



Title	スーパー戦隊シリーズにおける「正義」と「悪」の変遷
Author(s)	平, 侑子
Citation	Sauvage : 北海道大学大学院国際広報メディア・観光学院院生論集, 8, 71-81
Issue Date	2012-03
Doc URL	http://hdl.handle.net/2115/49169
Type	bulletin (article)
File Information	Sau8_007.pdf



[Instructions for use](#)

スーパー戦隊シリーズにおける「正義」と「悪」の変遷¹⁾

平 侑子
観光創造専攻 博士後期課程

1. はじめに

毎週日曜日、朝7時30分からテレビ朝日系で放送している特撮ヒーロー番組「スーパー戦隊シリーズ」が、今年度で35作品目を迎えた。特撮ヒーローは、「月光仮面」(1958年)や「遊星王子」(1958年)から始まり、現代の「平成仮面ライダーシリーズ」等に至るまで、半世紀以上も子供たちを魅了している。「スーパー戦隊シリーズ」も、1975年から約36年もの歴史があり、放送回数は1700回を超える²⁾。今年度の「海賊戦隊ゴーカイジャー」(2011年)はその総括とも言える内容となっており、彼らには、過去の全ての戦隊に変身できるという特殊な設定が用意された。

しかし、実際に「ゴーカイジャー」の放送を見てみると、昔戦隊ヒーローを見ていた父母世代は、過去の戦隊が戦っている様子に懐かしいと感じる一方、何か違和感を覚えるだろう。その違和感は、おそらく変身スーツのデザインの古さだけではない。ヒーロー達が戦っている背景、つまり世界観や彼らの倫理が、自分が視聴していた時代と現在とは違うため、場違いに見えるのである。同じ一つのシリーズといえども、当然36年の間で、細かな設定やあらすじは変化している。

ヒーロー達はその時の社会を反映し、時代に合った「正義」を体現する。35年前の戦士たちは、今の「ゴーカイジャー」と同じ世界観で戦うことはできない。本稿では、特撮ヒーロー物から時代の変化を読み解いている宇野常寛の『リトル・ピープルの時代』に則って、スーパー戦隊シリーズにおける「正義」と「悪」の変遷を追う。

2. 宇野常寛『リトル・ピープルの時代』より、ヒーローに関する記述の整理

2.1 「ビッグ・ブラザー」と「リトル・ピープル」

本稿の背景として、宇野常寛の著書『リトル・ピープルの時代』におけるヒーロー像の記述を整理する。宇野は、現代の人々には「大きなもの」を捉える想像力が不足しているという。「大きなもの」とは最近までは国民国家を指しており、国民国家は疑似人格化されることで広くイメージの共有が図られてきた。宇野は、それをジョージ・オーウェルの小説『一九八四年』に登場するカリスマ的な独裁者のイメージになぞらえて、「ビッグ・ブラザー」と呼んでいる。近代では、このビッグ・ブラザーが歴史を語り、人々がその歴史という大きな物語のもとで、「国民」としてのアイデンティティを持ちつつ生きていた。しかし、国家に個人の生を意味づける生活は、1960年代の「政治の季節」の終焉と共に崩壊し始める。ビッグ・ブラザーは70年代以後ゆっくりと壊死し、冷戦終結後のグローバリゼーションとネットワーク化の時代には、もはや国家＝人格と見なす行為に意味がなくなったという。そうなることで、ビッグ・ブラザー＝大きな物語に自己の存在をたくしていた人々は、たちまちアイデンティティ不安に襲われることとなる。その表れが、連合赤軍やオウム真理教などの、テロ組織やカルト教団による事件なのである。宇野は、これらの

事件を、国家による大きな物語がなくなることで不安になった人々が、組織が与える疑似的な歴史に性急にしがみつき、それを守るために起こしたものだとして解釈している。

彼らのように凄惨な暴力行為に出ずとも、ビッグ・ブラザーの支える大きな物語から解き放たれた人々は、何が正しくて何に価値があるのかがわからなくなる。彼らは「自分の信じたいものを信じる」ようになり、小さな共同体に引きこもるようになる。このような共同体を生む力を、宇野は村上春樹の造語を借りて「リトル・ピープル」と呼んでいる。

これまでは、国民国家というビッグ・ブラザーが私達のアイデンティティの支えとなり、権威として私達の前に立ちはだかっていた。しかし現在は、そのような絶対的な基準がなくなり、各々が信じるリトル・ピープルが無数にうごめいている状態にある。そのため、リトル・ピープル達が暴力行為に走らずに、お互いをどのよう調整していくかがこれからの社会の課題と言える。

以上が、宇野が捉えた現在の社会とその課題である。ここで宇野は、ビッグ・ブラザーとリトル・ピープルを象徴する存在として、二つの特撮ヒーローを示している。前者がウルトラマンであり、後者が仮面ライダーである。ビッグ・ブラザーの時代は、大きな物語で共有された「正義」と「悪」があった。しかし、何が正しいのかわからないリトル・ピープルの時代には、もはや明確な「悪」もそれに対抗しうる「正義」も存在しない。宇野によると、ヒーロー達はそのような状況でも、「商業的な制約ゆえに正義なき時代の正義を追求「せざるを得なかった」存在なのだという（『リトル・ピープルの時代』158～159頁）。

以下、宇野によるウルトラマンと仮面ライダーの解釈を、簡単にまとめる。

2. 2 ウルトラマン

宇野は、「政治の季節」に誕生したウルトラマンをビッグ・ブラザーの象徴としている。ウルトラマンシリーズは、「ウルトラQ」を含めると1966年から2006年まで、40年間断続的に放映を続けている特撮シリーズである。宇野は、ウルトラマンについて以下のように分析する。

『ウルトラマン』シリーズは、ウルトラマンが身長数十メートルの巨人であり、その「敵」が街並みを破壊する巨大怪獣に設定されている時点で否応なく国家の暴力＝軍隊の比喩として機能してしまう宿命を抱えていたと言えるだろう。ウルトラマンとはビッグ・ブラザー的なヒーローなのだ。（同166頁）

そして、科学特捜隊という人類の防衛組織を自衛隊に、ウルトラマンという地球外から来る巨大ヒーローを在日米軍に、侵略に来る怪物たちをソビエト連邦や中国などの「東側諸国」に見立てることが可能であると説明している。このウルトラマンシリーズは、70年代以降「ビッグ・ブラザー」が崩壊していくにしたがって、その超越性も失われて衰微していく。絶対的な超越者であった初代「ウルトラマン」に対し、一般市民であった主人公が苦悩してウルトラマンをやっていく設定になっていったのは（「帰って来たウルトラマン」）、その衰微を象徴しているという。

2. 3 仮面ライダー

対して、宇野は「仮面ライダー」シリーズを、リトル・ピープルを象徴するヒー

ローとして扱っている。「仮面ライダー」は1971年から現在まで、「ウルトラマン」と同じく40年間断続的に作られている特撮ヒーロー番組である。2000年以降は「平成仮面ライダーシリーズ」として、13作品が途切れることなく放映されている。

「ウルトラマン」が宇宙から来たヒーローなのに対し、「仮面ライダー」は内部で生成されたヒーローである。宇野は、以下のように説明する。

『仮面ライダー』は超越者による状況介入ではなく、同格の存在同士の抗争として「ヒーロー」の戦いを再定義したのだ。(中略)

『仮面ライダー』は「内ゲバ」としての—無数の「小さき者たち」の相互関係としての暴力(正義/悪)というイメージを提出したとも言えるだろう。(同187~188頁)

特に、その要素が明確に現れたのは、平成の仮面ライダーシリーズであるという。例えば、「仮面ライダー龍騎」(2002年)には仮面ライダーが13人も登場する。そして、仮面ライダー達が自らの望みを叶えるために、殺し合う。もはやそれは「正義」というよりも「欲望」であり、絶対的な「悪」も、超越的な「正義」も本作には存在していない。また、「仮面ライダー555」(2003年)においても、仮面ライダーに変身する人物は複数いる。同作では、ある一定の条件のもとで変身ベルトを手に入れば、誰でも変身できる設定となっている。このベルトの奪い合いこそが作品の本質であり、宇野はこのライダー同士の抗争を「自己目的化したコミュニケーション」とであると指摘する。

平成仮面ライダーでは、1人のヒーローが人類の敵を倒してくれるわけではない。誰もがヒーローに変身でき、自分自身のために戦う。このような複雑な設定を持ち、昭和期から大胆に路線変更した「平成仮面ライダー」を、宇野は「リトル・ピープルの時代に対応した新しいヒーロー」(245頁)であると評している。

2. 4 ビッグ・ブラザーからリトル・ピープルへの移行期

昭和のウルトラマンはビッグ・ブラザーの象徴であり、平成の仮面ライダーはリトル・ピープルの象徴である。宇野はこのように解釈するが、前述のようにウルトラマンと仮面ライダーの放映は断続的なものであった。ウルトラマンは1982年から1996年まで14年間、放送を休止しており、仮面ライダーは「仮面ライダーBLACK」(1987年)「仮面ライダーBLACK RX」(1988年)を除くと、昭和シリーズから平成シリーズまで18年間空いていたことになる(表1)。この二つのシリーズの空白期間こそ、ビッグ・ブラザーとリトル・ピープルの時代の移行期であると言える。

その期間、特撮ヒーローはどのような設定を持って何のために「敵」と戦っていたのであろうか。本稿では、この空白期間においても放送を続けていたもう一つの特撮ヒーロー番組「スーパー戦隊シリーズ」の変遷を辿ることで、移行期の様子を調べる。

3. スーパー戦隊シリーズとその考察

3. 1 スーパー戦隊シリーズとは

スーパー戦隊シリーズは、1975年の「秘密戦隊ゴレンジャー」³⁾から、現在の「海賊戦隊ゴーカイジャー」までほぼ休むことなく、1年ごとに放送されている⁴⁾。彼らは複数の戦士で構成された「戦隊」であり、通常、赤・青・黄・緑(黒)・桃で色分けされている。その親しみやすい姿から「観光戦隊イセシマン」(三重県)や「多

表 1 三大ヒーローの放映時期

年	ウルトラマン	仮面ライダー	スーパー戦隊
1966	ウルトラQ		
1967	ウルトラマン		
1968	ウルトラセブン		
1969			
1970	ウルトラファイト		
1971	帰ってきたウルトラマン	仮面ライダー	
1972	ウルトラマンA		
1973	ウルトラマンタロウ	仮面ライダーV3	
1974	ウルトラマンレオ	仮面ライダーX	
1975		仮面ライダーアマゾン	
1976		仮面ライダーストロンガー	
1977			秘密戦隊ゴレンジャー
1978			ジャッカー電撃隊
1979	ザ☆ウルトラマン(アニメ)	仮面ライダー(スカイライダー)	バトルフィーバーJ
1980	ウルトラマン80		仮面ライダースーパー1
1981			太陽戦隊サンバルカン
1982			大戦隊ゴグルファイブ
1983			科学戦隊ダイナマン
1984			超電子バイオマン
1985			撃戦隊チェンジマン
1986			超新星フラッシュマン
1987		仮面ライダーBLACK	光戦隊マスクマン
1988		仮面ライダーBLACKRX	超獣戦隊ライブマン
1989			高速戦隊ターボレンジャー
1990			地球戦隊ファイブマン
1991			鳥人戦隊ジェットマン
1992			恐竜戦隊ジュウレンジャー
1993			五星戦隊ダイレンジャー
1994			忍者戦隊カクレンジャー
1995			超力戦隊オーレンジャー
1996	ウルトラマンティガ		激走戦隊カーレンジャー
1997	ウルトラマンダイナ		電磁戦隊メガレンジャー
1998	ウルトラマンガイア		星獣戦隊ギンガマン
1999			救急戦隊ゴーゴーファイブ
2000		仮面ライダークウガ	未来戦隊タイムレンジャー
2001	ウルトラマンコスモス	仮面ライダーアギト	百獣戦隊ガオレンジャー
2002		仮面ライダー龍騎	忍風戦隊ハリケンジャー
2003		仮面ライダー555	爆竜戦隊アバレンジャー
2004	ウルトラマンネクサス	仮面ライダー剣	特捜戦隊デカレンジャー
2005	ウルトラマンマックス	仮面ライダー響鬼	魔法戦隊マジレンジャー
2006	ウルトラマンメビウス	仮面ライダーカブト	轟轟戦隊ボウケンジャー
2007		仮面ライダー電王	獣拳戦隊ゲキレンジャー
2008		仮面ライダーキバ	炎神戦隊ゴーオンジャー
2009		仮面ライダーディケイド	侍戦隊シンケンジャー
2010		仮面ライダーW	
2011		仮面ライダーオーズ/000	天装戦隊ゴセイジャー
		仮面ライダーフォーゼ	海賊戦隊ゴーカイジャー

摩川戦隊コマレンジャー」(東京都)のように、スーパー戦隊を模倣した地域独自のPRキャラクターも数多く生まれている(『ローカルヒーロー大図鑑』)。

このシリーズは長年、ストーリー展開や設定に一定の「型」を持ち続けている。通常1回の放送で、①戦士達のエピソード、②怪物の出現、③戦士たちの変身と名乗りのポーズ、④スーツでのアクション、⑤一度怪物を倒す、⑥怪物が巨大化、⑦ロボットに乗り込み巨大化した怪物を再度倒す、⑧戦士たちの短いエピローグ、と踏まなければならない段階が多い。1回の放送は、CMや、オープニングソング、エンディングソングを除くとわずか二十数分間であり、その中で上記の8つの段階を踏むとなると必然的に制約も多くなる。また、人数設定も例年ヒーロー5人(あるいは3人)があらかじめ揃っており、シリーズ中盤で追加戦士1人(あるいは2人)が加入することとなっている。戦士たちは10代から20代であることが多く、チームに女性が1~2人入っていることも暗黙の了解となっている。

現在まで計35作品あり、毎年若干設定が変わるため、上記はあくまでも原則でしかない。しかし、どの特撮ヒーローよりも踏むべき段階や守るべき設定が多く、長い年月をかけてそれを従順に守り続けている点は、スーパー戦隊シリーズの一つの特徴であるといえる。

宇野は、このスーパー戦隊シリーズを、『ウルトラマン』と『仮面ライダー』の折衷」と表現している(『リトル・ピープルの時代』、209頁)。前半に強化スーツで戦う姿は仮面ライダー的であり、後半巨大な敵を倒す場面はウルトラマン的であるという。また、「戦隊」という呼称には、ウルトラマンの「科学特捜隊」と同じく政治性への信頼が含まれているとも指摘している。しかし宇野は、スーパー戦隊シリーズが「徹底した児童向けの番組として形式化」(同208頁)しており、物語性についても、「娯楽作品として脱物語化されるか、チーム内での承認獲得という小さな公共性に規定された成長譚で処理されることが多い」(同209頁)として、深く解釈を加えていない。

確かに、スーパー戦隊シリーズはウルトラマンのような政治性や物語性が強いものではない。また、「型」を守り続けていることで、平成仮面ライダーのように複雑な設定や物語を用意できてはいない。しかし、2作品のように間をあけて放送しているのではなく、ほぼ36年間休むことなく放送し続けているということは、その時代ごとに根強く支持され続けてきたのだともいえる。スーパー戦隊は「型」を守りつつも、それなりに時代を反映し、長い年月をかけてその時代の「ヒーロー」を描いてきた。ウルトラマンや仮面ライダーと同様に、このシリーズを題材に「正義」と「悪」を考察することは可能であろう。

3. 2 考察の方法

前述の通り、スーパー戦隊シリーズでは制約が多く、ウルトラマンや仮面ライダーと全く同じ着眼点で考察することはできない。スーパー戦隊シリーズの特性として、以下の4つを挙げることができるだろう。

- A. 1話完結型であり、1年間を通して複雑な物語を設定しづらい。
- B. 基本的に戦士側が敵に倒されることはない。
- C. 変身できるのは、決められた人間のみである。
- D. 変身できる人数は原則的に規定通りであり、彼らは一つのチームとして動く。これらを踏まえると、スーパー戦隊シリーズが平成仮面ライダーのような表現方

法で「リトル・ピープル」の時代を反映することはできないとわかる。例えば、「C. 変身できるのは決められた人間のみである」ことから、平成仮面ライダーのように変身能力（ベルト）の奪い合いを行うという表現はなされていない。また、「D. 変身できる人数が規定通りであり彼らは一つのチーム」であることから、「仮面ライダー龍騎」のようにヒーローを 13 人に増やして倒し合う、つまり n 通りの正義（欲望）を表現できるような手法を取ることもできない。

では、このような制約の中で、何に注目すれば「正義」と「悪」の変遷を辿ることができるだろうか。筆者は、この柔軟性の低い特撮ヒーロー番組では、番組の大前提となるテーマや世界観に着目すべきだと考える。放送するための「型」がすでに決まっているのだから、その「型」に当てはめる前の世界観こそが、制作側が柔軟に発想できる点であろう。つまり、「何故、このヒーローが敵と戦っているのか」という、各シリーズの大前提に置かれている「正義の理由」こそが、スーパー戦隊シリーズにおいて社会の変遷を最も反映しやすい部分なのである。

以下、「スーパー戦隊シリーズ」の各ヒーロー達が敵と戦う理由を年代ごとにまとめた。

4. 「スーパー戦隊シリーズ」の「正義」と「悪」の変遷

4. 1 第一期：1975年～1990年前後－「地球を守るため」

スーパー戦隊シリーズにおいて「何故ヒーローが敵と戦っているのか」という理由は、時代ごとに大まかに4つの傾向があることがわかった。

スーパー戦隊シリーズの初期の戦隊は、敵と戦う理由が単純である。それは、外部から襲来した敵から「地球を守るため」である。ごく初期のシリーズにおける戦士の職業は、軍人が多い。例えば、第1作「秘密戦隊ゴレンジャー」（1975年）は、国連の秘密防衛機構「イーグル」の隊員であるし、第3作「バトルフィーバーJ」（1979年）は国防省とFBIから集められた戦士、第5作「太陽戦隊サンバルカン」（1981年）は国連サミット直属の地球平和守備隊であり、第9作「電撃戦隊チェンジマン」（1985年）は地球守備隊日本支部の隊員、90年代に入り第15作「鳥人戦隊ジェットマン」（1991年）では戦士達が所属する組織が地球防衛軍スカイフォースと設定されている。彼らの仕事は、「防衛」であり「守備」である。宇宙から敵が襲ってきたら、「地球を守るため」に戦うことが職業なのである。

また、ほぼ同時期に、「科学に携わる者」が戦士となっているヒーローも放送されている。例えば、第2作「ジャッカー電撃隊」（1977年）は国際科学特捜隊であり、第6作「大戦隊ゴグルファイブ」（1982年）は未来科学研究所の一員、第7作「科学戦隊ダイナマン」（1983年）はその名の通り科学者（発明家）である。

この第1期のヒーロー達は、昭和ウルトラマンシリーズの後半と放映時期が一致する。ウルトラマンシリーズでは1970年に差し掛かる前からビッグ・ブラザーの衰退が現れ始めたが、1975年に始まったスーパー戦隊シリーズの設定には、未だ絶対的な正義像であるビッグ・ブラザーの名残りが見えている。そして、1970年の大阪万国博覧会において、企業パビリオンがこぞって科学テクノロジーの発展から導かれる「豊かな未来」を描いたように（吉見1992）、科学こそが最も大きな未来への原動力とされた時代のヒーローでもある。

この年代のヒーロー達は、何故こちらが正義で、何故あちらが悪であるのかを考える必要がなく、自らが絶大な信頼を寄せる軍事力や科学力を用いて、ひたすら「悪」

を倒している。「地球を守ること」は絶対的な正義であり、それが彼らの職業となるので、戦う理由や建前が必要なく、戦士になることにも迷いはない。戦隊シリーズ初期のヒーローには、初代ウルトラマン的な正義のあり方が用いられている。

4. 2 第2期：1990年前後～1990年代半ばー「因縁があるため」

1990年頃を境に、「スーパー戦隊シリーズ」のヒーロー達は敵と戦う理由を必要とするようになる。例えば、第16作「恐竜戦隊ジュウレンジャー」(1992年)の敵は、過去に一度ジュウレンジャー達が属する部族と戦い、封印されていた。第17作「五星戦隊ダイレンジャー」(1993年)も、ヒーローの先祖と敵は過去に戦っていた。第18作「忍者戦隊カクレンジャー」(1994年)や第23作「星獣戦隊ギンガマン」(1998年)も、戦士達は過去に彼らの先祖が封印していた敵と再度戦うこととなる。

このように、特に1990年前半の戦隊は、すでに敵と因縁を持っており、突如外部から出現した敵を「絶対的な正義」で一網打尽にするのではない。宇野は、1995年の地下鉄サリン事件がリトル・ピープルの時代の始まりだとしている。とすると、これら「因縁を持つ」ヒーロー達が出てきた90年代前半は、超越者による「絶対的な正義」を見せることができたビッグ・ブラザーの最後の時期であり、リトル・ピープルが台頭し始めたころだといえる。このヒーローと敵の因縁という設定は、「絶対的な正義」、「絶対的な悪」が打ち出しにくくなっている時に、彼らを「悪」と戦わせるための苦肉の策であることが窺える。

また注目すべきこととして、これらの作品の世界観は第1期の世界観とはまるで異なる。第一期の戦士達は、職業軍人や科学者であり、彼らは軍事力や科学を武器にして戦っていた。しかし、第二期の「ジュウレンジャー」は古代恐竜人類の戦士、「ダイレンジャー」は古代中国の気力を使う戦士、「カクレンジャー」は忍法を使う忍者である。彼らには非現実的な能力が最初から備わっており、それをを用いて敵と対峙する。第1期が比較的現実的な世界観だったのに対し、第2期は一から創り上げられた非現実的な世界観なのである。

現実世界で「絶対的な正義」が失われていたこの時期のヒーロー達は、非現実的な世界観の中、過去の因縁を理由に敵を退治する。戦隊ヒーローの第2期では、どうにかして「正義」と「悪」の二項対立を成立させようともがいていたことがうかがえる。

4. 3 第3期：1990年代後半～2000年代前半ー「秩序を守るため」

1990年代半ばから2001年頃にかけての「スーパー戦隊シリーズ」のヒーロー達は、さらにこれまでとは異なった理由で敵と戦うこととなる。彼らの戦う理由は、「秩序を守るため」である。第24作「救急戦隊ゴーゴーファイブ」(1999年)は、レスキュー隊員の兄弟がヒーローである。彼らは敵を倒すことよりも、人の命を救うことを仕事とする。第24作「未来戦隊タイムレンジャー」(2000年)は、西暦3000年の時間保護局員という立場であり、時間移動が可能となった世界で、歴史を正しく整備しておくことが仕事である。また、第28作「特捜戦隊デカレンジャー」(2004年)は、宇宙で活躍する警察官がヒーローである。

これらの戦隊では、「正義」と「悪」の問題を、秩序を守るか否か、モラルに従うか否かの問題に捉え直している。東映のプロデューサーで、特撮ヒーロー番組を

数多く担当してきた白倉伸一郎は、ウルトラマンのような巨大ヒーローと警察・消防の違いを次のように説明している。白倉（2004）によれば、ウルトラマンのヒーローは怪獣や怪人を〈不正義〉として扱う。怪獣や怪人は、生まれながらにして我々とは異質な存在であり、私達人間はそれを「悪」と捉えてしまう。それに対し、警察や消防が対峙する〈不正義〉は犯罪者や火事である。白倉は、「犯罪者は、犯罪さえおかさなければよき隣人である。火は火事にさえならなければ、生活にとって欠かせないものだ」とし、同じ「ヒーロー」的立場であっても、ウルトラマンと警察・消防では扱う〈不正義〉が別次元にあることを述べている。

以下、この時期のヒーローが行う「悪」との対峙の仕方、ヒーローとしての仕事をもう少し詳しく見てみる。前述した第24作「未来戦隊タイムレンジャー」（2000年）のヒーロー達は、西暦2000年に紛れ込んだ未来の囚人を逮捕することが仕事である。彼らは敵を捕まえるはするものの、殺すことはしない。あくまでも彼らが行うのは、刑の一つである「圧縮冷凍」である。第28作「特捜戦隊デカレンジャー」（2004年）は、刑事ドラマをモチーフにしており、その活動は宇宙にはびこる犯罪者の「逮捕」である。デカレンジャーはたとえ凶悪犯が相手でも、自らの裁量で敵を倒すことはできない。敵を倒す際には、宇宙最高裁判所から死刑（劇中では「デリート」と呼ばれる）の執行許可が下りてからでなければならない。彼らはヒーローであるにも関わらず、自らの判断で敵を倒すことができないのである。

この時期のヒーロー達は、第2期同様「絶対的な正義」を振りかざすことはない。その代わりに、私達が最低限持ち合わせている「良い」「悪い」という倫理、例えば「人が怪我していたら助けるべきだ」「人を殺してはいけない」「宝石を盗んではいけない」というモラルを「正義」の基準として活動する。また、この時期のヒーローには自らの意思で敵を倒すことができない者も現れた。この描写こそが、「絶対的な正義」の消滅を意味している。

4. 4 第4期：2000年代前半～混乱

平成仮面ライダーシリーズが始まった2000年以降、いよいよスーパー戦隊シリーズはその「正義」と「悪」のあり方に混乱を来すようになった。宇野は、2001年の9.11アメリカ同時多発テロ事件以降、複数の権力/暴力同士の調整/関係性が問われることになると述べている（『リトル・ピープルの時代』281頁）。仮面ライダーシリーズはn通りの正義と仮面ライダー同士の終わらない戦いを描くことで、その描写に成功しつつある。一方「スーパー戦隊シリーズ」は、これまで頑なに「型」を守ってきたためか、いまだに「正義」（戦隊）と「悪」（敵）の二項対立を描くことしかできない。2000年代以降の戦隊物は、第1期から第3期の「正義」と「悪」のあり方を手当たり次第に試しながら、新たなヒーロー像を模索しているように見える。

例えば、第29作「魔法戦隊マジレンジャー」（2005年）は、魔法使いである父と母がかつて戦った敵を相手に、今度はその子どもたちが魔法を用いて戦いを挑む物語である。これは前述した第2期のヒーローたちを彷彿とさせる。第34作「天装戦隊ゴセイジャー」（2010年）は、地球を守るために存在する天使（劇中では「護星天使」と呼ばれる）たちが、地球侵略をたくらむ者たちを相手に戦う物語である。地球を守ることが仕事であるヒーローが、外部から侵略にきた敵を倒すという構図は、第1期の設定そのものである。

第 33 作「侍戦隊シンケンジャー」(2009 年)は、リトル・ピープルの時代を括んだ平成仮面ライダーシリーズの一作「仮面ライダー龍騎」(2002 年)の脚本家・小林靖子が担当した戦隊である。「シンケンジャー」では、戦隊史上初めて女性のレッドが登場したり、レッドと他の色の戦士との間に身分の差を設定したりと、挑戦的な試みがなされた。しかし、この脚本家でさえも、スーパー戦隊シリーズでは「正義」と「悪」の関係を、先祖が封印していた敵を子孫が再び倒すという第 2 期の形に当てはめることでしか描けていない。

その中で、第 30 作「轟轟戦隊ボウケンジャー」は異質な戦隊であると言える。彼らは、軍人でも警察でも、どこか違う世界の特殊な力を持った民族でもなく、サージュスと呼ばれる宝探しを行う財団の職員である。彼らは、地球を守るというよりも、宝を手に入れるという自らの欲望を叶えるために戦っている。彼らと複数の敵組織は、宝をめぐることであるごとに対決し、最終回を迎えても互いに宝を探し続ける。これは、「平成仮面ライダー」で変身ベルトをめぐる争いとして表現された「自己目的化したコミュニケーション」と一致するのではないだろうか。

今作「海賊戦隊ゴーカイジャー」も同様である。彼らの職業は、宇宙を旅する海賊であり、宇宙最大の宝を探している。「宇宙海賊」といえば、第 22 作「星獣戦隊ギンガマン」での敵組織がまさにそうであったが、今作はその「悪」側に使われていたモチーフがヒーロー側に用いられている。彼らは、宝探しの途中、たまたま地球に立ち寄っているだけの宇宙人であり、あらかじめ「地球を守ってやる義理はない」と公言している。

この 2 作を見ると、近年のスーパー戦隊シリーズが、「正義」と「悪」の二項対立から離れようとし、「平成仮面ライダーの表現方法」に近づいていることが窺える。

5. まとめ

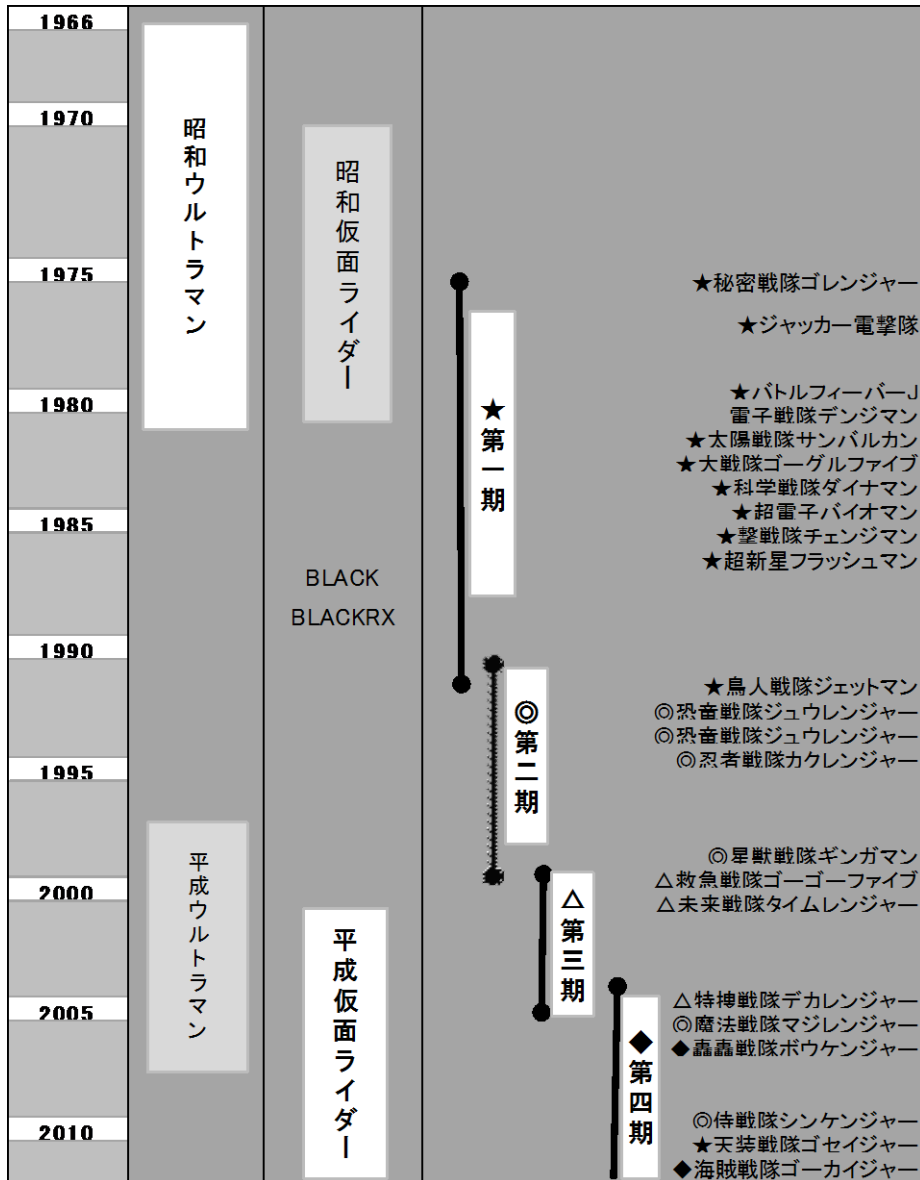
これまで、宇野常寛の『リトル・ピープルの時代』の考察に従う形で、スーパー戦隊シリーズにおける「正義」と「悪」の変遷を追ってきた。彼らが敵と戦う理由を整理したところ、時代によって 4 期に分類できることがわかった。これを表 2 にまとめる。

第 1 期は、「地球を守るため」という単純な理由であった。外部から来る怪獣に対して、軍隊が食い止めるというウルトラマン的な設定が用いられていた。国家や国連の組織が「正義」として働き、彼らは深く考えることなく次々と敵を倒していく。ビッグ・ブラザーの崩壊が始まっていたというものの、まだ「正義」の執行に大した理由はいらなかった。

第 2 期は、「敵と因縁があるため」であった。「リトル・ピープル」時代の到来を告げたという地下鉄サリン事件を目前に控えたとき、ヒーロー番組は、頼ることができる「絶対的な正義」、憎むべき「絶対的な悪」を打ち出しにくくなっていた。「正義」が「正義」として戦うための理由が必要になり、苦肉の策として、「敵と昔から因縁があるから、自分達「正義」は今も戦っている」という設定が付けられた。世界観を一から創りだして、創られた世界の中でこれまでの「絶対的な正義」と似た形態を守ろうとしていたことがうかがえる。

第 3 期は、「秩序を守るため」であった。この時期は、「絶対的な正義」を創り出すことを諦め、違う次元の「正義」である警察や消防隊員をヒーローとして扱う事となった。いよいよ「ビッグ・ブラザー」の崩壊が近づき、何が「正義」で何が「悪」

表 2 スーパー戦隊の傾向



であるのか判断がつかなくなった人々も、最低限社会的に「良いこと」「悪いこと」の区別は身につけている。私達の判断がつく限りでの「正義」をヒーローとすることで、なんとか「正義」の体裁を整えようとしていたように見える。しかし、もうこの時代のヒーローの中には「デカレンジャー」のように、自らの判断で敵を倒すことができない者もいた。

第4期は、スーパー戦隊シリーズにとって混乱の時期であり、平成仮面ライダーに近づきつつある時代でもある。「型」を守り続けてきたスーパー戦隊シリーズは、2001年以降、その二項対立のヒーロー像に限界を抱えていると考えられる。制作側は、過去の様々な手法を試しているが、なかなか新たなヒーロー像が見えてこないようである。そのような中で、大義名分を捨てて自らの欲望のために活動を始めるヒーローが出現し、平成仮面ライダーの設定への歩み寄りが行われている。

本稿の目的は、ウルトラマンと仮面ライダーの放送休止時期のヒーローの様子を、スーパー戦隊シリーズを通して考えることであった。第1期が（昭和）ウルトラマン的であり、第4期に（平成）仮面ライダー的要素が見えるのであれば、この二つの時代の移行期は、今回整理した第2期と第3期であると言える。この時期のヒーロー像には、「絶対的な正義」の存続が不可能となり、因縁をもとに戦い続けるヒーローと、警察や消防として取り締まりを行うヒーローの二種類を確認することができた。旧来の勸善懲悪的な「正義のヒーロー」像からは時代を追うごとに離れていき、社会的に「正義らしい」というイメージを抱かれる職業に就くことで、その体面を保つようになっていった。

そして、仮面ライダーのようにn通りの正義を表現できず、「正義」と「悪」の二項対立を守り続けてきたスーパー戦隊シリーズは、いよいよ彼らが戦う理由に一貫性が持たなくなっている。これからのスーパー戦隊シリーズが、それでも頑なに「型」を守り続けるのか、あるいは平成仮面ライダーのように大幅な変革を遂げるのかは、今後注目しなくてはならない。

謝辞

本論を執筆するにあたり、2011年夏に行われた「コンテンツツーリズム研究会分科会『研究戦隊インセイジャー』」のメンバーとの議論が役に立ちました。メンバーの国際広報メディア観光学院観光創造専攻・博士後期課程3年岡本健さん、修士課程1年鎗水孝太さん、立教大学観光学部4年の釜石直裕さんには深く感謝申し上げます。

【参考文献】

宇野常寛（2011）「リトル・ピープルの時代」幻冬舎。

「決定版・全スーパー戦隊パーフェクト超百科」（2011），講談社。

白倉伸一郎（2004）「ヒーローと正義」子どもの未来社，pp45-47。

吉見俊哉（1992）「博覧会の政治学」中央公論社，pp.234-240。

「スーパー戦隊百科」<http://www.super-sentai.net/sentai/index.html>（最終確認日・12月17日）

【注】

- 1) 本稿は、『コンテンツツーリズム研究創刊準備号』（pp.64-77）に掲載したものを加筆・修正したものである。
- 2) 海賊戦隊ゴーカイジャー東映公式ホームページ
http://www.toei.co.jp/tv/go-kai/story/1194661_18_43.html より。（最終確認日・2012年2月16日）
- 3) 第1作「秘密戦隊ゴレンジャー」と第2作「ジャッカー電撃隊」は「スーパー戦隊シリーズ」に含まれないとの議論もある。本稿では、本年度が35作品目という東映の見解から、この2作を含めて考察している。
- 4) 第2作「ジャッカー電撃隊」から第3作「バトルフィーバーJ」まで1年2カ月ほど空白期間がある。（表1参照）