

JSAS

日本アニメーション学会
秋の研究集会@新千歳 2026

発表概要集

JSAS
日本アニメーション学会
秋の研究集会@新千歳 2026
発表概要集



ご挨拶

須川 亜紀子
日本アニメーション学会 研究・教育委員会 委員長

秋の深まりとともに、例年より早く冬の足音が聞こえてくる今日この頃、本年も日本アニメーション学会は、新千歳空港内で「秋の研究集会@新千歳 2026」を開催いたします。

秋の研究集会は、新千歳空港国際アニメーション映画祭と連携して毎年開催しております。今年も第 13 回新千歳空港国際アニメーション映画祭の会期（11 月 20 日〜 24 日）中の、11 月 21 日（土）に開催が実現いたしました。

本研究集会は、喜ばしいことに年々発表者が増加し、本年は 11 件の発表があります。特に若手研究者の発表が増加しており、多様なアニメーション研究の広がりが実感できる場となっております。海外では、国際映画祭と連携する学会大会は多いのですが、国内、特にアニメーション分野では、本研究集会は唯一の映画祭連携学術発表の試みになっています。国際アニメーション映画祭と連携することによって、本研究集会は、本学会員と国内外のアニメーション・クリエイター、業界関係者、一般の方との交流など、新たな人的ネットワークの構築につながる契機として、大変貴重な場になっています。また、本研究集会のあとには、日本アニメーション学会学会賞 2026 の贈賞式がございます。こちらにも、ぜひご参加下さい。

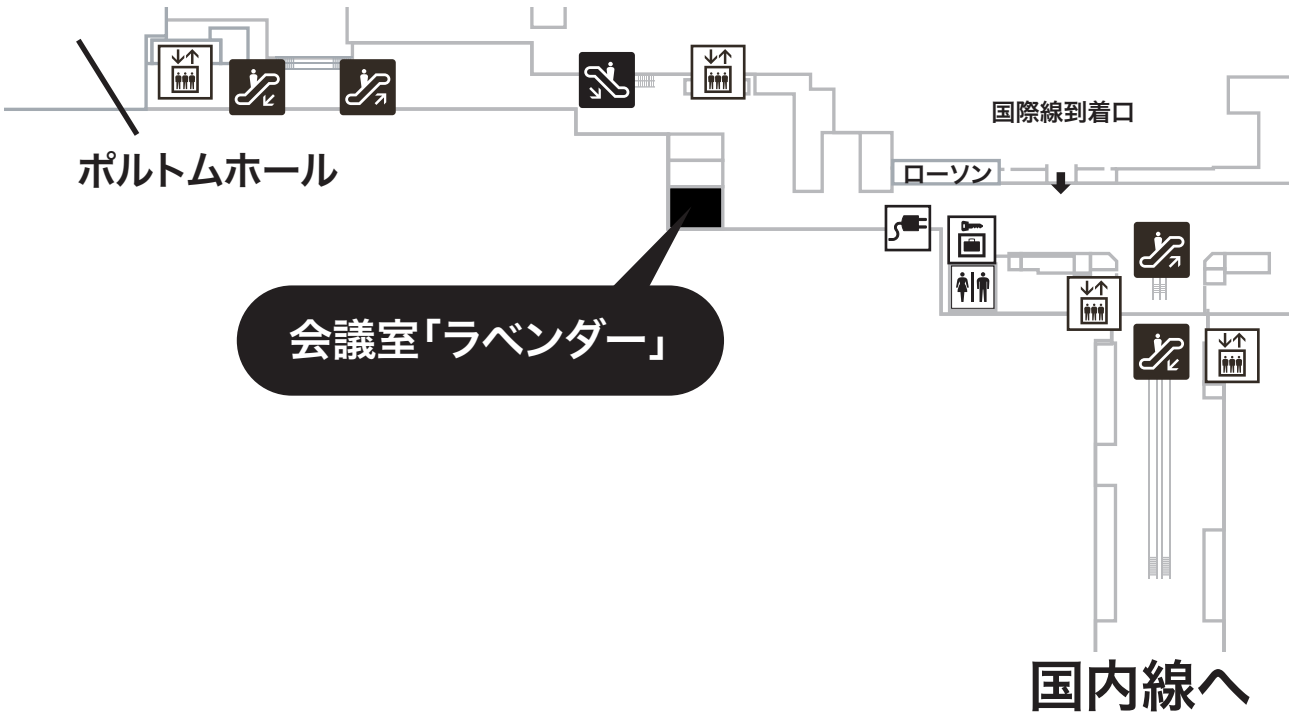
本研究集会での時間と空間を共有することで、アニメーション研究の最前線をご体験いただければ幸いです。

最後になりましたが、本研究集会の開催の実現に、多大なるご尽力を賜りました東日本支部、および学生アルバイトのみなさまに、心より御礼申し上げます。

日本アニメーション学会
秋の研究集会@新千歳　2026・概要

会期：2026 年 11 月 21 日(土)　13:00 ～ 18:30
会場：新千歳空港 国際線 ターミナルビル 2F 会議室「ラベンダー」
企画運営：日本アニメーション学会(研究・教育委員会、東日本支部)
協力：新千歳空港国際アニメーション映画祭実行委員会

会場案内：　**新千歳空港 国際線 ターミナルビル 2F**



研究集会第一部（13:00 ～ 15:30）
会員による研究発表

萩原 由加里 …… 『朝鮮金剛山百景』にみる政岡憲三の芸術写真について
張 影 …… 戦時下の日中アニメーションにおける行為モデルと主体形成
—身体・労働・日常実践の比較分析—
西郷 達雄…… アニメーションを活用する心理支援プログラムの開発 : 研究計画とその展望
高谷 智子・岡本 美津子… 国際共同アニメーション制作プロジェクト Co-work における
国際共修ルーブリックの応用
山中 千尋 …… アニメーションの鑑賞体験における身体と風景の関係
—自作の実践を通じた一考察
佐藤 壮平 …… 動画像呈示における ISI 操作と運動知覚についての検討

研究集会第二部（15:40 ～ 17:45）
会員による研究発表

臼井 直也 …… 東映動画初期長編アニメーション作品群のインドネシアでの受容に関する調査報告
村上 寛光 …… 子どもの自己表現を支えるアニメーションワークショップの実践
AWG における制作・映画館上映・舞台挨拶を通して
隈元 凪 …… アニメ声と女性声優に求められる清純さ
新井 佑季 …… アンドレ・マルタンのカナダ期における映像思想の展開
——アニメーション批評からメディア論へ
中村 優子 …… ガールズバンドアニメ作品を「推す」ことがもたらす心理的変容
—聖地巡礼行動の規定因とレジリエンスへの影響—

日本アニメーション学会賞 2026 贈賞式（18:00 ～ 18:30）

『朝鮮金剛山百景』にみる政岡憲三の芸術写真について

萩原 由加里
帝京大学

政岡憲三に関する先行研究は、1930 年から 1949 年にかけて政岡がアニメーションを制作していた期間に限定される傾向にあった。しかし、画家を志した美術学校時代を経て、実写映画の監督や役者、カメラマンとして活動している。そこで得られた経験や知識は、政岡のアニメーション作品に少なからぬ影響を及ぼしている。

本発表では、1923 年に大阪朝日新聞社から発行された写真集『朝鮮金剛山百景』に収録された政岡の写真作品に着目し、これまで知られてきた絵画と実写映画に加えて、政岡の写真活動の実態を明らかにする。

写真集『朝鮮金剛山百景』は、朝日新聞社の主催で、朝鮮半島の金剛山とその周辺での撮影会の記録集であり、全部で 108 点の写真が収録されている。この撮影会は同年 8 月 25 日よりの 2 週間の日程で行われ、同社の記者に加えて、「会員」として、朝日新聞の紙面を通して募集したメンバーも参加している。その中には、新興写真研究会にも関わり、戦前から戦後にかけて活躍した写真家・結城眞之輔の名前もある。この撮影旅行が、単なる観光旅行ではなく芸術的な表現を目的とした撮影行であったことがうかがえる。

参加メンバーの居住地は大阪や神戸を中心に、高知、三重、豊橋と西日本が中心となっているが、その一人に「大阪　政岡憲三」とある。同書には、政岡による 7 点の写真作品が掲載されている。

写真二六　「奇岩重畳の新万物相」
写真二七　「新万物相連峰の頂　天女の粧浴の岩壺」
写真四三　「望軍台上の体感　其四」
写真六八　「八真珠譚」
写真七四　「十二瀑」
写真七五　「十二瀑の珍観」
写真九五　「鐘楼の前の子供の群れ」

これまで確認されてきた政岡が撮影した写真は、実写映画時代の撮影現場でのスナップや、アニメーション制作者との記念撮影的なものに限られていた。本発表では、『朝鮮金剛山百景』に収録された作品をもとに、政岡による芸術写真の活動について明らかにする。

参考文献
鈴木兼吉編集（1923）『朝鮮金剛山百景』朝日新聞社

キーワード
政岡憲三、芸術写真、『朝鮮金剛山百景』、実写映画、アニメーション

戦時下の日中アニメーションにおける行為モデルと主体形成
―身体・労働・日常実践の比較分析―

張 影
女子美術大学 国際芸術文化専攻

本稿では、作品内で反復され、一定の価値判断を伴って提示される行為の型を「行為モデル」と捉え、1930年代から1940年代の日中アニメーションが、望ましい主体像をいかなる行為の過程として可視化したのかを比較する。対象とするのは、日本の『のらくろ二等兵 教練の巻／演習の巻』(1933)、『のらくろ伍長』(1934)、『桃太郎の海鷲』(1943)、『桃太郎 海の神兵』(1945)、中国の『民族痛史』(1933)、『中国卡通大会』(1936)、『鉄扇公主』(1941)などである。現存映像に加え、新聞・雑誌記事、宣伝図像、映画教育・文化政策資料も用いる。分析にあたっては、アルバート・バンデューラの観察学習論(2001)とミシェル・フーコーの規律論(1977)を参照し、実際の受容効果を推定するのではなく、映像内で行為がいかに提示され、評価されているかに焦点を置く。

この視点から日本側の作品を見ると、号令、整列、反復訓練、役割分担を通じて、個々の身体が集団の時間と手順へ組み込まれていく過程が描かれている。『のらくろ』シリーズでは、主人公による命令の誤解や失敗が笑いを伴う場面として描かれ、それが修正される過程を通じて、単なる服従だけでなく、状況に応じた判断も求められる主体像が提示される。『桃太郎 海の神兵』では、訓練、基地建設、炊事、出撃準備などの場面が連続して描かれ、異なる役割を担う個々の身体が組織全体の機能へ統合されていく過程が表現される。

これに対し、中国側では、清潔、整頓、衛生、勤労、国産品の使用といった日常実践が、社会秩序、民族的再生、救国へと接続される。『中国卡通大会』の関連資料からは、悪習や不注意がもたらす否定的な結果を示すことによって、生活改善と責任ある行動を促す構成が確認できる。また、『鉄扇公主』では、村人が農具を手に牛魔王へ立ち向かう場面を通じて、日常の労働主体が共同体を防衛する主体へ転じる過程が示される。この行為は、冒頭字幕に掲げられた「堅持信念」と「大衆一心」という価値に結び付けられている。

以上の比較から、日本側では組織内の役割を遂行する主体が、中国側では生活実践を通じて社会・共同体を支える主体が、それぞれ構成されていたと考えられる。こうした差異がみられる一方、両者は、理念を言語的に伝達するだけでなく、反復、失敗と修正、協働、行為と結果の連関を通じて、社会的価値を観察可能な実践へ翻訳した点で共通する。本稿では、戦時アニメーションを政治的メッセージの伝達媒体に限定せず、社会が求める思考と行動を具体化する文化的実践として捉え直す。

キーワード
戦時アニメーション、日中比較、行為モデル、主体形成、日常実践

アニメーションを活用する心理支援プログラムの開発：研究計画とその展望

西郷 達雄
北海道医療大学心理科学部

【背景と目的】 18〜25 歳の青年期は環境変化等から心の不調を抱えやすい一方、「相談への心理的抵抗感」や「自分で解決すべき」という思い込みから専門機関への相談をためらう若者が多い。発表者らの先行調査でも、抑うつ傾向のある大学生に予防目的の心理プログラムを案内した際、参加割合は約 17% に留まり、「支援が必要な人ほど参加しない」という限界が示された。そこで本研究は、若者が日常的に親しむアニメーションに着目した。登場人物が葛藤を乗り越え、物事の捉え方を変えて他者と関係を築く物語構造を「心の教科書（お手本）」として活用し、参加のハードルを劇的に下げる新たなグループプログラム（アニメを用いた集団認知行動療法：A-GCBT）を着想した。本発表では、調査や介入の実施に先立ち、国際基準に基づく「研究の設計図（スタディプロトコル）」を提示し、アニメーション研究の多様な視点から議論を深めることを目的とする。

【方法（研究の進め方）】 本計画は 2 段階で進める。第 1 段階（Web 調査）では、研究者の主観的な好みを排するため、社会的評価に加え、過度な暴力描写や重い死生観を扱う作品を除外する安全基準を設け、候補作品を客観的に抽出する。次に若者（予備調査 100 名、本調査 1,000 名）を対象に調査を行う。「作品から得た深い感動や人生への気づき」を中心に、「自分や他者に対する普段の思い込み（信念）」「心の健康状態」「相手を尊重しつつ自分の意見を伝える力（アサーション）」との関連を統計的に調べる。さらに、印象的な場面や理由の自由記述から言葉のつながりを分析し、登場人物の「追体験」がどう物事の見方を変えるのかを解明して、全 5 回（各 60 分）のプログラムを作成する。第 2 段階（効果検証）では、大学新入生 80 名を先に受講する群と後から受講する群に無作為に分け、受講前・終了直後・一定期間後の 3 時点で変化を比べる。質問紙に加え、腕時計型の機器で「心拍のゆらぎ」を計測し、感情を穏やかに整える働きがどう高まるかを客観的に評価する。

【倫理的配慮と本研究の意義】 本研究は所属機関の倫理審査委員会の承認と参加者の同意を得て実施する。治療中の者を除外する安全基準や学内相談室と連携した支援体制を整え、後から受講する群にも調査後に同じプログラムを提供する。従来は主観的・批評的に語られがちであったアニメーションの「人を支える力」を、心理学と生理学の両面から科学的に実証する新たな研究の枠組みを提示し、若者が自然に参加できる予防支援モデルの確立を目指す。

参考文献
Saigo, T., Hayashida, M., Tayama, J., Ogawa, S., Bernick, P., Takeoka, A., & Shirabe, S. (2018). Prevention of depression in first-year university students with high harm avoidance: Evaluation of the effects of group cognitive behavioral therapy at 1-year follow-up. Medicine, 97 (44), e13009.

キーワード
アニメーション、集団認知行動療法、青年期のメンタルヘルス、うつ病予防、スタディプロトコル

国際共同アニメーション制作プロジェクトCo-workにおける国際共修ルーブリックの応用

髙谷 智子　東京藝術大学 映像リサーチセンターDoCK
岡本 美津子　東京藝術大学 大学院映像研究科

「国際学生アニメーション共同制作（略称 Co-work）」は、日本、中国、韓国のアニメーションを学ぶ大学院生が、短編アニメーションの企画から制作、発表までを集中的に行う実践型教育プログラムである。東京藝大、韓国芸術総合学校、中国伝媒大学の3校が中心となり、国際的視野を持った学生の育成、アニメーション教育メソッドの交換・共有、教育・研究機関と若手クリエイターのネットワーク構築を目的とし、2010 年の開始以来、のべ 300 名以上が参加し、90 作品以上を完成させてきた。2024 年度からは学部向けの共同制作プログラム「Co-Work Undergrads」も開始している。

Co-Work の過去のアンケートからは、「自分の能力は以前よりも伸びたと思う」と回答する学生が毎年8割近くを占め、「どんな能力が伸びたか」という問いに対しては、「共同制作相手国の文化や習慣などへの知識や理解」「国際コミュニケーション能力」などを答える学生が多い傾向にあった。こうした結果から、Co-work が学生にとって有意義な経験となっていることがうかがえるが、その教育的な意義の内実や具体的な要因をアンケートのみから明らかにするには限界があった。そこで本研究では、東京藝術大学映像リサーチセンター DoCK（Development of Co-Creative Knowledge、通称 DoCK）※1 が主体となり、東北大学の末松和子教授を代表とする研究チームが開発した「国際共修ルーブリック」を実験的に活用し、アンケートの質を高めることで、事業評価の解像度を上げることを試みた。

「国際共修ルーブリック」は、言語・文化背景の異なる学習者が協働を通して学び合う「国際共修」の効果を測定し、学びのプロセスを可視化するために開発されたものである。4 つの大項目と 20 の小項目、4 つの発達段階で構成されており、教育目的に応じて項目を選択・アレンジができる（末松，2026）。

2026 年横浜で実施された大学院向け「Co-work 2026」および、8 月に京都で実施された学部生向け「Co-work Undergrads 2026 in Kyoto」において、このルーブリックを活用し、制作過程における学生の変化と完成作品とをあわせて捉える評価の枠組みを検討し、アニメーションを通じた国際共修の教育的価値を分析することを試みた。本発表ではその結果と、今後の課題について報告する。

註

1. 文化庁の補助金によって、独立行政法人日本芸術文化振興会に設置された「文化芸術活動基盤強化基金」（通称：クリエイター支援基金）の助成を受け、国際的に活躍できる映画・映像人材の育成を目的として設立された総合的な人材育成を担う実践研究拠点。国際的に通用する卓越した映像表現を創り出すクリエイターやプロデューサーの養成を核に、リサーチャーやエデュケーターの育成まで視野に入れた 10 の教育プログラムを実施している。

文献

末松 和子編著 (2026)「国際共修ルーブリック――多様な学びを可視化する」明石書店

キーワード
アニメーション教育、国際共修、ルーブリック

アニメーションの鑑賞体験における身体と風景の関係
――自作の実践を通じた一考察

山中 千尋
東京藝術大学大学院映像研究科

アニメーションを鑑賞するとき、私たちの身体は、スクリーンに対峙している。そのとき、私たちは、ただアニメーションを鑑賞する対象として見つめているのだろうか。意識の中の身体が画面の中へと吸い込まれ、アニメーションの中に入り込むような、そういった体験をすることはないだろうか。アニメーションを空間に出現させ、その中を歩くことで、身体そのものが映像に入り込むような体験――筆者がアニメーション制作の実践者として実現したいのは、そのような体験である。

筆者はこれまで、絵画と 3DCG などを組み合わせ、視覚と身体感覚の統合を試みてきた。その原点には、幼い頃から通った祖父母の家の風景がある。山に囲まれ草木がひしめくその場所は、山を切り開いて人が住まわせてもらっていることが実感できる、日常から切り離された空間だった。夏には茂った木々が強い青で迫り、散歩道でも頭上の枝から木漏れ日が身体に落ちる。普段は遠くに霞んで眺める対象である山の中に、そこでは自分がいる。眺める側から風景の一部へと溶け込むこの経験が、筆者を風景画へと向かわせ、現在のアニメーション表現につながっている。

こうした筆者の問題意識に対する一つの指針になるのが、セザンヌの絵画である。スミス（2013）によれば、セザンヌは一つの視点に立ちながら、そこから得られるさまざまな身体的知覚を想像しつつ対象を描いたという。そのため彼の画面は、目に映る眺めをそのまま再現したものではなく、視覚と身体感覚とを統合したものになっている。アニメーションにおいてそうした身体的な知覚をいかにして表現しうるのだろう。

本発表では、筆者のこれまでの作品をふりかえり、あらためてその問いについて考えたい。たとえば学部時代に制作した「生まれたときから木に挟まれて動けない人」（2017）では、自身の絵画表現をベースに After Effects のレイヤー構造によって再構成された擬似的な空間の中を視点移動することで、あたかも絵画空間の中を移動していくような表現を模索した。その後、大学院の修士課程で制作した「Into a Landscape」（2024）と「霞始めてたなびく」（2025）では、3DCG 空間をベースに手描きの表現で絵画的に再構成することで、絵画的な風景の中を視点が移動する映像表現を試みた。そこでは風景は固定された背景ではなく、視点の移動や絵画の変容によって絶えず現れ、消えていく。更に上記アニメーション作品の他、2026 年に実施した森の中での上映体験や、現在構想している空間的な展示表現にも触れながら、絵画とアニメーションの時間性、三次元空間における視点の移動が、鑑賞者の身体的な知覚にどのように関わり得るのかを検討する。



図 1：修了制作作品のスチル「霞始めてたなびく」



図 2：1年次制作のスチル「Into a Landscape」



図 3：森の中の上映会 上映の様子

文献
Smith, Paul. (2013). Cézanne’ s ‘Primitive’ Perspective, or the ‘View from Everywhere’ . The Art Bulletin, vol. 95, no. 1, pp.102–119.

キーワード
身体、風景、抽象アニメーション、
インスタレーション

動画像呈示におけるISI操作と運動知覚についての検討

佐藤 壮平
目白大学

ヒトの視覚系は連続呈示された像に対して、一連の動きとしての情報統合を知覚することができる。この仕組みは映画やシネスコープで用いられたモーションのサンプリング（標本化）である。反対にコマ送りから滑らかな動きを見る仕組みは仮現運動と呼ばれており、連続撮影された写真を連続呈示するとそこに一連の動く画像として動きを知覚することができる。コマ送りによる連続呈示に対して動きを見る仕組みは、視野像の切り替わりに対して運動解釈が生じることで動きが見えるという説明がなされている。その一例に、Wertheimer（1912）の視対象の見え方についての検討における仮現運動の機序が挙げられる。

Wertheimer にて検討された仮現運動においては、第一刺激と第二刺激の間の刺激呈示間隔である Inter Stimulus Interval（ISI）によって、知覚される運動が同時時相（30ms）、最適時相（60ms）、継起時相（200ms）という3種に分かれることが示されている。このように仮現運動では 1 枚目と 2 枚目の呈示までの時間である呈示間隔によって視対象の時系列的な意味解釈が変化することが示されている。

このように仮現運動によって連続呈示された画像列から一連の動画像として動きを知覚するという説が、コマ撮りの連続呈示から動画像を知覚するメカニズム、即ち映像に動きを見る仕組みとして映画やアニメーションのような動画像の仕組みの説明としても用いられている。しかし、仮現運動で示された3種類の視覚統合においては繰り返し呈示および 3 枚以上の連続呈示における知覚統合に関しては想定されておらず、実際の動画像呈示に対して適用することが妥当であるのかについての検討はなされていない。そのため、実際の動画像呈示における仮現運動を検討するには連続呈示時の ISI による影響を検討する必要がある。

そこで本研究では動画像呈示における仮現運動の条件下における見え方の検討として、佐藤（2025）で製作したバックライト操作改造 LCD を用いて検討を行なった。動きの検討として呈示間隔（ISI）の段階的操作を用いて、各条件における動きの滑らかさを比較して回答させる実験を行なった。本発表では、呈示間隔による動きの見えに対しての影響を動きの滑らかさと呈示間隔の操作による動きの評価の結果から論じる。

引用文献

1. Wertheimer, M. (1912) Experimentelle Studien über das Sehen von Bewegung. Zeitschrift für Psychologie, 61,161-256.

2. 佐藤壮平 (2025). ISI 操作による動き知覚への影響の検討 日本アニメーション学会秋の研究集会発表梗概集 2025 北海道 , 6.

キーワード
ISI、呈示間隔、仮現運動

東映動画初期長編アニメーション作品群のインドネシアでの受容に関する調査報告

臼井 直也
デジタルハリウッド大学

本発表は、1958 年から東映動画が制作した初期長編アニメーション作品群『白蛇伝』(1958)『少年猿飛佐助』(1959)『西遊記』(1960)のインドネシア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 1 つが『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、これらの作品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』を中心とした東映動画の初期長編アニメーション作品群のインドネシアでの受容はどのようなものであったのか、またそれらの作品の輸出がインドネシア現地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 8 月から 9 月にかけて実施し、1960 年前後に出版、刊行された映画雑誌 7 誌、主要新聞 3 紙の調査を行った。その結果、一部の映画雑誌において『白蛇伝』に関する記事が確認できたほか、『少年猿飛佐助』『西遊記』に関しては、新聞紙面上での作品紹介が確認された。しかしながら一方で、新聞に掲載された各劇場の上映スケジュールでは 3 作品ともに実際の上映記録を確認することはできなかった。

発表では、当時のインドネシアでの映画産業の特徴について概観したのち、現地一次史料の分析結果から、『白蛇伝』をはじめとした 3 作品の上映に関して、日本映画の輸入制度や映画館の上映システム、配給の実態などから分析、考察を行う。また、現地産業への影響に関して、同時期に上映されたディズニー作品『眠れる森の美女』との比較も行う。

※本研究は JSPS 科研費 25K00166「東映動画アニメ『白蛇伝』のアジアへの輸出および現地アニメ産業への影響の比較研究」の助成を受けた成果の一部である。

キーワード
東映動画、初期長編アニメーション、輸出、インドネシア、アニメーション産業

子どもの自己表現を支えるアニメーションワークショップの実践
AWGにおける制作・映画館上映・舞台挨拶を通して

村上 寛光
神奈川工科大学 情報学部 情報メディア学科



図 1：ワークショップで制作した「A Day in My Life」のタイトル場面



図 2：切り絵アニメーションのコマ撮り撮影の様子



図 3：映画館での舞台挨拶の様子

本発表では、ASIFA Workshop Group（AWG）の国際共同プロジェクト「A Day in My Life」で取り組んだ実践を取り上げ、制作から映画館上映・舞台挨拶までを通して、子どもの自己表現を支えるワークショップの設計について検討する。

筆者が過去に実施したワークショップは、1 日の短時間で完了するものが多く、2 日間にわたる実施は初めてであった。これまでは、制作の体験や簡単な技法の紹介が中心となり、作品のアイデアを考える時間を十分に設けることが難しかった。今回は、2 日間という制作時間の中で、アイデアを考えるプロセスを組み込みつつ、個人制作と共同制作をどのように組み合わせるかにも着目した。

ワークショップは 2026 年 7 月 25・26 日、横浜・相鉄ムービルで実施し、小学 3 〜 6 年生 7 名が参加した。自分の日常を題材に、分身となるキャラクター、ナレーション、絵コンテを考案し、切り絵アニメーションの制作とナレーションの録音を行った。各自の短い映像を講師が一本のオムニバス作品に編集し、制作終了時に上映会を行った。後日、音楽を加えた完成版をムービル内の映画館で上映し、舞台挨拶を実施した。

制作過程では、当初、一人ひとりの一場面をつないで一日を構成することを予定していた。しかし、一日の過ごし方のアイデアを出してもらった結果、それぞれの一日を紹介する形式が適していると考え、構成を変更した。また、互いのキャラクターを交換して遊ぶ姿を契機に、講師が全員のキャラクターを登場させるタイトル制作を提案した。子ども自身が映像に出演するエンドクレジットも、参加者の提案から実現した。

検討には、実施報告書、完成作品、制作終了時および上映・舞台挨拶後のアンケートを用いる。ワークショップ後のアンケートの自由記述では、キャラクターや背景を作る楽しさ、仲間と協力し会話する喜び、制作の難しさや達成感が語られていた。上映・舞台挨拶後には、再び制作したいという意欲や、人前で話す楽しさと緊張が見られた。保護者からも、家庭で制作を続ける様子や、自分の思いを人前で伝える姿への言及があった。

本発表では、個人制作と仲間との共同制作の関係、さらに観客への発表まで展開する過程を考察する。完成後に作品や制作経験について語る機会を設けた今回の実践が、子どもたちにとってどのような経験となったかを、記録と参加者のアンケートを照らし合わせて検討し、上映・舞台挨拶も含めたワークショップの可能性について論じる。

キーワード
ワークショップ、共同制作、切り絵、映画館、舞台挨拶

アニメ声と女性声優に求められる清純さ

隈元 凪
横浜国立大学大学院都市イノベーション学府建築都市文化専攻

声優が、映像に声を充てるという基本の仕事に留まらず、歌手活動やテレビ番組出演など、多様な形でメディアに露出することは、もはや珍しいことではない。こうした声優、とりわけ女性声優のメディア露出は 1990 年代に増加している。これについて、内藤(2016)は、1980 年代末にアニメ・ファンが離れ、業界が新たな「オタク」的なファン層を獲得する必要に迫られた結果、声優に「 歌って踊る」能力が求められることとなり、新たな声優の在り方が模索されたからだとする。声優は、映像に従属的な存在から、メディア的に独立した存在へと変化し、スターとなったのである。

一方で、こうした女性声優のスターダムの構築に大きく貢献した 1994 年創刊の声優専門誌『声優グランプリ』編集長の安藤隆啓は、「男子高校生の中でヘアヌードを快く思わない層がいて、彼らはテレビでは既になくなってしまった清純なアイドルを声優に見ている」と述べており、「清純」という語彙を用いて声優に独自の価値を説明している。

そこで本発表では、女性声優が 1990 年代にスターダムを築く上で、なぜ「清純」さが求められることとなったのか、またそうした「清純」さがどのように機能したかについて、いわゆるアニメ声との関係から検討する。
アニメ声とは、女性声優が演技をする際に用いることがある現実離れした甲高い声のことであり、畠山(2019)は「 舌足らずさが強調されている。」「 ピッチが少女の一般的な声よりもさらに高い。」「鼻にかかっている。」という三つの特徴があるとする。

「 男女共同参画」という言葉に代表されるようなジェンダー平等政策が進められながらも、その激しい揺り戻しがあった 1990 年代という時代において、アニメ声のような理想化された声は、「清純」という伝統的なジェンダー秩序を喚起する声として機能し、その声の主である女性声優たちもまた、「清純」さを求められる存在となったと考えられる。また 1990 年代はアイドル冬の時代でもあったが、女性声優たちはアニメ声を通してひと昔前にアイドルたちが担っていた「 未熟さ」や「清純さ」の魅力を引き継いでいく存在となった可能性がある。

こうした観点から、アニメ声を通した女性声優と「 清純」さの関係について検討することで、本発表では、現在に至るまで女性声優が処女性を獲得するに至った経緯を改めて確認するとともに、そうした状況をアニメがどう利用したかを考察する。

参考文献
内藤豊裕「アニメ 時代の「声優」の役割と そのメディア的構造の変化――日本における「声優」とは何か？（2）―」学習院大学人文科学論集 25 号 2016 年 p345-34

畠山真一「萌えアニメ作品における「声」とは何か」尚絅大学研究紀要 人文・社会科学編 第 51 号 p25

「美少女声優ブーム…新た なアイドルに」『毎日新聞』1995 年 9 月 22 日 東京夕刊

キーワード
声優、アニメ声、ジェンダー

アンドレ・マルタンのカナダ期における映像思想の展開
――アニメーション批評からメディア論へ

新井 佑季
京都大学大学院

本発表は、フランスの映画批評家アンドレ・マルタン（André Martin, 1925–1994）の 1960 年代後半から 1970 年代にかけてのカナダにおける活動に着目し、1950 年代に展開されたアニメーション批評と、その後のテレビやコミュニケーションをめぐるメディア論との関係を検討するものである。

マルタンは 1950 年代のフランスにおいて、「アニメーション映画」の批評と普及に取り組み、国際的な映画祭の形成にも関与した。その批評の特徴は、アニメーションを特定の技法やジャンルに限定せず、映画における運動の創出や映像表現の可能性を重視した点にある。一方、1960 年代後半には、アニメーション表現の停滞に対する失望を示すとともに、テレビやコミュニケーションの問題へと関心を広げていった。

1960 年代のカナダ、とりわけモントリオールでは、国際映画祭やシネマテークを中心とする映画文化の発展に加え、1967 年のモントリオール万国博覧会（Expo 67）において、マルチスクリーン上映をはじめとする新たな映像技術や表現の実験が展開されていた。こうした環境のなかで、マルタンはカナダ国立映画庁（ONF ／ NFB）における活動を経て、カナダ・ラジオテレビ委員会（CRTC）の研究部門長を務めるなど、映画にとどまらない広範なメディアの問題に取り組むようになった。この活動領域の変化は、一見するとアニメーション批評からテレビ・通信研究への転換として理解できる。しかし、彼がそれまで探究してきた映像表現の問題が、カナダの新たな技術的・制度的環境のなかでどのように位置づけ直されたのかについては、なお検討の余地がある。

本発表では、モントリオール国際映画祭やカナダ国立映画庁との関わり、カナダ・ラジオテレビ委員会における研究活動を整理し、マルタンの関心の変化を当時のカナダの映像文化やメディア環境のなかに位置づける。そのうえで、CRTC 在職期の論文「Sur quelques orientations négligées（見過ごされてきたいくつかの方向性について）」(1976) を中心に、カナダ期の映像思想を検討する。同論文では、従来のコミュニケーション研究の枠組みが批判的に検討され、新しい技術と文化・表現の関係、視聴覚作品の制作と供給、メディアを支える制度のあり方などが研究課題として提示されている。

こうした議論を 1950 年代のアニメーション批評と照らし合わせることで、映像表現をめぐる問題意識にいかなる連続性と変化が認められるのかを考察する。以上を通じて、マルタンのカナダ期における活動を、アニメーション批評からテレビ・通信研究への単純な転換としてではなく、映像表現の創造的可能性をめぐる問題意識が、それを成立させる技術的・制作的・制度的条件へと拡張されていく過程として捉え直し、彼の映像思想の展開を明らかにすることを目指す。

※本研究は、公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団の「アニメーション文化調査研究活動助成制度」による助成を受けた成果の一部である。

キーワード
アンドレ・マルタン、カナダ、アニメーション、メディア論、コミュニケーション

ガールズバンドアニメ作品を「推す」ことがもたらす心理的変容
―聖地巡礼行動の規定因とレジリエンスへの影響―

中村 優子
法政大学大学院政策創造研究科

本論では、『BanG Dream!』『 ぼっち・ざ・ろっく！ 』『ガールズバンドクライ』『ロックは淑女の嗜みでして』の 4 作品を取り上げる。そして、これら 4 作品を推すファンを対象とした 599 名による定量調査から、作品と関連のある場所へ向かう規定因について理解し、そうした行動がレジリエンスに及ぼす影響を検討する。

まず、上記 4 作品はガールズバンドとロックミュージックを物語の軸とし、アニメ放送のみならずリアルライブ、マンガ、ゲーム、舞台など複数のメディアを横断的に展開し統合的な世界観を構成している。推すファンも作品をただ「消費する」というだけでなく、聖地巡礼や SNS 考察、二次創作などを通じて能動的にその世界観に参加し集団を形成しながら、提供側へも影響を与えるという構図をなしている。

また各作品は、個々独自の孤独や迷い閉塞感を抱えた主人公たちが、メンバーと出会い時に衝突しながら、ライブを通じて結びつきを深め人間的な変容や成長していく過程が共通した物語である。推すファンはこうした複合的な物語性や音楽性、ゲーム性から独自の美意識的価値観を形成し、心理的回復や高揚感を見出していると考えられる。

本論では、作品関連地（『ぼっち・ざ・ろっく！』の下北沢や金沢八景駅、『BanG Dream!』の東京さくらトラム沿線、『ガールズバンドクライ』の川崎等）へ向かう規定因を、4 尺度 15 因子（おたく性傾向、音楽ファンコミュニティ傾向、作品との能動的参加型関与傾向、ゲーム利用と動機傾向）を用いて検討した（図 1）。さらに、聖地巡礼行動が、困難な状況からの回復や適応を意味するレジリエンスに及ぼす影響を、ガールズバンドアニメ推し層（以下 GB 推し層）と他コンテンツ推し層との比較に基づき検証した。結果は以下表 1 へ示した。

まず、聖地巡礼の行動規定因を分析したところ、GB 推し層は他コンテンツ推し層に比べ、モデル全体の説明力（決定係数 R2）において各要因の関連の強さが顕著に現れた。具体的には、GB 推し層では「ゲーム趣向と承認・関係交流」「趣味を通じた共感」「音楽への情動的な価値認識」が聖地巡礼を促す一方、「音楽による解放的感覚」は抑制する傾向を示した。他方で、他コンテンツ推し層では「作品への没入と価値観の探求」が聖地巡礼に最も強く影響し、「アーティストへの音楽的共感」や「ゲーム趣向と承認・関係交流」も促進の要因となったものの、「ゲーム非日常体験と知的達成感」は抑制する要因となった。続いて、聖地巡礼がレジリエンスに与える影響を検討したところ、「肯定的な未来志向」「新奇性追求」「重要な他者」において、他コンテンツ推し層よりも GB 推し層でより強い影響が現れていることを確認した。

参考文献
小塩真司・中谷素之・金子一史・長峰伸治 (2002)「ネガティブな出来事からの立ち直りを導く心理的特性―精神的回復力尺度の作成」『カウンセリング研究』第 35 号 57-65

小塩真司・平野真理・上野雄巳 (2023)『レジリエンスの心理学』金子書房 19-27

齋藤和貴・岡安孝弘 (2010)「大学生用レジリエンス尺度の作成」『明治大学心理社会学研究』22-32

キーワード
推し、ガールズバンドアニメ、聖地巡礼、
レジリエンス

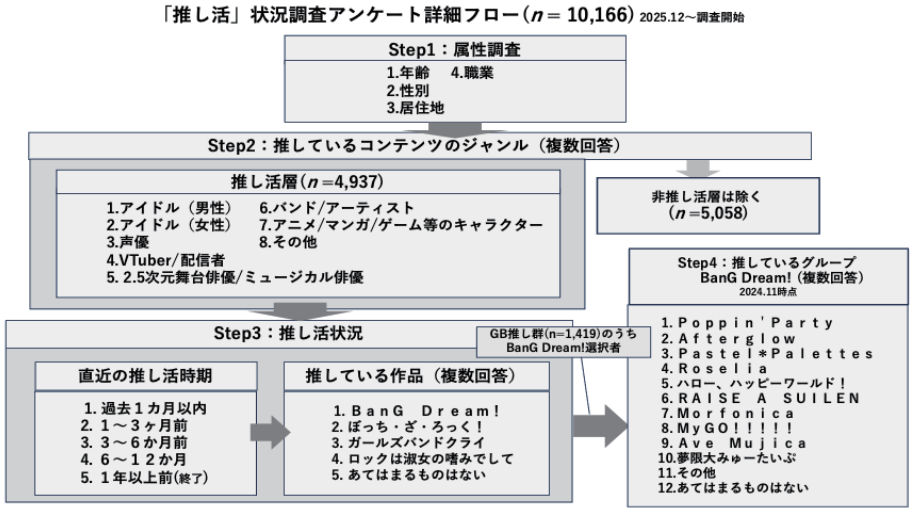


図１：スクリーニング調査における参加者抽出フロー（筆者作成）

表１：「作品と関連のある場所へ行く（聖地巡礼）」の行動因およびレジリエンスに与える影響（GB推し群と他サブカル推し群の比較）

	作品と関連のある場所へ行く		VIF	
	GB推し群（n=228）	他コンテンツ推し（n=371）	GB推し群	他コンテンツ推し
性別ダミー	.006	.013	1.150	1.093
21–30ダミー	.165 *	-.039	2.431	1.289
31–40ダミー	.163 *	-.014	2.455	1.295
趣味を通じた共感	.158 +	-.030	4.205	2.169
蒐集家	-.075	.085	2.794	1.653
自己肯定的な趣味への熱中	.033	.065	3.805	2.117
アーティストとの音楽的共感	.163 +	.169 **	4.024	2.388
音楽への情動的な価値認識	.164 +	-.053	3.760	2.322
音楽ライブと集団的高揚感	.074	.090	1.955	1.672
音楽による解放的感覚	-.156 *	.047	2.304	1.759
音楽コミュニティ志向	.064	.060	2.517	1.736
作品の独自性・美的認識	.047	.024	4.486	2.623
作品への没入と価値観の探求	.150 +	.322 ***	3.543	3.476
ゲーム趣向と承認・関係交流	.347 ***	.187 **	3.454	2.575
ゲーム非日常体験と知的達成感	-.116	-.208 **	2.846	2.516
R^2	.557 ***	.349 ***		

	レジリエンスを測定する4つの下位尺度							
	肯定的な未来志向		新奇性追求		重要な他者		感情調整	
	GB推し群（n=228）	他コンテンツ推し（n=371）	GB推し群（n=228）	他コンテンツ推し（n=371）	GB推し群（n=228）	他コンテンツ推し（n=371）	GB推し群（n=228）	他コンテンツ推し（n=371）
性別ダミー	.042	.056	-.013	.044	-.020	-.109 *	.161 *	.158 **
21–30ダミー	.105	-.172 **	-.119	-.183 **	-.147	-.082	.213 *	-.062
31–40ダミー	.097	-.102 +	-.096	-.157 **	-.114	-.043	.247 *	.002
作品と関連のある場所へ行く	.431 ***	.228 ***	.486 ***	.267 ***	.426 ***	.225 ***	.002	.078
R^2	.206 ***	.095 ***	.232 ***	.128 ***	.180 ***	.078 ***	.070 **	.035 *
ΔR^2	.180 ***	.050 ***	.229 ***	.069 ***	.175 ***	.049 ***	.000	.006

注）下位表はレジリエンスを目的変数とした聖地巡礼の標準化偏回帰係数（β）と決定係数（R^2）値。
下段のΔR^2は統制変数（性別・年齢）投入後の決定係数の増分値。
*p < .05, **p < .01, ***p < .001, +p < .10

発行：日本アニメーション学会
発行日：2026 年 11 月 21 日

表紙イラスト：新井田 翼
秋の研究集会イメージキャラクター：横須賀 令子（東日本支部）
4 コマ漫画：いがらし なおみ（東日本支部）
本文デザイン・校正：河原 大（北海道情報大学・秋の研究集会運営）
印刷：株式会社プリントパック

いがらし なおみ
北海道深川市生まれ。札幌市在住。まんが家・アニメーター。劇場版「クレヨンしんちゃん」等の原画等を担当。19 歳の頃、手塚プロダクション作画部で修業する。東京デザイナー学院アニメーション科卒業（作画・演出コース）。1986 年、5 月より深川市広報誌の漫画「クルミくん」を連載開始し、現在も連載中。1989 年、広告代理店にてデザイン部・制作部として仕事をする。現在は、アニメーション制作会社「株式会社 ENGI 札幌スタジオ」の所長をしながら、北海道の教育機関複数で「アニメーション専攻」「マンガ専攻」「イラスト」「DTP」の授業を担当している。

新井田 翼
千歳市出身。北海道情報大学でメディアデザインを学ぶ。現在は北竜町の地域おこし協力隊として、映像制作や行事の企画、地域の魅力発信に携わる。



空を飛ぶ夢と、絵を動かす夢。千歳の空港開港 100 年を、一人の少女の誕生日に見立てました。飛行場構想のきっかけとなった観楓会の紅葉、サンナシの花と実、ビラをまく複葉機とアニメーションの作画用紙など、千歳にまつわる様々な歴史や物語を意匠に落とし込んでいます。生まれ育った千歳市の記念すべき 100 周年に、このような形で携わる機会をくださった恩師の河原先生、ならびに関係者の皆様に厚く御礼申し上げます。

日本アニメーション学会事務局
〒192-0992 東京都八王子市宇津貫町 1556 番地
東京造形大学 研究事務室 内
fax: 0426-37-8743　URL: http://www.jsas.net/

入会申込書：請求先メールアドレス
info@jsas.net

