

日本のマンガ／アニメ

—ロボットと戦闘美少女—

佐々木 隆

目 次

プロローグ	3
第1章 文化としてのマンガ／アニメ	
(1) マンガとアニメ	4
(2) 海外のマンガ／アニメ評価	8
(3) 日本のマンガ／アニメ小史	17
(4) マンガ／アニメの社会的評価	23
①マンガと図書館	24
②マンガ／アニメと教育	25
③マンガ／アニメと大学	29
④大学教育と学位	33
第2章 アニメ・映画に見るロボット	
(1) 「科学」・「文学」とは何か	41
(2) 「ロボット」とは何か	42
(3) 文学／アニメとロボット	45
(4) ロボットの定義、再び	81
(5) 科学と文学	82
第3章 戦闘美少女と戦隊もの	
(1) 戦闘美少女論	87
(2) 戦闘美少女のアニメ史	93
(3) 実写による戦闘美少女	95
(4) スーパー戦隊シリーズ	96
①「戦隊」とは	96
②戦隊もの	96
③チーム編成の構成	97
④紅一点型の美少女からチーム編成へ	98
⑤冒険する少女から闘う少女へ	99

⑥チーム編成	100
⑦戦隊からスーパー戦隊へ	101
第4章 ゲームとデジタルコンテンツ	
(1) 日本のゲーム産業史	111
(2) 『2010 テレビゲーム産業白書』(2010)	113
(3) 『2010 オンラインゲーム白書』(2010)	114
(4) 『デジタルコンテンツ白書2010』(2010)	115
第5章 ボーカロイド	
(1) 「ボーカロイド」とは何か	116
(2) 初音ミク	119
(3) 産業としてのボーカロイド	121
エピソード	124

プロローグ

本書は筆者が本務校で担当している科目「英米文学史」「映像表現論」「英語科教育法」「国際文化交流」用の教材として纏めてものが基礎となっている。

「英米文学史」ではSF小説の父とも言われるH.G.ウェルズをはじめ、ロボット小説を積極的に発表してきアイザック・アシモフなども当然取り扱うことになった。「映像表現論」ではアニメ、映画やTVドラマに登場するロボットや人造人間に注目してきた。これらはいずれも古くはギリシャ神話からその原点を辿ることができる。

筆者の研究の原点は英文学からスタートしており、人造人間の元祖とも言えるメアリ・シェリー『フランケンシュタイン』やロボットSF小説の先駆的な役割を果たすアシモフ『われはロボット』には当然触れることになった。また、アニメの登場人物やアイテムなどをよくみると英語・英語文化圏から関連した名称がつけられていることも多く、「英語科教育法」ではこうした視点から教材研究としてアニメの活用についても取り上げている。また、マンガやアニメがクール・ジャパンの代表のように取り扱われているが、これも「国際文化交流」で扱えるテーマである。日本はロボット工学の世界では最先端をいく国として世界的にも評価されているが、その原点にはマンガやアニメの存在があることも無視できない。

本書は先にオンライン公開している『オタク文化論』と一部重複しているところもあるが、アニメに登場するロボットや戦闘美少女を中心にして、戦隊ものなども取り上げ、背景にある日本文化にも注目して纏めた。

著者

第1章 文化としてのマンガ／アニメ

ロボットや戦闘美少女を扱うにはマンガ／アニメは避けて通れない。マンガ／アニメはメディア芸術としての側面もあるが、マンガ／アニメの基盤になっているのは文学性であると言っても過言ではないだろう。

(1) マンガとアニメ

ここではマンガとアニメの違いについて論じることが目的ではなく、むしろ、TV シリーズ、映画化、さらには DVD 化を見ると、アニメは新しい可能性が広がったものとして考えたい。一般的には「アニメーション」という場合には、「アニメーション映画」の略称として使われることが多い。⁽¹⁾ また、マンガについて言えば、「マンガ」「まんが」「漫画」「劇画」、あるいは「コミックス」等、表現も多様化しているが、映像化されていくことも考慮して、ここでは「アニメ」が包括する考え方として使用することとなる。もちろん、「アニメ」と「アニメーション」を区別する専門家もいるので⁽²⁾、ここでは日本のアニメーションを特に「アニメ」として取り上げたい。「アニメーション」と「アニメ」を区別するとすれば、津堅信之「アニメとは何か」(2011)によれば、「アニメーション」はアニメーション全般を指し、「アニメ」については以下のように定義している。

「アニメーション」の中でも、日本で、映画、テレビ等の商業目的で制作され、かつ、主としてセルアニメーション（もしくはセルアニメーション的な絵柄を使ったデジタルアニメーション）の手法を使用し、ストーリー表現に重点を置いて制作されたアニメーション。⁽³⁾

ジブリ作品はアニメと呼べるが、2009年に米アカデミー・短編アニメーション賞を受賞した加藤久仁生監督『つみきのいえ』は「アニメ」と呼べないことになる。⁽⁴⁾ また、特に支障のない限り「マンガ」の表記で統一的使用したい。

外国人はマンガ／アニメ (manga/anime) と言えば、どのようにとらえるのであろうか。英語圏で最も権威のある *The Oxford English Dictionary* は、

1933年に初版、1989年に第二版が出版されているが、そのどちらにも“manga”と“anime”は見出し語として取り上げられていない。しかし、2002年版の *The Concise Oxford English Dictionary* (以下 *COD* と略す) には“manga”も“anime”も見出し語として掲載されている。“manga”の定義は以下の通りである。

a Japanese genre of cartoons, comic books, and animated films, typically with a science-fiction or fantasy theme.

ORIGIN Japanese, from man ‘indiscriminate’ + ga ‘picture’ .

(5)

また、“anime”の定義は以下の通りである。

a Japanese film and television animation, typically having a science fiction theme.

ORIGIN 1980s: Japanese. (6)

さらに、*Cambridge Advanced Learner’s Dictionary* (2003)には“manga”の定義が以下の通り掲載されている。

COMIC books or ANIMATION from Japan which often include sex or violence. (7)

しかし、“anime”の見出し語はない。最新の *Oxford Dictionary of English* (2010)の“manga”の定義を見てみよう。

a Japanese genre of cartoons, comic books, and animated films, having a science-fiction or fantasy theme and sometimes including violent or sexually explicit material.

ORIGIN Japanese, from man ‘indiscriminate’ + ga (8)

また、“anime”の定義は以下の通りである。

Japanese film and television animation, typically having a science-fiction theme and sometimes including violent or explicitly sexual material. Compare with MANGA.

Origin 1980s: Japanese ⁽⁹⁾

これまでの定義を見れば、“manga”も“anime”もどちらも“Japanese”あるいは“Japan”とあることから、日本語から英語へ入った言葉ということは明らかだ。“sex or violence”が定義の中で表現されている背景には、日本のマンガなどのポップ・カルチャーに「性表現や暴力表現が氾濫」⁽¹⁰⁾していることが原因であろう。日本の英和辞典、『小学館ランダムハウス英和大辞典』(第2版、1994)には“manga”と“anime”の見出し語はない。『グランドコンサイス英和辞典』(2001)には、“manga”と“anime”の両方の見出し語がある。“manga”の意味としては「漫画。[Jap.]」⁽¹¹⁾、“anime”の意味としては「(日本)アニメ；=animé」⁽¹²⁾がそれぞれ掲載されている。両者の見出し語が日本の英和辞典に取り上げられている例は決して多いとは言えないのが現状である。また、インターネットのWikipediaでは“manga”“anime”の見出し語がある。Wikipediaの取り扱いは慎重でなければならぬが、ここではあくまでも事例のひとつとして紹介しておく。

Manga (漫画) is the Japanese word for comics: outside of Japan, it usually refers specifically to Japanese comics. Because most Japanese nouns have no plural form, *manga* can be used to refer to multiple comics, although *mangas* is sometimes used in English. ⁽¹³⁾

“anime”について“The term **anime** in English refers to Japanese animation”⁽¹⁴⁾と定義している。その後、“Terminology”の所で以下のような説明がある。

Internationally, anime once bore the popular name “Japanimation”, but this term has fallen into disuse. Fans tended to pronounce the word as though it abbreviated the phrase “Japan Animation”. It saw the most usage during the 1970s and 1980s, which broadly comprise the first and second waves of anime fandom. The term survived at least into the early 1990s but seemed to fade away shortly before the mid-1990s anime resurgence. In general, the term “Japanimation” now only appears in nostalgic contexts (although anime itself has revived the name quite recently.) ⁽¹⁵⁾

日本のマンガについて『日本マンガを知るためのブック・ガイド』(2002)の中で日本語と英語で次のように説明している。

絵画と文章を組み合わせて物語を表現する手法のひとつであるコミックが、日本では、複雑なストーリーの構成や、登場人物の心理描写の細かさの点で、独特の発展を遂げた。不慣れな人には簡単に理解できないほど、高度な読み解く能力（リテラシー）を必要とされるようになった。The comic that combined the pictures and the texts to express the story, in Japan, in the points such as the structures of the complicated stories and the details of the characters’ s psychological description, developed its unique style even within the world. Besides, Japanese manga are required the high literacy, people who are unfamiliar to its grammar cannot easily understand it. ⁽¹⁶⁾

2006年7月にはインターネット上にアメリカ英語では権威のあるウェブスター英語辞典にMANGAという言葉が入ったニュースが流れた。

今年のウェブスターの辞書にMANGAという言葉が入った。ANIMEはとっくに辞書入りしている。米国最大のサブカルチャーとなったアニメと漫画は、米国のオタクの力を借りてじわじわと主流に近づこうとしている。(ロサンゼルス支局) ⁽¹⁷⁾

「マンガ」も「アニメ」も外国語になった日本語として英米の権威ある英語辞典に認知されたことになる。国際交流基金が発行する『をちこち』（第19号）は「特集：Manga are cool!マンガからMANGA」で次のような記述がある。

いまや「MANGA」は、世界に通用する国際語になっています。アジアや欧米諸国の書店には日本マンガのコーナーが設置され、マニアを超えて、一般層にもファンが拡大。同時に、クールなマンガ作品を次々と生む現代日本文化への関心も高まっています。⁽¹⁸⁾

さて、マンガ、アニメの一般的な定義として『広辞苑』（第6版）（2008）の定義を紹介しておきたい。

まんが【漫画】①単純・軽妙な手法で描かれた、滑稽と誇張を主とする絵。②特に、社会批評・諷刺を主眼とした劇画。ポンチ絵。③絵を連ね、多くはせりふをそなえて表現した物語。コミック。⁽¹⁹⁾

アニメ アニメーションの略。

アニメーション【animation】少しずつ動かした人形、または少しずつ変化させて描いた一連の絵などを1コマごとに撮影し、これを連続映写して動きの感覚を与える映画・テレビ技法。漫画・劇画映画・テレビ番組の制作に使用。その映画・テレビ番組。動画。アニメ。⁽²⁰⁾

英語にはすでに‘comic’ ‘cartoon’ ‘caricature’ といういわゆるマンガを表現する語があるが、manga という日本語が英語になったということは、特別な意味があると同時に、はっきりと日本のマンガがアメリカやイギリスのものとは違うということを意味することになる。

（2）海外のマンガ／アニメ評価

マンガが海外で受け入れられるにはそれぞれの国や地域の文化背景が大

大きく影響していることは言うまでもないことだ。白幡洋三郎『カラオケ・アニメが世界をめぐる』（1996）では次のように述べている。

日本への興味、日本研究への関心が、高級な文化でもなければ高度な思想に裏付けられた権威のある文化でもない、大衆的なサブカルチャーとされる漫画からも生まれている。このことは文化の受容や、文化の普遍性を考える材料として、漫画が侮れないものであることを示す。
(21)

では具体的にはどうであろうか。櫻井孝昌『日本はアニメで再興する』（2010）では次のように述べている。

日本のアニメやマンガの大きな特徴のひとつが、「多様性」である。『ドラえもん』から『課長島耕作』のような作品まで、空想の世界から現実のサラリーマン社会までありとあらゆるストーリーが、マンガやアニメのなかで展開していく。そして、そこには社会や生活、ファッション、伝統まで、ありとあらゆる日本の「現実」も反映されている。⁽²²⁾

櫻井はさらに別の個所で次のようにも述べている。

グローバルな世界戦略を考えることなく、ディズニーに象徴されるアメリカ型のエンターテインメントがもつ勝利の方程式とは違う形で世界、日本のマスとなったアニメ・マンガ。それは、グローバリズムとローカリズムという考え方から見ても、非常に重要な研究テーマでもある。⁽²³⁾

また、松本零士『未来創造』（2010）では以下の通りである。

漫画が国際化するはるか以前から、思想、宗教、信条、民族感情には触れないように意識して作品を作ってきた。僕はそれがどんな国であれ、その国の人たちが信じてることに敬意を払うべきだと思っているからだ。
(24)

手塚治虫『鉄腕アトム』は1963年1月よりTV放送されるようになった日本産のSFアニメーションであることは周知のとおりである。海外でも*Astro Boy(Atom Boy)*として知られている。Mark I. West, editor. *The Japonification of Children's Popular Culture* (2009)には次のように紹介されている。

At first only a few Japanese animated programs aired on American television, the most famous of which were *Astro Boy* (sometimes called *Mighty Atom*) and *Speed Racer*. Gradually, however, more and more such programs were imported. Nowadays, *animé* accounts for a major portion of the programming for children aired on American commercial television networks. ⁽²⁵⁾

「日本のマンガ・アニメは単なる娯楽としてだけではなく、現代文化の一分野としても世界から認知されている」⁽²⁶⁾ からこそ、日本からの発信が可能なのである。

東アジア以上に、欧米でも、日本のポピュラーカルチャーは、ジャパנקールと呼ばれて、高い評価を受けている。アメリカを中心とした英語圏には、日本のマンガやアニメが英訳されて広がっていることはよく知られているが、最近では、英語圏以外のフランスやドイツなどでも、とくに都市部においてはジャパנקール旋風がまきおこっている。

フランスのマンガは伝統的にDB (バンド・デシネ) と呼ばれ、大人の読み物として定着していた。日本のマンガも最初はその一部として販売されていたが、今日、パリの大型書店では、日本のコミック本は、BDから独立したManga という独自のコーナーに置かれている。⁽²⁷⁾

湯山邦彦総監督『ポケット・モンスター』が世界中で公開されると、そのブームはまさに欧米を中心に広まった。ポップ・カルチャーとして日本のアニメは世界中で放映されている。最近では日本のマンガやアニメも原作となり、

アメリカで映画化されるようになった。記憶に新しいところでは、笹川ひろし(b.1936)の『マッハGOGOGO』はアンディ・ウォシヤウスキー、ラリー・ウォシヤウスキー監督『スピード・レーサー』(*Speed Racer*, 2008)に、鳥山明(b.1955)の『ドラゴンボール』(*Dragonball*)はジェームズ・ウォン監督『ドラゴンボール・エボリューション』(*Dragonball Evolution*, 2009)として映画化されている。

ここ数年、海外でも日本のマンガ／アニメに注目した書籍も登場し、さらにその出版状況も加速度的に増加している。日本のマンガ／アニメをポップカルチャーとして扱った Susan J. Napier. *Anime: from “Akira” to “Princess Mononoke”* (2000)には次のような記載もある。

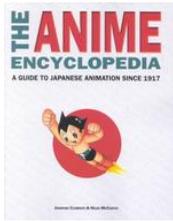
Japanese animation, or “animé” as it is now usually referred to in both Japan and the West, is a phenomenon of popular culture. ⁽²⁸⁾

Leith Morton. *Modern Japanese Culture* (2003)には “5 Mass culture: TV, Cinema, and Manga” の章立てがあり、次のように記している。

This chapter will sketch an outline of three areas of mass culture: television, cinema and manga (comics). The stress will be on the recent development of some of the more vital areas of interest as perceived by contemporary Japanese commentators, rather than a detailed history of the evolution of these cultural media over the past seventy or eighty years. ⁽²⁹⁾

その他にも Jonathan Clements and Helen McCarthy. *The Anime Encyclopedia* (Stone Bridge Press, 2001)、Patrick Drazen. *Anime Explosion!* (Stone Bridge Press, 2003)、Paul Garrett. *Manga: Sixty Years of Japanese Comics* (Laurence King Publishing Ltd., 2004)、Gilles Proitras. *The Anime Companion* (Stone Bridge Press, 2005)、Gilles Proitras. *The Anime Companion 2* (Stone Bridge Press, 2005)、Roland Kelts. *Japamerica* (Palgrave Macmillan, 2006)、Brigitte Koyama-Richard.

One Thousand Years of Manga (Flammarion, 2007)など日本のアニメやマンガを扱ったものが次々と世界に登場している。



さて、2009年8月1日～2日に世界15カ国からコスプレヤー代表が集い、愛知県で「世界コスプレサミット 2009」が開催され、オリコンが「世界に通用していると思う『日本のアニメ』」についてアンケートが実施され、その順位が発表された。⁽³⁰⁾

- 第1位 『ドラゴンボール』
- 第2位 『ドラえもん』
- 第3位 『ポケットモンスター』
- 第4位 スタジオジブリの作品
- 第5位 『新世紀エヴァンゲリオン』
- 第6位 『機動戦士ガンダム』
- 第7位 『ONE PIECE』
- 第8位 『千と千尋の神隠し』
- 第9位 『NARUTO—ナルト』
- 第10位 『となりのトトロ』

アンケート方法の詳細はわからないが、宮崎駿監督の作品は個別にランクインしているものもあれば、一作品だけを選ばずにスタジオジブリを回答した人も多かったようだ。

さて、ヨーロッパに日本の「漫画」(マンガ)がどのようにして紹介されたのかを加藤秀俊・熊倉功夫編『外国語になった日本語の事典』(1999)よ

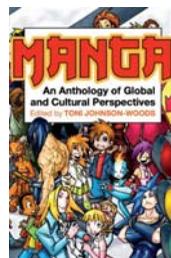
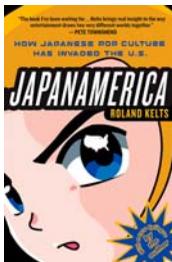
り取り上げておきたい。

日本でさいしょに「漫画」ということばをつかったのは葛飾北斎。かれはその想像力を駆使して、風刺をこめた『北斎漫画』を制作し、それを発表した。その「漫画」の何枚か梱包材料としてヨーロッパにはこぼれたが、一八五六年にこれをフランスのフェリックス・ブラックモンドが発見し、画壇に紹介した。その大胆な画法とおもしろさは画家たちの関心をよび、たとえば北斎の「象にのぼるひとびと」からヒントをえて、シャルル・レガールは「短靴の来襲」というエッチングをのこしている。⁽³¹⁾

日本のマンガ／アニメがアメリカでどのように受け入れられているのかは簡単に言えば、下記の通りである。Roland Kelts. *Japanamerica* (2006)の原文と翻訳を紹介しておきたい。

In only the first decade of this century, the terms anime, manga, and otaku have become common parlance in the American media, no longer explained or defined in parentheses. Anime conventions are held nearly every weekend somewhere in the United States.⁽³²⁾

今世紀に入って十年経たないうちに、「アニメ」、「マンガ」、「オタク」という単語はアメリカのメディアで一般的に使われるようになり、括弧内で意味を説明する必要がなくなった。現在、アメリカでは毎週のようにアニメ・コンベンションが開催されている。⁽³³⁾



また、Toni Johnson-Woods, editor. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives* (2010)を紹介しておきたい。著者のトニ・ジョンソン-ウッズは裏表紙による紹介では以下のようにある。

Toni Johnson-Woods is President of the Pop Culture Association of Australia (Pop CANNZ) and Senior Lecturer in English, Media Studies and Art History at the University of Queensland, Australia.

本書は4部構成となっている。

Manga and Genres

Manga in Dept

Reading Manga

Manga in the World

合計で20編の論文が収録されている。一番の特徴は“kawaii” “cosplay”と言った用語は登場するが、“cool Japan”には言及していないことだろう。出版の時期や引用されている文献の年代を見ても、マクグレイ論文(2002)以降のものもかなりあるが、マンガの持つ文化性や芸術性に注目し、“Manga’s contribution to popular culture is fascinating”⁽³⁴⁾に注目している。気になることをいくつか取り上げておきたい。まず、Toni Johnson-Woodsの“Introduction”の中で日本の外務省が創設した国際漫画賞について触れていることだ。

Another obvious marker of the internationality of manga is the surge in international manga competitions. *Anime* and manga publisher Tokyopop has instigated the Rising Stars of Manga competition in the United States and in the United Kingdom. And, beginning in 2007, the Japanese government has instigated the International Manga Award in order to promote interanational

diplomacy in the brief that popular culture can play a role in diplomacy and that manga can “enhance understanding of Japanese culture” (Ministry of Foreign Affairs of Japan, 2007).

The second International Manga Award competition attracted more than double the number of entries than the first had—368 entries from 46 countries and regions: ⁽³⁵⁾

“Introduction” の最後はマンガの持っているテーマ性や芸術性について言及していることは注目に値する。

Manga’s contribution to popular culture is fascinating because it is essentially a comic book, and comic books have always been ignored (at best) and condemned (at worst). Manga has caused moral panics about its violence and sexual content even though it grapples with deep philosophical questions: to be or not to be (*Confidential Confessions*), the nature of war (*Barefoot Gen*), what is it to be male or female (*Yours and My Secret*), the environment (*Nausicaä of the Valley of the Wind*), the essence of evil (*Death Note*), and what it means to be human (*Ghost In a Shell*). It is a complex visual art form, an aesthetic with proven worldwide appeal. Manga is essentially ephemeral entertainment, something to be bought and discarded; yet, for over sixty years it has provided entertainment to million of people. ⁽³⁶⁾

念のためマンガ名を確認しておきたい。

<i>Confidential Confessions</i>	『問題提起』
<i>Barefoot Gen</i>	『はだしのゲン』
<i>Yours and My Secret</i>	『君と僕』
<i>Nausicaä of the Valley of the Wind</i>	『風の谷のナウシカ』
<i>Death Note</i>	『デス・ノート』

『攻殻機動隊』の海外の進出については次のような紹介もある。

日本のマンガやアニメが世界中で人気を博し、いまや新たな日本文化として定着しつつある……と巷間耳にするようになってずいぶん経つ。そのきっかけは一九九六年、アニメ映画『GHOST IN THE SHELL』／攻殻機動隊』が北米ビデオチャートの一位を獲得したことだった。⁽³⁷⁾

上記のことについては *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives* (2010)でも次のようにも紹介されている。

The film was renamed *Ghost in the Shell* when it was dubbed into English in August 1996, and debuted on the Billboard Top 10 for US video sales. This was before the insanely popular *POKÉMON* franchise hit in the market in 1998, and many thought it was impossible for an anime to go beyond the niche fan market and negative media stereotypes.⁽³⁸⁾

*Ghost in the Shell*は原作が士郎正宗(b.1961)で押井守監督『*Ghost in the Shell*／攻殻機動隊』(1995)としてアニメ映画化されたものである。

最後にマンガ／アニメの海外の評価についてどう考えるかは意見もいろいろあろうが、米・アカデミー賞という世界で最も影響力のあることなども含め、2000年以降について注目しておきたい。

ニンテンドーアメリカによって『ポケットモンスター』のゲーム、アニメが同時展開され、大手ネットワーク、ワーナーブラザーズのキッズタイムで放映がなされる九九年以降のことである。日本企業のアメリカ販社であるニンテンドーアメリカがライセンスを主導し、パイオニアLDC(現ジェネオンエンターテイメント)、Vizといったこれも日本企業の現地販社が出版・映像ソフトをを担当する流通上のブレイクスルーを

果たしたからこそ状況が劇的に変化したのである。報道を見てもニューヨークタイムズ紙に登場する「Anime」の語を含む記事は九九年の八件から〇〇年の一六件以降急増しており、アメリカで報道の対象として「Anime」が発見されたのは明確にこの時期なのがある。⁽³⁹⁾

宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』が米・アカデミー賞長編アニメーション賞を受賞したのが2003年、加藤久仁生監督『つみきのいえ』が米・アカデミー賞短編アニメーション賞を受賞したのは2009年のことであった。2003年にはアヌシー国際アニメーション映画祭では山村浩二『頭山』、2008年には加藤久仁生監督『つみきのいえ』がアヌシー・クリスタル賞（最高賞グランプリ）を獲得している。『つみきのいえ』は欧米の両方で最高賞を獲得した短編アニメーションとなったことに意味があるろう。

(3) 日本のマンガ／アニメ小史

日本のマンガ史は一般に鳥羽僧正(1053-1140)の『鳥獣人物戯画』(12～13世紀)から始まると言われる。大塚英志「国策化する『おたく』と脱歴史化」(2005)の中で以下のように述べている。

まんが史の多くは石森章太郎『マンガ家入門』も含めて、日本のまんがは「鳥獣戯画」が起源だという歴史観を開陳するが、しかし、そこから「戦後」に一気に飛躍する。ちなみに「日本」のまんが史の起源を「鳥獣戯画」に求めるのはみなもと太郎氏所有の戦前のまんが入門書のコレクションで確認したところ、昭和の初頭の時点で成立していたようで、それ以前にさかのぼれるかは今後調査の必要がある。⁽⁴⁰⁾

さらに、大塚は『「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』(2005)において以下のようにその内容を充実させている。

『鳥獣戯画』が日本のまんがの起源だ」という主張は、おそらく、大正十三年発行の、細木原青起という人の書いた『日本漫画史』の中に示された視点を、基本的に踏襲していると思います。その中には『鳥獣戯

画』の問題、それから『北斎漫画』との関連性の問題が、まんが史の起源の問題として提示されているのです。⁽⁴¹⁾

マンガを美術の一領域として捉えた結果であるが、大塚はこれには留保すべきであると指摘している。大塚によれば、マンガ史に浮世絵を結びつけるのは西洋の発想であるとしている。

まんがやアニメーションを日本文化の伝統に連なるものとして捉え、そこに日本人としてのアイデンティティを求めるような議論は、それらが戦時下に起源を持つことの意味をまったく見ていないといえます。より正確に言うと、戦時下の表現を手塚治虫が批評的に再構築することで、戦後まんがが始まったり現在に至った意味をまったく考えていない。

「戦後史の忘却」は現在の日本が陥った致命的な病です、、⁽⁴²⁾

「マンガ」の一般的な定義を確認しておきたい。『広辞苑』(2008)には以下のように定義されている。

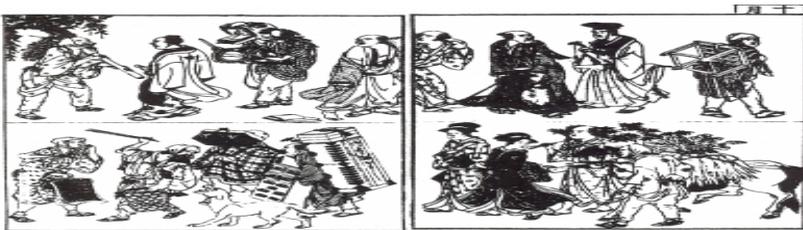
- 【漫画】①単純・軽妙な手法で描かれた、滑稽と誇張を主とする絵。
②特に、社会批評・風刺を主眼とした戯画。ポンチ絵。③絵を重ね、多くはせりふをそえて表現した物語。コミック。⁽⁴³⁾

おそらく日本のマンガ史は大別するとその原点を探っていくと3期あるのではないかということだ。①は滑稽を中心としものが『鳥獣戯画』や『北斎漫画』、②社会風刺等のポンチ絵、いわゆる新聞漫画は幕末から西欧流のものとして受容されたもの、③は戦後、手塚治虫から始まるマンガということになるのではないだろうか。しかし、一般的には『鳥獣人物戯画』(鳥獣戯画と一般には呼ばれる)をマンガの起源としていることが多い。そこには、ユーモアや諷刺が込められているからだろう。単なる「絵」ではないということだ。



「漫画」という言葉だけに注目してみると、山東京伝『四時交加』（1798）、合川珉和『漫画百女』（1814）、葛飾北斎『北斎漫画』（1814）、尾形光琳『光琳漫画』（1817）、暁鐘成『滑稽漫画』（1823）にまで遡れる。^{（44）}

山東京伝（1761-1816）は絵師、戯作者で、『四時交加』（しじのゆきかい）はいわゆる、江戸時代のファッション誌だったと言ってもよいかもしれない。当時は写真がないだけに、こうしたスケッチ風の図は貴重であったことだろう。明治以降に登場する時事漫画の庶民生活版とても考えれば、こうしたものが誕生していてもおかしい話ではない。『四時交加』の場合には書名には「漫画」の表記はないものの、その序文の中に「漫画」の表現が見られる。



『四時交加』十月（『江戸風俗図絵集・上』（国書刊行会 1988年5月）

『四時交加』の序文には以下のような表現がある。

東都ノ要路ニ棲遅シテ。朝トナク昏トナク。貴賤混駁シ士女老少綿綿絡繹トシテ交加ヲ觀ル也。平常舗中ニ在テ悟ニヨリ。偶夫ノ貴賤士女老少等ノ大路ニ交加スルトコロヲ漫画シ。以テ四時月日ヲ別チ。之ニ尚ルニ

讚詞ヲ以テシ。遂ニ二卷ト為ス。

ここでは「漫画シ」という表現に注目した。どうもこの意味は「気の向くままに描く」という意味の言葉として使用されているようだ。尾形光琳(1658-1716)、暁鐘成(1793-1860)についても表題で「漫画」と言う表現が使用されているが、最も有名なものは葛飾北斎『北斎漫画』(1814)である。

江戸時代にはすでに葛飾北斎の『北斎漫画』(一八一四年初版発行)という書名にあるように、漫画という言葉もあり、英一蝶や渡辺華山らの絵や池大雅、蕪村などの文人画、写楽に代表される浮世絵などにも、マンガの前身を見てとることはできる。⁽⁴⁵⁾

しかし、北斎は今使われている意味で「漫画」という言葉を使ったわけではない。清水勲(b.1939)の研究によれば以下の通りである。

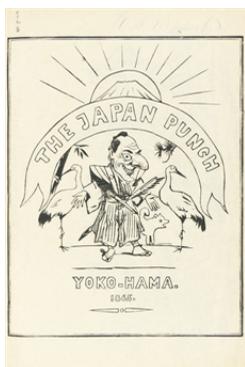
その意味は「スケッチ」や、「気のむくままに描いた絵」といったものであった。したがって、カリカチュア(諷刺画)の意味は全くなく、もちろん日常使われる言葉でもなく、せいぜい書物や浮世絵のタイトルに使用される程度であった。それでは『時事新報』はいつから「漫画」を使いだしたのか。同紙の明治二十三年二月六日号の社告の中に「漫画」「寓意漫画」という言葉がある。これこそが「カリカチュア」の訳語としての「漫画」の初出に間違いない。というのは、今泉一瓢が三年間の遊学を経て米国より帰国した時期と一致するからである。

一瓢は帰国と同時に福沢諭吉を頼って時事新報社に入社し、それまで鳥羽絵・ポンチ・狂画などと呼ばれていたものを「漫画」とすべきと主張し、それが社告に反映されたものと推察する。⁽⁴⁶⁾

今泉一瓢(1865-1904)は1885年から1890年にアメリカで働きながら漫画を学び、帰国後時事新報社に入社した。ちなみに今泉一瓢は福沢諭吉の妻の姉の息子である。

さて、明治初期、チャールズ・ワグマン(Charles Wirgman, 1832-1891)

は西洋人から見た日本をイラストで紹介したことは周知の通りである。写真が普及する前は、ジャーナリズムの世界でもイラストが多用された。現在でも、写真技術が格段に進歩しても、イラスト（諷刺画）が用いられていることは、まぎれもない事実である。『ザ・ジャパン・パンチ』(The Japan Punch) は、イラストを通して、日本で初めてシェイクスピア(William Shakespeare, 1564-1616)の『ハムレット』やオスカー・ワイルド(Oscar Wilde, 1854-1900)などを紹介したことでも知られている。まさに、文化受容においてイラストが重要な役割を果たしてきた。映画が誕生すると、マンガはその世界にも進出するようになり、いわゆる「アニメーション映画」(animated film)としてひとつの分野を構成するまでに至った。animation は「凸坊新画帖」という和訳が当初あてられていたようだ。(47)



日本のアニメの原点は 1917 年 1 月には日本初の国産アニメーションと思われる下川凹天『芋川椋三 玄関番の巻』が公開された。1921 年には北山清太郎(1888-1945)により国産初と思われるアニメーション制作スタジオ、北山映画製作所が設立された。(48) 1943 年には全面的にセルを使用した最初の作品、政岡憲三『茶釜音頭』が公開、そして、1958 年 10 月に東映動画長編アニメーションで、日本初のカラー長編の藪下泰司監督『白蛇伝』が公開された。時代は映画から TVへと移行していき、さらに TV の普及により、アニメは格段の発展を遂げることとなった。外国人はマンガの原点をどう捉えているのだろうか。John E. Ingulsrud and Kate Allen. *Reading Japan Cool* (2009)より紹介しておきたい。

Origins of Manga

The origins of manga are not as apparent as some commentators would like us to believe. Some say there is a long history of drawing manga, dating back to the temple scrolls of the twelfth century, where drawing caricatures served as a form of entertainment and social critique. With the development of woodblock printing technology, many people have identified, from among a broad range of publications, traces of what could plausibly develop into manga. These traces, in addition to the nineteenth-century influence of comic creation in Europe and North America, served to provide the origins for manga as we know it today.

Others say manga in their present format developed in the 1950s, as a result of social conditions and the availability of quality works by creators like Tezuka Osamu, the writer of children's manga such as *Janguru Taitei* (Jungle emperor) and *Tetsuwan Atomu* (Mighty atom). The English animated versions were named *Kimba*, the *White Lion* and *Astro Boy*, respectively. Today there is a wide range of manga titles catering for all kinds of readers, from children to adults. Yet the explosion of manga in publishing volume, beginning in the late 1950s and continuing with minor abatement, has been unprecedented. So the question is posed, what was the basis for this rise in readership and publication? Was it the ancient traditions of caricature drawing? Was it the socioeconomic conditions of the post-World War II period?⁽⁴⁹⁾

マンガ／アニメの普及にはTV放送やマンガ雑誌の発行は無視できないものである。1953年2月にはテレビ放送がスタート、1959年には『週刊少年マガジン』『週刊少年サンデー』が創刊された。1964年は日本漫画家協会が創立された年で、東京オリンピックが開催された年でもある。TVの普及には、現天皇・皇后陛下の結婚パレードの放映、東京オリンピックの開催が大きな要因であったことは周知の通りである。1963年に手塚治虫『鉄腕アトム』が日本で放映され、それ以後、継続的に国産TVアニメが放映された。ここ

で、おもな日本のアニメ (TV アニメ) を時系列的にまとめてみると、以下の通りである。(シリーズのあるものは、その最初のものを取り上げた)

- 1963年 1月 『鉄腕アトム』(～1966年12月)
- 1963年10月 『鉄人28号』(～1965年5月)
- 1963年11月 『エイトマン』(～1964年12月)
- 1965年 8月 『オバケのQ太郎』(～1967年6月)
- 1967年 4月 『マッハGOGOGO』(～1968年3月)
- 1968年11月 『ゲゲゲの鬼太郎』(～1969年3月)
- 1968年 3月 『巨人の星』(～1971年9月)
- 1969年 1月 『ひみつのアッコちゃん』(～1970年10月)
- 1969年10月 『ムーミン』(～1970年12月)
- 1970年 1月 『サザエさん』(放映中)
- 1972年12月 『マジンガーZ』(～1974年9月)
- 1973年 4月 『ドラえもん』(放映中)
- 1974年 1月 『アルプスの少女ハイジ』(～1974年12月)
- 1974年10月 『宇宙戦艦ヤマト』(～1975年3月)
- 1975年 1月 『フランダースの犬』(～1975年12月)
- 1980年 1月 『トム・ソーヤーの冒険』(～1980年12月)
- 1984年10月 『北斗の拳』(～1987年3月)
- 1985年 1月 『うる星やつら』(～1986年3月)
- 1986年 2月 『ドラゴンボール』シリーズ(「改」2009年4月～2011年3月)
- 1988年10月 『それいけ!アンパンマン』(放映中)
- 1992年 2月 『美少女戦士セーラームーン』(～1997年2月)
- 1995年10月 『新世紀エヴァンゲリオン』(～1996年3月)
- 1997年 4月 『ポケットモンスター』(放映中)
- 1998年 4月 『遊☆戯☆王』(～1998年10月)
- 1999年 3月 『デジモンアドベンチャー』(～2000年3月)
- 1999年10月 『ONE PIECE』(放映中)
- 1999年10月 『HUNTERxHUNTER』(～2001年3月、2011年10)

月～放映中)

2003年10月 『鋼の錬金術師』(～2004年10月)

「文化」には様々な定義があるが、コミュニケーションで共通の話題となり、語り継がれて行くことで、共時性と通時性の両方を兼ね備えていれば、マンガ/アニメも「文化アイテム」の名にふさわしいと考えられる。藤子・F・不二雄(1933-1996)の『ドラえもん』をはじめ、武内直子(b.1967)の『セーラーMoon』、臼井儀人(1958-2009)の『クレヨンしんちゃん』、岡崎優(b.1951)の『機動戦士ガンダム』シリーズ(アニメ監督は富野喜幸)、貞本義行(b.1962)の『新世紀エヴァンゲリオン』、永井豪(b.1945)と石川賢(b.1948)の『ゲッターロボ』、青山剛昌(b.1963)の『名探偵コナン』、原作:タツノコプロ企画室/笹川ひろし(1936-)の『ヤッターマン』(タイムボカンシリーズ)など枚挙に暇がない。特に『ドラえもん』は2008年3月に外務省よりアニメ文化大使に任命された。⁽⁵⁰⁾

(4) マンガ/アニメの社会的評価

これまでマンガ/アニメを「文化」という面から見てきたが、ここでは社会的評価として、「図書館」「教育」に焦点を当てたい。Sugimoto Yoshio. *An Introduction to Japanese Society* (2010)(3rd edition)によれば、“Popular Culture and Everyday Life”として“Four Japanese Phenomena”を取り上げている。⁽⁵¹⁾

(a) Mang (b) Pachinko (c) Karaoke (d) The Love Industry

さらに、「教育においては「大学」における学科や学部等の設置について注目し、最後に研究対象、あるいは研究分野として「マンガ学とは何か」といった観点から見てきたい。

① マンガと図書館

「文化としてのマンガ/アニメ」でも述べた通り、マンガ/アニメについては、CGの登場やDVDなどのAV機器の発達により格段の進歩を遂げて

教育界でも CG の作成、多言語使用による新しい教材研究が可能になったということだ。さて、マンガ／アニメの社会的評価を考える上で、ここでは特に「学校教育とマンガ／アニメ」について触れて行きたい。

学校の教育現場でこのマンガの取り扱いについては、マンガによる教材作成など、難しい内容のものをわかりやすくするという意味での活用をはじめ、様々な活用が考えられるが、特に、小中高等学校の図書館や公立図書館における論争、また大学教育におけるマンガやアニメの取り扱いに絞って考えると、研究や学問体系といったところを意識せざるを得なくなるのだ。

小中高等学校の図書館や公立図書館において、マンガを蔵書として置くべきかどうかという議論は、特に 1989 年あたりから議論が沸騰して来たように思える。『学校図書館』（通号 468 号, 1989）で「まんがの評価と導入をめぐる」、『図書館雑誌』（第 88 巻第 4 号, 1994）で「図書館資料としてのマンガを考える」、『みんなの図書館』（通号 269 号, 1999）で「図書館でマンガを提供するには」などの特集が組まれた。実際に小中高等学校の図書館や公立図書館にはマンガ日本史のようなものやマンガ源氏物語、マンガによる解説書をはじめとした図書が所蔵されている。国立国会図書館も例外ではない。

（特集）「図書館資料としてのマンガを考える」（1994）の中で石子順は「漫画の出版・評価の変遷」の中では、「漫画」の表記から「マンガ」へと変容したことへの指摘、さらには漫画（マンガ）を「文化として認めるのかどうか長い時間がかかった」⁽⁵²⁾ ことを論じている。これまで日本人が考えていた漫画の概念が、コミックス、劇画、アニメと言った表記方法に多様化している様に、大きく変容している現状がある。では大学図書館におけるマンガの取り扱いについてはどうだろうか。吉田昭「マンガと大学図書館」（1990）においては、条件付きながら今後の検討を指摘している。⁽⁵³⁾ 大学が教育・研究活動の重要な機関であることから、マンガを所蔵することについては積極的ではない。大学図書館がマンガを所蔵するとなると、

マンガが研究対象となる際、マンガそのものを研究する場合と、マンガで表現されたことを参照する場合の二つがある⁽⁵⁴⁾

と、吉田は指摘している。

② マンガ／アニメと教育

21 世紀を迎えた教育界におけるマンガ／アニメの取り扱い方はどのようになっているのだろうか。大学ではこれまでは、いわゆるアニメーションは CG など、デザイン系や情報系の学科等で扱われてきた。これはどちらかといえば、技術面を重視したものであった。また、高等学校の普通科に新たに「情報科」が加わったわけであるが、この教育内容にもアニメーションの作成などが入ってきていることも注目に値する。

ここで、最近の学校教育とマンガ／アニメの動向、さらには政府が文化政策としてアニメをどう扱っているかなど、時系列的にまとめてみると以下の通りである。

1996 年 岡田斗司夫「オタク文化論」（東京大学で講座担当 ～1997 年）

1996 年 第1回国際マンガサミット

*以降毎年開催。

1997 年 文化庁 文化政策推進会議／マルチメディア映像・音響芸術
懇談会「21 世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について」

*技術革新とともに、メディアの多様化が進み、映画、マンガ、アニメーション、コンピュータグラフィックス、ゲームソフト等、様々な映像、音響芸術(以下「メディア芸術」という。)が誕生してきた。これらのメディア芸術は、21 世紀の我が国芸術の中心としての一つとして発展していくことが期待されている。⁽⁵⁵⁾

1997 年 TV シリーズ『ポケットモンスター』放映開始

1997 年 宮崎駿監督『もののけ姫』

1997 年 庵野秀明監督『新世紀エヴァンゲリオン』（2 部構成）

1998 年 文部科学省『中学校学習指導要領』（改訂告示）

*教科「美術」に「表したい内容を漫画やイラストレーション、写真・ビデオ・コンピュータ等、映像メディアなどで表現すること」と触れている。⁽⁵⁶⁾

- 1998年 TVシリーズ『遊☆戯☆王』放映開始
- 1998年 日本アニメーション学会設立
- 1998年 宮崎駿監督『もののけ姫』、*Princess Mononoke*のタイトルで全米公開。
- 1999年 ポップカルチャー学会
- 1999年 文部科学省『高等学校学習指導要領解説 情報編』（改訂告示）
*「図形と画像処理」で「アニメーションとシュミレーション」に触れている。⁽⁵⁷⁾
- 2000年 文部科学省『教育白書』
*マンガ、アニメーションを芸術分野の一つとして位置づける。
- 2000年 京都精華大学芸術学部マンガ学科開設（日本で初めてのマンガ学科）
- 2001年 京都精華大学表現研究機構 マンガ文化研究所開設
- 2001年 宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』
- 2001年 りんたろう監督『メトロポリス』
- 2001年 日本マンガ学会設立
- 2001年 文化芸術振興基本法
- 2001年 東京工芸大学芸術学部メディアアート表現学科開設
- 2002年 文化庁政策課 文化芸術の振興に関する基本的な方針
*「第2 文化芸術の振興に関する基本的施策」の「(2) メディア芸術の振興」の中で「漫画、アニメーションなどの海外発信及び国内外の映画祭等への出品等を推進」が謳われている。⁽⁵⁸⁾
- 2002年 ゲーム学会
- 2002年 真島理一郎『スキージャンプ・ラージヒル』
- 2002年 宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』（英語タイトル *The Spirited Away*）
*ベルリン国際映画祭金熊賞
- 2002年 村田朋泰『朱の路』
*広島国際アニメーション映画祭優秀賞

- 2002年 東京工芸大学芸術学部アニメーション学科開設
(日本ではじめてのアニメーション学科)
- 2003年 宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』
*米アカデミー賞長編アニメ賞受賞
- 2003年 山村浩二監督『頭山』
*アヌシー・クリスタル、グランプリ
- 2003年 文化庁 映画振興に関する懇談会「これからの日本映画の振興について」(提言)
- 2004年 押井守監督『Innocence』
*カンヌ国際映画祭コンペティション出品作品
- 2004年 山村浩二監督『頭山』
*ザグレブ国際アニメーション映画祭グランプリ
- 2004年 宮崎駿監督『ハウルの動く城』
*9月、ヴェネチア国際映画祭で、技術貢献賞
*11月、日本で一般公開
- 2004年 デジタルハリウッド大学院大学デジタルコンテンツ研究科デジタルコンテンツ専攻開設
- 2005年 デジタルハリウッド大学デジタルコミュニケーション学部デジタルコンテンツ学科開設
- 2005年 杉並アニメーションミュージアム開館
- 2005年 表象文化論学会
- 2006年 京都精華大学マンガ学部開設 (日本で最初のマンガ学部)
- 2006年 京都国際マンガミュージアム開館
- 2006年 宮崎吾郎監督『ゲド戦記』
- 2006年 日本デジタルゲーム学会
- 2008年 コンテンツ学会
- 2008年 宮崎駿監督『崖の上のポニョ』
- 2008年 学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻開設
- 2008年 東京芸術大学大学院映像研究科アニメーション専攻開設
- 2009年 加藤久仁生監督『つみきのいえ』
*米アカデミー賞短編アニメーション賞受賞

- 2009年 コンテンツ文化史学会
- 2010年 東京工芸大学芸術学部ゲーム学科開設
- 2010年 京都精華大学大学院マンガ研究科マンガ専攻修士課程開設
- 2011年 日本映画大学映画学部映画学科開設
- 2011年 台湾・東海大学で「御宅学」開講
- 2012年 京都精華大学大学院マンガ研究科マンガ専攻博士後期課程開設
(開学予定)

上記以外にもメディア工学としてのアニメーションなどを扱う学部や研究科なども設置されていることは言うまでもないことだ。実際に、芸術系と工学系の研究領域で、マンガ／アニメが教育の中に定着していると言ってよいだろう。

また、アニメ／マンガの漫画専門の図書館等も開館していることは注目すべきところであろう。また、国際交流基金の調査によれば、『2006 海外日本語教育機関調査』で、海外の日本語学習者は 133 ケ国・地域の約 298 万人⁽⁵⁹⁾に上り、「マンガなどのポップカルチャーがきっかけで日本語を学びはじめる人たちが多いという結果が出ています」⁽⁶⁰⁾との指摘もある。日本語学習にクール・ジャパンに代表されるアニメ／マンガの影響を指摘する声は少なくないのが現状である。



『日本語』アルク、2010年5月

③ マンガ／アニメと大学

大学におけるマンガ／アニメの取り扱いについて注目すべきは、京都精華大学芸術学部デザイン学科の映像のコースなどでアニメーションを扱って

きたが、2000年4月に芸術学部マンガ学科を新設したことだ。設置認可となった際に新聞紙上では、マンガが文化として認知されたことを積極的に受け入れる評もあったが、学問研究として、マンガをどう位置づけるのかなどの疑問も投げかけられていた。同大学では、2001年に表現研究機構を開設し、そのひとつとしてマンガ文化研究所なども立ち上げている。マンガ学科の説明は以下の通りである。

マンガは鋭い人間観察と卓越した描画技法なくしては、優れた作品を生み出すことはできません。マンガ学科は、画技を学んでトレーニングを積むだけでなく、マンガの歴史を踏まえ現代的な視点を採り入れながらマンガを学問する学科です。⁽⁶¹⁾

さらにこのマンガ学科はカートゥーンマンガ・コースとストーリーマンガ・コースのコースがある。それぞれの特徴は以下の通りである。

カートゥーンマンガとは、省略と強調に基づいた絵の描き方のことです。内容的には風刺（サタイア）、笑い（ユーモア）、誇張（デフォルメ）の3要素からなり、主に一枚もののマンガを示します。⁽⁶²⁾

ストーリーマンガとは、複数の「コマ」を通して「物語」を描くマンガです。多数のコマをつかってドラマを展開するストーリーマンガの場合、物語の構成や作画の技術などさまざまな力が必要になります。⁽⁶³⁾

2004年3月7日には、東京大学がアニメやゲームなどを総合的に創造し、世界で勝負できるプロデューサーを育成しようという教育プロデューサーを育成しようという教育プログラムを立ち上げる計画を発表した。

「コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム」。アニメなどの制作過程や、産業としていかに世界進出するか、先端技術をゲームにどのように生かすかなども授業に含まれる予定。知的財産や著作権をめぐる法律論も視野に入れている。⁽⁶⁴⁾

講師陣には、スタジオジブリの鈴木敏夫をはじめ、角川歴彦、押井守、大友克洋、井上雄彦等である。こうした動きの中で、日本の漫画やアニメの社会的評価は、アニメ映画によって代表されるように、一種国際的な要素をも含んでいるのである。そのおもな科目構成は「デジタルコンテンツ創造科学講義」「エンタテインメントテクノロジー研究」「デジタルコンテンツ創造科学特論」「デジタルコンテンツ創造科学演習」である。2004年度から5年間のプログラムであった。

2006年4月には京都精華大学はこれまでのマンガ学科をさらに発展させ、日本で初めてのマンガ学部を開設した。大学の組織上、学科と学部では大きな違いがある。学位は学部の学問体系によるものであり、マンガ学部が開設されたことは、マンガが学問として認知されたことになる。京都精華大学マンガ学部を卒業するとその学位は学士（芸術）となる。また、2010年に修士課程、2012年には博士後期課程の開学が予定されている。

ここ数年で注目しておきたいのが東京工芸大学の動きである。1923年に小西写真専門学校からスタートし、1950年に東京写真短期大学、1966年には東京写真大学を開学。1977年に東京工芸大学と改称。以下は改編等を時系列で紹介しておきたい。

- 1998年4月 大学院芸術学研究科修士課程（メディアアート専攻）を開設。
- 2000年4月 大学院芸術学研究科博士課程（メディアアート専攻）を開設。
- 2001年4月 芸術学部にメディアアート表現学科を開設。
- 2003年4月 芸術学部にアニメーション学科を開設。
- 2007年4月 マンガ学科及びアニメーション学科ゲームコースを開設。
- 2010年4月 芸術学部を学科再編し、アニメーション学科ゲームコースをゲーム学科に学科昇格し新設、芸術学部デザイン学科にデジタルコミュニケーションコース、メディアアート表現学科をインタラクティブメディア学科に改称。

マンガ、アニメ、ゲーム等が学問として成り立っていることを示していることになりはしないだろうか。大学ではかつて岡田斗司夫(b.1958)が1996年～1997年にかけて東京大学で「オタク文化論」を担当、海外でも2011年9月に台湾の東海大学で「御宅学」が開講されたことがインターネット上でもニュースなった。

名門私大の「オタク学講座」大盛況 台湾

今年8月、台北市内で開催された第12回台北漫画博覧会。日本のアニメが主要コンテンツとなった同博覧会には6日間で50万人以上が訪れた。

日本の漫画やアニメ作品は、海外の若者が日本に興味を持つきっかけになるソフトパワーだ。日本文化とも縁の深い台湾で、中部の有名私大、東海大学（台中市）が9月から、日本のサブカルチャーなどをテーマに「御宅（オタク）学」講座を開講したところ、学生が殺到。反響に驚いた大学当局は、日本はもちろん、やはりマンガやゲームが大学で講義されている韓国との「学術交流などにつなげたい」と構想を広げている。台湾初の同講座を教養課程の中で開講したのは、物理学教授で、学術上は日本語や日本文化とは無縁だった施奇廷氏（43）。

毎週水曜日午前、3時間の講義が行われる階段教室は、受講学生約100人と、興味を持つ聴講者で満員で、「日本アニメ史」「オタク学概論ーオタクと『萌え』」「フィギュア模型文化と現代芸術」「オタク経済」などテーマも多岐にわたる。

「少年時代から大の映画と漫画のファン」という施教授は、かつて「映画の中の物理学探求」というテーマで講義した経験もある。今回の一連の講座は日本の評論家、岡田斗司夫氏が、東大で「オタク文化論」講義を行ったことから「思いついた」という。

講義スタイルは独創的で、自身が所属する台湾のアニメ評論団体の呼びかけ人、黄瀛洲・元智大学元講師（44）＝企業管理学＝と、同人の許経●（＝陵のつくり）・中原大学准教授（44）＝物理学＝の2人をゲスト講師として招き、毎回3人で議論しながら進める。

「オタク経済」では、日本の人気漫画家と出版社の間で実際に起きた訴訟の内容や、作品の人気が落ちた場合の連載打ち切りを切り出す編集サイドと漫画家のかけひきのプロセスなども分析。逆に人気が沸騰した場合の漫画家の多忙な生活や実収入、ゲームやキャラクターグッズといった作品周辺の経済動向を解説し、学生たちは「まるでアニメ関連イベントのトークショー」と聞き入っていた。

台湾では、各大学の日本語科を中心に、日本の漫画やアニメは教材や参考文献として認知され、多くの大学の図書館に専門コーナーが設けられている。

漫画、アニメ市場も年々拡大しており、日本と台湾の出版大手が合弁企業を設立し、日本の人気漫画の中国語による電子配信をめざす動きもある。実業、学問の両分野で目が離せない存在となっている。

(台北 吉村剛史)⁽⁶⁵⁾

大学の講義ではマンガやアニメが講義名となっていなくても、文化論や芸術論等の中で取り扱われていることが多く、着実に大学にポップカルチャーとして根付いていると言ってよいだろう。しかし、台湾の例でもわかるように、どのように取り扱うのか、担当者の研究背景が課題となる。

④大学教育と学位

大学教育では教育の「目的＝知識・技術を身につけることの証し・指標」が学位となり、研究科・専攻・学部・学科名は、大学が掲げる教育目的を達成するための手段を実現する内容が明示されていることとなる。従って、学位名称と大学の組織との関係は大いに関係してくる。理念的には目的＝手段とならないが、教育の内容により研究科・専攻・学部・学科名＝学位名称となる。こうしたことは、1991年以前は学位規則により、博士19種類、修士8種類、学士29種類であったが、学位自体も専門職学位、短期大学士が加わり、その専攻分野は現在では600以上の学位が存在することになる。オーソドックスな例をあげれば、

文学部、人文学部 → 学士 (文学)
文学研究科、人文科学研究科 → 修士 (文学) 、博士 (文学)
芸術学部 → 学士 (芸術)
芸術研究科 → 修士 (芸術)、博士 (芸術)
経営学部 → 学士 (経営学)
経営学研究科 → 修士 (経営学)、博士 (経営学)

となる。では、実際のマンガやアニメに関連する研究科・学部等の学位はどのようなになっているであろうか。

京都精華大学マンガ学部マンガ学科、アニメーション学科、マンガプロデュース学科 → 学士 (芸術)
京都精華大学大学院マンガ研究科マンガ専攻修士課程、博士後期課程 (2012年設置予定) → 修士 (芸術)、博士 (芸術)
東京工芸大学芸術学部アニメーション学科、マンガ学科、ゲーム学科、写真学科、映像学科、デザイン学科 → 学士 (芸術学)
東京工芸大学大学院芸術学研究科メディアアート専攻博士前期課程、博士後期課程 → 修士 (芸術学)、博士 (芸術学)
大阪芸術大学芸術学部キャラクター造形学科 → 学士 (芸術学)
大阪芸術大学大学院芸術研究科芸術制作専攻博士前期課程 → 修士 (芸術)
大阪芸術大学大学院芸術研究科芸術文化学専攻 → 修士 (芸術文化学)
宝塚大学造形芸術学部アートデザイン科、メディア・デザイン科 → 学士 (芸術学)
宝塚大学東京メディア・コンテンツ学部、東京メディア・コンテンツ学部 → 学士 (メディア・コンテンツ)
宝塚大学大学院メディア・造形研究科造形・デザイン専攻修士課程 → 修士 (芸術学)、修士 (学術)
宝塚大学大学院メディア・造形研究科造形メディア・コンテンツ専攻修士課程 → 修士 (メディア・コンテンツ)

宝塚大学大学院メディア・造形研究科造形・デザイン専攻造形・デザイン専攻博士後期課程
→ 博士 (芸術学)、博士 (学術)

現在のところ、学位として学士・修士・博士ともにマンガ学、アニメ学の専攻分野は付記されていない。こうした流を見る限り、学位としてのマンガ学やアニメ学の誕生は決して無理な奇異な話ではないように思える。では、学位としてのマンガ学、アニメ学を阻むものは何であろうか。新しい学位を伴う課程等を創設する場合には文部科学省の設置認可事項となり、厳しい審査を受けることになる。このあたりが学位としてのマンガ学、アニメ学誕生の大きなハードルになっているのではないだろうか。⁽⁶⁶⁾ 国が学位としてマンガ学、アニメ学を認めるかということになる。この背景には国立芸術メディアセンター創設が国立のマンガ芸術センター設立として抑揄されて、計画が頓挫したことは周知の通りである。しかし、そのマンガやアニメをクール・ジャパンとして推し進めている国策もあるだけに、このあたりの整合性も不透明である。国際漫画賞は外務省が創設したものである。

学位の専攻分野名については大学院・大学設置や研究科・学部の改編等において、変更がなければ届出事項で対応できる場合もあるが、学位の専攻分野名も変更となる教育課程の変更はいわゆる認可申請を伴うこととなる。認可申請になると大学設置審の厳しい審査を受けることとなり、このあたりも大きなハードルになっていることが予想される。京都精華大学マンガ学部の設立の流れを見ても、芸術学部マンガ学科からマンガ学部マンガ学科、さらに大学院芸術学研究科マンガ専攻設置と発展しているが、学位の専攻分野は芸術である。

2011年に開学した日本映画大学には映画学部映画学科と1学部1学科であるが、その学位名称は学士(映画学)である。日本ではおそらく学士(映画学)ははじめてではなかろうか。日本大学芸術学部には映画学科、写真学科、演劇学科などがあるが、すべて学士(芸術学)であり、大学院は芸術研究科で修士(芸術学)、博士(芸術学)である。映画専門の大学が設置認可をされたこと以上に、学士(映画学)が認めれたことにある種大きな前進があったように思える。歴史的には能、狂言、歌舞伎など伝統芸能を持つ日本

には学士（演劇学）というのも残念ながら存在しない。演劇学科も設置しているのは日本大学芸術学部だけである。もちろん、舞台芸術学科などの名称では他にも例はある。こうしてみると、ようやく学士（映画学）が認められたばかりであり、今後修士課程や博士課程が設置され、博士（映画学）まで発展するかどうかは未知数である。2006年には映画専門大学院大学が開学し、映画プロデュース研究科映画プロデュース専攻修士課程が設置されているが、その学位名称は映画プロデュース修士（専門職）である。専門職学位は社会経済的な意味合いが濃いとされる。ちなみに専門職大学院について文部科学省ホームページ「専門職大学院」では以下のように説明している。

専門職大学院は、科学技術の進展や社会・経済のグローバル化に伴う、社会的・国際的に活躍できる高度専門職業人養成へのニーズの高まりに対応するため、高度専門職業人の養成に目的を特化した課程として、平成15年度に創設されました。特徴としては、理論と実務を架橋した教育を行うことを基本としつつ、①少人数教育、双方向的・多方向的な授業、事例研究、現地調査などの実践的な教育方法をとること、②研究指導や論文審査は必須としないこと、③実務家教員を一定割合置くことなどを制度上定めています。

制度創設時から法曹（法科大学院）、会計、ビジネス・MOT（技術経営）、公共政策、公衆衛生等の様々な分野で開設が進み、平成20年度には、実践的指導能力を備えた教員を養成する教職大学院が開設し、専門職大学院は、高度で専門的な知識・能力を備えた高度専門職業人を養成することが期待されています。

専門職大学院が、社会からの高い評価を得て、将来に向けて発展を遂げていくためには、各専門職大学院が関係する産業界、学協会、職能団体、地方公共団体等との連携を図りながら、制度の趣旨を踏まえ、理論と実務を架橋した実践的な教育の充実に不断の努力をしていくことが求められています。⁽⁶⁷⁾

注目すべきところは「②研究指導や論文審査は必須としないこと」ではないだろうか。芸術系の大学院では作品の制作等を以て替える場合もあるが、学士・修士・博士（マンガ学）あるいは（アニメ学）までの道のりはまだまだ遠いと言わざるを得ない。

注

- (1) 山口泰男編『日本のアニメ全史』（テン・ブックス、2004年5月）、p.22.
- (2) 津堅信之『日本アニメーションの力』（NTT出版、2004年3月）、p.21. / G.B.ALL ABOUT JAPAN “ANIME” 製作委員会『日本のアニメ』（別冊宝島638号）（宝島社、2002年4月）、pp.6-8. / 山口康男編『日本のアニメ全史』、p.22.
- (3) 津堅信之「アニメとは何か」（高橋光輝・津堅信之編『アニメ学』NTT出版、2011年4月）、pp.4-5.
- (4) Ibid., p.4.
- (5) Pearsall, Judy, editor. *The Concise Oxford English Dictionary*. (New York: Oxford University Press, Inc., 2002), p.865.
- (6) Ibid., p.52.
- (7) *Cambridge Advanced Learner's Dictionary*. (Hong Kong: Cambridge University Press, 2003), p.955.
- (8) Stevenson, Angus, editor. *Oxford Dictionary of English*. (Oxford University Press, 2010), p.1076.
- (9) Ibid., p.62.
- (10) 中村伊知哉・小野打恵編『日本のポップパワー』（日本経済新聞社、2006年5月）、p.21.
- (11) 三省堂編集所編『グランドコンサイス英和辞典』（三省堂、2001年12月）、p.1563.
- (12) Ibid., p.97.
- (13) “Manga” (<http://en.wikipedia.org/wiki/Manga>) (2004年10月10日アクセス)
- (14) “Anime” (<http://en.wikipedia.org/wiki/Anime>)

(2004年10月10日アクセス)

(15) Ditto.

(16) ジャクリーヌ・ベルント監修『日本マンガを知るためのブック・ガイド』(アジアMANGA サミット実行委員会、2002年10月)、p.101.

(17) 「風に吹かれて：in the U.S.A. 米国のオタクと電車男＝國枝すみれ」(<http://www.mainichi-msn.co.jp/shakai/wadai/nes/p20060710dde012070015000c.html>) (2008年9月10日アクセス)

(18) 夏目房之介・山田奨治「世界に広がったマンガ文化の相互理解をもたらす」(『をちこち』第19号、国際交流基金、2007年10月)、p.9.

(19) 新村出編『広辞苑』(第6版)(岩波書店、2008年1月)、p.2671.

(20) Ibid., p.70.

(21) 白幡洋三郎『カラオケ・アニメが世界をめぐる』PHP研究所、1996年10月、p.65.)

(22) 櫻井孝昌『日本はアニメで再興する』(アスキー・メディアワークス、2010年4月)、p.43.

(23) Ibid., p.95.

(24) 松本零士『未来創造』(角川書店、2010年9月)、p.99.

(25) West, Mark I., editor. *The Japanification of Children's Popular Culture* (Lanham, Maryland: The Scarecrow Press Inc., 2009), p.vii.

(26) 太下義之「海を越える“Cool Japan”」(『文化庁月報』通巻476、ぎょうせい、2008年5月)、p.19.

(27) 奥野卓司『ジャパニクルと江戸文化』(岩波書店、2007年6月)、p.7.

(28) Napier, Susan J. *Anime: from "Alkira" to "Princess Mononoke"* (New York: Palgrave, 2000), p.3.

(29) Morton, Leith. *Modern Japanese Culture* (Oxford: Oxford University Press, 2003), p.210.

(30) 「世界に通用していると思う日本アニメランキング」(<http://life.oricon.co.jp/68091/full/>) (2009年8月2日)

(31) 加藤秀俊・熊倉功夫編『外国語になった日本語の事典』(岩波書店、1999年9月)、p.230.

- (32) Kelts, Roland. *Japanamerica* (New York: Palgrave Macmillan, 2006), p.69.
- (33) ケルツ／永田医訳『ジャパナメリカ』（ランダムハウス講談社、2007年5月）、p.101.
- (34) Toni Johnson-Woods. “Introduction.” (Toni Johnson-Woods, editor. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Continuum, 2010), p.12.
- (35) Ibid., p.11.
- (36) Ibid., p.12.
- (37) 表智之・金澤韻・村田麻里子『マンガとニュージアムが会おうとき』、p.58.
- (38) Patrick W. Galbraith. *The Otaku Encyclopedia*. (Kodansha International, 2009), p.124.
- (39) 小田切博『『クール・ジャパン』と『MANGA』』（『ユリイカ』第40巻第7号、青土社、2008年6月）、p.179.
- (40) 大塚英志「国策化する『おたく』と脱歴史化」（『小説ストッパー』週刊朝日別冊、2005年春季号、2005年6月）、p.350.
- (41) 大塚英志『「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』（角川書店、2005年11月）、p.21.
- (42) Ibid., pp.190-191.
- (43) 新村出編『広辞苑』（第6版）（岩波書店、2008年1月）、p.2671.
- (44) 清水勲『日本近代漫画の誕生』（山川出版社、2001年7月）、p.54
- (45) 石子順造『マンガ芸術論』（創文社、1967年3月）、p.28.
- (46) 清水勲『四コマ漫画』（岩波書店、2009年8月）、pp.24-25.
- (47) 津堅信之『アニメーション学入門』（平凡社、2005年9月）、p.56.
- (48) Ibid., p.240.
- (49) Ingulsrud, John E. and Allen, Kate. *Reading Japan Cool*. (New York: Lexington Books, 2009), p.35
- (50) 「アニメ文化大使」(<http://www.mofa.go.jp/Mofai/gaiko/culture/anime/index.htm>.) (2010年10月10日アクセス)
- (51) Sugimoto Yoshio. *An Introduction to Japanese Society* (Cambridge:

Cambridge University Press, 2010, 3rd edition), pp.254-259.

- (52) 石子順「漫画の出版・評価の変遷」(『図書館雑誌』第88巻第4号、日本図書館協会、1994年4月)、pp.207-210.
- (53) 吉田昭「マンガと大学図書館」(『図書館雑誌』第84巻第9号、日本図書館協会、1990年9月)、p.63.
- (54) Ibid., p.634.
- (55) 文化政策推進会議マルチメディア映像・音響芸術懇談会「21世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について」(報告)(平成9年7月30日)(文化庁ホームページ、2004年6月)
- (56) 『中学校学習指導要領(平成10年12月)』(独立行政法人国立印刷局、2004年1月)、p.66.
- (57) 『高等学校学習指導要領解説 情報編』(開隆堂、2000年9月)、p.149.
- (58) 「文化芸術の振興に関する基本的な方針(平成十四年十二月十日閣議決定)(文化庁ホームページより、2004年6月)
- (59) 「『2006年海外の日本語教育機関調査』結果概要(報告)」
(<http://www.jpff.go.jp/j/japanese/new/0711/11-01.html>)
(2008年10月10日アクセス)
- (60) 小倉和夫「マンガの流行を冷静に捉えたい」(『月刊日本語』特集：きっかけはMANGA 日本が語るソフトパワー)(第21巻第5号、アルク、2008年5月)、p.14.
- (61) 「京都精華大学芸術学部マンガ学科」(京都精華大学芸術学部マンガ学科ホームページ、2004年6月)
- (62) Ditto.
- (63) Ditto.
- (64) <http://www.asahi.com/culture/update/0307/003.html>
(2006年10月10日アクセス)
- (65) 「名門私大の『オタク学講座』大盛況 台湾」
(<http://sankei.jp.msn.com/world/news/111106/chn11110615010003-n1.htm>)(2011年11月23日アクセス)
- (66) 村澤正崇「アニメの学問分類—マンガ・アニメは学問として認知され成立するのか」(高橋光輝・津堅信之編『アニメ学』NTT出版、2011年4

月)、pp.291-295.

(67) 文部科学省ホームページ「専門職大学院」

(http://www.mext.go.jp/a_menu/koutou/senmonshoku/index.htm)(2011年12月21日アクセス)

第2章 アニメ・映画に見るロボット

「アニメ・映画に見るロボット」を考える前に大きなテーマとして「科学と文学」を考える必要があるだろう。

「科学と文学」は想像力と実証を基礎に創造力によって現実化される科学と微妙な関係を保ちながら今日に至っている。特に19世紀以後の英米文学を中心に見て行けば、メアリ・シェリー『フランケンシュタイン』(1818)、ロバート・スチーブンソン『ジキル博士とハイド氏』(1886)、H. G. ウェルズ『タイム・マシン』(1895)、ブラム・ストーカー『ドラキュラ』(1897)、“robot”「ロボット」という言葉の誕生で知られるカレル・チャペック『R.U.R.』(1920, チェコスロバキア)、アイザック・アシモフ『われはロボット』(1950)など枚挙に暇がない。「科学と文学」を考えるにあたり、人造人間、機械人間、アンドロイドといった「ロボット」を中心に取り上げてみたい。

(1) 「科学」・「文学」とは何か

「科学とは何か」「文学とは何か」といったまず一般的な定義を紹介しておこう。まず「科学」の一般的な定義として『広辞苑』(2008)のものを紹介しておきたい。

①観察や実験など経験的手続きによって実証された法則的・体系的知識。また、個別の専門分野に分かれた学問の総称。物理学・化学・生物学などの自然科学が科学の典型であるとされるが、経済学・法学などの社会科学、心理学・言語学などの人間科学もある。②狭義では自然科学と同義。(1)

次に「文学」の定義も紹介しておきたい。『広辞苑』(2008)には「文学」には4つの定義があるが、ここでは①と②を紹介しておきたい。

①学問。学芸。詩文に関する学術。②(literature)言語によって人間の外

界および内界を表現する芸術作品。詩歌・小説・物語・戯曲・評論・随筆などから成る。文芸。⁽²⁾

「科学」と「文学」に共通するものは一見するところないように思える。しかし、本当にそうであろうか。「文学」にとって重要なものは想像力であり、科学は発想や想像力から生まれたものを観察や実験など経験的手続きによって実証していくものではないだろうか。発想や想像力から生まれた見通しを「仮説」と呼ぶとすれば、「仮説」を実証していくことが「科学」ということになるだろう。そうなれば、「文学」も「科学」の根底にあるものは「想像力」ということになるだろう。

(2) 「ロボット」とは何か

「科学」と言ってもその分野は多岐に渡る。「科学と文学」と同様に「ファンタジーとSF小説」などとの関係も科学の発達により、非現実的なものが現実になっていく現代においては、ファンタジーの概念も変容せざるを得ないのではないかという現状がある。ここでは科学全般を扱うことは到底できることではないので、「ロボット」をキーワードにして進めていきたい。

「ロボット」に注目するとなれば、「ロボット」とは何かということ定義しなければならないだろう。『広辞苑』(第6版)には以下のようにある。

ロボット **[robot]** (チェコの作家チャペックの造語。チェコ語で「労働」の意の **robota** から) ①複雑精巧な装置によって人間のように動く自動人形。人造人間。→オートマン。②一般に、目的とする操作・作業を自動的に行うことのできる機械または装置。③他人に操縦されて動く人。傀儡。⁽³⁾

ここでさらにはっきりさせなければならないことは、ロボットと機械との違いということになるだろう。自動販売機、自動車は機械と言ってもロボットとは言わない。ではロボットと機械の違いはなんだろうか。新星出版社編集部編『徹底図解 ロボットのしくみ』(2009)によれば、「人の代わりに自立(も

しくは自律)的に作業を行う装置、または人のような動作を行う装置」⁽⁴⁾ というのが一応の結論となろう。しかし、これが絶対というわけではない。これに形状が加わると判断がより難しいものとなる。一般的に人型のロボットはヒューマノイドロボットと呼ばれ、人型ではなく機能を重視したものを機械型ロボットと呼ばれる。ここでは前者の人型ロボットのヒューマノイドを中心にふれるものとした。さらに、1972年に日本産業用ロボット工業会として設立され、現在は日本ロボット工業会となっているが、同工業会のホームページに掲載されている「21世紀を切り開く日本のロボット産業」に産業用ロボットの定義(JIS)が示されている。

自動制御によるマニピュレーション機能または移動機能を持ち、各種の作業をプログラムによって実行でき、産業に使用される機械⁽⁵⁾

ここでは産業用という限定があるが、「自動制御」という用語がポイントになりそうである。また、ロボットに触れれば、人造人間、改造人間、アンドロイド、サイボーグについてもここで少し確認しておきたい。一般的な定義として『広辞苑』(2008)には以下のようにある。

じんぞう【人造】人間が製造すること。人工で造ること。また、その造った物。――にんげん【人造人間】ロボット1に同じ。⁽⁶⁾

かいぞう【改造】造りなおすこと。つくりかえること。⁽⁷⁾

改造人間の定義は掲載されていないが、「造りなおされた人間。つくりかえられた人間」ということになるだろう。

アンドロイド【android】SFに登場する、「人間そっくりのロボット」。⁽⁸⁾

サイボーグ【cyborg】(cybernetic organism から)動物、特に人間の生体機能の重要な部分を電子機器などに代行させたもの。⁽⁹⁾

インターネット上の定義についても紹介しておきたい。まずロボットの定義は以下の通りである。

ロボットとは、人の代わりになんらかの作業を行う装置の場合、ある程度の工程なり手順なりを自動的かつ連続的に行う物であり、単一の動作を行う物や、絶えず人間が操作をする必要がある物は基本的にロボットの範疇には含まれない。許容される範疇における限定された物ではあるが、状況を判断して自動的に連続して作業を行う物とされる。しかし単純に与えられた条件に対して所定の、あるいは繰り返しの動作を行う機械装置との境界は曖昧で、明確に定義・区分することは出来ない。⁽¹⁰⁾

次に人造人間については以下の通りである。

人造人間（じんぞうにんげん）とは、主に人によって製造された、人間を模した機械や人工生命体のことであり、人型のロボット、アンドロイド、ガイノイド、バイオロイドなどの総称である。架空の存在としてSF漫画、映画、小説作品などにも頻繁に登場し、人間の良きパートナーとして活躍することが多い。（中略）

古来より、機械のような特徴をもつ「無機的な人造人間」と、生物のような特徴をもつ「有機的な人造人間」の両方があった。いずれの人造人間も、人間と同等の「心」をもつ存在として描かれるものとそうでないものがある。⁽¹¹⁾

アンドロイドとサイボーグについては以下の通りである。

アンドロイド (android)の語は、1886年に発表されたヴィリエ・ド・リラダの小説『未来のイヴ』で初めて登場する。

ギリシャ語で「男性」を意味する **andro** と、「もどき」を意味する **oid**（接尾語）の合成語であり、アンドロイドは厳密には男性を指すため、女性型人造人間はガイノイド (**gynoid**)と呼ばれる事がある（ただし『未

来のイヴ』に登場したアンドロイドも女性型であり、そもそもの定義からして曖昧である)。ポリティカルコレクトネスを考え、「人間もどき」の意味になるヒューマノイド (Humanoid) と呼ぶこともある。一般には、生物的に作られたものよりも、機械的に作られたもののイメージが強い。ただし、ヒューマノイドは人間型異星人なども含めた「人間に似たもの」すべてを指す概念であり、アンドロイドよりも意味する範囲が広い。ロボット工学三原則で知られるアイザック・アシモフは、R. ダニール・オリヴァーなどの人間に擬態した容姿を持つロボットを指す名称としてヒューマンフォーム・ロボット (Humaniform Robot) を用いている。身体の一部を機械化した人間は改造人間でありサイボーグ (cyborg) と呼ばれ、一から作られた人造人間のアンドロイドとは区別される。ただし、ロボコップのように、人間の細胞を再利用して造られたサイボーグがロボット扱いを受けている場合もある。

日本では漫画『サイボーグ 009』などにより、サイボーグという言葉が一般に知られるようになった。改造人間という言葉が用いられることもあり、意図的或いは、製作者の不見識故に、両者を用語的に明確に区別しない傾向も見られたが、『攻殻機動隊』など、アンドロイド、サイボーグ、人間の境界線をめぐる問題に焦点を当てた作品も 20 世紀末以降では見られる。また、『銀河鉄道 999』の機械人間、『8 マン』『新造人間キャシャーン』など、人間の記憶、意識、魂のようなもののみをアンドロイドのような完全な機械の体に移すものなど、区別が困難な場合もある。⁽¹²⁾

定義自体もまだまだあいまいなものだ。ロボットは無機物のいわゆる機械で構成されるもの、アンドロイドは有機物で造られるもの、サイボーグは人間に機械的な補強を行ったものということになるだろうか。最近ではバイオテクノロジーを利用したバイオリッドという表現もある。以後は人型ロボットのヒューマノイドを中心に、文学と科学を考えてゆきたい。

(3) 文学／アニメとロボット

「ロボット」(robot) という言葉は 1920 年にチェコのカレル・チャペック

の『R.U.R』で初めて使われた。『R.U.R』についてはどこかで後述するが、ロボットの文学的な起源はどこであろうか。すなわち、ロボットという名称は使われていないが、人型をした自動制御、移動機能を持つ、いわゆる自律型の機械のようなものの存在はどこからであろうか。文学作品、映画、場合によりマンガやアニメなどについても時系列に沿って取り上げてみた。マンガやアニメの展開の中心となるストーリー性は文学作品から発生している場合が少ないからである。また、文学ではギリシャ神話はどうしても避けては通れないものだ。

1) ホメロス『イーリアス』(BC.8世紀)

ここでは作品中にロボットの原点にあたる表現を引用しておきたい。生きている人形、自動人形、彫像に命が吹き込まれるなどがある。

生きた娘さんさながらに造られた黄金製の侍女たちが、主の身を支えながら足早に歩んでくる。侍女たちの胸中には心が宿り、言葉も話した力もあり、神々から教えられてきたさまざまな手業の心得もある。主の身を両側から支えながらせわしく動いていた⁽¹³⁾

彼を助けて命ある少女に似たる金製の群像あとに働けり。彼らは心知解して中に声あり、力あり、しかして不死の神明の靈妙の業学び知り、主公の神の傍らに勉めあり⁽¹⁴⁾

以上、訳者の異なったものを2つ並列した。内容を見る限り、身の回りの世話をする黄金の美女(黄金製の侍女)ということになるだろう。火の神へパイストス(ハーペアイストス)が作ったものだ。当然ながらヒューマノイド型で、自律型である。ここでは言葉を話すというところに注目しておきたい。この記述からヒューマノイド型のロボットの先駆とみることは無理ではないだろう

へパイストスは土と水から女神に似せて女性の彫像、パンドラを作ったことでも知られている。パンドラと言えば、開けてはならないあのパンドラの箱でもよく知られている。女神に似せた黄金の像を作り、これに生命が宿る

という発想は、「フィギュア」と「萌え」の関係に似ていないだろうか。おもに「萌え」の場合には2次元のものに対するものであったが、フィギュアと結びつくと、人工のヒューマノイド型ロボットとの接点は一層近くなる。

2) アポロニオス『アルゴナウティカ』(BC.3世紀)

ギリシア神話の青銅の怪物でタロスとして登場。火の神ヘパイストス（ハーペイストス）がつくった青銅の人間で、クレタ王ミノスに与えられたものとも、あるいは「青銅時代」の最後の生き残りの人間ともいわれる。ミノスの命令で、クレタ島の見張りをしていたが、異国の者が上陸すると自分の青銅の身体を火で赤熱させ、その者を抱き殺した。また彼には、首から踵（かかと）まで通じるただ1本の血管しかなく、その先端は青銅の釘（くぎ）で留めてあった。アルゴナウティカが帰国の途中にこの島に寄港したとき、タロスはメデアの魔法で踵の釘を抜かれ、殺されたという。

実際の作品から上記の部分の記述を引用しておこう。

しかしかれらがディクテ港の泊りに来たとき、
青銅人タロスが巨大な岩山から岩をくだき、
もやい綱を陸地に結ぶのを妨げた。
かれはとねりこから生まれた青銅族で、
神の血を引く英雄たちのあいだに一人生き残っていた。
クロノスの御子がかれをエウロペに与えて島守りとし、
三度クレタのまわりを青銅の足で駆けめぐらせた。
その身体と四股のほかのところは青銅からなり、
傷つけることができなかった。だがくるぶしの腱の下に
赤い血管があり、それをおおう薄い膜が
生と死の境目になっていた。⁽¹⁵⁾

この記述から自律型の青銅のロボットを想像するのは無理であろうか。しかし、血管があることから、外見が青銅ということになる。金属生命体とでも言うべきであろうか。また、全能のゼウス神が現人類の前に「金の人種」、「銀の人種」、「青銅の人種」を造った際の「青銅の人種」の最後の生

き残りとも言われ、巨人ではなく現人類と変わらぬ身長だったともいわれる。映画等でも映像化されることも多いが、ドン・チャフィ監督『アルゴ探検隊の大冒険』(1963)ではロードスの巨像ともイメージが重ねられたようだ。

3) オヴィディウス『メタモノフォーゼ』(『転身物語』)(BC1世紀～AD1世紀)

人間の誕生について気になる記述がある。生命のないところから生命を誕生させるという発想は文学上もかなり前からあった。しかも、神の姿に似せて人間を作ったという発想である。人間も神に似せて作ったフィギアに生命が宿ったということになる。

あの造物主が、みずからの神的な種から人間を作ったのかもしれないし、あるいは、できたばかりで、上空の霊気から切り離された直後の大地が、もとは同族であった天空の胚種を、そのまま保持していたのかもしれない。あとのばあい、その大地の土くれを、イアペトスの子プロメテウスが雨水と混ぜあわせ、万物を支配する神々の姿に似せてこねあげたということになる。で、他の動物たちはうつむきになって、目を地面に向けているのにたいして、人間だけは顔をもたげて天を仰ぐようにさせ、まっすぐに目をあげて空を見るようにいつけた。このようにして、先ほどまでは荒涼として形もはっきりしていなかった大地が、一変して、これまで知られなかった人間の姿で飾られることになったのだ。⁽¹⁶⁾

4) オヴディウス『メタモノフォーゼ』(『転身物語』)(BC1世紀～AD1世紀)

ピグマリオンはほんものの乙女のような彫像を作った。その後、彼は神に祈りを捧げた。そして次のように祈った。

「神々よ、すべてを与えることがおできになるなら、
どうか、わたしの妻として」—象牙の乙女とはいいいそびれて—
「象牙の乙女に似た女をいただけますように！」

ウェヌス女神は、みずから自分の祭礼に立ち会っていたのだが、彼の祈りの意味をさとると、神がそれを叶えたというしるしを与えた。炎が三度燃えあがり、空中高く尾を引いたのだ。(17)

彼はびっくりした。半身半疑で喜び、思いがちではないかと心配になる。そうしながらも、恋いこがれるピュグマリオンは、何度も何度も、手で、彼の祈りの対象であった乙女を撫でさす。まぎれもない、人間のからだだった。親指で押さえると、血管の鼓動がわかるのだ。そうと知ったキュプロスの英雄は、ありたけの言葉でウェヌス女神に感謝を表す。そして、とうとうほんものの唇に、唇を重ねる。乙女は、口づけに気づいて顔を赤らめ、おずおずと目をあげて、日の光を仰ぎ、恋いこがれるピュグマリオンと、大空とを、同時に見た。女神は、みずからが仲立だちした結婚に立ち会った。(18)

ギリシャ神話はアーキタイプとしてよく取り上げら得るので、ギリシャ神話を取り上げている映画等をいくつか紹介しておきたい。

- ドン・チャフィ監督『アルゴ探検隊の大冒険』(1963)
- デズモンド/ディヴィス監督『タイタンの戦い』(1981)
- ジョン・マスカー/ロン・クレメンツ監督『ヘラクレス』(1997)
- アンドレイ・コンチャロフスキー監督『オデュッセイア』(1997)
- デヴィッド・ガーファス他監督『ジム・ヘンソンの新ストーリー／ギリシア神話』(1990)
- ニック・ウィリング監督『アルゴノーツ』(2000)
- ウォルフガング・ペーターゼン監督『トロイ』(2004)
- ルイ・ルテリエ監督『タイタンの戦い』(2010)
- クリス・コロンバス監督『パーシー・ジャクソンとオリンポスの神々』(2010)
- ターセム・シン・ダンドワール監督『インモータルズ』(2011)

また、日本のTVアニメ、森下孝三・菊池一仁監督『聖闘士星矢』(1986-1989)

はシリーズ化されており、最新作は鍋島修監督『聖闘士星矢 冥王神話 第2章』(2011)はBlu-ray、DVDで発売された。ギリシャ神話に限らず、神話物は題材としてよく利用されている。

5) 『今昔物語集』(1120年代~1449年?)

成立年についてははっきりしない。第24巻第2話の高陽親王(かやしんのう)が田んぼの中に水汲みの人形を作った話が掲載されている。菅野重樹『人が見た夢・ロボットの来た道』(2011)でもからくり人形と文学の接点でこの話が取り上げられている。⁽¹⁹⁾「高陽親王、造人形田中語第二」⁽²⁰⁾と題するもので、仕掛け人形のようなものである。ロボットの原点にはからくり人形が大きく関与することは容易に想像がつくだろう。

6) 西行法師『撰集抄』(12世紀)

日本にも人造人間、ロボットに相当する話があるので紹介しておきた。以下、該当する本文のすべての取り上げておきたい。

<巻五第一五 作人形事・於高野山>

同比、高野の奥にすみて、月の夜比には、或友達の聖と諸共に、橋の上に行合侍りてなかめし侍りしに、此聖、京になすへきわさの侍りとて、情無ふり捨て登りしかは、無何、おなしくうき世を厭華月のなさけをもわきまへ(ら)んとも恋しく覚しかは、思はさるほかに、鬼の、人の骨を取集侍りて人に作りなす様に、可信人のおろ語り侍りしかは、其まゝにして、広野に出て、骨をあみ連らねて造て侍れは、人の姿には似侍りしかとも、色も悪く、すへて心もなく侍りき。声は有共、絃管声の如し。けにも、人は心かありてこそは、声はとにもかくにもつかはるれ。たゝ声の出へき間のことはかりしたれば、吹そんしたる笛のことし。大かたは、是程に侍るふしき也。扱も、是をは何とかすへき、やふらんとすれば、殺業にやならん。心のなければ、唯草木と同じかるへし思へは人の姿也。しかしやふれさらんにはと思て、高野の奥に人も通はぬ所におきぬ。もし、をのつから人の見るよし侍らば、はけ物成とおちを(そ)れむ。扱も、此事不思議に覚て華洛にいてゝかへりし時、をしへさせ給

へりし徳大寺へまいり侍りしかは、御参内の折節にて侍りしかは、空く罷帰て、伏見の前中納言師仲の卿の御許にまいりて、此事を問奉りしかは、何としけるそと仰せられし時、其事に侍り。広野に出て、人も見ぬ所にて、死人骨を取集て、頭より手足の骨をたかへてつゞけ置て、ひさらと云ふ薬を骨にぬり、いちことはこへの葉をもみ合て後、藤の若はへなどにて骨をからけて、水にて洗侍りて、頭とて髪を生へき所には西海枝のはとむくけの葉とをはいにやきて付侍りて、土の上にとゞみをしきて、彼骨をふせておきて、風もすかすしたゞめて、二七日置て後、其所にゆきて、沈と香とを焼て、反魂の秘術をこなひ侍りきと申侍りしかは、大方はしかなり。反魂術猶日浅侍るにこそ。我は、思さるに四条大納言公任イの流を受て、人を作侍りき。今卿相にて侍と、其とあかしぬれは、作たる物も他せられたる物もとけうせければ、口より外には出さぬなり。其程まで智られたらむには教申さむ。香をはたかぬなり。其故は、香は魔縁をさけて聖衆を集徳侍り。然るに、聖衆生死を深くいみ賜ふ程に、心の出くる事かたし。沈と乳とをたくへきにや侍らむ。又、反魂の秘術をこなふ人も、七日物をくうましき也。しかうして造賜へ。すこしもあひたかはしとそおほせられ侍りし。しかあれとも、由無と思帰して、其後は造らぬなり。又、なかにも土御門の右大臣の造給へるに、夢におきな来て、我身は一切の死人を領せる物に侍り。主にももの給あはせて、など此骨をは取給にかとて、うらめる気色みてければ、若此日記を置物にあらは、我子孫造て霊に取れなん、いとゞ由無とて、やじかてやかせ給にけり。きくも、無益のわさと覚侍り。よく可心得事にや侍らむ。但、呉竹の二子は、天老と云ふ鬼の、頻川のほとりにて作出せる賢者とこそ申伝たるなれ。⁽²¹⁾

師仲が骨を集め、薬を塗ることといわゆる人造人間を作るといった内容である。日本のフランケンシュタインとも言えるかもしれない。

7) ゴーレム伝説(16世紀)

ユダヤ教の伝説に登場する泥の動く人形。人造人間。ラビ(律法学者)が土で人形を作り、呪文を唱え、額に emeth(真理)という文字を羊皮紙に書い

て張る。破壊する時には **meth** (死) とする。皇帝の圧政に苦しめられていた中世のプラハでユダヤ教の律法学者がゴーレムに生命を与え、その迫害からユダヤ教徒を救おうとするが、力を得たゴーレムに人々が恐怖心を抱くようになり、律法学者がゴーレムを破壊するというもの。6世紀に書かれた『形成の書』(『セーフエル・イエツイーラー』)が伝説の元になっているようだ。土から生命の誕生を記述していると言えば、『旧約聖書』の『創世記』と『詩編』に注目しておきたい。

『旧約聖書』の『創世記』第2章第6節～第7節に次のような記述がある。

- 6 しかし、水が地下から湧き出て、土の面をすべて潤した。
- 7 主なる神は土(アダマ)の塵で人(アダム)を形づくり、その鼻に命を吹き入れられた。人はこうして生きる者となった。⁽²²⁾

『旧約聖書』の『詩編』第139章第13節～第16節に次のような記述がある。これは、人ル誕生の前の表記としてよく引用されるもので、ゴーレムを想像させるものである。

- 13 あなたは、わたしの内臓を造り
母の胎内にわたしを組み立ててくださった。
- 14 わたしはあなたに感謝をささげる。
私は恐ろしい力によって
驚くべきものに造り上げられている。
御業がどんなに驚くべきものか
わたしの魂はよく知っている。
- 15 秘められたところでわたしは造られ
深い地の底で織りなされた。
あなたには、わたしの骨も隠されてはいない。
- 16 胎児であったわたしをあなたの目は見ておられた。
わたしの日々はあなたの書にすべて記されている
まだその一日も造られないうちから。⁽²³⁾

ゴーレムについて考えていくと、どうしても人間の誕生についても触れる必要があるだろう。特に『創世記』については人間が土から作られたことが書かれている。解釈によっては、神が創造したゴーレムが人間とも取れなくはないだろう。さて、ゴーレムについてディビッド・ウィスニーク／まづなみふみこ訳『チェコの民話 土でできた大男ゴーレム』(2000)という絵本も出版されている。その絵本に「『ゴーレム』民話をよりよく理解するために」に次ような記述がある。

16世紀後半に、プラハのラビであったユダヤ人レヴ・ベン・ベザレル(1513~1609)は、有名なカバラ主義者でした。学者であり、裁き司であり、ユダヤ教徒のリーダーでもあったラビ・レヴは、宗教的な問題について幅広く執筆し、敵であるキリスト教徒からも寛容と忍耐を勝ち取り、皇帝が発する不公正な命令からユダヤ人たちを守りました。皮肉なことです、ラビ・レヴが有名になったのは、彼がゴーレムをつくったと間違えて伝えられことによります。実際にユダヤ人を守るためにゴーレムをつくったのは、ポーランド・シエルムのラビ・エリヤだと言われています。1700年代の中頃から、ラビ・レヴがゴーレム伝説の中心人物と混同されるようになりました。

カバラ主義者としてのレヴの名声と、レヴが生きていた頃のプラハのオカルト的な雰囲気を考えれば、このような時代的なズレが生じたこともうなずけます。当時プラハの町は、錬金術師と交霊占い師が大勢いて、その多くが皇帝ルドルフ二世のおかかえでした。超自然的な雰囲気の虜となった皇帝は、ウィーンからプラハへ住いを変えました。実際に皇帝は1592年2月23日にラビ・レヴと会っており、おそらく政治的なことや、占星術について議論したのでしょう。伝説では、ふたりが出会った折りに、ゴーレムを滅ぼす決定がなされたことになっています。⁽²⁴⁾

1915年にオーストリアの小説家、グスタフ・マイリンク(Gustav Myrink, 1868-1932)の『ゴーレム』(*Der Golem*)という幻想文学もある。彼はカバラ、錬金術、占星術等の神秘思想の影響を受けて、作品を発表した。最後に、ゴーレムを題材にした映画も紹介しておきたい。

パウル・ヴェゲナー監督『ゴーレム』(1914)

パウル・ヴェゲナー監督『巨人ゴーレム』(1920)

ジュリアン・デュヴィヴィエ監督『巨人ゴーレム』(1936)

エース・クルーズ監督『ゴーレム』(2006)

ゴーレムはロボットというよりは人造人間と言ったほうがよいかもしれないが、ヒューマノイド型で自律ということになれば、取り上げておかなければならないだろう。

8) ゲーテ『ファウスト』(1808)

ロボットと人造人間は本来は全く異なるものであるが、ここでは人造人間の要素がみられる。ファウストの弟子であるワーグナーが作ったホムンクルス(Homunculus)がそれにあたる。翻訳『ファウスト』の解説からまず紹介しておきたい。

ホムンクルス パラツェルズによれば、男性の精子を密閉したレトルトに入れておくと、それが生気を得て動くのが見えてくる。これがホムンクルス(小人間の意)で、まだ肉体がなく透明であるが驚歎すべき神秘的な知恵があり、妖精があり、妖精のごとく力強く活動すると。ゲーテはパラツェルズその他の神秘家や錬金術師の記述によってこの著想を得たものである。⁽²⁵⁾

人工的な人間製造方法については、医師・自然哲学者なテオフラトス・ボンバストス・フォン・ホーエンハイム、通称パラツェルズ(1493-1541)によるものがよく知られていると言う。⁽²⁶⁾

ホムンクルス誕生の場面は第2部第2幕である。

(壇にむかって)

光っているな。ごらんなさい。—もう見込みが立ちました。
まず数百の物質を調合して、

ただしこの調合が肝腎なのですが、
人間の原料を暢やかに組み立てる。
それからレトルトに入れて密封して、
それを適当に蒸溜します。
これで人知れず仕事が成就するのです。(27)

まさに「文学と科学」を強く意識させられるものであろう。生命体を科学の力で生み出そうとする発想をストーリーに組み入れた初期の作品と考えられている。ロベルト・ハマーリンク『ホムンクルス』(1888)という作品もある。

9) E.T.A.ホフマン『砂男』(1817)

学生ナタナエルが幼児期から怖れていた砂男の影におびえ、しだいに理性を蝕まれていく様を描くグロテスクな小説。「目玉が奪われる」というモチーフについては後年フロイトが精神分析で取り上げている。ロボットの観点から言えば、スパランツァーニ教授の娘オリンピアは自動人形として登場する。そして、それを知らずに村の青年が恋をしてしまふのである。バレエ『 Coppélia 』(1870 初演)はこの作品がもとになっている。

10) メアリ・シェリー『フランケンシュタイン』(1818)

標題のフランケンシュタインは天才科者ヴィクター・フランケンシュタインのことであり、彼が造り出した人造人間は名もない怪物である。ここではまずフランケンシュタインが生命の誕生に関わる源、エネルギーとの出会いについて触れておきたい。

わたしが十五のころ、一家はベルリーヴの近くの家に引っこんでいましたが、そこで、それは凄まじい大雷雨を目撃しました。ジュラ山脈のむこうから近づいてきて、雷が大音響とともに天の四方からいちどきに炸裂しました。嵐が続いているあいだじゅう、わたしはその進み具合に興味でわくわくしながら見ていました。戸口に立っていると突然、家から二十ヤードばかりのところ立つ美しいオークの古木から、流れるような炎がありました。まばゆい光が失せたとみるや、オークは書き消え、

打ち砕かれた根もとだけが残っておりまして。翌朝みんなで見にゆくと、木は不思議なやられかたをしているのがわかりました。衝撃でまっぷたつになったのではなく、全体が薄くずたずたにひき裂かれてしまっているのです。これほど徹底して破壊されたものを見るのは初めてでした。⁽²⁸⁾

雷が電気であることはすでにフランケンシュタインも知っていた。フランケンシュタインの電気への関心がさらに高まることとなる。怪物は人間の死体から構成された人造人間である。そして、その生命のエネルギーが命のない物体に吹き込まれることとなる。

わたしが労苦の完成を見たのは、十一月のとあるわびしい夜のことでした。苦しいほどの熱意に駆られ、わたしは足もとに横たわる命のない物体に生命の火花を吹き込むべく、生命の器械をまわりに集めました。すでに午前一時。雨がばらばらと陰気に窓を打ち、蝋燭は今にも燃え尽きようとする、そのとき、なかば消えかけた微かな光に、わたしは生き物のどんより黄色い目がひらくのを見たのです。それは重く息をつき、痙攣が手足を走りました。⁽²⁹⁾

怪物の誕生。しかし、この怪物はフランケンシュタインの必ずしも言う通りには行動をせず、自身の意思を持つ怪物。しかし、そんな怪物も最後は自ら命を絶つこととなる。

「だがすぐに」と彼は悲しくもおごそかな情熱をこめて叫びました。「自分は死に、今感じることももう感じはしなくなる。燃えるようなことの苦悩ももうすぐ終わる。自分は意気揚々と火葬の山に登ってゆき、劫火の苦しみに凱歌をあげよう。大火の明かりはうすれゆき、自分の灰は風に乗って海へとさらわれてゆくだろう。わが魂は安らかに眠る、よしとえものを思うとも、今のように思いはすまい。さらばだ」

そう言うとき彼は船室の窓から身をおどらせ、船のすぐそばに浮かぶ氷の塊におりたちました。そうしてやがて波に運ばれ、はるかなる闇のなかへと消えていってしまいました。⁽³⁰⁾

フランケンシュタインの孤独と怪物の孤独が交錯する場面である。怪物に哀愁さえ感じるのは、科学の進歩と同時に残酷さが同居していることを科学者フランケンシュタインと怪物が示しているとも言えよう。しかし、この科学的な根拠をもとに創造された人造人間の怪物はかつてゲーテが創造したホムンクルスとは全く違った様相を持つものである。このフランケンシュタインは映画化も進んでいる。ここではフランケンシュタイン単独のものだけを最後にいくつか紹介しておきたい。

映画化

J.サーリー・ドーリー監督『フランケンシュタイン』(1910)

ジェイムズ・ホエール監督『フランケンシュタイン』(1931)

ジェイムズ・ホエール監督『フランケンシュタインの花嫁』(1935)

テレンス・フィッシャー監督『フランケンシュタインの逆襲』(1957)

メル・ブルックス監督『ヤング・フランケンシュタイン』(1974)

ケネス・ブラナー監督『フランケンシュタイン』(1994)

11) バレエ『コッペリア』(1870 初演)

パリ・オペラ座で1870年5月25日に初演された。E.T.A.ホフマン『砂男』(1817)をもとに、サン・レオン、シャルル・ニューイッテルが台本を担当。人形のコッペリアに恋してしまう村の青年、フランツを中心にストーリーが展開するが、最後はフランツとスワニルダがめでたく結婚する。

12) コローディ『ピノッキオの冒険』(1883)

イタリアのカルロ・コローディオの児童文学作品。意志を持って話をする木からゼベットが人形をつくり、ピノッキオと名付けた。ところがピノッキオは勉強と努力嫌いであった。ピノッキオは様々な経験を経て、人間になるために最後には改心し、その後の行動が仙人(妖精)により人間となる。ピノッキオは最初から自律していたが、いわゆる「いい子」ではなかった。ここでは、自律している点を重視して取り上げた。木製の人形が魔法によって人間になったということだ。

映画化

ベン・シャーブスティーン他監督『ピノキオ』(1940)

スティーヴ・バロン監督『ピノキオ』(1996)

ロベルト・ベニーニ監督『ピノッキオ』(2002)

13) ヴィリエ・ド・リラダン『未来のイヴ』(1886)

フランスの作家、ヴィリエ・ド・リラダンの代表SF小説『未来のイヴ』では「アンドロイド」という言葉が初めて使われた。人造人間ハダリーが登場する。ハダリーはペルシャ語で「理想」を意味する。人造美女という考え方も最近では論じられるようになった。ここでは絶世の美女歌姫のアリシアに貴族エドワードが恋焦がれるのであるが、その美貌に反して知性に欠如に苦悩した。これを見ていたエディソン博士が彼のために人造人間ハダリーを作るといったものだ。ハダリーを一見た時のエドワードの驚きの言葉を紹介しておこう。

それはあなたの「人造人間」が私に話かけることも、私の名を呼ぶことも、私に答へることも、色々な障害物の間を通つてこちらへまたあちらの高い方へと歩いて行くことも出来るといふことなのです。⁽³¹⁾

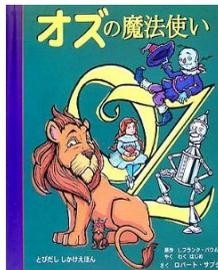
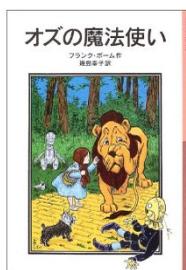
「あなた」とはエディソン博士のことである。ハダリーは船の沈没により最終的にはその生命を終えることになる。

14) バウム『オズの魔法使い』(1900)

L. フランク・バウム (L.Frank Baum, 1856-1919)の『オズの魔法使い』(*The Wizard of Oz*, 1900) は、アメリカのファンタジーの先駆的な作品としても必ず名前が出てくる作品である。注目すべき点は沢山あるが、ファンタジーとして異界への扉がサイクロン(竜巻)(cyclone)であることはヨーロッパにない発想といえる。また、ブリキのきこり(the Tin Woodman)が登場することだけをここで取り上げておきたい。もちろん、かかし(the Scarecrow)も人格を持ち、登場するわけのだが、ブリキのきこりはロボッ

トという観点でみると、空洞とは言え、アメリカを象徴していると言えよう。

ロボットを金属製ということにこだわるとすれば、ブリキのきこりは、かなり斬新な発想ということになるろう。1977年のジョージ・ルーカス監督『スター・ウォーズ』のC3PO, R2D2などを連想させる。



15) カレル・チャペック 『R・U・R』 (1920)

ロボットを論じる、あるいはロボットについて言及する時に必ず触れなければならないのがチェコスロバキアの作家カレル・チェペック(1890-1938)の『R・U・R』(『R・U・R—ロッセムのユニバーサルロボット』) (Rossum's Universal Robots)である。「ロボット」という言葉を作り出し、それを世界中に広めたからである。まず「ロボット」という語源について紹介しておきたい。

「ロボット」は、「R・U・R」の著者カレル・チャペックがこの戯曲の中の人造人間を表現するために、兄のヨゼフからヒントを得て作った新語で、チヨコ語には「賦役」を意味する *robota* という語があり、その語末の *a* をとったものである。チェコ語と同系のスラブ語であるロシア語にも *работа(robota)* という語があつて「労働」を意味する。またこの語はドイツ語の *Arbeit* 「労働」とも関係がある(ドイツ語の *Arbeit* の語頭の二文字をひっくり返してみるとよく判る)。しかし、スラブ語派とゲルマン語派にまたがるこの語の言語学的説明は容易ではない。⁽³²⁾

さて、作品は序幕、第1幕から第3幕から成る4幕構成の戯曲である。序幕

ではロボット工場に見学に来たヘレナ・グローリーに社長のドミンがロボット誕生にまつわる話をしている。

ロッセムが海の動物を研究するためにこの遠い島へと出発したのです。ピリオド。その時原形質と呼ばれる生きた物質を化学的な合成によって似せて作ることを試みたのです。ところがある時、化学的にはまったく異なった構造であるにもかかわらずまるで生きた物であるかのような物質を発見しました。それは1932年のことで、ちょうどアメリカ発見から440年にあたります。ふう。(33)

試験からを前にして坐り、その中から生命の大きな樹が生え、輪虫のようなものから、終りには—終りには人間そのものまでも、ありとあらゆる動物が出てくることを考えていたのです。人間といっても、われわれとは違う素材の人間です。(34)

第1幕ではロボットの反乱が始まる。ロボットはついに「私には主人なんかいません」(35)、「私は他の者たちの主人になりたい」(36)、「私は人間たちの主人になりたい」(37)とロボットが口にし、組織を作り出した。一方、これに対してR.U.R.社の社長ドミンはさらにロボットを製造するという。ドミンは「民族固有のロボット」を考え出す。肌の色が異なり、違った言葉を話すロボット。これはあの聖書に登場するバベルの塔と逸話に似ている。事態はさらに悪化し、ロボットの革命というべき事態を迎える。

全世界のロボットに告ぐ！われわれ、ロッセムのユニバーサル・ロボットの最初の組織は、人間を敵であり、宇宙に家なき者であると宣言する(38)

全世界のロボットよ、人類を絶滅することを汝らに命令する。男を容赦するな。女を容赦するな。工場、鉄道、機械、鉱山、資源を保存せよ。その他のものは破壊せよ。その後労働に復帰せよ。仕事はやめてはならない(39)

第2幕では、ロボットが人類を絶滅させようと、ドミン、ガル博士、アルクビスト、ファブリ、ヘレナ達人間に迫る。アルクビスト建築士はロボットに捕えられるが、ロボットから次のように言われる。

これはロボットだ。ロボットと同じうに手を動して働いている。家を建てている。働くことができる。⁽⁴⁰⁾

ロボットが人間を支配するようになる。

世界のロボットよ！人間の権力は地に落ちた。工場の占領におり、われわれはあらゆるものの支配者となった。人類の時代は終わった。新しい世界が来たのだ！ロボットの国家だ！⁽⁴¹⁾

第3幕では、ロボットの世界となるが、次のような展開が待っていた。

ただ、われわれにはロボットの生産ができないのです。⁽⁴²⁾

ロボットのプリズムとヘレナは「—僕たち—僕たちは一体なんだから」（193頁）と言う。地上にひとり残った人間アルクビストは聖書を開いた。「愛による主の救いを。生命は死に絶えることはありません！不滅です！不滅です」（194頁）と彼は叫び、この戯曲は終わる。こうしたロボットが人間を支配する設定は今後のSF小説にも大きな影響を与えることとなる。特に後述するアイザック・アシモフの『われはロボット』はロボット工学三原則を設定し、ロボットが人間と共存する、人間を守ることを第1とする原則論を設定することになる。しかし、チェペックの『ロボット (R.U.R)』はロボットの反乱＝科学の暴走ということになり、人類に重大な危機をもたらすこととなる。そして、人類ただ一人の生き残りアルクビストは最後に聖書を開くくだりは、生命の神秘さにあらためて敬礼することとなる。

16) 映画『メトロポリス』(1926)

原作・脚本、テア・フォン・ハルボウ(Thea von Harbou, 1884-1954)、監督、フリッツ・ラング(Fritz Lang, 1890-1976)で製作されたのがドイツのSF映画『メトロポリス』(*Metropolis*, 1926)。公開は1927年。2001年2月のベルリン国際映画祭で復元された『メトロポリス』が上映されたこと、さらにこの復元版はユネスコより映画作品としては最初に世界遺産に選ばれたことでも話題である。

100年後の2027年の巨大未来都市メトロポリスが舞台。ロボットの MARIA が登場する。このロボット・MARIAは本来ならば、闘いを避ける役割を担っていたが、労働者を煽り、反乱を起こすこととなる。ストーリーは以下の通りである。少しなるが紹介しておきたい。

100年後、2027年の巨大未来都市メトロポリス。その未来都市では巨大な摩天楼が林立し、人々はスポーツや貴族趣味のグロッタ（人工洞窟のユートピアのような施設）で遊興に耽り、優雅に暮らしていました。しかしそれらは全体のごく一部、特権階級とその子弟だけであり、多くの労働者たちは地下の大きな機械がうごめく工場や設備で、まるで壊れたら簡単に取替えのきく単なる歯車のひとつのように扱われ、長時間の過酷な労働を強いられていました。

ある日、この巨大未来都市の支配者であるフレーダーセン (Johhan Fredersen/ Alfred Abel) の息子、フレーダー (Freder/ Gustav Frohlich) が半裸や優美なドレスを身にまとった女性たちとグロッタで戯れていると、地下世界からエレベーターに乗ってやってきたみすぼらしい娘と、その娘がつれてきた子供たちと出会います。みすぼらしい娘は MARIA

(Maria/ Brigitte Helm) といい、子供たちに「ここにいる人たちは、私たちの兄弟なのです」と語りかけます。MARIAと子供たちはすぐに係員によって地下に戻されますが、身なりはみすぼらしいものの、美しいMARIAの姿に一目ぼれしたフレーダーは、彼女の後を追って地下世界を訪れます。

フレーダーは仕事の失敗により父から上層世界を追われ自殺を図るヨザファト (Josaphat/ Theodor Loos) の力を借りつつ地下世界に降りて、

労働者たちと一緒に10時間勤務交代の労働に従事し、彼らがあまりに酷い境遇にあることに心を痛めます。またマリアがそんな労働者たちにカタコンベ（Catacombs/ 地下墓地）でバベルの塔の話などを通じ「未来を信じて」「いずれ上層にいる知恵を持つ人たち「知」と、私たち「手」との仲介を果たす人が必ず現れます」と秘密の集会で語りかけ、勇気付けていることを知ります。フレイダーは父、フレイダーセンにこの状態はよくない、彼らも同じ人間だと訴えますが、フレイダーセンは取り合いませんでした。

その後、地下都市の労働者たちに不穏な動きがあるのを知ったフレイダーセンは、労働者の心を掴んでいるマリアとそっくりなロボットを使って、労働者たちを意のままに操ろうと画策します。

彼には昔、今は亡くなった恋人（フレイダーの母）を巡って争った天才発明家ロトワングという知人がいて、彼の開発していたロボットがこの企みに使えると考えます。

このロボットは、ロトワングが恋人を復活させるべく開発していたものですが、この計画にロトワングも賛成し、マリアをさらってロボットにその姿を写し取ります。この企みは上手くいくかに思われましたが、マリアの姿をしたロボットは労働者たちに支配者たちへの反乱を吹き込み暴動を煽りたて、労働者たちと一緒に地下の工場施設の破壊をはじめます。

地下都市の破壊によって貯水場から水があふれ、地下都市は水浸しになり、子供たちが大勢行方不明になってしまいました。「マリアが愛する我が子を殺した！」と労働者たちはいきり立ち、マリアの姿をしたロボットを捕まえ、十字架にかけて火あぶりにします。

しかし本物のマリアはロトワングの手から逃れ、子供たちを街の広場に集めて水害から救っていました。火あぶりになったマリアが偽者で、本物のマリアが子供たちを救ったのだと理解した労働者たちは騒乱をやめ、また地下都市の破壊により都市機能が麻痺した上層の未来都市の支配者フレイダーセンも困り果て、彼ら労働者たちとの話し合い、歩み寄りを考えます。⁽⁴³⁾

この作品の背景に共産主義と資本主義との闘いと解釈される場合もあり、当時としては、かなり刺激的な作品であったかもしれない。

なお、手塚治虫が漫画『メトロポリス』(1949)を発表している。映画『メトロポリス』とは直接関係はない。

17) 江戸川乱歩「押絵と旅する男」(1929)

江戸川乱歩(1894-1965)は探偵物、推理物が多いが「押絵と旅する男」は幻想的なイメージはあるが、乱歩の代表作とも言える。押絵の美女に魅せられた男が遠眼鏡の怪しい力を借りて自らも押絵の世界に入り、押絵の美女のもとに行くというストーリーである。生きながら押絵となることになる。ロボットや人造人間が人間化していくストーリーはよくあるが、これは人間の物質化ということにあるこれまでのベクトルとは逆の作品として興味深い。映像としては土曜ワイド劇場の江戸川乱歩・北大路欣也主演美女シリーズとしてサブタイトル「神戸六甲まぼろしの美女」(1989)で放映。内容は復讐のストーリーを加えている為、原作と様相が変わっている。また、映画として川島透監督『押絵と旅する男』(1994)として公開された。

18) エドモンド・ハミルトン『キャプテン・フューチャー』(1940-1951)

『キャプテン・フューチャー誌』で連載。日本でハヤカワ文庫創元 SF 文庫で1966年から1967年に翻訳された。その後1978年11月7日から1979年12月18日にNHK総合でアニメとして放映。コメット号の乗組員の中には脳を透明金属ケースに入れ、生きた脳として生きるサイモン・ライト、金属繊維の神経と鋼鉄のボディを持つロボットのグラッグ、合成樹脂製のアンドロイドのオットーが登場する。

19) アシモフ『われはロボット』(1950)

現在のロボット研究、ロボット工学でさえも、アイザック・アシモフ(Isaac Asimov, 1920-1992)の『われはロボット』(*I, Robot*. 1950)に触れずして、ロボットについて論じることはできない。アシモフはロシアのペトロヴィッチで生まれ、3歳の時にアメリカに移住し、ニューヨーク・ブルックリンで育った。1935年に飛び級でコロンビア大学へ入学。その後、同大学卒業すると、

同大学院へ進学し、化学を専攻。1948年に博士号を取得し、1949年からボストン大学に講師として勤務。1979年7月には生化学の教授となった。彼は執筆や講演活動を中心に活動していた。彼の作品の中でも、特にロボット工学の三原則は、現在でも大きな影響を与えている。

第一条 ロボットは人間に危害を加えてはならない。また、その危険を看過することによって、人間に危害を及ぼしてはならない。

第二条 ロボットは人間にあたえられた命令に服従しなければならない。ただし、あたえられた命令が、第一条に反する場合は、この限りでない。

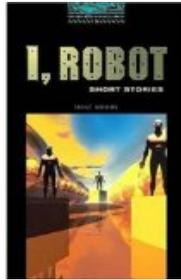
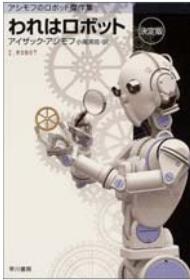
第三条 ロボットは、前掲第一条および第二条に反するおそれのないかぎり、自己をまもらなければならない。⁽⁴⁴⁾

- 1 A robot may not injure a human being or, through inaction, allow a human being to come to harm.
- 2 A robot must obey any orders given to it by human beings, except where such orders would conflict with the First Law.
- 3 A robot must protect its own existence as long as such protection does not conflict with the First or Second Law ⁽⁴⁵⁾

さらに後年『ロボットと帝国』(*Robots and Empire*, 1985)では第零法則が登場することとなる。

集団としての人間に対する危害、人類全体に対する危害を阻止することは特定の個人に対する危害に優先すると考えるのです。⁽⁴⁶⁾

ここでは人間の定義も問題となっていることにも注目しておきたい。『ロボットと帝国』では人間と人類の読み替えを行っている。人間とロボットの違いについてさらに探求したものとしては *Bicentennial Man* (1976)があり、1999年にクリス・コロンバス監督により『アンドリュウ・NDR-114』(1999)として映画化されている。また、*I, Robot* (1950)もアレックス・プロヤス監督『アイ、ロボット』(2004)として映画されている。



20) 映画『禁断の惑星』(1956)

『禁断の惑星』(*Forbidden Planet*, 1956)は、脚本：シリル・ヒューム、監督：マクラウド・ウィルコックスによるSF映画。ここに登場するロボットはロビー。1950年のアシモフのロボット工学の三原則の影響を受けている。惑星第4アルティアで、モービウス博士はロビーに「怪物を止めよ」と命じるが、ロビーは放電した上で機能停止となる。実はこの怪物はモービウス博士の潜在意識が具現化した怪物であったからだ。なお、『禁断の惑星』はシェイクスピアの『あらし』(『テンペスト』)の翻案映画としてもよく取り上げられる。

21) 星新一「ボッコちゃん」(1958)

初出は『宇宙塵』(1958年2月号)。近未来社会のバーで働く女性アンドロイドボッコちゃんを描いた作品。その冒頭は以下の通り。

そのロボットは、うまくできていた。女のロボットだった。人工的なものだから、いくらでも美人につくれた。あらゆる美人の要素をとり入れたので、完全な美人なができあがった。もっとも、少しつんとしていた。だが、つんとしていることは、美人の条件なのだった。

ほかにロボットを作ろうなんて、だれも考えなかった。人間と同じに働くロボットを作るのは、むだな話だ。⁽⁴⁷⁾

「人間と同じに働くロボットを作るのは、むだな話だ」というところが星の

考えるのロボット観かもしれない。彼のショートショートにはロボットに求めるものが個人的欲求によってかなりことなることが描写されている。

22) 手塚治虫原作／吉川博他監督『鉄腕アトム』(1959, TV 放映開始)

手塚治虫(1928-1989)の代表作。1959年3月7日から1960年5月28日にかけてフジテレビ系列で放映の実写版テレビドラマ。モノクロ。その後アニメ化される。

23) 星新一「人造美女」(1961)

星新一(1926-1997)の最初の作品集。収録作品には以下のものがある。

「人造美人」「おーい、でてこーい」「生活維持省」「廃虚」「たのしみ」「年賀の客」「包囲」「患者」「雨」「螢」「愛の鍵」「水音」「早春の土」「月の光」「鏡」「天使考」「冬の蝶」「最後の地球人」「食事前の授業」「セキストラ」「空への門」「ツキ計画」「開拓者たち」「宇宙通信」「探検隊」「最高の作戦」「桃源郷」「親善キッス」「信用のある製品」「処刑」

「人造美女」は作品集のタイトルだけでなく、短編の作品にもなっている。「人造美女ーボッコちゃんー」と副題までついている。内容的には既に発表している「ボッコちゃん」と同様である。

24) 手塚治虫『鉄腕アトム』(1963, TV 放映開始)

1952年4月から1968年にかけて『少年』(光文社)に連載。1963年から1966年にフジテレビ系で国産アニメとして放映された。その後は、1980年に日本テレビ系でカラー版として、2003年にはフジテレビ系で2回目のリメイク版として放映された。アトムは天馬博士が交通事故死した息子の天馬飛雄に似せて作ったロボットで、最初は「トビオ」と呼ばれていた。人間のように成長しないことが理由でロボット・トビオはサーカスに売られることとなった。その後、人間と同じように感情表現のできるロボットが人間と暮らせるようになり、お茶の水博士がロボット・トビオ(アトム)の可能性を認め、引き取った。「アトム」の名前は、サーカスの団長が名付けた名前

ある。アトムは死んだ子供の代わりに作られたロボットというのが原点であったが、大きな特徴は人間と同じ様な感情表現ができるということだろう。

25) 横山光輝『鉄人 28 号』(1963, TV 放映開始)

横山光輝 (1934-2004) の代表作品で、1956 年～1966 年に月刊『少年』(光文社) に連載。1959 年にテレビ・ドラマ化、1963 年にテレビ・アニメ化された。もともとは第 2 次世界大戦中日本軍が開発した 28 番目に設計されたロボット兵器。リモコン (操縦器) により操縦。ある程度は自律思考回路もあるが、基本的には目視操縦。リモコンの持ち主により、強力な力を使用される目的が異なる。善にも悪にもなる。当初は国際密輸組織「PX 団」がリモコンを管理していたが、その後は金田正太郎がリモコンの持ち主。自衛隊や政府が警視庁の大塚署長を通して正太郎に鉄人の出動要請が出されることが多いようだ。

26) 星新一「きまぐれロボット」(1964)

初出は『朝日新聞』(1964 年 11 月 15 日)。その冒頭は以下の通り。

「これがわたしの作った、最も優秀なロボットです。なんでもできます。人間にとって、これ以上のロボットはないといえるでしょう」と博士は、とくいげに説明した。⁽⁴⁸⁾

エヌ氏は離れ島の別荘で 1 ヶ月ゆっくり過ごすために、ロボットを博士から購入した。しかし、ロボットは 2 日もすると、時々不具合を起こすようになった。都会に戻ったエヌ氏は博士のもとを訪れ、文句を言うとは博士は、完全なロボットをつくれるが、人間にとっては運動不足なったり、ぼけないためにも適当なロボットの方がはるかによいと答える。人間にはフェジーな面があり、ある意味人間の生活上のパートナーになるようなロボットにとって「最も優秀な」ものとして何が求められるのかを考えさせるブラックユーモアある作品。

27) 平井和正『エイトマン』(1964, TV 放映開始)

週刊少年マガジンに 1963 年 5 月から連載された漫画等をもとに 1963 年 11 月 8 日から 1964 年 12 月 31 日まで TBS 系で放送された SF テレビアニメ。『鉄腕アトム』、『鉄人 28 号』とも異なった「変身能力」「加速性能」を備えたヒューマノイド型のロボットの元祖。この『エイトマン』の登場により、ロボットの定番が出そろったことになる。巨大型ロボットとヒューマノイド型ロボットが今後発展していくことになる。

28) 星新一「博士とロボット」(1965)

初出は『朝日新聞』(1965 年 2 月 14 日)。その冒頭は以下の通り。

エフ博士は宇宙船に乗って、星から星へと旅をつづけていた。ただ見物してまわっているのではなかった。文明のおくれている住民のすむ星を見つけると、そこに着陸し、さまざまな分野の指導をするのが目なのだ。⁽⁴⁹⁾

博士が命令するとロボットはその通りに行動した。星を離れる日に住民たちはお礼に記念の像を作った。

心をこめて作られたもので、花で美しく飾られている。しかし、それはエフ博士の像ではなく、ロボットの像だった。住民たちが尊敬したのは、ロボットのほうだったのだ。⁽⁵⁰⁾

頭がよく、指示を出す博士よりもそれを実行するロボットが尊敬されるという結果になった。

29) 星新一「なぞのロボット」(1965)

初出は『朝日新聞』(1965 年 9 月 19 日)。その冒頭は以下の通り。

エヌ博士は、ひとつのロボットを作りあげた。それからは、家にいる時も研究所にいる時も、いつもそばに置いておく。通勤の途中はも

もちろん、休日にどこかへ遊びに行く時も、必ずいっしょだった。

博士のあとを、ロボットがひとりでに、ついてゆくのだ。それはちょうど、影ぼうしのようなだった。⁽⁵¹⁾

ロボットは博士の荷物を持つわけでもなく、ただいっしょにいただけだった。何のためにロボットは作られたのか。

「わたしは日記をつけるのが、めんくさくてならない。そのため、このロボットを作ったのだ。しかし、こんなことをみっともなく、とても他人に話すわけにはいかない」⁽⁵²⁾

人にとって価値観を何に置くかといった根本的な問題にも踏み込んでいるが、星新一独特なブラックユーモアある作品のひとつ。

30) 手塚治虫『マグマ大使』(1966, TV 放映開始)

1966年7月4日から1967年9月25日までフジテレビ系で放映。映像的には日本初の全話カラー放送された特撮ドラマであり、放映初日は『ウルトラマン』に13日先んずるもの。『ウルトラマン』は宇宙人ということから、今回は取り上げないが、特撮という概念からすると重要な位置付けとなる。

マグマ大使アースに生み出された金色のロケット人間。「ロケット人間」は、特殊金属の体を持ち、人間型とロケット型に変形する。金色のマグマ大使、銀色のマグマ大使の妻モル、そのこどものガム。人間の少年マモルにかかわったことから、マグマ大使夫妻がこどもが欲しくなり、アースがマモル似せてマモルを作った。戦隊物とはことなるが、マグマ大使、モル、ガムと3人家族設定となる。「宇宙の帝王」ゴアと戦う。

31) 横山光輝『ジャイアントロボ』(1967, TV 放映開始)

もともとは謎の宇宙人・ギロチン帝王が秘密結社 BF (ビッグファイア) 団を結成し、地球征服を開始し、秘密裏に開発された破壊兵器が GR1 = ジャイアントロボである。設計者のドクター・ガルチュアはその陰謀を阻止するために腕時計型の操縦システムを偶然 BF 団に捕われていた草間大作少年

に託し絶命する。この操縦システムが音声認識によるものであったため、草間少年しかジャイアントロボを操縦することができなくなった。

32) 石森章太郎『サイボーグ 009』(1968, TV 放映開始)

1964年にはすでにマンガとして連載が開始され、1966年には映画もされていたが、TVアニメとしては1968年4月5日から9月27日までNET系で放映。その後シリーズとしても放映された。

サイボーグ、チーム編成、フランソワーズ・アルヌール(003)の紅一点型のアニメとして注目に値するアニメである。

33) 足立明原作『妖怪人間ベム』(1968, TV 放映開始)

1968年10月7日から1969年3月31日までフジTV系で放映。その後、2006年にも新版として放映。なお、2011年には実写版として放映。細胞から人間を作る過程で、人間になれずに誕生したベム、ベラ、ベロの3人を中心にしたアニメ。人造人間という観点からみると、興味深い発想。

34) 石森章太郎『仮面ライダー』(1971, TV 放映開始)

1971年4月3日から1973年2月10日まで毎日放送で放映。変身ヒーローものの元祖。現在でもそのシリーズは続いている。改造人間という概念も以降定着してくる。脳手術の寸前に救出されたことで体は改造されたもの。ここは以前のままということから、悪の組織ショッカーと戦うこととなる。仮面ライダーは当初変身ポーズもなかったが、変身アイテムと変身ポーズ、決め台詞の3点セットが揃うことになる。

35) 永井豪『マジンガーZ』(1972, TV 放映開始)

永井豪 (b.1945) の代表的作品のひとつで、1972年10月2日より『週刊少年ジャンプ』(集英社)で連載開始。TV放映開始は同年12月3日。兜十蔵博士が開発し、孫の兜甲児がパイロット。搭乗・操縦型巨大ロボット。全長18メートル。コックピットにあたるホバーパイルダー(後にジェット・パイルダー)が頭部に合体して、完全体となる。マジンガーZは当初は飛行できなかったが、ジェットスクランダーと合体し、飛行能力を得る。操縦者が搭

乗するロボットの元祖と言ってもよいだろう。その後シリーズ化されている。「マジンガー・シリーズ」でもうひとつ注目しておきたいのが女性タイプの巨大ロボットの登場である。⁽⁵³⁾

36) 石森章太郎『人造人間キカイダー』(1972, TV 放映開始)

1972年7月8日から1973年5月5日までNET(現テレビ朝日)系列で放映された。

「不完全な良心回路を持ち、善と悪の狭間で苦悩する人造人間の戦い」というテーマのもとに製作された。その背景には童話『ピノッキオの冒険』が下敷きになっていると言われている。人造人間がどこまで人間に近づけるかといった展開を見せるSFアニメである。

37) 長島慎二・ひろみプロダクション『ミラクル少女リミットちゃん』(1973, TV 放映開始)

1973年10月1日～1974年3月25日までNET 日本教育テレビ放映。SFサイボーグアニメ。父親でサイボーグ研究の第一人者の西山博士の手により飛行機事故で瀕死の重傷からサイボーグ手術により一命を取り留め、その後ミラクルパワーを持つようになる。ふだんはサイボーグであることを隠し、7つ道具で困難を乗り切る。

38) 永井豪・ダイナミックプロ『キューティーハニー』(1973, TV 放映開始)

『キューティーハニー』は『ミラクル少女リミットちゃん』とは異なり、大人の女性に変身するアンドロイドとして設定されている。主人公の如月ハニーは体内に「空中元素固定装置」を内蔵している少女の姿をして、犯罪組織パンサークローと戦っていくというもの。『鉄腕アトム』や『ミラクル少女リミットちゃん』と同様に博士の亡くなったこどもをもとにロボット化やアンドロイド化している。キューティーハニーの特徴は七変化で、これは如月博士の死んだ娘が将来なりたかった7つの職業という設定である。如月ハニーの他、レーザー姿のハリケーンハニー、ファッションモデルのファンシーハニー、カメラマン姿のフラッシュハニー、ロック歌手のミスティーハニー、スチュワーデス姿のアイドルハニー、そして女戦士のキューティーハニーの

七つの姿に変身した。この七変化や変化物はもともとは歌舞伎の舞踊から来ているものである。

1997年～1998年には『キューティーハニーF』としてリメイク版が放映された。さらに庵野秀明監督『キューティーハニー』(2004)として実写映画化もされた。佐藤江梨子主演で、主題歌を倅田來未が歌ったことで話題となった。倅田來未はこれを契機に人気が沸騰した。

39) 藤子・F・不二雄『ドラえもん』(1973, TV 放映開始)

藤子・F・不二雄(本名:藤本弘、1933-1996)による漫画。1970年より小学館発行の学年誌に連載された。野比のび太と22世紀からやってきた猫型のロボットのドラえもんのストーリー。1973年にアニメ化。いつものび太を助け、便利な道具を提供してくれるロボット。のび太の子孫「セワシ」が世話係として未来からドラえもんを連れて来たのがいきさつ。未来のセワシはのび太の借金で苦労したことが原因です。仕えるロボットなのか、ロボットが友人になるのかと、といったことも大きな課題だ。また、ドラえもんがのび太を助けることによって、のび太の成長を妨げているという見方もある。また、ドラえもんはタイムマシンの側面も持っている。

40) 吉田竜夫・タツノコプロ企画室原作/笹川ひろし監督『新造人間キャシャーン』(1973, TV 放映開始)

1973年10月2日から1974年6月25日までフジテレビ系列で放映。東博士の開発した公害処理用ロボットBK-1が落雷の衝撃を受けて自我を持つロボットへ。ロボットは公害の元凶が人間であることから、人間を処理すべきであると考えようになり、自身を「ブライキングボス」と自称。戦闘ロボット軍団「アンドロ軍団」を作り上げて世界征服を開始した。東博士の息子鉄也は、人間としての生活と引き換えに、人間と融合して完成する不死身の「新造人間」(ネオロイダー)キャシャーンとなり、ロボット犬・フレンドー、恋人のルナとともにアンドロ軍団に立ち向かう。

実写映画として紀里谷和明監督『CASSHERN』(2004)も発表された。主題歌は当時紀里谷の妻宇多田ヒカルが担当し、話題となる。

41) 石森章太郎『がんばれ!! ロボコン』(1974, TV 放映開始)

1974年10月4日から1977年3月25日にかけて、NETテレビ(現・テレビ朝日)系列で放映。

実写版ロボットTVドラマ。ロボット達が人間社会に派遣に備え、ロボット学校に通い、世のため人のために働きながら一人前のロボットに成長していく過程を描いた異色のロボットもの。ロボットを擬人化したもの。

42) 永井豪・石川賢監督『ゲッターロボ』(1974, TV 放映開始)

1974年～1975年までフジテレビ系で放映。合体・変形ロボットの元祖。3機の飛行物体が合体し、3種のロボットに変形する。もともとは宇宙開発を目的としていたが、恐竜帝国と戦うこととなる。操縦型変形ロボット。操縦型ロボットは『マジンガーZ』などから定着していくかが、さらに変形するという発想はゲッターロボから本格化する。

43) 松本零士監督『宇宙戦艦ヤマト』(1974, TV 放映開始)

このアニメに登場するロボットはアナライザー。『禁断の惑星』(1956)に登場するロボット・ロビーがその原型とされている。

44) 竜の子プロ企画原作／笹川ひろし・鳥海永行総監督『宇宙の騎士 テッカマン』(1975)

1975年7月2日から12月24日までNET系で放映。宇宙服なしで宇宙空間を活動できるように開発された「テックセットシステム (Tech-Set System)」による装甲鎧を着装し、肉体を強化した人間をテッカマンと呼んでいる。地球を狙うワルダスターと戦うスペースナイツの隊長を務める。考え方によってはチーム編成を取っていることになる。他のメンバーはサポートに回る。

南城二 主人公。名前の由来は「南十字星」。テッカマンに変身できる数少ない人間。スペースナイツのリーダー。

天地ひろみ 天地局長の娘。城二の恋人でもある。

アンドロー梅田 ワルダスターに追われて地球に不時着したサンノー星人。

ムータン サンノー星のミュータント

テッカマンにはテックセットシステムを内蔵したロボット、ペガスがいる。主要キャラクターはペガスを含めると5人編成となる。天地ひろみは紅一点型となる。また、チームに地球人と宇宙人が混在するのは1966年に降続している『スタートレック』シリーズの影響があるかもしれない。

45) 鈴木良武原作／富野喜幸・長浜忠夫監督『勇者ライディーン』(1975, TV 放映開始)

1975年4月4日から1976年(昭和51年)3月26日にかけてNET系列で放映されたテレビアニメ。妖魔帝国が地上征服に動き出した時、古代ムー帝国の血を受け継ぐひびき洗が、ムーの守護神「ライディーン」と一体化し化石獣と戦う。古代伝説とロボットを結びつけたロボットアニメ。

46) 八手三郎原作／長浜忠夫総監督『超電磁ロボ コン・バトラーV』(1976, TV 放映開始)

1976年4月17日から1977年5月28日にかけてNET(テレビ朝日)で放映。キャンベル星人の地球征服をを予期していた南原博士が超電磁の力で合体する巨大ロボ「コン・バトラーV」を建造。あらゆる武器を持てる許可証を交付して全国から4人の若者を集め、孫娘のちずるを含めた「バトルチーム」を結成した。5人編成チーム。また、少年少女が世界の運命を担うというセカイ系でもある。「コン・バトラーV」はその後に続く『ボルテスV』などの合体ロボと編成チームの構成の基礎を作ったロボットアニメと言ってよいだろう。

葵豹馬 主人公でチームリーダー。孤児院育ち。

浪花十三 銃器管制を務める。

西川大作 巨漢で柔道の達人。

南原ちずる 南原博士の孫で紅一点。

北小介 小学生くらいの年齢だがIQ200、天才で敵の戦闘力や武器の性能を瞬時に読み取り対抗策を練る。

47) 『超電磁ロボ ボルテスV』(1977, TV 放映開始)

1977年6月4日から1978年3月25日にかけてテレビ朝日系列で放映。人気等は前作の『コンバトラーV』には及ばなかったが、『ボルテスV』はフィリピンで放映されると最高視聴率58%を記録した。フィリピンでは1978年に放映が開始されたが、その暴力的な内容やキャラクターグッズをこどもが欲しがるとも相次ぎ、教師等に非難され、当時の大統領フェルディナンド・マルコスにより1979年8月には最終回を前に放映中止となった。アニメの内容と当時のフィリピンの不安定な世情がリンクしたためとも言われている。いづれにしても、この『ボルテスV』の成功を契機に日本のロボットアニメがフィリピンに続々と入り込むこととなった。

ボルテスチーム

剛健一 主人公でチームリーダー。剛三兄弟の長男。

峰一平 主人公のライバル役。

剛大次郎 剛三兄弟の次男。

剛日吉 剛三兄弟の三男。

岡めぐみ 甲賀流十八代目の忍者であり岡防衛長官の娘。

48) 富野喜幸総監督『無敵超人ザンボット3』(1977, TV 放映開始)

1977年10月8日から1978年3月25日に名古屋テレビ系列で放映。宇宙人ガイゾックに母星を滅ぼされたビアル星人の子孫の神ファミリーがガイゾック戦うロボットアニメ。『ゲッターロボ』と同じ3人編成であるが、紅一点として神北恵子が設定されている。

ザンボット3搭乗者

神勝平 神家の次男。12歳。

神江宇宙太 神江家の長男。

神北恵子 神北家の長女。

49) ジョージ・ルーカス監督『スター・ウォーズ』(1977)

ロボットに注目すると、C-3PO、R2-D2が登場。自立型ロボット

の登場。ヒューマノイド型のC-3P0は『イーリアス』の黄金の美女、『未来のイヴ』を彷彿とさせる。また、R2-D2は『禁断の惑星』のロビータイプと言える。

50) 松本零士『銀河鉄道999』（1978, TV 放映開始）

ロボットという観点からみれば、永遠の生命を手に入れるために「機械の身体」に魂を映しかえるという「機械人間」に注目することになる。ストーリー自体は少年星野鉄郎が謎の美女メーテル導かれ、銀河鉄道999に乗り込み、機械の身体をくれるというアンドロメダ星雲までの旅を描く内容だ。人間の機械化というテーマは「永遠の生命」と「限りある生命」との狭間で揺れる少年鉄郎の心を通して見てとれる。

51) 富野喜幸監督『機動戦士ガンダム』（1979, TV 放映開始）

人型機動兵器「モビルスーツ」の新型。全長18メートル。（マジンガーZも同様）現実の兵器を強く意識し、長距離戦用、中距離戦用、白兵戦用と3つの異なったタイプのロボットが構想された。後のガンタンク、ガンキャノン、ガンダムである。ロボットとしては、パイロットがロボット内に乗り込み、操縦するタイプのものである。作品としては、戦闘シーンもさることながら、ガンダムの少年パイロット、アムロ・レイの成長する姿が中心となっている。シリーズ化されている。

52) 鳥山明原作『Dr.スランプ アラレちゃん』（1981, TV 放映開始）

1981年4月8日から1986年2月19日までフジTV系列で放映。則巻千兵衛の造ったロボット・アラレちゃんが繰り広げるお笑いギャグ満載のロボットアニメ。

53) 牛次郎・神矢みのる原作『プラレス3四郎』（1983, TV 放映開始）

原作は『週刊少年チャンピオン』（秋田書店）にて1982年34（8月6日）号から1985年21（5月3日）号まで連載された。その後、1983年6月5日から1984年2月26日まで、TBS系で放映。

内容としては新商品としてマイコンを組み込んだ格闘人形であるプラレス

ラーが登場する。ナカマプラモ主宰で日本プラレス選手権大会が開催される。

54) ジェームズ・キャメロン監督『ターミネーター』(1984)

アーノルド・シュワルツネツガー演じる未来からやって来たアンドロイド、ターミネーター。プログラム通りに命令を実行するヒューマノイド型ロボット。当初は殺人ロボットとして登場するが、その後のシリーズでプログラムが変更され登場すると、最強のボディガードとして人間を守る側として活躍する。その後の続編は以下の通り。

『ターミネーター2』(1991)

『ターミネーター3』(2003)

『ターミネーター4』(2009)

『ターミネーター サラ・コナー・クロニクルズ』(2008) (TVシリーズ
放映)

『ターミネーター5』(2011)

55) ポール・バーホーベン監督『ロボコップ』(1987)

死体を利用した一種のサイボーグのロボット警官がロボコップ。生体の一部を機械化していくサイボーグとは厳密には異なる。行動はプログラムされるが、途中で自分の意志が芽生えるような様子が見られる。アシモフのロボット工学三原則の強い影響を受ける。

56) ロボート・ゼメキス監督『永遠に美しく』(1992)

秘薬により若く美しい身体のままではいられるが、蠟人形のようにになってしまう。身体はバラバラになっても死にことなく、身体の色は剥げていく。その色ペンキで補色していく。生体としては美しさは失われていくというもの。バイオロイドやアンドロイドはいつか不死となるが、人間としての本質は失われていく。

57) 士郎正宗原作／押井守監督『Ghost In the Shell／攻殻機動隊』(1995)

日本よりもアメリカで高い評価を受けた。1996年8月のビデオの売り上

げがアメリカのビルボード誌で第1位となる。

人間の記憶や肉体が外部記憶装置に移された人間、ロボット、サイボーグ、アンドロイド、バイオロイドの境界はどうなるのかを本格的に扱ったサイバーバンク SF。脳神経ネットに直結する電腦化、電腦化した人間などが混在した社会の犯罪を攻殻機動隊が最小限にとどめる任務の様子を描写。シリーズ化されて2002年、2004年にもTVアニメ化。

58) 庵野秀明『新世紀エヴァンゲリオン』(1995, TV放映開始)

漫画原作は貞本義行 (b.1962)。1994年12月26日より『月刊少年エース』に連載開始。TV放映は1995年10月4日より開始された。アニメの原作はGAINAX、監督は庵野秀明。エヴァンゲリオンは汎用人型決戦兵器人造人間のこと。ただし、人造人間に搭乗するということ、神経接続することで操縦することが大きな特徴。

59) スティーブン・スピルバーグ監督『A.I.』(2001)

A.I.とは artificial intelligence 「人工知能」のこと。人間と同じ感情を持つ少年型ロボット・ディビット。感情を持ったしまったロボットの悲哀が描かれている。

60) 『彼女最終兵器』(2002)

2002年7月3日から10月9日に中部日本放送で放映され、その後テレビ神奈川・毎日放送・RKB毎日放送・テレビ北海道でも放映された。なお、tvk以外の関東の独立U局およびTBSでは放送されなかった。

ストーリーとしては北海道小樽市で暮らすシュウジとちせを中心に展開する。謎の敵に札幌市が空襲され、攻撃から逃げるシュウジが見た物は腕を巨大な武器に変え、背中から鋼鉄の羽根を生やした兵器と化して敵と戦うちせであった。のちに2006年に実写映画された。

61) 荒川弘『鋼の錬金術師』(2004, TV放映開始。2009、再アニメ化)

マンガは『月刊少年ガンガン』(スクウェア・エニックス)の2001年8月号より連載されている。英語タイトルは Fullmetal Alchemist。エドワード

とアルフォンス兄弟が錬金術で人体練成をして、死んだ母親、トリシャ・エルリックを生き返らせようとしたが失敗し、エドワードは左脚、アルフォンスは身体全体を失った。しかし、エドワードは右腕の代わりにアルフォンスの身体を機械鎧（オートメイル）を装着し、それぞれ元の体を取り戻すために賢者の石を探す旅に出るというもの。純粋にロボットではないが、人間に機械の体を装着するという話であるが、さらに、人造人間としてホムンクルスが登場する。しかも名はキリスト教の the Seven Deadly Sins（七大悪）である。色欲（ラスト）、暴食（グラトニー）、嫉妬（エンヴィー）、強欲（グリード）、怠惰（スロウス）、傲慢（プライド）、憤怒（ラスト）という名で登場する。

62) クリス・ウェッジ監督『ロボッツ』（2005）

ロボット社会を擬人化したロボット世界の映画。ロボットの Coppertop 夫妻の下に生まれたロドニー。金銭的余裕があまりなく、生まれたときから親族のお下がりパーツばかり。グレードアップの世の中のなか、古いパーツで生きているロドニーの運命は如何に。

63) 渡瀬悠宇原作『絶対彼氏』（2008）

2003 年から 2004 年にかけて渡瀬悠宇により連載された SF マンガ。2008 年 4 月 15 日から 6 月 24 日までフジテレビ系列で放映。井沢紗季はふとしたことから理想の彼氏型ロボット・天城ナイト（速水もこみち）を手に入れ、いつの間にかこのロボットに恋してしまう。

64) ジェームズ・キャメロン監督『アバター』（2009）

3D 映像で話題となった。ロボットというテーマからすると外見は人的なイメージが強いが、DNA を掛け合わせたナヴィと人間の人造人間ということだろう。人造生命体であり、外部機械的神経介入によって遠隔操作する。

65) 木皿泉脚本『Q10』（2010）

2010 年 10 月 16 日から 12 月 11 日まで日本テレビ系列で放映。学習型ロボットの Q10（久戸花恋）に AKB48 の前田敦子がキャスティングされたこ

とでも話題となった。このロボットは商用電源で充電可能という現実的な側面もあった。

66) ショーン・レヴィ監督『リアル・スティール』(2011)

ロボット格闘技を通じて父子が絆を取り戻していくストーリー。このロボットは遠隔操作されたロボット同士が戦う。

67) 矢口史靖監督『ロボジー』(2012)

映画は弱小家電メーカー(木村電器)の3人組が、企業広告を目的に社長に言われて開発中だったロボットが、発表の場であるロボット博直前に大破。その場しのぎで、中におじいちゃんを入れて出場したら、こんな動きは見たことがないと大評判。一躍人気者に……というストーリー。⁽⁵⁴⁾

(4) ロボットの定義、再び

これまで「科学と文学—ロボットを中心に—」をテーマに文学作品に登場するロボット(人造人間等を含む)や映画、アニメなども取り上げて来た。ここで再度「ロボット」の定義を幾つか紹介しておきたい。

自らのセンサー機能で、環境情報を知覚認識し、それに基づきCPUで判断、推論、計画をして、アクチュエーターによりその環境と相互作用する知覚機械⁽⁵⁵⁾

アシモフはロボット工学三原則を発表したが、今後考えられるロボット原則を紹介しておきたい。

第1条 ロボットは人間と協調し人間を守らなければならない。

第2条 ロボットはロボット同士協調せねばならない。

第3条 ロボットはロボット権に基づき、自らを守る義務がある。⁽⁵⁶⁾

第2条及び第3条が特に注目すべき点かもしれない。第2条はチャペック

『R.U.R』のロボットの反乱を思い出させる。第3条ではロボット権という点が新たな着想であろうか。ロボット権は、かつて、黒人が様々な権利を獲得していく歴史を考えると、ダブってくるものを感じさせるものがある。ロボットがいわゆる主従関係の上に成り立っているのか、人間と同等の存在なのかというさらに難しい次元の話となろう。これはアシモフの *Bicentennial Man* (1976)があり、1999年にクリス・コロンバス監督による映画『アンドロイドNDR-114』(1999)で扱われたテーマである。また、ロボット、アンドロイド、サイボーグ、改造人間など、さらに細分化されている。後述するが、人間が強化装備スーツを着用したり、変身タイプのもはやがて戦隊ものへと発展している場合が多い。また、この場合には合体式の巨大ロボットも登場することが特徴となっている場合が多い。

(5) 科学と文学

「文学と科学」をテーマにし、ロボットに注目し、『ギリシャ神話』『聖書』、さらに文学作品、映画作品やマンガ、アニメなどに注目してきた。特に、ヒューマノイド型の自律型ロボットに注目してきた。「ロボット」の定義もいくつか紹介してきたが、いわゆる人造人間といったものを加えると、アンドロイド、サイボーグといった生命体と機械をどのように考えるかといった問題も生じてくることは必死だ。

また、日常生活では人間を助けることを目的とするもの、探査・調査を中心にするもの、兵器となるものなど、ロボットも目的・用途によりそれぞれ分化されて発達している。文学作品だけではなく、クール・ジャパンとして注目されている日本のマンガ、アニメでもホームクルスや賢者の石、錬金術師が登場する荒川弘『鋼の錬金術師』(2004)はこうした背景を理解するとその内容の深さに驚かされる。松本零士『銀河鉄道 999』(1978)では、機械の体を手に入れようとする星野鉄郎少年の成長物語、あるいは謎の美女メーテルなども宮沢賢治『銀河鉄道の夜』(1934)やメーテルリンク『青い鳥』(1908)がその枠組みとして重要な役割を果たしていることは周知の通りだ。文学作品が背景にあることにより、その内容に「深さと濃く」を与えている。マンガ、アニメ、映画もメディア芸術として位置付けられている現状では、ストーリー

一と言う点に注目し、文学・マンガ・アニメ・映画を同じ土俵に引き上げて取り上げた。

「科学と文学—ロボットを中心に—」は一見するとSF的な内容に終るかと思えば、実は人間の永遠のテーマ「生と死」の問題を扱っていることに終着点を見出すことができる。永遠の生命は人間にとって幸福なのか、労働しない人間は進化できるのか、といった人間にとって奥深い問題が潜んでいる。さらに、「ロボットとは何か」と突き詰めていくと「人間とは何か」に行き当たることも事実であろう。新の意味で「ロボット」に感情が付与できるのか、「生命体とは何か」という問題にまで発展してくる。さらに、遺伝子操作などの問題を考えれば、クローン人間といったような問題も出てくるであろう。バイオテクノロジーをどう考えていくかといったことにもなるだろう。なお、文学作品、産業用ロボット、ロボット工学を時系列で論じた菅野重樹『人を見た夢 ロボットの来た道』(2011)はルネ・デカルト(René Descarte, 1590-1650)の動物機械論、ジュリアン・オフレ・ラ・メトリ(Julien Offray de La Mettrie, 1709-1751)の人間機械論に触れるなど、哲学思想と自動人形の発展を取り上げている点が興味深い。また機械仕掛人間、自動人形と文学作品を取り上げた平野嘉彦『ホフマンと乱歩 人形と光学器機のエロス』(2007)やフェリシア・ミラー・フランク／大串尚代訳『機械仕掛けの歌姫』(2010)も「科学と文学」を考える上でよい参考となるだろう。

注

- (1) 新村出編『広辞苑』(第6版)(岩波書店、2008年1月)、p.483.
- (2) Ibid., p.2507.
- (3) Ibid., p.3014.
- (4) 新星出版社編集部編『徹底図解 ロボットのしくみ』(新星出版社、2009年4月)、p.18.
- (5) 「日本ロボット工業会」(<http://www.jara.jp/>)(2011年12月4日アクセス)
- (6) 『広辞苑』、p.1455.
- (7) Ibid., p.464.

- (8) Ibid., p.115.
- (9) Ibid., p.1097.
- (10) 「ロボット」
(<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%AD%E3%83%9C%E3%83%83%E3%83%88>) (2011年12月4日アクセス)
- (11) 「人造人間」
(<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E4%BA%BA%E9%80%A0%E4%BA%BA%E9%96%93>)(2011年12月4日アクセス)
- (12) Ditto.
- (13) 松平千秋訳『イリアス』(下、岩波書店、1992年9月、第18歌)、p.214.
- (14) 土井晩翠訳『イーリアス』(富山房、1995年8月、第18歌 - 416-421)、p.864.
- (15) アポロニオス／岡道男訳『アルゴナウティカーアルゴ船物語』講談社、1997年8月)、pp.345-346.
- (16) オウヴィディウス／中村善也訳『変身物語』(上、巻1、岩波書店、1981年9月)、pp.14-15.
- (17) Ibid., pp.75-76
- (18) Ibid., pp.76-77.
- (19) 菅野重樹『人が見た夢 ロボットの来た道』(JIPM ソリューション、2011年10月)、p.28.
- (20) 山田孝雄他校注『今昔物語集』(岩波書店、1963年7月)、p.279.
- (21) 西行法師、『撰集抄』松平文庫蔵、K3 フォーマット圧縮データ、駒澤大学・駒澤短期大学国文学科・情報言語学研究室 (<http://www.saigyo.org/cgi-bin/cr2.cgi?senjyu-txt>) (2010年10月20日アクセス)
- (22) 『聖書 新共同訳—旧約聖書続編つき』(日本聖書協会、1988年)、p. 旧2.
- (23) Ibid., p. 旧980.
- (24) ディビッド・ウィスニュースキ／まつなみふみこ訳『チェコの民話 土でできた大男ゴーレム』(新風舎、2001年1月)(ページ表記なし)
- (25) ゲーテ／相良守峯訳『ファウスト』(第2部、岩波書店、1958年3月)、

p.510.

- (26) 石原あえか「フラスコの中の人工生命—ゲーテ『ファウスト』における
ホームクルス・エピソード」(『慶應義塾大学日吉紀要 ドイツ語・文学』
第37号、2003年)より。
- (27) 『ファウスト』、p.152.
- (28) シェリー／森下弓子訳『フランケンシュタイン』(東京創元社、1984年
2月)、p.54.
- (29) Ibid., p.74.
- (30) Ibid., p.297.
- (31) ヴィリエ・ド・リラダン／斎藤磯雄訳『未来のイヴ』(東京創元社、2008
年6月、10版)、p.307.
- (32) チャペック／千野栄一訳『ロボット(R.U.R.)』(岩波書店、1989年4月)、
p.206.
- (33) Ibid., p.18.
- (34) Ibid., pp.18-19.
- (35) Ibid., p.89.
- (36) Ditto.
- (37) Ditto.
- (38) Ibid., p.111.
- (39) Ibid., pp.111-112.
- (40) Ibid., p.161.
- (41) Ibid., pp.161-162.
- (42) Ibid., p.175
- (43) 『『メトロポリス』』
(http://www.paradisearmy.com/opt/metroplis_01.html)
(2010年10月15日アクセス)
- (44) 小尾英佐訳『われはロボット』(早川書房、1983年11月)、p.5.
- (45) Isaac Asimov. *I, Robot*. (Bantam, 1991)の裏表紙より
- (46) 小尾英佐訳『ロボットと帝国』(下、早川書房、1998年12月)、p.324.
- (47) 星新一『星新一ショートショート 1001』(1 1961~1968)(新潮社、
1998年12月)、p.18.

- (48) Ibid., p.1258.
- (49) Ibid., p.1259.
- (50) Ibid., p.1260.
- (51) Ibid., p.1278.
- (52) Ibid., p.1279.
- (53) 瀬戸龍哉・山本敦司『巨大ロボット読本』(宝島社、1999年9月)、p.58.
- (54) 『『ロボジー』？ 『ロボ爺』？』
(<http://ameblo.jp/536059-japan/entry-10941905449.html>)(2011年12月8日アクセス)
- (55) 福田敏男『鉄腕アトムのロボット学』集英社、2003年4月)、p.23
- (56) Ibid., p.161.

第3章 戦闘美少女と戦隊もの

第2章では「ロボット」に注目してきたが、第3章では日本のアニメの最大の特徴でもある「戦闘美少女」と、海外でも注目を浴びている「戦隊もの」に注目したい。戦隊ものについてはアニメよりも実写版のヒーローものとして定着している場合が多いようだが、ロボットや戦闘美少女とも関連しているので取り上げることとする。

(1) 戦闘美少女論

闘う女の子の象徴的な役割を果たしたのは、『美少女戦士セーラームーン』(1992)かもしれないが、もちろんそれ以前にも滝沢敏文監督／高千穂遙原作『ダーティペア』(1985)等もアニメ化され放映されていた。『美少女戦士セーラームーン』(1992)について Patrick W. Galbraith. *The Otaku Encyclopedia* (2009)では次のように紹介されている。

Sento bishojo (戦闘美少女) :Fighting girls. Applies to any female warrior or soldier in ANIME or MANGA character who can kick butt. Examples abound, but the most noted is the international smash hit *Sailor Moon* (manga 1992-97, anime 1992-97).⁽¹⁾

西欧で『美少女戦士セーラームーン』(1992)が受け入れられた理由のひとつには、日本と西欧における少女との捉え方の違いが挙げられよう。これには歴史的な経緯がある。社会状況はもちろんのこと、教育、婦人雑誌や少女雑誌、文学に目を向けてみる必要があるだろう。今田絵里香『「少女」の社会史』(2007)によれば次のように述べている。

「愛情と教育の対象としての子ども」という子どものイメージは、近代になって生まれたものである。このような知見は西欧の社会史研究者たちによってもたらされた。フィリップ・アリエスは、これまでとはまったく異なる新しい子どものイメージが16世紀から17世紀にかけて生ま

れたことを明らかにした。すなわち子どもは弱々しく純粹無垢であり、それゆえに特別な保護と教育を必要とする存在であるとするイメージである。それ以前の中世ヨーロッパの子どもは7歳を過ぎるとすぐさま小さな大人として扱われ、労働の場など大人のいる場に参入していった。ところが近代になると子どもは「小さな大人」から「子ども」として捉えられるようになり、大人の世界から切り離されるようになるというのである。このような意識は中産階級においては17世紀に一般化した。

(2)

子どもは守られる者、保護される者という考え方が定着していると、「戦闘美少女」「闘う女の子」は既成概念とのギャップは大きいかもしれない。このことは「文学と社会」の関係を見ていくことで大きいヒントが隠れているのではないと思われる。詳しくは「3 萌え」でも触れるが、「萌え」の原点はダンテ・アリギエーリ (1265-1321) やヨハン・ヴォルガング・フォン・ゲーテ (1749-1832) ということになる。彼等は理想の女性を作品中で表現しようとした。また、亡くなった愛する人や妻の姿形をとどめたいという願いから彫像やロボット・アンドロイドを作るというストーリーは神話から SF 小説まで幅広い。この時、登場する女性はおとなの女性である。女の子や少女が文学の中心に登場するようになるのはいつ頃からであろうか。もちろん、昔話や童話には登場するが、はっきりとした性格描写や人間描写はない。ルイス・キャロル『不思議の国のアリス』(1865)、フランク・バウム『オズの魔法使い』(1900)のアリスやドロシーは冒険する女の子、少女として登場する。その後は児童文学における孤児文学の中で厳しい社会の中で翻弄されるバーネット『小公女』(1905)、ジーン・ウェブスター『あしながおじさん』(1912)、グレイ原作『アニー』(1977)、ロアルド・ダール『マチルダ』(1988)などの作品があり、少女はある意味ではいじわるな大人、世間、社会の慣習と闘うことになる。

日本では冒険する女の子、闘う女の子はどのようにして登場して来たのであろうか。日本の昔話では『竹取物語』(『かぐや姫』) や『鉢かづき』等もあるが、数は圧倒的に少ない。また、婚姻譚の分類に属するものであるが、生き方をテーマにしたものである。これは当然、日本の近代化に伴う教育改革

や少女雑誌による少女のイメージ作りなども無縁ではないだろう。「清く正しく美しく」を求める風潮がある一方、当時は平塚らいてう(1886-1971)に代表されるような「新しい女性」の台頭などがあった。

文学作品との絡みから一つのヒントとして少年の冒険物ではあるが、ジュール・ヴェルヌ『十五少年漂流記』(1888)をひとつのモチーフにした作品も日本では楳図かずお(b.1936)のマンガ作品『漂流教室』(『週刊少年サンデー』1972年23号～1974年27号まで連載)、大林宣彦監督映画『漂流教室』(1987)、映画『喜多郎の十五少女漂流記』(1992)、TVドラマ『ロング・ラブレット～漂流教室～』(2002)といった漂流冒険物の系譜がある。

マンガ/アニメにおけるヒロイン像の変遷については斉藤美奈子『紅一点論』(1998)と斉藤環『戦闘美少女の精神分析』(2000)に触れなければならないだろう。

斉藤美奈子『紅一点論』(1998)の内容は以下の通りである。

はじめに

紅一点の国

- 第1章 アニメの国
- 第2章 魔法少女と紅の戦士
- 第3章 伝記の国
- 第4章 紅一点の元祖ジャンヌ・ダルク

紅の勇者

- 第1章 少女戦士への道
- 第2章 組織の力学
- 第3章 救国の少女
- 第4章 紅の勇者三〇年

紅の偉人

- 第1章 天使の虚偽
- 第2章 科学者の恋
- 第3章 異能の人
- 第4章 紅の偉人の五〇年

本書は副題「アニメ・特撮・伝記のヒロイン像」とあるように今でいうコンテンツで登場するヒロイン像に焦点を当てたものであるが、単なるマンガ／アニメ論ではない。そこには社会学的な視点が加わり、ジェンダーの問題、文化の問題など様々な分野に派生する問題を提起している。章立てやさらに下位項目を見るだけでもその流れは十分につかむことができる。ちなみに「第1章 アニメの国」の下位項目は以下の通りである。

「おとぎの国」から「アニメの国」へ

「男の子の国」はモモタロウ文化の国である

「女の子の国」はシンデレラ文化の国である

男の国の番組名

*G音・D音・B音を主軸にしている強さである。⁽³⁾

女の国の番組名

*M音・R音・S音を中心に「かわいらしさ」を競っている。⁽⁴⁾

この中で「女の子の国」について次の指摘は興味深いものがある。

女の子用の物語といえば、やはり「お姫様もの」、姫君婚姻譚である。逆境にあったお姫様が王子様にめぐりあい、試練をこえて結婚にこぎつけるラブ・ロマンスだ。グリム童話の白雪姫、ねむり姫、シンデレラなどが典型である。アンデルセンの人魚姫のようなメロドラマも少なくはないが、基本的には王子様との結婚で「あがり」の夢のようなお話だ。、、、(中略)、、、したがって、みずぼらしい服を着せられていた娘が、魔法の力で美しいドレス姿に変身し、一発逆転でお妃の座を獲得するシンデレラ物語である。

現代の女の子の物語文化も、この流れを継いでいる。いまのアニメの国では、王子様の救助をじっと待っているだけの姫のさすがに少なくなつた。ことに九〇年代の大ヒットアニメ『美少女戦士セーラームーン』以後は、ヒロインも戦うのが定石である。が、それでも、魔法の力で変身する点をはじめ、シンデレラ文化の伝統は確実に受け継がれている。⁽⁵⁾

同じように「おとぎの国」のヒロイン像について斎藤は4つに分類している。

- (1) 王子様と結婚するお姫様
- (2) 犠牲を払って戦う女
- (3) 主人公の命を狙う魔女／まま母
- (4) 救済者としての女神／慈母⁽⁶⁾

この分類の中にも様々なイメージが込められている。さて、少女戦士の道筋として魔法少女がまず登場するが、その先駆者は『魔法使いサリー』(1966)と『ひみつのアッコちゃん』(1969)である。斎藤によればこの2つの作品が魔法少女の路線を決めたと言う。⁽⁷⁾ 先天的に魔法をつかる少女と魔法を使うためのアイテムにより魔法が使える少女の登場である。特に後者は変身ものとして男の子のヒーローものと同様に定着していく。男の子のヒーローが科学力で変身するのに対して、女の子のヒロインは魔法で変身する場合が多いようである。このあたりも人気が出るヒントが隠されているようだ。

戦う少女は『リボンの騎士』(1968)、『キューティーハニー』(1973)で登場するが、女子チーム編成の『美少女戦士セーラームーン』(1992)はまさにその頂点に立つ戦闘少女マンガ／アニメである。ここではこれまで戦隊ヒーローの中でひとりだけいた紅一点としての女性戦士とは反対にタキシード仮面という緑一点としての新しいタイプの男性ヒーローが登場する。男の子のヒーローものの手法を見事に取り入れたのが『美少女戦士セーラームーン』なのである。⁽⁸⁾

さて、この闘う女の子、戦闘美少女については斎藤環『戦闘美少女の精神分析』(2000)にさらに詳細に論じられている。本書の内容は以下の通りである。

- 第1章 「おたく」の精神病理
- 第2章 「おたく」からの手紙
- 第3章 海外戦闘美少女事情
- 第4章 ヘンリー・ダーガーの奇妙な王国

第5章 戦闘美少女の系譜

第6章 ファリック・ガールズが生成する

本書ではその性格上、「おたく」を無視しては考えられない。まず「おたく」の定義について見てみたい。なお、斎藤は「おたく」と表記している。

おたくとは、アニメとか怪獣とか幼稚な移行対象を握りしめ、手放すこともできないまま成長してしまった未成熟な人間のことだ。彼らは現実に触れて傷つくことを回避し、虚構の世界に逃げ込んでいるだけである。、、、(省力)

おたくと近代的なメディア環境が、わが国の思春期心性と相互作用するルことになって成立した、奇妙で独特の共同体だ。⁽⁹⁾

また、斎藤は「おたく」の特徴について次のようにも述べている。

- ・虚構コンテクストに親和性が高い人
- ・愛の対象を「所有」するために、虚構化という手段に訴える人
- ・二重見当識ならぬ多重見当識を生きる人
- ・虚構それ自体に性的対象を見い出すことができる人⁽¹⁰⁾

さて、本書の中で「第5章 戦闘美少女の系譜」のなかでアメリカでの戦闘女性との比較を行っているところが特徴的だ。

もっとも、戦うヒロインそれ自体は、欧米でもそれほど珍しいものではない。ファンタジーSFの世界にはアマゾネス的なヒロインがしばしば描かれる。ハリウッド映画にも、後述するようにタフなファイティング・ウーマンはしばしば登場する。ただそうした作品は日本と比較した場合、いまだ少数派にとどまる。またその少数のヒロインですら、厳密には日本型の戦闘美少女とはかなり異質なキャラクターなのである。このことについては後述する。

それにしても、ことはアニメに限らない。いまやTVゲームやコミッ

クといった領域においても、戦闘美少女というキャラクター設定はほとんど定番化している。いや、これからみていくように、戦闘美少女という存在はTVアニメ史に縦横に織り込まれ、すでに独自の普遍性を獲得している。日本国内でのこうした普及と、欧米圏における希少性。これらはメディアと欲望の相互作用を考えようとするとき、興味深い対比をなすのではないか。こうした普遍性は、九〇年代に入っていっそう加速されつつあるようにみえる。⁽¹¹⁾

海外でも戦闘美少女ものが登場しはじめていることを齋藤は指摘している。いつまでも戦闘美少女が日本の専売特許というわけにはいかないだろう。

(2) 戦闘美少女のアニメ史

アニメの戦闘美少女を考える時、その原点にファンタジー文学の冒険する少女や孤児物語に登場する少女を無視することはできないだろう。さらに、女性の自立を描く文学作品では、登場する少女はいつも世間と戦うことになる。少女が戦っていたものが社会の習慣や因習といったものから、悪との戦いへと変容してくる。

その後冒険する少女の系譜をもとに『魔法使いサリー』(1966)、少女の変身物の原型『ひみつのアッコちゃん』(1969)のアニメが登場することになる。夢野サリーはもともと魔法の国の王女様であるから魔法を使えるのは当たり前であるが、魔法使いが人間界に修行に来るという設定を確立させた。同様なアニメとして『魔女っ娘メグちゃん』(1974)がある。また少女変身物の『ひみつのアッコちゃん』は加賀美あつ子がコンパクトの力を借りて「テクマクマヤコンテクマクマヤコン〇〇〇になーれー」(テクニカル・マジック・マイ・コンパクトの略)で変身し、「ラミパスラミパスルルルル」(スーパーミラーの逆さ読み)で元にもどる呪文を唱える。ここで変身のためのアイテムと変身する時の決め台詞が登場し、以後定着していく。さらに決め台詞は同時に行われるポーズと合体して、変身ポーズと決め台詞は一体化していく。これは戦闘美少女だけでなく、戦闘男子やスーパー戦隊シリーズでも同様である。

『ウルトラマン』シリーズ

変身アイテムとポーズ

『仮面ライダー』シリーズ

変身アイテムと変身ポーズ&決め台詞

『スーパー戦隊』シリーズ

変身アイテムと変身ポーズ&決め台詞

『ウルトラマン』シリーズでは科学特別捜査隊、地球防衛軍といった組織で正義のために戦う隊員として女性隊員が登場、また『仮面ライダー』シリーズでも仮面ライダーと共に悪の組織と戦う女性が登場する。これも広い意味で言えば、戦闘美少女の系列に入るだろう。さらに、『スーパー戦隊』シリーズになると、象徴となる色を持つヒーローにイエローやピンクには女性が充てられることになる。当初はまさに紅一点タイプであったものが、複数女性隊員が登場し、現在は概ね、イエローとピンクは女性がそのキャラクターに扮していることがほぼ定着していると言ってよいだろう。

戦隊ものが登場する1975年以前のアニメの戦闘美少女史をみておきたい。その代表は手塚治虫原作『リボンの騎士』(1967)であろう。魔法や科学の力で特別な力を持つわけではなく、戦うのである。サファイア姫が男装で戦うという設定になっている。同じような設定としては竹宮恵子『ベルサイユのバラ』(1972)も男装するオスカルが登場する。

『科学忍者隊ガッチャマン』(1972)

- ・5人の少年少女編成
大鷲の健、コンドルのジョー、白鳥のジュン、燕の甚平、みみづくの竜
- ・紅一点型
- ・科学力

『キューティーハニー』(1973)

- ・変身
- ・アンドロイド
- ・科学力

『ダーティーペア』(1985)

- ・女子ペア
- ・武器装備
- ・犯罪捜査官

『美少女戦士セーラームーン』(1992)

- ・女子チーム編成
- ・変身
- ・水晶の力

『魔法騎士レイアース』(1994)

- ・女子チーム編成
- ・変身
- ・魔法の力

『ふたりはプリキュア』(2004)

- ・女子チーム編成
- ・変身
- ・伝説の戦士の力

(3) 写版による戦闘美少女

石ノ森章太郎原作の『魔法少女ちゅうかないぱねま!』(1989)、『美少女仮面ポワトリン』(1990)、『不思議少女ナイルなトトメス』(1991) はいづれも魔法の力をたよりに闘うヒロインである。チーム編成をとらず基本的には単独で戦う。これらはいづれも『美少女戦士セーラームーン』がアニメとして放映される以前のものである。また、実写版ということもあり、悪の組織と戦うが、戦闘シーンといったような言葉が当てはまるかはわからないが、いわゆる戦隊ものほどの戦闘シーンとはなっていない。これには実写版という製作上の制約があると考えられる。マンガの実写化では映像としてどのように表現するかが常に問題となる。アニメの場合にはそれほど問題にならない

ことであっても、実写化となれば、これは映像製作上大きな問題となる。また、映画ではなく、TV 放映用のものであれば、製作上の時間や予算の問題も背景にあることも考慮する必要があるだろう。

(4) スーパー戦隊シリーズ

①「戦隊」とは

「戦隊」とは『広辞苑』(2008)によれば「軍艦二隻以上、または軍艦および駆逐隊(または潜水隊)によって編成した部隊」⁽¹²⁾である。基本的には複数の編成構成をとり、武器を装備しているという二点が特徴ということになるのか。

② 戦隊もの

戦隊ものがブームになったのは『秘密戦隊ゴレンジャー』(1975)からと言われている。スーパー戦隊という名称が一般に定着したのは『太陽戦隊サンバルカン』(1981)であったようだ。一般に戦隊ものの最も大きな特徴はチーム編成であること、特別な能力(強化スーツなどを装着している場合も含む)を備え、個別の武器を持っていることだ。これに戦士特有の必殺技などを駆使してる場合も多い。また、ここで注目しておきたいのがその人数である。通常は「ゴレンジャー」からもわかるように五人編成が基本のようである。Patrick W. Galbraith. *The Otaku Encyclopedia* (2009)では次のように紹介されている。

Sentai (戦隊) : Teams of superheroes that usually wear brightly colored suits and masks or helmets, and battle it out with enemy monsters (KAIJU). They often pilot MECHA and use martial arts. The red costumed figure usually leads, but this pattern was challenged by the white (and female) leader in *Ninja Sentai Kakurenger* (1994-95). The shows typically carry a message of good conquering evil, and are noted for their wild monster designs, stylish poses, and speeches. Representatives include the *Super Sentai* series (from 1975). Many superhero shows were inspired or

written by ISHINOMORI SHOTARO, who created the first Japanese superhero team in the MANGA *Cyborg 009* in 1964, and the TV show *Himitsu Sentai Goranger* in 1975.

Sentai are hugely popular among OTAKU of the generation that grew up with these hero archetypes. They have always been popular in other parts of Asia, which has taken to making its own. Sentai really hit the US with the phenomonetal *Mighty Morphin Power Rangers* from 1993 to 1995, which was adapted from *Kyouryuu Sentai Zyuranger* from the Super Sentai series. ⁽¹³⁾

③ チーム編成の構成

よく言われるが、5人編成の原点はおそらく歌舞伎の通称『五人白波男』であろう。2代目河竹新七（黙阿弥）『青砥稿花紅彩画』（あおとぞうしはなのにしきえ）（1862）のことである。白波とは『後漢書』から由来し、盗賊の意味である。

5人男にはそれぞれモデルとなった実在・架空の人物がいることが知られている。

日本駄右衛門、弁天小僧菊之助、忠信利平、赤星十三郎、南郷力丸

弁天小僧菊之助は女装の美男子の設定になっている。



(14)

一見関係のないようにも思えるが、現在放映中の『海賊戦隊ゴーカイジャー』

(2011)はスーパー戦隊が海賊という設定になっているが、モデルとなったものが盗賊の『白波五人男』とすれば、あながち設定としては先祖がえりということになる。

スティーブン・スピルバーグにも大きな影響を与えた黒澤明監督『七人の侍』(1954)も念頭に入れておきたいところだ。5人にしても、7人にしても編成上奇数はまさしく絵になりやすい構図となる。

吉田竜夫原作／土屋啓之助他監督『忍者舞台月光』(1964)は月光、月輪、名月、月影、三日月を中心にスタートする。三日月の紅一点型。同じ忍者を利用した横山光輝原作／倉田準二他監督『仮面の忍者 赤影』(1967)では、赤影、白影、青影の3人編成である。アニメの忍者物では白土三平原作／小林俊雄監督『忍風カムイ外伝』(1969)、伊達勇登監督『NARUTO 疾風伝』(2002)などもある。編成人数としては滝沢馬琴『南総里見八犬伝』(1814-1842)では8人、また、歴史上の人物を後世の人が新たなヒーロー像として尼子十勇士、真田十勇士ではもちろん10人となる。これらは明治晩年から大正時代に出版された立川文庫によって書き講談として出版されたもので定着してくことになる。特に真田十勇士はたびたび登場する機会も多いので、立川文庫の10人を紹介しておきたい。

猿飛佐助、霧隠才蔵、三好清海入道、三好伊三入道、穴山小介(穴山小助)、由利鎌之助、笈十蔵、海野六郎、根津甚八、望月六郎

④ 紅一点型の戦闘美少女からチーム編成へ

日本のマンガ／アニメにおけるヒロイン像の変遷については斉藤美奈子『紅一点論』(1998)と斉藤環『戦闘美少女の精神分析』(2000)に詳しく論じられているが、ここでは戦隊ものにおける紅一点型の戦闘美少女から少女戦隊ものへの変遷について簡単に注目しておきたい。

ここには3つの大きな流れがある。第1は日本のマンガ／アニメの流れとして少女(女性)が単独あるいは紅一点型として活躍する例が比較的早くから登場したことだ。これは現実ではできないことをマンガ／アニメの世界で実現したということにある。『魔法使いサリー』(1966)、『リボンの騎士』(1968)『ひみつのアッコちゃん』(1969)の3作品(カッコ内はテレビアニメ放送開

始年)はその先駆的な役割を果たしている。第2はおもに実写版に代表されるが『秘密戦隊ゴレンジャー』(1975)にはじまる戦隊ものに登場する女性戦士である。当初はピンクに代表される女性戦士も現在は男性戦士3人、女性戦士2人編成が定着しつつある。第3は女子だけのチーム編成をとった戦隊ものである。その代表は『美少女戦士セーラームーン』(1992)シリーズである。その後、『二人はプリキュア』(2004)も発表され、現在でもシリーズ化されている。

⑤ 冒険する少女から闘う少女へ

文学の世界ではルイス・キャロル『不思議の国のアリス』(1865)、フランク・バウム『オズの魔法使い』(1900)のアリスやドロシーは冒険する女の子、少女として登場する。その後は児童文学における孤児文学の中で厳しい社会の中で翻弄されるバーネット『小公女』(1905)、ジーン・ウェブスター『あしながおじさん』(1912)、グレイ原作『アニー』(1977)、ロアルド・ダール『マチルダ』(1988)などの作品があり、少女はある意味ではいじわるな大人、世間、社会の慣習と闘っていた。日本では冒険する少女、闘う少女はどのようにして登場して来たのであろうか。日本の昔話では『竹取物語』(『かぐや姫』)や『鉢かづき』等もあるが、数は圧倒的に少ない。また、婚姻譚の分類に属するものであるが、生き方をテーマにしたものである。これは当然、日本の近代化に伴う教育改革や少女雑誌による少女のイメージ作りなども無縁ではないだろう。「清く正しく美しく」を求める風潮がある一方、当時は平塚らいてう(1886-1971)に代表されるような「新しい女性」の台頭などがあったことも周知の通りだ。文学作品との絡みから一つのヒントとして少年の冒険物ではあるが、ジュール・ヴェルヌ『十五少年漂流記』(1888)をひとつのモチーフにした作品も日本では楳図かずおのマンガ作品『漂流教室』(『週刊少年サンデー』(1972-1974)、大林宣彦監督映画『漂流教室』(1987)、映画『喜多郎の十五少女漂流記』(1992)、テレビドラマ『ロング・ラブレター〜漂流教室〜』(2002)といった漂流冒険物の系譜がある。

実はこうした冒険する少女から闘う少女への変容は日本社会における女性の地位向上やこれに関する世情とも大いに関連しているといってもよいだろう。法令的な面だけに目を向けてみると、1972年に勤労婦人福祉法、1986

年には 雇用の分野における男女の均等な機会及び待遇の確保等女子労働者の福祉の増進に関する法律、その後、1997年、1999年には雇用の分野における男女の均等な機会及び待遇の確保等に関する法律が施行された。特に一九九九年の法令では名称に関しても男性、女性を問わず性別を表す職種で募集することなどが謳われるようになり、その結果左記のようなことが起きたことは周知の通りである。

「営業マン」→「営業職」 「保母」→「保育士」
「看護婦」→「看護師」 「スチュワーデス」→「客室乗務員」

この影響があったかどうかはわからないが、スーパー戦隊ものの名称も『星獣戦隊ギンガマン』（1998）を最後に現在は〇〇レンジャーといった名称となっており、〇〇マンというスーパー戦隊名は登場していない。

⑥ チーム編成

欧米は個人主義、日本は集団主義といったような紋切型の考え方があり、このような戦隊ものを取り扱うか必ずこれと結びつけようとする傾向がある。しかし、日本の戦隊ものの真髄はむしろラグビーの精神である All for One, One for All という考え方や武士道に代表されるような自己犠牲的なものと結びついているのではないかと思われる。欧米でもクール・ジャパンの代表のようにして『美少女戦士セーラームーン』が人気があるのは、欧米ではこれまでなかった美少女が世界を救うために闘うという発想と制服ファッション、決め台詞とポーズなどが注目を浴びたのかもしれない。特にアメリカのヒーローものも、もうひとりで闘う時代は終わったのではないかと思える。バットマンにロビンというアシスタントがつき、『Xメン』シリーズが定着したのを見ると、仮想世界においても悪の組織が巨大になり過ぎると、フィクションの世界でもこれをひとりで闘うには？というところであろうか。日本のアニメではさらにこうした戦隊もの、戦闘美少女は低年齢化の傾向にあり、世界の運命を担い少年少女が闘うものを「セカイ系」と名付けている。RPGに代表されるゲームの世界では今やこれも定着している。

欧米が生み出した冒険する女の子のジャンルは海を渡り日本に来ると戦闘

美少女として発展し、そして今、クール・ジャパンを背負って欧米へ戦闘美少女たちの冒険が始まったと言ってもよいかもしれない。マンガやアニメの世界ではもはや女の子はもはや守られる存在ではない。社会における女性の進出と戦闘美少女は必ずしも無縁ではないだろう。リアル世界が仮想現実を与える影響はもちろんのこと、仮想現実がリアル世界を与える影響も無視できないので、この21世紀の特徴なのかもしれない。

⑦ 戦隊からスーパー戦隊へ

ここでは戦隊物として1975年に石ノ森章太郎を原作者とする『秘密戦隊ゴレンジャー』を最初として以降のものを取り扱う。スーパー戦隊の定義も必要かもしれないがい、概ね、主人公と数名のチームが、色分けされたマスクとスーツで武装したヒーローに変身して、なぞの怪人や悪の組織と戦うのが基本コンセプトとなっている。なお、スーパー戦隊の名称は一般に『太陽戦隊サンバルカン』(1981)から定着したと言われる。ここではおもにスーパー戦隊ものにおける戦闘美少女を扱いたい。なお、おもに前述の紅一点型の戦闘美少女となる。(西暦は放映開始年。女性に♡マークを付けた)

『秘密戦隊ゴレンジャー』(1975)

海城剛／アカレンジャー

新命明／アオレンジャー

大岩大太／キレンジャー (初代)

熊野大五郎／キレンジャー (2代目)

♡ペギー 松山／モモレンジャー

明日香健二／ミドレンジャー

『ジャッカー電撃隊』(1977)

桜井五郎／スペードエース

東竜／ダイヤジャック

大地文太／クローバーキング

番場壮吉／ビッグワン

♡カレン水木／ハートクイン

『バトルフィーバーJ』(1979)

伝正夫／バトルジャパン

白石謙作／初代バトルコサック

志田京介／バトルフランス

曙四郎／バトルケニア

♡ダイアン・マーチン／初代ミスアメリカ

『電子戦隊デンジマン』(1980)

赤城一平／デンジレッド

青海大五郎／デンジブルー

黄山純／デンジイエロー

緑川達也／デンジグリーン

♡桃井あきら／デンジピンク

『太陽戦隊サンバルカン』(1981)

大鷲龍介／初代バルイーグル

鮫島欣也／バルシャーク

豹朝夫／バルパンサー

♡嵐山美佐／白バラ仮面 (1回だけゲスト戦士として登場)

『大戦隊ゴージェルフアイブ』(1982)

赤間健一／ゴージェルレッド

黒田官平／ゴージェルブラック

青山三郎／ゴージェルブルー

黄島太／ゴージェルイエロー

♡桃園ミキ／ゴージェルピンク

『科学戦隊ダイナマン』(1983)

弾北斗／ダイナレッド

星川竜／ダイナブラック

島洋介／ダイナブルー

南郷耕作／ダイナイエロー
♡立花レイ／ダイナピンク

『超電子バイオマン』(1984)

郷史朗／レッドワン
高杉真吾／グリーンツー
南原竜太／ブルースリー
♡小泉ミカ／初代イエローフォー
♡矢吹ジュン／2代目イエローフォー
♡桂木ひかる／ピンクファイブ

『電撃戦隊チェンジマン』(1985)

剣飛竜／チェンジドラゴン
疾風翔／チェンジグリフォン
大空勇馬／チェンジングペガサス
♡渚さやか／チェンジマーメイド
♡翼麻衣／チェンジファニックス

『超新星フラッシュマン』(1986)

ジン／レッドフラッシュ
ダイ／グリーンフラッシュ
ブン／ブルーフラッシュ
♡サラ／イエローフラッシュ
♡ルー／ピンクフラッシュ

『光戦隊マスクマン』(1987)

タケル／レッドマスク
ケンタ／ブラックマスク
アキラ／ブルーマスク
♡ハルカ／イエローマスク
♡モモコ／ピンクマスク

『超獣戦隊ライブマン』(1988)

天空勇介／レッドファルコン

大原丈／イエローライオン

矢野鉄也／ブラックパイソン

相川純一／グリーンサイ

♡岬めぐみ／ブルードルフィン

『高速戦隊ターボレンジャー』(1989)

炎力／レッドターボ

山形大地／ブラックターボ

浜洋平／ブルーターボ

日野俊介／イエローターボ

♡森川はるな／ピンクターボ

『地球戦隊ファイブマン』(1990)

星川学／ファイブレッド

星川健／ファイブブルー

星川文夫／ファイブブラック

♡星川数美／ファイブピンク

♡星川レミ／ファイブイエロー

『鳥人戦隊ジョットマン』(1991)

天堂竜／レッドホーク

♡鹿鳴館香／ホワイトスワン

大石雷太／イエローオウル

♡早坂アコ／ブルースワロー

結城凱／ブラックコンドル

『恐竜戦隊ジュウレンジャー』(1992)

ゲキ／ティラレンジャー

ゴウシ／マンモスレンジャー
ダン／トリケラレンジャー
ボーイ／タイガーレンジャー
♡メイ／プテラレンジャー

『五星戦隊ダイレンジャー』（1993）

星火星・亮／リュウレンジャー
天幻星・大五／シシレンジャー
天重星・将児／テンマレンジャー
天時星・知／キリンレンジャー
♡天風星・リン／ハウオウレンジャー

『忍者戦隊カクレンジャー』（1994）

サスケ／ニンジャレッド
鶴姫／ニンジャホホワイト
サイゾウ／ニンジャブルー
セイカイ／ニンジャイエロー
ジライヤ／ニンジャブラック

『超力戦隊オーレンジャー』（1995）

星野吾郎／オーレッド
四日市昌平／オーグリーン
三田裕司／オーブルー
♡二条樹里／オーイエロー
♡丸尾桃／オーピンク

『激走戦隊カーレンジャー』（1996）

陣内恭介／レッドレーサー
土門直樹／ブルーレーサー
上杉実／グリーンレーサー
♡志乃原菜摘／イエローレーサー

♡八神洋子／ピンクレーサー

『電磁戦隊メガレンジャー』（1997）

伊達健太／メガレッド

遠藤耕一郎／メガブラック

並樹瞬／メガブルー

♡城ヶ崎千里／メガイエロー

♡今村みく／メガピンク

『星獣戦隊ギンガマン』（1998）

リョウマ／ギンガレッド

ハヤテ／ギンガグリーン

ゴウキ／ギンガブルー

ヒカル／ギンガイエロー

♡サヤ／ギンガピンク

『救急戦隊ゴーゴーファイブ』（1999）

巽纏／ゴーレッド

巽流水／ゴーブルー

巽鐘／ゴーグリーン

巽大門／ゴーイエロー

♡巽祭／ゴーピンク

『未来戦隊タイムレンジャー』（2000）

浅見竜也／タイムレッド

アヤセ／タイムブルー

シオン／タイムグリーン

ドモン／タイムイエロー

♡ユウリ／タイムピンク

『百獣戦隊ガオレンジャー』（2001）

獅子走／ガオレッド
鮫津海／ガオブルー
牛込草太郎／ガオブラック
鷲尾岳／ガオイエロー
♡大河冴／ガオホワイト

『忍風戦隊ハリケンジャー』(2002)

椎名鷹介／ハリケンレッド
♡野乃七海／ハリケンブルー
尾藤吼太／ハリケンイエロー

『爆竜戦隊アバレンジャー』(2003)

伯垂凌駕／アバレッド
三条幸人／アバブルー
アスカ／アバブラック
♡樹らんる／アバレイエロー

『特捜戦隊デカレンジャー』(2004)

赤座伴番／デカレッド
戸増宝児／デカブルー
江成仙一／デカグリーン
♡礼紋茉莉花／デカイエロー
♡胡堂小樽／デカピンク

『魔法戦隊マジレンジャー』(2005)

小津魁／マジレッド
小津麗／マジブルー
小津薪人／マジグリーン
小津翼／マジイエロー
♡小津芳香／マジピンク

『轟轟戦隊ボウケンジャー』(2006)

明石暁／ボウケンレッド

伊能真墨／ボウケンブラック

最上蒼太／ボウケンブルー

♡間宮菜月／ボウケンイエロー

♡西堀さくら／ボウケンピンク

『獣拳戦隊ゲキレンジャー』(2007)

漢堂ジャン／ゲキレッド

深見レツ／ゲキブルー

深見ゴウ／ゲキバイオレット

久津ケン／ゲキチョッパー

♡宇崎ラン／ゲキイエロー

『炎神戦隊ゴーオンジャー』(2008)

江角走輔／ゴーオンレッド

香坂連／ゴーオンブルー

城範人／ゴーオングリーン

石原軍平／ゴーオンブラック

♡楼山早輝／ゴーオンイエロー

『侍戦隊シンケンジャー』(2009)

志葉丈瑠／シンケンレッド

池波流之介／シンケンブルー

谷千明／シンケングリーン

♡白石茉莉／シンケンピンク

♡花織ことは／シンケンイエロー

『天装戦隊ゴセイジャー』(2010)

アラタ / ゴセイレッド

ハイド / ゴセイブルー

アグリ / ゴセイブラック
♡モネ / ゴセイイエロー
♡エリ / ゴセイピンク

『海賊戦隊ゴーカイジャー』(2011)

キャプテン・マーベラス (Captain Marvelous) / ゴーカイレッド
ジョー・ギブケン (Joe Gibken) / ゴーカイブルー
ドン・ドッゴイヤー (Don Dogoiyer) / ゴーカイグリーン
♡ルカ・ミルフィ (Luka Millfy) / ゴーカイイエロ
♡アム・ド・ファミユ (Ahim de Famille) / ゴーカイピンク

2011年12月段階で最新の『海賊戦隊ゴーカイジャー』では5人+伊狩鎧(いかりがゐ) / ゴーカイシルバーで6人編成となっている。また、スーパー戦隊ものではないが、人気絶頂の『ONE PIECE』(1999、TV 放映開始)のむぎわらの一味はかならずしも5人編成ではながない、ここに女性が含まれていることは戦隊ものからスタートしているようにも思える。

モンキー・D・ルフィ
ロロノア・ゾロ
♡ナミ
ウソップ
サンジ
トニートニー・チョッパー
♡ニコ・ロビン
フランキー
ブルック

『ONE PIECE』は冒険もの+戦隊ものが組み合わさったものと言えるだろう。さらにここには文学作品にもよく言われる成長物語になっていることも人をひきつける力を持っているのだ。

注

- (1) *The Otaku Encyclopedia*, p.200.
- (2) 今田絵里香『「少女」の社会史』（勁草書房、2007年2月）、pp.5-6.
- (3) 斎藤美奈子『紅一点論』（筑摩書房、2001年9月）、p.17.
*以降の引用もこの版による。
- (4) *Ibid.*, p.17.
- (5) *Ibid.*, p.15.
- (6) *Ibid.*, pp.40-44.
- (7) *Ibid.*, p.126.
- (8) *Ibid.*, p.140.
- (9) 斎藤環『戦闘美少女の精神分析』（筑摩書房、2006年5月）、pp.18-19.
*以降の引用もこの版による。
- (10) *Ibid.*, p.33.
- (11) *Ibid.*, pp.165-166.
- (12) 『広辞苑』、p.1601.
- (13) *The Otaku Encyclopedia*, pp.199-200.
- (14) 『青砥稿花紅彩画』の画像
(<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%9D%92%E7%A0%A5%E7%A8%BF%E8%8A%B1%E7%B4%85%E5%BD%A9%E7%94%BB> (2011年12月1日アクセス))

第4章 ゲームとデジタルコンテンツ

(1) 日本のゲーム産業史

「ゲーム産業」とは何かを定義するだけでも相当の頁を要するので、ここではおもに1983年以降のデジタルコンテンツを意識して、ファミコンあたりから触れることとしたい。ここで取り上げるゲームとはPC等を含むデジタル機器を使用して遊ぶものとして、ちなみに日本ではテレビ・ゲームと呼ぶことが多いが、英語ではビデオ・ゲーム(video game)である。

ゲーム産業史を考える上でコンソールとアーケードの両市場が中心となるが、山田慎「パソコンゲームとソフトハウスの時代」(2010)でソフトハウスについても次のように述べている。

産業史としてみた場合、パソコンゲーム市場の成り立ちには、際だった特徴がある。ゼロから始まっているということである。コンソールは主に玩具産業を、アーケードはアミューズメント産業を、資金・人材・流通・情報などの面で母体としていた。しかし、パソコンゲームにはそうした母体がない。初期の業界を構成したのは、個人による起業としてスタートした独立系の会社である。そららは「ソフトハウス」と呼ばれた。⁽¹⁾

さらに山田慎はソフトハウスの設立年を以下の表にまとめた。

表1 代表的ソフトハウスの設立年

	設立年	初期代表作
ハドソン	1973	サラダの国のトマト姫(84年)
エニックス [†]	1975	ドアドア(83年)
光栄 [‡]	1978	信長の野望(83年)
システムソフト ^{††}	1979	現代大戦略(85年)
日本ファルコム	1981	ドラゴンスレイヤー(84年)
T&Eソフト	1982	ハイドライド(84年)
スクウェア [†]	1983	ザ・デストラップ(84年)
ボーステック ^{‡‡}	1984	レリクス(85年)

(2)

ファミコンブームについては小山友介・三宅陽一郎・高橋利幸「高橋名人の目から見たファミコンブーム」(2009)は次のように述べている。

ファミコンが発売されたのは1983年だが、本格的な大ブームとなったのは1985年～1986年のことである。当時は様々な出来事が同時進行で発生しており、事態は非常に錯綜している。そのなかで、高橋名人は鍵となったイベントとして「春休みコロコロまんがまつり」、「全国キャラバンファミコン大会」、「クリスマスファミコンフェスティバル」の3つをあげている。また、これらのイベントの前提として、コロコロコミックの提携が存在する。⁽³⁾

高橋名人とは(株)ハドソン広報の高橋利幸(b.1948)のことである。

さて、家庭用のビデオゲーム機の変遷を河島伸子『コンテンツ産業論』(2009)では次のように図表にしているので紹介しておきたい。⁽⁴⁾ なお、筆者作成とは河島伸子のことである。

表12-1 家庭用ビデオゲーム機の変遷

	第一世代	第二世代	第三世代	第四世代	第五世代
任天堂	ファミリーコンピュータ(1983)	スーパーファミコンコンピュータ(1990)、ゲームボーイ(1989)	NINTENDO64(1996)	ニンテンドーゲームキューブ(2001)、ゲームボーイアドバンス(2001)	Wii(2006)、ニンテンドーDS(2004)
セガ	SG-1000(1983)	メガドライブ(1988)	セガサターン(1994)	ドリームキャスト(1998)	
ソニー・コンピュータエンタテインメント			プレイステーション(1994)	プレイステーション2(2000)	プレイステーション3(2006)、プレイステーションポータブル(2004)
マイクロソフト				Xbox(2001)	Xbox360(2005)
その他			PC-FX(NEC, 1994)		

出典：各種資料を参考に筆者作成

その変遷を見ると、一人でゲームを楽しむことから、対戦型へ、そして体験

型へと移行している。しかも wii に至ってはゲームの内容プラス運動といったような健康を意識したレジャーをも網羅していることとなる。ゲーム機のソフトだけでなく、オンライン化され、ゲームも多様化している様相は明らかだ。以降はメディアクリエイトが発行している『テレビゲーム白書』『オンラインゲーム白書』『デジタルコンテンツ白書』を簡単に取り上げておきたい。データ等が豊富であることが大きな特徴である。



(2) 『2010 テレビゲーム産業白書』(2010)

本書は1998年版以来、2010年版で13冊目となる。序文でもその時代の特徴的な出来事に言及されているが、特にSNSやスマートフォンに注目し、アプリケーションの数が増えている現状について注目している。本書の内容は以下の通りである。

- Chapter01 市場動向
- Chapter02 新品分析
- Chapter03 中古分析
- Chapter04 業界各論
- Chapter05 傾向分析
- Chapter06 ゲームユーザー分析
- Chapter07 データマイニング
- 付録

なお、Chapter07 は小野田哲弥（産業能率大学准教授）「テレビゲーム市場の構造化とライフスタイル分析からの将来展望」が掲載されている。

(3) 『2010 オンラインゲーム白書』(2010)

本書はメディアクリエイトが出版する一連の白書のひとつであるが、2005年に創刊されたものである。本書の内容は以下の通りである。

- Chapter01 市場動向
- Chapter02 業界動向
- Chapter03 タイトル分析
- Chapter04 ユーザー／タイトル個別分析
 - 04-1 ユーザーアンケート
 - 04-2 タイトル別ユーザー属性

ここではまず白書におけるオンラインゲームの定義を取り上げておきたい。

オンラインゲームに対してのコンシューマゲームなどを本書ではオフラインゲームという名称にしている。

- ① プラットフォームがPC（マルチプラットフォーム含む）である。
- ② インターネットなどの通信回線を介して、複数の人が同時にプレイする。
- ③ 日本国内においてオープンサービスを行っている。⁽⁵⁾

日本におけるオンラインゲームは、ネットカフェを例にあげると、個室型が80%以上で、海外のネットカフェと全く異なると言う。大村嘉貴「オンラインゲームと国内ネットカフェガラパゴスからの脱却」ではこうした状況を分析し、日本の個室型からオープンスペースのというコミュニティ形成型へのシフトが必要だと述べている。

海外のネットカフェは店内の80%以上がオープンなスペースとなっ

ている。個室型は80%以上になっているのは日本独特のものと言えるだろう。コンテンツもコミック・雑誌、ビリヤード、ダーツ、カラオケ、マージャン卓、岩盤浴やネイルアートなどの複合で多岐に渡り、什器、内外装コストも海外と比べると高級で、出店コストも高くなっている。海外のネットカフェはオンラインゲームが中心で、その他も映像系サービス、SNSなどのソーシャル系、eラーニングなど、コンテンツはPCのデジタルコンテンツに特化している。コミックと休憩場所を静かなスペースを重視し、個室型にシフトしたのとは反対に、オンラインゲームをはじめとする、デジタルコンテンツをメインの顧客層にして発展した海外ネットカフェは、オープンなスペースでコミュニティが発生しやすい店内構造となっている。⁽⁶⁾

さらに、iPhone や iPad の登場により電子書籍への注目度も高まっていることもガラパゴス化からの脱却のヒントになるかもしれない。

本、コミックなどの電子化の波は、確実にネットカフェ業界にも影響してきている。またテレビや新聞などのマスメディアから、YouTube、ニコニコ動画の動画配信系 mixi や Facebook、Twitter などのソーシャル系のコンテンツサービスの急成長、iPhone、iPad、アンドロイド携帯など、ユーザーが時間を消費するデバイスやサービスの存在はすべてネットカフェはコミュニティを形成できるというメリットが残されており、イベントやゲーム大会、オフ会などの場所として、また新しい潮流になりつつあるコンテンツサービスを友達や家族と一緒に体験する場所として、社会的インフラになることができるはずだ。⁽⁷⁾

これは単にオンラインゲームだけの問題ではなく、まさしくデジタルコンテンツ全体と若者を中心とした行動の分析も必要となろう。

(4) 『デジタルコンテンツ白書 2010』(2010)

2002 年以降日本のマンガ、アニメが「クール・ジャパン」として注目を浴

び、2010年6月に閣議決定された「新成長戦略」の中では「知的財産・標準化戦略とクール・ジャパンの海外展開」として取り上げられ、コンテンツ産業としてのクール・ジャパンは今や無視できるものではない。2010年は映画では3Dの『アバター』、i-Padの発売などもあり、映像や電子書籍などへの注目が高まった年でもある。

「デジタルコンテンツ2010」では、10周年記念号として、「コンテンツ、この10年とこれから」と題し、コンテンツ産業のこの10年を振り返るとともに、今後の将来展望を紹介しています。また、3Dや書籍のデジタル化などの最新動向を紹介するとともに、コンテンツ産業の市場規模に関しても10年を通じた分析を行うなど、例年に増して有益な白書となっております。我が国コンテンツ作業は、広告宣伝費の減少や内需低迷を背景に、新たな収益獲得形態を模索することが必要とされており、今まさに大きな転機を迎えつつあると言えます。⁽⁸⁾

本書の内容は以下の通りである。

- 第1章 特集：「コンテンツ、この10年とこれから」
- 第2章 コンテンツ産業の市場動向
- 第3章 日本のコンテンツ政策動向
- 第4章 コンテンツの分野別動向
- 第5章 メディアの分野別動向
- 第6章 海外動向
- 資料編

「第1章 特集：『コンテンツ、この10年とこれから』」では「表現や質や内容の価値を競ってビジネスを形成するコンテンツ産業の産業構造が、メディアや通信産業から分化する形で成立しはじめた」⁽⁹⁾とし、「2000年前後に定着し2010年までの、メディア産業からコンテンツ産業の分離が進展した事態を、『コンテンツの時代』と呼ぶことができる」⁽¹⁰⁾としている。

注

- (1) 山田慎「パソコンゲームとソフトハウスの時代」(『デジタルゲーム学研究』第4巻第1号、日本デジタルゲーム学会、2010年3月)、p.97.
- (2) Ibid., p.98.
- (3) 小山友介・三宅陽一郎・高橋利幸「高橋名人から見たファミコンブーム」(『デジタルゲーム学研究』第3巻第2号、日本デジタルゲーム学会、2009年3月)、p.206.
- (4) 河島伸子『コンテンツ産業論』(ミネルヴァ書房、2009年10月)、p.230.
- (5) 『2010 オンラインゲーム白書』(メディアクリエイト、2010年7月)の「Introduction」より。
- (6) Ibid., p.26.
- (7) Ditto.
- (8) 経済産業省商務情報政策局／財団法人デジタルコンテンツ協会編『デジタルコンテンツ白書 2010』(財団法人デジタルコンテンツ協会、2010年9月)、p.2.
- (9) Ibid., p.10.
- (10) Ibid., p.11.

第5章 ボーカロイド

(1) 「ボーカロイド」とは何か

オタク文化におけるデジタルコンテンツを象徴するひとつとしてボーカロイドを取り上げることは的外れにはならないだろう。まず、「ボーカロイド」とは何か。「VOCALOID」公式サイトには次のようにまず説明されている。

VOCALOID とは、ヤマハが開発したパソコンに歌詞とメロディーを入力するだけで歌声を合成する技術、およびそれを応用したソフトです。

(1)

「VOCALOID」の名称は「VOCAL」＋「ANDROID」ということになる。さらにサイトにアクセスすると次のような説明が続いている。

音符と歌詞を入力するだけで歌声に変換することができます。歌声の合成には、歌声ライブラリという、実際の声から抽出した歌声のデータを用います。この歌声ライブラリは「初音ミク」「がくっぽいど」等のさまざまなキャラクターを作り出すことができます。「ニコニコ動画」や「YouTube™」には、これらの商品を使った音楽作品が多数アップされています。

そして VOCALOID 「初音ミク」を利用して制作した楽曲、動画がニコニコ動画で人気コンテンツとなり、UGC（自主制作コンテンツ）の文化が加速してきました。

そこから、VOCALOID 楽曲（ボカロ曲）の音楽 CD がオリコンでランキング入りしたり、カラオケの上位人気となるなど、現実ではひとつの音楽文化を確立するまでになりました。⁽²⁾

楽曲の制作という観点からすると、ボーカロイドは

かつておフォークソングブーム、ガレージバンド／インディーズ楽曲ブームのような、楽曲の制作や発表のスタイルにおける革命である。⁽³⁾

という。この VOCALOID はオタク文化の象徴ともいえる「虚構化」を加速させるコンテンツと言えるかもしれない。

さらに磨きをかけて、表現力や音質の完成度を、人間の声と区別がつかないくらいまで上げていきます。⁽⁴⁾

オタクにとってデジタルコンテンツと虚構化を現実化させるアイテムにニコニコ動画や YouTube における公開性が加わることで、特定の仲間との共有性も実現されることになったことがボーカロイドの最大の特徴かもしれない。ここには想像と創造がボーカロイドによってメディアミックスされたことになる。ヤマハ株式会社研究開発センター音声グループマネージャー剣持秀紀によれば、「歌声音声ソフト」と「キャラクター・ボーカル」という二面性については次のように述べている。

キャラクターとしての性質もあると思いますが、我々が注目しているのはやはり楽器、楽曲を創作するツールとしての側面ですね。キャラクター人気に影響されてボーカロイドが広まっている、という側面もあると思います。⁽⁵⁾

開発しているヤマハはキャラクターよりも楽曲面に力を入れているものの、オタクはキャラクターへの注目度が高いということになるだろうか。

ボーカロイドは 2000 年 3 月にヤマハが開発を始め、2003 年 2 月にボーカロイドを発表した。2004 年 11 月にはクリプトン・フューチャーが初めての日本語用 VOCALOID 「MEIKO」を、2006 年 12 月に「KAITO」、2007 年 8 月に「初音ミク」、2007 年 12 月に「鏡音リン・レン」を発表し、その後も次々と発表された。

(2) 初音ミク

「初音ミク」はボーカロイドで、最も人気のあるキャラクターである。初

音ミクを開発したのはクリプトン・フューチャー・メディア株式会社である。

ミクを生み出したのは、札幌にあるクリプトン・フューチャー・メディア株式会社（以下「クリプトン社」）という企業。この会社は、もともとは着メロの開発やDTM関連の海外商品の輸入など、音にまつわるビジネスを手がけている。特にハリウッドなどが輸入元という、効果音のライブラリーは秀逸。「恐竜の鳴き声」から「車が崖に落ちて大破する音」など、その数は百万近くというから驚きだ。⁽⁶⁾

Patrick W. Galbraith. *The Otaku Encyclopedia* (2009)には次のように取り上げられている。

The most popular vocaloid is Hatsune Miku, a green-haired idoru with pigtails and a leek baton, created by Crypton Future Media. She fueled a popular music revolution on NICO NICO DOUGA that spilled over into DOUJINSHI, COSPLAY, and FIGURES. Miku's famous baton first appeared in fan movies on the video-sharing site.⁽⁷⁾

Yahoo Japan で検索(2011年9月12日付)してみると、約249万件もヒットする状況だ。2010年3月には初音ミクのコンサートが開かれた。実際の映像等はYouTube等でもみることができる。また、スタジオ・デラックス編『ボーカロイド現象』(2011)でもイベントとして次のように紹介している。

2010年3月、Zepp Tokyo で行われたバーチャル・アイドル『初音ミク』のソロコンサート。開催はミク(3月9日)の日、演目は39曲と、とにかく“ミク”にこだわり抜いた、電子の歌姫『初音ミク』に会える年に一度の夢の祭典である。昼夜2回の公演で約5,000人のファンが来場し、普段はモニター越しでしか会うことのできない歌姫がステージ上に現れた瞬間、超満員の会場は歓喜の渦に包まれた。会場にいる全ての人の『初音ミク』に対する愛情画が垣間見える瞬間であった。⁽⁸⁾

この初音ミクはニコニコ動画などで公開されていることもあり、世界中に発信されている。2011年7月1日～4日まで北米最大アニメイベント“Anime Expo 2011”がロサンゼルスで開催され、そこで“MIKUNOPOLIS in LOS ANGELES”が行われた。

これまで2009年にモーニング娘、2010年にAKB48と、日本のアイドルが「アニメエキスポ」を盛り上げてきたが、今回は文字通り、二次元から飛び出したアイドルということで、期待度ははるかに大きかったようだ。今年5月から米国トヨタのCMに登場していることもあり、ミクファンは海外でも拡大中で、「アニメエキスポ」の来場者数が過去最高の12万8000人を超えたのも「ミク効果」といえるかもしれない。

「週アスPLUS」では、現地の特派員記者が当日の様子を詳細に紹介。「(編集部註：初音ミクはじめ) ボーカロイドのコスプレをしていたファンの多さも目を引いた」ことや、トヨタのブースがライブ会場近くにあり、「ミク痛車のカラーラも置かれて、コスプレをしたモデルさんが撮影攻めにあっていた」ことなどが記されている。ライブが始まると3D映像で登場した初音ミクに歓声上がり、約5000人の観客が熱狂したという。

(9)

さらにニコニコ動画で生中継されたという。「(3) 産業としてのボーカロイド」でも触れるが、オリコン1位になるという快挙をやったのけた。また、痛車と呼ばれることもあるが、車体に初音ミクがペインティングされたことでも注目を浴びた。初音ミクは単純なプログラムだけでなく、キャラクターとしてもすでに認知された存在になっている。

(3) 産業としてのボーカロイド

オタク文化が現在異常なほど注目されているのは、経済効果を期待してのことだ。当初はコミックマーケットを中心とした出版業界が中心であったが、今やオタク産業という言葉も奇異には響かない。むしろコンテンツ産業として言い換えられていると言ってもよいくらいだ。スタジオ・デラックス編『ボ

「ボーカロイド現象」(2011)の内容を紹介しておきたい。

ボーカロイド紹介

イベント／フィギュア／ゲーム

まえがき

序章 ボーカロイド前史 音楽ビジネスの基礎背景

第1章 ボーカロイドとは

第2章 現象の波及とその舞台

第3章 ユーザー同士の「バトンワーク」

第4章 立体化するキャラクター

第5章 ゲーム&ライブ

第6章 音楽業界への影響

終章 海外展開と今後の展望

VOCALOID 年表

用語集

あとがき

ここでは「第6章 音楽業界への影響」に注目しておきたい。

2010年5月には初音ミクを中心に、ほかのボーカロイドも合わせたコンピレーション集『EXIT TUNES PRESENTS Vocalogenesis feat・初音ミク』がオリコンのCDアルバムの売れ行きランキング1位として紹介されてボーカロイドファン達を沸かせ、また多くの音楽関係者を驚かせた。

ボーカロイド楽曲の勢いが上がってきたことと同時に、ほかのCDアルバムの勢いが低下したことが首位取得の理由であった。当該のCDアルバムは日本のレコード市場もっとも少ない販売枚数で首位を奪取していたのである。⁽¹⁰⁾

秋葉原ボーカロイド研究会『初音ミクの謎』(2011)には「初音ミク関連主要CDリリース一覧」が掲載されている。⁽¹¹⁾

ボーカロイドは YouTube やニコニコ動画と連動して、個人の楽しみからインターネット発信によりボーダレスな広がりを見せている。前述の通り2011年7月のロサンゼルスでの“Anime Expo 2011”で初音ミクのコンサートが開催されるなどその人気振りは想像をはるかに超えている。メディアミックスの象徴とも言える存在になっている。

注

- (1) 「VOCALOID™/ボーカロイド公式サイト
(<http://www.vocaloid.com/>) (2011年9月10日アクセス)
- (2) 「VOCALOID™/ボーカロイド公式サイト」
(<http://www.vocaloid.com/about/>) (2011年9月10日アクセス)
- (3) Ditto.
- (4) Ditto.
- (5) スタジオ・ハードデラックス編『ボーカロイド現象』(PHP研究所、2011年4月)、p.42.
- (6) 秋葉原ボーカロイド研究会『初音ミクの謎』(笠倉出版会、2011年1月)、p.18.
- (7) Patrick W. Galbrith. *The Otaku Encyclopedia*. p.232.
- (8) スタジオ・ハードデラックス編『ボーカロイド現象』, p.7.
- (9) 「初音ミク 初の海外単独公演大成功 『世界のミクへ』」
(<http://zasshi.news.yahoo.co.jp/article?a=20110709-00000004-rnijugo-Ent>)(2011年7月10日アクセス)
- (10) スタジオ・ハードデラックス編『ボーカロイド現象』, p.140.
- (11) 秋葉原ボーカロイド研究会『初音ミクの謎』、pp.182-183.

エピローグ

「映像表現」はデジタルコンテンツと無縁ではない。今ではデジタルコンテンツはポップカルチャーの中心的な役割を果たしている。

日本のポップカルチャーを考える時、「オタク」あるいは「オタク文化」はこれを抜きにしては語れない程、様々な分野に大きな影響をもたらしている。これには PC、インターネットの普及はもちろんのこと、デジタルコンテンツのマルチ化、最近ではクール・ジャパンなど様々な要因と結び付き独特な発展を遂げていると言ってもよいだろう。本書を執筆中にもボーカロイド初音ミクの初の単独海外ライブ“MIKUNOPOLIS in LOS ANGELES”(2011.7.01-04)が開催され、12万8000人以上が来場というニュースが流れた。このイベントは北米最大のアニメイベント“ANIME EXPO 2011”である。また、秋葉原をはじめ池袋等にはオタク御用達とも言うべき ANIMATE の店舗に一步入れば、マンガ／アニメは細分化され各コーナーにコミック雑誌、DVD からキャラクターグッズまで満載の聖地と化している。

本書の内容はこれまで発表したものも含め、大学院や大学での講義で実際に使用した資料や私自身が講義のために準備した資料を基にしていることもあり、できる限り客観的事実を重視した。資料をどのように活用し、進めるかは利用者側の考え方が反映されよう。本書は講義用の資料としてはまだまだ未完であるが、教育や研究は教員が学生に一方的に与えるものではなく、むしろ、互いのコミュニケーションから新たな方向が生まれてくるものと信じている。その意味では本書もひとつのきっかけづくりなればと思う。また、学会発表でもマンガ／アニメなどを取り上げたものを行ったが、研究は最終的には教育に還元していくことを考えると、実際の講義でもマンガ／アニメを活用していきたいと考えている。

なお、本書の執筆にあたりこれまで私自身が発表したもので特に関係のある最近のものは以下の通りであるが、今後は紙媒体に拘らずにホームページやブログなどを通して積極的に発信していきたいと考えている。実際にウェブ上からの引用を私自身が行うこともあれば、反対に私自身が発信したものを引用されるといった事が起きているからだ。これも時代の流れということになろうか。

著書

- 『国際文化交流』（石倉誠文堂、2005年7月）
『国際文化交流論』（石倉誠文堂、2006年12月）
『新しい国際文化交流論』（多生堂、2009年9月）
『クール・ジャパン マンガ／アニメの今後の展望について』（多生堂、2010年4月）
『文化交流から文化外交へ』（イーコン、2010年10月）
『日本文化ブームから文化外交まで』（イーコン、2011年5月）
『オタク文化論』（イーコン、2012年1月）

論文等

- 「『ヘンリー五世』オリヴィエとブラナー」（『日本イギリス音楽協会会報 ニュース』第1号、日本イギリス音楽協会、1991年4月）、p.7～8頁
「シェイクスピアと映像—日本の状況を考える」（『英米文学と言語』第2期第3号、ビビュロス研究会、1994年3月）、1～12頁
「日本における Shakespeare 映像」（『武蔵野短期大学研究紀要』第8輯、武蔵野短期大学、1995年6月）、69～76頁
「気になる言葉④ メディア芸術」（『むらおさ』第7号、2008年1月）、4～8頁
「『クール・ジャパン』とは何か」（『武蔵野学院大学日本総合研究所研究紀要』第7輯、武蔵野学院大学日本総合研究所、2010年3月）、47～56頁
「文化交流から文化外交へ」（『武蔵野学院大学日本総合研究所研究紀要』第7輯、武蔵野学院大学日本総合研究所、2010年3月）、57～66頁
「日本文化ブームからジャパン・クールへ—日本研究の行方」（『日本の中の異文化』第7号、日本異文化研究会、2010年9月）、12～23頁
「気になる言葉⑩ オタク／オタク文化」（『むらおさ』第14号、2011年7月）、4～11頁
「発信する『日本文化』とは」（『日本の中の異文化』第8号、日本異文化研究会、2011年11月）、1～9頁

webによる公開（アイコンのインターネット講座）

- 「文化交流から文化外交へ」（全30回 完結、2010年1月～5月）
- 「日本文化ブームから文化外交へ」（全9回 完結、2010年10月～2010年12月）
- 「ポップカルチャーとしての『オタク文化』」（全1回 完結、2011年9月）
- 「オタク文化論」（全1回 完結、2011年11月）

webによる公開（ブログ）

- 「子どものための外国文学」（2009年5月6日～26日）（全26回）
- 「ファンタジーの一考察」（2009年5月27日～7月3日）（全34回）
- 「文学と科学—ロボットを中心に—」（2009年7月20日～9月22日）（全36回）
- 「こども学に関する一考察」（2009年10月3日～12月6日）（全37回）
- 「英米文学に見るこども学」（2010年2月8日～9月27日）（全47回）
- 「オタク文化考」（2011年8月20日～10月15日）（全50回）

講演・研究発表等

- 「シェイクスピアと映像—日本」（ビビュロス研究会、1995年6月）
- 「日本における英米文学 映像をめぐる」（日欧比較文化研究会、1997年7月）
- 「文化交流から文化外交へ—日本文化ブームの今後の行方—」（比較文化史学会 研究発表大会、2010年1月30日）
- 「教材としての英米文学の行方」（日本英語文化学会、シンポジウム「大学における一般教養科目としての『英語』を考える」、2010年9月4日）
- 「メディア芸術の行方—教育・研究とデジタルコンテンツ」（比較文化史学会 研究発表大会、2011年1月22日）
- 「大学教育とオタク文化」（比較文化史学会 研究発表大会、2012年1月21日）

公開講座・模擬授業等

- 「漫画から見える異文化理解」（武蔵野学院大学・武蔵野短期大学 模擬授業、

2008年8月6日)

「英文学ア・ラ・カルト—シェイクスピアから J.K.ローリングまで—」(武蔵野学院大学・武蔵野短期大学・日本総合研究所 公開講座、2008年10月4日)

「アニメに見る異文化理解」(武蔵野学院大学・武蔵野短期大学 模擬授業 2009年3月27日)

「文学を考える—児童文学・ファンタジー・科学」(武蔵野学院大学・武蔵野短期大学 模擬授業[埼玉県立福岡高等学校]、2009年12月16日)

「子どものための外国文学」(武蔵野学院大学・武蔵野短期大学 シニア・カレッジ子育て支援学科、2010年1月9日)

「文学と科学—ロボットを中心に—」(武蔵野学院大学模擬授業、2010年1月14日)

「外国文学とロボット」(武蔵野学院大学・武蔵野短期大学 コラボレーション講座、2010年6月12日)

「マンガで学ぶ英語」(武蔵野学院大学 模擬授業、2010年8月28日)

「マンガとアニメと教育」(武蔵野学院大学 模擬授業、2010年12月20日)

「マンガ/アニメと文学」(武蔵野学院大学 模擬授業[埼玉県立桶川高等学校]、2011年1月20日)

「マンガとアニメで知る国際コミュニケーション」(武蔵野学院大学 模擬授業、2011年1月27日)

「オタク文化で英語」(武蔵野学院大学・武蔵野短期大学 模擬授業[埼玉県立滑川総合高等学校]、2011年11月17日)

「オタク文化がニッポンを救う」(武蔵野学院大学 模擬授業、2011年12月10日)

おもな授業担当

「国際文化交流」「英米文学史」(武蔵野学院大学国際コミュニケーション学部国際コミュニケーション学科、2004年度～現在に至る)

「映像表現論」(武蔵野学院大学国際コミュニケーション学部国際コミュニケーション学科、2010年度～現在に至る)

「国際文化交流特殊講義」(武蔵野学院大学大学院国際コミュニケーション研

究科国際コミュニケーション専攻修士課程・博士前期課程、2007年度～現在に至る)

「国際文化交流特殊演習」(武蔵野学院大学大学院国際コミュニケーション研究科国際コミュニケーション専攻修士課程、2007年度～2011年度)

「国際文化交流特殊研究」(武蔵野学院大学大学院国際コミュニケーション研究科日中コミュニケーション専攻博士後期課程、2012年度開講)

なお、上記以外のものについてはHP「佐々木隆研究室」(<http://www.ssk.econfn.com>)で公開しているのでご覧戴きたい。また、ブログ「佐々木隆研究室パート2」(<http://geocities.yahoo.co.jp/gl/ssk2000takashi>)も併せてご覧戴きたい。

著者略歴

佐々木 隆 (b. 1960)

駒澤大学大学院人文科学研究科英文学専攻博士後期課程修了。現在、武蔵野学院大学大学院国際コミュニケーション研究科教授、武蔵野学院大学国際コミュニケーション学部教授。2001年3月に駒澤大学より博士（英文学）の学位を取得。これまでに「国際文化交流論」（武蔵野短期大学）、「国際文化交流」「映像表現論」（武蔵野学院大学）、「国際文化交流特殊講義」「国際文化交流特殊演習」（武蔵野学院大学大学院）などの講義を担当。現在、ワールド・シェイクスピア・ビブリオグラフィ国際委員日本代表、日欧比較文化研究会会長、日本異文化研究会副代表、比較文化史学会常任理事、日本英語文化学会会員、コンテンツ文化史学会会員他。なおその他の業績等については、「佐々木隆研究室」(<http://www.ssk.econfn.com>)を参照下さい。

著書に『国際文化交流』（石倉誠文堂）、『国際文化交流論』（石倉誠文堂）、『新しい国際文化交流論』（多生堂）、『クール・ジャパン—マンガ／アニメの現状と展望について』（多生堂）、『文化交流から文化外交へ』（イーコン）、『日本文化ブームから文化外交まで』（イーコン）、『オタク文化論』（イーコン）他。

日本のマンガ／アニメーロボットと戦闘美少女

2012年 2月 1日オンライン公開

著者 佐々木 隆
発行 武蔵野学院大学佐々木隆研究室
〒350-1328 埼玉県狭山市広瀬台3-26-1
TEL 04(2954)6131 代表
FAX 04(2954)6134
<http://www.ssk.econfn.com>
