

2023 年度学位論文（博士）

アニメーション制作における文化的側面の研究

—創造、発信そして受容の視点から—

Study on Cultural Aspects of Animation Production

-Creation, Transmission and Reception-

指導教員

君野 隆久教授

大西 宏志教授（制作指導）

京都芸術大学大学院

芸術研究科芸術専攻

52111007

MAHZOUN

MARYAM

目次

はじめに	1
第一章 「アニメーションにおける文化的側面」	3
第一節 ビジュアル	8
第二節 サウンド	11
第三節 まとめ	13
第二章 「クリエイター」の文化	14
第一節 サデギ・アリアクバル、宮崎駿、マハズーン・マリヤムの作品制作に関しての 人生	14
第二節 サデギ・アリアクバル、宮崎駿、マハズーン・マリヤムの制作の分析	26
第三節 まとめ	50
第三章 「視聴者」の文化	51
第一節 「オート・エスノグラフィー」と「オーラル・ヒストリー」の方法論	52
第二節 マハズーン・マリヤムの人生に関するデータの収集と分析	56
第三節 まとめ	71
第四章 結論と考察	72
注	76
参考	86
図版一覧	91
図	99
研究業績一覧	118
作品資料	119

目次（詳細）

はじめに	1
(1) 研究の目的と対象	1
(2) イランと日本とのアニメーションを通しての比較文化	2
第一章 「アニメーションにおける文化的側面」	3
(1) 問題とその解決方法	5
① 国	5
② 生活や文化を紹介する	5
③ アニメ	6
(2) 生活や文化を紹介する日本アニメとその分析	6
① 『ドラえもん』（藤子・F・不二雄）	6
② 『ゲゲゲの鬼太郎』（水木しげる）	7
③ 『名探偵コナン』（青山剛昌）	7
第一節 ビジュアル	8
(1) 建築のパラメーター	8
① 『ドラえもん のび太と緑の巨人伝』	9
② 『ゲゲゲの鬼太郎 2018 年』	9
(2) 服装のパラメーター	9
① 『ゲゲゲの鬼太郎 2018 年』	9
② 『ドラえもん 新・のび太の大魔境 〜ペコと 5 人の探検隊〜』	9
(3) 道具のパラメーター	10
① 『ドラえもん 新・のび太の日本誕生』	10
② 『名探偵コナン から紅の恋歌』	10
(4) ボディランゲージのパラメーター	10
① 『ドラえもん のび太とアニマル惑星』	11
② 『名探偵コナン 異次元の狙撃手』	11
第二節 サウンド	11
(1) 対話のパラメーター	12
① 『名探偵コナン 世紀末の魔術師』	12
(2) 音楽のパラメーター	12
① 『ゲゲゲの鬼太郎 2018 年』	12
(3) 効果音のパラメーター	13
① 『ドラえもん 新・のび太の大魔境 〜ペコと 5 人の探検隊〜』	13
第三節 まとめ	13
第二章 「クリエイター」の文化	14
第一節 サデギ・アリアクバル、宮崎駿、マハズーン・マリヤムの作品制作に関しての人生	14
(1) ストーリーメイキングとその原型	15
① サデギ・アリアクバル	15
1. ライフヒストリー	16
2. ライフヒストリーと制作のビジュアルに関する事例	17
3. ライフヒストリーと制作のテーマに関する事例	18
① 人生の循環性	18
② 愛と言うもの	18
② 宮崎駿	19
1. ライフヒストリー	19
2. ライフヒストリーと制作のビジュアルに関する事例	20
3. ライフヒストリーと制作のテーマに関する事例	21
① 子どもたちを励まし、楽しませる	21
② この世界は生きる価値がある	22
③ マハズーン・マリヤム	23
1. ライフヒストリー	23
2. ライフヒストリーと制作のビジュアルに関する事例	23
3. ライフヒストリーと制作のテーマに関する事例	23
(2) アニメーションのモーションテクノロジー	23
① サデギ・アリアクバル	23

②	宮崎駿	24
③	マハズーン・マリヤム	25
第二節	サデギ・アリアクバル、宮崎駿、マハズーン・マリヤムの制作の分析	26
(1)	サデギ・アリアクバル	27
①	『ハフト・シャウル』(1971年)	27
1.	制作の舞台・場所	27
2.	ビジュアル	27
①	建築のパラメーター	27
②	服装のパラメーター	27
③	道具のパラメーター	28
④	ボディランゲージのパラメーター	28
3.	サウンド	28
②	『ゴルバーラン』(1972年)	28
1.	制作の舞台・場所	28
2.	ビジュアル	28
①	建築のパラメーター	28
②	服装のパラメーター	29
③	道具のパラメーター	29
④	ボディランゲージのパラメーター	29
3.	サウンド	29
③	『マン・アーナム・ケ』(1973年)	29
1.	制作の舞台・場所	29
2.	ビジュアル	29
①	建築のパラメーター	29
②	服装のパラメーター	30
③	道具のパラメーター	30
④	ボディランゲージのパラメーター	30
3.	サウンド	30
④	『ルーク』(1974年)	30
1.	制作の舞台・場所	30
2.	ビジュアル	30
①	建築のパラメーター	30
②	服装のパラメーター	30
③	道具のパラメーター	31
④	ボディランゲージのパラメーター	31
3.	サウンド	31
⑤	『マレク・コーシド』(1975年)	31
1.	制作の舞台・場所	31
2.	ビジュアル	31
①	建築のパラメーター	31
②	服装のパラメーター	32
③	道具のパラメーター	32
④	ボディランゲージのパラメーター	32
3.	サウンド	33
⑥	『ザール・バ・シモー』(1977年)	33
1.	制作の舞台・場所	33
2.	ビジュアル	33
①	建築のパラメーター	33
②	服装のパラメーター	33
③	道具のパラメーター	34
④	ボディランゲージのパラメーター	34
3.	サウンド	34
(2)	宮崎駿	34
①	『風の谷のナウシカ』(1984年)	35
1.	制作の舞台・場所	35
2.	ビジュアル	35
①	建築のパラメーター	35
②	服装のパラメーター	35
③	道具のパラメーター	35
④	ボディランゲージのパラメーター	36

3.	サウンド	36
②	『天空の城ラピュタ』（1986年）	36
1.	制作の舞台・場所	36
2.	ビジュアル	36
①	建築のパラメーター	36
②	服装のパラメーター	36
③	道具のパラメーター	37
④	ボディランゲージのパラメーター	37
3.	サウンド	37
③	『となりのトトロ』（1988年）	38
1.	制作の舞台・場所	38
2.	ビジュアル	38
①	建築のパラメーター	38
②	服装のパラメーター	38
③	道具のパラメーター	38
④	ボディランゲージのパラメーター	39
3.	サウンド	39
④	『魔女の宅急便』（1989年）	39
1.	制作の舞台・場所	39
2.	ビジュアル	39
①	建築のパラメーター	39
②	服装のパラメーター	40
③	道具のパラメーター	40
④	ボディランゲージのパラメーター	40
3.	サウンド	40
⑤	『紅の豚』（1992年）	41
1.	制作の舞台・場所	41
2.	ビジュアル	41
①	建築のパラメーター	41
②	服装のパラメーター	41
③	道具のパラメーター	41
④	ボディランゲージのパラメーター	42
3.	サウンド	42
⑥	『もののけ姫』（1997年）	42
1.	制作の舞台・場所	42
2.	ビジュアル	42
①	建築のパラメーター	42
②	服装のパラメーター	42
③	道具のパラメーター	43
④	ボディランゲージのパラメーター	43
3.	サウンド	43
⑦	『千と千尋の神隠し』（2001年）	43
1.	制作の舞台・場所	43
2.	ビジュアル	43
①	建築のパラメーター	43
②	服装のパラメーター	44
③	道具のパラメーター	44
④	ボディランゲージのパラメーター	44
3.	サウンド	44
⑧	『ハウルの動く城』（2004年）	45
1.	制作の舞台・場所	45
2.	ビジュアル	45
①	建築のパラメーター	45
②	服装のパラメーター	45
③	道具のパラメーター	45
④	ボディランゲージのパラメーター	46
3.	サウンド	46
⑨	『崖の上のポニョ』（2008年）	46
1.	制作の舞台・場所	46
2.	ビジュアル	46
①	建築のパラメーター	46

② 服装のパラメーター	46
③ 道具のパラメーター	46
④ ボディランゲージのパラメーター	47
3. サウンド	47
⑩ 『風立ちぬ』 (2013 年)	47
1. 制作の舞台・場所	47
2. ビジュアル	47
① 建築のパラメーター	47
② 服装のパラメーター	47
③ 道具のパラメーター	48
④ ボディランゲージのパラメーター	48
3. サウンド	48
(3) マハズーン・マリヤム	48
① 『マイ・ランド 2020』 (2020 年)	48
1. 制作の舞台・場所	48
2. ビジュアル	48
① 建築のパラメーター	48
② 服装のパラメーター	49
③ 道具のパラメーター	49
④ ボディランゲージのパラメーター	50
3. サウンド	50
第三節 まとめ	50
第三章 「視聴者」の文化	51
第一節 「オート・エスノグラフィー」と「オーラル・ヒストリー」の方法論	52
(1) オートエスノグラフィー	52
(2) オーラル・ヒストリー	55
第二節 マハズーン・マリヤムの人生に関するデータの収集と分析	56
(1) 研究対象の時間範囲	56
(2) データの収集と分析	57
① 筆者を育んだ文化	63
1. 家族	64
2. 性別	64
3. 趣味	64
4. 教育	64
② 政治	65
③ メディアテクノロジー	66
1. 放送と配信	66
2. アニメコンテンツ	68
① 1990 年から 1999 年まで日本のテレビで放送されたアニメ	68
② 1999 年から 2007 年まで日本のテレビに放送されたアニメ	69
③ 1999 年から 2007 年までイランのテレビに放送された日本のアニメ	69
3. アニメコンテンツ	70
第三節 まとめ	71
第四章 結論と考察	72
(1) 結論	72
① 一つ一つの章で辿り着いたもの	72
② アニメーションというメディアの特徴	74
(2) 考察	74
注	76
参考	86
図版一覧	91
図	99
研究業績一覧	118
作品資料	119

初出一覧

第1章「古代イランの装飾文様を現代に復活させるアニメーション制作—日本のアニメーションにおける生活や文化の描き方を参考に—」『京都芸術大学大学院紀要』2号、2021年、p. 154-167。

<https://kyoto-art.repo.nii.ac.jp/records/368>

第3章 2023年01月03日、International Conference of Research in Europe、(イラン)での研究発表「Study of Reception of Animation's Cultural Aspect in Audience - Narrative Inquiry of the Author's Life Up to Graduation of Elementary School」に基づく。

第3章「イランにおける日本アニメ受容—オートエスノグラフィーとオーラル・ヒストリーを主たる方法論として—」『京都芸術大学大学院紀要』4号、2023年。

はじめに

(1) 研究の目的と対象

筆者が本研究を始めた目的は、文化をアニメーションで紹介するための方法論、いわゆる論理(Logic)を見つけ、それを使って意図的に文化を「アニメ」で紹介し、それをコントロールすることであった。この探究が可能だと信じた理由は、明らかな例をとって語れば、日本のメディア、特に日本のアニメーション（「アニメ」）はそれ自体を通じて様々な日本文化を海外に紹介することに成功している。筆者はイラン人としてこの出来事をイランですで見えていたため、自身の探求の成功を確信している。また様々な海外の国に自国の文化を紹介するメディアプログラム例えばドラマやアニメーションなどもよく見受けられる。

筆者は文化をアニメーションで紹介するための方法論を見つけられると考え、研究を始めた。しかし研究の進行中にある問題に辿り着いた。それは制作行為と作品に含まれている「感情」と言うものであった。筆者は研究者と同時に制作者、主にアニメーション制作者を兼ねている。制作者として論理的に考え制作に入る以前に感情的に制作を始めることがある。またその感情の溢れこそが作品制作の引き金になっていることもある。例えばその時期に特別なメッセージを伝えたい場合もあるし、自分の気持ちに合わせて感情を使って何かを表現することもある。そう考えると、ほとんどのアニメーション制作には感情が含まれている。感情とは何なのか、そしてそれがどのように人間の創作活動につながっているのかという大きなテーマに関しては現在でも明確な答えは出していない。

本研究に話を戻すと、筆者は研究の途上で「意識的な表現」と「無意識的な表現」という2つのコンセプトに辿り着いた。意識的なコンセプトが「論理」(Logic)、そして無意識のコンセプトが「感情」(Emotion)につながっていると考えた。その結果、筆者は本研究でアニメーション作品に内在している無意識的なものの一部を意識的なものにすることができかどうかという問いに挑戦した。

アニメーション作品で文化を紹介する際に起こる「意識的な表現」と「無意識的な表現」を分析するにあたり、筆者は研究の対象を三つに絞った。一つ目は「アニメーション

における文化的側面」、すなわちアニメーションで文化を紹介している要素にどのようなものがあるのかという点に着目して研究を行った。二つ目は「クリエイター」について研究した。ここではアニメーションの制作者自身がアニメーション作品の文化的側面にどのような影響を与えているか、あるいはそれ以上のものが存在しているのかを探究した。そして最後に三つ目として「視聴者」について研究した。なぜ視聴者について調べることが必要かという点、筆者が文化を紹介するたびにある出来事に遭遇したからである。それは、視聴者の個性によって作品理解が異なるというものである。視聴者には一人一人個別の考え方と人格があり、それらがアニメーション作品に内在する文化的側面の受容に影響しているということだった。アニメーション作品に含まれているテーマ、また文化的な些細な側面でさえも一人一人の視聴者の理解が違っている可能性があることに筆者は気づき、これは研究上看過できないと考えた。

本論では、いま述べたところのものを順番に第一章、第二章、第三章として記述する。なぜこの順番かという点、筆者はこの順番でアニメーションにおける文化の発信に気づいたからである。言い換えればこの順番で文化の発信への理解が深まり、筆者にとってこの順番以外ではアニメーションにおける文化発信が理解しがたいものとなったからである。

（２） イランと日本とのアニメーションを通しての比較文化

次に筆者は、アニメーションにおける文化的側面の研究を行うため二つの国、日本とイランを選んでこの二つの国の文化を研究対象として比較した。複数の国の間の比較文化の研究は文学や民族学や社会学などで行われる研究テーマであり、筆者もアニメーション的な視点から研究にアプローチしようと考えた。なぜ日本とイランが選ばれたかという点、筆者はイラン人として日本に生まれたことにより、二つの国を持つ人であるからである。いわゆるこの二つの国、特に二つの国の文化が、筆者に深い関わりがあるからである。このことは第一章「アニメーションにおける文化的側面」と深く結びついている。また第二章「クリエイター」の研究ではイランのサデギ・アリアクバル(Ali Akbar Sadeghi)と日本の宮崎駿を対象として、彼らのアニメーション制作とそれに関係する彼らの人生を探究

した。この二人を選んだ理由については、最初はこの二人がそれぞれの国を代表するアニメーション作家だと考えていたからだ。しかしそれは必ずしも正しくはなかった。その理由は第二章で詳しく説明する。最後に第三章「視聴者」の研究では筆者は自分を研究対象とした。その理由は第二章で説明している。

第一章 「アニメーションにおける文化的側面」

長い間、世界において日本の文化を象徴するものは俳句、禅、武道などの伝統的な文化・芸能であった。しかし1990年代から「ジャパニメーション（日本のアニメーション）」という新しいプロダクトが世界中に流通しはじめる。その後、日本で使われるようになった日本製の商業アニメーションを示す言葉である「アニメ」が国際語「Anime」として流通するようになり、各国語の辞書にも載せられた。具体的には、「アニメブーム」という出来事が、アニメが世界中に広がる発端であった。「アニメブーム」とは、「新たな様式や作風をもつ作品が現われることでアニメ界の潮流に大きな影響をもたらし、作品が量産されると同時に観客層を著しく広げることができた現象」¹である。最初のアニメブームの引き金になったのは『鉄腕アトム』（1963年）と言われている。『鉄腕アトム』は日本国内だけではなく、海外でも受容された。特にアメリカの子供たちの間に、『ASTRO BOY』として、『鉄腕アトム』が知られるようになった。1970年代から1980年代までの第二次アニメブームでは、『宇宙戦艦ヤマト』（1974年）と『機動戦士ガンダム』（1979年）が日本で放送されたことが切っ掛けとなった。そしてアニメを基として（特に『機動戦士ガンダム』）、さまざまな商品が作られ、多くのファンを獲得した。アニメに熱狂するファン層は「アニメファン」（いわゆる「オタク」のメインストリーム）が生まれ、一般的になった。そして「アニメファン」のおかげで「アニメ」の言葉が日本中にもっと広がるようになった。また「アニメ業界」の成立もこの出来事に大きな影響を与えた。1990年代の第三次アニメブームでは『もののけ姫』（1997年）の成功によって、海外で「Anime」という言葉が一般化し、アニメも日本発の世界的な大衆文化として認識されるようになった。第三次アニメブームで注目すべきは、ガンプラ（ガ

ンダムのプラモデル) やキャラクターグッズなどを求めたアニメファンの消費行動である。これを意識した作品を制作会社が作るようになり、作品と関連商品との相乗効果によって新しい視聴者を獲得していった。

1970年代においても日本のアニメは世界の各地に輸入されていたが、国によって受容の時間と形態が異なっていた。たとえばアメリカでは独自に編集された上で放映されていたが、ヨーロッパでは日本と同じ形態で放映され、その数は1980年代までに150タイトルに昇った。1980年代では韓国や台湾や東南アジアなどの国々でもアニメが流行し、1990年代初頭には『ドラえもん』がタイで大ヒットするに及んだ。2000年になるとアメリカで『ポケモン』が大ヒットし、2003年には『千と千尋の神隠し』がベルリン国際映画祭グランプリ、アカデミー長編アニメーション賞を受賞したことで、日本アニメの世界的な評価は、かつてないほど高まることになった。これによりアニメの制作者(個人又は制作会社)が重要な存在として認識され、配給元の都合で改変されることなく、オリジナルのままで世界中で放送されるようになった。すなわちこの時期に「日本のアニメ」と言うものが真の姿で海外に紹介されるようになったと言ってよい。

筆者も日本のように自分の国、イランの文化をアニメーションで紹介することを目的にした。そのため、アニメーション制作でどのように国の文化を紹介することができるのかを探ることが必須となり、日本のアニメを分析しようと考えた。短編アニメーション作品で、どのようにイランの文化を紹介したらよいか。そのためには、イランの文化について詳しく知ると同時に、日本のアニメが日本文化をいかにして作品の中で表象し、発信しているかを分析し、体系的に把握することが必要となった。もともと筆者自身が日本のアニメを通して日本の文化と生活に親しんだからでもある。その作業と考察において主要な対象となったものは『ドラえもん』『名探偵コナン』『ゲゲゲの鬼太郎2018年』の3つの作品である。この3つの作品の表現・表象を精査し、まずアニメのなかの表象をビジュアルとサウンドに分け、さらにそれぞれの中から特有のパラメーターを抽出した。そのパラメーターは、日本アニメのみならず、異文化を表象することに際しても十分な効果を発揮し

うることがわかった。各種パラメーターで得られた方法によって、イランの文化を紹介するため自分の短編アニメーション作品『マイ・ランド 2020』（2020年）を制作することができた。

本章で常に意識したのは、文化はダイナミックなものであり、ひとつの文化は時間の中で他の文化から影響されたり他の文化に影響を与えたりしながら変化するものであり、また空間（本研究では「国」が単位となったが）的な広がりの変り変わりによっても変化するものである。このような時間と空間における変化を意識して第一章についての研究を行った。

また、アニメーションにおいては、「業界」も大きな役割を果たしている。筆者は本章では個人アニメーション制作ではなく、制作会社によって商業目的で作られた三つのアニメを選び研究した。先述したように、本研究では筆者は制作会社が作った日本アニメーションのことを「アニメ」と呼ぶことにする。

（１） 問題とその解決方法

本章で一貫する問題意識は、「イランの生活や文化をいかにすれば日本アニメのように紹介できるのか」ということである。この問いかけには「国」「生活や文化を紹介する」「アニメ」という三つのキーワードが含まれている。筆者はこの三つのキーワードに基づいて方法論を考えた。

① 国

筆者が紹介したいのは「イラン」である。

② 生活や文化を紹介する

「日本文化は伝統的に西洋より画像が大きな役割を果たしている。」²（論文執筆者訳）日本では様々な概念を画像の形で表現してきたが、この伝統は現代日本のビジュアル文化である漫画とアニメを発達させる基盤となった。日本は日本独自のアニメーション、

いわゆる「アニメ」を育て、アニメを通じて日本の文化や生活を世界中に紹介することになった。本研究では文化を紹介する方法論を研究するために三つのアニメ作品、『ドラえもん』、『名探偵コナン』と『ゲゲゲの鬼太郎2018年』を選んだ。本章では「生活や文化を紹介する」ことの具体例をこの三つのアニメに求め、考察する。

③ アニメ

日本のアニメが海外に紹介された理由がアニメ業界の経済的な理由にあったとしても、結果として日本がアニメを通して日本の文化や生活を世界に紹介したことに疑いはない。アニメは単なる大衆的なエンターテインメントではなく、従来の美術とは違った視点で日本の現代を表現し、かつ従来の美術よりも容易なアクセス性を獲得している。アニメは一つの文化現象として、社会学のおよび美学的に扱われなければならない。

筆者は、①イランという国の、②生活や文化を紹介するために、③日本のアニメの分析から得た知見を、修士作品『マイ・ランド 2020』（2020年）に応用し、更に博士課程において、『マイ・ランド CHAPTER1』のシナリオ（2023年）に結実させた。

（２） 生活や文化を紹介する日本アニメとその分析

日本はアニメを通じて国の文化や生活を紹介している。研究対象として本論文では『ドラえもん』、『名探偵コナン』、『ゲゲゲの鬼太郎2018年』の3つのアニメを選んだ。もともと筆者はこの3つのアニメが好きで、子供の頃から長い間見てきている³。そしてこれらのアニメは面白く国際性があり、更にそれぞれにジャンルが違うので、この3つを扱うことで日本のアニメのかなりの部分をカバーできると考えたからである。

① 『ドラえもん』（藤子・F・不二雄）

『ドラえもん』は複数の劇場版を研究対象とした。『ドラえもん』は日本の生活がよく描かれているばかりではなく、伝統的な産物や歴史的なエピソードがしばしば作品に生か

されている。ドラえもんの大好物は日本の有名な菓子「どらやき」であり、主人公の家は和洋折衷の日本家屋であり、日本の文化や生活が細かく描写されている。ストーリーでも映画版の『ドラえもん』では日本の昔ばなしを下地にしていることがある。たとえば『ドラえもん のび太の月面探査記』（2019年）では日本を含む東アジアで広く知られる「月にうさぎが住んでいる」という伝承が使われている。

② 『ゲゲゲの鬼太郎』（水木しげる）

『ゲゲゲの鬼太郎』は、2018年にテレビで放映されたシリーズを研究対象とした。この作品は『ゲゲゲの鬼太郎』の最初のテレビアニメシリーズが開始されてから50周年を記念する作品として制作された物であるが、世界観の設定が2018年当時の日本になっており、過去に作られたシリーズよりも今の日本文化を紹介していると考えたからである。

『ゲゲゲの鬼太郎』は、日本のマンガとアニメで最も有名な妖怪ジャンルの作品である。筆者は幼少期に日本でこのアニメを観て、これがきっかけとなり日本アニメに描かれている神話や民間伝承を知りたいと思うようになった。『ゲゲゲの鬼太郎2018年』は現代を舞台としながらも、妖怪を通して日本の過去の習慣や伝統を現代によみがえらせる働きをしており、地域に根ざした超常現象を表現する参考になると考えた。

③ 『名探偵コナン』（青山剛昌）

『名探偵コナン』は複数の劇場版を研究対象とした。この作品の人気の理由の一つは、実際の場所を舞台にしているからではないかと考える。すなわち『名探偵コナン』は事件が起きた場所を忠実に映像化する方針を守ってきた結果、日本や世界の様々な場所を観客に紹介する役目も果たしている。また登場人物の性格や外見は基本的にリアリズムに則っているため、このアニメを見る人はストーリーと事件が起きた場所に共感できる。このアニメがミステリージャンルとして成功している理由であろう。筆者はこのアニメの「場所を共感させる技術」についても研究しようと考えた。

人間の五感、いわゆる「視覚」「聴覚」「触覚」「味覚」「嗅覚」は、文化と生活の表現に深く関係する。触覚、味覚、嗅覚は視覚と聴覚ほど高く評価されていないが、人間の思考に大きな影響を与えることができる。例えばカーペットの上を歩くと、足の裏の感触からカーペットに意識が向かい、さらに人によっては中東の国々の文化を感じることができる。醤油を口にすると、味覚から日本をはじめとする東アジアをたちまちに連想するだろう。筆者の作品は短編アニメーションなので、視覚と聴覚を重視することはいうまでもない。「文化」と「生活」を短編アニメーションで紹介するために、作品において重要な要素を「視覚」-「ビジュアル」、そして「聴覚」-「サウンド」の二つの軸に分けて考えることにした。

第一節 ビジュアル

3つのアニメ『ドラえもん』『名探偵コナン』『ゲゲゲの鬼太郎 2018 年』の中で表現されている「ビジュアル」を分析することで、その国や地域の「文化」や「生活」を表現するために有効なパラメーターを抽出することができた。すなわち、「建築」「服装」「道具」「ボディランゲージ」「イベント」「モラル（人の行動）」「掟」「天気」「物語・神話」「テクノロジー」である。そして筆者の作品では、これらの中から最も有力と考えられる4つのパラメーターとして「建築」「服装」「道具」「ボディランゲージ」に着目することによって得た成果を、イランの「文化」と「生活」を紹介する短編アニメーションに生かすことにした。これについては、第二章 第二節でさらに掘り下げていく。

（1） 建築のパラメーター

日本は山が多く、森林にめぐまれている国である。海に囲まれて、気候は温暖で湿気がある。日本に砂漠はなく、しばしば地震が襲う。伝統的な日本建築の素材は木である。また、降雨量が多いので屋根の形は三角となっている。日本は可住面積に比して人口が多いため、家や建物の空間は（西洋や中東のそれに比べると）相対的に小さく感じる。しかし

明治以降、西洋化のプロセスが日本を席卷した結果、西洋的な建築が主流となった。明治時代では木材ばかりでなく、レンガや石材を建築資材として使用した。その意図には西洋の建造物を模倣という以上に、火災を防ぐ目的もあった。

「建築のパラメーター」の事例：

① 『ドラえもん のび太と緑の巨人伝』（図1）

東京都練馬区月見台すすきが原は、主人公のび太が住んでいる町に設定されている。図1は月見台すすきが原の遠景である。このシーンからは家屋や建築の構造を見ることができる。日本にはたくさん森があり、そして雨がよく降る国なので、家の形はこうした条件に合わせて設計されている。戸建て住宅は木材からできていることが多い。そして大雨を防ぐために屋根には勾配がつけられている。また、このシーンでは遠くに鉄筋コンクリートのビルを見することもできる。

② 『ゲゲゲの鬼太郎 2018 年』（図2と図3）

このシーンでは一般的な学校の形を見ることができる。屋上にはフェンスがあり、建物は開放部が多く窓ガラスで占められている。そして大きな時計が目立つところに付いている。そして生徒が運動するグラウンドや体育館が描かれているのも特徴といえる。

（2） 服装のパラメーター

人の服装は文化により、国家により、そして組織によって異なる。また時代によっても変化していくが、アニメにおいてはキャラクターの特徴を表象する重要な要素である。

「服装のパラメーター」の事例：

① 『ゲゲゲの鬼太郎 2018 年』（図4）

このシーンでは、現在の日本でよく見かける服装を見ることができる。女子高校生の制服、社会人2人のスーツと一般人の服装である。日本社会における、年齢や性別によって使い分けられている服装を知ることができる。

② 『ドラえもん 新・のび太の大魔境 〜ペコと5人の探検隊〜』（図5）

現在の日本ではあまり見かけない服装だが、この服装は昔の日本（1970 代頃まで）の男性が自宅でくつろぐ時の服装である。男性が着ているのは日本の伝統的な着物の一種で丹前（たんぜん）と呼ばれるものである。又、男性が履いている足袋と草履も日本の伝統的な履物である。

（３） 道具のパラメーター

様々な道具は国や文化と密接にかかわっている。特に食器は文化に対する情報の重要な要素となりうる。西洋世界のフォークとスプーンに対して、東アジアで広く用いられている箸は端的な事例のひとつである。

「道具のパラメーター」の事例：

① 『ドラえもん 新・のび太の日本誕生』（図6）

ランドセルは日本の小学生を象徴する道具である。机と椅子のデザインにも日本的なものを感じる。おそらくサイズが小さいからだと思う。さらに、本やカレンダーなどに書かれている文字からも日本を感じることができる。日本語を読めない人でも東アジアらしさは感じることができる。

② 『名探偵コナン から紅の恋歌』（図7）

これは登場人物が旅館に泊まるシーンだが、様々な日本の道具を見ることができる。例えば、畳、襖、ホットポット（魔法瓶）、コタツ（又はちゃぶ台）、お櫃のような食器入れ、座椅子、カルタなどである。そして、部屋の広さやちゃぶ台の大きさ、お櫃のような食器入れから、一般家庭ではなく、旅館の一室であることもわかる。

（４） ボディランゲージのパラメーター

筆者は日本で生まれ、5年間、日本に住んだ後イランに戻った。その後も日本とイランの間をよく行き来していた。自分の生活と様々な人との関わりのお陰で、文化によるボディランゲージの違いに気づいた。ある国では普通のボディランゲージが、ちがう国ではタブーとなっている場合がある。公的な場合だけではなく、私的な領域についてもボディランゲージが厳格に守られる場合がある。たとえば日本人の男女が握手することはありうる

が、もし片方がムスリムであったら、宗教上の理由によって異性と握手することはない。

「ボディランゲージのパラメーター」の事例：

① 『ドラえもん のび太とアニマル惑星』（図8）

この作品では、のび太とドラえもんがアニマルプラネット（住人が動物となっている異世界）に行く。そこは異世界であるにもかかわらず、ボディランゲージは日本風である。この場面では、犬の親子が日本風のボディランゲージで謝罪している。警官でもある父は、帽子を取り、頭を下げて謝罪している。又、息子の頭を手で押さえて、同様に頭を下げさせている。

② 『名探偵コナン 異次元の狙撃手』（図9）

キャラクターたちによるバンザイと頬に手を当てる興奮の表現。筆者は、しばしば日本の女性の友人が頬に手を当てるジェスチャーをするのを見て興味深く思っていたが、アニメの中に同様のジェスチャーを見つけることができた。又、バンザイはスポーツなどでよく見かけるジェスチャーである。

第二節 サウンド

言語音も音響に含めるならば、「サウンド」の軸には、「対話」「言語」「方言」「ナレーター」「音楽」「効果音」「サウンドスケープ」などの要素が認められる。ここでは中でも「対話」「音楽」「効果音」の3つに絞って論じたい。「言語」と「方言」は「対話」のパラメーターに含まれるものとし、「楽器」は「音楽」のパラメーターとともに考え、「サウンドスケープ」は「効果音」のパラメーターとして考えた。そして筆者の作品では、これらのパラメーターとしても作品に着目することによって得た成果を、イランの「文化」と「生活」を紹介する短編アニメーションに生かすことにした。これについては、第二章、第二節でさらに掘り下げていく。

一つ注意しなければならないのは、日本のアニメでは「擬音語・擬態語（オノマトペ）」がよく使われている点である。「擬音語・擬態語（オノマトペ）」とは「音や事物

の状態を言語音で表現したもの」と意味する。オノマトペは初期の漫画から現在まで漫画においては頻繁に使われている。オノマトペの使用は日本語に通じている読者を漫画の世界に入りやすくする一方、日本語を母語としない読者にとっては作品享受の障壁となりうるものである。オノマトペから一歩進み、人間の多様な表情からそれを象徴する記号を抽出し、読者（視聴者）がキャラクターの内面を一瞬で捉えられるような記号セットが用いられるようになった。ここではそれを「日本文化コード」と呼ぶことにしたい。「日本文化コード」は一瞥しさえすればそのときのキャラクターの感情が理解できるのである。オノマトペと「日本文化コード」は日本アニメにおいても普遍的である。アニメの場合はそこにさらにサウンドの要素を付加することができる。（図 10）

（１） 対話のパラメーター

日本では様々な地域によって多様な「方言」を聞くことが出来る。方言は多種多様でありその数を確定するのは容易ではないが、日本の各地域を代表する方言の特徴は類型化された上でメディアによって流通している。アニメ作品は標準語によって制作される場合が大半だが、キャラクターの出自や性格を示すためにあえて方言を用いる場合もある。

「対話のパラメーター」の事例：

① 『名探偵コナン 世紀末の魔術師』⁴

コナンは標準語で、もう一人のキャラクター（服部平次）は方言で話している。（「男は男同士がええにやて」）。日本にも標準語以外の言葉があることが分かる。

（２） 音楽のパラメーター

「音楽」は文化を越えた普遍的な芸術であるが、そこには地域的な特徴が色濃く反映されている。歌詞のある場合の言語はもちろん、使用される楽器、曲調、リズムなどによって、文化の特性を表出することができる。

「音楽のパラメーター」の事例：

① 『ゲゲゲの鬼太郎2018年』⁵

このシーンで流れている音楽は、大表的な和楽器である三味線や篠笛などの音色と、民謡や伝統音楽で使われる音階から、東アジアの音楽だということが理解できる。

(3) 効果音のパラメーター

ここでいう「効果音」とは、ある地域や文化圏で日常的な音響ということである。それは特有のサウンドスケープを形成し、その地域外から来た人間にとっては聞きなれず、いわゆる「異国」を実感させる要素ともなりうるものである。効果音は人工のものもあれば、自然のものもある。日本のアニメにおける人工的な効果音はたとえばコンビニエンスストアに入店するときの効果音が挙げられるし、自然的な効果音としては夏期の蟬の鳴き声が挙げられる。

「効果音のパラメーター」の事例：

① 『ドラえもん 新・のび太の大魔境 〜ペコと5人の探検隊〜』⁶

日本の夏はセミの鳴き声をよく聞くことができる。多くのセミは夏の最も暑い時間帯に鳴く。様々なセミの種類が世界中に存在し、種類によって鳴き声に違いがある。アニメの中で真夏、又は夏休みを表現する効果音としてしばしばセミの鳴き声が使われる。

第三節 まとめ

筆者はこの章と制作に基づいて、筆者も含むイランの若者や他国の人々が、自分の国の文化や生活をアニメーションで紹介するために、どのようにアプローチできるのかを示したいと考えた。この論文において、概略ではあるが、筆者の方法論を全体的に提示できたと思う。こうしたパラメーターを意識的に制作に用いることによって、ひとつの文化を異なる文化へ自然に紹介することができる。

現在、世界はグローバリゼーションにともなって、「グローバルカルチャー」が広がり、それがさまざまな地域の「ローカルカルチャー」と競合・対立することが懸念されている。しかし筆者はこの二つの文化のあり方は必ずしもお互いを否定する関係ではないと考える。グローバリゼーションが進行するからこそ、ローカルカルチャーについて認識し、互いを尊敬することによって世界中の人々は平和に暮らすことができるだろう。第一章の研究は、筆者のアニメーション視聴経験に基づいて、アニメーションがもっている文化を紹介する側面を複数のパラメーターから分析し、その結果を自身の作品に応用するこ

とだった。これはまた、グローバルカルチャーを否定せずにローカルカルチャーをアートとして作品化する基礎的な方法の試みでもあった。

第二章 「クリエイター」の文化

第一章では筆者は「アニメーションにおける文化的側面」を研究し結論に達した。本章では筆者は次の段階としてアニメーションの「クリエイター」を文化的な視点から研究しようと考えた。そのため筆者はイランと日本のアニメーションの監督を代表するサデギ・アリアクバルと宮崎駿を取り上げて彼らの人生のなかでアニメーション制作に関する部分を探ろうとした。だが研究が進むたび彼らは絶対的な国の代表ではないことを感じ、改めてなぜ筆者は二人を国の代表として取り上げようと考えたのか、その理由を探した。

筆者の考えではイラン人でイランの文化をアニメーションで最もよく紹介しているアニメーション監督は、サデギ・アリアクバルである。そして同じく日本人で日本の文化をアニメーションで最もよく紹介しているアニメーション監督は、筆者にとって宮崎駿である。筆者は自身のことでありながら、このことがとても興味深く、なぜそのようになるのか調査することにした。

そのため筆者は、第一節では先ず、なぜこの二人がこのような物語の語り方、いわゆるストーリーメイキングに辿り着いたのかを研究した。その後彼らの人生はどのようにアニメーションと結ばれたのかを調べた。そして第二節では彼らの制作を第一章で得られた結果、「ビジュアル」と「サウンド」を対象して分析し、彼らの制作に各々が属す文化的側面を探した。

筆者は更に、自身もクリエイターとしてサデギ・アリアクバルと宮崎駿と共感するため自身のアニメーション制作に関する人生と、自身のアニメーション作品の文化的側面を分析した。

第一節 サデギ・アリアクバル、宮崎駿、マハズーン・マリヤムの作品制作に関しての人生

(1) ストーリーメイキングとその原型

人間は次の世代に何かを伝えるために物語を語る生き物である。ストーリーテリングは古代からずっとあった。ストーリーの作り方、または物語の構造には幾つかのパターンがある。一番有名なのはジョセフ・キャンベル(Joseph Campbell)の『ヒーローズ・ジャーニー』(The Hero's Journey)である。物語論と比較神話学において、ヒーローズ・ジャーニー(英雄の旅)、は世界中の多くの民話や神話に共通する、主人公が日常から何らかの非日常に遷移し最大の試練を乗り越え宝を持って再び日常へ帰還する通過儀礼の構造である。このパターンは、様々な文化圏の多くの神話、伝説、物語における基本的な構造であり、個人の成長と自己発見という普遍的なテーマを表現している。これは、主人公の人生を描くことを通じてテーマを表現するということだろう。

二人のアニメーション監督がヒーローズ・ジャーニーを採用していたかどうかは調査が及ばなかったが作者の人生が作品のストーリーメイキングに大きく影響していると筆者は考える。それは作品の中の出来事やディテールに見ることができるし、また作品のテーマからも制作者の人生を感じることができる。例えば、まずテーマを設け、そこから作品を作るときは、制作者が最も伝えたいことがテーマとなる。したがって、ストーリーがなぜそのようになっているのかを理解するためには、制作者の人生を調べる必要がある。またここで取り上げる二人の監督に限って言えば、ストーリーの根底には小説や詩文などのいくつかの源泉があることがわかり、それらが創作の核になっていたことも確認できた。

他のオリジナル作品を源泉として指摘できるサデギ・アリアクバルのアニメーション作品には『ザール・バ・シモー(Zaal va Simorgh)』と『マレク・コーシド(Malek Khorshid)』がある。宮崎駿のオリジナルではなく、他に原作がある作品としては『天空の城ラピュタ』、『魔女の宅急便』、『ハウルの動く城』と『君たちはどう生きるか』がある。そして『風立ちぬ』は実在した人の人生に基づいたアニメーションである。

① サデギ・アリアクバル

1. ライフヒストリー

サデギ・アリアクバルは1937年に生まれ、テヘラン大学芸術学部を卒業した。最も多作で成功したイランの画家および芸術家の一人である。サデギの絵画への愛情は幼い頃から始まり、さまざまなメディアを使って絵を描いていたため、彼の絵画への愛情は家族、友人、教師などの環境によって認められ、彼らから絵画や肖像画を要求するほどに支持された。彼の父親は家の庭で工作工房を営んでいたため、サデギは絵画のほかに技術的な仕事や大工仕事にも興味を示し、最終的には工芸のスキルも磨くようになった。高校入学を機に絵画制作を始め、様々なスタイルや画材を試しながら現在に至る⁷。

彼自身、次のようなことを語っている。夏になると彼は、リンゴの周りにたくさんの木の棒を刺し、真ん中には一本の長い棒を通し、川の中の枝でリンゴのバランスをとり、水車のようにリンゴが水面で回転するのを眺めて楽しんでた。多くの作品で彼のシンボルである「リンゴ」が心に刻み込まれたのは、この記憶だったのかもしれないと語っている⁸（論文執筆者訳）。（図11）

さらに、彼は若い頃、釘をまっすぐにする仕事を大工工房の見習いとして行っていた。彼は「おそらく、現在の私の絵画や彫刻の多くのシンボルとなったのは、それら釘の記憶だったのでしょう」⁹（論文執筆者訳）と述べている。（図12）

1971年、彼の『パーラヴァーン・エ・パーラヴァーナーン(Pahlawan-e-Pahlawanan)』という絵本が「子供と若者のための情報センター」(CIDCA)¹⁰に認められ、イラン風のアニメーション制作に協力するよう招聘された。そして、1971年から1977年にかけて6本の短編アニメーションを制作した。だが1978年のイラン・イスラム革命の最中にアニメーション制作を中止し、約30年を経てふたたび1本の短編アニメーションを制作した。

彼の短編アニメーションを挙げれば『ハフト・シャウル(Haft Shahr)』、『ゴルバーラン(Golbaran)』、『マン・アーナム・ケ(Man Aanam Ke)』、『ルーク(Rokh)』、『マレク・コーシド(Malek Khorshid)』、『ザール・バ・シモー(Zaal va Simorgh)』と『エーテラフ(Eetelaf)』がある。

イラン・イスラム革命後、サデギは独自のスタイルでイランのシュールレアリズムを推進した。彼のスタイルは、イランの伝統的な絵画の形式や構図、モチーフ、記号、神話に基づいており、彼の絵画は動きとアクションに満ちている。サデギは、コーヒーハウス絵画の影響を受けながら、ガージャール朝の伝統に従ってペルシャ絵画の特別なスタイルを確立した¹¹。

2. ライフヒストリーと制作のビジュアルに関する事例：ガージャール朝のコーヒーハウススタイル絵画の影響

サデギは幼い頃から、毎日の家事をこなしながら、商店に飾られた地元の絵画や伝統的なコーヒーハウス、街の広場で繰り広げられる「ナッカーリ(Naqqāli)」の賑やかなパフォーマンスに常に触れていた。彼は特に「コーヒーハウススタイルの絵」に魅了され、その魅力は紛れもなく彼自身の作品に大きな影響を残している。サデギの作品に見られる華やかなスタイルと派手な色使いは、ガージャール朝の絵画、特に「カーヴェー・カーネ(Ghahve Khane)」＝コーヒーハウス絵画として知られる一派の豊かな図像を見事に表現している。慎重に描かれた細部、複雑な情景、そしてしばしば鎧に身を包んだ英雄たちは、ミニアチュール絵画の伝統を踏襲している。しかし、宮廷や貴族のご用達であったミニアチュールは、時代ごとのイランの王の交代によって、その要素は常に変化していた。しかし、コーヒーハウススタイルの絵画はイランの庶民の心から生まれたものであるため、純粋で親しみやすいイランの芸術様式として、今でもイラン人の間で知られている。

サデギは、アーティストとして、また一人の人間として成長するために、自分のスタイルやテクニックを時々変えることを好むと述べているが、それでもなお、彼の芸術制作に対するユニークなアプローチによって、彼の作品を他のアーティストと区別することは可能である¹²。（論文執筆者訳）

サデギのシュールな世界は、夢の強さに支配されている。彼は自分の感情や動揺を効果的に絵画に移し替えるが、同時に、完全で精密な情景や物体を作り出す。サデギの世界では、主人公たちは世界の悪と戦っているようには見えず、むしろ時間が止まっているか、内なる葛藤に従事しているように見える。

3. ライフヒストリーと制作のテーマに関係する事例：

① 人生の循環性

サデギのアニメーションの顕著な特徴のひとつは、人生の循環性である。つまり、物語の出発点と終着点は同じだが、重要なのは発展へのステップが正しく踏まれたかどうかということだ。『マレク・コーシド』では、王子が宮殿で、美しい少女の肖像画が飾られた隠し部屋を発見する。（図 13）

魅せられた王子は、彼女を見つけ結婚するために旅に出る。道中、彼は試練や誘惑に直面し、最終的には悪魔（本作品ではドラゴン）を倒して王女を救い出す。褒美として王子は王女と結婚するが、物語の終わりに近づくにつれ、その冒険はすべて王子の夢であり、王子の心は謎めいた少女の肖像画に奪われていたことがわかる。王子は謎めいた少女の肖像画を密かに大切に持ち続け、「そしてこの物語はまだ残る…」というフレーズで物語が締めくくられる。国際的に高く評価されている作品『ルーク』では、サデギは反戦のテーマを探究している。この物語では、チェスの駒が戦い、キングを守るために自らを犠牲にする。やがて、黒と白のキングだけが残し、彼らは平和的に向かい合って座る。彼らは小さなチェス盤を用意し、チェスゲームを始める。サデギの物語は人生の循環的な性質を浮き彫りにすると同時に、過ちを犯さないように戒めている¹³。（論文執筆者訳）

② 愛と言うもの

サデギにとって愛とは、彼の作品において極めて重要なエッセンスである。サデギは「愛とは、あなたの心に入ってきて、あなたの魂に入り込むものであり、それを外に出すことは不可能である」と述べている¹⁴。（論文執筆者訳）

彼は、人間関係における愛と優しさ、特に純粋な愛の形である子供たちに重点を置いている。ペルシャの伝統的な鬼をモチーフにした最新のイラストレーション作品でも、彼はある作品で鬼の母親と子供たちの愛を指摘している。また、鬼の子供と天使の子供が一緒にピンヒールとブーケを交換している鬼の世界と天使の世界などの作品も指摘している¹⁵。（図 14 と図 15）

『ゴルバーラン』では、些細な大義名分のために2つの国が王の命令で戦争寸前になったとき、両国の子供たちは真夜中に工夫を凝らして砲弾を花と交換した。戦争が始まると、花のシャワーが噴出し、両国は争うどころか笑いに包まれた。また、『ハフト・シャウル』では、主人公の時の賢者が花に語りかけ、人や生き物が愛をどう扱うかを確かめる旅について愚痴をこぼす。物語は彼の痛切なメッセージで締めくくられ、愛は心と魂に宿るものであることを示し、それにふさわしい配慮と注意を持って接するよう促している。

② 宮崎駿

1. ライフヒストリー

宮崎駿は1941年生まれ。日本のアニメーター、監督、プロデューサー、脚本家、作家、漫画家であり、スタジオジブリの共同設立者でもある。父親が宮崎飛行機の役員だったこともあり、幼い頃から乗り物や飛行機を描く漫画に興味を示していた。宮崎は軍用機、軍艦、戦車の大ファンで、それらを描くことを楽しんでしたが、破壊的な機械としてではなく、人類を束縛するものから解放するものとして描いていた。福島鉄次、山川惣治、手塚治虫などの漫画家に影響を受け、漫画家を志した。高校在学中に日本初のカラー長編アニメーション映画『白蛇伝』（1958年）を見て感動して、アニメーションに興味を持つことになった。1963年、東映アニメーション株式会社に入社し、動画マン（原画の中割を行うスタッフ）として働き、その後、高畑勲監督と共同制作を行う。

彼は、アニメーションが果たした文化的役割について、幼少期にアニメを見る機会が非常に少なかったため、幼少期に見たカートゥーン映画との関係に深く根ざしていると述べている¹⁶。（論文執筆者訳）

宮崎は、手塚のスタイルを模倣することは自身の芸術家としての成長を妨げるため、良くないことだと考え、手塚の影響を受けて作った初期の作品の多くを焼却処分した。また作品のストーリーメイキングのプロセスにおいて、彼は深い憧れや意味のあるものを伝えたいという願望が原動力となり、それらがきっかけとなって制作が始まると強調する。アニメーション制作は複雑で行わねばならず一人では不可能であるため、多くのスタッフの協力や人間関係を築くことが必要となる。しかし宮崎は、関係者全員の創造性を引き出す

ために全員のアイデアや提案を聞くといいディズニースタイルのストーリーメイキングに反対する。まず自身がストーリーの基本形を作り、それをプロジェクトスタッフ全体で共有する世界観として示し、最終的にこれが作品の中に存在する世界となることを信条としている。

1985年にスタジオジブリを共同設立し、『風の谷のナウシカ』、『天空の城ラピュタ』、『となりのトトロ』、『魔女の宅急便』、『紅の豚』、『もののけ姫』、『千と千尋の神隠し』、『ハウルの動く城』、『崖の上のポニョ』、『風立ちぬ』、『君たちはどう生きるか』など数多くのアニメーション作品を監督した。

宮崎の『もののけ姫』は、アニメーション映画として初めて日本アカデミー賞最優秀作品賞を受賞した。欧米諸国にも配給され、ジブリの海外での人気と影響力を大きく高めた。2001年の『千と千尋の神隠し』は日本映画史上最高の興行収入を記録し、第75回アカデミー賞長編アニメーション賞を受賞した。

2. ライフヒストリーと制作のビジュアルに関係する事例：魅力的で致命的な自然と、そこに生きるものたちのものがきに対する敬意。

宮崎は30歳を過ぎた頃から空想にふけるようになり、自然界に強い関心を抱くようになった。彼が木に惹かれるようになったのは、中学生の頃、教室の窓から大きなシラカシを眺めていた記憶が関係しているのかもしれないと述べている。そして彼の自然界に対する興味も、樹木だけでなく、そこに生息する、あるいは寄生する多くのものに対するものであると述べる¹⁷。（論文執筆者訳）

彼は虫達の気高さに驚嘆し、環境の変化に関係なくこのような場所で生きていけることに感銘を受けた。

例えば、雨が降ると川の水は突然増水し、やがて森の木々の根を越えて流れ込み、生き物の死と誕生を引き起こす。宮崎は、この現象を恐ろしくもあり、魅力的でもあると表現し、たった一本の川を見るだけで、世界について多くのことが理解できると表現する。

自然というテーマにアプローチするとき、肝に銘じなければならないのは目の前に存在している木は我々人間よりはるか長い時を生きていることを自覚するべきということであ

る。それをするかしないかでは大きな違いがあると彼は注意する。木の視点からの時間の経過は人間の視点とは異なっている。さらに、日常生活の中で自然と暮らすことで、自然の楽しい面だけでなく、不便な面や有害な面も知るべきであるとする。宮崎から見た自然の最大の魅力は、生き物を破滅や復活へと導く予測不可能性である。自然の中にある未知なるものを見極めることは、究極のテクノロジーや科学をもってしても、人間の能力を超えるものだと言宮崎は考える。宮崎にとって、この世界観は、「意図されたこと」と「実際に起こること」がまったく異なるものであることを考慮した、世界を見る最良の方法である。『風の谷のナウシカ』では、水俣湾の水銀中毒と、毒に汚染された環境の中で自然がどのように反応し、繁栄したかに宮崎のイマジネーションが掻き立てられ、それを映画の汚染された世界の創造に利用した¹⁸。

物語の中で、腐海は千年前に人間が環境を浄化するために人工的にその生態系を作り出したものだったが、時が経つにつれて海はやがて致命的なものに変化し、すべての生物を破壊し、毒するようになった。彼は「自然は常に優しく、人間によって汚染された環境を回復するために腐海のようなものを生み出すという考えは全くの嘘である」¹⁹と述べている。（論文執筆者訳）

このような自然の予測不可能性は、人類に将来への不安を与えるかもしれないが、宮崎は「自分たちが本当はどういう生き物なのか、気づかなければならない」²⁰（論文執筆者訳）と述べているように、日々の生活の楽しみは、知らないこと、自然から驚かされることにあると彼は信じている。

3. ライフヒストリーと制作のテーマに関係する事例：

① 子どもたちを励まし、楽しませる

宮崎は、アニメーションを自分の言いたいことを表現する手段として使い、アニメーション制作の最も重要な部分だと考えている。彼にとってアニメーションとは、虚構の世界を創り出すことであり、現実の鋭角に立ち向かうことで意気消沈し、疲弊している人々を励まし、和ませることなのだ。しかし、彼の主な観客やターゲットは子供達であり、アニ

メーションは子供達に希望を与えるエンターテインメントのひとつであることを彼は認めている。

具体的に説明すると、彼は作品の中で子供の純粋さや善良さを描くと同時に、子供の自立を促そうとしている。これは、親は時として、子どもが本来持っている純粋さ、善良さ、自立心を無意識のうちに抑圧してしまうという彼の信念からきている。例えば、『崖の上のポニョ』で宮崎が意図したのは、子供の世界の無邪気さと喜びを称える映画を作ることだった。宮崎はキャラクターを作る際、明確な願望や目的を持った、均整のとれた人物を作ることに重きを置いている。また、彼はストーリーを最も合理的でわかりやすい方法で展開させることも心がけている。

② この世界は生きる価値がある

宮崎の作品には、純粋な悪人ではなく、動機が理解できる複雑な悪役が登場することが多い。これは、たとえ困難な世界であっても、人間や生き物には行動の理由があり、共感や理解の余地があるという考えを反映している。その結果、宮崎アニメーションの主人公たちの多くは、旅の中で人間的な成長と自己発見を遂げる。このテーマは、人生は自己実現とエンパワーメントのための価値ある冒険であるという考えを強調している。

例えば『もののけ姫』では、アシタカが呪われた手の治療法を探す旅に出るが、それは人間ともののけ達の対立に満ちた道を歩むことになる。宮崎はこの作品では世界全体の問題を解決しようとはしていない。人類と獰猛な神々との戦いに全て良い結末になるのはありえないと述べる。しかし、憎しみや殺戮の中にあっても、生きる価値はある。素晴らしい出会いや美しいものが存在する可能性はある。私は敵意を描くが、それはもっと尊いものがあるという事実を示すためだと述べる。呪いの縛りは、最終的に解放される喜びを際立たせるために描かれている。宮崎の狙いは、アシタカのサンへの理解の旅、そしてサンがアシタカに心を開いていく過程を描くことにある。最終的に、サンはアシタカへの愛情を表現することはあっても、人間性を許すことには抵抗がある。しかし、アシタカはその慈悲の心で、相違はあっても自分とともに生きるよう彼女を誘う。これこそ宮崎が思い描く作品であると彼が述べる²¹。

また『紅の豚』では、豚の姿に呪われた腕利きの戦闘機パイロットである主人公ポルコ・ロッソが、第一次世界大戦中の体験から人間への幻滅と絶望感を抱き、人間の善良さを信じられなくなっている姿が描かれている。しかしフィオとの出会いで彼女の熱心と信頼に感動する。そして彼女を解放するため勝負に参加して勝利する。この作品で彼は最終的に、人生に真価を与えるのは人間に内在する善意であるという認識に至る。

③ マハズーン・マリヤム

詳細は第三章に記す。

1. ライフヒストリー

筆者は子供の頃から絵を描くことに興味があった。特に筆者は日本のアニメから影響を受けていた。筆者は高校三年生になると美術学校にはいた。筆者はテヘラン美術大学に入学した。しかし大学時代は、アニメーション専攻がなかったため、ビジュアル・コミュニケーション専攻で学び、卒業した。その後筆者は日本に留学し修士課程でアニメーションを学び、博士課程に進学して今に至る。

2. ライフヒストリーと制作のビジュアルに関係する事例：筆者のアートスタイルにおけるアニメの影響

筆者は生まれた頃からアニメを見ているため絵を描くアートスタイルは日本のアニメのアートスタイルにとっても似ている。また筆者の周りのイラン人はいつもそのコメントをしてイランスタイルではないと筆者に言う。現在に至ると筆者はある程度自分なりのアートスタイルに辿り着いていたと感じている。

3. ライフヒストリーと制作のテーマに関係する事例：

筆者は現在では特別なテーマにこだわっていない。

(2) アニメーションのモーションテクノロジー

① サデギ・アリアクバル

サデギは初めてアニメーション制作に入ったときのことについて「アニメーション制作活動を始めたごろ、私はこの作業についてまったく経験や知識などがなかった。アニメーション作りの特別なカメラもまだ見たことがなかった状態だった。そのため私はリチャー

ド・ウィリアムズ(Richard Williams)の本『アニメーターズ・サバイバル・キット(The Animator's Survival Kit)』を使用して、初めての短編アニメーション『ハフト・シャウル』を制作した。もちろん、このアニメーションの様々な場面にエラーが発生しているが、その後アニメーション制作についてさらに勉強して次らの作品をより良いものにした。」と語る²²。(論文執筆者訳)

モーションに関してサデギは作品の動きはディズニースタイルにならないようにと気をつけ、そのおかげで個性的なスタイルに辿り着き様々なアニメーションフェスティバルで注目を得たと述べる²³。(論文執筆者訳)

サデギのアニメーション作品では、ミニチュアとコーヒーハウスの絵画スタイルにおける既存の原則を基にしながら、サデギの個人的なスタイルに変更し、新しい形でアニメーションにしている。この調整は、色彩、遠近法、光の方向、ハイライトとシャドウの使い方に応用されている。サデギは、ミニチュアとコーヒーハウススタイルの絵画の芸術をアニメーション制作に応用することに関して、彼のアプローチはモダニズムでクリエイティブな表現であったと信じている。

例えば、『マレク・コーシド』では、サデギは視覚的な合図を使うことで、登場人物の怒りの感覚を巧みに伝えている。彼は、イランで使われる「眉が結ばれた」という文化的ニュアンスからインスピレーションを得ている。この技法は、文化的要素をアニメーションに吹き込むサデギの鋭い能力を示すもので、登場人物とその感情に深みを与えている。

② 宮崎駿

スタジオジブリを共同設立する以前、宮崎駿はアニメ業界で長く輝かしいキャリアを積んできた。まず、宮崎駿がアニメ業界でのキャリアをスタートさせた東映アニメーションは、彼がそこで働いていた1960年代には、主に伝統的な手描きアニメーションの技法を採用していた。その時代の東映アニメーションにおけるアニメーションのプロセスには、次のような重要な技法が含まれていた： キーアニメーション（原画）、インビトゥイーンアニメーション（動画）、背景美術、セルアニメーション、ペインティングとインキング、カメラワーク。インビトゥイーン・アニメーション（動画）は、キャリアをスタート

させた頃の宮崎のように、アーティストが重要な役割を果たす重要な段階である。彼らは、キーフレームとキーフレームの間のギャップをシームレスに埋めるフレームを作り、アニメーションに流動的で連続的な動きを与える。インビトゥイーンアニメーション（動画）は、動きの錯覚を生み出し、流動性を維持するための基本である。この点で注意を必要だと思うのは、アニメ業界はデジタル技術の導入により年々大きく進化しているが、宮崎が東映動画に入社した当初は、伝統的な手描きアニメーションの技法が標準であったことである。これらの技法は、精密さ、技術、細部への注意を必要とし、宮崎の後の作品やアニメーション業界への貢献の基礎となった。彼は1978年でテレビシリーズ『未来少年コナン』で監督デビューした。このシリーズは好評を博し、宮崎がアニメーション演出の世界に足を踏み入れた初期の作品となった。そして、1985年に、高畑勲とプロデューサー鈴木敏夫とともにスタジオジブリを設立した。今や宮崎は、アニメーションにおける動きへの独特なアプローチで知られる日本の著名なアニメーターであり映画監督である。彼の作品は、流れるような表現力豊かな動きで称賛され、感情表現、ストーリーテリング、キャラクターの成長に重要な役割を果たしている。

宮崎は劇場アニメーションの出身であるため、トラッキングショットやダイナミックなカメラアングルといった映画的テクニックを駆使することで、作品の全体的な動きの感覚やストーリーテリングに貢献させている。彼はディテールに細心の注意を払うことでも知られており、それはアニメーションの中のオブジェクトやキャラクターの動きにも及んでいる。キャラクターの歩き方、水面の波紋、木々の揺れなど、あらゆるものが丹念にアニメーション化されている。彼のアニメーションは、しばしば非常にリアルでよく観察された動きを特徴とし、鳥の飛び方であれ、キャラクターの仕草であれ、現実の動きの繊細さを捉えている。時に宮崎は飛行機の動きの細かさと信憑性(believability)にとってもこだわっている。

③ マハズーン・マリヤム

筆者は小さい頃から映像作りに興味があった。最小は当時のパソコンのソフトウェアでアニメの様々なイメージと音楽を合わせ、映像作りを行った。中学校のころ、筆者の学校

は Adobe のソフトを教えていたため筆者はアニメーション制作のソフトウェア Adobe Flash を学び、様々な短いアニメーションを作った。

やがてテクノロジーが発展して筆者は美術大学に合格し家族から一枚のデジタルペンタブレット、Wacom Bamboo を合格祝いのプレゼントとしてもらった。その後、学部生としてビジュアルコミュニケーションを勉強しながらタブレットを使い fan animation を制作していた。大学で主に教えられたのはグラフィックに関してのものだったが、モーションに関するソフトの授業もあったため筆者は個人のアニメーション制作にも使った。筆者は学部卒業制作のため大学の学科長からアニメーションを作る許可をもらうことができなかったため卒業制作では「イラン国立博物館」のエラム時代の陶器からインスピレーションを得たゲームデザインをテーマとして、キャラクターをデザインしデモンストレーションプレイのムービーも制作した。

その後筆者は、修士課程でアニメーションの研究を行うため日本に留学し、日本語学校の研究生となって、大学院入試のために学部でデザインしたキャラクターのモデルシートとポーズシートを制作した。そして筆者は大学院の試験に合格し、大学院のプログラムが正式始まる前にアニメーションの制作を基本から学び始め『アニメーターズ・サバイバルキット』の本を基本の本として使った。大学院のプログラムが始まった後は、教授からもアニメーション制作について学んだ。筆者は紙に何枚もの絵を描いて、キャラクターを動かすことから始めた。

大学院では様々な機材（laptop、Wacom Cintiq、iPad など）をベースに様々なソフトを使ってデジタルでアニメーション制作するようになった。

第二節 サデギ・アリアクバル、宮崎駿、マハズーン・マリヤムの制作の分析

この3人の制作を分析した。分析においては、作品の舞台・場所をまず決めた。しかし注意しなければいけないのは時代が変わることで作品の舞台となる場所の文化が変わることもある。また場所が変わり、その結果文化的なものが変わることもある点は忘れてはいけない。筆者は次に、ビジュアルとサウンドの分析を行った。

サウンドの分析に関しては、本来はサウンドデザインの専門家が行うことが望ましい。
したがって、本稿では筆者に与えられた限られた情報で可能範囲にとどめる。

(1) サデギ・アリアクバル

サデギの作品を分析するにあたって、『エーテラフ』の作品はサデギの最後の作品の
30 年後に制作され、政治的な目的が含まれている。その結果他の作品と別のものになっ
ているため筆者は分析しないと決めた。

サデギ・アリアクバルの作品ではキャラクターは対話をしない。しかし『ハフト・シャ
ウル』と『ザール・バ・シモー』では物語をペルシャ語で語る人がある。また『マレク・
コーシド』ではペルシャ語の字幕が作品中で使われており、物語の紹介やキャラクターた
ちの対話に使われている。その他の作品、『ゴルバーラン』、『マン・アーナム・ケ』と
『ルーク』では、セリフも字幕もなく、音楽と効果音しか使われていない。

① 『ハフト・シャウル』(1971 年)

主人公は 7 つの街の旅のことを一本の花に語る。そのためさまざまな異なる街の文化
的側面が使われる。

1. 制作の舞台・場所

中東や西洋の様々な街のイメージを使ってオリジナルの舞台を作成。

2. ビジュアル

① 建築のパラメーター

街によって様々な様式の建築が見える。

例：

図 16) 愛情を宗教として祈る街にはキリスト教の教会建築とイスラム教の礼拝堂建築が
ミックスされて描かれている。

② 服装のパラメーター

キャラクターの服装が街によって変わっている。

例：

図 17) 主人公の服装はイランの神話的な鎧の服装となっている。

図 18) 愛情を宗教として祈る街にはキリスト教のお祈りの服装を着ている。

③ 道具のパラメーター

街によって様々な様式の道具が見られる。しかし、いずれの街のデザインにも、イランの古代装飾文様や道具などが描かれているのが見て取れる。

例：

図 19) 花のデザイン

④ ボディランゲージのパラメーター

街によってキャラクターのボディランゲージも様々である。

例：

図 20) 大勢の人を大声で呼ぶボディランゲージ（「おーい～」）。

図 21) 二つの街で愛情に対する崇拝の仕方が違う。一つはキリスト教で他は原始的な崇拝の仕方に近い。

3. サウンド

主人公は文化的側面が異なる 7 つの街を旅したため、その場所に応じて様々な街な音楽や効果音が使われている。

例：

図 22) 一つの街では、宗教的な雰囲気を表すためキリスト教的な音楽や効果音を使っている。

② 『ゴルバーラン』(1972 年)

イランの二つの街がくだらない理由で戦争の準備をする物語。

1. 制作の舞台・場所

イラン

2. ビジュアル

① 建築のパラメーター

城の外側も内部もイランの伝統的な城のデザインとなっている。

例：

図 23) 城の外側はイランの伝統的な城のデザインとなっている。

図 24) 城の内部はイランの伝統的な城のデザインとなっている。

② 服装のパラメーター

キャラクターの服装は古代イランの様式に合わせてデザインされている。また服装でキャラクター達の立場を理解することができる。

例：

図 25) 子供達の服装はイランの一般人の子供の服装であると分かる。

図 26) 男性の服装は貴族のところで働いている服装となっている。

図 27) イランの鎧。

③ 道具のパラメーター

イランの道具が作品中に見られる。

例：

図 28) イランの楽器、『ネイ』。

④ ボディランゲージのパラメーター

イラン人に見える（イラン人が行う典型的な）ボディランゲージ。

例：

図 29) 怒るとイランでは「眉が結ばれる」という慣用句がある。このシーンでそれが表現されている。

図 30) 考え事をするときイランでは口ひげをつまむ表現がある。

3. サウンド

文化的な要素を示すサウンドはない。

③ 『マン・アーナム・ケ』（1973 年）

1. 制作の舞台・場所

イラン

2. ビジュアル

① 建築のパラメーター

例：

図 31) 城の外側はイランの伝統的な城のデザインとなっている。

② 服装のパラメーター

キャラクターの服装は古代イランの様式に合わせてデザインされている。

例：

図 32) 古代イランの鎧の服装。

③ 道具のパラメーター

イランの道具が作品中に見る。

例：

図 33) 古代イランの剣の形。

④ ボディランゲージのパラメーター

イラン人に見える（イラン人が行う典型的な）ボディランゲージ。

例：

図 34) 少なさや小ささを示す表現。

3. サウンド

作品全体中でイランの楽器「トンバク」²⁴(Tonbak)の音楽が流れている。

④ 『ルーク』(1974 年)

この作品の舞台はチェスボードとなっているためイランの国には見えない。しかしこの作品にもイラン的文化の側面が見える。

1. 制作の舞台・場所

文化的な要素を示す舞台・場所がない。

2. ビジュアル

① 建築のパラメーター

図 35) この作品では建築は描かれないが、ルークのこまがイランの伝統的な城のデザインに似ている。

② 服装のパラメーター

キャラクターの服装は古代イランの様式に合わせてデザインされている。また服装でキャラクター達の立場を知ることができる。

例

図 36) 古代イランの服装のデザインに合わせた王様と兵士の服装。

図 37) 古代イランの服装のデザインに合わせた大臣の服装。

③ 道具のパラメーター

イランの道具が作品中に見られる。

例

図 37) イランのお祈りの道具を大臣が持っている。

④ ボディランゲージのパラメーター

イラン人に見える（イラン人が行う典型的な）ボディランゲージ。

例

図 38) 古代イランの人々が王様に対して行うお辞儀。

図 39) 「こっちに来い」の動き。

3. サウンド

例

図 40) 『ズールハーネ』²⁵(Zurkhaneh)によく流れる音楽が聞こえ、またトンバクも聞こえる。

⑤ 『マレク・コーシド』 (1975 年)

『マレク コーシド』はイランの古代からの文学でよくあるラブストーリーのパターンが元になっている。そして本作品にはキャラクター達の対話や物語の語りが文字（字幕）とモーションで表現されている。

1. 制作の舞台・場所

イラン

2. ビジュアル

① 建築のパラメーター

城の外側も内部もイランの伝統的な城のデザインとなっている。

例

図 41) 城の外側はイランの伝統的な城のデザインとなっている。

図 42) 城の内部はイランの伝統的な城のデザインとなっている。

② 服装のパラメーター

キャラクターの服装は古代イランに合わせてデザインされている。また服装でキャラクター達の立場を知ることができる。

例

図 43) イランの王子と大臣の服装。

③ 道具のパラメーター

イランの道具が作品中に見られる。

例

図 44) 王子の剣の形は古代イランの剣の形である。

図 45) イランの鬼の武器はいつもこの形のゴールズ (Gorz/棍棒) である。

図 46) 大きなイランの伝統的な座床「タクト」(Takht)。

図 47) イランの伝統的な楽器「ダフ」(Daf)。

図 48) イランの伝統的な楽器「サントゥール」(Santoor)。

図 49) イランの伝統的な楽器「ケマンチェ」(Kamancheh)。

図 50) イランの伝統的な楽器「トンバク」。

④ ボディランゲージのパラメーター

イラン人に見える (イラン人が行う典型的な) ボディランゲージ。

例

図 51) 古代イランの人が王様に対して行うお辞儀。

図 52) 怒るとイランでは「眉が結ばれる」という慣用句がある。このシーンでそれが表現されている。

図 53) 「よこせ」の動き。

図 54) 考え事をするときイランでは口ひげをつまむ。

図 55) とてもビックリしたとき、イランでは「指が口に止まった」という慣用句がある。このシーンでそれが表現されている。

図 56) キャラクターが神様の名を呼んで両手を空に伸ばしている。

図 57) 女性は下を向いて男性を見ない伝統。

3. サウンド

作品中で様々なイランの音楽や効果音が聞こえる。

例

図 58) イランの楽器、サントゥールが使われ、音楽が流れている。

図 59) イランの楽器、トンバクが使われている。

図 60) ズールハーネによく流れる音楽と効果音が聞こえる。

図 61) イランの結婚式で流れる音楽がこのシーンに使われている。その中にダフやサントゥールやケマンチェやトンバクなどのイランの楽器が使われている。

⑥ 『ザール・バ・シモー』 (1977 年)

この作品は『シャー・ナーメ』(Shah name)の本が元になっているため舞台と時代は古代ペルシャとなっている。

1. 制作の舞台・場所

イラン

2. ビジュアル

① 建築のパラメーター

図 62) 城の内部はイランの伝統的な城のデザインとなっている。

② 服装のパラメーター

キャラクターの服装は古代イランの様式に合わせてデザインされている。また服装でキャラクター達の立場を知ることができる。

例

図 63) 王様と大臣の服装。

図 64) 兵士の服装。

③ 道具のパラメーター

イランの道具が作品中に見られる。また本作品では古代イランのシンボリックなものも見られる。

例

図 65) ゴロアスター教の彫刻シンボル。

④ ボディランゲージのパラメーター

イラン人に見える（イラン人が行う典型的な）ボディランゲージ。

例

図 66) 王様が神様の名を呼び対話するため、両手を空に伸ばしている。

図 67) 兵士達が神様の名を呼び何かを尋ねるため、両手を空に伸ばしている。

3. サウンド

例

図 68) イランの楽器、サントウルが使われ、音楽が流れている。

(2) 宮崎駿

宮崎の作品の選出に関しては、『君たちはどう生きるか』は、本論文の執筆時にはまだ劇場で上映中だったため除外した。彼の制作の舞台・場所は多種多様である。作品の舞台が変わると文化的側面も変わり、キャラクターもその影響を受ける。

サウンドの側面では、キャラクター達が会話する言語は基本的に日本語であるが、『魔女の宅急便』や『紅の豚』などの作品では部分的に他の言語も使われている。またユニバーサルな信号の類が作品に使われる場合もある。例えば『天空の城ラピュタ』『紅の豚』『崖の上のポニョ』では、モールス信号やハンドサインが使われている。

宮崎の作品の音楽を制作しているのは久石譲（本名：藤澤守）である。久石譲の音楽は、三味線や太鼓といった日本の伝統的な楽器を含む様々な音楽要素を、ミニマルミュージックの方法論と融合させた独自のもので、特に日本文化に彩られた作品では、彼の作曲

に日本独特のエッセンスが吹き込まれる。しかし、彼の音楽スタイルは順応性が高く多才であるため、国内外を問わず様々なテーマや設定に対応できる。スタジオジブリとの緊密かつ長年のコラボレーションは、彼の音楽スタイルの形成に貢献し、宮崎作品と連動して、映画史上最も象徴的で感情に響く日本のアニメーション作品のいくつかに貢献している。彼の音楽と文化的側面については、新たに専門的な研究が必要となるだろう。

① 『風の谷のナウシカ』（1984年）

『風の谷のナウシカ』は宮崎のオリジナル作品であり、彼が描いた漫画が元になっている。

1. 制作の舞台・場所

オリジナル

2. ビジュアル

① 建築のパラメーター

図 69) 風の谷の住民たちは風を利用するため建築もそのように設定されている。

② 服装のパラメーター

キャラクター達が住む世界が毒で汚染されているため、この作品では防毒の服がデザインされている。その結果服装のデザインはオリジナルである。またこの世界に様々な国が存在していることを表すために様々な国や文化の服装が異なるデザインを施している。

例

図 70) このシーンではナウシカとクシャナの服装に様式の違いを設けて、様々な国の文化的な様式を表現している。

③ 道具のパラメーター

制作の舞台・場所がオリジナル世界であるため、現実には存在しない道具を見ることができる。

例

図 71) 王蟲を鎮めるためナウシカが使う道具、「虫笛」。

図 72) 有毒な空気にさらされるのを防ぐための特別なマスク。

④ ボディランゲージのパラメーター

図 73) キャラクターには特別な宗教があるが、祈るときキリスト教の祈りのように両手を握る動きをする。

図 74) 親指を見せて大丈夫の表現。この表現は西洋世界では一般的かもしれないが、イランでは一般的ではない。

3. サウンド

舞台・世界観がオリジナルであるため、視聴者には未知であるが、キャラクター達が理解している効果音が流れる。

例：

- 虫を落ち着かせる虫笛とその音のことをキャラクター達が知っている²⁶。
- 王蟲の怒りの声のことをキャラクター達が知っている²⁷。

② 『天空の城ラピュタ』（1986 年）

宮崎は『天空の城ラピュタ』制作の初期段階である 1985 年にウェールズを訪れ、その炭鉱の町からインスピレーションを得て、作品に登場させる建造物に活かした。

1. 制作の舞台・場所：

ウェールズの雰囲気似ている

2. ビジュアル

① 建築のパラメーター

地上の建物はウェールズの炭鉱の町からインスピレーションを得ている。しかしラピュタの城は古代文化という設定であるため、建築のデザインは地上のものと比べると違うものとなっている。

例

図 75) 地上の街。

図 76) ラピュタの城。

② 服装のパラメーター

キャラクターの階層と場所、特に職業によって服装が変わっている 18 世紀の産業革命を思い出すような服装となっている。

例

図 77) パズーは鉱山で働いていて、彼とその周りの人たちもこの職業に合わせて同じような服装をしている。

図 78) ムスカは立場に合わせて、西洋風の服装、スーツを着ている。

③ 道具のパラメーター

テクノロジーや道具は 18 世紀の産業革命と合わせ、似たようなものとなっている。その結果ラピュタのテクノロジーや道具が作品に現れるとそれはハイテクで地上のものとは違っていると理解することができる。

例

図 79) 夜になると街には明かりがない。また明かりのためオイルランプが使われている。

図 80) 老人がランタンを持っている。

図 81) ラピュタのアイテムは異なる文明のアイテムである。

④ ボディランゲージのパラメーター

西洋でよく見るボディランゲージ。

図 82) 最初の紹介ではパズーはシータと握手している。

3. サウンド

この作品の舞台・場所はウェールズに似ているので視聴者はウェールズ風のサウンド聴こえてくることを期待するが、宮崎のオリジナルな発想も含まれている。特に飛行船と飛行船が出す音はオリジナルである。またラピュタでは、ハイテクなテクノロジーがあるため聞き慣れない音が聞こえる。

例：

- ラピュタの中枢にキャラクターが行くとき、ドアが開きキューブが動く音は聞き慣れない音である²⁸。

- このような飛行船はリアルには存在しない。そして出している音は新しい²⁹。

③ 『となりのトトロ』（1988 年）

この作品の舞台は日本の架空の田舎で、正確な場所は作品の中では言及されていないが、東京近郊に位置する埼玉県狭山市近郊の絵のように美しい田園地帯からインスピレーションを得ている。

1. 制作の舞台・場所：

日本の架空の田舎

2. ビジュアル

① 建築のパラメーター

作品中に現れる家や建築は伝統的な日本の農家で、藁葺き屋根、木製の壁、ふすまが特徴である。そのデザインは、日本の田舎によく見られる建築様式を反映している。しかしメイとサツキの新しい家は西洋的な部分もあり、そこはメイとサツキの父親の書斎になっている。

例

図 83) メイとサツキの新しい家。

② 服装のパラメーター

キャラクターの服装はほぼ日本の昭和 30 年代から 40 の服装である。また田舎や都会スタイルの服装も見ることができる。

例

図 84) おばあちゃんは日本の伝統的な着物を着ている。彼女の服装は彼女の年齢と田舎の環境を反映している。

図 85) サツキとメイの母親は浴衣を着ている。

③ 道具のパラメーター

日本に見えるアイテム。

例

図 86) 日本のキッチン道具。

図 87) お弁当とその食材。梅干、焼魚、ふりかけ。

④ ボディランゲージのパラメーター

日本に見えるボディランゲージ

図 88) サツキがお辞儀をしている。

3. サウンド

日本で聞こえる音。

例：

- 日本のセミの鳴き声がこのシーンで聞こえ、夏を表現している³⁰。

④ 『魔女の宅急便』(1989 年)

この作品の舞台は、スウェーデン、フランス、イタリアといったヨーロッパの土地にインスパイアされた架空の町である。ヨーロッパの田園風景や町のエッセンスを取り込もうとした結果、歴史的な要素と現代的な要素が融合し、時代を超越した魅惑的な雰囲気が生まれた。

この作品の中で筆者が発見した面白かったところは、言語や文化的な習慣の扱いだった。具体的に述べるとキキの故郷の家の看板に書かれている文字は日本語で、新しい街には書かれている文字は別の言語である。またキキの地元のラジオは日本語で話しているが、新しい街では英語で話している。結果的にこの作品ではこのようなヒントでキキは全く新しい国・文化に引っ越ししたと表現していると筆者は理解した。またキキの行動も変わり、体の動きさえも新しい街に合わせて調整されている。例えば新しい街でキキは初めて誰かに会うとお辞儀をするが、それが西洋流の礼儀作法に変化する。

1. 制作の舞台・場所

ヨーロッパ風の場所

2. ビジュアル

① 建築のパラメーター

例

図 89) ヨーロッパの国に見える街の構造。

図 90) ビルの形はヨーロッパの様々な建築様式から引用している。

② 服装のパラメーター

魔女の服は、しばしば民間伝承、文学、大衆文化におけるステレオタイプな魔女の描写と関連しているが、その起源と影響は様々である。これらの描写の多くは、ヨーロッパの中世とルネッサンス時代に着用された、長くて暗い、フード付きのローブからインスピレーションを得ている。「魔女の服」という考え方は、広範でややステレオタイプな概念であることに注意することが重要である。この作品では、キキの服装は長く暗いローブで構成されている。しかし、キキ自身はこの服装を特に気に入っておらず、しばしば古臭く、おしゃれでないと感じている。

例

図 91) キキの服装。

図 92) 街の住民の服装がヨーロッパの様々な人々が着る服装を連想させる。

③ 道具のパラメーター

ヨーロッパ風の道具とヨーロッパ風の魔法の道具が作品中で見られる。

例

図 93) 食事の道具はナイフとフォークである。

④ ボディランゲージのパラメーター

例

図 94、図 95) 新しい街にキキは初めて誰かに会うとお辞儀をするが、それがやがて西洋風の礼儀作法に変化する。

図 96) 手を伸ばし親指を見せタクシーを呼ぶ表現は西洋に見える表現である。

3. サウンド

この作品ではキキの地元とキキの新しい街を表現するため、サウンド面では特に言語を操作している。

例：

- キキの地元ではラジオ放送は日本語であるが、しかし新しい街ではラジオ放送は英語である³¹。
- 新しい街の住民達が使うフレーズや表現は英語圏でよく使うフレーズや表現である。おソノさんの「Wow!」や、ケットの母のホイッスルやウルスラの「Hi」はその例である³²。
- 作品中で聞こえるベル・タワーからのベルの音³³。

⑤ 『紅の豚』（1992年）

1. 制作の舞台・場所

『紅の豚』の主な舞台は、地中海とイタリアやクロアチアなどの沿岸部を含むアドリア海地域である。この作品は特定の場所を指定していないが、アドリア海の絵のように美しい海岸地域や島々からインスピレーションを得ている。

2. ビジュアル

① 建築のパラメーター

例

図 97) 作品の中の町や建物は、地中海建築の影響を受けてデザインされている。赤い屋根、趣のある漁村、テラコッタ色の建物は、この地域の沿岸地域の特徴である。

② 服装のパラメーター

服装は舞台・場所によってデザインされている。また宗教の影響も服装のデザインに活かされている。

例

図 98) 老女達の服装がキリスト教徒の服装となっている。

図 99) 決闘の場所で多くの人の服装はスーツやドレスである。

③ 道具のパラメーター

ヨーロッパ風の道具が作品中で見られる。

例

図 100) 食事の道具はフォークである。

④ ボディランゲージのパラメーター

図 101) 食事を摂る前にキリスト教スタイルで両手を握ってお祈りをしている。

図 102) 親指を見せて大丈夫の表現。この表現は西洋では一般的かもしれないが、イランでは一般的ではない。

図 103) フィオがポルコの頬にキスするシーン。このシーンではその文化がスキンシップの高い文化であることを表現している。

3. サウンド

図 104) ジーナがイタリア語で歌を歌う。その歌のタイトルは「Le Temps Des Cerises」で、19 世紀に作られた有名なフランスの歌である。原曲はフランス語だが、本作品ではジーナがイタリア語で歌っている。この歌はアニメーションのロマンチックでノスタルジックな雰囲気を盛り上げ、アニメーションの舞台であるヨーロッパの海岸地方と時代を反映している。

⑥ 『もののけ姫』 (1997 年)

1. 制作の舞台・場所

『もののけ姫』の舞台は、中世日本の森や山にインスパイアされた、架空の神秘的な風景である。

2. ビジュアル

① 建築のパラメーター

建築に使われる素材はほぼ藁や木材だが、エボシの街、「タタラ場」は製鉄で発展しているため建築の素材に石と鉄も加えている。

例

図 105) アシタカの村の建築はほぼ藁でできている。

図 106) エボシの街、タタラ場。

② 服装のパラメーター

キャラクターの服装は中世日本の服装に似て、作品中で見ることができる。しかし街によって服装が少し違っている。

例

図 107) タタラ場の男性達とアシタカの服装は中世日本の服装であるが、アシタカはエミシの村から来たため服装は他の人と少し違っている。

③ 道具のパラメーター

中世日本風の道具。またそれによって人の立場も理解できる。

例

図 108) 日本スタイルの碗。だがアシタカの碗は彼がエミシの村の王子だったため優雅な碗であり一般的な碗に比べると違う。

図 109) 作品中に中世日本の武器、薙刀や刀や和弓などを見ることができる。

図 110) 食事の道具は中世日本のスタイルである。

図 111) 和傘とは、竹や木などの天然素材と和紙で作られた日本の伝統的な傘、「和傘」。

④ ボディランゲージのパラメーター

図 112) 中世日本では、旅先や戦場で人が亡くなった場合、鬘（まげ）を生家や親族に持ち帰って供養する文化がある。鬘を村の祭壇に飾ることで、アシタカはこの村で亡くなったとみなされる。この儀式は、村に二度と戻れない旅の始まりを意味する。

3. サウンド

図 113) 様々なシーンで和弓が使われ、矢が放たれるシーンでは和弓から出る音が聞こえる。

⑦ 『千と千尋の神隠し』（2001 年）

この作品では現実と空想の二つの世界が存在している。

1. 制作の舞台・場所

現実の世界は日本であり、空想の世界は霊や神の世界であるが日本の文化的な要素がその世界観と融合している。

2. ビジュアル

① 建築のパラメーター

例

図 114) 現実の世界は 1980～1990 年代の日本の建築が見える。

図 115) 千尋が働き始める湯屋「油屋」の内部も外側も、日本の伝統的な湯屋や温泉地の旅館また遊廓などの形をヒントにデザインされている。

② 服装のパラメーター

作品の中での現実世界ではキャラクターの服装は現代的である。しかし油屋の中では、ほぼ伝統的な日本の服装となっている。

例

図 116) 千尋の服装は 80～90 年代の日本人の子供の服装である。

図 117) 油屋で働くようになった千尋の服装が変わって、他の従業員の服装に合わせて水干になる。

③ 道具のパラメーター

現実の世界では日本の現代的な道具が見られる。しかし油屋の中では、ほぼ伝統的な日本の道具となっている。

例

図 118) 日本のお菓子、「ポッキー」が車にある。

図 119) 船から降りている霊（神）たちは笊（しゃく）を持っている。笊（しゃく）とは、日本において束帯の着用の際、右手に持つ細長い板である。

図 120) ハクが竹皮を使い、日本の伝統的な包み方でおにぎりの弁当を包んでいる。

図 121) 従業員が持っている「三方」³⁴。

④ ボディランゲージのパラメーター

例

図 122) 千尋がお辞儀をしている。

図 123) アッパレ～の行動。

3. サウンド

- 様々な国では動物の鳴き声を表現するため言葉がある。だがその言葉が国によって違っている。本作品では赤ちゃんのキャラクター「ボー」がネズミになると「チュー」と鳴く。「チュー」とは日本語で表現するネズミの鳴き声である³⁵。

⑧ 『ハウルの動く城』（2004年）

1. 制作の舞台・場所

この作品はヨーロッパの建築物や風景からインスピレーションを得ているが、架空の世界に存在するものであり、実在の場所ではない。だがフランスのアルザス地方にある街「コルマール」にととても似ている。

2. ビジュアル

① 建築のパラメーター

例

図 124) ソフィーの故郷の建築はヨーロッパの建築に似ている。

図 125) 国王とサリマンが住んでいる街の建築はヨーロッパの建築に似ている。

② 服装のパラメーター

キャラクターの服装はヨーロッパの 18～19 世紀の服装に似ている。

例

図 126) 様々な職種や年齢の人々の服装がこのシーンに見える。

③ 道具のパラメーター

例

図 127) 帽子は、18 世紀から 19 世紀のヨーロッパにおいて、文化的、社会的に非常に重要な意味を持っており、ファッションの領域で重要な役割を果たしていた。帽子のスタイルは時代とともに進化し、流行は注意深く観察され、追いかけられた。これらの帽子は、麦わらの三つ編み、羽、リボン、造花、ねじった布、果物、ベール、時には鳥の剥製など、贅沢な装飾で飾られることが多かった。ハットピンは 18 世紀後半に人気を博した。ハットピンは、帽子を外側から通して内側の髪をキャッチし、頭に固定するという 2 つの役割を果たした。帽子そのものと同様に、ハットピンはその人の社会階級を示すものだ

った。平均的な女性はシンプルなピンを数本しか持っておらず、複数の帽子や服装に使い分けていた。対照的に、裕福な女性は「ハットピンホルダー」に膨大なコレクションを保管していた。この作品では多くの女性が帽子をかぶっている。またソフィーは帽子屋であり、ソフィーの母親が派手な帽子で店に来ると他のスタッフにとっても褒められる³⁶。

図 128) 食事の道具はナイフとフォークとスプーンである。

④ ボディランゲージのパラメーター

図 129) 作品中でキャラクター達は西洋風なお辞儀をする。このシーンでは元かかしのカブはお礼のためソフィーにお辞儀をしている。

3. サウンド

- 様々な街にはタワーのベルの音が聞こえる³⁷。

⑨ 『崖の上のポニョ』 (2008 年)

1. 制作の舞台・場所

この映画は、現実世界と架空の場所を織り交ぜて作られている。2004 年と 2005 年、宮崎は瀬戸内海国立公園内にある海辺の町、鞆の浦に滞在し、地域社会や環境に親しんだ。鞆の浦での経験は、彼がこの映画に求めていた舞台を確立した³⁸。

2. ビジュアル

① 建築のパラメーター

日本風の建築だが、西洋風の要素がある。

例

図 130) 宗介の街の建築。

② 服装のパラメーター

時代的にはこの作品は 21 世紀と設定されているため、服装もそれに合わせてデザインされてほぼモダンなデザインとなっている。

例

図 131) リサと宗介の服装。

③ 道具のパラメーター

例

図 132) カレンダーが日本のものである。

④ ボディランゲージのパラメーター

例

図 133) 子供が学ぶ挨拶。

図 134) 船員のキャラクター達はグランマンマーレを一瞬見ると観音様だと思ってお祈りする。

2. サウンド

例

図 134) 船員のキャラクター達はグランマンマーレを一瞬見ると観音様だと思ってお祈りに「ナンマンダブ」を何回も言う。

⑩ 『風立ちぬ』（2013 年）

1. 制作の舞台・場所

この作品は、航空技術者であった堀越二郎の生涯をゆるやかにベースにしており、第二次世界大戦に至るまでとそれを含む時代を舞台にしている。そしてキャラクターの移動によって文化的側面も変わる。

2. ビジュアル

① 建築のパラメーター

建築は第二次世界大戦に至るまでの日本の建築をベースにデザインされている。

例

図 135) 1930～1940 年代の日本の建築。

図 136) 1930～1940 年代の日本の建築、内部。

② 服装のパラメーター

その時代に合わせて服装がデザインされている。時には西洋風な服装で時には東洋風の服装となっている。

例

図 137) このシーンに西洋風な服装も東洋風の服装も見られる。

③ 道具のパラメーター

キャラクターがいる場所と時代によって道具も変わる。

例

図 138) 日本の家によくある炬燵や座布団。

④ ボディランゲージのパラメーター

図 139) 日本の伝統的な結婚の儀式、お辞儀

3. サウンド

- 日本のセミの鳴き声がこのシーンで聞こえ、夏を表現している³⁹⁾。
- キャラクターはドイツにいるとき、窓からドイツ語の音楽『冬の旅』が聞こえる⁴⁰⁾。

(3) マハズーン・マリヤム

筆者は第一章の研究テーマに合わせ、2020 年に『マイ・ランド 2020』（2020 年）を制作した。

① 『マイ・ランド 2020』（2020 年）

1. 制作の舞台・場所・時代：

イラン・テヘラン、2014 年から 2018 年ごろ。

2. ビジュアル

① 建築のパラメーター

筆者はテヘランの建築を意識して作品に描いた。

例

図 140) テヘラン、「エマームホメイニー駅」このシーンではテヘランにある「エマームホメイニー駅」を描いた。地下鉄の黄色いサインはテヘランの地下鉄のためだけにデザインされているので、イランの他の街ではこのサインを見ることができない。そして「エマームホメイニー駅」の前の道は、いつも車とオートバイで混んでいる。この情景はテヘランを代表する有名なものである。

② 服装のパラメーター

現在のイランの女性の服装に合わせて二人をデザインした。キャラクターデザインでは服装を重視した。その背景には、1979年に行われたイラン・イスラム革命の結果、イスラムの戒律に基づいて女性の体の大部分と髪を覆う「ヒジャーブ」という衣服がイランで必須になったことがある。それ以来、女性のヒジャーブはイランの文化・歴史・生活を象徴するものの一つになった。

例

図 141) サラとミヌの服装。

③ 道具のパラメーター

イランでよく見るもの。

例

図 142) 目の形をしたお守り、「チェシュム・エ・ザフム」(Cheshm-e-Zakhm)

チェシュムとは“目”のことで、ザフムは“痛み”のことである。そして、チェシュム・エ・ザフムは、人に対する「嫉妬」のことである。しかしこの現象と普通の嫉妬の違いを言うと、例えば Aさんは Bさんに嫉妬し、その嫉妬の感情が強すぎて Bさんに何が悪いことが起きること、例えば Bさんが転んだり、怪我をしたりする様な時に用いる。

したがって、この現象を防ぐために目の形をした色々な飾りが作られて家や車の中で良く見ることが出来る。また、この目の形は現代アクセサリーとして、ネックレスやブレスレットなど、にもよく使われている。

チェシュムの概念は古代イランと中東の国にあった。そして、イスラム教がイランに伝わった時、チェシュムの現象は否定されなかった。逆に、イスラム教の預言者もチェシュムを認め、この現象を防ぐため別のやり方を紹介した。したがって、このアイテムは現在まで残り、イランの様々な場所で見ることができる。このシーンでは運転手がチェシュムの飾りをバックミラーに下げている。

このシーンでのもう一つのポイントは、イランの車では運転手の位置は左側になっている点である。日本は右ハンドルの国である。

④ ボディランゲージのパラメーター

イランでよく見る行動。

図 143) イランではスキンシップが多い。知り合い同士が出会うとよくハグをしたり、頬にキスをしたりする。イランでは、結婚の対象となる異性「ナーマハラム」と接触することはモラル違反になるが、親子や兄弟など結婚できない（しない）異性「マハラム」とのスキンシップは禁じられていない。

3. サウンド

図 144) このシーンではイランの楽器、サントゥールが聞こえる。

第三節 まとめ

一般に、比較文化的な観点からアニメーションの文化的差異を研究することで、クリエイターの「アイデンティティ」（生涯を通じた心の成長）や「カルチャー・スクリプト」（社会、国、環境、人々など、クリエイターを取り巻く他のものからの影響）が、アニメーションの文化的側面を形成する重要な要素であると考えることができる。この二つによってクリエイターの作品にビジュアル的にもテーマ的にも「個人」の本質が作品に出ると考える。

しかし、アニメーションの制作は複雑であり、一人でアニメーションを作ることは不可能に近い。そのため、アニメーションスタッフの文化的見識がアニメーションの文化的側面に影響を与える可能性があることに留意すべきである。その意味で、自主制作アニメであれ、スタジオ制作のアニメであれ、アニメの顔（ブランド）を考えるには、スタジオや監督の判断と戦略が必要であると言える。

最後に筆者は自分もこの分析によって、いかにクリエイターの人生が作品作りに影響しているかを理解した。そして次には、「視聴者」の人生が、アニメーションの受容がいかに影響しているかという問題を提起するに至った。そのため筆者は第三章で、オートエス

ノグラフィーとオーラル・ヒストリーの方法を用いて自分自身を研究対象として分析し、研究を進めた。

第三章 「視聴者」の文化

第三章では、アニメーションが受容される文化的側面の要素を明らかにしようとするものである。最初筆者は「アニメーションクリエイターが制作に込めたメッセージが視聴者によって違って受容されるのはなぜなのか」という問題を考えていたが、その研究を進めるには大きな問題が立ちはだかっていた。視聴者といっても多種多様であり、ひとりひとりの来歴や歴史や性格や文化が異なる。「一般的な視聴者（もしくは代表的な視聴者）」というものは存在しない。特に筆者は「オーラル・ヒストリー」の手法でこの問題を探求しようとしたので、研究の対象となる視聴者はかならず個別的であり、しかも筆者がある程度その文化や生育の背景を熟知している視聴者でなければ具体的な成果を得られないと考えた。

その結果、筆者がたどり着いた研究方法は、筆者自身を研究対象とすることだった。筆者は生まれてから5歳になるまで日本で生育し、母国であるイランに戻ってから大学研究生として日本に留学するまでずっとイラン文化の中で日本のアニメーションを受容・享受するという経験をもつ。異なる文化の間でアニメーションの受容を研究する場合の対象として、日本とイランの双方の文化と風土を知ると同時に、アニメーションに深く愛情を有し、それを制作しようとさえする筆者自身が、個別的かつ重要な事例になると考えるに至ったのだ。

自分自身を研究の対象とする時点で、オーラル・ヒストリーとは異なる方法への配慮が必要となった。自分自身を対象とすることは、研究者と研究対象が一致するという点で、利点とともに研究する上で独特の困難さが予想される。そこで今回の探究に導き入れたもうひとつの視点が「オートエスノグラフィー」である。オーラル・ヒストリーとオートエスノグラフィーは共に現代の芸術を研究する際にすでに有効な手段となっていることも、今回の研究を進める上で理解されたことだった。

本章の第一節ではオートエスノグラフィーとオーラル・ヒストリーの方法論を定義し、その特性を整理する。第二節では最初に研究の対象となる歴史的な時間範囲を限定し、その理由を記述する。そしてその次に筆者自身のアニメーション受容に大きな関わりをもつ三つの要素である「筆者を育んだ文化」、「政治」と「メディアテクノロジー」を分析する。

第一節 「オートエスノグラフィー」と「オーラル・ヒストリー」の方法論

本節ではデータを集め、それを分析するために定量的研究と定性的研究の二つの方法論でアプローチする。定量的研究者は、短い回答を求める質問紙を用いて、制御された回答を調査し、限られた変数を評価する。その結果、研究者は研究対象の集団の特徴をよく表すように結果を分析し、一般化する。一方、定性的研究では、研究者は被験者に自由な回答を求め、彼らの経験を意味づけ、新たな話題を導入し、関連性を広げた質問をし、新しい仮説を生成する。結果的に定性的研究の結果には研究者の「解釈」が含まれる。本章で用いるオートエスノグラフィーとオーラル・ヒストリーは筆者と筆者の家族をめぐる定性的研究となるだろう。

(1) オートエスノグラフィー

オートエスノグラフィーとは、自伝的および民族誌的な手法を組み合わせた質的研究手法であり、個人の経験を文化的な文脈の中で探求し、分析するものである。これには研究者が自身の生活経験、感情、アイデンティティに対して内省し、反省し、広い社会、文化、歴史的な要素の解釈に及ぶものである。オートエスノグラフィーは、個人の経験を明らかにする一方で、より広範な社会文化的なパターンや意味を解き明かすことを目指している。それはエスノグラフィー(民族誌)の体系的な「科学的」方法論と、ストーリーテリングの刺激的、創造的、芸術的要素や形式を組み合わせ、人生の経験から感情的な真実を作り出すことによって視聴者の共感を呼び起こし、自分の苦しみに意味と価値を与える。また視聴者に利用できる知識を与える。

オートエスノグラフィーは数十年の歴史を経て確立された研究手法であり、多くの学者から支持を受けている。この方法は、数量化、実験、広範な一般化が難しい複雑な現象に対する貴重な洞察を提供している。この方法が一般的になる前、社会学、心理学、コミュニケーション学の質的研究者は、この新しい方法論を導入するのに苦労した。それは、主流の社会研究がこれに反対していたからである。伝統的に、学者たちは社会的事実と普遍的な真実に焦点を当てた。彼らは民族誌的な実践や研究者の研究への影響を認めなかった。主観性と客観性の論争は、この研究ジャンルの発展過程で重要な役割を果たした。

アメリカのコミュニケーション学者、キャロリン・エリスは、1963年に出版された『グラウンデッド・セオリー』(The Discovery of Grounded Theory)⁴¹という書籍が、その当時における質的研究の聖典となっていたと語る。さらに当時、成功した質的研究は形式化され、定量研究と関連付けられていたとエリスは説明する。エリスは、社会学の研究を行う際、伝統的な研究方法に従い、完全に客観性を保つことが難しいと判断した。なぜなら彼女は研究者として研究のたびに感情的にもその研究に参加していると感じたからである。

エリスのように他の学者も「学術論文には何かが欠けている」と感じた。ようするに人間に関する一部のトピックは操作可能化が難しく、計測だけでは完全な理解が得られないとできない。それらを本当に理解するには、個人の経験についての質的な議論が必要となる。このアプローチは深みを提供するだけでなく、個人レベルでも意味を持つ。それは個人の成長を探求する新しい見え方を提供する。

オートエスノグラフィーは、過去の自分から現在の自分への変容について語り、経験したものがどのようにして自分の人生を再形成し、再考させたかを語ることで、著者と聴衆の間に個人的なつながりを確立することに努める。理論とストーリーテリングを巧みに織り交ぜ、理論的かつ感情的に共鳴する物語を通して読者の共感を誘う。その際、著者の経験に共感してもらう方法として、ストーリーテリングを使用し、読者がテキストの意味を構築する協力者の立場として受け入れられていると感じさせることが重要である。

だが経験とそれを言語で表現する方法の間には「言語」そのもののギャップがある。

言語は他者とつながり、理解するのに役立つが、人生の深みを完全に捉えることはできない。また言語は我々の主な接続方法であるが、制限があり、そのギャップを完全に埋めることはできない。オートエスノグラフィーにおける「一般化可能性」の概念は、従来の社会科学研究とは異なる。たとえば、「特定の文脈で設定された特定の物語は、どのようにして普遍的な重要性を獲得できるのか?」の疑問の答えは共鳴にある。オートエスノグラフィーにおける共鳴とは、読者または視聴者がオートエスノグラフィーによって共有された個人的な物語に関連するときに感じる深い感情的なつながりと理解を指す。それは内省、潜在的な変革、そして人間性の共有を促進する。オートエスノグラファーは、記憶に基づいて深く関心を持った出来事、経験、価値観について書く。記憶はオートエスノグラフィーにおいて重要であるだけでなく、人間科学におけるほとんどの形式の研究において重要な部分を占めており、研究者は参加者の記憶に依存している。しかし、記憶は信頼できるものなのか？

オートエスノグラフィーでは、「思い出す」ことを不活性で非活動的なものとして扱うべきではない。このような扱いをするとコンピューターによるデータプロセスなようなものとなる。オートエスノグラフィーにおいて、真実は歴史的な真実ではなく物語的な真実であり、それは正直さ、信憑性、明晰さ、意味深さを含む。そして過去を調査することで感情的な真実の発見に繋ぐ。この真実は人間の真実とされている。要約すると、過去に我々に起こったことは固定されているかもしれないが、それについての我々の記憶、そしてそれについて我々が言えることは、我々が生きている限り変わり続ける。

最後にオートエスノグラフィーを書く基本として5点を挙げる。①キャラクターとして、観察した人たちをそのストーリーに置くことによって、物語のキャラクターがもっともらしくなる。②昔の自分から今の自分になった「ドラマ化」をめざす。③「タイミング」すなわち出来事の順番だけではなく、経験と気持ちを書くべきタイミングが重要である。なぜかと言うと人は成長するたびに違う目線で過去を振り返り、そのたびに異なる自分の過去を見いだすからである。④「物語の構造」で視聴者を自分が伝えたい価値観と

意味に誘導する。そして最後に⑤経験に価値観と意味をもたらし、それについて説明する「改定と修正」が重要である。成長によって物語がもう一度違う目線で修正やリメイクや再話される可能性があることに注意することができるからである⁴²。

（２） オーラル・ヒストリー

オーラル・ヒストリーとは、インタビューを通じて個人の証言を明確に記録し、そこから社会規範を明らかにすることである。その際、綿密なインタビューが重要な調査方法であり、研究者は個人の視点や経験を探ることで、特定の集団に存在するルールや常識を明らかにすることに努める。またこの方法では、専門的な視点を持たない一般人に語るチャンスを与えることで、存在する歴史的・公的文書等を理解しやすくすることや修正する事が可能となる。

アメリカ合衆国の哲学者、ポール・トンプソンによると「オーラル・ヒストリーは、あらゆる種類の異なる次元に移動し、それらのつながりを解明する価値をもつ。それは老人と若者、学問の世界と外の世界を結びつけるものであり、より具体的には、歴史の解釈において多様なつながりを作ることを可能とするものである⁴³。」（論文執筆者訳）

またフランスの歴史学者、ピエール・ノラによると我々の子孫が自分たちの人生を理解するために、我々について何を知る必要があるのかは我々には予測できない。この不確実性により、我々には彼らのために情報を蓄積する義務があるという⁴⁴。しかし、人間の記憶は選択的であり、時には信頼できないものである。そのため、オーラル・ヒストリーの学者は、この主題に批判的にアプローチするために二つの重要な要因、すなわち証言の一貫性（信頼性）と事実情報の共有の正確さ（妥当性）を重要視するものである。

人は自分の人生における出来事の重要性を再解釈し、それらからさまざまな意味を導き出す能力を持っている。異なる個人の視点が共有された出来事の理解と解釈においては、集合的な記憶は異なる個人の記憶で構成されている可能性があり、さらにそこでの個人の性別と文化背景もまた何が覚えられたのかに影響する。

面接では面接者と回答者の関係はとても大切なものである。回答者が質問に関する情報を思い出すための前向きな関係は重要であり、面接での感情的な関係、そして相手に対す

る信頼感を回答者に与える事が必須であり、その結果得られる情報の質が高くなる。本章では、筆者が自分の家族、すなわち母親、父親、そして二人の兄から個別に面接して得た回答のデータを用いている。家族を対象として歴史を探究する利点として、家族メンバー外の人、いわゆる他人には話しづらいが、家族メンバーの間になら語る事ができるものが多く、結果的に得られる情報の質が向上することが挙げられる。またその際、研究者は語られている内容と自分の視点として観察・経験してきたものの違いや矛盾点に容易に気づくことができることも利点として挙げられる。アメリカの人類学者、オスカー・ルイスによると「家族メンバーによる家族内の生活についての説明を読むと、一般化された、もしくはステレオタイプ化された人物の説明よりも、よっぽど実在の人物と遭遇したような感覚が得られる⁴⁵。」（論文執筆者訳）

また、家族のオーラル・ヒストリーを構成するテープを収集したり、その歴史を書いたりすることは、我々の後に続く世代への価値のある贈り物となり、それは個人的で親密なものとなる。このようなヒストリー研究方法の別の利点として、そのユニークさや個人的で特別である事が挙げられると考えられる。

第二節 マハズーン・マリヤムの人生に関するデータの収集と分析

（１） 研究対象の時間範囲

筆者はこのセクションでは研究対象の時間範囲を決め、それについて説明する。本章では主に筆者の生まれた時から小学校の卒業までとなるが、筆者の両親の時代、特に当時の考え方、歴史と出来事についても語る必要がある。なぜかと言うとこのような歴史的・文化的要素が筆者の両親の育て方に影響しやがて筆者の育て方だけではなく筆者が関わっている社会にも影響をおよぼすからである。

筆者が小学校卒業までを語る理由は主に四つとなる。一つ目は、テクノロジー、特にインターネットによる情報の革新が中学に入るとき筆者の家で行われたこと。筆者の記憶では日本からイランに戻り、中学に入るときまではインターネットのテクノロジーはダイヤルアップ技術であった。そしてこの技術を使うため特別なカードを購入して、カードに書

かれていたシリアルナンバーをパソコンに入れる必要があった。さらにネットに繋がると電話が切られた状態になってとにかくダイヤルアップの技術でネットに繋がるのが不便であった。筆者は特に気にしていなかったが、中学校になると学校の課題が学校のウェブサイトに掲載されて、ダイヤルアップ技術でウェブサイトにはアクセスできなかったためダイヤルアップ技術からより高度なネット技術に変化した。

二つ目は中学時代である。思春期の時代であるため筆者の小学校の時代の気持ちとだいぶ変わり始めたこと。三つ目は中学時代では政治的な問題が多く、そのテンションが高かったため筆者の人生の全ての部分に大きな影響があったこと。特にイランとアメリカの関係に様々な大変化が起こった。2005年にイランの大統領が変わってイランの政府は政治的に大きく変わり始めた。そして2009年にアメリカの大統領が変わってアメリカの政府も政治的に変化した。その結果政治的にイラン人の間に様々な派ができて争いが多くなり、2007年に中学校に入学した筆者にとってとても複雑で難しい時代であった。

最後に筆者の学校が変わり、特に公立学校から私立学校に変わったため筆者と関わりを持つ人が非常に変化したこと。筆者の通った私立学校では公立学校で教えている科目だけでなく、部活、発表会、競技、チャリティーバザールなどの活動もあって筆者の教育環境は非常に変わった。またその私立学校はテヘランのランク1の私立学校だったため入学試験で合格するのが非常に厳しく、優秀な生徒たちのみが入学することができた。多くの学生たちは富裕層や知的階級の出身であって、様々な背景を持つ公立学校の学生たちとの人間関係の体験に比べると、筆者は全く違う人間関係の体験をした。

それらの理由で本章の時間範囲を小学校卒業までとした。

（２） データの収集と分析

プロローグ

この章では筆者自身の人生とアニメへのかかわりを、オートエスノグラフィーの方法論に従い、一人称の視点で述べる。その後、第一節から第三節までを、記述の分析と解釈にあてる。

「私はイラン人の家庭で日本の福井県で、1994年に生まれた。私の家庭は宗教的にイスラム教、シーア派である。また出身地はイランのシーラーズである。私には二人の兄がある。私は5歳まで家族と一緒に福井に生活をしていたが、両親と兄たちは1990年から日本に生活していた。小さい頃から幼稚園で日本語を学び、家では日本語とペルシャ語で家族と会話していた。兄たちはイランではイランの学校に通っていたが、日本では日本の学校に通って、日本の学校システムで勉強し始めた。だが、家では私の母は二人にペルシャ語を教えていた。またペルシャ語だけではなく、私の両親はイランの文化とマナー、そしてイスラム教の掟も自分の行動により私たちに教えていた。例えばすべての食事にハラール⁴⁶食材を使用し、また『クレヨンしんちゃん』⁴⁷みたいな家族の文化やマナーに反するアニメの視聴を拒否することである。

覚えている限りアニメは私にとってとても不思議で素敵なものだった。また日本の生活では毎日アニメといろんな形で出会いがあった。弁当箱のデザインから枕のイラストまでアニメがいろんなところに描かれていた。また幼稚園の祭りさえも、アンパンマンなどのアニメのぬいぐるみを着ていた人もいたし、祭り向けのアニメソングが流れていたし、扇子やポーチなどのアニメデザインのグッズを使っていた記憶もある。

私の兄たちはアニメや漫画が大好きで、特にイランで生まれ幼少期はイランで過ごしていたため、日本のアニメや漫画に私より魅了されていたと私は思う。その結果、日本のテレビで放送されていた『ドラゴンボール』や『金田一少年の事件簿』⁴⁸や『ウルトラシリーズ』や『ゴジラ』などの少年ジャンルの番組をVHSに録画して何度も見ていた。またいちばん上の兄が番組の録画の担当をしていたため、私のアニメの好みは少女ジャンルよりも少年ジャンルになり、『美少女戦士セーラームーン』⁴⁹や『ちびまる子ちゃん』⁵⁰や『ハローキティ』や『キキとララ』のような女の子向けのアニメよりも『ポケットモンスター』⁵¹や『デジタルモンスター』⁵²や『ルパン三世』や『名探偵コナン』や『ゲゲゲの鬼太郎』や『幽☆遊☆白書』や『SLAM DUNK』⁵³のような男の子向けのアニメが好みとなった。その中でも特に私は『ポケモン』のピカチュウのキャラクターがとても大好きになった。

1999年、私が5歳になった時、父は日本の大学院博士課程を卒業して家族全員でイランに戻った。しかし父はテヘランで仕事を見つけたため、シーラーズではなくテヘランで生活を始めた。私の記憶では色んな生活用品、冷蔵庫や電子レンジなどと色んな趣味的な用品、沢山のアニメのVHSやゲーム機などを日本からイランに持って帰ったが、イランの電圧が日本で使われる100vではなく220vだったため使用するのが困難であり、混乱した。しかし父が専門的に電気について詳しかったため、父は我が家の電気を手動で切り替えることができて、私たちの家では100vも220vも両方の電圧が使えるようになった。

テヘランには叔父の家族がいた。最初のカルチャーショックは彼らが私たちを歓迎してくれたときに起こった。私にとって二つの大きなショックは彼らの行動やマナーと、もう一つは趣味に関する大きな違いとギャップだった。

筆者がイランに戻った1990年代初頭は、イランではまだアニメや漫画は知られておらず、どこにもアニメのイラストやデザインなどは存在しなかった。アニメに関して存在していたものは1970年代に日本で作られたテレビシリーズ（例えば、『ピッコリーノの冒険』『アラビアンナイト シンドバッドの冒険』等）が、繰り返しテレビで放映されていただけだった。どのような作品が放送されていたかは後述する。また、時々珍しく現代のアニメのイラストが間違った形で文房具に描かれたものだけだった。記憶では叔父さんの奥さんからピカチュウのイラストが描かれたペンケースをプレゼントでもらったのを覚えているが、しかしそのピカチュウには豚のような鼻があった。

それでイランで幼稚園生活を始めたとき、私の持ち物はすべて他の子供たちとは異なっていた。私のカバン、弁当箱、色鉛筆など全てが日本のものでアニメに関するものだった。それだけではなく、私のマナーや表現も異なってイラン人の子供と違ってあまり問題を起こさない子だった。またお絵描きの時間では日本人の子のように人や動物の目を大きく可愛くキラキラと描いて、不思議なものだと周りからコメントをもらった記憶がある。また好きなキャラクターを描く時になると私はピカチュウやドラえもんやアンパンマンなどを描いていたが、他の子はイランのテレビで放送されていたパペット番組、『カラー・

ゲルメジー』⁵⁴(Kolah Ghermezi)、『シャウレ・バスターニハ』⁵⁵(Shahr-e-Bastaniha)、『マドレセ・イエ・ムシュハ』⁵⁶(Madrese-ye-mushha)、などのキャラクターを描いてそのため私はおなじ世代の人たちとあまり繋がることができず、私のノスタルジーは他のイラン人と違っている。

だから私の唯一の平和で安心な時間は家で日本から持ってきたアニメのVHSを見て、何度も再生して、すべての会話や瞬間を覚えることで、また兄たちと会話することだった。

6歳ぐらいになるとイランのテレビでとても嬉しい出来事があった。それは日本のもっと新しいアニメがテレビに放送され始め、中でも『デジモン』が放送されたことだった。『デジモン』の放送によってデジモンのガムパッケージが売られ、一つのパッケージに5枚のガムと5枚のデジモンカードが入っていた。私のうれしい記憶として英語教室の男の子とカードを交換していた日々を覚えている。しかし成長するごとに女の子であった私は異性と会話したり友達関係を結んだりするのが気まずくなった。またデジモンが男向けだったためあまり女の子たちの間で話題にならなかった。

7歳になると正式な学校生活が始まり私は家に近い公立小学校に入学した。しかしその頃もアニメは全く人気がなく、多くの人に受け入れられず、無駄なものと考えられていた。

学校では文学の授業が始まった。イランでは文学はとても重要で大切なもので特にイランのクラシック文学には詩、小説、短編小説、伝記、寓話、散文などの様々な文学の形が存在していた。中でも詩がとても大切となっていた。しかし私にはイランの文学はとても難しく苦しいものだった。成長するにつれてさらに難しい言葉を授業で学ぶことになり、文学のテーマはあいかわらず理解できないものだった。言葉が難しすぎるため授業中先生に言葉の意味を質問して、同級生からバカにされて結果的に同級生とも繋がることもあまりできなかったことを覚えている。

冒険のジャンルが好きだった私はやがて冒険小説を求めるようになり、学校の図書館の冒険小説を借り始めた。私は本によって心の平安を見つけたが、読んでいた本、『シャ

ー・ナーメ』⁵⁷(Shah name) (散文の形)『ハリー・ポッター』⁵⁸や『ナルニア国物語』⁵⁹や『デルトラ・クエスト』⁶⁰などがティーンエイジャー向けであった理由で子供向けの本を読んでいた同級生とギャップがあって、またそれが同級生と関わりができない理由となった。しかし本のおかげで生活で感じていた苦しみから逃れることができるようになったし、ある人々とは共通の話題となって人と繋がるきっかけにもなった。また社会的にはアニメを見るよりも本を読むほうが世間的に認められていたものだったので、私の本好きには誰にも文句を言わなかった。今思うと私は本を利用して、私と趣味が違うイラン人との繋がりを避けていたのかもしれない。

私はイランのエンターテインメントやトレンドも楽しめなかった。イランの当時のドラマ、音楽、俳優、歌手、ファッション、雑誌、小説（主にロマンス）などが私の好みと合わず、またテヘランに住んでいた従兄弟たちが男性だったので、私の兄たちとは遊んでも私とはあまり遊んでくれなかった。したがって成長期の女の子としては、私はとても孤独だった。

確かにイランのテレビは時々、他の国の素晴らしいアニメーションを放送していたが、しかしイスラム教の戒律により作品のディテールが変えられていることがよくあった。例えば男女のロマンスシーンがカットされたり、恋人の設定を兄弟に変えたりキャラクターを外したり、露出度が高すぎると判断された女性のキャラクターがカットされたりしていた。その結果アニメーションが短くなったり、また物語の最後に何が起こったのか理解できない場合もあったりした。例えば『デジモン』は何年も再放送されていたが、記憶では『デジモン』の最終回がこの理由によって（エンジェウーモンの服装）いつも放送されなかったことを覚えている。また同じアニメが何年も再放送されていたのを覚えている。

やがてアニメへの飢えを満たすため、家に近いビデオクラブ店からアニメやアニメーションなどのVHSを借りることとなった。後にはパソコンとCDの普及によってVHSではなく、CD-ROMを借りたり買ったりした。しかしアニメのCD-ROMを見つけることはとてもむずかしく、私の本当の楽しみはイランの年に2回の祝日だった。

イランの祝日は年末年始と夏休みである。年末年始は 13 日（3 月下旬から 4 月上旬まで）で夏休みはほぼ 90 日（6 月中旬から 9 月中旬まで）となる。イランの学校制度は 9 月中旬から始まるため、年末年始は宿題がたくさんあったが、夏休みには宿題はなかった。そのため私たち家族は年に 2 回の祝日でシーラーズに旅行した。私は従姉妹の「マハサ」に会うことが楽しみだった。

私の従姉妹のマハサも私とほぼ同じ経験をしていた。彼女は私より年上でシーラーズで生まれていたが、私の家族と同じように、彼女の家族も数年間日本に行き、イランに戻ってきた。マハサも日本のアニメと漫画の文化に魅力されていた。姉と弟があった彼女の好みはほとんど少女ジャンルだったが、私と彼女の好みがとても似ていた。なので祝日にシーラーズで私たちは出会うと頭が空っぽになって喉が痛くなるほどアニメについて沢山話をした。だがシーラーズの家族のところでさえも私はあまり繋がることができなかった。なぜなら女性だった他の従姉妹たちは私よりとても年上だったため彼女たちの会話に入りづらく、また私の家族では年齢が近くても異性と会話するのがとても気まずい状態だったので、年齢が近い男性の従兄弟たちとはあまりおしゃべりができなかった。

したがって私とマハサがアニメについて話し合っても、シーラーズの家族にはアニメがまだ無意味で不明な話題だったため、変な表情で私たちを見ていた。

パソコンと CD-ROM のおかげでアニメを見られる時期になったとき、マハサの両親は仕事の関係で、『NARUTO -ナルト-』⁶¹ や『DEATH NOTE』⁶² などの最近の日本アニメにアクセスができて、他の人と違ってアニメが無意味で不明なものではないとわかったので、アニメを自由に見ていたマハサたちから毎祝日に沢山のアニメ CD-ROM をもらい、次の祝日までただひたすらそれらの CD-ROM を見て過ごした。これらの時間は私の記憶ではほろ苦い記憶である。なぜかと言うと私はイランに来たころから英語の塾に参加したため英語能力は高かったが、字幕なしで日本語のアニメの内容をすべて理解できるほど日本語力は高くなくて、日本語が上手で問題なくアニメを見られる兄たちが羨ましいと思ったことがある。

2003 年、私が 9 歳になったころイランでは衛星放送がブームになって衛星放送のおかげで海外の放送チャンネルに接続することが可能となった。だがそれはイランでは違法となっていてまた内容的にも家の文化と異なっていたため私の両親は衛星放送を購入しなかった。しかし衛星放送をこっそり購入した沢山のイラン人はそれによって最近のアニメを日本語でも英語でもない言語、ドイツ語やスペイン語やアラビア語などで見ることができ、大勢の人がそれらに魅了された。だがまだイランの社会では誰もアニメについて語っておらず、秘密の愛好者に限られたものとして扱われていた。また私は小学校 4 年生になるといい中学校に入るため勉強に集中したため、アニメ好きの人を見つけ出す時間があまりなかった。

結果的にテヘランのトップ私立学校に合格したが、私の小学校から、私だけがその学校に合格したため、5 年生でせつかく新しくできた友達と離れ離れになって私はもう一度一人になって新しい人たちと新しい人生の旅を歩んで始めることとなった。」

以上のテキストを分析するにあたって、ひとつの出来事は常に複数の要素の結合した結果であるということを念頭に置かなければならない。イランで起こった政治的出来事が、この国のあらゆる側面に大きな影響を及ぼしたことを述べておくことは不可欠である。国王時代の政策立案者間の暴動から、革命とそれに続く憲法におけるイスラム法の施行、さらにそれに続くイラン・イラク戦争に至るまで、これらの出来事は社会政治的景観を形成した。筆者の両親はこの激動の時代に育ったので、この国の政治的・宗教的テンションの結果は、筆者のアニメ受容に影響を与えた。これに関して筆者は、「筆者を育んだ文化」、「政治」と「メディアテクノロジー」の文脈で補足説明する。

① 筆者を育んだ文化

文化とは、共有された価値観や思考パターン、行動、人間関係の現実である。それには即座の仕草や自然な言葉が含まれているが、それらは即興や反射の産物のように思われ、また、実際には長い間続く思考の体系の深いルーツを持っている可能性がある。

本論文でまず筆者は「筆者を育んだ文化」を抽出したい。そこには宗教、教育システム、文化的性別、歴史などの諸要素が含まれている。

1. 家族

筆者の両親の時代では家族メンバーの絆が非常に固かった。特に、イスラム教でも認められ、従兄弟同士の結婚と同じように、家族同士が結婚していた件が多い。また筆者の出身地であるシーラーズでは様々なファミリーの間に結婚があり、シーラーズという都市ひとつが通婚しあっているたったいくつかの大家族からできているというジョークを聞いたことがある。また歴史的に両親の時代ではイランの革命と、イランとイラクの8年の戦争によってイラン人の間に深い共感が生まれ、イラン人または両親の世代の人たちの間に深い絆ができて、その絆は筆者の時代にも影響していると思う。

2. 性別

筆者には二人の兄がいて末っ子の女の子として生まれた。筆者の母も同じく三人の兄がいて末っ子の女の子として生まれた。なので筆者はあまり女の子らしい行動を学ばず、結果的に他の女の子と繋がりを持つのが難しくなった。またイスラム教の教えで育ったため、女性は9歳から男性は15歳からイスラムの教え、ヒジャブ、お祈り、断食などを守る年齢となるため異性との交流は筆者には気まづくなった。さらにイランではほぼ全ての社会活動、学校や塾やプールやジムやスポーツやパーティーやモスクやお祈りの場所などは男女別々となっているため、筆者は無理矢理にも女性だけと交流を強制され、女の子らしく振る舞うことを強いられた。

3. 趣味

また筆者の趣味、好み、ノスタルジーが他のイラン人と違ったため、同年代のイラン人と子供の頃の気持ちや状況などについて共感が難しくなった。特にアニメは他の大人や子供にとって無意味で不明な話題であった。

4. 教育

筆者は学校生活をイランで始め、普通の公立学校に通った。そこで筆者は自分のような二つの異なる文化を経験した人々に出会う機会はなかった。筆者と違って、筆者の兄たち

はイランで学校生活を始める前に外国から来た子供たちのための専門的な学校、「タトビーギー」(Tatbighi)に一年通い、イランの文化や言語や学校システムに慣れるだけではなく、自分とおなじ二つの異なる文化を経験した人々に出会ったためあまり孤独にならなかった。

イランの学校の科目では、様々な文学の形が存在し、とても重要な位置を占めていた。イラン文学だけではなく、小学校から『コーラン』と『宗教のマナー・生活』は学校の二つの科目となり、中学生では『コーラン』の科目は『アラビア語』に変化し、大学受験までこの二つの科目を学ぶことになっている。

やがてよい大学に入るため「コンクール」と言う大学入学試験が年間に一度ある。この試験は全てのイランの街でおなじ時間で行われて、試験の結果によって通える大学が決まりそれによって将来が決まると言われている。そのためイラン人の親たちは子供がコンクールにいい点数を取れるよう勉強について結構厳しい。

② 政治

筆者の両親の世代はイランで政治的に様々な重要な出来事が起きて生活に大きな影響を受けた。本節ではアニメ受容と政治の関係について語る⁶³。テレビはイランで1968年に国有化となった。しかしテレビで放送されていたプログラムは文化的、宗教的、テーマ的に筆者の家族に合わなかった。イラン人の家庭はテレビが子供の教育に悪いプログラムがあるから、テレビを購入しなかった。また厳格な聖職者の一派が映画をイスラム教の教えと反するものだと強く主張し、ハラーム⁶⁴なものだと宣言していた。しかしこの状況でも知性主義の聖職者と作家派の人たちはそう思ってなかった。最終的にアーヤトッラー・ルーホッラー・ホメイニーは1979年にパフラヴィー皇帝を国外に追放し、イスラム共和制政体を成立させ、以後は新生「イラン・イスラム共和国」の元首である最高指導者として、同国を精神面から指導した。イラン革命は、近代性と伝統との単純な衝突ではなく、本物のイスラムのアイデンティティの感覚の中に近代性を適応させようとする試みであった⁶⁵。

この知的運動は文学や政治の領域に限定されず、映画を含む他の文化作品にも広がった。また革命により、イランは大きな文化的変化を経験し、あらゆる予想に反して、映画は教育の一つの方法のために復活した。特にこの方向性は、知性主義の聖職者であったホメイニー師の有名な引用で明らかにされた：「映画は文化の表現の一つであり、人間とその教育に役立てられなければならない⁶⁶。」（論文執筆者訳）

彼の宣言は、イラン・イスラム共和国の文化、世界観、目標を広く規定し、その結果、イランの文化活動を監視する「文化・イスラム指導省」⁶⁷の基本的責任を示した。その結果、映画産業の目的は変化し、映画は宗教当局によって厳重に監督されるようになった。だが1980年から1988年にかけて、イランとイラクとの間で行われた戦争によって、アニメーションを含めあらゆる芸術形式に与えられる補助金が大幅に削減された。

ホメイニー師は1989年に亡くなり同じ年に筆者の父は留学の最後の準備をしていた。筆者の父によると当時のイランの雰囲気は、若者は海外留学し、卒業後イランに戻って学んだことによって国の発展を図るというものだった。そして筆者の父はアメリカの大学に合格し書類を提出するため外務省に行くと、ホメイニー師が二年前に書いた遺言の一部、「若い人はできればアメリカに留学しないでください」が大きく看板に書かれて、筆者の父のアメリカへの留学手続きが外務省から突然拒否された。その後さまざまな原因によって筆者の父は1990年に日本に留学することになった。

1999年筆者の父が卒業し家族全員が日本から帰国するとイランの当時の大統領、モハンマド・ハータミーは「文明の対話」に基づいて国を統治し、彼は表現の自由を主張していた。だが筆者の小学校4年生ごろにイランの大統領が代わりまた中学校になるとアメリカの大統領が変わり、その結果政治問題に関するテンションが高まりすぎ、イラン社会に大きな影響を与えた。

③ メディアテクノロジー

1. 放送と配信

テレビはイランで1968年に国有化され、1979年ホメイニー師の引用に基づいて筆者の両親を含め、ほぼイラン人は安心な気持ちでテレビを購入した。イラン人と日本のアニ

メーションの初めての接触はその年からだった。その結果当時の世代のほぼすべてのイラン人は『アラビアンナイト シンドバットの冒険』⁶⁸、『ピノキオより ピコリーノの冒険』⁶⁹、『マルコ・ポーロの冒険』⁷⁰を見た。その後テレビの放送のおかげだけではなく、配信のテクノロジー進歩によって、アニメは時系列的に VHS、CD-ROM や DVD などの形で人々に見られるようになった。

具体的に言うと 80 年代にさらに新しいアニメがイランのテレビに放送されたころ、そのアニメのエピソードは再放送が無かった。したがって視聴者はとても情熱な感情でアニメを見ていた。だがアニメ全体的の放送が終わると、もう一度初めのエピソードから再放送されていた。結果的にほぼテレビに放送されていたアニメが毎年もう一度再放送され現在でもまだこの習慣が続いている。また『ビデオクラブ』と言うビデオレンタルショップの会員になることでとても安い値段でテレビに放送されていたアニメの VHS をレンタルすることが可能だった。以上の理由でイラン人が自分の家でテレビに放送するものを録画する必要が無く、流行ってなかった。その後 CD-ROM や DVD に書き込みされたテレビに放送されていたアニメがもっとも流行って、VHS が人気を失った。結果的にイラン人がアニメの CD-ROM を購入することでパソコンを使ってそれらを見ることができるようになった。

映画館でのアニメーション上映的について触れると、イランでは 2013 年までアニメーションが映画館で上映されなかった。イランとイラクの戦争の後、1989 年にイランの経済が良くなり映画とアニメーションの制作が多くなった。その結果 1999 年にイランの「子供と若者のための情報センター」(CIDCA)はテヘランで隔年国際アニメーションフェスティバルを行なった。このフェスティバルにはイランで製作されたアニメーションだけではなく、イラン人の視聴者に適していると判断された国際的なアニメーションも上映された。このフェスティバルはイランのアニメーション制作における最初の交流ポータルとなった。しかしアニメーションはまだ映画館では一般公開されず、特別なフェスティバルやイベントなどだけに上映された。2013 年にイランが製作したアニメーション、『テヘラン：2121 年』⁷¹は初めて様々な映画館で一般の視聴者に上映された。その後イラン

で製作された他のアニメーションが上映されたが、他の国のアニメーションが映画館に上映されることはとても珍しい。

またイランでは 2003 年衛星放送がブームとなり、その時代に近く放送されていたアニメを観ることが可能になった。その頃、日本のアニメ、特に『ナルト』から影響を受け魅了された人は多い。筆者の記憶では衛星放送を持っていた周りの家族や友達が『ナルト』を見て筆者が日本のアニメに詳しいことを知っていたので、筆者と『ナルト』についてよく話していた。また様々なお店が『ナルト』の CD-ROM を売っていたのを覚えている。

当時のインターネットの状態はダイヤルアップ技術だったため動画配信サイトへのアクセスは困難であった。また国の法律と内容と反するものが多かったため 2002 年頃から多くのウェブサイトが国から本格的に調査され、ほぼ 11 万枚のウェブサイトが、YouTube などの動画配信サイトを含め検閲された。

2. アニメコンテンツ

このセクションでは、筆者が日本とイランのテレビで放送されていたアニメを語り、そのギャップを実際の作品に基づいて語ることによって、筆者自身の好きで見ていたアニメと、イランのテレビで放送されていたアニメが心の中でマッチしてなかったことを示したい。そしてまずは第一にアニメのタイトルをできるだけ大きく示したいため他の情報は今は省略する。

① 1990 年から 1999 年まで日本のテレビで放送されたアニメ：これらのアニメは筆者とその家族の懐かしい思い出になり、大きな影響を与えた：

『青いブリンク』⁷²、『あしたのジョー』⁷³、『アリス SOS』⁷⁴、『おじゃる丸』⁷⁵、『風の谷のナウシカ』、『学校のコワイうわさ 花子さんがきた！！』⁷⁶、『キキとララ』、『キテレツ大百科』⁷⁷、『キャプテン翼』⁷⁸、『銀河鉄道の夜』⁷⁹、『金田一少年の事件簿』、『紅の豚』、『クレヨンしんちゃん』、『ゲゲゲの鬼太郎』、『けろけろけろっぴ』⁸⁰、『コレクター・ユイ』⁸¹、『シティーハンター』⁸²、『しましまとらのしまじろう』⁸³、『少年アシベ』⁸⁴、『ジョジョの奇妙な冒険』⁸⁵、『SLAM DUNK』、『聖闘士星矢』⁸⁶、『それいけ!アンパンマン』⁸⁷、『3 丁目のタマ うちのタマ知りませ

んか?』⁸⁸、『小さなおぼけアッチ・コッチ・ソッチ』⁸⁹、『デジタルモンスター』、
『天空の城ラピュタ』、『Dr.スランプ アラレちゃん』⁹⁰、『どっきりドクター』⁹¹、
『となりのトトロ』、『飛べ!イサミ』⁹²、『ドラえもん』、『ドラゴンボール』、『忍
たま乱太郎』⁹³、『新世紀エヴァンゲリオン』⁹⁴、『ハローキティ』、『パンダコパン
ダ』⁹⁵、『美少女戦士セーラームーン』、『ふしぎの海のナディア』⁹⁶、『北斗の拳』
⁹⁷、『ポコニャン!』⁹⁸、『ポケットモンスター』、『火垂るの墓』⁹⁹、『魔女の宅急
便』、『魔法騎士レイアース』¹⁰⁰、『まんが世界昔ばなし』¹⁰¹、『耳をすませば』¹⁰²、
『名探偵コナン』、『モジャ公』¹⁰³、『もののけ姫』、『モンタナ・ジョーンズ』¹⁰⁴、
『YAWARA!』¹⁰⁵、『幽☆遊☆白書』¹⁰⁶、『遊☆戯☆王』¹⁰⁷、『らんま½』¹⁰⁸、『るろ
うに剣心 -明治剣客浪漫譚-』¹⁰⁹

② 1999 年から 2007 年まで日本のテレビに放送されたアニメ：筆者はイランにおいて
アニメの CD-ROM を得ることができて、見ることができたもの：

『犬夜叉』¹¹⁰、『うたわれるもの』¹¹¹、『家庭教師ヒットマン REBORN!』¹¹²、『銀
魂』¹¹³、『コードギアス 反逆のルルーシュ』¹¹⁴、『十兵衛ちゃん』¹¹⁵、『D.Gray-
man』¹¹⁶、『DEATH NOTE』、『天元突破グレンラガン』¹¹⁷、『時をかける少女』
¹¹⁸、『NANA』¹¹⁹、『NARUTO -ナルト-』、『NARUTO -ナルト- 疾風伝』¹²⁰、『ひ
ぐらしのなく頃に』¹²¹、『PEACE MAKER 鐵』¹²²、『Fate/stay night』¹²³、
『BLEACH』¹²⁴、『フルーツバスケット』¹²⁵、『魔界戦記ディスガイア』¹²⁶、『らき
☆すた』¹²⁷、『ローゼンメイデン』¹²⁸、『ワンピース』¹²⁹

③ 1999 年から 2007 年までイランのテレビに放送された日本のアニメ：日本のとても
古いアニメと近年のアニメがイランで放送されていた：

日本のとても古いアニメ

『愛の学校クオレ物語』¹³⁰、『愛の若草物語』¹³¹、『赤毛のアン』¹³²、『あらいぐまラ
スカル』¹³³、『アラビアンナイト シンドバットの冒険』、『アルプスの少女ハイジ』

¹³⁴、『アルプス物語 わたしのアンネット』¹³⁵、『アンデス少年ペペロの冒険』¹³⁶、『一休さん』¹³⁷、『オズの魔法使い』¹³⁸、『ガジェット警部』¹³⁹、『家族ロビンソン漂流記 ふしぎな島のフローネ』¹⁴⁰、『ガンバの冒険』¹⁴¹、『キャプテン翼』、『さすらいの少女ネル』¹⁴²、『シートン動物記 くまの子ジャッキー』¹⁴³、『シートン動物記 りすのバナナ』¹⁴⁴、『ジャングル大帝』¹⁴⁵、『スプーンおばさん』¹⁴⁶、『トム・ソーヤーの冒険』¹⁴⁷、『ドン・チャック物語』¹⁴⁸、『ニルスのふしぎな旅』¹⁴⁹、『セレンディピティ物語 ピュア島の仲間たち』¹⁵⁰、『ペリーヌ物語』¹⁵¹、『星の子チョビン』¹⁵²、『牧場の少女カトリ』¹⁵³、『まんが水戸黄門』¹⁵⁴、『名犬ジョリィ』¹⁵⁵、『森の陽気な小人たち ベルフィーとリルビット』¹⁵⁶、『レ・ミゼラブル 少女コゼット』¹⁵⁷、『ロックマン 星に願いを』¹⁵⁸、『ロビンフッドの大冒険』¹⁵⁹、『私のあしながおじさん』¹⁶⁰

日本の近年のアニメ

『激闘!クラッシュギアTURBO』¹⁶¹、『ゲド戦記』¹⁶²、『スチームボーイ』¹⁶³、『千と千尋の神隠し』、『だぁ!だぁ!だぁ!』¹⁶⁴、『デジタルモンスター』、『デジモンフロンティア』¹⁶⁵、『鉄コン筋クリート』¹⁶⁶、『ハウルの動く城』、『ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン』¹⁶⁷、『ブレイブ・ストーリー』¹⁶⁸、『星のカービィ』¹⁶⁹

3. イランで受けたアニメショック

筆者の経験と記憶では数本のアニメがイランのアニメ受容に大きな変化をもたらした。特にイランのテレビではオスカーを獲得した作品をほぼ全て放送していた。

具体的に言うとイランのテレビプログラムに年に2回特別なテレビプログラム時期がある。一つは13日間の年末年始ともう一つは年の最後の火曜日『チャハールシャンベ・スーリー』(Chaharshanbe Suri)。13日間の年末年始では様々なテレビチャンネルが決まった時間に賞を持ったアニメーションや映画などを放送する。そして年の最後の火曜日『チャハールシャンベ・スーリー』は祭りの日であって非常に危険な火遊びをイラン人がする。そのため、国は被害者をできる限り抑えるため夕方から夜中まで連続で様々なテレビチャンネルで賞を持ったアニメーションや映画などを放送する。イランのテレビもこの

二つのテレビプログラムに対してほぼ一週間前から何が放送されるのかを頻繁に宣伝している。

そのため、2003年でオスカーを獲得した『千と千尋の神隠し』がその一つのテレビプログラムで放映され、多くのイラン人がそれを見た。その後多くのイラン人はアニメ、特にスタジオジブリの制作に興味を持つようになった。その後『ハウルの動く城』、『ゲド戦記』、『スチームボーイ』、『ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン』もテレビから放送され、毎日イラン人がテレビでよく見ていたアニメと全く違う品であって、その結果アニメに対するイラン人の見方を変えるのに大きな影響を与えた。

この変革に加えて、民間音声録音会社、特に『グローリーエンターテインメント』¹⁷⁰の台頭とアニメを含む各国のアニメーションの高品質吹き替えは、イラン人のCD/DVDの購入に大きな影響を与えた。

第三節 まとめ

文化としてのアニメーションもあるけれども多くはエンターテインメントビジネスのコンテンツとして作られている。しかし筆者はアニメーションを文化として研究している。そのためビジネスとしてのアニメーションについては別の研究で探求する予定である。

本章では筆者はアニメーションを受け取って見る視聴者の文化的側面を研究した。筆者は「アニメーションクリエイターが制作に込めたメッセージが視聴者によって違って受容されるのはなぜなのか」の答えを探し始めた。そのため筆者は研究対象をアニメーションの視聴者とし、さらに自分を研究対象として主にオートエスノグラフィーとオーラル・ヒストリーの方法論で研究を進めた。時間の経過とともに、個人の成長に伴う性格（アイデンティティ）の変化や周囲の状況が、アニメーションのメッセージを含む個人のアニメーション受容に影響を与える可能性があるという結論付けることができる。

具体的に言うと本章の主体となった「筆者」という人物はイラン人であり日本で生まれた人物であった。そこから結果的に研究対象はイランと日本という二つの文化について相渉ることになった。そのため筆者はこの特定のポイントを利用してイランと日本の比較文

化のテーマにアプローチし研究しようと思った。研究を進めると「場所」と「時代」という二つの概念が筆者の注意を引いた。筆者はこの二つの概念が人間の人生の大事な境界 (Boundary) と考え人の性格 (アイデンティティ) の形成にも大きな影響を与えていると考えた。そのため本章の場所は筆者が育った二つの国イランと日本となりそして本章の時代は筆者が生まれたころ 1994 年から筆者が小学校を卒業する 2007 年となった。そして「筆者の範囲のスケールと体験したもの」で二つの国の比較文化をアニメーション側面的に調査した。本章はイランと日本の比較文化を文化的に研究したい人にとって助けになると筆者は考えている。

また本章の過程で、研究者と参加者は協力して新しい質問を探索し、自分自身、お互い、彼らの関係、さらには調査対象の特定の問題やトピックについての洞察を得ることができた。このプロセスには、個人の経験が他の人の経験にどのように関係するかを理論化し、検討することが含まれている。そしてストーリーテリングであることから、読者はそれを独自の方法で解釈して適用することができ、単一の「正しい」解釈を決定するのではなく、コンテンツと個人的に関わることの重要性が強調される。

第四章 結論と考察

(1) 結論

① 一つ一つの章で辿り着いたもの

どのようなアニメーションにも必ず文化的側面が存在している。この文化的側面は一つの文化を他の文化の視聴者に紹介することになる原因である。そのため筆者はアニメーション制作における文化的側面を創造、発信、そして受容の視点から研究したいと思い、この全体的なプロセスを意識的にコントロールできるかどうかの研究に挑戦した。

最初に筆者は文化的側面を日本のアニメーションつまり「アニメ」からいくつかの文化的な要素を抽出し、これらが一つの国の文化を紹介している要素に成りうるという結果に辿り着いた。

そして修士課程ではこの結果に基づいて自分のアニメーション『マイ・ランド 2020』（2020年）を、イランの文化を紹介する目的で制作した。だがそのとき何か足りないと感じた。筆者はこの足りない部分を探すため博士課程に入り、研究を進めた。そして次の段階としてイランと日本からアニメーションのクリエイターを取り上げ、彼らの制作アニメーションを文化的側面から分析し比較した。イランからサデギ・アリアクバル、そして日本から宮崎駿。なぜこの二人を選んだかといえば、最初は筆者はこの二人が自分の国のアニメーション監督代表だと考えたからだ。しかし研究を進めてゆくと、彼らは代表というよりは、アーティストのコミュニティがその作品を見ると一目でその作品が彼らのものであり、同時にそのアニメーションを生み出した国のものであると認識できるような存在であることに気づいた。それが気になって結果的に彼らのアニメーション作品の分析をこころざし、彼らの作品制作とクリエイターの人生とのかかわりについても研究した。またさらにそこに筆者自身を並べて、自分の作品を文化的側面的に分析し、また二人の分析と同じように自分の人生とのかかわりも検証した。分析の中で、筆者は自分を加えたおかげで、クリエイターの人生とそれに関する作品制作が非常に重要なものだと明らかになった。

このプロセスによって筆者はアニメーションにおける文化の創造と発信の研究に成功したと考えた。だがある出来事に辿り着いた。それは筆者のアニメーション理解が人生で出会った他のイラン人と違っているということだ。それに気づいて、その原因を問う問題意識が生じた。視聴者の人生は彼らのアニメーション受容にどう関係しているのか。筆者自身が二つの国の文化を経験したことはこのことに関係しているのか。そのため筆者はアニメーションの視聴者の研究に手をつけようとした。だがそこにも問題があった。視聴者の

研究は時間がかかるものであり、また一人一人の性格が大切になるため、筆者にとってこの研究を通常の資料分析の方法で進めることは難しいということであった。

筆者がたどり着いたのは自分を視聴者として研究対象とすることである。そのため自分の人生を「オートエスノグラフィー」と「オーラル・ヒストリー」の方法論で分析した。筆者の人生とアニメーションの関係を中心に探究した。結果的に筆者の人生には様々な要素が含まれ、「筆者を育んだ文化」、「政治」と「メディアテクノロジー」などが筆者のアニメーションの文化的側面の理解に関係していることを発見することができた。

② アニメーションというメディアの特徴

アニメーションは映画と同じく想像力に訴えるメディアである。現実的なものも非現実的なものも表現することができる。アニメーションは主として業界がエンターテインメントのために制作するものとして扱われるが、この論文ではアニメーションがひとつのアートであり、表現の形であることを示すことができたと思う。

人の表現の形はそれぞれ違う。そしてアートはその表現を助けるものである。アニメーションは制作し、受容する人の人生、また人間としての記憶と感情に無意識に繋がっているものである。アニメーションは様々なメディアのうちで、すべてのフレームをクリエイターが制作するという点で特異なものである。だから筆者はアニメーションというものが人の意識と無意識、そしてそれを取り巻く文化が顕著に表れるメディアだと考えている。

（２）考察

筆者が本論文の土台としたのは、筆者のイランと日本におけるアニメ体験（日本で制作されたアニメーションの受容体験）であった。そして、この論文を執筆する過程で得た認識と知見をさらに確実なものにするためには、筆者と同じような状況であった人たち、つまり、2000年代から2020年代の日本とイランで過ごし、両国の歴史・政治・メディア技術の違いについての知見を持っている人たちも研究対象として調査する必要がある。

また日本とイランの二つの文化のみならず、複数の文化圏での体験を経た場合の例も将来的に必要なには研究してみたい。

また筆者はこの研究の策に「アニメーション作品の依頼者」と「音楽」がアニメーション制作における文化的側面に影響しているという点にも興味を持った。この視点も今後の研究テーマにしてゆきたい。

(56、221 字)

注

1. 津堅信之、『日本アニメーションの力-八五年の歴史を貫く二つの軸-』、NTT出版、2004年、p.151
2. Susan J. Napier, *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*, New York, Palgrave Macmillan, 2005, p.7
3. 筆者は、日本で生まれ5歳まで福井市で過ごし、日本のアニメを多く視聴した。その後、イランのテヘランに戻ったが、日本でVHSテープに録画していたアニメを何度も繰り返し視聴していた。その中に、『ドラえもん』、『名探偵コナン』、『ゲゲゲの鬼太郎』があり、これらは筆者にとって身近な作品となった。
4. 『名探偵コナン 世紀末の魔術師』、こだま兼嗣監督、株式会社トムスエンタテインメント、1999年、00:20:30
5. 『ゲゲゲの鬼太郎 2018年』、Ep 26、シリーズディレクター：小川孝治、東映アニメーション、Ep 07 作画監督：浅沼昭弘、2018年、00:21:00
6. 『ドラえもん 新・のび太の大魔境 〜ペコと5人の探検隊〜』、八錫新之介監督、シンエイ動画制作会社、2014年、00:04:15
7. Saharnaz Nilforushan, "Investigating the adaptation of scenario from ancient literature, especially mythological stories in Iranian animation (a case study of Ali Akbar Sadeghi's works)", M.A.Thesis, Art University, Tehran, 2017, p.52
8. サデギ・アリアクバルからの面接、2022年9月5日
9. サデギ・アリアクバルからの面接、2022年9月5日
10. Center for the Intellectual Development of Child and Adolescent
11. Saharnaz Nilforushan, "Investigating the adaptation of scenario from ancient literature, especially mythological stories in Iranian animation (a case study of Ali Akbar Sadeghi's works)", M.A.Thesis, Art University, Tehran, 2017, p.54

12. サデギ・アリアクバルからの面接、2022年9月5日
13. サデギ・アリアクバルからの面接、2022年9月5日
14. サデギ・アリアクバルからの面接、2022年9月5日
15. サデギ・アリアクバルからの面接、2022年9月5日
16. Hayao Miyazaki, *Starting Point 1979~1996*, San Francisco, VIZ Media, 2009, pp. 47-48
17. Hayao Miyazaki, *Starting Point 1979~1996*, San Francisco, VIZ Media, 2009
18. Dani Cavallaro, *The Anime Art of Hayao Miyazaki*, Jefferson, McFarland, 2015, pp. 47-57
19. Hayao Miyazaki, *Starting Point 1979~1996*, San Francisco, VIZ Media, 2009, p.167
20. Hayao Miyazaki, *Starting Point 1979~1996*, San Francisco, VIZ Media, 2009, p.169
21. Hayao Miyazaki, *Turning Point 1997~2008*, San Francisco, VIZ Media, 2014, p.16-17
22. サデギ・アリアクバルからの面接、2022年9月5日
23. サデギ・アリアクバルからの面接、2022年9月5日
24. トンバクは、イランで使用されるゴブレット（足付酒杯）形太鼓の一種。ザルブ、ドンバクなどとも呼ばれる。ダフと並んでペルシア音楽で重要な打楽器である。
25. ズールハーネは、イラン文化圏において、男性が肉体の鍛錬をするために集まる道場のような場所・館である。
26. 『風の谷のナウシカ』、宮崎駿、スタジオジブリ、1984年、00:11:11
27. 『風の谷のナウシカ』、宮崎駿、スタジオジブリ、1984年、01:35:30
28. 『天空の城ラピュタ』、宮崎駿、スタジオジブリ、1986年、01:41:39
29. 『天空の城ラピュタ』、宮崎駿、スタジオジブリ、1986年、01:06:22

30. 『となりのトトロ』、宮崎駿、スタジオジブリ、1988年、01:02:11
31. 『魔女の宅急便』、宮崎駿、スタジオジブリ、1989年、00:00:36、00:25:46
32. 『魔女の宅急便』、宮崎駿、スタジオジブリ、1989年、00:21:35、00:39:46、
01:20:37
33. 『魔女の宅急便』、宮崎駿、スタジオジブリ、1989年、00:19:56
34. 三方（さんぼう）とは、神事において使われる、神饌を載せるための台である。
35. 『千と千尋の神隠し』、宮崎駿、スタジオジブリ、2001年、01:32:14
36. THE ROCKWOOD ARCHIVES: A VISUAL JOURNEY
<https://sites.udel.edu/rockwoodarchives/exhibit/fashion/#:~:text=Hats%20became%20larger%20and%20were,a%20woman%20left%20the%20house>
(2023年10月15 閲覧)
37. 『ハウルの動く城』、宮崎駿、スタジオジブリ、2004年、01:19:50
38. Kaku Arakawa, “Ponyo Is Here”, *10 Years With Hayao Miyazaki*, Ep 1, NHK , 2019, 35:50
39. 『風立ちぬ』、宮崎駿、スタジオジブリ、2013年、01:07:11
40. 『風立ちぬ』、宮崎駿、スタジオジブリ、2013年、00:52:24
41. Barney Glaser and Anselm L Strauss, *Discovery of Grounded Theory*, New York, Routledge, 2017
42. Arthur P. Bochner and Carolyn Ellis, *Evocative autoethnography : writing lives and telling stories*, California, Routledge, 2016, pp. 89-94.
43. “Oral history is a connecting value which moves in all sorts of different dimensions. It connects the old and the young, the academic world and the world outside, but more specifically it allows us to make connections in the interpretation of history”, Valerie Raleigh Yow, *Recording Oral History: A Guide for the Humanities and Social Sciences*, United Kingdom, Rowman & Littlefield, 2015, p. 14.

44. Valerie Raleigh Yow, *Recording Oral History: A Guide for the Humanities and Social Sciences*, United Kingdom, Rowman & Littlefield, 2015, p. 17.
45. Valerie Raleigh Yow, *Recording Oral History: A Guide for the Humanities and Social Sciences*, United Kingdom, Rowman & Littlefield, 2015, p. 307.
46. ハラルとは、 イスラム教において合法的なものの事を言う。特に肉がハラル認定されるには、イスラム教の掟に基づいて正式的に屠殺される必要がある。
47. 『クレヨンしんちゃん』、シリーズ構成：金井浩、監督：本郷みつる、原恵、ムトウユージ、シンエイ動画、1992年
48. 『金田一少年の事件簿』、シリーズディレクター：西尾大介、東映アニメーション、1997年
49. 『美少女戦士セーラームーン』シリーズディレクター：佐藤順一、幾原邦彦、五十嵐卓哉、東映動画、1992年
50. 『ちびまる子ちゃん』、監督：須田裕美子、芝山努、東宝、1990年
51. 『ポケットモンスター』、日高政光、OLM、1997年
52. 『デジタルモンスター』、シリーズディレクター： 角銅博之、東映アニメーション、1999年
53. 『SLAM DUNK』、シリーズディレクター：西沢信孝、東映アニメーション株式会社、1993年
54. 『コラー・ゲルメジー』 (Kolah Ghermezi), Iraj Tahmaseb, Pars video, 1981
55. 『シャウレ・バスターニハ』 (Shahr-e-Bastaniha), Azadeh Pourmokhtar, 1998
56. 『マドレセ・イエ・ムシュハ』 (Madrese-ye-mushha), Marziyeh Boroomand, Farabi Cinema Foundation, 1986
57. written by the Persian poet Ferdowsi between c. 977 and 1010 CE
58. Written by J. K. Rowling
59. Written by C. S. Lewis

60. Written by Jennifer Rowe
61. 『NARUTO -ナルト-』、伊達勇登、スタジオぴえろ、2002年
62. 『DEATH NOTE』、荒木哲郎、株式会社マッドハウス、2006年
63. 筆者は政治的な議論や出来事の詳細に立ち入るつもりはない。筆者はただそれらが筆者の家族や筆者のアニメ受容に与えた影響を観察したものである。
64. ハラルの反対。ハラームとはイスラム教において非合法的なものの事を言う。
65. “Iranian revolution was not a simple clash between modernity and tradition but an attempt to accommodate modernity within a sense of authentic Islamic identity.”, Stefanie Van de Peer, *Animation in the Middle East: Practice and Aesthetics from Baghdad to Casablanca*, London, Bloomsbury Academic, 2021, p. 54.
66. “Cinema is one of the manifestations of culture and it must be put to service of man and his education.”, Stefanie Van de Peer, *Animation in the Middle East: Practice and Aesthetics from Baghdad to Casablanca*, London, Bloomsbury Academic, 2021, p. 58.
67. Ministry of Culture and Islamic Guidance
68. 『アラビアンナイト シンドバットの冒険』、黒川文男、日本アニメーション株式会社、1975年
69. 『ピノキオより ピコリーノの冒険』、腰繁男、日本アニメーション株式会社、1976年
70. 『マルコ・ポーロの冒険』、監督：藤田克彦/松村浩志/村上憲一/中村哲志/酒井和行、株式会社マッドハウス、1975年
71. 『テヘラン:2121年』 (Tehran 1500), Bahram Azimi, Nasl-e-Andishe-Sabz, 2013
72. 『青いブリンク』、原征太郎、手塚プロダクション、1989年
73. 『あしたのジョー』、出崎統、虫プロダクション、1970年

74. 『アリスSOS』、金子伸吾、株式会社ジェー・シー・スタッフ、1998年
75. 『おじゃる丸』、大地丙太郎、株式会社ぎゃろっぷ、1998年
76. 『学校のコワイうわさ 花子さんがきた！！』、やすみ哲夫、株式会社グループ・タック、1994年
77. 『キテレツ大百科』、渡部高志、スタジオぎゃろっぷ、1987年
78. 『キャプテン翼』、光延博愛、土田プロダクション、1983年
79. 『銀河鉄道の夜』、杉井儀三郎、株式会社グループ・タック、1985年
80. 『けろけろけろっぴ』、波多正美、サンリオ、1992年から
81. 『コレクター・ユイ』、ムトウユージ、日本アニメーション、1992年
82. 『シティーハンター』、江上潔、サンライズ、1991年
83. 『しましまとらのしまじろう』、鳥海永行、スタジオ旗艦、1993年
84. 『少年アシベ』、石崎すすむ、アニメーション制作 ライフワーク、1991年
85. 『ジョジョの奇妙な冒険』、北久保弘之、A.P.P.P.、1993年
86. 『聖闘士星矢』、森下孝三、菊池一仁、東映動画、1986年
87. 『それいけ!アンパンマン』、永丘昭典、トムス・エンタテインメント、1988年
88. 『3丁目のタマ うちのタマ知りませんか?』、難波日登志、株式会社グループ・タック、1993年
89. 『小さなおぼけアッチ・コッチ・ソッチ』、小林治、スタジオぴえろ、1991年
90. 『Dr.スランプ アラレちゃん』、岡崎稔、東映動画、1981年
91. 『どっきりドクター』、水野和則、スタジオぴえろ、1998年
92. 『飛べ!イサミ』、佐藤竜雄、株式会社グループ・タック、1995年
93. 『忍たま乱太郎』、河内日出夫、亜細亜堂、1993年
94. 『新世紀エヴァンゲリオン』、庵野秀明、タツノコプロGAINAX、1995年
95. 『パンダコパンダ』、高畑勲、東京ムービー新社、1972年
96. 『ふしぎの海のナディア』、庵野秀明、ガイナックス、1990年
97. 『北斗の拳』、芦田豊雄、東映動画、1984年

98. 『ポコニャン!』、笹川ひろし、Animation 21、1993年
99. 『火垂るの墓』、高畑勲、スタジオジブリ、1988年
100. 『魔法騎士レイアース』、平野俊弘、東京ムービー新社、1994年
101. 『まんが世界昔ばなし』、葛生雅美/松戸館/曾我仁彦/土屋啓之助/野崎貞夫/葉方丹
/西牧秀夫/石田忠賢、TBS/ダックスインターナショナル/ワールドテレビジョン、
1976年
102. 『耳をすませば』、近藤喜文、スタジオジブリ、1995年
103. 『モジャ公』、遠藤徹哉、OLM、1995年
104. 『モンタナ・ジョーンズ』、今沢哲男、スタジオジュニオ、1994年
105. 『YAWARA!』、ときたひろこ、マッドハウス、1989年
106. 『幽☆遊☆白書』、阿部記之、スタジオぴえろ、1992年
107. 『遊☆戯☆王』、杉島邦久、スタジオぎゃろっぷ、2000年
108. 『らんま½』、芝山努、スタジオ・ディーン、1989年
109. 『るろうに剣心 -明治剣客浪漫譚-』、古橋一浩、スタジオぎゃろっぷ、1996年
110. 『犬夜叉』、池田成/青木康直、サンライズ、2000年
111. 『うたわれるもの』、小林智樹、OLM、2006年
112. 『家庭教師ヒットマンREBORN!』、今泉賢一、株式会社アートランド、2006年
113. 『銀魂』、高松信司/藤田陽一/サンライズ、2006年
114. 『コードギアス 反逆のルルーシュ』、谷口悟朗、サンライズ、2006年
115. 『十兵衛ちゃん』、桜井弘明、マッドハウス、1999年
116. 『D.Gray-man』、鍋島修、トムス・エンタテインメント、2006年
117. 『天元突破グレンラガン』、今石洋之、GAINAX、2007年
118. 『時をかける少女』、細田守、マッドハウス、2006年
119. 『NANA』、浅香守生、マッドハウス、2006年
120. 『NARUTO -ナルト- 疾風伝』、伊達勇登/コバヤシオサム/今千秋/渡部穂寛/むら
た雅彦、スタジオぴえろ、2007年

121. 『ひぐらしのなく頃に』、今千秋、スタジオディーン、2006年
122. 『PEACE MAKER 鐵』、平田智浩、ゴンゾ、2003年
123. 『Fate/stay night』、山口祐司、スタジオディーン、2006年
124. 『BLEACH』、阿部記之、スタジオぴえろ、2004年
125. 『フルーツバスケット』、大地丙太郎、スタジオディーン、2001年
126. 『魔界戦記ディスガイア』、井硯清高、OLM、2006年
127. 『らき☆すた』、山本寛/武本康弘、京都アニメーション、2007年
128. 『ローゼンメイデン』、松尾衡、ノーマッド、2004年
129. 『ワンピース』、宇田鋼之介、東映アニメーション、1999年
130. 『愛の学校クオレ物語』、岡部英二、日本アニメーション、1981年
131. 『愛の若草物語』、黒川文男、日本アニメーション、1987年
132. 『赤毛のアン』、高畑勲、日本アニメーション、1979年
133. 『あらいぐまラスカル』、遠藤政治/斎藤博/腰繁男、日本アニメーション、1977年
134. 『アルプスの少女ハイジ』、高畑勲、日本アニメーション、1974年
135. 『アルプス物語 わたしのアンネット』、楠葉宏三、日本アニメーション、1983年
136. 『アンデス少年ペペロの冒険』、宇田川一彦、Wako Productions、1975年
137. 『一休さん』、矢吹公郎、東映動画、1975年
138. 『オズの魔法使い』、斎藤博、パンメディア、1986年
139. 『ガジェット警部』、Bruno Bianchi、Animation services : TMS Entertainment、1983年
140. 『家族ロビンソン漂流記 ふしぎな島のフローネ』、黒田昌郎、日本アニメーション、1981年
141. 『ガンバの冒険』、出崎統、東京ムービー/Aプロダクション、1975年
142. 『さすらいの少女ネル』、土屋啓之助、ダックスプロダクション、1979年

143. 『シートン動物記 くまの子ジャッキー』、黒田昌郎、日本アニメーション、1977年
144. 『シートン動物記 りすのバナー』、黒田昌郎、日本アニメーション、1979年
145. 『ジャングル大帝』、宇井孝司、手塚プロダクション、1989年
146. 『スプーンおばさん』、網野哲郎/南家こうじ、スタジオぴえろ、1983年
147. 『トム・ソーヤーの冒険』、斎藤博、日本アニメーション、1980年
148. 『ドン・チャック物語』、小泉志津男/成田マキホ、株式会社ナック、1975年
149. 『ニルスのふしぎな旅』、鳥海永行、スタジオぴえろ、1980年
150. 『セレンディピティ物語 ピュア島の仲間たち』、大貫信夫、瑞鷹エンタープライズ/協和広告、1983年
151. 『ペリーヌ物語』、斎藤博/腰繁男、日本アニメーション、1978年
152. 『星の子チョビン』、りんたろう、スタジオゼロ、1974年
153. 『牧場の少女カトリ』、斎藤博、日本アニメーション、1984年
154. 『まんが水戸黄門』岡迫和之/新田義方、ナック、1981年
155. 『名犬ジョリィ』、早川啓二、東宝株式会社、1981年
156. 『森の陽気な小人たち ベルフィーとリルビット』、林政行、タツノコプロ、1980年
157. 『レ・ミゼラブル 少女コゼット』、桜井弘明、日本アニメーション、2007年
158. 『ロックマン 星に願いを』、箕ノ口克己、葦プロダクション、1993年
159. 『ロビンフッドの大冒険』、真下耕一、タツノコプロ、1990年
160. 『私のあしながおじさん』、横田和善、日本アニメーション、1990年
161. 『激闘!クラッシュギアTURBO』、井内秀治、サンライズ、2001年
162. 『ゲド戦記』、宮崎吾朗、スタジオジブリ、2006年
163. 『スチームボーイ』、大友克洋、サンライズ、2004年
164. 『だぁ!だぁ!だぁ!』、桜井弘明、J.C.STAFF、2000年

165. 『デジモンフロンティア』、シリーズディレクター：貝澤幸男、東映アニメーション、2002年
166. 『鉄コン筋クリート』、マイケル・アリアス、STUDIO 4℃、2006年
167. 『ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン』、野村哲也、スクウェア・エニックス ヴィジュアル・ワークス、2005年
168. 『ブレイブ・ストーリー』、千明孝一、ゴンゾ、2006年
169. 『星のカービィ』、日下部光雄、スタジオ・ザイン、2001年
170. Glory Entertainment

参考

1. スタジオジブリ、『スタジオジブリ作品関連資料集〈1〉』、徳間書店、1996年.
2. スタジオジブリ、『スタジオジブリ作品関連資料集〈2〉』、徳間書店、1996年.
3. スタジオジブリ、『スタジオジブリ作品関連資料集〈3〉』、徳間書店、1996年.
4. スタジオジブリ、『スタジオジブリ作品関連資料集〈4〉』、徳間書店、1996年.
5. スタジオジブリ、『スタジオジブリ作品関連資料集〈5〉』、徳間書店、1997年.
6. 笹本健次、『Japanese animation：日本のアニメ～終わりになき黄金時代』、ネコ・パブリッシング、2000年.
7. 吉田陽一、『25周年記念日本アニメーション全作品集』、プラネット出版、2001年.
8. 津堅信之、『日本アニメーションの力-八五年の歴史を貫く二つの軸-』、NTT出版、2004年.
9. 松野本和弘、『日本漫画映画の全貌』、日本漫画映画の全貌実行委員会、2004年.
10. Susan J. Napier, *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*, New York, Palgrave Macmillan, 2005.
11. 小松正史、「主体なき声の諸相:公共空間の声の現状」、増田聡、『ポピュラーカルチャー研究、Vol.1.No.4、声』、京都精華大学表現研究機構、2007年、pp. 19-22.
12. Susan J. Napier, *From Impressionism to Anime*, New York, Palgrave Macmillan, 2007.
13. Fernanda P. Duarte, "Using Autoethnography in the Scholarship of Teaching and Learning: Reflective Practice from 'the Other Side of the Mirror'", *International journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, vol. 1, No. 2, 2007, Art. 21.

14. Joseph Campbell , *The Hero with a Thousand Faces (The Collected Works of Joseph Campbell)* , Novato, California, New World Library, 2008.
15. Hayao Miyazaki, *Starting Point 1979~1996*, San Francisco, VIZ Media, 2009.
16. Mohammad Ali Safoora, “Investigation of the cinematographic and literary structure of Malek Khorshid animation”, *Scientific Research Journal of Children's Literature Studies of Shiraz University*, vol. 1, 2011.
17. Ardeshir Mojarad Takestani, *The Method of Tashir (Drawing Animal) in Iranian Bookdesign Arts*, Tehran, Yassavoli Press, 2012.
18. Mansour Thomson, *Traditional pattern design workshop (1)*, Tehran, Iran Textbook Publishing Company, 2012.
19. Ali Dowlatshahi, *Persian Designs and Motifs for Artists and Craftsmen*, Tehran, Soroush Press, 2013.
20. Masoud Tazhibi and Farideh Shahbazi, *Persian Motifs*, Tehran, Soroush Press, 2013.
21. 執筆 野崎 透 鈴木隆詩 真保みゆき、編 野崎透『風立ちぬ (ロマンアルバム)』、徳間書店、2013 年。
22. John Halas, *Masters of animation*, Translated by Kashanian Parisa and Mohseni Ardehali Salma and Khoshbakht Farnaz, Tehran, Soore Mehr Publication, 2013.
23. Hayao Miyazaki, *Turning Point 1997~2008*, San Francisco, VIZ Media, 2014.
24. Dani Cavallaro, *The Anime Art of Hayao Miyazaki*, Jefferson, McFarland, 2015.

25. Valerie Raleigh Yow, *Recording Oral History: A Guide for the Humanities and Social Sciences*, United Kingdom, Rowman & Littlefield, 2015.
26. こどもくらぶ構成・取材・執筆、鈴木 伸一 監修、『アニメなんでも図鑑』、ポプラ社、2015年.
27. 加藤佐和子／アイシェヌール・テキメン／マグダレナ・ヴァシレヴァ、『マンガ・アニメにみる日本文化』、文京学院大学総合研究所、2016年.
28. Arthur P. Bochner and Carolyn Ellis, *Evocative autoethnography : writing lives and telling stories*, California, Routledge, 2016.
29. Mohammad Amin Malekian, “I, the Narrator; Study of Author “Ego States” in Animation”, *Journal of Dramatic Arts & Music*, No. 13, 2016, pp. 93-109.
30. Patrick Kelly, “Creativity and Autoethnography: Representing the Self in Documentary Practice”, *Screen Thought: A journal of image, sonic, and media humanities*, vol.1, No. 1, 2016, pp. 1-9.
31. National Museum of Iran, *National Museum of Iran, Museum of Ancient Iran (Prehistoric and historical eras)*, Tehran, National Museum of Iran Press, 2017.
32. Jafar Mirzaee Porkoli, Sima Mohammadi Kashkooli, “Reading Pictorial Narratives: an Introduction to Nelson Goodman's Aesthetic Theory”, *Global Media Journal* , Edition 12, No. 1, 2017, pp. 120-138.
33. Saharnaz Nilforushan, “Investigating the adaptation of scenario from ancient literature, especially mythological stories in Iranian animation (a case study of Ali Akbar Sadeghi's works)”, M.A.Thesis, Art University, Tehran, 2017.
34. Saeedeh Sadat Mousavi, “The Foundation of Media Policy Making in the Field of Animation A Study on the Iran’s Approach to Animation as a

- Means of Soft Power”, *Journal of Dramatic Arts & Music*, No. 17, 2018, pp. 79-97.
35. Susan J. Napier, *Miyazakiworld: A Life in Art*, New Haven and London, Yale University Press, 2019.
 36. Stefanie Van de Peer, *Animation in the Middle East: Practice and Aesthetics from Baghdad to Casablanca*, London, Bloomsbury Academic, 2021.
 37. Susan Young, “Autoethnographic animation and the metabolism of trauma—a multimethod investigation”, *International journal of film and media arts*, vol. 6, No. 3, 2021, pp. 96-113.
 38. 筆者の父、母、二人の兄からの面接、2022～2023年（固有名詞は彼らの希望によって割愛する。）
 39. サデギ・アリアクバルからの面接、2022年9月5日
 40. 東京工芸大学 杉並アニメーションミュージアム
 41. <https://fa.wikipedia.org/wiki/ایران>, (2021年06月17 日閲覧)
 42. <http://www.aliakbarsadeghi.com> (2022年05月16日閲覧)
 43. <https://myanimelist.net>, (2022年10月26日 閲覧)
 44. <http://animesityouritsu1999.g2.xrea.com/saikou.html>, (2023年03月22日閲覧)
 45. https://fa.wikipedia.org/wiki/پویانمایی_پخش_شده_در_دهه_۱۳۶۰_های_تلویزیونی_E۲۰۸۰C, (2023年03月28日閲覧)
 46. https://fa.wikipedia.org/wiki/پویانمایی_پخش_شده_در_دهه_۱۳۷۰_های_تلویزیونی_E۲۰۸۰C, (2023年03月28日閲覧)
 47. https://fa.wikipedia.org/wiki/پویانمایی_پخش_شده_در_دهه_۱۳۸۰_های_تلویزیونی_E۲۰۸۰C, (2023年03月28日 閲覧)

48. <https://www.tasnimnews.com/fa/news/1401/08/06/2794953/10> - انیمیشن-برتر - (2023年09月02日 閲覧)
ایرانی-را-بشناسید-اولین-پرفرو-ش-ترین-و-جهانی-ترین,
49. <https://sites.udel.edu/rockwoodarchives/exhibit/fashion/> (2023年10月02日 閲覧)
50. <https://www.unpublishedzine.com/music/the-magic-and-music-theory-behind-studio-ghibli-soundtracks> (2023年10月07日 閲覧)

映像

1. 『ドラえもん のび太の恐竜』、福富博監督、シンエイ動画制作会社、1980年.
2. 『ドラえもん のび太と竜の騎士』、芝山努監督、シンエイ動画制作会社、1987年
3. 『名探偵コナン 14 番目の標的』、こだま兼嗣監督、株式会社トムスエンタテインメント、1998 年.
4. 『名探偵コナン 天国へのカウントダウン』、こだま兼嗣監督、株式会社トムスエンタテインメント、2001 年.
5. 『ドラえもん のび太の宝島』、今井一暁監督、シンエイ動画制作会社、2018年.
6. 『ドラえもん のび太の月面探査記』、八錡新之介監督、シンエイ動画制作会社、2019年.
7. 『名探偵コナン 紺青の拳』、永岡智佳監督、株式会社トムスエンタテインメント、2019年.
8. OTAKING / Toshio Okada YouTube channel, (2022年閲覧)
9. Kaku Arakawa, "Ponyo Is Here", 10 Years With Hayao Miyazaki, NHK, 2019 (2023年09月 閲覧)
10. Why Miyazaki's Films Sound Pretty,
<https://youtu.be/4bZ19hnr8vc?si=5nPFfQyZM6LjImOi> (2023年10月07日 閲覧)

図版一覧

図1、図2、図3、図4、図5、図6、図7、図8、図9、図69、図73、図88、図94、図95、図97、図105、図108、図114、図122、図127、図129、図133、図134、は筆者が書き起こしたものである。

1. 『ドラえもん のび太と緑の巨人伝』、渡辺歩監督、シンエイ動画制作会社、2008年、00:22:33
2. 『ゲゲゲの鬼太郎2018年』、Ep 26、シリーズディレクター：小川孝治、東映アニメーション、Ep26作画監督：清山滋崇、2018年、00:08:32
3. 『ゲゲゲの鬼太郎2018年』、Ep 26、シリーズディレクター：小川孝治、東映アニメーション、Ep 26作画監督：清山滋崇、2018年、00:11:29
4. 『ゲゲゲの鬼太郎2018年』、Ep 13、シリーズディレクター：小川孝治、東映アニメーション、Ep 13作画監督：清山滋崇、2018年、00:02:57
5. 『ドラえもん 新・のび太の大魔境 ～ペコと5人の探検隊～』、八鍬新之介監督、シンエイ動画制作会社、2014年、00:38:37
6. 『ドラえもん 新・のび太の日本誕生』、八鍬新之介監督、シンエイ動画制作会社、2016年、00:03:43
7. 『名探偵コナン から紅の恋歌』、静野孔文監督、株式会社トムスエンタテインメント、2017年、00:45:00
8. 『ドラえもん のび太とアニマル惑星』、芝山努監督、シンエイ動画制作会社、1990年、00:13:59
9. 『名探偵コナン 異次元の狙撃手』、静野孔文監督、株式会社トムスエンタテインメント、2014年、01:44:49
10. マハズーン・マリヤム、「日本文化コード」と「擬音語・擬態語（オノマトペ）」、2021年
11. サデギ・アリアクバル、イラストレーションのコレクション（写真は筆者撮影）
12. 同上

13. 『マレク・コーシド』、サデギ・アリアクバル、Center for the Intellectual Development of Child and Adolescent、1975年、04:47
14. サデギ・アリアクバル、イラストレーションのコレクション（写真は筆者撮影）
15. 同上
16. 『ハフト・シャウル』、サデギ・アリアクバル、Center for the Intellectual Development of Child and Adolescent、1971年、09:25
17. 同上、04:07
18. 同上、09:35
19. 同上、05:04
20. 同上、02:29
21. 同上、07:38
22. 同上、10:46
23. 『ゴルバーラン』、サデギ・アリアクバル、Center for the Intellectual Development of Child and Adolescent、1972年、01:54
24. 同上、04:34
25. 同上、04:50
26. 同上、08:05
27. 同上、03:49
28. 同上、03:43
29. 同上、02:52
30. 同上、08:03
31. 『マン・アーナム・ケ』、サデギ・アリアクバル、Center for the Intellectual Development of Child and Adolescent、1973年、03:08
32. 同上、01:36
33. 同上、02:26
34. 同上、07:34

35. 『ルーク』、サデギ・アリアクバル、Center for the Intellectual Development of Child and Adolescent、1974年、06:23
36. 同上、09:16
37. 同上、04:08
38. 同上、09:31
39. 同上、03:35
40. 同上、01:50
41. 『マレク・コーシド』、サデギ・アリアクバル、Center for the Intellectual Development of Child and Adolescent、1975年、00:47
42. 同上、01:10
43. 同上、01:42
44. 同上、08:24
45. 同上、08:54
46. 同上、10:50
47. 同上、15:33
48. 同上、15:34
49. 同上、15:39
50. 同上、15:44
51. 同上、03:57
52. 同上、04:21
53. 同上、01:55
54. 同上、03:29
55. 同上、04:46
56. 同上、09:16
57. 同上、15:15
58. 同上、00:55

59. 同上、04:25
60. 同上、08:57
61. 同上、15:29
62. 『ザール・バ・シモー』、サデギ・アリアクバル、Center for the Intellectual Development of Child and Adolescent、1977年、01:39
63. 同上、02:36
64. 同上、14:33
65. 同上、02:15
66. 同上、08:20
67. 同上、02:13
68. 同上、06:57
69. 『風の谷のナウシカ』、宮崎駿、スタジオジブリ、1984年、00:15:51
70. 『風の谷のナウシカ』、宮崎駿、スタジオジブリ、1984年、スタジオジブリ公式ウェブサイト <https://www.ghibli.jp/works/nausicaa/#frame> (2023年08月02日閲覧)
71. 同上
72. 同上
73. 『風の谷のナウシカ』、宮崎駿、スタジオジブリ、1984年、00:17:48
74. 『風の谷のナウシカ』、宮崎駿、スタジオジブリ、1984年、スタジオジブリ公式ウェブサイト <https://www.ghibli.jp/works/nausicaa/#frame> (2023年08月02日閲覧)
75. 『天空の城ラピュタ』、宮崎駿、スタジオジブリ、1986年、スタジオジブリ公式ウェブサイト <https://www.ghibli.jp/works/laputa/#frame> (2023年08月02日閲覧)
76. 同上
77. 同上

78. 同上
79. 同上
80. 同上
81. 同上
82. 同上
83. 『となりのトトロ』、宮崎駿、スタジオジブリ、1988年、スタジオジブリ公式ウェブサイト <https://www.ghibli.jp/works/totoro/#frame> (2023年08月02日閲覧)
84. 同上
85. 同上
86. 同上
87. 同上
88. 『となりのトトロ』、宮崎駿、スタジオジブリ、1988年、00:13:50
89. 『魔女の宅急便』、宮崎駿、スタジオジブリ、1989年、スタジオジブリ公式ウェブサイト <https://www.ghibli.jp/works/majo/#frame> (2023年08月02日閲覧)
90. 同上
91. 同上
92. 同上
93. 同上
94. 『魔女の宅急便』、宮崎駿、スタジオジブリ、1989年、00:16:43
95. 同上、00:32:53
96. 『魔女の宅急便』、宮崎駿、スタジオジブリ、1989年、スタジオジブリ公式ウェブサイト <https://www.ghibli.jp/works/majo/#frame> (2023年08月02日閲覧)
97. 『紅の豚』、宮崎駿、スタジオジブリ、1992年、00:15:10

98. 『紅の豚』、宮崎駿、スタジオジブリ、1992年、スタジオジブリ公式ウェブサイト <https://www.ghibli.jp/works/porco/#frame> (2023年08月02日閲覧)
99. 同上
100. 同上
101. 同上
102. 同上
103. 同上
104. 同上
105. 『もののけ姫』、宮崎駿、スタジオジブリ、1997年、00:04:51
106. 『もののけ姫』、宮崎駿、スタジオジブリ、1997年、スタジオジブリ公式ウェブサイト <https://www.ghibli.jp/works/mononoke/#frame> (2023年08月02日閲覧)
107. 同上
108. 『もののけ姫』、宮崎駿、スタジオジブリ、1997年、00:17:39
109. 『もののけ姫』、宮崎駿、スタジオジブリ、1997年、スタジオジブリ公式ウェブサイト <https://www.ghibli.jp/works/mononoke/#frame> (2023年08月02日閲覧)
110. 同上
111. 同上
112. 同上
113. 同上
114. 『千と千尋の神隠し』、宮崎駿、スタジオジブリ、2001年、00:01:39
115. 『千と千尋の神隠し』、宮崎駿、スタジオジブリ、2001年、スタジオジブリ公式ウェブサイト <https://www.ghibli.jp/works/chihiro/#frame> (2023年08月02日閲覧)
116. 同上

117. 同上
118. 同上
119. 同上
120. 同上
121. 同上
122. 『千と千尋の神隠し』、宮崎駿、スタジオジブリ、2001年、00:41:27
123. 『千と千尋の神隠し』、宮崎駿、スタジオジブリ、2001年、スタジオジブリ公式ウェブサイト <https://www.ghibli.jp/works/chihiro/#frame> (2023年08月02日閲覧)
124. 『ハウルの動く城』、宮崎駿、スタジオジブリ、2004年、スタジオジブリ公式ウェブサイト <https://www.ghibli.jp/works/howl/#frame> (2023年08月02日閲覧)
125. 同上
126. 同上
127. 『ハウルの動く城』、宮崎駿、スタジオジブリ、2004年、00:12:31
128. 『ハウルの動く城』、宮崎駿、スタジオジブリ、2004年、スタジオジブリ公式ウェブサイト <https://www.ghibli.jp/works/howl/#frame> (2023年08月02日閲覧)
129. 『ハウルの動く城』、宮崎駿、スタジオジブリ、2004年、01:52:37
130. 『崖の上のポニョ』、宮崎駿、スタジオジブリ、2008年、スタジオジブリ公式ウェブサイト <https://www.ghibli.jp/works/ponyo/#frame> (2023年08月02日閲覧)
131. 同上
132. 同上
133. 『崖の上のポニョ』、宮崎駿、スタジオジブリ、2008年、00:40:07
134. 同上、01:04:18

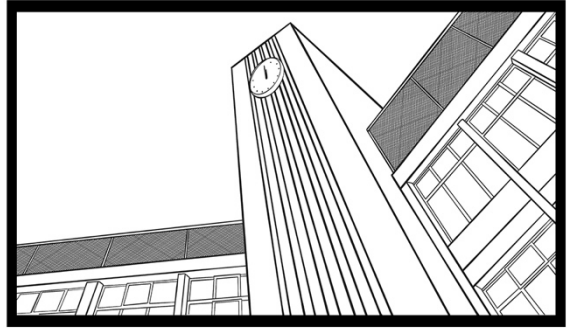
135. 『風立ちぬ』、宮崎駿、スタジオジブリ、2013年、スタジオジブリ公式ウェブサイト <https://www.ghibli.jp/works/kazetachinu/#frame> (2023年08月02日閲覧)
136. 同上
137. 同上
138. 同上
139. 同上
140. 『マイ・ランド2020』、マハズーン・マリヤム、2020年、00:14
141. 同上、01:29
142. 同上、00:17
143. 同上、04:10
144. 同上、01:45



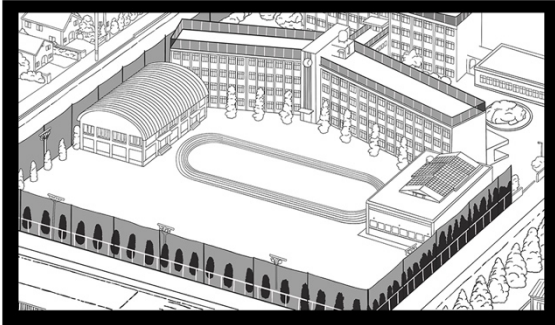
1



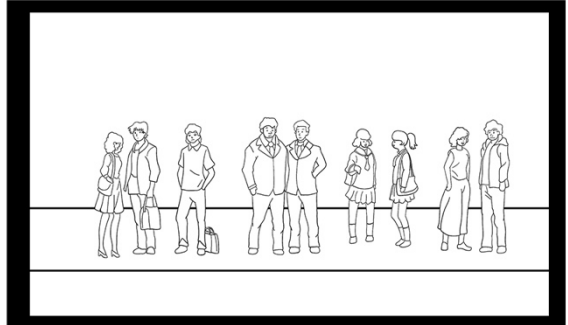
2



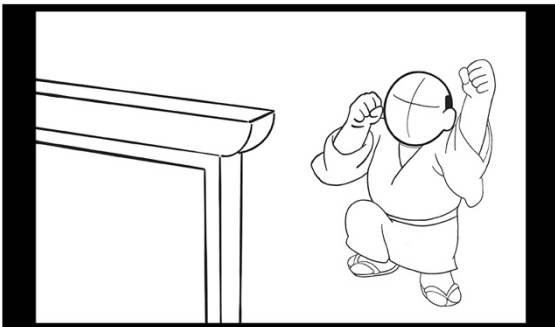
3



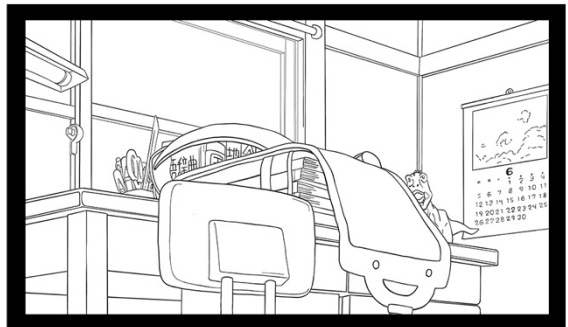
4



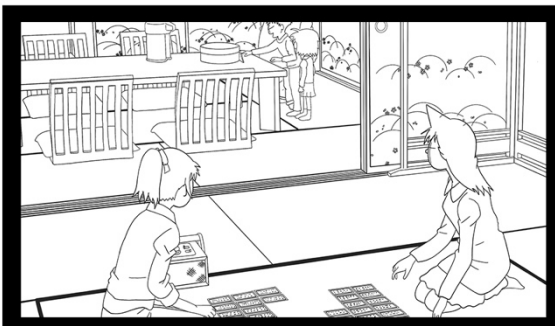
5



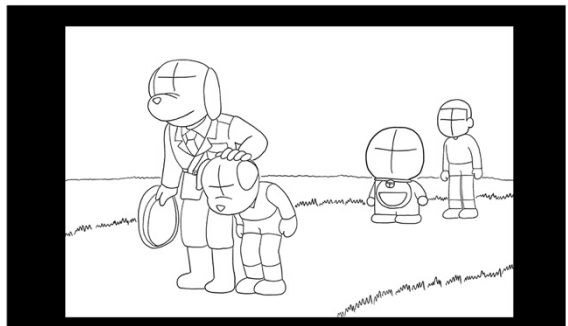
6



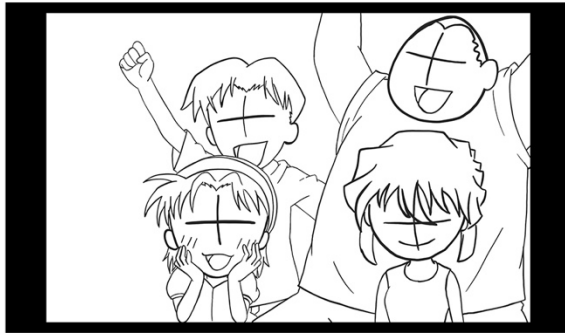
7



8



9



10



11



12



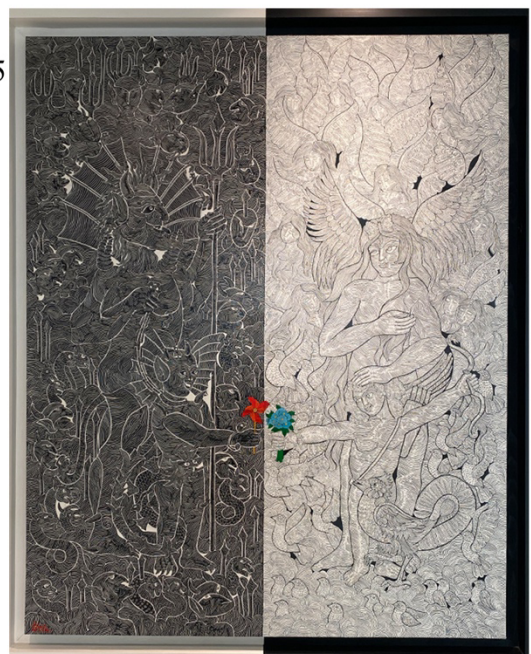
13



14



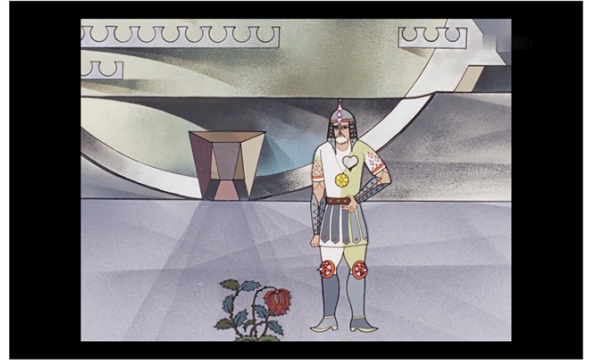
15



16



17



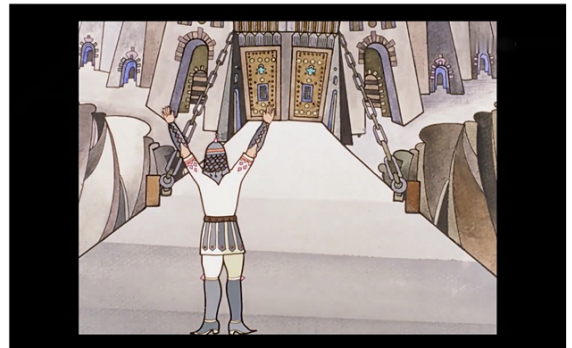
18



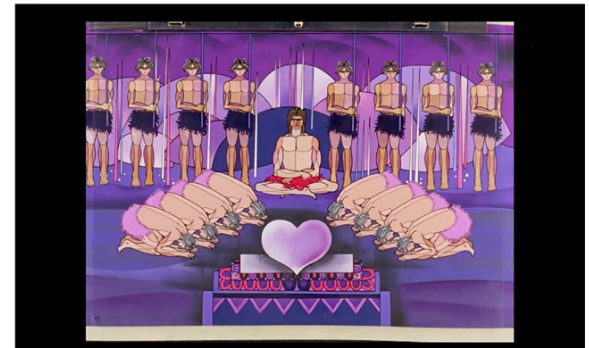
19



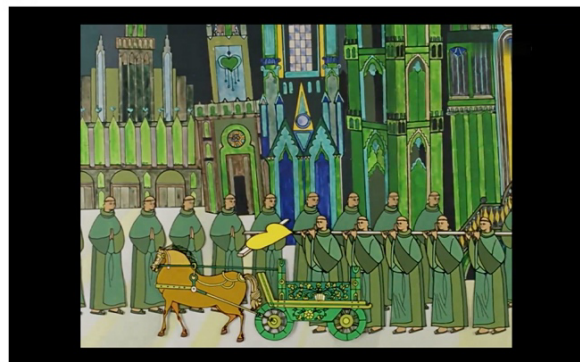
20



21



22



23



24



25



26



27



28



29



30



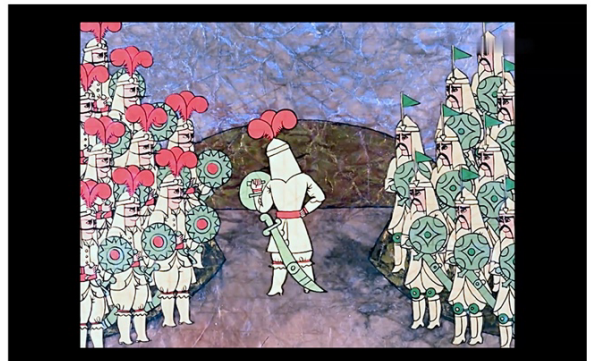
31



32



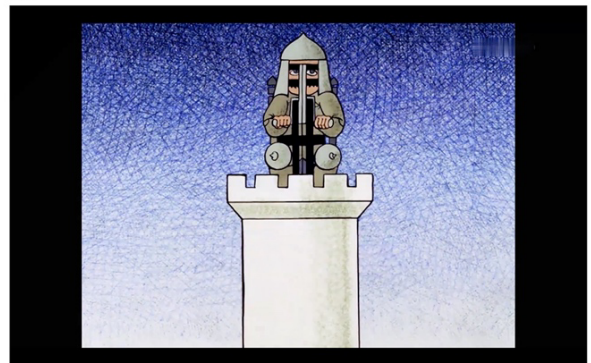
33



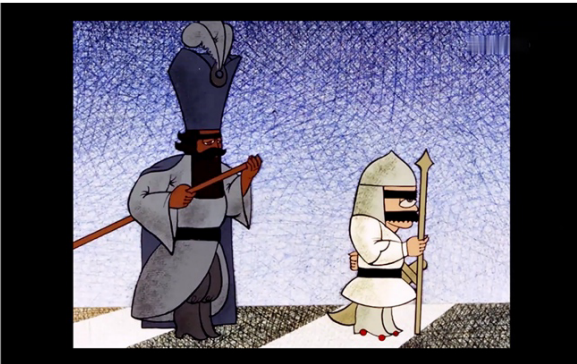
34



35



36



37



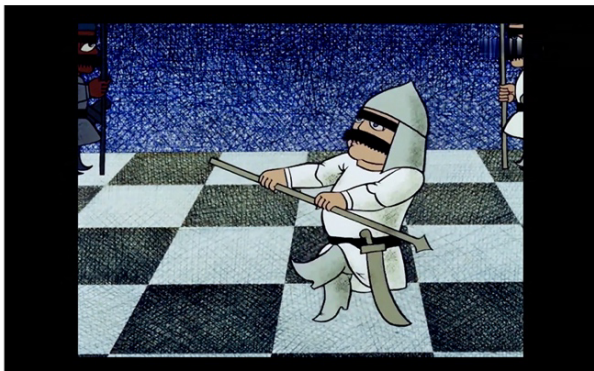
38



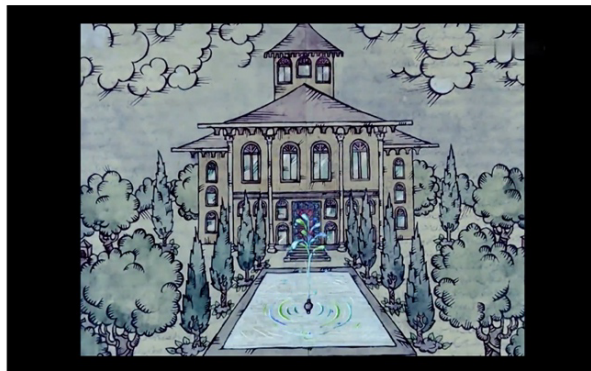
39



40



41



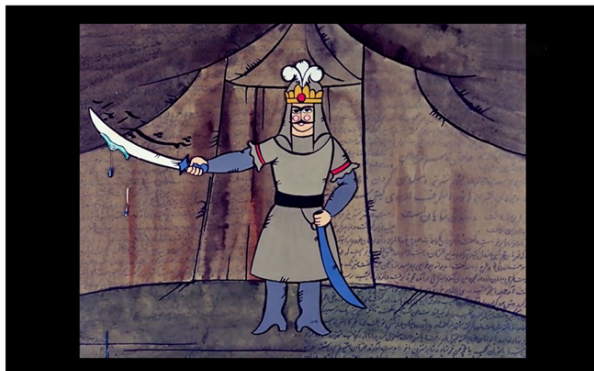
42



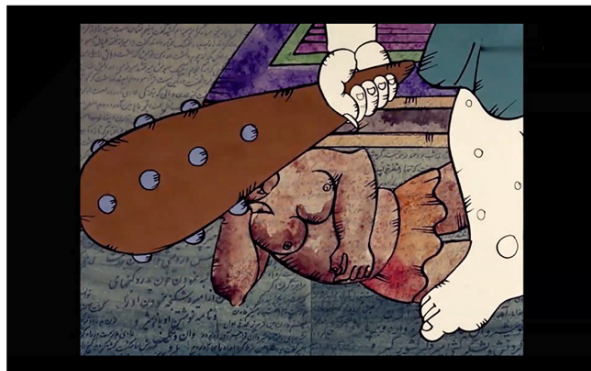
43



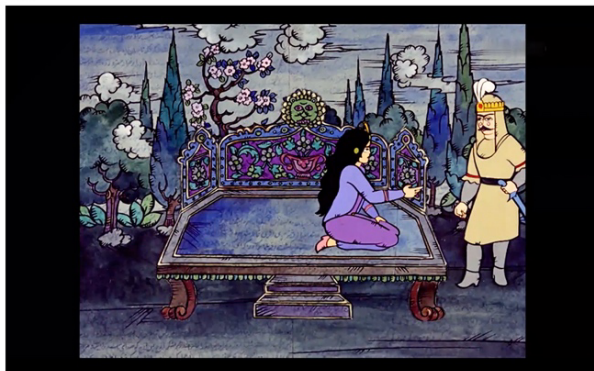
44



45



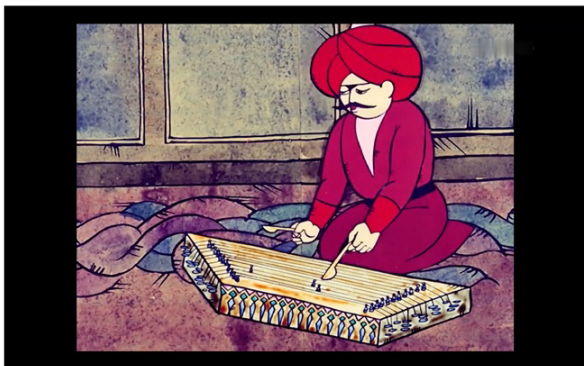
46



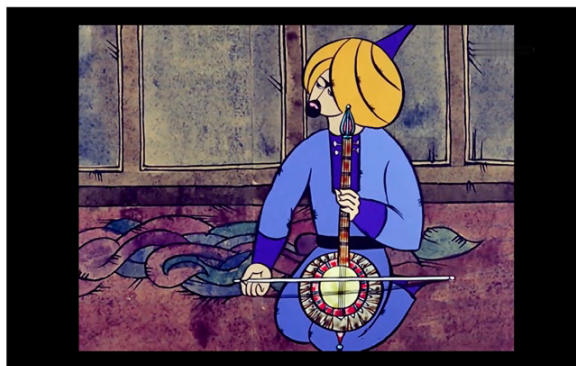
47



48



49



50



51



52



53



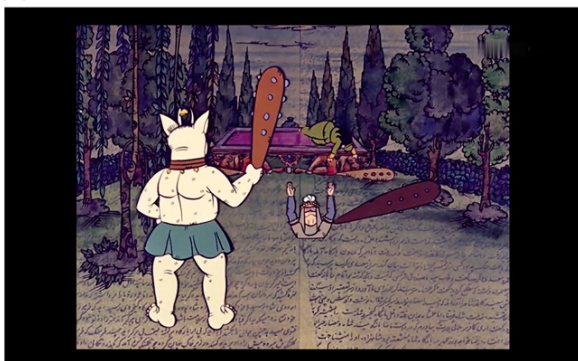
54



55



56



57



58



59



60



61



62



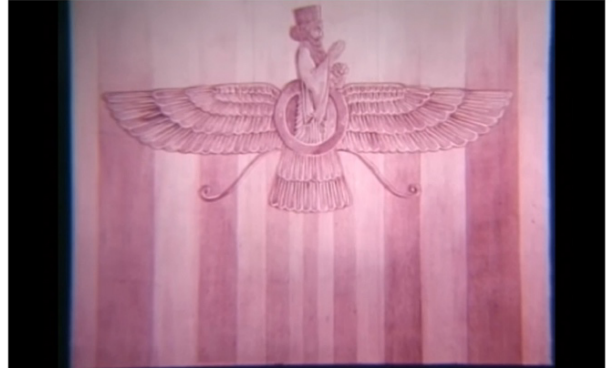
63



64



65



66



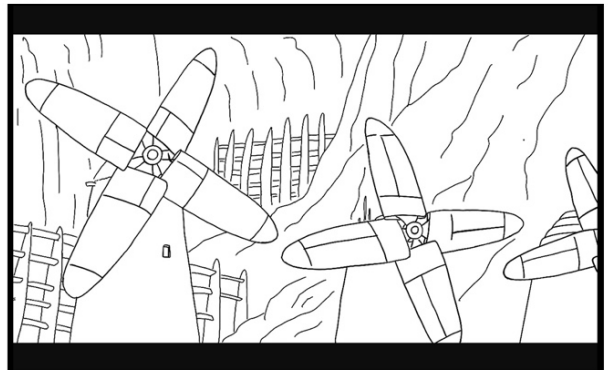
67



68



69



70



71



72



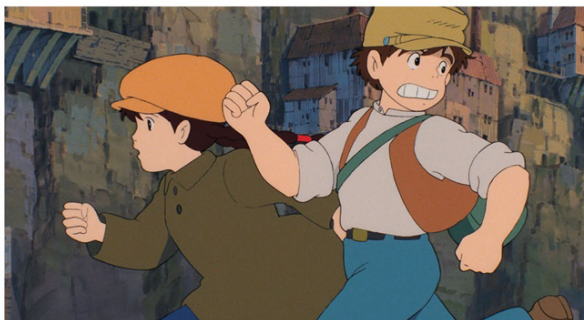
73



74



75



76



77



78



79



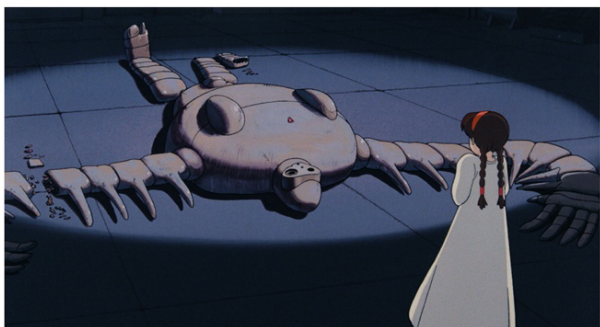
80



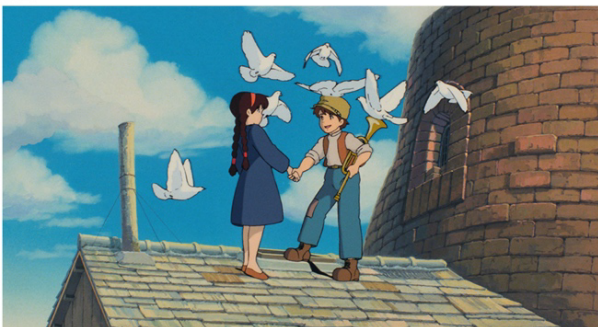
81-1



81-1



82



83



84



85



86



87



88



89



90



91



92



93



94



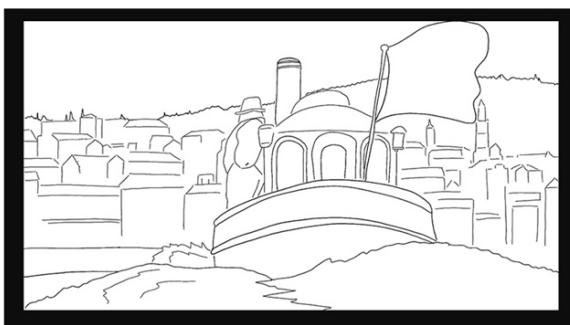
95



96



97



98



99



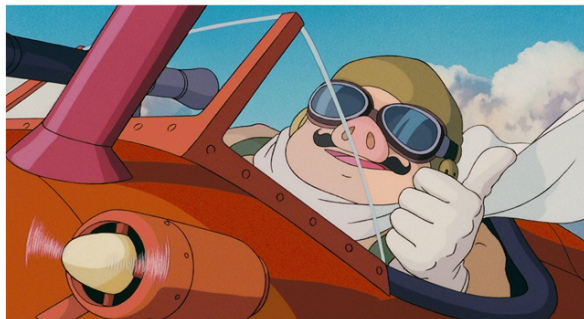
100



101



102



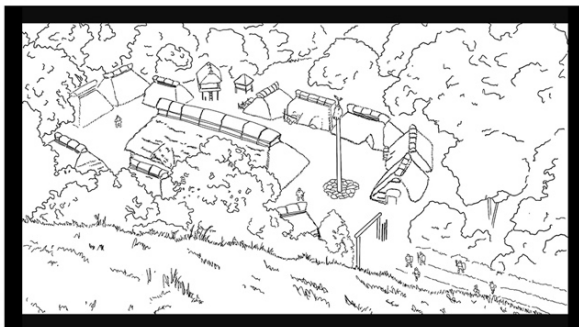
103



104



105



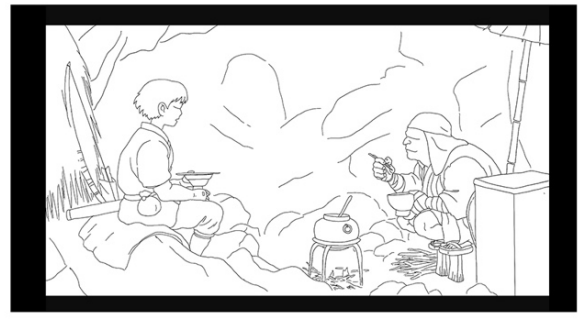
106



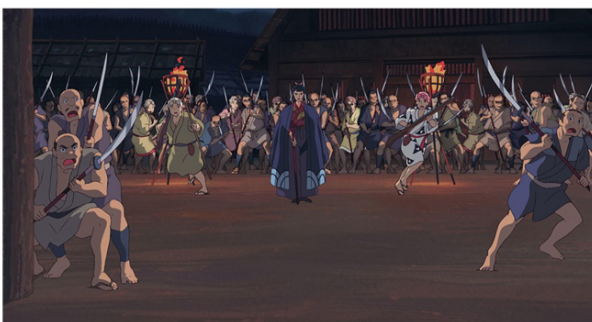
107



108



109



110



111



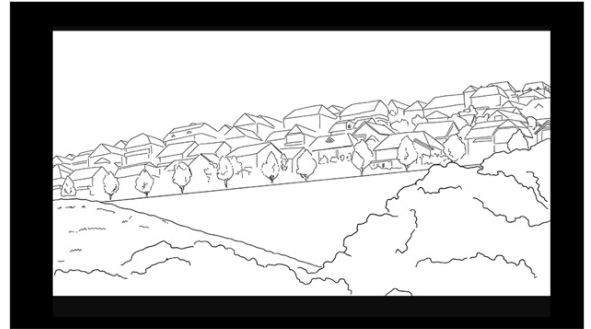
112



113



114



115



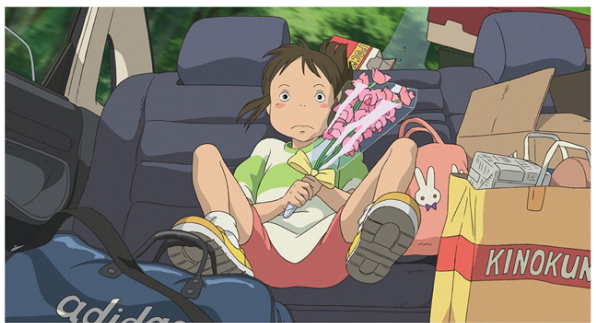
116



117



118



119



120



121



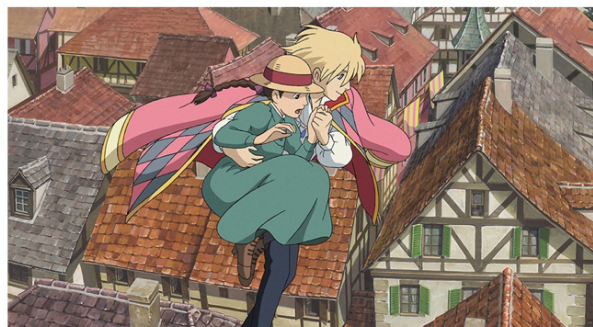
122



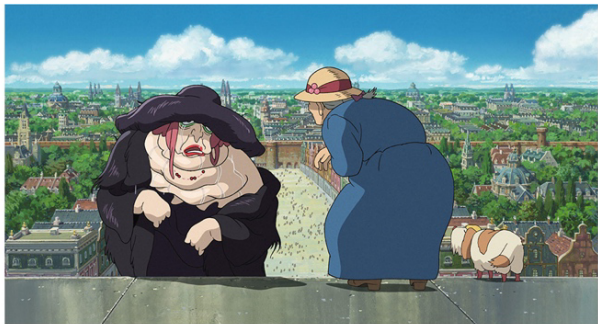
123



124



125



126



127



128



129



130



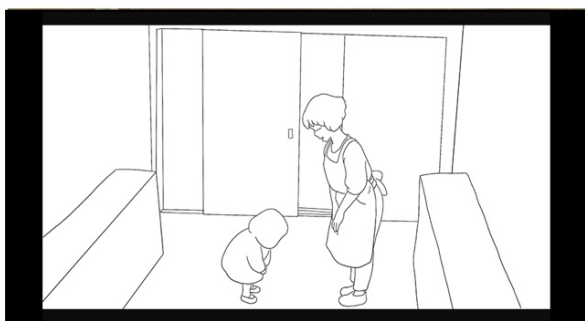
131



132



133



134



135



136



137



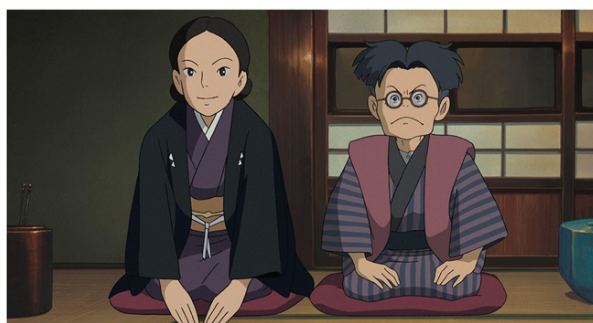
138



139-1



139-2



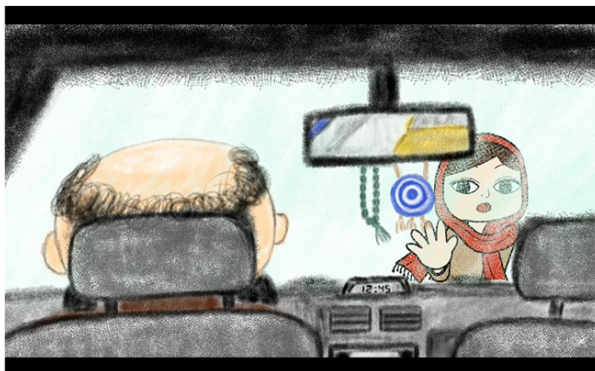
140



141



142



143



144



研究業績一覧

① 「古代イランの装飾文様を現代に復活させるアニメーション制作—日本のアニメーションにおける生活や文化の描き方を参考に —」 『京都芸術大学大学院紀要』2号、2021年、p. 154-167。（文字数：14,401字）

<https://kyoto-art.repo.nii.ac.jp/records/368>

② 2022年02月26日、International Conference of Research in Europe、（イラン）での研究発表「Animation production to revive ancient Iranian decorative patterns to the present day - Referring to specific parameters of life and culture in Japanese animation」（英語文字数：320字）

③ 2023年01月03日、International Conference of Research in Europe、（イラン）での研究発表「Study of Reception of Animation's Cultural Aspect in Audience - Narrative Inquiry of the Author's Life Up to Graduation of Elementary School」（英語文字数：268字）

④ 「イランにおける日本アニメ受容—オートエスノグラフィーとオーラル・ヒストリーを主たる方法論として—」 『京都芸術大学大学院紀要』4号、2023年。（文字数：16,178字）

作品資料

1. 『ビジュアルオートエスノグラフィー、マハズーン・マリヤムの日本での3年間』（本）、紙、A4サイズ、324ページ、2021～2023年

<https://maryammahzoun94.wixsite.com/mysite/re>



2. 『マイ・ランド CHAPTER1』のシナリオ（本）、ACT 1 ACT 2 ACT 3 ACT 4 ACT 5 ACT 6 ACT 7を含む、224ページ、2021～2023年

<https://maryammahzoun94.wixsite.com/mysite/re>



