

2015年度 卒業論文

## 動物キャラクターの認識に関する研究

指導教員：渡辺 大地 講師

三上 浩司 准教授

メディア学部 ゲームイノベーション プロジェクト

学籍番号 M0111386

麥 臣熙

2015年度 卒業論文概要

論文題目

動物キャラクターの認識に関する研究

メディア学部

学籍番号：M0111386

氏名

麥 臣熙

指導  
教員

渡辺 大地 講師  
三上 浩司 准教授

キーワード

アニメーション、ケモノ、動物キャラクター、  
キャラクター外見、キャラクター役割、コンテンツ分析

ゲーム、マンガとアニメなど様々なコンテンツにおいて、人間以外の形態を持つ動物キャラクターが多く用いられる。これらの動物キャラクターの中には、現実の動物と異なる性質を持つことがある。例えば、言語を発することができることや、二足歩行を行ったり、服を着ている場合がある。しかしながら、コンテンツの鑑賞者はそれに違和感を感じずに受け入れている。様々な形態で登場する動物キャラクターは、現代のコンテンツだけではなく、古い歴史から世界の文化にも存在していた。人間のように遊び、生活或いは人間でしか務まらない役割を果たす姿が描かれる。動物キャラクターを指すための言葉が現代に存在するほど、どの時代の創作文化において一般的である。

コンテンツに対する評価はその時代の技術・価値観・流行などにより、“いつ”制作されたかで変化する。本研究はコンテンツにおける動物キャラクターも時代による変化に影響をされたかどうかについて考察することが目的である。動物キャラクターの外見の種類、ストーリーの役割の判断を分析してまとめ、年代別に変化の散布図を制作した。更に年代別の散布図を用いて比較し、コンテンツにおける動物キャラクターの時代による影響を考察を行った。分析した結果、動物キャラクターは時代と共に役割と立場が変化したことがわかり、海外と日本にも変化の差がみられた。

# 目次

第1章	はじめに	1
1.1	研究概要	1
1.2	論文構成	5
第2章	研究方法	6
2.1	データ収集と分析	6
2.2	動物キャラクターの外見	7
2.2.1	外見の度合い：レベル4	7
2.2.2	外見の度合い：レベル3	8
2.2.3	外見の度合い：レベル2	8
2.2.4	外見の度合い：レベル1	9
2.3	動物キャラクターの役割・立場	9
2.3.1	レベル1	10
2.3.2	レベル2	10
2.3.3	レベル3	11
第3章	時代による変化の傾向	13
3.1	1970年代以前による変化	13
3.2	1980年代による変化	14
3.3	1990年代による変化	14
3.4	2000年代による変化	15
3.5	2010年代による変化	15
3.6	考察	16
第4章	まとめ	19
	謝辞	20
	参考文献	21

# 目 次

1.1	鳥獣人物戯画	2
1.2	鳥獣人物戯画 2	2
1.3	牛頭	3
1.4	馬頭	3
1.5	長靴をはいた猫	3
1.6	アヌビス	3
1.7	ケモノ度の階段	4
2.1	年ごとに分けた動物キャラクター作品数	8
2.2	動物キャラクター外見度合い・レベル 4	9
2.3	動物キャラクター外見度合い・レベル 3	10
2.4	動物キャラクター外見度合い・レベル 2	11
2.5	動物キャラクター外見度合い・レベル 1	12
3.1	1970 年代以前による変化散布図	14
3.2	1980 年代による変化散布図	15
3.3	1990 年代による変化散布図	16
3.4	2000 年代による変化散布図	17
3.5	2010 年代による変化分散図	18

# 第 1 章

## はじめに

### 1.1 研究概要

ゲーム、マンガとアニメなど様々なコンテンツにおいて、人間以外の形態を持つ動物キャラクターが多く用いられる。これらの動物キャラクターの中には、現実の動物と異なる性質を持つことがある。例えば、言語を発することができることや、二足歩行を行ったり、服を着ている場合がある。しかしながら、コンテンツの鑑賞者はそれに違和感を感じずに受け入れている。

私達が普通に動物だと認識している動物キャラクターには、実際様々な姿の形態が存在している。動物キャラクターは現実の動物と近い姿以外に、幅広い段階的な形態を持つ。一部の動物キャラクターは現実の動物と変わらない姿でありながら、人間のように歩くことがある。更に人間のように着服し、喋ることもできる。そして、動物キャラクターへ対する扱いはコンテンツ作品の内容によって変化が見られる。例として、ディズニーアニメの『白雪姫 [1]』と同じくディズニーアニメの『わんわん物語 [2]』を比較してみる。どちらの動物キャラクターも現実の動物に近い姿で描かれているが、「わんわん物語」の犬たちは「喋る」ことができ、私達は彼らの喋っていることで物語がどのように語られているかを理解することができる。「白雪姫」に登場する野生動物と「わんわん物語」の犬たちはどちらも現実の動物のような扱い方になっているが、「わんわん物語」の犬たちは「

言語”を発することによって、「白雪姫」の動物キャラクターより扱い方と役割が違ってくる。

様々な形態で登場する動物キャラクターは、現代のコンテンツだけではなく、古い歴史から世界の文化にも存在していた。

日本では最古の漫画として「鳥獣人物戯画（ちょうじゅうじんぶつぎが） [3] 」という京都市右京区の高山寺に伝わる紙本墨画の絵巻物がある。現在は「鳥獣戯画」とも呼ばれて、甲巻にはウサギ・カエル・サルなどの動物が人間のように遊び、図 1.1 はものを背負って運ぶ姿が描かれているものであり、図 1.2 では弓を持って狩猟を行っている姿である。



図 1.1: 鳥獣人物戯画

図 1.2: 鳥獣人物戯画 2

同じアジア地域の中国では亡者たちを責め苛む地獄の獄卒として知られている、図 1.3 は「牛頭（ごず）」であり、図 1.4 では「馬頭（めず）」である。地獄の様子を描写する民家の書籍や変文に登場する。人間の身体に牛の頭・牛頭と馬の頭の・馬頭、日本でもよく知られる動物キャラクターである。

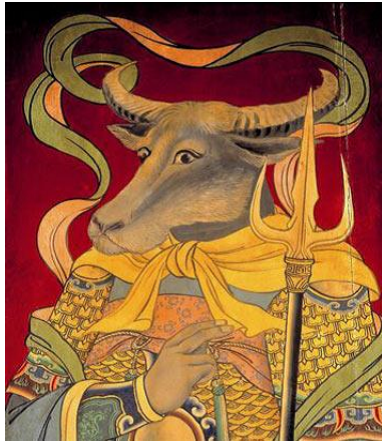


図 1.3: 牛頭



図 1.4: 馬頭

図 1.5 はヨーロッパ方面で民話として伝わる「長靴をはいた猫 [4]」に登場するネコである。四足歩行なはずのネコが長靴をはいて二足歩行する姿が描かれている。他にも、古代エジプトに伝わる冥福を祈り、死者とともに埋葬される葬祭文書に描かれている「アヌビス」である。図 1.6 は神として知られ、犬の頭部に人間の体のアヌビスが死者の罪を量る姿である。それ以外にもネコ・鳥など多くの動物キャラクターが描かれている。



図 1.5: 長靴をはいた猫



図 1.6: アヌビス

また、日本の漢字「獣(けもの)」から派生した動物キャラクターを指す言葉「ケモノ [5]」が存在する。図 1.7 はケモノを好む作者によるケモノについて解説するイラストである。ヨーロッパ方面ではほぼ同じ意味を持つ「ファーリー (Furry)」と二足歩行の動物キャラクター、或いは獣人キャラクターを指す「アンスロ (Anthro)」

という言葉が使われる。現代のサブカルチャーなど創作文化においても一般的である。

## ケモ度の階段をのぼろう!!

モデル/キツネ娘さん

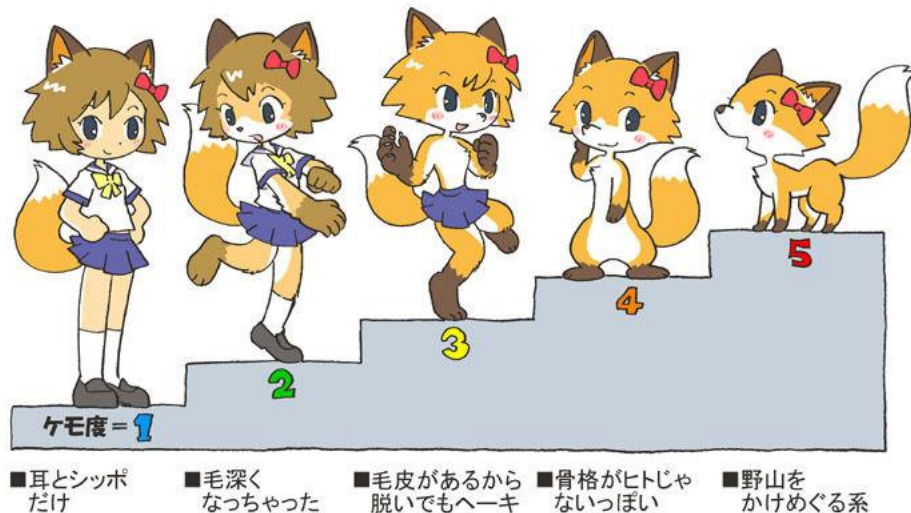


図 1.7: ケモノ度の階段

[http:](http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=11313122)

[//www.pixiv.net/member\\_illust.php?mode=medium&illust\\_id=11313122](http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=11313122)

コンテンツに対する評価はその時代の技術・価値観・流行などにより、“いつ”制作されたかで変化する。本研究はコンテンツにおける動物キャラクターも時代による変化に影響をされたかどうかについて考察することが目的である。動物キャラクターは様々な形態を持っている。役割と扱い方も作品により違うこともある。ストーリーとの関係性、ほかのキャラクターとの関係性、或いは制作国の文化によって、動物キャラクターに対する評価が変化すると考えた。動物キャラクターの外見の種類、ストーリーの役割の判断を分析しまとめて、年代別に変化の散布図を制作した。更に年代別の散布図を用いて比較を行うことで、コンテンツにおける動物キャラクターの時代による影響を考察を行った。分析した結果、コンテンツにおける動物キャラクターは時代と共に役割と立場が変化した。現実の動物



と変わらない状態から人間に近い存在になり、その変化は海外より日本の方が早  
めに変化がみられた。

## 1.2 論文構成

本論文は6章で構成する。2章はゲーム・マンガより比較的  
に世界に普及しやすいアニメーションコンテンツを対象として選  
び、制作された年代ごとにグループ化し、作品の内容・動物  
キャラクターの役割・イメージ・人間キャラクターとの関係  
性・制作国別で比較する研究方法について説明する。次に考  
察するために、3章では動物キャラクターの外見の分類と動  
物キャラクターの役割・扱い方について述べる。4章は年  
代ごとに比較した結果と動物キャラクターの外見と役割・扱  
い方の分類に基づいて、対象としたアニメ作品を全体的に考  
察を行い、そしてどのような変化と傾向がみられたかにつ  
いて述べる。最後の4章で本研究の問題点、今後の展望を  
統括する。

# 第 2 章

## 研究方法

コンテンツ分析は広い定義をされているが、コンテンツ分析で対象者の本質・特徴、或いは影響の要因について明確することができる [6]。本研究はコンテンツの評価は年代ごとに持つ意味が変化すると考え、コンテンツにおける動物キャラクターも年代によって特徴や本質が変化するかについて分析することが目的である。現代ではマンガ・アニメ・ゲームに動物キャラクターが登場することが普通で一般的である。地域を代表するマスコットとしての動物キャラクターも存在する。更に見た目が殆ど人間であるが、動物の耳がついている、動作が動物に近いという動物キャラクターもみられる。一般的に、様々な芸術表現は時代が進むにつれて表現手法がより拡大して多様化する傾向がみられる。ある作品を分析する上で用いられている表現がどの程度の新規性があり、当時の鑑賞者にどのように受け止められたのかを分析するには、その次代における表現方法の状況を事前に分析しておく必要がある。本研究では、動物キャラクターを用いた表現手法について着目した。

### 2.1 データ収集と分析

マンガとゲームというコンテンツに比べ、アニメーション [7] [8] [9] [10] の方が世界的に普及しやすいという点から、動物キャラクターが登場する日本と海外のアニメーション作品を対象とする。

- 総アニメ作品数：105 作
- 海外作品：ディズニーアニメ 36 作 [11] ・その他 14 作
- 日本作品：東映アニメ 23 作 [12] ・その他 32 作

図 2.1 は 1930 年代から 2015 年代のアニメ作品を 10 年ごとに分けてグラフ図で表したものである。年代ごとにグループした次に細かい分析を行い、図 2.1 が表したように、年代別に作品の数に差があり、日本と海外にも数の差がある。その中、動物キャラクターの年代ごとにどのような傾向がみられるかを考察する。具体的には、作品の内容において動物キャラクターはどのような「役割」を果たしているか、どのような扱い方をされているかについての分析を行う。同じ作品で人間キャラクターが登場する場合、人間キャラクターとどのような関係性で物語を進めているかも分析のポイントである [13] [14]。ほかに国別の比較に関して、動物キャラクターへのイメージの差だけではなく、世界に普及しやすいアニメコンテンツを対象にしていることから、国から国への刺激と影響も重要である [15] [16] [17] [18]。

## 2.2 動物キャラクターの外見

コンテンツにおける動物キャラクターは様々な姿を持っている。まず動物キャラクターが登場するアニメ作品を分析した内容に基づいて、動物キャラクターの外見について下の四つのレベルに分けることができると考えた。レベルが高いほど人間に近い姿で、逆にレベルが低いほど現実の動物の姿に近くなる。

### 2.2.1 外見の度合い：レベル 4

人間の外見に動物の特徴、耳やしっぽが付いているのが特徴である。アイテムやアクセサリとしてつけた耳としっぽなどは対象に入らない。動物のようにちゃんと耳としっぽの機能（感情によって動くなど）をしている。図 2.2 は外見度合い

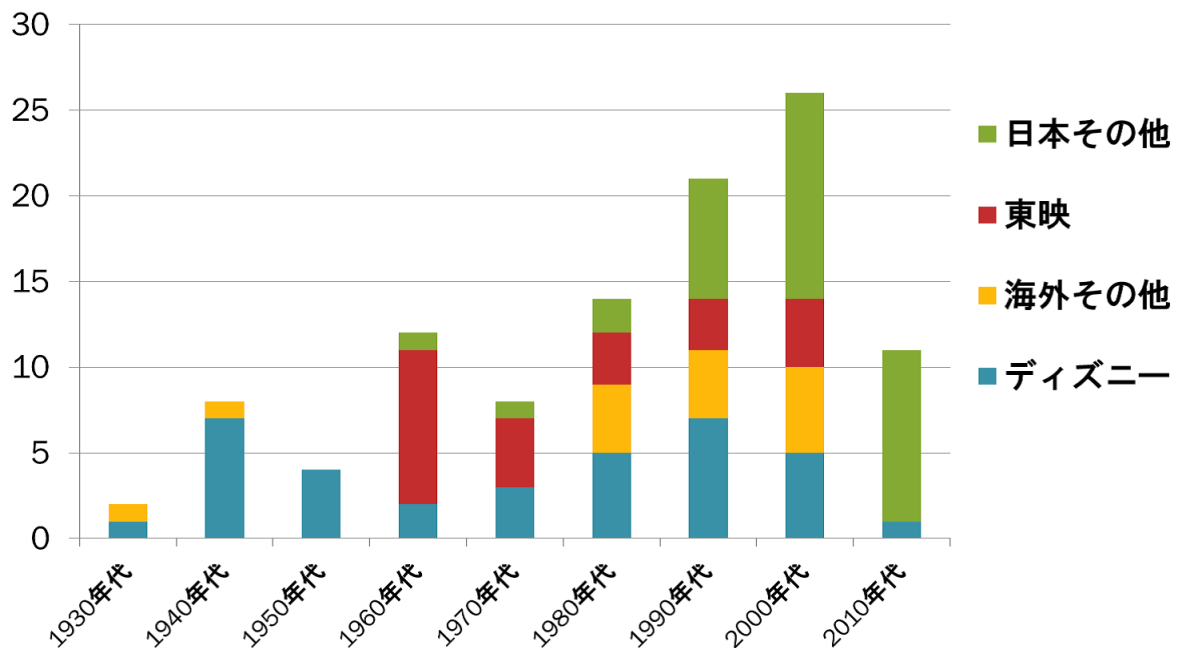


図 2.1: 年ごとに分けた動物キャラクター作品数

レベル4の動物キャラクターである。どちらも日本アニメ作品で『東京ミュウミュウ [19]』と『DOG DAYS [20]』に登場するキャラクターが挙げられる。

### 2.2.2 外見の度合い：レベル3

人間と変わらない頭身、或いはやや高い頭身であるが、見た目が動物よりになる。動物キャラクターのように全身に毛が生えていて、モチーフした動物によって爪が生えることもある。図 2.3 は外見度合いレベル3の動物キャラクターである。ディズニーアニメ作品の『美女と野獣 [21]』野獣と日本アニメ作品の『ぎんぎつね [22]』に登場する稲荷神社の神使がこのレベル3に分類する。

### 2.2.3 外見の度合い：レベル2

人間と同じく二足歩行し、着服している状態であるが、体型は動物に近い形である。図 2.4 で動物キャラクターの外見度合いレベル2を示す。モチーフが鳥とい

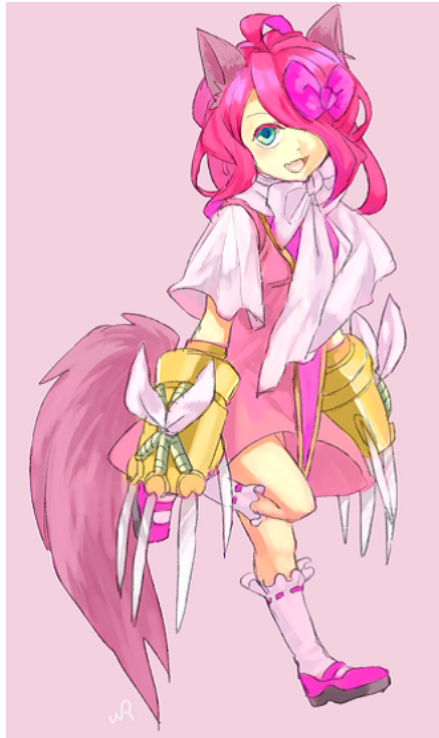


図 2.2: 動物キャラクター外見度合い・レベル4

う動物キャラクターで手が羽になっており、足も鳥の足と同じようになっている。日本アニメ作品の『かいけつゾロリ [23]』がこのレベル2の例として挙げられる。

#### 2.2.4 外見の度合い：レベル1

擬人化という要素で二足歩行する場合もある、また人間キャラクターと関わりがあることで、アクセサリ・服などをつけることもあるが、動物のままの行動をする。図 2.5 は外見度合いレベル3の動物キャラクターである。現実の動物と最も姿が近い。ディズニーアニメ作品の『101匹わんちゃん [24]』に登場する動物キャラクターがレベル1に属する。

### 2.3 動物キャラクターの役割・立場

外見の次に動物キャラクターの役割について三つのレベルに分類した。動物キャラクターの役割は「行動」と「立場」により変化すると考えた。コンテンツにお



図 2.3: 動物キャラクター外見度合い・レベル3

ける動物キャラクターの「行動」とは、言語を発することができるかどうか・人間に近い知恵を備えているかどうかでレベルが高くなる。一方、動物キャラクター「立場」は人間キャラクターとの関係性でレベルが変化する。人間キャラクターとの交流は多いほど、注視されているほどただの引き立て役・お供役から、一つの種族として人間キャラクターと対等的な役割を得ることができる。

### 2.3.1 レベル1

現実の動物との行動と立場は変わらない最初の例としてあげたディズニーアニメ作品『白雪姫』の森の動物たちのように行動が現実の鹿や鳥と変わらず、立場もただの森の動物として扱われる。

### 2.3.2 レベル2

人間と同様な行動をみせるが、立場的に同列ではない日本アニメ作品の『平成狸合戦ぽんぽこ [25]』に登場する狸たちは、人間のように地図を使って会議した



図 2.4: 動物キャラクター外見度合い・レベル 2

り、お酒飲んでお祭したりするが、立場的に現実の動物に近い扱い方である。

### 2.3.3 レベル 3

異種族として人間と同列な立場『アニマル横町 [26]』という日本アニメに登場するパンダ・ウサギ・クマの動物キャラクターが動物だけれど、人間主人公と対等的な立場で人間以外のもう一つの種族として交流を交わす。



図 2.5: 動物キャラクター外見度合い・レベル1



## 第 3 章

### 時代による変化の傾向

動物キャラクターの変化の傾向を考察するために、縦軸は動物キャラクターの役割と横軸は動物キャラクターの外見に設定し、散布図を制作した。年代ごとに動物キャラクターは作品内でどの見た目を持つか、どの役割と立場を果たしているかで分析し、当てはまる位置に設置する。

- 青点：ディズニー作品
- 黄点：海外その他の作品
- 赤点：東映作品
- 緑点：日本その他の作品

#### 3.1 1970年代以前による変化

図 3.1 は 1970 年代前の作品における動物キャラクターの変化の散布図である。図のように主に「役割レベル 1・外見レベル 1」と「役割レベル 2・外見レベル 2」の 2 つのパターンの作品が多く見られる。現実の動物と殆ど変わらない「役割レベル 1・外見レベル 1」の動物キャラクターは 1970 年代で多く登場し、「役割レベル 2・外見レベル 2」の動物キャラクターは人間キャラクターが存在しないことで、行動・見た目は少し人間に近いが、立場的に人間と対等ではない形になる。

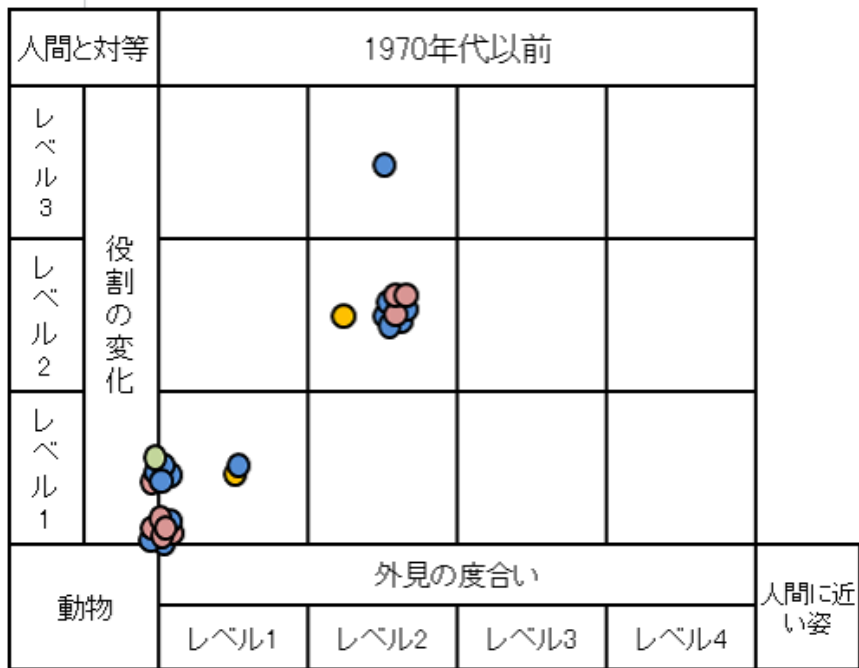


図 3.1: 1970 年代以前による変化散布図

### 3.2 1980 年代による変化

図 3.2 は 1980 年代の作品における動物キャラクターの変化の散布図である。1980 年代に入り、引き立て役から人間と意思が通じること、図のように動物キャラクターの外見と役割が上方向でレベルの変化がみられる。人間が存在している世界観でも動物キャラクターが主人公として活躍する作品が増え、人間キャラクターと動物キャラクターとの交流がメインになる作品も増えてきた。人間キャラクターが存在しない場合の作品は 1970 年代以前の作品と変わらない状態である。

### 3.3 1990 年代による変化

図 3.3 は 1990 年代の作品における動物キャラクターの変化の散布図である。1990 年代では人間キャラクターとの交流が更に増えて、図のように作品の種類が分散したのがわかる。人間キャラクターと動物キャラクター両方が主人公として物語を進めることが多くなった。「役割レベル 3・外見レベル 1」の外見が動物に近い

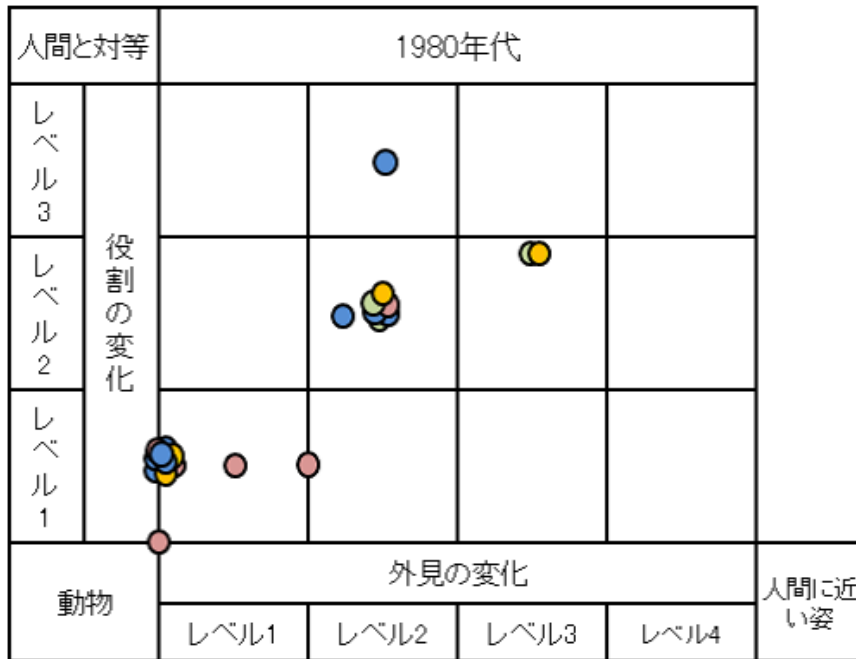


図 3.2: 1980 年代による変化散布図

状態でも動物キャラクターは人間キャラクターと対等的な立場を持つところが可能になった。

### 3.4 2000 年代による変化

図 3.4 で 1990 年代に続いて 2000 年代の変化を示す。人間キャラクターと動物キャラクターが対等的な立場に立つ作品の割合が増加した。見た目が動物に近いままでも、人間キャラクターと対等的立場という作品も 1990 年代よりも増えたのがわかった。

### 3.5 2010 年代による変化

図 3.5 は 2010 年代の作品における動物キャラクターの変化の散布図である。今までは動物キャラクターに人間の特徴を取り入れるという形だったが、2010 年代からは図のように「役割レベル 3・外見レベル 4」の人間キャラクターに動物の特徴を取り入れる形が多く見ることが増えた。

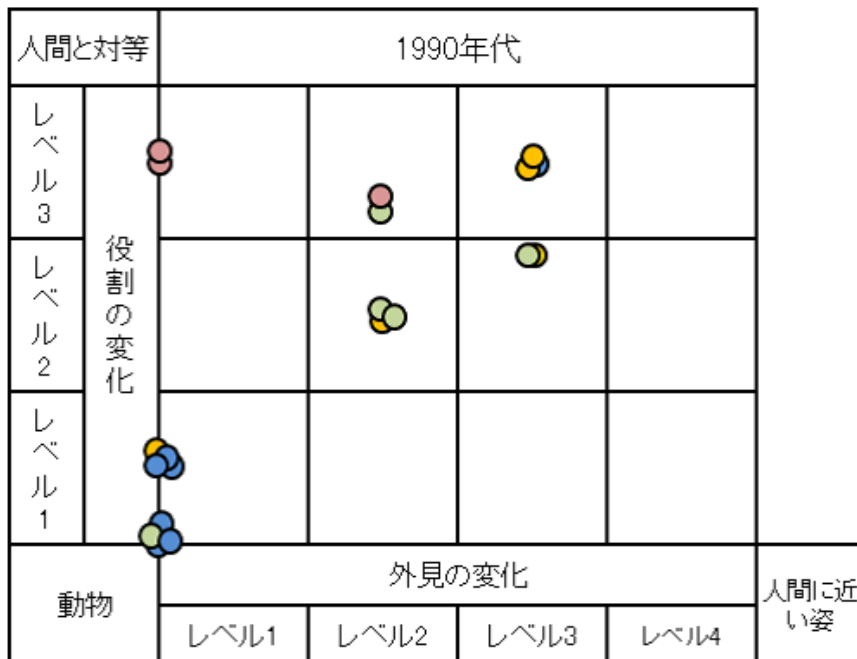


図 3.3: 1990 年代による変化散布図

### 3.6 考察

アニメーションコンテンツにおける動物キャラクターについて分析を行った結果から年代別に変化の傾向がみられ、それぞれの年代の変化が持つ違いを分析することができた。まず年代別に動物キャラクターの役割と立場が変化してきた。1970年代以前の動物キャラクターは現実の動物とほぼ変わらない役割と立場であった。人間キャラクターの主人公のお供役・引き立て役として多く登場していた。人間キャラクターが存在しない場合、人間キャラクターと同様な役割または行動をみせるが、立場的に同様ではなかった。1980年代から動物キャラクターは人間キャラクターと意思が通じることと、人間キャラクターのように知恵を持つことによって立場が徐々に人間キャラクターに近づいてきた。お供や引き立て役だけではなく、物語の主人公として登場することが多く増え、人間キャラクターと共に主人公として物語を進める作品も多くなった。最終的に人間キャラクターと対等的な立場に立つようになり、一つの種族として受け入れられるようになった。動物キャラクターは人間キャラクターの存在・関係性で年代別に変化してきたことがわかっ

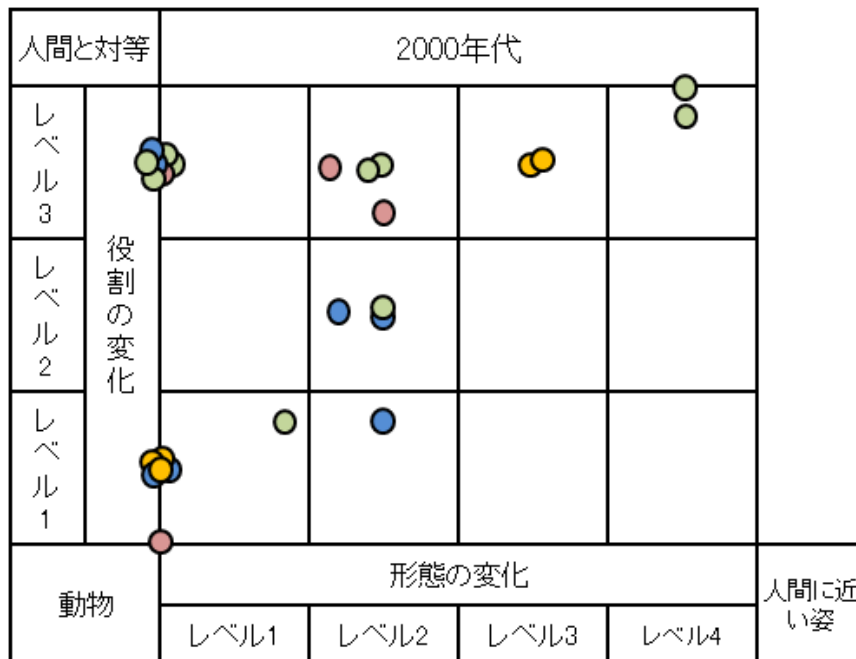


図 3.4: 2000 年代による変化散布図

た。そして動物キャラクターの外見については、動物に近い見た目から 2000 年代あたりに人間に近い見た目の動物キャラクターが多く登場するようになったが、役割と立場と大きく影響することがなく見た目が動物に近いが、人間キャラクターと対等的な場合があり、見た目が人間に近くても立場的に対等的ではない場合もある。

海外と日本との変化の差について、海外の方がすでに 1930 年あたりに動物キャラクターが登場する作品が放送された。一方、日本は 1960 年あたりからテレビの普及により放送された。けれど、動物キャラクターを人間キャラクターと対等的に扱う作品は海外のアニメ作品よりも日本のアニメ作品の方が早めに多く増えはめたとみられた。

以上の分析して考察した結果のようにアニメコンテンツにおける動物キャラクターには見た目・役割と立場の表現手法の違いがあり、また年代別によりそれぞれの表現手法の持つ意味も変化する。今後ある動物キャラクターが登場する作品を分析する際にあらかじめ年代別に分析する必要があると判断ができる。

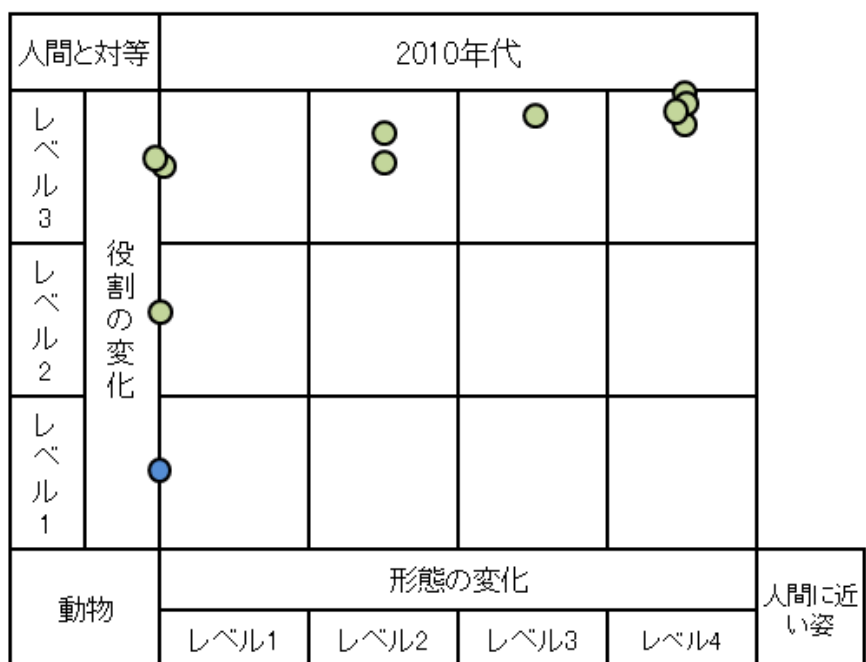


図 3.5: 2010 年代による変化分散図

## 第 4 章

### まとめ

コンテンツに対する評価は年代により持つ意味が変化し、コンテンツにおける動物キャラクターも同じく見た目の動物キャラクターでもその年代ではありえないデザインかもしれない、或いは先端的な発想かもしれないと評価が変化する。そのため、年代別にコンテンツにおける動物キャラクターについて、比較し分析を行う必要があると判断し、本研究をはじめた。分析対象をアニメーションというコンテンツに絞り、分析した結果は動物キャラクターにも年代別の変化があった。現実の動物と変わらない役割・立場から人間キャラクターと異種族として対等的な立場になった。ほかに動物キャラクターの外見について現実の動物と変わらない姿から現代では人間に近い姿で登場する動物キャラクターが多く増加した。

これらの分析した結果は今後コンテンツにおける動物キャラクターについて、本研究はアニメーション作品を主に分析してきたが、他のコンテンツ、例えばマンガ或いは近代で普及してきたゲームコンテンツを分析する際に、参考になるものとして応用してもらうことを期待する。そして、今回の研究ではデータ収集に2010年代の海外アニメ作品が少なかったなど不足点があった。同じ作品でも外見・役割がそれぞれ違う多数の動物キャラクターが存在する場合はメインとなる動物キャラクターだけを分析対象にしていた。分析範囲を更に広げることで、また新たな傾向や変化がみられるかもしれないと、本研究の今後の展望である。 賛

# 謝辞

本論文の考察にあたり、ご指導くださった指導教員の方々、アドバイスを下さった大学生の方々に感謝致します。特に指導を下さった教員の方々に更に感謝致します。研究の方向性などについて、お忙しい中いろいろ見て下さり、考えて下さり、心から感謝致します。非常に有難うございました。



## 参考文献

- [1] ディズニーキッズ. 白雪姫. <http://kids.disney.co.jp/character/snowwhite.html>. 参照:2015.08.15.
- [2] ディズニーキッズ. わんわん物語. <http://kids.disney.co.jp/character/s/lady-and-the-tramp.html>. 参照:2015.08.15.
- [3] 梅尾山 高山寺 公式ホームページ. 鳥獣人物戯画 - 世界遺産. <http://www.kosanji.com/chojujinbutsugiga.html>. 参照:2015.08.15.
- [4] シャルル・ペロー. 寓意のある昔話、またはコント集～がちょうおばさんの話. フランス, 1697.
- [5] ピクシブ百科事典. ケモノ. <http://dic.pixiv.net/a/%E3%82%B1%E3%83%A2%E3%83%8E>. 参照:2015.08.15.
- [6] 上野栄一. 内容分析とは何か - 内容分析の歴史と方法について -. 福井大学医学部研究雑誌, Vol. 9, pp. 1-18, 2008.
- [7] 高橋 彩・橋本 沙希. アニメ・漫画の影響. 中村学園大学短期大学部「幼花」論文集, Vol. 3, pp. 58-64, 2011.
- [8] 秋田 孝宏. 書評 黒沢清・四方田犬彦・吉見俊哉・李鳳宇(編)日本映画は生きている <第六巻> 『アニメは越境する』(岩波書店 2010年). Vol. 12, pp. 41-43, 2011.

- [9] 熊野七絵・廣利正代. 「アニメ・マンガ」調査研究 地域事情と日本語教材 . 国際交流基金 日本語教育紀要, Vol. 4, p. 15, 2008.
- [10] 池田 宏. アニメーションの概念とその特性. アニメーション研究, Vol. 12, pp. 3-10, 2011.
- [11] 年代流行. 歴代ディズニー長編アニメーション映画作品一覧. <http://nendai-ryuukou.com/article/051.html>. 参照:2015.08.15.
- [12] 東映アニメーション. 作品ラインナップ - 東映アニメーション. <http://www.toei-anim.co.jp/lineup/>. 参照:2015.08.15.
- [13] 大久保純一郎. ペット動物が家族の心身の健康におよぼす影 (1). 帝塚山大学心のケアセンター紀要 1, pp. 53-59, 2005.
- [14] 山口 薫. ヒトと動物の関係性を鑑みたソーシャル・デザイン. 21 世紀社会デザイン研究, Vol. 11, pp. 255-268, 2012.
- [15] 国立国会図書館. 日本と西洋 - イメージの交差! アトス出版, 日本, 2014.
- [16] 芳賀 理彦. アメリカにおける宮崎駿の受容 - 日本文化と歴史の新しい表象 -. 千葉大学比較文化研究, p. 30, 2007.
- [17] 神尾 美咲. ディズニー・アニメにおけるマイノリティ現象と社会的影響. 獨協大学外国語学部交流文化学科 卒業論文, Vol. 24, pp. 4-18, 2013.
- [18] 伊藤 令枝・横田 正夫. 欧米及び中米の四カ国におけるアニメーション事情、および日本アニメの受容状況. アニメーション研究, Vol. 10, pp. 37-46, 2009.
- [19] ぴえろ公式サイト. 東京ミュウミュウ. [http://pierrot.jp/archives/tv\\_list\\_2000/tv\\_058.html](http://pierrot.jp/archives/tv_list_2000/tv_058.html). 参照:2015.08.08.
- [20] TV アニメ「DOG DAYS」オフィシャルサイト. DOG DAYS. <http://www.dogdays.tv/>. 参照:2015.08.08.

- [21] ディズニーキッズ. 美女と野獣. <http://kids.disney.co.jp/character/beast.html>. 参照:2015.08.08.
- [22] TVアニメ『ぎんぎつね』公式サイト. ぎんぎつね. <http://gingitsune.net/>. 参照:2015.08.08.
- [23] かいけつゾロリさんじょう！-テレビアニメ. かいけつゾロリ. <http://www.zorori.jp/>. 参照:2015.08.08.
- [24] ディズニーキッズ. 101匹わんちゃん. <http://kids.disney.co.jp/character/pongo-perdita.html>. 参照:2015.08.08.
- [25] 平成狸合戦ぽんぽこ - 金曜ロードショー. 平成狸合戦ぽんぽこ. <http://www.ntv.co.jp/kinro/before200805/20061110/top.html>. 参照:2015.08.08.
- [26] アニマル横町-テレビ東京. アニマル横町. <http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/aniyoko/>. 参照:2015.08.08.