

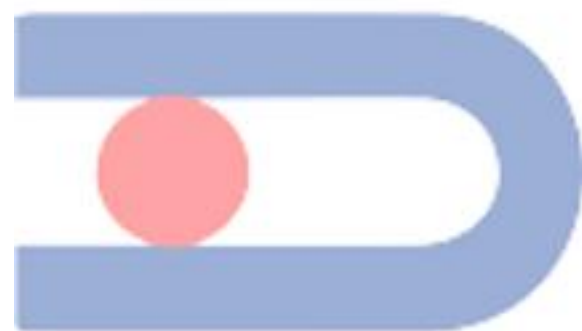
日本アニメーション学会 第 28 回大会 概要集

2026 年 7月4日(土)・5日(日)



関西学院大学

KWANSEI GAKUIN UNIVERSITY



ごあいさつ

日本アニメーション学会第 28 回大会は、2026 年 7 月 4 日・5 日の二日間、関西学院大学西宮上ヶ原キャンパスにて開催いたします。本学での大会開催は今回で二度目となり、第 10 回大会(2008 年)以来、実に 18 年ぶりの開催となります。この間、本学では新たな学部の設置や校舎整備が進み、キャンパスの風景も大きく変化しました。

では、アニメーションを取り巻く環境はどうでしょうか。近年、日本のアニメは、各局の深夜放送枠を席卷し、映画興行収入の記録を更新し続け、さらには国内外で大規模なアニメイベントが開催されるなど、かつてない活況を呈しているようにも見えます。

しかし、10 年後はどうなっているのでしょうか。そもそも 20 年後に、現在の意味での「アニメ」は存在しているのでしょうか。歴史が示してきたように、社会や文化は、隆盛のただ中にある時ほど永続するかのように見えます。しかし、その均衡が崩れる時は一瞬です。市場構造は変化し、過酷な制作労働環境は AI 技術によって置き換えられつつあり、歴史・理論研究の空洞化や若手研究者不足も深刻化しています。いま私たちは、アニメ文化とその研究が大きな転換点を迎える時代のただ中に立っているのではないのでしょうか。

翻って、私は問いかけたいと思います。

「それでも、アニメーションを「学問」しませんか？」

本大会シンポジウムでは、未来のアニメーション業界を担う世代に対し、我々研究者はいかなる知見や視座を継承すべきなのか、という問題意識を背景に、関西圏の総合大学におけるアニメーションの理論教育と研究の現在地を問い直します。関西大学(社会学部)、同志社大学(文化情報学部)、関西学院大学(文学部)における授業実践、ゼミ活動、卒業論文のテーマ、さらには卒業後の進路などを紹介しながら、アニメーションを「学問」することの意義と、その未来について考えたいと思います。

第 28 回大会実行委員長
関西学院大学 桑原圭裕

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)を行ってはいけません。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

○ 大会 1 日目 7 月 4 日(土):H301 教室

13:00~13:05 開会式

13:10~13:40 学会賞記念スピーチ 雪村まゆみ(関西大学)

14:00~17:00 大会シンポジウム:それでも、アニメーションを「学問」しませんか？

登壇予定者 *五十音順

桑原圭裕(関西学院大学)、佐野明子(同志社大学)、雪村まゆみ(関西大学)

17:30~19:30 懇親会(関西学院会館 光の間)

大会一日目 7 月 4 日(土)タイムテーブル

会場(H301 教室)

13:00~
13:05

開会式

13:10~
13:40

学会賞受賞記念スピーチ

14:00~
17:00

大会シンポジウム:それでも、アニメーションを「学問」しませんか？

17:30~
19:30

懇親会

○大会 2 日目 7 月 5 日(日)

10:30~16:40 研究発表

16:45~16:55 閉会式:H301 教室

【A 会場:H201 教室】

10:30~10:55 田中凜太郎

『少女革命ウテナ』(1997)の〈光〉からみる「革命」の可能性と限界

11:00~11:25 隈元侃

声優に求められる「清純さ」 1990 年代の雑誌連載を例に

11:30~11:55 森友令子

演技はどこで生まれるのか ディズニーと持永只仁の言葉より

12:00~12:25 堀内柊羽・佐野明子

「トイ・ストーリー」におけるキャラクターの関係性—ネットワーク分析による映像情報の視覚化の試み

12:30~12:55 ALT Joachim

『火垂るの墓』に起こされる戦争アニメのジブリ問題

13:05~13:30 浜渦理起

ソ連アニメーションにおける都市の動物に関する一考察

14:05~14:30 白井直也

東映動画『白蛇伝』の台湾での上映について—受容実態および現地産業への影響を中心に—

14:35~15:00 ハルマンダール チャール

On the Logic of Random, in the context of animation making

15:15~15:40 宮崎しずか

リアルタイム遷移型ピクシレーションガイドによる即興的アニメーション制作の実践

15:45~16:10 松井大騎

「部室」から「野外」へ——『けいおん!』と『ゆるキャン△』における安心の形式差

16:15~16:40 藪田拓哉

アニメを活用した心理学教育の実践報告

【B 会場:H302 教室】

10:30~10:55 WANG KEJUN

ストップモーションアニメーションによる人物の身体動作を通じた感覚喚起の制作手法 ~作品「手」制作の実践と取り組み~

11:00~11:25 角和博

持永只仁「アニメーションの仕事」の記述によるパペット操作の態度が映像に与える影響の研究

12:00~12:25 権藤俊司

1950 年代日本の人形アニメーションと近接メディア状況~人形絵本・人形紙芝居・人形スライド・

人形イラスト

13:05~13:30 佐藤壮平
フリッカーによる仮現運動への影響 ~ブランク挿入による動きの促進・抑制の機能検討~

13:35~14:00 大坪英之
「アニメーション制作者実態調査 2026」調査報告

14:35~15:00 岩田あゆな
「死生観」からみる『もののけ姫』一集団と登場キャラクターに着目してー

15:15~15:40 永田彰子
日本のアニメーション作品にみる多様性の描写:NHK 子ども向け番組を中心として

15:45~16:10 孫定康
垂直から水平へ——アニメーション作画におけるプレビューをめぐる

16:15~16:40 牧奈歩美
「Dear Angelica」における空間描画と時間構造の分析

【C 会場:H301 教室】

10:30~10:55 大澤幸
『大砲の街』:戦争装置に組み込まれた日常

11:00~11:25 趙舒婷
キャラクター造形における審美的期待構造の差異——『雄獅少年』における目の造形の受容を中心に

11:30~11:55 キム・ジュニアン
AI モデルを用いたテレビアニメ原画 1078 枚からの表情検出とそのデータ視覚化

13:05~14:00 丹羽真人・丹羽明子
〔パネル発表〕原画・セル画は展示の後どこへ向かうのか

14:05~15:00 須川亜紀子・宮本裕子・石田美紀
〔パネル発表〕1970~80 年代のロボットアニメにおけるジェンダー表現の変化—『マジンガー Z』、『機動戦士ガンダム』、『超時空要塞マクロス』を中心に

15:15~15:40 有持旭
Animated Art;風景アニメーション;ダヴィッド・クレルボ

15:45~16:10 岡本美津子・布山タルト
AI による監督特化型アニメーション制作の教育実践—産学連携による短期ワークショップのテストケース

16:15~16:40 山本大嗣
3DCG によって手書きアニメーションの空間とカメラアイはどのように変容したか

大会二日目 7 月 5 日(日)研究発表タイムテーブル

		A会場(H201 教室)	B会場(H302 教室)	C会場(H301 教室)
発表枠 1	10:30~ 10:55	田中凜太郎 『少女革命ウテナ』 (1997)の〈光〉からみる 「革命」の可能性と限界	WANG KEJUN ストップモーションアニメ ーションによる人物の身 体動作を通じた感覚喚起 の制作手法 ~作品「手」制 作の実践と取り組み~	大澤幸 『大砲の街』:戦争装置に組 み込まれた日常
	司会:	安藤圭祐	新井佑季	小林翔
発表枠 2	11:00~ 11:25	隈元凧 声優に求められる「清純 さ」 1990 年代の雑誌 連載を例に	角和博 持永只仁「アニメーション の仕事」の記述によるパペ ット操作の態度が映像に 与える影響の研究	趙舒婷 キャラクター造形における 審美的期待構造の差異— 『雄獅少年』における目 の造形の受容を中心に
	司会	ガブリエル・デュリス	新井佑季	小林翔
発表枠 3	11:30~ 11:55	森友令子 演技はどこで生まれるの か ディズニーと持永只仁 の言葉より		キム・ジュニアン AI モデルを用いたテレビ アニメ原画 1078 枚から の表情検出とそのデータ 視覚化
	司会:	ガブリエル・デュリス		小林翔
発表枠 4	12:00~ 12:25	堀内柊羽・佐野明子	権藤俊司	

「トイ・ストーリー」における
キャラクターの関係性—ネ
ットワーク分析による映像
情報の視覚化の試み

1950 年代日本の人形ア
ニメーションと近接メディ
ア状況～人形絵本・人形
紙芝居・人形スライド・人
形イラスト

司会: ガブリエル・デュリス

角 和博

昼

12:30～
12:55

ALT Joachim

『火垂るの墓』に起こされ
る戦争アニメのジブリ問
題

司会: 川口茂雄

発表 枠
5

13:05～
13:30

浜渦理起

佐藤壮平

丹羽真人・丹羽明子

ソ連アニメーションにおけ
る都市の動物に関する一
考察

フリッカーによる仮現運動
への影響 ～ブランク挿入
による動きの促進・抑制の
機能検討～

[パネル発表]原画・セル画
は展示の後どこへ向かう
のか

司会: 有持 旭

新井佑季

発表 枠
6

13:35～
14:00

大坪英之

[パネル発表続き]

「アニメーション制作者実
態調査 2026」調査報告

司会:

川口茂雄

発表 枠
7

14:05～
14:30

臼井直也

須川亜紀子・宮本裕
子・石田美紀

日本アニメーション学会第 28 回大会概要集

東映動画『白蛇伝』の台湾での上映について—受容実態および現地産業への影響を中心に—

[パネル発表]1970~80年代のロボットアニメにおけるジェンダー表現の変化—『マジンガー Z』、『機動戦士ガンダム』、『超時空要塞マクロス』を中心に

司会: 一藤浩隆

発表枠 8	14:35~ 15:00	ハルマンダ ルチャ ール	岩田あゆな	[パネル発表 続き]
		On the Logic of Random, in the context of animation making	「死生観」からみる『もの け姫』—集団と登場キャ ラクターに着目して—	

司会: ガブリエル・デュリス 新井佑季

発表枠 9	15:15~ 15:40	宮崎しずか	永田彰子	有持旭
		リアルタイム遷移型ピクシ レーションガイドによる即 興的アニメーション制作の 実践	日本のアニメーション作品 にみる多様性の描写: NHK 子ども向け番組を 中心として	Animated Art; 風景ア ニメーション; ダヴィッド・ クレルボ

司会: 一藤浩隆 小池隆太 小林翔

発表枠 10	15:45~ 16:10	松井大騎	孫定康	岡本美津子・布山タ ルト
		「部室」から「野外」へ— 『けいおん!』と『ゆるキャン △』における安心の形式差	垂直から水平へ—アニメ ーション作画におけるプ レビューをめぐる	AI による監督特化型ア ニメーション制作の教育実践 —産学連携による短期ワ ークショップのテストケー ス

司会: 一藤浩隆 小池隆太 安藤圭祐

発表枠 11	16:15~ 16:40	藪田拓哉	牧奈歩美	山本大嗣
-----------	-----------------	------	------	------

日本アニメーション学会第 28 回大会概要集

アニメを活用した心理学
教育の実践報告

「Dear Angelica」にお
ける空間描画と時間構造
の分析

3DCG によって手書きア
ニメーションの空間とカメ
ラアイはどのように変容し
たか

司会:

ALT Joachim

小池隆太

川口茂雄

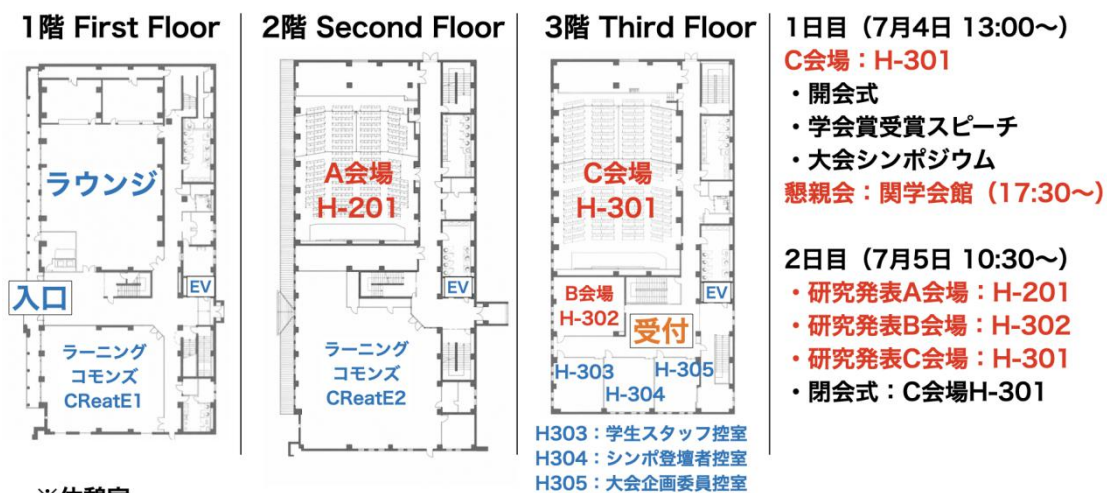
16:45~
16:55

閉会式

会場図



H号館フロアマップ



※休憩室

7月4日：A会場 (H201)、B会場 (H302)

7月5日：ラウンジ・ラーニングコモンズCReatE1・CReatE2 (4日は使用できません)

会場：関西学院大学

学会賞受賞記念スピーチ



雪村まゆみ

学会賞:『アニメーションと国家 戦うキャラクター、動員されるアニメーター』

贈賞理由

雪村まゆみ氏著『アニメーションと国家:戦うキャラクター、動員されるアニメーター』フィルムアート社、2025 年)は、著者が 2000 年代半ばから継続的に取り組んできたアニメーションと戦争・国家についての研究成果を取りまとめた労作である。同書は、1910 年代から現在にわたって、日本とフランスを舞台に、産業・作品表象・聖地巡礼などの多角的な現象を、国家・戦争とアニメーションの関係や空間の(再)編成を通じた文化の制度化の観点から体系的に分析している。このように幅広い観点のアニメーションに関する現象を一貫した視点で捉える同書は、アニメーション研究において顕著な学術的貢献を与えるものであるといえる。

著者自身が同書のあとがきにて述べているように、2000 年代半ばにはとくに社会学分野におけるアニメーション研究に先行研究が多くなかった。そのなかで著者は『ソシオロジ』52 巻 1 号に掲載された「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」(2007 年)や、日仏社会学会奨励賞を受賞した「ヴィシー政権下におけるアニメーションの制度化」(『日仏社会学会年報』20 号、2010 年)をはじめとして、社会学分野でのアニメーション研究において早くから評価を集め、後続の研究者がアニメーション研究に参入する道筋を切り拓いたといえる。同書は、著者が 2010 年に関西学院大学大学院社会学研究科に提出した博士論文を出発点としつつも、その後さらに展開した研究を収録しており、著者が 20 年近くにわたって積み重ねてきた歩みの集成といえるだろう。このように内容面はもちろん、著者の継続的なアニメーション研究に対する貢献を鑑みて、アニメーション学会賞の贈賞にふさわしい作品として同書の選定に至った。

講演者プロフィール

関西大学社会学部教授。博士(社会学)。

専門領域は文化社会学。アニメーションのほか、ファッション、世界遺産など様々な文化現象、文化の制度化について研究をすすめている。「ヴィシー政権下におけるアニメーションの制度化」(『日仏社会学会年報』第 20 号(2011 年)で、日仏社会学会奨励賞受賞。アニメーションに関連する主要業績に『アニメーションと国家一戦うキャラクター、動員されるアニメーター』(2025 年、フィルムアート社)、「アニメ聖地巡礼による空間価値の創出ーアート・ワールドにおける背景美術の躍進と能動的オーディエンスという視点からー」(『アニメーション研究』23(1)(2023 年、89-100 頁)、「フランスにおける日本のマンガ、アニメーション受容をめぐる時代区分に関する一考察」(『関西大学社会学部紀要』57(2)(2025 年、1-18 頁)がある。

研究発表概要

【A 会場:H201 教室】

『少女革命ウテナ』(1997)の〈光〉からみる「革命」の可能性と限界
田中 凜太郎(立命館大学大学院所属、博士前期課程)

キーワード

日本アニメ、テレビアニメーション、幾原邦彦、少女革命ウテナ、光

発表概要

本発表の研究対象である『少女革命ウテナ』は 1997 年 4 月から 12 月まで放送された全 39 話のテレビアニメーション作品である。

本作品の特徴は、雑誌『アニメージュ』をはじめとした同時代評にみられるように、シニールな作中表現にある。また、本作品の内容についても、先行論では、〈男装の少女〉である天上ウテナのジェンダーロールを越境するあり方(「気高さ」)が言及されている。そうしたウテナのあり方が姫宮アンシーという人物を変革、「革命」したという作品解釈がなされており、それは作品の主軸となっている大きなテーマである。こうした議論は、登場人物の行為やあり方、関係性の変化の中で、本作の中心的テーマのひとつである「革命」というタームに大きな示唆を与えている。

しかし同時に、先行研究の多くは、物語内容や人物の議論に比して、映像表現——とりわけ撮影処理や色彩設計を含む視覚的効果——が、作品内の概念(「気高さ」、「革命」等)の理解にどのように関与しているかを精密に検討してこなかった。作中に描かれる数々の表現が、それぞれ独立した表現でありながら、どのように作品をつくりあげているのか。表現と物語の相互規定的な関係はなお課題として残されている。

そこで本稿が目指すのは、作品全体に反復的に表れる〈光〉の表現である。ここでいう〈光〉は、(1)発光・反射・透過・白抜き等によって画面上に「明るさ」あるいは「輝き」として知覚される視覚効果、(2)それに伴う明暗対比や輪郭の強調、明度や彩度といった画面処理を含む総称である。

本発表では特に、ウテナとデュエリストたちの決闘時に見られるものを集中的に取り扱う。それら一連の場面を通して、『少女革命ウテナ』における〈光〉が、①ウテナの「気高さ」や「革命」を可視化する契機として機能する一方で、②それらを幻想の装置として反転させる二面性を、いかなる画面上の表現によって成立させているのかを明らかにする。そのうえで、先行論でも言及されてきたウテナのあり方、「気高さ」の持つ可能性と限界性の読解へと接続を試みる。

声優に求められる「清純さ」1990 年代の雑誌連載を例に

隈元 凧(横浜国立大学都市イノベーション学府建築都市文化専攻都市文化系 修士 2 年)

キーワード
声優、ジェンダー

発表概要

本発表は、声優、とりわけ女性声優に求められている清純さを考察することで、「声優」という語が持つ箔のジェンダー差、そしてそうした清純さと声優が演じたキャラクターの関係について検討するものである。

具体的には、声優のメディア露出が増えた時期に当たる 1990 年代の雑誌連載『岩男潤子のすぼんじペンギン』を題材に声優に求められている清純さの特徴、そしてそれと岩男が演じたキャラクターとの相関を確認する。

さらに、『投稿写真』1998 年 7 月号における声優専門誌ではない雑誌での声優表象を合わせて確認することで、当時の声優がどのような力関係の中で清純さを演出していったかを考察する。

これらの発表によって、アイドルなど他の芸能人とは違う形で存在する声優に独自の清純さの概念を明らかにすることを目的とする。さらには、本発表で取り上げるスター声優が登場した 1990 年代が、バブル崩壊の時期や、男女共同参画という言葉が社会に出てきた時代であることと関連させることで、その時代の女性に求められてきた清純さ、そしてその清純さの中で「声」がどのような役割が果たしているかを考えるものとする。

演技はどこで生まれるのか ディズニーと持永只仁の言葉より 森友 令子(大阪芸術大学)

キーワード

ディズニー、持永只仁、演技、演出、アニメーター

発表概要

「アニメーターはアニメーション映画の中の俳優である」。この一文は、ディズニー・アニメーション映画の全盛期を支えたナイン・オールド・マンのメンバー、フランク・トーマスとオーリー・ジョンストンが『生命を吹き込む魔法 — The Illusion of Life』に記した言葉だ。白雪姫やシンデレラを手がけたナイン・オールド・マンの一人、マーク・デイヴィスも「絵を描くことは演技をすることで、絵描きは俳優だ」と述べている。ディズニー・アニメーションが述べるアニメーターは俳優であることや、アニメーションの演技について、日本ではどのように考えられているのだろうか。日本のアニメーションの技術に関する本や個々のアニメーターや監督の著作からも、「演技させる」「芝居をさせる」「役者になろう」「俳優である」など演技に関する言葉を見つけることができる。彼らの言葉から「アニメーターはアニメーション映画の中の俳優である」ことや、「絵を描くことは演技をすること」に近い考えを持っていることがわかる。日本でもアニメーションとしての演技を意識しているようだ。だが、この考え方がアニメーションを学ぶ学生や現役アニメーター全てに浸透しているとは考えにくい。なぜなら、商業アニメーション作品のなかには、アニメーションの演技に対して首を傾げたくないようなもの、演技だけでなく動きそのものを蔑ろにしている、軽んじているのではないかと思われるようなものを多く見かけるからだ。同様に、学生作品でも、演技ということは、どういうことなのか考えさせられるものがある。このような状況下で、デジタルによるアニメーション制作用アプリケーション、いわゆるツールの進化、発展により誰もがアニメーション制作できる環境が生まれた。これらのアプリケーションだけでなく、最新の生成 AI を利用すれば、イメージを適切に文章化するだけで、キャラクターや背景、小道具はもとより、感情表現まで動画にすることができる。アニメーター不在でも、アニメーション作品ができる。では、アニメーションの演技は、どこで誰が生み出すのだろうか。なぜ、『生命を吹き込む魔法 — The Illusion of Life』には、アニメーターは役者であるといったようなことが書かれたのであろうか。また、『生命を吹き込む魔法 — The Illusion of Life』と匹敵する知識と技術で中国アニメーション界の礎と日本では川本喜八郎、岡本忠成らを指導、育成したとも言える持永只仁は、演技についてどのように考えていたのだろうか。アニメーションにおける演技とはなんであるのか。演技はどこで生み出されるのか。『生命を吹き込む魔法 — The Illusion of Life』と持永只仁の原資料から読み解きたい。

「トイ・ストーリー」におけるキャラクターの関係性—ネットワーク分析による映像情報の視覚化の試み

堀内 柊羽(同志社大学 文化情報学研究科)、佐野 明子(同志社大学)

キーワード

トイ・ストーリー、キャラクターの関係性、計量映画学、ネットワーク分析、デジタル・ヒューマニティーズ

発表概要

本研究は、「トイ・ストーリー」シリーズ4作品において、キャラクターの関係性がどのように構築され変容していくか、定量的に明らかにすることを目的とする。「トイ・ストーリー」は一貫して、「所有される存在」から「自ら選択し行動する存在」へと変化するキャラクターの姿を描き、別れや自立といった普遍的テーマを内包し、幅広い観客層から支持されてきた。また、1995年の第一作は、世界初の長編フル CG アニメーションとして歴史的にも重要な作品である。

これまで「トイ・ストーリー」は、映画学など人文学において主要な研究が蓄積されてきた。本研究ではこれらの先行研究に基づきつつ、計量映画学の視点を取り入れて統計解析を行い、キャラクターの関係性を分析していく。デジタル・ヒューマニティーズは文学や歴史資料など文字テキストに多くの研究成果が認められるが、映像文化にもおもに英語圏で定量的な研究が進められてきた。著名な研究に、レフ・マノヴィッチによる『文化解析』(文化情報の傾向の視覚化)がある(Lev Manovich. *Cultural Analytics*. MIT Press, 2020.)。

本研究では、シリーズ4作品を対象に、視点ショットや繰り返しショットを数値データ化し、統計解析ソフト「R」を用いてネットワーク分析を行い、キャラクター同士の関係性の強度を視覚化する。第一作『トイ・ストーリー』(ジョン・ラセター、1995)にネットワーク分析を行った結果、ウッディとバズの関係が中心に位置する一方で、アンディとバズの関係は必ずしも強くなく、むしろウッディとの関係が強固だと示された。また、シドは自身のおもちゃとの関係が弱く、ウッディやバズとの関係が強くと示されていることから、シドは自身のおもちゃに対する行為だけではなく、ウッディやバズとの関わり合いが物語において重要だと考えられる。さらに、ボー・ピーブがネットワークの中心付近に位置するなど、後のシリーズ展開を示唆する結果も得られている。

発表では、「トイ・ストーリー」4作品にネットワーク分析を行い、「トイ・ストーリー」の新たな側面を導き出し、かつ、映像研究における定量的な分析手法を提示することを目指す。

『火垂るの墓』に起こされる戦争アニメのジブリ問題 ALT Joachim(新潟大学助教)

キーワード

『火垂るの墓』(1983)、スタジオジブリ、金曜ロードショー、メディア史、メディア・バイアス

発表概要

本発表は『アニメーション研究』第 26 巻 1 号に含まれる英文研究ノート(“Grave of the Fireflies and the Ghibli-Problem of War Anime”)の内容を日本語でまとめたものである。

高畑勲監督の名作『火垂るの墓』(1988)は特に海外の研究者に頻繁に、第二次世界大戦を描いた日本アニメ(「戦争アニメ」)のアイコン的な(iconic)作品と呼ばれる。しかし、これにおいて、記号論におけるアイコン(icon)の定義は無視されるため、不適切に『火垂るの墓』と他の戦争アニメの内容の同一性が暗示される。記号論におけるアイコンなら、アイコン(『火垂るの墓』)が表象される概念(第二次世界大戦を歴史的な出来事として描く戦争アニメ)を、アイコンそのものについての学習を前提していないように、抽象化として代表するものだ。いかにも、この定義は『火垂るの墓』と戦争アニメの関係について当てはまる。ところが、多くの議論において、『火垂るの墓』は不正確に、戦争アニメに描かれているすべての内容のまとめ、または戦争アニメのプロトタイプとして扱われ、誤った理解を基にそれでアイコンと呼ばれる。

本発表では、『火垂るの墓』はなぜ戦争アニメのプロトタイプとしてご誤解されるか、8 月 15 日の終戦記念日、1985 年 6 月 15 日のスタジオジブリ創立、スタジオジブリの早期作品の発表歴、そして日テレ系「金曜ロードショー」におけるジブリ作品の放送歴の相互作用関係を通して説明する。この中には例えば、近年に「金曜ロードショー」における戦争もの放送の全般的な減少、そして『火垂るの墓』の過去の放送日程の特徴を強調する。また、『火垂るの墓』はなぜ「戦争アニメのプロトタイプ」ではないか、そして戦争アニメについての『火垂るの墓』の独占的な受け方は他の戦争アニメにとってどのような問題点を起こしているか、簡潔に議論する。最後、なぜ他の戦争アニメを簡単に例えば「金曜ロードショー」の放送において『火垂るの墓』の入れ替えとして使えないか、解説する。

ソ連アニメーションにおける都市の動物に関する一考察 浜渦 理起(東京大学大学院)

キーワード

動物、自然、ソ連、ロシア

発表概要

ソ連アニメーションにおいて、国営のアニメーション産業が子供向けの作品制作へと舵を切った 1936 年から 1938 年には、多くの作品で中心に置かれるようになった動物キャラクターが未熟かつエキゾチックな他者として描かれ、それと同時に人間キャラクター、特にソ連的な人物のアニメーションにおける描写は困難なものとして見做されるようになった。しかし、人間表象、ソ連表象の忌避は、すぐに非政治的として体制内で非難され、同時代を描くこと、人間を描くことを目標に作品が制作されるようになる。そうした変動の中で、当初、人間不在のおとぎ話の世界、自然空間を中心に導入された動物キャラクターは、人間や人間の作り出す都市空間と関わりを持っていく。

本発表では、ソ連で制作されたアニメーション作品における都市と動物の関係に着目し、1936-1938 年に作り上げられた、子供と結び付けられ、人間と動物、都市と空間という二項対立に基づいた動物、自然表象が後の時代のアニメーション作品にどれほど受け継がれているのか、そして、個々のアニメーション作品がどれほどそうしたモデルから逸脱しているのかを分析する。

まずは、交通ルールの啓蒙のために制作された『通りのめんどり』(パンテレimon・サゾーフ監督、1938 年)が動物を都市にそぐわず、人間より劣位の存在として描いていることを確認しつつ、同時代の『こぐま』(アレクサンドル・エヴミネンコ、オリガ・ホダターエヴァ、ピョートル・ノソフ監督、1940 年)には、そうした構図からの逸脱が見出されることを指摘する。

次に、戦後スターリン期に作られた交通ルールの啓蒙を目的とした作品『ザイとチク』(アレクサンドル・イヴァノフ監督、1952 年)を分析し、冷戦の開始に伴うディズニー批判、擬人化批判を踏まえて、動物たちが全て動物のおもちゃに置き換えられたことで、動物は自然に属するというよりもイメージや想像に属するものとして位置付けられていることを指摘する。

そして、最後に『チェブラーシカ』シリーズ(ロマン・カチャーノフ監督、1969-1983 年)において、主要なキャラクターたちが、成長も自然空間への帰還も行わずに他者性を保ったまま都市に暮らし続けるあり方と、アレクセイ・ユルチャクが後期ソ連に見出す、公的な言説に「外在」する態度との類似を考察する。

東映動画『白蛇伝』の台湾での上映について—受容実態および現地産業への影響を中心に—

臼井 直也(デジタルハリウッド大学)

キーワード

東映動画 白蛇伝 台湾 受容実態 映画産業

発表概要

本発表は、1958年に公開された日本初の長編カラーアニメーション映画『白蛇伝』の台湾での受容実態調査に関する報告である。

1950年代は日本のアニメ発信が海外映画祭への出品および輸出により本格化、また利益を得はじめた時代であり、その中心の一つが1950年代末からの『白蛇伝』に始まる東映動画の長編アニメーション作品群の輸出である。東映動画に関する研究は多いが、『白蛇伝』の輸出についての分析は東映側の限られた史料が中心であり、輸出先である海外現地の一次史料の分析は見落とされていた。また、東映動画のアニメーション作品が現地の産業に与えた影響、さらに影響の他国との比較という観点からの研究も欠けていた。

本調査は、「白蛇伝の台湾での受容はどのようなものであったのか」、また「白蛇伝の輸出が現地台湾のアニメーション産業にどのような影響を与えたのか」という設問のもと行ったものである。

調査は2026年2月から3月にかけて実施し、主要紙に加え一部地方紙も含む調査を行った。その結果、『白蛇伝』の台湾の幅広い地域での上映が確認され、作品評も複数確認された。

また、『白蛇伝』は1960年の9月に台北で封切られたが、同時期には東宝の『孫悟空』(1959)が上映されており、台湾の映画界に中国の物語を作品化することを意識づけていた。一方、ディズニーの『眠れる森の美女』(1959)も同時期に上映されたことで台湾のアニメーション産業発展の契機となりうる可能性はあったが、当時の台湾では実写映画の黎明期であることから、アニメーション産業の発展には強い影響は与えなかったと考えられる。

発表では、当時の新聞記事から『白蛇伝』上映の詳細な状況および受容の実態をまとめるとともに、台湾現地の映画産業に与えた影響を論じる。

On the Logic of Random, in the context of animation making ハルマンダール チャール(東京藝術大学大学院映像研究科)

キーワード

inspiration, fortune-telling, logic, straight-ahead

発表概要

"At the 2025 Fall conference in Shin-Chitose, I ended my presentation with an open ended question. I said that inspiration is commonly believed to come from the past. But in my experience as an artist, it can also come from the future. I referred to this phenomenon as 'reverse-inspiration.' From this perspective, art engages not only with what is known, but with what remains unknown—positioning it closer to the future than the past.

In an interview, regarding his editing technique, the experimental film director Jonas Mekas says: 'Randomness has a logic that we cannot understand yet.' In his definition the concepts of random and logic are not opposite but related for art-making.

Both experimental art and fortune-telling use interacting with the random as a tool, but art-making has a much more subtler way of intending for meaning to exist. Fortune-telling requires a certain research question before the random answer appears, whereas in the case of art, the random answer appears to the artist as inspiration to make the artwork before the question may appear. They have a different relationship with intention, even though they both use randomness for inspiration.

Etymologically, the root of Random is associated with rushing, running, great speed or acting without aim. At the root of the word, randomness is connected with movement and motion. When we are running towards our goal or intention, everything else that we pass by are random, all the buildings, signs, people, trees are seen in motion blur for brief seconds, in moving-image terms: for a few frames. For this reason animation is the perfect medium for random to appear, and be used to investigate conceptually.

In this presentation, I would like to continue from my previous question thinking on the nature of inspiration, using random as a tool and a concept for making straight-ahead animations. Using Mekas' description of the logic of the random, I want to untangle the concepts of an unknown logic versus intention, knowing and not-knowing in the process of making animation frames.

2025 年秋の新千歳での学会において、私は発表の最後をオープンエンドの問いで締めくくりました。一般的に、インスピレーションは過去から来るものだと考えられています。しかし、アーティストとしての私の経験では、それは未来からも訪れ得るものです。私はこの現象を「逆インスピレーション(reverse-inspiration)」と呼びました。この観点からすると、芸術は既知のものだけでなく、未だ知られていないものとも関わっており、過去よりもむしろ未来に近い位置にあると言えます

す。

インタビューの中で、実験映画監督の Jonas Mekas は自身の編集技法について次のように述べています。「ランダムには、私たちにはまだ理解できないロジックがある。」彼の定義において、「ランダム」と「ロジック」は対立する概念ではなく、芸術制作において相互に関係しています。

実験芸術と占いは、どちらもランダムとの相互作用を手段として用いますが、芸術制作の方が意味の生成に対してはるかに繊細なアプローチをとります。占いでは、ランダムな答えが現れる前に、ある種の問いが必要とされます。一方で芸術の場合、問いが現れる前に、ランダムな答えがインスピレーションとしてアーティストに現れることがあります。両者はランダムを活用しながらも、「意図」との関係性が異なっています。

語源的に見ると、「random」という言葉のルーツは、急ぐこと、走ること、高速で動くこと、あるいは目的なく行動することに関連しています。その根底には、運動や動きとの結びつきがあります。私たちが目標や意図に向かって走っているとき、通り過ぎていくすべてのもの—建物、標識、人々、木々は、ほんの一瞬のモーションブラーとして知覚されます。映像的に言えば、それは数フレームに過ぎません。この意味において、アニメーションはランダムが現れ、それを概念的に探求するための最適なメディアであると思います。

このプレゼンテーションでは、前回の質問から考えを引き続き、インスピレーションの本質について探求したいと思います。ストレートアヘッド・アニメーションを制作する際に、ランダムを手段かつ概念として用いることを軸に考えます。メカスの「ランダムの論理」の記述を用いながら、アニメーションのフレームを制作する過程における、未知の論理と意図、知ることと知らないこと、概念を解きほぐしていきたいと思います。

リアルタイム遷移型ピクシレーションガイドによる即興的アニメーション制作の実践 宮崎 しずか(文化学園大学)

キーワード
ピクシレーション, ゲームエンジン,

発表概要

本研究は、リアルタイム遷移型ピクシレーションガイドの改良と、その撮影実践について報告する。ピクシレーションは、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、なめらかな動きや演出意図の実現には、動作の設計と共有が要になる。一方、撮影現場においては天候や照明条件、出演者の身体性など多様な要因が影響し、固定されたガイドでは柔軟な対応がしづらいという課題がある。

また、人物を対象としたピクシレーションでは、パフォーマー自身が自律的に動きを生成しうするため、外部からのガイドが必ずしも不可欠とは限らない。しかし、複数人による制作や時間的整合性の維持のため、動きの情報共有としてのガイドの必要性が再び浮上する。本研究では、このような状況におけるガイドの役割を実践を通して検討する。

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 等のゲームエンジン上でそれらをリアルタイムに選択・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、撮影状況に応じた柔軟な演出制御を可能とする。前年度の試作では、プロジェクションによってガイドを提示する手法を採用したが、屋外環境や光量条件の影響を受けやすく、視認性や運用の安定性に課題が残った。

そこで本研究では、ガイドの提示手法および運用方法の改良を行い、人物や大型の物体を対象とした撮影に適用した。これにより、ガイドの視認性の確保、操作負荷の低減、被写体との同期精度の向上といった観点から、実践的な運用が可能となった。撮影現場では、状況に応じたガイドの切り替えが行われ、計画された動きと即興的判断とが相互に影響し合うプロセスが確認された。

その結果、リアルタイム遷移型ガイドは、動作の指示にとどまらず、複数の参加者間で動きを共有しながら制作を進める手がかりとしても機能することが示唆された。また、このような運用により、偶発的な出来事や環境の変化を取り込みながら制作を進めることが可能となり、ピクシレーションにおいてフィクションとドキュメントのあいだを往還する表現が生起することが確認された。

以上を踏まえ、本発表では、リアルタイム遷移型ピクシレーションガイドの改良点および運用プロセスを具体的に示すとともに、即興性を内包したアニメーション制作手法としての可能性について考察する。

「部室」から「野外」へ——『けいおん!』と『ゆるキャン△』における安心の形式差 松井 大騎(なし)

キーワード

日常系アニメ、安心、雰囲気、『けいおん!』、『ゆるキャン△』

発表概要

これまで、日常系アニメは「癒やし」をもたらすもの、さらには「現実逃避」のためのものと語られてきた。近年、ロケの「アンビエント・メディア」論を始め、雰囲気研究、安心に類する経験をめぐる議論が進みつつあるが、このジャンルにおいてそうした鑑賞経験が作品内のいかなる要素から構成されているかを、美学的・映像分析的に記述する試みは限定的である。けれども、『けいおん!』や『ゆるキャン△』を含む日常系アニメは、アニメーション文化の一ジャンルとして広く定着しており、その鑑賞経験を正面から分析する必要がある。本発表では、「癒やし」や「現実逃避」と一般に呼ばれる、安心に類する経験を美学の道具立てを用いて明確化し、『けいおん!』と『ゆるキャン△』の作品分析に適用することを試みる。

分析にあたっては、「癒やし」を登場人物の心理や作品のテーマへと還元するのではなく、Böhme の雰囲気論とそれを映像作品分析へ媒介する近年の映像研究を踏まえ、作品内に構成された雰囲気の形式として捉える。そのため本発表では、作中世界の編成とその知覚可能化の連関に着目し、第一層を空間編成・関係編成、第二層を映像音響編成とする二層モデルを用いる。分析の結果、『けいおん!』では、放課後ごとに帰還する「部室」という固定的拠点と、同じ場所・同じ時間を共有する対面的同期が、近接した構図、背景の後退、柔らかな光、会話の持続によって、内向きで保護的な親密性として提示される。他方、『ゆるキャン△』では、テント設営や焚き火、調理といった反復的实践によって野外に可動的拠点が生成され、スマートフォンを介した低負荷な非同期的接続が、風景ショット、人物と背景の均衡、環境音の持続と結びつくことで、外部にひらかれたまま自己のリズムを保てる開放的な安心の形式として提示される。以上から本発表は、日常系アニメに対して帰属される「癒やし」を安心に類する経験として捉え直し、その内実を雰囲気の形式として比較記述する枠組みを提示するとともに、同一ジャンル内部に複数の安心の形式が存在することを示す。近年の comfort media および再視聴研究を踏まえるなら、こうした安心の形式は、視聴者の自己調整的な視聴実践において資源として用いられうると理論的に位置づけられる。

アニメを活用した心理学教育の実践報告 藪田 拓哉(大阪大学大学院人間科学研究科)

キーワード

アニメ、心理学教育、事例報告

発表概要

【背景】

発表者は「アニメ心理学」を専門に研究をしてきたこともあり、心理学の基礎知識の教授や心理職を目指す学生の臨床実践の理解を促進するために、大学の心理学系の講義でアニメを活用してきた。発表者の興味、関心の影響も強く、そのような講義を実施してきたが、とりわけアニメ好きの学生や堅苦しい講義が苦手な学生からはアニメを用いた講義は好印象であった。実際、実践的に活用をする中で、時間管理、情報伝達、視聴覚刺激によるイメージのしやすさ、娯楽性などの点からアニメを講義で利用する有用性や利便性も感じられる。

心理学では、例えば臨床心理学では、アニメを題材に臨床心理学のキー概念を解説したり(横田, 2016)、臨床心理学の観点からアニメのキャラクターや作家の心理分析を行い、そこに表現される臨床心理学的なテーマを考察する(横田, 2021)といった試みがなされている。アニメに限らないが、そういった心理学の視点に基づく解説に留まらず、講義内で映像を活用した教育の実践報告も散見する(林, 2019 など)。一例として、対人援助職を目指す学生は支援現場や対象者との関わりの経験値の少なさから実際の現場や対象者へのイメージが持ちにくいことがあるが、そのような学生に対しキャラクターを事例とした講義が現場や対象者のイメージ形成や知識習得の一助になることが報告されている(中村, 2008)。

【本発表の主旨と目的】

本発表では事例報告として、これまで発表者が数年間にわたり大学の講義で実施してきたアニメを用いた心理学教育の実践を報告する。心理学とアニメを用いた心理学教育の可能性について概説した後、『メダリスト』(臨床心理学)、『言の葉の庭』(発達心理学、臨床心理学)などを題材として実施した大学での心理学教育の実践例を紹介する。心理学者やアニメーション制作者など参加者それぞれの専門的視点からアニメを用いた心理学教育の意義や可能性を議論していきたい。

主要参考文献

横田 正夫(2016). メディアから読み解く臨床心理学 漫画・アニメを愛し、健康なところを育むサイエンス社.

藪田拓哉(2025). アニメ『メダリスト』を活用した臨床心理学教育—心理的変容に注目して— 甲子園大学発達・臨床心理センター紀要, 20, 20-31.

藪田拓哉(2026). 映画『言の葉の庭』を題材とした心理学教育の実践 —青年・臨床心理学の観点から— 甲子園大学紀要, 53, 30-40.

【B 会場:H302 教室】

ストップモーションアニメーションによる人物の身体動作を通じた感覚喚起の制作手法 ～作品「手」制作の実践と取り組み～
WANG KEJUN(女子美術大学メディア研究領域)

キーワード

ストップモーションアニメーション 身体動作 共感 感覚喚起

発表概要

本発表は、ストップモーションアニメーションの特性および人物の身体動作の構成に着目し、身体動作の表現と素材といったストップモーションアニメーション要素を通じて感覚的体験がどのように伝達され、観賞者の共感をより効果的に喚起できるかを検証するものである。

具体的には、自作のストップモーションアニメーション『手』を事例として、複数の素材と感覚を用いた身体動作における力の表現手法が観賞者の感覚喚起に与える影響を調査する。実践的な制作プロセスを提示することで、身体動作の構成規則や表現上の要素を整理し、アニメーションにおける身体動作の表現と共感喚起に関する理論的および実践的な指針を提示することを目的とする。

芸術史的視点から見ると、絵画、彫刻など異なる媒体において、観賞者の共感を喚起するために、人物の身体動作は重要な表現の一要素として位置づけられてきた。本研究は、観賞者が作品に触れる際、自身の経験に基づいて身体動作を心的に再現する「身体的シミュレーション」(Gallese, V. Embodied simulation: From neurons to phenomenal experience. *Phenom Cogn Sci* 4, 23-48 (2005))の概念に基づいて共感が生じるメカニズムを考察する。

ストップモーションアニメーションにおいては、身体動作だけではなく、素材に対する感覚的記憶も重要な表現要素の一つである。アオ・リーチー(2013)は、材料の運用が多様化し、異なる素材の選択が今後の研究における重要な方向性を示すと言及している。また、素材が持つ触覚的特性と、それにより喚起される感覚的体験にも注目が集まっている(リク・キョウ, 2024)。

以上を踏まえ、本研究は「感覚」と「身体的シミュレーション」を出発点とし、身体動作の表現と結びつけながら、素材・身体動作・感覚の関係性を検討する。特に、観賞者が既存の身体経験に基づいて形成した素材に対する感覚的記憶が、身体的シミュレーションにどのような影響を与え、共感を呼び起こすかを考察する。

持永只仁「アニメーションの仕事」の記述によるパペット操作の態度が映像に与える影響の研究

角 和博(佐賀大学芸術地域デザイン学部 客員研究員)

キーワード

持永只仁、アニメーションの仕事、パペット操作、映像、身体論

発表概要

持永只仁の直筆ノート「アニメーションの仕事」は3冊ある。1冊目は 1957.9～1962.8 まで、2冊目は 1962.9 から～1966.5 まで、3冊目は、1966.5～と日付が記されている。いままで未公開であったこのノートをテキスト化した。それを佐賀大学芸術地域デザイン学部の紀要の4回に分けて英文で掲載した。英文にした理由は、持永只仁が中国のアニメーションの発展に尽力し、また米国の 1960 年代のパペットアニメーションを牽引した人物であることから、世界中に人々に読んでもらおうと考えたからである。パペットアニメーション制作に関して私自身は、眞賀里文子氏による数日間程度のワークショップを何回か受講させていただいた程度の素人である。眞賀里氏は持永只仁の弟子の一人である。

癖字で読みにくい文章を判読しながら、パペットアニメーション制作に対する持永只仁の向き合い方を学んでいった。私はパペットアニメーションについてこのノートから学んだのである。このノートの1冊目の最初には「我が拾何年かのあいだ経験したことを、例として画いただけですから、これを基礎にさせていただいて、これからのアニメーション映画を映画の新しい一角として、きずき上げられることの一部にでもなれば、私の仕事がお役にたったこととして、最上の喜びとしたいのです。」という文章があり、持永只仁が後進のために書き始めたことがわかる。このノートはアニメーション制作に関する覚書で、各文章はあるテーマに関して短く散文的に書かれている。テーマは、多方面にわたっており、全部を読むと持永のパペットアニメーション制作という仕事に対する心情的に側面から技術的な側面までを概観できる。

ノートに記述された内容でもっとも私の心を揺さぶったことは、「人形は生きている」という持永只仁のパペットに対する態度であった。いったいこれはどういうことであろうかと長く考えていた。パペットまたは背景などステージ上の世界をアニメーション制作の道具として扱うことと、生きた世界として捉えることとは、何が異なるのであろうか。この疑問を持ちながら数年が過ぎた。やがて本学会で数年前に特集が組まれたアニメーションの身体論という捉え方に着目するようになった。パペットアニメーションこそ、我々と同じ現実世界の中に身体をもつものである。本研究では、8万字を越える文章の中から、パペットアニメーション制作におけるパペット操作に関する内容について、身体論的な観点から検討する。

1950 年代日本の人形アニメーションと近接メディア状況～人形絵本・人形紙芝居・人形スライド・人形イラスト 権藤 俊司(東京工芸大学)

キーワード

人形アニメーション、人形絵本、川本喜八郎、エンゼル社、学研

発表概要

日本で人形アニメーション製作が本格化した 1950 年代、スタッフの多くは並行して他の人形関連事業に関与した。

代表例が川本喜八郎ら人形芸術プロダクションのメンバーが製作した「トッパンのストーリー・ブック」と「トッパンの人形絵本」で、「絵」に代わり川本製作の人形と装置のステル写真が使用された。文と構成を担当した劇作家の飯沢匡は第一作『シンデレラ』の後書で「いま、欧米では、人形の映画がなかなか盛んで(中略)私どももそれがやりたいのですが、ちょうど、トッパンから話があったので、その第一着手として、絵本という形で、人形の夢をみなさんに楽しんでいただこうと思いました」と企画意図を説明している。

飯沢の説明は人形絵本を人形アニメーションへの導入として捉えていたことを示唆するが、この点はさらなる検証が必要であり、今回は準備段階として当時の人形絵本を含む近接メディアの状況を概観する。研究対象は人形写真で構成された静止画メディア(人形絵本・人形紙芝居・人形スライド・人形イラスト)である。

まず人形絵本に関しては前述のトッパン以外にも、グリム館(後にエンゼル社)が同様の人形絵本を多数出版していた。人形製作スタッフは人形劇団ブーク、たくみ工房、わらべ座グループなどで、ブークは人形劇団の大手であると同時に、高橋克雄、田畑精一、保坂純子ら人形アニメーション作家を輩出している。たくみ工房は TVCM の人形アニメーションや動画製作を行った会社で、わらべ座については詳細不明であるが、わらび座がクレジットされた人形絵本に持永只仁が関与したことが判明している。注目すべきは、絵本以外にも同一人形・写真を紙芝居やスライドに転用し、ワンソースマルチユース的な運用がなされていた点で、さらにスライドや紙芝居、本にはレコードが付随して、静止画構成ながらアニメーションと極めて近い上演効果が予想される。

スライドは視聴覚教材に注力していた学研でも大きな柱であり、同社の人形アニメーションスタッフ(人形・装置の高山良策など)が人形スライド製作に従事し、高山は学研発行の学年誌でも人形イラストの人形・装置製作を行った。人形イラストに関しては学年誌や少女雑誌を中心に川本、田畑、あるいは政岡憲三の作品事例が多く存在する。

以上のように 1950 年代日本は人形写真による静止画メディアの興隆期であり、人形アニメーションとの人的・組織的関連が存在していたことが判明する。

フリッカーによる仮現運動への影響 ～ブランク挿入による動きの促進・抑制の機能検討～

佐藤 壮平(目白大学)

キーワード

CFF・フレーム繰り返し・バックライト点滅

発表概要

19 世紀末の映写機の発明以来、その後の電子式テレビの走査も含めて動画像の記録・再生方式はコマ送りにより動きを標本化及び復調する方式が用いられている。これは静止画の連続呈示により本来の時系列順の静止画により、疑似的に動きを復調するメカニズムとも言える。一方アニメーションの下地となったゾートロープ・フェナキストスコープのように回転によってこの区切られた呈示を実現した装置においては、装置のスリット越しに内部を覗くと、そこに「動く絵」を見ることができる。アニメーションではこの僅かに異なる各コマがスリットで遮断されて呈示されることで個々の静止画を一枚の動く絵として成立させている。このように視覚的に絵が動く仕組みにおいては、断続呈示されることでヒトの視覚系はそこに連続的な動く「絵」を見ることができる。ヒトの視覚系はフィルムに記録された離散的な撮影像が間欠的に呈示された時、そこに一連の持続する動作として本来つながっていない投影像の連続呈示に一連の動きを見ることが可能である。この動きを見る仕組みは古典的には Wertheimer (1912) の仮現運動によるものと説明されているが、仮現運動で示された呈示間隔と、映写機の呈示間隔にはズレがあり、仮現運動により動きが見えるという説明にやや矛盾がある。また映写機における同じコマを複数回見せるという仕組みは、仮現運動など動きのメカニズムにおいては想定されていない動作である。

これらの同一フレーム(フィールド)と動きの関係について宮原(1973)で検討されているが、その後この繰り返し呈示の効果については直接的な検討はなされていない。そこで本研究では 12fps、8fps の条件において、シャッターに相当する部分をバックライト点滅により疑似的に作成し、実験参加者に操作させて滑らかな動きが生じる周波数及びデューティー比を検討した。

「アニメーション制作者実態調査 2026」調査報告
大坪 英之(一般社団法人日本アニメーター・演出協会)

キーワード

実態調査、働き方、産業

発表概要

3 月末ごろに JAniCA の Web サイトで公開予定の文化庁・経済産業省が共同して実施した「アニメーション制作者実態調査 2026」調査報告を行います。報告書は 160 ページ近い内容のため、調査の意義、調査概要、新規調査項目、経年変化、近年の特徴などを抜粋しての発表となります。アニメ制作者は、研究領域からのアクセス経路が極めて細く、本調査のような大規模調査は稀有なため、十分な学術的検証を経ているとは言い難い状況です。本発表を通じて、本調査や追加調査などにご興味・関心を持っていただければ幸いです。

「死生観」からみる『もののけ姫』—集団と登場キャラクターに着目して—
岩田 あゆな(國學院大學大学院 文学研究科 神道学・宗教学専攻 博士前期課程)

キーワード

死生観・もののけ姫・スタジオジブリ・宮崎駿・

発表概要

本発表は、宮崎駿 原作・脚本・監督作品『もののけ姫』(1997 年)を対象に、作中の共同体や組織などの集団と、そこに属する登場キャラクターの「死生観(死あるいは生死に対する考え方。また、それに基づいた人生観)」に注目し、本作を「人間の死生をめぐる物語」として捉え直そうとするものである。

本作をめぐる学術的な論評には、主に次の四つの潮流が見られる。第一に、歴史学の立場から、被差別民や製鉄技術などに着目し、時代・舞台考証的な論評を試みるもの。第二に、『ギルガメシュ 叙事詩』や日本神話、あるいは「化け物退治」「国崩し」「神殺し」などのモチーフがあるとした上で、それらと本作を比較・検討するもの。しかし、これらはいずれも個別の要素を抽出した断片的な分析に留まっており、物語全体を包括的に捉えきれているとは言い難い。

第三に、照葉樹林文化論などの学説がいかに作品に反映されているか、インタビューなどから宮崎の思想的背景に依拠した作家論的なアプローチ、いわゆる「宮崎駿論」に帰結する論評がある。またこれに関連し、第四に、本作を「自然と人間の共生に関する物語」と位置付け、エコロジー的な論評を下すものがある。しかし、これらの論評は物語全体を包括的に論じてはいるものの、1990 年代に注目を集めていた環境問題など、公開当時の社会的な文脈に依拠した解釈であり、物語の展開を具に汲んではない。

ここで本作を包括的に捉える新たな視座として「死生観」に着目したい。作中に登場する様々な集団は、集団の存亡をかけた戦いを繰り広げながら、それぞれ固有の価値観(「死生観」など)を有している。その中で登場キャラクターたちは死生に関し、時には集団の論理に従い、時には葛藤しながら、様々な考えを展開している。

以上を踏まえ、本発表は作中に登場する諸集団の属性や、集団内部で共有されている「死生観」を捉えた上で、作中を通し、集団同士がどのような対立・協力関係を展開していったのか整理する。その上で、登場キャラクターが、所属集団においてどのような立ち位置をとり、死生に対しいかなる考えを展開したのか、セリフや作中の描写に基づき分析する。

日本のアニメーション作品にみる多様性の描写:NHK 子ども向け番組を中心として

永田 彰子(立命館大学 映像学部 准教授)

キーワード

メディア、アニメーション、多様性、NHK、子ども向け番組

発表概要

日本のアニメーション作品において、登場人物やアイデンティティの描かれ方は多様化の傾向を示している。主に子どもを視聴者とする作品において、さまざまな背景や価値観を持つ人物が描かれる機会が増加している。本研究は、近年の作品において多様な登場人物がどのように物語の中で位置付けられているのかを分析し、それらの表現が従来のアニメーション作品に見られたキャラクター像とどのように異なり、どのような社会的文脈の中で作り出されているのかを考察する。

メディアは社会で共有されている価値観を映し出し、文化的な規範を形づくると同時に、それらを変えていく可能性を持っている。特にアニメーションは、幅広い年齢層に視聴されるメディアであり、子ども向け番組は同時代の社会的状況や課題を視聴者に提示し伝える役割を持っている。子どもたちはアニメーションをとおして社会の中での価値観を理解していくことになる。それゆえ、アニメーション作品において、何をどのように描いているかが重要であり、多様性をいかに表現しているかという点に着目して分析を行う。日本の教育の現状においては、多様な子どもへの対応が重視されている。「すべての子どもたちの可能性を引き出す」ことが教育政策において掲げられているように、こうした教育政策の動向も踏まえながら検討を行う。

本研究では、近年 NHK で制作された子ども向けアニメーションを取り上げて、物語のなかの登場人物の設定や役割を分析し、多様な価値観がどのように描かれているかを考察し、グローバル化する社会において、なぜこのように多様な価値観が描かれるようになってきたのかについて検討する。このような分析により、日本のアニメーションにおけるキャラクター表象の変化を明らかにするとともに、子ども向けテレビ番組における多様性の表現が視聴者に与える可能性について検討する。

垂直から水平へ——アニメーション作画におけるプレビューをめぐる 孫 定康(早稲田大学大学院文学研究科博士課程)

キーワード

アニメーション・プレビュー、作画、メディア史、タイムライン

発表概要

本発表は、アニメーション制作におけるプレビューを中心に据え、作画過程と運動理解との関係を検討するものである。あわせて、メディア史と視覚文化史の交点から、アニメーション作画をめぐるいくつかの基礎的問題を捉え直すことを試みる。考察は、19 世紀以来の運動視と図像の連続性に関わる諸装置を視野に収めつつ、アニメーションが離散的な図像、身体的操作、時間の編成のあいだに、いかなる固有のプレビュー制度を形成してきたのかを問うところから出発する。そのうえで、紙上作画の時代における観察様式、支持体、操作習慣を同一の枠組みのもとに位置づけ、そこに見られる空間論理、身体のリズム、連続性の感覚の連関に注目する。さらに、1980 年代以降におけるテスト装置および表示メディアの変化は、プレビューに新たな可視性と技術的条件を与え、運動・間隔・修正をめぐる現場の把握の仕方にも少なからぬ変容をもたらした。デジタル環境に入ると、プレビューは制作過程そのものへとさらに深く浸透し、見ること、編集すること、調整することの境界もまた変化していく。そこでは、運動を組織し把握するための時間論理もまた、従来とは異なるかたちで前景化している。以上の考察を通じて、本発表は、プレビューが制作工程の周辺的な補助手段にとどまらず、長期にわたりアニメーション作画の中核に位置してきたこと、そしてそれが様式形成、技術的経験、歴史的な知覚様式と密接に関わっていることを示したい。またこうした視点は、近年のアニメーション作画の様式変化を捉え直すためのひとつの手がかりにもなると考えられる。

「Dear Angelica」における空間描画と時間構造の分析

牧 奈歩美(東京芸術大学大学院映像研究科 准教授)

キーワード

VR アニメーション

発表概要

VR 表現はインタラクションの拡張を中心に語られてきたが、その初期段階においてすでに、観る行為に特化したアニメーション作品も制作されている。本研究では、その代表例として『Dear Angelica』(2017)を取り上げ、視点の配置と時間構造に着目し、その表現構造を分析する。

本作は、VR ペイントツール Quill を用いて制作され、空間内に描かれるストロークが生成と消失を繰り返すことで、イメージの連なりとして物語が構成される。このような構造は、フレームの連続によって時間を構成する従来のアニメーションとは異なる時間生成のあり方を示している。また、本作は 3DoF 環境で鑑賞され、観客は空間内を移動することなく、視線の向きによって画面の構図を選択する。このとき、描画の順序や音声、イメージの出現がどのように視線を誘導し、リズムを形成しているかを、シーン分析を通じて検討する。

以上により、本作における視点と時間の関係を明らかにし、空間における描画プロセスによって時間を構成するアニメーションの一形式として位置づけることを目的とする。

【C 会場:H301 教室】

『大砲の街』:戦争装置に組み込まれた日常

大澤 幸(小樽商科大学)

キーワード

大友克洋、戦争装置、プロパガンダ、生政治

発表概要

本研究は、『大砲の街』(1995 年、大友克洋監督)を、恐怖や感情的苦痛、戦闘のスペクタクルに依拠する従来の戦争表象とは異なる反戦アニメーションとして分析する。本作において「戦争」は、教育、労働、メディア、さらには都市の物理的構造といった日常的領域に深く組み込まれている。その結果、戦争は特異な出来事として認識されにくくなり、それに対処すべき倫理的切迫感もまた希薄化していく。

よって本研究は、物語構造、アニメーション様式、空間設計の分析を通じて、大友が戦争を、明確な目的や個人の責任に還元されることなく持続する、非人格的な社会システムとして提示していると論じる。さらに、Michel Foucault の規律および生政治の概念を参照しつつ、身体や日常の実践が、もはや可視的な強制を伴わない軍事化された実践によっていかに形成されるのかを検討する。また、Jacques Ellul の統合的プロパガンダ理論を手がかりに、軍事主義が明示的なイデオロギーではなく、日常的習慣や環境を通じて作動し、批判的距離の維持を困難にする過程を明らかにする。

これらの理論的枠組みを踏まえ、本研究は『大砲の街』が、戦争の規範化と日常的反復を強調することにより、戦争の暴力性そのものではなく、それが問題として認識されなくなる社会状況を明らかにし、結果として批判的契機を生み出している。また同時に、戦争に関わる人々が自らの「日常」以外の現実を想像できないまま、主体性を欠いた状態に置かれていることを論じる。

キャラクター造形における審美的期待構造の差異——『雄獅少年』における目の造形の受容を中心に

趙 舒婷(東京工芸大学大学院芸術学研究科博士後期課程)

キーワード

雄獅少年、審美的期待構造、受容理論、キャラクター造形

発表概要

本発表は、アニメーションにおけるキャラクター造形が、異なる受容環境において、いかに異なる意味を付与されるのかを検討するものである。

2021 年に公開されたアニメーション映画『雄獅少年』は興行面および評価の両面で成功を収めた一方、中国の SNS 上では「吊り目」のキャラクターデザインをめぐって強い社会的論争を生じた。日本においては「東洋人らしさを強調したデザイン」と評価された。このように、同一の視覚表現が受容コンテキストによって異なる仕方でも「問題化」される点が、本研究の出発点がある。

本発表は、受容差異について、ヤウスの「期待の地平」概念を参照し、アニメーション受容における「審美的期待構造」の観点から考察する。この構造は、個人の主観的判断に直接由来するものではなく、特定のメディア環境や産業的条件のもとで、反復的な接触とジャンル経験を通じて形成される認知的枠組みである。観客はこの枠組みに基づき、既存の経験に照らして造形のカテゴリー化と判断を行う。

更に、造形の「有標性」の階層性に着目する。造形の差異が形式的特徴として認識される場合には、それは依然として審美的対象として受容されるが、ひとたび現実の体や社会的イメージに結びつくものとして認知されると、それは社会的意味へ転化し、評価の分断や論争を引き起こす。即ち、造形が「審美的対象」として機能するか、「社会的記号」として機能するかが、受容の結果を左右する分岐点となるのである。

また、中日両国における「メディア接触経路」の差異に言及する。日本におけるアニメーション受容は、漫画や原作といった先行メディアを介した段階的な適応過程を伴うことが多く、観客は造形に対する期待を徐々に調整する。対して中国では、SNS 等による「集中的なメディア拡散」を通じて作品が公衆に提示されるため、初期印象が審美的な変換を経ることなく固着し、評価を主導しやすい。このような時間的構造と流通様式の違いが、有標性的な造形の受容限度にも影響を及ぼしていると考えられる。

以上の分析を通じ、本発表はキャラクター造形の受容差異が形式そのものに起因するのではなく、受容構造における「位置づけ」によって決定されることを明らかにする。本事例の分析を通じて、現代アニメーションにおける有標性的造形の受容メカニズムを理論化し、デジタルメディア環境における審美的期待の形成論理を再考することを目的とする。

AI モデルを用いたテレビアニメ原画 1078 枚からの表情検出とそのデータ視覚化

キム ジュニアン(新潟大学大学院アニメ・映像資源科学プログラム 准教授)

キーワード

アニメ中間素材 原画 AI テクノロジー 文化解析 デジタル・ヒューマニティーズ

発表概要

人文社会科学の分野にコンピュータサイエンスの方法を導入したデジタル・ヒューマニティーズは、国際的に 2000 年代後半に台頭しており、映画研究の分野においては英語圏の場合、2018 年頃から本格的な研究成果が出始めている。本研究発表では、デジタル・ヒューマニティーズ、なかでもメディア論研究者のレフ・マノヴィッチが視覚メディアに特化し、著書『Cultural Analytics』(2020)で展開する「文化解析」論を参照し、アニメーション研究において AI を用いたアニメ画像の文化解析を行うことで得られた結果の一部を報告する。

本研究の背景として、本発表者の所属する新潟大学アジア連携研究センターのアニメ・アーカイブ研究活動により、長年アニメ業界のスタッフとして渡部英雄氏が保存していた絵コンテや原画などのアニメ中間素材がアーカイブされている。その数はおよそ 3400 点(整理番号基準)にのぼり、時期的には 1974 年まで遡る。2016 年から、これらの素材を物理的に、なおかつデジタル的にアーカイブ化するなか、1980 年代の TV アニメ 1 話分の原画が精査の結果、9 割程度保存されていることが判明した。アニメ業界から驚異的な残存率と評価された 1,000 枚を超える原画を網羅的に研究するに当たり、文化解析的方法の導入が検討された。文化解析とは時空間的に巨大なスケールの文化をデータ化し、デジタル技術を用いることで、人文社会学的に有意義なパターンや傾向などを明らかにする試みである。このような試みの例としては、シュトゥットガルトメディア大学の Japanese Visual Media Graph プロジェクトで、1986 年から 2010 年まで 75 作品の長期アニメシリーズに関するメタデータを用いたうえ、375 名のキャラクターの髪型のパターンと変遷を調査した研究が挙げられる。本研究発表はアニメ 1 話分に限定し、原画という画像を対象にすることから、Thomas Schmidt et al.(2021)が実写映画に対し行った AI モデルによる表情検出の研究論文「Exploring Computer Vision for Film Analysis: A Case Study for Five Canonical Movies」を参照し、原画 1,078 枚(292 カット)から表情の検出を行った。その検出データをカットの順番に従い視覚化した結果と共に、AI モデルによる研究方法と過程を紹介したい。(JSPS 基盤研究(B)25K00427 の助成を受けている。)

パネル発表

原画・セル画は展示の後どこへ向かうのか

キーワード

プロデューサー 展示活用 地域連携 自治体連携 長期保存

本発表は、アニメーションにおける「プロデューサー」概念を、制作工程の統括に限定せず、作品完成後の運用や地域実装まで含めて捉え直すことを目的とする。近年の業界展示では、企画、宣伝、音楽、音響、CG など工程別のプロデューサー像が可視化されつつある。他方で、権利処理、アーカイブ、再配信、展示、イベント、海外展開、自治体連携、コンテンツツーリズムといった、完成後の価値を支える職能は、重要性が高まる一方で十分に可視化されていない。「見えるプロデューサー」と「見えないプロデューサー」を対比し、アニメーション研究の対象を作品生成過程から長期運用過程へ拡張する視点を提示する。

アニメーション制作におけるプロデューサー職能の拡張 ―制作工程からアフターフィルム、地域実装へ―

丹羽 真人(執筆業)

本発表は、アニメーションにおける「プロデューサー」概念を、制作工程の統括に限定せず、作品完成後の運用や地域実装まで含めて捉え直すことを目的とする。近年の業界展示では、企画、宣伝、音楽、音響、CG など工程別のプロデューサー像が可視化されつつある。他方で、権利処理、アーカイブ、再配信、展示、イベント、海外展開、自治体連携、コンテンツツーリズムといった、完成後の価値を支える職能は、重要性が高まる一方で十分に可視化されていない。実際、知的財産推進計画2026 に向けた意見募集では 901 件の意見が寄せられ、そのうち「新たなクールジャパン戦略の実装」21 件、「コンテンツ戦略」83 件が分類されている。さらに資料では、共通言語や可視化の不足、ならびに技術・市場・財務を横断して翻訳し組織を動かす人材の必要性が指摘されている。そこで本発表では、AnimeJapan 展示と政策文書を手がかりに、「見えるプロデューサー」と「見えないプロデューサー」を対比し、アニメーション研究の対象を作品生成過程から長期運用過程へ拡張する視点を提示する。

アニメ・マンガ資料の保存と展示活用はいかに結びつくか

丹羽 明子(石ノ森章太郎ふるさと記念館友の会)

本発表は、アニメ・マンガミュージアムにおける保存・収集・展示・活用の関係を、石ノ森章太郎ふるさと記念館の企画展示実践を手がかりに考察する。同館が教育委員会規則のもとに置かれ、「漫画を活用した生涯学習の推進」を掲げる点に着目し、所管の違いが展示方針や活用の論理をどう方向づけるかを論じる。あわせて、修理・修繕・修復・レプリカ活用の判断を、原物保存と公開活用を両立させるための実践的課題として位置づける。

パネル発表

1970～80 年代のロボットアニメにおけるジェンダー表現の変化—『マジンガー Z』、『機動戦士ガンダム』、『超時空要塞マクロス』を中心に

キーワード

プロデューサー ロボットアニメ、ジェンダー、言説分析、キャラクター分析

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」として継続的に行っている、コード化と映像分析によるジェンダー分析の一環で、本発表では主に少年向けとされる 1970～80 年代のロボットアニメ『マジンガー Z』(1972-73)、『機動戦士ガンダム』(1979-80)、『超時空要塞マクロス』(1982-83)をとりあげる。これまで依拠してきたバクデルテストの課題を踏まえ、役割語や男性主人公との関係性、モノローグの時間、制作者のジェンダー調査など、今回採用した方法論の可能性と課題についても議論する。*本発表は、2024 年、2025 年度に放送文化基金助成金を受けて行ったものです。

『機動戦士ガンダム』におけるジェンダー表現—女性キャラクターの配置と女性性・男性性の変容 須川 亜紀子(横浜国立大学)

『機動戦士ガンダム』(1979-80)は、内向的な少年主人公アムロの登場により、ロボットアニメヒーローに新たなジェンダー表現をもたらした。男性性との葛藤の背後には、多くの女性キャラクターが配置され、伝統的なジェンダー役割から80年代初頭においては革新的なジェンダー役割まで、各女性にその表現のグラデーションが見いだせる。本発表では、前半、中間、後半の各 5 話(第1～5、17～21、39～43 話)から抽出した役割語、モノローグ、会話内容(家族、恋愛、勝負、男性性、女性性、正義、アイデンティティ)のコードをベースに制作者のクレジットもクロスチェックしながら、ジェンダー表現を分析する。また方法論に関しても検討したい。

『マジンガー Z』におけるジェンダー役割

宮本 裕子(明治学院大学)

『マジンガー Z』(1972～1974)における男女のキャラクターの職業や役割の配置を析出した結果を報告する。男性キャラクターは敵味方共に科学者やロボットの操縦者など、機械機構に関連する役割にあるものが多かったのに対して、女性キャラクターは補佐的な役割に限定的であった。もう一方で、男性と女性どちらに数えるべきか判断できないキャラクターも存在した。このことから、方法論についての議論の可能性とこのキャラクターの役割についても検討する。

『超時空要塞マクロス』におけるジェンダー役割

石田 美紀(新潟大学)

『超時空要塞マクロス』(1982～1983)における男女キャラクターの関係性について分析を行う。男性キャラクターは、従来のロボットアニメと同じくパイロットや指揮官が主であるが、女性キャラクターには男性主人公の上司、また男性主人公と幼なじみのアイドルという新しいキャラクタータイプが登場した。彼女たちと男性主人公の三角関係を描く恋愛ものでもあるこの作品のジェンダー表象を、『機甲創世記モスピーダ』(1983～1984)との比較から明らかにする。

Animated Art;風景アニメーション;ダヴィッド・クレルボ
有持 旭(愛知県立芸術大学 教授)

キーワード

Animated Art、風景アニメーション、物語論

発表概要

これまでの多くのアニメーションは、キャラクターの顔や固有名詞、身振りの描写によって物語が作られ、そして批評されてきた。一方、風景に対して積極的にアプローチしたアニメーションに関する論考は少なく、そのほとんどが背景画に関する論考の域を出ていない。私は本発表で、風景を作品の核とした挑戦的な作品、つまり「風景アニメーション」について論じ、キャラクターの身振りを描くこととは異なり、風景描写だけでも物語を語るができるという仮説の証明を試みる。

風景アニメーションは映画祭で発表されるよりも、現代アート領域で美術館やギャラリーで発表される傾向がある。それは Animated Art/アニメーション化されたアートと呼べるかもしれない。本研究では、ダヴィッド・クレルボの『The Pure Necessity』(ベルギー/2016 年)を論考のための事例とする。私は 2026 年 1 月にルクセンブルクで開催されたクレルボの大規模な展覧会『Five Hours, Fifty Days, Fifty Years』の会場で、作家本人の作品解説と質疑応答の機会を単独で得ることができた。考察はその調査成果を主な資料とし、次のような結論に辿り着いた。

『The Pure Necessity』は、演出や誇張、人間性を排除するという長期間の入念な創作によって、ディズニーの古典アニメを変容させた作品である。作家が長い制作期間を通して幼少期の「風景」と対峙し、その結果、逆説的トポグラフィクスが突き抜けた強度を纏うことで、鑑賞者のなかで郷愁性およびカタルシスが解き放たれる。その作用によって鑑賞者の思考や記憶のなかに物語が生成される。

このように、風景アニメーションについて分析し考察すれば、どうすれば「風景」がこれまでのアニメーション文化形成の枠を超えて、新しい視点を明示したり、「風景」がこの世界を解釈するための我々の思考を変容させる要素になり得るか、私たちは見つけることができるかもしれない。私はそれらが人間と物語の関係に関する考え方に新たな効果を与えることを期待している。

AI による監督特化型アニメーション制作の教育実践—産学連携による短期ワークショップのテストケース

布山 タルト(東京藝術大学)、岡本 美津子(東京藝術大学)

キーワード

生成 AI、アニメーション教育、産学連携、監督特化型アニメーション

発表概要

昨今の生成系 AI の急速な発展は、アニメーション教育の在り方にも大きな影響を与えつつある。美術大学における AI を用いた授業実践を報告した小堤(2025)は、AI に対する学生たちの拒否反応に対し、AI との信頼関係をいかに構築させるかを具体的に論じている。しかし AI の導入が学習者の創造的判断や作家性に対して中長期的にどのような影響を与えるかは明らかでなく、また同実践でも用いられている一般的なクラウド型の生成 AI はブラックボックス化しているため、学習データに起因する著作権侵害のリスクがある。それらの課題を踏まえ、本研究では、生成 AI を安全かつ高度な表現ツールとして活用しながら、学習者自身の創造性を拡張する、AI による監督特化型アニメーション制作の実践的な教育手法の提案と検証を目的とする。

東京藝術大学と AiHUB 株式会社の産学連携により、2026 年 1 月から 3 月にかけて、全 3 回のワークショップを実施した。本実践の要点は以下の 3 点である。第 1 に、AI の構造的な理解に基づいた教育である。単なるプロンプト操作に留まらず、ノードベースの UI を用いて処理過程を可視化すると共に、適宜 AI を用いた表現の基盤となる技術の構造的な理解を促す基礎的な説明を行った。更にその説明において様々な比喩を用い、工学系の知識を持たない美術系大学の学生への直感的な理解を促した。第 2 に、産学連携による最新技術情報へのキャッチアップである。AI 技術の進化は日進月歩であり、その動向を踏まえた教育が必要である。本実践では世界的な AI 研究の動向に精通する AiHUB と協働することにより、最新技術に即した教育実践を行うことが可能になった。第 3 に、監督特化型の制作手法の指導である。学習・生成・利用の各段階における法的論点を整理した上で、学生自身の過去作品を用いた LoRA による制作フローを指導し、監督自身の表現を基盤として AI を用いてそれを発展させるアプローチを体験させた。

以上の実践の結果、参加者は AI の挙動を概念的に理解した上で、手描き表現と生成 AI による表現を組み合わせた独自の映像表現を生み出し始めた。今回のワークショップは短期の体験レベルではあったが、生成 AI を単なる効率化の手段としてではなく、作家性を拡張するパートナーとして位置づける教育実践の可能性が示された。本テストケースを踏まえ、今後の新たな教育カリキュラムへと発展させたい。

文献

小堤一明『ChatGPT で授業を変える: 授業もまた、演出だ。』PON 出版、2025。

本研究は、文化芸術活動基盤強化基金(クリエイター等支援事業 育成プログラム構築・実践)の助成を受けている。

3DCG によって手書きアニメーションの空間とカメラアイはどのように変容したか

山本 大嗣(大阪公立大学博士後期課程学生、関西外国語大学非常勤講師)

キーワード

カメラ、レイアウト、3DCG、アニメティズム、シネマティズム

発表概要

本発表では、日本の作画アニメーションにおける空間表現とカメラの役割が 3DCG の登場によってどのように変容したかを取り上げる。

トーマス・ラマルルの『アニメ・マシーン』では、映画における奥行きを「シネマティズム」と呼び、セル・アニメーションの「アニメティズム」と対比している。「シネマティズム」では、カメラの動きや視点の可動性が重視され、奥行きを表現する。一方、アニメーション・スタンドは多層レイヤーを用いて奥行きを効果を生み出すが奥行きへの運動は制限される。CGI の登場以降、デジタル合成技術が進化し、マルチプレーン・カメラの効果を再現できるようになった。レイヤーが表象する空間ならびに空間表現とカメラアイの関係を明らかにすることは、日本の商業アニメーションの特徴を理解するうえで有用であろう。さらに 3DCG を用いたアニメーション制作における「プリヴィジュアライゼーション」は 3DCG の空間にキャラクターを配置し、カメラワークを付けていく工程であり、アニメーション制作のレイアウトや実写映画のカメラリハーサルに似た役割を果たしている。

レフ・マノヴィッチは、実写のカメラがとらえる光学的・物理的要素をシミュレートすることが出来る 3DCG の登場により「(実写)映画のアニメーション化」という状況を指摘しているが、作画アニメーションもまた 3DCG アニメーションのカメラに依拠して、実写のカメラでもなく、「アニメーション・スタンド」でもない 3DCG のカメラの法則に従うことになる。映画史研究者の渡邊大輔は『新映画論 ポストシネマ』で「擬似実写感」を演出したアニメーション監督として押井守を挙げており、ラマルルが押井に言及していないことを指摘している。

本発表では、アニメーション制作におけるレイアウトを「描かれるカメラ」と呼び、キャラクターや背景の配置、カメラワーク、パースを決定し、シーンの空間をデザインする工程であることを踏まえた上で、「アニメティズム」にはおさまらない押井守作品が現在の 3DCG を用いた作画アニメーションとどのように接続可能かを明らかにし、作画アニメーションの空間とカメラアイがどのように変容したかを述べる。

会場へのアクセス

最寄駅からのアクセス

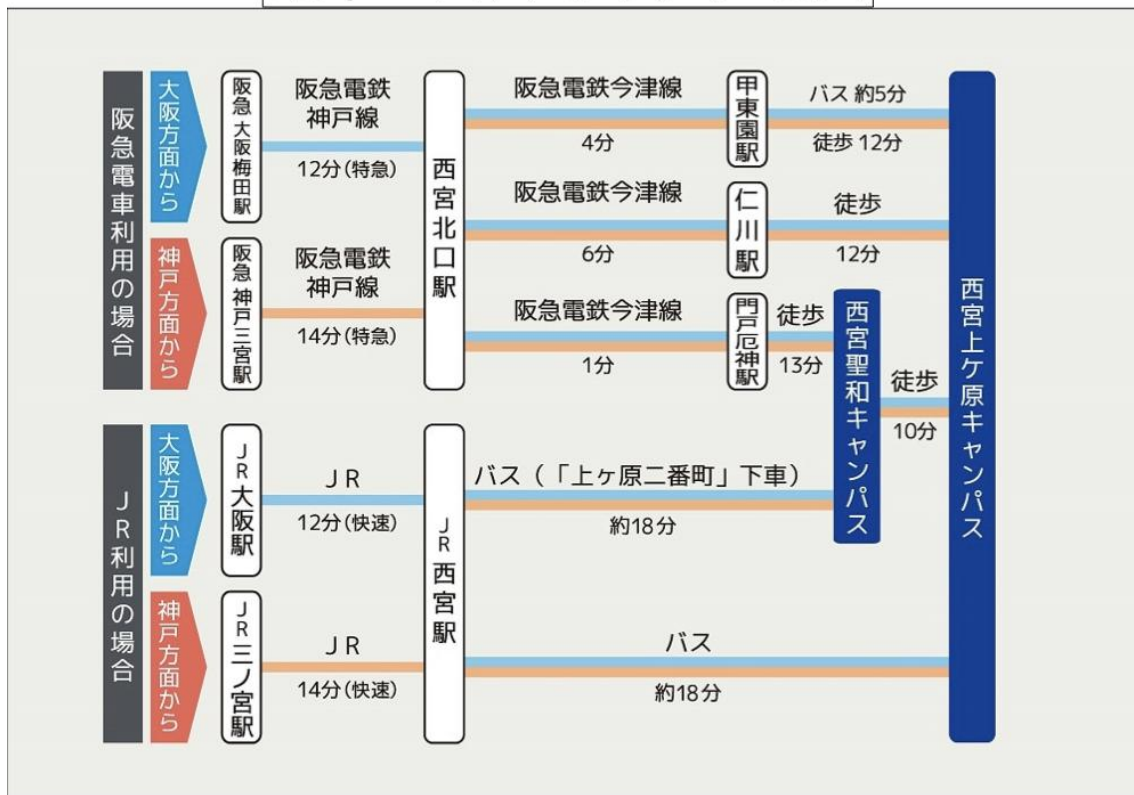


阪急仁川駅、阪急甲東園駅から西宮上ヶ原キャンパスまでのルートは、上地図をご参照ください。

阪急甲東園駅からは阪急バスが運行しています。

「関西学院前」下車（約5分）

電車・バスでのアクセス



JRをご利用の場合

- ・大阪駅より
神戸線快速で西宮駅下車。阪急バス（甲東園行き）で「関西学院前」下車（約18分）。
- ・三ノ宮駅より
神戸線快速で、西宮駅下車。阪急バス（甲東園行き）で「関西学院前」下車（約18分）。

<https://www.kwansei.ac.jp/access/uegahara/>

第 28 回大会実行委員会

大会実行委員長
桑原圭裕

大会実行委員
萩原由加里
川口茂雄
新井佑季
安藤圭祐
一藤浩隆
小池隆太
小林翔
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
2026 年 7 月 4 日、5 日

後援:関西学院大学

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