

日本アニメーション学会 第27回大会 概要集

2025 年 8月29日(金)・30日(土)

文化学園大学

ごあいさつ

1998年、日本アニメーション学会が設立されました。それから27年経過した現在、日本の大学では、多岐に渡る分野で、アニメーションの教育と研究が行われており、美術・デザイン系の大学を中心に設置されたアニメーション制作に関する実技教育の学科や専攻では、アニメーションの業界で作家や制作者として活躍する人材を生み出しています。

本学会大会では、第4回（2002年）と第15回（2013年）にアニメーションと教育に関するテーマでシンポジウムが開催されました。

そして今回、第27回大会の29日には「アニメーションの/と教育」と題して、再び教育にスポットを当てたシンポジウムを2部構成で開催いたします。「アニメーションの教育」は、主に大学でのアニメーションの実技教育について、「アニメーションと教育」は、いろいろな研究領域でのアニメーションに関連した大学の教育について取り上げ、大学でアニメーション教育に携わる教員をパネリストに、その教育課程や授業内容などについて掘り下げます。

今回の開催校である文化学園大学は、「新しい美と文化の創造」を建学の精神とし、服装領域から始まり、今日では「服装学部」「造形学部」「国際文化学部」の3学部で構成されております。2013年度から造形学部のデザイン・造形学科で、アニメーションの実技授業が開始されました。現在の本学では、服装の領域で、服飾デザインを3DCGで作成し、モーションキャプチャーで動画化するシミュレーション、建築の領域では、都市計画を3DCGのアニメーションで表現するプレゼンテーションなど、ツールとしてのアニメーションが教育に用いられています。

また、2020年のコロナ禍以降、教育の現場では、オンラインによる動画教材の制作が盛んになり、教材制作ではアニメーションやモーショングラフィックスが多用されることが増えていきます。アニメーションは、商業映像の一ジャンルとしてだけでなく、教育ツールとして、その表現が用いられることが当たり前になっている現在、いろいろな研究領域での研究がますます重要になっていくのではないかと思います。

30日には、さまざまな側面からアニメーションを研究している教員や研究者による多数の個人研究発表が行われます。多くの研究者による活発な議論で、アニメーションの研究が発展する場にしたいと思います。

今回の開催にあたり、ご尽力下さいました学会会員の皆様、開催校の教職員の皆様、学生スタッフに感謝申し上げます。

第27回大会実行委員長

昼間 行雄

安心安全な大会運営宣言

本大会参加者は、物理的空間およびサイバー空間上において、すべての人権侵害行為（人種差別、性差別、セクシャルハラスメント、アカデミックハラスメント、パワーハラスメント、ストーカー行為、誹謗中傷等）を行ってはけません。安心安全な大会運営のため、参加者のみなさまのご協力をお願いいたします。

プログラム

8月29日（金）

○大会1日目：8月29日（金） タイムスケジュール

会場：D館D70教室

12：30 受付開始

13：00 開会式

13：10～13：40 学会賞受賞記念スピーチ

・米村みゆき（専修大学）

14：00～18：00 シンポジウム「アニメーションの/と教育」

第1部

・木船徳光（東京造形大）

・西野毅史（桜美林大学）

・山中幸生（東京工芸大学）

第2部

・小池隆太（山形県立米沢女子短期大学）

・野村康治（日本大学）

18：30～20：30

・懇親会（＊大学構内ではなく、大学外の飲食店で開催します）

大会一日目 8月29日（金曜）研究発表タイムテーブル

会場（D70 教室）

13：00～

開会式

13:10～ 13:40	学会賞受賞記念スピーチ
14:00～ 18:00	シンポジウム「アニメーションの/と教育」 第1部 第2部
18:30～ 20:30	懇親会

8月30日（土）

○大会2日目：8月30日（土） タイムスケジュール

◎11:00～16:40 研究発表

○A会場（A館A152教室）

11:00～11:25

浜渦理起

ソユーズムリトフィルム初期作品における自然表象 1936-1938

11:30～11:55

Arbana BAROLLI

アルバニアにおける日本アニメーション—イタリアの影響とテレビの存在—

12:00～12:25

クシュブー バンサル

ファンダブとファンサブによる文化再構築：インドにおける日本アニメの参加型グローカリゼーション

13：00～13：25

永田司

人形映画製作所での作品制作の記録 – 7冊の制作日誌から –

13：30～13：55

洪愷均

映像布袋戯におけるアニメーション映画的な空間構造

14：00～14：25

宮崎しずか

リアルタイムに制御可能なピクシレーションガイドの開発と撮影実践

14：30～14：55

仁藤潤

人形アニメーション制作の実践と取り組み

15：15～15：40

佐藤壮平

呈示間隔による動画像の「動き」の検討

15：45～16：10

牧奈歩美

「観る行為」に特化したVRアニメーションの表現分析—『Oto's Planet』と『Ito Meikyu』を中心に

16：15～16：40

程由小斐

アニメにおけるバンド演奏場面の分析—『けいおん』等を中心にして

OB会場（A館A153教室）

11：00～11：25

森友令子

「演出を心ざす諸君たち」指導者、教育者としての持永只仁の側面より

11：30～11：55

野田佳邦

教育系アニメーション制作におけるプリプロダクション工程を軸とした知財教育のアプローチ

12:00～12:25

布山タルト

タイムラインか？タイムシートか？

13:30～13:55

田村かおる

『宇宙戦艦ヤマト』をエコクリティシズムから読む

14:00～14:55

須川亜紀子・石田美紀・宮本裕子

パネル発表

アニメーション作品におけるジェンダー分析と方法論

15:15～15:40

西郷達雄

アニメーションから学ぶ：援助者の基本的態度がクライアントに与える影響

15:45～16:10

新美亮輔

大学生のフィクション作品に関する記憶におけるアニメ

16:15～16:40

西岡直実

思春期・青年期におけるアニメの心理効果に関する調査研究の試みーその2 効果指標開発に向けて

OC会場（A館A154教室）

11:00～11:25

程斯

「同一化」ではない可能性ー女性向け「語りかけてくれる」CDの聴取経験をめぐって

11:30～11:55

劉雅欣

「孤立」したゴーシュと「集団」に融合するゴーシュー『ゼロ弾きのゴーシュ』（高畑勲

1982)における「社会性」

12:00~12:25

大澤幸

山田尚子監督作品における映像技法と文化的表現への考察

13:30~13:55

胡唯伊

『千年女優』と『東京ゴッドファーザーズ』にみる倫理性とその表現

14:00~14:25

萱間隆

「童謡トーカー」の誕生 — 1930年前後のアニメーションを中心に—

15:15~15:40

木村智哉

「メディアミックス」と「製作委員会方式」の断層：メディア史的観点からの再検討

15:45~16:10

山中幸生

日本に於ける『ジェラルド・マクボイン・ボイン』と『九ちゃん!』（日本テレビ）に関する調査の経緯と経過報告

16:15~16:40

権藤俊司

TV放送黎明期における「リミテッドアニメーション」——『Crusader Rabbit』の場合

16:50~17:00 閉会式（B会場・A153教室）

大会二日目 8月30日（土曜）研究発表タイムテーブル

A会場（A152教室）

B会場（A153教室）

C会場（A154教室）

発表枠1 11:00~

浜渦理起

森友令子

程斯

日本アニメーション学会第27回大会概要集

11:25			
	ソユーズムリトフィルム初期作品における自然表象 1936-1938	「演出を心ざす諸君たち」 指導者、教育者としての持 永只仁の側面より	「同一化」ではない可能性——女性向け「語りかけてくれる」CDの聴取経験をめぐって
司会：宮本裕子		安藤圭祐	デュリス ガブリエル

発表枠2 11:55	11:30～		
	Arbana BAROLLI	野田佳邦	劉 雅欣
	アルバニアにおける日本アニメーション—イタリアの影響とテレビの存在—	教育系アニメーション制作におけるプリプロダクション工程を軸とした知財教育のアプローチ	「孤立」したゴースト「集団」に融合するゴースト——『ゼロ弾きのゴースト』（高畑勲 1982）における「社会性」
司会：新井佑季		安藤圭祐	一藤浩隆

発表枠3 12:25	12:00～		
	クシュブー バンサル	布山タルト	大澤 幸
	ファンダブとファンサブによる文化再構築：インドにおける日本アニメの参加型グローカリゼーション	タイムラインか？タイムシートか？	山田尚子監督作品における映像技法と文化的表現への考察
司会：新井佑季		小池隆太	一藤浩隆

昼休み

発表枠 4	13 : 00～	
	13 : 25	永田 司
		人形映画製作所での作品制作の記録　－ 7 冊の制作日誌から－
司会：洪愷均		

日本アニメーション学会第27回大会概要集

発表枠5	13:30～			
	13:55	洪愷均	田村かおる	胡 唯伊
		映像布袋戲におけるアニメーション映画的な空間構造	『宇宙戦艦ヤマト』をエコクリティシズムから読む	『千年女優』と『東京ゴッドファーザーズ』にみる倫理性とその表現
司会：西野毅史		アルト	ヨアヒム	川口茂雄

発表枠6	14:00～		須川亜紀子・石田美	
	14:25	宮崎しずか	紀・宮本裕子	萱間 隆
		リアルタイムに制御可能なピクシレーションガイドの開発と撮影実践	【パネル】アニメーション作品におけるジェンダー分析と方法論	「童謡トーキー」の誕生ー1930年前後のアニメーションを中心にー
司会：西野毅史				デュリス ガブリエル

(～14:55)

発表枠7	14:30～			
	14:55	仁藤潤		
		人形アニメーション制作の実践と取り組み		
司会：小池隆太				

休憩

発表枠8	15:15～			
	15:40	佐藤壮平	西郷 達雄	木村智哉

日本アニメーション学会第 27 回大会概要集

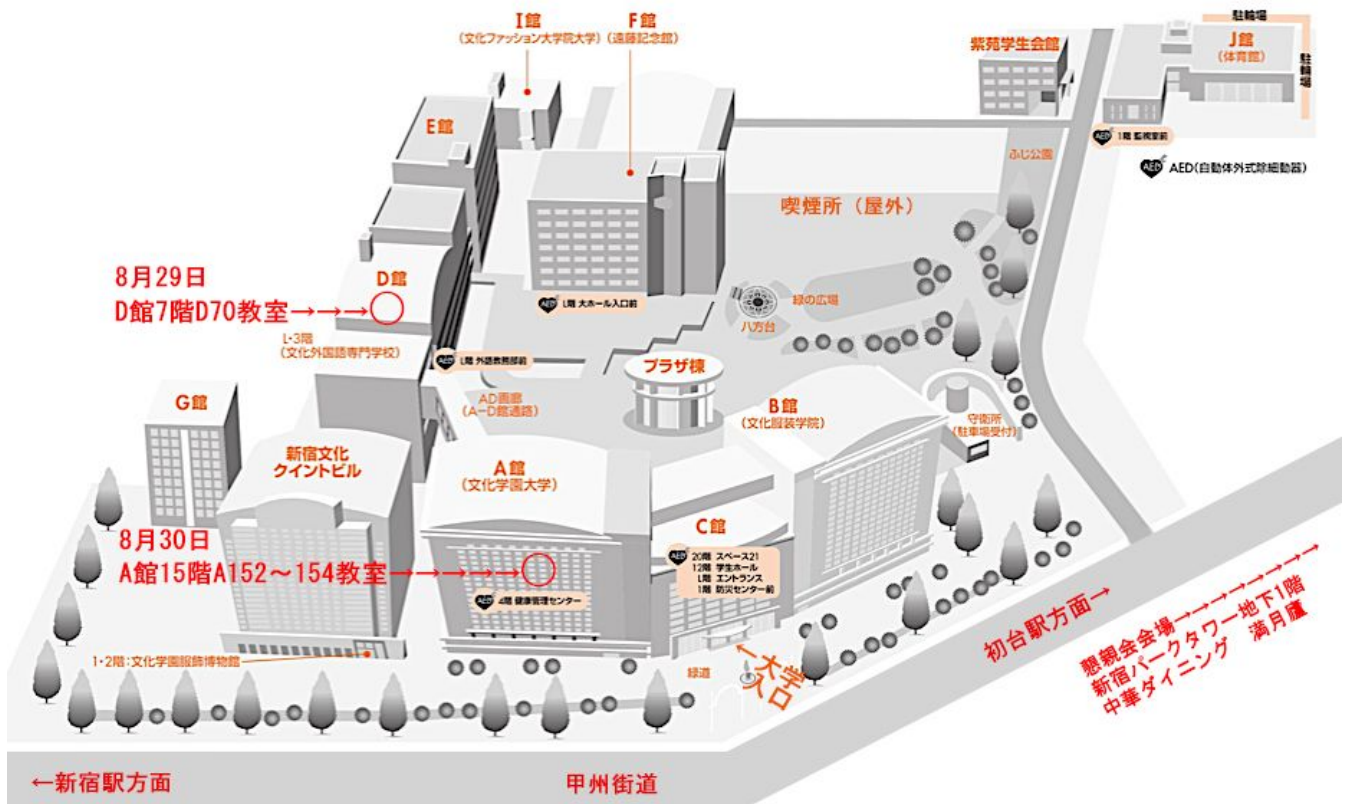
呈示間隔による動画像の 「動き」の検討	アニメーションから学ぶ： 援助者の基本的態度がクラ イアントに与える影響	「メディアミックス」と 「製作委員会方式」の断 層：メディア史的観点から の再検討
司会：宮崎しずか	野村康治	川口茂雄

発表枠 9	15 : 45～ 16 : 10	牧奈歩美	新美亮輔	山中幸生
		「観る行為」に特化した VR アニメーションの表現 分析—『Oto's Planet』と 『Ito Meikyu』を中心に	大学生のフィクション作品 に関する記憶におけるアニ メ	日本に於ける『ジェラルド ・マクボイン・ボイン』と 『九ちゃん!』（日本テレ ビ）に関する調査の経緯と 経過報告
		司会：仁藤潤	野村康治	小林翔

発表枠 10	16 : 15～ 16 : 40	程由小斐	西岡直実	権藤俊司
		アニメにおけるバンド演奏 場面の分析—『けいおん』 等を中心にして	思春期・青年期におけるア ニメの心理効果に関する調 査研究の試み—その 2 効 果指標開発に向けて	TV 放送黎明期における 「リミテッドアニメーショ ン」——『Crusader Rabbit』の場合
		司会：足立加勇	西郷達雄	小林翔

16 : 50～				
17 : 00			閉会式	

会場：文化学園大学



8月29日（金）

D館7階D70教室への行き方

C館入口から学内へ入場し、左の「A館：低層階エレベーター」で5階へ上がって下さい。

※「A館：高層階エレベーター」では5階に止まりませんのでご注意ください。

案内に沿って5階の廊下を真っ直ぐ進み、突当たりを右折し、連絡通路「AD画廊」を直進します。

通路突き当たりの左側がD館6階となりますので、階段を1階上がって7階に行きます。

D70教室のロビー（自販機がある）内の左に29日の大会受付があります。

8月30日（土）

A館15階A152～A154教室への行き方

C館入口から学内へ入場し、左の「A館：高層階エレベーター」で15階へ上がって下さい。

廊下の A151 教室に 29 日の大会受付があります。

※大学の入口はC館（女神像のある入口）のみになります。

※5 階、15 階とも A 館と B 館のフロアは独立していて、つながっていませんので、必ず A

館のエレベーターをご使用下さい。

学会賞受賞記念スピーチ



米村みゆき

学会賞：『映像作家 宮崎駿 〈視覚的文学〉としてのアニメーション映画』

贈賞理由

著者である米村みゆき氏は、文学研究の領域において、アニメーションを研究対象に取りあげた先駆者として知られる研究者である。氏は、活字による文学作品と同様に、アニメーションの読解・分析を行い、アニメーションを「視覚的文学」と位置付けた。本書がとりあげる作品は、誰もが知るジブリ作品、特に宮崎駿監督作品である。宮崎監督作品は、たとえ、それが原作を持つ作品であっても、宮崎監督独自のストーリー展開が魅力となっている。そのため、宮崎監督作品は良い意味で原作とは別の新たな作品として生み出されているように感じられる。米村氏は、宮崎監督の独自性を語るにあたり、「原作に準拠しつつ添加した脚色」を〈翻案〉の手腕と評価し、それは、文学作品である原作が持つ「行間を可視化」する巧みに結びつく」と指摘する。宮崎監督の作品への思いや制作の背景について、映像はもちろん、他の作品との比較、ロケハン、絵コンテなど、様々な資料を駆使した分析を行うことによって、氏は、アニメーション映画の研究方法を確立しようとしている。本書は、アニメーション作品の新たな解釈を提示する高度な論考であるが、講義録の文体をとって説明されているため、学生や一般の読者にとっても読みやすい本となっている。文学研究においてアニメーション研究方法を確立し、アニメーションの分析的な鑑賞方法を広める本書は、学会賞に相応しいものといえよう。

講演者プロフィール

名古屋市生まれ。現在は専修大学文学部教授。博士（文学）。

名古屋大学大学院文学研究科、日本学術振興会特別研究員（PD）等を経て、2009年より専修

大学文学部に在職。ブリテッシュコロンビア大学アジア研究センター客員教授（2019年）。専門領域は日本近現代文学、アニメーション文化論。『宮沢賢治を創った男たち』（青弓社）で第28回日本児童文学学会奨励賞受賞。主要著書に『アニメーション文化55のキーワード』（共編著、ミネルヴァ書房）、『ジブリ・アニメーションの文化学』（共編著、七月社）、『映像作家 宮崎駿』（早稲田大学出版部）など。“Hayao Miyazaki as a Magician of Adaptation in Kiki's Delivery Service, Studio Ghibli Animation as Adaptations, Bloomsbury USA Academic、最新刊は『宮沢賢治を創る人びと』（七月社）。

研究発表概要

A 会場（A 館 A152 教室）

ソユーズムリトフィルム初期作品における自然表象 1936-1938

浜渦理起（東京大学大学院総合文化研究科博士課程）

キーワード

ソ連、ロシア、動物、自然、ソユーズムリトフィルム

発表概要

本発表では、1936 年から 1938 年にかけてソ連のアニメーションスタジオ、ソユーズムリトフィルムで制作された作品にみられる自然表象の性格を明らかにする。

1936 年にソ連で設立されたソユーズムリトフィルムは、分散して存在していたアニメーション産業を集約する形で誕生した。設立当初のソユーズムリトフィルムでは、主な観客として子供を想定し、高度な技術と生産性を持つアメリカのアニメーション産業を模範に、セル・アニメーションの制作が進められた。

しかし、この時期のアニメーションは、後のアニメーターや研究者によって、アメリカのアニメーションを無批判に受容し、ソ連アニメーション独自の性格を損なったとして批判の対象となった。そうした批判の中では「ロシア性」や風刺的性格の欠如が問題視され、アメリカからの影響は、時にスターリン個人の嗜好とも結びつけられつつ、不自然で望ましくないものとして否定的に捉えられた。

しかし、設立当初のソユーズムリトフィルム作品は、アメリカのアニメーション作品の影響を強く受けつつも、独自の性格も認められる。本発表では、スタジオが設立された1936年から、スタジオの方針転換が始まる1938年までに制作されたアニメーション作品の性格を、自然表象を手掛かりとして考察する。アメリカのアニメーション作品の強い影響のもとで作品の中心に置かれるようになった、動物キャラクターや自然空間といった自然表象に焦点を当てることで、この時代のソ連アニメーションの性格の一端を明らかにしたい。

ソユーズムリトフィルム最初の作品とされる『アフリカは暑い В Африке жарко』（1936）や『にぎやかな航海 Шумное плавание』（1937）のような作品で

は、キャラクターのデザイン、立体的な運動といった点において、アメリカのアニメーション作品を模倣が見られる。しかし、キャラクターの反抗的、トリックスター的な性格の欠如などにより、その模倣は完全なものではなかった。一方で、スターリン期に再評価されたジャンルであるおとぎ話の動物表象や、作品の主な観客として想定されていた子供との親近性によって動物キャラクターは性格づけられた。

自然空間に関しては、『アフリカは暑い』や『返された太陽 Возвращенное солнце』（1936）などの作品で、北極圏における自然の征服という社会主義リアリズムの神話を変奏するような、エキゾチックな空間がしばしば作品の舞台に選ばれた。一方で、現代のソ連が舞台となることは実質的に無く、作品の舞台は時間的、空間的に、共産主義の未来から切り離され、周縁化されていた。

総じて、自然は一貫して、エキゾチックな他者として表象され、未熟な存在、もしくは、打ち倒され、克服されるべき存在として位置づけられた。

アルバニアにおける日本アニメーション—イタリアの影響とテレビの存在—

Arbana BAROLLI（新潟大学現代社会文化研究科博士研究員）

キーワード

アニメーション、ローカリゼーション、受容、教育、テレビ

発表概要

アルバニアで最初に日本アニメーションが放映されたのは 1980 年代である。当時の社会情勢の中で、なぜ日本の作品の放送が許可されたのだろうか。日本アニメーションの浸透過程を、社会主義時代、民主主義体制へ移行した混乱期、と現在の 3 期に分けて、特に、社会主義時代に放送された日本作品に注目し、社会主義時代から現在にかけて、日本アニメーションの浸透過程がどのように変遷したのか、またその文化的・社会的意義を明らかにする。

アルバニアのメディア事情として、社会主義時代にはドイツ民主共和国とイタリアが、現在ではイタリアとアメリカが、絶大な影響力を有し、日本アニメーションもそれらの国を経由してアルバニアに持ち込まれた経緯がある。このように、アニメーションが外国で浸透する過程には、直接相手国に持ち込まれるケースだけでなく、第三国を経由して持ち込まれるケースもある。一度他国で編集とローカリゼーションされ、さらにアルバニア特有の歴史や社会状況の中で、二度ローカリゼーションされる。

1980 年代にテレビの電波はアルバニア全国に届き、どのメディアよりも幅広い年齢層に影響を与えた。外国のチャンネルを視聴することでアルバニアを囲んでいた有刺鉄線の向こうの世界を見ることができた。アルバニア西部の子供たちは、国营放送局 TVSH が放送していた日本アニメーションを見ていたが、さらに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も日本アニメーションを見ていた。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子供たち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子供たちとは違ったことがこれまでの研究調査で分かっている。アルバニア西部の子供たちのほうが知識が豊富だった。しかし、イタリアで人気があるのにアルバニアでは放送されていない日本のアニメーションもある。例としては、『ドラえもん』や『クレヨンしんちゃん』などがある。『ドラえもん』の主人公のび太は「失敗ばかりする子供」であり、『クレヨンしんちゃん』のしんちゃんの「下品な行動」は、アルバニアの親の教育方針と一致しない。アルバニアでは、テレビは子供が模範的主人公を見るための教育ツールと見なされている。しかし、のび太もクレヨンしんちゃんもそのような模範にはなれない。歴史的に、アルバニア人は侵略から国を守るため

に強い男の子を育て、教育しなければならず、男の子は強く、困難な状況に勇敢に立ち向かうことができなければならないという固定観念が深く根付いている。

ファンダブとファンサブによる文化再構築：インドにおける日本アニメの参加型グローカリゼーション

クシュブー バンサル（デリー大学東アジア研究科博士課程後期）

キーワード

インドのファン、参加型グローカリゼーション、再文脈化、著作権、文化的所有権

発表概要

日本のアニメは多くの国の主流の文化製品となっている。規制された翻訳や翻案、公式の吹き替えや字幕の増加と、ファンサブ（ファン字幕）やファンダブ（ファン吹き替え）といった形態も並行して出現している。この現象では、アニメ内容が創造的及び非公式方法で翻案されている。このような過程は、グローカリゼーション、ユーザーが自分のやり方でメディアを使いこなす力、そして文化的交渉といった複雑なダイナミクスを明らかにしている。

本要旨は、インドのアニメファンによって自発的に制作されるファンダブとファンサブの実践に焦点を当て、インドにおいて日本のアニメがどのように再文脈化されているかを明らかにする。これらの翻案はインドの言語的・文化的感性に合わせて調整され、日本のアニメ作品に新たな意味と物語性を与えている。本要旨は、インドのファンによって、『クレヨンしんちゃん』と『ドラえもん』という代表的な作品を取り上げ、どのように再構築されているかを分析する。

企業主導の公式翻案では、対象となる視聴者層の拡大や市場性を重視し、コンテンツはしばしば標準化・編集・無害化（sanitized）される傾向にある。一方で、ファン主導の活動は、単なる翻訳作業を超えた文化的実践として位置づけられる。さらに、「参加型グローカリゼーション」の一形態であり、ファンがコンテンツを受動的に消費するのではなく、能動的に再解釈・再構築する主体として関与していることを示している。

こうしたファン主導のグローカリゼーションの実践は、インドにおけるメディア流通の非公式経済構を映し出している。実際、多くの場合、海賊版やユーザー生成コンテンツは、公式ライセンス商品よりも容易にアクセス可能であり、その影響力は無視できない。このような状況は、著作権の遵守やメディアの倫理的流通に関する問題提起を含むと同時に、ファンが果たす主体的な役割とその民主的可能性をも際立たせている。

結論として、このようなファン主導の現象は、アニメというメディア製品の文化的アイデンティティの再構築と国境を超えた変容を示唆する。アニメはもはや日本国内に限定された静的な文化財ではなく、各国のファンによる再解釈と再創造を通じて、動かつカスタマイズ可能

なグローバル・コンテンツとして位置づけられている。デジタル翻訳や吹き替えといった手法を媒介に、アニメの「文化的所有権」は流動的となり、新たなグローカリゼーションの形が生まれている。

参考文献

Craig, Timothy J. "Japan Pop!: Inside the World of Japanese Popular Culture". East Gate Book, 2000.

Lee, Hye-Kyung. "Participatory Media Fandom: A Case Study of Anime Fansubbing." Media Culture & Society, vol. 33, no. 8, pp. 1131-1147, Nov. 2011.

人形映画製作所での作品制作の記録ー7冊の制作日誌からー

永田 司（なし）

キーワード

持永只仁、人形映画製作所、制作日誌、人形アニメーション制作、CM制作

発表概要

1953年に中国から帰国した持永只仁は、1955年に電通映画社と教育映画配給社の後援を受け、稲村喜一と共同で人形映画製作所を設立、雑司ヶ谷の電通映画社現像所に間借りして1959年までに9本の子供向け人形アニメーション作品を制作した。これらは良質な子供向け作品として評価が定着しているばかりでなく、日本の人形アニメーション黎明期を切り開いた持永の功績は衆目の認めるところである。

佐賀大学芸術地域デザイン学部 角研究室には、持永只仁に関する原資料が多数保管されている。この中には1955年9月から1960年7月までに人形映画製作所のスタッフによって書かれた7冊の制作日誌がある。本研究では、これら7冊の制作日誌の記載内容を精査し、日々の作業内容に加え、来訪者やイベントなど、当時の人形映画製作所での制作状況を明らかにした。

各制作日誌の記載期間と主な記載内容は以下の通りである。

制作日誌1：1955年9月、1956年1月?6月（『五匹の子猿たち』『ビールむかしむかし』）、制作日誌2：1956年6月?9月（『ビールむかしむかし』『五匹の子猿たち』『ちびくろさんぼのとりたじ』）、制作日誌3：1957年4月?8月（『ふしぎな太鼓』『大洋漁業』CM）、制作日誌4：1957年8月?1958年7月（『こぶとり』『中外製薬』他CM制作）、制作日誌5：1958年9月?1959年7月（『王様になったきつね』他CM制作）、制作日誌6：1958年9月?1960年9月（助手会と職場会の議事録）、制作日誌7：1959年1月?1960年7月（『王様になったきつね』『ピノキオの新しい冒険』他CM制作）。

記録が抜けている時期や記載内容に多少の濃淡がありながらも、制作日誌は自主作品の制作過程、CMの受注と制作状況、スタッフの人材育成や職場環境、人材交流、そのほか人形映画製作所をとりまく状況などを読み取ることができる貴重な記録である。本発表ではこれら日誌の概要を紹介し、一部を抜粋して詳細を報告する。

映像布袋戲におけるアニメーション映画的な空間構造

洪愷均（関西学院大学大学研究員）

キーワード

映像布袋戲、アニメーション映画的空間、多層性、アニメティズム、コンポジティング

発表概要

2022年、霹靂多媒體による布袋戲映画『素還真』が、台北映画祭で「最優秀アニメーション映画賞（最佳動畫片）」を受賞した。しかし、この結果は「CG技術を用いていても、映像人形劇はアニメーション映画（animated film）と呼べるのか」という大きな論争を巻き起こした。

実のところ、こうした事例は台湾に限らず、海外にも見られる。たとえばNetflix配信の『ダーククリスタル: エイジ・オブ・レジスタンス』（2019）は、人形とCGIを融合させた作品として高く評価され、クリティクス・チョイス・テレビジョン・アワードや視覚効果協会などのアニメーション関連部門においてノミネート・受賞を果たした。一方、アカデミー賞長編アニメーション映画賞（best animated feature）は、「モーションキャプチャーやリアルタイムの人形操演をアニメーション技術とは認めない」と明記し、定義の混乱を防ごうとしている。こうした動向からも、映像人形劇のアニメーション映画への包含は、技術とジャンルの融合が進む中で生じた、もはや必然的な現象と捉えるべきである。

興味深いことに、こうした論争がかえって民族学者テリー・シルビオの論考を想起させる。著書において、彼女は布袋戲、特に映像布袋戲の演出を「アニメーション」、すなわち「モノが蘇る現象」として捉え、人類学や演劇学の理論を参照しつつ独自の視点を提示した。他方で、拙稿「変質の美学」では、シルビオの見解を踏まえつつ、グラハム・ハーベイやアラン・チョロデニコなどの枠組みを参照し、現行のアニメーション映画論への応用を試みた。

しかしながら、映像布袋戲が「モノが蘇る現象」を共有しているとはいえ、アニメーション映画と同一視するには、依然として「制作方式の異同」という実践的課題が残る。とりわけ映像化されたからには、いずれも基本的に仮現運動に依存すると言えるが、前者にはさらにリアルタイムの操演という制作上の要素が関与している。また、三次元の実体を前提とするか、二次元を主とするかという基盤の差異（ただし、人形アニメーション映画という中間的なジャンルも存在する）による演出上の明確な違いも看過できない。したがって、両者を同一の範疇に収めるには、概念整理だけでなく、制作技法における原理的な共通点の検討も不可欠である。

以上を踏まえ、本発表では映像布袋戲の撮影現場に注目し、そこに内在するアニメーション映画的空間構造について論究する。端的にいうと、人形や舞台セットなどの立体物/実物を中心に用いるが、映像布袋戲の撮影では「半山」や「台車」といった装置によって、マルチプレー

ン撮影台の如く多層的構成がなされ、その演出と編集に多大な影響を与えている。そこで、トーマス・ラマールが提唱する「アニメティズム」や「コンポジティング」といったキーワードを出発点に据え、映像布袋戯における空間構成の特異性がアニメーション映画における空間論の射程をいかに拡張しうるかを詳細に検討する。

リアルタイムに制御可能なピクシレーションガイドの開発と撮影実践

宮崎しずか（比治山大学短期大学部）

キーワード

ガイド、リアルタイム、ピクシレーション

発表概要

本研究では、ピクシレーション作品の制作において、現場の状況変化に即応可能な、リアルタイム遷移型のピクシレーション撮影用ガイドの開発と撮影実践を報告する。ピクシレーションとは、実写の人物や物体を1コマずつ動かしながら撮影するアニメーション技法であり、滑らかな動きや演出意図を実現するには、あらかじめ設計された動作ガイドが極めて重要である。一方で、撮影現場では天候、照明、出演者の動きといった外的要因が予測しづらく、静的かつ固定的なガイドでは、即興的な判断や現場対応が困難であるという課題があった。

本研究では、複数の動作ガイドパターンを事前に設計し、Unityなどのゲームエンジンを用いて、撮影中にそれらをリアルタイムで選択・切り替え可能なシステムを構築した。タブレットやキーボード入力によってガイドを即時に遷移させることで、状況に応じた柔軟な演出制御が可能となる。本手法は、従来の完全に演出されたフィクション作品とは異なり、状況に開かれたアニメーションの制作を可能にするものであり、ピクシレーションにドキュメンタリーの視点を導入する新たなアプローチとも言える。

前年度の発表では、卓上で複数の立方体を用いた小規模なプロトタイプを提示した。プロジェクターによって机上にガイドの動きを投影し、それに沿ってキューブを動かすという方式であったが、今回はその枠組みを拡張し、人物や大型の物体を対象とする中〜大規模な撮影を試みた。ガイドの視認性や操作性の確保、現場での操作負荷の低減、被写体との同期精度など新たな課題が生じたが、プロトタイプの設計、現場での試行錯誤、そして映像作品の制作を通して実践的な検証を行った。

その結果、リアルタイムでのディレクションが可能になることで、計画された演出と即興的判断の往還が作品に深みをもたらし、現場の変化や偶発性を取り込んだアニメーション表現が可能となることが確認された。また、制作に参加する複数のスタッフやパフォーマーとの共同作業の中で、ガイドが監督の指示としてだけでなく、場を調整するインタフェースとしても機能することが明らかとなった。

本発表では、リアルタイムに動的切り替え可能なガイド設計の方法、撮影中の運用プロセス、現場で生じた予期せぬ即興性が作品に与えた影響などを紹介し、アニメーション制作における計画性と即興性、フィクションとドキュメントのあいだを横断する制作手法の可能性を提示す

る。

人形アニメーション制作の実践と取り組み

仁藤潤（和洋女子大学）

キーワード

チェコ、人形、立体、コマ撮り、ストップモーション

発表概要

2005 年、主に人形アニメーションを学ぶため、チェコ共和国のプラハから列車で 5 時間ほどの Zlin（ズリーン）という街にあるフィルムスクールに進学した。1 年次は、立体アニメーションの授業において、人形、半立体、切り絵アニメーションの課題が課せられ、平面の授業では、手描きアニメーションの課題をこなした。例え立体を専門的に学ぶことを希望している学生であっても、立体と平面の技術を授業を通して学ぶことがスクールの方針であった。学生はボールジョイントアーマチュア（球体関節）を使いアニメートの課題に取り組むが、アーマチュアそのものの作り方を具体的に教わる機会はない。アーマチュアは、技師に発注するという方針であった。私は、在学中に卒業制作の為に 2 体のアーマチュアをデザインし技師に発注し作成した。近年では、人形を固定する為に、タンクと呼ばれる器具を使っているメイキングなどを目にする機会が多いが、当時は、重い人形を固定する為には、セットの床に穴を開けて床の下からネジを出し、踵もしくはつま先部分と固定していた。2024 年春季大会（佐賀大学）のシンポジウムにて、持永作品では球体関節は高価な為、多くの場合、針金の人形を使い、虫ピンで足を固定していた事を確認した。人形をネジで固定するとピタッと安定して静止するが、穴をあけたり埋めたりの手間がかかる。半立体アニメーションは、垂直位置に撮影用のカメラを設置し、マルチプレーンの撮影台に人形や背景などの素材を配置する。レイヤーは、人形用のガラスのレイヤー、近景用のガラスのレイヤー、背景のレイヤー等、合計 2?3 つの層が一般的であった。レイヤーが増えればその分、照明も複雑になり、デメリットも増える。人形アニメーションは空中で静止する事ができない為、天糸で吊ったり、タンクで固定して Adobe Aftereffects 等で処理するなどの手間がかかるが、半立体作品はガラス等の上に配置する為、空中で静止する表現が容易に出来る特徴がある。授業では人形の簡易的な作り方は教えてもらえるが、基本的には試行錯誤を行い各自で作る必要があった。安定性を考えると人形はある程度の重みが必要であること、ガラスの写り込みがある為、人形の裏側は黒くする事、人形の素材は光沢感があるものより、マットな素材がより良い、などの具体的なアドバイスを受ける機会が日常的であった。半立体のパペットを固定する為の器具は何でもよいのであるが、当時は鉛線を渦巻上にする方法を提案された。重くて安定していた為、好都合だが鉛線は高価で、扱いにも注意が必要である。切り絵は、コストが掛からない、広いスペースは要らない、半立体と

同様、空中の表現が簡単に出来るなど、見た目は平面的であるがマルチプレーンでの撮影の為、背景や近景をぼかしたりすることにより、手書きアニメーションとは違った立体的な絵作りが出来る。

呈示間隔による動画像の「動き」の検討

佐藤壮平（目白大学）

キーワード

ISI 仮現運動 視覚情報処理

発表概要

ヒトの視覚系は連続系である実運動と離散系の仮現運動どちらに対しても同様の動きを見ることができる。連続系である実運動の動きは瞳孔を通して網膜状に投影される像の連続的に生じる変化であり、途切れることなく網膜像に映し出される。一方、離散系である仮現運動では、間欠的な網膜像への入力であるにもかかわらず、ヒトの視覚情報処理プロセスによってそこに一連の動きを見ることができる。仮現運動はこの時系列上の情報処理プロセスの一例である。Wertheimer (1912) によって検討されたこのメカニズムは、呈示された 2 つの視対象を呈示時の切り替わりである呈示時間間隔、即ち ISI (Inter Stimulus Interval) により視覚的な情報処理が変化するという点である。Wertheimer は同時時相、最適時相、継起時相という 3 種の「動きが見える」ために必要な要件を示している。2 つの視対象が同時に見えたとき知覚される同時時相では 30ms 以下、動きとしての持続性が生じる最適時相は 60ms、動きではなく独立した呈示として知覚される継起時相は 200ms 以上と、視覚呈示における 2 枚の対応関係、即ち前者の後に呈示対象が出るまでのブランクにより動きの解釈が変化することを示している。この仕組みは、映画など動きをコマ撮りされたものや、走査線で像を再現する CRT によるテレビジョンと動きが見える仕組みの間に整合性があり、動きを呈示するメカニズムの間をつなぐものである。映写機においても回転シャッターの遮蔽機構が相当する部分であり、動きを見るメカニズムの間をうまく接続しているかのように見える。

しかし現在主流となっている呈示デバイスである LCD やその応用である液晶プロジェクターのでは、従来の映写機や CRT のように 1 フレーム及び 1 フィールドの呈示時間内で 1 画面を走査する瞬間的なスパイク状のインパルス型呈示ではなく、1 フレームあたりの呈示時間内において常時呈示されるホールド型の呈示である。この場合シャッターやブランクに相当する部分が存在していないため、仮現運動のメカニズムをそのまま当てはめることは困難である。また 1 枚の呈示時間の長さは動きの劣化として現れるため、その対策としてバックライト点滅など疑似インパルス駆動による間欠表示の実装例が栗田 (2007) にて紹介されている。このように動画像呈示にはブランク区間が動きの見えに影響することが説明されている。

本発表では、外部パルスジェネレーターによる外部からプロジェクターのランプ部を制御可能にすることで、電氣的にパラメータ可変のシャッター機構を搭載した。これにより ISI の違い

が動きの「見え」にどう影響するのかを実験的に検討する装置を製作した。そこでISIによる動きの見え方への影響や、映写機でも用いられた同一コマの繰り返し表示における動きの見え方への影響を紹介する。

「観る行為」に特化したVRアニメーションの表現分析—『Oto's Planet』と

『Ito Meikyu』を中心に

牧奈歩美（東京芸術大学大学院映像研究科）

キーワード

VR, VR アニメーション, XR

発表概要

近年、VR作品は没入感やインタラクティブ性を活かした表現が注目されており、ゲーム的要素や操作性を重視した作品が多く制作されている。しかし一方で、身体操作よりも「観る行為」そのものを中心に据えた作品が登場し始めており、VRというメディアの特性を活かしながらも、受動／能動の二項対立を越えた新たな鑑賞体験を提示している。とりわけアニメーションにおいては、動きや変化を生み出すことと、それをどう「見せるか／見るか」という構造の関係性が本質的であり、VRという空間的・身体的な環境においてその構造が再定義されつつある。

本発表では、2つのVRアニメーション作品——惑星を手で回しながら観察する『Oto's Planet』、視線のみで迷宮を進む『Ito Meikyu』——を取り上げ、VRにおける「観る」ことの能動性、詩的体験の創出、そして空間的な物語構造について考察する。これらの作品では、複雑な操作は必要とされず、視点の動きや空間の中の視覚的探索そのものが、時間的・物語的体験を形づくっている。とくに『Ito Meikyu』は、インディペンデントアニメーション作家による手触り感のある造形世界と、詩的で非線形な空間構成が特徴であり、「見ること」が視覚的身体の移動とともに詩的な意味を生成している。

これらの分析を通じて、VRアニメーションにおける「観る」という行為が、単なる受動的鑑賞ではなく、身体的で感覚的な参与行為となる構造を明らかにする。さらに、視覚を通じたナラティブの生成、時間よりも空間を基盤とした表現、視線による操作や移動が意味の構築とどのように関係しているのかを論じ、アニメーションにおける「観ること」の拡張としてのVR作品の意義を検討する。

アニメにおけるバンド演奏場面の分析ー『けいおん!』等を中心にして

程由小斐（学生）

キーワード

アニメ、ガールズ・バンド、演奏場面

発表概要

2009年のアニメ『けいおん!』の放送を契機として、女子高生が学校でバンド活動を行うという「ガールズ・バンド」フォーマットは一気にブームとなった。それ以降、『SHOW BY ROCK!!』（2015年）、『BanG Dream!』（2017年）、『ぼっち・ざ・ろっく!』（2023年）などの人気作品が次々と登場している。とくに2020年以降のアニメ市場において、ガールズ・バンドをテーマとした作品は急増しており、同じく音楽を軸に少女キャラクターの物語を描くアイドルアニメと並んで、現代のアニメ市場で活躍している。

とはいえ、ガールズ・バンドをテーマにする作品の主人公は、アイドルアニメのようにお互い競争し、ステージで輝きたい少女たちではない。むしろ平和の日常生活で偶然音楽を接触し、バンドをやることによって元の自分を変えたいという設定が多い。そのため、ガールズ・バンドアニメはしばしば日常系（いわゆる「空気系」）アニメと音楽アニメの中間に位置づけられ、その物語の時間性に巡る言説が多い。広瀬正浩は「成長」という観点から『けいおん!』における時間性について論じている。広瀬は、「『成長』とは、『Aの時間』から『Bの時間』へと至る連続、あるいは跳躍によって成り立つ、きわめて時間的な営為である。」と定義し、『けいおん!』の主人公・平沢唯たちが新たな自分へ変化したいという動機は、従来の「空気系」の解釈から逸脱していると主張した。（広瀬 2013：10-14）

そこで、本研究は以上の言説を踏まえて、いままで看過された主人公の動機と密接に関わるバンドの演奏シーンに着目したい。アニメにおける歌唱シーンもしくは演奏シーンはしばしばキャラクターの回想や未来の場面を挿入し、物語の時間や空間を越えていく。しかし、ガールズ・バンドの演奏シーンは、キャラクターの全体像を描写しながら、キャラクターの心境に合わせて表情及び動きという「写実性」も見られる。

本研究ではガールズ・バンドをテーマにした代表的なアニメ作品を対象とし、それらにおけるキャラクターの仕組みおよび物語構成（日常生活／演奏シーン）を分析し、その時空間の構造を考察する。さらに、それを受容する視聴者の欲望のあり方を再検討する。

参考文献

広瀬正浩. 「空気系」という名の檻：アニメ『けいおん!』と性をめぐる想像力『言語と表現

一研究論集一』(10)2013.p10-p14.

B 会場（A 館 A153 教室）

「演出を心ざす諸君たち」指導者、教育者としての持永只仁の側面より

森友令子（大阪芸術大学）

キーワード

持永只仁、演出、アニメーター、アニメーション制作、アニメーション教育

発表概要

「君は将来何をやりたいと思うか？はい、私は演出をやりたいと思います。若し君がこの会社に入っても演出の仕事は君にはまわって来ないよ。それでも良いのかな。演出の勉強は出来ないのですか。君、ここは勉強する学校ではないんだよ。仕事をするところなんだ。演出とは一体なになのだろう」

この一連の文章は、中国初、日本初の人形（パペット）ストップモーションを手掛け、中国、日本においてアニメーションに携わる人材の育成を行なった持永只仁が残したノート「演出 1982.5～」の冒頭に書かれたものである。このノートには、演出のみならず、映画を学ぶこと、観客の重要性、アニメーターと技術との関係性、芸術や美について、コンピュータによるアニメーションなど多岐にわたって、演出を志す者に話すことを想定したかのように書き記されている。持永が残した資料や中間生成物などは佐賀大学名誉教授 佐賀大学芸術地域デザイン学部客員研究員角和博氏のもと保管され、持永只仁アニメーション研究会、持永只仁アニメーション研究会 2.0 にて、デジタルテキスト化、整理が進められている。

本研究はアニメーターとしてだけでなく、指導者、教育者としての持永の側面に注目し、持永が新人または助手に求めた「演出家」「アニメーター」としての心構え、考え方、日々の研究、勉強についてなどを、持永の自伝と持永が書き記したノート「演出 1982.5～」から整理する。

持永の指導者としての始まりは1944年の『フクちゃんの潜水艦』で、教育者としての始まりは中国に1948年の『甕中捉亀』以降であると考えられる。「演出 1982.5～」には、持永が考える演出の定義として次の様子に書いている。「一つの題名 脚本がありそれをあますところなくその人の感覚で観客にうったえる。その為にその組立てを仕立て音楽をまとめ時間と省略をたくみにあしらい フィルムを通してうったえる仕事を組立てること」。

持永はアニメーション映画を作ることに對して、基礎を知っていれば、誰にでも出来ると書

いているが、「本当の演出家となると まずフィルムの長さ どこに山を持って来るか 絵コンテ つまり画面の構成 組立て と音楽との関係 必要な科白、セット、色彩、キーライト、カメラの高さ、などなど 一通りの考え方をまとめなければならない。そうでないとスタッフは動けないのである」と、演出家に求められる必要最低限の内容を的確に挙げている。また、スタッフにも「アニメーション映画の場合 動画の中割の仕事をする人は別だが 原画を描く人 人形映画のアニメーターなどは 演出と言うことに 少なくとも勉強し その為の修養をつむ必要がある」としている。「演出 1982.5～」に書かれている内容には、アニメーションバイブルの一つと言える『The Illusion of Life 生命を吹き込む魔法』に匹敵するものがある。『The Illusion of Life 生命を吹き込む魔法』は動画のみのアニメーションについて言及しているが、持永は、動画だけでなく、人形アニメーションについても述べている。東洋においてアニメーションに対する考え方、後進への指導などを独自に構築していったと考えられるのではないだろうか。

教育系アニメーション制作におけるプリプロダクション工程を軸とした知財教育のアプローチ

野田佳邦（大分県立芸術文化短期大学）

キーワード

知財教育、アニメーション教材、啓発動画、プリプロダクション、教育モデル

発表概要

本発表では、大学生が主体となって取り組んできた教育系アニメーションの制作実践について報告し、その教育的意義について検討する。近年、著作権や産業財産権といった知的財産に関する教育は、高等学校で必修化された「情報Ⅰ」にも取り入れられ、その基礎的理解が求められるようになった。しかし、若年層にとって知的財産の内容は複雑であり、日常との結びつきを感じにくい側面もある。実際に「権利の話は難しいと思っていた」、「SNS等の日常生活に密接に関わっているとは知らなかった」と語る学生も少なくない。こうした課題に対し、当研究室では、大学生自身が大学で学んだ知的財産に関して、同世代に向けてわかりやすく伝えることを目的としたアニメーション教材や啓発コンテンツの制作に取り組んできた。

当研究室における実践では、企画立案、字コンテ、キャラクターデザインといったプリプロダクション段階に相当する工程を教育活動に取り入れている。学生たちは、講義やゼミ研修などを通じて知的財産に関して学んだ上で、テーマに応じたキャラクターやストーリーを考案し、解説アニメーションやミュージックビデオ（MV）等の企画・構成を行う。限られたリソースの中で、伝えるべき情報をどう取捨選択するか、どのようにして若年層が興味を引く構成に仕上げていくかという視点も重視している。

完成映像の制作は動画制作会社に委託しているが、学生たちは納品前の各工程のチェックや修正提案も行うことで、制作全体の流れを学ぶ機会を得ている。制作工程を俯瞰的に体験することで映像制作への理解を深めることができ、表現方法にも工夫が見られるようになった。さらに、同世代である若年層に向けた発信を意識しているからこそ、学生ならではの視点や感性が随所に反映されていると言える。

これまでに制作された作品は、産業財産権及び著作権に関するアニメーション教材や、海賊版の利用抑止をテーマとした情報モラル啓発動画、著作権を題材にした啓発MVなどがあり、いずれもYouTubeで公開しているほか、高等学校における授業やセミナー等での活用も進められている。

さらに、この取り組みを発展させ、現在は高校生と大学生による高大連携プロジェクトも進

行中である。混成チームを作り、大学生が著作権の知識やこれまでの創作経験を高校生に伝えながら、著作権に関する新たな啓発アニメーションを共同で企画している。

このような実践を通じて、“楽しい創作”という体験から学びが深まると同時に、学習者同士が知識や問題意識を共有しながら新たな価値を生み出す循環的な教育環境の構築を目指している。特に、知的財産をテーマとしたコンテンツ制作の場合においては、制作を通じて実際に知的財産の創出や活用を体験できるため、実践的な知財教育として高い効果が期待できる。

タイムラインか？タイムシートか？

布山タルト（東京藝術大学大学院）

キーワード

タイムライン、タイムシート、アニメーション教育、アニメーティング、プログラミング

発表概要

本発表では、アニメーション制作ソフトウェアのユーザインターフェース(UI)である「タイムライン」と「タイムシート (Exposure sheet, X-sheet)」に焦点をあて、主に中等教育でのアニメーション教育における有用性、つまりプロの制作工程における利便性とは異なる視点からの比較検討を行う。

一般的にタイムラインは時間軸が横方向で示され、表示スケールに応じて秒やフレーム等の最小単位が可変的に示されるのに対し、タイムシートでは時間軸が縦方向で示され、1行1コマの固定的な表形式で示される。現在普及しているアニメーション制作ツールの多くはタイムラインを採用しているが、日本の手描きアニメの制作工程ではタイムシートが指示書としての重要な役割を担うため、ソニーグループが開発中の AnimeCanvas のようにプロ向けツールにはタイムシートを基本とするものもある。そうした中、発表者が美術教育系の学会で2回に渡って発表したアニメーション教育支援ツール KOMA CHECKER は、中等教育での活用を目指しているにも関わらずタイムシートを採用した珍しい例である（布山 2022, 2024）。それらの開発の基礎となる理論的検討といえるのが布山（2023）で、計画と実行に基づく行為としての「プログラミング」と、動きの表現における偶然性やエラーを積極的に取り入れ本質的に遊びと通じる活動としての「アニメーティング」という対概念を定義し、それらがいわゆる「プログラミング教育」や「アニメーション教育」といった既存の教育の区分を捉え直すための、メタ概念になりうると論じた。

発表者がこれまで開発してきたツールを両概念で整理すれば、2008 年から開発している KOMA KOMA は「アニメーティング」の側面を支援するツールであるのに対し、上述の KOMA CHECKER は「プログラミング」の側面を支援するものであったといえる。しかし、なぜ後者でタイムシートを UI に採用したかの根拠は、必ずしも明確ではなかった。そこで本発表では、そもそもタイムラインとタイムシートの違いとは何かに焦点をあて、それらの違いを教育的観点から再検討する。具体的にはデジタル化以前も含めたアニメーション制作におけるタイムラインとタイムシートの歴史を概観し、既存のアニメーション制作ツールの UI で、タイムラインとタイムシートのどちらがどのように採用されているかを事例分析した上で、教育の目的に照らした有用性について論じる。

- ・布山タルト(2022)「アニメーションにおける動きの表現探求ツールの開発」第44回美術科教育学会東京大会
- ・布山タルト(2023)「プログラミングとアニメーティング」日本アニメーション学会 秋の研究集会@新千歳
- ・布山タルト(2024)「アニメーションにおける動きの表現探求ツールの開発②」第46回美術科教育学会弘前大会

『宇宙戦艦ヤマト』をエコクリティシズムから読む

田村かおる（大学院生）

キーワード

宇宙戦艦ヤマト エコクリティシズム 公害 アポカリプス 1970 年代

発表概要

題目 「『宇宙戦艦ヤマト』をエコクリティシズムから読む」

（この発表の内容は、2024 年に Columbia University Press から出版された *Eco-Disasters in Japanese Cinema* の中の私の論文“Environmental Anxiety and the Toxic Earth of Space Battleship Yamato” です。）

1970 年は Earth Day 元年だった—アメリカの様々な都市で環境問題への意識を高めるためのイベントが華々しく開催された初めての年だったのである。その一方、日本では「公害元年」として記憶されている。1970 年は「公害国会」とも言われ公害関連の 14 法案が可決された。また 1971 年から 73 年にかけて、四大公害病裁判と言われた熊本水俣病、イタイイタイ病、四日市喘息、新潟県水俣病訴訟の判決が言い渡された。事実、都市では光化学スモッグが発生し、河川はヘドロで汚染され、海は赤潮で真っ赤に染まっていた。

1974 年から放送された TV アニメ『宇宙戦艦ヤマト』（全 26 話）には当時の社会問題—公害問題が色濃く反映されている。シリーズプロデューサーの豊田有恒が後に述べたように、『宇宙戦艦ヤマト』は環境問題をテーマにした寓話として構想され、核技術がもたらすものへの警告として描かれた側面がある。本稿では、この寓話を詳述し、大気汚染、放射能汚染、赤潮など、様々な形の公害（穢れ）が人々の心に不吉な影を落としていた当時の日本における、環境悲観主義の風潮の中で、オリジナルシリーズを、Lawrence Buell, *The Environmental Imagination* (1996) に基づいて、特に Buell の“Environmental Apocalypticism” や「場」の理論に焦点を当てながら文脈化する。そして、『宇宙戦艦ヤマト』の緻密で意味深なプロットと、視覚的要素、例えば松本零士による豪華絢爛で感情を揺さぶるイラストや、シリーズを通して繰り返される、オレンジがかった茶色の焦土のイメージを分析する。『宇宙戦艦ヤマト』のオレンジ色の地球は、アポロ 17 号の乗組員が 1972 年に撮影し、Earth Day のポスターに採用され、世界で最も流布した写真と言われている「ブルーマーブル」のアイロニーとして受け止められる。

本稿ではこういった視覚的要素と物語的要素を詳細に分析することにより、『宇宙戦艦ヤマト』は強力、かつ時宜を得た環境批評作品である側面を浮き彫りにした。プレゼンテーション

では動画や写真を使い、本稿の要旨を概説する。

パネル発表

アニメーション作品におけるジェンダー分析と方法論

キーワード

ジェンダー、ベクレルテスト、魔女っ子アニメ

1960年代から始まった連続もののテレビアニメは、ファミリー向けとしてゴールデンタイムに放送されるケースが多かったものの、男児向けには男性（少年）、女児向けには少女を主人公に設定してきた。本パネルでは、メンバーが2024年4月から始動した「Women in Japanese Animation(WIJA)プロジェクト」において行った、ベクレルテストをベースにした女児向け魔女っ子アニメ『魔法使いサリー』（1966～68）、『花の子ルンルン』（1979～80）、『魔法の天使クリィミーマミ』（1983～84）におけるジェンダー分析とその方法論の問題について議論する。
*本発表は、2023年、2024年の放送文化基金助成金を受けたものです。

須川亜紀子（横浜国立大学）

『魔法使いサリー』における会話分析 須川亜紀子 テレビアニメ『魔法使いサリー』（1966～68）は、少女マンガ雑誌「りぼん」に連載された横山光輝原作の同タイトルから、設定や世界観を変え、連続もののアニメとしては国産初の少女主人公が活躍する「魔法少女」作品であった。ジェンダーバイアス測定のためにハリウッド映画等で広く用いられるベクレルテストをベースにコード化した分析では、サリーは男性キャラクターとの会話が少なく、モノローグが多く、恋愛のコードがほぼ適応外であることが判明した。本発表では、ジェンダー分析内容と、欧米のジェンダーバイアス測定の方法論をアニメに適用する問題点について論じる。

石田美紀（新潟大学）

『花の子ルンルン』における会話分析 石田美紀 東映動画のテレビアニメ『花の子ルンルン』（1979～80）は、少女が七色の花を探す旅に出るロードムービーである。主人公がもっとも頻繁に会話するのは、主人公の指南役を務める、旅のお供の犬と猫である。それに比較すると量こそ少ないものの、ライバルの少女トゲニシアとの会話も質的に無視できない。主人公と彼らとの会話がどのようなものかを、ベクレルテストおよびそれ以外の観点から分析し、主人公の旅という冒険がどのように構成されているのか、それをどのように評価するのかを議論する。

宮本裕子（立教大学）

『魔法の天使クリィミーマミ』における会話分析 宮本裕子 スタジオぴえろ制作のTVアニメーション『魔法の天使クリィミーマミ』（1983?1984）は、主人公の優が、魔法のコンパクトによって変身し、アイドル・クリィミーマミとして活躍する物語である。ベクテルテストにおいては、優とマミという女性主人公の会話相手は、相対的に男性キャラクターが多いことが確認された。会話の内容には恋愛に関するものも含まれるが、仕事に関するものも含まれる。女性主人公と男性キャラクターとの会話の量や内容が、女性主人公の位置づけ、物語内容、テーマ、との関係の中でどのように機能しているかを分析し、報告する。

アニメーションから学ぶ：援助者の基本的態度がクライアントに与える影響

西郷 達雄（北海道医療大学心理科学部）

キーワード

協働経験主義、カウンセリング、基本的態度、傾聴技法、テキストマイニング

発表概要

暁佳奈作「ヴァイオレット・エヴァーガーデン」は、依頼人の心情を汲み取り手紙に記すヴァイオレットの物語である。ヴァイオレットは、認知行動療法の核となる協働的经验主義に基づき、依頼人の複雑な感情をすくい上げ、自動手記人形（ドール）として手紙を完成させていると考えられる。協働的经验主義とは、治療者と患者が協力して問題を発見し、解決策を経験的に検証する治療理念である。ドールの専門学校の教官は、「良きドールとは、人が話す言葉の中から伝えたい本当の心をすくいあげるもの」と教えている。これは、公認心理師の傾聴技法と同様に、相手の心を聴くカウンセラーの役割と機能を持つことを示唆する。

本研究は、ヴァイオレットが依頼人とのやり取りで協働的经验主義に基づいた考えや行動を示していたかを検証した。仮説として、協働的经验主義に基づいた関わりがあれば、カウンセラーの基本的態度（受容・共感・自己一致）が示され、ヴァイオレットが依頼人の行動変容に直接的・間接的に関与していると考えた。

調査対象は、アニメ・小説共通の「小説家と自動人形」「学者と自動手記人形」「少女と自動手記人形」の3エピソード。解析にはテキストマイニングツール KH Coder を用いた。

解析結果から、各エピソードにおける依頼人とのやり取りには、カウンセラーとしての基本的態度が含まれていた。また、依頼人はヴァイオレットの表情やドールとしての職業的在り方からも影響を受けていた。ヴァイオレットの存在は依頼人の心情を映す鏡として機能し、ヴァイオレットを通して問題や欲求を認識することで行動変容が生じたと解釈できる。このアニメーションの視聴が、援助者としての基本的態度を理解する可能性を示唆した。

大学生のフィクション作品に関する記憶におけるアニメ

新美 亮輔（新潟大学）

キーワード

自伝的記憶 フィクション記憶 フィクション作品

発表概要

現代日本では、多くの人が幼いころから日常的に商業アニメーション作品（アニメ作品）に触れている。では、人々はアニメ作品からどのような心理学的影響を受けているのだろうか。これまで、テレビ番組やゲームなどのメディアが人々に与える心理学的影響については、健康、暴力行動、偏見、?身願望などの観点から検討されることが多かった。一方、日常生活において人々は、過去に見たアニメ作品についてなつかしさや「影響を受けた」という実感をもたせて想起し、語ることが多い。このような側面は、これまであまり心理学的な検討がなされてこなかった。そこで本研究では、このような側面の実証的検討の試みとして、大学生を対象に、アニメ作品を含むフィクション作品の記憶と、フィクション作品やその登場人物から受けた影響の自覚を調査した。

調査参加者には、まず3種類の自伝的記憶を想起してもらった。自伝的記憶とは、人生の中で経験したできごとに関する記憶であり、アイデンティティの一部を形成したり、意思決定の際に参照されたりといった機能を持つとされる。本調査では、フィクション作品の中のシーンの記憶（フィクション記憶）、フィクション作品に関わる現実のできごとの記憶（フィクション関連記憶）、そして比較対象として現実のできごとの記憶（現実記憶）の、3つの記憶を想起してもらい、記憶の内容や性質について回答してもらった。

続いて、人々がフィクション作品からどんな影響を受けたとと思っているかを探索的に検討するため、影響を受けたと思うフィクション作品についての質問、影響を受けたと思うフィクション作品の登場人物についての質問、影響を受けたと思う現実の人物についての質問（比較対象）に回答してもらった。

自伝的記憶の回答では、フィクション記憶でもフィクション関連記憶でも、約40%の参加者がアニメ作品に関する記憶を想起し、実写映像作品や小説、マンガ、ゲームより多かった。影響を受けた作品として参加者が想起したフィクション作品でもアニメが最多（27%）だったが、自伝的記憶の場合に比べるとマンガとゲームの割合が増えた。影響を受けた登場人物でも同様の傾向だったが、マンガが最も多く（32%）、アニメはそれに次いだ（24%）。映像作品は、自伝的記憶として想起されやすいのかも知れない。いずれにせよ、現代日本の大学生のフィクション作品経験において、アニメは主要な位置を占めていると言えるだろう。

影響を受けたフィクション作品やその登場人物についての記述内容では、「きっかけ」「考える」といった単語が多く見られた。具体的には、考えさせられたこと、趣味を持つきっかけ、進路への影響、ロールモデルやあこがれ、心の支えや癒しなどが報告されていた。これらの回答の分析から、今後検討すべき仮説を生成することができるだろう。"

思春期・青年期におけるアニメの心理効果に関する調査研究の試みーその2

効果指標開発に向けて

西岡直実（ミッドポイント・ワークラボ）

キーワード

アニメーション、アニメ、思春期、心理効果、調査研究

発表概要

【背景と問題意識】

子どもに対するアニメの心理的効果や影響に関する研究では、子どもの攻撃性や恐怖感（トラウマ）、性表現といったメディアの負の影響に関する研究や、子どもに見せても大丈夫かといったネガティブな側面の議論が先行する傾向があり、アニメのプラス効果に関する研究はまだ少ない。アニメのポジティブ効果の研究については、不登校児童や発達障害や精神疾患などのクライアントの個別の作品の効果に関する記述型の事例研究はあるが、思春期子どもにとっての一般的なアニメの心理的な要素に関する定量的な調査研究は少ない。思春期の悩み事や葛藤は、内面的・無意識的で言葉では把握しにくく、また思い出したくない苦しい時期でもあるため、子どもの開示意向も低いと考えられる。ただ、大学生や20代ぐらいの若者で、特に思春期にアニメに救われたと語る若者も少なくない。逆に、救われたと感じるアニメの持つ心理的な投映要素を把握することで、思春期の心理的葛藤から抜け出したり意識変容のヒントとなるのではないかと考える。

【本研究の目的と課題】

本研究では2024年に行った調査について、思春期に好きだったアニメ作品から受けた心理的な影響に関する質問から心理的効果に関する因子軸を抽出し、その特性と、それぞれの因子に対する反応が高い層の特徴について分析した。

【方法】

2024年6月に高校生・大学生を対象に行った回顧型調査（n=224s）のうち、心理効果の質問について、有効な193sについて因子分析を行った。①癒やし、ストレス解消、カタルシス、②元気づけ、③没入感、同一化、④無意識的なイメージ、⑤未来効果（人格形成や人生目標、行動指針など）という5つの要素から構成した13の質問項目を使用した。

【結果の概要】

他の要素からの独立性が低い2項目を除いた11項目から2つの因子を抽出した。第一因子は、迷路や洞くつの出口が見つかったような感じがした、自分がその世界の中にいるように感

じた、?自分の進路や人生の目標になった、未来に希望を感じた、といった要素との関連が高く「思春期トンネル脱出軸」と名付けた。第二因子は、他のことを忘れてストレスを解消できた、落ち込んでいるときに元気をもらった、物語の展開が気持ちよかった、疲れている時に癒やされたなどの要素が強く「癒やし・元気づけ因子」と名付けた。

アニメの魅力要素の項目で、第1因子への反応の高い層では、物語の展開、カッコいいキャラクターがいる、かわいいキャラクターがいる、おもしろいキャラクターがいる、キャラクターがたくさん出てくる、などキャラクター要素が上位、第2因子への反応が高い層では、アニメの背景の美しさ、カッコいいキャラクターがいる、背景世界の不思議な感じ、背景となっている街や風景のかわさ、背景となっている街や風景のなつかしさ、物語の展開、背景世界の不気味さ、物語に没入できる点、など世界観的要素が上位であった。

C 会場（A 館 A154 教室）

「同一化」ではない可能性—女性向け「語りかけてくれる」CD の聴取経験をめぐって

程斯（東京大学大学院）

キーワード

女性向けシチュエーション CD、BLCD、アニメ声優、聴取経験、聴覚的官能

発表概要

現在、日本のアニメの周辺領域として、アニメ声優の文化および彼らが演じる聴覚的コンテンツが非常に高い人気を集めている。なかでも、（主に）男性声優が出演し、場合によっては性的な内容を含む女性向けドラマ CD（BLCD やシチュエーション CD）は、女性声優が出演する男性向け作品に比べて圧倒的に多く制作されている。これらの作品はアニメの周辺文化をさらに豊かにしているだけでなく、女性が性的な消費を行うための一つの手段としても重要であると言える。

本発表では、「一人称の発声主体から語りかけられる」という経験を受容者に味わわせる、音声的な物語表現の一ジャンルである」（広瀬、2017：80）とされる女性向けシチュエーション CD という音声コンテンツが、女性（であると想定される）聴き手にいかなる聴覚的経験と感応／官能をもたらしているのかを検討する。そのためにまず、シチュエーション CD の前史に位置づけられる「アンジェリーク」プロジェクトの CD 作品を例として取り上げ、「語りかけてくれる」という手法を用いた初期作品の構造と特徴を考察する。その上で、本発表は、広瀬（同上）がシチュエーション CD を論じる際に用いた「同一化」という言説に対して異議を唱え、「語りかけてくれる」手法を用いた聴覚的コンテンツを聴取する際、聴き手が必ずしも虚構上の主人公と「同一化」するわけではないことについて論じる。本検討を通じて、本発表は、たとえ「男性キャラクターが女性の虚構上の主人公に語りかける」という形式を取る CD であっても、異性愛に限られない多様な聴覚的感応／官能を聴き手にもたらしうることを主張する。

広瀬正浩（2017）「「聴き手」は虚構世界に没入する：小説／シチュエーション CD における受容経験の相違」『日本近代文学』第 97 巻、80－93。

「孤立」したゴーシュと「集団」に融合するゴーシュ — 『セロ弾きのゴーシュ』 (高畑勲 1982) における「社会性」

劉 雅欣 (大阪大学大学院人文学研究科博士後期課程)

キーワード

高畑勲 宮沢賢治 セロ弾きのゴーシュ アダプテーション

発表概要

高畑勲監督がアニメーションに興味を持ち始めたきっかけは、ポール・グリモー監督の『やぶにらみの暴君』(1952)というアニメーション映画であった。この作品はただ高畑をアニメーションの業界に導いただけでなく、高畑の作品作りの方法や姿勢にも大きな影響を与えている。その影響の具体的な形について、高畑自身、「わたしたちがグリモーから受けた最も大きな影響は、[...] ひと言でいえば、人物や空間に存在感を与え、「子どもだまし」ではない内面性と社会性のある作品をつくろう、ということに尽きると思います」(『漫画映画の志: 『やぶにらみの暴君』と『王と鳥』』、岩波書店、2007年、p. 12)と説明している。ここで言われている「内面性」と「社会性」を定義するのは難しいが、高畑が従来のアニメーションのキャラクターを超越した「人間性」を持つ登場人物を造形し、現代の社会問題を鋭く提起してきたことを思えば、高畑作品において「内面性」と「社会性」がいつも盛り込まれていることは確かだと言えよう。そして、この「内面性」と「社会性」は宮沢賢治原作の童話『セロ弾きのゴーシュ』のアニメーション化にも如実に反映されている。

高畑は宮沢賢治の作品を愛読しており、『セロ弾きのゴーシュ』をアニメーション化する際にも、原作に対して「忠実な」アダプテーションを行っている。しかし、ストーリーとセリフには大きな変更を施していないにもかかわらず、映画が提示する人物像や世界観には原作とはかなり違う部分も存在する。その例として、原作よりも「人間性」を備えたゴーシュ像や、原作のゴーシュがどの集団にも属さず、他人や社会から「孤立」した存在であるのに対して、映画では最終的に「集団」に融合できた人物であることなどが挙げられる。それはまさしく、本作における「内面性」と「社会性」の表現のひとつであると考えられる。

本発表では、映画『セロ弾きのゴーシュ』(高畑勲 1982)を宮沢賢治による原作の童話と比較することを通して、高畑がどのように原作のメルヘン的な世界を再構築しているかを探っていく。例えば、映画のオリジナルであるゴーシュの住む小屋と町との接続、「人間との時間」の増加、団長像の変更、結末の変更などの諸点から、映画における「集団意識」を浮上させ、映画がどのようにゴーシュの物語を「孤立」した状態から人間の「集団」に融合する物語とし

て成立させているかを分析する。このように、とりわけ映画における「社会性」の表現に光を当て、高畑が『やぶにらみの暴君』から学んだ「社会性」が映画『ゴースト』において「集団」の問題として表れていることを明らかにする。

山田尚子監督作品における映像技法と文化的表現への考察

大澤 幸（小樽商科大学）

キーワード

山田尚子、映像技法、思春期、文化的表現

発表概要

思春期を主題とするアニメーション作品は、その普遍性から世界的に広く認められる。なかでも山田尚子監督の作品が今、注目を集めている。彼女の作品は、多感かつ繊細な時期特有の魅力を捉えるとともに、現代の若年層が抱える自己肯定感の欠如や対人関係における葛藤を精緻に描写しているからだ。典型的アニメーション作品にみられる冒険的要素や誇張されたドラマ展開を排し、山田作品は高校生の日常生活に立脚し、葛藤、悩み、そして喜びを丹念に描き出している。本研究は、これらの山田作品の中でも、最新作である『きみの色』、前作『リズと青い鳥』、そして社会現象ともなった『聲の形』といった劇場アニメーションを中心に、山田作品の世界観を考察する。

本研究は、特に山田監督（演出）とキャラクターの関係性に注目する。第一に、カメラとキャラクターの間に一定の距離を設けている点である。第二に、キャラクターの感情を単純明快に表出させたり、キャラクターの表情ばかりに頼ったり、もしくは心情を直接的に言語化させるといった演出を抑制していることだ。その代わりに緩やかなテンポの中で、キャラクターの成長と葛藤を可能な限り自然に、かつ細部にこだわりを持ちながら描き出す。この距離感や見逃してしまいそうな身体表現の必要性を考察するとともに、それが日本文化における他者への観察と抑制という文化的精神を反映していることを論じる。

現代社会における情報伝達の加速化と短絡化の傾向において、山田が創出する世界観は、我々を立ち止まらせ、静かな日常の瞬間に目を向ける貴重な機会を提供している。つまり、成長の過程に内在する時間的要素の重要性への気づきも促しているのだ。本研究では、山田作品において、彼女独自の映像技法（カメラアングル、フレーミング、キャラクターの動き、照明、表象、音楽など）の組み合わせとその意味を中心に、文化的側面を踏まえながら考察する。"

『千年女優』と『東京ゴッドファーザーズ』にみる倫理性とその表現

胡 唯伊（学習院大学大学院人文科学研究科）

キーワード

今敏、『千年女優』、『東京ゴッドファーザーズ』、他者、倫理

発表概要

本発表は、今敏のアニメーション作品『千年女優』（2002）と『東京ゴッドファーザーズ』（2004）を対象として、両作品における「他者」に注目し、レヴィナスの倫理思想を通して、今敏アニメーションにおける物語の倫理性とその表現について明らかにしたい。

今敏のアニメーション映画においては、「客観性の後退と主観＝観念の視覚化」（北村 2021：178）が一貫したテーマであると指摘されている。その中でも、今敏が最も気に入っていた（今京子 2018：501）『千年女優』の物語構造には円環構造が指摘されている（須川 2005）。本作は、かつて出会った「鍵の君」を生涯追いつける女優・千代子の物語を通して、自己の語りのなかに他者を閉じ込める「全体性（totalite）」の構造を体現する。ここでの他者は、千代子の記憶や想像のうちに再構成され、彼女の自己完結的な物語の一部として回収されてしまう。レヴィナスのいう「全体性」とは、あらゆるものを理解可能な存在として〈同〉（le Meme）へと還元する暴力的な志向であり、『千年女優』はまさにその閉鎖性を象徴する作品である。

一方、後作『東京ゴッドファーザーズ』において、三人のホームレスがゴミの中から見つけた赤ん坊は、レヴィナスの「顔（le visage）」の概念に相当する。言葉を持たず、何の見返りも期待しない赤ん坊は、端的に責任に応えよと命ずる。他者の顔に出会うことで、それぞれ自分の人生に絶望していた登場人物たちは責任を負わされ、他者の命に仕える存在へと変わっていくことで各自の問題が解けていく。

総じて、『千年女優』は全体性の中に閉じた幻想的な自己の牢獄を示し、『東京ゴッドファーザーズ』は無条件の他者によって倫理的に開かれた世界の可能性を示す。レヴィナスの倫理学は、これらの物語を通して、他者に応答することで生まれる新しい人間存在のあり方を、映像というかたちで鮮やかに提示しているのである。

今敏は『千年女優』に関して、「倫理・道徳観の指針が揺らいでいる」現在において「個人というものを強化」（今 2002）する必要があると語る。レヴィナスが批判している全体性を、今敏が大事にしているということになる場合、「倫理の不在」として捉えた『千年女優』の位置付けはどうなるのであろうか。思うに、今敏は本作を意図的に製作しており、それは『千年女優』が（後作のために）批判的自己省察を前提に作られたというよりは、むしろ自己愛の肯

定＝新しい倫理の模索として提示されているとするのが妥当であろう。したがって、今 敏が異なる倫理的立脚点から、現代における「倫理の不在」に対して別の仕方を提示したとみなすことができる。よって、両作品は今 敏が倫理という問いを両極から照射したペアのような関係にあると捉えることができる。

参考文献

- エマニュエル・レヴィナス『存在の彼方へ』合田正人訳、講談社学術文庫、1999年（Emmanuel Levinas; Autrement qu'etre ou au-dela de l'essence, Martinus Nijhoff, 1974）。
- 『倫理と無限 フィリップ・ネモとの対話』西山雄二訳、ちくま学芸文庫、2010年（Emmanuel Levinas; Ethique et infini. Dialogues avec Philippe Nemo, Fayard, 1982）。
- 『全体性と無限』藤岡俊博訳、講談社学術文庫、2020年（Emmanuel Levinas; Totalite et Infini: essai sur l'exteriorite, Martinus Nijhoff, 1961）。
- 北村匡平『24 フレームの映画学??映像表現を解体する』晃洋書房、2021年。
- 今京子「『千年女優』の日々」『今 敏 絵コンテ集??千年女優』復刊ドットコム、2018年。
- 今敏「Interview 02 2002年12月 イタリアから、主に「千年女優」に関するインタビュー」KONE'S TONE、2002年、https://konstone.s-kon.net/modules/interview/index.php?content_id=3。（最終確認 2025.5.16）
- 須川亜紀子「非完結性と女性表象??今敏『千年女優』におけるナラティブの螺旋構造とジェンダー」『慶應義塾大学日吉紀要 英語英米文学』、No.47、pp.93-121、2005年。"

「童謡トーキー」の誕生 ― 1930 年前後のアニメーションを中心に―

萱間 隆（役場職員）

キーワード

童謡、子どもの歌、トーキー、サウンド・オン・ディスク方式、小型映画

発表概要

日本のアニメーションは、その黎明期から子どもをメインターゲットとしてきた。そのため、子どもに馴染みやすい題材としてサイレント時代には昔話が用いられたが、トーキー化以後は童謡や唱歌といった「子どもの歌」も活用されるようになる。しかし、従来のアニメーション研究においてトーキーアニメーションと「子どもの歌」の関わりは看過されており、さらには童謡・唱歌研究においても十分に論じられてこなかった。そこで、本発表ではトーキー化の過程で童謡が取り入れられた経緯に言及しつつ、1930 年代前後のアニメーションがサウンド・オン・ディスク方式を用いたことで複数のメディアとの関わりが生じたと主張する。

「童謡」（創作童謡）という言葉が普及させたのは、児童文芸誌『赤い鳥』（1918 創刊）である。本誌は文部省等が教育目的に制作していた唱歌を批判し、そのカウンターとして芸術性の高い「子どもの歌」を「童謡」と呼んだ。この『赤い鳥』において多数の童謡が発表され話題になると、『金の船』（1919 創刊）や『童話』（1920 創刊）といった後続の児童文芸誌でも新作の童謡が掲載される。また、人気歌手が吹き込んだ「レコード童謡」も発売され、トーキー前夜の童謡は音楽の一ジャンルとして認知されていく。

こうした童謡にトーキー化の過程で着目したのは、9.5 ミリフィルムや 16 ミリフィルムを扱う小型映画の業界であった。事実、小型映画の専門誌『小型映画』1930 年 12 月号の広告欄では『江戸子守唄』や『汽車』（いずれも 1930）という実写フィルムが、「童謡トーキー」として紹介されている。このように小型映画の業界では、子守唄や唱歌を含む「子どもの歌」一般を「童謡」と呼びつつ、そうしたトーキーの制作が盛んに行われていたのである。

さらに、前述の広告欄には、大藤信郎の『黒ニャゴ』（1929）や『村祭』（1930）も紹介されている。これらは、曲に合わせて映像が制作される AMV（アニメーションミュージックビデオ）の先駆的作品であるが、こうしたアニメーション作品は村田安司『スクリーンミュージック 国歌君が代』（1930）、大藤信郎『春の唄』（1931）、西倉喜代治『茶目子の一日』（1931）等、1930 年前後という短期間に集中的に制作されている。これは当時のトーキーの上映形態であるサウンド・オン・ディスク方式（映写機で映像を映しつつ、蓄音機で音声を流す方式）が、既製のレコードを使用してアニメーションを制作する手法と相性が良かったためである。

このような「童謡トーキー」のアニメーションの中から児童文芸誌発祥の楽曲を取り入れた大石郁雄『証誠寺の狸囃子』（制作年不明）や『鼠の留守番』（1931）を中心に、他メディアとの関わりについて発表を行う。

「メディアミックス」と「製作委員会方式」の断層：メディア史的観点からの

再検討

木村智哉（開志専門職大学）

キーワード

メディアミックス、製作委員会、ニューメディア、出版産業、メディア史

発表概要

既存の研究において、ビジネス枠組みとしてのメディアミックスと製作委員会方式とは、しばしば連続的な現象として扱われてきた。たとえば Steinberg (2012=2015) では、角川書店による映像プロデュースが、単独出資型から分散・合併型のそれへと変容したことを、角川春樹から歴彦への社長交代によるメディアミックス手法の路線転換と関連付け、特に歴彦が「製作委員会方式の導入と普及を後押し」したと論じている。これに対して田泰昊（2023）は、当時のそうした戦略が角川書店のみに限定されるものではなく、また経営者個人の構想や志向は産業全体の動向と直ちに結びつけられないことなどに注意を促しつつ、徳間書店や新潮社などの事例に言及した。

とはいえ二者の研究において、メディアミックスの普及と製作委員会方式の導入とは、複数企業の合併によるプロデュースへと向かう連続性のもとにとらえられている。確かに長編アニメーション映画『AKIRA』（1988）などに見られるように、出版社が自社の刊行物を他のメディアへ展開していく際、製作委員会方式がとられた事例はある。しかしこうした出版社の戦略は、あくまで「ニューメディア」時代への対策として、オーディオ・ヴィジュアル商品の生産と流通を活発化させたとうした結果であり、ほとんどが副業に留まるものであった。このため1990年代半ば以降には、大きな出資リスクを背負いかねないこれらの構想の多くが消極策へと転じ、やがてライツ事業へと変質していく。

一方で1990年代においては、むしろパッケージメーカーの動向が活発化し、テレビシリーズにおいても作品のライセンスを掌握しうる製作への直接出資が、複数企業による共同で行われるようになる。こうして本格化に普及していく製作委員会方式の中で、出版社は少額出資によりそこへ参画するか、あるいは映像化等の権利許諾のみを行うことで、ポスト・ニューメディア時代のプロデュースに関わっていくのである。

このように見た時、メディアミックスの普及と製作委員会方式の導入との間には、むしろ断層を見ることができると考えられる。

(主要参考文献)

Steinberg, Marc (2012=2015), "Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan", University of Minnesota Press (『なぜ日本は“メディアミックスする国”なのか』角川書店)

田泰昊(ジョン・テホ)「何が日本のメディアミックスを可能にしたのか? ―メディアミックスシステムとしての製作委員会方式の形成と変容」(名古屋大学博士学位論文、2023) "

日本に於ける『ジェラルド・マクボイン・ボイン』と『九ちゃん!』（日本テレビ）に関する調査の経緯と経過報告

山中幸生（東京工芸大学）

キーワード

和田誠 リミテッド・アニメーション UPA 切り紙

発表概要

筆者は、和田誠（1936－2019）のアニメーション研究を行っており、「映像時代初期アニメーションに於ける和田誠の果たした役割～NHK「みんなのうた」立ち上げ期に於ける関わりとその経緯およびアートディレクター ソウル・バスとの比較に関する一考察～」（東京工芸大学芸術学部紀要「芸術世界 第31号 2025」／2025年3月31日発行）を執筆した。

本稿では、作画枚数と結果的に動きを“限定”させるという本来の意味に加えて、芸術的な企ても取り入れた意味で、50?60年代の多くのアニメーション制作者たちに影響を与えたりミテッド・アニメーションも言及している。その中で、最も影響を与えた1つであるユナイテッド・プロダクションズ・オブ・アメリカ（UPA）（1944～）の影響がすなわち、その代表作でありアカデミー短編アニメーション部門受賞『ジェラルド・マクボイン・ボイン』（監督：ロバート・キャンノン、エグゼクティブプロデューサー：スティーヴン・ボサストウ、1950）を指す、と捉えていたが、日本に於いての実際は、アメリカ・CBSで放映されていた『ジェラルド・マクボイン・ボイン・ショー』（1956～58）であることが明らかになった。

森卓也によると、1963年の日本に於いて『マクボイン・ボイン』シリーズの中で観ることができたのは唯一『大運河』（日本公開 1959）に併映された『マクボインボイン遊星ムーヘ行く』（1957）のみで、且つ高評価というわけでもない。加えて、「アニメーション三人の会」（1960～63）や「アニメーション・フェスティバル」（1964～66）をはじめ、当時稀有な作品を観る機会であった「草月アートセンター」（1958～71）その“全記録”と副題の入る『輝け60年代』（2002）にも『ジェラルド・マクボイン・ボイン』の記述を見つけることはできない。森は、1970年代中頃によくアカデミー賞連続受賞となった『ルーティ・トゥート・トゥート』（1952）や『庭の一角獣』（1953）を観てからUPAの真価を目の当たりにした、と述べているが、では改めて『ジェラルド・マクボイン・ボイン』は、日本ではいつ観られたのか？という疑問が生じた。しかしながら、本稿執筆時には実際に観ることのできた機会の特定に至らず、今後の課題としたのだった。

また、本稿の主題の1つであり、和田自身が最も気に入っていた「みんなのうた」カラー化

第1号『四人目の王さま』（アニメーション・作曲：和田、作詞：高橋睦郎、編曲：八木正生、歌：坂本九／1967）に先立つ1965年には、坂本九メインの音楽バラエティー番組『九ちゃん！』（日本テレビ）のタイトル映像（1965）を和田は、同じ切り紙アニメーションで制作、加えて、坂本が歌うタイトル曲の作曲・作詞もするなど作り手も重なるこの映像が『四人目の王さま』に直接的な影響を与えた作品と目論んだが、紙焼きの画像が確認できたのみで、実際の映像の調査・研究には至らなかった。

以上を踏まえ、これらを中心にその後の追跡調査についての報告を試みる。

TV 放送黎明期における「リミテッドアニメーション」——『Crusader Rabbit』の場合

権藤俊司（東京工芸大学芸術学部アニメーション学科）

キーワード

Crusader Rabbit、Baby Weems、リミテッドアニメーション、TV シリーズ、運動のスペクトル

発表概要

本発表はアメリカアニメーション史におけるリミテッドアニメーションの様相について再検証を試みるものである。

1957 年、劇場短編の演出家であった W・ハンナと J・バーベラが TV アニメーション製作に転向した際、1950 年代に UPA が開拓した製作技法を踏襲し、その「リミテッドアニメーション」が TV シリーズの標準フォーマットとなっていったことはよく知られている（マルティン 1988、他）。

しかし、ハンナ＝バーベラ参入以前すでにいくつかの TV シリーズがアメリカでは製作されており、その最初期例の一つが『Crusader Rabbit』（製作：Television Arts Productions、1950～52、モノクロ 195 回）であった。時系列としては 10 年未満の差であるが、『Crusader Rabbit』のアニメーションスタイルはハンナ＝バーベラのものとは大きく異なっている。

第一に、30 分枠を前提としたハンナ＝バーベラ作品に対して、『Crusader Rabbit』は帯番組としての放送を想定した 1 話 4 分の作品であり、15～30 話を単位として一つの物語を語る、いわゆるクリフハンガー形式の連続番組である。バトラー（1994）はこの連続性をコミックストリップと関連付けるが、その特質は連続活劇映画やラジオドラマとも通底している。

第二に、大半のショットがカットアウトアニメーションを使用した、極めて限定的な動きに留まっている。この技法の参照元は 50 年代の UPA 短編ではなく、製作者の A・アンダーソンによれば、1941 年のディズニー長編『ディズニー撮影所御案内（The Reluctant Dragon）』内の「ウィームズ坊や（Baby Weems）」であった（Abraham 2012）。「ウィームズ坊や」はストーリーボードをそのまま撮影したかのような、ほぼ静止画で構成された映像であり、同様の静止画構成は『Crusader Rabbit』の前年に放映された TV シリーズ『Telecomics（NBC Comics）』（製作：Vallee Video）にも見ることができる。さらに、『Crusader Rabbit』にはセルによるフルアニメーションのショットも少数ながら含まれており、一連のセルを背景や速さを変えて複数回再使用する、いわゆる「バンク」的な運用がされていることにも注目した

い。

以上三作品の映像分析から、これらの映像が一般には「リミテッドアニメーション」のカテゴリーで同一視されるハンナ＝バーベラのそれとは異なるものであったことが明らかとなる。この結果を元に、顔暁暉（2009）が提唱した「運動のスペクトル概念」を援用しつつ、静止画とアニメーションの境界線上で展開された映像形式について考察する。

参考文献

顔暁暉（2009）「セレクトティブ・アニメーションという概念技法」、加藤幹郎編『アニメーションの映画学』臨川書店、245-308。

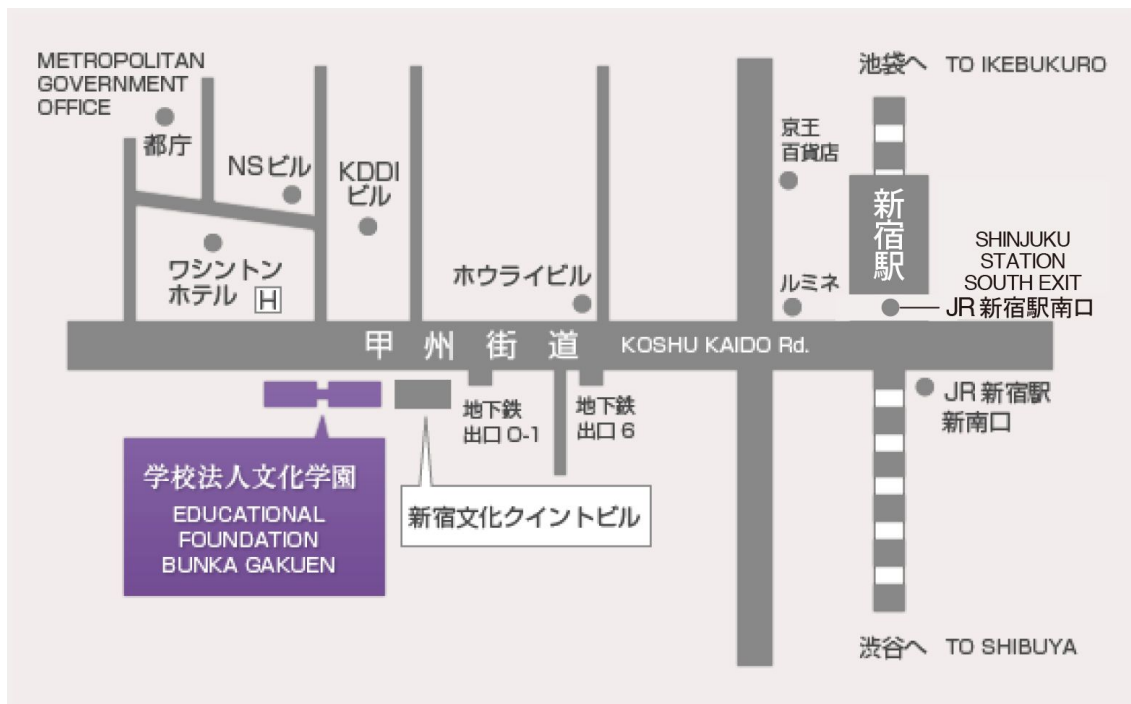
Abraham, Adam (2012) *When Magoo Flew: The Rise and Fall of Animation Studio UPA*. Middletown, CT: Wesleyan University Press.

Butler, Jeremy G. (1994) *Television: Visual Storytelling and Screen Culture*. Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company.

Holliday, Christopher (2023) *The Way Toons Tell it Animation's Narrative Strategies*. In: Taberham, Paul and Iricinschi, Catalina (eds.) *Introduction to Screen Narrative: Perspectives on Story Production and Comprehension*. London: Routledge, 175 - 193

Williams, Tyler Solon (2021) *Understanding the Early Television Cartoon*. PhD Thesis, University of Iowa, US."

会場へのアクセス



【最寄駅】新宿駅

JR（山手線・中央線・総武線・埼京線・湘南新宿ライン）

地下鉄（都営新宿線・都営大江戸線・丸の内線）

小田急線

京王線

【行き方】新宿駅下車。

南口または甲州街道改札より甲州街道を初台方面へ徒歩7分

<https://bwu.bunka.ac.jp/access/>

※大学の入口はC館（女神像のある入口）のみになります。

日本アニメーション学会第 27 回大会実行委員

大会実行委員長

昼間行雄

大会実行委員

萩原由加里

小林翔

荒井知恵

川口茂雄

新井佑季

安藤圭祐

一藤浩隆

小池隆太

ガブリエル・デュリス

平野泉

主催：日本アニメーション学会

2025 年 8 月 29 日、30 日

お問い合わせ先

日本アニメーション大会企画委員会

conference@jsas.net