

小出正志

Masashi KOIDE

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

a consideration of animation studies in Japan and the Japan Society for Animation Studies

本論は日本におけるアニメーションの研究とその教育が本格的に始まった1990年代から2000年代初頭以降現在に至るまで、日本のアニメーションの研究における様々な問題の内、主として日本アニメーション学会 (Japan Society for Animation Studies、1998年創立) について考察するものである。それは「日本におけるアニメーションの研究と教育に関する研究」として、その草創期から現在までの総括および可能な限りの記録や資料の整理に基づいて諸問題の考察を行うという比較的大きな研究の一部となる。まず創立から数年程度は遡ることができる日本アニメーション学会の前史から創設時、そして創設の後から2003年の日本学術会議登録までのいわゆる草創期の主な動きや成果などを概観し、現在の学会組織や制度等の有り様の背景を探り、主に日本アニメーション学会が何故どのようにできあがって行ったかなどを明らかにする。そして日本におけるアニメーションの研究と学術研究における三つの世代の特質を検討し、日本アニメーション学会創設に至る背景を社会的 (外在的) なものと内在的なものから考察する。特に内在的背景を「スタディーズか学かの問題」と「細分化か統合化かの問題」の両面から考える。次いで学・研究者のみならず批評家・作家・実務家・教育者などを含む職能横断的で、映画・映像学や文学・心理学・歴史学・工学などを跨ぐ領域横断的な日本アニメーション学会の会員構成とその特徴から、日本アニメーション学会の持つ長所・短所、およびその問題点を検討する。一方で日本におけるアニメーションの高等教育の興起と日本アニメーション学会の関係、さらに実技・実学志向の強い日本のアニメーションの高等教育の現状とアニメーションの研究から見たその課題についても考える。最後に創立17年を経た日本アニメーション学会の現状との課題を、学会創設時に策定された活動方針と照らして考察を進めるものである。

0. はじめに

本研究「日本におけるアニメーションの研究と教育に関する研究」は全体計画としては日本におけるアニメーションに関する研究と同じく日本におけるアニメーションに関わる教育について、その草創期から現在までを総括し、可能な限り記録を整理し、その諸問題について考察するものである。比較的歴史の浅い分野とはいえ、その量は必ずしも少なくはないため、可能なところから部分的に取り組むこととした。本来は通時的に草創期から時系列に従って検討を進めるべきかも知れないが、便宜的に幾つかのサブジャンルを設定し、順次整理と考察を進めていきたい。

最終的には「Ⅰ. アニメーションの研究」、「Ⅱ. アニメーションの教育」の二部構成で、Ⅰ部は「A. 学会編」、同じく「B. 一般編」、Ⅱ部は「A. 大学・大学院編」、同じく「B. 専門学校・各種学校編」、同じく「C. 初等中等教育・生涯学習編」を予定している。内、学会編は「①日本アニメーション学会」、「②日本映像学会」、「③その他学会編（海外を含む）」の三部構成となる予定である。

本稿「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」は日本におけるアニメーションの研究と教育が本格的に始まった1990年代から2000年代にかけて以降、今日に至るまでの歴史を振り返り、日本におけるアニメーションの学術研究本格化四半世紀、大学アニメーション教育創始13年を経た現時点で、創立満17年を迎えた日本アニメーション学会の総括を試みるものであり、先に示した「Ⅰ. アニメーションの研究 A. 学会編 ①日本アニメーション学会」の準備稿にあたる。

筆者は学会創立以前の準備段階、その後の草創期から現在に至る18年間に渡り、運営の中枢に関わった言わば当事者であり、その意味では日本アニメーション学会を対象化・客観化し難い立場であるともいえる。しかし学会創設以降、役員・一般会員、会員・非会員を問わず発言や論述は散見されるものの誤解も多く、またこれまで創設に関わった当事者の証言的な論述や考察はごく少ない¹。さらに近年は説明や証言を求められる機会も増え、その意味では現時点で本稿を書き記すに値すると考えた。

以下に筆者の日本アニメーション学会との関わりを簡単に記しておく。

日本アニメーション学会の創設メンバーの多くが最初に参集した1992年の日本映像学会 (Japan Society of Image Art and Sciences) アニメーション研究会 (Animation Study、第二次)の再発足を呼掛け、学会理事会に申請し、発足以後その運営に事務局担当として携わった。そして1998年4月の「日本アニメーション学会設立準備会」発足以前から学会設立準備に参画する。初代大山正会長 (在任1998-2004)時代に事務局長と機関誌編集副委員長を務め、第二代横田正夫会長 (在任2004-2012)時代は副会長と事務局長を兼務し、2012年から会長(第三代)を務めている。

1. 日本アニメーション学会の概要

日本アニメーション学会 (The Japan Society for Animation Studies)は1998年7月に約80名の発起人によって「こどもの城」²を会場として、第1回総会(設立総会)が開催され、正式に発足した。日本最初の、設立当時もまた現在においても日本で唯一の、アニメーション領域における学術研究団体である。

1999年7月に機関誌『アニメーション研究 (*The Japanese Journal of Animation Studies*)』³が創刊された。2008年3月には通巻第10号(第9巻第1号)を発行し、1999年以降現在まで定期的な逐次刊行(年1回ないし2回)が継続・維持されている。2015年9月には第17巻第1号(通巻第20号)が刊行された。

機関誌創刊と機を同じくして1999年7月に東京都写真美術館を会場として、第1回大会(年次研究発表集会)が開催された。同時に第2回総会を開催した。以後通常総会は大会会期中に併催している。その後、2000年に同じく東京都写真美術館で第2回大会を開催し、2001年には初めて会員所属の大学を開催校として、武蔵野美術大学を会場に第3回大会を開催した。以後、会員の所属大学を会場としての開催が続いている。大会は2008年6月に関西学院大学で開催された大会で第10回を数え、毎年開催が継続・維持されている。2015年6月には単独開催としては初の国立大学での開催となる第17大会が横浜国立大学で開催された。⁴

2000年5月には第1回理事選挙を実施した。以後、2年毎に選挙を実施し、現在9期目の理事会

となっている。2003年7月には日本学術会議 (Science Council of Japan) の登録学術研究団体 (第19期) に認定され、学術研究団体として社会的に認知された (現在は制度変更のため日本学術会議協力学術研究団体⁵)。

2008年7月には日本大学文理学部を会場として学会創立10周年記念式を開催した。

会員構成は多岐に渡り、職能横断的な学会であり、領域横断的な学会でもある。初代会長は心理学者 (実験心理学) の大山正 (Ph. D)⁶、第二代会長は心理学者 (臨床心理学) でアニメーション研究者でもある横田正夫 (M. D.、Ph. D)⁷である。会員数は2015年6月13日の第18回通常総会開催時で正会員は225名となっている。

2. 日本アニメーション学会前史

a. 日本映像学会アニメーション研究会 (第2次)

日本アニメーション学会の公式的な前史は1998年4月1日に「日本アニメーション学会設立準備会」が発足したことに始まり、7月25日の設立総会までの4ヶ月足らずの間ということになるが、非公式な歴史、あるいは背景や状況といったことも含めるとさらに数年以上、遡ることができる。

日本アニメーション学会創設とそれに至る前身的な集団が形成された契機の中核となったのは元・東京芸術大学教授の故・内山昭太郎と元・東映動画 (現・東映アニメーション) 監督で、東京工芸大学教授、宝塚造形芸術大学 (現・宝塚大学) 教授を歴任した池田宏と筆者 (当時・東京造形大学専任講師) である。筆者は1988年に東京造形大学に着任して3年ほど経た頃から、日本におけるアニメーション学術研究を活性化すべく所属していた日本映像学会に大学の恩師にあたる東京造形大学教授 (当時、現・名誉教授) で長年に渡り日本映像学会の理事を務め、後に日本映像学会会長を務めることになる波多野哲朗を通じ、学会理事会に当時「休会状態」だった日本映像学会アニメーション研究会の再発足を願い出た。

日本映像学会アニメーション研究会 (第1次) は学会設立の翌1975年8月に東映動画監督だった故・薮下泰司、故・内山昭太郎、池田宏らが発足させていたが、数回の会合の後に自然休会となっていた⁸。筆者の願い出に応じ、理事会での審議の結果、理事の中でアニメーションの専門家であ

る内山昭太郎が筆者と面接し確認と協議を行うことになり、1991年12月の面談の後、両者が呼び掛けた数人で1992年1月に準備会合を持ち、直後の理事会への報告・承認により、日本映像学会アニメーション研究会 (第2次)⁹が正式にスタートした。以後、数年に渡り主として当時池田宏が勤めていた任天堂の在京施設¹⁰を会場に、定例研究会を重ね、研究会の発表の中から多くの学会発表が生まれ、幾つかは論文にまとめられた。この研究会に集まった者の多くが、後に日本アニメーション学会の創設に中心的役割を果たすことになる。2003年に3大学に日本初の「アニメーション」をその名称に冠する学科・専攻・コースが設置されるが、その内、在京2大学 (東京工芸大学、東京造形大学) における学科・専攻創設にも中心的な役割を果たして行くことになる。

ここで注意しておかなければならないのは、日本アニメーション学会の前身が日本映像学会アニメーション研究会 (第2次) ではないことである。日本アニメーション学会は日本映像学会から分派・分離独立する形で発足したわけではなく、全く別個の自律した組織である。日本アニメーション学会設立の後も日本映像学会アニメーション研究会 (第2次) は継続され、現在に至っている。誤解されやすいのは上記の通り、その中核メンバーが重なっていることにある。

実際は日本映像学会アニメーション研究会に属していても日本アニメーション学会には参加を見送る、あるいは日本映像学会アニメーション研究会参加の呼び掛けには応じなかったが、日本アニメーション学会には参加するという事例が多数あった。この事実は映画学・映像学を基盤としたアニメーション研究と特にそれを前提としない一般的な、あるいは領域横断的なアニメーション研究の差異を改めて再認識させた。また一研究部会という既存の学会の下部組織と独立した学会との社会的な位置付けや存在感といったことをも強く再認識させる現象であった。

とはいえ誤解は根強く、日本アニメーション学会設立の際は日本映像学会の一部の役員や会員からは分派活動と見なされ大きな反発を受け、十年を経てもそれが必ずしも和らいでいるとはいえない状況が続いた。

b. 日本アニメーション学会設立準備会

日本映像学会アニメーション研究会 (第2次) の

活動は比較的順調に推移し、日本映像学会におけるアニメーション関連の研究発表も、かつてはせいぜい1大会1～2発表程度だったものが、毎回数回の発表が行われるなど増加した。ピークが訪れ、日本映像学会大会の一つの分科会場の発表の殆どをアニメーション関連が占めるのは日本アニメーション学会設立後、数年を経た2006年6月に関西学院大学で開かれた日本映像学会第32回大会¹¹ではあるが、学会設立以前でも研究会発足とその前に比べると目に見えて発表が増えたことは確かである。

1992年以降、日本映像学会アニメーション研究会(第二次)の定例研究会は1～2ヶ月に1回程度行われ、日本アニメーション学会設立の頃までに50回の定例研究会を数えた。この間、会報や研究誌の刊行などや国立総合児童センターこどもの城の「現代アニメーション講座」ほか美術館等の展覧会・講演会・シンポジウムなどへの企画協力・講師派遣協力など、対社会的な活動も活発に行い、一学会内の研究部会としてはかなり充実した活動を継続したといえる。

一方で、先に述べたように映画学・映像学の範疇におけるアニメーション研究の限界、既存学会内における活動の限界といったことも、徐々に顕在化してきた。前者については当時、IT技術やメカトロニクス技術、ロボット工学などの発展によって登場して来た新しいアニメーション概念に対しては、映画学・映像学のシェーマやフレームでは十分に応じ切れないことも次第に明らかになったことや、同じく「デジタル・ルネサンス¹²」などとも呼ばれた1990年代に急激な発展を見せたデジタル映像技術による新しい映像状況に対しては、従来の写真的技術・写真的映像を前提とした映像概念だけでは十分とはいえなくなったことなどがあげられる。

また後者については映画や写真、テレビ、ビデオといった既存の映像メディアと伝統的な映画・映像研究を基盤とする既存学会では、どうしてもアニメーションという領域は「その他」や「例外」の扱いを受けざるを得ない。

アニメーション研究の進展、しかも日本においては史上初めての小規模なりとはいえ、組織的な活動による研究の活性化と実績の顕在化・蓄積によって、研究会に参加したメンバーの一部には独立した学会を考える向きも出始めていた。それは構想というよりは夢の段階であったかも知れな

いが、このような動きは少なくとも世間一般で理解されているような「ポケモン事件」¹³の発生のみを契機として日本アニメーション学会が構想されたという言説が必ずしも事実とはいえないことを示唆している。またそもそも学会の設立趣旨には「ポケモン事件」については触れられていない。ただし、日本アニメーション学会設立総会採択「日本アニメーション学会活動方針」の第2項「アニメーションに関する社会的諸問題に対する公正中立な評価」にある社会的諸問題とは、「ポケモン事件」などのような社会的事件をも含んでおり、その意味では「ポケモン事件」の設立構想に少なからず影響を及ぼしているとうことができる。

実際、筆者は日本映像学会アニメーション研究会(第二次)発足の翌1993年6月に、九州産業大学を会場に開催された日本映像学会第19回大会に際して開催された研究会の会合の席上、個人的な展望表明として筆者(当時35歳)が「40歳になる迄に学会を設立し、50歳になる迄に学科を設置し、60歳になる迄に研究誌を創刊し、70歳になる迄に研究所を設立したい」と発言した。その時は単なる希望的観測・楽観的希望と思われたようで、池田宏を除くとその他の会員にはほとんど関心は持たれなかったことを記憶している。

ただしその後の日本におけるアニメーション研究、アニメーション教育、あるいは産・官の動きは正にドッグ・イヤーの如くで、筆者が39歳の時に日本アニメーション学会は設立され、45歳の時に勤務先の東京造形大学ほか3大学に学科・専攻・コースが設置された¹⁴。それ以前に41歳の時に学会機関誌であると同時に研究誌・学術雑誌でもある『アニメーション研究』は創刊されている。

このような気運が少しずつ醸成されていた頃に、1997年12月、いわゆる「ポケモン事件」が発生した。アニメーションに関わる大きな社会問題が発生したのである。日本映像学会アニメーション研究会のメンバーが全て大きな関心と反応を示したわけではなかったが、研究会発足とその後の運営に重要な役割を果たした一人である池田宏は、自身が東映動画監督出身で当時は任天堂でゲーム開発の責任者の立場にあったこともあり、官公庁や産業界に対して公平・公正かつ科学的・学術的な立場で提言や答申などができるといった学術団体の必要性を強く訴えた。当時理事を務めていた日本映像学会理事会でも発言し、要請したとのことであるが、日本映像学会もまた日本アニメーション協会

その他の映画・映像、アニメーション関係の学・協会いずれも対応が鈍かった。このことに痺れを切らすかのように最初に学会設立を提案したのは池田宏である。翌1998年初めに、池田宏から筆者に対して学会を設立するためにはどこかの大学に事務局を置く必要がある、ついでには東京造形大学で引き受けられないかとの打診があった。

筆者としては研究の蓄積の少なさや研究者の層の薄さなどから時期尚早の観は否めず、相談した東京造形大学造形学部デザイン学科映像専攻(現・映画専攻)教授(当時)の波多野哲朗の意見も同様であったが、言わばまず入れるものが大きくなってから箱を用意するのではなくまず箱を作り内容が充実するのを促すという考え方に大きな希望や期待感を持ったのも事実である。

波多野哲朗と造形学部デザイン学科造形計画専攻(現・メディアデザイン専攻)教授(当時)の長幾朗とともに池田宏と協議し、東京造形大学の海本健学長(当時)に事務局引き受けを要請することとした。当初は前例がないこともあり、引き受けに難色を示したが何度かの交渉の後、最終的には東京造形大学の設置者である学校法人桑沢学園の故・小田一幸理事長(後に日本アニメーション学会監事に就任)の決断で、東京造形大学に日本アニメーション学会事務局を設置することが決まった。

その後、設立準備に向けた活動が本格化するが、最初の難題は設立準備会や発起人会の中核メンバーを組織することで、日本映像学会アニメーション研究会に参加していた若手の研究者や作家10人程度に声をかけ、参画を打診した。承諾を得るまで長時間の意見交換や議論があったが、最終的に声をかけた全員が参加し、1998年4月1日付で「日本アニメーション学会設立準備会」が発足した。準備に要する期間と出席の容易さを考慮し、大学等の夏期休業に入った最初の土曜日である1998年7月25日に設立総会を開催することとなり、約4ヶ月の設立準備に入った。

3. 日本アニメーション学会草創期

a. 日本アニメーション学会設立総会

草創期をいつ頃と捉えるかは様々な意見や見解があるだろうが、ここでは設立総会以後、委員会等下部組織の設置、会則に基づく内規の制定、会

報の刊行、大会の開催、機関誌の刊行、特に日本学術会議への登録など、学会としての基盤が整備されるまでを草創期とする。

日本映像学会アニメーション研究会の参加者やアニメーション関係の研究や著作がある者、教育関係者、業界関係者など数百名に対する呼び掛けに対して、最終的に約80名の発起人が集まった。正副会長や理事に関しては選挙で選ぶことができないため、設立準備会で候補者を決め、設立総会で承認を得ることとした。

会長候補には実験心理学の重鎮で北海道大学教授、東京大学教授、日本大学教授・文理学部長を歴任し、日本学術会議会員も務めた大山正、副会長候補に内山昭太郎(当時・東京芸術大学教授)、後藤和彦(当時・常磐大学教授)、鷲見成正(当時・慶応義塾大学教授)を選び、池田宏と筆者(当時・東京造形大学助教授)、陣内利博(当時・武蔵野美術大学助教授)など10名の理事候補を選出した。合わせて池田宏と筆者が設立趣旨や活動方針、会則などを起草した。

設立総会の会場を「現代アニメーション講座」が開かれていたこどもの城とし、設立総会に合わせて「ポケモン事件」に関するシンポジウム(パネリストは池田宏、小出正志、原田央男、渡辺純夫)を開催し、引き続き設立総会を開催した。総会において設立趣旨・活動方針や会則などの承認、正副会長・理事候補の信任がなされ、1998年7月25日(土)に日本アニメーション学会は創立された。

b. 日本アニメーション学会創立直後

1998年7月の日本アニメーション学会創設に際しては、正副会長・理事、会則のほか、各委員会と各研究部会も予め準備され、新設学会としては比較的組織が整ったものとなっていた。

これは後述するように日本アニメーション学会設立に際しての基本的な考え方や社会的背景や歴史的な経緯など学会を取り巻く環境・状況によるものであり、端的に言えば設立準備会の段階で池田宏が示した「任意団体であるが公益法人に準じた運営を行う」という運営の基本方針に現れているように、内容的に充実するのに従って形式を整えるというより、まず形式を整えて次に内容の充実を図るという考えがあった。

元々、「ポケモン事件」という機に乗じて一気に学会新設を図ったため、そのような方針を取らざるを得なかったともいえる。またアニメーション

●資料「日本アニメーション学会設立趣旨」

(1998年7月25日開催日本アニメーション学会設立総会採択)¹⁵

ここ数年、日本の映画産業における事業として成功した作品（いわゆる興行・配給収入のベストテン）には、複数のアニメーション作品が上位を占め、昨1997年に公開されたアニメーション作品が業界過去最高の配給収入を上げたことは記憶に新しい。¹⁶

また、テレビジョン放映アニメーション番組は、週80余作品にのぼり、これまた過去に例をみない状況が続いている。

アニメーション製作はコンピュータ・グラフィックス技術の導入が一般的となっており、テレビジョン放送のデジタル化を目前にしてデジタル・アニメーション製作は拡大の一途をたどろうとしている。

コンピュータの関与によるデジタル・アニメーションは、従来にないインタラクティブなコミュニケーションを可能にしはじめており、単なる製作技術の革新にとどまらない状況が定着・拡大をし始めている。フライト・シミュレーションやコンピュータ・ゲームにみられるように、すでに産業としても社会を変革しはじめ、当然、各大学・専門学校等におけるコンピュータグラフィックス・アニメーション教育の場が急速に拡大して、これらに拍車をかけている。

放送と通信の融合、情報のデジタル化等々により一層の混迷を深めている著作権者の保護の問題や、また昨今青少年の凶器による暴力犯罪の多発により映像倫理の確立に向けての問題等々、アニメーションに関する研究課題は山積している。

こうした状況の中、昨1997年、日本映像学会アニメーション研究会員3名が国際アニメーション学会（Society for Animation Studies）第9回大会（オランダ、ユトレヒト大学）に参加し、内1名が研究発表を行い、1998年には同会員2名が国際アニメーション学会第10回記念大会（アメリカ、チャップマン大学）において研究発表を行うことになっている。日本において国際アニメーション学会・大会開催を打診されているということも合わせて、国際的な研究活動・交流活動は今後ますます活発に行われるであろう。

そこで、山積する諸問題の解決に向けての研究活動の活性化と支援活動、さらには国際アニメーション学会との対応等を意図した日本国内での組織として、日本アニメーション学会を設立し、広く国際的なアニメーションに関する学術的な研究団体として社会に貢献したいと考える次第である。

以上

1998年7月25日

日本アニメーション学会発起人会 一同

●資料「日本アニメーション学会活動方針」(1998年7月25日開催日本アニメーション学会設立総会採択)¹⁷

1. アニメーション研究者の組織化

アニメーション研究者を組織化し、日本におけるアニメーション研究を充実・拡大させるための場を構築する。

2. アニメーションに関する社会的諸問題に対する公正中立な評価

特定の利害に偏らずアニメーションに関する社会的問題に対して、正当かつ妥当な判断と対処を行い得るような社会的に公正な団体としての存在を確立する。

3. 国際的なアニメーション研究活動への連携

Society for Animation Studiesの日本大会開催に対して国内受入団体となることなど、国際的なアニメーション学術団体に対する日本を代表する組織となる。

4. アニメーション教育・研究者の主たる学会活動の場の提供

アニメーションの教育・研究を主業・副業とする者にとっての、業績評価に関わる主たる学会活動の場を提供する。

の学問的研究・学術活動に対する社会的認識の不足・不十分さからも、最初に形を整えることは必要かつ妥当な方針であったと考えられる。

1998年9月には「学士会館」¹⁸で第1回理事会を開き、会則に基づく運用規則である内規の制定、企画運営委員会、機関誌編集委員会、研究委員会、教育事業委員会、国際交流委員会などの委員会組織、理論研究部会、歴史研究部会、心理研究部会などの研究部会組織の設置と委員長・委員、主査・副査などの人事についての審議を経て設置が決まり、学会としての組織体裁が整った。

準備段階から草創期にあつて、最も重要で、その後の日本アニメーション学会の基礎を築く結果を導いたことは、大山正が初代会長に就任したことであつた。大山は十分過ぎるほどの学者・教育者としての学識経験を有し、学会・研究会などの組織運営の経験も豊富で、学術会議会員を務めるなど、名実共に心理学界の重鎮である。その大山が新設学会・新興領域の水先案内人として、学会運営を細かに指揮・指導した。それに限らず心理学界・学術会議関係の大会や諸会合等でも積極的に日本アニメーション学会のPRに努めた。日本アニメーション学会が、その歴史や規模、学問としての蓄積に比べて、整備された組織の基本体制を有しているのは創立以前の池田宏の基本構想と創立以後の大山正の組織運営の二つに負うところが大きい。特に3期6年に渡り初代会長職にあつた大山正の存在とその指導がなければ、日本アニメーション学会の基礎を築くことにはより長い期間を要したと思われる。

その最も象徴的な出来事は2003年に日本学術会議に登録申請をした際のことである。説明会についての問い合わせを日本学術会議事務局にした際、日本アニメーション学会と告げると、当初は「マンガ家が沢山いるのか」などと、的外れな反応と木で鼻をこくるような対応に一時は門前払いかと危惧した。このような反応は伝統的な学問やその制度の権威主義やヒエラルキー、保守性あるいは新興領域に対する無知・無関心に因るものと思われ、ある程度は予想していたが、正直言ってここまでとは思わなかった。話を進める内に会長を問われ、大山正と伝えると、「心理学の大山先生ですか、それならどうぞご申請ください」と掌を返したような返事があった。その後の審査は大山の指導の元で細心の注意を配って申請書類と資料を整えたこともあるが、審査委員会でも大山の存在感

が多であったとのことで、何度も申請しては却下されている学会もあるという厳しい現実の中、厳正な審査を経て無事承認され、改めて大山正の存在の大きさを痛感した。

機関誌についても文系の学会では査読制度を持たないところもある中で、大山正に加え初代機関誌編集委員長の中島義明（心理学者、当時・大阪大学大学院教授、現・早稲田大学教授）の適切な指導の元で、伝統的な学問領域の学会誌に準じた方法や形式で機関誌編集が行われ、学会創立の翌1999年に創刊された機関誌『アニメーション研究』は創刊当初より、明確な投稿規定と査読制度を有し、既存学会誌に投稿し慣れている会員から「アニメーション学会の査読を通るとどこへ出しても大丈夫」といわれるほどであつた。

社会の情報化・電子化の流れに乗り、日本アニメーション学会は設立当初より、パソコンやインターネットを活用し学会運営あるいは事務の効率化・省力化に努めて来た。学会創立後程なく、1998年10月に創刊した会報『JSASニューズレター』は創刊当初より電子メールでの配信を基本とし、当初経過措置としてメールアカウントを持たない会員に対してFAXでの配信も行ったが、現在ではメールのみとなっている。設立総会前々日には東京造形大学のサイト内に学会公式ホームページを設け、その後サーバーを借り独自のサイト運用を行っている (<http://www.jsas.net>)。また入会申込書も基本的には電子情報としている。

一方で学術情報の電子化が進む以前に学会の運営の基本が固まったこともあり、情報化・電子化が十分に行われているとはいえない側面もある。具体的には、機関誌は同一巻号で印刷版のA号と電子版のB号を発行する計画であつたが、B号の発行体制を整える前に、掲載論文等の著作権処理の問題が社会化し、一般の学会のような純然たる学者・研究者のみならず、商業的な文筆家・ライター等をも会員に含むことなどの諸事情から、合意形成が進まず、電子版の発行が保留状態にあることや、またサイト運用は人的資源も必要でその対応が十分に行えず、計画通りの情報掲載・情報配信が行えていないなどである。

4. 日本のアニメーション研究と学術研究の 三つのジェネレーション

日本における学術研究に限らない広義のアニメ

ーション研究は長らく趣味的なものが中心であり、現在でもアニメーションの作家・作品を十分に対象化・客観化することなく、愛好家の視点・立脚点にあるもの、あるいは愛好家¹⁹の嗜好に向けたものが多い。商業的な刊行物のほとんどはこの種のものである。これらの刊行物は特定の研究テーマにおいては一次資料・二次資料とはなるとしても、それ自体は学術研究の成果物、学術情報とはいえない。

1941年に学術論文の体裁を取ってはいないものの日本のアニメーション研究の嚆矢といえる『漫画映画論』²⁰がわが国初のアニメーションの専門書として初版が上梓された。著者は独創・孤高の映画理論家・評論家として知られる今村太平であり、彼は言わば別格の第0世代といえる。

敗戦後、戦時中に途絶えていたディズニーなどの海外アニメーション作品が輸入され、それを背景として成立した先駆的な愛好家雑誌『ファン・アンド・ファンシーフリー』周辺を始めとしてアニメーションにも評論家や著述家が登場し、森卓也『アニメーション入門』(美術出版社、1966)、山口且訓・渡辺泰『日本アニメーション映画史』(有文社、1978)、伴野孝司・望月信夫『世界アニメーション映画史』(ぱるぶ、1986)など、評論的なものを含む幾つかの専門書が刊行された。これらの言わば第1世代は研究と評論、あるいは学術出版と商業出版の未分化、そして何よりアニメーションが学術研究の対象として社会的に十分に認知されていない状況の中で、優れた知見や見識を持ちながらも文章や書物の体裁あるいは形式などの点では学術研究としての不十分さは否めない。日本映像学会などを基盤とする林譲治²¹らの活動にも注目すべきものがあつたが、社会的にアニメーションの学術研究の基盤が皆無という状態では早過ぎる登場であつた。アニメーションの学術的研究は映画・映像研究の片隅で細々と行われたに過ぎず、一定の研究業績を上げて職業研究者としてのポストを得ることに著しい困難さがあり、継続した研究活動が行い得なかつた。

このような状況下で日本映像学会アニメーション研究会(第2次)はいかにアニメーション領域に学術研究の意識と方法・形式を根付かせるかという問題についても意識的であつたといえる。研究会の報告を学会発表や論文執筆に発展させることも常に促されていた。学術研究を強く意識し明確に志向したという意味でも、ここに第2世代の

登場が見てとれる。

日本アニメーション学会設立以降、顕著になってきたのは大学院でアニメーションを研究テーマに学位を取得してきた若手研究者の台頭である。学会創設時に大学院生だった世代は既に大学に専任教員のポストを得ている者もあり、その著作の刊行も始まっている。アニメーションを研究することの学内的・社会的抵抗をそれ以前の世代ほどには受けることなく大学院で研究者としての十分な訓練を受けている、言わば第3世代の登場は日本のアニメーションの学術研究に確実な変化をもたらすものと期待される。

5. 日本アニメーション学会創設の背景とその意味

a. 社会的背景

日本アニメーション学会創設の社会的背景としては、1990年代以降、一般市場の拡大によるアニメーション産業の隆盛、宮崎駿作品などに代表される日本の商業アニメーションの質的向上や社会的認知・評価の向上などがある。さらに1991年の文部省大学設置基準改正以降の大学改革の進展により、国立大学にも「映画学」や「映画史」の講座が珍しくなくなったが、私立大学を中心とした「アニメ論」、「アニメ文化論」や「マンガ論」、「マンガ文化論」などの開講も相次ぎ、専門の学科や研究科はなくとも学生や院生による研究なども漸増した。また公立の美術館などにおけるマンガやアニメの企画展示なども珍しくなくなるなど、産業面・文化面での社会的認知や関心の高まりが指摘できるだろう。また映画やテレビのアニメーションに親しんで育ち、アニメーションに偏見や違和感をあまり持たない層が青年層から一般層に拡大して来たことも無視はできない。

1990年代初頭より前の時期なら、学会の創立は驚きや違和感が今より格段に大きく、また会員となるべき層も薄く、学会として組織を維持できるだけの十分な会員を集めることが困難であつたであろうことは想像に難くない。

一方で日本アニメーション学会創設の研究者側の内面的な背景としては、次のようなことが指摘できる。

b. 内面的背景①—「スタディーズ」か「学」か

日本アニメーション学会の英名は“The Japan

Society for Animation Studies”である。実は池田宏が用意した原案では“Japan Animation Society”であった。一見このことにさしたる意味はないと思われる。英名はより国際的に通用する名称、海外の同系学会 (Society for Animation Studies²²や Korean Society of Cartoon and Animation Studies²³)の名称に揃えたとも見えるからである。

しかし名は体を表す。Society for Animation Studiesを選択したことにより、日本アニメーション学会はアニメーション研究 (アニメーション・スタディーズ)の学協会であることを宣言、標榜したことになる。実際、伝統的な学問領域に属する言わば学会経験の豊かな会員はこの名称で日本アニメーション学会の立脚点を認識するものが少なからずいた。もちろんこのことを全く認識していない会員も少なくないが、アニメーションの学術研究、アニメーションを学的な研究対象とする学問領域を「アニメーション学」とするか「アニメーション研究」とするかでは、本来は自ずと目指すところや活動方針に差異がある。現状においてそれが顕在化していないのは、学会そのものが発展途上にあることと会員の多くの認識がそこに至っていないからに過ぎない。

「アニメーション研究」は単一の方法論・研究方法による単一の学科ではなく、様々な学問領域を基盤とし、多様な方法論・研究方法による学際的かつ学科を超えた研究を含むものである。一方で「アニメーション学」とは一定の原理・理論に基づく体系的に組織化された知識や方法によるものである。両者は同じくアニメーションを学的な研究対象とするものであるとしても、依って立つところや向かうところが大きく異なる。

日本アニメーション学会が名称にアニメーション・スタディーズを選んだ背景には、先述したようにアニメーションの学術研究が体系的に確立しない段階で学会という枠組を作るという事情が絡む。多様な学問領域の方法論・研究方法による研究の積み重ねの先に、体系化・組織化された学としてのアニメーション、アニメーション学の確立がある。背景としては「アニメーション学」を標榜するには時期尚早との判断がそこにはあった。

c. 内在的背景②—「細分化」か「統合化」か

日本アニメーション学会の設立に際しては報道各社・記者会等にプレスリリースを送付した。『朝日新聞』や『毎日新聞』などの一般紙から『月刊ア

ニメージュ』に至る多くのマスメディアからの取材を受けることとなった。報道記事は必ずしも被取材者側の発言や意図と全く同一であるわけではないが、報道の一つに日本アニメーション学会の成立の背景の一つとして、一般に学問の多様化や高度化とそれに伴う細分化・専門化という指摘があった。

一般的には確かに映画・映像、あるいは美術・芸術の一領域としてのアニメーションが一つの学会として独立したと映り、それは学問領域の細分化や専門化、あるいは精密化・精緻化と捉えられることも不自然なことではない。しかし一方で、例えば長らく映画・映像の一領域、それも例外やその他の存在として扱われてきたアニメーションは、映画・映像学の立場や視点での研究とならざるを得ない側面があり、従って研究の分断や断片化も起りやすい。日本アニメーション学会の成立、あるいはアニメーション学の構築は分断されがちなアニメーションの学的研究の新たな視点や立脚点による再統合化 (reintegration)・再構築化 (reconstruction) であるともいえる。

6. 日本アニメーション学会の会員構成とその特徴

日本アニメーション学会の正会員は会則で「アニメーションについて関心を持ち、その研究と業務に直接または間接に従事している個人」とされ²⁴、学位や教育研究職であることなどの要件はなく、学生ではなく社会人であればよい。このため会員構成は多様であり、学者・研究者、大学院生に限らず、作家・クリエイター、教育者、製作者・企業家などの実務家を含む職能横断的学会であり、狭義のアニメーション研究の立場に留まらず、映画学・映像学、美学・芸術学、文学、心理学、社会科学、工学など多岐に渡る専門家から成る領域横断的学会でもある。アニメーション領域に一般的な意味での学問的な制度性が存在しない以上、当然であるともいえるが、これは近接領域で先行する日本映像学会に準じたという側面もある。日本アニメーション学会設立準備会の構成員の大半が日本映像学会の会員でもあり、両学会の会則の起草に池田宏が関わっていることなど、創設当初、必然的にカルチャーを一にすることがあった。

1974年の日本映像学会設立の際は学者・研究者と作家・実務家と一緒に学会を作ること

「医者と患者の同居」との批判もあったが、結果的に研究だけではなく創作を取り込み、映画や写真、ビデオといった個別メディアではない「映像」という包括性と共に、多様な職能が一体となった世界的にもユニークな学会となった。これを無意識に受け継いでいることは否めない。無論一方では創設当初、学会に参加しようという研究者の数も多くはなく、研究者だけではなく実務家を含めないと組織として成立し難いという事情もあった。

このことは学会の多様性や総合性の担保という点では有効に作用するとしても、一方で学術研究の純粋性や学会活動に対する関与への積極性を求める際には負の要因と成りがちである。会員構成の多様性をよい方向に導くためにも、将来的にはアニメーションにおいても学術研究と芸術活動双方を横断する良い意味での健全なアカデミズムの創出と確立が必要である。過渡期においては当面、新設著しいアニメーションの学科・専攻における教育スタッフとしての研究者と作家の協同が、接着剤の役割を果たすと期待される。

また近接領域である映画・映像学以上に学術研究と非学術研究に未分化な部分があり、アニメーション領域には愛好家的研究者、研究者的愛好家というグレーゾーンの問題が存在する。日本アニメーション学会が創設の理念としたことと、その後それを確認するかのように学術会議への登録の道を進んだ以上、構成員の基本は学術研究者でなくてはならず、趣味や愛好とは一線を画す必要がある。一方でアニメーション領域に限らず研究者の成り立ち生い立ちを遡れば、素朴な興味や嗜好が起点であることは多々ある。問題はいかにそれを対象化・客観化し、方法論その他、いかに学術研究に昇華するかである。発展途上の領域故にその部分の甘さは否めない。

7. 日本アニメーション学会創設と日本のアニメーション高等教育

a. 日本におけるアニメーションの高等教育の興隆

日本におけるアニメーションの高等教育は1960年代半ば以降、東京デザイナー学院を嚆矢として専門学校における専門的職能養成の実務家教育に始まり、1970年代に入ると日本大学芸術学部に初めて大学におけるアニメーションの講義科目が開設された²⁵。それ以前に大学で一切アニメーションが扱われなかったわけではなく、1950～60年代

に多摩美術大学や女子美術大学等のグラフィックデザイン系の授業では既にアニメーションが扱われていた²⁶。1980年に東京造形大学でもアニメーションの実技科目が開設されるなど²⁷、美術・デザイン系大学における選択科目などでアニメーション関連の学科目の設置も行われるようになって行くが、これらは基本的に主要な専攻専門科目といよりは言わば「専門教養科目」のような位置付けであった。

1990年代に入り、様々な水準でアニメーションに対する関心や需要が高まると、大学設置基準の緩和もあり、複数の大学でアニメーションの学科・専攻等の新設の動きが出始めた。理事会が積極的でも教授会の反対で設置を諦めた例もあり、当初、アニメーションの学科・専攻新設は必ずしも順調に推移したわけではない。これは日本の大学界や学界・官界などにおける権威主義、前例主義、保守主義などによるものといえるが、他方で20世紀の成熟した大衆社会の中でとうの昔に無意味化されたと考えられていたハイアートとローアートの階級性の問題や、大衆文化やそれに根ざす芸術における差別の構造も見え隠れする。アニメーションの専攻・学科新設の動きはアニメーションの社会的重要性が増したことが背景としてあるとしても、多くの場合、少子化による「大学冬の時代」²⁸に向けての受験志願者増に対する方策という側面もあった。日本初の学科設置で知られる東京工芸大学も附設の女子短期大学の志願者数減少に対する改組転換に端を発し最終的にアニメーション学科の設置が決まるという経緯があるなど、アニメーションの芸術的・学問的重要性が認められたというよりは他の現実的な理由が先に立っていることが多い。

とはいえ2000年代以降の各大学のアニメーション学科・専攻新設に際しては、既に創設されていた日本アニメーション学会や海外の国際アニメーション学会や韓国漫画・アニメーション学会などの学術団体の存在はプラスに作用した。東京造形大学教授会におけるアニメーション専攻新設の可否を問う審議の際も、アニメーション領域における海外の高等教育機関や国内外の学術団体の存在は有力な説得材料の一つとなった。また東京工芸大学アニメーション学科の文部科学省に対する設置申請の際には、大学の依頼により発行された日本アニメーション学会会長の推薦状が添付された。

2003年4月に東京工芸大学芸術学部アニメーション

オン学科、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、京都造形芸術大学芸術学部(通信教育部)アニメーションコースが新設され、これが日本における初のアニメーションの専門学科・専攻等となった。以後、2006年に京都精華大学マンガ学部アニメーション学科、2008年に東京芸術大学大学院映像研究科アニメーション専攻が開設されるなど、現在では20以上の大学・大学院にアニメーションに関する学科・専攻・研究科等が設置されている。

b. 日本のアニメーション高等教育の現状と課題

百数十校にも及ぶという韓国²⁹には及ばないものの、10校を超え、志願者数も比較的好調で、日本の大学アニメーションは隆盛と見えるが、必ずしも十全とはいえない状況がそこにはある。³⁰

現状では日本のアニメーションの大学教育の特徴は、美術大学など実技系大学における実務教育、作家・クリエイター養成を基本としていることである。教員構成も専任・兼任を問わず実務家教員・作家教員が中心である。その意味では専門学校と大差はないともいえる。換言すれば日本のアニメーションの大学教育は実学・実技、応用的な志向が基本にある。

もちろん多くの大学の教育課程ではアニメーションを大学教育に整合させることや専門学校との差別化を考え、理論や歴史などに関する講義科目を充実させ、学科規模の課程を持つ大学では講義系の教員を専任としているが、教育の主目的や学生の志向がそもそも学術研究にはない。日本の大学アニメーション教育は第一義的に卒業後にアニメーション制作の専門家(作家・クリエイター)となるために、基本的なアニメーション制作の技能と知識を身につけることが目的であり、アニメーションの理論や歴史についても制作の専門家のための「専門的教養」としての知識か、あるいは制作・創作に資するための知識として教授されることが大勢を占める。大多数の学生が卒業後にアニメーション制作の専門家となることを目指しているため、特にそのような教育が行われることについて、違和感もなければ、疑義を呈することも無い。中には比較的高度な内容、それがどちらかといえば研究者の卵向きの講義であっても、体系だって理論や歴史の講義が群として複数開講されていない。そもそも制作者となるための技法・方法論や基礎技術に関する授業はあっても、研究者

となるための知的生産の技術に関わるような授業がない。このため実技系大学の多くでも作家・クリエイター養成のほか、学者・研究者、批評家・評論家養成を併記しているが、取って付けたような観は否めない。アニメーション教育に30年ほど先行する映画・映像教育におけるように実技系教育課程出身者から研究者や評論家が育つことは十分に期待できるが、組織的な研究者育成の体制が整っているわけではない。アニメーション研究者の社会的需要(入学志願者においても卒業後の進路においても)を勘案すれば、日本の大学・大学院がアニメーション研究者の組織的育成に踏み切れないことも妥当なことではある。

美学・芸術学、美術史などの既存の人文科学系の学部には置かれている学科・専攻の中にアニメーションを研究テーマとする学生・院生が漸増してきており、またマンガやゲーム、コンテンツ全般も含め、アニメーションの産業的・経済的側面、社会的側面に注目が集まると共に、経済学や社会学などの社会科学系の学科・専攻でも同様の現象が起っており、「アニメーション・スタディーズ」においては学的発展の環境が徐々に整って来るといえる。一方でアニメーションそのものを学術研究の対象とする本来の意味での「アニメーション学科」は存在しない。

アニメーション領域の学術研究の推進を図るには日本アニメーション学会の存在だけでは十分とはいえず、アニメーションの教育研究機関の充実があつて初めて両輪が揃う。その意味でアニメーションの学術研究の発展を促すためには必ずしもバランスが取れているとはいえない状況をどう改善して行くかが今後の大きな課題であり、その解消への努力が専門学校や各種学校ではなく敢えて大学や大学院でアニメーションを教育研究する意義を紡いで行くといえるだろう。

現状と近い将来の展望を鑑みるならアニメーションという実学・実技が意識的にも実際的にも先に立つ領域では学理のみの学科の成立は期待すべくもなく、美学・美術史、経済学・社会学、心理学、工学等、「アニメーション・スタディーズ」を支える諸学における研究テーマとしてのアニメーションの一層の拡大と、実技系アニメーション学科における理論・評論等に関する専攻・コースの併設などに当面の期待を繋ぐことになるだろう。

8. 日本アニメーション学会の現状と課題

日本アニメーション学会創立十余年を経た現在、学会創設以後の入会者の割合はおよそ3/4を占めるようになり、理事における発起人の割合も半数ほどとなった。10年以上前の状況と比べても実学・実技主体とはいえ大学でアニメーションを教育・研究することが自明のものとなり、研究書を標榜する刊行物の数も増え、研究者を名乗り一定の研究業績を有する者の数も増えた。それに伴い会員数も発起人会に比べると約3倍に達しようとしている。

学会創設時に策定された四つの活動方針³¹の内、①「アニメーション研究者の組織化」、④「アニメーション教育・研究者の主たる学会活動の場の提供」は学会の存続と年次大会の毎年開催、機関誌の定期刊行の継続によって達せられているが、③「国際的なアニメーション研究活動への連携」については十数年来の韓国漫画・アニメーション学会との交流は一定の評価に値するが、設立当初に目標として掲げた国際学会の日本開催は実現していない。

国際アニメーション学会 (SAS, Society for Animation Studies) がアジア地域での学会大会を計画し、シンガポールとソウルが招致を表明していたが、SAS理事会としては東京での開催を希望しており、2013年秋に日本アニメーション学会に対して招致の打診があったが、理事会で協議の上、受入れ態勢が十分整えられないとのことで最終的に辞退することになった。現実的に国際学会大会を日本で開催しようとする開催費用の問題、開催会場の問題、通訳・翻訳の問題など、解決しなければならない課題が多く、設立15年を越えても、日本のアニメーション領域の学会あるいは日本のアニメーション研究領域そのものが学界として十分な状態にないことの一つの現れでもある。

また②「アニメーションに関する社会的諸問題に対する公正中立な評価」については、もし前述の「ポケモン事件」のような社会的に大きな問題が発生した場合、現状で十分な組織的対応が取れるか否かについては正直に言って甚だ心許ない。その意味では志道半ばであるといえる。

2010年になって社会問題化した「東京都青少年の健全な育成に関する条例」³²改正によるマンガやアニメーションなどの表現規制の問題について、

日本アニメーション学会は「アニメーションに関する社会的諸問題に対する公正中立な評価」を社会に対して示し得ない内に、改正案の東京都議会本会議での可決・成立の日を迎えるに至った。学術団体として慎重な態度を貫いたことは妥当であるが、一方で結果的に成立を阻止できなかったとしても日本マンガ学会が、社会問題化した後にいち早く会長名で反対を表明したことで性急な審議・可決を回避し、社会に対して問題点の有り様を指摘する一助となったことは一定の評価に値するといえる³³。日本アニメーション学会と日本マンガ学会との会員構成や意識の違い、またマンガ界・出版界とアニメーション界・アニメーション産業界との行政との関わり方の違いも改めて顕わになったことは、日本におけるマンガとアニメーションの差異性を考える上で、大きな示唆を与えた。一方で日本アニメーション学会に対する強い社会的要請があったともいえず、学会創設の理念とは無関係なアニメーション領域における学会の存在感や存在意義の現実を痛感したことも事実である。

また創設当初にも一部での議論でしかなかった日本アニメーション学会の学問的基盤、あるいは学的発展の目標が「アニメーション・スタディーズ」であるのか、あるいは「アニメーション学」なのかの検討や議論はその後十分には行われてはいない。さらに機関誌創刊当初に、これも一部での議論でしかなかったアニメーションの学術研究におけるアカデミズムとジャーナリズムの兼ね合いの問題も同様である。アニメーションが実際の・現象的な側面あるいは流動性・時代性といった要素を強く持つものである以上、アニメーションの学術研究の対象を歴史的・古典的・原理的なものに限ることは大きな無理がある。一方で評論家やジャーナリストの団体でも、ましてや愛好家・好事家の団体でもなく学会という学術団体の制度性に大きく依拠する以上、自ずと態度や姿勢には健全なアカデミズムの醸成と堅持を志向することが必要である。

恐らく問題なのはこれらのことを会員間で十分に検討や議論されていないことではなく、多くの会員がこれらの問題に関心あるいは無自覚と見受けられることにある。このことはアニメーションの学術研究の発展途上性を示し、研究論文や研究書の多寡に関わらず学問としての意識のレベルで十分な成熟にはまだほど遠いことを示している

といえるだろう。

注

- 1 池田宏「日本アニメーション学会・前史」、『アニメーション研究』第11巻第1号、pp. 51-62、日本アニメーション学会、2011年、Ikeda, Hiroshi. *More on the history of the Japan Society for Animation Studies: Historic essentials of animation studies, Japanese Animation: East Asian Perspectives*, pp. 73-84, University Press of Mississippi (Jackson, MS), 2013.
- 2 国立総合児童センターこどもの城 (所在地: 東京都渋谷区神宮前5-53-1)、財団法人児童育成協会による運営
- 3 学術論文誌、ISSN: 1347300X。中島義明初代編集委員長。国立国会図書館サーチ URL: <http://iss.ndl.go.jp/books/R100000002-I00000106657-00> (参照日: 2016.2.25)
- 4 日本アニメーション学会/大会 URL: http://www.jsas.net/index_conference.html (参照日: 2016.2.25)
- 5 日本学術会議/日本学術会議協力学術研究団体 URL: <http://www.scj.go.jp/ja/group/dantai/> (参照日: 2016.2.25)
日本学術会議/日本学術会議協力学術研究団体一覧 (ナ行) URL: http://www.scj.go.jp/ja/info/link/link_touroku_na.html (参照日: 2016.2.25)
- 6 大山正ホームページ URL: <http://oyama.ohsrg.org> (参照日: 2016.2.25)
- 7 Researchmap/横田正夫 URL: <http://researchmap.jp/read0027935/> (参照日: 2016.2.25)
- 8 「アニメーション研究会 (第1次)」、『映像学』第50号、p.58、日本映像学会、1993年。
- 9 「アニメーション研究会 (第2次)」、『映像学』第50号、pp. 84-86、日本映像学会、1993年。
- 10 任天堂株式会社社報並寮。
- 11 日本映像学会 第32回大会[2006年]報告 URL: <http://jasias.jp/annualconf32> (参照日: 2016.2.25)
関西学院大学 日本映像学会第32回全国大会 日程 URL: <http://www.kwansei.ac.jp/human/bigaku/jasias2006/> (参照日: 2016.2.25)
大会第2日 (2006年6月10日) 午後B号館202教室で行われた研究発表は以下の通り。*印はアニメーションに関する発表。
10:30 今井隆介 (京都造形芸術大学)「Eisenstein on fire アニメーションにおける炎の表象についての試論」*
11:10 萩原由加里 (立命館大学)「大正期の美工・絵専が漫画映画に与えた影響について—政岡憲三を中心に—」*
11:50 中野泰 (兵庫県立国際高校)「ディズニー・メディアミックス—アニメーション・スタディーズ実践の試み—」*
13:30 横田正夫 (日本大学)「アニメーションと食表現—東映動画の流れを中心に—」*
14:10 小出正志 (東京造形大学)「アニメーション映画・映像における運動と画像—ロトスコープとモーションキャプチャに関する一考察—」*
14:50 森友令子 (関西支部)「CGアニメーション作品における光と色に関する考察—虚構空間におけるリアルとは—」*
15:30 今村純子 (慶応義塾大学)「映像倫理学の可能性—J. P. ジュネ『アメリカ』試論—」
- 12 マルチメディア・インターネット事典 URL: <http://www.jiten.com/dicmi/docs/k19/19401s.htm> (参照日: 2016.2.25)
『デジタル・ルネッサンス〜CGが映像の世界を変えた』1999年、クレバー・アズ・ア・モンキー・プロダクションズ (英) 制作 (日本における放映: 『ワールド・ドキュメンタリー』NHK-BS1、2000年)
- 13 「ポケモン・ショック」、「ポケモン・パニック」とも称される。1997年12月16日にテレビ東京および系列局で放送されたテレビアニメーション番組『ポケットモンスター』第38話「でんのうせんしポリゴン」の視聴者約750名が光感受性発作 (Photosensitive epilepsy, PSE)などを起こして病院に搬送され、内140名弱が入院した事件。発生当初はテレビアニメーション

ョンに限らず一般の映画・映像にも起こり得るPSEが原因と分からず、当時ブームを巻き起こしていた「ポケモン」そのものに対する批判やパッシングが行われたほか、映像一般ではなくアニメーションのみを問題とするなどの現象が見られたが、原因が明らかになると共に収束した。事件の後、番組は翌1998年3月まで中断を余儀なくされ、その間、当事者のテレビ東京を始め、放送各局や日本民間放送連盟なども調査・研究や再発防止のためのガイドラインの策定を行った。政府も厚生省 (当時、現・厚生労働省)が「光感受性発作に関する臨床研究班」を発足させ、郵政省 (当時、現・総務省)も「放送と視聴覚機能に関する検討会」を設置し、対策にあたった。映像や光の点滅やコントラストの強い場面の反転や急激な場面転換は1秒間に3回を超えないなどのガイドラインの策定により、以後のテレビアニメーション制作に表現上、技法上の大きな影響を与えたほか、放送時に視聴に際して部屋を明るくすることや離れて見ることなどの注意が示されるようになった。

大月隆寛、ポケモン事件緊急取材班 (著)『ポケモンの魔力—子どもたちを魅了した「ポケモン」とは何か』1998年、毎日新聞社。
高橋剛夫 著『テレビ映像と光感受性発作—その脳波診断と防止策』1999年、新興医学出版社。

池田宏 著「「ポケモン事件」とその対応」、『アニメーション研究』第1巻第1号 (通巻第1号)、pp.23-29、1999年、日本アニメーション学会。

森下みさ子 著「キャラクター受容に見る「大人/子ども」—ポケモンパニックをめぐる—」、『聖学院大学論叢』第20巻第1号、pp.17-32、2007年、聖学院大学。

- 14 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、東京工芸大学芸術学部アニメーション学科、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校。
- 15 日本アニメーション学会 設立趣旨 URL: http://www.jsas.net/index_guide.html (参照日: 2016.2.25)
- 16 1997年7月12日公開の宮崎駿監督『もののけ姫』は翌1998年春までロングラン公開され、配給収入113億円、興行収入193億円で日本映画歴代第1位 (当時)となった。なお2014年度末現在、興行収入第1位は『千と千尋の神隠し』304億円、同第2位は『ハウルの動く城』196億円で、『もののけ姫』の興行収入は第3位。
- 17 日本アニメーション学会 活動方針 URL: http://www.jsas.net/index_guide.html (参照日: 2016.2.25)
- 18 東京都千代田区神田錦町3-28、一般社団法人学士会による運営
- 19 ここではファンやマニア、ディレクタント、好事家、趣味人など、職業や専門家としてではなく楽しみとして、物事、特に趣味的なものに親しみ愛し好む者の総称として用いる。例えば作家・作品など対象に対してのものの見方や捉え方などよりも情報量の多さに価値を置くなどの傾向がある。
- 20 初版: 第一芸文社、1941年刊、以後、1948年に真善美社から、1965年に音羽書房から、1992年にゆまに書房から、1992年に岩波書店から、2005年に徳間書店から復刊されている。
- 21 早稲田大学大学院博士課程修了。ディズニー作品や日本の戦前の作品の研究に従事。日本映像学会年次大会での研究発表のほか、『季刊映像』第8号 (1978年)に「リミテッド・アニメ」、『季刊映像』第12号 (1979年)に「教育・啓蒙の手段としての漫画映画」などを投稿し、受理・掲載されている。家庭の事情により1981年に郷里の福岡に帰り、研究生活から離れた。
- 22 国際アニメーション学会 URL: <http://ww2.animationstudies.org> (参照日: 2016.2.25)
- 23 韓国漫画・アニメーション学会 URL: <http://www.koscas.or.kr/modules/doc/index.php?doc=intro> (参照日: 2016.2.25)
- 24 日本アニメーション学会会則 第3章会員 第6条 (1)正会員 (1998年7月25日制定)URL: <http://www.jsas.net/index.html> (参照日: 2016.2.25)
- 25 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 (通巻第15号)、pp.27-35、日本アニメーション学会、2013年。

- 26 パーソナルコミュニケーション：多摩美術大学出身のアニメーション作家 大井文雄氏や女子美術大学のアニメーション作家 湯崎夫沙子氏の発言による。
- 27 東京造形大学『1980年度講義要綱』。「アニメーション」担当教員は海本健教授(色彩学)。
- 28 中村忠一 著『「冬の時代」の大学経営』1997年、東洋経済新報社。
山本真一 編『SD (スタッフ・ディベロップメント)が育てる大学経営人材—大学冬の時代、大学職員は何をすればよいのか?—筑波大学大学研究センター短期集中公開研究会より』2004年、文芸社。
濱名篤・川嶋太津夫・山田礼子・小笠原正明 編著『大学改革を成功に導くキーワード30—「大学冬の時代」を生き抜くために』2013年、学事出版。
「特集 大学冬の時代に向けて一五つの私立大学の取り組み—」『広大フォーラム』第24期第8号、pp.8-21、1993年、広島大学。
- 29 崔煥日「韓国アニメーションの地勢図の変化」、『アニメーション研究』第7巻第1号、pp.43-48、2006年、日本アニメーション学会。
- 30 韓国における大学アニメーション教育の隆盛は、1990年代後半以降の国策による強力なマンガやアニメーションなどに対する文化振興、産業振興が強力に後押しし、加えて2004年度で89.8%にも及ぶ大学進学率(日本の場合、同年度で50.7%)なども大きな要因と考えられるが、最大の理由として考えられるのは韓国の大学には4年制の大学校(テハッキョ)と2年制の大学(テハク)、2ないし3年制の専門大学(チョンムンテハク)があり、大学・専門大学を中心に日本の専門学校で教える内容を大学で教えているということである。
- 31 日本アニメーション学会 活動方針 URL : http://www.jsas.net/index_guide.html (参照日 : 2016.2.25)
- 32 「東京都青少年の健全な育成に関する条例」URL : http://www.seisyounen-chian.metro.tokyo.jp/seisyounen/pdf/08_jyourei/08_p1.pdf (参照日 : 2016.2.25)
「東京都青少年の健全な育成に関する条例施行規則」 URL : http://www.seisyounen-chian.metro.tokyo.jp/seisyounen/pdf/08_jyourei/08_p2.pdf (参照日 : 2016.2.25)
- 33 日本マンガ学会 「東京都青少年の健全な育成に関する条例」改正案に対する意見表明 URL : <http://www.jsscc.net/info/860> (参照日 : 2016.2.25)