

3DCG 短編アニメーション “SEESAW”

—中国における児童視聴者に対するアニメストーリーの位置づけ—

董淑瓊^{†1} 高橋光輝^{†2}

2015年に、中国国産アニメの発展を保護し、子供を悪く教育することを防ぐために、中国政府は日本アニメを放送することを禁止した。しかし、中国国産アニメ“喜羊羊（シーヤンヤン）と灰太狼（ホイタイラン）”放送後、アニメの内容を実際に行う児童が出て怪我をし、社会問題となった。

アニメは、子供が新たな知見を得るきっかけとして、ある程度に影響を及ぼす一面も否定できない。本論文では、“アニメも芸術であり、教育の手段だ”という自覚を持つ上で、自主制作3DCGアニメーション“seesaw”という作品を事例に、アニメで表現されているストーリーが子供の人生観の形成に及ぼす影響を中心に検討する。

3DCG Animated Short Film “SEESAW”

TOU SYUKUGYOU^{†1} MITSUTERU TAKAHASHI^{†2}

The Chinese government prohibited the broadcast of Japanese animation to protect the development of the Chinese domestic animation industry, as well as to prevent it from having a bad influence on children up until 2015. However, after “A Pleasant Goat and Big Wolf” was broadcasted on Chinese television, it was reported that a child mimicked the broadcasted animation, which caused a national uproar among parents.

It cannot be denied that animation has no influence to a certain degree on a child’s cognitive development. We produced a 3DCG animation, under the name of SEESAW, that could elicit positive emotions and reactions from parents as well as children. The goal of this research is to show that animation is not just a creative medium, but that with the proper message, it can have a positive effect on the cognitive development of children as well.

1. はじめに

中国のアニメ制作の歴史は、1922年“万氏兄弟”に中国初の広告アニメ“舒振東華文打字機”が制作されたところから始まり、今まで、既に90年に近く歴史があった。1942年に日本で公開された“西遊記 鉄扇公主の巻”（さいゆうき てっせんこうしゅのまき、原題：鉄扇公主）は当時16歳の手塚治虫をはじめ、日本のアニメ制作者に刺激を与え、大ヒットになった。[1] そして、1955年に中国最初の人形アニメ“神筆馬良”，1958年に中国最初の切り紙アニメ“猪八戒がスイカを食う”，1960年に中国最初的水墨画アニメ“オタマジャクシお母さんを探す”は中国独自性が高い作品として、世界で評価され、爆発的に、中国国産アニメのブームが開花した [2]。

ところが、中国における1966年から1976年にかけて起こした“文化大革命”（“外来的な文物の廃絶や破壊を展開し、多くの文化財を失い、苛烈な弾圧や殺戮によって多くの死傷者も生んだ。”）の影響により、中国アニメの制作は数十年停滞した。そのほか、1979年に、中国中央電視台（中華

人民共和国の国営テレビ局）で放送された“鉄腕アトム”を皮切りに、日本アニメは中国各地に広まっていた。中国における日本アニメブームは全盛期を迎えるようになっていた。

一方、中国国産アニメの発展を保護するため、2004年4月、国家ラジオ映画テレビ総局（SARFT）が“わが国アニメ産業の発展に関する若干の意見”を打ち出し、各テレビ局が夜5時から8時までのゴールデンタイムに、国産アニメを放送するという義務をつけた。更に、2015年4月16日に中国文化省は、“中国国産アニメの発展を保護し、子供を悪く教育することを防ぐために、中国政府は日本アニメを放送することを禁止した”[3]。海外アニメを中国に輸入する審査もう煩雑になった。

しかし、中国国産アニメには、“ストーリーが単調、キャラクターの造形が粗雑、低コストで制作できるフラッシュアニメが主力商品で質の低い作品が氾濫している”[4]と世界で批判されている。そのほか、中国国産アニメ“喜羊羊（シーヤンヤン）と灰太狼（ホイタイラン）”放送後、アニメの内容を実際に行う児童が出て怪我をし、社会問題となった。

^{†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
Associate professor, Graduate School, Digital Hollywood

アニメは、子供が新たな知見を得るきっかけとして、ある程度に影響を及ぼす一面も否定できない。本論文では、“アニメも芸術であり、教育の手段だ”という自覚を持つ上で、自主制作3DCGアートアニメーション“seesaw”という作品を事例に、中国におけるTVアニメのストーリーの表現が子供人生観の形成に対する有用性と今後の発展性について述べていく。構成としては、自主制作の作品をテレビ放送したうえでアンケート調査の結果に基づいた分析を行う。そして、今後、中国アニメストーリーの表現がどのように発展させていくことができるかについて検討を行うこととする。

2. 中国におけるアニメの現状について

2004年3月31日に、国家ラジオ映画テレビ総局(SARFT)は“子供チャンネル開設に関する通知”を発表してから、6ヶ月の間に、湖南金鷹アニメチャンネル、天津子供チャンネル、北京テレビアニメチャンネル、上海東方子供チャンネル、南京子供チャンネル、江蘇子供チャンネルなどがスタートした。“2006年年末までに、全国すべての省級・副省級テレビ局が子供チャンネルを開設するよう目標付けられていた”[3]。中国アニメは子供向けの作品が主流になった。

以下“中国におけるアニメ放送関連年表”を示す

中国におけるアニメ放送関連年表

1995年	全国政協常務委員が初めて児童チャンネルの開設提案を行う
2000年	6.1のこどもの日に、中央電視台が国務院の婦女兒童工作委員會、全國婦聯、団中央連合と共同で初めて12時間の特別制作番組(我・約世紀)を放送。中国子供チャンネルの幕開けとなる。
2001年	南方電視台が子供チャンネルを開設
2002年12月	中央テレビが子供チャンネルを申請
2003年12月	中央テレビ子供チャンネルがスタート
2004年 3月31日	国家広電総局が(子供チャンネル開設に関する通知)を発表 ○広電局は北京・上海・湖南の3つの衛星アニメチャンネルを批准。(詳しくは、後述) ○中央テレビ子供チャンネルスタート後、多くの省・市で子供チャンネルの準備が始まる
4月20日	国家広電総局が(わが国の影視动画産業発展に関する若干の意見の通知)を發布。 ○国産アニメ産業を保護し、テレビ局がアニメ番組枠を設置しアニメ番組の放送時間を拡大することを奨励。 ○放送するアニメチャンネル番組の中で、国産アニメ・輸入アニメの毎季ごとの放送比率が6:4より輸入アニメが多くならないように規定。 ○毎日の放送の中で、輸入アニメの放送時間は子供番組全体の放送時間の25%を越えてはならないように規定。
4月	湖南衛視・金鷹アニメチャンネルがスタート
6月	天津子供チャンネルがスタート
7月	文化部の計画のもと、わが国初めての“国家动画遊藝産業基地”が上海に設立し、国産アニメ産業の発展にはじめての政府が働きかけとなる。
8月	国家広電総局のリーダーは広電(放送・テレビ)業界を外資に開放し、アニメ分野と有料テレビに関しては外資を許可。
9月	文化部、信息産業部などの部門はアニメと電子ゲーム産業発展のための専門プロジェクトチームを設立し、《国家动画遊藝産業振興計画》をスタート。
9月	北京テレビ・アニメチャンネルがスタート
12月	“国家动画産業基地と动画教学研究基地”がスタート。 (上海美術電影厂、中国国際電視總公司、三辰集團、中国電影集團、湖南金鷹アニメ公司、上海炫動公司等9のアニメ生産基地及び中国媒体大学、吉林芸術学院动画学院など4つのアニメ教育基地が設立)
12月	上海炫動アニメチャンネルがスタート

図1 “中国におけるアニメ放送関連年表” [3]

2008年2月14日に公開された“テレビアニメ放送管理のさらなる強化に関する通知”により、アニメチャンネル、子供チャンネル、青少年チャンネル、及びその他未成年を主な視聴対象とするチャンネルの建設を積極的に支援し、国産アニメの購入、制作予算を増やしてはならない。中国政府の補助金政策で作られた作品はほぼ児童向けの作品である。中国国家広電総局に発表された“全国テレビアニメ制作発行状況に関する通告”により、中国産テレビアニメが435本制作され、“累計放送時間は前年比18%増の26万1224分に達した”。その中には、教育類作品は130本、童話類作品は146本であった。[2]中国のアニメ作品は“子供向け”の代名詞となった。

2015年4月16日に、“未成年者を犯罪に誘い、暴力や欲情、テロ活動を誇張する内容が含まれている”という理由で、中国文化省は日本アニメ38作品のリストを公開し、放送することを禁止した。国産アニメもう、“国産アニメーション発行許可証”を取得したうえで、放送してはならない。以下に“国産アニメーション発行許可証”取得の過程を示す

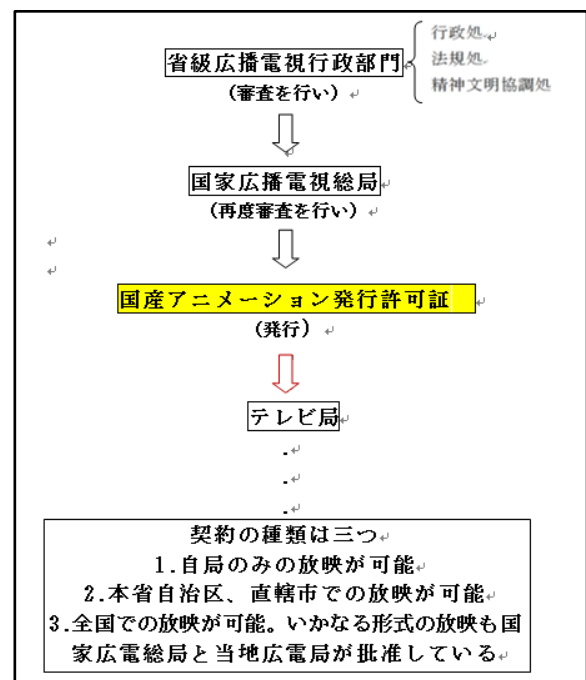


図2 “国産アニメーション発行許可証”

そのほか、中国アニメ作品については“オリジナルアニメが一様に追求しているのは技術面であり、どれも中身が欠けている。技術が急速に発展する時代だからこそ、アニメ製作者は、アーティストの内心世界を表現する“アニメ”の定義を把握し、あらゆる技術と画面を、物語を語るために使うべきだ”と指摘されている

現在、子供向けアニメは国内に溢れかえっている。人々のアニメに対する観念がまだ“子供しか見ないもの”だと見なされていることである。国産アニメも世界で“革新的なものが見られない、幼稚すぎて、大人が見るにはふさわしくない”と批判されている[4].

中国アニメは現状の苦境を乗り越えるために、海外の良い経験を吸収したが、経済性を重視しすぎ、ストーリーの構成には精緻さと厚みが明らかに欠けているという問題が横たわっている。

アニメは、子供が新たな知見を得るきっかけとして、ある程度に影響を及ぼす一面も否定できない。制作者は“アニメも芸術であり、教育の手段だ”という自覚を持つべきだと考えている。

3. 中国における人気テレビアニメの内容分析と子供への影響

3.1 “喜羊羊（シーヤンヤン）と灰太狼（ホイタイラン）”について

“喜羊羊（シーヤンヤン）と灰太狼（ホイタイラン）”（図3）は2005年、“原創動力文化傳播有限公司”に制作され、2005年8月3日に杭州電視台少兒チャンネルにて放送開始、2009年まで530話に至った。1億5000万円の制作費で制作された映画“喜羊羊与灰太狼（メエメエちゃんとオオカミ君）”は約15億8000万円の興行収入をあげた。大ヒットした作品とも言える。今、中国の独身の女性の間にも“結婚相手は灰太狼みたいな人が一番”という言葉が流行っている。[5]



図3 “喜羊羊（シーヤンヤン）と灰太狼（ホイタイラン）”

ただ一方で、子供向けの作品ながら、登場キャラクターがフライパンを振り回して人を殴ったり、羊を煮たりするシーン13500回以上あったそうである。2013年に中国では

幼い8歳と5歳兄弟が“喜羊羊（シーヤンヤン）と灰太狼（ホイタイラン）”に登場する“灰太狼が羊肉を焼く”シーン（図4）を真似て、友達を木に縛りつけて、火をつけひどいやけどを負わせるという事件が起り、怪我をし、社会問題となった[5].



図4 “喜羊羊（シーヤンヤン）と灰太狼（ホイタイラン）”

その後、“これは制作者側のミスだ”、“アニメ産業は良心的な産業であるべきで、制作者側は常に子供のことを考えなければならない”、“知力不足を暴力で補う”、“子供を誤った方向に導く”と人に罵声を浴びせた[6].



図5 “喜羊羊（シーヤンヤン）と灰太狼（ホイタイラン）”

3.2 “熊出没”について

“熊出没”（図6）は2013年に放送され、2014年1月25日まで、興行収入は約29億円で、3DCG劇場版“熊出没之夺宝熊兵 (Boon Bears: To the Rescue)”が興行収入約41億円を記録、過去最高の興行収入を記録、“中国国産アニメ映画の興行収入記録を塗り替えた”“喜羊羊（シーヤンヤン）と灰太狼（ホイタイラン）”の人気を超えそうな勢いである。北京映画学院アニメアート研究所の研究員、袁梅氏は、“中国の国産アニメ映画市場は現在、“喜羊羊”時代から、“熊出没”時代へと移行している”とも語った[7].



図6 “熊出没”

しかしこの作品は、人気が出るにつれ、登場キャラクターは口が悪い、視聴者から“表現が低俗で暴力的。言葉使いも悪すぎる”、“子供にとっては非常に良くない”、“何百話あっても物語はすべてほとんど同じで、話の展開に目新しさがない”ことだと批判が上がった。[4]

つまり、アニメは子供が新たな知見を得るきっかけである。模倣能力と好奇心が旺盛な子供には、常に無意識のうちにアニメのキャラクターがやっていることを模倣してしまい、そこから、間違えたことを学んでしまう。更に、善悪の判断がつかなくなる可能性が高いである。すなわち、制作者側は責任を負い、子供に対し、知識性が高い、自己啓発的な内容が含まれる作品を提供すべきだと考えられている。

4. 制作実践

4.1 先行作品について

1992年に日本で公開された中国の水墨画アニメーション“おたまじゃくしが母さんを探す”（図7）は切り紙の表現技術で、1962年、アヌシー国際アニメーション映画祭と1964年カンヌ国際映画祭でダブル受賞され、世界中で評価されていた。更に、中国でのテレビ視聴率も非常に高かった。

生まれたばかりのおたまじゃくしはよそに出掛けたお母さんを探す為、様々な生き物を訪ね回った。カニやエビなどの生物からヒントをもらいながら自分のお母さんを探すのである。素朴なストーリーだが、様々な生物の姿を淡い雰囲気で見出し、“美しい絵に非常になめらかな動き。現在の中国で成熟したとは言いがたいアニメーションと比較すると天と地ほどの差である。[2]”

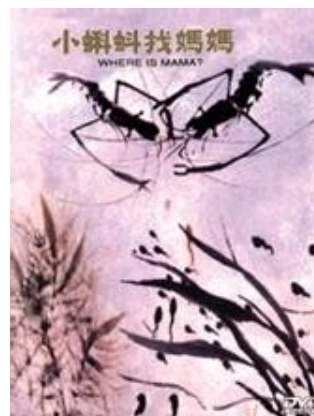


図7 “おたまじゃくしが母さんを探す” (1992)

4.2 制作背景

中国の“応試教育（受験教育）”（日本の詰め込み教育に似ていた教育現象）により、小学校の子供たちは、学校で出された宿題をこなすだけで毎晩夜中の12時までかかり、“小学生から高校生までの子供たちの90%が教育部の定めた睡眠時間を下回り、寝不足の毎日を送っている”（図7）更に、“（不要让孩子输在人生的起跑线上）子供をスタートラインから負けさせないよう”為、子供を塾に行かせ、週末の遊び時間も奪われてしまった。要するに、中国の子供は小学生から自分の人生を生きることを考え始めたという。[8]

以上のような背景により、“アニメも芸術であり、教育の手段だ”という自覚を持つ上で、“SEESAW”という3DCG短編アニメ作品を制作した。

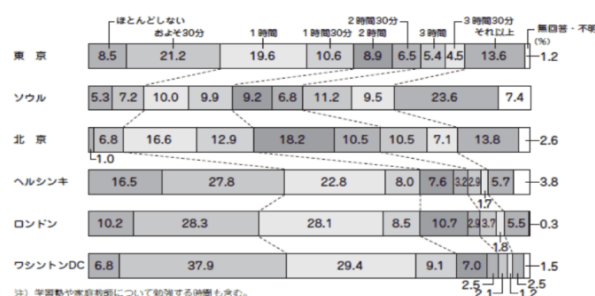


図7 “小学生の平日学習時間” [6]

本作品（図7）は“子供に対し、知識性が高い、自己啓発的な内容が含まれる作品”という目的を追求し、オリジナルストーリーの作品である。作品に描かれたシーソーはいつも遊んでいるシーソーと違い、人生のシーソーとも言いすぎない。人間は、生まれから死ぬまでの間、必ずいくつかの選択肢がある。シーソーの上に立ち、一方が落ちたら必ず一方は上がっていくという。努力して上に上がり、手

を伸ばすと希望に近くなれるが、悪の方に片寄ってしまう可能性もある。“それに気がつかないで長いこと悪に染まれば、最後は落ちるところまで落ちていきます [9].”一瞬の決断で全く違った人生になるかもしれない。得る物有り失う物も有る。自分で責任をもって、自分の人生のバランスをコントロールしなければならない。



図 8 “SEESAW”

4.3 作品概要

表 1 作品概要

作品タイトル：SEESAW
ジャンル：フル 3DCG アニメーション
上映時間：3 分間
フォーマット：1920×1080
監督：董淑瓊
プロデューサー：董淑瓊・高橋光輝
キャラクターデザイン：董淑瓊
モデリング：魯偉
テクスチャー：魯小花
セットアップ：董淑瓊
動画：董淑瓊，丁丁
レンダリング：李理，魯小花，丁丁，魯偉，董淑瓊
コンポジット：丁丁，董淑瓊
音楽：董淑瓊

5. 本作品における演出技法について

アニメーションは音と光，シーンの切り替え，キャラクターの動きを通じて，表現されるが，観衆がそこに見るのは物語である。従って，その表現を見ている観衆にどう反応させるのが重要である。観衆の心理を分析した上で，作品を制作するべきだと考える。

本作品は前述の先行作品の処理手法を参考したうえで，3DCG アニメーションにて制作されている。以下，本作品

の演出技法を述べる。

5.1 カメラワークにおける演出

カメラは人間の視線として，物事を観察する。カメラの角度を変化することによって，人間が見ている物事を変化させる。通常，観衆はアニメを見るときに，シーンを切り替えには気づかず，作品に入り込んでいるが，画面の変化には編集のメカニズムがあるはずである。一方，“人間の目に未来を予測するという機能がある。これは死を回避したいという本能にリンクする。” [10] たとえば，観客は常に，一つシーンの動きを見ている時，知らないうちにすでに脳内で次の動きを予想していた。それは“錯覚”という。“錯覚”を利用したうえ，シーンの切り替え手法も，単なるテクニックではなく，作者の意図がある。

子供は模倣能力と好奇心が旺盛だが，集中力が低いである。予想した通りアニメを描くと(図 9)，子供は気が散りやすくなる。



図 9 “シーヤンヤンとホイタイランにおけるカメラワーク”

本作品では，“錯覚”を利用したうえで，クローズアップとクローズアップの切り替えが多用され，ストーリーの筋を伝達することで，キャラクターの情緒も反映した。同時に，キャラクターに神秘感を与え，子供の視線を誘導させ，観客を作品に集中させた(図 10)。



図 10 “SEESAW におけるカメラワーク”

5.2 色彩の設計における演出

美術理論家ワシリー・カンディンスキーに書かれた本“芸術における精神性について”により、“色彩は鍵盤である。眼はつちである。そして魂は弦の多くはられたピアノである。”アニメの制作者はそのピアノを奏でる手である。“鍵を使いわけて魂を揺さぶるのである。故に色彩の調和は人の魂への波動のみに呼応するものであることは明白であり、内面の必然性へ導く要素のひとつである。”色彩は音楽、台詞と違い、感じている物なので、自分も気づかないうちに影響を受けた。要するに、色彩の変化はキャラクターの感情表現のはけ口として、観客の心の動きに影響を与えている。色彩は視覚情報として、作品のイメージを決める。

一方“小学生になると男女差を確認するような色の好みが見られる。女の子は赤やピンク、淡いロマンチックな色を好みやすく、男の子は青や緑、紺、黒、シルバーといったハードな感じの色を好む傾向にあります。[10]”

中国における教育アニメ作品を例に挙げると、明るくて綺麗な色使いすぎ、目に眩しくなる作品、それとも単調で暗い色設計で子供は気が散りというような作品も多少有る(図 11, 図 12)。



図 11“The story of Lei Feng” (2010)



図 12“Peppa Pig” (2013)

本作品は、多くの人々から共感を得るために、モチベーションに合う色彩(図 13, 図 14)を利用し、人の心を動かせ、感情を誘発させ、そして、人々の視線を誘導し、注意を向けさせ。



図 13“SEESAW における色彩”



図 14“SEESAW における色彩”

6. おわりに

子供は模倣能力が旺盛なので、常に無意識のうちにアニメから、間違えたことを学んでしまう。更に、善悪の判断がつかなくなる可能性が高いである。更に、アニメは、子供が新たな知見を得るきっかけとして、ある程度に影響を及ぼす一面も否定できない。制作者は“アニメも芸術であり、教育の手段だ”という自覚を持ち、子供の立場から考え、子供に対し、知識性が高い、作品を提供すべきだと考えられている。

本作品は、多くの人々から共感を得るために、モチベーションに合う色彩を利用し、人々を誘導し、注意を向けさせ、観衆の心に届け、キャラクターの全身的な動きの代わりにシーンの切り替えとコントラストを利用し、人々に神秘感を抱かせ、心のある温かいストーリーで、観衆は作品に対し興味を沸かせ、子供を自己啓発させるという目標のもとに制作した。

しかし、本作品は小人数で制作したので、より複雑なカメラワークができず、背景も実写であった。リアルな動きをつけるのが困難であった。リアルな動きで、個性を際立たせるのが今後の課題にしたい。

今後、子供に対し、知識性が高い、自己啓発的な内容が含まれ、視覚的にと心理的に満足させる作品を、制作課題の手がかりとして、取り組んでいきたい。

参考文献

- 1) 山田賢一：日中アニメ産業の市場争奪, pp58 (2012)
- 2) 常陽銀行上海駐在員事務所：第六十六回：中国アニメの歴史, pp42(2015)
- 3) 徐陸：中国文化産業政策における動漫産業の位置づけと同産業振興政策に対する評価, pp191 (2012)
- 4) 日本貿易振興機構市場開拓部：中国アニメ市場調査, pp9(2005)
- 5) 中国アニメがジャパニメーションを凌駕する生産量は今や世界一<<http://wedge.ismedia.jp/articles/-/1967?page=2>>, pp1(2012 - 8)
- 6) 譚冬雪：喜羊羊与灰太狼特色分析, pp06, pp08 (2010)
- 7) 中国国産アニメ, 男児が模倣し友人に大やけど問題点浮き彫りに<<http://j.people.com.cn/206603/8242619.html>>
- 8) 中国国産アニメ映画が急成長興行収 1 億元時代になく<<http://j.people.com.cn/206603/8617303.html>>(2014)
- 9) 郭丽丽：子育て環境にみる家族の機能と社会的支援, pp393 (2012)
- 10) 横田正夫：アニメーションとライフサイクルの心理学, pp92(2010)
- 11) 氷川竜介：アニメはなぜ面白いのか, pp15(2013)

- 11) 山岸達児：映画・ビデオ演出の基礎技法, pp57, pp32, (1992)
- 12) ワシリー・カンディンスキー：芸術における精神性について (1911)