

アニメーション技術の歴史 —日本におけるアニメ産業の課題—

原田 壮

【要旨】

本論では、アニメーション技術の基礎とアニメーションの歴史を調査した上で、日本アニメ産業が抱える問題に焦点を当て、問題を解決するための施策を分析し、今後のアニメ産業の課題を考察した。第1章では、アニメーションの専門用語や工程など基礎的知識を概説し、第2章では、世界と日本のアニメーションの歴史を科学技術の発展と関連させて記述した。第3章では、日本アニメ産業の市場や「製作委員会」方式という日本独自の産業構造を扱い、第4章では、日本アニメ産業が抱えるアニメ制作者の低賃金・長時間労働・人材不足問題を説明した。第5章では、日本アニメ産業の問題の背景にある『鉄腕アトム』と「製作委員会」の功罪を明らかにし、第6章では日本アニメ産業の低賃金・長時間労働・人材不足問題を解決するための国の支援や新技術導入施策を取り上げ、さらに利益を追求するビジネスとは別に日本のアニメ産業を支えたコミケの重要性について主張した。

【講評】

本論文は、合計98頁にわたる著書のような労作である。

わが国のアニメが現在の評価に至る歴史的経緯に興味を抱いた筆者が、アニメーションの基礎的技術や世界のアニメーションの技術史を踏まえ、わが国のアニメの歴史を科学技術の発展と関連させながら、わが国のアニメ産業の問題点について科学技術を用いた対策を中心に検討するものである。

参考文献や参照データの豊富さや膨大な情報を科学技術史の視点から丁寧に整理し、論じている点は、特筆に値する。

よって、優秀卒業論文にふさわしいと判断とした。