

●図書館利用教育実践セミナー in 京都 2009

若者とアニメの特別な関係 ーアニメのリテラシーから学ぶー

有吉末充

2009年3月14日

キャンパスプラザ京都

1

はじめに

●なぜ今アニメのリテラシーなのか

- アニメの圧倒的な影響力『図書館戦争』のアニメ化
- アニメへの図書館・学校の対応は次のふたつのどちらが多い
 - できればつきあいたくない派
 - 人気があるものならなんでもOK派
- 渋々つきあうか、迎合するか、どちらも自分の判断基準を持っていない点では同じ
- アニメはいつまでも客寄せや、読書の撒き餌でよいのか？
- 多メディアの時代にふさわしいアニメとの付き合い方は？

2

アニメとはなにか

アニメーション映画の種類

3

アニメとはなにか

- Animation←Anima(霊気、魂、生命)(ラテン語)
- animate=(vi)生命を吹き込む、活気をつけさす、鼓舞する、活動させる(a)生命のある、生きている、生気に満ちた、元気のよい
- 目の残像の原理を利用して、静止画を連続的間歇的に見せることによって、**本来生きていないモノに生命が吹き込まれて動き出したかのように見せる表現**

4

アニメ遊びとアニメーション映画

- 映画の発明以前にもアニメーションは存在したーパラパラマンガ、ゾートロープ、フェナキスティコープ etc.
- 映画の技術を用いて作られたアニメーション＝アニメーション映画
- アニメーション映画を「アニメ」と略して表現



5

- アニメはすべて人の手によって作り出された表現である
- 人物の姿も、そのしぐさも、街も、自然も

6

アニメの種類

●制作技法から見たアニメの分類

- セルアニメ(テレビアニメの主流)
- 平面アニメ(切り紙、影絵、描画アニメなど)
- 立体アニメ(人形、クレイアニメなど)
- CG

●流通の方法から見たアニメの分類

- 劇場用、テレビ、OVA、自主制作

7

アニメの発達史

セルアニメを中心に

表現としてのアニメ
ビジネスとしてのアニメ
ふたつの視点から

8

アニメの黎明期からビジネス化への道

●アニメの誕生

- 世界最初のアニメはアメリカのJ・S・ブラックトンの『愉快な百面相』(1906)
 - 個人作家による家内工業的製作
- ウィンザー・マッケイの『リトル・ニモ』(1910)
 - 表現の追求 ビジネスとしては未成熟
- 1914年ジョン・ランドルフ・ブレイがセル・アニメーションの技法を発案→アニメ制作の効率化

9

ディズニーの登場

- 『蒸気船ウィリー』監督:ウォルト・ディズニー(アブ・アイワークス)(1928)
 - 世界最初のトーキーアニメ
- 新技術の導入。よいものを作って大量に販売するビジネスモデルを確立
- 先行したブレイやフライシャーを抑えて成功をかつとる

10

白雪姫の誕生

- 『白雪姫』ウォルト・ディズニー(監督:デヴィッド・ハンド)(1937)の成功
 - 世界最初のカラー長編アニメ
- アニメが単独で劇場のプログラムになる。
- ビジネスとしてのアニメと、総合芸術としてのアニメの両立

11

アメリカの国民文化としてのディズニー

- 『白雪姫』にはじまるクラシック路線
 - 自然でなめらかな動きの美しさ(ナチュラリズム)
 - アニメにリアルな身体を導入
 - 高い芸術性(美術+音楽)
 - 分かりやすい内容
 - 民話や古典童話をロマンティックラブの成就の物語に作りにかえた
 - 愛と善意と純粋さの世界
- アニメがアメリカの国民文化になる

12

アメリカアニメの世界進出

- '40年代から'50年代にかけてディズニー以外にも才能ある作家が輩出＝アメリカアニメの黄金期。テックス・エイブラー、ハンナ・バーバラ、チャック・ジョーンズ、UPAなど多くの作家が腕を振った。
 - (1940～1945 第二次世界大戦)
- 圧倒的な品質のよさで世界の市場を席巻
- 戦後、世界中にアメリカ文化が輸出される。アニメはその先兵役を果たした。
 - わかりやすい、かわいい、子どもに受け入れられやすい
 - これに対抗する動きもあるがなかなか成功しなかった

13

日本アニメの揺籃期

- 日本の国産アニメの第1号＝下川凹天作「芋川椋三(いもかわむくぞう)玄関番の巻」1917(大正6)年 (世界初は1906)
- 切り紙アニメなどによる家内工業的制作
- ビジネス化が遅れる
- 政岡憲三(『くもとちゅうりっぷ』(1943)など)が良質の作品を作るが経営的に苦戦
- (『白雪姫』1937 太平洋戦争勃発1940)

14

戦時中の日本アニメ

- 軍の依頼による長編アニメの制作
 - 『桃太郎海の神兵』(1944)(瀬尾光世)
- ライバル不在の状況
- 軍というスポンサーを得て技術的に成長
 - この技術が戦後に引き継がれる

15

戦後の日本のアニメの発達

- 大資本(東映)の参入
 - 政岡憲三の日動を買収改組して東映動画発足
- 本格的アニメ制作が開始。『白蛇伝』(はくじやでん)(1958)日本最初の長編カラーアニメ。
 - 『西遊記』『わんぱく王子の大蛇退治』『わんわん忠臣蔵』『長靴をはいた猫』『どうぶつ宝島』
- 独自のスタイルを確立していくが、次第に映画産業は斜陽化
 - 東映で動きの訓練をうけた人が今日のジブリにつながっていく

16

テレビアニメの誕生と発達

- テレビ放送開始＝娯楽の中心へ
- 手塚治虫の『鉄腕アトム』(1963)放送開始。世界最初の30分枠の連続テレビアニメ
- 空前の大ヒット。以後日本のアニメはテレビアニメの領域で発達することになる。
- 低予算、短期間での制作の実現が日本のアニメの活路をひらいた

17

子どもの成長と共に対象枠を拡大したアニメ

- 日本の子どもはアニメから卒業しなかったー青少年向けアニメが作られる
- 『巨人の星』(1968～1971)『あしたのジョー』(1970～1971)
- 『宇宙戦艦ヤマト』1977年劇場版公開時に青年ファンが押し寄せる
- 『機動戦士ガンダム』(1979)
- 『新世紀エヴァンゲリオン』(1995)

18

日本アニメの国際的評価が高まる

- 欧米では当初日本のテレビアニメは粗悪なアニメとみなされていたが、若者の間でアングラ的な人気を獲得。日本と同じ現象が世界に広まる
- 宮崎駿『風の谷のナウシカ』(1983)、大友克洋『AKIRA』(1983)、押井守『うる星やつら2 ビューティフルドリーマー』(1984)などが高い評価を得た。
- 世界的なアニメブーム(1980年代～)
- 日本アニメの影響を受けたハリウッド映画も登場。

19

文化としてのアニメ

アニメのカルチュラル・スタディーズ
日本の子どもとアニメ

20

アニメのビジネスモデル

- 幼児～親向け劇場用アニメ
- 親子が観に行く
- 劇場に行くかどうかを決めるのは大人
- 大人にアピールすることが必要ー品質、内容
 - ノスタルジア(子ども時代の思い出)
 - ブランド(メディアでの評価)
- 大人が「子どもに見せたくない」と思うものは描かないー暴力や下品なものは排除

21

テレビアニメ

- 子どもに直接届けられるアニメ
- 見るかどうかを決めるのは子ども
- 子どもが見たいものを描く
 - 日本のアニメの強みでもあり、弱点でもある
- 消費者としての子ども
 - キャラクター商品が売れる
 - 子どもは成長と共に購買層としても期待されるようになる→アニメビジネスの広がり

22

日本のテレビアニメの特徴(1) 独自の表現技法

- 低予算、短期間でつくる技法
- 一秒8枚の動画
- 止め絵、カメラワーク、編集などのテクニク
- 省力化のために生み出された技法を表現技法にいかしていった。
 - 独特の動き、テンポの良さがうまれる
 - 結果として、日本のアニメの独特の表現になる
- 不可能を可能にした技術と過酷な労働で日本のテレビアニメはアメリカのアニメに対抗した

23

日本のテレビアニメの特徴(2) 子供の見たい要求にダイレクトに応えたアニメ

- 戦闘と美少女が重要な要素になっている
- 正義のスーパーヒーローは正義を守るために(目的)闘う(手段)ー闘うのは大人
- 日本のアニメで闘うのは常に子ども
- 力の足りない分をメカが補う+ハイテクメカの魅力
- 闘う目的が曖昧にー戦闘のスペクタクル化
- 戦闘美少女ものへ

24

古典的スーパーヒーロー

- 悪と闘うのは大人

基本的に腕力+知力



体力+精神力が揃った大人こそヒーロー

25

日本のアニメのヒーロー

- 闘うのは常に子ども
- 力の足りない分をメカが補う + ハイテクメカの魅力



「子どもが正義」?

26

闘う意味の喪失



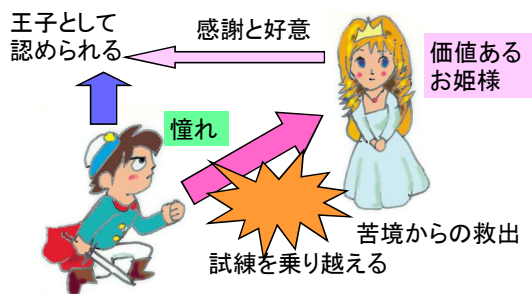
27

日本のテレビアニメの特徴(2) 子供の見たい要求にダイレクトに応えたアニメ

- 戦闘と美少女が重要な要素になっている
- 理想のガールフレンドとしてのヒロイン
 - 従順で女性としての魅力がある
- 恋愛が最終目的に
 - 美少女によって肯定される「私」の存在
 - 「私」の優位性を脅かすことなく、私の価値を保証してくれる<異性>としてのヒロイン
- ディズニーが排除した暴力と性のふたつが重要な要素となっている

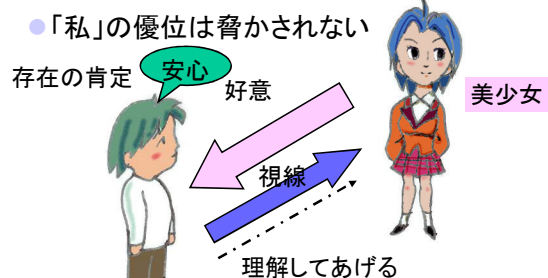
28

古典のお姫様救済譚



29

私の存在を肯定してくれる美少女



30

日本のテレビアニメの特徴(3)

ドラマ性が強く内容が複雑

- 日本のアニメは物語性が強く、人間の成長や死が描かれる
 - マンガを原作とした←手塚治虫の大河ドラマ形式
 - 毎週30分同じ時間帯に放送
 - 毎週連続なので長大で複雑な物語を描きうる
 - 動きで語れないドラマが強調される
- '70年代以降、語るべき物語の喪失により、テーマから社会性が後退、興味が個人の内面へと向かう
 - 「自分探し」のドラマへ
- 反面、異文化との協調、ジェンダーなどへの問題意識は弱い

31

社会とアニメーション

● ジェンダー、差別の視点

- 日本のアニメは無頓着、無防備
 - 擬似白人としての主人公、有色人種がメインキャラクターで登場することは極めて稀。ステレオタイプな外国人。
 - 女性の描き方にもしばしば配慮を欠く
 - 障害者が描かれることも減多にない
- 他文化を理解し、他者と共生する視点はあるか？

32

日本のテレビアニメの特徴(4)

青年向けアニメというジャンルの成立

- 子どもは成長してもアニメから「卒業」しなかったーヤングアダルト・青年向けアニメが作られる
- 成長した視聴者がリアリティを求める→メカの設定や世界観が複雑になる
- 近年、マニア受けを狙って、世界観やキャラクターの設定が先行する傾向が顕著に

33

今後日本アニメは停滞するのか？

- 行き詰まりの様相も出てきた日本のアニメ
- 日本のアニメの特性をいかしつつ現代社会を生きる子どもへのメッセージを盛り込んだ意欲的な作品も→『電脳コイル』『クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶモーレツ！オトナ帝国の逆襲』など
- 海外との対等な立場での合作→『オーバン・スターレーサーズ』

34

アニメのリテラシー

まとめ

35

日本のアニメのふたつの面

- 独自の映像表現の可能性を開拓
- ビジネスとして一定の成功
- 青少年の悩みや迷いを題材に取り上げ、「感動」を提供した
- 子ども(主に男の子)の興味にダイレクトにこたえようとした結果内容的には偏りも
- 子どもを消費社会に巻き込んだ

36

アニメの影響力の大きさ

- アニメは面白い
- 作り手と受け手の相互作用一見たいものを見せる努力
 - 切磋琢磨して面白く見せる技術を磨いてきた
- アニメはすべて作られたもの
 - 感情移入しやすい、受け入れられやすい、古びない
 - アニメで世界を疑似体験しながら、子どもたちは無意識のうちに多くのものを内面にとりこむ。

37

アニメの影響力の大きさ

- アニメは消費文化と密接に結びついている
 - キャラクターグッズ、メディアミックス、エンターテインメントビジネス
- アニメには本質的に「動かないはずのモノが動く」という魔術的な魅力がある
 - 反面「なぜアニメなのか(アニメ本来の面白さを追求できているか)」という問いかけは必要

38

アニメとどうつきあうか

- アニメを文化として認める
- アニメはひとつのメディアである
- アニメを排除することは不可能
- 頭ごなしの拒絶でも、手放しの礼賛でもないアニメとのつきあい方を探る
- 日本のアニメの功績は評価する。しかし批判的な視点も忘れない

39

図書館・学校への期待

- アニメを評価できる視聴者を育てる場としての図書館への期待も
- 過去の優れたアニメや、外国の多様なアニメを紹介する
- 知られていないが子どもに人気のあるアニメ→『砂の城』など
- アニメを作ることを体験する機会をつくる(博物館や学校、地域の団体との協力)

40

- まずはアニメを知ることから
- アニメのリテラシーを確立し、広げる場に

- ご静聴有り難うございました

41

ご協力に感謝いたします

- 虫プロダクション
- 手塚プロダクション
- 徳間書店
- ジェネオン・ユニバーサル・エンターテイメント

42

ウェブサイト

- 図書館戦争 <http://www.toshokan-sensou.com/index2.html>
- Disney.jp <http://home.disney.co.jp/characters/princess/>
- ワーナーのキャラクター(カートゥーン・ネットワーク)
<http://www.cartoon.co.jp/program/bunny/>
- ミシェル・オスロ(ジブリ美術館) <http://www.ghibli-museum.jp/azur/>
- 白蛇伝(東映アニメーション) http://www.toei-anim.co.jp/lineup/movie/movie_hakujaden/
- Witch
<http://www.disney.es/Publishing/Witchmagazine/welcome.htm>
- 電脳コイル NHK <http://www3.nhk.or.jp/anime/coil/>
- ジェネオン・ユニバーサル・エンターテイメント NAA DVDシリーズ
<http://www.geneon-ent.co.jp/anime/NAA/index.html>

43

参考文献

- 『アート&アニメーション』(エスクァイア日本版8月号臨時増刊)エスクァイア
マガジン ジャパン,2003
- 『子どもの昭和史 ヒーロー・ヒロインの映画史』(別冊太陽)平凡社,2000
- Christopher Finch *The Art of Walt Disney* ABRAMS,1975
- John Halas *Masters of Animation* BBC Books,1987
- マーク エリオット著、古賀林幸訳『間の王子ディズニー』草思社,1994
- アニメージュ編集部編『TVアニメ25年史』徳間書店,1988
- 阿部潔、難波功士『メディア文化を読み解く技法』世界思想社,2004
- 大塚英志、ササキバラ・ゴウ『教養としての「まんが・アニメ」』講談社(講談社
現代新書),2001
- 大塚康生『作画汗まみれ』徳間書店,1982
- おかだえみこ他『アニメの世界』新潮社(とんぼの本),1988
- 五味洋子『アニメーションの宝箱』ふゅーじょんぷろだくと,2004
- F.C.セイヤーズ『ウォルト・ディズニーの功罪』子ども文庫の会,1973

44

参考文献

- 津堅信之『アニメ作家としての手塚治虫』NTT出版,2007
- なみきたかし編集監修『日本漫画映画の全容』「日本漫画映画の全容展」実行委員
会,2004
- 畠山兆子、松山雅子『メディア文化と「物語享受」』楡出版,1993
- 伴野孝司、望月信夫『世界アニメーション映画史』ぼるぶ,1986
- 細萱敦編『企画展「日本アニメの飛翔期を探る」読売新聞社、美術館連絡協議
会,2000
- 山口且訓、渡辺泰『日本アニメーション映画史』有文社,1977
- 山口康男『日本のアニメ全史』テン・ブックス,2004
- 「動く絵画くアニメーション」『美術手帳』2005年3月号 美術出版社

45