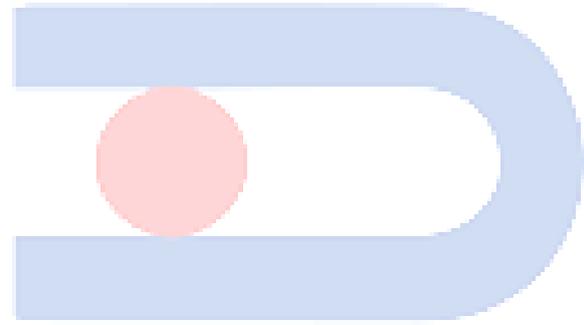
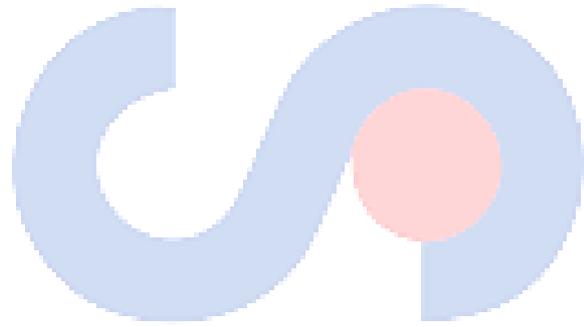


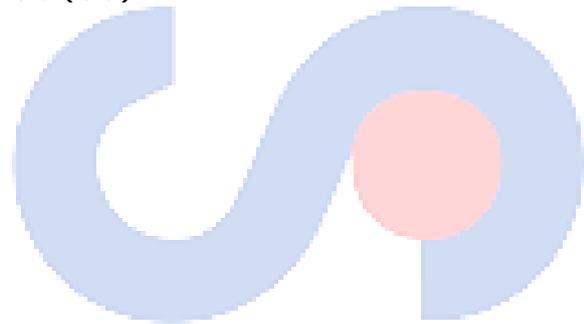
日本アニメーション学会

第26回大会 概要集



2024年8月24日(土)・25日(日)

佐賀大学



ごあいさつ

昨年の 25 周年記念大会記念大会に続いて、今回は久しぶりの地方大会となりました。九州での開催は 2018 年の第 20 回大会以来 6 年ぶりとなり、コロナ禍以降、初の地方かつ現地での開催となります。

今回の会場である佐賀大学芸術地域デザイン学部では、日本のパペットアニメーションの第一人者である佐賀県出身の持永只仁に関する膨大なアーカイブを進めています。大会開催と併せて、持永自筆のスケッチや映画制作に用いられたパペット等、資料のほとんどが集約されたこのアーカイブを見学する企画もあります。

学内には国立大学では珍しい美術館も設置されておりますので、時間がある際にお立ち寄りください。

学会員、研究者の皆さまの多い大会になることを祈念しております。

第 26 回大会実行委員長

佐賀大学芸術地域デザイン学部

学部長 中村 隆敏

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

8月24日(土)

開場：11:30

開会式：12:30（教育学部1号館104教室）

学会賞受賞記念スピーチ：12:40～13:10（同会場） スティービー・スアン（法政大学）

◎**研究発表：13:30～18:10**

○**第1会場：教育学部1号館101教室**

13:30～14:00

郭 宇昊（新潟大学大学院）

虞哲光の仕事——中国における「海派木偶劇」と戦後の木偶アニメーションの関係性

14:05～14:35

クシュブー・バンサル（デリー大学、英語発表）

インドにおける日本アニメーションの歴史と貢献

14:40～15:10

新井 佑季（京都大学大学院）

アヌシー国際アニメーション映画祭創設期における批評と実践 ——ニューメディア学的視点に着目して

15:15～15:45

仁藤 潤（和洋女子大学）

チェコ留学におけるアニメーション教育と制作環境について

15:50～16:20

有持 旭（愛知県立芸術大学）

エストニア国営スタジオの設立：なぜ画家と風刺画家が雇用されたのか

16:25～16:55

中垣 恒太郎（専修大学）

精神疾患から見える世界をアニメーションで表現する試み——『ロックス・イン・マイ・ポケット』とグラフィック・メディスン

17:00～17:30

ハルマンダール・チャール（東京藝術大学大学院、英語発表）

アニメーション効果:日常生活の中にアニメーションを探す実践研究プロジェクト

17:35～18:05

大澤 幸（小樽商科大学）

Posthumans in Yuasa Masaaki's Works

○第2会場：教育学部1号館102教室

13:30～14:00

宮崎 しずか（比治山大学短期大学部）

ゲームエンジンで遷移させるコマ撮りガイドの試作

14:05～14:35

山中 幸生（東京工芸大学）

作画の基本に於ける運動体験の影響に関する一考察

14:40～15:10

佐藤 壮平（目白大学）

Four-stroke apparent motion における fps・輝度変動の検討

15:15～15:45

木村 智哉（開志専門職大学）

1980年代日本におけるアニメーターの就業形態およびその意識——オーラルヒストリーに基づく事例研究——

15:50～16:20

たつざわ さとし（一般）

アニメーション制作会社の歴史的な多角性の検討

16:25～16:55

西岡 直実（ミッドポイント・ワークラボ）

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

17:00～17:30

ヨアヒム・アルト（国立歴史民俗博物館）

敗戦の表現と被害者意識の記号

○第3会場：教育学部1号館104教室

13:30～14:00

丹羽 真人（一般）

布袋戯と日本の人形劇：技術と文化の交差点 台湾のコンテンツ文化の歴史

14:05～14:35

有吉 未充（一般）

持永只仁の『こぶとり』その音楽劇アニメーションとしての再評価

14:40～15:10

西岡 英和（宮澤動画工房）

戦時アニメーション「フクちゃんの潜水艦」論考 ～企画からその影響まで～

15:15～15:45

林 緑子（名古屋大学大学院）

公害映像と動物倫理 アニメ『川の光』における動物イメージの検討

15:50～16:20

ガブリエル・デュリス（横浜国立大学）

魔法少女アニメに対する第三の視点の検証：魔法少女アニメとジェンダー変身シーンのクィア・リーディング（Queering）

16:25～16:55

程 斯（東京大学大学院）

女性向け恋愛シミュレーションゲーム「アンジェリーク」における音声的表現をめぐる一考察

17:00～17:55 パネル発表

須川 亜紀子（横浜国立大学）石田 美紀（新潟大学）宮本 裕子（立教大学）米村 みゆき（専修大学、ディスカッサント）

アニメーションと女性

18:30～20:30 懇親会

◎アーカイブツアー

佐賀大学では、持永只仁の全仕事に関わる手記、台本、絵コンテ、人形、撮影カメラなどの膨大な資料を収集整理されてきました。今大会では、1 日目、2 日目ともに、1 回 30 分、5～6 人の参加を目安として、所蔵資料を見学するアーカイブツアーを行います。ツアーのスケジュールは次の通りです。

会場：佐賀大学本庄キャンパス総合研究 1 号館角研究室

24 日（土）

13:30-14:00

15:15-15:45

16:00-16:30

16:45-17:15

17:30-18:00

25 日（日）

9:30-10:00

10:15-10:45

11:00-11:30

1 日目タイムテーブル

	第 1 会場	第 2 会場	第 3 会場	アーカイブツアー
12:30 ～	開会式			
12:40 ～ 13:10	学会賞受賞記念スピーチ			
13:00 ～ 13:30	休憩			13:30-14:00

13:30 ～ 14:00	一般発表 郭 宇昊「虞哲光の仕事—— 中国における「海派木偶劇」 と戦後の木偶アニメーション の関係性」	一般発表 宮崎 しずか「ゲームエンジ ンで遷移させるコマ撮りガ イドの試作」	一般発表 丹羽 真人「布袋戯と日本の 人形劇：技術と文化の交差 点 台湾のコンテンツ文化 の歴史」
14:05 ～ 14:35	一般発表 クシュブー・バンサル（英 語発表）「インドにおける 日本アニメーションの歴史 と貢献」	一般発表 山中 幸生「作画の基本に於 ける運動体験の影響に関す る一考察」	一般発表 有吉 末充「持永只仁の『こ ぶとり』その音楽劇アニメ ーションとしての再評価」
14:40 ～ 15:10	一般発表 新井 佑季「アヌシー国際ア ニメーション映画祭創設期 における批評と実践 ——ニ ューメディア学的視点に着 目して」	一般発表 佐藤 壮平「Four-stroke apparent motion における fps・輝度変動の検討」	一般発表 西岡 英和「戦時アニメーシ ョン「フクちゃんの潜水艦」 論考 ～企画からその影響 まで～」
15:15 ～ 15:45	一般発表 仁藤 潤「チェコ留学におけ るアニメーション教育と制 作環境について」	一般発表 木村 智哉「1980年代日本 におけるアニメーターの就 業形態およびその意識—— オーラルヒストリーに基づ く事例研究——」	一般発表 林 緑子「公害映像と動物倫 理 アニメ『川の光』にお ける動物イメージの検討」

15:15-15:45

日本アニメーション学会第26回大会概要集

15:50 ～ 16:20	一般発表 有持 旭「エストニア国営スタジオの設立：なぜ画家と風刺画家が雇用されたのか」	一般発表 たつざわ さとし「アニメーション制作会社の歴史的な多角性の検討」	一般発表 ガブリエル・デュリス「魔法少女アニメに対する第三の観点の検証：魔法少女アニメとジェンダー変身シーンのクィア・リーディング (Queering)」	16:00-16:30
16:25 ～ 16:55	一般発表 中垣 恒太郎「精神疾患から見える世界をアニメーションで表現する試み——『ロックス・イン・マイ・ポケット』とグラフィック・メディオン」	一般発表 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」	一般発表 程 斯「女性向け恋愛シミュレーションゲーム「アンジェリーク」における音声的表現をめぐる一考察」	16:45-17:15
17:00 ～ 17:30	一般発表 ハルマンダル・チャール (英語発表) 「アニメーション効果:日常生活の中にアニメーションを探す実践研究プロジェクト」	一般発表 ヨアヒム・アルト「敗戦の表現と被害者意識の記号」	パネル発表 須川 亜紀子 石田 美紀 宮本 裕子 米村 みゆき (ディスカッサント) 「アニメーションと女性」	17:30-18:00
17:35 ～ 18:05	一般発表 大澤 幸 (英語発表) 「Posthumans in Yuasa Masaaki's Works」		～17:55	
18:30 ～ 20:30	懇親会			

◎8月25日(日)

◎シンポジウム：人形アニメーションのこれまでとこれから 会場：教育学部1号館104教室

第1部：アーカイブと証言からみる持永只仁の人形アニメーション 13:30～14:40

登壇者：角和博（佐賀大学、司会）、細川晋（東京工芸大学）、田畑博司、京子（人形制作者）

第2部：人形アニメーションの現在地 15:00～16:30

登壇者：仁藤潤（和洋女子大学、司会）、細川晋、竹内泰人（コマ撮り映像監督）

（敬称略）

※第2部の司会はさとうゆか氏を予定しておりましたが、諸事情により和洋女子大学の仁藤潤氏にご担当いただくこととなりました。

閉会式：17:00（同会場）

2日目タイムテーブル

	第1会場	アーカイブツアー
～12:00		9:30-10:00 10:15-10:45 11:00-11:30
12:00	開場	※2日目のアーカイブツアーは開場前から実施しますのでご注意ください
13:30～ 14:40	シンポジウム第1部 アーカイブと証言からみる持永只仁の人形アニメーション	
15:00～ 16:30	シンポジウム第2部 人形アニメーションの現在地	
17:00～	閉会式	



会場：佐賀大学教育学部1号館（地図の10番の建物です）

※アーカイブツアーの会場は17番の建物です。会場へのアクセスについては概要集の最後に詳しく掲載しています。

学会賞受賞記念スピーチ

スティービー・スアン

法政大学グローバル教養学部准教授



授賞理由

スティービー・スアンの *Anime's Identity* は、「日本独自の文化」などと呼ばれることもある日本の商業用アニメーションについて、それが新自由主義経済とその文化における、ローカルかつトランスナショナルな性質を持つものであることを論じた著書である。スアンは、「アニメ」が日本の商業用アニメーションを指し、かつ日本に独自のものであるとする言説が、新自由主義的な産業構造と日本の経済政策における「クールジャパン」の中で形成された経緯を記述しながら、アニメの消費が国際的であること、また制作工程に多くの海外における下請け仕事と日本国内の外国人アニメーターの労働が介在していることを指摘する。そして、それが今日的な文化産業製品としてのトランスナショナルな性質であることを強調すると同時に、トランスナショナルなネットワークの中での日本の中心性もまた依然存続するという、アニメの複層的な性質を明らかにしている。アニメのスタイルは、トランスナショナルな反復の中で構築される「パフォーマティヴ」なものであるが、国民国家の境界に制限されない国際的な関係性の中で同定される、新自由主義的なアイデンティティを持つものとして記述される。アニメは日本という地域に限定的なものではなく、また既存のメディア形式の議論からのみ記述できるものでもなく、トランスナショナルな無数のアクターによるネットワークの交差の中に、ローカル性を「パフォーマティヴ」に存続させながら構築されるものなのである。特定の国民国家における産業と制作様式から生じ、かつ国際的なものとなった映像のスタイルとしては、古典的ハリウッド映画とそのヴァナキュラー化が先行しており、この点についての議論を踏まえることで、アニメのトランスナショナルな反復とスタイルの構築、アニメの脱中心性や独自性についての議論を深められたのではないかという意見が選

考過程で出された。しかし、メディア、産業、文化、労働、スタイルを複合的に検討し、ローカルかつトランスナショナルな「メディア形式」としてアニメを記述する一貫した議論によって、既存のアニメ研究の枠組みを更新する著書であること、アニメを新自由主義的文化産業における複層的なアイデンティティとして捉える、進行形のアニメ理論であることが評価され、学会賞を贈与するに至った。

講演者プロフィール

スリランカ生まれ、ニューヨーク市育ち、現在は法政大学グローバル教養学部（GIS）准教授。京都精華大学マンガ研究科博士号取得。ハワイ大学マノア校アジア研究学部修士号（アジア研究日本専攻）修了。専門はパフォーマンス論とメディア論。現在の研究テーマはテレビアニメの美学とグローバル性。主な著作は、『Anime's Identity: Performativity and Form Beyond Japan』（University of Minnesota Press）、『Objecthood at the End of the World: Anime's Acting and its Ecological Stakes in Neon Genesis Evangelion』（Stockholm University Press）、『Performing Virtual YouTubers: Acting Across Borders in the Platform Society』（CrossAsia）、『Repeating Anime's Creativity Across Asia』（Rowan and Littlefield International）、『アニメの『行為者』－アニメーションにおける体的/修辭的パフォーマンスによる『自己』』（アニメーション研究）など。

研究発表概要

第1会場（教育学部1号館101教室）

虞哲光の仕事——中国における「海派木偶劇」と戦後の木偶アニメーションの関係性

郭 宇昊（新潟大学大学院）

キーワード

虞哲光、海派木偶劇、中国木偶アニメーション、子ども

発表概要

1938年に、万氏兄弟の万超塵が監督し、重慶で制作した『上前線』が中国の木偶アニメーションの嚆矢とされている（宮、2015、張、2002）。木偶とは、木材等で制作された人形のことであり、木偶アニメーションは、ストップモーションを用いたアニメーションのことである。また、曹（2018）研究では、中国木偶アニメーションと30年代に上海で生まれた「海派木偶劇」は緊密な関係にあったとされているが、具体的にどのような繋がりがあったのかは研究されていない。

本発表は、まさにその不明点を解明するために、虞哲光（1906—1991）という、30年代の「海派木偶劇」と戦後50年代の中国木偶アニメーション双方を代表する人物を手掛かりにして、海派木偶劇と戦後の木偶アニメーションの双方に光を当てる。

虞の自伝（1995）によると、美術の才能があり、京劇の経験をもっていた彼は、1932年代に木偶劇制作に関与し、1950年代には児童教育映画制作に従事していた。本発表では、虞の活動が、いずれも「子ども」と深く関係していたことに注目する。

小学校教師であった虞が1932年に制作した木偶劇は、子ども自身が糸操り人形で操演したが、規模の拡大につれて学校教師や卒業生といった操演者が変わっていった。さらに、「上海業余木偶劇社（上海アマチュア木偶劇社）」を始めた。虞は木偶劇に関する教師向けの報告書（1939）を発表し、読者に対して木偶での教育方法を詳細に説明し、木偶の材料とその設計図、および演出技法や、シナリオの一部も公開した。

1950年から、虞は二人の弟子と共に上海美術映画製作所美術映画組として、木偶アニメーションを制作し始めた（曹、2018：239）。最初は失敗したものの、虞が木偶を制作した1953年の『小小英雄（小さなヒーロー）』（靳夕監督）は成功した。翌54年の、同じく虞が木偶を制作した人間と木偶との共演映画『小梅的夢（小梅の夢）』（靳夕監督）では、女兒「小梅」が木偶に対して親のように振るまって遊ぶ場面があり、中国木偶アニメーションにおける子どもと木偶の親密な関係がうかがえる。そして、この映画の結末で小梅が寿老人のような達磨からの教訓で改心するように、木偶を通して子どもに対する教育理念が「海派木偶劇」と繋がっていることも窺える。

本発表は、木偶と子どもの接点を集中的に調査し、1940年代の持永只仁らの中国での制作と比較しながら、中国におけるストップアニメーションの黎明期を解明することを目指す。

参考文献

- 宮承波主編；王大智，朱逸倫副主編（2015）『中国动画史』、中国广播影視出版社
張慧臨（2002）、『20世紀中国动画藝術史』、西安：陝西人民美術出版社
曹迪（2018）『中国定格动画：妙手“偶”得 第二版』、北京：中国传媒大学出版社
虞哲光（1939）「一個提線戲教學的報告」『小学教師』第9期
虞哲光（1995）「我与木偶藝術」『上海電影史料 6』

インドにおける日本アニメーションの歴史と貢献

クシュブー・バンサル（デリー大学大学院）

キーワード

日本アニメーション、インドアニメーション、歴史、影響

発表概要

2022 年、ジェットシンセシス株式会社によって実施されたインドでの「アニメ」消費調査によると、アニメはインド人の他のアニメーションコンテンツの選択肢よりも 83%の好みを占めている（注 1）。インドにおける、日本アニメーションが高く評価される。そして、日本アニメーションをきっかけに、日本、日本の文化、言語などに関心を持つインド人がだんだん激増している（注 2）。この開発の観点から、本論はインドアニメーションにおける日本アニメーションの導入とその影響を調べようとしている。更に、日本アニメーションの進出前にインドアニメーションの歴史及び背景、そして、日本アニメーションの位置付けを詳しく覗き見る。

インドアニメーションの歴史が 19 世紀の初め頃に遡ることができるようである。1915 年に、短編アニメーション映画 “Agkadyanchi mouj”（マッチ棒のゲーム）が制作され、インドのアニメーションの始まりとして考えられる。1934 年 “The Pea Brother”（エンドウ豆の兄弟）という短編アニメーション映画がカルカッタ州で公開された（注 3）。1959 年、ベルリン国際映画祭にて、“Radha and Kirshna”（ラーダ・アンド・クリシュナ）という 22 分のインドアニメーション映画が公開されたし、短映画の銀熊賞も受賞した（注 4）。

また、外国アニメーションの進出で、インドアニメーション企業が競争と直面するようになった。1980 年代、インドテレビでアメリカが作られたアニメーションが放送されるようになった。そのアニメーションの中には、いくつか日本との交流で作られたものもあった。と言うと、インドには、日本アニメーションが日本アニメーションとして認識されず入ってきたと言えるだろう。例えば、日本製のアニメーション『オズの魔法使い』、『ふしぎの国のアリス』などがインド政府国営テレビ局チャンネル Doordarshan（ドゥーダッシャン、DD）というチャンネルで放送された。日本製のものとして全然認識がなかったそうである。

2010 年代まで、インド言語で吹き返されて日本アニメーションがどんどんインドテレビに登場してきて、『クレヨンしんちゃん』、『ポケットモンスター』、『ドラえもん』などキャラクターがインド人に馴染みの名前になった。1992 年に、日印国交樹立 40 周年記念した共同制作作品『ラーマヤナ ラーマ王子伝説』が作成されたし、日本とインドアニメーションの交流例として貴重な存在である（注 5）。

2020 年、“Karmachakra”（カルマチャクラ）と言う初の完全インド製アニメが作成されたし（注 6）、日本アニメーション進出をきっかけにインドアニメーション企業も影響を受け、数倍に成長した。本論にて、インドにおける、日本アニメーションの貢献も観察して明らかにする。

注（英語）

- 1.The Times of India website, Sindhi hariharan (April 2022), “83% Indians prefer Anime over other animated content: Survey”. <https://timesofindia.indiatimes.com/business/india-business/83-indians-p>

[refer-anime-over-other-animated-content-survey/articleshow/90839711.cms](#) (参照 2024 年 5 月 25 日)

2. Same as 2

3. Animation World Magazine website, Dr. Lent, John A. (August 1998). "Ram Mohan and RM-USL: India's Change Agents of Animation". awn.com. <https://www.awn.com/mag/issue3.5/3.5pages/3.5lent.html>. (参照 2024 年 5 月 25 日)

4.IMDB website, Berlin International Film Festival 1959, <https://www.imdb.com/event/ev0000091/1959/1/> (参照 2024 年 5 月 25 日)

5.Ramayana - The Legend of Prince Rama official website. <https://ramayana-anime.net/>. (参照 2024 年 5 月 25 日)

6.GameRant, Vasalya Moodley, (March 2022), "Studio Durga: India's First Anime Studio". <https://game-rant.com/studio-durga-india-first-anime-studio/#:~:text=It is entirely set in,intended to be a series.> (参照 2024 年 5 月 25 日)

アヌシー国際アニメーション映画祭創設期における批評と実践 ——ニューメディア学的視

点に着目して

新井 佑季（京都大学大学院）

キーワード

アヌシー国際アニメーション映画祭、アンドレ・マルタン、ニューメディア学、批評

発表概要

毎年 6 月にフランス南部の古都で開催されるアヌシー国際アニメーション映画祭は、1960 年に創設されて以来世界最大のアニメーション映画祭であり続けている。アヌシー及びフランスは今やまさしく、「国際的なアニメーション映画の首都」と言うに相応しい、アニメーション産業の中心的機能をも備え持つ街となった。当映画祭は、批評家アンドレ・マルタン（André Martin, 1925-94）等を中心に 1950 年代に活発化した「ジュールネ・デュ・シネマ」というシネクラブ活動の一環であった巡回上映から、カンヌ国際映画祭の一部門を経て単独の映画祭へと発展したものである。

映画祭創設の中心的人物であるマルタンの批評が、当時のアニメーション・シーンに影響を与えていたことは疑い得ないが、彼のアニメーションに対する見方は、当時全面的に肯定されていた訳ではない。たとえば、1960 年 7 月の『カイエ・デュ・シネマ』に掲載されるルイ・マルコレルによる第一回アヌシー国際アニメーション映画祭のレポート記事に、マルタンのアニメーション作品に対して表現主義の回帰を望むような姿勢への批判が看取される。確かに、彼がアメリカの固定化されたアニメーション作品を評価しなかった点からも、彼は大衆的な作品に否定的であると理解され得る。しかし、アニメーション映画祭に率先して CG アニメーションの特集を取り入れたのはマルタンであったように、商業-非商業や、大衆-芸術、等の二項対立的な見方でアニメーション作品を評価していたのでは専ら無いだろう。彼は最先端の技術にも関心を抱きながら、アニメーション映画の領域を広げようとしてきたのである。

レフ・マノヴィッチの『ニューメディアの言語』にて、「デジタル映画とは、多くの要素の一つとしてライブ・アクションのフッテージを用いる、アニメーションの特殊なケースである」（マノヴィッチ 2013: 414）という定義がなされたように、アニメーションとニューメディアには密な連関性がある。これを通して現在の映画-アニメーションの関係を考察すれば、「アニメーションから生まれた映画は、アニメーションを周辺に追いやったが、最終的にはアニメーションのある特殊なケースになった」（マノヴィッチ: 2013: 414）とマノヴィッチは述べる。この見解には、まさしくマルタンのアニメーション観との親和性が窺える。一例に、マルタンによる実写映画はアニメーションの下位層に置かれるというような考え方は、まさにニューメディアのそれを示唆しているようだ。

本発表では、アヌシー国際アニメーション映画祭の創設期である 1960 年前後の批評と実践に焦点を合わせて、当時のアニメーション・シーンに既にニューメディア学的視点が見られることを明らかにしながら、アニメーションとニューメディアの関係を再考する。

引用文献： レフ・マノヴィッチ, 堀潤之[訳]. 『ニューメディアの言語——デジタル時代のアート、デザイン、映画』. みすず書房, 2013. Originally published as: The Language of New Media (MIT Press, 2002)

チェコ留学におけるアニメーション教育と制作環境について

仁藤 潤（和洋女子大学）

キーワード

アニメーション教育、ストップモーション、チェコ、パペット、留学

発表概要

学部卒業後、パペットアニメーションを学ぶ為にチェコ共和国の Z l i n（ズリーン）という街にある Vyšší odborná škola filmová Zlín（Film school Zlin）へ進学をした。その当時のアニメーション教育と作品制作について発表を行う。留学を行ったのは 2005～2007 年である為、今とは環境は異なるがアニメーション教育および作品制作という観点で、日本国内の教育と制作環境を改めて比較する事は意義があると考えている。留学した Film school Zlin は、当時、チェコ語が流暢に話せない留学生を少数であるが受け入れ、英語での教育を行っていた。私の所属していた Graphic design of animated film two year study program（アニメーションコース）の他、撮影技術や編集を学ぶテクニクコース、制作やプロデュースを学ぶプロダクションコースがあり、いくつかの課題はコースの垣根を越えてグループワークで作品制作が行われた。スクールの HP にて留学生の受け入れを確認し、期日までに DVD（動画作品集）と新作の絵コンテ、履歴書と共に郵送し、指定された日時にインターネット上で学科試験を受けた。Z l i n という街は、首都プラハから列車で 5 時間ほどの場所にあり、駅から 10 分ほどバスに乗り山の上にスタジオと映画学校が併設されている。かつてカレルゼマンやヘルミナティルロバが作品制作をしていたスタジオは、チェコ国内において最古のアニメーションスタジオであり、映画学校としても利用されていた。私が所属していたアニメーションコースは、1 年次に基本的なアニメーション技術を習得する為に多くの課題が課せられ、夜中まで課題に取り組む必要もあった。そして 2 年次は、選出された企画のみ映画祭（Zlin Film Festival）からの助成を受け、監督作品を作る権利を得る。希望する学生全員が監督作品を作れる訳ではない為、国内のアニメーション教育とは大きな違いがある。当時はデジタルとフィルムの過渡期にあり、私はコダックからの提供で 35 mm フィルムによる撮影を行う機会に恵まれた。学生には、アトリエヘルミナ、アトリエゼマンが解放され、承認されたプロジェクトのみ撮影が許可された。本発表では、パペットアニメーションを監督した筆者の技術的な話に加え、半立体アニメーション、切り絵アニメーションにおけるスタジオ環境についても解説を行う。

エストニア国営スタジオの設立：なぜ画家と風刺画家が雇用されたのか

有持 旭（愛知県立芸術大学）

キーワード

エストニア、国営アニメーションスタジオ、ヨースフィルム、レイン・ラーマット、プリート・パルン

発表概要

80年代、TVチャンネルが傍受したものを含めてもわずか4つ程度であったエストニアだが、2024年、2つのアニメーションスタジオから第96回アカデミー賞最終候補15作品のリストにそれぞれ1作品ずつ選ばれるという成功を収めた。それらの作品の力はどこから来るのか。

2つのアニメーションスタジオは、ソ連時代のエストニア国営スタジオであるタリンフィルムのなかに設立されたヌクフィルムとヨースフィルムである。これらはエストニア・アニメーションの特徴である不条理とユーモアの起点である。なぜアニメーションスタジオが設立されたのか、設立当時何がアニメーションスタジオで起こっていたのか、どのような経緯で不条理とユーモアがアニメーションに取り入れられたのか、こうした起点に関する問いに対して史実を基にした具体的な解答は提示されていない。しかし、これらの解答を提示することで、私たちはエストニア・アニメーションのナラティブを今よりも深く解釈できると私は考える。それは私たちにとってアニメーションと社会情勢の関係を理解するために役立つと私は期待する。本発表では、この不条理とユーモアの起点について知るためにヨースフィルム設立時の活動を確認する。文献資料があまり存在しないこのような歴史を知るためにオーラルヒストリーの成果を扱う。

エストニア・アニメーションの基盤を築いたレイン・ラーマットとプリート・パルンの思考や作品表現を比較分析し確認できたことは、ヨースフィルムが画家や風刺画家を招集し、新奇なヴィジュアルとナラティブを求めながらも、それらを検閲するモスクワ当局との探り合いのなかで製作していたことである。ラーマットはアカデミズムの絵画芸術をアニメーションに取り入れた。彼はそれまでの典型であった伝説的な物語やポリティクスの作品ではなく、人生についての物語を高い芸術性によって描こうとした。一方、パルンは風刺画や即興的寸劇、シュルレアリスム・グループを経て、そのジャーナリズム的活動の経験をアニメーションに取り入れた。彼による「人々に関わる日常的で機知に富むブラックユーモア」は、ヨースフィルムというスタジオの枠を超え、エストニアにおける多くの次世代監督たちに継承されている感性である。エストニアのアニメーションスタジオの活動が、結果的に当時のアニメーション監督の人生や時代を記録する行為になったと考えれば、ソビエト社会における物事がどういうものだったのかといった、その特異性の影響を受け表現された彼らのアニメーションを通して、私たちはエストニアの民族誌を学んでいることになるだろう。

精神疾患から見える世界をアニメーションで表現する試み——『ロックス・イン・マイ・ポケット』とグラフィック・メディシン

中垣 恒太郎（専修大学）

キーワード

グラフィック・メディシン、精神疾患、ジェンダー、自伝アニメーション、ドキュメンタリー・アニメーション

発表概要

米国ブルックリン在住、ラトビア出身の女性監督シグネ・バウマネ（Signe Baumane, 1964- ）によるデビュー長編（88分）アニメーション映画『ロックス・イン・マイ・ポケット』（Rocks in My Pockets, 2014）は、自身の精神疾患を題材にした自伝的作品であり、精神疾患を患う視点から周囲の世界がどのように認識されているかをアニメーションの表現により描いている点に特色がある。さらに、自身の精神疾患が遺伝によるものではないかという関心から、祖母の代まで遡り一族の中で精神疾患に翻弄された5名の女性の人生を辿っていく展開はドキュメンタリーの要素をも併せ持つ。バウマネには他にも長編作品『マイ・ラブ・アフター・ウィズ・マリッジ』（My Love Affair with Marriage, 2022）が新千歳国際アニメーション映画祭などで上映されており、女性にまつわる社会規範を乗り越えようとするその姿勢から、女性のインディペンデント監督としての注目も高まっている。

本研究発表では、『ロックス・イン・マイ・ポケット』を「グラフィック・メディシン」の概念から検討したい。グラフィック・メディシンは医療人文学の新しい形を目指して2007年に英米で提唱された概念であり、医療分野にマンガを導入する試みを探る研究領域である。専門性が高まり複雑化している現在の医療の状況に対して、様々な立場から医療に関心を寄せる者たちが集い、医療従事者、人文学研究者、表現者、患者とその家族をつなぐ交流活動の場を作り上げることを目的としている。

グラフィック・メディシンの文脈で扱われているマンガの多くは、「グラフィック・メモワール」と呼ばれる自伝マンガのジャンルであり、主として患者である作者自身の闘病体験に基づくものである（医療従事者からの視点の作品もある）。日本でも家族の視点をも含めた自伝的側面を持つ「闘病エッセイマンガ」は発展を遂げており、「病」とともに生きることによって日常の生活や世界の見え方がどのように変容していくものであるのかを、それぞれのマンガ表現者ならではの視点により、「病」の捉え方、気づき、気持ちの伝え方を探ることができる点に特色がある。

グラフィック・メディシンはマンガを題材にすることに特化しており、アニメーションはその射程に入っていない現況にあるが、『ロックス・イン・マイ・ポケット』の取り組みはグラフィック・メディシンと関心を共有するものであろう。医療と健康をめぐる教育・啓発を目的の一つとして掲げるグラフィック・メディシンの枠組みから『ロックス・イン・マイ・ポケット』を考察することにより、自伝アニメーションおよびアニメーション・ドキュメンタリーの（サブ）ジャンル、精神疾患から見える世界認識をアニメーションのグラフィ

ック表現を通して描く効果など、アニメーション表現の特色があらためて浮かび上がってくるにちがいない。
医療と健康にアニメーションを応用する社会的意義と、その可能性（と課題）についても展望したい。

The Animation Effect : A Practice based Research of Looking for Animation in Everyday Life

ハルマンダール・チャール (東京藝術大学院)

キーワード

animation effect, abstraction, blur, cinematic, painting

発表概要

In 1926, Jean Epstein went to the erupting volcano Etna in Sicily to record it with his camera and wrote down his thoughts. He goes in depth describing the moments that he thinks are ‘cinematic projections.’ He describes flowing lava as “black and shot through with purple like a beautiful carpet” After reading this, I imagined the way lava flows, and all the colors and shapes it must create with its slow, dense movement. In Epstein’s memoir, the moments he describes as ‘cinematic’ involve some kind of abstraction that allows him to imagine other things, as he asks “Why does one even need to imagine?” (Keller & Paul, 2012)

Cinema has had a long relationship with abstraction - like the moments Epstein describes as ‘cinematic’ almost 100 years ago. Whether it is light reflections on water, or glasses and mirrors distorting shapes, unfocused lights dancing on the screen, abstraction is enjoyed in cinema for pleasure, pure aesthetic purposes, perhaps because they look like moving paintings. What he calls ‘cinematic’, to me looks like they could be animation, made with paint, colors, lines and shapes because of their speed and particular movement.

In 2022 I started collecting moments from daily life in video clips on my phone, that look like my animations. I came up with the word ‘animation effect’ to describe the moments of shapes getting distorted, abstracted, inspired from one definition of animation I read by Patrick Bull, “the cartoon - the extended special effect —was a stubborn and laborious means to re-create (or represent) motion.” (Bull, 2017) It was my fascination to see the images similar to what I was making, putting hours of work and effort in, appear naturally and randomly because of objects’ properties.

As a part of a practice based Phd project, this presentation makes a commentary on the discussion of: What is like-ness to animation? A practice based research is when the ‘practice’ of making art or animation is the main source of research material. It legitimizes what artists make as art as research, the unknowns of creativity, supported with the words, terms and images of a lighthouse of other theorists’ research and artists’ work on similar topics.

In this presentation, the idea of "animation-likeness" is introduced under the name of the "Animation Effect." Moments from daily life that may briefly look like animation are shown as videos taken with a

smartphone. Visual effects like "blur", "motion blur" and distortion are discussed in the context of the animation-likeness. "The Animation Effect" asks the questions: what creates the likeness to animation-like movement, and what does it tell us about the possible roots of animation?

1926年、ジャン・エプスタイン(Jean Epstein)はシチリアのエトナ火山の噴火をカメラで記録するために訪れ、彼の考えを書き残した。その中で彼は「映画的投影(cinematic projection)」と考える瞬間について詳しく述べている。エプスタインは、流れる溶岩を「美しいカーペットのように黒く、紫がかった色」と表現しており、それを読んだ私は、溶岩が流れる様子やそのゆっくりとした濃密な動きによって生み出される色や形を想像した。エプスタインの回顧録で「映画的」と表現される瞬間は、他のものを想像することを可能にするような、何らかの抽象化を伴う。彼は「なぜ人は想像する必要があるのか?」と問いかけているのだ(Keller&Paul, 2012)。

エプスタインが約100年前に「映画的」と表現した瞬間のように、映画は抽象化と長い関係がある。水面に反射する光やガラスと鏡が形を歪ませる様子、焦点が合わない光がスクリーン上で踊る様子など、抽象化は映画の中で純粋に美的な目的で楽しまれるが、それらが動く絵画のように見えるからかもしれない。彼が「映画的」と呼ぶものは、私にはアニメーションのように見える。ペイント、色、線、形で作られ、その速度と特定の動きがあるからだ。

2022年、私は日常生活からアニメーションのように見える瞬間をスマートフォンでビデオクリップとして収集し始めた。それらの形が歪んだり、抽象化されたりする瞬間を、私は「アニメーション効果(Animation Effect)」と呼ぶことにした。これはパトリック・ブル(Patrick Bull)が定義した、アニメーションの一つの定義に触発されている。彼は「カートゥーン—拡張された特殊効果—は、動きを再現(または表現)するための頑固で労力を要する手段だった」と述べているが(Bull, 2017)、私が時間と努力をかけて作ったものに似た映像が、物体の性質によって自然に、ランダムに現れるのを見ることに魅了されたのである。

実践研究の博士課程におけるプロジェクトの一環として、このプレゼンテーションでは「アニメーションのようなもの、アニメーションらしさとは何か」という議論について述べたい。実践研究とは、アートやアニメーションの制作という「実践」が、主な研究の素材となるものである。それは、他の理論家たちの研究やアーティストたちの作品の言葉、用語、画像なども援用し、アーティストが制作するものを、研究としてのアート、創造性の未知の部分として正当化する。

この発表では、「アニメーションらしさ」という概念は「アニメーション効果」という名前で紹介され、アニメーションのように一瞬だけ見える日常の瞬間が、スマートフォンで撮影されたビデオとして示される。「ブラー」、「モーションブラー」および歪みなどの視覚効果がアニメーションらしさの文脈で議論される。「アニメーション効果」は、アニメーションのような動きを生み出すものは何か、それがアニメーションの可能な根源について何を語っているのかを問いかける。

Posthumans in Yuasa Masaaki's Works

大澤 幸 (小樽商科大学)

キーワード

Japanese anime, posthumans, marginalization, Yuasa Masaaki

発表概要

The terms “posthuman” and “transhuman” have more often been discussed recently because advanced technology has been blurring the boundary between humans and other species or inorganic things, and it has been advancing present human abilities. It is important to pay attention to the ideas of posthuman (and transhuman) in order to rethink and redefine what humans are. This research will discuss posthumans in works of science fiction, especially in Japanese science fiction manga and anime. My research has often examined the robots and cyborgs of different Japanese manga artists and anime directors between the 1950s and the 2000s. This particular research will focus on anime director Yuasa Masaaki because his works portray different kinds of posthumans.

In order to discuss some of Yuasa's works, I first need to clarify the origin of the term “posthuman”, which has been inconsistently defined in academic circles nowadays, and is different from “transhuman”. This research applies the posthuman theory which is based on Danna Haraway's and Rosi Braidotti's social feminist and anthropocentric perspectives.

By analyzing some of Yuasa's works such as *Kaiba*, *Lu over the wall*, *Inu-Oh* and so on, this study will remind us of the reason that the idea of posthumans emerged. We will see how Yuasa demonstrated different types of posthumans, including those that are not limited to the technological category that includes AI, cyborgs, and robots.

「ポストヒューマン」や「トランスヒューマン」という言葉が最近よく取り上げられるようになってきた。それは、高度なテクノロジーによって人間と他の生き物または無機物との物質的な境界線を曖昧にしてしまったこと、さらに人間の能力を進化させ続けているからである。そこで人間とは何かを再考し、再定義するためにも、ポストヒューマン（およびトランスヒューマン）の考え方に注目することは重要である。この研究では、SF作品、特に日本のSF漫画やアニメにおけるポストヒューマンについて論じる。私の研究では、1950年代から2010年代にかけて、日本の様々な漫画家やアニメ監督のロボットやサイボーグをしばしば検証してきた。今回の研究では、アニメ監督である湯浅政明の作品に焦点を当てる。理由は彼の作品がさまざまな種類のポストヒューマンを描いてきたからである。

湯浅作品のいくつかを論じるために、まず「ポスト・ヒューマン」という言葉の由来を明らかにする必要がある。なぜなら、この言葉は現在、学术界で定義に一貫性がないまま使用されており、また「トランスヒューマン」とも異なるものであるからだ。そこで本研究では、80年代に「サイボーグ宣言」を執筆したダナ・ハラ

ウェイやロージ・ブライドッティのフェミニストまたポスト人間中心主義の視点に基づくポスト・ヒューマン理論を適用する。『カイバ』、『夜明け告げるルーのうた』、『犬王』など、湯浅作品を分析することで、ポストヒューマンという考え方が生まれた理由を今一度、思い起こすことにしたい。湯浅が、AI、サイボーグ、ロボットといった技術的なカテゴリーに限定されない、さまざまなタイプのポストヒューマンをどのように描写してきたのかを見ていく。

第 2 会場：教育学部 1 号館 102 教室

ゲームエンジンで遷移させるコマ撮りガイドの試作

宮崎 しずか（比治山大学短期大学部）

キーワード

ゲームエンジン、コマ撮り、即興、ガイド

発表概要

本発表では、ゲームエンジンを活用したアニメーションガイドを作成した試作について論じる。通常、アニメーション制作におけるガイドとは、アニメーターや制作者がキャラクターやオブジェクトの動きを参照するための筋道とするもので、実写映像やモーションパスを使用し、アニメーションのリリズムや表現力を向上させるのに役立てられている。本研究では、ゲームエンジンの豊富な機能と柔軟性を活かし、周囲の出来事に応じてリアルタイムにアニメーションクリップを遷移させてガイドを作成し、即興で演出することが目的である。また、コマ撮りの一手法で、野外で実物大の撮影をするピクシレーションに着目し、本来ピクシレーションが持ち備えるドキュメンタリー性を拡張し、社会と呼応した即興性のある表現となることを目指している。

試作とその検証は次の 5 段階を試みる

- 1) モデルとその動き(アニメーションクリップ)の作成
- 2) 実空間と仮想空間におけるシーンおよびカメラの同期
- 3) アニメーションクリップを遷移させて作成したガイドの作成
- 4) ゲームエンジンを介した撮影ワークフローの構築
- 5) ガイドなしで撮影した動画との比較

各段階の詳細

- 1) モデル(ゲームオブジェクト)をキューブに設定し、考案した動きの中から、ゲームエンジン上で実現可能な動きを数個選び、アニメーションクリップとしてゲームエンジンにインポートする。
- 2) コマ撮り撮影する実空間をゲームエンジン上の仮想空間で再現した。また、カメラの動きも同期させることを試みる。
- 3) 1) の複数のアニメーションクリップを遷移させ、変化する周囲の出来事に応じたガイドを作成する。
- 4) 通常、ガイドはコマ撮りレイヤー上で表示するが、今回ゲームエンジンを介する撮影ワークフローを独自に構築した。ピクシレーションの場合、各機材を無線で接続し、遠隔撮影を実現する必要があるため、今回はその一部を実現する。
- 5) 即興で作成したガイドの有効性の検証

今後の展望としては、この検証で得られた結果を踏まえ、アニメーションクリップの数を増やし、より柔軟な演出に備えることや、ガイドの正確な表示についてさらなる改良を行い、撮影システムを向上させることが期待される。また、実際の映像制作現場での適用可能性や利用シーンの拡大に向けて、実用性に焦点を当てた研究が重要となる。

作画の基本に於ける運動体験の影響に関する一考察

山中 幸生（東京工芸大学）

キーワード

基礎教育、作画、走り、上下運動、部活

発表概要

学科の専門性から1年時より様々なアニメーション表現を学習するのだが、作画の基礎課題「横歩き」もその1つだ。講義の際、リチャード・ウィリアムズ（2004）『アニメーターズ サバイバルキット』グラフィック社の中から取り上げているエピソードがある。（p.104-p.106）

壁越しに移動している男性を目撃した。通常男性は股を広げ、歩幅が広いため歩くたびに頭と体に大きい上下運動を伴う。一方、女性は小さな歩幅で両足はあまり離れないため体はあまり上下しない。ウィリアムズは違和感を覚えたのだが男性っぽくなかったからだった。まるで綱渡りをしているかの如く滑るように歩いていて、その頭の動きには上下運動がなかったのだ、と述べている。

2004年第10回広島でのウィリアムズによるセミナーでもこの発見は取り上げられ“女性をイメージしすぎた男性”が上下運動を意識しすぎた結果、少ないどころか、ほぼ動きの無い状態になっていたのではないかと身振り手振りを加えたその驚きの再現を、筆者は目の当たりにした。

まるで波のような頭部の運動は「横歩き」作画ポイントの1つとして取り上げているが、両脚を広げた原画3枚を含む9枚で2歩分の作画を踏まえ、次は「横走り」に取り組む。

歩きとの大きな違いは空中浮遊（ジャンプ）が入る事で、これは歩幅を越えた移動距離に繋がる。同様に原画3枚を埋めてく作画（中割り）の際、例えば妙に遠いジャンプ距離を稼ぐ作画や、思いのほか短くなった移動距離にジャンプを伴わせる、という必要性から行き場に困り、妙に上へ上へと跳ねる作画もあった。これらは原画同士の距離と人の大きさとのアンバランスさを“辻褄合わせ”するためという理由が推測され、講評時に度々指摘をしてきた。

現在カリキュラムの都合上、作画課題としては「歩き」のみとなっているのだが、動きの参考と理解を深めるために行う実写撮影は、歩き、走り共にを行っている。その撮影の際、例えばサッカー部は重心が低く、バレー部は上下の差が激しい、といった運動経験による走り方の違いに偶然気がついた。加えて、バレー部のその動きは、辻褄合わせと感じていた妙に上へ上へと跳ねる走りの作画を想像させるのだ。

作画経験が豊富な場合、性別や体型、演出を考慮し作画で命を吹き込む事はもちろんだが、経験が少ない場合、実は制作者の運動経験が自身も気付いていない内に影響していたのではないか？この“気付いていない内”はあながち大きな影響を与えていたのではないか？

その影響について、改めて実写撮影を運動経験で分類分けを行った上で、同様に分類分けした成果物、加えて作画経験を比較し、考察を試みたいと考えたのが本発表の目的である。

参考文献

リチャード・ウィリアムズ (2011) 『増補アニメーターズ サバイバルキット』グラフィック社

協力

東京工芸大学アニメーション学科、「アニメーション表現基礎」(1年生必修授業)担当教員/池田爆発郎、キム ハケン、細川 晋、佐藤 敦、菱川パトリシア、馬場就大、木船園子、山中幸生

Four-stroke apparent motion における fps・輝度変動の検討

佐藤 壮平 (目白大学)

キーワード

視覚情報処理、運動知覚、フレームレート、Four-stroke apparent motion

発表概要

映像は「動き」を時間軸上でサンプリングした静止画の集合であり、コマ単体ではそこに「動き」の情報は存在しない。一方このサンプリングされた各コマを、サンプリング時と同じ速度で提示すると、そこに見かけの動きである仮現運動が生じる。連続的な実運動に対して、サンプリングされた各コマを撮影時と同じ速度で提示すると、サンプリングされたコマから動きの復調が生じる。これは厳密には近似であるものの、実運動のトレースにより動きの復調が可能であることを示している。ヒトの視覚系では、動きの「コマ撮り」による離散的なサンプリングに対し、「コマ撮り」から一連の動きへの復調が可能である。このように「コマ撮り」された各サンプルから、連続する数枚を取り出して提示すると、そこに動きが見える。各コマにおける位置関係の違いで記述される運動は一次運動として定義されている。コマ撮りにおける平面上の動きは、位相の変化として記述することが可能である。

一方ヒトの視覚系において動きの見えが生じるのは、大域的な位置の変化が生じた場合に限られるものではない。局所的に光学的流動が提示された時においても、そこに対して「動き」の知覚が生じる。この場合、コマ間の変化があった部分に限定して一次運動が生じる場合と同様である。通常、2枚により提示された動きの場合、提示される視対象の時系列的な対応関係から往復運動が生じる。2コマで作る動きにおいては、コマ間の位置関係で動きを表現するため、通常2枚で表せるのは2点間の往復のみである。

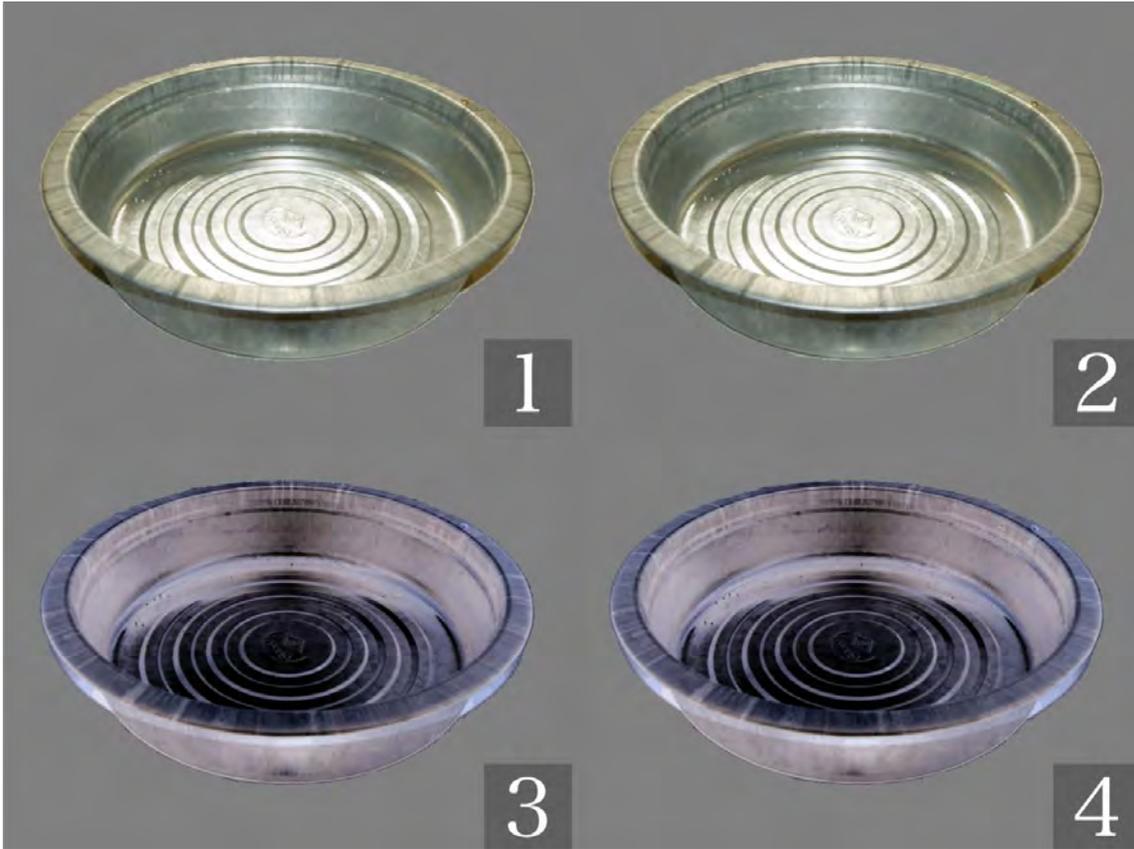
一方、この2枚に対してネガポジ反転を加えることで、一意な方向に対する持続した運動へ変化することが Anstis & Rogers(1986)及び Mather & Murdoch(1999)により示されている。この二者に共通するのは、輝度変動に対して矩形的な反転による変調を加えている点である。この反転は時間方向における輝度勾配の急激な変化と見ることができる。

動きの知覚において反転のような輝度変化はどのように機能しているのかについて、フレームレート及びフリッカー速度の観点から、反転のパターンによる運動知覚の現れ方を検討した。

引用文献

Anstis, S. M. & Rogers, B. J. (1986). Illusory continuous motion from oscillating positive-negative patterns: Implications for motion perception. *Perception*, 15(5), 627–640.

Mather, G. & Murdoch, L. (1999). Second-order processing of four-stroke apparent motion. *Vision Research*, 39, 1795-1802.



1980 年代日本におけるアニメーターの就業形態およびその意識——オーラルヒストリーに基づく事例研究——

木村 智哉（開志専門職大学）

キーワード

アニメーター、アニメーション産業史、歴史研究、オーラルヒストリー、労働

発表概要

近年、アニメーターを対象として商業アニメーション制作の実態を把握しようとする人文・社会科学的研究が、様々な分野で議論を蓄積してきている。とりわけ経済地理学的観点から産業集積を論じたものや、社会学的手法により労働規範を分析したものが、注目されよう。

とはいえこうした研究は、歴史的変化の詳細な記述よりも、普遍的理論モデルの検証に主眼を置くため、史的变化について論述する際に概説的な水準に留まる傾向が強い。これに対し本研究では、歴史研究におけるオーラルヒストリーの実践と、その成果である口述史料に対する史料批判の過程を意識的に導入し、とりわけ 1980 年代におけるアニメーターの就業形態に関する歴史叙述を試みる。

1980 年代を焦点化するのには、この時期が 1970 年代後半からの、いわゆる“アニメブーム”晩期からその終息後にかけて、日本の商業アニメーション制作自体が質的・量的な転換を迎える時期に該当するからである。この時期には、テレビシリーズだけでなくテレビィチャーも増減しており、さらには劇場用作品に加えて、ビデオ用作品（OVA）という新たな形態も登場したことで、より多種多様な作業リソースの配分が見られるようになる。

また、このようなアニメーションを扱うメディア状況の変化にも連動して、当該時期にはアニメーション制作現場への新人の参入事例が多く見られるようになる。体系的な統計こそ存在しないが、アニメブームの影響により、20 歳前後の青年層が、専門学校や大学・短大の卒業を経て業界へ参入していったことについての回想、すなわち質的な史料は既に多く見られる。そしてそうした事例の中でも特に、現在までアニメーション業界での就業を継続しているスタッフは、ベテランの年齢に達しているため、個人の視点から業界の変化について口述した史料が採取しやすいという利点もある。

本研究ではこれまで実施してきたアニメーターへのオーラルヒストリーへの実施成果をもとに、1980 年代においてアニメーターの就業形態およびその自己認識が、どのように変化したかを、歴史研究の手法に基づき分析する。またこれらの検証を通し、1980 年代の環境下でアニメーターの制作スタジオへの帰属意識が変化し、結果として人員の流動性が高まったことを論じる。加えてそうした変化が、1960～70 年代におけるアニメーターの独立ないし契約者化と、どのように相違していたのかについての比較も行いたい。

備考

本研究は JSPS 科研費 22K00260 の助成を受けた成果である。

アニメーション制作会社の歴史的な多角性の検討

たつざわ さとし（一般）

キーワード

アニメーション産業、家内制手工業、多角化、歴史研究

発表概要

日本のアニメーション産業は、1956年に発足した東映動画以前、家内制手工業的であったというのは比較的好く見られる説明である（東映十年史編纂委員会編、1962：241-243；山口、2004：67；増田、2011：43）。このような説明に対して、雪村（2007）は分業化が太平洋戦争期から始まっていたことを、たつざわ・萱間（2020）は回収にこそ失敗したものの占領期に大規模な資本投下が行われていたことを明らかにし、必ずしも家内制手工業には留まっていなかったことを指摘している。

しかしながら、東映動画以前に商業的なアニメーションの需要が限られていたことは否めず、安定的・継続的な製作は難しかったと考えられる。

つまり、当時は必ずしも家内制手工業として片付けられない一方で、安定的・継続的な産業を形成していたとも言いがたいのである。このことを踏まえると、アニメーション産業が必ずしも独自の領域を形成しておらず、アニメーション制作会社は多角的な経営の中で断続的にアニメーションが製作されていた可能性や、アニメーションを製作するにしても意外なところからリソースを調達していた可能性が考えられる。

そこで本研究では自らをさまざまな仕事を手掛ける性分だと述べる原島本太郎が社長を務めた、三幸スタジオ（三幸商会、三幸映画とも）を例に、実証的にどのような多角的な経営やリソースの調達が行われていたのかを明らかにした。さらに、付随してそのような企業活動が、中小企業のネットワークのなかで営まれていたことも判明した。

アニメーションの歴史研究について、木村（2018）は「傑作」や「巨匠」という頂点だけで見ていくべきではなく、例えば業界構造のような、いわば「地層」に着目しなければならないと述べている。

結論として本研究は、木村が述べるような歴史研究の観点に立つと、「アニメーション制作会社」という枠組み自体を、アニメーション製作専門に限定せず柔軟に捉えていく必要があることを示すものである。

参考文献：

木村智哉（2018）『アニメ史研究原論』現代書館、197-221。

たつざわさとし・萱間隆（2020）『日本漫画映画株式会社の実態解明』、徳間記念アニメーション文化財団編『公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団年報 2019-2020 別冊』徳間記念アニメーション文化財団、1-35。

東映十年史編纂委員会編（1962）『東映十年史』東映。

増田弘道（2011）『もっとわかるアニメビジネス』NTT出版。

山口康男（2004）『日本のアニメ全史』テン・ブックス。

雪村まゆみ（2007）『戦争とアニメーション』、『ソシオロジ』第52巻第1号、87-102、155。

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

西岡 直実（ミッドポイント・ワークラボ）

キーワード

アニメ,キャラクター、心理効果、思春期、青年期

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、教育的・発達の視点などから、子どもの攻撃性や恐怖感、性表現といったメディアの負の影響に関する報道や研究が先行する傾向がありプラス面に関する研究が少ない。子ども自身を対象とした心理に関わる調査研究は、倫理面や語彙の未発達といった点からも難しく、母親を対象とした調査が多いこともあり、親と一緒に見たり視聴をコントロールできる幼児～低学年の子どもを意識した研究が中心になるといった点も考えられる。

最近、コロナ禍の外出自粛や映画館の営業自粛以来、子どもが自宅で大人向けのアニメを見る機会も多く、また青年マンガ誌の原作など本来は大人向けに制作されたアニメが主題歌のヒット等により子どもの視聴範囲に入るといった現象も見られる。気になるシーンがあっても情緒面や道徳的効果などのプラス要素がある場合「子どもに見せても大丈夫か」といった問いも多く投げられる。子どもの発達年齢も考慮した、子どもの心の成長に寄与するアニメのプラスの心理効果の研究は重要であると考えられる。

【本研究の目的と課題】

本研究に先立って行ってきた子どもにとってのキャラクターの心理的効果に関する研究（西岡,2016、2019、2021）では、キャラクターには、癒し・元気づけ、前向きな行動喚起、仲間的な共感要素などの心理的な機能が存在するのではないかという仮説を提示した。本研究では特に、子ども自身が作品を選択し、直接影響を受けることも多いと考えられる思春期・青年期のアニメの特徴と心理的効果要素に関する仮説構築を目的とする。

【方法】

インターネットによる高校生・大学生への回顧型のアンケートにより、小学4年生～高校生までに見た好きなアニメ作品の特徴と心理的な効果について調査を行った。（n=224s）

【結果の概要】

- ・好きな作品では「ドラゴンボール」、「名探偵コナン」、「ドラえもん」、「ワンピース」、「クレヨンしんちゃん」、「プリキュア」など低年齢からの作品と「進撃の巨人」、「東京リベンジャーズ」、「鬼滅の刃」、「呪術廻戦」、「魔法少女まどか☆マギカ」、「暗殺教室」、「マッシュル」、「SPY×FAMILY」、「チェンソーマン」、「ソードアート・オンライン」といったやや高い年齢向けの作品が混在している。
- ・作品の魅力要素では、展開や没入感などの物語要素、キャラクターの魅力、背景世界の美しさや不思議さなどがあがっている。
- ・思春期の心理的な効果では、物語による癒しやストレス解消、元気回復とキャラクターへの共感などが高い。

- ・「スラムダンク」、「ハイキュー!!」、「けいおん」など、子どもの活動と連動したテーマが前向きな要因となっている作品も多い。
- ・「暗い」「こわい」といったネガティブ要素も思春期には無意識のイメージとして重要であると考えられる。

敗戦の表現と被害者意識の記号

ヨアヒム・アルト（国立歴史民俗博物館）

キーワード

戦争、記号、生、死、ジェンダー

発表概要

本発表では、「戦争アニメ」を、第二次世界大戦・アジア太平洋戦争に関わり、1937年7月7日から1945年8月15日までを描いた、戦後日本のカトゥーン・アニメーション（「マンガ映画」）として定義し、「戦争アニメ」における終戦時および終戦直後の戦後の描き方を簡潔に論じます。

本発表の主な狙いは、視覚的な記号が性別や年齢というカテゴリーにおける戦時中と戦後の「被害者意識」の表現をどのように支えており、それらが暗号化されている場合さえあることを明確化することです。つまり、映像の記号と戦争についての社会的な言説の間に存在するコネクションを可視化することを目的としています。このためにはまず、作品内の登場人物は「終戦」と同義に扱われている玉音放送をどのような環境の中で、そしてどのような経験を背景にして聞いたかを要約します。これに対して、8月15日から9月2日の実際の終戦（降伏）までの期間はどのように描かれているか、調査します。合わせて、それぞれの作品内で戦時中と戦後における「生」と「死」および「日常」と「非日常」を表すためにどのような表現または記号が利用されているか、分析します。これらの表現をまた、性別や年齢など、キャラクターの特徴と対置します。具体的には、「洗濯物」の描写を「生」および「日常」の表現として扱い、例えば女小学生などの子供か大人の女性のどちらの環境に置かれているかということを取り上げます。

第 3 会場：教育学部 1 号館 104 教室

布袋戯と日本の人形劇：技術と文化の交差点 台湾のコンテンツ文化の歴史

丹羽 真人（一般）

キーワード

人形劇、霹靂布袋戯、金光布袋戯、台湾。編印連環圖書輔導辦法

発表概要

台湾の伝統的な人形劇「布袋戯」と日本の人形劇には、技術的および文化的な関連性があります。本発表では、布袋戯の歴史的背景、霹靂布袋戯、金光布袋戯、Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀、聖石傳説、雲洲大儒侠など代表的な作品、技術的特徴、について概説します。

さらに、台湾のコンテンツ文化史にも焦点を当てます。特に 1966 年に実施された漫画規制（編印連環圖書輔導辦法）の影響を考察し、この規制が台湾における漫画およびアニメーションの発展にどのような影響を与えたかを検討します。日本との違いとして、台湾ではアニメーションが主に輸入に依存していたことを指摘します。

近年の文化政策についても触れ、台湾政府がコンテンツ産業をどのように支援しているかを紹介します。TAICCA や匯聚台流文化黒潮計画（T-content plan）など

この発表を通じて、台湾と日本の人形劇および漫画、アニメーションの技術的・文化的な交流とその影響について理解を深めることを目指します。

持永只仁の『こぶとり』その音楽劇アニメーションとしての再評価

有吉 末充（一般）

キーワード

持永只仁、音楽劇、ミュージカル、身体表現

発表概要

昭和初期に日本で商業アニメ制作が本格化されていくとき、手本にされたのは音楽や舞踊を積極的に取り入れたディズニーやフライシャーの作品であった。アメリカの場合、大衆娯楽として成功していたレビューやミュージカルのような先行芸能のスタイルをトーキー化されたアニメーション映画にも取り入れていくのはごく自然な流れであったろうが、日本でそのスタイルを踏襲しようとするとき、「日本人の身体で西欧近代を受け入れるときの齟齬」という大きな問題に思いがけず遭遇することになる。明治維新によって江戸時代までの文化を一旦断ち切って西欧的な近代国家への道を歩もうとした日本人にとって、自分たちが持っている「言葉・音楽・舞踊を含む身振り」と、目標とする西欧のそれらとの間には簡単には越えられない巨大な断絶があったからである。この自分たちの身体という現実と、理想とする西欧との文化的な裂け目の間にどのように表現の足場を組み立てるかという困難な問題に、アニメーション映画の分野で意識的に取り組んだ作家として持永只仁の仕事は高く評価されてよい。

ミュージカルを含めた音楽劇というものが「自分たちの言葉」、「自分たちの身振り・踊り」と「自分たちの音楽」を駆使して「自分たちの問題にかかわるメッセージを発信する」表現であると定義すれば、持永の『こぶとり』（1958）はまさに日本人の言葉と民謡、踊りで、戦後の時代を生きる子どもたちへのメッセージを発信することに成功した音楽劇（ミュージカル）アニメーションの希有な成功例として評価できる。政岡憲三が『くもとちゅうりっぷ』で浅草オペラの演劇空間を、瀬尾光世が『桃太郎海の神兵』で植民地の教室を仮想してキャラクターが歌い踊ることを可能にしたのに対して、『こぶとり』では日本人の身体をもって歌い踊ることの幸福、しかもそれが鬼という異族との交流をも可能にするという音楽や舞踊の根源的な力が肯定的に表現される。

しかし、この作品の成功は日本においてアニメ作家が自らの民族的アイデンティティを確立させることと商業的な成功を得ることの両立がいかに困難であるかという問題をえぐり出すものでもあった。持永はその後も人形アニメーション映画制作を通じてこの課題に取り組み成果を上げていく。持永の軌跡は、彼に続くアニメーション作家－岡本忠成、川本喜八郎、神保まつえらのような人形アニメ作家のみならず、東映動画や虫プロなどの商業アニメがこの問題にどのように取り組んだか（あるいはそれをいかに回避したか）を検討する上で大きな示唆を与えてくれるものである。本研究は近代日本においてアニメーション作家につぎつけられた「日本と近代西欧の文化的断絶をどう乗り越えるか」という課題に誠実に取り組んだ先駆者として持永只仁の再評価を試みるものである。

戦時アニメーション「フクちゃんの潜水艦」論考 ～企画からその影響まで～

西岡 英和（宮澤動画工房）

キーワード

フクちゃんの潜水艦、持永只仁、製作技術、太平洋戦争、日本アニメーション史

発表概要

持永只仁演出作品「フクちゃんの潜水艦」(昭和 19 年 11 月公開)は戦意高揚アニメーションとして当時はヒット作と持て囃されたが、戦後は「桃太郎の海鷲」「桃太郎海の神兵」と比べ話題性も薄く長らく顧みられる事はなかった。しかし旧持永スタジオを調査したところ、市販の持永只仁自伝に著されていない戦時中の製作資料や製作メモが発見され、当時の製作状況や製作技術がかなり明らかになってきた。本発表ではそれらの資料を元に「フクちゃんの潜水艦」製作を俯瞰して解読するとともに、その後のスタッフの繋がりや更なる調査によって「フクちゃんの潜水艦」が後年に与えた影響が多大であることも判明し、戦後の日本漫画アニメ界、殊に「潜水艦もの」としてクリエイターにいかに継承されたかも、併せて論ずることとする。

公害映像と動物倫理 アニメ『川の光』における動物イメージの検討

林 緑子（名古屋大学大学院）

キーワード（5 つまでとします）

アニメ、公害、動物倫理、動物イメージ

発表概要

本発表の目的は、アニメにおける動物イメージを通して、人と動物の関係性を考えることである。人間社会において動物は、愛玩動物を含んだ家畜など、主に食料や材料として長らく資源化されてきた。なかでも、人間の経済活動による環境破壊—特に公害と動物の関係は、野生動物の身体に汚染物質の兆候があらわれたり、実験動物として毒物の影響を検証したりするために使用されてきた。動物を含む自然環境に関する文化研究は、ローレンスビュエルによる『環境批評の未来: 環境危機と文学的想像力』（2007）などの環境批評をはじめとして、ポストヒューマンの議論がある。文化と自然や人と動物、物質との関係性を倫理的な観点からみていくことで、その境界線に疑問を投げかける。一方、公害と動物の関係はあまり論じられてこなかったといえる。筆者は、特に高度経済成長の影響により公害汚染問題が顕在化する 1970 年代の公害に関するテレビドキュメンタリーを調査する研究グループで、研究協力者として動物倫理の観点からの映像分析を担当している。その一環として、今回は NHK が制作したアニメ『川の光』（2009 年）に注目する。本作は、松浦寿輝による小説が元となっている。東京は高度経済成長期から、都市化に伴い川の暗渠化も進んできた。本作は、河川の環境破壊と野生動物の関係を、クマネズミの父子の目線からみせている。作中で、どのように動物が描かれているのかをみていくことで、人がどのように動物を認識しているのか、その関係性を考察していく。

『川の光』は、人間と野生動物の特徴を盛り込むことで、鑑賞者の共感と描かれているキャラクターの本物らしさを演出している。人間的な特徴は言語を話すこと、家族愛などである。また、種の異なる野生動物が助けあう様がしばしば描かれている。動物的な特徴は、居住地や生活スタイル、クマネズミの手に瘤があり壁を登れることである。加えて、同じネズミ同士で縄張り争いをしていることも挙げられる。環境破壊の描写は、川を工事で暗渠化していく様や下水道にごみが大量にある様である。ごみの描写は、環境汚染や破壊の側面だけではなく、クマネズミ父子の食料や乗り物になっているところが特徴である。また動物行動学者の日高敏隆が『動物の文化』（2008）で提示している動物の「論理」のように、犬、スズメ、猫、ドブネズミ、クマネズミなどには、それぞれの暮らし方があることをみせている。居住地区は明確な区分というより、異種が同じ場所に異なる仕方で暮らし、なわばりの境界線はあいまいであることを示している。動物イメージは、人間を含めた動物やその関係性を、どのように人が認識しているのかを示唆している。映像作品の分析を通じて、人の在り方を再考する手がかりにしたい。

魔法少女アニメに対する第三の観点の検証：魔法少女アニメとジェンダー変身シーンのクィ

ア・リーディング (Queering)

ガブリエル・デュリス (横浜国立大学)

キーワード

クィア・リーディング、変身シーン、魔法少女、ジェンダー・パフォーマンス、日本のアニメ

発表概要

魔法少女というアニメのジャンルは、一般的に 2 つの観点から考えられている。一方は、少女向けのメディアの具現化であり、そこでは少女視聴者が、女性らしさやジェンダー・アイデンティティ構築に関する力づけられるメッセージを吸収することである。もう一方は、男性の視線と男性オタクによる少女体化のフェティッシュ化による倒錯されたイメージである。この二つの観点に続く形で、私はこのジャンルの原型の第三の（再）解釈を提案する。そこでは、魔法少女はオルタナティブなフェミニティとクィア（男女の二元論以外やトランスジェンダーのジェンダー表現）なジェンダー・アイデンティティの可能性を表している。1960 年代のアメリカからのシチュエーション・コメディ『奥さまは魔女 (Bewitched) 』（1964-72 年）の成功から生まれた魔法少女の歴史を考えれば、このジャンルを日本のアニメや 20 世紀初頭の少女向けメディアに端を発するジャンルとして位置づけるだけでなく、ヘゲモニックな文化的規範に反する女性的ジェンダー・アイデンティティとして迫害された近世西洋の魔女の系譜を受け継ぐものとして位置づけることも可能である。そして、『ひみつのアッコちゃん』（1969-70 年）での変身シーンの導入により、魔法少女は自分の姿を自由に換えられるという象徴的な柔軟性を獲得し、その結果、普通的女子高生としても、魔法的力を得た超能力者としても存在できる柔軟性を得たのである。しかし、ジュディス・バトラー (Judith Butler) による行為のパフォーマティヴな反復としてのジェンダーの構築と、スティービー・スアンによる反復コードの集合体としての日本アニメのパフォーマンスの考察の両方を考慮することで、魔法少女の変身シーンを、アニメ内で頻繁に引用されるコードとしてだけでなく、ジェンダー・アイデンティティのパフォーマティヴな行為として想像することができる。このような枠組みの中でこそ、変身シーンによって具現化される魔法少女のクィア化された (queered) 新たな解釈を見出すことができるのであり、それは本来の魔女の根本的にクィアで破壊的な社会的役割に立ち戻るものである。歴史的、理論的な考察と、変身シーンのコマごとの分析を通してこの第三の観点を検証したい。

女性向け恋愛シミュレーションゲーム「アンジェリーク」における音声的表現をめぐる一考察

程 斯（東京大学大学院）

キーワード

「アンジェリーク」、女性向けゲーム、女性向けシチュエーション CD、聴取経験、親密関係

発表概要

現在、日本のアニメの周辺領域として、アニメ声優の文化と、アニメ声優が演じる聴覚的コンテンツが非常に人気を集めている。その中、アニメ声優が演じる聴覚的コンテンツの市場では、（主に）男性声優が出演し、性的内容まで（多かれ少なかれ）含む女性向けのドラマ CD は繁盛の様相を呈している。これらの作品は、アニメの周辺領域をさらに豊富にしているだけでなく、女性が性的な消費をする一つの手段としても重要だと言える。

男性声優が演じる女性向け聴覚的コンテンツの中、BLCD と女性向けシチュエーション CD という二種類が、現在の市場の大部分を占めている。発表者は今まで、BLCD の祖として位置付けられる「カセット JUNE」の調査を行い、そこで構築される聴取経験と聴覚的官能の有様を検討してきた。本発表はそこからさらに一歩進んで、女性向けシチュエーション CD の前史に関する調査を試みたい。そこで、1994 年 9 月 23 日に光荣（現・コーエーテクモゲームス）から発売された、史上初の女性向けシミュラクルゲームシリーズである「アンジェリーク」シリーズによって試みされた、様々な音声的表現にフォーカスしたい。なぜならば、「アンジェリーク」シリーズはゲームでの、そしてメディアミックス戦略の一環として発売された数々の CD での音声表現を用いて、後程「女性向けシチュエーション CD」と呼ばれるような、女性向け聴覚的コンテンツの市場で大きな割合を占めるジャンルの基礎を作り上げたと考えられるからだ。

本発表は「アンジェリーク」シリーズとその関連の CD 商品は、「カセット JUNE」とは別種の聴取経験を聴き手に供したと考える。その聴取経験とは、キャラクターの声であり声優の声でもある声が、聴き手である「私」に直接話しかけてくれるような、親密な聴取経験である。本発表はまず、「アンジェリーク」というゲームは声はまだなかった第一作から、そのシステムによってこのような親密関係を築く契機を提供してくれたことを説明する。そして、声がゲームに実装された後、その声はプレイヤー＝聴き手である「私」といかに直接呼応するかについて説明する。さらに、ゲームと同時に発売された数々の CD での表現にも目を配り、そこでどのような「話しかけてくれる」ような表現がなされ、どのような効果を生み出したについて説明する。また、上述の説明の補足として、本発表は「アンジェリーク」シリーズのファンブックでの読者投稿をも参照し、当時のプレイヤー＝聴き手たちがどのようにゲームをプレイし、ゲーム、あるいは CD での音声を聴取したかについての検討もしたい。

パネル発表

アニメーションと女性

キーワード

女性制作者、労働、アニメ制作、ジェンダー

本パネルは、発表者が立ち上げた Women in Japanese Animation（以下、WIJA と称す）のプロジェクトについての発表である。WIJA は、文献調査、インタビューなどの量的・質的調査を通じ、日本のアニメ作品の女性制作者のデータベースのためのデータ収集・分析することで、これまで埋もれてきた彼女達のアニメ制作への貢献の再評価を目的としている。問題意識を共有し、各発表者から、進行中のプロジェクトに関連した発表をし、討論を行う。具体的には WIJA のプロジェクトの背景とアニメーション業界のジェンダー調査・研究の意義、戦前の少年・少女雑誌のセグメント化を継承した戦後アニメの考察、東海岸派アニメーション・スタジオにおける女性制作者と労働についての発表である。

須川亜紀子（横浜国立大学）

「アニメ制作におけるジェンダー調査の現状と課題」アニメーションと女性に関して、主に 2 つの課題がある。一つは作家性の議論の遡上にはあまり乗らず、かつ本質主義的日本文化論に利用されがちな主にテレビアニメにおける（性化された）女性表象、もう一つは、テレビアニメ・劇場用アニメ映画制作/製作における女性の意思決定権職位の割合である。両者は相互補完的に考察する必要があると思われる。本発表では、表現の現場調査団、Japan Film Project、Women in Animation 等による日本の実写映画や海外アニメーション産業におけるジェンダー調査の取り組みをとりあげ、2023 年度放送文化基金助成金に採択された私たちの Women in Japanese Animation プロジェクト (<https://www.hbf.or.jp/grants/article/object>) の背景とアニメーション業界のジェンダー調査・研究の意義について論じる。

石田美紀（新潟大学）

「年齢×ジェンダー：アニメのジャンルを再考する」アニメには、「男児向け」「女児向け」のように、オーディエンスの年齢によるセグメントに、ジェンダーのセグメントが加わるジャンルが存在する。ジャンルは、アニメに限らず、作り手と受け手の双方が共有する符牒であり、それをを用いることにより、効率よくコンテンツをそのメイン・ターゲットに届けるとされている。したがって、社会の制度や通念からジャンルを切り離すことはできないだろう。本発表では、近代日本において男女別学の教育制度と表裏一体となって発達した少年・少女雑誌のセグメント化を、いかに戦後のアニメがジャンルとして受け継いだのかを考察する。

宮本裕子（立教大学）

「東海岸派アニメーション・スタジオにおける女性制作者と労働」ナサリア・ホルトは『アニメーションの女王たち』においてディズニー・アニメーションにおける女性制作者たちの貢献について研究したが、女性制作者によるアメリカのアニメーション制作への貢献はディズニーに限定的なものではない。1910年代からアメリカのアニメーション産業を牽引したアクターの一つであるフライシャー・スタジオには、先駆的な女性アニメーターの一人とされるリリアン・フリードマン、また、同スタジオの前身時代から活躍し、後続の教育役も務めたイデリス・ヴァーニックらが所属していた。本発表では、フライシャー・スタジオを中心とした東海岸派のアニメーション制作における女性制作者の仕事を、ホルトの研究と照合しつつ、20世紀前半のアメリカ映画産業における女性の労働の系譜上に跡づける。

会場へのアクセス



佐賀駅バスセンターからバスで約 15 分

「4 番のりば」から市営バス

【 4 番】佐賀女子短大・高校線（中央大通り・辻の堂・佐賀大学前経由）

【11 番】佐賀大学・西与賀線

【12 番】佐賀大学・東与賀線

【63 番】佐賀女子短大・高校線（紡績通り・与賀町・佐賀大学前経由）

で「佐賀大学前」下車

佐賀駅からタクシーで約 10 分

佐賀空港からタクシーで約 20 分

<https://www.saga-u.ac.jp/access/index.html>

日本アニメーション学会第 26 回大会実行委員

大会実行委員長

中村隆敏

大会実行委員

角和博

小林翔

平野泉

川口茂雄

さとうゆか

アルト・ヨアヒム

一藤浩隆

主催：日本アニメーション学会

2024 年 8 月 24 日、25 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