

第10回図書館総合展フォーラム講演会

アニメのリテラシー



アニメの リテラシー

有吉末充

2008年11月28日

図書館総合展

パシフィコ横浜



はじめに

- なぜ今アニメのリテラシーなのか
 - アニメが文化として社会的に認知される
 - アニメの観客が幼児から大人まで広がる
 - アニメが社会的に影響力を持ち始める
- 図書館のアニメへの対応はどうか



はじめに

- 図書館のアニメのコレクションや上映会
 - 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
- アニメは客寄せ？読書の撒き餌？
- 多メディア化の時代にふさわしい図書館とアニメのつきあい方は



アニメとはなにか

アニメーション映画の種類

アニメの種類




- アニメとはなにか
- アニメの種類
 - セルアニメ
 - 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



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

アニメの黎明期

- 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制作
- 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

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
- 健全な娯楽路線とブランドイメージの確立
- 新技術の導入。よいものを作って大量に販売する
- 表現＋ビジネス

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

国民文化としてのディズニーアニメ

- 『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
 - 高い芸術性
 - 暴力とエロスを排除
 - 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かえた
 - 理想的なヒロイン像ー若く美しく従順、家事と育児に長けている
- アメリカ人の夢を示し、国民文化となる
 - 世界に輸出→世界のアメリカ化にひと役かう

アメリカアニメの世界進出

- 1940年代～50年代＝アメリカアニメの黄金期。ディズニー、ハンナ・バーバラ、チャック・ジョーンズなど多くの作家が腕を振るった。
- (1940～1945 第二次世界大戦)
- 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

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

戦時中の日本アニメ

- 軍の依頼による長編アニメの制作
- 『桃太郎の海鷲』(1942)
- 『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

戦後の日本のアニメの発達

- 大資本（東映）の参入
- 本格的アニメ制作が開始。
- 『白蛇伝』（はくじゃでん）（1958）日本最初の長編カラーアニメ。（「白雪姫」日本公開は戦後）
 - 『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』
- 子どもから大人まで家族の娯楽として親しまれたが、次第に映画産業は斜陽化

テレビアニメの誕生と発達

- テレビ放送開始
- 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、短期間の制作の実現がビジネスとしてのアニメを生き残らせた。

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
- 『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)

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
- 1980年代 宮崎駿、押井守、大友克洋の作品が高い評価を得た。
- 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)
- 世界的なアニメブーム
- 日本アニメの影響を受けたハリウッド映画も登場。



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

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定するのは大人
 - 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 暴力や下品なものは排除

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
- 子どもの要求に直接こたえる内容
- 消費者としての子ども
- キャラクターグッズ、メディアミックス
 - →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

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、編集などのテクニック
- 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お茶の間のテレビアニメはディズニーの劇場長編アニメに対抗した

日本のテレビアニメの特徴(2)

子どもの成長とともに発達したアニメ

- 子どもは成長してもアニメから「卒業」しなかったー青少年向けアニメが作られる
- リアリティが求められる→設定や世界観が複雑に
- 生き方を描くアニメー10代後半の「自分探し」に応える
 - 文学などのハイカルチャーが青少年の要求に対応できなかった？
- アニメ消費のロングテール化

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

- 日本のテレビアニメー物語性が強く、人間の成長や死が描かれる
 - マンガを原作とした一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
- アメリカの短編は一話完結
- 反復ギャグが基本で物語性は希薄
- キャラクターは成長せず、不死身

日本のテレビアニメの特徴(4)

アニメは主に男の子中心で発達

- 幼児期は性別に関係なくアニメを見る
- 一定の年齢になると女の子の多くはアニメから卒業
 - ディズニーのお姫様ものや、可愛いキャラクターものに移行？「魔法少女もの」というジャンルもあったが、女の子向けのアニメは近年減少。
- 多くのアニメは男の子向け
 - 少女が主人公でも対象は男であるものが多い

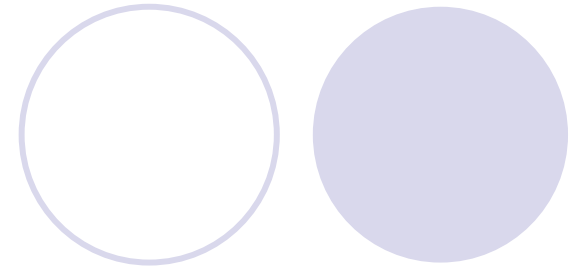
日本の青年アニメの特徴(5)

戦闘と美少女

- 戦闘が重要な見せ場になっている
- 闘うのは常に子ども一力の足りない分をメカが補うーハイテクメカの魅力
 - ヒーローが内向的になる傾向
- 理想のガールフレンドとしてのヒロイン
 - 従順でセックスアピールがある
- 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

日本のテレビアニメの特徴(5)

スポンサーの意向を強く反映



- 劇場用アニメー入場料収入
 - 人が入るアニメをつくることが大事
- テレビアニメースポンサーが制作資金を出資
 - 商品が売れるアニメをつくることが求められる
 - →内容へのスポンサーの発言力が強まる
 - キャラクターグッズ
 - メディアミックス

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、物語を提供した
- 視聴者（主に男の子）の興味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



アニメのリテラシー

アニメの評価ポイント

アニメの影響力の大きさ

- アニメは面白い
 - 切磋琢磨して面白く見せる技術を磨いてきた
 - 子どもの関心に敏感に対応
 - 独自の世界観、価値観を表現する。
- 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。
- アニメを評価する視点が必要

対象年齢はどうか？

- 対象年齢別に評価の方法も違ってくる
- 大人から幼児まで幅広く対象としている
 - ディズニー、ジブリ、テレビでは『ちびまる子ちゃん』など
- 幼児向け
 - 『アンパンマン』NHK『おかあさんといっしょ』のアニメなど
- 青少年向け
 - 戦闘メカもの、ゲームやライトノベルとの連動企画など非常に多い。
- 大人向け
 - 社会風刺、アートアニメ(川本喜八郎、ノルシュテインなど)

映像表現としてすぐれているか

○アニメは総合表現

- 動きそのもの(アニメート)
 - ストーリー
 - 映像表現としての面白さ(カメラワーク、カット割り)
 - 美術(デザイン)
 - 音(音楽、セリフ、効果音)
- 「動くこと」の面白さがアニメの原点。
- アニメとしての面白さがあるかどうかの評価の基本

名作アニメは名作か？

- 名作が原作だからアニメも名作とは限らない
 - 優れたアニメであっても原作とは別物と考えるべき
 - 映像を見れば原作を読んだのと同じと考えるべきではない。興味づけの効果はあるか
 - 絵本のアニメ化、アニメの絵本化も同様
 - アニメを読書の撒き餌にしない
- アニメはアニメとして評価されなくてはならない

いろいろな『くまのプーさん』

Animation.ru http://www.animator.ru/db/?ver=eng&p=show_film&fid=2279

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。

○ 女性の職業も画一的

- 成長した女性は「妻」か「母」、職業を持っている女性はアイドル、タレント、戦闘もののアニメの場合は軍人、警官、秘密組織のエージェントなど。

○ 障害者への配慮はあるか

● 他文化を理解し、他者と共生する視点はあるか？

コマーシャルリズムとの関係はどうか

- 玩具、菓子、文具などキャラクター商品とアニメの連動はどうか
- エンターテインメントビジネスとの連動はどうか

The background features several light purple circles of varying sizes. One circle is empty and positioned behind the main title. Another circle is partially behind the subtitle. There are also solid purple circles scattered around the text.

図書館に期待するもの

多メディア化の時代の
図書館とアニメの関係

図書館に期待するもの(1)

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
- アニメはファストフード、文学は自然食？
- アニメは毒でも薬でもない。接し方で毒にも薬にもなる
- 日本のアニメの功績は評価する。しかし評価の視点も忘れない

アニメは子どもに届いているか

- 商業アニメがベストであるとは限らない
 - 真賀里文子『くまの子ウーフ』
 - コ・ホードマン『砂の城』
- 優れた作品はあるがその存在さえ一般に知られていない
- 本来子供向けの作品がアートアニメーションという括りで大人の目にしかふれない不幸

図書館に期待するもの(2)

流通の枠からこぼれた名作を普及させる

- 1時間半、30分という枠は流通させる側の都合で決められた時間で、作品に必要な十分な時間であるとは限らない。この枠に収まらない作品もたくさんある。
- テレビや劇場でとり上げられない名作との出会いの場を作る
- アニメのコンシェルジュの必要性
 - 世界に優れたアニメはたくさんありDVDなども発売されているが存在が知られていない

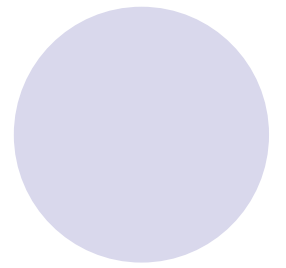
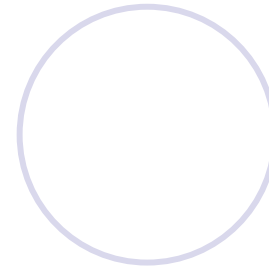
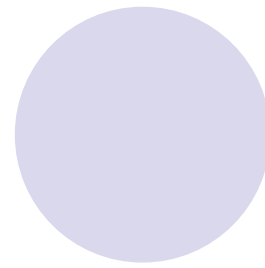
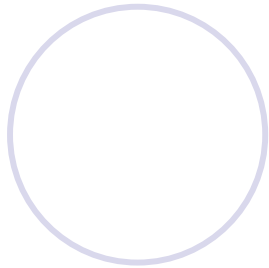
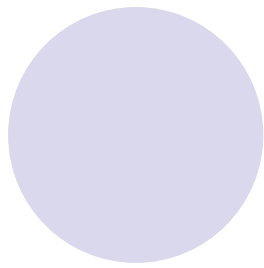
世界の優れたアニメーションのDVDの一例

ジェネオンエンタテインメント <http://www.geneon-ent.co.jp/anime/NAA/contents/hp0022/index00220000.html>

図書館に期待するもの(3)

アニメを作る体験の場を提供する

- 映像は作ることによって仕組みが理解できる。
- アニメの原点ー動きの面白さを体験する
- アニメに込められたメッセージを読み解く
- 単独での実施は難しいが、学校、美術館、博物館などと協力してアニメ作りの講座などの実施を検討してよいのではないか。



- すぐれた作品を紹介し、新しい創造力を養う
- 多メディア時代の図書館として、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

上映映像

- 『鉄腕アトム』©手塚プロダクション、虫プロダクション
- 『パンダコパンダ』©トムスエンタテインメント
- 『電脳コイル』©徳間書店
- 『砂の城』(DVD『NFB コ・ホードマン作品集』より 発売:ジェネオンエンタテインメント)
- 『くまの子ウーフ』マガリ事務所

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『闇の王子ディズニー』草思社,1994
- オリビエ コメット『コマ撮リアニメーションの秘密』グラフィック社,2008
- 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『教養としてのくまんが・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

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』ぱるぷ,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
- 村瀬ひろみ『フェミニズム・サブカルチャー批評宣言』春秋社,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〈アニメーション〉」『美術手帳』2005年3月号 美術出版社