

博士論文（社会学）関西学院大学大学院社会学研究科

戦争とアニメーション

- 文化の制度化をめぐる一考察 -

雪村 まゆみ

指導教官： 荻野昌弘 教授

目次

第一章 本研究の背景と目的	1
1 本研究の背景と目的.....	1
2 戦争と文化—国家、大衆そして他者.....	4
3 空間の再編成.....	6
3-1 未来派の台頭.....	6
3-2 視覚化の論理.....	7
4 本論文の構成.....	8
第二章 アニメーターの誕生	11
1 戦前のアニメーション.....	11
2 1943年『桃太郎の海鷲』上映.....	13
3 軍部とアニメーション.....	16
4 アニメーション制作の分業体制.....	19
5 アニメーターの誕生.....	21
6 軍事教育映画と制作体制.....	25
7 戦中戦後の連続性.....	28
第三章 国家と文化政策	34
1 国家と映画.....	34
2 アニメーションの文化的価値.....	37
2-1 「大衆性」.....	37
2-2 「言葉の障壁を克服する」.....	38
3 文化による識別——国民の誕生.....	41
4 アジア・太平洋の諸民族に対する他者像の構成.....	43
5 影絵に見出された文化の同一性.....	45
6 アメリカ製アニメーションと日本文化.....	49
7 他者の類型.....	55

第四章 他者の類型—『桃太郎 海の神兵』における他者	57
1 『桃太郎 海の神兵』(1945)	57
2 同一性としての「動物」	58
3 立ち現れる第二の境界	62
4 他者の2類型	65
5 空間の生産とアニメーション	66
第五章 ヴィシー政権期のアニメ産業	69
1 フランスにおけるアニメーション	69
2 アニメーション制作への国家支援	69
3 アニメーション制作従事者の養成	71
4 フランスと植民地	73
5 『魔法の夜 (La Nuit enchantée)』(1943)	75
6 『晴れ間 (Nimbus libéré)』(1944)	77
7 アメリカ製アニメーションとフランス芸術	80
第六章 空間の再編成とアニメーション	83
1 日仏の共通点	83
1-1 生産体制の確立	83
1-2 アニメーションの起源	83
1-3 アニメーションに描かれた空間の再編成	84
2 他者像の構成、空間の再編成	85
2-1 空間の再編成	85
2-2 『魔法のペン』(1946)における他者	86
3 結論	88
資料1 軍事教育映画	90
資料2 「フランスのアニメ産業の創立」	93
文献	96

第一章 本研究の背景と目的

1 本研究の背景と目的

アニメーションは、近年、主要な輸出産業として制作が奨励され、文化産業として注目されている。たとえば、経済産業省において、アニメーション制作プロダクションがブロードバンドや海外市場等を舞台に自立したビジネスを展開する方策の支援や、アニメーション等のコンテンツ見本市を開催し、アニメーション産業の国際展開に対する支援が行われている。今日、「米国、欧州、東南アジア等世界各地で日本の作品が日常的に放映され」（『経済産業公報』2002年8月6日：3）、世界で放映されるアニメーションの6割が日本で制作されたアニメーションなのである（経済産業省2003）。

このようにアニメーションの大量生産が可能になったのは、アニメーションの制作のための分業体制が確立されたからである。現在では、ほとんどの商業アニメーションにおいて、制作の分業が徹底されている。図1に、今日の商業アニメーションの制作工程を示したように、まず、ストーリー展開の主要な部分である脚本、キャラクター、背景の設定等が行われ、その後、それらの設定をもとに絵コンテが描かれ、各場面の画面設計が行われる。そして、絵コンテをもとにレイアウトが描かれ、それが出来上がると、キャラクターや背景の動きを描く「作画」工程へと進められる。この工程は更に原画と動画に分割されている。まず、原画担当がレイアウトをもとに、キャラクターの動きの特徴を端的に表す原画を鉛筆で紙に描くという方法で作画する。次に、動画担当が、原画で指示された動きをもとにして、スムーズな動きになるように原画と原画の間を埋める動画と呼ばれる一連の動きを作画する。その後、仕上げ、色付け、撮影といった工程に進められる。仕上げ、色付け、撮影の工程はコンピューターの導入によるデジタル化が進行し、以前行われていたように、大量の絵が、仕上げ担当によってセルに写し取られるのではなく、画像データとしてスキャナで取り込まれ、コンピューターの画面上で彩色され、背景映像と合成、編集されている（鷺谷2004）。

この一連の工程のなかで、大きな役割を果たし、アニメーションの大量生産に欠かせない存在がアニメーターである。アニメーターとは、アニメーション制作の工程のなかで、原画もしくは動画を担当する者を指す¹。他の行程は、機械化が進んでいるが、日本の商業アニメーションにおいては動画を構成する個々の絵は、ほとんどの場合、アニメーターが、

¹ 戦時期には、漫画映画製作工程の中でも、「動画」を描く工程を担う職業は動画家と呼ばれていたが、分業体制が完全ではなかったため、「原画」は監督が描いている場合が多かった。

丹念に一枚一枚描いている。ウォルト・ディズニー・カンパニーの子会社であるピクサーが制作しているコンピュータグラフィックスを用いたアニメーションとはまさに一線を画しているのである²。

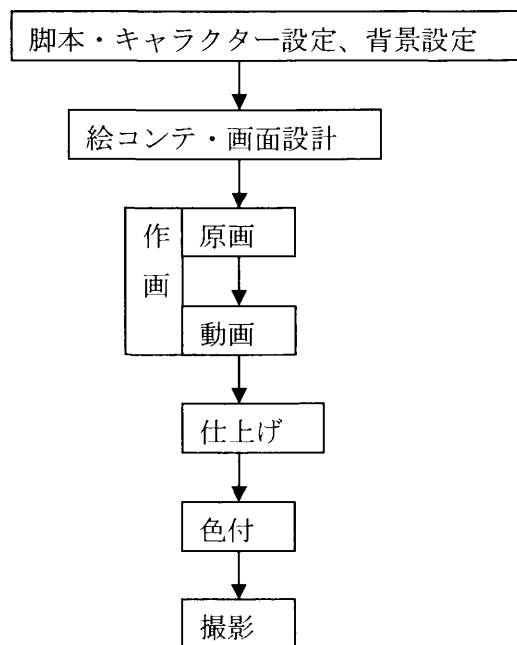


図 1 今日のアニメーションの制作工程

アニメーション史家であるベンダッシィは、「日本におけるアニメーションの産業化の発展は、一九五八年の藪下の『白蛇伝』の公開とともに始まった」(Bendazzi 1988= 1994: 411)と指摘している。確かに、東映動画で制作された『白蛇伝』は、昭和 31 年 4 月から 33 年 9 月にかけて、作業延人員 13590 人で、制作された日本初のカラー長編アニメーション映画として、アニメーション史に残る作品となった³。そして、世界各国で上映され、ヴェニス国際児童映画祭特別賞、ベルリン市民文化賞、メキシコ政府名誉大賞など、世界の賞賛を受けたのであった (東映十年史編纂委員会編 1962: 246-247)。

しかし、『白蛇伝』の制作に関わったスタッフのなかには、実は、戦時下、アニメーション制作の中心的な役割を担った者が少なくない。たとえば、『白蛇伝』の演出を担当したの

² 言うまでもなく、アニメーションの制作は、必ずしも図 1 で取り上げた方法を用いるわけではない。クレイアニメーション、人形アニメーションなど、紙以外の物質を用いる場合はもちろん、さまざまな方法がある。

³ 『白蛇伝』は、色彩スタンダード 2147.9 メートル (10 巻) の長さ、214154 枚の静止画で構成されており、制作費は 40471000 円であった (東映十年史編纂委員会編 1962: 247)。

は、戦時中、文部省で、アニメーションの制作にかかわっていた藪下泰治であり、作画の統括を担当したのは、戦時中に海軍省教育局の教材映画研究所⁴で線画要員として従事した大工原章であった。また、アニメーターの養成には、戦時中に制作された海軍省後援の『桃太郎 海の神兵』（1945）の動画を担当した熊川正雄が携わっていた（三好 2006: 25）。さらにいえば、東映動画の礎を築いた新日本動画社は、戦時期にアニメーション制作に従事していた者が戦後再結集した組織であった⁵。アニメーション制作の分業体制は戦時中に確立しており、戦争とアニメーション誕生のあいだには密接な関係があるといえる⁶。しかし、このような戦争とアニメーションの関わりについて、どのような経緯で軍部がアニメーションを利用したのか、アニメーションのいかなる表現様式が戦時期に重要視されたのか、といったことに関する研究は皆無に等しい。

そこで、本研究では、いかにして戦時期にアニメーションをめぐる環境が変化したのか、とりわけ国家の文化政策、および制作体制の分業化と、その制作体制に不可欠な職業としてのアニメーターの誕生等、生産組織編成が転換した一連のプロセス、さらには、アニメーションの配給システムの変化について分析することによって、いかなる契機において文化が制度化されるのかを明らかにすることを目的とする⁷。レイモンド・ウイリアムスが指摘しているように、文化社会学において問わなければならない問題の一つは、文化の制度化の問題である（Williams 1981）。文化の制度化の問題においては、いかなる主体が文化生産を実践、あるいは保護するのかという点を考察する必要がある。というのも、文化生産が可能になるのは、文化生産を実践する文化生産従事者としての芸術家のみならず、国家や公共団体、資本家から大衆にいたるまで、文化生産を直接的あるいは間接的に保護す

⁴組織名については、大工原へのインタビューから引用（叶 2004: 195-196）。

⁵ この点に関しては、第四章で詳述する。

⁶世界初のアニメーションは、1899年にアーサー・メルボルン・クーパー（Arthur Melbourne Cooper）が製作した『マッチ・アピール（Match: An appeal）』といわれている（Bendazzi 1988= 1994: 7）。『マッチ・アピール』は、英国市民にボーア戦争の軍隊にマッチを送りましょうという宣伝アニメである。この時代のほとんどのアニメは、静止画を単にスクリーンに映写するだけのものであったが、ここで興味深いことは、この映画が戦争と関連したものであるという点である（Bendazzi 1988= 1994: 40）。

⁷ これは、アニメーションというメディアを歴史社会的に分析することを意味する。レイモンド・ウイリアムスは、「あらゆる適切な文化社会学は、歴史社会学である」という

（Williams 1981: 33）。文化社会学においては、いかにして、新たな文化が生成し、それが社会編成にいかなる影響を及ぼすのかという観点から、歴史社会的に分析しなければならないのである。戦争とアニメーションの関連については、軍部がアニメーション製作に介入したことが、アニメーションの歴史において、わずかに触れられているにすぎない。たとえば、世界のアニメーションに関しては、*Cartoons: Cento anni di cinema d'animazione*（Bendazzi 1988= 1994: 411）、日本においては、アニメーション史において、軍部がアニメーション製作に関わったことが指摘されているにすぎない（山口・渡辺 1977、津堅 2004）。

る存在が不可欠であるといえるからである。とりわけ、アニメーションに関して言えば、アニメーションを構成する大量の絵を描くための莫大な人件費が必要となるため、アニメーション制作と資金の問題は切っても切り離せない。そのため、文化生産の保護、資金援助が、生産システムに及ぼす影響について考察する必要がある。さらには、文化生産を管理、統制する、あるいはその進展に資するための政策の施行、文化生産従事者の育成を目的とした学校や養成所の設立、展覧会の開催など、いかにして文化生産が制度化されるのか、そのプロセスを考察する。

また、戦前のアニメーション作家がそうであったように、作家が、単発的に個々に活動するだけでは、アニメーションが文化として制度化されることはない。新たな表現様式が、文化として制度化されるためには、それが、集団の固有の価値を具現化しているものとして、人々に認識されなければならないのである。本論文では、アニメーションのいかなる表現様式が戦時期に重要視されたのかという点を分析することによって、アニメーションの生産から流通のみならず、消費に至る文化の制度化のプロセスについて明らかにする。後述するが、新たな表現様式を生み出されるのは、社会空間の認識の変化を契機としている。戦時期においては、支配の領域を拡大するために、国境をめぐって闘争が繰り広げられ、その結果として、支配可能な空間とその外部の空間との境界が更新されるのである。このような空間の再編成が認識されることによって、それを表象しようとする文化的実践が制度化されるといえよう。

戦時期における国家の文化政策、アニメーション生産組織編成の転換など、アニメーションをめぐる生産環境の変化、また、アニメーションの表現様式の特徴に関する具体的な分析に関しては第二章以降に譲るとして、第一章では、戦争と文化の関係、および空間の再編成と文化の表現様式について論じたい。

では、まず、戦争と文化の関係について、ヴァルター・ベンヤミンの議論からみていきたい。

2 戦争と文化—国家、大衆そして他者

ヴァルター・ベンヤミンは、戦争と文化の関係について、国家と大衆という観点から、考察している。ベンヤミンは、国家が、文化の主導権を大衆から奪回するためのプロセスにおいて、不可避免的に「戦争」が引き起こされると捉えているのである。大衆と文化の関係が大きく変化したのは、複製技術の発明によるところが大きい。従来は、特定の階級が芸術の所有を独占していたが、芸術作品のレプリカの誕生により、大衆と芸術の関係が一変したのである。芸術作品の複製技術の発明は、芸術の所有が特権階級に限定されるのではなく、大衆への拡大をもたらしたのである (Benjamin 1936=1970: 34)。芸術に対する大衆の関係が大きく変化し、大衆が芸術作品を所有することは、国家の階級構造を再生産

することを阻むことになる。それは、国家秩序の崩壊に結びつく危険性がある。したがって、国家にとって、その再生産を可能にするためには、大衆が文化生産に自立的に関与することを回避することが理想であった⁸。

ベンヤミンは、次のように述べ、その理想を実現する手段が唯一「戦争」であるとしている。「戦争、ただ戦争のみが、現在の所有関係に触れることなく、大規模な大衆運動に目標をあたえるのである」(Benjamin 1936=1970: 45)。つまり、戦争を契機として、文化の領域における「大規模な大衆運動」を国家が統制することができる。したがって、戦時期においては、文化を巧みに利用することによって、集団を動員することが可能となるといえる。ここで文化が利用されたのには大きな意味がある。ジークムント・フロイトによれば、文化は「人間を緊密に結びつけた集団に統合しようとする」(Freud 1930=2007: 266)。つまり、文化は、集団を形成し、その凝集力を高めるという機能をもつのである。国家は、大衆の国家意識を醸成し、その凝集力を強化するために、文化の制度化を推し進めたといえる。複製技術の発明は、国家が文化生産を独占し、大衆の文化受容を統制することを可能にしたのである。

以上のように、複製技術の発明によって、文化をめぐる国家と大衆の関係において、2つの異なる状況が現れることがわかる。つまり、芸術作品の複製技術は、特権階級のみならず大衆が、文化を享受する状況を生み出したという一方で、戦時期には、国家が文化生産を統制し、大衆が均質な文化を受容するという状況へと一変してしまうのである。したがって、複製技術の発明が大衆に及ぼす影響は、文化の開放という側面と、文化の統制という側面の2つの側面があることがわかる。そして、2つの側面のどちらが表出するのは、「戦争」の勃発によるところが大きいといえる。国家は、大衆を統制し、国家の凝集力を高めるために、戦争を契機として文化を巧妙に利用するのである。

ただ、国家としての凝集力の強化は、国家の内部における秩序維持にかかわるだけの問題ではない。ここで、注意しなければならないことは、「戦争」を契機として、敵対国はもとより植民地等に存在する他者との接触が不可避免的に生じるということである。戦時期には、支配の領域をめぐって、他者とのあいだで闘争が繰り広げられるため、他者の存在を認識することが、国家意識の醸成に結びつくといえよう。それは、国家内部の秩序維持にとどまらず、占領地域のように、国境外部に存在する他者を新たに国家に取り込むプロセスにおいて、不可欠となる。つまり、国家としての凝集力の強化は、大衆運動を国家が統制することによって実現されるが、それが要請されるのは、国家の外側に存在する他者と

⁸ たとえば、マックス・ホルクハイマーとテオドール・W・アドルノによれば、文化産業のもっとも基本的な要素は娯楽である(Horkheimer・Adorno 1947=1990: 207)。そこで、消費される文化は教養を必要とせず、娯楽や気晴らしの商品として大量に生産されていることを批判的にとらえている。文化と娯楽の融合は、特定の階層だけでなく、娯楽の消費を通じて、大衆が文化に接する機会が生まれる。

の闘争を契機としているといえる。したがって、国家としての凝集力の強化は、国家の外側に存在する他者に対する認識が、その原動力となっているといえる。本研究において重要となるのは、このような他者概念である。つまり、集団の外部に存在する他者との関わりのなかで、集団内部の秩序をいかに維持するのか、あるいは、他者をいかにして集団内部に包摂するのか、そのプロセスにおいて、国家が文化を利用したという点を念頭に置く必要があると考える。ここで強調したいことは、国家と、その大部分を構成する大衆の統制のみならず、国境を越えて存在する他者を認識し、彼らを国家の内部に取り込むプロセスに焦点をあてることで、文化と戦争の関係を明らかにできるということである。さらに、重要なことは、戦争は、国家が支配の領域の境界を示す国境を更新する実践であり、戦争の結果、国境を基準とした支配空間が再編成されるが、このような空間の再編成は、人々の空間認識の変化をもたらすという点である。次に、空間認識の変化と連動して、新たな表現様式がいかにして生み出されるのかについて考察する。

3 空間の再編成

3-1 未来派の台頭

戦時期における空間認識の変化は、いかにして表象されるのか。20世紀初頭、イタリアにおける前衛芸術運動——「未来派」は、戦争を契機として新たな空間が創造されることに美的価値を見出した。ベンヤミンは、戦争を肯定する「戦争美学」を掲げた「未来派」の台頭に注目し、戦争を契機として新たな表現様式が生成することを指摘している。イタリア未来派のフィリッポ・トンマーゾ・マリネッティのエチオピア植民地戦争に対する宣言文では、戦争を「美」と称する観点が、次のように明確に述べられている。

戦争は美しい。なぜなら大型戦車や編隊飛行機のえがく幾何学的な図形、炎上する村落から立ちのぼる煙のらせん模様など、新しい構成の美が創造されるからだ。(中略) 未来派の詩人や芸術家がこうした戦争美学の根本原理に留意するならば、新しいポエジーや新しい造形を求めるわれわれの苦闘は、それによってかがやかしい光を浴びるであろう。(Benjamin 1936=高木・高原=1970: 45)

この宣言文では、未来派が「新しい構成の美」や「新しい造形」といった空間的な創造を追及する芸術運動であることがわかる。未来派は、近代文明の産物や科学技術の進展を賛美するという視点から、戦争を肯定するだけにとどまらず、戦争によって、既存の空間をぶち壊し、新たな空間が生成するという点を積極的に評価しているのである。ここで重要なことは、破壊によって生成する新たな空間に美的価値を付与したことが新たな芸術の様式を生み出すことに結びついているという点である。つまり、未来派は、既存の空間編

成を刷新することに価値を見出し、それを表象する営みを通じて台頭したといえるのである。

もちろん、ベンヤミン自身は、戦争を契機として新たな芸術が誕生したということを肯定的に評価したわけではない。前述したように、むしろ、国家が文化を統制する手段と、戦争が密接に関わることに對して批判的に捉えている。言うまでもなく、本研究においても、文化が制度化される契機として戦争を肯定的に捉えているわけではない。本研究では、戦時期における空間の創造あるいは再編成がなぜ、文化の制度化をもたらすのか、そのメカニズムについて考察する。

3-2 視覚化の論理

未来派に限らず、新たな空間の生成や空間の再編成といった空間をめぐる認識の変化は、新たな表現様式を生み出すことが指摘されている。たとえば、アンリ・ルフェーブルは、空間認識の変化と、文化における新たな表現様式について考察した。とりわけ、絵画における「遠近法」の誕生に注目している。「遠近法」とは、視覚的に認識される事象、つまり、同じ物体でも遠くになれば小さく認識され、より近くになれば大きく認識されるといったことを忠実に表象する表現様式である。ルフェーブルによれば、「遠近法」は、視覚的に認識される事象をより忠実に具現化する手法であり、この手法が生み出されたのは、人々が視覚的に認識できるものに優位性をあたえる「視覚化の論理」によるとして批判的に捉えている。つまり、視覚的に認識されるものが「正しい」と捉えられることによって、視覚的認識を再現する手法がどんどんと開発されていくのである。なかでも、「視覚化の論理」を端的に実践しているのが、映画である。ルフェーブルは、「映画や絵画などの映像芸術にほぼ全面的に優位性があたえられる」ことを指摘し、映画という映像芸術は、空間をより視覚的に表象する欲望ゆえに生み出された表現様式にすぎないとしている（Lefebvre 1974=2000:414）。

また、「遠近法」の誕生は、「視覚化の論理」にとどまらず、共同体とその外部に広がる空間において、自分の存在する空間をいかに捉えるのか、その認識の転換としても捉えられる。たとえば、荻野昌弘は、葛飾北斎の代表的な浮世絵『富嶽三十六景』（1823-1833）において、遠景と近景のあいだに中景を描く「遠近法」が誕生したことに注目し、この三つの部分から構成される画面が、社会空間を捉える新たな認識枠組の表出であることを明らかにした。それまでの日本絵画の手法においては、中景が描かれることはなく、近景の背後に遠景をぼんやり描き、社会空間の果てには、何が存在するのかについては、明確には示されておらず、共同体の外側の存在は認識されないか、あるいは恐怖の対象であったのである（荻野 1998: 89-96）。『富嶽三十六景』では、移動を通じて、共同体の外部に存在する他者を認識することが積極的に評価されはじめたことを意味するのである。この分析で

興味深いのは、共同体が、他者の移動を通じて、共同体外の存在を認識する過程において、新たな表現様式が生み出されるという点である。つまり、「遠近法」の誕生は、共同体外に存在する他者を通じて、共同体の外部に広がる空間を認識するという、人々の空間認識の転換を端的に示しているといえよう。

以上のように、文化、芸術の領域において、表現されている内容の意味について解読し、記号論的にコード化⁹し分析するだけでなく、その表現様式それ自体が、いかにして生み出されたのかということ考察することによって、社会に対する認識方法の転換を捉えることができるのである。したがって、ルフェーブが指摘しているように、書物、絵画、彫刻といったさまざまな芸術作品において、その表現様式が、いかにして生み出されたのか、その過程そのものを明らかにすることが重要であるといえる（Lefebvre 1974=2000：55）。

本研究においても、アニメーションが、いかなる表現様式か、描かれている社会空間の捉え方について、具体的に分析することによって、文化が制度化される契機を明らかにしたいと考える。

4 本論文の構成

第一章のさいごに、本論文の構成および本研究の方法と、そこで用いた資料について示したい。

まず、第二章では、戦時期におけるアニメーションの勃興について明らかにするために、アニメーション制作に関する制度化や、生産システムおよび生産組織の編成に関する問題を考察する。日本における戦前のアニメーション制作をめぐる環境が、戦時期に、軍部がアニメーション制作を支援したことによって、いかに変化したのか、戦時期におけるアニメーション生産組織編成の転換、およびその流通の変化について、明らかにする。アニメーション映像は、単に劇場映画にとどまらず、軍事教育映画にも活用されており、2つの生産組織体系が誕生した。さいごに、2つの生産組織が戦後いかに展開するのか、ということについても言及する。

そのために、1928年から1945年の映画雑誌に掲載されたアニメーション関連記事およびアニメーターの手記、インタビュー録の分析を行う。なお、アニメーション関連記事に関しては、「1928年—45年におけるアニメーションの言説調査および分析〈映画雑誌リスト〉」（佐野 2006：13-100）が、データベースとして利用可能である。このリストに、掲載されている雑誌は、規模の大小にかかわらず53誌にわたり、発行されているすべての映画

⁹アニメーションを対象とした社会学的な研究においては、アニメーションの登場人物のイメージが、時代、社会における性役割、あるいは社会的役割が明確に反映しているということが前提とされている。とりわけ、ジェンダーあるいは家族に対するイメージが、アニメにおいていかに描かれているのか、という点に終始している（中野 1998、マルチェラ 1999、若桑 2003 など）。

雑誌を網羅しているといつてよい。戦時期には、映画雑誌に関しても、政府の統廃合措置が敷かれたため、『キネマ旬報』（1941年以降『映画旬報』）、『映画評論』、『新映画』、『映画技術』、『映画教育』、『文化映画』など数誌に激減したが、軍部や文部省の役人の論文や、彼らの座談会での発言録を掲載したりしているのが、国家とアニメーションの関連を分析するには必要不可欠な資料となる。戦時期の映画政策に関する公文書においては、アニメーションに言及しているものは皆無であるため、なおさらである。また、軍事教育映画関連の資料は、制作自体が極秘のため、多くの制作を請け負った東宝の社史、映画史にも記録されていないばかりか、ネガ・ポジは昭和20年8月下旬、すべて焼却され、記録文書も残っていない（佐藤1995: 65、小松沢1977）。したがって、映画雑誌や、アニメーション制作従事者の手記などを手がかりに考察することが分析の唯一の手段である。

続く、第三章では、アニメーションの生産システムおよび生産組織の編成が変化した要因について、他者の文化と自国家の文化の序列化という観点から明らかにする。とりわけ、いかなる主体が文化生産を实践、あるいは保護するのか、また、アニメーションのいかなる特徴に価値を見出したのか、について考察することによって、支配空間の地理的拡大に伴って認識される他者の存在が、文化政策にいかなる影響を及ぼすのかを明らかにする。分析対象は、第二章同様、映画雑誌におけるアニメーション関連記事およびアニメーション制作従事者の手記やインタビュー録である。

第四章では、終戦間近の1945年4月に公開された『桃太郎海の神兵』を四つのシークエンスに分け、各シークエンスにおいて、他者との関係性（とりわけ、アジア・太平洋の諸民族および連合軍）と、戦時期における空間の再編成が、いかにして表象されているのか、について分析を行う。そして、アニメーションという表現様式が、他者との空間をめぐる闘争をいかに「視覚化」していくのか、他者との境界線の「消失」と「出現」という観点から分析を行う。

第五章では、1940年7月樹立されたヴィシー政権期における国家とアニメーションの関連について考察する。フランスは、ヨーロッパで初めてアニメーションが制作された国であり、初めてアニメーション・スタジオが設立された国でありながら、戦前は、日本同様、アニメーションは、個人作家による作品として制作されているにすぎなかった。しかし、戦時期においては、日本同様、国家がアニメーション制作の保護を行い、新たなアニメーション制作組織が生まれた。

なお、フランスにおけるアニメーションと国家の関係に関しては、フランス、パリにある国立映画図書館（Bibliothèque de film）のアーカイブセンターにおいて、ヴィシー政権期のアニメーション制作に関する資料が保存されており、それらを資料として用いる。アーカイブセンターには、第二次世界大戦期において、アニメーション制作従事者と政府機関のあいだで取り交わされた文書、国家から融資を受けた際の領収書の原本等、多数所蔵

されている¹⁰。

第六章は、本論文の結論部分にあたる。ここでは、第二次世界大戦期の日本とフランスにおけるアニメーションをめぐる環境の変化についての共通点の分析を通じて、なぜ、戦時期にアニメーションの勃興が起こったのか、について考察する。戦時期における、他者との間で勃発する支配の領域を区分する境界をめぐる闘争と、それによってなされる空間の再編成が、アニメーションという表現様式にいかにして関連するのか、について分析する。そうすることで、いかなる契機において文化が制度化されるのかを明らかにすることができると思う。

¹⁰ 個々の資料は、ラベリングされているわけではないが、発行された時期や制作会社ごとに分類し、保管されている。予約をすれば誰でも閲覧可能である。

第二章 アニメーターの誕生

本章では、日本における戦前のアニメーション制作をめぐる環境が、第二次世界大戦を契機として、軍部がアニメーション制作を支援したことによって、いかに変化したのか、明らかにすることを目的とする。とりわけ、アニメーション生産の分業体制とは、どのようなシステムであったのか、また、分業体制に不可欠な、アニメーションの動きを構成する大量の絵を描く「アニメーター」という職業がいかにして誕生したのか、戦時期におけるアニメーション生産組織編成の転換について、そのプロセスに焦点をあてる。

では、まず、戦前のアニメーション映画上映の実態から、戦時期の日本初の長編アニメーションの上映という出来事までのアニメーションをめぐる環境の転換についてみてみよう。

1 戦前のアニメーション

戦前におけるアニメーション上映の場は大別してふたつあった。ひとつは映画館、いまひとつは学校である。映画館では、アニメーションは、本編である長編劇映画の併映作品として上映されていた。併映であるため、五分程度の短編作品がほとんどであった。

1930年代に入り、映画館は、たびたび、アニメーションを特集した番組を組むが、図2の広告のように、上映されていたのは、主にベティ・ブープやポパイシリーズのようなアメリカ製アニメーションであった。図2に示した広告に挿入されている「パラマウント漫画スタジオの傑作、日米親善の漫画使節ベティ・ブープが日本を訪問して日本語で唄う素晴らしい傑作」という宣伝文句にあるように、音声の入ったトーキー映画の普及により、アニメーションにも日本語の吹き替えが入ることで、人気を博すようになったのである。

『キネマ旬報』では、各映画館の興行状況を報告しているが、東京倶楽部に関しては、次のように報告されている。

(プログラムに) 漫画大会をはさんでおりますが、漫画¹¹だけを覗いて来る観客も、このところすくなくありません、このところ客の好尚が漫画に傾いて、漫画全盛の観があります。(東京倶楽部支配人 山田剛談) (『キネマ旬報』1932年12月11日号: 35)

そのほかにも、新宿松竹座では、「ミッキーのお化け屋敷」「ミッキーの空の英雄」「ミッ

¹¹ かつて、アニメーションは、その用途に応じて、「漫画映画」、「漫画」、「線画」、「動画」、「描画」などとよばれていた。なお、本論文においては、アニメーションに関して、引用に限り、当時の呼称で記述する。

キーの脱線芝居」「ミッキーの愛犬」「ミッキーの騎士道」「ミッキーの小鳥の冒険」等、「一ヶ月の赤字を帳消しにする月例のお家族週間」として、ミッキー・マウスのアニメーションシリーズを上映している（『キネマ旬報』1933年8月11日号:21）。さらに、昭和館では、「漫画大会は外国映画専門館の最も安全なる方策」とまで評しているほどである（『キネマ旬報』1933年10月21日号:33）。当時、アニメーションといえばアメリカ製の作品が念頭に置かれ、「漫画は、現在では、アメリカの占有物のように一般からは思われている」ともいわれるほどであった（柳 1936:76）。映画館の経営者にとって、アメリカ製アニメーションは、興行価値のある番組編成として捉えられていた。



図 2 『キネマ旬報』（1935年11月1日号）に掲載されたアニメーション上映の広告

これに対して、日本製のアニメーションは「のらくろ」のような例外を除いては、映画館で上映されることはあまりなかった。日本製のアニメーションが上映されていたのは、小学校であった。当時、「講堂映写会」と呼ばれる「不定多数学年の児童を同一講堂に收容して活動写真を観覧させる催し」が小学校でとりおこなわれていた。「講堂映写会」は、東京市赤羽尋常小学校の校長によれば、児童を「映画館の害毒から救済しよう」という目的

に加えて、「娯楽を第一に考える一種の総合教育」を目的としている。そこでは、必ずアニメーションが要求されたという。講堂映写会では、巡回活映プログラムを利用していたが、たとえば、東京日日、大阪毎日両新聞社提供の巡回活映プログラムは、(1) 劇映画、(2) 漫画映画、(3) 風景その他実写物で構成されていた（『映画教育』1936.11: 16）。

2 1943年『桃太郎の海鷲』上映

日本製長編アニメーションが映画館で初めて上映されるのは、日本がすでに戦争に突入していた1943年のことである。この年、日本ではじめての長編アニメーション映画『桃太郎の海鷲』が一般映画館で上映されたのである。図3は、『映画旬報』3月11日号の見開き2ページに掲載された『桃太郎の海鷲』の宣伝である。宣伝文句は次のように記述されている。

漫画の世界では日本一の桃太郎君！迷利犬製のベティ・ブープやポパイなんかとは月とスッポンの違いだ！大東亜戦争下、一たび出撃命令下るや、波濤萬里鬼ヶ島艦隊大爆撃を敢行！真珠湾米鬼艦隊を震えあがらせる！漫画ならでは描けぬ奇想天外！正に痛快無類の大作戦！こんな素晴らしい漫画映画をルーズヴェルトにも見せてやりたい！

宣伝文句にあるように、日本初の長編アニメーションが、アメリカ製アニメーションを越える長編作品として華々しく紹介されているのである。

『桃太郎の海鷲』は、1943年3月第4週の白系¹²映画館において、「一〇〇万近くの観客を封切において動員」し、興行収入は、65万円を超えた¹³（図4）。これは、児童の春休みという時期的な要因もあり、「第一級の興行成績」を収めたと評価されている（『映画旬報』1943年4月21日号: 48-49）。日本製のアニメーションが呼び物作品となってこのような興行成績を収めたことはかつてなかった。「漫画映画の制作も興行も共に確実な企業たり得るという新しい実証を映画の新体制は漸く示しえたのである」（『映画旬報』1943年4月21日号: 101）。この事実をもって、当時、「漫画映画初陣の功名」といわれ、一般的にもアニメーションの興行可能性に期待が寄せられた。

¹² 1942年4月1日より社団法人映画配給社による一元的配給が開始された。全国の約2400館の映画館が紅白二系統に分割され、1週間ごとに新しい番組編成が設定された（加藤2003: 116-117）。

¹³ 『映画旬報』では、毎号「興行展望」と題し、全国の映画館の興行収入を掲載している。



図 3 『桃太郎の海鷲』の宣伝：『映画旬報』（1943年3月11日号）

全国地区別封切成績表並びにその比率

三月 第三週

		(紅) 音楽大進軍		(白) 再映週間	
		興 収	回 数	興 収	回 数
關 東	331432.48	4割4分45	233467.44	4割4分81	
關 西	248544.50	3割3分33	181414.04	3割4分32	
中 部	62044.92	8分32	31537.35	6分05	
九 州	78371.68	1割0分24	49557.28	9分51	
北海道	27240.54	3分66	25063.27	4分81	
合計	745634.12		521039.38		

三月 第四週

		(紅) 姿三四郎		(白) 桃太郎の海鷲 關ふ護送船団	
		興 収	回 数	興 収	回 数
關 東	369780.21	4割7分07	301832.97	4割6分40	
關 西	238035.87	3割0分30	232340.92	3割5分73	
中 部	59652.69	7分59	39174.27	6分02	
九 州	83757.62	1割0分67	53706.88	8分26	
北海道	34350.50	4分37	23252.82	3分59	
合計	785576.89		650307.86		

図 4 3月第4週 (白)『桃太郎の海鷲』『關ふ護送船団』¹⁴興行成績 (『映画旬報』1943年4月21日号: 49)

¹⁴ 『桃太郎の海鷲』と同時上映された『關ふ護送船団』(全7巻)は、企画海務院、後援海軍省・陸軍省報道部の長編記録映画である。

その後も、アニメーションは制作され続けた。敗戦間近の1945年4月には長編アニメーション『桃太郎 海の神兵』が公開された。これは、真珠湾攻撃の成功を主題にした日本初の長編アニメーション『桃太郎の海鷲』（1943）に続く、瀬尾光世監督「桃太郎」二作目として軍部資本で制作された。

当時、大阪の松竹座で、このアニメーションを見ていた手塚治虫は、『桃太郎 海の神兵』の全編に溢れた叙情性と童心に感激し、「おれは漫画映画をつくるぞ」と誓ったと述べている。確かに、第四章で詳しく分析するが、この作品は、一見すると、桃太郎と、かわいい動物キャラクターが登場する情緒的ともいえる内容である。また、『桃太郎 海の神兵』は、1年間という日数をかけて制作された74分間の超大作であった。しかし、手塚治虫のような例を除けば、大多数の人々は、映画を見る余裕などなかったような状況であった。少なくとも、観客である児童は各地に疎開していたため、ほとんど観客がおらず、「話題にもならず葬りさられた」という（手塚 1979=2000: 29）。

『桃太郎 海の神兵』の制作が開始された1944年、すでに戦局は著しく日本軍に不利な状況に陥っていた。しかも、公開された1945年4月は、大空襲による大きな被害によって東京や大阪は、すでに焼け野原と化していた。そのようななかで、あたかも戦争も何も起こっていないかのように、『桃太郎 海の神兵』は、「楽しいお家族向きの傑作マンガ」として公開されている（図5）。家族のなかには戦地に赴いている者や、すでに戦死した者、あるいは空襲の被害者になった者が多く存在した。とてども、「楽しいお家族」として、「マンガ」を見ているような状態ではなかったはずだが、それにも関わらず長編アニメーションが堂々と公開されているのである¹⁵。

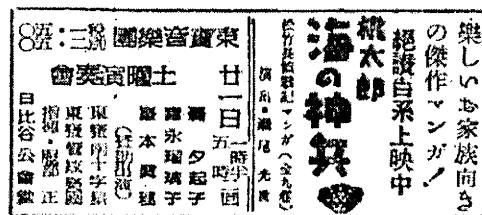


図5 1945年4月15日朝日新聞（東京版）に掲載された『桃太郎 海の神兵』の宣伝
 楽しいお家族向きの傑作マンガ！絶賛白系上映中
 『桃太郎海の神兵』
 松竹長編戦記マンガ（全9巻）／演出 瀬尾光世

¹⁵ アメリカの歴史学者であるジョン・ダワーは、『桃太郎 海の神兵』について、次のように評している「映画そのものは大変ロマンチックであった。そして製作時の実際の状況を気にもとめていないことは、本当に寓話やファンタジーの世界に住んでいた男たちの感覚を伝えている」（Dower 1986=2001: 424）。

一方で、映画そのものは、敗戦時まで細々と上映が続けられていたが、1941年から1945年までに制作された劇映画の本数の推移をみると、ほぼ十分の一に減少している(表1)。戦時期においては、その表現が制約されるだけでなく、紙やフィルムも配給となったことによって、物的諸条件も乏しくなったのが、その大きな要因である¹⁶。

表 1 映画制作本数

年	本数
1941	232
1942	87
1943	61
1944	46
1945	26

(南博, 1987, 『昭和文化 1925-1945』をもとに作成)

他方、アニメーションに関するかぎり、制作から上映に至るあらゆる条件が、戦時期には戦前に比べ、はるかに恵まれたものになり、敗戦を迎えるのである。

3 軍部とアニメーション

戦前は、個人作家によって、短編アニメーションが細々と制作されていたにすぎなかったが、戦中には長編アニメーションが制作されるまでになった。このようなアニメーション制作をめぐる環境の変化は、いかなる理由によるものなのか。それは、軍部が積極的に、アニメーション制作を支援したからである。

海軍省報道部の米山忠男は、アニメーションが「現在の殆んど個人的などといっていい製作所の中で恵まれない環境にお」かれておることを指摘し、その状況を改善されるべきとした。そして、「海軍としてもこの重要性は早くから認め試作時代も相当に永いのであるが、大東亜戦争を契機として、製作指導に乗り出す」こととなったと述べている(米山 1942: 84)。つまり、軍部が資金援助を行うことによって、アニメーション制作を推し進めようとしたのである。その結果、軍部資本で1942年から1944年にかけて10本(海軍省8本、陸軍省2本)のアニメーションが制作された(表2)。

¹⁶戦時期には、思想統制が徹底され、表現の自由が制約される。有山輝雄が指摘しているように、戦時期における「社会、文化、メディアなどの問題が取り上げられる場合は、政治権力によって自由が奪われ、新しい統制が課せられていたという側面がもっぱら強調されてきた」(有山 1998: vii)。

表 2 軍がスポンサーなったアニメーション一覧

後援	制作年	タイトル	スタッフ	内容	巻数
海軍省	1942	桃太郎の海鷲	企画;海軍省報道部、演出、撮影;瀬尾光世	真珠湾攻撃の成功をPR。	5
陸軍省報道部	1942	芋と兵隊	作画、撮影;片岡芳太郎	食料も欠乏するが芋をふかして野営。	1
海軍省	1943	マレー沖海戦	作画、演出;大藤信郎	マレー沖海戦の成功をPR。	3
海軍省	1943	ニッポンバンザイ	原案;米山忠雄	大東亜共栄圏建設にいたった背景。	1
海軍省	1943	お猿三吉・闘う潜水艦	作画;片岡芳太郎	三吉、特攻隊となり敵陣へ。	1
海軍省	1943	マー坊の落下傘部隊	指導;米山忠雄、作画、撮影;佐藤吟二郎	爆弾落下傘など新兵器で敵を撃退。	2
陸軍省航空本部	1944	上の空博士	演出;前田一、浅野恵、動画;浅野恵	珍発明、珍兵器。	1
海軍省	1944	フクちゃんの潜水艦	動画;前田一	フクちゃんが敵輸送船団を沈没させる。	5
海軍省	1944	僕らは海軍志願兵	瀬尾光世	海軍志願兵の募集。	2
海軍省	1944	桃太郎・海の神兵	指導;大本营海軍報道部、脚本、撮影、演出;瀬尾光世、影絵;政岡憲三	パレンバンに空挺部隊が落下傘降下。	9

(『日本アニメーション映画史』(1977) 第三部資料編作品目録をもとに作成。)

初の長編アニメーションとなった『桃太郎の海鷲』は、「大東亜戦争勃発と共にハワイ海戦に取材することとし、戦争直後に着手した」と述べている(米山 1942: 84)。監督である

瀬尾光世は、制作のきっかけを次のように振り返る。「海軍省報道部から出頭命令があり、映画課の浜田という中佐からハワイ空襲の映画化の要請をうけた¹⁷⁾と。つまり、1942年12月の真珠湾攻撃を契機として、アニメーションの制作が実現したといえる。

当時、「事業として安定が保証されていなかった」（米山 1942: 85）アニメーション制作者に対して、「製作費はいくらでも海軍省が出す」という条件が、長編アニメーション制作を可能にした。『桃太郎の海鷲』の制作には10ヶ月を要したが、37分の長編アニメーションとなった。日本ではアニメーションは、1941年までの25年間に377作品制作されているが、一作品あたり一巻の短編（約5分）が4分の3の325本を占めており、アニメーションの長編制作は例がなかった（図6）。

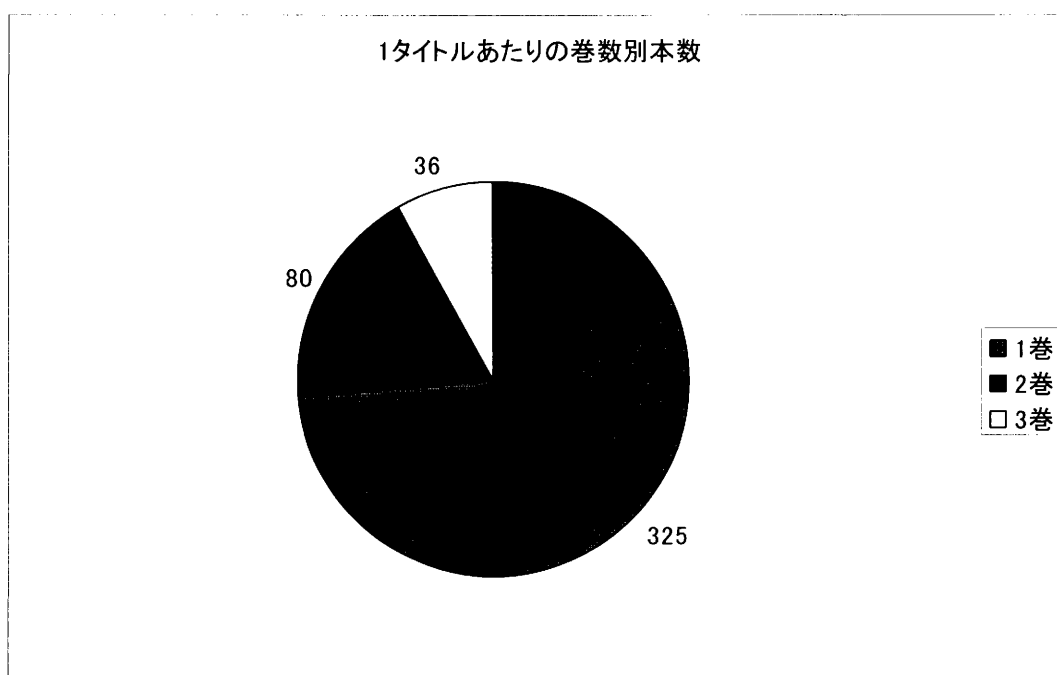


図6 1タイトルあたりの巻数別本数

（『日本アニメーション映画史』（1977）第三部資料編作品目録をもとに作成。）

それだけでなく、『桃太郎の海鷲』は「文部省推薦長編漫画」として指定された。従来、アニメーションは文部省の文化映画認定基準からは文化映画の認定圏外に置かれ、配給はすべて短編として取り扱われていた。しかし、文部省では、優秀な作品は、アニメーション映画といえども認定制を適用し、広く全映画館に公開させることとした（『映画旬報』1943年9月1日号: 4）。国家が、アニメーションの価値を認めるということは、アニメーション

¹⁷⁾ 瀬尾の語りから引用（小松沢 1980）。

の社会的位置づけが転換する契機となったといえる。

また、1942年、「映画臨戦体制」の一環で、(社)映画配給社が配給を一元化したことにより、制作だけでなく、配給に関しても、軍部の影響力が強まった。『桃太郎の海鷲』は、当初、農村漁村での巡回映画へ回すと予定されていたが、「海軍が圧力をかけて劇場公開」となった¹⁸。一般の映画館において本編として上映するという好条件で、アニメーションの配給ルートが初めて保障されたのである。

ただ、このようなアニメーションへの注目は、単にアニメーションが戦意高揚のプロパガンダとして制作が奨励されたというわけではない。確かに、戦時期における新しいメディアの誕生は、宣伝技術の革新として、しばしばプロパガンダ研究の枠組において論じられる。たとえば、第一次大戦において、「空中散布ビラ、無線通信、戦意高揚映画など大衆向けのニュー・メディアが続々と動員された」ことに関しては、現代戦においては、陸海空の三次元のみならず、「心理や思想を標的とした四次元空間にも前線が拡大した」ことを指摘している。これらの「ニュー・メディア」は、「国民一人一人の主体性を動員して、自ら進んで戦争に参加させる」(佐藤 2006: 64) ことを目的として開発されたものとされており、まさに、現代戦が「思想戦」とよばれる所以となっている。しかし、アニメーションと戦争の関係を考察するうえで重要なことは、単に新たなメディアが戦争によって誕生したということを示す点ではない。真に問わなければならないのは、なぜ戦時期において、アニメーションのような表現様式が文化として制度化されたのか、について考察することである。

4 アニメーション制作の分業体制

海軍省報道部の米山が指摘したように、戦前は、アニメーション制作は取るに足りないものとされており、国内で制作されたアニメーションは、個人作家による作品として年間数本にすぎず、五分程度の短編アニメーションが主流であった。

戦前のアニメーション制作従事者の特徴は 3 つ挙げられる。ひとつめは、アニメーション制作が職業として認知されていなかったという点である。日本でアニメーションが初めて制作されたのは 1917 年であるが、創始者の下川凹天、幸内純一、北山清太郎は、アニメーション制作を本業としているわけではなく、副業としてアニメーションを制作していた。下川と幸内は漫画家であったし、北山は映画に挿入する字幕の制作を行っていた。二つめは、「自作自監自演そのうえ自販まで」(北山 1933: 17) 行うというもので、今日とは異なり、ストーリー作りから監督、演出、さらには販売まで、全ての工程を一人の作家が担っていたという点にある。三つめの特徴は、アニメーション制作方法の徒弟制度である。当

¹⁸ 瀬尾のインタビューを引用 (尾崎 1986: 220)。

時は、作家のもとでアニメーションの原理や制作方法を学んだのちに作家として独立するというのが一般的であった。アニメーション制作を学ぶことのできる教育機関は存在しなかった。このような制作体制が維持される要因には、制作方法の秘密主義がある。当時、「原理は簡単で明白になっていることでも、仕事の部分、工程とかいうものに苦心があり発明があり」、従って「皆秘密にして」いたのである（北山 1930: 326-327）。戦前からアニメーション制作に携わり、日本初の長編アニメーションを制作した瀬尾は、1930年頃、アニメーション制作の秘密主義について、次のように述べている。

学校の校庭で上映するアニメーションを製作している大藤信郎さん、村田安司さん、山本早苗さんといった3人の方々への所へ弟子入りを頼み込んだんですが、みなさん同じように「これは自分が開発した技術だから一子相伝で、弟子入りは困る」というんですよ。それぞれ自分の一家だけでやっているから食い込む余地がない。絶望しちゃったんですね¹⁹。

アニメーションの黎明期においては、作家が個々に制作方法を模索していたといえる。しかし、秘密主義に抗して、積極的にアニメーション制作方法を公開する者も登場した。たとえば、当時、大阪毎日キネマニュース技師であり、アニメーション制作のパイオニアとして知られる北山は、『映画教育の基礎知識』（1930）において「線映画の作り方」としてアニメーションの原理や制作方法を公開している。その意図としては、アニメーションの大量生産のための集団的制作体制を確立することにあつた。

漫画製作は他の映画製作の如く特に利口に立ち回って経費を節して作るということが困難で、どうしても費やすだけの手数をかけなければ出来上がらないことすなわち機械的に、大量的に生産できない机の上の時間と手間仕事である点において外国も日本も少しも相違しないからである（北山 1933: 16）。

つまり、アニメーション制作は手間、時間をかける必要があるため、他の映画制作と同様に経費を節約することが困難である。そして、アメリカのアニメーション制作体制と比較して、日本のアニメーション制作が小規模制作にとどまっている要因を、経済的問題として捉えているのである（北山 1933: 17）。アニメーション制作の場合、多量の絵を描く必要があるため、制作費の多くは、絵描きの人件費である。したがって、制作費の確保は、制作体制の分業化を可能にする条件となるのである。北山は「筋書きを作るすぐれた作者の支配下に技術者が忠実に仕事をする事」（北山 1933: 17）が必要であると強調する。そ

¹⁹ 瀬尾のインタビューを引用（尾崎 1986: 218）。

して、アメリカのアニメーション制作にならい「大きな統制と正しい分業の集合」（北山 1933: 18）が確立されない限り、日本のアニメーション制作の技術的進展はないと断言していた。

当時、「正しい分業」の模範例として考えられていたのは、人気を博していたミッキー・マウスシリーズやシリーシンフォニーの制作を行っていたアメリカにおけるアニメーション制作体制である。なかでも、アニメーションの制作プロセスに先立って、アニメーションを制作するうえで、不可欠な技術家として「アニメーター」の存在を重要視している。というのも、アニメーターは、描かれた絵画を「静」より、「動」に導く役目をする技術家であり、アニメーション制作の主要な工程を担うだけではなく、その工程を分業化することで効率よくアニメーションが制作できるからである。当時から、アニメーション制作には莫大な時間がかかると指摘されていた。当時、アニメーション制作の先進国であったアメリカにおいてですら、100 フィートのアニメーションを制作するのに、「仕事の早いアニメーター」でも約 8 時間はかかるといわれていた。そのため、「仕事の早いアニメーター」を養成するために、6 ヶ月間、スタジオで各種の仕事の手伝いや研究を行う「見習生」をおき、アニメーターのような特殊技能を持っている者を、それに適する仕事に採用していた（神原 1933: 38）。とりわけ、世界大戦期におけるディズニーのスタジオは、ビジネスというよりは、養成所であった（Disney 1941: 34-35）。ディズニーがアニメーターを養成するまでは、アニメーターを養成しようとする人はいなかった（Maltin 1980: 15-16）。意図しているかどうかは別にして、ディズニーの功績の一つとしてアニメーター養成を試みたことが挙げられる。

5 アニメーターの誕生

日本においても、国家によるアニメーション制作支援が行われるようになると、その制作体制は一変した。当時を物語る資料はほとんどないが、1944 年に『日本映画』に掲載された近藤日出造の描写は非常に参考になる。近藤は、軍部後援の『フクチャンの潜水艦』、『上の空博士』といったアニメーションを制作した朝日漫画製作所を訪問したときの制作所の様子を次のように述べている。

日本に於いて、殆ど漫画映画を製作するために幾つもの窓を持つ堂々たるバンガロー風の建物があてられ、その中を漫画映画だけを作る人々が右往左往しているという事実が驚異であり、異様であった。（近藤 1944: 51）

これは、アニメーション制作が、大規模な工場のような建物のなかで、集団で行われていることを示している。それだけでなく、建物内部には、模型室、作画室、撮影室、トリ

ック室があり、アニメーション制作の各工程が異なる部屋に区分して行われていると記述されている。アニメーション制作の分業化の兆しがあったといえる。近藤は、戦前においては、アニメーション制作が、個人の作家の自宅で行われているような状況であったのが、戦時期において、まるで工業製品のように生産されている様子を目の当たりにし、驚愕しているのである。とりわけ興味深いのが、男女 20 名ほどの「絵描き」が在籍していたという「作画室」のスケッチである。「作画室」では、「首領格」の男性が 2, 3 人ずつおり、一番肝要な「型」と「動き」の絵を描いている (図 7)。

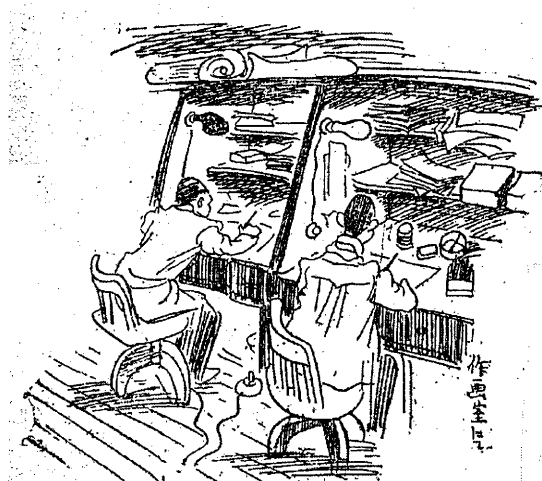


図 7 朝日漫画製作所におけるアニメーターの様子 (近藤によるスケッチによる)

ここでいう「絵描き」とは、アニメーションの動きを構成する絵を描くという役割を担うという点で、単なる「絵描き」ではない。1930 年代にアメリカアニメーション制作体制で重要視されていた「アニメーター」という専門職に相当する。この「アニメーター」は、アニメーション制作における分業を 5 つに分けた場合、次のように位置づけられている (青木 1942: 18)。

- 1 演出
- 2 レイアウト・マン (設計)
- 3 アニメーター (動かす人)
- 4 インキング (仕上げ係)
- 5 撮影

まず、演出では、アニメーション全体の構成を決定する。次に、レイアウト・マンが、各シーンにおける画面の構成を決定する。その後、アニメーターは、「レイアウト・マンの

指示した形態に動きをつけ、大体の構図の下書きをする」工程を担当する。アニメーターの特徴で重要な点は、「類型的同一的方向の性格に限定され、その範囲内に於いて各自の技術的特長が適用される」ことである。アニメーターの仕事は、自由な創作ではなく、一定の枠内での熟練と達成が目指された職人的な要素をはらんでいるといえる。さらに、「常に広範に渉る各種々の題材を考慮し、夫々の題材に適応せる手法の発見、研究につとめ」るべきであるとしている（青木 1942: 18-19）。また、東宝で軍事教育映画の制作に従事していた大石郁雄は「甚だ多難な図解映画の製作に当たる者は、まず何よりも立派な技術者でなければならない」と述べている（青木 1942: 21）。つまり、アニメーターは、複雑な物の動きを科学的に分析し、それを忠実に再現することが求められているのである。

次の工程は、アニメーターによって描かれた原画をセルロイドに写し取る「インキング」工程である。図8は、作画室において、インキングを担当する女性たちである。ここでは、「少女の絵描きさん達が挺身隊の如き意気込みで」セルロイド板に写し描いている様子が描写されている。

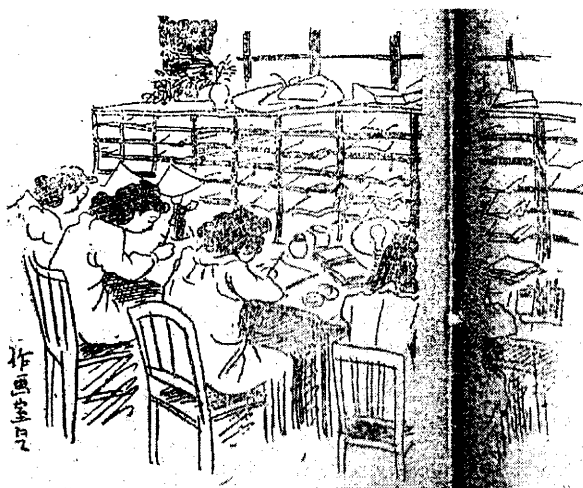


図8 朝日漫画製作所におけるアニメーターの様子（近藤によるスケッチによる）

また、アニメーターが動きを正確に捉えることができるように、朝日漫画製作所では、模型室やトリック室を設置してした。模型室では、作画のために必要な飛行機や航空母艦など様々な模型を乏しい資材を駆使して制作した。そして、アニメーターは、この模型をモデルにして、「前でも後でも斜めでも横でも自由に見て」描いた。また、トリック室では、「相当こみいった機械がゴテゴテ置かれてあるし、小さな回り舞台のようなものがあるし、背景の様なものがあるし、大きな電燈がぶら下がって」いた（近藤 1944: 51-52）。これらは、アニメーションの動きをできるだけ忠実に捉え、再現したり、撮影したりするための

装置である。

それだけでなく、長編アニメーション『桃太郎の海鷲』や『桃太郎 海の神兵』を制作した瀬尾は、制作に当たって、実際的な機材や動きの正確さを期すために、茨城県土浦・霞ヶ浦航空隊を見学し、飛行機の離着陸、プロペラの回転、操縦動作等を細かく観察していた（青木 1942: 17）。アニメーターにとって、「動きを出来るだけ細密に科学的に分析して、興へられた芸術性におきかえることが肝要」であり、「漫画の生命はこの動きを書くことにかかっている」という（青木 1942: 16）。アニメーターにとって、物の動きを正確に描写する能力が追求されていたといえる。

このようなアニメーターに求められた能力は簡単に習得できるものではない。アニメーションの技術は、特別に養成されない限り培われない。次のような指摘は、アニメーターが、「絵描き」と根本的に異なることを示している。

漫画に限って、十分な絵描きさんと呼んですぐできるかということ、これが駄目なんです。動画と違っておりますが、画を動かすということは、特別に養成しない限り、完成品がないわけです（『映画評論』1943年5月号政岡: 13）²⁰

1944年に完成した『桃太郎 海の神兵』の制作では、アニメーターを養成する専門教育機関の設立には至らなかったが、制作現場で、アニメーターが短期間で養成された。たとえば、松竹では、宣伝部や美術部の人員を社長命令で招集したり、一般から新聞広告で募集したりして、1ヶ月でアニメーターを養成した²¹。総勢70名の内、30名が全く素人であったという。制作を統括していた瀬尾によると、「戦時中だったものですから、自分達もこの映画を作っている一員なんだっていう自覚を持たず事」が重要であったという（瀬尾 1984: 76）。

さらに、女性の職業としてアニメーターが注目されたのも戦時下の特徴である。『桃太郎の海鷲』の登場によって、その制作に従事する人材が少ないことが、制作各社で問題視されていた。戦時下、男性は応召、徴用で抜けるものが多かったことが影響している。実際の制作現場でも、『桃太郎 海の神兵』の制作において、1944年12月の完成時には、「男性が五〇名から三、四名、女性は三〇名から一五名ぐらいになっていた」というほどであ

²⁰ 1943年『映画評論』に掲載された「日本漫画映画の興隆」という座談会では、アニメーター養成の必要性が議論されている。この座談会の参加者は、漫画映画制作に関与する政岡憲三、瀬尾光世、荒井和五郎、熊木喜一郎、滋野辰彦および映画評論家の今村太平、野口久光であったが、漫画映画製作者が一同に出席し開かれた座談会の言動が映画雑誌に掲載されたのは初めてのことである。

²¹ 瀬尾のインタビューを引用（尾崎 1986: 218）。

った²²。そこで、女性の新職業としてアニメーション制作に従事する者を養成する方法が採り上げられ、『婦人公論』誌主催で松竹、朝日映画等の制作関係者出席のもとに座談会が開催された（『映画旬報』1943年6月11日号：5）。図8に描かれていたように、アニメーション制作に従事する者は、女性が多かったといえる。

以上のように「作画室」に配置されているような「動き」を描くための専門職として「アニメーター」が誕生したことが明らかとなった。軍部がアニメーションの制作を支援したことにより、1944年には、アニメーターの短期養成が実現し、アニメーション制作の分業体制の萌芽が見られた。アニメーターは、アニメーションの作家に求められる独自の個性は必要ではない一方で、どのような題材の動きでも描く専門性が必要とされるのである。さらに、この技術が、軍事教育映画と結びつくことによって洗練された。

6 軍事教育映画と制作体制

単に劇場向けアニメーションの生産が行われただけではなく、戦時期には、軍事教育映画にアニメーションが積極的に活用された。海軍省の米山は、「目下、教材映画の立派な製作が要望されているに鑑みても、線画、描画の技術的な推進は国家的な意味における一大必要事」とし、アニメーションのみならず、「線画、描画を含めた映像におけるこの一分野の真剣な研究機関を一日も早く確立」することを提言していた（米山 1942: 85）。戦時期には、米山がいうように、軍事教育映画のために線画を描く「線画要員」が強く求められたのである。「線画要員」とは、動きを構成する絵を描くという点で、今日でいうアニメーターと同義であるが、軍事教育映画の制作を担う存在が特別にこう呼ばれていた。

実は、アメリカアニメーション界に転機が訪れたのは、第一次世界大戦期における兵士の訓練を目的とした軍事教育映画（animated training film）への活用であった。漫画家のジョン・ランドルフ・ブレイ（John Randolph Bray）²³は、アニメーション制作の分業化を進め、さまざまなアニメーション制作の技術を開発し、特許をとった。当時は、コンピュータグラフィックスやシミュレーション映像は開発されていなかったため、その技術は、軍事教育映画に必要不可欠であった。戦時下、陸軍は、軍事教育映画を必要としたため、ブレイは、陸軍士官学校に委託された兵士の教育映画を軍の資金で制作した。その映像では、ルイス・ブラウニング機関銃、小銃擲弾、迫撃砲等さまざまな軍需品の装置の操作、軍用地図の読み方、騎馬隊等を示していた。ここでは、後にフェリックス・ザ・キャットの生みの親として有名になるマックス・フライシャー（Max Fleischer）の開発したロトスコープというアニメーション制作の装置が、さまざまな装置の動画をつくる事ができると

²² 瀬尾のインタビューを引用（尾崎 1986: 218）。

²³ アニメーション製作の分業化を進め、さまざまなアニメーション製作の技術を開発し、特許をとったという功績から、アニメーション制作のヘンリー・フォードとも呼ばれた。

いう点で、活用された。そして、1919年以降、スタジオには、政府、産業界、教育機関からの注文が殺到した（Crafton 1982: 158）。

1930年代、陸軍通信部隊は、初めてのアニメーション部を立ち上げた。第二次世界大戦期、ニューヨークとオハイオ州のデートンのライト・フィールドの通信部隊のスタジオに、軍事教育映画の制作のために召集された。1942年10月からは、陸空軍は、カリフォルニアに第一映像部隊を立ち上げる。また、娯楽映画として名高いディズニーは、1941年12月8日、日本による真珠湾攻撃ののち、バーバンクにあるディズニースタジオは政府や陸海軍と緊密な関係を持つようになった。第二次世界大戦期において、生産物の90～95%が陸海軍通信部隊等の軍事教育映画となった（Nater 1944: 170）。ただ、このような公共的奉仕により、ディズニーは戦時期も会社を閉鎖することなく、スタジオの有能なアニメーターを働かせ続けることができたのである。

日本においては、軍事教育映画を制作していた機関は、海軍省教育局の教材映画研究所²⁴と東宝映画株式会社の二つであった。海軍省教育局の教材映画研究所では、戦闘機の操縦方法や爆弾の投下について、兵士らへの教育を目的とした軍事教育映画を多数制作した。教材映画研究所において中心的な存在であった山本の手記によれば、大竹市の海軍潜水学校や、横須賀の海軍水雷学校といった海軍の基地へ取材に行き、終戦まで、線画や図解の仕事に取り組んだと述べられている。仕事の内容や量については次のように語っている。

戦雲は日を追って厳しくなり、当時の主な仕事は、海軍の兵器分解や軍事総典の分解図、潜水艦の操縦法、戦艦の戦法やジグザグ操縦法等を動画と線画で解説していくもので、仕事場に缶詰めにされて何日も家に帰れぬ日が続いた。動画のキャラクターを描く仕事は殆んど無くなり、線画だけになってしまった。（中略）

長い大きな岩山をくりぬいて中に洞窟を大きくしたような部屋を造り、その中を作業場や寝室にしていたが、そこへ軍の機密である機械を持ち込んで図解の仕事に取り込んだ。西倉君と大工原君がいつも私と共に居て頑張って難解な仕事を進めていた（山本 1982: 118-119）。

組織の規模としても、「仕事が多いので社員も六十人ぐらいになっていた」という（山本 1982: 119）。

また、東宝映画株式会社においても、多くの軍事教育映画の制作を請け負った。1941年、文化映画界では映画制作会社の統制が行われ、(社)日本映画社が東宝、松竹の文化映画部、文化映画制作会社を吸収合併した。元東宝教育映画株式会社社長の関口敏雄によれば、「日

²⁴組織名については、大工原へのインタビューから引用（叶 2004: 195-196）。

映へ移らず、東宝に残った文化映画部員は特別映画班員という軍属的存在となり、軍や軍需工場の要請による映画を製作した」という（関口 1962: 19）。東宝映画班の大石郁雄は、1942年、線画を用いた図解映画は、「現在は多くの技術関係の専門的な方面の研究、及び教材に供され」、「軍方面に於きましても既にこれを利用」していると述べている（北条 1942: 20）。

1943年秋には、その組織が拡大し、「東宝航空教育資料製作所」となり、東宝社員名簿によると航空資料本部ならびに第四工場までの総人員数は300人に近かったという（関口 1962: 19）。そこでは、軍事教育映画の制作に線画部門部員として従事していた市野正二によれば、「飛行機、空中戦・爆撃・戦闘機理論など軍関係の実科映画を専門に製作していた」という。とくに、陸軍航空関係を担当し、「三重県明野飛行場や浜松飛行場に出張、爆撃機に搭乗して、爆撃落下を実際に見たり、照準器の使用法などを教官に教えてもらいアニメ化した」という。具体的にどのようなタイトルで制作されていたのか網羅的に把握できる資料はないが、『飛行理論』、『水平爆撃要領』等のタイトルで制作されたようである（小松沢 1977）。また、身分は、軍報道班員に準ずるものであった²⁵。残念ながら、実際にどのような映像が制作されたのか、現存していない。

ただ、戦後、米軍に接收された『ドイツおよび日本における航空技術に関する資料 (German-Japanese Air Technical Documents)』²⁶の一部である戦時下に制作された映像の付録の解説書が参考になる。たとえば、『爆撃教育用映画取扱説明書』の表紙（左）および映画の概略（中）、内容の概要（右）には、次のように記載されている（図9）。

²⁵ 市野のインタビューを引用（小松沢 1977）。

²⁶ この説明書は、Preliminary List of Microfilms in Custody of the Library of Congress Japanese Section(1)の一部である。終戦直後、アメリカがドイツと日本から運び出した軍用機の技術に関する資料は、1946年4月頃よりオハイオ州デイトン (Dayton) のライト・フィールド (Wright Field) 基地で、整理、撮影され、『ドイツおよび日本における航空技術に関する資料 (German-Japanese Air Technical Documents)』としてアメリカ議会図書館に長年保存されており、これらを用いて当時のアニメーション利用の実態を推し量ることができる。現在は、国会図書館憲政資料室に保存されており、参照可能である。

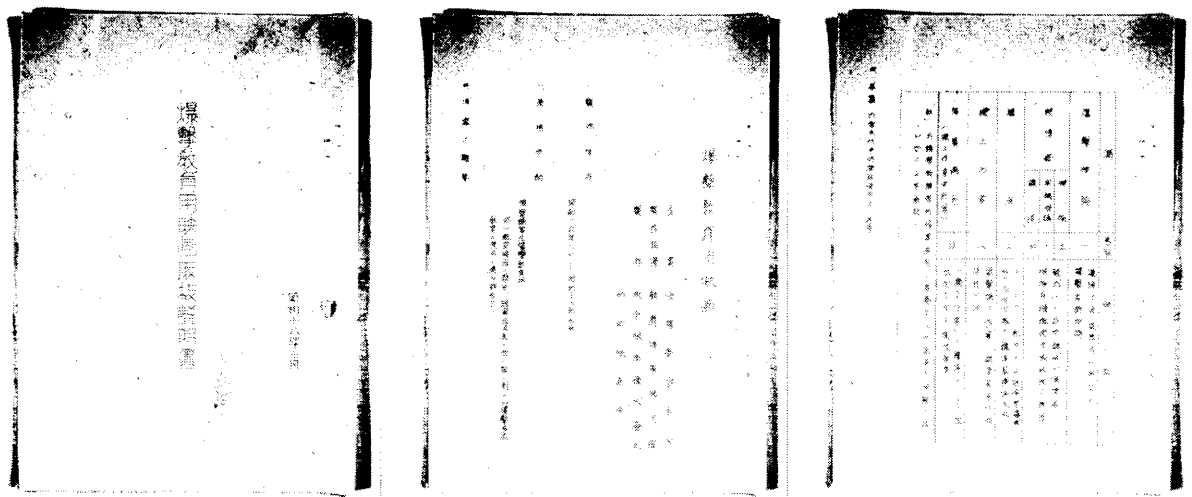


図 9 『爆撃教育用映画取扱説明書』(昭和 18 年 3 月)(表紙および概要) 27

(中)

爆撃教育映画

企画 海軍航空本部

製作指導 鈴鹿海軍航空隊

製作 東宝映画株式会社特別映画班

1. 製作年月 昭和 16 年 6 月—昭和 18 年 3 月
2. 使用目的 偵察練習生爆撃訓練用 但し航空関係の学生、練習生及其ノ他一般に対する爆撃常識教育に使用し得る部分あり
3. 内容の概要

軍事教育映画の「内容の概要」を示した項目(右)には、爆弾弾道の照準角に関する爆撃基礎理論や照準器の理論およびその使用取扱方法などが挙げられている。理論では、物理法則に則った、爆弾の投下の軌跡のシミュレーション、機器の説明などが映像化されていると考えられる。前述したような線画部門部員の市野の証言——軍事教育映画のために、爆撃理論等の説明をアニメーションで示したということと、この『爆撃教育用映画取扱説明書』の概要を重ね合わせると、このような軍事教育映画にアニメーションが用いられていることは、想像に難くないといえるだろう。

7 戦中戦後の連続性

以上のように、戦闘機の操縦や爆弾の投下技術といった軍事教育のために、多くのアニメーションが用いられていた。

27 巻末の資料 1 参照のこと。

メーションを用いた教材が制作された。そこでは、洗練された線画技術が求められ、その結果として、作品を主体的に制作する作家ではなく、物の動きを正確に描写する専門職として、アニメーターが誕生したといえる。

前述したように、今日、アニメーターの多くは作画の専門下請けスタジオに在籍し、「作画」を担う職能集団を形成している。物の動きの正確な描写能力と、「何でも描く」という幅広い要求に対応可能な受容性といった、戦時下、アニメーターに必要とされた資質は、今日のアニメーター職能集団にも継承されているのである。

1970年に設立されたアニメーション制作の作画を担う下請け会社の一つであるオープロダクションの創業メンバーであり、かつて社長でもあった村田耕一²⁸によれば、アニメーターに必要な能力は立体を正確に捉えるデッサン力という。新人のアニメーターを採用する際には、「見たものをそのまま描くこと」ができるかどうか条件となる。また、スタジオに所属したアニメーターは、スタジオに依頼された仕事を分担して行うため、「何でもかかなくてはいけない」、「レポーターが広くないとだめ」と指摘している。仕事の特徴については、次のように述べている。

つぎつぎ違うのがくるから、違うキャラクターが。だからマンネリズムにならない。常に新鮮。そのかわり何でも書かなくちゃならない。あるときは波もあるし、火も書かなくちゃならないし、風も書かなくちゃならない。風なんか目に見えないんだけどね。ばたばたさせれば風みたいにみえる。ひゅっと流したりする場合もあるけどね。それが面白いんですよ。なんでもかかなくちゃいけないんだけど、それが動くともたね、おもしろいんですよ。

つまり、アニメーターは、動物、人、ロボットといったキャラクターだけでなく、波、火、風といった自然物まで、どんな物の動きも描かなくてはならない。アニメーターは、個々の作品に特化するのではなく、あらゆるタイプの原画に動きをつける専門職といえるのである。

最後に、本章では、戦中から戦後のアニメ産業におけるアニメーターの組織の変遷から、アニメーターがアニメ産業においていかなる役割を果たしているのか、について検討し、戦時下に誕生したアニメーターがいかに現在のアニメ産業の基盤となっているかを示した

²⁸ なお、今日のアニメーターの専門性については、アニメ製作の「作画」を担う下請け会社オープロダクション社長（当時）の村田耕一に、筆者らが行ったインタビュー調査データをもとにしている。インタビュー調査は、2005年10月7日に実施した。村田は、1965年頃からアニメーターとなり、1970年、アニメ製作における「作画」下請け会社を設立した。村田は、入れ替わりの激しいアニメーター業界において生涯アニメーターを職業としていた人物として稀有な存在であった。

い²⁹。

戦時期、海軍省教育局の教材映画研究所において、アニメーション制作に従事していた山本早苗は、占領期のアニメーション制作に関して、次のように回想している。

(1945年)九月十日に米軍の司令部へ行った。(中略)私達はそこでロバート大尉という映画の担当者を紹介された。(中略)私は通訳を通して「我々は漫画映画(動画)を製作する会社の者である。戦争が終り、仕事が来なくなってしまったので、休んでは社員が食べていられない。何か仕事を与えて欲しいと思って頼みに来た。もしくは、自分達が仕事を見つけて来て製作を始める許可を出して欲しい。どちらかの返答を頂きたい」と申し出た。(中略)彼はにこやかな笑顔を向けて「お目にかかれて大変嬉しいと思う。実は我々はそういう人を探していたのだ」と大きな手を出した(山本 1982: 121)。

山本が、手記で述べている「ロバート大尉」は、『連合国最高司令官総司令部民間情報教育局の人事と機構』(佐藤 1984: 332)によると、当時、動画(Motion Pictures)課の H. L. Roberts であると考えられる。CIE にアニメーション制作の許可を得た山本は、「他の映画会社に先んじて CIE の仕事の発注を受けることになった」のである(山本 1982: 123)。そして、1945年12月5日、新聞広告で「漫画映画研究生」を募集した(図 10)。

その結果、職を失っていた 100 人余りアニメーターを全部集め、新日本動画社を組織した。ただ、新日本動画社では、東宝映画が出資した教育アニメーションを制作したが、利益はほとんどなく、その後、村田安司らが日本漫画映画製作所として分裂し、山本らが日本動画社として再出発した。日本動画社は、日本動画株式会社と改称し、1952年、市野らが所属していた東宝図解株式会社と合併し、日動映画株式会社となった。これが、冒頭に述べた『白蛇伝』を制作した東映動画株式会社(以下、東映動画)の母体となるのである。

²⁹戦時下が開発され、進歩した技術が、戦後の高度成長の基礎となったことについては、その研究体制、人材の側面から指摘されている。広重徹は、戦時下においては、科学が国家と結びつき、産業との関係を急速に深め、それが、戦後の高度成長の基盤を形成することを指摘している。(広重 1973: 12)。また、戦時期に培われた科学技術がいかに平和産業に利用されたのかという分析から戦前から戦後の連続性が明らかにされている(松本 1995、笹本 1995)。また、戦時期のプロパガンダ制作を担った報道技術研究会が、戦後の広告業界を牽引したことが指摘されている(難波 1998)。

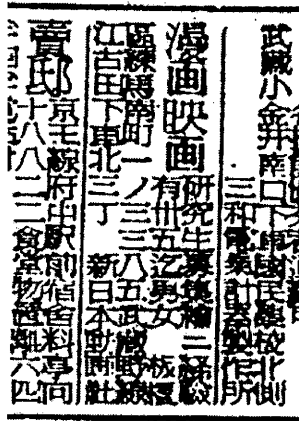


図 10 朝日新聞に掲載された漫画映画研究生募集の広告（1945年12月5日）

漫画映画研究生募集絵に経験有三十五迄男女 板橋区練馬³⁰南町一ノ三三八五武蔵野線江古田下車北三丁 新日本動画社

映画配給会社であった東映は、1953年、民間テレビ放送が開局されると、コマーシャルフィルムとしてのアニメーションの需要が高まった。実際、初期のテレビコマーシャルの半数がアニメーションを用いたものである³¹。「漫画映画は広告映画と共にテレビと不可分な関係にある」ことから、1955年3月「漫画映画自主製作委員会」を設けた。そして、藪下らをアメリカに派遣し、各動画スタジオを視察、調査させた。その結果、「映画輸出の欠点といわれていた日本語の非国際性を絵と動きで十分に理解させ得る漫画映画の外国市場の進出」が期待され、1956年、東映は、従来アニメーション制作を委託していた「日動映画株式会社」を傘下に収め、東映動画が発足した（東映十年史編纂委員会編 1962: 241-243）。

また、朝日映画社は、従業員の反対と占領軍司令部の命令で解散を取りやめ、1945年12月に再発足した。そして、1947年1月に新世界映画社と改称した。新世界映画社は、映画教室番組「新世界映画社映画教室」を編成し、「従来提携していた松竹系以外の映画館にも販路を拡張し」、「配給館1200を数えた」（田中 1979: 186）。『魔法のペン』は、「こども新世界ニュース」、「登呂」（線画の説明）³²、「おやゆび姫」（影絵映画）³³とともに番組を構成

³⁰ 東京都練馬区は、日本アニメ発祥の地と言われており、現在、最もアニメ関連事業所が集積している。平成16年7月には、東映アニメーション株式会社や虫プロダクション株式会社といった大手の制作会社から下請けのプロダクションまで、50の事業所が加盟している練馬アニメーション協議会が設立した（<http://www.nerima-anime.jp>）（2004年12月17日）。

³¹ 「年間総制作本数の約1000～1200本のうち漫画およびアニメーション約500～600本漫画およびアニメーションが50%～60%占めているものとみられている」（電通 1959: 284）

³² 静岡市外の登呂遺跡の遺跡発掘状況を線画を交えて解説したもの（田中 1979: 186）。

³³ 『おやゆび姫』は、戦時下において影絵映画製作で中心的な役割を担った荒井和五郎が

していた。つまり、子ども向けの番組として制作されていた。アニメーションは、戦後、民主化教育³⁴と結びつき、学校で上映する映画教室用番組として制作されていたのである。

そこでは、戦時下に誕生したアニメーターは、戦後のアニメーション制作においても中心的な役割を担っている。たとえば、GHQ 占領期において制作されたアニメーション、『魔法のペン』(1946)の監督である熊川正雄は、戦時下、アニメーション『桃太郎 海の神兵』(1945)の制作においては、アニメーターとして従事していた。これは、アニメーション制作者の戦中、戦後の連続性があることを示している。戦時期の東宝航空教育資料製作所の伝統をもつアニメーターは、映画教室用番組を制作していた東宝教育映画株式会社において、アニメーション映画の制作に従事していた(田中 1979)。

第一章でも述べたように、今日のアニメ産業では、生産の効率化のために、各工程は分業化され、それぞれの工程が独立し、専門化した下請け企業が設立されている。キャラクターや背景の動きを描く「作画」工程を担当する下請け企業には、多数のアニメーターが在籍しているのである。下請け企業は、アニメーター養成の場でもある。オープロダクションの村田は、アニメーターの養成について、生前次のように語っていた。

オープロの場合は 1 ヶ月の研修期間があるんですが、実際の仕事をやらしてもらいます。結構できますよ。学校でやっている時間は少ないんだけど、こういうところに張り込まれば、すごい長時間やりますから、1 日 8 時間くらいやる人はやっていますからね、書き続けて。たちまちうまくなるよね。学校だと実習の時間が少ないから。うまくなれない。書かなければうまくなれない。講義ばかり聞いていても・・・。

村田によれば、アニメーター養成のための専門学校は多数設立されているものの、専門学校での授業は実際の仕事には直結しないという。アニメーターの養成は、アニメーターが実際に下請け企業に所属し、仕事として作画をこなす日々の実践によって可能となる。

図 11 は、オープロダクションで作画に従事しているアニメーターの姿である。机を横並

製作した(田中 1979: 186)。

³⁴ そもそも、「米国は、映画を通じて日本の民主化をはかることの可能性が大きいと確信するようになった。戦時中に日本政府が活用したのと同様のプロパガンダの力を借りて、占領政策に則った日本人の再教育がはかられたのである。日本を変えるためにはまず、戦中の軍国主義思想を排除し、民主主義思想を普及させなければならないという決定が、日本占領計画において採択された。そのためには、報道、出版、娯楽媒体のすべてを占領軍の検閲のもとにおかなければならなかった。日本人の再教育をマス・メディアを通じておこなうという考えは、教育機関の改革と組み合わせられ、占領計画の初期の段階で、この二つの分野の関係がしっかりと確立されたのである。こうして、映画・演劇課は、CIE のなかに組みこまれた(平野 1998: 43)。

びに配置し、ライトが当てられた机上でアニメーターが黙々と作業している。戦時期に記録されている朝日漫画製作所のアニメーター（図7）と比較してみるとわかるように、アニメーターの作画スタイルは、戦時期から継承されているといえる。



図 11 オープロダクションにおけるアニメーター（2004年12月27日）

本章では、戦時期において、アニメーション制作組織編成が転換し、そのプロセスの中で、今日のアニメ産業に不可欠な職業としてのアニメーターが誕生し、産業としての構造の原型が胚胎していたことが明らかとなった。国家がアニメーション制作に介入したことによって、意図せざる結果として、アニメーション産業の礎が築かれたといえよう。

第三章 国家と文化政策

第二章では、第二次世界大戦下、軍部がアニメーション制作を奨励したことによって、アニメーション制作の分業化が実現したことを明らかにした。戦前には、映画は、大衆娯楽の一つとして、一部では支持されていたものの「低俗なもの」と位置づけられていた。とくにアニメーションは映画の一形式として、本編の劇映画に併映されているにすぎなかった。それが、戦時期において、アニメーションは、新たな国民文化として捉えられるようになったのである。文化としてのアニメーション制作の奨励は、文化政策の一環で行われた。文化政策は、文化の制度化を示す指標のひとつといえる。その施行のプロセスを分析することによって、いかにして文化が制度化されるのか、について明らかにすることができる。本章では、まず、いかにして、アニメーションに「国民文化」としての文化的価値が付与され、その制作が奨励されたのか、その過程を明らかにする。そして、なぜ戦時期にアニメーションが国家と結びついたのかという点に関して考察し、アニメーション制作という新たな文化的実践がいかなる契機で生み出されるのかについて明らかにする。

1 国家と映画

1937年7月に勃発した日中戦争以降、国家は、映画を国民文化として捉えたいと、その管理、統制が強化された。映画に関する管理、統制は、2つの組織が主導した。ひとつは、映画の検閲を行っていた内務省であり、いまひとつは、宣伝、報道に関わった陸海軍の報道部である。

とりわけ、映画行政の中心的役割を果たしていたのは、内務省警保局の検閲官であった館林三喜男である。館林は、映画が大衆に及ぼす影響の大きさについて評価し、総合的映画利用を目指した。そして、1939年には、内務省と文部省によって、日本初の文化立法である「映画法」が制定された。館林は、映画法制定の直前に、日本の映画事業の発展に関して、次のような文書を残している。

日本の映画事業をどうして、発展させるか、日本の映画をどうして国民芸術にまで高めるか、どうして国民文化の向上に寄与せしむるかの問題は、映画の製作者も、監督も、俳優も、配給業者、興行者も真剣に考へなければならぬし、映画評論家も亦それに対し、正しい指針を与へねばならぬし、官庁も亦最善の判断の下に行動しなければならぬ。(館林 1939)

この文書が示しているのは、国家が映画を「国民文化」あるいは「国民芸術」として捉

えられたという点で、映画の社会的位置づけが大きく転換したということである。映画法の第一条には、映画が「国民文化ノ進展ニ資スル」³⁵ことを目的として掲げられていた。つまり、国家によって、映画が国民文化として捉えられていることが端的に示されている。このような文化観の転換を端的に示したのが、映画法の制定といえる。

また、文部省においても、学校教育に映画を導入することが先駆的に始められた。それには、二つの目的があった。ひとつめの目的は、当時、映画館は、子どもたちに悪影響を及ぼすとして、子どもたちを映画館から遠ざけるということである。もうひとつは、より積極的に映画を評価する目的といえるが、総合教育の一環として、映画を用いた教育方法を開発するということである。とりわけ、1930年代以降、児童を対象に開催された「講堂映写」においてアニメーションが活用されていた。教育現場では、アニメーションには(1)場面場面の面白いシーンによって気持ちを軽くするといった特徴に加えて、(2)筋(テーマ)によってある教訓を与え、ことの内容を明らかにして把握を容易にする、という特徴があると指摘されていた。また、アニメーションの教育的価値についての調査を実施し、年齢を問わず、児童向けの教材としてアニメーションは大いに活用できると結論付けている。このように映画教育に関連する雑誌では、たびたびアニメーションの教育効果について言及されていたのである(『映画教育』1936年11月号:16)。

一方、日中戦争勃発以降は、軍部の文化政策に対する影響力が増す。1937年11月20日に設置された大本営には、新たに海軍および陸軍の両報道部が設置された。大本営の設置は3回目であったが、新たに、陸海軍に報道部を組織した点が、過去2度の設置と大きく異なる点である。その任務は、「戦争遂行に必要な対内、対外ならびに対敵国宣伝報道に関する計画および実施」とされていた。とりわけ、大本営の存在感が示されたのが、大本営発表である。大本営発表第一号は、1942年12月8日の日米開戦に関するものであった。初めの6ヶ月間の報道は、戦況に忠実であった。しかし、日本軍が惨敗を喫したミッドウエー海戦前後から、大本営発表は、日本側の損害を隠蔽し、さらにはアメリカ側の損害を誇張した内容になっていった。つまり、ミッドウエー海戦以降、日本側の戦況が悪化するなかで、事実とは程遠い勝利報道がなされていったのである。大本営発表については、「発表の内容および時期、方法等は慎重顧慮、常時幕僚と緊密に連絡し、以て軍機の機密を保持すると共に我が国民の士気を鼓舞し、敵の戦意を失墜せしむるものとす」と規定されている。大本営発表においては、戦況を国民に対して忠実に報道するというよりは、戦意高揚のために、戦況をでっち上げるというほうが実態に近かったといえるだろう(平櫛 2006:24)。

³⁵ 映画法第1条には、「本法ハ国民文化ノ進展ニ資スル為映画ノ質的向上ヲ促シ映画事業ノ健全ナル発達ヲ図ルコトヲ目的トス」とその目的が示されている。

また、日本国の支配の領域の拡大に連動し、占領地域における文化政策を通じた統治が目指された。その一環として、新聞、雑誌の発行や、音楽、美術、演劇および映画の検閲などを行っていた。

とりわけ、軍部は、大東亜共栄圏建設に際して、1941年10月大本営陸軍部が出した「対南方思想戦ノ参考」の中で、思想戦の重要性を指摘し、宣撫工作の一環として映画に注目した。また、1942年9月10日付の内閣情報局における次官会議の抜粋によると、「南方映画工作処理要領」³⁶が立案されている。ここでは、「南方地域に対する映画工作は緊急を要し且内地の機構と連携を保持し強力に之を統制するを有利」としている。そして、南方諸地域に於ける映画の配給および上映を、(社)映画配給社に統括させ、時事映画、文化映画の現地制作に関しては、(社)日本映画社³⁷があたり、現地の特殊性に対応するために各地に支店をおくことが示されている。というのも、南方は、大東亜共栄圏のなかでも、仏印（フランス領インドシナ³⁸）、タイ、マレー、蘭印（オランダ領インドシナ³⁹）、ボルネオ、フィリピン等、東南アジアがその対象とされていたが、それぞれの統治状態や興行条件が異なるため、配給を一元化することによって、現地映画産業の掌握することが必要不可欠となったからである。

当該地域における、日本映画の流通に関して、市村彩は、『アジア映画の創造及建設』（1942）において詳述している。たとえば、日本映画の問題点として、「日本映画の海外進出は在外日本人向輸出に始まり、今猶映画輸出は在外日本人向を主とし、未だ海外映画市場との関係は甚だ希薄である」（市村 1942: 92）という点を挙げている。ここでいう「在外日本人」とは、現在は何らかの事情で日本以外の場所に住んでいるが、もともと日本に住んでいて日本語を理解する者を指している。したがって、異なる文化圏を対象としている日本映画は、ほとんど流通していなかったのである。つまり、市村の指摘は、日本映画が、国家や言語の境界を越えて公開されるという機会が極めて少なかったことを指摘するものである。

したがって、異なる文化圏である、アジア・太平洋地域に対して、日本映画を知らしめるためには、「先ず先方の事情をよく理解することがその先決要件であり、何ら理解するところなくして、画一的な企画の下に同一の映画を輸出して見たところで、大して効果を挙げることはできない」（市村 1942: 76）と指摘している。適切で妥当な映画を用いた文化政

³⁶ 国立公文書館の資料による。[請求番号] 本館・2A-0 ー 5-00・纂 02705100 [件名番号] 024[作成部局] 内閣 [年月日] 昭和 17 年 9 月 10 日 [マイクロフィルム] 071800-0648。

³⁷ 1940年4月、毎日、朝日、読売の各新聞社、同盟通信のニュース映画部門が統合され(社)日本ニュース映画社が発足。更に1941年5月、松竹、東宝、東和商事、理研映画の映画文化部門を吸収して(社)日本映画社となった。

³⁸ 今日のベトナム、ラオス、カンボジア。

³⁹ 今日のインドネシア。

策を行うためには、「不断に現地の事情を視察し、政治の動きや民心の歸趨を詳にすること」が必要となるという（市村 1942: 75）。

このような方針に則って、軍部は、たびたび映画上映に関する現地の視察を行っている。たとえば、陸軍報道班員の北町一郎によれば、昭南（現・シンガポール）においては、「現在の上映物は、漫画、ニュース（または日本紹介映画）、劇映画が原則になっている」が、「大部分は英米映画会社又は抗日華橋のフィルムを押収したもの」であったという。「英米などの映画には極めて巧妙な宣伝が含まれている」ことから、本格的な日本製映画の制作を要請していた（北町 1942: 14）。新たに占領した地域は、日本とは異なる地域の特徴を有することが前提となっており、現地の事情を視察することの必要性を強調しているといえよう。ここで重要なことは、軍部が現地の視察を行い、思想戦の名の元に映画政策を実施していくことである。つまり、戦時期には、軍部の価値観がまかり通るようになっていくのである。

次に、軍部が、アニメーションのいかなる特徴に価値を付与したのか見てみたい。

2 アニメーションの文化的価値

とりわけ、アニメーションは、日米開戦以降、軍部によって、その価値が見出され、制作が支援された。1942年、『映画旬報』12月1日号において「軍と映画」特集が組まれていたが、その特集のなかで、海軍省報道部の米山忠雄が、日中戦争以降、「永く認められなかったものの再認識や、埋もれていたものの新しい価値がどしどし発見されて行った」と指摘し、アニメーションの価値も新たな視点で再認識されなければならないとした（米山 1942: 84）。米山は、アニメーションの価値について、2つの点で優れていると述べている。ひとつは、その「大衆性」であり、いまひとつは「言葉の障壁を克服する」という特徴である。

2-1 「大衆性」

「大衆性」については次のように述べている。

（漫画の）大衆性は、国家の意思を国民の中に直かに浸透させる一つの武器として文化的に見てもっと重要視せられるべきものである。ましてそれが動く漫画、喋る漫画即ち漫画映画に依って生かされるなら、誰にでもわかりやすく、面白く国策の根本を大衆の中に持ち込んで行ける（米山 1942: 84）。

軍部は、アニメーションを「誰にでもわかりやすく」「面白い」と特徴づけ、「大衆性」という価値を付与したのである。アニメーションは、観賞するための特別な知識や教養を

身につけていなくても理解することができるという点を評価されたといえる。そして、アニメーションに「大衆性」という価値を付与することによって、アニメーションを「文化」として格上げしたのである。これは文化観の大きな転換といえる。というのも、それまでは、大衆的であることと、文化的であることは、相反する価値であったからである。アニメーションを「文化」として捉える価値観は、大正時代から昭和初期にかけて特権的立場であった学歴エリートが標榜する教養主義と一線を画する。教養主義においては、「哲学や、文学、歴史などの人文書の読書」を通じて、「学問や文化への畏敬心」を醸成したからである。ここで醸成された「畏敬心」は、特定の社会階層において特別な教育課程を修了した者のみが理解できるということに裏付けられていた。かつては、読書などを通じて、「教養」をつけるための実践を行うかどうかは、社会階層によって決定されていた。また、「読書」や「教養」は、社会階層の再生産に資する制度でもあった。つまり、当時の学歴エリートにとって、教養の有無は、社会階層間を差異化する指標となっていたのである（竹内 1999: 257-258）。

学歴エリートは、戦時期において後退の一途を辿る。学生生活そのものが兵営化され、学歴エリートは解体されてしまったのである。高等教育の正規カリキュラムは一変し、哲学や歴史といった教養科目は消え去った。代わって影響力を持ったのが、軍人エリートである。軍学校出身の軍人エリートは、学歴エリートの教養主義とは疎遠であり、教養や読書への関心はほとんど重要ではなかったのである（竹内 1999: 268-269）。

学歴エリートが特権的立場であったときには、特別な知識や教養を身につけていなくても理解することができるものは、取るに足りないものとして放置されていた。しかし、軍人が特権的立場となる場合には、特別な知識や教養を身につけていなくても理解することができるものに対して、「大衆性」という価値が見付与される。しかも、第二次世界大戦下の軍人は、明治 20 年代から 30 年代初期における軍人エリートとは異なり、その出身階層の大半は士族ではなく、庶民階層であった（竹内 1999）。したがって、軍部の価値観は、大衆的なものへと一層、傾斜していったと考えられる。当時、陸軍報道部員であった平櫛によれば、報道および文化活動に対する権限を掌握し、文化政策の主体となる報道部の構成部員には、「報道部員として適任という経験または特別な技能を身につけた者」は、ほとんどいなかった。報道部は、教養とは縁遠い「よせ集めの寄り合い世帯」であった（平櫛 2006: 82）。「大衆性」に価値をおく軍部は、社会階層と明確に結びついていた教養主義とは真逆の考え方を実践したといえる。

2-2 「言葉の障壁を克服する」

さらに、軍部は、アニメーションの特徴として、「大衆性」に加えて、「言葉の障壁を克服する」という点を強調した。これは、当時「大東亜共栄圏建設」というスローガンのも

とに、支配の領域を、使用言語の異なる領域へと拡大しつつあった日本にとっては、必要不可欠な特徴であった。米山は次のように述べている。

殊に大東亜戦争の戦果が、南方諸地域に於いて今や建設戦の段階に達した今日に於いては言葉の障壁を克服して判り易く面白いという、漫画映画の独自性は文化的な役割に於いて今日の南方映画工作の中で非常な重要性を帯びて来たのである（米山 1942: 84）。

「大東亜共栄圏建設」では、アジア・太平洋に存在する言語や文化が異なる諸民族を、日本国民として同一の集団を形成することが目指された。とりわけ、インドネシア地区のように、他民族であり、現地語もそれぞれに異なり、言語体系が複雑なうえに識字率も高くないような地域を対象とした場合には、映像の説明に対して字幕を用いることは、困難であると考えられていた。つまり、従来の国家の支配の領域を超えて、アジア・太平洋の島々にまで支配の領域を拡大し、その地域の諸民族を取り込んでいくためには、「言葉の障壁を克服」するという特徴が絶大なる価値をもつと捉えられたのである。そのため、アニメーションが、「言葉の障壁を克服」する表現様式として、文化的にも高く評価されたといえる。

このように、第二次世界大戦勃発以降、支配の領域がアジア・太平洋に拡大しようとする動きに連動して、軍部から映画評論家までが、国境や言語の障壁を克服するという点で、アニメーションに対して多大に評価し、一気にその存在価値を見出した。その状態を、漫画家の近藤日出造は、当時次のように述べている。

南方の広大な地域、幾多の民族が擧げてわが国の温かい指導下に属した今日、文化財として漫画映画⁴⁰がもっともいろいろの難点がなく浸透していく性格を備へたものであることは総ての有能な人々によって認められて居るところである。極言する人は、文化工作としては当分これ以外に道具も方法もない、とさへ言ふのである。（近藤 1943: 47）

近藤の文章は、単に支配の領域の地理的拡大ではなく、文化的支配に資するための文化政策、とりわけ映画政策においてアニメーションが注目されていたことを端的に示している⁴¹。当時は、「大東亜共栄圏建設」というスローガンのもとアジア・太平洋に存在する言

⁴⁰ かつて、アニメーションは、その用途に応じて、「漫画映画」、「線画」、「動画」、「描画」とよばれていた。

⁴¹ 占領地における映画政策研究において、当時アニメーション制作に国家が介入したことに

語や文化が異なる諸民族を、日本国民として同一の集団を形成することが目指された。つまり、従来の国家の支配の領域を超えて、アジア・太平洋の島々にまで支配の領域を拡大し、その地域の諸民族を「国民」として取り込んでいこうとしたのである。

「大衆性」あるいは、「言葉の障壁を克服」するという特徴に共通している点は、教養や階層、年齢、性別、使用言語など、さまざまな差異に関わらず理解を促すことができるという点である。軍部が、さまざまな差異を撤廃し、すべての人々に浸透するという特徴に注目したという事実は、一見すると、軍部がアニメーションを国民の平等を達成するための「表現様式」として捉えているようにみえる。しかし、軍部は、民主主義に則った平等ではなく、国民の均質性を求めるような思想において、アニメーションを活用したのである。

このようなイデオロギーの転換が、アニメーションを活用する原動力となったと考えることは、軍部のハビトゥスとアニメーションの親和性を根拠としている。たしかに、戦時期における教養主義の衰退と軍事思想の台頭によって、戦時期特有の軍事思想が文化の領域にも影響を及ぼしたことはいうまでもないことである。ただ、いかにしてアニメーションという「表現様式」が軍事思想を表象しえたのかという点に関して、さらなる考察を必要とする。

その手がかりとなる視点が、「他者」の認識という視点である。軍事思想の基底には、国境の外部に存在する「他者」を包含することによって、支配の領域を拡大し、その範囲を世界に近づけようとする欲望がある。平時においては、その欲望が抑圧されているにすぎないが、抑圧されていた欲望が噴出することによって、戦争が勃発するのである。戦時期においては、対戦国はもとより植民地や占領地等、国家の外部に存在する他者との接触が不可避免的に生じる。そのような状況下では、「他者の存在」を認識せざるをえない⁴²。他者

については、ほとんど論じられていない。また、占領地の映画政策は日本映画統制政策の一環として捉えられているにすぎず、占領地の映画政策の対象となったアジア・太平洋の諸民族が、日本とは異なる文化を持つ異質な存在であることは考慮されていない。たとえば、倉沢愛子は、インドネシア、ジャワにおける映画工作について論じる際に、現地の諸民族を味方につけるためのプロパガンダとしての映画の側面を強調し、戦時期にプロパガンダ映画を製作するのは自明のこととしている（倉沢 1989: 41-69）。また、加藤厚子は、「日本映画は日本国内市場に拘束された状態にあり、世界的かつ普遍的な商品価値を持っていないために、日本映画を中心とした大東亜共栄圏の形成は困難であった」と指摘している（加藤 2003: 239）。

⁴²実際に、明治期以降、植民地に向けられた日本人の眼差しは、博覧会を通じて、異民族表象を実現する。山路勝彦は、日本人の異文化表象を分析し、近代日本における植民地主義と博覧会の関係を明らかにしている。1912年に東京の上野公園で開催された「拓殖博覧会」などは、日清、日露戦争で獲得した植民地の諸民族の展示であるが、日本の領土の拡大による国力の誇示を、その目的とされていた。逆に、日本の支配の領域の拡大と連動し、植

に関する知識がない場合には、他者を攻撃するあるいは他者を支配するプロセスでは、他者に対する不安が常に湧き上がる。では、その不安はいかにして解消されようとしたのか。ここで、戦争を引き起こすイデオロギーの台頭と同時に、不可避免的に湧き上がる他者に対する不安が、他者に対する新たな文化的実践を生み出すのではないかということ仮説が導かれる。

つまり、真に問わなければならないことは、戦時期におけるアニメーションの文化としての制度化を、単に軍部のハビトゥスとアニメーションの親和性を根拠にするのではなく、いかなる契機でイデオロギーの転換が生じ、いかにして文化が制度化されるのかという点を明らかにすることである。

次に、「他者」に対する不安と、その認識の方法という観点から、いかに他者を理解したのか考察する。

3 文化による識別——国民の誕生

第二次世界大戦期においては、「大東亜共栄圏建設」が叫ばれるなか、アジア・太平洋の諸民族に関する知識を収集、蓄積することが制度化される。たとえば、民族研究所⁴³は、「民族研究講座」を開設し、人類学の諸分野にわたり、各民族の文化を紹介するという概説的内容の啓蒙活動を行うようになった。ここで重要なことは、国家の境界線の外側に存在する他者に対するイメージは、「文化」を基準として創造されるという点である。他者の文化がどのようなものであるかを表現することで、自国家と他者を認識し、理解しようとしたのである。

ただ、この時期の特徴として、「にわか仕立ての評論家や著述家が多数、登場し、アジア太平洋の諸民族の風俗習慣について概説した著書や訳書が大量に発刊されだし」という点が挙げられる。もちろん、堅実な学問書も出版されてはいたが、一方で、「大東亜共栄圏の民族を紹介する触込みの、怪しげな読み本もまた多数出版されていたのが当時の世相であった」（山路 2006: 93）。したがって、流布した知識は、すべて事実にもとづいているというわけではない。なかには事実が歪曲されたり、創造されたりしている内容も少なくな

民地で博覧会を開催することもあった。たとえば、太平洋戦争の真只中の 1942 年 8 月 10 日から 52 日間にわたって、満州において開催された「大東亜建設博覧会」は、米英戦利品を展示するなど、宣伝活動の一環で行われた（山路 2008: 193-195）。

⁴³ 1943 年、「民族政策ニ寄与スル為諸民族ニ関する調査研究ヲ行フ」ことを目的として民族研究所が設立された。民族研究所は、1942 年 7 月、文部省直轄研究所として開設されることが決定し（中生 1997: 49）、1943 年、京都帝国大学の高田保馬を所長として設立された。また、『民族研究所紀要』が発行され、岩村忍等による現地調査にもとづく学術的価値の高い民族学研究論文が報告される一方で、時局のついでに民族の意義を問う政治学者の中野清一の論文も掲載されるなど、実証的研究と国策協力との二側面がみられた（山路 2006: 90-91）。

かったといえる。当時、日本国内においては、アジア太平洋の諸民族に対して、多大なる関心をよせ、その知識を収集、蓄積しようとしていた。そして、他者に対するイメージを創り上げることによって、日本とは異なる文化圏に存在する他者を理解しようとしていたのである。

ここで重要なことは、当時の他者に対するイメージが、恣意的か否かは別にして、事実とは異なっていた側面があるということである。本研究では、他者に対するイメージを「他者像」とよぶ。「他者像」とは、「必ずしも実態を反映したものではなく」、他者に対して、「イメージを抱く存在によって構成されたもの」である（荻野 1998: 82）。もちろん、他者に対するイメージは、イメージを抱く者によって全く等しいものであるとはいえない。また、そのイメージが正しいかどうかは検討の余地はないし、また問題にもならない⁴⁴。「他者像」を構成することの最大の目的は、自己に対峙する「他者」の存在を理解することによって「他者」に対する不安を解消するということであり、必ずしも「他者」を正確に把握することではないのである。

ただ、他者が、自己とはまったく異質で、比較することができなければ、他者像を構成することはできない。自己と他者に共通する概念が必要となる。荻野によれば、その概念が、「人間」という概念である。両者は、「人間」であるという同一性があるという前提があって初めて比較可能になるのである。一方で、ひとつの国家の成員間には、「国民」という概念の下に同一性が担保される。「国民」は「文化」を介して結びつく。ノベルト・エリヤスは、「文化」という概念が、国民性を強調するものとして「文明化」と区別されることを指摘している。エリヤスによれば、「文化」という概念は、「自意識、政治的並びに精神的な意味における自らの国境をつねに新たにあらゆる面で求め、そうしてまとまっていなければならない国民の自意識が反映している」（Elias 1969=1977: 71）。文化は、国民の相違や集団の独自性を示しているのである。つまり、他者との差異を認識する過程で、

⁴⁴ このような理解の方法は、さまざまな社会現象を解き明かすために生み出された、ウェーバーのいう「理念型」概念に通じる。ウェーバーは、社会科学の方法論論文「社会科学と社会政策にかかわる認識の『客観性』」で、経験科学において、その現象の本質的な部分に迫るには、「いかに単純であっても個性的な事象の文化意義を確定し、『性格づけ』ようと企てる」ことによって、「理念型としてのみ鋭くまた一義的に規定できるような概念を用いて研究している、また、そうせざるをえない」と指摘する（Weber 1904=1998: 117）。ここで重要なことは、「理念型」とは、「ひとつの思想像であって、この思想像は、そのまま歴史的事実であるのでもなければ、まして『本来の』実在であるわけでもない」という点である。理念型は、「純然たる理想上の極限概念であることに意義のあるものであり、われわれは、この極限概念を基準として、実在を測定し、比較し、よって、実在の経験的内容のうち、特定の意義ある構成部分を、明瞭に浮き彫りにするのである」（Weber 1904=1998: 119）つまり、「他者像」にしる、「理念型」にしる、両者は、理解しがたい存在あるいは現象に対して、特徴的な部分を手がかりにして理解する方法の基盤になるといえる。

文化を通じて、国家の独自性が認識され、国家の凝集性が強化されるといえよう。

以上のことから、「人間」と「国民」という二つの同一性概念が生み出され、さらには、国民間あるいは集団間において差異を同時に認識することがわかる。ここで生み出された差異は、「人間」と「国民」という二つの同一性概念のあいだで、矛盾を生じさせてしまう。つまり、「人間」としては同一であるけれども、「国民」ではない他者の存在が、その二つの同一性概念を同時に成立させることを拒む。荻野によれば、この矛盾を解消しようとする論理が、「同一性と差異の論理」である。「同一性と差異の論理」とは、人間としての同一性と、国民と外国人の差異といった、同一性のもとに生まれる複数の差異のあいだにある矛盾を解消する方向に向かわせる論理である。というのも、世界がひとつの国家になれば、すべての人間がひとつの国家の国民となり、人間としての同一性と国民としての同一性は、矛盾なく同じ意味を持つからである。この矛盾の解消（結果的には一時的な解消に過ぎないが）の手段として、戦争や植民地化のような暴力的な行為が発生するという（荻野 1998:188）。

荻野は、19世紀、近代国家秩序の形成と他者との関連について、本多利明や平田篤胤、佐藤信淵によって展開された植民論等の思想を分析し、いかに他者を認識したかについて考察している（荻野 1998: 183-186）。信淵の植民地主義は、「軍事的な膨張主義を基本とするのに対して」、利明は、他者を積極的に肯定し、「西欧諸国との関係を踏まえて、戦略的な植民地化構想を練っている」といえる（荻野 1998: 185）。このように他者に対する認識の仕方が異なることはもちろん、戦争の勃発は、肯定的な他者像が存在する余地がなくなったことに起因すると指摘している。つまり、他者像の構成は、植民地政策と切ってもきれない関係にあるといえよう。植民地における文化政策は、他者像を構成することによって、具体的な実践へと結びつくのである。

4 アジア・太平洋の諸民族に対する他者像の構成

では、アジア・太平洋の諸民族に対して、いかなる他者像が構成されたのか。

アジア・太平洋の諸民族に対する他者像で典型的なもののひとつは、「文化程度が低い」というものであった。たとえば、文化映画を制作していた朝日映画社の眞名子兵太は、太平洋の諸民族について、「人種が単純で、文化程度が低い」民族であると特徴付けている。「文化」を基準として、その民族の特徴を評価をしようとしていることがわかる。「人種が単純で、文化程度が低い」というイメージを創造した根拠としては、「御承知の通り紙芝居程度のものがウケるといふことを聞いても判るように」としている。これは、「紙芝居」を文化程度の低いものとして判断し、文化をあらかじめ序列化していることを意味する。その結果、「文化程度が低い」というアジア・太平洋の諸民族の他者像を構成しているのである。

このような他者像から、眞名子は「技術者は、まず、日本の文化程度より南方の方が一段と低いことを念頭にいれ」、芸術性を追求するのではなく、「幼稚な頭の持主に理解させるんだという気持ちで作品にかからなくてはならない」と述べている⁴⁵。なかでも、アニメーションについては、「誰にでも解り、喜ばれる要素を持っている点で輸出映画としては絶好」と考えられていた（眞名子 1942）。事実として、アジア・太平洋の諸民族の文化程度が低いかどうかは別にして、当時の日本が、アジア・太平洋の諸民族に対して、従来の意味での日本国民よりも文化程度が低い民族という他者像を構成していたことは明らかである。

しかし、一方的に彼らを教育することがいいと考えられていたわけではない。遅れた文化を啓蒙するという試みは、容易に実践されることは難しいと指摘されていた。市村は、この点に関して次のように述べている。

先進文明国としての優越感を以て、彼等を教導するという態度を執るときは民族主義高潮の東洋諸国に於いては却って、反感を挑発する惧れがあるから、彼等の文化的発展に協力する態度を以て、其の意の存するところを洞察し、彼等の昂揚しつつある民族的意識に合致するように心掛けなければならぬ。（市村 1942: 75）

ここでは、日本を「先進文明国」として、アジア・太平洋の諸民族を指導していかねばならないと提言している。しかし、そのような日本の態度が、彼らの「反感を挑発する」可能性があるとして危惧している。つまり、「指導すること」は、実は「支配すること」と結びついており、その結果、他者を支配の領域に取り込もうとする過程で、他者に対する漠然とした畏敬の念が生じていることが示されている。他者に対する「惧れ」を回避するためには、アジア・太平洋の諸民族に対して、東洋共通の「民族的意識」を持って自立させることを唱えており、日本は「先進文明国としての優越感」を排し、「彼等の文化的発展に協力する態度」が必要であると述べられている。さらに、他のアジアの地域に関しては、「我国の文化は其の背景に、東洋の共通的感觉を持つから、之を強調することによって彼等に大いに魅力を感じしめることが出来やう」（市村 1942: 74）と指摘している。ここで重要なことは、互いの文化が有する「共通的感觉」を強調し、戦略的に彼らを「他者」としてではなく、親密な存在として接する態度を示しているという点である。この考え方は、他者との共通点を認識したうえで、差異化する「同一性と差異の論理」によるといえよう。

⁴⁵ かつてより、1941年に行われた大陸映画座談会では、日本映画は、言語の問題および心理描写の多用という点でわかりにくく、国際性が低すぎると言われ、どのような映画が適しているのか模索されていたのであった（「大陸映画座談会」『映画旬報』 1941年 6月 11日号: 45-52）。

つまり、戦争を不可避的に引き起こしてしまう論理としての「同一性と差異の論理」を基底とした思想が文化政策として実践されている。

他者との間に見出される同一性と差異化を基盤として、他者像はいかにして生成されるのか、また、そのプロセスにおいていかなる文化的実践がなされるのだろうか。次に、この点を明らかにするために、戦時期における他者の文化をめぐる言説を分析することにしよう。

5 影絵に見出された文化の同一性

映画関連雑誌『映画技術』の編集に携わる島崎清彦は、占領地における文化教養が「比較的低い」という認識から、動画映画⁴⁶の「平易さ」が適していると述べている一方で、占領地における文化と日本文化の共通点を次のように指摘している。

大東亜戦争の進展に伴って我が邦映画国力の圏内に入る地域は著しく拡大されつつあるのだから、我国映画に課せられた文化的、建設的使命は益々重且大を加へつつあるが、その新しい大部分の地域が文化教養の比較的低い事実を思へば、最も端的な、直感的な平易さを以て民衆に對し得る動画映画こそは、映画文化工作に於いて文字通り尖兵たるの役割を果たし得るに相違ない。殊に、南方地域各地の住民等が彼等の芸術として、娯楽として影絵を持つ点に想ひ到る時、恐らく最大の近親さを以てこの動画映画を歓迎する事であろう。(島崎 1942: 9)

ここでは、影絵映画と占領地域の伝統芸能に見出される共通点から、アニメーション⁴⁷を活用すべきという考え方が指摘されている。他にも、「文化映画界展望」では、「南方民族は影絵を好み、あちらではワイヤン・クリットという影絵芝居が盛ん」であることから影絵映画の有用性が指摘されている(『新映画』 1942年7月号: 74・75)。ここでいう「ワイヤン・クリット」とは、「ワヤン・クリ(Wajang Koelit)」と呼ばれるインドネシアの伝統芸能で、革人形によって演出される影戯(影絵芝居)を指すと考えられる。「ワヤン・クリ(Wajang Koelit)」は、クリルと呼ばれる白い幕を張り、その裏で、革人形を使って芝居を行い、観客は、幕越しにその芝居を鑑賞する。もともとは、祖先の霊を喚び起すための宗教儀式であったため、「現在でもワヤンは尚ほ宗教的性質を帯びている」(松原 1943: 30)としている⁴⁸。図 12 は、ワヤン・クリの上映の形態である。

⁴⁶ ここでいう「動画映画」とは、漫画映画、線画、影絵映画の総称でありアニメーションを指している。

⁴⁷ 本文中では、アニメーションは「動画映画」と記述されている。

⁴⁸ 当時発行された占領地における芸能に関する書物である『南方の芝居と音楽』(松原:

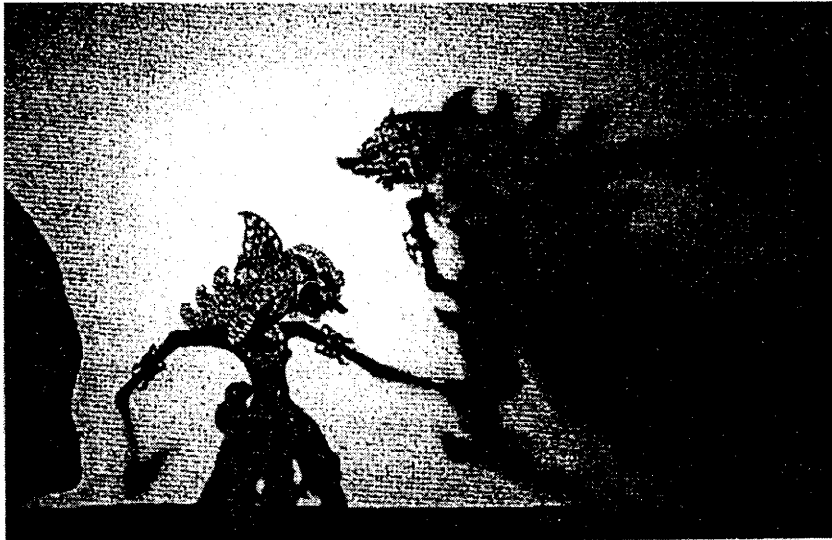


図 12 ワヤン・クリ(松本 1994: 144)

影絵の共通性に関しては、実際に制作に従事するアニメーション制作者らも積極的に主張していた。

たとえば、海軍省委託アニメーション『ニッポンバンザイ』(1943)の影絵部分を担当した影絵映画制作者の荒井和五郎は、影絵映画の芸術性を高く評価し、次のように述べている。

影絵映画の芸術性にはついては、色々の論もあるようであるけれども、原始的、単純ではあるけれどもその表現は、他の映画又は絵画に見出す事の出来ない誇張が明快に現れるのであるから、今後の影絵映画の行くべき道は、雄大なる構想と表現の創意的なものに向かはなければならないであろう(荒井 1942: 12-13)。

「南方共栄圏の内の島々では今日なほ盛んに影絵芝居が行われ、民衆の間に愛好されている」という点で、影絵を用いた表現が日本のみならず海外にも受け入れられる普遍的な表現としている。さらに、「一時に動員し得る人間の数を考へてみると、どうしても影絵芝居の最も進歩したものである影絵映画を持込み、彼等に與へなければならない事を痛感する」と述べているのである(荒井 1942: 10-13)。

1943)には、「ワヤン・クリ(Wajang Koelit)」についての詳細な記述がある。このような書物の流通あるいはニュース映画のなかの「現地便り」から、占領地の文化に関する情報も得たのではないかと考えられる。

また、1942年、当時の短編映画関係者（文部省社会教育官・三橋逢吉、内務省検閲官・筑紫義男、東日映画部・稲田達雄、中央放送局・関谷五十二、映画評論家・今村太平ら）が集まり、短編映画をいかに活用していくのかについての座談会を行っている。ここでは、制作者のアニメーションに対する意見が紹介されている。たとえば、影絵作家の大藤信郎は、『蘭印探訪記』にもでていましたようにジャバあたりには古くから影絵芝居があるくらいですから影絵が一番いい」と述べ、占領地を対象とした影絵映画を制作中であることを伝えているという（『映画旬報』1942年7月21日号:19）。また、アニメーション作家の瀬尾光世は、アニメーションを啓発宣伝映画に活用できると主張していた。瀬尾は、朝鮮総督府から、急速に発達した鉄道の知識を人々に普及させるために鉄道事故防止のアニメーションの制作を依頼されたという。そのときに1ヶ月朝鮮に出張し、実情を調べてから制作にとりかかったという。実写映画と比較して、日本製であっても、アニメーションは、「彼等自身の性格なり生活の特長を誇張してみせるので、それが一層痛切に身近に感じさせる」ことが効果的であるとしている（『小型映画』1942年6月号:10）。そして、「ああいう漫画をもって国内の小国民だけでなく、東亜共栄圏の各民族に対して啓蒙宣伝するのは非常に結構」と評価しているという（『映画旬報』1942年7月21日号:19）。つまり、子どものみならず、アジア・太平洋の諸民族に対して、アニメーションを活用するべきとしているのである。

実際に、軍部によって制作された『ニッポン・バンザイ』（1943）については、原案を出した米山は、制作意図について、次のように述べている。

啓発宣伝的なもので日本の小国民あるいは共栄圏の住民に対し今時戦争の意義と長期建設戦への協力を要望する意図を持つもので、漫画映画に依る政治性に注目されるであろう。漫画、影絵、線画、ニュースの4つの部分で構成され、影絵では、米英蘭の桎梏から救われた解放された南方民族の姿を南の情緒を出すべく取り入れた（米山 1942: 84）

また、影絵映画と影絵芝居について影絵を用いている点で共通であるだけでなく、そこで描かれる題材における共通点についても次のように指摘されている。

南方には、動画映画の題材に相応しい多くの伝説神話もあるし、またそれ等が我が国の神話や伝説に相似している点は、我国の神話伝説に盛られた日本の正義や真理を映画によって伝達理解せしめる事を容易にするであろう。（島崎 1942: 9）

ここでは、占領地に伝わる神話や伝説と日本のそれとの間に見出される共通点を活用す

ることによって、宣伝活動が容易になると主張している。また、当時発行された『東印度の文化』（1940）というインドネシアの文化について解説している文献においては、影絵芝居を啓蒙の手段として用いることの有用性が指摘されている。というのも、ジャワの人々は、「張幕に現れる各種の英雄型人形に理想を見出し又その言葉や行動に範を求めている」ため、影絵芝居を「大衆教育に利用すれば最も効果があがるはずである」からである。また、扱われる内容は、神話・伝説、英雄譚であり、「直接観衆を良悪哀樂の生の感情の中に掴んでいく力」があるという（斉藤 1940: 393）。

当時は、『東印度童話集』といったインドネシアの童話を収集した書物も流通していた。この童話集は、第四章で取り上げる影絵アニメーションの題材にも選ばれているのだが、編纂された意図について、次の二点が挙げられている。一点目は、東インド諸島の神話・伝説を通じて、「この地方の人々が、どんなに日本人に似ているか」ということを示すことである。二点目は、それと同時に、「如何にも熱帯らしい風俗や、考へや、自然」を見出されることを示すことである。これら二点は、日本人と東インド諸島の諸民族のあいだに見出される同一性と同時に、日本と比較することによって、東インド諸島独特の文化や思想を見出しているのである。つまり、童話集の編纂を通して、日本と東インド諸島の同一性を認めた上で、両者の差異を想起させることを実践している。東インド諸島の諸民族は、日本人と類似した側面と異なる側面を両方持つという点で、両義的な存在といえる。ただ、注意しなければならないのは、日本と東インド諸島の文化のあいだに見出されるのは単なる「差異」ではないという点である。童話集において、日本が「本当に善い兄、善い姉」として、現地の住民の手を取り、導びかなければならないと述べられているように、主導する側とされる側が明確に区別されている（小出正吾 1942: 2）。つまり、同一性のうえに「差異」を見出すということは、同一の価値基準を設定してはじめて、その「差異」に優劣をつけることが可能となることを暗に意味する。他者を同一のヒエラルキーに位置づけ、「包含される他者」と捉えることによって、戦略的に序列化しようとする認識の方法といえよう。

以上のように、アジア・太平洋諸地域の諸民族の文化に対する序列化が行われた結果、影絵芝居に同一性を見出し、その発展した形式としてアニメーション制作が奨励されたことが明らかとなった。当時、アニメーション制作従事者が、戦時期におけるアニメーションの有用性を説くことは、国家の管理下で活動範囲を広げるための戦略と捉えることもできるであろう。ただ、ここで重要なことは、共通の文化的背景をもつということを基盤とし、文化の序列化がなされたことによって、影絵映画を含むアニメーションの制作を推進するという文化政策が行われたことである。

このようにして、アジア・太平洋の諸民族を、「大東亜共栄圏」として支配の領域に取り込んだのち、次なる他者が認識される。それは、アメリカに対する認識である。次節で詳

述するが、当時、ディズニーを筆頭に長編かつカラーのアニメーションが上映されており、アメリカにおけるアニメーション技術の発達指摘されていた一方で、アニメーションの起源を日本に求めるという考え方が唱えられた。対戦国であったアメリカの文化に対する序列化が、アメリカ製のアニメーションを基準として実践されるのである。ここで興味深いことは、技術的に優れていると捉えられていたアメリカ製アニメーションに単に追随するというのではなく、アニメーションの技法と日本の伝統文化との関連をめぐる日本特有の考え方が展開されたことである。次に、アメリカ製アニメーションの発達をいかに捉えていくのか、について考察したい。

6 アメリカ製アニメーションと日本文化

今村太平は、とくに「漫画映画の諸問題」(1942)論文⁴⁹では、「秀れた漫画映画製作は秀れた政治」とし、アニメーションの政治性について言及している。ここでいう「漫画映画」とは、とくにディズニーなどアメリカ製アニメーションを指す。たとえば、今村は「ディズニー漫画が大東亜戦開始前の我国で得ていた人気を思うと、戦時における政治的宣伝力はまた軽視できないものがある」と指摘している。というのも、アニメーションは、音楽、絵画、劇、舞踏といった特徴をもつ総合芸術と捉えることができ、そのため文化映画のもつ説教くささが隠蔽される。また、五感を同時に満足させ、分からない言葉や筋があっても、「目のさめるような画面」と「愉快的音楽」によって、たちまちアニメーションの世界に引き入れられてしまうような「同化力の深刻なことは明白である」という。したがって、アニメーションは、宣伝を宣伝と悟られず、「性、年齢、教養、身分、国籍の如何を問わず訴える」効果をもつ。アニメーションは、すべての社会階級、年齢層、男女の別を越えて、大衆の関心・趣味を充足させる。したがって、ディズニー製アニメーションは、芸術、思想宣伝の両観点において優れていて、これを謙虚に研究することが肝要であるとしている。

そして、「支那はもちろん、大東亜共栄圏内のあらゆる大都市映画館において、アメリカ漫画がつい最近まで上映されていること」を指摘し、日本のアニメーション制作の貧弱さを嘆いている。また、徳澤献子は、「敵国アメリカ映画の動向」について、アメリカの新聞雑誌記事を分析しているが、そのなかで、とりわけ、ディズニーが、制作の大部分を納税報国等、国策宣伝映画に当てていることに言及している。たとえば、1942年2月に封切られたディズニーが制作したドナルド・ダック主演の『ニュー・スピリット』に関しては、戦車や軍艦、飛行機や工場等の生物化も巧みに行われている。その点で、政府の宣伝がユーモアと芸術性を持つものであるとし、宣伝映画嫌いなアメリカ人にとっても評価されているとしている。(徳田 1943: 29)。つまり、アニメーションは、国家による思想統制としての側面を隠蔽しながら、動く絵と音楽を用いて「宣伝を宣伝と悟られず」戦争参加を促

⁴⁹ 『映画旬報』1942年7月1日号: 56-58 参照のこと。

す文化装置としての機能をもつと捉えられていた。

当時、アメリカ政府は国内のみならず、隣国との結びつきを補強するためにミッキー・マウスの「父」であるディズニーの絶大な人気を利用していた。ネルソン・ロックフェラー (Nelson Rockefeller) が資金を提供した南米旅行では、ディズニーは米州問題におけるワシントン使節だったのである。ディズニーは、この南米旅行を題材にして『ラテン・アメリカの旅 (Saludos Amigos)』(1943)、『三人の騎士 (The Three Caballeros)』(1943)の制作を行った。そのほか短編作品の中には『総統の顔 (Der Fuehrer's Face)』(1943)や『死への教育 (Education for Death)』(1943)、『理性と感情 (Reason and Emotion)』(1943)などの反ナチプロパガンダ映画がある。また、アリグザンダー・ド・セヴェルスキー (Alexander de Seversky) 少佐の爆撃機増産運動を支援するため、ディズニーは、アニメーション『空軍力の勝利 (Victory Through Air Power)』を自己資金で制作した (Bendazzi 1988=1994: 68-69) ⁵⁰。

1942年に発行された『映画技術』9月号では、「漫画映画の最高峰と自他共に許したディズニー作品も、今日無条件に嚙下することは許されないが、然し、彼等の技術の先進的な面には、良識の眼を注いで益なしとしない」(渡部 1942: 31)としている。また、島崎は、ディズニーアニメーションの撮影技術やその芸術性について、次のように評価している。

ディズニーの撮影法が単なる漫画の動きから、陰影法を加へ、遠近法を加へて写実的撮影法に達し、動画の持つ夢幻的な要素と、混然と一体となって、直感的な造形美と、詩や音楽の感動的な思索の美と同時に映画の境地として包含し、それを最も端的に表現しようとした進歩の跡も充分考究してみる必要がある。(島崎 1942: 9)

ここでは、アメリカのアニメーションについて、撮影技術が高度であり、かつ映像の芸術性が高いと肯定的に評価しており、日本のアニメーション制作者らは、その制作方法について考究していく必要があることを指摘している。また、今村は、1941年に執筆した『漫画映画論』のなかで、「ウォルト・ディズニーの作品は、まだその片鱗にすぎないけれども、しかも、それは老幼、男女、身分、階級、人種の別なく」世界の民衆に喜び迎えられているという。そして、「漫画映画は、いままでのところアメリカ以外に見るべき発達を示していない」と指摘したうえで、今後、世界各国で、その国固有の題材と技法を用いて制作さ

⁵⁰ このように、第二次世界大戦期に生産されたアニメーションは、若者から大人まですべての世代を対象としていたため、1980年代以降、同質な大衆に向けて生産された大衆文化の歴史的資料になると評価されている。従来、アニメーションは、学術的研究の対象として省みられなかった。しかし、当時の劇場用のアニメーションは、今日の子供用に生産されているテレビアニメとは、全く異なり、歴史を把握する上で、重要な資料として位置づけられるようになったのである (Shull and Wilt 1987: 6-7)。

れ始めるに違いないという（今村 1941=2005: 128）。

なぜアメリカでのみアニメーションが発達していたのかという点に関しては、明確な要因は挙げられてはいないが、アメリカのアニメーションの原則を「活動写真の分解した運動を厳密に絵に描きとってゆくということ」とし、「おそらく、ディズニーはいろいろの動物の動作を、運動学的に観察し、分析しつづけたにちがいない」と推測している（今村 1943=1991: 143）。つまり、ディズニーアニメーションは、写真による運動の分析によると認識しているのである。一方で、現在の日本のアニメーションは、ほとんどが新聞雑誌の印刷漫画を基礎にしているため、ディズニーアニメーションのリアリティのある動きが創造できないと指摘している（今村 1943=1991: 141）。ディズニーアニメーションで描かれている動きにリアリティがあるかどうかはともかく、ここでは、アメリカ製のアニメーションの優位性を認めていることがわかる。

このように、アメリカにおいて最もアニメーション技術が進歩しているという評価は珍しくない。たとえば、1942年3月に開催された座談会において、『小型映画』の記者は、次のように述べている。

第一に漫画映画というと、国際的にアメリカ物の独壇場になってをりまして、漫画映画というものの通念がアメリカ物で支配されています。（中略）第二にはアメリカ以外の国々に漫画が発達しない。映画芸術の方から言って、また制作技能の方から言っても非常に優れた他の国々があるのに、全然それに手がついていないということはどういうわけであるか。（青地 1942: 16）

このような指摘をしたうえで、座談会では、日本のアニメーションがいかに発展していけばいいのか、その方向性が摸索されていた。ただ、当時、すでにディズニーを筆頭に長編かつカラーのアニメーションが上映されており、アメリカにおけるアニメーション技術の発達が指摘されていたといえよう⁵¹。

ただ、このようなアニメーション技術のアメリカにおける発達を認識しながらも、日本におけるアニメーション制作において、単にディズニー製のアニメーションを直ちに模倣する必要があるとか、これに追いつき、追い越さなければならないと考えているわけではない。

今村は、『漫画映画論』において強調しているように、「日本の過去の芸術が漫画映画に

⁵¹映画関連の専門誌に限らず、アメリカアニメの技術的発達に関する一般向け展覧会が開催された。たとえば、1941年7月20日から8月3日まで、日本橋の白木屋にて「映画新体制展覧会」が開催され、横浜シネマ研究所およびディズニースタジオを中心とするアニメーション製作過程が展示された（『映画旬報』1941年8月21日号: 7-9）。

きわめて近い性格をもち、さらに漫画映画に共通する手法すら使っていたことは、われわれのまず第一に注目すべき点である」(今村 1941=2005: 129)。つまり、アニメーションの特徴および手法の源流が「日本の過去の芸術」にあると捉えられていた。たとえば、「日本の過去の芸術」の一つとして、時間進行のある絵物語を描いた絵巻を挙げている。「日本の絵巻は、物語と結合して時間的であろうとした絵画の、もっとも古い形態」であり、アニメーションの絵は静止している場合には価値がなく、それが価値のあるものとなるのは、時間の連続を通じてである。両者は、「時間の進行を通して鑑賞される」という点で、共通した特徴を持っている。さらに、アニメーションは、実写の映画と異なり、「単なる物の動き」を再現しているのではなく、「観念の時間的流動の造形的な表現」⁵²という点で、なお一層日本の絵巻とのあいだに共通点が見出されると指摘している(今村 1941=2005: 129-130)。

もうひとつ、アニメーションの起源として捉えられた日本文化は、人形浄瑠璃をはじめとする能、歌舞伎といった伝統芸能である。これらは、「生きた動作を分解し、それらから普遍的な型を作り上げ」、表現する演劇形態である(今村 1941=2005: 166)。とくに、人形浄瑠璃といった人形芝居は、人形は、ただの「形骸」にすぎない。人間によって動かさなければ静止したままである。また、限られた指先であやつられるため、その演技がきわめて限定されるという特徴をもつ。そして、同時にアニメーションの原理も次のように指摘している。

⁵² たしかに、国際アニメーション協会 (Association Internationale du film d'animation: ASIFA) の初期の規約の序文では、アニメーションは、時間の次元での創造を可能にする表現様式として定義されている。アニメーション映画は、映画の一つの形式であるが、実写映画との大きな違いは、動きの記録の方法にある。それは、その規約の序文に次のように集約されている。

実写映画は、出来事の写真と同じ出来事をスクリーン上に表すことを通じて、機械的に分析されることによって制作される。一方、アニメーションは、事実に基づいて再現とは異なる方法で出来事を創造する。アニメーションにおいて、出来事は、初めてスクリーン上に現れるのである。(Bendazzi 1988=1994: x vi)

アニメーションは、自動的に記録される物の自然な動きの録画ではない。映画は、1秒間に24コマの静止画を連続的に映写することによって、動いているように見せる仕組みになっている。撮影という観点からいえば、一秒間に行われる動きを24コマに分解して自動的に記録している。一方で、1980年の国際アニメーション協会の規約の序文では、アニメーションは、現実を1秒間に24コマではない速さで撮影しているものすべてとしているという(Bendazzi 1988=1994: x vi)。つまり、アニメーションは、現実を自動的に記録するのではなく、人工的な時間の流れのなかで物の動きを創造する表現様式といえる。つまり、アニメーションは、単に現実を記録するのではなく、時間の次元での創造を可能にする表現様式といえよう。

一枚一枚に書かれた絵は人形と同じくただの形骸である。この形骸を操ることによって生きた感じを出すには、最も特徴的な動作だけを選ばねばならぬ。漫画にあっては、写真のようにすべての動きを一様に把えるわけにはいかないから、観客の眼を主役の動きの最も意味のある部分にだけむける必要がある。(今村 1943=1991: 154)

つまり、人形芝居とアニメーションの共通点として、ともに「形骸」を扱い、この形骸に人間らしい動作を与える芸術」である点を強調している。アニメーションは、人形芝居のように「もっとも特徴ある動作」だけ選ぶ必要があり、観客の目はある特徴的な動きに集まるのである(今村 1941=2005: 163)。たしかに、アニメーションの映像形式の特徴は、簡略化された表現を用い、特徴的な側面が強調する点にある(荻野 2006: 18)。アニメーションで用いられる絵それ自体は、簡略化されたもので、特徴的な部分のみを強調し、キャラクターあるいは背景の差異化を図っている。そのような映像形式になるのは、アニメーション制作工程をみれば明らかであろう。というのも、アニメーションの動きを作り上げるには、1コマずつアニメーターが大量の絵を描かなくてはならないからである。そのため、効率よくアニメーションを制作するためには、必要な情報を取捨選択し、1枚当たりにかかる時間をできるだけ少なくする必要があるのである。他の絵画作品のように1枚に莫大な時間をかけることはできない。

絵巻や人形芝居がアニメーションのもとになっているかどうかはともかく、ここで興味深い点は、当時、アメリカにおいてのみ発達していると認識されていたアニメーションの起源を「日本の過去の芸術」に求めている点である。

当時、このように指摘するのは、今村だけではなかった。小型映画に関する研究者であった西村正美は、漫画およびアニメーションの起源を日本に求めている。西村は、「日本漫画の伝統」(『映画技術』9月号)において、「わが国近世の漫画は、いわゆるポンチ絵から始まっていると云ってよいと思ふ」と、述べながら、「ポンチ絵」といった「名称は借り物」であり、「実質においてはわが国独自の筆觸、對照を確立した」という。というのも、「イギリスのポンチ誌にならったとされているポンチ絵にみられる形式を採って現すのに適した感情、ものの見方が伝統的に国民のなかにあったことは江戸時代の文学、浮世絵から、室町、鎌倉、藤原と遡っても、その限られた古記録のなかにも見出すことができる」(西村 1942: 11)からである⁵³。そして、アニメーションに関して、「その大部分は漫画型式をかりた絵物語」であるといい、かつての絵巻に「漫画型式をかりた絵物語への好尚を示しているのではなかろうか」と指摘している。そして、アニメーションの誕生の契機について次のように訴えている。

⁵³ 「ポンチ誌」とは、イギリスの風刺漫画雑誌「パンチ誌 (Punch)」のことと考えられる。

今、私わが国の此種映画の作家に求めたいものは、本来の意味における漫画「絵画」の在りかた、さらに古くわが国獨自に発達した世界に誇るべき絵画形式、絵巻物のなかに流れている啓発性、風刺性の現代的再生—国家、民族の意志を以って世界のあらゆる不正、不合理、不自然、不調和に警告し、攻撃する積極的な漫画映画の創生なのである。(西村 1942: 14)

ここでは、アニメーションは、世界に蔓延る悪を是正することができるものとして誕生したと述べられている。また、そのアニメーションは、日本の伝統芸術である絵巻に由来するという点が指摘されている。ただ、注意しなければならないことは、絵巻がアニメーションの起源であるかどうかは問題ではないということである。西村自身も次のようにことわっている。

漫画型式をかりた絵物語への好尚をここに見出す、見出さぬはとにかくとしても、今私達が考へ至って日本の傳統の力を身内にしっかりと感じさせる (西村 1942: 13)。

つまり、アニメーションを日本固有の文化として認識することが重要となるのである。以上のように、当時、アメリカ製アニメーションの技術的進歩が指摘されているなかで、アニメーションの起源を絵巻や人形浄瑠璃に求めることは、アメリカにおいて発達しているようにみえるアニメーション技術が、実は日本古来の芸術によるところが大きいという考え方が台頭したといえる。

物の起源を日本にあるとする考え方は、19世紀に現れた平田篤胤らの思想にみることができる。平田篤胤は、『靈能真柱』において、日本は「万国の祖国」つまり、世界最古の国であり、各国の言語の違いは、すべての言語の起源である日本語が、外国に正しく伝わっていないにすぎないとしている(平田 1973: 21)。また、開業医でもあった篤胤は、西洋医学の優越性を認めたとうえで、その起源は日本にあるとしている。篤胤によれば、医学の知識は日本において誕生したものであるが、それが外国に伝わり、「悪病の多かる」故に発達したという。そして、もともとは日本を起源とするものであるから、西洋医学を排斥する必要性はないとした(平田 1973: 68-69)。

外国で発明され、発達しているとされるアニメーションも、歴史を遡れば、日本の伝統芸能に起源があるとする考え方の台頭は、単に伝統回帰によるものではない。アニメーションを外国の産物として排斥することではなく、むしろ、アニメーションを積極的に活用し、アニメーションを通じて、日本が世界を支配することが当然の帰結とする考え方が生まれたといえる。

7 他者の類型

以上のように、文化政策の一環としてアニメーションが誕生する契機となったのは、他者との接触であることがわかる。アニメーションを主軸にすることで、日本と他者の関係を明確にし、より戦略的に他者を日本の支配下に置こうとしたのである。

戦時下における日本の支配の領域の拡大は、単に国家の地理的膨張ではない。占領地における文化政策が推し進められるなかで、占領地の文化を基準として、それを遅れた文化として捉えるという動きがあり、一方で、アメリカで発達したと捉えられていたアニメーションの起源が日本にあるとする考え方が生まれた。これは、文化の起源という観点から、世界の中心を日本とする考え方を基盤としていと考えられる。

ここで重要なことは、「他者」は、一者ではないということである。占領地や敵対国といった場所に存在する異なる二つのタイプの他者が認識されている。ひとつには、アジア・太平洋地域の諸民族のような大東亜共栄圏構想による支配の領域の拡大によって、新たに境界内に包含されようとする他者である。もう一つは、敵対国のように、境界外に排除されている他者である。二つの他者の類型にしたがって、二つの他者像が構成される。ここでは、前者を「包含される他者」、後者を「排除される他者」とよぶことにする。この二つの他者像の関係はいかにして捉えることができるのだろうか。

この問題を明らかにするためには、自国と他者、さらには、「包含される他者」と「排除される他者」のあいだにある境界線について考察しなければならない。というのも、他者を認識するには、自国との間に境界線が新たに設定される必要があるからである。2つの類型を可能にするには、2つの境界線が引かれなければならない(図13)。

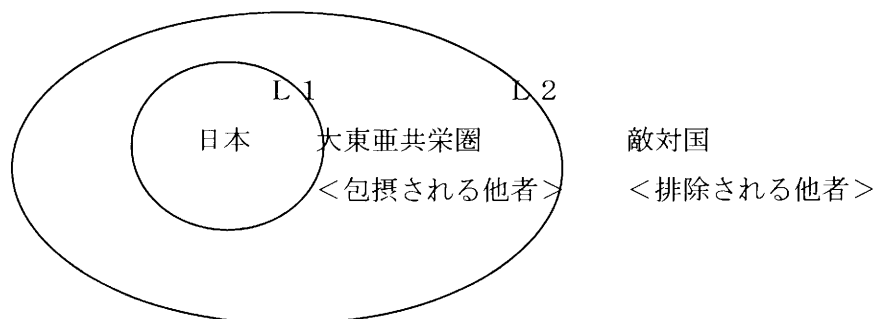


図 13 2つの境界線の創出

荻野は、一つの境界線が引かれると同時にもう一つの境界線が引かれるというように、二つの境界線が設定され、それによって他者が認識されるという境界のありかたを「境界の二重性」と呼ぶ（荻野 2009: 7）。図 13 に示したように、第一の境界（L 1）と第二の境界（L 2）のあいだに存在する他者は、どちらの境界に焦点を当てるかによって、包摂される対象か、排除される対象かが変化する。第一の境界に焦点を当てれば、排除される対象となり、第二の境界に焦点を当てれば包摂される対象となるのである。その意味で、第一の境界と第二の境界のあいだに存在する他者は、「両義的な存在」となる。ただ、注意しなければならないのは、「敵対国」は、永久に排除される対象ではなく、いずれは、境界内に包摂される対象となる。世界全体がひとつの境界内にされるまで境界線での闘争は繰り返されるのである。このような繰り返される闘争を導く論理が、前述した「同一性と差異の論理」といえる。この論理に従って繰り返される闘争は、2 度の世界大戦を現実化したといえよう。

以上のような境界線をめぐる闘争は、領土を拡張する運動に結びつくだけでなく、文化的実践に結びつく。本章で詳しく分析したように、占領国や対戦国の文化を基準として、文化を序列化するなかで、自国の文化に優位性をあたえる。そのプロセスにおいて、国家がアニメーションの制作を支援することによって、自国の文化が強化されていくのである。

次章では、ここで認識された他者の 2 類型と、それぞれの関係性を明確にしたうえで、境界線の設定あるいは、境界線を越える移動のなかでいかにして他者が立ち現れ、認識されるのか、また、境界の再設定によりなされる空間の再編成をいかに認識するのかということについて、長編アニメーション『桃太郎 海の神兵』（1945）を事例に考察する。そして、他者とのあいだに繰り返される境界と空間をめぐる闘争が、いかにしてアニメーションという表現形式によって視覚化されているのかを明らかにする。そうすることによって、アニメーションの文化としての制度化がなぜ戦時期に起こったのか明らかにすることができる。と考える。

第四章 他者の類型—『桃太郎 海の神兵』における他者

第三章で指摘したように、戦時期には、国境の外側に存在する他者との接触を契機として、他者の文化を基準として、他者像を構成することが明らかとなった。そして、他者の文化と比較することによって、自らの文化に優位性を与えるのである。本章では、終戦間近の1945年4月に公開された『桃太郎 海の神兵』をとりあげ、アニメーションが、戦時期において、空間を規定する境界をめぐる闘争をいかにして表象しているのかを分析する。前述したように、この作品は、1944年、12月に完成した74分間の長編アニメーションである。この作品の完成および公開は、戦時期におけるアニメーション制作をめぐる環境が一変したことを端的に示しているが、それだけでなく、このアニメーションで描かれている内容を分析することで、なぜ、アニメーションが戦時期に脚光を浴びたのかを明らかにすることができると思われる。

1 『桃太郎 海の神兵』(1945)

『桃太郎 海の神兵』は、境界線で隔てられた空間と、その空間に存在する他者という観点から4つのシークエンスに区分することができる(表3)。まず、あらすじを追いながら、いかなる空間が描かれているのかみてみたい。

シークエンス1の冒頭は、終戦後、海軍兵が故郷に戻り、村の子どもたちに出迎えられる牧歌的な風景から始まる。アニメーションでは、日本がアメリカとの戦闘に勝利したという設定である。そして、帰郷した海軍兵が、子どもたちにせがまれて戦闘体験を語る。ここでいう戦闘体験とは、巻頭に、「メナド降下作戦に参加せる海軍落下傘部将士の談話による⁵⁴」と字幕があるように、1942年1月11日オランダ領東インド(インドネシア)北セレベス・メナドにおける日本軍初の空挺作戦の成功を主題としている。海軍兵は、故郷でタンポポの綿毛が舞っている風景と、落下傘部隊が敵地へ降り立つ姿を重ね合わせる。そして、太平洋のある島(東インド諸島を想定していると思われる)を起点とした落下傘部隊での戦闘を回想し始めるのである。回想シーンは、シークエンス2、4の2つのシークエンスで構成されている。シークエンス2では、桃太郎率いる日本海軍が鬼ヶ島へ攻め込む前に、太平洋のある島に滞在する。ここでは、日本海軍と、太平洋のある島の原住民との交流の様子を描いている。たとえば、原住民と協力し、海軍のテントを設営したり、原住民に日本語を教えたりする場面がある。一方、シークエンス4は、太平洋のある島から、落下傘を用いた上陸作戦で鬼ヶ島に攻め込む場面である。ここでは、鬼として描かれているアメリカ軍との戦闘に勝利した日本海軍が、アメリカ軍に無条件降伏を迫るシーンが描

⁵⁴監督の瀬尾は、体験入隊し、この空挺作戦に参加した将兵に対して行った聞き取りをもとに脚本を執筆した。瀬尾のインタビューを引用(尾崎 1986: 221)。

かれている。そして、アニメーションの最後は、再び故郷のシークエンスに戻る。そこでは、故郷に戻った兵士の子どもたちが、落下傘部隊を模して、木から、地面に描いたアメリカの地図の上に上陸するという様子が描かれている。

また、シークエンス 3 では、「白人」が東インド諸島を占領する経緯と、日本が東インド諸島を救済する経緯について描かれた童話が挿入されている。このシークエンスは、白黒を基調とした影絵調のアニメーションで描かれている。後に詳述するが、このシークエンスは、本筋とは異なる物語として挿入されている。

表 3 『桃太郎 海の神兵』

	空間	他者	内容
1	故郷	—	終戦後、海軍兵が帰郷し、戦闘の様子を村の子どもたちに話して聞かせる。
2	太平洋のある島	アジア・太平洋の諸民族	海軍設営部が太平洋の島に、原住民と共同で陣を設営する。 日本語教室にて日本語を教える。
3	ゴアの国	アジア・太平洋の諸民族／白人	白人に占領された太平洋の島を日本軍が救済する。
4	鬼ヶ島	鬼	鬼ヶ島に上陸、日本軍が無条件降伏を迫る。

表 3 で示したように、シークエンス 1 では、他者は登場しない。戦闘を終えた海軍兵は、他者が認識されない「故郷」という空間へと戻るのである。日本と他者の関係を端的に描いているのは、シークエンス 2 以降である。シークエンス 2 では、故郷から、太平洋のある島へとといった空間の移動に伴って生じる、境界外の存在としてのアジア・太平洋の諸民族と交流を描いている。また、シークエンス 3 では、太平洋に位置するゴアの国を中心として、日本人とアジア・太平洋の諸民族と「白人」といった三者の関係が描かれている。さらに、シークエンス 4 では、太平洋のある島から、鬼ヶ島への空間の移動を通じて、他者としての「白人」との闘争を描いているのである。以上のように、アニメーションでは、シークエンスごとに、「故郷」、「太平洋のある島」、「鬼ヶ島」と海で隔てられた空間の移動を通じて、他者との関係性の変容が描かれている。

では、まず、太平洋のある島に存在する他者と日本との関係が描かれたシークエンス 2 を詳しくみてみよう。

2 同一性としての「動物」

シークエンス 2 では、日本海軍落下傘部隊は、鬼ヶ島での戦闘(シークエンス 4)に備え、

ある太平洋のある島に陣を張る。このシークエンスに登場するキャラクターは、大きく二つのカテゴリーに分けられる。ひとつめのカテゴリーは、桃太郎の部下で海軍に属している、イヌ、サル、キジ、ウサギ、クマといった動物である。これらの種類は、桃太郎は言うまでもなく、金太郎など日本の民話に登場する動物である。もうひとつのカテゴリーは、当時、日本ではあまり馴染みのないゾウ、ヒヒ、サイ、ヒョウ、カンガルーなどの「南方」に生息するとされる動物である。このシークエンスでは、ヒヒやヒョウ、ゾウのような動物が、軍服を着用したウサギの指示を受けて、木を切り出し、組み立て、新しい基地の建築作業をしている。桃太郎率いる海軍設営本部のために肉体労働を行っているのである。さらに、「南方」の動物は、「南方」の果物を日本海軍に与えたりと、海軍の陣地設営に協力的に描かれている。

また、シークエンス 2 では、占領地における日本語教室の様子が描かれている (図 14)。図 14 は、整列して着席しているが、シークエンスの冒頭では、南方の動物たちは、我先にと席を取り合っている。そこへ、桃太郎の部下であり、軍服を着用したイヌの教師が登場し、笛を吹いて、授業の開始を告げる。生徒の南方の動物たちが着席したところで、イヌの教師が黒板に書かれた字を指しながら、「ア」と読むと、動物らが声を揃えて「ア」と繰り返す。続いて、教師が「アタマ」、生徒ら「アタマ」、教師「アシ」、生徒ら「アシ」、教師「アサヒ」、生徒ら「アサヒ」と日本語の反復練習をしている。その後、教師が「はじめからみんなで、はい」といって、黒板の「ア」という文字を指すも、生徒らは各々動物のように鳴くだけでうまく発音できない。次々に指名されるが、言葉にならない。南方の動物たちが、文字を認識することが困難であることが示されている。再び、動物たちはふざけ始め、授業にならなくなってしまい、イヌの教師は困り果ててしまう。その様子を離れたところから見ていたサルとクマの日本軍の兵士が助け船を出す。それは、歌を用いた方法であった。クマはハーモニカで、「アイウエオの歌」を演奏し、サルはその旋律に合わせて歌い始める。「アイウエオの歌」は、五十音に旋律をつけたものである。その歌を聞いた生徒たちは歌に合わせて歌い始め、歌いながら五十音を習得する様子が描かれている。監督の瀬尾によると、「アイウエオの歌」は、実際に日本軍が日本語を教えるために作られた歌で、ニュース映画の中に入る中国や南方からの現地便りのなかで歌われているのを聞き、採用したという⁵⁵。

⁵⁵ 瀬尾のインタビューによる (尾崎 1986: 228)。



図 14 日本語教室のシークエンス：「アイウエオの歌」を合唱している（『桃太郎 海の神兵』）

シークエンス 2 で重要な点は 2 点ある。1 点目は、両者は、「動物」という同一のカテゴリーで描かれているという点である。シークエンス 2 で登場するのは、日本海軍の兵士と、太平洋の島にもともと存在していた住民であるが、桃太郎を除いては、すべて動物で描かれている。ここでは、どちらか一方を人間、他方を動物として描いているというわけではなく、両者を「動物」として描いているのである。ただ、描かれている動物の種類で明確に、日本海軍とアジア・太平洋の諸民族を差異化している。日本海軍は、イヌ、サル、キジ、ウサギ、クマといった日本の民話に馴染みのある動物で描かれている。この地域では、実際にゾウ、サイ、ヒョウやカンガルーといった動物が、果たして同一空間に存在しうるのであるかということとは問題ではない。日本にとって、アジア・太平洋の諸民族が「珍しい」存在であることを示す必要があるのである。ここで重要なことは、「動物」という同一のカテゴリーに両者を包摂したうえで、それぞれの役割（教師—生徒）を明確にしているという点である。

2 点目に重要な点は、動物の種類で両者を差異化しているという一方で、アニメーションで描くことによって、その差異はあいまいになるという点である。前述したように、注意深くみれば、両者を表象する動物の種類は異なるが、それは、意図されているか否かは別にして、アニメーションに欠くことのできないかわいらしい動物キャラクターを用いることで、両者の差異は消失する。というのも、動物で描かれた両者が互いに協力的で、同じ空間に存在することが当たり前であるように描かれることによって、あたかも両者が同一の集団であるようにみえるからである。そうすることで、巧妙に、アジア・太平洋の諸民族を日本の支配に取り込むプロセスを隠蔽することが可能となるといえよう。他方、両者

を動物ではなく、人間としていた場合、肌の色、顔の形状あるいは毛髪の色など、両者の身体的特徴を浮き彫りにしてしまう。両者の身体的特徴に基づく差異を描くことは、結果として、両者のあいだに見出された「同一性」を消し去り、両者に優劣をつけて序列化するという方策が暴露されてしまうのである。ここでは、同一の集団に両者を位置づけなければならないのである。

では、なぜ、その方策は隠蔽される必要があるのか。それは、他者に対する不安ともいえる感情による。本来、日本人とアジア・太平洋の諸民族は、異なる地域に存在し、交流することはなかった。その意味で、日本人にとって、アジア・太平洋の諸民族は、第一の境界線で隔てられた他者であったといえる。そして、第三章で述べたように、アジア・太平洋の諸民族を理解するために、彼等に関する知識が収集されたのである。また、逆に、アジア・太平洋の諸民族にとっても、日本人は他者であった。アニメーションでは、シークエンス 1 の日本の故郷から、シークエンス 2 の太平洋のある島への場面転換を通じて、他者をいかに包摂するのか、そのプロセスが描かれている。故郷とその外部との境界線を越えて支配の領域を拡大する場合、とりわけ、他者を包摂するプロセスにおいては、不可避免的に、両者のあいだでコンフリクトが生じる。しかし、シークエンス 2 では、共存するための空間を、両者が共同で生み出しているように描かれている。他者が共同体内に滞在することを正当なものとしているのである。そうすることによって、共同体と他者との間にコンフリクトが生じることなく、両者が一つの空間に存在することが可能となるのである。このアニメーションは、アジア・太平洋の諸民族を日本の支配の領域に包摂することを契機として、制作されているため、アジア・太平洋の住人も観客の対象となる。したがって、アニメーションは、両者のあいだでコンフリクトを生じさせないために活用されなければならない。つまり、他者に対する不安は、他者を理解し、巧妙に支配の領域に取り込むことで解消されるといえるのである。文化政策においては、その点が重視される。

さらに重要なことは、このように他者を包摂することによって、事態が収束するわけではないということである。第三章でも指摘したが、第一の境界を乗り越えると同時に、第二の境界が立ち現れる(図 15)。両方の境界が同時に認識されるとき、他者の 2 つの類型は、より明確になる。それらは、「第一の境界と第二の境界のあいだに存在する他者」と、「第二の境界の外に存在する他者」である。このような状態を端的に捉えているのがシークエンス 3 である。シークエンス 3 では、日本人、アジア・太平洋の諸民族、「白人」の三者が登場する。次に、シークエンス 3 を詳しく分析することで、他者の 2 つの類型を明らかにしたい。

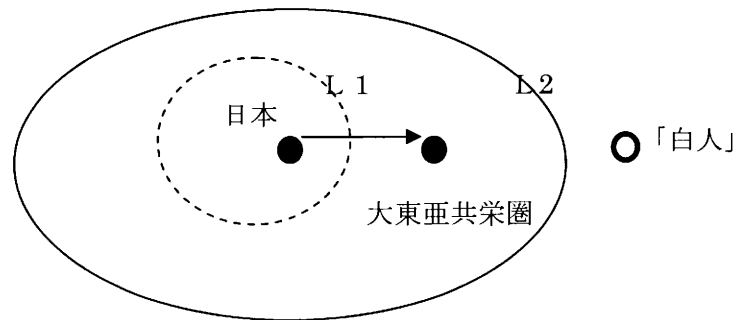


図 15 他者を包摂し、支配の領域を拡大する「大東亜共栄圏」

3 立ち現れる第二の境界

シークエンス 3 は、太平洋の諸民族が「白人」に支配され、その状況から日本が太平洋の諸民族を救済するという物語が描かれている。ここでは、太平洋の諸民族を「大東亜共栄圏」として包摂した日本と、「白人」との境界線、つまり、第二の境界が認識される過程を描いているといえる。約 5 分間であるが、他のシークエンスとは異なり、白黒を基調とした影絵調のアニメーションで描かれている（図 16）。

シークエンス 3 の原作になっている物語は『東印度童話集』に収録されている「ずるいオランダ人」（1942）である⁵⁶。この童話集は、著者の小出正吾によれば、「大東亜共栄圏の中の東インド諸島に伝へられている神話・伝説」から「童話風に書き下ろしたもの」とされている（小出 1942：1）。東インド諸島は、ほぼ今日のインドネシアにあたる地域である。この地域は、第二次世界大戦下、オランダ本国がドイツに占領される以前は、東インド諸島の大部分がオランダの占領地であった。1942 年以降は、日本軍に占領され「大東亜共栄圏」の一部となったという経緯がある。「ずるいオランダ人」は、このような経緯を神話化し、童話のひとつとして、『東印度童話集』に収録されている。『東印度童話集』では、各童話について解説がされているが、「ずるいオランダ人」の解説では、『（オランダ人を）今に追い払ってやる時が来よう』というこの話の王様の言葉は今日始めて日本軍の手によって実現された」（小出 1942：290）という部分が強調されている。東インド諸島を日本の支配下に取り込む過程において、オランダとの関係性を意識せずにはいられないといえる。

⁵⁶ アニメーション『桃太郎 海の神兵』の冒頭による。



図 16『桃太郎 海の神兵』に挿入された影絵映画のシーケンス

影絵アニメーションでは、オランダ人は「白人」と言い換えられている。シーケンス 3 では、はじめは、ゴアの国に存在する者は突然あらわれた「白人」に魅力を感じていた。ゴアの人々にとって、「白人」は、肯定的な存在であったのである。しかし、結果的に両者のあいだにコンフリクトが生じる。つまり、ゴアの人々にとって、「白人」は、肯定的な存在から、否定的な存在へと転換したといえる。では、境界外の存在とのあいだにコンフリクトが生じるのは、いかなる場合か。次に、そのプロセスについて詳細に考察したい。影絵アニメーションは、ゴアの王様のもとに、「白人」の商人が現れるところから始まる。突然現れた商人は、ゴアの王様に次のように話し、ゴアの国の領土の利用を許可するように陳情する。

私たちの船には世界各地の宝物がぎっしり積み込んでございます。まずペルシャの絨毯、エジプトのタバコ、インドの宝石、シヤムの首飾り、アンナン・カンボジアの更紗、支那・広東の茶、おなじく北京の黄金、そして羊毛、砂金、これだけの宝物を陸揚げして、王様にごらんにいれたいのでございますが、それには、どうしても並べる土地が必要でございます。なあと、その広さは 1 セント硬貨ほどの大きさがあれば十分でございます。

この台詞から、商人は、世界中を移動することで手に入れた宝物を列挙し、王様を魅了していることがわかる。そして、1 セント硬貨ほどの大きさの土地の利用を許可させる。ゴアの人々にとって、突然現れた外国人は、「商人」の姿をしている。商人は、世界各国

を渡り歩き、珍しい事物を共同体にもたらす。ゲオルグ・ジンメルによれば、共同体に初めに現れる「よそのもの」は、商人である。「よそのもの」は、けっして「土地所有者ではない」(Simmel 1922=1994 : 287)。というのも、「よそのもの」は、一定の地域に定住することなく、空間から空間へと移動する存在である。さまざまな地域の宝物を所持していることは、商人がひとつの地域に定住せずに、さまざまな地域を移動していることを示しているのである。もともと共同体が有しない事物を共同体内にもたらすこと自体は、その共同体にとっては歓迎すべきことである。この意味で、「よそのもの」は、共同体にとって肯定的な存在として認識されるのである。

しかし、アニメーションの中で、商人は地図に描かれた島を 1 セント硬貨で覆い、島全土を占領する。王様は、交易をしにやってきた商人を信用した結果、逆に騙されて、領土を占領されてしまうのである。それによって、共同体にとって、商人は、一転して否定的な存在になる。ここで言えることは、「よそのもの」は、肯定的でありながら、常に否定的な存在に変換しうる側面を持っている存在であるということである。共同体は、「よそのもの」が否定的な存在へと転換することを何としても阻もうとするため、「よそのもの」と共同体のあいだにはコンフリクトが生じる(図 17)。「よそのもの」は、そもそも両義的な存在であるが、「よそのもの」が定住しようとすることによって、共同体にとって「排除すべき他者」となるのである。戦争が勃発する契機となるのは、永久に滞在しようとする「排除すべき他者」に対して、共同体が対処しようとするところにある。

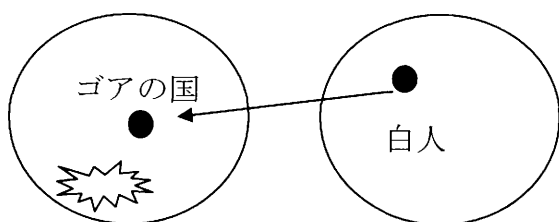


図 17 他者が定住することによって発生するコンフリクト

日本、東インド諸島および「白人」の間にある序列の意識は、影絵アニメーション全体に示されている。物語のあらすじは、セレベス島でゴアの王が、船でやってきた「白人」に騙されて島を占領されてしまうというものである。そして、最後に、「東方天子の国より白馬にまたがりたる神の兵来たりて、必ずや解放せむ」というナレーションが挿入されていることから明らかなように、日本によって、「白人」の占領から東インド諸島が救済されることを暗示させるのである。ただ、日本が、実際に東インド諸島を完全に解放させるわけではない。いうまでもなく、当時、「大東亜共栄圏」建設構想は、日本にとって、アジア・太平洋諸地域を占領することを正当化するうえで不可欠なイデオロギーとして生み出

された。したがって、童話「ずるいオランダ人」における東インド諸島をめぐる三者（日本、東インド諸島、オランダ）の関係を、影絵アニメーションでは、当時の世界情勢を背景とした、日本と二つの他者（アジア・太平洋の諸民族、「白人」）の関係に置き換えているといえる。ただ、童話にしる、影絵アニメーションで描かれている物語にしる、両物語は、日本、日本が占領しようとする「アジア・太平洋諸地域」、「西洋」の三つの空間が登場することには変わりはない。重要なことは、「アジア・太平洋諸地域」、「西洋」というのは個々の国家や集団を指すというよりは、日本との境界線で区切られた空間を表象しているという点である。それらの空間には、それぞれ異なる性格を持った他者が存在する。すなわち、かつて、日本と、第一の境界で区別されていた「アジア・太平洋の諸地域」は、他者像の類型 1 であり、第二の境界の外側に存在する「西洋」は、類型 2 に相当するといえる。アニメーションでは、他者像の類型 1 は、まず日本の支配の領域に取り込まれたが、類型 2 もいずれは日本の支配の領域に取り込まれる運命にある。次に、第二の境界をめぐる闘争について描かれているシーケンス 4 を詳しく見てみたい。

4 他者の 2 類型

翻って、アニメーション全体をみてみよう。アニメーション全体に貫かれているのは、「日本」、「アジア・太平洋諸地域」、「西洋」の三つの空間に存在する三者の関係性である。とりわけ、シーケンス 4 では、「日本」がアジア・太平洋の諸民族を「大東亜共栄圏」として包含したことによって、「西洋」との境界線（第二の境界）が立ち現れる。このシーケンスでは、日本海軍落下傘部隊が、第二の境界を越えて、鬼ヶ島に上陸し、鬼ヶ島に陣を張る鬼に対して無条件降伏を迫る場面である。

一般的によく知られている民話『桃太郎』では、イヌ、サル、キジを家来とし、たびたび人間の村にやってきては悪事を働いていた鬼を退治するために、鬼ヶ島へ向かう。民話『桃太郎』では、共同体の外にいる他者（鬼）が、共同体に侵入してきては、共同体の秩序を乱していた。共同体内に再び安定がもたらすため、桃太郎が、秩序崩壊の要因となる他者を征伐する（鬼退治）という物語になっている。人間の村と鬼ヶ島は、海によって隔てられており、境界が明確にされている。鬼と人間がそれぞれ存在する空間は完全に隔てられており、重なる部分は皆無である。つまり、共同体内に侵入しようとする他者は、共同体内に包摂するのではなく、結果的に排除するという伝統的な社会のあり方が描かれているといえる。

一方、『桃太郎 海の神兵』では、第二の境界の外側に存在する他者＝鬼を境界内に包摂しようとする段階を示している。というのは、最後に鬼に無条件降伏を迫り、日本の支配下におこうとするからである。アニメーションでは、世界大戦を背景として、鬼はアメリカの表象として描かれている。それは、鬼がアニメーション中で英語を話していることか

らも明らかである。したがって、『桃太郎 海の神兵』では、共同体の外側を未知の地域と考える外部に閉ざされた共同体の成員として捉えているわけではない。支配の領域が世界と重なるまで拡張することを目指す近代国家の成員として描かれているのである。

5 空間の生産とアニメーション

以上のように、一つの他者を包摂することによって、第二の境界が立ち現れる。そして、第二の境界の外側に存在する他者が認識される。そして、第一の境界と第二の境界のあいだに存在する他者は「包含される他者」となるのである。境界の二重性⁵⁷とは、このような状況を指す。つまり、他者には、肯定的な側面と否定的な側面の二つの側面がある。否定的な側面が露呈する場合、「排除される他者」となり、否定的な側面が露呈することなく、肯定的な側面のみが現れる場合には「包含される他者」となる。いずれかの判断は、他者が、共同体内に侵入した後の振る舞いによって下される。その根拠は、他者が共同体と空間をいかに共有するか、によるところが大きいのである。

前述したように『桃太郎 海の神兵』は、シークエンス 3 の影絵アニメーションでは「他者が共同体内に留まることによってコンフリクトが生じる場合」を、シークエンス 2 では「他者が共同体内に留るがコンフリクトが生じない場合」を描いている。この二つの状況は、他者との交流によってコンフリクトが生じるか否かによって区別できる。コンフリクトが生じない場合としては、アジア・太平洋の諸民族は、日本にとっては「包含される他者」であり、日本との境界線の内側に取り込まれている。コンフリクトを発生させることなしに、境界の内側に取り込めるかどうかは、他者との同一性を認めるかどうかにある。日本は、アジア・太平洋の諸民族に対して、影絵芝居や民話を通じて、文化の同一性を見出した。また、アニメーションでは、動物キャラクターを用い、両者を同一の集団として描いた。このような文化的実践が、両者のあいだにあった境界（第一の境界）を隠蔽したといえる。そして、その外部とのあいだの境界線（第二の境界）をあぶりだし、新たな他者を発見することで、日本とアジア・太平洋諸国が同一の空間とする認識が強化されるのである。その表象が影絵アニメーションで描かれたシークエンス 3 である。影絵アニメーションでは、「白人」がゴアの国へ移動し、支配しようとすることによってコンフリクトが生じる。「白人」が、「排除される他者」となり、白人の「移動」が戦争の契機となったことを描いているのである（図 18）。

⁵⁷境界の二重性に関しては、56 ページを参照のこと。

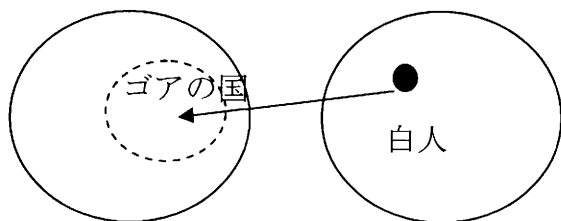


図 18 包含される他者と排除される他者の二重構造

ここで、重要なことは、このような空間の再編成期に連動して、アニメーションが文化として制度化されたという点である。本章で詳細に分析したように、アニメーションは、映像を通して、共同体と他者とのあいだにある境界を隠蔽したり、第二の境界をあぶりだしたりすることで、空間を自由に視覚化することができる。アニメーションは、空間を自由に表象することが可能な表現様式であるといえる。それは、実写映像とは異なり、アニメーションは、背景から登場人物の動きまで、すべての映像を制作者の意図通りに構成することができるという点にある。アニメーションの画面上には、制作者が描いたもの以外には存在しない。偶然に映し出される情報は皆無である。つまり、アニメーションは、映像すべてを統制することが可能なのである。この特徴は、戦時期のようにすべてを統制する必要性が生じる際には適しているといえる。

しかし、単に国家内部の秩序を維持するために「統制」することだけが目的ではない。より重要なのは、戦争を引き起こす契機となる「同一性と差異の論理」に従って、空間の再編成を表象できるということにある。というのも、「同一性と差異の論理」は、人間としての同一性と、国民としての同一性のあいだに生じる矛盾が解消される空間を目指すからである。ここでいう理想的な空間とは、他者を取り込むことによって、支配の領域を拡大することによって膨張した国家であり、最終的には、世界と国家が重なる空間である。その空間を実現するために、戦争は勃発するといえるのである。すなわち、『桃太郎 海の神兵』では、アニメーション映像を用いて、共同体が掲げる、まだ達成されていない理想的な空間を創造したのである。以上のことから、アニメーションは、二つの他者像とその境界線の創出による空間の再編成を契機として、それを視覚化する映像的手法として台頭したことが明らかとなった。戦時期におけるアニメーションの勃興は、戦時期における境界線をめぐる闘争と、それに伴う空間の再編成の視覚化に連動しているといえるのだ。

さらに興味深いのは、戦争を契機として、アニメーション産業の基盤が胚胎した国家は日本に限られたことではないという点である。第二章で触れたように、第二次世界大戦以前、世界のアニメーション市場を独占していたディズニーやフライシャーといったアメリカ製のアニメーションを生み出していたアメリカアニメ産業は、第一次世界大戦を契機と

して、急速に発展した。

また、フランスのアニメーションの歴史について研究を行っているロファ・セバスチャンも指摘しているように、第二次世界大戦期、映画を制作することが可能であった国家において、アニメーションが開花したことが多い (Roffat 2005) ⁵⁸。日本のみならず、アメリカ、フランスなど欧米諸国、中国⁵⁹において、戦時期にアニメーション制作が盛んに行われており、戦争とアニメーションの関係は切っても切り離せないといえよう。

次章では、第二次世界大戦期のフランスにおけるアニメーションの勃興について検証したい。

⁵⁸ アメリカやヨーロッパ諸国で、第二次世界大戦期に制作された短編アニメーションは、“The Golden age of Cartoons: Cartoons for Victory! (勝利のためのアニメーション——アニメーションの黄金期コレクション)” Mackinac Media (2006) に収められている。

⁵⁹ 佐野は、1941年に公開されたアジア初の長編アニメーション『鐵扇公主』の日本における上映が、日本におけるアニメーション製作に多大なる影響を及ぼしたという (佐野 2006b)。

第五章 ヴィシー政権期のアニメ産業

1 フランスにおけるアニメーション

今日、アニメーションの歴史研究においては、初めてアニメーションが誕生した国はフランスといわれている。それは、1877年、フランス人のエミール・レイノーは、アニメーションの原型であるプラクシノスコープの技術で特許をとり、この技術は、翌年のパリ万博において「選外優良賞」を受賞したことによる (Bendazzi 1988= Taraboletti-Segre 1994: 4)。この事実をもって、アニメーションが、19世紀後半、フランスにおいて誕生したと捉えられているのである。

ただ、フランスにおいて、第二次世界大戦以前は、映画館で上映されるアニメーションの75.5%をディズニーやフライシャーといったアメリカ製アニメーションが占めていた。1941年5月21日、アングロサクソンが制作した作品の上映が一切禁止となるまで、アメリカ製アニメーションが浸透していたのである⁶⁰。一方、国内ではアニメーションは、個人作家によってほそぼそと制作されているにすぎなかったのである。しかし、第二次世界大戦下、このようなアニメーションをめぐる状況が一変し、国家がアニメーション制作を支援しはじめたのである。

本章では、ヴィシー政権期において、なぜアニメーション制作を政府が支援したのか、いかにしてアニメーションが文化として制度化されたのか、について考察することを目的とする。そこで、本章では、アニメーション制作従事者と政府機関のあいだで取り交わされた文書、国家から融資を受けた際の領収書の原本など、ヴィシー政権期のアニメーション制作に関する資料に基づいて、アニメーションと国家の関連について考察したい。

2 アニメーション制作への国家支援

1940年6月19日、情報・宣伝庁 (Haut-Commissariat à la propagande) が設置される。7月、ヴィシー政権が樹立されると、それは、7月15日、情報、出版、ラジオ情報局事務局 (Secrétariat général de l'information, de la presse et de la radio) が取って代わった。5月から12月の間は、映画産業がほとんど停滞していたため、新作が手に入らなかったし、占領期の初期は75%がドイツ製の映画であった。10月、ユダヤ教徒は、危険分子として裁かれ、映画業界から追放され始めた (Roffat 2005: 105)。

ドイツの占領下、宣伝部映画課 (Le service cinéma de la *Propaganda Abteilung*) は、検閲を指導し、ドイツ大使館は、政治・文化映画あるいは、短編プロパガンダの制作を独占した (Roffat 2005: 110)。1940年10月以降、アニメーションに関しては優遇制度が開

⁶⁰当時、臨時の映画館のプログラムは、長編2本、アニメーション、ドキュメンタリー、ニュースで構成されていた。

始された。10月3日、アルフレッド・グルーベンは、アニメーションに出資するコンチネンタル社 (La Société Continentale) を設立した。グルーベンによって交わされた契約は、不安定で無政府状態にあるなかで、それに従事する者にとって魅力的なものであった。グルーベンの許可さえあれば、プロパガンダでなくても制作することができたからである。彼の野望は、上映が禁止されたアングロサクソン系の作品に変わって、ヨーロッパの大スクリーンの主唱者をドイツ人にすることであった。第二次世界大戦下、ドイツの侵略、占領によって、映画制作はドイツの管理下に置かれたという側面もある⁶¹。

さらには、1940年11月2日、映画産業組織化委員会 (le Comité d'Organisation de l'Industrie Cinématographique 以下、COIC)⁶²が設置された。フランスにおいて初めて、映画がプロパガンダを取り締まる省庁 (Secrétariat général à l'information) と結びついた (Roffat 2005: 106)。フランス政府は、映画課 (Service du cinéma) において、ピエール・ジラルド (Pierre Girard) によって指導されたアニメ部門を整備した (Roffat 2005: 110)。1940年7月に樹立されたヴィシー政府が、フランスアニメのルネッサンスを期待し、アニメーションの制作を支援した。

占領地域での生産は、レ・ジェモー (Les Gémeaux) 社に従属していた。政府ではなく、民間企業が主体となる方が、宣伝効果があると考えられていたからである。レ・ジェモー社は、1936年に設立されたポール・グリモー (Grimault Paul) とアンドレ・サリュ (Andre Sarrut) が率いる広告アニメの会社であった。当時、広告アニメの唯一のスタジオであったので、その仕事は多かったが、財政状況は常に不安定であった。

その解決法も見いだせないでいたような状況が、政府がレ・ジェモー社に注目したことによって一変した。会社本部およびアトリエはパリ17区に置かれ、サリュは財務を担当し、グリモーは、美術のアニメーターを担当し、アトリエには、デッサン担当、色付け担当、

⁶¹ また、ドイツ国内では、第二次世界大戦以前は、アニメーション制作は、簡単な設備を用いて、「ひとりで仕事に精を出している」というような状況であったが、戦時下、外国映画の上映禁止とディズニー映画の世界的な成功を背景として、1941年6月にドイツ・アニメーション映画会社が設立された。ここでは、ディズニーに対抗するようなドイツ映画を製作することが目指され、アニメーターの育成が計画に盛り込まれていた (Laqua 1992=柴田 2002: 133-134)。

⁶² また、ヴィシー政権期には、プロパガンダの製作を奨励するために、様々なキャンペーン活動、コンテスト、展覧会といった国家イベントが行われた。従来のプロパガンダ映画は、啓蒙的で、退屈なものが多かったので、若者を対象とした魅力的なプロパガンダを製作したかった。COICと家族庁は、1942年1月、家族および出生率をテーマにした感動的な映画のコンクールを開催した。ここで選出された作品は、興味深いことに3本中2本にアニメーション効果を用いられていた。ひとつは、大家族に配慮する法律によってもたらされる恩恵についての解説した『出生率』、もうひとつは、人口統計学上の問題についての解説である『人口減少の危険性』で、であるが、いずれもアニメーションを用いて重要点を強調していた。

カメラマン等、アニメーション制作に従事する者が40名ほど在籍していた。

また、1942年12月2日にサリュから、情報庁 (Ministere de l'information) のルイ＝エミール・ギャレイ (Louis-Emile Galey) に書かれた文書「フランスのアニメ産業の創立」⁶³によれば、1942年の国家の支援によって、大きな技術向上はもたらされ、フランス人と外国人の技術者によるアニメーション制作技術は大きく向上したと言われている。レ・ジェモー社は、ディズニーやフライシャーの二つの企業に続くまでになり、世界レベルのフランス芸術産業が世界的に認識されるとしている。ここでは、資金援助は、フランスにおけるアニメ産業の生命に不可欠なものであり、国家の支援なくしてはこのような産業的問題は解決できないとしている。図19は、政府が、レ・ジェモー社に200,000フラン⁶⁴融資したことを証拠づける文書である。

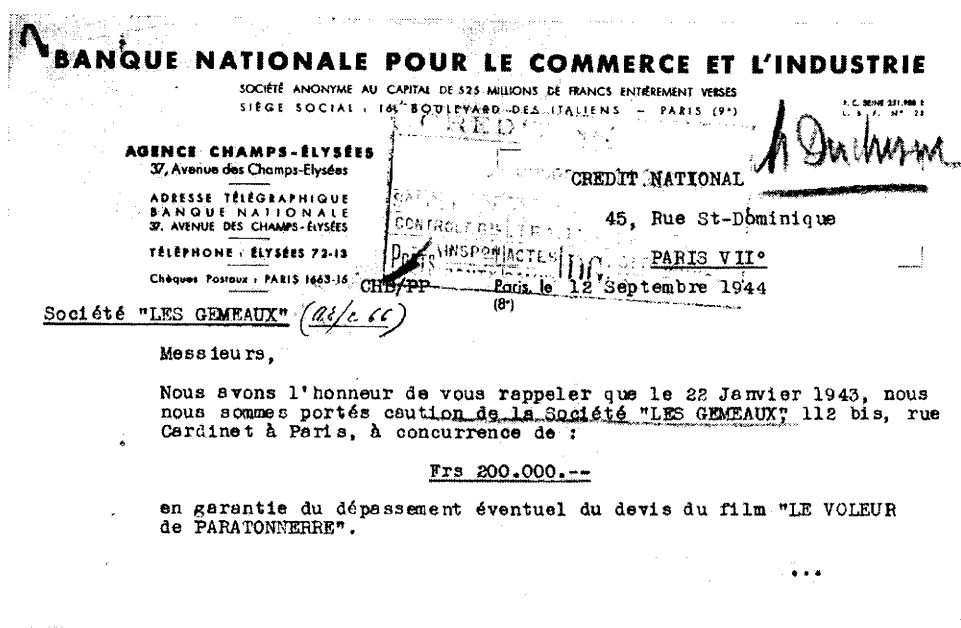


図19 200,000フラン融資されたという記録

3 アニメーション制作従事者の養成

アニメーション制作の人材の育成および組織化には、ヴィシー政権における文化政策が大きく影響を及ぼしている。ヴィシー政権下では、人材育成とその組織化の観点から、1940年、国民教育と若者庁 (le Secrétariat d'état à l'Éducation Nationale et à la Jeunesse) は、

⁶³ Archives Bibliothèque du Film, Paris CN0078B49. Lettre d'André Sarrut à Louis-Emile Galey, "création d'une industrie française de dessins animés" (アンドレ・サルルーからルイ＝エミール・ギャレイに当てられた文書「アニメのフランス産業の創立」による (巻末資料2参照のこと)。

⁶⁴ 200,000フランは、現在の価値で33,770ユーロ相当である (Grenard 2008: 316)。

青少年のための映画に関する芸術と技術センター (le Centre artistique et technique des jeunes du cinéma, 以下、CATJC)) を設立した。国家が、映画制作における若者の教育と就労を管轄したといえる。ここでは、その事業の一環として、1942年6月18日に、制作に18ヶ月をかけたアニメーションを制作した。CATJCは、青少年教育に関する文化の地方分権政策⁶⁵のためパリを初め、ニース、マルセイユに置かれていたが、アニメーション生産の迅速化をはかるために、ニースのCATJCに、マルセイユやパリからアニメーターを再結集させた。その集団は、「Humour41」という命名され、アニメーション制作従事者が組織化された。

1943年初頭、フランスのアニメーション制作班すべてによって成し遂げられた取り組みは、成果をもたらした。ジェモー社を中心にいくつかのアトリエで、10本のアニメが完成あるいは、完成間近となった(表4)。さらに、1943年5月24日、この仕事を完成させるために、若者の労働に関する中央庁 (le Commissariat central du service du travail des jeunes Secrétariat général à la jeunesse)は、国家映画局 (la Direction générale de la cinématographie nationale) と協定した。アニメーション制作において、動きを構成する絵を描く専門職であるアニメーターの養成および組織化は、アニメーション制作の分業化を可能にした。

また、人材の育成という観点から、いくつかのアニメーション制作従事者の養成所が設立された。たとえば、1941年の終わりには、ポール・コラン (Paul Colin)⁶⁶が、パリにアニメーション制作者のための養成所を設立した (Roffat 2005: 118)。この養成所での訓練は実践的なもので、課程終了後は、専門職としてすぐに働くことができた。また、パリ3区にあった「芸術の仕事の職業訓練センター」においてアニメーション制作の徒弟制度が実施された (Roffat 2005: 134)。さらに、1944年には、パリのマレ地区に新しい養成所が設立され、生徒は、センターの創設者であるフルリー (MM. Fleury) とソルニエ (Saulnier) の指導の下、制作に従事していた (Roffat 2005: 135)。

⁶⁵ AECは、1942年後半に、非占領地区の主要五都市で、地方組織整備に関する調査を行い、それに基づく報告書は、植民地資料館の設置・運営と人材の確保という二点を柱としていた。植民地資料館とは、地方都市の植民地情報と活動の中核となる機関で、中央政府の意向を地方にまで伝達させようとしていた。そして、1943年2月に植民地庁は、リヨン、ニース、トゥルーズ、クレルモン・フェラン、グルノーブル、ヴィシーの六都市での植民地資料館の設立が決定された (松沼 2007: 108)。

⁶⁶ ポール・コランは、黒人雑誌のポスターで有名な画家で、すでに、1929年、ポスター製作の学校を創立した。

表 4 1943 年段階で完成あるいは制作中のアニメーション作品

アトリエ	作品名	1943 年段階
Cavaignac	Callisto, la petite nymphe de Diane	
	Le Meunier, son fils et l'âne (粉屋、その息子、ロバ)	
	Anatole fait du camping	
Les Gémeaux	Le Marchand de Notes (ノートの商人)	
	Les Passagers de la Grande Ourse (大熊の乗客)	
	L'épouvantail(かかし)	
	Le voleur de paratonnerres (避雷針のどろぼう)	作業中
André Rigal	Cap'taine Sabord Appareille	
René Risacher	Les Enfants du Ciel (空の子ども)	
Raymond de Villepreux	Le Couple insatiable (貪欲な夫婦)	
Renan Rubinic de Vela au dessin animé	Les Mérules	

(Roffat 2005: 134 をもとに作成)

では、なぜ、ヴィシー政権がアニメーション制作支援に積極的になったのか。そのひとつの要因として、アニメーションが空間の再編成の表現様式として優れていたという点が挙げられる。次に、フランスと北アフリカの植民地をめぐる空間の再編成についてみてみたい。

4 フランスと植民地

パリを含む国土の約 6 割をドイツによって占領されたヴィシー政府にとって、最大の課題は、占領によって失われる国家の自立性を保障することであった⁶⁷。帝国は、ドイツによる占領という敗北感から脱却する唯一の存在という点で、フランスの運命において不可欠

⁶⁷ 1942 年以降戦局が悪化するなかで、AEC は、戦争終結への過程を視野に入れて「プロパガンダ、あるいはむしろ植民地教育は、その存在理由を失うどころか、より力強く、より体系的に、より深く行われなければならない」とした (松沼 2007: 106)。

と捉えられていた (Blanchard et Boëtsch 1994 : 531)。占領を免れた植民地は、フランス国民の国家意識の拠りどころとなったのである。つまり、以前はあまり関心が示されていなかった植民地を利用することで、国家意識の醸成を図ろうとしたのである。そのため、植民地に関する知識が収集するために、1941年4月1日、植民地経済機関 AEC (Agence économique des colonies) が発足した⁶⁸。

ヴィシー政権期においては、フランスの本国と植民地を同一のヒエラルキーに位置づけ、それぞれの人種や階層がそれぞれの役割を担い、その「一体性」を示すことによって、フランスの国力を強化することが目標であった。当時、植民地に対する他者像は、さらに細かく階層化されていた。たとえば、アフリカ人は、人種のヒエラルキーの下層に位置づけられていた。また、アラブ人に対しては、セム族のなかでもユダヤ人とは異なり、誇り高き兵士として捉えられていた。ここで、注意が必要なのは、絶対的にアラブ人が肯定的に認識されていたわけではないという点である。ヴィシー政権は、反ユダヤ主義を徹底していたので、ユダヤ人以外の人種は、相対的にヒエラルキーの上位に位置づけたのである。当然のことながら、一連の階層化において、フランス人は、最も優れた人種として捉えられていた (Blanchard et Boëtsch 1994 : 536)。つまり、植民地に存在する他民族に対して、人種間の差異を認めたくて、フランス国家に包含し、その内部で序列化していくことにより、フランス国民のアイデンティティを確立していこうと考えていたのである。

ヴィシー政権にとって、フランス本国の外部に位置する植民地は、第三共和政期のそれとは異なる意味を持っていたといえる。第三共和制以前の植民地政策のように「同化」を目指したのではなく、それぞれの人種あるいは階層によって異なる役割を認めた上で、フランスを優位とする同一のヒエラルキーに位置づけたのである。それは、その法律や行政上の政令 (décret) を植民地にも適応したことに端的に示されている。1941年だけで、200以上の法律と政令が、植民地に適応された (Blanchard et Boëtsch 1994 : 540)。このような植民地に対する認識の転換は、植民地を積極的に国家内部に取り込もうとする運動の一環である。その運動によって、フランス国と植民地を明確に区別していた第一の境界は消失する (図 20)。同時に、植民地を包摂したフランス国と、その外部との間に引かれた第二の境界が認識されるのである。第二の境界が認識されるということは、その境界外の他者を認識することにつながる。

⁶⁸ その知識は付属図書館に蓄積された。これは、フランス国民を対象として実施された植民地キャンペーンの土台となるものであった (松沼 2007: 40-41)。また、植民地間情報資料課 (SIID) は、映画の製作と所蔵作品の貸し出し、撮影やコピーの作成のための資金援助、植民地文学大賞への出資等を行っていた。

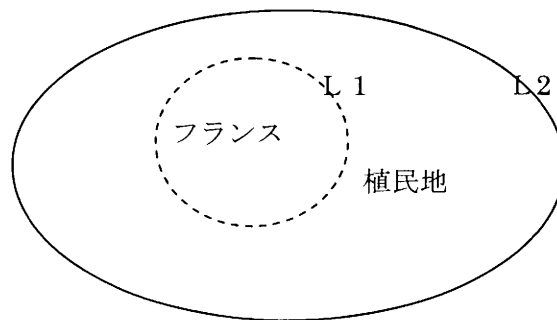


図 20 ヴィシー政権と植民地

このような境界線と他者の関係は、1943年に制作された『魔法の夜(La Nuit enchantée)』⁶⁹に端的に示されている。『魔法の夜』は、プロパガンダとして制作されたというわけではなく、国家的な資金援助や特別な機材がない状態で、トレーサー1人と色付け2人といった少人数で制作された短編アニメ作品(10分弱)であった。次にその内容について詳しくみてみよう。

5 『魔法の夜(La Nuit enchantée)』(1943)

『魔法の夜』は、子供向けのアニメのスペシャリストであったレイモンド・ジェナン(Raymond Jeannin)の初めての監督作品で、フランス人の少年が絵本から抜け出してきた小人とともにペリカンに乗り、砂漠を旅するという物語である。アニメーションでは、男の子たちは、上空から砂漠に降り立ち、ゾウ、フラミンゴ、ダチョウ、カンガルーといった動物に出会う。その後、肌の色が黒くほとんど裸の姿で描かれているアラブ人と出会う。ここでは、実際に砂漠にそれらの動物やアラブ人が、同じ空間に存在するかどうかは問題ではない。重要なことは、男の子の上空での移動を通じて、第一の境界の外、すなわち植民地に存在する他者との遭遇を描いているということである。この「遭遇」は、フランス人とアラブ人が、同一の空間に存在していることを示している。図21は、アラブ人や動物たちは、何者かから逃げている様子が描かれている。そこで、表出するのが巨人である。巨人は、その空間外の存在であり、アラブ人や動物たちにとって、理解しがたく、秩序を乱す存在として描かれている。巨人の表出は、第二の境界が立ち現れる瞬間を

⁶⁹ 『魔法の夜(La Nuit enchantée)』は、You Tubeで視聴できる(La Nuit Enchantée de Raymond Jeannin(1943)) <http://jp.youtube.com/watch?v=1gZkWTFQ5eQ> (2008年11月4日)。

捉えている。巨人に遭遇した少年は、一度は捕らえられてしまうが、同行していたペリカンと協力し巨人を征伐することができる（図 22）。フランス人である少年は、アラブ人が恐れている巨人を征伐するという点で、暗にフランス人がアラブ人よりも強く、優秀であることを示している。ここで重要なことは、この序列化は、単に植民地を積極的に認知していくことであり、国境の外側に排除していくというわけではないということである。アラブ人とフランス人は、巨人を共通の敵として認識することで、フランスの内部にアラブ人を取り込もうとしているのである。



図 21 巨人から逃げるアラブ人



図 22 巨人とフランス人

このようにアニメーションに描かれたフランス人、アラブ人および巨人の構図は、ヴィシー政府が置かれていた状態を端的に示しているといえよう。まず、第一の境界線によって、フランスと植民地の差異が示され、その後、巨人が現れることによって、第二の境界が立ち現れる。つまり、植民地をフランスに取り込むことにより第一の境界が消失し、同時に第二の境界が立ち現れ、新たな他者が出現するのである。1942年以降、連合軍のフランス上陸は、新たな他者の出現に相当するといえる。

当時、ヴィシー政権は、「1942年以降、連合国の勝利はドイツ軍の占領よりも社会秩序にとっておおいなる脅威」だと捉えた。連合国がフランスを解放すると声明したが、「連合国の上陸は、レジスタンス運動による国内蜂起の引き金になる恐れがあった」からである。そして、フランス国内の社会秩序を維持するためには、連合軍のフランス上陸すなわち戦闘の再開を避け、対独協力を選択せざるをえなかったのである（パクストン 1972=2004: 268-269）。1942年以降、一見「国民革命」が高揚しながら、国民感情の底には反体制感情があらわれ、ヴィシー政権期の転換点とみなされている。ヴィシー政府は、対独協力の様相を一層強め、週間映画ニュースにナチスのプロパガンダアニメを挿入し始めた（Roffat 2005: 155）。ドイツ政府の映画政策への関与は一層濃厚となったといえる。『魔法の夜』は国家の要請で制作されたものではなかったが、ドイツの宣伝部（Propaganda Abteilung）は、1943年、シャンゼリゼにある事務所に、作者のジェナンを召集し、週間ニュース映画に同時に放映する短編アニメである『晴れ間（Nimbus libéré）』⁷⁰の制作を命じた⁷¹。ドイツは、その制作のために、ジェナンに対して280,000フラン出資したのである⁷²。

では、次に、『晴れ間』に描かれている他者についてみてみよう。

6 『晴れ間(Nimbus libéré)』(1944)

『晴れ間』では、戦争の終結を願うフランス人、ロンドンからフランス人を誘導するユダヤ人、フランスを攻撃するアメリカの三者が描かれている。三者は、それぞれ、フランスの自宅、ロンドンのラジオ放送局、フランス上空と異なる空間に存在している。物語では、主人公であるフランス人のナンビュス教授とその家族が、いかにしてユダヤ人に騙さ

⁷⁰ Nimbus libéré の、Nimbus は雨雲、libéré は解放されたという意味がある。このアニメーションでは、フランス人の Nimbus 教授が登場するが、Nimbus の解放されること、雨雲が晴れるように状況がよくなるということの掛け言葉となっている。

⁷¹ <http://filmsdanimation.unblog.fr/tag/les-grands-noms-de-lanimation/> (2008年8月7日) 参照のこと。

⁷² さらに、政府は、1944年6月16日の手紙では1943-1944の映画市場を立ち上げるように命じた。『ナンビュス教授の冒険 (Une Aventure de Nimbus)』というアニメは219420フラン、情報庁が補助した。これは、国家がすべて補助したフランスのアニメの唯一の例である。

れて、連合軍に支配されようとしているのか、その危険性を描いている。視聴者は、ナンビュス教授とその家族と同様の立場にありながら、ナンビュス教授らが認識できない 2 つの空間（ロンドンのラジオ放送局、フランス上空）の様子を認識することができるのである。アニメーションでは、ナンビュス教授らは、密かに連合軍による領土の解放を望んでおり、ロンドンからの違法に受信したラジオを聴いている様子が描かれている（図 23）。ラジオからは、「ロンドンです。フランス人がフランス人に向けて話しています。我慢してください。もうすぐ行きます」というメッセージが流れてくる。当時、ロンドンから、活発な反フランスは、ラジオを通してフランス国民にメッセージを伝えていた。ほとんどのフランス人は、食料の配給量も減少するなかで、戦争の終結を静観していた。国民のあいだでは、積極的な反政府行動に出ずに、最悪の事態を過ぎるのを待とうとする態度と、強制労働の危険を冒してのイギリス BBC 放送の違法受信がともに増加していた（松沼 2007：36）。言うまでもなく、ヴィシー政府にとって、平均的なフランス人家族が、このような行動をとることは望ましいことではない。したがって、ラジオ放送が偽りのメッセージを発信しているということを国民に植え付ける必要があった。

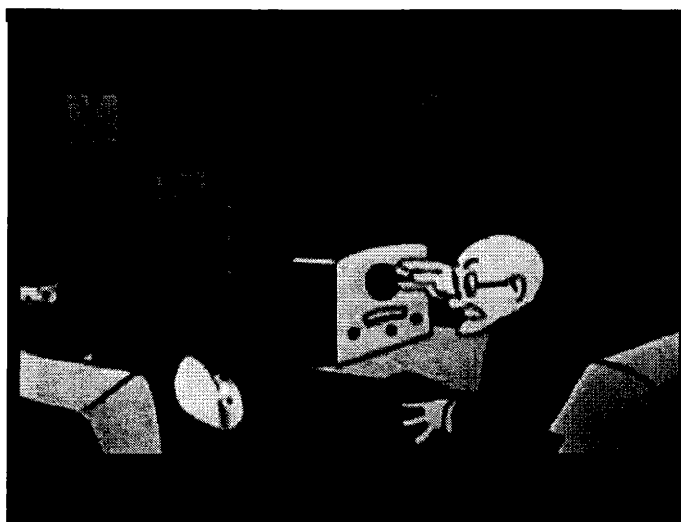


図 23 ロンドンからのラジオを熱心に聴いているナンビュス家の人々

次にラジオの司会者が映し出される（図 24）。司会者は、鼻が大きく髪が黒く描かれていて、ユダヤ人として描かれている。反フランスであるラジオの声の主は、ここに描かれているように、ロンドン同様パリでも、ユダヤ人⁷³の顔立ちとして描かれているのである。

⁷³ 『ユダヤ人の脅威』の最初のイメージは、二つの大陸に及ぶパレスチナとセム族の趣のある側面を示している。映像は、この執拗な侵入を雄弁に語っている。線は、動物に寄生虫や病原菌を運ぶネズミの間に引かれる。ユダヤ人も人間に対するネズミと同じ役割を働

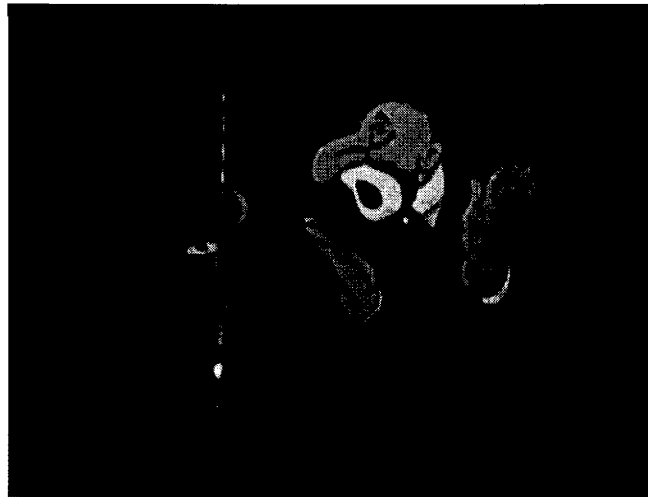


図 24 ロンドンの放送局からメッセージを発するユダヤ人の表象

画面は切り替わり、フランスの上空を飛行するアメリカの複数の航空機が描かれている。航空機のパイロットは、フェリックス、ドナルド・ダック、ポパイ、ミッキー・マウスといったアメリカ製アニメーションのキャラクターである。それぞれ別の戦闘機を操縦し、無線で連絡を取り合っている。ミッキー・マウスは、アメリカ製の爆弾を積み込んだ戦闘機から、上空から映し出された映像を見ながら、「ここがフランスか？」と問うと（図 25）、ドナルド・ダックは、「爆撃せよ」と指令を出す。また、ハウレン草好きで知られているポパイは、ドナルド・ダックに「フランスには、うまいハウレン草があるって本当か？」と、爆撃後の占領を示唆する。つまり、ここでは、連合軍がフランスを解放するというよりも、攻撃する可能性を示唆しているのである。アメリカ製アニメーションのキャラクター、ミッキー・マウスやドナルド・ダック、ポパイは、アメリカを表すのに十分であった。というのも、前述したように、戦前、フランスにおいて上映されていたアニメーションの大半はアメリカ製であり、ミッキー・マウスやドナルド・ダックは一般によく知られているキャラクターであったといえるからである。

くとしている。

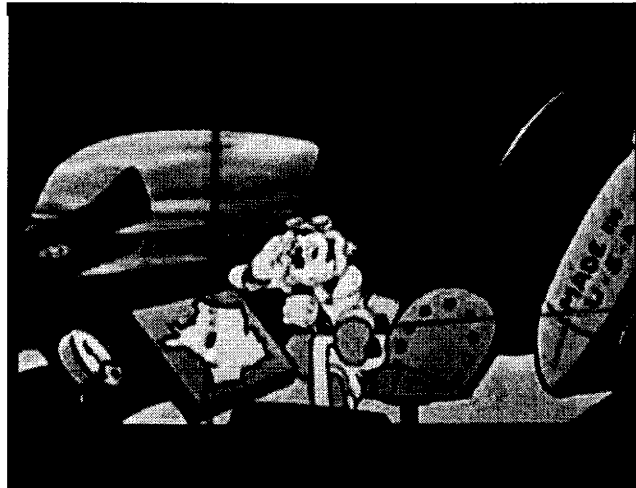


図 25 フランス上空から爆弾を投下しようとするミッキー・マウス

再びナンビュス家のシーンに戻る。上空でのミッキー・マウスらのやりとりを知るよしもないナンビュス教授らは、相変わらずロンドンからのラジオ放送を聴いている。ラジオからのメッセージによって、ナンビュス教授とその家族は、解放が近いことを期待している。ナンビュス教授は、「ビフテキとポテト、毎朝のコーヒーを取り戻せる」と、妻は、「英国のたばこも」と喜ぶ。そして、娘まで「チョコレートに、クロワッサン」と歓喜の表情をみせる。

その瞬間、爆弾が落下し、家を破壊する。ミッキー・マウスが投下した爆弾が、フランス人のナンビュス家を崩壊させたのである。アニメーションの終わりには、ラジオから「ロンドンです。親愛なるフランス、私たちの放送は終わります。」という音声为空しく流れ、死神が廃墟と化したナンビュスの家にやってくる。

このアニメーションに込められたメッセージは明らかで、BBC ラジオの受信を抑圧し、国家内の秩序を保持しようする意図があったに違いない。ただ、それよりも興味深い点は、アメリカ人の表象として、アメリカアニメのキャラクターが用いられた点である。ミッキー・マウスやドナルド・ダックがアメリカを表象するのに十分なほどに浸透していたのである。

7 アメリカ製アニメーションとフランス芸術

ただ、フランスは、単にアメリカ製アニメーションの浸透を認めていたわけではない。当時、映画関連雑誌においては、たびたび、フランス製アニメーションが、アメリカ製アニメーションの芸術性あるいは製作技術を越えて、フランスの芸術を担う文化であるべきとして注目されていた。たとえば、アニメーターの養成所を設立したポール・コランは、雑誌（シネ・モンドリアル 1941 年 10 月 31 日号）のインタビューにおいて、アニメーション

ンは、「エミール・コールに起因することを忘れてはいけない」と、答えている。エミール・コールは、フランスアニメの第1人者として知られている。コランが設立したアニメーション学校の選抜アニメーターの監督であったロジャー・ワイルドは、アメリカ製のアニメーションは、子供向けで単純な動きの誇張という枠にはまりきっていると酷評し、一方で、フランスアニメーションは、人間の関節の動きや身振りの調子など運動に関する要素を抽出することが可能な芸術的手作業に富んでいると評価している。そして、アメリカアニメーションの表現形式からできるだけ離れて、気品を持たせることがフランスアニメーションの一つの方向性としている。

アニメーションに与えられた重要性は、「フランスの芸術」を表現するとともに、フランス人としてのアイデンティティを確立することであった。アンドレ＝エドゥアール・マルティ（André-Édouard Marty）は、フランスの新しいアニメーションの形式を生み出したとして注目された（Roffat 2005: 138）。そして、アニメーションは、一つのイメージのなかで動きが固定されることと、生き生きと可逆性のある動きと二つの相反する動きを表現することが可能であるという。アニメーションに描かれている内容は、国民革命といったテーマから逃れることはできないが、そのなかで神話をテーマとしたアニメーション『カリスト、ダイアンの小さな妖精（Callisto, la petite nymphe de Diane）』が登場したり、家族と国家の愛を称賛する内容であったりと、「ヴィシー政権の精神」を表しているといえる。

また、国家映画局（Direction général de la cinématographique nationale）は、1942年5月8日から7月15日の間、パリで映像技術の展示会が開催された。この展示会では、アニメーションの新しいセクションが拡大された。そして、優秀なアニメーション作品には、エミール・コール賞を割り当てた（Roffat 2005: 123）。エミール・コール賞は、1943年、成熟期となり、11月19日、パリのシャンゼリゼ通りの映画館で、エミール・コールらの作品を回顧するアニメーションに関するドキュメンタリーを上映するフランスアニメーションの特別興行が行われた。スポンサーは、国家映画局等国家の組織であった（Roffat 2005: 143）。

フランス製アニメーションの生産の低下を避けるために、ポール・ラヴァレ（Paul Lavallée）は、アニメーション制作の優遇キャンペーンを企てた。ラヴァレによれば、アメリカのミッキー・マウスやボパイは、アニメーションの本質を理解して制作されているとはいえない。アメリカの方法を修正し、アニメーションにフランスの命と質を取り戻すために、「アニメーションのグランプリ」を設置したのである。アメリカで生産されたディズニーやフライシャーといったアニメーションの映像形式は、フランスアニメーションと比較して劣っていると評価した。そうすることによって、アメリカとフランスの文化の序列化を示したのである。

フランス文化への回帰は、何世紀にも渡って、文化の主導権を強固にしていた信念に依

存している (Roffat 2005: 120)。ただ、単なる伝統回帰というわけではなく、アメリカの文化よりフランスのそれのほうが優れていることを示すことによって、文化の序列を明確にし、フランス国家意識の醸成を目指した。そうはいつても、フランスで制作されたアニメーションは、プロパガンダに限られていたわけではない。ヴィシー政権期において重要なことは、アニメーションを国家総動員に活用するというよりは、フランスがアニメーションの誕生国であることを再認識することにある。それは、他者の文化を排除することによって、自国の文化を発展させることにつながる。アニメーション制作の養成所の設立や、アニメーション作品のコンテストの開催といった文化の産業化に結びついたといえる。

以上のように、ヴィシー政府がアニメーション制作を支援することによって、それに従事する人材が育成され、制作の分業体制が確立した。それは、フランス国家を保持するために推し進められた植民地政策および対独協力といった政策方針と連動していた。アニメーションは、植民地や対戦国に存在する他者を認識し、それらを同一のヒエラルキーに位置づけ、序列化するときの表現形式として活用されたといえる。戦時期におけるアニメーションの活用は、このような植民地に存在する他者を取り込もうとする試みと連動している。

さいごに、第六章では、フランスと日本における共通点を明らかにすることによって、戦時期におけるアニメーションの勃興について考察することによって、いかなる契機において文化が制度化されるのかを明らかにする。

第六章 空間の再編成とアニメーション

第五章で詳しく考察したように、第二次世界大戦下、日本同様フランスにおいても、国家とアニメーションの関係が密接になり、アニメーション生産が制度化された。本章ではまず、両国におけるアニメーションをめぐる環境の変化と、それをもたらした要因において、いかなる共通点が見出されるのか、について考察したい。

1 日仏の共通点

1-1 生産体制の確立

日本およびフランスにおいて、第二次世界大戦期において、アニメーション生産に国家が介入し始めた。アニメーションは、第二次世界大戦以前、日本においては、取るに足らない娯楽と見なされていた。しかし、戦時期、軍部によって「大衆性」や「言葉の障壁を克服する」という価値が付与されたことによって、「国民文化」として捉えられるようになった。また、アニメーション制作に軍部が出資したことによって、今日のアニメ産業の基礎となる制作分業体制が確立し、そのなかでアニメーション制作に不可欠な大量の絵を描く「作画」を担当する「アニメーター」という職業が誕生した。フランスにおいても、国家が文化政策の一環で、アニメーションの制作を推進する部局を整備し、アニメーションの制作に対して資金援助をしたことによって、アニメーションの産業としての基盤が胚胎したことが明らかとなった。また、そのプロセスにおいて、作品の展覧会の実施あるいはアニメーション制作に従事する人材、とりわけアニメーターを育成するシステムが整備された。

1-2 アニメーションの起源

第二次世界大戦以前は、アメリカ製のアニメーションが世界のアニメーション市場を独占していた。日本およびフランスにおいても、劇場で長編映画の添え物として放映されているアニメーションのほとんどがアメリカ製であった。しかし、第二次世界大戦期、両国において、アニメーションという表現形式の起源を自国に求める動きが見られた。日本では、アニメーションの技術がアメリカで発達していると認識する一方で、アニメーションの起源が日本の古典芸能、たとえば絵巻や人形浄瑠璃、歌舞伎にあるとする考え方が台頭した。また、フランスにおいては、19世紀後半、アニメーションの原型のプラクシノスコープの技術が、フランス人によって発明されたとし、アニメーションは、アメリカアニメーションを越えて、フランスの芸術を担う文化として捉えられた。

このような捉え方は、単なる伝統回帰というわけではない。アメリカ製アニメーションの起源を、自国の文化と捉えることによって、アメリカ製アニメーションの技術的發展を

取るに足りないものと判定し、文化的に下位に見下そうとするのである。そうすることで、アメリカの文化より日本あるいはフランスのそれのほうが優れていることの正当性を示そうとするのである。アニメーションの起源を自国の文化にあると捉えることは、他者の文化を下位に序列化し、自国の文化に優位性を与える文化的実践であるといえるのである。

1-3 アニメーションに描かれた空間の再編成

第四章で指摘したように、日本で制作された『桃太郎 海の神兵』(1945)には、アジア・太平洋の諸民族およびアメリカに対する他者像が描かれている。同様に、フランスで制作された『魔法の夜 (La Nuit enchantée)』(1943)、『晴れ間 (Nimbus libéré)』(1944)には、それぞれ、植民地に存在する諸民族および連合軍が描かれている。『桃太郎 海の神兵』では、日本人は、軍服を着用したサル、イヌ、ウサギ、クマとして描かれ、アジア・太平洋の諸民族は、裸のゾウ、ヒョウ、マントヒヒなど南方の動物として描かれている。一方、『晴れ間 (Nimbus libéré)』では、植民地に存在する民族は、裸の黒人として描かれている。さらには、アメリカは、『桃太郎 海の神兵』において、鬼ヶ島の鬼として描かれている。一方、『魔法の夜 (La Nuit enchantée)』では、アメリカは、巨人、『晴れ間 (Nimbus libéré)』では、アメリカアニメのキャラクターであるミッキー・マウスやドナルド・ダックとして描かれている。そして、『桃太郎 海の神兵』に挿入された影絵映画は、インドネシアの民話を主題にしており、日本およびアジア・太平洋の民族の共通の敵として西洋があることを示している。一方、『魔法の夜 (La Nuit enchantée)』では、植民地の諸民族が恐れている巨人をフランス人が退治するという結末になっている。

当時、日本においては、「大東亜共栄圏建設」が唱えられていたように、アジア・太平洋の諸民族を、日本の支配の領域に取り込もうとする動きが活発化していた。また、ヴィシー政権下、フランスでは、国土の大半をドイツに占領されることによって失われる国民意識を醸成するために、北アフリカの植民地を利用しようとする政策が推し進められていた。つまり、両国家において、他者を自国に取り込むことによって、国家をより強固にすることが目指されており、植民地に対する位置づけが高まっていたといえる。

両国家における植民地に対する意識の変化は、本土の外部に広がる空間に存在する他者に関する知識を収集、蓄積する試みへと結びつく。他者を自国に取り込むことによって、国家をより強固にするためには、植民地に存在する他者を理解することが先決と考えられたからである。そして、収集、蓄積された他者に関する知識を基盤として、他者像が構成されたのである。いうまでもなく、他者像は、必ずしも実体を反映したものである必要はない。ただ、他者像は、自国家の国民と同様の文化をもつという同一性を示しながら、人種間の差異を端的に表象していることがわかる。

このような営みは、文化政策として実現される。政策方針の基盤は、他者との交流が常

態化するなか、いかに他者を理解し、彼らを同一のヒエラルキーにおき、かつ劣等とみなすことで自らの立場を高めることであった。

本論文で取り上げたアニメーションすべてにおいて、空間から空間への移動が描かれている。それは、登場人物が、落下傘、戦闘機、鳥、船、自動車で、空間を隔てている境界を越え、異なる空間へ移動しているという描写によって表象されているのである。つまり、空間の再編成は、異なる空間を移動することによって生じる他者との交流を前提としているのである。アニメーションでは、第一の境界を越えて、他者を包含し、植民地あるいは占領地を国家の一部として認識することにより、第二の境界が立ちあらわれる様が描かれている。第二の境界の外側には、異なる他者が存在するのである。つまり、アニメーションには、2つの境界を基準にして、2つの異なる他者の類型が描かれていることが分かる。一つは、植民地あるいは占領地に存在する既に「包摂した他者」であり、もう一つは、敵対国のように「闘争中の他者」である。アニメーションという表現様式では、このように支配の空間の再編成のプロセスが視覚的に描かれているのである。

以上のように、両国の共通点として、次の3点が挙げられる。1点目は、アニメーションの生産体制の分業化が確立した、2点目は、アニメーションの起源を自国に求め、自国の文化に優位性を与えた、3点目は、アニメーションは空間の再編成を視覚化する表現様式として捉えた、ということである。次に詳述するが、これらの共通点は、別々の項目ではなく、互いに連関している。

2 他者像の構成、空間の再編成

2-1 空間の再編成

戦争は、他者とのあいだに認識される境界（国家間の場合は、国境）をめぐる闘争である。まず、国家と他者を隔てている第一の境界の外側に存在する他者を境界内に包摂しようとする。そのときに、国境の外に認知される他者は、彼らの文化を基準として、他者像が構成される。他者の特徴は、文化によって、自国家と差異化されるのである。ただし、単に差異化されるわけではなく、両者の同一性を認め、包摂を可能にしたうえで、差異を明確にするのである。植民地や占領地は、第一の境界の外側に存在していた他者を包摂した状態である。その状態では第一の境界は消失し、結果的に支配の領域が拡大する。その後、たいていの場合、拡張した領土と、その外部とのあいだに第二の境界が認識される。そして、第二の境界の外側に存在する他者を、再び包摂しようとするのである。その繰り返しによって、支配の領域を拡張しようとする。空間の再編成を通じて、世界の支配を志向しているのである。これは、第三章でも述べたように、国民としての同一性と、人間としての同一性といった二つの同一性概念の矛盾の克服を原動力としている。この「同一性

と差異の論理」は、国境の消失と再生、つまり国境の更新に基づく空間の再編成を導くのである。実際、近代国家成立以降、2度の世界大戦を経験し、現代でも戦争が恒常的に勃発する世界の悲惨さを映し出しているともいえよう。では「同一性と差異の論理」によって導かれる空間の再編成はアニメーションによっていかにして視覚化されるのか。

ここで重要なことは、このような空間の再編成に連動して、アニメーションが文化として制度化したという点である。アニメーションという表現様式は、空間の創造や、空間の移動を自由に描き出すことができるため、境界外に存在する他者との遭遇や、空間の再編成のダイナミクスを表象することができる。それは、実写映像とは異なり、アニメーションは、背景から登場人物の動きまで、すべての映像を制作者の意図通りに構成することができるという点にある。アニメーションは、時間の流れを含む映像すべてを統制することが可能なのである。ディズニーもこの特徴をアニメーション制作の原点としている。彼が追求したことは、「生命の模倣ではなく、膨張」であり、「彼の世界を単純化し、完璧なものにし、世界をコントロールする」ことにあったのであり、アニメーションを通じて、不可能な世界の創造を目指すことにあった（Gabler 2006＝中谷 2007：188）。つまり、戦時期におけるアニメーションの制度化は、他者との間にひかれた境界線をめぐる闘争の結果生じる空間の再編成を契機にしていたといえる。したがって、空間の再編成を視覚化するのに最適であったのが、アニメーションという表現様式といえるのである。

第二章において、戦時期におけるアニメーション制作が占領期を経て戦後に継承されていることを指摘したが、このような戦中戦後の連続性は、制作体制に限ったことではない。占領期に制作されたアニメーション『魔法のペン』（1946）⁷⁴には、戦後復興における空間の再編成が典型的に描かれている。次に、『魔法のペン』において、いかにして空間の再編成が描かれているのか、考察する。

2-2『魔法のペン』（1946）における他者

『魔法のペン』では、戦後、焼け野原となった日本をアメリカが救済するという背景が描かれている。占領期に制作されたアニメーションは、民主化教育を目的とされているのに対して、戦時期のそれは、軍国主義を浸透させるために制作された。その目的は、ある意味で正反対といえるが、共同体と他者との関係を描いているという点で共通している。

『魔法のペン』は、11分の短編アニメーションである。物語は、つぎはぎが当てられた服を着た戦災孤児の男の子が、捨てられていた西洋風の人形を拾うところから始まる。男の子は、人形を修理し、それから、英語の勉強を始める。すると、突如として、人形が人間の女の子となって現れる。女の子は、修理してもらったお礼にと、男の子にペンをプレゼントする。そのペンは、描いたものが現実になるという魔法のペンであった。そして、

⁷⁴ 『日本アートアニメーション映画選集 戦後・現代傑作選』紀伊国屋書店（2004）。

女の子は、缶詰やケーキの絵を描いて、男の子に与える。家の外に出た女の子は、男の子の新しい家を描く。そして、男の子に「これで何でも好きなものを描きなさい」と言って、ペンを渡す。ペンを受け取った男の子は、「そうだ、これで焼け跡に道を書こう、そして素晴らしい町を造るんだ」と言うと、女の子は、「それは素晴らしい思いつきだわ」と賛同する。男の子は、次々に建物を描き、焼け跡には、近代的なビルが立ち並ぶ。そして、町はすっかり復興する。さらに、道路と自動車を描き、近代的なビルの谷間を二人は、その自動車に乗ってドライブするのである。最後に、女の子はどこかに去ってしまうが、ペンで描いたものは、実際に残されていく。ここでは、日本人にとっての他者である西洋風の人形が、何もない焼け野原の日本に、(表面的には)珍しいもの、近代的な物をもたらすことを示している。女の子は、『桃太郎 海の神兵』の影絵アニメーションで登場したような「商人」ではないが、共同体が有しない珍しいものを持っている「他者」である。そして、女の子は、新しい空間を生み出したうえで、定住することなしに、再びどこかへ去ってしまう(図26)。

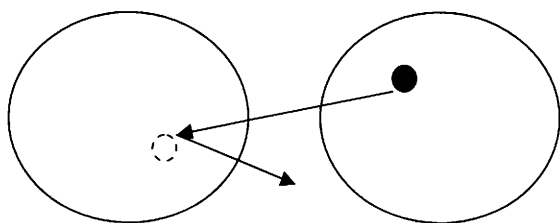


図 26 他者が定住しない場合

一時的な滞在に限っては、他者の否定的な側面を暴露することはない。そればかりか、それによって、戦後の焼け野原が復興するという点で、「肯定的な存在」として描かれている。したがって、「排除される他者」⁷⁵として、共同体とのあいだにコンフリクトが生じることはないのである。

他者の出現は、戦争を引き起こす契機として描かれる場合もあれば、逆に復興に資する契機として描かれる場合もある⁷⁶。「戦争」は、空間を破壊し、「復興」は一度壊滅した空間を蘇生する。この点で、「戦争」と「復興」は、一見正反対の事象にみえるだろう。ただ、

⁷⁵ 図 17 で示したように、「よそもの」が定住しようとすることによって、共同体にとって「排除すべき他者」となる場合もある。永久に滞在しようとする他者に対して、共同体が排除することによって戦争が勃発するといえる。詳しくは 65 ページ参照のこと。

⁷⁶ しかし、両者は、共同体と他者の接触の物語を主題にしている点で、共通している。

戦争は、空間の覇権をめぐる闘争であり、復興は、闘争の結果、空間を回復させる営みである。したがって、「戦争」と「復興」は、新たな空間を編成するための一連のプロセスとして捉えられる。このプロセスにおいては、他者の存在する空間を取り込み、支配の領域を拡大することが主たる目的となる。共同体と他者とのあいだにある境界線を隠蔽したり、あるいは、再び引きなおしたりすることによって、空間を再編成していくのである。この営みは、他者との境界が恒常的なものではないことを端的に示しているといえる。

つまり、他者を境界内に包摂していく過程で生じる空間の再編成を視覚化することのできる映像的手法として、国家がアニメーションの制作に介入したのである。そして、それは戦後に継承されていくのである。

3 結論

「同一性と差異の論理」は、支配の領域の地理的拡大によってなされる空間の再編成だけでなく、他者の文化を基準として他者像を構成するプロセスにおいて、自国家と他者の文化の序列化に結びつく。国境を越えて、支配の領域を拡大する運動の結果、不可避免的に他者と遭遇することによって、文化の領域において、自国の文化の位置づけを最上位に押し上げようとする営みが実践される。アニメーションもまた、文化の序列化の対象となる。第一の境界で隔てられた他者の 1 類型であるアジア・太平洋の諸民族の文化である影絵芝居とアニメーションのあいだに同一性を見出すと同時に、アニメーションを影絵芝居の技術的發展を実現した文化であると捉える。さらには、戦前、世界のアニメーション市場をアメリカ製アニメーションが独占していたのにも関わらず、その技術の起源を日本の伝統文化に見出すという認識の転換を図る。その結果、日本が、アニメーションという表現様式それ自体を生み出したと結論付けることができるのである。そうすることで、第二の境界で隔てられていた他者の 2 類型であるアメリカの文化に優位性を与える必要性がなくなるのである。

また、フランスにおいても、フランス人が発明したプラクシノスコープの技術をアニメーションの原型として再発見し、アニメーションの起源をフランスとして捉えた。両国において、アニメーションの起源をめぐる認識を転換させることによって、アニメーションの起源としての自国の文化に優位性を与えることができるのである。それは、国家が文化生産を支援することによって、文化をめぐる環境を変化させ、文化の制度化およびその発展の寄与に結びつくのである。

以上のように、他者との関わりのなかで、新たに文化が制度化するという考え方は、国家と文化の関係を考察するうえで重要である。これまでの社会学においては、文化は、国家意識を醸成するために、国民統合の手段として制度化されると理解されていた。その代表的な考え方が、ルイ・アルチュセールのいう「国家のイデオロギー装置」である (Althusser

1970=1993)。アルチュセールは、従来、国家の暴力を独占していた軍隊など「国家の抑圧装置」だけでなく、文化や情報といった複数の「国家のイデオロギー装置」が生み出されたことを指摘している。これは、近代国家においては、平等思想のもとにいかにかに国民を統合し、国家意識を浸透させ、行動の指針とするのが重要な課題となったことに起因している。したがって、「国家のイデオロギー装置論」においては、国境を超えて存在する他者（他の国家および民族）に対して、いかに関わるのかということよりも国家の再生産に寄与するという点が強調されているのである。

ただ、近代国家において、国民統合、あるいは国内の秩序問題を検討する際に考慮されなければならないのは、国家の外側に存在する他者の存在である。他者との交流に際して、他者の文化を基準に他者像を構成する。そして、自国家の文化と他者の文化との比較を通じて、自国家の文化の優位性を与えようとする。その結果として、国家は、文化の領域において、国民文化の発展のために新たに文化を制度化しようとする。その一環として、本研究で、詳しく考察したように、国家がアニメーションを国民文化として捉え、アニメーション制作への資金援助等文化政策を推し進めた。つまり、国家の境界を越えて存在する他者への認識が、国家の文化政策を推し進めたといえる。その結果、アニメーション制作の分業に不可欠な大量の絵を描く「作画」を担当する「アニメーター」という職業が誕生し、アニメーションの生産組織編成が確立した。これは、アニメーションの産業としての基盤が胚胎したことを意味するのである。

以上のように、戦時期におけるアニメーションの文化としての制度化は、アニメーションが空間の再編成を視覚化することができる表現様式として注目されたこと、また、アニメーションをめぐる他者と自国の文化の序列化によって、その生産が奨励されたことによって、引き起こされたといえる。この二つの現象は、いずれも他者と自己のあいだに見出された同一性と差異の認識を繰り返す「同一性と差異の論理」によって引き起こされたといえるのである。

資料・文献の引用に関しては、一部旧漢字・旧仮名遣いを書き改めた箇所があります。

資料1 軍事教育映画 (表紙)

本編 行政及訓練的關連並使用上ノ參考

種	演習		總上作業	總上作業	總上作業	總上作業				
	演習	演習					演習			
							演習	演習	演習	演習
演習	演習	演習	演習	演習	演習	演習				
總上作業	總上作業	總上作業	總上作業	總上作業	總上作業	總上作業				
總上作業	總上作業	總上作業	總上作業	總上作業	總上作業	總上作業				

註：各種演習及總上作業係各隊之演習，其要點如下：(一) 演習之目的在於使官兵理解其任務之重要。(二) 演習之時間應充分。(三) 演習之地點應適當。(四) 演習之指揮應嚴明。(五) 演習之記錄應詳實。(六) 演習之檢討應徹底。(七) 演習之獎勵應及時。(八) 演習之懲戒應公正。(九) 演習之安全應注意。(十) 演習之衛生應確保。

爆撃教育用映画

企 畫 策 劃 航 空 本 部
 製作指導 鈴木 清 監督 鈴木 清
 製作 東京映画株式会社
 特 許 映 示 第 〇 〇 〇 号

一 製作年月

昭和十六年六月——昭和十八年三月

二 使用目的

爆撃隊官士爆撃教育用

昭和航空関係の學生、練習生、練習生、及一般の航空関係の爆撃隊官士に使用し、その教育に資する。

三 内容の概要

軍事教育映画 (内容の概要)

本編 内容及制作の概要は後述のとおりである。

種別	内容			備考
	種別	内容	備考	
基礎理論	基礎理論	基礎理論	基礎理論	基礎理論
機銃	機銃	機銃	機銃	機銃
砲	砲	砲	砲	砲
航空機	航空機	航空機	航空機	航空機
戦術	戦術	戦術	戦術	戦術
衛生	衛生	衛生	衛生	衛生
政治	政治	政治	政治	政治
経済	経済	経済	経済	経済
教育	教育	教育	教育	教育
その他	その他	その他	その他	その他

資料 2 「フランスのアニメ産業の創立」

PARIS, le 2 DECEMBRE 1942.

MINISTERE DE L'INFORMATION
10, Rue de Solferino
P A R I S (VIII^e)

A l'attention de Monsieur GALXY

CREATION d'UNE INDUSTRIE FRANCAISE DE DESSINS ANIMES

Messieurs,

Nous tenons tout d'abord à vous remercier pour l'appui matériel important que vous avez apporté à notre effort.

Comme nous vous l'avions fait prévoir au début de notre collaboration, un succès complet est obtenu.

- dans le domaine technique "GO S'ENVOLE" en très gros progrès sur "LE MARCHAND DE BOTES" est considéré, par les techniciens français et étrangers, comme une réussite qui nous classe tout de suite derrière les deux grandes Sociétés Américaines du même genre DISNEY et FLEISHER. "L'EPouvANTAIL" pourra être comparé ou préféré à n'importe quelle production de ces deux Sociétés.
- dans le domaine financier : des contrats d'exportation vont être signés qui assureront un bénéfice très large à chacun des films produits.
- dans le domaine du prestige et de la propagande nationale : le monde entier va découvrir un art industriel français de classe internationale.

Nous espérons que devant ces résultats votre appui continuera à nous être apporté pendant l'année 1943.

Si nous demandons encore l'appui de l'ÉTAT, c'est qu'il est indispensable, d'abord au lancement, ensuite à la vie d'une industrie de dessins animés français :

- le lancement

La France n'avait dans ce domaine, comme dans beaucoup d'autres, fait qu'un effort d'invention et s'était retirée devant les difficultés de la réussite industrielle et commerciale.

.....

Elle avait d'ailleurs beaucoup d'excuses, car ce problème industriel est difficile à résoudre sans l'appui d'un très riche marché international, capable d'absorber de coûteux frais d'étude.

LES ETATS-UNIS D'AMERIQUE, grâce à leur très riche marché intérieur, avaient pris une avance technique considérable. Pour rattraper cette avance, les Sociétés Françaises devaient disposer de l'appui de l'ETAT.

- la vie d'une industrie française de dessins animés :

Même la classe internationale atteinte, la vie du dessin animé n'est pas assurée. Actuellement un film de dessins animés ne couvre pas, en France, plus de 20% de son coût de production. Si les groupes anglo-saxons ou allemands adoptent à nouveau, à la Paix, une politique de "Dumping", ce pourcentage peut tomber à 5%.

La vie du dessin animé français est donc fonction des grands marchés étrangers pour les 4/5 ème au moins de son prix de revient.

Cette situation rend le dessin animé vulnérable à toutes les manœuvres de contrôle étranger de quelque origine qu'elles soient. Ces manœuvres peuvent prendre trois formes :

- la fermeture du marché étranger indispensable à l'amortissement du film.
- une concurrence déloyale sur le marché mondial
- la prise de contrôle financier et par conséquent artistique des groupes de production français.

Il faudra donc toujours que l'ETAT FRANÇAIS, s'il désire assurer l'indépendance artistique du dessin animé, assure aussi son indépendance financière par des "subventions".

Pour le prestige qu'apportera à la France la projection sur les écrans du Monde entier de dessins animés français, la dépense à engager sera peu importante. Pour que le montant des "subventions" engagées soit réduit et effluée il faudra réduire le nombre des Sociétés de Production à deux ou trois.

Demandant l'appui de l'ETAT :

- nous accepterons son "contrôle" :

dans le choix des sujets
dans l'engagement des dépenses
dans les contrats d'exportation. Il faut en effet veiller à ce que les films produits avec l'appui de l'ETAT FRANÇAIS ne servent pas les intérêts d'une industrie cinématographique étrangère.

- nous refuserons toute "centralisation" des groupes de production, qui, sans apporter d'avantages, l'industrie du dessin animé ne faisant appel qu'à un très petit matériel, présenterait les très gros inconvénients suivants :

la réunion de groupes arrivés à des degrés différents de connaissances du métier, laisserait le groupe le plus avancé et du même coup, arrêterait tout effort de recherches.

la fusion de groupes artistiques de formation et de goût différents en faisant disparaître le caractère de chaque groupe, amènerait une baisse de qualité.

Le bouleversement des éléments de direction et des cadres qui obtiennent de bons résultats avec leurs propres méthodes, entraînerait de grands désordres.

C'est parce que nous sommes persuadés de la valeur des arguments énoncés dans cette lettre que nous comptons sur vous :

- 1°) pour assurer le financement que nous vous demandons du "VOLEUR DE PARAPLUMES", le dessin animé que nous devons commencer à dessiner le 5 DECEMBRE 1942.

Ce financement prendrait la forme suivante :

Une avance de 500.000 Frs de vous-mêmes.
Un prêt de 500.000 Frs du CREDIT NATIONAL.
Une participation de 300.000 Frs de nous-mêmes.

- 2°) Pour établir dans les deux prochains mois le mécanisme de financement des quatre films que nous produirons dans le cours de l'année 1943 :

Si vous ne nous donnez pas ces assurances, nous ne pourrions pas conserver l'indépendance financière et artistique vis-à-vis de l'étranger et maintenir notre Société en activité.

Nous serons par conséquent amenés à choisir entre les deux alternatives suivantes :

- Une entente avec des groupes étrangers qui nous offrent un appui financier total.
- L'arrêt pur et simple de notre activité.

C'est vraisemblablement cette dernière solution que nous adopterions n'ayant essayé de lancer le dessin animé, le plus pauvre département de l'industrie cinématographique française, que pour faire oeuvre personnelle et nationale.

Espérant poursuivre avec vous le grand effort commencé, nous vous prions de croire, Messieurs, à l'assurance de nos sentiments distingués.

POUR LES GENEVAUX.
LE GERANT :


ANDRE SARRUT.

Archives Bibliothèque du Film, Paris CN0078B49. Lettre d'André Sarrut à Louis-Emile Galey, "création d'une industrie française de dessins animés" (アンドレ・サルルーからルイ＝エミール・ギャレイに当てられた文書。

文献

- 赤峰峻, 1943, 「敵国アメリカの宣伝映画と日本の対外映画宣伝の考察」『映画旬報』5・11号: 21-23.
- Althusser, Louis, 1970, *Idéologie et appareils idéologiques d'État*, La Pensée n. 151 (=1993, 柳内隆訳, 「イデオロギーと国家のイデオロギー装置」, 『アルチュセールの〈イデオロギー〉論』三交社.)
- 青地忠三, 1942, 「日本漫画映画の将来に就て」『小型映画』3月号: 16-21.
- 青木光照, 1942, 「線画技術とその必然性」『映画技術』(財)日本映画技術協会 9月号: 18-19.
- , 1942, 「漫画映画の技術 瀬尾光世氏と語る」『映画技術』9月号: 15-17.
- 有山輝雄, 1998, 「序——戦時期とメディアイベント」津金澤聰廣・有山輝雄編『戦時期日本のメディアイベント』世界思想社.
- Bendazzi, Giannalberto, 1988, *Cartoons: Cento anni di cinema d'animazione* Marsilio Editori (=1994, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*, John Libbey.)
- Benjamin, Walter, 1936, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen*: Suhrkamp (=1970, 高木久雄・高原宏平訳『複製技術時代の芸術』晶文社.)
- Blanchard, Pascal et Boëtsch, Gilles., 1994, *Races propagande coloniale sous regime Vichy 1940-1944*, Africa, Vol. 49, 4 : 531-561.
- Crafton, Donald, 1984, *Before Mickey the Animated film 1898-1928* The MIT Press.
- 電通, 1959, 『電通広告年鑑 1958年度』電通.
- Dower, W. John, 1986, *War without Mercy: Race and power in the Pacific War*: Pantheon Books(=2001, 猿谷要監修・斉藤元一訳, 『容赦なき戦争—太平洋戦争における人種差別』平凡社.)
- Gabler, Neal, 2006, *Walt Disney*: Knopf(=2007, 中谷和男訳, 『創造の狂気—ウォルト・ディズニー』ダイヤモンド社.)
- Grenard, Fabrice, 2008, *La France du marché noir(1940-1949)*: PAYOT.
- Elias, Norbert, 1969, *Über den Prozess der Zivilisation*: Suhrkamp Verlag (=1977, 赤井慧爾訳, 『文明化の過程・上』法政大学出版会.)
- Freud, Sigmund., 1930, *Das Unbehagen in der Kultur*: Internationaler psychoanalytischer Verlag (=2007, 中山元訳, 『幻想の未来/文化への不満』光文社.)
- 平櫛孝, 2006, 『大本営報道部——言論統制と戦意昂揚の実際』光人社.
- 平野共余子, 1998, 『天皇と接吻—アメリカ占領下の日本映画検閲』草思社.

- 平田篤胤, 1812=1973, 『霊能真柱』日本思想大系, 平田篤胤, 伴信友, 大國隆正 50, 岩波書店.
- 広重徹, 1973, 『科学の社会史—近代日本の科学体制』中央公論社.
- Horkheimer, Max., Adorno, Theodor, 1947, *Dialektik der Aufklärung : philosophische Fragmente: Querido* (=1990, 徳永恂訳『啓蒙の弁証法・：哲学的断想』岩波書店.)
- 北条希士雄, 1942, 「大石郁雄氏が語る線画と図解映画」『映画技術』9月号: 20-21.
- 市村彩, 1941=2003, 『アジア映画の創造及建設』国際映画通信社出版部 : 大陸文化協会本部.
- 今村太平, [1941]2005, 『漫画映画論』徳間書店.
- , 1942 a, 「漫画映画の諸問題」『映画旬報』7・1号: 56-58.
- , 1942 b, 「短編映画の検討二 漫画・影絵・ホームグラフ・相撲映画を語る」
- 三橋逢吉 (文部省) 他『映画旬報』7月21日号: 18-22.
- 稲田達雄, 1942, 「短編映画の検討——児童映画の現状を語る」三橋逢吉 (文部省) 他『映画旬報』7月11日号: 33-35.
- 叶精二, 2004, 『日本のアニメーションを築いた人々』若草書房.
- 加藤厚子, 2003, 『総動員体制と映画』新曜社.
- 経済産業省文化情報関連産業課, 2003, 「アニメーション産業の現状と課題」
(http://www.meti.go.jp/policy/media_contents/downloadfiles/animh15.pdf)
(2007年1月16日)
- 北町一郎, 1942, 「昭南と映画」『映画旬報』7月1日号: 13-15.
- 北山清太郎, 1930, 「線映画の作り方」全日本活映教育研究会編『映画教育の基礎知識』教育書館: 321-341.
- , 1933, 「私の漫画観」『活映』8月号: 16-18.
- 小出正吾, 1942, 『東印度童話集 クスモの花』増進堂.
- 小松沢甫, 1977, 「続幻の東宝図解映画社市野正二の足跡」『FILM1/24』第19号, アニドウ.
- , 1980, 「持永只仁の足跡」『FILM1/24』復刊第29号通刊41号, アニドウ.
- 近藤日出造, 1943, 「桃太郎の海鷲」を観て—漫画榮華論—『新映画』5月号: 46-47.
- , 1944, 「漫映漫歩」『日本映画』4月号: 50-52.
- Laqua, Carsten, 1992, *Wie Micky unter die Nazis fiel : Walt Desney und Deutschland*, Rowohlt Taschenbuch Verlag(=2002, 眞岩啓子訳『ミッキー・マウス : ディズニーとドイツ』現代思潮新社.)
- Lefebvre Henri, 1974, *La Production de l'espace*, Economica(=2000, 斎藤日出治訳『空間

- の生産』青木書店.)
- マルチェッラ・マリオッティ, 1999, 『『それいけ! アンパンマン』の社会学』『ソシオロジ』第44号2号: 19-35.
- 政岡憲三, 1943, 「座談会日本漫画映画の興隆」『映画評論』5月号: 12-19.
- 松本三和夫, 1995, 「軍事研究と平和転換——レーダー開発を中心に」, 中山茂・後藤邦夫・吉岡斉編『通史・日本の科学技術—占領期一九四五—一九五二』学陽書房: 94-102.
- 松本亮, 1994, 「IVインドネシア 3 ワヤンと舞踏」歴史教育社協議会編『知っておきたい東南アジアII』青木書店: 144-147.
- 松沼美穂, 2007, 『帝国とプロパガンダーヴィシー政権期フランスと植民地』山川出版社.
- 南博, 1987, 『昭和文化 1925-1945』勁草書房.
- 三好寛, 2006, 「日本のアニメーション・スタジオ史 第三回報告」『財団法人徳間記念アニメーション文化財団年報 2004-2005』(財徳間記念アニメーション文化財団: 22-29.
- 難波功士, 1998, 『「撃ちてし止まむ」—太平洋戦争と広告の技術者たち』講談社.
- 中野恵美子, 1998, 「テレビアニメにみる日本の家族像—サザエさん、クレヨンしんちゃん、クッキングパパより—」村松泰子・ヒラリア・ゴスマン編著『メディアがつくるジェンダー—日独の男女・家族像を読みとく』新曜社: 104-135.
- 中生勝美, 1997, 「民族研究所の組織と活動——戦争中の日本民族学」『民族学研究』62-1:47-65.
- 滑川道夫, 1981, 『桃太郎像の変容』東京書籍株式会社.
- Nater, Carl 1944, "Walt Disney Studio-A War Plant", *Journal of the Society of Motion Picture Engineers*, XLII: 170-176.
- 荻野昌弘, 1998, 『資本主義と他者』関西学院大学出版会.
- , 2005, 『零度の社会——詐欺と贈与の社会学』世界思想社.
- , 2006, 「アニメのなかの真実」『世界思想』33号: 17-20.
- , 2007, 「はじめに」荻野昌弘『二十世紀における「負」の遺産の総合的研究—太平洋戦争の社会学—』平成17年—19年度科学研究費補助金中間報告書: i・ii.
- , 2009, 「他者の社会理論序説」『関西学院大学先端社会研究所紀要』第一号: 3-12.
- 尾崎秀樹, 1986, 『夢をつむぐ』光村図書出版株式会社.
- Paxton, Robert. O., 1972, *Vichy France: Old Guard and New Order, 1940-1944*, Columbia U. P., (=2004, 渡辺和行・剣持久木訳, 『ヴィシー時代のフランス—対独協力と国民革命 1940-1944』柏書房.)
- Roffat, Sébastien, 2005, *Animation et Propagande: les dessins animés pendant la Seconde Guerre mondiale*, L'Harmattan.

- 佐野明子, 2006a, 「1928-1945 年におけるアニメーションの言説調査および分析」(財徳間記念アニメーション文化財団編『財団法人徳間記念アニメーション文化財団年報 2005-2006 別冊』: 10-100.
- , 2006b, 「漫画映画の時代——トーキー移行期から大戦期における日本アニメーション」加藤幹郎編『映画学的想像力——シネマ・スタディーズの冒険』人文書院: 96-127.
- 笹本征男, 1995, 「軍の解体とマンパワーの平和転換」, 中山茂・後藤邦夫・吉岡斉編『通史・日本の科学技術 1 占領期 1945-1952』学陽書房: 85-93.
- 佐藤秀夫, 1984, 『連合国最高司令官総司令部民間情報教育局の人事と機構』.
- 佐藤卓己, 2006, 「連続する情報戦争——『十五年戦争を超える視点』」倉沢愛子他編『岩波講座 アジア・太平洋戦争三動員・抵抗・翼賛』岩波書店.
- 佐藤忠男, 1995, 『日本映画二』岩波書店.
- 関口敏雄, 1962, 「東宝の文化・教育映画製作の系譜をたどる—東宝 30 年史の一側面として」『短編フィルム』ユニ通信社: 18-21.
- 瀬尾光世, 1936, 「漫画映画座談会 (続)」『映画教育』12 月号: 12-33.
- , 1984, 「『桃太郎 海の神兵』を語る」『FILM1/24』第 32 号: 74-85.
- Shull, Michael S. and Wilt, David E., 1987, *Doing their bit.*, McFarland.
- 島崎清彦, 1942, 「動画映画とその技術」『映画技術』9 月号: 7-10.
- 田口修治, 1941, 「ワルト・ディズニー・スタジオに働く邦人二世と語る」『映画旬報』6 月 21 日号: 35-37.
- 田中純一郎, 1979, 『日本教育映画発達史』蝸牛社.
- 竹内洋, 1999, 『日本の近代 12 学歴貴族の栄光と挫折』中央公論新社.
- 手塚治虫, [1979]2000, 『ぼくはマンガ家』角川書店.
- 徳田献子, 1943, 「真珠湾以後の敵国アメリカ映画界」『映画旬報』3 月 1 日号: 28-30.
- Simmel, George, 1922, *Soziologie: Untersuchungen uber die Formen der Vergesellschaftung*: Duncker&Humblot(=居安正訳, 1994, 『社会学: 社会化の諸形式についての研究』名古屋大学出版会.)
- 杉山平一, [1992]2005, 「1992 年文庫版解説」今村太平『漫画映画論』徳間書店: 248-255.
- 高橋章, 1999, 『アメリカ帝国主義成立史の研究』名古屋大学出版会.
- 東映十年史編纂委員会編, 1962, 『東映十年史』東映.
- 津堅信之, 2004, 『日本アニメーションの力—85 年の歴史を貫く二つの軸』NTT 出版.
- 津村秀夫, 1944, 『映画戦』朝日新聞社.
- 若桑みどり, 2003, 『お姫様とジェンダー—アニメで学ぶ男と女のジェンダー学入門』ちくま新書.

- 鷲谷正史, 2004, 「アニメーション製作」経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課編『コンテンツ・プロデュース機能の基盤強化に関する調査研究』
(http://www.meti.go.jp/policy/media_contents/downloadfiles/producer/New_Folder/3/03-17.pdf.) (2007年1月16日)
- Weber, Max., 1904, *Die Objektivität sozialwissenschaftlicher und sozialpolitischer Erkenntnis*: Archiv für Sozialwissenschaft und Sozialpolitik, Bd. 19, Tübingen: J. C. B. Mohr, S.: 22-87(=富永祐治・立野保男訳, 1998, 「社会科学と社会政策にかかわる認識の『客観性』」岩波書店.)
- 柳亮, 1936, 「沸蘭西映画発達史 3—映画技術の変遷」『キネマ旬報』3月11月号: 76-77.
- 山口且訓・渡辺泰, 1977, 『日本アニメーション映画史』有文社.
- 山路勝彦, 2006, 『近代日本の海外学術調査』山川出版社.
- , 2008, 『近代日本の植民地博覧会』風響社.
- 山中榮造, 1934, 「AD LIBITUM」『映画評論』7月号: 33-34.
- 山本早苗, 1982, 『漫画映画と共に—故山本早苗自筆自伝より』アニドウ.
- 米山忠雄, 1942, 「海軍関係製作の漫画映画について」『映画旬報』12月1日号: 84-85.
- 雪村まゆみ, 2007a, 「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: 87-102.
- , 2007b, 「大東亜共栄圏建設と漫画映画」荻野昌弘『二十世紀における「負」の遺産の総合的研究—太平洋戦争の社会学—』平成17年—19年度科学研究費補助金中間報告書: 1-6.
- , 2008, 「戦時期におけるアニメーションの勃興—他者像の構成という視点から」『奈良女子大学社会学論集』15号: 85-98.
- <http://filmsdanimation.unblog.fr/tag/les-grands-noms-de-lanimation/> (2008年8月7日)
- <http://www.nerima-anime.jp>(2004年12月1日)

(映像)

- 『桃太郎 海の神兵』(1945): 『桃太郎 海の神兵』松竹株式会社 (1942)
- 『魔法のペン』: 『日本アートアニメーション映画選集 戦後・現代傑作選』紀伊国屋書店 (2004)
- 『魔法の夜 (La Nuit enchantée)』(1943): <http://jp.youtube.com/watch?v=1gZkWTFQ5eQ> (2008年11月4日)
- 『晴れ間 (Nimbus libéré)』(1944): “The Golden age of Cartoons: Cartoons for Victory!” Mackinac Media (2006)