

30分アニメを題材にした授業の事例

木内英太*

概要

30分アニメとは、インターネットでの公開の他に30分枠のテレビ番組として放映されるアニメである。30分アニメを題材とした授業を行っているが、アニメというジャンルとジブリの映画だと思われることが多く、アニメの授業で何をしているのかを訊かれて答えても、話が合わない⁽¹⁾。本論では30号記念として、30分アニメを授業で用いる意義と事例を述べる。

1. なぜ30分アニメを題材にするのか

30分アニメは毎週一つの話が公開、放映されるので、1クール、すなわち3ヶ月で12話程度の放映のうち、いつ新しいキャラクターが出たり話が展開したりするかを毎週一回ある授業で考察、予測することで、物語の構造、シリーズ構成について考察することができる。

30分は短いので、30分アニメは三一致の法則（人物、場所、時間の一致。登場人物の数がある範囲内で一定であること。場所が一定であること。ある一定時間内に出来ごとが起り、終わること）が当てはまることが多い。この三一致の法則を「形式上の束縛」であると嫌い、「より自由に」書いたのが小説である⁽²⁾。近代以降の、私小説、心理小説、自然主義文学を重視する立場からすれば、他の作品と似たようなキャラクターが出てきて、いわゆるベタな「お約束」が多い30分アニメは不自由で価値が低く思えるが、ロラン・バルトが言うような束縛と自由の間の価値中立だと捉えることもできる⁽³⁾。30分アニメで見られる「学園もの」「百合もの」といった束縛を踏まえたい

えでの、描写の遊び、ディテールの自由さは興味深い⁽⁴⁾。たとえば、岡田麿里氏の脚本のアニメ作品で比べると、『心が叫びたがってるんだ』などのアニメ映画と比べて、2019年に放映された30分アニメ『荒ぶる季節の乙女どもよ』では、酔っ払ったおじさんがカラオケで歌うシーンから女子高生の性的妄想のシーンまでにTHE BLUE HEARTSの曲を使うなど、青春のまっただ中で荒ぶる女子高生たちを描くという定型をしっかりと構成で踏まえた上での、演出の自由さがあるといえる。30分アニメのジャンルの束縛、ありがちなキャラクターは当然のこととして、メタ化するなどの展開、その描写に力を入れるか？という演出、そして時間配分などの構成の妙さを取り上げて論じたり議論したりする⁽⁵⁾。

20世紀に流行っていた近代的文学の授業が盛んな時代から、学生が関心を持つことが変化してきているのだが、筆者はもともと文学が専門なので30分アニメの授業で文学を取り上げることがある。ディケンズ『荒涼館』のエスター・サマソンは英文学では有名なキャラクターで、ストックキャラクターとしてエスターについて授業で取り上げることがあるが、それでディケンズの長編を読む学生はいない。しかし、アニメをよく見ている「笑いの構造」について卒業論文を書くという学生に、三一致の法則に則ったシェイクスピア

2019年11月30日受付

* 江戸川大学 マス・コミュニケーション学科教授 英文学、現代文化

『真夏の夜の夢』を読んでもらうと、面白く感じるようである。シェイクスピアが演劇でありディケンズよりも短いので読みやすいということだけでなく、近代の文学の特徴である風景や心理描写などの冗長さを除いた、根本的な物語構造に共感する学生がいるように思う。

よく「ホラーはなぜ怖いのか」について卒業論文を書きたいという学生がいて、エドガー・アラン・ポーやアンブローズ・ビアスの短篇を読むように言うのだが、あまり面白くなかったと言われたことがある。アニメを見る学生たちは、物語は好きなのだが、シェイクスピアの舞台脚本に比べて、近代の小説の文章の「文学らしさ」、すなわち「言語そのものを「前景化」する言語」が苦手なのではないだろうか⁽⁶⁾。

基本的に個人の心理などの情緒的な描写がなく見やすくテンポが速い30分アニメは、毎週視聴することを宿題にして議論をすることで、キャラクターの解釈や物語の構成などに焦点を絞って学べるよい教材と言える。

2. 授業でアニメを題材にする意義

現実としてある世界以外は嘘や作り物である、ということで何も疑問に思わず生きている人はそれでかまわない。しかし、

それでは、今、目に見えている図柄だけが現実であり、「存在するもの」だと考えることになります。そうではなく、図柄を支える見えない「地」まで含めて存在であり、「地」があるからこそ、この世界は存在するということを考えること（略）⁽⁷⁾

を重要視する視点もある。そのためにフィクションが存在し、ひいては芸術や文学の授業があるという考え方が、これまでに様々な表現によって言われてきている。

アニメを通じて、芸術、表現文化での、見えたり聞こえたりするイメージを超えた、いわゆる象徴を捉えて、想像界を超えた象徴、「地」まで読

みとることを目指している。アニメは簡単に楽しく見ることができ一方で独特の記号があり、一見して単純な作品であっても、見える、聞こえる印象を超えたコードを読み解く必要がある。しかし、アニメは一見わかりやすいだけに、アニメを知らない人にコードを読み解く必要性を理解させるのは難しい。具体的作品と抽象的解釈を学び、現実の世界でもさまざまな象徴的な意味を読み取ることを学生に意識させるという前提ですでに高いハードルがある⁽⁸⁾。

30分アニメを取り上げる授業では、普段からアニメを見ている学生だけが受講できる、そうでない学生は履修しても単位が取れない、とシラバスに明記している。アニメについてよく知らない人がなんとなく受講しても意味がなく、普段からアニメを見ていて、描かれていることに疑問が生じてインターネットなどで調べている人にとってのみ意義があるといえる。普段からアニメを見ていない人は単位を取れませんとのシラバスの記述にもかかわらず、アニメを子供の頃にアンパンマンなどを見ただけで、現在はアニメを見ていないのに受講する学生がいる。賢い学生は自分には単位を取れないと自覚して履修を取り消すのだが、能力がない学生は出席していればなんとかなると思って、授業の内容が何一つ分からないのにじっと我慢して出席をして、授業のあとで「どうしたらいいですか」と聞くのだが、どうしようもない。

このような授業はゼミナールを除くと分類上は講義科目になるので教員が述べたことをノートにとって暗記すればいいと思っている学生がいるが、これは「真実は一つ」なのが前提であり、実際にはアニメ作品はテキストとして複数の解釈が可能であり、教員と異なる解釈が出て来ることを期待して、それができる学生を高く評価している。アニメのことを暗記しても意味がないですよと言っても、複数の解釈を検討するということが、複数のアニメ作品の具体例を検討して抽象的な解釈を導き出すということができない受講生がいる。「自分で考える力が育っていれば何かを言っても通じるのですが、自分で考える力が育ってい

ない人に何を言っても無駄というところがあるので難しい⁽⁹⁾。

「知性」と訳されるギリシア語は「ヌース」である⁽¹⁰⁾。ギリシア語の「ロゴス」の中心的な意味は「計算」や「推論」であり、「ヌース」には「一撃で真理を見抜く」といったニュアンスがある⁽¹¹⁾。段階を踏んで徐々に真理に迫るロゴスに対して「一撃で真実を見抜く」知性もある⁽¹²⁾。近代以降は、知性のこの力は「直観：intuition」と呼ばれるようになる。「直観」とは、個物から普遍への飛躍を可能にする力である⁽¹³⁾。アニメを見て、そこに描かれている抽象的なことを一撃で見抜くためには、普段からアニメを見て慣れている必要がある。宿題として義務感で見て教員が述べたことを暗記しているようでは受講する意味がない。

直観で見抜くだけで学問と言えるのか、について。学問には追求型と連想型があり、追求型は、フィールドワークやデータをとり分析する社会科学になり、連想型は、人文学であるといえる。何かを究極の根拠にしてしまうのは「決断主義」であり、一つの世界観だけになり、異議を唱える「他者」たちが全く存在しなくなってしまう⁽¹⁴⁾。アニメについての意見も、決断ではなく中断して仮固定しているという態度が必要である。

文学研究はテストパイロットのようなものだ、という例がある⁽¹⁵⁾。あるテキストを、ふつうの解釈での意味から離れて、綱渡りのような論理をつないで、予想外の解釈を導き出して仮固定する。曲芸のようであり真実に迫るとは言えない（真実に迫る意図もない）が、言語とは本質的に異なる解釈で捉えられる、「誤配」されるものなので、シンボリック相互作用論などの社会学の意味学派、そして言語派社会学などを挙げるまでもなく、そのような学びが社会学部とメディアコミュニケーション学部からなる江戸川大学において本流である社会科学的な学びと関連しての意義があると考えている⁽¹⁶⁾⁽¹⁷⁾⁽¹⁸⁾。

2019年には『バーチャルさんは見ている』という、「他のメディアで既にできあがっているキャラクターを楽しむだけ」のアニメが出てき

た⁽¹⁹⁾。VTuberについては学生のほうが詳しく、メディア論はマス・コミュニケーション学科で複数の授業があるので、年寄りの私が思いつかないデジタルネイティブの意見を言うように促しても、なかなかうまくいかない。授業の参加者はアニメに詳しい同士でラポールはあって意見を言いやすい雰囲気なのだが、「これはこういうことではないかと思う」という仮固定ができない、決断主義になれない学生が多い。教員が究極の根拠を持っているとされていて、授業の前提がよくわからないまま単位を取ろうとするから存在しない究極の根拠に合っているかどうかを質問する。どうしても「正しいこと」を暗記しないと気が済まず、論理的に連想して意見をすることができない学生は困る。

一方でアニメについて私よりも詳しい学生のなかには余裕があり、私があがらなかった意見を述べ、論理的に無理がなく個性的な解釈をレポートに書いてくる優秀な者たちがいる。

3. 30分アニメを用いた授業の問題点

現在ではアニメファンなら誰も見ると言えるアニメがなくなってきている。2006年頃は、アニメの制作本数、アニメ産業市場などがひとつのピークとなったときである⁽²⁰⁾。京都アニメーションが「京兄」と言われて崇拝されて、秋葉原駅前で若者たちがゲリラ的に「ハレ晴レユカイ」を踊っていたあの頃は、受講者のほぼ全員が京都アニメーションの作品だけでなくいくつかの同じアニメを見ていた。アニメ『AIR』のOP『鳥の詩』は国歌ですね、などと述べて当時は150人近くいた受講生全体でうけていた。

現在は、ハリウッド実写映画『ブラックパンサー』や『クレイジーリッチ！』などのマイノリティしか登場しない作品が大ヒットしている。『アベンジャーズ』シリーズは、誰もがメインキャラクターくらいは知っていてもいいと思うのだが、アニメの授業を受講する学生のなかでも知らない人は全く知らない。日本のアニメ映画『君の名は』は大ヒットしたが、アニメのことをあま

り分からなくて視聴している人が多いのではない。2018年に公開された名探偵コナンの映画『ゼロの執行人』は興行成績が91.8億円という大ヒットだが、見ていないどころか知らない人も多い⁽²¹⁾。要するにヒット作だから受講生全員が見てその面白さが分かるだろうという前提がなりたないの、必ず見る「宿題」のアニメを指定しにくい。また、アルバイトを掛け持ちする苦学生が多く、あまりにも多くのアニメを見ることを指示しにくい⁽²²⁾。ほかに、テレビでアニメを見る人が減っているの、毎週一つの話を見習う習慣がなくなっている。授業は週一回なので、アニメを毎週きちんと見てくれたほうがやりやすいのだが、若い人はアニメをテレビで視聴する習慣がなくてなかなかそうしない。

4. 2019年放送のアニメでの具体例

a. 『ひとりぼっちの○○生活』

「コミュ力」が「コミュニケーション・スキル」とはいささかずれた判定基準のもとで扱われる能力になっている⁽²³⁾。コミュ力とコミュニケーション・スキルの違いという問題について、主人公の女子中学生、一里ぼっちの「極度の人見知りであり症」で「ネガティブ思考だが、それでも妙な行動力があり、友達が徐々に増えていく」様子を描いたアニメから考察したことがあるが、この問題は学生にはセンシティブなテーマだったので、講義は聴くのだがディスカッションになりにくい⁽²⁴⁾。このアニメなどいわゆる「陰キャ」を描くアニメには、日常系らしいほのぼのとした雰囲気にもかかわらず、インタラクティブな教育のためにディスカッションをするには、若い学生たちにはひっかかることがあるようだ。

本庄アルというクラスの副委員長で、明るい性格でコミュ力はあるが「残念」な登場人物が出てきて、彼女も主人公と同様にぼっちのヒロインである⁽²⁵⁾。このキャラクターのプライドの高さ、かわいらしさと残念さとのギャップはインターネット上のアニメファンのうちでは、うけて流行ったといえる。だが、アルちゃんの扱われ方が

なんとなく嫌でアルが出る3話まででひとまず見るのをやめてしまった、という女子学生がいた。数年前には中学生で今現在も大学に登校をしている学生たちには思うものがあるらしいが詳しくは聞けない。

ひきこもりの女子大生が主人公の『私に天使が舞い降りた!』というアニメでは、主人公星野みやこの「重度の人見知りである彼女の不器用な行動」を楽しく見た⁽²⁶⁾。学生にこのキャラクターについてどう思うかを訊くと、冷静に客観的に見ているようだ。オープンキャンパスでアニメ好きの高校生と話をすることが多いが、『女子高生の無駄遣い』などの日常系アニメで描かれる中学・高校の思春期は、現実の生徒たちにとってデフォルメされた日常ではなく特別なフィクションのようだ。自分ももてないけれどどこかにこのような「日常」を送る人がいるとは思っていない、異世界のことのようで見ていると思う。『からかい上手の高木さん2』で描かれる海辺の田舎町でのほのぼのした恋愛を、東京下町出身で海や田舎と縁のない筆者はノスタルジーを感じつつ現実でありそうなこととして楽しんだが、学生の発言から推測すると彼らは、『高木さん』のような魔法などの非現実的要素が全くない作品でも、異世界のファンタジーのように捉えていると感じる

b. 『ダンベル何キロ持てる?』

2018年頃から「筋肉女子」という言葉が流行っているという⁽²⁷⁾。『ダンベル何キロ持てる?』は、「筋肉女子」「ボディ系」としてトレーニングジムに通い、アイドルオーディションやテレビ番組の隠し芸大会に積極的に参加して自己露出をして、「肉食系」として彼氏をほしがると、一方でトレーニング自体が楽しくなっている女子高生たちの話である。インターネット上の反響を見ると2019年度夏アニメ(7月から9月に放送されたアニメ)で最も流行したと思われる。

実際のボディビルの世界やトレーニングの紹介と、筋肉系女子高生たちと女性の先生たちの日常とギャグが表層的に描かれるが、12話を通して見ると、主人公の紗倉ひびきが、偶然ジムに通

い、才能を発見する物語の構造がある。2話でひびきは同級生の上原彩也香のボクシングジムに行き、「紗倉さん、ついでにサンドバックも殴ってみる？」と言われて初めて殴って隠れた才能を発揮する。一度殴っただけで「紗倉さん、とりあえず世界目指そっか」とボクシングコーチの彩也香姉に言われる。その後、ひびきと腕相撲勝負で初めて会ったジーナ・ボイドは、筋肉マニアの奏流院朱美とひびきは同じクラスだと思い込んで転校後すぐに再勝負を申し込むが、違うクラスだった。ひびきは筋肉的な才能があり、朱美に誘われてシルバーマンジムに通ったとジーナは思ったのだが、実際には、ギャルっぽいひびきはダイエットのためになんとなくジムに通って初めて、同じ学校なのだがキャラクターが違いすぎて校内では仲良くなる可能性がない清楚なお嬢様の朱美と話をしたのだ。ひびきがジムに通ったのは偶然であり、筋肉をつけてマッチョになるのは常に断っているのだが、その才能から、彼女がジムにいるのは事後的に振り返ると必然と思われる。

「天職」のことを英語では「コーリング (calling)」とか「ヴォケーション (vocation)」と言うが、どちらも原義は「呼ばれること」であり、あなたが頼まれた仕事があなただけを呼んでいる仕事なのだ、と考えることができる⁽²⁸⁾。能力については自己評価よりも外部評価の方がだいたい正確で、頼まれたということは外部から「できる」と判断されたということであり、その判断の方が自己評価よりも当てになるという考え方がある⁽²⁹⁾。

普段は2008年公開のディズニーのアニメ映画『ティンカー・ベル』などを挙げてこの考え方を示しているが、このアニメの場合は異なる意見が出て、ラストシーンでひびきが体重計を見て喜ぶラストシーンの背景が真っ白であること、成田空港第2ターミナルや田舎のバス停前など普通はトレーニングをしないであろう場所でのトレーニングのシーンなど、議論が盛り上がった。いかにもばかばかしい単純そうなアニメでもディスカッションが成立する一例となった。

c. 『手品先輩』

高校の奇術部の手品先輩（女性）と後輩の助手（男性）の他愛ないほのほのエッチな15分アニメ『手品先輩』の最終回の一話前の11話で、手品先輩が男と二人で町を歩いているのを見て助手は嫉妬するが、その男は手品先輩の姉の夫であることがわかる、というエピソードがあった。そして最終回12話では、科学部の斑先輩（女性）と助手が楽しく話しているのを見て、手品先輩が嫉妬する。その後、手品先輩はバニーガールの格好で手品をして、胸をポロリしてしまい、助手は斑先輩の前で見せた笑顔と同じ顔をして終わる。

ラストシーンで助手が同じ顔をするということに気がつかない学生がけっこういた。普段のショートギャグから11話でラブコメなストーリーになって、最終回はやはりエッチなギャグに終わる、という構成がわからない学生がけっこういる。なぜ最後に手品先輩はバニーガールの格好をしたのかというと、エッチだからだけではなく、科学部の先輩に嫉妬したからであり、手品先輩自身は意識していないようだが、彼女は無意識で嫉妬心から行動している、という「読み」が成り立つのだが、このような複数の読みの可能性、読みのポリフォニー（というほど高度な解釈でもないが）を理解させるのが意外と難しい。ちょっとした小ネタのはずが真面目に説明することになった。『進撃の巨人』の謎解きについてはいろいろと意見を述べられるのに、『手品先輩』だただめなのは、原作が一話完結のギャグ漫画なので、各話のつながりがないショートショートのはずという偏見があるからだろうか。

5. まとめ

「教養=知識量」という考え方はもう通用しない。ネットで検索すればあらゆる情報が瞬時に手に入る今、知識量の重要性は相対的に低くなっているからだ⁽³⁰⁾。授業の期末レポートで「作画が崩壊している」とか「この声優がキャラクターに合っている」とか絵と声優のオタク知識を書いた

ら成績は「不可」だと言っている⁽³¹⁾。そうなる
と、普段からアニメを視聴していて半期の授業を
ほぼ休まず聞いていても、書くことがなくてウイ
キペディアに載っていることや自分のことなど、
レポートとして評価できない内容を書いてくる学
生がいる。

気楽に鑑賞できる30分アニメを題材とした授
業であっても教えることは多くあり、学生たちの
一面を知ることができるが、実際に学生がこちらの
狙い通りに学べるかという点、難しい点がある。

《注》

- (1) 宮崎駿のアニメ映画を見るのは「娯楽をはるかに超える体験」であり世界的に大学で取り上げられて人気がある。スーザン・ネイピア著 仲達志訳『ミヤザキワールド——宮崎駿の闇と光——』p. 26
- (2) 筒井康隆『短篇小説講義 増補版』岩波新書(岩波書店) p. 3
- (3) ロラン・バルト著 石川美子訳『零度のエクリチュール 新版』(みすず書房)
- (4) 最近では「異世界もの」「なろう系」が流行っているが、たとえば2019年10月時点で放映中のアニメ『私、能力は平均値でって言ったよね!』では、一話から異世界にきた主人公が自分のいる異世界のベタな設定を、異世界ものの「あるある」としてセリフで語る。そのうえでこの異世界ならではの独特さを発見して驚く。
- (5) 昔の話だが、『おおきく振りかぶって』という野球アニメで、ピッチャーが指を怪我してキャッチャーとベンチに引っ込んで、治療をして出てきて試合を再開するというシーンがあった。スポーツの物語としては些細であり30分アニメの時間の短さから省略して良いと思われるシーンだが、腐女子はここでピッチャーの三橋君とキャッチャーの阿部君のカップリングで盛り上がるということ、女子学生たちから教わった。「なぜこのシーンの作画が良すぎるのか」は、議論に値する重要さがある。
- (6) ジョナサン・カラ著 荒木咲子・富山太佳夫訳『1冊でわかる 文学理論』(岩波書店) p. 43
- (7) 古谷利裕『虚構世界はなぜ必要か? SFアニメ「超」考察』(勁草書房) p. 286
- (8) 「人類学者レヴィ=ストロースの言葉を借りるなら、「アニメの神話論理」とでも言うべき「普遍」を、文化本質論とは異なる視座から見だしていく」ことまで到達するのが理想である。石岡良治『現代アニメ「超」講義』(PLANETS)

p. 300

- (9) 森川智之「自分があまり出てはいけない」井上和彦、大谷育江、関智一、田中真弓、千葉繁、飛田展男、富永みーな、朴璐美、速水奨、平田広明、三ツ矢雄二、宮本充、森川智之 著、藤津亮太 インタビュー『プロフェッショナル13人が語る わたしの声優道』(河出書房新社) p. 172
- (10) 山口裕之『語源から哲学がわかる事典』(日本実業出版社) p. 64
- (11) 同上, p. 65
- (12) 同上, p. 65
- (13) 同上, p. 103
- (14) 千葉雅也『勉強の哲学 来たるべきバカのために』(文藝春秋) p. 144
- (15) 石原千秋『『こころ』で読みなおす漱石文学大人になれなかった先生』朝日文庫(朝日新聞出版) p. 14
- (16) 東浩紀『存在論的、郵便的——ジャック・デリダについて』(新潮社)
- (17) ハーバート・ブルーマー著 後藤将之訳『シンボリック相互作用論: パースペクティヴと方法』(勁草書房)
- (18) 橋爪大三郎『言語派社会学の原理』(洋泉社)
- (19) 藤津亮太『ぼくらがアニメを見る理由 2010年代アニメ時評』(フィルムアート社) p. 358
- (20) 日本動画協会『アニメ産業レポート2018 サマリー(日本語版)』https://aja.gr.jp/jigyou/chousa/sangyo_toukei
- (21) さやわか『名探偵コナンと平成』コア新書(コアマガジン) p. 4
- (22) 「深夜枠を中心に週二〇本以上アニメを視聴すること」とシラバスの注意事項にあるのに受講者が集まるのはすごい。町口哲生『教養としての10年代アニメ 反逆編』ポプラ新書(ポプラ社) p. 276
- (23) 斎藤環『オープンダイアログがひらく精神医療』(日本評論社) p. 122
- (24) Wikipedia ひとりぼっちの〇〇生活 <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%81%B2%E3%81%A8%E3%82%8A%E3%81%BC%E3%81%A3%E3%81%A1%E3%81%AE%E2%97%8B%E2%97%8B%E7%94%9F%E6%B4%BB> 最終アクセス日(2019/11/3)
- (25) ぼっちなヒロインのキャラクターについては、波戸岡景太『ラノベのなかの現代日本 ポップ/ぼっち/ノスタルジア』講談社現代新書(講談社) p. 82
- (26) Wikipedia 私に天使が舞い降りた! <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%A7%81%E3%81%AB%E5%A4%A9%E4%BD%BF%E3%81%8C%E8%88%9E%E3%81%84%E9%99%8D%E3%82%8A%E3%81%9F>! 最終アクセス日(2019/11/3)
- (27) 三浦展/天笠邦一『露出する女子、覗き見する

- 女子 SNSとアプリに現れる新階層』ちくま新書（筑摩書房）p.13
- (28) 「仕事力について」『内田樹の研究室』http://blog.tatsuru.com/2012/05/02_0959.html 最終アクセス日（2019/11/3）
- (29) 同上
- (30) 藤垣裕子・柳川範之『東大教授が考えるあたらしい教養』幻冬舎新書（幻冬舎）表紙。
- (31) オタクたちのコミュニケーションは1996年頃から「蘊蓄の競争（stock of knowledge）」から「コミュニケーションの戯れ」へと変わった。宮台真司『私たちはどこから来て、どこへ行くのか』幻冬舎文庫（幻冬舎）pp.111-112 授業の終わりのリアクションペーパーにネタとして書くならよいのだが、期末レポートに「戯れ」を書いても評価しない。