本冊子は、文化庁の委託業務として、メディア芸術コンソーシアム JV 事務局が実施した 2019 年度「メディア芸術連携促進事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。

ANIMATION

文化庁
Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

メディア芸術・研究マッピング　アニメーション研究の手引き

メディア芸術・研究マッピング

アニメーション研究の手引き

文化庁
Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

【研究マッピング】とは

この「研究マッピング」は、「文化庁メディア芸術連携促進事業」（平成27年度～令和元年度）の一環で実施されたプロジェクトです。

「メディア芸術」は、マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートの四分野から構成されていますが、近年それぞれの研究活動が盛んになっています。そこで、各分野の過去の研究成果や最近の動向を整理し、こうした状況に関心を持つ人たちに役立つ「研究を始めるための地図」を作ることにしました。その試みが「研究マッピング」です。

目次

イントロダクション …… 土居伸彰 5
アニメーション研究をマッピングすること

第1部　日本におけるアニメーション研究の諸相

日本におけるアニメーション研究発展史 …… 小出正志 12

日本におけるアニメーションの心理学研究 …… 野村康司 22

日本におけるアニメーション理論史を体系化する …… 田中大裕 29

第2部　推薦文献リスト（2016年度～2019年度）*

2016年度

アニメーション美学を知るための10の基本文献　ジョルジュ・シフィアノス …… 36
東欧・中欧アニメーションを知るための11の文献　イゴール・プラッツェル …… 37
インディペンデント・アニメーションを知るための10の文献　クリス・ロビンソン …… 38
アニメライターのための基本の11冊　藤津亮太 …… 40
世界アニメーション史を知るための10の文献　ジャンアルベルト・ベンダッツィ …… 42
日本のアニメ史を知る10の文献　津堅信之 …… 44
アニメーション作家の業績を知るための10の文献　山村浩二 …… 46
少女向けアニメを知るための9の文献　須川亜紀子 …… 48

2017年度

「戦い」を題材としたアニメーションを知るための10の文献　足立加勇 …… 50
アニメーション・ビジネスを知るための10の文献　数土直志 …… 52
日本のアニメーション産業を理解するための10の文献　レナト・リベラ・ルスカ …… 54
東映動画設立以前の日本アニメーションを知るための10の文献　萩原由加里 …… 56
アニメーションと聖地巡礼を知るための10の文献　山村高淑 …… 58

アニメーション・映像の美学的研究のための12の専門文献　キム・ジュニアン …… 60
アニメーション・ドキュメンタリーを知るための10の文献　ベラ・ホーネス・ロウ …… 62
日本のアニメーション研究黎明期を支えた10+xの文献　小出正志 …… 64

2018年度

2018年度研究・教育委員会が推薦する18の文献
日本アニメーション学会研究教育委員会 …… 67
日本のファン研究 読んでおくべき10冊の本／記事　パトリック・ガルブレイス …… 70
アニメーション制作を知るための10の文献　いがらしなおみ …… 72
アニメの実践知を知るための10の文献　数井浩子 …… 74
日本のアニメーション史を知るための10の文献　西村智弘 …… 76
3DCG全般とCGアニメーションを知るための10の文献　野口光一 …… 78
アニメーション心理学を知るための10の文献　横田正夫 …… 80

2019年度

アニメーションの歴史を知るための10の文献　渡辺泰 …… 82
アニメーションの動きの特性を知るための10の文献　吉村浩一 …… 84
英語圏アニメーション研究を知るための10の文献　中垣恒太郎 …… 86
2019年度研究・教育委員会が推薦する19の文献
日本アニメーション学会研究教育委員会 …… 88

＊提供元：アニメーション研究のための論文と書籍のデータベースサイト
http://database.jsas.net/mapping/

イントロダクション

アニメーション研究をマッピングすること

土居伸彰 ニューディアー

「アニメーション研究」と「Animation Studies」を架橋するものとしてのマッピング

アニメーション分野における研究のマッピングは、日本アニメーション学会の研究教育委員会が主体となって遂行しているが、その元々の中心にあるのは、2010年度より学会内の研究部会として立ち上げられた海外文献研究会である。（筆者はその立ち上げ人であり初代主査を務めた。）この研究会は、日本における「アニメーション研究」と海外における「Animation Studies」の成果を架橋する目的で作られた。1998年に設立された日本アニメーション学会が10年以上の歴史を積み上げる中、そこで打ち立てられてきた成果にますますの広がりと発展をもたらすには、海外における「Animation Studies」との接続が必要なのではないかと考えたゆえであった。

私自身が研究者として海外の短編アニメーション作家（ユーリー・ノルシュテイン）の作品研究を中心的に行ってきたという経歴もそこには深く関わっている。私が大学院生として自身の研究を進めようとする際（2000年代後半〜2010年代前半のことである）、当時、日本におけるアニメーション研究が国内の商業作品を主な対象にしがちであったゆえに、海外の研究成果や方法論を参照していく中で、「Animation Studies」と呼ばれる分野が日本における「アニメーション研究」と重なり合うところがあまりないことがわかったのである。

ただし、「アニメーション研究」が、（歴史的に先行する）「Animation Studies」から一方的に学ぶべきだと考えたというわけではない。その両者は、成立に当たっ

ての背景も、対処すべき課題を生み出す歴史や状況も違う。それゆえに「アニメーション研究」と「Animation Studies」はそれぞれ別の性質と得意分野を持つものであり、その両者をつなぎ合わせ、重ね合わせることによって、これまで世界中で進められてきた「アニメーションについての研究」の全貌を明らかにすることができるだろうと考えたのである。研究者たちがアニメーションのどのような点に興味を持ち、どのようなアプローチで何を明らかにし、どのような道を辿ってきたのか。それを明らかにすることが、海外文献研究会の設立から続くアニメーション研究のマッピングの目的である。なお、その成果は現状「アニメーション研究のための論文と書籍のデータベースサイト」(http://database.jsas.net/mapping/)にまとめられているので、参照していただきたい。

日本におけるアニメーション研究の特徴と辿った道

このイントロダクションのテキストでは、かなり俯瞰(ふかん)的なものとなってしまうが、「アニメーション研究」と「Animation Studies」がどのような問題意識のもと、どのような人々によって、どのようなふうに発展してきたのかについて、大まかな概要を示してみたい。

日本におけるアニメーション研究を特徴付けるのは（Animation Studiesと比較しての特質となるのは)、「心理学」「教育」そして「他分野との（からの）分野横断的なアプローチ」である。

日本アニメーション学会の設立は前述のとおり1998年だったが、その際の特徴となるのは、美学・芸術学（映画学）のみならず、心理学を専門とする研究者が大きな役割を果たしたということだ。その後、心理学からのアニメーションへのアプローチは、今に至るまで日本アニメーション学会において大きな存在感を示し続けているし、『この世界の片隅に』『この世界の（さらにいくつもの）片隅に』の片渕須直監督がこれらの作品を作るにあたり、「アニメーションはなぜ動いて見えるのか」という知覚心理学の研究を参考にしつつ独自のメソッドを打ち立てたというような、実作と研究とが結び付く例も出ている。

「教育」について言えば、2000年代において、日本の様々な美術大学においてアニメーション教育が本格的にスタートとしたという時代背景が大きく関わってくる。そこで教育者として携わるようになったのは、必ずしも教育を専門とするわけではない個人作家や研究者たちだったが、そういった人々が「アニメーショ

ンを教えるとはどういうことか」についての方法論を打ち立てようとする努力を日本アニメーション学会の活動を通じて行ってきたという歴史もある。

「他分野との（からの）分野横断的なアプローチ」についても、「教育」の歴史的背景と類似する要因が絡んでくる。アニメーションが日本におけるメインカルチャーの一つとして認知されることによって、文学や社会学といった別のディシプリンに携わる人々がアニメーションについても考える必要が出てくる状況が生まれ（若しくは一般大学でもアニメーションについての授業を行う必要のある機会が増え）、その中で、日本アニメーション学会がそのための場所を提供することになった。

他分野との混交（こんこう）について言えば、日本においてアニメーション研究が始まったばかりの時期において、そういった他分野の研究者がもたらす「研究とはなにか」という見識・方法論がその発展に大きく影響を与えたということも言えるだろう。また、2000年代以降における評論・批評がアニメーションを大きな対象として捉えたことも、その発展の重要な要因として挙げることができる。

日本アニメーション学会は、設立の翌年の1999年より、査読（さどく）付きの学会誌『アニメーション研究』を発行している。そこに掲載された論文を見てみると、2000年代前半までは「歴史研究」「心理学」「作品のテクスト分析」「海外の研究者（主に歴史家）からの寄稿」「教育の方法論」といったテーマが目立つ。2000年代後半にはそこに「映画学的アプローチ」「批評・評論的観点」によって日本アニメを中心的に研究する時代が訪れ、2010年代には「アニメーション研究の方法論自体についての研究」、「Animation Studiesからの観点の導入」、「産業的側面への注目」、更には「既存の歴史研究を批判的に検討する歴史研究」といったこれまでになかった流れができつつある。

そういったプロセスを経て、現在の日本のアニメーション研究は、新たなフェーズに入りつつあると言える。2015年には学会内に「アニメーション学会賞」が設立された。これが意味するのは、日本におけるアニメーション研究がある程度の成熟を迎えており、定期的に優れた成果を出す人材を輩出し、独自のメソッドを生み出しつつあるということだ。また、在野で進められてきたり、学会設立当初に積み上げられてきた成果が批判的に再検討されるようになったのも、近年の特徴である。これもまた、アニメーション研究の歴史が積み上げられることによって初めて可能になる展開であるということは、言うまでもないだろう。

海外におけるAnimation Studiesの特徴と辿った道

次に、Animation Studiesの成立と発展について概観する。アニメーション研究に関する世界的な学術団体は、1987年に設立されたSociety for Animation Studies（SAS）が最大のものとしてあるが、その一方で、個人の研究者が草の根活動的に学術研究の場を作ろうとする試みもあった（Maureen FurnissによるThe Animation Journal等）。SASは*Animation Studies*という査読付きのオンラインジャーナルを継続しているが、学術誌としては現在最も権威あるものとなっているのは『Aniamation: An Interdisciplinary Journal』であろう。（そのほかにも、2011年にポール・ウェルズが中心となって立ち上げた*Animation Practice, Process & Production*も現在まで年1回のペースで刊行されている。）

Animation Studies自体が最初の盛り上がりを見せたのは1980年代のことである。それがどういう要因によるのかと言えば、映画制作に対するデジタル・テクノロジーの導入が大きいと言われている。それまでもっぱらフィルムで作られていた映画の基盤が存在論的に揺さぶられ、新たに生まれてきたCGを始めとするデジタル技術が持つ意味について考える必要がある中で、つまり「映画とはなにか」について考えるために「アニメーション」というものについて考える必要が出てきたということである。それゆえにAnimation Studiesは、Film StudiesとNew Media Studiesの混ざり合うような領域として生まれてきたといえる。

2006年に創刊された査読付き学術誌*Animation: An Interdisciplinary Journal*は、“Interdisciplinary”というその名が示すとおり、アニメーション研究が本質的に孕むマージナルな性質を学際的なアプローチであぶり出しつつも、Animation Studiesの本流を作り出そうとしている。Film StudiesとNew Media Studiesの間の子としての性質は現在に至るまで続いており、そこにAnime Studiesが継続して食い込んでいる印象がある。また、批評理論とアニメーションとの相性の良さも、日本のみならず見受けられるということがわかる。

*Animation: An Interdisciplinary Journal*への投稿論文を見てみると、2000年代（2006–2010年あたり）「ハリウッド製CG映画への批判的アプローチ（を通じた映画におけるアニメーションやCGについての考察）」「美学・批評理論によってアニメーションの本質を明らかにしようとするもの」「実験映画としてのアニメーション」「ディズニー及びカートゥーンの再考」「アニメという特殊ジャンルの理解」「現代美術におけるアニメーション」「ジェンダー論とアニメーション」「初期

アニメーション論」といった多彩なトピックで研究が活発だったことがわかる。総じて、映画やアニメーション、アナログとデジタルといったような「境界」を探るツールとしてアニメーションが重要視されていたということも見えてくる。

2010年代前半は、アニメーションとリアリティの関係を探る研究が増えてくる。アニメーション・ドキュメンタリーやロトスコープ（若しくは2009年の『アバター』をきっかけとするモーションキャプチャー）といったものが議論の的となった。国営スタジオやインディペンデント作品、若しくはエンターテイメント以外でのアニメーション利用といったオルタナティブなアニメーションへの注目が始まった時期でもある。2010年代後半は、ロトスコープへの注目はそのまま続きつつ、CGアニメーションの発展に伴う「CGとリアリティ」の問題を考える論考が新たに目立つこととなる。また、アニメーションにおける労働問題もトピックとして取り上げられるようになった。日本アニメについての論考も、ディズニーを始めとするハリウッド製作品に次いで、定期的に考察の対象になっている。

アニメーション研究／Animation Studiesのこれから

以上で見てきたように、日本国内における「アニメーション研究」と国際的な「Animation Studies」は、そのスタート地点の違いから、それぞれ独特な発展を遂げていると言える。一方で、歴史を重ねてきたことから次第に混じり合ったり補い合ったりするところも出ている。本稿では対象とすることができなかったが、映画学を始めとするほかのディシプリンにおいてアニメーションが取り上げられるケースも散見されるので、そういった成果もまとめて一望することによって見えてくる新たなマッピングもあるだろう。今後の課題としたい。今回の「アニメーション研究の手引き」では、日本における「アニメーション研究」がいかなる成果を残してきたのかのガイドラインになるような論考と、世界の各分野の専門家が推薦する文献リスト（「アニメーション研究のための論文と書籍のデータベースサイト」にて継続的に公開されているもの）が以下続く。この手引きが、アニメーション研究・Animation Studiesのその先にあるものを生み出すための一助となることを願っている。

第1部

日本における
アニメーション研究の諸相

日本におけるアニメーション研究発展史

小出正志 東京造形大学教授／日本アニメーション学会会長

はじめに

日本におけるアニメーション研究は発展途上であるということが言えるだろう。その研究史となると、アニメーション教育史と並んでようやく着手され始めた段階と言えるのではないかと思われる。そのため十分な資料や先行研究に裏付けられた論述は困難であると言わざるをえない。

ここでは経験や聞き取り等に頼る部分も含まれることになるが、日本におけるアニメーション研究発展の一時期に身を置いた者による記述として、一次資料あるいは二次資料の数多の内の一つを作るようなつもりで記していきたい。

日本におけるアニメーション研究の時代区分

ひとまず日本におけるアニメーション研究を歴史的に区分するとすれば、大まかに戦前（1945年以前）と戦後（1990年頃まで）と現代（1990年頃から）、言い換えれば昭和時代前期と昭和時代中・後期と平成時代とするということを提案しておきたい。

アジア太平洋戦争（15年戦争）は、政治や経済はもとより社会的にも文化的にも展開点であり非常に大きな時代区分であると共に、アニメーションにおいても黎明（れいめい）期から戦時下の国策による製作体制の時代までと、戦後の本格的なアニメーション産業発展の時代を区切ることになる。

さらに戦後の昭和が終わる頃までとその後の平成時代を分けるのは、以下の理由による。アニメーションにとっても戦後の発展期、ただし一般に広く社会的に

認められるというよりは子供文化、更には若者文化として大人のメインカルチャーに対するサブカルチャー（本来的な意味の）としての位置付けでしかなかった時代と、一般市場の立ち上がりや国際的な評価等を受けてサブカルチャー（通俗的な意味の、以後この意味の場合は「サブカル」とする）としてのアニメーションがメインカルチャーに大きく影響を及ぼし、産業としても国家ブランディング等としても社会的に大きく意識されるようになる時代と符合するからでもあるという考えからである。

そしてアニメーション研究にとっても1990年頃を境に後述するように学術的な研究、学問としてのアニメーション研究が次第に盛んになっていき、アニメーション領域における学術的な研究会や学会が設立され、日本の大学においてもアニメーション学科・専攻等が開設される時期に重なるからである。

第一期：～1945
象徴的作品：『塙凹内名刀之巻（なまくら刀）』（1917）
『桃太郎　海の神兵』（1945）
代表的著作：『漫画映画論』（1941）
主な出来事：国産アニメーション製作の成立
戦時下の国策アニメーション製作

第二期：1945年～1990年頃
象徴的作品：『白蛇伝』（1958）
『鉄腕アトム』（1963–66）
代表的著作：『アニメーション入門』（1966）
『日本アニメーション映画史』（1977）
主な出来事：日本アニメーション産業の成立
アニメブーム（第一次・第二次）の到来

第三期：1990年頃～
象徴的作品：『新世紀エヴァンゲリオン』（1995–96）
『千と千尋の神隠し』（2001）

代表的著作：『日本アニメーションの力』（2004）
『アニメーションの事典』（2012）
主な出来事：文化庁メディア芸術祭創設（1997）
日本アニメーション学会創立（1998）
東京工芸大学アニメーション学科他開設（2003）

日本におけるアニメーションの「研究」

ここでいう研究とは学術研究ということになるが、伝統的な学問分野と異なり日本におけるアニメーション研究は、学術研究に限らない“広義の研究”（以下「研究」と記す）を考えざるをえない。学術研究に限らない「研究」では趣味的なもの、学術的な知の生産というより愛好家等に向けた情報の生産という側面が強いものも含まれてくるし、専門的なものであっても批評・評論やそれに類したものが含まれることになる。

そこにはアカデミズムとジャーナリズムの問題も生じるが、端的にいうならアニメーション研究はアカデミズムのみならずジャーナリズムを、あるいはジャーナリスティックな研究を含むもの、あるいは含んできたものと言えるだろう。

学術研究と非学術研究に分節する考え自体、古い学問観に束縛されているという指摘もあるかも知れない。アニメーション研究は新しい学問として古い学問観や学問の体系にある種の批評性や革新性を持って対するべきという立場も理解できるが、一方でアニメーション研究が学問として一般に認められるためには「研究」が発展・充実するだけではなくアニメーションの学術研究、学問としてのアニメーション研究の確立が肝要であると考えられる。

学術研究が本格化する以前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ったと言えるが、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・立脚点にあるものや、あるいはそもそも愛好家の嗜好（しこう）に向けたものが多いと言える。サブカル的なものへの関心が高まる中で商業的な刊行物のほとんどはこの種のものと言ってさしつかえないだろう。

ただしこれらの刊行物は一般的にはそれ自体は学術研究の成果物とは言えないと考えられるが、ある特定の研究テーマにおいては一次資料・二次資料となる。いずれにしてもアニメーション研究は近接領域である映画学・映像学と比べても、

それ以上に学術研究と非学術研究に未分化な部分が多いと言える。

また学術研究であってもアニメーションそのものを研究するのではなく（いわば“アニメーションを研究する”立場）、アニメーションによって、あるいはアニメーションが単なる研究のトピックでしかない研究も数多くある（いわば“アニメーションで研究する”立場）。

さらに付け加えるならアニメーションの分野にはアニメ愛好家ではあるがアニメーション研究者ではない他分野の学者・研究者がアニメーションにコミットする「アニメーションの愛好家的研究者」、市井の一愛好家でありながらアニメーション研究者による学術的な研究と遜色ないと言える研究をしつつも、形式や姿勢そのほかで学術研究足りえない（場合によってはあえてその態度を取らない）「アニメーションの研究者的愛好家」というグレーゾーンの問題が存在することも指摘できる。

日本におけるアニメーション研究・第1期

1910年代半ば頃に海外から日本にアニメーション映画が輸入・公開され、1917年には三人の先駆者である下川凹天、北山清太郎、幸内純一が国産アニメーションの制作を始めると、映画雑誌に「漫画映画」としてアニメーションに関する評論が掲載されるようになった。例えば『映画評論』では1932年8月号と1934年7月号で、『映画教育』では1933年8月号において漫画映画の特集が組まれている。

その後1941年には『漫画映画論』が、わが国で初めてのアニメーションの専門書として第一芸文社より上梓された。著者は今村太平（1911–1986）である。今村は作家論や作品論、俳優論、単なる随想が主流の時代に、映画の本質や存在意義の追及を映画論の核とした先駆性や、記録映画や漫画映画等言及されることが少なかったジャンルを論じたことで、日本の映画批評史・理論史に不滅の足跡を残す「独創・孤高の映画理論家・評論家」として知られている。『漫画映画論』は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（こうし）と言えるだろう。出版社が変わり戦後も何度と再版を重ね現在でも新刊書として読むことができる同書は時代を経て現在の状況とは齟齬（そご）をきたす面もあるが、日本のアニメーション研究の原点の一つであると考えられる。

「アニメーション研究者」の世代を考えるなら、彼はいわば別格の第0世代と言える。

日本におけるアニメーション研究・第2期

交戦国であったアメリカの作品等、海外のアニメーション作品の輸入・公開は戦時中に途絶えていたが、敗戦後に1950年の長編ディズニー作品『白雪姫』（1937）公開を一つの典型例として数多く継続的に輸入されるようになる。大映洋画部によるディズニー作品配給を契機とした「ディズニー・クラブ」が設立され、その会員有志によって発足したグループ「ファン・アンド・ファンシー・フリー」によって先駆的な愛好家雑誌『FUN AND FANCY FREE』が創刊される。「ファン・アンド・ファンシー・フリー」には主宰者の三上義一、岡田英美子、神田昭夫、森卓也、渡辺泰、和田誠らが名を連ね、やがてアニメーションにも評論家や著述家が登場する時代を迎える。

現在でも様々な分野の評論家や研究者によるアニメーションや映画・映像に関する多くの著作があるが、アニメーション専門の書き手が登場する前の時期において特筆すべきは花田清輝（1909–1974）だろう。花田は日本におけるアヴァンギャルド芸術論の先駆者として知られ、映画・演劇評論も手がけた作家・文芸評論家だが、アニメーションに言及した著作としては『アヴァンギャルド芸術』（1954、未来社）や『映画的思考』（1958、未来社／『新編映画的思考』1962、同）等がある。吉本隆明（1924–2012）や高見順（1907–1965）、山室静（1906–2000）らとの論争でも有名だが、前述の今村太平とも漫画映画（アニメーション）について論争している。

「ファン・アンド・ファンシー・フリー」同人であった森卓也（1933–）は1966年に『映画評論』掲載の「動画映画の系譜」に基づく『アニメーション入門』（美術出版社）を上梓した。これは日本におけるアニメーション評論のパイオニア的な書とされる。一般向けの書籍のタイトルに「アニメーション」が用いられたことも一つのエポック・メーキングと言えるかも知れない。同書は主としてアメリカを中心とした海外のアニメーションについてその扱いが多く、日本に関する記述は比較的少ないのが特徴で、この時期の世界における日本のアニメーションの位置と当時のアニメーション評論家の日本のアニメーションに対する評価を示唆するものと言える。

次いで1977年に山口且訓（1940–）と渡辺泰（1934–）による『日本アニメーション映画史』（有文社）が刊行される。現在に至るまで日本のアニメーション史研究・作品研究等の基本文献とされる重要な書である。全体の約半分を作品の書

誌的なデータで構成されている点もそれまでの類書と異なる特色で、これは現在まで基本書とされる理由の一つでもある。評論と研究、一般書と専門書の両方の性質を持つとも目され、日本におけるアニメーション研究発展の過渡期における重要な存在の一つと言える。

1975年には“日本初のアニメーション専門誌”とも言われる『季刊ファントーシュ（FANTOCHE）』（ファントーシュ編集室）が並木孝（なみきたかし、1952–）により創刊され（～1977、1979～1980）、更に同誌を離れた並木は1976年にアニドウ（旧・東京アニメーション同好会）の機関誌『FILM1/24』第8号をそれまでの手書き（簡易オフセット印刷）から活字化（写植オフセット印刷）し（～1984）、同誌はこの時期――在野のみであった時代――のアニメーション研究を支える重要な存在の一つとなったことは特筆すべきだろう。

1970年代末から1980年代、社会的には第二次アニメブームの渦中にあり、『アニメージュ』（1978–）を始め数多くの愛好家向けアニメーション専門誌の創刊が続き、ブームに連動して一般向け・愛好家向けの書籍・雑誌が多数出版された。そのような状況下においてもその後多く参照や引用がなされるものとしては、前述の『FILM1/24』の系譜に連なる伴野孝司・望月信夫共著『世界アニメーション映画史』（1986、ぱるぷ）がある。これは世界のアニメーションの作家・作品を扱ったもので、日本のアニメーションに関する記述には研究史第2期に通底する日本のアニメーションに対するあまり高いとは言えない評価も含まれ、その意味では時代の書の一つという側面もうかがえると言えるかも知れない。

第2期には評論的なものを含む幾つかの重要な専門書が刊行された。これらのいわば「アニメーション研究者第一世代」はアニメーションが学術研究としても「研究」の対象としても社会的に全くといっていいほど認知されていない状況の中で、優れた知見や見識を持って果敢に取り組んだという点でも改めて敬意を表すべき存在である。一方で誤解を恐れずに言えば、研究と評論、学術研究と非学術研究、あるいは学術出版と商業出版の未分化という状況もあり、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等の点では学術研究・学術出版としての不十分さが散見される。

この時期学術研究の立場では、日本映像学会等に所属し、映画学・映画史を基盤とする林譲治らの活動にも注目すべきものがあった。林は早稲田大学大学院博士課程を修了し、ディズニー作品や日本の戦前の作品の研究に取り組んだ。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）に「リミテッド・アニメ」、『季刊映像』第12号（1979）に「教育・啓蒙の手段としての漫画映画」等を投稿し、受理・掲載されている。しかし社会的にアニメーションの学術研究の基盤がほとんど皆無に等しいという状態では早過ぎる登場であったのかも知れない。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ていたに過ぎず、優れた研究業績を上げても職業研究者として大学等にポストを得ることには現在では想像ができないほどの著しい困難さがあり、継続した研究活動が行い得なかったことは大変残念であるし、日本のアニメーション研究の大きな損失の一つであったと言える。

日本映像学会では1974年の創立の翌年1975年、池田宏（1934–）、内山昭太郎（1931–2000）、藪下泰司（1903–1986）らによってアニメーション研究会（第一次）が発足している。この研究会は情報交換を主に数回の会合の後、自然休会となった。

その後日本映像学会の主に日本大学系の会員が中心となって『講座アニメーション』全6巻（美術出版社）が計画されたが、完結することなく終わっている。既刊分は以下の通りである。

- 端山貢明編著『講座アニメーション6　新しいアニメーション』（1982）
- 月岡貞夫編『講座アニメーション4　動きをつくる』（1983）
- 池田宏編『講座アニメーション3　イメージの設計』（1986）
- 登川直樹編『講座アニメーション2　世界の作家たち』（1987）

日本におけるアニメーション研究・第3期（その1）

1992年、日本映像学会アニメーション研究会が再発足する（第二次研究会）。この研究会には日本映像学会会員以外に幾つかの系統のアニメーション研究を志すメンバーが多く集まり、月例会形式で様々な研究発表や討論、情報交換・意見交換が行われ、研究会の発表から多くの大会研究発表や学会機関誌や学会報の投稿論文が生まれた。

日本映像学会第二次アニメーション研究会は、前項までのような状況下において、いかにアニメーションの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ったと言える。前述の研究発表や論文の背景に

は研究会の報告を学会発表や論文執筆に発展させることが常に促されていたことも指摘できる。アニメーションの学術研究を強く意識し明確に志向したという意味でも、ここに日本のアニメーション研究者の第二世代の登場が見て取れる。

日本映像学会第二次アニメーション研究会の活動は比較的順調に推移していき、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1大会にせいぜい1つか2つ程度だったものが、毎回複数の発表が行われるほどに増えた。そのピークは2006年6月に関西学院大学で開かれた日本映像学会第32回大会で、一つの分科会場の発表のほとんどをアニメーション関連が占めることになった。このような状況は日本映像学会創立以来、初めてのことだった。

1992年以降、日本映像学会第二次アニメーション研究会の定例研究会は1～2カ月に1回程度行われ、発足から6年間で50回の定例研究会を数えている。この間、研究会独自の会報や研究誌の刊行等も行い、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・シンポジウム等への企画協力・講師派遣協力等、対社会的な活動も活発に行った。一学会内の研究会としてはかなり充実した活動を継続した。

1998年、日本映像学会第二次アニメーション研究会に参加していたアニメーション研究者や作家・実務家等のアニメーションの専門家と研究会には参加していなかった同様の立場の人々が参集し、日本アニメーション学会が設立さた。ここに日本における最初の、そして現状では唯一のアニメーション専門の学術団体が生まれることになった。本稿では日本のアニメーション研究を3つの時期に分けて記述しているが、二分するとすれば、1998年の日本アニメーション学会創立は期を画するものと言えるだろう。

日本アニメーション学会は創設から5年後の2003年、日本学術会議の第19期登録学術研究団体として認められ（制度変更で現在は日本学術会議協力学術研究団体）、名実共に社会的に認められた学術団体となる。このことの意味は大きく、一学会の研究会ではなく独立したアニメーション専門の学術団体ということで、大学等の教育・研究機関に籍を置くアニメーション研究者やアニメーションに深い関心を持つ学術研究者の入会を促すことになり、結果的に日本におけるアニメーション研究者の結集、組織化が一段と進むこととなった。

日本におけるアニメーション研究・第3期（その2）

前項で日本アニメーション学会の創立を日本のアニメーション研究全体を通じて画期的な位置付けとしてはいるが、経年数等を考え、ここでは1990年代以降を第3期としている。このように判断に迷うのは現代・現在に継続することゆえに歴史的な評価が難しいということもあるが、研究の成果や質・量ということで考えれば、必ずしも経年数に正比例しておらず、それが等比級数的ではなく幾何級数的であることによる。

日本アニメーション学会は1998年の創立の翌年、第1回の大会（年次研究集会）が東京都写真美術館を会場に開催され、以後現在まで毎年の大会開催を継続し、当初の発表数は数件だったが、年毎に増加し現在では20から30の発表がコンスタントに行われるようになった。その研究テーマも発表者の専門も多種多様多彩である。また理論や歴史、教育等の研究部会の活動も途切れることなく続いている。

学会大会のほか研究成果である原著論文の発表の場としての機関誌（学会誌）『アニメーション研究』は1999年の創刊以来20年を経ている。数多くの投稿論文、招待論文を掲載してきた。創刊20周年を機にJ-STAGEへの登載も始まり、懸案だった機関誌の電子化・オンラインジャーナル化が果たされ、今後ますますアニメーション研究の重要なプラットフォームとしての役割が期待されている。

日本アニメーション学会創立以降、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急増・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場合もあり、その著作の刊行も続いている。アニメーションを研究することへの学内的・社会的な強い抵抗を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、いわば日本のアニメーション研究者第三世代の登場は、日本のアニメーションのとりわけ学術研究に確実な変化をもたらしてきた。今後一層の発展が見込まれる日本のアニメーション研究に大きな貢献をすることが期待されている。

この時期を代表する文献としては、2004年の津堅信之『日本アニメーションの力　85年の歴史を貫く2つの軸』（NTT出版）、2006年の横田正夫『アニメーションの臨床心理学』（誠信書房）、2009年の加藤幹郎編『アニメーションの映画学』（臨川書店）、2012年の横田正夫他編『アニメーションの事典』（朝倉書店）、2013年の須川亜紀子『少女と魔法　ガールヒーローはいかに受容されたのか』（NTT

出版)、2016年の土居伸彰『個人的なハーモニー　ノルシュテインと現代アニメーション論』（フィルムアート社）等が挙げられる。

津堅信之（1968–）は『日本アニメーションの力』を手始めに、それまでの長年にわたるアニメーションの専門書が出版されにくい状況に風穴を空け、多くのアニメーションの専門書を公刊している。第一世代的な側面と第二世代的な側面を合わせ持つ存在と言えるかもしれない。横田正夫（1954–）の『アニメーションの臨床心理学』は第二世代アニメーション研究の成果の一つとも言え、その後も心理学者としての研究の傍ら臨床心理学的なアニメーション研究・映像研究を続け、多くのアニメーション心理学や映像心理学の論文・文献を発表している。『アニメーションの映画学』は第三世代の活躍を象徴するような位置付けの文献と目される。日本映画学会を創設した映画学者・加藤幹郎（1957–）の門下生等の若手映画・アニメーション研究者が中心となるアンソロジーで、アニメーション研究の基本書の一つとなった。

2012年の『アニメーションの事典』は編者からも見て取れるように第二世代研究の集大成的な位置付けでもあり、執筆者の顔ぶれを見ると第三世代へとつなぐ存在でもあり、1980年代にこの分野で完結し得なかった「講座」を2000年代になりようやく「事典」のかたちで完了させたとも言えるかもしれない。いずれにしてもアニメーション分野で最初のアニメーションの専門事典として評価できると考えられる。

須川亜紀子も土居伸彰（1981–）もいずれも新世代のアニメーション研究者であり、いまや中堅としてこの学界を牽引する存在で、博士論文を公刊するという伝統的な学問分野では当たり前のことがアニメーションの分野でも実現したという意味でも重要であると言える。いずれの著作も日本アニメーション学会賞を受賞している。

先に幾何級数的な発展と記したように、この時期はほかにも多数の重要な文献が現れ、研究者の数も研究の場や発表の場も拡大し、日本のアニメーション研究の隆盛を伺い知ることができる。これらの状況は今後一層のアニメーション研究の発展と充実を期待させてくれると言えるだろう。

日本におけるアニメーションの心理学研究

野村康治 松蔭大学

心理学研究とは

心理学は、生体（特に人間）の心的事象に関する諸問題を実証的に検討しようとする学問であり、その研究領域は広範囲に及ぶ。心理学のテキストとして定評のある*Atkison & Hilgard's Introduction to Psychology*の16版では代表的な領域として、生物心理学、認知心理学、発達心理学、社会・人格心理学、臨床・カウンセリング心理学、学校・教育心理学、組織・工学心理学を挙げている。なお、これらのうち生物心理学、認知心理学、発達心理学、社会・人格心理学は心的事象に関する一般原理を探る基礎心理学に、臨床・カウンセリング心理学、学校・教育心理学、組織・工学心理学は基礎研究で得られた知見を生活場面に当てはめて発展させていく応用心理学に分類することもできる。しかし、心理学において基礎領域と応用領域は明確に区分けできるものではない。例えば、アニメーションに関する心理学的研究は、応用領域と見ることができるが、後述する仮現運動（かげんうんどう）研究は人間の知覚機能を検討する基礎研究と捉えることもできる。

さらに同書では心的事象を検討する枠組み（perspective）を生物学的枠組み、行動的枠組み、認知的枠組み、精神分析的枠組み、主観主義的枠組みに分類している。これらの枠組みの違いは人間（生体）観の違いを反映しており、1つの学問の中に異なる人間観が存在するという心理学という学問の複雑さを示している。

また、心理学においては人間（生体）から何らかのデータを収集し、それを分析することによって心的事象の問題を明らかにしようとすることが多い。このとき、データの収集方法によって実験法、調査法、検査法、観察法、面接法に、ま

た収集、分析されるデータの内容から量的研究、質的研究に分類することができる。実験法や調査法では数値化されたデータを扱う量的研究が、観察法や面接法では（「技」や「語り」といった）数値化が困難なデータを扱う質的研究がなされることが多いが、観察や面接で得られた質的データを何らかの基準によって数量化し、量的な分析を試みることもある。なお、量的研究ではその分析手法として統計法が活用される。心的事象や行動といった不安定な問題を収集可能な限られた数のデータから検討する心理学において、統計法は極めて重要な役割を果たす。

このように、心理学には様々な領域、枠組み、研究方法があり、アニメーションに対する心理学研究も多様な関心や観点、アプローチが存在し得る。アニメーションに対する心理学研究を紹介している文献として、『アニメーションの事典』（横田・小出・池田　編、2012）や『アニメーションの心理学』（横田　編、2019）が挙げられるが、そこで取り上げられている研究も心理学がアニメーションに対して取り得る研究の一部にすぎない。

アニメーションの動き

日本におけるアニメーション研究の特徴の一つに知覚心理学的研究の多さが挙げられる。アニメーションの色や形、動きに関する様々な知覚心理学的研究があるが、ここでは特に動きに関する研究を紹介したい。

アニメーションの動きに関わる最初期の心理学研究として、Weltheimer（1912）の仮現運動研究がある。仮現運動とは、異なる位置に継時的に像を提示することで、2つの位置間を移動する動きが知覚されることを言う。アニメーションも継時的に変化する像を映し出すことで動きを表現しているため、仮現運動はアニメーションにおける動きの印象を生成する基本原理と考えられている（ただし、実写映像やフル・アニメーションの動きは実際の運動のサンプリングであり、仮現運動とは異なる現象との指摘もある（佐藤、2019））。アニメーションを念頭に置いた仮現運動に関する基本的な解説としては中村（2012）や大山・鷲見（2014）がある。また、アニメーションにおける様々な動き表現の詳細な検討としては、吉村（2019）や中村（2019）がある。

アニメーションはただ動くだけでなく、その動きによって生物的な印象をもたらすことがある。このような生物的な印象をもたらす動きをバイオロジカル・モーションという。人間の各関節にライト（光点）を装着し、暗闇中を歩行する映像

を観察すると、映像が静止しているときには生物的印象は生じないが、映像が動き出したとたんに生物的な運動（人間の歩行運動）の印象が生じる（Johansson, 1973）。鷲見（2019）は、各関節点の動きの関係性に人間の動作に関する情報が含まれているとし、その関係性についてアニメーション作品における人物の動きと実際の人間の動きを比較検討している。また、Johanssonが示したバイオロジカル・モーションは各関節点という複数の運動光点情報から生じるが、1点のみの運動パターンからも生物性が生じることが報告されている（例えば中村・鷲見、2002；吉田・大山・野口・野村、2001）。

ストーリー理解

動きからストーリー性を認識することに関する古典的な研究としては、Heider and Simmel（1944）の研究が有名である。大小の三角形と小円の運動パターンを実験参加者に示したところ、実験参加者は図形の動きを無意味な運動パターンではなく、各図形を擬人化し、図形間のやりとりを描いたストーリーを報告した。このことは、動きによって社会的事象が知覚されることを示している。

土田（2001）はHeiderらの研究をベースにし、静止画アニメーション（1秒1コマ。15コマから成る連続画像）を用いた実験を行っている。この実験では、事象や図形といった変数を操作することで感情や人格と思われる印象が生じること、事象や図形の大きさの入れ替えによって、この印象が変化することが確認されている。

しかし、商業的な目的であれ、芸術的な志向によるものであれ作品として作られたアニメーションにおいて多くの鑑賞者を惹きつけるのは、上述のような図形による単純なストーリーではなく、様々な出来事によって構成される複雑なストーリーである。

中島（2011）は、映像理解に関する認知心理学的諸理論として、事象分割化理論、事象インデックス理論、表面的情報喪失理論、映像事象サマリー理論を、その実験研究例も含めて詳細に紹介している。梶井（2017）は、これらの理論のうち事象インデックス理論を用いてアニメーション作品のストーリー理解過程に影響を及ぼす要因について検討している。

子供のアニメーション理解

商業的なアニメーションの主たる視聴対象は子供たちである。村野井（2002、2016）は、子供たちが映像の演出を十分に理解できていないとしている。例えば、虎間・山岸・村野井（1991）は、3歳から5歳の幼児に「サザエさん」を視聴させ、その内容を理解しているか調べたが、十分な理解がなされていないという結果を得ている。三田村・村野井（2000）は「ドラえもん」を小学生に視聴させ、作中の道具や道具によって生じた状況が理解できているか調べたが、やはり理解が困難であったという研究結果を得ている。

なお、日本の研究ではないが、子供の映像への接し方やメディアとの関りについてはLemish（2007, 2015）の著書に詳しい。彼女は心理学者ではないが、著書には多くの心理学研究が引用されており、その論考は心理学的にも意義深いものである。

こころの問題とアニメーション

先に日本におけるアニメーションの心理学研究の特徴として知覚心理学研究の多さを挙げたが、臨床心理学的考察も盛んになされている。その背景には、日本の商業アニメーションが複雑な心理描写を得意とし、そうした作品が発達上の様々な葛藤を抱える青年たちの共感を得ているということがあるのではないだろうか。すなわち青年期の「こころの問題」を検討する上でアニメーション作品は格好の題材ということである。例えば、西村（2004）や岩宮（2013）は、臨床家としての体験から、心の問題を抱える思春期の若者とアニメーション作品の関わりについて論じている。また、横田（2009、2017）は、アニメーション作品における登場人物の行動を深層心理学的に考察し、若者に人気のアニメーション作品が内在させる問題を指摘している。

しかし、アニメーションに関する臨床心理学的考察は青年期に限ったものではない。横田（2006、2008）は、アニメーション作家の経歴や作品を考察し、ライフサイクルという生涯発達の観点から作家論を展開している。

アニメーションの社会的影響

岡（2011）は、社会心理学、特に対人認知に関する心理学的諸理論をもとにアニメーションにおける対人認知について検討を行っているが、その冒頭で「社会心理学とアニメーション研究との接点は、潜在的に大きいのにもかかわらず、現在までに、アニメーションにかかわる体系的で実証的な社会心理学研究はほとんどなされていない」と述べている。

そのような中にあってBandura, Ross, and Ross（1961）に端を発する「暴力映像が視聴者に与える影響」に関する研究においては、アニメーションへの言及も見られる。湯川・吉田（1997）は、この問題に関する先行研究を概観し、暴力映像の影響力に関して、現実性・残酷性・力動性が高く、その行為に正当性と行為に対する報酬がある場合に視聴者の攻撃行動を促進するとしている。一方、岩男（2000）は、1977年から1994年にかけてテレビ番組中の暴力描写を調べ、SFアニメの98％で暴力描写が見られ、番組中の暴力行為数も多いことを報告している。アニメーションに暴力描写が多いことは懸念されるが、吉田・湯川（2000）は、アニメーションの暴力シーンについて軽快で虚構的な娯楽性の高いものという印象が持たれていることを調査研究から明らかにしており、また娯楽性の高い暴力映像はポジティブな認知や感情を生起させるとしている（湯川・吉田、1998）。

文献

Nolen-Hoeksema, S., Fredrickson, B.L., Loftus, G.R. and Lutz, C. (2014) Atkinson & Hilgard's Introduction to Psychology, 16th ed., Hampshire, United Kingdom: Cengage Learning EMEA.

横田正夫・小出正志・池田宏（編）（2012）『アニメーションの事典』 朝倉書店

横田正夫（編）（2019）『アニメーションの心理学』 誠信書房

Weitheimer, M. (1912) Experimetlle Studien über das Sehen von Bewegung. Zeitschrigt für Psychologie, 61, pp.161–256. (Weltheimer, M. "Experimental studies on seeing motion". Spillmann, L.(ed.) On Perceived Motion and Figural Organization. 2012, The MIT Press, pp.1–91.)

佐藤隆夫（2019）「仮現運動」、横田正夫（編）『アニメーションの心理学』 誠信書房 pp.63–86.

中村浩（2012）「アニメーションが動いて見える原理」、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 pp.16–17.

大山正・鷲見成正（2014）『見てわかる視覚心理学』 新曜社
中村浩（2019）「視覚機能から見たアニメーションの特徴」、横田正夫（編）『アニメーションの心理学』 誠信書房 pp.87−129.
吉村浩一（2019）「アニメーションの動き」、横田正夫（編）『アニメーションの心理学』 誠信書房 pp.30−61.
Johansson, G. (1973) “Visual Perception of Biological Motion and a Model for its Analysis,” Perception and Psychophysics 14, pp.201−211.
鷲見成正（2019）「歩行動作の表現からみた行為と行動」、『日本アニメーション学会第21回大会発表概要集』 p.24.
中村浩・鷲見成正（2002）「単一物体運動における生物性・非生物性知覚に寄与する運動情報の研究」、『電子情報通信学会技術報告』 101、pp.95−100.
吉田宏之・大山正・野口薫・野村康治（2001）「点運動映像が与える感情効果」、『アニメーション研究』3、pp.41−48.
Heider, F. and Simmel, M. (1944) “An Experimental Study of Apparent Behavior”, American Journal of Psychology 57, pp.243−259.
土田昌司（2001）「幾何学図形静止画アニメーションによる社会的事象の系統的印象測定」、『アニメーション研究』3、pp.25−32.
中島義明（2011）『映像心理学の理論』 有斐閣
梶井直親（2017）「物語内のBGMと状況の変化はアニメーション理解過程にどのように影響するか」、『認知心理学研究』 15、pp.1−12.
村野井均（2002）『子どもの発達とテレビ』 かもがわ出版
村野井均（2016）『子どもはテレビをどう見るか』 勁草書房
虎間圭子・山岸千香・村野井均（1991）「幼児のテレビ理解 アニメ「サザエさん」における映像コードとアニメが動くしくみの理解」、『日本発達心理学会 第2回大会発表論文集』、p.92.
三田村章代・村野井均（2000）「児童のアニメ理解—時間・空間移動の認識を中心に」、『日本教育心理学会第42回総会発表論文集』、pp.647−648.
Lemish, D. (2007) Children and Television: A Global Perspective. Malden,M.A: Blackwell.
Lemish, D. (2015) Children and Media: A Global Perspective, Malden,M.A: Blackwell.
西村則昭（2004）『アニメと思春期のこころ』 創元社
岩宮恵子（2013）『好きなのにはワケがある：宮崎アニメと思春期のこころ』 筑摩書房

横田正夫（2009）『日韓アニメーションの心理分析―出会い・交わり・閉じこもり』 臨川書店
横田正夫（2017）『大ヒットアニメで語る心理学：「感情の谷」から解き明かす日本アニメの特質』 新曜社
横田正夫（2006）『アニメーションの臨床心理学』 誠信書房
横田正夫（2008）『アニメーションとライフサイクルの心理学』 臨川書店
岡隆（2011）「アニメーションと社会心理学」、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 pp.255–261.
Bandura, A., Ross, D. and Ross, S.A. (1961) "Transmission of Aggression through Imitation of Aggressive Models," Journal of Abnormal and Social Psychology 63, pp.575–582.
湯川進太郎・吉田富二雄（1997）「暴力映像が視聴者に及ぼす影響―実験研究の検討―」『筑波大学心理学研究』19、pp.175–185.
岩男壽美子（2000）『テレビドラマのメッセージ―社会心理学的分析』 勁草書房
吉田富二雄・湯川進太郎（2000）「暴力映像の印象評価と感情―映像の分類：暴力性と娯楽性の観点から―」、『筑波大学心理学研究』22、pp.123–137.
湯川進太郎・吉田富二雄（1998）「暴力映像が視聴者の感情・認知・生理反応に及ぼす影響」、『心理学研究』69、pp.89–96.

日本におけるアニメーション理論史を体系化する

田中大裕 千葉大学

日本の組織的な学術的アニメーション研究の中心は実証的研究が占めている。抽象的な理論的研究は学術的研究の周縁におかれているのが実情であろう。他方、文学研究や表象研究、批評等の隣接領域においては、ポピュラー・カルチャーにおける「アニメ」の存在感が増していることを背景に、アニメーションに関する理論的言説の蓄積が認められる。しかしながら、諸領域に拡散する言説を体系的に整理する試みはなされていない。そこで本稿は、日本においてアニメーションに関するどのような理論的言説が立ち上がってきたのかを素描する。更に、国内の理論的研究の今後の展望を示す。

アニメーション理論研究の萌芽期：戦前～1960年代

戦前、映画の検閲に関わった内務省の柳井義男は、著作『活動写真の保護と取締』（有斐閣、1929年）の中で、検閲のために映画を体系的に分類した。現在でいうアニメーションもその中に含まれている。注視を促すべきは、柳井が「コマ撮り」によって作出されているかどうかに注目して体系化を行っている点だ。柳井以前には、「漫画映画」「人形映画」「影絵映画」等の分類が使用されていた。これらは「コマ撮り」かどうかを問わず、鑑賞者からどんなふうに見えているか、という基準のもとに経験的に識別されていた。対して柳井は、導入されている技巧に着目して体系化を試みた。柳井の試みは、日本におけるアニメーション表現分析の萌芽と言えよう。

批評・評論家がアニメーションの理論的言説の展開に果たした役割は大きい。

それは萌芽期においても同様である。映画批評家として数々の理論的著作を残した今村太平も、日本におけるアニメーションに関する理論的言説を先導した一人である。とりわけ『漫画映画論』（第一芸文社、1941年）は、美術や音楽、演劇等の隣接領域とアニメーションを比較することを通じて、総合芸術としてのアニメーション表現の本質を独自に思索した意欲的著作だ。その中でも伝統的日本美術とアニメーションを比較した論述は、日本を代表するアニメーション監督の一人である高畑勲に示唆を与えた意味でも注視に値する。作家で批評家の花田清輝は、戦後期において最も活発にアニメーション批評を展開した批評家である。花田が雑誌「キネマ旬報」1958年3月下旬号所収の論考「漫画映画の方法」の中で、当時、絶大な支持を得ていたディズニー映画について、その写実主義的表現を痛烈に批判している点は興味深い。戦後期には既に、アニメーションの芸術的価値をはかる理論が複層化していたことがわかる。花田の独創的な批評は理論の多様化にも貢献したと推測される。1960年代には、コマ撮りによって得られる映像一般を指し示す類概念として「アニメーション」という言葉が一般に知られていく。評論家の森卓也による著作『アニメーション入門』（美術出版社、1966年）は、先述の意味のもとアニメーション概念の整理を試みており、その定着を後押しした。

日本アニメーションにおける理論的言説とアニメメディア：制作思想の関係：1970年代以降

1977年の劇場版『宇宙戦艦ヤマト』（舛田利雄監督）公開に端を発する「第一次アニメブーム」によって、1970年代末にはアニメ専門誌が相次いで創刊される。アニメ専門誌は一般的に宣伝媒体としての性格が強かったが、1978年創刊の雑誌「MANIFIC」（のちに「Animec」に改名）のように評論を前面に打ち出したものも存在した。現在でも娯楽雑誌・新聞等の媒体でアニメ評論は一定の存在感を保っている。その種の評論で学術的研究に耐え得るものは稀だが、言説空間の裾野を形成している点で意義深い。

他方でアニメ専門誌は、大衆消費の対象という認識が支配的だったアニメのもとに、制作者の作家性を可視化した。制作者が「作家」として広く認知されるようになったことで、アニメーション理論の構築に制作思想が直接的に影響を与えるようになる。その典型が高畑勲だ。高畑は、『「ホルス」の映像表現』（徳間書

店、1983年)、『映画を作りながら考えたこと　1955～1991』(徳間書店、1991年)、『映画を作りながら考えたことII　1991～1999』(徳間書店、1999年)等の著作において創作を通じて培った独自のアニメーション理論を展開、自然主義的なアニメーションの芸術的価値を理論的に裏打ちした。高畑の理論は現在に至るまで、アニメーション制作者のみならず研究領域においても強力な磁場として作用している。高畑同様に自身の創作を理論的に裏付けようと試みた代表的なアニメ監督が押井守だ。押井は、『Methods』(角川書店、1994年)で自身の監督作である『機動警察パトレイバー 2 the Movie』(1993年)の理論的な解説を通じて、アニメにおける「レイアウト(画面構成)」の優越を説き、「運動の創造性」にアニメーションの芸術的価値を収斂(しゅうれん)する理論を相対化した。

21世紀に入ってからも、制作思想を背景に持つアニメーション理論は一定の展開を見せる。その代表例としては、富野由悠季の著作『映像の原則』(キネマ旬報社、2002年)と、デジタル作画の活用を思索するアニメーターを代表する存在である沓名健一と山下清悟による原画集『新しい作画』(沓名塾、2011年)が挙げられる。『映像の原則』は、物語映像における種々の技巧が持つ普遍的な法則性の言語化を試みた意欲的著作だ。『新しい作画』は、筆者自身の仕事の解説を通じてデジタル作画の卓越性を理論的に示し、作画の質的審級における新たな基準を打ち立てた。

他方でアニメ専門誌が集団制作における作家性の可視化を後押ししたことで、作品を総合的にではなく還元主義的に評価する鑑賞者が台頭する。その最も畸形(きけい)的な例としては、原画作業者に還元して芸術的評価を行う「作画マニア」と俗に呼ばれる集団が挙げられる。作画マニアは独特な理論とコミュニティを形成しており、アニメ言説空間において一定の存在感を示している。現在、作画マニアを先導している中心的なアニメメディアは雑誌「アニメスタイル」(美術出版社／株式会社スタイル、2000年–)である。

日本におけるアニメーション理論言説の領域横断的な展開：1990年代以降

1990年代から2000年代には、『新世紀エヴァンゲリオン』(庵野秀明監督、1995–6年)や『もののけ姫』(宮崎駿監督、1997年)の社会現象的ヒットによるアニメの存在感向上、国内アンダーグラウンド・シーンにおける実験的な海外アニメーションへの関心の高まり等が追い風となって、アニメーションに広範な関

心が集まるようになる。文学理論、社会学、哲学、現代思想、メディア論、大衆文化論、芸術理論、映画理論等多様な観点のもとにアニメーションが論じられる状況が生じた。いくつか代表的な事例を紹介しよう。

美術家の村上隆は、伝統的日本美術とマンガやアニメに共通する造形上の共通性を、独自に考案した「スーパーフラット」概念のもとに可視化した。村上によるスーパーフラット概念は制作背景の提示という一面が強かったが、批評家・思想家の東浩紀は「存在論的、広告的、スーパーフラット的」(『広告vol.339　スーパーフラット元年』所収、博報堂、2000年)で、スーパーフラット概念を精緻化。グラフィカル・ユーザー・インターフェイスの比喩を通じて、日本アニメの造形的特徴が現代の情報環境と類比的関係にあることを論じた。こうした東の論点を継承した上で表現論に差し戻したのが、美術家・批評家の黒瀬陽平による論文「キャラクターが、見ている。——アニメ表現論序説」(『思想地図vol.1』所収、日本放送出版協会、2008年)だ。黒瀬は造形分析とメディア論を往復しながら、「萌えアニメ」と俗に呼ばれる諸作品に共通の表現を体系的に論述した。

他方で2000年代は、斎藤環『戦闘美少女の精神分析』(太田出版、2000年)、東浩紀『動物化するポストモダン——オタクから見た日本社会』(講談社、2001年)、宇野常寛『ゼロ年代の想像力』(早川書房、2008年)等アニメを含むポピュラー・カルチャーを社会反映論的に考察する言説が存在感を示し、それらは「ゼロ年代批評」と呼ばれた。ゼロ年代批評はしばしば初歩的な事実誤認を含んでいたため、専門的研究者やファンダムからの痛烈な批判にさらされることもあったが、以降のポピュラー・カルチャー研究に与えた影響は特筆すべきであろう。

そのほか、ユーリー・ロトマンのアニメーション記号論を援用した視覚文化研究者の赤塚若樹による論考「ブラザーズ・クエイの人形たちはどうして傷つき、汚れているのか？」(『夜想35　特集：パペットアニメーション』所収、ペヨトル工房、1998年)、映画研究者・批評家の加藤幹郎による編著『アニメーションの映画学』(臨川書店、2009年)、造形分析や産業史等を越境しながらアメリカ初期アニメーションを論じた人間行動学者の細馬宏通による著作『ミッキーはなぜ口笛を吹くのか——アニメーションの表現史』(新潮社、2013年)、アニメーションを含む視覚文化全般を網羅的に論じた批評家の石岡良治による著作『視覚文化「超」講義』(フィルムアート社、2014年)等も領域横断的なアニメーション理論言説の最良の成果と言えよう。

マンガ研究からの影響：キャラクターという共有地

アニメーションとマンガは直接的・間接的に分かち難く結びついているわけだが、理論研究においても共有地を持つ。分けてもキャラクターの存在論的・記号論的な特質に関するマンガ批評・研究の成果は、アニメーション理論研究にも一定の影響と示唆を与えている。批評家の大塚英志が著作『アトムの命題――手塚治虫と戦後まんがの主題』（徳間書店、2003年）で展開した「記号的身体」概念や、大塚の批判的検討を通じてマンガ評論家の伊藤剛が著作『テヅカ・イズ・デッド――ひらかれたマンガ表現論へ』（NTT出版、2005年）で練り上げたキャラクター理論は、絵図で示されたたキャラクターに共通する普遍的問題を扱っており、アニメーション研究にも有用な視座を提供する。

シノハラユウキは著作『フィクションは重なり合う――分析美学からアニメ評論へ』（logical cypher books、2016年）の中で、伊藤による「マンガのおばけ」概念を、分析美学を援用しながら精緻化した上でアニメ作品の分析に活用している。アニメーションとマンガの理論的な共通性を示す端的な事例と言えよう。また『フィクションは重なり合う』は、分析美学を導入してアニメーションを考察した先駆的な試みという意味でも特筆に値する。

社会学領域での関心の高まり

2010年前後からは、アニメーションを対象にした社会学的研究の存在感が増している。ジェンダー問題に対する関心の高まり、アニメと連動した地域振興（「聖地巡礼」）事例の増加、劣悪労働環境の顕在化等が背景と推測される。ジェンダー論の視座からアニメ文化を論じた須川亜希子『少女と魔法――ガールヒーローはいかに受容されたのか』（NTT出版社、2013年）、「聖地巡礼」を観光社会学の観点から整理した岡本健『コンテンツツーリズム研究――アニメ・マンガ・ゲームと観光・文化・社会』（福村出版、2015年）、劣悪な労働環境を接受してしまうアニメーターの心理を労働社会学の方法で分析した松永伸太朗『アニメーターの社会学――職業規範と労働問題』（三重大学出版会、2017年）等が代表的な研究成果である。社会学的なアニメーション研究の進展は、一般社会の営みとアニメーション文化の直接的なつながりを示すものだろう。

ここまでで国内のアニメーション理論言説を簡略的にではあるが通史的に概観した。現状の課題としては、専門的な実証的研究と領域横断的な表現研究の断交と、研究対象が日本作品に偏重している点を指摘できるだろう。もっとも、専門的な言説史研究と表現史研究をバランスしながら海外の個人作家を中心に考察した、アニメーション研究者の土居伸彰による労作『個人的なハーモニー――ノルシュテインと現代アニメーション論』（フィルムアート社、2016年）のような新しい研究成果も提示されており、今後は、専門性と横断性をバランスした研究の進展が期待される。

第2部

推薦文献リスト

2016年度

アニメーション美学を知るための10の基本文献

ジョルジュ・シフィアノス アニメーション作家、教授

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/sifianos/

概要

「基本」というものが何かを言うのは難しい（私にとって？　皆にとって？　現在？　それともオールタイム？）。「基本」が何かというのは文脈によって決定されるわけだし、すべての文脈は同じではない。私は常に、違うソースから採ってきたアイデアを組み合わせてきた。「アニメーションに直接関係する文献でなくてもよい」という注意書きがあったので、私個人がお気に入りで、私にとって参照すべきと思われた本も含めている。

リスト

- Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception, A Psychology of the Creative Eye*, University of California Press, 2004
  彼の他の著書も参考になる。

- Jacques Lecoq, *Le Corps poétique: un enseignement de la création théâtrale*, Actes Sud, 1999
  彼は俳優で、印象深い演技の流派を作った。

- バウハウスに関する著作
  パウル・クレー、ヨハネス・イッテン…

- Betty Edwards, *Dessiner grâce au cerveau droit*, Mardaga, 2014
  彼女の他の著作も参照。

- Giannalberto Bendazzi, *Pages d'Alexeïeff*, Annecy, 14e JICA, 1983
  アレクサンドル・アレクセイエフについての記事

- Giannalberto Bendazzi, *Animation: A World History*, Focal Press, 2015

- Theodor Adorno, *Aesthetic Theory*, University of Minnesota Press, 1998
  この理論において、アドルノはこのアンケートの質問に直接的に答えることができないのか、説明している！　評価はすべて、文脈や、評価が行われる対象に拠って変わるのだ（つまり、我々が評価を行う対象の背後にある社会的、歴史的、文化的な文脈である）。彼はこれを「否定弁証法」と呼び、「否定美学」へと適用している。もしくは、マクラレンは「コマのあいだに起こることは、コマの上にあるものよりも重要だ」と言っていたことが参考になる。

2016年度

東欧・中欧アニメーションを知るための11の文献

イゴール・プラッツェル アニマテカ国際アニメーション映画祭ディレクター

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/prassel/

リスト

- Zlatko Sudović(ed.), *Zagrebački krug crtanog filma I – IV*, Zavod za kulturu Hrvatske, 1978–1986
- Ranko Munitić, *Pola veka filmske animacije u Srbiji*, Institut za film, 1999
- Miroslav Kačor, Michal Podhradský, Michaela Mertová, *Zlatý věk české loutkové animace*, Mladá Fronta, 2010
- František Dryje, Ivo Purš, Bertrand Schmitt, Jan Švankmajer, *Jan Švankmajer: Dimensions of Dialogue: Between Film and Fine Art*, Arbor Vitae, 2013
- Igor Prassel, *Filmography of Slovenian Animated Film 1952–2012*, Slovenska kinoteka, 2012
- Chris Robinson, *Estonian Animation: Between Genius and Utter Illiteracy*, John Libbey Publishing, 2007
- Christian Dewald, Sabine Groschup, Mara Mattuschka, Thomas Renoldner, *Die Kunst des Einzelbildes - Animation in Österreich - 1832 bis heute*, Filmarchiv Austria, 2010
- Jerzy Armata, Mariusz Frukacz, Marcin Giżycki, Ryszard Haja, Adriana Prodeus, Mateusz Solarz, Bogusław Zmudziński, *Polski Film Animowany — [Polish Animated Film]*, Polskie Wydawnictwo Audiowizualne, 2008
- Mariusz Frukacz, “Fresh Blood of Polish Animation,” *ASIFA Magazine*, Volume 22, No. 2, 2009, pp.26–33
- Erzsi Lendvai, “Animated Cartoons in Hungary”, in *FilmKultúra*, 1996
- Peter Hames(ed.), *The Cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy*, Wallflower Press, 2007

2016年度

インディペンデント・アニメーションを知るための10の文献

クリス・ロビンソン オタワ国際アニメーションフェスティバル アーティスティック・ディレクター

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/robinson/

概要

概要？　難しいですね…なんというか、つまり…少なくとも英語で…私の本はほとんど全てクレイジーなインディペンデントアニメーターについて書かれたものだと思います。私が本を書いた時より多くの人が、もっと彼らのことを書いてくれることを願っています。恐らくオンライン上に、私の知らないことがもっとあるでしょう。

リスト

・Chris Robinson, *Between Genius and Utter Illiteracy: Estonian Animation*, John Libbey Publishing, 2006

エストニアのアニメーションシーンの歴史の本。21世紀前半までの初期作品について網羅されている。有益で、面白くて、主観的。

・Chris Robinson, *Unsung Heroes of Animation*, John Libbey Publishing, 2006

幾人かの注目すべき国際的なインディペンデント・アニメーション作家に関する文献が集約されている。

・Chris Robinson, *Canadian Animation: Looking for a Place to Happen*, John Libbey Publishing, 2008

カナダ国立映画製作庁や産業的な作品以外にもカナダ・アニメーションは存在することを見せるため、この本はカナダ全土に広がって存在するインディペンデントアニメーション作家たちを探しだす。

・Chris Robinson, *Japanese Animation: Time out of Mind*, John Libbey Publishing, 2010

ほとんど小説のように書かれたこの本は、日本におけるインディペンデント・アニメーション作家たちのシュールでユニークなポートレイトとなっている。

・Chris Robinson, *Animators Unearthed*, Continuum Publishing, 2010

Unsung Heroes of Animationの非公式の続編のこの本は、最初の本で取り上げられなかったインディペンデント作家たちに注目する。一般的な読者に向けた紹介本として当初は考えていた。

・Chris Robinson, *The Animation Pimp*, AWN Press, 2007

ロビンソンの悪名高きコラムThe Animation Pimpを集めたもの。哲学、自叙伝、噛みつくような風刺を織りまぜつつ、世界のアニメーションの多数の断片を検証していく。

・クリス・ロビンソン『ライアン・ラーキン　やせっぽちのバラード』（土居伸彰訳、太郎次郎社エディタス、2009年）

回想録とバイオグラフィーを混ぜ合わせつつ、アカデミー賞ノミネート経験のあるNFBのスーパースター、ライアン・ラーキンの人生（依存によって軌道を外れていった）を探る。

・Chris Gehman/Steve Reinke, *The Sharpest Point*, YYZ Books, 2005

アニメーションを様々な文脈（ウェブ、テレビ、ギャラリー、インスタレーション）で用いるインディペンデント・アニメーション・アーティストについてのユニークな論集。

・Jayne Pilling, *A Reader in Animation Studies*, John Libbey Publishing, 1998

あらゆる種類のアニメーションに言及するユニークで先駆的な学術本。

・Paul Wells, *Understanding Animation*, Routledge, 1998

幅広い範囲のアニメーションについての、歴史的・理論的論述。ウェルズのユーモアとありあまる情熱で書かれている。

2016年度

アニメライターのための基本の11冊

藤津亮太 アニメ評論家

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/fujitsu/

概要

アニメライターと銘打ったが、要はTV・映画といったメジャー流通系アニメ（いわゆる“商業アニメ”）の歴史と制作技術を手っ取り早く押さえる11冊という趣旨である。作品個別のムック、雑誌などにも見逃せない記事は多いが、あくまで基本が理解出来る本ということでセレクトした。

リスト

・神村幸子『アニメーションの基礎知識大百科』（グラフィック社、2009年）

用語事典の形式で、制作フローから、業界の俗語までフォローしている。わからないことがあったらまず参照。

・坂口安吾、會川昇『UN-GO　會川昇脚本集：坂口安吾原案　明治開化 安吾捕物帖』（メディアパル、2012年）

決定稿だけでなく、企画メモやプロットも収録。完成作品についての解説もついて「この脚本がどう映像になったか」が理解できる。

・高畑勲『「ホルス」の映像表現』（徳間書店、1983年）

高畑勲監督が自作を題材に、どういう意図で演出をしたかを解説する。演出とは何かがわかる。

・富野由悠季『映像の原則』（キネマ旬報社、2011年）

富野由悠季監督が新人演出家を想定して描いた演出家入門。富野流の演出をつける上での原理原則が書かれている。

・押井守『METHODS―押井守「パトレイバー2」演出ノート』（角川書店、1994年）

押井守監督がレイアウトをコントロールすることで何を表現しようとしたかを解説。現在のアニメで採用されている正確な空間感の原点。

・小西賢一、押山清高『鋼の錬金術師　嘆きの丘の聖なる星　原画集』（スクウェア・エニックス、2012年）

原画マンがどのように動きをつくっていくかが、わかりやすくまとめられている。

・湖川友謙『アニメーション作画法―デッサン・空間パースの基本と実技』（創芸社、2007年）

アニメの絵とはどういう理屈でできているかを理解出来る1冊。

・小倉宏昌、スタジオジブリ『光と闇　小倉宏昌画集（ジブリ THE ARTシリーズ）』（徳間書店、2004年）

収録された美術ボードなども魅力だが、3人の美術監督が小倉の美術について語り合う座談会にさまざまなヒントがある。

・ワークスコーポレーション書籍編集部『アニメCGの現場』（ワークスコーポレーション、2014年）

2014年、2015年と出た雑誌「CGワールド」のアニメ関係特集の合本。3DCG関係のメイキングがまとまっている。

・アニメージュ編集部編『TVアニメ25年史』（徳間書店、1988年）

日本のアニメ史を押さえるときに欠かせない2冊（1）

・渡辺泰、山口且訓『日本アニメーション映画史』（有文社、1978年）

日本のアニメ史を押さえるときに欠かせない2冊（2）

2016年度

世界アニメーション史を知るための10の文献

ジャンアルベルト・ベンダッツィ 映画史家

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/bendazzi/

リスト

・Giannalberto Bendazzi, *Animation – A World History*, CRC Press, 2016

この三巻本の研究書は、この種のものとしては最も規模が大きく、同時に深く、最も包括的なものであり、アニメーションは学術研究に値する芸術形態であるという考えに基づいている。ロシア、アフリカ、南米、その他しばしば看過される地域について、さらにはそれまで発見されずにいた50名を超える作家たちについて、読者たちに垣間見せる。直接の取材による話、これまで調査されていなかったトピック、他では読めない情報に溢れたこの本は、3つの世紀にまたがるアニメーション制作の歴史について、すべての大陸を網羅する。英語。

・Giannalberto Bendazzi, *L'uomo che anticipò Disney*, Tunuè, 2007

1917年、アルゼンチンのキリーノ・クリスティアーニはブエノスアイレスで世界初の長編アニメーション『使徒』を監督した。1931年のPeludópolis (The City of El Peludo) は初めてのトーキーによる長編だった。このモノグラフでは、クリスティアーニの人生と作品が深く取り上げられる。

・Giannalberto Bendazzi, "The Italians Who Invented the Drawn on Film Technique," *Animation Journal*, 1996

ペインティング・オン・フィルムの技法（レン・ライ、ノーマン・マクラレン、ロバート・ミラー、ベーベル・ノイバウアーなどの巨匠が用いている）の誕生は、何十年ものあいだ、「誰かがあるときこう言った」というボンヤリとした状態にあった。この論文においてジャンアルベルト・ベンダッツィは、その創始者が1911年のイタリア人のアルナルド＆ブルーノ・ジャニーニ＝コラディーニ兄弟であることを証明する。英語。

・Michael Barrier, *Hollywood Cartoons – American Animation in its Golden Age*, Oxford University Press, 1999

このトピックでは最上の本。二十年近くにわたる労作で、知的で、筋が通っており、完全に信頼に足る。英語。

・レナード・マルティン『マウス・アンド・マジック　アメリカ・アニメーション全史（上下巻）』（楽工社、2010年）

この分野においてよく調べられよく書かれた最初の本。レナード・マルティンはさまざまな製作会社とその作品について論じている。UPAについての章はとりわけ賞賛に値する。

・Robert Benayoun, *Le dessin animé après Disney*, Jean-Jacques Pauvert, 1961

フランスの映画批評家・作家のロベルト・ベナユンはシュルレアリストであり、あらゆる場所にシュルレアリスムを探そうとした。この前提からすると、彼はもちろんディズニーを嫌い、テックス・アヴェリーを愛した。彼の立脚点は疑問だが、本の主旨は一貫しており、「作家」「個人」「アンチディズニー」の文化運動の最中に書かれている。フランス語。

・Brigitta Iványi-Bitter, *Kovásznai – A Cold War Artist*, Research Center Foundation, 2016

共産主義体制から追放されたハンガリーのGyörgy Kovásznai（1934–1983）は、おそらく世界のアニメーション全史のなかで最も「忘れ去られた」天才である。この優れて徹底されたモノグラフは、受けるべき評価とのギャップをようやく埋めてくれる。

・Henry T. Sampson, *That's Enough, Folks*, The Scarecrow Press, 1998

ドクター・サンプソンは核工学で博士号を取得したアフリカ系アメリカ人で、この本を書いた頃には航空宇宙企業で上級技師をしていた。予想されるとおり、この本からは知性と公平さが滲み出ており、ハリウッドアニメーション黄金期において広く見られた人種差別主義的な人種コメディの無数の問題を輝かしく議論する。

・Denys Chevalier, *J'aime le dessin animé*, Denoël, 1962

デニス・キャヴァリアはピカソを愛する視覚芸術批評家で、その前提からすると当然だが、ディズニーを嫌いUPAを愛した。彼の立脚点は疑問だが、この本はその視点で一貫しており、「作家」「個人」のアンチディズニー」の文化運動の最中に出版された。

・Paul Wells, Animation – *Genre and Authorship*, Wallflower, 2002

アニメーションについては、一般人のみならず専門家もさまざまな見解を持っていたが（あるいはいまだに持っているが）、そのすべてが相当に混乱している。本書はそのゴミくずを払いのける。ただし、じゅうぶんにではないのだが。著者のポール・ウェルズはイギリス人の教授で、多くの優れた本を書いている。この本において彼は制作の様式や工作的な部分の秘密へと入り込み、最終的には、実写映画が視覚文化の最も主要かつ純粋な芸術であるという考えに疑問を投げかける。

2016年度

日本のアニメ史を知る10の文献

津堅信之 アニメーション研究家

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/tsugata/

概要

私が選者だということは、「アカデミズム」とか「学術的」とかとは関係ないリストになるということである。つまりは、アニメーション史よりも「アニメ史」を知るための文献を選び、従来、学術的立場から注目されてこなかったと思われる商業系の文献に注目した。ただし選者の著書は除外し、定番と言えるような文献も、あえて外したものがある。なお、リストは文献の刊行年順である。

リスト

・池田憲章編『アニメ大好き！ヤマトからガンダムへ』（徳間書店、1982年）

アニメブームが最高潮に達した直後のファン向けの本。アニメを熟知する論者たちの筆致が当時の熱気を伝えている。ガイナックスの仕事や萌えキャラの登場など、その後のアニメ史の展開を考察する上でも重要な文献。

・アニメージュ編集部編『TVアニメ25年史』（徳間書店、1988年）

姉妹本「劇場アニメ70年史」との2冊で、定番「日本アニメーション映画史」（1977年）以後10年を補足できる。作品辞典の体裁なので現在も利用価値が高い。最近刊行の「日本TVアニメーション大全」（2014年）はその逆で、使いにくい。

・山本暎一『虫プロ興亡記―安仁明太の青春』（新潮社、1989年）

ほぼ一貫して虫プロに在籍した著者による記録。小説形式になっているが、著者によると事実は正確に描写しているという。これと、「手塚治虫劇場」（手塚プロダクション編、1991年）との2冊で虫プロ史は押えられる。

・東映動画編『魔女っ子大全集〈東映動画篇〉』（バンダイ、1993年）

「魔法使いサリー」から「セーラームーン」まで、日本のアニメを象徴するシリーズの一つ「魔法少女アニメ」を特集したムック。作品データを含め資料性が非常に高く、これを読まずして魔法少女アニメは語れない。

・『B-CLUB（138号）』（バンダイ、1997年）

「OVA大研究」という特集が組まれた号。OVA（オリジナル・ビデオ・アニメ）からは、特に90年代半ばにかけて多くの名作が生まれた。この特集は網羅的な作品年表を含む高い資料性で、OVA研究には必須。

・富野由悠季『富野由悠季全仕事―1964–1999』（キネマ旬報社、1999年）

「機動戦士ガンダム」以後の富野由悠季の仕事は、そのまま日本のアニメ史につながる。富野の生い立ちから虫プロ入社、そして「∀ガンダム」までを問い直す、富野の長大な談話を読みこなしたい。

・原口正宏、長尾けんじ、赤星政尚『タツノコプロインサイダーズ』（講談社、2002年）

「タイムボカン」シリーズなど、独自のテレビアニメを制作してきたタツノコプロの設立者・吉田竜夫から、企画、演出、デザイン、作画、美術などに関わった総勢40名へのインタビュー録。タツノコ研究の基本文献。

・「草月アートセンターの記録」刊行委員会『輝け60年代　草月アートセンターの全記録』（フィルムアート社、2002）

意外な文献かもしれないが、近年の短編アニメーション界の動きをみると、その原点にある草月は押えておきたい。本書には当時の草月の活動が克明に記録され、「創作すること」の意味を今なお問い続けている。

・草薙聰志『アメリカで日本のアニメは、どう見られてきたか？』（徳間書店、2003）

これも意外な文献かもしれないが、「アトム」から「ポケモン」まで、アメリカでアニメがどう受容され批判されてきたのかを客観的にまとめた本書を読むと、「アトム」以後のもう一つのアニメ史が見えてくる。

・サンライズ企画室・樹想社『サンライズ全作品集成Ⅰ・Ⅱ』（サンライズ、2007年）

非売品の社史だが、1977年から2007年まで、サンライズの全作品を辞典形式でまとめた極めて利用価値の高い内容。アニメ制作会社の社史は複数あるが、アニメ史を牽引してきたサンライズの社史であり、決定版と言える。

2016年度

アニメーション作家の業績を知るための10の文献

山村浩二 東京藝術大学教授

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/koji-yamamura/

概要

アニメーション史を語る上でも重要な個性的なアニメーション作家の業績がまとめられた画集や研究書。ヴィジュアル情報が多い本を選びました。

リスト

・Pascal Vimenet, *Émile Cohl*, Éditions de l'Oeil, 2008

映画創世記の頃フランスで活躍したエミール・コール。『ファンタスマゴリア』は、世界最初のキャラクターアニメーション、シリーズアニメーションとして知られている。私のコールへのオマージュイラスト作品も収録。フランス語。

・Cindy Keeferm, Jaap Guldemond, *Oskar Fischinger 1900–1967*, Thames & Hudson, 2013

1900年ドイツ生まれ、1936年にアメリカに渡り、ハリウッドで活動したヴィジュアル・ミュージック、抽象アニメーションのパイオニア、オスカー・フィッシンガーの作品集。アニメーションの原画など図版多数。英語。

・ユーリー・ノルシュテイン『ユーリー・ノルシュテインの仕事』（ふゅーじょんぷろだくと、2004）

デッサン、絵コンテ、エスキース、実際の撮影に使われた素材など、ロシアのユーリー・ノルシュテインの制作工程を豊富な図版で紹介。日本語。

・Priit Pärn, *Pärnograafia*, Eesti Entsüklopeediakirjastus, 2006

エストニア・アニメーションを先導してきたプリート・パルンの初期の風刺画から、版画、ドローイング、イラスト、アニメーションの全仕事をまとめた集大成の画集。エストニア語。

・Philippe MOINS, Maurice CORBE, *Raoul Servais, Voyage en Servaisgraphie*, Éditions de l'Oeil, 2013

ベルギーアニメーションの父と賞されるラウル・セルヴェ。フランス語。

・Maurice Corbet, Marcin Gizycki, Michael Levy, Brigitte Liabeuf, Bertrand Mandico, Pascal Vimenet, *Walerian Borowczyk*, Éditions de l'Oeil, 2008

ヴァレリアン・ボロフチックは、エロティックな題材が得意なポーランドの映画監督。彼の初期の短編アニメーションは、クエイ兄弟やイーゴリ・コヴァリョフに大きな影響を与えた。フランス語。

・Suzanne Buchan, Jaap Guldemond, Marente, *The Quay Brothers' Universum*, Nai Uitgevers, 2013

イギリスのアニメーション研究者スザンヌ・バカンらによるクエイ兄弟の研究書。MOMAのカタログより図版が多い。英語。

・Jan Svankmajer, *Jan Svankmajer: Dimensions of Dialogue: Between Film and Fine Art*, Nakladatelstvi Arbor Vitae, 2013

508ページに渡り、チェコのシュルレアリスト、ヤン・シュヴァンクマイエルの映画と美術作品を紹介。英語。

・Oliver Cotte, *Georges Schwitzgebel Animated paintings*, Editions Heuwinkel, 2004

スイスで実験的な短編アニメーションを70年代から制作しつづけている、ジョルジュ・シュヴィツゲベルのアニメーションを多彩な図版で紹介。仏、独、英語。

・Norman McLaren, *The Drawings of Norman McLaren*, Tundra Books, 1975

ノーマン・マクラレンの在命中に、カナダで出版されたマクラレンのドローイング作品の画集。フランス語、英語。

2016年度

少女向けアニメを知るための9の文献

須川亜紀子 横浜国立大学都市イノベーション研究院／教育人間科学部教授

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/sugawa/

概要

少女（子ども）向けアニメと少女（子ども）視聴者による文化実践に関する研究書をリストしました。

リスト

・須川亜紀子『少女と魔法―ガールヒーローはいかに受容されたのか』（NTT出版、2013年）

女児向け「魔法少女」アニメを1966～2000年代初頭までの代表作のテキスト分析と、それを視聴していた女性たちへのインタビューを通じて、アニメにおける少女表象だけでなく、それが当事者の少女たちにどのように消費、利用されていたかを探る文化研究の本。

・小山昌宏、須川亜紀子『アニメ研究入門―アニメを究める9つのツボ　増補版』（現代書館、2014年）

アニメをどう研究するのか、様々な方法論を紹介する本。少女向けアニメに関しては、「アニメとジェンダー」の箇所が参考になる。

・川上大典『このアニメ映画はおもしろい』（青弓社、2015年）

第3章「少女は世界を変える」は、少女が主人公のアニメ映画をとりあげている。少女表象については参考になる。

・スーザン・ネイピア『現代日本のアニメ―AKIRAから千と千尋の神隠しまで』（中公叢書、2002）

非常にサンプルが限定的だが、少女向けとしては、「セーラームーン」などの戦闘魔法少女について、ジブリアニメ映画における少女についての章が参考になる。英語オリジナル版は、『ハウルの動く城』までを網羅している増補改訂版が出ている。

・アン・アリスン『菊とポケモン―グローバル化する日本の文化力』（新潮社、2010年）

アメリカの人類学者の著者による視聴者分析の章「パワーレンジャー（スーパー戦隊）」「セーラームーン」については、オーディエンス研究の参考になる。英語オリジナル版も必読。

・マーク・スタインバーグ『なぜ日本は〈メディアミックスする国〉なのか』（角川書店、2015年）

英語オリジナル版を改定し翻訳された本。メディアミックスの歴史と解説は、少女アニメと少女視聴者の関係に関する研究に参考になる。

・野上暁『子ども文化の現代史：遊び、メディア、サブカルチャーの奔流』（大月書店、2015年）

子どもとメディア、サブカルチャーの関係を論じた本。漫画やアニメのイメージが子どもの実践によって具現化、内面化される事例は参考になる。

・R. Moseley, *Hand-Made Television: Stop-Frame Animation for Children in Britain, 1961–1974*, Palgrave Pivot, 2015

英国1960～70年代の子ども向け人形アニメに関する研究書。テレビ、アニメ、子ども視聴者の関係を研究する際の参考になる。

・Rayna Denison, *Anime: A Critical Introduction*, Bloomsbury, 2015

ジャンル論において、主にアニメ映画についての研究書だが、少女、少年ジャンルの章は参考になる。

2017年度

「戦い」を題材としたアニメーションを知るための10の文献

足立加勇 アニメーション研究者

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/adachi/

概要

「戦い」は、アニメーション作品において最もポピュラーな題材であるが、それについて論じることは難しい。その理由の一つとして、「戦い」は、個人の欲望や共同体の成立根拠、時代の思潮といった様々な要因の混迷の中から発生するものだから、ということがあげられよう。本リストは、その混迷に対し何らかのアプローチとなりうる文献を選んだものである。掲載順は、その文献が題材としている作品の発表年を基準として決定した。

リスト

・大塚英志『アトムの命題　手塚治虫と戦後まんがの主題』（徳間書店、2003年）

アニメーションそのものについての記述は少ないが、本書が提示する「傷つく身体」の議論は、アニメーションの中の「戦い」を考える上で必要不可欠だといえよう。

・津堅信之『アニメ作家としての手塚治虫　その軌跡と本質』（NTT出版、2007年）

手塚治虫の『鉄腕アトム』は「戦い」を題材としたアニメーションの起点の一つ。日本のアニメーションにとって、『鉄腕アトム』とは何だったのかを多様な視点から論じた著作。

・今柊二『プラモデル進化論　ゼロ戦からPGガンダムまで』（イースト・プレス、2000年）

模型の歴史についての本。アニメーションに大きな影響を与えている「リアル」の観念、そしてミリタリー趣味を理解するために。

・ササキバラ・ゴウ『〈美少女〉の現代史　「萌え」とキャラクター』（講談社、2004年）

美少女キャラクターを愛好するという「男性の行動」に着目して70年代以後のマンガ・アニメーションの歩みを語る。戦い続ける主人公たちにとって、ヒロインとは何であるのか、という問題に対する一つの答えを提示した。

・吉本隆明『夏を越した映画』（潮出版、1987年）

『宇宙戦艦ヤマト』『銀河鉄道999』『機動戦士ガンダム』etc. アニメブームの中で、「戦い」を題材としたアニメーション作品は大きく変化した。その変化の意味について語る同時代評。

・『OUT』1980年4月号（第4巻4号）、みのり書房

『機動戦士ガンダム』について「識者」たちが様々な意見を述べた「ガンダム特集」。『ガンダム』とは何かを考えるにあたり本特集は無視できない。富野由悠季に与えた影響も大きい。

・斎藤美奈子『紅一点論―アニメ・特撮・伝記のヒロイン像―』（ちくま文庫、2001年、初出：ビレッジセンター出版局、1998年）

「戦い」を題材としたアニメーション作品の中で、女性キャラクターに与えられた位置づけについて語る。その指摘は戯画化されてはいるが的確。

・五十嵐太郎編『エヴァンゲリオン快楽原則』（第三書館、1997年）

『新世紀エヴァンゲリオン』についての同時代評を一覧できる便利な本。

・加藤レイズナ他『プリキュアシンドローム！〈プリキュア5〉を生んだ25人』（幻冬舎、2012年）

プリキュア好きのプリキュア好きによるプリキュア好きのためのインタビュー集。美少女戦士ものは何を目指しているのかを探るための資料に。

・田中桂『オリジナル美少女ゲームのキャラクターが描ける絵師事典』（ソフトバンク クリエイティブ、2011年）

近年増加しているキャラクター制作に特化した技法書の一つ。しかし、本冊は、美少女キャラクターが持つ魅力の源泉を言語化する試みをしている点で、他の本と一線を画している。

2017年度

アニメーション・ビジネスを知るための10の文献

数土直志 ジャーナリスト

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/sudo/

概要

アニメーション・ビジネスは、現在、国内外で活発にもかかわらず、それを論じる文献は驚くほど少ない。マネジメント・プロデュース、著作権、ファイナンス、海外からバランスよくと考えたが、良書は発表から年数が経ったものが多く、ここでは出来るだけ新しい文献でこれだけ読めばアニメーション・ビジネスを概観できることを趣旨に選んでみた。また、数字の裏付けが少ないとされる分野でもあり、統計資料に力点を置いた。

リスト

・みずほ銀行産業調査室部『コンテンツ産業の展望―コンテンツ産業の更なる発展のために―』（みずほ産業調査Vol.48、2014年）

出版・映画・アニメーション・音楽・ゲームの各コンテンツ分野の産業構造をまとめ・分析したレポート。特にアニメーション分野は、現状で最も的確にまとまったテキストである。

・『アニメ産業レポート2016』（一般社団法人日本動画協会、2016年）

日本動画協会が毎年刊行する各種統計とその分析。産業全体、ジャンルごとの市場規模や制作会社の立地状況など資料が豊富で、最新の産業状況を追うのに便利。統計数字はこのほか『デジタルコンテンツ白書』（一般財団法人 デジタルコンテンツ協会）も参考になる。

・監査法人トーマツ編『コンテンツビジネスマネジメントVer.2.0』（日本経済新聞社、2007年）

2007年と刊行からやや年数が経っているが、コンテンツ産業全般のファイナンンス、制作、著作権、流通・販売、管理についてベーシックに理解が出来る。

・増田弘道『デジタルが変えるアニメビジネス』（NTT出版、2016年）

『アニメビジネスがわかる』『もっとわかるアニメビジネス』を書いてきた増田弘道の最新刊。3冊合わせると2000年代以降のアニメーション・ビジネスの変化と流れがわかる。

・桝本和也『アニメを仕事に！』（星海社新書、2014年）

著者はアニメーション制作会社トリガーの取締役。作品制作の過程での役割の大きさに比べて、一般的にはほとんど知られない制作進行の仕事を知ることが出来る貴重な一冊。

・土井宏文『著作権ビジネス構造分析』（コンテンツシティ出版事業部、2012年）

アニメーション・ビジネスにも詳しい著者が、著作権の角度からビジネスの構造とファンナンスのフローを読み解く。

・内藤篤・升本喜郎（著）、福井健策（編）『映画・ゲームビジネスの著作権（第2版）』（著作権情報センター、2015年）

国内を代表するコンテンツ分野の弁護士による著作権の論点をまとめた書籍。著作権のベーシックな知識を多方面に解説するだけでなく、産業動向なども紹介する。

・海部正樹、フレデリック・L・ショット、豊永真美、イアン・コンドリー、三原龍太郎、松井剛、数土直志「検証・COOL JAPAN　北米における日本のポップカルチャー」、『一橋ビジネスレビュー　2010年冬号　第58巻3号』（2010年）

米国における日本アニメ・マンガの受容を複数の著者が様々な角度から論じた。ビズメディア、バンダイエンタテインメントといった日系アニメ企業のビジネスケーススタディも掲載する。

・ジェトロ・クリエイティブ産業課、ジェトロ上海事務所『中国コンテンツ市場調査（6分野）中国アニメ市場調査』（日本貿易振興機構（ジェトロ）、2015年）

海外のアニメーション産業の状況分析は、ジェトロの調査に優れたものが多い。なかでも中国については統計や政治動向と内容が豊富。また東南アジア、中東、ラテン・アメリカなどの調査をカバーするのも貴重だ。

・デイヴィッド・A・プライス『メイキング・オブ・ピクサー―創造力をつくった人々』櫻井祐子訳（早川書房、2009年）

米国を代表するアニメーションスタジオであるピクサーの設立からディズニーに買収されるまでを描いたノンフィクション。米国のスタジオ運営やアニメーション映画のビジネスを理解するのに最適。

2017年度

日本のアニメーション産業を理解するための10の文献

レナト・リベラ・ルスカ

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/rusca/

概要

日本のアニメーション産業は複雑で相互に入り組んだシステム・枠組み・ネットワーク・プロセスによる多面的でユニークなシステムである。アニメが世界各地で起こした社会文化的な影響については多くのことが書かれているし、それぞれの作品の主題分析も多く扱われているが、実際のところ、表面的な部分を超えた諸要素をより適切に理解するためには、さらなる議論が必要とされる多くの側面がいまだに残されている。このリストは、アニメ産業の内部の仕組みや特質について光を当て、より完全なイメージを作り上げるための助けになるであろう情報源である。

リスト

・トマス・ラマール『アニメ・マシーン　グローバル・メディアとしての日本アニメーション』（名古屋大学出版会、2013年）

ラマールは技術的な側面から日本のアニメーションのトピックにアプローチしている。主題分析を超えて、アニメの典型的な技術がいかに観客の情動的な反応を誘発するのか？

・Renato Rivera Rusca, “The Changing Role of Manga and Anime Magazines in the Japanese Animation Industry,” *Manga Vision: Cultural and Communicative Perspectives*, Monash University Publishing, 2016

この章では、アニメ産業の発展に伴い日本で起こった、マンガ雑誌からアニメ雑誌への発展を辿っていく。アニメ雑誌がファン・消費者と出版・製作産業の相互関係がアニメブームの年代（1977–1985年）を通じていかに育まれ発展していくためにいかに本質的な役割を果たしたのかについて、文脈を与え、考察する。

・Fred Patten, *Watching Anime, Reading Manga: 25 Years of Essays and Reviews*, Stonebridge Press, 2004

先駆的な研究者フレッド・パッテンが様々な媒体で書いた記事をまとめたもの。カートゥーン・ファンタジー・オーガニゼーションのようなサークルをはじめとする北米のファンコミュニティの発展という観点を中心として、日本のコンテンツが1970年代から2000年代にかけていかに発展し複数化していったのか、北米の各時代の断面を見せてくれる。

・武田康弘『のーてんき通信　エヴァンゲリオンを創った男たち』（ワニブックス、2002年）

ガイナックスの歴史についての武田による説明は、アニメ産業における最も影響力あるスタジオのひとつに関する貴重な情報源である。このスタジオがなければ、アニメの歴史は全く違ったものとなっていたであろう。

・Northrop Davis, *Manga and Anime Go to Hollywood*, Bloomsbury Academic, 2015

アニメ・ビジネスにおいて重要性を増している側面は、グローバルな拡大と国際的なマーケットへのフォーカスである。ハリウッドにおける日本のポピュラー・コンテンツについてビジネス中心で取り上げるこの本は、ハリウッドの脚本家と長年業界に関わるインサイダーによって専門的にまとめられたものである。

・イアン・コンドリー『アニメの魂：協働する創造の現場』（NTT出版、2014年）

アニメ産業の実際の制作スタジオ内での仕事環境および対人関係に焦点を当てるこのケーススタディとインタビュー集は、アニメの骨の折れる制作に巻き込まれた人々の人間間の仲間意識について描き出す。

・マーク・スタインバーグ『なぜ日本は〈メディアミックスする国〉なのか』（KADOKAWA、2015年）

日本のアニメーション産業のもうひとつの側面は、マーチャンダイジングおよび他産業との多様なタイアップとの融合であるが、これについてはようやく最近注目を浴びるようになった。本書はとりわけ『鉄腕アトム』および角川書店に焦点を当て、掘り下げる。

・伴俊男『手塚治虫物語』（朝日新聞社、1992年）

『鉄腕アトム』の作者であり、マンガの革命児、テレビアニメの先駆者でもある手塚治虫の人生が、自叙伝的マンガの形式で語られる。この本は、日本のマンガおよびアニメ産業におけるおそらく最も重要な人物についての決定的な情報源である。

・Jonathan Clements, *Anime: A History*, British Film Institute, 2013

クレメンツは英語圏のアニメ研究コミュニティにおける長年の貢献者であり、この本はアニメ産業の歴史的発展をその最も初期から年代記のように研究していったものの頂点である。

・Marco Pellitteri, *The Dragon and the Dazzle: Models, Strategies, and Identities of Japanese Imagination—A European Perspective*, Tunue, 2010

「世界での日本のポップカルチャー」をめぐる議論における英語使用者たちの地域において明らかに存在する偏見を軽減する試みに成功している。ヨーロッパ地域本土におけるマンガとアニメの遍在は、輸出、ローカライゼーション、共同製作等々の深く複雑な物語を語り、日本のコンテンツの真のグローバル化についての完全なる絵を描く。

2017年度

東映動画設立以前の日本アニメーションを知るための10の文献

萩原由加里 立命館大学他、非常勤講師

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/hagihara/

概要

最近ではインターネットで戦前から戦中にかけてのアニメーションを見られるようになっており、アニメーション史を研究しやすい環境になりつつある。それでもまだ、1917年に国産アニメーションが始まり、1956年に東映動画が設立されるまでの数十年間に関しては、十分な研究がされているとは言い難い。このリストでは東映動画設立以前の時代に注目し、制作者の自伝や評伝、さらに作品を理解する手がかりとなる書籍を取り上げる。

リスト

・津堅信之『日本初のアニメーション作家　北山清太郎』（臨川書店、2007年）

1917年に3名の作家の作品が相次いで公開され、これが日本アニメーションのスタートとされているが、北山清太郎はその1人である。洋画からアニメーションへ、さらに多彩な事業にも進出した北山の足跡を追った評伝。

・山本早苗『漫画映画と共に　故山本早苗氏自筆自伝より』（出版・宮本一子、1982年）

北山清太郎の弟子でもあった山本早苗（本名：山本善次郎）の自伝。日本アニメーションの草創期から東映動画の設立にまで関わった人物ならではの回顧録となっている。

・萩原由加里『政岡憲三とその時代　「日本アニメーションの父」の戦前と戦後』（青弓社、2015年）

「日本アニメーションの父」と呼ばれ、『くもとちゅうりっぷ』（1943年）で知られる政岡憲三の評伝。絵画から実写映画を経て、アニメーションへとたどり着き、戦後は絵本作家としても活躍した足跡を紹介している。

・渡部慶一『アニメ職人　熊川正雄伝』（株式会社ジャンプ発行・編集、出版年不明）

政岡憲三の弟子でもあり、戦後は日本動画社などで活躍した熊川正雄の伝記。戦前、さらには終戦後のアニメーターたちの苦闘が窺い知れる内容になっている。

・持永只仁『アニメーション日中交流記　持永只仁自伝』（東方書店、2006年）

人形アニメーション作家としても知られる持永只仁の自伝。戦時中、瀬尾光世の下で『桃太郎の海鷲』（1943年）の制作に携わった際の思い出、さらに満映への移籍を契機とする中国での制作活動についても語られている。

・森やすじ『もぐらの歌　アニメーターの自伝』（徳間書店、1984年）

森康二（森やすじ）が『アニメージュ』に連載していた自伝を加筆・訂正した上で単行本化したもの。日本動画社時代の政岡憲三を始めとする、当時のアニメーション制作者たちの仕事ぶりが伺える1冊である。

・『日本漫画映画の全貌　その誕生から「千と千尋の神隠し」そして…。』（「日本漫画映画の全貌展」実行委員会、2004年）

2004年に開催された同名の展覧会の図録。東映動画やスタジオジブリに加えて、下川凹天・北山清太郎・幸内純一らにより、1917年に日本のアニメーションがスタートして以来の歴史が貴重な資料を交えて紹介されている。

・今村太平『漫画映画論』（第一芸文社、1941年）

映画評論家・今村太平による漫画映画、すなわちアニメーションの評論。アニメーションと日本の伝統芸術との比較を試みている。戦後も幾度となく復刻され、近刊では2005年に徳間書店から刊行されている。

・セバスチャン・ロファ『アニメとプロパガンダ　第二次大戦期の映画と政治』（翻訳・古永真一・中島万紀子・原正人、法政大学出版局、2011年）

第2次世界大戦中の世界各国のプロパガンダ・アニメーションについての研究書。海外からみた日本アニメーション史であり、かつプロパガンダという分野に特化したという点でも興味深い1冊である。

・フランク・トーマス、オーリー・ジョンストン『生命を吹き込む魔法』（翻訳・スタジオジブリ、徳間書店、2002年）

かつて日本のアニメーションは、ディズニーの作品を模範していた面があった。同時代のディズニー作品がどのように作られていたかを豊富な資料を交えて解説しており、日本アニメーション史を考える上でも参考となる。

2017年度

アニメーションと聖地巡礼を知るための10の文献

山村高淑 北海道大学観光学高等研究センター教授

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/yamamura/

概要

アニメーション作品の視聴がきっかけ・動機となり、その作品の舞台地・モデル地あるいはゆかりの地を訪問する行為、いわゆる「アニメ聖地巡礼」という語は、今やすっかり人口に膾炙した。また、国際的にもファンのみならず研究者の間で、日本における「アニメ聖地巡礼」の動向に注目が集まりつつある。ここでは、アニメ聖地巡礼を構造的に理解するうえで有用と思われる入門書を、ツーリズム研究分野を中心に内外から集めた。

リスト

・植島啓司『聖地の想像力―なぜ人は聖地をめざすのか』（集英社新書、2000）

宗教人類学者による聖地論。神話や宗教の事例を取り上げつつ、「聖地には世界軸が貫通しており、記憶装置として機能する」との論を展開するなど、アニメ聖地研究にも応用可能な視座を多く提示している。

・森川嘉一郎『趣都の誕生　萌える都市アキハバラ』（幻冬舎、2003）

90年代末から2000年代初頭にかけて、なぜ秋葉原がオタクの聖地へと変貌したのかを、オタク文化論と都市論から徹底的に検証した書。「趣味」が都市空間を変え、聖地を生むプロセスを読み解いた名著。

・柿崎俊道『アニメ聖地巡礼』（株式会社キルタイムコミュニケーション、2005）

「アニメ聖地巡礼」ブーム到来前、いち早く、アニメやマンガのモデルになった場所を巡る行為を「聖地巡礼」と呼んでムーブメントを開拓した書。宗教的聖地との本質的共通点を突いた記述はまさに慧眼。

・増淵敏之『物語を旅するひとびと～コンテンツ・ツーリズムとは何か』（彩流社、2010）

「アニメ聖地巡礼」を含む「コンテンツ・ツーリズム」に関して体系化を試みた内外初の書。アニメの他、TVドラマ、小説、Jポップも射程に捉え、コンテンツ・ツーリズムというアプローチの可能性を一気に広げた良書。

・山村高淑『アニメ・マンガで地域振興～まちのファンを生むコンテンツツーリズム開発法～』（東京法令出版、2011）

2007年ごろから活発化したアニメと地域とのコラボレーションの課題と可能性を、具体的事例を通してまとめた書。当時の製作者、地域住民、ファンという三者の思いが詳細に記されており、記録資料として活用可能。

・白石さや『グローバル化した日本のマンガとアニメ』（学術出版会、2013）

日本のアニメ・マンガが越境し、世界で発見・受容されるプロセスを、20年に渡る調査から描いた書。聖地論ではないが、当世流行りのアニメを活用したインバウンド振興を考える上で示唆に富む。

・岡本健『n次創作観光　アニメ聖地巡礼／コンテンツツーリズム／観光社会学の可能性』（NPO法人北海道冒険芸術出版、2013）

「アニメ聖地巡礼」が「他者とのコミュニケーションのあり方にどのような役割を果たすのか」分析した観光社会学の書。著者の博士論文をベースとした学術書だが、わかりやすい筆致・構成で、学生の入門書に最適。

・岡本亮輔『聖地巡礼　世界遺産からアニメの舞台まで』（中公新書、2015）

気鋭の宗教社会学者による「聖地巡礼」論。宗教学をベースとしつつ、宗教的聖地からアニメ聖地までを体系的に論じ、現代社会が聖なるものや聖地に求める意義、信仰や祈りの多様性を浮かび上がらせた良書。

・Sue Beeton, *Film-Induced Tourism 2nd edition*, Channel View Publications, 2016

映像作品がきっかけとなったツーリズムについて、最もわかりやすく体系化された書。1st editionでは記載のなかった、日本におけるコンテンツ・ツーリズムの動向についても加筆。アニメ聖地巡礼を国際的観点から理解できる。

・Philip Seaton et.al, *Contents Tourism in Japan: Pilgrimages to "Sacred Sites" of Popular Culture,* Cambria Press, 2017

日本におけるポップカルチャーの聖地とそこで展開するツーリズムについて、その歴史から最新動向までの体系化を試みた書。日本だけではなく、国際的にも適用可能なコンテンツ・ツーリズムの定義・アプローチを提唱。

2017年度

アニメーション・映像の美学的研究のための12の専門文献

キム・ジュニアン 新潟大学准教授

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/kim/

概要

アニメーションという映像形式／メディアならではの魅力と、そのメカニズムは何だろう？という疑問に対し様々なヒントが得られる。

リスト

・Scott Bukatman, *The Poetics of Slumberland: Animated Spirits and the Animating Spirit*, University of California Press, 2012

アニメーション映像の先駆者ウィンザー・マッケイの漫画を中心に、人間のアニメーターと、アニメートされる対象とのダイナミックな関係を、バシュラール哲学などを参照しながら幅広く議論する本。

・Donald Crafton, *Shadow of a Mouse: Performance, Belief, and World-Making in Animation*, University of California Press, 2012.

手書きアニメーションにおけるキャラクターの演技論。スクリーン越しに存在するはずの2次元キャラクターとファンとの関係性が理解できる。

・Donald Crafton, *Before Mickey: The Animated Film 1989-1928*, University of Chicago Press, 1993

欧米を中心に初期アニメーションの傾向、漫画との関係、技術的発明、産業化を社会文化的なコンテクストの中で理解できる。

・Simon During, *Modern Enchantments: The Cultural Power of Secular Magic*, Harvard University Press, 2002

幻灯、写真、アニメーション、映画など視覚装置を近代のマジックと捉える本書の議論から、「生命を吹き込む」言説はアニメーションに限られたものではなかったことが分かってくる。

・Peter Hames(ed.), *Dark Alchemy: The Film of Jan Svankmajer*, Praeger, 1995

本書のヤン・シュヴァンクマイエルに関する論文や監督本人へのインタビューは、作家論を超え、アニメーションにおける物質、触覚、手の所作の美学的議論へつながる。中でもマイケル・オプレイの論文は特にお勧め。

・Patrick Harpur, *A Complete Guide to the Soul*, Rider, 2010

アニメーションの語源としてよく取り上げられる「アニマ」の複雑な意味合いを、その歴史的・理論的変遷を踏まえながら総括する、書名通り「魂への完全ガイド」の書。

・Thomas Lamarre, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, University of Minnesota Press, 2009

日本のアニメを中心に展開するアニメーション装置論。テクノロジーとイデオロギーの関係を固定したものと看做す従来の装置論を乗り越えるため著者がドゥルーズ＆ガタリから転用する機械の概念がキーポイント。和訳版あり（トマス・ラマール『アニメ・マシーン　グローバル・メディアとしての日本アニメーション』（名古屋大学出版会、2013年））。

・Esther Leslie, *Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-Garde*, Verso, 2002

抽象からディズニーに至るまで幅広いアニメーションについての美学を、フランクフルト学派の理論を用いて論じる本。ディズニーをリーフェンシュタールやエイゼンシュテインと関連付けながら展開する議論は興味深い。

・Lev Manovich, *The Language of New Media*, The MIT Press, 2001

デジタル時代に映画はアニメーションに戻る、映画-目は映画-筆に交替される、といった趣旨の本書は、メディアとしてのアニメーションを再検討するに有効。特に第6章「映画とは何か？」はお勧め。和訳版あり（レフ・マノヴィッチ『ニューメディアの言語　デジタル時代のアート、デザイン、映画』（みすず書房、2013年））。

・大塚英志『アトムの命題　手塚治虫と戦後まんがの主題』（徳間書店、2003年）

本書は、手塚治虫を中心に日本のマンガ・アニメを近代史の文脈の中に捉え直し、「死なないキャラクター」から「死んでいく」「けがする」「性をもつ」キャラクターへの変遷という問題を提出、議論する。

・Suzanne Buchan, *The Quay Brothers: Into a Metaphysical Playroom*, University of Minnesota Press, 2011

ブラザーズ・クェイのアニメーションのミステリーに迫る本書は、著者自身が監督二人との長年に渡る交流から得られた資料に基づき、その作品の文学的起源、空間設計、人形、モンタージュ、音響と音楽を徹底議論する。

・Suzanne Buchan(ed.), *Pervasive Animation (AFI Film Readers)*, Routledge, 2013

アニメーションを、作品というより文化的現象と捉え、その臨界点にフォーカスを当てる本書では、アニメーションにかかわる機械装置、物質性、生命哲学、リアリズム、実作や教育問題などが議論される。

2017年度

アニメーション・ドキュメンタリーを知るための10の文献

ベラ・ホーネス・ロウ

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/roe/

概要

アニメーション・ドキュメンタリーについて（アニメーションや映画、ドキュメンタリーの研究者によって）文章が書かれはじめたのは1990年代後半のことである。それらの多くは、アニメーション・ドキュメンタリーというものの存在自体に注意を向け、ドキュメンタリーとは何かということについてこれまで存在していた考え方に対し、どのようにフィットするかについて議論するものだった。その後10年が経ち、学者たちが再びアニメーション・ドキュメンタリーに興味を持ちはじめ、この題材についての本、記事、記述は増大した。将来、アニメーション・ドキュメンタリーをめぐる言説が新たな観点によって発展していく兆しであることを願うばかりである

リスト

・*Animation: An Interdisciplinary Journal*, Vol.6 (3)

学術雑誌においてアニメーション・ドキュメンタリーに対して広範な注意が注がれたのはこれが初めてである。様々かつ多彩なトピックについての偉大なる記事が多く揃い、この特別号の編者ジェフリー・スコラーによるイントロダクションには本当に有益な情報が入っている。

・Sybil DelGaudio, “If Truth Be Told, Can ‘Toons Tell it? Documentary and Animation,” *Film History*, 9(2), 1997, 189–99

アニメーション・ドキュメンタリーについての最初期の記事のひとつ。歴史的な側面にフォーカスが当たる。

・Cristina Formenti, “The Sincerest Form of Docudrama: Re-framing the Animated Documentary,” *Studies in Documentary Film* 8(2), 2014, 103–115

フォルメンティによるアニメーション・ドキュメンタリーについての興味深い言及。「ドキュドラマ」のサブ・タイプとして読解している。私自身が書いた本のなかでも取り上げられたオルタナティブな観点を、彼女自身の研究は提供してくれている。

・Annabelle Honess Roe, “Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a Framework for the Study of Animated Documentary,” *Animation: An Interdisciplinary Journal* 6 (3), 2011, 215–231

アニメーション・ドキュメンタリーについて我々がどのように考えるべきかについての概要を提供する（私による）記事。アニメーション・ドキュメンタリーをいくつかの異なるグループに分けるやり方を試した。

・Annabelle Honess Roe, *Animated Documentary*, Palgrave Macmillan, 2013

書籍全体にわたってアニメーション・ドキュメンタリーについて取り上げた（現在に至るまでの）最初の本。アニメーションをドキュメンタリーにおける「表象の戦略」として考えることで、実写のドキュメンタリーではなしえないことをアニメーションがなしえているということを示唆している。アニメーション・ドキュメンタリーの様々なタイプを眺め、ドキュメンタリーが私たちに見せうる範囲を、アニメーションは広げ、深めるということを最終的には議論している。

・Annabelle Honess Roe, Kate Nash, Craig Hight, Catherine Summerhayes, "The Evolution of Animated Documentary," *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses*, Palgrave Macmillan, 2014, 174–191

1990年代においてアニメーション・ドキュメンタリーの制作が盛んになり、興味も多く持たれるようになった理由について考えるものである。

・Gunnar Strøm, "The Animated Documentary," *Animation Journal* 11, 2003, 46–63

デル・ガウディオの著作とも似ているが、アニメーション・ドキュメンタリーの歴史を展開する最初期の記事。

・Paul Ward, "Animated Realities: The Animated Film, Documentary, Realism," *Reconstruction: Studies in Contemporary Culture* 8(2), 2008

映画的リアリズムの理論という文脈において、アニメーション・ドキュメンタリーを議論する記事。

・Paul Wells, "The Beautiful Village and the True Village: A Consideration of Animation and the Documentary Aesthetic," *Art and Animation*, 1997, 40–45

アニメーション・ドキュメンタリーについての初期の研究として参照すべき例のひとつ。ウェルズはこの記事において、アニメーション・ドキュメンタリーの類型論を示唆している（私の本はそれに挑むものになっている！）。

・Orly Yadin, Toby Haggith and Joanna Newman, "But is it Documentary?" *Holocaust and the Moving Image: Representations in Film and Television Since 1933* (Wallflower, 2005), 168–172

オルリー・ヤディン（『サイレンス』）にとって、自作のドキュメンタリーにおいてアニメーションを使うことが最良のアプローチであったことを示す、作家自身による説得力ある論証。

2017年度

日本のアニメーション研究黎明期を支えた10+xの文献

小出正志 東京造形大学教授

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/koide/

概要

当初「日本のアニメーション学を形成してきた10の文献」を考えたが、1980年代初めに至る黎明期に参照された文献と改めた。(1) 1960年代前半迄の訳書を含む当時“古典的”位置付けのもの、(2) アニメーションプロパーが基本図書とし伝説的なF&FFなど同人の流れにあるもの、(3) 実験映画・実験アニメーション、創作関連、(4) 映画史・アニメーション史関連、(5) 基盤の一つ映画学・映像学の文献の5グループ（+xは書名のみ）。

リスト

・1-1. 今村太平『漫画映画論』（原著：第一芸文社、1941年／復刊：真善美社、1948年；音羽書房、1965年；ゆまに書房、1992年；岩波書店、1992年；徳間書店、2005年）

古い著作で引用されることも多くはないが、日本のこの分野の研究では避けて通れないクラシックスと位置付けられる。何よりあの時代にアニメーションの本質や可能性を真摯に論じたことに名状し難い深い感銘を覚える。

・1-2. ジョン・ハラス、ロジャー・マンベル『アニメーション　理論・実際・応用』（伊藤逸平訳、東京中日新聞出版局、1963年／復刊：ダヴィッド社、1974年／原著：Roger Manvell, John Halas, *Technique of Film Animation*, Focal Press, 1959）

専門書の少ない時代に初学者がまず手にした。原題に「Technique of」とあるように制作技術や形式・技法の解説に重点を置くが、アニメーションの本質を論じ、特に技術や形式の側から考える際は示唆に富む。

・1+x. S. ギンズブルグ『動画映画論　映画芸術の方法と認識』（川岸貞一郎訳、理論社、1960年）

・2-1. 森卓也『アニメーション入門』（美術出版社、1966年）

アニメーションの世界を俯瞰するものとして期を画する書の一つ。系譜（通史）の記述が中心となるが、前章に定義と分類等を配し類書の定形を成している。世界に眼を広げる際の一種の“海図”としての役割を果たした。

・2-2. 山口且訓、渡辺泰『日本アニメーション映画史』（プラネット編、有文社、1978年）

戦前編／山口、戦後編／渡辺に続く資料編は詳細な記述で高い資料性に定評を得た。「映画史」故か重要度を増していたテレビアニメーション面は手厚くないが、日本アニメーション史研究の上で、外せぬ基本文献の筆頭。

・2+x『FILM 1/24』（アニドウ、1976年5月［新版第8号］～1984年7月［新版第32号］）

・3-1. シェルドン・レナン『アンダーグラウンド映画』（波多野哲朗訳、三一書房、1969年／原著：*An Introduction to The American Underground Film*, Dutton, 1967）

映画との関係性や短編作品、作家性、商業―非商業の問題など、実験映画にも視野を広げる必要があるが、これは初の本格的な実験映画の書。理論面での弱さはあるが資料性に富み、アニメーションの概念規定にも示唆的。

・3-2. Robert Russett, Cecile Starr, *Experimental Animation: an Illustrated Anthology* (Van Nostrand Reinhold, 1976 / Reprint edition: *Experimental Animation: Origins of a New Art*, Da Capo Press, 1988)

実験アニメーションに関する専門書として最重要なものの一つ。アニメーションの概念の検証や拡張にも、また芸術性と商業性、個人性と集団性、作家や作品を考える上でも、実験アニメーションは重要な研究課題となる。

・3+x. Kit Laybourne, *The Animation Book: a Complete Guide to Animated Filmmaking from Flip-Books to Sound Cartoons*, Crown Publishers, 1979 / Rev Sub ed.,; *The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking — From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation*, Three Rivers Press, 1998

・4-1. G. サドゥール『世界映画史』（丸尾定訳、みすず書房、1964年；『世界映画史1』、1980年）／旧訳版：岡田真吉訳、白水社、1952年／原著：*Histoire du cinéma mondial, des origines à nos jours 9e éd.*, Flammarion, 1972

アニメーションが“アニメーション映画”だった時代、映画は特に参照され意識する必要があった。広く世界的な視野で映画史を一巻で扱う書として定評がある。極僅かなアニメーション映画に対する記述にも含蓄がある。

・4-2. 伴野孝司、望月信夫『世界アニメーション映画史』（森卓也監修、並木孝編、ぱるぷ、1986年）

(2) の系譜にも連なる文献だが、日本人の著者による世界アニメーション史の労作。邦語文献としては質・量共に高い水準にある。これらが示したアニメーション史観は一つの基準である一方、批判的に新たな研究を育んだ。

・4+x. C. W. ツェーラム『映画の考古学』（月尾嘉男訳、フィルムアート社、1977年／原著：*Eine Archäologie des Kinos*, Rowohlt, 1965）

・5-1. 浅沼圭司『映画学　その基本的問題点』（紀伊國屋新書A-17、1965年／復刊：紀伊国屋書店、1981年；精選復刻紀伊国屋新書、1994年）

日本を代表する映画学者が映画学の本質を明らかにすべく映画史や映像の基本問題から考察。映画学を出発点としたアニメーション研究にとっても基本的問題が提示され、アニメーション学の構想に対しても示唆を受ける。

・5-2.『新映画事典』（浅沼圭司他編、美術出版社、1980年）

映画・映像学に基づくアニメーション研究には座右の書。特に浅沼圭司の論考の数々はアニメーション研究にとっても重要な問題を含み、映画の諸問題をアニメーションのそれに置き換えるだけでも数多の研究課題を生む。

・5+x.『映画理論集成』（岩本憲児、波多野哲朗編、フィルムアート社、1982年／新装版、2000年）

2018年度

2018年度研究・教育委員会が推薦する18の文献

日本アニメーション学会研究教育委員会

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/committee2018/L

概要

推薦文献リストは、研究・教育委員会が信頼の置ける研究者・専門家を選出し、それらの方々に執筆いただいたものである。ただ、そこでは挙げられていないにもかかわらず、アニメーション研究において重要な文献も存在する。このリストは、そのような文献をフォローアップする目的で研究・教育委員会のメンバーが作成を行った。(作成者：萱間隆、須川亜紀子、中垣恒太郎)

リスト

・禧美智章『アニメーションの想像力　文字テクスト／映像テクストの想像力の往還』(風間書房、2015)

文字テクストと映像テクストの間で、「想像力」がどのように伝播していくのかを考察している。特に前半部の、植民地主義的な思想が戦前の作品に見られるとしつつ、それが現在のアニメーションにも引き継がれた問題であるという指摘は重要。(萱間)

・津堅信之『ディズニーを目指した男　大川博』(日本評論社、2016)

東映の設立者として知られる大川博について解説。その大川がアニメーションに興味を抱き『白蛇伝』の製作を始動した理由についても分析がなされている。(萱間)

・栗原詩子『物語らないアニメーション　ノーマン・マクラレンの不思議な世界』(春風社、2016)

音楽史が専門分野である著者が、ノーマン・マクラレンの諸作品を専門的な観点で分析。それを元に、マクラレンの特異な音声収録をプレスコかアフレコかといったかたちで分類しており、これは今後のサウンド研究の一助となるだろう。(萱間)

・松永伸太朗『アニメーターの社会学　職業規範と労働問題』(三重大学出版会、2017)

なぜアニメーターは自身の労働環境が過酷であることを知りつつ、それを受け入れるのか―この問いをめぐり、エスノメソドロジーという手法を用いて、社会学的な分析を行っている。膨大なインタビューデータを用いた労作。(萱間)

・政岡憲三、萩原由加里・編『政岡憲三『人魚姫の冠』絵コンテ集』(青弓社、2017)

政岡憲三が晩年にアニメーション化を構想していた『人魚姫の冠』の絵コンテとデッサンを掲載した資料的価値の高い一冊。解説は、政岡憲三研究に定評のある萩原由加里氏で、高畑勲監督によるエッセイも収録されている。(萱間)

・津堅信之『新版　アニメーション学入門』（平凡社、2017）

『アニメーション学入門』（2005）に近年の動向を踏まえ大幅に加筆した新版。（萱間）

・山村高淑『〈普及版〉アニメ・マンガで地域振興～まちのファンを生むコンテンツツーリズム開発法～』（PARUSBOOKS、2018）

『アニメ・マンガで地域振興』（2011）を普及版として再編集した電子書籍。（萱間）

・小山昌宏、須川亜紀子編著『アニメ研究入門【応用編】アニメを究める11のコツ』（現代書館、2018）

『アニメ研究入門』の応用編。入門編ではカバーしてなかった声優論、制作論、アニメーション史などをはじめ、学部、院生向けの論文集。（須川）

・Rayna Denison, *Anime: A Critical Introduction*, Bloomsbury Academic, 2015

英国の映画研究者による、日本のアニメ紹介と分析。外国人の視点から見るアニメ研究が興味深い。（須川）

・Philip Seaton, Takayoshi Yamamura, Akiko Sugawa-Shimada, Kyungjae Jang, *Contents Tourism in Japan: Pilgrimages to "Sacred Sites" of Popular Culture*, Cambria Press, 2017

コンテンツツーリズムの国際的な事象を網羅した英語の書籍。観光学、歴史学、文化学などの領域横断的なアプローチで考察している。（須川）

・Thomas Lamarre, *The Anime Ecology: A Genealogy of Television, Animation, and Game Media*, University of Minnesota Press, 2018

カナダのメディア研究者による、アニメ研究。テレビやゲームというメディアを通じて日本のアニメを分析している。（須川）

・吉光正絵、池田大臣、西原麻里編著『ポスト〈カワイイ〉の文化社会学―女子たちの「新たな楽しみ」を探る』（ミネルヴァ書房、2017）

カワイイが一般化した時代における女性文化を多角的に分析。アニメと歴女現象に関する論文がある。（須川）

・Christopher Bolton, *Interpreting Anime*, University of Minnesota Press, 2018

日本のSFに軸を置く比較文学研究者による日本のアニメを題材にした研究書。宮崎駿、押井守、大友克洋などの作品を分析。メディア論というよりも文学研究者によるテーマ分析の趣であるが国際日本研究として深まりのある主要な成果の一つ。（中垣）

・Steven T. Brown(ed.), *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation*, Palgrave, 2006

やや古い文献となるが日本文学研究者である編者によるアニメ研究の共著。Susan Napier, Thomas Lammarreをはじめ、SF・ポピュラーカルチャーを軸に国際日本研究を展開するSharalyn Orbaughら比較文学およびメディア文化の観点から日本アニメを捉える論文を収録。（中垣）

・Jonathan Clemens, *Anime; A History*, British Film Institute, 2013

アニメ歴史家による日本アニメ史。英国の映画研究を専門とする出版社による刊行物であり、英語圏での基礎文献の位置づけ。1980年代以降、海外での評価が高まっていく時代の記述を英語圏から捉える視点は参考になる。(中垣)

・Patrick W. Galbraith, *The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*, Tuttle, 2017

日本のサブカルチャーに造詣の深い著者による英語圏向けの「萌え文化」概説書。マンガ、アニメ、ゲームの領域を横断しながら現象を捉える手続きが見事であり、最新の情報としてのみならず執筆時点での時代状況を参照する際にも貴重な資料に。(中垣)

・Susan Napier, *Miyazakiworld: A Life in Art*, Yale University Press, 2018

『現代日本のアニメ』の著者による宮崎駿論。文学研究者である著者ならではの作家作品論であり、英語圏による宮崎駿研究の基礎文献となるであろうことからも国際日本研究の観点からもおさえておきたい研究書。(中垣)

・Eric Herhuth, *Pixar and the Aesthetic Imagination: Animation, Storytelling, and Digital Culture*, University of California Press, 2017

米国でのアニメーション研究は歴史研究などで進展が見られる中でコンピューターアニメーション時代に力点を置く映画研究者による研究書。テクノロジーの変化がどのような変容をもたらしているのか産業構造にも目を向けている。(中垣)

2018年度

日本のファン研究 読んでおくべき10冊の本／記事

パトリック・ガルブレイス

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/galbraith/

概要

これは、日本におけるファン世界に関する議論に貢献する10冊の英語版書籍のリストである。このリストには研究論文や編纂された論文集も含まれる。そのうちほとんどは、人物について、また人物とメディアや資料とのかかわり、または日本でのファン世界の社会的側面に焦点を当てている。そのうち何冊かは日本を飛び越え、世界の中の日本のメディアと資料に関わるファンの行動を研究している。将来的には、これらの文献は、ファン世界に関する日本語版書籍および研究分野としてのファン研究とのより明示的で持続的な対話をもたらし、言語、学問、分野などの境界を越える可能性がある。

リスト

・William W. Kelly, ed. *Fanning the Flames*, SUNY Press, 2004

これは、ファンに焦点を当てた最初の英語編集版である。本来の「ファン研究」ではないが、ウィリアム・ケリー（William Kelly）による前書きでは、素晴らしい概要およびテーマへのアプローチが提供される。この本のハイライトは、アマチュア漫画の女性ファンに関するマット・ソーン（Matt Thorn）による章である。

・イアン・コンドリー著『アニメの魂：アニメの魂：協働する創造の現場』、エヌティティ出版、2014年

日本のアニメーションの成功、そしてそれを取り巻く社会的活動やエネルギーに関するイアン・コンドリー（Ian Condry）の理論の一部として、ファンについての新たな解釈を提供する。特に興味深いのは、海外におけるファンの変容および日本の「萌え」現象に関する章である。

・アン・アリスン『菊とポケモン―グローバル化する日本の文化力』、新潮社、2010年

アン・アリスン（Anne Alison）は、この分野での最も野心的な研究の1つであるこの本のなかで、日本のメディアおよびおもちゃの位置付けをグローバルなレベルで探ろうと試みている。厳密にいえばファンに焦点を当てているわけではないが、物質的および精神的な関係への洞察を多く含んでいる。特筆すべき貢献としては、「millennial monsters」、「techno-animism」、「techno-intimacy」の章が挙げられる。

・宮台真司監修、辻泉、岡部大介、伊藤瑞子編『オタク的想像力のリミット―“歴史・空間・交流”から問う』、筑摩書房、2014年

「オタク」の項目で集められた様々な分野およびコンテキストから集めた価値のある著作集である。アメリカにおける初期のアニメファンに関するローレンス・エン（Lawrence Eng）の素晴らしい章や、東浩紀から森川嘉一郎まで日本の学者の多数の翻訳も収められている。

・Frenchy Lunning, ed. *Mechademia 5: Fanthropologies*, University Of Minnesota Press, 2010

Mechademia シリーズは、マンガ、アニメ、そして関連媒体や資料に関する最も重要な研究である。毎年発行され、ファン研究ではなくメディア理論およびファンのアプローチに焦点を当てている。この書籍には特に、岩渕功一による素晴らしい章が含まれている。

・Sharon Kinsella, *Adult Manga*, Routledge, 2000

英語での漫画についての初期の学術論文である。ファン研究では、「オタクパニック」について特に重要な章があり、アマチュア漫画、女性文化および政治文化のコンテキストに位置付けされている。いまだに幅広く引用されている。

・Susan J. Napier, *From Impressionism to Anime*, Palgrave Macmillan, 2007

日本のアニメーションのテーマを紹介する幅広い研究である「Anime」（2001年）の著者として知られているスーザン・ネイピア（Susan Napier）は、日本のファン、日本人のファン、および「ファン カルトとしての日本」に焦点を当てている。ジャポニズムの歴史的議論も有益だが、ハイライトは今日のファン大会についての章である。

・南田勝也、辻泉著『文化社会学の視座―のめりこむメディア文化とそこにある日常の文化』、ミネルヴァ書房、2008年

日本の大衆文化に関する有用な評論のコレクション。社会学的アプローチおよび日常に対する興味を採り入れ、ファン研究との対話をより受け入れやすくしている。木島由晶による章では、「萌え」について考える有益な開始点を提供している。

・Sandra Annett, *Anime Fan Communities*, Palgrave Macmillan, 2014

この本は基本的に歴史を取り扱っており、戦前の日本におけるベティ・ブープの影響など、魅力的な詳しい情報が盛りだくさんであるが、この本の長所は、初期の日本のアニメーションの国を越えた特質を確立し、同時代のファンコミュニティに関する活発な議論にまでつなげていることである。

・Joseph Tobin, ed. *Pikachu's Global Adventure*, Duke University Press, 2004

日本のメディアミックスのグローバル化で最も知られている例は、間違いなくポケモンであり、これは、この現象を詳細に吟味する決定的な本である。「Places and Practices」および「Pokemon Goes to School」のセクションは、人間としての経験の詳細に富み、ファン研究に議論を持ち込む。

2018年度

アニメーション制作を知るための10の文献

いがらしなおみ 株式会社エカチエピルカ所属

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/igarashi/

概要

アニメーションの制作現場や、各大学・専門学校での学生教育や人材育成の中で、アニメーションを学ぶ上で必要なスキルなどを幅広く身につけて行けると思える書籍を中心にセレクトしてみました。

リスト

・アニメ人材育成・教育プログラム製作委員会『アニメの教科書』アニメ人材育成・教育プログラム製作委員会　2009

アニメーションについて学ぶのに必要な、歴史や実作画等の、教材がフルセットで収められているとも言える貴重な教材。

・星山博之『星山博之のアニメシナリオ教室』雷鳥社　2007

シナリオの描き方のみの技術書としてはもちろんだが、現場で培われた一流のシナリオライターとての視点、発想等のノウハウを惜しみなく解説された名著。

・吉邉尚希『ショートアニメーション　メイキング講座～吉邉尚希 works by CLIP STUDIO PAINT PRO/EX』技術評論社　2017

クリップスタジオにアニメーション機能が追加され、日本のアニメ現場では様々なアプリが検討されている中で、アニメの制作現場のノウハウをこのアプリに移植して見せた解説書である。

・室井康雄『アニメ私塾流　最速でなんでも描けるようになるキャラ作画の技術』エクスナレッジ　2017

ネット上でのアニメ私塾という、学びの場を見事までに書籍という形でまとめ上げた、アニメーターのための解説書。アニメーターに必要な技術を惜しみなくまとめられている。

・江口寿志『江口寿志　アニメーション背景原図集』玄光社　2017

アニメーターの大切な仕事のひとつである「レイアウト」という作業の実例集である。超一流のアニメーター江口寿志氏が担当したレイアウトを元に、パースを使った背景原図のテクニックを紹介している。

・プレストン・ブレア『アニメーション・イラスト入門』マール社　2012

ディズニー『ファンタジア』、MGMスタジオ『バーニー・ベアー』等の制作で活躍した伝説のアニメーター、プレストン・ブレアが描かれたアニメーションの名指南書であるが、近年新しく日本語訳版が出版されたもの。

・藍河兼一『映像演出の教科書』玄光社　2011

本書は映像のシナリオと絵コンテを比較しながら解説された書籍であるが、文章からいかに映像に仕立ててゆくかがわかりやすく解説されている。

・井上秀明『図解だからわかりやすい映像編集の教科書』玄光社　2007

映像の編集という作業が、どう言う意図や手順で行っているかがわかりやすく解説されている。実写映像が中心の解説ではあるが、アニメーションも同じ映像という視点では非常に役立つ知識がまとめられている。

・小林準治『手塚プロが教える　動物アニメーションの描きかた』PHP研究所　2016

手塚プロの伝説のアニメーターが、人物をはじめ、動物、鳥類、は虫類など「生き物」の動きを線画で解説した作例集。132種類ものの「動き」が纏められている。

・CGWORLD編集部『デジタル作画アニメーション〜紙と鉛筆（アナログ）からPCとタブレット（デジタル）へ アニメの制作現場に迫る！』ボーンデジタル　2017

2017年、2018年はアニメーションの現場において、デジタル化が本格的に進んだ大きな変革期になる中で、「デジタル作画」で使用されているアプリと現場でのワークフローが紹介されている。

2018年度

アニメの実践知を知るための10の文献

数井浩子

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/kazui/

概要

「絵の動かしかたが学べる教本リスト欲しい」アニメーションを教えていると、このような質問をしばしば受ける。そこで、実践知につながる参考文献リストを作成した。選者は、30年以上にわたる制作経験から本リストを呈示したが、これらの資料を、「みる」「わかる」「つかえる」という各学習段階で活用することで、「動かすこと」に関する実践知が身につき、学習者の創作活動にとって有用な土壌となることを希望している。

リスト

・小田隆『うつくしい美術解剖図』（玄光社、2018年）

本資料には、「ダヴィデ像」をはじめとする“生きたポージング”が取り上げられており、初学者から上級者まで有用である。筋骨格構造とその可動域の正確な知識を得るとともに、「観察する」ことの重要性に気づく1冊である。

・ミッシェル・ロールセラ（著）『モルフォ人体デッサン　形態学による人体を描くための新テクニック』（グラフィック社、2016年）

本資料は、生物学の一分野である形態学を用い、骨格や筋肉組織、解剖ディテールなどから人体を観察する方法を呈示している。表紙裏の「骨格と筋肉の名称一覧表」を開きながら本書を模写することによって、自然と人体構造を覚えられる有用な一冊である。

・アニメーション6人の会『アニメーションの本―動く絵を描く基礎知識と作画の実際』[改訂新版]（合同出版、2010年）

本資料は長期に渡り、アニメ制作現場で用いられてきた教本のひとつである。特に、5章「動きの実例」では、人の動きだけでなく、動物（馬、犬、猫、ライオン、牛、象、鳥）や自然現象（水滴、煙）などの基本的な動きが丁寧に図示されている。

・ハロルド・ウィテーカー、ジョン・ハラス（著）青木義郎（訳）『アニメーションのタイミング技法』（ダヴィッド社、1983年）

3Dアニメーション（モーション）の基本法則である「タイミング」「スペーシング」を理解するための好適書。古典的なカートゥーンスタイルであるが、3Dアニメ初学者にとっては、基本の「動き」が体得できる一冊である。

・京都アニメーション『京都アニメーション版作画の手引き』（京都アニメーション、2010年）

本資料では、アニメーションの「基本中の基本」が大変分かりやすく解説されている。アニメ初学者はもちろん、イラストやマンガを描いている学生にとっても有用な一冊である。

・ジェームス・ガーニー（著）平谷早苗（編）『カラー&ライト：リアリズムのための色彩と光の描き方』（ボーンデジタル、2012年）

映画は“光と影の芸術”といわれる。本資料は特に、色彩と光に特化して解説されているため、特に、3Dアニメを学んでいる学生にとっては、カメラとライティングを意識した効果的な画つくりのために活用できる。

・Joseph Gilland, *Elemental Magic, Volume II: The Technique of Special Effects Animation*, Routledge, 2011

本資料は英語文献ではあるが、自然現象のエフェクトに関して非常に分かりやすく図示されている。2Dアニメを学んでいる学生にも、3Dアニメーションを学んでいる学生にも、ともに有用な一冊である。日本語版、Kindle版あり。

・リチャード・ガーベイ＝ウィリアムズ（著）『ナショナル ジオグラフィック　プロの撮り方　構図の法則』（日経ナショナルジオグラフィック社、2017年）

素晴らしい「動き」は、効果的な画面構成と一緒になってはじめて、「美しい動き」になる。本資料は、それぞれの画がなぜ美しく感じるのか、単なる勘やコツとしてではなく、認知心理学的・芸術理論的に分析がなされている。

・Eadweard Muybridge, *The Human Figure in Motion*, Dover publications, 1955

生き生きとした「動き」を描くには、実際の動きを「観察すること」が重要である。しかし、現実的にはいつでも「観察する」ことが出来るわけではない。本資料は、いつでもどこでも「観察すること」ができる良書である。Kindle版あり。

・Eadweard Muybridge, *Animals in Motion*, Dover publications, 1957

近年は、インターネット上でも動物の動きを「観察する」ことはできるが、筋骨格の動きを逐一確認できる機会は少ない。本資料は、“The Human Figure in Motion”同様、いつでもどこでも、動物を「観察すること」ができる貴重な一冊である。

2018年度

日本のアニメーション史を知るための10の文献

西村智弘

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/nishimura/

概要

拙著『日本のアニメーションはいかにして成立したのか』は、日本で初めて外国のアニメーションが上映された明治時代からほぼ100年間を射程に置いている。わたしは、周辺的、境界的な位置にあるアニメーションに焦点を当て、日本でアニメーションの概念がどのように確立し、発展したのかを検証している。恣意的であるが、ここでは拙著に合わせて、日本のアニメーション史を考えるうえで参考になると思う本をあげてみたい。

リスト

・吉山旭光『日本映画界事物起源』シネマと演芸社（1933年）

アニメーションに関する記述は少ないが、その少ない記述が明治時代のアニメーションを考えるうえで大きな意味をもつ。漫画映画という言葉すらなく、アニメーションとトリック映画が未分化な時代の貴重な記録。

・柳井義男『活動写真の保護と取締』有斐閣（1929年）

映画検閲のための理論書で、漫画映画の地位が低かった時代に、映画全体のなかでアニメーション（描画と呼ばれた）を体系的に位置づけている。文化統制下のアニメーションを考えるうえで無視できない本。

・今村太平『漫画映画論』第一芸文社（1941年）

いわずとしれた名著。映画音楽に対する関心から漫画映画に向かった今村は、どの評論家とも異なる独自な視点でアニメーションを論じた。第一評論集の『映画芸術の形式』も重要である。

・田中純一郎『日本教育映画発達史』蝸牛社（1979年）

日本の漫画映画史は映画史の一部であった。田中や飯田心美ら、戦前から活動する映画評論家が記述したのが最初だろう。『日本映画発達史』にも漫画映画史が記述されているが、こちらのほうが詳しい。

・森卓也『アニメーション入門』美術出版社（1966年）

森は、日本で最初のアニメーション評論家と呼ぶことができる人物である。アニメーションとはなにかを問いかけた評論家であり、1960年代の日本にアニメーションの概念が定着するうえで大きく貢献した。

・山本瑛一『虫プロ興亡記――安仁明太の青春』新潮社（1989年）

安仁明太を主人公にした自伝的フィクションで、虫プロダクションの創立から倒産までがリアルに描かれている。不可能な納期を可能にする狂気のようなウルトラ・ブラックな現場。

・渡辺泰、山口且訓『日本アニメーション映画史』有文社（1978年）

日本アニメーション史の金字塔。この本を読まずして日本のアニメーション史は語ることができない。刊行後、次々と新しい事実が明らかになったが、本書の内容を補っていくのが後進の研究者の役目だろう。

・大塚康夫『作画汗まみれ［改訂最新版］』文藝春秋（2013年）

東映動画のアニメーター一期生の回想録。東映動画からスタジオジブリに至る、正統なアニメーションの流れをたどることができる。フルアニメーションに価値を置く商業アニメーションの成果。

・日本アニメーション協会編『12人の作家によるアニメーションフィルムの作り方』主婦と生活社（1980年）

協会の会員がアニメーションのつくり方を解説した本。手塚治虫や川本喜八郎の他、古川タク、相原信洋、田名網敬一ら自主制作アニメーションの作家がさまざまな技法の解説をしていて興味深い。

・津堅信之『日本アニメーションの力――85年の歴史を貫く2つの軸』NTT出版（2004年）

手塚治虫と宮崎駿という二大巨匠を軸にして読み解く日本のアニメーション史。ひとつの見方として重要である。個人アニメーション作家も取り上げられているが、この部分は貧弱。

2018年度

3DCG全般とCGアニメーションを知るための10の文献

野口光一 東映アニメーション

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/noguchi/

概要

3DCG全般として歴史・産業・技術についての書籍を選出し、CGアニメーションに関しては世界を代表するピクサー関連書籍と日本のCGアニメーションを理解する上で必要な書籍を選出した。

リスト

・大口孝之『コンピュータ・グラフィックスの歴史 3DCGというイマジネーション』（フィルムアート社、2009年）

3DCGの黎明期から出版された年まで、海外を中心にしつつ日本まで含めた3DCGの歴史書である。また会社と人にも焦点を当てて分類をしている。

・Terrence Masson, *CG101: A Computer Graphics Industry Reference (2nd Edition)*, Digital Fauxtography, 2007

3DCGの用語、会社、携わる重要人物、スタッフの肩書き、そして歴史について調べるための辞書である。

・デビッド・A・プライス『メイキング・オブ・ピクサー　創造力をつくった人々』（櫻井祐子訳、早川書房、2009年）

世界的なヒットメーカー集団ピクサーの歴史と思想がわかる書籍である。対象作品は、『トイ・ストーリー』から『レミーのおいしいレストランまで』まで。

・エド・キャットムル、エイミー・ワラス『ピクサー流創造するちから　小さな可能性から、大きな価値を意味出す方法』（石原薫訳、ダイアモンド社、2014年）

ピクサーの創設者であるエド・キャットムルによる著書。いかにピクサーというクリエイティブ集団を作り上げていったか、そしてスティーブ・ジョブスとの関係についてまで触れている。

・大村皓一、河口洋一郎、野地朱真『CG IN JAPAN　コンピュータグラフィックスの最前線』（グラフィックス社、1985年）

日本の3DCG黎明期を知ることができる書籍である。どのような大学、会社、人が、どのような映像を制作していたか理解ができる。

・土肥博子『super team POLYGON PICTURES—The 15th Anniversary of POLYGON PICTURES』（アクシスパブリッシング、1998年）

ポリゴン・ピクチュアズは、現在も制作を続けている3DCG専業のプロダクションとして最古であり、その原点がわかる書籍である。

・野勉『白組読本』（風塵社、2016年）

日本においてのヒットメーカー集団である白組。インタビュー形式で白組の世界に迫る書籍。

・『コンピュータグラフィックス［改定新版］』（画像情報教育振興協会（CG-ARTS）、2015年）

3DCG技術全般をカラー映像と図解でわかりやすく用語説明をしている。

・倉地紀子『CG MAGIC：レンダリング』（オーム社、2007年）

故・倉地紀子が著した3DCGの技術書である。現在でも使用している3DCG技術を図説、数式で詳しく解説している。

・野口光一『日本市場におけるCGアニメーションの現状―「楽園追放 Expelled from Paradise」を中心に―』（アニメーション研究18–1、2016年）

日本でCGアニメーション作品が本格的に制作が始まった1999年か2015年までを3つのタームに分類。どの時代にどのような作品がどのような技術で作られてきたのかを分析している。

2018年度

アニメーション心理学を知るための10の文献

横田正夫 日本大学

http://database.jsas.net/mapping/recommendations/yokota/

概要

アニメーションを視聴する人にとって、アニメーションから受ける心理学的影響は様々である。発達段階に応じてのアニメーション受容があり、こころの問題を抱える人にとっての支援的な役割も持つ。その一方で、作り手側においても心理学的な発達的なテーマが影響している側面もあり、そうした側面を心理学的に紐解くことも可能である。さらには現代のこころの問題を紐解く手がかりとしてアニメーションを捉えることも可能である。

リスト

・横田正夫『アニメーションの臨床心理学』（誠信書房、2006）

アニメーションのキャラクターの顔の特徴の分析、アニメーションの基礎的検討として色彩と動きの検討、さらには作品の心理分析と作り手のライフサイクル的なテーマの変遷の心理学的検討を行う。

・横田正夫『アニメーションとライフサイクルの心理学』（臨川書店、2008）

アニメーションの作り手たちのテーマが心理学のライフサイクル論にしたがって展開することを、次いで繰り返し作られている「ゲゲゲの鬼太郎」にも同様なライフサイクル的なテーマの変化がみられることを述べている。

・横田正夫『日韓アニメーションの心理分析：出会い・交わり・閉じこもり』（臨川書店、2009）

日本のアニメーションには「分身」が好んで描かれることが多い。日本のアニメーションの心理的な特質が「閉じこもり」への傾向が見られることを示し、これに対し韓国のアニメでは「交わり」が強調されている。

・Masao Yokota & Tze-yue G. Hu (eds), *Japanese Animation: East Asian Perspective*, University Press of Mississippi, 2013

日本のアニメーションについてアジアの研究者が中心となって英語で発表している。中でも編者のひとりの横田は、川本喜八郎の「花折り」を中年期危機のテーマを示すものとして、臨床心理学的に論じている。

・佐分利奇士乃『今日を生き延びるためにアニメーションが教えてくれること』（学芸みらい社、2018）

生態心理学の立場からアニメーションの成り立つメカニズムを解説したもので、アフォーダンス、肌理、包囲光、オプティカルフローなど、通常のアニメーションの解説書では取り上げられない概念で説明している。

・横田正夫『大ヒットアニメで語る心理学：「感情の谷」から解き明かす日本アニメの特質』（新曜社、2017）

アニメの主人公たちは、激情の末に無意識の世界に落ち込み、そこでその無意識世界に外部から入り込んできた援助者に出会うことによって、覚醒し、より大きな人格的な発達を示すという「感情の谷」理論を展開した。

・西村則昭『アニメと思春期のこころ』（創元社、2004）

スクールカウンセラーとしてこころの問題に取り組む筆者が、カウンセリングの場で出会ってきた思春期の子どもたちのこころにアニメの深層を理解することでより近づきやすくなることを述べている。

・岩宮恵子『好きなのにはワケがある：宮崎アニメと思春期のこころ』（筑摩書房、2013）

臨床心理士として筆者が、臨床現場で出会うアニメ好きのクライエントが話題にすることの多い宮崎駿監督作品を分析することで、思春期のこころに寄り添って、その特質を明らかにしようとしている。

・小山昌宏・須川亜紀子『アニメ研究入門【応用編】：アニメを極める11のこつ』（現代書館、2018）

異なる基本的な10のテーマからなる論文で構成されている。その第1章が「映像心理論（アニメサイコロジー）」で、東映動画の初期作品を手掛かりに、アニメの世界を「衣食住」の心理学的な展開として解説している。

・横田正夫『メディアから読み解く臨床心理学：漫画・アニメを愛し、健康なこころを育む』（サイエンス社、2016）

アイデンティティ、閉じこもり、精神病状態からの回復、自傷、生きにくさといった13のテーマに対応して漫画とアニメーション作品を取り上げ、ライフサイクルの中で出会うこころの問題について解説している。

2019年度

アニメーションの歴史を知るための10の文献

渡辺泰

概要

戦前は今村太平の『漫画映画論』が唯一のアニメーションの文献だったが、最近は読むべき文献も増えた。資料的よりも筆者が時に興味深く読んだ文献を推薦させてもらった。選んだ10冊のほかにもL.マルティンの『マウス・アンド・マジック（上下）』や森卓也の『定本アニメーションのギャグ世界』なども忘れられない文献だった。筆者と共著の『日本アニメーション映画史』を自薦するのはおこがましいが、アメリカ議会図書館が同書を購入してくれたのは誇り。

リスト

・森卓也『アニメーション入門』（美術出版社、1966年）

アニメ・映画評論家の森が1962年9月号～'63年10月号まで『映画評論』誌に連載した「動画映画（アニメーション）の系譜」の総集編だが、白眉と言えるディズニー・アニメ論がディズニー側の検閲で全面カットされたのが惜しまれる。

・伴野孝司・望月信夫『世界アニメーション映画史』（ぱるぷ、1986年）

アニメの歴史研究家の伴野と故・望月のコンビが徳間書店の月刊誌『アニメージュ』に連載した「世界のアニメ史」を大幅改定。新たに加筆された世界各国のアニメの歴史は現在でも資料的価値は大きい。

・五味洋子『アニメーションの宝箱』（ふゅーじょんぷろだくと、2004年）

かつて同人誌『FILM 1/24』の編集長だった五味（旧姓富沢）が自分の見た過去の内外長短編アニメについて、えこひいきなく公平な視点で作品評価されていて好感が持てる。毎日映画コンクールのアニメ部門「大藤賞」も取り上げている。

・トム・シート著、久美薫訳『ミッキー・マウスのストライキ！アメリカアニメ労働運動100年史』（合同出版、2014年）原著：Tom Sito, *Drawing the Line: The Untold Story of Animation Unions from Bosko to Bart Simpson*, University Press, 2006

日本に限らずアニメ制作会社のストライキは恥部として隠される。著者シートはかつてディズニーのアニメーターだったが、フライシャーやディズニー・スタジオのストライキの裏面の歴史に初めてスポットライトを当てた。

・西村智弘『日本のアニメーションはいかにして成立したのか』（森話社、2018年）

著者の専門分野は美術と映像史。1917年の日本アニメ誕生から現在の隆盛までを日本に輸入公開された外国アニメと比較しながら、興行面のヒット作品だけでなく前衛的、実験的な作品まで取り上げて日本アニメの歴史を語る。

・今村太平『漫画映画論（初版）』（第一芸文社、1941年）

日本で初めて出版されたアニメの文献として資料性価値は高い。映画ファンの今村は東京に出来たニュース映画専門館に通い、ディズニー短編アニメやフライシャーのアニメを分析評価。最初にアニメに注目した功績は大。

・萩原由加里『政岡憲三とその時代「日本アニメーションの父」の戦前と戦後』（青弓社、2015年）

政岡の家計は裕福な地主で、美術学校で絵画を学ぶが、映画に魅了され映画制作に転向。日本初のトーキー・アニメ及びセル・システムを導入。アニメ制作の合理化を実行。萩原の著作は美術界の政岡とアニメ開拓の業績を評価。

・横田正夫『大ヒットアニメで語る心理学』（新曜社、2017年）

日大心理学教授の横田は心理学の見地からヒットアニメを分析。『君の名は。』『この世界の片隅に』『アナと雪の女王』などの他に故・高畑勲の『太陽の王子 ホルスの大冒険』の難解な「迷いの森」の場面を心理学の立場から解明した。

・高畑勲『漫画映画（アニメーション）の志―「やぶにらみの暴君」と「王と鳥」』（岩波書店、2007年）

故・高畑の著作は多いが、1955年に仏アニメ『やぶにらみの暴君』を見て感激。東映動画に演出として入社。アニメ監督のきっかけとなった『やぶにらみの暴君』とリメーク版『王と鳥』を克明に分析した唯一の文献である。

・星まこと編・著『伝説のアニメ職人（クリエーター）たち（第1巻）』（まんだらけ出版部、2018年）

編・著者の星はアニメ制作者でも著名な宮崎駿などは除外し、名声こそ得られないが、陰の立場で日本アニメに貢献したアニメ作家たちを発掘しスポットを当てている。東映動画初の原画家として活躍した大工原章の頁が秀逸。

2019年度

アニメーションの動きの特性を知るための10の文献

吉村浩一 法政大学

概要

知覚心理学分野でアニメーションの動きについて検討した論文はかなりあるが、著書となるとごく少ない。ここでは、運動知覚の専門家でない人にとって読みやすいことを優先し、研究論文ではなく、かつ心理学書に限定することなく、アニメーション制作者の著書を含めて、アニメーションの動きに関心のある人にとってヒントとなる書籍を選んだ。選者が最近関心を強めている「不気味の谷」に関する書籍については英文書も含めた。

リスト

・横田正夫（編）『アニメーションの心理学』誠信書房、2019

日本心理学会（本書の監修）の肝いりで、数回にわたり重ねたシンポジウムの講演者が各章を担当した編書。全7章のうち4つの章がアニメーションの動きをテーマとしている。筆者も「アニメーションの動き」の章を担当した。

・吉村浩一『運動現象のタキソノミー』ナカニシヤ出版、2006

「心理学は“動き”をどう捉えてきたか」という副題をもつこの本は、心理学のさまざまな分野で動きをどのように捉え・利用してきたかをまとめた書籍。アニメーションに限らず、動きの仕組みを広く学びたい人への参考書。

・大山正・鷲見成正『見てわかる視覚心理学』新曜社、2014

色・形・空間・動きの知覚についての基礎知識と不思議な知覚現象を興味深く解説した解説書。特に動きの知覚については、紙媒体では理解しにくいさまざまな動き現象を、付録のDVD動画が理解を促してくれる。

・佐々木正人『新版アフォーダンス』岩波書店、2015

動きの見え方に興味をもつ人なら、どこかで聞いたことのあるアフォーダンス。これがどのようなものかを理解するとともに、本書中の「不変項」の解説が、自分自身の動きと環境の動きを使い分ける表現のヒントとなる。

・苧阪直行（編著）『感性のことばを研究する』新曜社、1999

擬音語や擬態語という感性のことばを発達・言語・認知心理学など広い視点で検討した編書。編著者担当の第3章では、歩く速さや雨の強さなどの表現で用いられる擬音語・擬態語の程度を比較する研究が紹介されている。

・広瀬秀雄・矢牧健太郎『新版遊びの百科全書3 映像遊戯』河出書房新社、1987

本書の「絵を動かし幻の像を得る」の章では、主に映画誕生以前の画像に動きを与えるさまざまな装置が、図を豊かに配して紹介されている。当時の装置（おもちゃも含む）の仕組みの概要を知るのに便利である。

・森政弘『ロボット考学と人間』オーム社、2014

ヒトとロボットの特性を多面的に理解するヒントとなる書物としても役立つが、この本の著者は「不気味の谷」の提案者である。「不気味の谷現象発見」の節では、今世紀に入ってからの反響について言及されている。

・Angela Tinwell, *The Uncanny Valley in Games & Animation,* CRC Press, 2015

ゲームとアニメーションにおける「不気味の谷」に関する、心理学的観点を取り入れた解説書。表情から受ける感情への影響や自己への脅威など静止画レベルでの検討が中心だが、動きに関する記述も含まれている。

・細間宏通『二つの「この世界の片隅に」』青土社、2017

片渕監督のこのアニメーションは、こうの史代のマンガが原作である。動かないマンガと動くアニメーションを同一作品で比較した本書は、アニメーションにおける動きの本質を考える視点やヒントを提供してくれる。

・杉井ギサブロー『アニメと生命と放浪と』ワニブックス、2012

本書の企画・構成者である藤津亮太は、インタビューにより著者から興味深い話をうまく引き出している。刀の振り下ろしではなく振り上げるアクションに感情を表現したなど、動き表現の技法が随所に紹介されている。

2019年度

英語圏アニメーション研究を知るための10の文献

中垣恒太郎

概要

主として米国を中心とした英語圏アニメーション研究を知るための基礎文献から比較的最近の文献を選出。ディズニー・スタジオを女性スタッフの視点から捉え直したノンフィクション書から、ウィンザー・マッケイ、フライシャー兄弟、UPA（ユナイテッド・プロダクション・オブ・アメリカ）、ピクサー、声優という職業、さらに、検閲や近年のアニメーション・ドキュメンタリーの潮流に至るまで多くの示唆を与えてくれることでしょう。

リスト

・Nichola Dobson, et al eds. *The Animation Studies Reader,* Bloomsbury, 2018

英国を中心にした英語圏の研究者によるアニメーション論を22本収録。「理論」「ジャンル」「表象」を軸とする3部構成により現在の英語圏におけるアニメーション研究の動向を一望できる論文集。

・Scott Bukatman, *The Poetics of Slumberland: Animated Spirits and the Animating Spirit,* University of California Press, 2012

『リトル・ニモ』の作者として知られ、米国における新聞マンガおよびアニメーション、初期映画の先駆者として活躍したウィンザー・マッケイの足跡をメディア研究の観点から展望する研究書。

・Ray Pointer, *The Art and Inventions of Max Fleischer: American Animation Pioneer,* McFarland, 2017

米国のアニメーション表現の先駆者であるマックス・フライシャー（フライシャー兄弟）に焦点を当てた評伝研究であり、多くの関係者のインタビュー調査などに基づきスタジオの発展史を辿る。

・Nathalia Holt, *The Queens of Animation: The Untold Story of the Women Who Transformed the World of Disney and Made Cinematic History,* Little Brown, 2019

ディズニー・スタジオに関与していた女性の表現者に光を当てるノンフィクション。女性スタッフがどのようにディズニー・スタジオの発展と作品傾向に大きな影響を及ぼしたのかを辿る。

・Dan Bashara, *Cartoon Vision: UPA Animation and Postwar Aesthetics,* University of California Press, 2019

ディズニー中心に偏りがちな米国アニメーション史の中で、1940年代から70年代にかけて活動した制作会社「ユナイテッド・プロダクションズ・オブ・アメリカ（UPA）」に焦点をあてた研究書。

・Karl F. Cohen, *Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America,* McFarland, 1998(2004)

米国のアニメーション史を検閲の観点から辿る。人種表象のステレオタイプに対する批判や検閲に対する抵抗の姿勢、テレビアニメーションのメディア環境など情報量と示唆に富む。初出は1998年、現在はペーパーバック版で入手可能。

・Eric Herhuth, *Pixar and the Aesthetic Imagination: Animation, Storytelling, and Digital Culture,* University of California Press, 2017

フルCGアニメーションの先駆となったピクサーの代表作を具体的に分析しながら、デジタル化がアニメーション史にどのような影響を及ぼしたのかを展望する研究書。

・Karen Beckman(ed.), *Animating Film Theory,* Duke University Press, 2014

米国のメディア研究者を中心に17本の論文を収録。4部構成により、歴史および映画理論、写真やドキュメンタリーなどのメディア比較などの観点からアニメーションを位置づける試み。

・Tim Lawson, and Alisa Persons *The Magic Behind the Voices: A Who's Who of Cartoon Voice Actors,* University Press of Mississippi, 2004

米国のアニメーション声優にまつわる包括的なガイドブック。声優がどのように職業として発展していったのかを展望する上で、インタビューなどに基づく資料性に富む点に特色がある。

・Annabelle Honess Roe, *Animated Documentary,* Palgrave Macmillan, 2013

英国のメディア研究者による「アニメーション・ドキュメンタリー」という近年注目されている領域にまつわる研究書。アニメーションを導入したインタビューや回想のあり方、デジタル時代のリアリティの創出など示唆に富む。

2019年度

2019年度研究・教育委員会が推薦する19の文献

日本アニメーション学会研究教育委員会

概要

推薦文献リストは、研究・教育委員会が信頼の置ける研究者・専門家を選出し、それらの方々に執筆いただいたものである。ただ、そこでは挙げられていないにもかかわらず、アニメーション研究において重要な文献も存在する。このリストは、そのような文献をフォローアップする目的で研究・教育委員会のメンバーが作成を行った。（作成者：萱間隆、須川亜紀子、いがらしなおみ、小林翔）

リスト

・杉井ギサブロー『アニメと生命と放浪と』ワニブックス、2012

著者は、『タッチ』や『銀河鉄道の夜』で知られるアニメーション監督。1940年生まれの彼の証言は、戦後アニメ史を知る上でも貴重。（萱間）

・三浦俊彦『エンドレスエイトの驚愕』春秋社、2018

『涼宮ハルヒの憂鬱』の「エンドレスエイト」篇をさまざまな観点で分析し、総括している。アニメーションを分析美学を通して論じる試みにも注目。（萱間）

・岡本健『アニメ聖地巡礼の観光社会学』法律文化社、2018

「聖地巡礼」研究の草分け的存在である著者の集大成。2012年提出の博士論文を元にしているので情報や手法は古い部分もあるが、当該分野を知る上で避けては通れない一冊。（萱間）

・Hikari Hori, *Promiscuous Media: Film and Visual Culture in Imperial Japan,* Cornell University Press, 2018

日本の戦時下におけるさまざまなメディア表象を論じている。第4章ではプロパガンダアニメーションに言及。（萱間）

・木村智哉『アニメーション映画『海の神兵』が描いたもの　戦時期国策映画の文脈から』水声社、2008

戦時下のアニメーションの集大成『桃太郎　海の神兵』（1945）の表象を同時代史料を元に分析。本作を論じる際に、必ずといっていいほど引用される必読論文。（萱間）

・須川亜紀子・米村みゆき編著『アニメーション文化55のキーワード』ミネルヴァ書房、2019

アニメーション文化を簡潔に紹介している。入門書として便利。（須川）

・Akiko Sugawa-Shimada, “Playing with Militarism in/with Arpeggio and Kantai Collection: Effects of Shojo Images” in *War-related Contents Tourism*, 2018

少女の擬人化と自衛隊や戦争表象について論じている。（須川）

・Akiko Sugawa-Shimada, “Chapter 8. Shōjo in Anime: Beyond the Object of Men’s Desire” in *Shojo Across Media,* Palgrave Macmillan/ Springer, 2019

少女表象をアニメの魔法少女を例に論じている。（須川）

・Akiko Sugawa-Shimada, “Pleasurable Interplay in the 2.5-Dimensional World: Women’s Cosplay Performances in Singapore and the Philippines” in *Women's Manga in Asia,* Palgrave Macmillan/ Springer, 2019

日本アニメのコスプレとシンガポール、フィリピンにおける女性の主体構築について論じている。（須川）

・Marc Steinberg, *Platform Economy,* University of Minnesota Pess, 2019

ネットや配信などのプラットフォームと、アニメ、マンガを主としたコンテンツ産業との関係、さらにイデオロギーの形成について論じている。（須川）

・一般社団法人日本動画協会人材育成委員会『アニメーション用語事典』立東舎、2019

アニメーションの制作プロセスの中で使用されている様々な用語は、作品や会社によって独自のルールや用語が使われているものを、日本動画協会人材育成委員会で編纂されました、アニメ用語のスタンダードとも言える書籍である。（いがらし）

・福原慶匡『アニメプロデューサーになろう！』講談社、2018

アニメーションプロデューサーという、製作側の内容を、筆者の実例を元に書かれた書籍。今までありそうでなかったと思われるためにセレクトさせていただきました。（いがらし）

・小澤和則『アニメーションのエフェクト作画テクニック』玄光社、2019

アニメーションの作画の中でも、特殊なエフェクト表現について解説された書籍で、資料として特に貴重と考える。（いがらし）

・株式会社カラー『日本アニメ（ーター）見本市資料集Vol.1～4』グラウンドワークス、2016～2018

庵野秀明率いるカラーと、ドワンゴが共同で企画した『日本アニメ（ーター）見本市』は日本のトップアニメーターにより制作された短編アニメーションで、その設定集は、業界にとっては貴重な資料である。（いがらし）

・高木宏紀『TVPaint11解説書Ver.1.0』株式会社ウィットスタジオ、2018

業界にとってデジタル作画のスタンダードの一本になりつつあるTVPaintの日本語マニュアルとして希有なる解説書。特殊な形態の販売ではあるが、まだ日本には存在しない解説書であるためピックアップさせていただきました。（いがらし）

著者略歴（五十音順）

小出正志（こいで まさし）

専門はアニメーション研究・教育、映像学、コミュニケーションデザイン。東京造形大学教授、日本アニメーション学会会長、日本アニメーション協会監事、新千歳空港国際アニメーション映画祭実行委員長、インターカレッジアニメーションフェスティバル（ICAF）実行委員。アニメーション80、日本映像学会（第2次）アニメーション研究会、日本アニメーション学会、ICAF、東京造形大学アニメーション専攻などの創設に携わる。文化庁メディア芸術祭審査委員、芸術選奨選考審査員などを歴任。共編著書『世界映画大事典』（日本図書センター、2008）、『アニメーションの事典』（朝倉書店、2012）、『最新　現代デザイン事典』（平凡社、2017）ほか。

田中大裕（たなか だいすけ）

モーション・グラフィックス史、コンピュータ・アニメーション史研究。首都大学東京大学院人文科学研究科前期博士課程修了。千葉大学大学院人文公共学府後期博士課程在籍。主にテクノロジー史の観点からモーション・グラフィックス、コンピュータ・アニメーションの研究を行なっている。現在は国内短編アニメーション総合情報サイト『tampen.jp』編集長も務める。そのほか、国内の個人作家を扱った自主上映活動なども行う。

土居伸彰（どい のぶあき）

アニメーション研究・評論。新千歳空港国際アニメーション映画祭フェスティバル・ディレクター。自身が代表を務める株式会社ニューディアーを通じて世界のインディペンデント・アニメーション作品を配給やイベント企画・運営、執筆・講演など様々な方法論によって紹介する事業を行っている。著書に『個人的なハーモニー　ノルシュテインと現代アニメーション論』『21世紀のアニメーションがわかる本』（ともにフィルムアート社）。現在は日本のアニメーション作家の作品（長編・短編・ゲーム）を国際共同製作によって世に出すプロデューサーとしても活動をしている。

野村康治（のむら こうじ）

専門は心理学。日本大学大学院文学研究科心理学専攻博士後期課程満期退学。現在、松蔭大学コミュニケーション文化学部生活心理学科講師。映像、特にアニメーションと心理学との関わりに興味、関心を持っている。これに関する主な業績（共著書）として、『アニメーションの事典』（朝倉書店）、『アニメーションの心理学』（誠信書房）などがある。現在は、大学におけるアニメーション教育に関する研究も行っている。

メディア芸術・研究マッピング

アニメーション研究の手引き

編著者 …… 土居伸彰

著者 …… 小出正志
田中大裕
野村康司

表紙デザイン担当 … 大岩雄典

本文デザイン担当 … 水谷愛・田中真弓（aibond）

発行者 …… 文化庁

発行日 …… 2020年2月16日

本冊子は、文化庁の委託業務として、メディア芸術コンソーシアムJV事務局が実施した2019年度「メディア芸術連携促進事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。転載複製等に関するお問合せは、文化庁に御連絡ください。