

## シンポジウム・大会報告

## 2024 年度 秋季大会 講演2

## 『アニメは誰のものか ―日本アニメのアジア展開』

三原 龍太郎

三原氏は文化人類学を専門とし、日本の創造産業の海外展開をフィールドワークしている。近年はアニメのアジア展開に焦点を当て、中国、インド、サウジアラビアなどで関係者インタビューやプロジェクト参画を行ってきた。

フィールドワークから見えてきつつある仮説は「亜魂和オアニメ」の台頭である。これは「和魂洋才」のもじりで、アジアの物語をアニメというフォーマットで語る映像作品を指すために暫定的に付けている仮称。日本がかつて日本らしさを維持しながら西洋の科学技術を導入する「和魂洋才」の近代化を志向したのと同様に、現在のアジア各国は自分たちの物語（亜魂）を世界に発信するための技術的手段として日本アニメ風の絵柄を制作するノウハウ（和才）を導入しようとしているのではないかと考えている。

代表例が日本とサウジアラビアが国際共同製作した劇場版アニメ作品の『ジャーニー』である。見た目は完全にアニメだが、そこで語られているのはクルアーンの一節を基にした歴史ファンタジーである。サウジアラビアが自分たちの物語を語るためにアニメのフォーマットを採用した作品と評価できる。

「亜魂和オアニメ」の台頭には二つの背景があると思われる。第一に、アニメの世界規模のノーマライゼーションである。世界中で日本アニメ風の絵柄が当たり前のように日常風景に溶け込むようになってきたという肌感覚がある。オックスフォード、ロンドン、北京、成都、上海、デリー、リヤドなど、世界中の滞在・訪問先で日本アニメ風の絵柄に出くわすことが多くなったと感じている。

第二に、アジア地域の下請け脱却と自立化である。こ

れまでは日本がアジアのアニメスタジオに下請けを出していた。しかしながら近年、アジアの政治経済的な台頭を背景に、アジアのアニメ産業は自分たち自身でアニメを企画・制作できるだけのキャパシティを資金面・クリエイティブ面の双方において備えつつある。

「亜魂和オアニメ」は『ジャーニー』に限らず、アジア各地で作られつつある。中国の『紅き大魚の伝説』や『傘少女』、アラブの昔話をテーマにした『アサティール』などもそれに該当するだろう。サウジアラビアではさらに、ナショナルデーを祝う映像がアニメで制作されたりもしている。

「亜魂和オアニメ」の台頭は、「アニメは誰のものか」という問いを我々に投げかけている。「亜魂和オアニメ」の絵柄は確かに日本アニメ風であるが、はたしてそれは「日本のもの」と言えるのだろうか。アニメを「日本的な何か」とであるとみなす前提自体を考え直す時期に来ているのかもしれない。

また、日本のアニメ産業は今後アジア各国の「亜魂和オアニメ」プロジェクトにノウハウ提供等の形で関わっていくことになるのだろうが、ナショナルデーのアニメの事例のように、そのことでアジア本国の何らかの「政治」に図らずも関わってしまうことにまつわるリテラシーは涵養しておく必要があるだろう。他方で、日本とアジアのクリエイター同士の個人的交流には、政治的文脈を超えたアニメ表現の新たな可能性があるのかもしれない。

三原 龍太郎

慶應義塾大学経済学部 准教授