

映像作品におけるCGを用いた動物の表現

● 伊 藤 穰

はじめに

コンピュータ・グラフィックス（以下、CG）技術の発達は、映像作品における表現の範囲を大きく拡張してきた。CGが登場する以前の技術では描写が困難であった事物が作品に登場するようになっただけでなく、あらたな演出をも可能にした。そうしたもののひとつが、CGの支援によって表現される動物である。

本稿ではCGによって動物を表現する技術の発達の歴史を追うことによって、それがどのようにして表現の範囲の拡張をもたらしたのかを明らかにしてゆく。そのなかでは、具体的な作品を挙げ、それぞれにおける動物の表現の多様性に触れるとともに、その分類を試みる。

なお、この研究では表現と技術とのかかわりに焦点をあてることを中心に据えることとし、考察の対象は何らかのストーリー性を持った映像作品に限定した。そのためノンフィクションのドキュメンタリー等は除外した。また、ここで扱う動物とは、実在する、あるいは過去に実在したことが明らかなものを中心としつつ、それらに何らかの追加や変更を加えた実在しない動物までを含めることとし、実在する動物に由来しない想像上の動物は除外した。

CGによる動物と人間の表現

映像作品において、CGが本格的に導入されるようになったのは1980年代である。当初は『トロン』（1982）に代表されるように、単純な図形を組み合わせた構築物や幾何学的な模様、あるいはそれらを背景として構成された空間の描写などに用いられてきた。1990年代に入ると、情報機器の高性能化、低コスト化によって多くの画素情報を扱うことが容易となり、現実の光景に近似した表現、いわゆる「フォトリアル」の技術が発達した。このことによって、映像において架空の物体が現実存在するかのような描写がなされるようになった。そして、物体を静的に描くだけでなく、複雑な動作や変化を伴うものの表現として、人間以外の動物が登場するようになり、やがて人間も描写されるようになってきた。この流れは、単純なものから複雑なものへと表現の可能性が試され、やがて我々にとって最も身近である人間そのものの表現へと到達したことを示している。

人間は、自分自身を人間として感覚することはもちろんのこと、日常的に他の人間と接し、その容姿や動作などから様々な情報を得ており、微細な差異についても敏感に覚知することができる。そのため、CGによって表現された人間に現実感を備えさせるには、極めて高い再現性が要求される。

それに対し、人間以外の動物については、一般的には、イヌやネコなど遭遇の機会の多い種を除いて、日常的に接することは頻繁ではない。また、当然ながら人間とは異なる種であり、容姿や行動の差異、あるいは生物学的、解剖学的な知識を得るには特殊な環境や訓練が必要となる。言い換えれば、CGによって動物を描写する際には、人間を描写する場合ほどの精緻さは必ずしも必要ではない。

その一方で、生物という大きな枠組みで動物をとらえる場合には、人間もその一角を担う存在であることや、映像や文献などの資料によって学習した知識の支援により、その現実感を評価することができる。すなわち、CGによって人工的に表現された動物に現実感を備えさせるためには、人間を表現する場合に及ばないまでも、精緻さが求められる。ここで言う現実感とは、視聴した映像について、それが「現実そこに存在する」と感じられるか否かを基準としている。

ただし、映像作品において表現される動物は、必ずしも生物学的、解剖学的な正確さが追及されているとは限らない。物語における役割を果たすキャラクターとして、生物学的な限界を超越した存在として描かれることもある。具体的な内容は後述するが、知性や会話能力などが挙げられる。そのためには実際の動物が備えていない機能や行動を表現する必要が生じる。これは、人間を精緻に描写する場合とは異なる技術的な課題である。なお、『アベンジャーズ』シリーズに見られるように、超常の力を持つ人間は物語においても超人として扱われるが、動物については、生物学的な限界を超えていたとしても必ずしも「超動物」として描かれるわけではない。キング・コングなどの一見して実際の動物とは異なる特徴を持つ場合を除けば、物語における登場人物の視点からは通常の動物として扱われている例が多く見られる。

このように、CGによる動物の描写には、特有の課題があるといえる。次章では映像作品の具体例を挙げ、それらにおける動物の表現の多様性を探る。

映像作品における動物の表現のあゆみ

CG 以前の動物の表現

CG が用いられる以前、動物の表現には以下のような方法が用いられてきた。

- 実際の動物を出演させる
- 模型
- アニマトロニクス
- ストップモーション・アニメーション
- 着ぐるみ

動物の中でも、一部のものは訓練や条件付けによって人間の指示に従って演技をさせることが可能である。あるいは撮影した映像に編集や効果音の付加などの演出を加えることによって、あたかも演技をしているかのように表現して見せる場合もある。これらは現在でも用いられる手法であり、映像作品のための動物を扱うプロダクション組織も存在する。ただし、人間のような複雑な演技をさせることは困難であるだけでなく、例えば人語で会話をさせるなど、生物学的な限界を超えさせることはできない。そしてなにより、多くの種では演技を行わせることが困難であるばかりか、撮影用に動物自体を確保することが不可能である場合もある。また、危険生物の場合は撮影現場の安全確保も大きな課題となる。『鳥』(1963)では、俳優の安全のために実際の鳥の映像を光学合成する方法だけでなく、模型も使用されている[1]。

アニマトロニクスも現在でも活用される手法である。機械仕掛けによる間接や駆動部を備えた模型を用いて撮影を行う。生物の描写に用いられる場合は、実物と同様の外見を備え、目や口、顔や全身の筋肉の動きなどを、内蔵された機械を操作して表現する。複数の操作者が手で操作することもあれば、コンピュータによって制御される場合もある。実際の動物に演技をさせることが困難な場合などにも利用できるほか、想像上の生物を表現することも可能である。

ストップモーション・アニメーションは、模型を1コマずつ撮影し、それを連結してアニメーション化する技術である。模型には、姿勢を変化させ、かつその状態の維持が可能な機能が備え

られている場合や、姿勢の異なる複数の模型を入れ替えながら撮影される場合もある。動物を表現する手法としてはCGに切り替わってきているが、現在でもこの手法を中心とした映像作品が制作されている。

着ぐるみは、人間や動物の演技者による変装であり、骨格や等身が異なる動物を表現するのは困難である。日本では『ゴジラ』(1954)などの特撮作品において想像上の生物を表現されてきた。

これらの方法によって制作された映像作品は数多く、CGが本格的に用いられるようになった以降においても併用されている。また、それぞれの方法による映像的な特徴が愛好されることもあるほか、CGと融合することで新たな表現を生む場合もある。

CGの導入以降

本節ではCGが導入されて以降の具体的な作品において、それぞれの表現の特徴を概観する。

『ジュラシック・パーク』(1993)

CGによって動物を表現した最初期の映像作品のひとつである。作品では、多くの種の恐竜たちが行動する様子が描写されている。実際には、恐竜は科学的に空想された姿が知られているのみであるため、実物と比較してその正確さを評価することはできない。しかしながら、現存する動物の動きなどを参考にすることで、現実感を備えさせることが試みられている。ただし、登場人物が恐竜の身体に触れる場面などではアニメトロニクスが導入されている。CGで制作された事物を合成する場合と異なり、実際に存在する物体を前に演技を行うことができることは、俳優の負担を軽減することにも繋がる。

企画当初は、ストップモーション・アニメーションの技術を発展させた「ゴー・モーション」やアニメトロニクスを中心として恐竜を表現することが試みられていた。しかし、CGによって造形された恐竜の完成度から、監督のステイブン・スピルバーグが方針転換を決断したと伝えられている[2]。この作品においてCGによって動物を表現することの可能性が示されたことが契機となり、従来の技術の多くはCGに置き換わることとなった。

なお、この映画における恐竜の造形には「恐竜には哺乳類のような獣毛がなかった」とする説が採用されている。仮に獣毛が存在した場合、一体につき数万本に及び、そのひとつひとつが重力や風などの影響下においてどのように揺れるのかなどを計算し表現しなければならない。そのためにはソフト、ハード両面において高い技術と経験の蓄積が必要である。そうした描写が本格的に映像に登場するのは2000年代以降である。

『ベイブ』(1995)

小ブタを主人公とする作品である。登場するブタ、イヌ、ウマなどの動物たちはお互いに人間同様の言語で会話を行うが、発話の際には言葉と同期して口を動かす、いわゆる「リップシンク」がみられる。一般的に、実際の動物は口腔を開閉することはできるが、それを演技として適時に行わせることは至難である。この作品では、その描写のために動物の口元だけにCGを用いて口腔の動きを表現することで会話のシーンを実現している[3]。このことは、この作品が制作された時点におけるCGの技術では、動物の身体全体を描写することが困難、もしくは多大なコストが必要であったことの裏返しでもある。

なお、一部のカットではアニメトロニクスが使われているが、それ以外の場面では実際の動物

に演技をさせ、その様子を撮影している。なお、子ブタは成長が早く、撮影期間中に体長が変化するため、複数の子ブタが主人公役として投入されている[4]。

『ジュマンジ』(1995)

架空のボードゲームをプレイすることによって様々な怪異が発生するというファンタジー映画である。その怪異の一例として、多数の動物たちが出現し行動する様子が描かれている。そのシーンの多くにはCGが用いられている。CGで表現されるものには、人間ほどの大きさもあるクモや、道具を巧みに操って破壊活動を行うサルなど、明らかに非現実的なものが含まれる一方、ゾウ、サイ、ライオンなどの動物は実物に近い表現がなされている。この作品でも、とくに人間と近接した動物の描写においてアニメトロニクスが併用されている。たとえば、登場人物が屋内でライオンと対峙する場面では、階段の上部から飛び降りてくるシーンをCGで描写し、続くカットにおいてライオンの顔面をアップで示すシーンではアニメトロニクスを用いている。そのため、CGのモデリングにおいては、単に実物のライオンを模写するだけでなく、アニメトロクスで製作された人工物のライオンにも似せる必要があったことが語られている[5]。動物の全身をCGによって描写することの可能性を開いた作品であると言える。

『ドクター・ドリトル2』(2001)

ドクター・ドリトルのシリーズでは、主人公のドリトルのみが人間の言語で動物と会話を行うことができる設定となっている。撮影には60種から70種の実際の動物が動員され[6]、発話の際に口腔を動かす描写が見られる。この表現のために、動物の顔面の3DCGのモデルが制作され、口腔やそれに伴って動く髭、そして表情などがCGによって描写されている[6]。また、多種の動物が同時に存在する場面では、個別の種を撮影した映像を合成するなどの工夫がなされている。動物の身体の一部にCGを用いることで動物の演技を補完しており、『ベイブ』において実現された表現をさらに高めている。

『ナルニア国物語／第1章：ライオンと魔女』(2005)

少年少女が異世界に迷い込み現実とは異なる様々な事象に触れるファンタジー映画であり、原作小説に即してシリーズ化もされている。劇中には、現実には存在しない架空の生物や、現実には存在する種ではあるが生物学的な限界を大きく超えた能力を備えたものなどが登場する。中でも主要なキャラクターとして登場するアスラン王は、雄のライオンの姿を持ち、人間と同様な精神性を持った存在であり、人間の登場人物と言語で会話する場面もある。

アスランは着衣を纏わず、四肢で立つ姿勢や歩行などの行動は現実のライオンを模している。しかし言語を用いる際にはリップシンクを伴って口腔が動作するほか、会話内容に応じて表情を変化させる様子が描写されている。これは現実のライオンが備えていない機能である。すなわち、生物種としての現実感をもたせるために骨格や筋肉、体毛などを正確に再現しつつ、物語におけるキャラクターに要求される能力を発揮するために、本来は存在しない表情筋などの要素が加えられている[7]。CGによって、動物の全身およびその動作に加えて、擬人化のための要素をも表現することを実現した作品である。

『アルビン／歌うシマリス3兄弟』(2007)

シリーズ化もされたこの作品では、人間と会話する能力を持ったシマリスが登場し、人間であ

る主人公と家族のような関係を築いてゆく過程が描かれる。実写映像の中にCGによってシマリスたちの姿が合成されている。シマリスたちの造形は、遠景では実際の動物の姿に似せられている。しかし顔面については手描きアニメーション作品におけるキャラクターのように、目が大きく、口腔が複雑に動作し、表情があるなど人間に近づけた造形ならびに表現となっている。また、直立した姿勢を維持し、さらには歌唱や舞踏を披露する場面もあり、外見以外の面についてもデフォルメされている。

シマリスたちはストーリー中盤で人気歌手となるなど、人間社会と深く関わるようになり、人間の側もこの超常の存在をとくに警戒することなく受け入れている。そうしたストーリーを成立させるうえで、シマリスたちが現実世界の風景に馴染むだけの現実感を備えている必要がある一方で、実際の動物と区別がつかない造形となることも避けなければならない。すなわち、場面における光の量や質、方向などによってシマリスたちの質感や影などが現実の物体と同様に表現されなければ、映像として彼らがそこにいるように錯覚させることができない。しかしその一方で、実際のシマリスが忠実に再現されてしまった場合には、歌手としてだけでなく人間とコミュニケーションを行いうる能力をもつという物語の設定から距離が発生してしまう。そのバランスが試された作品のひとつであると位置づけられる。

『ライフ・オブ・パイ／トラと漂流した227日』（2012）

主人公が海難事故に遭遇し1頭のトラとともに漂流する様子が描かれている。その主な舞台は小さな救難艇であり、同じ船内に人間とトラが同時に乗船している場面もある。救難艇はスタジオ内のプールにおいて撮影されており、トラと俳優を同時に乗船させることは危険を伴ため、登場する場面の85%においてトラはCGによって表現されている[8]。

トラの容姿や行動する様子については、生物学的、解剖学的に正確に再現することが目指されている。とくに、作品内では実際のトラを用いて撮影されたカットもあるため、場面によってCGと実物との差異が生じないように描写することが意識された。また、主人公がトラと対峙し、調教を試みる場面については、撮影に先立ち、調教師の行動に対してトラがどのように反応するかについて研究がなされている[9]。

『ジャングル・ブック』

ジャングル・ブックは、ラドヤード・キップリングが1894年から1895年にかけて出版した小説である。1967年に公開されたディズニーのアニメーション作品が有名であるが、数度にわたり実写映画化もされている。

この作品では、人間の少年モーグリと動物たちとの交流が描かれている。動物同士あるいは動物とモーグリは、人間と同様に言語による複雑な会話を行うほか、多種の動物が社会を形成するなど、現実の動物たちには見られない行動を行う。そのため、実写映画化に際しては動物たちの表現が課題となってきた。

1942年および1994年に制作された実写映画では、訓練された実際の動物が撮影に用いられている[10]。それに対し、2016年に制作された実写映画では、モーグリ役の少年と、自然の風景の一部を除いて、全体がCGによって描写された[11]。また、Netflixによっても『モーグリ：ジャングルの伝説』（2018）というタイトルの実写映画が制作されている。

動物の表現の広がり

コミュニケーション能力による分類

これまでに、動物の表現には、人間の場合とは異なった困難さがあることを述べた。それは、物語において生物学的な限界を超えた存在として表現されることがありうるからである。たとえば、人間の言語を解するだけでなく、自らも人間の言語を用いて会話を行う場面などが挙げられる。

映像作品に登場する動物は、制作者の意図に基づき、物語上の何らかの役割を負っている。その役割によって表現のされ方にも作品によって違いが生じてくる。動物はそれぞれ何らかの意思に基づいて行動し、他者との間で影響を及ぼし合いながら物語の展開に貢献する。すなわち、物語においてコミュニケーションを行っているが、そのあり方は様々である。そこで本稿では、コミュニケーションの能力という観点から、表現される動物を大きく3種に分類する。

1. 人間と同等の知性はなく、人間の言語を用いて会話をする能力がないもの
2. 人間と同等の知性を持ち、人間以外の動物との間で、人間の言語によってコミュニケーションを行いうるもの
3. 人間とも人間の言語でコミュニケーションを行いうるもの

この分類の1.には、実在する動物のほぼ全てが含まれる。『ライフ・オブ・パイ／トラと漂流した227日』に登場する動物たちはこれに相当する。ただし、必ずしも生物学的な正確さが満たされていない場合も含まれる。

続く2.および3.には、知性や言語能力について、生物学的な限界を超えたものとして描かれているものが含まれる。動物が人間の言語を用いて会話し合う描写が含まれる場合がこれにあたる。実在の動物においても、高度な知性を持つ類人猿やイルカ、イヌなどの動物は何らかの言語的なコミュニケーションが可能であることが知られているが、それらは人間と同様の知性をもつことまでは主張されていない。なお、人間と同等の知性という概念には人間の生後数年の範囲、すなわち乳幼児期を含めることも考えられるが、本稿では主に就学児以降の知性を想定する。物語には、人間の成人と同様の知性を持つ動物が登場する場合があるからである。

そして、2.と3.を隔てるのは、動物と人間との間にコミュニケーションの断絶が存在するか否かである。2.では、動物は人間と同等の知性を持ち、言語で複雑な内容を会話するなど、実際の動物には見られない行動を取る。内面的な擬人化である。そして、物語世界の人間の視点からは、動物たちは鳴き声など動物間でのみ成立する方法でコミュニケーションを行っているように見える。また、そのコミュニケーションは、人間の言語との一対一の翻訳が極めて困難なものとして描写されている。特異な例としては『ジャングル・ブック』や『ドクター・ドリトル』シリーズの主人公が動物と言語でコミュニケーションを行う場面があげられるが、彼らは特殊な能力を持った超人として描かれており、非現実的な存在である。

映像作品に見られる動物は、上記のいずれかに属するものと考えられる。ただし、属した分類の中においても、程度の差異が見られるものと想定される。たとえば、実話を題材とした映像作品においては1.に属する動物が登場するが、必ずしも生物学的に正確な姿で描写されとは限らない。制作者の解釈や演出の意図によっては、生物種のもつ能力を超えてコミュニケーションを行う場面や行動などが描かれる可能性もある。すなわち、コミュニケーションの能力を軸としたときに、その能力の高低には多くの段階があり、その諧調の中に位置づけられるものとする

のが妥当であろう。

普通の動物と怪物

コミュニケーション能力に依拠した分類には留意すべき点がある。ひとつは、1.に分類される動物が、必ずしも実在する動物と同等あるいは近い存在であるとは限らないということである。たとえば、体躯が実際とは大きく異なるサイズである場合や、本来は存在しない機能を備える場合、あるいは草食動物が肉食を行うなど起こし得ない行動を取る場合などである。こうした生物学的な限界を超えたものを、特殊な動物として、ここでは怪物と呼ぶことにする。一方で、怪物には属しない動物を、ここでは「実動物」という造語で呼ぶことにする。

もうひとつは、分類を行う際の視点の問題である。この怪物の定義に従うと、作品の鑑賞者の視点からは、2.および3.に分類された動物はいずれも怪物ということになる。しかし、2.については、先述のように物語世界の人間の視点からは怪物とは認識されていない場合もありうる。すなわち、怪物を分類に加える際には、その分類の視点をどこに置くかを明確にする必要がある。物語世界の人間の視点から見た場合には、3.に含まれる動物は全て怪物であり、1.と2.については実動物と怪物のいずれかに分類することができる。『ジョーズ』(1975)におけるホオジロザメは実際には存在が確認されていないサイズであり、習性も異なっているが、作品世界では実動物として扱われている。

なお、2.において動物が怪物として描かれる作品に目立ったものは見られない。1.における怪物は人間への脅威として描かれるが、3.における怪物は擬人化された存在であり、動物としての姿と能力を備えているものの、内面は人間として描かれている例が見られる。たとえば『アルビン／歌うシマリス3兄弟』のシマリスを人間の孤児に置き換えた場合でも物語としての成立が予感される。3.における怪物は、仮に敵対していたとしても人間に近い存在である。それ

表1：映像作品の分類

	実動物／怪物	映像作品名
1.	実動物	『ジョーズ』シリーズ 『ジュラシック・パーク』 『ライフ・オブ・パイ／トラと漂流した227日』 『紀元前1万年』 『戦火の馬』
	怪物	『キング・コング』 『ジュマンジ』
2.	実動物	『ベイブ』 『ジャングル・ブック』 『ドクター・ドリトル』シリーズ 『ピーターラビット』
	怪物	—
3.	怪物	『ナルニア国物語』シリーズ 『ライラの冒険 黄金の羅針盤』 『アルビン／歌うシマリス3兄弟』シリーズ 『猿の惑星』

らに対し、2.において怪物を想定した場合、やはり人間への脅威という立場が想定される一方で、動物側の視点にも立つことになる。動物同士に人間の言語で会話をさせることは、動物側への感情移入を促すことになり、この二つの視点を両立させることは、物語を展開するうえでの困難を生むものと考えられる。『ピーターラビット』(2018)に登場する動物は着衣を纏い、直立歩行など実際に動物には見られない行動が目立つため、鑑賞者の視点からは明らかに怪物に見えるが、作品世界の人間には野生動物として認識されているため、実動物への分類となる。

表1は、これまでの考察に基づき、映像作品を分類したものである。実動物と怪物との区別は、作品世界の人間の視点に基づいている。ここに挙げた作品以外にも、表中に配置すべき多くの映像作品が存在する。

分類と技術的な課題の関わり

CGで動物を表現する際に、本稿における分類のそれぞれにおいて、解決すべき技術的な課題は異なっている。

1.に分類されるものについては、実在する動物についての研究によって、いくつかの種については判別が困難なほどの表現が実現されるようになった。しかし、種によって外見のみならず骨格、生態、行動その他様々な差異があるため、作品に登場させる種のそれぞれについて研究が必要となる。また、種同士の関係性についても同様であり、学術的な知見が必要とされる。

2.および3.には共通の課題がある。外見的には実在する動物の姿を維持しつつ、実際の動物には存在しない表情や口腔の動きを表現しなければならない。そのために、CGによる部分的な加工にはじまり、CGのモデルの顔面に表情筋を模した仕組みを導入し構造を部分的に伸縮させるなどの手法が用いられ、やがて全身の描写へと発展してきた。ただし、表情を豊かにすることは、動物の実際の姿から距離を生むことにも繋がる。とくに作品世界の人間の視点から実動物として扱われている場合には、その距離感について留意する必要がある。また、とくに3.については必ずしも生物学的な限界にとらわれないことから、動物をデフォルメして描写するなどの表現もありうるが、それが極端になると動物の概念から逸脱してしまう可能性もある。現実には存在しないものでありながら、現実感をも備えさせる必要もあるという矛盾した課題を抱えることになる。

これらの技術的な課題について様々な試みがなされ、多くの映像作品が制作されてきた。その蓄積により、あらたに表現の可能性が拡張され、従来にはない映像体験を得ることが可能となってきている。とくに2.および3.には手本となる実物が存在しないため、過去の作品への反省や評価が重要となる。この流れは、さらなるCG技術の発達によって、より加速してゆくものと期待される。

おわりに

本稿では、映像作品においてCGによって動物を表現することについて技術との関わりを扱いながら、その分類を行った。その中では、動物の表現をする際に特有の課題があることを指摘した。表現の技術が高まることは、映像作品における表現の範囲を大きく拡張するとともに、それらを用いた映像作品の増加にも繋がりうる。それはひいては映像文化全体へも影響を及ぼすことになる。映像の技術に注目することは、映像文化の未来の姿を予見する上でも重要な要素のひとつであると考えられる。

参考文献・参考資料

- [1]. 『SFX ビデオ大全集 不思議の国の映画たち』p.74, 小山内新 編, 集英社, ISBN-10: 4086107538, 1985
- [2]. 『メイキング・オブ・ジュラシック・パーク』, ドン・シェイ&ジュディ・ダンカン著, 扶桑社, ISBN-10: 4594011772, 1993
- [3]. 『CINEFEX Number 64』, ASIN: B005WZ6FGG, SONY, 1995
- [4]. 『「ベイブ」映画パンフレット』プロダクションノート, 松竹株式会社事業部, 1996
- [5]. 『ジュマンジのSFX～動物たちの動き～』, 「ジュマンジコレクターズ・エディション」(DVD), ソニー・ピクチャーズエンタテインメント, JAN: 4547462058737, 2009
- [6]. 『メイキング・オブ・ドクター・ドリトル2』『動物たちが話せるワケ』, 「ドクター・ドリトルトリプル・パック」(DVD), 20世紀フォックス・ホーム・エンターテイメント・ジャパン, JAN 4988142382023, FXBA-32349, 2006
- [7]. 『メイキング・オブ・ナルニア国物語／第1章：ライオンと魔女』, 「ナルニア国物語第1章：ライオンと魔女」(DVD), プエナ・ビスタ・ホーム・エンターテイメント, JAN: 4959241931917, 2006
- [8]. 『CINEFEX No.28 日本版』, ボーンデジタル, ISBN-10: 4862461735, 2013
- [9]. 『CGが可能にしたトラのリアル感』『ライフ・オブ・パイ／トラと漂流した227日4枚組コレクターズ・エディション』(Blu-ray), 20世紀フォックス・ホーム・エンターテイメント・ジャパン, JAN: 4988142951922, 2013
- [10]. 『The Making of Rudyard Kipling's The Jungle Book』, 「Rudyard Kipling's The Jungle Book」, Walt Disney Video, JAN: 0786936162790
- [11]. 『メイキング・オブ『ジャングル・ブック』』, 「ジャングル・ブック MovieNEX」(Blu-ray), ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社, JAN: 4959241764799, 2016