

# 2025社会学研究所報告会報告書

(2025年11月29日)

開催日時	2025年11月29日（木） 14:30～16:40
開催場所	大東文化会館K-302
出席者	学生・社会人 32名（うち教員9名）
会議概要	<2025年度>社会学研究所主催 シンポジウム
内 容	<p><b>【世界に飛び出す日本のアニメ】</b></p> <p>ゲスト：平澤直氏（アニメーションプロデューサー・アーチ株式会社代表取締役・株式会社グラフィニカ代表取締役社長・株式会社YAMATOWORKS取締役・株式会社ゆめ太カンパニー取締役）関連作品は「プロメア」「呪術廻戦（PV）」、「モンスターアニメ」、「ツイステッドワンダーランド ザ アニメーション」など数多くのアニメ制作に従事されている。</p>  <p>本シンポジウムは、開会から社会学研究所所長塚本正文氏挨拶・登壇者紹介・基調講演（平澤直氏）・質疑応答・ディスカッション行い閉会した。基調講演では、アーチやグラフィニカにおける製作した作品や従事するアニメーターの仕事が紹介された。本テーマのキーワードは「接続」とし、映像制作やアニメプロデューサーの関係性などが説明された。また、日本におけるアニメの歴史に触れ、1990年代後半の製作委員会・深夜アニメの台頭、2000年代以降のインタラクティブ産業として外資配信プラットフォームが隆盛したことによる変化について解説された。特に、2010年代後半からのサブスクリプションの広がりには大きな影響を与えた。次いで、ゲーム産業との接続と、IPの巨大化により日本のアニメーションは世界への広がりを見たことが伝えられた。また、国際化を加速させたのは新たな流れである提供媒体サービスとIP（作品・キャラ）の対立が関係していることを提示した。現在の日本アニメ制作は、週末アニメ、深夜・劇場アニメ、配信PF/ゲーム、海外向けアニメと分けることもできる。北米ではリップシンクが通常であったが、日本の開け口が受け入れられ、絵の表現も合せ「日本アニメルック」が世界に浸透したことを示した。</p> <p>まとめとして、①アニメは接続が作ってきたアニメ産業であること、②外資配信サービスと接続して国際化を加速させるアニメ産業であること、③サービスプラットフォームVSプラットフォーム型IPの対立と依存の中にあることが示され、45分の基調講演を終えた。</p> <p>質疑応答でも複数の質問が上がり、ディスカッションでは海外需要、アニメーターの国際化、海外におけるアニメ制作会社のプロモーション、日本の助成金やクールジャパン政策、今後の展望が話題としてあがり、終了時間となった。</p>

