

日本の アニメ 全史

世界を制した
日本アニメの奇跡

日本動画協会・専務理事／事務局長

山口康男 編著

TEN-BOOKS

まえがき

昨年夏頃だったかと思う。編集者から電話があり、日本アニメ史の本を企画しているが相談に乗ってほしいという。最近その種の本はあまり見かけないのでぜひ頑張って出してほしい、協力しましょうと申し上げた。実は私も数年前からある大学でアニメの講座を持たせてもらっているが、今の時代に添うような産業的視点で書かれたアニメ史がほしいと考えていた。いろいろと話し合っているうちに、気がついたらいつのまにか私が書くことになってしまっていた。

私が書くからには自身の立脚点とか視点を定める必要がある。私は1963年（昭和38）3月、東映東京撮影所から東映動画（現・東映アニメーション）に移り、以来今日まで40年間にわたってアニメーションに関わって来た。

動画進行、演出助手、演出、企画者（プロデューサー）、企画部長、そして東映アニメーション研究所の開設などを経歴してきた。その間、テレビアニメ初期の混乱期や激しい労働争議をも経験してきた。

アニメ製作が産業として成り立つかどうかの瀬戸際の大きな渦の中に絶えずいたことになる。これは私にとってある種のアドバンテージかもしれない。

そしてもうひとつは、日本アニメ史上、決して大同結集したことのない業界が2002年に初めて「中間法人 日本動画協会」というパブリックな団体として発足したとき以来の、常勤理事・事務局長職を拝命していることでもあり、業界全般の事情も少し見える位置にいる。

今にして思えばその程度の理由でしかないのに、うかつにも執筆を承諾してしまった次第である。案の定、悪戦苦闘、七転八倒の連続で多くのスタッフに迷惑をかけ、多大な支援と協力を仰ぐことになってしまった。

本書は、今や世界のトップコンテンツのひとつとまで称されるにいたった、日本のアニメ産業の軌跡をたどることが主眼となっている。

日本のアニメの先兵といえば先ずテレビアニメである。テレビアニメは「描画アニメ」「二次元アニメ」「セルアニメ」などと呼ばれるカテゴリーに属するとされてきたが、「描画アニメ」も「二次元アニメ」も近年急速にCGの導入・融合が進み、「ハイブリット」化が進んでいる。また「セルアニメ」という用語もセルそのものがほとんど使用されなくなっている現状からすると、死語になってしまっている。

アニメは商業アニメと非商業アニメ（アートアニメとも呼ばれる）に分けられる。ここでは産業としてのアニメ史を中心に見ていくこととした。アートアニメの歴史は古く、作家も作品も多く多岐にわたっており、研究書も少なくない。年表で若干の記載がしてあるが、本文では特に触れないこととした。商業アニメとその時代背景のなかで考察する手がかりを提供するにとどめておくことにした。

日本アニメ産業の国内市場規模は約2,000億である。テレビ局からの「制作委託費」、映画興行収入、パッケージのレンタルおよび販売額等の総計である。その他キャラクターグッズ売上額の数%にあたるマーチャンダイジング収入も入っている。この程度の売上額なら、製造業でいえば中ぐらゐの会社の規模であろう。

ところが、国内外におけるアニメ関連の市場規模の推計は、2～3兆にもものぼるともいわれている。また全世界のテレビ放送局で放送されるアニメの60%が日本製のアニメで占められているともいわれている。もはや日本のアニメ産業は世界有数のコンテンツと評価されているのである。

しかし、そのアニメを製作する元請会社は中小企業が多く、製作現場は国内外にわたる分散的環境下で、多くの中小零細規模プロダクション群により成り立っている。ちなみに、アニメ製作事業者の集合体である「中間法人 日本動画協会」加盟の全

36社の資本金構成を見てみると、1億円未満が61.2%と最も多く、次いで1億～10億未満19.4%、10億以上が19.4%となっていて、世界に名だたるプロダクションにしては小規模経営が多いのである。市場規模とかアニメソフトの世界的パフォーマンスからみると、きわめてつましい業界であることがわかる。「作者はつましく、利用するものはリッチ」という構造が見えてくる。

国内市場のみに限っていえば、権力メディアである放送・通信事業者はますます肥大化し、映像ソフト産業はその傘下で下請化し零細化してきている。この流れをどこかで変えていかない限り、製作事業者の活路は拓けないだろう。しかしアニメ産業に関しては、決して悲観的見通しばかりではない。明るい曙光と可能性がほの見えている。そのキーワードは次の三つである。

- ① Digital
- ② Network
- ③ Global

アニメ産業のより一層の発展のためには、ただ日本製の作品を諸外国に売りまくればよいというものではない。また海外の安くて豊富な労働力を求めて下請けプロダクション網を構築すればよいというものでもない。こんなことはそう長続きしないだろうことは誰の目にも明らかである。お互いの長所を生かしたCollaborationこそ重要なのではないか、と考える。米国、EU、中国、そして最も先進的な映像産業育成政策を掲げている韓国等との協同製作の時代がやってくるのではなかろうか。

本書は欧米諸国から渡来したアニメ技術が日本でどう進化発展し、どうやって世界に出ていったのかを概観し、その先に展望できるものは何かを考える基礎資料を提供できればと願って書いたつもりである。

協力してくださった全ての企業の関係者の方々、諸先生方、スタッフの皆様方に心から感謝申し上げます。

山口 康男

日本のアニメ全史…目次

まえがき.....3

第1章 アニメーションの源流.....13

1. “動き”を表現する描画技法.....14

- * 壁画.....14
- * 影絵.....15
- * 映画発明前史を飾る動画ビジュアル装置・遊具の数々.....17
- * 写真の発明と連続写真撮影技術.....19
- * 映画の発明.....20

2. 「アニメーション」とは何か?.....22

- * アニメーションの定義.....22
- * アニメーションの種類.....23

3. アニメーション映画の発祥.....27

- * プレ・ディズニーの時代.....27
- * アニメ制作の技術革新.....30

4. ウォルト・ディズニーとフルアニメーション.....31

- * ディズニーの登場.....31
- * ディズニーの功績.....36
- * 第二次世界大戦とディズニー.....38
- * アンチ・ディズニーのアニメーション.....41

第2章 日本製アニメの誕生43

1. 黎明期の作家たち44

- * 日本アニメの夜明け44
- * 背景を紙に印刷した下川凹天45
- * 大藤信郎を育てた幸内純一47
- * 日本初のアニメスタジオを作った北山清太郎48

2. 関東大震災以降の第二世代の作家たち50

- * 教育アニメを多作した山本早苗50
- * 切り抜きアニメの名人といわれた村田安司51
- * 世界に名を轟かせた大藤信郎52
- * セルを使用し、トーキー作品を製作した政岡憲三54

3. 戦争とアニメ56

- * アニメや映画に対する規制56
- * 官製アニメや教育アニメの拡大58
- * ディズニー作品の日本上陸59
- * 戦争に翻弄されたアニメ製作者60

第3章 戦後の復興からテレビアニメへ 63

1. 東映動画の発足 64
 - * 新日本動画社から日動映画へ 64
 - * 戦後のディズニー 65
 - * 東映動画の発足と『白蛇伝』 66
2. 手塚治虫の参入 69
 - * アニメ界入りに失敗し漫画家で大成 69
 - * 東映動画と手塚治虫 70
 - * 手塚治虫プロダクション設立 71
 - * 第1作は『ある街角の物語』 72
 - * 人材の流動化 73
3. 『鉄腕アトム』のスタート 74
 - * テレビに活路を求める 74
 - * 世界観とストーリー重視 76
 - * 『鉄腕アトム』のスポンサー決定 77
 - * ローテーション制の導入 79
 - * 徹底したリミテッドアニメ手法 80
 - * 『鉄腕アトム』の放送開始 81
4. 第一次国産アニメブームの到来 82
 - * TCJが『鉄人28号』『エイトマン』を制作 82
 - * 東映動画が『狼少年ケン』を制作 83
 - * テレビアニメとキャラクタービジネス 85
 - * テレビアニメ初のカラー作品『ジャングル大帝』 87
 - * 手塚治虫とディズニーの出会い 88

第4章 新たなステージ 89

1. アニメブームの曲がり角 90

- * アニメーターのモラル低下 90
- * 経営基盤の弱いアニメプロダクション 90
- * 虫プロダクションのきしみ 91
- * 情念と効率との矛盾 93

2. アウトサイダーの時代 94

- * アウトサイダーがヒーロー 94
- * 東映動画のアウトサイダー 96
- * 高畑・宮崎コンビの誕生 97
- * アニメ業界の冬の時代 98

3. 新たなムーブメント 101

- * 転換点となった1970年代 101
- * 巨大ロボットアニメブーム 102
- * 竜の子プロダクションの台頭 103
- * 少女向けアニメの黄金期 105
- * 名作アニメがシリーズ化 106

第5章 ジャパニメーション 109

1. 若者が熱狂した『宇宙戦艦ヤマト』 110
 - * 新人類とアニメ 110
 - * コアなアニメファンの支持 110
 - * 自信を持ち始めた日本のアニメ 112
2. 『銀河鉄道999』の位置づけ 113
 - * 視聴率が伸びないハーロック 113
 - * 『銀河鉄道999』のヒット 114
 - * 複雑なテーマでの成功 115
3. 長寿キャラ『機動戦士ガンダム』 116
 - * テレビ放映は視聴率不調 116
 - * 世紀末の精神性 117
4. 宮崎駿と押井守の1984年 118
 - * お笑いブームとバブル時代 118
 - * 宮崎駿監督の初ヒット作 119
 - * 押井守の世界を展開 121
5. 日本アニメの強さ 122
 - * スタジオジブリの躍進 122
 - * 新世代の作品が登場 123
 - * ハリウッドに影響を与える 125
 - * 日本アニメの世界観と表現 126

第6章 日本アニメの奇跡129

1. 『新世紀エヴァンゲリオン』130

- * 難解な作品130
- * 自分探しの世代130

2. 本格的デジタル時代131

- * 東映動画のデジタル化のきっかけ131
- * デジタル化は費用の壁で時期尚早132
- * 最初のデジタル作品は『ゲゲゲの鬼太郎』133
- * デジタル活用のメリット136

3. 世界のトップに立つ136

- * 『もののけ姫』と『千と千尋の神隠し』136
- * 世界に飛躍する日本のアニメ137
- * 枠組みがない強さ138
- * タブレットによる製作の時代139

4. 日本のアニメの現状と課題140

- * 劇場作品140
- * パッケージメディア作品142
- * テレビアニメ144
- * 深まる海外依存とコラボレーション146
- * 日本におけるアニメ産業の人材育成147
- * テレビメディアの映像一極支配の問題149
- * アニメ製作技術の変遷150

【付録】157

- アニメ用語集158
- アニメ年表182

〈参考資料〉(順不同)

- 『日本アニメーション映画史』山口且訓・渡辺泰/共著、プラネット/編 有文社
 『劇場アニメ70年史』アニメージュ編集部/編 徳間書店
 『TVアニメ25年史』アニメージュ編集部/編 徳間書店
 『アニメーションテキスト(第3版)』山口康男・蕪木登喜司/監修 東映アニメーション研究所
 『東映動画40年の歩み1956～1996』山口康男ほか/編 東映アニメーション
 『表現のビジネス～コンテンツ制作論～』浜野保樹/著 東京大学出版会
 『ポケモン・ストーリー』畠山けんじ・久保雅一/著 日経BP社
 『ポケモンの成功法則』アイデア探検隊ビジネス班 東洋経済新報社
 『別冊太陽 ヒーロー・ヒロインの映画史』平凡社
 『テレビアニメを作る』CG/CADリサーチグループ/編 画像情報振興基金設立準備委員会
 『図解でわかるコンテンツビジネス』コンテンツビジネス研究会/編 日本能率協会マネジメントセンター
 『キャラクタービジネス』土屋新太郎/著 キネマ旬報社
 『図説テレビアニメ全書』御園まこと/監修 原書房
 『のーてんき通信～エヴァンゲリオンを創った男たち～』武田康 ワニブックス
 『ぶたもおだてりゃ木にのぼる～私のマンガ道とアニメ道～』笹川ひろし/著 ワニブックス
 『Japanese Animation 日本のアニメ～終わりになき黄金時代』ネコ・パブリッシング
 『デジタルアニメーションのビジネス展開～アニメーション産業への期待と課題～』(財)新映像産業推進センター/編著 ニューメディア
 『映画の誕生物語』岡田晋/著 美術出版社
 『映像 人間とイメージ』岡田晋/著 美術出版社
 『映像学・序説』岡田晋/著 九州大学出版会
 『映像論』港千尋/著 NHKブックス
 『映画史を学ぶクリティカル・ワーズ』村山匡一郎/編 フィルムアート社
 『ムービー・ラビリンズ』杉原賢彦十編集部 フィルムアート社
 『映画の教科書』ジェームズ・モノコ/著 岩本憲児・内山一樹・杉山昭夫・宮本高晴/訳 フィルムアート社
 『リュミエール元年! 連実重彦/編 筑摩書房
 『アメリカ映画の大教科書』上下巻 井上一馬/著 新潮選書
 『ハリウッド・パワーゲーム』内藤篤/著 TBSブリタニカ
 『WALT DISNEY』by BOB THOMAS SIMON AND SCHUSTER
 『THE ART OF WALT DISNEY』講談社
 『ウォルト・ディズニー』ポプ・トーマス/著 玉置悦子・能登路雅子/訳 講談社
 『ディズニー千年王国の始まり』有馬哲夫/著 NTT出版
 『ディズニーとは何か』有馬哲夫/著 NTT出版
 『Disney THE FIRST 100 YEARS』by Dave Smith & Steven Clark Disney Enterprises, Inc. HYPERION
 『THE ANIMATION BOOK』by Kit Laybourne THREE RIVERS PRESS
 『THE ANIMATORS SURVIVAL KIT』by RICHARD WILLIAMS Published by Faber and Faber Limited
 『世界アニメーション映画史』伴野孝司+望月信夫 ほるぷ
 『アニメーション原論』藪下泰次/著 東京デザイナー学院出版局
 『アニメーション—理論・実際・応用—』(1963年版)ジョン・ハラス/ロジャー・マンベル/共著 伊藤逸平/訳 東京中日新聞社出版局(1972年ダヴィッド社より再刊)
 『アニメーションの本』アニメ6人の会編著(藪下泰次・森やすじ他)合同出版
 『動画映画論』S.ギンズブルグ/著 川岸貞一郎/訳 理論社
 河出文庫『新版 遊びの百科全書』①～⑤(昭和62河出書房新社)
 ①『からくり』立川昭二・高柳篤
 ②『だまし絵』種村季弘・高柳篤
 ③『映像遊戯』広瀬秀雄・八牧健太郎
 ④『装置実験室』寺山修司ほか
 ⑤『玩具館』澁澤龍彦ほか
 『図説アイ・トリック』種村季弘・赤瀬川原平・高柳篤 河出書房新社
 『図説映像トリック』広瀬秀雄・八牧健太郎 河出書房新社
 『だまし絵百科』『アイ・トリック百科』『からくり百科』桑原茂夫/著(不思議の部屋シリーズ②③④) 筑摩書房
 『教養としてのくまんが・アニメ』大塚英志+ササキバラ・ゴウ 講談社現代新書
 『アニメ・ビジネスが変わる』日経BP社技術研究部/編 日経BP社
 『進化するアニメ・ビジネス』日経BP社技術研究部/編 日経BP社
 『別冊宝島 日本のアニメ』宝島社
 『日本アートアニメーション映画選集』(パンフレット) 紀伊國屋書店
 『デジタルコンテンツ白書』(毎年発行)財団法人デジタルコンテンツ協会・編
 『情報メディア白書』(毎年発行)電通総研編 ダイヤモンド社

〈協力〉(順不同)

- 〈執筆協力〉
 佐藤 敏夫
 渡辺 泰
- 〈資料協力〉
 安井 喜雄(プラネット映画資料図書館)
 渡辺 泰
 山口 且訓
 滝 弘道
 NHK
 アサツディ・ケイ
 東映アニメーション
 コンゾ デジメーション
 愛企画センター
 エイケン
 ガイナックス
 講談社
 サンライズ
 小学館プロダクション
 松竹
 スタジオジブリ
 竜の子プロダクション
 ダックスインターナショナル
 手塚プロダクション
 ディズニー
 東京ムービー
 東北新社
 日本アニメーション
 バンダイビジュアル
 虫プロダクション
 ワールドフォトサービス
 世界文化フォト
- 〈推薦〉
 日下 公人
 浜野 保樹
- 〈編集協力〉
 オメガ社
 北岡 亮子
 新井 亨
 新井 大介
 前原 淳
- 〈装丁・本文デザイン〉
 アトリエ マルチネ
 藤林 省三

第1章

アニメーションの源流



1

“動き”を表現する描画技法

*壁 画

人類が符号や、初歩的な絵などを描くことから始まって“動き”を表現できるようになったのは今から1万5千年～2万年前にさかのぼる。旧石器時代にヨーロッパから北アフリカに分布していた化石人類・クロマニオン人（Cro-Magnon man）が残したといわれる「洞窟壁画」のなかにそれらしい“動き”を表現したものがある。

1879年、大西洋岸に面したスペイン北部で発見されたアルタミラの洞窟壁画、1940年中部フランスで発見されたラスコーの洞窟壁画が特に有名である。

落書き風の線画とか、鮮やかな彩色が施された動物の静止画などが残されているなかで、単なる静止画の域を越えて明らかに“動き”を表現したもの、あるいは少なくとも動きを感じさせるものがある。狩猟民族としての動物に対する鋭い観察力が遺憾なく発揮されているのが大きな特徴である。

たとえばラスコーの洞窟壁画「山羊と馬の群れ」を見ると、前景には、仕掛けられたワナを覗き込んでいる2頭の山羊が描かれており、その遠景には軽やかな足取りで駆け抜けようとしている2頭の馬の動きが中割アニメのように見事に活写されている。それはあたかも連続画として描かれたかのようにみえる。またアルタミラ洞窟の壁画「野牛」では、肩甲骨を射抜かれて大暴れする野牛のダイナミックな動きが生々しく表現されている。

おそらく当時これらの壁画は松明の灯りでしか見ることはできなかったであろうが、揺れる炎にさらされるとあたかも動いているように見えたに違いない。

事実、壁画の最初の発見者である少女は「お父さん、牛がいる！」と叫んだという。それほど迫力のある描写であるがゆえに、発見当初それは旧石器時代と称して誰かが意図的に作画したものと



ラスコー洞窟の壁画（山羊と馬の群れ）
サンジェルマン考古学博物館
©Eール エム エヌ ジャボン

みられていたほどである。

これらの洞窟壁画がどのような目的で作画されたものなのか、今日専門家の間に諸説あるが、これほど見事な「動画的表現」が、はるかな旧石器時代人によって描き残された事実には驚嘆させられる。

*影絵 (Silhouette) = 影を映すスクリーン =

影絵の歴史も古い。古代インドではヒンズー教の行事のひとつとして、影絵の上演が行われたという記録が残っている。また紀元前2世紀、中国の王が亡き後の面影をシルエットに擬して偲んだという記録がある。しかし人間が“火”や“月明り”等を利用して簡単な影絵を楽しんだ歴史は実際にはもっと古くからあったであろうことは容易に想像できる。

ここで重要なことは、映像を写すスクリーンが媒体として初めて登場したという点である。

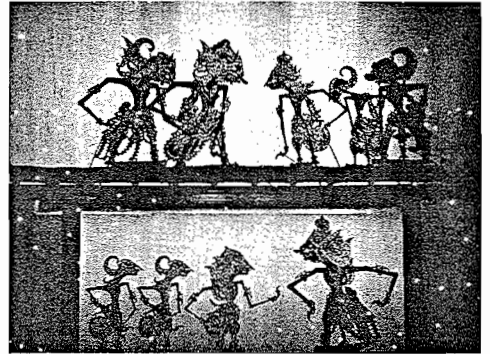
ワヤン (影絵劇)

インドネシアのジャワ島に古くから伝わる影絵劇「ワヤン」は日本でもよく知られている。現地では催事などの際、夜通しワヤンが演じられ、子供も大人もこれを見て楽しむ風習がある。日本でも近年その公演が行われるようになり、毎年1回徹夜の公演が開催され、若者などの常連客で賑わっている。

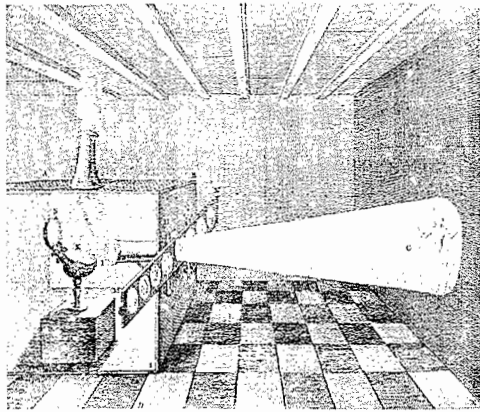
ワヤンのルーツは古代インドで、演目はヒンズー教の聖典ともいわれる『ラーマーヤナ』『マハーバーラタ』などを素材にしたものが多く、イスラム文化の洗礼を経てジャワ島に伝わったものと推測される。

鹿皮に精巧に刻り込まれた登場キャラクターたちが、ガムラン音楽と独特の節回しの朗誦によってスクリーン上で物語が上演されるさまはまさに影絵のアニメーションである。

影・シルエットによる表現は、見る人のイメージネーションを限りなく誘発する魔力を持っており、影絵アニメの傑作が少なくない。



「ワヤン」影絵劇



マジックランタン（幻灯機）
パリ：国立技術博物館

マジックランタン（幻灯）＝映写システム＝

17世紀、暗がりでは蝋燭や油脂火を光源に、ガラス板に描いた絵をレンズを通して白い壁面などに投影（映写）する幻灯術は、ドイツのジェズイット派僧侶であり、かつ大発明家のアタナシウス・キルヒャーによって考案された。キルヒャーは17世紀の大奇人との異名を持っているが、布教活動に大いに活用したものとされている。

17世紀末、パリのカプチン派教団の廃墟となった礼拝堂で、ロベールソンが「ファンタスマゴリア（怪奇幻灯）」と銘打って興行したイベントがパリ市民の度肝を抜いた。彼は幻灯機を台車に乗せて移動しながら、骸骨やら幽霊、妖怪などの映像を出没させたり、画面いっぱいに大写しにしたりして、観客の恐怖をあおったといわれている。

光源を利用したシルエット映像から一歩進んで、レンズを通してガラスに描いた絵をスクリーンに映写する新技術が開発されたわけである。

江戸の写し絵（世界最古のアニメ実演映像）

幻灯の技術は日本にも渡来した。既成の技術を改良発展させるのは日本人の最も得意とするところである。幻灯もまたしかり。

亨和年間（1801～4）に亀屋都楽（三笑亭都楽）が「江戸の写し絵」興行をおこない、一世を風靡する人気となった。仕掛けは、石油ランプの幻灯機（桐製で風呂と呼んだ）で、ガラスの種板に描いた絵を、和紙のスクリーンの裏側から映写して見せる。幻灯機をスクリーンに近づけると絵は小さくなり、遠ざけると逆に大きく映る。

はじめは幽霊や魍魎魍魎などが登場する怪談ものの演目が多かったが、後に技術の向上で手の込んだ忠臣蔵なども演目として加わるようになった。風呂も1機だけでなく、5～6機配備された。背景専用の風呂、舟とか登場人物用の風呂等が動員され、浄瑠璃や語りに乗せてきわめて大掛かりな見世物に発展した。なかでも注目させられるのは、種板のガラス絵を揺らしたり回転させたりする仕掛けを考案して絵を動かす技術が開発されたことである。

まさにこれは「幻灯アニメーション」である。

写し絵は明治中頃に最盛期を迎えたが、後に映画の輸入と隆盛によって急速にその勢いが衰えて行くことになった。この間の事情については小林源次郎氏の著書『江戸の写し絵』に詳述されている。写し絵の技術は現在専門の劇団によって再興・継承され、毎年定期公演が行なわれ固定ファンも多い。風呂の光源こそ石油ランプから電気に代わってはいるものの、伝統技術はしっかり継承されている。

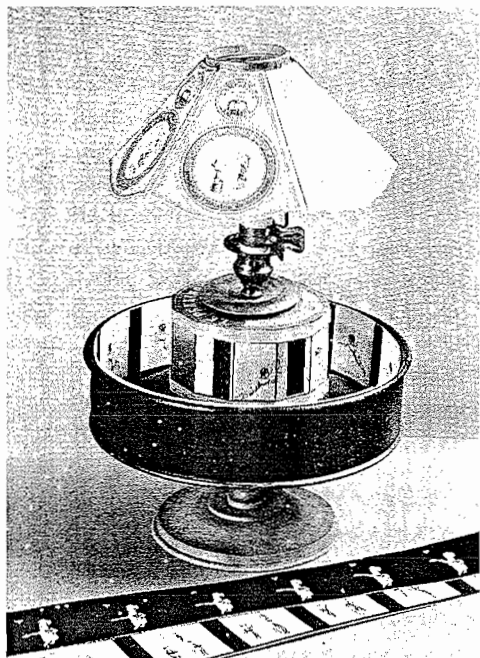
*映画発明前史を飾る動画ビジュアル装置・遊具の数々

ヨーロッパ各地で“動画”を楽しむビジュアル装置・遊具が数多く登場した。

ソーマトロープ (Thaumatrope) : 1825年英国のジョン・エアトン・パリスが発明したソーマトロープは円形のボール紙の表に人の顔を、裏には髪の毛をそれぞれ描き、両端に通したヒモを捻って回転させると双方の絵が交じり合っただけに見えるという仕掛けである。これは動きではなく、人間の目の残像効果をうまく利用した遊具として登場したものである。

フェナキスティスコープ (Phenakistiscope) : 描画で動きを最初に表現したのはベルギーの物理学者ジョセフ・プラトー (Joseph Plateau 1801~1883) である。プラトーは1833年、円盤に細いスリットを入れ、その間に人物の走る絵を中割り式に描き込み、鏡の前で絵面を鏡面に向けて回転させながらスリットを覗くと、走っている人物の動画が見えるというものである。人間の走りや縄跳びなどのワンサイクルを描くとエンドレスで見ることができる。世界初の非映画的手法による動画表現である。

ゾートロープ (Zootrope) : 1834年、英国のウィリアム・ホーナーは大型の円筒形カップにスリットを刻み、各スリットに対向する内側に動画を描き込み、回転させて覗くと同じような動きが表現



プラクシノスコープ
パリ：国立技術博物館

される遊具である。原理的にはフェナキスティスコープと同じ非映画的手法による動画表現であるが、こちらは数人が同時に覗くことができるという点で進化していると評価されよう。

プラクシノスコープ (Praxinoscope)：これはフランスのエミール・レイノー (Emile Reynaud 1844～1918) によって1876年考案された。ゾートロープの改良発展系とでもいうべき技術である。円筒形のカップの内側に描かれた12枚の動画絵を中央部の12角形ミラーに写して回転させながら見る仕掛けである。エミール・レイノーは1878年にこれを改良し、より強力な光源とレンズを使って大型スクリーンに映写する装置を開発して特許を取得、同年パリ万国博に出展し大きなセンセーションを巻き起こした。

翌1879年、さらに改良を加え、パリのクレバン博物館・幻想の間 (Cabinet fantastique) で“光の劇場” (Theatre Optique) と銘打って上映会を開催し大人気を博した。1892年から1902年までの10年間で50万人の観客を動員した。長さ40メートル以上にも及ぶセルロイドフィルムに描かれた600コマ以上のカラー画面 (透明絵の具も使用) で展開する物語はパリ市民を熱狂させた。セル画には人物などのキャラクターを描き、背景画は幻灯を使って固定映写していた。

レイノーは自らコマ操作を行ない、止めたり巻き戻したりしながら“動き”を演出していた。映画発明前史における最高の映像表示装置であった。このフィルムには駆動用のパーフォレーションもついていたり、アニメーション効果も随所に設けられるなど、レイノーはあと一歩で映画発明にたどりつくはずであった。

しかし、彼はこの人気のおかげで絶えず次なる作品の企画制作に追われるかたわら実演まで手がけ、消耗しつくしていた。そして彼にとっては、突然現れた画期的な「映画発明」によって主役の場を追われ、失意のどん底に叩き落され、ついには全てをセーヌ川に投げ捨ててしまったといわれている。

* 写真の発明と連続写真撮影技術

ピンホールを通じて外の風景が壁面などに映る現象は古くから知られていたが、その像を最初に媒体に固定したのは1826年ニエプスの写真『窓外の風景』であり、「世界最古の写真」と呼ばれている。

1837年には画家・舞台装置家であるダゲールの、ダゲレオタイプによる『肖像画』や、1843年タルボットのカロタイプ（感光紙に直接定着する写真術）による『ヨットの浮かぶ風景』を残している。

その後写真技術は急速に発展して行くのであるが、単なる写實的「静止画」から生き物の「動き」を連続的に撮影する技術も開発されるようになる。そしてその連続写真を、前述したビジュアル装置・遊具にかけて「動く写真」として見るようになるのである。

「動く写真」の撮影に最初に成功したのはマイブリッジであった。

1872年、写真家のエドワード・マイブリッジ(Edward J. Muybridge 1830~1904)は24台のカメラを使って馬の走りを24枚の連続写真として撮影することに成功した。その動機となったのは、米国カリフォルニア州知事でスタンフォード大学の創立者兼鉄道王のスタンフォードが友人と、馬のギャロップ（駆け足）の際4本の足が地面から離れて浮き上がる瞬間があるかどうかで賭けをしたことにあった。

浮き上がる方に賭けたスタンフォードだったが、凝視観察ではよくわからない。そこで彼は私費4万ドルを投じてマイブリッジに写真撮影を依頼した。マイブリッジはその資金で、グラウンドに長さ45メートル、幅17メートルの土ぼり防止用のゴムマットを敷き、24台のカメラを並列に配置して、馬が通過するとコース上に張られた糸がシャッターを引っ張って順次撮影する仕組みを考案した。この際のシャッタースピードは2,000~5,000分の1秒の設定だったという。

結果的にスタンフォードは「4足とも浮く」という賭けに勝ち、2万5千ドルをせしめたとされ、収支1万5,000ドルの赤字となったものの、写真史上あるいは映画史上における功労者のひとりとし



ダゲールのカエラ
パリ：国立技術博物館

てその名を残すことになった。ただしこのエピソードは後に面白おかしく誇張された部分もあるのではないかと思うが……。

マイブリッジは、この成功に気をよくして、人間のさまざまな動きの連続写真を撮影し、フリップ・ブック（Flip Book＝パラパラ動画）やゾートロープ用のソフトとして利用した。描画ものと異なり、こちらは生身の人間の写真が動くことと、なかには好奇心をそそるヌード写真もあって人気を呼んだ。

また、これに触発されたフランスの生理学者ジュール・マレー（Jule Marey 1830～1904）は1882年、1秒間に12枚の連写が可能な「写真銃」を開発し、飛翔するカモメの連続写真を撮影した。

このように写真技術が単に事物を静止的状态で写し取るだけでなく、「動き」を撮影する技術をも開発するなど急速な進化をとげ、あとはこれを再生表示するハードの登場を待つのみといった時代の流れになった。



リュミエール兄弟
パリ：国立技術博物館

* 映画の発明

映画の発明は1895年フランスのリュミエール兄弟（Lumiere Brothers）によってなされたとされている。

兄オーギュスト（Auguste 1862～1954）、弟ルイ（Louis 1864～1948）の兄弟は父が写真館（後に写真乾板工場を経営）を営む家に生まれ、家業を手伝っていたが、1894年にトマス・エジソンのKinetoscopeに触発されて、翌1895年「動く写真」の装置＝「映画」を発明した。

エジソン（Thomas Alba Edison 1847～1931）は米国が生んだ発明王であるが、1891年に弟子のディクソンらが、撮影用のキネトグラフ（Kinetograph）と、映写用のキネトスコープ（Kinetoscope）の特許を出願し、同1894年からセルロイドフィルムにパーフォレーションを開けて駆動させる方式で、ほぼ映画の基本原理はクリアして、翌年興行を始めた。

しかしこの装置には二つの重要な課題が残されていた。第一にこの装置がルーペ式になっていて、

観客はコインを払って「動く写真箱」を覗き見する装置であったことである。大変な人気ではあったが、覗きからくり箱の領域にとどまっていた、「マスメディア」としての要件を満たすものではなかったのである。第二にフィルムの駆動方式が単にフレームの中を等速で通り過ぎていくのを光の明滅で見せる仕組みであったために、画像が安定的に見れないという欠陥があった。

この2点をクリアしたのがリュミエール兄弟であった。リュミエール兄弟の「映画」はレンズを通じて大きなスクリーンに拡大上映できたこと。したがって大勢の観客が同時に同じ映像を見ることができた。

そしてフィルムは間歇駆動方式で各映写フレームを静止させる（フレームが次のフレームに駆動する間はシャッターで遮光する）ことによって映像の動きの安定化に成功したのである。

映画のこのメカニズムは100年以上経った今日まで基本的に不変である。こうして映画は「動く写真」の強烈なインパクトで華々しいデビューを果たし、またたく間に世界の娯楽産業の主役に躍り出た。

同時に「映画前史」を華やかに彩った非映画のアニメーション表示用装置（遊具）である「驚き盤」や「ふしぎ映像遊具」「からくり映像」の数々は博物館入りを余儀なくされるのだった。

映画前史を総括的に眺めると、

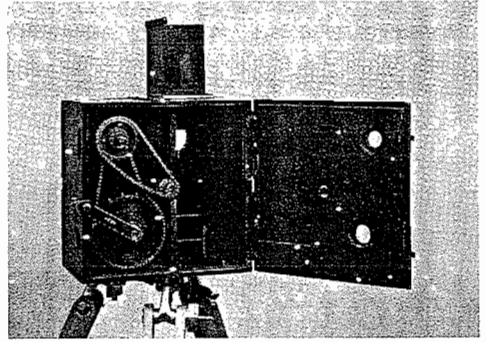
- ① 幻灯などによるスクリーン投映技術
- ② 動画遊具による“動き”の表現
- ③ 写真関連技術

の三つに集約できる。

この三つの大きな技術的潮流の集大成として「映画」の発明があったといえよう。

事実、映画史をみると似たようなアプローチがたくさんなされていて、結果はほとんどタッチの差でリュミエール兄弟の頭上に栄冠が輝いたことがわかる。

当然のことながら初期の「映画」のソフトは動く写真に集中し、動く漫画に対する需要はまったくといっていいほどなかった。



キネトグラフ
パリ：国立技術博物館

2. 「アニメーション」とは何か？

* アニメーションの定義

本書は、日本のアニメーション映画の歴史を概観する内容であるが、一般的には「アニメーション」といったり、単に「アニメ」といったり「アニメーション映画」と呼んだり、あるいはまた「ジャパニメーション」などという言葉が世界的に通用していることについて、一定の定義づけをしておく必要があると考える。

「アニメーション Animation」は Animate の名詞形であり、その語源はラテン語の Anima からきており、「生命を与える」「生き返らせる」などの意味がある。映画が発祥して、フィルムの上で1枚1枚描画して「動き」を表現していたものを Animated Cartoon と呼んで実写映画と区別していたが、現在では単に Animation と呼ぶようになっている。

厳密にいうと、フィルムやテープ、DVDなどの媒体に固定されていなくても、たとえば人形劇などのように「生命のないもの」を人が操作して演技させればそれ自体はアニメーション行為といえる。

しかし一般的には「アニメーション」という場合、「アニメーション映画」の略称として使われていることが多い。「映画」とは連続的に提示される映像のことであって、媒体がフィルムではなくてビデオテープやDVDであっても著作権法上「映画」とされている。

近年、日本のTVアニメーションが諸外国に輸出され圧倒的な人気を博している。米国などでは「ジャパニメーション」とか単に「アニメ」などと呼ばれて親しまれている。

今までアニメーションといえば、フルアニメーション（1秒間=24コマ全てが動いている）の、Walt Disney作品に対する呼称であった。一方、ジャパニメーションは1秒間=24コマのうち、多

くても8回しか動かないリミテッドアニメーション（省略アニメ）であり、動きの荒い手抜き作品として米国などでは初め侮蔑的評価感のこもった呼称であった。しかし近年、その圧倒的な訴求力に対しての畏敬の念を込めた呼称として使われるようになってきている。

アニメーション映画にはさまざまな種類がある。被写体の素材によってセルアニメを始め、人形アニメ、クレイアニメ、ペーパーアニメ、シルエットアニメ、ピンボードアニメなど数十種類もあり、それぞれの歴史がある。

主なものを列挙してみよう。

*アニメーションの種類

日本ではアニメといえば「セルアニメ」のことを指すものと思っている人も多い。事実、日本で毎年制作されるアニメ作品の99%以上がセルアニメである。残り1%未満のなかに、人形アニメやクレイアニメ（粘土）など数々のアニメがあるのである。

使用する素材によってそれぞれ「○○アニメ」などと呼称されている。

セルアニメ（Celluloid animation）

透明なセルに描いたキャラクターを背景画の上に乗せて撮影するアニメーション。この手法は、1915年、米国のアニメ作家、アール・ハードによって開発された技術であるが、現在ではセルロイドにかわって厚さ=0.125mmの不燃性のポリアセテートが使用されている。それでも呼称はセルアニメと呼んでいる。

日本では1997年頃よりコンピュータによるデジタル化が進み2004年時点で『サザエさん』を除く全てのテレビアニメ作品がセルを使用しなくなっている。セルもカメラも不要となり、全てがコンピュータの中で処理できるようになってきている。

これほどまでにセルアニメが発展した要因としては、原画・動画さえ上がれば、あとは下流工程ごとに分散的環境下でも制作参加が可能であるこ

とから、国境を越えた量産体制が容易に組織できるからである。

ペーパーアニメ (Paper animation)

紙に描いた絵をそのまま撮影するのがペーパーアニメである。セルがなかった初期の頃のアニメ作品に多く使われた手法である。

ウインザー・マッケイの『恐竜ガーター』(1909年米国)を始め、日本の初期の作品にも多く使われていた。

最近ではCMなどでカラー鉛筆や、水彩タッチで1枚1枚描画したフルアニメをみかけることがある。塗りムラで画面がチラチラするものの、セル画と違ってほのほのとした温かみのある印象を呼び起こす。作画工程としては、ほぼひとりのアニメーターが全てを作画することが多い。

切り抜きアニメ (Cut-out animation)

これも初期の頃に考案された手法である。背景画の上に切り抜いたキャラクターを乗せ、手や足など関節の部分が動かせるようにピンで止めておき、1コマごとに動かして撮影する。

ペーパーアニメにくらべると手がかからず効率的であるが、スムーズな動きやこまやかな表情の表現が限定的になってしまう。

しかし、ロシアの世界的アニメ作家、ユーリ・ノルシュテインはこの手法を多用して『霧につつまれたハリネズミ』(1975年)など、かずかずの名作を製作している。

シルエット(影絵)アニメ (Silhouette animation)

被写体の影を撮影する技法であり、影の実体は切り抜きでもいいし、ただ単に黒く塗りつぶしたセル画を使用してもいい。シルエットといっても黒一色ではなくて、透明なカラーパラフィンなどの素材を使うケースも少なくない。いずれの場合も光源そのものが被写体の背後にある仕組みになっている。

最初の作品はドイツの絵本作家、ロッテ・ライニガーによる長編シルエットアニメ『アクメット王子の冒険』(1926年)が有名である。

同1929（昭和4）年、この作品は日本でも公開され、感激した歯科医の荒井和五郎は職を投げ打って影絵アニメの製作に転じ、1940（昭和15）年ブッチーニの歌劇「蝶々夫人」を素材に『お蝶夫人の幻想』を公開、大きな反響を呼んだ。

蝶々夫人を歌わせたら世界ナンバーワンといわれる伝説のプリマドンナ、三浦環（みうらたまき）の歌をバックに展開される影絵アニメは絶品である。特に、みずみずしい三浦環の絶唱は、音質の悪い光学録音にもかかわらず60年以上経った今でも見る人の胸を打つものがある。ヴィジュアル過剰の時代にあって、シルエットの素朴な表現手法が、よりイメージをふくらませるメディアとしてあらためて認識される思いがする。

千代紙アニメ

大藤信郎（1900～1961）は千代紙を素材に切り貼りして背景やキャラクターを造形し、日本独自のアニメを作り「千代紙映画の大藤」として世界的な名声を得た。

彼の偉業を記念して1962年より、“毎日映画コンクール”において「大藤信郎賞」が創設され毎年功績のあったアニメ作品の功労者を表彰している。

ピンボードアニメ（Pinboard animation）

フランスのアレクサンダー・アレクセイエフは平面のボードに数千本のピンを刺し、これを1コマごとに浮かせたり沈めたりしながら横からの照明で陰影をつけるアニメーションで、『禿山の一夜』を製作した。

ムソルグスキーの曲にのせて、垂れ込めた不気味な雲が蠢く冒頭のシーンは本物の雲かと思まがう迫力がある。この手法は気の遠くなるような時間と労力と根気を要するうえに量産が不可能であるため、稀少価値を売りにしてCM製作で資金回収をはかっていたという。

クレイ（粘土）アニメ（Clay animation）

イタリアなど欧州中心にさかんに製作されている。近年日本でもさかんに製作されるようになって

ている。粘土を1コマごとに変形、加工、彩色などを施しつつ撮影する。

CG (Computer Graphics) アニメ

コンピュータによって生成される、動く二次元(2D-CG)及び三次元(3D-CG)の画像。近年は急速に増え、アニメ制作にセルやフィルムを不要にしてしまう勢いである。

「CGはアニメでない」との声もあったが、日本動画協会では「実写映像でないものは全てアニメーションのカテゴリーに入る」との内規を設けている。なお、実写映像に変形加工を施した場合は、CGIと呼んでいる。

本書においては、主としてセルアニメを中心に述べていく。というのも、現在制作されているアニメ作品の98%以上がセルアニメであり、アニメ産業の中心的存在がセルアニメだからである。

もっとも、デジタル技術の急速な普及によって素材としてのセルの使用がほとんど姿を消してしまった。

現在では紙に手描きされた原画・動画をコンピュータにスキャニングして取り込み、以後の作業は全てデジタルで進められているので、厳密には「セルアニメ」という呼称そのものが死語になってしまっている。

正確には「二次元描画アニメ」とでも呼んだほうがいいのかもかもしれない。

このように制作工程そのものがデジタル化され、「セル」が使用されなくなったとしても、同様な映像効果がより容易に得られるようになっている。

本書において「アニメ」ないし「アニメーション」という記述は「アニメーション映画」を指し、かつ原則的に「二次元描画アニメ(セルアニメ)」を意味するものとして理解していただきたい。

3. アニメーション映画の発祥

* プレ・ディズニーの時代

映画発明前史において、あれほどさかんだった動画遊具を使ったアニメーションも映画発明以後10年はピタリと鳴りをひそめてしまっていた。

「映画」というメディアで最初にアニメーション作品を公開したのは、1906年のジェームス・スチュアート・ブラクトン（James Stuart Blackton 米国）である。

彼はもともと技術の知識に明るいフリーのジャーナリストであったが、エジソンのキネトスコープを見て感激、キネトスコープとフィルム1本を買って巡回上映しておおいに儲けた。しかしフィルム1本では仕方がないから、エジソンにカメラを譲って欲しいと懇願するが拒否されたので、やむなく独力で映写機を改造してカメラを作り自主制作に乗り出した。

始めのころはキネトスコープ用のフィルムを制作していたが、映画が発明されるとヴァイタグラフ・コーポレーション（Vitagraph corp.）を設立し本格的な映画制作に乗りだした。こうして制作した最初の作品のタイトル名は『愉快な百面相（Humorous Phases on Funny Faces）』である。

基本的には実写映画であるが、ブラクトン自身がこの映画に出演しながらさまざまなアニメーションを描いてみせるという構成になっている。

世界初のアニメーション映画というと、ぎこちなさや多少の稚拙さがあるかと思って見ると、どうしてどうしてなかなかの完成度である。黒板にチョークで描く人物のアニメから、キャラクターを切り抜いて動かす“切り抜きアニメ”（Cut out anime）、そして白紙に描かれる線画の“ペーパーアニメ”（Paper anime）など多彩な手法が駆使されており、どれも1コマ撮りのフルアニメーションになっている。

映写機（ハード）を売るには同時に面白い作品（ソフト）が必要である。エジソンもリュミエール

兄弟も、そのソフトの制作に必要なカメラを専有して、ソフトの制作・配給を独占的に展開していたが、いずれも長くは続かなかった。おさえでも取り締まっても特許侵害の嵐はとどめようもなかった。

統一基準の上映装置に向けて世界各国の制作会社が映画を制作し、覇を競ったのである。そのあたりの事情は現在のゲーム用ハードとそれに系列化されるソフト制作の関係を比較してみるのも面白い。

ついで1907年には、フランスのエミール・コール (Emile Cohl) が『ファンタスマゴリー (Fantasmagorie)』を発表した。これは1~2分ほどの線画アニメで、主人公のファント・シュ少年が変幻自在に動いたり、変形したりするワンカットのメタモルフォーズアニメである。

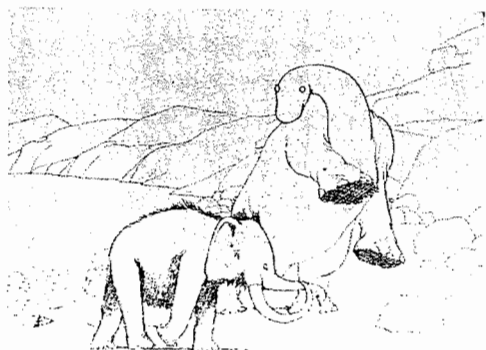
コールは、これを「ファント・シュ・シリーズ (Fantoche)」として150~200本 (一説には400本以上) を制作したといわれているが、フィルムの大半は遺失してしまっているので正確にはわからない。彼は人形アニメーションの制作もしている。1913年には米国に移住してアニメ制作を続けた。

米国のコミック史上最も有名な作品といわれているのは、ウインザー・マッケイ (Winsor McCay) の『リトル・ニモ (Little Nemo)』である (1905年よりニューヨーク・ヘラルド紙に『夢の国のリトル・ニモ』として連載)。

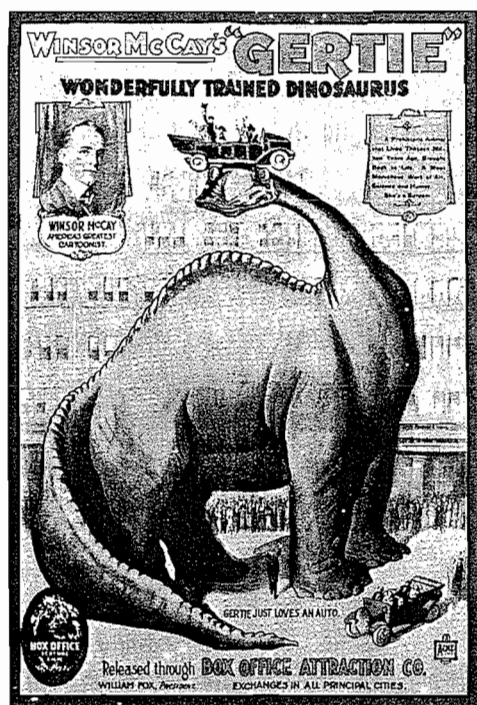
そのマッケイはブラクトンのアニメ映画を観て感激し、1909年自らもペーパーアニメ『恐竜ガートー (Gertie the Dinosaur)』を制作して卓越したアニメーターとしての才能をみせつけた。また1911年にはヴァイタグラフ社で自身の原作『リトル・ニモ』の制作をした。

ウインザー・マッケイは他にも多くの優れた作品を発表しているが、特に銘記しておくべき作品として1918年に制作された『ルシタニア号の沈没 (The Sinking of the Lusitania)』に触れておきたい。

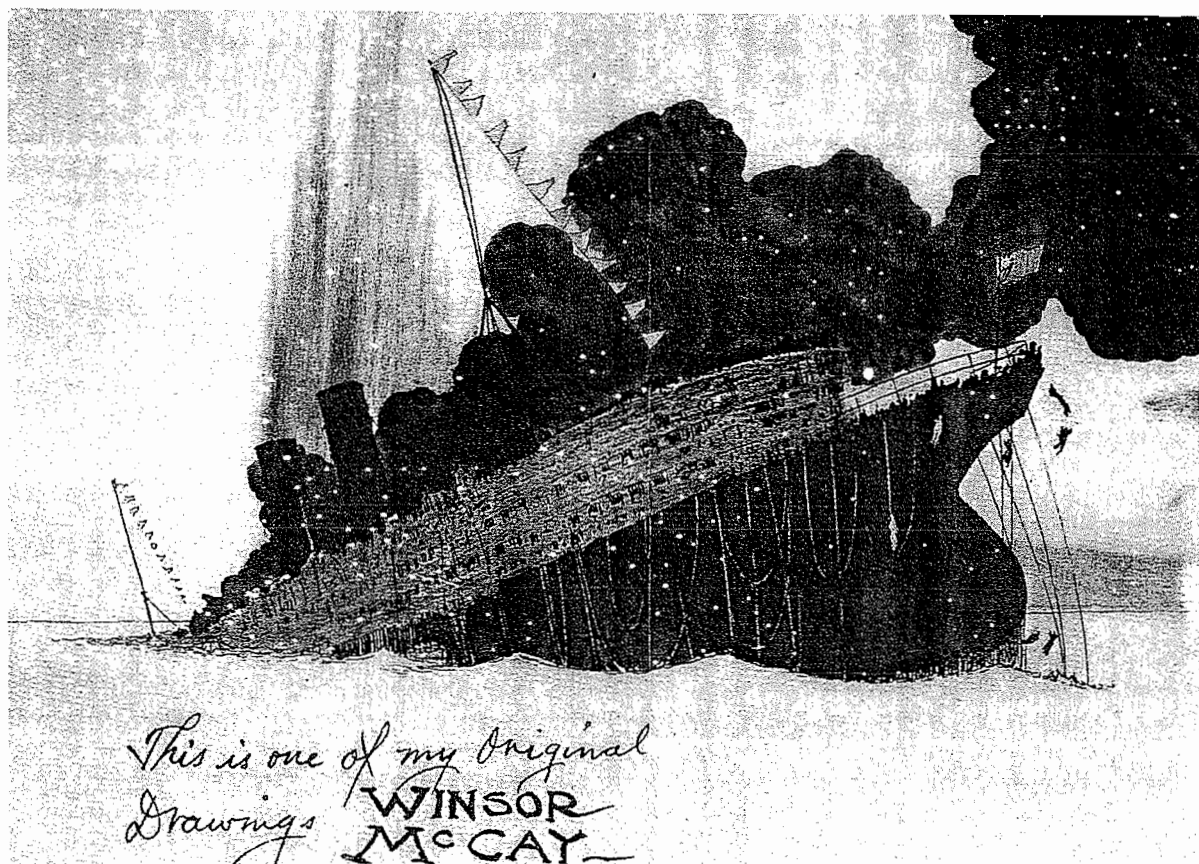
この作品は1915年に豪華客船ルシタニア号がドイツの潜水艦によって撃沈されたようすをアニメーションによって再現したものである。実物の客



「ガートー」の動画用紙 (ガートー&マンモスはW.マッケイ絵、背景J.フィッツシモンズ)



1914年、公開時の「ガートー」のポスター



「The Sinking of the Lusitania」
オリジナルセルとマッケイのサイン(1918)

船の精密画をもとに1枚1枚忠実に模写したルシタニア号が被弾してから沈没していくまでを、1コマ撮りのフルアニメーションで表現した、いわば「ルポルタージュアニメ」である。

このように米仏両国のアニメーション映画はフルアニメーションを中心にスタートした。サイレント映画の時代にあって、米国のフルアニメの技術は早くもその頂点を見きわめたかのように思われる。

1909年には全米で8,000館の映画館が誕生していた。急増する映画需要にこたえるために、1905年ころから倉庫やら廃屋やらをとりあえず改造した粗末な設備の映画館がほとんどで、入場料がニッケル硬貨の5セントだったことからニッケル・オデオンと呼ばれていた。

ここで上映される映画は1回の興行が30~40分程度でニュース映画や短編映画が1~数本という編成だったが、当然ながら作品不足の状態が続いていた。映画館の興行主に映画を配給するために映画配給業者が誕生し、映画制作スタジオも乱立していった。映画制作のメッカ、ハリウッドが誕生したのは1900年代後半からといわれている。

こうした流れのなかで米国の著名なコミック作家たちも続々と映画という媒体を通じてカートゥーン・ムービーの制作に参戦したのである。このころのアニメスタジオはニューヨークに集中していた。米国アニメの初期は圧倒的にフルアニメーションが多かった。その主な理由は、なによりもまず映画のサイレント時代だったことと、移民が急増中の多民族国家で英語を話さない人が大勢いたことなどがあげられている。

そしてどこの国でもそうだが、アニメーション草創期にはその国のコミックの大家が音頭を取っていることが多い。米国では主要新聞の日曜版にカラー漫画を連載している名だたる作家たちが、競って自身の作品の主人公をスクリーンに登場させている。唯一の例外として知られるのは1920年に登場したオリジナルキャラクターは「Felix the Cat」ぐらいのものである。

* アニメ制作の技術革新

セルアニメの作画に関する基本的な制作技術はこのころ米国で開発された。

1914年1月、米国のジョン・ランドルフ・ブレイ（John Randolph Bray 1879～1975）は背景をセルロイド描きにする特許を申請、また同年12月、アール・ハード（Earl Hurd）は背景画の上でセル動画を使用する特許を申請した。この2人は協同でBRAY-HURD PROCESS Co.を設立し、以後17年間セルアニメ制作のライセンス権を行使した。

さらに同年、米国のラオル・バーレ（Raoul Barre）とビル・ノーラン（Bill Nolan）は作画の位置決め用具として3穴の金具「Peg（Tapともいう）System」を考案し、さらにそれを使って胴体などを止めたセルに描き、別セルで手足などを動かす「Slush System」を考案した。

セルアニメの源流はここにスタートしたことになる。制作工程のデジタル化が進み、セル素材そのものはなくなりつつあるが、これらのセルアニメの基本的作画技術は、ほぼ100年経ってもなお脈々と今に受け継がれているのである。

4. ウォルト・ディズニーとフルアニメーション

* ディズニーの登場

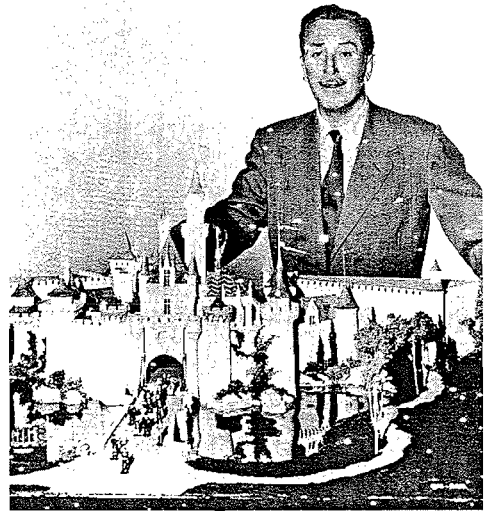
ウォルト・ディズニー (Walt Disney 1901～1966) は世界のアニメーション史上における最大の功労者のひとりである。あまりうまくない風刺漫画や素人ヴォードヴィルにうつつをぬかしていたウォルトがカンザスシティの広告スライド制作会社で切り抜きアニメ (cut-out-anime) の制作に取り組み、ニューヨークからセルロイドを取り寄せて『赤頭巾』を作った。

そこで知り合った友人で、かつ天才アニメーターのアブ・アイワークス (Ubb Iwwerks=略記 Ub Iwerks) と1922年、20歳にしてラフ・オー・グラム社 (Laugh-O-Gram) を設立して『シンデレラ』(7分)、『ジャックと豆の木』(7分) など6本の名作童話アニメを制作し、単身ニューヨークに乗りこんで1万1千ドルの条件で配給会社に売りこんだが、頭金100ドルを入手したのみで倒産され挫折してしまった。

1923年、全てを精算してひとりハリウッドへ向かい、実写映画の監督を目指してスタジオ巡りをしたがどこも取り合ってくれず、「やっぱり自分には漫画しかない…」と覚悟を決めて、兄のロイとともにディズニー・ブラザーズ・スタジオ (Disney Brothers Studio) を設立、実写映像とアニメ合成の「アリス・コメディ・シリーズ」の制作を始めた。

その当時のアニメスタジオは全てニューヨークにあり、ハリウッドでは優秀なアニメーターの確保は困難だった。また配給・興行会社などもニューヨークにあったので、そのつど出かけて交渉する必要があった。

ディズニーはアニメーターから足を洗って、プロデュースと営業セールスに専心し、いったんは別れたアブを呼び寄せ、作画総責任者として作品の品質管理をさせる体制をとり、「アリス・シリーズ」20本を次々と制作、公開した。作品に対す



ウォルト・ディズニー
©Disney

る評価が高まり、経営基盤も安定してきた。

1927年、大手のユニヴァーサル映画からの発注で『幸せうさぎのオズワルド』を制作し納品すると、ユニヴァーサルの映画取引検討委員会から、「ストーリーにしっかりした芯がない」「キャラクターに魅力がない」などのクレームがつき、ディズニーは強く反論したものの意欲をそがれる思いを味わった。

ディズニーの一連の短編作品は小さなテーマをめぐりしきギャグや千変万化の動きによって表現するのが特徴であったから、ウエルメイドストーリーに重きを置くハリウッド流のシネマツルギーからみると、ドラマがなくてただおふざけだけが多いとのクレームがつくのは当然ともいえよう。

しかし、作品そのものは、好評で「オズワルド」の人气が高まるとともにディズニープロの声価もまた高まってくる。

ディズニーはこの機を捉えてニューヨークにおもむき、配給業者に制作費の大幅値上げ要求を突きつけた。ところが配給業者側は逆に大幅な値下げ要求をし、これをのまないならディズニープロを乗っ取ると脅しをかける。

驚いたディズニーが急遽ロサンゼルススタジオに戻ってみると、アプ以外のアニメーターは、すでに配給業者側の切り崩しにあって、製作中の「オズワルド」の著作権ぐるみで持ち去られてしまっていた。

怒りと絶望にさいなまれたディズニーはいさぎよく過去を清算することを決意した。「オズワルド」の原作権は最終的にユニヴァーサルに帰属することで決着せざるを得なかった。「ウサギを主人公にした作品を作るよう指示したのはユニヴァーサルだから、オズワルドのキャラクターはもちろん、全ての権利はユニヴァーサルのもの」との主張だったが、ディズニーはこれ以上争うのは無意味と判断し、反論せず譲歩した。

ディズニーの完全な敗北であった。その教訓から「もう二度と他社の下請けはしない」との決意を固めたのである。

気持ちの切り替えを済ませたディズニーは、ただちに次の構想にとりかかった。なによりも新し

いオリジナルキャラクターが必要だった。ディズニーとアブが考えたのがネズミをデザインしたミッキーマウス (Micky Mouse) だった。ウサギのオズワルドとネズミのミッキーマウスがよく似ているのは、いずれもアブ・アイワークスが描き起したキャラクターだからである。

1928年5月にはミッキーマウス初登場の『飛行機狂 (Plane Crazy)』 (公開は『蒸気船ウィリー』の後) が完成した。このときのアブ・アイワークスはユニヴァーサルに裏切られた怒りにもえて、ひとりで全動画を描きあげた。1日の作画枚数700枚という驚異的な記録が残っている。まさにギネスものの記録である。

『JAZZ SINGR』初のトーキー映画公開 (1927年10月6日)

世界初のトーキー映画『ジャズ・シンガー』に触発されたディズニーは『蒸気船ウィリー (Steam Boat Willy)』を企画し、音楽と動きとを完全にシンクロさせようと考え、作画段階から1秒=1拍のリズムを刻んで制作した。

さっそくニューヨークに出かけるが、大手映画会社の録音方式の使用には許可がおりず、やっと独立系の「シネフォン」という録音システムを採用して試行錯誤の末、録音を成功させた。

上映劇場を探し回ったが、大手チェーン劇場には取り合ってもらえず、やっと目利きのショー・ビジネスの実業家ハリー・ライケンバック支配人に巡り合い、ニューヨークのコロニー劇場で単館上映となった。1928年11月18日の初公開であった。

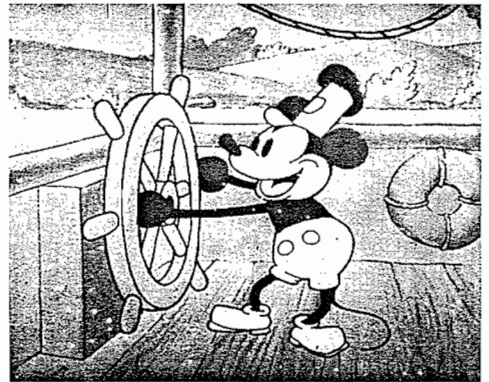
音とアクションとギャグのタイミングがピッタリ合った素晴らしい作品の出来映えに「これこそトーキー映画の醍醐味」とばかりに満員の客席から拍手の嵐が絶えなかったという。まさに圧倒的な人気となり、ニューヨークタイムズ紙を始め映画、バラエティ誌などがこぞってディズニー絶賛記事を掲載した。

大手映画各社がディズニーに殺到

こうなると、それまで門前払いだった大手映画各社が手のひらを返したように、いっせいにディ



アブ アイワークス
©Disney



蒸気船ウィリー
©Disney

ズニーのもとに殺到した。「破格の週給でわが社へ!」「全てのディズニーアニメ映画の所有権を買い取りたい!」などと申し入れてきた。シネフォンの権利者パット・パワーズも破格の制作・配給条件を提示する一方で、高価な録音装置を売りつけ、長期の囲い込みを画策する。

ニューヨークから優秀なアニメーターたちが続々とディズニーのもとに駆けつけてきた。総作画監督のアブ・アイワークスは驚異的なスピードで作画を続けていた。

好事魔多し。こんなとき、ふとディズニーとアブの間にいさかいが発生した。アブの留守中に作画中のアニメーションのタイミングをディズニーが無断で変更してしまったのである。これにはいつも無口で温和なアブも「領域侵犯だ」と激怒、激しい口論となった。

ディズニーの人気を決定づけるシリーズとなった「シリー・シンフォニー・シリーズ (Silly Symphony Series)」の第1作『骸骨の踊り (Skeleton Dance)』が公開され大ヒットしたものの、作品のクオリティを上げるために制作費はますます高騰していった。一方パワーズからの入金はない。

アブとの二度目の口論があった。「細かい動画の中割りのことは部下に任せるべきだ」と主張するディズニーに対してアブは断固拒否の態度をつらぬき、ふたりの関係は修復しがたい状態になってしまった。この間の事情を知ったパワーズはアブを引き抜いて独立プロを立ち上げさせた。

こうしてアブは1930年独立して“Ub Iwerks Studio”を設立。MGM配給で『カエルのフリップ (Flip The Frog)』などシリーズものを公開したが、いずれも凡作、駄作という酷評が多く、その後もジリ貧状態が続き、ついには配給業者に見放され、単なる下請プロになった。

アブはその後1940年にディズニープロに復帰、撮影技術の責任者としてマルチプレーン撮影装置の開発など多くの技術的貢献を果たした。ディズニーとアブの関係をみるにつけ、人の才能とそれを発揮する場、相性 (コンビ)、そして運などというものについて考えさせられる。

コロムビア映画との新たな配給契約（1930～1932年）

親友の天才アニメーターを失い、パワーズとの厳しい対決が続くなか、新しい配給会社として大手のコロムビア映画が決まった。このころディズニー作品がヒットするたびに、優秀なアニメーターやスタッフが高額なギャラで他社に引き抜かれるというケースが頻発するようになっていた。これはクリエイターの新陳代謝が活発になる効果がある反面、ときにシリーズ制作に深刻な支障をきたす場合もある。

このあたりの事情は日本のアニメ業界も同じである。結局コロムビア映画との配給契約も長くは続かなかった。

最大手の配給会社ユニテッド・アーティスト（United Artist）との契約（1933年）

創立以来の大ヒットを記録した『三匹の子豚』は空前の利益をもたらした。劇中の主題歌「狼なんかこわくない」もベストヒットとなった。これに先立ち、1932年、カラーフィルム化が実現したときに、ディズニーは3原色方式によるテクニカラーの漫画映画における2年間の独占使用権を取得して他社をくやしがらせた。2原色方式にくらべて、はるかに発色のいい極彩色のカラー画面は、まさに『三匹の子豚』の空前の大ヒットの強力な後押しの役割を果たすことになったのである。

映画の発明後、二大技術革新であるトーキー技術とカラーフィルム方式に対する、ディズニーの機敏な対応とその先見性が特記される。

RKO社との配給契約（1934年）

『白雪姫』はディズニー初の長編作品（83分）である。短編作品だけではしよせん実写作品の添え物にすぎず、メジャーな存在にはなれないことを認識していた。

そこで50万ドルの予算（実際の制作費は150万ドルにふくれあがった）を計上して製作することになったが、ユニテッドとの契約が破談してRKOとの配給契約締結になった。

「ディズニーの愚行」とまで酷評された巨額の制

作費（作画200万枚）だったが、興行成績は800万ドルとなり、それまでの膨大な累積借入金を一気に返済し給料遅配から脱却、そして優良企業として銀行の融資が得られるなど、まさに「ディズニー神話の誕生」となったのである。このとき、念願の新スタジオに移転し、1,000人の従業員になった。

1938年にはブエナヴィスタ通りに広大な土地を取得し、2年後の1940年に自身の配給会社ブエナヴィスタを設立した。自前の配給会社を持つにたった動機はすでに述べたように、ディズニーにとっては自身が心血を注いで制作した作品に対する大手配給会社の見当はずれのクレームや、高圧的な権利要求、買い叩きなどなど、全てで自尊心が傷つけられる配給会社の許しがたい横暴であったことは容易に想像できるであろう。

*ディズニーの功績

①誇張表現の採用

フルアニメーションで「リアリズムの極致に迫り」ある種の挫折を味わったマックス・フライシャーと違い、ディズニーは「生き物の姿や動きを忠実に模写するのではなく、誇張して滑稽に描くこと」によってフルアニメーションの活路を切り開いた。そのほんの一例として、アニメーターのフレッド・ムーアはミッキーの体をつぶしたり引き伸ばしたりする“Squash and Stretch System”と呼ばれる誇張表現法を開発した。

②ストーリーボード・システム（Story-board System）の開発

プレプロダクション段階で作品全体のコンストラクションを始め、各場面、人物の配置図、動き、表情、ストーリーの流れが理解できるようなスケッチを数十枚、ときには数百枚描いて、それらを壁面に張り出してスタッフがさまざまなアイデアなどを出しながら全体的なコンストラクションを練り上げて行けるようにする方法。

これはディズニー流の作品管理の重要な手段として機能した。この場で彼は情感たっぷりにストーリーを語って聞かせるとともに、ときとしてア

ニーターたちを褒めたりすかしたり、怒鳴ったり、また突然泣き出したりしながらスタッフの創作意欲を喚起したといわれている。強烈なカリスマ性を発揮して製作指揮に当たっていたのである。こうして細部まで練り上げて作画工程に入る。出張の多いディズニーが考案した独自の製作管理方法である。

③ディズニーブランドの確立

ディズニーは、全ての作品の冒頭タイトルで、「Walt Disney Presents」と告知してブランドイメージの浸透をはかった。現在では、作品の広報宣伝戦略として演出家やアニメーターなどスタッフが、作品について個別に解説したりコメントを出したりすることは常識ともいえるが、ディズニーはこれを徹底して排除した。

④人材育成カリキュラムの開発

ヒット作が出るたびにスタッフが高額ギャラで引き抜かれる現象がますます激しくなり、対応策の確立が急務となった。社内の養成だけでは追いつかなくなり、1931年シュナード美術学院と契約してスタッフを夜間講座に通わせるとともに、翌年には社内アニメーター養成の専門部署を設け、教育システムの研究開発に当たらせた。

ディズニーは優秀なアニメーターの条件として
 a. デッサン力 b. ものの特徴をつかんでカリカチュアする能力 c. 演技に対する理解 d. 楽しいギャグの創出・表現 e. ストーリーの把握、観客のニーズに鋭敏であること f. 全作業プロセスの理解、をあげて養成のポイントとしている。

なお、ディズニーは教育部門を格上げ統合して、1962年「カリフォルニア芸術大学（略称でカル・アーツと呼ばれている）」を開校し現在にいたっている。

⑤マーチャンダイジング展開

マーチャンダイジング (Merchandizing) とは商品化計画と和訳されているが、業界ではアニメ作品のキャラクターを玩具などの商品に独占的に使用して販売できる権利を与えて、売上価格の3～7%程度の著作権使用料を徴収する、という仕組みのことである。権利を与える側をライセンサー

(Licenser)、権利使用の許諾を受ける側をライセンスシー (Licensee) と呼んでいる。

予算を大幅に上回る制作を続けるディズニーは赤字補填のためキャラクターの二次利用を考えていた。

最初は1930年、ミッキーマウスとミーニーのキャラクターを子供用のノートに使用する権利の許諾だった。次に玩具の電気機関車にミッキーとミーニーを乗せて売ることを許諾し、破産寸前だった玩具会社を立ちなおさせた。また倒産寸前の時計会社もミッキー時計の販売で起死回生の復活を成し遂げた。

ミッキーマウスは1930年から新聞連載も行っているが、これもマーチャンダイジングの一種といえよう。マーチャンダイジングは現在でも制作費の差損を補填する有力な手段であると同時に、作品の知名度、認知度を高める重要なパブリシティの手段ともなっている。

日本のアニメ産業の大勢としてはマーチャンダイジングの望めない作品の収支は厳しいという現実がある。

⑥分業化システムの確立

そして最も大きいのは、アニメを産業として定着させたことである。彼は数多くの短編を製作しながら、トーキー技術とカラー化時代をトップで乗り越え、長編アニメ製作を戦略目標にかかげながら「Silly Symphony シリーズ」で近代的な流れ作業による分業製作システムを確立した。

* 第二次世界大戦とディズニー

1939年に第二次世界大戦が勃発、続いて1941年12月7日に日本軍の真珠湾攻撃があった。米国は日本軍の本土上陸に備えて西海岸の防備を強化するため、ディズニープロの建物に陸軍の作戦部隊を駐屯させた。これを契機にディズニープロは軍事協力体制一色となっていく。

従来のファミリー向けディズニー路線のアニメ制作は影をひそめ戦意高揚映画の受注製作が激増した。従業員の3分の1が徴兵される状態だったが、特別に徴兵免除をもらうなどしてフル稼働の

制作体制を取った。

愛国主義者のドナルドダックが主演する『新しい精神』は戦争を勝ち抜くためには納税こそが大切と訴え、国民の納税意欲を向上させた。また、ドナルドがヒトラーを揶揄した『総統の顔』、あるいは自主制作の『空軍力の勝利』（1943年）を公開（44万ドルの赤字）するなど、一連の戦争アニメ作品はいずれも赤字製作となっている。

唯一の非戦争アニメ『バンビ（BANBI）』は1942年8月に公開されたが配収120億ドルと振るわず、400億ドルの銀行融資を受けるなど苦しい経営状態が続いた。大戦中、他の映画会社はいずれも空前の繁栄を謳歌していたというのに……。

なぜこうまでディズニーは戦争協力にのめり込んだのか。

実は1941年2月、ディズニープロに労働組合が結成された。1930年代後半には従業員1,000人を超す大世帯になると同時に、それまでの家父長主義的な経営スタイル、ワンマン主義的製作システムを続けることがしだいに困難になっていった。

また『ピノキオ（Pinocchio）』（1940年）が260億ドルの赤字、名作の誉れ高い『ファンタジア（Fantasia）』も赤字計上となり、従業員の解雇、賃金カット、長編アニメの制作中止、株式売却などの措置が取られたため労組結成となり、5月29日にはストライキ決行、ピケ隊が門前を占拠する事態となった。スタジオに入ろうとするディズニーに対し、ピケ隊は憎悪のこもった声で「えせヒューマニストめ！」と叫びディズニーの顔にツバを吐きかけた。

この屈辱はディズニー生涯の記憶として胸に刻まれた。このような時代の流れがディズニーをして、より一層戦意高揚作品の製作に走らせた一因となったとの指摘もある。

また、1940年までに米国では職能別ユニオンが結成され映画漫画家の組織化も進んだ。ディズニープロは「不当雇用主リスト」に上げられるとともに「職能組合員以外の人を雇用してはならない」との労働協約を締結するにいたったのである。

ディズニーが演出家やアニメーター等スタッフの意図や職能的権利を尊重せざるを得なくなり、

ディズニーのカリスマ性も薄れていく。

1945年の終戦まで本来の作品作りはブランクとなった。

戦後第1作は1951年ルイス・キャロルの原作を忠実にアニメ化した『不思議の国のアリス (A lice in Wonderland)』だった。世評は‘傑作’との高い声価にも関わらずディズニー自身はあまり気に入っていなかったといわれている。その背景には、これまでのように自分が主導してストーリーや動きの細部までつめていくことができなかった作品が世に出ることへの無念さがにじみ出ているのである。

そして彼はもうひとつの雄大な夢、ディズニーランドの構想に胸をふくらませていくのだが、ここでは触れない。1966年に彼が世を去るまでの主な作品をあげてみよう。

1953年

『プカドン交響曲 (Toot, Whistle, Plunk and Boom)』

『ピーターパン (Peter Pan)』

1955年

『わんわん物語 (Lady and Tramp)』

1959年

『眠りの森の美女 (Sleeping Beauty)』

1961年

『101匹わんちゃん大行進 (One Hundred and One Dalmatians)』

1963年

『王様の剣 (The Sword in the Stone)』

1966年、ウォルト・ディズニーは65歳の生涯を終えている。

フルアニメーションの新境地を開拓し、トーキー時代をリードし、機先を制したカラー化戦略、そして著作権意識を堅守してマーチャンダイジングを初めて展開するなど、今日のアニメーション産業の基礎を築いたウォルト・ディズニーの功績は絶大であったといわざるを得ない。また、アニメーションを産業として確立した世界初のプロデューサーでもある。

米国アニメ史を「プレ・ディズニー」「ディズニー」そして「アンチ・ディズニー」として概観するのはいかにも乱暴とのそしりはまぬがれないことを承知のうえで、「ジャパニメーションの源流」としてディズニーを軸に話を進めてみた。

*アンチ・ディズニーのアニメーション

UPA (United Production of America)

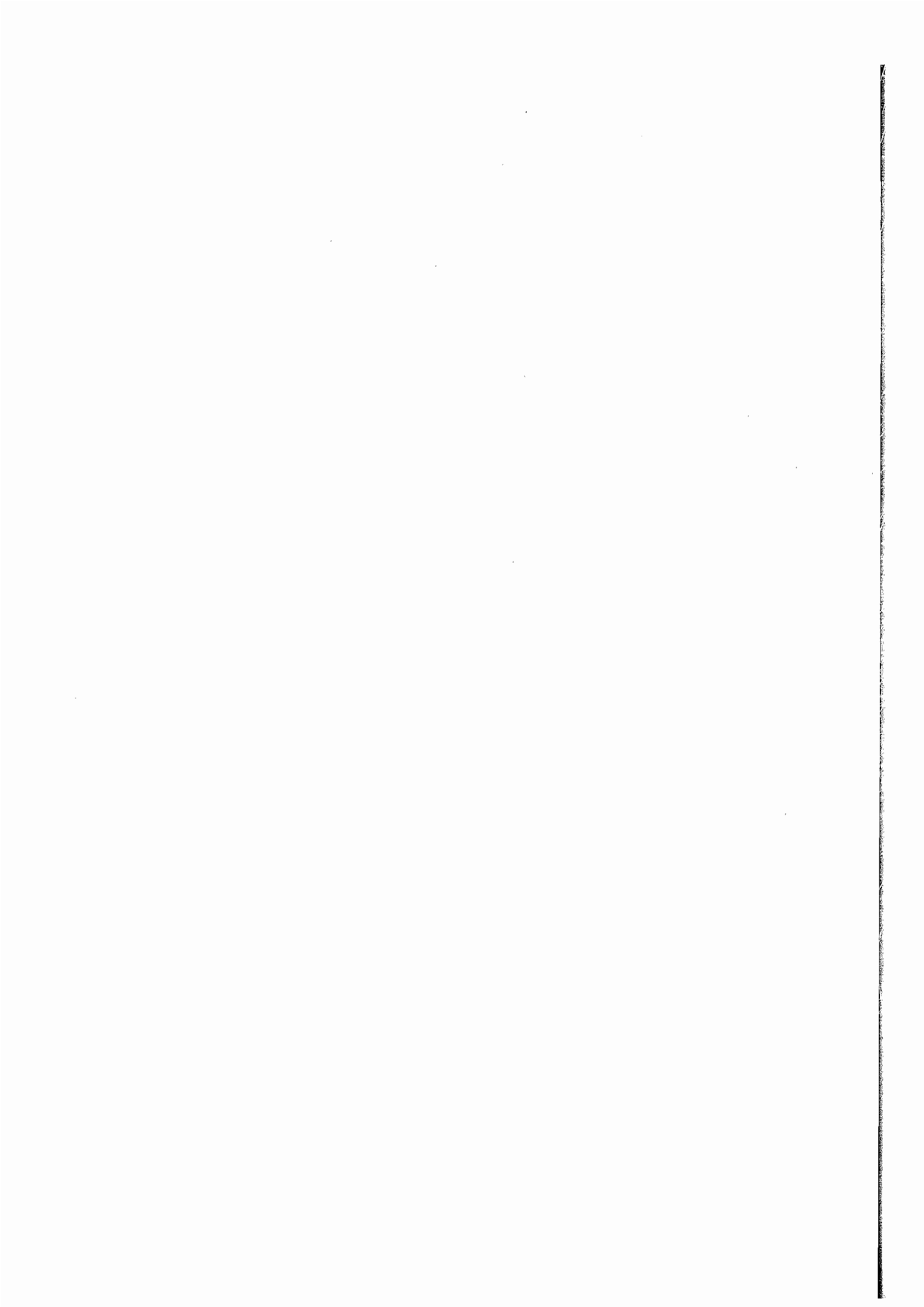
1941年、ディズニープロを解雇されたスティーヴン・ボザストウを中心に設立された、アンチ・ディズニーの旗頭的プロダクションである。ディズニーの高度にシステム化された大掛かりなフルアニメーションに対して、手作り感の濃いリミットドアニメーションの技法で、「Mr. Magooシリーズ」などの作品を製作している。

フライシャー・スタジオ (Freisher Studio)

プレ・ディズニー時代における米国アニメ最大手プロダクション。1930年代ディズニーに対抗し得た最大のプロダクションで、短編「ベティ・ブープ (Betty Boop) シリーズ」や、『ポパイ (Popeye)』でニューヨークのアニメプロを代表する都会的センスの作品が多かった。

特に超ミニスカートのセクシーガール、ベティちゃん活躍する短編アニメは、上映禁止になるほどのインパクトのある作品だったし、ポパイは現在でもお馴染みの人気シリーズである。

その他多くのアニメプロがあり、多くのシリーズ作品を製作したが、産業としてディズニーに比肩する規模のプロダクションは多くない。その多くは大手配給会社の制作する実写映画の添え物の地位に甘んじていた。ディズニーがただひとり大手映画会社の横暴と闘い、自主独立を目指して長編アニメを制作し、やがて自身の配給会社を持ってメジャーの仲間入りをはたしたのである。



第2章

日本製アニメの誕生



1

黎明期の作家たち

* 日本アニメの夜明け

日本で初めてアニメ作品が作られたのは、1917（大正6）年。J・スチュアート・ブラックトンが、アメリカで世界初のアニメ作品を完成させてから11年後のことだ。日本は、第一次世界大戦の戦争景気で経済が潤い、新しい海外の文化を貪欲に吸収している時代だった。

映画はすでに大衆娯楽として定着しており、牧野省三が「目玉の松ちゃん」こと尾上松之助を主役に『忠臣蔵』を撮ったのは1910（明治43）年のことで、すでに映画スターが登場していた。

明治45年には、映画会社の吉沢商店、横田商会、エム・パター商会、福宝堂の4社が合併して日活（日本活動写真）が設立され、その2年後には天活（天然色活動写真）が設立された。

そうしたなか、下川凹天、幸内純一、北山清太郎の3人が、同じ年にあいついでアニメ作品を製作・公開したのである。準備に入ったのも前年の1916（大正5）年で同じ年だ。

3人が相互に情報を交換したり、協力しあった形跡はなく、それぞれが独自に海外のアニメ作品を分析して技法を考え、作り上げていった。この3人に共通しているのは洋画の素養があったことで、新しいものに対し好奇心が強い、ポップな感覚の持ち主であった。

当時は、海外のアニメが大変な人気で、劇場は大入りだった。『凸坊新画帖』と邦題がつけられ、シリーズで公開されていた。凸坊とは男の子を意味し、女の子は茶目と呼ばれ『茶目と凸坊』という漫画もあった。

これらは、アメリカのジョン・ランドルフ・ブレイ、フランスのエミール・コールなどの作品だが、『凸坊新画帖第〇編』『凸坊新画帖〇〇の巻』とされたため、誰の何という作品かは記録されて

いない。まだ「著作権」に対する認識が希薄で、著作権者の権利が保護されることはほとんどなかった。

しかし、3人の作家のギャラは安くはなかった。海外アニメ作品の人気に目を付けた映画会社は、若手の漫画家などに制作を依頼したのだが、ギャラは漫画の3倍から4倍くらいであったといわれている。まだ日本では誰もやったことがないのだから当然ではあるが、少なくとも経済的には恵まれた環境でのスタートであった。

* 背景を紙に印刷した下川凹天

(1892・明治25～1973・昭和48)年

下川凹天は、小学校校長をしていた父を幼いころに亡くし、故郷の沖縄を離れて東京の叔父に引き取られた。その後、小学校を卒業して漫画家の北沢楽天の書生となり、やがて風俗などを描く漫画家として活躍するようになる。岡本太郎の父で、朝日新聞にいた岡本一平らと東京漫画会を結成するなど活動的で、エロチックな作品も多く、個性的な作家である。

師匠の北沢楽天は、多くの漫画家を育てた雑誌『東京パック』を1905(明治38)年に創刊し、近代漫画の祖といわれる人物である。横浜で西洋の漫画を学んだ後、福沢諭吉に才能を認められ、1899(明治32)年に時事新報社へ絵画部員として入社した。23歳であった。

洋画と日本画の基礎を学び、横浜でオランダの漫画家にも師事したため独特の画風を持ち、当時の日本人から見ると少しバタくさい絵であるが、それまでの風刺画と比較すると力の差は歴然で、多くのファンを惹きつけた。それまで「ポンチ絵」といわれた風刺画を「漫画」と命名したのは北沢楽天で、画家の余技であった風刺画の地位を向上させた点でも功績は大きい。

この北沢楽天の門下生であった下川凹天に、アニメの制作を依頼したのは映画会社の天活である。まだ24歳の若手漫画家ではあったが、第二次『東京パック』に漫画を寄稿するなどし、その実力を



下川凹天

(本名・貞矩1892～1973)

(撮影：山口旦訓)

沖縄・宮古島生まれ。父は小学校長だったが、凹天が7歳のときに病死。東京の叔父を頼り上京。幼少から絵がうまく、漫画家の北沢楽天門下で漫画を習う。のち初の漫画雑誌『東京パック』で活躍。1914年頃から米英仏の外国アニメが輸入され人気が高く、日本の映画製作者たちは国産アニメ製作を企画。白羽の矢が立ったのは売れっ子的下川。まず天活(天然色活動写真)が下川にアニメ製作を依頼。下川はアニメのノウハウもわからないまま試行錯誤の末『芋川椋三玄関番の巻』を製作。1917年1月、劇場公開されたのが最初の国産アニメであった。天活に1年余在籍した下川は5作品を製作。しかし、作画の際、電灯の透過光で目を痛めリタイアしアニメ界を引退。その後、新聞漫画の道に進む。漫画の代表作は読売連載の『男やもめの巖さん』。政治漫画でも活躍し、似顔絵は定評があった。日本アニメのパイオニア3人の1人だが、作品が最初に公開されたので、パイオニア第1号である。
(渡辺泰)

認められる存在となっていた。後に「漫画は暴露芸術である」と語っているが、それまでの美しいものだけを描く芸術に反発する進取の精神も持っていた。

そんな下川凹天であるから断るはずもなく、天活の依頼を引き受けた。しかし、どうやって制作していいのかかきもく見当がつかない。

まだ、アニメなどという用語はなく、漫画映画、動画という呼称も定まっていない時代である。線画映画という人もいたが、共通の呼び名ではなかった。まさに雲をつかむような、手探りの状態が続いた。

最初は黒板にチョークで描く方法で取り組んだ。おそらく『愉快な百面相』（J・スチュアート・ブラクトン）を観ていたのであろう。

これは、1906（明治39）年に完成した世界初のアニメ作品で、黒板に描かれたキャラクターが動くシーンがある。「黒板アニメ」あるいはチョークアニメといわれる手法で、初期に多くの作家が試みているのだが、効率が悪いうえに、黒地に白い線でしか表現できない。線もきれいとはいいがたい。そこで、この方法をあきらめ試行錯誤を繰り返した結果、場面ごとに背景を印刷しておき、その上にキャラクターを描き、背景と人物とが重なるところは白絵具で塗りつぶす、という方法にたどりついた。背景以外は1枚1枚描くのため大変な作業量ではあるが、アニメらしきものはできあがった。

それが『芋川棕三玄関番の巻』である。動きはぎくしゃくして、人の歩くスピードも安定していなかったというが、記念すべき日本初のアニメ作品となり、1917（大正6）年1月に東京浅草キネマ倶楽部で上映された。漫画家として「芋川棕三とブル」という作品を『東京パック』に掲載しているので、漫画家による自作のアニメ化といえるであろう。

下川凹天は、その後数本の作品を完成させるが、眼を痛めたため漫画の世界に戻る事となった。作画の際に、キャラクターの動き幅を把握するため、透明なガラス板の上に紙を重ね、下から強い裸電球をあてて描いたことが原因とされている。

アニメーターの職業病の第一号となって引退を余儀なくされてしまったが、1919（大正8）年に漫画家に戻ると、新聞や雑誌などで活躍した。

『読売サンデー漫画』に掲載された「男ヤモメの巖さん」（昭和5年）は人気も高く、その後も読売新聞で連載された。漫画の画風はいくつかのスタイルを持っているが、風俗を描いた作品のなかには現代でも古さを感じさせないモダンな作品を残している。

*大藤信郎を育てた幸内純一

（1886・明治19～1970・昭和45）年

幸内純一は岡山県に生まれ、上京して洋画家としてスタートしたが、やがて『東京パック』で活動するようになる。下川凹天と同じ北沢楽天の門下生で、下川凹天より6歳年長である。政治漫画や風刺漫画を描いていた。

幸内純一にアニメ制作を依頼したのは、小林商会という日活のスタッフが独立して作った映画会社であった。下川凹天と同じ1916（大正5）年のことだ。

苦心の末に完成したのは『塙凹内名刀之巻』。1917（大正6）年6月に東京浅草の帝国館で公開された。評判はかなりよかったといわれている。

同年に『茶目坊空気銃の巻』『塙凹内かっぱまつり』を続けて公開するが、小林商会が資金難でアニメ制作を中止したため、幸内もアニメから撤退を余儀なくされた。

その後、新聞社の仕事をするかたわら『兵六武者修行』（大正9年）を制作するなど細々と続けていたが、1923（大正12）年にスミカズ映画創作社を設立し、本格的に復帰した。

翌年に制作したのは、初のPRアニメとなった『人気の焦点に立てる後藤新平』という作品で、東京市長であった後藤新平のPRアニメである。台湾総督府民政局長として辣腕をふるい、南満州鉄道の初代総裁を務めた大物政治家で、「大風呂敷」とあだ名される人物であったが、アニメが本来的に持っている訴求力と大衆性に眼をつけたあたりは興味深い。



幸内純一
（1886～1970）

（撮影：山口旦訓）

岡山県生まれ。家族で上京し、太平洋画会で絵画を学ぶ。のち北沢楽天主宰の『東京パック』で漫画家として活躍。映画興行者小林喜三郎主宰の小林商会の依頼でアニメ制作を始めたのは1916年。幸内も試行錯誤しながら時代劇アニメ『塙凹内名刀之巻』を完成させ1917年6月に公開。映画雑誌の評では北山アニメより作品評価は良かった。幸内は小林商会で2本制作したが、小林は経営難でアニメ制作を中止。幸内は新聞社に入り政治漫画を描く。1923年、政治家の援助でスミカズ映画創作社を設立、アニメ制作を再開。当時の東京市長後藤新平の伝記アニメ『人気の焦点に立てる後藤新平』を1924年2月公開。以降4本の政党PRアニメを製作。1930年、トーキーアニメ『ちよん切れ蛇』を製作、翌1931年劇場公開された。幸内はその後再び新聞漫画の世界に戻ってアニメ界を引退。幸内にアニメの指導を受けたのは、若き大藤信郎青年であった。幸内は下川、北山に次ぐ3人目のアニメパイオニアである。（渡辺 泰）



兵六武者修業（幸内純一）



ちょんぎれ蛇 (幸内純一)

幸内純一は、他にも政治家のPRアニメを数本制作したが、作家としてのオリジナル作品も制作しており、1930(昭和5)年にレコード式トーキー作品『ちょん切れ蛇』を公開した。音はレコードに吹き込み、フィルムに刻印されたパンチ穴の合図でレコードを回す方式で、声の出演には売れっ子漫談家の大辻司郎を起用している。ただし、これは日本初ではなく、後述する大藤信郎の『黒ニヤゴ』の方が1年早い。

幸内は、この作品を最後に漫画家に戻った。アニメに生涯を捧げるのは次の世代である。そして幸内は、その次の世代を育てていた。千代紙アニメで世界に名を知られる大藤信郎である。その後、大藤に影響を受けたアニメ作家は数多く、ここに新しい時代の作家が誕生している。

*日本初のアニメスタジオを作った 北山清太郎

(1888・明治21～1945・昭和20)年

北山清太郎は、洋画家の木下藤次郎に師事し、美術雑誌を発行する画家であったが、『凸坊新画帖』と題して公開された海外のアニメ作品に興味を持ち、日活でアニメの研究を行っていた。サイレント映画の字幕やタイトルを制作するかたわら、海外アニメのフィルムを分析し、手法を探り出そうとしていたのである。

そうしたなか、日活は向島撮影所内に漫画部を作り、北山清太郎にアニメ制作を依頼した。北山はコマ撮りの手法を解明し、紙に背景とキャラクターを一緒に描く方法で、1916(大正5)年に制作を開始した。1枚の紙に全てを描くのは推稿式または稿画式と呼ばれ、ペーパーアニメの基本的な手法である。

できあがった作品は『猿蟹合戦』。1917(大正6)年5月に東京の浅草オペラ館で公開された。幸内純一の商品公開より1か月早かった。北山は、この後も意欲的に取り組み、『花咲翁』『文福茶釜』『カチカチ山』『桃太郎』『一寸法師』など、多くの作品を完成させている。また、政府の依頼で『貯金の勤』『塵も積れば山となる』といった



北山清太郎
(1888～1945)

(撮影：山口旦訓)

和歌山市生まれ。洋画家志望で上京し、木下藤次郎門下に入る。絵を描く一方、美術雑誌『現代の洋画』を発行。当時公開されていた外国アニメに興味を抱き、日活向島撮影所へ国産アニメの話を持ち込み採用された。同所で1916年から製作開始したものの製作のノウハウがわからず失敗の連続。最初の作品『猿蟹合戦』が完成公開されたのは1917年5月。浅草オペラ館での上映は下川に次ぐ2番目の作品となった。北山は製作に新人を採用、技術を教えた。新人に後のアニメ作家の山本早苗、金井喜一郎がいた。北山は日活で22本のアニメ製作の後、1921年に独立し、北山映画製作所を設立。学校教材用アニメも製作したが、1923年の関東大震災で被災し関西へ移住。大毎(大阪毎日新聞)の嘱託となり、大毎キネマニュースを製作。北山はアニメ界からは撤退したが、事業家としても活躍。洋画家からアニメ界に転進し、国産アニメを企業化し、後継者を育成した北山の功績は大きい。(渡辺泰)

貯金を奨励するPRアニメも制作した。

その後、1921（大正10）年には、日活から独立し日本初のアニメーション専門スタジオの北山映画製作所を設立。娯楽作品や教育作品などを制作する。

ここでの手法は、切り抜いたキャラクターを背景画の上に置いて撮影する切り抜き法（カットアウトアニメ）が採用されていたという。線の外側をはさみやナイフで切り抜くのが器用さと根気が要求される。線に食い込まず、余白を残さず正確に切り抜かねばならない。

しかし、それでも推稿式に比べれば圧倒的に効率的で、画期的な手法であった。日本で最初に考え出したのが誰かは、はっきりしないが、かなり早い時期にたどり着いていたようだ。

独立後も多くの作品を世に送り出した北山だが、独立からわずか2年後の1923（大正12）年に関東を大地震が襲い、被害を被った北山はアニメ制作から撤退を余儀なくされてしまう。彼に限らず、関東大震災の被害は甚大で、アニメ制作の有形資材はほぼ全壊してしまった。

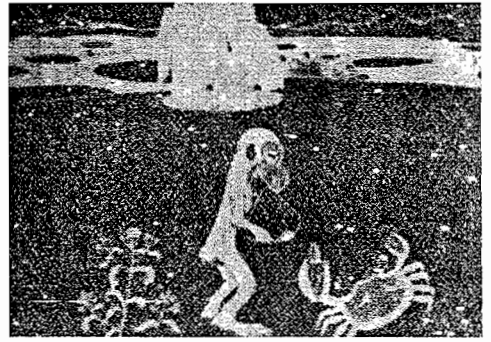
東京の都市機能はしばらく麻痺状態に陥るが、その復興を指揮したのが、幸内純一がPRアニメを制作した後藤新平であった。

このようにして、北山清太郎も他のふたりと同様に短期間でアニメの世界を去って行く。しかし、彼らからアニメを学んだ後進が、新たなアニメの世界を切り開いていくことになる。代表的な人物はふたり。

そのひとりとは関東大震災の痛手からいち早く立ち上がり、その後のアニメ界で大きな役割を果たす山本早苗（善次郎）。もうひとりとは、東映動画の長編第1作『白蛇伝』を監督した藪下泰司である。藪下は社員ではなく見習いのような存在であったが、北山のもとでアニメーターのスタートを切った。

山本と藪下は後に東映動画の設立に深く関わり、多くの優れた人材の育成に関わることになる。

現在、日本のアニメが大河となって世界を席卷しているが、その源流が北山清太郎に発したといってもいいだろう。



猿蟹合戦（北山清太郎）

2. 関東大震災以降の第二世代の作家たち……………



山本早苗
(本名・善次郎1898～1981)

千葉県生まれ。日本画を学ぶかたわら北山映画製作所のアルバイトでアニメ製作を学ぶ。北山が関東大震災で関西に去った後、1925年に独立。山本漫画製作所を設立し、『姥捨山』製作。文部省(現文部科学省)の委託で教育アニメ『壺』を翌年製作。以降、文部省の教育アニメ、官庁のPRアニメを受注製作。戦時中は1942年の『スパイ撃滅』などの国策アニメを多く製作。終戦直後の1945年10月、関東中心にアニメ作家を集め、新日本動画社を設立するも仕事がなく解散。のち日本動画社(1952年日動と改称)で名作『すて猫トラちゃん』などを製作。1955年東映教育映画部委託の『うかれバイオリン』製作が縁で、東映大川社長の英断で日動は東映に買収された。1956年、近代的な設備の東映動画が東京の練馬に建設され、山本はスタジオ次長に就任。1958年、日本初の長編色彩アニメ『白蛇伝』、1960年『西遊記』などの製作担当。1968年、教育アニメ製作貢献で勲五等瑞宝章受賞。アニメ作家としてよりも経営面での功績大。(渡辺 泰)



壺原多助(木村白山)



姥捨山(山本早苗)

* 教育アニメを多作した山本早苗

(1898・明治31～1981・昭和56)年

関東大震災によって、スタジオなど大切な設備に被害を受けた映画業界は、アニメ部門もろとも停滞を余儀なくされた。前述の幸内純一は震災後スミカズ映画創作社を設立したが、1930(昭和5)年にアニメ界を去った。

一方、北山映画製作所でアニメを学んだ木村白山(生没年不詳)というユニークな人材も活動を開始していた。

木村は、朝日キネマの依頼で時代劇アニメの、『赤垣源蔵徳利の別れ』(大正13年)、教訓アニメの『塩原多助』(大正14年)などを制作した。

アニメーション研究家の渡辺泰によれば「映画館の看板絵などを描いていたが、外国アニメを観て興味を持ち、北山映画製作所の門をたたいた人物で、『すずみ舟』(昭和7年)という浮世絵タッチのポルノアニメを独力で3年がかりで制作したものの、小石川署(東京)に検挙され、フィルムも押収された」という。

そうしたなか、1925(大正14)年に山本早苗が北山映画製作所から独立して山本漫画製作所を設立した。山本は本名を善次郎といい、早苗は雅号である。

独立第1作は、同年に完成した教訓アニメの、『姥捨山』。続いて翌年、文部省の依頼により、『壺』を制作した。

その後も政府のPRアニメを多数受注し、制作会社のひとつのビジネスモデルを確立する。特に際だった作品を残してはいないが、経営安定のために努力して作品を作り続け、周りの人から慕われる人物であった。

太平洋戦争後もアニメ界の復興に尽力したが、自ら社長を務める日動映画の負債が拡大し、1956(昭和31)年に身売りして東映動画となった。

*切り抜きアニメの名人といわれた 村田安司

(1896・明治29～1966・昭和41)年

大震災の傷が癒えぬなか、1923（大正12）年に横浜シネマ商会へ入社した村田安司も活動を始めていた。横浜シネマ商会は同年1月に設立された新興の映画会社で、後にヨコシネディーアイエーとなる会社だ。当時は教育映画や海軍関係の映画を製作していた。

村田安司は山本早苗の幼なじみで、山本早苗より2歳年上である。

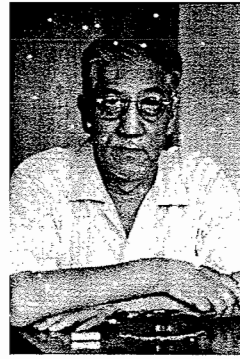
画家を志していた村田は、横浜シネマ商会でタイトル書きの仕事をしていたが、そのかわり海外のアニメ作品に興味を持ち研究していた。

当時はまだ先進技術であり、わずかな人しかアニメの制作法を知らなかったのだ。後に切り抜きアニメの名人となる村田も、まだまったくの素人であった。

そこで、山本早苗と幼なじみだった関係を利用して、山本からアニメの制作法を教わろうとするが、内外不出の秘伝であったから肝心なことは教えてもらえない。山本の人間性が悪いわけではなく、当時としては普通のことだった。それでも、切り抜き法や撮影の仕方はなんとか修得できた。これに自分の工夫を加えて、作品を完成させる。1926（大正15）年のことだ。この年には横浜シネマ商会内に村田プロダクションを設立している。

その第1作は『ジラフの首はなぜ長い』。ただし、これは試作品だったといわれている。続いて翌年に『蛸の骨』を公開した。その後も続々と作品を制作し、『動物オリムピック』『蛙は蛙』『おい等の野球』『おい等のスキー』など教育的な動物ものを数多く手がけた。戦前における最多制作者といわれている。

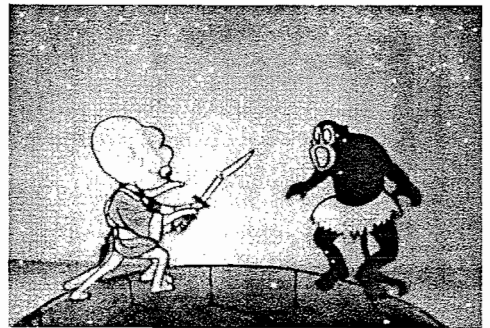
その背景には、文部省の存在がある。当時は映画に対するさまざまな規制が政府によって行われたが、その一方で「よい作品」を奨励しようと、1921（大正10）年に推薦映画制度が実施された。また、教育の現場に導入しようと教育宣伝アニメをさかんに制作した。



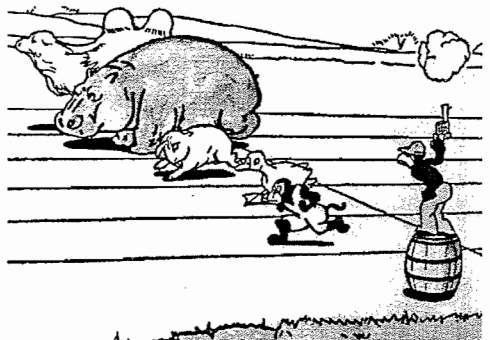
村田安司
(1896～1966)

(撮影：山口且訓)

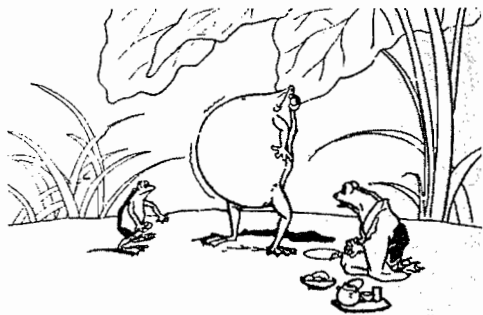
横浜市生まれ。実家は酒屋だったが、幼少より絵が好きで画家志望。中学卒業後、映画館の看板描きに従事。震災後の1923年に設立された横浜シネマに入社した村田は、映画の字幕タイトルを描く。同社が輸入した外国アニメを研究し、自社製作を決心。村田の幼友達だった山本早苗が北山映画製作所にいたのも好都合で、アニメ製作について教わった。1927年、最初の作品『ジラフの首はなぜ長い』に次ぐ『蛸の骨』は評価が高かったが、原案・脚本は青地忠三。青地は村田作品のほとんどの脚本を担当した。村田のアニメは切紙システムだが、村田の切紙技術はセル使用に匹敵する素晴らしさで、切紙の名手と呼ばれた。また従来の撮影方法は手動であったが、村田はモーターを使用し、作業能率を大幅にアップ。村田は1937年に独立し、横浜シネマを退社。同社のために30本余のアニメを製作し貢献。村田漫画研究所設立後は戦中中のため作品も作れず、戦後1945年、日本漫画映画に入社するが、同社は倒産。村田も病気でリタイアした。（渡辺泰）



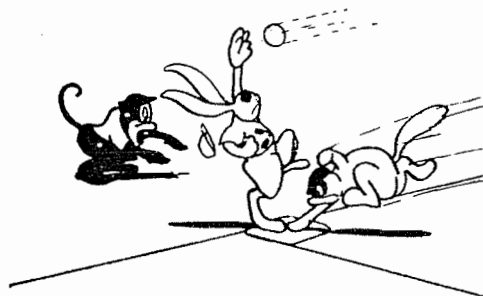
蛸の骨（村田安司）



動物オリムピック（村田安司）



蛙は蛙（村田安司）



おい等の野球（村田安司）



大藤信郎
(本名・信七郎1900~1961)

東京市浅草生まれ。8人兄弟の7番目。母は6歳のときに死別。長女八重が弟たちを育てた。大藤はアニメに興味を持ち、日本アニメの開拓者の幸内純一に教えを乞い26歳で独立。第1作『馬具田城の盗賊』を1926年発表。アニメの素材に江戸千代紙を使用したのが斬新であったが、残念にも国産カラーがなく千代紙の美しさは表現できず。1927年の『鯨』は初の影絵アニメ。大藤は独自でトーキーやカラーの研究を続け、1929年の『黒ニャゴ』はレコード式トーキーアニメ。1952年の色セロファン使用のカラー影絵『くじら』はカンヌ映画祭、1956年の『幽霊船』はヴェネチア映画祭アニメ部門で入賞。大藤の名は外国で日本のアニメ作家として有名になった。1959年文化功労章受章。大藤を幼少から全面的に援助した姉八重の功績も大。大藤死後、八重はアニメ発展を願い私財を寄付。1962年度の毎日映画コンクールから大藤賞が新設される。第1回受賞は手塚治虫。同賞も2003年度で42回となった。
(渡辺 泰)

こうして教育用のアニメが量産されることとなり、山本早苗や村田安司などアニメ制作者たちは、その恩恵をこうむっていたのである。

村田安司が『動物オリムピック』を制作した1928（昭和3）年には、米国ではディズニー初のトーキーアニメ『蒸気船ウィリー』が公開された。ミッキーマウスが初登場した作品である。日本のアニメとくらべ製作技術や作品の完成度などあらゆる面で格段の差があった。トーキー技術によってその差はさらに広がったのである。

しかし、日本のアニメ界も技術的には確実に進歩を続けていた。村田は見事なスピードで背景やキャラクターを描いたといわれるが、動きのタイミングもそれまでの先駆者たちにくらべ長足の進歩をとげていた。撮影用のカメラも新しいものを採用し、改良も加えたという。

その後、1936（昭和11）年に横浜シネマ商会を退社し、翌年に村田映画製作所を設立するが、実写映画を制作するようになり、アニメはほとんど作らなかった。

* 世界に名を轟かせた大藤信郎

(1900・明治33~1961・昭和36)年

山本早苗が北山映画製作所から独立した年の翌1926（大正15）年に大藤信郎が幸内純一のスタジオから独立し、自由映画研究所を設立した。26歳であった。

独立後の大藤はこれまでのアニメスタイルに満足せず、折り紙に使われる千代紙を素材として制作することを考えついた。その独立した年の第1作目が『馬具田城の盗賊』である。続けて同年に2作目の『孫悟空物語』も制作し公開した。

この千代紙アニメとは、背景やキャラクターを線で描くのではなく、千代紙を切り抜いて表現する貼り絵手法である。日本固有の伝統的素材を生かして表現される幻想的な雰囲気が高く評価された。庶民的でありながら、個性的で芸術性の高い作品は世界的に注目を集めた。

大藤は1927（昭和2）年に、社名を千代紙映画社と改め、『鯨』を制作した。

この作品は1952（昭和27）年にカラーでリメイクされ、カラーセロファンを使った影絵アニメーションになり、カンヌ映画祭の短編部門で第2位に入賞している。

一方、昭和初期になると日本でも音の出るトーキー映画への関心が高まっていた。1927（昭和2）年に、ワーナーブラザーズが製作した実写映画『ジャズシンガー』が大好評を博し、倒産寸前の同社を救ったといわれている。この話題が世界中へ伝わったのである。

そうしたなか、日本でも1931（昭和6）年に本格的なトーキー作品『マダムと女房』が完成した。松竹蒲田で製作され、監督は五所平之助、女房役は田中絹代であった。「本格的」というのは、それまで一部に音が入っており、一部は字幕という併用作品が何本も作られていたからである。この後、活動弁士の失業問題が深刻化するのであるが、それはさておきアニメ界でもトーキーへの取り組みが始まっていた。

それに真っ先に挑戦したのが大藤信郎である。昭和4年に完成した日本初のトーキーアニメ『黒ニャゴ』は、レコード式トーキー作品であった。

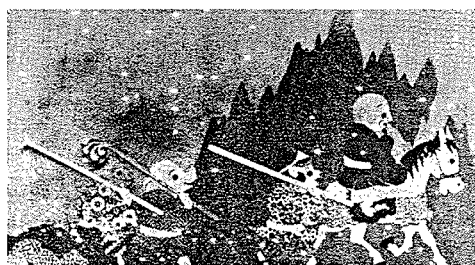
レコード式トーキーは、幸内純一との関連ですでに述べたが、音はレコードに吹き込み、フィルムにパンチ打穴された合図と同時にレコードを回す方式である。少しでもタイミングがずれると音と映像がシンクロしない。フィルムに音と映像を記録するフィルム式トーキーにくらべると、やはり見劣りした。

前年の昭和3年にアメリカで公開された、ミッキーマウスが登場する『蒸気船ウィリー』（ディズニー）は、フィルム式トーキー（光学録音）である。天才大藤信郎といえども、技術的にはアメリカの後塵を拝していた。日本で最初に光学録音によるトーキー作品を制作したのは、政岡憲三である。

大藤は、その後も優れた作品を制作し続けて、世界に名を知られる日本の代表的アニメ作家となった。昭和36年に永眠するが、その翌年、多大な功績を認められ毎日映画コンクールに「大藤賞」が制定された。



馬具田城の盗賊（大藤信郎）



孫悟空物語（大藤信郎）



鯨（大藤信郎）



黒ニャゴ（大藤信郎）

個性的かつ芸術的なアニメーションに対して贈られる賞で、個人または団体が対象である。第1回の受賞は『ある街角の物語』（手塚治虫）であった。

*セルを使用し、トーキー作品を製作した政岡憲三

(1898・明治31～1988・昭和63)年

戦前の名作『くもとちゅうりっぷ』を制作した政岡憲三は、大藤信郎よりも2歳年長だが、アニメ界に入るのは30歳を過ぎてからのことだった。裕福な家庭に育ち、京都の美術学校を卒業後、さらに日本画や洋画の勉強を重ねた後、1925(大正14)年に実写の映画界へ入る。牧野省三が主宰するマキノ映画で映画の時代考証や美術の製作を行っていた。

牧野省三(1878・明治11～1929・昭和4)年は、日本で初めての本格的映画監督である。1908(明治41)年に『本能寺合戦』を監督している。

政岡が映画界入りした当時は、板東妻三郎、大河内傳次郎、市川右太衛門、嵐寛寿郎、月形竜之介、片岡千恵蔵などなど、時代劇の大物スターが輝いていた時代であった。

その後、政岡は1929(昭和4)年に日活教育映画部へ入り、アニメに興味を抱くようになるが、すぐに廃部となってしまった。そこで、日活の援助を受けて独立することになり、第1作『難船ス物語 第一篇 猿ヶ島』(昭和6年)を制作し日活系で公開した。観客の反応は非常に良かったといわれている。

そして翌昭和7年、京都に政岡映画製作所を設立し、日本初の本格的トーキーアニメ『力と女の世の中』を制作する。製作と配給は松竹。前年に実写映画でトーキー作品『マダムと女房』を製作し、これが好評であったことが、松竹蒲田撮影所長の城戸四郎を動かした。

フィルムが現存していないため内容の詳細は不明であるが、大人向けのナンセンスものといわれている。当時の広告には「奇想天外のギャグと



政岡憲三
(1898～1988)

大阪市生まれだが淡路島育ち。実家は不動産経営の裕福な家庭。1922年、京都で日本画、上京し洋画を学ぶ。1927年、実家の援助で児童劇映画『貝の宮殿』を自主製作。1931年、日活太秦で初のアニメ『難船ス物語・猿ヶ島』を製作。1933年、松竹の依頼で初のトーキーアニメ『力と女の世の中』を製作。1934年、まだ高価だったセルを使用し『茶釜音頭』を製作。日本アニメの技術的發展に貢献したが、結果的に経費増であえなく倒産。1941年、松竹がアニメ製作を開始し政岡は責任者として入社。1943年の『くもとちゅうりっぷ』は太平洋戦争中の作品とは思えないリリシズムあふれた名作であった。戦後1946年、京の春を情緒豊かに描いた『桜』を作るも地味すぎてオクラに。1947年、孤児の子猫を描いた『すて猫トラちゃん』も名作であった。1949年、政岡は家庭、経済の両面の問題でアニメ界を引退。児童雑誌に挿絵や漫画を執筆。政岡の意図した自主製作アニメ『人魚姫』は日の目を見なかったが、アニメの技術的發展の功績は大。(渡辺 泰)



難船ス物語・猿ヶ島(政岡憲三)

ナンセンス」とコピーがつけられている。ともあれ、この画期的作品は昭和7年に完成し、翌年春公開された。続いて大藤信郎も昭和8年に本格的トーキー作品『沼の大将』を完成させている。

『力と女の世の中』は、トーキーであること以外に、もうひとつ画期的な要素を持っていた。それは、全面的にセルを使用して作ったことだ。

それまでも、全く使われていなかったわけではないが、切り抜き法では表現しにくい全身のしぐさや表情の変化など、一部の使用にとどまっていた。その表現力は素晴らしく、動画としての完成度は比較にならないほど優れていたのだが、非常に高価な希少品であったため、一度使ったものを水洗いしては何度も使ったといわれている。

政岡の完全主義とプライド、そして商業作品にかかる情熱が実現へと導いたといえよう。

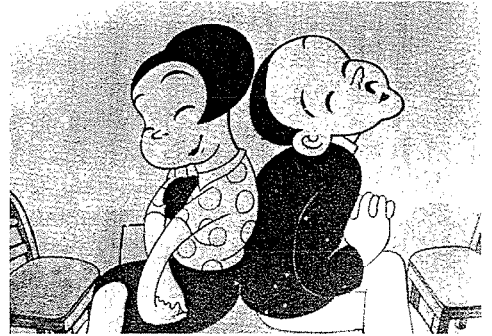
1914（大正3）年に、アメリカでアール・ハードとジョン・R・ブレイが、キャラクターなどを透明なセルロイドに描いて背景の上に重ね合わせるという手法を編み出してから、18年後のことだ。

政岡はその後紆余曲折を経ながらも、日本が太平洋戦争に突入していった時代も作品を作り続け、昭和18年に現在でも高い評価を得ている『くもとちゅうりっぷ』を公開した。横山美智子の童話集、『よい子つよい子』に収められている話を原作に、自ら脚本、監督、撮影をした作品だ。

かわいいてんとう虫の女の子が遊んでいるところへ、サングラスをかけたチンピラ風のくもがやってきて誘惑する。しかし、てんとう虫はこわがって逃げだしチューリップの花の中に逃げ込む。怒ったくもは糸でチューリップごと縛りあげてしまいが、暴風雨がやってきてくもは飛ばされてしまう。チューリップは嵐に必死で耐えててんとう虫を守る。そして嵐が去り、澄み切った青空の朝を迎え、てんとう虫は花から出てきてチューリップに感謝し、喜びの歌を歌うという内容である。

この作品こそ、セル画の威力を遺憾なく発揮した最初の傑作といえよう。

漫画家の松本零士は戦時中、この『くもとちゅう



力と女の世の中（政岡憲三）



くもとちゅうりっぷ（政岡憲三）



くもとちゅうりっぷ (政岡憲三)

うりっぷ』を観て、まだ5歳であったが感動したという。そして、兵庫県明石の同じ映画館で同じ時間に、手塚治虫が観ていたことを後に知ったというエピソードがある。

『くもとちゅうりっぷ』のテーマは単純明快な勧善懲悪であるが、キャラクターの愛らしさ、詩情豊かなストーリーは、現在でも心を奪われる。

また、くもの糸やみの虫の巣、雨など、セルならではの表現である。技術的にも優れた作品であった。しかし、この程度のテーマにすら、当時の軍国政府は「大東亜共栄圏の構築を標榜する上で好ましくない作品」として嫌悪感を示し、上映禁止処分としたのである。

政岡は純粋に好きな作品を作っただけといわれているが、太平洋戦争のまっただなかにあって、平和を願うような作品を公開することは「非国民」として排除された。戦争賛美一色に染められた国民総動員体制が強化されるなかで、ほとんどのアニメ作家たちも軍国主義思想に動員される時代であり、また自ら協力せざるを得ない状況に追い込まれていたのである。

3. 戦争とアニメ

* アニメや映画に対する規制

アニメの世界は、欧米を追うようにして3人の先駆者が道を拓き、後進が後に続いた。技術も表現内容も徐々にではあるが進化して行った。しかし、明治、大正、戦前の昭和という時代は、思想や表現に対して多くの規制や弾圧が行われた暗い社会でもあった。

明治時代に入ってから、表現者に対する規制は数多く行われてきた。落語家が警官を茶化した演目を語り逮捕されたり、エロチックな内容の本が発禁になったり、見世物の夜間興行が禁止されたりと、今から考えると信じられないような規制、

弾圧が行われた。劇場には警官が詰めていて、問題があると即刻中止させた。

下川凹天もアニメではなく漫画で何度か発禁処分を受けている。

また、漫画の世界では政府の批判を風刺画でさかんに行っていたが、1910（明治43）年に社会主義者の幸徳秋水などが、爆弾で明治天皇の暗殺をたくらんだとして逮捕投獄され、秋水以下12名が死刑の判決を受けて数日後には執行された。そのため、この後数年間は辛辣な風刺が影をひそめたという。

映画界も例外ではない。有名な「ジゴマ事件」があった。『ジゴマ』は1911（明治44）年に公開されたフランス映画で、原作は当時欧米文学界を風靡していた「デカダン文学」の流れをくむ通俗探偵小説であり、権威を否定し悪者が大活躍する作品である。

ジゴマを頭目とする兇悪な犯罪組織が、誘拐、強盗、殺人などの犯行をくり返し、これを追跡する探偵長のポーランをあざ笑うかのように出し抜いて逃走してしまう。最後に悪が勝つのが、それまでの勧善懲悪に飽きていた観客を大いに魅了した。

これが大ヒットし、映画と似た状況で人に危害を加えたような事件があると「怪盗ジゴマ現る」などと新聞が書き立てるほど社会現象となった。

これに注目した映画会社は、さっそく和製ジゴマ映画を競って製作した。「女ジゴマ」「ピストルお定」「新ジゴマ大探偵」等々のパロディやら物真似作品が続出し、いずれもそこそこのヒットとなった。

それまでの国産映画の多くは、お涙頂戴の勧善懲悪ものや、安手のトリック映画などであったから、テンポの早い探偵ものは新鮮だった。

一方、小説の方でもジゴマブームにあやかる探偵通俗小説が登場し人気を博した。なお、日本の探偵小説の開祖・江戸川乱歩は、小学生時代に、「ジゴマ」映画に大感激、触発されたといわれる。

しかし、これを時の権力が黙認するはずはなく、明治45年に「犯罪を誘致助成すべき性質のものは禁止する」として、シリーズの続行を中止させた

のである。子供が「ジゴマごっこ」をして困るということもあったようだ。

そこで映画会社は業界として自主規制を検討し、話し合いを持った。後年に自主規制として「映倫」ができるが、これがそうした流れの最初といえよう。

そして、1925（大正14）年には、映画（活動写真）の検閲が始まり、太平洋戦争まっただなかの1939（昭和14）年に映画法が制定された。これによって、脚本の事前検閲、外国映画の上映制限、年少者の観覧制限などが行われた。

*官製アニメや教育アニメの拡大

政府は上映禁止やさまざまな規制を行う一方で、好ましい映画に対する奨励政策も取った。1921

（大正10）年に文部省は実写映画やアニメなどの推薦制度を開始し、教育的映画を後押しした。また、子供たちに人気のアニメを積極的に活用し、各省庁など政府機関のPRアニメも多数製作された。実写映画のプログラムに思想動員をもくろんだアニメ作品が必ず1本併映されていたという。

なかでも文部省は年間の予算を組み、教育用のアニメを計画的に製作した。学校で使う教材や社会教育の一環として活用されたものだが、子供が喜んで観るのだから、道徳教育などでは特に効果は高かった。

大正後半の作品に『気圧と水揚ポンプ』『植物生理 生殖の巻』といったタイトルがあるが、こうした写真に撮りにくい内容の教材となるとアニメは最高のメディアである。図解ものやイメージを具象化するケースでもアニメはさかんに活用された。

こうした背景もあって、アニメの制作者たちは劇場作品だけでは経営がなりたたない状況を、なんとか切り抜けていた。北山映画製作所はもちろん、そこから独立した山本早苗、横浜シネマの村田安司など、ほとんどの作家たちがPRや教育用のアニメ作品を制作した。

*ディズニー作品の日本上陸

ディズニーがアニメ制作を始めたのは、日本の先駆者たちよりも5年遅い1922（大正11）年、21歳のときだ。親友のアニメーター、アブと小さなプロダクションを設立して旺盛な製作活動を展開したが、経営不振で倒産。その後ハリウッドに転出して再びアニメ製作に挑戦した。1927（昭和2）年には映画技術の最先端と評価されたトーキー短編アニメ『蒸気船ウィリー』を公開し、一躍時代の寵児となった。「それは一匹のねずみから始まった」というディズニーの言葉が示すとおり、ここから怒濤の勢いで突き進むことになる。

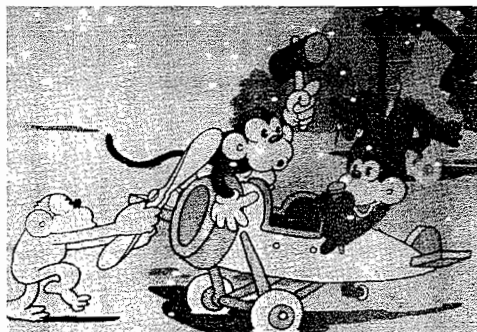
翌年の1928（昭和3）年には、有名な短編シリーズ・シンフォニー・シリーズの第1作となる『骸骨の踊り』を完成させている。シリーズ・シンフォニーは寓話交響曲（詩）と一般に訳されているが、コミカルな音楽に合わせて踊る骸骨の動きはユーモラスで、これも大ヒットし、シリーズ化されることとなった。1932（昭和7）年公開の『花と木』では初のカラー化にも成功している。

そして、この成功は日本のアニメ制作者たちを震撼させることとなる。昭和初期になると、こうしたディズニー作品など海外アニメが、続々と日本へ輸入されてきたのである。シリーズ・シンフォニー・シリーズが日本公開されたのは、アメリカ公開のわずか1年後、1930（昭和5）年だった。

ようやく軌道に乗り始めた日本のアニメ界であったが、製作費が高いうえに、動きもストーリーも稚拙で、海外作品には太刀打ちできない。興行的に勝ち目がないことを知った映画会社は、徐々に日本製アニメから手を引いて行くことになる。

海外アニメ、特にディズニーが優位であった理由は他にもある。

第一に、すでに制作がシステム化されているアメリカに対し、日本は家内手工業的で前近代的な制作体制であったこと。そして第二には、大きなアメリカマーケットで十分に採算を取ったうえで、世界に配給していることであった。これでは勝負にならない。ディズニー作品は劇場主から引っぱ



お猿三吉・防空戦の巻 (瀬尾光世)



桃太郎の海鷲 (瀬尾光世)



瀬尾光世
(本名・徳一1911～)

兵庫県姫路市生まれ。1930年、画家を志望し上京。プロキノ(プロレタリア映画同盟)で非合法アニメを製作。官憲の弾圧を逃れ1932年、京都のアニメ製作者政岡憲三に雇用してもらう。トーキーアニメ『力と女の世の中』『仇討ちからす』製作後の1933年に再上京。独立し日本漫画フィルム研究所設立。『お猿三吉』シリーズや『のらくろ』など製作。1937年、芸術映画社入社。1941年12月8日、日本海軍の真珠湾攻撃を児童にPRする目的で、海軍省は瀬尾にアニメ製作を依頼。瀬尾の昼夜を忘れた働きで日本初の5巻の長編アニメ『桃太郎の海鷲』は完成。1943年3月公開され大ヒットとなった。のち瀬尾は恩師政岡のいる松竹に入社したが、海軍は瀬尾に再度アニメ製作を依頼。9巻の大作『桃太郎・海の神兵』は1945年4月公開されたが、見てくれるはずの児童は学童疎開で都会にはいなかった。戦後1949年、『王様のしっぽ』を最後にアニメ界を引退。瀬尾太郎の名で子供漫画家に転身、漫画界で活躍した。(渡辺泰)

りだこの人気だったため、一本あたりのプリント費も安くなる。一方で、国産アニメは面白くないから売れない。したがってフィルム1本あたりの販売価格が高くなるにせざるをえないという悪循環だった。海外作品、特にディズニー作品は、日本の作品にくらべて配給経費が半額以下であったという。当然、興行主は海外アニメを選択した。

こうして、多くのアニメ制作者たちは劇場から撤退させられ、独立を余儀なくされた。そして、彼らの苦境を救ったのは、前述した教育用のアニメであった。

世の中は戦争一色。昭和6年に満州事変が勃発し、昭和8年に日本は国連を脱退する。太平洋戦争に向かってまっしぐらに突き進んでいる時代だった。

*戦争に翻弄されたアニメ製作者

瀬尾光世は本名を徳一といい、1911(明治44)年に兵庫県姫路市で生まれた。画家を志して勉強中にアニメに出会い、昭和7年に政岡憲三の門をたたいたことがスタートであった。政岡は『力と女の世の中』の制作準備中で、瀬尾は運よく日本初の本格的トーキーアニメに関わることができた。

政岡のもとで修行を積んだ瀬尾は、1933(昭和8)年に独立し、翌年『お猿三吉・防空戦の巻』を完成させた。技術の高かった彼は、その後もチャンスに恵まれ『のらくろ』シリーズなど次々と作品を制作し、『日の丸旗之助 山賊退治』という企業のPRアニメも作っている。ポパイもどきに薬を飲んで強くなった主人公が山賊をやっつけるという単純なストーリーだが、腕の良さを見込まれたものだ。

そして1943(昭和18)年、海軍の依頼により日本初の長編漫画映画『桃太郎の海鷲』(37分)を完成させ公開した。日本の真珠湾攻撃を題材にした作品で大ヒットしたといわれている。

続いて終戦の1945(昭和20)年4月に戦前最大の大作といわれる『桃太郎 海の神兵』を公開した。海軍落下傘部隊の活躍を題材にした作品である。モノクロではあったが、74分の長編であった。

しかし、観客はほとんどいなかった。東京は大空襲を受け焼け野原になっていた。

アニメ史を語るとき、瀬尾光世の『桃太郎 海の神兵』はつねに引き合いに出される。それだけ大作であったわけだが、軍国作品を制作したのはひとり瀬尾光世だけではなかった。昭和18年に、『くもとちゅうりっぷ』を公開した政岡憲三も、例外ではない。大藤信郎は『海の荒鷲』（昭和14年）、山本早苗は『スパイ撃滅』（昭和17年）を制作している。フィルムが少なくなっており、戦意高揚作品以外はフィルム供給が得られない状況でもあったのだ。

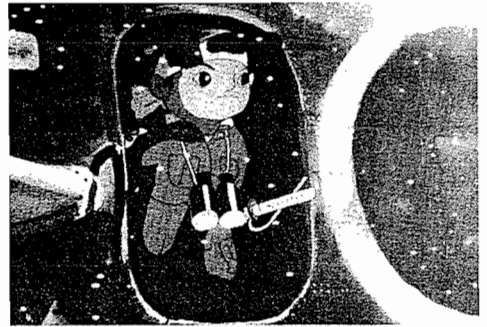
また、アニメ界に限らず、戦地に召集されなかった多くの作家達もまた戦意高揚に貢献させられたのである。『桃太郎 海の神兵』には作詞でサトウハチローが起用されていた。

しかし一方で、『桃太郎 海の神兵』は戦後の光明も生み出している。大阪でこの作品を観た手塚治虫が、日本でもこんな作品が作れるのかと感動し、アニメの制作を決意したというエピソードは有名である。

手塚は自著『ぼくはマンガ家』で次のように書いている。

「ぼくは焼け残った松竹座の、ひえびえとした客席でこれを観た。観ていて泣けてきてしようがなかった。感激のあまり涙が出てしまったのである。全編に溢れた叙情性と童心が、希望も夢も消えてミイラのようになってしまったぼくの心を、暖かい光で照らしてくれたのだ」。

1923（大正12）年の関東大震災でスタジオなどが破壊され、壊滅的被害を受けたアニメ界は、わずか20年あまり後に、太平洋戦争の大空襲で再度の壊滅的打撃を受けたが、戦後に新たな成長をとげる芽も誕生していた。



桃太郎 海の神兵（瀬尾光世）

二度の中断

1. 関東大震災

エミール・コールの初期の作品が「凸坊新画帖」として日本で公開され「漫画が動く！」と驚嘆され人気を得たことを受けて「日本でも作ってみよう」と国産アニメの製作が始まる。

しかしそれは技術指導を受けたわけではなく、あくまでも「見よう見まね」の試行錯誤を重ねた製作であった。サイレント時代の漫画映画はペーパーアニメ（稿画法と呼んでいた）、切り抜き法などの手法で動かしていたが技術的には初歩的な域を出ない内容であった。おなじみの昔話などが題材であったこともあり、子供たちの人気を博した。

しかし、初めのうちこそ物珍しさもあって大目に見られていたものの、トーキー時代になると外国製アニメに圧倒され劇場から追い出されてしまう。家内手工業的弱小プロダクションでは、高価な録音設備や技術革新への対応など及びもつかなかった。

カラー化の波にも乗り遅れて、わずかに行政機関などのPRや教育用の短編アニメを受注製作したり、実写映画のタイトル部分などの下請製作で糊口をしのぐ状態だった。そしてセルロイドの使用技術などを移入して、遅ればせながら欧米のアニメ技術に学びつつ独自の短編漫画映画を作っていたのである。

そんな矢先の1923年（大正12年）関東大震災が発生、関東地方一帯が焼け野原と化してしまった。以来約10年間にわたって漫画映画の製作は空白の時代を迎えることとなる。

2. 第二次世界大戦と敗戦

二度目の中断は、1933年日本の国際連盟脱退からワシントン軍縮条約破棄、1938（昭和13）年国家総動員法の公布、そして1939（昭和14）年第二次世界大戦勃発から敗戦後10年を含む、約20年間にわたる空白期間である。

敗戦後は焦土と化した日本には食料すらない窮乏状態だったから、アニメを製作する余裕などあるはずもなかった。

しかし占領軍GHQは、占領政策を順調に普及するためのメディアとしてアニメを活用しようと考えたらしい。そこで国内のアニメ製作者を一堂に集め、新日本動画社（後に日本漫画映画株式会社と改名）を設立、数本の作品を製作したが、いずれも天下泰平で抒情的な内容のもので、商業的価値はないとされ、公開されずじまいだったといわれている。

敗戦直後のカルチャーショックで、急に民主主義だ平和だ自由だといわれても、ただ途方にくれるのみで、何を作っているのか見当もつかなかったのではなかろうか。

第3章

戦後の復興からテレビアニメへ

1 東映動画の発足

*新日本動画社から日動映画へ

太平洋戦争終戦からわずか2か月後の1945（昭和20）年秋、山本早苗、村田安司、政岡憲三などを中心にアニメ制作者が召集され、新日本動画社が設立された。百人近いアニメーターが集結したといわれている。

こんなにも急いでアニメ作家たちが集められた背景には、米国を中心とする占領軍総司令部（GHQ）が占領政策の迅速な執行をめざす一環として、アニメを利用しようとしたことは明白である。これには、当然米国におけるディズニーの果たした役割が念頭にあったものと考えられる。GHQの指令によって全国に散らばっていたアニメ関係者が総動員されたわけである。

そこで政岡憲三が制作した『桜（春の幻想）』（1946年）は、『くもとちゅうりっぷ』を生み出した政岡らしい叙情豊かな作品であったが、春爛漫の平和を謳歌するだけの内容では客が集まらなると判断され、一般公開はされなかった。他にも政岡の『すて猫トラちゃん』（1947年）などが制作されたが、GHQが望む内容にはほど遠かった。

また一国一城の主の集合体だったので船頭多くしてまとまらず、さしものGHQもサジを投げてしまった。とてもディズニーのような組織体には及ばない実態だったのである。

ほとんど活動らしき活動をしないまま、新日本動画社は1947（昭和22）年に解散となり、中心メンバーの山本、村田、政岡らが同年に日本漫画映画社を設立した。

その後、山本、政岡が出て行き、日本漫画映画社には村田安司が残ることとなった。村田は松竹を退社したばかりの瀬尾光世を招き、瀬尾監督で『王様のしっぽ』（1949年）を制作するが、配給の東宝などから内容にクレームがついて公開できなくなってしまった。

大金を投資した作品だっただけにダメージは大



桜（政岡憲三）



すて猫トラちゃん（政岡憲三）



王様のしっぽ（瀬尾光世）

きく、日本漫画映画社は倒産した。その後、瀬尾光世はアニメ界を去り、瀬尾太郎のペンネームで童画家として活躍する。

一方、日本漫画映画社を出て行った山本早苗と政岡憲三は、東宝の援助を受けて1948（昭和23）年に日本動画（東京都新宿区）を設立した。山本が社長で、後に東映動画で『白蛇伝』を監督する藪下泰司も参加している。山本と藪下は北山清太郎の兄弟弟子である。藪下同様に後に東映動画で活躍することになる森康二も、ここにいた。

また、新日本動画社時代からアニメーターとして参加していた福井英一も日本動画にいたが、彼は漫画家に転身し手塚治虫のライバルとなる。

彼の描いた『イガグリくん』は、漫画雑誌『冒険王』で連載されるや大人気となり、手塚がどうしても追いつけないほどの勢いがあった。しかし、次の作品『赤胴鈴之助』の連載1回目に病死する。

戦前戦中に中心的に活躍した作家たちの多くは、敗戦のショックと、激変する新しい社会の潮流に順応できず、アニメ界を去って行ったのである。

日本動画は東宝の関連会社を吸収して増資し、1952（昭和27）年に社名を日動映画と改めた。1955年には、東映の委託で、カラー短編作品『うかれバイオリン』を制作し、これをきっかけにして東映教育映画の傘下に入り、1956（昭和31）年7月、東映動画として新たなスタートを切ることになる。

東映動画がめざしたのは、日本固有の伝統を見据えつつ、ディズニーが築いた新しい分業システムによる製作組織体作りであった。

*戦後のディズニー

太平洋戦争の影響を受けたのは、日本のアニメ制作者だけではなかった。ディズニースタジオもまた、さまざまなアニメを制作し戦争に貢献していた。航空機製造要員の育成教材、新兵を訓練するための教材、大衆を啓蒙するためのアニメなどをさかんに制作した。フィルムの長さでいうと、戦前の10倍にも達したという。

ディズニーは第一次世界大戦のときに、年齢を



白雪姫
©Disney



バンビ
©Disney

ごまかしてまで戦争に参加したほどの愛国者でもあった。

そして、1945年の終戦までの間にも『白雪姫』(1937年)、『ピノキオ』(1940年)、『ファンタジア』(1940年)、『ダンボ』(1941年)、『バンビ』(1942年)という長編を公開し資金を回転させていたディズニーだったが、スタジオは赤字続きで多額の借金を抱えていた。戦意高揚作品で利益を上げている同業者もいたが、ディズニーは逆だった。

戦後第1作となる長編は『シンデレラ』(1950年)であった。この作品は『白雪姫』同様に大ヒットした。スタジオの財政を預かる兄のロイは、1950年を「シンデレラの年」と呼んで喜んだという。

ところが、この喜びもつかの間で、次の作品の『不思議の国のアリス』(1951年)は興行が失敗し、『シンデレラ』の利益をはき出してしまった。世界のディズニースタジオといえども、1本当たっても1本はずれればどん底に逆戻りしてしまう不安定なビジネス構造であった。

キャラクターの権利ビジネスも在来の手法だけでは経営を安定させるほどの力にはならなかった。

作品づくりへの過干渉もままならず、カリスマ性も発揮できない中で、ディズニーにとってもうひとつの雄大な夢が具現化しようとしていた。ディズニーランドである。映画と違い完成してから手なおしできるのは、完全主義者のディズニーにとって魅力であった。

1955(昭和30)年7月17日、ロサンゼルス郊外にディズニーランドが完成した。ウォルト・ディズニー53歳。入場者数や園内の売り上げは予想を上回り、ビジネスとしても大成功した。

これによって、劇場作品、テレビ作品、遊園地、マーチャンダイジングという4本の柱が確立した。

*東映動画の発足と『白蛇伝』

ディズニーランドが完成した翌年の1956(昭和31)年7月、日本に東洋のディズニーを目指す会社が誕生した。東映動画(大川博社長)である。

東映が日動映画を買収して設立したアニメの制作会社だ。

1950年に世界初のカラー長編アニメ『白雪姫』（1937年製作）が日本で公開され、貧困にあえぐ復興途上の国民にまばゆいばかりの夢の世界を見せつけたのである。翌年には『バンビ』（1942年）も公開されてヒットしていた。

ディズニーのアニメブームが起っていた時期である。とてもディズニーにはかなわないが、せめて「東洋のディズニーを目指そう」というのが東映の戦略だった。うがった見方をすれば、ディズニーとの真っ向勝負は初めから不可能と思っていたことは明らかである。それほどまでにディズニーは巨大な存在だったのである。市場規模や予算額などどこをとってみても気の遠くなるようなハンディキャップがあったのである。

この東映動画の果たした最大の功績は、アメリカの制作システムを導入したことだ。大正から戦前昭和の時代は、個人プロダクションの形態が主流であった。規模の大小はあれ基本的に「この指止まれ型」で、作家とアシスタントによる家内手工業であった。

そのため、制作の効率は悪いし、経営基盤も弱く、簡単に会社がつぶれてしまう弱点が克服できなかった。一定の期間内に長編作品を製作するための新しいシステムの構築が最大の課題であった。

こうしたなか、東映動画は役割分担を明確にした分業式の制作システムを採用した。

会社発足の翌年、薮下泰司製作部長はアメリカに渡り、ディズニーを始めとする大手各社のアニメスタジオを視察して学んだものだ。東京都練馬区の大泉に、当時としては話題をさらった冷暖房完備の白亜のスタジオも建設した。当時のマスコミは「夢の工場」と報じた。

規模も急速に拡大した。日動映画から移った23人でスタートした社員も、10年後には560人になり、名実ともにアニメ界のトップ企業となった。旧来の「この指とまれ型」のプロダクションからさまざまな思想や感性をもつクリエイターが競合する組織をマネジカルスタッフが管理する「群雄割拠型」のプロダクションが誕生したのである。



白蛇伝（薮下泰司）
©東映アニメーション



薮下泰司

（本名・泰次1903～1986）

大阪府生まれ。1925年東京美術学校（現：東京芸術大学）写真科卒。同年松竹蒲田撮影所に入社し現像部門担当。1927年文部省（現：文部科学省）教育映画課嘱託として教育映画の撮影、演出を担当。戦争復員後の1947年、アニメは未経験ながら日本動画（のち日動）入社。山本早苗、政岡憲三らに指導を受ける。日動で短編『子兎ものがたり』（52）『かっぱ川太郎』（55）『うかれバイオリン』（55）など演出担当。日動は東映に買収され東映動画となり、薮下は製作部長で演出担当。『こねこのらくがき』（57）に次いで初の色彩長編『白蛇伝』を経験不足の新人たちを統率し、1958年に完成させた。以降『少年猿飛佐助』（59）『西遊記』（60）など長編6本の演出担当後、1966年退社。1967年、長年の教育映画やアニメの功績で教育映画功労章受章。1968年には日本動画（株）発足で入社し、日本アニメの歴史を紹介した『漫画誕生—漫画映画発達史戦前編』（70）『アニメ新画帖—漫画映画発達史戦後編』（72）を演出。薮下は一貫して演出畑を歩んだ。（渡辺 泰）



第1期 単棟ビル全景
©東映アニメーション



白蛇伝 (ポスター)
©東映アニメーション



少年猿飛佐助 (ポスター)
©東映アニメーション

基本的にはディズニースタイルを踏襲したものであるが、ディズニーの1秒24コマのフルアニメに対し、半分の12コマをもってフルアニメとするなど、発足時から一歩下がったアニメシステムだったのである。(P.75参照)

長編第1作は1958(昭和33)年9月に完成し、10月に公開されたカラー作品『白蛇伝』である。原作は中国の物語で、薮下泰司が脚本・監督を受け持った。キャリアを積んだアニメーターは森康二と大工原章など数人で、多くの新人を動員しての制作であったが、それでも美しいなめらかな映像は衝撃的であった。

『白蛇伝』は、その後も繰り返し上映されることになるが、この作品を観てアニメーターを志した人材は数多く、日本アニメ界の記念碑的作品である。大学受験を控えた宮崎駿が、どうせ日本のアニメだからたいしたことはないだろうと、たかをくくって観に行ったが、作品の質の高さにびっくりしたという。

その後も東映動画は長編アニメの制作を続け、『少年猿飛佐助』(1959年)、『西遊記』(1960年)とリリースし、日本のアニメ業界での確固たる地位を築きあげた。

しかし、収支状況は悪く、資金繰りは親会社の東映頼りが続いていた。年1本の長編アニメは、時代劇映画の添え物の地位に甘んじていた。

ただし、ヒーローものはまだ誕生していない。この時代の人気者はテレビドラマや映画から生まれていた。『白蛇伝』が公開された1958年に、東映はテレビ番組の『月光仮面』を映画化している。正義の味方といえば月光仮面。子供なら誰でも知っているヒーローだった。

東映動画の長編アニメのストーリー構成にはひとつの特徴がある。まず、主人公が物語の発端で発意して旅か冒険に出る。そして、いくつかの村とか世界とかのコミュニティを巡り、敵と戦ったり協力を得たりしながら、最後に目的を達して出発点に戻ってくるという構成になっている。

昔のスゴロクゲームであり、今でいうとロールプレイングゲームのパターンである。また「ダンゴの串刺しドラマ」などといった。

これは観客である子供たちの目先を適当に変えて注意をそらさないようにする作劇上のテクニックでもあるが、もうひとつ他に群雄割拠する有力アニメーターたちをコミュニティ（シーケンス）ごとに分割して作画責任を持たせ、互いに競わせ、これを演出家や作画監督が総合的にチェックする仕組みとして機能させていたのである。

森康二、大工原章を頂点に古沢日出夫、大塚康生、楠部大吉郎、永沢まこと、月岡貞夫、彦根のりお……等々のタレントアニメーターはいずれ劣らぬ実力の持ち主で、互いに我こそナンバーワンとの自負心が強く、演出よりもむしろアニメーター優位の時代だった。彼等を統括するのは至難の技だったのである。のちにこれを破り、演出優位の作品作りをしたのが、『太陽の王子ホルスの大冒険』の高畑勲だった。



左から古沢日出夫、一人おいて、山本善次郎(早苗)、森康二、藪下泰司、大工原章の各氏
©東映アニメーション

2. 手塚治虫の参入

* アニメ界入りに失敗し漫画家で大成

終戦後、手塚治虫はアニメ制作の意欲に燃えて上京し、雇ってくれるプロダクションを探し回っていた。しかし、GHQの指示によりアニメ制作者を集めて設立した新日本動画社が、ほとんど活動をしないまま解散となった時代である。当時はプロダクションといっても皆無に近く、なかなか見つからない。

そんななか、ようやく「漫画映画技術者募集」の張り紙を見つけ、小さなスタジオを訪ねたが、社長から「出版の漫画をやっているなら、漫画映画はばかばかしくてやれないだろう」と断られてしまった。

大正時代の草創期は、破格のギャラが支払われたアニメ界であったが、昭和に入ってから苦しい時代が続いていた。出版で仕事があるなら、とても手を出したくなるような環境ではなかったのだ。この社長は親心で断ったのであろう。

そこで手塚は、漫画の原稿料を貯めて漫画映画を作ろうと決意し、出版の漫画に打ち込んだ。そして、ヒット作品を次々と生み出す。

1951（昭和26）年には「アトム大使」を光文社の漫画雑誌『少年』に連載し、翌年には脇役だったアトムが主人公となり「鉄腕アトム」が連載される。

1953（昭和28）年には、あの有名なトキワ荘へ移り住み、名実ともに漫画界のトップランナーとなっていた。翌1954（昭和29）年には年間所得が画家部門で1位となるほどの売れっ子となった。

この年に公開されて子供たちに人気となったのが、東宝の『ゴジラ』（本田猪四郎監督）である。今やアメリカでもヒーローとなり、『アストロボーイ』とともにポピュラーな存在だ。このふたつは、日本が世界に誇れるキャラクターの先駆けといっていいただろう。

*東映動画と手塚治虫

東映動画の長編第3作目となった『西遊記』（1960年）は、手塚治虫の原作「ぼくの孫悟空」をベースに企画された作品だった。そのため、制作スタート時に東映動画から手塚へ制作協力の依頼があった。もともとアニメーションを作りたかった彼にとって、またとないチャンスである。ふたつ返事で引き受けた。

手塚治虫は東映動画の囑託として『西遊記』の原案、構成を担当することとなり、大泉学園にあるスタジオに通って仕事をした。それまでひとりで仕事をしてきた手塚にとっては、スケジュールや周りのスタッフとのコミュニケーションなど、違和感を覚えたことは当然であったろう。

印刷物に表現された止まっている絵の迫力と、動画として映像に迫力を出すために描く絵の違いが最初はわからなかった。山場を後半に持ってくる東映動画のスタイルと、全編に面白さをちりばめようとする手塚のスタイルも衝突した。

しかし、手塚はアニメ制作の基本をこの東映動画で学んだ。藪下泰司、白川大作とともに演出にも関与し、漫画家とは違う集団作業のむずかしさ



彩色全景
©東映アニメーション

も十分に経験した。自分のアイデアが、どんどんボツにされてしまう。集団作業のもつパワーを感じると同時に、集団によって個性が殺されかねない危険性もここで学んだ。

そして、アニメ制作者としての手塚治虫がここに誕生した。『西遊記』は1961（昭和36）年のベネチア国際児童映画祭で特別賞を受賞した。

この『西遊記』が公開される直前に、久里洋二、真鍋博、柳原良平が、アニメーション三人の会を発足させている。手塚治虫はこの発表会に招待されたが、アニメを作り始めたことを秘密にしていた。鼻息の荒い久里洋二は「あんたが作るのを待ってるよ」と手塚に向かってにやりとしたが、心の中でにやりとしていたのは『西遊記』制作中の手塚の方だった。シニカルで負けず嫌いな性格がよく表れたエピソードだ。

*手塚治虫プロダクション設立

東映動画でアニメの基本を学んだ手塚は、いよいよ独立して、自作の準備に取りかかった。1961（昭和36）年に東京都練馬区の富士見台に数百坪の土地を購入してスタジオ兼住居を建て、撮影用のカメラを購入した。

富士見台は、東映動画のある大泉学園と同じ西武鉄道の池袋線にあり、当時は大泉学園よりひとつ池袋寄りの駅だ。池袋駅まで電車で15分ほどだが、当時はほとんどが畑で、まだ住宅地とはいえない環境であった。トキワ荘のある椎名町も同じ西武池袋線にあり、池袋駅の隣である。

この富士見台に集まったのが初期のメンバーで、東映動画からきたアニメーターの坂本雄作がメインスタッフであった。他におとぎプロからきた山本暎一もいた。おとぎプロは「フクちゃん」で有名な漫画家の横山隆一が、1955（昭和30）年に作ったアニメプロダクションである。スタッフが20～30人で、東映動画の十分の一くらいの規模だ。山本暎一は後に手塚のもとを離れ、『宇宙戦艦ヤマト』の制作に参加することになる。

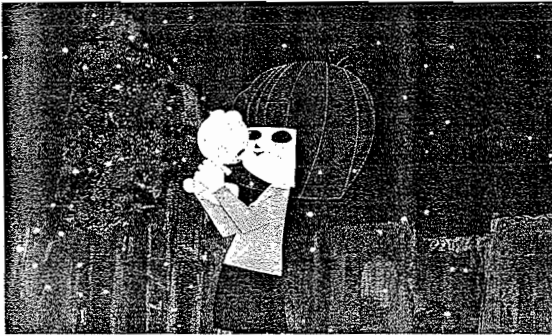
最初はこのふたりに加えて新人2名、手塚を入れて総勢5名でスタートした。間もなく坂本の後



西遊記（ポスター）
©東映アニメーション

を追うように東映動画から紺野修司が参加した。坂本にとって東京芸術大学の後輩でもある。これが手塚治虫プロダクションの動画部となった。

出版の漫画を描く漫画部と違い、彼らはアシスタントではなく、ひとりのスタッフとして処遇された。とはいっても、とりあえずアニメでの収入の当てはないため、手塚の原稿料から彼らの給料や制作費を支払うことになった。



ある街角の物語
©手塚プロダクション

*第1作は『ある街角の物語』

最初の作品は『ある街角の物語』という実験作品に決まっていた。手塚治虫プロダクションの旗揚げにふさわしい作品として、芸術性の高い内容を手塚自身が考えていた。ポスターや街路樹がキャラクターとなる映像詩である。映画会社が配給してくれない場合は、自分たちで会場を借り自主上映してもいいとの覚悟があった。

監督は、おとぎプロからきた山本映一。原画は坂本雄作、紺野修司、そして杉井ギサブロー（儀三郎）が担当した。制作が始まって間もなく、杉井も東映動画を辞めて手塚プロダクションに移ってきたのだ。後に『タッチ』『銀河鉄道の夜』を監督するが、当時すでに有数のアニメーターといわれていた人材である。

原画を担当した3人は、東映動画で原画の技術を十分身につけていた。動きのタイミングやテンポなど、原画の基礎から応用技術までを体系的に修得していた。新人の動画スタッフの教育も彼らが行った。

制作が進むにつれてスタッフの人数も増えていった。撮影スタッフも社員となり、またたくまに十数人に増えた。

こうして約1年を費やし、1962（昭和37）年に『ある街角の物語』が完成し公開された。

この年に社名が手塚プロダクションから虫プロダクションに変わり、「虫プロダクションの名刺代わりです」と公開時に手塚は挨拶した。作品は芸術祭奨励賞、ブルーリボン教育文化映画賞など多くの賞を受賞し、毎日映画コンクールに新設された大藤信郎賞の第1回受賞作品となった。

*人材の流動化

虫プロダクションのスタートは、東映動画からの人材流出をもたらした。1961年賃上げと労働条件改善を求めて東映動画労働組合が結成され、会社側と激しく対立したことなどの影響もあるが、年に1本の長編アニメ制作では登用チャンスがほとんどないなどの問題もあったのである。

たとえば坂本雄作は、東映動画の一般公募1期生として入社したのだが、やがて強まる厳しい労務管理システムになじめず手塚の門をたたいた。東映動画は『白蛇伝』（1958年）、『少年猿飛佐助』（1959年）、『西遊記』（1960年）と長編を公開し、業界の雄として君臨していたものの、アニメーターが単なる一工程のパーツとして埋没せられてしまう可能性をはらんでいた。ディズニーの分業制作システムの導入がもたらした負の結果ともいえる。

それは不安定なアニメ業界にあって、安定した制作体制を構築するために必要なことではあった。しかし一方で、クリエイターのプライドを傷つけることでもあった。管理システムの持つジレンマである。

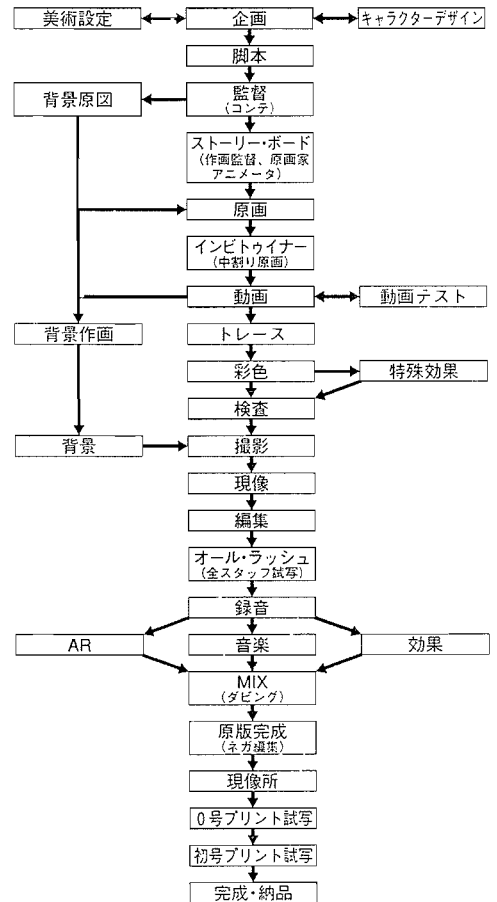
作業ごとに、いつまでに何をやらなければならないかを決めて、スケジュールを厳守することはビジネスの基本として重要であり、これが守れないと会社は赤字になる。ところが、アニメーターにとっては、アニメ制作工程全般にわたって創作に関与したいと望むものが多く、会社側に対してはもちろん、労組活動にも違和感を覚えることになる。

労務管理システムになじめない人材は新興のプロダクションの可能性にかけて東映動画を去って行ったが、徹底した予算管理主義によって東映動画は一定の作品のクオリティを維持し続けている。ひとりのワンマン作家に依存することもなく、人材育成もシステムとして行われている。

このジレンマは以降も延々と続くことになる。坂本雄作、紺野修司、杉井ギサブローの決断はその序章であった。

そして皮肉なことに、虫プロダクションもまた、多くの人材をアニメ界に輩出して行くことになる。

東映動画・初期の制作工程図



東映動画の分業体制は、ディズニーのシステムを学んだ結果であるが、虫プロダクションの手塚のスタイルはその改良型ともいえる。

ディズニー作品を観た観客は、監督やアニメーターの名前をほとんど覚えていない。これはディズニーの戦略でもあった。ウォルト・ディズニーはプロデューサーであると同時にスーパーバイザーの立場で、企画からシナリオ、キャラクターデザイン、原画などをチェックするが、自ら監督しているケースはほとんどない。監督は別にいるのだが、観客は監督の作品として理解せず、ディズニー作品として理解している。

虫プロダクションもそれに似ていた。誰が監督しようと、手塚作品として観客は理解する。分業体制とは違う意味で、クリエイターにとってはつらいシステムであった。

3. 『鉄腕アトム』のスタート.....

*テレビに活路を求める

1953（昭和28）年にスタートしたテレビ放送は、翌年に力道山、木村組対シャープ兄弟の戦いが街頭テレビで放映され、大人気となった。まだ、日本全体が貧しい時代ではあったが、徐々に経済復興が進み、1958年にはテレビ、洗濯機、冷蔵庫が三種の神器ともてはやされるまでになった。

1959（昭和34）年には、『週刊少年マガジン』『週刊少年サンデー』が相次いで創刊され、月単位ではなく、週単位で子供たちが漫画雑誌を買えるようになっていた。日本が高度経済成長に突入した時代だった。そして、1945年から1950年に生まれた団塊の世代、つまり膨大な人口を抱える戦後ベビーブーマーたちが、小学生から中学生になっていた。

こうしたなか、虫プロダクションでは今後の方向について議論されていた。「商売に徹した面白い作品を作って、それで儲けた資金で実験アニメ

を作る」(虫プロ興亡記)のが方針ではあるが、では儲ける作品をどこに求めるのか、それが決まっていなかった。『ある街角の物語』は実験作品だが、次の実験作品を作るための「儲ける作品」を探さなければならなかった。

テレビCMは本数が少ないうえに、スタッフが積極的でなかったため選択されなかった。実写映画に併映される短編もほとんどなくなっていた。残るのはテレビである。

それまでも多くの人テレビアニメを検討はしていた。しかし、制作費と制作期間を考えると、とても現実的とはいえなかった。

東映動画で1時間30分程度の長編アニメを作る場合、スタッフ数が約200~300人、制作期間が1年半くらいかかっていた。予算も6,000万円以上かかる。これはディズニースタジオの流れをくむ正統派の方法で、アメリカでもヨーロッパでも大きな違いはなかった。

この方法で、30分番組を作るとなると、単純計算で1本あたりのスタッフ数が100人、制作期間が6か月、少なく見積っても予算が3,000万円となる。30分番組1本の制作費相場が50~60万円といわれた当時の環境では、あり得ない話であった。

キャラクターの動きを制限するリミテッドアニメの手法も、知識としてはみんな持っていた。アメリカやヨーロッパでは一部のプロダクションが採用し、テレビアニメを制作していた。しかし、かりに24コマを8コマに減らしたとしても3分の1にしかならない。600万円以上の予算がかかるのである。誰も手を出さないのは当然であった。

ところが、それでも虫プロダクションは『鉄腕アトム』の制作を決めた。当時1話あたりの製作費(テレビ局が支払う放映権料)は55万円だったといわれている。もちろん大赤字である。

手塚はこれをマーチャンダイジング(著作権収入)と、自身が稼ぐ漫画の印税で補填しようと考えた。その決断によって手塚はテレビアニメの先駆者となった。不可能を可能にしたのは、夢を実現したいという手塚治虫の執念と、大手を辞めてまで集結したスタッフたちの理想を求める情熱であった。

フルアニメ(Full animation)と リミテッドアニメ(Limited animation)

動きの密度を表現する言葉である。

映画は1秒間に24コマの映像が間欠的に駆動する仕組みであるが、フルアニメとはその24コマ全てを使って、各コマに少しずつ異なる絵が描かれている。したがって動きがスムーズに見える。代表的な作品が米国のディズニーアニメである。

これに対して、リミテッドアニメとは、同じ絵を2コマとか3コマ以上使っている。したがってフルアニメと比較すると、動きが荒くガクガクしているように見える。

東映動画の初期の長編作品は一般にはフルアニメといわれているが、実際には2コマ撮影のリミテッドが多く、特別に細密な動きを要する場合に限り、部分的に1コマ撮りを採用している。厳密な意味ではフルアニメではないことになる。

日本のテレビアニメの動きは、3コマ撮りを基本とするリミテッドアニメである。安価な製作費で、短期間に多くの作品を作る必要に迫られ、大胆な省略的表現方法を独自に開発したのである。初期の頃こそ「ジャパニメーション」などとさげすまれたが、日本アニメは今や世界の頂点に位置するまでになっている。動きの不足は変幻自在ともいえるカメラワークで補うのも特色である。

*世界観とストーリー重視

リミテッドアニメは、フルアニメにくらべてキャラクターの動きを制限する手法だ。つまり、なるべく動かさないのである。そして、同じ絵を3コマ撮影し、1秒間に24枚必要な絵を原則として8枚ですませる。それでもまだ多すぎるから、随所に「止め」の絵を入れる必要がある。そうになると動きはぎくしゃくし、魅力に乏しい作品となる。予算を節約し放映期日に間に合わせるために粗雑な作品をタレ流すことにならざるをえない。

普通に考えれば、テレビアニメへの挑戦は無謀であった。放送開始から10年たっても実現しないのは当然といえた。ところが、東映動画からきた坂本雄作はその壁を突破することは可能であると考えていた。動きが乏しいリミテッドアニメでも、新しい魅力を提供すれば観客を魅了できるはずだと確信していたのだ。では、新しい魅力とは何なのか。

坂本が考えていたのは「面白くて複雑なストーリー」であった。アメリカのリミテッドアニメは、ストーリーが単純で深みがないことを彼は見抜いていたのだ。そして、日本には、面白くて、複雑で深みのある長編ストーリーが誕生していた。

手塚治虫の漫画「鉄腕アトム」であった。すでに連載によって膨大な量のストーリーがストックされている。しかも、手塚作品は他にもたくさんある。安く制作できるシステムを構築できれば、虫プロダクションには宝がたくさんあった。

一方、同じ時期に手塚自身もテレビアニメの可能性を模索していた。ディズニーの『バンビ』を100回以上も観たアニメマニアである。「手塚は金を稼ぎすぎる」「がめつい大阪人だ」などと陰口をたたかれながらも、手塚がお金を貯めていたのはアニメを作るためだった。機が熟するのを待っていたのである。当然、手塚と坂本の意見は一致した。

ここに、世界観とストーリーを重視する日本アニメの原点が生まれた。アニメの世界観とは、ストーリーのもととなるイメージのことで、アニメ監督があらゆるできごとを表現するための原理原則のようなものだ。監督の世界観にしたがって、

たとえば主役の服装や歩き方、しゃべり方、セリフなどが決められる。

『鉄腕アトム』はこの世界観がしっかり構築されていたから、ストーリーも面白いのである。スタンリー・キューブリックが『2001年宇宙の旅』を制作するとき、手塚治虫に美術デザインのスタッフとして協力を要請したのは、『アストロボーイ』を観たことがきっかけであった。1～2年の間、ロンドンに住まなければならないため手塚は引き受けなかったが、これは手塚の世界観によって生み出された未来の街や交通、人々の考え方などが評価された結果であろう。

*『鉄腕アトム』のスポンサー決定

虫プロダクションでの『鉄腕アトム』のアニメ化は決定した。しかし、それだけでテレビ放送が可能となるわけではない。テレビ局、提供スポンサー（広告代理店）の意志決定が必要である。特にテレビのアニメ番組は初の試みなので、多くの人が興味はあっても、ビジネスとして成立するかどうか皆目見当がつかなかった。

そこで、まず広告代理店の営業マンに個人的な協力を求めた。こうして手塚は有力なスポンサー候補を製菓会社の森永か明治にしぼり込んだ。さっそく最大手の森永に企画書を持ち込んだが、その場での承諾は得られず後日検討して回答するとの対応だったという。ところがその足で立ち寄った明治の対応は素早やかかった。手塚のセールストークが終るやいなや、その場で即断即決で全枠提供を決めたという。当時、明治森永戦争とまでいわれた両社の熾烈な覇権争いが展開されていたが、『鉄腕アトム』の提供スポンサーとなった明治のアトムシールつきマーブルチョコが爆発的な売れ行きを示し、宿敵の森永を追い抜いてナンバーワンの地位についたのである。

こうして『鉄腕アトム』テレビアニメ化の準備は本格化する。『ある街角の物語』は完成のめどは立っていたが、まだ制作中で最後の追い込みに入っていた。虫プロダクションは大変な忙しさになった。

スタッフ数も40人近くに増え映画部とテレビ部に分けられたが、ベテランは数人程度でほとんどが新人である。まだ成熟期にほど遠いアニメ界では、人材が育っていなかった。特に原画を描くアニメーターの不足は、動画の新人を育てる役割も期待されているため深刻であった。

最初の数本は手塚が演出と原画を担当することになっていたが、出版の仕事を減らすわけにはいかなないので、完全に依存するのは危険であった。しかも、手塚は演出や構成を東映動画で経験しているだけで、原画の経験はない。

最初に上がってきた手塚の原画は、動画への指示が何も無いものだった。また、1話の動画枚数を2,000枚と決めていたのに、手塚の原画では大幅にオーバーしそうであった。第1話は視聴者の心をつかむために、クオリティを上げなければいけないというのが理由であった。

手塚の原画はなかなか上がってこなかった。シナリオも絵コンテもなく、それは手塚の頭のなかにあり、口頭で説明された。

そんな調子でパイロットフィルムの制作が進み、なんとか完成させることができた。作品は好評であった。天才手塚治虫の発想を、坂本雄作や杉井ギサブローが中心になって形にして行ったものだ。

テレビ局は、フジテレビに決まった。時間は毎週火曜日午後6時15分から45分までの30分。1963（昭和38）年1月1日放映開始。当初の制作費は諸説あって、55万円から75万円くらいといわれていたが、実際には55万円というのが正確な数字である。手塚がアニメの受注額を不当に安くした張本人という向きもあるが、当時の児童向け実写番組の委託費が50万円だったことからすると、不当に安い製作費を容認したという批判は当たらない。

スポンサーは明治製菓。明治マーブルチョコレートについてのおまけは、家の柱や壁などあちらこちらに貼られ、人気を一層あおりたてることになる。

1963年は翌年に東京オリンピックを控えた記念すべき年でもあった。東京では高速道路の建設が着々と進み、道路の立体交差は未来都市を連想させた。東海道新幹線「夢の超特急」が日本の未来

に大きな期待を持たせてくれた。テレビの放送開始から10年がたち、ほとんどの家庭にテレビが普及していた。

* ローテーション制の導入

『鉄腕アトム』の進行は遅れに遅れていた。その原因のひとつに手塚の原画待ちがあった。売れっ子の漫画家であるため、物理的に無理だったのである。

そこで、坂本、杉井、山本を中心とした5人のメンバーがローテーションを組み、1話ごとの担当制を採用することにした。1962（昭和37）年11月のことである。手塚に依存せず、自分たちで進めなければテレビアニメの第1作が失敗に終わってしまう。そんな悲痛な思いであった。

このときの状況を、手塚自身は『ぼくはマンガ家』の中で次のように述べている。

「とうとう風邪をひいて寝込んでしまった。寝込んでからも、スタッフに寝床へ来てもらって陣頭指揮をとろうとしたが、〈手塚社長のやりかただと、やたらに凝るし、だいいち、スケジュールがつかめませんよ。ここはひとつわれわれに任せてください。なんとか、われわれで製作方針を打ち出しますから〉と、主な面々が、勝手にどんどん処理して行った。ぼくは、寝床でせきこみながら、怒ってブツブツ言ったり、だだをこねたり、手当たりしだいに人を呪ったりしていたが、本心は、手を合わせたい気持ちであった」。

5人で分担するという事は、5週間で1話分を完成させるということであった。担当者はシナリオ、絵コンテ、原画、動画チェック、撮影・編集・録音の立ち会い、スポンサー試写までを1人で行った。もちろん、必要な部分は手塚のチェックを受ける。

まだ、テレビアニメ制作のシステムが何もない手探りの状態である。劇場作品と同じことをやったのでは、時間がかかりすぎて放映に間に合わないのだが、ではどうすれば効率が上がるのか誰も知らない。プロジェクト中止の危機は何度もあった。音響、録音など外部のスタッフとの摩擦も大

きかった。外部の人間は虫プロダクションの理想を共有していないのだからしかたがない。

* 徹底したリミテッドアニメ手法

締め切りに追いまくられ、無謀な進行を行う過程で、リミテッドアニメの手法が確立していった。彼らが決めたルールは次のようなものであった。

(虫プロ興亡期・要約)。

- ・当初は1話の動画枚数を2,000枚と決めていたが、さらに減らす
- ・スムーズな動きが欲しい場面でも3コマ撮りをする
- ・顔のアップなど動かなくてもよい場面は動画1枚ですませる
- ・車などが横切るシーンは動画を1枚にし、セルを引っぱって撮影する
- ・歩くシーンなどは背景をスライドして動いているように見せる
- ・腕や足など部分だけ動く場面では、動く腕や足を別セルにして動かす
- ・しゃべる場面では口を開く、閉じる、中間の3種類の別セルにする(口パク)
- ・過去の原画を分類整理して保管し、似たような内容は流用する(バンクシステム)
- ・カットが長いとリミテッドの弱点が目立つので、カットは短くする

コマ数をかせぐ顔などのクローズアップの止めは、サイレントの応用だった。手塚はフランスのパテー社の映写機が家にあったため、小さい頃から家でアニメを見ていた。この映写機は手動式で、字幕のところはフィルムに切り込みが入れてあり、ハンドルが引っかかって一時的に止まるようになっていた。

そして、『猫のフィリックス (Felix the Cat)』では、字幕だけではなく人物のクローズアップでも止まるようになっていたのだ。歌舞伎の見栄のように、ここぞというクローズアップは止まっても十分に間が持つことを手塚は知っていた。アニメマニアならではの知恵である。

こうしたリミテッドアニメの弱点を克服する手法は、この後も日本では磨きがかけられた。絵が動かないかわりにカメラワークで動いたように見せる方法も開発されていた。その手法が行き過ぎた形で現れたのが『ポケットモンスター』による「パカパカ事件」であった。(→P.138参照)

しかし、前述した「世界観」「ストーリー」の重視とともに、こうしたリミテッドアニメの手法は日本のアニメを成長させる大きな役割を果たした。ライブアクションなど現実の動きを模倣する方法が日本ではあまり発達せず、自由な動きを創造してきたことも個性として定着したといえるであろう。

*『鉄腕アトム』の放送開始

1963(昭和38)年1月1日、午後6時15分、予定通り『鉄腕アトム』が放映された。視聴率は上出来であり、その後も上昇を続けた。

第1話27.4%	第2話28.8%	第3話29.6%
第4話32.7%	第5話34.2%	第6話34.6%

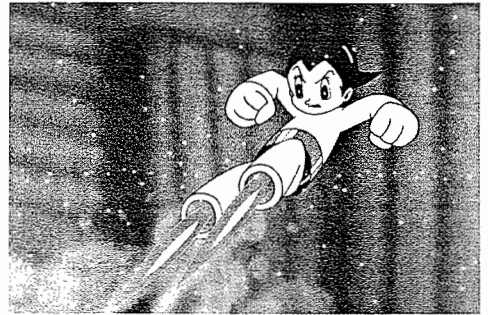
この後はだいたい30%台で落ち着き、ヒット作品としての地位を不動のものとした。

人材も徐々に増えていった。そのなかには『機動戦士ガンダム』を監督することになる富野善幸(由悠季)がいた。新卒の入社組であった。彼は、生粋のテレビアニメ育ちということができよう。また、東映動画からの移籍組で動画を担当していた林重行が、原画に昇格した。当時から、りんたろうというニックネームで呼ばれていた彼は、後に『銀河鉄道999』を監督する。

一方、『鉄腕アトム』はマーチャンダイジングという点でも、日本での先駆者であった。

アトムのキャラクターを商品宣伝に使う許可を与え、キャラクターの権利料を受け取るもので、制作費の赤字を埋めるために手塚も熱心に取り組んだ。

また、それまでであった手塚治虫ファンクラブを「鉄腕アトムクラブ」へと組織替えし、虫プロダクションの友の会とした。これによって独自のファンサービスを行うことが可能となり、安定した



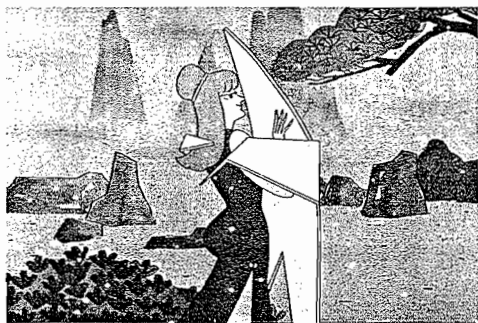
鉄腕アトム
©手塚プロダクション・虫プロダクション

人気を得ることができるようになった。

海外マーケットでの放映権販売も『鉄腕アトム』が先駆者である。買い取りではなく著作権の使用を認める方式で、手塚を始めとする日本人スタッフの名前がクレジットされる。相手はアメリカの放送局NBCで、手塚自身が渡米して契約書にサインした。

英語版タイトルは『アストロボーイ』に決まった。アトムはオナラの隠語なのだという。内容を勝手に変更することはできない契約なので、性表現や暴力描写など、アメリカの放送コードにひっかかる部分の変更も、手塚が確認してOKを出したシーンだけに限られた。

4. 第一次国産アニメブームの到来



仙人部落
©小島功・エイケン



鉄人28号
©光プロダクション・エイケン

*TCJが『鉄人28号』『エイトマン』を制作

『鉄腕アトム』の成功に注目したテレビ局やアニメプロダクションは、続々とテレビアニメに参入してきた。

フジテレビ系の深夜枠で1963（昭和38）年9月15日にスタートした『仙人部落』がTCJの第1作である。大人向けのテレビアニメで、原作は小島功、制作会社はTCJであった。『サザエさん』で知られる現在のエイケンである。

1952年に日本テレビジョン（TCJ・Television Corporation of Japan）として創立し、テレビ受像器の輸入販売を経て、コマーシャルの制作を行っていたが、1953（昭和28）年にアニメ制作スタジオを新設してテレビアニメに進出した。

TCJは『仙人部落』に続き、1963年10月20日に『鉄人28号』をフジテレビ系で放映開始した。原作は横山光輝で、『少年』に連載されていた作品である。鉄腕アトムと人気を2分するキャラクターであった。

巨大ロボットの先駆者でもある。自力では動け

ないところも、その後のロボットアニメに通じる設定だ。金田正太郎という少年がリモコンで操縦して動かす。敵にリモコンを奪われてしまうと、鉄人28号は敵の手先となって動くので、自らの意志を持った鉄腕アトムとは違い万能型の乗り物であり、戦うための兵器であった。

さらに、TCJは『鉄人28号』の放映開始から1か月も経っていない1963年11月7日に、『エイトマン』をTBS系で放映開始する。原作は平井和正、漫画は桑田次郎、『少年マガジン』に連載されていた作品である。スポンサーは丸美屋だった。

このエイトマンは走り方がユニークで、子供たちの人気であった。リミテッドアニメの象徴のような省略法であったが、下半身だけが猛スピードで動き、ピストルの弾より速く走れるのだ。また、『鉄人28号』が勧善懲悪の単純なストーリーであったのに対し、『エイトマン』は大人の雰囲気があった。

このように、テレビアニメの最初の3本はSF作品が続いた。そのため、SF作家の若手が脚本に参加しているのも初期の特徴である。また、急激に制作本数が増えたため、ライバル番組の脚本家の掛け持ちも珍しくはなかった。脚本家として多くのアニメ作品に関わってきた辻真先は、『鉄腕アトム』と『エイトマン』の脚本を両方書いていたという。ギャラは、虫プロダクションの方が高く、『鉄腕アトム』の脚本料は『エイトマン』の2.5倍であった(『TVアニメ青春記』)。

なお、TCJはその後エイケンと社名変更し、現在にいたっているが、不朽のロングラン作品『サザエさん』は1969(昭和44)年にスタートしている。

* 東映動画が『狼少年ケン』を制作

虫プロダクション、TCJに続いて、東映動画が1963(昭和38)年11月25日に『狼少年ケン』を放映開始した。放送局はNET系、現在のテレビ朝日である。

当時の制作部長は、日本アニメ界の重鎮である

『サザエさん』 永遠の長寿ヒット作シリーズ

1969(昭和44)年10月5日(日曜日)フジテレビ系で放映スタート。以後、今日まで35年以上にわたって継続されており、テレビアニメとしては、史上最長寿記録を更新し続けている。原作は朝日新聞に連載されていた長谷川町子の4コママンガ『サザエさん』である。1回放映分が三つのエピソードからなっている。三世大家族同居のイソノ家の何でもない日常を淡々と描くホームドラマであるが、それでも毎週発表される視聴率ベスト10に必ずといっていいほど顔を出す常連である。海外からの留学生にとって日本語学習のための必見の番組になっているという。

初期のシリーズではハンナ・バーバラ風の流線フレームアウトがあったり、テンポの早い粗っぽいギャグがあったりしたが、その後現在のホームドラマに定着した。あざとい仕掛けも、これ見よがしのジョッキングシーンもない。セカセカしたカメラワークも透過光もない。平板な無葛藤アニメである。それでも日曜の夕方になると、多くの人々が『サザエさん』を観る。まさに国民的ホームドラマである。他の作品でこんなことを真似したら、「面白くない」と即座に打ち切りになる。映画の撮影所では、面白い映画の要諦は三つ――

「泣く」「笑う」「握る」だといわれていた。(「握る」とは手に汗を握るという意味である)。これがない映画は売れないという。俗っぽい表現だがマトを射ている。『サザエさん』には三つともない。(「笑い」は少しあるよ、との声もあるが…)それでもダントツのロングランヒットで、いつ終わるともしれない、不思議な生き物のような作品である。

シリーズの途中で、要職のスタッフや声優が変わっても、大多数は気にも留めない。誰がやっても『サザエさん』という作品はその人を使いこなしてしまう。失礼を承知で言わせてもらうと、原作者の長谷川町子もまた『サザエさん』に使われているかのように見える。

テレビアニメの制作プロダクションはみな赤字製作をしているが、『サザエさん』は例外である。海外販売もマーチャンダイジングも一切ない。それでも黒字である。

また、他のテレビアニメはデジタル化したがるが、『サザエさん』は手描きのセル画製作である。多くの研究家が『サザエさん』分析論を出して「どうして人気なのか」を解説している。その分析にのっかってドラマを制作しても、みな失敗する。過去に江利チエミや星野智子などが主演した『サザエさん』も全てヒットしている。

『サザエさん』は偉大なプロデューサーである。今『サザエさん』をやめようと言える人は誰もいないのである。



狼少年ケン
©東映アニメーション

藪下泰司であった。北山清太郎に師事し、山本早苗、村田安司、政岡憲三などとともに戦前戦中を生き、いわば第二世代といえよう。当時すでに60歳になっており、アニメの生き字引のような大ベテランであった。

しかし、当然のことだがテレビアニメの経験はなかった。長編作品を中心に制作していたため、連続ものの制作システムを知らなかったのである。

藪下が初めてとった制作方法は、アニメーター100人くらいを大部屋に集めて、月曜に作画打ち合わせをする。そして、土曜日までにすべての原画を描き上げるというスケジュールであった。次の月曜日には第2話の演出家が打ち合わせをし、後はずーっと流れ作業で動いて行くという机上のプランだった。

ところが、このシステムはとても非効率だった。原画担当のアニメーター20人くらいでいっせいに描くため、1人が10カット余りを描くと1話分が終了する。その全カットは演出家と作画監督のチェック修正作業を経て、次の「動画作画」工程に回すのだが、この関門通過がつねに大渋滞になるのである。こうして毎週末が追い込みになり、徹夜、日曜出勤は当たり前、しばしば次週にずれ込むことも珍しくなかった。1班体制の非効率性が明白になった。

そのため、とうとうある回が間に合わなくなった。これまでの方法では、どうやっても無理である。そこで、演出を3人たて、3分割して制作するというとんでもない方法がとられた。藪下泰司、高畑勲、山口康男の3人で、1話分を分割して絵コンテをきれいというのである。

高畑と山口は「そんなことやれるか、1人でやるべきだ」と反対した。しかし、藪下は「会社も困ってるんだから、3パートを3人で分担してやろうや」と説得する。藪下泰司という人は人格円満で、ほとんど怒ったりしない人物であった。結局2人は説得されてやることになった。

そして案の定というべきか、アフレコで問題が起きた。藪下のところはタイミングがゆったりとってあるのだが、高畑、山口のところになると、セリフがとたんに早くなる。それで声優陣から、



背景作画風景
©東映アニメーション

これじゃ入らないと苦情がきたのだ。

結局、なんとかセリフを入れてもらい作品は完成したのだが、演出タイトルは3人も演出責任はとれないと固辞した末に、それぞれの名前から1字ずつとって山下勲にした。「手抜き作品」、「電気紙芝居」などと陰口を叩かれながら、月200時間を越える残業で毎週放映を死守していたが、せめて自分の名前だけは出したいという思いがあった。その後も続いた多くのトラブルが教訓になり、少人数の多班体制へと変わった。

こうしたどたばたは、東映動画だけではなく虫プロダクションやT.C.Jも同じであった。急速に本数が増えたため、どこも対応しきれなかったのである。また、当時の東映動画では、テレビアニメは、「テレビ短編」と呼ばれていて、劇場用作品にくらべるとレベルの低いもの、との見方が一般的だった。

そのなかにあって、手塚治虫が天才と呼んだ月岡貞夫は、テレビアニメの超多忙を楽しむかのように没頭していた。当時、チーフ作画監督から演出になっていた月岡は、リミテッドアニメの省略的表現手法を真剣に掘り下げて研究した。

そうして、テンポのよい展開、効果的な静止画面やスローモーション、パンチのある効果、静と動のタイミング、効果的な誇張表現などが新しく開発されていった。

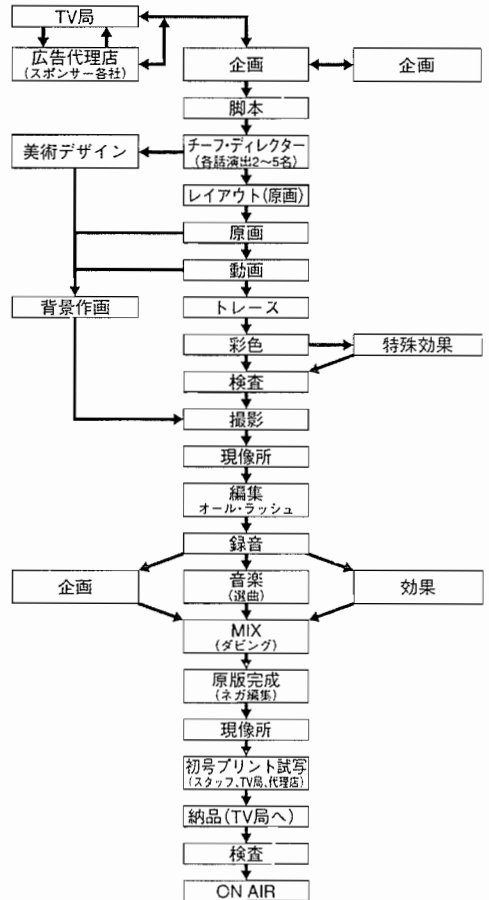
また、テレビアニメの制作にあたって、東映動画は動画をセルにコピーするシステムを導入した。それまでの手描きで写す方法とくらべると、驚異的にスピードが上がった。これはディズニーが開発したゼロックスのシステムを、東映動画が改良したシステムで、コピーの際に拡大縮小、回転などができるようになっていた。

* テレビアニメとキャラクタービジネス

資金回転の遅さに悩んでいた東映動画は、当初こそ「テレビアニメは金の卵だ」として特別報奨金制度などを設けてスタッフの尻を叩いた。

しかし、実際にスタートしてみると、それはとんでもない誤算だったことに気づかされる。1週

テレビアニメ制作工程図(アナログ編)



モデル人形の制作
©東映アニメーション



彩色コーナー
©東映アニメーション

間単位という過密スケジュールをこなすために残業が増え、人件費がかさんで、結果として大赤字を抱え込むことになった。深夜労働も珍しいことではなかった。金の成る木と思ったテレビアニメは、劇場作品以上の金食い虫となってしまったのである。

このころ、東映動画はほとんどが社会保険付きの正社員雇用であったため、極端な例だと絵を1枚も描かないアニメーターでも基本給は保障される。300枚描くアニメーターとの差があまりない結果となる。優秀なアニメーターたちの不満が鬱屈するのも当然の成りゆきであった。

独立してプロダクションを作ったり、出来高契約者になったり、あるいは新興プロダクションに引き抜かれるなど、「社員制度」が崩壊し始めたのである。

赤字対策のひとつとして、虫プロダクションと同じマーチャンダイジング戦略も模索された。キャラクターの著作権で赤字を埋める方法である。

これ以降、マーチャンダイジング方式は定着することになるが、テレビ局から支払われる依託製作費（放映権料）で黒字が出せない限り、制作会社は永遠に赤字体質と低賃金を余儀なくされることになる。アニメ制作が、キャラクタービジネスの「手段」となってしまう危険をもはらんでいたのであるが、まずは「売れそうな」キャラクター開発が盛んに行われた。これは裏を返せば、より人気の高いヒーローを創造するというを意味し、玩具や文具などと連動したマルチマーチャンダイジング展開のノウハウの蓄積にもつながったといえるであろう。

海外への進出も、手塚治虫の『鉄腕アトム』以来、意欲的に進められ、有力な輸出産業といえるまでに成長した。日本国内だけでは製作赤字が埋まらないため、プロダクション経営者は積極的に海外市場への進出をはかったのだ。

それを可能にしたのが、作品の価格の安さとともに作品のもつ強烈なインパクトであった。国内の激しい視聴率競争にもまれて練り上げられた日



アニメーター全景
©東映アニメーション

本のアニメはディズニーのシリーズ作品よりはるかに強かったのである。

また、マーチャンダイジングによる激しい競争は、結果的に品質の向上をもたらした。

戦前、戦中、戦争直後の日本が、ディズニーなど海外作品に内容でも価格でも太刀うちできなかった状況が、少なくともテレビメディアにおいては逆転したのである。

* テレビアニメ初のカラー作品 『ジャングル大帝』

先行した虫プロダクションに続き、TCJ、東映動画がテレビアニメを制作すると、手塚治虫はテレビアニメ初のカラー作品を企画した。

手始めに実行されたのは『鉄腕アトム』で、1964（昭和39）年1月25日に放映されたシリーズの1作『地球防衛隊の巻』だけをカラー化したものであった。この反響は大きく視聴率が40.3%となった。初めて40%の大台に突入したのである。

そして1964年の秋、『ジャングル大帝』をカラーでテレビアニメ化することに決まった。この作品は『漫画少年』に連載されていた長編で、アフリカを舞台にしたスケールの大きいドラマであった。スポンサーは三洋電機。これによってカラーテレビが売れるのではないかと大きな期待が寄せられた。

この『ジャングル大帝』は、カラーの初テレビアニメ作品というだけではなく、当初の企画段階からアメリカへの販売を計画していた点でも特筆すべき作品である。『鉄腕アトム』で培ったルートを使い、米国の事情を研究して、米国で売るための要領をつかんでいた。

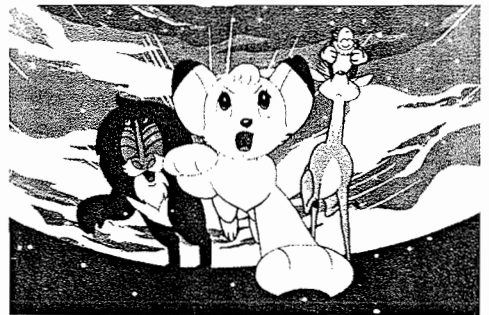
それは、次のような内容であった。

- ・人種差別の表現はしない
- ・動物を攻撃しているシーンは出さない
- ・人間同士でも基本的に暴力描写はしない
- ・女性の裸など性表現はしない
- ・ストーリーを連続させず1話完結とする

人種差別、暴力、SEXは全て子供に見せてはいけない内容で、絶対禁止であった。



鉄腕アトム
©手塚プロダクション



ジャングル大帝
©手塚プロダクション・虫プロダクション

*手塚治虫とディズニーの出会い

アメリカからの制約を受け入れることは、手塚治虫や総監督の山本暎一にとってつらい決断であったが、アメリカへの販売はなんとしても必要だった。大きな理由は虫プロダクションの財政事情である。実体は火の車だった。

しかし、手塚にとってはもっと切実な理由があったのではないか。それは、ディズニーに認められたいという彼の想いである。『鉄腕アトム』がアメリカで放映されるようになってから、何度もディズニープロを訪問したのだが本人には会えなかった。それでも彼はあきらめず、世界博の会場でディズニーを発見した。

スピーチの終わったディズニーに手塚は近づき、『アストロボーイ』を作っていますと話しかけた。ディズニーは手塚を見つめてこたえる。

「知っています。よい作品です」。

会話はわずか1分たらずであったが、手塚にとっては十分すぎる至福の瞬間であったろう。

1965（昭和40）年10月6日、ディズニーと会った同じ年に『ジャングル大帝』はフジテレビ系で放映された。

富田勲の壮大な音楽に始まり、フラミンゴの大群が飛びたつオープニングは、高い評価を受けた。フラミンゴのシーンは東映動画からきた勝井千賀雄がひとりで描いたものだ。鳥の描写に優れており「鳥の勝井」と呼ばれるほどの才能があった。

エンディングで弘田三枝子が歌った「レオのテーマ」は10万枚以上売れ『ジャングル大帝』の作品で使われた音楽のLPレコードまで発売された。

作品の内容に対する評価も高く、厚生大臣児童福祉文化賞など数々の賞を受賞し、テレビアニメには常に手厳しいPTAの推薦番組となった。

しかし、手塚は『ジャングル大帝』をディズニーに観せることはできなかった。日本での放映から2か月後、1965年12月15日にウォルト・ディズニーは病気で亡くなった。

第
4
章

新たなステージ

1. アニメブームの曲がり角

*アニメーターのモラル低下

テレビのアニメ作品は、1963（昭和38）年に5作品でスタートし、翌1964年の新シリーズは3本であったが、1965（昭和40）年に突如として13本のシリーズが始まった。そして、毎年10本以上の新作が登場する時代へと突入した。東京オリンピックで弾みをつけた日本の高度経済成長と歩調を合わせるかのように、テレビアニメも増え始めたのである。

そうなるに必然的に起こってくるのが人手不足だ。1965年といえば、『鉄腕アトム』の放送開始からわずか2年後、数人のアニメーターを捜すのに苦労した年から、わずか2年間で人材が育つはずがない。しかも、ほとんどのプロダクションは人材育成のシステムを持っていなかった。

実際、虫プロダクションも人手不足に悩まされた。スタジオの近くに、養成所を作って育成につとめたが、短期間で身につくほど簡単でもない。1964年には社員が230人になっていたが、それでも人材は不足していた。とにかくアニメーター不足が深刻だったのである。

そうしたなか、目立ってきたのがアニメーターのアルバイトである。東映動画や虫プロダクションなど大手プロダクションの社員アニメーターが、夜になると他社の仕事を内緒で引き受けて内職する者が続出した。夜になると活発に働くので「ふくろうアニメーター」とか「ふくろう演出」とか呼ばれていた。

アニメーターのモラルが問われると同時に、「社員雇用制度」の存続が大きな曲り角に立たされていたのである。

*経営基盤の弱いアニメプロダクション

テレビアニメ作品は、大ヒットして何年も続いている問題はないが、1年も持たずに打ち切り

になると、大きなダメージを受ける。次の企画をたててあらすじを作り、放送局、代理店、スポンサーにプレゼンテーションするには相当の時間がかかる。その間は、当然のことながら入金はなく、すべてプロダクションの持ち出しとなる。

しかも、売り込みに成功すれば報われるが、失敗した場合は、全額を赤字として背負うのだ。プレゼンテーションまで行かずに、企画作成の途中で断念するケースも多い。準備に時間がかかればかかるほど、赤字のリスクはどんどん高くなっていく。

一方で、視聴率はよくても提供スポンサーのキャラクター商品が売れないとその作品の継続は困難になる。スポンサーが提供をやめてしまうからだ。テレビ局が支払う製作委託費だけで利益が出ればいいが、ほとんどの場合が赤字受注なので、スポンサー動向はプロダクションにとって最も気になるところである。よくも悪くもこれがいわゆる「商業アニメ」の立脚点なのである。制作プロダクションの経営体質は脆弱なのである。

*虫プロダクションのきしみ

『ジャングル大帝』の放映開始から1年をすぎた1966（昭和41）年ころ、虫プロダクションの社員は400人を越えていた。これだけの人数を養うには、相応の仕事量をこなさなければならなかった。商業作品で稼ぎ、実験作品を作るという当初の方針も消えかねない状況になった。テレビアニメ製作の累積赤字がふくらむ一方であった。実験作品を製作する余裕はなかった。経営維持がスタッフたちの大きなテーマになっていたのだ。

虫プロダクションは手塚治虫の手を離れ、ひとり歩きを始めていた。このころ、杉井ギサブローに続き坂本雄作も虫プロダクションを辞めた。それから数年後には山本暎一も独立する。

一方、多くのライバルが出現していた。特に、1965（昭和40）年からTBS系で始まった藤子不二雄原作の『オバケのQ太郎』は、視聴率が30%を越え、20%台にまで落ち込んでいた『鉄腕アトム』を抜いた。『ジャングル大帝』も20%台であ

った。

『オバケのQ太郎』は、それまでの主流であるSF、冒険、スポ根ものとは異質の作品だった。素朴な笑いを大事にした内容で、子供たちの日常的な空想の世界を刺激した。心温まるストーリーも茶の間に受け入れられ、家族で楽しむ子供アニメとなった。

さらに、翌1966（昭和41）年からMBS（毎日放送）系で始まった『おそ松くん』は、赤塚不二夫のギャグが炸裂し人気急上昇した作品である。こちらは親が顔をしかめる内容だったが、子供たちは道ばたや公園でキャラクターのまねの「シェー」をした。

この藤子不二雄と赤塚不二夫の2人のフジオは、手塚治虫が中心であったトキワ荘グループの一員で、連載された雑誌とともに『少年サンデー』だった。月刊漫画雑誌から、週刊漫画雑誌へと時代の流れは変化していた。1968（昭和43）年3月には光文社の月刊漫画雑誌『少年』が休刊した。代わって登場した月刊漫画雑誌は『月刊ビッグコミック』（1968年、小学館）、『月刊プレイコミック』（1968年、秋田書店）などの青年誌だった。

アニメではないが、1966年はアニメの視聴率をおびやかす特撮ものの番組がスタートしている。1月にスタートした怪獣ドラマ『ウルトラQ』、そして、その人気に気をよくしてスタートした『ウルトラマン』だ。円谷プロとTBSが共同制作した番組で、たちまち怪獣ブームを巻き起こした。シュワッチと叫んで空を飛ぶウルトラマンは、リミテッドアニメと同様に、当初はチープな作りであったが、緻密に練り上げられたストーリーや多彩な特撮効果によって視聴者を楽しませた。最高視聴率も42%を記録した。

手塚治虫は、その後1970年代に入って『三つ目がとおる』『ブラックジャック』などで注目され、さらなる手塚神話を築き上げていくことになるが、1960年代後半は勢いを失ったかにみえた。さしものカリスマ性が力を弱め、求心力を失いつつあった。社員数も1966年の400人をピークに、1967年からは少しずつ減り始めていた。

*情念と効率との矛盾

1968年、手塚治虫は手塚プロダクションを設立し、虫プロダクションの社長を辞任した。手塚プロダクションは漫画のための会社ということであったが、このころ虫プロダクションの制作タイトルから、手塚原作の作品がほとんどなくなっていた。そして、手塚プロダクションでは、手塚原作のアニメを制作し始めた。

そもそも手塚治虫は、プロデューサーである前に作家であった。内容に気に入らないところがあれば、納得がいくまでリテイクをし、スケジュールを遅らせることも珍しくはない。そこで出た赤字は自分の漫画の原稿料を惜しげもなく使って埋めた。

手塚は漫画家として大成してからアニメに進出した。そのため、漫画家としての個人作業が仕事のスタイルの原点にあり、なるべくリテイクを出さないための準備をしっかりとするという、アニメ育ちのプロデューサーや監督とは違う方法で作業を進めた。手塚はひらめきがあると深夜に無人のスタジオに出向き、作業中の作品を自ら変更したりしたこともあったという。このあたりはディズニーとよく似ている。

演出やアニメーターたちは徹夜の連続に追い込まれ、病気で倒れるものまでいた。手塚自身も睡眠時間を極限まで削って仕事に打ち込んだのだが、モチベーションが違いすぎるのである。天才手塚と同じモチベーションをアニメーターたちが持っているはずもなく、理想を同じくする初期のメンバーが少なくなってからは、よりいっそう溝が深まっていった。

このモチベーションを創作の立場でいうと、作品への情念といえるのではないか。技術が一流でも、情念に突出したものがないと、観客を惹きつけることができない。しかし、情念はときとして独裁者のように民主主義的協議や手続きを否定する。漫画であれ、アニメであれ、手塚の作品に対する情念はすさまじい。アニメーターやスタッフを苦しめたことは容易に想像できる。

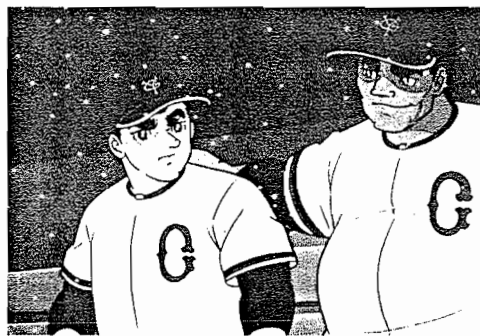
手塚のそのスタイルを理解してくれたのは初期のメンバーだった。彼らは、手塚を御輿に乗せて

かついでくれた。御輿の上で手塚が暴れ回っても、下でしっかり支えてくれた。そうした人が、手塚のもとにいらなくなったのだ。

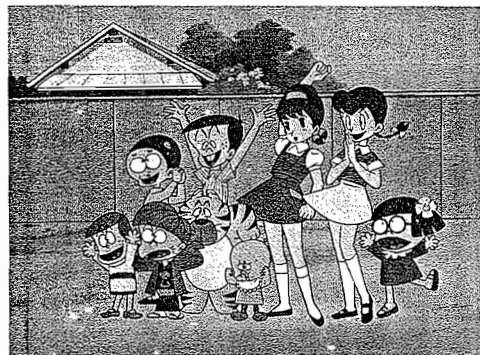
「漫画の神様」である手塚治虫は、テレビアニメに全身全霊を注ぎ込み、ついに力つことになる。

しかし、今日の日本アニメの隆盛をもたらした基礎を築いたことにはかわりない。東映動画が切り拓いた分業制長編アニメ製作システムを、テレビメディア用のシステムに改変し、連続アニメシリーズを成功させた意義は大きい。もし『鉄腕アトム』が失敗していたら、日本のアニメの発展はなかったかもしれない。

2. アウトサイダーの時代.....



巨人の星
©視座一騎・川崎のぼる／講談社・TMS



ひみつのアッコちゃん
©赤塚不二夫・東映アニメーション

* アウトサイダーがヒーロー

1960年代の後半になると新しい人気漫画が続々と登場し、テレビアニメでも注目作品が相次いでスタートした。特に1968（昭和43）年と1969（昭和44）年はあたり年で、今も語り継がれる作品が多く登場している。

主なものは以下のような作品だ。

1968年1月『ゲゲゲの鬼太郎』東映動画、フジテレビ系

1968年3月『巨人の星』東京ムービー、読売テレビ系

1968年4月『サイボーグ009』東映動画、NET系

1968年4月『怪物くん』東京ムービー、TBS系

1968年9月『サスケ』TCJ、TBS系

1969年1月『ひみつのアッコちゃん』東映動画、NET系

1969年4月『忍風カムイ外伝』TCJ、フジテレビ系

1969年10月『タイガーマスク』東映動画、読売テ

レビNTV系

1969年10月『サザエさん』TCJ、フジテレビ系

1969年10月『ハクション大魔王』竜の子プロダクション、フジテレビ系

1969年10月『ムーミン』東京ムービー、虫プロダクション、フジテレビ系

1969年12月『アタックNo.1』東京ムービー、フジテレビ系

上記作品のなかで異色なのは、白土三平原作の『サスケ』と『忍風カムイ外伝』である。当時は学生運動の嵐が吹き荒れており、アウトサイダーに対する心情的なシンパシーが若者の風潮としてあった。武士社会のアウトサイダーであった忍者、さらにその忍者社会からもドロップアウトしたカムイへの共感が、大学生を中心とする若い世代にあったのだ。

こうした、孤独なアウトサイダーをヒーローとして迎え入れた若者たちは、戦後のベビーブーム世代、つまり団塊の世代であった。「片手に朝日ジャーナル、片手に少年マガジン」といわれ、ゲバ棒を持って政治闘争をしながら、漫画も熱心に読む大学生たちだった。独特の空気を持った時代で、つげ義春が増刊『ガロ』で「ねじ式」を発表したのも1968年だった。

そして、孤独なアウトサイダーへの共感『あしたのジョー』へも向けられた。「あしたのジョー」は、高森朝雄（梶原一騎）原作、ちばてつや絵で、1968年から『少年マガジン』に連載され、1970（昭和45）年4月1日からフジテレビ系で放映開始された。制作は虫プロダクションである。

主人公の矢吹丈も、敵役の力石徹、丹下段平も孤独な存在であり、社会からはみ出した人間たちであった。社会の大きな歯車に組み込まれるのを必死で拒んだ若者たちの、最後のよりどころのようにもみえた。

漫画のなかでの力石徹の死を悼んで、ファンたちが本物の追悼会を開催したことは社会的なできごととしてニュースにもなった。これだけ敵役のキャラクターが魅力的で輝いた作品も珍しい。

そして、孤独なアウトサイダーがヒーローであ



忍風カムイ外伝
©赤目プロダクション・エイケン



あしたのジョー
©高森朝雄・ちばてつや・虫プロダクション



ったのは、この数年間だけであった。すでに、1969年には映画『男はつらいよ』の第1作が公開され、アウトサイダーが喜劇になっていた。四畳半で貧乏暮らしをし、ゲバ棒を持って目をぎらつかせ、自由を追い求める生き方は、この数年間に現れてまたたくまに消えていった。

また、お笑いの世界ではクレージーキャッツから日本初のシチュエーションコメディを成功させたドリフターズへ世代交代が行われた。1969年10月にドリフターズの『8時だよ！全員集合』（TBS）がスタートし、1971（昭和46）年の1月には視聴率50%を越えた。

*東映動画のアウトサイダー

1968（昭和43）年は、劇場アニメでも記念すべき作品が登場している年だ。東映動画が制作した『太陽の王子 ホルスの大冒険』（高畑勲監督）である。『白蛇伝』が1958年の公開なので、ちょうど10年目に当たる作品となった。制作期間3年数か月、制作費は当初の7千万円という予算を大幅にオーバーし、1億4千万円が投入された。

制作がスタートしたのは1965年。東映動画労組が最もパワフルな活動を展開していた時代である。労働組合に影響力があるとみられる大塚康生が会社から作画監督を指示され、高畑勲を監督に指名して始まった。

大塚康生は東映動画の1期生で、このとき1931（昭和6）年生まれで37歳。麻薬取締官という変わった経歴を持つ。

『白蛇伝』では、大工原章、森康二のもとで原画を担当、『太陽の王子 ホルスの大冒険』で初の作画監督となった。

高畑勲は1935（昭和10）年生まれで、このとき33歳。東映動画に入社したのは1959（昭和34）年だった。

1963年に『わんぱく王子の大蛇退治』（芹川有吾監督）で演出助手を経験し、翌年に『狼少年ケン』の第6話で演出になった。『太陽の王子 ホルスの大冒険』は、高畑の劇場作品での監督第1作である。



この作品が、それまでのアニメと違ったのは、人間の心理と葛藤を描いた点であった。ストーリーの骨組みがしっかりしているうえに、全体をひとつのテーマがつかぬいていた。

そのため、子供向けというだけでなく、思春期の若者にも見ごたえのあるアニメとなった。

作品が制作された1960代後半は、このような作品を生み出す社会的背景もあった。東映動画の制作現場には「よりよい作品を作ろう」という熱い思いが充満していた。スケジュールがオーバーし、制作予算をはるかに越えても、組合や現場は制作続行を後押しした。

*高畑・宮崎コンビの誕生

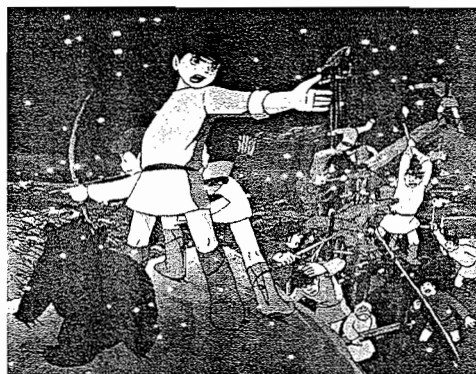
高畑勲の初監督作品『太陽の王子 ホルスの大冒険』には、宮崎駿も場面設計や原画で参加した。宮崎は1941（昭和16）年生まれで、このとき27歳。『鉄腕アトム』のテレビ放映が始まった1963（昭和38）年に、東映動画に入社した。

高畑勲とは労働組合の活動でいつも議論を闘わせる仲だった。高畑が副委員長、宮崎が書記長という時代もあり、つねに労組の中心的オピニオンリーダーでもあった。高まる労働組合運動に配慮して、会社側は労組リーダーのメインスタッフ起用をあえて容認したのである。

フランスのポール・グリモーが監督したアニメ作品『やぶにらみの暴君』（1953年）を高く評価している点でも、ふたりには共通点があった。特に、宮殿を縦横に駆けめぐるシーンの描写が圧巻で、横の移動だけではなく、縦の移動も加わってスピード感と立体感が増しており、この手法は、『ルパン三世 カリオストロの城』（1979年、宮崎駿監督）に引き継がれている。

また、高畑も宮崎も、単なる子供向けの作品を作るつもりはなく、『やぶにらみの暴君』や『雪の女王』（ソ連1957年）などのレベルを考えていた。

もっと俗っぽくていいから面白いものを作って



太陽の王子 ホルスの大冒険
©東映アニメーション

ほしいという会社上層部からの圧力をはねのけて制作した。しかし、その結果、興行的には失敗した。当時、労働組合は組織的な前売り券の販売や動員PR運動に取り組んだがはかばかしい成果は得られなかったのである。職場には達成感とともに脱力感、虚脱感も残った。

会社側は「いい作品を作っても大赤字じゃしようがない」と反労組キャンペーンを展開、以後労組主導の作品作りを極度に牽制した。そして高畑は一時左遷されることになるのだが、何十年も語り継がれる作品を残したことは事実だった。

宮崎はアニメーターとしての図抜けた才能を評価され、その後も活躍の場を得て『長靴をはいた猫』（1969年）でも原画を担当した。猫のペロは作画監督の森康二が生み出したキャラクターで、社名が東映アニメーションに変わった現在でも、会社のイメージキャラクターとして使われている。脚本には井上ひさし、ギャグの監修には中原弓彦（小林信彦）が加わった。

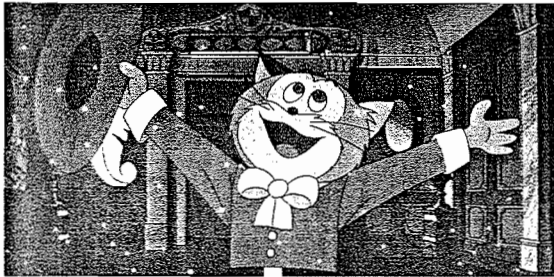
「金の卵」と思ったテレビアニメは大赤字、劇場作品もしょせん実写映画の添えもので、先行きのめどが立たない。確実に予想されるのは、首切り合理化の嵐が間近に迫っているということだけだった。これを予期して目ぼしい人材は独立したり、ヘッドハンティングされたりして去って行った。高畑、宮崎なども、新天地を求めて辞めて行った。それは労組に大きな衝撃を与えた。

*アニメ業界の冬の時代

1970年ころになると、多くのアニメプロダクションが乱立するなかで雇用形態が急速に変わり始めていた。

それまでは、アニメーター、仕上げ、撮影から録音まで、全行程にわたって社員として雇った者をあて、社内でこなせない一部分だけを外部に発注していた。

労働力が過剰で低賃金時代にはそれでもよかったが、高度成長時代になると労働コストが上昇し、ペイできなくなり、フリーランスの出来高制度が広がってくる。



長靴をはいた猫
©東映アニメーション

社員の給料は10年で2倍になる勢いで上がったが、局から支払われる制作費はそれほど増えない。あげくのはてに、一部とはいえ他社のアルバイトをするものまでいる。会社側が見せしめに処分をするなどの対抗措置をとったが効果はなかった。

そこで、会社は社員を契約に切り替えはじめた。身分保証をやめて出来高契約と業務委託契約にする方針を固めた。契約だと、今までの基本給より高い収入のように見え、しかも時間に拘束されないフレックスタイム出退勤が認められるとあって、大方がこれを歓迎した。

プロダクション経営者にとっても、仕事の増減を外部委託費で調整できるためリスクが軽減できるメリットがあった。さらに、給料は収入があろうがなかろうが毎月支払う必要があるが、外部委託なら成果物の納品後に支払えばよい。労組の抵抗はあったものの、社員中心の体制から外部委託方式に変わった。個人レベルでの、自由競争の時代に入ったといえよう。

ただし、東映動画では大量の希望退職者の募集が始まり、労働争議が激化した。1972（昭和47）年にはついに指名解雇に踏み切り、ロックアウトして組合を排除し、全面的な労使対決となった。

背景には映画産業の斜陽化がいっそう深刻化し、親会社の東映として、不良資産の整理が必要と判断、グループのガンの存在とされていた東映フライヤーズと東映動画がやり玉にあげられていたのである。「ガンは早期に切除しないと転移する」との宣告だった。

そして、続いて1973（昭和48）年8月、虫プロダクションから派生した別会社で、漫画の出版やアニメ制作を行う虫プロ商事が倒産した。

この余波を受け、虫プロダクションは銀行からの借入れが受けられなくなり、テレビ局からの発注もストップした。そして11月、不渡りを出して虫プロダクションも倒産した。

『鉄腕アトム』第1話の製作費（テレビ局から放映権料として虫プロに支払われる額）は55万円だったことは先に述べたが、虫プロ側の見積りは1本150万円程だったと推測されるから、常識的には成立し得ない商談である。しかし手塚は製作を



編集室
©東映アニメーション

決定した。

まさに「暴挙」だったわけであるが、幸運なことにテレビアニメ初のマーチャンダイジングはまさに初打席、初満塁逆転ホームランとなったのである。『鉄腕アトム』のマーチャン収入は4年間で5億円という驚異的な数字をあげた。それでも虫プロにはその時点で1億5千万円の借入金（フジテレビから）があったというから、いかに製作差損が大きかったかが想像できる。

その後、依託製作費は上り、4年後には1本250万円になっていた。テレビ局からこのような巨額の借入金があったというのは、現在のテレビ局と製作プロダクションとの委託取引の実態から見ると考えられないことである。『鉄腕アトム』の人気と、手塚治虫のカリスマ性への期待感がいかに絶大なものであったかの証拠でもあろう。

テレビアニメの放映権料と実際の製作費との関係は、プロダクション側の「赤字受注」という実態は今日まで変わらない構造的な問題である。マーチャンダイジングや海外販売などの二次利用が望めない作品は、赤字しか残らないという現実がついてまわる。

仮定の話であるが、『鉄腕アトム』のマーチャンダイジングが不振であったら、アトムの放映は1年以内に終了していた筈である。巨額の赤字が累積し、手塚もどの局もどのスポンサーもテレビアニメの製作など当分の間、見向きもしなかったに違いない。

こうみてくると、テレビアニメは「手塚治虫だから」、「鉄腕アトムだから」こそスタートできた経緯だったことがわかる。とまれ、「漫画の神様」である手塚治虫も金喰い虫のアニメと苦闘し、全身全霊を傾注しながら虫プロ倒産という厳しい現実に直面した。

しかし、テレビアニメはその後不死身の復活をとげ、世界のキラークンテンツといわれるまでに成長進化している。その創始者が手塚治虫であることには間違いない。

3. 新たなムーブメント.....

* 転換点となった1970年代

1972（昭和47）年は、日本にとって大きなターニングポイントとなる年だった。2月に過激派の連合赤軍が軽井沢に立てこもり、警察と銃撃戦の末に逮捕された。朝から夜までテレビ中継され、瞬間最高視聴率が89.7%を記録した。その後、総括と称し多数の仲間をリンチして殺していたことが判明し、反体制、あるいはカウンターカルチャーの時代が終わる。日本は豊かになり、四畳半フォークもリアリティを失った。

大きな価値として経済が全てに優先する「経済原則」がそびえ立ち、田中角栄が首相になると列島改造ブームが起こり、「金儲け」が日本中の関心事となった。

若者たちの関心は、国全体や社会全体よりも個人の内面に移っていき、「反体制」のように攻撃的ではない内向きのサブカルチャーが育ち始める。いわゆる「おたく文化」の先頭集団が、中高生となっていた。

そうした時代とシンクロするように、1972年にテレビにリモコンがついた。テレビの側まで行って、ガチャガチャとチャンネルを回さなければならなかったのが、手軽にチャンネルが選べるようになったのだ。

それまでのチャンネル変更は、番組が終わってから行うのが普通で、CMの間に他の番組を観るということはまずなかった。番組の冒頭を観て、つまらなさそうだから他を探すということもほとんどなかった。ひんばんにチャンネルを回すと、「壊れる！」と叱られるのである。実際、チャンネルが壊れて、ペンチで回している家庭もあった。しかし、リモコンによって、それぞれが好きな番組を観やすくなった。

また、このころから父親が家庭にいなくなった。会社人間で遅くまで帰ってこなかったり、家にい

でも子供の意見を尊重することが多くなったのである。そのため、父親が独占的に持っていたチャンネル権が子供に移り、子供どうして観たい番組を自由に決められるようになった。そして、「家族で観るテレビ」が「個人で観るテレビ」へと変化し、やがて子供部屋にテレビが置かれて1人1台の時代になる。

1960年代は粗悪品の代名詞であった「メイドインジャパン」が、安価で高品質の代名詞へと変化するのも1970年代の前半で、さまざまな意味で大きな転換点であった。



機動戦士ガンダム
©創通エージェンシー・サンライズ

*巨大ロボットアニメブーム

1972（昭和47）年12月に『マジンガーZ』（東映動画）がフジテレビ系で放映開始された。原作は永井豪。合体ロボットの元祖で、『鉄人28号』

（1963年）のようにリモコンで外部から操作するのではなく、人間がロボットに乗り込むスタイルである。これ以降は、『機動戦士ガンダム』（1979年）も『新世紀エヴァンゲリオン』（1995年）も乗り込み式である。そして、ここから巨大ロボットアニメブームが始まった。

翌1973年にバンダイから「超合金マジンガーZ」が発売され、以後、ロボットアニメとロボット玩具（フィギュア）は不可分の関係になる。

『鉄腕アトム』や『鉄人28号』も玩具の発売はあったが、玩具会社が企画の主導権を握り始めるのはこのころからだ。

当時は、1971年4月からNET系で始まった、『仮面ライダー』が大人気となっており、変身ブームが起こっていた。原作は石森章太郎。悪役のショッカーと闘う初代仮面ライダーは藤岡弘で、『ウルトラマン』のライバルだった。製作は、『ウルトラマン』が東宝、『仮面ライダー』は東映である。

この闘いになぐり込んだのが『マジンガーZ』で、1972年7月に同じ永井豪原作の『デビルマン』（NET系）を制作していた東映動画は、1973年公開の劇場作品で『マジンガーZ対デビルマン』（勝間田具治監督）というヒーロー対決を実現し

た。映画館の大画面で観る巨大ロボットの迫力は観客をうならせ、1970年代の巨大ロボットブームを決定づけた。

主な作品には、次のようなタイトルがある。

1974年9月『グレートマジンガー』東映動画、フジテレビ系

1975年4月『勇者ライディーン』東北新社、NET系

1975年10月『UFOロボ・グレンダイザー』東映動画、フジテレビ系

1976年4月『大空魔竜 ガイキング』東映動画、フジテレビ系

1976年4月『超電磁ロボ・コンボラーV』創映社、企画東映テレビ部、NET系

1977年3月『惑星ロボ ダンガードA (エース)』東映動画、フジテレビ系

1977年6月『超電磁マシン ボルテスV』東映テレビ部、テレビ朝日系

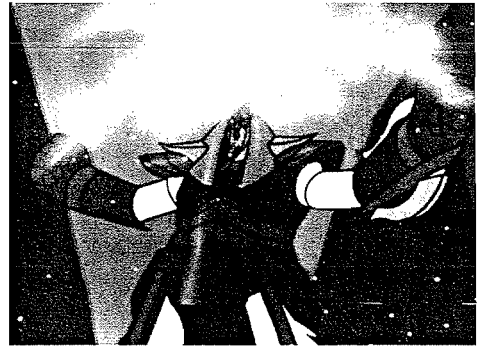
『勇者ライディーン』『超電磁ロボ・コンボラーV』『超電磁マシン ボルテスV』は、富野喜幸が演出をしている。

* 竜の子プロダクションの台頭

1970年代に大きく台頭したのが、竜の子プロダクションである。漫画家の吉田竜夫が、1962（昭和37）年に設立した。最初は漫画の制作会社であったが、手塚治虫の『鉄腕アトム』に刺激され、同じ漫画界にいた弟の九里一平、吉田健二と協力して、『宇宙エース』（1965年、フジテレビ系）を制作。まだスポンサーも決まらないうちにスタートし、手塚と同様に漫画の収入をつぎ込んでの制作だった。一方、この頃笹川ひろしと原征太郎を東映動画に派遣して技術研修を行なうなど基盤固めをしている。

続いて、フジテレビ系で『マッハGoGoGo』（1967年）、『おらぁグズラだど』（1967年）、『紅三四郎』（1969年）、『ハクション大魔王』（1969年）を制作する。

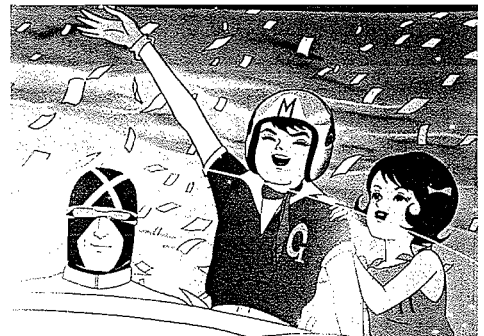
ていねいな仕事をしたため経営は苦しかったが、



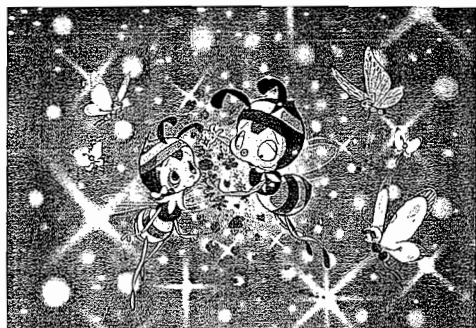
勇者ライディーン
©東北新社



UFOロボ・グレンダイザー
©ダイナミック企画・東映アニメーション



マッハGoGoGo
©TATSUNOKO PRODUCTION CO.,LTD.



昆虫物語 みなしごハッチ
©TATSUNOKO PRODUCTION CO.,LTD.



科学忍者隊ガッチャマン
©TATSUNOKO PRODUCTION CO.,LTD.



タイムボカン
©TATSUNOKO PRODUCTION CO.,LTD.

『昆虫物語 みなしごハッチ』（1970年、フジテレビ系）がヒットし、徐々に軌道に乗った。『マッハGoGoGo』は世界中で人気が高く、その後、世界数十か国で放映される。

そして、1972（昭和47）年に『科学忍者隊ガッチャマン』がスタート。これで竜の子プロダクションの人気は不動のものとなった。また1975年から始まる『タイムボカン』は、SFお色気ギャグアニメともいえるべき作品で、視聴者の熱烈な支持を得る。『タイムボカンシリーズ ヤッターマン』のドモンジョーは、当時から隠れファンが数多くいる。

しかし、1977（昭和52）年9月5日、吉田竜夫（社長）が病気で亡くなる。享年45歳、若すぎる死であった。

1932（昭和7）年に京都で生まれ、22歳のときに上京し、雑誌社に絵を持ち込んだのがスタートで、漫画では「スーパージャイアンツ」（1959年『ぼくら』）、「スーパーマン」（1960年『少年画報』）、「チャンピオン太」（1962年『少年マガジン』）、「少年忍者部隊 月光」（1963年『少年キング』）などの作品がある。

1970年代の主な作品には、次のようなタイトルがある。

1970年『昆虫物語 みなしごハッチ』（フジテレビ系）

1972年『科学忍者隊ガッチャマン』（フジテレビ系）

1973年『新造人間キャシャーン』（フジテレビ系）

1974年『破裏拳ポリマー』（NET系）

1975年『宇宙の騎士テッカマン』（NET系）

1975年『タイムボカン』（フジテレビ系）

1977年『タイムボカンシリーズ ヤッターマン』（フジテレビ系）

1979年『タイムボカンシリーズ ゼンダマン』（フジテレビ系）

竜の子プロがはぐくんだ伝統と人材は、アニメ業界に広く深く行きわたり、新しい流れとして押井守やプロダクション I.Gの活躍へとつながっている。

*少女向けアニメの黄金期

少女向けアニメが、ひとつのジャンルとして認知されるようになったのは、1960年代後半で、1970年代に黄金期を迎える。その後、1980年代はやや低迷するが、1992（平成4）年にテレビ朝日系で放映開始された『美少女戦士セーラームーン』（東映動画）がブレイクして復活。ヨーロッパでも大人気になった。

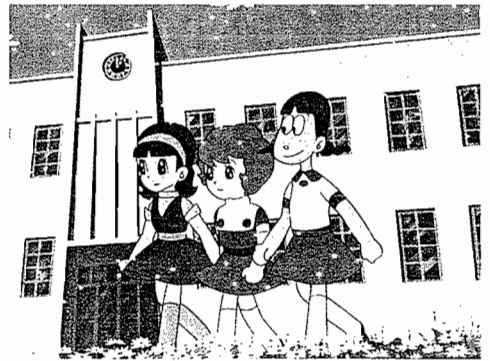
最初に登場した少女向けアニメは、1966（昭和41）年にNET系で放映開始された『魔法使いサリー』（東映動画）。原作は『コメットさん』も手がける横山光輝で、『鉄人28号』の作者でもある。続いて翌1967年に、フジテレビ系で放送されたのが『リボンの騎士』（虫プロダクション）。男装の麗人が主役で、地元宝塚をこよなく愛した手塚治虫の原作である。

そして、1969（昭和44）年にNET系で放映された『ひみつのアッコちゃん』（東映動画）も人気となり、その後も続々と少女向けアニメが制作されることとなった。『ひみつのアッコちゃん』は、コンパクトに向かって呪文を唱えると変身できるが、この呪文が子供たちに流行した。『おそ松くん』などギャグ漫画で快進撃を続ける赤塚不二夫の原作だ。

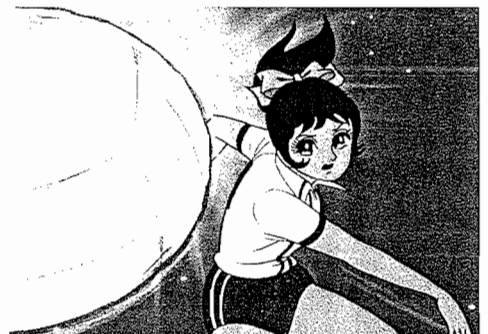
同じ1969年には、少女向けスポコンアニメも登場する。12月からフジテレビ系で放映を開始した『アタックNo.1』（東京ムービー）である。前年の1968年から読売テレビ系で放映された『巨人の星』（東京ムービー）がヒットしたため、その少女版をねらって始まったといわれる。原作は浦野千賀子で、1968年から少女漫画雑誌『マーガレット』に連載された。

題材となったバレーボールは、当時の女の子たちにとって、あこがれのスポーツだった。日本女子チームが、1964年の東京オリンピックで強豪ソ連をストレートで破り金メダルを獲得、その圧倒的な強さから東洋の魔女と恐れられた。続く1968年のメキシコオリンピックで銀メダル。女子バレーの黄金時代が築かれた時代である。

『アタックNo.1』放映の半年前、1969年6月にT



魔法使いサリー
©光プロ・東映アニメーション



アタックNo.1
©浦野千賀子・TMS

B Sで実写ドラマ『サインはV』が始まっており、この番組が人気になっていたことも追い風になった。『サインはV』の出演者は岡田可愛、中山麻里、范文雀、コーチ役の中山仁などで、劇場映画も制作された。

少女向けに限らず、男子向けであっても同じだが、スポ根作品はかなり誇張された表現が多用される。そのため、時代が下って見なおすと思わず笑ってしまうシーンがある。しかし、同時代に番組を観た者にとっては感動のシーンなのである。また、スローモーションや止めのシーンをうまく活用する表現技術が、こうした作品では徹底して研究され表現力は向上した。

また、SFロボットものの最盛期に、これをしのぐメガヒットをとばしたのが『キャンディ・キャンディ』だった。純粋な少女漫画が連続ストーリーで登場して、これはまたたくまにヨーロッパにまでファン層を拡げていった。

東映動画のマーチャンダイジングで、それまでのロボットものの記録を打ち破り過去最高の売り上げを更新し、さらに海外での放映権収入でも過去最高となるなど、テレビアニメにエポックを画した。

1970年代に放映された、主な少女向けアニメには次のようなタイトルがある。

1970年『魔法のマコちゃん』東映動画、NET系

1973年『エースをねらえ!』東京ムービー、毎日放送系

1973年『キューティーハニー』東映動画、NET系

1976年『キャンディ・キャンディ』東映動画、NET系（現・テレビ朝日）

1979年『ベルサイユのばら』東京ムービー新社、日本テレビ系

*名作アニメがシリーズ化

毎週日曜日の夜7時30分、フジテレビで放映された名作アニメシリーズは、良質の番組として子供だけではなく大人までテレビの前に釘づけにし

た。毎回必ず泣いてしまったという人も多く、感動の名場面は人々の記憶に深く刻み込まれている。海外の名作を原作に使い、現代的にアレンジした作品が世に送り出された。

この名作テレビアニメの礎を築いたのが、1969（昭和44）年10月に放映開始された『ムーミン』だといわれている。およそ1年くらい続いたが、前半の半年間を制作したのが東京ムービー、後半は虫プロダクションである。原作者のトーベ・ヤンソンが内容にクレームをつけ、途中で原作に近いキャラクターに変更された。

その後、今も語り継がれる名作アニメの多くが、1970年代に制作されている。演出・高畑勲、キャラクターデザイン・小田部羊一、構成・宮崎駿の3人が組んで制作した『アルプスの少女ハイジ』、『母をたずねて三千里』などは世界的な評価も高い。実際に海外でロケハンをするなど史実の踏査に裏打ちされたリアリティが視聴者の幅広い共感を生んだ。

1970年代に放映された、主な名作アニメには次のようなタイトルがある。

- 1970年『昆虫物語 みなしごハッチ』竜の子プロダクション、フジテレビ系
- 1973年『山ねずみロッキーチャック』ズイヨー映像、フジテレビ系
- 1974年『アルプスの少女ハイジ』ズイヨー映像、フジテレビ系
- 1975年『フランダースの犬』日本アニメーション、フジテレビ系
- 1976年『母をたずねて三千里』日本アニメーション、フジテレビ系
- 1977年『あらいぐまラスカル』日本アニメーション、フジテレビ系

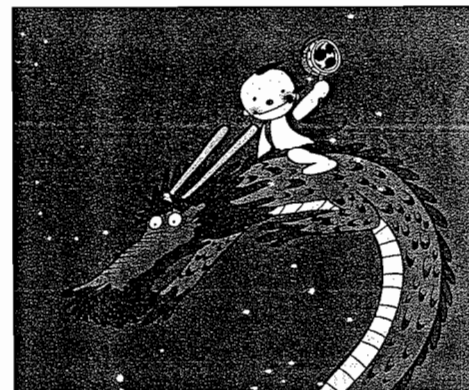
また、いわゆる名作アニメとは違うが1975（昭和50）年1月に『まんが日本昔ばなし』（愛企画センター、毎日放送系）、10月に『一休さん』（東映動画、NET系）がスタートし、それぞれが長寿番組となった。



フランダースの犬
©NIPPON ANIMATION CO.,LTD.



母をたずねて三千里
©NIPPON ANIMATION CO.,LTD.



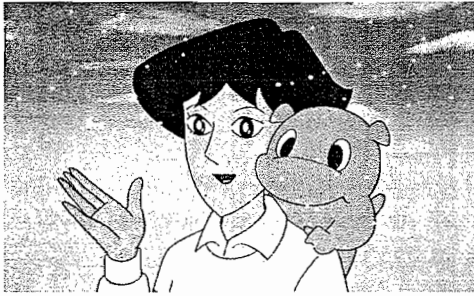
日本昔ばなし
企画製作川内彩友美©愛企画センター



まんが世界昔ばなし
©DAX,WTV

また、これらの好評をうけて、『まんが世界昔ばなし』（ダックスインターナショナル）、『まんがはじめて物語』（ダックスインターナショナル）などが続いた。

SFロボット作品のような刺激性の強いエンターテインメントとともに、こうした名作・メルヘン系をもち早くアニメ化してしまう日本のアニメ産業のふところの深さと雑草のようなたくましさ
が世界を驚嘆させる原動力となっているのである。

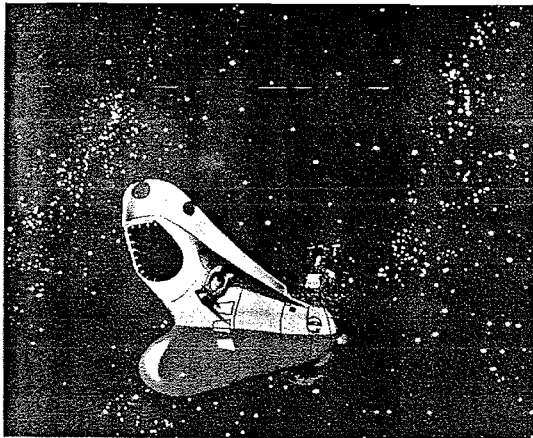


まんがはじめて物語
©DAX,TBS

第5章

ジャパニメーション

1. 若者が熱狂した『宇宙戦艦ヤマト』……………



宇宙戦艦ヤマト
©東北新社

* 新人類とアニメ

1974（昭和49）年10月に読売テレビ系で放映が開始された『宇宙戦艦ヤマト』（オフィスアカデミー）は、日本のアニメのエポックとして語られる。その理由は、子供中心のアニメから、中高生や大学生などの若者を惹きつけるアニメジャンルを開拓したからである。

それだけが理由なら、1970（昭和45）年にフジテレビで放映された『あしたのジョー』（虫プロダクション）も、青年層を取り込んで人気を得た。しかし、ヤマトはアニメ冬の時代にあって、明るいブーム再来の曙光をもたらした作品としても銘記される。

さらにもうひとつ『宇宙戦艦ヤマト』が目されるのは、新人類と呼ばれる新しい世代の登場にあった。『あしたのジョー』を支持した主なファンは、1945年～1950年（昭和20年代前半）に生まれた団塊の世代、つまり全共闘世代だが、『宇宙戦艦ヤマト』を支持した主なファンは、1955年（昭和30年）以降に生まれた新人類たちである。この世代の先頭集団がヤマトの熱気を育てた。

この新人類と呼ばれた世代は、ピーターパン世代ともいわれ、子供の意識を持ち続ける若者が多かった。そうした新しい世代に驚いていたマスメディアは「漫画映画」を観るために劇場前で徹夜するのを見て、さらに驚いたのである。それが、1977（昭和52）年の劇場版『宇宙戦艦ヤマト』の公開であった。

* コアなアニメファンの支持

『宇宙戦艦ヤマト』が最初に放映された当時は人気も視聴率も伸びず、1975年3月にわずか半年で終了した。原作ものではなかったのも、赤塚不二夫や永井豪などのような有名人がいない。巨大な合体ロボットが出てこないのが派手さが無い。ス

ポ根でもなければ、名作でもない。それまでのヒットする方程式にあてはまらなかった。また、悲劇的敗戦の悪夢を呼び戻す戦艦大和に嫌悪感を覚える向きも少なくなかった。

一方、1970年代の半ばころから、アニメスタジオに出入りしたりする若者が増え、コアなアニメファンが形成され始めていた。物心がついたときには、すでにテレビでアニメが放送されていた世代で、前述の新人類世代である。プロダクションも、そうしたアニメ製作の台所を見たがる見学者を受け入れ、ファンの拡大につとめていた。

このころに声優ブームも起こってくる。ファンたちは声優の録音を見学に行ったり、録音スタジオで出待ちをした。人気がある声優の前には、ファンレターが山と積まれたのである。声優志望者も増え、どうしたら声優になれるかとファンレターに書いてくる者もいた。

また、アニメのセル画を収集したり、マンガの同人誌を発行するマニアも増え、コミックマーケットが開催されるようになる。ファン同志の絆が生まれ始めていた。どんな分野でも同様だが、初期のマイナーな時代の絆は非常に強い。

こうしたなか、『宇宙戦艦ヤマト』にもファンクラブができ始めていた。最初は一部のコアな人たちであったが、徐々に全国に広がった。プロデューサーの西崎義展も積極的にファンへアプローチし、ヤマトファンの拡大につとめた。1970年代の後半には700グループくらいファンクラブがあったという。番組も再放送され、人気も徐々に上昇していた。

そして1977年8月、劇場版『宇宙戦艦ヤマト』が公開された。夏休みということもあって、初日には前夜から劇場前に並ぶ長蛇の列があった。これをマスコミは社会現象としてこぞって報道し、それが人気をあおり映画は大ヒットとなった。この一連の経過は『エヴァンゲリオン』のブームのプロセスに似ている。

《テレビ版『宇宙戦艦ヤマト』の主なスタッフ》
企画・原案・プロデューサー…西崎義展
監督・設定デザイン・キャラクター…松本零士

監修……山本暎一、舛田利雄、豊田有恒
総構成……松本零士、西崎義展、山本暎一
演出……石黒昇
絵コンテ……松本零士、石黒昇、富野喜幸、安彦和、
池野文雄、小泉謙三、白土武
音楽……宮川泰
制作……よみうりテレビ、第一放映、オフィス
アカデミー
《劇場版『宇宙戦艦ヤマト』の主なスタッフ》
企画・原案・製作・総指揮……西崎義展
監督……舛田利雄
美術・設定・デザイン……松本零士
脚本……藤川桂介、山本暎一
制作……オフィスアカデミー

* 自信を持ち始めた日本のアニメ

劇場版『宇宙戦艦ヤマト』は、テレビのシリーズを再編集した内容が大半で、初めて観る者にはわかりにくい点もあった。プロセスが大幅に省略されているのだから当然である。しかしファンは熱狂し、佐々木功が歌うテーマソングが始まると万雷の拍手をおくった。

当時の日本人は、太平洋戦争敗戦のコンプレックスからまだ抜け出せずにいた。敗戦から、すでに30年近くが経過していたにもかかわらず、傷が癒えていなかった。自虐的で、日本を卑下することが多く、戦争で無惨に沈んだ戦艦大和は、そのコンプレックスの象徴でもあった。

しかし、宇宙戦艦ヤマトは猛々しく蘇った。船出して間もなく圧倒的な米空軍の猛攻にあってさしたる反撃もできずに悲壮な最期をとげた「大和」ではなく、地球を救うために宇宙へ飛び立つ「ヤマト」であった。ファンたちの熱狂を不思議な現象としてみていた大人も、理屈での理解はできた。王貞治が756本のホームランを打って世界一になり、メイドインジャパンが高品質の証になっていた。日本が自信を持ち始めた時代だった。

プロレスに熱狂する若者、アイドル歌手に野太い声援を送る若者、アニメに夢中になる若者。この新しい世代は、旧世代とあまりにも違いすぎた

が、これも時代である。むきになって勉強したり、働かなくても生きていける世の中になっていた。

2. 『銀河鉄道999』の位置づけ……………

* 視聴率が伸びないハーロック

1978年は、絶大な人気を誇ったキャンディーズが、後楽園でさよならコンサートを行って解散した年である。1955年に生まれ、キャンディーズを支持した新人類世代の先頭集団は23歳になり、社会人となった。

変わって登場したピンクレディは、『UFO』がヒットレコード大賞を受賞。小学生から大人まで、幅広いファンを獲得した。このころ登場するのは、1960年代に生まれたおたく世代である。この世代は、新人類よりもさらに既成概念にとらわれない自由な発想を持っており、現在のアニメ界で活躍している者も多い。

また、1978年にはゲーム界に『スペースインベーダー』（タイトー）が登場した。まだファミコンは登場していないのでアーケードゲームであったが、爆発的なヒットとなり、街のゲームセンターや喫茶店では「ピュン、ピュン」と発射音が絶えなかった。インベーダーを全て下に降ろして攻略する名古屋打ちなど、裏技が登場したゲームでもある。

そして、1978（昭和53）年5月26日に徳間書店から『アニメージュ』（7月号）が創刊された。初代の編集長は尾形英夫で、制作を任されたのが後にスタジオジブリのプロデューサーとなる鈴木敏夫である。

表紙を飾ったのは、宇宙戦艦ヤマトのイラスト。『さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち』（舛田利雄監督、西崎義展総指揮）の特集が生まれ、松本零士原作の『宇宙海賊キャプテンハーロック』（りんたろう監督）も記事になった。若者たちの間に松本零士ブームの兆しが現れていた。



宇宙海賊・キャプテンハーロック
©松本零士・東映アニメーション

しかし、1978年3月にテレビ朝日系で放映開始された『宇宙海賊キャプテンハーロック』（東映動画）は、意外にも視聴率が伸びなかった。多くのものいうファンが現れ、期待や絶賛の声が製作プロデューサーやテレビ局へ寄せられたのに、結果が思わしくない。

これも大きな時代の変化だった。それまでの大衆の時代から、熱狂的に発言する小衆の時代へと変わっていたのだ。しかも、この小衆は声大きい。それに惑わされた。過去の経験が必ずしも生きない事態が起こっていた。活動的で自己主張の激しい新しいアニメファンは、マーケットとしてみたときには、非常に気難しい相手であった。



銀河鉄道999
©松本零士・東映アニメーション

*『銀河鉄道999』のヒット

1979（昭和54）年8月、またもアニメ映画の公開初日に徹夜の行列ができた。松本零士企画・原作・構成、りんたろう監督の『銀河鉄道999』（東映動画）だった。市川崑監修、石森史郎脚本、小松原一男作画監督、東映動画の社長だった今田智憲の製作総指揮。1977年から『少年キング』に連載され、1978年9月にフジテレビ系で放映開始された作品の劇場版である。

同じ松本零士原作の『宇宙海賊キャプテンハーロック』は今ひとつ視聴率が伸びなかったが、こちらは最初から「ものいうヤングファン」にターゲットをしばった作品作りをしてヒットした。1981年3月まで2年も続くことになった。

これによって点が線につながり、松本零士の世界が大きく注目されるようになった。特に、メーテルのような妖艶な女性のキャラクターは珍しく、男のファンを魅了した。星野鉄郎とメーテルの不思議な関係も新鮮で、男がつねに強く上位にあるという観念を打ち破り、新しい関係を提示したといえる。

劇場版『銀河鉄道999』は、テレビ版の再編集ではなくオリジナルで制作された。特に変更された点はふたつ。

ひとつは星野鉄郎の年齢設定である。テレビ版では10歳であったが、劇場版は15歳の設定に変え

られた。想像以上にファンの年齢層が高かったための変更である。これによって、旅立つ前と、メーテルとの別れのシーンでの鉄郎の成長がはっきりと感じられ、リアルさが増した。999は1,000のひとつ手前で、未完成を意味する。大人になる直前の少年を描いた作品なので、15歳の方が実感がわいた。

ふたつ目は主題歌である。劇場版ではゴダイゴが起用された。主題歌といってもエンディングテーマだが、この「THE GALAXY EXPRESS 999」は大ヒットした。鉄郎がメーテルと別れ、階段を駆け上がっていくシーンに流れるこの歌は、鉄郎の新しい未来を予感させるもので、松本零士をして「マジック」といわしめるほど力があつた。エンディングロールでも席を立つ気が起きないほど、観客を惹きつける音楽である。

また、JRで行き先不明の999号が仕立てられ、ファンが乗車するイベントも開催されるなど、多くの社会的話題を提供し、その後も続編が制作された。

*複雑なテーマでの成功

この『銀河鉄道999』は、主人公である鉄郎が従来型のヒーローではない点でも画期的である。従来のこうした作品では、たとえばキャプテンハーロックのように格好良く、観客にとってあこがれる対象が主役であった。『宇宙戦艦ヤマト』でも、古代進は選ばれた存在であり、エリートとして描かれている。顔も二枚目だ。

ところが、星野鉄郎はマザコンのようであり、戦闘能力が飛躍的に成長するわけでもない。どちらかといえば、なさけない感じの男である。顔もジャガイモ風で決して二枚目とはいえない。観客と同じところにいる等身大の若者であった。

これが『おそ松くん』（1966年、スタジオ・ゼロ）や『ドラえもん』（1973年、日本テレビ動画）といったコミカルな作品なら不思議はないが、シリアスな内容で、SF冒険ものでは異色である。

ドラマとして描かれる鉄郎の成長は、あくまでも精神的なものに主眼が置かれた。なんらかの技

テレビアニメにおけるヒーロー像の変遷

初期の頃は、不遇の出身でありながら勉強ができてスポーツも万能の少年というのが一般的なヒーローの特徴であった。

二枚目で頭もよく品行方正、正義感の強い優等生タイプで、悪には敢然と立ち向かう。女の子の憧れの的であるが、本人はブレない。

人間的には必ずしも面白くないキャラクターであるがテレビメディアとしては無難な選択でもあった。

1983年に登場した『キン肉マン』の主人公は破天荒なキャラクターであった。

やんごとない身分でありながら、顔と頭はあまりよくなくて、性格はおっちょこちょいで、憶病者。女の子にはデレデレするがフラれてしまう。

しかし、追いつめられて逃げ場を失うと一転して超人的パワーを発揮する。これは高度経済成長時代の終焉気分を反映したキャラクターとして絶大な人気を博した。

術的能力の成長ではなく、人間的な成長を描いて成功させた作品として評価される。

その後の作品にも、この考え方は影響を与えた。格好いいヒーローが技術を磨き、能力を高めていくというだけの単純なストーリーより、等身大の主人公が人間的な課題を克服していく作品が好まれるようになる。アニメが「漫画映画」ではなく「映画」として歩き始めたのだ。これ以降、より複雑なテーマを題材にしながらも、観客を惹きつけられる作品が登場してくる。観客も作り手も大きく成長していた。

松本作品は欧米諸国をはじめ中南米にも多くのファンを持つ。それは洗練されたキャラクターへの共感だけではなく、深みのあるテーマとストーリーであることも理由のひとつであろう。

3.長寿キャラ『機動戦士ガンダム』……………



機動戦士ガンダム
©創造エージェンシー・サンライズ

*テレビ放映は視聴率不調

劇場版『銀河鉄道999』が公開された1979（昭和54）年、『機動戦士ガンダム』（日本サンライズ/現：サンライズ）が名古屋テレビをキー局とするテレビ朝日系で放映開始された。1972（昭和47）年の『マジンガーZ』（東映動画）に始まる大型ロボットブームに乗って、人気を呼ぶかと思われた。しかし、視聴率は思ったように伸びなかった。スポンサーが発売したロボット玩具も売れず、途中で打ち切りになる。

それまでの大型ロボット作品は、徹底した勧善懲悪主義のストーリー構成で、刺激的な効果音を伴う華やかな合体があり、子供向けのわかりやすい戦闘場面があった。それにくらべると、ガンダムは敵味方の関係が複雑であり、敵が必ずしも悪人というわけではない。重層的で緻密なコンストラクションであった。

しかも、ロボットブームは一段落し、マンネリになっていた。アニメ全体も創造性という意味で

は低調で、ネタ切れの傾向にあえいでいた時代でもあった。1979（昭和54）年はシリーズの続編が目につく年であった。また、テレビアニメの新規制作本数が異常に増えた年でもある。たとえば、1970年は14本、1971年は17本、1972年は16本、1973年は18本と推移し、1978年は25本になったが、翌1979年は一気に40本となった。急激な増加である。1980年は43本、1981年は45本とその勢いは止まらない。粗製濫造といわれた時代であった。

しかし、良質な作品は選ばれて生き残る。『機動戦士ガンダム』は各地で再放送され、『宇宙戦艦ヤマト』と同じようにファンの支持が伸び始める。1980年1月に放映が終わった後、提供スポンサーではなかったバンダイが、モビルスーツを再現したプラモデルを発売し、これが大ヒットとなった。ガンダムのプラモデルの略称として「ガンプラ」なる言葉まで生まれた。後に十数か国で放映され、それぞれの国でガンプラが売られている。キャラクター商品のヒットが逆に作品の強力なプロモーション手段となる典型的な先例でもある。

* 世紀末の精神性

1981（昭和56）年、『機動戦士ガンダムⅠ』日本サンライズ（現：サンライズ）（富野由悠季総監督、藤原良二監督）が公開された。ここでもまた、青年たちによる徹夜の行列があった。ただし、行列そのものがニュースで大きく取り上げられることはなかった。驚くべき現象ではなく、普通のことになっていたのだ。メディアが取り上げたのは「ガンダムブーム」であり、ロボットアニメの新しい潮流として紹介された。

そして、象徴的にいえば、小学生のころに『宇宙戦艦ヤマト』を観ていた子供が、中学生で『銀河鉄道999』を観て、高校生になって『機動戦士ガンダム』を観たのである。

この作品で、主要な配役のアムロ・レイは15歳に設定された。小学生ではない。劇場版『銀河鉄道999』の鉄郎と同じである。孤独が好きなコンピュータおたくで、人づき合いは嫌いだ。

父がガンダムの提唱者で、その息子だからガン

ダムの操縦者であるという設定は必ずしも新しくはないが、観客と等身大であり、精神的な成長をテーマにしている点に新しさがあつた。敵方のシヤア少佐は魅力的に表現されており、ストーリーも勧善懲悪ではない。

また、ニュータイプという選ばれし者の登場は、選民思想ではあるが、その後の『AKIRA』（1988年）や『新世紀エヴァンゲリオン』（1995年）にもみることができる。努力によって能力を磨くのではなく、生まれつき超能力のような優れた力を備えている存在にあこがれがあるようだ。これは、日本だけではなくアメリカやヨーロッパにも共通している。

その後、ガンダムというキャラクターはガンダムシリーズとして多くの作品が製作され、21世紀になっても人気を保っている。

余談になるが、『機動戦士ガンダム』がテレビで放映開始された1979年に、『ドラえもん』のコミック第18巻が初刷100万部を記録した。合計ではなく最初に印刷した部数である。テレビの視聴率も25～30%と好調で、キャラクター商品も大ヒットし、ガンダム同様に長寿キャラとなっている。

4. 宮崎駿と押井守の1984年.....

*お笑いブームとバブル時代

1981年にフジテレビで放映開始された「オレたちひょうきん族」がヒットし、漫オブームがわき起こるなかで1980年代は始まった。1983（昭和58）年には東京ディズニーランドが開園し、ファミリーコンピュータ（任天堂）が発売される。ファミコンの発売は新しいメディアの誕生という意味で、アニメ界にも大きな影響を与えた。

ひとつの作品を週間漫画雑誌に連載し、連載がたまるとコミック本が出る。そしてテレビでアニメ化され、劇場用アニメも公開される。そのうえ、作品がゲームになるというマルチメディア時代の

到来で、ヒット作をもつ漫画の原作者にとっては素晴らしい時代になった。

アニメプロダクションも、やがてムービーパートの依託制作や、ゲームそのものの開発を行うようになるのだから歓迎すべき潮流である。

また、1985（昭和60）年のプラザ合意で円高の方向性が打ち出され、最初は輸出産業が総崩れになるのではないかと不安視されたが、生産施設の海外移転など懸命の努力で日本企業は円高を乗り切った。そうすると、海外ブランドが安く買えるといった円高メリットが表面化し、海外投資も活発になる。ジャパンマネーが世界中で買い物をして、1986年には日本の海外純資産が世界一になった。バブル経済の始まりであった。

ジャパン・アズ・ナンバーワンという意識が生まれ、「世界から学ぶことは何もない」と傲慢に言い放つ人まで現れた。異様な時代であった。

このころ中高生となっていたのは、団塊ジュニアといわれる世代。1970年代に生まれた団塊の世代（全共闘世代）の子供たちで、少子化の流れのなかにあって例外的に人口が多い層である。第二次ベビーブーマーともいわれる。日本が平均化社会から、激しい競争社会へと転換して行くなかで社会へと送りだされたため、一部の勝者と多くの敗者が生まれやすい過酷な環境で生きて行くことになった。

* 宮崎駿監督の初ヒット作

1971（昭和46）年に高畑勲、小田部羊一とともに東映動画を退社した宮崎駿は、Aプロ（シンエイ動画）、ズイヨー映像（日本アニメーション）などで数々の名作を生みだしてきた。『ルパン三世』のテレビ放映が始まっており、途中から制作に参加した。

このころの作品につきのようなものがある。
1971年『ルパン三世』東京ムービー、読売テレビ系（高畑勲、宮崎駿共同演出）
1974年『アルプスの少女ハイジ』ズイヨー映像、フジテレビ系（高畑勲演出、宮崎駿場面設定・画面構成）



ルパン三世
原作：モンキー・パンチ©TMS



未来少年コナン
©NIPPON ANIMATION CO.,LTD.

1976年『母をたずねて三千里』日本アニメーション、フジテレビ系（高畑勲演出、宮崎駿場面設定・画面構成）

1978年『未来少年コナン』日本アニメーション、NHK（宮崎駿演出・場面設定、高畑勲演出・絵コンテ）

『アルプスの少女ハイジ』は、一話完結型のストーリーでなく、連続ストーリーで子供の心象風景を中心に描いた作品であった。振幅の激しいドラマを描くのではなく、日常の小さなできごとを題材にした。視聴者を感動させたのは、ハイジの純真で一途な心を躍動感のある動きで表現したことであった。

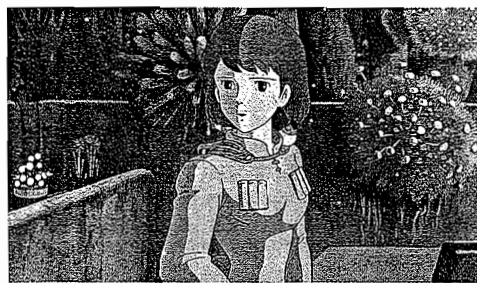
そして1979（昭和54）年12月、40歳を目前にした宮崎駿は劇場用初監督作品『ルパン三世 カリオストロの城』（東京ムービー新社）を完成させる。モンキー・パンチの原作で、主要な登場人物の全てがそれぞれに個性的で、独特の歯切れのいい動きで描くアクションやギャグが快テンポで展開されている。ルパンシリーズの劇場作品を代表する秀作である。短い作品であるが、宮崎作品の中で最高傑作と評価する人も少なくない。

しかし、公開当時は人気が出ず、興行的にはぱっとしなかった。劇場版の2作目であったが、1作目を下回ったのである。漫画の原作から離れているとの批判もあった。

ただ、熱狂的なコアなファンがつき、徐々に人気を盛り上げていく。興行成績よりも、作品の質を評価する人が増えてきた。

そうしたなか、徳間書店のアニメ雑誌『アニメージュ』に、1982年から宮崎が連載していた『風の谷のナウシカ』の映画化が決まる。1983（昭和58）年のことだった。8月から制作を開始し、翌1984年3月に完成させて公開した。これは、宮崎駿が監督・原作・脚本・絵コンテを全て手がけた作品となる。プロデューサーは高畑勲。自然と人間をテーマにする複雑な内容であったが、興行的に大成功し、毎日映画コンクール大藤信郎賞も受賞した。

この作品がきっかけとなって、公開翌年の1985（昭和60）年にスタジオジブリが設立された。徳



風の谷のナウシカ
©二馬力・徳間書店・博報堂

間書店社長の徳間康快が鶴の一声で決めた。もちろん、社長を説得した高畑、宮崎の熱意が伝わったためでもある。また、宮崎をして「彼がいなかったらジブリはなかった」といわしめた、プロデューサーの鈴木敏夫の尽力である。

* 押井守の世界を展開

『風の谷のナウシカ』が公開された1984（昭和59）年には、押井守も記念すべき作品を完成させている。『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』（キティフィルム）だ。

公開はナウシカより1か月早い。高橋留美子原作で、1978年から少年サンデーで連載された人気作品であった。テレビでは、1981年10月からフジテレビ系で放映が始まっており、押井はその各話演出として参加していた。

この劇場用作品は、宮崎駿の『ルパン三世 カリオストロの城』と同様に、漫画の原作から離れているとの批判があった。押井守は、軽いタッチの作品を不条理劇に仕立てたのである。

テレビでは、やきもち焼きでコケティッシュなラムであったが、劇場作品ではラムが幸せを追求すればするほど周囲が不幸になるという、小悪魔のような存在になっている。もともと魅力と毒の両方を持ったキャラクターなのだが、そのコントラストが際だって表現されていた。内容の深みもあった。

しかし、この作品もまた宮崎駿のルパン三世と同様に大ヒットとはいかず、その後の経過も似た道筋をたどる。子供ではなく若者が作品の質の高さを認め、押井守のファンになっていく。この1年前に公開された劇場作品1作目の『うる星やつら オンリー・ユー』（キティフィルム）も押井が監督をしているのだが、公開当初はともかく、後年の評価は2作目の『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』の方が高い。

戦前の1941（昭和16）年に生まれた宮崎駿、戦後の1951（昭和26）年に生まれた押井守、偶然にも敗戦の1945（昭和20）年を挟むようにして誕生したこの2人は、その後も話題作を発表し、世界



うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー
©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ

を代表するアニメ監督となる。

また、押井守は1983年に、日本初のOVA（オリジナル・ビデオ・アニメ）作品の監督をした。月面開拓民と地球人との葛藤を描いた作品で、原作は『科学忍者隊ガッチャマン』で総監督をした鳥海永行である。

1985年にはVTRという新しいメディアに向けた作品が登場した。押井守の『ダロス』I、II、IIIの3部作である。OVAとしてバンダイから発売された。劇場とテレビの他に、新しいメディアが誕生したのである。

テレビ局やスポンサー、代理店の制約が一切ない作品作りはアニメ業界の夢であった。

その後、続々と作家の個性を売りにしたOVA作品がリリースされたのであるが、それ自身の確固たるマーケットを構築するまでにはいたらず、現在では結局、テレビや劇場の二次展開メディアにとどまっている。

5. 日本アニメの強さ.....



となりのトトロ
©二馬力・徳間書店

*スタジオジブリの躍進

1985（昭和60）年に設立されたスタジオジブリは、その後も優れた作品を次々と送り出した。

1986年『天空の城ラピュタ』（宮崎駿監督）

1988年『となりのトトロ』（宮崎駿監督）

1988年『火垂るの墓』（高畑勲監督）

これらの作品は興行成績は、その後のメガヒット作品ほどにはふるわなかったものの、作品の質は高く評価された。1986年の毎日映画コンクール大藤信郎賞が、『天空の城ラピュタ』における宮崎駿と製作スタッフ」に贈られ、1988年の毎日映画コンクール大藤信郎賞は、『となりのトトロ』におけるアニメーション作家としての宮崎駿のオリジナリティ」に対して贈られた。また、『となりのトトロ』は、第43回毎日映画コンクール日本映画大賞も贈られ、ダブル受賞となった。

まだ、社会現象というほどの熱気ではなかったが、『となりのトトロ』は幅広い観客層の支持を得ていわゆる「宮崎ブランド」の評価を定着させた作品でもあった。

そして、1989（平成1）年に公開された『魔女の宅急便』が、配給収入20億円を越えるヒットとなり、1992（平成4）年の『紅の豚』はそれをさらに上回った。

また、続く高畑勲監督、近藤喜文監督の作品も含め、ジブリブランドが形成された。

1991年『おもひでぽろぽろ』（高畑勲監督）

1994年『総天然色漫画映画 平成狸合戦ぽんぽこ』（高畑勲監督）

1995年『耳をすませば』（近藤喜文監督）

『魔女の宅急便』が公開された1989年、2月9日に手塚治虫が胃癌のため亡くなった。享年60歳だった。

* 新世代の作品が登場

スタジオジブリが成長し、実力をたしかなものにする一方で、1987年、1988年と2年続けて、新興勢力による独特の新しいアニメ作品が劇場公開された。

1987年『王立宇宙軍 オネアミスの翼』

ガイナックス（山賀博之監督）

1988年『AKIRA』同製作委員会（大友克洋監督）

『王立宇宙軍 オネアミスの翼』を監督した山賀博之は、大阪芸術大学の映像学科で映画の制作を学んでいるが、アマチュアでの経験を除けば、テレビアニメの制作に1年ほど関わっただけの素人のような監督であった。しかも、作品が完成したのは弱冠25歳のときである。

ところが、完成した作品のクオリティは高く、大ヒットこそしなかったものの、それまでのアニメプロダクションや作家たちに少なからぬ驚嘆を与えた。世界観のディテールが、注意深く構築されている点を評価する意見が多い。また、押井守とは少し違った乾いた感覚がある。それまでには



紅の豚
©二馬力・TNNG/1992



おもひでぽろぽろ
©岡本虫・刀根タチ・TNGH/1991



王立宇宙軍 オネアミスの翼
©BANDAI VISUAL/GAINAX

みたことのなかった新鮮なテイストであった。

また、この作品制作を契機に設立されたガイナックスは、東映動画などの伝統的スキル教育や製作システムの影響をほとんど受けない、同好会的アマチュアリズムの集合体であった。そのため、自由な発想で活動しており、老舗プロダクションに大きな刺激を与える存在になったのである。



AKIRA
©1988 マッシュルーム/アキラ製作委員

『AKIRA』は、1982年から『ヤングマガジン』に掲載された作品で、原作者の大友克洋が自ら監督をつとめた。第三次世界大戦が終了して再建されたネオ東京の、妙なアジア的雰囲気の中で、破壊衝動に満ちた張りつめた緊張感が全編を通して貫かれていた。

主人公を一人に決めていないスタイルも新鮮だった。金田（16歳）、鉄雄（15歳）、ケイ（17歳）、それぞれが主人公になりうる存在で、大友自身、「主人公たち」といういい方をしている。

セリフを先に録音するプレスコ方式を採用し、細部までいねいに書き込んだ仕事は映像の完成度を高め、芸能山城組のサウンドが異文化を説得力のあるものにした。ホログラフのようなハーフトーンで描かれた立体のネオン、高層ビルの遠景、中景、近景の使い分けも見事。夜を表現するのに、一般的には青が使われるが、『AKIRA』ではオレンジ色が多用されている。西洋人が描いたアジアではなく、東洋人が描いたアジアが説得力を持った。こうしたことも、アメリカでヒットした原因であろう。

ひとつのカットが1枚のイラストレーションのような構図に描かれており、アートとしての力も感じさせたことは、伝説となるに十分な要素となっている。

また、東映動画で制作した『ドラゴンボール DRAGON BALL』が1986（昭和61）年からフジテレビ系で放映開始され、同年にフランスのコミック誌『P I F』のアニメグランプリで金賞を受賞した。1992（平成4）年からテレビ朝日系で始まった『美少女戦士セーラームーン』も海外での評価が高く、ともにキャラクター商品の売り上げも好調となった。

*ハリウッドに影響を与える

映画『マトリックス』の制作にあたって、キアヌリーブスは3本の日本のアニメを観るよう監督にいわれたという。それは、『AKIRA』『獣兵衛忍風帖』『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』である。『AKIRA』は1988年の作品だが、他の2本は1990年代の作品である。

『獣兵衛忍風帖』(1993年)は、『妖獣都市』(1987年)で注目を集めた川尻善昭監督の作品だ。一般的には、それほど話題作であったわけではないが、熱狂的なファンを持っており、そのスピード感は圧巻である。

『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』(1995年)は、押井守監督の名を世界に知らしめたハードボイルド作品である。

1996(平成8)年にアメリカのビルボード誌で、ビデオ売り上げランキング1位になったことは、日本のメディアで大きく取り上げられた。バブル崩壊で意気消沈していた日本に、元気がよみがえった瞬間でもあった。

これによって、ジャパニメーションという言葉が新聞やテレビに登場する。テレビゲームとともに、日本のアニメは世界をリードしていると報道された。

同時に『AKIRA』の大友克洋もクローズアップされ、押井守、宮崎駿などとともにジャパニメーションの旗手として注目された。

押井守は、ジャパニメーションブームとでもいえる現象を「アニメが映画に見えた」からだと言語する。つまり、「漫画映画」という表現から「漫画」が取れたのである。

これは、実写映画が上位の存在で、アニメは子供向けの下位の存在であるとされていた映画界の常識をくつがえすものであった。

ただし、ジャパニメーションという呼称は、当初暴力や性表現もおかまいなしの日本製の安くて荒削りで粗暴なアニメを指す蔑称であったが、次第にその多様で優れた訴求力が認知されるようになって来ている。

今日の日本のアニメ産業の基礎を導いたのは他ならぬ日本風のリミテッドアニメであるのはまぎ



GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊
©1995 主婦正宗/講談社・バンダイビジュアル・MANGA ENTERTAINMENT

れもない事実であることも忘れてはならない。

「動かない」からこそtoo japaneseの演技が見えない一面もある。

* 日本アニメの世界観と表現

米国の東南部、ノースカロライナ州の州都、ローリー・ダーラムで毎年春 "Animagement" というイベントが開かれる。コミックとアニメの若いファンたちが数千人が集まってくる。

そしていつも問いかけられる質問は「アメリカのアニメは子供向けばかり。ハリウッド映画はフィクションが多くてラストはいつも決まってハッピーエンド。楽しいが何も残らない。日本のアニメは設定がこまやかでキャラクターも複雑で深みがあり、ストーリーも大変よく構成されているから、とても面白い。アメリカ人はこのようなアニメを作れないのか。どうやったら作れるのか」というのである。

私はいつも「世界的劇作家アーサー・ミラーやテネシー・ウィリアムズがいた国だし、ウェルメイドプレイの本場だ。その気になれば凄いものが作れるはずですよ」と答える。

ここでも、宮崎、大友、押井の人気は群を抜いている。

押井守は1951（昭和26）年生まれ、大友克洋は1954（昭和29）年生まれで、ともに全共闘世代と新人類世代の狭間に位置している。

わずかな年代の差ではあるが、しらせ世代ともいわれるこのふたりに共通しているのは、未来の世代へ何かを託そうとしていない点であろう。

また、自分の世界観にこだわる点も共通している。街の看板、近所の店、テレビに映るCM、戦車などなど、作品に登場する背景やキャラクターは、それぞれが形や雰囲気にも必然性を持っている。性能などをとものった実質的存在であろうと、風景としての看板であろうと、おろそかにしないのが彼らの特徴だ。

これは、世界観を展開しようとする、表現にこだわらざるを得ないということでもある。大友は自ら描いた絵コンテで、こと細かに指示してい

る。押井も、たとえば戦車の細かい形状まで機能的意味を持って描いている。この点は宮崎駿も同じである。

実写の映像では当り前の日常的事象の表現が、非日常の架空の二次元空間に描画によって抽象的に再現されると、観客は「そう！ そんな風に動くんだ」と作者の洞察力と表現力に感銘を覚える。たとえば『AKIRA』で、バイクをスライドさせて止めるシーンでは、止まった瞬間の揺れ戻しが、バイクの重量感とスピードを感じさせてくれる。

『攻殻機動隊』で、透明になった人物が水の上に足跡だけを残して走るシーンでは、透明で何も描かれていないのに、足跡のタイミングがリアルで、実在感があった。『魔女の宅急便』（1989年）でも、ほうきで飛ぶときに地上から少し上昇し、一瞬のタメがあってから飛び立つ。——といった場面である。

押井守は、実写映画には神が降りてくるが、アニメにはそれがないという。つまり、太陽の加減などで思いもかけず効果的な陰影が生まれたり、現場の雰囲気などで役者が予想以上の演技をすることがある。しかし、アニメの場合は描いたものしか表現されないというのだ。

描かないものは何も映らない。人知を越えた現象が起こらないという意味では、監督やアニメーターが唯一の創造主となる。

押井守は映画の神を頼まず、自ら神になることによって、独自の世界を作り上げようと試みているかのように見える。

第
6
章

日本アニメの奇跡

1. 『新世紀エヴァンゲリオン』……………



新世紀エヴァンゲリオン
©ガイナックス

* 難解な作品

『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』（押井守監督）が劇場公開された1995（平成7）年、『新世紀エヴァンゲリオン』がテレビ東京系で放映開始された。

企画・原作・制作はガイナックス、演出は庵野秀明。主要なキャラクターの碇シンジは14歳に設定されている。

『銀河鉄道999』（1978年）以来続く思春期の若者をターゲットにした作品である。

司令官を父に持つ碇シンジはきわめて内向的で、繊細な神経の持ち主である。これも『銀河鉄道999』（1978年）以来続くパターンである。星野鉄郎しかり、『機動戦士ガンダム』（1979年）のアムロ・レイ（15歳）も内向的なコンピュータおたくである。これが『宇宙戦艦ヤマト』（1974年）までさかのぼると少し違って、古代進は勇敢でエリート養成所で学んだ幹部候補生であった。また、『新世紀エヴァンゲリオン』では、難解なイメージを随所に散らしている。それまでのアニメは、わかりやすい内容の作品が多かったが、この作品は違った。たとえば、『新世紀エヴァンゲリオン 劇場版 シト新生』（1997年）などは、初めて観る者には何がなんだかわからないように制作してある。そのため、解説本がたくさん出版されたのもこの作品の特徴である。

その難解なアニメ作品が人気だということで、メディアは注目しエヴァンゲリオンを取り上げた。どこが面白いのかよくわからないことが、ニュースになったのである。

* 自分探しの世代

『新世紀エヴァンゲリオン』の視聴者の中心にいたのは1980年代に生まれた若者たちで、1970年代に生まれた団塊ジュニアたちより少し後になる。

もはや世代名はなく、集団では語られなくなった世代である。

一方、制作したガイナックスの庵野秀明は1960（昭和35）年生まれ、山賀博之は1962（昭和37）年生まれで、『宇宙戦艦ヤマト』を観て育った世代であり、一般におたく世代と呼ばれる。

このおたく世代は、日本の平均社会が少しずつ崩れ始めた1980年代に社会へ出ている。平均社会から個性社会への転換点にあり、やたら個性がうたわれたころで、自分探し、自分発見がテーマになった時代でもある。

『新世紀エヴァンゲリオン』は、こうした時代背景がよく反映された作品といえよう。

碇シンジだけではなく、多くの登場人物が自分の役割や生き方に不安を持っており、また、きわめて根元的な問いかけがなされる。人の内面を掘り下げていくことが大きなテーマになっているのだ。

そのため、どうしても難解になってしまうのであろう。解答がないテーマだからだ。

そして、1980年代に生まれた若者たちの親は、自分発見の方法を知らない。しかも、どうすれば世の中を生きて渡っていけるのか、親が子に教えられない時代になっていた。

『新世紀エヴァンゲリオン』は、そうした若者たちの苦悩を写す鏡でもあった。

2. 本格的デジタル時代.....

* 東映動画のデジタル化のきっかけ

『攻殻機動隊』が、ビルボード誌でビデオ売り上げランキング1位になった1996（平成8）年、インターネットのブラウザが普及し、パソコンでホームページを見ることが容易になった。

インターネット上にオンラインマガジンも登場し、普通の人がデジタルでメールのやりとりをするようになった。まさにデジタル元年といえる年

であった。

そして、アニメ界でもデジタル元年といえる出来事があった。東映動画がテレビアニメの制作にコンピュータを本格導入したのである。

東映動画の社名は1998（平成10）年に称号変更して東映アニメーションとなる。それまでも、部分的にデジタル技術を活用することはあったが、制作システム全体に適用するのは初めてであった。

そもそも、東映動画のデジタル技術への取り組みは、1970年代の中ごろまで遡る。きっかけは1972年の労働争議による指名解雇事件であった。

当時は人件費の高騰などで会社の経営が危機的な状況に追い込まれており、スタジオを閉鎖するか、640人いる従業員を大幅に削減して経営をたてなおすかという苦しい選択を迫られていた。

企業は人なりというが、アニメプロダクションの財産はまぎれもなく人である。

有能なクリエイターたちが会社の将来に展望が持てず去ったのも1971年のことである。当時の職場を「バカとアカしかいない」と揶揄する向きもあった。そして、翌1972年におよそ50名を指名解雇した。これが裁判に発展し、和解が成立するまで2年間かかった。

この苦しい教訓を活かし、東映本社から派遣された今田智憲社長が、再建築として検討を指示したのが将来を見据えたコンピュータの導入であった。

* デジタル化は費用の壁で時期尚早

コンピュータの導入は決まったが、何をどうすればいいのかがいかにも見当がつかない。プロジェクト当初から参加し、後にデジタル化プロジェクトのリーダー格となる吉村次郎は、コンピュータの学校に通って基礎から勉強した。

プロジェクトチームは発足したが、暗中模索の状態であった。そこで、とりあえずコンピュータに関連する内外の情報蒐集と同時に、国内の大手家電企業等と連携して研究開発に取り組むことになった。アニメ制作にコンピュータがどう活かせるのか、根元的な問いかけからのスタートである。

さいわい、興味を持ってくれる企業は多く、たくさんの方の最先端に行く研究開発の専門家と話し合うことができた。米国のニューヨークまで出かけたこともあった。

最初に具体的な形がみえてきたのは1985年ころ。企業は日本IBMだったが、費用を試算してみるとソフトとハードの初期費用が38億円、ランニングコストも膨大な金額にのぼった。小規模企業にとっては天文学的な数字だった。

次に富士通とのプロジェクトが具体化し、共同で開発を行った。東映動画でも1億円以上の予算をつぎ込んだ。富士通も最新の画像処理技術を投入し、1991年12月にシステムを完成させた。これがコンピュータによる映像製作ソフト CATAS（キャタス・Computer Aided TOEI Animation System）である。しかし、これも費用の点で実用化は不可能だった。

初期費用が8億円と、当初の38億円より大幅に下がったが、それでも投資対効果の点で折り合わなかったのだ。しかも、当時、東映動画社内で制作していたのは、全体の20%程度で、80%は外部に発注されていた。小規模なプロダクションが多い。ランニングコストも含めると、とても導入できる金額ではなかった。

1973年6月からは海外での外注制作も開始しており、膨大な量の仕事が海外へ流れていた。そうした環境を考えると、この投資額は現実的ではなかった。この時点までに研究開発に投資した金額は10数億円以上にのぼっており、これ以上の開発投資は不可能との経営判断から、1991年開発プロジェクトは中断の止むなきにいたった。

*最初のデジタル作品は『ゲゲゲの鬼太郎』

時期尚早との結論が下された1990年代の初期のころから、パソコンの性能が飛躍的に向上し始め、価格もどんどん下がってきた。ワークステーション主体のシステムでは、高価すぎて実現できなかったコンピュータの導入が、徐々に可能性を帯びてきた。

そこで、当初はCATASのプロトタイプを使いながら手探りでデジタル制作を開始し、1992年に『北斗の拳』のゲーム用データ作成を行った。

徐々にゲームの容量が増えてきていて、ゲーム中のドラマパートで使うアニメのデジタル化要求が出ていたのである。『北斗の拳』でも、ドラマ部分は60分あった。

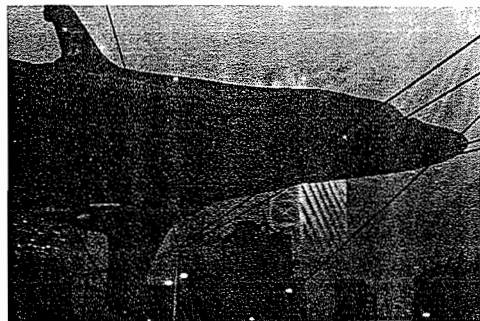
そして、1993年からテレビアニメの製作工程でも一部実験的に試用が始まり、1996年PR用作品『ゲゲゲの鬼太郎』（30分）を試験的にデジタルで制作した。原画、動画を除き、仕上げ以降をデジタル化したのである。その結果、これなら実用化できるとの手応えをつかみ、『ゲゲゲの鬼太郎』の本放送用作品の制作にかかった。

年内に制作環境を整え、国内やフィリピンの協力会社を集めてスキルの養成を行うなど、準備が必要であった。そして、完成したのは1997年4月放映分から、デジタル制作の作品に切り替わった。まさにこれがデジタル化第1作だった。データの解像度は144dpi。ソフトはセルシスが開発したレタスプロ（RE TAS! Pro）を使用した。このソフトは日本のテレビアニメ制作工程にフィットするように開発されたものだった。

翌1998年には成果が表れた。制作工程が短縮され、制作日数も減少したのである。その後も、スタッフが慣れてくるにしたがって、初期の目的であった省力化という点では十分に達成できた。最大の利点は、カットの上がりりが、その場で即座に確認できることだった。

それまではカメラで撮影しても、翌日か翌々日に現像所から上がってくるラッシュフィルムを見ないとOKかNGかわからないのである。アニメの制作現場から、セル、絵の具、フィルムなどのアナログ素材がなくなったのである。

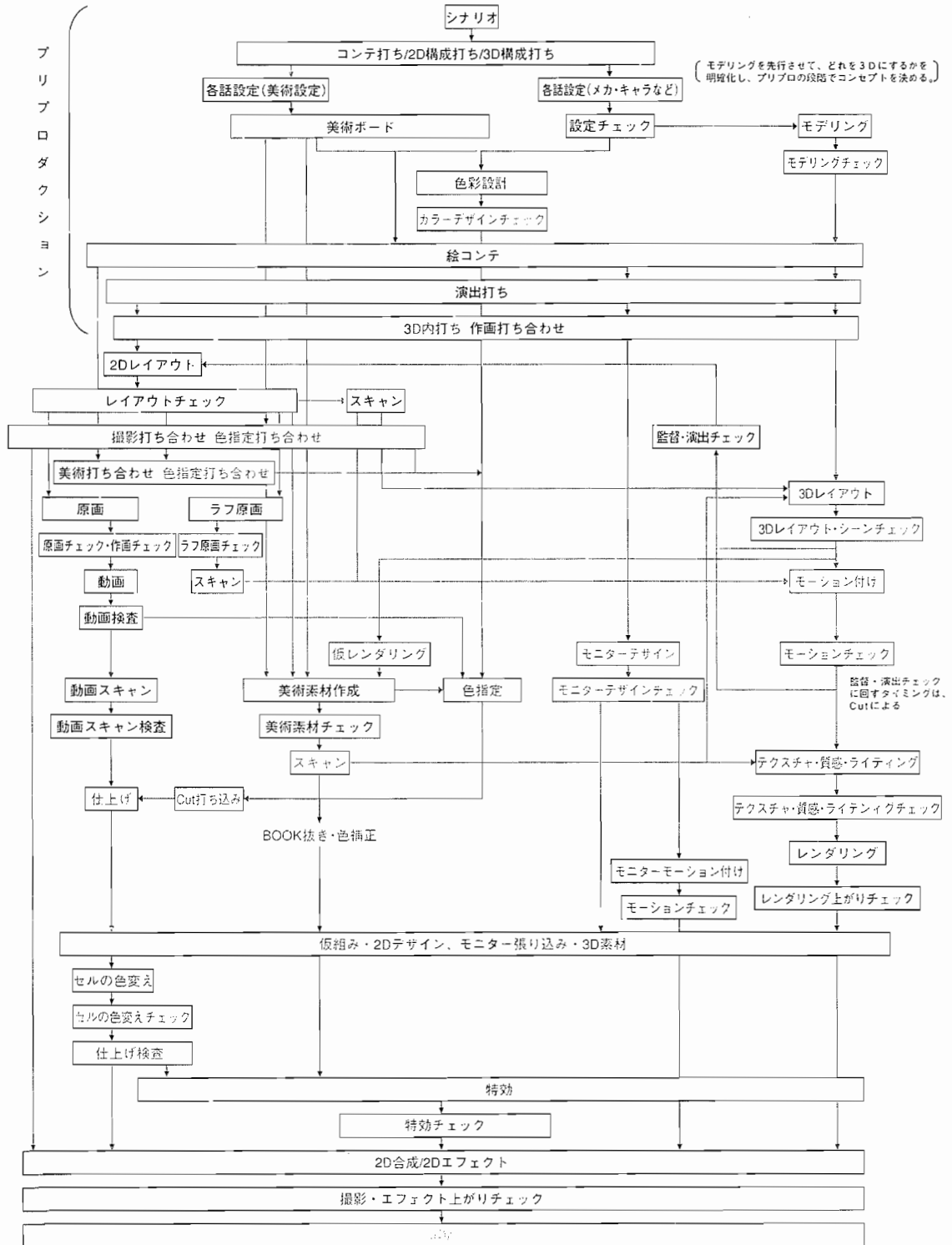
次の課題は表現力の向上である。この点では、プロダクションI.G、スタジオ4℃など先進的なプロダクションが存在しており、監督でも押井守、大友克洋といった人たちが、さまざまな取り組みを進めていた。1998（平成10）年にリリースされたゴンゾ（GONZO）のOVA作品『青の6号』では3Dツールが使われた。



青の6号

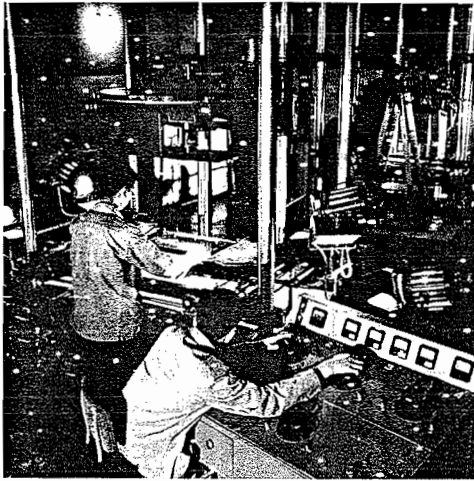
©1998 小澤さとる/バンダイビジュアル・東芝EMI・GONZO

【デジタル作業におけるアニメーションワークフロー】



赤字 撮影作業
青字 3D作業
緑字 VC作業
黄色文字 監査作業

【資料提供:株式会社ゴンゾ・ディジメーション】
※一部、一般的な手法ではないが理想的と
考えられるフローが用いられています。



撮影台(1号機)
©東映アニメーション

*デジタル活用のメリット

東映動画がデジタル技術を採用した目的は、省力化だけではなく、表現力の向上以外にも、一例をあげると次のようなメリットがある。

セルや背景画を撮影するには、大きなスタジオが必要だった。ディズニーなどは、吹き抜けになっている3階建ての巨大スタジオを持っていて、東映動画でも地上2階、地下1階の吹き抜けのスタジオがあった。

これがデジタルなら、形のあるものが点になるまで引いて見せることも可能だ。

また、セルは何枚も重ねると透明度が落ちてきて、背景が暗くなったり、変色したりしてしまう。これもデジタルで処理すると全く問題にならない。透明の層を何重に重ねても、パソコンのメモリーは多く必要になるが、透明度が落ちるということはない。

レタスプロには、こうした撮影の機能のほか、動画のトレース、彩色、効果、編集などの多彩な機能があり、導入のメリットは計り知れないものがあつた。

彩色でも、セルでは300色使うとなると色を用意するのは大変な作業だが、デジタルでは約1670万色が難なく使える。

東映動画が自慢にしていたスタジオも、これ以降は活躍の場を失うことになる。原画、動画以外の全ては、コンピュータ上で制作されることになり、巨大な撮影台はほこりをかぶって佇むことになった。まさにアニメ製作の産業革命である。

3.世界のトップに立つ.....

*『もののけ姫』と『千と千尋の神隠し』

世の中がITブームにわいていた1997(平成9)年、宮崎駿監督の『もののけ姫』(スタジオジブリ)が公開された。前年の1996年に、フル3D作品『トイ・ストーリー』(ピクサー・ディズニー)

が日本で公開されたこともあって、アニメのデジタル化は大きな話題となっていた時期である。ジブリの社内にもデジタル室ができて、3Dツールの活用など多くのデジタル技術が導入されていた。表現の可能性を追求するための試みであったが、今後はセルや絵の具の供給が日本国内ではしだいに困難になるといった事情も背景にあった。

この『もののけ姫』は、室町時代を背景に人間の営みと自然の営みとの間に横たわる根源的矛盾を描いた作品である。

配給収入は100億円を超え、『E.T.』の96億円という記録を抜き去った。米国公開では思ったほどの成績をおさめられなかったが、メディアの評価は高かった。そしてなにより、それまでのアニメに押しつけられていた「子供向けならディズニーテイスト」という固定観念を崩した点でも評価された。

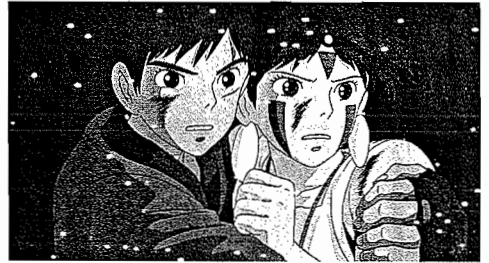
日本国内でも、ジャパニメーションはどこかマニアのものといった捉え方もあったが、『もののけ姫』によってアニメはメジャーな存在となった。単純なテーマから複雑なテーマへと挑戦してきたアニメが、文明という壮大なテーマを扱えるようになった。それで観客が動員できるようになったのである。

そして2001（平成13）年、10歳の少女を主人公にした『千と千尋の神隠し』（スタジオジブリ）が『タイタニック』の興業収入260億円を突破し、日本の興行史上最高の304億円を記録した。しかも、第75回アカデミー賞で長編アニメ部門賞を受賞した。

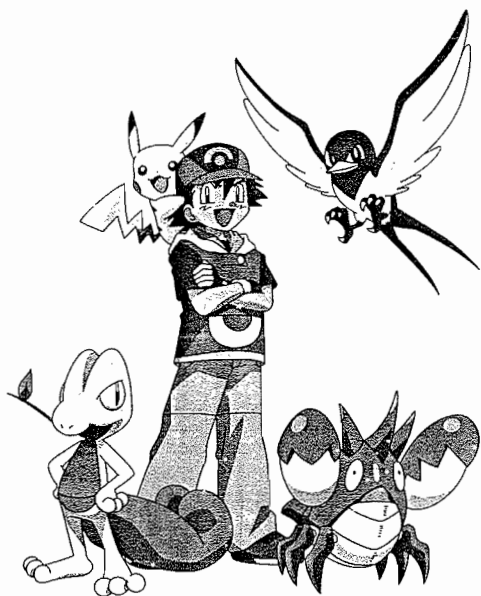
ベルリン映画祭で金熊賞を受賞したのに続く快挙であった。また同年の日本国内における映画賞はすべて独占した。日本がはるかにおよばなかった劇場アニメでもディズニーの牙城に迫ることになったのである。

* 世界に飛躍する日本のアニメ

日本のアニメは、国内でヒットし海外にも輸出される。『AKIRA』『攻殻機動隊』『もののけ姫』『千と千尋の神隠し』などの作品が、日本アニメの



もののけ姫
©1997 二馬力・INDG



ポケットモンスター
©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikkaku
©Pokémon

ポケモン・ショック

1997年12月16日(火) 18:30~19:00

ポケモン第38話『でんのうせんしポリゴン』を視聴中の子供たちが「光感受性発作」で倒れ、救急車で病院に搬送されるという前代未聞の重大事件が発生した。コンピュータ内に敵を追って入り込んだ主人公達が赤・青の光線攻撃を受ける場面で、視聴中の子供たちが頭痛や吐き気を訴えてバタバタと倒れたのである。搬送された子供の数は全国で651人にのぼり、放送局、アニメ業界をゆるがす未曾有の社会問題となった。

12月24日には衆議院通信委員会が開かれ、テレビ東京社長や医学者、専門家(山口も参考人として発言した)、警察庁、文部省、郵政省、通産省が招集され、児童の健康に危害をもたらした赤・青の強い透過光(バカバカ)による危険性について審議が行われ、テレビ東京に対しては厳しい放送責任が問われた。「ポケモン」の放送は、原因究明と対応策が出るまでの間は打ち切りとなった。

その専門家による調査研究によって、1秒間3ヘルツ(Hz)以上の光の点滅や、画面の半分以上を占めるダーツや渦巻、シマ模様の動きと明滅などが20歳以下の視聴者に危害を与える可能性が高いとの結論になった。

「ポケモン」は翌1998年4月放送を再開した。「ポケモン」は驚異の復活を遂げ、世界に向かって大きく進出した。劇場作品『ミュウツーの逆襲』は1999年全米3043スクリーン(『スターウォーズ』並みの規模)で上映され約103億円の興行収入をあげ、日本のアニメの全米におけるナンバーワンとなった。

ちなみに『千と千尋の神隠し』はアカデミー賞を受賞し、714館の公開となった。同作品は米国以外にもEU諸国、中南米など全世界で公開され、未曾有の世界制覇を成し遂げた。その人気は今も続いている。

名声を高めたのは事実であるが、『鉄腕アトム』や『マッハGoGoGo』に始まって、『アルプスの少女ハイジ』といった名作も含め、多くの作品が海外で鑑賞され高い評価を得てきた。この裾野の広さが、日本アニメの強さであろう。

東映動画も、1975年から『魔法使いサリー』や『マジンガーZ』などテレビシリーズの海外販売を開始し、その後も『ドラゴンボール』『美少女戦士セーラームーン』と好調な成績をあげている。シンエイ動画の『クレヨンしんちゃん』はスペインでも大暴れしている。想像以上の作品が海外で評価されている。

マーケットとしては、いわゆるジャパニメーションを字幕で観るコアなファンたちより、作品単位で選択し吹き替えで楽しむ一般の方が圧倒的に多い。輸出額の50%以上を占めるアメリカを始め、ヨーロッパやアジアでも同じだ。

1997年からテレビ東京系で放映開始された『ポケットモンスター』(小学館プロダクション)も、国内の売り上げをはるかに上回る金額を海外で稼ぎ出した。映像の二次展開とそれにとまなう莫大なキャラクター版権収入を稼ぎ出し、アニメをビッグビジネスにまで押し上げてしまったのである。

もとは任天堂のゲームボーイ用のゲームソフトが原作になったという点でも画期的な出来事だった。アニメが先にある、後からゲームを作るという流れをくつがえしたのである。

* 枠組みがない強さ

日本のアニメが、これだけ成長した背景には三つの要因がある。

そのなかでいちばん大きいのは、日本独自のコミック文化である。漫画の出版部数はだんぜん世界一で、しかも群を抜いている。これを原作として用いることで、手塚治虫以降のストーリーアニメは成立し、豊かな発想を持ったヒット作を次々と生み出す母体となっている。

日本の漫画文化の歴史は古く、しかも豊かだったのである。

鳥獣戯画などの伝統があり、明治時代にヨーロ

ツパ型の風刺漫画が主流となり、滑稽や風刺を伴ったものが漫画であるとされ、北斎漫画は漫画の源流ではないといわれたこともある。

しかし、北斎漫画には風俗画も多く描かれており、明治の漫画家もイラストタッチの風俗画を描いた。また、絵巻物、黄表紙本、瓦版など文字と絵を組み合わせた作品が、きわめて豊富に江戸時代から流通していた。これがストーリー漫画の源流であろう。滑稽や風刺だけではなく、人情話もメロドラマも冒険談もあるのが日本の漫画なのである。

第二の要因は、テレビメディアである。テレビは安くて、早くて、面白いアニメの登場をうながした。民放の場合だとい作品でもスポンサーがつかなければ放映できない。また視聴率が取れない作品は容赦なく打ち切られる。こうした熾烈な闘いを勝ち抜いた作品だけが生き残り、世界へと進出したのである。

第三の要因は、日本人固有の勤勉さと手先の器用さを有効に束ねて、優越的地位にあるテレビ局とねばり強く作品を製作し続けているプロダクションの存在である。

さらに映画産業の構造的要因もあろう。それは映画産業が1960年代には斜陽といわれていたからだ。東映動画の黎明期には、東映から多くの人材が移ってきた。

歴史にもしもはないが、もしハリウッドのように実写映画が隆盛であれば、日本のアニメはここまで発展はしなかったかもしれない。優秀な人材がそちらに行ってしまうからだ。

この点を忘れてはならない。進取の気概を忘れ環境整備を怠れば、人材は集まらず、あっという間に斜陽ビジネスとなる。

少数の天才だけでは産業は成立しない。広い裾野があるからこそ、頂点が高く大きな山ができるのである。

*タブレットによる製作の時代

2000（平成12）年の5月、東映アニメーションは、NTTの広域LAN（構内情報通信網）を活用

し、制作プロダクション10社との間でアニメ制作受発注に関するネットワークシステムを構築、10月には21社に拡大した。

また、新しく液晶タブレットを活用した原画・動画の作画工程システムを導入した。レタスプロを開発したセルシスのツールソフトである。

これによって、フルデジタルの制作システムが構築されたことになる。タブレットに馴染めないアニメーターは数多くいた。抵抗感を持つ者も少なくない。しかし、かつて出版の世界でも同じことがあった。編集作業へのパソコンの導入である。

多くの書き手が、手書きからパソコンへ移行した。最初は抵抗していた人も、最後は修正の容易さや、電子辞書の便利さを喜んだ。21世紀になっても手書きを続けているのは一部の高名な作家だけである。特権として許される人、その人でなければならない存在だけの例外である。

おそらくアニメも同様の道を歩むであろう。道具の進化を止められた人は歴史上ひとりもない。道具は進化し続ける。「無常」の世界だ。

変わらないのは描かれる世界の根本である。日本には、世界に誇れる「常なるもの」がある。それは、茶の湯のわびさび、武士の質実剛健などに表れる「しづみ」という感覚だ。経済原則では計れない、金銭に収斂しない価値といえよう。

その源流は利休以前にまで遡る古い文化で、これはヨーロッパやアメリカの人も評価している日本の文化だ。

日本の優れたアニメ作家には、こうした「しづみ」がある。

4.日本のアニメの現状と課題.....

* 劇場作品（「キネマ旬報」映連資料より）

2002（平成14）年（1月～12月）時点における日本映画興行成績ベスト10のうち6本がアニメーションで占められた。

それによると、1位『猫の恩返し』（64.6億）、2位『名探偵コナン』（34億）、4位『ポケットモンスター』（27.1億）、5位『ドラえもん』（23.1億）、7位『東映アニメフェア』（20億）、9位『犬夜叉』（15.4億）となっている。

なお、3位に円谷プロの『ゴジラ・モスラ・キングギドラ 大怪獣総攻撃』（東宝系）が入っている。これは実写ものとはいえ、特撮、CGなどが多用されており、準アニメ作品といってもいいカテゴリーである。

そうすると、1位から5位までがアニメないし準アニメ作品が占めたことになり、これはもう大変な現象であった。さらにその前年（2001年）には、スタジオジブリ作品『千と千尋の神隠し』が日本映画興行史上空前の興行成績（304億円）を上げている。

ベスト10の興行収入合計金額262億2千万円のうち、70%の183億8千万円がアニメの成績で、残り30%、78億4千万円が実写作品という結果になる。

したがってここ数年の日本映画の興行はアニメ作品がリードしているといっても過言でない現象が続いている。アニメがたまたま突出して強かっただけの現象なのか、実写映画が弱いのか見解の分かれるところである。

ちなみに外国映画の興行収入ベストテンであるが、1位『ハリー・ポッターと賢者の石』202億円、2位『モンスターズ・インク』93億7千万円、3位『スター・ウォーズ 2』93億5千万円、4位『ロード・オブ・ザ・リング』90億7千万円、5位『スパイダーマン』75億円、…などと続いており、10位までの興行収入合計が767億7千万円であった。

日本映画と外国映画の興行成績の比較をしてみると、外国映画が74.55%とだんぜん強く、日本映画は25.45%であり、外国映画の約4分の1にすぎない。

これを業界では「洋高邦低」と呼んでおり、戦



千と千尋の神隠し
©2001 二馬力・TGNDOTM

後ずっとこの現象は変わることなく続いている。

劇場スクリーンの総数は、1994（平成6）年の1,700スクリーンを底に以降増勢に転じ、2002年12月時点で2,635スクリーン、また2003年で2,681スクリーンとなっている（映連調べ）。

その内、シネコンが全体の52%を占め、在来の映画館のスクリーン数を逆転した。シネコンとは、5スクリーン以上を持つ映画館で、正式にはシネマコンプレックス〈複合映画館〉という。シネコンは1993年に第1号が開設され、2000年以降郊外のショッピング街や都市部などで急速に増えてきている。

前記劇場アニメ作品6本のうち、ジブリ作品『猫の恩返し』を除く5本はテレビアニメの劇場版である。最近の傾向として、劇場用のオリジナル企画作品はほとんど姿を消している。

テレビ版は知名度が高くて相乗効果があることや、制作費も比較的安いこと、ある程度の興行収入が予測できて、大コケするなどのリスクがないなどの利点がある。

しかし、テレビ局の番組宣伝戦略や出資側の内容チェックなど著作権共有者の立場から関与する局面が増えることになり、テレビ局の映像支配が進む傾向にある。

唯一の例外といわれるジブリ作品でも、企画・製作のオリジナリティはともかく、出資や宣伝戦略等においては、日本テレビとの関連が欠かせない要件となっている。

実写映画のヒット作品をみても、テレビの人気ドラマのリメイク版が増える傾向にある。

ちなみに興行収入と動員数をキネマ旬報、映連資料から抜粋すると、

2001年の興行収入＝2,001億円

動員＝16万3280万人

2002年の興行収入＝1,967億円

動員＝16万0760万人

となっている。2001年の動員数が多いのはジブリ作品によるものと推測できる。

*パッケージメディア作品

この分野はビデオカセットやCDからDVDへ変換する端境期にあるが、前年（2001年）後半あたりからハードの普及が加速すると同時に、画質の格段に優れたDVDへの変換移行も加速した。

2002年は、すでに売り出されているVHSソフトをDVDに焼きなおしてリニューアル販売するなど、タイトル数が増え販促効果が高まったことを反映して、対前年比10%増となり、過去最高を記録した。日本映像ソフト協会の資料によると、

メディアの構成比は：

ビデオカセット	37.8%（前年比92.7%）
LD	1.0%（前年比83.0%）
CD関連	0.5%（前年比32.7%）
DVDビデオ	60.7%（前年比129.9%）

2002年における映像ソフトの総売上高も3,248億3,500万円（対前年比110.5%）で過去最高を記録した。うちDVDは1,972億8,800万円（対前年比129.9%）、ソフト全体の60.7%となり、完全にVHSを追い越し、メディアの主役の座に着いた。なお、DVD「日本のアニメーション（一般向け）」は対前年比145.2%となった。

TV作品、劇場作品、インターネット配信作品のパッケージ化（二次利用）が多い。OVA（オリジナル作品）は減っている。

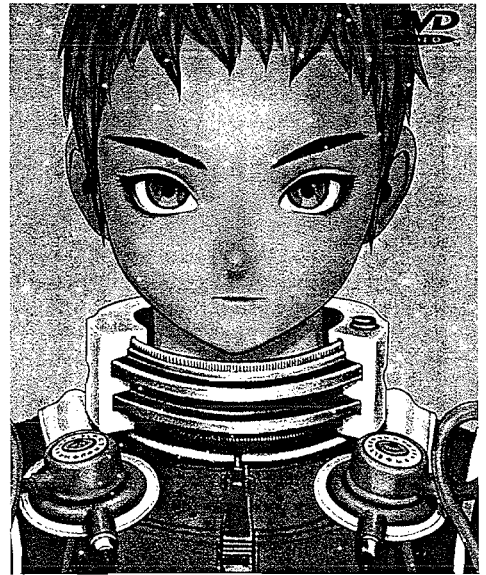
ここでもTVメディア依存の傾向が進んでいる。

また、2003年上半期ソフト総売上額は1,595億1,400万円の前年同期比113.1%となっており、これまで過去最高記録を更新しており、引き続きDVDへのメディア転換の流れが加速している。この時点での比率は、以下のようになっている。

メディア構成比：

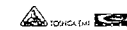
ビデオカセット	28.1%
LD	0.7%
CD関連	0.4%
DVD	70.7%
DVD-ROM	0.1%

ビデオカセットからDVDへ、そして数年後にはより高性能のブルーレイディスクやHD DVDの普及が予想されるなど、VHSは過去のメディアに



青の6号

vol.1「BLUES」



DVDパッケージ（青の6号）

©1998 小澤さとる/バンダイビジュアル・東芝EMI・GONZO

なってしまう可能性もある。

DVDの「日本のアニメーション（一般向け）」は全体における構成比24.1%、対前年同期比108.5%、洋画の構成比は39.8%となっている。

* テレビアニメ

2003（平成15）年12月、テレビ地上波放送のデジタル化試験放送が始まり、当分は既存のアナログ放送と併行で同じ番組を流す「サイマル放送」が続くが、2011年にはアナログ波が停止されデジタルに一本化されることになる。

放送と通信の一体化が実現することから、放送事業者はコンテンツの「ワンソース・マルチユース」を目指し、映像ソフトの確保にしのぎを削っている。なかでも「マルチユース」が可能なソフトとして注目されるアニメ作品に対する関心が高まっている。

2003年春4月時点のTVアニメシリーズは81本（タイトル数）で過去最高の本数を記録した。10月改変期には74本に減っているが、ここ数年70本前後の高い数字が続いている。少子化が進みアニメ番組の視聴率が低迷、ゴールデンアワーの放送枠は減る傾向にある。

一方、若者向けの深夜アニメが増加しているのが際立った傾向である。これらの作品を制作している、いわゆる元請プロダクションの数は約35社から45社である。

日本には約440のアニメプロダクション（下請プロダクション、パートプロダクション、グループ）があり、内90%以上が首都圏にある。毎週70～80本もの作品を制作するために、海外下請け出しが増えている。中国（上海など）、韓国、フィリピン、インドネシア、等々が多い。

製作工程を「企画準備段階＝Pre-production」「製作段階＝Production」「編集・録音・仕上段階＝Post-production」の三つに分けて海外依存度を見ると、

Pre-production 国内作業が基本である。
原作はコミックが最も多く、ついでゲーム、オリ

ジナル作品などとなっている。シナリオや絵コンテ、演出などは国内のスタッフが起用される。まれにキャラクターデザインに海外の作家・アニメーターが起用されるケースがあり、今後増えることが予想される。

また韓国や米国など海外企業が共同企画・共同製作者として出資するケースも出てきており、「国際化」が増える傾向にある。

Production 原画の作画は国内が原則だが、中割り動画以降は人件費の安い海外下請化が急速に増加し、約90%の依存率とみられている。

原画が上がると「協会便」（数社の協同組織）で中国や韓国などに運び、動画、彩色したものをデジタルデータで持ち帰る。また、東映アニメーションのようにスキニングされた原画を専用線でマニラに送り、動画、彩色作業後にデータで回収するという、物流のないケースもある。

この工程はデジタル化・ネットワーク化が進んでいて、全てデータによる送受信に移行するとみられる。これに反比例して国内の動画マンが減っていく。

動画で経験を積んだなかから選ばれて原画に昇格するのが通常の昇進コースであったが、この仕組みが機能しなくなっている。

優秀な原画マンの高齢化が進み、若い人材が減っている。短期に原画マンを育成するプログラムの開発が期待されている。

美術部門は、国内の専門プロダクションで作画する比率が減っている。日本から背景原図（作画指示図）を送り、海外で作画されるパターンが多い。デジタル化は遅れている。作画された背景画はスキニングされて国内に運ばれ、コンピュータの中でキャラクター素材と合成（撮影）される。背景作画は放映スケジュールに追われて深夜作業が多く、非効率的であるため若い人達から敬遠され、スタッフの高齢化も進んでいる。

これらの他、企画決定後、韓国や中国のプロダクションに一括して製作委託する（いわゆる丸投げ）シリーズ作品もある。その場合、日本からメインスタッフが派遣されることになる。

Post-production 編集作業以降の工程は国内で行なわれる。放映される局の指定するフォーマット表にしたがって、オープニング、Aパート(前半)、Bパート(後半)、エンディング・次回予告の順序で編集する。1コマの増減も許されない。

次は録音作業。声優たちをよんでAR(アフレコ=アフター・レコーディング)、効果音、音楽録音、そしてDB(ダビング=MIX)となる。

最後にスタッフ試写会でチェック。問題がなければ、D2テープ(デジタルベータカムにかわりつつある)にコピーしてTV局に納品される。

* 深まる海外依存とコラボレーション

1975(昭和50)年、日韓両国で激しい反対運動が展開されるなか、日韓基本条約が成立した。それまでの「近くて遠い」両国の交流がこれを契機に徐々に活発になっていく。

高度経済成長時代の人手不足と人件費の高騰に対応できないアニメ業界は1970年代中ごろから1980年代にかけて韓国の安くて優秀な労働力を求めて進出した。動画とハンドワーク部門といわれる仕上げ(トレース・彩色)から始まり、後には撮影までの作業が大量に出されるまでになった。

当時の人件費は安かったが、軍事政権下で毎週非常時動員訓練があるなどの緊張状態があったが、有能な才能が多く集まった。

しかし、韓国経済も急成長して賃金も高騰し、1990年代には日本と同程度の水準になったが、若くて優秀なアニメーターが輩出しており、「高くても頼らざるを得ない」状況もある。しかし日本の多くのプロダクションは韓国から撤退して、中国や東南アジア諸国へとシフトチェンジしている。

こうしたなかで東南アジア諸国には若くて優秀なアニメーターが多数輩出している。いつまでも下請に甘んじてはられないとして、独自作品の製作を模索したり、あるいは日本とのコラボレーションの働きかけも活発化している。

最も熱心なのが韓国である。韓国は1900年代後半から大統領直轄のもと、政・官・財一体となっ

てデジタルコンテンツ産業振興政策を掲げ、日本の映像・アニメを研究して韓国独自のコンテンツを製作し、アジア諸国を始め世界に進出することを国策としておし進めている。そして実写映画では、すでに韓国製映画がアジア諸国でナンバーワンの地位を築き始めている。

日本でも『シュリ』や『冬のソナタ』などが高い人気と評価を得ている。日本ではアニメはあたかも雑草のような存在感で伸長してきたが、韓国ではこれを温室栽培するかのように戦略的に奨励し育成している。

多くの大学や専門学校でデジタルアニメの専門学科がある。また首都ソウルには「ソウル・アニメーション・センター」が開設され、優れた企画、人材には出資、援助が行なわれる仕組みがすでに機能している。

その成果が具体的に現れてきている。各国で開かれる国際映像フェアやフェスティバルなどでは韓国作品の受賞が目立って増えてきている。

米国の3大ネットワークでも自前のアニメシリーズの企画があり、日本のスタッフまたはプロダクションとのジョイントを求める動きが出ている。EUや中国などからも同様のプロポーズが活発に展開されるようになっており、輸出超過の日本のアニメにとっては、今までのように売ること一辺倒の戦略から「協業」へのアプローチも視野に入れる必要がある。

* 日本におけるアニメ産業の人材育成

すでにみてきたように、日本のアニメ創始者の3人は誰からも指導を受けず、「見よう見まね」で、しかもお互いに横の連絡もなく極秘裡に製作していた。狭いスタジオの一隅で数人の弟子や助手を雇い、試行錯誤を重ねた。こうして得た秘伝の技術は、ごく少数の後継者以外には開示しなかった。

ただ北山清太郎のもとでは例外的に何人かの後継者が育っていて、その人脈は関東大震災や第二次世界大戦をもくぐり抜けて戦後の東映動画に伝承されている。いずれにしても「この指止まれ」

型の育成方法が基本だった。「教えるものではなく、盗むもの」というのが職人芸の伝統的育成法だったのである。

この慣習を破ったのが戦後発足した東映動画であった。長編アニメを製作するためには旧来の家内手工業的方法では不可能である。そこで東映動画では在来の方法に加えて、ディズニープロの分業システムと新人育成システムを導入した。

虫プロの創始者手塚治虫や、竜の子プロの原征太郎、笹川ひろしなどもここで研修を受けた。

「教えない育成から教える養成へ」の転換は、近代アニメ産業への脱皮を遂げるためには、避けることのできない必然の流れであった。

テレビアニメが始まって多くのプロダクションが設立されると、これらの人材が流出して大きな勢力となった。結果的に東映動画の社員制度は、最高の人材育成機関の役割を果たしたことになる。このあたりはディズニープロの人材流出の事例と驚くほどよく似ている。

東映動画の労使紛争以後アニメーターの社員雇用制度が崩壊し、契約制度とアウトプロダクションの時代、次に「出来高・契約制度」の時代、そして海外下請け時代へと変遷してきた。その後、東映動画では新人を製作スタッフに組み入れて育成する、いわゆるオンザジョブ・トレーニングの余裕がなくなり、即戦力の人材を求めるようになった。

こうした需要にこたえるために、1970年代に入るとアニメーションを教える専門学校が開設された。カリキュラムの開発に関与したのは東映動画をリタイアした薮下泰司や森やすじたちであった。

以後アニメブームの到来とともに多くの専門学校が参入した。しかし国公立の大学には今日にいたるもアニメーション学科は皆無である。私立大学においてもアニメーション専科となると、ここ数年にいくつか開設された例はあるものの、ほとんどないといっている状態である。

韓国の多くの大学で、ここ数年の間にアニメーション関連学科が相ついで開設されているのと比較して際立った現象である。米国を始め諸外国から日本の大学で本場のアニメーションの勉強をし

たいとの希望も多いが、専門の大学がないと知って驚く。専門学校や私立大学は留学費用が高く、発展途上国からみれば負担が大きい。東映アニメーション研究所は学校法人でないために留学ビザがおりない。

諸外国からみると、世界に冠たる日本のアニメーションを教える大学が日本にないことは信じられないという。少子化の影響で専門学校の経営も縮小を余儀なくされている。業界や行政機関の要望に対して、国公立の大学の機敏な対応を望む声は少なくない。

* テレビメディアの映像—極支配の問題

2003（平成15）年7月、総務省郵政研究所「メディアソフトの制作及び流通実態に関する調査報告書」によれば、日本における映像コンテンツの流通量の98.26%が地上波TVのものであるという。

残り1.7%の内訳をみると：

0.14%	映画
0.11%	VIDEO
0.64%	衛星放送
0.84%	CATV
0.04%	その他

テレビ局がほとんどの映像を製作していることになる。民間テレビ用周波数の枠数は全国に131あるが、全て割り当て済み。新規参入の余地なしであるから、競争がなく独占的地位を国から付与されている。

民間放送局の資本構成をみると：

1億円以上	94.2%
3億円以上	76.4%

圧倒的に大資本が多く、経営も安定している。これに対して番組製作会社（プロダクション）の資本規模をみると：

3,000万円未満	74.7%
3億円未満	93.9%

となっており、中小零細企業がほとんどである。

テレビ放送事業者の寡占優遇ぶりが改めて浮き彫りになる。テレビ局はプロダクションとの制作委託取引契約において、著作権や二次利用権等の

保有、または拡大を求めるなど、競争政策の視点から、かねてその優越的地位の濫用が問題として取り上げられてきたが、さしたる前進がみられないばかりか、ますます肥大化の一途をたどっている。映画、パッケージなどの分野でもテレビ局の一極支配が際立ってきている。

まさにテレビ局はプロダクションの生殺与奪権を握っているのである。

*アニメ製作技術の変遷

アニメの製作技術は1917（大正6）年にセルやタップの使用が始まり、これが世界標準になって以来、約80年間にわたって変わることなく継承されてきた。この技術の恩恵を最大に活用したのが日本のアニメであったといえる。

アニメーション製作の最重要パートはアニメーターの原画・動画作画工程である。優れたアニメーターの存在なしに良質のアニメは成り立たない。アニメーターの効率をあげ、補完するためのさまざまな仕組みがハード・ソフト両面から考えられた。

そのひとつとして東映動画では1970年代に大型のコピーシステム（XEROX）を導入した。飛行物体とか自動車・船舶など複雑な線の多い1枚の絵を、任意の空間に縮小・拡大して動きを表現するマシンである。

しかし巨大な機械で人手も相当に要することと、SFメカものなどに時折実験的に利用されるだけで、後にはコストパフォーマンスの点からみても「無用の長物」と酷評され廃棄された。

その後テレビアニメが始まって間もなく、トレスに変わってカーボン紙でセルに熱転写するFAXマシーンが導入された。描線を正確に転写し効率はいいものの、線のカスレが多いために人手による「トレス補正」の作業が欠かせないなど、不完全なものであった。

このように省力化の試みがいくつかなされたものの、アニメ製作は典型的な労働集約型の作業から脱却できないまま推移してきたのである。人件費が制作費の90%を占める非効率的な産業だった

のである。したがって労働力が豊富で、かつ人件費の安い諸外国にその隘路の打開を求めたのである。

1997（平成9）年から仕上工程以降のデジタルツール「レタスプロ」の導入によって仕上げ部門以降の工程がデジタル化され、製作現場から、セル、絵の具、カメラ、フィルム、現像などがなくなり、飛躍的に効率がアップした。

2002年後半から原画の作画を液晶タブレットに直接描画するシステム「スタイロス」の導入が始まった。これによって背景を除く工程のフルラインデジタル化が実現することとなった。これこそアニメーション製作の作業革命ともいべき出来事であった。

しかし、液晶タブレットの導入については、今まで手描きに慣れ親しんできたベテランアニメーターにとっては習熟するのに時間がかかること、あるいはコンピュータそのものに拒否反応を示す者も少なくない。完全導入までには相当の日時を要することになる。

このソフトは作画用のデータベース機能が積載されており、習熟すれば相当の作業効率が上がることは明確である。「そんなもの覚えるより描いた方が早い。手描きがだめというなら足を洗う」とまでいいきるアニメーターもいる。

マニラにある東映アニメーションの関連会社では2002年より完全タブレット方式に切り替え、ペーパーレス環境が整備され、習熟度が増すにつれ効率も飛躍的にアップしている。

デジタル化とともに欠かせないのが高速回線を使ったネットワーク構築である。

東映アニメーションとフィリピン・マニラのスタジオとの間は専用線で直結され、データのやりとりで作業が進められている。

航空便などによる膨大な量の物流がなくなり、リテーク（やり直し）作業の迅速化などコミュニケーションが瞬時に行なえる環境が実現したことも重要である。

アニメ製作は国内外にわたる分散的環境下で行なわれているのが実態である。国内においても、SOHOと呼ばれる作業をすでに行なっているクリ

エーターも少なくない。今までは元請プロダクションの「連絡便」（軽自動車、宅配便業者）などによって受け渡しされていたものが「回線」によってやりとりされるようになってきた。

ネットワークはこのように瞬時にして国境を超えて作品作りが可能な環境を構築するまでにいたっているのである。

こうした全工程デジタル化によってアナログ時代の労働集約型から脱却しつつある。テレビアニメ1話当たりの製作費でみると、約20%削減に成功している。

コスト削減ばかりのデジタル化ではない。表現技術の可能性も格段に広がっている。

日本のテレビアニメは動画枚数が少ないハンディを創造的なカメラワークで補ってきた。現像所で行なうケミカル処理は金がかかるから、撮影台で撮影しながら処理してしまうのが原則だった。アニメカメラマンの撮影技術は抜群に高いのである。しかしこれらの撮影技術は今や、コンピュータツールによってより簡単に使用することができる。

いい企画さえあれば個人でも作品を作ることができる。大金も大勢のスタッフも不用だ。

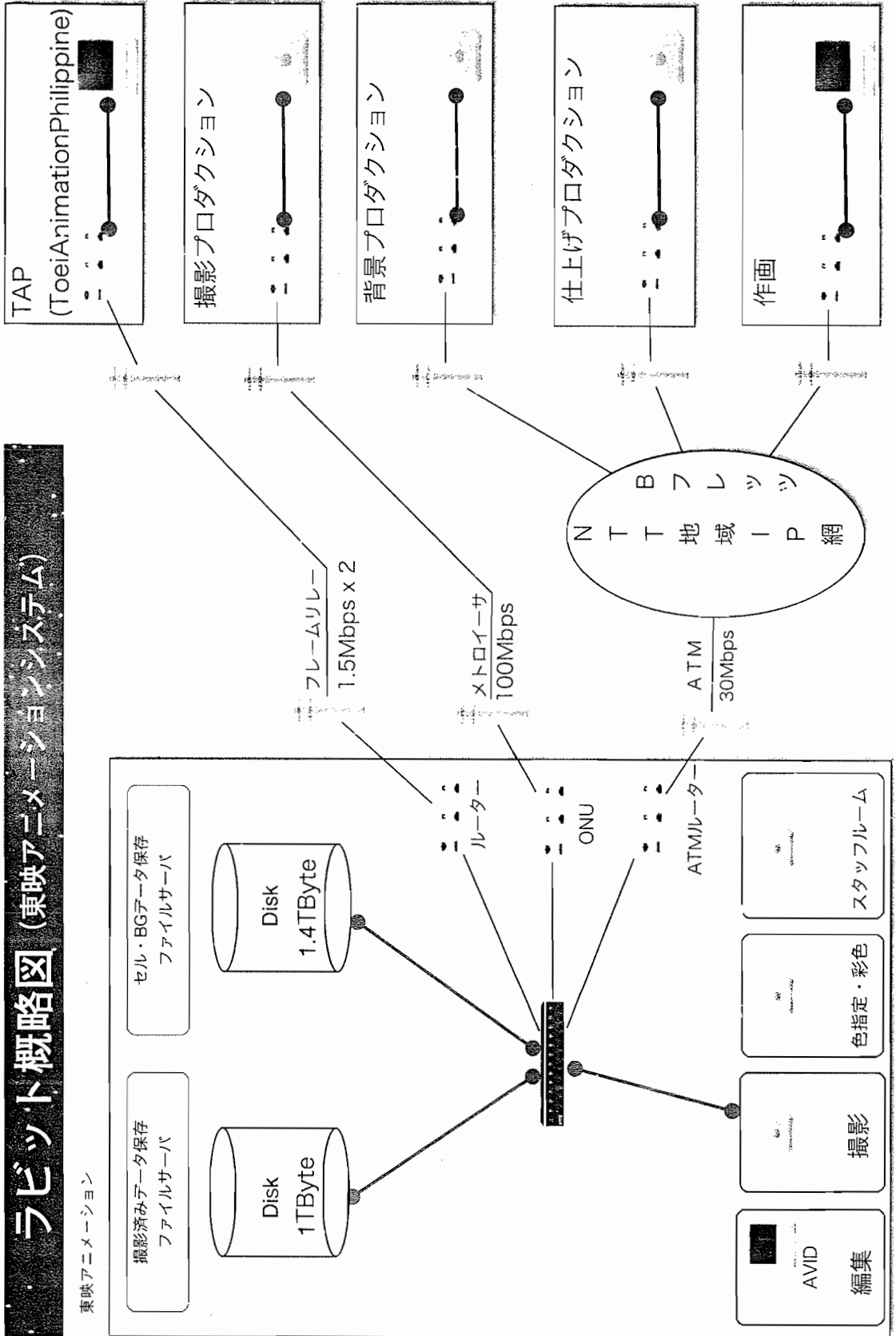
新海誠の『ほしのこえ』は10万枚のDVDを売るヒット作である。ほとんど1人でデジタル製作し、テレビでも劇場でもなく、インターネットでプロモーション映像を配信してDVDを販売するという全く新しいルート戦略が成功し、圧倒的な売れ行きをみせている。

従来型のアニメ製作・流通の常識を破る典型が出現した意味はきわめて大きい。

日本の国内だけに限ってみれば、少子化が進行しコミックやテレビアニメのマーケットが縮小過程にある。しかしデジタル化とネットワーク化によってアニメ文化は国境を超え、ダイナミックな変身をとげつつ世界に大きくはばたいて行くだろう。

21世紀のアニメーションのキーワードとして三つあげておきたい。それは「デジタル」「ネットワーク」「グローバル」である。

ラビット概略図 (東映アニメーションシステム)



東映アニメーション

TAP
(ToeiAnimationPhilippine)

撮影プロダクション

背景プロダクション

仕上げプロダクション

作画

Bフレッツ
NTT地域IP網

フレームリレー
1.5Mbps x 2

メトロイーサ
100Mbps

ATM
30Mbps

撮影済みデータ保存
ファイルサーバ

Disk
1TByte

Disk
1.4TByte

ルーター

ONU

ATMルーター

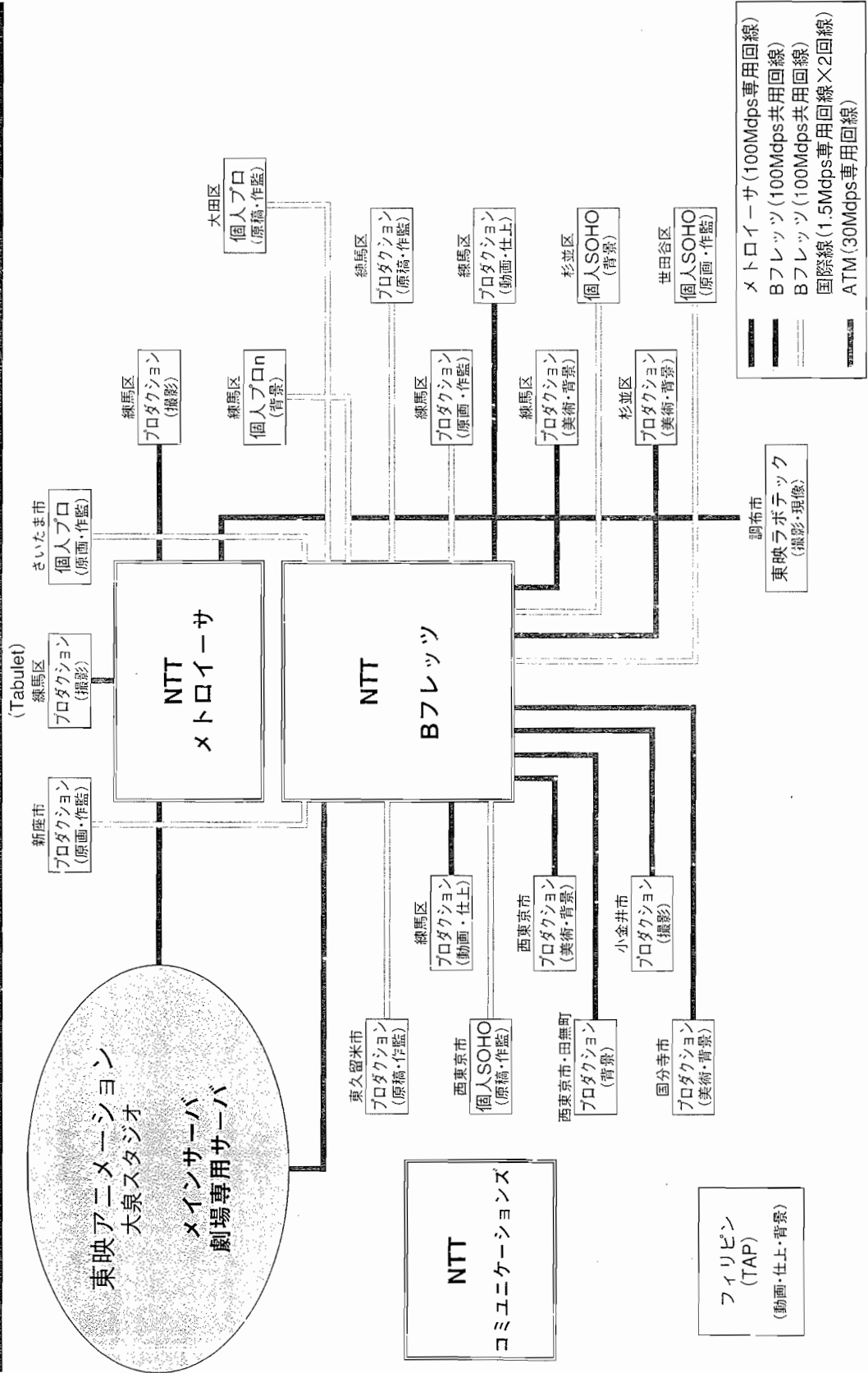
AVID
編集

撮影

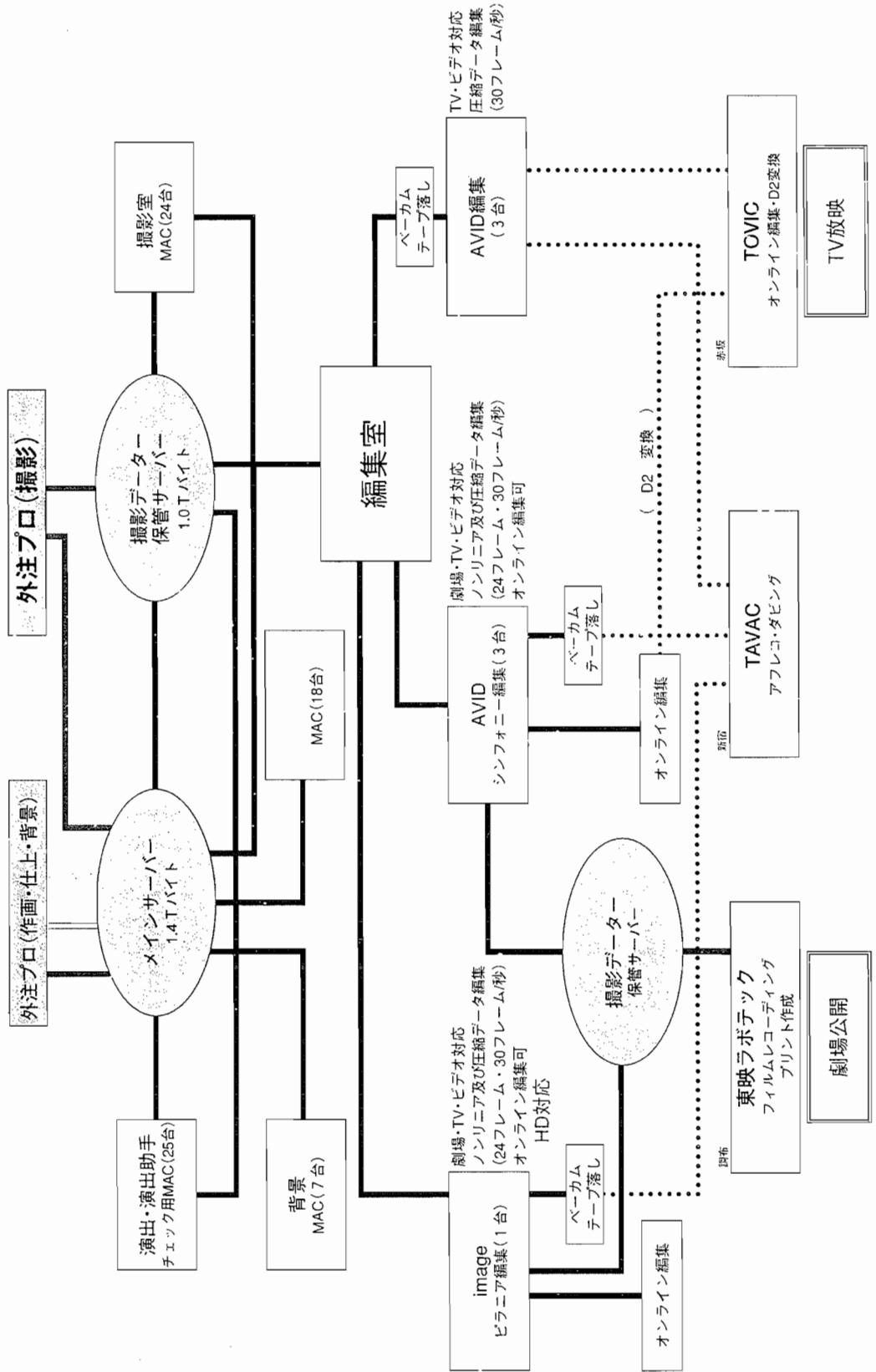
色指定・彩色

スタッフルーム

東映アニメーション ラビット (高速ネットワーク配置図)



東映アニメーション ラビット (社内ネットワーク配置図)



【付録】

アニメ用語集／アニメ年表／主要民放テレビ放映アニメ／NHKテレビ放映アニメ

アニメ用語集

あ行

●アイリスアウト

円形パターンを使った画面転換の一技法。画面が円形に縮小されて消されること。

●アイリスイン

円形パターンを使った画面転換の一技法。画面が円形に現われること。

●アクション

一般的に格闘を指すが、広義にはキャラクターの演技を意味する。

●アクションつなぎ

動きの途中でアングルを変えて次のカットにつなぐ演出手法、または編集技法。

●アスペクトレイシオ(Asspect Ratio)

映画スクリーンやテレビ画面の縦横比。映画はスタンダードが1:1.38、ビスタビジョンが1:1.85、シネマスコープが1:2.35。テレビは2010年まで放映される現行のアナログ放送が1:1.33(3:4)、ハイビジョンが1:1.78(9:16)。

●アテレコ

外国の映画に日本語のセリフやナレーションを当てはめて録音すること。吹き替えともいう。アフターレコーディング(After Recording)を元にした造語で、セリフを当てはめることからアテレコとなった。

●アートディレクター(Art Director)

アニメでは美術監督を指す。

●アドリブ(Ad-lib)

台本に無いセリフや演技を即興的に演じること。ジャズや演劇などのライブでは、毎日観ても少しずつ違うため観客も楽しみにしている要素。アニメではアニメーターが絵コンテと違う絵を描くこと、声優が台本と違うセリフをしゃべることなどがある。ただし、監督などがボツにすると日の目を見ない。ほとんどの場合は、事前に話し合っただけ。

●アニメーションシート(Animation Sheet)

一つのカットのもつ情報を全て書き込んだシートのこと。タイムシートあるいはタイミングシートともいう。カットのもつ情報とは、順番、時間、キャラクターの演技、セルの構成、カメラワーク、セリフ、音楽、効果音など。映画でフィルムを回す単位をカットといい、同じ場面内のカットの集まりをシーンという。

●アパーチャ(Aperture)

カメラ、映写機など光学機器のフィルムに光を与える窓口で、JIS規格がある。レンズの口径を指す場合もある。

●アフレコ

アフターレコーディング(After Recording)の略。動画を撮影し編集した映像を映写しながら、セリフやナレーションを録音すること。動画を描く前に録音することをブレレコといい、描いた後から録音することをアフレコという。

●あまい(俗語)

たとえば、ピントがあまいといったときは、ピントがぼけて鮮明でない映像になること。カットの編集がだらだらしているときは、編集があまいといった使い方をする。

●粗編(あらへん)

ラッシュフィルムを絵コンテのナンバー順につなぐ編集作業。おおざっぱに編集するので粗編といい、この後に緻密な編集作業を行う。

●アングル(Angle of View)

撮影のとき、カメラが被写体に対して示す角度のこと。レンズの焦点距離によって変わる。→カメラアングル

●アンダー(Under Exposure)

撮影での露光不足、あるいは現像不足を指す。逆に多い場合はオーバーという。

●アンチエイリアシング(Anti Aliasing)

デジタル制作で、図形やキャラクターを描く線に表れるジャギー(ぎざぎざ)を目立たなくさせる方法。ジャギーが生じているピクセルとピクセルの間に、線の色の中間色を配することで、滑らかな線に見える。ツールはPhotoshopなどの画像レタッチソフトを用いる。

●暗部(あんぶ)

画面上の黒い部分で、シャドウ(Shadow)ともいう。

●イーストマン(George Eastman)

1886年に、世界最初の柔軟なセルロイドフィルムを発明した人物。それまでは、ガラス、紙、布などをフィルムとして使用していたが、この発明によって質が向上し、今日の写真や映画フィルムの基礎が築かれた。アニメで使うセルは、このセルロイドフィルムの略。ただし、セルロイドは燃えやすく危険なため、その後不燃性のアセテート系のポリアセテートフィルム(厚さ0.125mm)が主流となる。

●板付(いたつき)

演劇などの開幕のとき、舞台上に俳優がいる状態。

●移動(いどう)

カメラワークのことで、移動撮影とパノラマ撮影がある。

1. 移動撮影

カメラの位置を移動させて撮影するカメラワークで、次の3種類がある。

- 1)トラックショット……カメラを軌道や移動車に乗せて移動しながら撮影すること

2) フォローショット……被写体の動きにつれて移動しながら撮影すること

3) クレーンショット→カメラをクレ……ンに乗せて移動しながら撮影すること

2、パノラマ撮影

被写体に対してカメラの角度を変えて撮影するカメラワークで、次の4種類がある。

1) 水平パン……(右または左にカメラの視野を変えること)

2) 垂直パン……(上または下にカメラの視野を変えること)

3) フォローパン……被写体の動きにつけながら同時に視野角度を変えること

4) スリッパン「流しパン」とも呼ぶ。素早いパンで、場面転換の手段等に使われる

●イメージ(Image)

映画では映像のことで、画面そのものを指すこともある。演出家が脚本中のある場面に対して「ここはイメージが浮かばない」と言ったときは、画面が頭の中に描けないことを意味する。一般的には、物の像、面影、抽象的概念など幅広く用いる。

●イメージトランスファー(Image Transfer)

V(ビデオ)からF(フィルム)へ、またはFからVへと映像メディアを相互変換することを指す。

1、V to F 簡単な方式は、テレビ画面を直接フィルムで撮影するキネレコ(Kinescope Recording)だが、画質が悪い。そこで、電子ビームでビデオ画像をフィルムに記録する方式、レーザーを利用する方式なども用いられる。

2、F to V……テレシネ装置を用いて変換を行う。撮像管方式、フライングスポットスキャナー方式、ライセンサー方式などがある。また広義には、コンピュータを使った制作で、CG画像をビデオやフィルムに出力(変換)することもある。

●色温度(Color Temperature)

ニクロム線に電流を流すと、黒い色が小豆色になり、さらに赤く、そして黄色味を帯び、その色の変化が白色に近くなるにしたがって温度も上昇する。発熱体の色は温度が高まるとともに、黒→褐→赤→青と変化する。すなわち、その変化は発熱体の発する光の質を変えていく。その状態を数字で表したのが色温度で、絶対黒体と考えるものを0度として、熱により発光する色の変化を、そのときの温度によって表している。この数字には必ず「K」をつけて記述する。この「K」はイギリスの物理学者ケルビン卿にちなんでおり、絶対温度の記号になっている。白熱電球は通常2800°K~3200°Kで、太陽光は6800°K~7000°Kである。それにより、カラーフィルムもタンガステンタイプとデライトタイプに分けられている。

●色温度変換フィルター

フィルムのタイプに照明の色温度を合わせるためのフィルター。

●色校正

紙媒体のテスト印刷で本来の色、希望する色に直す指示をし確認する作業。ポスターやビデオのパッケージなど紙媒体の印刷時に行う。厳密にする場合は、シアン(C=青)、マゼンダ(M=赤)、イエロー(Y=黄)、ブラック(K=黒)の四原色を別々にテスト印刷した結果をチェックし、各原色ごとに色合いを修正する。

●色指定

アニメでセル画を仕上げるときにキャラクターの色を指定すること。

●色設定

アニメで主なキャラクターやメカニックなどの色を決めること。色彩設定、色彩設計ともいう。

●色の三属性

明度(明るさ)、色相(色合い)、彩度(鮮やかさ)という色の三つの性質のこと。色の三要素ともいう。ただし、無彩色には明度だけがあって他の二つの属性はない。マンセル(Munsell)が考案し、種々の色を配列した色票をマンセル表色系という。

●色の分類(無彩色、有彩色)

あらゆる色を大別すれば、無彩色と有彩色の2種類に分類することができる。

1、無彩色

白から灰色、黒にいたる系列の色の総称で、白と黒の間にはいくつもの灰色の段階を、その明度の度合いによって配列することができる。したがって、無彩色の区別はただ明度だけによる。白は明度が最高であり、黒は最低である。黒から白まで等差的に並べてグレースケールとし、これを撮影してカラーバランスを見る。

2、有彩色

無彩色(グレースケール)でない全ての色のこと。赤、オレンジ、黄、緑、青、紫などなど、これらの中間の色も全て含む。色味をもったあらゆる色が有彩色である。

●色補正

フィルム上あるいはビデオ上で正確な色を再現するために、RGBを調整すること。

●陰影部(Shadow)

被写体の暗い部分で、ネガティブでは透明、ポジティブでは暗くなる部分。

●インサートカット(Insert Cut)

挿入画面のこと。たとえば、手紙、電報、新聞など、手書きや印刷した文字が独立して一つの画面として挿入し使用される。

●インターネガ(Intermediate Negative)

ネガフィルムの複製のこと。正式にはインターメディアイトネガティブフィルムという。

●インタフェース(Interface)

コンピュータの複数の機器を接続するとき、それらの機器間を接続する仲介装置。また、ヒューマンインタフェースの略で、人とコンピュータの接点を意味する。たとえば、アプリケーションをディスプレイ上で操作するときの操作性など。

●インタラクティブ(Interactive)

インタラクティブメディアの略で使われることが多い。テレビ放送でいえば、従来のアナログ放送は放送局から視聴者へ一方通行で情報を伝達するが、デジタル放送では視聴者が放送局へ情報を送ることが可能で、情報のやりとりが双方向になっている。これをインタラクティブメディアといい、インターネットやテレビゲームなども含む。利用者の意志が反映できる点に特徴がある。

●イントロダクション(Introduction)

作品の導入部で、略してイントロともいう。映画では、登場人物の性格や物語の背景を取り出して示す冒頭の場面を指す。

●インビトゥーン(In-between)

アニメーターが行う中割のこと。アニメで動きのポイントになる絵を原画といい、この原画と原画の間をつなぐ作業を中割という。動きの絵であるため動画ともいう。アニメーターは、動画を経験してから原画を担当するのが一般的。

●動き(Action)

アニメではとても重要な要素で、キャラクターの動作、カメラの動きなどを指す。「動き」が、早い、遅い、大きい、小さい、描けている、描けていない、とろい、かったるい、などという使い方をする。

●裏塗り

セルの彩色工程の一つ。透過光マスクとして使ったり、マルチプレーンの上段のセルとして使うとき、普通に塗ったセルの裏側を黒く塗ること。

●エアリアルイメージ(Aerial Image)

合成撮影技法の一つ。カメラとプロジェクターの光軸を一致させ、その中間のフィールドレンズにプロジェクターからの空間像を結ばせて撮影するシステム。フィールドレンズ上にアニメーション素材を置けば合成撮影ができる。

●エアブラシ(Air Brush)

コンプレッサで絵の具を吹き付ける装置または絵画手法。アニメでは図形輪郭のボカシ、半透明表現などの特殊効果に使われる。また、セル仕上げ作業の中で、圧搾空気とハンドピースで絵の具を霧状にして吹き付け、雲や煙などの特殊効果を作ることをエアブラシ、または単にブラシという。手描きよりもグラデーションがきれいに表現できる。一般には

リアルイラストレーションの描画、写真修正にも用いられる。コンピュータのアプリケーションソフトでは、フォトショップなどにこの機能があり、コンプレッサを使わなくても簡単にエアブラシ効果が得られるようになっている。→コンプレッサ

●映画的

アニメでは、スピード感があったり、スリルに富んでいることを指して、しばしば使われることば。文字通り映画らしいという意味もある。

●映画の日

12月1日。日本で初めて映画が公開されたのが1896(明治29)年11月25日からの5日間で、これを記念して1956(昭和31)年に制定された。

●エージェンシー(Agency)

広告代理業のこと。広告主に代わって、広告媒体の確保から広告原稿の作成など、付随するすべての業務を代行する。電通や博報堂などが代表的な大手代理店。テレビアニメの企画では、広告代理店が大きな影響力をもっている。製作委員会方式のアニメ映画でも出資参加するケースが多い。

●エイリアシング(Aliasing)

ジャギーの意。→アンチエイリアシング

●エキストラカット(Extra Cut)

一つのカットを撮影するとき、そのカットまたはその一部分を他のシーンにも使う場合がありうる。と演出家が予想するとき、別に1カットとして撮影しておくカットのこと。

●エクスポージャーシート(Exposure Sheet)

→アニメーションシート

●エコーマシン(Echo Machine)

音の残響効果を作る装置。

●絵コンテ

演出家がシナリオを絵と文字で連続的に書き(描き)起こした全製作工程にわたる作業指示書。カットの長さ、タイミング、セリフ、音楽、音響効果、カメラワーク、その他の情報が書き込まれ、アニメーション制作の全ての作業がこれをもとに始まる。

●エディター(Editor)

編集者。撮影されたフィルムやデジタルデータを編集する者。

●エディットシート(Edit Sheet)

主にビデオ編集で編集データを記入したシート。

●エデュテイメント(E d utainment)

エデュケーション(E ducation)とエンターテイメント(E ntertainment)の合成語。楽しみながら学習できるように工夫された教材のことで、主にゲーム性のあるインタラクティブメディアを指す。

●エピソード(E pisode)

映画の文章法(構成法)の単位で、挿話ともいう。厳密にはいくつかの場が構成されて1挿話を形成する。

●エフェクト(E ffect)

映像表現の効果のこと。照明、フィルターワーク、その他特撮の手法によって付与される画面的な効果と、セリフ、音楽以外の擬音や臨場感を表す音など音的な効果がある。

●エマルジョン(E mulsion)

フィルムベースに塗布された感光乳剤のこと。

●エマルジョンナンバー(E mulsion Number)

映画用フィルムにはたくさんの種類があり、それぞれのタイプ、性質を識別する固有ナンバー。生フィルムの缶表に表示されている。また、フィルムのエッジにも潜像として書き込まれており、現像すると表れる。このナンバーを追跡するとメーカー、タイプ、製造工場、製造時期などを特定できる。

●エンコーダ(E ncoder)

ビデオや音声の信号を別の信号形態に変換するための装置。

●エンディング(E nding)

映像作品の終わりを構成する部分。通常はサブテーマ曲とともに、プロダクション、スタッフ、出演者等クレジットタイトルが入る。

●起き上がり

タイトルの出し方の一つの手法。1枚のタイトルの画面下辺を軸とし、ちょうど起き上がってくるような印象なので、この名がついた。

●押さえガラス

撮影のとき、セルロイドや平面素材に凹凸や影を生じさせないように押さえ置くためのガラス板。

●オーサリング(A uthoring)

映像、画像、文字、音声、効果音などの素材を取り入れ、編集したりデータを変換したりする工程。主にデジタルコンテンツを作成するときに使われる用語。このためのアプリケーションをオーサリングソフトという。

●押す(俗語)

現像処理の場合、標準時間より過度気味に現像を行うこと。また、予定時間を過ぎても作業をそのまま続ける場合にも使われる。

●オーディション(A udition)

声優、俳優、歌手など役柄に合うかどうかをテストする審査会。

●音をこぼす

映像の終わりより、音声の終わりを遅くすること。

●音先行

映画フィルムでは、映写機の映像を映す窓と音声を再生するヘッドの位置が離れているため、フィルム上で映像と音を焼き付ける場合に、その分の距離を離すこと。35では20コマ、16では26コマ音を先行させる。

●音戻し

セリフ、音楽、効果音などの完成された音を、マスタービデオテープに戻すこと。

●オートフォーカス(A uto Focuss)

写真、映画、ビデオカメラで自動的にフォーカス(焦点)を合わせる機能。アクティブ方式とパッシブ方式がある。

●オーバー(Over E xposure)

撮影での露光過多、あるいは現像過多を指す。逆に少ない場合はアンダーという。

●オーバーラップ(Over-lap)(D isolve)

場面転換の一手法でOLと表記することもある。ディゾルブともいう。一つのシーンから次のシーンに移るときに、前のシーンが薄れていくと、それにダブるように次のシーンが浮き上がってくる手法のこと。技術的には、

- 1、撮影時にシャッター開角度を変えていく方法
- 2、オブチカルプリンターで行う方法などがある。

●オフシーン(Off Scene)

画面外のこと。たとえば、Aが話をしているときに、カメラはAを写さず、それを聞いているBを写し、Aの声は画面外から聞こえてくる場合に、Aはオフシーンという。

●オブジェクトアニメーション(Object Animation)

実体を素材として使用するアニメーションのこと。素材は物であれば何でもよく、人形、粘土、模型、日常使う机やイスなども被写体として使われる。これらの素材を少しずつ動かしてコマ撮りする方法が一般的。また、素材が人形の場合は特にパペットアニメーションと呼ぶ。

●オプティカル(O pticals)

オブチカルプリンターと呼ばれる光学装置と、種類のフィルムを使って映像(効果)をつくる技法全般をいう。大別すると次のような内容がある。

1、時間軸操作

コマ止め、コマ抜き、コマ伸ばし、逆モーション、スローモーションなど

2、空間的操作

縮小、拡大、回転、裏返し、どんでん、フレームアウト、追加、削除、トリミング、合成、画面割り、マスク掛け、ワイプ、フォッグ効果、画面着色、F・I、F・O、ソラリゼーションなど

●オープニング(Opening)

映像作品の始まりを構成する部分。通常はテーマ曲とシリーズタイトル(メインタイトル)、メインスタッフのクレジットタイトルなどが入る。

●オフライン編集(O ffline)

ビデオテープ編集で、本編集の前にタイムコードを入れたワークテープ(3/4インチテープか1/2インチテープ)で行う予備的な編集のこと。プリ編集、あるいは予備編集ともいう。時間的にも経済的にも効

率がよい。

●オムニバス映画(Omunibus)

何らかの共通のテーマをもった複数の短編を組み合わせて、1本の映画とする手法。乗り合いバスになぞらえている。

●オムニマックス(Omnimax)

ドーム型の天井をスクリーンにし、魚眼レンズを使って映写する全天全周映写方式。

●オリジナリティ(Originality)

個人や作品の特色、個性、特徴をいう。模倣することに対し、独自性があること。ある作家に対して「オリジナリティがある」といえば、特色があり独創性に富んでいることを意味する。

●オリジナル(Original)

脚本では原作のある脚色物に対して、創作物を指す。オリジナル脚本といえ、原作を使わず新規に世界観やストーリーを創造する作品のこと。また、フィルムやビデオテープで撮影された一番もとのものを、コピーしたものと区別して使う用語。

●オンエア(On Air)

作品などを電波に乗せること。放送することと同じ意味。

●音声多重放送(Sound Multiplex Broadcasting)

映像と複数の音声を重ねて放送すること。二か国語放送、ステレオ放送などが含まれる。

●音声調整卓(Sound Mixing Console)

録音作業で、多くの音を加工したりミックスしたりするなど、さまざまなコントロール機能をもつ装置。

●オンライン編集(Online)

オフライン編集で得たデータを基に、本編集をすること。→オフライン編集

●オンリー(Only)

録音作業などで一部がNGになったとき、その部分だけを単独で録音したりすること。

か行.....

●解像度(Resolution)

画像の細部(ディテール)をどの程度精密に再現できるかのレベルを表す数値。デジタルではdpiで表すが一般的で、1インチの中にドット(点)がいくつ入って表現されるかを示す。パソコンの画面上で見るときは72~144dpi、印刷物では300~400dpiが一般的に使われる。アニメでデジタル制作を行う場合、テレビやビデオ作品より、劇場作品のほうが高い解像度を必要とする。

●解像力(Resolving Power)

写真レンズや感光材料が、どれだけ細かい描写をする能力があるかを示す数値。黒白等間隔・平行な縞の像が黒白を1組として1の中に何本見分けられるかで表す。

●階調(Gradation)

写真、画像、映像の場合は、明暗、濃淡のトーンの段階のこと。グラデーションとカタカナ表記する場合も多い。

●回転ヘッド(Rotary Head)

磁気記録で高い周波数の信号を記録するには、記録ヘッドとテープの相対速度を早くしなければならぬ。その場合、固定ヘッドでは対応できないため、シリンダーにヘッドをつけて高速回転させて記録する。

●画角(Angle of View)

→アングル

●影絵(Silhouette・仏)

→シルエット

●可視光線(Visible Ray)

光として肉眼に感ずる波長で、およそ400~700nmの電磁波(nmは10億分の1m)。これより波長が短いものは紫外線、長いものは赤外線で、肉眼で見ることにはできない。

●画質

画像の質。明るさ、色合い、鮮明さ、再現性などの要素から判断して評価する。

●加色法(Additive Color Process)

三原色(RGB)の混合による色再現法。

●仮想現実感(Virtual Reality)

コンピュータによって創り出す映像などで、あたかも現場にいるような臨場感を味わえること。とくに、操作性のあるインタラクティブメディアを指す場合もある。設計、シミュレーション、ゲーム、教育、遠隔操作などの分野に利用範囲が広い。

●画素(Pixel Element)

ディスプレイに画像を表示するときの最小単位。コンピュータの画面は一つひとつの点で構成されており、その点を画素(ピクセル)という。

●カッティング(Cutting)

フィルムの編集作業のこと。

●カット(Cut)

1、映画の構成単位となるフィルムの一つのつながり。ショットともいう。カットがいくつか集まって一つのシーンを構成する。

2、フィルムを切断すること。あるいは中断すること。捨て去ること。オミットすること。

●カットイン(Cut In)

連続して撮影されたカットに、別のカットを挿入する編集技法。

●カットバック(Cut Back)

異なった場所での事件や動作を、対照的に画面に挿入する場面転換の一技法。

●角合わせ

アニメーションの動画をセルに転写するときの制作

技法。動画用紙とセルの左下角と、それより右25°ほどのところの2点を基準として固定し、タップと同様のレジスト機能を持たせるもの。→タップ

●かぶり(Fog)

画面全体がヴェールを被ったようになること。生フィルムの保管状態が悪かったり、全体に光を感じた場合、物理的な摩擦、圧力によっても生じる。フィルムのネガまたはポジの画像以外の部分に、不必要な現像が行われても起こるが、これを「現像かぶり」という。

●上手(かみて)

舞台、画面に客席から向かって右側。→下手

●カメラアングル(Camera Angle)

撮影のとき、カメラが被写体に対して示す角度のこと。ローアングル、ハイアングル、フラット、俯瞰(ふかん)などがある。

●カメラポジション(Camera Position)

カメラ位置と被写体との距離関係をいう。

1、風景、建物の場合

1)フルショット(全景)

近景、中景、遠景がすべて含まれた広汎な全景ショット

2)ロングショット(遠景)

はるか遠くの景色だけを描写するショット

3)ミディアムショット(中景)

被写体から10~20m離れたショット

4)クローズショット(近景)

被写体に接近したショット

2、人物、物体の場合

1)フルサイズ(全身)

2)ミディアムショット(7分身)

3)バストサイズ(半身)

4)クローズアップ(大写し)

●カメラワーク(Camera Work)

アニメーションの撮影技法全般のこと。大別して、カメラを操作して行う技法と、被写体(セルと背景)をセットしたテーブルを操作して行う技法がある。

1、カメラを操作する技法

トラックアップ、トラックバック、回転、フェイドイン、フェイドアウト、オーバーラップなど。

2、テーブルを操作する技法

パン、フォロー、回転、透過光、起き上がりなど

●ガヤ

群衆などのガヤガヤした声。街の雑踏、競技場のスタンド、休み時間の教室などで、絵はあまり動かさず声で雰囲気を出す。主にエキストラ出演の声優が演じているが、ベテランが混じることもある。

●空セル(Blank Celluloid)

未使用、または何も描いていないセルのこと。

●カラーチャート(Color Chart)

カラーフィルムで忠実な色再現をするために使われる色表。これを撮影して、照明条件、撮影条件、現像条件などを決めて本番撮影に入る。また、仕上げ絵の具の色表もいう。

●カラーバー(Color Bar)

カラーテレビの調整に使う基準信号。

●カラーバランス(Color Balance)

色再現が忠実かどうかを表す用語。良い、悪い、崩れているなどと表現する。→バランス

●カラーライティング(Color lighting)

照明光源の前にカラーフィルターをかけて、被写体の色を変化させる撮影技法。

●カーリング(Curling)

セルやフィルムの巻きぐせ、または熱などによるそのること。

●環境映像(Back Ground Video)

インテリアとして部屋などの環境に溶け込ませる目的のビデオ映像。

●感度(Sensitivity)

フィルムの性質の一つで、光に対して感じる度合いを示す。ISO、ASA、DINなどの基準がある。

●カンパケ(完パケ)

完全パッケージの略。映像製作で全ての作業を完了して、納品基準、放送基準をクリアした映像製品のこと。

●ガンマ(γ : Gamma)

フィルムのコントラストを表す単位。ガンマが高い、低いなどと表現する。

●キー局(Key Station)

テレビの放送番組をネットワークに送り出す親局のこと。

●輝度(Lumiance)

反射面、発光面の明るさの度合い。スポットメーターという器具で測る。

●キネレコ(Kinescope Recording)

ビデオの映像を映画フィルムに記録する方法。直接ブラウン管を撮影する方法と、レーザー光線で走査し焼き付ける方法などがある。

●キープ(Keep)

念のため撮影しておくカットのこと。一つのカットを撮影したとき、そのカットがNGになるかどうか疑問に思われると、もう一度同じカットを撮影しておく。「もう1枚キープしておく」といった使い方をする。

●脚色(A doptation Dramatization)

小説などの原作を映画的に脚本として構成すること。原作を忠実に映画化する場合は問題ないが、監督が独自の脚色を強めて原作から離れると、原作者との間で議論になることがある。

●脚本(S cenario)

→シナリオ

●脚本家(Senario Writer)

→シナリオライター

●キャスト(Cast)

作品の配役のこと。作品の世界観、ストーリーとともに重要な要素となる。配役を決めることをキャスティングといい、アニメーションでは出演する声優を決めること。

●逆光(Counter Light)

被写体の後方側に照明光源がある状態。カメラと照明光源が向き合い、被写体のカメラ側は影になる。

●キャッチライト(Catch Light)

眼の中にキャッチされる照明光源の反射光線。眼の表情を生き生きとさせる。また、小面積を部分的に照らす照明器具のこと。

●キャラクター(Character)

作品に登場する人物。アニメでは創造された人物や動物あるいはロボットなどのこと。また、ビデオではタイムコード表示、コンピュータでは文字を指す場合がある。

●キャンペーン(Campaign)

ある一つのテーマを、組織的かつ強力に広く訴えること。アニメでも作品のプロモーションなどで実施される。

●キュー(Cue)

芝居やある動作を開始する合図。

●クイックアクションレコーダー(Quick Action Recorder)

鉛筆で描いた線画素材を撮影してメモリーしたあと、適当な時間軸を与えてディスプレイに表示し作画の可否を点検するシステム。NACが開発した商品名。

●クイックタイム(Quick Time)

Apple社(米)が開発した画像再生プログラム。

●口パク

キャラクターの口を分けて作画し、しゃべっているように見せるアニメの技法。口の変化ごとに全身を描く必要がないので、作業が効率化できる。リミテッドアニメでは一般的に使われる。

●クッション(Cushion)

アニメでカメラワークでの急激なショックを避けるための緩衝技法のこと。放送では番組やコマーシャルの前後に、連続した映像を3秒程度延ばしてつけておくこと。

●組み合わせ(Assortment Matching)

1枚では完全な形に表現しにくい場合、2枚あるいはそれ以上の画を重ねて1つの形にする作業。背景、動画、セルの合わせ目(たとえば丘の稜線から出てくる人物などの体の線と丘の線の合わせ目など)を組み合わせ線といい、同じものを何枚かセルにトレースし、作画、背景、撮影との一致を図る。

●クライアント(Client)

本来は専門家に相談する依頼人のことだが、広告では広告主を指す。アニメでも広告を入れるためにクライアントにプレゼンテーションを行う。

●クライシス(Crisis)

映画では、シナリオ構成上の「危機」のこと。シナリオの構成は、一般的に「発端、葛藤、クライマックス、結末」という順序でストーリーが運ばれるが、危機とはクライマックスに繋がる部分的緊張点を指す。

●クライマックス(Climax)

映画ではシナリオ構成上の最頂点のこと。映画や演劇におけるストーリー展開が最高潮に達したところ。劇的構成の山場であり、俗に山とも呼ばれる。

●グラデーション(Gradation)

→階調

●クランクアップ(Crank Up)

作品の撮影を完了すること。→クランクイン

●クランクイン(Crank In)

作品の撮影に入ること。→クランクアップ

●グレースケール(Gray Scale)

白から黒まで段階的に配列された無彩色の色表。フィルムの感度測定や撮影条件だしなどに使われる。

●クレジット(Credit)

映像作品のスタッフやキャストのタイトルのこと。映画では題名だけではなく、こうしたキャスト名などもタイトルという。

●クローズアップ(Close Up)

カメラポジションの一つで、人物や物体の大写しのこと。

●クロマキー(Croma Key)

テレビの画像合成法の一つ。特定の色をキー信号として取り出してマスクをつくり、別の画像を合成する技法。

●ケツ合わせ(俗語)

映像と音声の終了点から合わせていくこと。

●ケツカッチン(俗語)

作業の終わらなければならない時刻がキチッと決まっていて延ばせない状況のこと。

●けられる(俗語)

レンズの前を何かに遮られて画面の一部が写らなったり、照明器具前を何かじゃまして光量が落ちたりする状況のこと。

●原画

アニメの画で、一連の動きの中にあるキーポイントとなる部分の画を指す。たとえば、教室で小学生が先生の質問に答え「ハイ」と手を挙げるカットでは、手を挙げる直前の表情とポーズ、それに手を挙げ終わったときの表情とポーズがキーポイントとなる。こうした画の作画を行う者を「原画(家)」、またはキ

ーアニメーター(Key Animator)と呼ぶ。ただし、原画ではアニメーションとしてスムーズな動きにならないので、原画と原画の間を埋めていく作業が必要となる。この作業を中割、またはインビトウィーン(In-between)といい、中割で描かれた画を動画と呼ぶ。動画を描く者は「動画(家)」またはインビトウィナー(In-betweener)という。一般にアニメーターといった場合はこの2者を指し、まず動画を修得してから原画に進むのが通常のコースである。→動画

●原版

最終的な編集を終え、所定のフォーマットに処理されたネガフィルムのこと。この原版から上映のためのプリントが焼き付けられる。プリント後は大切に保管される。

●効果音(S E、Sound Effect)

映像作品で使われるセリフや音楽以外の音。車の音、飛行機の音、雷の音、足音などさまざまな音が使われる。

●光学録音(Optical Sound Recording)

フィルムに音声を記録する方式で、音を光に変換しフィルムに焼き付ける。濃淡型と面積型の2種類がある。

●ゴースト(Ghost)

レンズの中に入ってはならない光が入ったりして、正規の画像以外に写り込んでしまった像のこと。

●校正

紙媒体の用語で原稿と校正刷り(試し刷り)を照らし合わせて間違いを直す作業のこと。アニメではビデオパッケージや宣伝物などで校正を行うことがある。

●構成(Construction)

物語の発展と展開をもっとも効果的にするため、物語の設定、各人物間の関係、伏線の配置など、その具体的な組立を行うこと。

●合成

部分を組み合わせて完成させるアニメの作画技法の一つ。たとえばキャラクターであれば、胴体、頭部、手足などに分けて作画し、仕上げ段階あるいは撮影段階で完成したキャラクターにすること。

●高速度撮影(High Speed Shooting)

映画では1秒に25コマ以上のスピードで撮影すること。建物などの爆破シーンでは、ハイスピード撮影して通常のスピードで映写すると動きが遅くなり、迫力がでる。技術的には1秒に40000コマくらいまで可能。

●硬調(High Contrast)

白と黒の調子の度合いが大きいこと。「コントラストが高い」と表現することが多い。

●コマ落とし撮影

映画では1秒に23コマ以下のスピードで撮影すること。コマ落とし撮影をして通常のスピードで映写す

ると、動きが早く見える。

●コマ撮り(Single Picture Shooting)

1コマずつ撮影すること。物体を少しずつ動かし、1コマずつ撮影すると動いて見えることからアニメーション技術として使われる。セルのアニメも基本的にはコマ撮りで、描いた画を1枚ずつ撮影して動いているように見せている。

●コマ伸ばし

フィルムやビデオの1コマ、1フレームを、複数コマ、複数フレームに増やすこと。

●コマ抜き

連続したカットから不要なコマをはずすこと。動きのタイミングを調節したり、スピード感を増したり、無駄なコマを削除したりと、いろいろな理由で行われる。

●コンセプト(Concept)

企画などで内容全体に共通した基本的な概念のこと。アニメでも「スポ根もの」といった表現は作品のコンセプトといえる。

●コンタクト焼き(Contact Printing)

原版と生フィルムを密着させて焼き付けること。

●コンテ(Continuity)

コンティニュイティの略。演出家の演出意図を絵や文字によって具現化した作業提示書であり、一般に「絵コンテ」と呼ばれる。アニメではこれを基に原画、動画が描かれ、撮影、編集も行われる。画面の連続の仕方を場面ごとに書き表した内容で、作品の設計図のようなもの。そもそもコンテは持続性の意味で、時間の芸術といわれる映画も画面の「持続性」によって構成される。

●コントラスト(Contrast)

対照の意味。画面の明暗、濃淡について「コントラストが強い」といったときは、明と暗、濃と淡の区別が対照的にくっきりしている。反対に「コントラストが弱い」といったときは、対照がぼんやりして区別が付きにくいことをいう。転じて、登場人物のキャラクター設定にメリハリが無いときなど「もっと、コントラストを明確にしたほうがいい」といった表現をすることがある。

●ゴンドラ(俗語)

アニメーションスタンド(撮影用装置)で、カメラに直接吊り下げたパネルや照明装置のこと。カメラを前進または後退させても、カメラとパネル上の被写体との距離は変わらない。自動車や飛行機の運転操縦席をパネル上に置いて主観移動のような表現ができる。

●コンピュータグラフィックス(CG、Computer Graphics)

コンピュータを使って描いた画像。アメリカのアニメ『トイストーリー』などは3DのCGで全編構成さ

れた。タブレットを使って入力したアニメも広い意味でのCGであり、CGはアニメ制作で重要な位置づけをもつようになっている。

●コンピュータゲーム(Computer Games)

コンピュータの処理機能を応用してつくられたゲームで、とくにテレビに画像を映し出して家庭で遊ぶファミコンやプレイステーションなどをテレビゲームという(アメリカではビデオゲーム)。ゲームセンターなどにある専用の端末機を使ったものはアーケードゲームといい、一般に家庭用よりも性能が高い。また、パソコンで遊べるものはパソコンゲーム、インターネットで遊ぶものはオンラインゲームという。広い意味でのインタラクティブメディアであり、教育などにも広く応用されている。ただし、ゲームは没入してしまう傾向をもち、とくにコンピュータゲームは強い没入感が得られるため、子供や若者が10時間以上もゲームに没頭してしまうことがあり社会問題となりやすい。現在はオンラインゲームが社会問題となっている。

●コンプレッサー(Compressor)

空気圧搾機のこと。エアブラシでボカシなどの描画を行うときに使う道具。→エアブラシ

●コンポジット信号(Composite Signal)

カラービデオ信号の一つ。輝度信号と色信号とを合成し、同期信号をも組み合わせた複合映像信号のこと。→コンポーネント信号

●コンポーネント信号(Component Signal)

カラービデオの信号の呼び方の一つ。ビデオ画像は輝度信号(明るさ)と色信号(RGB)とで成り立っているが、これを分離して別々に記録する方式。→コンポジット信号

さ行.....

●彩度(Saturation, Chroma)

色の鮮やかさの度合い。純度、飽和感、冴えとも同義で用いる。色相は同じであっても、色味の多い色と少ない色があり、色味が少なければ少ないほど無彩色に近くなる。たとえば、赤みの多い少ないなども色の一つの属性で、これを彩度という。

●サウンドエフェクト(SE, Sound Effect)

→効果音

●サウンドトラック

音帯。発声映画フィルムの音声記録部分。磁気方式と光学方式があり、光学方式には面積型と濃淡型がある。

●作打ち(略語)

作画打ち合わせの略。絵コンテをもとに、演出家と原画家が画面づくりについて検討する打ち合わせ。

●サスペンス(Suspense)

映画、演劇、小説などで、物語の危機が受け手(観客・

読者等)に不安や恐怖を感じさせる手法。幽霊や殺人などの直接的恐怖に比べて、心理的な側面に重点を置いている。推理作品、社会派作品でもこの作劇法はよく用いられる。

●サーチ(Search)

オーディオやビデオ機器で、テープやディスク上の目的の位置を探すこと、または探す機能。

●撮影効果

アニメの制作において、撮影技術によってつくられる画面効果のこと。FI、FO、OL、カット内OL、ダブルシ、ワイプ、カラーライティング、透過光などがある。

●撮像管(Pickup Tube)

光を電気信号に変換するためのテレビカメラについている真空管。ビジコン管、プランビコン管、サチコン管などがある。

●撮出し

絵コンテをもとに作成されたアニメーションシート、セル、背景をそろえて、演出家が撮影に対する指示をし、最終的なチェックをすること。

●サブタイトル(Subtitle)

副題名のこと。

●サブリミナル(Subliminal)

日常的な視覚や聴覚では認識できないような短い映像や音などを与えて、観客の潜在意識に働きかけること。これによって観客が意識していないうちに影響を受けることをサブリミナル効果という。たとえば、映画館で「コカコーラとポップコーンを！」という文字を人が認識できない程度のコマ数だけ他の映像に挟み込んで流すと、実際に売り上げが伸びるという実験結果がある。選挙などで悪用される危険性もあり、かつては広告などで使われていたが、現在は禁止されている。

●サラウンド(Surround)

立体音響の一種。4チャンネルのトラックで立体音響をつくる方法。

●三原色(Three Primary Colors)

映像ですべての色の基本となる三つの色で、赤(R=レッド)、緑(G=グリーン)、青(B=ブルー)のこと。印刷では青(C=シアン)、赤(M=マゼンダ)、黄(Y=イエロー)、黒(K=ブラック)の四原色で全ての色を表現する。

●残像(Afterimage)

視覚への光の刺激がなくなっても、網膜に残る像。

●色相(Hue)

有彩色を区別する属性のこと。たとえば赤、橙、黄、緑、青、紫などは色相の種類の名称である。これによって、互いに区別することができる。有彩色のみの属性で、無彩色にはない。

●磁気ディスク(Magnetic Disk)

磁性体を塗布した円盤で、コンピュータなどに使われる記録メディア。ディスクを高速回転させて記録する。コンピュータ化が進むアニメ制作でも、データの交換や保存で使用することがある。

●シークエンス(Sequence)

一連の場面またはできごと。映画の場合、物語はいくつかの部分から構成されていることが多い。その分割された部分をシークエンスと呼んでいる。

●指向性(Directivity)

音を受ける方向によって感度が違うマイクロフォンの性質。全方向に平均した感度をもつものを全指向性、前後に感度のよいものを両(双)指向性、前面にだけ感度のよいものを単一指向性という。

●時代考証(Historical Research)

歴史、時代劇ものの制作にあたって、描かれる時代の背景や風俗などを、それぞれの専門家に依頼して調査し、小道具や人物の立ち居振る舞いにいたるまで正確な史実を考察すること。

●シチュエーション(Situation)

場所、状況、立場、境遇、事態、局面などのこと。

●視聴率(Audience Rating)

ある番組が全視聴者の何%の人に観られているかを表す数値のこと。かつてはビデオリサーチとニールセンの2社が調査しデータを出していたが、近年ではビデオリサーチのみになっている。

●シナリオ(Scenario)

脚本のこと。映画やドラマの詳細な設計図のようなもので、基本的には会話とト書きからなる。台本と呼ぶこともある。

●シナリオライター(Scenario Writer)

脚本家。監督やプロデューサー、またはプランナーなどの企画をもとにして脚本を仕上げる人。アニメでは文芸と呼ばれることもある。

●シネマスコープ(Cinema Scope)

映画の撮影・映写方式の一つ。レンズで横方向に圧縮して撮影し、映写するときと同じ比率で引き延ばして映写する方式。縦横比は1:2.35。

●シノプシス(Synopsis)

映画やドラマのあら筋。

●3/4インチ

テープの幅が3/4インチのビデオテープ。シブサンと略して呼ぶことが多い。家庭用のビデオは1/2インチ。

●下手(しもて)

舞台、画面に客席から向かって左側。→上手

●紗

写真や映画で軟調描写の効果を出すために、レンズの前に付けて使用する布製のフィルター。紗をかけるといった表現をする。

●ジャギー(Jaggy)

ビデオの映像で斜めの線がギザギザに出ること。

●尺(俗語)

映像作品の長さを表す言葉で、尺が長いなどを使う。作品を短くつめることを「尺をつめる」、長くすることを「尺を伸ばす」という。

●写植

写真植字の略。文字版をレンズで拡大・縮小し、必要な大きさの文字を印画紙に焼き付ける版下の製作システム。アニメでも活字のような文字を使うときに写植を使用することもある。最近はコンピュータにとってかわられ、ほとんど使われなくなった。

●シャープネス(Sharpness)

写真、映画、テレビ画像などの鮮明さのこと。

●収差(Aberration)

レンズを通った光が、レンズのゆがみなどで理想的な像を結ばないこと。色収差、球面収差、コマ収差、非点収差などがある。

●主光線(Key Light)

被写体を照らすメインの照明光線。→補助光 メインライトに対し補助的役割の照明

●シュノーケルカメラ(Snorkel Camera)

潜望鏡に似た構造をもったカメラで、きわめて低い視点から撮影することができる。ミニチュア撮影など特撮もので使われる。

●初号

映画が完成して作成される第1本目のプリント。それを試写することを初号試写というが、略して初号という場合もある。

●戻合わせ(俗語)

映像と音声の終わりを合わせること。

●シリカゲル(Silicagel)

乾燥剤。フィルムの保存に使う。

●シルエット(Silhouette・仏)

影あるいは影絵。逆光によってももの輪郭内を黒く描写する表現法のこと。この影絵を被写体にして作成する影絵アニメーションは、アートとしての評価が高い。

●白マザー

ビデオでスーパー文字が入っていない完成原版のこと。

●シーン(Scene)

場面。

●シンクロナイザー(Synchronizer)

フィルム編集の機材で、画と音を同期させるもの。

●シンセサイザー(Synthesizer)

電氣的に音をつくる合成装置。音楽の作曲・演奏や、擬音などもつくることできる。

●深層記録(Deep Dimension Recording)

磁気テープに信号を記録するとき、表面層と下層の2段に分けて記録する方法で、下層に記録すること

をいう。タイムコードなどの記録に使用する。

●シンメトリー(Symmetry)

対照を基本とする画面構成の一形式。面、線、中心点などを軸にして左右、天地、前後などを対照に構成する。寺院の建築などもシンメトリーで構成されていることが多く、荘厳なイメージや落ち着いたイメージを与えることができる。

●ス(素)

何も写していない透明なフィルムのこと。または、音の無いこと。

●スイッチャー(Switcher)

ビデオ編集で、複数の映像素材テープを切り替えて編集する装置。また、映像調整卓やそれを操作する人のことという。

●スキャナー(Scanner)

写真や絵などをコンピュータに取り込む装置。対象物に光を当て、返ってくる光を読みとってデジタル信号に変換する。アニメをデジタルで制作するとき、原画や動画をスキャナーで取り込み、コンピュータ上で彩色や編集を行う。近年は、直接コンピュータに記録できるよう液晶タブレット上で描画するシステムが導入されている。

●スクラッチ(Scratch)

フィルム面にできた細かい引っ掻き傷のこと。この原理を利用してカナダのアニメ作家、ノーマン・マクラーレンはフィルムに直接描画する「スクラッチアニメ」を製作している。

●スクリーントーン(Screen Tone)

影やグラデーションなどを表現するためのフィルム素材。接着剤の付いた透明なフィルムに、点や模様パターンとしてプリントされており、これを漫画やアニメの原画(動画)に貼って使用する。ハーフトーンなどはきれいに表現できるため便利である。

●スクリーンプロセス(Screen Process)

映画の合成画面をつくる技法の一つ。必要な背景をあらかじめ撮影し、これを透過スクリーンの背後から映写して、その前で演技したものを一画面に撮影して合成画面をつくる。オープンカーに乗っている人物などの場面をスタジオで撮影する際によく使用される技法である。

●スクリプター(Scripiter)

製作記録係。映画製作の現場にいて、進行状況、画面順序、画面内容を常に記録し、整理・編集の箇所を記していく役割。神経の細やかな女性が従事している場合が多い。アニメにおいても演出家の意図のもとにリテイク箇所のチェックや画面のつながりな

どを克明に追うなど重要な役割を果している。

●スタッフ(Staff)

映画では作品製作に関わる全ての人々のこと。アニメ

メでは演出、作画、美術、進行、仕上げ、撮影、編集、録音など代表的なスタッフの職種。

●スタチックマーク(Static Mark)

静電気が放電し、フィルムに感光してできてしまう像のこと。

●スタンダード(Standard)

映画では、画面の縦横比が1:1.38のものをいう。

●スティールアニメーション(Still Animation)

写真、絵画は動かないが、そこにカメラワークや撮影効果を施し、さらに映画の編集を行ってアニメーションとしたもの。

●ストップモーション(Stop Motion)

映像の動きを止めて見せる技法。オブチカルプリンターでコマ伸ばしをして止まっているように見せるのが一般的。

●ストーリー(Story)

映画、小説などの筋。物語。

●ストーリーボード(Story Board)

プレプロダクション段階において作品の全体的構成を場面ごとにボード(数十枚から時には100枚以上)に描き、メインスタッフがこれをもとに検討したりプレゼンテーション用に利用したりする。主として画面構成、色彩設計、キャラクターの精密なアクションポイントの決定などに活用される。これをもとに制作に入るのが一般的。

●ストロボ効果(Stroboscopic Effect)

撮影で多重露出をすることによって表現される、分解写真のような映像効果。

●素抜き

フィルムの乳剤を全部にとってフィルムベースだけになったもの。編集のときに使う。

●スーパーインポーズ(Superimpose)

画面の中に字幕や絵を二重に焼き付けること。

●スプライサー(Splicer)

フィルムを接合するときに使う編集用具。フィルムセメントでつなぐ方法と透明テープでつなぐ方法がある。

●sprocket(Sprocket)

カメラや映写機の中にある、フィルムをスムーズに送るための歯車。

●スポッティング(Spotting)

アニメーションでは、テープに収録された音楽やセリフの1音、1語が、フィルムフォーマット上のどの位置にくるかをコマ単位で分析し、タイミングシートをつくること。アニメーターはこのシートに合わせて動きを作画する。

●スポット(Spot)

スポットCMの略。番組提供とは別に放映される。

●スポンサー(Sponsor)

広告主。→クライアント

●ズームング(Zooming)

カメラポジションを固定したままズームレンズで焦点距離を変化させながら撮影すること。ズームレンズとは、1本のレンズで広角から望遠まで、焦点距離を自在に連続変化させることが可能なレンズ。

●スリットスキャン(Slit Scan)

フィルムの全フィールド上を、一定のスピードでスリット(間隙)を滑らせれば、全体に均一な露光を与えられる。同様にアニメーションカメラのシャッターを開けた状態(写真のバルブ)で被写界にスリットを操作しても被写体が写せる。これを使って映像をつくる技術をスリットスキャンという。「フィールド」「ストリーク」「チュービング」といった手法があるが、カメラの動きは全てコンピュータでコントロールする。

●スローモーション(Slow Motion)

高速度で撮影したフィルムをノーマルスピードで映写し、ゆっくりした動きを再現する技法。

●セーフティゾーン(Safety Zone)

画面からはみださないように設定されたエリア。重要な情報は必ずこの内側に入れなければならない。

●声優

アニメの声を演じたり、外国映画・ドラマの吹き替えをする人。初期のころは映画俳優などが兼ねていたが、アニメの本数が増えるにつれ劇団の若手が進出し、やがて専門の声優が生まれてきた。

●セカム(SECAM, Sequential Color And Memory)

フランス、東欧などで使われているテレビ方式。1秒25フレーム。

●ゼラチンフィルター(Gelatine Filter)

ゼラチンを主材料にして作られたフィルターのこと。カメラ用と照明用がある。光の拡散用、色温度変換用、着色用などがあり、カメラ前あるいはライト前に置いて使う。

●セル(Celluloid)

セルロイドの略称。このセル動画を転写して制作したアニメをセルアニメと呼ぶ。ただし、セルロイドは燃えやすく危険なため後に難燃性のポリアセテートフィルム(厚さ=0.125mm)が使われるようになった。

●0号

映画のプリント。完成原版から一番先に焼き付けた試し焼きのプリントをいう。これをチェックし、補正を加えて仕上げたのが初号となる。以下、2号、3号……と必要本数ごとにナンバリングされる。劇場作品の場合など数百本のプリントが生産される。→初号

●走査線(Scanning Line)

画像は面であるが、画像をビデオ信号で記録したり、

送ったり、表示したりするときに「線」に分解し、なぞって電気信号に変換する。この「なぞる」ことを走査といい、その線を走査線という。

●ソフトフォーカス(Soft Focus)

画像を鮮明にせず、やわらかい輪郭で表現する手法。少しピントをボカしたり、あるいは専用のフィルターなどを使用するケースもある。

●ソラリゼーション(Solarization)

フィルム画像の特殊効果の一つで、濃淡の反転した画像。露光時間、露光回数、現像時間、現像回数などをコントロールして作成する。

た行……………

●ダイアログ(Dialogue)

パソコンのアプリケーションなどで、対話形式により作業を進める方法、あるいは対話を行うウィンドウのこと。インタラクティブメディアの長所であり、これによってユーザーインターフェースが親しみやすくなる。またシナリオでは対話、セルフのことを指す場合もある。

●ダイナミックレンジ(Dynamic Range)

音や映像を忠実に再現できる周波数の範囲のこと。

●タイミング(Timing)

現像所でプリントを焼き付けるとき、色合いや明るさを補正し焼き付けの条件を出す作業。

●タイムコード(Time Code)

ビデオテープの各フレームに入っている、時間と位置を表す数値のこと。各フレームの絶対番地なのでビデオ編集に使われる。

●タイムシート(Time Sheet)

一つのカットのもつ情報を全て書き込んだシートのこと。単に「伝票」と呼んだりしている。→アニメーションシート

●タイムベースコレクター(TBC, Time Base Corrector)

ビデオの時間軸補正装置。

●多元放送

ネットワークで結ばれた複数の放送局からの出力を、一つの番組に構成し放送すること。

●ダット(DAT, Digital Audio Taperecorder)

デジタル信号で記録・再生するテープレコーダー。

●タップ(Tap)

正式にはペグバー(Peg Bar)という。動画とセルの位置をレジストするための器具。1914年米国のラオル・バレーによって考案され、今日までこれが世界標準として使用されている。

●ダビング(Dubbing)

すでに録音してあるもの、生音など種々の音を調整して電氣的に合成し、それを再び録音する作業。また、ビデオテープなどの複製をつくることもいう。

●ダブルエクスポージャー(Double Exposure)

一つのコマに二重に露光すること。

●ダブルプリント(Double Print)

二重焼き付け。ネガを2枚重ねて焼き付けること。

●タングステンライト(Tungsten Light)

タングステンを発光体に使った照明器具。色温度は3200° K。

●知的財産権

著作権、著作隣接権、特許権、実用新案件などで、人間の知的な創作活動から生まれた財産の総称。

●知的所有権

著作権、商標権、意匠権、特許権など知的創造物に対する所有権の総称。アニメ作品は「映画の著作権」として保護される。

●著作権(Copy Right)

小説、文章、音楽、美術、映画(アニメ)、コンピュータプログラムなどの著作物を創作した者(著作者)に与えられる権利のこと。

●チルト(Tilt)

カメラを上下に動かして撮影するカメラワークのこと。アニメではカメラを動かさず、被写体であるセルと背景を上下に動かす。

●2-3プルダウン方式(2-3 Pull Down)

テレシネの方式で、1秒24コマで撮影されたフィルムから1秒30フレームのビデオに変換する方式。

●つぶれる(俗語)

画面で暗い部分の画像が忠実に再現されず黒く溶け込んでしまうこと。→とぶ

●デイシーン(Day Scene)

昼の場面。

●ディスプレイ(Display)

コンピュータ、ビデオ、テレビなどで、電気信号を映像で表示する装置のこと。ブラウン管を使ったCRT、液晶、プラズマなどの他、スクリーンに透写するプロジェクターなどがある。

●ディゾルブ(Dissolve)

カットをつなぐ技法の一つ。ある画面が消えていくと同時に、次の画面が重なって表れてくること。オーバーラップともいう。→オーバーラップ

●ディテール(Detail)

絵、写真、画像などで細部の表現状態をいう。アニメでは「キャラクターのディテール」といったときに、年齢、身長、体重、好み、趣味など属性を指すこともある。このディテールがしっかりしていると、作品のリアリティが増す。

●デフォルメ(変形) (Deform(ation))

作画で正常な形をわざと変形させて表現し、特殊な効果をだすこと。撮影で、波ガラスやビニール塗料を使い水中効果を出すのも一種のデフォルメである。また、アニメや漫画は誇張と省略の芸術ともいわれ

るが、こうした創作もデフォルメといえる。

●てかる(俗語)

被写体が余分な光を反射すること。

●テクスチャーマッピング(Texture Mapping)

コンピュータグラフィックス(CG)の用語で、物体に色や模様、写真などを貼り付けて質感を出す技術。ドライビングゲームなどはアスファルトの質感が出せるようになってリアリティが増した。アニメでもロボットや兵器などの3Dで多く使われる。

●デジタイザー(Digitizer)

映像、図形などの信号を数値化(デジタル化)してコンピュータに入力する装置。

●デジタルコミックス(Digital Comics)

ゲームの一種で、漫画のストーリーをもとにいくつかのマルチストーリーで構成され、プレイヤーがメニューから選択しながら遊ぶゲーム。

●デジタルサウンド(Digital Sound)

デジタル信号化した音声のこと。CD、LD、DDC、DAT、DVDなどに使われる。これに対してレコードや一般的なテープの音はアナログサウンドという。

●デジタル電送(Digital Transmission)

デジタル信号で伝送すること。情報を大量に、ひずみや減衰なく送ることができる。2003年12月より地上波テレビでもデジタル放送(電送)が始まった。

●デシベル(Decibel)

電圧、音の大きさの単位。

●デッサン(Dessin・仏)

ものの形態を明確にとらえるため、単色で描く素描のこと。転じて、全体の構想をあらかじめ大づかみに描くことをさす。

●テーマ(Thema)

作品の主題のこと。アイデアとモチーフがからみあって、一つのはっきりした形になったもの。この主題は、作者が作品のストーリー、登場人物、題材などをとおして観る者に訴えようとする最も重要な思想である。

●デュープネガ(Duplicate Negative Film)

撮影したオリジナルネガから複製したネガフィルムのこと。オリジナルより画質が劣化する。

●テレコ

テープレコーダーの略。

●てれこ(俗語)

順番が逆になっていること、あるいはそうすること。

●テレシネ(Telecine)

フィルム映像をビデオに変換すること。またはその装置。

●テレビフレーム(TV Frame)

略してテレフレともいう。フィルムの画面全部はテレビのブラウン管に再現されない。つまり、ブラウ

ン管に表れる画像はフィルム画面の上下左右がそれぞれある程度削除され範囲が狭められている。この狭められた範囲をいかなる受像器でも確実に表示できるフレームをさす。

●テロップ(Telop)

テレビの画面に文字や図形をはめ込む装置、またはそれに使うカード。Television Opaque Projectorがもと。

●電子出版(Electronic Publishing)

紙を使わずに電子的な媒体で行う出版のこと。このための電子ペーパーの開発が行われている。広くはCD-ROMなども含まれる。漫画が電子出版された場合、データをアニメに流用することも可能。

●テンポ(Tempo)

速度や調子のこと。主として音楽に使用されるが、文章や映像などでも使われる。

●動画

原画をクリーンアップすると同時に原画と原画の間をつなぐ中割の絵を作画し、原画の指示する「動き」を完成すること。また、動画を描く者を動画家といひその略称。英名はインビトウィナー(In-betweener)。一般にアニメーターといった場合は原画家と動画家を指し、まず動画を習得してから原画に進むのが通常のコース。ただし、動画は原画と原画の間を均等に割るのではなく、最適なタイミングを考えて動画の内容を決めるため、原画家に近い高度なアニメーションの能力が必要となる。この点が静止画の漫画家とは異なる。→原画

●透過光(Back Lighting)

一般には光源そのものを被写体とする撮影方法。通常の撮影はほとんど被写体からの反射光をとらえるが、逆光の効果をだすときに透過光を使う。星、水色光、稲妻、太陽、ネオンサインなどに多く利用される。

●動画テスト(Pencil Test)

動画が狙ったとおりの動きをしているかどうか、フィルムで撮影してチェックすること。16mmネガを現像したものをそのまま映写してチェックした。他にクイックアクションレコーダーなどのツールも開発されたが、現在はコンピュータで簡単にチェックできるようになった。

●同軸ケーブル(Coaxial Cable)

芯線の回りに絶縁体をかぶせ、その外側にシールドを巻いた通信ケーブルのこと。銅線のツイストケーブルより電送容量が大きく、光ファイバーより電送容量が小さい。CATVなどでは基幹ケーブルに光ファイバーを使い、建物の中に同軸ケーブルを使うことが多い。

●同ボジ(Same Position)

カメラを据える位置が同じであること。アニメの場

合は同じ背景を兼用する。

●同録(Synchronized Sound Recording)

同時録音の略。映像を収録するとき、同時に音声も収録すること。

●ドキュメンタリー(Documentary)

記録映像。劇映画のFictionに対していう。アニメでも戦争を描いたドキュメンタリー作品がある。

●特殊効果(Special Effect)

アニメでは、セルに転写された動画に対し、エアブラシ、筆、ハケのタッチ、編み目、叩きなどの手法で質感を付けること。質感には、半透明、透明、気体状、流体状、ハイライト、光、汚し、くすみ、ボケ味、影、粒状などがある。

●特性曲線(Characteristic Curve)

フィルムの感度や再現性などの性質を示すグラフの線のこと。

●トップライト(Top Light)

上からの光線。被写体の上方の輪郭を強調する。

●とびこみ

タイトルあるいは画面全体の表れ方の一つ。レンズ前面から、または画面の上下左右から飛び込んで「決まる」といったイメージを出すときに用いる。

●とぶ(俗語)

画像や写真でハイライトの微妙な段階の調子が出ず、一様に白くなっていること。また、動きの途中のコマや、音の途中が抜けていることを指す場合もある。→つぶれる

●トラッキング(Tracking)

磁気テープのトラックをヘッドがなぞること。

●トラック(Track)

磁気テープの音声や映像の信号を記録する帯。

●トラックアップ(T.U) ※撮影用語

被写体に対しカメラが接近しつつ撮影する技法。人物であれば、全身→バスト→顔のアップまでが連続した映像となる。被写体の中心となる部分を際立たせたり、内面に迫る効果を表現する。略してT.Uと呼ぶこともある。

●トラックダウン(Track Down)

複数のロールやトラックに収録した音を、ミックスしながら1本のテープに整える作業。

●トラックバック(T.B) ※撮影用語

被写体からカメラが遠ざかりつつ撮影する技法。人物であれば、顔のアップ→バスト→全身が連続した映像となる。被写体のより客観的な状況を表現する。略してT.Bと呼ぶこともある。

●トラベリングマット(Traveling Matte)

映画の画面合成法の一つ。ブルーの背景の前で動く被写体を撮影し、オプティカルでマスクを作り、別に撮影した背景画面に合成する。

●ドラマチック(Dramatic)

強い情緒反応を引き起こすような効果のこと。劇的な、芝居があった、印象的な、という意味で使うこともある。

●トランスペアレンシー(Transparency)

透明陽画。スチール写真でポジフィルムのこと。

●トランスポンダ(Transponder)

通信衛星や放送衛星の中継増幅器。

●トリミング(Trimming)

写真や映画で画面の不必要な部分を切り取ること。

●ドルビーシステム(Dolby System)

映画の立体光学録音方法の一つ。

●トーン(Tone)

音質・画質などの調子のこと。高い、低い、硬い、柔らかい、明るい、暗いなどで表現する。

●ドンデン

タイトルあるいは画面の現れ方の一つ。あるタイトル(または画面)の中心線を軸として180°回転させると同時に、次のタイトル(または画面)が現れてくる。

な行

●ナイトシーン(Night Scene)

夜の場面。夜景。

●中割

原画と原画の間をつなぐ動画を描くこと。ただ均等に割ればいいのではなく、フェアリングをつけたり、表情をつけたりなど最適なタイミングを考えて描く高度な技能が要求されるため、コンピュータが介在し得ない領域が少なくない。→動画

●生フィルム

未使用のフィルムのこと。

●なめ出しとパラ出し(俗語)

どちらもタイトルの画面上の現れ方。厳密には分けがたいが、読んで字のごとく「なめ出し」は、なめるようにタイトルが出てくる。つまり、文字を何コマかに分けて次第に出てくる方法。一方、「パラ出し」は、おおそ1文字あたり1~3コマくらいのタイミングでタイトルが出てくる方法。

●ナレーション(Narration)

映画やアニメ等でストーリーの省略された部分や状況を説明する陰の声。ニュースの解説やコマーシャルの説明などという。

●ナングレアガラス(Non-Glare Glass)

無反射ガラスのこと。板ガラスの表面処理をしたもので、一種のくもりガラス。撮影の押さえガラスとして使用したり、また撮影効果を狙って使う場合もある。

●軟調

写真や映像で光輝部と陰影部とのコントラストが弱いもの。

●ナンバーボード(Number Board)

カットの撮影にあたって、そのカットの順番を明示するため、題名、シーンNo.、カットNo.などを書いた紙をカット頭に撮影しておくこと。略して、ボードということもある。実写映画では映像と音声同期させるために「カチンコ」を使用している。

●二重露出(Double Exposure)

一度撮影した画面に、さらに他の画面を二重にダブラせること。

●24bitカラー

RGB各色に8bitを割り当てる方式のこと。0~255の数値でそれぞれの色を表現する。そのため、RGB三色の組み合わせで1670万色の表示が可能となる。一般に販売されているスキャナーには、24bit、27bit、30bitなどの多様な能力値の機種があるが、24bitカラーのスキャナーから取り込み24bitカラーで表示した場合と、30bitカラーのスキャナーから取り込み24bitカラーで表示した場合は、データの鮮やかさが格段に異なる。これはデータの色補完によって起こる現象である。

●ニュートンリング(Newton's Ring)

セルロイドとセルロイド、またはガラスとガラスなどの接着面に生じる虹色の不規則な環のこと。薄膜の両表面から反射された光の干渉によって起こる。

●ニューメディア(New Media)

新しい情報伝達手段のことだが、新聞、放送、映画などの従来のメディアに対して、双方向性、操作性のあるメディアを指すことが多い。1980年代にはパソコン通信やケーブルテレビなどに対して使われた。1990年代にはインターネット、CD-ROMも含まれるようになるが、この頃にはマルチメディアという用語の方が一般的になった。2000年代にはブロードバンドや携帯電話、DVDも登場するが、すでに普通のメディアとなっている。

●抜き焼き

映像作品の全長でなく、部分的に焼き付けてポジフィルムをつくること。

●ヌケ

フィルム画像がすっきりしていること。「ヌケがよい」などと使う。

●ネガ合わせ

編集されたポジフィルムに合わせて、ネガフィルムを整理すること。

●ネガティブ(フィルム)(Negative Film)

陰画のこと。現像処理をしたとき、白黒が反対、カラーであれば対象の色が補色関係になっているフィルム。略してネガという。

●ねむい(俗語)

画像の調子が半調で、光輝部と陰影部のコントラストが少ないものをいう。

●ノイズ(Noise)

雑音のこと。必要な音声以外に記録されてしまった雑音、再生時に機械的に発生する雑音などがある。映像の電子的チラつき等もノイズと呼ぶことがある。

●ノイズリダクション(Noise Reduction)

録音・再生時に雑音を低減させる方式、または装置のこと。ドルビー方式が代表的。

→ドルビー

●ノベルティ(Novelty)

一般的には目新しいものの意味だが、企業や団体が配る小物などをノベルティと呼ぶことがある。ノベルティグッズあるいはノベルティ商品などともいう。

●濃度(Density)

ネガやポジの現像された部分の黒さのこと。

●ノーマル(Normal)

カメラの露光、ビデオ録画再生のスピード、機械の回転数などのこと。一般的には標準、正常の意味。

●ノンモン(Non Modulation)

サウンドトラックや磁気テープの音が入っていない無音部分のこと。

は行……………

●ハイキートーン(High-key Tone)

画面全体が明るい調子で暗い部分が少なく画面の大部分がハーフトーンからハイライトのトーンで形成された画面、または画像のこと。→ローキートーン

●ハイコン(High Contrast Positive)

映画用フィルム的一种でタイトルや合成マスク作成用に使われる。

●ハイスピード(High Speed Shooting)

→高速撮影

●バイナリ(Binary)

2進数のこと。0と1で表される数値。

●ハイビジョン(Hi Vision)

高精細度テレビジョンの一方式でNHKが開発したものの。縦横比9:16、走査線数1125本。

●ハイライト(High Light)

光輝部のこと。写真、画像の最も明るい部分。

●パイロットフィルム(Pilot Film)

テレビシリーズなどの番組全容を紹介するために作られるサンプルフィルムのこと。パイロット版ともいう。またプロモーション映像ともいう。

●ハウリング(Howling)

マイクがスピーカーに反応して発振してしまうこと。もとは犬の遠吠えの意味。

●パースペクティブ(Perspective)

遠近法のこと。物の形の大小、距離の空気感、線の流動感などで、現実の遠近の感じを出すこと。略してパースということが多い。

●バーチャルリアリティ(VR、Virtual Reality)

コンピュータによって、あたかも現実であるかのよ

うな人工的な環境を創り出すこと、または環境によって与えられる現実感のこと。仮想現実感と訳される。

●バックグラウンド(Background)

画面、舞台などの背景のこと。略称でBGともいう。または、物語や事件の原因(裏側)のことともいう。他にBG音楽などということもある。

●バックコーティング(Back Coating)

フィルムの裏側にハレーション防止のために塗られた膜。現像することによって落ちる。

●パッケージ(Package)

一般的には包装の意味だが、コンピュータソフトウェアで既製の商品化されたものを指すことがある。テレビメディア、通信メディアなどに対してDVDやCDなどの媒体で販布するものを「パッケージメディア」と呼んでいる。

●発光ダイオード(Light Emitting Diode)

電流を通じると発光する素子で、電気機器の表示に使われる。

●パネル(Panel)

アニメ素材をセットして操作する撮影用の台。マルチプレーンの各段もそれぞれパネルといい、レンズに近い段より、パネル1、パネル2、パネル3……略してP1、P2、P3という。

●パーフォレーション(Perforation)

映画用のフィルムの両側または片側(主として16mm)にある孔のこと。カメラや映写機の爪や歯車がこの孔にかかってフィルムを正確に送る。初期のものは円形であったが、改良されて現在では大別して次の2種に分けられる。

1、ネガ目

一般の35mmフィルムでは、ほとんどこれを採用している。

2、ポジ目

プリント用に多用される。ただし、東欧などでは撮影用としても使用されている。

●ハーフトーン(Half Tone)

光輝部と陰影部との中間の薄暗部で中間調ともいう。

●パラだし

→なめ出しとパラだし

●パララックス(Parallax)

カメラのファインダーで見た範囲と、レンズを通して撮影される画面にズレができる視差のこと。

●バランス(Balance)

1、構図上のバランス

画面の線やマッス(全画面の中にある部分の色調)の均衡、釣り合いのこと。バランスのとれた画面は安定感があり、とれていないものは不安感を抱かせる。

2、カラーバランス

三原色の色相からなるカラーフィルムにおいて、被

写体の色が正確に再現されているかどうかは、その3色相の適度な兼ね合い(バランス)で決まる。

3、ライトバランス

被写体を照明しているライトの強さの比。すなわち、ハイライトとシャドウの光の強さをいう。

●バリエーション(Variation)

映画では、ある主題、ある筋と同一傾向をもちながら、表現上の趣向を変えてみせること。

●パル(PAL、Phase Alternation by Line)

イギリス、中国などで使われているカラーテレビの方式。走査線が625本、毎秒25フレーム提示する。

●パルスモーター(Pulse Motor)

パルス信号で回転や角度を制御するモーター。

●ハレーション(Halations)

強い光を受けた原板像の周辺が白くボケて不鮮明になる現象。

1、セル表面の凸凹や傷が光を反射してレンズに入ることもハレーションと呼ぶことがあるが、これは正式にはセルフラッシュという。

2、フィルム上に不必要な光線が出ているような場合にもハレーションと呼ぶことがあるが、これは正式には光線引きという。

●ハロゲンランプ(Halogen Lamp)

石英ガラスの管球にハロゲンガスを封入した白熱電球のこと。セル全盛期には、アニメの撮影用に多く使われた。現在はコンピュータ制作が主流になっており、こうした撮影はあまり行われていない。色温度3200° K。

●パン(Panoramic Shot)

パノラマ撮影のこと。カメラは移動せずレンズの方向だけ任意に回転させて撮影する。アニメの場合はパネル上の被写体を動かすことによってその効果を得る。

●パンフォーカス(Pan-focus)

画面の近景から遠景までいっばいにピントが合っていること。レンズの絞りを小さくすればするほど、被写界深度が深くなるのを利用して、ピントの合う範囲を広くする撮影法。

●光磁気ディスク(MO、Magnet Optical Disk)

データの書き込み、消去、再書き込みができる記憶媒体。近年次第にCD、DVDや小型メモリー等にとってかわられつつある。

●光ファイバーケーブル(Optical Fiber Cable)

大容量の通信ケーブル。1本で電話20,000回線以上の電送能力がある。

●ピクセル(Pixel)

→画素

●被写界深度(Depth of Field)

レンズのピントを被写体に合わせたとき、面だけでなく前後にピントが合ったと思われる許容範囲のこ

と。→パンフォーカス

●被写体

撮影の対象。アニメの場合は、セルに描かれた動画や背景素材などは全て被写体となる。

●ビジュアルコミュニケーション(Visual Communication)

視覚による伝達のこと。新聞や雑誌などからテレビや映画にいたるまで、視覚によってある観念、思想、情緒を訴えるもので、アニメも含まれる。

●ビスタサイズ(Vistavision Size)

35mmフィルムの横走り1コマ8パーフォーレーションの映画方式。ただし、この方式ではほとんど使われておらず、その画面縦横比である1:1.85がビスタサイズとして残っている。

●微速度撮影

花の開花や植物の種の発芽などを、一定の時間間隔において撮影する技法。ノーマルで再生をすると時間を短縮して観ることができる。

●ビット(Bit、Binary Digit)

コンピュータ上の情報の最小単位。1ビットで表現される情報は1か0である。8ビットを1バイトといい、256種類の情報を伝達できる。

●ビデオオンデマンド(Video on Demand)

映像作品を観たいときに、観たいプログラムを鑑賞できるシステム。インターネットのブロードバンドによって可能になった。アニメ作品も数多くプログラムにのせられている。

●フィーチャー(Feature)

長編映画のこと。テレビ用に制作した長編劇映画をテレビフィーチャーと呼ぶことがある。

●フィックス(Fixed Shot)

カメラを固定して撮影する場合のこと。アニメの場合ではカメラや背景の移動のないカット。

●フィルター(Filter)

レンズを透過してフィルムに達する光に影響を与える色ガラスのこと。大きく分けると、以下の三つの目的に使用される。

- 1、色の明暗を正しく表す。
- 2、紫外線の紫青など、短波長を吸収して被写体の正しい階調とグラデーションを写す。
- 3、色彩の明暗関係を、特に強調改変する。

一般的にフィルターは、そのフィルターの同色および同系統の色光を透過し、補色を吸収する。形式としては、ガラス自体に着色した一枚ガラスもの(ソリッドフィルター)、ゼラチンフィルター、サンドイッチフィルターなどがある。他に特殊効果を狙ったさまざまなフィルターもある。→偏光フィルター

●フィールド(Field)

テレビ画面で1回の走査でつくる映像を1フィールドという。NTSCは2:1インターレス(飛び越し走

査)なので、2フィールドを重ねて、はじめて完成した1画面になる。この1画面を1フレームという。なお、現在はインターレース方式からプログレッシブ方式に進化している。

●フィルム感度(Film Sensitivity)

映画や写真のフィルムの光に対する感度をいう。ISO、ASA、DINなどで表示される。数値が多いほど感度が高い。

●フィルムリーダー

→リーダー

●フィルムレコーダー(Film Recorder)

ビデオの信号をフィルムに記録する装置のこと。レーザー光線が使われる。

●フェアリング(fairing)

アニメにおける移動(カメラ、被写体設置テーブル、セル素材、作画による動き)が行われる際に、その動きが慣性や摩擦の法則に従っているように見せかけることを、カメラワークではこう呼ぶ。撮影者はフェアリングの計算に対し、三角関数、二次関数を用いるものと、経験的に目盛りをつくって処理するものがある。もとは整形を意味する航空技術用語。単的にいうと、カメラの移動の開始時と終了時に急スタート、急ストップを避けるためにゆっくりリスタート、ゆっくりリストップするように操作するための基本原理である。

●フェードアウト(Fade Out)

溶暗のこと。画面が次第に暗くなって映像が消えること。→フェードイン

●フェードイン(Fade In)

溶明のこと。画面が次第に明るくなって映像が出現すること。→フェードアウト

●フォーカスアウト(Focus Out)

レンズのボケを利用した撮影法。シャープな画面から、ピントの合っていないボケ画面になること。

→フォーカスイン

●フォーカスイン(Focus In)

レンズのボケを利用した撮影法。ピントの合っていないボケ画面から、シャープな画面になること。

→フォーカスアウト

●フォーカスチャート(Focus Chart)

被写体にフォーカスが合っているかどうかを、ファインダーまたはテスト撮影によって確かめる図表。

●フォルム(Form)

物の形、あるいは物の輪郭線のこと。

●フォロー※撮影用語

動く(移動する)被写体を撮影する技法の一つ。カメラを被写体の動きにつけて移動しながら撮影する方法。アニメの場合は、カメラを固定し背景を移動させて表現する。

●フォローパン※撮影用語

動く(移動する)被写体を撮影する技法の一つ。カメラは動く被写体と同時に移動しつつ視角を変えて撮影する方法。アニメの場合は、カメラは固定し背景およびセルの移動と動画の動きで表現する。

●伏線(Foreshadow)

ストーリーにおいて、後の筋への展開に備えてあらかじめ描写されることから。

●ブック(俗語)

背景上に紙またはセルなどに描かれた前景を置き、その間にキャラクターのセルを挟んで撮影する手法。このときの組み合わせ方法が、ちょうど本を開くようなのでブック(Book)という呼び名がついた。

●ブラシ(Brush)

→エアブラシ

●フラッシュカット(Flash Cut)

短いカットを連続してつなぐ編集技法。

●フラッシュバック(Flash Back)

場面転換の一方法で、短いカットを瞬間的に切り返す技法。

●フラット(Flat)

平調のこと。写真や映像で明暗コントラストが少なく、平調な画面のシーンあるいは作品など。

●フリッカー(Flicker)

映写用語で、映写時の画面全体のチラツキのこと。

●フリップカード(Flip Card)

テレビ番組などで説明や解説に使われるボードのこと。グラフ、図表、一覧などが書かれている。単にフリップともいう。

●プリ編集(P re-editing)

ワークテープ(1/2インチテープ、3/4インチテープ)であらかじめ行う予備編集のこと。→オフライン編集

●プリンター(Printer)

映画ではネガからポジを焼き付ける装置。コンピュータではデータや画像を紙などに印刷する装置。

●プリント(Print)

撮影されたネガフィルムから焼かれたポジフィルムのこと。棒焼きされたポジを「ラッシュプリント」といい、ネガの濃度差・色調などを補正して焼き付けられた最初のポジを「0号プリント」という。これは、現像作業の技術者、カメラ関係のスタッフの検討用になる。0号試写の結果、補正の不完全な箇所の有無を調べ、最終的に完全な「初号プリント」をつくる。これが、一般スタッフ製作関係者などに見せるプリントである。この後、上映用プリントが2号、3号……と焼かれていく。

●フレア(Flare)

結像面上の不要な光線の総称。発生原因としては、以下のことが代表的である。

1、画面全体に生じるもの

レンズディバイザー(フード)を使用しない状態のとき、強い光がレンズに当たり、それがレンズの各面で互いに反射しあってフィルム面に達し、画面全体に漠然たるかぶりを生じ、コントラストを低下させる。

2、部分的に生じるもの

レンズの縁や、鏡胴、絞りの羽根の縁などの反射光のかぶりや、画面の一部に白っぽいものが生じる。

●プレイバック(Play Back)

録音・録画された内容を再生すること。映画やテレビなどでは、歌や音楽をステージに流し(プレイバック)ながら、それに合わせて歌ったり踊ったりすることをプレイバックという。

●プレゼンテーション(Presentation)

スポンサーや顧客などに対して企画を提案すること。略して「プレゼン」ともいう。文書、図解、写真、映像など多くの要素を駆使して説明する。アニメではテレビ局番組のスポンサーなどに対してプレゼンを行う。

●フレーム(Frame)

フィルムの1コマの画面枠。また、撮影された範囲を撮影フレームという。

●フレームアウト(Frame Out)

被写体が画面の外にでていくこと。→フレームイン

●フレームイン(Frame In)

被写体が画面の中に入ってくること。→フレームアウト

●プレビュー(Preview)

試写のこと。

●プレレコ(Pre-recording)

原画(動画)を描く前に録音すること。逆に描いた後から録音することをアフレコという。→アフレコ

●ブローアップ(Blow Up)

拡大すること。16mmから35mmへの拡大や、35mmの一部をトリミングして、新たに一つの画面をつくるなど。いずれの場合も、オプチカルプリンターを使う。

●プロクサーレンズ

主レンズの前面に付けて接写を行う補助レンズ(凸レンズ)のこと。クローズアップレンズともいう。

●プロジェクター(Projector)

映写機(幻灯機)のこと。

●プロット(Plot)

物語の筋、骨格のこと。

●プロローグ(Prologue)

芝居、戯曲、小説、物語などの序幕、序章のこと。映画においても、ドラマの前提となる事件や登場人物紹介のシークエンスがある場合、これを便宜上プロローグと呼ぶ(シナリオ用語として)。

●文芸

脚本関連の作業を「文芸」という。シリーズ構成や

各話のプロット作成、シナリオライターの選定や執筆交渉などの業務を含めた総称としても使われる。

「文芸担当」と呼ぶ場合もある。→脚本家

●ペイソス(P Athos)

哀愁。悲劇よりもやや淡くて抑制的で、内面的な悲しみや寂寥感・哀感を表現する場合にいうことが多い。

●ペイテレビ(Pay Television)

番組単位で契約者に有料で提供するシステム。アメリカではCATVで以前から行われていたが、日本でもインターネットのブロードバンドでペイテレビのシステムを採用する番組提供者が増えている。

●ペグバー(Peg Bar)

タップ(Tap)の正式な名称。動画とセルの位置をレジストするための器具。

●ベータカム(Betacam)

ソニーが開発したVTRシステムで、業務用に使われる。1/2インチテープにコンポーネント信号で記録する。

●ヘッド(Head)

録音機やVTRの記録再生をする基幹部品。

●偏向(Deflection)

磁界によって電子ビームの方向を変えること。

●偏光フィルター(Polarizing Filter)

ガラスの表面、または水面などの反射光を遮断し、物体をはっきり写すときに使用する特殊フィルター。偏光は、光波が限られた方向にだけ振動し、偏光フィルターはある方向の光波だけを透過させるという原理を応用している。なお、一部の波長だけを偏光させ、それらを組み合わせて角度を変えながら色の変化を楽しむディスプレイもある。

●棒つなぎ

ラッシュプリントを絵コンテにしたがってシーン順、カット順につなぎ作業。または、つなされたフィルムのこと。

●棒焼き

ポジフィルムを焼くとき、光量や色の調整を加えずに焼くこと。または、焼かれたフィルムのこと。

●ポジフィルム(Positive Film)

陽画のこと。ネガフィルムから焼き付けられたフィルム。

●補色(Complementary Colors)

反対色のこと。二つの色を混ぜ合わせると無彩色(白黒)になるとき、二つの色は互いに補色関係にあるという。

●補助光(Fill Light)

主光線によって被写体が照らされているとき、その光で十分でない箇所の採光に用いられるライトのこと。

●ポストプロダクション(Post Production)

編集以降の工程を総称して「ポストプロ」と呼ぶ。録音など素材をもとに、整理、加工、処理をして完成試写までの工程。

●ポリゴン(Polygon)

多角形、多辺形の意味。立体物を構成する面のこと。

●ホログラフィ(Holography)

光の干渉縞を記録再生してつくる立体画像。

●ホワイトバランス(White Balance)

ビデオで忠実な色再現をするため、白を基準にRGB出力を調整すること。

ま行.....

●マザーテープ(Mother Tape)

複製をつくるためのもとなるテープ。

●マスク(Mask)

映画の場合、マット合成、アイリス、ワイプなどに使用される黒色の非感光体を指す。通常、オスとメスがあり、これを使用して画面の転換などを行う。このオスとメスを張り合わせるとぴったりと切り口が合うことが必要である。仮に境が重なっていた場合には、黒線となって画面が見づらくなる。

●マスターテープ(Master Tape)

編集し音声をダビングした原版。

●マスタリング(Mastering)

全ての素材をそろえてマスターテープを作成する作業工程。

●マスターレンズ(Master Lens)

主レンズのこと。たとえば、シネスコ用レンズ(アナモフィックレンズ)に対して、主レンズをマスターレンズという。

●マチエール(Matiere・仏)

材質・質感のこと。表面の性格が、絵の具などでのように表現されているかをいう。

●マッピング(Mapping)

コンピュータの画像処理で、三次元立体物の表面に二次元の画像を張り付ける技法。

●マルチプレーン(Multiplane)

アニメで被写体を1面だけでなく、カメラからの距離を変えて複数面セットして撮影すること。遠近感、空気感を画面に立体的に重層的に表現することができる。略して「マルチ」ということもある。なお、同一パネルに複数の被写体を置いて、個別に動かして撮影することによって立体感を表現する場合もある。これを「密着マルチ」と呼ぶ。

●マンネリズム(Mannerism)

いつも同じ話法や技法を繰り返かし、それが陳腐になること。

●ミニチュアセット

サイズを縮小して模型化したセットのこと。たとえば、津波や都市火災などのようにセット自身が特殊

効果を表現するもの。また、限られたステージの空間内で距離感と立体感を深めるため、セットとホリゾントの中間に、距離に応じて遠景の物体や樹木などを縮小模型化したりする。経済的にも労力的にも大きな利便性がある。

●ミレッド(Mired、Micro Reciprocal Degree)

色温度の逆数を10の6乗倍した値。106/色温度(K)。

●無彩色

色の三要素のうち、明度(明るさ)だけがあって、色相(色合い)、彩度(鮮やかさ)がない色。黒白灰色のグレースケールが代表的。→有彩色

●ムビオラ(Movieola)

編集用機器。映像と音響を同時に再生しながら編集することができる。

●ムーブメント(Movement)

映画撮影用カメラのフィルムを駆動させる部分。

●明度(Value)

色の明るさの度合い。有彩色では黄色が最高の明度をもつ。無彩色にも明度差があって、白は最高の明度をもち、黒は最低の明度である。そして、白から黒にいたる間に順次明度を低くした灰色のゾーンがある。

●メインスタッフ(Main Staff)

作品を制作するうえで中心となる人たち。アニメの場合プロデューサー、脚本家、演出家(監督)、作画監督、美術監督、製作担当、音楽作曲家、(撮影チーフ)などをメインスタッフとする。

●メインタイトル(Main Title)

作品の題名。TVアニメの場合だとシリーズの題名がメインタイトルで各話のタイトル名をサブタイトルと呼んでいる。

●メインライト(Main Light)

主光源。

●メディア(Media)

- 1、情報媒体。不特定多数の人間を対象とする情報媒体をマスメディアという。
- 2、イメージを伝える手段、媒体。狭義ではMOやCD、DVDなどの記録媒体を指す。

●モアレ(Moire)

スクリーントーンのような規則的な縞模様を、2枚重ねたときにできる干渉縞のこと。

●モーションコントロール(Motion Control)

特撮などでミニチュア撮影と実写撮影を合成する場合、相対的画角とともに両者をコンピュータ制御して互いのカメラワーク情報を合致させる手法。移動部をすべてステッピングモーターと結びつけ、この輪が10箇所程度ある。ビデオ技術と併用して同時に撮影するものと、移動量の情報を記録して別時間に撮影するものがある。

●モチーフ(Motif・仏)

絵画、彫刻、小説、映画などにおいて表現の動機となった考え方。アイデアを思いつぐためには、その土台となり元となるものが作者の中になくはない。

●モチベーションリサーチ(Motivation Research) 動機調査のこと。購買層の動機を調査して、広告・宣伝などをさらに有効にするための手段として行われる。

●モデリング(Modeling) コンピュータグラフィックス(CG)で、ワイヤーフレームなどを使って立体物の原型を創作する作業。

●モノクローム(Monochrome) カラーではなく黒白灰色で表現されたもの。単色。映画ではカラー以外のフィルムをモノクロームと呼ぶ。モノクロと略称される。

●モーフィング(Morphing) コンピュータを使った画像変形技術の一つ。たとえば、人の顔が徐々に犬の顔に変わっていくような表現に使われる。

●モブシーン(Mob Scene) 群衆、集団、群の場面。

●モンタージュ(Montage・仏) バラバラに撮影したフィルムの断片を、その目的に応じて接合し1本の作品にまとめること。広い意味では編集を指し、フランス映画では編集一般をモンタージュと呼ぶ。写真では、何枚かの写真を合成して1枚の写真を構成することをいう。もとは建築用語で、フランス語のMonter(組み立てる)から発生した言葉。参考：ロシアの映画監督・エゼンシュタインの「モンタージュ論」

や行

●焼き付き(S ticking) 強い光でテレビカメラの撮像管が壊れてしまうこと。

●焼き度(Step) ネガフィルムからポジフィルムをつくる場合、原版の濃淡によりプリンターにおける露光量を変えなければならない。その度合いを焼き度(ノッチ)という。

●有彩色 明度、色相、彩度をもつ色。→無彩色

●予告編(P revue、Trailer) 作品上映に先立って宣伝するための短編。「プロモーション映像」と広義に使われる。

●予備編集 →オフライン編集

ら行

●ライティング(Lighting) 撮影時の照明のこと。アニメの場合は、原則として室内の撮影なので人工光を使う。光源としては色温

度を3200° Kに設定したハロゲンランプが一般的。

●ライトバランス →バランス

●ライブアクション(Live Action) アニメによる(人工的な)アクションに対して、現実の動作をいう。動画作画にあたって現実の動作やカメラワークによる画面の変化を参考にしたい場合、これらを実写で撮影することがあるが、これをアニメ用語として特にライブアクション撮影という。この場合、作画の参考に用いるだけではなく、動作をそっくりアニメーションに置き換えることもある。

●ラインライト(Line Light) 逆光線を使って被写体の輪郭部に線状の強い光が現れること。採光用語。

●ラッシュプリント(Rush Print) 撮影を終えたネガ(原版)からつくった最初のポジフィルム。カットごとの濃度差の補正や、カラーの色補正がなされていない編集フィルムである。また、1本の映画のラッシュがカット順につながれたものをオールラッシュという。

●ラボラトリー(Laboratory) 映画では現像所をいう。一般には研究室や実験室のこと。

●ランプハウス(Lamp House) 映写装置や引伸機などの光源を収納している場所。カメラファインダーの投影装置の光源ランプもここに収められる。

●リスフィルム 製版用として編み目と組み合わせて使う銀塩の感光材料。一般のハイコントラスト素材よりも硬調である。これを特殊撮影に転用して透過光マスクをつくる。なお、リスフィルムより現像管理、処理が容易なウルトラテック(EK)が多く使われる。

●リズム(Rhythm) 韻律、音楽、散文、詩歌など時間的な芸術には、すべてリズムがある。根本的にはリズムは物の運動変化の形式そのものである。「映画芸術の本質はリズム化された造形である」という定義のごとく、映画は一種のリズム芸術である。

●リーダー(Leader) フィルムリーダーの略。撮影、現像、焼き付け、編集、映写などでのフィルム取り扱いの便宜上、または損傷防止のため、使用フィルムの先端につける先導フィルムのこと。一般には、10~15フィートのフィルムを使う。

●リダクション(Reduction) 映画では、35mm版から16mm版に縮小すること。一般には、縮小、減少、低下、変形などの意味。

●リバーサルフィルム(Reversal Film) 反転フィルムのこと。撮影したフィルムが反転現像

によって直接ポジになるフィルム。

●リバーズ(Reverse)

映画では、フィルムを逆回転する場合などにいう。撮影台操作盤上の切り替えスイッチの上下に「N・R」とあるのは、ノーマルとリバーズの頭文字を示したものだ。

●リピート(Repeat)

一つのアクションを繰り返すとき、同じセルを繰り返して使用すること。同一テレビシリーズを、一定時期後に再び放映する場合もいう。

●リミッター(Limiter)

電気信号を規定レベル以下に抑える回路。または機械の移動距離を制限するスイッチ。

●リミテッドアニメーション(Limited Animation)

ライブアクションの動作を模したアニメに対して、ディテールの描写や動作を省略したアニメのこと。日本では、手塚治虫がテレビアニメの『鉄腕アトム』制作のために導入したのが最初とされる。

●リリズム(Lyricism)

叙情的なこと。感性的に明るく美しい描写に溢れたイメージ。

●リール(Reel)

フィルム1巻の単位名称。またはフィルムを巻く道具名。

●リレコ(Re-Recording)

映画では、テープに磁気録音した音声をフィルムに光学録音すること。

●ルクス(Lux)

照度を測る単位。

●ループ(Loop)

一定部分を繰り返すこと。フィルムを輪にして繰り返し映写したりする。

●ルーメン(Lumen)

光束の単位。

●レイヤー(Layer)

画像レタッチソフトのPhoto Shopなどにある機能で、透明の層のこと。セルのように重ねて使用し、画像を作成する。セルは厚みがあるため、枚数を増やすぎると影が写るが、コンピュータのレイヤーは何枚重ねても影が出ない。ただし、メモリーは多く必要になり、処理の時間も増えていく。

●レイアウト(Layout)

アニメでは、画面の設計、人物や背景のほか全てのサイズ、色彩、カメラの動きなどを決めること。広告・出版では、ポスターや雑誌などで、視覚的效果を考慮したデザインのこと。文字、写真、イラストなどの配置を決める。

●レコーディング(Recording)

セリフ、音楽、効果音などの音声を録音すること。

1、記録方式による分類

1)光学録音方式……可変濃淡型(Density Type)、可変面積型(Area Type)

2)磁気録音方式

3)その他……ディスクと溝による機械的または電気的な方式

2、画面撮影との時間的關係による分類

1)前期録音……プレスコ、プレスコアリング、ブレレコーディング

2)同時録音……シンクロナイズ

3)後期録音……アフレコ、ポストスコアリング

4)再録音……リレコ、リレコーディング

●レーザーディスク(Laser Disk)

光ディスクを利用したビデオディスク。パイオニアとレーザーディスク社の商標。

●レーザー録画(Laser Film Recording)

ビデオの映像をフィルムに変換する技法。ビデオ信号をレーザー光線に変えて直接フィルムに露光する。

●レジストレーション(Registration)

アニメでは、素材同士の間隔を正しく合わせたり撮影、映写時にフィルムのコマの正確な位置を固定する仕組みのこと。印刷では、多色刷りなどで何回重ねて印刷してもそれぞれの関係位置がずれないこと。

●レタス

アニメ制作のデジタルツール→RETAS! Pro

●レタリング(Lettering)

文字のデザイン。アニメでも、作品タイトルなどは文字をデザインして個性的なイメージをつくる。

●レフレクターランプ(Reflector Lamp)

電球内に、アルミニウム皮膜の反射部分がある写真用電球のこと。その性質によりフラッド(散光用)、スポット(集光用)、集散光用の3種類がある。アニメでは、透過光などの特殊効果用に使われる。

●レフレクター(Reflector)

反射板のことで、銀紙または金紙を貼った板。このレフレクターに照明を反射させて、被写体の周囲から照らすことで、被写体の陰影を調節する。通常はレフ、あるいはレフ板と呼ぶ。

●ローキートーン(Low-key Tone)

画面全体に光輝部分がほとんどなく、中間調および陰影部が主調となり、全体に暗く落ち着いた重厚な効果を与える画面、または画像のこと。→ハイキートーン

●ロトスコープ(Rotoscope)

資料素材の輪郭を模写するための装置。自然現象や運動の状態を撮影したフィルムやビデオテープを、アニメの素材に利用するために、作画作業台背後から映写して輪郭を写し取る。

●ロトスコーピング(Rotoscoping)

実写フィルム上の動きをトレースすること。こうして作成されたアニメを、ロトスコープアニメーション

ンという。

●ロケーション(Location)

野外撮影。自然の実景を背景として戸外にて行う撮影。略してロケという。

●ロケーションハンティング(Location Hunting)

制作着手前に、ロケーションに適した土地を実地調査すること。略してロケハンという。アニメでも自然、町並み、風俗、文化などを知るためにロケハンを行うことがある。

●ロゴ(Logotype)

デザインされた文字列のこと。デザインされることで一定の主張が盛り込まれ、シンボルとして企業名、商品名などに用いられる。

●露出寛容度(Latitude)

適正露出時間を与えたフィルムに比べ、大差ない原版を得られる露出時間の過不足の幅。これはフィルムが露出に対してある程度の寛容をもつ性格のためである。

わ行

●ワイプアウト(Wipe Out)

画面が一端から、または画面の一部から拭い去るように消えていくこと。画面転換に用いられる。

→ワイプイン

●ワイプイン(Wipe In)

画面が一端から、または画面の一部から全体へとめくように現れること。画面転換に用いられる。

→ワイプアウト

●ワイヤーフレーム

線だけを使って、主に立体物の枠組みを表現するコンピュータグラフィックス(CG)の技法。

●ワークステーション(WS、Work Station)

明確な定義はないが、大型コンピュータとパソコンの中間的な位置づけにあるコンピュータ。コンピュータグラフィックス(CG)の制作にはWSを使うことが多い。ただし、パソコンの性能が向上し、OSも多様化して境界は曖昧になっている。

欧文略語

●BS(Broadcasting Satellite)

放送衛星。

●CATV(Cable Television)

有線テレビ放送のこと。空中で電波を送るのではなく、ケーブルで電波を送るためノイズが入りにくく鮮明な音や映像を得ることができる。当初は電波が入りにくい地域に限定して使われていたシステムだが、多チャンネル時代を迎えて一般にも許可されるようになった。オプションの視聴チャンネルを契約者が選べる点にも特徴がある。ケーブルの敷設に費用がかかるため、都市部では普及しているが、農村部や山間部などでは普及が遅れている。

●CG(Computer Graphics)

コンピュータによって生成する3次元(2次元も含む)のアニメーション画像。

●CGI(Computer Generated Imaginary)

実写映像をコンピュータによって加工し、変形する技術によって生成される映像。

●CRT(Cathode Ray Tube)

ディスプレイ用ブラウン管の総称。現在は液晶またはプラズマに移行しつつある。

●CS(Communication Satellite)

通信衛星のこと。CS放送とは、この通信衛星を使った放送で、放送衛星を使ったBS放送より電波は弱い、アンテナの性能が向上し遜色ない映像を観ることができる。

●DCC(Digital Compact Cassette)

デジタルで録音・再生をするカセットテープレコーダーのこと。

●DIC

印刷用インクの色基準。1000色以上の色チャートがある。出版、広告、印刷業界では、ある色を人に伝達するときDICのナンバーで伝えることがあり、アニメでも同様に用いることがある。

●dpi(dot per inch)

コンピュータによる画面表示の用語。画像を構成する描画点の密度を示す単位で、解像度のこと。dpiで単位を表記し、1インチのなかにドットがいくつ入っているかで表す。1インチ当りの密度が72であれば72dpiとなる。

●DVD(Digital Video Disk)

音楽用CDと同じ大きさ(直径12[°])の光ディスクに、高密度の音声、画像、コンピュータの情報などを記録できる媒体。映画などの媒体としてはビデオから徐々に移行しつつあるが、高品位画像には容量が足りないため、さらに新しい媒体(ブルーレイディスクやHD DVDなど)の規格が検討されている。

●DVE(Digital Video Effect)

ビデオ映像をデジタルで加工し、さまざまな映像効

果を創り出す装置。

●FC(Foot Candle)

ある面を照らす光量の単位。

●Hz(Hertz)

周波数の単位(ヘルツ)。

●MIDI(Music Instrument Digital Interface)

電子楽器同士、あるいは電子音源とコンピュータを接続するためのインタフェース。日本では、全国電子楽器協議会で規格統一が進められている。

●MO(Magnet Optics)

→光磁気ディスク。

●MP EG(Motion Picture Experts Group)

動画像をデジタルで圧縮するための国際規格。動画像はデータ量が多く、そのままでは保存・送信が困難であるため、圧縮して記録する。その際、規格がバラバラでは再生が不便であるため、国際的な作業グループを結成して、いくつかの規格に統一されている。

●MUSE方式(Multiple sub-nyquist Sampling Encoding)

ハイビジョンの信号を、VTRに記録したり電送するときのデータ圧縮方式。NHKが開発した。

●NDフィルター(Neutral Density Filter)

感光スペクトル部の各波長に対して、ほぼ平均的に光を吸収するフィルター。25%、50%、75%などの露光量を調整するときを使う。

●NG(No Good)

撮影で失敗したり、仕上げで色を塗り間違えたりして使えなくなったものをいう。

●NTSC(National Television System)

アメリカテレビジョン委員会が提唱したTV放送の一方式。日本のアナログ放送もこの方式を採用している。アスペクト比3:4、走査線525本、1秒30フレーム。

●OL(Over-lap)

場面転換の一手法でオーバーラップの略。→オーバーラップ

●PCM(Pulse Code Modulation)

電話などの通信技術、オーディオ、コンピュータの内部音源に使われている変調方式。楽器や人の声などのアナログ信号をデジタル信号に変換、再生する。S/N比が良く、歪みが少ない。

●RETA S! Pro

セルシスというベンチャー企業が開発したアニメ制作のデジタルツール。レタスと読む。動画をトレースし、色を塗って、特殊効果や編集まで行えるアプリケーションである。東映アニメーションが導入したことで一気に業界標準となった。

●RGB

映像の光の三原色。赤(R)、緑(G)、青(B)の3色を

組み合わせると、あらゆる色を出すことができる。

R+Gは黄、R+Bは赤紫で、比率を変えることで微妙な変化が出せる。3色全てを合わせると白になり、黒は光を切る。印刷の場合はインクの四原色を使い、シアン(C=青)、マゼンダ(M=赤)、イエロー(Y=黄)、ブラック(K=黒)を組み合わせる。白は白い紙にインクを流さず表現する。色紙に白を出す場合は、特別な白いインクを使うので、四原色では表現できない。

●STYLOS

2002年に発売されたレタスプロシリーズに新しく加わったツール。原画・動画、絵コンテを含む作画ツール。これによって背景を除く工程のデジタル化が実現した。

●TP(Trace and Painting)(Test Piece)

セル仕上げ作業のうちトレースと彩色のこと。また、撮影したフィルムロールの尻に付けるテストピースをいう場合もある。

●VTR(Video Tape Recorder)

音用のテープレコーダーと同じ原理で、テレビの映像や音の信号を磁気に変換し記録・再生する装置。

●VDP(Video Disk Player)

レコード盤にビデオ信号を記録したものを再生する装置。テープ式のビデオに対して用いる用語で、レーザーディスクやDVDなどが含まれる。

アニメ年表

できるだけ正確を期しましたが、なお不明・不確定な事項もあります。
【編集部】

◆1917年(大正6)

- 『芋川棕三玄關番の巻』(下川凹天 天活)
- 『猿蟹合戦』(北山清太郎 日活向島)
- 『塙内名刀之巻』(幸内純一 小林商会)
- *日本人による初のアニメ作品が発表される

◆1918年(大正7)

- 『太郎の番兵・潜航艇之巻』(北山清太郎)

◆1920年(大正9)

- 『兵六武者修行』(幸内純一)

◆1921年(大正10)

- *北山清太郎がアニメーション専門スタジオ「北山映画製作所」設立、山本早苗(善次郎)、木村白山、若手の門弟として藪下泰司(泰次)などが参加

◆1923年(大正12)

- *村田安司が「横浜シネマ商会」に入社

◆1924年(大正13)

- 『兎と亀』(山本早苗)
- 『人気の焦点に立てる後藤新平!』(幸内純一)
- 『赤垣源蔵徳利の別れ』(木村白山)
- 『忠臣蔵』(木村白山)
- 『蟹満寺縁起』(奥田秀彦、木村白山、内田吐夢)

◆1925年(大正14)

- 『塩原多助』(木村白山)
- 『姥捨山』(山本早苗)
- 『ノンキナトウサン竜宮参り』(木村白山)
- *山本早苗が「北山映画製作所」から独立し「山本漫画製作所」を設立
- *政岡憲三が「マキノ映画」に入社(美術監督などを経験)

◆1926年(大正15、昭和1)

- 『馬具田城の盗賊』(大藤信郎)
- 『孫悟空物語』(大藤信郎)
- 『ジラフの首はなぜ長い』(村田安司)
- 『壺』(文部省企画、山本早苗作画)
- *大藤信郎が幸内純一のスタジオから独立し「自由映画研究所」を設立
- *村田安司が「横浜シネマ商会」内に「村田プロダクション」設立

◆1927年(昭和2)

- 『みかん船』(大藤信郎)
- 『蛸の骨』(村田安司)
- 『鯨』(大藤信郎)

◆1928年(昭和3)

- 『お江戸の春』(榎木統三)
- 『珍説・吉田御殿』(大藤信郎)
- 『文福茶釜』(北山清太郎)
- 『動物オリムピック』(村田安司)

- 『ぎりぬき浦島』(大藤信郎)
- 『吃驚仰天(びっくりぎょうてん)真珠大王』(大石郁)
- 『孫悟空』(石川隆弘)
- 『出世忍術・松之助再来』(中山呑海)
- 『四十人の盗賊』(鈴木俊夫)
- 『日本一の桃太郎』(山本早苗)
- 『御国の為に』(木村白山)

◆1929年(昭和4)

- 『蛙は蛙』(村田安司)
- 『アルキメデスと黄金の王冠』(金井木一 路)
- 『黄金の花』(大藤信郎)
- 『太郎さんの汽車』(村田安司)
- 『黒ニャゴ』(大藤信郎) レコード式トーキー
- *大藤信郎が「自由映画研究所」を「千代紙映画社」と改称
- *政岡憲三が「日活教育映画部」に入社

◆1930年(昭和5)

- 『おい等の野球』(村田安司)
- 『おい等のスキー』(村田安司)
- 『煙突屋ペロ〜』(田中喜次)
- 『村祭』(大藤信郎)
- 『ちゃん切れ蛇』(幸内純一)
- *政岡憲三が「日活教育映画部」廃部で独立

◆1931年(昭和6)

- 『かうもり』(村田安司)
- 『猿正宗』(村田安司)
- 『難船ス物語 第一編猿ヶ島』(政岡憲三)
- 『奴隸戦争』(並木晋)
- 『タヌ吉のお話』(村田安司)
- 『三匹の小熊さん』(岩崎昶)
- 『心の力』(大藤信郎)
- 『春の唄』(大藤信郎)
- 『茶目子の日』(西倉喜代治)
- 『空の桃太郎』(村田安司)
- 『難船ス物語 第二編海賊船』(政岡憲三)

◆1932年(昭和7)

- 『すずみ舟』(木村白山) 日本初のポルノアニメ
- 『蛙三勇士』(大藤信郎)
- *政岡憲三が京都に「政岡映画製作所」設立
- *「JOトーキー」設立(京都太秦)

◆1933年(昭和8)

- 『力と女の世の中』(政岡憲三) トーキー
- 『沼の大将』(大藤信郎) 光学式トーキー
- 『雲雀の宿替』(村田安司)
- 『お猿三吉・防空戦の巻』(瀬尾光世)
- 『動絵狐狸(うごきえこり)の逢引(たてひき)』(大石郁雄)
- 『お猿の大漁』(村田安司)
- *田中喜次が「JOトーキー」内に漫画部を設立
- *政岡映画製作所が「政岡映画美術研究所」と改称
- *瀬尾光世が「日本漫画フィルム研究所」を設立

◆1934年(昭和9)

- 『ギャングと踊り子』(政岡憲三)
- 『黒猫萬歳』(中野孝夫)
- 『のらくろ伍長』(村田安司)
- 『天狗退治』(大藤信郎)
- 『茶釜音頭』(政岡憲三)
- 『ターチャンの海底旅行』(政岡憲三)

『元祿恋模様・三吉とおさよ』（瀬尾光世）
 『月の宮の王女様』（村田安司）
 『森の野球団』（原田誠一）
 『のらくろ伍長・軍旗祭の巻』（村田安司）

◆1935年(昭和10)

『森の妖精』（政岡憲三）
 『塙団右衛門証城寺の狸囃子』（片岡芳太郎）
 『新説カチカチ山』（市川崑）
 『ミー坊と狼』（村田安司）
 『お山の大将』（瀬尾光世）
 『忍術火の玉小僧・海賊退治の巻』（田中与志）
 『一寸法師ちび助物語』（瀬尾光世）
 『蛙の子』（岩田西介）
 『ピョンチョンと小熊』（岩田西介）
 『かぐや姫』実写映画（田中喜次監督、円谷英二撮影、政岡憲三アニメート）

◆1936年(昭和11)

『居酒屋の一夜』（村田安司）
 『ちんころ平々玉手箱』（大藤信郎）
 『森の小兎』（西倉喜代治）
 『雀のお宿』（熊川正雄）
 『おいらの非常時』（山本早苗）
 *村田安司「横浜シネマ」を退社

◆1937年(昭和12)

*村田安司が「村田映画製作所」を設立し実写映画に取り組む

◆1938年(昭和13)

『テク助物語』（瀬尾光世）
 『海の荒鷲』（大藤信郎）
 『のらくろ二等兵・虎退治の巻』（瀬尾光世）

◆1939年(昭和14)

『べんけい対ウシワカ』（政岡憲三）日本初のプレスコアリング（事前録音）
 『黄金の釣』（荒井和五郎）
 『冒険ダン吉・ブラック河の大勝利』（片岡芳太郎）
 『仲よく働け』（村田安司）
 『新猿蟹合戦』（熊川正雄（正岡））
 *政岡憲三が松竹の協力を得て「日本動画研究所」を京都に創立

◆1940年(昭和15)

『かんがるの誕生日』（政岡憲三）
 『日の丸旗の助・山賊退治』（瀬尾光世）
 『あひる陸戦隊』（瀬尾光世）
 『お蝶夫人の幻想』（荒井和五郎）
 『カチカチ山』（政岡憲三）
 *政岡憲三が「日本動画研究所」を「日本映画科学研究所」と改称

◆1941年(昭和16)

『アリちゃん』（瀬尾光世）
 『こがね丸』未完成作品（山本繁、浅野恵）
 『かりた帽子』（政岡憲三）
 *「松竹」が漫画映画部を東京築地に設置、政岡憲三が製作課長に就任

◆1942年(昭和17)

『フクちゃんの奇襲』（政岡憲三）

『かぐや姫』（荒井和五郎）
 『マー坊の大陸宣撫隊・後篇匪賊退治の巻』（千葉洋路）
 『スパイ撃滅』（山本早苗）
 *瀬尾光世が所属する「芸術映画社」が「朝日映画社」へ統合

◆1943年(昭和18)

『桃太郎の海鷲』（瀬尾光世）
 『くもとちゅうりっぷ』（政岡憲三、松竹）
 『闘球肉弾戦』（桑田良太郎）
 『マレー沖海戦』（大藤信郎）
 『ニッポンバンザイ』（米山忠雄原案）
 『お猿三吉・闘ふ潜水艦』（片岡芳太郎）
 『マー坊の落下傘部隊』（千葉洋路）
 『お山の防空陣』（木村一）
 *瀬尾光世が「松竹」へ入社

◆1944年(昭和19)

『上の空博士』（前田一、浅野恵）
 『フクちゃんの潜水艦』（関屋五十二、横山隆一演出）

◆1945年(昭和20)

『桃太郎・海の神兵』（瀬尾光世演出）（戦後）
 『昆虫天国』（芦田巖）
 *山本早苗、村田安司、政岡憲三などが「新日本動画社」設立

◆1946年(昭和21)

『桜』（政岡憲三）未公開
 『魔法のペン』（熊川正雄）

◆1947年(昭和22)

『雪の夜の夢』（大藤信郎）
 『椰子の実』（荒井和五郎）
 『すて猫トラちゃん』（政岡憲三）
 『ちどり』（下村兼史）
 『ムクの木の話』（丸山章治）
 *「新日本動画社」が解散

◆1948年(昭和23)

『釈迦』（大藤信郎）、49年『大聖釈尊・前編』と改題
 『トラちゃんと花嫁』（政岡憲三）
 『まさかりかっいで』（古沢秀雄）
 『ネズミの拳闘』（森野佐登志）
 『きつねとサーカス』（森野佐登志）
 『バグダッド姫』（芦田巖）

◆1949年(昭和24)

『蛙と狐』（西尾善行）
 『セロひきのゴーシュ』（田中喜次）
 『ポッポやさん・のんき機関士』（藪下泰司製作、撮影）
 『王様のしっぽ』（瀬尾光世）未公開
 『スポーツ子狸・競馬篇』（古沢日出夫）
 『動物大野球戦』（藪下泰司）

◆1950年(昭和25)

『小人と青虫』（古沢秀雄）

◆1952年(昭和27)

『お天気学校』（古沢日出夫）
 『くじら』（大藤信郎）
 『兎と亀の決勝戦』（藪下泰司）
 『団子兵衛捕物帖』（大藤信郎）

◆1953年(昭和28)

- 『森の音楽会』(芦田巖)
- 『ありとはと』(湯原甫)
- *「TCJ(現在はエイケン)」設立

◆1954年(昭和29)

- 『子うさぎものがたり』(森康二)
- 『かっぱ川太郎』(藪下泰司作画演出)
- 『シンテリヤ嬢の花婿』(八木進実写監督)
- 『花と蝶』(大藤信郎)

◆1955年(昭和30)

- 『一本足のきりぎりす』(芦田巖)
- 『うかれバイオリン』(藪下泰司演出)、「東映」教育映画部が「日動映画」に製作を委託
- 『おんぶおぼけ』(横山隆一)
- *「東映」が「漫画映画自主制作研究委員会」発足
- *横山隆一が「おとぎプロ」設立、山本暎一、泰泉寺博、鈴木伸一らの人材を輩出

◆1956年(昭和31)

- 『瓜子姫とあまのじゃく』(持永只仁)
- 『幽霊船』(大藤信郎)
- 『一寸法師』(藪下泰司)
- 『五匹の子猿たち』(持永只仁)
- 『黒いきこりと白いきこり』(藪下泰司)
- 『ビールむかしむかし』(飯沢匡)
- 『ちびくろさんぼのとならじ』(持永只仁)
- *山本早苗が経営する「日動映画」の負債と株を「東映」が買い取り「東映動画」設立

◆1957年(昭和32)

- 『こねこのらくがき』東映動画(山本早苗企画、藪下泰司演出、森やすじ作画)
- 『ふしぎな太鼓』(持永只仁、田中喜次演出)
- 『ハヌマンの新しい冒険』東映動画(藪下泰司監督)
- 『ふくすけ』(横山隆一演出) 1957年毎日映画コンクール教育文化映画賞受賞
- 『かっぱのばあ太郎』(花野原芳明監督)

◆1958年(昭和33)

- 『こぶとり』(持永只仁、田中喜次演出)
- 『夢見童子』(露谷虹二監督)
- 『ペンギンぼうやルルとキキ』(持永只仁監督)
- 『白蛇伝』(藪下泰司監督)「東映動画」製作の長編第1作
- 『ぶんぶくチャガマ』(持永只仁監督)

◆1959年(昭和34)

- 『こねこのスタジオ』東映動画(山本早苗企画、藪下泰司演出、森やすじ作画)
- 『ひょうたんすずめ』(横山隆一演出)「おとぎプロ」製作の長編第1作
- 『少年猿飛佐助』東映動画(藪下泰司、大工原章演出)
- 『王さまになったきつね』(持永只仁監督)
- 『ポロンギター』学研(小野泰監督)
- 『いなかねずみとまねねずみ』学研(渡辺和彦監督)

◆1960年(昭和35)

- 『西遊記』東映動画(藪下泰司監督、手塚治虫、白川大作演出)
- 『FASHION』アニメーション三人の会(久里洋二)
- *久里洋二、柳原良平、真鍋博による「アニメーション三人の

会」結成

◆1961年(昭和36)

- 『プラス50000年! おとぎプロ』(鈴木伸一監督)
- 『安寿と厨子王丸』東映動画(藪下泰司監督、芹川有吾演出)
- 『かぐや姫』学研(渡辺和彦監督)
- 『ねずみのよめ入り』東映動画(白川大作監督、月岡貞夫演出)
- 『池田屋騒動』アニメーション三人の会(柳原良平)
- *「手塚治虫プロダクション」設立

◆1962年(昭和37)

- 『たのしい文明史鉄ものがたり』岩波映画制作所(前田一監督)
- 『アラビアンナイト シンドバッドの冒険』東映動画(藪下泰司監督、黒田昌郎演出)
- 『きんいろのしか』学研(渡辺和彦監督)
- 『おとぎの世界旅行』おとぎプロ(横山隆一監督)
- 『ある街角の物語』虫プロダクション(山本暎一、坂本雄作演出、手塚治虫原作)
- 『人間動物園』アニメーション三人の会(久里洋二)
- 『椅子』アニメーション三人の会(久里洋二)
- *「虫プロダクション」設立
- *毎日映画コンクールに「大藤信郎賞」が創設される(作品に限らず作家個人、団体も対象)
- *毎日映画コンクール大藤信郎賞『ある街角の物語』(手塚治虫)

◆1963年(昭和38)

- ▼映画
- 『わんぱく王子の大蛇退治』東映動画(芹川有吾監督)
- 『わんわん忠臣蔵』東映動画(白川大作監督)
- 『狼少年ケン』東映動画(月岡貞夫監督)
- 『LOVE』アニメーション三人の会(久里洋二)
- 『軌跡』アニメーション三人の会(久里洋二)
- 『時間』アニメーション三人の会(真鍋博)
- 『兩人侍誉皮切』アニメーション三人の会(柳原良平)
- ▼テレビ
- 『鉄腕アトム』虫プロダクション、フジテレビ系(国産初の30分連続アニメ)
- 『仙人部落』TCJ、フジテレビ系(小島功原作)
- 『鉄人28号』TCJ、TBS系
- 『エイトマン』TBS・TCJ、TBS系
- 『狼少年ケン』東映動画、NET系
- *毎日映画コンクール大藤信郎賞『わんぱく王子の大蛇退治』製作スタッフ

◆1964年(昭和39)

- ▼映画
- 『狼少年ケン アラビアの怪人、魔の岩の決闘』東映動画(月岡貞夫、芹川有吾演出)
- 『狼少年ケン トーテムポールの魔人、ピストル騒動』東映動画(池田宏、矢吹公郎演出)
- 『狼少年ケン おぼけ嫌い、ジャングル最大の作戦』東映動画(黒田昌郎、高畑勲演出)
- 『狼少年ケン 月夜の出来事』(池田宏監督)
- 『狼少年ケン サークスから来た仲間』(山本寛己監督)
- 『少年忍者風のフジ丸』東映動画(白川大作、矢吹公郎演出)
- 『鉄人28号 ミラクル魔術団、海底基地』TCJ(庵原和夫、渡辺米彦演出)
- 『エイトマン ロボット007、光線銃レーザー』TCJ(大西清、佐々木浩次演出)
- 『鉄腕アトム 宇宙の勇者』虫プロダクション(山本暎一、高木厚、林重行演出)

『MAN and WOMAN and DOG』アニメーション三人の会（久里洋二）
 『潜水艦カシオペア』アニメーション三人の会（真鍋博）
 『殺人MURDER』（和田誠）

▼テレビ

『0戦はやと』ビープロ、フジテレビ系
 『少年忍者 風のフジ丸』東映動画、NET系
 『ビッグX』手塚プロダクション、東京ムービー、TBS系
 ＊「アニメーション・フェスティバル」開催
 ＊毎日映画コンクール大藤信郎賞『殺人MURDER』（和田誠）

◆1965年（昭和40）

▼映画

『ガリバーの宇宙旅行』東映動画（黒田昌郎監督）
 『少年忍者風のフジ丸 まぼろし魔術団』東映動画（白川大作、矢吹公郎演出）
 『狼少年ケン おく病なライオン』東映動画（芹川有吾監督）
 『スーパー・ジェット』TCJ（大西清監督）
 『狼少年ケン 誇りたかきゴリラ』東映動画（高畑勲監督）
 『宇宙バトルロールホッパ』東映動画（飯下泰司監督）
 『少年忍者風のフジ丸 大猿退治』東映動画（白川大作、村山鎮雄演出）
 『宇宙少年ソラン』TCJ（瀬古常時監督）
 『オバケのQ太郎』東京ムービー（山口逸郎、大隅正秋演出）
 『ふしぎなくすり』（岡本忠成）
 『侍SAMURAI』アニメーション三人の会（久里洋二）
 『M.S.CHANDA』アニメーション三人の会（柳原良平）

▼テレビ

『新宝島』虫プロダクション、フジテレビ系
 『スーパージェット』TCJ、TBS系
 『宇宙バトルロールホッパ』東映動画、NET系
 『ドルフィン王子』テレビ動画、フジテレビ系
 『宇宙人ビビ』テレビ動画、フジテレビ系
 『宇宙少年ソラン』TCJ、TBS系
 『宇宙エース』竜の子プロダクション、フジテレビ系
 『怪盗プライド』テレビ動画、フジテレビ系
 『遊星少年バビイ』TCJ、フジテレビ系
 『W3（ワンダースリー）』虫プロダクション、フジテレビ系
 『オバケのQ太郎』小学館プロダクション、東京ムービー、TBS系
 『ジャングル大帝』虫プロダクション、フジテレビ系
 『ハッスルパンチ』東映動画、NET系
 『戦え！ オスパー』日放映、日本テレビ系
 ＊「テレビ映画製作者懇談会」発足（動画協会の前身）
 ＊毎日映画コンクール大藤信郎賞（久里洋二個人）

◆1966年（昭和41）

▼映画

『サイボーグ009』東映動画（芹川有吾監督）
 『ジャングル大帝』虫プロダクション（山本暎一監督、手塚治虫原作）
 『つるのおんがえし』学研（渡辺和彦監督）
 『展覧会の絵』虫プロダクション（手塚治虫脚本・総監督）
 『追跡』アニメーション三人の会（真鍋博）

▼テレビ

『おそ松くん』スタジオゼロ、毎日放送系
 『レインボー戦隊ロビン』東映動画、NET系
 『海賊王子』東映動画、NET系
 『ハリスの旋風』ビープロダクション、フジテレビ系
 『遊星仮面』TCJ、フジテレビ系
 『ロボタン』大広プロ、フジテレビ系
 『ジャングル大帝 進めレオ！』虫プロダクション、フジテレビ

ビ系

『がんばれ！ マリンキッド』テレビ動画、TBS系
 『とびだせ！ バッチリ』日放映、日本テレビ系
 『魔法使いサリー』東映動画、NET系
 『世界の王者 キングコング大会』東映動画、ビデオクラフト、NET系
 ＊「テレビ映画製作者懇談会」を「日本動画制作者連盟」に改称
 ＊毎日映画コンクール大藤信郎賞『展覧会の絵』（手塚治虫／虫プロダクション）

◆1967年（昭和42）

▼映画

『サイボーグ009 怪獣戦争』東映動画（芹川有吾監督）
 『たぬきさん大当り』東映動画（G.M.リード、熊川正雄演出）
 『少年ジャックと魔法使い』東映動画（飯下泰司監督）
 『一寸法師』東京人形劇場（高橋克雄監督）
 『魔法使いサリー』東映動画（新田義方、池田宏演出）
 『ひょっこりひょうたん島』東映動画（飯下泰司監督）
 『黄金バット』第一動画（若林忠雄監督）
 『マッチ売りの少女』学研（渡辺和彦監督）

▼テレビ

『悟空の大冒険』虫プロダクション、フジテレビ系
 『かみなり坊や ビックリ・ビー』毎日放送、毎日放送NET系
 『パーマン』藤子プロ、小学館プロダクション、東京ムービー、TBS系
 『マッハGoGoGo』竜の子プロダクション、フジテレビ系
 『リボンの騎士』虫プロダクション、フジテレビ系
 『黄金バット』第一動画、読売テレビ系
 『冒険ガボテン島』TCJ、TBS系
 『G01/7 親指トム』東映動画、ビデオクラフト、NET系
 『キングコング』東映動画、ビデオクラフト、NET系
 『花のビュンビュン丸』東映動画、NET系
 『ドンキッコ』ビープロ、フジテレビ系
 『冒険少年シャダー』日放映、日本テレビ系
 『ちびっこ怪獣ヤダモン』ビープロ、フジテレビ系
 『スカイヤーズ5』TCJ、TBS系
 『おらぁグズラだど』竜の子プロダクション、フジテレビ系
 ＊毎日映画コンクール大藤信郎賞『二匹のサンマ』『部屋』（久里洋二）

◆1968年（昭和43）

▼映画

『アンデルセン物語』東映動画（矢吹公郎監督）
 『ゲゲゲの鬼太郎』東映動画（設楽博監督）
 『太陽の王子 ホルスの大冒険』東映動画（高畑勲監督）
 『魔法使いサリー』東映動画（設楽博監督）
 『海ひこ山ひこ』学研（渡辺和彦監督）
 『みにくいあひるの子』学研（渡辺和彦監督）
 『花折り』（川本喜八郎）
 『かげ』（林静一）
 『殺生石（九尾の狐と飛丸）』日本動画（八木晋一監督）
 『人のくらしの百万年』東映動画（飯下泰司監督）

▼テレビ

『ゲゲゲの鬼太郎』東映動画、フジテレビ系
 『わんぱく探偵団』虫プロダクション、フジテレビ系
 『巨人の星』講談社、東京ムービー、読売テレビ系
 『アニマル1』虫プロダクション、フジテレビ系
 『サイボーグ009』東映動画、NET系
 『あかねちゃん』東映動画、フジテレビ系
 『ファイトだ！ ビュー太！』放送動画、毎日放送系
 『怪物くん』東京ムービー、TBS系
 『サスケ』TCJ、TBS系

『タヤけ番長』東京テレビ動画、日本テレビ系
『ドカチン』竜の子プロダクション、フジテレビ系
『バンバイヤ』虫プロダクション、フジテレビ系
『佐武と市捕物控』スタジオゼロ、虫プロダクション、東映動画、NET系
『妖怪人間ベム』第一動画、フジテレビ系
*毎日映画コンクール大藤信郎賞 学習研究社の作風『みにくいあひるのこ』人形アニメーション

◆1969年(昭和44)

▼映画

『ひとりぼっち』日本産業映画センター、東映動画(高見義雄監督)
『ひみつのアッコちゃん』東映動画(高見義雄監督)春公開
『長靴をはいた猫』東映動画(矢吹公郎監督)
『怪物くん』東京ムービー(大隅正秋、秦泉寺博演出)
『千夜一夜物語』虫プロダクション(山本暎一監督、手塚治虫総指揮)
『ひみつのアッコちゃん』東映動画(池田宏監督)秋公開
『もーれつア太郎』東映動画(西沢信孝、永樹凡人演出)
『空飛ぶふうれい船』東映動画(池田宏監督)
『巨人の星』東京ムービー(長浜忠夫監督)
『@劇画・浮世絵千一夜』レオプロダクション(レオ・ニシムラ監督)
『巨人の星 行け行け飛雄馬』東京ムービー(長浜忠夫監督)

▼テレビ

『ワンダー君の初夢宇宙旅行』虫プロダクション、NHK
『ひみつのアッコちゃん』東映動画、NET系
『海底少年マリン』テレビ動画、TBS系
『20世紀アワー 海底都市のできるまで』虫プロダクション、日本テレビ系
『そばかすブッチー』フジテレビエンタプライズ、フジテレビ系
『ウメ星デンカ』小学館プロダクション、東京ムービー、TBS系
『紅三四郎』竜の子プロダクション、フジテレビ系
『もーれつア太郎』東映動画、NET系
『どろろ』虫プロダクション、フジテレビ系
『忍風カムイ外伝』TCJ、フジテレビ系
『六法やぶれくん』東京ムービー、名古屋テレビ系
『前田武彦の天下のライバル・巨人の星対鉄腕アトム』虫プロダクション、日本テレビ系
『ピンチとパンチ』フジテレビエンタプライズ、フジテレビ系
『男一匹ガキ大将』東京テレビ動画、日本テレビ系
『タイガーマスク』東映動画、読売テレビ、日本テレビ系
『サザエさん』TCJ、フジテレビ系
『ハクション大魔王』竜の子プロダクション、フジテレビ系
『ムーミン』東京ムービー、虫プロダクション、フジテレビ系
『アタックNo.1』東京ムービー、フジテレビ系
*毎日映画コンクール大藤信郎賞『やさしいライオン』(虫プロダクション)

◆1970年(昭和45)

▼映画

『タイガーマスク』東映動画(矢吹公郎、勝間田具治演出)
『ひみつのアッコちゃん ぼんざいペットくん』東映動画(山本寛巳監督)
『ちびっ子レミと名犬カピ』東映動画(芹川有吾監督)
『チュウチュウパンパン』日本産業映画センター、東映動画(矢吹公郎監督)
『“いそっぶ”のおはなしより 牛とかえる、よくばった犬』東京中央プロダクション(高橋克雄監督)
『やさしいライオン』虫プロダクション(やなせたかし原作・

監督)

『巨人の星 大リーグボール』講談社、東京ムービー(長浜忠夫監督)
『アタックNo.1』東京ムービー(岡部英二、黒川文男演出)
『タイガーマスク ぶく面リーグ戦』東映動画(設楽博、田中亮三、黒田昌郎、白根徳重演出)
『ひみつのアッコちゃん』東映動画(山本寛巳監督)
『もーれつア太郎 ニャロメの子守歌』東映動画(勝田稔男監督)
『海底3万マイル』東映動画(田宮武監督)
『巨人の星 宿命の対決』東京ムービー(長浜忠夫監督)
『アタックNo.1 涙の回転レシューブ』東京ムービー(岡部英二、黒川文男演出)
『クレオパトラ』虫プロダクション(手塚治虫、山本暎一演出)
『アタックNo.1 涙の世界選手権』東京ムービー(岡部英二監督)
『昆虫物語 みなしごハッチ』竜の子プロダクション(九里一平監督)

▼テレビ

『いたずら天使チッポちゃん』フジテレビエンタプライズ、フジテレビ系
『動物村ものがたり』TCJ、NET系
『あしたのジョー』虫プロダクション、フジテレビ系
『サラリーマン ミニミニ作戦』ビープロ、フジテレビ系
『ばくはつ五郎』TCJ、TBS系
『おたのしみアニメ劇場』スタジオゼロ、フジテレビ系
『昆虫物語 みなしごハッチ』竜の子プロダクション、フジテレビ系
『赤き血のイレブン』東京テレビ動画、日本テレビ系
『ノンフィクションアワー 日本誕生』虫プロダクション、日本テレビ系
『キリンものしりシリーズ キリンものしり大学・マンガ人物史』オフィスユニ、毎日放送系
『男どアホウ! 甲子園』東京テレビ動画、日本テレビ系
『キックの鬼』東映動画、TBS系
『いじわるばあさん』ナック、読売テレビ系
『いなかっぺ大将』カワサキプロ、竜の子プロダクション、フジテレビ系
『のらくる』TCJ、フジテレビ系
『われらサラリーマン党』ビープロ、フジテレビ系
『魔法のマコちゃん』東映動画、NET系
*毎日映画コンクール大藤信郎賞(大藤賞委員会特別賞)『日本漫画映画発達史-漫画誕生』(2部作)を制作した日本動画

◆1971年(昭和46)

▼映画

『アタックNo.1 涙の不死鳥』東京ムービー(黒川文雄監督)
『ムーミン』東京ムービー(大隅正秋監督)
『みなしごハッチ お月さまのママ』竜の子プロダクション(鳥海永行監督)
『いなかっぺ大将』竜の子プロダクション(市江健二、案納正美演出)
『忍風カムイ外伝 月日貝の巻』TCJ(近藤啓祐監督)
『タイガーマスク 黒い魔神』東映動画(及部保男監督)
『どうぶつ宝島』東映動画(池田宏監督)
『魔法のマコちゃん』東映動画(芹川有吾監督)春公開
『キックの鬼』東映動画(古沢日出夫監督)
『アンデルセン物語 おやゆび姫』東映動画、虫プロダクション(吉良敬三監督)
『魔法のマコちゃん』東映動画(岡崎稔監督)秋公開
『アリババと40匹の盗賊』東映動画(設楽博監督)
『わらしべ長者』学研(渡辺和彦監督)

『みなしごハッチ 傷だらけのバレリーナ』竜の子プロダクション (九里一平監督)
 『いなかっぺ大将 猛獣の中にわれ一人だス、オオ! ミステークだス』竜の子プロダクション (笹川ひろし監督)
 『つるのすごもり』同製作する会 (篠原茂監督、斎藤和男演出)
 『日本漫画映画発達史一漫画誕生』日本動画 (藪下泰司監督)
 『ヤスジのボルノラマ やっちまえ!!』東京テレビ動画 (三輪孝輝、高桑慎一郎演出)
 『マッチ売りの少女』学研 (渡辺和彦監督)
 『みなしごハッチ 忘れな草に願いをこめて』竜の子プロダクション (富野喜幸監督)
 『いなかっぺ大将 猫も歩けば雀に当たるだス、当たるも当らぬも時の運だス』竜の子プロダクション (笹川ひろし、案納正美演出)
 『長靴をはいた猫』東映動画 (矢吹公郎演出)

▼テレビ

『カバトット』竜の子プロダクション、フジテレビ系
 『アンデルセン物語』虫プロダクション、フジテレビ系
 『珍豪ムチャ兵衛』大広、東京ムービー、TBS系
 『決断』竜の子プロダクション、日本テレビ系
 『さすらいの太陽』虫プロダクション、フジテレビ系
 『新オバケのQ太郎』東京ムービー、日本テレビ系
 『天才バカボン』フジプロダクション、東京ムービー、日本テレビ系
 『キリンものしりシリーズ 世界ものしり旅行』オフィスユニ、毎日放送系
 『ふしぎなメルモ』手塚プロダクション、NET系
 『さるとびエッチャー』東映動画、NET系
 『アバッチ野球軍』東映動画、日本テレビ系
 『国松さまのお通りだい』虫プロダクション、フジテレビ系
 『ゲゲゲの鬼太郎 (第2作)』東映動画、フジテレビ系
 『スカイヤーズ5 (カラーリメイク版)』TCJ、TBS系
 『ルパン三世』東京ムービー、読売テレビ系
 『原始少年リュウ』東映動画、TBS系
 *毎日映画コンクール大藤信郎賞『てんまのとらやん』(ビデオ東京)

◆1972年(昭和47)

▼映画

『みなしごハッチ ママにだかれて』竜の子プロダクション (原征太郎監督)
 『かしの木モック』竜の子プロダクション (九里一平監督)
 『天才バカボン』フジプロダクション、東京ムービー (斎藤博監督)
 『さるとびエッチャー』東映動画 (芹川有吾監督)
 『ムーミン』ズイヨー映像 (上梨満雄監督)
 『ながつ三銃士』東映動画 (勝間田具治監督)
 『国松さまのお通りだい』虫プロダクション (波多正美監督)
 『魔法使いチャッピー』東映動画 (金子允洋監督)
 『魔犬ライナー0011 変身せよ!』東映動画 (田宮武監督)
 『パンダ・コパンダ』東京ムービー (高畑勲監督)

▼テレビ

『かしの木モック』竜の子プロダクション、フジテレビ系
 『ムーミン (新)』ズイヨー映像、フジテレビ系
 『正義を愛する者 月光仮面』ナック、日本テレビ系
 『海のトリトン』アニメーションスタッフルーム、TBS系
 『魔法使いチャッピー』東映動画、NET系
 『赤胴鈴之助』アースプロジェクト、東京ムービー、フジテレビ系
 『アニメ・ドキュメント ミュンヘンへの道』日本テレビ動画、TBS系
 『デビルマン』東映動画、NET系

『モンシェリー-CoCo』日本テレビ動画、TBS系
 『科学忍者隊ガッチャマン』竜の子プロダクション、フジテレビ系
 『アストロガンガー』ナック、日本テレビ系
 『かいけつタマゴ』竜の子プロダクション、フジテレビ系
 『ハゼドン』創映社、フジテレビ系
 『ど根性ガエル』オフィス安井、東京ムービー、朝日放送系
 『おんぶおぼけ』TCJ、読売テレビ系
 『マジンガーZ』東映動画、フジテレビ系
 *「東映動画」で労働争議 (指名解雇事件)
 *毎日映画コンクール大藤信郎賞『鬼』(川本喜八郎)

◆1973年(昭和48)

▼映画

『マジンガーZ』東映動画 (白根徳重監督)
 『バビル2世』東映動画 (田宮武監督) 春公開
 『パンダの大冒険』東映動画 (芹川有吾監督)
 『ひみつのアッコちゃん』東映動画 (勝間田具治監督)
 『パンダ・コパンダ 雨ふりサーカスの巻』東京ムービー (高畑勲監督)
 『ジャングル黒べえ』東京ムービー (出崎統監督)
 『日本漫画映画発達史一アニメ新画帳』日本動画 (藪下泰司監督)
 『哀しみのペラドンナ』虫プロダクション (山本暎一監督)
 『マジンガーZ対デビルマン』東映動画 (勝間田具治監督)
 『魔法使いサリー』東映動画 (芹川有吾監督)
 『バビル2世 赤ちゃんは超能力者』東映動画 (田宮武監督) 夏公開
 『科学忍者隊ガッチャマン』竜の子プロダクション (鳥海永行監督)
 『山ねずみロッキーチャック』ズイヨー映像 (遠藤政治監督)
 『侍ジャイアンツ』東京ムービー (長浜忠夫監督)
 『山ねずみロッキーチャック がんばれチャタラー』ズイヨー映像 (遠藤政治監督)
 『エースをねらえ!』東京ムービー (出崎統監督)
 『科学忍者隊ガッチャマン 電子怪獣レンジャー』竜の子プロダクション (鳥海永行監督)
 『たすけあいの歴史』(杉井ギサブロー)

▼テレビ

『バビル2世』東映動画、NET系
 『けろっこデメタン』竜の子プロダクション、フジテレビ系
 『山ねずみロッキーチャック』ズイヨー映像、フジテレビ系
 『魔人ハンターミツルギ』国際放映、フジテレビ系 (ベースは実写だが特撮部分が人形アニメ)
 『ジャングル黒べえ』東京ムービー、毎日放送系
 『ドラえもん』日本テレビ動画、日本テレビ系
 『ワンサくん』虫プロダクション、関西テレビ系
 『荒野の少年イサム』東京ムービー、フジテレビ系
 『マイクロイドS』東映動画、NET系
 『へんしん! ポンポコ玉』国際放映、TBS系 (ベースは実写だが特撮部分が人形アニメ)
 『チャージマン研!』ナック、TBS系
 『ゼロテスター』東北新社、関西テレビ系
 『ミラクル少女リミットちゃん』東映動画、NET系
 『新造人間キャシャーン』竜の子プロダクション、フジテレビ系
 『空手バカ一代』講談社、東京ムービー、毎日放送系
 『ドロロンえん魔くん』東映動画、フジテレビ系
 『エースをねらえ!』東京ムービー、毎日放送系
 『冒険コロボックル』エイケン、読売テレビ系
 『侍ジャイアンツ』東京ムービー、読売テレビ系
 『キューティーハニー』東映動画、NET系

*「虫プロダクション」倒産

*毎日映画コンクール大藤信郎賞『南無一病息災』（エコー）

◆1974年(昭和49)

▼映画

『きかんしゃやえもん D51の大冒険』東映動画（田宮武監督）

『キューティーハニー』東映動画（設楽博監督）

『マジンガーZ対ドクターヘル』東映動画（芹川有吾監督）

『ミラクル少女リミットちゃん』東映動画（田宮武監督）

『新造人間キャシャーン』竜の子プロダクション（笹川ひろし監督）

『侍ジャイアンツ 殺生河原の決闘』東京ムービー（長浜忠夫監督）

『アルプスの少女ハイジ』ズイヨー映像（高畑勲監督）

『ジャックと豆の木』グループタック、日本ヘラルド映画（杉井ギサブロー監督）

『ゲッターロボ』東映動画（生頼昭憲監督）

『マジンガーZ対暗黒大將軍』東映動画（西沢信孝監督）

『魔女っ子メグちゃん』東映動画（芹川有吾監督）

▼テレビ

『アルプスの少女ハイジ』ズイヨー映像、フジテレビ系

『柔道讃歌』東京ムービー、日本テレビ系

『星の子ポロン』日本動画、北海道文化放送系

『魔女っ子メグちゃん』東映動画、NET系

『ダメおやじ』ナック、東京12チャンネル

『小さなバイキング ビッケ』ズイヨー映像、フジテレビ系

『ゲッターロボ』東映動画、フジテレビ系

『ガンとゴン』日本動画、時報映画社、静岡放送系

『となりのたまげ太くん』スタジオゼロ、日本テレビ系

『昆虫物語 新みなしごハッチ』竜の子プロダクション、NET系

『星の子チョピン』スタジオゼロ、TBS系

『グレートマジンガー』東映動画、フジテレビ系

『ウリクベン救助隊』エムケイ、フジテレビ系

『ジムボタン』エイケン、毎日放送系

『破裏拳ポリマー』竜の子プロダクション、NET系

『はじめ人間ギャートルズ』そのやま企画、東京ムービー、TBS系

『てんとう虫の歌』カワサキプロ、竜の子プロダクション、フジテレビ系

『宇宙戦艦ヤマト』オフィスアカデミー、読売テレビ系

『カリメロ』東映動画、NET系

*毎日映画コンクール大藤信郎賞『詩人の生涯』（川本喜八郎）

◆1975年(昭和50)

▼映画

『はじめ人間ギャートルズ』東京ムービー（岡部英二監督）

『サザエさん』エイケン（村山修監督）

『魔女っ子メグちゃん 月よりの使者』東映動画（設楽博監督）

『アンデルセン物語 にんぎょ姫』東映動画（勝間田具治監督）

『グレートマジンガー対ゲッターロボ』東映動画（明比正行監督）

『これがUFOだ！空飛ぶ円盤』東映動画（茂野一清監督）

『ちびっ子レミと名犬カビより 家なき子』東映動画（芹川有吾監督）

『一休さん』東映動画（矢吹公郎監督）

『グレートマジンガー対ゲッターロボG 空中大激突』東映動画（明比正行監督）

『宇宙円盤大戦争』東映動画（芹川有吾監督）

▼テレビ

『キリンものしりシリーズ キリンものしり館』毎日放送、オ

フィスユニ、毎日放送系

『フランダースの犬』日本アニメーション、フジテレビ系

『まんが日本昔ばなし（第1期）』愛企画センター、グループタック、毎日放送系

『みつばちマーヤの冒険』日本アニメーション、朝日放送系

『ラ・セオの星』ユニマックス、フジテレビ系

『勇者ライディーン』東北新社、NET系

『ドン・チャック物語』ナック、東京12チャンネル

『ガンバの冒険』岩波書店、東京ムービー、日本テレビ系

『少年徳川家康』東映動画、NET系

『ゲッターロボG』東映動画、フジテレビ系

『宇宙の騎士テッカマン』竜の子プロダクション、NET系

『イルカと少年』エイケン、TBS系

『アラビアンナイト シンドバッドの冒険』日本アニメーション、フジテレビ系

『クムクム』ITCジャパン、TBS系

『タイムボカン』竜の子プロダクション、フジテレビ系

『UFOロボ グレンダイザー』東映動画、フジテレビ系

『鋼鉄ジーク』東映動画、NET系

『アンデス少年ペペロの冒険』和光プロ、NET系

『元祖天才バカボン』フジオプロダクション、東京ムービー、日本テレビ系

『草原の少女ローラ』日本アニメーション、TBS系

『一休さん』東映動画、NET系

*毎日映画コンクール大藤信郎賞『水のたね』（岡本忠成）

◆1976年(昭和51)

▼映画

『勇者ライディーン』東北新社

『元祖天才バカボン』東京ムービー新社

『タイムボカン』竜の子プロダクション

『一休さん』東映動画（矢吹公郎、今沢哲男演出）

『UFOロボ グレンダイザー対グレートマジンガー』東映動画（葛西治監督）

『長靴をはいた猫 80日間世界一周』東映動画（設楽博監督）

『アリババと40匹の盗賊』東映動画（設楽博監督）

『一休さん 虎たじ』東映動画（今沢哲男監督）

『母をたずねて三千里』日本アニメーション（高畑勲監督）

『グレンダイザー・ゲッターロボG・グレートマジンガー 決戦！大海獣』東映動画（明比正行監督）

▼テレビ

『ハックルベリーの冒険』グループタック、フジテレビ系

『まんが日本昔ばなし（第2期）』愛企画センター、グループタック、TBS系

『母をたずねて三千里』日本アニメーション、フジテレビ系

『大空魔竜 ガイキング』東映動画、フジテレビ系

『マシンハヤブサ』東映動画、NET系

『ゴッファー5 ゴーダム』竜の子プロダクション、朝日放送系

『UFO戦士ダイアポロン』エイケン、TBS系

『ドン・チャック物語（第2期）』ナック、東京12チャンネル系

『超電磁ロボ コンボトラーV』創映社、東映テレビ部、NET系

『ピノキオより ピコリーノの冒険』日本アニメーション、朝日放送系

『グロイザーX』ナック、東京12チャンネル系

『ブロッカー軍団 マシンプラスター』日本アニメーション、フジテレビ系

『まんが・ふるさと昔話』ワールドテレビジョン、東京12チャンネル系

『マグネロボ ガ・キーン』東映動画、NET系

『キャンディ・キャンディ』東映動画、NET系

『恐竜探検隊ボーンプリー』円谷プロ、NET系

『ほかほか家族』エイケン、フジテレビ系
 『ボールのミラクル大作戦』竜の子プロダクション、フジテレビ系
 『花の係長』そのやま企画、東京ムービー新社、毎日放送系
 『リトル・ルルとちっちゃい仲間』日本アニメーション、朝日放送系
 『ドカベン』日本アニメーション、フジテレビ系
 『UFO戦士ダイアボロンII』エイケン、東京12チャンネル系
 『まんが世界昔ばなし』ダックスインターナショナル、TBS系
 『ろぼっ子ビートン』東北新社、TBS系
 『ちびっこカムのぼうけん』ビデオ東京プロダクション、共同映画全国系列会議（河野秋和）
 ＊毎日映画コンクール大藤信郎賞『道成寺』（川本喜八郎）

◆1977年(昭和52)

▼映画

『野ばら』東京中央プロダクション（高橋克雄監督）
 『ドカベン』日本アニメーション（光延博愛 岡部英二演出）
 『一休さん ちえくらべ』東映動画（生頼昭憲監督）
 『超電磁ロボ コンパトラーV』東映動画（寺田和男監督）
 『世界名作童話 白鳥の王子』東映動画（西沢信孝監督）
 『ヤッターマン』竜の子プロダクション
 『まんが日本昔ばなし 桃太郎』愛企画センター、グループタック（児玉喬夫監督）
 『あらいぐまラスカル』日本アニメーション（遠藤政治、斎藤博演出）
 『キャンディ・キャンディ』東映動画（遠藤男二監督）
 『ドカベン 甲子園への道』日本アニメーション（光延博愛、岡部英二演出）
 『惑星ロボ ダンガードA対昆虫ロボット軍団』東映動画（石井輝男、明比正行演出）
 『宇宙戦艦ヤマト』オフィスアカデミー（舛田利雄監督、西崎義展総指揮）
 『小さなジャンボ』サンリオ（やなせたかし、平田敏夫、波多正美演出）
 『新巨人の星』よみうりテレビ、東京ムービー新社（今沢哲男、岡崎稔、出崎哲演出）

▼テレビ

『タイムボカンシリーズ ヤッターマン』竜の子プロダクション、フジテレビ系
 『あらいぐまラスカル』日本アニメーション、フジテレビ系
 『ジェットマルス』東映動画、フジテレビ系
 『合身戦隊メガダロボ』和光プロ、東京12チャンネル系
 『惑星ロボ ダンガードA』東映動画、フジテレビ系
 『あしたへアタック!』日本アニメーション、フジテレビ系
 『バーバパパ』K&S、トップクラフト、東京12チャンネル系
 『超合体魔術ロボ ギンガイザー』日本アニメーション、朝日放送系
 『氷河戦士ガイスラッガー』東映動画、テレビ朝日系
 『超電磁マシーン ボルテスV』東映テレビ部、テレビ朝日系
 『シートン動物記 くまの子ジャッキー』日本アニメーション、朝日放送系
 『アルプスの音楽少女 ネットィのふしぎな物語』日本アニメーション、朝日放送系
 『超人戦隊バラタック』東映動画、テレビ朝日系
 『おれは鉄兵』日本アニメーション、フジテレビ系
 『一発貫太くん』竜の子プロダクション、フジテレビ系
 『アローエンブレム グランプリの鷹』東映動画、フジテレビ系
 『新・巨人の星』講談社、東京ムービー新社、読売テレビ系
 『風船少女テンプルちゃん』竜の子プロダクション、フジテレビ系

『家なき子』東京ムービー新社、日本テレビ系
 『新・ルパン三世』東京ムービー新社、日本テレビ系
 『超スーパーカー ガッタイガー』永和、東京12チャンネル系
 『とびだせ! マシン飛竜』東映動画、東京12チャンネル系
 『まんが日本絵巻』ワールドテレビジョン、TBS系
 『恐竜大戦争 アイゼンボーグ』円谷プロ、東京12チャンネル系
 『無敵超人ザンボット3』日本サンライズ、名古屋テレビ系
 『激走! ルーベンカイザー』東映動画、テレビ朝日系
 『若草のシャルロット』日本アニメーション、朝日放送系
 『まんが偉人物語』グループタック、TBS系
 『女王陛下のプティアンジェ』日本アニメーション、朝日放送系
 『野球狂の詩』日本アニメーション、フジテレビ系
 ＊「虫プロダクション」再スタート
 ＊毎日映画コンクール大藤信郎賞『虹に向って』（電通映画社）

◆1978年(昭和53)

▼映画

『チリンの鈴』サンリオフィルム（波多正美監督）
 『親子ねずみの不思議な旅』サンリオフィルム（フレッド・ウルフ、チャールズ・スウェンソン監督）
 『キャンディ・キャンディ 春の呼び声』東映動画（笠井由勝監督）
 『一休さんとやんちゃ姫』東映動画（白土武監督）
 『世界名作童話 おやゆび姫』東映動画（岸川有吾監督）
 『惑星ロボ ダンガードA 宇宙大海戦』東映動画（明比正行監督）
 『ルパン三世（新）』東京ムービー新社（御厨恭輔監督）
 『新巨人の星』東京ムービー新社（出崎哲監督）
 『家なき子』東京ムービー新社（出崎統監督）
 『まんが日本昔ばなし かぐや姫』愛企画センター、グループタック（児玉喬夫監督）
 『科学忍者隊ガッチャマン』竜の子プロダクション（鳥海永行監督）
 『宇宙海賊キャプテンハーロック アルカディア号の謎』東映動画（りんたろう監督）
 『キャンディ・キャンディの夏休み』東映動画（笠井由勝監督）
 『さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち』オフィスアカデミー（舛田利雄監督、西崎義展総指揮）
 『火の鳥・黎明編』東宝・火の鳥プロ（市川崑監督）
 『ルパン三世 ルパン対複製人間』東京ムービー新社（吉川惣司監督）

▼テレビ

『ペリーヌ物語』日本アニメーション、フジテレビ系
 『すばらしい世界旅行 恐竜王国の興亡』映像記録、日本テレビ系
 『魔女っ子チックル』東映動画、テレビ朝日系
 『宇宙海賊キャプテンハーロック』東映動画、テレビ朝日系
 『闘将ダイモス』東映動画、テレビ朝日系
 『SF西遊記スタージーンガー』東映動画、フジテレビ系
 『未来少年コナン』日本アニメーション、NHK
 『一球さん』日本アニメーション、フジテレビ系
 『まんがはじめて物語』ダックスインターナショナル、TBS系
 『野球狂の詩（シリーズ）』日本アニメーション、フジテレビ系
 『はいからさんが通る』日本アニメーション、朝日放送NET系
 『無敵鋼人ダイターン3』日本サンライズ、名古屋テレビ系
 『星の王子さまブチ・フランス』ナック、朝日放送系
 『宇宙魔神ダイケンゴー』東映動画、テレビ朝日系
 『100万年地球の旅 バンダーブック』手塚プロダクション、日本テレビ系
 『銀河鉄道999』東映動画、フジテレビ系

『大雪山の王者 牙王』日本アニメーション、フジテレビ系
 『科学忍者隊ガッチャマンII』竜の子プロダクション、フジテレビ系
 『まんがごども文庫』グループタック、TBS系
 『宝島』東京ムービー新社、日本テレビ系
 『宇宙戦艦ヤマト2』オフィスアカデミー、読売テレビ系
 『新・エースをねらえ!』東京ムービー新社、日本テレビ系
 『ピンク・レディー物語 栄光の天使たち』東映動画、T&C、東京12チャンネル系
 『キャプテン・フューチャー』東映動画、NHK
 『町一番のけちんぼう』トップクラフト、朝日放送系
 *『日本アニメーション協会』設立(会長・手塚治虫)
 *毎日映画コンクール大藤信郎賞(該当作品なし)

◆1979年(昭和54)

▼映画

『SF西遊記スタージンガー』東映動画(案納正美、蕪木登喜司演出)
 『アルプスの少女ハイジ』瑞鷹エンタープライズ(高畑勲監督)
 『キャプテンフューチャー』東映動画(勝間田具治監督)
 『くるみ割り人形』サンリオフィルム(中村武雄監督)
 『闘将ダイモス』東映動画(高浪葉一監督)
 『龍の子太郎』東映動画(浦山桐郎監督)
 『海のトリトン』オフィスアカデミー(富野喜幸、棚橋一徳監督)
 『北極のムーシカミーシカ』虫プロダクション、日活児童映画(勝井千賀雄監督)
 『ねずみのよめいり』東映動画(白川大作、月岡貞夫演出)
 『銀河鉄道999』東映動画(りんたろう監督)
 『エースをねらえ!』東京ムービー新社(出崎統監督)
 『未来少年コナン』日本アニメーション(佐藤肇監督)
 『野球狂の詩 北の狼南の虎』日本アニメーション、フジテレビ(岡部英二監督)
 『星のオルフェウス』サンリオフィルム(タカシ監督)
 『がんばれ!! タブチくん!!』東京ムービー新社(芝山努監督)
 『ルパン三世 カリオストロの城』東京ムービー新社(宮崎駿監督)
 『野ばら』(高橋克雄監督)

▼テレビ

『野ばらのジュリー』ダックスインターナショナル、東京12チャンネル系
 『赤毛のアン』日本アニメーション、フジテレビ系
 『タイムボカンシリーズ ゼンダマン』竜の子プロダクション、フジテレビ系
 『日本名作童話シリーズ 赤い鳥のこころ』K&S、テレビ朝日系
 『花の子ルンルン』東映動画、テレビ朝日系
 『がんばれ! ぼくらのヒットエンドラン』電通大阪支社、フジテレビ系
 『サイボーグ009(新)』東映動画、テレビ朝日系
 『未来ロボ・ダルトニアス』東映動画、東京12チャンネル系
 『くじらのホセフィーナ』葦プロダクション、国際映画社、東京12チャンネル系
 『ドラえもん(新)』シンエイ動画、テレビ朝日系
 『ザ・ウルトラマン』円谷プロ、TBS系
 『アニメーション紀行 マルコ・ポーロの冒険』M.K、NHK
 『シートン動物記 りすのパナー』日本アニメーション、テレビ朝日系
 『機動戦士ガンダム』日本サンライズ、名古屋テレビ系
 『新・巨人の星II』講談社、東京ムービー新社、読売テレビ系
 『巴里のイザベル』ダックスインターナショナル、東京12チャンネル系
 『まえがみ太郎』フジテレビ系

『怪盗ルパン 813の謎』ヘラルドエンタープライズ、竜の子プロダクション、フジテレビ系
 『トンデモネズミ大活躍』フジテレビ系
 『SF西遊記スタージンガーII』東映動画、フジテレビ系
 『あしたの勇者たち』東映動画、日本テレビ系
 『金髪のジェニー』ダックスインターナショナル、東京12チャンネル系
 『科学冒険隊タンサー5』日本サンライズ、東京12チャンネル系
 『宇宙戦艦ヤマト 新たな旅立ち』オフィスアカデミー、フジテレビ系
 『海底超特急 マリン・エクスプレス』手塚プロダクション、日本テレビ系
 『円卓の騎士物語 燃えろアーサー』東映動画、フジテレビ系
 『アンネの日記 アンネフランク物語』日本アニメーション、朝日放送系
 『こぐまのミーシャ』テレビ朝日系
 『科学忍者隊ガッチャマンF』竜の子プロダクション、フジテレビ系
 『大恐竜時代』東映動画、日本テレビ系
 『闘士ゴーディアン』竜の子プロダクション、テレビ東京系
 『まんが猿飛佐助』ナック、東京12チャンネル系
 『あしながおじさん』ヘラルドエンタープライズ、竜の子プロダクション、フジテレビ系
 『ベルサイユのばら』東京ムービー新社、日本テレビ系
 『銀河鉄道999 君は戦士のように生きられるか?!』東映動画、フジテレビ系
 『宇宙空母ブルーノア』オフィスアカデミー、読売テレビ系
 『さすらいの少女ネル』ダックスインターナショナル、東京12チャンネル系
 『一休さん 母への贈りものと一休の怒り』東映動画、テレビ朝日系
 *毎日映画コンクール大藤信郎賞『ルパン三世 カリオストロの城』(東京ムービー新社)

◆1980年(昭和55)

▼映画

『あしたのジョー』東京ムービー新社(福田陽一郎監督)
 『タイムボカンシリーズ ゼンダマン』竜の子プロダクション(大貫信夫監督)
 『ドラえもん のび太の恐竜』シンエイ動画、小学館(福富博監督)
 『家なき子』東京ムービー新社(出崎統監督)
 『火の鳥2772 愛のコスモゾーン』手塚プロダクション(手塚治虫総監督、杉山卓監督)
 『花の子ルンルン こんにちは桜の国』東映動画(遠藤勇二監督)
 『銀河鉄道999 ガラスのクレア』東映動画(井内秀治、湯山邦彦演出)
 『世界名作童話 森は生きている』東映動画(矢吹公郎監督)
 『鉄腕アトム 地球防衛隊』虫プロダクション(高木厚監督)
 『地球へ…』東映動画(恩地日出夫監督)
 『がんばれ!! タブチくん!! 激闘ベナントレース』東京ムービー新社(芝山努監督)
 『魔法少女ララベル 海が呼ぶ夏休み』東映動画(福島和美監督)
 『ゲゲゲの鬼太郎』東映動画(笠井由勝監督)
 『11ぴきのねこ』グループタック(藤本四郎監督)
 『母をたずねて三千里』日本アニメーション(高畑勲監督)
 『まことちゃん』東京ムービー新社(芝山努監督)
 『ヤマトよ永遠に』オフィスアカデミー(西崎義展総指揮、舛田利雄、松本零士演出)
 『がんばれ!! タブチくん!! 初笑い第3弾 あゝツッパリ人生』

東京ムービー新社（芝山努監督）

『サイボーグ009 超銀河伝説』東映動画（石森章太郎総指揮、明比正行監督）

▼テレビ

『キリンものしりシリーズ キリンあしたのカレンダー』毎日放送、毎日放送系

『トム・ソーヤの冒険』日本アニメーション、フジテレビ系

『森の陽気な小人たち ベルフィーとリルビット』竜の子プロダクション、東京12チャンネル系

『ニルスの不思議な扉』学研、スタジオぴえろ、NHK

『メーテルリンクの青い鳥 チルチルミチルの冒険旅行』オフィスアカデミー、フジテレビ系

『タイムボカンシリーズ タイムパトロール隊 オタスケマン』竜の子プロダクション、フジテレビ系

『無敵ロボ トライダーG7』日本サンライズ、名古屋テレビ系

『のどか森の動物大作戦』日本アニメーション、フジテレビ系

『ふたごのモンチッチ』葦プロダクション、東京12チャンネル系

『魔法少女ララベル』東映動画、テレビ朝日系

『宇宙大帝ゴッドシグマ』東映動画、東京12チャンネル系

『キャプテン』エイケン、日本テレビ系

『ほえるブンブン』和光プロ、東京12チャンネル系

『銀河鉄道999 永遠の旅人エメラルダス』東映動画、フジテレビ系

『ムーの白鯨』東京ムービー新社、読売テレビ系

『燃えるアサー 白馬の王子』東映動画、フジテレビ系

『釣りキチ三平』日本アニメーション、フジテレビ系

『若草物語』国際映画社、フジテレビ系

『伝説巨神イデオン』日本サンライズ、東京12チャンネル系

『坊っちゃん』東京ムービー新社、フジテレビ系

『宇宙戦士バルディオス』葦プロダクション、東京12チャンネル系

『がんばれ元気』東映動画、フジテレビ系

『マリンスノーの伝説』NOW企画、テレビ朝日系

『闇の帝王 吸血鬼ドラキュラ』東映動画、テレビ朝日系

『キャプテン（改訂版）』エイケン、日本テレビ系

『フウムーン』手塚プロダクション、日本テレビ系

『怪物くん（新）』シンエイ動画、テレビ朝日系

『とんでも戦士ムテキング』竜の子プロダクション、フジテレビ系

『おじゃまんが山田くん』土田プロ、フジテレビ系

『鉄腕アトム（新）』手塚プロダクション、日本テレビ系

『銀河鉄道999 君は母のように愛せるか!!!』東映動画、フジテレビ系

『鉄人28号（新）』光プロダクション、東京ムービー新社、日本テレビ系

『ほえるブンブン（シリーズ）』和光プロ、東京12チャンネル系

『二十四の瞳』東京ムービー新社、フジテレビ系

『まんがことわざ事典』土田プロ、東京12チャンネル系

『宇宙戦艦ヤマト III』オフィスアカデミー、読売テレビ系

『あしたのジョー2』講談社、東京ムービー新社、日本テレビ系

『イルカのクリスマス ジェレミーの木』グループタック、フジテレビ系

*毎日映画コンクール大藤信郎賞「スピード」（古川タク）

◆1981年（昭和56）

▼映画

『宇宙戦艦ヤマト 新たなる旅立ち』フジテレビ、アカデミー制作（西崎義展総監督）

『キティとミミィの新しい傘』サンリオフィルム（中村武雄監督）

『タイムボカンシリーズ タイムパトロール隊 オタスケマン』竜の子プロダクション、東映動画（大貫信夫監督）

『ドラえもん のび太の宇宙開拓史』シンエイ動画、小学館、テレビ朝日（西牧秀夫監督）

『ユニコ』サンリオ（平田敏夫監督）

『一休さん 春だ! やんちゃ姫』東映動画（我妻宏監督）

『怪物くん 怪物ランドへの招待』シンエイ動画、小学館、テレビ朝日（福富博監督）

『おじゃまんが山田くん』日本ヘラルド映画（佐々木皓一）

『機動戦士ガンダムⅠ』日本サンライズ（富野喜幸総監督、藤原良二監督）

『世界名作童話 白鳥の湖』東映動画（矢吹公郎監督）

『じゃりん子チエ』東京ムービー新社、東宝、キティミュージック（高畑勲監督）

『フリテンくん』東宝、ナック（杉山卓監督）

『あしたのジョー2』東京ムービー新社（出崎統監督）

『機動戦士ガンダムⅡ 哀・戦士編』日本サンライズ（富野喜幸総監督）

『Dr.スランプ アラレちゃん ハロー! 不思議島の巻』東映動画（岡崎稔監督）

『キャプテン』日本テレビ、エイケン（出崎統監督）

『シリウスの伝説』サンリオ（波多正美監督）

『グリックの冒険』共同映画全国系列会議、スタジオ古留美（西牧秀夫監督）

『21エモン 宇宙へいっちゃい!』シンエイ動画、小学館、テレビ朝日（芝山努監督）

『さよなら銀河鉄道999・アンドロメダ終着駅』東映動画（ひんたろう監督）

『ドラえもん ぼく、桃太郎のなんなのさ』シンエイ動画、小学館、テレビ朝日（神田武幸監督）

『ゆき』虫プロダクション、にっかつ児童映画（今井正監督）

『夏への扉』スーパーハリウッド、東映動画（真崎守監督）

『悪魔と姫ごみ』東映動画（高橋良輔監督）

『マンザイ太閤記』東京ムービー新社（澤田陸治、高屋敷英夫演出）

『花の係長』東京ムービー新社（岡崎稔、棚橋一徳演出）

『宇宙戦士バルディオス』葦プロダクション（鳥海永行総監督）

『シュンマオ物語タオタオ』同製作委員会、天津市工芸美術設計院（島村達雄監督）

▼テレビ

『海底大戦争 愛の20000マイル』竜の子プロダクション、日本テレビ系

『荒野の呼び声 吠えるバック』東映動画、フジテレビ系

『ふしぎな島のフローネ』日本アニメーション、フジテレビ系

『最強ロボ ダイオージャ』日本サンライズ、名古屋テレビ系

『タイムボカンシリーズ ヤットデタマン』竜の子プロダクション、フジテレビ系

『走れメロス』東映動画、フジテレビ系

『黄金戦士ゴールドライタン』竜の子プロダクション、東京12チャンネル系

『百獣王ゴライオン』東映動画、東京12チャンネル系

『ハロー! サンディベル』東映動画、テレビ朝日系

『おはよう! スパンク!』講談社、東京ムービー新社、朝日放送系

『ミスター・ジャイアンツ 栄光の番番号3!』日本テレビ、東宝映像、土田プロ、日本テレビ系

『名犬ジョリイ』ビジュアル80、NHK

『愛の学校クオレ物語!』日本アニメーション、TBS系

『めっちゃこどタコン』国際映画社、フジテレビ系

『若草物語』より 若草の四姉妹』国際映画社、東京12チャンネル

ネル系

- 『Dr.スランプ アラレちゃん』東映動画、フジテレビ系
『フーセンのドラ太郎』日本アニメーション、フジテレビ系
『花王名人劇場 アニメDEマンザ ジャりん子チエ』東京ムービー新社、フジテレビ系
『杜子春』ダックスインターナショナル、TBS系
『新竹取物語1000年女王』東映動画、フジテレビ系
『タイガーマスク二世』東映動画、テレビ朝日系
『どんべえ物語』エイケン、日本テレビ系
『ヘレンケラー物語 愛と光の天使』テレビ朝日、NOW企画、テレビ朝日系
『ルパン対ホームズ』東京ムービー新社、フジテレビ系
『姿三四郎』東京ムービー新社、フジテレビ系
『戦国魔神ゴーショーグン』葦プロダクション、東京12チャンネル系
『Dr.スランプ アラレちゃん あやや!? ペンギン村でテレビジャック』東映動画、フジテレビ系
『恐怖伝説 怪奇! フランケンシュタイン』東映動画、テレビ朝日系
『花王名人劇場 東海道四谷怪談』東映企画、関西テレビ系
『カバ園長の……動物園日記』東映動画、フジテレビ系
『ブレーメン4 地獄の中の天使たち』手塚プロダクション、日本テレビ系
『まんが水戸黄門』ナック、東京12チャンネル系
『新・ド根性ガエル』東京ムービー新社、日本テレビ系
『忍者ハットリくん』シンエイ動画、テレビ朝日系
『六神合体ゴットマーズ』東京ムービー新社、日本テレビ系
『ジャりん子チエ』東京ムービー新社、毎日放送系
『ぼくらマンガ家トキワ荘物語』東映動画、フジテレビ系
『ダッシュ勝平』竜の子プロダクション、フジテレビ系
『銀河旋風ブライガー』国際映画社、テレビ東京系
『Dr.スランプ アラレちゃんスペシャル ハートで勝負/なんでもOKオーチャクン/ペンギン村SOS!!』東映動画、フジテレビ系
『まいっちんぐマチコ先生』学研、スタジオぴえろ、テレビ東京系
『アニメ親子劇場』竜の子プロダクション、テレビ東京系
『ワンワン三銃士』日本アニメーション、TBS系
『うる星やつら』キティフィルム、スタジオぴえろ、フジテレビ系
『ハニーハニーのすてきな冒険』国際映画社、フジテレビ系
『太陽の牙ダグラス』日本サンライズ、テレビ東京系
『小さなプラレター まり子とねむの木の子供たち』NOW企画、テレビ朝日系
*毎日映画コンクール大藤信郎賞『セロ弾きのゴーシュ』(オープロダクション)

◆1982年(昭和57)

▼映画

- 『セロ弾きのゴーシュ』オープロダクション(高畑勲監督)
『1000年女王』同製作委員会、東映動画(明比正行監督)
『あさりちゃん 愛のメルヘン少女』東映動画(福島和美監督)
『おはよう! スパイク』東京ムービー新社(吉田しげつ監督)
『ドラえもん のびの大冒険』シンエイ動画、小学館、テレビ朝日(西牧秀夫監督)
『まんが日本昔ばなし ほろ吹き天狗 おけさねこ』愛企画センター、グループタック(高沢孫一、こはなわためお演出)
『怪物くん デーモンの剣』シンエイ動画、小学館、テレビ朝日(福富博監督)
『機動戦士ガンダム III めぐりあい宇宙編』日本サンライズ(富野喜幸総監督)
『新ど根性ガエル ど根性・夢枕』東京ムービー新社(芝山努監

督)

- 『世界名作童話 アラジンと魔法のランプ』東映動画(笠井由勝監督)
『忍者ハットリくん ニンニン忍法絵日記の巻』シンエイ動画、小学館、テレビ朝日(笹川ひろし総監督、棚橋一徳監督)
『象のいない動物園』ヘラルドエンタープライズ、グループタック(前田庸生監督)
『戦国魔神ゴーショーグン』葦プロダクション(湯山邦彦監督)
『浮浪雲』東映動画(真崎守監督)
『SPACE・ADVENTUREコブラ』A-girl、東京ムービー新社(出崎統監督)
『Dr.SLUMP』東映動画(永丘昭典監督)
『伝説巨神イデオン 接触篇』日本サンライズ(富野喜幸総監督、滝沢敏文監督)
『伝説巨神イデオン 発動篇』日本サンライズ(富野喜幸総監督、滝沢敏文監督)
『わが青春のアルカディア』東急エージェンシー、東映動画(勝間田具治監督)
『テクノポリス21C』東宝、東宝映像(松本正志総監督、大貫信夫監督)
『巨人の星』三協映画(長浜忠夫、出崎哲演出)
『トビウオのぼうやはびょうきです』(宮崎一哉、坂谷紀之演出)
『対馬丸-さようなら沖縄-』同製作委員会、グループタック(小林治監督)
『FUTURE WAR 198X年』東映動画(舛田利雄、勝間田具治監督)
『六神合体ゴットマーズ』光プロダクション(今沢哲男監督)
▼テレビ
『Dr.スランプ アラレちゃんスペシャル ペンギン村英雄伝説』東映動画、フジテレビ系
『三国志』手塚企画、テレビ朝日系
『南の虹のルーシー』日本アニメーション、フジテレビ系
『あさりちゃん』東映動画、テレビ朝日系
『戦闘メカ ザブングル』日本サンライズ、名古屋テレビ系
『花王名人劇場 浪花節大好き』東映企画、関西テレビ系
『タイムボカンシリーズ 逆転イッパツマン』竜の子プロダクション、フジテレビ系
『吾輩は猫である』東映動画、フジテレビ系
『機甲艦隊ダイラガーXV』東映動画、テレビ東京系
『魔法のプリンセス ミンキーモモ』葦プロダクション、テレビ東京系
『プロゴルファー猿』シンエイ動画、テレビ朝日系
『うる星やつら オールスター大進撃! 修学旅行! くの一よ 走れ!』スタジオぴえろ、フジテレビ
『ゲームセンターあらし』シンエイ動画、日本テレビ系
『トンデラハウスの大冒険』竜の子プロダクション、テレビ東京系
『手塚治虫のドン・ドラキュラ』じんプロ、テレビ東京系
『バタリロ!』東映動画、フジテレビ系
『アニメ野生のさけび』和光プロ、テレビ東京系
『科学救助隊テクノボイジャー』じんプロ、フジテレビ系
『ぼっぺん先生と帰らずの沼』メルヘン社、毎日放送系
『二死満塁』グループタック、フジテレビ系
『白い牙 ホワイトファンク物語』TBS、TBS系
『魔境伝説アクロバンチ』国際映画社、日本テレビ系
『おちゃめ神物語 コロコロポロン』国際映画社、フジテレビ系
『とんでモンベ』東京ムービー新社、朝日放送系
『孫悟空シルクロード飛ぶ!』東京ムービー新社、フジテレビ系
『太陽の子エステバン』NPS、MK、スタジオぴえろ、NHK

『銀河烈風バクシンガー』国際映画社、テレビ東京系
 『Theかぼちゃワイン』東映動画、テレビ朝日系
 『アンドロメダストーリーズ』東映動画、日本テレビ系
 『十五少年漂流記』東映動画、フジテレビ系
 『超時空要塞マクロス』ビッグウエスト、TBS系
 『忍者マン一平』双葉社、東京ムービー新社、日本テレビ系
 『少年宮本武蔵 わんぱく二刀流』東映動画、フジテレビ系
 『サイボットロボッチ』ナック、テレビ東京系
 『スペースコブラ』A-girl、東京ムービー新社、フジテレビ系
 『ときめきトゥナイト』グループタック、日本テレビ系
 『レインボーマン』ナック、TBS系
 『新みつばちマーヤの冒険』日本アニメーション、東京12チャンネル系
 『わが青春のアルカディア/無限軌道SSX』東映動画、TBS系
 『ツツ星家のウルトラ婆さん』東京ムービー新社、読売テレビ系
 『さすがの猿飛』土田プロ、フジテレビ系
 『フクちゃん』シンエイ動画、テレビ朝日系
 『愛の奇跡 ドクターノーマン物語』国際映画社、テレビ朝日系
 *毎日映画コンクール大藤信郎賞『おこんじょうり』(桜映画社/エコー)

◆1983年(昭和58)

▼映画

『うる星やつら オンリー・ユー』キティフィルム(押井守監督)
 『クラッシャージョウ』日本サンライズ(安彦良和監督)
 『幻魔大戦』マッドハウス(りんたろう監督)
 『まんがインソップ物語』東映動画(ひこねのりお監督)
 『Dr.スランプ アラレちゃん ほよよ! 世界一周大レース』東映動画(岡崎稔監督)
 『ドラえもん のび太の海底鬼岩城』シンエイ動画、小学館、テレビ朝日(芝山努監督)
 『バーマン バードマンがやって来た!!』シンエイ動画、小学館、テレビ朝日(鈴木伸一監督)
 『忍者ハットリくん ニンニンふるさと大作戦の巻』シンエイ動画、小学館、テレビ朝日(藤原良二監督)
 『宇宙戦艦ヤマト 完結編』ウェストゲートコーポレーション、東映動画(西崎義展総指揮、勝間田具治監督)
 『ノエルの不思議な冒険』グループタック(前田庸生監督)
 『イルカのクリスマス ジェレミーの木』グループタック(前田庸生)
 『プロ野球を10倍楽しく見る方法』フィルムリンク(鈴木清監督、芝山努アニメーション監督)
 『ゴルゴ13』東京ムービー新社(出崎統監督)
 『ザブングル グラフティ』日本サンライズ(富野由悠季監督)
 『チョコQダグラム』日本サンライズ(三浦将則監督)
 『ドキュメント 太陽の牙ダグラム』日本サンライズ(高橋良輔監督)
 『バタリ口! スターダスト計画』東映動画(西澤信孝監督)
 『ユニコ魔法の島へ』サンリオ映画、マッドハウス(村野守美監督)
 『はだしのゲン』ゲンプロダクション、マッドハウス(真崎守監督)
 『ナイン』東宝、フジテレビ、グループタック(杉井ギサブロー監督)
 ▼テレビ
 『アルプス物語 私のアンネット』日本アニメーション、フジテレビ系
 『未来警察ウラシマン』竜の子プロダクション、フジテレビ系
 『キャプテン(シリーズ)』エイケン、日本テレビ系

『亜空大作戦スラングル』国際映画社、テレビ朝日系
 『聖戦士ダンバイン』日本サンライズ、名古屋テレビ系
 『吾輩はイヌである ドン松五郎の生活』東映動画、フジテレビ系
 『愛してナイト』東映動画、テレビ朝日系
 『光速電神アルベガス』東映動画、テレビ東京系
 『みゆき』キティフィルム、フジテレビ系
 『装甲騎兵ボトムズ』日本サンライズ、テレビ東京系
 『ななこSOS』国際映画社、フジテレビ系
 『キン肉マン』東映動画、日本テレビ系
 『まんが日本史』土田プロ、日本テレビ系
 『ミームいろいろ夢の旅』日本アニメーション、TBS系
 『スプーンおばさん』学研、スタジオぴえろ、NHK
 『バーマン(新)』シンエイ動画、テレビ朝日系
 『パソコントラベル探偵団』竜の子プロダクション、テレビ東京系
 『銀河疾風サスライガー』国際映画社、テレビ東京系
 『イーグルサム』ダックスインターナショナル、TBS系
 『タイムボカンシリーズ イタダキマン』竜の子プロダクション、フジテレビ系
 『レディジョージ!』東京ムービー新社、テレビ朝日系
 『ナイン』グループタック、フジテレビ系
 『ストップ!! ひばりくん!』東映動画、フジテレビ系
 『ベムベムハンターこてんぐテン丸』東映動画、フジテレビ系
 『ブラレス3四郎』カナメプロ、TBS系
 『ビュア島の仲間たち』ズイヨー、日本テレビ系
 『魔法の天使 クリミーマミ』スタジオぴえろ、日本テレビ系
 『超時空世紀オーガス』ビックウエスト、東京ムービー新社、TBS系
 『サイコアーマー・ゴバリアン』ナック、テレビ東京系
 『キャッツ・アイ』Coamix、東京ムービー新社、日本テレビ系
 『どくどくマンボウ&怪盗ジバコ 宇宙より愛をこめて』東映動画、フジテレビ系
 『機甲創世紀モスピーダ』竜の子プロダクション、フジテレビ系
 『ふしぎの国のアリス』日本アニメーション、テレビ東京系
 『タオタオ絵本館 世界動物ばなし(第1期)』シュンマオ、テレビ東京系
 『特装機兵ドルバック』牽プロダクション、フジテレビ系
 『まんがインソップ物語』日本アニメーション、テレビ東京系
 『キャプテン翼』土田プロ、テレビ東京系
 『伊賀野カバ丸』グループタック、日本テレビ系
 『銀河漂流バイファム』日本サンライズ、毎日放送系
 『子鹿物語』ビジュアル80、NHK
 『ナイン2 恋人宣言』グループタック、フジテレビ系
 *毎日映画コンクール大藤信郎賞『はだしのゲン』ゲンプロダクション

◆1984年(昭和59)

▼映画

『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』東宝、キティフィルム(押井守監督)
 『綿の国星』虫プロダクション(辻伸一監督)
 『冒険者たち ガンバと7匹のなごま』東京ムービー新社(出崎統監督)
 『少年ケニヤ』角川春樹事務所、東映動画(大林宣彦監督)
 『超人ロック』日本アニメーション、松竹、松竹映画(福富博監督)
 『風の谷のナウシカ』トップクラフト(宮崎駿監督)
 『未来少年コナン 特別篇 巨人機ギガントの復活』日本アニメーション、松竹(宮崎駿監督)

『名探偵ホームズ 青い紅玉の巻/海底の財宝の巻』東京ムービー新社（宮崎駿監督）

『ウルトラマンキッズM7.8星のゆかいな仲間』円谷プロダクション（永樹凡人監督）

『おしん』サンリオ（山本暎一監督）

『ドラえもん のび太の魔界大冒険』シンエイ動画、小学館、テレビ朝日（芝山努監督）

『忍者ハットリくん十パーマン 超能力ウォーズ』シンエイ動画、小学館、テレビ朝日（原田益次監督）

『プロ野球を10倍楽しく見る方法PART 2』フィルムリンク（鈴木清監督、出崎哲アニメーション監督）

『SF新世紀レンズマン』エムケイ、マッドハウス（川尻善昭、広川和之演出）

『ババママバイバイ』映像企画（設楽博監督）

『The かぼちゃワイン ニタの愛情物語』東映動画（矢吹公郎監督）

『キン肉マン』東映動画（白土武監督）

『超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか』竜の子プロダクション、ビックウエスト、毎日放送、小学館（石黒昇、河森正治演出）

『バース（BIRTH）』あいどる、カナメプロダクション（貞光伸也監督）

『地球物語テレバス2500』竜の子プロダクション、松竹、ビクター音楽産業（山根成之監督）

『黒い雨に打たれて』土田プロダクション（白土武監督）

『カックンカフェ』カックン制作団、TOKIOM'C、亜細亜堂（小林治監督）

『Dr.スランプ アラレちゃん ほよよ！ ナナバ城の秘宝』東映動画（芝田浩樹監督）

『キン肉マン 大暴れ正義超人』東映動画（白土武監督）

▼テレビ

『OKAWARI-BOY スターザンS』竜の子プロダクション、フジテレビ系

『牧場の少女カトリ』日本アニメーション、フジテレビ系

『重戦機エルガイム』日本サンライズ、名古屋テレビ系

『超 攻速ガルビオン』国際映画社、テレビ朝日系

『リトル・エル・シドの冒険』日本アニメーション、テレビ東京系

『宗谷物語』国際映画社、テレビ東京系

『夢戦士ウイングマン』東映動画、テレビ朝日系

『とんがり帽子のメモル』東映動画、テレビ朝日系

『ルバン三世PARTIII』東京ムービー新社、読売テレビ系

『ビデオ戦士レザリオン』東映動画、TBS系

『GU-GUガンモ』東映動画、フジテレビ系

『オヨネコぶーにゃん』シンエイ動画、テレビ朝日系

『らんぼう』土田プロ、フジテレビ系

『巨神ゴッグ』日本サンライズ、テレビ東京系

『キン肉マン 決戦!! 7人の超人VS宇宙野武士』東映動画、日本テレビ系

『まんがどうして物語』ダックスインターナショナル、TBS系

『ガラスの仮面』エイケン、日本テレビ系

『チックンタックン』学研、フジテレビ系

『アタッカーYou!』ナック、テレビ東京系

『ゴッドマジンガー』東京ムービー新社、日本テレビ系

『超時空騎団サザンクロス』ビックウエスト、TBS系

『魔法の妖精ヘルシャ』スタジオぴえろ、日本テレビ系

『ふしぎなコアラ プリンキー』日本アニメーション、日本テレビ系

『銀河パトロールPJ』エイケン、フジテレビ系

『大自然の魔獣 バギ』手塚プロダクション、日本テレビ系

『よろしくメカドック』竜の子プロダクション、フジテレビ系

『ナイン 完結編』グループタック、フジテレビ系

『ふたり鷹』国際映画社、フジテレビ系

『ドタンバのマナー』エイケン、フジテレビ系

『機甲界ガリアン』日本サンライズ、日本テレビ系

『森のトントたち』ズイヨー、フジテレビ系

『GALACTIC PATROL レンズマン』マッドハウス、テレビ東京系

『あした天気になあれ』土田プロ、フジテレビ系

『星銃士ビスマルク』スタジオぴえろ、日本テレビ系

『キャッツ・アイ』東京ムービー新社、日本テレビ系

『世紀末救世主伝説 北斗の拳』東映動画、フジテレビ系

『名探偵ホームズ』東京ムービー新社、テレビ朝日系

* 毎日映画コンクール大藤信郎賞『風の谷のナウシカ』（徳間書店/博報堂）

◆1985年（昭和60）

▼映画

『うる星やつら3 リメンバー・マイ・ラブ』キティフィルム（やまざきかずお監督）

『カムイの剣』プロジェクトチームアルゴス、マッドハウス（りんたろう監督）

『ボビーに首ったけ』プロジェクトチームアルゴス、マッドハウス（平田敏夫監督）

『GU-GUガンモ』東映動画（永丘昭典監督）

『アレイの鏡』国際科学博覧会協会、NHKサービスセンター（森下孝三監督）

『キン肉マン 正義超人VS古代超人』東映動画（山吉康夫監督）

『とんがり帽子のメモル』東映動画（佐藤順一監督）

『ごんぎつね』愛企画センター、グループタック（前田康成監督）

『ドラえもん のび太の宇宙小戦争』シンエイ動画、小学館、テレビ朝日（芝山努監督）

『忍者ハットリくん十パーマン 忍者怪獣ジッポウVSミラクル卵』シンエイ動画、小学館、テレビ朝日（原田益次監督）

『メガゾーン23』あいどる、ビクター音楽産業（石黒昇監督）

『戦国魔人ゴーショーグン 時の異邦人』（湯山邦彦監督）

『ペンギンズ・メモリー 幸福物語』アニメーションスタッフルーム（木村俊士監督）

『Dr.スランプ アラレちゃん ほよよ！ 夢の都メカボリス』東映動画（芦田豊雄、竹之内和久演出）

『キャプテン翼 ヨーロッパ大決戦』テレビ東京、土田プロ（岡本達也監督）

『キン肉マン 逆襲！宇宙かくれ超人』東映動画（山吉康夫監督）

『ルバン三世 バビロンの黄金伝説』東宝、日本テレビ、よみうりテレビ、東京ムービー新社（鈴木清順、吉田しげつぐ演出）

『銀河鉄道の夜』グループタック、ヘラルドエース（杉井ギサブロー監督）

『エリア88』プロジェクト88、スタジオぴえろ（鳥海永行監督）

『ジャスティ』ジャスティプロジェクト、スタジオぴえろ（高橋資祐監督）

『魔法の天使クリィミーマミ ロング・グッドバイ』スタジオぴえろ（小林治総監督）

『魔法のプリンセス ミンキーモモ 夢の中の輪舞』（湯山邦彦監督）

『魔法の天使クリィミーマミVS魔法のプリンセス ミンキーモモ劇場の大決戦』読売広告社（望月智充監督）

『オーディーン 光子帆船スターライト』ウエストケーブコーポレーション（舛田利雄総監督、白土武、山本暎一演出）

『うる星やつら』ファンクラブ大会』キティフィルム（やまざきかずお、出崎哲、四分一節子）

『妖精フローレンス』サンリオ (波多正美監督)
 『少年ジャンプまつり』集英社、スタジオぴえろ、竜の子プロダクション (望月智充、笹川ひろし)
 『キャプテン翼 危うし! 全日本 Jr.』テレビ東京、土田プロ (矢沢則夫監督)
 『キン肉マン 晴れ姿!! 正義超人』東映動画 (川田武範監督)
 『ゲゲゲの鬼太郎』東映動画 (白土武監督)
 『幻夢戦記レダ』東宝、カナメプロダクション (湯山邦彦監督)
 『吸血鬼ハンター-D』葦プロダクション (芦田豊雄監督)
 『雪国の王子さま』信濃企画 (勝間田具治監督)
 『天使のたまご』スタジオディーン (押井守監督)
 ▼テレビ
 『小公女セーラ』日本アニメーション、フジテレビ系
 『機動戦士Zガンダム』日本サンライズ、名古屋テレビ系
 『はいステップジュン』東映動画、テレビ朝日系
 『三国志(新)』シンエイ動画、日本テレビ系
 『タッチ』グループタック、フジテレビ系
 『オバケのQ太郎(新)』シンエイ動画、テレビ朝日系
 『おねがい! サミアどん』東京ムービー新社、NHK
 『プロゴルファー猿(シリーズ)』シンエイ動画、テレビ朝日系
 『超獣機神ダンクーガ』葦プロダクション、TBS系
 『炎のアルペンローゼ ジュディ&ランディ』竜の子プロダクション、フジテレビ系
 『へーい! プンプー』日本アニメーション、NHK
 『六三四の剣』エイケン、テレビ東京系
 『コンボラキッド』東映動画、テレビ朝日系
 『魔法のスター マジカルエミ』スタジオぴえろ、日本テレビ系
 『戦え! 超ロボット生命体 トランスフォーマー』東映動画、日本テレビ系
 『ダーティーベア』日本サンライズ、日本テレビ系
 『コンボラキッド 宇宙へ飛び出せ! コンボラファミリー』東映動画、テレビ朝日系
 『蒼き流星SPTレイズナー』日本サンライズ、日本テレビ系
 『忍者戦士 飛影』スタジオぴえろ、日本テレビ系
 『昭和アホ草紙 あかぬけ一番!』竜の子プロダクション、テレビ朝日系
 『ゲゲゲの鬼太郎(第3作)』東映動画、フジテレビ系
 『ハイスクール! 奇面組』土田プロ、フジテレビ系
 『夢の星のボタンノーズ』サンリオ、テレビ朝日系
 * 第1回広島国際アニメーションフェスティバル開催
 * 毎日映画コンクール大藤信郎賞『銀河鉄道の夜』(朝日新聞社/テレビ朝日/日本ヘラルド映画グループ)

◆1986年(昭和61)

▼映画

『うる星やつら4 ラム・ザ・フォーエバー』キティフィルム (やまざきかずお監督)
 『世紀末救世主伝説 北斗の拳』東映動画 (芦田豊雄監督)
 『アリオン』サンライズ (安彦良和監督)
 『オバケのQ太郎 とびだせ! バケバケ大作戦』シンエイ動画 (原田益次監督)
 『キャプテン翼 明日に向かって走れ!』テレビ東京、土田プロ (中村憲由監督)
 『キン肉マン ニューヨーク危機一髪!』東映動画 (川田武範監督)
 『ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大戦争』東映動画 (葛西治監督)
 『ドラえもん のび太と鉄人兵団』シンエイ動画、小学館、テレビ朝日 (芝山努監督)
 『プロゴルファー猿 スーパーGOLFワールドへの挑戦!!』シンエイ動画、小学館、テレビ朝日 (西村純二監督)

『るみっくわーど炎ストッパー』小学館、スタジオぴえろ、小学館プロダクション、オービー企画 (高橋資祐監督)
 『ザ ヒューマノイド』ヒロメディア、カナメプロダクション、東芝EMI (政木伸一監督)
 『県立地球防衛軍』(早川啓二監督)
 『タッチ 背番号のないエース』グループタック (杉井ギサブロー監督)
 『100ばんめのサル』シネマワーク、東京メディアコネクションズ (尾崎真吾監督)
 『はだしのゲン2』マッドハウス (平田敏夫監督)
 『プロジェクトA子 (PROJECT "A" KO)』創映新社、A.P.P.P (西島克彦監督)
 『旅立ち 亜美・終章』創映新社、A.P.P.P (びっくり箱監督)
 『キャプテン翼 世界大決戦!! Jr.ワールドカップ』土田プロ (岡本達也監督)
 『ゲゲゲの鬼太郎 最強妖怪軍団! 日本上陸!!』東映動画 (芹川有吾監督)
 『ハイスクール! 奇面組』スタジオぎゃろっぷ (福室博監督)
 『メイプルタウン物語』東映動画 (貝沢幸男監督)
 『アモン・サーガ』東映動画 (大賀俊二監督)
 『愛しのベティ・魔物語』東映動画、ビッグバン (小池一夫総監督、佐藤真人演出)
 『ウインダリア』あいどる、カナメプロダクション (湯山邦彦監督)
 『RUNNING BOY スター・ソルジャーの秘密』フィルムリンク (小華和ためお監督)
 『スーパーマリオブラザーズ ビーチ姫救出大作戦!』ホリ企画制作グループ (波多正美監督)
 『アイ・シティ』東宝、ムービック、葦プロダクション (真下耕一監督)
 『ガルフォース Eternal Story』ムービック、ソニービデオソフトウェアインターナショナル (秋山勝仁監督)
 『天空の城ラピュタ』スタジオジブリ (宮崎駿監督)
 『名探偵ホームズ ミセス・ハドソン人質事件、ドーバー海峡の大空中戦』東京ムービー新社、RAI、REVER (御厨恭輔監督)
 『ダーティーベア ノーランディアの謎』日本サンライズ (奥脇雅晴監督)
 『装甲騎兵ボトムズ ザ・ラストレッドショルダー』日本サンライズ (高橋良輔監督)
 『銀河漂流バイファム 消えた12人』日本サンライズ (神田武幸監督)
 『お月さんいろいろ』共同映画、ビデオ東京プロダクション (河野秋和監督)
 『がんばれスミー』オープロダクション (尾鷲英俊監督)
 『11びきのねことあほうどり』ヘラルドエンタープライズ、グループタック (小華和ためお監督)
 『11人いる!』キティフィルム (出崎哲、富永恒雄演出)
 『扉を開けて』キティフィルム (清水恵蔵監督)
 『タッチ2 さよならの贈り物』グループタック (杉井ギサブロー総監督、はしもとなおと監督)
 『GRAY デジタル・ターゲット』葦プロダクション (出崎哲監督)
 『強殖装甲ガイバー』アニメイトフィルムネットワーク、スタジオライブ (渡辺浩監督)
 『DRAGON BALL ドラゴンボール 神龍の秘密』東映動画 (西尾大介監督)
 『キン肉マン 正義超人VS戦士超人』東映動画 (山吉康夫監督)
 『ゲゲゲの鬼太郎 激突!! 異次元妖怪の大反乱』東映動画 (芝田浩樹監督)
 『火の鳥』プロジェクトチームアルゴス、マッドハウス (りんたろう監督)

『時空の旅人』プロジェクトチームアルゴス、マッドハウス
(真崎守監督)

▼テレビ

『愛少女ボリアンナ物語』日本アニメーション、フジテレビ系
『ロボタン』東京ムービー新社、フジテレビ系
『宇宙船サジタリウス』日本アニメーション、テレビ朝日系
『メイプルタウン物語』東映動画、テレビ朝日系
『ドラゴンボール DRAGON BALL』東映動画、フジテレビ系
『機動戦士ガンダムZZ』日本サンライズ、名古屋テレビ系
『魔法のアイドル パステルユーム』スタジオぴえろ、日本テレビ系
『めぞん一刻』キティフィルム、フジテレビ系
『Mr.ペンペン』シンエイ動画、テレビ朝日系
『世界名作アニメ童話』虫プロダクション、テレビ東京系
『まんがなるほど物語』ダックスインターナショナル、TBS系
『銀牙 流れ星銀』東映動画、テレビ朝日系
『剛Q超児イッキマン』東映動画、日本テレビ系
『ウルトラマンキッズのことわざ物語』円谷プロ、TBS系
『ワンダービートS (スクランブル)』虫プロダクション、TBS系
『青春アニメ全集』日本アニメーション、日本テレビ系
『光の伝説』集英社、竜の子プロダクション、テレビ朝日系
『サンゴ礁伝説 青い海のエルフィ』日本アニメーション、テレビ朝日系
『マシンロボ クロノスの大逆襲』葦プロダクション、テレビ東京系
『地上最強のエキスパートチーム G.I.ジョー』サンボウプロ、テレビ朝日系
『三国志II 天翔ける英雄たち』シンエイ動画、日本テレビ系
『銀河探査2100年 ボーダープラネット』手塚プロダクション、日本テレビ系
『Bugってハニー』東京ムービー新社、日本テレビ系
『たばこ1本のストーリー ハートカクテル』メルヘン社、日本テレビ系
『あんみつ姫』スタジオぴえろ、フジテレビ系
『Oh! ファミリー』サンシャインコーポレーション、テレビ東京系
『オズの魔法使い』バンメディア、テレビ東京系
『ボスコアドベンチャー』日本アニメーション、日本テレビ系
『聖闘士星矢』東映動画、テレビ朝日系
『ドテラマン』竜の子プロダクション、日本テレビ系
『がんばれ! キッカーズ』スタジオぴえろ、日本テレビ系
『ドリモグダァ!! (第1部)』ジャパコンマート、日本テレビ系
『戦え! 超ロボット生命体 トランスフォーマー2010』東映動画、日本テレビ系
『ブンナよ木からおいてこい』ダックスインターナショナル、NHK
『Mr.ペンペンII』シンエイ動画、テレビ東京系
*毎日映画コンクール大藤信郎賞『天空の城ラピュタ』における宮崎駿と製作スタッフ徳間書店

◆1987年(昭和62)

▼映画

『王立宇宙軍 オネアミスの翼』ガイナックス (山賀博之監督)
『オバケのQ太郎 とびだせ! 1/100大作戦』シンエイ動画 (塚田庄英監督)
『グリム童話 金の鳥』東映動画 (平田敏夫監督)
『ダーティペア』日本サンライズ、松竹 (真下耕一監督)
『ドラえもん のび太と竜の騎士』シンエイ動画、小学館、テレビ朝日 (芝山努監督)
『パツ&テリー』松竹、日本サンライズ (アミノテツロー監督)

『プロゴルファー猿 甲賀秘境! 影の忍法ゴルファー参上!』
シンエイ動画、小学館、テレビ朝日 (西村純二監督)

『新メイプルタウン物語 パームタウン編』東映動画 (設楽博監督)

『デジタル・デビル物語 女神転生』アニメイトフィルム、徳間書店、ムービック (西久保瑞穂監督)

『みんなあげちゃう♡』集英社、ムービック、ソニービデオソフトウェアインターナショナル (山村修監督)

『ほえろブンブン』マッドハウス、マジックカプセル (平田敏夫監督)

『タッチ3 君が通り過ぎたあとに』グループタック (杉井ギサブロー総監督、永丘昭典監督)

『妖獣都市』マッドハウス (川尻善昭監督)

『宝島』東京ムービー新社 (竹内啓雄監督)

『プロジェクトA子2 大徳寺財閥の陰謀』A.P.P (もりやまゆうじ監督)

『SOSこちら地球』共同映画、全国系列会議 (河野秋和監督)

『TWD EXPRESS ローリングテイクオフ』スタジオぎゃろっぷ、学研アニメ映像事業室、松竹 (湯山邦彦監督)

『マップス 伝説のさまよえる星人たち』学研アニメ映像事業室、日本コロムビア (早川哲二監督)

『DRAGONBALLドラゴンボール 魔神城のねむり姫』東映動画 (西尾大介監督)

『聖闘士星矢』東映動画 (森下孝三監督)

『Bugってハニー メガロム少女舞4622』ハドソン、東京ムービー新社 (永丘昭典監督)

『あいつとララバイ』スタジオぴえろ、講談社、日本ヘラルド映画 (高橋資祐監督)

『バリバリ伝説』スタジオぴえろ、講談社 (上村修、池上誉優演出)

『チロヌップのきつね』ヘラルドエンタープライズ、グループタック (今沢哲男監督)

『迷宮物語』プロジェクトチームアルゴス、マッドハウス (第1話「ラビリンス ラビリントス」りんたろう監督) (第2話「走る男」川尻善昭監督) (第3話「工事中止命令」大友克洋監督)

『湘南暴走族III 10オンスの絆』少年画報社、東映動画ビデオ (西沢信孝監督)

『ゴキブリたちの黄昏』TYOプロダクション、キティフィルム (吉田博昭脚本・監督)

『紫式部 源氏物語』グループタック、ヘラルドエース (杉井ギサブロー監督)

『ルパン三世 風魔一族の陰謀』東宝、東京ムービー新社 (大関雅幸監督)

▼テレビ

『愛の若草物語』日本アニメーション、フジテレビ系

『新メイプルタウン物語 パームタウン編』東映動画、朝日放送系

『機甲戦記ドラグナー』日本サンライズ、名古屋テレビ系

『世紀末救世主伝説 北斗の拳2』東映動画、フジテレビ系

『陽あたり良好!』グループタック、フジテレビ系

『ことわざハウス』エイケン、フジテレビ系

『ウルトラB』シンエイ動画、テレビ朝日系

『シティーハンター』サンライズ、読売テレビ系

『きまぐれオレンジロード』スタジオぴえろ、日本テレビ系

『エスパー魔美』シンエイ動画、テレビ朝日系

『赤い光弾ジリオン』竜の子プロダクション、日本テレビ系

『マシンロボ ぶっちぎりバトルハッカーズ』葦プロダクション、テレビ東京系

『トランスフォーマー ザ・ヘッドマスターズ』東映動画、日本テレビ系

『のらくろくん』スタジオぴえろ、フジテレビ系

『ミスター味っ子』サンライズ、テレビ東京系
 『アニメ三銃士』日本アニメーション、NHK
 『アニメ80日間世界一周』日本アニメーション、テレビ朝日系
 『ついでにとんちんかん』スタジオコメット、フジテレビ系
 『ビックリマン』東映動画、朝日放送系
 『おらぁグズラだど(新)』竜の子プロダクション、テレビ東京系
 『マンガ日本経済学入門』ナック、テレビ東京系
 『仮面の忍者 赤影』東映動画、日本テレビ系
 『瞳のなかの少年 15少年漂流記』日本アニメーション、フジテレビ系
 『グリム名作劇場』日本アニメーション、朝日放送系
 『レディレディ!!』東映動画、TBS系
 『藤子不二雄の キテレツ大百科』NAS、フジテレビ系
 『セントエルモ 光の訪問者』東映動画、読売テレビ系
 *毎日映画コンクール大藤信郎賞『森の伝説』(手塚プロダクション)

◆1988年(昭和63)

▼映画

『かばのボトマス』オープロダクション(杉山卓監督)
 『シーカット』オープロダクション、ディック、スペース映像(杉山卓監督)
 『うる星やつら 完結篇』キティフィルム(出崎哲監督)
 『めぞん一刻 完結篇』キティフィルム(望月智充監督)
 『最終教師』ムービック、ソニービデオソフトインターナショナル(芦田豊雄監督)
 『銀河英雄伝説一わが征くは星の大海-』キティフィルム(石黒昇監督)
 『ウルトラB ブラックホールからの独裁者B・B』シンエイ動画、小学館、中央公論社、テレビ朝日(原田益次監督)
 『エスパー魔美 夜空のダンシングドール』シンエイ動画、小学館、テレビ朝日(原恵一監督)
 『ドラえもん のび太のパラレル西遊記』シンエイ動画、小学館、テレビ朝日(芝山努監督)
 『ビックリマン 第一次聖魔大戦』東映動画(角銅博之監督)
 『レディレディ!!』東映動画(設楽博監督)
 『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』サンライズ(富野由悠季監督)
 『機動戦士SDガンダム』サンライズ
 『聖闘士星矢 神々の熱き戦い』東映動画(山内重保監督)
 『となりのトトロ』スタジオジブリ(宮崎駿監督)
 『火垂るの墓』スタジオジブリ(高畑勲監督)
 『エースをねらえ!2』バンダイ、東京ムービー新社
 『現世守護神 びーひょろ一家』秋田書店、バンダイ、CBSソニーグループ、ムービック
 『AKIRA』同製作委員会、東京ムービー新社(大友克洋監督)
 『白旗の少女 琉子』共同映画全国系列会議、マジックバス(出崎哲監督)
 『闘将!! 拉麺男』東映動画(明比正行監督)
 『DRAGON BALLドラゴンボール 摩訶不思議大冒険!!』東映動画(竹之内和久監督)
 『ビックリマン 無縁ゾーンの秘宝』東映動画(佐藤順一監督)
 『魁!! 男塾』東映動画(今沢哲男監督)
 『聖闘士星矢 真紅の少年伝説』東映動画(山内重保監督)
 『甲斐犬ゴロー』ヘラルド、グループタック(前田庸生監督)
 『プロジェクトA子3 シンデレララブソディ』A.P.P.P(もりやまゆうじ監督)
 『はれときどきぶた』学研、オープロダクション(平田敏夫監督)
 『火の雨がふる』虫プロダクション(有原誠治監督)
 『遠山桜宇宙帖 奴の名はゴールド』(梅澤淳稔監督)

『きまぐれオレンジ★ロード あの日にかけたい』東宝、スタジオぴえろ(望月智充監督)
 『陽あたり良好! KA・SU・MI夢の中に君がいた』東宝、グループタック(小熊公晴監督)
 『怪盗ジゴマ音楽編』アニメーションスタッフルーム(和田誠監督)

▼テレビ

『小公子セディ』日本アニメーション、フジテレビ系
 『闘将!! 拉麺男』東映動画、日本テレビ系
 『おそ松くん(新)』スタジオぴえろ、フジテレビ系
 『魁!!男塾』東映動画、フジテレビ系
 『つるピカハゲ丸くん』シンエイ動画、テレビ朝日系
 『F-エフ』キティフィルム、フジテレビ系
 『燃える!お兄さん』東宝、スタジオぴえろ、日本テレビ系
 『キテレツ大百科』スタジオぎゃろっぷ、フジテレビ系
 『シティーハンター2』サンライズ、読売テレビ系
 『ドクター秩父山』葦プロダクション、フジテレビ系
 『いきなりダゴン』日本アニメーション、テレビ朝日系
 『トランスフォーマー 超神マスターフォース』東映動画、日本テレビ系
 『超音戦士ボーグマン』葦プロダクション、日本テレビ系
 『ホワッツマイケル』キティフィルム、テレビ東京系
 『魔神英雄伝ワタル』サンライズ、日本テレビ系
 『トッポ♡ジージョ』日本アニメーション、朝日放送系
 『鎧伝サムライトルーパー』サンライズ、名古屋テレビ系
 『ハロー! レディリン』東映動画、テレビ東京系
 『鉄拳チンミ』葦プロダクション、テレビ朝日系
 『ビリ犬』シンエイ動画、テレビ朝日系
 『夏服の少女たち ~ヒロシマ・昭和20年8月6日~』マッドハウス、NHK
 『それいけ!アンパンマン』東京ムービー新社、日本テレビ系
 『夢見るトッポ♡ジージョ』日本アニメーション、テレビ東京系
 『ひみつのアッコちゃん(新)』東映動画、フジテレビ系
 『ハーイあっこです』エイケン、朝日放送系
 『美味しんぼ』シンエイ動画、日本テレビ系
 『名門!第三野球部』スタジオコメット、フジテレビ系
 *毎日映画コンクール大藤信郎賞『となりのトトロ』におけるアニメーション作家としての宮崎駿のオリジナリティ性に対して
 *第43回毎日映画コンクール日本映画大賞『となりのトトロ』(宮崎駿監督、徳間書店)

◆1989年(昭和64、平成1)

▼映画

『アニメ三銃士 アラムスの冒険』スタジオぎゃろっぷ(湯山邦彦監督)
 『ヴィナス戦記』松竹、学研、バンダイ(安彦良和監督)
 『それいけ!アンパンマン キラキラ星の涙』東京ムービー新社(永丘昭典監督)
 『ドラえもん のび太の日本誕生』シンエイ動画(芝山努監督)
 『ドラミちゃん ミニドラSOS!!!』シンエイ動画(森脇真琴監督)
 『ファイブスター物語』サンライズ(やまざきかずお監督)
 『宇宙皇子』日本アニメーション(吉田憲二監督)
 『おそ松くん スイカの星からこんにちはザンス!』スタジオぴえろ(嶋野彰監督)
 『ひみつのアッコちゃん』東映動画(芝田浩樹監督)
 『聖闘士星矢 最終聖戦の戦士たち』東映動画(明比正行監督)
 『超神伝説うろつき童子』ジャパンオーディオビジュアルネットワーク(高山秀樹監督)
 『ひろしまのエノキ』共同映画(出崎哲監督)

『シティーハンター 愛と宿命のマグナム』サンライズ（こだま兼嗣監督）

『孔雀王2 幻影城』スタジオ88（板野一郎監督）

『ドラゴンボールZ DRAGONBALL Z』東映動画（西尾大介監督）

『ニモ』東京ムービー新社（ウイリアムT.ハーツ、波多正美演出）

『ひみつのアッコちゃん 海だ！おばけだ！夏まつり』東映動画（久岡敬史監督）

『悪魔くん』東映動画（佐藤順一監督）

『機動警察パトレイバー』スタジオディーン（押井守監督）

『機動戦士SDガンダムの逆襲 SD戦国伝 暴終空城の章』サンライズ（アミノテツロー監督）

『機動戦士SDガンダムの逆襲 武者ガンダム参上』サンライズ（アミノテツロー監督）

『機動戦士SDガンダムの逆襲 嵐を呼ぶ学園祭』サンライズ（アミノテツロー監督）

『キキとララの青い鳥 ハロキティのシンデレラ マイメロディの赤ずきん』サンリオ（波多正美総監督、窪秀日監督）

『魔女の宅急便』スタジオジブリ（宮崎駿監督）

『かんからさんしん』グループタック（小林治監督）

『パオ一来訪者』スタジオびえろ（横山広行監督）

『プロジェクトA子 完結編』A.P.P.P（もりやまゆうじ監督）

『伊勢湾台風物語』虫プロダクション（神山征二郎監督）

▼テレビ

『おぼっちゃまくん』シンエイ動画、テレビ朝日系

『ピーターパンの冒険！日本アニメーション、フジテレビ系

『まんが はじめて面白塾』ダックスインターナショナル、TBS系

『獣神ライガー』サンライズ、名古屋テレビ系

『戦え！超ロボット生命体 トランスフォーマーV』東映動画、日本テレビ系

『ルパン三世 バイバイリパテ・危機一発！』東京ムービー新社、日本テレビ系

『ミラクル・ジャイアンツ 童夢くん』スタジオぎやろっぷ、日本テレビ系

『アイドル伝説えり子』葎プロダクション、テレビせとうち系

『小さなアヒルの大きな愛の物語 あひるのクワック』テレスクリーン、テレビ東京系

『天空戦記シュラト』竜の子プロダクション、テレビ東京系

『青いブリンク』手塚プロダクション、NHK

『魔動王グランゾート』サンライズ、日本テレビ系

『新ビックリマン』シンエイ動画、テレビ朝日系

『ビリ犬なんでも商会』シンエイ動画、テレビ朝日系

『らんま1/2』キティフィルム、フジテレビ系

『悪魔くん』東映動画、テレビ朝日系

『GO！ レスラー軍団』東京ムービー新社、テレビ東京系

『ドラゴンボールZ DRAGON BALL Z』東映動画、フジテレビ系

『昆虫物語 みなしごハッチ（新）』竜の子プロダクション、日本テレビ系

『手塚治虫物語 ぼくは孫悟空』手塚プロダクション、日本テレビ系

『バラソルヘンベえ』C&D、NHK

『桃太郎伝説』ナック、テレビ東京系

『ダッシュ！ 四駆郎』アウベック、テレビ東京系

『ジャングルブック 少年モーグリ』日本アニメーション、テレビ東京系

『魔法使いサリー（新）』東映動画、テレビ朝日系

『ジャングル大帝（新）』手塚プロダクション、テレビ東京系

『シートン動物記』エイケン、日本テレビ系

『シティーハンター3』サンライズ、読売テレビ系

『YAWARA! a fashionable judo girl!』マッドハウス、読売テレビ系

『がきデカ』スタジオぎやろっぷ、フジテレビ系

『かりあげクン』東映動画、フジテレビ系

『まじかるハット』スタジオびえろ、フジテレビ系

『笑ウセえるすまん』シンエイ動画、TBS系

『たいむとらぶる トンデケマン!』葎プロダクション、フジテレビ系

『らんま1/2 熱闘編』キティフィルム、フジテレビ系

『チンプイ』シンエイ動画、テレビ朝日系

『DRAGON QUEST（第1期）』スタジオコメット、フジテレビ系

* 毎日映画コンクール大藤信郎賞（該当作品なし）

* 毎日映画コンクールに「アニメーション映画賞」が創設される

* 毎日映画コンクール・アニメーション映画賞『魔女の宅急便』（徳間書店/ヤマト運輸/日本テレビ）

◆1990年（平成2）

▼映画

『海だ！ 船出だ！ にこにこぶん』オープロダクション（平田敏夫監督）

『暗黒神話餓鬼の章/天の章』大映映像（安濃高志監督）

『殺人切符は♡色』日本映像（杉山卓監督）

『おじさん改造講座！東京ムービー新社（芝山努監督）

『DRAGON BALL Z この世で一番強いヤツ』東映動画（西尾大介監督）

『ドラえもん のび太とアニマル惑星』シンエイ動画（芝山努監督）

『悪魔くん ようこそ悪魔ランドへ!』東映動画（佐藤順一監督）

『魔法使いサリー』東映動画（葛西治監督）

『戦争が終わった夏に』樟太映画製作委員会（千野皓司監督）

『CAROL』CBSソニー（出崎哲監督）

『チスト みどりのおやゆび』ダックスインターナショナル（丹野雄二監督）

『MAROKO廢子』スタジオびえろ（押井守監督）

『男樹』日本映像（山崎理監督）

『Little Polar Bear しろくまくん、どこへ』アニメイトフィルム（貞光神也監督）

『走れ！白いオオカミ』グループタック（前田庸生監督）

『ベルサイユのばら』東京ムービー新社（こだま兼嗣、竹内啓雄演出）

『クロがいた夏』ゲンプロダクション（白土武監督）

『まっ黒なおべんとう』共同映画（出崎哲監督）

『ミルクィ・パッション 道玄坂 愛の城』大陸書房（今西隆志監督）

『女戦士エフェ&ジーラ グーデの紋章』大陸書房（菊池一仁監督）

『ベリーヌ物語』日本アニメーション（斎藤博、腰繁男演出）

『緑山高校 甲子園編（劇場版）』バルク（池田成監督）

『PINK みずドロボウあめドロボウ』東映動画（芦田豊雄監督）

『DRAGON BALL Z 地球まるごと超決戦』東映動画（西尾大介監督）

『おむすびまん ひとくち村のこむすびまん/おばけ寺のためきおに』東京ムービー新社（大賀俊二監督）

『それいけ！ アンパンマン ばいきんまんの逆襲』東京ムービー新社（永丘昭典監督）

『キムの十字架』竜の子プロダクション（山田典吾監督）

『エイジ』ムービック（西久保瑞穂監督）

『シティーハンター ベイシティウォーズ』サンライズ（こだま兼嗣監督）

『シティーハンター 百万ドルの陰謀』サンライズ（こだま兼

副監督)

- 『愛と剣のキャメロット まんが家マリナ タイムスリップ事件』東宝 (小林治監督)
 『巫人戦士』徳間ジャパン (富永恒雄監督)
 『超音戦士ボーグマン LOVERSRAIN』葦プロダクション (村山靖監督)
 『魔物ハンター妖子』マッドハウス (山田勝久監督)
 『ちびまる子ちゃん』日本アニメーション (芝山努監督)
 『風の名はアムネジア』マッドハウス (やまざきかずお監督)

▼テレビ

- 『平成天才バカボン』スタジオぴえろ、フジテレビ系
 『ちびまる子ちゃん』日本アニメーション、フジテレビ系
 『つる姫じゃ〜っ!』アウベック、日本テレビ系
 『私のあしながおじさん』日本アニメーション、フジテレビ系
 『キャッ党忍伝てやんでえ』竜の子プロダクション、テレビ東京系
 『勇者エクスカイザー』サンライズ、名古屋テレビ系
 『魔神英雄伝ワタル2』サンライズ、日本テレビ系
 『アイドル天使ようこそようこ』葦プロダクション、テレビせとうち系
 『NG騎士ラムネ&40』葦プロダクション、テレビ東京系
 『楽しいムーミン一家』ビジュアル80、テレビ東京系
 『不思議の海のナディア』グループタック、ガイナックス、NHK
 『もーれつア太郎 (新)』東映動画、テレビ朝日系
 『ガタピシ』シンエイ動画、テレビ朝日系
 『魔法のエンジェル スイートミント』葦プロダクション、テレビ東京系
 『ルパン三世 ヘミングウェイペーパーの謎』東京ムービー新社、日本テレビ系
 『ダッシュ四駆郎スペシャル』アウベック、テレビ東京系
 『ロビンフッドの大冒険』竜の子プロダクション、NHK
 『それいけ! アンパンマン みなみの海をすくえ!』東京ムービー新社、日本テレビ系
 『まじかる☆タルるートくん』東映動画、朝日放送系
 『ハイあっこですスペシャル 秋・ファミリー大集合!』エイケン、朝日放送系
 『からくり剣豪伝 ムサシロード』スタジオぴえろ、日本テレビ系
 『RPG伝説ヘポイ』スタジオぎゃろっぷ、テレビ東京系
 『PEACH COMMAND 新桃太郎伝説』ナック、テレビ東京系
 『三丁目の夕日』グループタック、毎日放送系
 『三つ目がとおる』手塚プロダクション、テレビ東京系
 『江戸っ子ボーイ がってん太助』スタジオぴえろ、テレビ東京系
 『ビグマリオ』日本アニメーション、テレビ東京系
 * 毎日映画コンクール大藤信郎賞『いばら姫またはねむり姫』(川本喜八郎)
 * 毎日映画コンクール・アニメーション映画賞『走れ白いオオカミ』(グループタック/東宝)

◆1991年(平成3)

▼映画

- 『ドラえもん のび太のドラビアンナイト』シンエイ動画 (芝山努監督)
 『DRAGONBALL Z 超サイヤ人だ孫悟空』東映動画 (橋本光夫監督)
 『うしろの正面だあれ』虫プロダクション (有原誠治監督)
 『ドラミちゃん アララ 少年山賊団!』シンエイ動画 (原恵一監督)
 『まじかる タルるートくん』東映動画 (山内重保監督)
 『機動戦士ガンダムF91』サンライズ (富野由悠季総監督、杉

島邦久演出)

- 『武者・騎士・コマンド SDガンダム緊急出動』サンライズ (神田武幸監督)
 『とべ!くじらのピーク』アーバンプロダクト (森本晃司監督)
 『ZIGGY それゆけ!R&R BAND』徳間ジャパン (森一治監督)
 『ふしぎの海のナディア 劇場用オリジナル版』グループタック (青野昌監督)
 『DRAGON BALL Z とびっきりの最強対最強』東映動画 (橋本光夫監督)
 『DRAGON QUEST ダイの大冒険』東映動画 (竹之内和人監督)
 『おもひでぼろぼろ』スタジオジブリ (高畑勲監督)
 『ガンバとカウソウの冒険』東京ムービー新社 (大賀俊二監督)
 『それいけ! アンパンマンとべ! とべ!ちびごん』東京ムービー新社 (永丘昭典監督)
 『ドキンちゃんの ドキドキカレンダー』東京ムービー新社 (永丘昭典監督)
 『まじかる タルるートくん 燃えろ! 友情の魔法大戦』東映動画 (角銅博之監督)
 『アルスラーン戦記』アニメイトフィルム (浜津守監督)
 『サイレントメビウス SILENT MOBIUS THE MOTION PICTURE』AIC (菊池通隆総監督、富沢和雄監督)
 『ハックルベリィの冒険』グループタック (光延博愛、小華和ためお、樋口雅一演出)
 『うる星やつら いつだって・マイ・ダーリン!』キティフィルム (山田勝久監督)
 『創竜伝』キティフィルム (出崎統監督)
 『老人Z』A.P.P.P. (北久保弘之監督)
 『らんま1/2 中国寝宮大決戦! 捷やぶりの激闘篇』キティフィルム (井内秀治監督)
 『おたくのビデオ 劇場版』東芝映像ソフト (もりたけし監督)
 『月光のピアス ユメミと銀のバラ騎士団』スタジオぴえろ (もりたけし監督)
 『有閑倶楽部 香港より愛をこめて』集英社 (四分一節子監督)

▼テレビ

- 『おれは直角』スタジオぴえろ、フジテレビ系
 『DRAGON QUEST (第2期)』スタジオコメット、フジテレビ系
 『きんぎょ注意報』東映動画、テレビ朝日系
 『トラップ一家物語』日本アニメーション、フジテレビ系
 『笑わせるすまんスペシャル』シンエイ動画、TBS系
 『おぼけの…ホーリー』スタジオジュニオ、NHK
 『人魚姫 マリーナの冒険』テレスクリーン、フジテレビ系
 『太陽の勇者ファイバード』サンライズ、名古屋テレビ系
 『ゲッターロボ號』東映動画、テレビせとうち系
 『緊急発進セイバーキッズ』東京ムービー新社、テレビ東京
 『藤子不二雄Aの 笑わせるすまん (第2期)』シンエイ動画、TBS系
 『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』サンライズ、日本テレビ系
 『ハイあっこですスペシャル 幸せいっぱい! 春いっぱい!!』エイケン、朝日放送系
 『ハロー ESCARGOT島』アウベック、NHK
 『絶対無敵ライゾノゾー』サンライズ、テレビ東京系
 『ジャンケンマン』葦プロダクション、テレビ東京系
 『どろろんぱっ!』シンエイ動画、テレビ朝日系
 『機甲警察メタルジャック』サンライズ、テレビ東京系
 『ちいさなおぼけアッチ コッチ ソッチ』スタジオぴえろ、日本テレビ系
 『少年アシベ』日本アニメーション、TBS系
 『ハイスクールミステリー 学園七不思議』スタジオコメット、

フジテレビ系

- 『アニメ ひみつの花園』学研、NHK
- 『シティーハンター'91』サンライズ、読売テレビ系
- 『21エモン』シンエイ動画、テレビ朝日系
- 『OH!myコンプ!』スタジオ古留美、TBS系
- 『スペシャル 満ちてくる時のむこうに』スタジオびえろ、日本テレビ系
- 『おにいさまへ…』手塚プロダクション、NHK衛星第2
- 『キャプテンブラネット』スタジオ古留美、テレビ朝日系
- 『たのしい算数 (スペシャル)』スターシップ、NHK教育
- 『ルパン三世 ナポレオンの辞書を奪え』東京ムービー新社、日本テレビ系
- 『コボちゃんスペシャル 夢いっぱい!!』エイケン、読売テレビ系
- 『ハイあっこですスペシャル 危うしハーちゃん! 家族旅行はウキウキ・ドッキリ』エイケン、朝日放送系
- 『魔法のプリンセス ミンキーモモ (新)』葎プロダクション、日本テレビ系
- 『ゲンジ通信 あげだま』スタジオぎやろっぷ、テレビ東京系
- 『楽しいムーミン一家 冒険日記』テレスクリーン、テレビ東京系
- 『燃えろ! トップストライカー』日本アニメーション、テレビ東京系
- 『炎の闘球児 ドッジ弾平』小学館プロダクション、テレビ東京系
- 『DRAGON QUEST ダイの大冒険』東映動画、TBS系
- 『横山光輝 三国志』スタジオエーゼット、テレビ東京系
- 『チエちゃん奮戦記』東京ムービー新社、毎日放送系
- 『丸出だめ夫』スタジオびえろ、フジテレビ系
- 『わたしとわたし ふたりのロッテ』東京ムービー新社、日本テレビ系
- 『ウルトラマンキッズ 母をたずねて3000万光年』スタジオザイン、TBS系
- * 毎日映画コンクール大藤信郎賞『注文の多い料理店』(桜映画社/エコー)
- * 毎日映画コンクール・アニメーション映画賞『老人Z』(東京アトール/ザテレビジョン/ムービック/テレビ朝日/ソニーミュージックエンタテイメント)

◆1992(平成4)

▼映画

- 『三国志 (第一部) 英雄たちの夜明け』シナノ企画 (勝間田具治監督)
- 『21エモン 宇宙いけ! 裸足のプリンセス』シンエイ動画 (本郷みつる監督)
- 『DRAGON BALL Z 激突!! 100億パワーの戦士たち!』東映動画 (西尾大介監督)
- 『DRAGON QUEST ダイの大冒険 起きあがれ! アバンの使徒』東映動画 (芝田浩樹監督)
- 『トキメキソラー くるまによん』シンエイ動画 (やすみ哲夫監督)
- 『ドラえもん のび太と雲の王国』シンエイ動画 (芝山努監督)
- 『まじかる☆タルるートくん すきすき♡タコ焼き!』東映動画 (貝沢幸男監督)
- 『アンパンマンとゆかいな仲間たち』東京ムービー新社 (大賀俊二監督)
- 『それいけ! アンパンマン つみき城のひみつ!』東京ムービー新社 (永丘昭典監督)
- 『キャンディ・キャンディ (新)』東映動画 (今沢哲男監督)
- 『きんぎょ注意報!』東映動画 (佐藤順一監督)
- 『ぞう列車がやってきた』同製作委員会 (加藤盟監督)
- 『風の大陸』プロダクションI.G (真下耕一監督)

- 『せんぼんまつばら 川と生きる少年たち!』虫プロダクション (出崎哲監督)
- 『DRAGON QUEST ダイの大冒険 ぶちやぶれ!! 新生6大將軍』東映動画 (西沢信孝監督)
- 『DRAGON BALL Z 極限バトル!! 三大サイヤ人』東映動画 (菊池一仁監督)
- 『ろくでなしBLUES』東映動画 (吉沢孝男監督)
- 『サイレントメビウス2 SILENT MOBIUS THE MOTION PICTURE 2』AIC (井出宏軌監督)
- 『紅の豚』スタジオジブリ (宮崎駿監督)
- 『アルスラーン戦記II』アウベック (浜津守監督)
- 『走れメロス』ビジュアル80 (おおすみ正秋監督)
- 『YAWARA! それゆけ腰ぬけキッズ!!』キティフィルム (ときたひろこ監督)
- 『らんま1/2 決戦桃幻郷!花嫁を奪りもどせ!!』キティフィルム (鈴木行監督)
- 『ムーミン谷の彗星』テレスクリーン (斎藤博監督)
- 『リトルツインズ ぼくらの夏が飛んでいく』東映動画 (山口頼房監督)
- 『花の魔法使いマリーベル フェニックスのかぎ』葎プロダクション (遠藤徹哉監督)
- 『機動戦士ガンダム 0083 ジオンの残光』サンライズ (今西隆志監督)
- 『さくらももこワールド ちびまる子ちゃん わたしの好きな歌』フジテレビ、さくらプロダクション (芝山努、須田裕美子演出)

▼テレビ

- 『Dr.スランプ アラレちゃん '92お正月スペシャル』東映動画、フジテレビ系
- 『ママは小学4年生』サンライズ、日本テレビ系
- 『大草原の小さな天使 ブッシュベイビー』日本アニメーション、フジテレビ系
- 『花の魔法使いマリーベル』葎プロダクション、テレビせとうち系
- 『伝説の勇者ダ・ガーン』サンライズ、名古屋テレビ系
- 『ボーイフレンド』マジックバス、テレビ東京系
- 『宇宙の騎士テッカマンブレード』竜の子プロダクション、テレビ東京系
- 『美少女戦士セーラームーン』東映動画、テレビ朝日系
- 『ヨーヨーの猫つまみ』テレスクリーン、日本テレビ系
- 『ファンタジーアドベンチャー 長靴をはいた猫の冒険』エノキフィルム、テレビ東京系
- 『元気爆発ガンバルガー』サンライズ、テレビ東京系
- 『サラダ+勇士トマトマン』アニメーション21、テレビ朝日系
- 『超電動ロボ 鉄人28号FX』東京ムービー新社、日本テレビ系
- 『おへい! 竜馬』アニメーション21、NHK
- 『藤子不二雄Aの さすらいくん』シンエイ動画、TBS系
- 『地球SOS それいけコロリン』学研、NHK教育
- 『クッキングパパ』エイケン、朝日放送系
- 『クレヨンしんちゃん』シンエイ動画、テレビ朝日系
- 『あしたへフリーキック』葎プロダクション、日本テレビ系
- 『まぼろし まぼちゃん』スタジオコメット、フジテレビ系
- 『見るど強くなる! 痛快横綱アニメ ああ播磨灘!』イーゾーフィルム、テレビ東京系
- 『スーパービックリマン』東映動画、テレビ朝日系
- 『妖精ディック』ズイヨー、NHK衛星第2
- 『藤子不二雄Aの 笑わせえるすまん (第3期)』シンエイ動画、TBS系
- 『ルパン三世 ロシアより愛をこめて』トムスエンタテインメント東京支店東京ムービー事業本部、日本テレビ系
- 『ヤダモン』グループタック、NHK
- 『おやゆび姫物語』エノキフィルム、テレビ東京系

『姫ちゃんのリボン』スタジオぎゃろっぷ、テレビ東京系
 『少年アシベ2』日映エージェンシー、TBS系
 『ツヨシしっかりしなさい』スタジオコメット、フジテレビ系
 『スペースオズの冒険』エノキフィルム、テレビ東京系
 『ノンタンといっしょ』スタジオびえろ、フジテレビ系
 『スーパーツガン』キティフィルム、フジテレビ系
 『フランダースの犬』東京ムービー新社、日本テレビ系
 『南国少年パプワくん』日本アニメーション、テレビ朝日系
 『幽遊白書』スタジオびえろ、フジテレビ系
 『カリメロ(新)』テレスクリーン、テレビ東京系
 『風の中の少女 金髪のジェニー』日本アニメーション、テレビ東京系
 『みかん絵日記』日本アニメーション、TBS系
 『コボちゃん(シリーズ)』エイケン、読売テレビ系
 『美味しんぼ 究極対至高 長寿料理対決!!』シンエイ動画、日本テレビ系
 『バトルファイターズ 餓狼伝説』スタジオコメット、フジテレビ系
 *毎日映画コンクール大藤信郎賞(該当者なし)
 *毎日映画コンクール・アニメーション映画賞『紅の豚』(徳間書店/日本航空/日本テレビ/スタジオジブリ)

◆1993年(平成5)

▼映画

『Dr.スランプ アラレちゃん んちゃ! ベンギン村はハレのち晴れ』東映動画(貝沢幸男監督)
 『DRAGON BALL Z 燃えつきろ!! 熱戦・烈戦・超激戦』東映動画(山内重保監督)
 『DRAGON QUEST ダイの大冒険 ぶちやぶれ!! 新生6大將軍』東映動画
 『ドラえもん のび太とブリキの迷宮』シンエイ動画(芝山努監督)
 『ドラみちゃん ハロー恐竜キッズ!!』シンエイ動画(原恵一監督)
 『カッパの三平』タカハシスタジオ(平田敏夫監督)
 『機動戦士SDガンダムまつり SDガンダム外伝 聖機兵物語 第一章 第二章』サンライズ(アミノテツロー監督)
 『機動戦士SDガンダムまつり SDコマンド戦記 ガンダムフォース SUPERGARMS ファイナルフォーミュラーVSノウムギャザー』サンライズ(アミノテツロー監督)
 『三国志(第二部) 長江燃ゆ!』シナノ企画(勝間田具治監督)
 『獣兵衛忍風帖』東宝、アニメイトフィルム(川尻善昭監督)
 『Dr.スランプ アラレちゃん んちゃ! ベンギン村より愛をこめて』東映動画(橋本光夫監督)
 『DRAGON BALL Z 銀河ギリギリ!! ぶっちぎりの凄い奴』東映動画(上田芳裕監督)
 『お星さまのレール』マッドハウス(平田敏夫監督)
 『幽遊白書』スタジオびえろ(阿部紀之監督)
 『かいけつゾロリ まほう使いのでし大かいぞくの宝さがし』東京ムービー新社(竹内啓雄監督)
 『それいけ! アンパンマン 恐竜ノッシーの大冒険』東京ムービー新社(永丘昭典監督)
 『クレヨンしんちゃん アクション仮面 VS ハイグレ魔王』シンエイ動画(本郷みつる監督)
 『ろくでなしBLUES1993』東映動画(角銅博之監督)
 『機動警察パトレイバー2 theMovie』プロダクションI.G(押井守監督)
 『3丁目のタマ おねがいモモちゃんを捜して』グループタック(難波日登志監督)
 『最後の少女イヴ』マザープロジェクト(鈴木行監督)
 『ぼのぼの』グループタック(いがらしみきお監督)
 『ツヨシしっかりしなさい』スタジオコメット(三沢伸監督)

『銀河英雄伝説 新たなる戦いの序曲』キティフィルム(清水恵蔵監督)
 『メイクアップ! セーラー戦士』東映動画(小坂春女監督)
 『美少女戦士セーラームーンR』東映動画(幾原邦彦監督)

▼テレビ

『ミラクル☆ガールズ』ジャパントップス、日本テレビ系
 『若草物語 ナンとジョー先生』日本アニメーション、フジテレビ系
 『無責任艦長 タイラー』竜の子プロダクション、テレビせとうち系
 『勇者特急マイトガイン』サンライズ、名古屋テレビ系
 『熱 血最強 ゴウザウラー』サンライズ、テレビ東京系
 『美少女戦士セーラームーンR』東映動画、テレビ朝日系
 『機動戦士Vガンダム』サンライズ、テレビ朝日系
 『ポコニャン!』アニメーション22、NHK
 『恐竜惑星』スタジオジュニオ、NHK教育
 『疾風!アイアンリーガー』サンライズ、テレビ東京系
 『剣勇伝説YAIBA』小学館プロダクション、テレビ東京系
 『忍たま乱太郎』亜細亜堂、NHK教育
 『ゴーストスイーパー美神』東映動画、朝日放送系
 『海がきこえる』スタジオジブリ、日本テレビ系
 『ドラゴンリーグ』スタジオぎゃろっぷ、フジテレビ系
 『3丁目のタマ うちのタマ しりませんか?』グループタック、TBS系
 『ルパン三世 ルパン暗殺指令』東京ムービー新社、日本テレビ系
 『ムカムカバラダイス』日本アニメーション、TBS系
 『うちの ショコラ』バンエイト、フジテレビ系
 『楽しいウイロータウン』イージーフィルム、テレビ東京系
 『ジャングルの王者 ターちゃん♡』グループタック、テレビ東京系
 『平成イヌ物語 バウ』日本アニメーション、テレビ朝日系
 『SLAM DUNK』東映動画、テレビ朝日系
 『蒼き伝説 シュート!』東映動画、フジテレビ系
 『美味しんぼ 日米コメ戦争』シンエイ動画、日本テレビ系
 『しましまとらの しまじろう』スタジオ旗艦、テレビ東京
 *毎日映画コンクール大藤信郎賞『銀河の魚』(たむらしげる)
 *毎日映画コンクール・アニメーション映画賞『機動警察パトレイバー2 theMovie』(バンダイビジュアル/東北新社/イング)

◆1994年(平成6)

▼映画

『かっ飛ばせ! ドリーマーズ カーブ誕生物語』マッドハウス(兼森義則監督)
 『三国志(第三部) 遥かなる大地』シナノ企画(勝間田具治監督)
 『Dr.スランプ アラレちゃん ほよよ!! 助けたサメに連れられて…』東映動画(橋本光夫監督)
 『DRAGON BALL Z 危険なふたり! 超戦士はねむれない』東映動画(山内重保監督)
 『SLAM DUNK』東映動画(西沢信孝監督)
 『ウメ星デンカ 宇宙の果てからバンパロバン!』シンエイ動画(やすみ哲夫監督)
 『ドラえもん のび太と夢幻三剣士』シンエイ動画(芝山努監督)
 『ドラみちゃん 青いストローハット』シンエイ動画(安藤敏彦監督)
 『幽遊白書 冥界死闘編 炎の絆』スタジオびえろ(飯島正勝監督)
 『クレヨンしんちゃん プリプリ王国の秘宝』シンエイ動画(本郷みつる監督)

『オサムとムサシ』手塚プロダクション (りんたろう監督)
 『どすこい! わんぱく土俵』ムーク (神山征二郎総監督、駿河内勝演出)
 『土俵の鬼たち』スタジオディーン (吉永尚之監督)
 『Jリーグを100倍楽しく見る方法!!』TBS (磯村一路監督、芝山努アニメーション監督)
 『Dr.スランプ アラレちゃん んちゃ!! わくわくハートの夏休み』集英社、東映、東映動画 (橋本光夫監督)
 『DRAGON BALL Z 超戦士撃破!! 勝つのはオレだ』東映動画 (上田芳裕監督)
 『SLAM DUNK 全国制覇だ! 桜木花道』東映動画 (有迫俊彦監督)
 『THE MOTION PICTURE 餓狼伝説』スタジオコメット (大張正己監督)
 『グスコブドリの伝説』同製作委員会 (中村隆太郎監督)
 『こむすびマン こむすびまんとお祭りロボット』東京ムービー新社 (大賀俊二監督)
 『それいけ! アンパンマン リリカルマジカルまほうの学校』東京ムービー新社 (永丘昭典、矢野博之演出)
 『みんなあつまれ! アンパンマンワールド メロンパンナとあかちゃんまん』東京ムービー新社 (篠原俊哉監督)
 『雪渡り』マジックバス (四分一節子監督)
 『総天然色漫画映画 平成狸合戦ぽんぽこ』スタジオジブリ (高畑勲監督)
 『ライヤンツリーのうた』虫プロダクション (有原誠治監督)
 『STREET FIGHTER II MOVIE』グループタック (杉井ギサブロー監督)
 『GS美神 極楽大作戦!!』東映動画 (梅澤淳稔監督)
 『らんま1/2超無差別決戦 乱馬チームVS伝説の鳳凰』キティフィルム (西村純二監督)
 『平成イヌ物語 バウ原始イヌ物語バウ』日本アニメーション (加賀剛、鈴木孝義演出)
 『邦ちゃんの一家ランラン』日本アニメーション (石黒昇監督)
 『ダークサイド・ブルース』J.C.STAFF (古川順康監督)
 『おさわが! スーパーベビー』東映動画 (佐藤順一監督)
 『蒼き伝説シュート!』東映動画 (西尾大介監督)
 『美少女戦士セーラームーンS』東映動画 (芝田浩樹監督)

▼テレビ
 『死にぞこない係長 酒乱! 大パニック/女難! 大パニック! サンライズ、TBS系
 『赤ずきんチャチャ』スタジオぎゅろ、テレビ東京系
 『七つの海のティコ』日本アニメーション、フジテレビ系
 『勇者警察 ジェイデッカー』サンライズ、名古屋テレビ系
 『ママレード♡ボ〜イ』東映動画、朝日放送系
 『美少女戦士セーラームーンS』東映動画、テレビ朝日系
 『機動武闘伝Gガンダム』サンライズ、テレビ朝日系
 『モンタナ・ジョーンズ』スタジオジュニオ、NHK
 『3丁目のタマ うちのタマ知りませんか?』グループタック、毎日放送系
 『サッカーフィーバー』東京ムービー新社、NHK衛星第2
 『ジーンダイバー』スタジオジュニオ、NHK教育
 『レッドバロン』東京ムービー新社、日本テレビ系
 『霸王大系 リューナイト』サンライズ、テレビ東京系
 『あそぼう!! ハローキティ』サンリオ、テレビ東京系
 『白雪姫の伝説 竜の子プロダクション、NHK衛星第2
 『おまかせ スクラッパーズ』ACCプロダクション、NHK衛星第2
 『銀河戦国英雄伝ライ』エノキフィルム、テレビ東京系
 『ヤマトタケル』日本アニメーション、TBS系
 『機動武闘伝Gガンダム』サンライズ、テレビ朝日系
 『メタルファイトア♡MIKU1994』J.C.STAFF、テレビ東京系

『ハックルベリー・フィン物語』エノキフィルム、NHK衛星第2
 『愛と勇気のビッグガール とんでぶーりん♡』日本アニメーション、毎日放送系
 『コボちゃんスペシャル 祭りがいっぱい! (第3作)』エイケン、読売テレビ系
 『サムライスピリッツ 破天降魔の章』スタジオコメット、フジテレビ系
 『マクロス7』葎プロダクション、TBS系
 『BLUE SEED』プロダクションI.G、葎プロダクション、テレビ東京系
 『D・N・A^2 ~何処かで失くしたあいつのアイツ~』バオハウス、日本テレビ系
 『真拳伝説 タイトロード』東映動画、テレビ東京系
 『魔法陣 グルグル』日本アニメーション、テレビ朝日系
 『魔法騎士レイアース』東京ムービー新社、読売テレビ系
 『キャプテン翼J』スタジオコメット、フジテレビ系
 『ジャングルの王者ターちゃん デラックス1』グループタック、テレビ東京系

* 毎日映画コンクール大藤信郎賞 (該当者なし)
 * 毎日映画コンクール・アニメーション映画賞『平成狸合戦ぽんぽこ』(徳間書店/日本テレビ/博報堂/スタジオジブリ)

◆1995年(平成7)

▼映画

『原由子 眠れぬ夜の小さな物語』グループタック (小熊公晴監督)
 『2112年 ドラえもん誕生』シンエイ動画 (米谷良知監督)
 『DRAGON BALL Z 復活のフュージョン!! 悟空とベジータ』東映動画 (山内重保監督)
 『SLAM DUNK 湘北最大の危機! 燃える桜木花道』東映動画 (角銅博之監督)
 『ドラえもん のび太の創世日記』シンエイ動画 (芝山努監督)
 『ママレード♡ボ〜イ』東映動画 (矢野秋則監督)
 『ユンカース・カム・ヒア』バンダイビジュアル (佐藤順一監督)
 『ルパン三世 くたばれノストラダムス』東京ムービー新社 (白土武監督)
 『翔べ! ベガサス』スタジオジブリ (奥田誠治監督)
 『とつぜん! 猫の国 パニバルウィット』トライアングルスタッフ (なかむらたかし監督)
 『5等になりたい』同製作委員会 (加藤盟監督)
 『DRAGON BALL Z 龍拳爆発!! 悟空がやらねば誰がやる!』東映動画 (橋本光夫監督)
 『NINKYU 一忍空一』スタジオびえろ (阿部紀之監督)
 『On Your Mark CHAGE&ASKA』スタジオジブリ (宮崎駿監督)
 『吠えるバスケットマン魂!! 花道と流川の熱き夏』東映動画 (明比正行監督)
 『耳をすませば』スタジオジブリ (近藤喜文監督)
 『KAZU&YASU ヒーロー誕生』トライアングルスタッフ (赤根和樹監督)
 『アンパンマンとハッピーおたんじょう日』東京ムービー新社 (大賀俊二監督)
 『スレイヤーズ 1995』バンダイビジュアル (やまざきかずお総監督、わたなべひろし監督)
 『それいけ! アンパンマン ゆうれい船をやっつけろ!!』東京ムービー新社 (矢野博之監督)
 『はじまりの冒険者たち レジェンド・オブ・クリスタニア』トライアングルスタッフ (中村隆太郎監督)
 『アンネの日記』マッドハウス (永丘昭典監督)
 『MACROSS PLUS』トライアングルスタッフ (河森正治総監督、渡辺信一郎監督)

『マクロス7 銀河がオレを呼んでいる!』ビックウエスト
(アミノテツロー監督)

『妖獣教室外伝』ダンディライオン (ふくもとかん監督)

『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』プロダクションI.G
(押井守監督)

『MEMORIES』STUDIO4C (大友克洋製作総指揮)「彼女の想いで…」(森本晃司監督)、「最奥兵器」(岡村天斎監督)、「大砲の街」(大友克洋監督)

『あずきちゃん』マッドハウス (小島正幸監督)

『スペシャルプレゼント 亜美ちゃんの初恋 美少女戦士セーラームーンSuperS外伝』東映動画 (五十嵐卓哉監督)

『美少女戦士セーラームーンSuperS セーラー9戦士集結! ブラック・ドリーム・ホールの奇跡』東映動画 (芝田浩樹監督)

▼テレビ

『ちびまる子ちゃん』日本アニメーション、フジテレビ系

『空想科学世界ガリバーボーイ』東映動画、フジテレビ系

『鬼神童子 ZENKI』ケイファクトリー、テレビ東京系

『NINKU—忍空—』スタジオぴえろ、フジテレビ系

『ロミオの青い空』日本アニメーション、フジテレビ系

『黄金勇者ゴルドラン』サンライズ、名古屋テレビ系

『美少女戦士セーラームーンSS』東映動画、テレビ朝日系

『恐竜冒険記ジュラトリッパー』葦プロダクション、テレビ東京系

『天地無用!』AIC、テレビ東京系

『あずきちゃん』マッドハウス、NHK衛星第2

『獣戦士ガルキア』サンライズ、テレビ東京系

『アリス探偵局』スタジオジュニオ、NHK教育

『ヤンボウ ニンボウ トンボウ』イメージケイ、NHK衛星第2

『愛天使伝説ウェディングピーチ』ケイエスエス、テレビ東京系

『ふしぎ遊戯』スタジオぴえろ、テレビ東京系

『行け! 稲中卓球部!』グルーパープロダクション、TBS系

『アニメ 世界の童話』東映動画、フジテレビ系

『スレイヤーズ』イージーフィルム、テレビ東京系

『新機動戦記ガンダムW』サンライズ、名古屋テレビ系

『飛べ! イサミ』グルーパーブック、NHK教育

『ストリートファイター-IV』グルーパーブック、読売テレビ系

『BiT the CUPID』グルーパーブック、テレビ東京系

『ぼのぼの』グルーパーブック、テレビ東京系

『クマのプー太郎』スタジオディーン、フジテレビ系

『H2』葦プロダクション、朝日放送系

『ナースエンジェル りりかSOS』スタジオぎやろっぷ、テレビ東京系

『ルパン三世 ハリマオの財宝を追え!!』東京ムービー新社、日本テレビ系

『ママはぽよぽよザウルスがお好き』日本アニメーション、毎日放送系

『ご近所物語』東映動画、朝日放送系

『バーチャファイター』東京ムービー新社、テレビ東京系

『モジャ公』小学館プロダクション、テレビ東京系

『爆れつハンター』XEBEC、テレビ東京系

『新世紀エヴァンゲリオン』ガイナックス、テレビ東京系

『NOBOW』スタジオジュニオ、テレビ東京系

『ドッカン! ロボ天どん』竜の子プロダクション、テレビ東京系

『闘魔鬼神伝 ONI 1995』バンドラボックス、テレビ東京系

『神秘の世界エルハザード』AIC、テレビ東京系

『怪盗 세인트・テール』東京ムービー新社、朝日放送系

*毎日映画コンクール大藤信郎賞『MEMORIES』における大友克洋の製作総指揮に対して

*毎日映画コンクール・アニメーション映画賞『ユニカース・カム・ヒア』(バンダイビジュアル/角川書店)

◆1996年(平成8)

▼映画

『パッドばつ丸のオレのポチは世界一』サンリオ (村田和也監督)

『ハローキティのみんなの森をまもれ!』サンリオ (波多正美監督)

『DRAGON BALL 最強への道』東映動画 (山内重保監督)

『ご近所物語』東映動画 (志水淳児監督)

『ドラえもん のび太と銀河超特急!』シンエイ動画 (芝山努監督)

『ドラミ&ドラえもんズ ロボット学校七不思議!』シンエイ動画 (米谷良知監督)

『DRAGON BALL Z 復活のフュージョン!! 悟空とベジータ』東映動画 (山内重保監督)

『チョッちゃん物語』共同映画 (ときたひろこ監督)

『PiPi とべないホテル』虫プロダクション (中田新一監督)

『映画クレヨンしんちゃん ヘンダーランドの大冒険』シンエイ動画 (本郷みつる監督)

『DRAGON QUEST列伝 ロトの紋章』日本アニメーション (須永司監督)

『ハーメルンのバイオリン弾き』日本アニメーション (今西隆志監督)

『ルパン三世 DEAD OR ALIVE』東京ムービー新社 (モンキー・パンチ監督、矢野博之アニメーション監督)

『攻殻機動隊 英語吹き替え版』プロダクションI.G (押井守監督)

『天地無用! in LOVE』AIC (ねぎしひろし監督)

『魔法陣グルグル』日本アニメーション (中西信影監督)

『APOAPOワールド ジャイアント馬場90分1本勝負』セディック (やすみ哲夫監督)

『トイレの花子さん』マルチボックス (大地丙太郎監督)

『はむこ参る!』マルチボックス (やすみ哲夫監督)

『忍たま乱太郎 亜細亜堂』芝山努総監督、小林常夫監督

『ゲゲゲの鬼太郎 大海獣』東映動画 (勝間田具治監督)

『地獄先生ぬ〜べ〜』東映動画 (志水淳児監督)

『それいけ! アンパンマン 空飛ぶ絵本とガラスの靴』東京ムービー新社 (永丘昭典監督)

『ばいきんまん と 3ばいパンチ』東京ムービー新社 (大賀俊二監督)

『DRAGON BALL Z 龍拳爆発!! 悟空がやらねば誰がやる』東映動画 (橋本光夫監督)

『エンジェルがとんだ』同製作委員会 (山田火砂子監督)

『X』マッドハウス (りんたろう監督)

『スレイヤーズ RETURN 1996』J.C.STAFF (わたなべひろし監督)

『新しまぐれオレンジ ロード そして、あの夏のはじまり』スタジオぴえろ (湯山邦彦監督)

『ブラック・ジャック』手塚プロダクション (出崎統監督)

『金田一少年の事件簿』同製作委員会 (西尾大介監督)

▼テレビ

『シティーハンター ザ・シークレット・サービス』サンライズ、読売テレビ系

『ゲゲゲの鬼太郎』東映動画、フジテレビ系

『バケツでごほん』小学館プロダクション、読売テレビ系

『爆走兄弟レッツ&ゴー!!』小学館プロダクション、テレビ東京系

『名探偵コナン』東京ムービー新社、読売テレビ系

『るろうに剣心』スタジオぎやろっぷ、フジテレビ系

『名犬ラッシー』日本アニメーション、フジテレビ系

『勇者司令ダグオン』 サンライズ、名古屋テレビ系
 『DRAGON BALL GT』 東映動画、フジテレビ系
 『みどりのマキバオー』 スタジオぴえろ、フジテレビ系
 『美少女戦士セーラームーン・セーラースターズ』 東映動画、テレビ朝日
 『天空のエスカフローネ』 サンライズ、テレビ東京系
 『VS騎士ラムネ&40炎』 葦プロダクション、テレビ東京系
 『はじめ人間・ゴン』 スタジオぴえろ、NHK衛星第2
 『シンデレラ物語』 竜の子プロダクション、NHK衛星第2
 『六色時代』 スタジオコメット、テレビ東京系
 『こどものおもちゃ』 スタジオぎやろっぷ、テレビ東京系
 『スレイヤーズNEXT』 イージーフィルム、テレビ東京系
 『怪傑ゾロ』 葦プロダクション、NHK衛星第2
 『機動新世紀ガンダムX』 サンライズ、テレビ朝日系
 『B'TXビートエックス』 東京ムービー新社、TBS系
 『少年サンタの大冒険』 ケイファクトリー、TBS系
 『地獄先生ぬ〜べ〜』 東映動画、テレビ朝日系
 『パーチャファイター』 東京ムービー新社、テレビ東京系
 『いじわるばあさん』 エイケン、フジテレビ系
 『こちら葛飾区亀有公園前派出所』 スタジオぎやろっぷ、フジテレビ系
 『ガンバリスト! 駿』 サンライズ、読売テレビ系
 『赤ちゃんと僕』 スタジオぴえろ、テレビ東京系
 『はりもぐハーリー』 スタジオジュニオ、NHK教育
 『家なき子レミ』 日本アニメーション、フジテレビ系
 『花より男子』 東映動画、朝日放送系
 『セイバーマリオネットJ』 スタジオジュニオ、テレビ東京
 『機動戦艦ナデシコ』 XEBEC、テレビ東京系
 『ハーメルンのバイオリン弾き!』 スタジオディーン、テレビ東京系
 『超者ライディーン』 サンライズ、テレビ東京系
 『エルフを狩るモノたち』 グループタック、テレビ東京系
 『魔法少女プリティサミー』 AIC、テレビ東京系
 『YAT安心! 宇宙旅行』 グループタック、NHK教育
 『きこちゃんすまいる』 エイケン、TBS系
 『逮捕しちゃうぞ』 スタジオディーン、TBS系
 『わんころべえ』 東京ムービー新社、東京メトロポリタンテレビ
 * 毎日映画コンクール大藤信郎賞『るすばん』 (N&Gプロダクション)
 * 毎日映画コンクール・アニメーション映画賞『ブラック・ジャック』 (手塚プロダクション/松竹)

◆1997年(平成9)

▼映画

『ゲゲゲの鬼太郎 おばけナイター』 東映動画 (佐藤順一監督)
 『ザドラえもんズ 怪盗ドラパン謎の挑戦状!』 シンエイ動画 (米谷良知監督)
 『ドラえもん のび太のねじ巻き都市冒険記』 シンエイ動画 (芝山努監督)
 『地獄先生ぬ〜べ〜 午前0時ぬ〜べ〜死す!』 東映動画 (貝沢幸男監督)
 『フランダーズの犬』 日本アニメーション (黒田昌郎監督)
 『機関車先生』 日本アニメーション (楠葉宏三監督)
 『新世紀エヴァンゲリオン 劇場版 シト新生』 ガイナックス (庵野秀明総監修、摩砂雪、鶴巻和哉演出)
 『魔法学園LUNAR! 青い竜の秘密 1997』 STUDIO ALEX (大地丙太郎監督)
 『クレヨンしんちゃん 暗黒タマタマ大追跡』 シンエイ動画 (原恵一監督)
 『名探偵コナン 時計じかけの摩天楼』 東京ムービー新社 (こだま兼嗣監督)

『天才えりちゃんきんぎょを食べた!』 ゴールドフィッシュ (白下部光雄監督)
 『エルマーの冒険』 同製作委員会 (波多正美監督)
 『爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGP 爆走ミニ四駆大追跡!』 XEBEC (アミノテツロー監督)
 『キューティーハニーF』 東映動画 (佐々木憲世監督)
 『ゲゲゲの鬼太郎 妖怪特急! まぼろしの汽車』 東映動画 (吉沢孝男監督)
 『たまごっち ホントのはなし』 東映動画 (橋本光夫監督)
 『ものけ姫』 スタジオジブリ (宮崎駿監督)
 『地獄先生ぬ〜べ〜 恐怖の夏休み!! 妖しの海の伝説!』 東映動画 (志水淳児監督)
 『新世紀エヴァンゲリオン 劇場版 Air』 ガイナックス (庵野秀明総監督、鶴巻和哉監督)
 『新世紀エヴァンゲリオン 劇場版 まごころを君に』 ガイナックス (庵野秀明監督)
 『それいけ! アンパンマン 虹のピラミッド』 東京ムービー新社 (大賀俊二監督)
 『ジャングル大帝』 手塚プロダクション (竹内啓雄監督)
 『スレイヤーズ ぐれえと 1997』 同製作委員会 (湯山邦彦総監督、わたなべひろし監督)
 『天地無用! 真夏のイヴ』 AIC (木村哲監督)
 『地球が動いた日』 同製作委員会 (後藤俊夫監督)
 『どんぐりの家』 亜細亜堂 (安濃高志監督)
 『栄光へのシュプール 猪谷千春物語』 スペース映像 (奥脇雅晴監督)
 『王立宇宙軍 オネアミスの翼 サウンドリニューアル版』 ガイナックス (山賀博之監督)
 『音響生命体ノイズマン』 スタジオ4℃ (森本晃司監督)
 『PERFECT BLUE』 マッドハウス (今敏監督)
 『るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 維新志士への鎮魂歌』 スタジオぎやろっぷ (辻初樹監督)
 ▼テレビ

『EAT-MAN』 スタジオディーン、テレビ東京系
 『マッハGoGoGo (新)』 竜の子プロダクション、テレビ東京系
 『勇者王ガオガイガー』 サンライズ、名古屋テレビ系
 『キューティーハニーF』 東映動画、テレビ朝日系
 『ケロケロちゃいむ』 スタジオコメット、テレビ東京系
 『ポケットモンスター』 小学館プロダクション、テレビ東京系
 『新・天地無用!』 AIC、テレビ東京系
 『HAUNTED じゃんくしょん』 スタジオディーン、テレビ東京系
 『MAZE 爆熱時空』 J.C.STAFF、テレビ東京系
 『スーパーフィッシング グランダー武蔵』 日本アニメーション、テレビ東京系
 『少女革命ウテナ』 J.C.STAFF、テレビ東京系
 『超特急ヒカリアン JAPAN HIKARIAN RAILROAD』 東京キッズ、テレビ東京系
 『はいばーぼりす』 スタジオぴえろ、テレビ東京系
 『スレイヤーズTRY』 イージーフィルム、テレビ東京系
 『HARELUYAH BOY』 トライアングルスタッフ、テレビ東京系
 『金田一少年の事件簿』 東映動画、読売テレビ系
 『救命戦士ナノセイバー』 スタジオジュニオ、NHK教育
 『白鯨伝説』 スタジオジュニオ、NHK衛星第2
 『中華一番!』 日本アニメーション、フジテレビ系
 『CLAMP学園探偵団』 スタジオぴえろ、テレビ東京系
 『みすて♡ないでデイズ』 スタジオディーン、テレビ東京系
 『はれときどきぶた』 グループタック、テレビ東京系
 『忍ペンまん丸』 シンエイ動画、テレビ朝日系
 『アニメTVで発見!! たまごっち』 バンダイ、フジテレビ系
 『烈火の炎』 スタジオぴえろ、フジテレビ系

『夢のクレヨン王国』東映動画、朝日放送系
 『マスターモスキートン'99』ゼロジールーム、テレビ東京系
 『エルフを狩るモノたち』グループタック、テレビ東京系
 『ネクスト戦記エアガイツ』スタジオディーン、テレビ東京系
 『ビーストウォーズ 超生命体トランスフォーマー』イオン、テレビ東京系
 『VIRUS』スタジオプラム、テレビ東京系
 『超魔神英雄伝ワタル』サンライズ、テレビ東京系
 『バトルアスリーテス大運動会』AIC、テレビ東京系
 『さくらももこ劇場ゴジゴジ』日本アニメーション、TBS系
 『ハニ太郎です!』東映動画、テレビ朝日系
 『吸血姫美夕』AIC、テレビ東京系
 『剣風伝奇ベルセルク』OLM、日本テレビ系
 『深海伝説マーメノイド』キティフィルム、テレビ朝日系
 『フォーチュンクエストL』イージーフィルム、毎日放送系
 『学級王ヤマザキ』小学館プロダクション、テレビ東京系
 『Dr.スランプ』東映動画、フジテレビ系
 *毎日映画コンクール大藤信郎賞(該当者なし)
 *毎日映画コンクール・アニメーション映画賞『もののけ姫』(徳間書店/スタジオジブリ/日本テレビ/電通)
 *第52回毎日映画コンクール日本映画大賞『もののけ姫』(徳間書店/スタジオジブリ/日本テレビ/電通)
 *第52回毎日映画コンクール日本映画ファン賞『もののけ姫』(徳間書店/スタジオジブリ/日本テレビ/電通)

◆1998年(平成10)

▼映画

『ザ ドラえもんズ ムシムシびょんびょん大戦争』シンエイ動画(米谷良知監督)
 『ドラえもん のび太の南海大冒険』シンエイ動画(芝山努監督)
 『帰ってきたドラえもん』シンエイ動画(渡辺歩監督)
 『銀河鉄道999 エターナル・ファンタジー』東映動画(宇田鋼之介監督)
 『クレヨンしんちゃん 電撃バタのヒズメ大戦争』シンエイ動画(原恵一監督)
 『名探偵コナン 14番目の標的』キョクイチ(こだま兼嗣監督)
 『MAZE 爆熱時空 天変脅威の大巨人』J.C.STAFF(鈴木行監督)
 『ようこそロードス島へ!』AIC(千明孝一監督)
 『運如物語』東映動画(五木寛之監修、葛西治監督)
 『ラーマーヤナ』日本ラーマーヤナフィルム(酒向雄豪、佐々木皓一、ラーム・モハン演出)
 『劇場版ポケットモンスター ミュウツーの逆襲』小学館プロダクション(湯山邦彦監督)
 『ピカチュウのなつやすみ』小学館プロダクション(湯山邦彦監督)
 『アンパンマンーてのひらを太陽にー』キョクイチ
 『スレイヤーズごうじゃす 1998』J.C.STAFF(わたなべひろし監督)
 『劇場版 機動戦艦ナデシコ』同製作委員会(佐藤竜雄監督)
 『機動戦士ガンダム 第08MS小隊 ミラーズ・リポート』サンライズ(加藤充子監督)
 『新機動戦記ガンダム W Endless Waltz 特別篇』サンライズ(青木康直監督)
 『アニメ版 男はつらいよ 寅次郎忘れな草』エイケン(四分一節子監督)
 『スプリガン』同製作委員会(大友克洋総監修、川崎博嗣監督)
 『クジラの跳躍』愛があれば大丈夫(たむらしげる監督)
 『CG版 ビーストウォーズ メタルズ』同製作委員会(岩浪美和監督)

『CG版 ビーストウォーズ 激突!ビースト戦士』同製作委員会(岩浪美和監督)

▼テレビ

『セクシーコマンド外伝 すごいよ!!マサルさん』マジックバス、TBS系
 『爆走兄弟レッツ&ゴー!!MAX』小学館プロダクション、テレビ東京系
 『AWOL(エイウォール)』スタジオディーン、テレビ東京系
 『異次元の世界エルハザード』AIC、テレビ東京系
 『万能文化猫娘』葎プロダクション、テレビ東京系
 『星方武俠アウトロースター』サンライズ、テレビ東京系
 『春庭家の三人目』東映動画、テレビ朝日系
 『ボンバーマン ビーダマン爆外伝』マッドハウス、名古屋テレビ系
 『こっちむいてみい子』東映動画、テレビ朝日系
 『ふしぎ魔法ファンファンファーマシー』東映動画、テレビ朝日系
 『ヘリタコぶーちゃん』東映動画、テレビ朝日系
 『銀河漂流バイファム13』サンライズ、毎日放送系
 『YAT安心宇宙旅行2』グループタック、NHK教育
 『TRIGUN』マッドハウス、テレビ東京系
 『ビーストウォーズII 超生命体トランスフォーマー』葎プロダクション、テレビ東京系
 『ロードス島戦記英雄騎士伝 ようこそロードス島へ!』AIC、テレビ東京系
 『LEGEND OF BASARA』KSS、サンテレビ系
 『カウボーイビバップ』サンライズ、テレビ東京系
 『ロストユニバース』イージーフィルム、テレビ東京系
 『たこやきマントマン』スタジオびえろ、テレビ東京系
 『アキハバラ電脳組』葎プロダクション、TBS系
 『遊★戯★王』東映動画、テレビ朝日系
 『ひみつのアッコちゃん(第3作)』東映動画、フジテレビ系
 『魔法のステージ ファンシーララ』スタジオびえろ、テレビ大阪系
 『ああっ女神さまっ 小っちゃいって事は便利だねっ』OLM、WOWOW
 『時空転抄ナスカ』RADIX、テレビ東京系
 『サイレントメビウス』RADIX、テレビ東京系
 『南海奇皇(ネオランガ)』スタジオびえろ、WOWOW
 『アリスSOS』J.C.STAFF、NHK教育
 『ポケットモンスター』小学館プロダクション、テレビ東京系
 『カードキャプターさくら』マッドハウス、NHK衛星第2
 『プリンセスナイン如月女子高校野球』フェニックスエンタテインメント、NHK衛星第2
 『ブレンパワード』サンライズ、WOWOW
 『センチメンタルジャーニー』サンライズ、テレビ東京系
 『Weiβ kreuz(ヴァイスクロイツ)』アニメイトフィルム、テレビ東京系
 『DTエイトロン』サンライズ、フジテレビ系
 『熱沙の霸王ガンダラー』葎プロダクション、WOWOW
 『ピンカと海のお友達』ティーファクトリー、フジテレビ系
 『頭文字(イニシャル)D』バスター、フジテレビ系
 『SHADOW SKILL 影技』スタジオディーン、テレビ東京系
 『発明BOYカニパン』スタジオコメット、テレビ東京系
 『serial experiments lain』トライアングルスタッフ、テレビ東京系
 『アンドロイドアナMAICO2010』グループタック、WOWOW
 『真夜中の探偵 Night Walker』AIC、テレビ東京系
 『ももいろシスターズ』スタジオディーン、TBS系
 『時空探偵ゲンシクン』グループタック、テレビ東京系
 『彼氏彼女の事情』ガイナックス、J.C.STAFF、テレビ東京系
 『突撃!バラッパ隊』マジックバス、テレビ愛知系

『魔術士オーフェン』J.C.STAFF、TBS系
 『ボボロクロイス物語』Bee Train、テレビ東京系
 『ガサラキ』サンライズ、テレビ大阪系
 『MASTER KEATON』マッドハウス、日本テレビ系
 『聖ルミナス女学院』トライアングルスタッフ、テレビ東京系
 『おじゃる丸』スタジオぎゃろっぷ、NHK教育
 『セイバーマリオネットJtoX』ハルフィルムメーカー、テレビ東京系
 『スーパードール リカちゃん』マッドハウス、テレビ東京系
 『ジェネレーターガウル』竜の子プロダクション、テレビ東京系
 『快傑蒸気探偵団』XEBEC、テレビ東京系
 『バブルガムクライシス TOKYO 2040』AIC、テレビ東京系
 『EAT-MAN'98』スタジオディーン、テレビ東京系
 『花さか天使テンテンくん』日本アニメーション、フジテレビ系
 『デビルマンレディー』キョクイチ、毎日放送系
 『まもって守護月天!』東映動画、テレビ朝日系
 『どっきりドクター』スタジオぴえろ、フジテレビ系
 『カウボーイビバップ (完全版)』サンライズ、WOWOW
 『ヨシモトムチッ子物語』小学館プロダクション、テレビ東京系
 『よいこ』スタジオぴえろ、TBS系
 『超速スピナー』小学館プロダクション、テレビ東京系
 * 「東映動画」が「東映アニメーション」と称号変更
 * 「日本アニメーション学会」設立 (会長・大山正)
 * 毎日映画コンクール大藤信郎賞『水の精 河童百圓』(白組)
 * 毎日映画コンクール・アニメーション映画賞『ドラえもん のび太の南海大冒険』(シンエイ動画/小学館/テレビ朝日)

◆1999年(平成11)

▼映画

『Dr.スランプ アラレのびっくりバーン』東映アニメーション (山内重保監督)
 『遊戯王』東映アニメーション (志水淳児監督)
 『デジモンアドベンチャー』東映アニメーション (細田守監督)
 『ドラえもん のび太の宇宙漂流記』シンエイ動画 (芝山努監督)
 『のび太の結婚前夜』シンエイ動画 (渡辺步監督)
 『ウルトラマンM78劇場 Love & Peace』トライアングルスタッフ (ときたひろこ監督)
 『ガンドレス』(未完成版) ORCA (谷田部勝義監督)
 『ザ ドラえもんズ おかしなお菓子なおカシナナ?』シンエイ動画 (米谷良知監督)
 『MARCO 母を訪ねて三千里』日本アニメーション (楠葉宏三監督)
 『名探偵コナン 世紀末の魔術師』キョクイチ (こだま兼嗣監督)
 『クレヨンしんちゃん 爆発!温泉わくわく大決戦』シンエイ動画 (原恵一監督)
 『逮捕しちゃうぞ the MOVIE』スタジオディーン (西村純二監督)
 『天地無用! in LOVE2 遥かなる想い』AIC (ねぎしひろし監督)
 『ポケットモンスター 幻のポケモン ルギア爆誕』小学館プロダクション (湯山邦彦監督)
 『ピカチュウたんけんたい』小学館プロダクション (湯山邦彦監督)
 『ホーホケキョ となりの山田くん』スタジオジブリ (高畑勲監督)
 『それいけ!アンパンマン 勇気の花がひらくとき』キョクイチ (篠原俊哉監督)

『スーパードール リカちゃん リカちゃん絶体絶命!ドール ナイツの奇跡』マッドハウス (杉井ギサブロー監督)
 『小さな巨人ミクロマン 大激戦!ミクロマンVS最強戦士ゴルゴン』スタジオぴえろ (阿部紀之監督)
 『ビーストウォーズメタルス 超生命体トランスフォーマー コンボイ大変身!』イオン (岩浪美和監督)
 『アキハバラ電脳組 2011年の夏休み』プロダクション I.G (桜井弘明監督)
 『少女革命ウテナ アドゥレセンス黙示録』J.C.STAFF (幾原邦彦監督)
 『劇場版 カードキャプターさくら』マッドハウス (浅香守生監督)
 『金田一少年の事件簿2 殺戮のディーブブルー』東映アニメーション (西尾大介監督)
 『こちら葛飾区亀有公園前派出所 THE MOVIE』スタジオぎゃろっぷ (高松信司監督)

▼テレビ

『星界の紋章』サンライズ、WOWOW
 『小さな巨人ミクロマン』スタジオぴえろ、テレビ東京系
 『宇宙海賊ミトの大冒険』トライアングルスタッフ、テレビ東京系
 『爆球連発!! スーパービーダマン』小学館プロダクション、テレビ東京系
 『火魅子伝』グループタック、テレビ東京系
 『超生命体トランスフォーマー ビーストウォーズネオ』葦プロダクション、テレビ東京系
 『超発明BOYカニバン』スタジオコメット、テレビ東京系
 『ボンバーマン ビーダマン爆外伝!』マッドハウス、名古屋テレビ系
 『おジャ魔女どれみ』東映アニメーション、朝日放送系
 『神風怪盗ジャンヌ』東映アニメーション、テレビ朝日系
 『デジモンアドベンチャー』東映アニメーション、フジテレビ系
 『To Heart』OLM、サンテレビ系
 『ベターマン』サンライズ、テレビ東京系
 『ゴクドール漫遊記』トランスアーツ、テレビ東京系
 『神八剣伝』パブリック&ベシック、テレビ愛知系
 『パワーストーン』スタジオぴえろ、TBS系
 『モンスターファーム〜円盤石の秘密〜』キョクイチ、中部日本放送系
 『それゆけ!宇宙戦艦ヤマト・ヨーコ』J.C.STAFF、テレビ大阪系
 『ArcTheLad』Bee Train、WOWOW
 『十兵衛ちゃん〜ラブリ〜眼帯の秘密』マッドハウス、テレビ東京系
 『エデンズボウイ』スタジオディーン、テレビ東京系
 『星方天使エンジェルリンクス』サンライズ、WOWOW
 『天使になるもんっ!』スタジオぴえろ、テレビ東京系
 『A.D.POLICE』AIC、テレビ東京系
 『デュアル!ばらけんるん物語』AIC、WOWOW
 『コレクター・ユイ』日本アニメーション、NHK教育
 『∀ガンダム』サンライズ、フジテレビ系
 『KAIKANフレーズ』小学館プロダクション、テレビ東京系
 『魔装機神サイバスター』葦プロダクション、テレビ東京系
 『GTO』スタジオぴえろ、フジテレビ系
 『キョロちゃん』グループタック、テレビ東京系
 『下級生』PPプロジェクト、サンテレビ系
 『ポケットモンスター アンコール』小学館プロダクション、テレビ東京系
 『メダロット』Bee Train、テレビ東京系
 『仙界伝 封神演義』スタジオディーン、テレビ東京系
 『バーバパパ世界をまわる』スタジオぴえろ、NHK教育

『課長王子』AIC、A.P.P.P.、WOWOW
 『宇宙海賊ミトの大冒険 2人の女王様』トライアングルスタッフ、テレビ東京系
 『魔法使いTai!』マッドハウス、WOWOW
 『ZOIDS』小学館プロダクション、毎日放送系
 『サイボーグクロちゃん』スタジオポギー、テレビ愛知系
 『魔術士オーフェンRevenge』J.C.STAFF、TBS系
 『ぐるぐるタウンはなまるくん』スタジオびえろ、テレビ大阪系
 『ごぞんじ! 月光仮面くん』キョクイチ、テレビ東京系
 『イッパツ危機嬢』グループタック、TBS系
 『地球防衛企業ダイ・ガード』XEBEC、テレビ東京系
 『ジバクくん』トランスアーツ、テレビ東京系
 『臣士魔法劇場リスキーセフティ』A.P.P.P.、WOWOW
 『鋼鉄天使くるみ』OLM、WOWOW
 『無限のリヴァイアス』サンライズ、テレビ東京系
 『ビーストウォーズメタルス 超生命体トランスフォーマー』イオン、テレビ東京系
 『セラフィムコール』サンライズ、テレビ東京系
 『へっぽこ実験アニメーション エクセル サーガ』J.C.STAFF、テレビ東京系
 『BLUE GENDER』AIC、TBS系
 『トラブルチョコレート』AIC、テレビ朝日系
 『人形草紙あやつり左近』キョクイチ、WOWOW
 『THE ビッグオー』サンライズ、WOWOW
 『今、そこにいる僕』AIC、WOWOW
 『讀文字 (イニシャル) D Second Stage』バステル、フジテレビ系
 『未来少年コナンII タイガアドベンチャー』日本アニメーション、TBS系
 『ハンター×ハンター』日本アニメーション、フジテレビ系
 『WILD ARMS TV』Bee Train、WOWOW
 『レレレの天才ハカボン!』スタジオびえろ、テレビ東京系
 『ビックリマン2000』スタジオコメット、テレビ東京系
 『モンキーマジック』ビーファクトリー、テレビ東京系
 *毎日映画コンクール大藤信郎賞『老人と海!』におけるアレクサンドル・ペトロフと技術スタッフに対して
 *毎日映画コンクール・アニメーション映画賞『人狼 JIN-RO H』(バンダイビジュアル/プロダクションI.G)

◆2000年(平成12)

▼映画

『め組の大吾』サンライズ(西澤晋監督)
 『ワンピース』2000年春東映アニメフェア製作委員会(志水淳児監督)
 『デジモンアドベンチャー ぼくらのウォーゲーム』2000年春東映アニメフェア製作委員会(細田守監督)
 『ドラえもん のび太の太陽王伝説』シンエイ動画(芝山努監督)
 『おばあちゃんの思い出』シンエイ動画(渡辺步監督)
 『名探偵コナン 瞳の中の暗殺者』トムス(こだま兼嗣監督)
 『クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶジャングル』シンエイ動画(原恵一監督)
 『エスカフローネ』サンライズ(赤根和樹監督)
 『人狼』プロダクションI.G(沖浦啓之監督)
 『ポケットモンスター 結晶塔の帝王』ピカチュウプロジェクト2000(湯山邦彦監督)
 『ビチューとピカチュウ』ピカチュウプロジェクト2000(湯山邦彦監督)
 『デジモンアドベンチャー02 前編-デジモンハリケーン上陸!!、後編-超絶進化!!、黄金のデジメンタル』2000年春東映アニメフェア製作委員会(山内重保監督)

『おジャ魔女どれみ#』東映アニメーション(五十嵐卓哉監督)
 『劇場版 カードキャプターさくら 封印されたカード』マッドハウス(浅香守生監督)
 『映画 おじゃる丸 約束の夏 おじゃるとせみら』スタジオぎゃろっぷ(大地丙太郎監督)
 『劇場版 六門天外モンコレナイト 伝説のファイアドラゴン』スタジオディーン(青木康直監督)
 『劇場版 ケロちゃんにおまかせ!』マッドハウス(小島正幸監督)
 『それいけ! アンパンマン 人魚姫のなみだ』トムス(永丘昭典監督)
 『やきそばパンマンとブラックサボテンマン』トムス(大賀俊二監督)
 『海のオーロラ』日本テレビ(菅野嘉則監督)
 『ああっ女神さまっ』AIC(合田浩章監督)
 『エクスドライバー clip』アクタス(川越淳監督)
 『太陽の法 エル・カンターレへの道』グループタック(大川陸法製作総指揮、石山貴明アニメーション監督)
 『BLOOD THE LAST VAMPIRE』プロダクションI.G(北久保弘之監督)

▼テレビ

『ブギーポップは笑わない』マッドハウス、テレビ東京系
 『六門天外モンコレナイト』スタジオディーン、テレビ東京系
 『女神候補生』XEBEC、NHK衛星第2
 『風まかせ月影蘭』マッドハウス、WOWOW
 『OH! スーパーミルクちゃん スープレックス!』スタジオびえろ、WOWOW
 『マシュランボー』東映アニメーション、テレビ朝日系
 『マイアミ・ガンズ』グループタック、毎日放送系
 『ニャニがニャンだー ニャンダーかめん』サンライズ、名古屋テレビ系
 『おジャ魔女どれみ#』東映アニメーション、朝日放送系
 『だぁ!だぁ!だぁ!』J.C.STAFF、NHK衛星第2
 『モンスターファーム 伝説への道』トムス、中部日本放送系
 『デジモンアドベンチャー02』東映アニメーション、フジテレビ系
 『ゲートキーパーズ』GONZO、WOWOW
 『幻想魔伝最遊記』スタジオびえろ、テレビ東京系
 『ドッキキ伝説魔法陣グルグル』日本アニメーション、テレビ東京系
 『銀装騎攻オーディアン』プラム、WOWOW
 『陽だまりの樹』マッドハウス、日本テレビ系
 『タイムボカン2000 怪盗さくらめきマン』竜の子プロダクション、テレビ東京系
 『トランスフォーマー カーロボット』スタジオぎゃろっぷ、テレビ東京系
 『星界の紋章 総集編』サンライズ、WOWOW
 『星界の断章 "誕生"』サンライズ、WOWOW
 『サクラ大戦』マッドハウス、TBS系
 『ファール先生は名探偵』イージーフィルム、NHK衛星第2
 『BOYS BE...』ハルフィルムメーカー、WOWOW
 『星界の戦旗』サンライズ、WOWOW
 『うちゅう人 田中太郎』小学館プロダクション、テレビ東京系
 『遊戯王デュエルモンスターズ』ハルフィルムメーカー、テレビ東京系
 『ラブひな』XEBEC、テレビ東京系
 『妖しのセレス』スタジオびえろ、WOWOW
 『NieA 7』トライアングルスタッフ、WOWOW
 『メダロット魂』トランスアーツ、テレビ東京系
 『とっとこハム太郎』トムス、テレビ東京系
 『STRANGE DAWN』ハルフィルムメーカー、WOWOW
 『BRIGADOON まりんとメラン』サンライズ、WOWOW

『HAND MAiD メイ』ティーエヌケー、WOWOW
 『闇の末裔』J.C.STAFF、WOWOW
 『VANDREAD』GONZO、WOWOW
 『はじめの一步』マッドハウス、日本テレビ系
 『地球防衛家族』グループタック
 『GEAR戦士 電童』サンライズ、テレビ東京系
 『グラビテーション』スタジオディーン、WOWOW
 『アルジェントソーマ』サンライズ、テレビ東京系
 『Sci-Fi HARRY(サイファイハリー)』A.P.P.P.、テレビ朝日系
 『勝負師伝説 哲也』東映アニメーション、テレビ朝日系
 『真・女神転生デビル』トムス、中部日本放送系
 『無敵王トライゼノン』イージーフィルム、TBS系
 『犬夜叉』サンライズ、読売テレビ系
 『人造人間キカイダー』ビジュアルワークス、キッズステーション
 『サイバーシックス』トムス、キッズステーション
 『学校の怪談』スタジオぴえろ、フジテレビ系
 『機巧奇傳ヒヲウ戦記』BONES、NHK衛星第2
 * 日本動画制作者連盟を日本動画協会と改称
 * 毎日映画コンクール大藤信郎賞『BLOOD THE LAST VAMPIRE』(SMEビジュアルワークス/ソニーコンピュータエンタテインメント/アイジープラス/情報処理振興事業協会)
 * 毎日映画コンクール・アニメーション映画賞『おばあちゃんの思い出』(シンエイ動画/小学館/テレビ朝日)

◆2001年(平成13)

▼映画

『頭文字D THE MOVIE』オービー企画(山口史嗣監督)
 『ジャンゴのダンスカーニバル』東映アニメーション(西尾大介監督)
 『デジモンアドベンチャー02 ディアボロモンの逆襲』東映アニメーション(今村隆寛監督)
 『ワンピース おじまき島の冒険』東映アニメーション(志水淳児監督)
 『ドラえもん のび太と翼の勇者たち』シンエイ動画(芝山努監督)
 『ドラミ&ドラえもんず 宇宙ランド危機イッパツ!』シンエイ動画(錦織博監督)
 『がんばれ! ジャイアン!!』シンエイ動画(渡辺歩監督)
 『バンバイアハンターD』マッドハウス(川尻善昭監督)
 『クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶモーレッツ! オトナ帝国の逆襲』シンエイ動画(原恵一監督)
 『名探偵コナン 天国へのカウントダウン』トムス(こだま兼嗣監督)
 『メトロポリス』マッドハウス(りんたろう監督)
 『ポケットモンスターセレビィ時を越えた遭遇』ピカチュウプロジェクト2001(湯山邦彦監督)
 『ピカチュウのどきどきかくれんぼ』ピカチュウプロジェクト2001(湯山邦彦監督)
 『怪傑ナガネギマンとやきそばバンマン』パップ(大賀俊二監督)
 『キン肉マンII世』東映アニメーション(小村敏明監督)
 『それいけ! アンパンマン・ゴミラの星』トムス(大賀俊二監督)
 『デジモンテイマーズ 冒険者たちの戦い』東映アニメーション(今沢哲男監督)
 『千と千尋の神隠し』スタジオジブリ(宮崎駿監督)
 『ガンダム新体験 0087 グリーンダイバーズ』サンライズ(望月智充監督)
 『いのちの地球 ダイオキシンの夏』同製作委員会(出崎哲監督)
 『カウボーイビバップ 天国の扉』サンライズ(渡辺信一郎監

督)
 『FINAL FANTASY』スクエア(坂口博信監督)
 『とっとこハム太郎』とっとこ8686プロジェクト2001(出崎統監督)
 『スレイヤーズぶれみあむ』同製作委員会(佐藤順一監督)
 『デ・ジ・キャラット 星の旅』同製作委員会(桜井弘明監督)
 『サクラ大戦 活動写真』プロダクションI.G(本郷みつる監督)
 『犬夜叉 時代を越える想い』サンライズ(篠原俊哉監督)
 『あずまんが大王』J.C.STAFF(錦織博監督)
 ▼テレビ
 『ゾイド新世紀 ZERO』XEBEC、毎日放送系
 『爆転シュートベイブレード』マッドハウス、テレビ東京系
 『テイルズ オブ エターニア』XEBEC、WOWOW
 『グラップラー刃牙』グループタック、テレビ東京系 『地球少女アルジュナ』サテライト、テレビ東京系
 『地球防衛家族』グループタック、WOWOW
 『破壊魔定光』スタジオディーン、WOWOW
 『も〜っと! おじゃ魔女どれみ』東映アニメーション、朝日放送系
 『Dr.リンにきてみて!!』スタジオコメット、テレビ東京系
 『RUN=DIM』IDEA FACTORY、テレビ東京系
 『超GALS!寿蘭』スタジオぴえろ、テレビ東京系
 『デジモンテイマーズ』東映アニメーション、フジテレビ系
 『コメットさん』日本アニメーション、テレビ大阪系
 『機動天使エンジェリックレイヤー』BONES、テレビ東京系
 『ジャングルはいつもハレのちグウ』シンエイ動画、テレビ東京系
 『STAR OCEAN EX』スタジオディーン、テレビ東京系
 『魔法戦士リウイ』J.C.STAFF、WOWOW
 『新白雪姫伝説プリーティア』ハルフィルムメーカー、WOWOW
 『THE SOUL TAKER 魂狩』竜の子プロダクション、WOWOW
 『NOIR』Bee Train、テレビ東京系
 『破邪巨星G弾劾風』AIC、テレビ朝日系
 『電腦冒険記ウェブダイバー』RADIX、テレビ東京系
 『仰天人間バトシーラ』グループタック、テレビ愛知系
 『ZONE OF THE ENDERS dolores,i』サンライズ、テレビ東京系
 『逮捕しちゃうぞ』スタジオディーン、TBS系
 『PROJECT ARMS』トムス、テレビ東京系
 『探偵少年カゲマン』小学館プロダクション、NHK教育
 『パチスロ貴族銀』エーライン、フジテレビ系
 『ゴーゴー五つ子ら・ん・ど』エイケン、TBS系
 『バラッパラー』J.C.STAFF、フジテレビ系
 『学園戦記ムリョウ』マッドハウス、NHK衛星第2
 『チャンス トライアングルセッション』マッドハウス、テレビ東京系
 『スクライド』サンライズ、テレビ東京系
 『シャーマンキング』XEBEC、テレビ東京系
 『あいまいみい!! ストロベリー・エッグ』TNK、WOWOW
 『フルーツバスケット』スタジオディーン、テレビ東京系
 『魔法少女猫たると』マッドハウス、WOWOW
 『コスモウォーリアー零』ベガエンタテインメント、テレビ東京系
 『のちゃん』東映アニメーション、テレビ朝日系
 『星界の戦旗II』サンライズ、WOWOW
 『グラップラー刃牙 最大トーナメント編』グループタック、テレビ東京系
 『SAMURAI GIRL リアルバウトハイスクール』GONZO、キッズステーション
 『砂漠の海賊! キャプテンクッパ』Bee Train、NHK衛星第2
 『旋風の用心棒』スタジオぴえろ、日本テレビ系

『しあわせソウのオコジョさん』RADIX、テレビ東京系
 『FF:U ファイナルファンタジー アンリミテッド』GONZO、テレビ東京系
 『ちっちゃな雪使いシュガー』J.C.STAFF、テレビ東京系
 『X-エックス-』マッドハウス、WOWOW
 『おとぎストーリー 天使のしっぽ』東京キッズ、WOWOW
 『ヴァンドレッド the second stage』GONZO、WOWOW
 『バビル2世 (第2作)』円谷映像、ベガエンタテイメント、テレビ東京系
 『ガイスターズ』ブラム、スタジオ九魔、テレビ大阪系
 『激闘!クラッシュギアTURBO』サンライズ、名古屋テレビ系
 『キャプテン翼 (第2作)』グループタック、マッドハウス、テレビ東京系
 『テニスの王子様』トランスアーツ、テレビ東京系
 『ヒカルの碁』スタジオぴえろ、テレビ東京系
 『Hellsing』GONZO、フジテレビ系
 『ココロ図書館』スタジオディーン、テレビ東京系
 『RAVE』スタジオディーン、TBS系
 『バンパイアン・キッズ』プロダクションI.G、フジテレビ系
 『サイボーグ009 (第3作)』ジャパンヴィステック、スタジオオックス、テレビ東京系
 『あなたがここにいてほしい』GONZO、キッズステーション
 『ピストロレシピ』グループタック、NHK衛星第2
 『よばれてとびでて!アクビちゃん』竜の子プロダクション、キッズステーション
 * 毎日映画コンクール大藤信郎賞『くじらとり』(スタジオジブリ)
 * 毎日映画コンクール・アニメーション映画賞『千と千尋の神隠し』(徳間書店/スタジオジブリ/日本テレビ/電通/ディズニー/東北新社/三菱商事)
 * 第56回毎日映画コンクール日本映画大賞『千と千尋の神隠し』(徳間書店/スタジオジブリ/日本テレビ/電通/ディズニー/東北新社/三菱商事)
 * 第56回毎日映画コンクール監督賞 宮崎駿『千と千尋の神隠し』
 * 第56回毎日映画コンクール日本映画ファン賞『千と千尋の神隠し』

◆2002年(平成14)

▼映画

『マガンダムⅠ 地球光』サンライズ(富野由悠季総監督)
 『マガンダムⅡ 月光蝶』サンライズ(富野由悠季総監督)
 『デジモンテイマーズ 暴走デジモン特急』2002年春東映アニメフェア製作委員会(中村哲治監督)
 『ワンピース 珍獣島のチョッパー王国』2002年春東映アニメフェア製作委員会(志水淳児監督)
 『ワンピース 夢のサッカー王!』東映アニメーション(境宗久監督)
 『ドラえもん ぼくの生まれた日』シンエイ動画(渡辺歩監督)
 『ドラえもん のび太とロボット王国』シンエイ動画(芝山努監督)
 『ザ ドラえもんズ ゴール! ゴール! ゴール!!』シンエイ動画(やすみ哲夫監督)
 『バルムの樹』同製作委員会(なかむらたかし監督)
 『WXIII 機動警察パトレイバー3』マッドハウス(高山文彦総監督、遠藤卓司監督)
 『名探偵コナン ベイカー街の亡霊』トムス(こだま兼嗣監督)
 『猫の恩返し』スタジオジブリ(高畑勲監督)
 『クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶアッパレ! 戦国大合戦』シンエイ動画(原恵一監督)
 『エクストライバー the Movie』アクタス(西森章監督)
 『エク ストライバー Nina&Rei Danger Zone』アクタス(ウ

タナベシンイチ監督)

『ギルスティン』ACCプロダクション製作スタジオ(富永恒雄監督)
 『ポケットモンスター 水の都の護神ラティアスとラティオス』2002ピカチュウプロジェクト(湯山邦彦監督)
 『シックス・エンジェルズ』グルーヴ(秋元康製作総指揮、成澤章総監督)
 『ポケットモンスター ピカピカ星空キャンプ』2002ピカチュウプロジェクト(湯山邦彦監督)
 『それゆけ!アンパンマン ロールとローラ うきぐも城のひみつ』トムス(大賀俊二監督)
 『キン肉マンII世 マッスル人争奪!超人大戦争!』2002年夏東映アニメ製作委員会(小村敏明監督)
 『デジモンフロンティア 古代デジモン復活!!』2002年夏東映アニメ製作委員会(今村隆寛監督)
 『激闘!クラッシュギアTURBO カイザーバーンの挑戦!』2002年夏 東映アニメ製作委員会(近藤信宏監督)
 『ゼビウス』ナムコ(中村雅哉製作総指揮)
 『劇場版 ガイスターズ 光の章』フレーム、ブラム、グルーヴ、テレビ大阪(伊藤浩二監督)
 『劇場版 ガイスターズ 命の章』フレーム、ブラム、グルーヴ、テレビ大阪(伊藤浩二監督)
 『爆転シュートベイブレード THE MOVIE 激闘!! タカオVS大地!』日本アニメディア(やすみ哲夫監督)
 『千年女優』マッドハウス(今敏監督)
 『とっとこハム太郎 ハムハムハムージャ! 幻のプリンセス』とっとこ8686プロジェクト2002(出崎統監督)
 『犬夜叉 鏡の中の夢幻城』サンライズ(篠原俊哉監督)

▼テレビ

『バタバタ飛行船の冒険』トムス、WOWOW
 『ばよばよにょで・ジ・キャラット』マッドハウス、アニマックス
 『爆転シュート ベイブレード2002』日本アニメディア、テレビ東京系
 『炎の蜃気楼』マッドハウス、キッズステーション
 『フルメタル・パニック!』GONZO、WOWOW
 『キン肉マンII世』東映アニメーション、テレビ東京系
 『七人のナナ』A.C.G.T、テレビ東京系
 『おねがい ティーチャー! 童夢』WOWOW
 『アクエリアンエイジ』マッドハウス、テレビ東京系
 『ラーゼフォン』ボンズ、フジテレビ系
 『Kanon』東映アニメーション、フジテレビ系
 『幻魔大戦 神話前夜の章』イーザーフィルム、AT-X
 『おじゃ魔女どれみドッカ〜ン!』東映アニメーション、テレビ朝日系
 『ギャラクシーエンジェル』マッドハウス、テレビ大阪系
 『ロックマン エグゼ』XEBEC、テレビ東京系
 『GUN FRONTIER』ベガエンタテイメント、AT-X
 『東京アンダーグラウンド』スタジオぴえろ、テレビ東京系
 『天地無用!GXP』AIC、日本テレビ系
 『ちょびっツ』マッドハウス、TBS系
 『ドットハック・サイン』Bee Train、テレビ東京系
 『アペノ橋魔法 商店街』マッドハウス、キッズステーション
 『満月(フルムーン)をさがして』スタジオディーン、テレビ大阪系
 『東京ミュウミュウ』スタジオぴえろ、テレビ愛知系
 『わがまま フェアリー ミルモでボン!』スタジオ雲雀、テレビ東京系
 『フォルツァ!ひでまる』スタジオぎゃろっぷ、テレビ東京系
 『天使な小生意気』トムス、テレビ東京系
 『電光超特急ヒカリアン』東京キッズ、テレビ東京系
 『デジモンフロンティア』東映アニメーション、フジテレビ系

『びたテン』マッドハウス、テレビ大阪系
『あずまんが大王!』J.C.STAFF、テレビ東京系
『十二国記』スタジオぴえろ、NHK衛星第2
『藍より青し』J.C.STAFF、フジテレビ系
『あたしんち』シンエイ動画、テレビ朝日系
『ワイルド7 another!』イージーフィルム、AT-X
『ホイッスル!』スタジオコメット、アニマックス
『王ドロボウJING』スタジオディーン、NHK衛星第2
『SAMURAI DEEPER KYO』スタジオディーン、テレビ東京系
『G-onらいだーず』TNK、SHAFT、WOWOW
『最終兵器彼女』GONZO、ファミリー劇場
『Witch Hunter ロビン』サンライズ、テレビ東京系
『円盤皇女ワるきゅーレ』TNK、キッズステーション
『魔王ダンテ』マジックバス、AT-X
『ハングリーハート WILD STRIKER』日本アニメーション、アニマックス
『まほろまでいっく もっと美しいもの』ガイナックス、BS-i
『ぶちぶり ユーシ』ガイナックス、AIC、NHK衛星第2
『スパイラル 推理の絆』J.C.STAFF、テレビ東京系
『アソボット戦記 五九』エッグ、テレビ東京系
『よばれてとびでて!アクビちゃん』竜の子プロダクション、キッズステーション
『ヒートガイJ』サテライト、TBS系
『花田少年史』マッドハウス、日本テレビ系
『ボンバーマンジェット』スタジオディーン、テレビ東京系
『シスター・プリンセス Re Pure』ゼクシズ、ガンジス、テレビ東京系
『NARUTO ナルト』スタジオぴえろ、テレビ東京系
『真・女神転生 D (デビル) チルドレン ライト&ダーク』スタジオコメット、テレビ東京系
『GetBackers 奪還屋』スタジオディーン、TBS系
『機動戦士ガンダムSEED』サンライズ、毎日放送系
『ギャラクシーエンジェル』マッドハウス、テレビ大阪系
『超重神グラヴィオン』GONZO、フジテレビ系
『キディ・グレイド』GONZO、フジテレビ系
『釣りバカ日誌』東映アニメーション、テレビ朝日系
『PIANO』OLM、キッズステーション
『ポケットモンスター アドバンスジェネレーション』小学館プロダクション、テレビ東京系
『冒険者』日本アニメーション、NHK衛星第2
『パロムワン』イージーフィルム、AT-X
*任意団体「日本動画協会」を「有限責任中間法人日本動画協会」とする
*新世紀東京国際アニメフェア21 (第1回)開催
*第52回ベルリン国際映画祭最優秀作品賞 (金熊賞)『千と千尋の神隠し』(宮崎駿監督)注:アニメ作品の受賞は初
*全米映画批評家協議、ロサンゼルス映画批評家協会、ニューヨーク映画批評家協会の各アニメ部門賞『千と千尋の神隠し』(宮崎駿監督)
*毎日映画コンクール大藤信郎賞『千年女優』(今敏)
*毎日映画コンクール・アニメーション映画賞『クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶアッパレ! 戦国大合戦』(シンエイ動画/ASATSU-DK/テレビ朝日)

◆2003年(平成15)

▼映画

『ワンピース デッドエンドの冒険』同製作委員会(宇田鋼之介監督)
『ドラえもん のび太とふしぎ風使い』シンエイ動画(芝山努監督)
『PA-PA-PA ザムビー パーマン』シンエイ動画(渡辺歩監督)

『クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ 栄光のヤキニクロード』シンエイ動画(水島努監督)
『名探偵コナン 迷宮の十字路』トムス(こだま兼嗣監督)
『それいけ!アンパンマン ルビーの願い』同製作委員会2003(矢野博之監督)
『ガンダム イボルブ』サンライズ(増尾隆幸、今西隆志演出)
『東京ゴッドファーザーズ』マッドハウス(今敏監督)
『バラサイトドールズ』同製作委員会(中澤一登、吉永尚之演出)

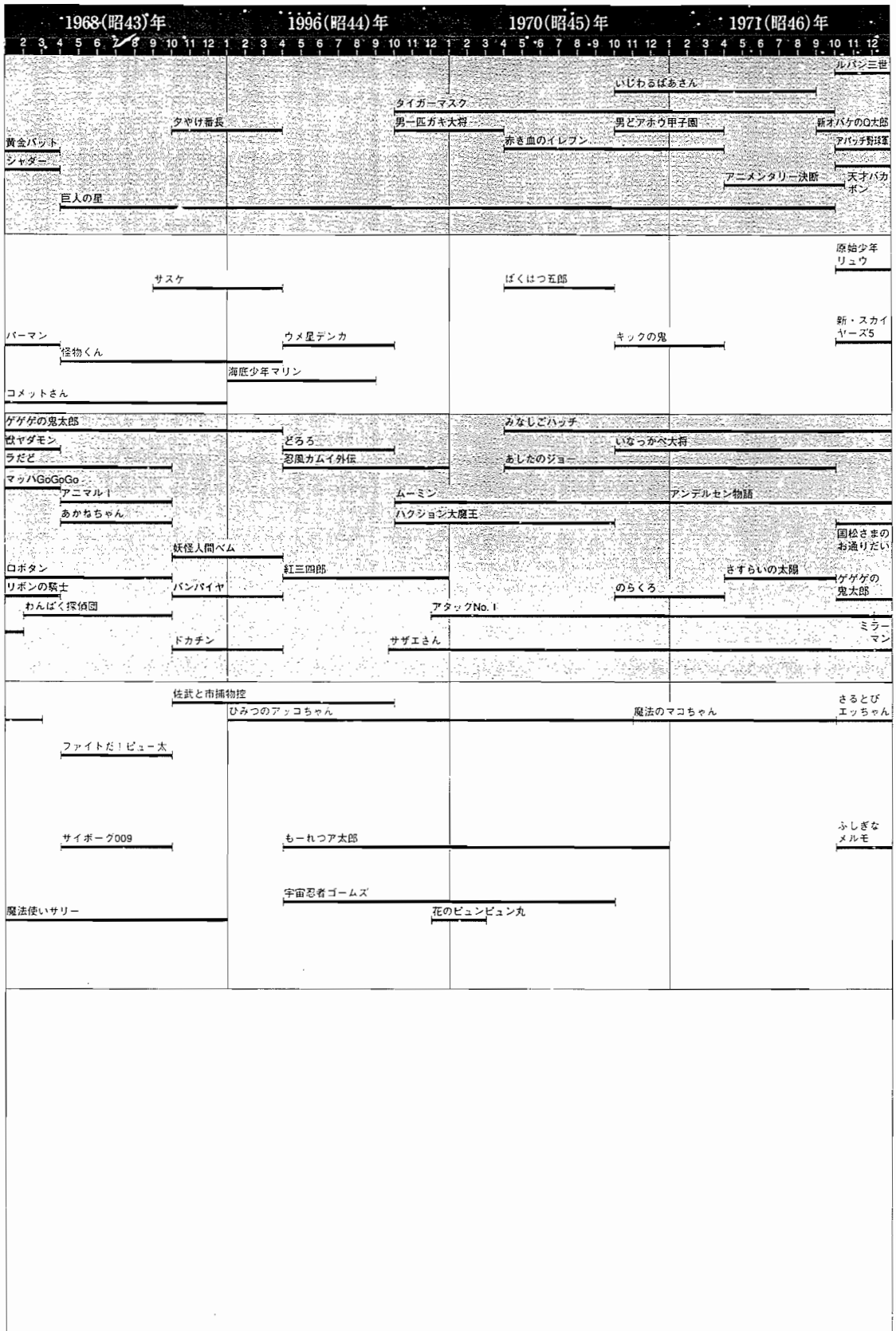
▼テレビ

『らいういろ戦奇譚』ソフトガレージ、テレビ神奈川他
『ストラトス フォー』スタジオファンタジア、千葉テレビ他
『MOUSE』スタジオディーン、関東U局系、キッズステーション
『爆転シュート ベイブレード Gレボリューション』日本アニメメディア、テレビ東京系
『ガラクタ通りのステイン』サイトロンデジタルコンテンツ、キッズステーション
『ウルフズレイン』BONES、フジテレビ系
『出撃!マシンロボレスキュー』サンライズ、テレビ東京系
『hack/黄昏の腕輪伝説』Bee Train、テレビ東京系
『ななか6/17』J.C.STAFF、テレビ東京系
『L/R Licensed by Royel』TNK、フジテレビ系
『魔法使いに大切なこと』J.C.STAFF、テレビ朝日系
『超ロボット生命体トランスフォーマー マイクロン伝説』アクタス、テレビ東京系
『クラッシュギア Nitro』サンライズ、名古屋テレビ系
『明日のナージャ』東映アニメーション、朝日放送系
『ガンバレード・マーチ 新たなる行軍歌』J.C.STAFF、テレビ神奈川他
『デジガールPOP!』GONZO、キッズステーション
『魔獣戦線 The Apocalypse』マジックバス、AT-X
『おとぎストーリー 天使のしっぽChu!』東京キッズ、キッズステーション
『E'S OTHERWISE』スタジオぴえろ、テレビ東京系
『Eアマスター』東映アニメーション、日本テレビ系
『宇宙のステルヴィア』XEBEC、テレビ東京系
『カレイドスター』GONZO、テレビ東京系
『冒険遊記プラスターワールド』アクタス、ブレインズベース、テレビ東京系
『D・N・ANGEL』XEBEC、テレビ東京系
『無限戦記ボトリス』サンライズ、テレビ東京系
『マーメイドメロディー ぴちぴちピッチ』アクタス、シナジージャパン、テレビ東京系
『時空冒険記ゼントリックス』imagi、マッドハウス、NHK衛星第2
『魔探偵ロキRAGNAROK』スタジオディーン、テレビ東京系
『人間差地点 Human Scramble』A.C.G.T、テレビ東京系
『成恵の世界』スタジオライブ、毎日放送系
『ソニックX (エックス)』トムス、テレビ東京系
『金色のガッシュベル!!』東映アニメーション、フジテレビ系
『アストロボーイ 鉄腕アトム』手塚プロダクション、フジテレビ系
『FIRESTORM』トランスアーツ、テレビ東京
『デ・ジ・キャラットにょ』マッドハウス、テレビ東京系
『妄想科学シリーズ ワンダバスタイル』TNK、千葉テレビ他
『コロケ!』OLM、テレビ東京系
『DEAR BOYS』A.C.G.T、テレビ東京系
『LAST EXILE』GONZO、テレビ東京系
『スクラップド・プリンセス』BONES、WOWOW
『キノの旅』A.C.G.T、WOWOW
『獣兵衛忍風帖 龍宝玉篇』マッドハウス、WOWOW

- 『探偵学園Q』スタジオぴえろ、TBS系
『ガドガード』GONZO、アンバーフィルムワークス、フジテレビ系
『TEXHNOLYZE』マッドハウス、フジテレビ系
『SUBMARINE SUPER 99』ベガエンタテインメント、AT-X
『Saint Beast 聖獣降臨編』東京キッズ、キッズステーション
『ウルトラマニアック』葦プロダクション、アニマックス
『スーパークマさん』東映アニメーション、アニマックス
『シンデレラボーイ』マジックバス、AT-X
『ダイバージェンス・イヴ』RADIX、AT-X
『D.C. ダ・カーボ』ゼクシズ、テレビ神奈川他
『高橋留美子劇場』トムス、テレビ東京系
『HAPPY LESSON ADVANCE』ケイエスエス、テレビ神奈川他
『なるたる』スタジオ九魔、キッズステーション
『グリーングリーン』STUDIO MATRIX、テレビ埼玉他
『おねがいツインズ』GENCO、童夢、WOWOW
『ぼぼたん』シャフト、BS-i
『一騎当千』J.C.STAFF、AT-X
『ルパン三世 お宝返却大作戦!』トムス、日本テレビ系
『onちゃん夢パワー大冒険!』日本アニメーション、北海道テレビ
『まっすぐにいこう』ゆめ太カンパニー、読売テレビ系
『ちっちゃな雪使いシュガー 特別編』J.C.STAFF、BS-i
『フルメタル・パニック? ふもっふ』京都アニメーション、フジテレビ系
*米アカデミー賞長編アニメ賞『千と千尋の神隠し』(宮崎駿監督)

主要民放テレビ放映アニメ

	1964(昭39)年												1965(昭40)年												1966(昭41)年												1967(昭42)年											
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
N T V													戦え!オスパー																								黄金バット											
																																					冒険少年											
T B S	伊賀の影丸 トムとジェリー												宇宙少年ソラン																								冒険ガボテン島											
	送人28号(63.10~) エイトマン(63.11~)												オハケのQ太郎												がんばれ!マリンキッド												スカイヤーズ5											
C X	ビッグX												スーパージェッター																								バーマン											
	放送アトム(63.1.1~)																																				コメットさん											
E X (A N B)	0戦はやと(64.1~)												W3(ワンドースリー)												遊星仮面												ちびっ子怪 おらあグズ											
													遊星少年バビィ												ハリスの旋風												マッハGoGoGo											
E X (A N B)	少年忍者風のフジ丸												宇宙エース												ロボタン												悟空の大冒険											
													ジャングル大帝																								リボンの騎士											
E X (A N B)	少年ケン(63.11~)												宇宙バトルホッパ												ハッスルパンチ												レインボー戦隊ロビン											
																									おそ松くん												海賊王子											
E X (A N B)																																					かなり坊やピッカリ・ビー											
																																					0017親指トム・キングコング											
E X (A N B)																																					花のピュンピュン丸											
																																					魔法使いサリー											
E X (A N B)																																																



		1972(昭47)年												1973(昭48)年												1974(昭49)年												1975(昭50)年																							
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12													
N T V	ルパン三世	アストロガンガー												冒険コロボックル																																															
	新オバケのQ太郎	おんぶおぼけ												ドラえもん												ダメおやし												元祖天才バカボン																							
	アバッチ野球軍																									柔道賛歌												ガンバの冒険																							
	天才バカボン																									宇宙戦艦ヤマト																																			
T B S	月光仮面													侍ジョイアーツ																																															
	原始少年リュウ																									星の子チョピン																																			
	海のトリトン													ど根性ガエル																								草原の少女ローラ																							
C X	新・スカイヤーズ5	モンシェリー0000																								はじめ人間ギャートルズ												クムクム																							
	いなかつべ大将	ハセドン												ドロロンえん魔くん												てんとう虫の歌												タイムボカン																							
	怪の木モック	科学忍者隊ガッチャマン												新造人間キシャーン																																															
	ムーミン	山ねずみロッキーチャック												アルプスの少女ハイジ												フランダースの犬																																			
E X A N B	国松さまのお通りだい	ワンザくん												ゼロテスター												ラセーヌの星																																			
	赤銅鈴之助	マジンガーZ												グレートマジンガー												UFOロボ グレンダイザー																																			
	ゲゲゲの鬼太郎	けろっこデメタン												ゲッターロボ												ゲッターロボ G																																			
	ミラーマン	荒野の少年イサム												小さなバイキングビッケ												フンドバット																																			
E X A N B	さるとびエッチャン	魔法使いチャッピー												バビル2世												ミラクル少女リミットちゃん												嵐女っ子メグちゃん												アンデス少年											
	デビルマン	ミクロイドS												新みなしごハッチ												少年徳川家康												まんが日本昔ばなし												一休さん											
	かしぎなメルモ													キューティハニー												ジムボタン												みつばちマーヤの冒険												鋼鉄ゾーグ											
														空手バカ一代												破裏拳ポリマー												宇宙の騎士テッカマン																							
T X	ジャングル黒べえ	エースをねらえ!												カリメロ												勇者ライディーン																																			
																																						ドン・チャック物語																							

1976(昭51)年				1977(昭52)年				1978(昭53)年				1979(昭54)年										
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
元祖天才バカボン				ルパン三世				新・エースをねらえ				バルサイユのぼろ										
				新巨人の星				宇宙戦艦ヤマト2				新・巨人の星II										
				家なき子				空島				宇宙空母ブルーノア										
草原の少女				まんが日本絵巻				まんがが偉人物語				まんががこども文庫										
ローラ				まんが世界昔ばなし																		
クムクム												ザ・ウルトラマン										
まんが日本昔ばなし				ろぼっ子ビートン				まんががはじめて物語														
タイムボカン				ヤンターマン								ゼンダマン										
てんとう虫の歌				ボールのミラクル大作戦				一発貫太くん				ガッチャマンII										
				風船少女テンブルちゃん								ガッチャマンF										
母をたずねて三千里				あらいぐまラスカル				ベリース物語				赤毛のアン										
ハッカルベリーの冒険				マシンブラスター				あしたへアタック				おれは鉄平										
								一球さん				野球狂の歌										
UFOロボグレンダイザー				ダンガードA				SF西遊記スタージガー				燃えるアークサー										
大空魔竜ガイキング				ジェット・マルス				クランプリの魔				銀河鉄道999										
の冒険				ドカベン																		
サザエさん																						
コッパースコーダム				ガイスラッガー				ここは惑星0番地 魔女っ子チックル				サイボーグ009										
ベベロの冒険				リトル・ルとちっちゃい仲間				サンボット3				ダイターン3										
				ギンガイザー				悪草のシャルロット				はいからさんが通る										
一休さん								リスのパナー				こくまのミーシャ										
ピコリーノの冒険				激走ルーベンカイザー				赤い鳥のころ														
鋼鉄ジーグ				マグネロボ・ガ・キーン				バラタック				宇宙魔神ダイケンコー										
				くまの子ジャッキー				女王陛下のプティアンジェ				機動戦士ガンダム										
宇宙の騎士テッカマン				恐竜探検隊				ボーンフリー				ドラえもん										
								キャプテンハーロック														
マシンハヤブサ				キャンディ・キャンディ								花の子ルンルン										
コン・パトラーV				ボルテスV				星の王子さま														
								騎将ダイモス														
								星の王子さまブチ・フランス														
まんが・ふるさと昔話				忍者キャプター				ガッタイガー				未来ロボ・ダルトニアス										
ドン・チャック物語				バトルホーク								騎士ゴード										
				UFO戦士				変機ズバット				レッドタイガ										
				ダイアボロンII				メガンダロボ				ピンクレディー物語										
グロイザーX								ふるさと昔ばなし				くじらのオセ										
								アイゼンボック				コセイド										
								マシン飛竜				科学冒険隊タンサー5										
												野ばらのジュリー										
												金髪のジェニー										
												巴里のイザ										
												ベル										
												さすらいの少女ネル										

		1980(昭55)年												1981(昭56)年												1982(昭57)年												1983(昭58)年																						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12											
N	ベルサイユのばら	鉄腕アトム												新ど根性ガエル												魔境伝説アクロパンチ												魔法の天使クリイミーマミ																						
	ルパン三世	あじたのジョー2												ゲームセンターあらし												忍者マン平												ビュア島の仲間たち																						
T	宇宙空母	ブルーノアムーの白鯨												六神合体ゴットマース												一ツ星家のウルトラさん												キャプテン																						
	ブルーノアムーの白鯨	鉄人28号												六神合体ゴットマース												一ツ星家のウルトラさん												キャプテン																						
V		宇宙戦艦ヤマトIII																								どきどきトゥナイト												キャプテン																						
		宇宙戦艦ヤマトIII																								どきどきトゥナイト												キャプテン																						
T																										わが青春のアルカディア												レインボーマン																						
	ザ・ウルトラマン													愛の学校クオレ物語												ワンマン三銃士												超時空強盗マクロス												超時空世紀オーガス										
S	まんが日本昔ばなし													ジャリン子チエ																								銀河漂流																						
	まんがはじめて物語													ジャリン子チエ																								銀河漂流																						
C		オタスケマン												ヤットデタマン												逆転イッパツマン												未来警察ウランマン																						
		オタスケマン												ヤットデタマン												逆転イッパツマン												未来警察ウランマン																						
X	ガッチャマンF	とんでも戦士ムテキング												グッシュ勝平																								特捜機兵																						
	ガッチャマンF	とんでも戦士ムテキング												グッシュ勝平																								特捜機兵																						
X		釣りキチ三平																																				イタダキマン																						
		釣りキチ三平																																				イタダキマン																						
X	トム・ソーヤの冒険	ふしぎな鳥のフロネ												南の虹のルーシー												アルプス物語・私のアンケット												機甲創世																						
	トム・ソーヤの冒険	ふしぎな鳥のフロネ												南の虹のルーシー												アルプス物語・私のアンケット												機甲創世																						
X	モデルリンクの前い鳥	がんばれ元気												Dr.スランプアラレちゃん												うる星やつら																																		
	モデルリンクの前い鳥	がんばれ元気												Dr.スランプアラレちゃん												うる星やつら																																		
X	燃えろアサシー	おじさまが山田くん																								さすかの猿飛												みゆき																						
	燃えろアサシー	おじさまが山田くん																								さすかの猿飛												みゆき																						
X	銀河鉄道999													新竹取物語1000年女王												バタリロ!												スペースコブラ																						
	銀河鉄道999													新竹取物語1000年女王												バタリロ!												スペースコブラ																						
X	ドカベン													フーセンのドラ太郎												ハニーハニーのすてきな冒険												おちゃめ神物語・コロコロロン																						
	ドカベン													フーセンのドラ太郎												ハニーハニーのすてきな冒険												おちゃめ神物語・コロコロロン																						
X	サザエさん													めっちゃこどタコ																								ななこSOS																						
	サザエさん													めっちゃこどタコ																								ななこSOS																						
E	サイボーグ009													タイガーマスク二世												あさりちゃん																																		
	サイボーグ009													タイガーマスク二世												あさりちゃん																																		
X	こくまのミーシャ													おはよう!スパンク												とんでモン・ベ												レディジョージ																						
	こくまのミーシャ													おはよう!スパンク												とんでモン・ベ												レディジョージ																						
X	一休さん																									Theがばちゃワイン																																		
	一休さん																									Theがばちゃワイン																																		
X	トライダーG7	怪物くん												最強ロボダイオージャ												戦艦メカ・ザンブル												フクちゃん																						
	トライダーG7	怪物くん												最強ロボダイオージャ												戦艦メカ・ザンブル												フクちゃん																						
X	ドラえもん																									忍者ハットリくん																																		
	ドラえもん																									忍者ハットリくん																																		
X		魔法少女ララバル												ハロー!サンディベル																								バーマン																						
		魔法少女ララバル												ハロー!サンディベル																								バーマン																						
T																										宇宙刑事ギャバン												宇宙刑事シャリバン																						
																										宇宙刑事ギャバン												宇宙刑事シャリバン																						
T	未来ロボタ	ドンデラマンチャ												ぼえるブンブン												まんが水戸黄門												サイボットロボッチ																						
	未来ロボタ	ドンデラマンチャ												ぼえるブンブン												まんが水戸黄門												サイボットロボッチ																						
T	ルタニアス	宇宙大帝ゴッドシグマ												百獣王ゴライオン												機甲艦隊ダイラガーXV												光速電神アルバガス																						
	ルタニアス	宇宙大帝ゴッドシグマ												百獣王ゴライオン												機甲艦隊ダイラガーXV												光速電神アルバガス																						
T		宇宙戦士												黄金戦士ゴールドドラゴン												魔法のプリンセス・ミンキーモモ												世界動物ばなし																						
		宇宙戦士												黄金戦士ゴールドドラゴン												魔法のプリンセス・ミンキーモモ												世界動物ばなし																						
T	ベルフィとリトルビット	ハルディオス												まんがことわざ事典												ドンドラキュラ												新みつばちマーヤの冒険																						
	ベルフィとリトルビット	ハルディオス												まんがことわざ事典												ドンドラキュラ												新みつばちマーヤの冒険																						
T	領南佐助	がんばれゴンベ												若草の四姉妹												銀河烈風バクシンガー												銀河疾風サスライガー																						
	領南佐助	がんばれゴンベ												若草の四姉妹												銀河烈風バクシンガー												銀河疾風サスライガー																						
T	科学冒険隊	タンサー5												スーキャット												戦国魔神ゴジョウギン												トンデレラハウスの大冒険																						
	科学冒険隊	タンサー5												スーキャット												戦国魔神ゴジョウギン												トンデレラハウスの大冒険																						
X	さすらいの少女ネル	伝説巨神イダオン																								太陽の牙ダグラス												装甲騎兵ボトムス																						
	さすらいの少女ネル	伝説巨神イダオン																								太陽の牙ダグラス												装甲騎兵ボトムス																						
X																										まいっちんぐマチコ先生												キャプテン翼																						
																										まいっちんぐマチコ先生												キャプテン翼																						

1984(昭59)年												1985(昭60)年												1986(昭61)年												1987(昭62)年																																															
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12																												
魔法の天使クリィミーママ												魔法の妖精パルシャ												魔法のスターマジカルエミ												魔法のアイドルバスターユミ																																															
ルパン三世PART III												ふしぎなコアラプリンキ												音き流星SPTレイズナー												青春アニメ全集																																															
伊賀野カバ丸												機甲界ガリアン												トランスフォーマー												剛Q超兇イッキマン																																															
キャッツ・アイ												キャッツ・アイ												ダーティペア												ロボタン																																															
キン肉マン												ゴッドマシンガー												星銃士ビスマルク												忍者戦士飛影																																															
ミーム												超時空騎団サザンクロス												ウルトラマンキックスのこわげ物語												レディレディ!!																																															
パイファム												まんが日本昔ばなし												まんがなるほど物語																																																											
イーグルサム												スターザンS												よろしくメガドック												炎のアルペンローゼ												ゲゲゲの鬼太郎																																			
ドルバック												紀モスピーダ												森のトントたち												あんみつ姫												のらくろくん																																			
牧場の少女カトリ												Dr.スランプアラレちゃん												うる星やつら												あそびん一刻																																															
みゆき												Gu-Guガンモ												ふたり鷹												タッチ												陽あたり良好!																																			
ななこSOS												あした天気になあれ												ハイスクール! 奇面組												ついてい												とんちんかん																																			
サザエさん												銀河パトロールPJ																								G.I.ジョー												クリム名作劇場																																			
とんがり帽子のメモル												はーいステップジュン												メイプルタウン物語												新メイプルタウン物語												ヒックリマン																																			
Theかぼちゃワイン												オヨネコボーにゃん												名探偵ホームズ												コンボラキッド												宇宙船サジタリウス												ガミーベアの冒険																							
ドラえもん												重戦機エルガイム												機動戦士Zガンダム												機動戦士ガンダムZZ												機甲戦記ドラグナー																																			
忍者ハットリくん												忍者ハットリくん												(藤子不二雄ワイド)																																																											
バーマン												バーマン												(藤子不二雄ワイド)												プロゴルファー猿												(FFワールド)																																			
夢戦士ウイングマン												超攻速ガルピオン												超カロボラット												オバクのQ太郎												エスパー優美												(藤子不二雄ワイド)																							
宇宙刑事シャイダー												巨獣特捜ジャスピオン												時空戦士スピルバン												超人機メタルダー												ウルトラB												(FFワールド)																							
世界動物ばなし												巨神ゴーク												コアラボーイコッキョ												六三四の剣												ミスター味っ子																																			
アタッカーYou												宗教物語												国のアリス												キャプテン翼												オスの魔法使い												マンガ日本経済学入門																							
																																																Oh!ファミリー												マンガンロボ・ぶっちぎり																							
																																																												マンガンロボ・クロソスの大逆襲												バトルハッカーズ											

1988(昭63)年												1989(平元)年												1990(平2)年												1991(平3)年																							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12												
それいけ!デンパンマン												シードン動物記												おちゃめなふたご												わたしと																							
魔神英雄伝ワタル												魔動王グランゾート												魔神英雄伝ワタル2												新世紀GPXサイバーフォーミュラ																							
闘将!拉麺男												童夢くん												つる姫じゃ〜!												キン肉マン																							
トランスフォーマー												トランスフォーマーVビクトリー												小さなおぼけアッチ・コッチ・ソッチ																																			
超音戦士ボーグマン												YAWARA																																															
シティハンター2												昆虫物語みなしごハッチ																																															
燃える!お兄さん												シティハンター3																								シティハンター'91																							
美味しんぼ																																																											
仮面の忍者赤影												暴動警察パトレイバー												からくり剣豪伝ムサシロード												シンキーモ																							
																								三丁目の夕日																																			
レディレディ!!																								少年アシベ												ドラゴン																							
まんが日本昔ばなし																																																											
新まんがなるほど物語												まんがはじめて面白塾																								OH!MYコンプ																							
おそ松くん												平成天才バカボン												おれは直角												丸出																							
のらくろクン												ひみつのアッコちゃん												ちびまる子ちゃん																																			
小公子セディ												ピーターパンの冒険												がきデカ												私のあしながおじさん												ドラップ一家物語											
ドラゴンボール												ドラゴンボールZ												かりあげクン																																			
F-1エフ												らんま1/2												らんま1/2熱闘編																																			
キテレツ大百科																								まじかるハット																																			
魁!!男塾																								たいむとらぶるトンデケマン												ドラゴンクエスト・学園七不思議																							
ついでにとんちんかん												名門!第三野球部												ドラゴンクエスト												人魚姫マリーナの冒険																							
サザエさん																																																											
トップジョージョ												ハイあっこです																																															
ビックリマン												新ビックリマン												まじかる☆タルートくん																																			
聖闘士星矢												悪魔くん												もーれつア太郎												さんぎょ注意報!																							
つるピカハゲ丸くん																																																											
いきなりダゴン 鉄拳チンミ												おぼっちゃまくん																																															
ユリシズ31 鎧伝サムライトルーパー												獣神ライガー												勇者エクスカイザー												太陽の勇者ファイバード																							
ドラえもん																								エルとフルー																																			
												新グリム名作劇場												ガタピシ												どろろんば!																							
エスパー魔美																								チンピ												21エモン																							
F03Aファーストベリ大 (FFワールド)												ベリ大なんでも商會												魔法使いサリー!																																			
ウルトラB (FFワールド)																																																											
世界忍者戦ジライヤ												機動刑事ジバン												特捜ウインスペクター												特捜指令ソルブレイン																							
ハロー!レディリン												アイドル伝説えり子												アイドル天使・よろこまようこ												ゲッターロボ號																							
ミスター味っ子																								ジャングル大帝												三つ目がとおる												燃える!トッ											
どんどんドメルとロン												あひるのクワック												桃太郎伝説												PC桃太郎伝説												頑甲警察メタルジャック											
おちあぐすただど																								バックス・パニーのぶうちぎりステージ																																			
まんが日本経済入門																								ジャングルブック少年モーグリ												ピグマリオン												トッジ輝平											
わんぱくダック夢冒険												チップとテールの大作戦												NG騎士ラムネ&40												宇宙の戦士スピルバークのタイニエーション												三國志											
ホワッツマイケル												GO!レスラー軍団												ダッシュ四駆郎												トミニオン																							
												天空戦記シュラト												楽しいムーミン一家												楽しいムー																							
夢見るトッチジョージョ																								RPG伝説ベロイ												ガンジ通信																							
												聖戦士ロビンJr.												ジャンケンマン																																			
																								キャラ党忍伝てやんでえ												セイバークエスト																							
																								魔法のエンジェル・スウィート・ミント・絶対無敵ライジンオー																																			
																								銀河英雄伝説																																			

1992(平4)年												1993(平5)年												1994(平6)年												1995(平7)年																							
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12													
それいけ!アンパンマン												フランダースの犬																																															
わたし〜ふたりのロッチ〜												ミラクル☆ガールズ																																															
ママは小学4年生																																																											
キン肉マン																																																											
あしたへフリーキック																																																											
YAWARA												コボちゃん												魔法騎士レイアース																																			
ヨ〜ヨ〜の猫つまみ																																				ストリートファイターIIV																							
美味しんぼ																																																											
ミンキーモモ																																																											
鉄人28号FX																																																											
クエスト・ダイの大冒険												みかん絵日記												ムカムカパラダイス												ヤマトタケル												行け!稲中卓球部											
まんが日本昔ばなし																																				とんでぶーりん												ママはぼよぼよザウルスがお好き											
じゃけんキッズ																																				マクロス7																							
だめ夫												幽遊白書																																				忍空											
ちびまる子ちゃん												ツヨジっかりじなさい																																				ちびまる子ちゃん											
ブッシュベイビー												ナンとジョー先生												七つの海のティコ																								ロミオの青い空											
ドラゴンボールZ																																																キャプテン翼J											
キアレッツ大百科																																																											
マボちゃんの不思議旅行記												ドラゴンリーグ												奮き伝説シュート																								ガリバーボーイ											
サザエさん																																																											
クッキングパパ																																																H2											
スーパービックリマン												ゴーストスイーパー美神												マムレード・ボーイ																								ご近所物語											
美少女戦士セーラームーン												美少女戦士セーラームーンR												美少女戦士セーラームーンS																								美少女戦士セーラームーンSS											
おぼっちゃまくん												南国少年ババウくん												スラムダンク																																			
伝説の勇者ダガーン												勇者特急マイトガイン												勇者警察ジェイデッカー																								黄金勇者ゴルドラ											
ドラえもん												機動戦士Vガンダム												機動武闘伝Gガンダム												新機動戦記ガンダムW												怪盗セイントテール											
21エモン												平成イヌ物語バウ												魔法陣グルグル																																			
クレヨンしんちゃん																																																											
特捜エクシードラフト												特捜ロボジャンパーソン												ブルースワット																								重甲ビーファイター											
花の魔法使いマリーベル												無責任総長タイラー												しましまとらのしまじろう																								鬼神童子セッキ											
ブストライカー												カリメロ												ジャングルの王者ターちゃん																								恐竜冒険記ジュラトリッパー											
長靴をはいた猫の冒険																																				ブルーシート												ウイディングピーチ											
ワーナーアニメ劇場												バットマン												ミュージックタントゥールス																								新世紀エヴァンゲリオン											
サラダ十勇士トマトマン												剣勇伝説ヤイバ												銀河戦国英雄伝ライ																								スレイヤーズ エルハザード											
三国志																																																ふしぎ遊戯											
ミン〜家冒険日記 ああ!捕房巡																																																											
あげだま												姫ちゃんのリボン												赤ずきんチャチャ																								ナースエンジェルリリかSOS											
サンダーバード																																																バーチャファイター											
テッカマンブレード												疾風アイアンリーガー												新王大系リユニナイト																								戦士ガールキーマー 搜れつハンター											
ガンバルガン												熱血最強ゴウザウラー												とっつても!ラッキーマン																								ぼのぼの											
P.コング																								エックスメシ																								モンキ公											
																																																大地無用											

1996(平8)年												1997(平9)年												1998(平10)年												1999(平11)年																																																											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12																																																
それいけ!アンパンマン												バケツアゴはん がんばりリスト! 闘												会田一少年の事件簿																																																																							
名探偵コナン												少年サタの大冒険 きこちゃんすまいる																																																																																			
ママはばよばよザウルスがお好き												BTX ビート・エックス 謎画しちゃうぞ ●YOU'RE UNDER ARREST ●												がんばれ コエモン アキハバラ 電脳組 魔術師オーフェン												モンスターファーム・円盤石の秘密 パワーストーン 魔出師オー																																																											
忍空 みどりの マギバオー												烈火の姿												はなまか天使テンテンくん												ハンター×ハ																																																											
ゲググの鬼太郎												ちびまる子ちゃん												りみつのアッコちゃん												デジモンアドベンチャー																																																											
名犬ラッシー-LASSIE 家なき子レミ												中蔵一審												DT エイトロン												GTO																																																											
ドラゴンボールGT												ドラゴンボール												ドクタースランプ												ワンピース																																																											
るろうに剣心												キテレツ大百科												こちら葛飾区亀有公園前派出所												どろりドクター																																																											
グマのプー太郎												いじわるばあさん												アニメTVで発見!! たまごっち												アニメ!!ピンカと海のお友達												Vガンダム																																															
サザエさん																																																																																															
H2												近所物語												花より男子												夢のクレヨン王国												おジャ魔女どれみ																																															
美少女戦士セーラームーンSuperS												美少女戦士セーラームーン セーラースクース												キューティーハニーF												春假期の三人目												B ビーダマン 増外伝 V																																															
スラムダンク 地獄先生ぬ〜べ〜												黄金勇者ゴルドラン												勇者司令ダクオン												勇者王 ガオガイガー												ボンバーマンビーダマン増外伝																																															
新機軸戦記 カンダムW												浮遊セントゲル												機動新世紀 カンダムX												忍ペンまん丸												遊★銀★王												まもって守護月天!																																			
クレヨンしんちゃん												ビーファイターカフト												ビーロボカクタック												テツワン探偵ロボタック												燃える!!ロボコン																																															
麒麟鬼神伝 ONI												ドッカゴロボ天どん												NOOBOW												あそびトイちゃん												ウエディングピーチ																																															
新世紀エヴァンゲリオン												Bit the CUPID VS 戦上 ラムネ&40炎												神秘の世界エルバサード												スレイヤーズ TRY												スレイヤーズ NEXT																																															
ふしぎ遊戯 水色時代												ふしぎ遊戯 水色時代												グロケロちゃん												超魔神英雄伝 ワタル												時空探偵ケンシケン												キョロちゃん																																			
こどものおもちゃ												バーチャファイター												魔法少女プリティサミー												魔法少女プリティサミー												魔法少女プリティサミー												魔法少女プリティサミー																																			
バクラン												ぼのぼの												モジャ公												しまじろう												探検隊 レッツ&ゴーII												探検隊 レッツ&ゴーII WGP												探検隊 レッツ&ゴーII MAX												小さな巨人 ミクロマン											
CLAMP学園 探偵団												ポケットモンスター												ポケットモンスター												ポケットモンスター												ポケットモンスター																																															
学級王ヤマザキ												ポケットモンスター												ポケットモンスター												ポケットモンスター												ポケットモンスター																																															
ポケットモンスター												ポケットモンスター												ポケットモンスター												ポケットモンスター												ポケットモンスター																																															
KAIKAN フレーズ												マジックスクールバス												マジックスクールバス												マジックスクールバス												マジックスクールバス																																															
ゴジラTV												ごまんじ月																																																																																			

2000(平12)年												2001(平13)年												2002(平14)年												2003(平15)年																																																											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12																																																
それいけ!アンパンマン																																																																																															
金田一少年の事件簿 犬夜叉																																																																																															
名探偵コナン																																																																																															
モンスターファーム 伝説への道												良・女神転生デビチル												星のカービィ												セーラームーン(実写)																																																											
フェリペンジ																																																																																															
サクラ大戦												無敵王トライゼノン												逮捕しちゃうぞ												RAVE												ゲットバックカース												海の鐘金銀師																																			
																								ゴウゴウ五つ子ら・ん・ど																								機動戦士ガンダムSEED												探偵学園Q																																			
シスター												デジモンアドベンチャー02												デジモンテイマーズ												バンバイヤン・キッズ												デジモンフロンティア												金色のガッシュベル!																																			
ちびまる子ちゃん																																																																																															
GTO												学校の怪談																																																																																			
ワンピース																																																																																															
こちら葛飾区亀有公園前派出所																																																																																															
Vガンダム																																																																																															
サザエさん																								バラバラバラバー												ラーゼフォン												WOLF'S RAIN												アストロボーイ・鉄腕アトム																																			
おジャ魔女どれみ												もへっと!おジャ魔女どれみ												おジャ魔女どれみドッカーン!																								明日のナージャ																																															
ニャニがニャンだーニャンだーかめん																								激闘!クラッシュギアT																								クラッシュギア Nitro																																															
ドラえもん																																																																																															
マシュランボー																																				あたしんち																																																											
クレヨンしんちゃん																																																																																															
仮面ライダーウカ												仮面ライダーアギト												ののちゃん												仮面ライダー殿殿												釣りバカ日誌												ホボボーボ・ボーボボ																																			
ウンはなまるくん												コメットさん												キトラクシー エンジェル												びたテン												ギャラクシーエンジェル												デ・ジ・キャラットにま																																			
イアス												タイムマシン2009												送らぬマシンギア戦士電音												スグライド												キン肉マン2世												出撃!マシンロボレスキュー																																			
Zメタルズ												トランスフォーマーカーロボット												シャーマンキング																								ボンバーマンジェッターズ																																															
ドンキーコング												どっどこハマ太郎																																																																																			
キョロちゃん																								フルーツバスケット												七人のナナ												ドラゴンドライブ												冒険活劇プラスターワールド																																			
メダロット												メダロット魂												ウェブダイバー												探偵宣言ダイガンダー												トランスフォーマーマイクログロン伝説																																															
リマン2000												Drリンにきてみて!												ロックマンエグゼ												コロスケ!																																																											
集英社・ドキドキ伝説魔法陣クルクル												ジャングル出たい!おはるのりくろしあわせソウのオゴジヨさん												スパイラル												推理の絆												エス・アザーワイズ												PAPUWA																																			
ジバクくん 幻想魔伝・轟遊記												地球少女アルジュナ												スターオーシャンEX												ファイナルファンタジー												東京アンダーグラウンド												アソボット												戦記五九												F-ZERO											
しましまとらのしまじろう												六門天外モンコレナイト												パイブレード												パイブレード2002												パイブレードFGレボリューション																																															
ブースカ!												マジックスクールバス2												ガイスターズ												満月をさがして												無敵戦記ボトリス																																															
クロちゃん												仰天人間バトシーラー												東京ミュウミュウ												びちびちピッチ												D・N・ANGEL												轟迅RELOAD																																			
ンスターアンコール												伝説のワニジエイク												週刊ポケモン放送局																																																																							
オバカボン 遊戯王デュエルモンスターズ																																																																																															
ポケットモンスター												ウッディニウダベッカー												サイボーグ009												NARUTO																																																											
ラブひな																																				ポケットモンスターAG																																																											
KAIKANフリーズ												オー・マイキー												カレイドスター																																																																							
スリ子												トムとジェリーと仰かない仲間												おかわちゃんドッグイ																																																																							
モンキーマジック																								ミルモでボン!												フォルツァ!ひでまる												Dチルドレンライト&ダーク												グランセイザー																																			
																								ランディム												さみむめ												もがちよ												トータルライブ												魔探偵ロキ・ラヴナロク																							
												パワーパフガールズ												超GALS!奇聞												電光石火ヒカリアン												トータルライブ												ゾニックX																																			
																																																ベコラ												FIRE STORM																																			
光復面くん												新世紀エンジェルクレイター												キャプテン翼												楽しいダックタウン												ロックマンエグゼアクセス																																															
												Z.O.E. Dolores																								SAMURAI DEEPER KYO												アドベンチャー												モーなんだ																																			

NHKテレビ放映アニメ

		1978(昭53)年												1979(昭54)年												1980(昭55)年												1981(昭56)年																							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12												
G T V		未来少年コナン												キャプテン・フューチャー												アルコ・ポーロの冒険												ニルスの不思議な旅												名犬ジョリィ											
		1986(昭61)年												1987(昭62)年												1988(昭63)年												1989(平成)年																							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12												
G T V		へーい! ブンバー												おねがい! サミアどん												アニメ三銃士												青いプリンク												ハラルルベ											
E T V																																																													
B S																																																													
		1994(平6)年												1995(平7)年												1996(平8)年												1997(平9)年																							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12												
G T V		モンタナ																																																											
E T V		忍たま乱太郎																								YAT安心! 宇宙旅行																																			
		ポコニャン												飛べ! イサミ												はりもぐハーリー																																			
B S		おまかせスクラッパーズ												あずきちゃん																																															
		2002(平14)年												2003(平15)年												2004(平16)年												2005(平17)年																							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12												
G T V																										火の鳥																																			
E T V		忍たま乱太郎																																																											
		おじゃる丸																								無人惑星サヴァイブ																																			
B S		カスミン																								ふたつのスピカ																																			
		だありだありだあり												十二国記												今日から魔王																																			

1982(昭57)年												1983(昭58)年												1984(昭59)年												1985(昭60)年											
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
太陽の子エステバン												スプーンおばさん												小鹿物語												おねがい! サミアどん											
1990(平2)年												1991(平3)年												1992(平4)年												1993(平5)年											
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
青いブリンク												不思議の海のナディア												おぼけのホーリー												おーい! 飛馬											
んべい												おにさまへ												ヤダモン												忍たま乱太郎											
ロビンフッドの大冒険												カラフ天狗カブト												カスミン												ボロニヤン											
1998(平10)年												1999(平11)												2000(平12)年												2001(平13)年											
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
忍たま乱太郎												おじゃる丸												コレクター・ユイ												カスミン											
YAT安心! 宇宙旅行!												だあいだあ! だあい!												あずきちゃん												カードキャプターさくら											
2006(平18)年												2007(平19)年												2008(平20)年												2009(平21)年											
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				

〈編著者紹介〉

山口 康男 (やまぐち やすお)

1935年 新潟県佐渡に生まれる。

1958年 東映(株)東京撮影所に入所。

東映動画(株) [現・東映アニメーション(株)] に転籍。

「狼少年ケン」「宇宙パトロールホッパ」「ゲゲゲの鬼太郎」「もーれつア太郎」「キックの鬼」「ゲッターロボ」「UFOロボ グレンダイザー」など多くのTVアニメの演出を行う。

企画プロデューサーとして「龍の子太郎」(1979年、モスクワ国際長編児童映画コンクールにて銀賞受賞)。また、「キャンディ・キャンディ」(1979年、文化庁子供向けテレビ用優秀映画制作奨励賞受賞)、「マシンハヤブサ」「花の子ルンルン」「メイプルタウン物語」「新メイプルタウン物語」「ビックリマン」「美少女戦士セーラームーン」などの各シリーズを手がける。

取締役企画営業部長に就任。

担当役員として「東映アニメーション研究所」を設立。

取締役退任後、社長室参与、通産省(現・経済産業省)支援・各種アプリケーション開発事業統括責任者、東海大学文学部広報メディア学科非常勤講師、などを歴任。

現在、中間法人「日本動画協会」専務理事/事務局長。



日本のアニメ全史

世界を制した日本アニメの奇跡

編著者——山口康男

発行者——天道襄治

発行日——2004年5月10日 初版初刷発行

発行所——株式会社 テン・ブックス

〒102-0075 東京都千代田区三番町7-2-407

Tel. 03-3263-7158

Fax. 03-3234-6965

URL <http://www.ten-books.jp/>

印刷所——大日本印刷株式会社

©Yasuo Yamaguchi 2004/Printed in Japan

ISBN4-88696-011-1

装丁・本文デザイン—藤林省三