

スポーツアニメと社会の変化

上越教育大学 小島伸之

1 目的

この報告の目的は、戦後日本におけるスポーツアニメの分析を通じて、社会の変化について考察を加えるものである。

2 方法

そこでデータとして、1967年の「マッハ GoGoGo」（カーレース）、1968年の「巨人の星」に始まる1960年代から2010年代までに放映されたスポーツアニメ作品を事例に、競技の種別（集団—個人）、主人公の属性（天才型—努力型・性別など）、主人公をめぐる人間関係（チームメイト・メンター・家族・友人など）、想定視聴者層等の諸要素に着目して諸要素の一覧的変遷表を作成し、社会の変化（経済、競技人口など）と関連付けながら（また必要に応じて、マンガ、実写ドラマと関連付けながら）通史的変遷を分析する。

3 結果

分析の結果、戦後日本のスポーツアニメ作品には、以下の様な変遷が存在することが明らかとなった。

①1960年代から70年代の作品では「スポ根」ものと呼ばれるように、努力・特訓などをモチーフとした作品が多く、また主人公が努力・特訓によってスポーツを通じ上昇移動を企図するものが多い。競技としてはボクシング・野球・武道などが中心であるが、野球の比率が高い。野球を題材とした作品以外では、世界を舞台とするに至る作品が少なくない。

②1980年代に入ると、主人公の属性として貧困の要素が見られない作品が増え、また並行して「天才型」の主人公が増える。競技としてサッカー、バスケットボール、ゴルフなどが加わる。

③2000年代以降、スポーツアニメの作品数が増加し、題材となる競技のバリエーションも増え、個人競技の割合が減少、女性視聴者を想定した男性主人公の作品が制作されるようになる。従来では男性主人公が多かった競技を女性主人公が行うことが題材となる作品も現れる。作品のタイムスパンが短期間の作品が増加する。

4 結論

以上から、戦後日本のスポーツアニメには、時代背景を反映とした一定の質的変遷があることが明らかとなった。この結論を踏まえ、現実社会におけるスポーツの在り方の変化との関連、それらの作品の変遷が、視聴者に対してどのような影響を与えているのか（いないのか）について検討を加えることが、次の課題となる。

文献

須川亜紀子、2013『少女と魔法 ガールヒーローはいかに受容されたのか』NTT出版。

川辺光、1980、「日本人のスポーツ観の構造的特質」『東京外国語大学論集』30。

友部秀則、1983、「日本のスポーツ社会の構造的特質に関する試論」『体育・スポーツ哲学研究』

4・5.

小谷寛二・多々納秀雄、1991「スポーツ集団にみられる日本的価値意識の再検討」『水産大学校研究報告』39（2・3）