

博士論文要旨
Abstract of Doctoral Dissertation

アニメの生命力
－現代日本を代表する文化としてのアニメ－

The Vitality of Anime:
Anime as a Representative of Modern Japanese Culture

国際基督教大学 大学院
アート・サイエンス研究科提出博士論文

A Dissertation Presented to
the Graduate School of Arts and Science
International Christian University
for the Degree of Doctor of Philosophy

2020年04月21日
21, April, 2020

今泉 友介
Imaizumi, Yusuke

アニメは長年「サブカルチャー」に分類され、文学や映画、演劇、音楽などといった文化と呼ぶには足りないものであると考えられてきた。しかし、現在ではアニメや漫画は日本を代表する文化であると海外からも評価を受けるようになった。アニメは人間にとって重要な思想や哲学を問い掛け、探求することが可能な文化であると日本の社会から認知されるようになったのは海外からも評価を受けたという影響は大きい。にもかかわらず、学問の場での研究の分野においてのアニメの立場はまだ追いついていない新参者扱いを受けていると言える。学問的な研究の対象ではないと無視され、研究する主要な機関や手法がまだ確立されていないのである。本論はこうした日本を代表する文化として認められつつあるアニメと、その学問的な冷遇との隙間を埋めていく事が目的である。

周知の通り、「アニメ」という用語はそもそも、外来語の「アニメーション」を省略し和語化した言葉である。しかし日本におけるこの「アニメ」は、他国の「アニメーション」と異なる文化として認識されるほどユニークな発達を遂げてきた。こうした前提に立ち、本論ではアニメーションから離れたアニメが持つ特徴を三つ挙げている。

一つ目の特徴は、アニメのキャラクターが独自の生命を持つという事である。

二つ目の特徴は、第一話で始まり、最終話で完結する物語があるということである。

三つ目の特徴は、「メディアミックス」と呼ばれる特殊なトランスメディアの過程を経るという事である。

第一章では100年に渡って遡りアニメーションの歴史を解説する。特に注目するのはウォルト・ディズニーである。ディズニー以前のアニメーションのキャラクターは作家の従属物であったが、ディズニーはその関係を変えて作家とキャラクターとを同等の立場のパートナーであるとみなす革命を起こしたのである。さらにウォルト・ディズニーはディズニーランドの建設を推し進めたが、これは彼のアニメーションと同様に現実と架空との関係に一石を投じるものであった。ディズニーランドとは現実の世界の投影ではなく、現実に成り代わる生命力を持ったディズニー作品なのである。

第二章ではそうした歴史を継ぎながら、「アニメーション」からどのようにして「アニメ」へと変わっていったかを分析する。手塚治虫の作った日本初のテレビアニメと呼ばれる『鉄腕アトム』では第一話で重要なキャラクターの死を描いている。これによってアニメは子供だけではなく、年齢の区別なく社会全体へとメッセージを発信することができる分野へと変化したのである。文学や映画、芸術といった伝統的な分野と同様に

ア、ニメもまた文化をけん引する媒体として表現の領域が広がったのである。

第三章では日本のアニメ文化におけるヒーロー像と、ディズニーなどの海外のヒーロー像を比較する。西洋文化における伝統的なヒーローとは一種の理想像であり、完全であることを求められている一方で、日本におけるヒーローは現実のように不完全である事が重要である。日本のアニメのヒーローたちは傷付き死んでいく身体を持ち、間違いを犯し、時に誤った正義を信奉し失敗する。はたして公正な正義というものがあり得るのか議論している。

第四章ではアニメにおけるエロティシズムを分析する。愛や欲望、性的な関係といったものを通して、アニメの登場人物たちは自己を発見していく。感情と肉体を通し、彼らは自分たちの在り方だけでなく、人間としての根本の生き方をも作り上げていく。現代社会におけるマイノリティーの性を日本で最初に採り上げた媒体としてアニメが機能したことにも注目すべきである。

第五章では水木しげるの『ゲゲゲの鬼太郎』をパロディの理論を用いて分析する。メディアミックスを幾度も通す事で、作品に反復と差異が生まれ、パロディ的な効果が生まれるのである。架空の作品もパロディを通す事で、現実を映し出す効果があるのだ。

第六章ではメディアミックスという日本独自の創作過程がいかに生まれたかを探求する。アニメと玩具や他の製品とのタイアップした宣伝効果からメディアミックスが誕生しアニメの生命力を現実の社会へと拡げていくのである。

最後となる第七章ではそうしたメディアミックスの効果により、アニメや漫画、小説、ゲーム、実写ドラマといったメディアを越えて機能するだけでなく、社会的あるいは政治的な力を持つ事を示す。作品が金を出したスポンサーにより操られ、受け手を扇動するファシズムの道具になり下がることもある一方で、受け手が増殖することで扇動者の意図を打破するカウンターとしても機能するのもまたメディアミックスの生命力である。

以上の七章を通じて、アニメというメディアが現代日本社会を代表する文化の一角であることを示す。アニメは日本の伝統的な価値観とも結びつきながら時空を超えたメッセージを今日に伝える、そうした無限の生命力を持って世界へと広がっていくのである。