

マンガ／アニメから見た日本文化とは

2016年12月14日 武蔵野学院大学教授 佐々木隆



**マンガはアニメの基に
なっていることから、
「マンガとは何か」をま
ず考えてみましょう。**

マンガはアニメの基になっていることから、「マンガとは何か」を
まず考えてみましょう。

日本のマンガの原点は何か？

- 1 『人物鳥獣戯画』
- 2 『北斎漫画』
- 3 新聞掲載の挿絵、漫画
- 4 手塚治虫

- 1 『人物鳥獣戯画』（12－13世紀）

当時の世相を反映して動物を人物にまねて戯画的に描いたもの。

- 2 『北斎漫画』

葛飾北斎が絵手本として発行したスケッチ画集（1814年初版）

- 3 新聞掲載の挿絵、漫画

新聞の挿絵や漫画はおもに社会風刺、世相風刺が中心となるた政治的
内容も取り扱うことになる。

- 4 手塚治虫

日本の現代のマンガ／アニメの原点は手塚治虫

- ・ 『鉄腕アトム』
- ・ 『ジャングル大帝』
- ・ 『リボンの騎士』
- ・ 『ブラック・ジャック』

この4つにどんな意味があるのでしょうか？

『鉄腕アトム』原子力をテーマ、ロボットアニメの誕生！！

日本の戦後の本格的なアニメはロボットアニメから始まりました！！原子力、ロボットの平和利用をテーマに。1963年放映開始。

『ジャングル大帝』動物ファンタジーが題材に！！

動物を人間に例える！1965年映開始

『リボンの騎士』（1967年）

手塚治虫は少女マンガの元祖でもある。闘う女の子の原点か？

『ブラック・ジャック』1973年～1983年連載（医療マンガ）

2004年 TVアニメ、社会問題を取り扱う内容。諷刺を超えた内容。

現在の日本のマンガ／アニメの原点は何か？

ポイントは欧米の辞書にも記載されているが、科学小説、ファンタジーの内容、ストーリー展開、人物描写にあります。本格的なスタートは手塚治虫から。重要な点は「物語」＝「ストーリー」性があること。日本のマンガが独特な発展を遂げるのはこれが原点ではないのでしょうか？

ストーリー展開について

日本にこだわらず、世界中の神話、文学作品、物語を活用し、これをもとにアレンジし、さらに新しい物語を作り上げてきた。

ストーリー展開について

マンガ／アニメだけでなく、ゲームも実はストーリー性が大きく影響している。ここに文学性、芸術性が発生している。

手塚治虫も影響を受けた日本の長編アニメは『白蛇伝』

中国古代の四大民間伝説の一つとされている。かなり古くから小説や戯曲などの題材とされてきた。1958年、日本初の本格的な長編アニメ映画、大川博監督・藪川司脚本

手塚治虫のアニメ作品

科学小説、ファンタジーがテーマになっている。手塚治虫のアニメが現在の日本のアニメの直接的な原点。

手塚のマンガ／アニメ

- ・大人が見ても楽しめるもの。マンガ／アニメ≠子どものものとした点が特徴。
- ・個人のマンガ家がやがてプロダクション、マンガ／アニメの会社の設立まで行う。

アトムが与えた影響

英語の *manga* の定義では *scientific fiction*, *fantasy* などが見られた。長編アニメ『白蛇伝』によりファンタジー的な要素が、そしてアトムにより科学の要素が加わった。

日本のアニメ、世界へ、1990年の大友克洋監督『AKIRA』が全米で公開

欧米人の持っているマンガ、アニメの概念を越える。おとなのアニメ。何故、『AKIRA』だったのか？宮崎駿アニメはこの頃、海外進出をしていなかった。1990年以後はインターネットの影響もあり、続々と海外へ紹介されるようになった。『ドラゴンボール』は1984年～1995年まで連載、1986年よりTVアニメ放映開始。

ドラゴンボールの例

・初めは戦闘シーン、暴力シーンが過激なため、非難されていた。しかし、ストーリー展開上、この展開は徐々に認められるようになった。

日本のアニメ 新概念

戦闘美少女、闘う女の子。欧米では戦うのは男の役目。Lady first の国では女性は闘わない。日本では少年少女が戦うアニメが多い。(セカイ系という考え方)

カワイイ女の子が闘う！

マンガ連載『なかよし』1992年2月～TVアニメ放映も1992年より開始

欧米の概念（文学の範疇）

もともとは冒険ものは男の子が冒険していた。ギリシア神話でも冒険は少年が主であった。女の子が冒険する話を思い付きますか？冒険する女の子から闘う女の子へ。欧米文学では文学上、冒険するのは少年であった。しかし、ファンタジーの中で女の子も冒険する姿が描かれるようになってきた。

ルイス・キャロル『不思議の国のアリス』（1865）

*イギリス文学を代表するファンタジー。

フランク・バウム『オズの魔法使い』（1900）

*アメリカ文学を代表するファンタジー。

マンガ／アニメの世界では女の子は闘う！特別な力が必要！まずは魔法の力で！！

『魔法使いサリー』（1966）

『ひみつのアッコちゃん』（1969）

ひとりで闘う女子

『リボンの騎士』（1968）

『キューティーハニー』（1973）

*『キューティハニー』はアンドロイド。

女子のみチーム編成 戦闘美少女

『美少女戦士セーラームーン』（1992）

プリキュアシリーズは、2004年からABC系列のTVアニメ

マンガ⇒アニメ⇒ゲーム

日本の場合にはマンガ、アニメとキャラクター・グッズが関連していることが多く、これもコンテンツ産業の中では大きな役割を担っている。

ゲームからアニメへ

ポケモンは戦略的アニメ。1996年2月27日にゲームボーイ用ソフト『ポケットモンスター 赤・緑』が発売された。

オンラインゲーム『ポケモンGO』（2016年7月に配信開始）

ゲームからアニメへ『妖怪ウォッチ』2014年より放映開始。

日本のマンガ・アニメの特徴

- ・ストーリーの展開
- ・登場人物の性格描写
 - これらのものは「文学性」「芸術性」につながるもの
 - 演劇、映画に変容する

文学作品が根底にある

- ・『ギリシャ神話』が原典。そこからオリジナルのストーリー展開へ。
- ・孫悟空、少林寺、アーサー王伝説、を利用。そこからオリジナルのストーリー展開へ。
- ・『青い鳥』を利用。そこからオリジナルのストーリー展開へ。
- ・ゲーテ『ファウスト』を利用。そこからオリジナルのストーリー展開へ。
『鋼の錬金術師』
- ・『三国志』を利用。そこからオリジナルのストーリー展開へ。現代の少年少女がスリップして三国志の時代へ！
- ・『西遊記』を利用。そこからオリジナルのストーリー展開へ。
- ・『商周演義』、『封神伝』、『封神榜』、『封神演義』を利用。そこからオリジナルのストーリー展開へ。
- ・『封神演義』を利用。そこからオリジナルのストーリー展開へ。
- ・『魔法使いイハウルと火の悪魔』が原典。そこからオリジナルのストーリー展開へ。
- ・マンガ／アニメのストーリーの源 神話、伝説、童話、文学作品

・異文化の作品を利用することでファンタジーの要素が強化される。異文化を受け入れ、日本流にアレンジしていく日本文化の柔軟性を象徴している。

マンガ・アニメの分類

- 1 日常生活を再現するもの
 - 2 ファンタジーの要素のあるもの
 - 3 SFなどによる近未来的なもの
-
- 1 日常生活を再現するもの
 - 日常生活を再現するもの（時代物）
 - 日常生活を再現するもの（現代社会）
 - 日常生活を再現するもの（スポーツ）
 - 日常生活を再現するもの（探偵もの）
 - 日常生活を再現するもの（学園もの）
 - 2 ファンタジーの要素のあるもの
 - 3 SFなどによる近未来的なもの

アニメのテーマも児童文学と同じ家族愛、友情、永遠の命などを描く。

童話のアニメ化を考えると原作が何かということが問題なのでしょうか？

マンガもアニメも芸術ストーリー展開上、文学のような深さがある。こどもだけではなく、おともにも対応できる。表現方法が、文字によるか絵が中心となるかの違い。アニメになれば、文学もマンガも同じ。

文化芸術振興基本法（2001）

（メディア芸術の振興）第9条 国は、映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術（以下「メディア芸術」という。）の振興を図るため、メディア芸術の製作、上映等への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。漫画、アニメーション、ゲームは法律でメディア芸術として認められた。国はアニメ、マンガを支援することになる。現在では、マンガ・アニメはクールジャパンの政策に活用されている。

2008年3月19日、アニメ文化大使就任式が外務省で行われ、高村正彦外務大臣が「ドラえもん」にアニメ文化大使就任要請書を手交。

マンガ／アニメのキャラクターの拡散利用

マンガ／アニメ メディア芸術のひとつ

- ところを豊かにする
- 精神的なもの
- 楽しい

マンガやアニメはもともとは教育と対立していた

マンガ／アニメ もともとは教育と対立していた

- ストーリーなどが友情や人間の成長を描写しているものも多く、それは結果的に教育的内容を含むものと認められる。
- マンガ／アニメの可能性

- マンガ／アニメの可能性

日本の現代社会を表わし、マンガ／アニメを通して日本を知ることができる。発想が自由なだけにストーリーに制限がない。創作性が豊か。

→ 現代社会を描くマンガ／アニメ

子どものためのものではなく、おとなが読んでも、見ても十分に楽しめる！日本のTVアニメも50年以上の歴史がある。すでに文化になっている。

→ 日常生活をテーマにし、家族、友情、学校生活、青春恋愛マンガ／アニメは現代日本を映す鏡になっている。若者の様子、若者の作り出す新しい言葉、流行語なども誕生することがある。

マンガ／アニメ

- 1) 楽しさ、心の豊かさを求めますか？
- 2) 教育的な内容を求めますか？
- 3) マンガ／アニメを産業の観点から、 経済的な効果を求めますか？

私は1) を求め、結果的に2) につながることを期待します。今回、国際交流にも貢献しているのは1) と2) です。