

## ◆現代の神話「ガンダム」と歴史

前回、「ガンダム」が現代の神話のようなものだと書いたけれども、付け足しておきたいことはまだある。架空の世界を構築する際に中心的な役割を果たす、「歴史」（ここでは「偽史／擬史」）についてである。

次のような「証言」があった。

……見渡す限りの人並みを見ていると、「すげえ、俺って歴史に立ち会ってる」と興奮した。声としては識別できないけれど耳の中でワーンと響く人の声が木霊<sup>こだま</sup>していて、映画で観るデモとか反戦集会みたいな雰囲気だった。富野監督の鶴の一声については、セリフは忘れたけれど何か群衆に怒ったのは覚えている。いきなり群衆の声が消えて、遠くのクラクションが聞こえるような静けさになって「富野監督ってモーゼみたいだ」と思った。今にもこちらに押し寄せる感じだった、殺気だった気配そのものが消えたと思う。

こうしたいかがわしさこそ、まさに「神話」にふさわしい。1982年の高校2年生による、「奇跡」の目撃談である。このあたり、現代社会の歴史意識の重要な局所である「子ども連れ大人向け映画」を考えるための、(前回以前に論じておくべきだった)重要な「起源」であるはずである。だがいったい彼は何をみたというのか。

「ガンダム」という物語が「神話」のような位置にあるとしても、それはこの作品がヒットし、後々まで人々の記憶に残りやすかったからというだけではないということだ。当時の子ども向けアニメでヒットした作品なら他にいくらでもあるのだから。ただそうしたなか、実はこの物語、むしろそうした地位を狙って創られていたのである。

何よりもそこでは、その舞台の設定に格別の配慮がなされていた。

そのモデルは、20世紀型の機械化し大規模化した戦争、つまり一個人や小部隊、軍組織、国民・国家が層をなして関わる国家総力戦である。それだけでなく、ここで登場する敵対国家同士にも歴史にモデルをとった個性があり、見る側に歴史の知識があれば、それらと対照させながら物語の世界をより細かく理解することができるようになっている。(例えば戦争の原因は、「移民国家の独立要求」)

あるいはまた、主人公の乗るロボットが、開発に資金を費やした「試作機」であるという設定もあった。その反対の「量産型」は相対的に性能が低く、主人公の活躍を引き立てるのに必要な格好の「やられ役」である。時代劇における大部屋の役者たちと同じような役割なのである。そして主人公の活躍は、そのように特別な試作機を得たという幸運で説明されている。

このように、この物語では、それまでのロボットもののアニメでは説明されなかった部分、そもそも説明される必要すらみじんもなかった部分を理屈づけ、物語の世界を「リア

ルに」みせようとしたのだった。

「リアル」であること……。ただいったい何故、この物語はそんなことを必要としたのだろうか。細かく設定を積み重ねても、それは所詮、子ども向けのコンテンツにおける「リアル」なのである。いくら頑張ってみても、人型の巨大ロボットが宇宙空間で剣を振るって戦う、というバカバカしさからは自由でない。そしてそれでもなお、これを取り繕うように「リアルな」舞台設定への配慮が重ねられているのである。

例えば舞台設定に関連して「歴史」との関係でいえば、「宇宙世紀」という年号の採用があった。各回の冒頭で、ものものしいナレーションが流れ、歴史物語風の味付けがなされる。それはテレビ放映の終了後にすら続いたし、いやむしろ、架空歴史としての細かい設定は、番組終了後に本格的に始まったといえるくらいである。

当時のアニメ雑誌（『アニメック』1980年4月号）では、こんなやりとりがあった。

富野 ……それから何故「宇宙歴」0079年だったかというと、ガンダムが始まったのが1979年だったからです。

本紙 それで終わったのが80年……だいたい四ヶ月くらいだったんですね、あの物語の期間は？

富野 想定できますね、そして戦争が終わった日は宇宙歴80年の1月1日です。もし不満があるなら別の日でもいいですが。

本紙 1月1日で結構です。これが記事になると同時に歴史的事実になるんですから

物語で語られることのなかった「日付」が、番組終了後のインタビューで確定する（ということが誌面でファンに示される）。ファン代表の地位を自認するアニメ雑誌が、いわば「相談役」のような立場にもなり、架空歴史としての詳細、そして整合性を公開の場で要求し補填してゆくのである（が、「富野」のほうは少しうんざりしているようにみえる）。

アニメ雑誌だけではない。数多くのファンたちが、すでに映し出されてしまった物語のなかの諸「事実」のあいだの整合性をつけようと皆でアイデアを出し合い、物語世界を構築してゆく。その翌年には、そうした物語の外部にある「設定」を取りまとめた本が出版されたほどだった。

数々の「説明」や「解釈」たちが検証を経て整理され、「公式の設定」として認められてゆくさまは、ある意味それ自体まるで修史事業のパロディのようである。そうした「事業」は、その後においても「後史」としての続編が作られたり、空白を埋める「外伝」あるいは「前史」が作られたりして、いまだ賑やかだ。

繰り返すように、そうした仕掛けは、「子ども向け」アニメに向けられたものとしてはやはり過剰なものである。やはり「ガンダム」は、「子ども向け」のアニメではなかったのだろうか。そうするとやっぱり、「宇宙空間で巨大ロボットが……」。

このとき起こっていたのは、それまでの「子ども向け」アニメが育ててきたアニメ好きたちが青少年期を迎え、「子ども向け」ではなく「青少年向け」を求めていたということだった。マーケットの側からみれば、彼らはやはり手放したくない客だったということである。両者の合致においてアニメが「青少年向け」にまで広がってゆくなかで、「リアルであること」、そしてその材料としての「偽史／擬史」の採用は、いってみればマーケットにおける顧客対応の一部だったと考えることもできる。「青少年向けアニメ」などという未開拓のマーケットに進出することのリスクを下げるために、この物語が当初「子ども向けアニメ」の装いを持つ必要があったということもできるだろう。

そう考えると「ガンダム」は、「子ども向け」と「青少年向け」（そして時には「大人向け」）のあいだをさまよう物語である。だがしかし、その「〇〇向け」の微妙な振れ幅が、むしろ大きな可能性を生んでしまう。的確な対象年齢の設定だけが表現の可能性、ヒットの可能性を広げるわけではないということの一例なのだろう。オトナからみたそのバカバカしさは、当時の小中学生に与えられた「背伸び」の可能性と裏表である。

それは分かる。

けれども一方で、それでも問いたいのは、彼らは何故、アニメから「卒業」することができなかったのだろうかということ、あるいはこの作品がどのようにして彼らの「卒業」を拒んだのかということである。

たんに「歴史」の採用が一定度のリアリティを調達するために必要とされたというのであれば、「リアル」であることと「巨大ロボットの活躍」という基本線とのあいだで生じる無理や限界に応じて、彼らがそこから離れることもありえたはずである。

そのためにももう少し、ここで「歴史」が採用される必然性をみておきたい。

そもそもロボット・アニメは、明らかに子どもの成長願望、つまり脆弱な肉体と自意識のなかで育まれている身体の拡張への思いを体現したものである。その意味で、巨大で強大なロボットの形象はどこまでも「子ども向け」のものである。そして没入のためにも、そのパイロットは「子ども」でなければならない。

それを「青少年向け」にまで拡張し、多少の「リアル」が要求される段になると、そこにどうしても物語のなかでの説明に困難が生じる。なぜ、そのような高性能なロボットが、主人公の子どもに託されることになったのか。

例えば「ガンダム」以前のアニメでそれを解決する理屈として付けられたのは、「そのロボットには父親の（あるいは母親の）魂や身体の一部が込められていて、その少年・子どもにしか動かすことができない」という設定だった。その程度でよかったし、これには子ども向けアニメのスポンサーの意向も反映していただろう。子どもの親がロボットのおもちゃを買い与えるという行為を、物語のなかでいわば「儀式」として先取りしてくれるからである。

この「ガンダム」では、そこを「父親の設計した試作機」というくらいに後退させる。「試作機」ということであれば、別にその息子に特権的な地位は与えられない。その代わり、

この物語では、主人公のような少年兵が活躍することの根拠を、膠着状態の続く長期戦による徴兵適齢層の消耗に求めている。

それが実はスポンサー対策にもなっていたのである。このかん、番組のスポンサー会社の提供する商品は、親が買い、完成品として与えられるものである「超合金」から、自分で小遣いを出し、自ら組み立てるものである「プラモデル」へと変化している。「クリスマスや誕生日のプレゼントとして貰うもの」から「自らお小遣いを出して買うもの、そして作るもの」への変化に応じて、この物語における父親の地位は、驚くほど低い。(物語では、戦時下に要求される技術革新のスピードが、技術者としての父親の権威を引きずり下ろしてしまったことが示される)

そして一方で、スポンサー会社の提供するプラモデルという商品は、戦車や航空機、軍艦など、より「リアル」な世界との接続を可能にしているということがあった。

ここで「架空歴史」は、たんに尤もらしさを外挿するためではなく、もう少し(だけ)物語のありかたに介入するかたちで要求されていたということである。

あるいはまた、主人公が活躍する「戦闘」は、より大きな「戦局」の一部分であり、さらにはその「戦局」は、「戦争」全体の一局面である。そして主人公の活躍は、戦争の全体には直接の影響を与えず、その戦争ではヒーローという存在が許されない。その英雄的なあり方を否定する軍組織はここで、極めて官僚的な組織として描かれている。

そのことが繰り返し物語のなかで主人公に伝えられ、その活躍に応じて肥大化する主人公の自我には、繰り返し周囲からの制裁が加えられている。そしてそれを受け入れるかのように、主人公は内向的な性格に設定され、それまでの物語の主人公たちが備えていた外見的・肉体的な優美さも失われてしまった。いくら殺しても構わない「異星人」と戦うアニメとは違い、戦争全体はあくまでも世界の「内戦」であって、敵は「人間」。その閉塞感覆うべくもない。主人公に没入しようとする視聴者は、閉じた世界のなかで得られる全能感と、それによる増長を戒める制裁とを交互に味わうことになる。

しかし(／だから?)、これが受けてしまった。

そして、ほかにも様々な「歴史」的要因を指摘することができるだろう。もちろんそれらを詳しくみてゆくことは「体感する歴史」において重要である。これだけ「サブカルにおける偽史／擬史」が蔓延しているにもかかわらず、それらと現代社会の歴史意識をめぐる様々な課題がリンクしない。それらと「体感する歴史」を接続する理路を求める作業として、である。

それにしても、「1982年の高校2年生」(1965年前後生まれだろうか)が見たものとは何だったのか。「モーゼ」がでてくるというのなら、それはすなわち「脱出」に関することは間違いない。どうして彼は「殺気だった気配そのもの」などという表現を使うようになったのだろうか。「デモ」も「集会」も「映画で観る」ものになってしまったというこの彼は結局、約束された土地にたどり着けたのだろうか。

問いは尽きない。サブカルにおける「偽史／擬史」の関連については、また戻ってくる  
ことがあるだろう。ただ少し、矛先を変えてみたい。