

# 音と視覚で伝わるストップモーション

Stop motion through sound and vision

矢島 風香

指導教員 川崎 紀弘

サレジオ工業高等専門学校 デザイン学科 つたわるデザイン研究室

キーワード：ぬいぐるみ、ストップモーション、癒し、優しさ、

## 1. 研究の動機と目的

小さい頃からぬいぐるみが好きでぬいぐるみとデザインを合わせた作品、成果物を作ろうと思った。またこれを見た人が癒されて、辛いことを忘れて少しでも暖かい気持ちになつてほしい。またぬいぐるみだけではなく、犬や猫、街中にいる鳩などの動物に優しい人が増えてほしい、優しい世の中になつてほしいという目的とする。

## 2. 研究意義

この映像を見た人のストレス低減。

また動物への虐待や飼育放棄、殺処分を減らすことへの貢献。

## 3. 調査内容

初めに、ぬいぐるみを題材にするため、ぬいぐるみが持つ様々な効果について調べた。ぬいぐるみセラピーといい、このルーツは箱庭療法と呼ばれ、1929年にイギリスで誕生し、日本では1965年に導入されました。箱庭療法は子供を対象に行われていたものの、今では大人にも広く実施される様になりました。箱庭療法ではぬいぐるみ以外も使うのですが、現在は独自にぬいぐるみ療法として別個に発展している。

ぬいぐるみ療法の方法はシンプルであり、自分が好きなぬいぐるみを取り、自由にかかわるというのだ。

どんな効果が期待できるかというと、ぬいぐるみ

を抱きしめることによって「自分で自分の心を抱きしめて癒す」といった効果や、不安や寂しさの改善に繋がったりするのだ。ぬいぐるみは意見も言わず否定もしない、完全に自分の思い通りになるからこそ、自然と気持ちを吐き出してしまうのです。小さな存在だがその効果はとても大きい。

ぬいぐるみがこういった影響を与えるのは見た目の可愛らしさという視覚的な刺激と、ふかふか、ふわふわ、という言葉になるように、思わず触つてしまいたくなるような触覚を刺激する2つの要素があるからだ。

次に、ストップモーションの特徴を調べた。

主な特徴として独特な世界観を作りこめたり、印象の強い映像として記憶に残りやすい、製作者のイメージを伝えやすいことが分かった。

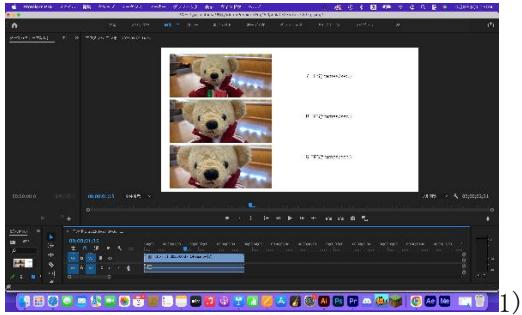
そして幅広い年齢に見られやすい、懐かしさを感じさせることができるなどターゲット層が非常に広く色々な人に興味を持つてもらえることも分かった。

その次にストップモーションの FPS (フレームレート) を決定した。FPS (フレームレート) とは動画において単位時間あたりに処理させるフレームすなわちコマの数を示す頻度の数値である。またFPSはPCやゲーム機側が1秒間に映像を出力する回数、Hzはモニターの性能だ。

身近なものの FPS (フレームレート) はテレビやウェブ動画は30FPS。ゲームは60FPS以上が目安である。またiPhone13では120Hzに対応していた

りする。ストップモーションやクレイアニメだと7~12FPSが多い。

最後にFPSを決定するための比較として試作を行った。初めは15、10、5FPSで比較を行い、そこから細かく7、8、9FPSと細かくしていきFPSを決定させた。



1)



2)

写真1：FPSを較した映像のわかりやすいコマ

写真2：スマホ三脚と主演のみるくちゃん

#### 4. アイデア展開

ターゲット層を広く設定し、また生き物に優しくして欲しいという意味を込めた作品にするため、誰にでもわかりやすく伝わるような内容を考案。

#### 5. 今後の展開

撮影と編集を進めていき、一本のストップモーションアニメとして完成させる。

制作物の追加として映画のポスター、フライヤー、パンフレット作製などを検討している。主演として設定したみるくちゃんや監督のインタビュー、制作秘話など追加したら視聴者の興味を引くことが期待できる。

#### 6. 参考文献

<https://omoideya.net/nuigurumi-healing/>

[https://media-hakase.com/column/article/page\\_380.html](https://media-hakase.com/column/article/page_380.html)

<https://3dcg.comaroku.com/framerate/>

<https://waniblog.info/about-plush-doll/1140>