

小出正志

Masashi KOIDE

# アニメーション教育の諸相

—アニメーション教育に関する研究ノート

アニメーションの専門教育 専門家養成のためのアニメーション教育。大学・大学院や専門学校等高等教育機関、ワークショップ等があり、広義には職場の教育も含む。養成する職能は創作・制作等、研究や批評・評論等、教育等に関わるもの。

現状は創作・制作関係中心

普通教育におけるアニメーション教育 主に初等中等教育の段階におけるアニメーション教育。独立した教科はなく映像メディア表現の内の一つだが様々な教科で登場

「手段」としてのアニメーション教育 アニメーションそのものの学びでなく、他の何かを学ぶために活用する教育。様々な場で実践され形も様々

「目的」としてのアニメーション教育 アニメーションそのものを学び、教える教育。映像メディア表現導入以後、初等・中等教育でも盛んに。大学一般教育でも授業科目に登場。美大等の単独の実技科目等から2000年代以降学科・専攻教育に発展

高等教育の三領域 ①一般教育・総合教育等の教養教育、②生涯学習を含む図工・美術の指導者養成教育、③専門家養成教育

専門教育の二つの役割 ①アニメーション領域の教育と研究、専門家養成の活動、②全学に対するアニメーション教育環境の支援

日本のアニメーション高等教育の成立

①変遷 1960年代以降専門学校中心に本格化。1970年代以降大学に授業科目開設。2000年代以降大学・大学院で開設が具体化

②背景 大学改革の流れ、映像メディア表現の導入、文化庁メディア芸術祭の創設等、教育や施策・政策の対象となったこと、文化芸術振興基本法で振興対象となり決定的。生涯学習における活性化、学術研究の活性化もある。背景として社会的関心や認知の高揚

③本格的展開 2003年に3大学で学科・専攻新設、本格的に展開

④周辺領域 漫画領域では2000年にマンガ学科開設され2006年にマンガ学部へ発展。ゲーム領域でも2003年にデジタルゲーム学科開設。他に領域横断的に扱う学科も。

⑤現状 実技・実作系で実習・演習主体の教育、作家・制作者養成基本、実務家教員・作家教員中心。理論や歴史等講義系科目の充実と学科規模では講義系教員の専任化。研究者養成等は未解決・

未発展

美術大学・芸術大学におけるアニメーション領域開設の基本条件 構造性が高く多方面に及ぶ技術・表現等を含み広範なインフラが必要。学生も一定水準以上の資質が必要。複合領域的な総合的学修が必要

「メディア芸術」「メディアデザイン」を軸とした美術系教育のカテゴライズ メディア芸術・デザインを軸として位置付け関係付けられる。

「メディアアート&デザイン」の領域横断性 空間的な造形として立体的、平面的、写真的を含み、時間的な運動を伴い、造形と運動の6領域に横断的・総合的に広がる。

アニメーション教育の制度性 狭義のそれが前提。美大の枠組みの中で実現されると、その制度性に影響を受け、商業アニメーションに関わる職能教育と作家教育の方向性となる。

新たな展開の困難性 商業的作品も作家的作品もアニメーションアートの範疇にある。異なる活躍を模索するならアニメーションデザイン等、新領域・方向性を広げるべき。現状その状況に乏しいが事例は顕在化

今後の課題 社会的イメージに新奇性や先端性。既存の制度や枠組の中で先進性・革新性の展開が課題。作家教育と職能教育の問題、卒業後の幅広い進路の開拓の必要性

学生アニメーションフェスティバルの意義/学生作品の公開の意義(意味と効用) 教育課程内で完結するも作品としての公開や批評、保存等に大きな意味がある。

学生作品の公開の方法・形式 多様な方法や形式がある。

上映会・映画祭の意義 様々な意義がある。

資料：インター カレッジ アニメーション フェスティバル(ICAF)の創設とその発展

2003年に複数の日本の大学にアニメーションの学科・専攻等の専門教育課程が設置され<sup>1</sup>、日本におけるアニメーションの専門教育がさらなる段階への発展を見た。また1998年度の学習指導要領の改訂による「映像メディア表現」の初等・中等教育への導入が、同じ、2003年度に施行され、普通教育にアニメーションが取りあげられる機会も格段に増えた<sup>2</sup>。18年を経て日本のアニメーション教育はさまざまなフェーズで大きく変化してきている。

本稿は発展・変転著しいアニメーション教育について、アニメーションと教育の両面から改めて根本的に検討するための基本的な考え方と前提となるさまざまな事項についてその概要を整理し、次の段階の研究に資することを目的とする。

## I.

### A. アニメーション教育の諸相

#### 1. アニメーション教育の諸相① 専門教育と普通教育

「アニメーション教育」と聞くと「アニメーション」という語の特殊性、この場合は「教育」という語に対する「アニメーション」という語の特殊性ということになるが、一般的には教育の対象としてアニメーションはあまりにも特殊、個別的、言い換えれば専門的と解されることから、「アニメーションの専門教育」を指すものと思われがちである。しかしながらアニメーションにおいても、例えば近接領域の美術や音楽といった一般的な芸術教育と同様に専門教育以外に普通教育、あるいは一般教育の領域も存在すると考えられる。その歴史の浅さから十分なかたちでそれがあるとはいえないとしても、少なくとも普通教育や一般教育といったものも十分想定し得るといえるだろう。その前提に立つて考えるなら、アニメーション教育においてもまず専門教育と普通教育の二つの教育があるといえる<sup>3</sup>。

##### a. アニメーションの専門教育

アニメーションの専門教育とは、一般的にはアニメーションの専門家を養成する(つくる)ための専門教育としての「アニメーション教育」とい

える。

日本においても専門学校等でアニメーションの専門教育が始まって半世紀以上になり、一般的にも特に違和感はないと思われる。教育の場としては大学・大学院や専門学校などの一般的な高等教育機関のほか、各種学校やセミナー、ワークショップなどがあり、また制作会社などの職場における教育も広義には含まれると考えられる。

養成する職能としては、大きく創作・制作などに関わるもの、研究や批評・評論、ジャーナリズムやキュレーションなどに関わるもの、教育(学校教育、生涯学習等)などに関わるものなどがあり、現状では全てに渡り等しく行われているわけではなく、基本的に創作・制作に関わるものが中心となっている。これは主に社会的要請や需要によるものと考えられるが、他分野、例えばデザインや映像などにおいても同様な状況は見受けられ、一般的にはアニメーションが第一義的に実技的・実務的な分野と解されていることから当然ともいえる、またアニメーションだけが特殊な状況に置かれているわけではないといえる<sup>4</sup>。

##### b. 普通教育におけるアニメーション教育

普通教育におけるアニメーション教育とは、主に初等中等教育の段階における普通教育としての「アニメーション教育」である。

日本においても初等中等教育に「映像メディア表現」が取り入れられて20年ほどになるとはいえ、独立した教科などとしてアニメーションがあるわけではなく、映像メディア表現において取りあげられるさまざまなメディアや表現の一つに過ぎないこともあり、「普通教育におけるアニメーション教育」とは一般的にはかなり違和感のある語であろう。しかしながらアニメーションが日本の社会において大きく発展し、受容や利活用の機会も増加の一途をたどる中、教育に関わる諸状況に注視すれば、さまざまな場面でアニメーションは登場してくる。「映像メディア表現」によってビデオカメラを回したり漫画を描いたりするだけでなく、簡単なものかも知れないがアニメーション表現を試みたり、アニメーション作品を作ったりすること以外にも、さまざまな教科にアニメーションは関わるようになってきている。例えば国語科で宮沢賢治を取り上げる際の導入や理解を助けるためにアニメーション映画『銀河鉄道の夜』<sup>5</sup>を鑑賞したり、「生きる力」の学びに同じく『千と千尋の神

隠し』<sup>6</sup>が援用されたりすることは珍しくない<sup>7</sup>。もちろんアニメーションそのものを学ぶこととアニメーションで何かを学ぶことの質的な差異があることはいうまでもない<sup>8</sup>。

## 2. アニメーション教育の諸相② 手段と目的

アニメーションの専門教育と普通教育において、アニメーションそのものを学ぶという教育とアニメーションで何かを学ぶという教育、質の異なる二つの教育があると指摘したが、換言すれば「手段」と「目的」といえるだろう。

### a. 「手段」としてのアニメーション教育

「手段」としてのアニメーション教育とはアニメーションそのものを学ぶのではなく、アニメーションを何かほかのものを学ぶために利用・活用する教育である。「アニメーション援用教育」あるいは教育におけるアニメーションの援用ともいえるだろう。教育の場としては、初等・中等教育、高等教育から生涯学習に至るあらゆる教育の場においてそれは実践される。参考資料映像としてのアニメーション作品の鑑賞から本格的な視聴覚教育教材としてのアニメーションの利活用までさまざまにある。かつてアニメーションの制作には特殊な機材、専門的な能力が不可欠であったが、教育やアニメーション制作を含む社会全体のデジタル化の進展とともにアニメーション制作もかつてないほどに容易となり、初等・中等教育の教員が作る——例えば古いが——かつての掛図やOHPのTPのような手軽さで、教室における図示・図解などにアニメーションを活用することができるようになってきている<sup>9</sup>。

### b. 「目的」としてのアニメーション教育

「目的」としてのアニメーション教育とは文字通り、アニメーションで何かをではなくアニメーションそのものを学ぶ、教える教育である。映像メディア表現の導入以後、初等・中等教育においても盛んになっているが、小学校の「図画・工作」や中学・高等学校における「美術」でアニメーションの内容が取りあげられることは、日本でも大正期に遡ることができる<sup>10</sup>。

1991年の大学設置基準の大綱化以降<sup>11</sup>、「映画」や「漫画」などと同様に大学の一般教育においても「アニメ」あるいは「アニメーション」を扱う授業科目が数多く登場してきている。大学の一般教

育におけるアニメーションは主に講義科目として開講され、それまでの「美術史」や「映画史」などと同様に個別領域の知識全般を修得するものといえるが、目的としてのアニメーション教育の一つである。

一方で日本でも1960年代以降、主に専門学校において実技教育や職能教育が行われてきており、美術・デザイン系大学における複数の科目による体系的な教育ではない単独の実技系の実習科目・演習科目なども含め、アニメーションの創作・制作に関わる知識や技術、表現などの修得を目的とするアニメーション教育も行われ、2000年代以降より体系的・総合的な教育も行われるようになった大学・大学院のアニメーションの専門学科・専攻による教育も、目的としてのアニメーション教育の最たるものの一つといえる<sup>12</sup>。

## 3. アニメーション教育の諸相③ 高等教育の三領域

高等教育におけるアニメーション教育には三つの領域があると考えられる。一つは「教養としてのアニメーション教育」であり、専門家養成とは異なる「生活者のためのアニメーション教育」である。それらは大学における「一般教育」あるいは「総合教育」などによって担われえる。

また二つ目として映像メディア表現などによって必要性が高まった初等・中等教育における「図画工作」・「美術」の「教育指導者養成としてのアニメーション教育」があり、学校における美術科教育以外に生涯学習にも関わる。さらに三つ目として「専門家養成としてのアニメーション教育」がある。アニメーションに関わる作家・クリエイター、実務家、企業家、ジャーナリスト、批評家・評論家、キュレーター、学者・研究者などの養成に関わるものである。

## 4. アニメーション教育の諸相④ 専門教育の二つの役割

アニメーションの専門教育には二つの役割がある。一つはいうまでもなくアニメーション領域における教育と研究であり、アニメーションの専門家養成のための活動である。一方でそれに留まらず、全学に対するアニメーション教育の環境を支援することも必要である。それは一般教育・総合教育、教職課程の教育、学芸員課程の教育、さらに美術、デザイン、映像、情報・メディアなどの

専門教育の場を含め、広範に及ぶ。ここではそれをひとまず“一般専門教育”と称しておく<sup>13</sup>。

## B. 日本のアニメーション高等教育の成立

### 1. 日本のアニメーション高等教育の成立① 変遷

日本におけるアニメーションの高等教育は1960年代以降本格化し、専門学校を中心に組織的に行われるようになった。先鞭をつけたのは東京デザイナー学院<sup>14</sup>である<sup>15</sup>。

1970年代以降は大学に授業科目としての開設が始まった。日本大学芸術学部映画学科<sup>16</sup>を嚆矢として、1980年代には東京造形大学<sup>17</sup>などにも授業科目としての「アニメーション」が開設された<sup>18</sup>。

1990年代以降は大学・大学院などで開設の動きが始まるが、時期的に尚早だったといえ、20世紀中には実現には至らなかった<sup>19</sup>。

2000年代以降、社会的な情勢なども追い風となり、2003年の東京工芸大学芸術学部アニメーション学科、東京造形大学造形学部デザイン学科アニメーション専攻領域、2008年の東京芸術大学大学院映像研究科アニメーション専攻など、大学・大学院で開設が具体化した<sup>20</sup>。

### 2. 日本のアニメーション高等教育の成立② 背景

日本のアニメーションの高等教育の成立の背景としては、アニメーションを取り巻くいくつかの状況の変化があげられる。

一つは1991年の大学設置基準の大綱化を始めとする大学改革の流れである<sup>21</sup>。これによってアニメーションに限らず、従来は大学の学科・専攻として認められにくかった分野・領域で新たに学科・専攻の開設が可能となった。

さらに1998年度改訂、2003年度施行の新たな学習指導要領によって、中等教育に「映像メディア表現」の内容が導入されたことや<sup>22</sup>、現在まで続く「文化庁メディア芸術祭」<sup>23</sup>が1997年に始まるなど、それまで大衆文化やエンタテインメントの領域としてしか社会的な認知がなかったアニメーションが、教育や国・自治体の政策・施策の対象となることが始まったことの影響も大きいだろう。2001年に制定された「文化芸術振興基本法」<sup>24</sup>（2017年改正、「文化芸術基本法」<sup>25</sup>となる）でアニ

メーションも振興の対象と位置づけられたことで決定的となったといえる。「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」<sup>26</sup>などもその流れにある。

旧「こどもの城」<sup>27</sup>や「東京都写真美術館」<sup>28</sup>などの活動に代表される生涯学習の活性化、加えて日本映像学会の研究会<sup>29</sup>に始まる学術研究の活性化もある。1998年に日本アニメーション学会<sup>30</sup>が設立され、その後2002年には日本学術会議<sup>31</sup>の第19期登録団体となった<sup>32</sup>。

前述のような状況にはさらにそれを取り巻く大きな背景があると考えられる。それはアニメーションに対する社会的関心や認知の高まりである。

日本のアニメーションは「ANIME」として国際的な注目を集め、新聞やテレビなどのマスメディアも「現代日本を代表する文化」や「文化的輸出品」などと報じるようになった。この時期の象徴的なトピックとしては、1999年に浜野保樹「アニメーション興国論」<sup>33</sup>が総合雑誌の『中央公論』誌に掲載されたこと、東京都が主導した国際的なアニメーションフェスティバルである「新世紀東京国際アニメフェア21」<sup>34</sup>が2002年に開催されたことであろう。

### 3. 日本のアニメーション高等教育の成立③ 本格的展開

日本のアニメーション高等教育は2003年に三大学でアニメーションの学科・専攻が新設されたことによって、本格的な展開がなされたといえるだろう。三大学の学科・専攻とは、東京工芸大学芸術学部アニメーション学科、東京造形大学造形学部デザイン学科アニメーション専攻領域開設、京都造形芸術大学造形学部情報デザイン学科アニメーションコースであり、期せずして「学科」、「専攻」、「通信制」と教育課程の規模や種類が異なるものとなった。この年は日本における「大学アニメーション教育元年」といえるだろう。

### 4. 日本のアニメーション高等教育の成立④ 周辺領域

日本のアニメーション高等教育の周辺領域の動きとしては、漫画の領域では2000年に京都精華大学芸術学部マンガ学科が開設され、それは2006年にマンガ学部設置へと発展した<sup>35</sup>。またゲームの領域では2003年に大阪電気通信大学総合情報学部デジタルゲーム学科<sup>36</sup>が開設された。キャラクタ

ーデザインという切り口で漫画、アニメーション、ゲームなどを領域横断的に扱うものとしては2005年に開設された大阪芸術大学芸術学部キャラクター造形学科<sup>37</sup>がある。

映画・映像の領域では日本大学芸術学部映画学科の前身が1929年に開設されており、長らくこの領域では唯一の存在であった。その後、1971年に大阪芸術大学芸術学部映像計画学科が開設され、同年、東京造形大学造形学部デザイン学科写真専攻が映像専攻に改称され、これらは日本で最初に「映像」の名を冠する学科・専攻である。その後1980年代以降、映像学科や映画学科の新設が続き<sup>38</sup>、映像系の学部<sup>39</sup>や大学名に「映画」を含む大学<sup>40</sup>などをも登場している。

## 5. 日本のアニメーション高等教育の成立⑤ 現状

日本のアニメーションの大学教育の現状を総括すると、学科・専攻レベルの体系的・組織的な専門教育がなされるようになってきているが、それは実技・実作系であり、実習・演習主体の教育、作家・クリエイター養成を基本とする教育であるといえる。必然的に教育スタッフは実務家教員・作家家員が中心となるが、大学教育ということで実技系の実習・演習科目だけでなく、理論や歴史などの講義系の科目の充実が見られる。また学科規模になると講義系教員の専任化も生ずることが多い<sup>41</sup>。

このような状況はアニメーションの高等教育・専門教育の大学教育一般への整合化として説明できるだろう。それは日本のアニメーションの大学教育が当初問われたそれまでの専門学校における専門教育との差異の疑問に対する「専門学校との差別化」でもある。一方で、作家・クリエイター養

成の体系化・組織化の進展に対し、研究者の養成など未解決・未発展の部分は少なからず存在する。

## C. 日本におけるアニメーションの高等教育

### 1. 美術大学・芸術大学におけるアニメーション領域開設の基本条件

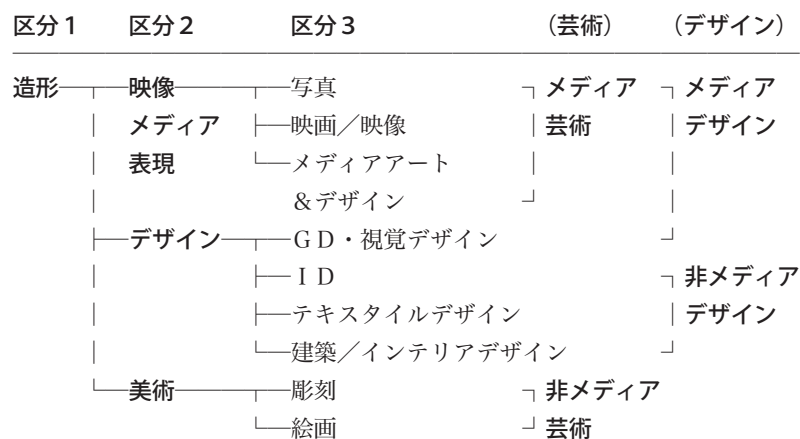
ここで実技系の美術・デザイン系大学、音楽等を含む芸術系大学におけるアニメーションの領域を開設するための基本的な条件についてまとめておくと、アニメーションは構構性が高く、多方面に及ぶ技術や表現などを含むため、美術、デザイン、映像、情報・メディアなどの広範なインフラストラクチャーの必要性があると考えられる。芸術系大学の場合は、音楽やその他パフォーミングアートなどがあり、環境としてはより恵まれたものとなる。

一方で学生にも一定水準以上の資質の必要性があるといえる。基本的な造形力、加えて動画対応の造形力である。

学修においてもアニメーションの持つ構構性の高さから複合領域的な総合的学習の必要性がある。それらは造形力、メディア操作力、構構力、構構力などである。<sup>42</sup>

### 2. 「メディア芸術」「メディアデザイン」を軸とした美術系教育のカテゴリライズ

アニメーションの専門教育が置かれる美術・デザイン・映像メディア系の教育は「メディア芸術」あるいは「メディアデザイン」を軸としてどのように位置付けられ、関係付けられるかについては、以下のように考えられる。



GD：グラフィックデザイン／ID：インダストリアルデザイン

### 3. 「メディアアート&デザイン」の領域横断性

アニメーションを含むメディアアート、メディアデザイン、インタラクティブデザインなどの領域横断性の概念を図示すると以下の通りとなる。アニメーションやメディアアート&デザインなどは空間的な「造形」としては立体的なもの、平面的なもの、写真的なものを含み、時間的な「運動」を伴う。映画・映像（動的×写真的映像）を除く既存の領域は彫刻や環境デザイン（立体的造形）、絵画や視覚デザイン（平面的造形）、写真（写真的造形）、いずれも静的なもので時間的な運動を伴わない。アニメーションやメディアアート&デザインなどは造形と運動の六つの領域に横断的・総合的に広がりを持っている。

運動 (時間性)	造形 (空間性)			
	静的	立体的造形	平面的造形	写真的造形
		彫刻	絵画	
	動的	環境デザイン	視覚デザイン	映画・映像
アニメーション, メディアアート インタラクティブデザイン, ほか				

### 4. 日本の大学アニメーション教育の課題

#### a. アニメーション教育の制度性

日本の大学におけるアニメーション教育の課題としては、まずアニメーションが本来は多様で広範なメディアや表現などを持つものといえるとしても、現在のアニメーション教育を取り巻く状況からは、あえて狭い意味でのアニメーションを前提とした教育をせざるを得ないということが指摘できる。この「狭義のアニメーション教育」とはアニメーションが持たれている社会的イメージ、つまり社会一般が持つ商業アニメーション（アニメ）的なものがほとんど唯一のアニメーションに対するイメージ、あるいは日本のアニメーションが持つ一種の制度性に起因すると思われ、そのことによって教育機関と教育に対する期待や要請、換言すれば需要が定まるということがある。もちろん社会一般が“アニメ的な”イメージを持つか

ら、期待するからといって日本の大学アニメーション教育がそれまでの専門学校教育に多く見られたような商業アニメーションの職能教育に向かう、あるいは特化するという事態は必ずしも起こらない。しかし志願者・入学者などのことを考えると、あまり外れすぎることできないというのが現実といえる。

一方で専門学校ではなく大学、それも美術・デザイン系（あるいは美術・デザイン・映像メディア系）大学という枠組みの中で大学アニメーション教育が実現されると、いわゆる「美大」の制度性などにも少なからず影響を受けるということが出来る。そこには二つの方向性、つまり専門学校に多く見られる「商業アニメーションに関わる職能教育」あるいは大学の実学志向と美大に一般的な「作家教育」という二つの方向性が現れる。特に後者は美大の制度性への整合ということになるといえる。

#### b. 新たな展開の困難性

そのような状況下では新たな展開を図ることの困難さがある。商業的なアニメーションにしても作家的なアニメーションにしても、表現としての、アートとしてのアニメーション、つまり「アニメーション・アート」のカテゴリーの内にあることに変わりはない。アニメーションが社会の中で異なる活躍の可能性を模索するなら、例えばコミュニケーションとしてのより積極的、意識的な活用を求めるデザインとしてのアニメーション、「アニメーション・デザイン」という新たな領域、方向性を広げるべきといえるが、現状ではそのような意識、認識はあまり育まれていない。もっとも社会的には理論的にアニメーション・デザインとしてカテゴライズし得るような事象は少なからず見受けられる。

また通常は映像表現・映像作品として受け止められ制作されるアニメーションは、メディアの多様化、テクノロジーの発展を背景に、非映像表現・非映像作品にも広く展開する可能性があり、アニメーション・デザイン同様にその事例は少しずつ現れ始めている。

#### c. 今後の課題

アニメーションは一般的に比較的新しい分野としての認識があり、デジタル化や新しいメディア状況との関わりも大きいいため、社会的なイメージ

として新奇性や先端性がある。一方で既存の制度や枠組から必ずしも自由ではなくその中で先進性や革新性をどう主張し、説得力を持たせるかが大きな課題となる。

また作家教育と職能教育の問題、作家養成を目指すのか職能養成を目指すのか、創作志向なのか実務志向なのかの問題もあり。これは必ずしも二者択一、二律背反というわけではなく、実際上は双方のバランスを取りつつ総合していくことが多くなるといえるだろう。

最終的には卒業後の進路の開拓、特にアニメーションの狭義のイメージに捕われることなく幅広く多様な進路を拓いていく必要がある。

## II. 学生アニメーションフェスティバルの意義

### A. 学生作品の公開

#### 1. 学生作品の公開の意義(意味と効用)

専門学校のみならず大学・大学院を含むアニメーションの高等教育の拡大により、いわゆる卒業制作・修了制作を始め、授業課題や自主制作なども含めてさまざまな学生作品が数多く生み出されるようになった。一義的に教育課程の内にある学生作品は卒業制作・修了制作といえども授業科目の評価対象・採点対象であり、授業内あるいは教育課程の中で完結するものではあるが、一方で一つの「作品」という視点で考えるなら、公開、保存(収蔵)、伝播、授業の成果物としての採点・評価ではなく作品としての評価や批評の必要もある。また教育の枠組みで考えるとしても学生作品の公開は学生自身にとっても教育指導者や教育機関にとっても大きな意味がある。

#### 2. 学生作品の公開の方法・形式

学生作品の公開の方法や形式は以下のものがある。

- ① 上映会の開催による公開：イベントによる公開
- ② 映画祭への出品による公開：イベントによる公開
- ③ DVDなどのビデオグラム：パッケージメディアによる公開

#### ④ インターネット：ネットメディアによる公開

オンデマンド、ストリーミング配信等

#### ⑤ その他

学科・専攻等一定数の学生作品が継続的・安定的に作られている場合、DVDやBDなどパッケージメディアの制作も多く行われているが、作品数が少ない場合でもネットでの公開や映画祭への出品は可能である。公開の費用、時間や場所にあまり制約を受けないこと、そもそもメディア状況がパッケージメディアからネットメディアに移行が進んでいることもあり、ネットでの公開は拡大している<sup>43</sup>。

### 3. 上映会・映画祭の意義

一方でネットに比べ視聴・鑑賞環境もかなり不自由であるが、人手も費用も格段に多く必要な上映会や映画祭は、映像作品が複製芸術であるとはいえ、映画館・劇場・ホールなどの大スクリーンでの鑑賞がある種の体験性を持ち得難いものであること、また作者(出品者)が一堂に会することによる相互交流・交歓の意義も大きい。映画祭の持つイベント性、祝祭性といったものも話題性があり、DVD頒布やネット公開などに比べると社会的な注目も高まり、学生作品の社会的認知の向上にもつながる。



◎資料：インター カレッジ アニメーション フェスティバル (ICAF) の創設とその発展

A. インター カレッジ アニメーション フェスティバルの概要

1. 主催・共催

インター カレッジ アニメーション フェスティバル (英語名: Inter College Animation Festival、以下略称: ICAF<sup>アイカフ</sup>と記す)は、創設当初よりインター カレッジ アニメーション フェスティバル実行委員会 (以下ICAF実行委員会と記す)による主催、日本アニメーション協会 (英語名: Japan Animation Association、以下略称: JAA<sup>ジェイエーエー</sup>と記す)と日本アニメーション学会 (英語名: Japan Society for Animation Studies、以下略称: JSAS<sup>ジェイサス</sup>と記す)の共催によって開催されている。ICAF実行委員会はこの二団体によって設置された。

創設は2002年、今年(2021年)で19回を数える。

2. 目的

ICAFの目的は、

- ① 学生アニメーション作品の発表の場を創ること、
- ② 学生アニメーション作品の公開の場を創ること、
- ③ 学生の切磋琢磨の場を創ること、
- ④ 学生の交流の場を創ること、
- ⑤ 教員・教育機関の交流・情報交換の場を創ること、
- ⑥ 学生アニメーション作品とアニメーションの高等教育とその機関についての社会的認知の向上、  
などである。

3. 背景

ICAF創設の機運の高まりの背景としては、1990年代以降の

- ① 日本の初等・中等教育における映像メディア表現教育の隆盛 (1998年度学習指導要領改訂・2003年度実施)、
- ② 生涯学習における隆盛 (こどもの城、東京都写真美術館など)
- ③ メディア芸術の振興 (1997年度～文化庁メディア芸術祭、2001年の文化芸術振興基本法制定など)、

④ コンテンツ産業の振興 (2004年のコンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律制定)、

⑤ 日本のアニメーションそのものの発展 (1990年代以降一般市場の拡大により業界市場規模が2000億円を突破、関連市場規模2兆円に成長)、

などが追い風となり、1970年代以降、細々と続いてきた日本のアニメーションの高等教育が本格化、具体的には2003年の大学における学科・専攻の開設されるに際し、学生アニメーション作品の発表の場の必要性が現実のものとなってきたことがある。

4. 基本コンセプト

ICAFの基本コンセプトは主に、

- ① 学生作品による、学生のための「アニメーション・フェスティバル」、
- ② 教育機関 (大学・大学院・専門学校等) 単位の出品、
- ③ 各校教員による上映作品の選考と推薦、
- ④ 特に賞を授与しない (~2012)、  
などが上げられる。

5. 参加校・参加数

ICAFの主な参加校は以下の通り。

a. 幹事校

「幹事校」はICAFの運営の中心を担い、2021年現在、在京の5つの美術・デザイン・映像メディア系大学によって構成されている。

- ① 多摩美術大学 (2002年～)
- ② 東京工芸大学 (2002年～)
- ③ 東京造形大学 (2002年～)
- ④ 武蔵野美術大学 (2002年～)
- ⑤ 東京芸術大学 (2012年～)

b. 一般参加校

ICAFの参加には特別な資格は求められておらず、何らかの形でアニメーションの専門教育を実施し、一定の参加費を負担し、40分 (現在では20分のハーフ枠も設けている) の上映プログラムを用意できる教育機関であれば、いわゆる学校教育法一条校 (大学および高等専門学校、加えて短期大学、大学院) であることを問わないこととしている。このため専修学校 (専門学校) や各種学校、

無認可校でも参加することが可能となっている。

ICAFの歴代の参加校は以下の通り。

- ①アート・アニメーションのちいさな学校
- ②阿佐ヶ谷美術専門学校
- ③IAMAS
- ④大垣女子短期大学
- ⑤沖縄県立芸術大学
- ⑥大阪芸術大学
- ⑦大阪成蹊大学
- ⑧大阪電気通信大学
- ⑨岡山県立大学
- ⑩金沢学院大学
- ⑪金沢美術工芸大学
- ⑫九州産業大学
- ⑬京都精華大学
- ⑭京都造形芸術大学(旧・幹事校)
- ⑮神戸芸術工科大学
- ⑯札幌市立大学
- ⑰専門学校 札幌マンガ・アニメ学院
- ⑱女子美術大学(旧・幹事校)
- ⑲専門学校 東京クールジャパン
- ⑳専門学校 東京ネットウエイブ(現・専門学校 東京クールジャパン)
- ㉑創形美術学校
- ㉒成安造形大学
- ㉓玉川大学
- ㉔東映アニメーション研究所
- ㉕東海大学
- ㉖東京デザイナー学院(現・専門学校 東京クールジャパン)
- ㉗東北芸術工科大学
- ㉘トライデントコンピュータ専門学校
- ㉙長岡造形大学
- ㉚名古屋学芸大学
- ㉛北海道教育大学岩見沢校
- ㉜北海道芸術デザイン専門学校
- ㉝日本大学芸術学部
- ㉞比治山大学短期大学部
- ㉟広島市立大学
- ㊱早稲田大学川口芸術学校

以上36校。

#### c. 参加数

ICAFの参加校の数は、概ね10数校～30校足らずであり、ここ数年は20数校となっている。

最近3年間の実績は以下の通り。

#### ① ICAF2019

アート・アニメーションのちいさな学校、大阪芸術大学、大阪電気通信大学、岡山県立大学、尾道市立大学、金沢美術工芸大学、九州産業大学、京都精華大学、京都造形芸術大学、神戸芸術工科大学、女子美術大学、専門学校東京クールジャパン、多摩美術大学、東京芸術大学、東京工芸大学、東京造形大学、東北芸術工科大学、長岡造形大学、名古屋学芸大学、日本大学芸術学部、比治山大学短期大学部、広島市立大学、文化学園大学、北海道教育大学岩見沢校、武蔵野美術大学(計25校)

#### ② ICAF2020

アート・アニメーションのちいさな学校、大阪芸術大学、大阪電気通信大学、金沢美術工芸大学、吉備国際大学、九州産業大学、京都芸術大学、京都精華大学、神戸芸術工科大学、女子美術大学、多摩美術大学、東京芸術大学、東京工芸大学、東京造形大学、東北芸術工科大学、長岡造形大学、名古屋学芸大学、日本大学芸術学部、比治山大学短期大学部、広島市立大学芸術学部、北海道教育大学岩見沢校、武蔵野美術大学(計22校)

#### ③ ICAF2021

アート・アニメーションのちいさな学校、秋田公立美術大学、大阪芸術大学、大阪電気通信大学、尾道市立大学、金沢美術工芸大学、吉備国際大学、九州産業大学、京都芸術大学、京都精華大学、神戸芸術工科大学、静岡文化芸術大学、尚美学園大学、女子美術大学、多摩美術大学、東京芸術大学、東京工芸大学、東京造形大学、東北芸術工科大学、長岡造形大学、名古屋学芸大学、日本大学芸術学部、比治山大学短期大学部、広島市立大学芸術学部、武蔵野美術大学(計25校)

## B. インターカレッジアニメーションフェスティバルの歴史

### 1. 創設の経緯

ICAF創設の経緯は以下の通り。

#### ① 2000年3月11日

日本アニメーション学会第1回アニメーション教育研究会開催(武蔵野美術大学)

#### ② 2000年11月11日

三学会合同シンポジウム関連企画「学生アニメ

ーション作品上映」開催（東京都写真美術館）

③ 2000年12月1日

日本アニメーション学会2000年度第3回理事会においてICAFの日本アニメーション協会との共催が承認された（協会理事会でも12月までに共催を承認）。

④ 2000年12月16～24日

第2回PISAF（ブチオン国際学生アニメーション映画祭）視察

⑤ 2001年3月15日

ICAF会議の開催

⑥ 2001年4月12日

第1回ICAF実行委員会開催

⑦ 2001年10月

プレイベント開催延期を決定

⑧ 2002年5月8～12日

第1回ICAF開催（東京都写真美術館）

※ICAF2002は当初、プレイベントと位置づけられていた。

## 2. その源流

ICAFの源流としては以下のものが考えられる。

① 1985年：第1回広島国際アニメーション・フェスティバル開催

② 1986年：日本映像学会第12回大会「映像ユニバーシアード」開催（東京造形大学）

③ 1980～1990年代：福井学生映像フェスティバル開催、インターカレッジテクノアートワークス開催（メディア系）

④ 1992年：日本映像学会アニメーション研究会（第2次）「アニメーション教育研究ネットワーク」構想

⑤ 1996～1997年：イマジナの視察および日本での紹介

⑥ 1999年7月10～11日：日本アニメーション学会第1回大会シンポジウム「教育とアニメーション」開催（東京都写真美術館）

⑦ 1999年：第1回PISAF（ブチオン国際学生アニメーション映画祭）開催

## C. インターカレッジアニメーションフェスティバルの成果

### 1. その成果

ICAFの成果としては以下のものが上げられる。

① 学生作品の質的向上、

② 学生間の連携・連帯、

③ 各教育機関の情報交換、

④ 各教育機関の教育課程・教育成果の公開

⑤ 教員の連携・連帯、

⑥ 社会的認知・評価の拡大・向上、など。

## D. インターカレッジアニメーションフェスティバルの課題

### 1. 組織基盤

日本アニメーション協会と日本アニメーション学会によってICAF実行委員会が設置されているが、両団体の運営とは独立していて、委員の任命権や任命責任は両団体にはない。委員は基本的に各幹事校から1名以上が就任し、その任免については各幹事校の事情や意向に基づき委員会の話し合いによって決められているが、規定や選出制度などは整っているとはいえず、その整備が求められる。

### 2. 財政基盤

日本アニメーション協会と日本アニメーション学会によってICAF実行委員会が設置されたとはいえ、基本的には独立採算となっていて、主に参加費収入に頼り、規模の拡大とともに文化庁等の公的助成や企業協賛による収入に頼らざるを得なくなっているが、必ずしも安定的とはいえない。今後の安定的な発展のためには財政基盤の強化が求められる。

### 3. 行事の位置付け

ICAFは出品者個人ではなく各教育機関単位の参加を原則とし、同じく各校から参加費（広告費などの名目の場合もある）を集めていることから学校行事のような見え方をしているが、実体はあくまで自主的なもので、授業や学事日程などに組み込まれているわけではなく、幹事校教員の手弁当的な運営従事はあるとしても各校から公式に職員が派遣されることはない。全面的にではなくともある程度学校行事として公式に認められることによって、学生や教員のより多い、またより円滑な参加が期待できるかたちにしていくことが必要と考えられる。

## E. インターカレッジアニメーションフェスティバルの展望

### 1. 組織的・財政的基盤

ICAFの展望は一言で語ることは難しい。19年に渡り継続開催してきたとはいえ、盤石な体制とはいえず、例年の開催が必ずしも安定しているとはいえない。まずは組織的、経済的な基盤を少しずつ固めて行き、安定的かつ継続的な開催の体制を整えることが最重要である。

### 2. 研究系学生を含む総合的な事業へ

ICAFは学生アニメーション作品のフェスティバルとして発展してきたが、アニメーション教育の振興の観点からは、増えつつある研究系学生・院生の発表の場を含む総合的な事業へさらなる発展を目指すべきである。その最初の試みとして、ICAF2016では学生卒業論文・修了論文の展示が行われた。課題としては作品出品校と論文出品校が必ずしも重ならないことで、既存の参加校のみから論文を募れば一層偏らざるを得ない。

### 3. 「学校行事」化

ICAFを日本のアニメーション高等教育の中に明確に位置付けるため、また参加各校の教員と学生がICAFにより円滑に参加するために、ICAFを何らかの形で各校の学校行事に公式に組み込まれることが望ましいが、実現にはかなりの時間を要すると考えられる<sup>44</sup>。

### 註

- 1 アニメーションの専門学科・専攻等の設置に関する経緯等は、小出正志「日本アニメーション学会創立20周年に」(『アニメーション研究』第20巻第2号、2019年、日本アニメーション学会 [https://www.jstage.jst.go.jp/article/jjas/20/2/20\\_3/\\_pdf](https://www.jstage.jst.go.jp/article/jjas/20/2/20_3/_pdf) 2022年1月5日閲覧)などを参照のこと。
- 2 学習指導要領については、国立教育政策研究所「学習指導要領」(『国立教育政策研究所教育研究情報データベース』 <https://erid.nier.go.jp/guideline.html> 2022年1月5日閲覧)などを参照のこと。
- 3 専門教育と普通教育・一般教育については、前田博『教育の本質』(1979年、玉川大学出版部 <http://www.tamagawa-up.jp/book/b27618.html> 2022年1月5日閲覧)などを参照のこと。
- 4 アニメーションの専門教育については、昼間行雄「アニメーションの専門教育」(横田正夫・小出正志・池田宏編『アニメーションの事典』、2012年、朝倉書店 [https://www.asakura.co.jp/detail.php?book\\_code=68021](https://www.asakura.co.jp/detail.php?book_code=68021) 2022年1月5日閲覧)などを参照のこと。
- 5 1985年、107分、製作：朝日新聞社、テレビ朝日、日本ヘラルド映画(現 角川映画)、配給：日本ヘラルド映画、監督：杉井

- ギサブロー、アニメーション制作：グループ・タック (<https://www.asmik-ace.co.jp/lineup/1021> 2022年1月5日閲覧)
- 6 2001年、124分、製作：「千と千尋の神隠し」製作委員会、配給：東宝、監督：宮崎駿、アニメーション制作：スタジオジブリ (<https://www.ghibli.jp/works/chihiro/> 2022年1月5日閲覧)
- 7 文部科学省『文部科学白書』平成13年度(2002年、財務省印刷局 [https://www.data.go.jp/data/dataset/mext\\_20140912\\_0011](https://www.data.go.jp/data/dataset/mext_20140912_0011) 2022年1月5日閲覧)
- 8 普通教育における映像メディア表現の教育については、神戸由美子・五十嵐浩也「高等学校芸術(美術)科における映像メディア表現教育の構造化」(『教育とコンピュータ』第3巻第1号、2017年、情報処理学会 [https://ipsj.ixsq.nii.ac.jp/ej/?action=pages\\_view\\_main&active\\_action=repository\\_view\\_main\\_item\\_detail&item\\_id=177653&item\\_no=1&page\\_id=13&block\\_id=8](https://ipsj.ixsq.nii.ac.jp/ej/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=177653&item_no=1&page_id=13&block_id=8) 2022年1月5日閲覧)などを参照のこと。
- 9 例えば日本語教育におけるアニメーションの活用については、白井直也「日本語教育におけるアニメーション研究のこれまでとこれから」(『日本研究教育年報』第21巻、2017年、東京外国語大学 <http://repository.tufs.ac.jp/bitstream/10108/89725/1/isre021007Usui.pdf> 2022年1月5日閲覧)などを参照のこと。
- 10 初等・中等教育の「図画・工作」や「美術」におけるアニメーションについては、遠藤友麗・春日明夫・高野直美「シンポジウム 教育とアニメーション(1)学習指導要領改訂をめぐって」(『アニメーション研究』第2巻第1号、2000年、日本アニメーション学会 <https://www.jsas.net/wp/wp-content/uploads/2018/10/JJAS02.pdf> 2022年2月5日閲覧)などを参照のこと。
- 11 大学設置基準の大綱化については、黒羽亮一「日本における1990年代の大学改革」(『学位研究』第3号、1995年、大学改革支援・学位授与機構 [https://www.niad.ac.jp/n\\_shuppan/gakui/gaku3/\\_icsFiles/afieldfile/2008/08/29/no9\\_10\\_no03\\_1.pdf](https://www.niad.ac.jp/n_shuppan/gakui/gaku3/_icsFiles/afieldfile/2008/08/29/no9_10_no03_1.pdf) 2022年1月5日閲覧)、清水一彦「大学設置基準の大綱化と大学の変貌」(『日本教育行政学会年報』第20巻、1994年、日本教育行政学会 [https://www.jstage.jst.go.jp/article/jeas/20/0/20\\_KJ00008571365/\\_pdf](https://www.jstage.jst.go.jp/article/jeas/20/0/20_KJ00008571365/_pdf) 2022年1月5日閲覧)などを参照のこと。
- 12 アニメーションの普通教育・一般教育と専門教育の間の諸問題については、昼間行雄「教育普及活動でのワークショップとアニメーションの専門教育」(横田正夫・小出正志・池田宏編『アニメーションの事典』、2012年、朝倉書店 [https://www.asakura.co.jp/detail.php?book\\_code=68021](https://www.asakura.co.jp/detail.php?book_code=68021) 2022年1月5日閲覧)などを参照のこと。
- 13 “一般専門教育”については、大岩元「情報処理専門教育について：一般情報教育」(『情報処理』第32巻第11号、1991年、情報処理学会 [https://ipsj.ixsq.nii.ac.jp/ej/?action=pages\\_view\\_main&active\\_action=repository\\_view\\_main\\_item\\_detail&item\\_id=4605&item\\_no=1&page\\_id=13&block\\_id=8](https://ipsj.ixsq.nii.ac.jp/ej/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=4605&item_no=1&page_id=13&block_id=8) 2022年1月5日閲覧)などを参照のこと。
- 14 学校法人 Adachi学園 専門学校東京デザイナー学院、1963年開校、所在地：東京都千代田区 ([https://www.tdg.ac.jp/common/pdf/tdg\\_Information.pdf](https://www.tdg.ac.jp/common/pdf/tdg_Information.pdf) 2022年1月5日閲覧)
- 15 専門学校と専門教育(専門職業教育)については、吉本圭一「専門学校と高等職業教育の体系化」(『大学論集』第40集、2008年、広島大学高等教育研究開発センター <https://rihe.hiroshima-u.ac.jp/search/attachfile/98022.pdf> 2022年1月5日閲覧)などを参照のこと。
- 16 学校法人日本大学 日本大学芸術学部、1921年前身開校、所在地：東京都練馬区 (<https://www.art.nihon-u.ac.jp/about/relations/> 2022年1月5日閲覧)
- 17 学校法人桑沢学園 東京造形大学、1966年開学、所在地：東京都八王子市 (<https://www.zokei.ac.jp/university/disclosure/> 2022年1月5日閲覧)
- 18 大学アニメーション教育黎明期については、池田宏「大学におけるアニメーション教育の胎動」(『アニメーション研究』第14巻第1号、2013年、日本アニメーション学会 <https://www.jsas.net/wp/wp-content/uploads/2018/10/JJAS14.pdf> 2022年1

- 月5日閲覧)、小出正志「東京造形大学とアニメーション」(『東京造形大学アニメーション専攻領域アーカイブス』 <https://www.anizo.com/articles-zokei-and-animation> 2022年1月5日閲覧)などを参照のこと。
- 19 この間の経緯については、小出正志「日本におけるアニメーションの研究と日本アニメーション学会に関する一考察」(『東京造形大学研究報』第17巻、2016年 [https://www.zokei.ac.jp/wp-content/uploads/journal17\\_09.pdf](https://www.zokei.ac.jp/wp-content/uploads/journal17_09.pdf) 2022年1月5日閲覧)などを参照のこと。
  - 20 大学・大学院と専門教育(専門職業教育)については、天野郁夫「専門職業教育と大学院政策」(『大学財務経営研究』第1号、2004年、大学改革支援・学位授与機構 <https://rihe.hiroshima-u.ac.jp/search/attachfile/98022.pdf> 2022年1月5日閲覧)などを参照のこと。
  - 21 前出：黒羽亮一、1995年
  - 22 前出：国立教育政策研究所教育研究情報データベース
  - 23 1997年創設、主催：文化庁メディア芸術祭実行委員会[文化庁／国立新美術館] (<https://j-mediaarts.jp> 2022年1月5日閲覧)
  - 24 2001年公布 ([https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka\\_gyosei/shokan\\_horei/kihon/geijutsu\\_shinko/kihonho.html](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka_gyosei/shokan_horei/kihon/geijutsu_shinko/kihonho.html) 2022年1月5日閲覧)
  - 25 2017年公布 ([https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka\\_gyosei/shokan\\_horei/kihon/geijutsu\\_shinko/index.html](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka_gyosei/shokan_horei/kihon/geijutsu_shinko/index.html) 2022年1月5日閲覧)
  - 26 2004年公布(2015年改正・2016年4月1日施行) ([https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=416AC1000000081\\_20160401\\_427AC0000000066](https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=416AC1000000081_20160401_427AC0000000066) 2022年1月5日閲覧)
  - 27 所在地：東京都渋谷区。正式名称は「国立総合児童センター」(<http://www.kodomono-shiro.jp/index.shtml> 2022年1月5日閲覧)
  - 28 所在地：東京都目黒区三田。仮称「東京都映像文化施設」として計画され、写真のみならず映画・映像も包含する構想としてスタートした。名称が「東京都写真美術館」となった後も映像の展示、映画の上映を含む「写真・映像専門の公立美術館」(同館公式サイトでの表現)である。(<https://topmuseum.jp> 2022年1月5日閲覧)
  - 29 1992年、日本映像学会アニメーション研究会(第二次)発足。日本映像学会アニメーション研究会については、「日本映像学会活動全記録1974-1992」(『映像学』第50号、1993年、日本映像学会 [https://www.jstage.jst.go.jp/browse/eizogaku/50/0/\\_contents/-char/ja](https://www.jstage.jst.go.jp/browse/eizogaku/50/0/_contents/-char/ja) 2022年1月5日閲覧)などを参照のこと。
  - 30 日本アニメーション学会設立の経緯については、小出正志「日本におけるアニメーションの研究と日本アニメーション学会に関する一考察」(『東京造形大学研究報』第17巻、2016年 [https://www.zokei.ac.jp/wp-content/uploads/journal17\\_09.pdf](https://www.zokei.ac.jp/wp-content/uploads/journal17_09.pdf) 2022年1月5日閲覧)などを参照のこと。なお日本アニメーション学会の公式サイトは <https://www.jsas.net> 2022年1月5日閲覧
  - 31 1949年設置の内閣府の機関 (<https://www.scj.go.jp> 2022年1月5日閲覧)
  - 32 2005年の日本学術会議法改正により現在は「日本学術会議協力学術研究団体」
  - 33 浜野保樹「日本アニメーション興国論」(『中央公論』第114巻第4号、1999年、中央公論新社 <https://ndlonline.ndl.go.jp/#/detail/R300000002-I4659032-00> 2022年1月5日閲覧)
  - 34 主催：東京国際アニメフェア実行委員会[東京都／日本動画協会／ほか]、第2回以降は「東京国際アニメフェア2003」として末尾に西暦年を付した名称となる。最終開催は2013年／第11回 (<https://web.archive.org/web/20170630172424/http://www.tokyoanime.jp:80/ja/thanks/> 2022年1月5日閲覧)
  - 35 京都精華大学マンガ学部 (<https://www.kyoto-seika.ac.jp/edu/manga/> 2022年1月5日閲覧)
  - 36 大阪電気通信大学総合情報学部デジタルゲーム学科 (<https://www.osakac.ac.jp/special/gm/> 2022年1月5日閲覧)
  - 37 大阪芸術大学芸術学部キャラクター造形学科 (<https://www.osaka-geidai.ac.jp/departments/charactercreative> 2022年1月5日閲覧)
  - 38 1990年開設の武蔵野美術大学造形学部映像学科 (<https://www.musabi.ac.jp/course/undergraduate-ctsi/ias/> 2022年1月5日閲覧)など。
  - 39 2007年開設の立命館大学映像学部 (<http://www.ritsumei.ac.jp/cias/> 2022年1月5日閲覧)など。
  - 40 2011年開学の日本映画大学 (<https://www.eiga.ac.jp> 2022年1月5日閲覧)
  - 41 例えば東京工芸大学芸術学部アニメーション学科の場合など。
  - 42 美術・デザイン系大学におけるアニメーションの専門教育課程設置については、小出正志「四年制美術・デザイン系大学におけるアニメーションの専門教育課程設置に関する試案」(『アニメーション研究』第3巻第2号、2002年、日本アニメーション学会 [https://www.jsas.net/wp/wp-content/uploads/2018/10/JJAS03\\_2.pdf](https://www.jsas.net/wp/wp-content/uploads/2018/10/JJAS03_2.pdf) 2022年1月5日閲覧)などを参照のこと。
  - 43 例えば『タマグラアニメーション・シアター』(<https://www.tamabi.ac.jp/tamagraanime/> 2022年2月5日閲覧)や『東京造形大学アニメーション専攻領域アーカイブス』(<https://www.anizo.com/articles-zokei-and-animation> 2022年2月5日閲覧)など。
  - 44 「インター カレッジ アニメーション フェスティバル」については、各年度の公式ガイドブックを参照のこと。一部の記事は公式サイト (<https://icaf.info> 2022年1月5日閲覧)に再録されている。