

# ボクたちはアニメに育てられた

なかはら かげ

分野：日本アニメーション史

キーワード：子どもの文化と社会、アニメーション、想像力と感性、世界観

## はじめに

テレビ放送の開発に関わる歴史は、さかのぼれば1870年代のイギリスやアメリカから始まりました。しかし実用的なレベルになるまでには、よりテクノロジーの進化をまたなければなりません。映画の最初は、エジソンが写真技術を応用したプラットホームの上に発表した「キネトスコープ」だと言われており、それが1893年であることからすると、テレビも映画も同時期に技術開発にしのぎを削っていたことがわかります。

すでに写真技術として確立されていた光を薬に感光させて現像することで出来るその映像を、何枚も連続して高速で動かすことで動いて見える映画と、レンズから入ってきた映像を電子信号に変換して送信するといった新しい技術に挑戦したテレビの仕組みとの間には大きな違いがあるわけで、やはりテレビの場合は進化の過程でテクノロジーの発達が非常に重要であったことが理解できます。

しかしながら我々は、100年以上も前から人々が劇場や家庭で動画を見ることに憧れを抱き、努力を惜しまなかったことに驚きます。現代でもインターネットが我々の生活の中に、情報を伝えるためのコンテンツのひとつとしてしっかりと入り込んでいますが、YouTubeやニコニコ動画のように動画サイトが人気であることから、人々の関心が動画にあることは今も昔も変わっていないことも理解できます。

日本でテレビ放送が始まったのが1953年（昭和28年2月1日）。まだまだテレビは庶民にとっては高嶺の花でした。昭和30年代に入りやっと都会では街頭テレビが登場し、戦後の日本の復興期に、庶民に夢を与えました。力道山の

活躍するプロレス中継に、街頭テレビは多くの人々に埋め尽くされたのです。高度成長時代にテレビが娯楽のひとつとして人々の生活を支えていたとも言えます。

では、「動く」と言うこと、映像が時間という要素を得ることで「動く」と言うことは、どういうことなのでしょう。映画やテレビがデジタルに変わってきた中で、いまだ動画に我々はなぜ、かくも魅了されこだわり続けているのでしょうか。

映画館に足を運び、薄暗い部屋の中でほこり臭い空気と、瞬くように喘ぐ映写機の音と、目眩く銀幕に映し出される不思議な世界に埋没していく自分。絵画や写真とは違い、自らの心が逃避をしてその映像の世界に同化する瞬間が魅力なのでしょう。

もし、子どもの頃に落書きをすることが好きで、教科書やノートにこっそりマンガを描いたりしたことのある人なら、一度はノオトの角っこにパラパラマンガを描いたことがあるはずです。少しずつ違った絵を連続して描くことによって、その角っこを指でパラパラとはじくと、ひとつひとつは一枚の絵でしかないのに、あたかも命を得たかのごとく動き始める、あの瞬間の興奮と感動を経験し憶えているのではないのでしょうか。それはやがて趣味となり8mm映画を経てビデオムービーへと移り変わってきたという人もいますでしょう。

観客側であるか制作側であるかの違いはあれど、どちらも「動く」絵に心を奪われてしまったことには違いありません。まさに幽体離脱してその世界に自分が溶け込んでしまうような恍惚感なのです。

### 少年の心に焼き付いたテレビアニメ

その少年がはじめてテレビを見たのは8歳になった1963年のことでした。それは少年の家から少し離れたところにあった祖父の家にあり、祖母のために祖父が買ったテレビでした。祖父の家は古くからの鮮魚店でその仕事柄テレビをゆっくり見る時間が祖父にはなかったと考えられます。早朝から魚河岸に行く必要もなく、そのために早くに床につく必要のない祖母の方がテレビを必要

2012年1月 なかはらかぜ：ボクたちはアニメに育てられた

としていたのです。加えてテレビを買った大きな理由は当時流行していたNHKの「連続テレビ小説」と「紅白歌合戦」だったと記憶しています。現在のように24時間放送しているような時代ではなく、午後はしばらく放送のない時間がありました。夕方からまた番組が始まるといったように限られた時間帯だけ放送電波が出ていたと思います。

1963年元旦、少年は祖母の家に遊びに来ています。もちろん目的はお年玉です。が、今年のお正月はいつもとは違っていました。この日から待ちに待ったテレビアニメ（当時はマンガ映画、もしくはテレビマンガなどと表現されアニメーションという呼称はなかった）がフジテレビ系列で始まるのです。少年がいつも愛読していた漫画家・手塚治虫の作品「鉄腕アトム」がアニメになって放送されるのです。

しかし、実は「鉄腕アトム」は実写版が1959年3月から1960年5月までアニメに先立って制作放送されていたのです。「鉄腕アトム」と双璧をなすロボットアニメ、漫画家の横山光輝による「鉄人28号」もテレビアニメ化され「鉄腕アトム」から遅れること10ヶ月、1963年10月からフジテレビ系列で放送が始まりました。が、この「鉄人28号」にも実写版があり1960年2月から4月までワンクール放送されています。どちらの実写版も現在の映像技術ならともかく当時の特撮をもってしても、陳腐なものであることは否めず、やはりマンガ作品を実写化する難しさが、浮き彫りにされたような作品に思えます。しかも少年は当時まだ小学校にも行っておらず原作のマンガすら知らなかったのです。

ただし、当時のテレビ制作者たちが子どもたちに大人気であったこの2作品を、あえて実写版で制作しようとした試みには拍手を贈りたいと思うのです。「鉄腕アトム」も「鉄人28号」も未来を舞台にしたロボットマンガです。言わば荒唐無稽な表現も多々あるわけで、当時としては実写で見せるにはかなりの冒険だったと思われてなりません。確かに保存されている映像を見てみると苦勞していることがよくわかります。「鉄腕アトム」は役者の少年がアトムに似たヘルメットをかぶり、鉄板のようなりベットを打ったコスチュームを着てい

るのです。「鉄人28号」に及んでは、巨大なロボットであるはずの設定が、わずか2メートル足らずのドラム缶のようなブリキのロボットなのです。原作のマンガと比べれば当然ながらかなりのギャップがあります。現代のコミックマーケットなどで、コスプレを楽しむ人たちの衣装の方がはるかに技術的にも高く、原作に忠実であるといえるかもしれません。しかしそれはそれとして、やぼったくて陳腐ではありますが実は微笑ましくもあるのです。

ここで注目したいのは、そこまで冒険をしてまでも紙媒体であるマンガを映像化したいと思った当時の制作者たちの思いなのです。つまりは二次元の世界を三次元の映像にすることに燃えた人たちがいたということです。なによりもそこには動く絵「動画」のもつ圧倒的なインパクトと感動があるからではないでしょうか。

「鉄腕アトム」がどのように見ても、役者の少年がピアノ線かなにかに吊られて、空を飛んでいるように撮影されていても、それが分かっている、合成された雲の中を正義のために飛んでいく姿にやはり感動してしまうのです。子どもたちは手に汗握ったと思うのです。

「鉄人28号」が人間と同じくらいの大きさであったとしても、夜の闇の中から二つの目を光らせて、ドシンドシンと足音を響かせて近づいてくる映像には、やはり迫力と怖さを感じてしまうのです。コマ割の連続で見せるマンガ手法では限界があります。コマとコマとの間を想像力と感性でもって補完しながら、動画として脳内変換しながら読みこなしていくとしても、やはり所詮マンガです。現実の社会を舞台に実写として動き回るヒーローたちの存在感にはかないません。それが「動く絵」動画のもつインパクトなのですね。少年はその日放送されたテレビアニメ「鉄腕アトム」に体が震えたのでした。

第1話「アトム誕生」。手塚治虫が自分のマンガ作品の中に、常にメッセージとして子どもたちに伝えようとしてきた「いのち」というテーマ。以前「手塚治虫の遺伝子」という研究ノオトの中で書かせていただきましたが、まさに第1話には痛烈にそのテーマが書かれています。マンガ原作とほぼ同じ展開ではありますが、よりテーマがわかりやすくなっているようです。と言うのもコ

2012年1月 なかはらかぜ：ボクたちはアニメに育てられた

マーシャルを除けば実質24分程度の放映時間の中で演出しなければならないからです。物語の内容は、トビオという最愛の子どもを亡くした科学省の長官であり天才科学者の天馬博士が、トビオに似せて子どものロボットを造り上げます。芸術作品のようなロボットが誕生し、博士は我が子のように育てます、が何年経ってもよその人間の子どものように成長しないトビオに次第に不満をもつようになるのです。所詮、人間のようにいのちを持たないロボットなんだと思いサーカスへとトビオを売ってしまうのです。そのサーカスでアトムという名前をつけられ、またサーカスの小道具としてひどい扱いをうけているロボットたちとも出会います。サーカスではロボットに対しては「役立たずは壊してしまえ」というやり方です。これは人間に置き換えると「役立たずは殺してしまえ」となります。ロボットたちは「ロボットにも人権を！」と訴えます。実に1話目から重いテーマです。アニメまんががとは言え、印象としては暗い感じがします。日本で初めて放送された毎週30分のアニメとしては、いささかテーマが厳しすぎる感じもしなくはありません。

しかし少年にとってはテーマが何であろうと、いのちのあり方がどうしたかの、そんなことにはまったく関心がなかったのです。何度も読み返し、いつも見ているマンガ版の第1話、子どもたちのヒーローである「鉄腕アトム」がテレビの中で動き飛び回っている、それだけで充分感動鳥肌ものだったのです。あのアトムが動いている！自分たちと同じように歩き、走り、喋っている！しかも実写版ではなく、手塚治虫の絵そのものが動いているのですから。

谷川俊太郎・作詞、高井達雄・作曲による有名な主題歌とともに始まり、清水マリ、勝田久、矢島正明らの声で登場人物が喋るのです。アトムが歩くとピコピコと音もするし、ジェット噴射の音もすごい！なによりも当時最新の電子音が作品中の効果音（SE）として多用され、未来的な演出もされていました。

そうなのです。絵が動くと言うことは、そこに音が必要となってくるのです。リズムが生まれるのです。リズムは音楽と言いかえることも出来ます。そして言葉を喋らすためには声優も必要になってきます。言葉もリズムです。憧れのキャラクターが音楽とリズム、喋る声を得て、より魅力的になったので

す。テレビアニメ版「鉄腕アトム」の誕生を目の当たりにした少年は、今日の感動的な一日を一生忘れないだろうと思いました。

映画のように実写をスクリーンで見たり、テレビに送られてくる映像を家庭で見ること、我々は映し出されたその動画の世界に感情移入し、その魅力に釘付けとなってしまいます。大人でもそうなのですから、大好きなマンガが目の前で動いていることに子どもたちが魅了されないわけがありません。「鉄腕アトム」はあっという間に日本中を席卷し、初回放送視聴率が27.4%、最高視聴率は40.7%を記録したこともありました。

マンガの大好きな子どもたちが、アニメへと少しずつ興味が移り始めていたのです。日本の本格的なアニメブームの始まりでした。手塚治虫はここでも、マンガのみならずアニメという日本ではまだ新しいメディアに一石を投じ、ブームの火付け役となったのです！

ただ少年は、少し気になっていることがありました。劇場用アニメーションを親と一緒に観に行ったことがあるのですが、その作品に比べると、かなり見劣りする絵柄でもあるし、動くところが少ないような気がしていたのです。

### 劇場版アニメーションへのこだわり

少年は5歳の時に両親に連れられて見に行った劇場用アニメーションのことが頭に浮かんでいました。少年が住んでいた町には二つの映画館があり、踏切近く劇場がよく子ども向きの作品を上映していました。その劇場は粗末な建物でスクリーンはあるものの、イスはすべてベンチのような板で出来た長イスでした。入り口も扉があるわけではなく露地とは一枚のカーテンで仕切られているだけで、露地を通るだけの人たちもその気になればカーテンの下からのぞき込むことが出来るのでした。田舎ならでは、ゆるりとした劇場でした。

そこで両親に挟まれて夢中になって見ていたのが、1960年に公開された東映映画制作の「西遊記」だったのです。ベースとなっているのは中国のお話し「孫悟空」です。演出に藪下泰司と手塚治虫、構成をやはり手塚治虫、原画には森やすじ、若き日の大塚康生、という豪華メンバーでの固めた作品でした。

2012年1月 なかはらかぜ：ボクたちはアニメに育てられた

東映動画（現・東映アニメーション株式会社）は日本のアニメーション技術を商業用アニメーションとして確立した会社でもあります。ただし、本来クロードコンセプトであった日本のアニメ技術を会社組織として世の中に紹介したのは政岡憲三という人物でした。まさに家内手工業的な技術の伝承で伝えられながら制作してきた、初期の日本のアニメーションに不満を感じていた政岡憲三は、多くのアニメ技術者を育てるためにも技術は公開しなければならないと考えていたようです。

政岡憲三は1937年に「日本動画研究所」を立ち上げたものの戦争となり、戦後1947年に「日本動画株式会社」を設立し、本格的なアニメーション制作を行いました。終戦直後にアメリカ占領軍の指示により政岡憲三らのアニメーターが招集され、それをきっかけとして生まれたのが「日本動画株式会社」なのです。その背景には当時のアメリカの日本の復興政策が垣間見られるわけですが、言うまでもなくアメリカはディズニーアニメなどが国民にとって大きな影響力を持っていることを経験から知っており、アニメーションがプロパガンダとしての役割に活用できるとよく承知していたからだと言われています。

そのような激動の時代にアニメーションを制作し続けた、まさに「日本のアニメーションの父」と呼ばれている政岡憲三の指導を受けていたのが、藪下泰三や森やすじといった人物だったのです。藪下泰三が本格的に活動を始めた1952年に、「日本動画株式会社」は「日動映画株式会社」と名前を変え、やがて1956年に映画会社の「東映」に買収されることとなります。その背景には東映が当時、多くの観客動員を得て収益を上げていたディズニーアニメーションのような作品を制作したいと切望していたからと言われています。アニメーションに関しては知識の少なかった東映としては、実績のある藪下泰三たちに着目したのは当然の事だったのでしょう。森やすじなどのアニメーターを含めた社員全員を招き入れ、東映動画を立ち上げました。

余談ですが、政岡憲三が戦後すぐの1947年に制作した「すて猫トラちゃん」はミュージカルのようなオペレッタ形式の秀作で、戦後の戦災孤児をテーマにした心温まるアニメです。ネコを擬人化したキャラクターはかわいらしくもあ

り、個性的でもあり、すぐれたデザインであると思います。その後、政岡憲三に指導を受けた藪下泰三は、まるで伝統芸を受け継ぐかのように1948年に「トラちゃんと花嫁」、1957年に「こねこのらくがき」を演出しています。この時原画を担当したのが森やすじです。森やすじはその後、1959年に同じネコのキャラクターを使い自分が演出・原画を担当した「こねこのスタジオ」を発表しています。勢いついた時期に東映動画で森やすじが作画監督を担当した作品が1969年の名作と呼ばれている「長靴をはいた猫」でした。「長靴をはいた猫」に原画で参加したのが大塚康生（テレビ版アニメ「ルパン三世」）や若き日の宮崎駿（スタジオジブリ）だったのです。おもしろいことに日本のアニメーションの歴史の中で、その黎明期に名作を世に送り出した演出家やアニメーターがこだわり制作したのが「ネコ」のキャラクターだったのです。戦後すぐの頃から東映動画の時代へと移行していく中で、ネコは幸運のシンボルだったのででしょうか。やがて「長靴をはいた猫」の主人公だったネコの「ペロ」は東映動画のシンボルマークとなりました。

アニメーションに見せられた人たちが、細々と制作してきた作品が、やがて商業用の作品へと進化をつづけ、ディズニーアニメーションを目標としてきた日本のアニメーションがやがて、逆に世界に向けて大きな価値を持って影響及ぼす時代がくるとは誰も思わなかったかもしれません。確かに当時の東映動画を見ると1958年制作の「白蛇伝」、1961年の「安寿と厨子王丸」といった作品のクオリティの高さには驚かされます。フルアニメーションで制作されたキャラクターの動きは実になめらかで、中国の物語や日本の文学に題材をもらったものも多く、物語性も、それを映像化する演出も、実に素晴らしく高い完成度を持っています。戦前から前後にかけて、アニメーションの火を消すことなく、守り伝えてきた人たちの努力が花開いたのです。ディズニーアニメーションに引けをとらない作品たちが多く生まれてきたのです。ちなみに、これらの作品は徳山大学の図書館で視聴することが可能となっています。



2012年1月 なかはらかぜ：ボクたちはアニメに育てられた

### 毎週放送の30分アニメへの挑戦

少年が不思議に感じたのは、両親と見た劇場用アニメーションとの違いでした。ディズニーのようにフルアニメーションでなめらかに動く「西遊記」と比べると、アニメ「鉄腕アトム」は確かに動いてはいるものの、動く紙芝居のようにも見えたのです。だからといって少年にとって魅力が半減するかどうかと、動きのクオリティは問題ではなかったようです。

ただし、当時すでにテレビアニメーションの分野にも外国アニメは進出していました。船乗りが主人公のほうれんそうを食べると強くなるというあの有名な「ポパイ」は1959年からTBS系列で不二家のスポンサーで放送が始まっていて人気を博していました。ユニークな家族が大暴れする「原始家族フrintストーン」は1961年からフジテレビ系列で、また今でも変わりなく人気があり、DVDなどで販売され続けているのが1964年からTBS系列で放送が始まった「トムとジェリー」です。ただし、初期の「トムとジェリー」に関しては当時の1940年代の大人の観客に向けての風刺色の強いアニメ映画だったということもあり、テレビアニメとして比べての評価は出来ないかもしれません。しかしながら、外国製のテレビアニメが全体的に完成度が高く、エンターテインメント性にも優れていたことは事実だと思います。

このことは制作上の技術的な差があったわけではなく（日本の劇場用アニメーションの素晴らしさは前に述べたとおりなので）、単純に制作費に関わることだったのではないのでしょうか。1960年公開の「西遊記」の頃の東映動画を例にとると、上映時間が90分程度の作品として、制作期間が1年から1年半、制作費が約6,000万円、もっとも人件費にお金がかかったと言われています。制作には原画、動画からはじまりトレース、彩色、背景など総勢300人近くの人間が携わっていたようです。このことから考えると、その頃に30分のアニメーションを制作しようと企画すると、単純に三分の一として計算すると、制作費が2,000万円、スタッフが100人、制作期間が3～6ヶ月となってしまいます。大富豪や企業が毎週2,000万円スポンサーとなって制作費を提供してくれて、100人の人間も集められると仮定して、結果的に問題となるのは制作期間

なのです。毎週放送する作品を3ヶ月かけて制作するということは、どう考えても現実的でないことはわかります。スケジュール的に不可能だということですが、しかし、日本のアニメーションに関わった人たちは、その不可能をやってみせたわけです。事実「鉄腕アトム」は無事に放送開始されました。その結果、日本中の子どもたちは狂喜乱舞したわけですから。では、上記の不可能を可能にする条件はなにかというと、それはひとつしかありません。制作費をおさえ、人数も少なくし、制作期間をも短縮するには、結果クオリティを落とすしかないということです。クオリティを押さえるということは…そうです、必要以上に「動かさない」ということです。いや実に単純明快な解決手段と言えるでしょう。劇場用アニメーションと比べて、少年が「鉄腕アトム」を「動いていない」と感じたのは、けっして間違いではなく、このような理由で日本のアニメーション制作者が考え出したのが「リミテッドアニメーション」という制作手法だったのです。正確に言うと、「鉄腕アトム」公開に向けて手塚治虫と虫プロダクションが考え出した、低予算、短日程の制作スタイルだったのです。

「リミテッドアニメーション」を「フルアニメーション」と比べてみます。一般に映画フィルムは1秒間に24コマの映像を必要とします。その理屈で考えるとアニメーションにおいても、スムーズにきれいに動かすためには1秒間に24枚の絵が必要だということになります。24枚の少しずつ動いている絵が、人間の頭の中でスムーズに動く絵（動画）として認識されているわけですが、実はもう少し枚数を減らしても、ひょっとしたら動いているように見えるのではないかと着目したのが手塚治虫でした。いろいろと枚数を変えながら試してみると、3枚ずつ同じ絵を使い、24コマ中3コマずつ同じ絵を使えば、1秒間8枚の絵で足りるということがわかります。1秒間に8種類の絵であっても人間はちゃんと「動く」と脳が判断するのです。それでもコマースルの除いた24分程度の作品としてはたいへんな枚数となるでしょう。そこで「リミテッドアニメーション」の2つ目の特徴がバンクシステムです。同じようなシーンやカットの場合、以前に使った同じフィルムをバンクしておき再び使用するとい

2012年1月 なかはらかぜ：ボクたちはアニメに育てられた

うシステムです。たとえば今でも特撮映画でヒーローなどが変身するシーンや攻撃するシーンなどでは同じ映像が使われていますが、それがバンクシステムです。これだけでもかなりの枚数と時間の節約になることでしょう。3つ目が静止画の多用です。静止画とはいえ、ただ止まっている絵を見せるだけではなく、ズーミングやパンさせることで一枚の止まった絵でもカメラ的に動くようなアレンジができるわけです。静止画を使うことで作画作業を減らすことが出来ます。ディズニーのアニメーションがフィックスの固定カメラアングルで作画されていて、その画面の隅から隅までを利用して、キャラクターから草木までがフルアニメーションで動いているのに比べると、リミテッドアニメーションはいかにも動きは感じられなく、稚拙なものに見えたかもしれません。が、それを補うためにアニメーションとは思えないようなカメラアングルと画面運びを工夫して、十分に鑑賞に堪えうる画面効果を生んでいたのです。

制作に関わる時間短縮や作業量の調節は出来るとはいえ、やはりかなりの人件費は掛かるはずで。制作費については「鉄腕アトム」の場合、1話あたりが約55万円だったと言われており、人件費を考えるとやはり厳しい状況であることに違いはありません。実際には1話150万円以上は掛かっていたとも言われています。そこで手塚治虫が考え出したのがキャラクターグッズの販売、つまり版權物の販売物による収入で制作費を補うというやり方です。いわゆるマーチャンダイジングをうまく利用したのです。また、手塚治虫は漫画雑誌で掲載した作品の原稿料を制作費にまわっていたようです。「鉄腕アトム」はそれらのいろいろな試みが実験的に試され、テレビアニメの可能性を高めたと言えるかもしれません。

この「鉄腕アトム」の成功はその後のテレビアニメの台頭に拍車をかけたのも事実です。1968年から放送が開始されたアニメ版の「鉄人28号」、TJC動画センター（現・エイケン）により制作されフジテレビ系列で放送されました。「鉄腕アトム」とはロボットマンガとして雑誌の中でもライバル関係にあったわけですが、テレビアニメ化されても人気を二分するライバルとして子どもたちに大人気となりました。「鉄腕アトム」が明治製菓のスポンサーであったの

に対して「鉄人28号」は江崎グリコがスポンサーでした。スポンサー同士もお互いキャラクターを利用した商品展開を、積極的に繰り広げたのでした。

少年も当時、「鉄腕アトム」のシールの封入されたチョコレートと、「鉄人28号」のワッペンがおまけに付いたココアと、どちらをお小遣いで購入するか悩みに悩んだ記憶がありました。そこに新規参戦してきたのが、丸美屋食品工業がスポンサーとして付いた「エイトマン」でした。ロボット物と変身物に刑事物の要素を加えたあたらしいテイストのテレビアニメだったので。

「エイトマン」は週刊少年マガジンに連載されていた桑田次郎の描くマンガが原作となり、1963年よりTBS系列でテレビアニメが放送開始されました。やはり同様に丸美屋食品工業の販売する「のりたま」や「すきやきふりかけ」に「エイトマンシール」が封入されており、お小遣いでふりかけを購入し、シールだけを抜き取るとふりかけは捨ててしまう子どもたちが現れ、社会現象にもなりました。

その後も「狼少年ケン」1963年（東映動画・テレビ朝日系列）、「少年忍者風のフジ丸」1964年（東映動画・テレビ朝日系列）、「ビッグX」1964年（東京ムービー・TBS系列）、「スーパージェッター」1965年（エイケン・TBS系列）、「宇宙少年ソラン」1965年（エイケン・TBS系列）、その他1965年には「宇宙人ピピ」、「宇宙パトロールホッパ」、「宇宙エース」など14番組もの新作テレビアニメが放送スタートしているのです。「鉄腕アトム」が開始された1963年には4番組、1963年が3番組だったものが、1966年には11番組、1967年は15番組、1968年が14番組、1969年にはなんと19番組がスタートしています。当然引き続き放送が継続している番組もあるわけですから、一週間で放送されていたテレビアニメの数は30作品以上あったと思われます。驚異的な進化と言えるかもしれません。

このことから子どもたちの生活習慣にも変化がおきました。当初、多くの雑誌が月刊誌を中心として刊行されていました。もちろん漫画雑誌も例外ではなく、「鉄腕アトム」も「鉄人28号」も月刊漫画雑誌に連載されていた作品でした。ところが、お茶の間にテレビが登場し、毎週放送されるテレビアニメが一

2012年1月 なかはらかぜ：ボクたちはアニメに育てられた

週間をひとまわりとするローテーションをつくったことから、子どもたちの習慣も月単位から一週間単位に変化してしまっただけです。それに同調するかのようになり、漫画雑誌も週刊誌化するものが増えてきました。「週刊少年マガジン」や「週刊少年サンデー」の登場で、月刊誌は急速に減ってきました。たとえば「エイトマン」は週刊少年マガジンに連載されていたマンガのテレビアニメ化だったのです。つまり子どもたちにとっては月刊単位のものから週間単位へと遊びのローテーションが4倍速くなっていった時代でもあったわけです。

少年にとって小学校に入学する時期から始まったテレビアニメーションの流行は、「鉄腕アトム」の放送開始からいきなり加速度的に少年をアニメの世界の深淵へと引き込んでいったのでした。

### 百花繚乱のテレビアニメ時代

毎日多く放送されるテレビアニメは少年にとって大きな楽しみでした。マンガ本は買わないと読めません、現代のようなコミックレンタルもなければ(すでに貸本屋はなくなっていました)、図書館でマンガが読めるような夢の世界とはほど遠い時代でした。それに比べればテレビアニメはテレビのスイッチを入れてチャンネルを合わせれば容易に見ることが出来たのです。ただし、しかもめっ面で「いい加減に見るのはやめて勉強しなさい！」という母親と闘わなければならないのですが、小学校での話題もマンガの話からテレビアニメの話へと移り変わっていきました。マンガ本の頃では難しかった「…ごっこ」もアニメ化されることで遊びやすくなってきたと言えます。「鉄腕アトムごっこ」「エイトマンごっこ」「風のフジ丸ごっこ」といった遊びも具体的な動きのお手本がテレビアニメで確認できることもあり、盛んに男の子の間では遊ばれるようになってきたのでした。そして忘れてはならないのが、テレビアニメには必ず必要なテーマソングです。オープニング用の歌とエンディング用のものと、中には挿入歌としてのものなど、ひとつのテレビアニメに数曲が作られました。最終回まで続けて歌われるものと、途中で何度か新曲に変わるものとかがありましたが、この主題歌をレコードやソノシートで販売することも行われ、

レコード会社とのタイアップも進められました。今では「アニソン」として若者の間では、ひとつの音楽のジャンルとして確立されています。「アニソン」専門の歌手やミュージシャンもいて、徳山大学でも大学祭のゲストとしてお招きしたこともあります。その時は多くのアニメファン、アニソンファンが徳山大学のライブに詰めかけました。当然、当時の子どもたちも、アニソンをどれだけたくさん知っていて、憶えて歌えるかが自慢でもありました。

このように子どもたちに絶対的な支持を得て好スタートを切ったテレビアニメですが、それは安価な制作費で毎週放送の30分テレビアニメを実現させた手塚治虫の業績と言えるでしょう。この時代の少年たちの遊びのスタイルや生活のローテーションを変えたことから高く評価する一方で、この安価なレートが結局は人件費を切迫することになり、アニメーターたちの賃金はその時代に安く決められてしまったという批判があるのも確かです。その影響は最近まで続いていました。今でこそデジタルアニメーションが一般となり、セル画を使ったアニメは極端に少なくなりました。現時点でセルを使用しているのは、長寿番組として有名な「サザエさん」だけではないでしょうか。数人の原画と動画担当がいれば、あとはオペレーターがパソコンを使って仕上げていきます。制作に携わる人の数は激減しました。しかしながら、ほんの最近までアニメーターの賃金は割に合わないものであったようです。

ただし、制作費の安さは加速度的に増えていった当時のテレビアニメを大いに後押ししたのも事実なのです。少年が毎日のようにアニメ三昧を享受していた背景には、皮肉なことに制作費の安さがあったのです。予算が少ないということで、有名な第一線級の作家が参入してこなかったということがあげられます。作家とすれば実入りの少ない仕事は敬遠したでしょう。そのため新人の若い作家たちがすすんで加わり、ローテーションの早い作業の中でかなり鍛えられたと想像できます。そのことが有能な若い作家を育てるきっかけになったのは間違いないでしょう。しかも、動きが少ないリミテッドアニメーションの脚本となれば、当然のことながら動きの悪さを補うために、ストーリー、脚本、演出（作画）などが重要となります。エンターテインメント性がなければすぐに

2012年1月 なかはらかぜ：ボクたちはアニメに育てられた

飽きられてしまうはずで。ましてや子どもが見るアニメーションとなればストーリーの評価が一段と厳しくなるでしょう。子どもたちは好き嫌いがはっきりとしていますから。

それ故にこの時代、制作費の安さは内容の重厚な素晴らしいストーリーや脚本を生む結果ともなりました。現代、日本のアニメーションが海外に向けて、ストーリーの奥深さや演出の巧みさで大きな影響力を持っているのは、実はこの時代の恵まれていなかった環境から積み上げられた財産なのかもしれませんね。

また、制作費の低さは新規にアニメーション事業に参加する人たちにとって、大資本が必要でないために、積極的に入りやすかったこともあげられるでしょう。それは多くのアニメーションスタジオを生む結果にもなったようです。考えてみれば、低予算で制作でき、子どもに人気があるためスポンサーにも好評で、営業部としては仕事が楽だったでしょう。

少年は自分たちが毎日わくわくしながら見ているテレビアニメに、黎明期独得の一喜一憂のドラマがあったことは知るよしもないですが、絶え間ない当時のアニメ制作者たちの不屈の努力のおかげで、少年は多くの素晴らしいテレビアニメからきつと大切なものを学んだはずで。

### アニメは子どもたちの生活のすべてだった

少年はテレビアニメを見るや否やすぐさま近くにあった落書き帳に、今見たばかりの番組に登場した新しいキャラクターを描いていました。記憶の新鮮なうちに何度もそのキャラクターを描いて練習をしていたのです。もちろんビデオレコーダーやHDレコーダーがある時代ではありません。中学に入ると、カメラでもってテレビ画面を撮影するという方法で好きなテレビアニメを保存する方法を発見はしたものの、小学生の少年には自分の頭の中のメモリーが唯一の頼りなのです。

翌日、学校へ行くと真っ先に自分の教室の黒板に、前夜に練習したキャラクターをチョークで描いてみせることが楽しみであったのです。少年にとっては

友だちたちがその絵に感心して、上手だとほめてくれることがなによりもの喜びであったからです。

授業中は教科書やノオトの片隅に、やはり好きなアニメキャラクターをそつと描き、それをとなりの席の女子にちらりと見せたり、時間をかけて描いたパラパラマンガを休み時間にみんなに見せて、動かすことの楽しさを友だちたちと分かち合ったり、そして当然放課後は「ごっこ」の始まりです。「鉄腕アトムごっこ」や「エイトマンごっこ」、「巨人の星ごっこ」など、メニューはその日によって相談して決めていました。学校からの帰り道、ごっこをしながら家まで帰るので、そのメニューは帰り道のコースに左右されることも多かったのです。工事現場コースなら「鉄腕アトムごっこ」、商店街コースなら「エイトマンごっこ」、もちろん神社の脇の野球場コースなら「巨人の星ごっこ」となります。イレギュラーとして山道や林道を通るときには「忍者ごっこ」になることもありました。

商店街を通りながら帰るときにはチェックしなければならないことがありました。いつもの文房具屋さんに寄り、新しいお絵かき帳が入荷していないか確認をすることでした。授業で使うノオトとは別に落書き帳として使うために、中に罫線などのないまっ白なお絵かき帳を常備しておかなければならなかったからです。当然その表紙は流行りのアニメキャラや怪獣のイラストなどで目を引くように作られていました。少年はアニメキャラの新作ノオトが入荷していないか、常にチェックをしておく必要があったのです。自分の知らないかっこいいお絵かき帳を誰かが持っていることがわかると、もう平常心ではいられないくらいでした。

その次に友だちたちと寄るのがお菓子屋さんです。もちろんアニメキャラの印刷された包み紙の商品を購入するためです。チョコレート、キャラメル、チューインガム、ドロップスにはじまり、ポテトチップスやビスケット、時には顆粒状のオレンジジュースやココアなどがありました。

駄菓子屋であれば、食品だけではなくアニメキャラが印刷されたメンコ、紙飛行機、日光写真、あぶり出しなど種類は格段に増え、プロマイドやシール、



2012年1月 なかはらかぜ：ボクたちはアニメに育てられた

当時流行りだしていたマジックプリント（絵を上から圧力をかけて擦ると、絵が転写されるもの）など若干値段の高くなる魅力的なグッズが店内狭しと陳列されていたものでした。もちろんこれらをすべて購入できるほど、当時の子どもたちがお小遣いをもらっていたわけがありません。計画的に集めていくことも子どもたちの楽しみのひとつでありました。少年の小学生時代はそのようなアニメ漬けの日々を満喫していたと言えます。

### 変わりゆくテレビアニメ業界

少年が日々テレビアニメに熱狂している時に、その業界は少しずつ変わろうとしていました。前に述べたように低予算で参入できる業界であったため、アニメーションプロダクションはかなりの数になっていたようです。当然、制作されるテレビアニメも大量増加し、そうなるに不足してくるのがアニメーターです。誰にでも出来る仕事ではないだけに、簡単に不足している人員を補充できるものではありません。とくに有能なアニメーターはどのプロダクションでも引っぱりだことなりました。そのためには有利な条件を提示する必要もあり、アニメーターに掛かる人件費が増えるのは当然です。しかし、制作費は先ほど述べたとおり低いままの条件なので経営が行き詰まってくるのは目に見えています。赤字がかさむプロダクションも出てきました。

東映動画がひとつの劇場用アニメーションを制作するのに約300人のスタッフを要していたと書きましたが、そのほとんどを社内で制作するためにこれほどの人員を必要としたのでした。もっとも痛手となってきた人件費を減らしていくには、一部の行程を外注する必要がでてきたのです。なかでも動画や彩色などの単純な作業は下請けプロダクションに、人件費の安い外国への外注もすすめられました。

会社そのものの存続を優先させれば、当然外注の割合を増やし、重要な部分だけを本社で行うやり方がベストであるに違いありませんが、そのことでリストラを余儀なくされたアニメーターをたくさん生んでしまったのも事実です。リストラされた人たちはやがて団結して新しい下請けプロダクションを立ち上

げたりと生き残りを模索しはじめました。しかし下請けである限りより安いコストで請け負わないとならないわけで、下請けプロダクションのアニメーターがより低賃金で働いていたことに変わりはありません。テレビアニメブームは相変わらず続いてはおりましたが、それを支える制作側は綱渡りのような状況だったのです。

そのような現状は、放映されるテレビアニメにも目に見えて影響が出てくるようになりました。デザインマニュアルがしっかりと確立しているプロダクションなら問題ないのですが、多くのアニメーターの手によって描かれるアニメーションは、それぞれ誰もがまったく同じキャラクターを作画できなければなりません。そのために設定資料としてキャラクターからメカニック、背景にいたるまで作画マニュアルがつくれます。それに忠実に従って作画されていくのが常識なのですが、外注が多くなるとその管理が曖昧になってきます。ましてやタイトなスケジュールでまわされていくために、作画のクオリティも低下してきます。

1970年代から1980年代にかけては、動画や彩色のほとんどの行程が海外依存型になっていきました。作品によっては毎週キャラクターの顔やスタイルが変化する事態も起こったのです。設定資料やマニュアル、絵コンテや原画は作画監督やチーフアニメーターが制作しているわけですから、動画や彩色を外注発注していたからといって極端にキャラクターの顔が変わるなどということは本来起きてはならないはずですが、しかし、現実には毎週安定しない絵柄の作品が増え始めたのでした。考えられる理由は、絵コンテまで社内ですり、それから後は外注プロダクションに丸投げしていたのではないのでしょうか。この約20年間に年間平均約40本の新作テレビアニメが登場し放送されていることを考えると、納品に間に合わせるために、ずさんな作画管理が行われていたのも無理のないことなのかもしれません。セルによる手描きのアニメーション全盛期で、すべてがアナログ作業だったことを思うと驚異的な作業量だったと推測されるからです。

2000年になりデジタル化がすすみ、マンガのみならずテレビゲーム時代に

2012年1月 なかはらかぜ：ボクたちはアニメに育てられた

入ってくると、新作テレビアニメの登場数は年間60～100本近くになってきます。やがて、ゲームやインターネット全盛期を迎えるに至って、テレビアニメは緩やかに衰退していくことになっていきますが…。原作となるマンガ本自体の購買数の大幅な減少から見ても、子どもたちの興味の対象と方向がゲームなどへと変わっていったことは事実でしょう。

### 子どもたちはアニメに育てられた。

当時のテレビアニメーションは12歳までの子どもをターゲットして制作されていました。劇場用アニメーションが大人の鑑賞にも堪えられるものであったのに比べ、子ども向けのテレビアニメはテンポの良いものが多く、マンガを原作としていることからそのジャンルや世界観も多岐にわたっていました。ほぼマンガ本に存在するジャンルと同様に、つまり名作、民話、時代劇、スポーツ、SF、妖怪、怪獣、ホラー、少女、ギャグ…とありとあらゆるテレビアニメが存在しました。当時の子どもたちはマンガも読み、いわゆる少年少女名作全集のような小説も同時に読んでいました。ジャンルに関係なくストーリー性のあるものであれば興味をもって取り入れていたのです。まだ家の外で遊ぶ子どもたちも多く、子どもたちのまわりに今のように情報やそれを伝えるメディアも多くなく、それ故に遊びの環境もかなり違っていたと思います。その中に突然参入してきたアニメーションは、子どもたちにとっては衝撃的であったことでしょう。そして何よりも当時の子どもたちそのものを反映したかのように、元気なアニメーションが多くありました。その少し行き過ぎた荒唐無稽さは、時として大人たちにとってみれば軽佻浮薄なものであったのかもしれませんが。マンガがそうであったように、一部の人たちからはアニメも子どもたちにとって悪影響を及ぼすものであると考えられたのです。

しかし子どもたちがアニメの中から、正義や勇気、思いやりや慈しみを学び、未来への夢や希望、古き昔の歴史などを学ぶきっかけとなったことも間違いではありません。高度成長時代の日本において、大人たちがきっと実現させてくれるであろう素晴らしき未来の日本を夢見て、子どもたちは毎日放送さ

れるアニメーションの中に、その夢を重ねて見ていたのではないのでしょうか。

21世紀になり今のアニメーションが現代を生きる子どもたちに、同じようにそれら元気や夢、未来への希望を与えているかという点、不安になることがあります。映画やテレビが発明され、進化を続けて、やがてインターネット全盛期の時代を迎えて今、「動く」ということに純粹に感動した時代は、すでにはるか遠くになってしまったのかもしれませんが。「動く」ということは、まぎれもなくその中に「いのち」が宿るということです。絵に描いたキャラクターであり、絵に描いた世界であったとしても、子どもたちはその中に生き活きとした「いのち」を感じ取っていたと思うのです。それが子どもたちを夢中にさせ、またそれに答えるためにアニメーターたち制作者は素晴らしい作品づくりに、最悪の制作環境の中でも努力を惜しまなかったのだと思うのです。今のアニメーションの現状をあれこれと評価するつもりはありませんが、制作サイドのシステムやテクノロジーがどんなに変貌しようとも、いつの時代にもそれを受け取る子どもたちの心を豊かにし、元気にするものあることを忘れてはならないと思います。絵本からはじまり、マンガ、アニメーションとやがて子どもたちが必ず触れてくるメディアだけに、日本のアニメーションはこれからも子どもたちに恥じない作品を作り続けてゆく必要があると思うのです。

#### 参考文献

※日本のアニメ全史 山口康男・編著 テンブックス・刊