

## 論文審査の結果の要旨

氏名：野 口 光 一

博士の専攻分野の名称：博士（総合社会文化）

論文題名：アニメーション産業におけるメディアミックスの成立とその変容 ―「能動性」と「時間的接続」に着目して―

審査委員：(主 査) 教授 田中堅一郎

(副 査) 教授 保坂敏子 文理学部教授 横田正夫

### 論文審査要旨

#### 1. 本論文の構成

本論文の構成は、以下の通りである：

序章 アニメーション産業の構造とメディアミックスの変容

第1章 アニメーション産業の胎動 ―黎明期から1960年代―

第2章 アニメーション産業の成立とメディアミックスの拡散 ―1970年代―

第3章 アニメーション産業の発展とジャパニメーションの台頭 ―1980年代―

第4章 アニメーション産業の転換 ―1990年代―

第5章 デジタル化とIT化に伴うメディアミックスの変容 ―2000年代以降―

終章 アニメーション産業と「能動性」と「時間的接続」の最大化

参考文献

補遺

注

#### 2. 本論文の概要

本論文は、アニメーション産業におけるメディアミックスに特化し、メディアミックスを「1つのコンテンツが複数のメディアを通して認知・拡散・定着を目的に展開し、トータルで制作費を回収するシステム」と定義し、アニメーション産業を歴史的な側面から振り返り、メディアミックスが産業とともに成立・発展・変容する過程を明らかにした。

第1章では、日本のアニメーション産業の黎明期について述べられた。1950年代に東映は「東洋のディズニー」を目指して東映動画（現東映アニメーション）を1956年7月に発足し、東映動画は日本初のカラー長編劇場アニメーション作品である『白蛇伝』（1958）を製作した。ここからエンターテインメント作品を製作目的とした日本のアニメーション産業はスタートした。または、手塚治虫率いる虫プロダクションが日本初のTVアニメーション『鉄腕アトム』（1963）の製作を始めた。しかしながら、当時の日本のTVアニメーションは、映像の収益だけで制作費を賄うことができない問題を抱えていたため、制作費を抑える制作技術の開発と同時に、「キャラクター」による著作権収入で収益を図ったことが示された。本論文では、このことが日本のアニメーション産業におけるメディアミックスが始まったきっかけであると論じられた。1960年代の日本のアニメーション制作において、アメリカでディズニーが行っていたマルチプレーン・スタンド（多層式遠隔操作撮影台）を東映動画は創立時に導入し、『安寿と厨子王丸』（1961）におけるロスコープの取り組みや、ライカリール方式にも取り組んだ。また、ディズニーが行っていた動画の線をセルに写し取る「トレス」をトレスマシンで行う技術を日本でも開発し、『タイガーマスク』（1969-1971）などで使用された。つまり、1960年代の日本のアニメーション産業では、ディズニーのアニメーション制作を模倣・吸収しようとしていたことが述べられた。

第2章では、1970年代の日本のアニメーション産業について述べられた。この時期においては、『宇宙戦艦ヤマト』の登場により日本のアニメーション産業では作品のクオリティが向上したことで、これまで子供向けだったアニメーション作品が青少年である中高生を中心に楽しめる作品が普及した。また、作品のファンクラブが自主的に作られ始め、視聴者とメディアの関係性が「受動性」から「能動性」へと変化が表れたことが指摘された。

第3章では、1980年代に入っても日本のアニメーション産業がアメリカのアニメーション作品の下請けとして『スパイダーマン』(1981)、『GI ジョー』(1983)などの制作をしていたものの、日本の制作システムを変えてまで下請けの受注はしていなかったことが指摘された。このように日本のアニメーション産業は、アメリカの産業を模倣しつつも制作力を拡大してきたことが指摘された。

第4章では、1980年代後半から1990年代は、「ジャパニメーション “Japanimation”」と称した日本のアニメーション作品群が日本のアニメーションとして世界に輸出された時代であると述べられた。また、アメリカのアニメーション作品がこれまで子供向けに製作されていたが、日本のアニメーション作品(例えば『アキラ』(1988))は10代後半から30代の大人をターゲットにし、情報量が多く緻密な描写になり、アニメーションが実写のようなリアルな表現となるスタイルが確立されたことが指摘された。また本章では、日本のアニメーション産業が、従来の広告収入方式から製作委員会方式のメディアミックスへとシフトしていったことが指摘された。

第5章では、2000年代に日本のメディアが多様化し、『妖怪ウォッチ』(2014)がTVアニメーションを起点に継続的にアニメーションとゲームを連携したメディアミックスを行った事例が示された。また、『Fate/Stay Night』(2006)がゲーム原作(2004、PCゲーム)からアニメーション作品になり、そこからまたゲーム(モバイルゲーム)へと展開した事例も示され、日本ではアニメーションを視聴しゲームをプレイする継続性がメディアとユーザーの「時間的接続」を促進させたと結論づけられた。

終章では、日本のアニメーション産業におけるメディアミックスについての歴史的展開が総括され、今後の展開が示された。まず、日本におけるメディアミックスの初期は、漫画・アニメーション・玩具の強い関係性をもっていたが、近年のメディアミックスが複数のメディアを繋げた複数社による多角的な関係性へと発展したことが述べられた。次に、日本のアニメーション産業のメディアミックスが、産業のスタート時から徐々に複雑化・巨大化しつつ継続的に行われてきたことが述べられた。また、ユーザーに関しては、最初は「作品ファンクラブ」のような自主的な活動がユーザーの「受動性」を「能動性」へと変化させ、2000年以降のインターネットの普及により、視聴者がメディアを利用して発信するSNSやユーザーコミュニティ、各種Webサイトへの投稿といったメディア交流が活発となった。現在ではいつでもどこでもメディアに接続することが可能となり、好きな時間を選択して接続する環境も整った。そのため「時間的接続」は長くなり、時間と空間の利用方法に著しい変化をもたらした。今後は、メディアミックスにおけるメディアとユーザーの関係が「受動性」から「能動性」に変化し、そしてこれまでの接続するチャンネルを増やす時代からメディアとの「時間的接続」の最大化を図る時代へと変容していくことが示された。

### 3. 本論文の成果と問題点

本論文は、日本のアニメーション産業をその黎明期から2010年代まで、「能動性」と「時間的接続」をキーワードに歴史的な視点から展望した。本論文での成果は以下のように集約される：

(1) メディアミックスに関連する研究は近年数多く行われているが、アニメーション産業でのメディアミックスを学術的に論じた研究は少なく、しかも本論文は日本のアニメーション産業に特化しており、学術研究として先駆的であるとみなされる。

(2) また本論文は日本のアニメーション産業のメディアミックスを、メディアに対するユーザーの積極的な関係(「能動性」)とユーザーがメディアと接続している時間(「時間的接続」)の視点から捉えており、その着眼点が独創的であるとみなされる。

(3) さらに、本論文は日本のアニメーション産業の発展を、過去の文献だけでなくかつての現場制作者を対象にインタビューを行い、それらのデータを加えて詳細に記述されており、日本のアニメーション産業の歴史的展開を理解するための学術的資料としても価値があるだろう。

一方で、本論文にはいくつかの問題点が認められる。

まず、本論文における経済学的・経営学的考察が十分とは思えない。日本のアニメーション産業黎明期の東映動画の実情は「作れば作るほど赤字」になったとされているが、本論文ではそうした管理会計上の裏付けに少ししか言及されていない。この点に言及された先行研究が見いだされるものの、当時の東映動画の経営を圧迫していた原因が何だったのか、例えば制作者の人件費は経理上どの程度を占めていたかなど基本的な数字が本書でも示されるべきであったろう。

次に、本論文の当初の目的であった日本のアニメーション産業を「能動性」と「時間的接続」の視点から歴史的に論考することは十分に行われただろうか。そもそも本論文で提示された「能動性」と「時間的接

続」についての論考は十分であっただろうか。

さらに、本論文で論考が不十分だった点あるいは論考されなかった点など、今後の課題についての記載がない。学位論文における全体考察には、新たに得られた知見を元にした肯定的な論考だけではなく、論考の不十分であったことに言及した批判的論考も欠かせない。例えば、本論文では東映動画を中心にアニメーション産業が論考されていたが、すでにアニメーション産業では世界的名声を得ているスタジオジブリについてあまり言及されなかったのはなぜだろうか。あるいは、今後発展が期待されるメディアツールがメディアミックスをどのように変化させていくかについてより具体的な展望はできなっただろうか。

さて、既述のように本論文にはいくつかの問題点や不十分な点が残されてはいるものの、それらは本論文の学術的成果の価値を損なうものではない。本論文での論文提出者の試みは十分に達成されていると思われる。

以上のことから、ここに審査員一同は、本論文が当該分野の研究に寄与するに十分な成果を挙げたものと判断する。よって、本論文は博士（総合社会文化）の学位を授与されるに値するものと認められる。

以 上

令和 2年 1月 23日