# コンテンツ文化史学会
# 2023 年度例会
# 予稿集

2023 年 10 月 14 日（土）

於　近畿大学東大阪キャンパス

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

10:00～　　開場
10:30～10:40　開会あいさつ

10:40～12:30　シンポジウム

●テーマ:ゲームのコンテンツ文化史的研究

●登壇者

松井　広志　氏(愛知淑徳大学　創造表現学部　准教授)
毛利　仁美　氏(立命館大学　衣笠総合研究機構　客員協力研究員)
川﨑　寧生　氏(立命館大学　ゲーム研究センター　客員協力研究員)
岡本　健　　氏(近畿大学　総合社会学部／情報学研究所　准教授)

12:30～13:30　お昼休憩

13:30～14:00　中山　千里　氏　「俳優をめぐる「記念」事業の一考察―所沢市北野天神社における左卜全奉納刀剣をめぐって―」

14:05～14:35　山中　智省　氏　「ライトノベルツーリズムが担う〝ビジュアル・エンターテインメント〟の補強と拡張―『千歳くんはラムネ瓶のなか』×「チラムネ福井コラボ」の事例から―」

14:40～15:10　永田　大輔　氏　「「声優」の職業社会学をめぐる試論――メディア史と「経験」という観点から」

15:15～15:50　永井　健太郎　氏　「「ウルトラマン」シリーズにおける開発の表象―支配的価値観への抵抗として―」

15:50～16:00　閉会あいさつ

**シンポジウム「ゲームのコンテンツ文化史的研究」**

**▸登壇者**

松井　広志(愛知淑徳大学　創造表現学部　准教授)

毛利　仁美(立命館大学　衣笠総合研究機構　客員協力研究員)

川﨑　寧生(立命館大学　ゲーム研究センター　客員協力研究員)

岡本　健　(近畿大学　総合社会学部／情報学研究所　准教授

**▸概要**

　今、デジタル、アナログを問わず、そして、さまざまな場面で注目を集めるゲーム。実務や研究の視点からはもちろん、大学教育においても無視できない存在感になってきています。図書館や学校などでの教育活用のあり方や、社会全体の資産としてアーカイブをどうするかといった問題も取り沙汰されています。

　こうした背景から、本シンポジウムでは、ゲーム文化の研究を行う 4 人の研究者が、「ゲームの歴史」にかかわる研究成果を披露するとともに、ゲームのコンテンツ文化史研究の今と今後のあり方を考えます。

# 俳優をめぐる「記念」事業の一考察

## ―所沢市北野天神社における左卜全奉納刀剣をめぐって―

中山　千里

### 一　はじめに

二〇二三年三月に所沢市北野天神社において、俳優・左卜全所有の奉納刀が発見された。そこで今回は、この刀の奉納経緯と地域における左卜全をめぐる記念事業の取り組みとその特色について報告をするものである。[1]

まず、左卜全は本名を三ヶ島一郎といい、所沢市三ヶ島にある中氷川神社の神職の家系に生まれたが、家庭の経済状況が芳しくなく母親の実家である小暮家で幼少期を過ごした。俳優としては黒澤明監督作品へ出演の他、亡くなる直前に発売されたレコード「老人と子供のポルカ」は当時としては異例の大ヒットを記録した。俳優仲間・メディアからは「奇人」と評された人物である。

### 二　卜全と北野天神社―

現在、所沢市北野に鎮座する北野天神社は正式名称を物部天神社・國渭地祇神社・天満天神社といい、縁起式内社を二座有する地域でも古い神社である。

神社と卜全の思い出については妻・糸が記した『奇人でけっこう―夫・左卜全―』[2]にも見え、幼少期を過ごした小暮家はこの神社の氏子で、初孫の卜全は祖父母から溺愛をされていたようである。卜全にとっては特別な思い出のある土地だったようで、成人した後も夫婦で度々北野を訪れている。

### 三　奉納の経緯

さて、今回発見された卜全が所有していた刀の奉納経緯について調べた結果、北野天神社から発見された日本刀は『奇人でけっこう―夫・左卜全―』の最初のカラーページに妻の糸が持っている刀と同じものであることが判明した。神社側には奉納に関する書類は残されていなかったが、糸の手紙や小暮晴彦氏の手記、関係者への聞き取りから以下のことが判明した。

①この刀は卜全の死後、妻が所有し、昭和五十七年に卜全の鎮魂碑（台本塚）完成の際に北野天神社へ奉納された物であること。

②鎮魂碑建立後、その前で卜全の鎮魂祭（郭公祭）を平成の八年頃まで行っていたこと。

①について、小暮晴彦氏の手記[3]と三ヶ島糸から小暮勘一郎に宛てた手紙（昭和五八年一月二〇日の消印）によると、鎮魂碑の建立は昭和五十七年十二月で、三ヶ島糸が北野天神社へ本の印税の一部を奉納したところ、当時の宮司（栗原弥生子氏）のはからいで鎮魂碑を建てることとなり、その折に卜全の刀も奉納された。その翌年に追加で鎮魂碑と刀の保存資金として十万円を追加で奉納したということである。

②の点については、「平成元年より左卜全の命日である五月二十八日に郭公の啼く頃とって“郭公祭”と称し鎮魂祭を執り行ってきた」とあり、神社への聞き取りによると少なくとも三ヶ島糸が亡くなる平成八年までは行っており、その後は行っていないということだった。

これまでの経緯は先代宮司である栗原弥生子と三ヶ島糸の親交があって成立したものであったが、糸や卜全の関係者との交流が薄れ神社では長く卜全に関する催しは行ってこなかった。

しかし、二〇二三年の五月に左卜全に関する展示を神社の多目的ホールで行うことになり、郭公祭も再興する運びとなった。当日は百二十人以上の参列者が集った。

また、この度発見された奉納刀についての調査は刀剣研究連合会会長

の紙谷治宏氏に協力を仰ぎ、今後も神社の宝物として長く伝えていくために、刀身の手入れや保存のために白鞘を新たに作る運びとなった。修復後の公開は二〇二四年の五月を予定している。

## 四　地域社会における著名人をめぐる記念事業の現状―

今回の調査で、地域のなかの知名度としては異母姉の歌人・三ケ島葭子の方が圧倒的であり、卜全はその弟という位置づけであった。現に出身地の三ヶ島に「三ケ島葭子資料館」は開設されているものの、卜全に関する資料館は存在しない。葭子の展示に卜全の物が少しある程度である。近年、この三ケ島葭子の後援団体が解散するなど、当地の偉人の顕彰活動に陰りが見え、そうした状況下の中で左卜全を風化させないために上記に述べたように改めて「左卜全の会」が発足した。

会が主催する「左卜全展」はこれまでに二回行われており、展示会の入場者数は平成十三年は二千人以上、令和五年の時は約四〇〇人ほどだった。この数字を多いとみるか少ないとみるかは両展示の規模や平成十三年の際はＮＨＫの特集もあり来場者が増えたこともあり、一概に比較することはできない。

昭和の有名な歌手や俳優などの記念館が多くつくられた一方で、様々な要因で記念館の閉鎖が相次いでいる。こうした記念館は後継者問題や世代交代の問題などがあるようだが、少なくとも二〇二三年の左卜全展は年齢層にばらつきがあり、ＳＮＳでの発信も行ったため県外からの来場者や若年層も見受けられた。今後は来場者へアンケートなどを行い、年齢やどこで卜全を知ったのかなど調査をしたいと考えている。

---

1 調査にあたって、北野天神社関係者、「左卜全の会」会員への聞き取り、資料の提供をいただいた。

2 三ヶ島糸『奇人でけっこう―夫・左卜全―』文化出版局、昭和五十二年十一月二十五日発行

3 小暮牛男「小手指雑記（三四一）卜全の碑と封じ」『阿吽』阿吽俳句会発行、平成二九年※小暮牛男は小暮晴彦氏のペンネーム

# ライトノベルツーリズムが担う〝ビジュアル・エンターテインメント〟の補強と拡張

## ―『千歳くんはラムネ瓶のなか』×「チラムネ福井コラボ」の事例から―

山中智省

### ■『千歳くんはラムネ瓶のなか』と「チラムネ福井コラボ」の概要

裕夢（著）raemz（イラスト）のライトノベル『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、リア充の男子高校生・千歳朔を主人公とする学園青春ラブコメである。同作は、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」（二〇一八年）で優秀賞に選出された後、「リア充」の「努力、苦労、悩み、リア充間の人間関係の難しさを描」いた「新世代のライトノベル」として注目を集め(1)、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）発表の文庫本ランキングでは連続一位（二〇二一～二二年版）を獲得(2)。さらに、翌年の二〇二三年版では第二位という結果を残したことを受けて、未アニメ化作品としては初の「殿堂入り」を成し遂げている。また、前述の通りアニメ化こそ未だ行われていないものの、二〇二〇年からマンガ化、ドラマCD化、オーディオブック化といったメディアミックス展開が、すでに始まっている状況にある。したがって、『千歳くんはラムネ瓶のなか』は今や名実ともに、近年を代表するライトノベルの人気作品の一つであると見て差し支えないだろう。

そんな『千歳くんはラムネ瓶のなか』（略称：『チラムネ』）の名をさらに知らしめる要因となっているのが、二〇二一年冬から始まった福井県福井市との地域コラボ企画「チラムネ福井コラボ」である。

『千歳くんはラムネ瓶のなか』の著者・裕夢は福井市の出身であり、同作の物語の主舞台もまた福井市となっている。そのため作中には、著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しており、「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のである。そして、こうした作品の特徴に着目した福井市おもてなし観光推進課の出蔵健至を中心に、同市では二〇二一年一一月に地域コラボ企画「チラムネ福井コラボ」が立ち上がり、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）や聖地巡礼ＭＡＰの作成が進められた。なお、出蔵はこの企画の端緒を次のように語っている。

> チラムネを読み始めた20年12月、福井市内の描写があまりに多く、そして緻密に描かれていることに驚いた。文庫本に付箋を貼りながら読み進めると、作品に登場するスポットは市内を中心に40以上もあった。さらに、登場人物がご当地ラーメンチェーン「８番らーめん」を食べたり、市内を流れる足羽川沿いを自転車で通ったりするなど、福井らしい情景が目に浮かんだ。「まさに福井を知ってもらうのに最適な本だ」。そう確信し、市としてタイアップしていこうと動き出した。(3)

さらに、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が実施されたほか、オリジナルグッズの販売も行われたのである(4)。また、二〇二二年八月～一〇月には第二弾、二〇二三年八月～一〇月には第三弾がそれぞれ規模を拡大しつつ開催され、福井県の

内外から多くの「チラムネファン」がコラボ企画に参加し、盛り上がりを見せていた。直近の第三弾では、著者参加のサイン会&トークショーを初開催したほか、新宿アルタビジョンにおけるＣＭ放映や伊藤賢治作曲のテーマ曲が登場するなど、過去に類を見ないこれらの企画内容が、ファンたちの間で大きな注目と話題を集めていたことは記憶に新しい。

## ■ 未アニメ化作品を対象とした各種「ご当地」企画の登場

これまでのところ、特定のコンテンツ（とそれを契機に生じるファンの聖地巡礼）を利活用することを試みた地域コラボ企画では、マンガ、アニメ、ゲーム、ドラマ、映画といったビジュアル本位の作品を対象とする事例が目立っており、近年では、いわゆるアニメ聖地巡礼を念頭に置いたアニメツーリズムがその最たるものだろう。一方でライトノベルの場合、『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』、『やはり俺の青春ラブコメは間違っている。』、『のうりん』、『弱キャラ友崎くん』、『スーパーカブ』など、アニメ化を契機に地域コラボ企画の対象となった作品は多数存在するものの、いずれの事例も実質的には、ライトノベル原作アニメに起因したアニメツーリズムといえるものであった。すなわち、アニメ化を筆頭とする映像化以前に地域コラボ企画が成立し、複数年にわたる継続開催や、開催地域の内外で大きな反響を得るまでに至った事例は極めて稀有だったのである(5)。その要因を検討するにあたり、ライトノベルの聖地巡礼について分析・考察を行った金木利憲の指摘は示唆に富む。

> 小説作品は文字が主体（以下、これによって得られる情報を「文字情報」と呼ぶ）である。挿絵というビジュアル表現があっても枚数が限られ、背景も簡略化されている場合が多い。もちろん実在の地名・建物名を描いていたり、本文に登場する固有名詞が現実に存在するものやそのもじり程度であれば場所の特定は可能だが、実際にはそこまでの情報量をもつ場合は少ない。この、得られる情報量の差が、聖地巡礼がビジュアル表現をもつ作品中心となる理由になると考えられる。市町村までは特定できても、それ以上の情報がなければ訪問しても得られる面白さは少ない。（中略）（引用者註：巡礼者らしい行動は）明確な地点がわからなければ実行が難しい。(6)

以上のような指摘が行われてきたなかにあって、物語の舞台となる現実の場所（福井）を鮮明に描写する傾向が強い『千歳くんはラムネ瓶のなか』(7)と、その特徴を踏まえる形で展開し、すでに顕著な実績を残している「チラムネ福井コラボ」は、まさに「ライトノベルツーリズム」の先駆的かつ記念碑的な事例として評価できると思われる。

なお、「チラムネ福井コラボ」がスタートを切った二〇二一年以降には、アニメ化実施前のライトノベル作品ながらも、これらが聖地巡礼／コンテンツツーリズムを意識した様々な「ご当地」企画の対象となる事例が徐々に現れている。たとえば、愛知県豊橋市を舞台とする雨森たきび（著）『負けヒロインが多すぎる！』シリーズ（小学館「ガガガ文庫」、二〇二一年～）の場合、同市の総合動植物公園「のんほいパーク」内の植物園が二〇二二年に「マケインのんほいコラボ」を開催し、園内を巡回するウォークラリーや謎解きイベントのほか、作品関連グッズ等の展示を行っている(8)。さらにその翌年には、同作とＪＲ東海とのタイアップ企画が実現し、豊橋駅ビル・カルミアを舞台に「負けヒロインが多すぎる！×推し旅」キャンペーンの第一弾「負けヒロイン総選挙 ｉｎ 豊橋カルミア杯」が実施された(9)。

また、『千歳くんはラムネ瓶のなか』と『負けヒロインが多すぎる！』の刊行元である小学館のガガガ文庫は二〇二二年一〇月、文庫本の折り込みチラシ「ガ報」第一八六号にて、自社作品を取り上げた独自の聖地ＭＡＰを作成・掲載し、各作品のご当地性をアピールするとともに、「チラムネ福井コラボ」と「マケインのんほいコラボ」の告知も同時に行っている。他方でＫＡＤＯＫＡＷＡの電撃文庫は、公募新人賞「第二九回電撃小説大賞」（二〇二二年）で大賞を受賞した榛名丼（著）raemz（イ

「ガ報」第186号（2022年10月）に掲載された聖地MAP

ラスト）『レプリカだって、恋をする。』シリーズ（KADOKAWA〔電撃文庫〕、二〇二三年～）を対象に、第一巻発売時（二〇二三年二月）に物語の主舞台である静岡県でトレインジャック広告（JR東海道本線の豊橋～静岡～熱海間）を実施したほか、静岡の書店限定で「書き下ろしSSリーフレット」を配布するなど、ご当地性の強いPRを大々的に展開したのである（10）。

## ■ライトノベルツーリズムへのアプローチ

さて、『千歳くんはラムネ瓶のなか』の著者・裕夢は、同作の主舞台を福井に設定した理由について、「青春ラブコメは都会が舞台になることが多い。だけど地方にも青春がある」（11）、「地方にも青春があるんだと書きたかったし、自分が多感な時期を過ごしてきた空気感を伝えたかった」（12）と繰り返し語っている。昨今ではライトノベルの近接ジャンルであるライト文芸において、「名所巡りでも旅情ものでもない、ありふれた「地元」を舞台にした小説が人気を呼んでいる。魅力は、登場人物の暮らしにさりげなく織り込まれた、地元の雰囲気や情景」（13）との指摘がすでに行われていたが、今やライトノベルでも、「愛する地元を表現する道具の一つとしてラノベが加わったのであれば、それはラノベ文化の成熟を意味するのだと思う」（14）と、いわれるまでになっている。そして、前述した地域コラボ企画の登場とその実績を鑑みれば、ライトノベルという「複合的な文化現象」（15）に対して、映像化を経由せずに成立する〝純粋な〟ライトノベルの聖地巡礼／コンテンツツーリズムという事象が、今まさに加わりつつある状況にあるといえるだろう。

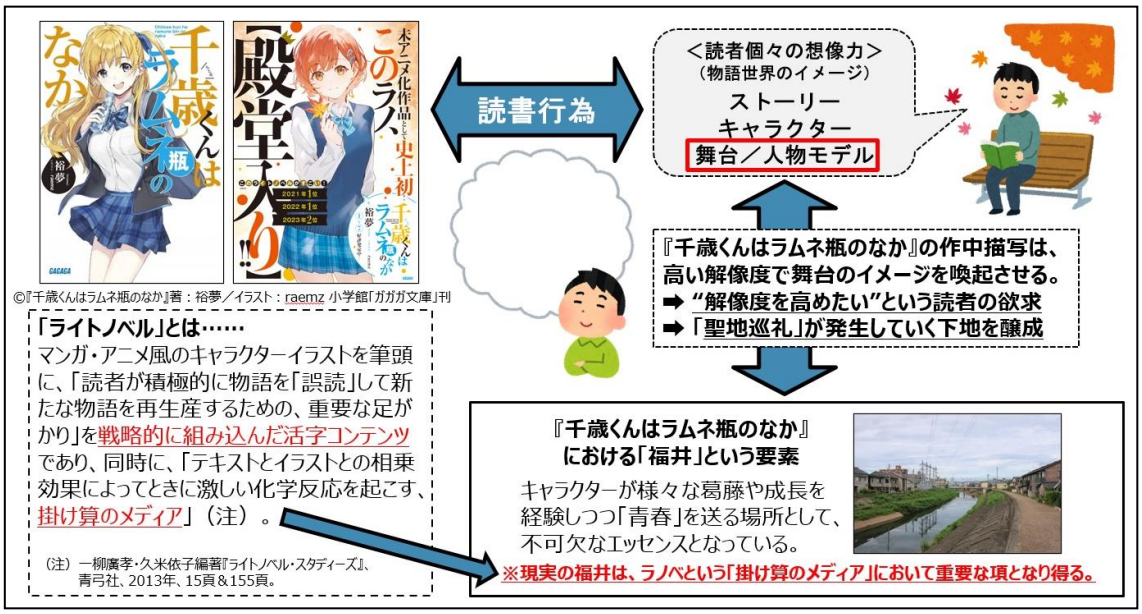
では、『千歳くんはラムネ瓶のなか』×「チラムネ福井コラボ」の事例を筆頭に、新興のライトノベルツーリズムに対しては今後、どのような研究のアプローチが可能なのだろうか。ひとつには、観光学、社会学、経済学、宗教学をはじめ、複数の学問分野・領域ですでに行われているように、対象となる聖地巡礼／コンテンツツーリズムにおけるファンの

行動様式やメディア利用のほか、現象を理解していくための理論、地域振興や町おこしに繋げる方法論、持続に求められる課題などに迫るべく、その仕組み、要素、効果や影響力を明らかにしていくことが挙げられる。また、これらの先行研究が比較的、聖地に関わる人々（ファン・地域住民）や自治体（職員を含む）にスポットを当ててきた一方で、地域コラボ企画の提案・運営を行う人々や実務のノウハウに着目する動きも現れている。たとえば、「チラムネ福井コラボ」にコーディネイターとして参画した社員人（貝淵友哉）は、同人誌『聖地巡礼イベントの始め方―「アニメ地域コラボ」を企画・運営する』（舞台計画、二〇二三年八月）を自ら頒布し、ノウハウの重要性と現場の人財不足などに言及していた。

これに対して本発表では、「チラムネ福井コラボ」が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企画関係者が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、『チラムネ』のファンに楽しんでもらう」ことを優先していた点を重視し（16）、その企画内容や展開手法が、作品との相互関係においてどのような効果を発揮したのかを分析・考察したいと考えている。とりわけ着目したいのは、コラボポスターやガイドブック、各種イベントなどを通じて行われた、豊富なビジュアルの導入である。

「コンテンツツーリズムの効果は、集客や経済的なもののみではない。コンテンツツーリズムの特性として、「コンテンツ」への強い愛や創造性が関連していることがあげられる。コンテンツに対する熱心さによって観光が駆動されるため、交通アクセスの不便さを飛び越えて、現地を訪れるのだ」という岡本健の指摘を踏まえるならば（17）、まさにこの「愛」や「創造性」を企画関係者が発露・共有しながら「チラムネ福井コラボ」は成立し、ファンにも受け入れられてきたと推察される。そして、その発露として特にファンの目を引いてきたのが、「物語の解像度を高める」ことに繋がり得るビジュアルの用意であった。

ライトノベルはもとより、「挿絵というビジュアル表現があっても枚数が限られ、背景も簡略化されている場合が多い」ことから、聖地巡礼／




ライトノベルの聖地巡礼／コンテンツツーリズムを促すもの
（例：『千歳くんはラムネ瓶のなか』シリーズ）

コンテンツツーリズムを活性化させるには、一定程度のビジュアルの追加が必要であり、これまではその役目を映像化が担っていた感がある。だが、「チラムネ福井コラボ」は『千歳くんはラムネ瓶のなか』の映像化に先立ち、福井に実在する場所や風景のビジュアルをキャラクターイラストと巧みにミックスすることで、ファンに現地を訪問するモチベーションを起こさせる＝観光が駆動される契機を生み出してきたのである。また、X（旧 Twitter）において福井市おもてなし観光推進課の出蔵が、「福井から帰宅した人で体力戻った人は、是非チラムネを読み返してみてね。そこまでしてコラボは完成する。」（18）とポストしたことに象徴されるように、作品との相互補完関係を築くことも企図していた模様だ。

さらにいえば、ライトノベルは萌芽・誕生の過程において、若年層読者を獲得する戦略としてビジュアル要素を積極的かつ戦略的に取り入れながら、若年層向けの〝ビジュアル・エンターテインメント〟として発展してきたという経緯を持つ（19）。換言するなら、ライトノベルとはマンガ・アニメ風のキャラクターイラストを筆頭に、「読者が積極的に物語を「誤読」して 新たな物語を再生産するための、重要な足がかり」（20）を戦略的に組み込んだ活字コンテンツであり、同時に、「テキストとイラストとの相乗効果によってときに激しい化学反応を起こす、掛け算のメディア」（21）なのである。それゆえに、「チラムネ福井コラボ」に見受けられた「物語の解像度を高める」ための豊富なビジュアルの導入は、ライトノベル＝『千歳くんはラムネ瓶のなか』が持つ〝ビジュアル・エンターテインメント〟としての特質を、現実の場所（福井）との掛け算によって「補強」しているとも考えられるのである。

また、ビジュアルをアピールするコラボポスター等の制作には、著者やイラストレータを含む公式サイドが深く関与していた点も注目に値する。具体的には、企画用の新規キャラクターイラストやキャッチコピーなどが公式サイドから提供されることで、「チラムネ福井コラボ」は『千歳くんはラムネ瓶のなか』の物語やキャラクターに対して、さらなる深みや新たな要素を付与してきたのである。それはさながら、地域コラボ

「チラムネ福井コラボ」で作成・使用されたコラボポスター
（撮影場所：AKUSHU BOOK & BASE エルパ店）

企画を展開先としたメディアミックスのようでもあり、前述したライトノベルの〝ビジュアル・エンターテインメント〟としての特質を、「補強」と同時に「拡張」しているともいえるような様相を呈していた。

以上を踏まえて本発表では、「チラムネ福井コラボ」の第一弾～第三弾までを研究対象としつつ、ライトノベルが持つ特質を念頭に置いた上で、ライトノベルツーリズムが担う〝ビジュアル・エンターテインメント〟の補強と拡張の具体相に迫りたいと考えている。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）「ホビー人国記 新世代のライトノベル リア充の悩み描く」、『日本経済新聞』二〇一二年一月四日号（夕刊）。

（2）『千歳くんはラムネ瓶のなか』シリーズの担当編集者（岩浅健太郎）の告知によれば、二〇二一年二月時点において同作の累計発行部数は、二八万部を超えていたとされる（https://twitter.com/kiwaasa_gagaga/status/1358734764593696769?s=20、二〇二三年九月一〇日アクセス）。

（3）「北陸ひと模様 「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』二〇二三年三月二七日号（朝刊）。

（4）前掲注3の記事は、「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）で描かれる世界を追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」と報じるとともに、同年二月に始まったイベントについて、「開始1カ月で１３０人以上が市内複数個所を巡ったとみられる」と伝えている。

（5）地域のＰＲや新たなコンテンツ発信を目指し、ライトノベルを利活用した過去の事例としては、たとえば広島経済同友会アニメーションビエンナーレ基金が主催した「みんなのライトノベルコンテスト」（二〇〇七年一一月～二〇〇八年三月実施）がある。同コンテストは第二回以降、広島アニメーションシティ（ＨＡＣ）が事業運営を引き継ぎ、名称を変更しつつ第四回（二〇一四年六月～八月実施）まで行われた実績を有している（詳細は谷口重徳「アニメーションシティへの夢 広島アニメーションシティ」（地域コンテンツ研究会編『地域×アニメーコンテンツツーリズムからの展開』所収、成山堂書店、二〇一九年）を参照）。また、日下一郎（著）６U☆（イラスト）『〝世界最後の魔境〟群馬県から来た少女』（ＰＨＰ研究所〔スマッシュ文庫〕、二〇一四年）では、群馬県のぐんまイメージアップ推進室が、方言や事実確認などで校閲作業に協力していた。

（6）金木利憲「「聖地巡礼」発生の仕組みと行動」、大橋崇行・山中智省編著『小説の生存戦略―ライトノベル・メディア・ジェンダー』所収、青弓社、二〇二〇年、一八一頁。

（7）『千歳くんはラムネ瓶のなか』のファンによる聖地巡礼は、『このライトノベルがすごい！２０２１』（宝島社、二〇二〇年）の文庫本ランキングで第一位を獲得した頃（文庫本は第四巻までが刊行済み）には見受けられた模様で、『福井新聞』二〇二〇年一二月一一日号掲載の記事「福井が舞台 ラノベ人気 「千歳くんはラムネ瓶のなか」 ２０２１年版文庫部門1位に 裕夢さん（福井出身） 高校生の青春ラブコメ描く 漫画化やグッズ販売 「聖地巡礼」も話題」でも報じられた。

（8）「負けヒロインが多すぎる！×のんほいパーク植物園 コラボイベント開催！」、「ＰＲ ＴＩＭＥＳ」https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000109.000025583.html、二〇二三年四月一七日一〇時掲載、二〇二三年九月一三日アクセス。『負けヒロインが多すぎる！』とコラボ再び！のんほいパーク植物園で謎解きイベント開催中」、「ＰＲ ＴＩＭＥＳ」、https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000195.000025583.html、二〇二三年一〇月二八日一〇時掲載、二〇二三年九月一三日アクセス。

（9）「負けヒロインが多すぎる！×ＪＲ東海コラボキャンペーン」、「推し旅 ＪＲ東海」、https://recommend.jrcentral.co.jp/oshitabi/makeine/、二〇二三年九月一三日アクセス。

（10）「小説の舞台〈静岡〉で堂々展開！『レプリカだって、恋をする。』トレインジャック広告を実施。第２９回電撃小説大賞〈大賞〉受賞作」、「ＰＲ ＴＩＭＥＳ」、https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000012099.000007006.html、二〇二三年二月一七日一〇時掲載、二〇二三年九月一三日アクセス。

（11）「〝リア充〟がラノベ主人公 裕夢さん（福井出身）デビュー作 福井舞台、青春描く」、『福井新聞』二〇一九年七月八日号。

（12）前掲注7の記事に同。

（13）「心をつかむ「地元小説」 実際の風景や行事 織り込み創作」、『朝日新聞』二〇一七年六月七日号（夕刊）。

（14）「地方とラノベ 愛する地元の表現手段に」、『中日新聞』二〇二三年三月一一日号（夕刊）。

（15）一柳廣孝「はじめに」、一柳廣孝・久米依子編著『ライトノベル研究序説』所収、青弓社、二〇〇九年、一三頁。

（16）コンテンツ文化史学会二〇二三年度例会（二〇二三年一〇月二一日）で行った

個人研究発表「「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」―」より。

（17）岡本健「コンテンツツーリズムとは何か？」、『月刊自治研』二〇一三年八月号、自治研中央推進委員会、二五頁。

（18）出蔵のXアカウント（@nanka_no_nakami）が二〇一三年八月二四日一八時五六分に行ったポストより。https://x.com/nanka_no_nakami/status/1694649928973447588?s=20、二〇二三年九月一四日アクセス。

（19）詳細は山中智省『ライトノベル史入門 『ドラゴンマガジン』創刊物語―狼煙を上げた先駆者たち』（勉誠出版、二〇一八年）を参照。

（20）一柳廣孝「はじめに」、一柳廣孝・久米依子編著『ライトノベル・スタディーズ』所収、青弓社、二〇一三年、一五頁。

（21）佐藤ちひろ「ライトノベルの錬金術―テキストとイラストが織り成すモザイク」、前掲『ライトノベル・スタディーズ』所収、一五五頁。

# 「声優」の職業社会学をめぐる試論——メディア史と「経験」という観点から

明星大学等非常勤講師
永田大輔

## 一・はじめに

本報告では、「声優」の職能の変容を規定するメディア史的条件について考察するものである。アニメ産業の変化を声優に求められる変化とその経験という観点から位置づけることを試みる。中でも90年代〜2000年代に起こった変化として(a)一作品あたりのクールの短期化(b)作品とのかかわり方の変化(c)ラジオ、とりわけウェブラジオの増加(d)ゲームをはじめとしたアニメ以外の媒体の増加といった点から議論を行うことを試みる。

## 二・先行研究

声優に関しては近年、様々な研究がなされている。声優に関してある時期以降の「アイドル化」の歴史的なプロセスをたどるものがいくつかなされてきた。それとともに様々なアイドル研究と結び付けられて議論がされてきた。しかし、こうした「アイドル化」（に見えるもの）が要請される文脈のほうを問題にする必要があるのではないだろうか。同時に「アイドル化」という言葉は声優が「本来の声優でないもの」に移行していくという性質を示すものであるという印象を与えることになる。しかし、それは当事者の差異化の言明としてはわかるもののそれ自体の検証が分析の目的となりうるのだろうか。そうした「アイドル化」は声優史の一つの変数として声優という特有の職能に根差した形での記述の方途を探る議論が存在する。

それは声優とキャラクターの関係を問題にする議論である。程（2023）は、アニメキャラクターとアニメ声優が相互のイメージを強化しあうプロセスがどのように達成していったのかを議論し、そうした中で声優自身の活動がキャラクターと結び付けられアニメ的なものとして受容されるプロセスを論じている。こうしたプロセス自体を検討するうえで興味深い問いを掲げているのが石田（2020）の議論である。石田はなぜ日本では少年役を女性が行うようになたのかという問いから、ジェンダー的な距離を持った身体を演じる声優が専門職として成立するとともに、少年役の多いテレビアニメにおいて安定した職業基盤を提供していったことを論じている。このように演じるキャラクターと演者との（ファンの受容を含めた）距離という論点は産業内在的な論理を明らかにしてくれる。それでは前述したようなアイドル化という問題はこうした枠組みのもとどのようにとらえ返すことができるのだろうか。

こうした議論に対して重要な視点を与えてくれるのが、メディアミックスハブとしての声優という視点である(Nozawa 2016)。スタ

インバーグが論じるように（スタインバーグ2015）ある時期以降のオタク的な文化は単一のメディアではなく複数のメディアで同時展開されるようになっていった。そうした中でアニメファンもアニメだけを受容するのではなく、関連商品を横断的に受容する存在になった。そうした中で複数のメディアのハブの一つとして機能したのが声優といえるのである。この複数のメディアミックスのハブとして声優をとらえることで声優の技能が多層的に要請され、声優のアイドル化にもみえる変化が可能になっていくのである。

こうした理論的視点をより精緻に展開するヒントを与えてくれるのが、高艸の議論である。高艸は「声優アーティスト」と呼ばれる水樹奈々のファンダムに注目し、その多層的な受容を「Becoming a fun story」へと戻りながら検討をしている。そうした中でファンになるきっかけを多層的な「商品の意味連関」、すなわち商品同士の結びつきから論じている。しかし、こうした商品の意味連関はファンと声優自身も含めた様々な人々との相互作用の中で作り出されるものであり、それを規定するメディア史的な条件は注目に値する。本稿では声優自身の「業界に関する語り」を検討の素材にしながら、声優の様々な仕事の仕方の展開を論じ、それが結果として多様な商品の意味連関のストックの形成にもつながることを論じる。

三・分析視角

本報告では近年特に盛んに発行されている声優のエッセイ本と様々な声優のインタビューや対談を収録した声優のムック本を中心に検討を行うこととする。どちらもファンに向けて作られたものであり、回顧的に自身のライフストリーや業界の状況についてファンに対して理解可能なものとして展開したものである。

本論では、永田・松永(2022)で展開したアニメ産業の変容をアニメーターがどのように経験したのかという視点を延長したものとして用いる。アニメ産業に起こった変化はアニメーターだけでなく声優においても強い関連をもっている。それだけでなく、声優は前述したメディアミックスハブとしての性質を持つため周辺産業の変化も同様に重要になる。こうしたメディアの変容を「経験史」に注目して論じることで、彼（女）らにとってのメディア史的な変化の重要性を論じることができるのが本論にとってとりわけ重要な視点となる。

四・分析の方向性

当日は具体的な語りとともに詳述するが、重要な論点としていくつか試論的にあげることを試みる。

(a) 一作品あたりのクールの短期化

永田・松永(2022)でも論じたようにクールの短期化は、仕事の単位を大きく変えることにつながり、一つ一つの仕事を細切れなものとすると同時に先輩とゆっくり話すなどの同業者コミュニティの形成機会の弱体化につながる。そのことが当事者にとってどのように意識されていたのかについて議論を行う。

(b) 作品とのかかわり方の変化

ただ同時にこうした短期化は、狭義の作品終了後もそのキャラクターとかかわる機会がますことにもつながる。そうした中で声優のキャリアにとって代表的な「キャラクター」の位置づけがどのようなものとして語られているのかについて着目して議論を行う。それとともに声優としての仕事の継続においてその変化がどのように語られることになるかを論じる。

(c) ラジオ、とりわけウェブラジオの増加

ある時期以降ラジオが声優のキャリアの語りの中で大きなものを占めるようになっていく。しかし、一口にラジオといっても当事者の間では「ウェブラジオ」の増加が一つ大きな変化として語られることが多い。それは①通常のラジオと横並びで聞かれるのではなくアニメ愛好者に向けて初めから作られること②枠が大きく増加したこと③新人でも行うことができるようになったフォーマット化の進行などがあげられる。この変化がどのようなものとして語れるようになったかを論じる。

(d)ゲームをはじめとしたアニメ以外の媒体の増加

メディア環境の変化の中で声優の仕事は映画の吹き替えやアニメといった仕事からゲームの声あてやライブイベントなど次第に仕事の幅を増やしていくこととなる。その文化の変容は声優自身だけではなく所属する事務所の職務の在り方ごと変えていくことにつながり、そもそもの仕事先が変わっていくことにつながる。それがどのような経験だったのかについて論じる。

五・結論

本報告はこれからの議論につながる試論的な性質が強く、個々の論点にはより詳細な調査や掘り下げが必要になる。さらに、今回は声優自身の産業の変化の経験にフォーカスしたが、受容者側がこうした声優のメディアミックスをどのように受容していったのかという論点は、杉山が問題にしたようなメディアミックスの経験史へとつながることにもなる。とりわけ９０年代にアイドル声優として語られた声優たちは現在でも根強いファンが存在する。そうしたファンを継続することはそれ自体重要な論点となる。こうした受容者の語りに関しては今後の課題とすることとしたい。

参考文献

石田美紀(2020)『アニメと声優のメディア史――なぜ女性が少年を演じるのか』青弓社

永田大輔・松永伸太朗(2022)『産業変動の労働社会学――アニメーターの経験史』晃洋書房

西浦直樹 2023「言説史から考えるアイドル声優の誕生」『表現文化12』: 2―21

Shunsuke Nozawa,〝Ensoulment and Effacement in Japanese Voice Acting〟 in Patrick W,Galbraith and Jsaon G.Karlin eds, Media Convergence in Japan, Kinema Club 2016.

マーク・スタインバーグ（中川譲訳）(2015)『なぜ日本は〈メディ

アミックスする国〉なのか』角川書店
高艸賢（2020）「ファン対象の推移からみる水樹奈々ファンの多様性――商品の意味連関とアクセスポイントに着目して」（永田大輔・松永伸太朗『アニメの社会学――アニメファンとアニメ制作者たちの文化産業論』ナカニシヤ出版：52―65）
程斯（2023）「アニメ・キャラクターとアニメ声優を同一視する現象の原理的基盤をめぐって」『Phantastpia2』:122-139

本研究は公益財団法人トヨタ財団　2022 年度研究助成プログラム「趣味縁の場としての消費空間の可能性――アニメファン経験をめぐるメディア環境と都市の産業編成への複合的アプローチから」（2022-2024）の助成成果に基づくものである。

# 「ウルトラマン」シリーズにおける開発の表象

## ―支配的価値観への抵抗として―

永井　健太郎

### 一　本研究の目的

本研究の目的は、「ウルトラマン」シリーズにおける開発の表象を分析することを通して、制作者達が作品に組み込んでいる開発主義への抵抗を明らかにし、その考えが、脚本家の違いを超え、昭和の「ウルトラマン」シリーズに脈脈と受け継がれていたことを示す。なお、「ウルトラマン」シリーズとは、『ウルトラQ』（1）およびアニメーション作品を除く、特撮ドラマとして制作された一連の作品を指す（表一）。

### 二　本研究の位置づけ

本研究は、テクスト論の手法を採用し、各エピソードに含まれる表象をひとつのテクストとみなし、シリーズをひとつのコンテクストと捉える。これにより「ウルトラマン」シリーズが継承する開発の表象を明らかにする。テクスト論とは、映像記号や言語記号（テクスト）の意味や原因を脚本家に求めるのではなく、読みの多様性を維持しながら、記号そのものを分析することを目指すものである。「ウルトラマン」シリーズにおいては、脚本家論から深い論評がなされており、それに続く形でテクスト論が展開されている。本研究は、これまでのテクスト論を用いた先行研究から得られた知見をもとに、シリーズ内での開発の表象がどのように継承されていったのかを内容分析によって明らかにする。

「ウルトラマン」シリーズに対する批評には、特徴的なエピソードや設定をその原案者である脚本家などに求めるものがある。切通（一九九三）は、「ウルトラマン」シリーズの脚本家である金城哲夫、佐々木守や上原正三などの「脚本家論」を展開した。切通は脚本家たちとの交流をもとに、それぞれが担当したエピソードを考察し、各脚本家の特徴を描きだした。切通の成果は、各エピソードを脚本家の特性から深く理解することを可能にし、脚本家論を打ち立てた点に意義がある。エピソードに組み込まれた多様な表象を脚本家に帰属させるがゆえに、主要な脚本家に帰属できない表象は周辺化されることになる。

一方で、よりマクロな視点から特撮ドラマの物語構造を見抜こうとするテクスト論からの試みがある。例えば、宇野（二〇一一）は、村上春樹作品への批評から得た物語の構造の変化を、「大きな正義」をともなった「政治の季節」から複数の「小さい正義」を前提とする「経済の季節」への移行を読み取り、それをウルトラマンという「ビッグ・ブラザー」から仮面ライダーという「リトル・ピープル」への変化であると論じた。このような大きな視点からの論考は、五〇年を超えた特撮ドラマ史の物語構造の変化を捉えることを可能にした。その一方で、当然個々の作品の記述はおろそかになる。例えば、宇野の「ウルトラマン」シリーズへの論考は切通の論考を前提としており、その結果、『タロウ』以降への論考が薄いままである。

『ウルトラQ』を含めた「ウルトラ」シリーズに絞りのそのテクストを扱ったのは、花岡（二〇二一）と神谷（二〇一一、二〇一二）である。花岡は、宇野が示した大きな物語構造の変化のなかで、より製作側の労働運動といった政治経済的側面から、作品における設定の変更などに迫ろうとした。残念ながら、その試みはよい結果とはならなかったが、シリーズの中の複数の作品を体系的に記述しようとした試みであった。最

表１：本論文が扱う「ウルトラマン」シリーズ：各タイトルの概要

| タイトル名（略称） | 放映期間 | 平均視聴率 | 放映話数 |
|---|---|---|---|
| 『ウルトラマン』 | 1966年7月10日～1967年4月9日 | 36.56% | 39話 |
| 『ウルトラセブン』（セブン） | 1967年10月1日～1968年9月8日 | 26.47% | 49話 |
| 『帰ってきたウルトラマン』（帰ってきた） | 1971年4月2日～1972年3月31日 | 22.71% | 51話 |
| 『ウルトラマンエース』（エース） | 1972年4月7日～1973年3月30日 | 18.63% | 52話 |
| 『ウルトラマンタロウ』（タロウ） | 1973年4月6日～1974年4月5日 | 17.00%※ | 53話 |
| 『ウルトラマンレオ』（レオ） | 1974年4月12日～1975年3月28日 | 11.00% | 51話 |
| 『ウルトラマン80』（80） | 1980年4月2日～1981年3月25日 | 10.04% | 50話 |

※（花岡 2021：193）

終的には、花岡もテクスト論的に「ウルトラ」シリーズを読むことで、宇宙人であり超越者という非日常の存在から人間という日常の存在へと変化する「ウルトラマン」を捉えている。この点から、宇野が示した物語構造の変化を精緻に捉えたと言えるだろう。

神谷（二〇一一・二〇一二）は、テクスト論から、いくつかのエピソードを軸に、「ウルトラ」シリーズが描き出す同時代性を読み解こうとする。神谷は「ウルトラ」シリーズに「正義」「文明」「科学」（二〇一一）、「都市化への抵抗」「少年」「若者」「家族」（二〇一二）の表象を見いだしている。神谷はテクスト論から考察することで、「ウルトラマン」シリーズが多様な表象を含む作品であることを示した。

これらの研究および批評が示すように、テクスト論から分析することは、各シリーズやエピソードを横断的に考察することを可能にする。そこで、本論文もテクスト論から分析を試みるが、同時に、先行研究や批評で指摘されている表象の中から「開発主義への抵抗」に絞り、それらがどの程度シリーズを通して組み込まれているのかを明らかにする。これにより、特定の表象が作品間を通して受け継がれていっていることを示すことで、より体系的な分析を可能にする。

## 三　分析対象

### 三・一　国民的番組としての「ウルトラマン」シリーズ

本研究が対象とする「ウルトラマン」シリーズとは、一九六六年七月一七日から放送を開始した『ウルトラマン』(2)から始まる一連の作品を指す（表一）。第二作目の『ウルトラセブン』(3)が一九六七年一〇月一日から一九六八年九月八日まで放映される。その後、少し間を開け、一九七一年四月二日から『帰ってきたウルトラマン』(4)が放送を開始し、その後、『ウルトラマンA』(5)『ウルトラマンタロウ』(6)『ウルトラマンレオ』(7)と続き、一九七五年三月二八日で一旦シリーズが終了する。そして、一九八〇年に『ウルトラマン80』(8)が放送されるも、視聴率の低迷により継続されることはなかった。本研究はこれらの昭和時代の「ウルトラマン」シリーズを対象とする。

「ウルトラマン」シリーズが放映された時代はまさにテレビ普及期と重なり、同作品はテレビ文化を象徴する作品のひとつと言える。藤原・伊藤（二〇〇五）によると、この時期にテレビは日本人の生活の一部となる。一九五七年よりテレビ放送が開始され、一九六〇年から七五年までの間に日本人が生活の中でテレビを視聴する時間は増大する。その動く映像は、年齢、性別、職業や学歴を超えて日本人の娯楽となり、高度経済成長期に都市部に移り住んだ人々にとっては家族団らんの場にはなくてはならないものになる。テレビは、環境監視、情報収集、そして、娯楽の役割を担い、テレビ体験は国民的ライフスタイルとなり、子供向け番組は地域を越えた共通のテレビ文化となった。子供たちはこぞってテレビを視聴し、アニメーションでは『鉄腕アトム』(9)、バラエティ番組では『8時だよ全員集合！』(10)、そして、特撮ドラマでは「ウルトラマン」シリーズであった（藤原・伊藤 二〇〇五、三四―三八）。「ウ

ルトラマン」は国民的番組のひとつであったのである。

### 三・二　「風景」としての特撮ドラマ

家族団らんの場で視聴された「ウルトラマン」シリーズに描かれる表象を分析することは、当時の人々が見ていた「時代の風景」へのまなざしを読み解く鍵になる。なぜならば、「ウルトラマン」シリーズという特撮は「虚構的ドキュメンタリー」性を帯びているからである。福嶋（二〇一八）は、ウルトラマンの制作者たちが映画産業から流れてきたこと、さらに、ドキュメンタリー的手法が映画からテレビへ流入したことから「ウルトラマン」シリーズが「虚構的ドキュメンタリー」的性質を帯びていると指摘する。「発電所や石油コンビナートのようなインフラを含めて、『ウルトラマン』は戦後の産業社会の「風景」に根ざして」（一六三）おり、「風景こそが最も雄弁なメッセージ」（一七六）として機能していたという。

このようにテレビで映し出される風景は、同時代の風景として視聴者の中に形成されていく。小林（二〇〇五）は、テレビが映し出す「個別的風景」は、一種の「普遍的な風景」として映し出される。視聴者は家庭という空間でその風景を見ることで、その風景を個人の経験と重ね合わせ「一種独特な風景」を合成する。それは、『今、ここ』の『私』にとっての」風景になるという（一五〇―一六四）。この意味で、「ウルトラマン」シリーズは、虚構の中に当時の風景を織り交ぜることで、視聴者の個人的な風景と絡み合わせ「同時代の風景」を生み出すコンテンツとなる。

特撮ドラマはまさに高度経済成長期を生きる子供たちの風景の一部になっていた。テレビに映し出される特撮ドラマという「風景」も子供たちの「今、ここ」の風景になる。特撮の評論家である切通理作と神谷和宏はその往復書簡の中で特撮を風景と呼んでいる。神谷（二〇二一）は「当時の僕たちにとって、昨日見た〈風景〉であり、友達との会話はそんな共通の風景について語り合うことから始まることもしょっちゅうでした。ブラウン管の中の出来事は大人になった今でも思い出の風景であり、さらには友達とそんなことを語り合ったという幼い日の実際の風景と混然一体となっています」と語る（11）。また、切通（二〇二一）も『風景』というのは、我々が広く映画やテレビドラマに触れるのと同じように、その中のシーンであったり、シークエンスが、観る個人の心象風景に響き合うということだと思います。つまり作品を鑑賞するという体験」と語る（12）。特撮に映し出される風景は子供達の風景の一部となり、その時代の風景として記憶されてきたのである。「ウルトラマン」シリーズを分析することは当時の人々が見つめていた風景を理解することにつながるのである。

## 四　支配的権力への抵抗

### 四・一　「ウルトラマン」に見いだされた支配的権力

「ウルトラマン」シリーズは、一種独特な日常の風景を映し出すことを通して、支配的な価値観とそれへの抵抗的な価値観を描いてきた作品のひとつである。

「ウルトラマン」シリーズは基本的に一話完結の構成を取り、その基本構造は、怪獣・星人の出現、人類との戦闘、ウルトラマンの登場、撃破、ウルトラマンの帰還という構成をとる。まず、何らかの理由で現れ、街を破壊する怪獣や地球侵略を企てる宇宙星人が現れる。科学特捜隊といった防衛隊が破壊を阻止するために戦闘を試みるも、人類の手に負えるはずもない。すると、光の国の戦士であるウルトラマンが現れ、怪獣や宇宙人を撃破し、帰還する。これがウルトラマンの基本構造である。

このコスモポリタニズム的なウルトラマンは矛盾に満ちている。ウルトラマンはどこの国にも属さず地球を守るために戦ってくれる。この博愛主義的なヒーロー像は企画立案者である金城の思想を反映したものだということはよく知られている（切通　一九九二、三二―三四）。しかし、ウルトラマンは日本にしか現れず、外国に出現した怪獣は野放しにされる。この点を鋭く指摘したのは佐藤（一九九二）である。佐藤（一九九

二）は、ウルトラマンの基本構造は『ゴジラ』（13）から来る国土防衛を第三者に委ねる「甘え」の構造であると指摘する（九七-九九）。つまり、ウルトラマンの基本構造はサンフランシスコ体制と合致し、当時の支配的権力構造を象徴する。科特隊は自衛隊であり、ウルトラマンはアメリカ、そして、宇宙人は共産圏諸国、怪獣は侵略軍に符合する。当時の東西冷戦が深刻化していく中で、博愛主義的なヒーローを創造しようとしていた金城の抵抗的な思惑とは裏腹に、ウルトラマンは帝国主義的な国際権力構造を象徴するという、まさに矛盾をはらんだ作品であったのである。

### 四・二　戦いの拒絶と守るべき者の悪意

確かにウルトラマンの基本構造に従うだけでは、当時の政治支配体制に従属する作品となってしまう。しかし、制作者達はこの構造に抵抗しようとする。基本構造のなかでは、怪獣や星人は常に敵であり殺害する対象となる。ウルトラマンが抱える矛盾に意識的だった脚本家陣のひとりである佐々木守は、怪獣を倒さないストーリーを組み込んでいく。例えば、『ウルトラマン』第一五話「恐怖の宇宙線」（14）では、子供たちが土管に描いた怪獣が実体化し街中に居座る。怪獣はただ寝ているだけだが、それだけで人間社会の秩序が乱される。その怪獣を前にしてウルトラマンは一方的に倒すことを躊躇い、最後には宇宙へと運び去る。第三四話と第三五話（15）では宇宙から降ってきた無害の怪獣たちを倒さずに宇宙に送り返すという類似するエピソードもある。このような基本構造に抵抗するエピソードは後続の作品でも引き継がれていく（16）。

国際連合という大きな正義への抵抗も見られる。例えば、『ウルトラマン』第二三話「故郷は地球」（17）では、宇宙飛行士ジャミラが怪獣化して地球に舞い戻る。ジャミラが帰還したことにより、国際連合が宇宙開発によって人間が犠牲になったことを隠蔽していたことが明かされる。科学特捜隊隊員のイデはジャミラを倒したくないと吐露する。しかし、ジャミラは人類を恨み無関係な農村を破壊しながら国連の国際会議場を目指す。ジャミラの侵攻は会議場目前で地球防衛軍の攻撃により阻まれ、最後はウルトラマンによって撃退され、悲しみに満ちた鳴き声を上げながら死んでいく。このエピソードは大きな正義のために個人を犠牲にする権力構造を物語っている(切通 一九九三、一〇五-一〇六)。

また、博愛主義的なヒーローのもとでおこる差別の問題も鋭く描かれている。『ウルトラマン』第三〇話「まぼろしの雪山」（18）では、開発が及ぶ山奥で暮らす、母を亡くした独り身の少女を村人達が怪獣を呼ぶ厄介者として疎外し、いじめ、最終的に死に追いやってしまう。また、『帰ってきた』第三三話「怪獣使いと少年」（19）では、心優しい宇宙人と暮らす独り身の少年に対する住民達の差別と迫害、そして、狂気が描かれている。これは帝国主義時代から戦後も続いた日本人（本土人）による沖縄人や朝鮮人への差別の表象である（切通 一九九三、一六八-一七一）。これらのエピソードが示すことは、ウルトラマンの作り手達が、帝国主義を是認する構造を受け入れつつも、その中で、それに対抗する価値観を作品の中に埋め込んできたことを示している。

「ウルトラマン」シリーズの制作者達は支配的な価値観を反映する基本構造への対抗として、怪獣を倒すことを回避し、守るべきものの悪意を示すことで、その矛盾を露呈させてきた。しかし、このような戦略は「ウルトラマン」の基本構造を完全に破綻させてしまう可能性があり、そのようなエピソードを繰り返し登場させることはできない。特撮ヒーロー番組として「正義のための」戦いを完全に捨て去ることできないのである。

### 四・三　開発主義への抵抗

この時代のもうひとつの支配的な価値観として、開発主義がある。開発は経済開発を指すことが現在では一般的である。帝国主義では、植民地支配とそれに平行した経済開発が一体となっている(Hobson 一九三八＝一九五一)。経済開発は戦後も受け継がれ、戦後復興の至上命題となる。「ウルトラマン」シリーズの第一期が放映開始された一九六六年から

六八年はまさに高度経済成長期真っ只中であった。『帰ってきた』から始まる一九七一年から七五年の放送期間はその末期にあたる。一九六〇年から開始された国土総合開発計画と所得倍増計画によって積極的な公共投資が進められ、日本各地に重化学工場地帯（コンビナート）が建設される。都市部も開発され、インフラ交通網の整備、新興団地の整備などにより、都市は郊外へと拡張していった。地方は観光地開発され、田園地帯や海岸地帯を開発することがまさに成長を体現するものとして見なされた。急激な経済開発によって生じる環境汚染や公害をとやかくいうような報道も煙たがられていた(関谷　二〇一五)。しかし、安価な石油によって支えられていた高度成長も一九七三年のオイルショックにより終わりを告げ、低成長時代へと突入していく。

「ウルトラマン」シリーズにはこの時代の開発至上主義的価値観に対して疑問を呈するエピソードがあることは指摘されてきた。「ウルトラマン」では、第二〇話「恐怖のルート87」（20）は地方に及ぶ道路開発を先の「まぼろしの雪山」は観光地開発を示唆する(花岡　二〇二一、七四、神谷　二〇一一、七〇)。これらのエピソードでは、開発を推進すること事態は暗黙の内に是認されつつも、開発によって生じる問題を描いている。

「ウルトラマン」シリーズでは経済的開発以外に、開発と結びつくテーマが扱われている。そのひとつが科学技術であり、もうひとつが兵器開発である。科学技術は経済開発を推し進めるために不可欠であるし、軍需産業で行われる研究開発も科学技術の進展として描かれる。科学技術は生活を豊かにしてきたし、近未来を描く際に進んだ科学技術はシンボルとして描かれる。「ウルトラマン」シリーズでは、近未来的な装置や武器、宇宙ロケット、宇宙ステーションなどが登場し、新兵器によって怪獣を打ち倒すことが目指される。

「ウルトラマン」シリーズは科学技術の正の側面で構成されるにもかかわらず、その負の側面も含んでいる。それが、核兵器による「放射能」汚染と、開発による環境破壊である。「ウルトラマン」シリーズでは科学技術や兵器の研究開発への警鐘、そして、公害問題や環境問題への警鐘として指摘されてはきた。『ウルトラマン』では核兵器による放射能汚染で怪獣化した海底原人ラゴン（21）が出現する。『セブン』第一二話「遊星より愛を込めて」（22）では母星での核実験により血液が汚染された宇宙人が登場する。環境破壊では、例えば、海洋汚染（23）、森林破壊（24）などである（花岡　二〇二一）。切通（二〇一六）は『帰ってきた』において「公害問題」が注目されたと、七一年のその他の特撮ドラマ作品との関連で述べているが、開発主義への抵抗としてこれらの表象を理解すると、実は、『ウルトラマン』から開発主義へ抵抗する表象が組み込まれていたのである。

そこで、本研究では開発主義を経済開発、科学技術開発、兵器開発、そして、その結果もたらされる放射能汚染と環境破壊として捉え、これへの表象を明らかにする。開発主義への抵抗は戦いという基本構造を毀損しない。そのため、これまでは『ウルトラマン』や『帰ってきた』に特徴的なエピソードとして語られていた表象が、実は「ウルトラマン」シリーズを通して受け継がれていった表象であることが明らかになる。

### 四・三　怪獣の日常性と非日常性

その表象を分析するために、本研究では登場する怪獣や星人に注目する。それは彼らが「ウルトラマン」シリーズにおいて、日常と非日常を架橋する存在であり、その基本構造に揺らぎをもたらす存在として描かれているからである。先に見た論評を踏まえつつ、開発主義への抵抗として位置づけられる表象パターンを整理したい。

ウルトラマンと怪獣は日常と非日常の狭間で屹立することで、虚構とリアルを結びつける。彼らは非日常的存在でありながら日常性を備える存在である。特撮はフィクションであるが故に非日常を映し出す。映し出される風景は、ウルトラマンと怪獣、宇宙星人が繰り広げる非日常的な戦いである。怪獣は日常の外から襲来し、我々の日常を破壊する。ウルトラマンも非人間的存在という非日常性を備え、超越的な力によって

人々の日常を守護する。まさに怪獣という「非日常からの来訪者と正対する日常の庇護者」（花岡　二〇二一、二一九）である。

超越的な存在として登場したウルトラマンであったが、徐々に人間性を持つ存在として描かれるようになり、花岡（二〇二一）の言葉を借りれば、「非日常と日常の境界に屹立するもの」（二一二）へと変化する。『セブン』へと進むと、人間と同じ感情を持ち、宇宙人として宇宙人と戦うことに苦悩する存在として描かれる。『帰ってきた』では、突如ウルトラマンに変身できるようになった青年の成長や守るべき人間の増悪を前に苦悩する存在として描かれるようになる。これらの苦悩は「人類を守り戦う」という基本構造から逃れることができないウルトラマンの宿命でもある。この日常と非日常の間に屹立する設定は後続の作品でも引き継がれていく。

ウルトラマンが日常と非日常の狭間に立つ存在となっていく一方で、怪獣はその初期から「非日常からの来訪者」であると同時に日常と非日常を架橋する存在として描かれ、「守られるべき日常とは何か」を問いかける。怪獣や星人は日常生活の外部から襲来する。その多くは辺境の地や地中、海底、宇宙からである。しかし、すべての怪獣は完全に人間社会から切り離された存在ではない。むしろ人間社会によって生み出される存在でもある。

まず、一つ目が核兵器によって生まれる怪獣である。これはゴジラに由来する怪獣の誕生パターンである。原爆や核兵器による〈放射能〉によって無害な生物が怪獣化したり、または、母星が汚染された宇宙人が移住のために地球にやってくる。このパターンは『ゴジラ』を核兵器の脅威と反核の思想を伝えるものとする批評の流れをくんでいる（高橋　一九九九）。二つ目が、〈環境汚染〉によって怪獣化、または、母星が汚染され住めなくなり、捨て去ってきた星人である。三つ目が、〈文明〉に引きつけられる怪獣達である。これは、神谷（二〇一二）は『ウルトラマン』第三五話「残酷！光怪獣プリズ魔」（25）は経済成長が翻って悪を生むと指摘し、経済成長の象徴として二四時間光を放つ都市は「正義」の象徴であったが、その光が裏返って光を食べる怪獣を呼び寄せる元凶となっていると論じる。これは、怪獣が近代社会の成立に必要となる多様な資源に引きつけられてやってくるパターンとして理解できる。これらの怪獣は破壊活動を目的としていなくても、人間社会に迷惑をかけるという理由で排除の対象となる。四つ目が、〈開発〉により発掘、発見される怪獣である。近代社会は都市を拡充させ、資源を求めて辺境の地を探索する。その結果、古代の怪獣が発掘されたり、発見されたりする。彼らは、突然、近代社会の中で目覚めさせられた結果、破壊をもたらし、ウルトラマンに排除される。五つ目が〈科学〉によって意図的に生み出される怪獣である。放射能や環境汚染によって副作用的に怪獣化してしまう怪獣と比べて、人間が科学の力を使って意図的に怪獣化させる。これらのエピソードは行き過ぎた科学技術への警鐘として捉えられる（花岡　二〇二一）。

これらの怪獣は開発に突き進む人間社会の被害者の表象とも言える。かつて、大江健三郎は、怪獣は「自然的生命」であると同時に、原爆の被爆者たちの表象であると指摘した（大江　一九七三）。切通はこの指摘を拡張させ、環境汚染によって怪獣化してしまった生物は公害病の被害者の表象でもあるとした（一九九三、一〇四）。しかし、怪獣を人の表象であるとするのではなく、ただ「自然的生命」としての存在と見なすならば、その「生命」は時に無理矢理目覚めさせられ、人と遭遇し、人により作り替えられる存在である。さらに、彼らは生きるために糧を求めて都市に接近する。その結果として人間社会に破壊をもたらし、駆除される。「自然的生命」である怪獣は人間社会の被害者であると考えることができる。

本研究では、この五つの項目に加えて、怪獣とは無関係な〈公害の風景〉と〈その他〉を含めて、合計七項目を用いる。〈公害の風景〉を加える理由は、この時期の「ウルトラマン」シリーズには公害の風景が組み込まれているためである。公害は怪獣の出現の理由とされる場合もあるが、直接的な関係がない場合でも組み込まれている。それは、映像とし

て映し出される場合や、演者によって語られるものもある。「ウルトラマン」シリーズは虚構の中に当時の風景を織り交ぜた「虚構的ドキュメンタリー」であることを踏まえると、作品に組み込まれる〈公害の風景〉は制作者達が意図的に挿入した風景である。それは、開発主義に抵抗するメッセージと見なすことができる。

## 五　分析方法

本研究では、次の手順で分析を行う。まず、先ほど提示した七つの分類項目にしたがい、すべてのエピソードに対してそれらが含まれているのかを調査した。なお、あるエピソードに一シーンだけ描かれていても、複数回確認されたとしても、一カウントとし、そのエピソードが表象を含んでいるとした。なお、「ウルトラマン」シリーズの基本構造に準じる単純な地球侵略のみを目的とする宇宙人および怪獣、出現理由不明の怪獣は〈その他〉に分類する。また、公害などが怪獣化の原因である場合は〈環境汚染〉に、怪獣を汚染物質が引きつけてしまう場合は〈文明〉に分類する。なお、その際に描かれる公害は、無関係な〈公害の風景〉にはカウントしない。そのため、今回の分類では二つ以上の項目に該当するエピソードはなかった。これらの基準に従い、「ウルトラマン」シリーズのすべてのエピソードを分類し、開発に対する対抗的な表象がどの程度組み込まれてきたのかを明らかにする。次に、これらの表象が特定の脚本家によってのみ書かれていないことを示すために、各エピソードを担当した脚本家×分類項目のクロス表を作成し、検討する。

## 六　結果

### 六・一　内容分析の結果

#### 六・一・一　全体の推移

分析の結果、「ウルトラマン」シリーズ全体を通して開発への抵抗的メッセージが組み込まれていることがわかった（表二）。そのなかで、開発への抵抗をもっとも頻繁に扱っていたのは『ウルトラマン』である。開発への抵抗は『ウルトラマン』全三九話に対して四八・七％を占めている。約半数のエピソードでこれらが語られていたということは、花岡（二〇二一）が指摘した『ウルトラマン』が怪獣の出自を多様に描いていたという指摘を裏付けるものである。次に多かったのは『帰ってきた』で、その全五一話に対して四五・一％を占めている。『セブン』が二・四五％であることを踏まえると、『帰ってきた』は『ウルトラマン』に回帰した作品だったと言える。『帰ってきた』は郷秀樹という青年がウルトラマンに変身できる能力を得るという設定を導入し、前二作とは異なるヒーロー像を描こうとした。しかし、開発主義の表象から見たことで、怪獣の出自を描くという点において『ウルトラマン』へ「帰った」といえる。

『エース』『タロウ』では二五％程度を占め、『レオ』では〈公害の風景〉がわずかに三エピソードで見られるのみとなる。しかし、『80』では一八％と再び開発の表象が垣間見られるようになる。開発の表象は『ウルトラマン』がピークであり、その後徐々に減少するも、確実に継承されていたことがわかった。

表２：「ウルトラマン」シリーズに含まれる開発主義への抵抗

| 『作品名』(放送年) | 〈放射能〉 | 〈環境汚染〉 | 〈文明〉 | 〈開発〉 | 〈科学〉 | 〈公害の風景〉 | その他・不明 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 『ウルトラマン』(1966-67) | 5.1%（２） | 5.1%（２） | 12.8%（５） | 20.5%（８） | 5.1%（２） | 0.0%（０） | 51.3%（20） |
| 『セブン』(1967-68) | 4.1%（２） | 0.0%（０） | 2.0%（１） | 10.2%（５） | 0.0%（０） | 8.2%（４） | 75.5%（37） |
| 『帰ってきた』(1971-72) | 0.0%（０） | 0.0%（０） | 25.5%（13） | 13.7%（７） | 2.0%（１） | 3.9%（２） | 54.9%（28） |
| 『エース』(1972-73) | 0.0%（０） | 5.8%（３） | 3.8%（２） | 5.8%（３） | 0.0%（０） | 7.7%（４） | 76.9%（40） |
| 『タロウ』(1973-74) | 3.8%（２） | 1.9%（１） | 3.8%（２） | 9.4%（５） | 0.0%（０） | 5.7%（３） | 75.5%（40） |
| 『レオ』(1974-75) | 0.0%（０） | 0.0%（０） | 0.0%（０） | 0.0%（０） | 0.0%（０） | 5.9%（３） | 94.1%（48） |
| 『80』(1980-81) | 2.0%（１） | 2.0%（１） | 8.0%（４） | 2.0%（１） | 2.0%（１） | 2.0%（１） | 82.0%（41） |

少しだけ各シリーズの特徴を見ておくと、『ウルトラマン』では〈開発〉のエピソードが二〇・五%を占めており、次に〈文明〉が一二・八%と続く。『セブン』も〈開発〉がもっとも多く、次に〈公害の風景〉が続く。一方で、『帰ってきた』では〈文明〉に引きつけられる怪獣が比較的多く登場し、エピソード全体に対して二五・五%を占める。次に〈開発〉を含むエピソードが一三・七%と続く。『エース』では〈環境汚染〉〈開発〉〈公害の風景〉が同率で登場する。『タロウ』でも〈開発〉〈公害の風景〉と続き、〈放射能〉〈文明〉が同率で続く。『レオ』は〈公害の風景〉のみである。『80』ではすべての表象が少ない数ではあるが扱われている。

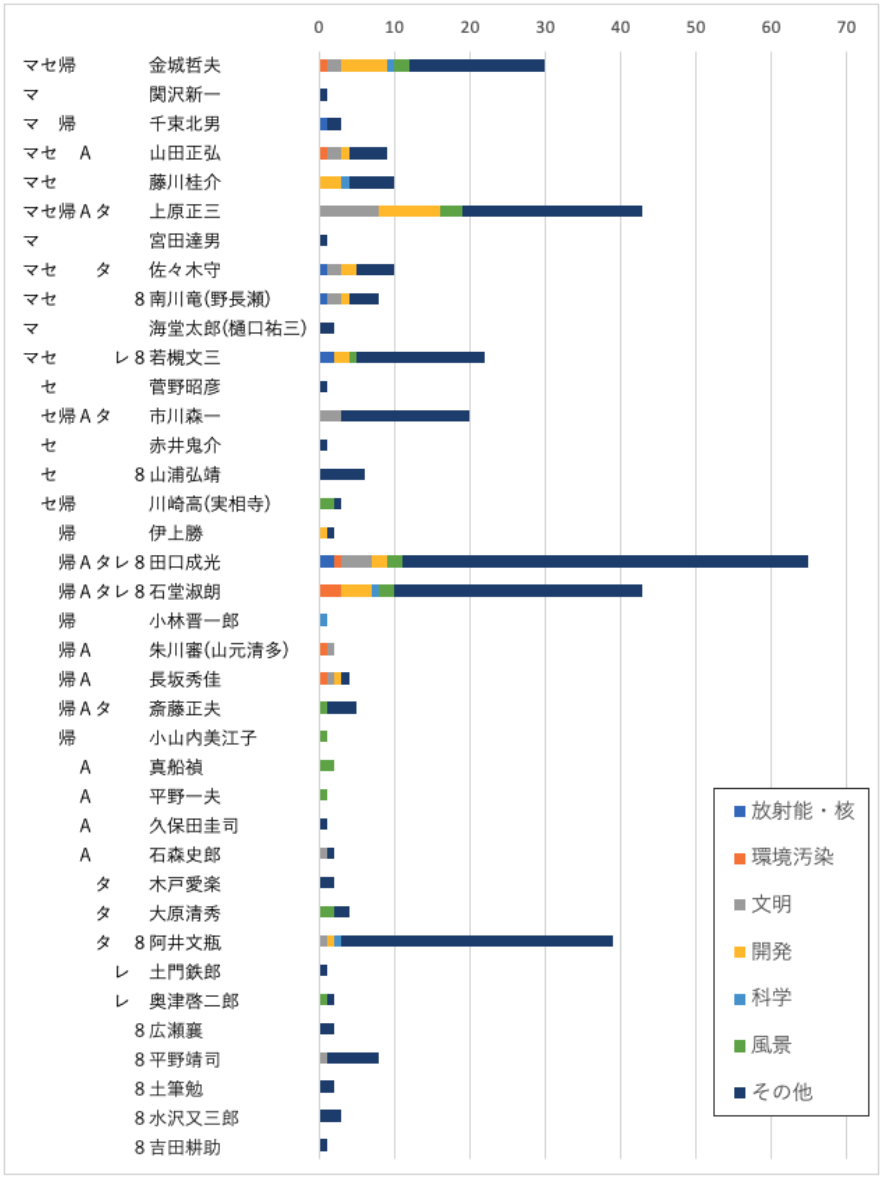



図1　脚本家と開発の表象

### 六・一・二　脚本家との関係

次に、脚本家と開発の表象との関係を見てみる。脚本家×分類項目で作成したクロス表を積み上げ式のグラフ（図一）に整理した。脚本家名の左には担当した作品を記載した。担当が二人の場合は、それぞれの脚本家にカウントしている（26）。

図一を見ると、『ウルトラマン』のメインライターである金城、『帰ってきた』のメインライターの上原が担当したエピソードの四割ほどが開発の表象を含めていることがわかる。それ以後の『タロウ』から『80』で中心的であった田口、石堂、阿井なども少ないながらも開発の表象を作品に組み込んでいる。また、担当した数は三本程度と少ない脚本家たちも、開発の表象を含んだエピソードを担当している。この結果は、開発の表象が特定の脚本家に帰属されるわけではなく、シリーズを担当した脚本家たちの間で共有されて

いたことを示示している。次に、分類項目に従って開発の表象を考察する。

### 六・二　開発主義への抵抗

#### 六・二・一　戦いを生み出す〈放射能〉

「ウルトラマン」シリーズでは核兵器が戦いという悲劇を生み出している。『ウルトラマン』で最も有名な宇宙星人であるバルタン星人は、母星が放射能で汚染されたため住む惑星を求め地球にやってくる。しかし、その数は二〇億三千万人であり地球人との争いは避けられない。そのためウルトラマンは船団ごとバルタン星人たちを抹殺する。『セブン』第一二話に登場するスペル星人は母星での爆弾実験から生じた放射能により血液が侵され、生き残るために必要な血液を求めて地球にやってくる。地球人の子供の血が使用できることを突き止めたスペル星人は地球を征服しようとするが、セブンがこれを阻止する。

さらに、『ウルトラマン』の前作『ウルトラQ』にも登場する海底原人ラゴンは音楽好きの陽気な原人として描かれていた。しかし『ウルトラマン』では原子爆弾の輸送事故によって放射能を浴び巨大化し凶暴になってしまったことが語られる。『セブン』第二六話「超兵器R1号」では抑止力増強のために開発された惑星破壊超兵器をテストするために、生命が確認されていない惑星を破壊してしまう。しかし、実際には生命体が存在し、その生き残りが放射能によって怪獣化し地球に飛来してしまう。類似するエピソードが『タロウ』第二四・二五話（27）、『80』第一九話（28）でも見られる。核兵器が難民を生み、怪獣という犠牲者を生み、戦いという悲劇を生むという表象がシリーズを通して継承されている。

さらに、『セブン』第二六話は核開発競争を連想させるシーンを含んでいる。セブンであるモロボシ・ダンは超兵器実験の成功に沸く隊員達の中で一人思い詰める。ダンは「地球のために何をしてもいいのか。敵はさらに強力な兵器を作りますよ」と語る。「ならさらに強力な兵器を作ればいいじゃないか」と返す隊員に対して、「それは血を吐きながら続ける悲しいマラソンですよ」と告げる。しかし怪獣が飛来したことにより、開発者や軍上層部は超兵器開発を中止することを決断し、このエピソードは終わる。冷戦下で繰り広げられていた核兵器開発競争へのメッセージが込められている。

#### 六・二・二　作られた怪獣

人間の追求心や野心が厄災を生み出す。『ウルトラマン』第一〇話（29）では研究者が、恐竜の生き残りを怪獣へと育て上げてしまう。さらに、『帰ってきた』第三四話（30）では科学者の狂気が、植物と爬虫類を合成して怪獣を生み出す。さらに、『80』第一五話（31）では、怪獣を人間の思うようにコントロールし労働力やエネルギー源と利用しようとする科学者が登場する。この科学者は、はぐれた宇宙怪獣の子供を実験に利用し、巨大化させたうえにコントロールできずに暴走させてしまう。これらのエピソードでは科学者の狂気が怪獣を生み出すこと描く。

#### 六・二・三　〈環境汚染〉の犠牲者

「ウルトラマン」シリーズでは、直接的に非難するようなメッセージは含まないものの、間接的に〈環境汚染〉や〈公害の風景〉を表象し、ウルトラマンが守る日常に疑問を投げ掛ける。怪獣は環境汚染の犠牲者であると同時に、神の怒り、自然の怒りとして表象される。『ウルトラマン』第六話（32）では、カカオ豆を好んで食べ、そこに集まる害虫も食べる益獣であるゲスラが、東京湾の汚水を飲んで突然変異を起こし巨大化してしまう。このエピソードでは、明らかに海洋汚染を示唆するやりとりがある。

アラシ「ゲスラのやつ、なんだってあんなに大きくなったんだろうな」
ハヤタ「東京湾の水にはいろんなものが含まれ過ぎているからな」

アラシ「いろんなもの？」
ハヤタ「うん。なんだって構わず捨てるだろ」
フジ　「そうよ、みんなが廃液やらなんやら捨てるからこんなことになったのよ。罰ね。きっと神様が怒ったのよ」

「ウルトラマン」シリーズには神は存在しないにもかかわらず、怪獣の出現が神の怒りであることが示唆される。人々の負の感情が怪獣化を引き越す設定である『エース』の第三四話（33）では深海に生息していた怪獣が海洋汚染に怒り、第四七話（34）では農薬汚染に怒った老人が山椒魚を怪獣にする。怪獣は、環境汚染に対する神、自然、そして、人間の怒りとして描かれた。

しかし、『80』では描かれ方が変わる。それは、科学的な反応として登場し、地球環境問題を直接的に解説する。第四七話（脚本：石堂）では少年が捨てた野球グローブに、オゾン層の破壊によって増加した紫外線エネルギーが降り注ぎ怪獣化する。同話では怪獣化したことよりも、オゾン層の破壊のメカニズムについて成層圏の図解まで用いて解説するシーンがある。怪獣が出現した理由について検討する隊員達は、

「空気が汚れてくると、紫外線分量も減ってくるんじゃないの？」
「それがそうでないんです。」「ええ！？」
「説明しましょう。それはこういうことなんです。大気の中にはオゾンという気体があって、空気のきれいなところに多いと言われています。」
「このオゾンは地表から二五キロ位に一番多く存在して、このオゾン層が人体に有害な紫外線を適当に食い止めているわけです。もし地球を人体にたとえれば、オゾン層は日焼けよけのクリームの役割をしているわけです。ところが、このオゾン層が最近の大気汚染で破壊され、その分だけ地球の表面に紫外線が多く降り注ぐようになったんです。」
「それでは対策は？」
「それは、大空をこれ以上汚さないことです。今のままじゃ間に合いませんけど。」
「オリオン座にあるブレイアード星が、二万年前に滅びたのもそれでした。地球に劣らない、美しい星でしたけれども」

と、オゾン層の破壊が最終的に地球を滅亡させることが語られる（35）。一九八〇年時点では、オゾン層の破壊はあくまでも理論的仮説のひとつに過ぎなかったがあえて脚本に組み込んでいる。

### 六・二・四　公害の風景

「ウルトラマン」シリーズにはいくつかのエピソードに〈公害の風景〉が映し出され、当時の状況が語られる。そこには制作者たちからの公害に対するメッセージが込められている。例えば、『セブン』第三四話「蒸発都市」（脚本：金城）では、忽然と都市のなかのビル群が消えてしまう。ウルトラ警備隊のフルハシはビル群が消える現象に対して、

フルハシ「そう言っちゃあ何だがね、街もスモッグや排気ガスでくたびれてんだよ。でっかいビルを乗っけて、やれ地下鉄だ、下水管だって、年がら年中ほじくり返されてんだ。人間なら、とうの昔に『おらぁ、死んじまっただ』ってとこだな。川は干からびてしまう。並木は枯れてしまう。これじゃ、街だって、蒸発したろうって気になるね」（36）

とカメラ越しに、まるで視聴者に語りかけるかのようにである
同作第四五話（脚本：川崎・上原）では夜空を望遠鏡で眺め未発見の星を探す青年が登場する。青年は謎の少年にこう語りかける。

青年「それに、星は汚れてなくてきれいだろ。地球なんか人間もう

じゃうじゃいるし、うるさくて。君も一度星を見てごらん。すばらしいぞ」（37）

このエピソードでは最後に青年がゴミ捨て場や廃材置き場がある道を自転車で通り過ぎるシーンで終わる。『セブン』は『ウルトラマン』よりも進んだ科学未来を描いる設定にもかかわらず、そこには都市や地球が汚れているという表象が組み込まれている。

『エース』第二三話（脚本：真船）では、冒頭に登場する謎の老人（ヤプール）が「海は黄色い」「山は茶色い」「花は死んでいる」と歌いながら踊り、海は黄色に、山は緑がなくなり茶色い山肌に、そして、花はしおれていくシーンが映し出される（38）。これらは、直接的には公害に言及していないものの、海洋汚染、森林破壊を連想させる。また同作第二六話（脚本：田口）の冒頭では工場地帯、高速道路が映し出されたあと、ＴＡＣのカーラジオから「東京西部には連続三日目の光化学スモッグ注意報が出されております。政府は本格的に乗用車の交通規制について専門家の意見を取り入れる用意があることを表明しました」とニュースが流れる（39）。怪獣とは直接的には無関係に挿入されているこれらの表象は、制作者による意図的な演出であり、〈公害の風景〉をメッセージとして埋め込んでいることにほかならない。

### 六・二・五　〈文明〉が怪獣を招く

文明に引きつけられる怪獣たちは文明が消費する資源、エネルギーを求めて出現する。まず『ウルトラマン』では、電力を食べる怪獣が水力発電所や火力発電所を狙う（40）（脚本：山田）。原子力発電所の燃料であるウラン二三五を食べる怪獣（41）（脚本：山田）、石油（42）（脚本：金城）、真珠（43）（脚本：佐々木）、金（44）（脚本：南川・金城）を食べる怪獣が登場する。電気や石油、そして、鉱物資源は、現代社会を維持するために必要不可欠な資源エネルギーである。電気を食う怪獣に対応するために電気を全部止めてはどうかという提案に対して、科特隊の一人は「そんなことができるわけがない。社会の機能が全部麻痺してしまう」と反論する（45）。また第一三話では石油を食べる怪獣が危惧される中、研究者は「石油時代と言われる現代文明の裏側でオイルを食う怪物が現れても不思議ではないだろう」と科特隊に告げる（46）。

『帰ってきた』でも、電気（47）（脚本：田口）、ウラン（48）（脚本：上原）を食べる怪獣が出現し、さらに、ガス（49）（脚本：市川）、コンクリート（50）（脚本：上原）、電波（51）（脚本：市川）、プラスチック（52）（脚本：市川）、そして、光（53）（脚本：朱川）を食べる怪獣まで登場する。ついには大気汚染によって発生するスモッグによって温暖化した東京に巣を作るために怪鳥が飛来する（54）（脚本：上原）。『エース』第三六・三七話では騒音を食べる・嫌う怪獣が、工場や暴走族、新幹線、航空機を襲う（55）。文明を維持するために必要な資源、エネルギー、そして、それらの消費に怪獣たちは引きつけられ、集まる。これらのエピソードは、その現代社会そのものが厄災を招く可能性を暗示させている。

### 六・二・六　〈開発〉は正しいのか

#### 六・二・六・一　〈開発〉がもたらす戦いと犠牲者

開発によって目覚める怪獣というエピソードは、『レオ』を除いたすべてのタイトルに共通して登場する（表二）。まず『セブン』ではより鮮明に開発への疑問が提示される。『セブン』の設定では人類は宇宙進出を果たし、資源を求め地底、海底、宇宙へとその開発を拡張していく。そのエピソードの多くは地球侵略を目論む悪の宇宙星人との戦いであるが、開発が招いた戦いのエピソードが見られる。例えば、観測ロケットや探査宇宙船を侵略工作だと認識した宇宙人が地球に先制攻撃を仕掛けてくるエピソード（第一四・一五話、脚本：金城、第一六話、脚本：藤川）がある（56）。第四二話「ノンマルトの使者」（脚本：金城）では海底開発が戦争を招く。かつて地球にいた知的生命体が、現人類によって海底に追いやられており、現人類が海底資源開発を進めたことを再びの侵略

だと認識し、攻撃を仕掛けてくる。人類の戦艦を奪い、その戦艦で街を砲撃するシーンはまさに戦争である。現人類の海底資源開発を警告しにきた少年の亡霊はダンを非難する。

少年「ノンマルトは悪くない。人間がいけないんだ。ノンマルトは人間より強くないんだ。攻撃をやめてよ。ウルトラ警備隊の馬鹿野郎。」

ダンは悩みながらも「戦わなければならないんだ」と履き捨て変身する。

また、辺境地の開発を正当化させるシーンがある。ノンマルトの海底都市を発見した隊長は、「宇宙人の侵略基地だとしたら放っておく訳にはいかない。我々より人間より先に地球人がいたなんて。いや、そんなばかな、やっぱり攻撃だ」と、一方的に攻撃して都市を破壊し、大虐殺を行う。最後は「これで海底は人間のものだ」と嬉々として宣言する。このエピソードの最後に、現人類が侵略者であることが強調される。

アンヌ「真一くんが言ったとおり、ノンマルトが地球の原住民で、人間が侵略者だったとしたら」

少年の声「ウルトラ警備隊の馬鹿野郎。地球はノンマルトのものだ。人間に侵略された」

と、少年の声が響き渡りこのエピソードは幕を閉じる（57）。『セブン』では地球帝国主義、人類帝国主義とでもいえる宇宙開発、兵器開発が推し進められていく。そのなかで宇宙人であるモロボシ・ダンは人類を守るために同じ宇宙人達を倒していく。日常と非日常の狭間に存在するダンはその矛盾に苦悩するも、最後は人類を守ることを正当化していく。

『80』第二話（脚本：阿井）でも地底帝国と人類の戦いが描かれており（58）、継承されるテーマといえる。しかし、『80』が『セブン』と決定的に異なる点がある。それは、問題を放置して終わらせる点である。地底人は、人類による地下資源開発によって地層が崩れていることで脅かされ、惑星直列によって生じる重力異常による地底崩壊を危惧し、地上への移住を目指す。しかし、太陽光線下では暮らせない彼らは、太陽を宇宙衛星で遮ろうとする。これにより、人類と地底人との戦争が始まってしまい、80が地底人の怪獣を倒し、地底人を閉じ込める。最後に、80である矢的猛は地底人も「みんな仲間なんだ」と告げ、地底崩壊問題を将来なんとかしようと先送りにして終わる。

『帰ってきた』では時代設定が同時代となり、〈開発〉はより日常の風景として描かれる。街中での工事現場やビル建設現場が度々映し出される。そんななかで次々に怪獣が掘り起こされる。第五・六話（脚本：上原）に登場する怪獣は、ビル工事現場から発掘され古代怪獣の卵から孵化し、東京を破壊する（59）。第九話では、資源調査先の無人島で発見された怪獣を目覚める前に生き埋めにしようとして失敗し、日本にやってきてしまう（60）。第一〇話（脚本：上原）では道路開発現場において発見された化石が実は古代怪獣であり、発破用ダイナマイトの爆発により息を吹き返してしまう（61）。第二〇話（脚本：石堂）ではダム開発で弱った地盤から怪獣が地上に出現する（62）。『タロウ』でも田舎の開発（第一四話、脚本：石堂）、多摩ニュータウンの開発（第二一話、脚本：田口）によって怪獣が目覚める（63）。『セブン』では宇宙進出の結果として生じる日常の外との戦争であったが、『帰ってきた』以降では怪獣は東京の〈開発〉によって犠牲になる動物たちや自然の表象となる。まさに拡張を続ける〈開発〉が争いや犠牲者を生む悲劇が描かれている。

### 六・二・六・二　都市開発へのまなざし

制作者達の都市開発へのまなざしが組み込まれている。例えば、先に紹介した『セブン』第三四話「蒸発都市」（脚本：金城哲夫）のフルハシの台詞では、都市開発によって川や立木が消えて行っていることを嘆いていた。さらに、『タロウ』第二一話ではニュータウンで虫取りをする光太郎（タロウ）と健一少年たちのシーンがある。工場現場の音を背景に、

次のようなやりとりがある。

健一　「ねえ、光太郎さん。いったいどこに蝉がいるっていうのさ」
光太郎「こまっちゃったなぁ。僕が子供の頃は、ここは武蔵野の林が永遠とあったんだ。毎日蝉を捕りにきてたんだけどな」
健一　「光太郎さんの子供の頃なんて、もう一〇年前くらいのことだろ？」
光太郎「なにを！一〇年そこそこ前のことだ。それにしてもどんどん街が広がっていくスピードってのはすごい早さだな」
光太郎は少年が持つかごの中の虫を指さし、
光太郎「これどこで取ったんだい？」
健一　「スーパーで買ったのさ」
光太郎はもどかしそうに、頭をかきむしる。

『レオ』は同シリーズの中でももっとも開発主義への抵抗が描かれない作品である。しかし、そのなかで明確に語られたのが最終話である第五一話（脚本：田口）である。怪獣によって地震が引き起こされたことは明らかにされているが、ラジオニュースでは河川の改良工事現場でビルが陥没する事件として「このところ相次ぐ高層ビル建築のため地下水脈がかわり地盤沈下を引き起こした」と伝えられる。ラジオを聞いていたトオル少年はレオであるオオトリ・ゲンに海に連れて行ってほしいと伝え、二人で海を見にいくことにする。移動する車の中で次のような会話がある。

トオル「車が多かったら魚も虫なんかは住めっこないよね。いいな、故郷のある人は」
ゲン　「どうして？トオルは東京で生まれたんだろ。それなら、東京が故郷さ」
トオル「それはそうだけどさ。東京には山も海もないもん」
ゲン　「そう言うけどね、おまえ達のお父さんが小さかったころは、この辺の川だって、水が透き通るぐらいきれいだったし、魚が捕れたんだよ」
トオル「本当？でも今は違うもんな」

工場の煙突、ゴミが流れる河川、大量のゴミ、清掃車が映し出される（64）。

分析上、このシーンは〈公害の風景〉として分類しているが、会話の内容は先の光太郎のシーンとリンクする。『タロウ』では緑や川辺が失われていく東京へのもどかしさが、『レオ』においては、そこで生きていくしかないという諦念が描かれている。

## 七　考察

本研究は、国民的な番組であった「ウルトラマン」シリーズを対象に、当時の支配的な価値観である開発主義に対する抵抗的なメッセージを分析した。その結果、同シリーズがこのメッセージを継承し、脚本家の違いを超えて制作されてきたことが明らかになった。

『ウルトラマン』は経済開発、環境汚染、核兵器開発といったコンテクストから、怪獣や宇宙人の多様な出自を描き、『セブン』では人類の宇宙進出、海底・地底への開発によって生じる軋轢を描いた。『帰ってきた』では舞台を同時代に移し、都市開発による自然との不調和を描く。『エース』では、開発や汚染に対する怒りが怪獣（超獣）と結びつけられた。『タロウ』では開発が進んだ都市と怪獣が再び描かれた。『レオ』では開発された東京で生きていくしかないという諦観がウルトラマン本人の口から語られる。そして、『80』においては再び、文明が怪獣を引きつけ、地球環境問題と怪獣が関連付けられた。

現代社会は科学技術によって資源を利用し，開発することで高度経済成長を達成していった。『ウルトラマン』が放映された一九六六年頃には人々の生活は豊かになり，戦後夢見た近代的な生活を謳歌できるようになる。それと引き換えに、都市は拡張し過密化し、産業発展は公害問題

を引き起こした。その日常が怪獣を生み，目覚めさせ、引き寄せ、宇宙人との戦争を引き起こす。ウルトラマンたちは怪獣や宇宙人を退けていくが、その根本的原因である人間社会を正すことはしない。それは、ウルトラマンですら、その権力構造のもとからは逃れられない。ウルトラマンたちのまなざしを通して「守られるべき日常とはなんなのか」という問いが投げかけ続きてきたのである。

各エピソードに含まれる表象をひとつのテクストとして考えると、「ウルトラマン」シリーズを通して紡がれてきた「開発」にまつわるコンテクストを示すことができた。当然、これらのテクストは、シリーズ内の先行するテクストの影響を受けているだけでなく、作品外の政治・社会的コンテクストの影響をも受けている。これらの細かいテクストが、シリーズの中にちりばめられ、全体としてコンテクストを紡ぎ出している。

宇野は、ウルトラマンを国民国家を統治する「ビッグ・ブラザー」と見立て、その正義が成立しないことによる「大きな物語」の終焉と個人の欲望を軸とする「小さな物語」への物語構造の転換を指摘した。経済開発は「小さい物語」の集合の物語である。なぜなら、個人の欲望を満たすために国家が駆動するという逆転がある。そうなると、「ビッグ・ブラザー」であるウルトラマンの正義は、経済開発の前では瓦解する。そのため「レオ」であるゲンは支配的な価値観が体現されつつある東京で生きていくしかないと語る。現状を受け入れるしかないと。そして、『80』では開発の表象は「不正義」ではなく、現代の社会の一部であり、それへの抵抗感は薄れる。地底人のエピソードもそうだが、例えば、第二七話では宇宙人が地球の炭酸ガスをもとめて飛来し、地球が炭酸ガスで極限まで汚染されていることが語られる。しかし、それを語った研究者が実は人類を捕食するためにやってきた別の宇宙人であり、その語った内容が「嘘」であるかのように済まされてしまう。このようなテクストは、一九七〇年代に都市開発が行き渡り、公害が減少し、人々に取ってアクチュアルな問題ではなくなったことが背景にあるのかもしれない。

「ウルトラマン」シリーズがヒットを記録した要因には、その新規性だけでなく、支配的な価値観とそれへの抵抗、そして、矛盾を描いてきたためであると言えるのかもしれない。Fiske（1989=1998）が言うように「テクストの意味は相対的なもの」（154）である。ウルトラマンを正義のヒーローとして、怪獣や宇宙人を破壊者として読むこともできるし、現代社会の被害者と読むこともできる。また、空想科学として科学技術の夢を見ることもできるが、一方で科学技術が生む厄災や戦争を描くこともできる。未知への探検という開発主義が争いや犠牲を生む。この矛盾が、ウルトラマンシリーズが持つ虚構的なドキュメンタリー性により、同時代の〈風景〉とともに映し出されることで、空想と現実を超えたもう一つ時代の〈風景〉となる。ウルトラ兄弟たちと怪獣たちは日常と非日常の狭間に立ち、現代社会の矛盾を見つめている。彼らのまなざしを通して、私たちも日常に潜む矛盾を見つめることができる。読みの多様性を内包させることで、「ウルトラマン」シリーズは多くの視聴者の心をつかむことができたのかもしれない。そのような抵抗を諦めた（諦めざるをえなかった）ために、ウルトラマンの魅力は失われていったのかもしれない。

## 参考文献


宇野常寛『リトル・ピープルの時代』幻冬舎、二〇一一年。

神谷和宏『ウルトラマンと「正義」の話をしよう』朝日新聞出版、二〇一一年。

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。

神谷和宏「一九五〇～一九六〇年代特撮における俯瞰のまなざし―一九世紀視覚文化研究の視座から―」『次世代人文社会研究』一六号、二七九―二九五、二〇二〇年。

切通理作『怪獣使いと少年―ウルトラマンの作家たち 金城哲夫・佐々木守・上原正三・市川森一』JICC出版局、一九九三年。

切通理作『怪獣少年の〈復讐〉―七〇年代怪獣ブームの光と影』洋泉社、二〇一六年。

小林直毅「環境としてのテレビを見ること」（田中義久・小川文弥編『テレビと日本人：「テレビ五〇年」と生活・文化・意識』法政大学出版局、一二七―二〇三、二

○○五年）。
関谷直也「公害問題とジャーナリズム―一九七〇年の意味―」（関谷直也・瀬川至朗編『メディアは環境問題をどう伝えてきたのか：公害・地球温暖化・生物多様性』ミネルヴァ書房、四五―七四、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、二〇二一年。
フィスク・ジョン「抵抗の快楽―ポピュラーカルチャーの記号論―」世界思想社、一九九八年。
福嶋亮太『ウルトラマンと戦後サブカルチャーの風景』PLANETS/第二次惑星開発委員会、二〇一八年。
藤原功達・伊藤守「生活世界とテレビ視聴」（田中義久・小川文弥編『テレビと日本人：「テレビ五〇年」と生活・文化・意識』法政大学出版会、二〇〇五年）。
Hobson, J.A.『帝国主義論 上』（矢内原忠雄訳）岩波書店一九三八＝一九五一年。

**注**

（1）「ウルトラQ」TBS，一九六六年。
（2）「ウルトラマン」TBS、円谷プロダクション、一九六六年。
（3）「ウルトラセブン」TBS、円谷プロダクション、一九六七年。
（4）「帰ってきたウルトラマン」TBS、円谷プロダクション、一九七一年。
（5）「ウルトラマンA」TBS、円谷プロダクション、一九七二年。
（6）「ウルトラマンタロウ」TBS、円谷プロダクション、一九七三年。
（7）「ウルトラマンレオ」TBS、円谷プロダクション、一九七三年。
（8）「ウルトラマン80」TBS、円谷プロダクション、一九八〇年。
（9）「鉄腕アトム」フジテレビ、虫プロダクション、一九六六年。
（10）「8時だよ全員集合！」TBS、一九六九年。
（11）神谷和宏「第三回　怪獣図鑑・怪獣百科、ウルトラ授業のこと（上）」二〇二一年（『切通理作×神谷和宏　往復書簡』現代書館、[http://www.gendaishokan.co.jp/pwW2WWW201.html](http://www.gendaishokan.co.jp/pwW2WWW201.html)）。
（12）切通理作「第四回　社会性とは社会正義の押しつけではない、ということ（中）」二〇二二年（『切通理作×神谷和宏　往復書簡』現代書館、[http://www.gendaishokan.co.jp/pwW2WWW201.html](http://www.gendaishokan.co.jp/pwW2WWW201.html)）。
（13）「ゴジラ」本多猪四郎、東宝、一九五四年。
（14）『ウルトラマン』第一五話「恐怖の宇宙線」円谷プロダクション、TBS。
（15）『ウルトラマン』第三四話「空の贈り物」、第三五話「怪獣墓場」。
（16）例えば、「ウルトラマンタロウ」の第一三話「怪獣の虫歯が痛い！」第二〇話「びっくり！怪獣が降ってきた」など。
（17）『ウルトラマン』第二三話「故郷は地球」。
（18）『ウルトラマン』第二〇話「まぼろしの雪山」。
（19）『ウルトラマン』第三三話「怪獣使いと少年」。
（20）『ウルトラマン』第二〇話「恐怖のルート87」。
（21）『ウルトラマン』第四話「大爆発五秒前」。
（22）『ウルトラセブン』第一二話「遊星より愛をこめて」円谷プロダクション、TBS。
（23）『ウルトラマン』第六話「沿岸警備命令」。
（24）『ウルトラマン』第三二話「果てしなき逆襲」。
（25）『帰ってきたウルトラマン』第三五話「残酷！光怪獣プリズ魔」。
（26）担当が二人であっても、実質的にはどちらか片方が書いている場合がある。今回は特定できない回もあるため、一律にカウントしている。
（27）『ウルトラマンタロウ』第二四話「これがウルトラの国だ！」、第二五話「燃えろ！ウルトラ6兄弟」。
（28）『ウルトラマン80』第一九話「はぐれ星爆破命令」。
（29）『ウルトラマン』第一〇話「謎の恐竜基地」。
（30）『帰ってきたウルトラマン』第三四話「許されざるいのち」。
（31）『ウルトラマン80』第一五話「悪魔博士の実験室」。
（32）『ウルトラマン』第六話「沿岸警備命令」。
（33）『ウルトラマンA』第三四話「海の虹に超獣が踊る」。
（34）『ウルトラマンA』第四七話「山椒魚の呪い！」。
（35）『ウルトラマン80』第四七話「魔のグローブ 落し物にご用心‼」。
（36）『ウルトラセブン』第三四話「蒸発都市」。
（37）『ウルトラセブン』第四五話「円盤が来た」。
（38）『ウルトラマンA』第三三話「逆転！ゾフィ只今参上」。
（39）『ウルトラマンA』第二六話「全滅！ウルトラ5兄弟」。
（40）『ウルトラマン』第三話「科特隊出撃せよ」。
（41）『ウルトラマン』第九話「電光石火作戦」。
（42）『ウルトラマン』第一三話「真珠貝防衛指令」。
（43）『ウルトラマン』第一四話「恐怖の宇宙線」。

（44）『ウルトラマン』第二九話「地底への挑戦」。
（45）『ウルトラマン』第三話「科特隊出撃せよ」。
（46）『ウルトラマン』第一三話「真珠貝防衛指令」。
（47）『帰ってきたウルトラマン』第一五話「許されざるいのち」。
（48）『帰ってきたウルトラマン』第四話「許されざるいのち」。
（49）『帰ってきたウルトラマン』第一八話「ウルトラセブン参上！」。
（50）『帰ってきたウルトラマン』第一九話「宇宙から来た透明大怪獣」。
（51）『帰ってきたウルトラマン』第二一話「怪獣チェンネル」。
（52）『帰ってきたウルトラマン』第二二話「この怪獣は俺が殺（や）る」。
（53）『帰ってきたウルトラマン』第三五話「残酷！光怪獣プリズ魔」。
（54）『帰ってきたウルトラマン』第一六話「大怪鳥テロチルスの謎」第一七話「怪鳥テロチルス 東京大空爆」。
（55）『ウルトラマンA』第三六話「この超獣10,000ホーン?」、第三七話「友情の星よ永遠に」。
（56）『ウルトラセブン』第一四話「銀河に散った5つの星」一五話「夏の怪奇シリーズ 黒い蟹の呪い」、第一六話「夏の怪奇シリーズ 怪談・牛神男」。
（57）『ウルトラセブン』第四二話「ノンマルトの使者」。
（58）『ウルトラマン80』第二二話「惑星が並ぶ日 なにかが起こる」。
（59）『帰ってきたウルトラマン』第五話「二大怪獣 東京を襲撃」・第六話「決戦！怪獣対マット」。
（60）『帰ってきたウルトラマン』第九話「怪獣島ＳＯＳ」。
（61）『帰ってきたウルトラマン』第一〇話「恐竜爆発指令」。
（62）『帰ってきたウルトラマン』第二〇話「怪獣は宇宙の流れ星」。
（63）『ウルトラマンタロウ』第一四話「タロウの首がすっ飛んだ！」、第二二話「東京ニュータウン沈没」。
（64）『ウルトラマンレオ』第五二話「恐怖の円盤生物シリーズ！　さようならレオ！太陽への出発たびだち」。