



JSAS

日本アニメーション学会
秋の研究集会@新千歳 2024

発表概要集



ご挨拶

石田 美紀

日本アニメーション学会 研究・教育委員会 委員長

秋の深まりを感じる本日、日本アニメーション学会は「秋の研究集会@新千歳2024」を開催いたします。

本学会が後援として参加しております「第11回新千歳空港国際アニメーション映画祭」(会期：11月1日(金)～5日(火))と連携し、映画祭会場である新千歳空港の一角にて開催される本研究集会は、研究者、クリエイター、映画祭関係者をはじめとする多様な会員が集う本学会ならではの研究集会です。

研究会と映画祭というふたつの場を繋ぐ、きわめてユニークな本研究集会は、8年前に始まりました。7回目の開催となります今年は、12組の発表が予定されているとおり、恒例の研究集会として会員の間に着したのではないかと実感もっております。今年は、研究発表によりいっそうの重点をおき、発表時間を15分に延長して、プログラムが組まれております。研究発表を契機に議論と交流が活発に行われることを楽しみにしております。研究発表の後は、2024年度日本アニメーション学会賞贈賞式が行われます。

本研究集会は、映画祭参加者をはじめ学会員ではない方も会場にて参加することができます。アニメーション研究の意義を、より広く伝える機会になるのではと期待しております。

最後になりますが、本研究集会の開催にあたり、多大なるご尽力を賜りました東日本支部の皆様へ厚く御礼申し上げます。



日本アニメーション学会 秋の研究集会@新千歳 2024・概要

会期：2024年11月2日(土) 13:00～19:00

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：





研究集会第一部(13:00～15:00)

会員による研究発表

- 横田 正夫 …………… 「どうぶつ宝島」と森康二
張 影 …………… 川喜多長政と『鉄扇公主』の日本における上映
萩原 由加里 …………… 瀬尾太郎(光世)の戦後における活動について：児童向け雑誌の原画分析から
胡 唯伊 …………… 千代子は何を追い、何から逃れようとしているのか？
——『千年女優』におけるふたつの円環をめぐる——
安藤 圭祐 …………… 国語科教育の現場でアニメーションはどのように扱われてきたか
佐藤 壮平 …………… 二次運動における「動き」の検討
～bit 深度・fps 比による「動き」の差とその評価方法について～

研究集会第二部(15:30～17:30)

会員による研究発表

- 木村 智哉 …………… テレビアニメの企画書を“史料”として読む：
アーカイブ所蔵資料の学術的活用方法をめぐって
ファディラ ホイルニサ …… 女性らしさの交渉：
少年アニメ・マンガの女性描写に対するインドネシア女性ファンの受容の考察
布山 タルト …………… 日本のアニメ分野の人材育成に関する一考察：教育研究の視点から
西郷 達雄 …………… アニメーションから学ぶ援助者の基本的態度：
ヴァイオレット・エヴァーガーデンと依頼者の協働から
村上 寛光 …………… 切り紙を用いた、ステージ上での共同制作型アニメーションワークショップの実施報告
新井 佑季 …………… 「ザグレブ派」とシュルレアリスム——セルビアとの関係に着目して

日本アニメーション学会賞 2024 贈賞式(18:00～18:30)



「どうぶつ宝島」と森康二

横田 正夫

日本大学大学院 芸術学研究科

「どうぶつ宝島」は1971年(昭和46年)3月に公開された。演出の池田宏によって作品の素材が多く残された。それらはキャラクター設計図、ストーリーボード、原画、修正原画などである(池田コレクション)。これらの素材をもとに作画監督森康二が作品にどのように貢献したのかについて検討する。

森康二は「どうぶつ宝島」についてのコメントを残している(アニメージュ、1983、Vol.60、6月号、p.83)。それによれば人間では生々しくなりすぎる関係を動物にすることによって避けることができ、シルエットだけでキャラクターを見分けることができる、というものである。さらにシルバー船長は当初は大ネコだったが、何をやっても悪人にはならないので豚に変更したと述べている。またアニメーターについては作品全体よりもカットごとの感情表現に注意を向けると指摘している。

池田コレクションの中には初期のイメージの大ネコキャラクターも残されている。豚の船長の原型に相当するものもある。それらの船長キャラクターでは、ストーリーボードに登場するシルバー船長の示す鋭い目線を共通に有している。キャラクターの外形は異なっても、目の鋭さは共通していた。

原画を修正した森の修正原画もある。それらを比較してみると、森が何に興味を持って修正してのかがよくわかる。例えばネズミのグランがジャガイモの皮むき作業の時にいたずらで船長の顔を彫り上げるシーンがある。その中の一枚の原画では、グランの腕が自分の目を隠してしまっている。しかし森の修正原画では、腕は目の下にあり、その目がジャガイモに向いていることが明確に示されている。修正原画は視線とその対象との関係を隠すことがない。森自身の原画についても見てみたい。例えばキャシーに地図だけでは宝のありかは分からないと指摘されたシルバー船長が地図を確認するシーンである。最初船長はキャシーの方を見ている。次のコマでは顔が地図の方に動くが、視線をキャシーに残したままである。ついで地図を持ちあげて見ようとする。よく見ようとして顔を近づけ、目を細めて確認し、キャシーの言ったことが正しいと理解し、怒りにかられる。そして地図を握りつぶしながら怒りの表情は抑えてキャシーの方に顔を向ける。このようにシルバー船長の感情状態が、視線の移動と目の形、表情、手によって明確に示される。さらにキャラクターの顔について森は一定の見識を持っていた。海賊島に到着して船尾の窓から外を見るジムを描いた原画ではジムの眉は逆八の字型の厳しい表情になっている。これに対し森は「あまりコワイ顔しなくていい」と赤字でコメントしている。

以上のように森は視線を明確化し、その上で感情表出をさせ、主人公に怖い顔をさせないように注意した。これらは子どもに分かりやすくまた子どもを怖がらせないことを意識したものと思われる。

キーワード

どうぶつ宝島、森康二、作画監督、池田コレクション



川喜多長政と『鉄扇公主』の日本における上映

張 影

女子美術大学 国際芸術文化専攻

本研究では、1937年11月から1941年12月までの孤島期に租界上海で誕生したアジア初の長編アニメーション『鉄扇公主』(1941)を再考察するものである。とりわけ、この作品は1942年9月に日本全国の30ヶ所の映画館で上映され、大人気を博した状況を考察する際には、当時の上海映画界特有の環境と、そこに深く関わっていた川喜多長政(1903.4.20-1981.5.24)の活動を検討していく必要がある。日本の国策とは相容れない、川喜多の映画制作に干渉しない方針は、「放任政策」と言われるものだが、その方針は、『鉄扇公主』のように抗日プロパガンダの意図を隠喩的に表現した映画制作を可能にしたものと考えられてきた。先行研究の多くは、彼の方針を、意図的なものというよりも、無責任な姿勢として捉えている。彼のそうした姿勢は、より深い文化や人間に対する信頼に根差したものである。川喜多は、父、川喜多大治郎の影響や、若い頃の留学経験を通じて、また、中国の映画プロデューサー張善琨など、さまざまな人々との関わりの中で、異文化や人間への尊敬の念を育てている。また、東和商事会社を設立して映画の輸出入を積極的に行い、外国の監督との共同制作を行うなど、映画を通じた異なる文化の相互理解の促進に尽力している。つまり彼にとっては、政治や国家政策に直接に関与すること以上に、人や文化を信じるのが、結果として社会そのものに対して影響を与えることができるという信念があったと思われる。当時、日本の映画産業は、種々の制約を受けていたが、川喜多は、上海映画界により自由な環境を実現しようと考えられる。特に、日本占領時期の上海映画界に対する川喜多の支援のあり方を見ると、彼が、上海映画人たちと相互に信頼関係を築きながら、日本軍の強制や検閲に極力抵抗し、プロパガンダ的な要素を回避しつつ、中国人の抑圧された感情に深い共感を示唆し、文化的、芸術的に優れた映画作品を大量に制作することに尽力していた。こうした出来事を通じて、彼の文化や人を重んじる姿勢の根底には文化至上主義的理念が反映されていると思われる。

このような映画政策のもとで、『鉄扇公主』は中華電影株式会社が提供した作品として日本で公開された。当時の新聞や雑誌などの資料を見ると、『鉄扇公主』に関する記事は、映画の制作手法や技術、物語など、作品そのものに焦点が当てられていることが確認できる。この映画が伝える内容は国策プロパガンダの性質を超えて、文化的および芸術的な性質を重視する傾向が強かったのである。また、戦時下で公開された『鉄扇公主』という作品は、軍国主義によって抑圧されてきた日本の社会や映画界、そして文化界などに、長い間感じることのなかった芸術の自由や、異国文化の魅力をも与えることとなったのである。

キーワード

中国アニメーション、『鉄扇公主』、川喜多長政、戦時下



瀬尾太郎(光世)の戦後における活動について:児童向け雑誌の原画分析から

萩原 由加里

帝京大学 文学部

アニメーション制作者・瀬尾光世は、『桃太郎 海の神兵』(1945)に代表されるように、戦時中にプロパガンダ・アニメーションを制作しており、佐野・堀(2022)を始めとして、アニメーションや映画史の視点から研究されてきた。しかし、瀬尾個人に関する研究は、アニメーションに限定されていたことから、戦後に出版業界に転身してからの足跡は十分に研究されてきたとは言いがたい。瀬尾は1950年代に入ると、幼児向け雑誌や学年誌など、児童向け雑誌の挿絵やマンガの執筆に従事しており、これらの仕事は瀬尾に関する個人的なエピソードとして、先行研究では簡単に言及される程度にとどまっていた。

本発表では、瀬尾太郎の名義を使い、アニメーション以外の主に児童向け雑誌にシフトしてからの足跡を追っていく。

戦後の瀬尾の制作活動を明らかにする手掛かりとして、瀬尾の遺族が保管していた、戦後の児童雑誌やグッズ用の挿絵原画を分析対象とする。瀬尾の遺品は、2023年7月29日～10月15日にかけて、帝京大学総合博物館で開催された企画展「日本アニメーションの父 政岡憲三とアニメーションの現在」において一部が展示された。

企画展開催にあたり、瀬尾の遺族に連絡をとったところ、自宅に多数の遺品が残されているとの相談があった。発表者と帝京大学総合博物館の調査により、1950年代から70年代に描かれた挿絵原画や作品が掲載された児童雑誌類点が保管されていることを確認した。

本研究は瀬尾太郎名義による活動について研究対象としているが、これは瀬尾個人の足跡を明らかにすることにとどまらない。瀬尾の遺族へのインタビューでは、戦後も瀬尾と政岡憲三、熊川正雄の三者が定期的に連絡を取りあっており、その交流が政岡の晩年まで続いていたことが明らかになった。戦後のアニメーション制作者たちのつながりを知る上でも、瀬尾太郎の活動を明らかにしていくことは有益である。

従来は断片的にしか取り上げられてこなかった瀬尾太郎の活動を解明していく。アニメーション研究における瀬尾光世と、児童向け雑誌における瀬尾太郎の活動を結び付ける作業を通して、戦前・戦中のアニメーション制作者の戦後について考察を行っていく。

参考文献

佐野明子、堀ひかり編著(2022)『戦争と日本アニメ:『桃太郎 海の神兵』とは何だったのか』青弓社

キーワード

瀬尾太郎、瀬尾光世、児童雑誌、挿絵、マンガ



千代子は何を追い、何から逃れようとしているのか？ ——『千年女優』におけるふたつの円環をめぐる——

胡 唯伊

学習院大学大学院 人文科学研究科

文献

小山弘志、佐藤健一郎校注・訳『新編日本古典文学全集 59 謡曲集 2』小学館、1998年。

胡唯伊『今敏のアニメーション作品における「演じる女性」の表象』学習院大学、修士論文（未公開資料）、2024年。

今田絵里香『「少女」の社会史』勁草書房、2007年。

今敏『KON'S TONE II』KON'S TON、2012年。
——『今敏 絵コンテ集——千年女優』復刊ドットコム、2018年。

須川亜紀子「非完結性と女性表象——今敏『千年女優』におけるナラティブの螺旋構造とジェンダー」『慶應義塾大学日吉紀要 英語英米文学』、No.47、pp.93-121、2005年。

中川裕美『少女雑誌にみる「少女」像の変遷——マンガは「少女」をどのように描いたか』出版メディアバル、2013年。

宮台真司、石原英樹、大塚明子『増補 サブカルチャー 神話解体——少女・音楽・マンガ・性の変容と現在』ちくま文庫、2020年。

山崎正和『演技する精神』中公文庫、1988年（初刊：中央公論新社、1983年）。

渡部周子『つくられた「少女」——「懲罰」としての病と死』日本評論社、2017年。

ウェブページ

今敏「Interview 02 2002年12月 イタリアから、主に『千年女優』に関するインタビュー」『KON'S TONE』、2002年12月、http://konstone.s-kon.net/modules/interview/index.php?content_id=3。（最終閲覧日：2024年10月10日）。

キーワード

今敏、『千年女優』、少女、『安達原』、老婆

今敏のアニメーション映画『千年女優』（2002）は、その円環構造が指摘されてきた。特に冒頭とラストにおいて同一の場面が描かれる点に着目し、本発表では「追いかける私」と「逃れられぬ私」というテーマの重層的な絡み合いを考察する。「逃れられぬ私」に焦点を当て、古典芸能（能楽）を補助線として使用することで、作品の豊かさをより深く理解することをめざす。

『千年女優』のラストで、引退した大女優・藤原千代子は、初恋の相手「鍵の君」と再会することなく臨死の状態で「だって私、」と語る。作品冒頭で描かれた若き千代子が演じる飛行士のロケット搭乗場面に切り替わり、「だって私、あの人を追いかけている私が好きなんだもの」と告げ、物語は幕を下ろす。このセリフは今監督が「非常に大切にしていた」「重要な意味と明確な意図を持って入れた」（今 2002）と語り、また「ファーストシーンは物語の象徴的“総論”」（今 2012：128）と述べていることから、冒頭と結末の円環は作品全体を象徴し、このセリフが作品理解の「鍵」となると考えられる。

先行研究において、発表者の修士論文では「追いかける私」という観点から読み解き、千代子を演じた映画の役柄の集合体として捉えた。千代子が大切にしている少女雑誌での「少女」像と彼女自身を比較し、「一番大切なものを開ける」鍵という象徴的な道具を通じて、千代子の「追いかける私」が形成されていることを示した。千代子は作られた「少女」像を脱却し、自律的に行動する「追いかける私」を演じることで、「愛される / 選ばれる存在」としてではなく、「愛する / 選ぶ存在」として生きる姿が強調される。

一方で、「逃れられぬ私」は、糸車を操る「老婆」によって象徴される。老婆は千代子が演じる姫を騙し、千年長命酒を飲ませて「追い続けよう」と定めから逃れられぬ千年の苦しみを予言する。老婆は繰り返し出現し「逃れられぬ」と告げ千代子を恐怖させる。須川（2005）は、老婆と糸紡ぎを『蜘蛛巣城』（1957）に関連づけ、「不在の「鍵の君」を待ちながら婚期を過ぎていく千代子の運命の暗示」と記す。本発表では、老婆と千代子の関係性が「逃れられぬ私」と結びつく様子を、能『安達原』を参照しつつ考察する。

『安達原』において、旅の僧は宿を求めが、主人である老婆は鬼女であり、人を喰らわねば生きられない存在である。老婆は、糸を操る人生から逃れられず、心の迷いが輪廻を生むことを謡う。儚いが、人は年老い、定まった人生から逃れられずに過ごすのだ。この文脈において、千代子は「逃れられぬ、千年の（生きることの）苦しみの」輪廻を「追いかける、千年（のあいだ役柄を生き直してゆく）女優」として乗り越え、「追いかけている私が好き」と自己を、映画を、ひいては生を肯定する。『千年女優』における「追いかける私」と「逃れられぬ私」の二つの円環は、物語を深化させ、立体的にするための重要な要素となっている。



国語科教育の現場でアニメーションはどのように扱われてきたか

安藤 圭祐

専修大学大学院 文学研究科

日本の国語科教育においては、2000 年前後からメディア・リテラシーの育成を目的とした実践が行われ、そのなかでアニメーション作品を扱った実践も 2000 年頃から徐々に増加してきた。現在では、ICT 教育の推進により、一人あたり一台のタブレットが支給され、視聴覚設備も充実してきたため、アニメーション作品が国語科の教育現場で扱われることはもはや珍しいことではなくなった。

アニメーション作品が国語科で扱われる場合、主教材か補助教材かのどちらかに大別される。従来、国語科でアニメーション作品が扱われることが多かったのは、補助教材としての扱いである。たとえば、主教材である古典作品を読解した後、授業の最後にその古典作品のアニメーション版を補助教材として視聴し、総復習を行うというケースである。

一方、アニメーション作品を国語科で主教材として扱う場合には、さらに 2 つのアプローチが想定されるだろう。1 つめが、「アニメーションを読み解く」という方向性である。文学教材と同様にアニメーション作品を読解の対象として扱い、制作者のメッセージを読み取るという実践や、アニメーション作品とその原作となる小説や漫画を比較し、アダプテーションについて考えていく実践が挙げられる。近年、多く見られるのはこのアプローチである。

2 つめが、「アニメーションを制作する」という方向性である。しかし、このアプローチは国語科の授業としては長時間を要し、授業時間の確保等の問題があるため、現在では絵コンテやナレーションの作成といったアニメーション制作過程における一部を制作し、メディアの特性を理解させていく実践が行われている。

このように国語科でアニメーション作品が取り上げられている状況において、児童・生徒の日常に映像文化がますます浸透し、今後デジタル教科書における映像作品の掲載も予測されることをふまえると、国語科教材としてのアニメーション作品について改めて整理しておく必要があると考えられる。

そこで本発表では、日本の小学校・中学校・高等学校の国語科教育現場で取り上げられたアニメーション作品に焦点を当て、実践報告を取り上げ概観していく。1995 年から 2024 年現在までの約 30 年の間に発表された日本国語教育学会編『月刊国語教育研究』掲載の実践報告および、全国大学国語教育学会編『国語科教育』掲載の実践報告を中心に、その他にいくつかの著書や論文を網羅的に調査し、整理することによって、アニメーション作品が国語科の現場でどのように扱われてきたのか、どのような作品が取り上げられてきたのか、そしてどのような目的で使用されてきたのかを探る。これらの分析を通して、アニメーション作品の国語科教材としての可能性について考察する。

キーワード

国語科教育、メディア・リテラシー、アダプテーション、〈視覚的文学〉、言語生活



二次運動における「動き」の検討 ～bit深度・fps比による「動き」の差とその評価方法について～

佐藤 壮平
目白大学

コマ送りの映像に対しヒトの視覚系は連続した動きとして見る事ができる。この現象は「仮現運動」として知られているものである。仮現運動は、各コマにおける位置関係の違いにより、運動知覚が生じる現象である。これらは運動視の分類において一次運動と呼ばれるものである。一次運動とは視対象の動きが、輝度勾配の持続した変化により表されるものである。言い換えれば、位相の変化により記述される運動である。この場合、視対象の位置と輝度勾配の変化は一つ一つで対応したものである。故にその方向や速度は容易に知覚する事が可能である。そのためこれらの課題を用いた実験でも、参加者は容易に回答可能である。

運動視の分類において、一次運動と異なるメカニズムによる運動知覚の存在が知られている。具体的には一次運動と異なり輝度差が生じない異なるテクスチャ間に対して運動が知覚される現象が二次運動 (Chubb, & Sperling, 1988) として示されている。これは輝度勾配ではなく、テクスチャの変化から視対象に対して「動き」のみが知覚される現象である。このような「動き」の知覚のみが生じる現象を用いる事で、どの程度コントラストの変化があれば動きが生じるのか。条件別に動きの知覚が生じるフレームレートや異なるテクスチャ領域のフレームレート比、ビット深度(コントラスト)を用いることで検討が可能である。

これらの視覚判断課題を用いた検討により、「動き」のまとまりが知覚され始めるパラメータについて検討する事が可能である。一方、二次運動のような視覚現象による動きを用いる場合、参加者は一般的には見慣れない視覚刺激に対しての情報判断が要求される。このような課題を用いた実験における問題点として、対象となる非専門の参加者に実験実施する場合、回答方法を事前に教示した場合においても、参加者にとって見慣れない事象に関しては安定した回答が難しい点である。

その一例として、佐藤(2024)で行った回転感の比較判断において、「動きが感じられた」の判断基準が動きの知覚ではなく、フリッカー速度から回答した参加者が見られた。このように非専門の参加者を対象にして視覚実験を行う場合、実験者が意図する知覚現象が参加者に生じたのかを確かめるには、事前に判断について練習試行を入れるなどの方法や、現象によっては方向など具体的な事象にて回答させ、その正誤を判定する実験方法が考えられる。

今回ランダムドットによる二次運動をフレームレート比及びbit深度別の条件で提示し、そこで見えた動きの方向の検討を行うことで、二次運動におけるコントラスト感度及び時間感度の特性について検討を行った。また、参加者にとって見慣れない動きからの判断を行う上で、判断方法の基準をどの部分に置くのかについても聞き取りを行った。本発表では、視覚実験に慣れていない参加者を対象にした実験実施方法についての検討も行い、より広い範囲の参加者を対象とした視覚情報処理の検討について論じる。

引用文献

Chubb, C., & Sperling, G. (1988). Drift-balanced random stimuli: a general basis for studying non-Fourier motion perception. *Journal of the Optical Society of America, A, Optics and image science*, Vol.5 No.11, 1986-2007

佐藤 壮平 (2024) Four-stroke apparent motion における fps・輝度変動の検討 日本アニメーション学会第 26 回大会における発表論文、佐賀、8月24日。

キーワード

コントラスト比、二次運動、視覚実験



テレビアニメの企画書を“史料”として読む： アーカイブ所蔵資料の学術的活用方法をめぐって

木村 智哉

開志専門職大学 アニメ・マンガ学部

本発表は、アーカイブされたアニメーション中間素材の中から、特に企画書を取り上げ、これを学術研究のための「史料」として活用する方法を模索・提示しようとするものである。

日本動画協会人材育成委員会監修による『アニメーション用語事典』（立東舎、2019）によれば、「企画」は「作品の発端となるアイデア（内容、事業展開など）をまとめたもの」と定義されている。また「企画書」については、「作品をつくるための企画を書面化した提案書。作品内容だけではなくメディアや制作費、収支計画などのビジネス面も記載され、これをもとにスポンサーや製作関係者が企画を検討する」との解説が見られる。そして横田正夫・小出正志・池田宏（編）『アニメーションの事典』（朝倉書店、2012）では、この企画に必要なものとして、「ストーリーの魅力、キャラクターの魅力、原作・出典への興味、時流にのった題材、テーマへの関心、スタッフの魅力」といった項目をあげている。

従来こうした企画書を活用する際には、たとえば次のような手法がとられてきた。第一には作品の成立経緯を追跡する、作品論的アプローチである。実際に制作された作品と企画書との間に異同があれば、企画書は構想時のアイデアやその変遷を物語る根拠となる。第二には、そこに用いられた語句や言説の分析を通し、作り手側のねらいや、時に無意識的に表出する社会観を探る手がかりとすることである。これは作家論ないしテキスト論的アプローチと言える。ただしこれらのアプローチでは、企画書に用いられたアイデアや文言が、起草に関わった関係者の意図やねらいを正確に反映していることが前提となっている。

これに対し本発表では、企画書がその成立経緯や用途からして、企業ないし産業内でゲートキーパーたちが用いる実用的文書としての性格を持つことに注目し、そこに確認的というよりも遂行的な記述が含まれていること、さらに当該番組のステークホルダー間で合意を形成できるよう、商品としての差異や卓越性を保証するようなレトリックが盛り込まれたブリコラージュ的な産物であることを踏まえた読解の方法論を、個別の作品企画が置かれた史的状况の把握を迂回しながら模索する。そしてこれにより企画書を、「どのように作品が構想されたか」ではなく、歴史的状況の中で「どのように商品を成立させようとしたか」を物語る“史料”として、捉えなおすことを試みる。

※本研究は JSPS 科研費 20H01218 および 22K00260 の助成を受けた成果の一部である。

キーワード

アーカイブ、中間素材、歴史学、史料論、経営史



女性らしさの交渉： 少年アニメ・マンガの女性描写に対するインドネシア女性ファンの受容の考察

ファディラ ホイルニサ
横浜国立大学大学院 都市イノベーション学府

日本のマンガ・アニメは、1990年代後半インドネシアに参入した以来、若い世代の間で大きな人気を博している。2000年代の初頭には、アニメ放送やマンガの出版の増加と共に、ファンコミュニティやイベントの数も増加してきた。こうしたファンの中には、アニメやマンガを通じて、ジェンダー観を含む自己表現やアイデンティティを探索するインドネシアの女性ファンも少なくない。

インドネシアへのマンガ・アニメの参入は、政治体制の変革期と重なった。1998年以降、インドネシアは民主主義体制への移行により、ジェンダーイデオロギーの転換期を迎えていた。その間、厳格なメディア監修によって若者向けメディアが限られる中、子ども向けメディアとして扱われていたアニメ・マンガは、インドネシアにおけるアニメ・マンガの受容に関するこれまでの研究で指摘されているように、若い女性にとって、娯楽としてだけでなく、アイデンティティを探索するためのオールタナティブメディアとなった。例えば、『美少女戦士セーラームーン』（竹内直子、1992年～1997年）のような少女向け作品が提示した女性像が、女性ファンの女性らしさの交渉に影響を与え、ジェンダー規範を超えた自己表現や新しいフェミニニティの探究に貢献してきたことが指摘されている（Rastati, 2021）。一方、少年向け作品がジェンダー規範を超えた自己表現に影響を与えたことが指摘された（Sukotjo, 2020）が、先行研究では、主に腐女子や女性描写批判に焦点が当てられ、このジャンルにおける女性描写の受容を否定的に捉えられる傾向にある。しかし、近年ステレオタイプの描写に挑戦する作品の登場や多様な女性らしさの解釈、またメディア受容研究における主観性の重要性を考慮すると、この受容を一様に捉えることはもはやできないと考えられる。

そこで、本報告は、1998年以降のジェンダー規範の変化を背景に、インドネシア女性ファンが少年アニメ・マンガにおける女性描写をどのように理解しているのか、その理解がどのように日常生活における女性らしさの交渉を反映しているのかを考察する。まず、『NARUTO』（岸本斉史、1999年～2014年）の春野サクラと日向ヒナタを例に、キャラクター分析を行い、男性中心の物語においてこれらの女性キャラクターがどのような特性（性格・身体）、役割、そして女性らしさの交渉を提示しているのかを明らかにする。次に、インドネシア女性ファン8名を対象にグループディスカッションと個別インタビューを行い、これらの女性描写に対する理解、その理解から反映される女性らしさの交渉、およびその交渉に対するこれらのキャラクターの役割を明らかにする。これにより、少年マンガ・アニメにおける女性描写がインドネシア女性ファンの女性らしさの交渉に与える影響を明らかにし、インドネシアにおけるアニメ・マンガの受容研究に新たな視点を提供することを目的とする。

参考文献

- Rastati, R. (2021). The Influence of Sailor Moon for Indonesian Girls in the 90s. 跨境 - 日本語文学研究, 13(1), 75-91. <https://doi.org/10.22628/bcjl.2021.13.1.75>
- Sukotjo, K. A. (2020). Comparative Studies of Fujoshi Communities in Japan and Indonesia. Doctoral dissertation, National University of Singapore. NUS Libraries. <https://scholarworks.calstate.edu/concern/theses/th83m126j>

キーワード

少年マンガ・アニメ、女性らしさ、インドネシア女性、ファン受容



日本のアニメ分野の人材育成に関する一考察:教育研究の視点から

布山 タルト

東京藝術大学大学院 映像研究科

昨今の日本のアニメ産業への期待の高まりと共に、その更なる発展を妨げる課題として人材育成の問題がしばしば言及されている。たとえば2024年6月に内閣の知的財産戦略本部から提示された「新たなクールジャパン戦略」ではアニメ分野の課題として「慢性的な人材不足」が挙げられており、9月に初回会合が開かれたコンテンツ産業官民協議会でもアニメ分野の委員である庵野秀明監督やバンダイナムコフィルムワークスの浅沼誠氏らが「人材育成」「人材不足」等の課題を示している。浅沼氏の資料ではサンライズの作画塾が紹介されているが、その他にも東映アニメーションやトムス・エンタテインメント、WIT STUDIO等、各社において独自の人材育成プログラムが始められており、また2024年11月にはNAFCAが動画検定制度を立ち上げるなど、近年、民間の側からの人材育成の動きが活発化している。一方、国の取り組みとしては、文化庁や経産省等において、長年に渡るアニメ分野の人材育成事業が続けられており、例えば文化庁が「若手アニメーター等人材育成事業」を開始したのは2010年で、現在もその後継事業が続いている他、2024年度からは国際的に活躍する若手育成を掲げた「クリエイター・アーティスト等育成事業」が始まった。以上の国や民間の取り組み以外にも、勿論、専門学校や大学等の教育機関における人材育成には長年の蓄積があるし、自学自習を支える膨大なオンライン学習教材がインターネット上に日々生み出されている状況もある。つまり一口に「人材育成」といっても、そこには複雑な多面性があるのであり、多様な立場の問題意識やそれに基づく教育の目的を明確化せぬまま、全てを「人材育成」として束ねて論じることは、それぞれの教育の適切性の評価を曖昧にしてしまう危険性を孕む。

本発表では、教育哲学のピースタ(2024)における「エビデンスに基づく教育」や「何が役に立つか(What works)」に焦点化しがちな昨今の教育研究の潮流への批判的言説を参照し、「教育の目的から切り離された脱文脈的な教育はない」という主張に基づき、あらためて昨今のアニメ分野における人材育成の多様な取り組みの「目的」を再検討したい。具体的には、ピースタが「教育の機能が現れやすい3領域の区分」として示した「資格化 qualification」「社会化 socialization」「主体化 subjectification」の観点から、多様な取り組みを分類・整理する見取り図を示す。

文献

ピースタ、ガート(2024)『よい教育研究とはなにか 流行と正統への批判的考察』巨理陽一ほか訳、明石書店。

キーワード

人材育成、教育研究、資格化、社会化、主体化



アニメーションから学ぶ援助者の基本的態度： ヴァイオレット・エヴァーガーデンと依頼者の協働から

西郷 達雄

北海道医療大学 心理科学部

暁佳奈作における「ヴァイオレット・エヴァーガーデン」は、さまざまな依頼人の考えや想いを汲み取り、言葉を主として手紙に書き記す仕事を行っている、ヴァイオレット・エヴァーガーデン(以下ヴァイオレット)の物語である。ヴァイオレットは、依頼人の複雑な感情や言葉にできなかった考えを手紙としてまとめるために、相手の心を聴こうとするカウンセリングマインドな態度がみられる。物語の中でヴァイオレットと依頼人はさまざまな問題に協働しながら、解決方法が適切かどうかを確かめていくといった協働的経験主義(collaborative empiricism)という考え方に基づいた結びつきがあったのではないかと考えられるが、実証されていない(西郷, 2023)。

そこで本研究では、ヴァイオレットが依頼人とのやり取りの中で、協働的経験主義に基づいた考えや行動が起きていたかどうかを検証することを目的とした。仮説として、協働経験主義に基づいた関わりをしていればカウンセラーとしての基本的な態度(受容・共感・自己一致)が示されていること、依頼人の行動変容にヴァイオレットが直接的・間接的にも関わっているのではないかと考えた。

本研究では、アニメ版および小説版に共通したエピソードである『小説家と自動人形』、『学者と自動手記人形』、『少女と自動手記人形』の3話を用いて、テキスト型データを分析対象として、KH Coder(樋口, 2004)を用いてテキストマイニングによる分析を行った。分析前には誤字の修正や漢字変換、ほぼ同義であるが表記の違いがある語を統一(例:自動・手記・人形→「自動手記人形」)した。整理した後の概念・状況それぞれのデータについて、まず全話と各話における頻出語を算出した。続けて『小説家と自動人形』、『学者と自動手記人形』、『少女と自動手記人形』に応じてエピソードごとにヴァイオレットについての記述に差異がないかを検討するために対応分析を行なった。なお本研究における対応分析の結果については、対応分析では語どうしの相関関係が高いほど、近くにプロットされるという特徴から語の配置をもとに各エピソードでの記述の特徴を探った。

解析の結果から、ヴァイオレットは各エピソードにおいての主人公とのやり取りの中にカウンセラーとしての基本的態度が含まれていた。また各エピソードの主人公はそれぞれ、ヴァイオレットの容姿や「自動手記人形」という職業人としての在り方の影響も受けていた。ヴァイオレットという存在は鏡のようなものであり、ヴァイオレットを通して写された自分が抱えている問題や欲求を解決しており、その点において行動変容が生じていたと解釈することができる。

引用文献

- 西郷達雄 (2023) . アニメーションから学ぶ協働的経験主義による認知の変容 ～ヴァイオレット・エヴァーガーデンによる手紙と対話から～、日本アニメーション学会 秋の研究集会@新千歳 2023 発表概要集
- 樋口耕一 (2004). テキスト型データの計量的分析 -2つのアプローチの峻別と統合-, 理論と方法、19、101-115.
- 暁佳奈 (2015)ヴァイオレット・エヴァーガーデン 上巻
- 暁佳奈 (2016)ヴァイオレット・エヴァーガーデン 下巻

キーワード

ヴァイオレット・エヴァーガーデン、協働経験主義、カウンセリング、基本的態度、テキストマイニング



切り紙を用いた、ステージ上での共同制作型アニメーションワークショップの実施報告

村上 寛光

神奈川工科大学 情報学部 情報メディア学科

日本アニメーション協会有志によるアニメーション・キャラバンと国立新美術館の共同主催によるアニメーションワークショップを継続的に実施している。今年の3月の実施時にはアンリ・マティスの切り紙絵作品を中心とした展覧会が行われていたことからインスピレーションを得て、切り紙を使った自由な「見立て」をテーマに、子どもたちの想像力を刺激するアニメーション制作体験の企画を提案した。

このワークショップでは、様々な色や形の切り紙を事前に準備し、参加者の中から好きな形を選び、組み合わせて新たな形を作り出し、それをコマ撮りしてアニメーションの制作を行うという内容となった。さらに開催場所が美術館であることを活かし、会場となる広い講堂のステージ上で、大画面のビデオプロジェクションのスクリーンでプレビューを確認しながら、アニメーションを共同制作するプログラムを考案した。短い時間で参加体験する参加者のためにも個別のテーブルでのアニメーション制作ができるセットも複数用意して、個人制作か共同制作かを選べる柔軟な構成とした。

続いて今年の8月のワークショップでは、夏季休暇期間中の子どもを主な対象として、「お化け」をモチーフに、様々な色や形の紙を自由に見立ててアニメーションを制作するワークショップを考案した。「お化け」というモチーフは、参加者がそれぞれのイメージで創作できる要素が多く、参加者の子どもたちは想像力を膨らませながら、個性豊かなお化けを生み出していた。また、3月のワークショップとは異なり、アニメーション制作体験をより重視し、講師の指導やアドバイスを通じて、プロフェッショナルなアニメーション制作技術に触れる機会を提供した。

これらの美術館でのワークショップ実施を踏まえ、10月には、大学生向けに授業内で切り紙を用いた「見立て」をテーマにしたアニメーションワークショップを実施する予定である。普段アニメーションや映像を学ぶ学生にとって、切り紙というシンプルな素材を使った表現の探究をしてもらい、創造力を鍛えるトレーニングとなる事を目標としている。

本発表では、美術館でのワークショップおよび大学での授業内のワークショップについての実施報告と、その結果の考察を行う。



図1：NACT+JAA アニメーション・キャラバン 2024『何に見えるかな？色と形の切り紙アニメーション！ in 国立新美術館』2024年3月実施



図2：ステージ上での共同制作型アニメーションワークショップの実施風景

キーワード

切り紙、見立て、共同制作、コマ撮り、ワークショップ



「ザグレブ派」とシュルレアリスム——セルビアとの関係に着目して

新井 佑季

京都大学大学院 人間・環境学研究科

クロアチアのアニメーションは、新聞に掲載されていた風刺漫画から発展を遂げている。1946年から約4年間、漫画制作の規制が始まったことを端緒にして、この間に漫画誌『ケンレンプフ』等から才能を認められた新聞漫画家、画家、編集者等がアニメーション部門に抜擢され、本格的なアニメーション制作が始まった。そして1953年には、現クロアチアの首都であるザグレブに「ザグレブ・フィルム社」が設立された。

ザグレブ・フィルム社によるアニメーション作品は、その世界的な注目度によって、1950年代後半に主にフランスの二人の映画批評家、ジョルジュ・サドゥールとアンドレ・マルタンから「ザグレブ派(Zagreb School)」と命名されている。1962年には、ドゥシャン・ヴコティチの『代用品(Ersatz)』(1961)が、アメリカのアニメーション作品以外で初めてのアカデミー賞(カートゥーン部門；のちに短編アニメーション部門に改称)を受賞したことによっても、ザグレブ・フィルム社による作品は世界的な知名度を獲得することとなった。

「ザグレブ派」の作品の理解とそれらの世界的な評価を考察する際に重要に思われるのが、その背景にあった芸術運動の存在である。ザグレブでは、1951年から1956年にかけて「EXAT51」という抽象表現追求運動が行われていた。「ザグレブ派」のアニメーション作家、ヴラド・クリストルも参加していたという点で、アニメーション・シーンにも少なからぬ影響を与えたと考えるのが妥当であろう。作家等の関わっていた芸術運動という視点からも、芸術運動とアニメーション制作の関連性が指摘し得る。

かつて同じ旧ユーゴスラビアであった現セルビアの首都ベルグラードは、今からちょうど100年前の1924年にパリで宣言されて以降、世界各地に広まった芸術運動シュルレアリスムの大きな拠点の一つであった。その地に着眼すれば、アニメーションとシュルレアリスムの関わりが看取される。セルビアにおいてもアニメーション制作の発展の兆しがあったが、ザグレブ・フィルム社の設立以来は、専らザグレブ派を支持する側として役割を担った。セルビア・シュルレアリスムとアニメーションの関わりにおいて代表的な事例として、シュルレアリスム・グループの一員であったアレクサンダル・ヴチョによって、アニメーション制作を呼びかける文書が発表されたことがある。シュルレアリスムのグループが直接的にアニメーション制作の発展に貢献した(しようとした)貴重な一事例である。

クロアチアでのアニメーション・シーンのみを見れば、そこにシュルレアリスムとの直接的な関わりは認められ難いが、セルビアとの関わりにおいてそれは強固なものとして表れる。本発表は、旧ユーゴスラビアであるセルビアとの繋がりに焦点を合わせて、セルビア・シュルレアリスムとザグレブ派の関わりを明らかにしようとするものである。

参考文献

- 越村 勲 (2010) 『クロアチアのアニメーション: 人々の歴史と心の映し絵』 彩流社。
Bobrowska, Olga. Bobrowski, Michał.
Zmudziński, Bogusław (eds.) (2019) *Propaganda, Ideology, Animation: Twisted Dreams of History*. Krakow: AGH University of Science and Technology Press

キーワード

ザグレブ派、旧ユーゴスラビア、セルビア・シュルレアリスム、芸術運動

