

日本アニメの躍進

近藤 千夏

(小川 賢治ゼミ)

「アニメが好き」と言うといわゆる“オタク”と呼ばれ、敬遠されがちであったが、それも少し変わってきている。アニメは元来子供向けに作られたものであったが、今ではそれだけでない。わたしも小学生の頃まではアニメをみることはあったが、それ以降はみるものがなくなっていた。しかし、大学2年生の時、わたしの好きなバンドがテレビアニメのエンディングテーマを担当していたのをきっかけにアニメに触れるようになった。昔はアニメのオープニングやエンディングにはそのアニメのために作られた楽曲を使うことが多くあったが、現在では人気歌手がそれを担当することが多くなってきている。わたしのように当初は音楽を目当てでアニメを視聴したが、次第にアニメに惹かれたというケースの人も少なくはないだろう。また、テレビアニメの放送時間も深夜枠のものが増えたことから、大人世代をターゲットにした作品が多くあるのも事実だ。そして、2016年は新海誠監督のアニメ映画『君の名は。』が大ヒットを記録し、日本国内だけでなく92の国と地域での配給が決定している（2016年12月6日現在）。その話題性から普段はアニメをみない人々も劇場に足を運んだ。また、日本のアニメは海外のファンも多く、フランスでは日本文化の博覧会であるJapan Expo（ジャパンエキスポ）が開催されており、そこでは日本のアニメのキャラクターのコスプレをして参加する人も多くいる。

様々な人に発信し、受け入れられているコンテンツである日本のアニメが今までにどのような成長をしてきたのかまとめていきたいと思う。

第1章 アニメーションの歴史

1. アニメーションとは

まず初めにアニメーションについて考える。アニメーションとは、連続して動くモノや絵がつく

りだす仮現運動を利用して、本来生きていないモノに生が吹き込まれて動き出したかのように見せる表現のことである。日本でアニメーションの制作が始まった当時はこれらの作品はただ「動画」と呼ばれていた。しかし1950年代にこれが「アニメーション」と呼ばれるようになり、それがいつしか省略されて「アニメ」と呼ばれるのが一般化された。その後これらの作品が海外に輸出されていき、やがて日本の漫画映画を指す独自の英単語「Anime」が確立した。つまり、世界的な視点から見ると、「アニメ」とは「アニメーション」の中の一つのカテゴリを表す言葉である。アニメーションの語源はラテン語にあり、靈魂を意味する「アニマ」や動物を意味する「アニマル」に由来している。実際には動くはずのない絵を動いたようにみせる、魂が宿ったようにみせるということである。

映画（映像）技術が発明される前は人間の目の残像効果を利用して動く絵を作っていくことが盛んだった。そのなかでもっとも有名だと言われているのが、ジョン・エアトンが発明した鳥かごのアニメだ。丸い紙の表側に鳥の絵、裏側に鳥かごの絵を描き、その紙を高速で回転させると鳥が鳥かごに入っているように目が錯覚を起こす。これをソーマトロップ（Thaumatrope）と呼ぶ（HPアニメーションの歴史）。

世界初のアニメーション映画はアメリカのステュアート・ブラックトンの『愉快な百面相』（1906）だとされている。この作品は、黒板にチョークで描いた絵を少しずつ消しては描きなおし、コマ撮りしていく手法で作成された（HPアニメーションの歴史）。

2. アニメとアニメーション

前で述べたとおり、一般的に日本人にとって「アニメ」という語は、「アニメーション」の略語

にすぎないものである。ただ、「アニメ」という表現は意外に古く、昭和30年代から一部の映画雑誌などで使われるようになった。1990年代以降、海外で、つまりは英語、フランス語、スペイン語などの記事で「anime」なる単語が使われるようになった。もちろん現地の言語にはすでに、animation（英語・フランス語）などそれぞれアニメーションを示す単語がある。海外で「anime」という単語が使われているということは、それらの地域で自国語のアニメーションとは使い分けられている。つまり「アニメ」は「アニメーション」とは別のものであると認識されていることを示している。

「anime」とは日本で制作されたアニメーションのことを指し、具体的にはテレビアニメや劇場公開作品など、日本で最もポピュラーに親しまれている日本製アニメーション作品群のことである。なぜこのように区別されるのかというと、諸外国にとって自国のアニメーションにはない多くの要素が日本製アニメには含まれているからである。別ジャンルとしたほうが分かりやすく、日本語の「アニメ」をそのままローマ字表記した「anime」が外来語として使われているのである。「諸外国にとって自国のアニメーションにはない多くの要素」とは、日本のアニメは視聴者の対象年齢が広いということである。以下のような区分が考えられる。

- ・スタジオジブリ作品のように幅広い世代に鑑賞される作品
- ・幼児向けの作品
- ・小学生向けの作品
- ・中高生などヤングアダルト向けの作品

この中でも特にヤングアダルト向けの作品が制作されていることが日本のアニメを象徴するものであり、海外でファンを増加させる最大の要因として挙げられる。例えば、主人公が悪である敵と戦いながら成長していき、仲間との友情や絆、ときには恋愛模様なども盛り込まれた日本のアニメには最もポピュラーな作品群がある。このような作品に、思春期にある中高生＝ヤングアダルト世代が感情移入しつつ作品にのめり込んでいる。そして、海外の日本アニメファンは同じような動機でアニメに夢中になっているのである。

この点は「anime」という語が外来語として広がった潜在的な要因として指摘できるかもしれない。なぜなら、海外の熱心な anime ファンは、本家本元の日本のアニメファンたちと同じように作品を受容し、楽しみたいという意思が強い。しかし、こうした前提がインターネット上で作品映像が違法アップロードされる大きな要因になっているのも事実である。海外の anime ファンたちは日本で放映された作品を一刻も早く見たい気持ちから、日本で放映後1時間以内に、しかも自国語の字幕までつけてネット上に違法アップロードしている。このような状況を目の当たりにすると、日本のファンたちが自然に使っている「アニメ」という語を、海外のファンが日本のファンと同じように「anime」という語として使いたいという発想につながったと考えられる（津堅2014: 28 - 33）。

3. アニメ好きの日本人

日本以外の諸外国ではアニメーションを商品として消費する年代層にかなり制限がある。日本のように子ども、学生、そして大人世代までが一律にアニメを消費する国は他にないと言い切ってもよい。それならば、なぜここまで日本人はアニメが好きなのだろうか。

まず、アニメの特徴として大きく2点挙げることができる。1つはフラットな絵＝二次元で描かれたキャラクターで占められているということ。2つ目にフラットな絵が「動く」ということである。日本人がアニメを好きな理由として、これらの特徴と日本の伝統的な大衆絵画である浮世絵との関連性を指摘する説は多い。アニメのキャラクターは「アニメっぽい」、浮世絵で描かれたキャラクターは「浮世絵っぽい」絵柄に様式化されている。これは興味のない者にとっては、全て同じ絵に見えるが、ファンであればキャラクターデザインや浮世絵師らの絵柄の違いを即座に見分けることができる。こういった点はアニメと浮世絵で共通しているといえる。このことから、日本人のアニメ好きは日本人としての伝統的な好みが反映されたものだという考え方ができる。しかし、浮世絵は本質的に大人のために描かれたものであり、アニメは現在でこそ全世代なものになったが、

本来は子ども向けのものである。浮世絵からアニメへと数百年の時間を越えて共通性を求めるのは飛躍している。つまり、絵柄だけに起源を求めるのは相当に無理がある（津堅 2014：19 - 20）。

また、様式化されたフラットな絵柄ということについて言えば、版画やポスター、漫画や風刺画などの分野で諸外国それぞれにおいて伝統と歴史をもち、日本だけを特別視することにも無理がある。伝統的な絵画表現との関係だけでは日本人がアニメを好きだということは述べられない（津堅 2014：23）。

他にも、なぜ日本人はアニメが好きなのかを考察するうえで「絵が動く」こと、「音がつく」ことに注目する必要があると考えられる。「音つきの動く絵」=映画（アニメーション）の起源のひとつに挙げられるものに幻灯がある。

幻灯とは、17世紀半ばにヨーロッパで発明された映像玩具で、固定式の映写装置を使って絵をスクリーンに投影するものである。今でいうスライドショーとはほぼ同様のもので、18世紀後半頃に日本に輸入された。幻灯が発展して写し絵が誕生し、この写し絵の最大の特徴は「絵が動く」という点である。映写機を操作者が手で持って動かしながらスクリーンに投影することで「動く絵」を実現させた。そして昭和初期には日本独自の芸能である紙芝居が誕生した（津堅 2014：24）。

紙芝居とは、1枚の絵を複数枚組み合わせることで構成され、絵の裏には台本である文章が書かれたものである。演者が絵を1枚ずつめくりながら台本を読み上げることでストーリーが進行する。演者は機械的に絵をめくるのではなく、少しだけ絵をスライドして次の絵をチラッと見せたりしながら芝居を進める。つまりそこには「絵の動き」がある。

これらのことをふまえると、「絵を動かす」ということへの発想力が強い日本人の特性が、アニメを発展させた直接的な動機になったと考えられる（津堅 2014：25 - 27）。

第2章 ウォルト・ディズニー

第1章では日本を中心にアニメの話をしたが、この章では世界に目を向けた話をしたいと思

う。アニメーションを語る上で欠かせない人物がいる。それがウォルト・ディズニー（Walt Disney 1901～1966）だ。彼は世界のアニメーション史上における最大の功労者のひとりである。天才アニメーターといわれるアブ・アイワークス（Ub Iwerks）と1922年、20歳にしてラフ・オー・グラム社（Laugh-O-Gram）を設立して『シンデレラ』（上映時間7分）、『ジャックと豆の木』（7分）など6本の名作童話アニメを制作し、単身ニューヨークに乗り込んで1万1千ドルの条件で配給会社に売り込んだが、頭金100ドルを入手したのみで倒産され挫折してしまった。

1923年、ディズニーは全てを精算してひとりハリウッドへ向かい、実写映画の監督を目指してスタジオ巡りをしたがどこも取り合ってくれず、兄のロイとともにディズニー・ブラザーズ・スタジオ（Disney Brothers Studio）を設立し、実写映像とアニメ合成の「アリス・コメディ・シリーズ」の制作を始めた。その当時のアニメスタジオは全てニューヨークにあり、ハリウッドでは優秀なアニメーターの確保は困難であった。また配給・興行会社などもニューヨークにあったのでその都度出かけて交渉する必要があった（山口 2004：31）。

ディズニーはアニメーターから足を洗って、プロデュースと営業セールスに専心し、いったんは別れたアブを呼び寄せ、作画総責任者として作品の品質管理をさせる体制をとり「アリス・シリーズ」20本を次々と制作、公開した。作品に対する評価が高まると、経営基盤も安定してきた。1927年、大手のユニヴァーサル映画からの発注で『幸せうさぎのオズワルド』を制作し納品すると、ユニヴァーサルの映画取引検討委員会から「ストーリーにしっかりした芯がない」「キャラクターに魅力がない」などのクレームがつき、ディズニーは強く反論したものの意欲をそがれる思いを味わった。しかし、作品そのものは好評で「オズワルド」の人气が高まるとともにディズニープロの声価も高まってきた。

ディズニーはこの機にニューヨークに赴き、配給業者に製作費の大幅な値上げを要求したが、配給業者側から逆に大幅な値下げを突き付けられ、これをのまないならディズニープロを乗っ取ると

日本アニメの躍進

脅しをかけてきた。驚いたディズニーが急遽ロサンゼルススタジオに戻ってみると、アプ以外のアニメーターはすでに配給業者側の切り崩しにあっており、制作中であった「オズワルド」を著作権ぐるみで持ち去られてしまっていた。ユニヴァーサルは「ウサギを主人公にした作品を作るよう指示したのはユニヴァーサルだから、オズワルドのキャラクターはもちろん、全ての権利はユニヴァーサルのもの」との主張をしてきたが、ディズニーはこれ以上争うのは無意味と判断し、反論せず譲歩した。その教訓からディズニーは他社の下請けはしないとの決意を固めた（山口 2004：31 - 32）。

気持ちの切り替えを済ませたディズニーは、新しいオリジナルキャラクターの構想に取り掛かった。ディズニーとアプが考えたのはネズミをデザインしたミッキーマウス（Mickey Mouse）だった。ウサギのオズワルドとネズミのミッキーマウスがよく似ているのは、いずれもアプ・アイワークスが描き起こしたキャラクターだからである。1928年5月にはミッキーマウス初登場の『飛行機狂（Plane Crazy）』（公開は『蒸気船ウィリー』の後）が完成した。このときアプ・アイワークスはユニヴァーサルに裏切られた怒りにもえており、ひとりで全アニメを描き上げた。1日の作画枚数700枚という驚異的な記録が残っている。まさにギネスものの記録である（山口 2004：32 - 33）。

世界初のトーキー映画『ジャズ・シンガー』に触発されたディズニーは『蒸気船ウィリー（Steam Boat Willy）』を企画し、音楽と動きとを完全にシンクロさせようと考え、作画段階から1秒=1拍のリズムを刻んで制作した。音とアクションとギャグのタイミングがピッタリ合った素晴らしい作品の出来栄えに「これこそトーキー映画の醍醐味」とばかりに満員の客席から拍手の嵐が絶えなかったという。まさに圧倒的な人気となり、ニューヨークタイムズ紙を初め映画、バラエティ誌などがディズニー絶賛記事を掲載した。

こうなるとそれまで門前払いだった大手映画各社が手のひらを返したように、一斉にディズニーのもとに殺到した。ニューヨークから優秀なアニメーターたちが続々とディズニーのもとに駆けつ

けてきた。総作画監督のアプ・アイワークスは驚異的なスピードで作画を続けていた（山口 2004：33）。

アニメーション制作に関してディズニーの功績はもちろん大きいものである。以下それらをいくつか挙げていきたいと思う。

①誇張表現の採用

ディズニーは「生き物の姿や動きを忠実に模写するのではなく、誇張して滑稽に描くこと」によってフルアニメーションの活路を切り開いた。その一例として、アニメーターのフレッド・ムーアはミッキーの体をつぶしたり引き伸ばしたりする誇張表現を開発した。

②ストーリーボード・システム（Story-board System）の開発

プレプロダクション段階で作品全体のコンストラクションを始め、各場面、人物の配置図、動き、表情、ストーリーの流れが理解できるようなスケッチを数十枚、ときには数百枚描いて、それらを壁面に張りだしてスタッフがさまざまなコンストラクションを練り上げていけるようにする方法である。これはディズニー流の作品管理の重要な手段として機能した。この場で彼は情感たっぷりにストーリーを語って聞かせるとともに、ときとしてアニメーターたちを褒めたり怒鳴ったり、また突然泣き出したりしながらスタッフに創作意欲を喚起した。

③ブランドの確立

ディズニーは全ての作品の冒頭タイトルで「Walt Disney Presents」と告知してブランドイメージの浸透をはかった。

④人材育成カリキュラムの開発

ヒット作が出るたびにスタッフが高額ギャラで引き抜かれる現象が激しくなり、対応策の確立が急務となった。しかし社内の養成だけでは追いつかなくなっていた。そこで1931年シュナード美術学院と契約してスタッフを夜間講座に通わせるとともに、翌年には社内にアニメーター養成の専門部署を設けた。

⑤マーチャンダイジング展開

マーチャンダイジング（Merchandizing）は商品化計画と和訳されているが、業界ではアニメ作

品のキャラクターを玩具などの商品に独占的に使用して販売できる権利を与えて、売り上げ価格の3～7%程度の版権使用料を徴収する、という仕組みのことである。日本のアニメ産業の大勢としてはマーチャンダイジングの望めない作品の収支は厳しいという現実がある。

⑥分業化システムの確立

アニメを産業として定着させたことがディズニーの最も大きな功績である。彼は数多くの短編を制作しながら、トーキー技術とカラー化時代をトップで乗り越え、長編アニメ制作を戦略目標にかかげながら「Silly Symphony シリーズ (注)」で近代的な流れ作業による分業システムを確立した (山口 2004: 36 - 38)。

(注) シリー・シンフォニー (Silly Symphony)

は、ウォルト・ディズニー・カンパニーによって製作された短編アニメーション映画作品シリーズ。1929年の『骸骨の踊り』(The Skeleton Dance) に始まった本シリーズは、ミュージカルの取り込みを基本に、新しい脚本の方向性や製作技術など斬新的な試みが積極的に導入されていた。3色カラーを初めて用いた作品である『花と木』(Flowers and Trees) や、おとぎ話を題材とした『三匹のこぶた』(Three Little Pigs) が有名である (HP シリーシンフォニー)。

第3章 日本製アニメの誕生

さて、ここからは日本のアニメについて説明したいと思う。日本で初めてアニメ作品が作られたのは1917 (大正6) 年、J・スチュアート・ブラクトンが、アメリカで世界初のアニメ作品を完成させてから11年後のことだ (山口2004: 44)。漫画家や水彩画家など、本業を別に持っていた複数のクリエイターによって、国産アニメ制作が開始された。制作された作品は5分前後の短編ばかりで、いずれも映画館で実写の劇映画を上映する際の合間に一種の前座、息抜きとして上映されるにすぎなかった (津堅 2012: 3)。

1. 第一世代の作家達

下川凹天、幸内純一、北山清太郎の3人が、同

じ年にあいついでアニメ作品を制作・公開した。3人が相互に情報を交換、協力しあった形跡はなく、それぞれが独自に海外のアニメ作品を分析して技法を考えて作り上げていった。この3人に共通しているのは洋画の素養があったことで、新しいものに対して好奇心が強いポップな感覚の持ち主であった (山口 2004: 44)。以下からは3人それぞれどのような人物かを述べていく。

a. 下川凹天 (しもかわ おうてん、1892年～1973年)

下川凹天は小学校を卒業して漫画家の北沢楽天の書生となり、やがて風俗画などを書く漫画家として活躍するようになった。師匠の北沢楽天は、多くの漫画家を育てた雑誌『東京パック』を1905年に創刊し、近代漫画の祖と言われる人物である。それまで「ポンチ絵」といわれた風刺画を「漫画」と命名したのは北沢楽天で、画家の余技であった風刺画の地位を向上させた点でも功績は大きい。

この北沢楽天の門下生であった下川凹天にアニメの制作を依頼したのは映画会社の天活 (天然色活動写真株式会社) である。下川はまだ24歳の若手漫画家であったが、第二次『東京パック』に漫画を寄稿するなどし、その実力を認められる存在となっていた。しかし、天活の依頼を引き受けたが、どうやって制作していいのか見当がつかなかった。まだアニメという用語がなく、漫画映画、動画という呼称も定まっていなかった時代であった。線画映画という人もいたが、共通の呼び名ではなかったため手探りの状態が続いた。

下川は最初にチョークで描く方法で取り組んだ。「黒板アニメ」あるいはチョークアニメといわれる手法で初期に多くの作家が試みているのだが、効率が悪く黒字に白い線でしか表現できず、線もきれいとは言えないものであった。そこで、この方法を諦め試行錯誤を繰り返した結果、場面ごとに背景を印刷しておき、その上にキャラクターを描き、背景と人物とが重なる場所は白絵具で塗りつぶす、という方法にたどりついた。背景以外は1枚1枚描くものだから大変な作業量ではあるが、アニメらしきものは

日本アニメの躍進

できあがった。それが『芋川棕三玄関番の巻』である。動きはぎくしゃくして、人の歩くスピードも安定していなかったというが、記念すべき日本初のアニメ作品となり、1917（大正6）年1月に東京浅草キネマ倶楽部で上映された。下川凹天はその後数本の作品を完成させるが、眼を痛めたため漫画の世界に戻ることとなった（山口 2004：45 - 46）。

b. 幸内純一（こううち じゅんいち、1886年～1970年）

幸内純一は岡山県に生まれ、上京して洋画家としてスタートしたが、やがて『東京パック』で活動するようになる。下川凹天と同じ北沢楽天の門下生で、下川凹天より6歳年長で政治漫画や風刺漫画を描いていた。幸内純一にアニメ制作を依頼したのは、小林商会という日活のスタッフが独立して作った映画会社であり、下川凹天と同じ1916（大正5）年のことであった。完成した『塙内名刀之巻』は1917（大正6）年6月に東京浅草の帝国館で公開され、評判はかなりいいものであった。同年に『茶目坊空気銃の巻』『塙内かっぱまつり』を続けて公開するが、小林商会が資金難でアニメ制作を中止したため、幸内もアニメから撤退を余儀なくされた。

その後、新聞社の仕事をするかわら『兵六武者修行』（大正9年）を制作するなど細々と続けていたが、1923（大正12）年にスミカズ映画創作社を設立し、本格的に復帰した。翌年に制作したのは、初のPRアニメとなった『人気の焦点に立てる後藤新平』という作品で、東京市長であった後藤新平のPRアニメである。他にも政治家のPRアニメを数本制作したが、作家としてのオリジナル作品も制作しており、1930（昭和5）年にレコード式トーキー作品『ちゃん切れ蛇』を公開した。音はレコードに吹き込み、フィルムに刻印されたパンチ穴の合図でレコードを回す方式で、声の出演には当時人気であった漫談家の大辻司郎を起用している。幸内はこの作品を最後に漫画家に戻った（山口 2004：47 - 48）。

c. 北山清太郎（きたやま せいтарろう、1888年～1945年）

北山清太郎は下大藤次郎に師事し、美術雑誌を発行する画家であったが、『凸坊新画帖』と題して公開された海外のアニメ作品に興味を持ち、日活でアニメの研究を行っていた。そうしたなかで日活は向島撮影所内に漫画部を作り、北山清太郎にアニメ制作を依頼した。北山はコマ撮りの手法を解明し、紙に背景とキャラクターを一緒に描く方法で1916（大正5）年に制作を開始した。そうして出来上がった作品が『猿蟹合戦』である。幸内純一の作品公開よりも1か月早い1917（大正6）年5月に東京の浅草オペラ館で公開された。北山はこの後も意欲的に取り組み、『花咲爺』『カチカチ山』『桃太郎』『一寸法師』など多くの作品を完成させている。その後、1921（大正10）年には、日活から独立し日本初のアニメーション専門スタジオの北山映画製作所を設立した（山口 2004：48 - 49）。

この時期にアニメ制作を開始した人物の中で最も商業スタイルを確立できたのは北山清太郎だった。北山は短編の娯楽アニメのほか、理科や算数などの教育用映画、宣伝用映画などの中にアニメを積極的に取り入れ、また実写映画の字幕を手掛けるなどした（津堅 2012：3）。

独立後も多くの作品を世に送り出した北山だったが、独立からわずか2年後の1923（大正12）年に関東を大地震が襲い、被害を被った北山はアニメ制作から撤退を余儀なくされてしまう。彼に限らず、関東大震災の被害は甚大で、アニメ制作の有形資材はほぼ全壊してしまった（山口 2004：49）。

2. 第二世代の作家達

関東大震災によってスタジオなどの設備に被害を受けた映画業界はアニメ部門もろとも撤退を余儀なくされた。そうしたなか、その2年後の1925（大正14）年に山本早苗が北山映画製作所から独立して山本漫画製作所を設立した。政府のPRアニメを多数受注し製作会社のひとつのビジネスモデルを確立する。

また、横浜シネマ商会へ入社した村田安司も活

動を開始していた。画家を志していた村田は、横浜シネマ商会でタイトル書きの仕事をしていましたが、その一方で海外のアニメ作品にも興味を持っており研究をしていた。当時はまだアニメ制作法はわずかな人しか知らなかったことから、後に切り抜きアニメの名人となる村田もまだ素人であった。そこで幼馴染である山本早苗からアニメ制作法を教わろうとしたが、門外不出の秘伝であったから肝心なことは教えてもらえなかった。それでも切り抜き法や撮影の仕方は修得しそれに自分の工夫を加えて、1926（大正15）年に第1作である『ジラフの首はなぜ長い』を完成させた。しかしこれは試作品であった。その後も続々と作品を制作し、戦前における最多制作者といわれている。1963年に横浜シネマ商会を退社し、翌年に村田映画製作所を設立するが、実写映画を作るようになったことでアニメはほとんど作らないようになった（山口 2004：50 - 52）。

そしてもう一人活躍した人物が政岡憲三である。政岡は1929（昭和4）年に日活教育映画部に入り、アニメに興味を抱くようになるがすぐに廃部となってしまった。昭和7年に京都に政岡映画製作所を設立し、日本初の本格的トーキーアニメ『力と女の世の中』を制作する。この作品はトーキーである以外にももうひとつ画期的な要素を持っていた。それは、全面的にセルを使用して作ったことだ。セルは、表現力が素晴らしく、動画としての完成度は非常に優れていた。しかし高価な希少品であったため、一度使ったものを水洗いしては何度も使ったといわれている。そして政岡は日本が太平洋戦争に突入していった時代も作品を作り続け、昭和18年に『くもとちゅうりっぷ』を公開した。しかし太平洋戦争の真ただ中であって、平和を願うような作品を公開することで「非国民」として排除された（山口 2004：54 - 55）。

そして太平洋戦争終戦からわずか2か月後の1945（昭和20）年秋に山本早苗、村田安司、政岡憲三などを中心にアニメ制作者が招集され、新日本動画社が設立された。しかしほとんど活動らしき活動をしないまま新日本動画社は1947（昭和22）年に解散し、中心メンバーの山本、村田、政岡らが同年に日本漫画映画社を設立したが、そ

の後、山本と政岡が出ていき村田のみが残ることとなった。やがて日本漫画映画社は倒産した（山口 2004：64 - 65）。

3. 手塚治虫の参入

次は「漫画の神様」と呼ばれる手塚治虫がどのようにアニメに参入したのかを説明していく。終戦後、手塚はアニメ制作の意欲に燃えて上京し、雇ってくれるプロダクションを探し回ったが、当時はプロダクションといっても皆無に近く、なかなか見つからなかった。そこで手塚は、漫画の原稿料を貯めて漫画映画を作ろうと決意し出版の漫画に打ち込んだ。

東映映画の長編3作目となった『西遊記』（1960年）は手塚治虫原作「ぼくの孫悟空」をベースに企画された作品だったため、制作スタート時に東映動画から手塚へ制作依頼があった。そこで手塚は『西遊記』の原案、構成をすることとなった。手塚はアニメ制作の基本をこの東映動画で学び、『西遊記』は1961（昭和36）年のベネチア国際児童映画祭で特別賞を受賞した。

その後手塚は独立して、自作の準備に取りかかった。東京都練馬区の富士見台にスタジオ兼住居を建て、撮影用のカメラを購入した。ここに集まったのが初期のメンバーで、東映動画からきたアニメーターの坂本雄作がメインスタッフであり、ほかにも「フクちゃん」で有名な漫画家の横山隆一が作ったアニメプロダクションのおとぎプロからきた山本映一もいた。山本は後に手塚のもとを離れ『宇宙戦艦ヤマト』の制作に参加することとなる。最初はこのふたりに加えて新人2名、手塚を入れて総勢5名でスタートした（山口 2004：69 - 71）。

1953（昭和28）年にテレビ放送がスタートし、徐々に経済復興が進んでいた中、虫プロダクションでは今後の方針について議論されていた。「商売に徹した面白い作品を作って、それで儲けた資金で実験アニメを作る」のが方針ではあるが、儲ける作品をどこに求めるのかが定まっていなかった。テレビCMは本数が少ないうえにスタッフが消極的だったため却下され、実写映画に併映される短編も少なくなってきていた。残るはテレビのみであったが、それまでも多くの人テレビア

ニメを検討していたが、制作費と制作期間を考えるととても現実的ではなかった。東映動画で1時間30分程度のアニメを作る場合、スタッフ数が200～300人、制作期間が1年半、予算も6,000万円以上かかる。この方法で30分番組を作るとなると単純計算で1本あたりのスタッフ数が100人、制作期間が半年、予算が少なく見積もっても2,000万円となる。30分番組1本の制作費相場が50～60万円といわれた当時の環境ではありえない話であった。しかし、それでも虫プロダクションは『鉄腕アトム』の制作を決めた。もちろん大赤字であったが、手塚はこれをマーチャンダイジング（著作権収入）と自身が稼ぐ漫画の印税で補おうと考えた。この決断によって手塚はテレビアニメの先駆者となった（山口 2004：74 - 75）。

アニメ制作に乗り出して以降も、手塚は漫画作品を精力的に発表していた。しかし、手塚の作品は思うように人気が取れなかった。アニメーション事業は経営不振に陥り、虫プロダクションは倒産した。この時代を手塚は自ら「冬の時代」であったと述べている。そして、人気低迷した手塚の漫画人生の最期を看取ってやろうと、『週刊少年チャンピオン』の壁村耐三編集長の厚意で始まった『ブラック・ジャック』はヒット作へと成長し、手塚は本格的に復活を遂げた。そして、「漫画の神様」という評価を確かなものへとしていった（HP 手塚治虫）。

第4章 現代の日本アニメ

1. 様々なブーム

1972（昭和47）年12月『マジンガーZ』を皮切りに大型ロボットアニメブームが始まった。ロボットアニメの元祖である『鉄人28号』（1963年）のようにリモコンでロボットを操作するのではなく、人間がロボットに乗り込むスタイルが主流になり、『機動戦士ガンダム』（1979年）も『新世紀エヴァンゲリオン』（1995年）も乗り込み式である（山口 2004：102）。

『機動戦士ガンダム』は当初、視聴率は思ったように伸びず途中で打ち切りとなってしまった。その理由は、それまで大型ロボットアニメのストーリーは勧善懲悪主義であり、合体シーンも華やか

で、子供向けのわかりやすいものが多かった。しかし、ガンダムは敵と味方の関係が複雑であり、悪役が必ずしも悪い人ではないなど、全体的に複雑なストーリーであった。1979年はテレビアニメの新規制作本数が前年の倍の40本にも増えた年であるが、良質な作品は生き残るものである。『機動戦士ガンダム』は各地で再放送され、ファンの支持が伸び始めた。1980年1月に放映が終わった後、提供スポンサーではなかったバンダイがモビルスーツを再現したプラモデル（通称ガンプラ）を発売し、大ヒットとなった（山口 2004：116 - 117）。

1960年代後半からはそれまでアニメは少年向けのものが多かったが、『魔法使いサリー』や『リボンの騎士』、『ひみつのアッコちゃん』など少女向けのアニメが一つのジャンルとして確立し黄金期を迎えていた。『ひみつのアッコちゃん』では作中で主人公の女の子がコンパクトを使って変身するが、そのコンパクトがおもちゃとして売り出されるなどし、少女向けアニメの中でも魔法少女アニメが特にブームとなった（山口 2004：105）。

初期の魔法少女アニメ作品では主人公が持つ魔法能力は先天的なもの（主人公は生まれつきの「魔女」）であり、魔法を使う際、特に道具を使うことはなかった。しかし『ひみつのアッコちゃん』以降、後天的に魔法能力を得た少女が主人公の作品が1980年代以降に主流になった（HP 魔法少女アニメ）。

『ひみつのアッコちゃん』と同年の1969年には、少女向けスポコンアニメ『アタックNo.1』が登場した。前年の1968年から読売テレビ系で放映された『巨人の星』がヒットしたため、その少女版をねらって始めたといわれている。また、題材となったバレーボールは、当時日本女子チームが東京オリンピックで金メダルを獲得し、女子バレーの黄金時代であった。そのため、当時の女の子たちにとってバレーボールは憧れのスポーツであった（山口 2004：105）。

2. 日常系アニメ

ロボットアニメや魔法少女アニメが流行ったと上に述べたが、近年日常系アニメというジャンル

がヒットしている。日常系アニメの特徴として

- ・ごく普通の当たり前の日常
- ・アニメならではのデフォルメがなされている場合もあるが、あくまで普通の人間
- ・“萌え”を感じさせる美少女キャラクターによる日常生活
- ・現代の日本を舞台としている

という点が挙げられる。

代表例として『けいおん』という作品を取り上げる。『けいおん』とは、女子高の廃部寸前の軽音楽部を舞台とした物語である。第1話では女子高に入学したメインキャラクターたち4人が軽音楽部に集まるまでが描かれている。廃部寸前の軽音楽部に新入部員を入部させようと、ファーストフード店で知恵を絞るがすぐに飽きて話は脱線してしまう（この時点で主人公はまだ入部していない）。勧誘を始めても結局は部室でお茶をして過ごしている。ここに悲壮感はなく、ただまったりと時間が過ぎていく様子が描かれている。一方、主人公はなかなか部活を決められず、いざ入部を決めても音楽室へとすぐには向かわない。これには何か特別な理由があるのではなく、主人公のんびりした性格のためである。要は、物語がなかなか始まらないのである。その後の話でも、従来のアニメなら大きく盛り上がるシーンでも何も起こることはなく、あっさり流してしまう。このように日常系アニメは、登場人物たちの日常を特に大きく盛り上げることなく描いている（キネマ 2011：8 - 10）。

日常系作品が広まり始めたのは21世紀に入って数年のことであった。20世紀末から21世紀冒頭に起きた事件や現象で思い浮かべることでは、2011年9月11日に起きたアメリカ同時多発テロ事件や、この6年前の阪神淡路大震災、地下鉄サリン事件などがある。これらはいずれも予想しようもない事件や事故であった。それまで無自覚に信じていた平和や安全というものがいかに根柢のない脆いものなのかを人々に痛感させた（キネマ 2011：40 - 41）。皆が信じていた「大きな物語」が崩壊してから多くの時間を経ずに、物語性の希薄さをひとつの特徴とする「日常系」の作品が現れ、視聴者に受け入れられたと考えられる（キネマ 2011：44 - 45）。また、日常系作品が受け入

れられるようになった背景には、ゲームボーイ用ソフト『ポケットモンスター』の登場も挙げられる。従来のRPGの特徴は起承転結のはっきりしたストーリーが用意されていた。しかし、『ポケットモンスター』は通信機能がついており、ゲームの目的が「ストーリーの完結」だけでなく「他のプレイヤーに対する勝利」という要素も加わった。このゲームにハマった子どもは「物語主導でないRPG」をごく自然なものとして受け入れた。このことから日常系アニメを受け入れる感性は育成された（キネマ 2011：46 - 47）。

3. 聖地巡礼による町おこし

前で述べた日常系アニメの特徴として「現代の日本を舞台としている」ことを挙げたが、近年、実在する場所をアニメの舞台として使用していることが多くなってきている。ここでは2011年4月放映の『あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』（以下『あの花』）を取り上げる。『あの花』では埼玉県秩父市が物語の舞台となっている。秩父市は長引く不況や大震災による観光客の減少、特に若い世代の新規観光客を獲得できないなどの問題を抱えていた。その問題の解決策として2010年から取り組まれているのが、アニメを活用した地域・観光振興プロジェクトである。

このプロジェクトの中心は、秩父市や西武鉄道株式会社、秩父鉄道株式会社など10団体から構成される「秩父アニメツーリズム実行委員会」（平成22年度設立）という団体である。「アニメツーリズム」とは、アニメや漫画のファンが作品の舞台となった土地を実際に訪れる旅行のことで、「聖地巡礼」とも呼ばれる。

2007年放映の『らき☆すた』という作品ではアニメ放映後、主人公の実家のモデルが埼玉県鶯宮町にある実在の鶯宮神社であると明かされると、そこに多くのファンが訪れるようになった。同年12月には原作者の美水かがみや出演声優らが鶯宮神社を訪れる「公式参拝」が開催され、その模様がメディアで紹介されたことでさらに多くの人が集まった。この直後の2008年の正月三が日における同神社への参拝者数は30万人と、前年の9万人から比べると、実に21万人も増加した（キネマ 2011：15）。『らき☆すた』の成功に

より聖地巡礼は注目を集め、現在は新たな地域振興策として全国各地で広まっている。

そして、幼馴染の死を経験した高校生たちの成長や絆、恋、罪の意識などそのドラマ性の高さから『あの花』は放映直後から大きな話題を呼んだ。4月下旬になると聖地巡礼で大勢の若者が秩父を訪れるようになり、商店街や地域住民の注目も集めた。5月下旬には商店街の承諾を得て、街なかの駅や商店街に500枚以上の「あの花街頭フラッグ」を掲出し、ファンを迎える環境を整えた。秩父の街並みや雰囲気に合った街頭フラッグは地域住民の理解をより一層深め、アニメ活用による地域おこしが本格化した。

2011年7月からは実行委員会が企画・製作し、地元の若いアニメファンからの意見も取り入れた「あの花オフィシャルマップ（聖地巡礼マップ）」を4万部配布した。次第に地域住民からの反応が増え、無償で協力してくれる人も現れた。この配布とともに始まったのが、断続的に開催された「七夕イベント」と「聖地巡礼イベント」である。各イベントとも、クリアファイルやポストカードなどのオリジナルグッズを1000枚以上用意したがすぐに完売し、中には開始時間前から100人以上が並ぶイベントもあった。続く9月のアニメ制作会社主催イベント「ANOHANA FES.」では、秩父開催にも関わらず約1万人が参加した。また10月の「龍勢祭」ではアニメに登場する主人公6人「超平和バスターズ」が奉納者となり、主演声優がロケット花火の打ち上げ口上を務め、過去最高となる11万1300人を動員した。11月下旬には「あの花オフィシャルマップ（聖地巡礼マップ）」を6万部増刷するなど、好循環が生まれていった。さらに、イベントに足を運ぶうちに秩父が好きになり、何度も足を運ぶファンや、秩父の『あの花』ファンとともにキャラクターグッズ関連の会社を立ち上げる動きも出てきた。

秩父アニメツーリズム実行委員会の推計によると、『あの花』の放送が開始した2011年4月から同年10月までで、聖地巡礼やイベント参加を目的に秩父を訪れたファンは約8万人にも上り、約3.2億円の経済効果がもたらされた。

おわりに

実写映画の前座にすぎなかったアニメが今や数々のヒット作品を生み出し、大きな経済効果をもたらしている。『君の名は。』のように社会現象にまでなる作品もある。世界で「anime」というジャンルが確立されているのが何よりの証拠である。

アニメとは実際には動くはずのない絵が動くものであるとされ、ストーリーも現実では起こりえないことが起こったりするものがこれまで多くあり、今でも珍しいことが身の回りで起きると、比喩表現として「アニメみたい」と使うことがある。しかし、アニメは現実の世界と近づいてきているのではないだろうか。ストーリーが非現実的な作品であっても、キャラクターの心情に共感できたり、実在する場所を作品の舞台としていたり、そのような現実と非現実が入り混じったものであるからワクワクした気持ちになったり勇気をもらえたりする。アニメは私たちに様々な感情をもたらしてくれる。アニメの世界と実在する世界とがリンクすることで、より共感することができ、自分もアニメの世界に入ったような感覚を味わうことができる。新たなアニメの楽しみ方ができたのではないだろうか。

今の日本のアニメがあるのは本論文で取り上げた偉大なる人物はもちろん、多大なる人のおかげであることを心に留めておきたい。アニメは私たちの生きている時代を映すもので、アニメの在り方は私たちの生活によって変わっていく。これからも日本のアニメは変化、成長し続け、私たちを楽しませてくれるだろう。

参考文献

- おかだえみこ、2006、歴史をつくったアニメ・キャラクターたち—ディズニー、手塚からジブリ、ピクサーへ、キネマ旬報社
- 北野太乙、1998、日本アニメ史学研究序説、八幡書店
- キネマ旬報映画総合研究所編、2011、`日常系アニメ`ヒットの法則、キネマ旬報社
- 草薙聡志、2003、アメリカで日本のアニメは、ど

う見られてきたか?、徳間書店

津堅信之、2004、アニメーションの力—85年の
歴史を貫く2つの軸、NTT出版

津堅信之、2012、テレビアニメ夜明け前 知られ
ざる関西圏アニメーション興亡史、ナカニシ
ヤ出版

津堅信之、2014、日本のアニメは何がすごいのか
—世界が惹かれた理由、詳伝社

手塚プロダクション / 秋田書店、1998、手塚治虫
全史—その素顔と業績、秋田書店

藤川隆男、2011、アニメで読む世界史、山川出版
社

山口且訓 / 渡辺泰著 / プラネット編、1978、日本
アニメーション映画史、有文社

山口康男、2004、日本のアニメ全史 世界を制し
た日本のアニメの奇跡、テン・ブックス

アニメーションの歴史 [http://contest.japias.jp/
tqj14/140351/aboutanime.html](http://contest.japias.jp/tqj14/140351/aboutanime.html)

アニメの歴史 [https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3
%82%A2%E3%83%8B%E3%83%A1%E3%81
%AE%E6%AD%B4%E5%8F%B2](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%A2%E3%83%8B%E3%83%A1%E3%81%AE%E6%AD%B4%E5%8F%B2)

魔法少女アニメ [https://ja.wikipedia.org/wiki/%
E9%AD%94%E6%B3%95%E5%B0%91%E5
%A5%B3%E3%82%A2%E3%83%8B%E3%83
%A1](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%AD%94%E6%B3%95%E5%B0%91%E5%A5%B3%E3%82%A2%E3%83%8B%E3%83%A1)

アニメの力で地域に若者を呼び込む ～観光都市・
秩父の挑戦～ [https://www.jagat.or.jp/past_
archives/content/view/5490.html](https://www.jagat.or.jp/past_archives/content/view/5490.html)

シリー・シンフォニー [https://ja.wikipedia.org/
wiki/%E3%82%B7%E3%83%AA%E3%83%B
C%E3%83%BB%E3%82%B7%E3%83%B3E
3%83%95%E3%82%A9%E3%83%8B%E3%83
%BC](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B7%E3%83%AA%E3%83%BC%E3%83%BB%E3%82%B7%E3%83%B3%E3%83%95%E3%82%A9%E3%83%8B%E3%83%BC)

手塚治虫 [https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%89
%8B%E5%A1%9A%E6%B2%BB%E8%99%
AB](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%89%8B%E5%A1%9A%E6%B2%BB%E8%99%AB)

幻灯機 [https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%B9%B
B%E7%81%AF%E6%A9%9F](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%B9%B%E7%81%AF%E6%A9%9F)