

氏 名	今泉 友介
学 位 の 種 類	博 士 (学術)
学 位 記 番 号	乙 第 34号
学位授与年月日	2020年6月30日
学位授与の要件	学位規則第4条第2項該当
学 位 論 文 題 目	アニメの生命力 ー現代日本を代表する文化としてのアニメー The Vitality of Anime: Anime as a Representative of Modern Japanese Culture
論文審査委員	主 査 上級准教授 有 元 健 副 査 教 授 青 沼 智 副 査 特任教授 カレン, ベヴァリー F. M.

---

## 論文内容の要旨

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ら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。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、現実にな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。本章では日本のアニメに描かれる正義の複雑性を論じている。

第四章ではアニメにおけるエロティシズムとセクシュアリティを分析している。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。

## 論文審査結果の要旨

今泉友介氏（著者）の博士論文審査は、2020年5月19日10:10～11:20に、ZOOMによるオンラインで行われた(<https://icu.zoom.us/j/99222959211>)。審査委員会は、学術分野と専門領域をそれぞれに有する3名の専任教員で構成された。審査委員会の主査は、カルチュラル・スタディーズおよびメディア研究を専門とする有元健上級准教授が務めた。副査を務めたのは、翻訳・通訳研究を専門とし、特に文化翻訳について研究を進めてきたBeverly Curran教授と、メディア・コミュニケーション研究を専門とする青沼智教授であった。

審査ではまず著者が論文全体の概略を説明し、その後質疑応答が行われた。まず有元は先行研究と本論文の方法論およびパースペクティブの違い、さらに本論文のオリジナルな貢献について質問した。Curran教授からは、第五章以降のパロディとメディアミックスをめぐる議論に関して、文芸批評家リンダ・ハッチオンが論じた新たな概念であるadaptationを応用できるのではないかという質問、また、第三章の日米のヒーロー比較において、アメリカのヒーローには完全性が求められるという前提は正しいのかという質問があった。青沼教授は、アニメがメインカルチャー化しているという本論文の議論に関して、イギリスの文化批評家ディック・ヘブディッジのサブカルチャー概念における対抗性は、日本のアニメにおいてどのように考えられるのかという質問を提示した。さらに有元からは、日本だけでなく海外で人気を博しているスタジオジブリ作品を本論文で中心的に取り上げなかった理由について質問があった。著者はこれらの質問に対して、本論文内ですでに言及している箇所を示したり、また本論文では触れなかった知見も動員しながら的確に応答した。それは、著者の本テーマに関するさらなる知識が、本論文の背景にあることを感じさせるものであった。

審査委員会は、本論文の価値を以下に見出した。まず大きくいうならば、本論は膨大な量のアニメーション作品に当たり、文芸批評的な観点からそれ自体を資料として作品の内側から日本のアニメーションに通底する諸特徴を示したことである。既存の多くのアニメーション研究が社会分析の手段としてアニメーション作品を扱うのに対し、本論文においてアニメーションが生産されるプロセスと作品そのものの要素や構造に注目したことはアニメーション研究におけるオリジナルな貢献であると考えられる。

次に重要な点として、それら膨大なアニメーション作品が生産された歴史的なプロセスを、アニメーション作家の自伝や伝記、インタビュー記事その他の膨大な資料にあたることで描き出したことがあげられる。すなわち本論の議論を裏打ちするのはアニメーション作品の背後にある歴史調査であり、そうした意味で本論はアニメーション史の重要な研究でもある。

続いて、日本におけるアニメーションのメディアミックスをめぐる議論にも本論文のオリジナルな価値があるといえる。日本のメディアミックス論は「角川」を中心に論じられることが多かったが、本論では研究対象としてメジャーなそれらの作品に言及しつつも、よりマイナーな作品群のメディアミックス展開について深く詳細に分析しており、さらに先行研究を批判的に継承する形でのメディアミックスの両義性をめぐる本論文

の議論は、メディア研究やカルチュラル・スタディーズの観点からみても新鮮であり、見地に富むものである。

本論文は各章において個別の作品群を深く詳細に論じながらも、全体を通じた軸として「アニメの生命力」という問題系が提示されている。アメリカのウォルト・ディズニーが生み出したアニメーションの生命力が手塚治虫によって日本に根付き、それが日本の歴史的・文化的条件の中でパロディやメディアミックスを通じて散種され、さらなる命を宿していくという大きな物語として本論は適切にオーガナイズされており、審査委員会は全員一致で博士号に値すると判断した。

惜しむらくは、Curran 教授が指摘した adaptation の概念や、海外でも人気を博しているスタジオジブリ作品の分析などが含まれていれば、より包括的で理論的な深みがある論文になり得たかもしれない。また、アニメーションの内側の視点と外側の視点をさらに対話させることも、今後の研究では必要になってくるだろう。そうした部分を伸びしろと考え、審査委員会は B 判定が相応しいと結論した。