

「日本のアニメ経済について」

～日本のアニメは何がすごいのか 日本を経済を変えた文化～

木暮 峻也

1 はじめに

まずはじめに、私がなぜアニメ経済について調べようとしたのかというと、私自身アニメに少し興味がありどれだけの経済効果が得られるのかというちょっとした興味から始まり、日本経済を実際に支えているのかどうかも気になったのである。ところで皆さんはアニメについてどのくらい知っているだろうか。あまりアニメを見ない人でも聞いたことはあるジブリ作品や国民的アニメがある。なぜそんなにも認知されるようになったのか。それは絵師の画力、絵を動かす技術、表現力である。他にも宮崎駿氏、新海誠氏などの素晴らしい監督がいてこそ生まれる最高のアニメ、映画だと思う。そもそもアニメというのはどこから生まれどういったものか、また漫画からアニメになるまでといったことである。アニメを沢山知っている人でもなかなかわからないと思う。そこで今や日本を代表する文化と言われているアニメはどういった面で経済に影響しているのだろうか。

2 アニメとは

アニメとはアニメーションの略語である。商業アニメーションのことで、コマづつ連続して映像を写すという作業を行っている。映画も同じようにつくっていく。結論を言えば、「anime」とは、日本で制作されたアニメーション、より具体的には、テレビアニメや劇場公開作品など、日本でもっともポピュラーに親しまれている日本製アニメーション作品群のことをとくに示している語である。このようなことを踏まえて世界で初めてのアニメーション作品は1908年フランスが作ったものである。日本最古のアニメは1917年頃作られたアニメが最初とされている。だがこの頃、アニメといった言葉はないということがわかっている。またアニメはどのような行程を得て作られるのであろうか。

それは①企画、②脚本、③キャラクター、美術などの設定作成、④監督、⑤作画、⑥仕上げ、⑦CG、⑧背景画、⑨撮影、⑩音響制作、⑪編集、以下順に見ていくことにする。

① 企画

企画とは、どんな作品を制作するかを検討する段階で、マンガや小説を原作とする作品の場合は、その原作選びが最初の作業となる。次に、作品のテーマ、ターゲットとなる観客層、制作に要する予算等が記述された「企画書」が作成される。企画書は、スポンサーとなる企業への説明に使われるほか、脚本家へ発注する際の資料としても重要である。こうした、作品の企画、スポンサーとの協議・調整、脚本の発注、監督などのメインのスタッフ編成など

作品制作全体を統括するのがプロデューサーである。とくにスタッフ編成は重要で、これが作品の方向性を決めてしまうと考えるプロデューサーは少なくない。

② 脚本

脚本は、物語の進行過程が文章で記述された設計書とでもいうべきもので、作品のシーン（場面）ごとに、場面の状況の説明、登場人物のセリフや仕草などが記述される。実写映画の世界では、伝統的に脚本はきわめて重要な位置づけとして扱われるが、アニメーションは絵（作画）の完成度に左右される場面が多く、劇映画ほどには脚本の重要性を認識しないクリエイターも少なくない。

③ キャラクター、美術などの設定作成

認定は、企画書をもとに、その作品の主要なキャラクターや舞台などの絵を見本的に描く場合が多く、しばしば企画書にもそれらの絵は添付される。その設定内容により、「キャラクター設定」「美術設定」と呼称されるが、日本のアニメが発祥といってもよい職分が、「メカニカル設定」である。1970年代から爆発的なブームを呼んだ巨大ロボットや戦艦、兵器などのデザインは、このメカニカル設定の役割である。

④ 監督

監督は、その作品の内容に関して全責任を負う立場といえるが、アニメ制作に関するかぎり、監督の立場にある人によって、その仕事内容や量はかなり異なる。

通常、アニメ監督が行なう最も重要な作業は、脚本を元に描かれる絵コンテ作成、またはそのチェックである。絵コンテには、作品の画面（カット）ごとに、画面内の絵の構成やセリフ、場面の説明が書かれており、作画や美術スタッフに伝えられる指示書の役割を果たしている。

しかしながら、絵コンテはけっして単なる指示書ではなく、アニメーションにとって最も重要な絵を動かすタイミングやカメラワーク、そして作品の世界観そのものが反映されており、監督の考え方が最もよく表われる作業であるといえよう。

ただし、職分として「監督」「演出」という二種類があり、かつては、この二つの職分は事実上同じ意味で使われていたこともあったが、現在、特にTVアニメ制作の場面では、かなり明確に使い分けられている。

具体的には、「監督」は、その作品制作の全責任を負う立場で、いわば最高責任者、「演出」は、テレビアニメの各話において絵コンテを描いたり、各スタッフへの指示出しをするなど、最高責任者である「監督」の意図を現場に具体的に伝える役割、ということになっている。もちろん、絵コンテへのこだわりの強い監督であれば、絵コンテも現場に分担せず、すべて自分で描くというスタイルを貫く者もいる。その他、作画スタッフが仕上げた原画のチェックや、撮影が終了したフィルムのチェックなど、アニメーション制作の節目にあたる場面で、監督は作業内容のチェックを行なう。

⑤ 作画

作画とは、アニメーションになる絵を作成する作業で、職分は「原画」と「動画」に分か

れ、両者を通常「アニメーター」という。

このうち「原画」は動きの基本となる絵、例えば一カットの中で最終的に 10 枚の絵が必要となる場合、その動きの基本となる枚数（例えば 3 枚）が原画となる。「動きを作るための絵」が原画であると考えてもよい。

この「動きを作る」ということがアニメーターにとって重要で、人間の動きや、水の流れるような自然現象など、現実の動きをリアルに「再現」するのではなく、より魅力的に、印象深く見せるための「動きを作る」必要がある。

一方「動画」は、その原画と原画の間を埋めて、最終的に必要な 10 枚の絵にする作業をいう。したがって、元が果たさある程度の経験を経たスタッフが担当し、動画は修行中の若いスタッフが担当する場合が多い。

原画を担当するアニメーター（原画家）は、「動きを作る」ことが求められるので、作ろうとする動きをイメージしながら、それを的確に絵にする必要がある。したがって、人間や自然物のあらゆる動きをあらゆる方向（視点）からイメージでき、それを絵に描けるということが必要で、特定のポーズをカッコよく美しく描けるだけでは担当できない。

原画は、続いて動画を担当するアニメーター（動画家）に委ねられ、原画と原画との間をつなぐ絵を描かれて（この作業を「中割り」ともいうが、原画と原画の間の動画枚数は、そのカットを担当した原画家が指定する）、カットごとに必要な絵がすべて揃えられる。

日本の商業アニメでは、通常、多くのアニメーターによって原画や動画が分担して描かれるため、その絵柄（キャラクターの表情等）が微妙に異なる結果になる。この絵柄を統一する役割を担うのが、「作画監督」である。

さらに、作画パートにおける原画家の最初の仕事に監督が描いた絵コンテを元に、カットごとに描かれる「レイアウト」がある。レイアウトはそのカットの詳細な設計図であり、キャラクターと背景画との位置関係が描かれている。

⑥ 仕上げ

アニメーターによって描かれた絵は、すべて動画用紙と呼ばれる紙に鉛筆で描かれているが、描かれているのは、基本的にキャラクター等動く対象の輪郭線のみである。これを、スキャナでコンピュータに取り込み、その絵にコンピュータ上で着彩（色を塗る）する。この一連の作業を「仕上」（仕上げ）という。着彩する色を決める責任者は「色指定」と呼ばれる。加えて、着彩のみならず、絵にタッチをつけたりぼかしを入れたりという作業（「特殊効果」と呼ばれる）も、仕上げの仕事である。

透明な合成樹脂板である「セル」を用いていたアナログ時代には、動画用紙を「トレスマシン」という特殊なコピー機にかけてセルに輪郭線を転写し、そのセルに専用の絵具で着彩していた。現在セルは消滅し、コンピュータによる作業となったが、アニメ制作工程がデジタル化されて最大の影響を受けたのが、この仕上げ工程だといってもよい。

⑦ CG

CG とは、コンピュータ・グラフィクス、つまり、本来はコンピュータを使って図像を描

画する作業やその描画された絵などを示すため、現在のデジタル化されたアニメ制作作業の場合、仕上以降に制作される絵はすべて CG ともいえる。しかし、慣例的には、コンピュータを使ってメカニックや背景など立体的なものを、しかも 3 次元 (3D) で作成する作業やその作成されたものを、とくに CG と呼ぶこともある。

海外、特にハリウッドのアニメーションでは、キャラクターを含むすべてのそざいを 3D で作成するフル 3DCG が主流となったが、日本では旧来からのセルフアニメに近い絵柄 (二次元=2D) をデジタル化し、そこに 3D による背景やメカ、あるいはエフェクト (光や爆発、雨や雪などの自然現象) を合成するという手法がとられている。このため、2D のキャラクターの絵柄と、3D の素材とを「違和感なくらひとつの画面として構成する」技術が、日本では特異的に発達した。

コンピュータを使うと、つい「何でも描ける」、「何でもできる」と思われがちである。これは理論的には間違いではないのではないのだが、日本のアニメでは、現在でもアナログ的な手書きを大切にしているため、CC の理論上・仕様上の機能を最大限に発揮するという考え方よりも、その機能を「いかにうまく使うか」という点で、CG 技術者のテクニックが問われる。

⑧ 背景画

作画作業と合わせて、背景スタッフにより背景画の作成が行われる。職分名は一般的に「美術」と呼ばれ、作画と同様に多数のスタッフにより作業が分担されるが、この作業全体を統轄するのが「美術監督」である。

背景画は、原則としてそのカットのフレームの大きさに相当する絵が描かれるが、例えばキャラクターが一カットの中で歩いたり走ったりするシーンでは、キャラクターが動くシーン全体の背景が必要となるため、ヨコ長の背景画が必要となる。アナログ時代には、紙に水彩絵具で描かれるのが背景画だった。

仕上以降の工程のデジタル化が進んでからも、作画と背景画はアナログで描かれてきたが、2000 年代後半に入ると、背景画もデジタル化が進み、背景画図 (背景画の下書きに相当) をスキャナに取り込みコンピュータ上で着彩されることが多くなった。また、CG の項で述べたように 3D が併用される場合も少なくない。

⑨ 撮影

カットごとに必要な動画素材と背景画が揃えば、これらを「撮影」し、実際に観客が見るアニメーションへと仕上げる。

アナログ時代の撮影では背景画やセルを固定する台の上にカメラを設置した独特の撮影台が使用されるが、基本は、背景画を一番下に置き、その上にセルを重ねて、セルを取り替えながら撮影していく。撮影が終了し現像されたフィルムは、カット順に編集され、音がないフィルムが完成する。

現在は撮影もデジタル化され、セルに相当するキャラクターが描かれた絵と背景画がコンピュータ上で組み合わせられ、光や画面のボカシ、さらには手持ちのカメラで撮影したような

「手ブレ」などの特殊効果を加える作業も、撮影用のソフトウェアによって行われる。

⑩ 音響制作（音楽、効果音、録音）

作画、背景画制作から撮影に至る工程と同時に、もうひとつ、音響に関する工程がある。音響関係では、音楽（BGM）の制作、効果音の作成、キャラクターの声となる声優の声の録音が主な仕事である。これらの個別に作成された音関係の素材は、「音響監督」（録音監督）によって合成され（この作業を「ダイビング」という）、一本の音データとして完成する。一般に最もよく知られる工程は、声優の声の録音と思われる。日本では完成された画面を見ながら声優が台本を元に演技し、セリフを録音するという工程が一般的で、これを「アフレコ」（和製英語アフター・レコーディングの略）と呼ぶ。ちなみに欧米では、先に声優の声を録音し、声優の演技に合わせて作画するという工程が一般的である。

⑪ 編集

撮影が終わった映像データを、カット順に繋ぎ合わせていく作業が編集である。アナログ時代は撮影されたフィルムを切り貼りする作業が編集だったが、現在は撮影が終了した素材もデジタルデータなので、コンピュータ上で編集が行われる。

一方、音響制作で仕上がった音データがあり、映像データと音データを合わせる作業をビデオ編集（「V編」）という。

こうして、全ての編集作業が終わったデータを「完パケ」と呼び、これがいわば完成品で、放送局などへ納品される。

この11の項目を行うことがわかった。

私が思うにこんなにも多くの行程を細かくやるというのは相当なものだなと私は感じた。実際に本などや意見を聞いてみると手先の器用さが鍵になっているらしい。

3 世界から見た日本のアニメ

やはり日本だけで売れているだけではここまで大きくメディアは報道しないであろう。世界でも売れていなくては経済には影響しないと考える。まずはじめて海外に渡った日本のアニメーションということになると、1917（大正8）年に製作された『桃太郎』という短編（制作者は北山清太郎）が、同年12月にフランスへ輸出されたという記録がある。このように昔から海外にアニメを輸出していたということがわかった。海外ではウォルト・ディズニーが圧倒的な知名度を誇っていたのではと考える。そこでかの有名な手塚治虫さんが海外に鉄腕アトムを海外に輸出したのは有名だ。その他にも海外でアニメが有名になった理由は他にもある。海賊版がネット上に流出して世界に知れ渡ったのも大きいのではないかと私は思う。少なからずこの海賊版で知ったアニメについて海外の人は多いのではないだろうか。そこで知ったアニメで日本にやってくる外人もたくさんいると考えられる。

アニメは海外に輸出して正解だったのではないだろうか。少なくとも私はそう思う。だが輸出をしても日本で過激な演出があればカットされてしまうといった状態があったのは私も知って

いた。だからアニメが好きな海外の人たちはわざわざ日本に来て DVD を買って帰るなどといった行為も見られているのも確かだ。このようなことも含め日本経済は安定してきているのではと考える。

4 日本経済にもたらした株価上昇

これはやはり聖地巡礼ではないだろうか。ニュースでも度々報道されたりしていることを知っているだろうか。少しでもアニメを知っている人なら一度は耳にしたことがあるかもしれない。わからない人に一から説明すると、アニメの主人公が住んでいる街や学校など実際に使われているといったアニメが多く存在する。そこに実際に訪れ、主人公が食べていたものを食べたり、着ていた服を買って着たりなどする行為のことである。代表的なものは『君の名は。』といった映画は聞いたことはあると思う。そこを舞台にしたのは新宿と岐阜県である。そこに訪れて主人公と同じことをするといった行為がすくなく増え、岐阜県の飛騨市を舞台にした『君の名は。』だが村には若者は子供しかいないらしくいきなり若者が増え何が起こったのか全くわからない状態になったのも記憶に新しい。ここでやはり改めてアニメの影響とは凄まじいものだなと改めて実感した。私も映画を見に行っただがとても面白かった。とくに自分の知っている新宿などが出てきてそこも細部までこだわりまるで自分も映画の中にいるような感覚になり映画と一体化した形になり素晴らしいものといえる。やはりここまでできるのはしっかりと打ち合わせから始まり編集で終わるのだと思った。このように聖地巡礼などで村のアピールができて若者がそこに住むといった行為も見られ経済的にも潤ったといえる。また東映にも相当な経済効果が得られた。日本アニメーションでは『君の名は。』は4番目に興行収入が多い作品になっている。ちなみに1位は日本国内であれば『千と千尋の神隠し』308.0億円、2位は『アナと雪の女王』254.8億円、4位に『君の名は。』205.1億円を突破して現在も伸びているといった状態である。(2016年12月現在)日本だけじゃとどまらず韓国、アメリカなど広い国にも見られている。世界では20位という華々しい成績である。

第1表 「映画の興行収入」

順位	作品タイトル	配給会社	興収 (億円)	公開日	邦画
1	千と千尋の神隠し	東宝	308.0	2001/07/20	*
2	タイタニック	FOX	262.0	1997/12/20	
3	アナと雪の女王	ディズニー	254.8	2014/03/14	
4	君の名は。	東宝	205.1	2016/08/26	*
5	ハリー・ポッターと賢者の石	ワーナー	203.0	2001/12/01	
6	ハウルの動く城	東宝	196.0	2004/11/20	*
7	もののけ姫	東宝	193.0	1997/07/12	*
8	踊る大捜査線 THE MOVIE2 レインボーブリッジを封鎖せよ!	東宝	173.5	2003/07/19	*
9	ハリー・ポッターと秘密の部屋	ワーナー	173.0	2002/11/23	
10	アバター	FOX	156.0	2009/12/23	
11	崖の上のポニョ	東宝	155.0	2008/07/19	*
12	ラスト・サムライ	ワーナー	137.0	2003/12/06	
13	E.T.	CIC	135.0	1982/12/04	
13	アルマゲドン	ディズニー	135.0	1998/12/12	
13	ハリー・ポッターとアズカバンの囚人	ワーナー	135.0	2004/06/26	

出所) <http://www.kogyotsushin.com/archives/alltime> 2016年8月26日参照

公開してたった4ヶ月でここまで興行収入を残せるのはまれであり、日本では15年ぶりの快挙である。

5 おわりに

やはり日本のアニメはすばらしいということが改めてわかった。これからもっとアニメが知られていこう。コスプレなども今では仕事になる世の中である。アニメの世界とも言われている日本がこれからもっと進化するだろう。私自身この論文を書いてもっとアニメに興味をわきこれから経済がどんな方向に行くのか非常に楽しみである。

注

- 1) 津堅信之 著 「日本のアニメは何がすごいのか」 祥伝社 2014年3月10日 29ページ
- 2) 津堅信之 著 同上 37ページ～48ページ

参考文献

津堅信之 著 「日本のアニメは何がすごいのか」 祥伝社 2014年3月10日