニメーションとその空間』の内容を踏まえつつ、新たな知見を導入しながら、フライシャー兄弟の映像における空間性の種類と変遷を考える。アメリカにおける初期アニメーション的な空間を、サイレント期を通じて保持したフライシャー兄弟のアニメーション空間が、装置や技術、映画の形式的変化との関係のなかでいかに変遷し、複数の有り様を提示しているかについて検討する。

講師プロフィール

明治学院大学大学院文学研究科博士後期課程修了。博士（芸術学）。

専門は映画・アニメーション研究。著書に『フライシャー兄弟の映像的志向：混淆するアニメーションとその空間』（水声社、2020年）、論文に「フライシャー兄弟のロトスコープに関する試論：抑圧される黒人身体」（『アニメーション研究』第18巻、第2号、2017年）、

「今敏による『パプリカ』の翻案に見る、分裂する女性主人公」（『言

語文化』第36号、2019年）、「三角関係の曖昧な中心：『胸騒ぎの恋人』における想像的な両性愛性」（『ユリイカ』2020年4月号）など。



学会賞贈賞式

日本アニメーション学会賞 2021 :

『東映動画史論 経営と創造の底流』

木村 智哉 著 (2020年 日本評論社刊)

<選考委員>

- 権藤俊司 (東京工芸大学アニメーション学科 准教授)
 - 野口光一 (東映アニメーション企画部 シニアプロデューサー)
 - 萩原由加里 (帝京大学文学部日本文化学科 講師)
 - 吉村浩一 (法政大学文学部心理学科 教授)
 - 米村みゆき (専修大学文学部 教授)
-

贈賞理由：学会賞

木村 智哉 著『東映動画史論 経営と創造の底流』

木村智哉氏の著書『東映動画史論 経営と創造の底流』は東映動画、すなわち現在の東映アニメーションについて、その創造の歴史を、会社組織としての経営、さらにアニメーションの産業や労働としての側面からも 考察した研究である。

先行研究においては、副題にある「経営」と「創造」が個別に分析される傾向が強かった。東映動画に関わった人物、また特定の作品を取り上げたものが多くを占めてきた。しかし、本書は従来のような個別研究とは 異なり、会社としての東映動画の歴史について、発足の前段階から補章として触れた 1990 年代に至るまで、ゆるやかに時代ごとの変遷を追っている。

さらに複数の側面から東映動画を分析した点はもちろんだが、本書で取り上げられる史料も注目に値する。東映動画に残されていた資料のみならず、労働活動に関する裁判の記録も調査し、さらに関係者に対するインタビューなども行い、今まで知られていなかった東映動画に関する一次史料を丹念に収集・分析した研究の成果である。東映動画に関する社内資料を用いた先行研究としては、社史が挙げられる。しかし、会社側の立場 に立ち、通史としての東映動画の歴史を編纂することを目的とした社史とは、本書は一線を画している。そもそも社内の人間すら現存していることを把握していなかった一次史料が、このような形で多くの人々が知りえる形になったことは、東映動画という一つの会社に留まらず、今後のアニメーション研究においても非常に有益である。

選考においては、木村智哉氏の日本アニメーション学会における研究活動が反映されたものであり、さらに歴史学という一つの学問分野の枠に留まらず、社会学など幅広い分野で本書は参考文献となっていくとの判断から、学会賞を贈賞するに至った。(選考委員・萩原由加里)

「日本アニメーション学会賞」について

日本アニメーション学会会長 須川亜紀子

「日本アニメーション学会賞」は日本アニメーション学会（1998 年創立）の創立 15 周年記念事業として 2014 年に創設されました。「日本アニメーション学会賞」は主としてアニメーション研究者の顕彰・奨励を目的としております。またその授賞対象は会員に限らないものとししました。これは現状においてはアニメーションあるいはメディア芸術の分野における顕彰・奨励が伝統的な分野とは異なり作家・クリエイター中心であり、創り手以外の研究者や教育者・批評家などへの顕彰・奨励の機会のごく限られたものであるからです。本学会員の間でも、かねてよりこれを解消すべき大きな課題であるとする意見が少なからずありました。本学会がこの賞を設けることにより、これまで顧みられることの少なかった研究者の顕彰、特に若手研究者の奨励を実現させたことは、学会としての社会的使命の一つを果たすことに繋がるのではないかと考えます。「日本アニメーション学会賞」がアニメーション分野あるいはメディア芸術分野の学術研究の活性化を促し、その一層の発展に寄与することを本学会員一同、心より願っております。日本アニメーション学会ではこの賞を本学会会員皆の力で支え育て、末永くまた大きく発展させていきたいと希望しておりますので、関係各位の皆様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。

トルンカ作品におけるヴァーツラフ・トロヤンの音楽——民族性の表現とその受容

有吉末充（法政大学）

キーワード：イジ・トルンカ、ヴァーツラフ・トロヤン、映画音楽、身体表現、民族性

チェコのイジ・トルンカの作品について語るとき、そこで音楽が果たしている役割の大きさは無視できない。トルンカ作品に音楽を提供した作曲家の中で特に重要なのは、長編のすべてを担当したヴァーツラフ・トロヤンと、トルンカが実験的手法を採り始めてからの多くを担当したヤン・ノヴァークの二人だが、今回はトロヤンに焦点を当てる。

長編アニメーションを開拓したウォルト・ディズニーは、アニメーション映画における音楽の効果の大きさにいち早く注目し、アメリカの国民的な演劇であるミュージカル的手法をそこに導入し大成功を取めた。以後、長編アニメーションにおいてはミュージカルこそが音楽のスタンダードであるような認識が生まれ、日本の東映動画などでも一時その手法が熱心に追求された。ここでは、ミュージカルという「グローバル（しかし同時にアメリカのローカルでもある）」な手法に対して、いかに自分たちの「ローカル」な表現を維持しつつ、なおかつグローバルに受け入れられる音表現を生み出すかという難題がディズニー以外の作家にはつきつけられていたことになる。

トルンカはセリフを廃し、パントマイムを重視する独自の手法を開拓することで、この問題を解決していく。そこで大きな役割を果たしたのがヴァーツラフ・トロヤンの音楽であった。トロヤンは、チェコの民族音楽や教会音楽、さらにジャズまでを近現代的なクラシックの技法で巧みに処理して、親しみやすい劇音楽を造り出すことに成功している。トルンカの長編アニメーションはトルンカとトロヤンという二人の作家の共同の実験の場であったとすることができるだろう。

しかし、長編アニメーションという莫大な資金や労働力を必要とする表現において、作家の意思だけで、すべての問題が解決できるわけではない。作家の実験的な活動を受け入れ、後押しする社会や観客の受容が得られなければ表現は成立しない。

今回の研究ではチェコで刊行された『Torojan Filmová Hudoba（トロヤンの映画音楽）』（1958）と2017年にプラハの音楽博物館で開催された『お伽噺と音楽』展の展示におけるトロヤン評価の比較、新たに入手したスコアなどを手がかりに、トルンカとトロヤンがいかにして独自の表現を開拓し、どのようにそれが観客から受容されたのかについて考察する。

アルバニアの社会主義時代を描く 1980年代の大人向けアニメーション

バロリ・アルバナ（新潟大学大学院現代社会文化研究科博士研究員）

キーワード：大人向けアニメーション、プロパガンダ、アルバニア、社会主義

アルバニアのアニメーション誕生から 45 年が経過し、社会主義時代に唯一の国営スタジオ Kinostudio “Shqipëria e Re” から作り始められた。アニメーションの歴史を開いたのは 1975 年のヴラシュ・ドゥロボニク(Vlash Droboniku)監督の 7 分の切り絵『ザナとミリ“Zana dhe Miri”』という教育アニメーションである。「この時アルバニアは厳しい社会主義時代であり、人々の生活は政府から全面的に監視されていた。アルバニアの国境が有刺鉄線で囲まれていて、外国との交流や人々の自由の移動は禁止されていた。」(バロリ、2021: 19) 1960 年代後半に旧ソビエト連邦と、1970 年代後半に中国と、国交が断絶し、アルバニアへの援助がすべて削減されたと同時に技術者が退去させられた。国民の不安を和らげるため当時の指導者エンヴェル・ホッジャ(Enver Hoxha)と政府が様々な対策強化に取り組み、特に単独で社会主義を維持する事になったアルバニアのプロパガンダを活性化しようと努力した。このようなプロパガンダは教育機関、メディア、芸術を通じて広く報じられた。1985 年に指導者エンヴェル・ホッジャの死により国がさらに経済危機に落ち入り、国内に多数に社会的問題が目立つようになった。本発表では当時の社会問題を描く『所長が剣幕 “Kur shefi merr flakë”』(1980)、『オウンゴール “Autogol”』(1981)、『インスピレーション “Frymëzimi”』(1986)、『大きなもの、小さなもの “Të mëdha të vogla”』(1987)、『珍しい卵 “Veza e rrallë”』(1988)、『肖像画 “Portreti”』(1989)、『苗 “Fidani”』(1989)、『審判、審判 “Arbitri, Arbitri”』(1989)、『俺 “Unë”』(1989)という九篇のアニメーション作品を分析する。この 9 本の作品は、扱っているトピックとカリカチュアに基づいた絵の性質から大人向けに作られていると考えられる。ヴラシュ・ドゥロボニク監督によるとこのようなアニメーションは主に、映画館で実写映画が始まる前に放映された。そのことからこの作品は娯楽としてではなく、プロパガンダとして使われていたと考えられる。しかし、社会主義時代に幸せを感じた人、洗脳されていた人もいれば、その制度に迫害されて苦しんでいた人、不満を持った人知識人もいた。作品をどのように受け取るかは見る人の立場によって違ってくる。歴史・文化的分析(Cultural/Historical Analysis)を使って政府のプロパガンダ、芸術家の独裁政権への暗喩的批判、社会的な事情と問題、視聴者の立場による受容などを探って、社会主義の様々な側面と共に大人向けアニメーションの存在と役割を明らかにする。

参考文献：バロリ、アルバナ (2021) 「アルバニアの社会主義時代のアニメーション制作に関する研究：第二次世界大戦のテーマを中心に」 『表現文化研究』、第 17 号、19-34。

相原信洋作品における表現の転換—『妄動』を中心として—

清家美佳（東京藝術大学大学院映像研究科後期博士課程）

キーワード：相原信洋、実験映画

本研究は、日本のアニメーション作家である相原信洋の初期'70年代から'70年代半ばまでの作品群を対象とし、描かれているモチーフの変化に焦点を当てた表現分析を行い、1974年の作品『妄動』における転換の意味を探るものである。

相原は1944年に神奈川県伊勢原市に生まれ、2011年に客死している。非常に多作な作家であり、1979年のイベント「80年代映画への胎動」のカタログのフィルモグラフィと、亡くなった後の2011年夏に京都造形芸術大学（現京都芸術大学）で行われた追悼イベント「DREAMS」で配布されたパンフレットに記載されているリスト上の作品、および現存する作品を参照する限り、共作を含めて88作品が確認できる。また相原は多作であるだけでなく、フィルムに直接描画を施したものや紙にドローイングされたもの、実写の使用など、複数の表現方法や技法をまたいで制作していることも特徴として挙げられる。

現在88作品中において共作を除いて確認可能な作品は63本であるが、それらを時系列で見ると年月と共に表現に変化がみられ、中でも1970年代半ばに起こった表現方法の変化は大きい。この年代の作品にも見られる写真や実写の使用や特に具体的な物語の見られない構成は、その後変容しながらも継続するものとして捉えてよいだろう。しかし描画の仕方、作中に登場する人物の描き方に着目するとそこには大きな変化がある。'70年代前半の作品には、『サクラ』（1970）や『やまかがし』（1972）などに見られる黒い線や陰影を組み合わせ描画された人物が登場する。また、佐野明子（2009）が言及するように、これらの作品には抑制された動きの採用が多い。しかし、そういった作風は1975年に制作された『新禿山の一夜』を最後に姿を消す。1975年といえば、その前年の1974年には『妄動』（1974）が制作され、相原はスウェーデンに渡りそこで『STONE』（1975）が撮影されている。東京造形大学アニメーション研究会が1979年に発行した「ザック・バラン No.6」における相原のインタビューで『妄動』から作風が変わったと相原自身が答えており、本作は相原作品の転換点の一つであると言えるだろう。

'70年代の作品のモチーフや描画方法を比較すると、展開の方法や主題に変遷があることや、全身が描かれた人間がこの年代で途絶える事がわかる。また、当時の作品や当時について触れられた資料と『カルマ』（1977）までの制作時期等を照らし合わせると、『妄動』における転換は相原作品にとってその後の道筋を示すターニングポイントと言えるものであり、その変化は実験映画の界隈を活動の場としていた事に要因があったのではないかと考えるに至った。本発表では他の資料と共に相原の過去のインタビューや寄稿文を参照しながら、それらについて提示したい。

キャラクターアニメーションに求められるアニメーターの演技力

森友令子（大阪芸術大学非常勤講師）

キーワード：_キャラクター、演技力、3DCGI、アニメーター、モーションアクター

はじめに

アニメーションを学ぶ学生にとって、放送されるアニメーション作品は教科書や参考書となる。良質な作品が多ければ多いほど、学生にとって刺激になる。時には作品のクオリティに首を傾げたいような作品が放送されることもある。だが、そういった作品こそ反面教師としての重要な役割を担っていると考えられないか。本研究は、同時期に放送された反面教師的な作品と新たな技術で躍進する作品を研究題材とし、キャラクターアニメーションにおけるアニメーターに求められる演技力とはどのようなものなのかについて考える。

声優とアニメーターがキャラクターに命を吹き込む

声優は、声だけで全てを表現する。台本に書かれた台詞と示された映像だけを頼りにキャラクターに命を吹き込む。一方、キャラクターを担当するアニメーターは、声優が声を当てるキャラクター全身の演技をつける。アニメーションにとって良い演技とはどんなものなのか。エリック・ゴールドバーグは「視聴者にそのキャラクターが存在するのだと納得させる演技」であり、「絵の山ではなく、自らの意志で動いているように見えなくてはならない」とし、「キャラクターが刺激に反応するとすれば、〔中略〕キャラクター自身が反応していることが視聴者に分かるようにアニメートされていなくてはならない」としている。

演技を調整、加工する

『BEASTARS（第1期2019年、第2期2021年）』ではモーションキャプチャとフェイシャルキャプチャが導入されている。第1期のフェイシャルキャプチャでは、一人のCGリードアーティストが40ものキャラクターの表情とリップシンクを収録したという。最終的に各データは、アニメーターが加工し完成させる。この作品では、一つのキャラクターの演技に、全身の動きの元となるモーションアクターと、顔のみのフェイシャルアクターと、最終調整、加工するアニメーターの三人の演技が混在していることになる。まるで、文楽人形を彷彿させる。声優は義太夫節といったところか。だが、主たる演技は誰にあるのだろうか。また、ここでのアニメーターに求められるのは演技力よりも演出力と言えないだろうか。

声の演技とキャラクターの演技

声優の熱演がアニメーターの演技力によって減算された作品が『EX-ARM エクスアーム（2021年）』である。原作漫画に描かれた登場人物は表情豊かだ。だが、この作品の3DCGIの登場人物は2Dに比べ表情の変化が乏しい。確かに、文楽人形や能は顔の表情は変わらない。それと同じだといえるのであれば、全身の感情表現が問われてくる。ところが、全身の演技も変化が乏しい。良い演技とは程遠い。モーションアクターの演技力か、アニメーターの演技力か。何が問題なのかを明らかにし、アニメーターに必要な演技力とは何かを考えたい。

デジタル化がもたらしたアニメ産業の歴史的変革とこれから —With コロナ時代における UGC との関わり方を中心に—

出井甫（弁護士・内閣府知的財産戦略推進事務局参事官補佐）

キーワード：デジタル、アニメ産業、UGC、プラットフォーム、著作権

はじめに

現在、社会では新型コロナウイルス感染症拡大を契機にデジタル化が益々加速し、アニメ産業に歴史的な変革をもたらしている。こうした状況において本報告では、アニメ産業と UGC の現状、及び双方に関わる課題を分析すると共に同課題解決に資する参考事例を紹介する。

アニメ産業と UGC の現状

従来、アニメにはテレビ放送や映画館といった固有の流通経路があった。しかし、デジタル化（スマートフォンの普及等）によりネット配信が場所を問わずに可能となった。また、リモート化が進んだことにより自宅にいても制作業務等を進められるようになりつつある。この傾向は都心から地方への移住を促し地方創生にもつながり得よう。

アニメの流通経路・作業環境等の多様化に伴いコンテンツの価値も多様化している。その象徴が投稿型サイト等のプラットフォームのユーザーにより生成されたコンテンツ（いわゆる UGC）である。UGC にはアニメを素材とするものも存在し、これらはプロモーションやファンコミュニティの形成に寄与し得る。

UGC とアニメ産業に関わる課題

もっとも、著作権法上、例えばアニメの MAD 動画をネット上に投稿するには原則、著作権者の許諾が必要となる。仮に無許諾で当該行為をすれば著作権侵害が成立し得る。それにも拘らず無許諾で行うユーザーは少なくない。その要因の1つには権利者によるこうした UGC の管理が難しいことにある。

UGC とアニメ産業の良好な関係構築に資する参考事例

Google が運営する YouTube には「Content ID」という技術が活用されている。同技術を用いることで権利者は YouTube に投稿された MAD 動画等を把握し、その帰趨（追跡、マーケティング、ブロック）を選択することができる。また、ドワンゴが運営するニコニコでは素材とされたアニメに関わる権利者にも収益が分配されるサービス「コンテンツツリー」等が提供されている。エイベックス・テクノロジーズからは個人でもアニメを創作することができる技術「AniCast Maker」、その要素ごとの権利処理をサポートする「アセットバンク・ライセンスバンク」等がリリースされている。

権利者側では、TV アニメ「SSSS.GRIDMAN」の製作委員会や劇場アニメ「エヴァンゲリオン」の制作会社であるカラーが、UGC 創作等を想定した二次創作ガイドラインを公表している。

ユーザー側では、コスプレイヤーえなこが 2020 年 4 月 1 日、内閣府のクールジャパン・アンバサダーに任命され、著作権に関する普及啓発を行うことが試みられている。

海外では、EU がデジタル単一市場における著作権指令によりプラットフォーム側に対し、UGC 創作等に伴う著作物の利用を可能とするため権利者の許諾を得よう義務付けている。また、カナダは 2012 年著作権法改正により権利者に許諾なくして UGC 創作等を可能とする規定を設けている。

おわりに

今後も UGC 及びアニメ産業に関わるステークホルダーが取り得る手段を相互に協力しながら実施することで、アニメ産業の更なる発展が期待できると考える。

中国のアニメーション映画（1978-88 年期）におけるナショナリズム ——『三個和尚』（1980）と『超級肥皂』（1986）を中心に

黄 星皓（横浜国立大学都市イノベーション学府建築都市文化コース修士課程）

キーワード：中国アニメ、ナショナリズム、プロパガンダ、歴史研究

本発表は中国の改革開放期（1978-1988）の10年間に、上海美術映画製作所が製作したアニメーション映画においてどのようなナショナリズムの表象があるのか、その表現方法と当時の社会文化状況にどのような関連性があるのかという二つの問題を検討する。Baudry の *Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus* (1970) を援用する。彼は、映画も国家のイデオロギー装置であり、映画観賞を通じて観客にイデオロギーが浸透されたと主張している。このメカニズムは、中国のアニメーション映画にも適用できる。アニメは実写映画に比べ、虚構傾向がさらに強く、大人より子供に影響しやすいと考える。テキストの表象とその時期の歴史、社会状況を結合しながら分析する。中国のアニメーション映画の歴史において、アニメと政治の関係は緊密であり、日中戦争時期におけるアニメは、主に侵略へ反発、民族の解放を主題にし、中華人民共和国が成立した後の社会主義イデオロギーを喧伝する存在である。

1966年から1976年まで「文化大革命」の10年間、極左の思想に影響され、アニメのプロパガンダ性がさらに露骨になった。1978年の改革開放とともに一連の政策を広報され、アニメ制作の従事者には、ある程度の創作自由が与えられた。一方で、対外開放政策は西側の文化製品とそれを繋いだ価値観が流入し始め、中国の文化産業と社会主義イデオロギーにショックを与えた。このような社会文化状況の中で、上海美術映画製作所が制作したアニメーション映画におけるナショナリズムの表象も変わっていった。1980年以後、『三個和尚』（1980）のような団結、友愛など普遍的な価値観を謳う作品が増加し、さらに1980年代後半には、『超級肥皂』（1986）のような市場経済発展とともに生まれた「拝金主義」を風刺するアニメーション映画が制作された。つまり、その時期の中国のアニメーション映画の題材が多様化しても、民衆、特に子供を教育する目的は変わらず、国家イデオロギーを喧伝する機能は潜在化し続けた。中国のアニメ監督は「子供のために奉仕する」という製作理念を持ち、アニメの教育性を重視する。したがって、中国のアニメは常に「善人」と「悪役」という二元対立のキャラクターを創り、善人は子供にとってカリスマ的存在となり、彼達の美德は子供が学ぶ対象になる。逆に悪役は最後に必ず罰を受け、ハッピーエンディングが迎える。このようなキャラクターの設定とパターンは、子供が驍を内面化するメカニズムであり、1980年代にも幅広く存在している。要するに1980年代の中国のアニメーション映画はプロパガンダの機能が存続しており、喧伝するナショナリズムの中核が時代の発展とともに変化しているだけだと考える。

アニメーション教育とスポーツ教育の領域横断についての一考察

布山タルト（東京藝術大学大学院映像研究科）

キーワード：運動モルフォロジー、直観、キネステーズ

布山（2019）ではスポーツ教育におけるイメージトレーニングの方法論をアニメーション教育に活かす可能性を論じ、「動感画」と呼ばれる連続画の描画を取り入れた森（2015）に着目したが、本発表ではその動感画によるスポーツ指導の理論的背景についてアニメーション教育との関連から論じたい。

動感画（キネステーショングラム）は、運動を機械的に分解した運動画（キネグラム）とは異なり、観察者が対象の動きをどのように感じたかに力点がおかれる。その根底にあるのは運動の直観による把握であり、人体の運動を物理的に分析しようとするバイオメカニクス的アプローチと対峙する、人間学的アプローチである。スポーツ運動学にこうした方向性を示した先駆者の一人であるマイネルは、ゲーテの創始したモルフォロジー（形態学）に基づき運動モルフォロジーを提唱し、対象を外側から捉える客体化と分解による量的分析のアプローチを批判的に捉え、物理的な「運動」ではなく人間が「運動すること」について、直観を通じて全体を捉えることの重要性を説いた（マイネル 1981）。日本では金子明友が運動モルフォロジーを批判的に継承し、多数の著作を通じて現象学に基づく理論化を深めており、発生論的運動学として発展させている。その土台となるのがフッサールの現象学であり、動感画における「動感」とはフッサールの概念でいうキネステーズにあたる。

こうした発生論的運動学の諸理論からアニメーション教育を捉えなおし、運動モルフォロジーとして再検討することが可能なのではないか。金子（2002）は「アニメーションのなかの生きものの運動は、どんなに精巧に現実の動きに似せても、あらかじめ決定済みの静止像の経時的連続でしかなく、そこには、生きものの現前化されている今ここの運動が存在するはずもない」と断じているが、それはアニメーターという人間への視点を欠いた一面的な批判であろう。出来上がった作品だけを見れば「あらかじめ決定済み」である映像も、アニメーターが運動を生み出す生成過程に目をむければ、金子がいう「『パトス的なもの』に迷いながらも、決断によって真の転機に至るといふ本質的な人間の運動」へと近づく。こうした観点からアニメーション教育もまた学習者と指導者のキネステーズに基づく「今ここの運動」の探究として捉えなおされ、スポーツ運動学との領域横断的アプローチへの道が開かれるであろう。

- ・ 金子明友（2002）「わざの伝承」明和出版。
- ・ 布山タルト（2019）「アニメーション教育とスポーツ教育の接点を探る」日本アニメーション学会第 21 回大会。
- ・ マイネル, クルト; 金子明友訳（1981）「マイネルスポーツ運動学」大修館書店。
- ・ 森直幹（2015）「動きの感じを描く」明和出版。

共創による幼児向けアニメーション制作

宮崎しずか（比治山大学短期大学部）

キーワード：幼児向けアニメーション、共創、産学連携、アニメーション教育

本発表では、産学が共創し、幼児の衛生意識向上を目的としたアニメーション制作のプロセスについて述べる。アニメーション教育において、動きの理解や演出、表現手法について研究を基にした制作指導が実践されているが、それらの知見を活かした社会活動の報告や方法の検討は十分に行われていない。本研究は、幼児向け教育番組制作など複数の先行研究をもとに、異なる専門の研究者・学生、民間の衛生事業者が協働してアニメーション制作した。

アニメーション作品の構成は、4つのテーマに基づいて、それぞれにアニメーションと実写映像のリズム体操が組み合わされている。主人公は、各テーマの問題に直面し、問題解決を手助けするアドバイザーが登場する。リズム体操でアドバイスを実行し毎回解決に至る。幼児の物語理解(内田 2008)に合わせて、その場で起こっていることだけに絞った展開を心がけた。アドバイザーの役割は、1990年代以降のNHKの幼児教育番組の出演者が“育児の伴奏者”となって家庭での子育て支援機能を担っている(高橋 2020)ことに着想を得ており、民間の衛生事業者が社内で導入している社員育成のための資格を持っている設定とした。その他に幼児向けにカット数を抑えて(村野井 2016)、手描きやコマ撮りなど多様な手法を採用し、より多くの幼児の関心を惹きつけ続ける工夫をした。ストーリーは、アニメーションを専攻する学生が主体となって制作し、個々に、実体験に基づいた話や、近親の幼児へのメッセージを盛り込み、多様なものとなった。リズム体操は幼児教育とスポーツ科学の研究者が制作した。曲は122拍/分前後で、オノマトペを多用した親しみやすい歌詞(坂本 2019)でプロの作曲家に制作を依頼した。4曲中1曲は幼児教育学者自らが作詞作曲し、保育園での活用を念頭において、導入で手遊びしてから歌へとつなげる演出が加えられている。半年間の制作期間の中で、アニメーション制作を通して、複数学科の教員と学生、民間企業の担当者が気軽に話し合えるようになったこと自体も一つの成果であった。今後の展望としては、制作したアニメーションの保育現場での活用方法や効果の評価を行っていく。デザイン思考過程に着目し、文化人類学者を招いたワークショップで、議論の可視化を行い、共創活動によって、多様なステイクホルダーのニーズを満たしていく取り組みとしての可能性を考察する。

参考文献

- 内田伸子(2008), 『よくわかる乳幼児心理学』、ミネルヴァ書房。
高橋浩一郎(2020), 『NHK 幼児向けテレビ番組の編成』NHK 放送文化研究所年報 2020。
村野井均(2016), 『子どもはテレビをどう見るか テレビ理解の心理学』、勁草書房。
坂本真樹(2019), 『オノマトペを活用して人の心に訴求する』、日本音響学会誌 75 巻 8 号。

パネル発表：アニメ産業の姿を明らかにする取り組み——その必要性と教育・ビジネスモデルからのアプローチ

①松本淳（敬和学園大学人文学部）

発表題目：アニメ産業定義の必要性とその可能性

キーワード：アニメ産業、メディア産業、ソフトパワー、アニメ産業白書、産業研究部会

日本でのアニメ誕生から 100 年以上、テレビアニメの誕生から 50 年以上が経過しているが、アニメ産業とは何か、どこからどこまでを指すのか、参照すべき定義は未だ明確には定まっていない。メディアやテクノロジーの変遷に柔軟に適応し、その姿形を変えてきたアニメ産業は一貫した定義を行うことが困難なのである。しかしソフトパワーの担い手としてアニメ産業がその重要性を増していることには疑問の余地がないなか、一定の普遍性を持つ定義を行い、それに基づいて過去ならびに未来に向けての分析を行う必要がある。

②増田弘道（株式会社ビデオマーケット/専修大学ネットワーク情報学部）

発表題目：アニメ産業教育への取り組み発表者

キーワード：アニメ産業・ビジネス教育 教科書 知財立国宣言 Kindle

本年 4 月にアニメ産業・アニメビジネス教育に対応する教科書として『アニメビジネス叢書 ①2021 アニメ産業論 定義と歴史』（Kindle 刊）を刊行した。日本では過去三次に渡るブームによってアニメの認知が進み、2002 年の『知的財産立国宣言』で産業として正式な位置づけを得た。しかし、それに対応する産業教育の必要性については、現在でも高等教育において認知されていない。そこでアニメ産業・ビジネス教育に対応する教科書が必要であると考え、様々な大学・大学院での講義で得られた所見をもとに本書を執筆した。今回はその本をテーマにアニメ産業・ビジネス教育のあり方、その意義について検証する。

③森祐治（株式会社電通コンサルティング/デジタルハリウッド大学大学院）

発表題目：アニメ産業におけるビジネスモデルの分類

キーワード：産業構造、情報財、ビジネスモデル、バージョニング、デリバティブ

日本のアニメ産業は、メディア産業の補完財であると同時に、ゲームや玩具、衣料など多様な産業へ商品化権を提供する知的財産産業への源泉でもある。製作者は多様な産業からの企業群による共同事業形態（製作委員会）を採るなどの特徴が知られるが、その経済の詳細は知られていない。そこで、情報財としてのアニメ作品の経済展開をバージョニングやデリバティブといったビジネスモデルの観点から整理・分類し、アニメ産業の構造理解の始点とする。

パネル発表：アニメーションと「動物」

①川口茂雄（甲南大学）

発表題目：〈アグリカルチュラル〉なイマジネーション、〈マテリアル〉のイマジネーション——2010年代深夜アニメ作品における肉と金属

キーワード：素材感、食べる／食べられる、硬さ／柔らかさ、金属、文明

ミッキーマウスの耳がどのような素材なのか観客・視聴者は突き詰めて考える必要がないように、アニメにおいては人間の皮膚や肉の素材感が抽象化されているのが標準的であり、また人間ではない生物（動物、異星人、妖怪 etc.）の身体表面の素材感も通例捨象される。そこに、人間と他の生物とを一種対等に表現しようという、アニメの絵画的側面での特徴があるとも言える。そのことは〈食べる／食べられる〉の区別をあいまいにするだろうか。生物の身体の弾力性・柔らかさは、非常に硬い対象である金属が同じ画面内に存在することで対比的に効果的に表現されうる。このことは絵画的な必要だけでなく、生物を統御し食べる側の存在とは金属を使用する側の存在（文明・秩序・権力）であるという思想的・文学的なイマジネーションにもかかわるだろう。この複雑な問題系について『銀の匙』『魔法少女まどか☆マギカ』『ケムリクサ』等を手がかりに準備的分析を試みたい。

②米村みゆき（専修大学）

発表題目：宮沢賢治の「動物」からスタジオジブリのアニメーションへ

キーワード：他者、アニマルスタディーズ、宮沢賢治、高畑勲、宮崎駿

かつて文芸批評家の柄谷行人は、宮沢賢治の童話における動物表象について、イソップ童話のシンプルな擬人化と比較しつつ、「非常に欺瞞的」であると批判した。これは、人間と動物のあいだの境界が隳化され、動物を「他者」として明確に区別できない柄谷の苛立ち、柄谷に代表されるその当時（1997）の知識人の違和感が如実に表明された事例として着目できるだろう。本発表では、アニマルスタディーズの視点を導入しつつ、宮沢賢治の童話に描かれた動物表象の特異性を考察した上で、宮沢賢治の愛読者であったアニメーション映画監督の高畑勲、宮崎駿が映画に登場させた「動物」を射程に収めて論じる。具体的には『平成狸合戦ぽんぽこ』（1994）『となりのトトロ』（1984）を取り上げ、アニメーションというメディアへの親和性および、そこに適応され、表象される動物についての考察へ繋げたい。

③清水知子（筑波大学）

発表題目：動物とヴィランズ——ネズミの王国の「悪い女」たち

キーワード：動物、プリンセス、ヴィランズ、ワイルド・センチメント、エコフェミニズム

ディズニー映画において、動物はさまざまなかたちで召喚されてきた。ミッキーマウス、ダンボ、パンピにおいて野蠻と文明、動物とテクノロジーをめぐる多様な関係が描き出されてきたとすれば、『白雪姫と七人のこびとたち』をはじめとする一連のプリンセス映画は、かつてジョルジョ・アガンベンが「人類学機械」と呼んだ、人間が自らを他の動物と区別するメカニズムをディズニー独自の手法で描き出し、それによって人間と自然、女と自然の関係性をつねに更新／再構築してきたように思われる。本発表では、ディズニー映画におけるプリンセスと動物たちの独自の親和的關係を読みとくと同時に、ヴィランズに象徴される「悪い女」たちが自然や動物たちとどのような関係を結んできたのか、そしてまたそのような物語はディズニーアニメーションないし3DCGによる実写版においてどのような新たな映像的転回をもたらしているのかを探ってみたい。

パネル発表：アニメファン文化とアーカイブ

①丹羽明子（石ノ森章太郎ファンクラブ）

発表題目：1980 年前後のアニメファン文化——石ノ森章太郎作品を例に

キーワード：ファンクラブ、サイボーグ 009、レインボー戦隊ロビン、アニメ雑誌

1977 年、「宇宙戦艦ヤマト」の映画のヒットに始まるアニメブームは多くのティーンエイジャーのアニメファンを世に送り出した。そうしたファンは「アニメージュ」などで仲間を求め、作品への熱い思いを語り合うなどファン活動を活発に行っていた。「ヤマト」世代よりも年上のファンが多いモノクロアニメの「サイボーグ 009」（1968 年）や「レインボー戦隊ロビン」（1966 年）の場合、アニメ雑誌「ロマンアルバム」が 1977 年に発行。また、1977～1978 年に東京や大阪で「サイボーグ 009 大会」もあり、ファンの熱量は再燃化され、ファンクラブでは 16 ミリフィルムを借りて自主上映会を行ったり、制作者にインタビューもしている。当時のファン文化を知る上でアニメ雑誌や 16 ミリフィルム（映像ソフト）はアーカイブとして重要である。

②丹羽真人（一般）

発表題目：アニメファンの熱量の可視化とアーカイブによる知的財産活用と次世代への継承

キーワード：n 次創作、UGC、ファンダム、アーカイブ

アニメ雑誌、新聞、関連雑誌、書籍などの二次資料、版權グッズ、n 次創作などの UGC、視聴データ、販売データ、トレンドデータなどの二次資料の熱量を可視化することで過去の作品を再起動させ、その魅力を次世代の視聴者ユーザーや UGC などのファンダム側のコンテンツアーカイブを継承することです。以下のテーマは、2000 年代以降の比較的新しい概念であるため、用語の説明や事例を交えて発表します。また、他のメディア・アート・アーカイブの事例や、メディア・アート・アーカイブにおけるアニメ雑誌などのアニメ書籍資料の登録が進んでいないことについてもお話ししたいと思います。

さらに、他のメディア・アート・アーカイブについてもお話ししたいと思います。

そして、プラネタリウムやアトラクション型施設、プロジェクトマッピングなど、次世代の非標準的なアニメーションアーカイブの問題点についてもお話ししたいと思います。

全体討論ではこれらの新しい概念を用いて、1980 年前後のアニメファン文化を再検討します。

日本アニメーション学会第 23 回大会実行委員会

実行委員長

松本 淳

実行副委員長

須川 亜紀子

実行委員

石田 美紀

津堅 信之

米村 みゆき

布山タルト

キム・ジュニアン

大会協力者

伊藤千佳子（蔭谷虹児記念館）

日本アニメーション学会第 23 回大会概要集

日本アニメーション学会

2021 年 6 月