

昭和期におけるTVヒーローのイメージに関する試論

今田雄三

(キーワード：児童文化、子どもの心、ヒーロー、変身、自己同一化)

1. はじめに

1953年(昭和28年)2月1日、我が国において日本放送協会(NHK)でテレビジョンの本放送が開始となった。同年8月、民間放送テレビ局の日本テレビが開局し、以後1955年にKRT(商号変更に伴い1960年よりTBS)、1957年に富士テレビジョン(商号変更に伴い1958年よりフジテレビジョン)、1959年にNET(商号変更に伴い1977年よりテレビ朝日)、1964年に東京12チャンネル(商号変更に伴い1981年よりテレビ東京)が続いた。TV放送開始間もない時期の子ども向けのドラマでは、アメリカで制作されたスーパーマン(本国では1952-1958年、日本では1956-1960年にKRTで放映)が人気を博していたが、1958年2月より日本初のヒーロー番組である宣光社制作の『月光仮面』がKRTで放送され大人気となった。以後、ヒーロー番組は間断なく制作・放送され続け現在に至っている。

ところで筆者は、先に怪獣やウルトラマンが子どものころにとってどのような存在であるのかを論じた際、神谷(2012)の論評で指摘されていた点に留意し、怪獣やウルトラマンというキャラクターや作品について論じる際、大人になってからの(子どもの頃の体験を忘れて発せられる)恣意的な言説に惑わされないよう注意し、子ども時代に『ウルトラマン』をテレビで視聴していた世代が語る「ウルトラマンと出会った体験」に注目した(今田, 2022)。そのことを踏まえ、本論文ではまず、筆者自身が子ども時代にヒーロー番組をどのように体験したのかについて率直に語っておきたい。筆者は1963年(昭和38)年生まれであり、生まれた時から自宅にテレビがあり、テレビを見るのが当たり前の生活習慣となった、当時の流行語でいえば「テレビっ子」の世代である。物心がついて記憶にあるヒーロー番組は『ウルトラマン』(1966-1967年)、『ウルトラセブン』(1967-1968年)といった円谷プロダクション制作の空想特撮シリーズであった。その後子ども向けの番組のトレンドは『柔道一直線』(1969-1971年)や『サインはV』(1969-1970年)などの所謂スポーツ根性ドラマに移行し、一時期ヒーロー番組をほとんど見かけなくなったが、1971年(昭和46)年に『宇宙猿人ゴリ』『仮面ライダー』『帰ってきたウルトラマン』などのヒーロー番組がスタートし、以後数年間に渡って毎年十数本の新作ヒーロー番組が放映される、いわゆる「変身ブーム」が巻き起こり、小学生だった筆者は夢中になってそれらの番組を見ては、学校で友人たちと昨日の番組の名シーンを語り合い、放課後は近所の空き地で「ライダーごっこ」に興じた。当時の筆者は、このようなヒーロー番組の「饗宴」が永遠に続くかのように思っていたが、筆者が小学校を卒業する頃にはお馴染みだった『ウルトラマン』や『仮面ライダー』のシリーズも終了し、ヒーロー番組も明らかに数が減ってきたのを目の当たりにして「楽しいことには必ず終わりが来る」という事実で寂寥を禁じ得なかった。このように筆者はTVのヒーロー番組を見て子どもが心を踊らせ、子ども時代の精神生活へ、大小さまざまかつ有形無形の影響を及ぼされる体験を我が身を通して実感した。子どもたちにとってTVヒーローとはいかなる存在であり、どのようなヒーローが好まれるのか、あるいはヒーローの持つどのような特性が子どもの関心を惹くのかについていつかは検討してみたいと考え構想を温めてきた。まず今回は、我が国でTV放送が開始されてから昭和が幕を閉じるまでの期間にかけて放映された子ども向けのヒーロー番組を総覧し、番組数の増減、および作中で描かれる主人公やヒーロー、敵役の属性の変遷などについてのデータをまとめた上、ヒーロー像と子どものころに関する新たな観点を探索し考察を試みる。なお本研究は実写制作の作品を対象とし、アニメーション作品は含めない。その理由は生身の俳優が演じる実写作品と描かれた絵が動くアニメ作品では作品のジャンル自体が異なり、映像表現の方法論や、視聴者に与える感覚やイメージも同質ではないと思われるのに加え、アニメ作品を含めると分析対象の作品数が膨大になってしまうためである。ただし、筆者がアニメ作品のヒーローが子どものころに与える影響を軽視している訳では全くなく、いずれアニメーション作品についても同様の検討を行えたらと考えている。

2. 方法

(1) 本研究の調査対象となる TV ヒーロー番組の収集の手順

1970年代後半以降に多数出版された、ヒーロー番組の制作過程、スタッフ・キャスト、放映データおよびストーリーの解説・評論などを掲載した大人向けの書籍をできる限り収集した(表1)。その記載を元に、ヒーロー番組および作品中に登場するヒーローの特徴を検討するため、表2に示した項目についてデータを収集した。

表1 本研究においてヒーロー番組のデータ抽出に用いた書籍リスト(発行年順)

発行年	著者(编者・監修など)	書名	出版社
1978	倉沢正樹(編集)	ケイブンシャの大百科1 53年度版 全怪獣怪人大百科	勤文社
1978	倉沢正樹(編集)	ケイブンシャの大百科23 テレビヒーロー大百科 ヒーロー20年史	勤文社
1978	酒井敏夫、角田敦(企画構成)	ファンタスティックTVコレクション No.2 空想特撮映像のすばらしき世界 ウルトラマン ウルトラセブン ウルトラQ	朝日ソノラマ
1978	安井ひさし、金田益実、大久保雅行、徳木吉春、富沢雅彦(構成)	ファンタスティックTVコレクション No.9 仮面ライダー <総集編>	朝日ソノラマ
1978	酒井敏夫(構成)	ファンタスティックTVコレクション No.10 空想特撮映像のすばらしき世界 ウルトラマン PART II	朝日ソノラマ
1979	池田憲章、岸川靖(企画構成)	ファンタスティックTVコレクション No.14 SFドラマのすばらしき世界 ウルトラQ / 怪奇大作戦 フィルム・ストーリー・ブック	朝日ソノラマ
1979	酒井敏夫、安井ひさし(構成)	ファンタスティックTVコレクション No.16 華麗なる円谷特撮の世界 ミラーマン・ジャンボークA・ファイヤーマン	朝日ソノラマ
1980	鷲巣富雄(監修)、安井ひさし(構成)	ファンタスティックTVコレクション No.17 マグマ大使 スペクトルマン 快傑ライオン丸 ビー・プロ特撮映像の世界	朝日ソノラマ
1980~1988	村山実、聖咲奇、小怒田健志、大石真司(編集)	宇宙船 VOL.1~VOL.44	朝日ソノラマ
1981	安井ひさし、金田益実(企画構成)	タウンムック増刊 スーパービジュアル④ 仮面ライダー	徳間書店
1993	懐漫倶楽部事務局[編]	月光仮面は誰でしょう	アース出版局
1995	株式会社イオン: 構成・編集	超人画報 国産架空ヒーロー四十年の歩み	竹書房
1998	金田益実監修	宇宙船スペシャル '70年代特撮ヒーロー全集	朝日ソノラマ
1999	岡田勝監修	大野剣友会伝 ヒーローアクションを生んだ達人たち	風塵社
1999	藤岡弘、	仮面ライダー 本郷猛の真実	ぶんか社
1999	スタジオ・ハード編	東映特撮大全 仮面の忍者赤影/ジャイアント・ロボ/キャプテンウルトラの世界	双葉社
2000	安藤幹夫、スタジオ・ハード編	宇宙刑事大全 ギャバン・シャリバン・シャイダーの世界	双葉社
2001	木川明彦(STUDIO HARD) 企画・構成・執筆	ROMAN ALBUM HYPER MOOK 11 仮面ライダー年代記	徳間書店
2001	岩佐陽一編	シルバー仮面 アイアンキング レッドバロン大全 宣弘社ヒーローの世界	双葉社
2003	安藤幹夫(編集・構成・デザイン)	円谷プロ画報 第1巻 円谷作品 50年の歩み	双葉社
2005~2006	株式会社講談社コミックリエイト編集	KODANSHA Official File Magazine ほくらが大好きだった特撮ヒーローBESTマガジン VOL.1~VOL.11(全11巻)	講談社
2007	うしおそうじ	手塚治虫とボク	草思社
2008	樋口尚文	「月光仮面」を創った男たち	平凡社新書
2012	平山亨	泣き虫プロデューサーの遺言状 ~TVヒーローと歩んだ50年~	講談社
2013	石橋春海(監修・執筆)	COSMIC MOOK '60年代 蘇る! 昭和特撮ヒーロー 株式会社コスミック出版	コスミック出版
2015~2018	小沢涼子・今井敦・友井健人他(編集)	洋泉社MOOK 別冊映画秘報 特撮秘宝 vol.1~ vol.8	洋泉社
2017	友井健人 他	タケダアワーの時代	洋泉社
2021	石橋春海(取材・執筆)	COSMIC MOOK 蘇る! 伝説の昭和特撮ヒーロー 宣弘社全仕事・完全版	コスミック出版
2021	東映株式会社・松井大(株式会社企画者104) 監修、岡本智年執筆	学研の図鑑 スーパー戦隊	学研
2023	小野浩一郎(エプロダクション) 構成・執筆・編集	テレビマガジン特別編集 石ノ森章太郎テレビヒーロー大全	講談社

表2 本研究における調査項目

調査項目	下位項目
制作に関する基本情報	・放送期間および放送話数 ・制作会社 ・キー局 ・原作者
主人公の属性	・年代(子ども・未成年/成人) ・性別(男性/女性/男女混合) ・職業(探偵/民間人/科学者/学生/武士・公儀隠密・忍者/特捜チーム隊員/教員・家庭教師/スポーツ・武道関係/パイロット・宇宙飛行士/秘密諜報員・特務機関員/無職/人間(地球人)ではない/人間の主人公がいない)
ヒーローの属性	・変身の有無(主人公がヒーローに変身する/主人公がヒーローに変身しない) ・コスチュームの有無(コスチュームあり/コスチュームなし) ・ヒーローの外観(顔が見えている/顔の一部が見えている/顔が全く見えない) ・能力獲得の様態(能動的/消極的/元々の力/説明なし) ・主に活躍するヒーローの数(単独/二人/集団) ・ヒーローの能力強化イベント(能力強化あり/能力強化なし) ・ヒーローの交代・追加イベント(交代・追加あり/交代・追加なし)
敵役属性	・現実レベル/非現実レベル

(2) 昭和期の TV ヒーロー作品の概要と群分け

抽出された昭和期のヒーロー番組計153作品(表3-1, 3-2)について、各年ごとに放送が開始された番組の数、および放送されていた番組の数を集計し、その変化をグラフ化して示した(図1)。

表 3 - 1 昭和期に日本で制作・放映されたヒーロー番組一覧 (1958年～1973年)

放送開始年	放送開始年	作品名	放送期間	放送話数	制作会社	放送局	原作
1963年 (昭和44年)	第 2 期	魔神バンダー	1963.1.5-1969.3.30	(全13話)	MBCプロ	フジテレビ	手塚治虫
		妖術怪獣	1969.3.16-1969.6.8	(全13話)	東映京都テレビ	TBS	
1970年 (昭和45年)		ジャングルプリンス	1970.7.6-1970.8.10	(全26話)	日本電波映画社	フジテレビ	関沢新一・新井豊
		ウルトラファイト	1970.9.28-1971.3.31	(全196話)	円谷プロ	TBS	
1971年 (昭和46年)		宇宙猿人ゴリ→宇宙猿人ゴリ対スベクトルマン→スベクトルマン	1971.1.2-1972.3.25	(全83話)	ピープロ	フジテレビ	うしおそうじ
		帰ってきたウルトラマン	1971.4.2-1972.3.31	(全51話)	円谷プロ	TBS	
1971年 (昭和46年)		仮面ライダー	1971.4.3-1973.2.10	(全38話)	東映	毎日放送	石ノ森章太郎
		好き!好き!!魔女先生	1971.10.3-1972.3.28	(全26話)	東映	朝日放送	石ノ森章太郎
1971年 (昭和46年)		シルバー仮面→シルバー仮面シャイアント	1971.11.28-1972.1.30	(全26話)	宣弘社 (制作協力: 日本現代企画)	TBS	
		ミラーマン	1971.12.5-1972.11.26	(全51話)	円谷プロ	フジテレビ	
1971年 (昭和46年)		怪傑ライオン丸	1972.4.1-1973.4.7	(全54話)	ピープロ	フジテレビ	
		超人バロム・1	1972.4.2-1972.11.26	(全35話)	東映	よみうりテレビ	さいとうたかお
1971年 (昭和46年)		レッドマン	1972.4.9-1972.9.8	(全18話)	円谷プロ	日本テレビ	
		ウルトラマンA	1972.4.7-1973.3.30	(全52話)	円谷プロ	TBS	
1971年 (昭和46年)		変身忍者嵐	1972.4.7-1973.2.23	(全47話)	東映	毎日放送	石ノ森章太郎
		トリプルファイター	1972.7.3-1972.12.29	(全30話)	円谷プロ	TBS	
1972年 (昭和47年)	第 3 期	緊急指令10-4・10-10	1972.7.3-1972.12.25	(全26話)	円谷プロ	NET	
		人海人間カイダー	1972.7.8-1973.5.5	(全43話)	東映	NET	石ノ森章太郎
1972年 (昭和47年)		サンダーマスク	1972.10.3-1973.3.27	(全26話)	東洋エージェンシー、ひろみプロダクション	日本テレビ	手塚治虫
		行け!ゴッドマン	1972.10.5-1973.9.28	(全26話)	東宝企画	日本テレビ	
1972年 (昭和47年)		翼の騎士レインボーマン	1972.10.6-1973.9.28	(全52話)	東宝	NET	川内康範
		突撃!ヒューマン!!	1972.10.7-1972.12.30	(全13話)	ユニオン映画、モ・ブル	日本テレビ	
1972年 (昭和47年)		アイアンキング	1972.10.8-1973.4.8	(全26話)	宣弘社 (制作協力: 日本現代企画)	TBS	
		ワールドセブン	1972.10.9-1973.3.26	(全25話)	国際放映	日本テレビ	望月三起也
1972年 (昭和47年)		新諸国物語 笛吹童子	1972.12.3-1973.6.3	(全26話)	大映テレビ	TBS	
		ファイヤーマン	1973.1.7-1973.7.31	(全30話)	円谷プロ	日本テレビ	
1972年 (昭和47年)		魔人ハンター ミツルギ	1973.1.8-1973.3.26	(全12話)	国際放映、アニメーション	フジテレビ	
		ジャンボーグA	1973.1.17-1973.12.29	(全50話)	円谷プロ	毎日放送	
1972年 (昭和47年)		仮面ライダーV3	1973.2.17-1974.2.9	(全52話)	東映	毎日放送	石ノ森章太郎
		流星人間ゾーン	1973.4.2-1973.9.24	(全26話)	東宝映像	日本テレビ	
1972年 (昭和47年)		白獅子仮面	1973.4.4-1973.6.27	(全13話)	大和企画	日本テレビ	
		ロボット刑事	1973.4.9-1973.9.27	(全26話)	東映	フジテレビ	石ノ森章太郎
1972年 (昭和47年)		ウルトラマンタロウ	1973.4.6-1974.4.5	(全53話)	円谷プロ	TBS	
		風雲ライオン丸	1973.4.14-1973.9.29	(全26話)	ピープロ	フジテレビ	うしおそうじ
1972年 (昭和47年)		キカイドー01	1973.5.12-1974.3.30	(全46話)	東映	NET	石ノ森章太郎
		スーパーロボット レッドバロン	1973.7.4-1974.3.27	(全39話)	宣弘社 (制作協力: 日本現代企画)	日本テレビ	

放送開始年	放送開始年	作品名	放送期間	放送話数	制作会社	放送局	原作
1958年 (昭和33年)		月光仮面	1958.2.24-1959.7.5	(全150話)	宣弘社	KRT	川内康範
		遊星王子	1958.11.4-1959.9.30	(全49話)	宣弘社	日本テレビ	伊上勝
1959年 (昭和34年)		怪人二十面相	1958.11.23-1960.6.5	(全81話)	日本テレビ	日本テレビ	江戸川乱歩
		風小僧	1959.2.3-1959.12.26	(全48話)	東映東京撮影所	NET	北村寿夫
1959年 (昭和34年)		少年ジェット	1959.3.4-1960.9.28	(全83話)	大映テレビ室	フジテレビ	武内つなよし
		鉄腕アトム	1959.3.7-1960.5.28	(全60話)	松崎プロ	フジテレビ	手塚治虫
1959年 (昭和34年)		若ぼろし探偵	1959.4.1-1960.3.27	(全50話)	折込広告社	KRT	桑田次郎
		矢車剣之助	1959.5.6-1961.2.2	(全91話)	日米映画	日本テレビ	堀江卓
1959年 (昭和34年)		七色仮面	1959.6.3-1960.6.30	(全58話)	日本電波映画	NET	川内康範
		豹の眼	1959.7.12-1960.3.27	(全38話)	東映	KRT	高塚暁
1960年 (昭和35年)		海鹿人8823	1960.1.3-1960.6.28	(全26話)	宣弘社	フジテレビ	黒沼健
		白馬童子	1960.1.5-1960.9.20	(全38話)	東映	NET	
1960年 (昭和35年)		鉄人28号	1960.2.1-1960.4.25	(全13話)	松崎プロ	日本テレビ	横山光輝
		快傑ハリマオ	1960.4.5-1961.6.27	(全65話)	宣弘社	日本テレビ	山田克郎
1960年 (昭和35年)		Q! ベット21	1960.6.8-1961.3.1	(全39話)	日本テレビ	日本テレビ	双葉十三郎
		アラウの使者	1960.7.7-1970.12.27	(全26話)	宣弘社	NET	川内康範
1960年 (昭和35年)		ナショナルキッド	1960.8.4-1961.4.27	(全39話)	東映	NET	貴湖川実
		天馬天平	1960.5.5-1961.7.19	(全52話)	日本電波映画	フジテレビ	堀江卓
1961年 (昭和36年)		快傑鷹の羽	1960.11.6-1961.4.30	(全26話)	日映テレビ映画	フジテレビ	
		少年探偵団	1960.11.3-1962.9.26	(全152話)	フジテレビ	フジテレビ	江戸川乱歩
1961年 (昭和36年)		孝雄七変化	1960.12.31-1962.12.29	(全105話)	日本電波映画	よみうりテレビ	
		新少年ジェット	1961.7.2-1962.4.1	(全26話)	大映テレビ室	フジテレビ	武内つなよし
1962年 (昭和37年)		新諸国物語 白鳥の騎士	1962.7.5-1963.3.27	(全26話)	東映	NET	北村寿夫
		鷹密剣士	1962.10.7-1965.3.28	(全128話)	宣弘社	TBS	
1963年 (昭和38年)		宇宙Gメン	1963.8.20-1963.10.8	(全8話)	日本電波映画社	日本テレビ	双葉十三郎
		忍者部隊月光	1964.1.3-1966.10.2	(全130話)	国際放映	フジテレビ	吉田竜夫
1964年 (昭和39年)		新鷹密剣士	1965.4.4-1965.12.26	(全39話)	宣弘社	TBS	
		スライキッカーズ	1965.10.7-1966.3.31	(全28話)	東映	NET	都筑道夫
1964年 (昭和39年)		怪人四十面相	1966.4.3-1966.6.26	(全13話)	宣弘社	日本テレビ	江戸川乱歩
		マクマ大使	1966.7.4-1967.6.26	(全52話)	ピープロ	フジテレビ	手塚治虫
1966年 (昭和41年)		ウルトラマン	1966.7.17-1967.4.9	(全39話)	円谷プロ	TBS	
		アタック拳	1966.10.2-1967.1.1	(全14話)	東映	NET	川崎のぼる
1966年 (昭和41年)		悪魔くん	1966.10.6-1967.3.30	(全29話)	東映	NET	水木しげる
		仮面の忍者 赤影	1967.4.5-1968.3.27	(全52話)	東映京都テレビ	関西テレビ	横山光輝
1967年 (昭和42年)		キャプテンウルトラ	1967.4.16-1967.9.24	(全24話)	東映東京撮影所	TBS	
		光速エスパー	1967.8.1-1968.1.23	(全26話)	宣弘社	日本テレビ	
1967年 (昭和42年)		ウルトラセブン	1967.10.1-1968.9.8	(全49話)	円谷プロ	TBS	
		怪獣王子	1967.10.2-1968.3.25	(全26話)	(株)日本特撮	フジテレビ	
1968年 (昭和43年)		ジャイアントロボ	1967.10.11-1968.4.1	(全26話)	円谷プロ	NET	横山光輝
		戦え!マイティジャック	1968.7.6-1968.12.28	(全26話)	円谷プロ	フジテレビ	
1968年 (昭和43年)		怪奇大作戦	1968.9.15-1969.3.9	(全26話)	円谷プロ	TBS	
		パンパイヤ	1968.10.8-1969.3.29	(全26話)	虫プロ	フジテレビ	手塚治虫

表 3-2 昭和期に日本で制作・放映されたヒーロー番組一覧 (1973年続き～1988年)

第 4 期	放送開始年	作品名	放送期間 (放送話数)	制作会社	放送局	原作
第 4 期	1978年 (昭和53年) 続き	宇宙からのメッセージ 銀河大戦	1978. 7. 8-1979. 1. 27 (全27話)	東映	テレビ朝日	石ノ森章太郎
		バトルフィーバーJ	1979. 2. 3-1980. 1. 26 (全52話)	東映	テレビ朝日	八手三郎
		メカゴロマン	1979. 4. 8-1979. 12. 28 (全31話)	東宝	フジテレビ	雁屋哲
		仮面ライダー (新)	1979. 10. 5-1980. 10. 10 (全54話)	東映	毎日放送	石ノ森章太郎
		電子戦隊デンジマン	1980. 2-1981. 1. 31 (全51話)	東映	テレビ朝日	八手三郎
		ウルトラマン80	1980. 4. 2-1981. 3. 25 (全50話)	円谷プロ	TBS	
		Xボンバー	1980. 10. 4-1981. 3. 28 (全25話)	レノンプロダクション・コスモプロダクション	フジテレビ	永井豪
		仮面ライダーシリーズ	1980. 10. 17-1981. 9. 26 (全48話)	東映	毎日放送	石ノ森章太郎
		太陽戦隊サンバルカン	1981. 2. 7-1982. 1. 30 (全50話)	東映	テレビ朝日	八手三郎
		大戦隊ゴーグルファイブ	1982. 2. 6-1983. 1. 29 (全50話)	東映	テレビ朝日	八手三郎
第 5 期	1983年 (昭和58年)	宇宙刑事キャバン	1982. 3. 5-1983. 2. 25 (全51話)	東映	テレビ朝日	八手三郎
		科学戦隊ダイナマン	1983. 2. 5-1984. 1. 28 (全51話)	東映	テレビ朝日	八手三郎
		アンドロメロス	1983. 2. 28-4. 29 (全45話)	東映	テレビ朝日	八手三郎
		宇宙刑事シャリバン	1983. 3. 4-1984. 2. 24 (全51話)	円谷プロ	TBS	
		怪人二十面相と少年探偵団	1983. 10. 7-1984. 3. 30 (全24話)	東映	テレビ朝日	八手三郎
		星皇仮面シンジマン	1984. 1. 13-1984. 9. 28 (全36話)	宝塚映像	関西テレビ	江戸川乱歩
		超電子バイオマン	1984. 2. 4-1985. 1. 26 (全51話)	東映	日本テレビ	石ノ森章太郎
		宇宙刑事シャイダー	1984. 3. 2-1985. 3. 1 (全49話)	東映	テレビ朝日	八手三郎
		怪人二十面相と少年探偵団	1984. 4. 6-1984. 9. 28 (全23話)	東映	テレビ朝日	八手三郎
		兄弟拳バイクロッサー	1985. 1. 10-1985. 8. 29 (全34話)	東映	日本テレビ	石ノ森章太郎
第 5 期	1985年 (昭和60年)	電撃戦隊チェンジマン	1985. 2. 2-1986. 2. 22 (全55話)	東映	テレビ朝日	八手三郎
		巨獣特捜ジャスピオン	1985. 3. 15-1986. 3. 24 (全46話)	東映	テレビ朝日	八手三郎
		スケバン刑事	1985. 4. 11-1985. 10. 31 (全42話)	東映	フジテレビ	和田慎二
		スケバン刑事II 少女鉄仮面伝説	1985. 11. 7-1986. 10. 23 (全42話)	東映	フジテレビ	和田慎二
		超新星フラッシュマン	1986. 3. 1-1987. 2. 21 (全50話)	東映	テレビ朝日	八手三郎
		時空戦士スピルバン	1986. 4. 7-1987. 3. 9 (全44話)	東映	テレビ朝日	八手三郎
		セーラー服脱走同盟	1986. 10. 13-1987. 3. 23 (全51話)	ユニオン映画	日本テレビ	
		スケバン刑事III 少女忍法伝説	1986. 10. 29-1987. 10. 30 (全51話)	東映	フジテレビ	和田慎二
		光戦隊マスクマン	1987. 2. 28-1988. 2. 20 (全51話)	東映	テレビ朝日	八手三郎
		超人機メタルダー	1987. 3. 17-1988. 1. 16 (全39話)	東映	テレビ朝日	八手三郎
第 4 期	1987年 (昭和62年)	仮面ライダーBLACK	1987. 10. 4-1988. 10. 9 (全51話)	東映	毎日放送	石ノ森章太郎
		少女コマンドーZUMI	1987. 11. 5-1988. 2. 18 (全15話)	東映	フジテレビ	
		世界忍者戦ジライヤ	1988. 1. 24-1989. 1. 22 (全50話)	東映	テレビ朝日	八手三郎
		超戦隊ライブマン	1988. 2. 27-1989. 2. 18 (全49話)	東映	テレビ朝日	八手三郎
		花のあすか組!	1988. 4. 11-1988. 9. 28 (全23話)	東映	フジテレビ	高口里純
		電撃警察サイバークコップ	1988. 10. 2-1989. 7. 5 (全34話)	東宝企画	日本テレビ	
		仮面ライダーBLACK RX	1988. 10. 23-1989. 9. 24 (全47話)	東映	毎日放送	石ノ森章太郎

第 3 期	放送開始年	作品名	放送期間 (放送話数)	制作会社	放送局	原作
第 3 期	1973年 (昭和48年) 続き	イナズマン	1973. 10. 2-1974. 3. 26 (全25話)	東映	NET	石ノ森章太郎
		ダイヤマン・アイ	1973. 10. 5-1974. 3. 29 (全26話)	東宝	NET	川内康範
		鉄人タイガセブン	1973. 10. 6-1974. 3. 30 (全26話)	ビープロ	フジテレビ	
		鷹番剣士	1973. 10. 7-1973. 12. 23 (全12話)	宣弘社	TBS	
		行け! グリオンマン	1973. 11. 12-1974. 9. 27 (全16話)	東宝企画	日本テレビ	
		鷹番剣士 突っ走れ!	1973. 12. 30-1974. 3. 31 (全14話)	宣弘社	TBS	
		仮面ライダーX	1974. 2. 16-1974. 10. 12 (全25話)	東映	毎日放送	石ノ森章太郎
		ミラーファイター	1974. 4. 1-1974. 9. 27 (全25話)	円谷プロ	東京12CH	
		電撃! ストラダ5	1974. 4. 5-1974. 6. 28 (全13話)	萬年社、日活	NET	松本一 (原案)
		電人ザボウガー	1974. 4. 6-1975. 6. 29 (全52話)	ビープロ	フジテレビ	
第 3 期	1974年 (昭和49年)	イナズマンF	1974. 4. 9-1974. 9. 24 (全22話)	東映	NET	石ノ森章太郎
		ウルトラマンレオ	1974. 4. 12-1975. 3. 28 (全51話)	円谷プロ	TBS	
		闘え! ドラゴン	1974. 7. 2-1974. 12. 24 (全26話)	宣弘社	東京12CH	
		スーパーロボット マジンガーZ	1974. 10. 7-1975. 3. 31 (全26話)	日本現代企画	日本テレビ	
		仮面ライダーアマゾン	1974. 10. 19-1975. 3. 29 (全24話)	東映	毎日放送	石ノ森章太郎
		行け! 牛若小太郎	1974. 11. 12-1975. 4. 25 (全15話)	東宝企画	日本テレビ	
		正義のシンボル コンドルマン	1975. 3. 31-1975. 9. 22 (全24話)	東映	NET	川内康範
		仮面ライダーストロンガー	1975. 4. 5-1975. 12. 27 (全39話)	東映	毎日放送	石ノ森章太郎
		秘密戦隊ゴレンジャー	1975. 4. 5-1977. 3. 26 (全84話)	東映	NET	石ノ森章太郎
		少年探偵団	1975. 10. 4-1976. 3. 27 (全26話)	日本現代企画	日本テレビ	江戸川乱歩
第 4 期	1976年 (昭和51年)	アークマイザー3	1975. 10. 7-1976. 6. 29 (全40話)	東映	NET	石ノ森章太郎
		宇宙戦士ギャグター	1976. 4. 2-1977. 3. 11 (全48話)	東映	毎日放送	石ノ森章太郎
		ザ・カゲスター	1976. 4. 5-1976. 11. 29 (全24話)	東映	NET	八手三郎
		忍者キバスター	1976. 4. 7-1977. 1. 26 (全43話)	東映	東京12CH	大空烈
		超神ビビューン	1976. 7. 6-1977. 3. 29 (全36話)	東映	NET	石ノ森章太郎
		円盤戦争バンキッド	1976. 10. 3-1977. 3. 27 (全26話)	東宝	日本テレビ	高橋武朗
		バトルホーク	1976. 10. 4-1977. 3. 28 (全26話)	国際放映	東京12CH	永井豪、石川賢
		プロレスの星 アステカイザー	1976. 10. 7-1977. 3. 31 (全26話)	円谷プロ	NET	永井豪、石川賢
		怪傑ズバット	1977. 1. 7-1977. 7. 1 (全25話)	大映テレビ	フジテレビ	江戸川乱歩
		大鉄人17	1977. 2. 2-1977. 9. 28 (全32話)	東映	東京12CH	石ノ森章太郎
第 4 期	1977年 (昭和52年)	ジャッカー電撃隊	1977. 3. 18-1977. 11. 11 (全35話)	東映	毎日放送	石ノ森章太郎
		小さなスーパーマン ガンバロン	1977. 4. 9-1977. 12. 24 (全35話)	東映	テレビ朝日	石ノ森章太郎
		恐竜大戦争 アイゼンボーン	1977. 4. 3-1977. 12. 24 (全32話)	創英社	日本テレビ	
		スターウルフ宇宙の勇 者スターウルフ	1977. 10. 7-1978. 6. 30 (全30話)	円谷プロ	東京12CH	
		戦え! レットタイガー	1978. 4. 2-1978. 9. 24 (全24話)	円谷プロ	よみうりテレビ	エドモンド・ハミルトン
		UF0大戦争	1978. 4. 8-1978. 12. 28 (全30話)	創英社	東京12CH	大野幸太郎
		スライダーマン	1978. 5. 17-1979. 3. 14 (全41話)	東映	東京12CH	八手三郎
		恐竜戦隊コセイデン 恐 竜戦隊コセイデン 戦え 人間大砲コセイダー	1978. 7. 7-1979. 6. 9 (全52話)	円谷プロ	東京12CH	

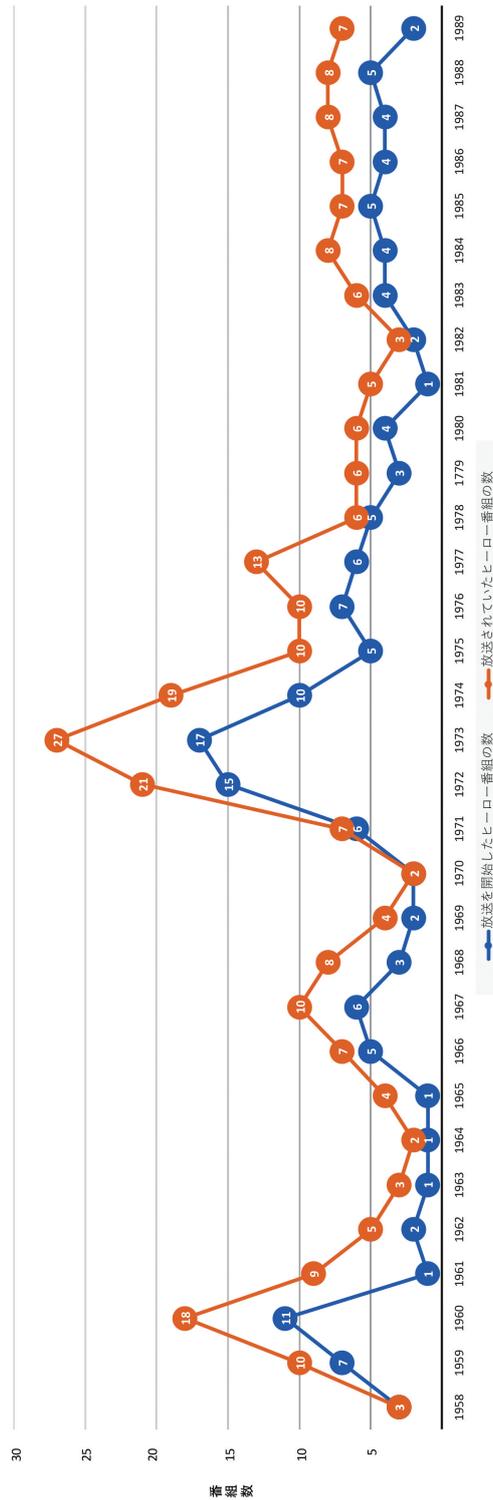


図1 日本で放映されたヒーロー番組の推移 (1958年～1989年)

抽出した計153作品から番組数の推移を集計し (図1), [I] 期 (黎明期): 1958年から1965年 (ピークは1960年) の計28作品, [II] 期 (怪獣ブーム期): 1966年から1970年 (ピークは1967年) の計18作品, [III] 期 (変身ブーム期): 1971年から1975年 (ピークは1973年) の計53作品, [IV] 期 (ポスト変身ブーム期): 1976年から1978年 (ピークは1977年) の計18作品, [V] 期 (洗練安定期): 1979年から1989年 (1982年に底を打ち, 以後はコンスタントに維持) 計36作品が放送された時期, の5期に群分けした。以下, 表2に示した項目について, 上記の [I] 期～ [V] 期ごとにデータを集計し, どのような変化が生じているのかを確認した。

3. 結果

(1) 主人公の属性の違い

1) 年代

図2に、[I]期～[V]期でのヒーロー番組の主人公の属性の違いのうち、年代について示した。[I]期では主人公のうち43%が子ども・未成年であったが、[II]期では35%に減少し、[III]期では6%と最も減少した後、[IV]期では11%、[V]期では22%と再び増加している。

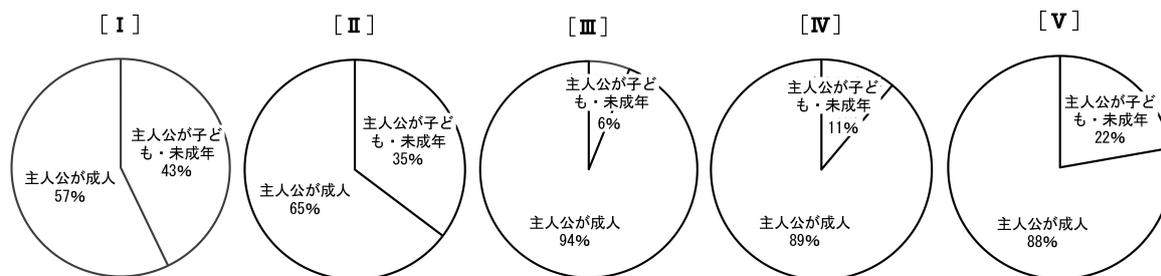


図2 主人公の属性の違い (年代)

2) 性別

図3に、[I]期～[V]期でのヒーロー番組の主人公の属性の違いのうち、性別について示した。[I]期では主人公のほとんどが男性であったが、[II]期以降では主人公が男女混合である割合が徐々に増加し、[IV]期以降では30%以上を占め、また[V]期では女性の主人公が17%にまで急増している。

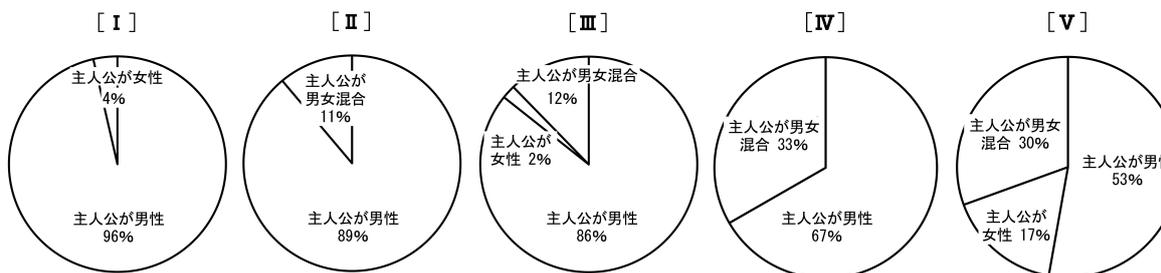


図3 主人公の属性の違い (性別)

3) 職業

表2 本研究における調査項目

	[I]	[II]	[III]	[IV]	[V]
探偵	8	1	1	2	2
民間人	2	2	4	2	6
科学者	1	1	1	0	0
学生	2	3	7	3	10
武士・公儀隠密・忍者	9	2	9	0	1
特捜チーム隊員	0	4	10	3	4
教員・家庭教師	0	0	1	1	1
スポーツ・武道関係	0	0	4	4	1
パイロット・宇宙飛行士	1	1	1	1	3
秘密諜報員・特務機関員	3	0	4	0	0
無職	1	2	3	1	2
人間(地球人)ではない	1	0	4	1	6
人間の主人公がいない	0	1	4	0	0

単位：人

表4に、[I]期～[V]期でのヒーロー番組の主人公の属性の違いのうち、職業について示した。[I]期では「武士・公儀隠密・忍者」が(9人：32%)で最も多く、次いで「探偵」(8人：29%)であったが、[II]期では「特捜チーム隊員」(4人：22%)「学生」(3人：17%)の順に多くを占め、[III]期では「特捜チーム隊員」(10人：19%)「武士・公儀隠密・忍者」(9人：17%)の順となり、[IV]期では「スポーツ・武道関係」(4人：22%)「特捜チーム隊員」および「学生」(それぞれ3人：17%)で上位3位までを占め、[V]期で「学生」(10人：28%)「民間人」および「人間(地球人)ではない」(それぞれ6人：17%)の順に変わってきていた。

(2) ヒーローの属性の違い

1) 変身の有無

図4に、[I]期～[V]期でのヒーローの属性の違いのうち、変身の有無について示した。[I]期では「主人公がヒーローに変身する」パターンが約4割、「主人公がヒーローに変身しない」パターンが約6割であった

が、[Ⅱ]期では「主人公がヒーローに変身する」パターンが約3割、「主人公がヒーローに変身しない」パターンが約7割と、変身するパターンが減少していた。[Ⅲ]期以降では「主人公がヒーローに変身する」パターンが約7割、「主人公がヒーローに変身しない」パターンが約3割と、「変身する／しない」の割合が逆転していた。

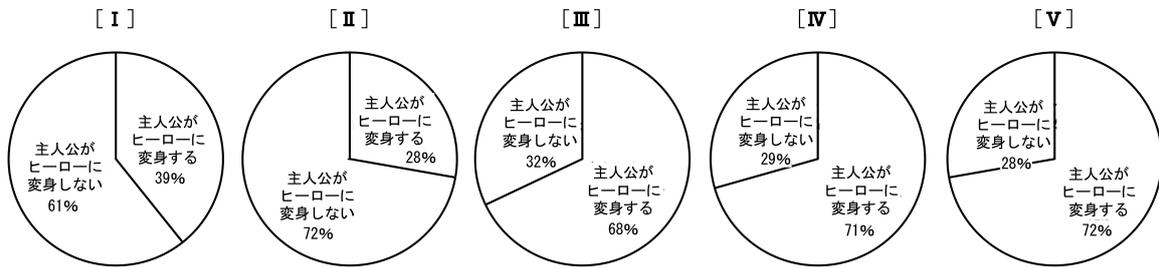


図4 ヒーローの属性の違い(変身の有無)

2) コスチュームの有無

図5に、[Ⅰ]期～[Ⅴ]期でのヒーローの属性の違いのうち、コスチュームの有無について示した。[Ⅰ]期で「コスチュームあり」が約7割、「コスチュームなし」が約3割であったが、[Ⅱ]期では「コスチュームあり」が約8割、「コスチュームなし」が約2割、[Ⅲ]期・[Ⅳ]期では「コスチュームあり」が9割以上、「コスチュームなし」が1割以下というように、「コスチュームあり」が増加し、「コスチュームなし」が減少していたが、[Ⅴ]期では「コスチュームあり」が約8割、「コスチュームなし」が約2割と、ややヒーロー特有のコスチュームがないパターンが増加していた。

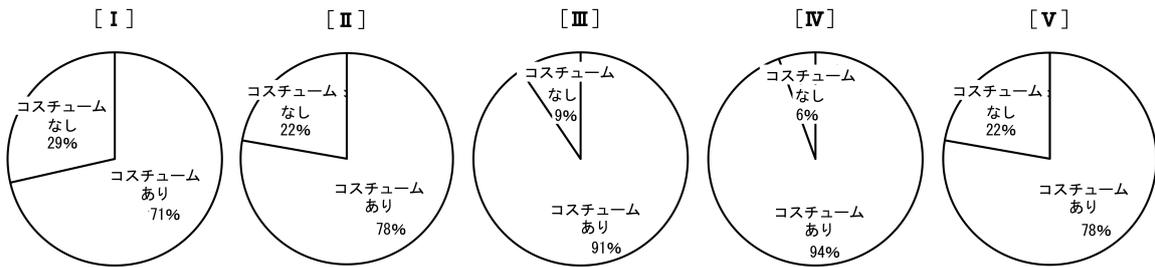


図5 ヒーローの属性の違い(コスチュームの有無)

3) ヒーローの外観

図6に、[Ⅰ]期～[Ⅴ]期でのヒーローの属性の違いのうち、ヒーローの外観について示した。上記にて「コスチュームあり」としたヒーローについて、「顔が見えている」「顔の一部が見えている」「顔が全く見えない」のいずれに当てはまるのかを調べたところ、[Ⅰ]期では「顔が見えている」と「顔の一部が見えている」とで約9割を占め、「顔が全く見えない」のは1割程度だったが、[Ⅱ]期では「顔が全く見えない」が43%にまで増え、以後「顔が全く見えない」ヒーローは[Ⅲ]期では約8割、[Ⅳ]期では7割、[Ⅴ]期では約9割と圧倒的多数を占め、「顔が見えている」または「顔の一部が見えている」ヒーローの割合が激減していた。

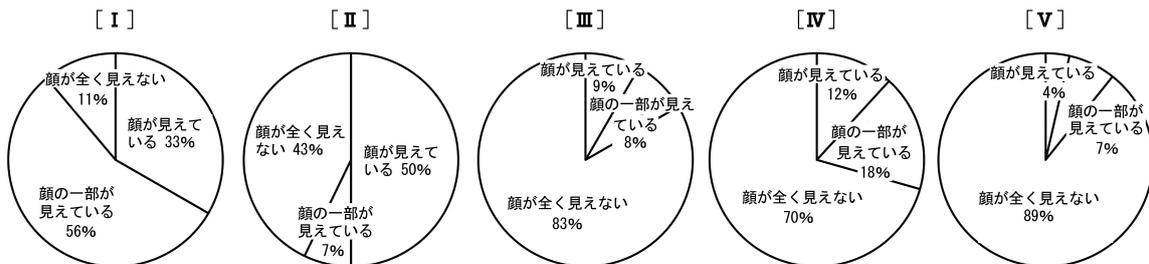


図6 ヒーローの属性の違い(外観)

4) 能力獲得の様態

図7に、[I]期～[V]期でのヒーローの属性の違いのうち、ヒーローとしての能力獲得の様態について示した。主人公が厳しい修行へて能力を獲得する、自ら進んで力を求めた場合などを「能動的」と、偶然心ならずも能力を得た場合などを「受動的」と、元々の能力として持っていた場合などを「元々の力」と、ヒーローとしての能力獲得手段が作中で全く説明されていない場合を「説明なし」と定義した。[I]期では、「説明なし」が最も多く約8割を占め、次いで「元々の力」が約2割で、わずかに4%が「能動的」だった。[II]期でも「説明なし」が最も多いが55%まで低下し、「元々の力」が28%、「受動的」が17%と、能力獲得の様態が変化し始めていた。その後、[III]期では「受動的」が全体の半分を占め、次いで「能動的」が約1/4で続き、「説明なし」と「元々の力」は合わせて1/4にまで低下した。[IV]期では「受動的」が56%、「能動的」が33%で、この二つを合わせるとほぼ90%に達した。[V]期では「能動的」が47%に上昇し、36%であった「受動的」を上回り最も多くなっていた。

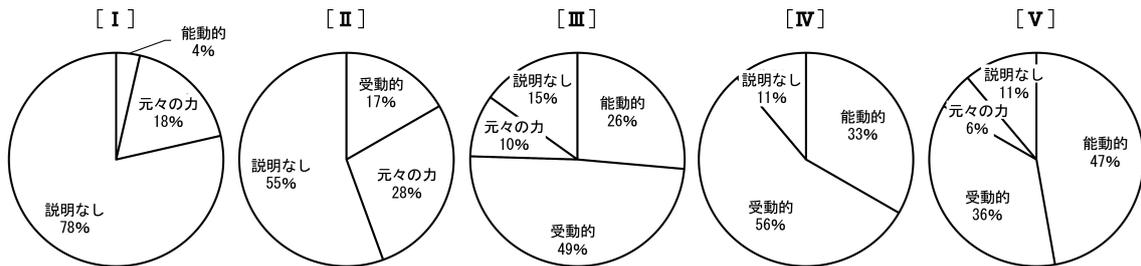


図7 ヒーローの属性の違い（能力獲得の様態）

5) 主に活躍するヒーローの数

図8に、[I]期～[V]期でのヒーローの属性の違いのうち、主に活躍するヒーローの数について示した。[I]期では「単独」が約7割、「二人」が約2割、「集団」が約1割であったのが、[II]期では、「単独」が約6割、「集団」が約4割となり、以後[III]期では「単独」が全体の約3/4を占めたが、[IV]期・[V]期では5割台に留まり、「集団」が[III]期では約2割、[IV]期では約3割、[V]期では約4割と漸増してきている。

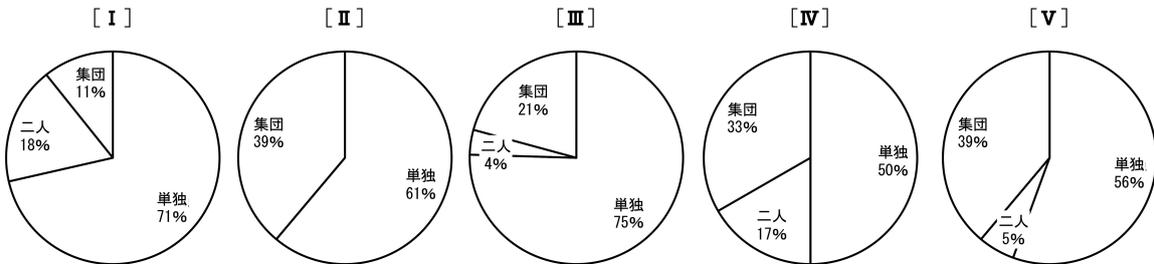


図8 ヒーローの属性の違い（主に活躍するヒーローの数）

6) ヒーローの能力強化イベントの有無

図9に、[I]期～[V]期でのヒーローの属性の違いのうち、ヒーローの能力強化イベントについて示した。[I]期・[II]期ではほとんどなかったのに対し、[III]期では約4割で能力強化イベントが描かれ、以後[IV]期で22%、[V]期で14%と漸減しているものの、一定の割合で能力強化イベントが盛り込まれるようになった。

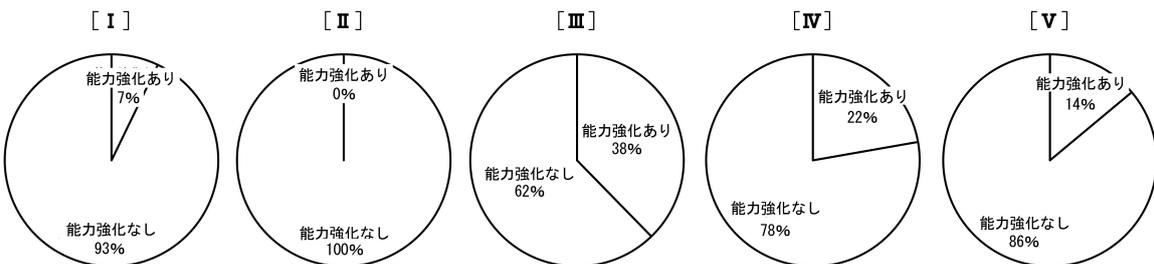


図9 ヒーローの属性の違い（ヒーローの能力強化イベント）

7) ヒーローの交代・追加イベントの有無

図10に、[I]期～[V]期でのヒーローの属性の違いのうち、ヒーローの交代・追加イベントについて示した。[I]期では、ヒーローの交代・追加イベントは7%とごく少なかったが、[II]期では11%、[III]期では23%、[IV]期では28%、[V]期では33%と漸増してきていることがわかった。

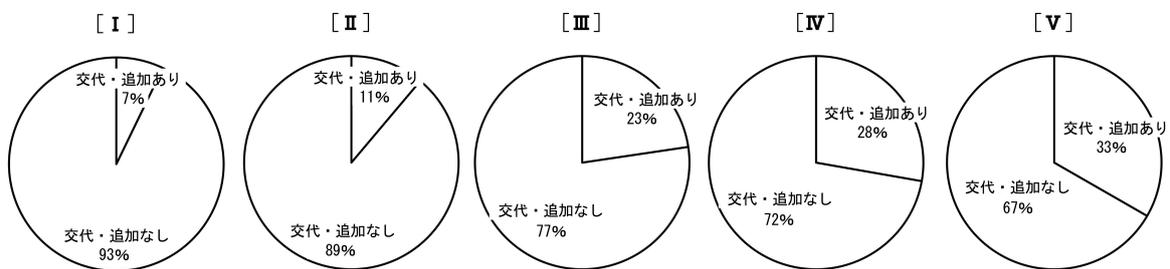


図10 ヒーローの属性の違い (ヒーローの交代・追加イベント)

(3) 敵役の属性の違い

図11に、[I]期～[V]期でのヒーロー番組の敵役の属性の違いについて示した。ここでは敵役の属性をギャング団、密輸組織、怪盗など、現実社会の枠組みの中での存在であり、既存の法秩序の中で扱える存在については「現実レベル」の敵役として、怪獣、宇宙人、妖怪など、現実社会の枠組みの外の存在であり、既存の法秩序の中で扱えない存在については「非現実レベル」の敵役として定義した。[I]期では、「現実レベル」の敵役が約9割、「非現実レベル」の敵役が約1割だったが、[II]期では「現実レベル」の敵役が約4割、「非現実レベル」の敵役が約6割となり両者の比率が逆転した。[III]期・[IV]期では「現実レベル」の敵役は6%にまで減少し、「非現実レベル」の敵役がほとんどを占めていたが、[V]期では「現実レベル」の敵役は22%にまで上昇した。

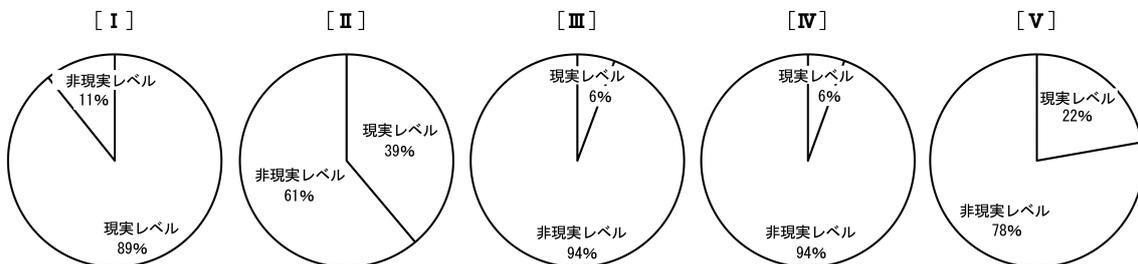


図11 敵役の属性の違い

4. 考察

(1) 主人公の属性の違いについて

1) 年代

図2より主人公の年代のうち、子ども・未成年が占める割合が[I]期で43%、[II]期で35%、[III]期で6%と徐々に減少していることが注目される。[I]期において、子ども向けの国産ヒーロー番組が制作されるようになった際、ジュブナイル小説から『怪人二十面相』(1958-1960年)、『少年探偵団』(1960-1962年)が、マンガから『少年ジェット』(1959-1960年; 1961-1962年)、『鉄腕アトム』(1959-1960年)、『まぼろし探偵』(1959-1960年)、『鉄人28号』(1960年)など、当時の人気作がドラマ化されたが、これらは全て子どもを主人公(アトムはロボットであるが外見は子どもである)とする作品であり、他ジャンルの子ども向けの作品のトレンドが反映されたものである。当時、子ども向けの作品の主人公として読者(視聴者)と同年代の子どもを設定しておけば、より親しみを抱かれ感情移入が成立しやすいものと考えられていたと推測される。ただし、大人に伍して子どもが事件を解決したり、敵を倒すという筋立ては冷静に考えるとリアリティがない。あまり難しいことを考えず割り切って牧歌的な作品世界を楽しむのであれば気にならないが、より本格的なストーリーやアクションを追求しようとする、子どもが主人公だと無理が生じてくる。また樋口(2017)が指摘するように、子役の演技力やスケジュール管理の問題なども絡むとさらに限界が生じ、次第に子どもが主役の作品は減少したと推察される。

平松（1993）は『ウルトラマン』において、視聴者である子どもの自己投影の対象は、小学生でありながら科学特捜隊本部に自由に入出りできるホシノイサム少年であるが、ホシノ少年の存在とは「視聴者の自己同一化の契機あるいは導入として視聴者自身に近い姿をとっているにすぎない」のであって、「視聴者が恒常的に自己同一化しうる対象とはハヤタ隊員その人なのである」と指摘している。平松が指摘するように、主人公という立ち位置ではなくなった子どもの役割は、視聴者の自己同一化を容易にするための橋渡し役である。確かに〔Ⅱ〕期以降のヒーロー番組においても、主人公とごく近い存在である子どもがレギュラーとして設定されている。たとえば『ウルトラマン』では前述のとおりホシノ少年、〔Ⅲ〕期を代表する作品の『仮面ライダー』であれば第16話から五郎少年がレギュラー入りし、第74話からライダー少年隊が結成され、多くの子役が出演するなど、橋渡し役としての子役の例は枚挙にいとまがない。あるいはゲストキャラクターとして事件に巻き込まれた子どもが登場し、主人公やヒーローとの交流が描かれるというストーリー展開も定番であった。たとえば〔Ⅲ〕期に放映された『ウルトラマン A』は、切通（2020）によれば「スタート時に子どものレギュラーが設定されていない」「隊員をめぐる大人の男女のドラマも目立つ」作風であり、前半の第28話まではレギュラーの子役がいなかったが、その期間においてもストーリー展開に関わるメインゲストに子役がキャスティングされている回が計12話分を占め、実に2～3話に一回はこのパターンでの作劇が採用されている。

ただし、ヒーロー番組の子役が視聴者である子ども側から常に歓迎をもって迎えられた訳ではないことを示す証言もある。『エヴァンゲリオン』シリーズや『シン・ウルトラマン』『シン・仮面ライダー』などで知られる映画監督の庵野秀明は、「子供も自分が全部わかるものって、やっぱり面白くないと思うんですよ。未知のものが混じっていて、大人っぽい部分がないとね。ぼくが『仮面ライダー』を見なくなったのは、子供が出始めてから。ライダー少年隊とかになると、自分はこういうものを見たいわけではないと感じましたよね。自分が小学校の低学年だったら見たような気がしますけど、あのときはもう中学生でしたから。『ウルトラマン』も、ぼくはホシノ少年が苦手だった。視聴者の子供目線を確保するために、登場人物として混じるのはわかるんです。ホシノ少年は途中でいなくなるんですけど、ぼくはやっぱりあれが苦手でしたね」（牧村，2023）。筆者自身の記憶から率直な印象を述べると、ヒーロー番組の子役は時に「邪魔な存在」と感じられた。小学校低学年だった頃の筆者は、平松（1993）の言う「視聴者の自己同一化の契機あるいは導入」というプロセスを経ずとも、主人公の青年やヒーローに対し自己同一化することが十分に可能であった。もちろん初めてヒーローものの作品を見る幼い子どもに対しては、自己同一化しやすい同年代の子役を配する手立ては必要である。その一方で、ヒーロー番組を見る子どもの心の中では、庵野が語ったように「未知のものが混じっていて、大人っぽい部分」に対して刺激を受け、少し背伸びをして憧れるという気持ちもまた、強く働く場合があることを考慮に入れるべきであろう。

なお〔Ⅴ〕期には子ども・未成年の主人公が22%と再び増加しているのは、『スケバン刑事』シリーズ（1985-1987年）をはじめとする中高生を主人公にした作品が多く制作されたことによると推測される。

2) 性別

〔Ⅰ〕期では主人公のほとんどが男性であったが、〔Ⅱ〕期以降では主人公が男女混合である割合が徐々に増加し、〔Ⅳ〕期以降では30%以上を占め、また〔Ⅴ〕期では女性の主人公が17%までに急増している（図3）。ここで男女混合というのは、作品の中で活躍するのが単独ヒーローではなく、『スーパー戦隊シリーズ』を代表とする集団ヒーローものの中で、ヒーローチームの中に女性メンバーが1～2名加わっているというパターンであることが多い。葛城（2008）は『スーパー戦隊シリーズ』には「女性＝桃色」というジェンダーバイアスが存在すると指摘し、若松（2009）は『スーパー戦隊シリーズ』における女性のヒロインの描かれ方について、敏感に社会の動きを反映した作品作りをしていると思われるものの、ヒロインの性格設定やチーム内での役割分担といった基本的な図式は大きな変化を示しているとはいえない」としつつも、女性に「『優しさ・賢さ』だけを求める傾向は、徐々にではあるが薄れて来ていると考えてよい」と一定の評価を与えている。

3) 職業

表4によれば〔Ⅰ〕期では「武士・公儀隠密・忍者」が32%で最も多く、次いで「探偵」が29%であり、当時のヒーロー番組は時代劇ものや探偵もののフォーマットに依拠する作品が多かったのを端的に示している。〔Ⅱ〕期では「特捜チーム隊員」が22%、「学生」が17%の順に変わる（表4）。「特捜チーム」とは、『ウルトラマン』の科学特捜隊を代表とする、怪事件などを捜査し、必要に応じて戦闘も行う組織であり、〔Ⅲ〕期・〔Ⅳ〕期でも1位・2位を占める、主人公の所属先として使い勝手のよい設定である。また主人公が子どもであれば「学生」も当然多くなる。なお〔Ⅲ〕期で「武士・公儀隠密・忍者」が再び2位になっているのは（表4）、当時の「変身ブーム」の中、競合番組と差別化し作品の独自色を打ち出すため、敢えて時代劇ものとして企画されることが

あったためと推測される。[Ⅳ]期では「スポーツ・武道関係」が1位となっている(表4)。これは、ブルース・リー主演の映画『燃えよドラゴン』(1974)のヒットで武道が注目されるようになり、「変身ブーム」後のヒーロー番組の方向性を模索する際、『プロレスの星アステカイザー』(1976-1977年)、『バトルホーク』(1976-1977年)といった格闘技系のモチーフを取り入れようとする試みがあった影響と推測される。[Ⅴ]期では「学生」が28%、「民間人」および「人間(地球人)ではない」(ので職業がない)がそれぞれ17%の順へと変化していた(表4)。これは「特捜チーム隊員」のような組織にはどこもなく公権力的な雰囲気に伴うのに対し、今でいうNPO的な市民による組織を志向する流れや、「人間(地球人)ではない」主人公が作品世界の社会の中で居場所を保障されるという多様性の萌芽と捉えれば、ジェンダーと同様、主人公の職業も敏感に社会の動きを反映していると推察される。

(2) ヒーローの属性の違いについて

1) 変身の有無

図4を見ると[Ⅰ]期では「主人公がヒーローに変身する」パターンが約4割、「主人公がヒーローに変身しない」パターンが約6割であったが、[Ⅱ]期では「主人公がヒーローに変身する」パターンが約3割、「主人公がヒーローに変身しない」パターンが約7割と、変身するパターンが減少していた。[Ⅱ]期を代表するヒーローは、日本独自の巨大化する変身ヒーローである『ウルトラマン』であるため、この時期に主人公が変身するパターンが減少しているのは些か意外だが、『ウルトラマン』以外に怪獣が登場する作品のうち、主人公が巨大ヒーローに変身して戦うのは、同じ円谷プロ制作の『ウルトラセブン』(1967-1968年)くらいである。大人気番組だった『ウルトラマン』も、制作スケジュールが逼迫したためにやむを得ず終了した経緯もあり(白石, 2016)、怪獣と巨大ヒーローのアクションを見せ場にする番組を毎週放映する制作体制にかなり無理があることの反映と推察される。[Ⅲ]期以降では「主人公がヒーローに変身する」パターンが約7割、「主人公がヒーローに変身しない」パターンが約3割と、「変身する/しない」の割合が逆転していた(図4)。「Ⅲ」期はいわゆる「変身ブーム」の時期に当たり、上記の制作上の事情もあってか多くのヒーローは等身大で、怪獣ではなく「怪人」と総称される敵役とスピード感のある肉弾戦を繰り広げ、当時の子どもたちを魅了した。

2) コスチュームの有無

[Ⅰ]期ではヒーロー特有の「コスチュームあり」が約7割、「コスチュームなし」が約3割だった(図5)。この時期は探偵ものや時代劇ものなど、変身もせず、主人公がそのままの姿でクライマックスの格闘・立ち回りを演じる作品もヒーローものの一種として放映されていたことが反映されたと推測される。そうした性質の作品が減少した[Ⅱ]期から[Ⅳ]期にかけては「コスチュームあり」が増加し、「コスチュームなし」が減少していった(図5)。なお[Ⅴ]期では「コスチュームあり」が約8割、「コスチュームなし」が約2割と、ややヒーロー特有のコスチュームがないパターンが増加した(図5)。これは、『スケバン刑事』シリーズを代表とする学園ものの作品が流行したことで、主人公がセーラー服のまま戦闘シーンでも活躍したことの反映である。

3) ヒーローの外観

図6によれば、[Ⅰ]期のヒーローの外観は「顔が見えている」または「顔の一部が見えている」パターンとで約9割を占め、「顔が全く見えない」のは1割程度だった。ちなみに日本の国産TVヒーローとして初めて仮面で顔全体が覆われ、全く演者の顔が見えない方式を採用したのは『七色仮面』(1959-1960年)で、『月光仮面』の登場からさほど間を置かず登場しているが、これに追従する流れはほとんどなく、唯一の例外はロボットである『鉄人28号』で、この時期のヒーローの大半は演者の顔の少なくとも一部は見えているスタイルが貫かれている。

続く[Ⅱ]期では「顔が全く見えない」ヒーローが43%にまで増加しているが(図6)、その代表は1966年から放映が開始された『マグマ大使』と『ウルトラマン』である。両者は共に怪獣と戦う巨大ヒーローであり、国産ヒーロー番組のあり方そのものを大きく変えた作品であるが、どのような経緯で「顔が全く見えない」スタイルが採用されただろうか。実はこれらの両ヒーローのデザイン・造形の段階において、マグマ大使では「顔が見えている」方式が、ウルトラマンでは「顔の一部が見えている」方式が検討されており、市販された書籍にもスチル写真やデザイン画が掲載され、確認することができる(鷲巣・安井, 1980; 成田, 1983)。また『ウルトラマン』に企画段階から参加し、クランク・イン後に第1班の監督として初めて演出を担当して飯島敏宏は「僕は現在の『ウルトラマン』のデザインについては、当初は反対の立場にまわっていたんです。「自分の子どもがおびえてしまってダメだ」と「これは死んでいる顔だ。表情がない」とか言って、最初は唇だけでも動くように作ってもらったんですが、それもすぐになくなりましたね」(樋口, 1993)と証言しており、制作者側にも巨大ヒー

ローをどのようなデザイン・造形で表現するか、試行錯誤や意見の対立があったことが窺われる。結果として、『マグマ大使』も『ウルトラマン』も「全く顔が見えない」方式を採用して放映され、大人気を博し、子どもたちに受け入れられた。以後、国産TVヒーローの定番は等身大のキャラクターを含め「顔が全く見えない」タイプになっていくが、これが成立している影には、ヒーローデザインや造形を担当するスタッフ（特撮映画研究会2002）、ヒーローを演じるスーツアクターやアクションを担当するスタッフ（きくち、1995；岡田、1999；破李拳、1999；古谷、2009）、諸氏の不断の努力と工夫でノウハウが蓄積・改善され続けていることも大きく貢献していると推察される。

また、物心ついた頃から表情の動かない仮面を着けたヒーローを見慣れている日本の子どもたちは、表情ではなく、特有のボディアクションなどを通してヒーローの心の動き・感情などを感じ取る、「TVヒーローリテラシー」とでも呼ぶべきスキルを獲得していると推測して、ヒーロー番組が子どもの認知能力に与える影響についての実証的な研究へと発展させることも今後検討したい。

4) 能力獲得の様態

図7のとおり [I] 期では、「説明なし」が最も多く約8割を占め、次いで「元々の力」が約2割で、わずかに4%が「能動的」であった。この時期においては、ヒーローが強く正しい存在であることは自明の理であり、ヒーローがどのようにして能力を獲得したのか、作り手側も視聴者の側も敢えて説明を要さなかったと推測される。[II] 期においても、「説明なし」が最も多かったがその割合は55%まで低下し、「元々の力」が28%、「受動的」が17%を占めるようになり、ヒーローとしての能力獲得の様態が変化していた（図7）。ここで「元々の力」というのは、たとえば「宇宙人だから元々人間にはない特殊な力を持っている」といった場合を指し、やはり「普通の人間である主人公がどのようにして特別な力を得たのか」といった方向への興味には結びつかない。なお [II] 期での「受動的」に能力を得た代表例は、『ウルトラマン』の第1話で、自らの過失でパトロール中の科学特捜隊のハヤタ隊員のビートル機と衝突してその命を奪ってしまったウルトラマンが、お詫びにハヤタと一心同体となって地球に留まり、困った時にウルトラマンの姿に変身できるベーターカプセルを与えるという展開である。そもそもハヤタ隊員は（怪獣と戦って退治してくれる）友好的で巨大な宇宙人が地球に来訪したことなど全く知らなかったし、自ら超人になりたいと欲した訳でもなく、ウルトラマンの過失を責め、代償としてウルトラマンの力の譲渡を要求した訳でもなく、ウルトラマンのお詫びの意を（やや怪訝に思いながらも）受け入れたのであり、まさしく「受動的」に能力を得ている。その後、[III] 期・[IV] 期では「受動的」が全体の半分を占め（図7）、主人公がヒーローの力を得る経緯は「偶然思いがけず」「自ら進んで求めた訳ではなく」巻き込まれたというパターンが定番となる。このような状況に戸惑いながらも、生来の善性の発露により主人公が人々のために戦うという、いかにも日本人好みの図式が容易に見出される。これに対し、アメリカを代表するヒーローであるスーパーマンの場合、赤ん坊の時に故郷であるクリプトン星が爆発し、両親に脱出用ロケットに乗せられて地球（アメリカの田舎町スモールビル）に不時着したところを子どものいない老夫婦に引き取られて養子のクラーク・ケントとして育てられ、少年時代から超能力を利用して人助けをしていたが、高校卒業に前後して養父が亡くなったことをきっかけとして、自分を受け入れてくれたアメリカ社会に「恩返し」をすべく、スーパーマンとして本格的に活躍することを決意したという設定であり（佐藤、1992）、主人公が（宇宙人としての）「元々の力」について、「熟慮の末」「自ら進んで」ヒーローとなる道を選ぶとする姿は、巻き込まれ型で受動的な日本のヒーロー番組の主人公たちとは好対照をなす。ただし [V] 期では「能動的」が47%に上昇し、36%であった「受動的」を上回り最も多いパターンとなる（図7）、こうした動きは日本社会においても主人公が主体性・自発性をもって行動することを期待する社会の変化の影響によると推察される。

5) 主に活躍するヒーローの数

図8を見ると [I] 期から [III] 期までは、「単独」で活躍するヒーローが6～8割を占めており、所謂「孤高のヒーロー」という図式が成り立っていたが、[IV] 期・[V] 期では半分ほどに留まり、「集団」が [III] 期では約2割、[IV] 期では約3割、[V] 期では約4割と漸増してきている。このような現象が生じたのは、『秘密戦隊ゴレンジャー』（1975-1977年）を始祖とする所謂『スーパー戦隊シリーズ』および、その影響を受けた複数のヒーローたちが共闘して戦うタイプの作品が増えたことによるとと思われる。

6) ヒーローの能力強化イベントの有無

図9で示されたごとく [I] 期および [II] 期では、ヒーローの能力強化イベントが描かれることはほとんどなかったが、[III] 期では約4割の作品でヒーローの能力強化イベントが描かれるようになる。[III] 期は所謂「変身ブーム」の真っ只中であり、競合する他のヒーロー番組との差別化を図り、独自色を打ち出す工夫や、ルーティ

のように怪獣(怪人)と戦いそれを打ち破るヒーローの戦いを繰り返すのではなく、「強敵の出現でピンチに陥ったヒーローがパワーアップを遂げる」といったイベント回を仕掛ける、といった制作者側のアイデアが打ち出され、次第にノウハウとして確立していった時期であることの反映であろう。以後も[IV]期では22%、[V]期では14%と漸減しているものの(図9)、一定の割合でヒーローの能力強化イベントが盛り込まれている。

7) ヒーローの交代・追加イベントの有無

図10から、[I]期ではヒーローの交代・追加イベントは7%とごく少なかったが、[II]期では11%、[III]期では23%、[IV]期では28%、[V]期では33%と漸増してきていることがわかる。なお今日ではスポンサーである玩具メーカーが番組の制作会社の企画会議に早い段階から加わり、キャラクターのデザインや小道具の開発など番組作りに関わっており、各種グッズを販売する年間スケジュールをあらかじめ立て、戦略的なビジネスを展開している(鈴木, 2011)。それに沿って、番組内での各種イベント(ヒーローの新たな武器アイテム, 新戦闘フォーム, あるいは追加戦士の投入など)が綿密に設定され、番組制作が進行する体制が確立している。

(3) 敵役の属性の違いについて

[I]期では、「現実レベル」の敵役が約9割、「非現実レベル」の敵役が約1割であった。杉山(2022)は、20世紀の初期に生まれたアメコミでは、都市化が進み犯罪が増えてくる社会情勢の中で「アメリカ市民にとって犯罪者から守ってくれる存在をヒーローに求めた。言い方を変えればアメコミにおいてはヒーローもヴィランも人間の延長だった」と述べている。筆者が本研究で設定した「現実レベル」の敵役とは、杉山の言うところの「犯罪者」と示すところはほぼ同じであり、この時点では日米においてヒーローやヴィランのあり方に特に顕著な違いはなかったと推察される。[II]期では「現実レベル」の敵役が約4割に低下し、「非現実レベル」の敵役が約6割に上昇し、両者の比率が逆転した(図11)。[II]期を代表するヒーローは再三述べている通り巨大ヒーローの『ウルトラマン』である。杉山(2022)は、日本人が地震や台風といった天地天変地異など、人間の手ではどうにもならない大災害を恐れ、「それが巨大怪獣という形で表現され、それらに立ち向かえる人間を超えた存在を欲した。だから巨大ヒーローになる」と述べている。このように、[II]期において日本人の心性に根差した敵役としての怪獣と、それと戦う巨大ヒーローという図式が成立する。その後、[III]期と[IV]期では「現実レベル」の敵役は6%にまで減少し、「非現実レベル」の敵役がほとんどを占めるようになった(図11)。この時期の敵役の代表は巨大な怪獣よりも、『仮面ライダー』(1971-1973年)で登場した、世界征服を企む悪の秘密結社ショッカーである。劇中の設定によれば、ショッカーはナチスドイツで研究されていた生物の能力を人間に移植する改造手術を用いて悪の怪人を生み出しており、アメコミのヴィランとはまた違った、全体主義的で人権を否定し、人間を奴隷化しようとする組織であり、これは科学を悪用し人間らしい心や生活を否定されることに対する当時の人々の恐怖心が投影されたものと推測される。なお[V]期では「現実レベル」の敵役は22%にまで上昇しているが、これは『スケバン刑事』シリーズを代表とする学園ものの作品が流行したことで、「現実レベル」の敵役が設定されたことによる。

(4) まとめ

本研究の結果について各項目ごとに考察したところ、昭和期のTVヒーローにおける主人公の性別(と関連するジェンダー)や職業、およびヒーローが能力を獲得する様態などに関しては、制作当時の社会の状況が反映されていることが推察された。若松(2009)によれば現在、親は子どもにとっての手本(モデル)ではなくなっており、従来であれば父親や母親から学んでいた「男の子・女の子としての役割」をTVの中のヒーローやヒロインを通して学んでおり、TV番組が子どもたちのジェンダーに与える影響は無視できないという現状を認識する必要があると指摘している。これはジェンダーのみに限定される現象ではなく、職業や(主人公が能力を獲得する際の姿勢を通じた)主体性・自発性についても同様であると推測され、TV番組が子どもたちに与える影響の大きさについて再考する契機を与えてくれる知見が得られた。

またヒーロー番組の主人公の年代について検討したところ、子どもが探偵として活躍するパターンは[II]期(昭和40年代前半)以降ほとんど見れなくなっていた。このことについて、それ以前であれば成立し得た「子どもが大人顔負けの知恵や力を発揮して悪漢を懲らしめ、事件を解決して賞賛される」といった形でのファンタジーをもはや子ども自身でさえも抱くことが出来なくなったことの表れだと考えれば、この時期に社会の中での子どもの立ち位置が変化したことを如実に反映しているものと推測される。それ以降ヒーロー番組の中での子どもの役割は、視聴者である子どもたちが大人の主人公(=ヒーロー)に感情的に同一化するための橋渡し役へとシフトしていくが、こうした制作者側の配慮に関しては、庵野が語っているように、必ずしも子どもに対して目論見通り作用するとは限らない。制作者側は番組の企画段階で、どのようなヒーローであれば子どもたちの人気を得

られるかを検討し、練り上げて新しいヒーローを世に送り出す。その際、時代が降るに従ってスポンサー側の商品展開とも連動され、子どもたちを飽きさせないような手練手管が用いられるようになってきている。それでも、実際に放送された番組で主人公やヒーローが、制作者側である大人の思惑通りに子どもたちの心をつかめる保証がある訳ではない。子どもがヒーロー番組を見る時、大人とはまた違った感覚・感性に基づいて反応するため、予想外に受けたり、その逆に受けなかったりすることもある。このような、作品やキャラクターをめぐる、制作者である大人と視聴者側である子どもとのせめぎ合いが繰り返されることが、我が国におけるTVヒーローのイメージは独自の展開・変遷を続けていることの原動力となっていると推測される。

5. おわりに

昭和期に数多く制作された子ども向けのヒーロー番組について、客観的なデータから主人公やヒーロー、および敵役の属性について、どのように推移していたのかを確認し、またそのトレンドの変化をどう考えるのかに取り組んだが、最初に述べたように「変身ブーム」の只中で小学生時代を送った世代である筆者にとっては大変興味深く、かつまた単に自分の思い出・思い入れだけでヒーローを語るのとは質の違う知的好奇心を刺激される体験であった。考察でも触れたように、例えば表情の動かないヒーローに対し、視聴者である子どもたちがどのような感情を抱くのかといった点については、可能であれば実証的な研究で確かめることで、さらに意外な知見が得られるのではないかと推測される。また、平成期に入るとTVヒーローの設定・ストーリー展開は昭和期と比べ遥かに複雑化しているが、平成・令和のTVヒーローについても今回と同様の方法で検討してみたい。

引用文献

- 藤岡弘、 仮面ライダー本郷猛の真実 ぶんか社 1999
 破李拳竜 ザ・スーツアクター 特撮ヒーローを演じた男たち 1999
 樋口尚文 テレビヒーローの創造 筑摩書房 1993
 樋口尚文 「昭和」の子役たち もうひとつの日本映画史 国書刊行会 2017
 平松洋 ヒーローの修辞学 ウルトラマン／仮面ライダー／機動戦士ガンダム 青弓社 1993
 古谷敏 ウルトラマンになった男 小学館 2009
 今田雄三 子どもの心は怪獣・ウルトラマンとどう出会うのか 鳴門教育大学研究紀要 38 76-91, 2023
 神谷和宏 ウルトラマンは現代日本を救えるか 朝日新聞出版 2012
 葛城浩一 ジェンダー的要素はどう描写されてきたのか：「スーパー戦隊シリーズ」を事例として 子ども社会研究 14 3-16 2008
 きくち英一 ウルトラマン・ダンディー～帰ってきたウルトラマンを演った男～ 風塵社 1995
 切通理作 <ヒーローになりそこねた神>の一年間 円谷プロダクション（監修）・水野浩一郎・岩島寿明（エープロダクション）（取材・構成・編集） 講談社シリーズMOOK ウルトラ特撮 PERFECT MOOK vol. 10 ウルトラマン A p. 2, 2020
 牧村康正 「仮面」に魅せられた男たち 講談社 2023
 成田亨 成田亨画集 ウルトラ怪獣デザイン編 朝日ソノラマ 1983
 岡田勝監修 大野剣友会伝 ヒーローアクションを生んだ達人たち 風塵社 1999
 鷺巣富雄（監修）・安井ひさし（構成）ファンタスティックTVコレクション No. 17 マグマ大使 スペクトルマン 快傑ライオン丸 ピー・プロ特撮映像の世界 朝日ソノラマ 1980
 佐藤健志 ゴジラとヤマトとぼくらの民主主義 文藝春秋 1992
 白石雅彦 「ウルトラマン」の飛翔 双葉社 2016
 杉山すび豊 世界規模で求められるこれからのヒーロー Pen+ 増補決定版 ウルトラマンを見よ CCCメディアハウス 2022 54-55
 鈴木暁子 仮面ライダーやスーパー戦隊のおもちゃ、15年前から変わったビジネス戦略の「舞台裏」 朝日新聞 GLOBE+ <https://globe.asahi.com/article/14643773> 2011.10.16（最終閲覧日：2023.12.10）
 特撮映画研究会編 怪獣とヒーローを創った男たち 辰巳出版 2002
 若松孝司 ジェンダーフリーの時代の特撮ヒーロー／ヒロイン像 愛知淑徳大学論集 文化創造学部・文化創造研究科篇 9 45-58, 2016

A Trial Theory on the Image of TV Heroes in the Showa Period

IMADA Yuzo

This study collected data on the number of children's hero programs broadcast in Japan from 1958 to 1988, including the number of programs, the age, gender, and occupation of the heroes, the appearance and abilities of the heroes, and whether the villain existed within or outside the framework of the real world. The data collected in this study are categorized into five periods, with some discussion of changes in the trends of hero TV programs in each period. It is hoped that the development of this study will lead to an understanding of children's images of heroes.