

コンテンツ文化史学会2024年度大会

キャラクターの内面へいざい

予稿集

宝塚大学新宿キャンパス

2024年11月23日（土）

【タイムスケジュール】

12：30～12：40 大会趣旨説明

①12：40～13：10

貝沼明華「フラット・カルチャーとコスプレイヤー ―衣装製作と消費の多様化―」

②13：15～13：45

渡辺賢治・森寛「メイド・コンカフェにおけるキャストのセルフプロデュース ―メディアから生成されるイメージ・記号・物語―」

③13:50~14:20

若林晃央・小西真優「空想として BL と現実の男子同性愛の比較研究―少年愛・ゲイ・腐女子の求める世界の違い―」

④14：25～14：55

花岡敬太郎「テレビドラマ『ウルトラマンタロウ』における性格・心情表現と家族描写について」

▶シンポジウム「キャラクターの内面はどう作られるのか」

時間：15:00～17:30

登壇者（敬称略）

伊藤剛（東京工芸大学マンガ学科教授）

refeia（イラストレーター）

きづきあきら（マンガ家）

サトウナンキ（マンガ家）

中川譲（宝塚大学メディア芸術研究科特任教授）

一 要約

本論では、マンガ・アニメ、ゲームといった物語世界のキャラクターの装いをし、写真を撮影したり、同好の志とコミュニケーションをとる行為であるコスプレについて論ずる。コスプレは、キャラクターに近づくために、衣装の準備やウィッグの準備、小物や武器といったアイテムをそろえるといった様々な工程が存在する。本論では、その中でも衣装について着目し、コスプレイヤー（コスプレを行う人々のこと…通称レイヤーと呼ばれる）への参与観察および半構造化インタビュー調査の結果を用いて分析を行う。

衣装の入手方法には自作や購入があり、現在では手軽に購入する層が増えている。田中（二〇〇九）の研究では、かつては自作衣装がリスpekトの基準とされていたが、今では購入することへの抵抗感が薄れ、入手のための手段が複数ある。特に、現代のコスプレでは、時間や技術の制約を考慮し、時には手芸的文脈から離れた手法を用いたり、画像加工を用いてキャラクターを再現することが一般的になっている。

そして、これらの現象は、並列的に好きなものを楽しむ「フラット・カルチャー」（遠藤、二〇二〇）の影響を受けていると考えられる。コスプレイヤーたちは、複数のキャラクターに扮しつつ、日常生活や他の趣味も楽しむことが新たな特徴となっている。

キーワード：コスプレ、コスプレイヤー、衣装 フラット・カルチャー

二 はじめに

コスプレという言葉の範囲は広く、特定の職業や属性（メイド等）を表す格好をしたり、特徴的な衣装のお笑い芸人の仮装、ハロウィンでの仮装等もコスプレと呼ばれるが、マンガ・アニメ・ゲームといった作品の物語世界に強い志向性を持ち、キャラクターの装いをする人々がする行いのことを本論で扱うコスプレの範囲とし、また行為者たちのことをコスプレイヤー（レイヤー）と呼ぶ。本論では、特にコスプレイヤーがその2次元的でさらびやかな衣装をどのように入手、あるいは製作して、その行為についてどのように認識しているのか、当事者の語りを用いながら分析を行う。

コスプレの衣装を手に入れるには大別すると以下のような方法をとることとなる。①自分で布を買ってきて製作する、②既製服に手を加え、衣装とする、③公式の販売衣装を購入する、④非公式で販売されている衣装を購入するである。

さらにこれらの手段を、新品中古で手に入れるか、複数の番号の要素を組み合わせる場合もある。例えば、上は特徴的な校章がついていてパイピングのあるようなブレザーの制服で、下は普通のグレーのズボンを着ているキャラクターがいるとしよう。そのような場合、制作既製服の転用が難しい上だけ公式、あるいは非公式のものを購入し、下のスラックスは既製服を使用するといったことは、コスプレイヤーの間で節約やサイズの問題解決のためによく用いられる手法である。このような手法でコスプレイヤーたちは衣装を入手している。次章では、これらのことを踏まえながらコスプレに関する衣装のとらえ方についての先行研究を

みていく。

三 先行研究の整理

先行研究において、田中(二〇〇九)は、一〇九〇年代半ばくらいから、中野ブロードウェイや秋葉原にて商業的資本の介入がみられ、「コスパ」という企業の成功、および二〇〇〇年代以降になると個人販売を含めたネットでの販売へと変遷をまとめている。しかし、田中の分析の中で文化行為としての実践であるコスプレは「自らが着る衣装が「お手製であること」、「自分自身の手作業によるものであること」に価値をおくという傾向」、「レイヤーの多くは「どれほど素敵なレイヤーさんでも、自身で服を作っていない場合にはリスペクトできない」と語っている。」と述べている(一)。この「生産行為」を自分が担うことを重要視する、というクリエイティブな精神は、現在のコスプレ文化にも垣間見られる。だが一方で、乗行的な介入がより大きくなり、またコスプレの知名度が高くなりコスプレを行う場所や機会、人が増えた。そして現在手作りを至高とする価値観に変化があらわれてきている。現在、商業的に成功した作品、あるいは2次創作の分野において人気のある作品の「キャラクター名(風) 衣装」と検索すると、ほとんどの場合衣装画像がヒットする(二)。そのため、衣装を手作りするのではなく、手軽に購入するライト層が増加した。

このように市場が拡大し、コスプレを消費する人々が増加した点を文化の側面から考察したい。消費が拡大するということは、より多くの人、つまり従来のように手作りで衣装を用意するといった志向性が高い人もいれば、気軽に購入して始める層がコスプレという趣味の領域に対して参入することが可能になったと言い換えることができる。そこで趣味の領域における「深さ／浅さ」についても考察する。

遠藤(二〇一〇)は現代の文化様式を「フラット・カルチャー」と定義づけ、以下のように述べている。「フラット・カルチャー」化した社会では、趣味の領域は、「たとえば、趣味の対象であるアイテムが豊富になり、

その気になりさえすれば容易に入手可能なものとなった」際、「深さ／浅さ」は揺らぐことになる(三)。また現代においては、例えば音楽の特定のジャンルを好む場合であっても、一通りおさえるのではなく、特定のグループの、特定の年の作品だけを愛好する、「あるいは、特定のアニメ作品とある小説家のみをチェック対象とするなどのように、複数のジャンルの一部分をピックアップして取り合わせる」といった行為がしばしばみられる(四)。このように「趣味という領域では、その内容においてフラットさを許容すること、複数の趣味が序列なくフラットに並んでいることが循環」していることを指摘した(五)。

本論では、この「フラット・カルチャー」の考え方を援用し、従来のコスプレの規範からの変化について半構造化インタビューの調査結果を元に論を展開する。

四 調査結果

筆者は二〇一三年より、参与観察を行っている。今回はAとCの二名のコスプレイヤーの方々の協力のもと、コスプレの衣装についての半構造化インタビューを行った。三名へのインタビューの詳細は表1の通りである。

まずはじめに三名とも衣装の購入経験はあり、衣装を自分で製作したこともあるタイプのコスプレイヤーである。また衣装を購入している他のコスプレイヤーに対しての抵抗感はないとの回答を得た。

つまり田中の調査時に存在した衣装が自作でないという「リスペクト」できないという点は現在希薄になりつつある、ということが判明した。特に仕事や観劇といった他の趣味にも力を入れつつ活動をするB氏は時間と手間をかけて作ら

調査対象者	年齢	コスプレ歴	インタビュー日	対面／オンライン通話
A	30代	18歳から	2024年10月13日、10月17日、10月21日	全て対面
B	20代	18歳から	2024年10月16日	オンライン通話
C	30代	17歳から	2024年10月21日	オンライン通話

表1 調査詳細

れた衣装に敬意を感じつつも、購入することに対して、「一部の人は愛がないっていうけど皆が作るほど暇じゃないって思います」と語る。

また、衣装の製作においても、いわゆる家政学的な縫製の文脈に必ずしも即さず、工作的な手法も取り入れて作られているということが判明した。以下に実際の当事者の言葉を用いながら論じていく。

女性向けのアイドル作品(登場するキャラクターの多くが男性)を好み、コスプレをするA氏は「本当は全部縫いたんだけど」と前置きをしつつも、アイドル衣装に頻繁に登場する、ジャケットにキャラクターのイメージカラーのラインが引かれているきらびやかな衣装等を例にあげながら「キャラクターの画像のようなきらびやかな布地である」サテン生地をバイアス作るの大変だし、歪んだりから、ラインテープみたいなのを両面テープを使って作った「両面テープ使うとミシン縫えないからさらに衣装に両面テープで貼ったんだよね」という。図1に見られるような、特殊な色(鮮やかなピンク)のライン



図1 衣装に両面テープで付けられたライン
C氏の許可を得て撮影

の衣装の際も該当色のバイアステープ等の販売が見受けられず、布からバイアステープを作成し、両面テープで張り付けたそうだ。C氏も「肌の間まででとまっているようなもの、太ももにガーターのようなガーターでないものがついているものとかはもう構造上どうにもできない(下がってくる)から、肌に両面テープで止めてました。そうした方が絵の衣装に近いから。二次元に近づけるためにそうしてました」と衣服でありながら着用という形ではなく、両面テープで止めるという装着方法を紹介してくれた。なおインタビュー内の括弧内は筆者による補足である。

このような縫製的な文脈から外れた衣服の製作、着用は、特に服飾に

関する専門的な訓練を受けたわけでもない一般のコスプレイヤーが日々の生活の中での限られた余暇の時間でどのように衣装を完成させるか、二次元的な現実では再現が困難であるキャラクターの衣装をどのように三次元に落とし込むかについての創意工夫であるといえよう。

また、特筆すべきは衣装の画像加工についてだ。以前B氏の撮影に同行していた際、手袋のバイピングが外れてしまうということがあった。その際、B氏はスマートフォンアプリで画像加工を施し、SNSにアップロードする際にはまるで衣装に不備はないかのような形にしたのである。このときのことをC氏はインタビューで「私は不完全なありのままを出すより、加工してでもキャラに近づいている方がいいって思うんですよね」と語った。A氏も服のしわを画像加工で消したり、パーツの剥がれ等不測の事態が起きた場合はアプリ加工で補うという。C氏も見えてはいけない突貫的な部分、例えば安全ピンでくっつけた部分があつたとしても、「最悪加工で消してしまえばいいやって思います」という。このように、写真画像で完成させるという、身体と衣服の形を超えた完成形がコスプレなのである。

さらにC氏は二〇〇八年頃を振り返り、当時はウィッグの金額がメーカーによると「ショートだと五千円くらい、ロングだと一万円くらい」し「カラコンも両目で1万くらいしてた」、ジャンルによると当時新品の衣装が三〜五万円かかったとし、今だと衣装は「パーツも多くて二万円、安い衣装だと五千円とかで買えちゃう」状態とは大きく異なると振り返る。衣装の購入のハードルが下がったこと、このことはまさに「フラット・カルチャー」の要素を含んでいる。

またアニメ作品の年間の製作数の増加やマンガのアプリ配信、アプリゲームの変化、といったキャラクターを取り巻く環境の変化もコスプレにおける「フラット・カルチャー」化を加速させていると推察される。C氏は昨今の作品をみて

(前は)キャラクター数は十なら十で、キャラクターの衣装のバリエ

を増やすところから、先輩、後輩キャラのバリエを増やすようになってきたなと思います。キャラが増えるとおのずと好きになる子も増えるし、この子やりたいと思うし、今まで好きだったキャラと新しいキャラの関係性に魅力を感じたりして(今まで好きだったキャラクターもまた)コスしたいってなる。

と語った。観劇もコスプレも楽しむB氏のあり方も合わせて複数のキャラクターや作品さらには他の趣味をも同様に楽しむ、このような並列に好きなものがある状態が今日のコスプレの最大の特徴であるといえる。

五 結論

ここで三章の「リスペクト」および「フラット・カルチャー」化の問題に戻って考えてみたい。コスプレイヤーとして、キャラクターを再現するという目標は皆ありつつも、現実的には時間や手法の制約があり、再現が困難な場合がある、その上で、縫製の手法から逸脱した方法をとったり、画像加工も用いてコスプレしている姿を完成させる。これは従来の「リスペクト」の規範からは外れており、「深さ／浅さ」が揺らいでいる現象の一つであるといえよう。

また、趣味の多様化、金額及び購入ハードルの低下、作品・キャラクターの増加により、フラット・カルチャー化が進んだ結果、コスプレイヤーと衣装の間にあった強いアイデンティティの結び付きは変化している。従来の一人のキャラクターに時間と手間や技術を掛け、細部にわたる自らの手で衣装をつくることが至高の愛とみなされるのではなく、複数のキャラクターに扮し、時に規制品を購入し、画像処理を可とすること、さらには仕事のキャリアや他の趣味といった日常生活の充実さえも同様に楽しむ状態が、現在の新しいコスプレイヤーの形なのである。

注

- (1) 田中、二〇〇九年、四二頁。
- (2) 作品によってはコスプレ衣装を販売することを禁止しているものもある。
- (3) 遠藤、二〇一〇年、一六頁。
- (4) 遠藤、二〇一〇年、一七頁。
- (5) 遠藤、二〇一〇年、一七頁。

参考文献

- 遠藤知巳「序論 フラットカルチャーを考える」(遠藤知巳編『フラット・カルチャー——現代日本の社会学』せりか書房、二〇一〇年)
- 岡部大介『ファンカルチャーのデザインー彼女らはいかに学び、作り、「推す」のか』(越境する認知科学⑨共立出版、二〇一五年)
- 田中東子「コスプレという文化―消費でもあり生産でもあり」(成実弘至編『コスプレする社会―サブカルチャーの身体文化』せりか書房、二〇〇九年)
- 田中東子『メディア文化とジェンダーの政治学―第三波フェミニズムの視点から』世界思想社、二〇一二年
- 藤田結子・成実弘至・辻泉編『ファッションで社会学する』有斐閣、二〇一七年

メイド・コンカフェにおけるキャストのセルフプロデュース —メディアから生成されるイメージ・記号・物語—

渡辺 賢治・森 寛

一 はじめに

秋葉原における「メイド喫茶（カフェ）」（以下、便宜上「メイドカフェ」と記す）は、二〇〇〇年代初頭に誕生して以来、様々なメディアによる情報発信によってアキバカルチャーの象徴として定着し、市井でも幅広く認知されるようになった。さらに二〇一〇年代には、メイドカフェのみならず「執事カフェ」や「アイドルカフェ」、「魔法少女カフェ」といった多様なコンセプトを持ったカフェ、すなわち「コンセプトカフェ」（「コンカフェ」）、以下、便宜上「コンカフェ」と記す）隆盛の時代を迎える。従来の西洋風家事使用人スタイルを模した衣装を着たメイドに限らず、多種多様な姿が出現した状態となった。

並行して、SNSを始めとしたメディアの多様化も時代とともに進行し、自己表現の変容—セルフプロデュースもより求められる時代に入ったと言える。キャスト自身が店内における物語世界をイメージし、その世界を表現する服装を纏い、キャラクターとして演じ、さらにその模様を店内のお客のみならずオンラインで動画配信を行い、リモートでのチェキ購入を促すべくSNSにも

アップする。店舗への貢献とともに物語世界に即したキャラとしての自己表現を行い、「X」（旧 Twitter）などのフォロワー数増加にもなる。こうした現象が常態化する一方で、多様な表現を行うキャスト自身の内実についてはほとんど注視されていない。

そこで本発表では、二〇〇〇年代初頭のメイドカフェ草創期から現在までを概観しつつ、そこから生み出された物語世界がメディアを介してどのようなイメージとしてキャスト自身により生成・セルフプロデュースされているのかを考察してみたい。また、物語世界と連動するフィクションと現実との境界についても、理論的アプローチを踏まえながら論及したい。

二 メイドカフェとコンカフェ概観—歴史的背景—

メイドカフェは二〇〇〇年代初頭に秋葉原で誕生し、現在ではアキバカルチャーの象徴となっている。その特徴は、西洋の家事使用人を模したメイド姿のキャストがお客を「ご主人様」「お嬢様」としてもてなす独特のサービスと言える。

基本的にメイドカフェのコンセプトは「非日常」であり、現実

世界とは異なる空間での癒しやリラックスを主眼としている。間接的源流としては、ヴィクトリア朝時代の小間使い（給仕）が想起されるが、一九七三年の「Anna Miller's」（アンナミラーズ）のオープンから始まったウェイトレスの制服が直接的源流として挙げられる。

秋葉原においては一九九七年に発売されたPCゲーム「Pia キャロットへようこそ!!⁽²⁾」の体験版配布の際、登場人物のキャラクターと同じメイド姿のコスプレをした女性売り子が立ったことで話題を呼んだ。いわばゲームからの影響がメイドカフェ定着の一つの要因となった。また、一九九〇年代から既に秋葉原ではコスプレが浸透しており、そこに「Anna Miller's」や「Pia キャロットへようこそ!!²」などの世界観のイメージが実装され、物語世界やキャラクター表現へと到った点も挙げられる。こうした事象によってメイドカフェが誕生し、隆盛の時代が到来する。

もちろん、昔時においてもメイドのスタイルは「お給仕」として認められる。一九一一年に松山省三が東京・銀座に開店した「カフェー・ブランタン」が好例であろう。大正末期から昭和初期にかけて、白エプロン姿から女給の個性に合わせた髪型や自由な服装が出現したことも現在に接続する事象として挙げられる。

三 セルフプロデュースとメディアの関係性

現代のメディア環境ではSNSがメイドカフェやコンカフェ

のキャストにとって、セルフプロデュースのための主要ツールとなっている。キャストは自らのキャラクターや活動に関連する情報をSNS上に発信し、フォロワーを増やすことで自分の存在感を高めていく。

こうしたセルフプロデュースの活動は、キャスト個々の人気を高めるだけでなく、店舗のブランド力を高める効果にも結びつく。特に「X」（旧Twitter）やInstagram、YouTubeなどのSNSのプラットフォームでは、キャスト自身が活動を発信し、ファンとの関係を積極的に築いていく。キャストは自身の写真や動画を投稿することでキャラクターとしての自己表現を行い、SNS上での交流を通じてフォロワー数獲得へ繋げていく。また、ライブ配信を利用することで、リアルタイムでのお客とのコミュニケーションを取りつつ、店舗に来ることが難しいお客とも繋がりを持つことができる。いわば、新たな形態でのセルフプロデュースが確立されたと言える。

四 虚構と現実の往還―あるコンカフェを一例に―

メイドカフェやコンカフェの世界観は、マンガ、アニメーション、ライトノベル、ゲームなどの虚構、すなわちフィクションにおける物語世界を指す。物語世界はシチュエーション、登場キャラクターなどの物語設定に相当するものだが、コンカフェでは「コンセプト」という言葉で表される。コンセプトは「一般的な

考え、思考の直接的な対象」という意味であり、「草案、概要」を意味するラテン語の *conceptum* からきている。現代のビジネス用語では、商品やサービスを展開する際の基本となる観点や価値を示すコンセプトだが、コンカフェは特定のコンセプトに基づいて来客者に体験してもらいたい世界を再現するカフェとなる。

なお、大塚英志はキャラクター小説（ライトノベル）における世界観を「キャラクターの世界の『観』方⁽³⁾」と定義している。実際、メイドカフェやコンカフェは、物語設定である世界観に基づくメイドやキャスト、店舗空間、衣装、メニュー、ウェブサイト、SNS、広告物などを通して、世界の『観』方を楽しむ場となっている。つまり、コーヒーや紅茶を飲みたいだけであれば、普通の喫茶店へ行けばよいこととなる。

しかし、メイドカフェやコンカフェの訪問客は単にコーヒーや紅茶を飲みたいわけではなく、そこで定められ、規則づけられて再現される世界観を欲している。いわばメイドカフェやコンカフェでは、商品現物の品質や使用価値よりもメイドカフェやコンカフェのあちらこちらに見出せる世界観という記号表象を消費⁽⁴⁾しており、世界観に基づくブランドイメージが先行し、商品現物の使用価値を支配していることになる⁽⁵⁾。しかも記号表象としての世界観はオリジナルなき現実である⁽⁶⁾。西洋風家事使用人スタイルの衣装を着たメイド店員が「ご主人様」「お嬢様」として客に接するメイドカフェには、先に触れたように給仕と来客の接客を担当するヴィクトリア朝時代のパーラーメイドなどがひとつの起

源として位置づけられる。

しかし、ポップカルチャー領域におけるメイドカフェには、カフェという業務形態であることや商業的アイドル性などのさまざまな要素が混在し、店舗のブランドイメージを支える物語設定としての世界観もまたフィクションである場合が多い。現代日本で見られるメイドのイメージは、過去の歴史上に存在した女性使用人であるメイドとは全く異なるものとなる。そうした意味からして、メイドカフェやコンカフェは「ないことをあるように見せかける⁽⁷⁾」という偽装 (*simuler*) として具現化される空間でありながら、人々に必要とされ、現実世界に何かしら影響を及ぼす記号表象として消費されているのである。

ここまで述べたように、メイドカフェやコンカフェの世界観（コンセプト）は、現実世界であり得ない何かしらのフィクション性を帯びているのだが、その一方で、特異性をもつ店舗も存在する。その一例として「声優のたまご⁽⁸⁾」というコンカフェが挙げられる。

「声優のたまご」は二〇〇九年十一月に秋葉原にオープンし、今年で十五年目という節目を迎える。店舗HPには「将来の夢はプロの声優さん」と書かれており、「当店は秋葉原駅昭和口から徒歩2分にある、プロの声優を目指す人やアニメ・漫画・声優さんが好きな人が『キャスト』を務めるコンセプト喫茶&BARです！」という紹介がされている。いわばキャストは虚構世界における「声優」を演じているのではなく、現実世界においても実際

に声優事務所に所属する声優がキャストとして演じているのである。

こうした現象はフィクションとリアルを往還する特異性を持ち、まさに「虚構の中における事実」として想像することを楽しみ、消費していることは異なる部分を持っている。

五 理論的アプローチ―記号論から把握する―

従来、メイドカフェやコンカフェにおける世界観を記号表象として捉え、理論的アプローチを試みた研究は管見の限り、ほとんど見当たらない。そこで先の項目「四」の事例を踏まえつつフィクションとリアルの往還に関して、ケンダル・ウォルトンの「虚構的真理」や「ごっこ遊び」といった記号論の視点に抛りながら考察してみたい。

ウォルトンによれば、フィクションの世界において、登場人物や物語の出来事は「虚構的真理」として受け入れられ、読者や観客はその世界に没入することによって、そのフィクションの中に存在する「真理」を体験するという⁹⁾。このことはメイドカフェやコンカフェのキャストがお客に対して演じるキャラクターにも当てはまるだろう。言うまでもなく、「現実世界での職業がメイド」というキャストは基本的に存在しない。つまり、キャストが演じるキャラクターは現実にはないものとして認識されている。お客はそれを「虚構的真理」として受け入れ、物語世界に没入す

ることによって、そのキャラクターとの交流を現実のものとして体験しているのである。

ちなみに、虚構的真理には想像活動の制約が働いており、一定の創造活動を命じる規則がある。つまり虚構的真理には、「ある文脈においてあることを想像せよという指令ないし命令がある」¹⁰⁾わけである。その生成は二通りの方法があり、それぞれに対応する虚構的真理がある。その一つは、ある人が自分をヒーローだと想像するような、ある命題が真であると単に想像している想像的な真理である。二つ目は泥でパイを作るままごと遊びをする場合、泥の塊がみかん箱のなかにあるときは、いつでもオーブンのなかにパイがあるというのが「そのごっこ遊びにおいて真」であるとする、ごっこ遊び的真理である。ごっこ遊びにおける「そのごっこ遊びにおいて真」という原則は、遊びの参加者が受け入れ、理解する合意によって有効となる¹¹⁾。こうした前提条件があつての想像活動となるのである。

その他、ウォルトンのメイクビリーブ（ごっこ遊び）理論において、表象体が想像活動をうながす原理は、棒馬を馬の「代替」として想像し、遊ぶことと同義である。ウォルトンの理論に従えば、棒馬の事例が示すように、再現されたものを何かの「代替」とみなすことは、虚構的真理を前提とした人間の想像行為によって成立するとも言える。この原理によって、人間はフィクションへの没入が可能となる。だからこそ、ウォルトンもまた表象体という概念を持ち出していると考えられる。

このメイクビリーブ理論に先の現象を当てはめるならば、メイドカフェやコンカフェは虚構の世界観を再現し、商品として提供する場である点からも、ウォルトンが想定する虚構の表象体として位置づけることが可能となる。来訪するお客の目の間にあるメイドやキャスト、店舗空間、衣装、メニュー、ウェブサイト、SNS、広告物が想像活動を促す小道具となり、運営・メイドキャスト・客などの合意形成に基づく想像行為を伴った、ごっこ遊び真理を生成するものと考えられる。ここでは虚構性と真理が両立している^{〔1〕}。すなわち人々はその世界観が虚構であると理解しながらも、虚構の中における事実として想像することで楽しみ、消費しているのである。

六 おわりに

秋葉原にメイドカフェが誕生して以来、約四半世紀の年月が経つ。現在ではコンカフェを含め、単なる飲食店を超えた新しいエンターテインメントの磁場として定着している。人々はメイドカフェやコンカフェの世界観が虚構であると理解しながらも、虚構の中における事実として想像することで楽しみ、消費している。

特に、理論的アプローチを通じて、キャストとお客がともに物語世界に没入することで、虚構的真理が現実のように感じられる体験として生み出されることが認められる（ただし「声優のたまご」の場合、一定のフィクションとリアルの自由な往還が可能）。

また、多様な表現を行うキャスト自身の内実としては、メディアの多様化によりキャストのセルフプロデュース力は強化・補完されており、今後も深化するものと想定されるのである。

参考文献

- ・久我真樹『日本のメイドカルチャー史（上）』（星海社 二〇一七年）
- ・久我真樹『日本のメイドカルチャー史（下）』（星海社 二〇一七年）
- ・中川嶺子『職業としてのアキバ・メイド』（中公新書 二〇〇五年）

注

- （1）メイドカフェ（喫茶）の歴史は一九九八年から始まったことが定説となっている（『日本のメイドカルチャー史（上）』（星海社、二〇一七年）等参照）。
- （2）この作品は一九九六年七月に発売された『PIA キャロットへようこそⅢ』シリーズの一作品である。カクテル・ソフトより発売された18禁恋愛アドベンチャーゲーム・恋愛シミュレーションゲームとして注目された。
- （3）大塚英志『キャラクター小説の作り方』（講談社、二〇〇三年）二二〇頁

- (4) アンドリュー・エドガー「記号」(アンドリュー・エドガー、ピーター・セジウィック著、富山太佳夫訳『現代思想芸術事典』青土社、二〇〇二年) 六十八頁、「記号は何か他のものを表したり、言及したり、表象したりする何かであると理解される」ため、本発表では「記号表象」と記述する。
- (5) ジャン・ボードヤール著、今村仁司&塚原史訳『消費社会の神話と構造』(紀伊国屋書店、二〇一五年) 一一〇頁、一四一―一四二頁
- (6) 松井広志「ポピュラーカルチャーにおけるモノ―記号・物質・記憶―」(『社会学評論』63巻4号、日本社会学会、二〇一三年) 五〇五頁―五〇六頁
- (7) ジャン・ボードリヤール著、竹原あき子訳『シミュラクルとシミュレーション』(法政大学出版局、二〇二二年) 三頁―四頁
- (8) 「声優のたまご」HP参照、[<https://voice-egg.com/>] 二〇二四年九月二十日閲覧
- (9) ケンダル・ウォルトン著、田村均訳『フィクションとは何か ごとこ遊びと芸術』(名古屋大学出版、二〇一六年) 六頁
- (10) 前掲書 (8) 四十頁
- (11) 前掲書 (8) 四十頁、ケンダル・ウォルトン著、森功次役「フィクションを怖がる」(西村清和 編・監訳『分析美学論文集』(勁草書房、二〇一五年) 収載) 三〇八頁―三一頁
- (12) 前掲書 (8) 四十三頁

空想としてのBLと現実の男子同性愛の比較研究

―少年愛・ゲイ・腐女子の求める世界の違い―

若林 晃央・小西 真優

Ⅰ はじめに

現在、男性同士の性愛関係を描いた女性向け作品が「BL（ボーイズラブ）」と呼ばれ、大衆文化として関心を集めている。このBLを愛好する女性を指す言葉として、「腐女子」という言葉も浸透するようになった。腐女子は、ポルノを見る男性と異なり、男性の裸や性行為を見たい訳ではなく、現実の男子同性愛者に興味がある訳でもない。

本研究の目的は、男女では性的価値観が大きく異なることを前提に、女性作者による女性読者向けの空想としてのBLにおける男子同性愛と、男性同士の現実の男子同性愛の違いを明らかにすることである。

Ⅱ BLについての先行研究

BLの歴史について、藤本（二〇二〇）によると、一九七〇年代の少女漫画誌における「少年愛」作品に始まり、一九九〇年代に商業出版社からオリジナル作品が出されて「ボーイズラブ（BL）」（狭義と呼ばれ、やがて女性向け男子同性愛作品全体が「BL」（広義）と呼ばれるようになったことである。

BL論（やおい論）の歴史について、金田（二〇〇七）は、女性学的な初期のBL論では腐女子が女性一般から逸脱した特殊な存在と見なされたが、二〇〇〇年代以降、商業出版の一ジャンルとしての確立と共に研究も進み、ジェンダー論や、異性愛秩序との関係性を主題とする研究が増えたことを指摘している。

現実の男子同性愛との関係性を扱うBL研究は、一九九二年の「やお

い論争」以降にフェミニストの間で発展した。しかし、BLについて「よくは知らない」と称するゲイからのBL非難や、溝口（二〇一五）のようにゲイについての先行研究の指摘を意図的に無視したレズビアンの上のゲイと比較したBL批判など、BLとゲイの両方は知らない論者による感情的な議論が続いてきた。

また、石田（二〇〇七）は、一九九〇年代初頭の「ゲイ・ブーム」期の女性誌において、女性が「男と男の恋愛になぜ惹かれるか」という問いと「ゲイという存在になぜ惹かれるか」という問いが可換的に扱われており、BL業界でも「リアルゲイ」という言葉が浸透するようになったことを指摘している。「リアルゲイ」という言葉には、「男子同性愛＝ゲイ」と認識するものがあり、BLで描かれる男子同性愛を「空想のゲイ」と認識するものである。しかし、歴史的に男子同性愛を代表する事例は少年愛の事例で占められており、ゲイとは全く異なるものである。現在では、BLで描かれる男子同性愛は空想であり、現実のゲイとは別物という認識が浸透したと言えるだろう。その相違点について、男性であるゲイ向け作品が「エロ主体」であるのに対して、女性である腐女子向けのBLが「恋愛主体」とあるという違いは多くの文献で指摘されているが、BLでも性的表現が多用されている中で、腐女子向けのBLのエロとゲイ向けのエロの違いを説明した研究は見られない。本研究は、現実の男子同性愛の中でも少年愛とゲイを明確に区別した上で、現実の男子同性愛（少年愛とゲイ）のエロと空想としてのBLのエロの相違点を明らかにしようとするものである。

三 現実の男子同性愛のまとめ

現実の歴史上の男子同性愛について、本研究では日本・中国・古代ギリシア・現代アメリカを中心に文献整理を行った。紙面の都合上、詳細は省略するが、現実の男子同性愛は、少年を求める「少年愛」と成人男性を求める「ゲイ」に分けられ、歴史的に知られる日本・中国・古代ギリシア・ローマの男子同性愛の事例は、ほとんど少年愛の事例である。ゲイの事例は、歴史的には例外的な報告があるのみで、男子同性愛者の中でも変態扱いされ、社会的非難の対象でさえあった。

少年愛の世界で求められる少年は、年齢にして十四、五歳が黄金期で、鬚が生えるまでというのが世界共通の基準であり、女性的な特徴を備えた中性的少年が好まれ、男性的特徴は嫌悪された。江戸時代の日本で「成長すれば食べられない」と言われたように、少年が年を取って男性化することは、価値の低下で済む女性と異なり、性的対象として無価値になることを意味した。少年の性別は男性のため、少年愛は男子同性愛に分類されることになるが、女装していたことから分かるように、「非男性」としての少年が求められた。少年愛における性行為では、肛門性交が常道であった。Dover (1978) によると、古代ギリシアでは「まともな少年」は肛門性交を許さず、股間淫が行われていたが、念者が本当に望む性行為は肛門性交であった。ただし、念者は少年の肛門だけが狙いではなく、性器にも強い関心を持っており、少年のペニスを弄っていたことが指摘されている。日本の春画でも、少年のペニスを弄る様子が描かれている。古代ギリシアやローマでは、少年に対してフェラチオは行われなかったと考えられているが、社会的立場というやむを得ない理由があり、サテュロスによるフェラチオは描かれていることから、願望はあったと推察される。肛門性交では、少年は常に受容者を務め、念者は常に挿入者を務めたが、肉体的快楽は挿入者である念者のみにあると考えられ、少年が性行為を自ら求めることは想定されていなかった。

一方、ゲイの世界で求められる男性は、「男らしい男性」である。若さは魅力だが、年齢的に十代より二十代が好まれていることから、男性と

しての肉体的成熟が優先されていることが分かる。かびや（一九五八）は眼鏡が嫌われていることを指摘しているが、眼鏡にはインテリのイメージがあり、インテリには戦士的な肉体的屈強さが劣っている先入観があると考えられる。Hoffman (1968) によると、ゲイ特有の特徴として乱交性が挙げられており、人種も問わず、「男なら誰でもいい」ことが特徴である。ゲイの性行為には、肛門性交と口腔性交の二種類があり、「男らしさ」の象徴としてのペニスへの関心が強いゲイにとって口腔性交は前戯ではなく、それ自体が目的であり、ゲイが必ずしも肛門性交を求めている訳ではないことが指摘されている。また、少年愛における肛門性交では受容者には需要がないとされたが、Hoffman (1968) によると、ゲイの世界では肛門性交と口腔性交それぞれに挿入希望者と受容希望者が存在する。さらに、「肛門挿入希望者」「肛門受容希望者」「口腔挿入希望者」「口腔受容希望者」の四つのタイプは特定の嗜好に固執するが、加えて「相手が望む性行為を希望する者」が存在することである。

このように、少年愛とゲイでは、求められる男性像が全く異なっており、両方の男子同性愛を愛好する者の存在も否定されている。しかし、いずれも男性によるものである以上、性欲の充足を第一義とし、性器への関心が強い点で共通している。

四 BL 漫画における男子同性愛

四・一 調査方法

BL における女性による女性向けの空想としての男子同性愛の特徴を明らかにするために、本研究では、『B+LIBRARY』の vol.10 から vol.12 にて紹介された全ての BL 漫画（関連作品として名前のみ紹介の作品、及び作家特集の作品は、選出基準が異なるため対象外）を調査した。複数巻に及ぶ作品については、冊子で紹介されていた該当巻のみを対象とし、二五七冊が抽出された。調査項目は、冊子で紹介されているメインカップリング一組について、「攻め」と「受け」のキャラクターそれぞれの年齢層と年齢差、容姿、性的指向、性行為内容、主人公の性的役割で

ある。「攻め」と「受け」が定まっていない「リバーシブル」の作品の場合、冊子に書かれている名前の順番が先のキャラを「攻め」、後のキャラを「受け」としてカウントした。加えて、電子書籍サイト「Book Live」における「BL」タグを調査し（二〇一二年五月一三日 午前八時五四分時点）、必要に応じてインターネットでのヒアリングを実施した。なお、BL漫画は商業BLと同人BLに分かれるが、本研究では商業BLに限定して調査した。このため、本研究における「BL」「腐女子」概念は、正しくは「商業系BL」「商業系腐女子」と言ふべきであり、BL全般や腐女子全般の研究とはなっていないことに注意する必要がある。

四・二 調査結果のまとめ

調査結果より、BLに求められる男性は、肉体的にも精神的にも十分成長した上で極力若い標準的な男性である。学生では大学生より高校生の需要が高いが、中学生には需要がないことから、若くても幼さを感じる「少年」には腐女子は惹かれず、理想の年齢は十八歳と考えられる。BLの歴史は少女漫画誌における「少年愛」作品に始まったとされているが、そこで描かれてきた「少年」は、現在の腐女子の性的嗜好とは大きく乖離していたことになる。容姿については、「攻め」は「受け」より男性的に描かれる傾向にあるものの、「受け」であっても中性的な容姿の男性の需要は少なく、女性的な男性に至っては皆無であり、男性的な成人男性が好まれている。一方、「攻め」であっても筋肉隆々の「男らしい男性」には需要がなく、男性的過ぎる容姿には性器と同様の嫌悪感を抱く女性的価値観が反映されている。代わりに、眼鏡については「攻め」「受け」共に特に人気の高いタグであり、知的な男性の人气が伺える。BLにおけるカップルには、年齢差がないものが多く、あったとしても年長者が「攻め」とは限らないという特徴がある。そして、性的表現は九割以上の作品にあり、西原（二〇一〇）の指摘する一九九〇年代と比べて大幅に増えている。メインの性行為の九六％は肛門性交であり、「やおい穴」による膣性交は皆無である。口腔性交を描く作品もあるが、

肉体的欲求に基づく性行為として扱われておらず、相手に対する愛情ゆえの奉仕行為として描かれているに過ぎない。性器への関心が乏しい女性的価値観を反映してか、相手のペニスへの関心が想定されておらず、肛門性交のみが自然な肉体的欲求として想定されているのである。

BLの読者は、一部例外はあるも、主人公に自己投影する人が多い。このため、女性役の「受け」の方が自己投影し易いせいだが、「受け」視点の作品の方が需要は多いが、「攻め」視点の作品の読者は「男を攻める」という非日常体験を楽しんでいる。そして、視点の「受け」「攻め」問わずBL作品では、性行為欲求が強く相手を求めるのは、主人公の相手の役割となっている。読者が自己投影する主人公は常に「求められる立場」であり、受け身の物語構造が確立されている。

五 まとめ

以上、男性による男性向けの現実の男子同性愛（少年愛とゲイ）と女性による女性向けの空想としての男子同性愛（BL）の相違点は、以下のようになるとめることができる。

理想の男性像について、少年愛の世界では、女性的な特徴を備えた中性的少年が生まれ、女装させられることが多かった。逆に男性的特徴は嫌悪され、年を取って男性化すると無価値になることから、鬚が生える前の「少年」であることが絶対の要件であった。これに対してBLでは、同性に対する女性の嫉妬心もあり、女性的容姿はもとより、同性に見えかねない中性的容姿も避けられる傾向にある。さらに、BLでも若さは求められるが、中学生以下の「少年」だと幼く見えてしまい魅力を感じなくなることから、少年愛とBLでは相容れない価値観となっている。少年愛と比べるとBLに近いのがゲイにとつての理想の男性像である。ゲイの世界でもBLでも、男性として肉体的に十分成長していることを前提とした上で、若さを求めている点で共通している。しかし、ゲイが惹かれる男性は、一言で言えば「男らしい男性」、すなわち戦士的な屈強さを感じる筋肉隆々の男性であり、逆に眼鏡に象徴される知的男性への

評価は低い。これに対してBLでは、筋肉隆々の「男らしい男性」には嫌悪感を抱く女性が多く、避けられる傾向にあり、逆に眼鏡は人気のアイテムである。ゲイの世界では屈強な男性が人気であるのに対して、BLでは知的な男性が人気なのである。

性行為について、少年愛の世界では、肛門性交が常道であり、加えて年長の念者が常に「肛門挿入者」を務めた。「肛門受容者」に肉体的快楽は想定されておらず、少年が性行為を自ら望むことは想定されなかった。また、念者は少年の性器にも強い関心を持っており、少年のペニスを弄っていた。一方、ゲイの世界では、必ずしも肛門性交が常道ではなく、肛門性交と口腔性交の二種類があり、それぞれに能動的役割を希望するゲイと受動的役割を希望するゲイが存在する。この背景には、性的対象の性器であり、かつ「男らしさ」の象徴としてのペニスに対するゲイの強い関心が挙げられ、フェラチオをしたがる「口腔受容希望者」に顕著に表れている。これに対してBLでは、少年愛と同様に肛門性交が常道だが、「肛門挿入者」(攻め)だけでなく「肛門受容者」(受け)も性行為を望んでいる点で少年愛と異なる。空想の特権を活かして「やおい穴」による膣性交が発明されたものの、現在は絶滅状態であり、挿入先には性器より肛門が強く求められている。口腔性交は行われることもあるが、ゲイの「口腔受容希望者」と異なり相手の性器への関心によるものではなく、愛情ゆえの奉仕行為の範疇であり、肉体的欲求は想定されていない。現実の男子同性愛とBLの最大の違いは、性器への関心である。男性は異性愛者であれば女性の性器、同性愛者であれば男性の性器と、性的対象の性器に強い関心を持っているため、現実の男子同性愛においては、ゲイは男性のペニスを求めており、少年愛でも念者は少年のペニスを弄っていた。一方、女性は好きな人でも裸や性器を見たいと思わない人が多く、性器を攻める(攻められる)行為にも興味がなかったため、BLでは性器は必要最低限しか描かれないのである。

人間関係について、少年愛の世界では、格上の年長者が金か権力か恩義にものを言わせた関係であり、年長者が常に能動的役割を果たした。

ゲイの世界では、自由意志に基づく対等な関係ではあるが、若いゲイは拒絶を恐れてアプローチできない一方、黙っていても声をかけられるのに対して、若さを失ったゲイは積極的に声をかけないと相手にされないため、年長者がやむなく能動的役割を果たすことが多くなる。これに対してBLでは、年齢差がないカップルが多く、あったとしても年長者が「攻め」など能動的役割を果たすとも限らない。視点の「受け」「攻め」問わず、性行為願望が強く能動的役割を果たすのは主人公の相手の側であり、読者が自己投影する主人公は常に「求められる立場」で、自分からは相手男性を求めない受け身の物語構造が確立されている。

引用文献

- 石田仁(二〇〇七)『ゲイに共感する女性たち』『ユリイカ 総特集◎腐女子マンガ大系』第三九巻第七号(通巻五二六号)、青土社、四七・五五頁。
- 金田淳子(二〇〇七)『やおい論、明日のためにその2』『ユリイカ 総特集◎BL スタディーズ』第三九巻第一六号(通巻五四五号)、青土社、四八・五四頁。
- かびやかずひこ(一九五八)『実態調査のレポート』『夜の異端者』南旺社(礪川全次編(二〇〇六)『ゲイの民俗学』批評社、二六〇・二八三頁)。
- Dover, K. J. (1978) *Greek Homosexuality*, Gerald Duckworth & Co. Ltd. (中務哲郎・下田立行訳(二〇〇七)『古代ギリシアの同性愛』新版、青土社)。
- 西原麻里(二〇二〇)『同人誌と雑誌創刊ブーム、そして「ボーイズラブ」ジャンル』堀あきこ・守如子編『BLの教科書』有斐閣、四〇・五六頁。
- 藤本由香里(二〇二〇)『少年愛・JUNE/やおい・BL』堀あきこ・守如子編『BLの教科書』有斐閣、二一・二七頁。
- Hoffman, M. (1968) *The Gay World*, Basic Books.
- 溝口彰子(二〇一五)『BL進化論』太田出版。
- 『B+LIBRARY』vol.10-12 日本出版販売、二〇二二年六月一六日配布開始、二〇二二年一月二二日配布開始、二〇二二年八月二二日配布開始。
- 『Book Live』(https://booklive.jp/select/tag/category_id/BL/page_no/1) (二〇二二年五月一二日確認)。

テレビドラマ『ウルトラマンタロウ』における性格・心情表現と家族描写について

花岡 敬太郎

一 はじめに

本報告では、特撮テレビドラマ『ウルトラマンタロウ』（以下、『タロウ』の諸描写や造形設定、そしてそれら制作過程に着目して整理することとで、同作が「ウルトラ」シリーズ（以下、「シリーズ」）の中で果たした（果たせなかった）役割についての検討を試みる。

二 『ウルトラマンタロウ』について

『タロウ』は「シリーズ」第6作⁽¹⁾であり、一九七一年に放送された『帰ってきたウルトラマン』（以下、『帰ってきた』）から始まる第二期「シリーズ」としては3作目にあたる。一九七三年四月六日に第一話⁽²⁾が放送され、翌七四年四月五日まで全五十三話がTBS系列で放映された。

キャラクターとしてのウルトラマンタロウが、番組放送当時から今日にいたるまで「シリーズ」の他のキャラクターと比べても比較的露出に恵まれているのに反し、『タロウ』そのものを取り扱った言及は思いのほか少ない。そういった中で、『タロウ』という作品に関して多少なりとも強調されるものとして、まず、作風が堅実であるという点があげられる。

「シリーズ」各作品は、番組開始当初の作風やスケールを貫徹しきれぬことが非常に多く、第二期ウルトラシリーズは特にそれが顕著で、宇野常寛は「大枠においては撤退戦を強いられることになった」⁽³⁾などと指摘し、第二期シリーズの各作品が、それぞれ番組放送開始当初は、挑戦的なテーマ設定や演出軸を企図しながらも、諸事情からその挑戦を貫

徹できず、作風が尻すぼんでいった事を看破した。この構図については、『帰ってきたウルトラマン』（以下、『帰ってきた』）や『ウルトラマンA』（以下、『A』）、『ウルトラマンレオ』（以下、『レオ』）などの各展開を俯瞰する限り概ね支持できる。一方で、こと『タロウ』においては「マインナーチェンジだけで安定した人気を保ち、一年間の長丁場を乗り切った」⁽⁴⁾と白石雅彦が評価するように、安定した番組展開に成功した例外と考えることが出来る。『タロウ』の作風の安定について花岡は、先行する『帰ってきた』や『A』での「撤退」を支えた演出軸である「ウルトラ兄弟」と、両作が「撤退」の行く末にたどり着いた「成熟した大人と彼に憧れる少年の物語」を作品の基本構造として当初から採用していたからであると指摘してきた⁽⁵⁾。

三 『タロウ』で描かれる家族

制作が安定していたという点の他に、『タロウ』の作風を特徴づけるものとして、徹底した家族描写をあげる事が出来るだろう。『タロウ』では、登場する怪獣、宇宙人、地球人（防衛チームの隊員、市井の人びと）を問わず登場するほぼすべての属性のキャラクターで「家族連れ」の物語が描かれた。家族を積極的につく事は、第二期「シリーズ」に通底するテーマであったとも言え、『帰ってきた』『A』においても、主要登場人物の近親者や同居人を介して家族の姿を描く試みは繰り返されてきた。

特に、『タロウ』における主人公・東光太郎（＝ウルトラマンタロウ）の下宿先の人びととの関係は、『帰ってきた』で描かれた主人公・郷秀樹と坂田家の人びととの関係と相似形をなしており、過去作で練り上げられた

家族表象を事実上継承していたとみなせる(6)。こういった家族描写は、過去作ではゲストキャラクター、レギュラーキャラクターに関わらず、生身の人間の演出を介して描かれるのが主だったのだが、『タロウ』ではこの点が大きく拡大され、人間だけでなくウルトラマンや怪獣・宇宙人にまで家族の在り方が強調されるようになるのである。例えば、夫婦怪獣や親子怪獣が頻繁に登場し、子怪獣を思う親怪獣の心情が喜怒哀楽様々に描かれた(7)。また捨て子の母親に対する怨念の物語(8)や妻を交通事故で失った男性の車への憎しみが妻を復讐鬼として再生させてしまう物語(9)など、必ずしも家族の情をポジティブなものとして描くばかりではなく、様々なアプローチから家族が描かれていった。

この演出軸はウルトラマンタロウをはじめとするウルトラ戦士側についても同様であり、『タロウ』の主人公たるウルトラマンタロウは、実に性格豊かに描かれるのである。前作『A』でウルトラの父が登場したのに続き、『タロウ』では第一話からウルトラの母も登場し、ウルトラマンタロウはこの父と母の実子と設定された。加えて、歴代ウルトラマンの総称ともいえる「ウルトラ兄弟」の設定も従来以上に強調され、ウルトラマンタロウは兄弟の末っ子(No.6)ということになる。結果、主にウルトラ兄弟との共演エピソードに顕著な演出ではあるが、ウルトラマンタロウは甘えん坊の末っ子気質の側面を強調される事が増える。これまでの「シリーズ」では、ウルトラマンそのものの性格描写が強調される機会はそれほど多くなく、『帰ってきた』や『A』で段階的にウルトラマンの心情描写に取り組まれてはいたが、それが明確にキャラクターの性格設定として貫徹されるようになったのは『タロウ』の作風の特徴と言えるだろう。

四 ムルロアの物語

こういった家族の描かれ方は、「シリーズ」が継承してきたある物語構造にも変化をもたらした。「シリーズ」が『ゴジラ』を手掛けた円谷プロ主導の作品であることは、改めて特記するまでもない事実だと思う。こ

のことは、全体の物語造りにも顕著に表れており、『ゴジラ』の物語構造を引き受けたようなエピソードを特に「シリーズ」第一期は見つけることができる(10)。一方で、この『ゴジラ』的な物語構造を「シリーズ」第二期の制作者たちは必ずしもポジティブに受け止めておらず、特に演出を担当していた山際永三などは、第一期「シリーズ」に色濃く残っていた『ゴジラ』的な世界観演出に非常に手厳しい態度だった(11)。山際や第二期「シリーズ」のプロデューサーだった橋本洋二は、『ゴジラ』以来の東宝特撮的な物語造りでテレビの視聴者を引き付ける事は難しいと考えた上で、テレビを「家族のメディア」と位置づけ志向していた(12)。第二期「シリーズ」以来、家族を描く姿勢が段階的に強化された背景には、こういった制作陣のテレビ観も垣間見える。

しかしながら、その山際が演出した『タロウ』二四、二五話の物語構造と登場する宇宙大怪獣ムルロアの設定は、件の『ゴジラ』の構造と設定そのものと言ってもよい。同エピソードは、ヨーロッパ某国が人類終末兵器とよばれるトロン爆弾の実験をムルロア星で行った結果、その星の原生生物が実験によって変化したと思いき宇宙大怪獣ムルロアの逆襲に地球が晒されてしまう。敢然とムルロアに立ち向かうウルトラマンタロウも返り討ちにあつてしまいが、母の声を聴き古郷・光の国へ舞い戻り、待ち受けていたウルトラ兄弟たち助力を得て、秘宝・ウルトラペルを携え再戦を挑むという内容である。この光の国の秘宝・ウルトラペルが、事実上『ゴジラ』における最終兵器・オキシジェンデストロイヤーの役割を果たすわけだが、『ゴジラ』が「科学発展の負の側面を引き受けた(かわいそうだが)悪い怪獣をより良い科学の力で駆逐する」という構図になっているのに対し、ムルロアとウルトラペルの関係は「科学の負の側面から生まれた怪獣を家族(兄弟)が力を合わせることで克服する」という構図になっている点が大きく異なるのである。そして、この「家族」で力を合わせて困難を克服するという構図は、同エピソードの中ではもう一つ用意されており、ムルロアの襲来によって突如両親を失ってしまった幼い岩森六きようだが、自分たちをウルトラ兄弟になぞ

らえながら必死に困難を生き抜いていく姿が併せて描かれたのである。科学の厄災を更なる科学の力で上書きするのではなく、「家族を描く」という第二期「シリーズ」が段階的に深めていった演出軸を盛り込むことで『ゴジラ』的物語造りを相対化しようとしていたことがムルロアのエピソードから推し量ることが出来る。

五 おわりにかえて

『タロウ』では、登場キャラクターの属性や内容の好意的・悲観的の別を問わず、様々な角度から「家族」が描かれた。この試み自体は、『帰ってきた』『A』以来、第二期「シリーズ」を通じて段階的に取り組まれてきた演出軸の一つ到達点とみなすことが出来る。そして、このことは、主人公・ウルトラマンタロウについて過去の「シリーズ」の主役ウルトラマン達以上に明確な性格や心情を描かせる事を可能にしたといえる。ウルトラマンタロウは、父・母・5人の兄たちとの関係性の描写を介して、鮮明かつ大胆に色付けされた。

こういった心情・性格描写は、『ゴジラ』以来の世界観造りに違和感を持つていた橋本洋二や山際永三らのテレビ観によるところが大きい。彼らは、ウルトラマン・怪獣・人間の別を問わず、徹底的に人・家族を描く事を志向し、宇宙大怪獣ムルロアのエピソードは、『ゴジラ』型（あるいは東宝怪獣映画型）の物語造りをテレビドラマ流に相対化する試みと位置付けられるだろう。

こういった『タロウ』での家族路線は、その後の「シリーズ」の定番として定着したとは中々言いにくい面がある。次作『ウルトラマンレオ』では、主人公・ウルトラマンレオとその双子の弟・アストラの関係を物語全体の伏線として一応横たえはしていたが、物語の骨子としては「家族」のドラマというよりは、おとりげん（『ウルトラマンレオ』がモロボシダン（『ウルトラセブン』）に過剰に厳しく鍛え上げられるスポコンドラマの様相を呈していた。そして、「シリーズ」の制作現場自体もオイルショックによる制作費高騰の波に抗うことが出来ず瓦解してゆく。

一般には、第二期「シリーズ」はオイルショックによる制作費不振を背景に打ち止めになったと理解されている。この後、幾度と「シリーズ」自体は復活を繰り返すが、家族を描くことを物語の根底に据えるようになるのは、『ウルトラマンジード』（二〇一七年）や『ウルトラマンルーブ』（二〇一八年）、そして『ウルトラマンタイガ』（以下、『タイガ』（二〇一九年）まで待たなければならぬ。

一方で、キャラクターとしてのウルトラマンタロウについては、『タロウ』以降も比較的再登場に恵まれたキャラクターと言える。『ウルトラマンメビウス』（二〇〇六年）で光の国の教官として主人公・ウルトラマンメビウスの師と位置付けられて以降、『ウルトラマンギンガ』（二〇一三年）でも主人公・礼道ヒカル（『ウルトラマンギンガ』の指導者兼相談役、そして『タイガ』ではウルトラマンタイガはタロウの実子という設定であり、再びウルトラマン「家族」が描かれる事になった。こういった近年のシリーズにおけるウルトラマンタロウの心情やキャラクター設定は、従来の末っ子気質を若干残しつつも、心優しい師や親というそれまでにないキャラクター設定となっている。もともと表情を持ちえない造形物（いわゆる着ぐるみ、面）であり、加えていうならば『タロウ』放映時期はウルトラマンは殆ど会話をしないという制約上、少なからぬハードルがあるはずのウルトラマンの心情・性格描写をここまで豊かに可能にしたのは、『ゴジラ』以来の東宝怪獣映画の物語造りを克服するほどに徹底された「家族」の物語の掘下げがあったからと言えるのではないだろうか。

注

(1) 『ウルトラQ』（一九六六年）、『ウルトラマン』（六六年）、『ウルトラセブン』（六七年）、『帰ってきたウルトラマン』（七一年）、『ウルトラマンA』（七二年）に続く第六作。

(2) 『ウルトラマンタロウ』第一話「ウルトラの母は太陽のように」、監督：山際永三、脚本：田口成光

(3) 宇野常寛『リトル・ピープルの時代』（幻冬舎、二〇一二年）一八三頁

(4) 白石雅彦『ウルトラマンタロウ』の飛翔』(双葉社、二〇一三年) 五頁。

(5) 花岡敬太郎「1970年代初頭の人々の正義に関する思考様式——第二期ウルトラシリーズの制作過程分析を中心に」『文学研究論集第48号』(明治大学大学院文学研究科、二〇一八年)

(6) もつとも、あくまで「相似形」の家族構成を継承しているというだけで、物語内での役割が一致していたと言いつけるのは、坂田次郎少年『帰ってきたウルトラマン』白鳥健一少年『タロウ』程度である。『帰ってきた』で主人公の恋人として積極的に郷の生活サイクルに関わる坂田アキほどの存在感白鳥さおりにはなく、坂田健に相当するはずの白鳥潔についても『タロウ』第一話のみの登場で、坂田健のように主人公の父親(もしくは後見役)の役割を作中で果たしていたとは到底言えない点は留意が必要だろう。

(7) 『ウルトラマンタロウ』第四話「大海亀怪獣 東京を襲う!」、第五話「親星子星一番星」監督:吉野安雄、脚本:上原正三 他

(8) 『ウルトラマンタロウ』第一話「血を吸う花は少女の精」監督:山際永三、脚本:木戸愛楽(大原清秀)

(9) 『ウルトラマンタロウ』第四二話「幻の母は怪獣使い!」監督:深沢清澄、脚本:大原清秀

(10) 例えは『ウルトラマン』第四話「大爆発五秒前」監督:野長瀬三摩地、脚本:南川竜や『ウルトラセブン』第二六話「超兵器R1号」監督:鈴木俊継、脚本:若槻文三などは、怪獣の出現経緯などの物語の基本プロットが概ね『ゴジラ』(一九五四年)の移植といえる。

(11) 花岡敬太郎『ウルトラマンの「正義」とは何か』(青弓社、二〇二二年) 一四二~一四四頁

(12) 同右、一四八頁