

知見の囲炉裏端

世界で評価される日本漫画・アニメ考察



技術経営士の会 野呂一幸



1. 日本の漫画の歴史

- ・平安末期に編纂された四つの絵巻物 P2
- ・鎌倉・室町・安土桃山の歌仙絵巻、戦記絵巻、寺社縁起絵巻物 P3
- ・江戸徳川の平和が生んだ庶民文化の華 P4
- ・幕末・明治へ生き残った浮世絵 P5
- ・時事漫画が世相を表した大正 P5
- ・昭和（第二次世界大戦まで）新聞漫画の全盛 P5
- ・1950年代前半の紙芝居と赤本 P6
- ・1950年代後半貸本文化の全盛 P6
- ・1960年代の高度成長期に4つの漫画誌の確立 P6

日本の漫画史 (表1)

800	1200	1600	1800	1900	1940~1950	1960	1970	1980	1990	2000	2010~
平安	鎌倉・室町	江戸	明治・大正	昭和	1950 前半 貸本漫画 トキワ荘 1950 後半 週刊雑誌 マガジンサンデーの創刊	4つのジャンルの誕生 少年漫画・少女漫画 劇画・大人漫画	マガジン・サンディ ジャンプ・チャンピオン	人気漫画のTVアニメ化 TVゲームの登場	漫画とTVアニメ 同時発信	電子メディアの登 場	漫画・アニメ 制作現場の革新
鳥獣戯画	歌仙絵巻	洛中洛外図屏風	浮世絵戦記	のらくら二等兵	少年王者	巨人の星	ベルサイユのばら	キャプテン翼	ONE PIECE	アヴァロン	鬼滅の刃
信貴山縁起	平家納経	北斎漫画	時事漫画	フクちゃん	あんみつ姫	ドラえもん	パタリロ	Dr.スランプ	攻殻機動隊	鋼の錬金術師	
源氏物語絵巻	平治物語絵巻	浮世絵漫画	東京パック	黄金バット	赤胴鈴之助	あんぱまん	ヤターマン	風の谷のナウシカ	セーラムーン	進撃の巨人	
大納言物語絵詞	平家物語絵巻	草双紙			鉄腕アトム	オバケのQ太郎	宇宙戦艦ヤマト	となりのトトロ	Paradise Kiss		
	御園草子	赤本・青本・黄表紙			サザエさん	あしたのジョー	銀河鉄道999	エリア88	名探偵コナン		
					鉄人28号	ガロ カムイ	ブラックジャック	ちびまる子ちゃん	ポケットモンスター		
					COM 火の鳥	ゴルゴ13	キン肉マン	AKIRA	SLAM DUNK		
					少年探偵団	おそ松くん	キャプテンハーロック	スーパーマリオ	クレヨンしんちゃん		
					少年見聞也	伊賀の影丸	機動戦士ガンダム	北斗の拳			
					新宝島	白馬童子	ドカベン	タッチ			
						ガロ ねじ式	うる星やつら				
						ゲゲゲの鬼太郎					

日本の漫画・アニメの歴史を振り返ってみよう。

平安末期に編纂された四つの絵巻物

『鳥獣戯画』『信貴山縁起』（図1）『源氏物語絵巻』（図2）『伴大納言絵詞』（図3）である。いずれも現在国宝になっている。アニメとはアニメーションの略で静画を連続させて動画のように見せる技術である。

『鳥獣戯画』の凄いところは静止画の連続のアニメであること、動物の擬人化により世相を風刺していることである。海外での動物の擬人化は20世紀のミッキーマウスまで待たなければならない。日本は1000年以上前に動物を擬人化した物語を生み出している。

『信貴山縁起』はSFである。托鉢に使用する鉢が倉を浮かして飛ぶ。人々は驚愕して空を見上げる。海外にも『千夜一夜物語』『十戒』など物語としてのSFはあるがアニメではない。



(図1) 『志貴山縁起』[1],[江戸中期] 写. 国立国会図書館デジタルコレクション
<https://dl.ndl.go.jp/pid/2574276> (参照 2025-08-22)

『源氏物語絵巻』は恋愛アニメである。建物の屋根と天井を描かない表現「吹抜屋台」の構図が独創的である。又、色彩の美しさは海外ではゴブラン織りやイスラム建築の幾何学タイル 模様、書物では聖書、経典にしか見ることができない。多くの壁画は顔料が時間のともに風化して美しさが失われている。



(図2) 『源氏物語絵詞』[2],和田正尚 模写,明治44[1911]. 国立国会図書館デジタルコレクション
<https://dl.ndl.go.jp/pid/2590781> (参照 2025-08-22)

『伴大納言絵詞』は歴史上の事件のドキュメンタリーである。同一画面内に同一人物が複数回登場する「異時同図法」は時間の経緯を見事に表現している。絵詞は絵巻の一部にト書きを入れた絵巻物である。



(図3) [常盤光長] [画] ほか『伴大納言繪巻』下巻,[1---] [写]. 国立国会図書館デジタルコレクション
<https://dl.ndl.go.jp/pid/2574900> (参照 2025-08-22)

海外においても王の凱旋、拝謁などが壁画になって残っているがアニメにはなっていない。ポンペイ遺跡のアレキサンダー大王の騎馬像は一瞬をとらえた美しいモザイク画である。絵巻物・絵詞は漫画・アニメに繋がるは平安時代から続く文化である。

鎌倉・室町・安土桃山の歌仙絵巻、戦記絵巻、寺社縁起絵巻物

鎌倉・室町時代には歌仙絵巻、戦記絵巻、寺社縁起などが多く制作された。鎌倉時代に成立した『御伽草子』は短編の絵入り物語である。平安時代末期に平清盛が厳島神社に奉納した絵巻物『平家納経』は經典としてまた絵巻物としても最高の芸術作品である。

『歌仙絵巻』は平安時代からの歌人三十六歌仙の肖像画にその代表歌と略歴を添え巻物形式としたものである。日本の絵巻物は絵画と書を統合した芸術作品である。

絵画では水墨画、障壁画があるが静止画である。唯一動きが感じられる絵画は長谷川等伯の『松林図屏風』である。松林に霧が立ち込め、注視していると霧が松林の奥へ奥へと流れてゆく。まさに動画としてみることができる。

戦記戦記絵巻を代表するのは『平治物語絵巻』だ。戦時の乱を生き生きとしたタッチで描き出だしている。表現は現代のアニメにも通じるものがある。

室町時代には、室町物語とも称される「御伽草子」が多数生み出された。作者や読み手が庶民にまで広がり人間だけではなく鳥獣器物等の様々なものを主人公として、これまでにない親しみやすいストーリーも多く生まれた。特に、貧しい者が富や名声・不老長寿を手に入れる物語や主人公が弱者を救い、世を治める物語は戦乱の世を生き抜いた庶民の平和や豊かさへの願いが込められている。御伽草子の生まれた時代には、源平の戦い題材とした『平家物語絵巻』がある。壇ノ浦の合戦を見事に描き出している。

江戸時代初期の絵師岩佐 又兵衛は屏風・絵巻に傑作を残した。『洛中洛外図屏風』は都市俯瞰図の傑作であり大胆な構図は多くの絵師に影響を与えた。

江戸徳川の平和が生んだ庶民文化の華

浮世絵が全盛期を迎える。葛屋重三郎の登場は日本が世界に先駆けて出版界を成立させるきっかけとなった。浮世絵作家、彫師、摺師、版元の組織は現代の出版界の構成と同じである。数多くの浮世絵師の中でも葛飾北斎は明治まで続く『北斎漫画』を生み出した。江戸時代は長く続いた平和が庶民文化を花咲かせ、庶民の読み物の草双紙、赤本（子供向けおとぎ話、民話）、青本（大人向け歌舞伎、浄瑠璃、歴史物）を誕生させた。

また江戸時代は浮世絵の全盛期を創り出し、中でも歌舞伎を題材とした浮世絵、名所案内の風景版画は江戸のおみやげとして全国に広がった。

『北斎漫画』 1814年文化11年～1878年明治11年

浮世絵師として知られる葛飾北斎のスケッチ集『北斎漫画』は「漫画」という言葉を含む作品集として著名である。ここでの「漫画」は「漫然と描かれた絵」を意味して用いられており、現代的な意味とは異なる。『北斎漫画』では鼻息を表す線など、現代における「漫符」に相当する技法がみられる。『北斎漫画』は葛飾派の絵手本の教本として発表されたもので一般読者の娯楽を対象としたものではなかった。

歌川国芳「当三升四谷間書」、歌川国貞「芳流閣の決闘場面」（図4）「人を食らう骸骨」は現在の漫画・アニメに通じる題材であり描写力である。



(図4) 「芳流閣の決闘場面」

Battle on roof of Hōryūkaku, from the Play "Tale of the Eight Dogs" (Hakkenden)
Utagawa Kunisada II (Japan, 1823-1880)
<https://collections.lacma.org/node/213133>

江戸の寺子屋の普及は日本の識字率を飛躍的に向上させ絵詞・ト書きを読める庶民が生まれ、庶民が手軽に草双紙を楽しめる時代・出版界を生み出した。草双紙は江戸時代中頃から江戸で出版された絵入り娯楽本、合巻の総称である。

※赤本；子供向け お伽話、民話、

※青本；大人向け 浄瑠璃、合戦物などがあり明治時代にも受け継がれた。

幕末・明治へ生き残った浮世絵

幕末の開国期、後の「漫画」に連なる表現および技法には二つの流れがあった。ひとつは従来の浮世絵の系統、出来事、事件を伝える報道画としての浮世絵である。西南戦争を伝える浮世絵戦記はまさに劇画（図5）である。



（図5）楊洲齋周延『鹿兒嶋征討記聞〔賊徒の女隊共に船中にて奮戦の図〕』、沢久次郎、明治10。
国立国会図書館デジタルコレクション
<https://dl.ndl.go.jp/pid/1301570>（参照 2025-08-22）

もうひとつは西洋由来のペン画の系統である。写真の撮影や印刷技術が未発達であった時代に報道すべき出来事を伝えるイラストレーションとして制作されるもので、ペン画のような細密な原画の印刷は、当時の新技術・亜鉛凸版によって実現した。明治時代、漫画はまだ黎明期であったが西洋文化の影響を受けつつ庶民の娯楽として発展し始めた。北沢楽天は日本で初めての漫画家として『東京パック』を創刊し、コミック・ストリップの訳語として「漫画」という語を用いるよう時事新報に進言した。ここで現代的な意味での「漫画」の語用が成立した。

この時代の風刺画で歴史の教科書で見た印象に残る作品がある。ジョルジュ・フェルディナン・ビゴアの「魚釣り遊び」だ。魚（朝鮮）を釣り上げようとする日本と清、横取りをたくらむロシアの解説は歴史の教科書を分かり易くユーモアの有るものにした。

時事漫画が世相を表した大正

時事新報は1921年日曜版付録として『時事新報日曜付録・時事漫画』を創刊した。北沢楽天が1928年から『時事漫画』で連載した『とんだはね子』は、日本で最初の少女を主人公とした連載漫画であり少女漫画の先駆的作品となった。

『時事漫画』の成功に触発されたほかの新聞・雑誌も、娯乐的な連載漫画作品を多く掲載するようになる。1923年にアサヒグラフで連載開始された織田小星作・樺島勝一画の『正チャンの冒険』1924年に報知新聞で連載された麻生豊の『ノンキナトウサン』は、いずれも場面が複数のコマで区切られ、人物の台詞はフキダシで囲まれており、現代の漫画に通じる標準的なスタイルとなった。

昭和（第二次世界大戦まで）新聞漫画の全盛

1930年代には新聞・雑誌が児童漫画の欄を設け全盛となった。雑誌では田河水泡『のらくろ二等卒』さらに『タンクタンクロー』『漫画太郎』『団子串助漫遊記』『ソコヌケドンチャン』『スピード太郎』などが単行本化されベストセラーとなった。

1950年代前半の紙芝居と赤本

1950年代に入り、『冒険活劇文庫』『おもしろブック』などの児童向けの月刊誌が発刊され、紙芝居の作家たちが手掛けた紙芝居シリーズを元にしたイラストレーションと文章による絵物語が人気となった。

永松健夫『黄金バット』、山川惣治『少年王者』などが「赤本」のシリーズに入った。赤本は少年向け読み物を主とした廉価な単行本シリーズで、書店ではなく 駄菓子屋や紙芝居屋によって販売された。江戸時代から続く赤本である。新聞漫画では『フクちゃん』が記憶にある。手塚治虫は、この赤本漫画において、まとまったストーリーを展開する方法を確立し、描き下ろし長編作品『新宝島』で赤本漫画ブームを巻き起こした。その強い影響を受けた中から多くの人気漫画家が輩出したこともあり、手塚治虫は現代漫画の創始者と言われている。

赤本漫画ブームを受け、絵物語中心だった月刊誌は漫画へ軸足を移す。この時期の雑誌漫画、少年漫画・少女漫画の物語ジャンルは、紙芝居からの借用が多く見られた。『黄金バット』から派生したヒーローもの、怪奇漫画やスポーツ漫画が主軸となった。この時期の人気連載作品に『イガグリくん』『あんみつ姫』『赤胴鈴之助』『鉄腕アトム』がある。

1950年代後半貸本文化の全盛

戦後の第1次漫画全盛期は貸本から生まれた。月に一度、紙芝居と貸本を積んで自転車で巡回してくる来るおじさんのラッパの音を心待ちにした。紙芝居は身近な存在となりTVが普及する前の子供たちの楽しみであった。紙芝居で特に印象に残っているのは『黄金バット』と『少年探偵団』だ。紙芝居より木箱の中の貸本に熱中した。怪人二十面相の登場する『少年探偵団』、破天荒の怪獣が出る『少年児雷也』日本のターザン『少年王者』に夢中になった。その後週刊漫画になった『赤胴鈴之助』『鉄人28号』は次回号が待ち遠しくて仕方がなかった。

1950年代後半、物価上昇の影響などで赤本漫画が終焉を迎え、需要はより安価な貸本漫画へ移るようになる。子供の需要を見越した貸本屋では、1953年頃から貸本漫画が出始め、市場が成長し漫画は、紙芝居と並ぶ子供文化の中心となる。漫画家たちは、手作りの一点ものを貸本屋に売って名を上げた。この時期の貸本漫画の作家は、戦前からの作家、赤本や紙芝居からの転身、貸本からデビューした者など様々である。

子供向けの週刊誌として、1959年に『少年マガジン』（講談社）『少年サンデー』（小学館）などの週刊漫画雑誌が登場する。大手出版社による週刊雑誌は若手漫画家たちのデビューや活躍の場となった。週刊雑誌が相次いで創刊され、人気が過熱する一方で貸本漫画は徐々にすたれていった。一方、新聞漫画は長谷川町子『サザエさん』などの家庭を舞台にした4コマ漫画が主流となった。

1960年代の高度成長期に4つの漫画誌ジャンルの確立

1960年代以降、日本の漫画は、読者層ごとに『少年漫画』『少女漫画』『劇画』『大人漫画』の4つのジャンル分けられる。1962年、講談社が週刊『少年マガジン』と月刊『なかよし』から、週刊『少女フレンド』を発刊、翌1963年には、月刊『りぼん』を出していた集英社が週刊『マーガレット』を発刊した。

従来路線とは違う社会派漫画『ガロ』、描きたいものが描ける 雑誌、新人を育てる雑誌として『COM』が登場し漫画の世界を一気に広げた。週刊漫画『少年マガジン』『少年サンデー』『チャンピオン』『ジャンプ』は週刊漫画のジャンルを確立させ大手出版社の参入により漫画を出版業界の一つのジャンルにまで押し上げた。

つげ義春が1968年に『ガロ』に発表した『ねじ式』は、奇妙な画風と常軌を逸した不条理な展開は、従来の漫画を越えた斬新な作品と評され、海外のアンダーグラウンド・コミックの作家や後世の漫画家に絶大な影響を与えた。

2. 1970年代以降のジャンル別漫画

	1900	1940～1950	1960	1970	1980	1990	2000	2010～
	昭和	戦前 戦中 戦後	少年漫画・少女漫画 劇画・大人漫画	マガジン・サンディ ジャンプ・チャンピオン	人気漫画のTVアニメ化 TVゲームの登場	漫画とTVアニメ 発信	同時 電子メディアの 登場	漫画・アニメ 制作現場の革新
職業漫画	黄金バットの のらくら二等 兵	少年探偵団	あしたのジョー	ブラックジャック キン肉マン		名探偵コナン		
ホームドラマ	フクちゃん	サザエさん	あんぱんまん ドラえもん オバケのQ太郎	うる星やつら	となりのトトロ D・スランプ ちびまる子ちゃん タッチ	クレヨンしんちゃん		
ギャグ漫画			おそ松くん	バタリロ ヤターマン				
ファッション漫画						セーラムーン Paradise Kiss		
スポーツ漫画			巨人の星	ドカベン	キャプテン翼	SLAM DUNK		
時事漫画			ガロ カムイ ゴルゴ13		エリア88			
冒険活劇漫画		少年王者 あんみつ姫 赤穂隼助 少年児雷也 新宝島	伊賀の影丸 白鳥童子	ベルサイユのばら		ONE PIECE	銀の狼牙	
歴史漫画			妖怪漫画 ガロ ねじ式 ゲゲゲの鬼太郎					鬼滅の刃
SF漫画		鉄腕アトム 鉄人28号 COM 火の鳥		宇宙戦艦ヤマト 銀河鉄道999 キャプテンハーロック 機動戦士ガンダム		攻殻機動隊		
世紀末漫画					AKIRA 風の谷のナウシカ 北斗の拳		アバロン 逢撃の巨人	
ロールプレイングゲーム					スーパーマリオ	ポケットモンスター		

職業プロフェッショナル漫画

1970年代に漫画はTVの力を借りアニメ作品を数多く生み出し、朝夕の子供向け番組として進化していった。朝の家事と出勤準備に忙しい両親に代わり子供たちのお守役を果たした。また学校から帰ってきた児童は『巨人の星』『銀河鉄道999』『宇宙戦艦ヤマト』に釘付けとなった。

ホームドラマの一つのジャンルとして職業プロフェッショナル漫画が登場する。『ブラック・ジャック』『あしたのジョー』『名探偵コナン』『キン肉マン』はプロフェッショナルが活躍する世界を多くの子供に紹介し職業プロフェッショナルへの憧れを生んだ。

【ブラック・ジャック】<https://tezukaosamu.net/jp/manga/438.html>

【あしたのジョー】<https://joe-50th.com/>

【名探偵コナン】<https://www.conan-portal.com/>

【キン肉マン】<https://wpb.shueisha.co.jp/kinnikuman/>



世界を魅了したファッション漫画

欧米のファッション界にまで影響を与えた『セーラームーン』『Paradise Kiss』は日本のファッションセンスの質の高さ、独自性、カッコよさを世界に伝えた。

【セーラームーン】30周年プロジェクト公式サイト <https://sailormoon-official.com/>

名作を生んだファンタジー漫画

ファンタジーは元来ディズニーの独壇場であった。宮崎駿の登場によりストーリー展開の面白さ、高画質、多彩な色彩、登場人物の描写にも優れており『となりのトトロ』は日本の郊外の森の神秘、不思議な魅力を遺憾なく描写した。『風の谷のナウシカ』は環境破壊、自然の神秘的な回復力、人類のエゴを子供心の優しく伝えた。

【となりのトトロ】 <https://www.waltdisneystudios.jp/studio/ghibli/0242>

【風の谷のナウシカ】 <https://www.waltdisneystudios.jp/studio/ghibli/0240>

大人も笑えるギャグ漫画

ギャグマンガの登場は、ホームドラマ、ファンタジー、冒険活劇漫画の世界に、お笑い、ユーモア洒落の世界を持ち込んだ。娘と見た『パタリロ』『ヤッターマン』『おそ松くん』『オバケのQ太郎』は大人の世界を笑い飛ばす風刺にたけていた。大人の私が夢中になったのは『パタリロ』『ヤッターマン』のギャグ漫画である。息子、娘にはこのギャグ漫画の面白さは到底理解できないのではないかと思った。しかし、キャラクターの可愛さが娘のお気に入りとなった。

【パタリロ】 <https://www.toei-anim.co.jp/tv/patalliro/>

【ヤッターマン】 <https://www.ytv.co.jp/yatterman/>

【おそ松くん】 https://www.koredeiinoda.net/manga/osomatsukun_chara.html

【オバケのQ太郎】 https://www.shogakukan.co.jp/pr/fzenshu/lineup/obakeno_qtaro/

ホームドラマは漫画の王道

『フクちゃん』『サザエさん』『ドラえもん』『あっぱんまん』『うる星やつら』『Dr.スランプ』『ちびまる子ちゃん』『クレヨンしんちゃん』といつの時代にもホームドラマの傑作が生まれる。

【サザエさん】 <https://www.sazaesan.jp/>

【ちびまる子ちゃん】 <https://chibimaru.tv/>

子供たちに夢を届けたスポーツ漫画

平和の時代プロスポーツで活躍するスター選手、チーム愛、ライバル達との活躍を描いた『巨人の星』『キャプテン翼』『エースをねらえ』『スラムダンク』『ドラゴンボール』『タッチ』は少年、少女、スポーツクラブで活躍する子供の人気を集めた。

さらに野球以外のスポーツへの関心を持たせ、子供たちが参加するスポーツの裾野を広げた。

【キャプテン翼】 <https://captain-tsubasa.com/>



大人の読者を獲得した歴史ドラマ・時事漫画

白土三平が描く『カムイ』は社会の底辺の抜忍が徳川幕府の秘密に迫る物語で高度成長期末期の世相と見事にマッチし学生運動のバイブルになった。『ゴルゴ13』『エリア88』は時事問題を漫画の世界で表現することに成功した。『ベルサイユのばら』は漫画を越えアニメ、演劇にまで進出し宝塚では空前のヒットを生み看板プログラムに押し上げた。

【ゴルゴ13】 <https://www.golgo13.com/>
【ベルサイユのばら 公式X】 https://x.com/verbara_movie/highlights

長編漫画を生んだ歴史ドラマ冒険活劇漫画

『少年王者』『赤胴鈴之助』『伊賀の影丸』『One Piece』『鬼滅の刃』は漫画の揺籃期から今日まで人気作品を生み出している。特に『One Piece』の人気は欧米・アフリカ諸国に人気があり今年7月3日にはドジャーススタジアムで『One Piece』デイが開催されるまでになった。

【鬼滅の刃】 <https://kimetsu.com/>
【ワンピース】 <https://one-piece.com/index.html>



壮大な宇宙を舞台にしたSF漫画

『火の鳥』『宇宙戦艦ヤマト』『キャプテンハーロック』『銀河鉄道999』『機動戦士ガンダム』は漫画からTVアニメになり子供から大人まで多くのファンの心を掴んだ。

【火の鳥】 <https://tezukaosamu.net/jp/anime/147.html>
【宇宙戦艦ヤマト】 <http://tfc-chara.net/yamato50th/>
【銀河鉄道999】 <https://www.toei-anim.co.jp/movie/999/>

機動戦士ガンダム

独創的な物語、登場人物の心情描写、社会問題へのメッセージ、複雑なバックグラウンド、人間の内面への踏み込み、豊富テーマを持ったSF漫画・アニメである。5歳の息子と一緒に夢中になった見たが、ジオン公国の家族の葛藤や砂漠でのジオン軍将軍夫妻との出会いの機微は息子には 到底理解できな
いと感じた。子供から大人まで幅広いファンを生み、各世代の観る者の感情や
思いに寄り添う人間ドラマに仕立てている。もちろん登場するメカニックのカッコ
よさ、モビルスーツ、宇宙戦艦や装備の緻密さ、美しさにも感激した。
子供から大人まで楽しめるSFアニメである。数多く登場したガンダムプラモデル
の魅力に皆が夢中になった。



【機動戦士ガンダム】 <https://www.gundam.jp/tv/index.html>

世界を魅了した世紀末漫画

『AKIRA』『北斗の拳』『風の谷のナウシカ』『進撃の巨人』『Avalon』
『攻殻機動隊』は映像・音響技術のクオリティの高さ、絵柄やコマ割りの繊細さがある。大人にも通用するストーリーの面白さ、複雑な人間関係の描写が国内、海外の映像関係者、ストーリーメーカーの高い評価を得た。世紀末をどのような視点で描くかが作者の個性、感性となって表れるのが世紀末物語の面白さである。



【AKIRA】 <https://v-storage.jp/sp-site/akira/introduction/>
【風の谷のナウシカ】 <https://www.waltdisneystudios.jp/studio/ghibli/0240>
【攻殻機動隊(GHOST IN THE SHELL)】 <https://theghostintheshell.jp/>

1980年代後半ロールプレイングゲームが登場

ロールプレイングゲーム（RPG）とは、プレイヤーがTV・プロジェクター画面上のキャラクターを操作し、仮想世界での冒険、宝探し、戦闘を繰り返し、ステージをアップさせ楽しむゲームである。プレイヤーの選択や行動によってキャラクターが成長し、物語が進んでいくのが特徴で、ゲームをする人の操作技術、個性が反映されゲームを見る観客にも楽しいものとなった。『ゼルダの伝説』『ドラゴンクエスト』『スーパーマリオ』などの傑作を生んだ。体験する仮想空間のゲームは参加者の没入感があり漫画・アニメを越えていった。完成度の高いロールプレイングゲームは海外からも多くのファンを得て、公開ゲーム大戦の勝者が多額の賞金を獲得し、若者のあこがれの職業にまでなった。今日、コンピュータゲームはeスポーツとして認知されるまでに成長した。

【スーパーマリオ】 <https://www.nintendo.com/jp/character/mario/index.html>
【ポケットモンスター】 <https://www.tv-tokyo.co.jp/anime/pocketmonster2023/>



3. 世界で評価される日本の漫画・アニメ

伸び続ける日本アニメの海外売上

アニメの市場売上は史上最高だった2021年に続いて2022年も増加した。売上高は2兆9277億円と過去最高額を記録した。その内の海外市場売上額は1兆4592億円2012年の2408億円から6倍に拡大、国内と海外売上額が同額となった。

(参照：一般社団法人 日本動画協会の『アニメ産業レポート2023』)

日本アニメ映画の海外興行収入が増大

東映アニメーション2022年興行収入

『ONE PIECE FILM RED』2022年 海外興収122億円

『THE FIRST SLAM DUNK』2023年 中国131億円

東宝 2022年興行収入

『呪術廻戦』『僕のヒーローアカデミア』などジャンプ系作品が躍進した。

TOHO animationの2023年3～8月の海外売上が前年同期比85.8%増約50.4億円

(参照：NHK海外ドキュメント2025年1月放映)

日本アニメコンテンツ商品の飛躍のポイント

- 1) 長期計画の維持 サンリオキティちゃん：50年 ポケモン：30年 ガンダム：45年
- 2) バンダイナムコ、任天堂、SONY、カプコン、東宝主要19社の平均PBR（株価純資産倍率）3.1 東証プライム33業務区分のいずれよりも高い
- 3) 無形資産重視の経営 SONYの2024年3月無形資産（著作権、知的財産）は3.9兆円 有形資産1.5兆円を大きく超える
- 4) オタク気概の経営 鉄・自動車のような基幹産業でもなく、医療・食品のような不可欠なものでもないものを経営資源とする。日本アニメコンテンツの海外売上高は年5兆円で鉄鋼半導体の輸出額に相当する。ガンダム、ポケモン、ハローキティちゃんのキャラクター商品、カード、劇場映画、動画配信、ゲーム、DVD等幅広い商品を消費者に供給している。2023年までのポケモン、キティちゃんコンテンツ売上高はミッキーマウスを上回る。パリの若者は日本のアニメ・漫画ショップに通いファッション・文化を楽しんでいる。又、アフリカジンバブエの青年が『ONE PIECE』のおかげで生きる道を見つけたと語る。

(参照：日本のコンテンツの広がり2024年12月30日日経新聞)

欧米で盛んに開催されるアニメコンベンション

日本のアニメはインターネット上に新しいコミュニティを創出。アメリカ・ヨーロッパ・アフリカ・中国・東南アジアでの日本漫画アニメの進出は目を見張る。動画、Book, DVD, キャラクターグッズ 商品、カードなど周辺商品の売り上げを伸ばしている。又ヒロインのコスチュームを着て参加するアニメ（アニメコンベンション）の開催も盛んに行われている。日本アニメの世界への浸透はコンテンツ商品の販売のみならず世界に日本アニメ文化を紹介する窓口になっている。

世界に向けた日本アニメ・漫画の世代対応

子供向け：身近な存在、自分もなれる、没入感があり自分と一緒にと思える作品
『ちびまる子ちゃん』『Drスランプ・アラレちゃん』『ドラえもののび太君』

若者向け：ゲーム性が高く自分と同じ悩み苦悩を持つ自己投影できる作品
『セーラムーン』：ファッションを真似したい。
『機動戦士ガンダム』：主人公アムロは自分と同じ自閉症を患っている。
『エリア88』：民間航空機パイロット、友人がライバルの物語である。
『ONE PIECE』：主人公がチームの中で活躍。仲間と一種に活動する。
『ポケモン』：インターネットゲーム プレーヤーがメタ空間で活躍する。



大人向け：人間愛・家族愛・人間不信・葛藤・時事問題・ストーリー展開の複雑さ、人物構成のリアリティ・画像の
高品質が魅力
『機動戦士ガンダム』『攻殻機動隊』『鬼滅の刃』『となりのトトロ』『千と千尋の神隠し』『アバロン』
『カムイ』『ゴルゴ13』

日本アニメが世界に広まった理由

映像音響技術が高水準、クオリティの高い画質、絵柄やコマ割りが繊細、自由で独創的な物語、バックグラウンドの豊富さ、社会問題のテーマやメッセージ、登場人物の心情描写、人間の内面への踏み込みが特徴、大人にも通用するストーリーの面白さがある。

『セーラムーン』『ドラゴンボール』『One Piece』には熱狂的なファンを獲得した。漫画を通して日本文化や日本語に関心を持つ人が増えている。世界中にファンが存在し、コミュニティを形成しアニメコンを開催につながった。日本のアニメはインターネット上に新しいコミュニティを創出した。

漫画・アニメは日本の伝統文化を継承 余白の最高の芸術は能

能は衣装が豪華で視覚を楽しむことができる。一方、観客は演じられる微かな動きを読み取らなければならない。感情表現は極力抑え観客の感性、想像力にゆだね、感性に没入する舞台芸術である。最低限の登場人物、極限にまで抽象化した舞台装置でのみ演出される。主人公に没入し自分と同じ悩みを抱えていることを発見する。観る人に問題提起をする。主人公の悩み迷い観る人の共感を呼ぶ。この演出手法は日本の漫画、アニメの世界に通じるものがある。能「高砂」「羽衣」「井筒」「隅田川」「土蜘蛛」はいずれも抽象的な舞台装置・空間である。

能の出演者は『シテ』『ワキ』狂言の出演者は『シテ』『アドAdo』と呼ばれる。
『Ado』は当初ボーカロイドかと思われた。ボーカロイドとは、ヤマハが開発した歌声合成技術と、その技術を利用した楽曲制作ソフトウェアのことだ。歌詞とメロディを入力するだけで、人間の歌声に似た歌声を作成できる技術。姿を見せない『Ado』の演出はまさにアニメ的演出効果を出した。『Ado』が実在する人間であった安堵感、安心感は少し恐怖感を伴っている。

日本の漫画：読み手が主人公に没入できるストーリー展開、高品質画像
人間味を描く漫画作品が多い。
主人公周辺のキャラクターに自分を発見できる。最低限の登場人物、極限にまで抽象化した舞台装置でのみ演出される。主人公に没入し自分と同じ悩みを抱えていることを発見する。観る人に問題提起をする。主人公の悩み迷い観る人の共感を呼ぶ。

アメリカ漫画：主人公はヒーロー・ヒロイン
読み手は観客に留まる。
ミッキーマウス、ポパイ、スーパーマン、皆悪者を痛快に懲らしめる。アメリカの主人公は悩まない。

押井守作品に観る世界観

押井守作品『Ghost in the Shell/攻殻機動隊』の評価は日本の評価より海外の映画監督からの評価が絶大である。米『ビルボード』誌のホームビデオ部門で売上1位を記録。

『Ghost IN THE SHELL / 攻殻機動隊』

スティーヴン・スピルバーグ：「私のお気に入りの作品」だと公言

クエンティン・タランティーノ：『Ghost in the Shell/攻殻機動隊』の大ファンと発言

『Avalon』

ラリー・ウォシャウスキー：押井氏を「彼は常に新しいスタイルを切り開く監督だ」と評価

トニー・レイズ（映画評論家）：「押井守の最高傑作、最高に刺激的な作品だ」と絶賛

ジェームズ・キャメロン：「SF映画の常識を変える美しい映像、今まで作られたSF映画の中で最も美しく芸術的でスタイリッシュな作品」とコメントした。

彼らの評価は一般の日本人には知られずアニメオタクの中で広く知られている。海外特にフランス、アメリカでの日本漫画・アニメは人々の日常生活に浸透し、グッズ、ファッションの売り上げは毎年増え続けている。

（参照：Wikipedia 押井守）

【攻殻機動隊(GHOST IN THE SHELL)】 <https://theghostintheshell.jp/>