

小出正志

Masashi KOIDE

学生アニメーションの研究(1) 学生アニメーションの40年

—東京造形大学の事例を中心に

①学生アニメーションの研究

日本でも大学・大学院におけるアニメーションの専門教育課程が開設されて十余年、各種の映画祭で高い評価を得る作品が数多く現れたこともあり、学生アニメーションに注目が集まっているが、その歴史や特質についてまとまった研究は少ない。アニメーションのサブジャンルとして捉えた場合でも、広告用アニメーションや教育用アニメーションなどと同様に未研究・未開拓の研究テーマであるといえる。

②学生アニメーションの定義

「学生アニメーション」とは特に熟した術語ではないが、通例は「学生によって制作されたアニメーション作品」を示す。「学生」とは広義には学校で学ぶ者をいうが、特に大学生を指す語でもあることもあり、通例は大学生・大学院生、専門学校生等の高等教育機関の学生を指す。なお「学生のためのアニメーション作品」とも解されるが、ここでは除く。

③学生アニメーションの特徴

制作主体が学生という非社会人・非職業人であること、主に教育課程の内で制作されることから非営利・非商業的であること、制作期間があまり長期に渡らないこと（履修年次の関係）などを特徴とするが、社会人学生の場合、自主制作（課題としての制作ではない）の場合、課題を契機として最終的には課題の枠を超える作品もあり、必ずしもこの限りではないといえる。また教員・指導者や在籍教育機関の関与の水準も一様とはいえない。

④学生アニメーションの40年

学生アニメーションの起源については今後の史的研究の成果を待たねばならないが、自主制作的なものを含めると少なくとも半世紀以上は遡ると推測される。ここでは1970年代末～80年代の組織的活性化の時代、2003年の大学学部学科・専攻開設の二つを大きなメルクマールとして1970年代末以降の学生アニメーションの40年を改めて検討する。

⑤東京造形大学

東京造形大学は2003年に造形学部デザイン学科にアニメーション専攻領域を新設し、日本における本格的な大学アニメーション教育の先鞭をつけた大学の一つであるとともに、1980年には「アニメーション」の授業科目（実習）を開設したほか、1970年代末から学生の自主制作活動

が活発で、1980年代には学生アニメーション運動に中心的な役割を果たした大学の一つでもあり、日本の学生アニメーション史における研究対象として格好の事例を提供すると考えられる。

⑥学生アニメーションの現在

2003年に3大学によってアニメーションの学科・専攻等専門教育課程が開設されて以降、一部では疑問視されてもいた大学アニメーション教育は日本の大学界・教育界、あるいはアニメーション界にすっかり定着した観がある。学科・専攻として独立していないものも含め、本格的にアニメーションを学べる一定水準以上の高等教育機関の数も30を超える勢いであり、学生アニメーション作品専門の映画祭であるインターカレッジアニメーションフェスティバル（2002年創設）の出品数も毎年200作品を超える状況が長く続いている。国内外の映画祭での学生作品の実績も堅調である。

⑦学生アニメーションの課題

一方で制作系・実技系中心で研究系・学理系の教育は著しく弱体であるといわざるを得ず、また好調と見える制作系であっても再編の影は忍び寄っている。アニメーションの学科・専攻出身の大学教員も採用され始めている中で、教育の標準化・体系化の必要性も高まり、課題は山積しているともいえる。

I. 学生アニメーションとは

A. 前提・条件

本稿には「学生アニメーションの研究(1)」と冠し「学生アニメーションの40年」というタイトル、また「東京造形大学の事例を中心に」というサブタイトルを付けている。これは今後継続して「学生アニメーション」に関する研究を進めていきたいと考えており、これはその第一段階としての研究(論文発表)ということと、それは最初から網羅的に扱うのではなく、ひとまずある限定の中で始めたいという意味であると解していただきたい。

その前提あるいは条件については以下の通りである。

1. 地域：日本国内

まず「学生アニメーション」は日本(国内)に限ったものではないといえるが、ひとまず地域的には「日本」のみを対象とする。ただし総合的な「学生アニメーション」の研究のためには「海外」のそれをも対象とすべきであり、将来的にはこの研究の対象を国内から海外へ広げる必要があることは十分に認識している。

2. 時期：1970年代後半以降

時期あるいは期間としては、事例との関係もあり、ひとまず1970年代後半以降現在の40年ほどの間を対象とした。その起源を探るなど、1970年代以前については今後の課題とすべきであると考えている。

3. 事例：東京造形大学

事例としてはこれもひとまずは「東京造形大学」とするが、いずれは他の大学や専門学校等をそれぞれ対象としたり、ある「一群の教育機関」を対象とするなどしたいと考えている。

「一群の教育機関」とは一つの教育機関単独ではなく、複数の教育機関を「群」あるいは「グループ」として考えて扱うということである。例えば「東京五美術大学(東京五美大)」と呼ばれる在京の私立美術単科大学¹群や、「インターカレッジ・アニメーション・フェスティバル(ICAF)」の「幹事校²」といわれる5～6校のアニメーションの専門教育を施す在京美術・芸術系単科大学などがそれにあたるといえる。

B. 学生アニメーションの現状——学生アニメーションへの注目

1. 日本における高等教育の拡大、映画祭等での高い評価、職業人の輩出

まず初めに「学生アニメーション」の現状について述べておきたい。日本でも大学や大学院におけるアニメーションの専門教育課程が開設されておおよそ15年が経過した³。

当初はそもそも専門学校ではない大学や大学院という高等教育機関でアニメーションを本格的に扱うという意外性・話題性から、またその後は各種の映画祭で高い評価を得る作品が数多く現れたこと、第1期生が卒業しておよそ10年を経て、広くアニメーション界、アニメーションの現場でアニメーションの学部教育課程・大学院教育課程を終えた卒業生・修了生が数多く活躍するようになり、一定の存在感を示すようになったことなどもあって、学生アニメーションに注目が集まっているといえる。

2. 未開拓の研究ジャンル・テーマの一つとしての学生アニメーションの研究

その一方で、その歴史や特質などについてまとまった研究が少ないということがいえる。アニメーションあるいはアニメーションの研究のサブジャンルとして捉えた場合でも、コマースルメッセージとして制作されたアニメーション、広告用アニメーション(CFアニメーション、アニメーションCM)や教育映画、教育番組として制作された教育用アニメーションなどと同様に、未開拓の研究対象あるいは研究テーマであると考えられる。

また世界的にかなりの数の学生アニメーション作品が作り出されていることから、量的にも重要性が増していると考えられる。重要さの割に先行研究が少ないという意味でも「学生アニメーション」の研究は重要なテーマであるといえるだろう。

C. 学生アニメーションの定義

1. 術語としての「学生アニメーション」——学生によって制作/製作されたアニメーション作品

「学生アニメーション」という言葉は比較的よく用いられているが、これまでその定義についてはあまり明確にされてきておらず、現状では慣用

語⁴として用いられていて、しかもあまり熟しているとはいえないが、一般用語ではなく成立しつつある専門用語、術語⁵の一種と考えられる。つまり「学生アニメーション」とは慣用的には頻繁に用いられているが、術語として定義が未だ確立しているとはいえないといえる。

アニメーションの研究においてこれは珍しいことではなく、例えば「アート・アニメーション」などという言葉も多用されているが、定義には十分には検討されておらず、曖昧なところが多い。「学生アニメーション」も同様であるといえる。

ここで改めて定義づけると「学生アニメーション」とは第一義的に「学生によって制作されたアニメーション作品」を示すということができる。

2. 学生の定義——大学生・大学院生、専門学校生等の高等教育機関で学ぶ立場の者(⇔生徒)

「学生」とは広義には「学校で学ぶ者」をいうが、一般的には特に大学生を指す言葉でもあることもあり⁶、通例は大学生・大学院生、専門学校生などの高等教育機関で学ぶ者を指す。広義には高等学校や中学校などで学ぶ者も入るが、社会的にはこれらは「生徒」として区別されている⁷。

ただし「学生アニメーション」から高等学校の生徒作品や各種学校生の作品、小学校の児童作品を除外すべき決定的な理由はないと考えられる。例えば映画祭の学生部門などの応募規定で明確に大学生と定めるとは限らず、また学生に相当する英語の student はイギリス英語では大学生以上を指すが、アメリカ英語では中学生以上を指すように⁸、やや広く解される傾向があり、ある程度曖昧な部分を含むものであると考えられる。

3. 「学生のためのアニメーション作品」の除外

なお「学生アニメーション」は「学生のためのアニメーション作品」とも解される可能性をはらむが、ひとまずここでは除外することとする。

D. 学生アニメーションの特徴

1. 制作主体＝学生＝非社会人・非職業人

「学生アニメーション」の特徴としていえることは、まず制作主体が学生であるということである。その場合、特に日本においては通常は非社会人・非職業人が中心となるということを意味する。ただし社会人学生、勤労学生の場合もあるので、

必ずしも学生＝非社会人・非職業人とはいえない。

2. 主に教育課程内での制作、非営利・非商業的

授業課題や卒業制作、修了制作など、主に教育課程の中で制作されることから、作品自体で経済的な利潤を得ることはなく、非営利的・非商業的であるということもいえると考えられる。

また制作期間があまり長期に渡らないということもいえるだろう。これは履修年次や授業期間の関係などによるものといえる。

さらに課題としての制作ではない学生の自主制作の場合もあり、課題を契機としてはいても最終的には課題の枠を超える作品もある。つまりひとまず課題として制作され、それは課題作品として単位取得の対象となり一旦完結するも、その後で改めてブラッシュアップしたりリメイクしたりする場合も往々にしてあるので、必ずしもこの限りではないといえる。

3. 一様ではない教員・指導者／教育機関の関与

教員・指導者や在籍教育機関の関与の水準も一様とはいえない。例えば制作経費の負担も全額が学生負担の場合もあれば、制作費の一部または全額を教育機関の授業予算等の教育経費として負担する場合もある。

また消耗品費など、直接的な経費を学生が負担したとしても、教育機関の持つパーソナルコンピュータやカメラなどの機器・備品や撮影スタジオ、録音スタジオなどの設備を利用した場合の間接的な経費は、通常は在籍学生に請求することはない。ただしこれらも学生の学納金、授業料等で賄われている部分があることを考えると制作経費の問題は単純には判断し難いと考えられる。

E. 学生アニメーションの二つの種類・潮流

「学生アニメーション」は制作者の立場から教育機関との関わりが深いといえるが、一方で学生という立場であっても教育機関との関わりがない、あるいはその関わりが少ないものもあり、これらのことから「学生アニメーション」には二つの種類、二つの流れがあると考えられる。

1. 自主制作——学生自らが主体的に製作および制作を行うもの

一つは「学生自らが主体的に製作および制作を行うもの」で、いわゆる「自主制作」である。これ

には「個人制作」と複数の学生が関わる「集団制作」があり、また学生がサークルや学生作家団体などに属して制作するか、少なくともその契機とするかによって、純然たる「個人制作」と「団体制作」があると考えられる。

2. 機関内制作——教育機関などの内部で単位取得・学位取得等の契機による制作
 一方で「教育機関などの内部で単位取得・学位取得等の契機による制作」がある。ここではひとまず「機関内制作」と称することにしておく。これにも「個人制作」と「集団制作」があるといえる。

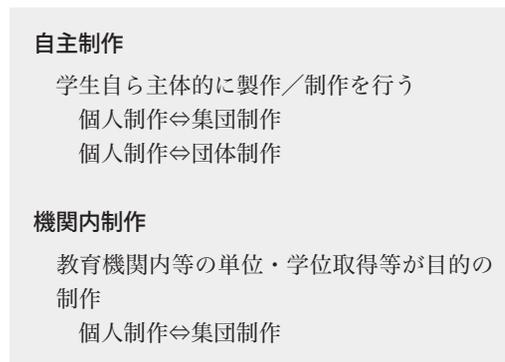


図1

II. 学生アニメーションの歴史

A. エポック①

前述の通り、研究が十分ではなく現状では「学生アニメーション」の歴史についてはその起源についてなど、今後の「学生アニメーション」そのものの研究に加え、アニメーションの史的研究に期待しなければならないといえる。

著しく限られた範囲でのヒアリングやパーソナルコミュニケーションによる、まだ本格的には調査といえるような段階ではない調査、予備調査のようなものによれば、自主制作的なものを含めると少なくとも半世紀以上は遡ると推測される。

ただし「実験映画」の分野においても、日本においては一般には戦後アメリカ実験映画の影響によって1950～1960年代にかけて始まったとされることもあるが⁹、実際には、あるいは見方を変えるならば戦前に遡り、実験映画に関する文献すら日本で刊行されていることを考えれば¹⁰、また現在の一般的な価値観や目的意識では制作は発表の

ため、あるいは制作の次の段階として発表は自明のように考えられるが、戦前の個人映画、実験映画のように公に発表すること自体があまり考えられていないという場合もあり、発表されなかった、あるいは記録に残らなかった「学生アニメーション」の存在は十分に考えられる。

ここでは1970年代末～80年代の組織的活性化の時代、2003年の大学学部学科・専攻開設の二つを大きなメルクマールとして1970年代末以降の学生アニメーションの40年を改めて検討したいと思うが、「学生アニメーション」の歴史のエポック、「ある特色に彩られた一つの時代」をここではひとまず1970年代以前、1980年代以降、1990年代以降、2000年代以降に区分することにしたい。これは一つの提案でもある。

またひとまずそれぞれ1970年代以前を「前史」、1980年代以降を「黎明期」、1990年代以降を「草創期」、2000年代以降を「初期」とするが、もちろんこれは今後の調査や研究の進展によって変わり得るものと考えられる。

前 史	～1970年代	自主的・散発的
黎明期	1980年代～	自主的・模索的
草創期	1990年代～	組織的・試行的
初 期	2000年代～	組織的・本格的

図2

B. エポック②

一方で「学生アニメーション」が教育機関との関わりが大きいことを考えるなら、アニメーションあるいは「学生アニメーション」と教育機関の関わり、教育機関のアニメーションの扱いに注目してエポックを考えるということも必要かも知れない。

その歴史は大きく4期に分けることができると考えられる。まず1960年代以降、東京デザイナー学院等の専門学校でアニメーションの専門教育が本格的に始まった後の時期。この時期のアニメーション教育は専門学校中心で、大学の組織的な参入はない。映画・映像の組織的教育は既に始まっているため、映画・映像の授業課題や卒業制作としてのアニメーション作品制作はあり得るが¹¹、機関内制作の学生アニメーションの多くは専門学校生によるもののみということになる。

1970年代以降、日本大学芸術学部等にアニメーションに関する専門的な授業科目が開設された後の時期。アニメーションの学科・専攻のように体系的なアニメーションの専門教育は望めないが、それでも大学に正規のアニメーションの授業科目が置かれたことの意味は大きい。実技系科目の場合は授業課題としてのアニメーション作品の制作もあり、機関制作の学生アニメーションは大学に広がったといえる。

1990年代以降、大学・大学院でアニメーションの専門学科・専攻開設の動きが見られるようになるが、直には具体化することはなかった。ただし科目数の増加や兼任教員（非常勤教員）であるとしても教員の複数化など、量的・質的な向上は見られ、後の学科・専攻の具体化に一定の影響や寄与があったと思われる。

2000年代以降は大学や大学院におけるアニメーションの学科・専攻等が開設される時期である。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、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（通信制）の3大学、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（修士課程）などがその代表的事例であるといえることができる。

1960年代以降：専門学校中心 東京デザイナー学院等
1970年代以降：大学に授業科目開設 日本大学等
1990年代以降：大学・大学院で開設の動き
2000年代以降：大学・大学院で開設が具体化 東京工芸大学・東京造形大学等

図3

III. 大学アニメーション教育の現在

A. 学科・専攻等

先に述べた通り、2003年に東京工芸大学芸術学部アニメーション学科の「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の「専攻」、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（通信制）の「コース」

という3つの大学によってアニメーションの学科・専攻等専門教育課程が開設された。2003年は「アニメーション大学教育元年」ともいうべき期を画す年となり、それ以来満15年が経過した。

この間、学部の学科を持つ大学も増え、2006年に西日本初のアニメーション学科として京都精華大学マンガ学部アニメーション学科が開設された。2008年には国立大学である東京芸術大学大学院映像研究科にもアニメーション専攻が開かれるに至っている。

2003年当時、一部では疑問視されてもいた大学アニメーション教育は、日本の大学界や教育界、あるいはアニメーション界にすっかり定着した観がある。例えば東京造形大学では全学で10ある専攻の内、志願者の数では上位3専攻の内の一つとなっている。一頃と異なり、進学相談会などでの親や高校教員の反応も特別なものはなくなり、既存の他の専攻とあまり変わりはない。

B. 周辺領域

アニメーションの周辺領域としては映画・映像、漫画、ゲーム、キャラクターデザインなどが考えられるが、アニメーションの学科・専攻同様の周辺領域の学科開設の動きは以下の通りである。

日本の大学における映画教育の始まりは比較的古く、日本大学芸術学部映画学科の前身の開設は1929年である。その後長らく映画・映像系の学科は開設されなかったが、東京造形大学の写真専攻が映像専攻と改称された同じ1971年に、大阪芸術大学芸術学部映像計画学科が開設された。同学科は1986年に映像学科と改称された¹²。

漫画については2000年に京都精華大学芸術学部開設されたマンガ学科が日本初となるが、その前身は1973年に開設された京都精華短期大学美術科マンガクラス、1979年開学の京都精華大学に開設された美術学部デザイン学科のマンガ専門分野である。同マンガ学科は2006年にマンガ学部へ改組された¹³。

ゲームでは2003年開設の大阪電気通信大学総合情報学部デジタルゲーム学科¹⁴、2010年開設の東京工芸大学芸術学部ゲーム学科がある。

そのほか漫画やアニメーション、ゲームなどをキャラクター造形の視点から扱う大阪芸術大学芸術学部キャラクター造形学科¹⁵が2005年に開設されている。

IV. 東京造形大学

A. なぜ東京造形大学か——主観的理由と客観的理由

なぜ事例として「東京造形大学」を取りあげるのかという理由であるが、当事者として東京造形大学に関わりがあり、事情に通じ資料も入手しやすい。これを主観的な理由とすれば、客観的な理由としては、一つ目として、東京造形大学は2003年に造形学部デザイン学科にアニメーション専攻領域を新設し、日本における本格的な大学アニメーション教育に先鞭をつけた大学の一つであるということ、二つ目としては、比較的早期の1980年に「アニメーション」という名称の授業科目(実習)を開設したこと、三つ目としては、1970年代末から学生の自主制作活動が活発で、1980年代には学生アニメーション運動に中心的な役割を果たした大学の一つでもあるということがいえる。四つ目としては専攻以前の大学第1期生の時代からアニメーション界に少なからず優れた人材を輩出していることも付け加えることができるだろう。その意味で日本の学生アニメーション史における研究対象として格好の事例を提供すると考えられる。

- ①初の学科・専攻の一つ (2003年)
- ②最初期の授業科目の一つ (1980年)
- ③学生アニメーション運動 (1980年代)
- ④プレ専攻時代の卒業生の活躍

図4

B. アニメーション界で活躍するプレ専攻時代の卒業生

アニメーション界で活躍するアニメーションの専攻が開設される以前の主な東京造形大学卒業生は以下の通り。

1. 大河原 邦男(おおかわら くにお)

東京造形大学造形学部デザイン学科テキスタイルデザイン専攻1970年卒業(第1期生)。

アニメーション作品における日本初の専門メカニックデザイナー。

主な作品は『科学忍者隊ガッチャマン』(1972-74

年)、『タイムボカン』(1975-76年)、『機動戦士ガンダム』(1979-80年)ほか。

2. 貞本 義行(さだもと よしゆき)

東京造形大学造形学部美術学科美術学科絵画専攻1984年卒業(第15期生)。

現代日本を代表するアニメーター、キャラクターデザイナーのひとり。漫画家、イラストレーターでもある。

主な作品は『王立宇宙軍 オネアミスの翼』(1987年)、『ふしぎの海のナディア』(1990-91年)、『新世紀エヴァンゲリオン』(1995-96年)ほか。

3. 山村 浩二(やまむら こうじ)

東京造形大学造形学部美術学科美術I類(絵画)1987年卒業(第18期生)。

現代日本を代表するアニメーション作家のひとり。絵本作家、イラストレーターでもある。

主な作品は『頭山』(2002年)、『カフカ 田舎医者』(2007年)ほか。

C. 東京造形大学の創業者と沿革

東京造形大学の創業者はデザイナー、ジャーナリスト、教育者の故・桑澤洋子(1910-1977)¹⁶であり、デザインの総合的な基礎教育と専門教育のための専門学校、「桑沢デザイン研究所」の設立は1954年である。桑沢デザイン研究所は“日本のパウハウス”とも称される日本のデザイン教育のパイオニアである。

桑澤洋子は1957年に学校法人桑沢学園を設立し、より高度な造形教育を追求する場として1966年に東京造形大学を設立した。2010年には桑澤洋子生誕100年を迎え、2016年には東京造形大学が創立50周年を迎え、それぞれ記念事業が行われた。

本稿では、東京造形大学の沿革については割愛する¹⁷。

D. 造形大学・デザイン大学

東京造形大学は日本で最初に「造形」という言葉を冠した大学で、創立時からデザイン学科を持つ大学である。設置申請時には「デザイン」を大学名に入れる計画もあったが、当時の文部省の方針からカタカナの大学名は認められず¹⁸、デザインや美術を「造形」という視点・理念で総合的に捉えた教育・研究を行う「造形大学」として開設された¹⁹。

V. 東京造形大学のアニメーション教育

A. 沿革①

東京造形大学のアニメーション教育の流れを簡単に辿ると、1970年代にいち早く大学の専攻名として「映像」を名乗り²⁰、1990年代には他の美術系大学に先駆けて情報デザイン系の専攻を開設する²¹など、周辺領域でも先駆的な試みを続けていたことが大きく影響していると考えられる。実際、後のアニメーション専攻の新設は1990年代の情報デザイン系専攻の再編と深く関わる。

1966年：創立
 1971年：映像専攻開設(写真専攻改称)
 1980年：アニメーションの実技選択科目開設
 1991年：情報デザイン系専攻開設
 1992年：アニメーションの実技選択科目本格化

図5

B. 沿革②

東京造形大学のアニメーション専攻領域は2001年には実質的に新設は可能であったが、学内の学科・専攻再編に合わせて、2003年の開設となった。

このことは日本最初の本格的な大学におけるアニメーションの専門教育課程となる機会を逸したともいえるが、結果的に他の2大学と同時開設となったことで、社会的な影響・印象はより高まったといえる。

2000年：再編プロジェクト設置
 日本映像学会第39回大会開催
 2001年：前身コース再編、専任教員着任
 2002年：ICAF創設
 2002年：日本アニメーション学会第5回大会開催
 2003年：アニメーション専攻領域開設
 2007年：第1期生卒業
 2018年：専攻開設15周年

図6

C. アニメーション専攻領域開設前の基本構想における基本的な条件

東京造形大学のアニメーション専攻領域開設前の基本構想における開設のための基本的な条件としては、当初以下の点が重要であると考えられた²²。

①アニメーションが領域横断的な表現であること

から、美術、デザイン、映像、情報・メディアなどに関する「広範なインフラの必要性」と基本的造形力、動画対応の造形力など、「一定水準以上の資質の必要性」

②アニメーションが構造的な高い表現であることから、造形力、メディア操作力、構合力、構想力、その他の「複合的な総合的学習の必要性」

D. カリキュラムの基本設計

カリキュラムの基本設計としては、1年次に「アニメーションの基本原則と技術の修得」と「アニメーションの基本知識と認識の獲得」を目指し、2年次に「動きの問題の研究・制作」、「作品の演出や構成の学習」、「専門的・総合的能力の獲得」を目指すこととした。

3年次には「各自に適合した技法や手法、表現形式の獲得」、「自律した作家として一定水準の作品を完成させる能力の獲得」、4年次では「全国レベルの学生作品コンペティションへの出品が可能なレベルの作品の制作」、「実社会での実践活動に対応できる能力の養成」といったことが目ざされた。

	共通科目 (必修) 4単位	基礎科目 (選択) 12単位	選択科目 4単位	研究指標科目 (必修) 16単位	卒業研究 6単位
1年	—	概論 基礎演習 ↓	—	—	—
2年	理論 ↓	歴史 ↓	演習 ↓	演習 ↓	—
3年	↓	↓	↓	↓	—
4年	↓	↓	↓	↓	卒業研究

その他：総合科目、演習科目、ゼミナール

図7 履修概念図

E. アドミッション・ポリシー

基本的には作家・クリエイター養成を中心におくため、その志望者が本専攻領域の中心的な志願者(受験者)・入学者となる。

作り手となるために一定水準以上の造形力を求めるため、その基礎力を問う実技試験(一般入学試験の場合)、あるいはポートフォリオ(作品)による審査(推薦や編入などの特別入学試験の場合)を課すことになる。

このためどうしても研究者・評論家志向と両立

させることが難しい。一方で少なくとも東京造形大学の場合、同じ実技系でも映画・映像系に比べると研究志向が少ない²³。これは同じ映像系とされても映画・映像(実写)とアニメーションの特質に由来する現象なのか、いずれにしても今後の検証を待つ必要がある。

F. カリキュラム・ポリシー

作家・クリエイター養成を基本とするため、実習・実技系演習主体の教育が中心となる。

前述の通り要求される一定水準以上の造形力を培うとともに、ある意味で特殊な表現でもありアニメーションを学ぶために専門特化した教育内容の必要性、また領域横断的・総合的な教育内容の必要性がある。

G. ディプロマ・ポリシー

卒業後の進路として想定されたのは、

- ① アニメーション作家、アニメーション監督・演出家、アニメーション作画監督、アニメーターなどのアニメーションクリエイター、
 - ② CG作家・CG監督・CGデザイナーなどのCGクリエイター、マルチメディアクリエイター、ウェブデザイナー、モーションタイポグラファー、
 - ③ ゲームクリエイター、キャラクターデザイナー、
 - ④ その他アーティストやデザイナー、クリエイター一般、
 - ⑤ 研究者、評論家、ジャーナリストなどである。
- 実際多くがアニメーション業界、CG業界、映像業界、ゲーム業界、デザイン業界などのクリエイティブ職として就職している。

VI. 学生アニメーションの課題

A. 総合展望

「学生アニメーション」は狭義には冒頭で定義づけたように「学生によって制作されたアニメーション作品」といえるが、広義に捉えた場合は実技系であっても教育体系としては一般に理論や歴史の教育を含むため、研究系・学理系の教育とも深い関係にあるといえ、場合によっては周辺領域・関連領域として位置付けられるとも考えられる。

そのように考えると、教育という視点では制作系・実技系中心で研究系・学理系の教育は著しく

弱体であるといわざるを得ない。

また好調と見える制作系であっても再編の影は忍び寄っているといえる。アニメーションの学科・専攻出身の大学教員も採用され始めている中で²⁴、教育の標準化・体系化の必要性も高まり、課題は山積しているともいえる。

B. 現状

学生アニメーションを取り巻く大学アニメーション教育の現状をまとめると、学科・専攻レベルの規模を持つようになってきているが、その基本は実技・実作系で、実習・実技系演習主体の教育を施していて、作家・クリエイター養成が基本であるといえる。

教員も専任・兼任(非常勤)を問わず、実務家教員・作家教員が中心となっている。例えば東京工芸大学のアニメーション学科では10名ほどの専任・特任教員の内、講義系は2名、東京造形大学のアニメーション専攻領域では5名の専任・特任教員の内、講義系としては1名(ただし一部実技系の授業も担当)となっており、他大学の事例も含め概ね1～2割程度と考えられる。

一方で実技系とはいえ、いずれの大学でも学科・専攻レベルとなると理論・歴史等の講義科目の充実が見られる。事例とした東京造形大学でも教育課程の時期によっても若干異なるが、10教科目程度に及んでいる。

また学科規模となると講義系教員の専任化が促進されるといえ、東京工芸大学に続いた京都精華大学でもアニメーション学科で講義系教員の専任化が起きた。

実技系であっても専門学校とは異なり講義系の科目、理論や歴史の教育が重視されるのは一つには大学アニメーション教育の大学教育への整合化という側面が指摘できる。戦後の日本においては美術系や芸術系であっても一般の学問分野と同様の大学制度の枠組の中に位置付けられ、一般大学・総合大学に比べれば専門科目・実技科目に重きを置くといえるが、大学の枠組にある以上は理論や歴史の科目、一般科目を著しく軽く扱うことはできない。

総じて作家・クリエイター養成に関する教育の体系化・組織化が進むのに対し、少なくとも実技系の大学の中では研究者養成は動き始めたばかりといっても過言ではない。

C. 実技・創作中心

アニメーション表現はテレビや映画などのフォーマットの限定されたいわゆる商業アニメーション作品に限らず、本来はかなり幅の広い表現形式であるが、現状では日本の大学アニメーション教育では狭義のアニメーション教育を目指さざるを得ないところがある。

それはアニメーションに対する社会的イメージが前述のいわゆる商業アニメーション作品に集約されているからである。このため教育機関と教育に対する期待や要請といったものに大きく影響を与えると考えられる。

一方でアニメーションの学科・専攻が実技系のそれ故に主として美術大学(美大)に置かれ、そのため美大の制度性などにも大きく影響を受けるということも指摘できるだろう。

その結果、二つの方向性、つまり商業アニメーションに関わる職能教育と作家教育、あるいは美大の制度性への整合という二つの方向性が大学、特に美大アニメーション教育には立ち現れることになる。いずれかを撰ぶ大学もあれば、両者を総合する、あるいは折り合いをつけるような大学もある。

後者の典型例は東京芸術大学大学院映像研究科アニメーション専攻であるが、だからといって卒業生(修了生)が全く商業アニメーションプロダクションに就職しないかといえばそうではない。

事例とした東京造形大学は二兎を追うタイプといえるかも知れないが、進路は圧倒的にアニメーションやCG、映像の制作会社が多くなる。この点は同じ美大の中でもファインアート系よりはデザイン系に近いかも知れない。いずれも一定規模の産業界が形成されている、あるいは“表現の産業化”がなされていることが大きい。

D. 映像表現・映像作品基本

このような中で新たな展開を図ることの困難さは常につきまとう。

商業アニメーションにしろ、作家アニメーションにしろ、いずれにしても「アニメーション・アート」の枠組の中にある。一方でアニメーションの多様性や時代の中での新たな展開を考えるならば、「アニメーション・デザイン」ともいうべき新たな領域の追求は急がれているといえるだろう。

また一般に、あるいはこれまでアニメーションは映像表現や映像作品として制作されてきたが、

メディアの多様化、テクノロジーの発展から、やはり非映像表現あるいは非映像作品としてのアニメーションをも視野に入れる必要が生じてきているといえるだろう。

E. 保守性と領域の認知と確保

アニメーションの持つイメージとしての先端性や新奇性を見せつつも、既存の制度、枠組から必ずしも自由ではないアニメーションであるが、その中で先進性や革新性をどう主張し、それにどう説得力を持たせるかが大きな課題である。

F. 課題

学生アニメーション、特に美大アニメーションにおける三つの大きな課題とは、一つには作家教育と職能教育の問題であり、それは美大アニメーション教育が作家養成か職能養成か、あるいは創作志向か実務志向か、何れに向うべきか、あるいは両者の折り合いをどうつけるかということである。

二番目としては美大教育との整合化であり、特にどの領域に属すかという問題がある。大きく分けて「美術」か「デザイン」か「映像」または「映像メディア表現」か、あるいは独自の領域を形成するものであるかどうかということである。

最後に進路の開拓の問題がある。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。

註

- 1 単科大学(たんだいがく):小規模かつ単一の学問領域を教育・研究する大学の日本における呼称。←総合大学(そうごうだいがく):大規模かつ広範囲な学問領域について教育・研究する大学の日本における呼称。
- 2 現在の幹事校は多摩美術大学、東京芸術大学大学院、東京工芸大学、東京造形大学、武蔵野美術大学の5大学。「インターカレッジ・アニメーション・フェスティバル(略称 ICAF)とは」 URL: http://www.icaf.info/icaf_index/introduction (参照日:2019.3.1)
- 3 学部は東京工芸大学芸術学部アニメーション学科などが2003年に開設されて2018年4月で満15周年を迎えた。「東京工芸大学について/大学の歴史」 URL: <https://www.t-kougei.ac.jp/guide/history/> (参照日:2019.3.1) 大学院(修士課程)は東京芸術大学大学院映像研究科アニメーション専攻が2008年に開設されて同じく満10周年を迎えた。「東京芸術大学大学院映像研究科アニメーション専攻」 URL: https://www.geidai.ac.jp/department/gs_fm/animation (参照日:2019.3.1)
- 4 学術用語や官庁用語など、ある限られた社会集団で習慣的によく使われる用語や言いまわし。通用語。
- 5 学問技術などの分野で、特に定義され限定されて用いられる

- 語。専門語。学術語。テクニカル・ターム。
- 6 学校で学ぶ者。特に大学生をいう。
 - 7 小学校の児童、大学の学生に対し、中学校と高等学校で教育を受ける者。
 - 8 「student n. 1 (一般に学校・専門学校・大学などの)学生, 生徒《英》では通例, 大学生のみに適用され,《米》では小学生, 中学生, 高校生にも用いる); 研究生 (2 以下略)」『小学館ランダムハウス英和大辞典第2版』(小学館、1994年)
 - 9 「日本では、50年代に始まる松本俊夫らの前衛的な記録映画や、フィルム・アンデパンダン、日大映研の運動を先駆としながら、60年代後半の草月アートセンターによるアンダーグラウンド映画の紹介によって、その運動が国内に広められた。」
「Artwords (アートワード) / 実験映画 (著者: 西川智也 + 阪本裕文)」 URL: <http://artscape.jp/artword/index.php/実験映画> (参照日: 2019.3.1)
 - 10 日本国内の実験映画の歴史については、松本俊夫「日本実験映画素描」(『映画の実験』イメージ・フォーラム、1978年)、西村智弘「日本実験映像史」(『あいだ』2004年3月号～2006年3月号、あいだの会)などを参照のこと。
 - 11 岡本忠成『かがみ』1960年(日本大学芸術学部映画学科卒業制作)など。
 - 12 「大阪芸術大学/大学案内/本学の歩み」 URL: <http://www.osaka-geidai.ac.jp/geidai/guide/history.html> (参照日: 2019.3.1)
 - 13 「京都精華大学/大学概要/沿革」 URL: <http://www.kyoto-seika.ac.jp/about/history/> (参照日: 2019.3.1)
 - 14 大阪電気通信大学/大学紹介/大学概要/沿革」 URL: <https://www.osakac.ac.jp/about/overview/history/> (参照日: 2019.3.1)
 - 15 「大阪芸術大学/大学案内/本学の歩み」 URL: <http://www.osaka-geidai.ac.jp/geidai/guide/history.html> (参照日: 2019.3.1)
 - 16 「大学について/創立者 桑澤洋子」 URL: <https://www.zokei.ac.jp/university/founder/> (参照日: 2019.3.1)
 - 17 「大学について/沿革」 URL: <https://www.zokei.ac.jp/university/history/> (参照日: 2019.3.1)
 - 18 東京造形大学史料(未公開)
 - 19 「大学について/建学の精神と本学の使命」 URL: <https://www.zokei.ac.jp/university/identity/> (参照日: 2019.3.1)
 - 20 1971年、東京造形大学造形学部デザイン学科写真専攻を映像専攻と改称。『東京造形大学の十年』東京造形大学、1977年
1971年、大阪芸術大学芸術学部映像計画学科設置。URL <http://www.osaka-geidai.ac.jp/geidai/guide/history.html> (参照日: 2019.3.1)
 - 21 1992年、東京造形大学造形学部デザイン学科造形計画専攻開設。「大学について/沿革」 <https://www.zokei.ac.jp/university/history/> (参照日: 2019.3.1)
 - 22 東京造形大学メディア造形専攻再編プロジェクト会議資料(未公開)
 - 23 東京造形大学のアニメーション専攻領域卒業生の「卒業研究」の内、「論文」は第1期生の2006年度から第12期生の2017年度までの12年間でわずか3編である。
 - 24 吉備国際大学アニメーション文化学部アニメーション文化学科キム・イエオン助教(2011年東京工芸大学芸術学部アニメーション学科卒業、2014年東京芸術大学大学院映像研究科アニメーション専攻修了)など。URL: https://researchmap.jp/yewon_kim/ (参照日: 2019.3.1)