

学位論文要約

製造業的観点から見たアニメーション制作
ー制作現場の文化に注目してー

広島大学大学院 教育学研究科
教育学習科学専攻 日本語教育学分野

D183108 一藤浩隆

これまでのアニメーション産業における労働問題への関心は、アニメーション制作を構成する個々の要素を中心としたものであった。しかし、これによって、効果的な問題提起が妨げられ、劣悪な就労環境によって産業の空洞化が生じるとするものと、産業の安定した成長によって現状に大きな問題はないとの認識がかみ合わないまま併存していた。そして、このような噛み合わない議論が、現実の改善をともしないまま、一定の間隔で繰り返し指摘されるにとどまってきた。これは図 1 に見られるように、アニメーション制作が集団分業によって行われる面があるにもかかわらず、それが軽視されてきたことによると考えられる。本論では、これまで個人からの視点を中心であったアニメーション産業研究へ、アニメーション制作とは集団分業に基づくものであるとの視点を導入することによって、より現実の課題に迫ることのできる問題設定を行うことを目的としている。そのため、自動車産業等で指摘されてきた、集団の能力単なるこの能力の集まりではなく、その中での能力の最適な発揮が重要であるとする文化を「製造業的」なものと呼び、アニメーション産業が帯びている性格は製造業的な傾向を帯びていることを示す。その具体的な姿を明らかにし、そこで重視されてきた個と全体の関係に注目すれば、個人的な表現の売買であると言われていたアニメーション産業観に変化を与え、より多様な分析が可能になる。そして、それによって既存の議論が長年空転してきた理由も説明できるものとする。

その前提として、アニメーション作品全体が多様な性質を持ったものであり、固定的で統一したイメージを描くことができないことを明らかにした。アニメーションの定義は技術的な点でしか統一的な要件を得られず、使用される素材や制作方法等の具体的な定義を設定することは難しい。しかし、既存のアニメーションに対する研究では、同じ技術で制作されたすべての作品に等しく注意が払われてはおらず、暗黙の分類の下、論者の興味に基づいて注目対象が選ばれ、それに従って議論が進んで行く。まずはこれが適切な事と言えるのかを見た。

アートアニメーションと営利目的の商業アニメーションの中間的な存在である、CM におけるアニメーション制作に長らく携わってきた方に対するインタビューを踏まえると、用途によってアニメーション制作の背景には性質の違いがあった。これによって、アニメーション作品には性質の違うものが混在しており、それを同じ基準で論じる事は混乱を生じさせるものであり、明確な分類の基準が必要であることが明らかになった。

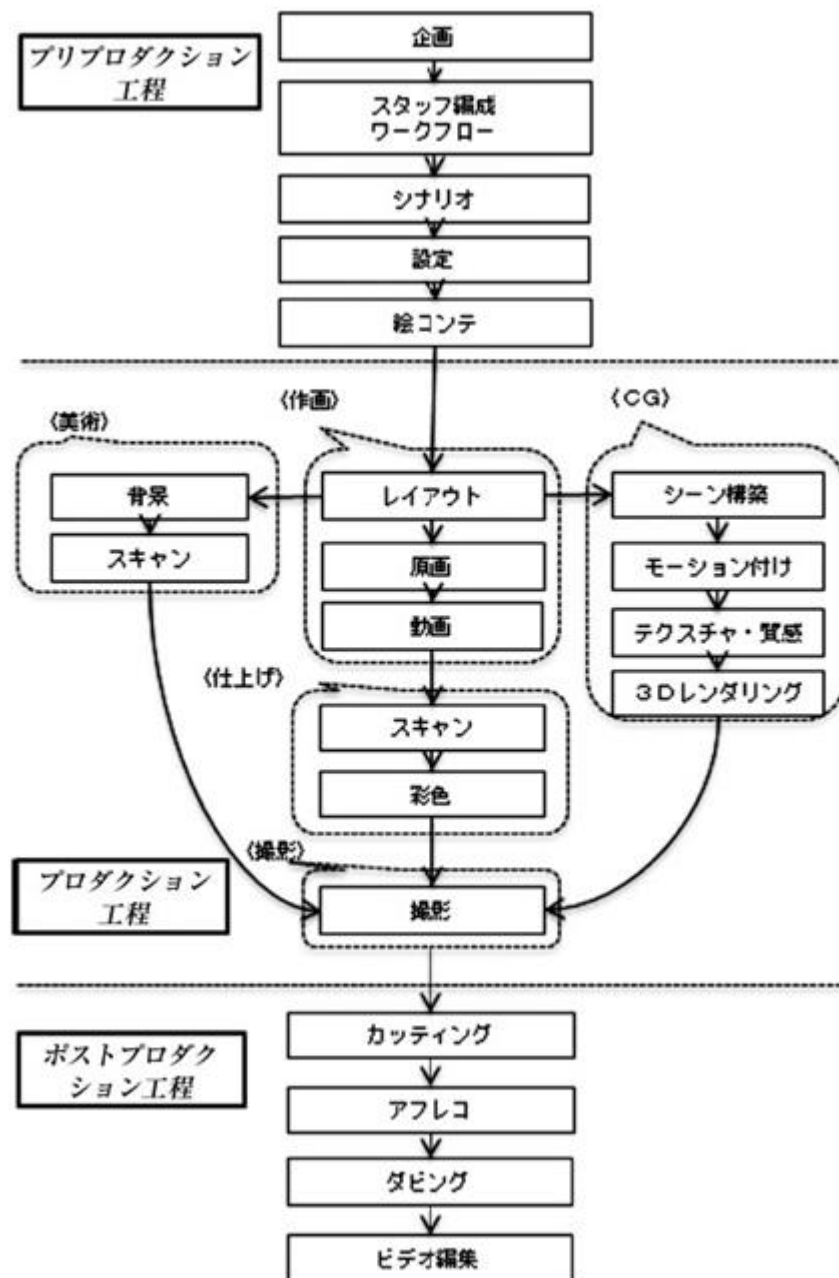


図1 通常のアニメーション制作工程のモデル

多様なアニメーション作品の中から本論が対象とする、集団分業によって制作されるものを析出する必要がある。そのため、アニメーション作品をその制作背景を含めて分類するための基準を示した。アニメーション作品は、制作体制を軸として分類の基準を設定すると質的な違いが見いだせる。その違いに従ってアニメーション作品进行分类することは、作品のみならず本論が対象とするアニメーション産業の特徴を説明するためにも有

用な尺度となる。そのため、営利目的のアニメーション作品を、制作体制を基準に、「分業による大規模制作」と「少人数でも可能な制作」に分類した。この分類の妥当性を示すため、集団分業による作品制作に必要な効率化を大胆に提唱しながら、それと矛盾するような個人の創造性を強調した人物である、手塚治虫を事例として選び、ここで示した分類を適用して分析した。商業アニメーションの歴史における手塚の立ち位置をこの分類を使用して説明できるならば、この有用性が明瞭になると考えられる。

分類を当てはめて説明すれば、手塚のアニメーション制作は「少人数でも可能な制作」の特徴を帯びており、関心はあくまでも個人の創造性の発揮にあった。しかし、日本のアニメーション制作の基礎には「分業による大規模制作」があり、最終的に手塚の試みはこちらに吸収されながら、日本のアニメーション産業の特徴を形作るものとして残存した。つまり、「分業による大規模制作」に基づく産業で、「少人数でも可能な制作」を行うことによって、手塚は日本のアニメーション作品の自由さや個人の創造性を重んじる文化をもたらしたと説明できる。これによって、アニメーション作品を制作体制に基づいて分類する視点は、有効な切り口であると言えた。

先に示した分類中の集団分業に基づいたアニメーション制作は製造業的なものであると言え、この性格は、日本を代表するアニメーション制作会社である東映動画株式会社（以下東映動画）の初期の動向の中で日本のアニメーション産業に定着したと考えられる。アニメーション産業における分業制作は東映動画の設立後、時間をかけて定着した。そして、これによってアニメーション制作は製造業の特徴を帯び、それが個々の作り手の個性を超えた基盤となったと言える。社会学者であるピーター・バーガーの説を採用すれば、類似して自足した単位を構成単位とし、それらを組み合わせて行うことを前提にする工業的な認知スタイルこそが、近代社会の要件であるとされる。分業にもとづく制作が基礎として定着することによって、アニメーション制作は近代的な製造業になぞらえられるものとなった。しかし、東映動画の設立以前の日本は、そのような状況ではなかった。これが定着したのは、1960年代前半の東映動画であり、日本のアニメーション産業における工業的な認知スタイルは、1950年代後半から60年代にかけて確立した。この時代の制作体制が、今に至るまでアニメーション制作の基本的な枠組みとなっており、日本における営利目的のアニメーション制作は、製造業的であると言える。

集団分業で行われるアニメーション制作は一貫して製造業的であると言える。このことを示したことを受けて、現在まで続くアニメーション制作スタジオでは自動車産業等

で重視されていた個と全体の両立を両立すべきとする文化を保持してきたことを示す。そのため、本章では 1960 年代の東映動画と株式会社虫プロダクション(以下虫プロ)、70 年代からの東映動画と虫プロの後継企業のひとつである株式会社サンライズ(以下サンライズ)を比較対象に選び、この文化の有無を検証した。

1960 年代の東映動画での、この文化の在り方を明らかにするために、この時代の東映動画で活躍した代表的なアニメーターである宮崎駿に注目し、宮崎が内面化している文化を中心に分析した。その結果、分業の定着と同様に、1960 年代の東映動画においては製造業的に理想とされる個と集団に対する文化が存在したことが明らかになった。これに対して、1960 年代後半の虫プロにおける制作部門を中心とした改革の帰趨を取り上げ、虫プロにおける個と全体の関係の在り方への認識を分析した。その結果、虫プロでは本論で見てきた関係への配慮が薄いことが明らかになった。1970 年代前半はアニメーション産業全体で大きな変化が生じた時代であり、虫プロは倒産し、東映動画では激しい労使対立が発生していた。そのため、東映動画の社内環境は荒廃したが、その後に就任した新社長の方針が社内文化の保持を志向しており、現在まで同様な文化が維持されている。そして、経営状態もこの時代以降安定し、現在に至っている。虫プロを批判的に受け継いだサンライズは、虫プロの改革を受け継ぎ、製造業的な文化の中で重視される個と全体の関係への配慮が見られる。サンライズも主要な制作スタジオとして現在まで存続しており、このような関係に価値を置く文化が、現在に至るまでアニメーション産業内で重視されていると言える。

これまで、歴史的に見てアニメーション制作は製造業的な性格を持ち、その中では個と集団の両立に価値を置く文化が存続していることを見てきた。これを受けて、現在のアニメーション制作におけるこの関係に対する文化はどのような状態であるのかを明らかにした。これまでのアニメーション研究では演出職とアニメーターに注目が集中し、それ以降の工程はほとんど注目されることがなかった。アニメーション制作が製造業的な性質を持つ集団分業によるものであるならば、それ以外の工程も同様な関係を志向する文化が共有されていなければならない。そのため、ここでは仕上、撮影、編集、CG 工程に従事されている方々へのインタビューをもとに、その業務の内容と、どのような文化の下、業務が行われているのかを検証した。その結果、現在のアニメーション制作の現場では、個々の工程におけるスタッフの個性の発揮と、作品全体の質を向上させることは両立させるべきであるという認識が存在し、この文化は現在でも維持されていることが示された。

最後に、集団から見たアニメーション産業の課題を明らかにするため、特に動画工程に注目した。動画職はアニメーターの一部でありながら、ごく初期から海外へ移転されており、創造性を発揮し得ない単純労働と目され、あくまで見習いの職位とまで言われている。ここでは、この職位に注目することで、集団の視点から見るからこそ得られるアニメーション産業の問題点を示すことができると考えた。

動画職の専門性には、「原画を正確な複写」、「作品やシーンという単位内のムラの調整」、「他職位のサポート」がある。これは創造性を付与するというよりも、創作環境の維持、再生産に近い役割であり、工程上の効率を支えていると言える。しかし、技能の信頼できない海外への外注に対応するために、動画職の専門性をより高い職位が代行し、動画職が専門性を発揮できる機会が失われている。これによって、動画職は単純労働を強制されていると言える。そして、この状況はより創造性があるとされている原画職の一部にも広がりつつある。個人からのアプローチの中で指摘されてきた技能の空洞化は、このような変化による見せかけの結果に過ぎないと言える。集団から見た問題は、個々の職位が技能を発揮しながら全体の質に貢献することが妨げられていることであり、本論が注目した個と全体の両立への軽視が進んでいることだと言える。そして、個々の構成要素が最大限に技能を発揮することで、それぞれの足りない部分を補い合う関係が維持されてきたことが、経済的な問題を抱えながらアニメーション産業全体が発展してきたことに大きな影響を与えていると考えられる。そのため、アニメーション産業の真の問題は、このような関係を尊重する文化が衰退していることであると言える。

本論は、個人からの視点を中心であったアニメーション産業研究へ、製造業的な視点を導入することによって、これまでに指摘されてきた問題とは違った課題を見つけ出すことを目的としてきた。本論が示した議論を踏まえれば、既存の問題点への指摘に見られたように個々の技能の消長に注目するだけでは十分でない。個の問題を明らかにするには、これまで維持されてきた集団内の文化の変質こそ重要である。個と全体を両立させるべきとする文化は、集団内での教育を含めた全体の再生産をともなっていた。そのため、技能の空洞化という論点は、この文化の衰退の一環として現れると考えられ、一見問題がなくとも、これが衰退することは深刻な問題を生んでいる可能性があるのである。このように、アニメーション制作が集団分業によって行われているとする視点を導入することには、それまでの個人中心、作品中心の分析視点にはない新たな知見をアニメーション産業研究に与えるものである。