

様 式 C - 1 9、F - 1 9 - 1、Z - 1 9 （共通）

科学研究費助成事業

研究成果報告書



令和 5 年 6 月 9 日現在

機関番号：12606

研究種目：挑戦的研究（萌芽）

研究期間：2018～2022

課題番号：18K18595

研究課題名（和文）国内外のアニメ・クラウドファンディングにおける学習過程モデルの検証と応用

研究課題名（英文）Learning Process Model Development and Application for Anime Crowdfunding

研究代表者

ヤマモト アン・トモコ（Yamamoto, Ann Tomoko）

東京藝術大学・学内共同利用施設等・講師

研究者番号：30813993

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 3,400,000 円

研究成果の概要（和文）：コメントの種類は、より広いコミュニティとの関連性に基づいて、階層的に分類することができます。また、「ステージ」とは、プロジェクトのタイムライン上のタイミングを意味し、プロジェクトの立ち上げから完了までの物語的な構造を意味しています。このように類型化すると、個人の悩みに焦点を当てたコメントが多い一方で、アニメコミュニティ全体の問題に関わるコメントもあることがわかります。これらのコメントは、議論、討論、時には対立を通じて処理される。時には、プロジェクト実行のための決断に関わる議論もある。これらの議論は、直接の交流がなくても、「知識のスパイラル」として理解できる可能性があります。

研究成果の学術的意義や社会的意義

Models have emphasized the need for spatial proximity to enable learning processes through the sharing of embodied knowledge, but the crowdfunding data suggests that such knowledge can be shared within online communities with the qualities of shared purpose and trust.

研究成果の概要（英文）：Pattern matching of the text analysis shows that there are tendencies toward certain types of comments, which can be grouped according to type and stage. The types of comments can in turn be categorized in a hierarchy based on the relevance of the comment to the broader community. The “stage” refers to the timing within the project timeline, which implies a narrative type of structure moving from project launch to completion. These typologies indicate that while many of the comments are narrowly focused on individual concerns, there are also comments that involve issues that concern the anime community as a whole. These comments are handled through discussion, debate and sometimes confrontation. On occasion these debates relate specifically to decisions for the execution of the project. These discussions can potentially be understood as a “spiral of knowledge” without in-person interactions.

研究分野：学習過程モデル

キーワード：学習過程モデル アニメーション オンライン環境

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属します。

1. 研究開始当初の背景

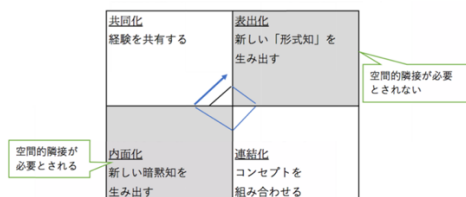
本研究「国内外のアニメ・クラウドファンディングにおける学習過程モデルの検証と応用」は、日本製アニメーションのクラウドファンディングを通じて、学習過程(learning processes)を検証・応用する事例研究である。過去25年間、「学習過程」は組織の持続成長要因や知識経済の基礎を理解するための有力なモデルとして用いられてきた。「実践共同体」(Wegner and Lave 1998)では学習過程に取り組んでいる団体の特徴をモデル化することに主眼を置き、「知識創造のスパイラル」(Nonaka and Takeuchi 1995)では暗黙知と形式知の関わり方をモデル化している。このような学習過程モデルは企業から地域まで様々な組織に適用されて来た。

2. 研究の目的

(1) 本研究の第一の目的は、これまで実証されて来た学習過程モデルをクラウドファンディングという新たな現象に応用し、アニメーション関連の日米のクラウドファンディング活動を事例として分析することである。

(2) 第2の研究目的は、「暗黙知の共有には対面接触は必要かどうか」という学習過程理論における議論に寄与することにある。クラウドファンディング活動は主にオンラインプラットフォームを利用して「非対面コミュニケーション」学習過程のモデル強化に寄与する機会になる。

図：知識スパイラルの限界



3. 研究の方法

事例は、日米のアニメクラウドファンディングプロジェクトを集めたデータベースから抽出した。コメントデータはParsehubを用いてスクレイピングし、テキスト解析とパターンマッチングを用いて分析した。

表1: データ分析対象のクラウドファンディングプロジェクト

(米国) プロジェクト名	年	参加者	コメント数
Masaaki Yuasa's Kick-Heart	2012	3232	510
Little Witch Academia 2	2013	7938	1919
Time of EVE	2013	2711	1068
Santa Company	2013	836	237
Mai Mai Miracle	2014	1903	784
Patema Inverted	2014	937	560
Red Ash - Magicada- by STUDIO 4C	2015	1869	900
Otaku no Video Otaking	2015	1509	387

The Vision of Esclafrowne	2016	2058	1606
MIND GAME	2017	731	152
Gunsmith Cats Explosive Edition	2018	4249	641
Let's Dub ALL of Emma	2018	1615	2235
Grisaia: Phantom Trigger Anime Launch	2018	720	219

(日本) プロジェクト名	年	参加者	コメント数
「この世界の片隅に」	2015	3327	663
「少年ハリウッド」 第 26 話完全版	2016	3140	399
「地下鉄に乗るっ」 キャラ「太秦萌」 アニメ	2016	648	113
「迷家ーマヨイガー」	2016	50	62
「Halloween Pajama in Seattle」	2017	501	63
「少年ハリウッド」 LIVE GOODS	2017	1008	66
「Bean Bandit」 New Anime Project	2018	1928	248
「IT' S MY LIFE」 漫画のアニメ化	2018	990	113
「Spice and Wolf」 VR Production Project	2019	1629	194
「雪圏球スノーグローブ」 OVA 化	2019	2445	10

4. 研究成果

このデータから、オンラインのクラウドファンディングコミュニティでは、コメントを投稿するのは全体の支援者のごく一部であることがわかる。さらに、多くの場合、ごく一部の支援者（1%以下、表 2 参照）が、コメント総数の圧倒的な割合（17%～74%、表 2 参照）を投稿した。つまりプロジェクト内のコミュニケーションは、定期的に投稿する「登場人物」によって推進され、多くの場合、プロジェクトの長期的な経過にわたって支援者全体を擁護する（例えば、プロジェクトの遅延に対する不満の表明、プロジェクト主催者への提案、プロジェクト主催者への最新情報の投稿を促す）ことができることがわかる。

表 2: 投稿が多い参加者の割合

プロジェクト名	10 件以上のコメントを投稿した参加者の割合	コメント総数の割合
Masaaki Yuasa's "Kick-Heart"	0.2%	16%
Little Witch Academia 2	0.4%	34%
Time of EVE	0.6%	39%
Santa Company	0.2%	20%
Mai Mai Miracle	0.7%	41%
Patema Inverted	1.2%	30%
Red Ash - Magicada- by STUDIO 4C	1.1%	74%
Otaku no Video Otaking Edition Subtitled Anime Blu-ray	0.2%	17%
The Vision of Esclafrowne: A New HD Dub for the Classic Anime	1.2%	58%

MIND GAME	0.3%	17%
Gunsmith Cats Explosive Edition	0.2%	27%
Let's Dub ALL of Emma A Victorian Romance Anime TV series	2.0%	71%
Be A Part of the Grisaia: Phantom Trigger Anime Launch	0.4%	33%

テキスト分析のパターンマッチングから、特定のタイプのコメントに傾向があることがわかり、それらはタイプやステージによってグループ化することができる。コメントの種類は、より広いコミュニティとの関連性に基づいて、階層的に分類することができます（表3参照）。また、「ステージ」とは、プロジェクトのタイムライン上のタイミングを意味し、プロジェクトの立ち上げから完了までの物語的な構造を意味している。これらの類型から、個人の悩みに焦点を当てたコメントが多い一方で、アニメコミュニティ全体の問題に関わるコメントもあることがわかります。これらのコメントは、議論、討論、時には対立を通じて処理される。時には、プロジェクト実行のための決定事項に関する議論もあります（例えば、「エマちゃんを全部吹き替えよう」クラウドファンディングプロジェクトにおけるキャラクターの英国訛りをどうするかという質問など）。こうした議論は、直接の交流がなくても、「知のスパイラル」として理解できる可能性がある。

表3: コメント種別のヒエラルキー

コメント内容の関連性	事例
アニメ業界・コミュニティ全体レベル（幅広い）	- 作品ライセンス問題 - 吹き替え・字幕についての議論 - クリエイターに対して 盛り上がる - プロジェクトと直接的に関連がない情報を共有する
クラウドファンディングプロジェクトレベル	- リワードやゴールに対する提案 - プロジェクトに対してワクワクする
個人レベル（狭い）	カスタマーサービスの仲代（郵送など）

<引用文献>

- Amin, Ash and Joanne Roberts. 2008. "Knowing in action: Beyond communities of practice." *Research Policy*, 37(2), 353-369.
- Gabher, Gernot and Ibert, Oliver. 2017. "Knowledge collaboration in hybrid virtual communities." *The Elgar Companion to Innovation and Knowledge Creation*. Edward Elgar Publishers, Cheltenham UK.
- Mollick, E. 2014. "The dynamics of crowdfunding: An exploratory study." *Journal of Business Venturing*, 29(1), 1-16.
- Nonaka, Ikujiro and Hirotaka Takeuchi. 1995. *The Knowledge-Creating Company*. New York, Oxford University Press.
- Wenger, Etienne. 1998. *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge, Cambridge University Press.

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計0件

〔学会発表〕 計4件（うち招待講演 4件 / うち国際学会 0件）

1. 発表者名 ヤマモトアントモコ
2. 発表標題 Animation Crowdfunding and Community Creation
3. 学会等名 China-Japan-Korea Campus Asia Forum中国伝媒大学（招待講演）
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 ヤマモトアントモコ
2. 発表標題 Film Festivals and Community Creation
3. 学会等名 南カリフォルニア大学 Design Course（招待講演）
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 ヤマモトアントモコ
2. 発表標題 Sustainable Systems and Community Creation
3. 学会等名 パーソンズ美術大学（招待講演）
4. 発表年 2020年～2021年

1. 発表者名 ヤマモトアントモコ
2. 発表標題 Learning Process Model Applied to Community Identity Formation through Film-related Activities
3. 学会等名 China-Japan-Korea Forum（招待講演）
4. 発表年 2019年

〔図書〕 計0件

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
--	---------------------------	-----------------------	----

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------