

巨大ロボットアニメに見られる 社会意識の変遷

文 屋 敬

1. はじめに

小説、戯曲、映画、テレビドラマ、マンガ、アニメーションなど人間によって創作された作品には、何かしらの形で创作者の経験が現れている。

创作者は社会と無関係に生きることはできない。创作者は直接あるいは間接的に他者と人間関係を形成し、社会で生きている。社会のなかで経験したことが何らかの形で創造物に影響を与える。

夏目漱石の『ころ』には次のように書かれている。

それから約一ヶ月ほど経ちました。御大葬の夜私はいつもの通り書齋に坐って、合図の号砲を聞きました。私にはそれが明治が永久に去った報知のごとく聞こえました。後で考えると、それが乃木大将の永久に去った報知にもなっていたのです。私は号外を手にして、思わず妻に殉死だ殉死だと言いました。

(夏目漱石 2004: 410)

『ころ』は1914年（大正3年）から朝日新聞紙上で連載された。そのなかに、連載の少し前に生じた明治天皇の崩御と乃木大将殉死の事件が描かれ、一つの時代の終わりを実感した人々の反応とすでに忘れ去られていた殉死という

概念に対する人々の意識が表現されている。

夏目漱石という作家だけが、特に現実社会で生じている出来事を作品のなかに取り込み、その時代の人々の意識を表現しているのだ、と捉えることもできる。しかしおそらく普遍的なテーマを扱った他の文学作品においても、作家が自分の生きた時代に生じた社会的事件や、社会の中で経験したことを作品に描くことはある。

トレンディドラマと呼ばれるテレビドラマは、制作された時代の社会が舞台になっていることが多く、その時代の社会風景だとわかるように撮影される。1991年1月からいわゆる月9と呼ばれるドラマ枠で放送された『東京ラブストーリー』は、東京各地あるいは松山でロケ撮影が行われたため、当時の東京の風景を知ることができる。当時まだ完成していなかった工事中のレインボーブリッジ、改装前の東京国際空港ターミナル、改装前の松山空港ターミナルなどが撮影されている。1991年当時、地方ではダイヤル電話が使われており、コードレス電話が十分普及していなかった。その時代にドラマの中ではコードレス電話を使い、また3kgもするショルダーフォンと呼ばれる携帯電話をアイテムに採用した。中途採用とは言え就職したばかりの若者が借りるには高すぎると思われるマンションに住み、バブル期に流行したファッションを身につけている。

こうした当時の風景を描いた作品、その時代に生きる人々の生活が描かれた作品を通して当時の人々が何を考え、どう感じていたのかといったことを読み取ることが可能になる。小説とドラマを例にしたが、創作者が所属した社会の多くの人々が共有している意識、すなわち社会意識は、小説やドラマ以外の作品にも反映されている。

創作物に反映された社会意識を読み解くことができれば、その時代のその社会を知らない人間でもその時代の人々が何を考えていたのかを理解することができる。小説や映画から特定の時代に生きた人間の社会意識を明らかにする研究はこれまでも行われてきた。しかしマンガやアニメーションといった作品についてはあまり研究が行われていない。そこで本稿では多くの

少年少女や青年たちに受け入れられたアニメーション作品，特にテレビ放送されたロボットアニメを中心に，それらの作品に反映された社会意識を読み解き，その時代に生きた人々（特に作品を受け入れた若者層）が何を感じていたのかを明らかにしたいと思う。なお今回対象にした作品はすべて私が生まれた後の作品であるため，私自身は当時の社会の空気感を体験している。そのため今回の研究は，私が生まれる前の時代の作品をどのように読み解いていけばいいのかを考える，あるいは当時を知らない研究者が研究するという，今後のための試行の一つである。

2. アニメーションの一般社会への浸透

1953年にNHKと日本テレビがテレビ本放送を開始した。テレビ放送は「報道」と「娯楽」を提供するマス・メディアであり，この機能はテレビ放送が開始されるまではラジオ放送が担っていた。テレビは放送開始当初からニュース番組と娯楽番組とが編成された。

ラジオは聴覚を対象にしたメディアだが，テレビは視覚と聴覚の両方を対象にしたメディアであり，ラジオよりも大量の情報を提供することになる。娯楽番組は聴覚だけで提供できる内容もあるが，番組の多くが視覚を対象にした番組として企画された。例えばクイズ番組では言葉による質問と答えという単純な形態ではなく，ジェスチャーを用いたクイズ形式になっている。その他，大相撲中継，プロレスリング，人形劇，影絵劇，さらに時代劇や連続ドラマなども放送されていた。もちろんラジオでも取り上げられていたプロ野球中継や歌番組も放送された。

圧倒的な情報量に支えられたテレビの娯楽はたちまち人々に受け入れられ，テレビは「お茶の間における娯楽の王様」と位置づけられるようになる。同時期，出版業界にも新しい風が吹き始めた。1959年に講談社から『週刊少年マガジン』，小学館から『週刊少年サンデー』が発刊され，一般雑誌の週刊化とともに漫画雑誌も週刊化していく。こうして大量の漫画作品が子どもた

ちに提供されることになった。

テレビが人々の生活に浸透し、新しいスタイルの漫画が普及し始めた1963年1月1日から、手塚治虫原作『鉄腕アトム』（虫プロダクション制作、フジテレビ系放送）が放送されることになる。視聴率は次の通り。

第1話27.4%，第2話28.8%，第3話29.6%，
第4話32.7%，第5話34.2%，第6話34.6%

このあともおおよそ30%台の視聴率を確保した（山口 2004：81）。『鉄腕アトム』では制作費確保のためマーチャンダイジングが積極的にすすめられた。

漫画での連載とテレビ放送というメディア・ミックス、アトムのキャラクターグッズの販売などによってアトムというキャラクターは人々のなかに浸透していく。

『鉄腕アトム』の成功によって、テレビアニメーション制作に二の足を踏んでいたアニメーションプロダクションの多くが動き出すことになる。1963年9月15日から深夜枠で日本テレビジョン（TCJ）制作の大人向けのアニメーション『仙人部落』が放送された。子ども向けのアニメーションが放送された同じ年に大人向けのアニメーションが放送されたのである。

日本テレビジョンが『仙人部落』に続いて制作した『鉄人28号』は同年10月20日から放送された。この『鉄人28号』（横山光輝作）は手塚治虫の『鉄腕アトム』が掲載されていた月刊少年漫画誌『少年』（光文社）に掲載されていた。『鉄人28号』は『鉄腕アトム』と人気を二分するロボット作品であり、後述するようにアニメーション版の『鉄人28号』は巨大ロボットアニメーションの先駆である。

『鉄腕アトム』、『仙人部落』、『鉄人28号』は1963年からフジテレビ系で放送された。日本テレビジョンが次に制作した『エイトマン』は11月からTBS系で放送される。『エイトマン』は講談社『少年マガジン』に掲載されていた漫画（原作平井和正，作画桑田次郎）である。リミテッドアニメによっ

て制作されたエイトマンの走り方は、現在でも模倣されるほど、特徴的に表現されていた。日本テレビジョンは後に社名をエイケンと変更し、1969年から『サザエさん』をフジテレビ系で放送する。

虫プロダクション、日本テレビジョンに続いて東映動画もテレビ向けのアニメーションを制作し、1963年11月から『狼少年ケン』を現テレビ朝日系で放送した。こうして1963年には1週間に5本のアニメーション作品が放送された。

1964年には新シリーズは3作品しか放映されなかったが、1965年には13本の新シリーズが放送され、その後、毎年10本程度の新作が放送されるようになる。こうして1960年代中葉からテレビアニメーションが子どもたちの娯楽の中心となった。もちろん影響は子どもたちに限定されず、大人たちにも少なからず影響を与えることになる。

3. アニメーションに描かれたロボットの意味

3.1 アトム

先にあげたようにテレビで最初に放送されたロボットアニメーションは『鉄腕アトム』である。アトムはどのように誕生したのか。1963年1月1日に放送された第1話によると、アトムの誕生は次のように描かれる。

科学省長官天馬博士は一人息子の飛雄を交通事故で失う。悲嘆にくれた天馬博士は飛雄の代わりになるロボットを製作することにした。そして科学省に所属する科学者の技術の粋を集めて、人間とほぼ同等の感情、高度な電子頭脳と特殊な能力をもった、飛雄そっくりのロボットが完成する。天馬博士はこのロボットを「トビオ」と名づけてかわいがる。しかしロボットは成長しない。天馬博士は成長しないトビオに幻滅し、トビオをサーカスに売ってしまった。売られたサーカス団の団長に、トビオはあらたに「アトム」と名づけられる。やがて感情のあるロボットに一定の権利が認められると、失踪した天馬博士に代わって新しい科学省長官になったお茶の水博士はアトムを

引き取って育てることにした。

アトムは設定されている時代（2003年4月7日とされている）の科学理論と科学技術を結集して誕生されたとされる。谷川俊太郎による『鉄腕アトム』の主題歌の歌詞にあるように、アトムは「科学の子」として描かれることになる。アトムの存在は日本のロボット工学の進歩に強く影響していると言われる。さて半世紀先を予測して発想されたアトムというロボットは、当時の日本人にとってどのような意味を持つのか。

第二次世界大戦を契機に科学理論と科学技術は急速に進歩する。弾道計算のために開発されたとされるコンピュータとコンピュータ科学の進歩は多くの科学者を驚かせることになる。コンピュータ科学だけでなく新兵器開発のために研究された多くの技術は工学理論と工業技術の進歩に寄与し、次々と新しい工業製品が開発・製造されることになった。

第二次世界大戦後、日本では、第一次産業から第二次産業さらには第三次産業へと産業の中心が移り、産業構造は大きく変化した。そしていわゆる高度経済成長期へと突入する。人々の生活は物質的な豊かさに支えられ、日本人の大部分は日本は経済的に豊かになったと意識するようになる。『鉄腕アトム』は産業構造が大きく変わり、高度経済成長期に突入した1963年に放送が始められる。「科学の子」と唄われた鉄腕アトムは当時の日本人にとって、「科学の進歩の象徴」であり同時に「経済的な豊かさの象徴」にもなった。

3.2 鉄人28号

『鉄人28号』は『鉄腕アトム』と同じ年に放送が開始された。鉄腕アトムとロボットファンを二分したと言われるファンがいた鉄人28号は、当時の社会にとってどのような意味をもつことになるのか。

『鉄腕アトム』では原作漫画もアニメーションも人間の子どもと同じ体格に描かれていた。鉄人28号のサイズはどうか。原作の漫画では、連載当初は人間より少し大きい程度、原作者によれば2.5mだとされる。しかし連作中に場面によって大きなサイズに描かれたり、小さなサイズに描かれたり、伸

縮する。アニメーションでは人間のサイズを遙かに超えた巨大ロボットに変えられている（瀬戸 1999:36-9）。神戸市長田区に作られた原寸大とされる鉄人28号は後述するガンダムと同じ18mである。

最初人間とあまり変わらないサイズとして登場した鉄人28号は、人々のなかでは18mの巨大ロボットとして定着した。アトムが「科学の進歩の象徴」であり「経済的な豊かさの象徴」として描かれたとすれば、巨大ロボットとして描かれるようになった鉄人28号には人々のどのような意識が反映されていると考えられるのだろうか。

『鉄人28号』がテレビ放送された1963年の少し前の1960年、池田勇人内閣は所得倍増計画として「国民所得の増加」と「産業規模の拡大」を目標とする「国民総生産増大政策」を掲げた。この政策に従って工場での生産量が増加し、国民総生産を基準とした経済の成長率は10%をこえた。こうして工業製品が大量に生産され、可処分所得が増大した人々が大量の製品を購入するいわゆる「大量消費社会」が到来する。社会の大きな変化は観念的なものでなく、目に見える具体的な形で現れた。

第二次世界大戦後、東京は焼け野原となった。そのため住居を中心とした建築物の再建が戦後復興の主要な事業の一つになる。その際のポイントの一つは不燃であることと、もう一つは収容人数の問題である。

周知の通り古代から日本の都市は火災に悩まされてきた。第二次世界大戦中は「日本の家屋は燃えやすい」という性質を攻撃に利用されて焼夷弾が用いられた。こうした歴史的な背景から、第二次世界大戦後の復興では不燃建材を用いた家屋の開発が進められる。不燃建材については第二次世界大戦前から開発が進められていた。

19世紀末から20世紀にかけてドイツを中心に鉄筋コンクリートが開発され、日本にももたらされた。木造よりも不燃性の高い鉄筋コンクリートは関東大震災（1923年）以前から建材として用いられていたが、関東大震災後、不燃性だけでなく耐震性にも優れていることが証明され、第二次世界大戦後の復興時に建材として普及する。

鉄筋コンクリートと同様に鉄自体の建材としての有効性が認められ、耐火・耐震構造の建材として用いられるようになる。建材の研究だけでなく、建築構造の研究も進む。1958年に完成した東京タワーは、超高層建築が一般化する象徴となった。

戦後、産業の発展に後押しされて、日本には鉄骨鉄筋コンクリートなどの新しい建材を用いた、高層建築物、超高層建築物が次々と建築された。

『鉄人28号』が放送された頃、日本の都市部には高層建築物が増え始めていた。それを反映して『鉄人28号』では高層ビルが描かれる。そうした高層ビルのなかで戦う場合、アトムのように飛び回るか、巨大化したほうが見栄えがよい。鉄人28号は高層化した建築物を象徴するように巨大化していった。

3.3 マジンガーZ

『鉄腕アトム』、『鉄人28号』に続くロボットアニメーションといえば『マジンガーZ』である。

『マジンガーZ』は1972年12月から東映動画制作によってフジテレビ系で放送された。原作は1972年10月から『週刊少年ジャンプ』に連載されていた永井豪による漫画である。『マジンガーZ』は様々な点でエポックメイキングとなった。

1つはテレビアニメーションの定着である。前述のように『鉄腕アトム』や『鉄人28号』をはじめ、少年向けのアニメーションの放送は増加した。しかし一方で実写作品への人気は衰えていない。1966年から放送が開始されたウルトラマンシリーズは現在も続けられる人気シリーズである。追い打ちをかけるように1971年から仮面ライダーシリーズが放送される。仮面ライダーシリーズもウルトラマンシリーズと同様に現在も放送されている。『ウルトラマン』、『仮面ライダー』は、前時代『鉄腕アトム』と『鉄人28号』が人気を二分したように、当時、少年たちの人気を二分するほどのヒーローであった。

巨大ロボットアニメに見られる社会意識の変遷（文屋）

こうして特撮実写作品へと人気が偏っていくにつれて、テレビアニメーションへの人気は傾いていくことになると、アニメーション制作者は危機感を持ち始める。そのなかで登場したのが『マジンガーZ』である。『マジンガーZ』は全国最高視聴率が31%を超える人気作品となる。その評価をうけ、『マジンガーZ』に続き下記のような巨大ロボットアニメーションが制作された。

『グレートマジンガー』（1974年放送）

『勇者ライディーン』（1974年放送）

『UFOロボ・グレンダイザー』（1975年放送）

『大空魔竜 ガイキング』（1976年放送）

『超電磁ロボ・コンボトラーV』（1976年放送）

『惑星ロボ ダンガードA』（1977年放送）

上記以外にも多くの巨大ロボットアニメーションが制作されている（山口2004:103）。このように『マジンガーZ』は巨大ロボットアニメーションという一つのジャンルの確立に寄与した。

マジンガーZは最初から戦闘用の巨大ロボット兵器として開発された。

マジンガーZは、億万長者のロボット工学博士・兜十蔵博士が科学技術の粋を集めて完成させたロボット。全長18メートル、重量20トン。ボディは超合金Z製で、光子力エネルギーを動力源にしたスーパーロボットである。

（瀬戸 1999:60）

身体の各部にはロケットパンチ、光子力ビーム、ブレストバーンなどの兵器が組み込まれている。鉄腕アトムや鉄人28号のように自身の身体自体を武器にして戦闘するだけでなく、身体に組み込まれた兵器を使って、過剰なまでの暴力性をもって戦闘する。

こうした描写は当時の日本の科学技術が一定のレベルに達していたことを反映していたと考えられる。日本の科学技術が一定のレベルに達していたことを反映して制作されたと考えられるアニメーション作品に『宇宙戦艦ヤマト』（1974年から放送）がある。『宇宙戦艦ヤマト』では日本の技術者は、他銀河系に属するイスカンダル星の未知の技術を分析・応用する技術をもっていることが示される。もちろん1970年代に実際にそのような科学技術はなかった。しかし『マジンガーZ』や『宇宙戦艦ヤマト』で示された日本人の科学技術のレベルの高さを視聴者は自然なこととして受け入れた。それは当時の多くの日本人が日本の科学技術のレベルが高いと認識していたことを示す。

『マジンガーZ』では人々が日本の科学技術のレベルが高いと認識していたことを、「巨大さ」と「戦闘能力の高さ」で示そうとした。これが『マジンガーZ』がエポックメイキングとなる二つ目の点である。科学技術の高さを兵器によって示したのは、おそらく「東西冷戦」という社会的空気感を反映したものだと考えられる。『ウルトラマン』や『仮面ライダー』に見られる「勧善懲悪」という世界観も「東西冷戦」の社会的空気感を表現している。

『マジンガーZ』がエポックメイキングとなった三点目は超合金玩具の流通である。前述のように『マジンガーZ』のなかでは、マジンガーZは超合金Zと呼ばれる合金によって制作されている。この設定に従って株式会社ポピー（現株式会社バンダイ）は、1972年に亜鉛合金とABS樹脂によって作られたマジンガーZの人形を販売する。この人形はそれまでに販売されていたウルトラマンのようなビニール人形とは異なり、亜鉛合金という重い材料によって作られていたため、重量感あふれる特別な玩具という印象を子どもたちに与えた。超合金ロボットには、『マジンガーZ』という作品世界から飛び出してきたような印象がある。子どもたちは超合金ロボットという玩具を通して、社会の変化を感じ取ることになったと考えられる。

もっとも大きなポイントは、操縦者がロボットに乗り込んで操縦するということである。それまでのロボットアニメーションでは、AIを利用した自

律型ロボットか、コントローラーを使って離れた場所からリモートコントロールするロボットかのどちらかであった。これらのロボットをみる人間の視線は、たとえ対象のロボットを自身で操縦していても、客観的あるいは俯瞰的である。それに対して操縦者がロボットに乗り込んで操縦するという行為は主観的になる。マジンガーZでは、ホバーパイルダーと呼ばれる飛行体が、人間の頭部にあたる部分にドッキングしてそこで人間が操縦する。人間がロボットの頭脳となって動かす。

この人間がロボットに乗り込んで頭脳として操縦するということは何を意味するのか。「巨大ロボットに乗り込んで操縦する」ということは、人間が機械を支配しているという意識の象徴であると考えられる。前述のように第二次世界大戦後、日本は技術革新を繰り返す、高度な科学技術を実現し、大量生産を可能にし、高度経済成長を成し遂げた。そのプロセスの中で人間は、チャールズ・チャップリンが『モダンタイムス』（1936年公開のアメリカ映画）で描いたように機械の歯車として、機械に使われる存在となってしまった。オイル・ショックによって高度経済成長が終息し、社会全体が「機械に使われている」という意識をもち、その状況からの打破を目指すようになる。それが「使われている」ことから「支配している」ことを象徴する『マジンガーZ』の誕生へとつながった。

3.4 ガンダム

巨大ロボット史における歴史認識には「AG」という暦の原点がある。西暦紀元ADのもじりでアフター・ガンダムの略である。ガンダムの登場をもって、巨大ロボットの歴史は新たなステージに突入した。79年はAG元年として、空想科学史に長く記憶されることになったのである。

それほどまでに「機動戦士ガンダム」は鮮烈だった。従来 of 巨大ロボットの概念を一変させたのだ。それも言葉の力によって。

（瀬戸 1999：106）

このような文章を引用するまでもなく、日本アニメーションを俯瞰したとき、1977年に劇場公開された『宇宙戦艦ヤマト』と1979年に放送が開始された『機動戦士ガンダム』は日本アニメーションの大きな転換点になったと認識される。

『宇宙戦艦ヤマト』は1974年にテレビ放送されたが、視聴率は低迷し、半年で打ち切られた。当時、多くのアニメーションは小学生を中心とした子ども向けの作品だと考えられており、テレビ局もスポンサーも視聴対象を子どもに設定していたのである。

『ウルトラマン』や『仮面ライダー』などの実写作品にもあてはまるが、『マジンガーZ』、『科学忍者隊ガッチャマン』（1972年放送）、『宇宙の騎士テッカマン』（1975年放送）などのいわゆる男の子向けの作品、『魔法使いサリー』（1966年放送）や『リボンの騎士』（1967年放送）、『ひみつのアッコちゃん』（1969年放送）、『キューティーハニー』（1973年放送）などの女の子向けのアニメーション作品も、勧善懲悪の世界観が基礎にあり、大部分の作品が1話完結のわかりやすいストーリーによって構成されていた。

一方『宇宙戦艦ヤマト』は実際には途中で打ち切られたが、第1話から最終話まで1つの物語となっており、登場人物が詳細に描写される群像劇になっていた。また味方＝善・敵＝悪という明確な図式になっておらず、登場人物は敵と「戦う」こと自体に悩む。勧善懲悪をテーマとした作品ではヒーローが敵と戦うことに悩むことはない。

このような制作側と放送・スポンサー側との意識のギャップが視聴率の低迷を生むことになる。すなわち制作側が想定した視聴者と、放送側が番組のターゲットとして宣伝の対象に設定した視聴者にズレがあり、視聴率低迷につながったのである。制作者はこうした対象のズレを理解していたため、放送終了後、本来の視聴対象である「青年層」に働きかけを行い、1977年に劇場版『宇宙戦艦ヤマト』の公開に至る。『宇宙戦艦ヤマト』の劇場公開初日に際して、日本映画作品としては初めて、観客が前日から徹夜して並ぶ、という現象が生じた。もちろん徹夜できる観客は子どもというよりは青年と呼

ぶ年齢層の若者である。そして『宇宙戦艦ヤマト』はマスコミに社会現象として取り上げられるようになる。

『宇宙戦艦ヤマト』によってアニメーション作品の対象はもはや子どもだけではないということが明らかにされた。しかしながらテレビ放送業界では「アニメーションは子ども向けの作品」という観念が根強く残る。『機動戦士ガンダム』はその影響を強く受けてしまった。

前述したように『鉄腕アトム』、『鉄人28号』そして『マジンガーZ』によって子ども向けのロボットブームが訪れる。さらに『宇宙戦艦ヤマト』の大ヒットによってアニメーション作品にも注目が集まった。

ロボットブームは一段落し、マンネリになっていた。アニメ全体も創造性という意味では低調で、ネタ切れの傾向にあえいでいた時代でもあった。1979（昭和54）年はシリーズの続編が目につく年であった。また、テレビアニメの新規制作本数が異常に増えた年でもある。たとえば、1970年は14本、1971年は17本、1972年は16本、1973年は18本と推移し、1978年は25本になったが、翌1979年は一気に40本となった。急激な増加である。1980年は43本、1981年は45本とその勢いは止まらない。粗製濫造といわれた時代であった。

（山口 2004：116-7）

この勢いに乗って『機動戦士ガンダム』もヒットするはずであった。他の多くのロボットアニメーション作品と同様に子ども向けのロボット玩具も放送と同時に発売された。しかし『機動戦士ガンダム』は『宇宙戦艦ヤマト』と同様に少年から若者層をターゲットにし、主人公アムロ・レイの年齢は15歳に設定され、1話完結ではない長編のスペースドラマとして構成された。敵方のシャア・アズナブルは「完全なる敵」、「悪」としてではなく、魅力的で複雑な背景を背負った人物として描かれる。こうしたストーリーは子どもには理解されず、また土曜日の夕方5時30分という本来のターゲット層にとっ

ては中途半端な時間帯に放送されたことも影響して、『機動戦士ガンダム』の視聴率は低迷し、玩具も売れなかった。

『機動戦士ガンダム』は各地で再放送が繰り返され、『宇宙戦艦ヤマト』のように徐々にファンを増やしていった。『機動戦士ガンダム』で特徴的な現象はプラモデルのヒットである。「ガンダムのプラモデル」の略称としての「ガンプラ」という言葉がファンの中に定着し、売り上げを伸ばした。これまでのロボット玩具は、作品に登場するロボットの完成形が販売されていて、自分で組み立てるということはなかった。ガンプラは自分で組み立てなければならない。もちろん小学生でも作ることはできるが、作品のなかに登場するリアルなロボットのように仕上げるためにはスキルが必要になる。中学生でも難しいかもしれない。ガンプラファンの中心は高校生を中心とした青年層であった。

ガンプラは現在でもヒットを続けている商品である。現在では少年だけでなく、大人も自分のために購入して作っている。1980年代に『機動戦士ガンダム』のファンになった青年は大人になった現在も『機動戦士ガンダム』のファンである。『宇宙戦艦ヤマト』にはじまったアニメーション・ファンの広がりは『機動戦士ガンダム』において定着した。何が青年たちを引き寄せたのか。

『機動戦士ガンダム』が多くの青年たちを引き寄せたのは、作品に反映された社会意識に人々が共鳴したからである。いくつかのポイントがあるが、順に検討していきたい。

ポイントの1つ目は、『機動戦士ガンダム』に登場するロボットはロボットとは呼ばれず、「モビルスーツ」と呼ばれることにある。『機動戦士ガンダム』のなかでモビルスーツと呼ばれる理由は、モビルスーツのもとの用途とその開発の歴史と関係している。『機動戦士ガンダム』のオープニングのナレーションでは次のように物語の設定が紹介される。

人類が増えすぎた人口を宇宙に移民させるようになってすでに半世紀。

地球のまわりには巨大なスペースコロニーが数百基浮かび、人々はその円筒の内壁を人工の大地とした…。その人類の第二の故郷で人々は子を産み育て、そして死んでいった。宇宙世紀0079、地球からもっとも遠い宇宙都市サイド3はジオン公国を名乗り、地球連邦政府に独立戦争を挑んできた。

月の周回軌道の上に建築された巨大なスペースコロニーは、ガンダムシリーズによって設定が異なるが、数億人規模の住民が居住できるとされる。宇宙空間で建造する場合、巨大な建造物を従来の方法で建造することは難しい。建造のために様々な技術が開発されたと想定されるが、その一つがモビルスーツの前身となるモビルワーカーである。

宇宙空間での建造には人間が行うような細かい作業が要求されることがある。しかし実際に人間が作業するには機動性も低く、建造するスペースコロニーに対し人間のサイズは小さすぎる。そこで機動性が高く、巨大な建築物建造に対応できる大きなサイズの作業用機械として開発されたのがモビルワーカーである。ただ初期のモビルワーカーは人間のように細かい作業ができるような装備はなく、どちらかといえば大型作業機械というイメージが強い。ただし建造作業においては十分な機能を備えていたようである。

モビルワーカーよりも機能的に汎用性が高く、多様な機械に対応でき、さらに兵器としての機能を備えたのが「モビルスーツ」である。操縦者は腹部にある操縦席で操作する。見かけはロボットなのだが、物語の設定上、無骨なロボットというよりも、宇宙空間で装着するスーツが巨大化し、操縦者が自分自身が動くような感覚をもつ、いわば人間が巨大化したような感覚を保持できるのがモビルスーツの特徴である。実際作品の中では、複数の兵器を持ち替えて使用し、地面を歩き、飛び、走り、移動兵器の上に乗ったり、あるいはものにつかまって移動したりと人間のように動き回る。まさにモビルスーツという名称にふさわしい動きをする。

人間の身体の巨大化を表したモビルスーツという表現は、当時の人々が「人

間の能力が巨大（拡大）化したような意識」をもっていたことを示していると考えられる。『マジンガーZ』放送の頃、人間は技術革新や新技術によって大量の製品を生産し、それを支配し、物質文明のうえに君臨しているかのような意識を持っていた。技術革新や大量生産を可能にしたのは特定の間たちだが、大量消費、物質的な豊かさを享受しているうちに、個々の人間がそうした力を自分自身の力であるかのように思い込むようになる。そうした社会意識を具現化したのがモビルスーツ、ガンダムである。それを象徴するかのようには、モビルスーツの操縦席は、マジンガーZのように支配を暗示する「頭部」ではなく、身体を中心部である「腹部」に作られた。腹部に位置する人間をそのまま拡大すれば、身長18mのモビルスーツになる。

ポイントの2つ目はコミュニケーションの方法である。『機動戦士ガンダム』では4種類のコミュニケーションの方法が描かれる。第1は対面的場面におけるコミュニケーション、第2は無線通信によるコミュニケーションである。これらは一般的なコミュニケーションの方法であるためここでは議論しない。第3はミノフスキー粒子環境におけるモビルスーツ同士のコミュニケーション、そして第4はニュータイプと呼ばれる人類のコミュニケーションである。

『機動戦士ガンダム』の世界には、ミノフスキー博士が発見したミノフスキー粒子がある。ミノフスキー粒子が散布された空間では、電磁波が伝播されないため、レーダーや電波による通信が不可能になる。そのためモビルスーツと艦船、モビルスーツとモビルスーツの間では電波による通信が行えない。モビルスーツ同士がコミュニケーションをとる場合には、モビルスーツどうしが接触して振動によって会話する。最新技術を用いて作られたモビルスーツがもっとも原初的な方法によってコミュニケーションを行うのである。

「ニュータイプ」という言葉は『機動戦士ガンダム』で用いられ作られたとされるのだが、同時期に後述するように一つの世代を指す用語として「新人類」という言葉が広がった。

「ニュータイプ」は『機動戦士ガンダム』に登場するジオン・ズム・ダイ

タンが提唱した「新しい人類」である。人類はスペースコロニーを建設して移住し、宇宙空間という新しい環境で子どもを産み、育てた。ジオン・ズム・ダイクンは、新しい環境で増える人類のなかには「人の革新」と呼ばれる現象が生じ、ニュータイプが誕生すると予言した。そして主人公アムロはニュータイプと呼ばれ、ほかにもニュータイプと呼ばれる人々が登場する。

ニュータイプは『機動戦士ガンダム』のなかでも明確に定義されていないが、いくつかの特徴的な能力を発揮している。その一つは秀でた直感である。特に優れた身体能力を持っているわけではないが、戦闘時に敵の行動が察知できたり、遠く離れた場所にいる人物の危険を感じとる。第二にいわゆるテレパシーによって会話することができる。

ニュータイプは相手と対面しなくても、あるいは通信装置を使わなくても会話することができる。その際、言葉だけでなくお互いの感情をも理解する。新しいコミュニケーションの誕生である。

『機動戦士ガンダム』が放送されブームとなった1970年代後半から80年代にかけて、思想界を中心にマスコミでも「新人類」という言葉が流行する。新人類は従来の人間とは異なった価値観や感性、あるいは行動規範によって活動する若者たちを指す用語である。1950年代後半から1960年代にかけて生まれた世代にあたる。この世代は生まれたときからテレビでアニメーションが放送されていた「アニメーションネイティブ」である。子どもの文化が大きく変動した世代であるともいえる。この新人類と呼ばれる若者が、ニュータイプが活躍する『機動戦士ガンダム』に共鳴した。『機動戦士ガンダム』の世界観はこの新人類の意識を反映しているととらえることができる。

3.5 エヴァンゲリオン

『機動戦士ガンダム』の次にエポックメイキングとなる巨大ロボットアニメーションとしてあげられるのは『新世紀エヴァンゲリオン』である。

『新世紀エヴァンゲリオン』は1995年から96年にかけての半年間、テレビ東京系列のテレビ局で夕方6時から放送された。『宇宙戦艦ヤマト』や『機

動戦士ガンダム』と同様に放送当初、視聴率は低迷した。ただ『宇宙戦艦ヤマト』や『機動戦士ガンダム』とは異なり、本放送中から人々に注目される仕掛けが施された。

放送3ヶ月頃から多くの地域において深夜枠での再放送が開始され、またビデオ、LD第1巻発売に先駆け特別先行編ビデオ『新世紀エヴァンゲリオン Genesis 0:0 IN THE BEGINNING』が発売されて様子が一転する。一部のファンを中心に不明瞭なストーリーの謎解きが話題になり、放送終了前に発売された『新世紀エヴァンゲリオン Genesis 0:1』は予約が殺到して、発売日から品切れ状態が続く。1996年3月のテレビ本放送終了から劇場完結編『THE END OF EVANGERION』が公開されるまでの間に10冊以上の謎解き本が出版され、連日のように新聞や雑誌、テレビで話題になるいわゆる「エヴァ現象」と呼ばれる社会現象が生じる。そしてエヴァ現象は2017年現在も継続している。

『新世紀エヴァンゲリオン』で注目すべき点は2点、1つはエヴァンゲリオンは巨大ロボットではないという点、もう1つはA.T.Fieldの存在である。

エヴァンゲリオンは巨大ロボットではない。エヴァンゲリオンは、地球外からもたらされたと考えられ、使徒（シト）と呼ばれる生命体から作られた人造生命体である。エヴァンゲリオンの外観は巨大ロボットのように見える。しかしエヴァンゲリオンは人造生命体であり、自分の意思で動くことができる。実際、作品の中では「暴走」と呼ばれる現象が生じ、操縦者の意思を無視してエヴァンゲリオンが自分の意思で行動するシーンがあった。ロボットのように見える外観は、エヴァンゲリオンが自発的に行動しないように拘束するための装甲である。

エヴァンゲリオンはロボットではないため、それまでのロボットアニメーションのように、操縦者がコックピットに乗り込んで操縦するわけではない。操縦者はエントリープラグと呼ばれるカプセルのなかに入り、カプセル内はL.C.Lと呼ばれる液体に満たされる。L.C.Lを飲み込んでもL.C.Lを通して肺に直接酸素が供給され、液体の中にも操縦者は死なない。エントリープ

ラグはエヴァンゲリオンの体内に注入され、L.C.Lを通して操縦者はエヴァンゲリオンと精神的に接続され、エヴァンゲリオンと精神パターンがシンクロすれば、エヴァンゲリオンを操縦することができる。

『新世紀エヴァンゲリオン』の主人公碇シンジはエヴァンゲリオン初号機の操縦者であるが、呼び出されて何の訓練もなく、いきなり初号機に搭乗させられ、最初から初号機と高いシンクロ率を示す。そのことについて作品では、初号機が稼働するために必要なコアと呼ばれる部分には碇シンジの母親の魂が組み込まれていると説明される。初号機と碇シンジは最初から精神的な親和性が高かったのである。弐号機にもその操縦者惣流・アスカ・ラングレーの母親の魂が組み込まれていた。

物語の重要な要素であるA.T.Fieldは作品のオープニング映像では「絶対恐怖領域」と訳されているが、具体的にはエヴァンゲリオンや使徒のバリアーのことを指し、一部のシーンでは「誰もが持っている心の壁」と表現されている。使徒のA.T.Fieldは通常兵器では破壊することができないが、エヴァンゲリオンのA.T.Fieldによって中和してこじ開けることができる。

エヴァンゲリオンとそのA.T.Field以外に、使徒に対抗する手段はないが、エヴァンゲリオンは万能ではない。時には使徒との戦闘に負けることがあり、負傷をおう。そのため碇シンジと惣流・アスカ・ラングレーは精神的に落ち込んで自分の殻に閉じこもって搭乗を拒否したり、実際にエヴァンゲリオンから遠く離れた場所へ逃走することがある。もちろん最終的にはエヴァンゲリオンに搭乗して使徒と戦う。

エヴァンゲリオンとA.T.Fieldは当時の人々の何を意味しているのか？ エヴァンゲリオンとエントリープラグに入れられた操縦者の関係は、母親と胎内の子どもを象徴している。しかもその身体はA.T.Fieldに守護される。つまり母親と胎内の子どもが象徴するのは「保護されたい」という意識であると考えることができる。

使徒と呼ばれる外部からの圧倒的な存在に対し、保護されながら戦うあるいは逃走するという図式は、当時の社会の中で働く人、学校のなかでの一部

の生徒たちが置かれた状況を反映していると捉えることができる。

『新世紀エヴァンゲリオン』と同時期に公開され爆発的な人気を博した作品に宮崎駿監督の『もののけ姫』がある。『もののけ姫』には、呪いをうけて孤独になった少年、母親に捨てられて動物によって育てられた少女あるいは社会から阻害され、差別された人々が登場する。そして社会の中で人々が感じている「孤独」、「阻害」、「差別」などがテーマとなっていた。

また現実社会では、1991年にバブル経済が崩壊して経済的に不況の時代に突入し、社会には失業者や正規雇用されない人があふれた。1995年には1月に阪神淡路大震災、3月にはオウム真理教による地下鉄サリン事件が起こる。1997年には14歳の少年が「酒鬼薔薇事件」（神戸連続児童殺傷事件）が生じ、マスコミはこぞって「少年犯罪の凶悪化」を報じた。実際には保護されていないけれども「保護されたい」という意識を持っている人々、他者とのコミュニケーションがうまくいかない若者、自室に閉じこもってコミュニケーション自体を拒否する若者、こうした人々の意識が多くの作品に影響を与えたのである。

4. 現在（2000年代以降）のアニメーション作品の特徴

『新世紀エヴァンゲリオン』以降、巨大ロボットアニメーションの中で、エポックメイキングとなる特定の1つの作品をあげるのは困難である。視聴率の高さ、マスコミでの話題性、DVDやブルーレイディスクなどのパッケージの販売数、グッズの売り上げなどのデータからこれまであげてきたような、1つだけ秀でたという作品はない。いくつかの理由が考えられる。

理由の1つは作品が流通するメディアの多様化である。1990年代後半以降、若者がアニメーション作品に接触する機会は大きく変化した。テレビ、映画だけでなく、ビデオ、DVD、ブルーレイディスク、インターネット配信、ケーブルテレビなどメディアが多様化し、同時にアニメーション作品視聴の中心であったテレビ視聴の方法も変化する。放送されている時間に視聴するので

はなく、録画して後から視聴する人が増えた。こうしたメディアの多様化および作品への接触機会の変化に従って作品も多様化し、それぞれのメディア向けに作品が制作されるようになり、人々の関心や接触メディアが分散し、人気が集申しにくくなったのである。

次に考えられるのは価値観の乱立である。宇野常寛は東浩紀の言葉を参照しながら1990年代から2000年代への思想の変化について次のように述べる。

90年代の「古い想像力」－世界の不透明さ／無秩序に怯え内面に引きこもり、「～である」こと＝自己像の承認を求める「引きこもり／心理主義」の碇シンジから、ゼロ年代の「現代の想像力」－世界の不透明さ／無秩序を前提として受け止めた上でその再構築を目指して立ち上がる、「～する」こと＝自らの選択した価値観の正当化を目的にゲームを戦う「開き直り／決断主義」の夜神月へー2001年を境界線として世界とその想像力は大きく変化した。

（宇野 2008：35）

『新世紀エヴァンゲリオン』が放送された1995年をピークに日本ではそれまでの世界観や価値観が崩壊し、世界は不透明で無秩序な状態に陥ってしまった。それまでの世界観とは、第二次世界大戦前からの継続してきた日本における価値観であり、宇野はその価値観を次のように説明する。

世界はこの数十年で、随分と複雑になった。

国内における70年代以降の展開は、概ね消費社会の浸透とそれに伴う社会の流動性上昇の過程として捉えられる。これらが進行すると、何に価値があるのかを規定してくれる「大きな物語」が機能しなくなる（ポストモダン状況の進行）。「大きな物語」とは、伝統や戦後民主主義といった国民国家的なイデオロギー、あるいはマルクス主義のように歴史的に個人の人生を根拠づける価値体系のことを指す。言うなればこの40年、

この国の社会は「モノはあっても物語（生きる意味、信じられる価値観）のない世界」が進行する過程であったとも言える。

（宇野 2008：13-4）

第二次世界大戦後まで、日本ではあまり意識しなくても自分の存在は無条件で承認され、自分が生きる意味を深く考えなくても所与の事柄として存在した。

しかし第二次世界大戦後、経済の成長とともに大量の製品が製造され、それを消費する大量消費社会へと移行するに従い、人間の価値はモノという経済価値へと還元されるようになる。人間の価値は「質」よりも「量」や「モノ」で捉えられるようになり、人間の価値は経済の変動に大きな影響を受けるようになった。

こうした変化によってこれまで個々の人間に意味を与えていた「大きな物語」の価値や意味は減退し、担保されていた将来が失われていく。こうした「大きな物語」の価値の消失が明確になったのが1995年である。その結果『新世紀エヴァンゲリオン』の主人公碇シンジのように、多くの若者が自分自身の内側へと向かうようになる。実際、この時期に「自分探し」や「心理学ブーム」が生じている。これが宇野のいう「引きこもり／心理主義」＝「古い想像力」である。

宇野によれば、こうした「古い想像力」の世界は、2001年9月11日の「同時多発テロ」や小泉純太郎の「構造改革」や「格差社会の浸透」などによって大きく変化する。自分の殻に閉じこもっていたら生き残れない。なくなってしまった「大きな物語」の代わりに、自分自身の意思で「小さな物語」を選択し、バトルに参加する、という意識が社会の中に浸透し始める。特定の価値観に縛られずに複数の価値観が乱立し、人々はそれぞれの意思でそれらを組み合わせる選択し、それによって自分の「小さな物語」を構成する。そして自分が構成した「小さな物語」とよく似た「小さな物語」を構成している人とつながり、交流をしていく。もちろんこうしたバトルゲームに参加し

ないという価値観をもつ人々も混在する。2001年以降そうした「新しい想像力」が形成された。

先に子どもの勧善懲悪の代表的な作品として仮面ライダーシリーズをあげたが、この仮面ライダーでさえ、勧善懲悪という「大きな物語」を描かなくなる。2002年から2003年にかけて放送された『仮面ライダー龍騎』、2003年から2004年に放送された『仮面ライダー555』では複数の仮面ライダーが登場してお互いに戦闘したり、敵とされる怪人同士も戦闘することがあった。

エポックメイキングとなる典型的な作品をあげるものが難しくなったということが、メディアの多様化と価値観が乱立した社会ということを示している。一つの作品からその時代の社会意識を読み取ることは難しくなったが、個々の作品に反映されたと考えられる社会意識を読み取り続け、それを組み合わせることで乱立する価値観の全体像を捉えることはできる。実際、先に挙げた宇野常寛は多くの作品の批評を通して、時代を読み取ることを試み続けている。

5. まとめ

本稿ではアニメーション作品にはその時代、その社会の人々が有している集合的あるいは総合的な「社会意識」が反映しているという前提で議論を進めてきた。それは未来の研究者が過去のアニメーション作品を通して社会意識を読み取ることが可能であることを示すためである。そのため制作者による言説にできるだけ依存しないで、作品の分析を中心に議論してきた。実際、巨大ロボットアニメーション作品を通して、その時代の代表的な社会意識が抽出できたと考えている。

『鉄人28号』では、日本における科学技術が大きく進歩していること、そしてそれを人間がコントロールしようとしている意識が読み取れた。実際、『鉄人28号』は第二次産業である工業を中心に発展した高度経済成長期に放送されている。『マジンガーZ』からは、人々が日本は経済成長と大量生産、

大量消費を実現した社会になったと感じ始めていること、そしてその状況を人間が支配しているのだという意識が読み取れた。両作品ともに戦後復興政策によって生じた高度経済成長期に制作され、日本社会が活気に満ちていることが映像の背景画から感じられた。

『機動戦士ガンダム』では、人々は人間の能力自体が拡大しているように捉えていることが見いだされ、同時にコミュニケーションに変化が生じていることが反映されていた。ニュータイプと呼ばれる新しい人類が「対面」という手段をこえてテレパシーや直感の力といった個人と個人とを結びつける能力に依存するのは、コミュニケーションの変化だけでなく、個人の個別化というような現象、前章の言葉をかりれば、個々人を覆い尽くす「大きな物語」の解体が顕著になってきたことを指し示しているのかもしれない。

『新世紀エヴァンゲリオン』には、『機動戦士ガンダム』の時代から急速に進行した個人の個別化という現象がさらに拡大し、人とのコミュニケーションに困難さを感じる人が増加し、自分に閉じこもり、他者から隔離され保護されることを望む若者の増加が表現されていた。

前述のように本稿では作品自体の分析を重視しているが、取り上げている作品や時代については『鉄人28号』以外は私自身が放送時に視聴し経験している。そのため純粹に作品だけを分析し、推測した社会意識を抽出しているのではなく、自分自身が経験しすでに構築している社会意識というフィルターを通して作品を分析している可能性が高い。つまりあらかじめ答えを知った上で、問題を解いたということが出来る。

そういう答えを前提とした分析という点を否定できないが、それでもここで取り上げた巨大ロボットアニメーション作品には、制作された時代の社会意識が反映されているということは実証できたと考えている。

冒頭で触れたようにこれまで学問領域においては時代背景の理解、その時代の人々が何を考え、どのように過ごしていたのか、あるいはどういう思想を持っていたのか、ということ进行分析するときには、文学作品を例に用いられることが多かった。アニメーションは子ども向けの作品、使い捨ての消耗

品のように捉える研究者は少なくなかった。おそらくマンガについても同様であろう。しかし本稿で議論したように、マンガやアニメーションは文学以上に社会意識を色濃く反映していると考えられる。特に若年層の意識はマンガやアニメーションにこそ適切に反映されている。

前述のように2001年以降、価値観が乱立し、それぞれの作品には社会の総合的な意識ではなく、若年層の一部の限定的な意識が反映されているだけだと捉えるべきである。従って今後の研究では、本稿のように1つの作品からその時代の社会意識を読み取るのではなく、複数のメディアで注目された複数の作品を「横断的に」に分析することによってその時代の総体的な社会意識を構築しなければならないだろう。

<参考文献>

- 東 浩紀, 2001, 『動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会』 講談社現代新書。
北野太乙, 1998, 『日本アニメ史学研究序説』 八幡書店。
夏目漱石, 2004, 『こころ』 青空文庫版。
瀬戸龍哉・山本敦司, 1999, 『巨大ロボット読本』 宝島社。
宇野常寛, 2008, 『ゼロ年代の想像力』 早川書房。
山口康男, 2004, 『日本のアニメ全史 世界を制した日本アニメの奇跡』 テン・ブックス。
『ブリタニカ国際大百科事典』, 2014。
『日本史事典（三訂版）』 旺文社。

『GIGAZINE』 (http://gigazine.net/20090305_mazinger_z_tv/ アクセス日：2017年11月3日)。

「5分でわかる日本のテレビ史」

(http://www.sptvjsat.com/sp_world/worldtop/history/five_minutes/ アクセス日：2016年11月30日)。

一般社団法人経済調査会, 『材料からみた近代日本建築史～その10 戦前における鉄骨構造建築の発達～』 「建築総合ポータルサイトけんせつPlaza」 (<http://www.kensetsu-plaza.com/kiji/post/10103>, アクセス日：2017年10月31日)。

