

# アニメーションと〈新〉植民地主義

## ——アニメーターの搾取構造と東南アジアへのまなざし——

禧美智章

### 要 約

近年、日本のアニメーション、「ジャパニメーション」が世界中でブームを起こしている。特に、宮崎駿監督の『千と千尋の神隠し』（スタジオジブリ 2001）のアカデミー賞受賞以降、「ジャパニメーション」は、さらに国内外で注目を集め、賞賛され、「日本が誇るべき文化＝ジャパニメーション」として定着している。確かに、「ジャップの安い、低級なアニメーション」というイメージを転倒させてきた「ジャパニメーション」という言葉であるが、こうした一方的な礼賛に問題はないのだろうか。

本論では、アニメーターのおかれた過酷な状況、アニメーション制作過程の変遷等、具体的な「ジャパニメーション」の制作に関する問題の考察を行い、「ジャパニメーション」という言葉で巧みに不可視化されてきた、特に東南アジア諸国を中心とした海外へのアウトソーシングの実態について分析する。また、そうした「ジャパニメーション」の代表であり、国内外で最も人気を博し、礼賛されている宮崎駿監督作品を戦中のアニメーションと補助線に論じることによって、「ジャパニメーション」の歴史、「ジャパニメーション」という言葉の裏に隠蔽されてきた「〈新〉植民地主義」とアニメーションの関係についてあきらかにしたい。

### はじめに

近年、「オタク」をめぐる状況は大きく変化し、「ジャパニメーション」や「クールジャパン」といった言葉とともに、国内外で大きなブームを引き起こしている。そうした変化は、政治経済の領域にも及んでおり、例えば、自身をマンガ好きであると自認し、自身のイメージ戦略としてオタクを標榜する麻生太郎は、2008年9月、東京・秋葉原での遊説の際に、「ジャパニメーションは21世紀日本の資源、まさに国益」<sup>1)</sup>である旨の演説を行っている。また、麻生内閣以前にも、小泉首相の施政表明演説では、「映画やアニメなど日本文化も世界で高く評価され、経済のみならず様々な面で波及効果を生み出しています」<sup>2)</sup>といった言及がなされ、安倍首相の所信表明演説においても、同様であった。中でもアニメーションは、宮崎駿監督の『千と千尋の神隠し』（スタジオジブリ 2001年）のアカデミー賞受賞以降、さらに国内外から注目と賞賛を浴び、「日本が誇るべき文化＝ジャパニメーション」として、日本の国際戦略上の武器、ソフトパワーとして、各種メディアを賑わせている。

しかしながら、現在、テレビ放映されているアニメーションのエンドクレジットを具に観察してみると、中国や韓国のスタッフ名、カタカナのスタッフ名が並ぶアニメーションの多さに

気付かされる。ひとつの例として、2003年から2004年にかけて放映された東映アニメーションの作品、『明日のナージャ』の第38話のエンドクレジットを確認してみると、

原画 高橋任治

アルビン・エスパレス

ポール・アンニョヌエボ

フランシス・カネダ

レジー・マナバット

レム・バレンシア

宮川智恵子 加瀬幸治 藪本陽輔

山内大輔 松本昌子

と、日本人アニメーターに混じって、カタカナのアニメーターの名前が並んでいる。熱心な視聴者ならば、ご存知であろうが、近年のアニメーションをめぐる問題として、海外へのアウトソーシングの問題が存在し、度々、新聞などのメディアでも取り上げられている<sup>3)</sup>。

本論では、アニメーターのおかれた苛酷な状況、日本のアニメーション＝「ジャパニメーション」<sup>4)</sup>という言葉で巧みに不可視化されてきた、特に東南アジア諸国を中心とした海外へのアウトソーシングの実態等、具体的な「ジャパニメーション」の制作に関する問題を明らかとし、さらに、戦中の国策漫画映画『海の神兵』を補助線に、現在、最も人気を博し、礼賛されている「宮崎アニメ」の考察を通して、「ジャパニメーション」という言葉の裏に隠蔽されてきた東南アジア諸国への欲望のまなざしについてあきらかにしたい。

## 1. アニメーターの搾取構造－国内の現状

まずは、具体的な考察に入る前に、アニメーションの制作過程について確認しておきたい。アニメーションの大まかな制作過程を簡単に説明すると、脚本→絵コンテ→レイアウト→原画→動画→彩色→撮影という流れで行われる<sup>5)</sup>。脚本をもとに、絵コンテを切り、背景とキャラクターの動きのポイントを決定するレイアウトの工程を経て、動きの基本となる絵（原画）を描き、原画と原画の間を埋め、動きを表す絵（動画）を描き、その動画に彩色していく仕上げの工程、そして撮影という一連の作業でアニメーションは制作されている。本論では、アニメーションの制作工程においても、最も低条件で働いているとされるアニメーター、特に動画を担当する動画マンの現状をみていきたい。

ここで、さらに同じ絵を描く作業でも、「原画」と「動画」の違いについて確認しておく。動画とは、原画の1段階後の作業で、原画をもとに、絵に「動き」をつけていく中割の絵を指す。「手を挙げる」アニメーションを描く場合、原画担当のアニメーターは、動きの起点と終点、つまり、「手を下ろしている状態」と「手を挙げた状態」の絵をレイアウトをもとに描き、動画担当のアニメーターは、原画をもとに、「少しずつ手が挙がっていく動き」をつける中割の絵を描

くことになる。当然、レイアウトをもとに、1から絵を描かねばならない原画には、より高い技術が求められることになる。また、動画との最も大きな違いとしては、TVアニメーションにおいては、エンドロールに原画担当のアニメーターは名前がクレジットされるが、動画担当以下、色塗りや撮影といった作業に関しては、個人名がクレジットされることは基本的になく、下請けのスタジオ名しかクレジットされないという点がある。アニメーターの場合、まずは動画を担当し、次に原画を担当して、エンドロールに自分の名前を載せることが最初のステップとなるのである。

国内の現状を確認すると、アニメーターを正社員として雇用する制作会社は少なく、ほとんどの場合が歩合制のフリーランスである。日本アニメーター・演出協会（Japan Animation Creators Association、以下「JAniCA」<sup>6)</sup>）による「JAniCA シンポジウム 2009」において行われた実態調査報告<sup>7)</sup>によると、動画担当のアニメーターの場合、動画1枚約200円、1日10.9時間労働（一月の労働時間約273時間）で、平均年収105.9万円（月収約8万8250円）というデータがある。収時給換算すると、298円という非常に低賃金なアニメーターという職種であるが、日本のアニメーション制作をめぐる問題として、制作過程の低コスト体質という問題がある。初のTVアニメーション作品『鉄腕アトム』（虫プロダクション1963年1月～1966年12月放映）からの伝統<sup>8)</sup>として、赤字で番組を制作し、ビデオやDVD、おもちゃといった、キャラクターグッズの販売で、制作費の赤字を回収するというスタイルが主流となっており、HD環境への移行、CGパートなど制作過程の複雑化等、1本のアニメーションを制作するために必要な費用が増えても、20年以上前から実際の制作費は据え置かれている<sup>9)</sup>。

このような苛酷な労働環境のため、アニメーション離れも進んでいる。次の引用は、映画監督押井守の発言であるが、

　　だいたいアニメスタジオっていうのは、それこそ「ゴミ溜め」みたいなところですから。（中略）アニメの場合、とにかくほとんどそこにいるんで、生活になっちゃっているんです。つまり仕事と生活の区別がないんですね。下手すると、1週間に1、2回しか家に帰らないときもありますから。生活のにおいが充満して、泥臭いんです。どこまで行っても泥臭い。<sup>10)</sup>

とあるように、追い込み時には会社に棲みつかなければならず、まさに、生活と仕事の区別がない、「アニメ」への愛がないとやっていけないような労働環境にあるといえる。押井守によれば、比較的待遇の良い大手プロダクションでも、最短3カ月でやめていく人もいるという。

以上のような国内の状況から、アニメーション制作の海外への外注、アウトソーシングが盛んに行われている。ある現役デスクがインタビューのなかで、「ギャラは日本より安いしどんなに難しいカットでもやってくれる。ネットが発展してからほぼタイムラグなしで上がりが来るから楽だしね。海外に出す方が安いからどんどん海外に出」<sup>11)</sup>しているのが現状であると発言している。また、2006年1月23日に文化庁に提出された「アニメ産業改革の提言」においても、「海外で放送されているアニメーションの6割は日本製」としながらも、「日本のアニメーションは、9割の部分がアジアなど海外で製作されている」という実情が訴えられている。この9割という数字が妥当であるかということに関してはよく見極める必要があるが、ここでは、日本

のアニメーションの制作において、かなりの割合で、海外に依存している点を押さえておきたい。

一方で、一般的な意識として、こうした現状はどのように認識されているだろうか。近年では、アニメーション制作現場の状況とともに、海外への外注に依存しているツケとしての国内の空洞化の問題等も報道されてはいるが、「クール・ジャパン」や「ジャパニメーション」といった言葉があらゆるメディアで喧伝され、あちらこちらで見られるように、「日本で制作され、世界中で消費されるアニメーション」という理解が最も流布しているのではないだろうか。

## 2. 海外へのアウトソーシングの問題

元々、日本のアニメーション制作においては、通常制作システムの一つとして、元請けのアニメーション制作スタジオが、動画や彩色といった作業を、下請けのスタジオに外注、アウトソーシングするということが、よく行われていた。特にテレビシリーズの場合は、月に30分のアニメーションを4本制作しなければならないため、元請け会社1社で、全ての制作工程を行うとなると、社内に大量のスタッフを抱えることのできる大手制作会社しかアニメーションを制作できなくなり、また、その負担も大きくなってしまふ。そのため、歴史的に分業システムが発達し、外部の作画スタジオ、美術スタジオ、撮影会社、音響制作会社などに外注を行うのが、通例となっているのだ。仕上げ専門のスタジオや、美術専門のスタジオなど、アニメーション制作の1工程に特化した下請け専門のスタジオ等も多数存在している。先に、TVアニメーションの場合、エンドクレジットに個人名が載るのは、原画を担当したアニメーターまでであることを指摘したが、海外に外注されている作業のほとんどが、個人名の載らない動画以降の作業であり、クレジットされない多くの海外のアニメーター、スタッフの手が加わって、アニメーションは制作されているのである。また、スタジオ名だけでは、日本のスタジオなのか、海外のスタジオなのかの区別はつきにくく<sup>10)</sup>、こうした点も、海外へのアウトソーシングの状況を分かりづらくしている要因のひとつとなっているといえる。

ここで、具体例として、フィリピンに子会社を持つ、東映アニメーション株式会社の例をみていきたい。東映アニメーション（当時は、東映動画株式会社）は、日本初の長編カラーアニメーション、大川博監督『白蛇伝』（東映動画 1958年）を制作した日本のアニメーションの草分け的存在である。その後も、『ドラゴンボール』シリーズ（1986年2月～1997年11月、計3シリーズ放映）や、『美少女戦士セーラームーン』シリーズ（1992年3月～1997年2月、計5シリーズ放映）など、現在でも、『ONE PIECE』（1999年10月～放映中）や『ふたりはプリキュア』シリーズ（2004年2月～、計6シリーズ放映中）といった、国内外で人気のアニメーションを制作しており、国内最大手のアニメーション制作会社である。

年表1 東映アニメーション年表

1952年	東映動画株式会社、発足
1973年	韓国への制作委託を開始
1992年	フィリピンに、地元企業との合弁で EEI-TOEI ANIMATION CORPORATION（現：TOEI ANIMATION PHILS., INC. 略称：TAP）を設立
1997年	仕上げ（着彩）工程をデジタル化
1998年	東映アニメーション株式会社に名称変更
1999年	EEI を完全子会社化
2000年	EEI を TOEI ANIMATION PHILS., INC.（TAP）に名称変更 「東映アニメ製作ネットワークシステム」（略称：PRO2NET, プロツーネット）の導入。東映アニメーションと国内の外部プロダクション、東映アニメーションフィリピンがネットワークで結ばれ、作画工程以降が全デジタル化される
2002年	作画工程のペンタブレット化により、ペーパーレスに

年表1は、東映アニメーションの海外へのアウトソーシング、制作過程のデジタル化についてまとめた年表<sup>13)</sup>である。海外へのアウトソーシングは、1973年の韓国への制作委託に始まり、1992年には、フィリピンにおいて、地元企業との合弁で、東映アニメーションフィリピンの前身である EEI-TOEI ANIMATION CORPORATION（現：TOEI ANIMATION PHILS., INC., 以下「EEI」）を設立、1999年には、EEI を完全子会社化している。

デジタル化に関しては、1997年に、動画をスキャニングし、PC上で彩色を行う仕上げ過程のデジタル化（それまでは、動画をセルにトレースし、1枚1枚に絵具を塗っていた）が行われ、2000年には、「東映アニメ製作ネットワークシステム」（略称：PRO2NET, プロツーネット）<sup>14)</sup>が導入され、東映アニメーションと国内の外部スタジオ、さらに、フィリピンのスタジオがネットワークで結ばれ、作画以降の仕上げ、撮影等の工程が全てデジタル化されている。さらに、2002年には、作画工程がペンタブレット化され、絵を描く工程もPC上で行われるようになり、アニメーション制作過程のペーパーレス化がなされている。つまり、全ての作業がネットワークに繋がったPC上で行われることによって、スタジオ内外、日本やフィリピンという別なく、同等の作業が可能となっているということである。東映アニメーション本社のスタジオで机を並べて絵を描いても、フィリピンのスタジオで絵を描いても、「同じ」環境が作られているのである。

従来、特に海外のスタジオに外注した場合、何千枚にも及ぶ原画や動画、あるいはセル画などを、日本と海外のスタジオ間で、船便や航空便によってやり取りしなければならず、輸送コスト、輸送中の事故や紛失、時間の問題等あったものが、現在では、制作過程のデジタル化、ネットワークシステムの構築、ペーパーレス化によって、そうした物理的な問題が解消され、東映アニメーション本社とその他のスタジオ、国内と海外の別なく、「東映アニメーション」のアニメーションを制作することが可能となっているのである。

最初に名前の挙がった、ポール・アンニョヌエボ、フランシス・カナダといったアニメーターは、東映アニメーションフィリピン（TOEI ANIMATION PHILS., INC., 以下「TAP」）のスタッフだったのである。現在、東映アニメーションでは、動画、彩色等の仕上げの工程は、基本的にTAPで行われており、東映アニメーションにおける、アニメーション制作過程の約70%が、フィ

リピンのTAPで行われている。2003年頃から、脚本までを東映アニメーションで制作し、それ以降の演出から作画、背景美術、仕上げ、撮影まで映像の完成の工程全てを、フィリピンのTAPで行うグロス発注<sup>15)</sup>が行われるようになっており、この頃から、エンドクレジットの「原画」にTAPのスタッフ、カタカナのスタッフ名がみられるようになっていく。繰り返しになるが、テレビアニメーションのエンドクレジットに名前が載るアニメーターは、「原画」を担当したアニメーターのみであり、「動画」に関しては、スタジオ名の「TAP」としかクレジットされないため、仕上げの工程を含めれば、エンドロールに名前がクレジットされているスタッフの他にも、さらに多くのTAPのフィリピン人スタッフが1本のアニメーションに関わっていることになる。

2005年度の財団法人国際情報化協力センターの調査<sup>16)</sup>によると、TAPのアニメーターの賃金は、月給4～5万円で、同じ東映アニメーションの日本のスタッフの初任給約21万円の約4分の1の額となっている。現在放映中のテレビシリーズ、『フレッシュプリキュア!』(2009年2月から放映中)においては、現在までに放映された28話のうち、半数近い11話でTAPのアニメーターが「原画」にクレジットされており、第7話、第28話においては、TAPのアニメーターであるポール・アンニョヌエボが、アニメーターのチーフである作画監督を担当するなど、TAPのスタッフが、東映アニメーションにとって、重要な位置を占めているのに対し、賃金という面で見れば、(フィリピンと日本との平均賃金や物価等の差も考慮に入れなければならないが)「同じ」労働を行っているにもかかわらず、大きな格差があることが分かる。

アニメーション制作現場の実態、海外へのアウトソーシングの実情を通して浮かびあがってきたことは、アニメーション制作過程のデジタル化、ネットワーク化によって、原画やセルの輸送など、「移動」「時間」に関する物理的な問題がなくなり、技術的には、世界中、どこでも「日本のアニメーション」「ジャパニメーション」の制作が可能になっているということ。東映アニメーションの事例のように、実際、日本のアニメーションが、東アジア、東南アジア諸国で制作されているということである。

### 3. 「ジャパニメーション」という言葉

また、「ジャパニメーション」という言葉のもと、そうした国々に対する優越感や蔑視も存在する。『アニメビジネスがわかる』(NTT出版2007年7月)を上梓した増田弘道氏の、「日本のアニメ産業は、こうした中国アニメ企業へ制作作業をアウトソーシングしているが、それは動画、仕上げといった付加価値の低い工程の委託先としてのものが主である。(中略)中国企業の独自作品の多くは子供向けや時代劇であり、あらゆるジャンルのマンガを原作にできる日本と比較して表現領域がかなり限定されている」<sup>17)</sup>といった指摘にもみられるように、海外にアウトソーシングしているのは、「付加価値の低い工程」に過ぎないのだという意識、あくまでクリエイティブな部分、付加価値の高い、重要な部分は日本で作られているという優越感があるようである。また、インターネットでの言説に目を向けると、特に、アニメーションの制作に詳しいいわゆる「オタク」たちの「今回は、〇〇回だからクオリティが低い」(筆者注：〇〇には、下請け先の企業名や国名が入る)といった批評のような例は、枚挙に暇がない。日本のアニメーションは、「メイド・イン・ジャパン」であり、あくまで「ジャパニメーション」なのだという誇りがある

のである。

しかしながら、東映アニメーションと、TAPの例にみられるように、現在のシステムでは、海外にアウトソーシングしなければ、アニメーションが制作できないという状況があり、また、TAPへのグロス発注、フィリピン人アニメーターの作画監督への起用等、クオリティの問題に関しても、一概に海外にアウトソーシングしているから、外注しているからクオリティが低いということもいえないはずである。「ジャパニメーション」という言葉が、「誇るべき日本のアニメーション」という意識を強化し、また、「ジャパニメーション」という言葉を用いることによって、アニメーターの実情、海外へのアウトソーシングの状況等、アニメーション制作をとりまく問題項を不可視化してきたといえるのではないだろうか。

西川長夫氏は、

世界的な貧富の格差と同時に、一国内における、あるいは一都市における格差の急激な増大、貧しい階層の急増、移民や出稼ぎ労働者の増大、社会主義国や第三世界における市場経済の席卷、テロ抑止に名を借りた少数民族や周辺部への武力介入と抑圧、世界の軍事基地化、世界的分業、世界の再編と中核一周辺という二極化の進行、等々……。。こうした現実、かつて一九六〇年代に「新植民地主義」として告発されていたものが、形を変え（植民地なき植民地主義）、より広範にそしてより深刻に機能し私たちの身に迫っていることを教えている。いまでは植民地主義が「継続」していることを指摘するだけでは足りないだろう。それは形を変え、より強力に、したがっていっそう危機的な形で世界を支配しているのだから<sup>18)</sup>。

と述べ、世界のグローバル化によって、形態が根本的に変化した植民地主義として、「〈新〉植民地主義」を提唱している。西川氏は、「情報が一瞬にして世界の隅々にまで達し、労働力の移動が日常的となった現在」、「〈新〉植民地主義」は、もはや植民地を必要とせず、「地球上の全土が新しい植民地主義の対象になりうる」として、「同じアジアにおいても、あるいは同じ旧植民地国の間でも搾取一被搾取の関係が複雑にからみあって」いるのだと指摘している<sup>19)</sup>が、これは、まさに、ここまでみてきた現在の日本のアニメーション、「ジャパニメーション」を取り巻く問題項と合致するのではないだろうか。

アニメーターの国内での悲惨な状況、また同じ苛酷な環境にあるといわれるアニメーターでも、大手の元請けプロダクションに社員として所属するアニメーターと、フリーランスで下請けの仕事をおこなうアニメーターの間には、大きな格差が存在する。また、国内のアニメーターと、海外のアニメーターの間にも格差は存在し、国内のアニメーターと、海外のアニメーターの間での価格競争も起こっている。しかし、そのような状況が、日本の誇る文化アニメーション、「ジャパニメーション」という言葉を用いることによって、そうした言葉で礼賛することによって、不可視化されてきたのではないだろうか。「ジャップの安い、低級なアニメーション」というイメージを転倒させてきた「ジャパニメーション」という言葉であるが、そこには、「〈新〉植民地主義」的なまなざしが隠蔽されてきたのだ。

#### 4. 植民地へのまなざしを持ったアニメーション—『海の神兵』

次に、戦中のアニメーションによる東南アジア諸国への侵略の欲望、また、そうした欲望が現在のアニメーションにも受け継がれているのではないかという問題について、考察を進めていきたい。

大塚英志は、「今日の「サブカルチャーの国策化」を支える言説としてある村上隆の論議がもつばら「戦後」文化としての「オタク」文化という論議に終始する一方、「戦前」を抜きに一拳に江戸以前の「伝統」に飛躍する傾向が強いことに危惧を覚える」<sup>20)</sup>と、述べている。大塚は、アニメーションを語る際の、「戦前」のアニメーションを無視し、「鳥獣人物戯画」<sup>21)</sup>等の伝統芸術から、宮崎駿がアニメーションの世界に入るきっかけをつくったとされる『白蛇伝』、手塚治虫の『鉄腕アトム』等、「戦後」のアニメーションをダイレクトに接続してしまう、今日の傾向を危惧しているのだ。実際、スタジオジブリの高畑勲は、自分たちと「戦中」のアニメーション、「国策漫画映画」との断絶を主張している<sup>22)</sup>。このことは、言い換えるならば、アニメーションの起源を伝統芸術に見出し、戦中のアニメーションと、焼け野原から出発した戦後アニメーションとの歴史的断絶を強調することによって、アニメーションと、帝国主義的侵略との関係を不可視のものとしてきたといえるのではないだろうか。

では、「戦中」のアニメーションとは具体的にどのようなものだったのだろうか。当時、漫画映画と呼ばれていたアニメーションも、例外なく「映画法」<sup>23)</sup>の規制を受け、「戦意高揚」のための「国策漫画映画」としてその制作が行われていた。

今村太平が、

共栄圏のおくれた種族ほど漫画映畫を愛好するにちがひなく、しかも南方の民族が音樂を愛好することは、われわれの想像以上であるらしい。漫画映畫は一種の音樂映畫でもある故、それは彼等を一層ひきつけるにちがひあるまい。したがって秀れた漫画映畫の製作輸出は、秀れた政治でもあるといふことになる<sup>24)</sup>

と主張しているように、漫画映画は、植民地政策においても、重要な位置を占めるものとして捉えられていた。

そのような、「国策漫画映画」のなかでも、特に有名なものが浅尾光世演出『海の神兵』（松竹動画研究所 1945年公開）である。『海の神兵』は、インドネシア、セレベス島への降下作戦を題材とした、「海軍省後援」による初の60分を超える長編アニメーションである。『海の神兵』においては、戦闘シーンよりも、非戦闘シーン、日常生活を描いたシーンが多く描かれており、その特徴となっている。

この作品を語る際には、必ず、手塚治虫の「戦争物とは言いながら、実に平和な形式をとつ」<sup>25)</sup>た漫画映画であったという感想が引かれ、「リアリズムに徹した作画は現在見ても十分に評価できる」<sup>26)</sup>といった津堅信之氏の評価にみられるように、戦時下に制作されながらも、非常にクオリティが高く、「実に平和な形式」のアニメーションとして、現在でも評価されている作品である。しかしながら、雪村まゆみ氏や、木村智哉氏が「国策漫画映画」としての側面を強調し



ている<sup>27)</sup>ように、実際に、南方で皇民化教育に使用された「アイウエオの歌」による語学教育の様子、インドネシアの伝統的な影絵「ワヤン・クリッ」を彷彿とさせる影絵パートの挿入、さらに、一見、平和的で、郷愁やノスタルジーを誘うような故郷でのエピソードも、敵国から守るべき故郷、家族の描写であり、それは、また戦争遂行の理由ともなるのである。

ところで、この『海の神兵』におけるほのぼのとしたノスタルジーを誘うような「平和的な形式」の風景であるが、『となりのトトロ』（宮崎駿監督 スタジオジブリ 1988年）の風景等、「宮崎アニメ」によく似た雰囲気があるのではないだろうか。

いまさら確認するまでもないことであるが、宮崎駿のアニメーションは、国内外で人気を集めており、彼は「国民的」な作家として祭り上げられている。その作品は、老若男女にかかわらず楽しめる作品であり、純粹に子どもたちに向けて作られたその作品には、巷に溢れているような過激な「暴力」や「性描写」もなく、もっとも純真無垢で、安心して子どもに観せることができ、なおかつ、オトナも感動できる国民的アニメーションとして、絶大な人気を集め、不動の地位を築いている。

## 5. 国民的アニメーション—宮崎アニメ

さて、ここからは「ノスタルジー」をキーワードに、宮崎駿の最大のヒット作『千と千尋の神隠し』についてみていきたい。その映画評には、「ノスタルジーっていうか、すっごい懐かしい感じ」<sup>28)</sup>、「郷愁を誘う」<sup>29)</sup>、「ぐうとくゝる街並」<sup>30)</sup>といった、宮崎駿の描いた「不思議の町」に対する懐かしさを訴える言葉が並んでいる。アカデミー賞を受賞した、世界に誇るべき日本映画『千と千尋の神隠し』は、「第二のジャポニスム」<sup>31)</sup>であるとさえ評価されているように、実に「日本的」な映画として捉えられているのだ。

そうした中で、近年、ある現象が起きている。『千と千尋の神隠し』のモデルとなった町をめぐる旅として、台湾の九扮へのツアーが人気となっているのである。建物の屋根に所狭しとつるされた提灯や看板、高低差のある路地端に連なる飲食店など、九扮は、物語冒頭、主人公の千尋一家が迷い込む「不思議の町」にそっくりな街、物語世界に迷い込んだ感覚を味わえる街として、有名な観光地となっている。元々、この九扮という街は、映画『悲情城市』<sup>32)</sup>のロケ地として有名になった街であるが、昨今、特に『悲情城市』を知らない、そこで描かれた悲劇を知らない若者が、「宮崎アニメ」の風景を求めて押しかけているのである。ガイドブックには、「日本統治時代に金の発掘、ゴールドラッシュに発展した街で、どこか懐かしい雰囲気」「昭和レトロ」「日本統治時代のノスタルジー」といった宣伝文句が並んでいる。

一方で、公式情報<sup>33)</sup>としては、この「不思議の町」のモデルは、「江戸東京たてもの園」の「看板建築」であり、夜の風景も「新橋駅烏森口や有楽町ガード下の歓楽街」がモデルであるとされている。しかし、「不思議の町」と九扮の風景の奇妙な一致。宮崎駿が描こうとした風景が、たまたま「日本統治時代の面影が残る台湾」と同じ風景だったのか、それとも意図的なものだったのだろうか。少なくとも、「新橋駅烏森口や有楽町ガード下の歓楽街」の風景が、宮崎駿の想像力を通して映像化されることによって、『千と千尋の神隠し』の「不思議の町」となり、観客のノスタルジーをかき立てる、懐かしい「日本的」な風景として受容される一方で、観客に、

そのモデル、実在の風景を求めて台湾にまで足を運ばせるという状況が存在しているのである。さらに、九扮を訪れた『千と千尋の神隠し』の観客は、「物語世界と同じである」と感激し、日本と台湾との歴史的関係とは無自覚に「日本が台湾を統治していた時代」を彷彿とさせる台湾の街にノスタルジーを感じるのである。

宮崎アニメを批評する文章は、好事家的なものからアカデミックなものまで、数限りなく存在するが、作品をきちんと論証し、批判しているものはごく僅かである。ここまで論じてきた『千と千尋の神隠し』だけをとってみても、管見の限りでは、少なくともアカデミックな分野においては、古事記等の日本神話との関係から日本人の精神論を論じるものや、「現代日本」の一人の少女の成長譚として評価するものなど、高尚なネタ探しなどはあっても、作品を批判的に論じているものは存在しない。岸正尚氏は、「[となりのトトロ]や『千と千尋の神隠し』を見て育った子どもたちが大人になったとき、世界中に日本的な感性を理解する人たちがたくさん育っているだろう。素晴らしいことだ。」<sup>34)</sup>と評価しているが、「[千と千尋の神隠し]を見て育った子どもたちが大人になったとき」「日本統治時代の面影が残る台湾の風景」から歴史性が忘却され、非常に「日本的な」ノスタルジックな「宮崎アニメの風景」として消費されてしまうことになってしまっているのではないだろうか。世界に認められているから、直接的な暴力表現がないから、オトナも子どもも感動できるからと、戦前のアニメーションを忘却し、純真無垢なアニメーションの代表として、世界に誇る「ジャパニメーション」の代表として、「宮崎アニメ」を何の疑問も抱かずに、一方的に礼賛する現在の潮流は、非常に危ういものなのではないだろうか。

## 結び

僕は、近所に駄菓子屋があって、オート三輪が走っていて、自動車の修理工場があるというような世界に住んでいた。東京タワーがちょうど建設中で、半ズボンに裸足で走り回っていたね。ただ、その当時子供だった僕から言わせてもらえば、最近流行の「懐かしき昭和ノスタルジーの世界」なんて、どこにもなかった。(中略)あの時代にノスタルジーを感じさせるという行為自体が虚構の現代史であって、あの時代に対する清算をややむやにするだけ。清算も終わっていないのにノスタルジーにすり替えているんですよ。僕の立場からすれば、ノスタルジーは虚構の現代史をつくる方法論に過ぎない。歴史を忘れさせるための装置「歴史の忘却装置」なんです<sup>35)</sup>。

押井守は、「歴史の忘却装置」であるとして、ノスタルジアの危険性について述べているが、意図的であったにせよ、そうでなかったにせよ、宮崎駿が「日本統治時代の面影が残る台湾の風景」にそっくりな風景を描き、観客のノスタルジーをかき立てているという状況を鑑みるならば、『海の神兵』において描かれた、一見、平和に見える故郷（それは敵国であるアメリカから守るべきものである）に対するノスタルジア、そうした戦意高揚にも繋がるようなノスタルジアが、「宮崎アニメ」においても、脈々と描き続けられているということになるのだろう。

現在の「ジャパニメーション」をめぐる状況は、「ジャパニメーション」という語で、「〈新〉植民地主義」的なまなざしを見えにくくしているだけでなく、世界中、どこでも日本のアニメー

ションが制作できる環境は整っているのに、実際に制作されているのは東アジア、東南アジアの国々である。奇しくも、こうした状況は、旧「大東亜共栄圏」で制作された「ジャパニメーション」が世界進出をめざすという非情に怖い構図のようにも見えてくるのである。

グローバル化の高まりとともに、「国策」と「ジャパニメーション」が急速に接近しつつある現在、「敗戦国の日本が瓦礫のなかから、純粋に、一から作りはじめた日本独特のアニメーションが、ついにディズニーを超えた」という意識があるなかで、肯定的な論じ方しかされてこなかった「ジャパニメーション」という言葉や、「宮崎アニメ」であるが、いま一度、批判的に考察し直してみる必要があるのではないだろうか。

## 注

- 1) 2006年9月9日、東京・秋葉原における麻生太郎の演説より
- 2) 小泉純一郎の施政表明演説。2003年9月23日、日本経済新聞夕刊より引用した。
- 3) 例えば、「日本アニメ：韓国などへの外注増加…「空洞化」懸念」（MSN 毎日インタラクティブ <http://www.mainichi-msn.co.jp/shakai/wadai/news/20070820k0000m040081000c.html>、2007年8月19日更新記事、同日参照、現在記事は存在していない）では、「インターネットの発達で人件費の安い韓国などへ制作の外注が増え、産業の「空洞化」が進んでいるとし、この問題に対しスタジオジブリの鈴木敏夫プロデューサーが「企画は日本、作るのはアジアで本当に日本のアニメと言えるのか」と、警鐘を鳴らしている。
- 4) 「ジャパニメーション」という語の誤用、歴史等については、岡田斗司夫「日本文化としてのアニメ」（『キネマ旬報』1995年10月上旬号）に詳しいが、本論では、現在、日本においてマスコミ等でも使用されている、「日本の文化として誇る」意味が込められた一般的な意味で使用している。
- 5) 実際には、並行してCGや背景の制作が行われ、工程間でのチェックや差し戻しなど、さらに複雑な工程を踏んで制作されているが、議論が複雑化するためここでは割愛した。
- 6) JAniCAとは、アニメーターと演出家の環境改善と相互扶助を目的として設立された、無限責任中間法人である。公式HP「<http://www.janica.jp/index.html>」（2009年8月24日参照）
- 7) 2008年10月から2009年2月まで行われた、初の大規模なアニメーターに関する調査（実態調査）で、2009年5月25日に東京大学において開催された「JAniCA シンポジウム 2009」において、報告された。
- 8) 手塚治虫原作による、日本初の1話30分の連続テレビアニメーション。1963年1月1日から1966年12月31日まで放送された。手塚治虫が『鉄腕アトム』のテレビアニメーション化に際して、1話55万円という破格で受注したという逸話が残っているが、155万円であったという説や、そもそも、アニメ制作費としては破格に安い55万円という金額も、当時のテレビ番組の制作費としては悪いものではなかった、等諸説存在する。この問題に関しては、津堅信之『アニメ作家としての手塚治虫』（NTT出版2007年4月）に詳しい。
- 9) 柿崎俊道「誰が損して、誰が儲けているのか!? BAMBOO BLADE 流出予算表を徹底解説」（『現代視聴覚文化研究 Vol.2』2008年1月）における、なみきたかしの発言より。
- 10) 押井守「才能が正当に評価されるシステムのあるなしが、この世界の盛衰を握っている」（『オタクになれないアニメ好きの本』1997年9月）
- 11) 日刊サイゾー「現役デスクに聞くアニメ制作現場の“低賃金”と“海外流出”」（[http://www.cyzo.com/2008/11/post\\_1146.html](http://www.cyzo.com/2008/11/post_1146.html)、2008年11月4日更新記事、2009年8月24日参照）
- 12) 下請けプロダクションを含め、国内には約260、韓国には100といったように、国内外に、多数のプロダクションが存在し、大規模な元請けプロダクションは、海外に子会社や海外法人、関連会社を持つ場合が多く、エンドクレジットから、どのパートをどれだけ外注しているのかは見分けることは困難で

- あり、また、MSJ 武蔵野制作所、K プロダクションなど、名前からでは、海外のプロダクションだと判別できないプロダクションも多くある。
- 13) 東映アニメーション HP (<http://corp.toei-anim.co.jp/>, 2009年8月24日参照), を参考に作成した。
  - 14) 2008年現在、TAPとも光ファイバーで繋がっており、東京-フィリピン間での瞬時のデータのやりとり、顔を見ながらの打ち合わせ、リテイク指示といったコミュニケーションが可能になっている。
  - 15) TVシリーズのある話数に対して、脚本までの元請けプロダクションが担当し、それ以降の演出から作画、仕上げ、撮影までの工程をグロス請けした会社が行い、完成した映像を納品するのが通例である。
  - 16) 情報化協力ミッション (フィリピン・マニラ) 報告書 ((財) 国際情報化協力センター [http://www.cicc.or.jp/japanese/kunibetsu/pdf\\_ppt/philippines\\_tokubetuhoukoku0511\\_asai.pdf](http://www.cicc.or.jp/japanese/kunibetsu/pdf_ppt/philippines_tokubetuhoukoku0511_asai.pdf) 2005年10月27日, 2009年8月24日参照)
  - 17) 増田弘道「アニメ産業の国際競争力」(『智場』2008年12月)
  - 18) 西川長夫『〈新〉植民地主義論—グローバル化時代の植民地主義を問う』(平凡社2006年8月)
  - 19) 注18に同じ。
  - 20) 大塚英志「サブカルチャーのファシズム起源—第三期『新現実』の立ち位置をめぐって」(『新現実 Vol.4』2006年)
  - 21) 京都府の高山寺に伝わる12~13世紀頃に制作された国宝の絵巻物。「鳥獣戯画」とも呼ばれ、現在のマンガ、アニメーションに続く「日本最古の漫画」とも称されている。
  - 22) 高畑勲「戦争とアニメ映画」(2004年11月24日, 映画人九条の会結成集会記念講演録 [http://kenpo-9.net/document/041124\\_kouenroku.html](http://kenpo-9.net/document/041124_kouenroku.html), 2009年8月24日参照)
  - 23) 1938年4月5日公布, 翌年10月1日施行。全26条からなり、この法律によって、台本の事前検閲や、映画会社の許認可制, ニュース映画・文化映画の上映義務などが行われ、映画が軍国主義や総動員体制に組み込まれていった。
  - 24) 今村太平『戦争と映画』(第一藝文社1942年)
  - 25) 手塚治虫『手塚治虫大全』(マガジンハウス1992年)
  - 26) 津堅信之『日本アニメーションの力—85年の歴史を貫く2つの軸—』(NTT出版2004年3月)
  - 27) 村まゆみ「戦争とアニメーション—職業としてのアニメーターの誕生プロセスについての考察から—」(『ソシオロジ』2007年5月), 木村智哉「アニメーション映画『海の神兵』が描いたもの—戦時期国策映画の文脈から」(乾淑子編『戦争のある暮らし』水声社2008年8月)
  - 28) 上橋菜穂子「宮崎アニメという異界」(『ユリイカ 特集 宮崎駿 [千と千尋の神隠し] の世界 ファンタジーの力』2001年8月)
  - 29) 村上英「異文化との出会い 日本映画『千と千尋の神隠し』」(『国会月報』2001年9月)
  - 30) 泉麻人「懐しい風景が若者の心も掴み」(『キネマ旬報』2002年)
  - 31) 金栄心「韓国からみる『千と千尋の神隠し』「日本的な想像力」と「第二のジャポニスム」」(米村みゆき編『ジブリの森へ—高畑勲・宮崎駿を読む [増補版]』森話社2008年4月)
  - 32) 侯孝賢『非情城市』(1989年9月公開, 日本での公開は1990年4月)
  - 33) 武重洋二「美術的にもこの不思議の町を楽しんでもらえたら嬉しいです。」(『千と千尋の神隠し』パンフレット), 『アニメーションを展示する—三鷹の森ジブリ美術館企画展示「千と千尋の神隠し」』(徳間書店スタジオジブリ事業本部 2002年7月) 等。
  - 34) 岸正尚『宮崎駿, 異界への好奇心』(菁柿堂2006年12月)
  - 35) 押井守「ノスタルジーは時代の忘却装置だ。」(舞台『鉄人28号』パンフレット)

## 付記

本稿の執筆にあたって、さまざまなセッションでの発表, 本セッションや全体討議での質疑応答など, ワー

アニメーションと〈新〉植民地主義（禧美）

クシヨツプ出席者から貴重な意見を頂いた。ここに記して感謝いたします。