

日本におけるテレビアニメ放映データの分析

——リストの作成とその概要——

増田 のぞみ・東 園子¹⁾・猪俣 紀子²⁾
谷本 奈穂³⁾・山中 千恵⁴⁾

An Analysis of Broadcasting Data of Japanese TV Animation : Creating the List and Overview

MASUDA Nozomi, AZUMA Sonoko, INOMATA Noriko
TANIMOTO Naho and YAMANAKA Chie

Abstract : This paper presents our research group's process of creating a list and data of all animation programs broadcasted on television from 1963 to 2010 in Japan. For each year, we focus on the change in production numbers of animated shows, the average number of episodes per show, and the type of work the animation is based on. The number of programs increased between 1963 and 2007, and increased most significantly in the 1990s. On the other hand, the average number of the episodes was largest in the 1970s and decreased drastically in the 2000s. As for the original medium the shows are based on, manga maintains relatively high rates, and since the 1980s has always been over 30%. This number demonstrates the close relationship between animation on television and manga.

Key Words : TV animation, original medium, manga

要旨 : 本研究グループが作成した1963年から2010年までに日本で放映された全テレビアニメを調査したリストについて、その作成のプロセスとデータの概要を紹介した。このリストは、主人公の設定や物語の舞台といった各作品の内容にまで踏み込んだものである。今回は各年の新作放映数、各年代の話数の平均、原作の媒体について、それぞれの変遷を追った。新作放映数は1963年の放映開始から徐々に増加し、とくに1990年代以降に大きく増え、2007年にピークを迎えている。一方、話数の平均は1970年代をピークとして、2000年代には大きく減少していることがわかった。原作の媒体については、マンガ原作の割合が相対的に高く、とくに1980年代以降は30%以上を維持し続けており、テレビアニメとマンガの結びつきの強さが確認された。

キーワード : テレビアニメ, 原作, マンガ

¹⁾大阪大学大学院人間科学研究科・招聘研究員

²⁾京都精華大学国際マンガ研究センター・研究員

³⁾関西大学総合情報学部・教授

⁴⁾仁愛大学人間学部・准教授

1. 調査の目的と概要

1-1 調査の目的

日本においてテレビアニメの歴史は半世紀を迎えた。2013 年は、1963 年に「鉄腕アトム」の放映が始まり、30 分の番組が毎週放映されるという連続テレビアニメのフォーマットが形成されてから 50 年になる。しかし研究の盛んなアニメーション映画に比して、テレビアニメ研究は進んでいるとは言い難い状況が続いている。

とはいえ、テレビアニメに関する情報が収集されていないわけではない。たとえば、一般社団法人日本動画協会は 2008 年より「データベースワーキンググループ」を設け、アニメ業界の産業データの調査を行っている。その調査結果をまとめた『アニメ産業レポート』が毎年発行されており、そのなかにはテレビアニメの放映本数や制作分数といったデータが含まれている¹⁾。また、「リスト制作委員会」²⁾の原口正宏らが関わるテレビアニメデータも年ごとにまとめられ、ウェブ上で公開されている³⁾。

ただこうした現時点で広く公開されているデータは、作品名や放映期間、制作分数といった基本的な項目にとどまり、各テレビアニメ作品の内容にまでは踏み込んでいない。しかし日本で放映されたテレビアニメに関して具体的に研究を進めるためには、原作となる媒体、主人公の性別や年齢、外見の特徴、物語の舞台などの各作品の設定にまで踏み込んだデータが必要であると考えられる。このような背景から、本研究グループではこうした項目を含むテレビアニメリストを作成することとした。

明らかにした項目は大きく分けると以下の 4 つとなる。それぞれ、放映の概要（放映時間、話数など）、原作の媒体（初出の媒体など）、主人公の設定（性別・年齢・名前・肌の色・髪の色・瞳の色など）、物語の舞台設定（場所や時代に関する設定）となっている。

これらの項目を調査することによって、日本において放映されたテレビアニメの概要を明らかにするとともに、日本のテレビアニメがどのような舞台設定のなかで、どのような主人公（ヒロイン像／ヒーロー像）を描いてきたのかを明らかにすることを目指した。

本稿では、このテレビアニメリスト作成のプロセスおよびそのデータの概要の一部について説明することにした。

1-2 調査の概要

まず、本テレビアニメリストの作成プロセスを説明していこう。本リストに掲載する作品は 1988 年までは『テレビアニメ 25 年史』（アニメージュ編集部、1988）に掲載されたすべての作品、1989 年以降はアニメ雑誌『アニメージュ』（徳間書店）に掲載される「年間パーフェクトデータ」に載っているすべての作品とした。

『TV アニメ 25 年史』は、1978 年に創刊された『アニメージュ』の創刊 10 周年を記念して企画されたものであり、発行年である 1988 年までのすべてのテレビアニメのデータがまとめられている。掲載されている情報は、作品ごとに画像 1 点、放映年月日、あらすじ、作品解説、スタッフ名などである。『アニメージュ』の「年間パーフェクトデータ」は、過去 1 年間にテレビ、映画、OVA⁴⁾などの媒体を通じて制作、発表された国内アニメ（合作を含む）について、作品ごとにタイトル、サブタイトル、主題歌、キャストなどのデータがまとめられたものである。責任編集はリスト制作委員会の原口正宏が務めている。当初は 1 月 10 日発売の 2 月号に掲載され、データの対象期間が前年の 1 月 1 日から 12 月 31 日までとなっていたが、その後、対象期間が前々年の 12 月 1 日から前年の 11 月 30 日までに変更され、現在の掲載号は 3 月号となっている。

これらの資料にはいずれも原口が関わっており、一貫性があると判断した。原口は在野の研究者であるが、長年にわたってテレビアニメに関わるデータ収集を続けている人物であり、アニメーション研究の領域においても、これらの資料は信頼が置けると評価されている。

リストに入力したのは、1963 年のテレビアニメの放映開始から 2010 年までの作品である。『TV アニメ 25 年史』および「年間パーフェクトデータ」に掲載されていない項目については、さまざまな資料にあたり、すべて独自に調査することとした。データ入力には、アニメやマンガに関する知識が豊富な数名のアルバイトスタッフの協力を得た。2011 年から 2013 年にかけて、まずは偶数年、奇数年に分けてデータ入力を行い、その後は随時

データのチェック作業を進めた。

『アニメージュ』に掲載されている「年間パーフェクトデータ」は、先述のように前年の12月からその年の11月までのデータが掲載されている。そのため、今回作成したアニメリストでは、12月放映分を前年度のデータに加える作業を行い、各年とも1月～12月までの放映分を含むものとした。

以上のような作業を進めた結果、1963年から2010年までの全5,273件のデータ入力を終えることができた。

1-3 調査項目

リストに入力した項目は、下記の通りである。

〈放映の概要〉

「年度」「年代」「全年度通し番号」「年度内通し番号」「リスト記載番号」「作品タイトル」「白黒／カラーの区別」「放映開始年月日」「放映終了年月日」「放映開始時間」「放映終了時間」「全放映回数」「年度の開始話数」「年度の終了話数」

〈原作の媒体〉

「初出の媒体」「原作の掲載誌名等」「雑誌分類リストに基づく原作の掲載誌の区分」「コミック版の掲載誌名等」「雑誌分類リストに基づくコミック版の掲載誌の区分」「原作あるいはコミック版の掲載誌」

〈主人公の設定〉

「主人公 A⁹⁾の性別」「主人公 A の年齢」「年齢区分」「主人公 A の名前」「主人公 A の肌の色」「主人公 A の髪の色」「主人公 A の瞳の色」「主人公 B の性別」「主人公 B の年齢」「年齢区分」「主人公 B の名前」「主人公 B の肌の色」「主人公 B の髪の色」「主人公 B の瞳の色」

〈物語の舞台設定〉

「実在の国名 A⁶⁾」「実在の国名 B」「それ以外の場所 A」「それ以外の場所 B」「メインとなる時間の設定」

〈その他〉

「根拠となった参考 URL・書籍など」「画像 URL」「備考」

本稿では、放映の概要と原作の媒体に関する項目を主に扱うこととする。主人公の設定、物語の舞台設定に関する項目については、別稿を用意する予定である。

2. 新作放映数と話数の推移

2-1 テレビアニメ新作放映数の変遷

まず、本テレビアニメリストより作成した日本におけるテレビアニメ新作放映数の推移を示したグラフが図1

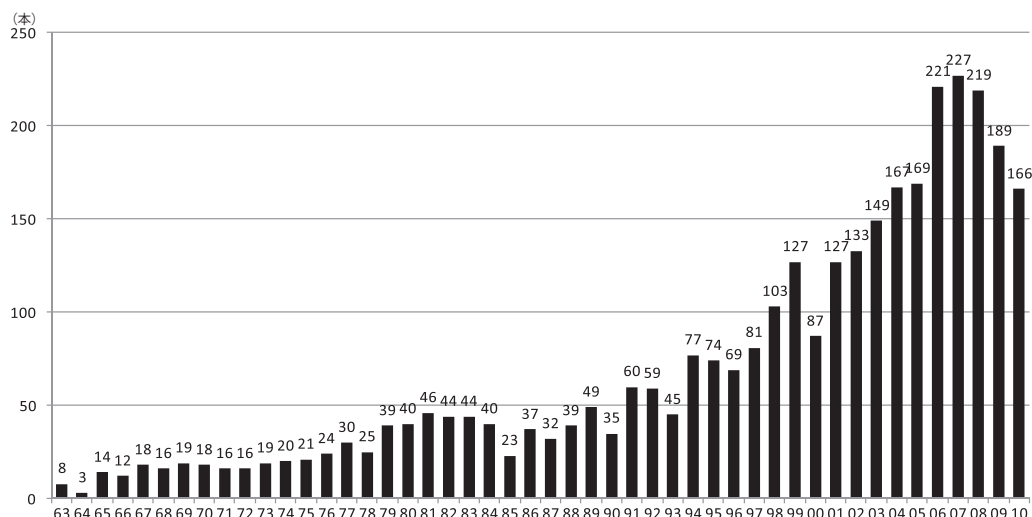


図1 「テレビアニメ新作放映数の推移」

である。

本研究で作成したテレビアニメリストは、『アニメージュ』の元データに倣い、その年ごとの区切りを重視している。ある作品が年度をまたいで放映されている場合、その翌年にも同じ作品がリストに記載されることとなる⁷⁾。しかし、ここでは各年にどのぐらいの新作作品が放映されているかをみるため、初出年のみを利用したデータを用いた。つまり、その年に新しく放映が始まった作品のみをカウントしている。また、例えば数年間放映が続き、一旦終了し、また5年後などにシリーズの続きが始まり、それが数年間続いたという場合などに関して、新作としてカウントするかどうかは、基本的に元データに基づくものとした。

リストを作成する作業のなかで、たびたび議論になったのが「期分け」の問題である。元データには作品タイトルに「第1期」などの期分けが含まれている作品が多数みられたが、同時に期分けがなされていない作品も多数存在した。また、作品によっては放映の初年度には期分けがなく、2年目に「第1期」と書かれ、3年目が「第2期」、4年目に期分けなしに戻るといった例も存在した。こうした長期間続く作品の期分けをどう判断するかによって、新作放映数は変化することとなる⁸⁾。

本研究グループでは、元データで期分けされているタイトルはそのまま期分けを含めることとし、同じタイトルのなかで1つでも期分けが含まれていれば、そのタイトルはすべて期分けの対象とした。その際、期分けの表記が抜けていたり、ズレが生じているような場合には新たに加えたり、順序を入れ替えるなどの調整を行った。

本調査によって明らかになった新作放映数の全体の推移は、図1の通りである。この図からは、各年に新しく始まるテレビアニメの数は、年ごとの増減はみられるものの全体的に2007年までは上昇傾向にあることがわかる。1963年からゆっくりとしたペースではあるが、着実にその数を増やしていき、とくに1990年代から放映数が大幅に増加している。

この背景としては、1989年にBS(アナログ)放送「NHK-BS2」が24時間本放送を開始、CSによるケーブルテレビ向け番組供給も開始され、多チャンネル化が進行したことが注目される。多チャンネル化により放送枠が拡大したことがテレビアニメの放映数の増加に影響を与えていると考えられる。

また1990年代後半から2000年代にかけてはさらに大幅な本数の増加がみられ、グラフは2006年の221本、続く2007年の227本がピークとなっている。この増加の背景には、深夜枠の拡大がある。増田弘道(2011)は、2006年にアニメの制作本数が伸びる「バブル」が現出した背景のひとつとして、1997年にテレビ東京を中心として安価で放送コードの緩い深夜枠が開放されたことをあげている。これによって、アニメビジネスを新たに始める事業者とOVAに流れていた既存の事業者が深夜枠に押し寄せることとなった(増田2011: 80-81)。コアなアニメファンやヤングアダルト層に向けた深夜アニメの増加が、テレビアニメ放映本数を大きく押し上げたと考えられる。

しかし2007年をピークとして、その後は2010年にかけて新作放映数は減少傾向にある。2000年代後半以降のテレビアニメは、また新たな変化の時期に差し掛かっているといえるだろう⁹⁾。

2-2 テレビアニメ放映数に関するデータ

テレビアニメの放映本数の変遷をまとめたデータとしては、冒頭に述べたように日本動画協会の「データベースワーキンググループ」が発行する「アニメ産業レポート」に記載があり、日本動画協会のホームページにも「TVアニメタイトル数[1963年~2012年]」というグラフが公開されている。このグラフは、日本動画協会による独自集計とされ、「以前からの継続放送作品」と「その年の新作作品」を年ごとに積み上げた棒グラフとなっている¹⁰⁾。「独自集計」の詳細はわからないが、図1と日本動画協会のグラフの数字を比較すると、大まかな増減の傾向は似通ったものとなっている。ただし、数が合致している年もあるものの、多くの年において数本から数十本、われわれのデータの方が常に数が多くなっていることがわかる。また、新作放映数が最も多かったピークとなる年にもズレがあり、図1では2007年(227本)であるが、日本動画協会のグラフでは2006年(195本)となっている。このようなズレが生じるのは、そもそも「テレビアニメ」としてどのような作品を対象として含むか、また先に述べた期分けの問題とも関連して、「その年の新作作品」をどうカウントするかといった点で判断が異なるためであると考えられる。

一方、田中絵麻は、日本のコンテンツ産業の産業構造の特徴としてメディアミックスに注目した論稿のなかで、

1958年から2006年までの日本におけるアニメ制作数の推移をグラフにまとめている（田中2009：172）。これはウェブ上で公開されている「テレビドラマデータベース」のなかから30分枠のテレビアニメ番組を1,583本抽出したのとなっている¹¹⁾。このグラフも、作品数の増減のおおまかな傾向は本研究のデータと一致しているといえる。ただし、このグラフに示された制作本数は、30分枠の作品のみを扱っているという点を考慮してもかなり数が少なく、田中自身も指摘しているように、もとの「テレビドラマデータベース」のデータ自体に欠けているテレビアニメ作品が多いものと考えられる。

このように、今回作成したテレビアニメリストは、これまでに公開された他のデータと比較しても作品数が多いものとなっており、網羅的なデータとなっていることを確認することができた。

2-3 話数の推移

次に、1作品における話数の平均値を年代ごとにまとめた図を示す（図2）。

このグラフを見ると、1960年代には1作品あたりの話数が多く、1970年代にピークを迎え、その後は2000年代にかけて話数が減っていくことがわかる。図1で示したように放映される作品の本数は増加しているが、平均の話数は、1960年代には62話、1970年代は81話であったのが、2000年代には26話と大幅に減少している。

毎週1話ずつ放映される作品の場合、1960年代から1970年代にかけては、平均の放映期間が軽く1年を超えることとなる。1970年代の81話という数字は、1つ1つの作品に平均して2年近い放映期間があったことを示している。それが2000年代になると大幅に減少し、2クール¹²⁾程度の作品が主流になっていることがわかる。

このように1作品あたりの平均話数が減っているのは、単発放映の作品やクールが短い作品が増えたことが原因であると考えられる。図1でみた新作放映数の増加という現象は、こうした話数の減少と同時に起こっているものであり、単発放映の作品やクールの短い作品の増加が放映本数の増加にもつながっていることがわかる。

日本動画協会のデータベースワーキンググループ座長である増田弘道は、テレビアニメの制作実態を知るためには、制作本数だけでなく制作分数を調べるのが重要であると述べており、『アニメ産業レポート』においては制作分数のデータが重視されている。増田は「テレビアニメのほとんどが30分のシリーズ作品だった2000年代以前ならタイトル数で数えるのも有効だが、デジタル技術の進歩によって比較的簡単にショートアニメが制作されるようになった時代においては、制作分数に注目しなければならない」と指摘する¹³⁾。

今回、本研究グループの調査においても、新作放映数の増加と話数の減少が並行してみられることが示された。このように、テレビアニメ制作の実情に迫るには、放映数だけでなく、話数や制作分数にも同時に目を向けることが必要となる。

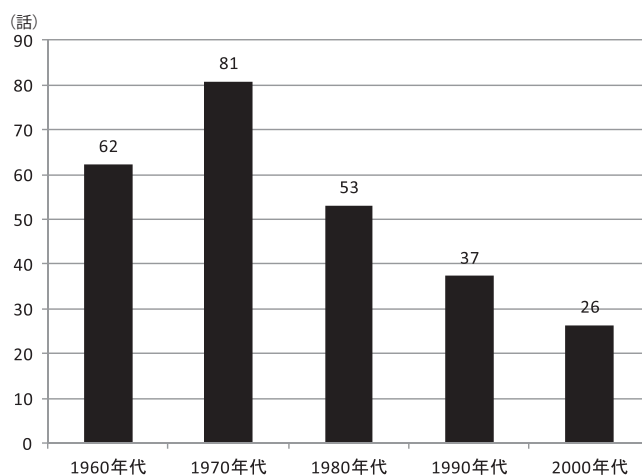


図2 「テレビアニメの話数の推移」

3. 原作媒体の割合の変化

3-1 原作の分類方法

では次に、テレビアニメの原作媒体についてみていく。テレビアニメはマンガなど他の媒体で発表された作品を原作に作られることも多い。アニメオリジナル作品はどの程度存在するのか、またどのような種類の原作が多いのかを知るために、初出の媒体をみることにした。

本調査では、初出の媒体を、1=アニメ（=アニメオリジナル作品）、2=マンガ、3=ゲーム、4=小説、5=グッズ（玩具・キャラクターグッズ等）、6=その他、7=不明に分類した。いわゆる「ライトノベル」は小説に含めるが、絵本は小説に含めず、「6 その他」に分類している。スピンオフ作品については、初出の原作に準じることとする。

これらの原作媒体の判断には難しい例も散見された。たとえば、もとはマンガが原作だとしても、テレビアニメによって人気を得て、そのアニメから触発されたスピンオフ作品が制作され、アニメがアニメを生んでいくような作品が存在する。またテレビアニメの放映本数が増える1990年代以降、企画段階から多メディア展開を前提にコンテンツが作られる例が増加している。このようなメディアミックス作品については作品ごとに制作される経緯が異なり、発表年月日が高いものを原作とするのか、そもそも原作は存在しないと考えるのか、その判断は困難なものとなる（本研究では、原則として発表年月日が高いものを原作とした）。こうした何を原作とするのか判断が難しいケースが増えていること自体が、現在のテレビアニメの状況を表しているともいえる。

3-2 原作媒体の割合の変化

原作媒体の割合の変化を図3に示す¹⁴⁾。

まず、1960年代にはマンガ原作が最も多く、50%を占める。アニメオリジナル作品は42%であり、マンガ原作とアニメオリジナル作品を合わせると92%を占めており、それ以外の原作媒体は極めて少ないことがわかる。

続く1970年代には、マンガ原作が27%まで減少し、アニメオリジナル作品が52%に増えている。また小説原作の作品が19%に増えた。小説が原作となる作品名をみると、「ムーミン」「家なき子」「赤毛のアン」といった欧米の児童文学作品が多いことがわかる。

1980年代は、マンガ原作が36%まで回復する一方で、アニメオリジナル作品は35%に減っている。アニメオリジナル作品は1970年代のピーク以降、徐々に落ち込んでいく。1980年代において特筆すべきは、ゲーム原作

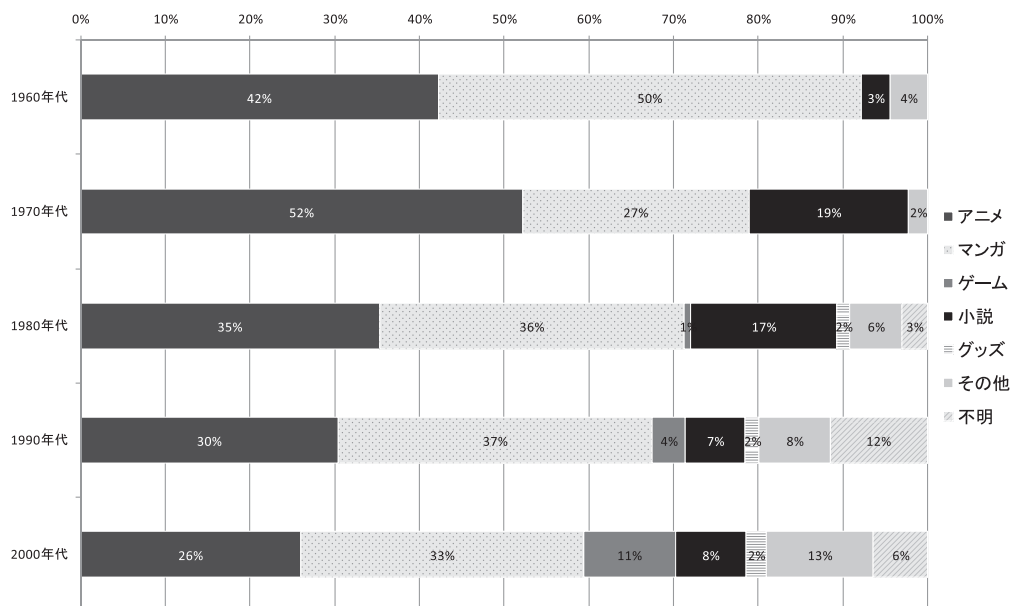


図3 「テレビアニメにおける原作媒体の割合の変化」

作品の登場である。全体の1%ではあるが、ファミリーコンピュータ用ソフトを原作とした作品「Bug ってハニー」「DragonQuest」「桃太郎伝説」が登場した。1980年代の小説原作については、1970年代と同じく西洋の名作児童文学作品が多い。また日本の文学作品を原作とする「二十四の瞳」「坊ちゃん」「走れメロス」などが単発アニメ作品として作られている。

1990年代は、アニメオリジナルが30%、マンガ原作が37%となっており、1980年代と同様にマンガ原作の占める割合が最も高い。その一方で、小説原作の作品が7%にまで大きく減少している。1970年代からみられる欧米の児童文学作品が変わらず存在するものの、1990年代には「無責任艦長タイラー」(1973)、「スレイヤーズ」(1995)、「ロードス島戦記」(1998)など、現在ではライトノベルと呼ばれるようなヤングアダルト層向けの小説シリーズ作品が原作となるアニメがみられるようになった。

2000年代は、ゲーム原作が11%に増え、ゲームがテレビアニメの原作媒体として定着していることがうかがえる。アニメオリジナル作品は1970年代以降減少傾向にあったが、この年代には26%にまで落ち込んでいる。マンガ原作は33%であり、この年代においてもその他の媒体に比べて最も高い割合を示した。一方、小説原作の作品は8%で、1970年代以降主流となっていた欧米の児童文学作品がかなり減少している。それに代わってライトノベル系の作品がより多くを占めるようになった。この変化は、かつてテレビアニメの主要な視聴者と考えられてきた子ども向けの作品と比較して、より年齢層の高いヤングアダルト層向けの作品が増加していることを示唆している。

対象期間全体を通して見ると、アニメオリジナル作品が30%、原作がマンガの作品が35%、ゲームが7%、小説が10%、グッズが2%、その他が10%、不明が6%となっており、マンガを原作とする作品がアニメオリジナル作品を超えて最も多いことがわかる。年代別に詳しく見ていくと、原作となる媒体がマンガ以外にはほとんどみられなかった1960年代には全体の50%をマンガ原作が占めていた。続く1970年代には、アニメオリジナル作品や小説原作の作品が増えたことで割合を落としている。しかしその後、ゲームや玩具といった原作となる媒体の種類が増えた1980年代から2000年代にかけても、マンガ原作は一貫して30%台を維持しており、1980年代以降、マンガは最も原作となる割合が高い媒体であり続けている。マンガはこの50年間を通して、テレビアニメに素材を提供し続けており、テレビアニメとマンガの結びつきの強さを改めて確認することができた¹⁵⁾。

おわりに

今回の調査を通して、日本のテレビアニメにおける各年の新作放映数、各年代の話数、原作の媒体に、以上のような変化が確認できた。

新作放映数の推移をみると、テレビアニメはこの50年間に着実に制作本数をのばし、アニメーション表現のひとつのジャンル、またテレビ番組のひとつのジャンルとして日本において揺るぎなく定着しており、テレビはアニメにとって主要な媒体であり続けてきたことがわかる。とくに1990年代以降、衛星放送をはじめとした多チャンネル化の進行や深夜枠の拡大にともなって新作放映数が増加している。ただし、放映本数が増加する一方で、1作品あたりの話数の平均は減少し、放映期間が短くなる傾向が確認された。また原作媒体のデータからは、マンガ原作作品の割合が一貫して高い水準を維持していることが明らかとなった。このことは日本におけるテレビアニメとマンガの関係を考えるうえでも重要な示唆を与えるだろう。

こうした基礎的なデータは、テレビアニメ研究、アニメーション研究だけでなく、テレビ研究、マンガ研究、ポピュラー文化研究といった幅広い分野での活用が期待されるものである。今回述べてきたテレビアニメリストの概要は、本リストの調査項目のごく一部にとどまる。本研究グループでは、このリストに基づき、引き続き主人公像や物語の舞台設定を含めた分析、少女向け作品の分析などを進めていく予定である。

※本稿は、文部科学省科学研究費補助金・挑戦的萌芽研究「戦後の少女向けポピュラー文化とナショナリズムの関連についての実証的研究」(課題番号 23651267, 研究代表者・増田のぞみ)の成果の一部となる。

注

- 1) この資料は日本動画協会のホームページにおいてその一部が公開されている。(http://www.aja.gr.jp/data/doc/sangyo_report_2013.pdf)
- 2) 「リスト制作委員会」とは、アニメーション研究家の原口正宏を代表とする団体であり、日本の全商業アニメの放映状況、スタッフのデータなどをまとめている。本研究で利用したアニメ雑誌『アニメージュ』の「年間パーフェクトデータ」も原口らの手によるものである。
- 3) 「TV アニメ五十年史のための情報整理」(執筆:磯部正義, 原口正宏, データ制作:原口正宏, 『WEB アニメスタイル』(http://animestyle.jp/special/tv-anime50th/))
- 4) Original Video Animation の略。ビデオテープ・DVD・ブルーレイ等で販売するために制作されるアニメを指す。
- 5) 主人公が 2 人いる場合、片方を「主人公 A」、もう一方を「主人公 B」とした。主人公を 1 人に絞ることができる場合は「主人公 A」に関する項目のみ入力した。
- 6) 物語の主な舞台が複数ある場合は、物語の最初の舞台など主要なものを 2 つ選定して「A・B」に入力した。物語の主要な舞台が 1 つだけの場合は「A」だけに入力した。
- 7) ただし、『TV アニメ 25 年史』のデータはもともとその年に新しく放映が始まった作品のみを掲載したのとなっている。そのため、1988 年までのデータに関しては、前年からの継続作品をリストに追加する作業を行っている。
- 8) 今回の作業のなかで期分けの判断が難しい例としてあげられたのは、「ドラえもん」「あそぼトイちゃん」「あずきちゃん」などの作品であった。
- 9) 本研究グループのデータは 2010 年までとなっているが、日本動画協会のデータによれば、2011 年から 2012 年にかけては、タイトル数、制作分数ともに数字自体は回復傾向にあるようだ。しかしそれは楽観視できるものではなく、『アニメ産業レポート 2013』にもアニメ産業の現状として、「最近は少子高齢化、ビデオパッケージ売上減、配信メディアとの兼ね合いなどで徐々にその変更を余儀なくされているように見える」との指摘がある。
- 10) グラフには「このタイトル数にはその年に放映されたアニメ番組、番組内アニメ、実写との合成などのアニメ番組が含まれている」との但し書きが添えられている。
- 11) また田中は同じ論稿のなかで、キー局と衛星放送の 30 分枠テレビアニメの制作シリーズ数の推移についてもグラフで示し、1990 年代後半以降、WOWOW や CS 専門チャンネルなど衛星放送で配信されるテレビアニメが増えたことを指摘している。田中は、1990 年代後半以降にテレビアニメ制作本数が増加した背景として、①視聴者層の拡大、②配信プラットフォームの拡大、③制作委員会方式の拡大の 3 つの要因をあげた(田中 2009: 173-174)。
- 12) テレビの連続番組の期間を表す用語で、1クールは 3 か月間である。
- 13) 増田弘道による連載コラム「アニメビジネスの今」(最終回), 『Business Media 誠』, 2013 年 3 月 26 日 (http://bizmakoto.jp/makoto/articles/1303/26/news023.html)
- 14) このグラフについても、各年に新しく放映された作品のデータから算出している。なお、2000 年代には 2010 年のデータが含まれている。
- 15) テレビアニメがマンガと密接な結びつきを持つことは、テレビアニメの表現にも影響を与えている。津堅信之は、マンガを原作とするテレビアニメ作品の変遷を追った論稿のなかで、長期間に渡ってひとつの物語を放映する「大河ドラマ」形式や、止まっている絵(静止画)のショットを効果的に利用する「止め絵」形式など、日本のアニメ独特のシステムが考案されたのは、原作となるマンガを忠実に再現することが目指されてきたためであると指摘している(津堅 2006)。また、本稿ではマンガが原作となるケースのみに注目したが、マンガとテレビアニメの関係については、マンガが原作となる場合だけでなく、先にアニメとして放映された作品がマンガ化されるコミカライズやテレビアニメ作品をパロディー化したマンガ同人誌(アニパロ)なども存在し、相互的なものとなっている。

参考文献・資料

- アニメージュ編集部, 1988, 『TV アニメ 25 年史』, 徳間書店。
- 一般社団法人日本動画協会データベースワーキンググループ, 2013, 『アニメ産業レポート 2013』, 日本動画協会。
- 津堅信之, 2006, 「漫画のアニメ化における諸様相——『鉄腕アトム』から『攻殻機動隊』, 『マトリックス』まで』『アニメへの変容——原作とアニメの微妙な関係』(竹内オサム・小山昌宏編), 現代書館。
- 田中絵麻, 2009, 「メディアミックスの産業構造——企業間取引と製作委員会方式の役割」『コンテンツ産業論——混淆と伝播の日本型モデル』(出口弘・田中秀幸・小山友介編), 2009, 東京大学出版会。
- 高橋光輝・津堅信之編著, 2011, 『アニメ学』NTT 出版。
- 増田弘道, 2007, 『アニメビジネスがわかる』NTT 出版。
- , 2011, 『もっとわかるアニメビジネス』NTT 出版。