HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	テレビ特撮史における『ウルトラマン』シリーズの研究 ： 文化的位相と表象性を中心に［全文の要約］
Author(s)	神谷, 和宏
Description	この博士論文全文の閲覧方法については、以下のサイトをご参照ください。 https://www.lib.hokudai.ac.jp/dissertations/copy-guides/
Degree Grantor	北海道大学
Degree Name	博士(国際広報メディア)
Dissertation Number	甲第15804号
Issue Date	2024-03-25
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/92065
Type	doctoral thesis
File Information	Kamiya_Kazuhiro_summary.pdf

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

博士学位論文（要旨）

『テレビ特撮史における『ウルトラマン』シリーズの研究―文化的位相と表象性を中心に―』

北海道大学大学院　国際広報メディア・観光学院　博士後期課程　神谷和宏

概要―本研究について―

【リサーチクエスチョン】

本研究は、①『ウルトラマン』シリーズについて、文化史として見たときの多面性とその変遷、②『ウルトラマン』シリーズは何を、どのように描き出してきたのか―という表象性、この 2 点をリサーチクエスチョンとし、これらを明らかにするものである。

また、これまで特撮、特にテレビ特撮の文化史をまとめる研究成果が世になかったことを踏まえ、『ウルトラマン』シリーズを中心とするテレビ特撮の文化史となることも見据えて論じた。

【特撮、テレビ特撮、映画特撮の定義】

本研究でいう特撮とは、特殊撮影という技術のことではなく、そのような技術を駆使して作られ、多く、ヒーローや怪獣を描くコンテンツの総称である。なお本研究では、テレビ放映の特撮を「テレビ特撮」、劇場映画の特撮を「映画特撮」と呼称している。

【研究の背景】

アニメや特撮がポップカルチャーとして扱われるようになった今では、特定のエピソードをもって、「大人の鑑賞に堪える」、「社会問題を扱う深いテーマ性がある」といったステレオタイプ化した論評があふれるなどし、『ウルトラマン』シリーズの研究が文化史の観点から問われること―例えば、『ウルトラマン』シリーズは、第 1 次、第 2 次と言われる二度の特撮ブームを牽引してきたが、他の文化事象とどのように関わり、以後の文化にどう影響したのかを問うようなこと―は数多くはなかった。

【先行研究】

『ウルトラマン』シリーズの先行研究は多くなく、特撮全体の研究に目を向ければ、『ゴジラ』の表象分析を主とした研究、またその作者として認知され、聖化されるに至った円谷英二の研究が大きな比重を占めている。

一方で、特撮がもっとも多く作られた時代の個々の作品についての研究―作品が描きだしたもの、作品に関わった人々等々―はもとより、1970 年代までに特撮が児童を取り巻く娯楽としてアニメと双肩をなすほどの文化現象を生み出したこと、またそれが 1980 年代以降、衰退の時期を得たこと、さらには、今日、特撮が文化資源として目されるまでに至った

歴史的変遷などについて論じられてはこなかった。

そのような中でも、本研究に接続される先行研究として、以下のものがある。

森下達は『怪獣から読む戦後ポピュラー・カルチャー　特撮映画・SF ジャンル形成史』（青弓社、2016 年）で『ゴジラ』を中心に据える草創期の映画特撮の受容史、それも空想科学=SF にカテゴライズされた上での論評の状況について述べた。戦後アヴァンギャルドの思潮と映画特撮との関わりを明らかにした。森下の指摘を承け、本研究では、戦後アヴァンギャルドとテレビ特撮との関わりを示した。

福嶋亮大は『ウルトラマンと戦後サブカルチャーの風景』（PLANETS、2018 年）で、『ウルトラマン』シリーズを戦前来の映画史や、戦後のテレビ史、あるいは内外の前衛芸術を内面化した技術者としての円谷英二と接続されるものとして『ウルトラマン』シリーズを位置づけ、その文化史を論じた。その中で福嶋は『帰ってきたウルトラマン』では、「東京を戦時下に変え」ていること、つまり多くの回で共通して、種々の危機に陥る東京が舞台として作劇されていることに着目し、東京の風景を「大きな風景」と称した。そしてこれが、第 1 期シリーズに機能していた「大きな物語」に代替するものであるとした。

この指摘は妥当であるだろう。さらには、危機の舞台としての東京のみならず、同時代的な様々な状況が交差する場所として、東京が『帰ってきたウルトラマン』以降の第 2 期シリーズでは舞台化されている点を神谷は『ウルトラマンは現代日本を救えるか』（2012 年）で述べており、本研究ではその点をさらに掘り下げた。

【研究の方法】

リサーチクエスチョンの①については、「ウルトラマン（特撮）以前の文化」、「ウルトラマン（特撮）と並行する文化」と『ウルトラマン』シリーズの関係を明らかにすること、また「ウルトラマン（特撮）の文化資源としての活用状況」を調べることで、文化史における多面性とその変遷のさまを明らかにした。また、作品のスタッフやキャストをはじめ、多くの関係者の証言を多く取り入れて考究している。中には、『ウルトラマン』シリーズ、特撮の代表的な脚本家である上原正三から生前に得たインタビューもある。

①について論じる中で、『ウルトラマン』シリーズのみならず、テレビ特撮の隆盛と衰退、あるいは転回など、テレビ特撮、あるいは映画も含めた特撮全般の歴史的状況についても考究は及ぶものになる。また特撮は雑誌を中心とする他メディアと相互に影響を与えあった部分が大きく、雑誌文化の一端を特撮が占めていたという観点から、このことについても論究した。

②については、作品が成立した同時代の社会的背景や、並行する文化的な事象を勘案して検討した。そして何より、具体的なカットやセリフを抽出する映像分析の方法を多く用いた。従来の特撮の表象論は、映像作品を扱いながらも、映像そのものの分析を全く欠いているものも少なくなかった。だが、特撮の脚本に限定した研究であるならまだしも、映像作品としての特撮を研究する上では、映像を俎上に上げた表象論が展開されるべきであると考えた。

（その実際を示すために、本要旨内でも、いくつかの映像分析を提示する。）

なお、以上に述べたような事柄に、ポップカルチャーの定義や、特撮研究がこれまで、ことさらに政治的問題と絡められてきたこと、また海外における特撮の受容と、その研究の動向等を含めたものが第1章「本研究の目的と方法」である。章立ては下記の通りである。

第1章　本研究の目的と方法
- 1-1　特撮の歴史的概説と『ウルトラマン』シリーズについて
  - 1-1-1　特撮の歴史、ポップカルチャーとしての特撮
  - 1-1-2『ウルトラマン』シリーズについて
- 1-2　特撮に関わる先行研究とその問題点
  - 1-2-1　『ゴジラ』シリーズをめぐる先行研究の状況と問題
  - 1-2-2　川本三郎の『ゴジラ』論―怪獣を政治的に語る言説の誕生
  - 1-2-3　表象論に拠らない特撮研究から得られる視座―真鍋公希による「特撮の作者」論
  - 1-2-4　海外における特撮研究
- 1-3『ウルトラマン』シリーズに関わる先行研究とその問題点
- 1-4　特撮研究の文化社会学的視点と研究の目的と方法

本研究の詳細（第2章以降～結論まで）

【第2章　特撮、そして『ウルトラマン』シリーズに継承された文化】

第2章　特撮、そして『ウルトラマン』シリーズに継承された文化
- 2-1　本章について
- 2-2　怪獣の原点としての異形―その表象性と文化史における位相
  - 2-2-1 怪獣の起源と文化人類学的な意味
  - 2-2-2　異形の性質―異形の発生、姿形から探る『ウルトラマン』シリーズと『仮面ライダー』シリーズの根源的な差異
  - 2-2-3　異形の性質と、その怪獣への継承
  - 2-2-4　怪獣の描かれる土壌としての科学小説の誕生
- 2-3　19世紀視覚文化と特撮における俯瞰のまなざし
  - 2-3-1　草創期テレビ特撮の異境表象
  - 2-3-2 円谷英二と飛行機
  - 2-3-3 『ゴジラ』以降の特撮作品に受け継がれた俯瞰性と、その仕組み
  - 2-3-4 テレビ特撮のもつ俯瞰的表象性―異境へのまなざし
  - 2-3-5 『ウルトラマン』シリーズにおける俯瞰的表象性の変容
- 2-4　特撮と戦後アヴァンギャルドの思潮と方法
  - 2-4-1　近代的視覚文化の想像力から、同時代ドキュメンタリーの想像力へ

2-4-2　ドキュメンタリーについて
2-4-3　ドキュメンタリーとアヴァンギャルドの関係
2-4-4　ドキュメンタリー、アヴァンギャルドと特撮の関係
2-4-5　結節点としてのヌーヴェル・ヴァーグ
2-4-6　戦後日本のアヴァンギャルド
2-4-7　佐々木守と実相寺昭雄
2-4-8　佐々木守、実相寺昭雄による『ウルトラマン』のドキュメンタリー性と前衛的な演出
2-4-9　同時代に向けられたドキュメンタリー性―『怪奇大作戦』の佐々木・実相寺作品
2-4-10　疑念を凝視するまなざし
2-5　アングラ、サブカルチャーとしての『ウルトラマン』シリーズ
2-5-1　アンダーグラウンドの系譜としてのサブカルチャー
2-5-2　アンダーグラウンドとしてのサブカルチャーと特撮
2-5-3『ウルトラマン』シリーズにおけるアンダーグラウンド性

第 2 章では、『ウルトラマン』シリーズ、あるいは『ウルトラマン』シリーズ以前、特撮に接続されるに至った文化の起源、接続の契機、また特撮の中でその文化の特性がどのように発露されているかという点を主に触れる。

まず、2-2 では、特撮の主要なキャラクターである怪獣の起源として「異形の表象性」について考究する。鬼や物の怪、怪物、妖怪の文化的トポロジーや表象性について論じる。

図 1

図 2

次に 2-3 では、草創期の特撮が共通して、アジアや中東、南洋といった異境を舞台化していることの起源を、西欧の外部としての異境をまなざした、近代西欧の視覚文化―万国博覧会の発生に伴って生じた、パノラマ、塔、観光など―に求めて論じる。また、俯瞰的に社会を捉え、その状況を描く表象性を本研究では「俯瞰的表象性」と名付けた。なお、2-3 は拙稿、「1950~1960 年代特撮における俯瞰のまなざしー19 世紀視覚文化研究の視座からー」(『日韓次世代学術フォーラム論文集　次世代人文社会研究　第 16 号』、2020 年）をもとにした。

2-4 では、『ウルトラマン』シリーズに、ドキュメンタリーと響き合うテーマが内在していることや、実験映像的な手法が用いられていることなどの起源として、花田清輝や岡本太郎らが牽引した、戦後アヴァンギャルドの思潮、またそれが大島渚、松本俊夫らの映像作家によって具現化されてゆく状況、ひいてはその思潮や手法が、

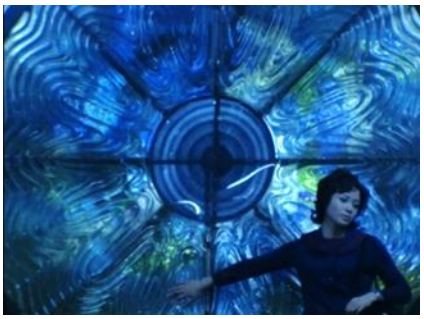

図 3

映画監督の実相寺昭雄、脚本家佐々木守らによって『ウルトラマン』シリーズに取り入れられていく状況ついて映像分析を交えて考究した。図 1 は、ドキュメンタリーの普遍的なテーマである科学的知識が子どもに啓蒙するかのように、また空想科学に求められた科学的妥当性を示すかのように描出されている様子であり、図 2 は科学的合理性の過度な台頭が、人間の素顔さえも覆うような、眩しすぎる光として描出されているものである。なお 2-4 は拙稿、「特撮と戦後アヴァンギャルド―佐々木守脚本，実相寺昭雄監督作品を中心に―」（『現代社会学研究』第 34 号、2021 年）をもとにした。

2-5 では、特撮など、現代ではポップカルチャーと称されるコンテンツが、便宜的にサブカルチャーと括られることで、アンダーグラウンド文化（アングラ文化）を引き継ぐ概念としてのサブカルチャーについての議論が生じづらくなっていることを踏まえて、その意味でのサブカルチャーと特撮との関係、『ウルトラマン』シリーズに現れたサブカルチャー性について論じた。その一つが図 3 である。この図のような前衛的な映像表現を呈する映画もまたアングラ文化として認識されていたのである。

【第 3 章　特撮の文化史と表象論Ⅰ－特撮草創期から二度の怪獣ブームまで】

第 3 章『ウルトラマン』シリーズの文化史と表象論Ⅰ－特撮草創期から二度の怪獣ブームまで

3-1　本章について

3-2　1954 年『ゴジラ』以降、1966 年『ウルトラ Q』以前―空想科学から特撮へ

3-2-1 空想科学（SF）から特撮の時代―『ゴジラ』はどう受容されたのか

3-2-2　特撮の盛況とメディアミックス

3-3　1966 年『ウルトラ Q』以降、1969 年『怪奇大作戦』まで―第 1 次怪獣ブーム

3-3-1 『ウルトラマン』シリーズの原点となる『ウルトラ Q』の開始

3-3-2 『ウルトラ Q』―怪獣路線以前の SF 的作品

3-3-3 教育映画、科学映画としての『ウルトラ Q』

3-3-4 『ウルトラ Q』の前近代表象

3-3-5 『ウルトラマン』の開始と、怪獣の変化

3-3-6 『ウルトラマン』シリーズのメタボリズム

3-3-7 『ウルトラマン』以後のドキュメンタリー性

3-3-8 『ウルトラセブン』―SF 性の高まりと怪獣の記号化、後年の高評価―

3-3-9 怪獣ブーム―特撮＝子ども向けというジャンルのイメージの確立―

3-3-10 『怪奇大作戦』―怪獣不在で成立する特撮世界

3-3-11 『怪奇大作戦』による同時代性の描出

3-3-12　怪獣ブームの終焉
3-4　第 2 次怪獣ブームという特撮最盛期から衰退へ―
3-4-1　1971 年―変身ブーム、第 2 次怪獣ブーム
3-4-2　ポストモダン化する日本と『ウルトラマン』シリーズ
3-4-3　ホームドラマとしての第 2 期『ウルトラマン』シリーズ
3-4-4　第 2 期『ウルトラマン』シリーズの都市表象
3-4-5　都市表象と若者表象
3-4-6　ダンスや船による若者表象
3-4-7　「殴る」ことによる若者表象
3-4-8　ボクシングによる若者表象
3-4-9　若者文化としてのディスカバー・ジャパン批判
3-4-10　「現代っ子」描写とジュブナイル性
3-4-11　おとぎ話、少年ドラマとしての『ウルトラマンタロウ』
3-4-12　肉親との情愛と喪失
3-4-13　第 2 期『ウルトラマン』シリーズの終着点
3-4-14　第 2 期『ウルトラマン』シリーズのドラマツルギーの変容と、以後への影響
3-4-15　1970 年代―特撮の黄金期から衰退期へ

第 3 章と、第 4 章は本研究の核となる部分で、これらの章では、『ウルトラマン』シリーズがどのような文化的位相にあり、どのような価値をもっていたのかという点と、俯瞰的表象性をもつ視覚文化として「何を」、「どのように」描出してきたのか―古来、表象性を携えてきた異形の系譜上にある怪獣を取り巻くドラマが表象してきたものは何であるのか―という点を論じた。

図 4

図 5

3-2（1954 年～1966 年）では特撮全般について、空想科学と呼ばれていた SF、あるいは少年の娯楽であった立川文庫等との関わりを示し、『ウルトラ Q』成立以前、つまり『ウルトラマン』シリーズ登場以前のテレビ特撮の状況について論じた。あるいは、雑誌を主な舞台とした、マンガと特撮の関わり、メディアミックスともいえる状況について考究した。

3-3（1966 年～1969 年）では、『ウルトラ Q』の登場以降、『ウルトラマン』シリーズが牽引した第 1 次怪獣ブームの概況のほか、それを牽引したこの時期の『ウルトラマン』シリーズと高度経済成長期の日本の状況、『ウルトラマン』シリーズと教育映画、科学映画、テレビドキュメンタリー、メタボリズム―抽象的幾何学を生かした未来都市を構想する建築―との関わり等を論じた。図

図 6

図 7

図 8

4 は、メタボリズム的表現によって、ディストピア的な未来都市を仮構するものである。また、『ウルトラマン』シリーズと関わりの深い、『怪奇大作戦』においては時代設定が同時代になることで同時代的な問題がよく発露した点を詳述した。図 5 は古都としての場所性を剥奪するかのように観光地化されていく京都を描いた第 24 話「京都買います」で、開発される京都の相対としての古都としての佇まいを描いた紀行的なシーンを取り上げたものである。

3-4（1970 年代初頭～中盤）では、ポストモダンを迎えた、同時代の日本を舞台とした『ウルトラマン』シリーズが「都市」、「若者」、「少年」の同時代的な状況をどのように描いたのか、ホームドラマ、スポ根ドラマ、少年ドラマ等々の関連を踏まえて考究し、作品が脱 SF 化、少年ドラマ化したことを論じた。図 6 の肉体鍛錬、「殴る」という行為、あるいはボクシングによる若者の衝動性描出を伝える例であり、図 7 は、地域の祭儀をフォトジェニックなものとして消費することを批判的に描くことで、若者文化としての「ディスカバー・ジャパン」、「アンノン族」の軽さに疑念を示したものである。図 8 は少年時代に過ごす時間を、子どものまなざしで捉えた児童文学、少年ドラマの味わいを示す例である。

また、青少年を中心に個の集積としての大衆を描くという点で、この時期の『ウルトラマン』シリーズは俯瞰的表象性を持っていたこと、そしてそれは、異境や宇宙、異次元等をよく舞台とし、個をそこまで描かなかった 1960 年代の『ウルトラマン』シリーズとの差異である点は、第 6 章結論にて整理して論じた。

1971 年から 1970 年代中盤までは、史上最もテレビ特撮が活況だった時期で、「第 2 次怪獣ブーム」「変身ブーム」と言われる。この状況について『ウルトラマン』シリーズ以外にも目を向けていくとともに、ロボットアニメブームと入れ替わるように、特撮の隆盛期が終焉する状況について論じた。

【第 4 章　特撮の文化史と表象論Ⅱ－特撮の衰退／転回期からポップカルチャーとしての現代的展開まで】

第 4 章『ウルトラマン』シリーズの文化史と表象論Ⅱ－特撮の衰退／転回期からポップカルチャーとしての現代的展開まで

4-1　本章について
4-2　1970 年代以降の特撮の状況―隆盛期を過ぎて迎えた 1980 年代
4-2-1　1970 年代後半―『ウルトラマン』『仮面ライダー』両シリーズ終了後
4-2-2　『ウルトラマン』、『仮面ライダー』両シリーズの再開
4-2-3　1980 年代の特撮―『ウルトラマン 80』、『仮面ライダースーパー1』終了以後
4-2-4　「軽佻浮薄」の 1980 年代と、テレビ特撮の 1970 年代との分断
4-2-5　1980 年代のシニシズム―「からかい」の対象としての特撮
4-2-6　大人のファン文化の形成と、アニメの発展
4-2-7　ファミリーコンピュータ以後―ゲームとアニメ、ゲームと特撮
4-2-8　再放送の減少と家庭用ビデオの普及
4-2-9　懐古の対象としての特撮、『ウルトラマン』シリーズ
4-2-10　「からかい」や「郷愁」から生まれたパロディーとしての『仮面ノリダー』
4-2-11　『ウルトラマン研究序説』のヒットに見る、特撮受容の転換
4-3　ポップカルチャーとして発見される特撮
4-3-1　作者の「発見」にはじまる特撮の転回
4-3-2　1990 年代後半―再興する特撮と恋愛表象
4-3-3　ドラマを貫く縦軸と、観念的なドラマツルギー、二次創作性
4-3-4　『ウルトラマン』シリーズのデータベース消費
4-3-5　上原正三や実相寺昭雄による『ウルトラマン』シリーズの自己解題
4-3-6　メディアの発展、多様化によるシリーズの複線化と棲み分け
4-3-7　ポップカルチャーとしての特撮
4-4 特撮と雑誌―メディアミックスの特徴と越境するファン
4-4-1　本節のねらいと構成
4-4-2　1950 年～1960 年―草創期の特撮と雑誌のメディアミックス
4-4-3　特撮の主要タイトルをめぐる講談社と小学館の雑誌展開―第 1 次怪獣ブームを中心に
4-4-4　特撮の主要タイトルをめぐる講談社と小学館の雑誌展開―第 2 次怪獣ブーム以降
4-4-5　特撮ファンの越境―読み手から書き手へ
4-4-6　講談社と『仮面ライダー』シリーズ
4-4-7　特撮を扱う雑誌、3 つの機能
4-4-8　特撮と雑誌の 1975 年以降―大人の特撮ファンと雑誌の関係
4-4-9　特撮専門誌『宇宙船』の創刊
4-4-10　『宇宙船』創刊当時の特色から見る特撮ファンの嗜好
4-4-11　1980 年代以降―現在までの雑誌と特撮の関係
4-4-12　特撮と雑誌の関係とは何であったか

第 4 章では最盛期以後の状況、特に特撮の衰退期となった 1980 年代、また再興する 1990 年代中盤から、ポップカルチャーとして評価を得るに至った現代の状況までを論じる。

4-2（1970 年代後半～1990 年代中盤）では特撮の衰退の状況について、1970 年代までの特撮の代表的な制作者が多く、特撮を離れたことに加え、「軽チャー」と言われるような軽佻浮薄さが好意的に受け入れられた時代性が特撮とミスマッチであり、時には過去の特撮が嘲笑の対象となった点などをもとに詳述した。また、ともにテレビまんがの呼称で、児童の娯楽の代表であったアニメがより多様な展開を見せ始め、大人のファンを獲得し、マンガやテレビゲームとのメディアミックス展開等で一層、台頭し、今日に続く地位を獲得していく状況との関連、比較を行った。一方で 80 年代後半以降、特撮は家庭用ビデオ、レンタルビデオの普及の影響で新たな視聴の機会を得、昭和を懐古するメディア展開の中で郷愁のまなざしが生じ、またニューアカデミズムがサブカルチャー、ポップカルチャーを積極的に引き受ける中で、論評の対象となったり、文化的な産物と見なされ始めたりした点も論じた。

4-3（1990 年代後半～現在）では、特撮がポップカルチャーとして再評価される中で、『ウルトラマン』シリーズも再興した点を論じた。そこでは、物語に連続ドラマ性がもたらされ、世に終末をもたらす強大な敵の出現が、主人公たちの恋愛ドラマとリンクするというセカイ系的な様相が見られることや、その一方で、アンソロジー性が稀薄化し、俯瞰的表象性もまた稀薄化していく点を論じた。そして物語よりもキャラクターやアイテムに比重が置かれ、過去の作品が資材として用いられる「データベース消費」の様相、あるいは後景化したドラマ性が、映画作品や動画配信作品では前景化している様相等についても考察した。

4-4 では、特撮のメディアミックスの中でも最も重要な雑誌との関わりについて時系列で論じる。講談社と小学館による『ウルトラマン』シリーズと『仮面ライダー』シリーズの扱われ方や、同人誌を作っていたファンが商業誌を手掛け、特撮専門誌『宇宙船』の創刊に繋がったことや、大人の特撮ファン文化が生まれたこと等を論じた。

【第 5 章　文化資源としての『ウルトラマン』シリーズ】

第 5 章　文化資源としての『ウルトラマン』シリーズ
- 5-1　本章について
  - 5-1-1　文化資源の定義
  - 5-1-2　保存と創発―「遺産化」と「コンテンツ化」
- 5-2　芸術としての『ウルトラマン』シリーズの音楽と美術
  - 5-2-1　『ウルトラマン』シリーズの音楽
  - 5-2-2　『ウルトラマン』シリーズの美術―成田亨の再評価
  - 5-2-3　『ウルトラマン』シリーズの芸術性のコンテンツ化
- 5-3　教育の場でコンテンツ化する『ウルトラマン』シリーズ
  - 5-3-1　『ウルトラマン』シリーズを教材とした授業
  - 5-3-2　『ウルトラマン』シリーズを教育に活用することへの賛否

5-4 『ウルトラマン』シリーズと広告
5-4-1 『ウルトラマン』シリーズと広告との関わり
5-4-2 「20 代ヤングレディス」に訴求する広告コンテンツ化―アミュプラザ博多の事例
5-5 地域振興と『ウルトラマン』シリーズ
5-5-1 『ウルトラマン』シリーズを活用した地域振興
5-5-2 アーカイブスという観光資源―須賀川特撮アーカイブスセンター
5-6 『ウルトラマン』シリーズとテレビドラマ
5-6-1 テレビ特撮とテレビドラマ
5-6-2 『タローマン』の『ウルトラマン』シリーズらしさ
5-6-3 文化資源としての『ウルトラマン』シリーズの特色

第 5 章は、『ウルトラマン』シリーズが現代的な諸々の文化とどのように接続され、その価値を発揮しているのかという点を、文化資源の定義を確認した上で、「芸術」「教育」「広告」「地域振興」「テレビドラマ」に関わる諸々の状況から考察するものである。「芸術」については、『ウルトラマン』シリーズの主要な作曲家である冬木透についての著作のある青山通、またウルトラマンや多くの怪獣をデザインした成田亨の原画を所蔵する青森県立美術館学芸員の工藤健志、「広告」については JR 博多シティ、「地域振興」については須賀川特撮アーカイブセンターにインタビューを行い、その回答から『ウルトラマン』シリーズが文化資源としてどのように活用されているのかという点を示した。また、今日、その芸術性、文化的価値が見出されることになる『ウルトラマン』シリーズは、子どもたちがメディアを介して無償で触れることのできたパブリックアートであったという見解を示すなどした。

【第 6 章　結論―『ウルトラマン』シリーズの文化的位相と表象性の変遷】

以上の議論を補足を加えて整理し、改めてリサーチクエスチョンに対する解を示した。

＊　　＊

（画像の引用元）図 1,2『ウルトラマン』第 23 話「故郷は地球」1966 年／図 3『帰ってきたウルトラマン』第 47 話「狙われた女」1972 年／図 4『ウルトラセブン』第 43 話「第四惑星の悪夢」1968 年／図 5『怪奇大作戦』第 25 話「京都買います」1969 年／図 6『ウルトラマン A』第 20 話「青春の星・ふたりの星」1972 年／図 7『ウルトラマン A』第 15 話「夏の怪奇シリーズ　黒い蟹の呪い」1972 年／図 8『ウルトラマン A』第 16 話「夏の怪奇シリーズ　怪談・牛神男」1972 年

※画像の引用は、著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」に則った。なお画素数は、著作権法施行規則第 4 条の 2 を参照し、32,400 画素以内とした。