

コンテンツ文化史学会 2022 年度例会 予稿集

2020 年 10 月 22 日 (土)



コンテンツ文化史学会

Japanese Association for Contents History Studies

目次・タイムテーブル

- 13:30-13:35 開会挨拶
- 13:35-14:15 岡田正樹、柴台弘毅
「洋楽インフルエンサーとしてのヴィジュアル系ミュージシャン
—hide と SUGIZO を事例に一」
- 14:15-14:45 索榆鈞
「地域内下位文化の成長とサードプレイスの関係を論じる
深圳市市民中心を例えに」
- 14:45-15:15 若林晃央、伊藤千紗
「現代日本における女子の色の変遷
—アニメ史に基づく通時的比較研究—」
- 15:15-15:45 中川晃
「音楽コンテンツにおける消費者行動の変容に関する研究
-多世代間の相違と要因となる因子に着眼して-」
- 15:45-16:00 休憩
- 16:00-16:30 永井健太郎
「公害という怪獣
—『スペクトルマン』を事例に一」
- 16:30-17:00 大原尚之
「自然番組は「自然」「科学」「環境」をどう伝えてきたのか
—NHK 自然科学番組制作班からの証言に基づいた国際比較—」
- 17:00-17:30 中山千里
「コンテンツツーリズムにおける「宗教性」について
—ゲーム「刀剣乱舞-ONLINE-」を事例として—」
- 17:30-18:00 山中智省
「「物語の解像度」を高めるラノベ聖地巡礼の現在
—『千歳くんはラムネ瓶のなか』と「チラムネ福井コラボ」—」

洋楽インフルエンサーとしてのヴィジュアル系ミュージシャン

—hide & SUGIZO を事例に—

岡田 正樹、柴台 弘毅

一 研究の目的・対象・方法

本研究は一九九〇年代のヴィジュアル系ミュージシャンが、リスナーへと洋楽を積極的に紹介するインフルエンサー的活動を行っていたことに注目する。今回はその活動の具体的な内容を詳らかにするとともに、その意味についての仮説を示すことを試みる。そして今後のフィールド調査につなげていく道筋を示す。

ヴィジュアル系バンドによる楽曲の歌詞を分析した作家の森田季節は、対象の範囲を定めるに際して「今回は基本的に典型的にヴィジュアル系とファンの中で認識されていたアーティストを中心にした」と記している(森田二〇二二:六五)。ここからも伺えるように、ヴィジュアル系とそうでないもののあいだに明確に線を引くことは困難である。

音楽学者の井上貴子は「とりあえず、世間一般にヴィジュアル系のカテゴリーに入れられているバンドやミュージシャン、つまり『SHOXX』のような雑誌に頻繁に登場するようなものは、本人がいやがっているが、いまいがおかまいなく、ヴィジュアル・ロックと総称する」としている(井上一二〇〇三:二八)。ヴィジュアル系ミュージシャンの海外展開について研究した加藤綾子は「一般に、1989年にメジャー・デビューしたX(現X JAPAN)を筆頭としたアーティストで、衣装や化粧といったビジュアル面も音楽と同様にアーティストの世界観を表現する重要な手段として用いているものを指して総称する場合が多い」(加藤二〇〇九:七七)と説明している。

本研究では、やはりこれらの説明を踏襲し、ヴィジュアル系の紹介を

標榜するメディア(1)に頻繁に登場し、一般的にヴィジュアル系と認識されている、X JAPANやそれに続くミュージシャン群(2)を指すことにする。そのなかでも今回は、X JAPANのギタリストhide(3)、そしてLUNASEAのギタリストSUGIZOの活動を例に取り上げる。

そのうえで、雑誌、書籍、ファンクラブ会報、ラジオ番組(の文字記録)、音楽作品、映像作品、ウェブサイトといったさまざまなメディアを参照し、これらのミュージシャンの活動を整理する方法をとる。

二 洋楽受容とヴィジュアル系

日本のポピュラー音楽と洋楽との関係を主題とし、一九九〇年代を考察の範囲に含んだ近年の学術書としては『私たちは洋楽とどう向き合ってきたのか』(南田編著二〇一九)がある。この本では主に「貫戦期」(一九二〇年代から一九五〇年代半ば)からインターネットが大衆化した二〇一〇年代にいたるまでの、日本のミュージシャン/リスナーと洋楽との関係を、複数の書き手が多角的に明らかにしている(4)。

このなかで社会学者の木島由晶は、一九八〇年代を洋楽受容の臨界点ターニングポイントと位置づけている。木島は八〇年代が「洋楽の黄金期」と言われながらも、「洋楽を手本とみなす舶来信仰」の弱体化が起った時代でもあったと捉え、「日本がアメリカのまなざしを内面化した」ことをその弱体化の理由に見ている(木島二〇一九:一四五-一四六、一五二)。木島は八〇年代が「日本のポピュラー音楽が『アメリカの影』を払拭しようとする最終的な局面だった」と要約できる。そして一九九〇年代に入ると、邦楽のヒット曲は『アメリカの影』をみじんも感じさ

せない『Jポップ』として流通していく」とまとめている(木島二〇一九・一六三)。

別の著作にて、社会学者の南田勝也は、続く一九九〇年代を、洋楽が不可視化していった時代だたと指摘している。洋楽の要素を音楽的に、また行動規範的に取り入れていったJポップによって、リスナーのあいだでは洋楽を参照する必要性が薄れていく。『邦楽で十分だ』という意識が醸成され、洋楽ミュージシャンの動向はほとんど不可視化されるまでになった。日本のポピュラー音楽は、ドメスティックな傾向を強めながら、総じて国内だけで充足する音楽シーンを形成していった」という(南田二〇一四・一七二)。そのうえで南田は、九〇年代後半(具体的には九七年以降)、アメリカのオルタナティブ・ロック、つまり洋楽ロックの同時代的動向に接近しようとする別の動きが現れたことにも言及している(南田二〇一四・一七二・一九〇)。

つまり九〇年代は、洋楽の影響を不可視化した音楽であり、ミュージシャンの顔・姿を見ながら聞く歌モノ中心のJポップ(南田二〇一四・一七一、一九二)がメインカルチャーとして定着する一方で、そのオルタナティブ(別の道)として、サウンドの響き・体感を重視する洋楽と同様の聴き方ができる音楽を作り、人的・音楽的に洋楽との接点を公言するロック・ミュージシャンたちが台頭した時期であったといえる。当時の日本のロック・シーンでは、ハイスタンダードを筆頭にアメリカのメロコア／ハードコアと接点を持ち、メジャー・レコード会社とは契約せず独立体制で活動を展開するインディー・ロック・バンドも存在感を示し始めた。こうしたオルタナティブ志向のミュージシャンの活動と呼応し、一九九七年にはフジロック・フェスティバルやエアジャムなど国内外のミュージシャンを招聘するロックフェスが開始され、洋楽色を強く押し出したステージ・ラインナップが人気を集めた。

そのなかで、ヴィジュアル系ミュージシャンが占める位置はどこにあるのか。ここでも南田の研究を参照しよう。九〇年代の国内ロックの自給自足化を示す一例として、南田はBOØWY、X、BUCK-TICKらに影

響されたヴィジュアル系の台頭を挙げている(南田二〇一四・二〇二)。

先程のJポップ／オルタナティブ・ロックの区分に当てはめてみれば、ヴィジュアル系は明らかにJポップの側にあり、洋楽不可視化の動向と結びつくことになるだろう⁽⁵⁾。

しかし、本研究でこれから見ていくように、まさに一九九〇年代、複数のヴィジュアル系ミュージシャンが過去および同時代の洋楽ロックのサウンドを、さまざまなメディアを通じて積極的に紹介していった。これまでアカデミックな場においては、ヴィジュアル系ミュージシャンがデビュー前にどのような洋楽の影響を受けたのかを検証した研究は存在したが(例えば森川二〇〇三)、ミュージシャン自身が「インフルエンサー」的な活動を行ったことについては看過されてきた。メインストリームにおける洋楽の不可視化／オルタナティブにおける洋楽の前景化という状況のなかで、一般的には前者に組み込まれるはずのヴィジュアル系がむしろ洋楽との接近を強く意識し、同時代の動向を含めてリスナーに向けて積極的に情報発信してきた。このことについて、詳細に論じていく意義はあるだろう。

三 洋楽インフルエンサーとしてのヴィジュアル系ミュージシャン

本節ではhide (X JAPAN)とSUGIZO (LUNA SEA)の活動事例を検討し、ヴィジュアル系ミュージシャンが一九九〇年代に洋楽をどのように音楽リスナーへ紹介する活動を展開していたかを明らかにする。

X JAPANのギタリストであり、ソロの歌手としても活動したhide(一九六四・一九九八)は、キッスやレインボーといったハードロックや、ストラングラーズのようなパンクの影響でバンド活動をスタートし、一九八九年にメジャー・デビューした。一九九八年に急逝しているため、メジャーでの活動期間は一〇年に満たないが、その間複数のメディアで洋楽の紹介にとどめた。自身のルーツである一九七〇～八〇年代のハードロックやパンクに加え、九〇年代の同時代バンドであるジェーンズ・アディクション、ナイン・インチ・ネイルズ、ミニストリー、レッド・

ホット・チリ・ペッパーズ、ニルヴァーナ、ストーン・テンプル・パイロツツ、アタリ・ティーンエイジ・ライオットらを、雑誌やラジオ、ファンクラブ会報などで繰り返しおすすめた。また一九九三年発売のソロ楽曲「Doubt」のプロモーション・ビデオでは、ロサンゼルスバンド、L7と共演したほか、一九九六年にはアメリカのベテランミュージシャンとともにオルタナティブ／インダストリアル・ロックバンド *Rich* を結成してアルバムを制作している (hide の死後に発売)。一九九七年には自身の立ち上げたレーベル *LEMONed* から、エイメンやバードブレインといった、決して日本での知名度が高いとは言えない九〇年代のオルタナティブ・ロックバンドの作品を中心としたコンピレーション・アルバム『*WoolFeri!* (ウーハー)』を発売している。『*WoolFeri!*』は翌九年にも第二弾を発売する力の入れようだった。マリリン・マンソンとも交流があり、実現はしなかったものの共演も予定されていた。こうした *hide* の活動を媒介にして洋楽オルタナティブ・ロックの世界へと足を踏み入れたことを公言するミュージシャンも存在している (6)。

ロックバンド「LUNASEA」のギタリストとして活動する *SUGIZO* (一九六九-) は、オーケストラの楽団員だった両親の元、幼少期よりクラシック音楽の教育を受けたことが音楽への入口だったとされる。LUNA SEA の活動初期より *YMO* (Yellow Magic Orchestra) や渡辺香津美、ミック・カーンが在籍した *JAPAN*、フランク・ザッパなどを自身のルーツ・ミュージックとして公言し、一九九〇年代にイギリスを中心に人気を得ていた音楽ジャンル、ニューゲイザーや *UK* ドラムベース、サイケデリック・トランスなどを自身の音楽表現に取り入れ、国内外のミュージシャンとの共演も盛んに行っていた。特に *LUNA SEA* 活動休止期間の一九九七年に行われたソロ活動では、海外ミュージシャンを起用したりミックス作品『*REPLICANT*』シリーズを展開し、自身の作品を通じて *UK* クラブミュージックを積極的に日本へ紹介した。また、トリビュート・アルバム『*a tribute to JAPAN - Life in TOKYO*』(一九九六) の参加 *Bauhaus* の『*Burning From The Inside* (国内盤)』(一

九八三―一九九四)の国内盤ライナーノーツ執筆、コンピレーション・アルバム『*SUGIZO meets FRANK ZAPPA*』(一九九九)の選曲など、多岐にわたる活動を展開した。こうした *SUGIZO* の活動は、市川哲史や(音楽学者ではなく音楽ジャーナリストの)井上貴子など親交の深い音楽編集者によって様々な媒体へインタビュー形式で紹介され、音楽リスナーが *SUGIZO* を入口として新旧の洋楽に触れる順路を形成した。

このように、*hide* と *SUGIZO* の活動を検討すると、彼らは名盤ディスクガイドのように情報を発信したことに加え、自身の作品制作実践を通じて、新旧の洋楽を積極的に紹介していたことがわかる。洋楽インフルエンサーとしての彼らの手法は、次の二点に集約することができる。

ひとつはキュレーションである。この手法は、コンピレーション・アルバムの選曲、*CD* ライナーノーツや雑誌媒体への推薦コメントの掲載、自身がパーソナリティを担当するラジオ番組での楽曲オンエアなどである。もうひとつはコラボレーションである。この手法は、ゲスト(客演者)として海外ミュージシャンを起用した作品制作に留まらず、作品のプロデュースやソング・ライティング、リミックスを委ねるなど多岐にわたる。また、紹介する楽曲や起用するアーティストについても、自身のルーツ・ミュージックに相当するものから同時代のものまで、国や地域、有名性の有無、音楽ジャンルを問わず幅広く取り上げていた。いずれの手法においても、彼らは様々なメディア媒体を使用し、自身の言葉で楽曲やアーティストについての魅力を語り、音楽リスナーたちが邦楽を入口に洋楽へ目を向けられるよう情報発信を行っていた。そこでの洋楽は、少数の音楽リスナーが教養やマニアックさを競うための音楽ではなく、多くの音楽リスナーが楽しめる魅力的な音楽として紹介されていた。このように、ヴェイジュアル系ミュージシャンによる洋楽を紹介するための様々な実践は、自身のファン層だけでなく幅広い音楽リスナーを意識しながら、同時並行で展開されていたことが特徴だといえる。

こうした特徴は当時の新興レコード会社、イベントクスが組織的に試みた海外のダンス・ミュージックを国内に紹介するための手法と多くの

共通点を見出すことができる。一九九〇年に洋楽の輸入卸売会社として設立されたエイベックスは、ユーロビートやテクノ、トランスなど海外のダンス・ミュージックを日本で流行させた企業として知られている。そこでは、海外原盤を用いた自社制作のコンプレーション・アルバムと並行し、国内外のミュージシャンを起用したりミックス音源や自社原盤の楽曲を積極的に発信する手法が採られていた。つまり、エイベックスは *bf* や浜崎あゆみなどの邦楽作品を入口に、幅広い層の音楽リスナーが『JULIANA. S TOKYO』（一九九二）シリーズや『SUPER EUROBEAT』（一九九〇）シリーズなど、洋楽のコンプレーション・アルバムを手に取りやすい環境を整備していたといえる。こうしたキュレーションとコラボレーションの手法が同時並行で展開されたことにより、エイベックスが制作した洋楽コンプレーション・アルバムは、ピーク時に1タイトルで七〇万枚まで売り上げを拡大し、新たな音楽リスナーを開拓したと考えられる。

このように、ヴィジュアル系ミュージシャンによる洋楽インフルエンスの成功例と多くの共通点を見出すことが可能なほど、意欲的なものであったことがわかる。もちろん、大手広告代理店とともに大資本のもとで展開されたエイベックスの実践とミュージシャン個人の実践では、その規模に大きな隔たりはあるものの、自身のファンを中心に、少なからず音楽リスナーを拡大させたのではないかと推測できる。

四 今後の研究課題と展望

本報告では、hide と SUGIZO を例にヴィジュアル系ミュージシャンが雑誌、ラジオ番組、音楽作品、映像作品など複数のメディアを通じて、キュレーションとコラボレーションという二つの手法を用いて新旧洋楽ロックの紹介を行ってきた様子を明らかにした。ヴィジュアル系ミュージシャンが、洋楽をかくも積極的に紹介しようとしたことの意味は何だろうか。ひとまず次の仮説を提示したい。

ここで注目するのは、二でも触れた、一九九〇年代の洋楽不可視化の問題である。ヴィジュアル系ミュージシャンは一般的にJポップの一群として認識され、自らも当時の主流であるテレビとヒットチャートを強く意識した音楽活動を展開していた。その一方、洋楽の不可視化に抗うかのように、洋楽ロックからの影響を公言しつつ、同時代洋楽ロックの最新のサウンドをも積極的に伝えようとした。さらに言えば、南田（二〇一四：一七二）が日本のオルタナティブ胎動の年と捉えた一九九七年よりも早い時期からオルタナティブ・ロックとのつながりを見せていた。とはいえ、ヴィジュアル系ミュージシャンたちはいくら洋楽との接点を可視化させても、オルタナティブ・ロックの流れに位置づけられることはなかった。

こう見ると、hide や SUGIZO をはじめとするヴィジュアル系は、Jポップとオルタナティブ・ロックのどちらにも収まらない位置にいたと言える。見方を変えればどちらの要素も同時に追求するような過剰性を持つている。（意図的かどうかはともかく）彼らの洋楽インフルエンスとしての活動は、Jポップの枠組みにありながらも、世界的潮流とダイレクトに接続されたロック・ミュージシャンでもあることを提示する活動だったように思われる。その意味で、彼らのキュレーションおよびコラボレーション活動は、九〇年代の日本の音楽と洋楽との関係を考える上で、非常に興味深い例である。

ひとまずこうした認識を持ちつつ、本研究は今後、足を使った調査研究を進めながら、ヴィジュアル系ミュージシャンの活動の影響や意味について、より具体的に考えていく予定である。最後にその展望を述べる。

音楽編集者の市川哲史は、hide や SUGIZO をはじめとするヴィジュアル系ミュージシャンについて「自分が好きな洋楽ロックをファンに聴かせたい、聴いて欲しい」願望の持ち主が多い（中略）そもそも洋楽ロックと共に思春期を過ごしたものがメンバーの過半数を超える世代だ」（市川二〇一六：四七〇）と指摘し、当時の音楽専門誌やFMラジオ・メディアの状況に触れながら、彼らのミュージシャンとしての側面と

もに、洋楽インフルエンサーとしての側面を強調している。加えて、市川は彼らのファンの特徴について、BUCK-TICKが『悪の華』（一九九〇）を発表した際のエピソードを例に、次のように指摘している。

自分の推しバンドの全てを理解するための労力を惜しまないのが当時の女子リスナーの常でしたから、早速書店に走り岩波文庫の『悪の華』をこぞって購入しました。しかし「一所懸命読もうとしているんですけど、意味が全然わかりません」と私に泣きながら訴えてくるわ、歌詞に出てくる〈デカダンス〉を「どんな踊りなんですか」と殺気立って問い詰めるほど、彼女たちは絶望的な気分陥っていました。(市川 二〇一四・九五)

音楽ライターの小野将軍は、hideを「海外の最先端の音楽を教えてください」(冬將軍 二〇二二・一二九)ミュージシャンだと指摘し、彼が世界的な流行よりも早い時期にインダストリアル・ロックを日本へ紹介したエピソードを取り上げながら、「それまで洋楽とは無縁だった女子中学生が『hideちゃんが言ってるナイン・インチ・ネイルズってなんだ?』と

注

(1) 例えは井上も名前を出している『SHOXX』(音楽専科社)は「ヴィジュアル&ハードショックマガジン」を謳っていた。二〇二二年六月号で雑誌としては休刊(ウェブサイトは継続)した『Cure』(エイジアハウス)は「Japanese Rock&Vista Styling Magazine」を掲げており、「ヴィジュアル系インディーズシーンを主軸と」つづいた休刊の挨拶でも述べつつある(Cure) [https://cure-net.com/2022/04/16/info-2021-04-16/]。二〇二二年九月一日最終閲覧。その他「ミュージカル系総合オフィシャルサイト」としてミュージシャンのインタビューなどを掲載する『ひじゅなび』などのウェブサイトもある ([http://www.visunavi.com/]。二〇二二年九月一日最終閲覧)。

(2) X JAPANやLUNA SEAを起源とする(1)に批判的な意見もある(例えば柏木二〇一一)。

なることも珍しくなかった」(冬將軍 二〇二二・一三二)と回顧している。こうした市川と冬將軍による指摘を素朴に受け取るのであれば、ヴィジュアル系ミュージシャンのファン層の多くは、彼らの強い影響を受けて洋楽を聴いていたと考えることができる。

しかし、ヴィジュアル系ミュージシャンを優秀な洋楽インフルエンサーとして指摘する言説の多くは、彼らと親交の深い音楽関係者によるものがほとんどである。また、そうした音楽関係者からの高い評価に反して、「ヴィジュアル系ミュージシャンの影響を受けて洋楽を聴き始めた」ことを公言するミュージシャンや音楽リスナーの言説はわずかであり、彼らの実践が洋楽リスナーの拡大にどの程度影響を与えたのかを既存の言説群のみから把握することは困難である。

本研究は今後、ヴィジュアル系ミュージシャンのファン層に焦点を当て、一九九〇年代当時の音楽専門誌とファンクラブ会報に掲載された読者投稿欄の分析やインタビュー取材を通じて、市川や冬將軍の言説を検証する。この作業を通じて、日本における洋楽受容史研究のなかで見落とされてきたヴィジュアル系ミュージシャンの影響について、明らかにしたい。

(3) X JAPANのギタリストとしては大文字のHIDE名義だが、煩雑になるのを避けるため本研究ではhideに統一する。

(4) この著作では日高良祐が「ポップの海外進出を題材とした章で、ヴィジュアル系バンドの海外での活動を論じた加藤綾子の研究に触れている(日高 二〇一九・二四八)。

(5) 南田は、二〇〇〇年代前半にアンダーグラウンド化したヴィジュアル系「カリガリやムックー」については、日本のオルタナティブ・ロックが持つ、若者世代の同時代的感情を表象する動きの流れで捉えている(南田 二〇一四・二〇一―二〇一)。

(6) MASS OF THE FERMENTING DREGSのメンバー宮本菜津子はhideおよびzilchからの影響を公言しており、そこからマリリン・マンソンやスリップ・ノット、ニルヴァーナやスマッシング・パンクキンズなどに辿り着いたと繰り返し語っている(例えば「ルーフトップ」[https://rooftop1976.com/interview/09010518532

7.php]、二〇二二年九月一九日最終閲覧や「ぴあ関西版WEB」[http://kansai.pia.co.jp/interview/music/2018-07/notfd.html]、二〇二二年九月一九日最終閲覧)。

文献注

- 市川哲史『誰も教えてくれなかった本当のポップ・ミュージック論』シンコーミュージック・エンタテイメント、二〇二四年。
- 『逆襲の(ヴィジュアル系) — ヤンキーからオタクに受け継がれたもの』垣内出版株式会社、二〇一六年。
- 市川哲史・藤谷千明『すべての道はV系へ通ず。』シンコーミュージック・エンタテイメント、二〇一八年。
- 井上貴子『ヴィジュアル系とジェンダー』(井上貴子・森川卓夫・室田尚子・小泉恭子『ヴィジュアル系の時代—ロック・化粧・ジェンダー』青弓社、一一・四一、二〇〇三年。)
- 柏木恭典『ポップカルチャーとしてのヴィジュアル系の歴史』(千葉経済大学短期大学部『研究紀要』第7号、八九・一〇〇、二〇一一年。)
- 加藤綾子『日本人アーティストの海外展開に関する考察—日本のビジュアル系アーティストを事例に』(東京大学大学院情報学環編『情報学研究』七七号、七七・九四、二〇〇九年。)
- 木島由晶『フアーザーズサン—加藤典洋と浜田省吾』(南田勝也編著『私たちは洋楽とどう向き合ってきたのか—日本ポピュラー音楽の洋楽受容史』花伝社、一三・一六六、二〇一九年。)
- JETS 『JETS presents hide OFFICIAL FANCLUB 1989 | 1999 BOOK』二〇〇四年。
- SUGIZO・TAKURO・立川直樹『CONVERSATION PIECE—ロックンロールを巡る10の対話』PARCO出版、二〇一〇年。
- ニッポン放送オールナイトニッポン編『hide 夢と自由』ニッポン放送、一九九九年。
- 日高良祐『Jポップを輸出する—『音楽メディア』としてのアニソン』(南田勝也

編著『私たちは洋楽とどう向き合ってきたのか—日本ポピュラー音楽の洋楽受容史』花伝社、二四四・二七七、二〇一九年。)

ビートフリーク編集部『ビートフリーク Vol.73-Vol.135』プライムディレクション、一九九四—二〇〇〇年。

冬將軍『知られざるヴィジュアル系バンドの世界』星海社、二〇二三年。

南田勝也『ロックミュージックの社会学』青弓社、二〇〇一年。

——『オルタナティブロックの社会学』花伝社、二〇一四年。

南田勝也編著『私たちは洋楽とどう向き合ってきたのか—日本ポピュラー音楽の洋楽受容史』花伝社、二〇一九年。

森川卓夫『ヴィジュアル・ロックの系譜』(井上貴子・森川卓夫・室田尚子・小泉恭子『ヴィジュアル系の時代—ロック・化粧・ジェンダー』青弓社、四三・一一二、二〇〇三年。)

森田季節『ヴィジュアル系における『丘』の表現について』(コンテンツ文化史学会『コンテンツ文化史研究』第二号、六四・八五、二〇二二年。)

地域内下位文化の成長とサードプレイスの関係を論じる 深圳市市民中心を例に

島根大学 大学院人間社会科学研究科
索榆钧（サクユウキン）

クロード・S. フィッシャーの『アーバニズムの下位文化理論に向かって』は、都市度と地域内下位文化の多様性、強度、普及の源泉の数との関係を命題化し、都市環境は下位文化の成長に有利な基盤であることを提唱していた。

一方で、サードプレイスの概念はレイ・オルデンバーグの著作『サードプレイス：コミュニティの核になる「とびきり居心地よい場所」』において提出され、「個人のコミュニティ参与を促進する気楽な交流の場」である意義づけた。そして、「知的交流場」である機能は近年サードプレイスの研究において注目されて、「盛り上がる交流によって空間内の人々は知恵を相互習得・創造できる」と論じられる。

だから、下位文化とサードプレイスとの関係性を連想してみると、「気楽な交流場」ないし「知的交流場」であるサードプレイスは都市下位文化の成長に何らかの役割を發揮しているだろうか？さらに、この役割は下位文化理論にどのように位置づけられるだろうか？これが、本文で明らかにしたい問題である。

本文は中国深圳市の「市民中心広場」を対象にして、主に「市民中心広場」であるサードプレイスが地域内コスプレの下位文化の成長にどのような影響を与えたかを観察してみる。

対象の紹介：深圳市市民中心広場



図1：深圳市市民中心広場

深圳市民中心

播报 编辑 讨论 上传视频

★ 收藏 | 524 | 79

深圳市民中心，位于深圳市中心区的福田区，占地91万平方米，北靠莲花山，南向深圳中央商务区。室内空间设计由J&A姜峰室内设计有限公司设计；建筑设计由美国Lee-Timchula建筑师事务所设计，建筑面积达21万平方米，总投资为人民币25亿元。

深圳市民中心集深圳市人民政府、深圳市人民代表大会、深圳博物馆、深圳会堂等多功能为一体的综合性建筑，是深圳的行政中心，市政府主要办公机构，同时也是市民娱乐活动的场所，成为了深圳市政府的形象代言，深圳最具有标志性的建筑物。

中文名	深圳市民中心	电话区号	0755
外文名	Shenzhen Civic Center	车 牌	粤B
占地面积	910000 m ²	门 票	0.00元 (免费)
地理位置	深圳中心区的福田区	兴建时间	1998年12月28日
建筑面积	210000 m ²	启用时间	2004年5月31日
地 点	深圳中心区的福田区	所属国家	中国
邮 编	518035	所属城市	广东省深圳市
		建议游玩时长	建议15-20分钟

图2：深圳市市民中心広場のデータ紹介

深圳市の市民中心広場

位置：深圳市中心部の福田区

面積：910000 m²

機能：深セン市民会館は市役所の所在地であるが、市民の娯楽活動の場でもある。

レイ・オルデンバーグによると、サードプレイスである空間は①「中立性」、②「平等性」、③「会話性」、④「利用の便宜性」、⑤「常連」、⑥「気楽な雰囲気」、⑦「もう一つの家」などの特徴がある。さらに、「サードプレイスとコミュニケーション空間のデザイン」に、渡邊太は空間のデザインがサードプレイスにおける会話の内容・雰囲気・コミュニティ構造に影響することを論じた。もし渡邊太の理論を引用して考えると、あるサードプレイスの特徴の形成は空間のデザインとは一定の関係がある。

渡邊太が論文に挙げた、空間の大きさ、人口密度、座席の配置と移動性、食事提供の有無、アルコール提供の有無、喫煙の可否、アクセスの難易度などは、空間内の会話と人間関係の形成に影響がある。例えば、人口密度が大きい居酒屋におけるお客たちは、頻繁に交流が取れ、容易に人間関係が構築できる。一方で、例えば喫茶店のような空間に、座席が整然と並べられた綺麗な環境がある。だからこそ、その整然の環境上、人々間の交流頻度はより低下している。本文は渡邊太の観点を参考にして、地理・構造的条件下、観察対象を分析してみよう。

1. 地理・空間構造の条件

1.1 地理的位置とアクセスの利便性：

「市民中心広場」は深圳市福田区の中心部にあり、深圳市の大部分のところから、車で 30 分以内に到着できる。場所の利用は無料であり、使用時間の制限も設置されない。

深圳市市民中心広場が市内広範囲の住民に活動・娯楽空間とされる理由の一つは、「便利にアクセスできる」ためである。



図3：深圳市の駅路線図

注：深圳市の電車は平均して 2 分ごとに次の駅に到着できる。（郊外は 5 分）市民中心広場は、市民中心・福田・少年宮みつの駅間に位置しているなら、車で深圳市の大部分の地域（15 の駅以内のところ）から 30 分以内でも到着できる。

1.2 空間の構造と文化の包摂性

深圳市市民中心広場は 910000 m²の用地面積があり、それは大量の人々を収容することができ、各団体が活動のための十分なスペースを確保することができる。その一方で、広場は平たい空間構造という特徴があるので、空間内の活動団体間に物理的な障壁はなく、お互いにはっきり見られている。こうした構造的な条件に基づいて、各団体はそれぞれの文化活動を順調に進行することができる一方で、お互いの観察によってほかの団体から文化的影響も受けられる。

例：

コスプレ文化団体とヒップホップ団体が隣で活動しており、お互いを観察することができる。近くのヒップホップ上達者から難しい演出上の動きを学ぶコスプレイヤーが少なくない。そしてコスプレ活動を直接試みるヒップホップファンもよくいる。広場における両方はお互いのパフォーマンスを見るのは常に発生していること。（馬, 2001）

1.3 無印の地域と文化の受入性

「趣味の包摂が生む地域活性化」に、谷村は「無印の地域」の概念を用いて、アニメ聖地となった鷺宮の例を説明している。いわば、「強い文化のシンボルを持つ地域（例えば古跡文化のシンボルを持つ京都、商業文化のシンボルを持つ大阪など）に比べ、地域イメージが極めて希薄な郊外地域——「無印の地域」であった鷺宮のような地域が逆に文化の他者を受け入れやすい。」

深圳市の市中心部における市民中心広場は郊外ではないが、場所の中に特定の文化指向はない。ゆえに、場所は「主導的なテーマ」を持っていないが、各文化団体は相互に平等な地位をもって、それぞれに活動を行っている。

だが、「ネットコミュニティが形成する文化事象の社会学的研究」で、谷村は人間の活動が場所に文化的な意義を与えることに言及している。アニメ聖地である秋葉原を例に、もともと家電の商店街であった秋葉原は、オタクファンの集まることに影響され、オタクカルチャーの中心地となった。これは、人間の活動が地域に文化的定義を与える典型例といえる。類比すると、市民中心広場も人間の活動により文化性の変遷が発生しているだろう。だが、「秋葉原」の「オタク文化中心」という明確な文化指向と異なるのは、市民中心広場は相対分散的な文化性をもっていることだ。

具体的に論じると、秋葉原は「オタク文化の中心」という認識は社会に大体共通のことである。オタクではない人々の目にも、「秋葉原はオタクの楽園」であることがわかる。しかし、「市民中心広場」がいかなる文化的意義を持っているのかは、それぞれの団体に自らの認識がある。

例えば、コスプレイヤーコミュニティにとって、市民中心広場は「撮影作品を作る」、「踊る練習場」、「友達作り」空間であるが、民間のフォークバンドにとって、これは一緒に練習し、芸能を展示する場所である。一部分のロシア人も、この場所をロシア格闘技の教室として使っている。これらの団体には、市民中心広場に対する各自それぞれの異なる理解がある。しかし、どちらの団体にとっても、「市民中心広場」は同じく趣味を持つ友人と会話して時間を過ごす居心地よい場所という認識を共有しているだろう。

2. 文化的機能

文化交流・伝播の発信点であろうか？

現代のグローバル社会において、多文化共生社会の創造は多国間の共通の課題となっている。地域社会が外来文化を受け入れ、さらにはこの文化と地域社会とを協調共存させることは、このプロセス中の要点だと考えている。本文にあげられるコスプレ文化は、外来のサブカルチャーの一つとして中国社会に受容される過程で、長い間の辺縁化も経ていた。だが、今日の中国では、コスプレ文化は各都市で人気な若者文化として花咲いている。このプロセスにおける、「文化が社会に受容される」推進力はどこからの力であるだろうか？

中国でコスプレ文化を研究している一部の文献（『中国における動漫イベントの現状と課題について』、『コスプレでつながる中国と日本—越境するサブカルチャー』、『現代メディア・イベント論』など）は、中国におけるコスプレ文化の発展は国家政策、ネットメディア、経済の発展という三つの要因によるものだと考えている。確かに、今日コスプレ文化が中国社会に受容されることに、これらの要因は不可欠だ。しかし、「人間の知的交流場」の力は、これらの文献に言及されたことは多くない。自身が長年にコスプレ活動を観察してから、「サードプレイス」における人間の交流行為は、コスプレ文化が社会に受容されることに対する重要な一力であるかもしれないと筆者は考えている。この推論を提出する理由が、後に述べられてゆく。

中国の多くの地域におけるコスプレイヤーコミュニティには、自らの「サードプレイス」がある。これはコミュニティの成員が日常的に愛好者同士と一緒に遊ぶ場所である。例えば、広州の「動漫星城」、惠州の「美博城」、深圳の「市民中心広場」など。

本文が主に論じている「市民中心広場」という所は、前文に述べられているように、サードプレイスである一般的な特徴が顕著である。一方で、「市民中心広場」の特別性は、この広場は単なるコスプレイヤーのサードプレイスではなく、一般市民・コスプレイヤー・他の文化団体が共有しているサードプレイスである。それゆえに、「市民中心広場」という空間は、サードプレイスの一般性と特別性の両義的性質を持っている。壁が設置されていない両義性の空間内では、一般市民と文化団体との交流や異なる文化団体間の交流は、いつでも自由に発生できる。

一つ重要な視点は、一般市民にとって、コスプレイヤーというより特別な文化団体は、常に現実の場合ではなくてもネット上のビデオや写真などメディアだけでみられる。これはコスプレである文化に「幻」の性質を与えていた。しかし、「市民中心広場」である大衆のサードプレイスにおいてなら、普通の市民は身近でもコスプレイヤーをみることができ、こうした文化に「実」の印象をもらえることができることになった（広場でのほかの文化団体にも類似の枠組みがある）。このような「幻」的なものが「実」になれる枠組みは、一般市民のコスプレに対する認識をいかなる影響を与えているかについて、明らかにしたい。

現段階では、「都市サードプレイスはコスプレ文化が社会に受容されることを促進できる」という論点は、ただの仮説である。この仮説が成立できるかどうかは、一層の調査、研究に検証される必要がある。だが、現在に既にある一部の事例は、この仮説の有効性を考察するために参考にできるだろう。

(1) 広場管理人との交流

最初「市民中心広場」で集まったコスプレイヤーたちは、活動後常に廃棄物を残し、広場の環境に良くない影響を与えていた。

2015年初、悪くなる環境に不満となる管理者は、市民中心広場と近くの店舗に「コスプレイヤー立ち入り禁止」の通告を出しました。この期間中、無理に広場に遊んで入っ

たコスプレイヤーと管理者との衝突も頻繁に起こった。ネット上、深圳市のコスプレイヤーたちによって発起され、深圳市市民中心への炎上も多く発生していた。

2015 年中、コスプレイヤーの一人は、SNS で「ただ管理者と対立するよりもコス・コミュニティメンバーたち自身の責任を考えよう、場所を使用した後にクリーニングしてください！」の要請をネットで投稿した。予想外に多くの賛成が得られ、コミュニティには会場の環境を守るべきだという共通の認識が形成され始めた。(2015 年中以降、これまでの残留物を放置するよりも、新生の共識に従うことで、コスプレイヤーは活動終了後に自発的に場所を掃除することになった。この習慣は市民中心広場に限らず、地元のアニメイベントや写真作品の製作地などの活動空間にも踏襲されている。)

相対的、深圳市市民中心広場の管理層が、漫画家、ライトノベル作家のサイン会やアニメイベントの宣伝会を何回も広場で開催した。これは、コスプレイヤーは会場の環境を維持する決意が管理者に察知されたことが一因であろうが、そして、コスプレイヤーたちとの折衝を通じて、管理者は「コスプレ」である文化が若者中の人気度をだんだんと認識になっていた。従って、コスプレ活動に対する管理者の政策は、全般的に立ち入り禁止にすることよりも、趨勢に従ってコスプレイヤーの人気を集める方向へ転換し始めてきた。コスプレイヤーと広場管理者は、対立と妥協を経験しても最後に双方とも順調な状況に達成した。

こうした折衝による結果は、場所の管理者に便利をもたらす一方、コスプレイヤーたちにもっと豊かな活動を与え、両者にとって有益だったといえる。そして、それ以降場所内にもっと多くのコスプレイヤーや頻繁な ACG 関連活動は、この場所に「コスプレ文化」である印を一層に深くさせていた。

#この事例は、サードプレイスの「規範意識の促成」機能の理論を参考的に分析しよう。

当事者：コスプレイヤー (CN: 馒头)

(2) オタクコミュニティとアニメイベント開催者

サードプレイスの政治上の機能について、オルデンバーグは十八世紀アメリカの酒場を例として説明した。彼によると、十八世紀のアメリカで、選ばれた議員は酒場で選民と出会うことができる。こうした直接の出会いによって、議員は民衆の実際の状況や世論が理解でき、民衆からの好感を獲得できる。一方で、民衆は議員と会うことを通じて、自分の意見を上に反映できる一方で、安心感ももらえる。だが、背景を変えれば、深圳市市民中心広場はサードプレイスのこうした機能をどのように体現しているだろうか？

深圳市内アニメイベントの主催者は、常に深圳市市民中心広場を直接訪れる。一方で、コミュニティメンバーと一緒に座って、直接のコミュニケーションを通じて、コミュニティ内の世論や現状がより正確に理解でき、将来の営業対策を適切に調整することができる。一方で、開催者はサードプレイスに常に出現する「議員」のように、コスプレイヤーの「選民」に親しむイメージを表現し、自分のアニメイベントの人気を高める役割も

果たすことができる。コスプレイヤーのメンバーは、この機会を利用して、主催者に自分のアイデアや要求を反映し、主催者からイベントの情報資源を入手することもでき、両方に恵まれる。

中国のアニメイベントの研究は、「アニメイベントの開催者が資金と資源を持っているが、オタク文化がわからない。参加者のコスプレイヤーはオタク文化の知識を持っているが、イベントを開催する資金と資源がない。こうした矛盾によって、アニメイベントの開催は常に成功ではない。」（周標，2007）という昔のアニメイベントに遍在する問題を指摘した。しかし、アニメイベントの開催者と参加者コスプレイヤーは深圳市市民中心広場での交流を通じて、イベントを改善できる方策が出されることは、この問題をある程度改善していると思う。

当事者：

深圳国際電玩節委員会

深圳 COMIC PARK 交流会

…など

#この事例は、サードプレイスの「政治的役割」機能の理論を参考的に分析しよう。

（3）初心者歓迎

コスプレ活動は常に広場で行われている。参加意欲がある初心者はいつも他の愛好者と友人になれることに加え、経験者からコスプレ文化の知識も学ぶことができる。

田中東子はコスプレの現場を「知識」と「技術」の蓄積場と論じている。さらに、岡部大介は、「コスプレ・イベント会場は、コスプレイヤーにとってコスチューム製作に関する情報共有の場であり学習の場である」と述べている。しかし、アニメイベントより、市民中心広場のようなサードプレイスは二つの特徴を持っている：

①. 例えばイベントが何か月・何週間ごとに開催されれば、サードプレイスは「持続性」があり、日常の大部分の時にもこの「学習の場」が発揮できる。

②. イベントでのコスプレイヤーは写真を「撮ったり撮られたり」という目的性があるが、サードプレイスに大部分の参加者は目的をもたずに来ている。そして、場所は「気楽な雰囲気」、「会話性」の特徴があり、純粋な交流にはもっと有利な空間であろう。

…このようなほかの多くの事例があるが、字数の制限があるので、本文は詳しく展開をしない。そして、本文は主にコスプレ団体が市民中心広場で一般市民との交流を例にしているが、この例の研究を通じて市民中心広場におけるほかの文化活動が社会に受容される経緯を明らかにしたい。さらに、世界中の各種のサードプレイスという空間内で、多様な文化が社会に受容される経緯も、対照的に考察していきたい。もしこうしたサードプレイスにおける文化受容の例が、今の多文化共生社会の創造に示唆できれば幸いである。

基本的にいえば、実空間としてのサードプレイスの特徴や機能の基本要因は、地理的条件と緊密な関係を持っている。そして、都市下位文化の成長に、サードプレイスの役割

を具体的に分析するとき、異なる団体間の交流・折衝など相互行為を分析することは、重要な視点だと思っている。

3. 後記：バーチャル空間の浸透

インターネットが社会に普遍に応用されている近年、リアル空間がヴァーチャル空間に浸透されることは多く議論されている。サードプレイスの研究においては、同じ関心をもっている人々がネット上に作った「バーチャルサードプレイス」に関する議論を石山が提示している。

リアル空間よりも、ネット上のバーチャル空間は地理の制限が超えられ、そして文化コンテンツの展示、拡散、保存により便利的であるといえる。だから、下位文化の成長という役割上、「リアル空間のサードプレイス」が将来「バーチャルサードプレイス」に取り替わる可能性もあるだろうか？

だが、もし「リアル空間」と「ネットメディア空間」との関係を社会学の層面から論じてみると、実空間は人間活動の基盤を創造したり、人間活動の内容に重要な影響を与えている。相対に、人間はネットメディア上バーチャル空間を作成して、このバーチャル空間も人間が生活している地理的実空間に影響しているだろう。「リアル空間」と「ネットメディア空間」両方は、人間行動を橋にして各方面の繋がりが形成されているかもしれない。

例えば、有名ではない地域だが、独特な地理条件があるので、テレビドラマや文化作品などメディア作品に背景の場所として使用されている。そこで、メディア作品のファンは観光するため当地域に旅行していた。一定の規模の観光人数に対応するため、当地に多くの旅館、商店街、公共施設は前後に開設されていて、地元の地理条件にも変化を与えられる一方で、文化的意義も与えられている。近年日本で人気な言葉「聖地巡礼」はある程度このプロセスを総括できると思う。

この「リアル空間」、「ネットメディア空間」、「人間行動」三方の連携に関する社会事項を考察し、地域内下位文化の受容である事業に示唆的な研究結果を期待する。

参考文献：

森岡清志 [編集] (2012)『都市空間と都市コミュニティ』

ロバート・D. パットナム (2000)「孤独なボウリング」

レイ・オルデンバーグ『サードプレイス・コミュニティの核になる「とびきり居心地よい場所」』みすず書房

渡邊 太 (2017)「サードプレイスとコミュニケーション空間のデザイナー—大阪・コモンズ大学の事例—」国際研究論叢

森川嘉一郎 (2003)『趣都の誕生---萌える都市アキハバラ』幻冬舎

谷村 要 (2014 年)『ネットコミュニティが形成する文化事象の社会的 研究：2000

年代後半の変容に着目して』

難波功士 (2007) 「メディアとサブカルチャー」 ジェンダーとセクシュアリティ

岡部大介 (2014) 『オタク的想像力のリミット「コスプレイヤーの学び 文化の実践としてのコスプレはいかに達成されるか』』 筑摩書房

田中東子 (2009) 「コスプレという文化—消費でもあり生産でもあり」 株式会社せりか書房

田歌, 高橋 光輝 (2015) 『中国における動漫イベントの現状と課題について』 情報処理学会研究報告

程瑤 (2017) 「中国の「動漫イベント」におけるオタクの分層構造——日本製アニメのオンライン受容を経て」『現代メディア, イベント論』 勁草書房

木村 俊太郎 (2018) 「都市空間におけるサードプレイスの推移」 法政大学大学院紀要

片岡 亜紀子・石山 恒貴 (2017) 「地域コミュニティにおけるサードプレイスの役割と効果」 法政大学地域研究センター

鶴飼 孝造 (2010 年) 『社会ネットワークのリサーチ, メソッド—つながりを調査する』 ミネルヴァ書房

马中红 (2021) 「回归街头: 重新定义公共空间及其地方认同 ——基于深圳市民中心“中区通道”青少年街舞的考察」

永井睦美, 福田豊. (2010) 「オタクのコミュニティの形成, 維持機能について, オタクコミュニティの機能と役割の研究」 日本社会情報学会

永井 純一 (2002 年) 『オタクカルチャーにみるオーディエンスの能動性』

山西優二. (2011 年) 『「多文化共生に向けて居場所」とは』, 東京外国語大学多言語・多文化教育研究センタ

周標 (2007) 「中国本土動漫展的现状与出路研究」《厦门大学》

石山 恒貴 (2021) 「サードプレイス概念の拡張の検討」

深圳市民中心_百度百科 (baidu.com)

PS(参考用のビデオ資料):

深圳市市民中心での諸下位文化団体の活動画面

日常的活動画面(他の下位文化団体も含む):

https://www.bilibili.com/video/BV135411a7ok?from=search&seid=5146735368691833718&spm_id_from=333.337.0.0

コスプレコミュニティの活動画面:

<https://search.bilibili.com/all?keyword=%E6%B7%B1%E5%9C%B3%E4%B8%AD%E4%B9%A6%E5%AE%85%E8%88%9E>

オタク踊る動画制作:

https://www.bilibili.com/video/BV1is411m7JH?spm_id_from=333.337.search-card.all.click

現代日本における女子の色の変遷

—アニメ史に基づく通時的比較研究—

若林晃央（福島工業高等専門学校）

伊藤千紗（ティービーアール株式会社）

一 はじめに

現代の日本で周囲を見渡せば、トイレマークなど、男性用と女性用を色で区別するにあたって、男性用が黒か青に対して、女性用は赤が一般的である。ランドセルの色も、近年では多様化の流れもあるが、男子は黒、女子は赤と、相場が決まっていた。「紅一点」という言葉もあるように、赤は女性を象徴する色とされてきた。しかし、近年では女子向けの商品に、赤ではなくピンクが用いられることもしばしばあり、女子の色と言えばピンクを挙げる人もいるかもしれない。その背景として、特撮テレビドラマ「秘密戦隊ゴレンジャー」（1975）以来のスーパー戦隊シリーズの女性メンバーの担当色がピンク（桃色）であることや、テレビアニメ「Yes!プリキュア5」（2007）以降の「プリキュア」シリーズのメインヒロイン（女主人公）のイメージカラーが基本的にピンクであることなど、アニメを中心とした子供向けテレビ番組が多大な影響を与えている可能性を指摘できる。

このように現代日本における女子の色の社会的イメージには変化が生じているように思われるが、そこにはアニメヒロインの色が影響を与えている可能性があり、加えてアニメヒロインの色はその時代の女子の色の社会的イメージを映し出す鏡となっている可能性を指摘できる。以上の問題意識より、本研究の目的は、アニメに登場するヒロイン（主要な女性キャラクター）の色に着目し、その変遷を見ていくことによって、現代日本における女子の色の社会的イメージの変遷、及び両者の関係性について明らかにすることである。

二 本研究におけるヒロインの定義

「ヒロイン（heroine）」という言葉は、「ヒーロー（hero）」の女性形であり、『広辞苑』でも「小説・物語・戯曲などの女主人公。」と定義されている。しかし、多くの物語の主人公が男性である中で、お姫様など男性主人公に助けられる女性も、主人公ではないにも関わらず「ヒロイン」と呼ばれることが一般的である。『日本国語大辞典』は「ヒロイン」について「小説・戯曲などの女主人公。また、ある事件の中心となる女性。」と定義しており、『明鏡国語辞典』も「小説・戯曲などの女主人公。また、実際の出来事などの中心となる女性。」と定義しているが、これらの定義は上記の点を踏まえていると思われる。

本研究では、「主人公の女性」と「物語の中心となる（主人公ではない）女性」が全く別物であること、及び両者の物語上の役割の違いが衣装等のデザインにも影響を与えている可能性があることを考慮して区別する。具体的には、「主人公の女性」を「女主人公」と呼び、「物語の中心となる（主人公ではない）女性」を便宜上「ヒロイン」と呼んで、両者を区別するものとする。

三 研究方法

ヒロイン及び女主人公の色の変遷を明らかにするために、本研究では、1960年代以降のテレビアニメ作品における主要な女性キャラクターの衣装の色を、放送開始年で10年ごとに区切って調査した。また、女性キャラクターの髪色は、近年では衣装の色やイメージカラーと関係している節があるように思われるため、髪色も併せて調査した。

作品によっては複数のヒロイン又は女主人公が存在するが、最もメインとなるヒロイン又は女主人公1人に限定して集計した。また、作品によっては複数期にわたって制作されており、リメイク作品が制作されることもあるが、1作品につき1人を原則とし、同一キャラクターのダブルカウントはせず、放送開始年の最も古い期のみ集計対象とした。ただし、シリーズは同じでも、キャラクターが一新された作品については、別作品と見なし、集計対象とした。

作品数が多く、全ての作品を集計することが困難な年代については、話数で足切りをし、話数が少ない作品を集計対象外とした。ただし、ここでの話数は、各期の話数であり、シリーズを通した総話数ではないため、少ない話数が複数期にわたって制作されたシリーズ作品だと、全ての期が集計対象外となった可能性もある。その結果、1960年代は、作品数が少ないため話数での足切りをせず、全ての作品を調査対象とし、ヒロイン26人、女主人公5人が抽出された。1970年代は、1976年までは全ての作品、1977年以降は30話以上の作品を調査対象とし、ヒロイン86人、女主人公22人が抽出された。1980年代は、1984年までは30話以上の作品、1985年以降は40話以上の作品を調査対象とし、ヒロイン85人、女主人公37人が抽出された。1990年代は、40話以上の作品を調査対象とし、ヒロイン89人、女主人公47人が抽出された。2000年代は、30話以上の作品を調査対象とし、ヒロイン96人、女主人公39人が抽出された。2010年代は、25話以上の作品を調査対象とし、ヒロイン92人、女主人公51人が抽出された。

衣装の色を判断するにあたっては、最も象徴的な衣装について、衣装全体に占める面積の多い色、デザイン的に目立つ色、他のキャラクターと比べた特徴的な色など、総合的に判断した。ただし、共通の制服や隊服を専ら着用していて、そのキャラクター或いは性別ごとに独自の衣装がない場合、登場する度に衣装が変わり、そのキャラクターに象徴的な特定衣装がない場合、象徴的な衣装はあっても複数色が同等に使用されていてメインカラーをどうしても判別できなかった場合、以上の3つの場合については例外として扱った。

髪色を判断するにあたっては、微妙な色が多い中、他のキャラクターとの違いを重視して判断した。例えば、パッと見では（わずかに茶色がかった）黒でも、他のキャラクターと比べて意図的に明るくなっていると判断された場合には、黒ではなく茶色として扱った。或いは、パッと見では（赤みがかった）茶色でも、赤毛に相当すると判断された場合には、茶色ではなく赤として扱った。そして、動物等により髪がない（描かれていない）場合については、例外として扱った。

四 まとめ

四・一 衣装の色の変遷

1960年代は、女主人公は赤1択、ヒロインは基本的に赤かピンクの2択という状況であり、そうでなくても暖色系の色でほぼ占められ、普通の女性キャラクターに青は考えられないような時代だった。やがて、1970年代になると、「ヒロインといえばピンク」だが「女主人公といえば赤」と呼べるような棲み分けの状況になり、ヒロインか女主人公か、ストーリー上の役割が衣装の色に反映されるようになった。一方で、ヒロイン・女主人公共に、寒色系のキャラクターも生まれるようになり、多様化が始まった時代でもあった。

1980年代は、赤とピンクが女性キャラクターを象徴する2色である点は変わらないが、1970年代に見られた棲み分けは見られなくなり、ヒロインと女主人公の差はほとんどなくなった。

1990年代は、赤の割合が減少を始めた時代であり、寒色系のヒロインが増加した分、赤の割合が減少した。そして、2000年代には、赤の減少が加速すると共に、ヒロインと女主人公で再び違いが生まれていった。ヒロインでは、ピンクと赤が共に割合を減らすと共に、青の割合が急増し、多様な色のヒロインがバランスよく活躍する時代となった。一方、女主人公では、赤の割合が急落すると共に、ピンクの割合が急増して圧倒的多数を占めるようになり、「女主人公といえばピンク」と呼べる状況になった。2010年代も、2000年代の流れは変わらず、女主人公の影響を受けたのか、ヒロインでもピンクの割合が増えたくらいである。その結果、現在では、どのような色の女性キャラクターが活躍してもおかしくない状況ではあるものの、女性キャラクターを代表する色と言えば、ヒロインか女主人公かを問わず、ピンクが真っ先に挙がるような状況が続いていると言える。

四・二 髪色の変遷

1960年代には、男女を問わず、日本人らしく黒髪で描かれることが一般的であったが、1970年代になると、男性キャラクターは黒髪でも、女性キャラクターは日本人でも黒髪ではなく、若干明るい茶髪で描かれることが一般化するようになった。現在でも、頭髪を派手な色に変色する若者は珍しいが、若干明るく茶髪に変色する若者は少なからずおり、また男性より女性の方が明らかに多いように見受けられるが、その背景には、この時代に子供向けアニメで女性キャラクターの髪色を茶色で描かれるようになったことで、茶髪の女性に違和感を覚えなくなり、そのことが頭髪の変色と関係している可能性を指摘することができる。

現実には不自然なカラフルな髪色が最初に登場したのは、「がんばれ！マリンキッド」（1966）のネプティーナである。人魚という人外の設定のヒロインではあったが、緑色というカラフルな髪色は、1960年代の当時は定着しなかったようで、続編では黒髪に修正されている。しかし、1970年代になると、「科学忍者隊ガッチャマン」（1972）の白鳥のジュンによって、ハーフという設定ではあるものの、普通の人間でありながら緑色というカラ

ルな髪色のヒロインが登場するようになり、やがて普通の日本人のキャラクターでも、緑の髪色のヒロインが一部に登場するようになった。言い換えれば、1970年代までは、カラフルな髪色は緑一色であった。

1980年代になると、1980年代前半の魔法少女系女主人公において、紫やピンクや水色といった、緑色以外のカラフルな髪色が続々と登場するようになった。「魔法」という言い訳があるため、不自然な髪色を正当化できるようになったと考えられる。そして、1985年以降はヒロインでもカラフルな髪色が浸透するようになり、1980年代後半には、普通の日本人のキャラクターであっても黒髪や茶髪とは限らず、カラフルな髪色で描かれることがアニメでは普通に行われるようになった。

1990年代には、女主人公において、カラフルな髪色の中でもピンクの髪色が急増し、茶髪・黒髪・金髪に次ぐ主要な髪色として定着するに至った。また、「おジャ魔女どれみ」(1999)によって、スーパー戦隊シリーズのように複数の女主人公にそれぞれイメージカラーを設定し、衣装の色と髪色を対応させるデザインが確立された。2000年代は、この衣装の色と髪色を対応させてイメージカラーとするデザインが浸透した結果、カラフルな髪色が増加すると共に、カラフルな髪色の中では、衣装の色の割合に比例するようになった。多様な色のヒロインがバランスよく活躍するヒロインでは、多様な髪色が見られるのに対して、「女主人公といえばピンク」と呼べる状況の女主人公では、ピンクの髪色に偏るようになり、この流れは2010年代も続いている。

引用文献

- ・北原保雄編[2011]『明鏡国語辞典』第二版、大修館書店。
- ・新村出編[2008]『広辞苑』第六版、岩波書店。
- ・小学館編[2006]『日本国語大辞典』精選版、小学館。

音楽コンテンツにおける消費者行動の変容に関する研究

-多世代間の相違と要因となる因子に着眼して-

中川 晃（静岡文化芸術大学）

1. はじめに

1953年の「青年社会学」に端を発した日本の若者研究は、昨今では“Z世代¹”という名称で一般市民の間でも話題にあがる事が多い。本報告はその若者研究を視角として採用し、“音楽コンテンツにおける消費者行動の変容を探る研究”である。

2. 社会的背景・先行研究

一般社団法人日本レコード協会(2021)によると、1998年に約6,000億円もの市場規模となりピークを迎えた“音楽パッケージ市場²”は、その20年後には約2,400億円と短期間で急激に市場規模を縮小する。これは、音楽配信³等のICTの進展によるものと一般的に言われている(八木, 2015)。しかしながら、中川(2021)の研究によると、同じ音楽産業であるライブ・コンサート市場は同時期において約7倍に市場規模を拡大させ、また、同じコンテンツを扱う紙製書籍⁴分野はICT化を進めたが市場規模は然程縮小しなかった。これらの事実より、音楽パッケージ市場の変容がICTだけによるものと断定できない事象が発生しているとの事である。また、中川(2022)は「ICT以外の音楽パッケージ市場の変容要因として『世代』に因る可能性がある」と述べている。

¹ 世代区分の定義。Z世代は1996年以降生まれの者を指す。尚、Z世代と並んで区分されるX世代は1965年から1980年生まれ、Y世代は1981年から1995年生まれの者を指す。

² CD等に代表されるオーディオレコード、DVD等の音楽ビデオ等のパッケージ製品のメディア。

³ インターネットを用いてストリーミングにより音楽楽曲を提供すること。

⁴ 紙製の書籍。本稿では雑誌を除いた書籍を意味し、出版科学研究所のデータに基づく。

3. 本研究の目的と、若者研究を視角とした理由

本研究の目的は“音楽コンテンツにおける消費者行動の変容を探る”事である。先行研究の調査の結果、音楽コンテンツにおける消費者行動の変容には世代による影響が示唆された。また、音楽コンテンツにおける消費者行動の特性を鑑みた際、時代性やコーホートによる因果関係の解明が重要となるため、多世代において比較を行い、解明を試みる“若者研究”を視角として採用した。

4. 検証方法

多世代間の相違を見出す上では俯瞰的に解析を行う事が有効であるため、本研究は量的調査を検証の中心に据える事とした。具体的に述べると、X世代、Y世代、Z世代を各世代200名ずつ、合計600名の方に“音楽コンテンツの消費者行動に関わる質問調査”を行い、その結果に多変量解析を行うことで相違を見出す事を試みた。尚、解析は因子分析、並びに重回帰分析を採用した。

多変量解析に関して述べる。統計解析ツールは“jamovi”を用いた。因子分析では探索因子分析の手順、因子は平行分析にて抽出した。また、因子負荷、指定法は最小残差法、因子軸の回転方法はオブリミン回転である。次に重回帰分析の説明変数の設定だが、変数は消費者の行動への思考に関する分類が明確になるよう、「共感性」「自立性」「自己同一性」といった5つの変数を採用した。

5. 検証の結果

「音楽消費行動の要因となる因子」の抽出を目的とした因子分析を行った結果、5つの因子が抽出された。第1因子は音楽に対して自身の“希望や愛情”という感情を抱く「自己の感情に関わる因子」である。第2因子はアーティストに対し“共感や所属意識”を持つ「アーティストへの意向に関わる因子」である。第3因子は“非日常を求め、現実からの逃避”を願う「実社会から遠ざかる傾向の因子」である。第4因子は“自身への外部評価”に重点を置く「他者を意識する因子」である。第5因子は音楽に

対し、“意外性や現実と異なる世界観”を求める「音楽に対する思索の因子」である。続いて、この5つの因子を用いて世代ごとの因子得点を確認した。その結果、特筆される結果となったのは第3因子である「実社会から遠ざかる傾向の因子」であった。

次に「音楽消費行動の要因となる各因子における世代間の分析」を目的とした重回帰分析の結果を述べる。重回帰分析の結果、5つの因子において各世代の有意差が確認された。その中でも、第3因子「実社会から遠ざかる傾向の因子」に最も顕著に有意差が現れる結果となり、因子分析の結果と類似する事になった。また、全体を通じてZ世代は「共感性」に有意差が現れる傾向があり、Y世代は「自立性」が随所に確認された。

6. 結論

多変量解析の結果から“音楽コンテンツにおける消費者行動の変容”において、世代によって音楽への思索や意向が少なからず異なる事が確認された。また、世代による差異にも傾向がある事が見出され、Z世代においては「実社会から遠ざかる傾向」が示唆された。

(参考文献)

一般社団法人日本レコード協会. 「音楽ソフト暦年生産 金額の推移」. 日本のレコード産業 2021. <https://www.riaj.or.jp/f/pdf/issue/industry/RIAJ2021.pdf>, (参照 2022-09-23).

中川(2021). 「消費心理が音楽産業にもたらす影響-Z世代における音楽消費行動メカニズムの探索的研究-」. 城西国際大学紀要, 29(5), 31-53.

中川(2022). 「音楽ファンコミュニティの様相変容に関する一考察 -Z世代の動機付けの観点から-」. AAOS Transactions, 11(1), 210-215.

八木京子(2015). 「音楽産業におけるビジネスモデルの潮流に関する一考察-ビジネス・エコシステムによる価値共創の可能性-」 『江戸川大学紀要』 25 巻, 125-133.

公害という怪獣

―『スペクトルマン』を事例に―

永井 健太郎

一 本研究の目的

本研究の目的は、「公害」というテーマが、特撮作品の中でどのように表象されていたのかを考察することにある。本研究では、一九七一年一月四日から放映された『スペクトルマン』⁽¹⁾に注目し、「公害怪獣」や登場人物の台詞を整理、分析することで、当時の「公害」表象を検討する。この検討を通して、「公害」が特撮における物語構造の転換の示す重要なテーマのひとつであったことを示す。

二 先行研究との差異

本研究と先行研究との差異は、「公害」に焦点を絞って考察を加える点にある。これまでの特撮研究や批評群の多くは、作品から時代性や大きな物語構造の転換を捉えようとする傾向がある。例えば、一九五〇年代に一斉を風靡した『ゴジラ』⁽²⁾からは、戦争の記憶や核の脅威、反核運動の思想が読み取られてきた（高橋 一九九九、田畑 二〇〇五）。また、一九六〇年代に一大ブームを巻き起こした『ウルトラマン』⁽³⁾シリーズからも戦争の記憶を読み解き、さらに、科学至上主義や成長・開発至上主義に傾倒する社会への警鐘が含まれていることが指摘されている（神谷 二〇一一・二〇二二、花岡 二〇二二）。このように『ゴジラ』『ウルトラマン』シリーズは「戦後史」から語られ、戦争を象徴するものとして読解されてきた。

これらの論考に加えて、「大文字の正義」から「小文字の正義」に移行する社会的側面から、『ウルトラマン』『仮面ライダー』シリーズを考察し、物語構造の転換を讀解する宇野（二〇一一）や、テレビ番組制作の実情からアプローチする花岡（二〇二二）などの試みもある。これら以外にも膨大な批評や論考が存在し、それらをすべて把握しているわけではないが、ここに挙げただけでも何らかの形で特撮に登場する公害や環境破壊にも言及している。しかし、多くの先行研究の主題は一九五〇年代から一九七〇年代、そして、それ以降という時代的な考察、または、長期的な物語構造の転換といった大きな枠組みから作品を見つめている。そのため、公害はあくまでも物語構造の転換を讀み解くためのひとつのテーマ、または、ひとつの事例として扱われてきたに過ぎない。

しかし、逆に考えてみれば、この転換期に多くの特撮が「公害」を扱っていることは、特撮史の中でも特異的な時期と言えるのではないだろうか。そこで、本研究はこの「公害」をメインテーマに掲げスタートした『スペクトルマン』（ピー・プロダクション、フジテレビ）を分析することを通して、「公害」が特撮における物語構造の転換を象徴する重要なテーマのひとつであったことを明らかにする。そのためにまず「怪獣」の日常性と非日常性を考察し、「公害怪獣」の位置づけを確認する。次の『スペクトルマン』に登場する「公害怪獣」の分析、そして、登場人物の発言の分析を行い、『スペクトルマン』における公害の表象を明らかにする。

三 「怪獣」の日常性と非日常性…公害怪獣の位置づけ

一九五〇年代から七〇年代の特撮に登場する怪獣たちの多くは、我々が営む日常の外から来襲するものとして描かれている。宇宙人や宇宙怪獣は地球外から来襲する。古代の怪獣たちは辺境の地や海中、海底といった人間の生活圏からは遠く離れた場所で生息し、何らかのきっかけで目覚め、時には我々が住む都市を直指してやってくる。地球外生命体による侵略は戦争の象徴として、古代怪獣による都市の破壊は自然災害の象徴として読み解くこともできるが、花岡(二〇二一、二一七―二八)によれば、『ウルトラマン』シリーズで登場する怪獣たちは「非日常からの来訪者」であり、「日常」を破壊するものとして位置づけることができるという。

確かに、この頃の『ウルトラマン』シリーズに登場する怪獣たちを見ても、多くの怪獣たちはこのパターンに収まるものが多い。しかし、怪獣たちの中には、特異的な出自を持つ怪獣たちが存在する。その一つが、『ゴジラ』から始まる「人間の手によって生み出される」怪獣たちである。まず、ゴジラは、古代から生き残っていた恐竜がビキニ環礁での核実験によって突然変異し、怪獣化したとされている。このアイデアはその後も繰り返し用いられ、『ウルトラマン』のラゴン^④は原子爆弾の爆発により放射能を浴びて突然変異し巨大化した海底原人の怪獣である。『帰ってきたウルトラマン』に登場するレオゴン^⑤は、研究者によつて生み出された合成生物が巨大化した怪獣である。

このような怪獣たちはその数は少ないものの、作品を評価する際に社会への問題提起という点から高く評価される傾向がある。先に述べたように、ゴジラなどの放射能によつて生み出された怪獣たちは核の恐怖や反核のメッセージとして読み取られてきた。また、レオゴンは行き過ぎた科学信仰への警鐘として捉えることもできる。『ウルトラマン』のザンボラー^⑥やウー^⑦などは開発主義への疑問として(神谷 二〇二二)、さらに、都市を守るウルトラマンの「正義」に対して疑問を提示するス

トリー^⑧として見なされている(花岡 二〇二二)。先ほどの、ザンボラーに加えて、『ウルトラマン』のゲスラ^⑨や『帰ってきたウルトラマン』のゴキネズラ^⑩などは環境破壊によつて生み出された怪獣として見なすこともできる¹¹⁾。

このように見てくると、怪獣は確かに非日常性を持つが、これらの怪獣たちは全くの外部から現れる侵略者や破壊者ではなく、我々の日常と繋がっていることを示してくれている。ゴジラにせよ、ザンボラーやゲスラにせよ、人間の行為によつて生まれ目覚めたのであれば、彼らと我々の日常は繋がっている。花岡はこの点を『ウルトラマン』『セブン』『帰ってきたウルトラマン』を考察することを通して、「非日常からの来訪者」も「非日常と日常の境界に屹立するもの」へと変化し「守るべき日常とは何か」問いかけていると論じている(二〇二二、二二二)。本研究はさらに踏み込み、怪獣たちは我々の日常の中から生まれる存在でもあるということを中心とした。その怪獣こそが、本研究が注目する「公害怪獣」なのである。「公害怪獣」は人間社会の「日常」の中から生み出され「日常」を破壊する。まさに「公害」そのものを象徴する存在なのである。この点において、「公害怪獣」は非常に特異的な存在なのである。

公害怪獣としてもっとも知られている怪獣は『ゴジラ対ヘドラ』のヘドラである¹²⁾。しかし、ヘドラは厳密には公害から生まれた怪獣ではない。ヘドラは、物生命体ヘドリユウムが隕石とともに地球に飛来し、静岡県の子の浦港に堆積した汚染物質によつて巨大化した怪獣である¹³⁾。つまり、ヘドラの巨大化は公害が原因ではあるが、もとは地球外生命体という設定である¹⁴⁾。これは、ゲスラが東京湾の汚水によつて突然変異したパターンと同じである。

確かに、広く見ればこれらの怪獣も「公害怪獣」と言えなくもない。しかし、純粹に「公害」から生み出された怪獣が存在する。それが、『スペクトルマン』に登場する「公害怪獣」たちである。そこで、本研究では、公害から生み出された怪獣を「公害怪獣」と見なし、それ以外の公害や環境破壊をきっかけに怪獣化した、または、目覚めた怪獣は扱わな

いこととする。

四 『スペクトルマン』と「公害怪獣」

『スペクトルマン』は、一九七一年一月二日からフジテレビにて放送を開始し、七二年三月二五日まで放映される。一九七〇年代の第二次怪獣ブームの先駆け的作品である¹⁴⁾。制作はピー・プロダクション、番組開始時のタイトルは『宇宙猿人ゴリ』であり、悪役を全面に押し出すという珍しい戦略を採用していた¹⁵⁾。

簡単にあらすじを紹介すると、自身の惑星でクーデター未遂を起こした宇宙猿人ゴリは、腹心のラーに助けられ、逃亡する。二人は長い放浪の旅の末、地球を発見する。地球の美しさに感銘を受けるゴリだったが、その地球を汚染する人間を滅ぼすことで地球を自分のものにすることを決める。IQ三〇〇を超える天才であるゴリは、社会にあふれている「公害」をもとに怪獣を作り出し、人間を滅ぼそうとする。しかし、宇宙連合直属のネビュラ71はこの動きを察知し、サイボーグであるスペクトルマンを地球に送り込み、これを阻止しようとする。

四・一 「公害」をテーマに

『スペクトルマン』の初期のテーマはまさに「公害」である。第一話からそれを印象づけるシーンや台詞が見られる。地球にやってきたスペクトルマンは蒲生護二という名の人間に扮して人間社会に入り込み、ゴリの動向を探ろうとする。その際に選んだのが「公害調査局第八分室」、通称「公害Gメン」¹⁶⁾である。ネビュラ71の指令を受けた蒲生は公害調査局第八分室を突如訪れる。部屋に入ると、室長の倉田が公害Gメンに対して次のように語り始める。

倉田室長「いいか諸君、われわれは公害Gメンだ。予算は少ないし、

設備も十分ではない。あるのは自然を守ろうとする情熱だけかもしれない。しかし、いまのようにだな、小さいながら足がかりはできつつあるんだ。全都民、いや、全国民がわれわれの活動に注目している。公害をこの世からなくすためにはだなあ、一つ一つ実績を積み重ねていくんだ。敵は手強いぞ。」¹⁷⁾

そこに、蒲生は「ボス！僕もそう思います！」と話しかけ、「公害Gメンに参加させてもらいます！」と言言、無理矢理メンバーに入ろうとする。困惑する公害Gメンたちを尻目に、蒲生は富士ノ浦で公害が発生すると伝える。すると、公害発生を通報する電話が鳴る。倉田が電話に出る。

倉田室長「何？富士ノ浦!?へドロが泡だっている?」¹⁸⁾

画面にはへドロが泡立つシーンが映し出される。「ものすごい臭気なんですよ。臭くてたまらないですよ」と通報者は言う。へドロのせいで死んだと思われる魚が海面を漂う。それを心配そうに見つめる地元漁師たち。公害Gメンたちは「公害調査局」と書かれた車に乗り込み富士ノ浦に向かう。その車内でなぜ異変を予測できたかを問われる蒲生は「泡や匂いは、前触れに過ぎないんです」と切り返すのである¹⁹⁾。

このように、第一話冒頭から「公害」が全面に押し出されていることがわかる。これは、原作者であるうしおそうじが「公害怪獣」や「公害Gメン」という設定に強い思い入れがあったためでもある(鷲巢 一三八、一四〇―一四一、一九九九)。このような時代を反映する方向性は、神谷が指摘しているように、『ウルトラQ』から『帰ってきたウルトラマン』²⁰⁾それ以降のウルトラシリーズに見られる時代を反映させる作風とも一致している(神谷 二〇一一、八九)。したがって、この『スペクトルマン』も一九六〇年代から七〇年代の特撮の物語構造の転換を示す一つの作品として位置づけることができる。

本研究は、「公害」というテーマがまさにその物語構造の転換を示唆す

るひとつの重要なテーマであることを、この『スペクトルマン』前半期に登場する公害怪獣たちの特徴を整理分析することで示す。また、登場人物であるゴリ、蒲生譲二、そして、公害Gメンたちの台詞から、公害へのまなざしがどう番組に埋め込まれていたのかを明らかにしていく。

四・二 「公害から生み出される「公害怪獣」

宇宙猿人ゴリによって公害怪獣が生み出されていく。『スペクトルマン』の公害怪獣は大まかに三つに分けられる。一つが、「公害」から生み出される怪獣、「公害」としての害獣・害虫から作り出される怪獣、そして、人間を改造して生まれる怪獣である。

まず、もともと公害怪獣らしい怪獣が、公害汚染物質から作り出される怪獣である。ゴリが目をつけたのはヘドロである。このヘドロから生み出された公害怪獣第一号がヘドロンである²⁰⁰。ヘドロンはヘドロによって増殖し、エネルギー補給を行い、巨大化する。港湾に浮かぶヘドロの中から現れたヘドロンは、港に集まった人々を襲い、多くの漁師が犠牲になる。そのままコンビナートに侵攻し、ガスタンクなどを破壊していく。第一話で登場する怪獣としては、非常に醜悪な見た目をしており、ヘドロやガスをまき散らし人々を殺害するシーンは、子供向け番組としてはショッキングな映像である。

次に登場するのが、ミドロンである²⁰¹。ミドロンはアオミドロ、有機水銀、カドミウムなどを合成して作られた公害怪獣である²⁰²。ミドロンが吐く息はカドミウムを含むアオミドロガスである。有機水銀は水俣病の原因物質であり、カドミウムはイタイイタイ病の原因物質である。まさに、公害物質から作られ、その毒性を強調するための設定である。

ミドロンが出すアオミドロが村人を襲う。襲われた人々はもがき苦しめながら息絶えていく。アオミドロによって傷ついた人々が次々に病院に運び込まれ、待合室は病人で溢れかえる。さらに、アオミドロによって周辺地域や河川が汚染され、飲み水が失われる危機が描かれる。作品

内でのニュース番組では「化学工場の排水にカドミウム！被害者の皮膚に青ミドロ！」と字幕入りで報じられ、当時の公害報道、公害へのまなざしを再生産するかのようである。

ヘドロンは、第一三・一四話では強化され、ネオヘドロンとして再登場する²⁰³。ここでは、舞台を東京湾に移す。ヘドロンは東京湾に不法にゴミを捨てる人々を襲い海に引きずり込んでいく。ゴリはネオヘドロンに人間の脳を取り込ませるために、汚染物質の研究室に侵入させ、博士を襲わせる。人間の脳を得たネオヘドロンは巨大化し東京を破壊し始める。これは、ヘドロンやミドロンが漁村や農村に出現した点とは異なり、都市で発生し都市を襲うという、後述する当時の公害の変化を反映している。

四・三 「公害怪獣」としての害獣

もうひとつの公害怪獣のパターンとしては、害虫・害獣をもとにして作られた公害怪獣である。まず登場するのが、ゴキノザウルスである。第七・八話で登場するこの公害怪獣は、都庁に設置されたスーパーコンピュータによってはじき出された都民が「もつとも嫌悪する害獣」とされたゴキブリを使い、ゴリが生み出した怪獣である。実際に生きたゴキブリが蠢くケースから、ラーが一匹つまみ上げ、改造していくシーンは、今ではできない演出である²⁰⁴。

次に、登場するのが、第九・一〇話で登場するネズバートンである。この怪獣は、害獣であるネズミと鳩を合成して作られた怪獣である。農村に突然現れたネズバートンは次々に村人を襲い、喰らっていく。さらにネズバートンは病原菌を保菌しており、襲った人々を原因不明の熱病に感染させてしまう²⁰⁵。

現在の感覚からすると、ゴキブリやネズミが公害にあたるとは考えにくい。しかし、制作者のうしおそうじは制作当時ゴキブリやネズミなどの害獣・害虫を公害だと考えていた²⁰⁶。実際に、ネズミは公衆衛生の

問題として、鳩は生活型公害の問題のひとつとして扱われているため、うしおそうじの感覚が当時としては、それほどずれていたとは言えないだろう⁽²⁷⁾。

四・四 公害を生み出す人間という怪獣

ゴリはついに人間を改造して公害怪獣に変えてしまう。それが、恐怖公害人間である⁽²⁸⁾。まずゴリは恐ろしい公害毒薬を作り出す。この実験薬は、鉛、水銀、ヘドロ、亜硫酸ガス、オキシダント、カーボン、メタン、カドミウム、その他数十種類の公害を引き起こす物質によって作られている。この薬を使い生み出されるのが、第五話・六話に登場する恐怖公害人間である。この薬を体内にため込んでいるため、恐怖公害人間の吐く息はこの薬と同じ成分を含んでいる。この息を吸い込んだ人間は深刻な公害病を引き起こし、皮膚が焼けただれていく。そのため蒲生は恐怖公害人間にされた家族に対して公害伝染病をまき散らしてしまうため隔離しなければならないと告げる。まさに、この回は一般市民が公害をまき散らす怪獣として描かれているのである。

ゴリは再び人間を改造する。第一・一二話にてゴリは改造実験のサンプルのためにゴミを運搬するダンプカーの運転手を捕まえる。しかし、改造実験は失敗し、運転手は自我を残したまま、怪獣ダストマンになってしまう⁽²⁹⁾。ダストマンはゴリの秘密基地から脱走し、エネルギー源となるゴミを求めて夢の島へ向かう。そして、大量のゴミを食べたダストマンは、超巨大怪獣になり、スペクトルマンでは歯が立たなくなる。しかし、ダストマンは、人間の自我を残したことにより、自害することで自身を滅ぼそうとする。自害によって怪獣化から解けた運転手は公害病を患うことになるも一命を取り留めるのである。

スペクトルマンの公害怪獣の中でやや異質な怪獣が、交通事故怪獣クルマニクラスである⁽³⁰⁾。この怪獣はゴリによって生み出された怪獣ではなく、交通事故にあったカツオ少年が生み出した怪獣である。この怪

獣は、父親が作ってくれた怪獣人形が実態となり出現した怪獣である⁽³¹⁾。昏睡状態のカツオ少年が夢を見ると、怪獣が道路に突然現れスポーツカーを襲う。最終的にカツオ少年を轢いた青年サブは事故をおこし、病院に入院する。スペクトルマンはゴリを送り込んできた怪獣バロンザウルスを、クルマニクラスの助けをかり倒すことに成功する。スペクトルマンはクルマニクラスに自動車を襲うことをやめるよう説得するが、クルマニクラスは反応しない。しかし、バロンザウルスの破壊活動によって重傷を負った青年サブが死亡すると、クルマニクラスは姿を消し、二度と現れなくなる。

今から見ると「自動車が公害なのか」と思いかもしれないが、事件解決後のシーンに当時の公害認識が描かれている。事件解決後、公害GMたちは第八分室で「交通事故、それは公害!!」と見出しを掲げる新聞記事を読みながら、めでたしめでたしと話あう。

太田「怪獣の一匹は片付けたし、クルマニクラスはその後は姿を見せないし」

有藤「めでたしめでたしというところだが」

加賀「本当にめでたしかなあ。・・・町にでてみい、子供が安心して歩ける道がどこにある。昨日も、今日も、そして、明日も。子供たちにとって今の町は地獄たい」⁽³²⁾

このシーンの後、複数の交通事故の写真が衝突音とともに次々と映し出され、最後には交番前に掲げられていた「昨日の交通事故 死亡四、負傷一七四」の看板で終わるのである。

これらの公害怪獣たちは、当時の公害問題を象徴する怪獣たちである。ヘドロンやミドロンは、四大公害病のように地方で大企業が汚染物質を垂れ流して発生させた産業公害の象徴である。一方で、東京は、高度経済成長期により、急激に人口を増やし、所得倍増計画と経済成長重視の政策により消費社会へと移行する。結果、激増する生活排水やゴミによ

る河川の汚染、埋立処分場での異臭、火災、害虫の大量発生などが問題化していた。さらに、激増する自動車による騒音、渋滞、排気ガス、そして、交通事故がクルマ公害として問題となっていた。恐怖公害人間やダストマン、クルマニクラスは、それまでの産業型公害から、一般の人々が公害を生み出す生活・都市型公害、クルマ公害へ変化していく公害を表象しているのである。

五 公害と宇宙人、サイボーグ、公害Gメン

『スペクトルマン』では、登場人物による公害に対してそれぞれの語りがあふれる。まず、宇宙人であるゴリは、地球の美しさに感銘を受け、それを汚す人間を下等な生物として非難する。

ゴリ「地球よ、おまえは私のものだ。人間はこの美しい星、地球を自らの欲望のために泥のように汚している。許せない！たとえどんなに高い文明を作り出したとしても、この美しい地球を汚し腐らせてしまう人間どもを許すことはできない。進め！ヘドロン！人間どももの愚かな文化を破壊するのだ！」⁽³³⁾

そして、地球にはゴリが怪獣を作り出すための材料が大量にあることが告げられ、それはスモッグ、カドミウム、そして、ヘドロだという。

第三話でも次のように発言する。

ゴリ「美しい私の地球。しかし、浅はかな人間どもは公害で汚しておる。今に地球は汚れきってしまう。その前に私が手に入れなければ！」⁽³⁴⁾

ゴリは地球を汚す人間を愚かと断言し、その文明を破壊しようと怪獣を送り込むのである。また、ヘドロンが再登場する一三話の冒頭では東京

と東京湾が映し出され、ゴリは次のように語る。

ゴリ「東京とかいうそうだな。活気にあふれた大都会だと思っていられるらしい。ばかな。ただの巨大なゴミ溜めではないか。例えば、この港だ。これでも海か。違う。ヘドロの沼だ。太古の海は生命を生んだ。現代の沼は何を生む。あらゆる有機物と無機物の混沌から燃えいずる恐怖と奇形の生命体。わしはその生命の誕生にほんのちよつぱり手を貸しただけのこと。恐怖を生んだのは他ならぬ人間よ。貴様たちだ！」⁽³⁵⁾

東京湾に浮遊するゴミや浚渫工事ともに流れるこの台詞は、まさに公害怪獣が生み出される根本的な原因は人間にあるのだとゴリは語りかけるのである。

一方で、『スペクトルマン』である蒲生はサイボーグであるためか、公害に対しては距離を取り、揶揄するような発言を繰り返す。第二話では、ミノル少年が公害を放置する大人を問い詰める。ヘドロンに父親を殺されたミノル少年は倉田室長に、なぜヘドロンが生まれたのか、大人たちはなぜヘドロを放置しているのかと問い詰める。

ミノル少年「ヘドロさえないければあんな怪獣生まれなかったのに！」
「おじさん、どうして大人はあんな臭くて汚いものをほったらかしにしていたんだよ。どうして、どうしてなんだよ！おじさん！」⁽³⁶⁾

問い詰められた倉田は答えることができない。その後、蒲生はミノル少年に次のように答える。

蒲生「君のいう通りだ。その考え方がヘドロ退治になによりも必要なことなんだよ。ヘドロだけじゃない、公害はみんなそうだ。悲しいことに大人たちはきれいなものと汚いもの区別が段々と付かなく

なつてきてるのさ。」⁽³⁷⁾

さらに、ヘドロンを倒したあと、蒲生はミノル少年と別れ際に、自分の役目を次のように告げる。

蒲生「東京に帰って、東京中の汚いものや醜いものを見張る係さ。」⁽³⁸⁾

また第七話「黒の恐怖」冒頭でも他の公害Gメンたちとは異なる態度を示す。東京を覆う黒いスモッグの下で他の公害Gメンたちが、大気の汚染状況の観測結果を眺め、状況が改善されていないことを嘆く。一方で、蒲生は、

蒲生「まるで毒ガスだ。よくこんな中で生きてられるな、人間は。」⁽³⁹⁾

と他人事のようにつぶやく。すると、突然、スモッグが晴れ、晴天が覗く。蒲生は再び、

蒲生「青空をありがたがるなんて、これだから人間は。」⁽⁴⁰⁾

と発言する。さらに、第一四話でネオヘドロンを倒したあと、

蒲生「東京の町か、相変わらず汚い空だな。飛行機の上だとあんなに澄んだ青空だったのになあ」・・・「空が汚ければ、俺たちの手できれいにすればいいのさ！」⁽⁴¹⁾

と脳天気に行けるのである。人々を救うために怪獣と戦う蒲生ではあるが、公害で汚染される日本社会や公害の中で生きる人間たちを皮肉るよ

うな発言を繰り返していく。その姿は、社会のあり方を問いたただすかのようである。

最後に、公害Gメンたちは公害に対する別の一面を語っている。第一話冒頭での倉田室長の発言にあるように、公害調査局の仕事は地道に調査することである。現場に急行すべきだという蒲生に対して、公害Gメンたちは落ち着くように諭す。例えば、第三話でアオミドロ被害の現場に全員で急行すべきだという蒲生に対して次のようなシーンが象徴的である。

加賀「まあまあ、気負う気持ちもわからんでもなか。我々の仕事は地道にやることだ。まず、アオミドロをば分析して」

蒲生「そんなんじゃない！あれは誰かが意識的に起こしている事件なんですよ。」⁽⁴²⁾

急がせる蒲生と公害Gメンたちの対比は、当時の公害行政の遅さを想起させる。水俣病が公式発見から一〇年放置された背景には、原因物質とその発生メカニズムの特定が困難であったことが要因のひとつであった。調査を優先する公害調査局は、公害から生まれる怪獣の被害を食い止めた蒲生にとっては、歯がゆい存在でもあった。

しかし、そんな公害Gメンたちも公害怪獣の登場により自分たちの存在意義を自問自答するようになる。第八話「決斗!!ゴキノザウルス」にてスペクトルマンがゴキノザウルスを倒したという報道を見て、歓喜する公害Gメンたち、その中で、倉田室長は一人神妙な面持ちでつぶやく。

倉田室長「無力だ。怪獣を倒すのがスペクトルマンなら、公害と戦うのは、我々だ。だが、スペクトルマンの働きにくらべて、いったい我々はなにをやったというんだ。スモッグを消すことができない公害調査局。スモッグが原因でかかった病気を治せないんだ、俺

たちは。無力な戦いを積み重ねて、いったいいつになったら東京の空に太陽がよみがえるんだ。青空が息を吹き返すんだ。」⁴³

この発言は、まさに公害をメインテーマに据えた『スペクトルマン』という作品を象徴する台詞だと言える。公害Gメンたちは、公害を調査し、記録し、分析することが役目である。これは『ウルトラマン』シリーズに登場する科学特捜隊や MAT (怪獣攻撃隊) とは対称的である。科学特捜隊や MAT は科学の力で怪獣を撃退しようとし、実際に撃退したり退治したりすることもある。しかし、公害調査局は地方自治体の部署のひとつでしかなく、彼らには調査しできないのである。その嘆きがこの倉田室長の発言に象徴的に現れている。

しかし、公害を解決できないのはスペクトルマンも同じである。スペクトルマンは、公害から生み出された公害怪獣たちを倒していく。しかし、その根本的な原因である公害問題を解決することはない、いや、できないのである。そのため蒲生はサイボーグとして外から公害社会を叩き潰すことしかできない。そして裏腹にも唯一公害をなくそうとしているのが悪役のゴリなのである。この三者の公害観は、まさに、「非日常を生み出す日常とはなんなのか」を問いかける物語構造を象徴する構図になっているのである。

六 まとめ

本研究は、「公害」というテーマが特撮における物語構造の転換期において、象徴的なテーマのひとつであることを示すために、『スペクトルマン』に注目し、そこに登場する公害怪獣たちを分析し、登場人物の公害に対する語りを分析した。その結果、『スペクトルマン』に登場する公害怪獣は、まさに公害そのものから生み出される怪獣であった。しかも彼らが生み出される理由は、公害で地球を汚す人類を滅ぼすためなのである。しかし、スペクトルマンは公害怪獣という「非日常の侵略者」を退

けることはできても、「日常」として存在し、怪獣を生み出す原因である公害を排除することはできない。そして、公害Gメンたちも公害問題を解決することができない。

この構造は、公害怪獣が登場しなくなる時期も見られる。例えば、第三一話・三二話において、漁民がヘドロ公害によって生活が困窮し打ち上げられた怪獣の卵を集めてしまい、怪獣を呼び起こしてしまう。ここでも、スペクトルマンは怪獣を撃退するものの、問題の根本であるヘドロ公害はそのまま放置されてしまう⁴⁴。

これはまさに、花岡が指摘する「守られるべき日常とは何なのか」を問いかける物語構造への転換期を象徴するテーマであることを示すものである。また、神谷が言うところの、『ウルトラマン』から『帰ってきたウルトラマン』までに垣間見られる、高度経済成長を支えた科学への憧憬から一転し、弊すぎた科学技術や成長主義、開発主義への疑問を提示していく物語構造の変化とも一致している。第二次怪獣ブームに先駆ける『スペクトルマン』が「公害」を全面に押し出した作品であったことは、偶然ではなく、まさに時代の必然であったのである。

参考文献

- 宇野常寛『リトル・ピーブルの時代』幻冬舎、二〇一一年。
神谷和宏『ウルトラマンと「正義」の話しよう』朝日新聞出版、二〇一二年。
神谷和宏『ウルトラマンは現代日本を救えるのか』朝日新聞出版、二〇一二年。
高橋敏夫『ゴジラが来る夜に』集英社文庫、一九九九年。
田畑雅英「なぜゴジラは都市を破壊するのか」『都市文化研究』五巻、一六―一九、二〇一五年。
花岡敬太郎『ウルトラマンの「正義」とは何か』青弓社、二〇一二年。

注

- (1) 「スペクトルマン」ビープロダクション、フジテレビ、一九七一年。
- (2) 「ゴジラ」本多猪四郎、東宝、一九五四年。
- (3) 「ウルトラマン」円谷プロダクション・TBS、TBS、一九六六年。「ウルトラマンセブン」円谷プロダクション・TBS、TBS、一九六七年。「帰ってきたウルトラマン」TBS、一九七一年。
- (4) 「ウルトラマン」第四話「大爆発五秒前」円谷プロダクション・TBS。
- (5) 「帰ってきたウルトラマン」第三四話「許されざるいのち」円谷プロダクション・TBS。
- (6) 「ウルトラマン」第三二話「果てしなき逆襲」。
- (7) 「ウルトラマン」第三〇話「まぼろしの雪山」。
- (8) 「ウルトラマン」第六話「沿岸警備命令」。
- (9) 「帰ってきたウルトラマン」第二二話「この怪獣は俺が殺る」円谷プロダクション・TBS。
- (10) 森ビル株式会社「日本特撮に関する調査報告書」文化庁、一五、二〇一三年。
- (11) 「ゴジラ対ヘドラ」坂野義光、東宝、一九七一年。
- (12) 「ゴジラVS」バンダイナムコ、二〇一五年、<https://godzilla-vs-channel.or.jp/>、PS4。
- (13) 「ゴジラ対ヘドラ」は公害を社会問題として取り上げた作品であることは間違いない。しかし、今回は純粹に「公害」から生み出された「公害怪獣」に限定するため、同作品については深く立ち入らない。
- (14) 金田益乗「四五周年の特撮テレビ伝説『スペクトルマン』×『宇宙猿人ゴリ』」『別冊映画秘宝』特撮秘宝 Vol.3、洋泉社、四一、二〇一六年。
- (15) 悪役を全面に出していることが放送局側から指摘され、『宇宙猿人ゴリ vs スペクトルマン』(第二話)へ、最後には『スペクトルマン』(第四〇話)六三話へとタイトルを変更させている。このタイトル変更を象徴するかのように、スポーンサー受けの悪かった「公害怪獣」から宇宙人や宇宙怪獣へとシフトし、通常の特撮番組へと変化していく。
- (16) 「公害Gメン」は第三六話から「怪獣Gメン」に名称変更し、公害から怪獣対策へとシフトしていく。
- (17) 『宇宙猿人ゴリ』第一話「ゴリ・地球を狙う!」。
- (18) 同
- (19) 同
- (20) 『宇宙猿人ゴリ』第一話「ゴリ・地球を狙う!」、第二話「公害怪獣ヘドロンを

倒せ!!」。

- (21) 『宇宙猿人ゴリ』第三話「青ミドロの恐怖」・第四話「ラー地球人を探る」。
- (22) ビー・プロ「怪獣手帳」発行年不明。掲載元「怪獣データベース」radmoonlover、<https://radmoonlover.tumblr.com/post/185621253138/われら公害Gメン>二〇一八年二月六日。
- (23) 『宇宙猿人ゴリ』第二二話「ヘドロン大逆襲(前編)」・第一四話「ヘドロン大逆襲(後編)」。
- (24) 『宇宙猿人ゴリ』第七話「黒の恐怖」・第八話「決斗!!ゴキザウルス」
- (25) 『宇宙猿人ゴリ』第九話「恐怖のネズバートン」・第一〇話「怪獣列車を阻止せよ!!」
- (26) 鷲巢富雄「スペクトルマンVSライオン丸:うしおそうじとビープロの時代」太田出版、一九九九年、一四一。
- (27) 例えば、日本政府が行ってきた世論調査を見ると、1950年の「公衆衛生に関する世論調査」ではネズミが伝染病の原因のひとつとされており、1988年の「生活型公害に関する世論調査」では鳩のフン害が挙げられている。(参考:<https://survey.gov-online.go.jp/index-all.html>)
- (28) 『宇宙猿人ゴリ』第五話「恐怖の公害人間!!」・第六話「美しい地球のために!!」
- (29) 『宇宙猿人ゴリ』第一話「巨大怪獣ダストマン出現!!」第二三話「よみがえる恐怖!!」。
- (30) 『宇宙猿人ゴリ vs スペクトルマン』第三話「交通事故怪獣クルマニクラス」・第二四話「危うし!!クルマニクラス」。
- (31) クルマニクラスと類似する怪獣は、『ウルトラマン』第二〇話「恐怖のルート87」で登場する高原電ヒドラである。ヒドラは、交通事故で死亡した少年が作った銅像と酷似する形で出現し、国道を走る自動車を襲う。少年を殺したひき逃げ犯が捕まることで、ヒドラが出現しなくなる。
- (32) 『宇宙猿人ゴリ vs スペクトルマン』第二四話「危うし!!クルマニクラス」。
- (33) 『宇宙猿人ゴリ』第一話「ゴリ・地球を狙う!」。
- (34) 『宇宙猿人ゴリ』第三話「青ミドロの恐怖」。
- (35) 『宇宙猿人ゴリ』第二三話「ヘドロン大逆襲(前編)」。
- (36) 『宇宙猿人ゴリ』第一話「公害怪獣ヘドロンを倒せ!!」。
- (37) 同
- (38) 同
- (39) 『宇宙猿人ゴリ』第七話「黒の恐怖」。
- (40) 同

-
- (41) 『宇宙猿人ゴリ』第一四話「ヘドロ人大逆襲（後編）」。
 - (42) 『宇宙猿人ゴリ』第三話「青ミドロの恐怖」。
 - (43) 『宇宙猿人ゴリ』第八話「決斗!!ゴキザウルス」。
 - (44) 『宇宙猿人ゴリ』スぺクトルマン』第三〇話「タッグマッチ怪獣恐怖の上陸!!、第三二話「あの灯台を救え!!」。

自然番組は「自然」「科学」「環境」をどう伝えてきたのか

—NHK自然科学番組制作班からの証言に基づいた国際比較—

How natural history programs have communicated nature, science, and environment

: International Comparison Based on Testimony from NHK's Natural History Program Production Team

大原尚之（北海道大学地球環境科学研究所 学術研究員）

一 自然に対する理解を醸成してきた自然番組

自然番組やドキュメンタリー映画、自然写真など、私たちはビデオメディアを通して生物について知る機会が多い。特に自然番組は、テレビが家庭に普及し始めた一九五〇年代からアメリカやイギリスで制作されはじめ、現在でもBBCやDiscovery, National Geographic, Disneyなどが制作している。そしてこの日本でも、NHKが継続的に自然番組を制作し続け、近年も国際共同制作を展開している。

長年、NHKの自然科学番組を担当してきたOBの証言によると、自然番組の功績とは、大きく分けて「遠い地球上のどこかに起こっている事実をリアルに伝えたこと」そして「最新の学説を探り出して環境問題の原因・結果に解釈を加えて新知見を伝えたこと」と語る（水野 2001）。自然番組によって、自然への理解が深まり、環境問題への意識が高まったのは、自然番組の功績だと言われている（Goodall, 2010）。

二 自然番組は科学的知見をどう扱い、伝えてきたのか

このように、自然への理解に貢献してきたとされている自然番組だが、残念ながらその研究は、一九九〇年代末まで十分ではなかった。Mittan (1999)や Bouse (2000)など、海外での自然番組の受け止められ方と表象について知る上で有益な研究は少なからずあるが、こうした研究は英語圏の作品のみを扱っており、自然番組における自然科学の扱い方や立ち位置について、制作者からの実際の証言をもとに国際比較をしたものは少ない。本発表は二〇一九年と今年に実施した、国際共同制作に関わって

きたNHKの自然番組制作スタッフへのインタビュー内容と番組の内容分析結果をもとに、自然番組が「自然」「科学」「環境」をどのように伝えてきたのか、国際比較を試みたものである。

三 調査内容について

インタビューに快く応じていただいたNHKの自然番組製作陣八名は、いずれも自然番組の制作に二十年以上関わっており、BBCやDiscoveryなど国際共同制作の経験がある。日本と海外の自然番組の両方について、実体験に基づいて話してもらうことができる、NHKを代表する自然番組制作者とみなすことができる。

あわせて、過去に放送されたNHK制作の自然番組のうち、DVDやBlu-rayで発売されている自然番組を十八本視聴した。その中には、インタビューが制作に関わった自然番組も含まれている。加えて、今年NHKで放送された自然番組も約二十本視聴した。この調査では、番組内で科学的知見がどのように可視化されているのか、インタビューから得られた内容と照らした。具体的には、番組における科学的知見の説明に、CGの挿入や統計的データを見せているのか、その見せ方の方法に注目した。また、BBCの自然番組において、日本と海外の自然番組の比較についてのインタビュー内容とを照らし合わせるため、国内で入手可能なBBC制作の自然番組のDVDを十五本視聴した。その中には、インタビューで多く言及されたBBC制作の自然番組も含まれている。

四 調査結果に基づいた議論・考察

四・一 現場での発見を支えてきたNHKのビデオ機材

NHKの番組制作者は映像に対して、どのような科学的知見があるのか意識している。そのため、映像での記録や説明が困難である地政学的な部分、生態学的な部分は、テロップや地図、CGの挿入を駆使し、可視化して提示している。科学的知見の可視化させる方法がNHKの番組で確立されているが、彼らの軸は、単なる科学の可視化ではなく、現場での発見である。NHKの制作者は、制作者が撮影現場での発見を尊重し、取られた映像に対して、科学的にどのような説明ができるのかを、可能な限り、現場からの一次情報を収集している。

現場からの一次情報の収集にあたって、NHK制作者の現場取材を支えたのは、ビデオ機材であった。NHKはビデオ機材を一九八〇年代から使用していたことで、長時間生態の一部始終を撮影することや、現場での発見を取り入れることが可能になった。これによって、NHKの番組の制作シナリオは、現場での発見を多く取り入れたものになっている。NHK内では番組を制作する際に「構成表」と言われる、暫定的なシナリオを作る。現場で撮影できると予想される映像や取材に合わせて、どのような番組展開ができるのかをあらかじめスタッフ内で想定し、構成表を作成する。その後、取材中に、想定にはなかった現場での発見があれば、それに応じてシナリオ構成も修正する体制がとられている。

四・二 シナリオに忠実な海外制作の自然番組

イギリスの自然番組制作局の大筆頭を担うBBCは自然番組をスタートさせた一九五〇年代から一九七〇年代にかけて、フィルム撮影を続けており、その撮影時間の短さについては本調査のインタビュー証言に加えて、BBCが過去に放送した番組「Zoo quest in colour」(Schofield et al., 2012)や「60 years in the wild episode 1: Life on camera」(Barton and Fothergill, 2016)でも確認できた。フィルム撮影は記録時間が短いために、現場での撮影姿勢もNHKとは大きく異なっていた。BBC含む英語圏の自然番組製作陣はフィルムで撮影する制約上、科学的に何か説明できる生態や

現象について、その一部始終を十分に撮影することは難しかった。そのため、彼らは現場では決め絵的なショットを撮りためる方式を採用した。映像はプロデューサーがあらかじめ作った番組シナリオに忠実に従うことが重視されてきた。このように、フィルムの制約上、科学の可視化が難しくため、現場取材と合わせて、スタジオ撮影を用いた撮影も積極的に取り入れていたことが、国際共同制作に関わってきたNHKのスタッフらの証言で明らかになった。

四・三 「美」と「環境保全」を強調していく自然表象の現在

NHKとBBCは、その科学的な情報を番組にどう落とし込むのか、その扱い方や、番組全体が目指す方向性については、互いに大きく異なっている。しかし、両方とも、博物学や生態学などの自然科学的要素をベースに裏付けを踏み、得られた科学情報と映像との矛盾がないかを検討する期間を設けたことで、自然科学的知見に基づく質保証がなされてきた。

だが近年、自然科学的な裏付けについて検証がされていない動物の動画が、VODサービスやYouTubeで容易に見られるようになってきている。ネットで話題になっているトレンドに合わせて、視聴者がクリックしてみたいものを目指して制作し、アップすることが、この潮流をさらに加速させるのかもしれない。

この流れに加えて、さうじ二〇一〇年代の後半に入ると、NetflixやHuluなどのVODの発展によって、視聴者が見たいと思える、きれいな動画をバックに、環境保護や環境保全のメッセージを多分に取り入れた番組が主流になりつつある。VODの発展によって、環境保護団体は映像を使って、さらにマスに向けて、各々の政治的な環境メッセージを発信することが容易になった。近年の(特に英語圏での)自然番組が自然保護寄りになっていることについて、それが将来、自然番組の絶対的に正しい姿勢であるのかは、日本海外の自然番組の制作陣の間でも議論がなされている。

自然に対する理解を、いま私たちは自然そのものよりもメディアから吸収することが当たり前になっていく。「環境・エコ」「ネット」の影響を強く受けた自然番組の意図がその本来の解釈通り伝わっているのか、私たちはこれから注視しなければいけない過渡期に入っているのではないだろうか。

五 参考文献

水野憲一「第二章 デジタル時代のテレビメディアと環境教育の戦略」
〔財団法人地球環境戦略研究機関編『環境メディア論』中央法規出版発行、二〇〇一年 p176-189〕。

Goodall, Jane, Foreword in Shooting in the wild: An insiders
account of making movies in the animal kingdom by Chris

Palmer, San Francisco: Sierra Club Books, San Francisco, 2010, p13-16.

Bouse, Derek. Wildlife Films, Philadelphia: University of Pennsylvania Press,
2000.

Mitman, Gregg. Reel Nature, Seattle and London: University of Washington
Press, 1999.

Schofield, Anuschka., Pincott, Miranda., and Miles, Barton (Producers), Zoo
Quest in colour. England: BBC, 2016.

Barton, Miles (Series producer), Life on camera (episode 1), In Fothergill,
Alastair (Executive producer), 60 years in the wild. England: BBC, 2012.

コンテンツツリーズムにおける「宗教性」について ―ゲーム「刀剣乱舞―ONLINE―」を事例ととして―

中山 千里

二〇一五年に始まったゲーム「刀剣乱舞―ONLINE―」¹（以下、刀剣乱舞）は、名だたる刀剣が「刀剣男士」という刀が擬人化した姿で登場して人気を博している。ファンの多くは女性であり、刀剣ゆかりの地を訪れる聖地巡礼が行われているが、そのファンの多くが女性であり、彼女たちによって刀剣ゆかりの地を訪れる聖地巡礼がおこなわれている。そうした刀剣に関係する場合は、神社や寺院などの宗教施設が多く、ファンたちは堂社に参拝したうえで、自身が「推す」刀剣の名称が記されている御朱印やお守りをいただく。彼女たちによる聖地巡礼の特色は、これまで言われてきた「アニメ聖地巡礼」のようにアニメやゲームに登場する風景を求めるのではなく、刀剣本体の鑑賞やその歴史的背景を求めて訪れている。そうした動きの中で、岡山県倉敷市の青江神社は、以前は年八日の祭礼日のみ社務所が開けられていなかったが、刀剣乱舞のファンたちが多数訪れるようになったことから、祭礼日以外も社務所に神職が派遣されるようになった。また、あらたに刀剣乱舞に因んだお守りや限定の御朱印、絵馬の頒布までなされるようになった。

神社とサブカルチャーコンテンツの相関については、埼玉県久喜市の鷲宮神社を舞台としたアニメ「らき☆すた」をめぐる一連の論

考がとくに知られている²。これらの研究は、従来のツリーズムには見られなかったインターネットを介したコミュニティの形成や、地元商工会の努力によりファンを取り込むことに成功したことが明らかにされるなど、コンテンツツリーズム研究においても先駆的存在といえよう。

「らき☆すた」の聖地巡礼の目的はアニメで登場した風景を目的として訪れ、「痛絵馬」といわれるアニメキャラの描かれた絵馬の奉納や、地域住民との交流が注目された。また、地元が主催する土師祭においては、らき☆すた神輿が千貫神輿と揉みあう様子が新聞に取り上げられたりもした。「らき☆すた」以外にも神社が聖地となった例は存在するが、いずれもアニメ作品に登場した「場面」を求めてファンが訪れていた。

しかし、先に挙げた「刀剣乱舞」はそうしたアニメ作品の「場面」に登場した風景を求めているわけではなく、あくまでも刀剣や、それらが伝来されてゆく歴史的背景に触れることに目的が置かれているというように、その旅の目的は大きく異なっているといえよう。

これに加えて、来訪するファンたちを受け入れるホストも、「らき☆すた」の場合は世俗の存在といえる商工会であり、鷲宮神社自体

はこの動きに対して一定の距離を取り続けているのに対し、「刀剣乱舞」の場合、「聖地」とされる神社の神職たちが積極的に関与していることがしばしばある。なぜ、同じく「聖地巡礼」の対象とされる神社であるのに、こうした対応の差異が生じてくるのであろうか。

まず両者の相違として、ファンの中心層の性別の差異が挙げられる。すなわち「らき☆すた」の場合、そのファンの多くが男性であるのに対し、「刀剣乱舞」は女性が中心であることが挙げられる。これは単なる性差という以上に、前者に対して後者はグッズや守札の購入はもとより、訪問先の寺社への奉納を積極的に行うなど、自身の推す刀やそれが収蔵されている宗教施設の護持に積極的な姿勢が顕著にみられる。神社の訪問者たちの目的が、アニメの舞台とされた風景を見ることを求めるのか、または刀というモノやこれが持つ歴史的背景を知りたいという欲求であるのかという点も指摘されよう。そして両者の最大の違いはお守りや御朱印の授与が行われているか否かにあるといえる。すなわち、「らき☆すた」の聖地である鷲宮神社の場合、鷲宮商工会が企画をしたお守りの形をしたグッズが神社境内の外で「販売」されてはいるものの、キャラクターを想起させるお守りなどを神社側は一切「頒布」していない。しかし、「刀剣乱舞」に関係する多くの寺社においては、刀の名前が書かれた御朱印やお守りなど、本物の宗教の授与品が頒布されている。つまり、前者に対し、後者のほうが、ゲストとしての訪問者とホストである宗教者との間に、より宗教を介した結びつきが顕在化しているといえることができるのである。

宗教社会学者の石井研司氏は、『魔法少女はなぜ変身するのか ポップカルチャーの宗教』³⁾のなかで、鷲宮神社の反応として「参拝者が来るのも、絵馬の奉納も拒むことはしないが、神社がイベントを主催したり、境内をそうした目的のために利用することはしない。地元商工会や商店街の要望であれば、神社は協力する」という神社側のファンに対しての姿勢を記している。こうした神社の対応は「神社の尊厳が損なわれたり、一般の参拝者が不安視するようなことは肯定できない」として、男性がセーラー服を着て初詣に来ることをなどを事例としてあげていた。そもそも、神社を守る神職は「神社の尊厳の護持」を一番に考える。なぜなら、神社の祭神に関わることからである。神社を掃除するのも、祈祷をするのも、祭りをするのも、すべては神のためであり、ひいてはそれが地域に住む人々の為だからである。神社の尊厳が侵されることは、神社の歴史性宗教性の侵害に他ならない。鷲宮神社としてはそうしたファンの行動が神社の尊厳を傷つける可能性があるものと判断したものと考えられよう。

一方、「刀剣乱舞」の聖地としての神社の多くでは神職によって、ファンに寄り添った対応が心がけられている。それは、彼女たちをオタクのファンではなく参拝者として認識をしているからであると考えられる。もちろん、初めから快く受け入れていたわけではないだろう。「刀剣乱舞」に登場する鶴丸国永とゆかりのある藤森神社の官司に二〇一五年「京都刀剣御朱印巡り」の初回の開催時に話を聞いた。そこでは「どんな子たちがくるのかわからない」と対応に際

して不安な気持ちを述べていた。しかし、ファンとの交流を通し彼女たちを「参拝者」として認め、ファンに寄り添う対応が続いている。ファンたちも、神社が刀剣乱舞の聖地となることに当初はマナーなどの点で不安があったようだが、自ら参拝方法を確認したり、現地へ行ったファンやマナーに詳しいファンがTwitterを通して情報を発信したりしていた。神社とファン、双方の寄り添いがあったことで、今日の刀剣乱舞の聖地としての神社が成立しているのである。

また、「らき☆すた」はコンテンツツウリズムではなく、宗教行為を目的とした「宗教ツウリズム」ではないかという指摘がある⁴。しかし、先にも述べたように「らき☆すた」のファンは宗教行為を目的とはしていないため当てはまらないだろう。しかし、「刀剣乱舞」のファンたちの行動はゲームを起因とするコンテンツツウリズムではあるものの、その内容は文化財や史跡の真正性に特別な価値観を見出す「文化ツウリズム」の要素を多分に含んでおり、訪れるファンの中にはチケットの当選祈願や関連舞台の成功など、祈りや願掛けを主眼とする者もいる。後者の物は願掛けという宗教行為を主眼としており、「宗教ツウリズム」の要素を見出すことができる。

両者は同じ「聖地巡礼」であっても、ホスト側とゲスト側の違いで内容は大きく違うことがわかるのである。

¹ 「刀剣乱舞—ONLINE—」二〇一五年、

[<https://www.dmm.com/negame/feature/tohken.html/>]

² 北海道大学観光学研究センター文化資源マネジメント研究チーム編『メディアコンテンツとツウリズム―鷺宮町の経験から考える文化創造型交流の可能性』北海道大学 観光学高等研究センター発行、二〇〇九年

³ 石井研司『魔法少女はなぜ変身するのか ポップカルチャーの中の宗教』株式会社春秋社 二〇二二年

⁴ 今井信治「ファンが日常を「聖化」する―絵馬に懸けられた願い―」山中弘編『宗教とツウリズム―聖なるものの変容と持続―』世界思想社 二〇一二年

「物語の解像度」を高めるラノベ聖地巡礼の現在

—『千歳くんはラムネ瓶のなか』と『チラムネ福井コラボ』—

山中智省

特定作品のファンが物語の舞台となった場所や、舞台モデルと見なされている場所を実際に訪れる「聖地巡礼」といえば、近年ではいわゆるアニメ聖地巡礼を筆頭に、映像作品を契機に生じる事例が大きな注目を集めている。一方で、ライトノベル(ラノベ)のような小説作品の場合、聖地巡礼が本格的な盛り上がりを見せていくのは一般的に、アニメ放映をはじめとする映像化の実現以降であるといわれてきた。無論、過去に「ラノベ聖地巡礼」と呼び得る現象が皆無だったわけではないものの、アニメに匹敵するような豊富なビジュアル要素を持たず、それゆえに、現実世界の場所や風景との照合がアニメほど容易ではないライトノベル(活字)では、大々的な聖地巡礼はまだ起こりづらいものと捉えられてきたのである。しかし、昨今では「ご当地ラノベ」とも称される地域性の高い作品を発端として、前述の認識を覆し得る事例が現れ始めており、作品の映像化を待たずに生じる純粹なラノベ聖地巡礼が徐々に勃興しつつある。そして、その代表的な事例の一つであり、ラノベ聖地巡礼という現象に大きな転換点をもたらしつつあると考えられるのが、本発表で取り上げていくライトノベル『千歳くんはラムネ瓶のなか』(略称『チラムネ』と、福井県福井市とのコラボ企画「チラムネ福井コラボ」である。

裕夢(著) raenz(イラスト)『千歳くんはラムネ瓶のなか』シリーズ(小学館「ガガガ文庫」、二〇一九年)は、主に福井県福井市を物語の舞台として、リア充の男子高校生・千歳朔を主人公に描かれる学園青春ラブコメである。ガガガ文庫の公募新人賞「第一三回小学館ライトノベル大賞」の優秀賞を受賞した本作(原題は『ラムネの瓶に沈んだビー玉

の月』で小説家デビューした裕夢は、作品の中心舞台となっている福井市の出身であり、作中には、作者自身が熟知する福井市とその周辺に実在している土地、建物、店舗や、それらをモデルとしたものが随所に登場するとともに、「等身大の福井の高校生」を彷彿させる主要キャラクターたちを通して、現地の様々な風景、ご当地グルメ、方言などが頻繁に描写されている。そして、同作が持つ「ご当地ラノベ」としての特性に加え、ライトノベルのガイド本『このライトノベルがすごい!』(宝島社)の文庫本ランキングで連続一位(二〇二一〜二二年度)を獲得するほどの人気と注目度の高まりを背景に、『千歳くんはラムネ瓶のなか』は福井市の新聞等でも取り上げられたほか、市内の書店や公立図書館、さらには首都圏で開催される物産展で特設コーナーの設置が行われた一方、現地におけるファンの聖地巡礼も見受けられるようになっていく。

こうしたなか福井市では、同市おもてなし観光推進課の出蔵健至氏を中心に、二〇二一年一月頃から『千歳くんはラムネ瓶のなか』とのコラボ企画「チラムネ福井コラボ」を本格的にスタートさせた(1)。その具体的な内容としては、複数のPRポスター(物語の舞台や観光スポットを背景に使用したキャラクターとのコラボポスター…全一種類)や聖地巡礼MAPを作成するとともに、二〇二二年二〜四月には物語の舞台を巡るオンラインツアーやキーワードラリー、作中に登場する店舗とのショップコラボといった各種イベントを実施したほか、オリジナルグッズの販売も行われたのである。なお、当時の様子を報じた『毎日新聞』二〇二二年三月二七日号掲載の記事では、「福井市内はいま、ライトノベル『千歳くんはラムネ瓶のなか』シリーズ(ガガガ文庫)で描かれる世



図2 コラボポスター
(2022年1月24日撮影・福井&福岡物産展)



図1 聖地巡礼MAP



図3 福井市のショッピングモール「エルパ」に掲げられた特大バナー広告
(2022年9月8日撮影・「チラムネ福井コラボ」2ndシーズン)

界を体験できると多くのファンが訪れ、盛り上がりを見せている」として、前述した出蔵氏の取り組みを紹介しつつ、同年二月から始まったイベントに関しては、開始一ヶ月で一三〇人以上が市内複数箇所を巡ったことが伝えられた(2)。また、企画に参加した福井市のショッピングモール「エルパ」内の書店「AKUSHU BOOK&BASE」で行われた来店者調査を見る限り、県の内外から多くのファンが現地を訪れていたことがうかがえる(3)。そして、この企画が好評を博して大きな反響を得た結果(4)、二〇二二年八月一〇月にはさらに規模を拡大し、聖地巡礼にまつわるコラボキャンペーンの第二弾が開催されるまでに至ったのである。

福井市は(引用者註…八月) 19日から、同市が舞台のライトノベル「千歳くんはラムネ瓶のなか」(小学館ガガ文庫)とのコラボ企画を実施する。今年2〜4月に続く第2弾で、特別描き下ろしイラストのポスター全12種類を市内外に掲示。ストーリーに登場する三つのエリアを巡る周遊イベントなど多彩な取り組みを用意し、作品とリアルが交錯する「チラムネの夏」を満喫してもらう。(5)

以上を踏まえて本発表では、『千歳くんはラムネ瓶のなか』という作品の内容はもちろんのこと、同作をもとに進められた一連の「チラムネ福井コラボ」の動向に着目し、企画関係者の証言等も適宜交えながら、「チラムネ福井コラボ」の企画・開催の経緯や背景、コンセプトなどを把握していく。その際、発表者が企画関係者に行った聞き取り調査の結果を踏まえて、この企画が少なくとも当事者の間では、地域振興や町おこしによる経済効果よりも、『千歳くんはラムネ瓶のなか』の世界観やキャラクターを入念に理解した上で「チラムネの物語の解像度を高める」こと、および、「チラムネのファンに楽しんでもらう」ことを最優先していた点に目を向けながら、個々の取り組みの特徴や相互の関係を分析したいと考えている。また、「チラムネ福井コラボ」が企画したことを念頭に置

きつつ、この事例が今後のラノベ聖地巡礼、さらには、ライトノベル(活字)を主軸に据えたコンテンツツーリズムに対し、どのような示唆を与えるのかについても、考察を試みたいと思う。なお、本発表はJSPS科研費20K12927(ライトノベルから見た現代日本の「文学」の変容/再編に関する研究)の成果の一部を含むものである。

注

(1) 福井市観光公式サイト「福いろ」に掲載された記事【「コラボ決定!」福井が舞台の青春ラブコメ!『このライトノベルがすごい!』を連載した『千歳くんはラムネ瓶のなか』とは】(https://fuku-iro.jp/fukuromikike/chiramune_toha/, 二〇二二年七月二三日最終更新)においては、「レビュー」として史上初『このライトノベルがすごい!』を2連載した同作品と聖地、福井との待望のコラボレーションも決定!新幹線開業に向けて、福井を盛り上げる「チラムネ×福いろ」プロジェクトが始動!!!と告知されていた。

(2) 「チラムネ」聖地巡礼仕掛け人 出蔵健至さん(40) ファンと地元交流の好循環、「毎日新聞」二〇二二年三月二七日号掲載。

(3) 「AKUSHU BOOK&BASE」公式ツイッターアカウントのツイート、https://twitter.com/akushu_books/status/151339608208493059?s=20&f=1N2N45XZ35kVQVJG2g、二〇二二年四月二一日一四時五八分。

(4) コラボ企画に参加したファンの動向等については、たとえばツイッターの場合、ハッシュタグ「#チラムネ福井コラボ」の検索結果からうかがい知ることができる。

(5) 「チラムネ 巡礼の夏 福井舞台ライトノベル 市コラボ企画第2弾 特別ポスター、謎解きも」、「福井新聞」二〇二二年八月一八日号掲載。