



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	“アニメ×特撮”コンテンツの〈現象化〉について考える
Author(s)	神谷, 和宏; 小新井, 涼
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, 14, 1-9
Issue Date	2018-03-31
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/83058
Type	other
File Information	Sauvage14.pdf



“アニメ×特撮”コンテンツの〈現象化〉について考える

国際広報メディア専攻博士課程 神谷和宏

観光創造専攻博士課程 小新井涼

2017 年公開の『GODZILLA 怪獣惑星』が、特撮のメジャータイトルのアニメ化であるということに着目し、本学院の博士後期課程に在籍するアニメコラムニストの小新井涼と、特撮を主とした批評家の神谷和宏による対談を行った。アニメファン、特撮ファン双方の視点を生かしたこの対談は、幸いなことに『毎日新聞』web 版（2017 年 1 月 19 日に〈前編〉、20 日に〈後編〉）にて記事化された。本稿はその記事のスピンオフ企画、そして本年度より開催する「アニメ・特撮研究会（仮称）」の導入として行った対談である。

—そもそも、2 人がアニメなり、特撮なりに興味を持った経緯、またこの大学院へ入るまでの経緯は？

神谷：私が特撮作品に興味を抱いたのは幼稚園の時で、この頃すでに、怪獣とウルトラマンの対決シーンなどではなく、人間ドラマに目がいき、ウルトラマンが解決できないような問題を人間が起こしてしまっているのだという認識をしていたのを覚えています。これらの作品に対していわゆる“卒業”をしなかった私が、研究対象として特撮作品を見出すようになったのは高校生の頃です。駒澤大学の国文学科に入り、『源氏物語』を学んだのですが、このくらいの作品ともなると、様々な方法論での研究がクロスしているんです。テキスト論、作中人物論、作家論、歴史的考察、民俗学、現代思想的な解釈…と。しかもそれらが重なり合って非常に多様な解釈が成される。こういった方法論を『ウルトラマン』研究にも生

かせるのではないかと考えて研究を始めました。

小新井：私は物心ついた頃がレンタルビデオ全盛期だったのもあり、そのころから新旧洋邦のアニメに触れていました。神谷さんと同じく私もアニメを“卒業”せずにいたんですが、高校生の頃はサービスを開始したばかりの youtube やニコ動でアニメ関連の動画を見まくり、大学時代は秋葉原でアルバイトをしながらオタク文化にも深く馴染んでいました。そのうちに、アニメの作り手側、特に演じ手になりたくて養成所をダブルスクールし、今の事務所へ入りました。そこでいわゆる 2.5 次元ミュージカルやアニラジなどにも出たのですが、作り手側だと自分が関わる作品周辺に視聴作品や知識が集中してしまい、アニメ文化全体を概観してゆくのは難しいことに気づいたんです。そうしたジレンマをきっかけに、アニメやアニメを巡る社会全般の状況を研

究すべく、事務所やお仕事でお世話になった方々からの後押しもあって大学院修士課程（情報コミュニケーション学）に進学したんです。制作側は忙しくて自らアニメ文化を研究することはできないし、研究者側には制作者側に着いた経験のある方があまり多くはないので、自分の研究がこの「現場」と「学問」との橋渡しになったらな、という思いもありました。

神谷：そうだったのですね。確かに周囲には、制作側、あるいは演じ手の経験者はあまりいらっしゃらなかったように思います。私はここに入学以前、修士課程では主に国文学を対象に、異形のもつ表象性を探りました。ヤマタノオロチや鬼、物の怪や妖怪は何の喩えとして機能しているのかを探るという研究です。怪獣以前の異形について調べ、それが怪獣にどう継承されているのかを知りたかったのです。

小新井：神谷さんが現職の教師でありながら、大学院へ行こうと思ったのは何故ですか。

神谷：自分の研究が多少なりとも深まるにつれ、中学生には自分が研究しているような事柄を教えることはなかなか難しいという思いになりました。そして大学生に教えたいという思いが高まりました。またここ数年、大学でゲストティーチャーに呼んでいただいている経験も大きく、30代後半以降、大学教員になりたいと思い、そこで40歳で放送大の修士課程に入りました。その後は、こちらの西村龍一先生が怪獣映画を含む表象論を扱ってい

らっしゃるということで、こちらの院を目指したわけです。小新井さんは、修士まで通っていた明治大の博士課程に行くことも考えたのですか？

小新井：それも考えたのですが、埼玉の『らき☆すた』¹ 関連の地域振興や、洞爺湖町でのイベントのお仕事をきっかけに本学の山村先生にお会いし、お話を伺う中で、より現場へのフィールドワークに基づいた研究ができそうな、こちらの院への進学を目指すこととしました。

—ここの院に入ってから印象や新たな学びなどは？

小新井：まず研究方法が、修士までとはまったく異なっていましたね。これまでの研究分野ではフィールドワークを行ったことがなかったので、最初の一年は本当に手探りで調査を行っている状態でした。ほかにも、学部がないので、他大学から来た方、社会人の方も大勢いて、これまで自分がしてきたものとは異なる研究方法もたくさん吸収できましたね。

神谷：学部があるとどうしても、それまで培ってきたものの延長線上を目指すことになるような気がしますが、ここはまったく異なる専門分野がクロスしますよね。観光やメディアはもちろん、考古学、建築、英語、文学…と。だからこの院のコピーを最近勝手に考えたのですが(笑)、“私の〈メディア〉とあなたの〈メディア〉をアウフヘーベンする／私の〈観光〉とあなたの〈観光〉をアウフヘーベンする”というのはどうかなと思っています。

小新井：え！それ研究会のキャッチコピーに使いましょうよ。(笑) あ、でもこの研究会はどちらかというと“〈アニメ〉と〈特撮〉をレッツ・ラ・まぜまぜ！”とかの方があってますかね…。

神谷：うわー、どっちが良いかなー…(笑)。」

—『プリティーリズム』『君の名は。』『僕だけがいない街』をどう見るか。

神谷：昨年(2016)の10月から今年の2月5日まで育休を取得し、修士課程の授業を12コマ参加させていただきました。私が学部で学んだ90年代とは学問が大いに異なり、自分自身をアップデートできた思いです。特に、観光の概念に触れられたことは大きな収穫でした。小新井さんの指導教官、山村先生による“コンテンツツーリズム論演習”では、コンテンツに描かれた北海道の風景について触れられましたが、その中で小新井さんが紹介された『プリティーリズム・レインボーライブ』²を見て、“あれ？ 美瑛の丘に羊がいる！”と思いました。」

小新井：取り上げてくださってありがとうございます。

神谷：羊やジンギスカンは北海道のイメージと結びつくものですが、それが美瑛町のイメージである丘と混在していたということから、図1のような構図を思いつきました。僕は普段、Bの位置から視点を向けるので、美瑛といえば何より丘を思い起こすわけですが、おそらくCの位置からの視点では、Bを通過し、BとA

のイメージの際が不明瞭になり、羊のイメージがAに混入することがあり得るように思います。小新井さんは羊のいる丘のシーンには違和感を感じましたか？」

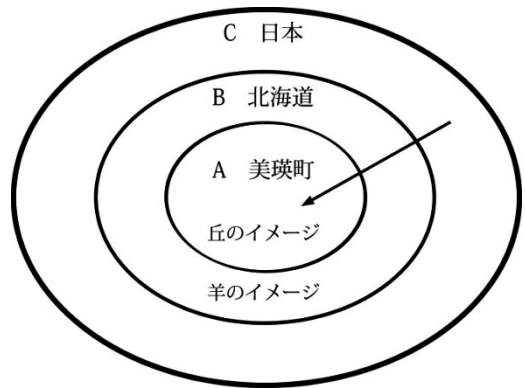


図1

小新井：アニメをみたときは関東に在住中だったので特に違和感はなかったです。美瑛と旭川の距離も最初はわからなかったのも、その町の間ってそんなに遠いの？って思っていたのですが、今は旭川も美瑛も、という旅程は無理だなと分かるようになりました。

こちらに来て分かったことと言えば、『僕だけがいない街』³も、作品舞台の苦小牧の現状を、今も現地にお住いの神谷さんに聞くことで作品の世界観がより理解できたように思います。」

神谷：僕はまだ見ていないんですが、絶対これは見ようと思います。当地を知るものが見ることによる発見は当然あるでしょうし、この地を知る他の方がどのようなまなざしを向けているか、うかがい知れるように思います。

小新井：ちょっと今パソコンで実写版を再生してみましょうか。」(PCでNetflix

ドラマの予告編を再生)

神谷：この“美琴小学校”って、僕の行っていた美園小学校（笑）！

小新井：ドラマは実際に苫小牧で撮影されていると大々的に宣伝されていたので、やっぱり見慣れた景色が多そうですね。アニメ版も、科学センターや王子製紙の煙突など、地元の方なら反応してしまうだろうな、という背景がたくさん使われていますよ。原作がKADOKAWAさんからの出版というのもあって、『北海道Walker2015年春号』に苫小牧を紹介する特別漫画『僕だけがいった街2015』が掲載されていますので、そちらもぜひご覧いただきたいです！

神谷：それもぜひ、見てみたいです！　ところで先の図1は場所のイメージに関わるものでしたが、これを時間のイメージに転用することも可能だと思います。それが図2です。

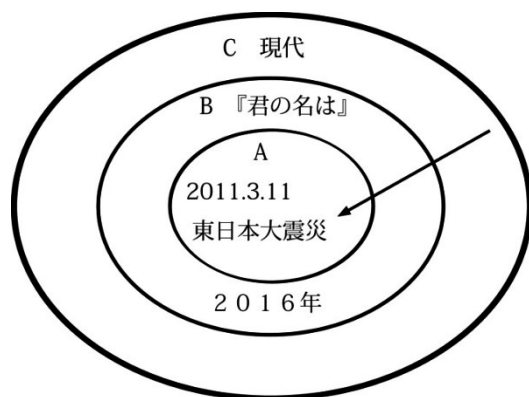


図2

私たちにとって、2011年はそんなに遠い過去ではなく、いまだ東日本大震災の鮮烈なイメージが残っています。だから『君の名は。』⁴を見ると、“ある地域

の消失”、“町内の無線で防災の呼びかけ”という展開やシーンを見て、どうしてもその向こう側に3.11のイメージを見出してしまう。これは『シン・ゴジラ』⁵でも同じことが言え、あの映画の中では随所に“微量の放射線”、“除染”といった言葉が出て来ますが、その向こう側に3.11が見え隠れします。ただそれらも、2011年と、映画の公開年の2016年と、こうして話している今2018年との距離が近いからこそ、明確な3.11のイメージが残り、先のような解釈、つまり同時代評が成立しますが、数十年後にはこれらの作品がどのように解釈されるのか、あるいは2010年代という時代が相対化されることによって、また大局的な視点を得ることで新たな『君の名は。』論であったり、『シン・ゴジラ』論が出てくることになると思います。

小新井：そうですね。たとえ作り手にそれを想起させる意図がなかったとしても、3.11を経験した人・しなかった人が見ることで同じシーンにも違った解釈が生まれる、というのはあると思います。そう考えると、作品の内容分析だけではなく、それが製作・発表された当時の社会状況といった作品外の文脈（コンテキスト）からアニメや特撮を読み解くというのもとても面白い作業だと思います。

神谷：ええ。作者の意図から離れることで、作中世界の外部、つまり現実世界の〈空気〉が作品にどうにじみ出ているかがうかがい知れるし、そこを読み解くことで現実世界の状況が垣間見えることも

あるように思います。

—メディアミックスから、アニメの“現象化”へ

小新井：毎日新聞の対談ではメディアミックスについて触れましたね。

神谷：去年の『ゴジラ』のアニメ映画化に続くように、『ULTRAMAN』⁶もアニメ化されるなどしますね。

小新井：去年は、『鋼の錬金術師』⁷、『銀魂』⁸、『ジョジョの奇妙な冒険』⁹といった、実写化が難しいと思われていた作品が一気に製作・公開されました。これはCGなど、技術の進化によるところが大きいのかなと思います。

神谷：『GODZILLA 怪獣惑星』¹⁰ではディストピア化した「2 万年後の地球」が出てきますが、このような、「この世の終わりのさらに後」を描くのは『風の谷のナウシカ』¹¹のような世界観です。これまでの『ゴジラ』シリーズでそのような舞台が設定されたことはなかったように思いますが、やはり技術の進化によって作品の世界観まで変わってきたということですね。

小新井：実写の『ゴジラ』となると、確かに滅亡後の地球を描くというのは難しいですもんね。あれはアニメだからこそ可能だった世界観なんですね。ちなみに私はメディアミックスに関していうと、それによって近年アニメの“現象化”が起こっているように思っています。

神谷：現象化ですか。前の対談でメディアミックスに関して「特撮／アニメ」と

いったジャンル間の融解について話していましたが、そういった現象でしょうか

小新井：それに加えて、ここでの“現象化”というのは、フィクションとリアル境界線が融解しているという意味です。例えば、紅白にも出場した『ラブライブ！』¹²の声優ユニットであるμ's（ミューズ）はアニメの3DCG キャラのダンスを完コピして再現し、「あの動きを現実世界で生身の人間が実際にやる」ことでアニメとリアル境界を感じさせました。他にも、劇場アニメ『KING OF PRISM』¹³シリーズの応援上映では、本来映画館で禁止されているサイリウム、コスプレ、応援、アフレコを解禁することで、観客同士だけでなく、キャラとのコール&レスポンスを通して、自分がキャラのいる世界にいるような、アニメとリアル境界を感じる事ができました。

神谷：なるほど。現実世界に模してコンテンツが作られるのとは対称的に、コンテンツが現実世界に反映するということですね。

小新井：でもそれって、メディアミックスが進んだことで助長されただけで、実は昔から少なからず起きていたのではないかとも思っています。特撮で言えばスーパー戦隊が後楽園遊園地で行うヒーローショーなんかは、実際のヒーローが現実世界にいるように感じられましたし、実際の役者さんが出演する特別回なんかは特に、フィクションと現実境界との融解を感じるものでした。

神谷：立て続けに興味深い話題が出てきました。こうして列挙すると、まさに小新井さんのいう“現象化”が進行しているのがよくわかります。スーパー戦隊シリーズといえば、『大戦隊ゴグルV』¹⁴で、作中にその設定が生かされ、基地は後樂園ゆうえんちや後樂園球場の地下にあるという描写でした。3次元でのイベントが逆に作中に盛り込まれたケースですね。そしてこの作品は一年間の放送を終えた後も、数年間、後樂園ゆうえんちのポスターなどに描かれるということ、マスコットキャラクターのような扱いを受けています。

小新井：アニメとリアルな融解のこの他の例としては、近年人気のバーチャル youtuber というのがあります。3DCGのキャラが、生身のユーチューバーと同じように、“〇〇やってみた”みたいな動画をあげているんです。また、ARやVRのリアルイベントもここに含まれますね。『Fate/GrandOrder』¹⁵や『ソードアート・オンライン』¹⁶といった作品が、現実の新宿や秋葉原の町を舞台にして行うデジタルスタンプラリーなどのARイベントを行っていました。ARって拡張現実と呼ばれてはいますが、現実の拡張というよりも、フィクションとリアルな融解という感覚の方が近い気がします。

神谷：先に出てきた、μ's (ミューズ) は、声優さんのアイドル活動ということもできると思いますし、そういったユニットが紅白に出るとするのは、一部のコアなファンではなく、一般の人たちに向

けた活動とすることができるように思いますが、こういった流れはいつからなのでしょうね。

小新井：声優さんのアイドル活動自体は80年代には既にあったと思います。ですがそれが加速して、アニメファン以外の方にまで認知されはじめたのは最近のことのように思います。恐らく一番の転機は2006年前後で、中川翔子さんの出現や『電車男』¹⁷でのオタク文化の認知、同じころサービスを開始したYoutubeやニコニコ動画によるアニソンやアニメ映像の普及が主な要因だったのではないのでしょうか。丁度そのころ高校大学と秋葉原や池袋でどっぷりオタク文化に浸かっていた自分の個人的な感覚としても、オタク文化がその頃に一般化したような印象があります。

神谷：学校でもかつては、アニメ好きの地位は概して低く、アニメ好きを公言できない雰囲気もありましたが、最近では体育会系の部活動や、武道で全国大会に行くような生徒がアニメ好きや、声優志望であることを公言するようになりましたね。

小新井：アニメ好きを公言できるようになって、卑称や他称であったオタクが“自称”に変化したのも、2006年ごろからではないかと個人的には思っています

—「好き」な「趣味」を「学問」へ

小新井：それではここからは、「アニメ・特撮を研究するとは」ということについて、お話を進めてゆきましょう。現在日

本ではアニメーション研究という学術分野はまだ確立していないという状況であるように思います。この院にはせつかく、メディア研究、観光研究、特撮好き、アニメ好き、ラノベ好き、ポップカルチャー好きのバラエティ豊かな方々がいらっしゃるので、それぞれの研究ではどういったアプローチが行えるのか、ということもみんなで探求してゆきたいですね。

神谷：コンテンツの中身の多様な解釈も期待できますが、加えて、色々な方法論を戦わせるのも良いですね。

小新井：私と神谷さんとの間だけでも、神谷さんは文学的に作品を読み解くという方法をとられていたのに対し、私は作品を取り囲む社会のコンテクストを考えるという方法論だったので、それだけでも全く異なる2つのアプローチになりますよね。他にも心理学、経済学、法学…いろいろな方法を持ち寄って研究できるのではないのでしょうか。また、ある大学の先生がおっしゃっていたのですが、“私アニメ研究したいんです”という学生が来ると、“あー、はいはいまたですか”と思ってしまうことがあるそうです。好きだという気持ちはわかるけど、それを本当に研究に昇華できる人というのは少ないようです。それは私自身も反省すべき点なので、本年度から開催する研究会を通して、アニメや特撮といった素材をどんなアプローチで料理するかということも検討し合えないかなと思っています。

神谷：まったく同感です。また蓮實重彦は、“アニメ学科”や“映画学科”といっ

た、ある領域に特化した研究／教育組織に懐疑的で、それは安定期に入った文化の後追いであり、センサーの鈍化を招き、それでは“批評が死ぬ”とまで言いきります。これはとても重たい言葉です。ではどうあるべきなのか、蓮實は学問として成立するかどうかかわからないときに、先駆的にある事柄に取り組んできた人こそが優秀な研究者になったのだといいます。ここはあくまで、広い意味での〈メディア〉〈観光〉研究の院なので、アニメや特撮の隣接領域にまなざしを注ぎ、学際的に学んでいきたいですね。

小新井：どのような方に来て頂けると良いですかね。やはり特撮やアニメが好きであり、それを入り口として、学問に昇華させたいという方、というのはあると思いますが。

神谷：加えて、この大学院で色々話したり、聞いたりしたいという方ですね。2年生以降の方であれば、まだまだ話したりない！という方に来ていただきたいですね。

小新井：勉強会を積み重ねる中で、ジャーナルなどにもまとめて、外部の方とも共有したいですね。

神谷：前回の『毎日新聞』のように、マスメディアに取り上げて頂ければ、それもあり難いですよね。」

——では最後に、“アニメ・特撮研究会(仮称)”についての告知を

◎題材…アニメや特撮作品

◎日時…2018年5月から月に1回のペースで。時間はおよそ90分、6限目を考えています。曜日は当面、その回の発表者にとって都合の良い曜日になるかと思います。

詳細は学内にポスターを貼りたいと思います。

◎内容…毎回、30分番組1本をみんなで視聴。発表者はあらかじめレジュメを作って皆さんに説明、その後全体でディスカッションという流れを考えています。

◎場所…北海道大学 S 研究棟 202

◎連絡先…

animextokusatsuxken9@gmail.com

なお、第1回は小新井によるテレビアニメ『ユーリ!!! on ICE』¹⁸第11話にみるアニメとリアルの融解、第2回は神谷による『ウルトラマンダイナ』¹⁹第38話「怪獣戯曲」——怪獣映画における〈怪獣〉概念の自己解体を行います。

【対談者】

◎神谷和宏（かみやかずひろ）

北海道出身。本学国際広報メディア専攻博士後期課程在籍中。批評家／中学教師。怪獣映画や特撮番組のもつ表象性を研究。著書に『ウルトラマン「正義の哲学」』、『ウルトラマンは現代日本を救えるか』（共に朝日新聞出版）など。

◎小新井涼（こあらいりょう）

埼玉県出身。本学観光創造専攻博士後期課程在籍中。コンテンツを契機とした近年の現象を観光学の視座において研究している。三木プロダクション所属のアニメコラムニストでもあり、毎週放送中のアニメ約100本を全視聴し感想をブログに掲載している。

¹ 美水かがみ氏による4コマ漫画。2007年にアニメ化された。

² タカラトミーアーツとシンソフィアによる同名のアーケードゲームを原作にもつアニメ。2013年から2014年にかけて放送された。

³ 三部けい氏による漫画。2016年アニメ化及び実写映画化され、2017年には実写ドラマ化もされた。

⁴ 2016年に公開された新海誠監督による長編アニメーション映画。

⁵ 2016年に公開された庵野秀明総監督・樋口真嗣監督による特撮映画。

⁶ 原作・清水栄一氏、作画・下口智裕氏による漫画。

⁷ 荒川弘氏による漫画。2003年・2009年の2度テレビアニメ化され、2017年には実写映画化された

⁸ 空知英秋氏による漫画。これまで中断をはさみながらも度々アニメ化され、現在第4期にあたるシリーズが放送中。2017年には実写映画化された。

⁹ 荒川弘氏による漫画。2003年・2009年の2度テレビアニメ化され、2017年には実写映画化された

¹⁰ ポリゴン・ピクチュアズ制作による全三部作のアニメーション映画。2017 年に第 1 章が公開され、2018 年に第 2 章公開予定。

¹¹ 宮崎駿氏による漫画。1984 年に同氏監督によりアニメーション映画化された。

¹² アスキー・メディアワークス、ランティス、サンライズの 3 社によるメディアミックスプロジェクト。

¹³ 2016 年と 2017 年の 2 度アニメーション映画化されたテレビアニメ「プリティーリズム・レインボーライブ」の公式スピンオフ作品。

¹⁴ 1982 年から 1983 年にかけて放送された特撮作品。

¹⁵ TYPE-MOON によるゲーム Fate シリーズのスマートフォン専用 RPG。

¹⁶ 川原礫氏によるライトノベル及びオンライン小説。2 度のテレビアニメシリーズ化を経て 2017 年には劇場アニメ化された。

¹⁷ インターネット掲示板 2ちゃんねるへの書き込みを原作とした中野独人氏による小説。2005 年に実写映画化、実写ドラマ化された。

¹⁸ 2016 年に放送された久保ミツロウ氏と山本沙代氏原案のテレビアニメ。

¹⁹ 1997 年から 1998 年にかけて放送された円谷プロダクション製作の特撮作品。