

## 研究報告会

### 文化情報学研究所第1回研究会 「文化情報学研究所の沿革と課題について」

2018年4月26日(木) 今村庸一

2018年度、第1回の文化情報学研究所所員会議に当たり、構成員の確認と、前年度からの引継ぎ事項、そして本年度の日程などの報告を行った。そのあと、本研究所の沿革と課題について取り上げ、特に駿河台大学の「文化情報学」導入の経緯と、学部、大学院、研究所で、その運営がどのような曲折を経て今日に至ったのかを、所長の立場から説明することにした。

1994年、駿河台大学に三番目の学部として開設されたのが文化情報学部である。初代学部長の安澤秀一先生によれば「情報資源を人類の共有すべき財産としてとらえ、文化とは蓄積であるとして、その受け継がせる手段が記録であり学習である」と述べ、文化情報学の意義を示していた。

このような新しい学部への関心は高く、初年度は180人の定員に対して812人の志願者があり、翌年は実に2543人の志願者が殺到した。当時は、それだけ文化情報学に対する期待や関心が大きかったのである。

文化情報学部が開設されてから4年後、1998年にはその卒業生を対象とした大学院を開設し、より高度な文化情報学の研究・教育体制を構築する運びとなり、情報資源と記録管理を専門とする文化情報学研究科が発足。初代研究科長に安澤教授が就いた。

同年、この分野のさらなる研究活動を促進させる機関として設置されたのが、文化情報学研究所である。本学では、比較法研究所、経済研究所、教養文化研究所に次ぐ4番目の研究所であった。

ここでは、大学院担当の本学教員に加え、大学院の講義を担当している客員教員や非常勤教員等も加わり、内外の専門知識を有する有能なメンバーを集めて文化情報学の研究促進が図られた。初代所長には、安澤教授とともに文化情報学部および文化情報学研究科の設置に尽力されてきた原田三朗教授が就任した。文化情報学研究所では、それ以降、定例の所員会議を開催し、毎年外部から

記録管理の専門家を招聘して、活発にシンポジウムなどを開催してきた。

ところで1994年に発足した文化情報学部では、その後、志願者数が減少し、対策を講じる必要が生じてきた。主な原因のひとつとして、学生たちに情報資源と記録管理を核とする文化情報学の概念が十分に理解されておらず、映像・音響や観光などの広い分野の学修希望が多いことが分かってきた。そのため2009年から文化情報学部を改めメディア情報学部に変更し、文化情報学の基本理念は「図書館アーカイブズコース」に存続させることになった。また、大学院の文化情報学研究科は、2005年に法学研究科と合併して現代情報文化研究科に改組され、そのうち文化情報学専攻という形で継続されたが、その後、これも学部の改組と名称変更を受けて、メディア情報学専攻と改められるようになった。

このような経緯のもと、今日、本学で「文化情報学」という名称がついているのは文化情報学研究所だけとなった。文化情報学研究所では、特別研究員として、大学院の文化情報学研究科並びに現代情報文化研究科の文化情報学専攻の修了生を対象とした制度を設け、修了後の研究成果等を、文化情報学部の紀要に掲載できるようにしている。その大学院も、2014年には現代情報文化研究科が改組され、法学専攻、経済・経営学専攻、メディア情報学専攻からなる総合政策研究科に統合された。すでに記録管理分野を担当する教員も定年等で退職し、また多くの留学生の修了生を出してきた観光学分野、そして図書館情報学分野の教員も不在になったことから、特別研究員のサポートをすることも困難な状況になってきている。

このような状況を踏まえ、文化情報学研究所という名称を、学部や大学院の現状を踏まえメディア情報学研究所へ変更する提案を行い、所員全員の賛同を得ることとなった。今後、順次、名称変更の手続きに入ることが了承された。

## 文化情報学研究所第2回研究会

### 「ドローン学のすゝめ」

#### 映像制作の分野から見た ドローン概説 2018」

2018年5月31日(木) 斎賀和彦

ドローンと総称されるクワッドコプター（マルチコプター）が話題である。従来のコストと制約の大きい小型飛行機（もしくは回転翼機）による空撮に対し、低コストで自由度の高い撮影機という新鮮さもさることながら、国内外で相次ぐトラブル、事件による「悪目立ち」の側面も大きい。

本概説では間違っ言説の少なくないドローンの現状について映像制作の観点から、解説しつつ、本学におけるドローン実用例を含む具体的な考察を行った報告である。

ドローンは本来、UAV（無人航空機）のひとつと分類される。軍用として始まり、攻撃、偵察、標的機として発達した。それがこの数年で民生用として一気に拡大したのはニーズの高まりと言うより、高出力モーター（バッテリー）、ジンバルスタビライザー、制御技術の進化、機器の自律性向上といったキーテクノロジーの急速な発展が挙げられる。

民生用はクワッドコプター（マルチコプター）が主流。

内燃機関からモーターへ

キーテクノロジー

- ・高出力モーター（バッテリー）
- ・ジンバルスタビライザー
- ・制御技術の進化
- ・自律性



その要素技術と撮影装置としての実例を解説した後、ドローン運用に関する法的諸問題（許認可）と航空法に伴う飛行禁止区域についての説明も行った。入間基地、横田基地に近接する本学域は複雑な位置関係にあるが、本学を含む飯能市は飛行禁止区域の境界線上にあり、本学キャンパス自体



はドローン飛行可能な場所にある。

メディア情報学部斎賀ゼミナールでは、2012年に Parrot社（フランス）のデモ機材による試験運用を経て、2016年に飯能市委託事業 西川材 PR 動画空撮機材として DJI 社（中国）の Phantom4 を導入。飯能市の森林および市有地、施設内での空撮に使用した。



この成果は大きく、ドローンの利用価値は高く評価するものであるが、一方、本学でドローンを運用する場合の課題も見えてきた。具体的には

事故リスクをどこまで考えるか

保険について

運用能力をもつ教職員は少ない

飛行禁止区域外ではあるが・・・

点である。そのため、動向にアンテナは張りつつも積極的利用には及び腰（慎重な姿勢）なのが現状である。

それでもドローンの未来と可能性をポジティブに考える理由は

災害時の状況確認（実例）

災害時孤立地域への空輸。

など、ドローンならではの運用可能性が大きいからである。

さらに本概説ではドローンから派生したいくつかの撮影装置（ジンバルスタビライザー等）の解説と本学による実用事例を紹介し、まとめとした。

## 文化情報学研究所第3回研究会 「アニメーション科目導入の経緯と課題 I」

2018年6月28日(木) 今村庸一

本年度からメディア情報学部では、アニメーションモジュールが設置され、アニメーション科目がカリキュラムの中に導入されることになった。メディア情報学部の科目構成では、映像・音響分野、デジタル・デザイン分野、図書館・アーカイブズ分野を設け、1年から4年まで、段階的に専門領域の内容が学べるように科目の配置が行われている。今回の措置は、近年の入学志願者の動向から、アニメーション領域への関心が高く、メディア情報学部としても、こうした需要に応えようとしたものである。

ところで、4年制大学のカリキュラムや、実務的・専門的領域におけるアニメーション科目というのは、どのように定義されるのだろうか。メディア情報学部の専任教員の中にもアニメーションを専門とする者は皆無であり、何を、どのように学ぶことができるのかについて、学生や保護者から質問を受けた際にも、きちんとした共通理解を持つ必要がある。

文化情報学研究所としては、このような差し迫った学部の状況を踏まえて、アニメーション科目を導入することになった経緯と課題について、所員間でも問題を共有し、さらにはこのような科目について、同様の科目を導入している他大学の実情を知り、この分野のより高度な研究や産業の実態を理解することが肝要であると考えた。

第1回目は、所長から問題提起を行い、まずはデジタル化が進行するアニメーション分野の実態について、最新の資料に基づきながら説明することになった。

日本動画協会が発行している「アニメ産業レポート」によれば、2014年のアニメ産業市場は1兆6297億円で、前年比109.2%増の史上最高となっている。そのジャンル別シェアは、テレビ(6.8%)、映画(2.6%)、ビデオ(6.3%)、配信(2.5%)、商品化(40.2%)、音楽(1.5%)、海外(20.0%)、遊興(18.3%)、ライブ(1.9%)、となっている。このうちアニメ制作に関わる総制作費は693億円と見込まれており、アニメ制作の業界市場が1847億円とすると、産業

市場から差し引くと、1兆4449億円がアニメ流通に関わる付加価値と考えられる。

近年、このアニメーション産業は大きな変化が起きている。ひとつはデジタル化やCG技術の開発による産業の再編である。日本のアニメはテレビが中心であったため、業界としてのデジタル化とCGの導入が遅れており、最新技術に対応できる人材育成が急がれている。もうひとつはスマートフォンやタブレット端末への配信を行う新たな流通網の登場が業界に大きな変化をもたらしたことである。それは従来までのテレビアニメではなく、日本テレビ系のHulu、テレビ朝日系のAbemaTV、そしてアメリカ大手のNetflix、などの参入により、業界自体は競争が激化しているが、制作環境が改善されたとはいえ、今後の業界の再編が課題となってきた。

このようにPC、スマートフォン、タブレット端末などの普及で、アニメ産業も激動の時代になり、デジタル技術やCGの需要は、ますます高まると考えられる。こうしたアニメ業界の乱高下のために、大学のカリキュラムが振り回されることがあってはならない。

メディア情報学部としては、現段階では、今日のアニメーションの産業的動静を十分に検討しながら、大学教育における学修と研究の適正な方向性を見定めていく必要がある。今回の研究会では、アニメーション分野の現状を理解し、本学部ではアニメーターを育成することを目的とするものではないこと、アニメーションに関わる制作技術だけではなくその分野の社会的、産業的、文化的要素を多角的に学ばせること、アニメーションに関わるマネージメントに関して科目に反映させていくこと、などが共通認識として共有された。

## 文化情報学研究所第4回研究会 「アニメーション科目導入の経緯と課題Ⅱ」

2018年7月26日(木) 大久保博樹・野村正弘

### 1. 経緯

2017年3月上旬に故山崎善久理事長よりメディア情報学部でアニメの大学教育を実現するようにとの指示を受けた。これは、学部の学生募集に資する方策の一つとして、新しい修学領域となるアニメーション分野を明確に打ち出し、アニメを軸とした作画・動画に興味を持つ高校生に対し、本学部で学べる内容をより魅力的に広報することを目的とした。

メディア工房の見学に来校していたマンガヴィジョン代表取締役で教育コーディネーターである清水郁郎氏から頂いた知見を軸に、科目内容と設備、講師の輪郭から早急に取りまとめることとなった。

清水氏は専門学校の立ち上げの実績を有し、現在はマンガスクールの主宰として、小学生から社会人まで幅広く漫画やアニメの人材育成に携わっており、そのアドヴァイスは貴重な上に実際的であった。そのため、本学部でのモジュールという学習モデルに適した科目編成と内容、科目間の相互関係の構築と点検は予想以上に順調に進み、2018年4月からアニメーションモジュールとして開講することができた。

### 2. アニメ業界の人材育成と大学教育

清水氏は前述の過程において、アニメ業界が次世代の人材育成に大学教育を欠くことはできないと考えていることを明らかにし、東映アニメ、タツノコプロ等と並んで、アニメ業界では古くから数多くの名作(巨人の星 1968、ベルサイユのばら 1979、ルパン三世カリオストロの城 1979、チェインクロニクル～ヘクセイタスの閃～2017)を世に送り出している株式会社トムス・エンタテインメントのプロデューサーである伊東耕平氏をご紹介下さった。

伊東氏は数々のヒットアニメ作品を世に送り出すのみならず、人材育成に熱意を持っており、アニメ業界や職種を問わず進むデジタル・コンバージェンスに対応すべくデジタル情報の利活用教育

と共同研究、インターンシップ等に強い理解を有していた。

こうした関係者と共に産学連携を視野に、養成する人材像「商業アニメーションの基礎を理解したアニメ業界人」を共有ゴールとし、大学教育と人材育成をアニメ業界の専門家と共に多角的に調整・改善していくことで、実務的有用性と学術的意義とを融合させたアニメ大国にふさわしいアニメーション修学のモデルを確立することを目指すこととした。そこで短期的には、デジタルコンテンツ制作・蓄積と管理・発信のワークフローとマネジメントの理解・基礎理論と概念の修得・実務的な実践能力の獲得・就職指導を包括的に実現する教育と環境モデルの構築を目標とした。

### 3. 実践的教育の初期段階の概要

専門科目には実務家教員を配置し、アニメ制作のフルデジタル化を見据えた実習環境を整えた。

<アニメ業界の専門家・実務家による科目>

- ・アニメーション制作論(アニメ制作と現状)
- ・アニメーション作画基礎(デジタル動画)
- ・アニメーション作画応用(アニメ原画)
- ・アニメーション作品・作家研究Ⅰ・Ⅱ
- ・ブレ・ビジュアライゼーション研究
- ・ポスト・ビジュアライゼーション研究

<実習環境> AppleのiMacとWACOMの液晶タブレット、Adobe CC、RETAS STUDIO、CLIP STUDIO PAINT EX、Maya、Final Cut Pro X等

### 4. 課題と展開

カリキュラムや実習環境の定期的な点検と改善、「アニメが学べる大学」の本質的な理解の拡散、アニメ業界の長期インターンシップの導入、アニメーターではなく業界の各種職種といった就職先の拡充が課題であり、今後の展開に必須と捉えている。



文化情報学研究所第5回研究会  
「国内研究『オブジェ制作及び知育玩具の研究  
(立体造形)』について」

2018年10月18日(木) 城井光広

国内研究の平成29年10月1日～平成30年3月31日(182日間)までにおける、研究環境および成果物について発表し、今後の展望について述べた。

主に木材を使ったオブジェやおもちゃを制作したのだが、研究環境としては、静岡文化芸術大学デザイン学部の佐藤聖徳研究室に個人のスペースをいただき、木工室なども使わせていただいた。東京の自宅アトリエと行き来して半分ずつ研究に取り組んだ。また、木製のおもちゃ研究を行うにあたり、新宿区にて、おもちゃコンサルタントの資格(認定NPO法人芸術と遊び創造協会)を取りながら、おもちゃを幅広い視点から取り組んで研究を行った。

約7通りのオブジェやおもちゃの成果物を試作したが、下記の写真で紹介する。



図1 木球で音を楽しむおもちゃ6種



図2 木球の動きを楽しむおもちゃ



図3 25枚の異なる形をしたパズル



図4 木球がデュアルで落ちる木球転がし



図5 中の重心に細工をした揺れるおもちゃ

この他に、重さを感じることにテーマにしたおもちゃなどの成果物を発表し、2018年9月～12月にかけてのイベント等での発表計画を示した。

## 文化情報学研究所第6回研究会

### 「Twitterにおけるバースト現象及び図書館の指定管理者制度に関する量的研究」

2018年12月13日(木) 水沼友宏

#### 1. はじめに

筆者は2012年から2018年にかけて、Twitterにおけるバースト現象及び図書館の指定管理者制度に関する量的研究を実施してきた。以下にそれぞれの研究の概要を報告する。

#### 2. Twitterにおけるバースト現象の量的研究

近年、ソーシャルメディアを通じた情報の収集・発信、コミュニケーションが一般的なものとなっている。ソーシャルメディアの一種であるTwitterでは、その速報性、簡便性、情報拡散性といった特徴により、あるイベントが生じた際にツイート数が平常時と比較して大きく増加することがある。本研究では、これを「バースト」と定義し、どのようにバーストの検出を行うのが妥当か、どのようなイベントによってバーストが生起するのか、バースト時のツイートにはどのような特徴があるのかを明らかにした。具体的には、Twitter Search APIを用いて収集した2011年11月16日から2013年2月15日までのデータ、約53億件を対象に分析と考察を行った。

まず、種々の外れ値検出手法やこれまで行われたバースト検出手法を比較することにより、 $3\sigma$ 法によるバースト検出が妥当であると判断した。また、様々な要因によってバーストは生起するが、特に地震などの災害や、速報性の高いメディアと関係があることが明らかになった。また、バースト時と非バースト時との比較により、バースト時はツイートの平均文字数が短く、リツイートの比率が高く、リプライの比率が低い傾向が示された。

さらに、バーストは、「怖」「哀」などのネガティブな感情と関連するものが全体の30%以上を占めること、バーストした際にツイート数が多くなるのは、ポジティブな感情が見られるバーストであること、地震バーストの生起には最大震度と都心から震源地までの距離の短さが影響することなどが明らかとなった。

#### 3. 図書館の指定管理者制度の量的研究

2003年の地方自治法の改正により、公の施設の管理・運営に「指定管理者制度」が導入された。指定管理者制度とは「地方公共団体が設置する文化施設などの公の施設の管理、運営を株式会社やNPOを含む民間事業者に行わせることができる制度」である。この「公の施設」には公立図書館も含まれ、同制度に基づいて管理・運営が行われている館は年々増加している。このような背景のもと、同制度を公立図書館に導入する是非を問う議論が活発に行われており、否定的な意見も数多く述べられている。本研究は、これらの議論の基礎資料となることを目的として、大規模かつ網羅的なサンプルを用いて指定管理者制度導入館と非導入館の差異を示した。分析に当たっては、特に、所蔵図書や貸出状況、レファレンスサービス、各種利用量、開館状況、館長の司書資格の有無や専任か常勤か、に焦点を当て調査項目とした。

結果、所蔵図書・貸出状況の調査では、指定管理者制度導入館は非導入館より、教養書、実用書、専門書などを多く所蔵し、レファレンスブックの所蔵率が高いことが示唆された。逆に非導入館は導入館より、蔵書に占める小説・物語、エッセイが多いこと、古いベストセラーの複本数が多く、それらの多くが貸し出されていないことが示された。また、レファレンスサービスの調査では、導入館は非導入館より、利用者が自分で情報を調べられるようにする教育や環境整備に積極的であることが、逆に非導入館は導入館より、利用者の質問に図書館員が直接答えようとする傾向が強いことが示された。最後に、導入館の開館日数・祝日開館日数の平均値・中央値は非導入館のそれより高いこと、来館者数や貸出冊数、参考受付件数など各種利用量は制度導入後に増加しており、これらは同時期の非導入館の経年的な変化を上回ることを示された。