

番号 会場 時刻	研究発表タイトル 研究発表概要	氏名 所属等
研究発表01	アニメーション教育とスポーツ教育の接点を探る	布山 タルト(ふやま たらと)
会場1 (4-D) 10:35-11:00	本研究はスポーツ科学における身体運動イメージのトレーニング方法をアニメーションの作画指導に応用した教育方法の開発を目指し、その基礎研究に取り組むものである。アニメーション専門教育における「動かす」技術の指導は、動きの原理の理解やパターン学習、デッサン力の向上等が中心になりやすく、学習者がアニメートする際の視り所となるメンタルイメージをどうすれば明確化でき、またそれをいかに表現に活かせば良いかに関する検討は十分に行われていない。メンタルイメージは認知過程における内的表象をさす概念だが、視覚芸術分野の教育ではそうした内的表象の指導よりも、むしろそれをどのように外化するかという技術指導が教育の中心であったといえよう。本発表では身体運動のイメージトレーニングの様々な蓄積があるスポーツ科学における先行研究をレビューし、アニメーション教育とスポーツ教育とを結びつける指導方法の可能性について論じる。	東京藝術大学
研究発表02	マンガ・アニメーションのアーカイブス資料と展示会	丹羽 真人(にわ まさと) 丹羽 明子(にわ あきこ)
会場2 (4-E) 10:35-11:00	2017年に日本の国産アニメーションは100周年を迎えた。日本独自の演出法も生み出し、アニメという呼称で国民的文化となつて久しい。次の100年に向けてアニメ文化を残していくために何をアーカイブしていく必要があるかを考える。マンガ・アニメの展示の場合、ターゲットの年齢層により、作品の世界設定・時代背景の心象風景の展示(ウェスタン村型)、作品キャラクターの舞台の再現(サツキとメイの家)、ジオラマ型、撮影・プロシエ風景などを再現したメタ世界型、制作資料型などがある。作中キャラが使ったという設定の小道具(魔法のコンパクト、「名探偵コナン」の眼鏡)など展示物制作の場合もアーカイブス資料が基になる。また、アニメ原作としてのマンガや作品の広がりを見せる派生グッズやコミカライズ、映像ソフトなども収集保存の対象になると考えられる。今までのアニメの展示会での資料活用事例を紹介する。	
研究発表03	記号と魂の間に——「身体」を中心に日本TVアニメにおける声を再考する	程 斯(てい し)
会場1 (4-D) 11:05-11:30	日本のTVアニメにおいて、声はいつも重要な要素の一つであり、とりわけアニメ声優がますます活躍するようになった今、アニメにおける声はもはやキャラクターを議論するときには看過してはならない要素となったのである。ところが、アニメにおける声に関する学術的検討はまだ十分とは言えない。というのも、今までのアニメの声に関する議論の多くは、たとえば今井隆介(2007)のように、声をキャラクターの主体性を表す「魂」として理解しているが、本研究は「主体性」や「魂」などの問題と呼び起こしやすい用語に懸念を抱き、別のアプローチでアニメの声を検討する必要があると考える。したがって本研究は、既存のキャラクター論から「身体」というキーワードを取り出し、この概念を中心に声とキャラクターの視覚的図像、ひいてはアニメ声優との関係を再考することを試みる。	東京大学総合文化研究科超域文化科学専攻表象文化論コース
研究発表04	1940年代における日本アニメーションの長編化の経済的背景について——1940年代後半の劇場長編の制作要因から	たつざわ さとし
会場2 (4-E) 11:05-11:30	本発表では1940年代後半の劇場長編の制作要因を検討することで、1940年代の日本アニメーションの長編化の経済的背景について明らかにする。先行研究では、1940年代前半は『鉄扇公主』からの刺激(佐野2006:39)や、プロパガンダ目的での軍から発注(古田2016:88-89)によって劇場長編が制作され、一方1940年代後半はあくまで短編の教育映画の枠内で制作・上映されていたと主張されている(佐野2013:11) (渡邊2013:86)。しかし今回、映画通信などを調査したところ、1940年代後半において短編では採算が取れないことを理由に劇場長編が制作されていたことが分かった。これは日本アニメーションが、1940年代後半において教育映画の枠からはみ出していたことを示すだけでなく、1940年代を通じて、長編化には短編では採算が取れないという経済的要因が背景に存在していたことを示唆するものである。	日本アニメーション史研究
研究発表05	「訳制動画面」と「小人書」——1980年代日本アニメ・マンガの中国における伝播についての考察	陳 斐(ちん えん)
会場1 (4-D) 11:40-12:05	「動漫」という言葉は、中国で高い露出度を保ち続けているが、未だに明白された定義がない。「『動漫』が日本語」、「『動漫』は日本のアニメとマンガを特定している」、「『動漫』はアニメのこと」、「『動漫』は『動画面』(アニメ)と『漫画』の総称」、「『動漫』は『動く漫画』」、「『動漫』は『動画面からの漫画』」など、ネット中では様々な説と観点があるが、辞書でも異なる解釈をしている。近年以来、90年代以後の『動漫時代』など日本アニメ・マンガの情報誌の出現をめぐって「動漫」の「仕組み」が説明されているが、本研究は日本「動漫」が初めて中国に上陸した1980年代にフォーカスし、『龍の子太郎』、『鉄腕アトム』などアニメの上映と日本マンガの「小人書」バージョンの実態を調査する。その結果をベースにして、中国での「動漫」の出現と「動」が「漫」の前に先行する理由を違う角度から提示したい。	東京大学大学院総合文化研究科
研究発表06	『美少女戦士セーラームーン』と新たな東映動画——1980年代と90年代の経営の変容を中心に	一藤 浩隆(いちふじ ひろたか)
会場2 (4-E) 11:40-12:05	本報告は、1983年から90年代にかけて継続された環境への対応の努力が東映動画にもたらした変容を描写し、それが『美少女戦士セーラームーン』に象徴的に現れていることを明らかにすることを旨とするものである。アニメブームの退潮や出版社の意識の変化に伴って方針転換を迫られた東映動画は、古くからの子供向け作品への回帰と常套的な経費削減や高単価作品の受注による打開を目指した。これらの対応は、東映動画に二つのものをもたらした。ひとつは新世代のスタッフによって担われる、子供向け作品でありながら高い年齢層の需要を喚起する質の作品であり、ひとつはフィンへの子会社設立による海外外注先の直接経営と制作デジタル化の開始に結実する制作費の削減策の推進であった。そして、それが全社的な利益率の向上と多様な客層への訴求となり、大きな成功を収めた作品が『美少女戦士セーラームーン』であった。	広島大学大学院教育学研究科博士課程後期
研究発表07	アルバニアが社会主義を脱する過程における、メディアとその中の日本アニメーションの様相	バロリ アルバナ(Barolli, Arbana)
会場1 (4-D) 12:10-12:35	多くのヨーロッパ諸国で1970年代から日本のアニメーションがテレビ放映されてきた。だが、アルバニアでは、1946年から1991年まで約45年間、抑圧的な社会主義体制下にあったことから政府が選定する作品だけが放送されていたという事実がある。アルバニアで最初に日本のアニメーションが放映されたのは1980年代である。『ニルスのふしぎな旅』(Aventurat e NilsHolgerson)、『アルプスの少女ハイジ』(Haidi)、『ふしぎの国のアリス』(Liza ne Boten e Cudirave)、『タオタオ絵本館』(TaoTao)、『赤毛のアン』(Ana Flokekuqja)が国営放送局TVSHで放送され、子供をメインに多くの人々を魅了した。当時の抑圧的な社会情勢の中で、なぜ日本の作品の放送が許可されたのか、また、社会主義的イデオロギーに合わせて改変されたのかを明らかにする。日本のアニメーションに対する反応を通じてアルバニアの社会、歴史の内面とメディアの役割を窺われるだけではなく、日本のアニメーションの知られざる面も発見できると考えられる。	新潟大学大学院現代社会文化研究科博士研究員
研究発表08	『太陽の王子 ホルスの大冒険』の意図を読み解く	古城 文康(こじょう ふみやす)
会場2 (4-E) 12:10-12:35	高畑勲監督の劇場長編デビュー作『太陽の王子ホルスの大冒険』は、製作状況から当初意図したことを十分に表現しきれいしなかった。しかし完成作はある程度までは監督が意図したものを表現したものであるにも関わらず、ファンタジー映画としての整合性に欠ける部分がある。そこを遺された著書などの記述から製作時に監督が何を意図して作り上げたのかを考察する。主に『やぶにらみの暴君』でポール・グリモー監督とジャック・プレヴェール脚本が何をしようとしていたかを読み解いた高畑勲著「漫画映画の志」をヒントに、ホルスについてもファンタジーとしての完成度ではなく、1950年代当時に漫画映画を巡って花田清輝が今村大平との論争で主張した「ディズニー流の本当らしい嘘ではなく、嘘らしい本当こそ漫画映画の存在理由がある」という見解に倣っていたと考えられる。また当時の東映動画の状況などからキャラクターの関係にも解釈が生まれる。	

番号 会場 時刻	研究発表タイトル 研究発表概要	氏名 所属等
研究発表09	アニメーションの原理に関する心理学的考察(2)	鈴木 清重(すずき きよしげ)
会場1(4-D)	本研究の目的は、アニメーションの原理を心理学研究の観点から再考することにある。鈴木(2017: JSAS 19)は、広義のアニメーションの定義は「任意のモノ(対象、被写体)を活着しているようにみせる技法」と考え、より簡潔な定義は「ヒトが知覚する動きを視覚化すること」と考えた。本研究では鈴木(2015: JSAS 17)の議論も踏まえ、「活着しているようにみせる技法」の原理を、映像の単独条件(うごき)と連続条件(構成)に分類し整理できるか考察する。単独条件下の先行研究として、フレームレートと被写体の位相の関係(例:適切な中割りの方法)に関する議論を再考する。連続条件下の先行研究として、おべんとう絵本(長谷川, 1995)の典型画像や動画画像群化(鈴木, 2005, 2015, 2017 他)の問題を再考する。先行研究と事例から両者に共通する現象(非感性的完結化)を考察し、アニメーション原理の体系的理解の可能性を論じる。	東の森映画製作所(個人事業主)/研究者/制作者)
13:35-14:00		
研究発表10	アニメーションワークショップの原点	陣内 利博(じんのうち としひろ)
会場2(4-E)	大学でアニメーション教育に携わって22年になる。所属する視覚伝達デザイン学科では、表現手段の基礎技術体験の場として印刷・写真・映像がそれぞれ実習工房として個別に存在していた。パーソナルコンピュータの普及とともに学生達にとってはこれら基礎技術が融合していく。その中でもアニメーションは「動き」をともなう表現として重要な位置にある。筆者は「みること」「みせること」の研究の立場から、アニメーションの原理の理解や視覚玩具の発達、フィルム、音声、メディアの変遷など「動き」の再現をアニメーションの基礎教育として考えてきた。今回の発表では、「動き」手法を学ぶ前に「みること」を体験し、自ら「動き」を考えるためのワークショップを発表する。	武蔵野美術大学造形学部視覚伝達デザイン学科教授
13:35-14:00		
研究発表11	子どもにとってのキャラクターの心理機能・効果について	西岡 直実(にしおかなおみ)
会場1(4-D)	【問題意識と研究目的】 テレビアニメやマンガのキャラクターが子どもに与える影響については、嗜癖性や暴力性などネガティブ要素が話題にされがちだが、教育活用、ぬいぐるみなどの癒し効果、ヒーローごっこなどの元気効果、コミュニケーション媒介機能などといったポジティブな機能・効果も多く存在すると考えている。本研究では過去に行ったいくつかの自主調査と心理学の諸理論を元に子どもにとってのキャラクターの心理機能・効果について考察する。【方法】①2016年10月～11月調査(大学生対象)、②2017年3月調査、③2018年5月調査(※②、③は幼児～小学生の母子対象)の3つの調査結果について分析【結果の概要】1)キャラクターには基本的な子どもの元気を創造する効果がある。2)具体的には、行動喚起、癒し・元気づけ、友達効果、といった機能がある。3)キャラクター嗜好の背景に世界観やストーリーなどに起因する要素も存在する。	ミッドポイント・ワークラボ
14:05-14:30		
研究発表12	驚き盤へのアプローチ——IKIFのこれまでの作品から	木船 徳光(きふね とくみつ) 木船 園子(きふね そのこ)
会場2(4-E)	古川タク氏の作品「驚き盤」の影響で「くるくる絵本」を制作して以降、IKIFでもIKIF+で携わった商業作品でも折に触れ様々なアプローチでその原理や装置を使った作品を制作してきた。映像では「くるくる絵本」「走馬燈(二)」「PRYMARY COLORビデオ版「あにまんだら」「(二)海の底」「阿耳曼茶羅(二)」「SIGN」「冬の目」「映画ドラえもん のび太のワンニャン時空伝OP」「のび太の新魔界大冒険OP」「くるくるえほんデジタル」、インスタレーション「くるくる絵本」「カメラオブスクラ・驚き盤A,B」「TV驚き盤」「TV(8mmフィルム)おどろき盤」、ワークショップ「立体ノートロープ制作」「TV驚き盤」、映像玩具「あにこま」、教鞭をとっている大学での課題やゼミでは「立体ノートロープ」「行灯」「蛍光驚き盤」等がある。最新作「あにこま」を準備中の現在、これまでの制作を振り返り、まとめとして報告する。	木船 徳光:IKIF/IKIF+/東京造形大学 木船 園子:IKIF/IKIF+/東京工芸大学
14:05-14:30		
研究発表13	カットアウト人形を用いたアニメーション実習の有効性について2	野村 康治(のむら こうじ) 野村 建太(のむら けんた)
会場1(4-D)	野村・野村(2017)は、カットアウト人形を用いたアニメーション制作の実習課題を大学生に課し、それによって学生の表現力が向上すること、またその向上を学生が実感できていることを評定法により明らかにした。しかし、この研究では学生が自身の表現の問題点を認識できているかどうかが不明確であった。そこで本研究では、同様の課題で学生が自身の表現の問題点を認識しているかを確認し、さらに、その認識と表現力の向上との間に関連性がみられるかを検討することとした。	野村 康治:松蔭大学 野村 建太:日本大学
14:40-15:05		
研究発表14	日本のアニメーション産業の特異性に関する研究——「メディアミックス」再考	野口 光一(のぐち こういち)
会場2(4-E)	大正時代から昭和初期、メディアミックス的な取り組みとして、「小唄映画」、「正チャンの冒険」、「のらくろ」、「翼賛一家」などの存在が明らかになってきた。またアニメーションを「線画映画」、「漫画映画」と呼称された時代があり、アニメーションと漫画の関係性は、表現自体に内在すること、産業としても相互的な連携を保っている。その後、TVアニメーション『鉄腕アトム』から、制作費を回収するためのメディアミックスがはじまった。映像からの収益だけではビジネスの成立が困難のため、その施策としてのシステムが構築された。そこで本研究では、アニメーション産業からみたメディアミックスについて、時代を追って再考する。メディアミックスは、「キャラクター」、「物語」、「世界観」、「時間的接続」、「制作技術」の5つの要因により、作品を拡張・消費させつつ、観客との接続可能なシステムとして発展したことを示す。	日本大学大学院総合社会情報研究科 博士後期課程 東映アニメーション プロデューサー
14:40-15:05		
研究発表15	歩行動作の表現からみた行為と行動	鷺見 成正(すみ しげまさ)
会場1(4-D)	歩行動作の表現を実写映像とアニメーション映像について比較検討してみた。歩行者の一方の側の踵点と反対側の肩点の動きの関係から得られた協応図で比べてみると、アニメーション映像が描く動作表現は、実写映像の細かな行為的表現と異なり、きわめて単純で機械的な不完全な行動的表現であることが分かった。アニメーション映像が示すこの不完全表現は、心的な完全をもたらすよう綿密に組み立てられた「不完全」であって、それを見る人の心の中でより高度に完成されたイメージと作り替えられて観客に大きな感動を与える内容へと展開され得る特性を備えた不完全表現であると考えられる。	慶應義塾大学
15:10-15:35		