

現代日本サブカルチャーの展開

対抗軸としての日本映画と京都アニメーションの達成⁽¹⁾

井 上 亘

A History of Contemporary Japanese Subculture:
The Great Wave of Japanese Movies and the Achievements of Kyoto Animation

INOUE Wataru

2021 年 11 月 5 日受理

抄 録

【抄録】本稿では日本映画を対抗軸としてマンガやアニメの歴史を叙述するとともに、手塚治虫のマンガ記号論が「定家＝ソシユールの発見」に基づく「本歌取り」の技術（モンタージュの原理）に由来することを指摘し、ロールプレイングゲームの普及が物語における作品と読者の対立を解消することでキャラ・設定・物語を組み合わせる「ゲームシナリオ＝ライトノベル」の二次創作技術が確立したことを明らかにする一方、それはまた日本文化のサブカルチャー的性格の現れであるとした。さらに日本アニメが「実写では作れない」SF 作品に注力してきたのを受けて、京都アニメーションの高い技術と表現力がこれを「非日常から日常へ」引き下ろすとともに、アニメを映画と並び立つ地位にまで押し上げたことを論じた。

【キーワード】日本映画・マンガ・アニメ 本歌取り（モンタージュ理論）
ゲーム・ラノベ・二次創作 キャラ・設定・物語 日本文化のサブカルチャー的性格

はじめに：「7.18」の衝撃

「7.18」はサブカルチャーの歴史に永く記憶されるであろう、悲しい日となった。

2019 年 7 月 18 日午前 10 時半頃、京都市伏見区の「京都アニメーション」第一スタジオに 41 歳の男が押し入り、1 階にガソリンを撒いて火をつけた。火は近くにあった螺旋階段を通じて瞬く間に 3 階建ての建物全体にまわり、死者 36 人、重軽傷者 33 人を出す大惨事となった。「京都アニメーション放火殺人事件」である⁽²⁾。

(1) 本稿は中国の学生を対象に編述した『現代日語一本通』（南開大学出版社 2022 年）の「論文作成法」に掲げた例文を改修のうえ本学で講述した「日本文化史」の講義内容を公表するものである。

(2) 『京都新聞』特集参照（本稿篇末の【参考文献】と【サイトリスト】の記事などを本文や脚注で参照する場合、文献は「井上 2022」などと書き、記事はその日付やタイトルを注記した）。

この事件が世界に衝撃を与え、その反響の大きさがかえって日本人に広く京都アニメーション（以下「京アニ」と略称）の偉大さを知らしめたのは何とも皮肉なことであったが、これほど甚大な被害を出した一因には京アニ独自の製作体制があった。

日本のテレビアニメ製作は1963年の手塚治虫『鉄腕アトム』において基礎が築かれ、1995年の『新世紀エヴァンゲリオン』から広く知られるようになった「製作委員会」方式が定着して現在に至る（「日本アニメの現状」）。この方式は映画業界においても行われているもので（「製作委員会方式の謎」）、まず委員会が資金を集めて「元請け」の製作会社に作品の製作を発注し、この元請けがさらに「下請け」のスタジオなどに細かい作業を発注して、作品を完成させる。

京アニは1981年に仕上げ専門の下請けとして出発し、今世紀に入ってから元請けとして作品を製作するようになったが、他の製作会社と違って原画・動画・演出・背景（美術）・仕上げ・撮影に至る製作部門のすべてを内部に抱え、ほぼ下請けに外注することなく、作品を完成させる（京アニ2007・2008；「制作スタジオの挑戦と未来」など）。これがクオリティの高い作品を次々と世に送り出してきた京アニ独自の製作体制であり、近年はライトノベルのレーベル「エスマ文庫」を立ち上げて、アニメの脚本となる原作をも自給自足する体制をとってきたが⁽³⁾、今回はこの体制が災いして、製作の全工程にわたる多くのクリエイターを一瞬にして失うことになった。

本稿は、日本映画を対抗軸として展開した現代日本サブカルチャーの歴史において京アニが決定的な役割を果たしたことを明らかにし、以て日本文化史の終章とする。

第一章 映画：大衆娯楽から映像芸術へ

19世紀末、最先端の西洋文化として登場した「活動写真」は、大正期（1912-26）の「無声映画」をへて昭和（1926-89）初期には「トーキー talkie」となり（「日本初のトーキー」）、日本映画は最初の黄金時代を迎えたが、第二次世界大戦の勃発を機に衰退。敗戦後の再出発をへて1952年にGHQの占領から解放されると第二の黄金期に突入し（四方田2014第1-7章）、映画館は「娯楽の殿堂」と言われて、58年には観客動員数が歴代最高の11億2745万人に達した（「映画上映の現状」）。

そして戦後の黄金時代の到来を告げた作品が黒澤明（1910-98）の『羅生門』（1950年）であり、これは51年のベネチア国際映画祭金獅子賞をとって、日本映画を世界に知らしめる口火を切った（佐藤1969第八章1）。またハリウッド西部劇の「日本版」を作ったという54年の『七人の侍』は、その見事な^{かつげき}「活劇」アクションの演出をハリウッドに逆輸出して大きな衝撃を与えた（アメリカ大使館「黒澤明」ほか）。

この黒澤と対照的な巨匠が小津安二郎（1903-63）である。小津は「ローポジ low position」のカメラ・アングルから平凡な家庭生活を端正な構図で写し撮り、その日常のなかに人生の奥行きを描き出した（都築1993第六章）。黒澤に続きベネチアで3年連続受賞した溝口健二（1898-1956）が、絵巻物を展覧するような「長回し」で役

(3) その原作を公募する「京都アニメーション大賞」に投稿して落選したことが今回の犯行の動機となったという（『京都新聞』2020年12月27日）。

者の芝居を絵にしたのに対し（佐藤 1982 第 11 章）、小津は^{フレーム}画面を絵に見立て「中抜き」のカット撮りを積み重ねて、その絵を連続させた（都築 1993, pp.269-71）。戦後「家族」のゆるやかな解体を描いた代表作『東京物語』（53 年）はロンドン国際映画祭サザランド賞を獲得し、黒澤や溝口がオリエンタルな「時代劇」で押し開いた世界の扉を、小津は「ありのままの日本」を撮して軽やかに通り抜けて見せた。

翌 54 年にはマーシャル諸島のビキニ環礁でアメリカが行った水爆実験により日本の漁船「第五福竜丸」が被爆するという事件があり、その反核映画として『ゴジラ』が製作され大ヒットとなった（竹内 1983）。そこからモスラ・ラドンと続く「怪獣映画」が日本映画のジャンルとして確立される一方、その「特撮（特殊撮影）」を担当した円谷英二（1901-70）は、当時急速に普及していたテレビで『ウルトラ Q』『ウルトラマン』『ウルトラセブン』（66-8 年）を放映して「怪獣ブーム」を巻き起こした⁽⁴⁾。

19 世紀後半のジャポニズム Japonisme は前近代の日本文化が世界に貢献したほとんど唯一の例であるが、それは陶磁器の包み紙になっていた「浮世絵」が西洋写実主義 Realism の行き詰まりを印象主義 Impressionism へと打開したものであった⁽⁵⁾。戦後の日本映画はこの浮世絵に続いて世界に影響を与えた第二の「大波」となったが、国内ではもとより映画も浮世絵も正統な芸術 art として認められたものではなかった。

浮世絵は木版の印刷技術が可能にした商品絵画で（鈴木 2010）、その美人画や役者絵はさながら現代のプロマイドであり、その名所絵もまた室内の壁に貼り、日常生活の一角に窓を開けて旅への渴望を癒やすポスターであった。

「活動写真」としての映画は「写実」そのものでありながら、大衆演劇の「新派」や大衆話芸の流れを汲む「活動弁士」と結びつき⁽⁶⁾、戦前の黄金期には多くの時代劇スターや喜劇俳優が活躍して⁽⁷⁾、年間 500 本もの作品を量産する大衆娯楽「見世物」として発展した。つまり浮世絵も映画も「サブカルチャー（サブカル）」として作られたものが⁽⁸⁾、国際的な評価を得て「芸術」と認められたものであり、すでに国内でも広く芸術として認められていた文学で川端康成（1899-1972）が 68 年に「ノーベル賞」を獲得したのとは好対照といえる⁽⁹⁾。

(4) 「創業者・円谷英二」；他方、嵐寛寿郎の『鞍馬天狗』（1927-56 年）から「正義の味方」『月光仮面』（58-9 年）をへて『仮面ライダー』（71-3 年）に至る「仮面（変身）ヒーロー」も活躍した。

(5) 特に葛飾北斎が「富嶽三十六景」神奈川沖浪裏で見せた、ハイスピードのシャッターで捉えたかのような「大波」は当時の西欧美術界に衝撃を与えた（西洋美術館 2017, p.235,248）。

(6) 「新派の歴史」「弁士」参照。当時の観客は見る映画を弁士で決めたと言い、無声映画は演劇の映像化というより「銀幕の講談」として享受された（大阪講談協会「講談とは」参照）。

(7) 時代劇では 6 大スター（阪東妻三郎・市川右太衛門・片岡千恵蔵・大河内傳次郎・嵐寛寿郎・長谷川一夫）が君臨し、喜劇では榎本健一（エノケン）や古川ロッパらが活躍、栗島すみ子・田中絹代・原節子といったスター女優も現れた（今村ほか 1986）。

(8) サブカルチャー Subculture はかつて「有閑階級」の文化 Highculture の対義語として「民衆文化」の意味に用いたが（『思想の科学』1975）、現在一般には芸術など伝統的な価値を認められる「正統カルチャー main-culture」の対義語またはそれより一段低い「大衆文化」の意味で用い（広義のサブカルチャー）、また 1980 年代に勃興した「オタク文化」の別称ともされる（狭義のサブカル）。

(9) 但し川端は後述する近代的な「写実主義」ではなく「新感覚派」の作家であり、同じ新感覚派の衣笠貞之助監督『狂った一頁』（1926）の脚本をも書いているが、その 2 年後ドイツで上映された衣笠の『十字路』が「国際的な評価を得た」最初の日本映画となる（佐藤 1986, pp.28-32）。

このように日本映画は戦前戦後とサブカルチャーの王座にありながら、上記の巨匠たちによって芸術の高みへと押し上げられた。1953年に始まったテレビ放送の普及は（「テレビ放送の歴史」）、映画館の観客動員数を激減させ、60年代にかけて映画界は衰退してゆくが（四方田 2014 第 8-10 章）、サブカルチャーの歴史がこの「活動写真」映画を対抗軸として展開したことは疑いのない事実であった⁽¹⁰⁾。

第二章 漫画・マンガ・Manga：映画からマンガへ

一般に漫画の歴史は『鳥獣戯画』に始まるといい、そこから「戯画」の系譜をたどって江戸後期の化政文化に下り、西洋の「諷刺画」から近代の「漫画」に説きおよぶ（石子 1979・清水 1991・澤村 2020）。しかし戯画はなにも『鳥獣戯画』に始まるわけではなく⁽¹¹⁾、平安時代の絵巻物にみる「異時同図法」などは現代のマンガにも使われている技法であって⁽¹²⁾、その起源は絵解きの「仏伝」にあると考えられる⁽¹³⁾。そうなると、漫画の歴史は日本絵画史とほぼ同義になってしまう⁽¹⁴⁾。

また「漫画」の起源としては『北斎漫画』が有名であるが（川崎市「北斎漫画」）、これは葛飾北斎（1760-1849）が山水・人物・動物・器財を「随筆」し（漫ろに書き）、「初学の階梯」として門人に授けた「臨本」絵手本である（葛飾 2005, p.193,434；すみだ「北斎の生涯」）。近年「画譜」の研究が盛んに行われているが（小林 2018；静岡 2016・2021）、江戸時代の絵師は（伊藤若冲など特殊な画家を除いて）実物を観察して絵を描いたのではない。かれらにはそもそも「写生」の概念がなかった⁽¹⁵⁾。絵は「花鳥」の描き方を学ぶものであり、そうして学び得た花や鳥を適宜、画面に配して構成する⁽¹⁶⁾。そうした景物 motif あるいは絵の部品を集めた手本を「画譜」と言い（「画譜と絵本」）、『十竹斎』『芥子園』の理屈を脱して人情世態の洒落を描いた『北斎漫画』15 編 3600 図はさながら北斎画の「語彙集」またはデータベースというべく⁽¹⁷⁾、これを臨模して習熟すれば「葛飾風」の浮世絵を描くこともできた。

さらに近代になると「ポンチ絵」から「（時事）漫画」へと言う。「ポンチ」とは英国の報道画家ワグマン（C.Wirgman, 1832-91）が 1862 年に創刊した漫画情報誌『THE JAPAN PUNCH』を言い⁽¹⁸⁾、報道画家とは 1840 年代に実用化されたばかりの「写真」を印刷する技術がなかった当時、新聞記事に添える絵を描いたもので、ワー

(10) なお、この対抗軸としての映画には当然「洋画」も含まれるが、本稿では一切割愛した。

(11) 「戯画」は 7 世紀の法隆寺金堂天井の人物画に遡るといわれる（秋山 1968, p.13；「戯画」）。

(12) そもそも物語は「絵を見る姫に、女房が語って聞かせるものであった」と言われ（玉上 1964, p.13；徳川美術館「東屋 1」）、絵と詞書からなる絵巻物じたい漫画に近いと言える（高畑 1999 参照）。

(13) 奈良時代の『絵因果経』は仏伝を連続した画面で描く（文化遺産 OL『絵因果経』参照）。

(14) 古田亮は日本絵画を「クレオール」（Creole；混血）と定義し、前近代は中国絵画、近代以降は西洋絵画とのクレオール絵画を数多く生み出したが、近代の「日本画」も「洋画」も西洋には全く影響を与えなかった（古田 2018 序論）。最近の画壇では CG との混血も進行しているようだが、この見方は日本絵画のいわゆるガラパゴス性とともに、そのサブカルチャー性をも告発している。

(15) 写生は近代「写実主義」の概念であり（柄谷 1980 I）、江戸「蘭学」が移植した（岸 1994 VI）。

(16) だから見たこともない洞庭湖の景色を「瀟湘八景」として描くことができた（「瀟湘八景図」）。

(17) 『北斎漫画』13 編序；対談「HOKUSAI 描く 3600 景」（葛飾 2005, p.733,918）。

(18) 川崎市「漫画資料コレクション」で『THE JAPAN PUNCH』創刊号などを閲覧できる。

ゲマンはその本業に従事する傍ら 25 年間『ジャパン・パンチ』を刊行し続けた。その後をひき継ぐ形で、ジャポニズムに惹かれて来日したフランス人ビゴー (G.Bigot, 1860-1927) が 87 年に『TOBAE』を刊行⁽¹⁹⁾、同じ横浜居留地で英字新聞に諷刺画を描いていたオーストラリア人ナンキベル Nankivell に画業を学んだという「日本近代漫画の祖」北沢楽天 (1876-1955; さいたま市「漫画会館」) は、福沢諭吉が創刊した『時事新報』で 1902 年から「時事漫画」を連載し、ここから「漫画」の語が広く普及する (清水 1991, p.28; 同 1999, pp.35-7、以下作品の年次は初出年を示す)。

漫画は 1 枚絵の「諷刺画 cartoon」(戯画 caricature) と、コマ割りや吹き出しなどがある「ストーリー漫画 comics (strips)」に大別される(「漫画」)。上記のワグマンやビゴーらの「ポンチ絵」は前者であり、楽天の「漫画」は現代の 4 コマ漫画に類するもので、後者に属する。現在欧米で高く評価され、英語で Manga と呼ばれているのはもちろん後者のマンガを指す⁽²⁰⁾。

現代につながるコミックス「連続漫画」は「活動写真」映画の発展から生まれた。岡本一平 (1886-1948) の『映画小説』はその記念碑的作品である (1917 年; 清水 1991 第 7 章)。フィルムをかたどる 4 コマ漫画に漫文を添え⁽²¹⁾、まるで活動弁士の語りを聴きながら銀幕の映像をコマ送りで観るようにストーリーが展開してゆく。一平は活動写真の草創期に青春を送り、無声映画の空間を紙の上に移す形で「ストーリー漫画」を創始した。この新しい漫画は子供雑誌を通じて急速に成長し、なかでも田河水泡の『のらくろ』(31 年; 「のらくろ館」) は戦前を代表する大ヒット作としてグッズ化・アニメ化の先駆けともなり (澤村 2020 第 2 章)、その門下から戦後、国民的マンガとなる『サザエさん』(46 年) の長谷川町子などが出た(「サザエさん」原作者)。

こうして戦後、焼け野原となった日本に「マンガの神様」が降臨する。手塚治虫である (1928-89; 「手塚治虫について」)。かれが大阪大学医学部在学中の 47 年に発表した『新宝島』は戦後マンガの出発点となった (手塚 2009; 「新宝島」)。当時中学生であった藤子不二雄 A が「そうだ、これは映画だ。紙に描かれた映画だ」と叫んだのは有名な逸話だが (藤子 1977, p.23)、手塚自身も『新宝島』についてこう証言する。

従来の漫画は、「のらくろ」にしてもなんにしても、だいたい平面図的な視点で、舞台劇的に描かれたものがほとんどだった。ステージの上で、上手下手から役者が出てきてやりとりするのを、客席の目から見た構図であった。これでは、迫力も心理的描写も生みだせないと悟ったので、映画的手法を構図に採り入れることにした。そのお手本は、学生時代に見たドイツ映画やフランス映画であった。クローズ・アップやアングルの工夫はもちろん、アクションシーンや、クライマックスには、従来一コマで済ませていたものを、何コマも何ページも克明に動きや

(19) 同前「漫画資料コレクション」で『TOBAE』創刊号以下を閲覧可能、清水 1986・1992 参照。『TOBAE』は江戸時代の戯画本「鳥羽絵」のことで、『鳥獣戯画』の作者と伝えられる鳥羽僧正の名にちなむ。上記 HP にある『とばゑ三國志』『狂画苑』『鳥羽絵欠び留』などがその実例。

(20) 本稿では便宜的に戦前の漫画を「漫画」、戦後の漫画を「マンガ」と表記する。

(21) 夏目漱石は一平の文章力を高く評価したという (岩波 HP『岡本一平漫画漫文集』)。

顔をとらえて描いてみた。(手塚 1969, p.108; 傍点・下線井上、以下同)

手塚の言う「映画的手法」は戦前にもあったようだが(宮本 1998)、この手法を駆使した『新宝島』が敗戦直後の 47 年に鮮烈な印象を与え、やがて上京した手塚が住むトキワ荘に藤子不二雄・石森章太郎・赤塚不二夫らが結集して(豊島区「トキワ荘」)、戦後マンガを大きく発展させることになる。手塚の「映画的手法」はよく「漫画」に近代的な「リアリズム」をもたらしたと言われるが、上記のように手塚が導入したのは映画の表現技法であって、その目的も「迫力」や「心理的描写」の演出にあった。

坪内逍遙が「写実主義」を掲げて滝沢馬琴の『八犬伝』を否定し(『小説神髓』)、正岡子規が紀貫之と『古今集』を罵倒したのは(『再び歌よみに与ふる書』)、かれらが文学の「近代化」を自らの使命としたからであって、漫画や映画はもとより「近代」であり、倒すべき「伝統」もない。だから写実や自然主義 Naturalism などが本質的な問題にはなりえなかった⁽²²⁾。

戦後マンガは週刊誌を中心に発展した。1959 年には『サンデー』と『マガジン』が創刊して、藤子『オバケの Q 太郎』(64 年)や石森『サイボーグ 009』(66 年)、赤塚『天才バカボン』(69 年)など上記「トキワ荘グループ」の代表作を送り出す一方、高橋留美子の『うる星やつら』(78 年)やあだち充『タッチ』(81 年)の「ラブコメ」路線が『サンデー』の看板となる(澤村 2020 第 7 章)。「マガジン」は梶原一騎原作の『巨人の星』(66 年)『あしたのジョー』(68 年)『タイガーマスク』(71 年)などが、少女誌の『アタック No.1』(68 年)や『エースをねらえ』(73 年)などとともに 1964 東京五輪後の「スポ根」ブームを巻き起こした(同上 pp.152-7, pp.220-3)。

上記 2 誌に遅れて 68 年に『ジャンプ』、69 年に『チャンピオン』が創刊され、70 年代はともに発行部数 200 万部を誇ったが、80 年代になると専属契約の新人で連載陣を固める『ジャンプ』が格闘技「バトル」系を中心に次々とヒット作を飛ばし、95 年には 653 万部という驚異的な記録を打ち立てた(後藤 2018)。以上を 4 大漫画誌という。

少女マンガの歴史もまた手塚に始まる(岩下 2013)。53 年にかれは出身地の「宝塚歌劇」に想を得た『リボンの騎士』を発表⁽²³⁾、この「紙に描かれた少女歌劇」の成功が少女雑誌を漫画雑誌に変えるきっかけとなる一方、その「男装の少女」という設定は後に池田理代子が『ベルサイユのばら』で発展させ(72 年;「池田理代子」)、それをまた宝塚歌劇団が舞台化して定番となった。

その間、55 年創刊の月刊誌『なかよし』と『りぼん』を皮切りに、週刊(隔週)誌も『フレンド』(62 年)『マーガレット』(63 年)『少女コミック』(68 年)『花とゆめ』(74 年)と次々に創刊されて(「少女漫画雑誌の歴史」)、各社が新人の発掘に奔走し

(22) 実際、手塚は「はじめから、デッサンも写実もヘチマもない」と言い(手塚 1977, p.17)、小津は「うんこがくさい」ことを「金をとってまで分らせる必要はない」と言った(都築 1993, p.280)。特に映画の「リアリズム」とは虚飾を去って真実を撮す(暴露する)こととほぼ同義であった。

(23) 「リボンの騎士」「宝塚歌劇 100 年の歩み」参照。なおこの年に手塚はトキワ荘に移り住む。

た結果、十代後半でデビューした若い才能がこれらの雑誌を舞台に活躍した。なかでも「(昭和) 24 年組」とよばれる萩尾望都・竹宮恵子・山岸凉子・大島弓子らは 70 年代の初頭、すでに手塚以来パターン化されていた少女マンガに「革命」を起こし⁽²⁴⁾、やがて 80 年代の「ニューウェーブの台頭」をへて現在に至る⁽²⁵⁾。

さいとう・たかをさんたちも、まるで映画のようなリアルな描写を追求して、「劇画」と名乗っていたわけだが、ちょうど私たちがこの世界に入っていた時期は、映画のような表現とマンガの表現が、部分的に重なり始めるころだった。萩尾さんがこの二つの融合を意識していたかはわからないが、少女マンガの世界に独自の方法で映画的な世界観を取り入れていったように思う。

竹宮恵子が「大泉」時代の萩尾望都を評した一節で「すごい。私の知る限り、誰も描いたことなどない表現と断言できる。久しぶりに興奮した。彼女が発見したんだ」とつづく⁽²⁶⁾。これは萩尾の才能が芸術の域に達しているという最大級の賛辞であるが、ここに 3 回も「映画」が出てくるように、少女マンガでもやはり「映画に負けないマンガを作らないといけない」と考えられていた（「竹宮インタビュー」）。しかもそれはマンガの「デフォルメ」（déformer; 誇張・省略）と映画のリアルな描写の「融合」によって達成すべきであり、萩尾はそれをすでに「発見」していたという。

この竹宮の証言は少女マンガが「劇画」より先んじていたとの認識を伝えて興味深い。1959 年の「劇画宣言」をみると（辰巳 2010, pp.281-3）、手塚を「子供漫画」の「主幹」と位置づけ、「子供から大人になる過度期においての娯楽読物」として劇画を定義する。つまり劇画の出発点は手塚の「少年」路線との差別化にあり、その結果「リアルな描写を追求」することになった。64 年には前衛マンガ雑誌『ガロ』が出て（ガロ史 1991; 「ガロ」）、劇画が大学生らの支持を受けると、手塚は 67 年に雑誌『COM』を創刊して青年読者の開拓に乗り出す⁽²⁷⁾。

少年誌でも『マガジン』などが劇画路線をとる一方（『巨人の星』『あしたのジョー』など）、『漫画アクション』（67 年）『ビッグコミック』（68 年）など「青年マンガ誌」の創刊ブームが起こり、これらに『ルパン三世』（67 年）『ゴルゴ 13』（68 年）『子連れ狼』（70 年）などが連載されて、「大人が電車でマンガを読む」ようになる。そして大友克洋（1954-）が現れて『童夢』（80 年）『AKIRA』（82 年）を発表する。

大友の「映画のようなリアルな描写」とフランスのメビウスを思わせる精密で圧倒的な画力は⁽²⁸⁾、日本マンガ史を「大友以前・以後」に画するほどの衝撃を与え（米

(24) 竹宮恵子が萩尾望都と「大泉サロン」に同居していた 1970 年代初頭には「少女マンガの革命を成功させる」と語り合っていたという（竹宮 2016, pp.82-3; 「大泉サロン」参照）。

(25) 萩尾は「ニューウェーブ」の作家として高野文子・さくらももこ・清水玲子らを挙げ（萩尾 2018 I 章; 「萩尾望都」）、90 年代は CLAMP、00 年代は『のだめカンタービレ』などを代表作と見る。

(26) 竹宮 2016, p.138。このあと「大泉サロン」は解散する（萩尾 2021）。

(27) 澤村 2020 第 6 章参照。『COM』の巻頭を飾った手塚の代表作『火の鳥』は『ガロ』の看板作品『カムイ伝』に対抗したものだという。「白土三平」; 高野 2016, 2 章参照。

(28) メビウス (Moebius, 1938-2012) はフランスの「第九芸術 le neuvième art」とされる漫画 bande

沢 1988, pp.157-60; 夏目 1995, pp.297-8)、「劇画」はここに極まるとともに、手塚に始まる「戦後マンガ史」は大友で終わるといってもよい⁽²⁹⁾。

この頃、晩年を迎えていた手塚は「マンガ記号論」を唱え始める（手塚 1979, p.43）。

最近ふと思いついたんだけど、どうも僕自身あまり画を描こうとしてるんじゃないと思うの。……じゃあ何かって言うとな、象形文字みたいなものじゃないかと思う。僕の画っていうのは、驚くと目がまるくなるし、怒ると必ずヒゲオヤジみたいに目のところにシワが寄るし、顔がとびだすし。(笑) そう、パターンがあるのね。つまり、ひとつの記号なんだと思う。で、このパターンとこのパターンとこのパターンを組み合わせると、ひとつのまとまった画らしきものができる。その組み合わせのパターンというのは、僕の頭のなかに何百通りってあるわけですよ。……つまり、僕にとってのまんがというのは表現手段の符牒にしかすぎなくて、実際には僕は画を描いているんじゃないくて、ある特殊な文字で話を書いているんじゃないかという気がする。

「これ、多分大友の絵と比較して感じたことじゃないですかね」と言われつつ⁽³⁰⁾、手塚の記号論は北沢楽天や岡本一平以来「近代のまんが表現に蓄積された『記号』を……データベース的に集積」し⁽³¹⁾、「いわば記号の順列組み合わせをして、表情や動作表現の体系を創造していった」ものと理解されている⁽³²⁾。

手塚は上記の発言に続けて、キャラクターも同様に「僕にとって単語なんです」と言い、また他でも「キャラクターのおもしろさで見せる物語よりも、物語そのもののおもしろさが優先しちゃうわけです。ストーリーそのものが主役になっちゃって……『あしたのジョー』みたいに人物を描こうなんて話になってきますとぼくの漫画はだめなんです」とも語っている（手塚 1992, pp.188-9）。つまり手塚にとって絵やキャラクターは「物語」を書くための「ある特殊な文字」「単語」「記号」であった⁽³³⁾。

手塚のマンガ記号論は戦時下の日本で流行したロシア・アバンギャルドのモンタージュ論に由来するという（大塚 2018 第2章）。モンタージュ Montage は1つのシーン（場面）を複数のショット（画面）で構成する編集技術を言い、20世紀初頭に「ハリウッドの父」グリフィス Griffith が多角的なショットを組み合わせるシーンを構

dessinée の第一人者であり、大友や宮崎駿とも親交があった（「メビウス・ラビリンス」参照）。

(29) その後、大友の影響を受けた浦沢直樹や吉田秋生らが「大友以後」のマンガ界を主導するが、戦後マンガが背負ってきた「アトム の命題」は手塚の遺言として残された（大塚 2003）。

(30) 夏目 1995, pp.309-10; 手塚自身、大友を評して「ぼくはデッサンの基礎をやっていないから、こんな絵を見せられてはたまらない。一も二もなく降参する」と言った（手塚 1988）。

(31) 大塚 2003, p.77; 「ぼくの漫画には、昭和の初めからの一種の漫画史の影響が全部あるんですよ。手塚漫画は昭和の漫画史のカリカチュアライズしたものといってもいい」（手塚 1992, p.35）。

(32) 夏目 1995, pp.28-9; 「まんがの絵がパーツの順列組み合わせからなる」手塚の作画法は「大正後半のまんが入門書」に遡り、これを田河水泡が『のらくろ』で実践する一方、昭和初期に入ってきたディズニーアニメ「ミッキーの書式」と「野合」して形成されたという（大塚 2018, pp.116-7）。

(33) 大友の登場はこの「マンガ的な記号の否定」を意味し、「戦後マンガを大友なりに解体して、物語を再編成した」と評される（夏目 1995, p.310・338-40）。

成したのに始まり（北野 2017, pp.54-7）、1920 年代にロシア（ソ連）のエイゼンシュテイン Eisenstein らが 1 つの画面を「文字」や「単語」と見なし、あたかも文字を綴って文章を書くように画面を組み合わせることで映画を作った。このモンタージュ理論の基礎には 20 世紀初頭にソシュール Saussure が発見した「意味というものは文のレベルで生れる。個々の語単独では、何の意味ももっていない」という言語学の法則があり（丸山 1983, p.187）、それじたい意味のない「文字」「単語」としての画面を組み合わせ（モンタージュして）はじめて意味をひらく、とロシアの映像作家たちは考えた⁽³⁴⁾。実はこの「単語に意味がない」ことを発見したのはソシュールが初めてではない。

すべて詞にあしきもなく、よろしきもあるべからず。ただつづけがらにて歌詞の勝劣侍るべし。

「総じて言葉に悪い意味も良い意味もない。ただ続け方＝文脈によって歌ことばの善し悪しが決まるのだ」という藤原定家（1162-1241）の歌論は⁽³⁵⁾、上記ソシュールの発見を 700 年も先取りしていたことを証するとともに、「単語（の意味）が配合 composition の可能性如何に」よるとして「意識的な芸術的な、配合によってはじめて『モンタージュ的結成物』が創造され、そしてそれらのものから一步一步最終の芸術作品たる映画が成立する」と言うプドフキンとも、「言葉のいろいろな組合せのもつ豊かさを発揮するように押しひろめて使われること」で「写像派 Imagism の詩人に見られるようなすばらしい効果をあげることができる」として、「枯枝に鳥とまったり秋の暮」といった芭蕉の句を例示するエイゼンシュテインとも、基本的に同じことを述べている。だから後者が「モンタージュの原理は、日本の描写的文化の基本的要素である」と看破したのは⁽³⁶⁾、モンタージュ理論と日本文化が共通の基礎「定家＝ソシュールの発見」をもつからであると理解できる。

「日本のすべての芸術論は、詩歌論に集約される」と言い、その詩歌論は定家らが編纂した『新古今集』時代の歌論に極まる（安田 1972, p.4）。紀貫之らが『古今集』（905 年）で和歌を漢文学にならぶ芸術へと押し上げて以来、『新古今集』（1205 年）に至る 300 年間に多くの歌人たちがわずかに三十一文字に「心と詞」の美と興を競った結果、和歌は詠み尽くされてしまい、もはや芸術としての新しさは求めがたい段階に来ていた。この行き詰まりを突破するべく開発されたのが「つづけがら」の理論であり、例えば「猪」という和歌にそぐわない獣も「臥す猪の床」と続けると優美な歌の一節に

(34) エイゼンシュテイン 1953 はショット＝画面を漢字のような「表意文字」として、その意味が「他のショットと並置されてはじめてわれわれに判読できるものとなる」と言い（55 頁）、またプドフキン Pudovkin は「単語」の意味が「文章構成によってはじめて正確に決定される」としたうえで、「映画監督にとって、完成されたフィルムの各場面は、恰も単語が詩人に対して意味すると同じものを、意味する」と言う（大塚 2018, pp.120-1 より；下文のプドフキンの引用も同じ）。

(35) 『毎月抄』（1219 年）、久松 1961, p.130；井上 2022 「候文解読法」3 解説参照。

(36) 以上、エイゼンシュテイン 1953 「映画の原理と日本文化」29-30・26 頁。

なる⁽³⁷⁾。このように詞と詞をぶつけて新しい心を詠むという方法は古歌の詞を取り出して歌を詠む「本歌取り」の手法を編み出す一方、歌論を基礎理論として成立した能楽・花道・茶道など東山文化の芸道論に組み込まれ、日本伝統文化の基本技術として定着する。

「画譜」の学習を推進した狩野派や土佐派に対して新しい画風を提唱した浮世絵師からもまた画譜のモチーフを組み合わせて構図 composition を定めたように（中山 2012）、伝統・革新を問わず、この方法を襲用した。だから「衝突」のモンタージュを「映画の弁証法」と観じたエイゼンシュテインが日本文化の本質を見破ったのは決して偶然ではなく、また絵やキャラクターを「文字」「単語」として「物語」を書いたと言う晩年の手塚は、自らもこの方法を襲用しているという、まさにそのことに気づいたのであろう。「心と詞」では心を重視するのが平安時代以来の伝統であり（安田 1972, pp.25-36）、絵やキャラクター（詞）よりも物語（心）を重視するのは伝統的思考といえるから、手塚本人は決して大友に負けたとは思っていなかったであろう。しかしかれが没した 1989 年当時、すでに「物語」は軽い断片的なそれへと分解されつつあった。

第三章 ゲーム・ラノベ・二次創作：キャラ・設定・物語

サブカルチャーの性格を表す用語としてメディアミックス media mix ということがよく言われる。これを簡潔に定義すれば、1つのコンテンツ（作品）を複数のメディア（媒体）で共有することを言い、例えば小説を原作とする映画はメディアミックスであるが、それは同時にオリジナルの小説を映画がコピーしたものともいえる。この場合、小説は原作で映画は「二次創作」となるが、小説の作者が映画製作に関わった場合は映画も原作に準じる作品となってコピーとは言われぬ。このようにメディアミックスはコンテンツを融通することで、その作品のオリジナリティを曖昧にする⁽³⁸⁾。

メディアミックスはまたサブカルチャーの範囲をも規定する。ある作品を「ゲーム化」「ノベル化」「コミック化」「アニメ化」と言い、映画への媒体変換は「実写化」演劇は「舞台化」で最近では「2.5次元」とも言う。こうして1つのコンテンツを融通できる範囲がサブカルチャーの諸分野であるともいえるが、それは同時によいコンテンツをついばむ捕食者の群れと見えなくもない。そうした企業が「製作委員会」を構成するわけで、かれらはそれぞれの分野で商品を出す相応の技術を備えているから、売る中身＝コンテンツさえあれば業界がみな潤う構造になっている。そういう意味でも、日本のサブカルチャーは業界として運命共同体的なまとまりをもつ。

そのまとまりのなかであって、世界規模の市場と影響力をもつのが日本のゲームで

(37) 安田 1972, pp.37-8；和泉式部「かるもかき臥す猪の床のいを安み さこそ寝ざらめ かからずもがな」（『後拾遺集』恋 4）。恐ろしい「猪」に「臥す」「床」という安らかな詞を続けると、そのいずれの方向でもない、新しい優美な印象を開く。この作用は2本のベクトルの和をその2辺が作る平行四辺形の対角線で表すのに似ている。私はこれを「歌詞のベクトル合成 vector synthesis」と呼ぶ。

(38) 東浩紀はこれを「シミュラクル simulacre」と呼び、近代システムという「大きな物語」の解体とともに、ポストモダン社会とオタク文化を読み解く重要なキーワードとする（東 2001 第二章）。

ある（中川 2016・多根 2011；「ゲーム 37 年史」）。1976 年の『ブロック崩し』や 78 年『スペースインベーダー』の大ヒットを機に「テレビゲーム」の時代が到来し、全国各地にゲームセンター（ゲーセン）が展開する一方、80 年発売の「ゲームウォッチ」によってゲーム機が子どもの手のひらに入り、また 83 年の「ファミコン」が茶の間のテレビの前に鎮座して（テレビとちゃぶ台は戦後「一家団欒」の象徴であった）、その 2 年後に出た『スーパーマリオ』が 681 万本（世界では 4024 万本のギネス記録）という爆発的な売り上げを記録するに至り、日本の子どもはゲームを生活の中心に置くようになる。

86 年に『ドラゴンクエスト』（ドラクエ）、その翌年には『ファイナルファンタジー』（FF）が発売されて「ロールプレイングゲーム RPG」という新しいゲームの形が普及し、そこから 94 年の『ときめきメモリアル』（ときメモ）に始まる「恋愛シミュレーション」（ギャルゲー）が出て一世を風靡するとともに⁽³⁹⁾、同年発売の「プレイステーション」が家庭用（コンシューマー consumer）ゲームのソフトをカセットから大容量の円盤 CD に切り替え、その画面も 2D から 3DCG へと進化して迫力を増すと、家の外でも楽しめる「ゲームボーイ」（ゲームウォッチの後継機）用ソフトで史上最高 822 万本を売り上げた『ポケットモンスター』（ポケモン；96 年）などとともにゲーム中毒から子どもの目や若者の肉体が蝕まれ、バブル崩壊後の世相に倦怠感を添えた。

こうして 80～90 年代の子どもにとってゲームが最も身近な玩具となり、その内容も単純なシューティングゲームなどから、より複雑な RPG へ進化していったわけだが、この RPG の普及によって、プレイヤーがゲームのキャラクターを演じることが常識となり、そこに「物語」が結びついた⁽⁴⁰⁾。これは日本のゲームの特徴であって、海外では日本製 RPG は好まれない（さやわか 2012 第八章）。そしてこれはあまり指摘されてこなかったかと思うのだが、それまで文学やマンガでは「読者をいかに物語の世界に引き込むか」が創作上の大問題であった。RPG はこの難題を軽々と乗り越えて読者を物語のなかに招き入れたばかりか、かれらに物語を動かす楽しみをも教えた。かくして物語を動かす「キャラ」が俄然注目されるようになり⁽⁴¹⁾、キャラが立てば物語が動くという「ゲームシナリオ＝ライトノベル」の創作方法が確立された。

いまいきなりゲームとライトノベルを等号で結んだが、上記のように目まぐるしくゲームが進化していた頃、日本では「子どもの活字離れ」が深刻な社会問題とされていた。それが今や 10 万 100 万部を売りさばくラノベ・タイトルが続出している。この劇的な変化の要因がゲームと「物語」の結託にあることは明白であろう。

ライトノベル（light novel；ラノベ）が「コバルト文庫」など、昭和のジュヴナイ

(39) ギャルゲーは女子向けの「乙女ゲー」とともに現在も根強い人気を誇る一方、実在のアイドルとのタイアップをへて今世紀に「アイドル育成ゲーム」へと発展し（2005 年『THE IDOLM@STER』や 10 年『うたの☆プリンスさまっ』など）、そこから 13 年『艦隊これくしょん』のような日本独特の「擬人化キャラ」系も派生して、それらは各種メディアミックスの主要コンテンツとなっている。

(40) 今世紀ゼロ年代には「ノベルゲーム」も流行した（『Fate』シリーズなどが有名）。

(41) 物語を動かす「攻略＝成長」の楽しみがキャラを育てるそれへと転じて「育成ゲーム」が成立するのだろう。なおキャラとキャラクターの違いについて伊藤 2005 第三章が詳細に検討しているが、「キャラが弱い」「立ってる」などはプレイの印象から出たゲーム用語とみるべきではなかろうか。

ル (juvenile; 少年・少女小説) の流れを汲むことは確かだが⁽⁴²⁾、転機となったのは RPG が普及し始めた 80 年代後半、角川系のレーベルがゲーム誌を母胎として設立され、90 年代には「電撃ゲーム小説大賞」が始まり、そこから多くのラノベ作家が輩出した。ゲームのシナリオ (脚本) を手頃な文庫小説として売り出したものがライトノベルであると考えてよく、何十万と売れるゲームのエッセンスだから売れないはずがない。そしてラノベがゲームから出たために⁽⁴³⁾、ゲームのシステムのもとで物語を展開するというゲームの^{プレイ}約束事が、ラノベにも「設定」として残された。

例えば RPG では攻略の途中に「フラグ flag」が立てられ、あるいは「選択肢」からルートを選択する。死亡フラグはある地点でプレイヤーが選択した行動によって死亡するようプログラムされているわけで、物語の伏線であるが、あくまでもプログラムの都合上立てられている。また選択肢は物語の分岐点であり、①②③の選択肢ごとに別々のルート＝物語が用意される。つまりシステムが細かい物語を数多く要求する。だからシナリオ作家は小さな物語 (小ネタ) をたくさん用意し、それを組み合わせる (まわす) 形でゲーム全体を構成 compose する。ラノベ作家もまた「小ネタをまわす」ようにセリフやシーンをプロット plot に組み込んでゆくが、その際、必ず「設定」を決める⁽⁴⁴⁾。せっかくゲームのシステムから解放されたのにどうして自由に想像の羽を伸ばさないのかと不思議に思うところだが、ゲームのシステムそのものを設定として物語を展開する作品もあり⁽⁴⁵⁾、どうやらここはラノベのキモらしい。

それは、ゲームのシステム (取扱説明書) を了承したうえでプレイヤーがキャラを動かすように、ラノベのキャラもまた設定を必要とするのだろう。これが上記の作品と読者の対立関係を解消し、読者を作品のなかに引き込む秘訣なのではないか。

物語を生き生きと動かすのは「キャラ」である。キャラはそれこそ手塚の記号論という「データベースの順列組み合わせ」でいくらでも作れるが (大塚 2006 第 3 講)、ラノベの場合それを絵師 (イラストレーター) が 2 次元に起こす。「キャラを立てる」以上、作家と絵師の協業は必然となる。京アニ『けいおん』『たまこ』のキャラクターデザイン (キャラデ) を手がけた白身魚 (堀口悠紀子)、自身ボカロ P でアニメの作画監督でもあるかんざきひろ (織田広之)、アール・ヌーヴォーの胡蝶を「記号」とする蠱惑的で残念な美少女を描いて 2010 年代の幕を開けたブリキ (小森 2013 参 4)、13 年の「絵師 100 人展」に秋色のミス・ニッポンを出品して世界中をアッとさせたカントク、そして何とも言えずみずみずしい少女を描く韓国の Anmi など、個性豊かな絵師たちが作家とは別の視点からキャラを造形する⁽⁴⁶⁾。ラノベの魅力は絵師

(42) 晩年文科大臣賞や谷崎潤一郎賞を受けた稲葉真弓 2014 は 80 年代に「覆面作家」として美少女アニメのノベライズを手がけたあと、92 年に代表作『エンドレス・ワルツ』で女流文学賞に輝いた。

(43) 現在ラノベ・タイトルに占める「異世界」ものの異常な多さは、その出自をよく表している。

(44) 沖方 2005 はメモ>設定>プロット>執筆>推敲という手順でラノベを書いている (1 時間目)。

(45) ゲームを舞台＝設定とする『ソードアート・オンライン (SAO)』などはもとより、『Re:ゼロから始める異世界生活 (リゼロ)』の「死に戻り」はプレイを中断する「セーブ save」機能の転用であり、マンガでもギャルゲーのシステムそのものを設定にした『神のみぞ知るセカイ』などがある。

(46) さらにアニメ化ともなれば、声優がキャラに命を吹き込む。「キャラソン character song」からメディアミックスを展開した 10 年の『ラブライブ!』以来、「アイドル声優」の活躍も著しい。

の挿絵にあるといってもよく、「表紙買い」で売れる作品も多い⁽⁴⁷⁾。

上に紹介したように絵師はアニメーターを本業とする人が多く（イラストだけでは食えない？）、アニメーターはキャラをコピーして原画を描く。そういう絵師が本業の余技などに原作とは別の物語をつけてキャラを動かす。これが同人誌（薄い本）の「二次創作」であり⁽⁴⁸⁾、原作と二次創作の関係はキャラと設定を共有することで成り立つ。設定を変えた二次作品はもはや新作＝原作に近く、原作もまた他作品のキャラ属性（無口・ツンデレなど）をコピーして設定を変えた物語と定義することもできる。

つまりラノベはキャラ・設定・物語を組み合わせることで作品を構成した小説であり⁽⁴⁹⁾、これを低俗と見る向きもあるが、浮世絵やマンガもデータベースの絵を取り合わせて描くという、同様の技術で作られていた。ここに日本文化のサブカルチャー（コピー文化）的性格が現れているのであって（山田 2002）、このばあい、素材の組み合わせ方「つづけがら」に作品の個性ないしオリジナリティが認められることになる。

前章で述べたように、こうした創作技術の源流は古く新古今集時代の「本歌取り」に遡るが、中国の『水滸伝』などを元ネタとする馬琴の『八犬伝』などは（麻生 1946, p.191 以下）、実際ラノベに近く、また北斎は馬琴作品の「絵師」でもあった（「北斎と馬琴」）。ラノベの淵源が『八犬伝』に代表される江戸後期の「読本」^{よみほん}に遡るとすれば、上述のように近代文学はまさにこの読本からの脱却をはかることで成立したのであり、したがって近現代文学の歴史は伝統日本のサブカルチャー（読本）から西洋的な正統カルチャー（写実主義・自然主義）への離陸後、大きく旋回してもとの着地点（ラノベ）に戻ってきたことになる。これはつまり近代という「大きな物語」の崩壊とともに「純文学」が存立根拠 *raison d'être* を失い、その長い旋回を終えたという光景なのであろうか。

もとより芸術の価値は「新しい表現の創出」にあるが、もはや文学的な表現は書き尽くされ、聞いたこともない新しい物語を作り出すことも今や困難になっている⁽⁵⁰⁾。この新古今集時代にも似た現況において、既存の物語や表現の断片を合成する「本歌取り」の方法がゲームを通じてラノベなどに定着したのは必然的な展開ともいえる。

しかし、今後どうなるのであろうか。新古今集のあと「歌学」となる和歌が往時の活況を呈することはなかった。

第四章 日本アニメの達成：「非日常」から「日常」へ

いまや日本文化の代名詞として世界に認められた観のある日本のアニメ Japanimation

(47) かつて少女マンガでは目の巨大化が顕著だったが、最近は鼻が退化し（口や耳はあまり変わらない）、絵師はおなかの肉感などに血道を上げる。この肉体や記号がキャラ立ちと萌えのキモらしい。

(48) その展示即売会として有名なのが 1975 年に始まった「コミックマーケット」（コミケ）であるが、最近は参加者の高齢化やコロナ禍による相次ぐ開催中止などで岐路に立たされているという。

(49) 大塚 2008 は AI 人工知能が「小説を書く」ことは「現時点でさえそう難しくない」と言う。

(50) この点はサブカルチャーの製作現場でも共有されている認識で、例えば京アニの武本康弘監督はラノベ作家・賀東招二との対談で「お話の筋とか絵面の見せ方ってもうほぼやり尽くされてて、そこに関して新しい開発ももう（ない）。（賀東：ストーリーテリング Story-telling の世界でもよくそう言われるんですけど。）で結局、そこはじゃあどうなってくかっていうと、融合とか組み合わせるところに（行き着く）」と述べている（DVD『氷菓』第 7 話オーディオコメンタリー）。

だが（「日本アニメ産業」）、戦前の草創期はさておき（今村 1941）、現在の繁栄の基礎となった 1960 年代のアニメ「漫画映画」はディズニー Disney 作品への強烈な対抗心から「日本的」な表現を作り出した（高畑 2013）。それはまず「児童向け」という制約から児童が感情移入しやすい（物語のなかに引き込まれる）「子供ヒーロー」を生み出し、その演出は当初（テレビの普及で斜陽の）映画関係者が手がけ、また「実写との棲み分け」という製作上の要求からファンタジー色の強い作品が作られた。

「東洋のディズニー」を標榜して 56 年に設立された東映「動画」は（大塚 1982, pp.33-8）、その 2 年後、日本初のオールカラー長編アニメ『白蛇伝』の成功を皮切りに（同上第 2 章）、59 年の『猿飛佐助』60 年『西遊記』と順調にヒットを重ねたが（同第 3 章）、この『西遊記』に原作と絵コンテを提供した手塚治虫が 62 年に「虫プロ」を立ち上げて翌年『鉄腕アトム』で大ヒットを飛ばすと、動画は劇場用から「テレビアニメ」の時代に突入する（同第 4 章）。東映も 68 年の高畑勲監督『ホルスの大冒険』などを最後に長編から撤退して（同第 5 章）、63 年『狼少年ケン』からテレビに進出し、66 年『魔法使いサリー』69 年『ひみつのアッコちゃん』が女兒向けアニメの王道「魔法少女」ものの先駆けとなり⁽⁵¹⁾、72 年『マジンガー Z』と 74 年『ゲッターロボ』は自身がロボットのアトムとは異なる「ロボット操縦」ものを定着させる一方、水木しげる原作『ゲゲゲの鬼太郎』（68 年）、72 年『デビルマン』その翌年の『バビル 2 世』、そして 75 年放映の『一休さん』やその翌年の『キャンディ・キャンディ』など多彩な作品を次々と繰り出し（「東映アニメ」）、子どもの心をわしづかみにしていった。

その間、虫プロの成功に刺激を受ける形で多くのアニメ製作会社が設立され、63 年の『鉄人 28 号』『エイトマン』や 69 年に始まる『サザエさん』のエイケン、『ハイジ』『フランダースの犬』『母をたずねて三千里』『ラスカル』（74-77 年）などの世界名作劇場で知られる日本アニメーション、72 年『ガッチャマン』や 75 年『タイムボカン』シリーズのタツノコプロ、69 年の『ムーミン』や 71 年『ルパン三世』、また 88 年の『アンパンマン』や 96 年から今もつづく『名探偵コナン』の東京ムービー（トムス・エンタテインメント）、虫プロから暖簾分けして 75 年の『勇者ライディーン』や後述の『ガンダム』シリーズを手がけたサンライズなどが出た（津堅 2017 第六章 1）。

こうして子ども向けの「魔法少女」や「ロボット」アニメが主流となるなか、後者の SF 作品の流れから 70 年代後半には少年や若者の内面を描く「大人向け」のアニメが作られた。松本零士（1938-）が手がけた 74 年の『宇宙戦艦ヤマト』や 78 年『銀河鉄道 999』、竹宮恵子原作の 80 年『地球へ』^{テラ}、虫プロ出身の富野喜幸（由悠季；1941-）による 79 年『機動戦士ガンダム』や 80 年『伝説巨人イデオン』、これらの影響を受けた 82 年の『超時空要塞マクロス』などは実写（映画）では作れない日本アニメの表現世界を確立した。

そしてこの流れは、95 年に放送された庵野秀明（1960-）監督の『新世紀エヴァン

(51) 日本アニメの主流をなす「魔法少女」ものは、東映が 90 年代に放った「戦隊もの」の少女版『セーラームーン』と 2004 年から現在も続く『プリキュア』の両シリーズに、CLAMP 原作の 98 年『カードキャプターさくら』の流れが加わって、11 年の『まどか☆マギカ』（まどマギ）に行き着く。

ゲリオン』(エヴァ)で頂点に達する。2021年の完結編に至るまで実に四半世紀もの時間を要したこの作品は「物語」を終わらせることの難しさを教える一方、その間ながくアニメ業界の頂点に君臨し、多くの二次創作作品を再生産し続けた点でも(平成同人2018)、間違いなく日本アニメの代表作であり、かつ最高傑作と称してよい。

上記の流れと並行して日本アニメの地位を確立したのが宮崎駿(1941-)の一連の作品であり、特に初期の78年『未来少年コナン』では生き生きとしたキャラの動きが全国の小学生を魅了し(絵を描く子どもはみな真似をした)、翌年公開の映画『ルパン三世 カリオストロの城』の冒頭10分間に見せた演出は観客の度肝を抜いて、宮崎駿の名を不動のものにした。宮崎作品といえば、ずば抜けた興行成績の97年『もののけ姫』や2001年『千と千尋の神隠し』(アカデミー賞)が代表作とされるが、これらの完成直後に本人が引退を口にしたように、テレビ局とタイアップするようになった90年代以降の作品はさすがに安定しているけれども、『風の谷のナウシカ』や『となりのトトロ』といった80年代の作品の輝きには遠く及ぶまい。映像作家としての宮崎のキャリアの最盛期はここにおくべきであり⁽⁵²⁾、また85年にはスタジオジブリを設立してアニメーターに安定した生活を保障し、仕事に専念できる環境を整えた功績も大きい。

東映動画の長編は映画フィルムで1秒24コマを「2コマ」ずつ12枚の絵(原画と動画=中割り)でキャラを動かしていたが、虫プロは世界にも例がない毎週30分放送のテレビアニメを創始するに当たり、製作時間を短縮し、かつ低予算で納品する必要から「3コマ撮り」つまり3コマずつ8枚の絵で動かす手法を始めた。結果、「3コマ」どころか、静止画で口だけ動く「止め絵口パク」や絵の使いまわし(バンク bank)の多い「電気紙芝居」となったが、茶の間の子どもは「アトムが動いた!」と大喜び。止め絵などはもともと口の動きが少ない日本語の性質や小津映画のような日本的演技の表現に適していたということもあって(ディズニー映画のように絵が動かなくても)「あれでいいんだ」という認識が広がり、上記の製作会社林立の一因ともなったが⁽⁵³⁾、この虫プロ方式の定着によってテレビ局側は「アニメ(の製作費)は安い」と考えるようになり、製作会社も人件費を抑える必要から、アニメーターに描いた原画の枚数ぶんだけ報酬を支払う出来高の契約制度に切り替えて⁽⁵⁴⁾、毎週納品のノルマを背負うアニメーターたちを苦しめている(「過酷なアニメ制作現場」;『SHIROBAKO』参照)。

手塚はディズニーに惹かれて「ミッキーの書式」を身につけ(大塚2013)、「生命を吹き込む」アニメに執着したが(同2003, p.193)、結果として日本アニメの質を下げることになった。それはかれが「ストーリー主義」で(大塚1982, p.153)、絵を「記

(52) 現在宮崎の後継者と目される新海誠はゲーム会社からアニメ監督に転じて2002年に『ほしのこえ』を発表、07年『秒速5センチメートル』や13年『言の葉の庭』で海外の評価を受けた後、16年『君の名は。』で宮崎の『千と千尋』に次ぐ日本映画歴代2位の興行収入を記録し(当時;現在1位は20年公開の『鬼滅の刃』)、19年の『天気の子』も観客動員1000万人を突破して社会現象となった。

(53) 大塚1982第四章;手塚は「パンドラの箱を開いて」しまったと大塚康生は回顧している。

(54) 大塚1982, p.158;現在もテレビ局が重視する視聴率と製作費の兼ね合いから子ども向けアニメは週末、大人向けは深夜に放送され、製作側の収益は円盤DVDやグッズ販売などに依存している。

号」としか考えなかったからであろう。それを「動かすだけ」と考える手塚は(同p.138)、アニメをやはり「漫画映画」ととらえていた。しかしかれのアニメ記号論が製作会社の相次ぐ起業を誘発し、多彩な作品を世に送り出す結果をもたらした。よい意味でも悪い意味でも、日本のアニメはそのマンガとともに手塚に多くを負っているのである。

ところが高度情報化の象徴ともいえるべき windows 95 が発売された年にディズニーが配給した『トイ・ストーリー Toy Story』と押井守(1951-)の『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』が出て、世界のアニメは一変する。前者は往年のハリウッド西部劇をジョン・ラセター John A. Lasseter がフル CG でアニメ化した世界初の長編であり、また後者はサイバー cyber 空間のサスペンスという題材、そして上記のセル画 SF アニメの蓄積と実写監督の経験をあわせもつ押井の演出がアメリカで高く評価されて一躍 Japanimation への注目が高まり(「SF アニメの到達点」)、99年のハリウッド映画『マトリックス The Matrix』は3DCGによるその実写化を目指したといわれる。これを機にデジタル技術による実写とアニメの接近・融合が進展する一方、今世紀ゼロ年代にはほぼセル画がPCによるデジタル作画に取って代わられて現在に至る(「サザエさんデジタルに」)。

京都アニメーションの登場はまさにこのような時代の転換期に当たっていた。女子高生の「非日常」を描いて京アニの出世作となった2006年の『涼宮ハルヒの憂鬱』は(宇野2008第14章)、「セカイ系」ラノベ原作の深い読み込みと池田晶子デザインのキャラ立ちに支えられた奇想天外な構成と演出が爆発的な反響をよび(オトナアニメ2006)、そのEDエンディングの「ハルヒダンス」に続いて神前暁と山本寛が手がけたオープニングOPの「もってけ」ダンスに世界が二度驚いた07年の『らき☆すた』と、女子高生のゆるい日常とシンプルなロック(軽音楽)の出会いを描いて「日常系」といわれた09年の『けいおん!』は、フィギュアなど多角的なグッズ展開や「聖地巡礼」ブームで社会現象ともなったが、ともに「萌え4コマ」マンガを原作として(小森2013式4)、その空気を武本康弘や山田尚子らが緻密かつ大胆に演出して見る者を飽きさせない。

虫プロの「3コマ撮り」量産方式は日本アニメを劣化させると同時に多様な作品を世に送り出してアニメの表現世界を広げたが、京アニの高い技術はこれをディズニーや東映の「2コマ」フルアニメーションの時代に引き戻す一方⁽⁵⁵⁾、実写との差別化により脈々と作られてきた「SFアニメ」の世界を「非日常」のセカイに置き換えつつ⁽⁵⁶⁾、実写の独壇場であった「日常」のドラマを描くところにまでこれを引き下ろした⁽⁵⁷⁾。それはつまり日本アニメがついに映画(実写)に追いついたことを意味す

(55) フルアニメーション Full Animation は、「口パク」のような部分を動かすリミテッド・アニメ Limited Animation の対義語で、全ての動画でキャラ全体を描いて動かす、自然主義的アニメともいう。

(56) 日本 SF アニメの伝統を京アニは非日常のセカイで表現する。例えば、『ハルヒ』27話「射手座の日」は『ヤマト』の壮大なパロディであるとともに、そこで繰り広げた軽妙な展開は『エヴァ』TVシリーズ中の傑作「決戦、第3新東京市」を喚起し、また12年『中二病でも恋がしたい』や翌年の『境界の彼方』の戦闘シーンではCGを駆使した物凄いスピードのアクションを披露する。

(57) 京アニが「日常」を意識したことは11年に製作した『日常』からも明らかだが(「京アニ作品年表」)、武本監督・西屋太志作画のコンビで米澤穂信原作の「日常の謎」に挑んだ12年の『氷菓』は、京アニ史

るだろう。

実際、京アニの影響を受けてか、NHK 朝の連続ドラマ（連ドラ）のようなアニメも作られるようになり⁽⁵⁸⁾、京アニでも13年の『たまこまーけっと』で山田尚子が商店街の「もち屋の娘」の日常を描いて『けいおん』につづく成功を収めている。石原立也監督・池田作画という『ハルヒ』以来のコンビに山田の演出を加えた15年の『響け！ユーフォニアム』では「運動系文化部」とされる吹奏楽部の群像とその青春を見事に描き出した後、ともに山田監督・西屋太志作画の劇場版となった16年『聲の形』と18年の『リズと青い鳥』では、前者が聾啞の美少女の切ない恋とともに「いじめ」を正面から描ききり、後者は『ユーフォ』のスピノフ（番外編）としてリード楽器を吹く無口な少女の恋（百合？）を幻想的かつ味わい深く表現した。18年にはまたプロ養成塾の講師として驚異的な作画力を誇る石立太一が指揮を執って、自社レーベル原作の『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』を製作、その円熟したキャラの演技や美しい背景とともに実写の撮影技術などを駆使した仕上げはもはやアニメの枠を飛び越えて映像芸術の域に達しているといわれる（「京アニの画づくり」）。

京アニのキャラはとにかくよく動く。俗にいう「ぬるぬる動く」だけではなく⁽⁵⁹⁾、多彩な演出家がキャラにつける演技も現実の俳優に劣らない。それもそのはず、作画と演出の技術が高ければアニメはキャラに「最高の演技」だけをさせることができる。いま話題のアイドルがドラマにキャストされ、残念な演技を見せられてイタイ思いをすることもない。小津の映画はどこで静止しても小津の画面とわかると言うが（田村2015）、京アニの止め絵はどれも版權絵（番宣ポスターなど）に転用しうるクォリティであり、その高い作画力で「京アニの本気」と呼ばれるダンスやバンドの演奏を見せつける⁽⁶⁰⁾。これは画面を絵に見立てて連続させた小津の美学に通じ、京アニはそれを体現した、というより小津の方法はそもそも実写よりアニメに向いているだろう。

もとよりマンガの「映画化」は映画の凋落と反比例するように増えてきたが、最近ではアニメの「実写化」「舞台化」が常識となっている（いまの若い人たちは映画がマンガやアニメより高いレベルの芸術とは思っていないのではないか？）。この現況を背景としてみれば、京アニは日本アニメを映画と並び立つ地位に押し上げたばかりか、これを超えるところまで究めたといっても過言ではないと思われる。

このように日本アニメの歴史にとって画期的な達成をなし遂げた演出・作画・仕上げなどの才能が、本稿冒頭に述べた事件で永遠に失われたことは痛恨の極みであるが、そのことが京都アニメーションの歴史的達成を損なうことは決してないだろう。

上最高傑作との呼び声も高い（「京アニ演出家」参照）。

(58) 2011年『花咲くいろは』；他にも長井龍雪監督・田中哲貴作画の11年『あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない（あの花）』や12年『あの夏で待ってる』などが「青春アニメ」を深化させた。

(59) 13年の『Free!』では西屋率いる作画陣が泳ぐ少年のしなやかな筋肉の動きをも究めている。

(60) 『ハルヒ』26話の「ライブアライブ」で見せたドラムの入りとギターのスラッシュに世界はアッと驚き、『境界の彼方』6話の挿入歌「約束の絆」は「踊ってみた」人間よりもダンスが上手い。

むすび：「サブカルチャーの時代の終焉」？

本稿は日本サブカルチャーの「王様」映画を対抗軸として（第一章）、戦後マンガ史の展開を叙述するとともに、手塚治虫の記号論が伝統日本の「本歌取り」（モンタージュ理論）に由来する事実を指摘し（第二章）、RPGの普及が「ゲーム＝ラノベ」の二次創作技術を確立したとして（第三章）、日本アニメを豊かにしつつ劣化させた手塚の功罪を述べ、京都アニメーションの高い技術と表現力がその劣化を救う一方、実写では撮れないSFアニメから非日常をへて日常の描写へと行き着いたその足跡を、ついに「アニメが映画に追いついた」ものとして高く評価した（第四章）。

京アニが台頭した時期はちょうど「ニコニコ動画」の最盛期や「ボーカロイド」の成長期とも重なる。前者（ニコ動）には視聴者がアニソンやそのダンスに触発されて「踊ってみた」り「弾いてみた」りした動画のほか、既存の楽曲に合わせてアニメの映像を編集したMADがアップロードされて人気を博した。ボーカロイド（ボカロ）は「初音ミク」の声が吹き込まれたソフトをPCで歌わせるもので、もちろん楽曲もデジタルで作られる。このデジタル音楽は1990年代に一世を風靡した小室哲哉以来、ながく停滞する日本の音楽界に新風を吹き込み、「日本で特別発達した文化」として注目される一方（「ボカロP」）、ニコ動やYouTubeにはその楽曲に合わせて3DCGの初音ミクが踊るMMD（MikuMikuDance）がアップされて日本の「同人音楽」の水平を世界に見せつけている。最近はVTuberなどの活躍も顕著となって（「シーン総括」）、映像文化の可能性が双方向に広がる一方、GAFAを中心とするICTの発達が「サブカルチャーの時代の終焉」をもたらしつつあるとも指摘されている（宇野2018第1回）。

【参考文献】※ 50 音順；文庫・新書版などは本文・脚注に初出年を掲げた。

- 秋山光和『王朝絵画の誕生』中公新書 1968 年
東浩紀『動物化するポストモダン』講談社現代新書 2001 年
麻生磯次『江戸文学と中国文学』三省堂 1955 年（初版 1946 年）
石子順『日本漫画史』上（・下）大月書店 1979 年
伊藤剛『テツカ・イズ・デッド』星海社新書 2014 年（初出 2005 年）
稲葉真弓『私が“覆面作家”だったころ』『少し湿った場所』幻戯書房 2014 年
井上亘主編『古代日語一本通』（中国）南開大学出版社 2022 年
今村昌平ほか編『トーキーの時代』岩波講座「日本映画 3」1986 年
今村太平『漫画映画論』徳間書店 2001 年（初出 1941 年）
岩下朋世『少女マンガの表現機構』NTT 出版 2013 年
宇野常寛『ゼロ年代の想像力』ハヤカワ文庫 2011 年（初出 2008 年）
宇野常寛『若い読者のためのサブカルチャー論講義録』朝日新聞出版社 2018 年
沖方丁『ライトノベルの書き方講座』宝島社文庫 2008 年（初出 2005 年）
エイゼンシュテイン『映画の弁証法』角川文庫 1953 年
大塚英志『アトム of 命題』角川文庫 2009 年（初出 2003 年）
大塚英志『キャラクター小説の作り方』角川文庫 2006 年
大塚英志『ストーリーメーカー』星海社新書 2013 年（初出 2008 年）
大塚英志『ミッキーの書式』角川叢書 2013 年
大塚英志『手塚治虫と戦時下メディア理論』星海社新書 2018 年
大塚康生『作画汗まみれ』文春文庫 2013 年（初出 1982 年）
『オトナアニメ』Vol. 1 特集「涼宮ハルヒの憂鬱」洋泉社 2006 年
葛飾北斎『初摺 北斎漫画』小学館 2005 年
柄谷行人『日本近代文学の起源』講談社文芸文庫 1988 年（初出 1980 年）
ガロ史編集委員会『ガロ曼陀羅』TBS ブリタニカ 1991 年
岸文和『江戸の遠近法』勁草書房 1994 年
北野圭介『新版ハリウッド 100 年史講義』平凡社新書 2017 年
京アニ出版部編『作画の手引き』『仕上げ・撮影の手引き』京都アニメーション 2007・2008 年
後藤広喜『「少年ジャンプ」黄金のキセキ』ホーム社 2018 年
小林宏光『近世画譜と中国絵画』ぎょうせい 2018 年
小森健太郎『神、さもなくば残念。』作品社 2013 年
佐藤忠男『黒沢明の世界』三一書房 1969 年
佐藤忠男『溝口健二の世界』筑摩書房 1982 年
佐藤忠男『映像表現の確立』『無声映画の完成』岩波講座「日本映画 2」1986 年
さやわか『僕たちのゲーム史』星海社新書 2012 年
澤村修治『日本マンガ全史』平凡社新書 2020 年
静岡県立美術館『徳川の平和』『忘れられた江戸絵画史の本流』展覧会図録 2016・2021 年
『思想の科学』1975 年 4 月臨時号特集「日本のサブカルチャー」

- 清水勲『ビゴー日本素描集』正・続、岩波文庫 1986・1992 年
清水勲『漫画の歴史』岩波新書 1991 年；同『図説漫画の歴史』河出書房新社 1999 年
鈴木俊幸『絵草紙屋』平凡社 2010 年
(国立) 西洋美術館『北斎とジャポニズム』展覧会図録 2017 年
高野慎三『貸本マンガと戦後の風景』論創社 2016 年
高畑勲『十二世紀のアニメーション』徳間書店 1999 年
高畑勲「60 年代頃の東映動画が日本のアニメーションにもたらしたもの」『作画汗まみれ』2013 年
竹内博『『ゴジラ』の誕生』『円谷英二の映像世界』実業之日本社 1983 年
竹宮恵子『少年の名はジルベール』小学館 2016 年
辰巳ヨシヒロ『劇画暮らし』角川文庫 2014 年（初出 2010 年）
多根清史『教養としてのゲーム史』ちくま新書 2011 年
玉上琢彌訳注『源氏物語』第 1 巻、角川文庫 1964 年
田村充正「小津映画の様式」『翻訳の文化／文化の翻訳』10 号別冊 2015 年（DL 可）
津堅信之『新版 アニメーション学入門』平凡社新書 2017 年
都築政昭『小津安二郎日記』講談社 1993 年
手塚治虫『ぼくはマンガ家』立東舎文庫 2016 年（初出 1969 年）
手塚治虫『マンガの描き方』光文社文庫 1996 年（初出 1977 年）
手塚治虫インタビュー「珈琲と紅茶で深夜まで…」『ぼふ』1979 年 10 月号
手塚治虫「カミソリ感覚」『ユリイカ』1988 年 8 月臨時増刊号「総特集・大友克洋」
手塚治虫・石子順『漫画の奥義』光文社文庫 2007 年（初出 1992 年）
手塚治虫『完全復刻版新宝島』小学館 2009 年
中川大地『現代ゲーム全史』早川書房 2016 年
中山創太「浮世絵師にみる絵手本利用の一考察」『東アジア文化交渉研究』5 巻 2012 年（DL 可）
夏目房之介『手塚治虫の冒険』小学館文庫 1998 年（初出 1995 年）
萩尾望都『私の少女マンガ講義』新潮社 2018 年
萩尾望都『一度きりの大泉の話』河出書房新社 2021 年
速水健朗『1995 年』ちくま新書 2013 年
久松潜一ほか校注『歌論集 能楽論集』岩波書店「日本古典文学大系 65」1961 年
藤子不二雄『二人で少年漫画ばかり描いてきた』文春文庫 1980 年（初出 1977 年）
古田亮『日本画とは何だったのか 近代日本画史論』角川選書 2018 年
平成同人製作委員会『平成同人物語』2018 年
丸山圭三郎『ソシュールを読む』岩波書店 1983 年
宮本大人「マンガと乗物」『誕生！「手塚治虫」』朝日ソノラマ 1998 年
米沢嘉博「マンガからのエクソダス」『ユリイカ』1988 年 8 月臨時増刊号「総特集・大友克洋」
安田章生『日本の芸術論』東京創元社 1972 年
山田奨治『日本文化の模倣と創造 オリジナリティーとは何か』角川選書 2002 年
四方田犬彦『日本映画史 110 年』集英社新書 2014 年

【サイトリスト】※登場順（PDF版はURLをタップすればページが開く）；2021年11月3日閲覧

・はじめに：

『京都新聞』特集「京都アニメーション事件」：<https://www.kyoto-np.co.jp/subcategory/kyoani>

『毎日新聞』2019年8月18日：<https://mainichi.jp/articles/20190818/ddn/002/040/018000c>

日本アニメの現状Vol.1：<https://synapse-magazine.jp/television/2019anime01/>

寺田悠馬「製作委員会方式の謎」：<https://gendai.ismedia.jp/articles/-/49875>

杉井ギサブロー「制作スタジオの挑戦と未来」：<https://news.livedoor.com/article/detail/16828183/>

京アニの功績を振り返る：https://www.news-postseven.com/archives/20190831_1441413.html

『京都新聞』2020年12月27日：<https://www.kyoto-np.co.jp/articles/-/454419>

・第一章 映画：

松竹「日本初のトーキー」：<https://www.shochiku.co.jp/cinema/history/archive/shochiku-history4/>

岩崎ゆう子・小川茉莉「映画上映の現状」：<http://jc3.jp/wp/research-reports-2015/>

映画.com「黒澤明」：<https://eiga.com/person/29023/>；<https://www.nicovideo.jp/watch/sm2056218>

黒澤明：<https://amview.japan.usembassy.gov/japanese-directors-lasting-influence-on-american-cinema/>

小津安二郎生誕100年記念：<http://www.ozu100.jp/pro.html>；<https://eiga.com/person/23082/>

伊藤弘「小津安二郎の「狂気」がバズった理由」：<https://bunshun.jp/articles/-/9552>

第五福竜丸展示館：<http://d5f.org/about.html> ゴジラ：<https://ciatr.jp/topics/163146>

創業者・円谷英二：<https://www.tsuburaya-prod.co.jp/eiji/>；<https://m-78.jp/videoworks/>

仮面ライダー：<https://www.kamen-rider-official.com/history> 戦隊もの：<https://www.super-sentai.net/sentai/>

江戸博「絵草紙屋」：<http://www.edo-tokyo-museum.or.jp/p-exhibition/5f>

新派の歴史：<https://www.shochiku.co.jp/shinpa/about/history/> 弁士：<https://kotobank.jp/word/活弁>

大阪講談協会「講談とは」：<https://www.osaka-kodankyoukai.com/講談とは/>

川端康成：<https://shikinobi.com/kawabatayasunari>；<https://www.nippon.com/ja/japan-topics/b07216/>

狂った一頁：<https://kinotayo.fr.jp/film/une-page-folle>；https://www.youtube.com/watch?v=UXIQ1_9Ypwo

国際映画祭受賞者：<http://royal-affair.net/main.html>；<https://movie-architecture.com/worldfilmfestival>

テレビ放送の歴史：<https://www2.nhk.or.jp/archives/search/special/detail/?d=history008>

・第二章 漫画・マンガ・Manga：

町田市立博物館「戯画」：<https://www.museum.or.jp/event/38440>

徳川美術館『源氏物語絵巻』東屋1：<https://www.tokugawa-art-museum.jp/exhibits/collection/room6/>

文化遺産オンライン（OL）『絵因果経』：<https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/147837>

川崎市市民ミュージアム「漫画資料コレクション」：<https://kawasaki.iri-project.org/>

同上『北斎漫画』全十五巻：<https://kawasaki.iri-project.org/content/?doi=0447544/01800000G5>

すみだ北斎美術館「北斎の生涯」：<https://hokusai-museum.jp/modules/Page/pages/view/402>

三の丸尚蔵館「動植綵絵」：<https://www.kunaicho.go.jp/culture/sannomaru/syuzou-12.html>

画譜と絵本：<https://ndl.go.jp/exhibit60/copy3/3gafu.html>

京都国立博物館「瀟湘八景図を楽しむ」：<https://www.kyohaku.go.jp/jp/dictio/kaiga/70shosho.html>

さいたま市立漫画会館：<https://www.city.saitama.jp/004/005/002/003/001/002/index.html>

コトバンク「漫画」（マイペディア・ニッポニカ）：<https://kotobank.jp/word/漫画>

映画小説女百面相：<https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/915020>
岩波書店『岡本一平漫画漫文集』：<https://www.iwanami.co.jp/book/b246623.html>
田河水泡・のらくろ館：<https://www.kcf.or.jp/morishita/josetsu/norakuro/>
「のらくろ二等兵」アニメ：<https://animation.filmarchives.jp/works/view/11105>
「サザエさん」原作者：<http://www.sazaesan.jp/artist.html>
手塚治虫について：<https://tezukaosamu.net/jp/about/>；<https://dic.nicovideo.jp/a/手塚治虫>
新宝島：<https://tezukaosamu.net/jp/manga/207.html>
豊島区「トキワ荘」：<https://tokiwasomm.jp/>；<https://beauty.oricon.co.jp/article/1352265/>
藤子不二雄：<http://fujiko-museum.com/>；<http://fujiko-a.com/>
石森章太郎：<https://ishimoripro.com/>；<http://ishinomori.jp/> 赤塚不二夫：<http://www.koredeiinoda.net/>
坪内逍遙『小説神髓』1885年：<https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/871694>
近代日本文学の「発火点」：<https://www.sankei.com/life/news/180219/lif1802190017-n2.html>
正岡子規『再び歌よみに与ふる書』1898年：https://www.aozora.gr.jp/cards/000305/files/2533_16281.html
週刊少年サンデー：https://ebookjapan.yahoo.co.jp/content/magazines/manreki/shonen_sunday/
高橋留美子：<https://moemee.jp/?p=10228> あだち充：<https://timeslip.co/chronicle/120/>
週刊少年マガジン：https://ebookjapan.yahoo.co.jp/content/magazines/shonen_magazine/
週刊少年ジャンプ：<https://www.bookoffonline.co.jp/comic/files/list/jump.html>
週刊少年チャンピオン：<https://mangapedia.com/gd/lu08sqa24>；<https://middle-edge.jp/articles/wd8hD>
リボンの騎士：<https://tezukaosamu.net/jp/manga/559.html>
宝塚歌劇100年の歩み：<https://kageki.hankyu.co.jp/fun/history.html>
池田理代子：<https://style.nikkei.com/article/DGXMZO49580760Z00C19A9000000>
ベルサイユのばら：<https://dokusho-ojikan.jp/topic/detail/10714>（宝塚：<https://kageki.hankyu.co.jp/versailles/>）
少女漫画雑誌の歴史：http://www.girls-comics.com/?page_id=4488
『りぼん』『なかよし』が生まれた時代：http://www.maboroshi-ch.com/old/cha/kat_02.htm
なかよし：<http://nakayosi60.com/history.html> りぼん：<http://yotsuba.saiin.net/~eiko/ribon/history/index.html>
フレンド：<https://www.bookoffonline.co.jp/comic/files/list/friend.html>（ページ下バナーに他雑誌特集あり）
マーガレット：<https://kai-you.net/article/4586> 少女コミック：<https://natalie.mu/comic/pp/sho-comi50th>
花とゆめ：<https://natalie.mu/comic/pp/hanayume45th>
24年組：<https://middle-edge.jp/articles/9xE0P> 萩尾望都：<https://www.hagiimoto.net/profile/>
練馬区「大泉サロン」：<https://animation-nerima.jp/topics/topic-news/6504/>
竹宮恵子インタビュー（2016年）：<https://ddnavi.com/news/293595/a/>
ガロ：<https://www.subculture.at/garo/> 白土三平『カムイ伝』：<https://bigcomicbros.net/7715/>
あしたのジョー：<https://joe-50th.com/> ゴルゴ13：<https://www.saito-pro.co.jp/>
『ルパン三世』の歴史：<https://middle-edge.jp/articles/aHEQK>
小島剛夕「漫画アクションの部屋」：<http://gouseki.kazekaworu.com/frameA.html>
大友克洋とは：<https://media.thisisgallery.com/20210196> 全集：<https://otomo-complete.com/>
メビウス・ラビリンス：<https://moebius.exblog.jp/1491491/#紹介>
浦沢直樹：<https://www.rekibun.or.jp/grutto/blog/20160125-279/>；<http://www.nhk.or.jp/manben/>

吉田秋生：<https://natalie.mu/comic/artist/1869>；<https://ebookjapan.yahoo.co.jp/content/author/2642/>
モンタージュ：<https://shakaigaku.exblog.jp/6266500/>；https://www.youtube.com/watch?v=_gGl3LJ7vHc
映画史上最も有名な6分間：<https://www.youtube.com/watch?v=hwiTQeGAPGI>

・第三章 ゲーム・ラノベ・二次創作：

メディアミックスとは：<https://start-x.work/blog/content/XADOoBC4>
ニッポンのゲーム37年史を学ぼう！：<https://www.nippon.com/ja/views/b00108/>
ゲームの歴史年表：<http://www.gamegyokai.com/history/history.htm>（主な作品などのリンク有り）
JRPG：<https://dic.nicovideo.jp/a/jrpg>（概要「ロールプレイングゲーム」のリンク参照）
ギャルゲー：<https://nota-3.hatenadiary.org/entry/20080731/1217509411>
乙女ゲー：<https://news.denfaminicogamer.jp/kikakuthetower/180419>
アイドルマスター：<https://idolmaster-official.jp/> うたの☆プリンスさまっ：<https://www.utapri.com/>
艦隊これくしょん：<https://www.dmm.com/netgame/feature/kancolle.html>
Fate シリーズ：<https://www.fate-sn.jp/>；<https://dic.pixiv.net/a/Fateシリーズ>
wiki「ライトノベル」：<https://ja.wikipedia.org/wiki/ライトノベル#歴史>
ラノベ文学論・文学史：<https://www.raitonoveru.jp/howto1/bunn/index.html>
SAO：<https://dengekibunko.jp/title/sao/> リゼロ：<http://re-zero.com/>
絵師100人展：<http://www.eshi100.com/archive/index.html>
カントク：<http://5-y.2-d.jp/> かんざきひろ：<https://areablue.jp/2019/01/27/post-1144/>
白身魚：<https://www.otalog.jp/archive/category/展覧会>（2020-10-14「白身魚イラスト展」）
プリキ：<http://blog.livedoor.jp/mugitakuan-piano/archives/20183409.html>
Anmi：https://anime-pictures.net/pictures/view_posts/0?search_tag=anmi&lang=jp
ラブライブ！：<https://www.lovelive-anime.jp/>；<https://www.oricon.co.jp/special/47599/>
コミケ：<https://www.comiket.co.jp/info-a/WhatIs.html>；<https://www.oricon.co.jp/news/2117401/full/>
「八犬伝」中国語版：<http://j.people.com.cn/n3/2017/1222/c94473-9307314.html>
北斎と馬琴：https://www.huffingtonpost.jp/2018/05/09/hokusai-bakin_a_23430348/
物語のなかのクエスト：<https://www.ndsu.ac.jp/blog/>（「日文エッセイ141」で検索）

・第四章 日本アニメの達成：

日本アニメ産業のたどった道：<https://www.nippon.com/ja/features/h00043/>
ディズニーマニア：<https://ciatr.jp/topics/188596> 東映アニメ60th：<http://60th.toei-anime.co.jp/>
魔法少女まどか・マギカ：<https://10th.madoka-magica.com/>（歴史：<https://ciatr.jp/topics/308836>）
エイケン：<https://eiken-anime.jp/works/> タツノコプロ：<https://tatsunoko.co.jp/works>
世界名作劇場：<https://www.nippon-animation.co.jp/work/meisaku/>；<http://www.heidi.ne.jp/>
東京ムービー：<https://www.tms-e.co.jp/alltitles/> サンライズ：<http://sunrise-world.net/titles/>
鉄腕アトム（1963）：<https://tezukaosamu.net/jp/anime/30.html>
宇宙戦艦ヤマト：https://www.bandaivisual.co.jp/yamato/data/frame_saga.html
銀河鉄道999：<https://www.toei-anime.co.jp/movie/999/index.html> 松本零士：<https://leijisha.jp/>
地球へ：http://style.fm/as/13_special/mini_070618a.shtml；http://style.fm/as/05_column/365/365_040.shtml
機動戦士ガンダム：<http://www.gundam.jp/story/index.html> 伝説巨神イデオン：<http://www.ideon.jp/>

富野由悠季の世界：<https://www.tomino-exhibition.com/exhibition.html>
超時空要塞マクロス：<https://v-storage.bnarts.jp/sp-site/macross-30th-anniversary-project/>
エヴァンゲリオン：<https://www.evangelion.co.jp/> 庵野秀明：<https://www.khara.co.jp/hideakianno/>
宮崎駿：<https://eiga.com/person/72343/> スタジオジブリの歴史：<https://www.ghibli.jp/history/>
新海誠：<http://www.shinkaiworks.com/>；<https://animageplus.jp/articles/detail/34843>（インタビュー）
過酷なアニメ制作現場：<https://www.oricon.co.jp/news/2052779/full/>
SHIROBAKO（2014 年）：<http://shirobako-anime.com/story/index.html>
Toy Story（1995）：<https://www.youtube.com/watch?v=v-PjgYDrG70>；<https://ciatr.jp/topics/180312>
SF アニメの到達点―押井守版『攻殻機動隊』：<https://www.nippon.com/ja/views/b06805/>
サザエさんデジタル制作に：http://www.shikoku-np.co.jp/national/culture_entertainment/20130927000056
京アニ作品年表：<http://www.kyotoanimation.co.jp/works/> 職種：<http://www.kyotoanimation.co.jp/recruit/job/>
京アニ・製作風景1-6：<https://www.youtube.com/playlist?list=PLTNhweghpLi0B1oPjJbNLVkeSubBfQ0Hc>
セカイ系アニメ：<https://ciatr.jp/topics/224196>；<https://bijutsutecho.com/artwiki/76>
日本の至宝「京アニ」：<https://dot.asahi.com/dot/2019071800086.html?page=1>
「京都アニメーション」の技術：https://www.nhk.or.jp/d-navi/sci_cul/2019/08/column/20190816/
京アニ演出家のスタイルの違い：<https://tokigawa.hatenadiary.org/entry/20120817/p1>
京アニの画づくりへのこだわり：<https://moemee.jp/?p=1027>
犠牲者10人の軌跡：https://www.huffingtonpost.jp/entry/story_jp_5d43d7cde4b0aca3411b8743
京アニ・つなぐ思い：<https://www3.nhk.or.jp/news/special/kyo-ani/>
エンドロールの輝き（木上益治）：<https://www.kyoto-np.co.jp/articles/-/306383>
武本康弘：https://www3.nhk.or.jp/news/special/kyo-ani/article/article_13.html
西屋太志：<https://www.sankei.com/life/news/190802/lifl1908020028-n1.html>
池田晶子：<https://www.kyoto-np.co.jp/articles/-/308526> 大村勇貴：<https://www.kyoto-np.co.jp/articles/-/598311>
山本寛監督のこと：<https://note.com/wakusei2nduno/n/n617c6cdb8ea0>；<https://note.com/hashtag/山本寛>
花咲くいろは：<https://www.pa-works.jp/works/hana-iro-tv/> あの花：<https://www.anohana.jp/tv/>
・むすび：
MAD 涼宮ハルヒのツンデレション：<https://www.nicovideo.jp/watch/sm3247391>
マッド・アマノ（「MAD」の出典）：<https://www.parody-times.com/profile/profile.html>
初音ミクV4X：<https://ec.crypton.co.jp/pages/prod/virtualsinger/mikuv4x>
Sweet Devil MMDPV：<https://www.nicovideo.jp/watch/sm12392042>
ボカロP「日本で特別発達した文化」：<https://www.tokyo-sports.co.jp/entame/news/2518794/>
VTuber シーン総括：<https://kai-you.net/article/79230>

【付記】 本学 2021 年度「日本史概論 B」を履修した学生諸君にはコロナ第 5 波によるオンライン授業の課題として本稿（初稿）の批評をしてもらい、その意見を完成稿に取り入れることができた。ここに記して謝意を表する。