

[8]

氏名	北波 英幸
博士の専攻分野の名称	博士（社会学）
学位記番号	社博第 51 号
学位授与の日付	2023 年 3 月 31 日
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項該当
学位論文題目	「アニメ」生成：日本国産アニメーションの メディア史
論文審査委員	主査教授 守 如子 副査教授 富田 英典 副査 名誉教授 小川 博司

論文内容の要旨

1-1 論文の主題と構成

本論文は、現代の我々が「アニメ」と捉える概念の生成過程を、アニメーション映像が日本で制作され始めた 1900 年代から、「アニメ」概念が成立する 1970 年代までに着目して、再検討するものである。

アニメーション映像は、時代によって異なる名称で呼ばれてきた。アニメーション映像が制作され始めた 1900～25 年頃には「線画」や「凸坊新画帖」と呼ばれていたが、1920 年代から「漫画」という呼称も加わり、その後、「描画」や「動画」、「アニメーション」、「テレビまんが」なども経て、1970 年代半ばに「アニメ」という言葉が定着していく。本論文は、アニメーション映像に関する呼称の変遷史を、新聞や雑誌記事、書籍、パンフレット、官公庁出版物などの一次資料に基づき、描き出す試みである。

ただし、本研究の射程は単なる呼称の変遷に留まるものではない。本論文の主題は、メディア論の視座から「アニメ史」を描こうとするところにある。現在の私たちにとって「アニメ」とは、特定のコンテンツを指すだけでなく、独自の産業としての形態をもち、ファンが参加する消費空間や二次創作などの諸実践までを含む文化産業を指している。本論文は、このような送り手と受け手が織りなすコミュニケーション回路の総体を《プラットフォーム》と名付け、「アニメ」という《プラットフォーム》が成立していく過程を分析しようとするものである。

論文の構成は以下の通りである。

序章 はじめに

第 1 章 「アニメ」とは何か——コミュニケーション 回路としての総体

第一部

第 2 章「アニメ」前史(1) 1900-20 年代・線画喜劇と凸坊新画帖

第 3 章「アニメ」前史(2) 1920-30 年代・線画と漫画 クロスメディアの胎動

第 4 章「アニメ」前史(3) 1930 年代・「トーキー漫画」と「非常時」

多様化する《プラットフォーム》

第 5 章「アニメ」前史(4) 1930 年代後期-1945 年 国家制度と接合する《プラットフォーム》

第二部

第 6 章「アニメ」生成史(1)1940 年代後期-50 年代「漫画」と「アニメーション」の混沌

第 7 章「アニメ」生成史(2)「テレビまんが」の誕生, クロスメディア実践の始まり

第 8 章「アニメ」生成史(3)「アニメ」誕生

第 9 章 終わりに

1-2 論文の概要

まず、序章では、既存の「アニメ史」において「アニメ」の始まりとされる時期が、1917年、1940年代、1950年代、1960年代と、論者によって様々であることが指摘される。その背景には、「アニメ」とは何かについての捉え方の違いがある。本論文は、「アニメ」という呼称が1970年代に成立したことを重視し、その時期の「アニメ」というシステムを、制作や公開にかかわる送り手と、能動的に文化に参加する受け手双方が織りなすダイナミズムとして捉えなおす。そのうえで、このような「アニメ」というシステムが生成されていく過程を明らかにするために、アニメーション映像のそれぞれの時代における呼称と、アニメーション映像を取り巻く送り手と受け手の変化に注目して、その歴史を描き直す必要があることを述べる。なお、アニメーション映像という語は、時代を貫く考察の対象として、一般的にスクリーンやモニタに映し出される「手描きやその延長上にある技術で制作された、絵の連続による動きによって構成された映像」と定義されている。

第1章では、改めて本論文の視座が示される。本論文は、メディア論的な視座から「アニメ」生成史を描くために、それぞれの時代のアニメーション映像を捉えるための枠組みとして《コンテンツ》・《プラットフォーム》・《コンテクスト》という独自の三つのレイヤーを設定し、そのうち送り手と受け手の関係性を指し示す《プラットフォーム》に注目することの意義を主張する。そして、「アニメ」の《プラットフォーム》を、1945年までの段階で形成された〈コンテンツ伝達〉と〈広告・広報〉という、送り手から受け手への一方的なコミュニケーション(プレ・アニメ・システム)と、その後形成された送り手と能動的なファンとの間の双方向的回路の総体として位置付ける。以下の章では、「アニメ」システムに至るまでの、それぞれの時代のアニメーション映像をめぐるコミュニケーションのありようが示されていく。

第2章以降は戦前の「第一部」と、戦後の「第二部」の二部構成をとる。第2章は、1900～25年頃の「線画」あるいは「凸坊新画帖」と呼ばれた時代についての分析である。この

時代のアニメーション映像は、絵が動く「魔術」的スペクタクルであり、観客に一方的に《コンテンツ》が伝達される《プラットフォーム》であった。

第3章は、1920～30年代初頭の状況に着目している。国産の「線画」に加えて、この時期にアメリカから作品が輸入され、それらは「漫画」と呼ばれるようになった。公開の場において、サイレント映像と講演やレコード演奏とがさまざまな形で組み合わせられていったことが描かれる。また、この時期は、〈コンテンツ伝達〉だけではなく、〈広告・広報〉が始まる時期でもある。受け手は、映像の鑑賞者であるとともに、レコードの消費者や、政治演説によって教化されるべき人々として、送り手から複数の期待をかけられるようになる。

第4章は、1930年代半ばの、映像と音響がフィルム上で一体となる「トーキー漫画」を対象としている。アニメーション映画が新聞社のメディア・イベントになるなど、アニメーション映像の《プラットフォーム》が多チャンネル化する様相が描かれる。

第5章は、1930年代末期から45年に至る国家総動員体制下の時代を対象としている。「漫画」が娯楽作品を示す呼称として一般的となる一方、「線画」は国民や兵士を教育する教化の目的として形成されていく。そして、このような用語法は、第二次世界大戦終戦とともに忘却されたことが指摘される。

戦後が始まる第二部の、最初の章である第6章では、「漫画」、「動画」、「アニメーション」など、様々な呼称が乱立する、混沌の時代が描かれる。

第7章では1960年代前後の「テレビまんが」という呼称が検討される。「テレビまんが」は、当初、「テレビ映画やドラマ番組をまんがにしたもの」で、雑誌などの印刷メディア上でテレビ受像機とテレビ番組を広報するマンガを指していた。それがテレビ受像機の普及とともに「テレビで放送されるまんが」へと変容し、『鉄腕アトム』放映時には後者の概念として定着していく。

第8章では1960年代から1970年代にかけての「テレビまんが」から「アニメ」への変化が論じられる。「テレビまんが」は過当競争と制作費高騰で一旦は収束しかけるが、広告代理店による複数社からの出資とりまとめや、キャラクター商標活用などにより命脈を保つ。また、同時期に受け手の中から自律的な活動を行う「ファン」が現れる。これらによって、この時期、「アニメ」の《プラットフォーム》が完成をみる。

以上を踏まえ、第9章では、「アニメ」という《プラットフォーム》の生成史を、20世紀初頭の「線画」に始まる送り手の一方的な発信である「プレ・アニメ」から、1970年代の送り手と受け手の能動的・自律的・継続的な「協働」によるコミュニケーションの回路へと至る歴史として描くことができることを結論づけている。

論文審査結果の要旨

2-1 評価

以上のような内容からなる本論文は、以下の点において優れた研究であるといえる。

- (1) 本論文はアニメーション映像の歴史を描く際に、「線画」から「アニメ」に至る呼称の変遷に着目している。一般に、呼称の変遷は、社会的コンテキストの中で、当該事象の意味の変容を伴っている。本論文も、アニメーション映像の呼称の変遷の背景に、送り手（制作者など）や媒介者（配給者や上映・放送事業者など）、受け手のありようの変化を読み解いている。アニメーション映像の呼称変遷に着眼し、アニメーション映像の通史を描ききったこと自体が評価に値する。
- (2) 分析においては、《コンテンツ》・《プラットフォーム》・《コンテキスト》という三つの独自のレイヤーを設定し、論文全体で一貫して論じている点が評価できる。本論文は、そのうち《コンテンツ》を伝達するコミュニケーション回路の総体である《プラットフォーム》構造に主眼をすえ、現在の「アニメ」の《プラットフォーム》構造を基準に、各時代のアニメーション映像の《プラットフォーム》構造を明らかにすることに重点を置いている。一貫した枠組みで分析することを通じて、単なる作品批評にとどまらず、メディア論的な視座からアニメーション映像の歴史を解明した点は独創的で高く評価できる。
- (3) 論文に引用しなかったであろう史料の存在を読み取ることができるほど、膨大な時間や労力を史料収集に費やし、歴史を丹念に調べ上げたことが高く評価できる。その一方で、史料と適切な距離を保ち（史料の批判的検討）、史料から言えることのみを誠実に描き出そうとする姿勢は特筆に値する。多くの一次資料に加えて、先行研究にも徹底して目配りしながら、論理的に構成され、よくまとまった読ませる論文に仕上がっている。
- (4) 一貫した視点による通史の描出に加えて、これまでの「アニメ史」研究とは異なる、新しい視点を提起している。特にそのオリジナリティが高く評価できるのが、「テレビまんが」に関する分析である。テレビと雑誌メディアを横断する「テレビまんが」といった分析を始めとして、「アニメ」という視点からメディアの歴史を再検討することで、メディア史研究に新たな視点を切り拓いたことは評価できる。

以上から、本論文は博士論文として価値あるものとみとめることができる。

2-2 課題

本論文に対して、口頭試問では、上記のような優れた点についての指摘のみならず、以下のような点についての指摘もなされた。

- (1) 本論文は、アニメーション映像を「手書きやその延長上にある技術で制作された、

絵の連続による動きによって構成された映像」と定義しており、立体物アニメーションなどをあらかじめ除外しているが、定義から排除する必要はあったのか。隣接領域についても検討することで、さらに研究に広がりを持たせることができるのではないか。

- (2) 第4章・第5章において、国家や軍部からの圧力について、本論文はプロパガンダを担ったか否かという二者択一的な断定をしないという立場をとっている。しかし、結果的に国策に協力することになったのだとすれば、新聞社によるメディア・イベントのあり方など、国家や軍部と人びとをつなぐ仕掛けについて、より注意深い考察が必要ではないか。
- (3) 副題にも「日本国産アニメーション」とあるように、本論文は、あくまでも日本の「アニメ史」に取り組んだものである。海外で「アニメ」が受容されるだけでなく、現在は海外発の「アニメ」も見られるなど、「アニメ」は国境を超えている。グローバルな視点で見たとき、「アニメ」はどのように位置づけられるのか。これについては、今後の課題となるのではないか。
- (4) アニメーション映像の歴史の視点から「漫画（映画）」について言及しているが、当時の「漫画」という概念全体を見据えたうえで、この語のアニメーション映像への適用を考察することで明らかになることがあるのではないか。

以上の指摘は、研究上の瑕疵の指摘というより、氏の研究から触発され、次の研究のステップへの期待を込めて指摘されたものであり、本論文が学位論文として高い水準の成果であるという評価を脅かすものではない。