

## 【書評論文】

津堅信之『アニメ作家としての手塚治虫 その軌跡と本質』（NTT 出版、2007）

木村 智哉

### 序

本書はその書名の通り、漫画家としてではなく「アニメ作家としての手塚治虫」の業績について、手塚自身の発言や同時代資料、さらに関係者への聞き取りなどを通して歴史的な検証と再評価を行ったものである。全七章からなる本書では、まず前半の第一章から四章までで、手塚および「手塚アニメ」製作の歴史的な展開（商業作品のみならず実験作も含む）を追っている。そして後半の第五章から七章にかけてでは、前半の議論の展開と既存の手塚評とを踏まえつつ、独自の評価を下していくという形をとっている。

著者である津堅の序文によれば、「アニメ作家としての手塚治虫」の業績については、以下のようなマイナスの評価を下されている例が少なくないとされる<sup>1</sup>。

- 1、「極端に省力化された紙芝居」を製作した。
- 2、「低予算と過酷な労働状況を生んだ元凶」である。
- 3、「結局思い通りのアニメーションが製作できずに他界してしまった」

こうしたアニメ作家・手塚へのネガティブな評価に対し津堅は、手塚を日本におけるアニメの商業スタイルの確立者として捉える。そして、「結果的に手塚アニメは日本のアニメ界に何をもたらしたのか」、「手塚アニメとは何だったのか」という問題へと議論を進めていく。手塚アニメに対する既存の評価にまで目を配ることにより明らかになるのは、それがネガティブな先入観と留保との間を揺れ動いており、厳密な評価が現在に至るまで成されてきていないことである。そして津堅は、むしろ今後は産業史的観点からのアプローチが必要不可欠であることを提言する。この見解には筆者も大いに同感である。

しかしながら、アニメーションの産業分野の展開を、直接に「発展」と位置づけてしまいう早急さには疑問も感ずる。アニメーション産業の確立と、TV アニメの興隆とが、表現の「多様」化を本当に導いたのか、という点は、なおも詳細に検討されてしかるべきであり、それが「発展」であるか否かという結論は、その後で下されるべきであると筆者は考えるからである。

本稿では『アニメ作家としての手塚治虫』を評しつつ、ここでなされた考察に触発され

る形で、アニメーションを分析していく新たな視点の構築を試みてみたい。

## 1、宮崎駿による「手塚批判」を読み直す

手塚のアニメーションへのアプローチを具体的に考えなおす上で重要となる手塚評は、津堅自身も取り上げている宮崎駿へのインタビュー「手塚治虫に「神の手」をみた時、ぼくは彼と決別した。」であろう。これは手塚の死去に際して『COMIC BOX』1989年5月号での特集「ぼくらの手塚治虫先生」に掲載されたものである<sup>2</sup>。

ここで宮崎が展開する手塚批判は、2つの要素にまとめることが出来る。一つは手塚のアニメーション作品に見られる「安っぽいペシミズム」なる表現・演出への嫌悪<sup>3</sup>。もう一つが、手塚がTV媒体にて一週間単位でのアニメーション放送を行うために定式化した、製作の徹底的省力化への批判である。

宮崎のそれが他の「手塚批判」と異なる性格を持っている点は、特にこの後者の議論にある。宮崎は、1963年に手塚が省力化と低予算化によってTVアニメーションを実現したことを「不幸な始まり」と表現している。だが同時に、それが「日本が経済成長を遂げていく過程で」「いつか始まる運命にあった」ものであり、手塚は「たまたま」「引き金を引いた」だけであるとも指摘している。つまり虫プロのTVアニメに代表される、現在まで続く省力化された表現の確立は、アニメーション産業の確立に伴い、それが拡大再生産をなしていく過程で必ずなされていたであろうことが論じられているのである。そして宮崎の議論はこう続いている。「ただ、あの時彼がやらなければあと2、3年は遅れたかもしれない。そして、ぼくはもう少し腰を据えて昔のやり方の長編アニメーションの現場でやることができたと思うんです」。

1963年のTVアニメーションの開始から2~3年後といえ、宮崎自身が東映動画に入社し、『ガリバーの宇宙旅行』や『太陽の王子ホルスの大冒険』（以下『ホルス』）の製作に関与しつつ、同社の労働組合で活動していた頃でもある。この二作は製作中断を差し挟みつつ公開を迎えた作品であり、特に『ホルス』に関しては、その製作続行に対する執着が、大塚康生や森康二などのスタッフたちにも共有されていたことが、彼らの回想録から伺える。こうした心情を形成した遠因には、ある種の危機意識があったと思われる。『ホルス』製作開始前の1964年、当時の東映動画社長である山梨稔からは、長編アニメーション製作の一時中止の方針が通達されており<sup>4</sup>、このジャンルそのものの存続が危ぶまれる状況にあったからである。それに加え、TVアニメーションの開始に伴う人手不足もあって、大塚康

生は当時、「これがきっと最後になる。もう手をかけた長編はできなくなる……」と考えたことを回想している<sup>5</sup>。

宮崎駿による手塚評は、こうした時代性を踏まえたものとして読まれるべきであろう。彼にとって、省力化されたTVアニメーションの確立は、産業化に伴う必然だったと捉えられている。それは、安易に手塚個人を「低予算と過酷な労働状況を生んだ元凶」と捉えて批判する俗論とは一線を画する、歴史的視点をもった議論であると言えよう。

そしてさらにここには、宮崎のアニメーターとしての当事者性が込められてもいる。産業としてのアニメーションの確立に伴う省力化が必然であったとしても、1963年という日本映画産業の衰退とTV産業の興隆期に、その要求に忠実すぎるほど忠実に応えて、低廉な製作を準備したTVアニメの存在が、国内における商業アニメーション製作の軸を劇場メディアからTVメディアへと移させる決定打となった可能性は否めない。宮崎の視点から見れば、手塚によるTVアニメの製作開始は「たまたま」であっても、それが「2、3年は遅れ」ていれば、「昔のやり方の長編アニメーションの現場でやることができた」、つまり大資本を投下し、省力化を伴わない形で行うアニメーション映画製作を続けることも可能であったというのである。それが実際に当時の東映動画の経営状態で可能であったか否かについては、また議論が別のものとなるが、少なくとも宮崎のコメントには、そのような悔恨が込められていると見るべきだろう。

手塚による制作費の低価格化に関して、津堅は独自の調査に基づき、「現実的な経営戦略」の提案として一定の評価を下している。しかし、そうした地道な作業によって詳細に明らかにされていくその実態は、むしろ津堅自身の意図を超えて、逆の可能性をも見出させるものである。つまり、手塚の個人作家としての自己顕示欲がTVメディアにおける商業アニメーション市場の早期独占を企図させ<sup>6</sup>、結果としてそのジャンルにとどまらない大変動をもたらしたのではないかと。

津堅も、手塚がアニメ製作の赤字を漫画による収入で補填しようと考えていたこと、またそれが他のプロダクションの新規参入を阻む効果を持つと考えていたことについては記述している。しかし同時に、その後の虫プロが徐々にTV局との契約金額を高額化させる努力を行っていたことについても触れている。そして、それに伴い虫プロの社員の給与が、どんぶり勘定的なものではあれ、相当に多額なものになっていたらしくことをもって、「低予算と過酷な労働状況を生んだ元凶」としての手塚像に修正を加えようと試みる<sup>7</sup>。

むろん全ての「元凶」が手塚でないことは明らかである。津堅の言うとおり、そこには

他のプロダクションの「経営努力」<sup>8</sup>という別の原因も存在していることだろう。しかしながら、宮崎駿による批判が示している射程は、いま少し遠大なものである。彼が指摘するのは、まさに劇場用長編アニメーション映画の危機の時代に、個人的な功名心（津堅の表現を借りるならば「トップ志向」<sup>9</sup>）と才能とによって、あまりに廉価な製作を始めたことの重大な過失についてである。

宮崎が述べたとおり、TV アニメーションの開始は時代の必然であっただろう。しかし、その要請に必要以上に忠実たらんとしたことで、手塚の意図を超えて、その動向が他の表現者や現場にとって障害となりうる意味をもっていたこともまた、認められてしかるべきではないか。そしてそれは、後の虫プロが「経営努力」によって自社の製作費用や給与を増大させていたとしても、業界全体に対しての歴史的な責任を負わざるを得ない性格のものである。そうした認識こそが「結果的に手塚アニメは日本のアニメ界に何をもたらしたのか」という問題設定に対しては、むしろ答えとなるのではないだろうか。

また、宮崎による以下のような発言は、手塚が他分野での利潤を赤字分野の補填へと転用しようと考えていたことへの批判ともとれる。「趣味としてみればわかるんです。お金持ちが趣味でやったんだと思えば……」というこのコメントは、おそらく手塚が、省力化したTV アニメと、それをしない実験アニメーションとで、製作への取り組み方を使い分けていたこと自体への懐疑の表明でもあろう。

津堅が本書の第四章「実験アニメーションの評価」、第六章「大衆か実験か」でも論じているように、手塚は漫画による収入をアニメーション製作に転用しようと考えていただけでなく、商業アニメーションの製作による利潤を、実験的な作品製作の予算へと充当することを考えていた<sup>10</sup>。それは手塚個人だけでなく、虫プロのスタッフにも奨励されており、そして手塚自身もいくつかの非商業的あるいは実験的な作品の企画・制作を行っている。

ところが宮崎は、特に『ホルス』製作に顕著に見られるように、他のスタッフたちとの協力によって、内部から商業的製作現場の改変を試み、自分たちで出した企画を自分たちの納得するスピードと質と表現とで製作するという、文化生産の現場における自主性確立の追求にまで至った経験を有している。詳細については後述するが、商業領域におけるアニメーション製作の現場で、最終的な作品の価値を商品性よりも、その芸術性に求める姿勢は、商業アニメーションとアート・アニメーションとで制作スタイルを使い分け、前者を後者の収益によって下支えせんとする姿勢とは明白に区別されるべきであろう。

また、このインタビューがなされた1989年には、既に宮崎は『となりのトトロ』（1988）

で多くの映画賞を受賞し、次回作『魔女の宅急便』の製作途上にあった。彼の所属するスタジオ・ジブリは、徳間書店という大手メディア産業をそのスポンサーに持ちながらも、劇場用長編アニメーション映画をマルチ・メディア展開の中の一つに埋没させるのではなく、むしろそのオリジンを確保するという意味で、「昔のやり方の長編アニメーション」に近いと言える。それを可能としつつあったジブリの当時の状況は、彼にとって、TVアニメで出来ないことを個人作家として行う、という手塚のダブルスタンダードを批判する明白な根拠となっていたのではないだろうか<sup>11</sup>。

以上のように、宮崎による「手塚批判」は、決して単なる有名作家による先行作家への個人的な非難には留まらない、非常に歴史的な視点をも備えた、アニメーションの現状への内在的な批判という性格を持ち合わせている。この視点は、芸術性と商業性との葛藤に向き合うことを避け、二者を時と場合によって使い分けるという、「現実的」というよりも「現状追認的」な文化生産の論理と、極めて非和協的なものとしてある。

こうした観点から、日本におけるアニメーション産業の歴史的展開を、単なる現状追認・賞賛のために振り返るのではなく、あり得た可能性も含めて考察しなおしていくことこそ、あまりに遅かりし試みであるかもしれないとはいえ、現在最も必要なことなのではないだろうか。

## **2、創作の論理からアニメーションを見る**

本節では、第一節の最後で僅かに触れた、アニメーション製作の背景となる創作の論理について考察する。そうした視点から考えることによってこそ、漠然と並列化されているアニメーション表現を「多様性」という概念で一括りにするのではない、個々の制作の背景にある相互の影響や批判関係を明らかにする理論を構築することができると筆者は考えるからである。

第一節では商業アニメーションとアート・アニメーションという、もっとも簡便な二分法を用いて、その生産の論理の違いを区分しようとしたが、この点については、実際には更なる細分化が可能であり、また必要でもある。それは製作者の内的な創作動機の論理や、製作スタイルそのものを分析することによって可能となる。

たとえば、商業ベースでのアニメーション製作を行う際にも、そのスタイルは一様ではない。企画をTV局や出版社、レコード会社、そして玩具メーカーや菓子メーカーなどを主たる契約者として立ち上げるのか、あるいは作品を受容する消費者との直接の交流によっ

で立ち上げるのか、という違いがそこにはある。

前者は現代でいうところの「キャラクター・ビジネス」や「著作権ビジネス」に近いものであり、各々の文化産業に関わる企業が消費者のニーズを分析・発見し、あるいはニーズ自体を新たに創出して、多大な資本が動く製作を行うものである。基本的に60年代後半から70年代初期以降の東映動画や虫プロにおいて経営の主力となっていく作品に代表されるような、漫画原作や玩具などの宣伝を含むTVアニメ製作が、これに当たるだろう。

一方で後者は、これも66年に本格的に始動する親子映画運動<sup>12</sup>などに代表されるような、一定のジャンルの映画を求める受容者と製作者とが積極的に結びつくことによって市場を形成し、運動の一環として制作が行われる創作スタイルである。親子映画運動は当然ながら、主として児童向けの映画を製作しており、その意味で同時代的にはアニメーションの主たる受容者であった児童層と、そのターゲットとする年齢は重なっていると考えられるため、隣接領域での動きと見てよいものであろう。

また、この運動においては1976年に日本で最初と言われる長編(65分)の人形アニメーション映画『ちびっ子カムの冒険』が製作・公開されている。この作品は筆者も未見であるが、川本喜八郎が93分におよぶ長編人形アニメーション映画『蓮如とその母』を発表したのが1981年であることから、1時間以上に及ぶ作品を、それに遡ること5年前に発表している事実は、親子映画という一つの潮流と、そこに生じた製作のスタイルとを歴史的に無視できない理由として余りあるものだろう。

その一方で個人製作においても、商業ベースの製作によって得た資金を個人製作に回すことによって、それを行うのか、あるいは最初から投下資本の回収を目的とせず、むしろ一個の非営利的な文化生産として、採算を無視した創作を行うのかという微妙な差異が生じてくる。

前者は津堅が詳細に検討を行っているように、アニメ作家・手塚のスタイルに代表的であるが、これに加えて絵本やCM映像、人形劇ドラマなどからの著作権収入を個人製作の費用に充ててきた、「パペット・アニメーション」時代の川本喜八郎のスタイルなどもこれに近いものと考えられる。そして後者は、政府の助成金や個人的な出資者を募集して製作にあたった、川本の『死者の書』製作などがこれに該当するだろう。

そして、これらのいずれからも異質な例が、前節でも触れた『ホルス』の製作である。この作品においては、製作現場の創作意欲が経営の論理を圧倒し、質の向上という目的が、結果的に個々の映画(この場合、本来は文化商品)の採算性という商業製作における至上

命題を駆逐してしまっている。映画ジャンルへの危機意識という受動的な動機と、個々の作家の創作意欲の実現という能動的な動機とが臨界に達したことで、収益よりも納得のいく質を求めるといふ、矛盾した、本来不可能なはずのスタイルが実現してしまったのである。これをスタッフの自己満足として切り捨てるのは容易い。しかしこれは、TVによって質の如何を問わず映画が駆逐されつつあった危機の時代、そしてさらに、その質においてTV作品と映画作品に明白な差が存在していた時代において生じた事態である。そのとき、まず自らが満足しうる作品を送り出せずして、何の創作であるのかという切実な動機が見逃されるべきではないだろう。

そして、この創作意欲は、なにも当時の東映動画のスタッフに限定されたものではない。津堅が本書執筆のためインタビューを行ったアニメーター、杉井ギサブローは、1961年に東映動画を退社し、虫プロへと籍を移したスタッフの一人である。その動機を、後に彼は二点に分けて説明している<sup>13</sup>。一つは、手塚が製作に関与した東映動画の劇場用アニメーション映画・『西遊記』の後続作品が、『安寿と厨子王丸』に決定したことである。これはタイトルから見て分かる通り、山椒大夫の説話を翻案したものであったが、その企画や脚本は製作現場から出たものではなく、スタッフのクリエイティビティに応えきれたものとは言い難かったようである。

杉井は、「僕はなんであの作品をアニメ化しなければならないのかわからなかったんです」と語る。そして、この点を解決せんとして組織された労働組合の目的についても、「金銭面だけでなく、現場の人間が企画を立案できるシステムを作りたいという意識があった」と述べている。そして退社の第二の理由として、その労働組合もまた、団交の条件として労務管理を担当するようになったことへの不満をあげている<sup>14</sup>。そして彼は、己の創作意欲を満たすことの出来ない東映動画という現場を去り、間もなく虫プロへと入社を果たしている。自らの意欲のために現場を変えるのか、あるいは自らが別の現場へと移動するのかという違いこそあれ、そこには創作の自主性・自律性に真摯に向き合うスタッフの姿勢があったと見て取るべきだろう。

しかしながら、この後アニメーション作品の発表は、TVメディアにおける毎週一回、30分枠での放送という形態に覇権を握られていくことになる。また、映画ジャンルの商業的失速により、劇場用アニメーションもTVを中心としたマルチ・メディア展開の一部となっていく<sup>15</sup>。そしてそのような商業製作の「周縁」で、個人作家たちが実験的なアート・アニメーションを発表していくという配置図が徐々に確立していくのである<sup>16</sup>。

このような状況下では、複数の表現形態が存在することが、そのまま「多様性」を担保しているわけではない。ある表現を生産するスタイルは、時に他のそれに対して支配的・攻撃的でさえあり得る。そして日本のアニメーション産業の展開からうかがえるのは、手塚に代表される TV アニメの発生が、「多様性」を形成するのではなく、むしろ他の表現技法や発表形態の改廃に大いに関与してきたという側面である。

津堅は本書において「手塚治虫のアニメーション分野における業績」を、虫プロの設立と、そして『鉄腕アトム』の製作によって、新たな様式のアニメーションを提案したことにあると位置づけている<sup>17</sup>。無論、津堅自身が論じているように、この場合、動画枚数の少ないアニメーション表現自体は、主としてアメリカ製の輸入作品に先行して見られるものである<sup>18</sup>。ゆえにこの「新たな様式」の「提案」もまた、既存の手法の「発展・拡大」として位置づけられている<sup>19</sup>。この場合、「提案」とは国内において商業ベースで週に一度の TV 放送を可能とするモデルのそれを意味する。

このモデルの同時代的意味については前節で論じたので繰り返さないが、それがもたらした表現の変化については、いまだ少し詳細に見直す必要があるだろう。すなわち、この省力化されたフォーマットによって、直接あるいは間接的に、アニメーション表現自体に何がもたらされたのかという問題である。

動画枚数が少ないアニメーションとは、一般的にいう「動かない」アニメーションであることを意味する。ただし、この「動かない」アニメーションの創作過程における、表現の動機にも注意が払われてしかるべきであろう。その動機が、なによりもまず作家自身の演出意図にあるのか、それとも予算やスケジュール管理の問題上、一定以上の労力を投ずることが出来ないという環境が前提としてあって、その枠内で効果的と思われる演出が考案されていくのか。こうした動機の違いは、表現媒体や技法の違いを超えて、アニメーション表現を分類する上で、明白に意識されるべきである。

こうした制作動機にまで遡る区分を用いるならば、手塚に代表される TV アニメの表現や演出は明白に後者のものであるといえる。津堅は TV アニメの誕生が「アニメで扱われる題材（主としてストーリー、キャラクター）を大幅に拡大させ、諸外国では見られないほどにアニメを多様化したという点において、肯定的な評価をすべきであるという立場」<sup>20</sup>を表明している。しかし第一に、扱う題材の拡大は、絵を大きく動かすことが出来ないという前提のもとに創意工夫がなされた結果であり、いわば劣悪な環境下での努力とみなされるべきではないか。それは製作者の演出意図として、絵を動かさない代わりにストーリーや

キャラクターで鑑賞者を牽引することを自覚的かつ自律的に目指すアニメーション表現とは峻別されるべきである。

また第二に、扱うストーリーやキャラクターの「拡大」は、果たして多様性を保障しているのかという疑問が浮かぶ。確かに TV アニメのジャンルは多岐にわたっている。しかしそれは「多様性」を担保しているというよりも、むしろ細分化されたジャンルごとに類型化された商品が各々提供されている分野ではないのか。それは差異化された画一性を伴って存在するようにも思える<sup>21</sup>。

第三に、ストーリーやキャラクターの差異化といった段階ではなく、アニメーションの表現技法自体から見直すならば、日本におけるアニメーションのマジョリティたる TV アニメは圧倒的に画一性に支配されていることが断言できる。なぜならば、そこで採用されている技法はほとんどが（手描きかコンピューター・グラフィックスかの違いこそあれ）描画に基づくものだからである。様々な素材で人形を作ってアニメートする、あるいは粘土、ビーズ、クラフト、セロハンなどといった、それこそ「多様」な素材自体を動かすような表現技法は、毎日のように放送される TV アニメの中では滅多に見ることができないものである。それらを目にするには映画祭の会場や名画座などへ足を運ぶか、あるいは映像ソフトを個々に購入する必要がある。それは何故なのか。それらの表現が、かつてのセルアニメーションほど分業体制に向かないからか。あるいはそうした技法に固執した作家たちが、日々アニメーション産業によって提供される作品とは違う表現を模索せんとしていたからか。または、その両方か。これを考えることもまた、現在目前にある、緊急の課題である。

アニメーション産業の拡大再生産の裏面には、演出家や脚本家、撮影や原画・動画・彩色などのスタッフたちが、下請けという形でそれぞれの製作現場を分断されていくという側面があった。しかしたとえば人形アニメーションによって同様の製作体制の分業化を模索することで、この表現ジャンル自体を一大産業化した作家は、ついに現れていない。このことから、日本におけるアニメーション表現の、きわめて特異な側面というよりも、むしろ偏頗的な側面が逆照射されてくるように思えてならない。

## 結論にかえて

本稿では津堅信之による手塚研究をもとに、さらなる分析の深化のためには、アニメーションの現状を「多様性」の名の下に礼賛するだけでなく、むしろ批判的に検討していく試みが必要であることを説いてきた。また、そのためには作品の創作動機や製作スタイル

ルに基づく詳細な区分を可能とする視点の構築が必要となることも論じた。

二点目の議論は、現在でも日本におけるアニメーション史や作品批評が陥りがちな、単線的な「発展」史観を解体しうるものでもあると筆者は考えている。本稿で論じたとおり、アニメーションの本格的な産業化をもたらした東映動画の設立や、虫プロによる TV アニメ製作の開始は、やがて個々の製作スタイルの社会的な配置そのものをも改変していったと考えられるからである。

近年の研究では、戦後におけるアニメーション産業の拡大を支えたアニメーターたちの技術は、既に第二次大戦中、特に『桃太郎 海の神兵』（1945 公開）製作における分業体制の確立などによって蓄積されていたものであるとする議論も提出されている<sup>22</sup>。また、そこに見られる表現が、現代における「ジャパニメーション」のそれすら規定しているとする見解もある<sup>23</sup>。これらの見解はいわば、戦前と戦後を連続性の視点によって捉える歴史研究の影響下に現われたものであろう。筆者もまた同様の視点により、人脈的な連続性について過去に論じたことがあるため<sup>24</sup>、この点に限っては否定するものではない。

しかし、社会的・経験的・表現的な文脈においてはどうかであろうか。海軍省の後援でプロパガンダ映画として製作された『桃太郎 海の神兵』は、必ずしも経済的な採算性を第一に要求される作品ではなかっただろう。一方で戦後に設立された東映動画においては、第二節でも触れたように、いくつかの企画を巡って「経済と芸術の対立・相克」<sup>25</sup>が表面化している。そして文化産業としての経営路線は、その緊張関係の中で徐々に形成されていったものであり、スタジオ設立初期においては、アニメーション映画を定期的に、しかも利潤を上げるために製作することが可能か否かという知見や経験など、まだ誰も持ち合わせてはいなかったのである。

また、これも第二節で論じたように、表現や演出、主題選択をめぐる創作動機と創意工夫の枠組みは、マルチ・メディア戦略の明確な確立に伴い、確実な変化を遂げている。そこには戦前・戦後という枠組みの設定とは異なる、アニメーション産業の展開と拡大に伴った大転換が見て取れるのである。しかもそれこそが、作家による芸術としての自律性の希求と、経営者による経済的な採算性の要求との間に生じる、相克的な緊張関係を明確化したものであった。

もちろん津堅の言うとおり、ネガティブな側面をもたらした原因を手塚一人に還元すればよいものではない。その点は筆者も大いに同意するものである。

しかし、手塚自身が後年、虫プロ自体が商業方面の制作に傾倒していくにつれて、それ

に疑問を呈し、またさらに TV アニメのあり方自体に批判的な見解を述べていた事実もある。この問題の詳細な論述については、浅野俊和による一連の考察<sup>26</sup>に譲るが、そこには端的に言って、作家としての欲求から「新たな様式のアニメーションを提案した」手塚が、その様式の蔓延によって、むしろ自らの創作意欲実現の手段から疎外されていく過程が見て取れる。これに対する悔恨を、単に手塚の放言癖からくる発言としてのみ、捉えるべきではないだろう。

産業史の観点から日本におけるアニメーションの展開を論ずるにあたっては、その拡大再生産の系譜を「発展」として位置づけるよりも、その経営の論理が、いかに製作者たちのクリエイティビティと重なり合い、あるいは矛盾し、また折衝をし合ってきたのか、その重層的な緊張関係を読み解くことこそが求められる。それによって、既存の歴史研究と作家・作品批評とは、相互補完的に高めあう関係を構築できるであろう。

---

<sup>1</sup> 津堅信之『アニメ作家としての手塚治虫 その軌跡と本質』(NTT 出版、2007)p.1。以降、特に明記することなく著者名とページ数を記載した場合、本書を指すものとする。

<sup>2</sup> ふゅーじょんぷろだくと、pp.108-109

<sup>3</sup> これについても再度の検討が必要であると思われるが、今回はひとまず割愛する。

<sup>4</sup> 大塚康生『増補改訂版 作画汗まみれ』(徳間書店、2001)p.118

<sup>5</sup> 大塚・前掲書、p.124

<sup>6</sup> 津堅・p.122

<sup>7</sup> 津堅・pp.131-134

<sup>8</sup> この場合、「経営努力」という概念が指すのが、企業を第一に被雇用者のニーズに答えて職を提供する社会的機関として考えた場合の「経営努力」であるのか、それとも生産効率を向上し利益を上げることを第一と考える「経営努力」であるのかという問題は残るが。

<sup>9</sup> 津堅・p.226

<sup>10</sup> 津堅・pp.219-223

<sup>11</sup> 後に虫プロが経営危機に陥ったという事実も、この批判に拍車をかけていることだろう。いわば興行主、経営者としての手腕という側面をも含めて、おそらく宮崎の批判的視点は形成されているのである。

<sup>12</sup> 親子映画東京連絡会編『親子映画の本』(合同出版、1979)

<sup>13</sup> 「日本漫画映画の全貌」展・図録、pp.88-89

<sup>14</sup> ただし、東映動画労組の正式な結成大会は1961年9月18日であるため、『安寿と厨子丸』公開後であり、虫プロ作品『ある街角の物語』製作開始とほとんど同時期でもある。同年のうちに杉井は虫プロへ移籍していることから、彼が述べる労組への不満は、正式結成に至る以前、1959年3月末に組織化の動きが起こりつつも解散を余儀なくされ、社員懇談会が代わって設立した時期のことである可能性もある。

<sup>15</sup> このマルチ・メディア展開は、商業アニメーション自体を他領域の表現技法(多くの場合は漫画である)の中のワン・オブ・ゼムとみなすものでもある。そして原作のあるアニメーションを商業戦略として製作することは、作家が主体的に原作を選定して行う創作とは異なる論理のもとにあることを認識せねばならない。

<sup>16</sup> たとえば戦後、中国から帰国した持永只仁は、東映動画からのスカウトに対し、企業の実態に知らぬが未知数であるとして謝辞し、個人のプロダクションで製作を続けて

---

いる（持永只仁『アニメーション日中交流記 持永只仁自伝』東方書店、2006、p.244）。ここで人形アニメーションの手法を学んだのが、後にやはり非商業的な領域で作品を次々と発表し、「大藤賞」を交互に受賞していくことになる、川本喜八郎と岡本忠成の二人である。

<sup>17</sup> 津堅・pp.258-259

<sup>18</sup> ただし、アメリカに既にそうした技法が存在したからといって、それを模倣したわけではないという証言からも分かるように、それを主体的に構築した手塚の意図あるいは当時のTV業界の要求が看過されるべきではない。

<sup>19</sup> 津堅・p.247

<sup>20</sup> 津堅・p.246

<sup>21</sup> マックス・ホルクハイマー/テオドル・W・アドルノ『啓蒙の弁証法 哲学的断想』（岩波書店、1990）のうち、第4章「文化産業 大衆欺瞞としての啓蒙」を参照。

<sup>22</sup> 雪村まゆみ「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』第52巻1号(社会学研究会、2007) pp.87-102

<sup>23</sup> 大塚英志「文化映画」としての『桃太郎 海の神兵』、『新現実』第4号(太田出版、2007) pp.115-139

<sup>24</sup> 木村智哉「アジア・太平洋戦争期のアニメーションに見る自己と他者のイメージ 『くもとちゅうりっぷ』を例に」『イメージ&ジェンダー』第6号(彩樹社、2006)pp.41-49

<sup>25</sup> 井上雅雄『文化と闘争 東宝争議 1946 - 1948』（新曜社、2007）p.9

<sup>26</sup> 浅野俊和「動かないアニメーション」の誕生:『鉄腕アトム』がもたらしたもの(1)、『兵庫大学短期大学部研究集録』第35号(2001)pp.1-9、「アニメーション文化の「不幸な始まり」 「鉄腕アトム」がもたらしたもの(2)』『真理と科学. 兵庫大学短期大学部附属総合科学研究所報』第8号(2001)pp.277-291、「フィルムは生きているのか:『鉄腕アトム』がもたらしたもの(3)』、『兵庫大学短期大学部研究集録』第36号(2002)pp.11-20