

コンテンツ文化史学会2012年第2回例会「若手発表会」

開催日： 9月2日(日) 10:30開場 10:50開始

場 所： 芝浦工業大学豊洲キャンパス 研究棟5階大会議室

(http://www.shibaura-it.ac.jp/about/campus_toyosu.html)

※お申し込みは学会の公式サイトからお願いします。 <http://www.contentshistory.org/>

| 時間 | テーマ | 氏名 | 所属機関 | 報告論題 | 発表概要 |
|-----------------|------|--------------------------|--|--|--|
| 10:50～ 11:30 | I 産業 | 牧和生 | 青山学院大学大学院経済学研究科経済学専攻博士後期課程 | コンテンツ文化史研究が経済学にもたらす意味 | 経済学は合理的に判断し行動する個人を前提に理論を構築している。経済学の理論どおりに行動するためには、無限の計算能力や予測能力を備え、かつ人間としての心を捨ててはならない。理論経済学では感情は合理的な選択を妨げるノイズであると考えられてきた。本発表ではコンテンツに関する研究やオタクに関する研究と経済学との関連を考察しながら、新しい研究分野がもたらす可能性について展望を示したい。 |
| 11:30～ 12:10 | | 桶原 馨 | 東京大学学際情報学府 学際情報学専攻修士課程二年次 馬場章研究室 | 「アニメ」を特徴づける作画表現の研究：「リミテッド・アニメーション」の系譜とその実態」の中間報告 | 本研究は、「アニメ」の表現手法上の特徴とされてきた「リミテッド・アニメーション」という技術の変遷を手がかりに、原画アニメーターの実践内容を整理しなおすことで、「アニメらしいアニメーション」の実態解明を目指す。アニメーションという表現様式の多様性と可能性を、アニメの制作過程や技術・技法的特質から見出すべく、日本のトップクラスのアニメーターに対してインタビューを実施し、その結果を中心に発表する。 |
| 12:10～ 12:50 | | 楊 玉捷 三上 浩 司 近藤 邦雄 | 東京工科大学大学院バイオ・情報メディア研究科メディアサイエンス専攻 | 中国映画、及び中国をモチーフにしたハリウッド映画のシナリオ構造比較 | 本研究は欧米や日本を中心に研究が進んでいる、シナリオの構築手法を中国のコンテンツに応用する研究である。本研究では「国際的な商業上の成功を収めた中国作品」と、「国内のみで成功した中国作品」、さらには「中国題材にしたハリウッド映画」のシナリオを詳細に比較分析した。その結果、それぞれに構造上の違いが確認できた。最終的には、中国の特徴や特色を持った映画が、国際的に成功を収めるためのシナリオ構築手法を提示する。 |
| 12:50～ 13:30 | | 竹内 玄信(Takeuchi Harunobu) | 大阪市立大学大学院経済研究科前期博士課程 | エンターテインメントビジネスとしてのプロオーケストラ経営 | 本論文は、日本のプロオケの経営改革において長期公演・演目の創造性・組織改革の重要性を示す。収支構造分析より、経営悪化・給与減・技術低下の悪循環に陥る可能性が示唆された。日本のオケは歴史性と採算性から、補助金拠出に納税者の支持が得られにくい。赤字の原因は高固定費の自主公演で、これは3要因に分解出来る。そこから分析フレームワークを構築し、国内外の十事例を分析した。3問題が小さい事例ほど経営状況が良い。 |

| | | | | | |
|-----------------|------------|------------------|--------------------------------------|--|--|
| 13:40～ 14:20 | Ⅱ ユーザー・ファン | 林直樹 小山友介 | 芝浦工業大学 経済システム分析研究室 | 各種ゲームユーザの傾向分析に関する研究 | 家庭用ゲームとソーシャル・モバイルゲームのユーザの好みをゲーム内の要素やその他利用する娯楽の種類等から傾向の違いを分析する研究を行っている。 Web調査の前段階として芝浦工業大学の学生を対象にパイロット調査を行った。その結果サウンドやコミュニケーションといったゲームに対して重要と考えられる項目の相違などがあった。 |
| 14:20～ 15:00 | | 川崎瑞穂 | 国立音楽大学大学院 修士課程 2年 音楽学専攻 | ルネ・ジラルの理論からみるコンテンツ文化——アイドルグループSKE48の楽曲分析を中心に—— | 本発表では、宗教学者ルネ・ジラルの理論を紹介し、それがコンテンツ文化を考究する上で重要な方法論的視座となりうることを、SKE48の楽曲を例に示す。このグループには9枚のシングルがあるが、8thシングル《片想いFinally》はそれまでの曲と趣を異にする。この作品のMV (Music Video) には暴力や同性愛のモチーフが表れているが、この楽曲を供犠的儀礼と捉えることで、9枚のシングル楽曲の構造とそのリリースの「法則性」を明らかにしたい。 |
| 15:00～ 15:40 | | 横えび | 石川をぷよぷよで染める会、米光一成電書部 | “ぷよぷよ”が歩んだ21年——ぷよ協会が目指したもの、ぷよ連盟が目指すもの | ゲーム史上最大の人気を誇る対戦パズル、ぷよぷよ。同タイトルを生み出したコンパイルと全日本ぷよ協会の栄光と破局、プレイヤー主導による各種イベントと学術活動、セガによる新作リリースとぷよぷよ20周年。競技としてのぷよぷよとパーティーゲームとしてのぷよぷよ、全国チャンピオン経験者たちが今年立ち上げた日本ぷよ連盟とそのコンセプト。ぷよぷよ誕生から現在までの諸々を、現役最古参ぷよらーの視点で語ります。 |
| 15:50～ 16:30 | Ⅲ 言説 | 佐藤寿昭 | 東京大学大学院学際情報学府 社会情報学コース修士一年(山口いつ子研究室) | 「非実在青少年」問題のクレイム分析 | 2010年、東京都議会に提出された「東京都青少年条例改正案」をめぐる、いわゆる「非実在青少年」規制問題が勃発した。本研究は、JBestのクレイム分析の方法を用いて、社会構築主義的な視点から、本問題を『社会問題』を構築するためのクレイム申立て行為として捉え、本問題の展開過程を明らかにするとともに、「有害」コミック規制問題の最新の事例として、その歴史的な言説の連なりを提示することを試みている。 |
| 16:30～ 17:10 | | 比留川隆祐(ヒルカワリュウスケ) | 青山学院大学大学院社会情報学専攻博士課程 | 文化情報資源の視点から見たオタク文化の特徴に関する若干の考察 | 2012年3月、「文化情報資源政策研究会」は国立国会図書館に事務局を置き、「情報化可能な文化資源」の生成・蓄積およびそれに関わる政策形成について自由に議論する場を提供している。本発表では、これまで4回開催された研究会の議事録を基に、そもそも「文化情報資源」とは何か、「文化情報資源」という観点から見たオタク文化にはどのような特徴が見られるかについて、若干の考察を行う。 |
| 17:10～ 17:50 | | 山中智省 | 会社員(ライトノベル研究会所属) | 「ライトノベル」と「ジュブナイルポルノ」の分水嶺—検証:富士見美少女文庫— | エンターテインメント小説の中でも注目度の高い「ライトノベル」。現在の形式・形態が確立していった黎明期と言える80年代中頃～90年代初頭は、ファンタジー作品隆盛の時期と捉えるのが一般的である。しかし実際の様相はバリエーションに富んだ面もあった。本発表ではその一端を明らかにするために、富士見書房が刊行していた「ジュブナイルポルノ」の先駆とされる富士見美少女文庫に注目し、既存認識の拡張を図ることを目指す。 |

※お申し込みは学会の公式サイト↓からお願いします。

<http://www.contentshistory.org/>