

# アニメーション製作の企業化に 関する一考察

古田 尚輝

第1章 『鉄腕アトム』の時代とアニメーション製作の企業化

第2章 戦前の国産漫画映画製作

第1節 漫画映画製作の始まり

第2節 ひ弱な開花期

第3節 軍の漫画映画発注

第3章 戦後の漫画映画製作

第4章 東映動画による劇場用漫画映画製作の企業化

第1節 人員、組織、長編動画の製作

第2節 製作能力

第3節 企業化

第5章 テレビ漫画映画製作の企業化

第1節 テレビ・コマーシャルの製作

第2節 児童向け雑誌の連載漫画

第3節 製作体制、技法、企業化

第1項 虫プロダクション

第2項 東映動画

第3項 TCJ

第6章 まとめ

## 要 約

本稿は、日本のアニメーションの歴史をアニメーション製作の企業化という観点から考察するものである。対象とする時期は、日本で初めて漫画映画が製作された1910年代後半から最初のシリーズ・テレビ・アニメーション『鉄腕アトム』が放送された1960年代前半までとした。

企業化とは、一般的には、一定の需要を背景に商品の量産が継続的に行われその

収益によって生産組織の存続が可能になることと定義される。アニメーション製作の企業化については、その製作が大勢の人員による膨大な作業を必要とすることから、特に製作体制、技法、収益性が重要な要件となる。

日本のアニメーションは、1920年代から50年代前半に至るまで、劇映画の“添え物”あるいは教育用映画の一部として、個人が設立した零細なプロダクションによって細々と製作されてきた。唯一の例外は、第2次世界大戦末期に海軍省の委嘱を受けて戦意高揚のための2本の長編漫画映画が潤沢な資金と50人を超える人員による集団作業で製作されたことであった。

1950年代後半、こうした状況に変化が生ずる。1956年、折からの高度経済成長による映画の需要増を受けて、アニメーション製作を専門とする東映動画が設立され、100人以上の集団作業によって長編漫画映画が継続的に製作された。そこでは、脚本、演出、原画、動画、仕上げなどの作業が組織的かつ計画的に行われた。また作品は親会社の東映の配給網を利用して公開され、興行成績も順調に推移した。これらのことから、東映動画によって、まず劇場用アニメーションの分野で製作の企業化がほぼ実現したと考えられる。

しかし、テレビ・アニメーションの製作は、短期間で集中的かつ継続的な作業が必要なことから着手が逡巡され、1963年に手塚治虫の“冒険”とも言うべき決断によって『鉄腕アトム』が製作され、ようやく緒についた。手塚自身が設立した虫プロダクションは、当初は30分1話を脚本も演出もないままに10人以下の人員で6日間で毎週製作した。そのために、動画枚数を可能な限り抑える3コマ撮りやトメ画などの極端に省力化された技法を開発した。しかし、放送局が支払う放送権料は製作費の4分の1にも満たず、虫プロダクションは製作費を回収するためにマーチャンダイジングを展開し作品を海外に輸出した。

極端な省力化の技法やマーチャンダイジングは、『鉄腕アトム』に続いてテレビ・アニメーションを製作した日本テレビジョン(TCJ)と東映動画も踏襲し、その後のテレビ・アニメーション製作と事業展開の原型となった。しかし、テレビ・アニメーションの製作は、放送権料と製作費とが乖離しているため収益性が低く、上記の3社の経営は放送権料を遥かに上回るマーチャンダイジングやテレビCMの製作の収入に依存する状態であった。こうした放送権料だけで製作費を回収できない構造ゆえに、『鉄腕アトム』などの初期の作品の製作によって、直ちにテレビ・アニメーション製作の企業化が実現したと考えるのは早計であろう。

現在、日本のテレビ・アニメーションは日本の現代文化を代表するひとつと喧伝されている。しかし、そのさらなる発展には放送権料と製作費との乖離という構造的な問題の解決が必要に思われる。

## 第1章 『鉄腕アトム』の時代とアニメーション製作の企業化

日本で初めての本格的な国産シリーズ・テレビ・アニメーション<sup>1)</sup>『鉄腕アトム』の放送が始まったのは、テレビ放送開始から10年目に当たる1963年(昭和38年)1月1日である。この作品は、手塚治虫(1928～1989)が51年から月刊誌『少年』に連載していた漫画を原作に、手塚自身が62年に設立した虫プロダクションが製作した最初のテレビ・アニメーションである。当時は“後発局”<sup>2)</sup>と呼ばれていたフジテレビジョンが、週1回30分の時間枠で、63年1月1日から66年12月31日まで193回にわたって放送した。

『鉄腕アトム』は、「経費と時間、要員態勢などの理由で絶対実現不可能」<sup>3)</sup>と言われていたシリーズ・テレビ・アニメーションの国産化を実現したばかりでなく、3コマ撮り<sup>4)</sup>に象徴される製作の省力化、製作費の4分の1にも満たない放送権料、それを補填するためのマーチャンダイジング(キャラクターなどの商品化)や海外への輸出など、その後の日本のテレビ・アニメーション製作の原型を形成したと評されている。

『鉄腕アトム』の放送が始まった1963年を放送産業と番組編成の面から見ると、まず産業面では、従来ラジオだけだった放送がテレビジョンという新たな媒体を得て折からの高度経済成長を背景に驚異的な普及を遂げ、小規模ながらも産業として自立し、衰退の兆候が見え始めた映画産業や揺籃期にあったアニメーション製作業を支援産業として構造的に組み込んでゆく時期にあたる。

また、番組編成面では、1963年は、1950年代後半から60年代初めにかけて多い年(59年)には1週間に62本も放送されていたアメリカ・テレビ映画が減少傾向を見せ、国産テレビ映画によって代替されてゆく時期である。アニメーションに関しても、50年代末からアメリカ・テレビ映画ブームの延長として海外のアニメーションの放送が増えていたが、63年の『鉄腕アトム』の放送を機にその後2年余りで国産が外国産を駆逐するまでに至る。

しかし、日本のテレビ・アニメーション製作業は、揺籃期であったが故に、製作費を遥かに下回る放送権料という放送産業の基準を受容することによって放送への参入を果たし、そのことによって逆に放送への依存度を過度に高めることとなる。

このように『鉄腕アトム』の放送は、「外国産から国産へ」という1960年代

前半の番組編成と番組制作の趨勢を象徴しているとともに、放送という新興産業の形成過程のひとつの里程碑となったと考えられる。

前稿<sup>5)</sup>では、『鉄腕アトム』の放送を日本の放送史のなかに位置づけ、これが実現した背景を放送の側から考察した。本稿では逆に製作の側から国産シリーズ・テレビ・アニメーションの放送を可能にした要因を探ることにする。本稿は、その要因をアニメーション製作の企業化に求め、企業化に至る経緯と要件を明らかにする試みである。

ここでいう企業化とは、一般的には、一定の需要を背景に商品の量産が継続的に行われその収益によって生産組織の存続が可能になることと定義される。企業化を可能にする条件は、第1に当該商品に対する一定の需要、第2にその需要を満たし継続的に供給できる生産力と効率的な事業運営、第3に企業経営に不可欠な利潤の確保である。

この定義を当てはめると、アニメーション製作の企業化は、まずアメリカで1920年代後半から30年代初めに実現したと考えるのが妥当であろう。1920年代初めにフライシャー兄弟<sup>6)</sup>、続いてウォルト・ディズニー<sup>7)</sup>がスタジオを設立し、『ベティ・ブープ』、『ポパイ』、『ミッキー・マウス』、『シリー・シンフォニー』等のシリーズを次々と公開し、アニメーションの継続的な生産と企業との存続を可能にした。

しかし、日本におけるアニメーション製作の企業化は第2次世界大戦後の高度経済成長期まで待たなければならず、1956年(昭和31年)8月に東映動画株式会社(1999年に東映アニメーション株式会社に社名変更)が設立されて漸く緒に着いたと考えられる。具体的に述べると、日本のアニメーション製作は、零細な個人プロダクションを中心に1920年代から細々と続いていたが、第2次世界大戦後に転機を迎え、ディズニーをはじめとする海外アニメーションの継続的な公開と50年代の児童向け漫画雑誌の刊行などによって高まった需要を背景に、56年にアニメーションの製作だけを行う東映動画が設立されて量産体制が整った。一方、テレビ・アニメーションは、50年代後半から60年代初めに海外アニメーションが大量にテレビ放送されることによって国産の需要が喚起されたが、短時間で集中的かつ継続的な作業が必要なことから着手が逡巡され、63年ようやく手塚治虫の“冒険”とも言うべき決断によって『鉄腕アトム』が製作されて、その後一挙に量産化に踏み出す。このように、日本では、

まず劇場用アニメーションの企業化が50年代後半にほぼ実現し、これに誘導されるかたちで60年代前半にテレビ・アニメーション製作の企業化が視野に入る状態となったと見られる。

本稿では、アニメーション製作の企業化という観点に立って、『鉄腕アトム』に至るまでの日本のアニメーション製作の歴史を検証し、企業化の要件を考察することにする。

## 第2章 戦前の漫画映画製作

この章と次の章では、日本のアニメーション製作の歴史を企業化という観点から概観する。記述に先立って、次の3点に触れておきたい。

第1に、ここではアニメーションを映画の歴史のなかに位置づけて記すことにする。その理由は、アニメーションは映画とは無関係に発展したのではなく、むしろ映画の一部門として製作・配給・上映、さらには技術面においても深くかかわりながら成長してきたからである。これを象徴するかのように、日本ではアニメーションは長い間「漫画映画」あるいは「動画映画」と呼ばれてきた。

第2に、ここでは山口且訓氏と渡辺泰氏の共著『日本アニメーション映画史』（有文社、1977年）を基本に他の文献と照合しながら記すことにする。本書は丹念な資料の渉猟と取材をもとに綴られたほとんど唯一とも言うべき通史であるが、惜しむらくは記述の重複、未整理、齟齬、出典の不明などが散見される。しかし、現在に至るまでこれに替わるべき文献が刊行されていないのが実情である。

第3に、アニメーションという言葉<sup>8)</sup>についてである。日本では、最初の作品が製作された1910年代後半から半世紀余り、アニメーションは「漫画映画」あるいは「動画映画」と呼ばれてきた。これが映像表現の一分野として社会的に認知され言葉としても定着するのは、第2次アニメーション・ブーム<sup>9)</sup>と言われた1970年代に入ってからである。このため、以下の記述では時代に応じて「漫画映画」あるいは「動画映画」と記すことにする。

### 第1節 漫画映画製作の始まり

日本で最初の漫画映画は、第1次世界大戦中の1917年（大正6年）に公開さ

れたというのが定説となっている<sup>10)</sup>。この年の1月、漫画家の下川凹天<sup>おうてん</sup>（1892～1973）が映画会社の天然色活動写真（天活）<sup>11)</sup>から委嘱を受けて『芋川椋三 玄関番の巻』を制作した。また、5月には洋画家出身で美術雑誌を発行していた北山清太郎（1888～1945）が日本活動写真・向島撮影所で『猿蟹合戦』を制作し、6月には漫画家の幸内純一<sup>こううち</sup>（1886～1970）が同じ映画会社の小林商会<sup>12)</sup>から委嘱されて『塙凹内<sup>はなわへこない</sup> 名刀の巻』を公開した。いずれも3分程度の短編と推定される。このほか、この年には合わせて17本もの漫画映画が製作されたという記録が残っている<sup>13)</sup>（表1参照）。

一方、日本の映画は、1896年（明治29年）にキネマトスコープ、翌97年にシネマトグラフが輸入され、1900年代初頭には、吉沢商店、横田商会、エム・パター商会、福宝堂の4社が輸入だけでなく自前で映画を製作するまでに至った。しかし、全国100館に満たない常設館の興行を4社が奪い合うことになったため、1910年（大正元年）9月、4社は合併してトラストの性格が強い日本活動写真株式会社（日活）を設立した。日活は、横田商会が京都に持っていたスタジオと東京・向島に新しく建設した撮影所で、当初は京都で時代劇を月4本、

表1 1917年（大正6年）に製作された漫画映画

題名	内容時間	製作	備考
芋川椋三玄関番の巻	1巻	天然色活動写真、下川凹天	
猿蟹合戦（サルとカニの合戦）	1巻・5分	日活向島撮影所、北山清太郎	
塙凹内 名刀の巻（なまくら刀）	1巻	小林商会、幸内純一	6.30 浅草帝国館封切
凸凹新画帳 名家の失敗	1巻	下川凹天	
茶目坊新画帳 蚤夫婦仕返し巻の巻	1巻	天然色活動写真、下川凹天	4.28 浅草キネマ倶楽部封切
塙凹内 宙返りの巻	1巻	天然色活動写真、下川凹天	5月中旬浅草キネマ倶楽部封切
夢の自動車	1巻	日活・向島、北山清太郎	5月下旬浅草遊楽館封切
猫と鼠	1巻	日活・向島、北山清太郎	7.4 浅草電気館封切
いたずらポスト	1巻	日活・向島、北山清太郎	7.28 浅草オペラ館封切
茶目坊空気銃の巻（茶目の空気銃）	1巻	小林商会、幸内純一	8.11 浅草帝国館封切
花咲翁	1巻	日活・向島、北山清太郎	8.26 浅草オペラ館封切
貯金の勸	1巻	日活・向島、北山清太郎	通信省貯金局委託 10.7 浅草オペラ館封切
お伽噺 文福茶釜	1巻	日活・向島、北山清太郎	10.10 浅草三友館封切
舌切雀	1巻	日活・向島、北山清太郎	10.28 浅草オペラ館封切
カチカチ山	1巻	日活・向島、北山清太郎	10.20 浅草三友館封切
塙凹内 かつぱまつり	1巻	小林商会、幸内純一	
塵も積もれば山となる	1巻・15分	日活・向島、北山清太郎	通信省貯金局委託

（出典：文末に記載、以下同様）

向島で現代劇（新派）を月4本製作し、それぞれ1本ずつ合わせて公開した。これによって日本では1週間に2本という映画の量産が可能となった。一方、アメリカでも1912年から14年にかけてワーナー・ブラザーズ社、ユニバーサル社、フォックス社、パラマウント社が設立され、映画の大量生産が始まった。その後、日本では1920年（大正9年）2月に歌舞伎の興行で知られた松竹合名社が松竹キネマ合名社を創立し、映画産業は本格的な躍進期を迎える。日本の漫画映画は、映画の量産が実現した後にその庇護の下に製作されたのである。

前述した1917年に公開された漫画映画は、最初の3作品も含めて当時の雑誌や制作者の回想録に記されているだけでフィルムは現存していない。このため内容や技法については不明な部分が多いが、その製作に関しては現在に繋がる幾つかの特徴を見出すことが出来る。

第1の特徴は、日本の漫画映画製作は海外の短編漫画映画の影響を受けて1917年に一挙に開花したと考えられることである。

日本で初めて公開された海外のアニメーションは1912年（明治45年）4月に東京・浅草の帝国館で上映されたアメリカのパテール社製作の『ニッパルの変形』とされている。翌13年には、フランスのエミール・コール<sup>14)</sup>が制作した短編シリーズが輸入され、『凸坊新画帳 探検の巻』『凸坊新画帳 魔術の巻』などの題名で同じ帝国館で上映された。これはファントーシュという主人公が活躍する漫画映画でコマ撮りの技術を使って撮影されていたが、技術水準も低くストーリーも単調であった。しかし、人間が描いた絵が動くということで関心を呼び、『凸坊新画帳』は漫画映画の代名詞のように言われた<sup>15)</sup>。そして、1914年ごろから多数の海外短編アニメーションが公開され、その3年後に日本で最初の漫画映画が製作されることになる。ここにも海外の影響を受けて国産化が始まるという日本における典型的な海外文化の受容過程が見られる。

第2の特徴は、最初の3作品の製作すべてに映画会社が関与していることである。このうち『芋川棕三 玄関番の巻』と『塙内四郎 名刀の巻』は映画会社の委嘱を受けて、『猿蟹合戦』は映画会社に働きかけて作られた。当時の映画会社は『凸坊新画帳』の人気にあやかって漫画映画の製作に着手したものと思われるが、映画会社が製作に最初から関与していたという史実は、漫画映画が劇映画の“添え物”として製作され、配給・興行ばかりでなく資金的にも映画産業に依存していたことを示している。また、後に東映動画が映画会社東映の

子会社として設立されることを予兆しているようである。

第3の特徴は、3人の先駆者のうち2人までが漫画家であったことである。このことは、日本のアニメーション史を通じて、漫画がアニメーションの人材と題材の最大の供給源であったことと無関係ではないであろう。

第4の特徴は、漫画家の2人が自らの資質と経験をもとに個人で制作したのに対し、洋画家から実業界に転じた北山清太郎だけが集団作業と経費削減によって企業化を目指したことである。漫画家の下山は撮影によって眼病を患い、幸内は委嘱先が経営難に陥ったため、数作を残して1～2年で漫画映画制作を断念した<sup>16)</sup>。しかし、北山だけは弟子を養成して劇場用だけでなく官庁の宣伝用映画も含めて2年間で20以上の作品を製作している。そして、1921年には日本で最初のアニメーション・スタジオと言われる北山映画製作所を東京・平河町に設立し、教育映画にも手を広げ、集団作業と省力化による製作を23年ごろまで続けた。この実業家と漫画家との対比は、戦後日本のアニメーション製作の先駆者である東映動画初代社長の大川博と虫プロダクションを起こした漫画家手塚治虫との比較に通ずるものがある<sup>17)</sup>。

## 第2節 ひ弱な開花期

1920年代から30年代前半にかけて、日本の漫画映画は、劇映画の併映作品、教育映画、官庁や企業の宣伝用映画として、また一時期はプロレタリア芸術運動からも受注を受け<sup>18)</sup>、徐々にではあるが需要が増えていった。また、技術面では、従来紙に替わってセルロイド(セル)に絵を描く手法が増え、若干ながらトーキーの作品も登場した。さらに、後に日本のアニメーションの基礎を築くことになる人材が輩出した。こうして日本の漫画映画製作は揺籃期を脱し、1930年代にひ弱ながらもようやく開花期を迎える。この時期の代表作としては、政岡憲三の『女と力の世の中』<sup>19)</sup>(1932年製作)や村田安司の『月の宮の王女の物語』<sup>20)</sup>(1934年)が挙げられる。

図1と表2は『日本アニメーション映画史』巻末の「作品目録」<sup>21)</sup>をもとに1917年から45年まで戦前の年別の製作本数と製作時間数を示したものである。戦前の漫画映画の製作本数は、1920年代後半から増加傾向に転じ、30年代前半はほぼ20本台で推移し、一時減少するものの太平洋戦争が始まると再び増加している。



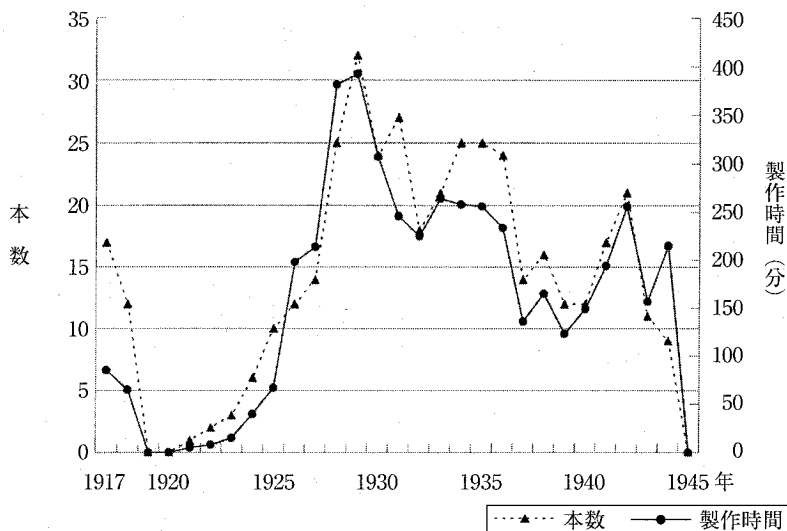


図1 戦前の漫画映画の製作 (1917年～45年)

表2 戦前の漫画映画の製作 (1917年～45年)

年	本数	製作時間
1917	17本	85分
18	12本	65分
19	0	0
20	0	0
21	1本	5分
22	2本	8分
23	3本	15分
24	6本	40分
25	10本	67分
26	12本	198分
27	14本	214分
28	25本	381分
29	32本	392分
30	24本	307分

年	本数	製作時間
1931	27本	246本
32	18本	225分
33	21本	264本
34	25本	258分
35	25本	256分
36	24本	234分
37	14本	136分
38	16本	165分
39	12本	123分
1940	12本	149分
41	17本	194本
42	21本	256分
43	11本	157分
44	9本	215分
45	0	0
計	410本	4,655分
		(77時間35分)

これを同時期に製作された劇映画と比較すると、劇映画が1本あたりの時間も長く年間の製作本数も200本から500本で推移したのに対し、漫画映画は単発の短編ばかりで本数も少ない。このことは、日本の映画産業が既に量産可能であったのに比べ、漫画映画は未成熟で長編はもとより短編シリーズの製作能

力さえ欠いていたことを示している。この脆弱な体質の日本の漫画映画をアメリカから輸入された短編シリーズやトーキーの波が襲い、日本の漫画映画製作は技術的にも質的にも変革を迫られることになる。

この時期の日本の漫画映画の技術的進歩は、絵の動かし方、セルロイドの使用、トーキーの3点に見ることが出来る。まず、アニメーションで最も重要な絵の動かし方では、背景画の上に動くもの（動体）を切り抜いた絵を載せて撮影する方法（切り抜き法）が長く用いられていたが、背景とともに動体の動きを1枚ずつ原紙に描いて撮影する方法（推稿法）も徐々に採用されるようになった。

また、当初は原紙として画用紙やケント紙が使われていたが、1920年代末ごろから透明なセルロイドが使用されるようになった。そして、30年代に入るとセルロイドに動体の動きを1コマずつ描き背景画の上に重ねて撮影する方法も採られた。しかし、当時はセルロイドの値段が高く、制作者は約100フィート分のセルロイドを買い込み、その分だけ撮影して現像・焼付けをし、その後セルロイドの絵を洗い流して再び使用したという<sup>24)</sup>。このため、部分的にはセルロイドを使った作品は登場したが、すべてセルロイドを使った漫画映画は1934年に政岡憲三が制作したトーキー『茶釜音頭』が初めてであった。

さらに、1927年製作の『ジャズ・シンガー』をきっかけにアメリカで始まったトーキー映画の“嵐”がすぐに日本にも及んだ。日本では31年に劇映画『マダムと女房』が完全なかたちのトーキーで製作され、翌32年には政岡憲三が製作したトーキーの漫画映画『女と力の世の中』が公開された。しかし、日本では映画のトーキー化は容易に進まず、全体に占めるトーキー映画は31年が589本のうち僅か7本、32年が507本のうち19本、33年が25本、34年が437本のうち76本という少なさであった。これに対して、アメリカから輸入されたトーキー映画は30年には218本のうち137本にも達していた<sup>25)</sup>。

一方、この時期には、後に日本のアニメーションの基礎を築いた人材の輩出を見ている。政岡憲三<sup>24)</sup> (1898～1989)、大藤信郎<sup>25)</sup> (1900～61)、村田安司<sup>26)</sup> (1896～1966)、山本善次郎<sup>27)</sup> (早苗、1898～1981)、荒井和五郎<sup>28)</sup> (1907～95)らである。

しかし、1930年代前半の日本の漫画映画は多くの課題に直面していた。その第1は、外国産、特にアメリカのアニメーションとの競合である。アメリカで

は、1920年代後半から30年代初めにかけてウォルト・ディズニーとフライシャー兄弟がそれぞれスタジオを設立し、20年代末には最初のトーキー作品を製作するほどであった。これらはいち早く日本にも輸入され、例えば29年8月に公開されたディズニーの「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 *Skelton Dance*』は、その半年後の30年2月には日本でも上映されている。また、28年に第1作が製作された『ミッキー・マウス *Mickey Mouse*』も直ぐに日本に輸入されたという<sup>29)</sup>。

これらのアメリカのアニメーションのほとんどは、トーキーで録音が悪くキャラクターの動きも奇抜であった。また、日本だけでも100本以上がプリントされ、興行主には1本500円と廉価で取引された。これに対して、日本の漫画映画は経費が高み製作期間が長期化するとの理由からトーキーの作品が極めて少なく、内容もアメリカの作品と比較すると魅力に欠けた。そのうえプリントの本数も最も多い作品で40～50本に止まり、価格はアメリカ産の倍の1本1,000円もした<sup>30)</sup>。アメリカ産アニメーションはこうした価格差と内容で圧倒的な優位を保ち、1930年代に入ると日本の漫画映画は興行主から次第に敬遠されるようになる。

第2は、需要が限られていたことである。漫画映画は主に劇映画の併映作品として製作されていたが、1923年（大正12年）から文部省の学校教育映画の一部として製作されることになった。文部省は昭和に入って各地の学校で巡回映画会を開催し、劇映画と実写映画に加えて漫画映画を上映した。そして、37年（昭和12年）まで15年間にわたって年にはほぼ1本の割合で比較的潤沢な予算で、山本善次郎、村田安司、大藤信郎らに漫画映画の製作を委嘱した。教育用漫画映画は、劇場用が35ミリだったのに対し、学校で巡回上映する便宜上ほとんどが16ミリで製作された。このほか通信省貯金局や企業などからの委嘱もあったが、漫画映画の需要はほとんど劇場用と教育用に限られ、極めて小規模なものであった。

第3は、漫画映画の製作が零細なプロダクションで家内工業に近い形態で行われ、企業化が進まなかったことである。その主な原因は、前述したアメリカのアニメーションによる市場の席捲と限られた需要にあり、その結果、企業化が進まないという悪循環に陥っている。

1930年代前半ごろまでの漫画映画は、大半が個人のプロダクションで製作さ

れ、ごく少数の企業の漫画部門がこれに加わった。このうち個人が設立したプロダクションには、先述した北山映画製作所（1922～23）、幸内純一が創設したスミカズ映画創作社（1923～30）、大藤信郎の自由映画研究所（後の千代紙映画社、1926～1961）、政岡憲三の政岡映画製作所（33年に政岡映画美術研究所に改称、1932～35）、同研究所に勤めた瀬尾光世が独立して作った瀬尾発声漫画映画研究所（1933～42）、芦田巖の芦田漫画映画製作所（1933?～1953?）などがあった。こうした個人のプロダクションは、いずれも小資本で人数も少なく零細であった。1台のカメラと撮影台を備え、数人が作画・撮影・作品の売り込みなど幾つもの業務を兼務しながら細々と漫画映画を製作するのが実態であった。撮影台や作画法などは秘伝とされ、もっぱら個人の資質や経験を頼りに制作が進められた。

このなかで例外的に資金が豊かで人数も多かったと思われるのは政岡映画製作所である。このプロダクションは、不動産業を営む資産家の長男として生まれた政岡憲三が1932年に京都で設立したもので、1年後には政岡美術映画研究所と改称して鉄筋2階建ての建物を構え、松竹の支援のもとにトーキーやセル画の斬新な作品を製作した。しかし、プリント1本が1,000円の漫画映画に不釣り合いな資金を投入したため、3年後の35年には数十万円とも言われる借財を重ね倒産に追い込まれてしまう。ここで32年に製作された『女と力の世の中』が8人がかりで6か月かかったという記録があるが<sup>31)</sup>、この人数は個人のプロダクションとしては異例なほど多い。

一方、企業では、横浜シネマ商会（1922～、現在のヨコシネDIA）で村田安司が1927年から制作を始めていた。また、33年にはP.C.L（Picture Chemical Laboratory、写真化学研究所）とJOスタジオに漫画部門が創設された。この両社は、36年6月に東京宝塚と合併して東宝映画配給（東宝）となり、漫画部門は文化映画部に吸収される<sup>32)</sup>。そして戦時期に入ると、松竹が41年5月に動画研究所を新設する。しかし、企業の漫画製作部門も小規模で10人足らずであった<sup>33)</sup>。これは、P.C.LやJOスタジオでさえ漫画映画の需要を考えると大規模な製作態勢を組むには至らなかったからであろう。それでも零細な制作者にとっては大資本のもとでの制作は希望を与えるものであった。

こうした1930年代の日本の漫画映画製作の実情を知る手掛かりのひとつに、内務省警保局発行の『活動写真フィルム検閲年報』<sup>34)</sup>に掲載されている「活動

表3 戦前の漫画映画製作所の従業員数（1927年～42年）

製作所名	1927年	1928年	1929年	1931年	1932年	1933年	1935年
スミカズ映画製作所	18	1	1				
横浜シネマ商会		6	8	4	6	3	11

製作所名	1936年	1937年	1938年	1939年	1940年	1942年
横浜シネマ商会	11	20	20			115
山本早苗製作所				2	5	
千代紙映画社				1	5	1
佐藤映画製作所				5	4	11
松竹漫画製作所						12

写真『フィルム』製作所及其ノ従業員調」がある。この調査では、従業員は俳優、監督、撮影技師、仕上係、道具係、事務係に分けられ、男女別に人数が記されている。これをもとに漫画映画の製作プロダクション等を調べたところ、幸内純一のスミカズ映画製作所、大藤信郎の千代紙映画、横浜シネマ商会、松竹動画研究所などの従業員数が明らかになった。

それによると、スミカズ映画製作所の従業員数は27年が俳優10人を入れて計18人だが、28～29年は1人に激減し、30年には記載さえない。千代紙映画は39年以降の記録しかないが、従業員数は39年が1人、40年が3人、42年が1人である。横浜シネマ商会は、39～40年を除いて28年から42年まで記録が残されている。28年から34年までは3人から8人であったが、35年以降増加し、37年に20人、42年には115人を数えている。松竹動画研究所は、42年の数字だけで従業員数は8人となっている。このほか、戦争漫画映画「マー坊」シリーズを製作した佐藤映画製作所の従業員数は、39年が5人、40年が4人、42年が11人と記録されている（表3参照）。

この数字からも明らかのように、1930年代の日本の漫画映画は開花期を迎えたとは言え零細なプロダクションが林立して苦難の時代を歩んでいた。こうした状況に転機が訪れるのは日本が日中戦争（1937.7～）から太平洋戦争（1941.12～）へと向かう戦時期で、例えば横浜シネマ商会の従業員数も37年から一挙に増加に転じている。

### 第3節 軍の漫画映画発注

戦時期には、皮肉なことに戦争が漫画映画の製作を促進し、軍の発注を受けて戦意高揚のための長編がかってない規模の集団作業で製作された。この時期

の代表的な作品としては、海軍省の委嘱を受けて瀬尾光世<sup>35)</sup> (1911～) が制作した『桃太郎の海鷲』(1942年)と『桃太郎 海の神兵』(45年)、これとは対照的に純粋に芸術性を追求した政岡憲三の『くもとちゅうりっぷ』(43年)がある。

この時期の日本の映画の特徴は、概ね以下のように要約できる。第1にニュース映画を主とした短編映画の増加、第2に戦時色を反映した映画の製作、第3に映画法施行による映画製作の国策化と映画産業の統制、第4に文化映画の選奨制度と外国映画の輸入制限、第5に以前から実施されていた映画検閲の強化である。

これらは概して漫画映画製作を促進する要因となったと考えられる。まずニュース映画は、1937年7月に盧溝橋で日中両軍が衝突し日中戦争が始まるとブームとなり、ニュース映画を専門に上映する映画館が続出した<sup>36)</sup>。漫画映画もニュース映画、短編映画(記録映画や文化映画)とともに上映され需要が増加するとともに、内容は戦時色の強いものとなった。37年に陸軍省の後援を得て佐藤線画製作所が『マー坊の少年航空兵』を制作したのをはじめ<sup>37)</sup>、影絵映画の大藤信郎も38年には『空の荒鷲』を作り、38年以降、漫画映画は殆ど戦争漫画で占められるようになる。

映画法もまた、漫画映画の製作を間接的に促進する結果をもたらした。映画法は1939年(昭和14年)4月に公布、10月から施行された。当時は“文化立法”と喧伝されたが、その性格は内務省が33年以来進めてきた映画の統制色が強いものであった。

映画法の概要は、以下のとおりである。第1に映画製作業・配給業を許可制、映画製作者を登録制とする。第2に映画台本の事前検閲を実施する。第3に文化映画の選奨制度を設ける。第4に外国映画の配給・上映を制限する。第5に教育・啓発・宣伝映画の上映を義務付ける。第6に政府が映画製作の数量の制限、映画配給の調整に命令権を持つ。

このうち、第3の文化映画の選奨制度は、文部省が定めた基準に合致した映画を文化映画と認定し、40年7月以降、六大都市では毎日、そのほかでは月に15日以上の上映を義務付けたものである。内務省警保局の『映画検閲年報』は、文化映画の認定を受けた映画を「劇」「実写」「線画」の3種類にわけ、年別の認定件数を掲載している。このうち「線画」は漫画映画と解釈されるが、その

認定件数は、40年に286件、41年に1,295件となっている。しかし本数は不明である。

一方、第4の外国映画の輸入制限は、これによって日本から“敵国”の影響を排除するとともに日本映画の振興を図ることを目的としていた。外国映画は日中戦争後の37年8月に外国為替管理法と大蔵省令が改正され輸入が制限され、38年度に公開された外国映画は前年度の半数以下の144本に減少した。なかでもアメリカ映画は222本から94本に激減した。その後39年12月には外国映画配給統制令が公布され、既に輸入していた外国映画の興行も規制された。そして、41年12月に太平洋戦争が始まるとアメリカ映画は姿を消し、ディズニーの『白雪姫』（1937年製作）、『ピノキオ』（40年）、『パンビ』（41年）、フライシャー兄弟の『ガリヴァー旅行記』（39年）などは戦後になって漸く公開されることになる。この外国映画の輸入制限については、これによって日本の漫画映画の創造的発展が遅れたという見方と強力な競争相手を市場から除外することによって日本の漫画映画製作が促進されたという見方ができるだろうが、全体的としては後者の見方が適当ではなかろうか。それは、外国漫画映画が途絶するなかで制作された瀬尾光世と政岡憲三の作品の水準の高さによっても証明されるのではないだろうか。

また、映画法による文化映画の強制上映によって一時は200社を超えた短編映画社も、劇映画社と同様に統合が進められた。そして43年には、日本映画社（日映）、理研科学映画社、朝日映画社、電通映画社の4社となった。このうち漫画映画を製作していたのは、前述した東宝、41年5月に動画研究所を新設した松竹、朝日映画社（朝日映画社、芸術映画社など8社が合併）、電通映画社（日本電報通信社活動写真部が3社を吸収）などであった。

このほか、映画製作用資材や技術の面では、34年1月に設立された富士写真フィルムを中心に国産フィルムの量産化が徐々に軌道に乗り、トーキー映画も35年ごろから本格的に普及していった。

こうした状況のなかで戦時期の漫画映画の最大の発注元は、軍、特に海軍省であった。海軍省は、予算を潤沢に計上して華々しい勝戦を題材とした漫画映画の製作を数多く委嘱した<sup>38)</sup>。これらの委嘱作の製作には、統制品であったフィルムや高価なセルロイドがふんだんに使われた。戦時期を代表する瀬尾光世の『桃太郎の海鷲』と『桃太郎 海の神兵』も海軍省の委嘱作であった。

このうち『桃太郎の海鷲』は1942年1月に海軍省が芸術映画社に委嘱した37分の長編で、同年4月から制作を開始し1年後の43年3月に公開した。瀬尾光世が演出・撮影を担当し、合わせて12人が制作にあたった。何枚もの絵を重ね合わせて奥行きのある画像が撮影できる最先端のマルチ・プレーン・カメラが用いられ、動画の数は数万枚に達した。作品は太平洋戦争の発端となった真珠湾攻撃を桃太郎の鬼退治の民話をもとに脚色したもので、桃太郎が航空艦隊の艦長、犬、猿、雉が飛行士となってオアフ島に見立てた鬼が島を爆撃し敵の艦隊を撃沈する。この長編は海軍省の予想を超える人気を呼び、当時としては最高の65万円の興行収入を記録したという<sup>39)</sup>。

次の『桃太郎 海の神兵』も海軍省が1943年に今度は松竹に委嘱した74分の長編で、松竹動画研究所が1年2ヶ月かけて製作し終戦の年の45年3月末に公開した。芸術映画社を退社して松竹動画研究所に移った瀬尾光世が脚本・撮影・演出を担当した。予算は劇映画並みの27万円で50人が制作にあたったという<sup>40)</sup>。この作品は、1942年2月に空挺部隊が当時オランダ領だったスマトラ島南部の油田地帯バレンバンに落下傘で降下し飛行場や製油所などを占拠した作戦(バレンバン攻略)を題材に採ったもので、ここでも桃太郎や犬、猿、雉が活躍して敵の鬼軍を攻撃する。音楽は古関裕而が担当し、当時最も性能の良かったウエスタン・エレクトリックの録音機材を使用した。しかし、作品が上映された45年3月末にはこの作品を見るべき都会の子どもがアメリカ軍による空襲を避けて地方に疎開しており、戦意高揚にどれだけ効果があったかは不明である。

一方、『くもとちゅうりっぷ』は、政岡憲三が1943年に同じ松竹動画研究所で制作した。戦意高揚とは無関係なミュージカル仕立ての詩情豊かな16分の作品である。女の子のてんとう虫、それを狙う伊達男のクモ、てんとう虫をかばうチューリップのおばさんが登場する。ストーリーやキャラクター、作品の後半の嵐の場面に描かれている雨滴の動きなどに水準の高さが現れていて、当時からディズニーの『シリー・シンフォニー』に迫る佳作と評された。この作品では、事前に音楽を録音してそれに合わせて作画するプレ・レコード方式が採られた。また、動画には延べ568人が投入された<sup>41)</sup>。

このように、戦時期の日本の漫画映画製作は、アメリカとの競争から解放されるなかで、潤沢な予算の軍需と制作者の創造性に支えられて水準の高い作品



が製作された。そして、軍需部門では漫画映画製作の企業化の兆しが現れ、そのなかで人材が育成されたと見えよう。

### 第3章 戦後の漫画映画製作

前述したように、日本の漫画映画製作の企業化は、高度経済成長の初期にあたる1956年に東映動画が設立されてようやく緒に着いたと考えられる。その要因として、1950年代後半から60年代にかけての日本の映画産業の隆盛、53年に始まったテレビ放送の急速な普及、漫画映画に対する“民需”の成熟、漫画映画製作に携わる人材の質と技術水準の向上が挙げられる。

まず、終戦から企業化に至るまでの日本の漫画映画製作を概観すると、その特徴は以下の4点に要約することができよう。

第1に、ディズニーの『白雪姫』など海外アニメーションの上映が終戦後2年余りで再開され日本の漫画映画市場をほぼ独占したこと。また、ディズニーの長編が日本の漫画映画製作に強い刺激を与えたこと。

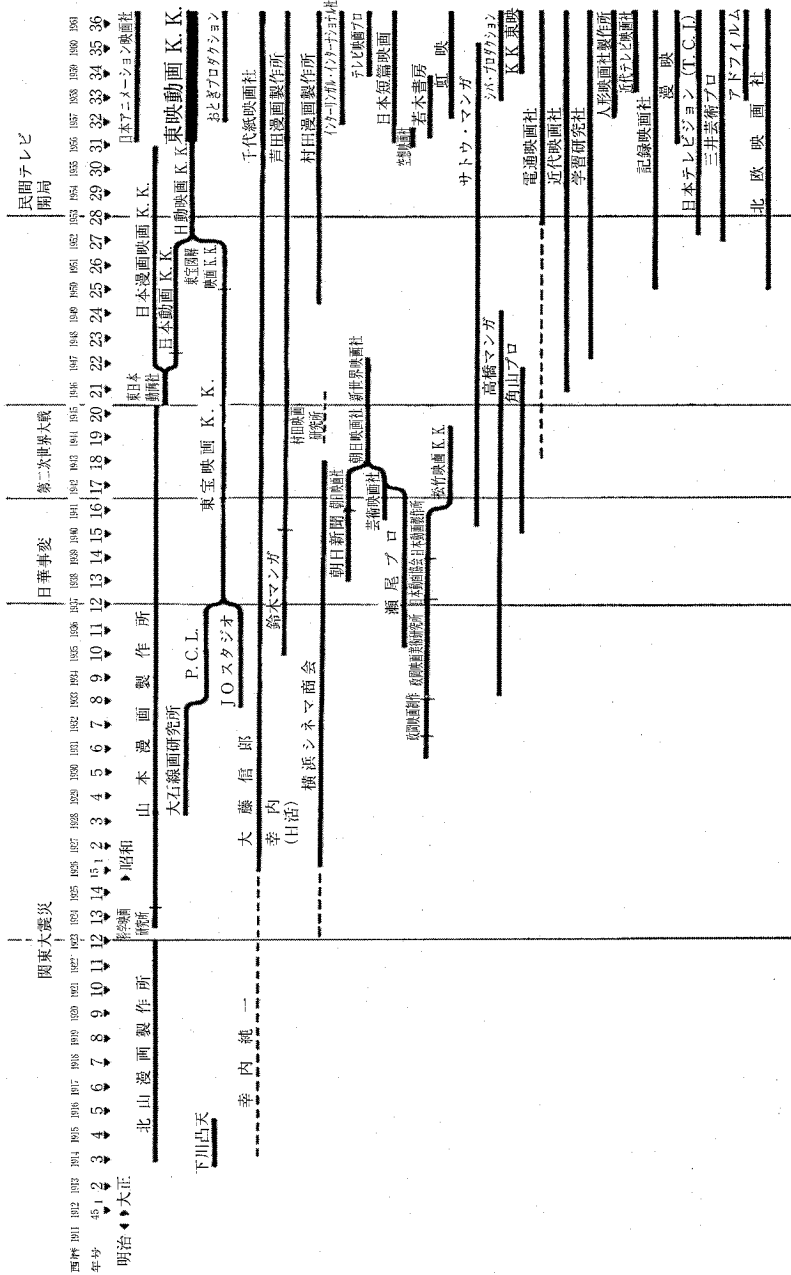
第2に、終戦によって漫画映画の題材に自由度が増し、フィルムやセルロイドの生産回復など製作条件が整備されるにつれて表現形態が多様化し製作本数も増加したこと。しかし、製作の殆どは戦前と同様に零細な群小プロダクションが担っていたこと。

第3に、その一方で、終戦直後に漫画映画制作者が集結しそれが曲折を経て漫画映画製作を専門とする東映動画の設立に繋がり、これによって漫画映画製作の企業化がほぼ実現したこと（図2参照）。

第4に、53年に始まったテレビ放送がテレビ・コマーシャル（テレビCM）や漫画映画の新たな需要を喚起し、日本の漫画映画製作は63年の『鉄腕アトム』の放送を機に劇場用からテレビ放送用へと大転換を遂げることである。

一方、終戦後の日本の映画産業は娯楽の花形として急速に復興を遂げ、1950年代前半に製作本数が200本を超え、50年代後半に最盛期を迎える。そして、58年には、映画館数7,000、観客数10億人、新作400本余りを記録する。しかし、この年をピークに観客数と製作本数が減少し始め、61年から凋落の傾向が顕著になる。その主な原因は高度経済成長を背景に驚異的な普及を遂げたテレビ放送で、劇映画はこれに代替されて衰退に追い込まれるが、劇映画に寄り

図2 漫画映画製作プロダクションの推移



添って細々と存続してきた漫画映画は逆にテレビ放送に参入することによって飛躍を遂げる。

この時期の漫画映画の代表作には、政岡憲三の『すて猫トラちゃん』（1947年）、瀬尾光世の『王様のしっぽ』（48年）、ヴェネチア国際記録映画祭で特別賞を受賞した大藤信郎の影絵映画『幽霊船』（56年）、持永只仁<sup>42)</sup>の人形劇映画『ちびくろさんばのとらたいじ』（56年）、東映動画製作の長編第1作『白蛇伝』（58年）などが挙げられる。

まず第1と第2の特徴、すなわち海外の漫画映画の影響と零細プロダクションによる製作について記す。戦時期に途絶えていた海外アニメーションは、1947年にワーナー・ブラザーズ社の『ポーキー』やパラマウント社の『ポパイ』などの短編シリーズが輸入され、翌48年4月にフライシャー兄弟の長編『ガリヴァー旅行記』（1939年製作）、49年3月にソ連の『せむしの仔馬』（48年）、50年9月にはディズニーの名作『白雪姫』（37年）、51年5月に『バンビ』（41年）などが次々と公開された。これらの作品はカラーで製作され水準も高く、とりわけ『白雪姫』は日本の漫画映画関係者に強い衝撃を与えた。また娯楽性に富み集客力があり、ディズニーの長編はいずれも7～8,000万円の興行収入を上げた<sup>43)</sup>と推定された。

これとは対照的に日本の漫画映画は、1950年代半ばまでは依然として劇映画の併映作品と教育用映画などに需要が限られ、零細なプロダクションが林立する状態が続いた。終戦から3年後の48年当時の主なプロダクションを列挙すると、日本漫画映画社、日本動画社、東宝教育映画社、新世界映画社（朝日映画社が社名変更）、芦田漫画製作所、千代紙映画社などで、制作者の数は2人から多くて20人程度であった。

それでも漫画映画の製作は、年を経るごとに増加している。図3と表4は第2次世界大戦の終戦から『鉄腕アトム』の放送開始まで（1945～62年）の漫画映画の製作本数と時間数を示したものである。この図表から終戦後2年間停滞していた製作が47年を境に製作本数・製作時間ともに増え、50年代前半は停滞するものの、56年以降は着実に増加しているのがわかる。特に58年は本数が30本、61年には製作時間が6時間34分とそれまでの最高に達している。これは、東映動画の劇場用長編漫画映画によるところが大きい。

次に第3の特徴の漫画映画製作の企業化に目を転ずると、その起源は終戦直

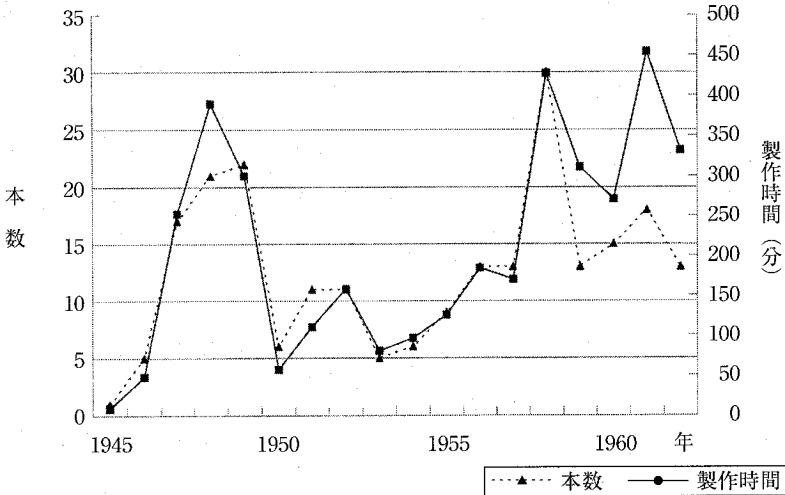


図3 戦後の漫画映画の製作 (1945年～1962年)

表4 戦後の漫画映画の製作 (1945年～1962年)

年	本数	製作時間
1945	1本	9分
46	5本	48分
47	17本	252分
48	21本	389分
49	22本	300分
1950	6本	57分
51	11本	110分
52	11本	158分
53	5本	80分
54	6本	96分
55	9本	125分

年	本数	製作時間
1956	13本	184分
57	13本	170分
58	30本	427分
59	13本	311分
1960	15本	271分
61	18本	454分
62	13本	332分
計	229本	3,773分 (62時間53分)

後の漫画映画制作者の集結に遡ることが出来る。終戦から2ヵ月後の1945年(昭和20年)10月、政岡憲三や山本善次郎を中心に東京で新日本動画社が設立された。その1ヵ月後の11月には、村田安司や荒井和五郎らが加わり社名を日本漫画映画社に変更した。ここには、漫画制作者を監視・統括したいというGHQ(連合国軍最高司令官総司令部)の意向が働いておおよそ100人が集まったという<sup>44)</sup>。この100人という数字に関しては、戦時期に製作された『桃太郎海の神兵』の製作に50人が参画したことを考えるとそれほど的外れではないであろう。しかし、GHQの意向については未だに証明されていない。

ともあれ、戦前は一か所に集結したことの無い漫画映画制作者が大挙して日本漫画映画社に集ったことは、その後の日本の漫画映画製作のひとつの方向を決める重要な要素となった。しかし、日本漫画映画社は、48年1月に政岡と山本の2人が意見の違いから別会社の日本動画株式会社（資本金18万円、48年6月に100万円に増資）を設立して分裂し、日本の漫画映画製作は再び零細化することになる。『東映十年史』はこれを「この画期的な大動画映画会社の短命ぶりは、いかに首脳部間の製作に対する意見対立があったとはいえ、根本的な原因としては、やはりそれらを包含し支えてゆくもの、換言すれば、動画映画という“回転の遅い投資”における大資本のバックを持たなかったことにあるのではなかろうか」<sup>45)</sup>と分析している。

正岡と山本が創設した日本動画社は、その後、52年8月に既に解散していた東宝図解映画株式会社（48年12月設立の東宝教育映画株式会社が51年に社名変更）の人員と機材を引き継いで吸収し、社名を日動映画株式会社（日動）に変更した。社長には日本動画社長だった山本善次郎が就いた。これが東映動画の母体となったのである。

一方、東映は、1951年（昭和26年）8月、経営不振に陥っていた東横映画、大泉映画、東京映画配給の3社が合併して発足した。社長には鉄道省出身で東急専務の大川博（1896～1971）が就任し、1年足らずで赤字を解消し単年度で黒字を出すまでに再建した。東映は、55年3月、劇場用漫画や既に始まっていたテレビ放送用のコマーシャル・フィルム需要を見越して社内に漫画映画自主製作委員会を設け、製作技術や収支などの面から漫画映画製作の企業化のための研究を開始した。そして、社員2人をアメリカに派遣してアニメーション・スタジオなどの調査を行い、同年8月には自主製作第1作として日動映画社にカラー作品『うかれバイオリン』（同年10月完成、16分）を委嘱した。そして、1956年（昭和31年）8月、日動映画株式会社の全株式を取得し、東映の子会社として東映動画株式会社を設立した<sup>46)</sup>。社長は東映社長の大川博が兼任し、山本善次郎はじめ日動映画社の23人がそのまま設備・機材ともに新会社に移った。当時の日動映画社の製作能力は、短編映画が3ヶ月に1本、テレビ・コマーシャル（テレビCM）が1ヶ月10本であった<sup>47)</sup>。

『東映十年史』は、東映動画設立の理由について次のように記している。漫画映画製作の「残された課題は、従来の手工業的な経営を大資本による近代的

な企業に転換して、技術水準を急速に向上させることだけである。全国に強力な配給網をもつ東映が映画映画製作に乗りだしたのも、こうした客観情勢の認識と、必要な技術者を動員し養成し得る見通しを持ったからである」<sup>48)</sup>

このように、日本の漫画映画製作は、東映動画の誕生によって企業化への新たな段階を迎えることになる。ただし、企業化は、第1に日動映画社という既存の企業の吸収、第2に映画会社東映の子会社化によって達成されることに注目する必要がある。

#### 第4章 東映動画による劇場用漫画映画製作の企業化

東映動画は、1956年（昭和31年）8月、資本金100万円、社員35人<sup>49)</sup>で事業を開始した。社員数はその後増加の一途を辿り、1963年10月には575人にも達する。設立翌年の57年12月には東京・大泉の東映東京撮影所の敷地に3階建ての近代的な動画スタジオを建設し、遠隔装置付きのマルチ・プレーン・スタンド（多層式撮影台）やカメラ、録音機など最新鋭の機材を整備した。動画スタジオは、その後59年と60年の2度にわたって増築された。こうした拡張を支えたのは衰退期に入ったとは言え根強い映画の人気とテレビ放送の急速な普及で、これらが漫画映画とテレビCMの旺盛な需要を生み出していた。東映動画はこれを背景に58年以来『白蛇伝』などの劇場用長編カラー作品を年1本程度とテレビCMを年200本以上製作し続けた。

東映動画は、第1にディズニーの長編に見られる劇場用漫画映画に対する高い人気と収益性、第2にテレビ放送による新しい需要の喚起、第3に大川社長の“東洋のディズニーを目指す”という言葉に象徴される輸出への期待をもとに設立された。そこには、高度経済成長を背景に高まりつつある漫画映画に対する民需への期待と、日動映画社の吸収による製作技術の継承と作品の水準の維持という経営側の認識があったと思われる。東映動画は、戦時期の短期的な軍需をもとに松竹の一部門が長編を製作したのとは異なり、何よりも漫画映画製作の企業化を目的に設立されたことに特徴があり、歴史的意義がある。

##### 第1節 人員、組織、長編漫画の製作

設立当時から『鉄腕アトム』の放送開始までおよそ6年間（1956～63）の東