

アニメーション文化調査研究助成制度

選考委員の所感

令和5年7月

公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団

公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団は、アニメーション文化の理解及び発展のために、国内外におけるアニメーションに関する調査研究活動に対し、助成を行ってきた。本文は、あらためて、募集要項を補足するものを応募者に提示するために、現在の各選考委員より、近年の応募から感じる事及び今後求める調査研究、期待したいことについて、それぞれの立場から「選考委員の所感」という形で記載していただいたものをまとめたものである。

令和5年7月吉日
公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団

選考委員の所感①

氷川竜介
(アニメ特撮研究家)

明治大学大学院で特任教授として5年間修士論文指導した経験を交えた所感です。

① 応募に対する所感

「研究」はひとつのプロジェクトであり、本応募も期日まで進捗管理、予算管理や用途明確化を遵守した上での「具体的な成果」の提出が求められます。その観点では期間が1年と修士論文の2年よりも短いことや、補助金の額面、用途が熟慮されていない応募が目立ちました。

「研究とは何か？」についても、市販の研究論文執筆のための書籍などを参照していない応募が目立ちます。特に多いのは「自分はこれが分からないから明らかにしたい」と、自身の身につく勉強が「研究」だという誤解です（これは大学院生にも多いです）。そうではなく「学術を進めること」が研究の本質です。先行研究を調査し、クリティカルな観点で疑問を明確化したり、明らかにしたいことに対して「問い」をたてる。それを「仮説」にする。「このような具体的手段を適用すると、こういうエビデンスが取れて、こうした事実が立証できる」と、調査分析手段を具体化する。このプロセスによって、学術の先端が一步進むわけです。

「具体的であること」「実行可能であること」を念頭において計画を立案してください。

② 期待する研究テーマなど

「どうしてもこれを明らかにしたい」と、意欲や熱意が伝わるテーマを期待します。特に若い研究者の方は、過去に囚われないテーマ設定が望ましいです。これまでの定説に疑問をもつことが大事です。あるいは誰も研究していなかった作家、統計、分析などを、若い情熱とエネルギーで徹底するような、斬新な切り口をお願いします。その情熱に対し、こういうリソース、費用が不足しているということであれば、審議するうえでも「喜んで助成しよう」という流れになるはずです。

今後はAIが急速発展するはずですから、過去ありえなかったような、大量のデータ処理を行った統計分析だけでも新規性が生まれます。AIの応用法には、しばらく前例のない開拓が続くはずですから、まさに旧弊を打ち破る若者のチャンスだと考えています。

選考委員の所感②

叶精二

(東京造形大学 特任教授)

ここ数年の応募には、社会学・宗教学・産業論等々を専攻する方々から広範な「研究テーマ」が寄せられていた。検討すべき有意義なテーマもあったが、多くのテーマが本助成制度の適用範囲外とされている。選外となったテーマには、以下のような類似傾向が見られた。以下、参考までに個人的所感と共に列記する。

第一に、特定のアニメーション作品や具体的な歴史を対象とせず、「日本製アニメ」「漫画原作アニメ」といった大きな括りで総体化して論じようとする傾向。制作環境も資金も経緯も発表形態も個別に異なる作品群を、統一したイメージで語ることは困難であり、制作者への礼節に欠けるのではないか。

第二に、実践的研究計画として消費・受容・生活への影響などの実態調査を狭域で行うというもの。こうした調査は、長期に亘る比較検証や無作為かつ広域のアンケートの定期的な積み重ねによって意義を持つと思われ、短期少数で明確な結論を出せるとは思い難い。

第三に、個人・団体による収集資料の整理やデータベース作成を主旨とするもの。資料管理や発掘の意義は大いに認めるが、データ化は起点であり、そこから新たな事実を発掘し体系化するまでが研究であろう。

国内のアニメーション研究は、歴史も浅く体系化も立ち遅れている。

演出・作画・背景美術・彩色・撮影など各工程の技術的検証、個々のスタッフ証言の記録、大中小各スタジオの歴史、制作機材や道具の導入と普及の経緯など、手付かずの研究テーマは大量に在る。未だアニメーション史の細部は謎だらけである。初期に活躍された人々が次々と逝去される中、今直ぐ始めなければ手遅れになるテーマも数多い。貴重な資金と時間を傍系の研究に費やすことにも疑問を禁じ得ない。

一方で、たとえば新作・旧作を問わず一作品の作画工程に絞って、作画監督・レイアウト・原画・動画の各分担と連携の実態を徹底的に調査・検証するといった、地道なフィールドワークにも期待したい。歴史の蓄積と制作現場の実態から目を逸らさないで欲しい。

選考委員の所感③

三好寛

(認定 NPO 法人アニメ特撮アーカイブ機構 事務局長)

私は、前職が三鷹の森ジブリ美術館の学芸員で、本事業には開始以来 20 年近く携わってきた。「初心忘るべからず」ではないが、本事業開始の頃に「できたらいいな」と考えていた「願い」を思い出してみた。

- アニメーションがより面白くなるような調査研究ができないか。「より面白くなる」とは、面白い作品が作られ、見られるようになることだけではない。調査研究の成果によってアニメーションに対する見方が変わり、これまで以上にアニメーションを面白いと感じられるようになることである。
- アニメーションの歴史に向き合ってほしい。知られざる作品や作家、出来事、隙間や重箱の隅の小さなことでも良いので、具体的に、これまで誰も解けなかった謎を明らかにできないか。
- アニメーションの技術に向き合ってほしい。アニメーションは地道な作業、工程の積み重ねである。そこにも当事者以外は知らないこと、明文化して後世に残すべきことはまだまだたくさんある。

残念ながら、上記の願いが叶う機会は少なかった。特にここ数年は、アニメーションそのものに向き合う調査研究計画が少ない。むしろ、アニメーションを援用して、言語、海外文化、社会など別の何かの解明に注力している計画が増えている。それはそれで意義があるが、アニメーションの何かが明らかになるわけではない。

調査方法も、文献やネットあるいは比較的負荷の少ないアンケートに頼る傾向にある。上記の願いの実現には、フィールドワーク、関係者や当事者へのインタビュー、映像のみならず原画等中間制作物の実物にあたるのが必須ではないか。どうかその労を惜しまずに挑んでほしい。

アニメ特撮アーカイブ機構が保存する中間制作物等の資料が役立つ調査研究も多いはずだ。そうした計画には喜んで協力する。

アニメーションの本質に向き合った調査研究に期待したい。

選考委員の所感④

イラン・グエン Ilan NGUYÊN
(アニメーション史研究)

他の選考委員の所感との重複を避けるため、それらの中で取り上げられた論点をできるだけ除くが、皆さんの指摘内容と同感の認識であることをまず記しておく。

1. 調査計画に表れる研究姿勢について

近年の稀有な感染症の世界的大流行などにより、国内外の様々な価値観や既成概念が問われるようになり、研究活動もその例外でなく、社会に対するその貢献を含めて、再考する必要がある。

そうした中で、本事業で年に一度の募集に対しここ数年は毎回集まる応募には、研究課題の立て方や問題提起の仕方、また研究対象に対する捉え方の偏りなどの現象が度々見られ、設定上の構造的問題を孕むものが少なくなかった。

調査の前提とする記述や先行研究の把握の程度、方法論などにおいて、研究活動の出発点に立つ段階から疑問を抱かざるを得ない計画が目立ち、「研究」というものを成立させる基礎的な意味での前提、目的や手段を見直す必要を痛感する場面が毎年見られた。

もう一つ懸念を呼ぶのは、文中にこそ「アニメーション」を挙げながらも、結局はアニメーション分野への関連が多少薄めであったり、「アンケート」調査を主な手法に選ぶなど) 社会学の目標と方法論を用いたり、ある要素を基準に適当な分類を目標に統計データをまとめること自体が目的化されたり、他分野に属する捉え方の占める比重が目立ち、アニメーションという分野の独自性が二次的な位置に片付けられる傾向が顕著に現れたのも事実である。

2. 「アニメーション文化」とは

日本でアニメーションを「文化的事象」と捉えた最初の試みは、1956年に「作家間の親睦、技術向上の研究、国際的活動を目的」に結成された「日本アニメーション作家協会」の誕生に遡ると言えるが、「映像文化」の中でも様々な限界に直面し、未だに本格的な確立が待たれる。

そんな現状から本事業のこれまでの歩みを振り返り、「アニメーション文化」とは何か考えると、それは「自ら耕すべき知の畑」であり、比喻など介せず言うなれば、自らの研究努力によって、選んだ題材を通じて不特定多数の読者と何か一つ、新しい理解を共有する形で貢献すべき分野に他ならない。即ち、自らの関心や狭い意味での研究対象が、より大きな「アニメーション文化」という本質的な枠組みの中でどのような意義を持ち得るか、研究作業の各段階で自問を重ねることで、より本質的な掘り下げを目指せる姿勢を期待したい。

選考委員の所感⑤

西岡純一

(徳間記念アニメーション文化財団評議員)

これまで、募集要項を改訂しようと検討を重ねたり、応募者の質疑応答のための事前ガイダンスを行ったりしたのだが、大きな効果を得ることができなかったのは残念なことである。ただ、来年度の募集については、大きな変更が期待できることから、以前に検討した試案を提示してみたい。内容については現在も十分に通用するものと考えている。

以下、以前に検討した試案

『当財団が募集している調査研究の対象領域は以下の通りである。

・「アニメーション制作手法や技術の誕生に関する研究」

アニメーションの“画を動かす”方法や技術がいかにして生み出されてきたかは、調査研究の根幹となるテーマである。アニメーションが日本で作られるようになって50年以上が過ぎ、先達たちの努力と創意工夫により、時代の要所で後世に残る画期的な技術の発明が生まれてきた。たとえば、戦時中にもかかわらず後世に残る本格的なセル・アニメーションを完成させた政岡憲三の仕事について、歴史的な背景や技術的なアプローチから解明することは意義のある研究だといえる。

・「日本のアニメーションの発展と海外からの影響について」

十二世紀の絵巻物から見て取れるように、日本人は中世からアニメ的・漫画的なものを愛好してきた。その後も“浮世絵”や“映し絵”などの大衆娯楽を経て、結果としてアニメーションの誕生に結びついたとみることは間違いではないだろう。ただ、政岡憲三の「くもとちゅうりっぷ」からも見て取れるように、その過程で海外のアニメーションが日本に与えた影響も計り知れない。この点についての分析や調査研究は、アニメーション史をまとめる上で大いに有効であると考えられる。

・「アニメーション史における個人やスタジオの調査」

アニメーションの発展を支えてきた先達たちの功績は後世に残すべき業績であると考えられるが、近年物故者も増えるにつれて、失われつつあるのが現状である。これらの先達の功績については、詳細なインタビューや調査を行ない、文献にまとめることは最早急務となっている。個人はもちろんのこと、現存しないスタジオの創作活動に関する調査や記録に対しても、助成を行ないたい。』