

テレビアニメにみる日本の大衆文化の 位置づけの変遷

幸田麻里子

1. 研究の背景・目的

聖地巡礼は、本来の宗教的な意味から派生し、現代日本では、アニメや漫画などの舞台となった場所を訪れることを表す場合もある。この新しい「聖地巡礼」は、2007年に放映されたアニメ『らき☆すた』が始まりといわれ、2012年にはNHKの報道番組においてその現象について特集が組まれた。また、2016年には新語・流行語大賞にノミネートされるなど、新しい「聖地巡礼」は、アニメや漫画などの一部のファンが使う用語から、一般的な言葉と化してきたことがうかがわれる。

一方、コンテンツツーリズムとは、アニメや漫画を含み、その他映画やドラマなど、様々なコンテンツの舞台やゆかりの地を訪れる観光であり、「聖地巡礼」はその一種であるといえる。

コンテンツツーリズムおよび「聖地巡礼」は、楽しみを目的とした旅行である観光の形態の一つである。また、これらは旅行であるから、日常生活圏外への移動を伴う。したがって、観光主体の観光動機に加え、時間や費用などの諸条件が整うことが必要である。その担い手は、経済的条件を満たすことができるものであり、すなわち大人であるといえる。

日本におけるアニメや漫画は元来、子ども向けのものであったが、大人がそれを楽しむようになるにつれ、アニメや漫画を取り巻く環境が変化し、大衆文化の位置づけが変わってきたのではないか。そしてそこから派生した一つの現象が、「聖地巡礼」ではないかと考えられる。

そこで本研究は、日本におけるテレビアニメの変遷を分析することを通し、日本の大衆文化の位置づけの変遷を明らかにし、アニメの「聖地巡礼」を成立させた背景を考察することを目的とする。

2. 日本におけるテレビアニメ

(1) 分析対象とするテレビアニメ

アニメ、漫画は、その形態によって、接近の容易さが異なる。一般的な書店で販売される漫画のコミックや雑誌は比較的接近が容易であるが、ある程度の費用を要する。そこでここでは、接近において特別な努力や費用などを要しない、テレビアニメを分析の対象とすることとした。

日本でテレビ放映された最も古いアニメ作品といわれる、1958年の「もぐらのアバンチュール」以降、2000年代の終わりとなる2009年末まで、約50年間にテレビで放映されたアニメ1,231作品について、そのうち5分以内のミニ番組やほかのテレビ番組内の1コーナーであったもの、および特別番組であった133作品を除き、1,098作品を分析対象とした(表1)。

表1. 分析対象とした作品数

(単位: 件)

時代別	全作品	除外数	対象数
1969年以前 (12年間)	85	11	74
1970年代	218	25	193
1980年代	360	62	298
1990年代	501	101	400
2000年代	1,231	133	1,098

(2) 放映されたアニメ作品数の推移

各年に放映されたアニメ作品数の推移をみると、図1の通りである。70年代中盤までは、年間20作品に満たない程度であったものが次第に増え、80年代から90年代にかけて30~40作品くらいで推移し、90年代後半から爆発的に増加している。2000年代に入ると80作品を超え、2004年には100作品を超えている。

(3) 時代ごとのテレビアニメの特徴

①1969年以前 (1958年~1969年)

1969年以前の作品は、85作品が確認され、本分析では74作品を対象とした。

1958年に放映された「もぐらのアバンチュール」が、日本で最も古いテレビアニメ作品であるといわれる。その後、1960年代に入り、「インスタントヒストリー」などの3分間のミニ番組が放映されているが、アニメ作品として確固たる番組となったのは、1963年に放映された手塚治虫の「鉄腕アトム」である。

60年代の作品は、手塚治虫をはじめ、藤子不二雄、赤塚不二夫など、人気漫画家の漫画作品を原作とするものが中心であった。原作の掲載は、『週刊少年サンデー』などの

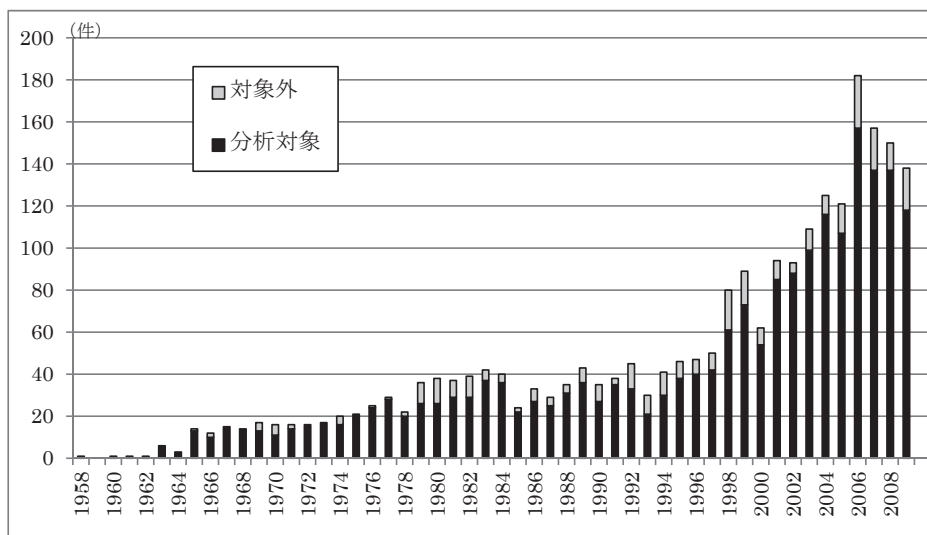


図1. 日本で放映されたアニメ作品数の推移

少年漫画雑誌が中心で、1966年の「魔法使いサリー」まで、少女漫画を原作とするものは見られない。その後も、少女漫画を原作とする作品は、1967年の「リボンの騎士」、1968年の「あかねちゃん」、1969年の「ひみつのアッコちゃん」、「アタックNo.1」と限られたものである。また、1967年の「マッハGoGoGo」、「キングコング」など、アメリカのアニメを原作とするものが数作品散見される。児童文学を原作とするものは、1969年の「ムーミン」のみである。

放映時間は、1963年の「銀河少年隊」の17時、同年の「仙人部落」の23時、1966年の「レインボー戦隊ロビン」の20時、1968年の「佐武と市捕物控」の21時（ただし、本作品は放映開始半年後より19時台へ移行）の4作品を除くと、放映時間が確認できた作品の残りすべてが18時から19時台に放映されていた。「仙人部落」は、週刊誌『週刊アサヒ芸能』に掲載された、大人向け作品であり、23時の放映時間という点でもこの時期には極めて異質な作品であったといえる。

表2. 1969年以前のテレビアニメ作品の特徴

原作	・少年漫画中心（少女漫画は少ない）		
放映時間	午前（7～10時）	0作品（0.5%）	・18～19時台がほぼすべて
	夕方（17～19時）	67作品（95.7%）	
	深夜（24時以降）	0作品	

②1970年代（1970～1979年）

1970年代の作品は、218作品が確認され、本分析では193作品を対象とした。

70年代の作品は、『週刊少年マガジン』『週刊少年サンデー』などの少年漫画雑誌に加え、『週刊少女コミック』『週刊マーガレット』などの少女漫画雑誌、さらに『小学一年生』などの学年別学習雑誌や児童文学など、その原作は少年少女向けのさまざまなものへ多様化が見られる。児童文学の名作を原作とした作品を、1年間にわたり放映する「世界名作劇場」や、日本の各地に伝わる昔話や民話をアニメ化した「まんが日本昔ばなし」が始まったのも、この時期である。また、1975年の「タイムボカン」をはじめとするタイムボカンシリーズや、以降のロボットアニメと呼ばれるジャンルの始まりといわれる「ゲッターロボ」が1974年に放映され、以降のアニメジャンルで重要な位置づけとなるアニメ作品が生まれ始めたのもこの時期である。

放映時間は、19時台が全体の75%を占め、17時台から19時台で95%を超えている。『週刊少年マガジン』などの少年漫画雑誌を原作とする作品のうち、「デビルマン」「野球狂の詩」など4作品が、20時台に放映されている。21時台から22時台に放映されたのは、「日本誕生」「いじわるばあさん」「まんが花の係長」であり、いずれも『サンデー毎日』『週刊ポスト』といった、大人向け週刊誌に掲載されたものであった。また、1979年の「闘士ゴードイアン」は、10時台に放映され、確認できた中では初めて、朝の時間帯に放映された作品となっている。

表3. 1970年代のテレビアニメ作品の特徴

原作	<ul style="list-style-type: none"> 少年漫画雑誌に加え、少女漫画雑誌、学年別学習雑誌や児童文学など、少年少女向けのさまざまなものへ多様化 オリジナルアニメ、以降のアニメジャンルの始まりとなる作品が登場 			
放映時間	午前（7～10時）	1作品	(0.5%)	<ul style="list-style-type: none"> 夕方が中心 初めて午前の放映
	夕方（17～19時）	184作品	(95.8%)	
	深夜（24時以降）	0作品		

③1980年代（1980～1989年）

1980年代の作品は、360作品が確認され、本分析では298作品を対象とした。

80年代の作品は、原作をもたないオリジナル作品の増加が見られるとともに、少年少女向け漫画雑誌、学習雑誌、児童文学などに加え、『ビッグコミックスピリッツ』『モーニング』などの青年向け雑誌に掲載された漫画を原作とするものも散見される。また、ロッテ社のチョコレート菓子におまけとして封入されたシールに印刷されたキャラクターが大ブームになったことをうけ、1987年にはアニメ化された「ビックリマン」が放映された。1989年の「ドラゴンクエスト（第1部）」は、1986年に発売されて人気となった家庭用ゲーム機のソフト『ドラゴンクエストシリーズ』をもとにしたオリジナルストーリーの作品である。ゲームを原作とするものとしては、確認できた中では初めてのものである。

放映時間は、19時台が依然としてもっとも多いものの全体の50%程度となり、一方で17時台が大きく増え、結果的に17時台から19時台で90%を超えている。また、10時台をピークに、7時台から10時台の午前中に放映される作品が、全体に対しては6.3%と大きな割合ではないが、これまでの傾向と比べると、大きく増加している。

短時間のミニ番組であったため、分析の対象とはしていないが、青年向け雑誌『モーニング』掲載の漫画を原作とする「ハートカクテル」が1986年に、またアダルト向けOVA（オリジナル・ビデオ・アニメーション）から派生した「くりいむれもん レモンエンジェル」が1987年に、それぞれ25時（深夜1時）から地上波でテレビ放映された。「くりいむれもん レモンエンジェル」のシリーズは、1988年にもミッドナイトアニメとして、25時から放映されている。

表4. 1980年代のテレビアニメ作品の特徴

原作	<ul style="list-style-type: none"> ・ 少年少女向けに加え、青年向け雑誌も散見 ・ 菓子とのコラボレーション ・ ゲームを原作とする作品の登場 ・ (ミニ番組におけるアダルト向け作品) 			
放映時間	午前（7～10時）	19作品	(6.3%)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 午前の作品の増加 ・ ミニ番組で深夜の作品が登場
	夕方（17～19時）	269作品	(90.3%)	
	深夜（24時以降）	0作品		

④1990年代（1990～1999年）

1990年代の作品は、501作品が確認され、本分析では400作品を対象とした。

90年代の作品は、1990年の「PEACH COMMAND 新桃太郎伝説」がゲーム『桃太郎伝説』、1995年の「ストリートファイターⅡV」が『スーパーストリートファイターⅡV』といったように、人気の家庭用ゲーム機のソフトやコンピュータゲームを原作にしたものが目立つようになる。また、アニメ化されたのちにゲーム化されるものもあり、アニメとゲームのかかわりが増えてきている様子がうかがわれる。また、ゲームだけでなく、子ども向けの玩具からアニメ化が行われたり、アニメの内容が玩具化したりするなど、アニメ作品と商品が双方向に影響を受け合い、コラボレーションしたものもみられる。さらに、その定義はあいまいながらも「ライトノベル」と近年呼ばれている、中高生をターゲットとしているといわれ、挿絵やイラストが比較的多い小説を原作としたものが現れたのもこの時期である。

ゲーム、玩具、また漫画、OVAや、ライトノベルなどが、相互に影響し合いながら世界観を共有し、さまざまなチャンネルで広がっていく、メディアミックス作品がみられ始めた。

放映時間は、これまで最頻であった19時台は依然として多いものの、もっとも多いのは18時台となった。また、17時台から19時台に放映された絶対数は、80年代と変わらない

いが、全体に対する割合としては73%と、大きく減少している。午前中の時間の放映は、全体の約1割と微増し、またこれまで午前中は10時台がピークであったのに対し、7時台をピークに、次いで8時台となった。

さらに、この時期のもっとも大きな変化は、深夜の時間帯に放映されるアニメの増加である。80年代までは、分析対象とした作品で、もっとも遅い時間に放映されたものは、22時台または23時台であった。80年代にはミニ番組や特別番組として、24時を超える時間に放映される作品が散見された。しかし、分析対象とした、つまりレギュラー放送として、時代を反映するものと考えられる作品では、1992年に『近代麻雀オリジナル』という雑誌を原作とする「スーパーズガン」を皮切りに、24時を超える時間に放映されるものがみられるようになったのは、この時期である。1997年には25時以降のアニメ放映枠ができ、同年には1年間に12作品が24時以降の深夜に放映されるようになった。こうした動きの結果として、90年代に放映された作品の13.6%が24時以降に放映された。

表5. 1990年代のテレビアニメ作品の特徴

原作	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを原作とする、アニメのゲーム化などゲームとのかかわりの増加 ・玩具とのコラボレーション ・ライトノベルを原作とする作品の登場 ・メディアミックスの増加 			
放映時間	午前（7～10時）	42作品	(11.0%)	<ul style="list-style-type: none"> ・午前の作品でより早い時間に ・深夜枠の登場と増加
	夕方（17～19時）	278作品	(72.8%)	
	深夜（24時以降）	52作品	(13.6%)	

⑤2000年代（2000～2009年）

2000年代は、1,231作品が確認され、本分析では1,098作品を対象とした。

これまでのものに加え、人気となったゲームがアニメ化される、人気となったアニメが商品化されるというのではなく、テレビアニメ、漫画、ゲーム、ライトノベルなど、さまざまなメディアからの露出を目的とし、制作当初からメディアミックスを意図して企画された作品が現れるようになってきた。また、90年代後半からの深夜の時間帯に放映される作品は、少年少女向け漫画雑誌に掲載された漫画を原作とするものなど、必ずしもアダルトコンテンツではなかった。しかし、2000年代の作品では、18歳以下を禁じたアダルト向けゲームを原作とするなど、内容においても完全に大人だけを対象としたものがみられるようになった。

放映時間は、作品数としては、これまで継続して最多であった夕方の作品が減少し、午前の作品が増加、そして深夜の作品が急増した。作品数が午前の作品は、90年代と比べて約3倍となり、深夜の作品は10倍以上で、全体の半数以上を占めるまでとなった。

表6. 2000年代のテレビアニメ作品の特徴

原作	・制作当初からのメディアミックス企画登場			
放映時間	午前（7～10時）	149作品	(14.7%)	・午前の作品数の増加 ・深夜の作品の急増と最大化
	夕方（17～19時）	219作品	(21.6%)	
	深夜（24時以降）	570作品	(56.2%)	

3. 考察

(1) 日本のテレビアニメの原作にみる変遷

日本のテレビアニメの原作は、1969年以前は少年漫画が中心であった。70年代になると、少年漫画雑誌に加え、少女漫画雑誌、学年別学習雑誌や児童文学など、少年少女向けのさまざまなものへ多様化がみられ、漫画を原作としない、オリジナルアニメ作品が登場した。80年代はそれらに青年向け雑誌、ゲームを原作とする作品、メディアミックスの登場、90年代にはゲームとのかかわりが増加、ライトノベル原作の登場、2000年代はメディアミックスの増加といった変化が見られた。

各時代において、次第にテレビアニメの原作となるものが多様化していき、それは少年少女を対象としたものから大人を対象とするものへと広がりを見せたことがわかる。また、何かを原作としてアニメ化が行われるだけでなく、アニメとその他の商品やメディアが双方向にかかわるなど、日本におけるテレビアニメが、さまざまな方面へその世界が広がり、かかわりを持ってきたことがわかった（図2）。

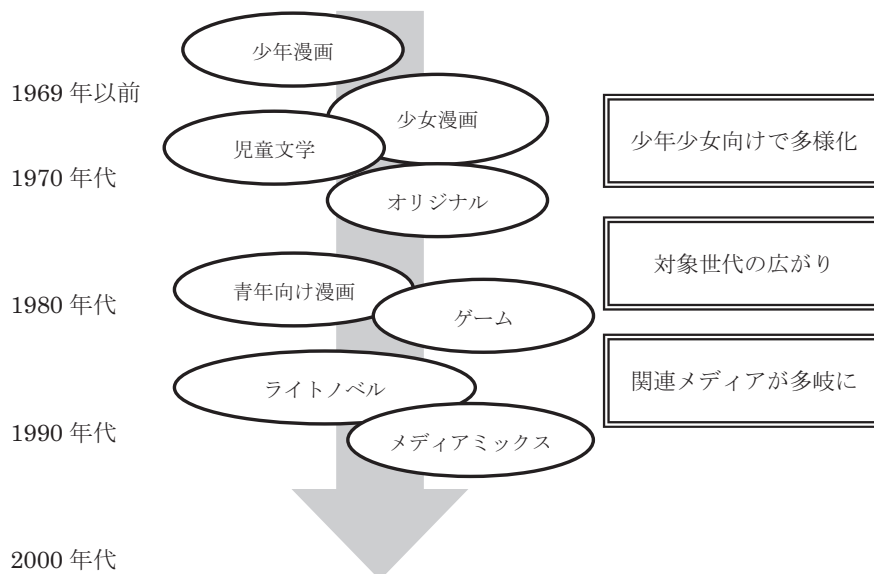


図2. 日本のテレビアニメの原作にみる変遷

(2) 日本のテレビアニメの放映時間に見る変遷

日本のテレビアニメの放映時間は、1969年以前、1970年代は95%以上という、ほぼすべてが夕方の時間帯が中心であった。80年代に入り、午前の時間帯が増え始め、時代とともに増加傾向にある。90年代になると、24時以降の深夜の時間帯の作品が現れ、2000年代以降は全テレビアニメ作品の半数以上を占めるようになった(図3)。

ただしこれは、一概にこれまでの時間帯の作品が減少したのではなく、全体の数の増加とともに、放映時間が広がったとみることができる(図4)。

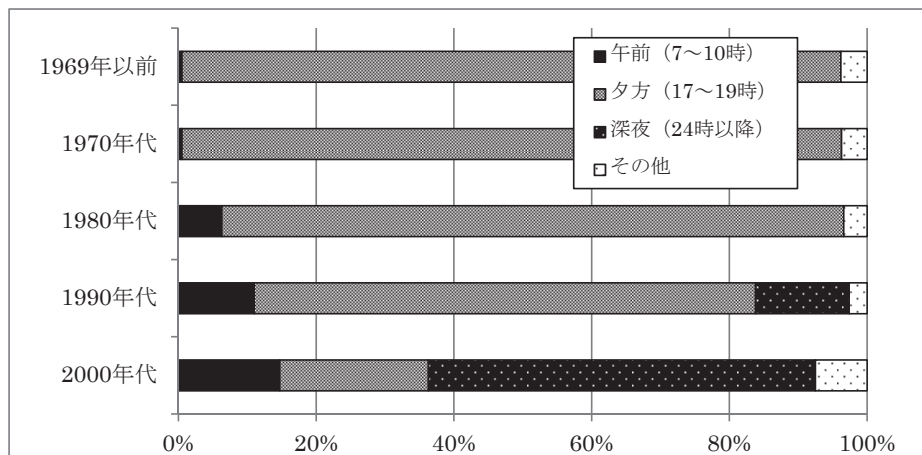


図3. 日本のテレビアニメの放送時間に見る変遷

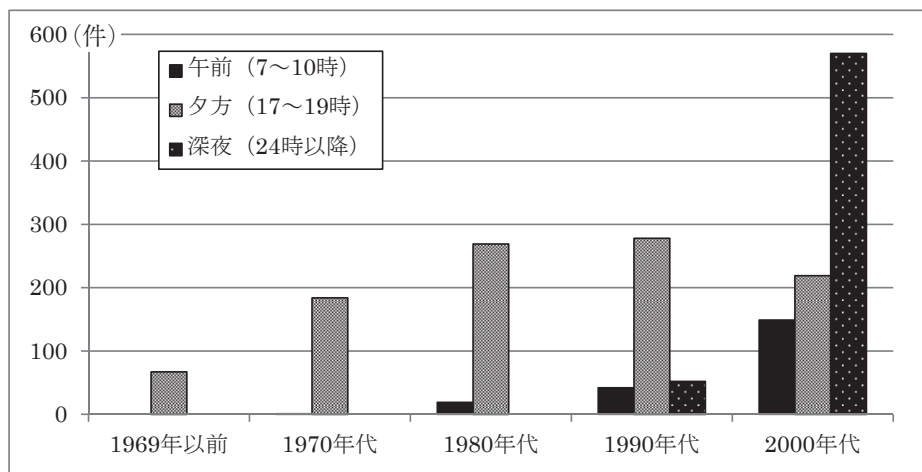


図4. 日本のテレビアニメの放送時間帯別番組数

(3) テレビアニメにみる日本の大衆文化の位置づけの変遷

日本におけるテレビアニメは、1958年に放映が始まり、本格的にレギュラー放映が始まったのは、1963年である。当初はその原作からも、放映時間からも、子ども向けのコンテンツであったことが明らかである。時代とともにその作品数は増え、同時にコンテンツ、対象、メディアの多様化が起こった。また、1990年代以降の深夜の時間帯の放映から、対象が大人に広がったことがわかる。

大人を対象とした、深夜の時間帯の作品は、アダルトコンテンツなど、その内容としても大人向けであるものがある一方、少年少女向け漫画雑誌に掲載されている作品を原作とするものも、この時間帯に放映されるものが多くある。このことから、現代において少年少女向けの漫画は、少年少女だけのためのものではなくなったのではないかといえる。そして、漫画とテレビアニメが大衆文化の一端を担う、大人も楽しめるものに発展したのではないかと考える。

観光対象となりうる「日本の文化」は、和の伝統文化に加え、近年は漫画やテレビアニメなどの大衆文化も注目されている。また新しい「聖地巡礼」のような大きな誘致力を持ち、地域振興につながる事例もある。このように、漫画やテレビアニメなどの大衆文化が、観光対象となりうるまでとなったのには、量だけでなく質の面においても向上し、子どもだけではなく大人も楽しめるものとなったからであるといえよう。こうした発展が、「聖地巡礼」といった新しい現象が生まれた背景にあると考えられる。

【参考文献】

- 小山昌宏・須川亜紀子編著 (2013) 『アニメ研究入門』 現代書館
津堅信之 (2014) 『日本のアニメは何がすごいのか 世界が惹かれた理由』 祥伝社
増淵敏之他 (2014) 『コンテンツツーリズム入門』 古今書院