

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 26 年 6 月 13 日現在

機関番号：34507

研究種目：挑戦的萌芽研究

研究期間：2011～2013

課題番号：23651267

研究課題名(和文)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

研究課題名(英文)Empirical Study on the Relationship between Japanese Postwar Popular Culture for Girls and Nationalism

研究代表者

増田 のぞみ(MASUDA, NOZOMI)

甲南女子大学・文学部・講師

研究者番号：80449553

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,100,000円、(間接経費) 630,000円

研究成果の概要(和文)：本研究では、戦後の少女向けポピュラー文化、とくにテレビアニメを対象とし、そこに描かれた「外国」イメージを分析することを通して、戦後の少女文化とナショナリズムとの関連を明らかにすることを試みた。そのために必要な作業として、戦後のポピュラー文化を考えるうえで欠かせないものであるテレビアニメについて、その放映内容に関する基礎的なデータを整備することを目指した。これまでに日本において放映された全てのテレビアニメを対象とし、各作品のタイトルや放映時間といった基本的な情報だけでなく、主人公の設定(肌の色や髪の色)、物語の舞台(国名など)といった、各作品の内容にまで踏み込んだリストを作成する作業を行った。

研究成果の概要(英文)：In this study, we looked into Japanese postwar popular culture for girls, particularly animation programs broadcasted on television, and we tried to elucidate the relationship between Japanese postwar girls' pop culture and its nationalism, particularly by analyzing those images of 'foreign countries' portrayed in the TV animation. As necessary tools to do that, we aimed to assort the basic data related to the contents of the animation programs that are indispensable to think about the postwar popular culture of Japan. By looking into all of TV animation broadcasted in Japan, we created a list with the information, not only the basic data such as the titles and the aired times of the programs, but also, the portraits of the main characters (skin and hair colors), places that stories were based in (names of the countries, etc.) that indicated the contents of the programs.

研究分野：総合人文社会

科研費の分科・細目：ジェンダー

キーワード：ポピュラー文化 テレビアニメ マンガ 少女 ジェンダー

1. 研究開始当初の背景

(1)

少年文化(男性文化)と日本表象の結びつきがよく指摘される一方で、なぜ戦後の少女文化にはナショナルなイメージが不在なのか。戦後少女文化がもつ「外国」(とくに欧米)への強い憧れは、ナショナルなもの不在と関連しているのではないかと。本研究は、こうした問いを出発点としている。

ナショナリズムとの関連がしばしば指摘される少年文化(男性文化)と比較して、戦後の少女文化においては、ナショナリズムは不在であるかのように捉えられてきた経緯がある。

そこで本研究では、少女向けポピュラー文化に頻出する「外国」イメージを調査することから逆照射して、ナショナリズムの問題を考察しようと試みた。

(2)

本研究においては、さまざまなポピュラー文化のなかでも、とくにテレビアニメに注目した。アニメーション研究の領域において、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。しかし、戦後日本のポピュラー文化を考える際に、人々が幼少期から親しみ、とくに少女/少年たち(若年層)に大きな影響力を持ち続けたメディアとして、テレビアニメは無視できないものといえる。

海外で放映される機会が増え、研究対象としても注目されるようになってきているが、これまでに放映された番組や放映時間のリストなど調査の際に必要な基礎的なデータやアーカイブが整備されておらず、映像にアクセスできない作品も数多くあり研究環境は整っていない。そのため、現段階ではテレビアニメ研究に着手すること自体が大きなチャレンジ性を有していると考えた。

2. 研究の目的

本研究の目的は、戦後の少女向けポピュラー文化、とくにテレビアニメを対象とし、そこに描かれた「外国」イメージや主人公像(ヒロイン像/ヒーロー像)を分析することを通して、戦後の少女文化とナショナリズムとの関連を明らかにすることである。

また同時に、戦後のポピュラーカルチャーの広がり考えるうえで、きわめて重要な役割を果たしたといえるテレビアニメに関して、その放映内容に関する基礎的なデータを整備することを目指した。そのため、これまでに日本において放映された全てのテレビアニメを対象とし、その内容にまで踏み込んだリストを作成する作業を行った。

海外でも数多く放映され、国内だけでなく海外の日本文化研究においても注目されるテレビアニメに関する基礎的なデータを整

備することは、海外との連携が欠かせないものになるであろう今後のポピュラー文化研究にとって緊急の課題であり、今後の幅広い応用研究の基盤になり得るものであると考えられる。

3. 研究の方法

本研究グループでは、日本においてテレビアニメの放映が本格的に始まった1963年から2010年までに放映された全テレビアニメを調査したリストを作成した。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。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」に掲載しているすべての作品とした。

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など)となっている。その結果、1件のデータに40項目以上の入力箇所を設けることとなった。

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主人公(ヒロイン像/ヒーロー像)を描いてきたのか、どのような舞台設定で、「外国」/「日本」/「架空の国」などをどのように描いてきたのかを明らかにすることを目指した。

4. 研究成果

2011年度は、共同研究者との話し合いを重ねながら、テレビアニメ作品の放映リストを作成するための資料収集を行ったうえで、入力する項目や作業手順についての検討を行い、まず偶数年のデータ入力を進めた。2012年度は、引き続き、奇数年のデータ入力作業を進め、2013年度は奇数年と偶数年のデータの統合作業を進めた。その結果、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。

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は、「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」『甲南女子大学研究紀要 文学・文化編』第50巻(甲南女子大学)に発表した。

内容は以下の通りである。

(1) 新作放映数の推移

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。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(増田弘道『もっとわかるアニメビジネス』、pp.80-81、2011年、NTT出版)。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。

(2) 話数の推移

1作品における話数の平均値を年代ごとにまとめると、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った。先に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クール程度の作品が主流になっている。

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。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った。

(3) 原作媒体の割合の変化

テレビアニメの原作媒体について、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。

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。

本研究によって明らかになった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。

(4) 海外での受容

また、2012年度から2013年度にかけては、本調査に関連するものとして、海外では日本のテレビアニメがどのように受容されるのかについても調査を行った。越境して受容される日本アニメが、現地の人たちにどのように読み取られているのかという「読解」の瞬間に焦点を当て、人々のアニメのリテラシー(読み解き)について考えたものである。

具体的には、フランスの学生に対し、キャラクターを10種類提示して出身地を予測させた。その結果、アニメのキャラクターの出身地の判断は、それぞれの地域の人たちに実際に多い髪の色、目の色、また実際に存在する服装などの現実の世界に対する認識に基づく場合と、様々なマンガやアニメでの人物描写を参照しながらなされる場合があることが明らかになった。この判断の二層性は、アニメリテラシーの二層性に他ならず、アニメの「読み取り方」には、現実在即した読みと、蓄積されたアニメ知識に即した読みが存在していることがわかった。

日本では「自然主義的リアリズム」と「まんが・アニメ的リアリズム」の二つがあり、

その二つが作品の消費形態を規定するとされるが、フランスでも二つの読み取りが行われている(二つのリテラシーがある)ことが確認できた。

(5) 今後の課題

ここまで述べてきたテレビアニメリストの概要は、本研究グループが作成したリストの調査項目のごく一部にとどまる。今回の調査は1件ごとの入力項目が多く、5,273件のデータ入力に時間がかかり、またチェック作業にも多くの時間を費やした。

本研究調査からは、日本のテレビアニメにおける「日本」を舞台にした作品の割合の変化や、実在の国としてはヨーロッパや北米が舞台になる割合が高いことが明らかになったが、当初から予定していた少女向け作品と少年向け作品を比較する作業を終えることができなかった。

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る予定である。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文](計2件)

増田のぞみ、東園子、猪俣紀子、谷本奈穂、山中千恵、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、甲南女子大学研究紀要 文学・文化編、甲南女子大学、第50巻、査読無、2014年3月、pp.33-40

https://konan-wu.repo.nii.ac.jp/?action=repository_action_common_download&item_id=1487&item_no=1&attribute_id=22&file_no=1

谷本奈穂、東園子、猪俣紀子、増田のぞみ、山中千恵、フランスにおける日本アニメの受容 二層化するリテラシー、関西大学総合情報学部紀要・情報研究、第39号、査読無、2013年8月、pp.37-50
<http://hdl.handle.net/10112/7884>

[学会発表](計2件)

増田のぞみ、少女向けテレビアニメにおける主人公の表象分析(1) 第85回日本社会学会大会、札幌学院大学、2012年11月

東園子、テレビアニメと「西洋」 1960~80年代を対象に、日本マス・コミュニケーション学会 2012年度春季大会(ワークショップ7)、宮崎公立大学、2012年6月

6. 研究組織

(1) 研究代表者

増田 のぞみ (MASUDA NOZOMI)
甲南女子大学・文学部・講師
研究者番号: 80449553

(2) 研究分担者

山中 千恵 (YAMANAKA CHIE)
仁愛大学・人間学部・准教授
研究者番号: 90397779

谷本 奈穂 (TANIMOTO NAHO)
関西大学・総合情報学部・教授
研究者番号: 90351494

東 園子 (AZUMA SONOKO)
大阪大学・人間科学研究科・招へい研究員
研究者番号: 90397779

(3) 研究協力者

猪俣 紀子 (INOMATA NORIKO)
京都国際マンガミュージアム・研究員