

令和 4 年 6 月 30 日現在

機関番号：32689

研究種目：基盤研究(C)（一般）

研究期間：2019～2021

課題番号：19K00163

研究課題名（和文）日本のアニメーションおよび「アニメ」に関する理論的言説についての歴史的研究

研究課題名（英文）A Historical Study of Theoretical Discourse on Japanese Animation and "Anime"

研究代表者

石岡 良治（ISHIOKA, Yoshiharu）

早稲田大学・文学学院・准教授

研究者番号：90399121

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 3,300,000円

研究成果の概要（和文）：本研究では、日本のアニメーションおよび「アニメ」についての理論的言説を、実際のアニメの実践について、制作者から得た知見などを検討しつつ歴史的に分析した。「アニメーション」概念そのものが、実写映画と対比される数々の特性をもつ映像実践をグループ化することで生まれたことを確認した上で、マンガやゲームなどのアダプテーションが常態である日本の「アニメ」が、テレビ番組やビデオソフトなどのフォーマットとともに歴史的に展開してきたことについて考察した。また日本国内外のファンカルチャー研究やメディア理論を中心とした近年の「アニメ」をめぐる分析についての調査によって、その位置付けが変容を続けていることを示した。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究では日本のアニメーションおよび「アニメ」に関する理論的言説を、主として英語圏における批評的文献を調査しつつ検討した。またテレビアニメを中心とする膨大な作品群をグループ化しつつ、制作者や研究者と意見交換することで、日本国内外における「アニメ」をめぐる了解の差異が幅広い受容をもたらしていることを確認した。さらに「アニメ」を歴史的視座から理解することの重要性を広く喚起すべく、著作や論文を発表した。

研究成果の概要（英文）：This research analyzed the theoretical discourse on Japanese animation and "anime" from a historical perspective. It was found that the concept of "animation" itself is a discourse that emerges from the grouping of multiple visual practices defined in contrast to live-action film. In the historical development of Japanese "anime," it was adaptations such as manga and video games that were the norm, and furthermore, the importance of the relationship with numerous formats such as TV programs and video software. Through a survey of recent analyses of "anime" in Japan and abroad, with a focus on fan culture studies and media theory, this research showed that the position of anime in the global media ecology continues to transform.

研究分野：美学および芸術論関連

キーワード：アニメ アニメーション メディア芸術 表象文化論 芸術哲学・芸術論 映画史 身体 ジャンル論

## 1. 研究開始当初の背景

現在、日本の「アニメ」は、アニメーションの単なる略称にはとどまらず、一定の表現的特性を備えた作品群を指し示す言葉となっている。マーク・スタインバーグの『なぜ日本はメディアアミックスする国なのか』(原著 2012、邦訳 2015)が検討しているように、多種多様なメディアアミックスによって特徴付けられる日本のアニメは独自の表現領域を形成している。しかしながら、スタジオジブリ作品の国際的な評価にもかかわらず、ジブリ関係者が「漫画映画」という呼称を好むことも含めて、「アニメ」という映像実践の評価は今なお定まっているとは言い難い。日本アニメーションの最初の通史である 1978 年の『日本アニメーション映画史』(渡辺泰・山口且訓著)では、現在「アニメ」とみなされる『鉄腕アトム』以降のテレビアニメーション史についての記述は決して多くはない。詳細な基礎データを記載した 1988 年の『TV アニメ 25 年史』(アニメージュ編集部編)が、「アニメ」の歴史記述のための資料を提供しており、同書の主要スタッフをつとめた原口正宏を中心とする「データ制作委員会」による、2012 年発表のウェブサイト上のコラム「TV アニメ 50 年史のための情報整理」(<http://animestyle.jp/special/tv-anime50th/> サイト訪問 2022 年 6 月 30 日)が、今なお一次資料を参照したアニメ通史の試みとしては随一のものといえる状態が続いている。以来、1998 年設立の日本アニメーション学会などを通じて学術的アニメ研究が盛んになっているが、アニメという領野そのものについての通史や理論的研究は今なお萌芽状態にある。こうした状況下で本研究が目指したいのは、トーマス・ラマルルの『アニメ・マシーン *The Anime Machine*』(原著 2009、邦訳 2013)および *The Anime Ecology* (2018)における、メディア理論ないしイメージ理論の観点からのアニメ研究である。ラマルルのアニメ論は、日本国内のアニメ研究において欠落しがちな理論的研究として重要な貢献をなしているが、通史的な記述とはいえ、歴史研究による補足や問い直しの余地を残すものとなっている。本研究は、「アニメ」という領野がどのような含意をもち、どのように把握されてきたのかという言説研究を行うことで、日本のアニメーションおよび「アニメ」に関する理論的言説の確立を目指す。

## 2. 研究の目的

本研究の目的は、日本のアニメーションについての理論的言説、とりわけアニメーション一般から「アニメ Anime」を識別する言説を、英語圏を中心とした日本国外の文献を含めて歴史的に検討することで、多種多様なアニメーション表現のなかで日本のアニメーションおよび「アニメ」がいかなる特性を持ち、今後どう変貌していくのかについての基礎的な認識を確立することである。一見すると「アニメ」の領域は明確であるように思えるが、近年の国際的なアニメの受容をふまえるとき、日本国内の言説だけを追うのでは現状認識が不十分なままにとどまるように思われる。また、とりわけ英語圏におけるメディア理論的なアニメ研究の蓄積と比べると、日本国内におけるアニメ研究においては、理論的言説研究が盛んとは言い難い現状がある。本研究は、申請者がこれまで取り組んできたマンガ・アニメに関する研究や批評をふまえつつ、こうした研究上の欠落を補い、国際社会において存在感をみせる日本文化の一つとしてのアニメーションおよび「アニメ」について、形式的・制度的特性の歴史の変遷を調査することで、いたずらに日本特殊論に陥ることなくその魅力を分析することを目指す。

## 3. 研究の方法

本研究はアニメーションおよび「アニメ」についての理論的言説に関する文献調査を進めつつ、映像作品の分析や分類、および制作者や研究者とのワークショップによって進められた。具体的には下記の要素から構成される。(1)「アニメ ANIME」をめぐる理論的言説を、英語圏の文献における日本との偏差に注目しつつ実写映画やアニメーションという媒体についての了解を通じて検討すること。(2)膨大な日本の「アニメ」作品の時代ごとの傾向をグループ化しつつ、いくつかのメルクマールとなる作品の分析を通じてその構成要素や特性を明らかにすること。(3)アニメ制作者や隣接領域の研究者とのワークショップを通じた交流によって、「アニメ」についての理論的言説を整備するための条件についての意見交換を行う。

## 4. 研究成果

以上の目的および方法に基づいて研究を進めた結果、下記のような研究成果が得られた。

(1)日本の「アニメ ANIME」にみられる身体表現の特質と変遷について、広くアニメーション史や実写映画の歴史を参照しつつ解明した。マンガに由来する「平面表現」の特質が身体表象に現れることが多い日本のアニメは、しばしば「二次元性」によって説明されてきたが、映像文化における重要な転換点としての 3DCG 表現の受容に注目することで、近年の実写映画およびディズニーやピクサーアニメーションと現代アニメが用いる身体表現の、共通点と差異を明らかにした。その際の鍵となるのは実写映像のトレースから成り立つ「ロトスコープ」がアニメーション史において占めてきた曖昧な位置であり、ドロ잉やコマ撮りといった手段とは異質な

要素とみなされ、「不気味なもの」とされつつ重要なものであり続けていた。現代のCGアニメでは、そうした身体表現に加えて、ビデオゲームの身体表現が参照されることで、より複雑な様相を呈している。こうした研究についての成果は論文「「アニメイメーシング」と身体表現 CGアニメにおける「不気味なもの」の機能」(『イメージ学の現在』東京大学出版会 2019年所収)として公刊され、その短縮版が英語でも公刊された(“Anime Bodies and the Uncanny” (Bilders Denksformen, De Gruiter, 2020))。また2019年に大英博物館で開催された展覧会「The City Exhibition Manga」を関連講演会を含めて訪問することで、英語圏における日本の「マンガ」や「アニメ」についての言説が、日本語で展開されている言説とはやや異なる強調点をもつことを解明した。とりわけ1988年の大友克洋監督『AKIRA』にはじまるSFアニメの系譜が、英語圏では実写映画に近いタイプの受容をされている事実注目することで、「日本のポストモダニティ」を再考するさいの起点となることに注目した。グローバルな文脈で日本の「アニメ」が参照されるとき、日本文化の存在感や魅力と結び付けられることが多いが、日本において見いだされている「アニメ」の魅力と、日本国外から見た魅力にはつねに一定の齟齬があり、しかしながらそうした齟齬こそが生産的な受容を導いてきたのだといえるだろう。こうした動向を研究した成果は論文「今敏の妄想機械：個人に作用する集団の夢」(『ユリイカ』2020年8月号)や「日本のポストモダニティ」およびその比喩形象(フィギュール)としての『AKIRA』(『現代思想』2021年6月号)として公刊された。また「アニメ」をめぐる理論的曖昧さが現れている実写映画の事例研究として、実験映画やCMからアニメに至る多種多様な映画作品を残した大林宣彦の作品『HOUSE』(1977)についての論文で、同作に用いられた多種多様な表現手段についての検討を行った(「大林宣彦『HOUSE』と悪夢のDiscover Nowhere」『ユリイカ』2020年9月号)。以上の研究を進めることで、Thomas Lamarre, Marc Steinberg, Alexander Zahlten, Rayna Denisonなどの先行研究の重要性を確認するとともに、とりわけ英語圏における「アニメ Anime」についてのメディア理論的研究が、哲学や映画研究との接合の重要性を示すことにとどまらず、アメリカと英国における「アニメ」受容の差異など、地域文化の固有性への参照を必要とするなど、数多くの示唆に富むことを解明しつつ、さらに日本の研究文献と結びつけていくことの必要性を認識することができた。こうして、「アニメーション」概念そのものが、実写映画と対比される数々の特性をもつ映像実践をグループ化する呼称であり、これまでの歴史的経緯の蓄積によって成立している「言説」としての性格を有することを確認することができた。

(2) 膨大な日本の「アニメ」作品の時代ごとの傾向をグループ化するにあたっては、スタジオジブリ作品などの「アニメ映画」偏重となりやすい従来の研究傾向を捉え直す必要がある。こうした観点からテレビ番組やゲーム、配信といったメディア環境を重視しつつ、これまで批評や研究を推し進めてきた。こうして、とりわけ今世紀のグローバルなアニメ受容の広がりや、従来のファンカルチャー言説が男性の「オタク」に集中する傾向にあったことの再検討が求められるなか、これまでの批評的考察を集成し、いくつかの傾向をまとめることで、著書『現代アニメ「超」講義』(Planets：第二次惑星開発委員会、2019年)を刊行した。また2019年の日本記号学会における発表「生命の「欠片」を拾い集める 『ゾンビランドサガ』からアニメの文化論理へ」では、コンテンツツーリズムとアイドルという、2010年代日本のアニメにおける2つの中心的テーマに即した具体的な作品分析を通じて、そうした趨勢の魅力と限界をともに明らかにした(2022年に「生命のかけらを拾い集める 『ゾンビランドサガ』からのアニメ文化論」『アニメ的人間』新曜社所収、として公刊)。以上の考察をまとめると、以下のようなことになるだろう。すなわち、日本の「アニメ」は、マンガやゲームなどの「原作」のアダプテーションとしての性質をもつことが多く、テレビ番組をひとつの典型的なモデルとして有する商業作品群とみなされることが多い。また「アニメ」の範囲については、日本以外の文化圏においても一定の理解をもちながらも、その一方で時代ごとに「アニメ」の輪郭は変遷を遂げており、今もなお変化を続けている。こうした洞察から浮かび上がってきたのが、日本のアニメをグループ化するさいにおける「ジャンル」の意義と重要性である。とりわけ2020年にはじまるコロナ禍を背景にしたマンガ・アニメ双方における『鬼滅の刃』のヒットが、それまでのアニメ作品の主流ジャンルの傾向性を変化させており、『少年ジャンプ』マンガ原作作品の存在感を大きなものにしていく。2020年代の現在なおも進行中のこのような歴史的変動に立ち会うことで、過去のアニメ表現を歴史的に考察していく際には社会状況などの変動も重視する必要があるという洞察を得ることができた。

(3) アニメ制作者や隣接領域の研究者とのワークショップを通じた交流は、コロナ禍により計画変更を伴ったものの、「アニメ」についての理論的言説を整備するための条件についての意見交換を行うことで、(1)(2)で検討した研究の方向性をまとめていく展望を得た。とりわけアニメ制作において「撮影」と呼ばれるポストプロダクションの重要性の浮上は、高瀬康司編著『アニメ制作者たちの方法』(フィルムアート社、2019年)ですでに示されていた方向である。同書に参加したことを契機として、高瀬康司をはじめとした同書の参加者から新たに得たヒアリングや、他の研究者たちの発表から得た研究成果については、2022年現在、刊行を目指して編集作業を進めているところである。ワークショップで得られた展望をいくつかの傾向としてまとめると以下のようなになる。商業アニメ映画に実験的表現が取り入れられる時の制作現場で生じていることのリサーチ(片渕須直監督『この世界の片隅に』2016における、ノーマン・マクラレンを参照した表現のあり方)、モーショングラフィックスの広範な使用に伴う、CMやミュージ

ックビデオという媒体における「アニメ」表現の現在における展開、中国と日本における「アニメ」受容の差異、文化研究における「動物と人間」の関係性についての変容をアニメ表現を通じて検討する可能性（清水知子『ディズニーと動物』筑摩書房、2021年）そして実写映画の批評を確立したアンドレ・バザンにおけるアニメーションの重要性（『アンドレ・バザン研究5』2021年）などである。本研究を通じてこうした知見が得られたことで、日本のアニメーションおよび「アニメ」に関する理論的言説の展開に一定の寄与を行うことができたと考えている。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計3件（うち査読付論文 0件/うち国際共著 0件/うちオープンアクセス 0件）

1. 著者名 石岡良治	4. 巻 52(9)
2. 論文標題 今敏の妄想機械：個人に作用する集団の夢	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 ユリイカ	6. 最初と最後の頁 84-93
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 石岡良治	4. 巻 52(10)
2. 論文標題 大林宣彦『HOUSE』と悪夢のDiscover Nowhere	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 ユリイカ	6. 最初と最後の頁 234-242
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 石岡良治	4. 巻 49 (7)
2. 論文標題 「日本のポストモダニティ」およびその比喩形象(フィギュール)としての『AKIRA』	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 現代思想	6. 最初と最後の頁 143-154
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計1件（うち招待講演 1件/うち国際学会 0件）

1. 発表者名 石岡良治
2. 発表標題 生命の「欠片」を拾い集める 『ゾンビランドサガ』からアニメの文化論理へ
3. 学会等名 日本記号学会（招待講演）
4. 発表年 2019年

## 〔図書〕 計4件

1. 著者名 石岡良治	4. 発行年 2019年
2. 出版社 Planets : 第二次惑星開発委員会	5. 総ページ数 311
3. 書名 現代アニメ「超」講義	

1. 著者名 坂本 泰宏、田中 純、竹峰 義和	4. 発行年 2019年
2. 出版社 東京大学出版会	5. 総ページ数 550
3. 書名 イメージ学の現在	

1. 著者名 Yasuhiro Sakamoto, Felix Jager and Jun Tanaka	4. 発行年 2020年
2. 出版社 De Gruyter	5. 総ページ数 240
3. 書名 Bilder als Denkformen: Bildwissenschaftliche Dialoge zwischen Japan und Deutschland	

1. 著者名 日本記号学会編	4. 発行年 2022年
2. 出版社 新曜社	5. 総ページ数 162
3. 書名 アニメの人間：インデックスからアニメーションへ	

## 〔産業財産権〕

## 〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
--	---------------------------	-----------------------	----

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------