

フェミニズム視点からみる日本近代アニメ

王飛^{†1} 高橋光輝^{†2}

戦後女性が社会生活で活躍し、同時にアニメ作品の内容も変貌した。特に近年における日本のヒットアニメはフェミニズムが色濃く反映されていると言っている。影響を及ぼしているオタク文化やコスプレ文化など、フェミニズムがアニメに浸透している。日本のアニメにおけるフェミニズムの歴史に遡り、近代ヒットアニメのフェミニズム的要素、市場ニーズなどを通じ、ヒットとフェミニズムの関連性を分析し考察する。

Japanese modern animation judging from a feminist viewpoint

FEI WANG ^{†1} MITSUTERU TAKAHASHI ^{†2}

After World War II, the social standing of Japanese females improved, and they became a viable target audience for Japanese industries. This includes the Japanese animation industry. Especially recently, it can be said that feminism has had a strong impact on recent Japanese hit anime. Affecting the otaku culture, cosplay culture, and so on, feminism is penetrating the anime culture. Our purpose is to research Japanese animation history, the presence of feminist elements within current day hit anime, as well as the market needs, in order to analyze the relation between Japanese hit anime and feminism..

1. はじめに

2012年から2014年までのTVアニメ売り上げランキング(DVD&Blu-ray Disc)の上位をみると、赤字のタイトルの作品はどれも女性が社会で活躍、女性の日常生活、女性が悪役の敵と戦う、更に女性ハーレムなどの作品だった。3年間TVアニメ売り上げランキング上位30作品のなか、12作品ほどの作品が女性を中心に描写するものである。

	2012年(枚)	2013年(枚)	2014年(枚)
第1位	71,056 魔法少女まどか☆マギカ	60,580 偽物語	51,190 進撃の巨人
第2位	52,133 Fate/Zero	Fate/Zero 2nd シーズン	41,770 <物語>シリーズ セカンドシーズン
第3位	44,544 ウサビッチ シーズン4	35,729 ソードアート・オンライン	39,101 宇宙戦艦ヤマト 2199
第4位	33,813 IS<インフィニット・ストラトス>	35,235 ガールズ&パンツァー	33,593 うたの☆プリンスさまっ♪ マジLOVE2000%

第5位	31,524 あの 日見た花の名 前を僕達はま だ知らない。	24,459 黒子のバス ケ	29,194 ラブライブ!
第6位	31,019 Persona 4 the ANIMATION	20,881 境界線上の ホライゾン II	29,033 Free!
第7位	30,347 TIGER & BUNNY	19,676 ジョジョの 奇妙な冒険	19,010 ウサビッチ シーズン5
第8位	21,814 境界 線上のホライ ゾン	15,466 中二病でも 恋がしたい!	18,639 黒子のバス ケ 2nd SEASON
第9位	17,868 うた の☆プリンス さまっ♪ マ ジ LOVE1000%	11,002 紙兎ロベ 笑う朝には福来 るってマジっすか! (7巻/*巻)	16,670 IS<インフ イニット・ストラト ス> 2
第10位	16,151 Steins;Gate	10,784 To LOVE る -とらぶる- ダー クネス	16,664 とある科学 の超電磁砲 S

図1 2012~2014年TVアニメ売り上げランキング10位
[1]

†1 デジタルハリウッド大学大学院 デジタルコンテンツ研究科
Graduate School, Digital Hollywood, graduate course of Digital contents
†2 デジタルハリウッド大学大学院 デジタルコンテンツ研究科 准教授
Associate professor, Graduate School, Digital Hollywood

フェミニズムとは、性差別を廃止し、抑圧されていた女性の権利を拡張しようとする思想、運動、性差別に反対し

女性の解放を主張する思想，運動などの総称である．本論文で取り扱ったフェミニズムは女性の社会進出，男女平等などもっとも汎用的な意味を示す．今の時代のアニメ作品のヒット要素にフェミニズムが秘められているのだろうか．

本論文では，戦後女性の社会進出により，アニメ作品の中での女性キャラクターのシナリオ上ポジション変化について研究し，そのポジションがどのような社会影響を与えているのかを調査する．

2. 背景 女性像の歴史的変化と初期アニメ

女性文化が，社会の主流文化の一環として位置づくようになったのは，1970年代以後のことである．長い間女性文化は，女性を含む作者，製作者と，主として女性の読者，鑑賞者との間の，閉鎖的な円環のなかで回流するのみで，文化的エリートたちが関知するに値しない，一段低いサブカルチャーの一つとして一つけられてきた．だが戦後1970年代以後，女性文化を巡る状況は大きく変化した．女性が消費者市場のターゲットとして浮上したことで，深く関連している事実も否定出来ない．[2]

戦後女性の社会地位が革命的に変化した．消費者市場のターゲットとしてだけではなく，生産者側にも沢山の女性が働くようになった．戦後の日本アニメ業界は地道に発展していくなか，フェミニズムはどう反映していたのであるのか．まずは戦後の日本アニメを調査してきた．

“レインボー戦隊ロビン”（1966）では，女性のリリ（ロビンへの母性を持たされたロボット）は救護のみで戦わない．“科学忍者隊ガッチャマン”（1972）から，女性が戦いに参加するパターンが始まった．その後，“超人戦隊バラタック”（1977），“合身戦隊メカンダーロボ”（1977）などの戦隊ものはそのパターンを引き継いだ．つまり，戦後アニメのなかでは女性は最初の男性の引き立て，サポート役から徐々にヒロインに転身してきた．アニメの中でも女性の地位が上がってきたのだ．

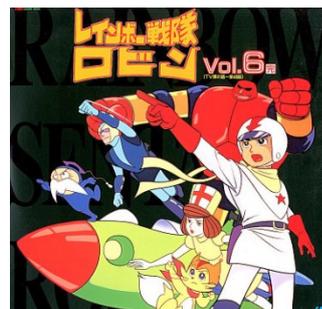


図3 “レインボー戦隊ロビン”



図4 “科学忍者隊ガッチャマン”

その他，1966年から1981年までの15年間断続的に続いた東映魔法使いシリーズがあった．このシリーズは，1970年代から世に出ていた魔法少女アニメの原点とも言われる．

アメリカ製作のコメディドラマ“奥様は魔女”が日本国内でもヒットしたことを受け，東映は魔法使いを扱ったアニメ作品の制作を企画した．[3]この“魔法使いサリー”が日本初の魔法少女アニメ，また日本初の女子を主演においたアニメ作品とも言われる作品にも該当する．しかしこの作品は女性をメインターゲットにした作品でありながら，バラエティに富んだ作品性から，男子層からの人気も得ていたとされる．女性を描く物語は女性だけではなく，男性にも愛読されていることがこの時期から始まったとも言われる．



図5 “魔法使いサリー”

当時のスタッフ表を見てみると、女性スタッフが多数いたという事実も覗える。

《魔法使いサリー》スタッフ
企画：笹谷岩男、飯島敏、松本貞光、横山敏二
制作担当：笹谷岩男
原作：横山光輝
音楽：小林聖星
撮影：菅谷正昭、白根肇夫、井出昭一郎、池田重好、不破孝喜、高梨洋一、森橋秀行
編集：古村均、鈴木寛、花井正明、鈴木亮
録音：石井幸夫、神原広巳、荒川文雄、渡邊野郎、小西進
効果：大平紀範
記録：水上祐子、的場節代、前野美代子、河島利子、竹部ヒサ子、藤井雅子、池田紀代子、星田絹代、佐伯節子
演出助手：佐々木勝利、及部保雄、葛西治、宮崎一哉、山吉康夫、小湊洋市、岡崎稔、神谷興一、川田武範、藤木登喜司、金子充洋、大網郁夫、奥西武
制作進行：豊島勝範、菅原吉郎、堤四三三、佐伯雅久、大辻千八郎、三沢徹夫、渡部一雄、藤浩二、佐藤哲雄、大野清、久保田弘夫
制作：東映動画

図 6 “魔法使いサリー”のメインスタッフ表

戦後、女性が現場で働くようになった。制作側に女性が参加することで、アニメ作品にどんな影響を与えるのかを5で分析する。

3. アニメのフェミニズム研究

日本のジェンダー学者はフェミニズムに関してすでに長年にわたって研究をしていた。その中にはもちろんメディアさらにアニメのフェミニズム研究をしてきた。そのなかで有名なのは斎藤美奈子さんの“紅一点論”（1998）[4]と若みどりさんの“お姫様とジェンダー”（2002）[5]。

“紅一点論”[4]では、斎藤美奈子は比喩的に男の子向けのアニメを“男の子の国”、女の子向けのアニメをと呼び、それぞれへの分析をしています。前者を代表する意匠は“科学、未来、宇宙、正義”といったもので、後者を代表とする意匠は“魔法、地元の街、恋愛”といったもの。戦後アニメ史をフェミニズム的に分析し、斎藤美奈子的なアニメ史観に基づくと、アニメ（オタクアニメともいわれる）は、戦隊ものといわれる“男性を中としたメンバーの中に一人女性が登場する”という形や“1人の男性とたくさんの女性”という女性ハーレムという形の経緯をたどっている。

“お姫様とジェンダー”[5]では、“白雪姫”、“シンデレラ”、“眠り姫”などの世界名作劇場の作品から女性のポジションを分析すると、例えば白雪姫に関しては、批判的な感想はいくつもあった。女王は白雪姫を殺すように家臣に命じたが、彼は：“あんな可愛い子をですか。”と聞き返す。結局彼には殺せなかった。では彼女がブスだったら殺せたのか。と疑問を出した。さらに鏡は世間の男の眼であることを主張している。続母は鏡の中の男の評価で美し

さを図っている。こうして物語の中、悪と醜の関係、男女の理想の関係、美の基準、差別の構造などジェンダー学価値基準でアニメ作品を評価していた。

“魔法っ子シリーズ”の分析からも述べたのだが、女性を描く物語が男性ファンの支持が多い傾向をはじめ、斎藤さんのオタクアニメの分析は鋭く近代アニメの傾向を示していた。女性が多く出る作品がいまどきの市場ニーズとなると考えられる。

では現代アニメは“男の子の国”と“女の子の国”に簡単に分けられるものなのか。

4. 近年のアニメ作品の分析

時代とともにアニメは変化していると前の説明で証明したのだが、現代アニメもしくは近年のアニメは簡単に分けられないと考える。当時は正しい論理だったが、いまの“魔法、恋愛、正義、未来”は性別でわけられないジャンルである。“魔法、恋愛、地元の町”を見る男子もいて、“正義、未来”を見る女子もいるはず。井上輝子さんが文章のなかで“メディアの描く女性像には、その次代のその社会が期待する、女性の姿形や生き方や、あるいは女らしさといった、女についての規範が表現されている。”[6]

では、近年のアニメでフェミニズムはどう表現されているのか。筆者が独断と偏見を持って調査してきた結果、近年のアニメのなかの女性特徴は、単なる“女の子の国”だけではなく、ときに虐げられるような（女性ハーレム）こともあり、非常に微妙な立ち位置になっている。男性ファン心理から見ると、可愛げのある女の子に引き寄せられる。近年のヒットアニメからいくつかの作品をピックアップして分析する。関わるアニメ作品は“魔法少女まどか☆マギカ”、“艦隊コレクション”、“ラブライブ”である。

4.1 魔法少女まどか☆マギカ

願いを叶えた代償として“魔法少女”となり、人知れず人類の敵と戦うことになった少女たちに降りかかる過酷な運命を、優れた魔法少女となれる可能性を持ちながらも傍観者として関わることになった中学生・鹿目まどかを中心に描く。本作はすでに類型が確立している魔法少女ものというジャンルに新たな切り口を導入することを意図した作品であり、題名に魔法少女を冠してはいるが、いわゆる魔法

少女ものというよりも魔法少女をモチーフにしたダーク・ファンタジーとしての作風が色濃い。[7]



図7 魔法少女まどか☆マギカ

・世界観

作品の世界観にはすでに“女が強い男が弱い”の設定が含まれている。メインキャラクターがほぼ女性、主要な男性キャラクターは主人公まどかの父、弟、ともう一人魔法少女美樹さやかの子の幼なじみの上条恭介だけだった。まどかの家庭構築も女性をメインに偏っている。母はやり手のキャリアウーマンで毎日働いている。父は穏やかな専業主夫。弟のタツヤはまだ子供で物心がついていない。ヴァイオリニストだった上条恭介は事故で入院し、演奏できなくなった。一方、メインキャラクターの女の子たちは美しく強く、いつも強大な悪勢力（魔女）と戦ってきた。

・魔法少女システム

“キュウベえ”というキャラクターがあり“魔法の使者”を名乗ってマスコットのような外見の四足歩行動物であり、その正体はインキュベーターと呼ばれる。“キュウベえ”と契約することで身体から生み出される宝石がある。その宝石がソウルジェムと呼ぶ。ソウルジェムを使う事で、魔法少女に変身することができ、魔法の力を得ることが出来るが、魔法少女の魂がソウルジェムに閉じこまれて、ソウルジェムが人体と一定的な距離から離れたら人体が仮死状態になる。魔法を使うたびに穢れが貯まり輝きが失われていき、その果て魔法少女は魔女に変貌する非常に残酷な結末がある。このソウルジェムシステムが作品のダークな世界観を構築する軸となっている。戦っても戦わなくても自分を待つのは滅ぼすだけ、残酷な現実に向かって、主人公たちの思いと執着が丸裸にされている。

・メインキャラクター

美樹さやかは幼なじみの体を治るため、鹿目まどかは世界を魔女から守るため、5人の少女はそれぞれの願望をもって魔法少女になった。巴マミは魔女との戦いで命を失い、暁美ほむらはさらにまどかのために何度もタイムスリップしてまどかを救いにきた。少女たちの運命は決して幸せではないが、彼女たちは幸福のために頑張っている。ここで筆者がいう虐げるような設定が存在する。アニメファンからしては製作側に恨むような心境もでてきて、それをうわまわる心境は可哀想な彼女たちを見守ることである。

・敵対勢力

作品の敵対関係ははっきりしている。魔法少女は魔女と戦い世界平和を守る。そのゆえ、魔女のビジュアル設定は一般的なイメージから離れ、かわいく欧州中世紀ファンタジー風になっている。タークな世界観のなか、かわいい同士の戦いは視聴者にギャップを与える。実際、魔女のファンは多く存在している。アニメ第三話に登場したお菓子の魔女シャルロットが一番人気ともいわれる。脚本担当の虚淵玄さんはインタビューでこういう発言もあった。“呪いが呪いを呼ぶというか、憎しみは連鎖する。それが一番怖いとは思いますが。幸せ、勝利、栄光といったポジティブな言葉は、それと対置されているものをゴミ箱に放り込んだうえで言われます。” [11]

4.2 ラブライブ！

アイドルものは近年アニメ作品の中で独立された人気ジャンルである。主に女性グループを描く作品が多く、男性アイドルの作品も一部の女性ファンに人気がある。そのなか、“ラブライブ”は学校で結成された少女たちのアイドルグループの奮闘と成長を描く作品である。

・世界観

本作品の舞台は、3年後に学校統廃合の危機に瀕していたある女子高校音の木坂学院である。そんな中、9人の生徒が立ち上がる。彼女たちは、自らがアイドルとして活動し、学校の名を世に広め、入学希望者を増やそうと考えたのだ。女子高校でありながら当然男性キャラクターは出場しない。男性キャラクターは少ないのが、アイドルもの特徴でもある。その代わりに、女性キャラクターの描写は繊細で、登場する人物それぞれの個性を細かく描かれていた。シーズン1からシーズン2まで、メインキャラクター9人それぞれの

悩みや当面すべき課題にあたって、メンバーとともに克服し、華やかな転身を見せてくれた。“ラブライブ”はもちろん、ここで話すアイドルものは一つの共通点がある。それは、女性は一生懸命頑張れば必ず結果を見せてくれるパターンがストーリーの軸となる。

・ファン心理

“アイドルもの”に求められるのは“応援したくなる気持ち”だと踏んでいる。アイドルものは日常生活を描くことが多く、ファンから見れば非常に身近なことが多くある。

“魔法少女まどか☆マギカ”のダーク・ファンタジーの世界とは違い、“アイドルもの”の世界は視聴者にとって感情移入しやすい、身のまわりに頑張っている女子がいたら応援したくなる。“こんな可憐な女子が頑張っているから俺も頑張れる”気持ちになる。



図8 ラブライブ！

4.3 艦隊これくしょん

・世界観

第二次世界大戦時の大日本帝国海軍の軍艦を女性キャラクターに擬人化して“艦娘”と呼ばれる女の子がメインキャラクター。その“艦娘”たちにめぐって繰り広げられる日常生活や悪勢力と戦う運命を描く作品である。本作品の原作は同じタイトルのブラウザゲームで、ゲームユーザーから絶大な支持を得られている。作品のなかでは、男性キャラクターは“提督”一人しか出場していない。一見女性キャラクターをまとめる役だが、顔も声も一度も出ていない。ゲームの設定の影響もあるが、視聴者に感情移入するための男性キャラクターでもある。主人公の“吹雪”は最初から何にもできず、弱小な立場に立っていた。友たちの励みと自分の努力のおかげで、最終的に周りに信頼され艦隊を率いる立場になっていた。



図9 艦隊これくしょん

艦娘たちは戦いの中で“死ぬ”こともあり、身に危険を及ぼす戦いをしている。艦娘が戦う相手は擬人化された軍艦（深海棲艦）である。作品の中では明確にされていないが、深海棲艦は残酷の運命が身に纏う存在である。戦いざるを得ない艦娘たち、戦いの果て彼女たちに待つのはまた残酷な真実である。

三作の共通点：1、男性キャラクターはほとんどいない、主人公は全員女性。2、運命を逆らい、理想を叶うため一生懸命がんばっている。3、“ワケあり女子”がほとんど、視聴者が応援したくなる。なぜこういう作品が人気になるのか。

5. アニメ作品の女性像の成因

以上の三作品を例に、なぜ今のアニメ作品のなかで、女性とはときに虐げるようなこともあり、非常に微妙な立ち位置になっているのか、筆者なりに二つの成因にまとめた。

・女性像のステレオタイプ

“魔法少女まどか☆マギカ”の制作に際して、新房昭之、蒼樹うめ、シャフトとの共同筆名として“Magica Quartet”名義を使用している。原作として Magica Quartet が表記されるとともに、シリーズ構成・脚本として虚淵玄が表記されている。“艦隊これくしょん”ゲームのチーフプロデューサーは角川ゲームスの田中謙介さんである。ほかの作品をみても、男性原作のものが多い、もしくは女原作者でも意図的ではないが男性視点で創作するケースが多い。

つまり、製作過程において、視聴者に見せる女性キャラクターたちはすでに男性視点からはいるものである。原作者が男性であれば、女性キャラクターは男性の目から見た女性である。理想の女性はこうすべきだ、かわいい女の子はこういう動きを自然とするべきだ、女の子はこう考え

ているのだ、女の子はこういう洋服を着るのだと原作、キャラクターデザイン、絵コンテなどの製作スタッフは日常的な経験を基づき、潜在意識と常識のもとに製作している。

“魔法使いサリー”のスタッフ表のように女性がいたけど、男性主導の潜在意識がアニメ制作のなかで文になっていない掟となっている。“女性たちは、メディアにすべて依存するわけではないにせよ、たしょうともメディアを参考にしつつ、自分の生き方やモノの見方を作っていくから、メディアの描く女性像は、単に“あるべき”“あるはずの”者にとどまらず、“現実”の女性像にもなっていく。”という批判もあった。[6]批判は正しいのか否かは別として、確かにアニメの女性像の直接的な成因は製作側にある。

・市場ニーズ

フェミニズムが重要になってきたのは市場ニーズに関連していると考えられる。まずは専門家の意見を見てみよう。

世界的にはアート系の作品というジャンルがあり、海外で日本の作品は評価されて賞を獲ったりしていますが、実は相対的には日本のプレイヤーは少ないのです。それに対して、日本が強いと言われているのはキッズやホビーの市場。海外でアニメといえば“カートゥーン”のことで、主にキッズ／ファミリー向けのジャンルになります。日本にはホビーというジャンルがあることがユニークです。海外にもオタクはたくさんいると言いますが、彼らがファンとなる作品のほとんどが、日本の作品です。例えば“萌え系”はホビー市場の典型です。ホビーは小粒ですが密度が高い。規模感が把握できるため重要な市場になっています。[8]

キャラクターの支持形成を考えたとき、心理的要因と機能的要因、そして社会的要因が影響しているのではないかと考えられます。心理的な要因とは、例えば認知・感覚的な要素があります。いわゆる見た目の好き嫌い。さらにアニメなどはまさにそうですが、物語的要因。子供たちがアニメを見て、自己投影して一緒に冒険をするとか、そういったものも非常に大きな要素です。またキャラクターの場合、機能的要因も重要です。アニメの場合は作品から入りますが、“リラックマ”や“ハローキティ”のように商品のために作られているキャラクターは、商品から入るという支持形成も重要になります。また“流行っているからとりあえず”みたいな支持形成もあるでしょう。心理的要因はなかなか改変できませんが、機能的要因は後から仕掛けられるところに特徴があります。それに合わせて、時代の空気感。現在のように景気が低迷し暗い時代には癒しキャラクターが求められる、とか、そういったことです。[9]

日本には、ホビーというジャンルがあって、そのファン人数は日本だけではなく世界的に裕福している。ホビー作品のなかでのキャラクターは、視聴者から見れば感情投入しやすいキャラクターだった。もちろん上記の作品は全部男性キャラクターに入れ替えれば、作品自体は成立するだろう。しかし、女性が男性より考え方や繊細な部分があり、女性をメインにしたほうが視聴者は感情投入しやすい。つまり、もしこういう可愛げのある女の子がいたら、応援したくなる。まさにアニメファンにあてはまる心理だと考えられる。今の時代のクリエイティブは製作側が作りたいものを作るだけではなく、ニーズを考えて製作活動をするケースも多く存在する。アニメ業界では同じ考えがある。どんなキャラクターは人気が出るのか、どんな作品売れるのか、企画段階で常に考えなければならないことである。ヒロインの扱い方もニーズに応じて改変されることもあるであろう。

もう一つは、今のアニメファンは男性だけではなく、女性も確実に増えている。女性向けの作品も安定的に続出されている。こういった作品は、女性キャラクターはヒロインだけで男性キャラクターが数多く存在する。“うたの☆プリンスさまっ♪”、“薄桜鬼”、“桜蘭高校ホスト部”などの作品はニーズに応じて“女性の逆ハーレム”を遂げる作品だった。女性像はニーズに応じて変えていく、もしくは女性キャラクターが作品の中でのポジションが変えていく。男子ウケ、女子ウケともにいい作品が売れる時代になってくる。

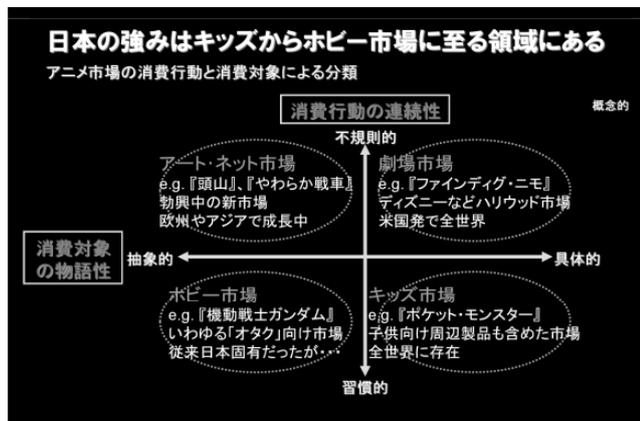


図 10 アニメ市場の消費行動と消費対象による分類[10]

6. 結論

今までの研究は、歴史にさかのぼり、女性キャラクターがアニメの中のポジション変化を求め、フェミニズムの研究家の論点を調査した。独自の論点をもって、フェミニズム視点から近年モデルアニメ作品の何作品を研究した。それを基づきこのような結論に至った。

1. フェミニズムは昔からアニメ作品にとってすごく重要なポイントである。クオリティのいい作品はともあれ、売れる作品にしては非常にかけない要素である。

2. アニメ作品の中の女性キャラクターポジションは時代とともに変化していくものである。その時代の女性像を反映するものである。製作側や市場ニーズのため、理想的な女性は描けるのだが、リアルな女性を描く作品は難易度が高い。

こういったメディアの変化は世の中の男性と女性が一緒に努力し、改善するべきであろう。

参考文献

[1]wikipedia

<http://www38.atwiki.jp/uri-archive/pages/20.html>

2015年12月10日

[2] (2009) “日本のフェミニズム 7 表現とメディア” 岩波書店 p38

[3]wikipedia

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%AD%94%E6%B3%95%E4%BD%B%E3%81%84%E3%82%B5%E3%83%AA%E3%83%BC>

2015年12月10日

[4]斎藤美奈子 (1998) “紅一点論”ちくま文庫

[5]桑みどり (2002) “お姫様とジェンダー アニメで学ぶ男と女のジェンダー学入門”ちくま新書 p85

[6]井上輝子 (2009) “日本のフェミニズム 7 表現とメディア”岩波書店 p2

[7]wikipedia

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%AD%94%E6%B3%95%E5%B0%91%E5%A5%B3%E3%81%BE%E3%81%A9%E3%81%8B%E2%98%86%E3%83%9E%E3%82%AE%E3%82%AB#.E8.84.9A.E6.9C.AC>

2015年12月10日

[8]陸川和男 (2013) “アニメにおけるキャラクタービジネス戦略～キャラクター志向の時代～” 文部科学省 “成長分野における中核的専門人材養成の戦略的推進事業” p8

[9]森祐治 (2013) “アニメの産業とメディア戦略 アニメとメディアの共進化” 文部科学省 “成長分野における中核的専門人材養成の戦略的推進事業” p8

[10]陸川和男 (2013) “アニメにおけるキャラクタービジネス戦略～キャラクター志向の時代～” 文部科学省 “成長分野における中核的専門人材養成の戦略的推進事業” p8

[11]<http://nekodayo.livedoor.biz/archives/1585752.html> 2015年12月10日