

特撮・アニメ今昔

— 『機動戦士ガンダム』 シリーズ考

山本 政人

以前にも書いたことだが、私の家ではケーブルテレビに加入していて、特撮やアニメ、ドラマなど主に一九七〇年代の番組を見ることができる。私はそこで子ども向けの特撮やアニメをよく見る。

あの頃はやはりテレビの全盛期だったのかもしれない。玉石混淆ではあるが、どの番組にも活気があり、明るさを感じられる。それに比べると、今の番組は絵もきれいだし、話もよくできているが、どことなく暗さ、影が見え隠れしているような気がする。

昔の特撮、アニメは荒唐無稽もいいところだった。その代表が怪獣ものである。あんなでかいのがやってきて、都市を破壊された日にはバブル崩壊どころではない。しかし現実性はないから、あくまで空想として楽しめたのだった。しかし八〇年頃から流れは変わってきた。話が小さくなって、リアルになってきた。

「ゴジラ」に代表される怪獣は、北の海あるいは南の海からやって来て、日本に上陸して都市を破壊していった。この巨大な敵に対して、人類は持ち前の知恵と科学の力で対抗した。原始人が巨大なマンモスに立ち向かうかのごときものであった。しかしやがてゴジラにはライバルとしてモスラやキングコングといった人類寄りの怪獣が現れ、両者の対決がメインテーマとなった。こういった展開は当時のドラマやプロレスなどのシヨウ番組の定番だった。いわゆる勧善懲悪であり、悪役と悪に立ち向かうヒーローという図式があった。

七〇年代、経済成長と科学技術の進歩とともに、怪獣は主役の座を奪われていく。悪役は宇宙からやって来るようになった。同時にそれに立ち向かう正義の味方も宇宙からやって来る。「ウルトラマン」である。このシリーズは形を変え今も続いているが、一見してわかるように、同じシリーズではあるものの、初期の作品と最近のものとはかなりトーンが違う。このことについてはまた別のところで論じるべきだが、一つだけ言えるのは、力を入れているところが違うということである。初期の作品では、特撮部分はもちろん、

脚本やカメラワークなど、力が入っていることが伝わってくるようだった。最近の作品はコンピュータグラフィックの多用により、映像は美しく、ある意味リアルになったが、迫りに欠ける。私などにとっては、コンピュータグラフィックはむしろ空虚なものに見える。話も初期の作品の方がわかりやすかった。最近の作品はわかりにくいのが、わかってみるとどこかで聞いたことのある話である。映像の精緻化とストーリーの複雑化、陳腐化。これが日本の特撮やアニメがたどってきた道だった。

宇宙からの侵略者の目的は地球征服である。宇宙人は地球を植民地にし、移住して来て、地球人を奴隷としてこき使おうというつもりだったらしい。しかしそれはすでに地球人が同類に対して行ってきたことである。あまり面白くないので、さまざまストーリーが考え出された。たとえば、宇宙飛行士を乗せた宇宙探査機が行方不明になる。何年か後にその探査機が地球に帰って来るが、宇宙飛行士は漂流中たどり着いた惑星の過酷な環境のなかで、怪物になってしまっていた。そして自分を宇宙に送り出した地球に復讐しようとするという話。名作だが、おそらくもともとなる作品があったのだろう。このパターンはその後日本だけでなくアメリカでもよく使われていた。

その後、宇宙人の目的は地球征服ではなく、地球人類絶



滅という過激なものになる。好戦的で兵器開発に秀でた地球人を野放しにしておくど宇宙の平和が脅かされる。だからその芽を早いうちに摘み取ってしまおうというのである。これもよく聞く話だが、地球征服よりシビアである。このパターンはアニメでよく出てきた。従来、怪獣や宇宙人の被害に遭うのは罪もない人々だったのだが、アニメのなかで、人類は宇宙の平和を脅かす危険な存在と位置づけられる。このあたりから、特撮やアニメが変わってくる。

その変化について述べるのは簡単ではないが、一言で言えばペシミズムである。人類が行ってきたことへの反省、さらに人類という存在そのものへの懐疑、否定である。SF作品のなかで、人類はその存在を幾度となく否定されている。たとえば『二〇〇一年宇宙の旅』。スーパーコンピュータが人類に対して反乱を起こす。なぜなのかはよくわからなかったが、『ターミネーター』でもそうだった。コンピュータやロボットの反乱というパターンも昔からよく使われる。それらの作品で見られたのは、人類自らが作り出した機械が知性と自我を持ち、人類を否定するというパターンである。しかしペシミズムはこれにとどまらない。最終的には人類が人類を否定するというパターンに帰着し、それが定着する。代表的なものが『機動戦士ガンダム』である。

『機動戦士ガンダム』は一九七九年にテレビ放映が始まり、今年で二十年になる。第一作は『宇宙戦艦ヤマト』と同様、再放送から注目され、その後新作もいくつか作られた。し

かし私を見るところ、やはりこれにも「映像の精緻化とストーリーの陳腐化」の法則が当てはまる（そんなことを言うとはファンは激怒しそうだが。特に『新機動戦記ガンダムW』のファンは）。第一作以来、繰り返し描かれてきたのは、人類同士の戦いである。話としては「地球に住む人類」と「宇宙に住む人類（スペース・ノイド）」の戦いなのだが、「地球に住む人類」は地球環境を破壊しながら惰眠を貪る悪者だというのがスペース・ノイドの理屈で、地球人類打倒のために立ち上がる。しかしそんな自分勝手な理屈に対して、地球人類も敢然と立ち向かい、壮絶な戦いが繰り広げられる。

アニメのなかではこれが個人対個人の戦いとして描かれる。「シヤア対アムロ」（機動戦士ガンダム）、「シロッコ対カミーユ」（機動戦士Ζガンダム）、「ハマーン対ジウド」（機動戦士ガンダムΖΖ）などなど、地球人類に鉄槌を下そうとする者と、血の粛清を許さず、人類に明るい希望を示そうとする者とが戦いを繰り広げる。そして勝者は常に後者すなわち人類に希望を示そうとする側だった。

勝者に共通していたのは、彼らがみな少年だったことである。正確には年齢不詳なのだが、主人公はみな思春期の男子だったようである。ただ、シリーズが新しくなるに従い、おそらく低年齢化していった。そしてその主人公のライバルは最初は「シヤア」のような成人男性だったが、途



中から女性になる。最初は「大人対子ども」という図式だったのだが、途中から「女性対子ども」という図式に変わる。そして主人公と対峙する女性たちは、私の見るところでは「母なるもの」の象徴である。

実は「母なるもの」の存在は第一作から描かれていた（具体的には「ラファ」というキャラクターであるが、彼女はアムロと戦い、死んでしまう）。その描かれ方は、戦う男たちを癒し、安らぎを与える存在というものだった。しかし後の女性たちは違う。主人公の少年たちが戦う相手なのである。少年たちは彼女を倒し、乗り越えていかなければならない。それを癒しを与える存在と同じく「母なるもの」と呼ぶのは誤りかもしれない。しかし「母なるもの」の役割は癒しや安らぎを与えるだけではない。

むしろ主人公のテーマ、課題が変わったことに着目すべきかもしれない。「大人対子ども」のときには、大人に反抗することによって、少年が持つ「純粹さ」を貫徹する姿が描かれていた。しかし「母なるもの対子ども」では、「純粹さ」とは別の「自立」がテーマとなっているように思える。「母なるもの」は子どもたちが自立するためのステップなのである。

大体どの作品も、最後は戦いが終わり、主人公は平和な日常生活へ帰っていく。最終回はそういう描かれ方である。そこには（精神的に）大人になった「子どもたちの姿がある。壮絶な戦いの後にしては、あまりにもあっけない終わり方である。しかしそこに作品

のテーマが凝縮されて描かれている。結局、「一人で生きていくこと」が長い戦いの末に主人公がたどり着いたものだったのである。

しかしファンは納得しない。主人公が平凡に生きていくことを許さない。少年は再び、三たび戦場へと駆り出される。テレビ放映とは別の「外伝」や「完結編」が作られる。また、ファンが勝手に話を作ってしまうこともある。

すでに周知のことかと思うが、アニメで描かれているのは、戦いとか恋愛とかではない。「自立」や「自己主張」をするために苦闘する姿、内面の葛藤である。少なくとも多くのファンはそういうものをアニメのなかに見ている。そう言うアニメを高く評価しているように思われるだろうが、最初にも述べたように、私は作品としてはあまり評価していない。悪く言えば「安っぽいメロドラマ」だと思う。「アニメなんて」と言われても仕方がない。しかし「安っぽいメロドラマ」からも得るものはある。それは高尚な作品から得るものよりも重要かもしれない。

(学習院大学)

