

氏名 伊尔凡・牙尔买买提
ヨミガナ エルファン・ヤルマイマイト
学位の種類 博士（映像）
学位記番号 映博第18号
学位授与年月日 令和4年3月25日
学位論文等題目 〈論文〉 日本のアニメ制作におけるワークフローの理解を基点とした学習支援教材の開発と実践：外国人学習者の支援を中心に

論文等審査委員

（主査）	東京芸術大学	教授	（映像研究科）	布山	タルト
（論文第1副査）	東京芸術大学	教授	（映像研究科）	岡本	美津子
（副査）	東京芸術大学	教授	（映像研究科）	桐山	孝司
（副査）	東京工科大学	教授	（メディア学部）	三上	浩司

（論文内容の要旨）

本論文は、日本で特殊な発展を遂げてきた文化・産業としての「アニメ」に焦点をあて、その制作を学ぶ外国人学習者と、海外に居住しながら独学でアニメ制作を学ぶ外国人学習者に対する学習支援を行うオンライン学習教材の開発と実践について論じる。本論文の主要な問いは「日本のアニメ制作を学ぶ外国人学習者への適切な学習支援はどのようにあるべきか」であり、その問いに対し、筆者は日本のアニメ制作のワークフローの理解を基点とし、それを踏まえてアニメを実制作するためのオープンソースのツール解説まで含んだ総合的なオンライン学習教材を開発し、その教材を用いた日本の大学における授業実践と、中国におけるオンライン教材の提供による学習支援実践という、2つの実践を行った。

本論文の構成は次の通りである。まず第1章は序論として、本研究の背景、目的と方法について述べ、先行研究と本論文の全体構成を示す。第2章では、日本のアニメ制作を学ぶためのオンライン学習支援教材の開発について論じる。第3章では、実践の1つめとして、日本に留学してアニメ制作を学ぶ外国人学習者を対象とした実践について論じる。第4章ではオンライン学習支援教材の中国語版の制作について論じ、日本のアニメの専門用語を適切な中国語に翻訳することの困難について具体例を挙げて論じるとともに、自動翻訳ツールを用いた翻訳の問題と限界についても検証する。第5章では、第4章で論じられた中国語版のオンライン学習支援教材を用いて、独学でアニメ制作を学ぶ中国人学習者を対象とした実践について論じる。第6章では、本論文の結論として、開発した教材の2つの実践から得られた知見をまとめ、「日本のアニメ制作を学ぶ外国人学習者への適切な学習支援とは」という本論文の主要な問いに対する結論を次の5つにまとめた。

第1にアニメ制作のワークフローを俯瞰的に伝えるガイドブック的な教材を用いた「ワークフローの理解を基点とする学習支援」が、学びの動機づけに有効である。第2にワークフローの理解を基点とする学習支援教材は、日本のアニメ業界における専門用語とワークフローの混沌を見据え、それらの複雑かつ膨大な情報をわかりやすく伝えるため、要点を簡潔にまとめ、かつ具体的な実例を示しながら説明されなくてはならない。第3に学習支援教材の活用においては「繰り返し視聴」が重要であり、そのために教材はオンデマンド形式で提供されるべきである。第4に専門用語やワークフローの正確な理解のために、教材の言語を学習者の母国語に適切に翻訳する事が望ましい。第5に学習者の自律的学習を促すために、ワークフローの理解を基点とする学習支援教材は自己完結させるよりも、むしろ足りない情報

を調べるための「リファレンス」の充実を目指すべきである。

以上の結論を踏まえた本研究の今後の課題として、第1にオンライン学習支援教材のアップデートを共同で行える「ひらかれた教材」としての展開、第2にそれを「反転授業」の教材として活かす実践、第3に世界中の学習者たちを支援する教材として発展させるために他言語に翻訳していくことが挙げられる。これら今後の課題に対しては、アニメ業界や教育機関の関係者らと引き続き議論を重ねながら検討し更なる実践を行っていく必要があるが、本論文の成果はそのための基盤的な意義を持つ。

(論文審査結果の要旨)

本論文は、日本の「アニメ」の制作を志す外国人学習者を支援するためのオンライン学習教材の開発を主軸とした実践研究として、日本国内の大学における授業実践と、中国におけるオンライン上の学習支援実践の2つを中心に論じている。

筆者は日本のアニメ業界における問題点としてワークフローと専門用語を巡る混沌があるとし、その問題がとりわけ日本語を母語としない外国人学習者にとって障壁となりやすいことを明らかにした上で、「ワークフローの理解を基点とした学習支援」を提唱し、その有用性を示した。これまでのアニメ教育の先行研究ではワークフローの特定の工程に焦点化する傾向が強く、それに対して本研究ではあくまでも全体把握に徹した初学者向けの指導方法を提唱している点に独自性がある。またそのようなアプローチを採用した結果、プロを目指す学習者だけでなく、より広い層に向けて学習への参加を促すことにつながっており、その学習には自己解放・自己実視としての意味があることも論じられている。またアニメの専門用語を外国語に翻訳する際にどのような問題が生じるかについて中国語の翻訳事例を具体的に論じ、更に自動翻訳との比較検証を行っている面などにも本論文の独自性が見られる。

審査の過程では、開発された教材の信頼性に関する論証の弱さへの指摘があったが、それに対しては、アニメの制作者、教育者、研究者、評論家らのピアレビューによって教材の利点と問題点の両面から客観的に検討されたことで補われている。また評価方法については、教材使用時と未使用時の比較検証が行われていない等、その厳密性に関する指摘があったが、全体としては量的データと質的データの双方に基づく多角的な分析が試みられており、それによって個々の評価方法の弱さが補われている。また研究全体を通じて多数のインタビューが実施されており、それらの引用によって論述にリアリティと説得力がもたらされている点も評価できる。

本論文の最後に今後の展望として示されているように、本研究で開発された教材にはまだ引き続き取り組むべき課題が残されており、また今後のアニメ業界のデジタル化の推進に伴うワークフローや専門用語の変化にも対応していく必要がある。しかしそうした今後の取り組みの礎を築く研究としては十分に価値のある成果だといえ、とりわけ先行研究の蓄積が少ないアニメーション教育研究分野において本研究の持つ意義は大きい。

以上のことから、本論文は博士論文としてふさわしい水準に達していると評価され、全員一致で合格と判定された。