

子どもの心は怪獣・ウルトラマンとどう出会うのか

今 田 雄 三

(キーワード：児童文化、子どもの心、怪獣、ウルトラマン、ハレとケ)

1. はじめに

1969年、河合隼雄は我が国最初の箱庭に関する専門書である『箱庭療法入門』の中で、箱庭療法の玩具について「ぜひ用意すべきものとしては、人、動物、木、花、乗物、建築物、橋、柵、石、怪獣などである」「テレビなどでおなじみの怪獣や、ウルトラマンなども、子供に非常に喜ばれるので用意すべきである」と記述している。それから半世紀以上が経過した現在、心理援助職の養成を行なっている各大学院の附属心理相談室の多くでは、ごく当たり前のように、プレイルームや箱庭療法で用いるアイテムとして、怪獣やウルトラマンなどのフィギュア（いわゆるソフビ人形）が用意されており、そこでケースを担当する大学院生諸氏も、「なぜ心理療法の場に怪獣やウルトラマンのおもちゃがあるのか？」ということに特に疑問を感じている訳ではないように思われる。河合（1969）の言うとおり、ある年代までの子どもは怪獣やウルトラマンのフィギュアをプレイや箱庭に好んで使うという印象がある。怪獣やウルトラマンの持つ、どのようなイメージが子どもの心を強く引き付けるだろうか。

ところで1978年に、円谷プロの社員であった竹内博が大人向けの怪獣図鑑という意図で企画した「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」が朝日ソノラマから出版された（竹内，1993）。これ以降、思春期・成人期を迎えても、怪獣やウルトラマンの魅力が語ることが市民権を得ていくこととなる。さらに1991年にはSUPER STRINGSサーフライダー21という企画者集団が、ウルトラマンを政治・経済・科学など大人の目線で分析するという「ウルトラマン研究序説—若手学者25人がまじめ分析 科学特捜隊の組織・技術戦略を検証する」という書籍が、中経出版という主にビジネス書を扱っている会社から出版され、当時大きな話題を呼んだ。それ以降、怪獣やウルトラマンに関する大人向けの書籍は、たとえば佐藤健志（1992）「ゴジラとヤマトとほくらの民主主義」、町山智浩編（1992）「怪獣学・入門！」、切通理作（1993）「怪獣使いと少年—ウルトラマンの作家たち 金城哲夫・佐々木守・上原正三・市川森一」等々、コンスタントに出版され続けて現在に至っており、ウルトラマンはもはや児童文化の範疇に収まらない存在である。

さて本稿を編むに当たって、国語教師であるとともに、ウルトラシリーズについての評論『ウルトラマンと「正義」の話しよう』（2011）、『ウルトラマンは現代日本を救えるか』（2012）などを刊行して注目された神谷和宏による、以下の指摘に留意したい。

（I）ところで『ウルトラ』シリーズと、日本の60～70年代の政治性を語る言説の中で多く見られるのは、人間がウルトラマンに助けられるという作品の基本的な構図を、日米関係となぞらえるというものです。その考え方によれば、ウルトラマンの加護なしでは自分たちの平和を守れない人間は、日米安全保障条約下の日本と同様であるとされます。しかし、意図的に本書ではその言説を採りませんでした。確かに、市川森一氏のように「『ウルトラセブン』の作風はベトナム戦争の影響を受けていた」等と発言している当時の作家もいます。しかし、作品全体が、そのような世相を反映して作られたものとは言えません。人間やウルトラマンが戦う怪獣は、戦争における敵国のような存在ではなく、駆逐されていく旧来的なもの、自然のメタファーであるからです。もし、日米関係の表象として『ウルトラ』シリーズが機能していたならば、人間と相対する怪獣を敵と見なしたウルトラマンたちは、完膚なきまでに怪獣を攻撃し、その行為に懺悔することなどないでしょう。また、ウルトラマンを倒した怪獣を人間が倒すという、『ウルトラマン』の最終回のメッセージ性などを解釈することができなくなります。作家の意図から離れて、読者の持つ知識や想像力で作品を解釈する「テキスト論」的な読解をすれば、日

米関係が反映されていたのではないかと考えることはできますが、皆がそのような解釈をトレースするあまり、特定のエピソードを特定の見方で読解することが定番化してしまうことは避けなければなりません（神谷、2012 pp. 191-193）。

そのため、本論文ではウルトラマンというキャラクター・作品について論じる際、大人になってからの（子どもの頃のウルトラマン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、何より子ども時代に『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」に注目することにした。

2. 子どもは怪獣をどのように体験したのか

我が国において、怪獣といえば1954年に公開された『ゴジラ』を始めとする、東宝が製作した、円谷英二監督が特撮を担当した数々の映画作品に登場する怪獣たちが真っ先に想像されるだろう（表1）。本項ではまず、子ども時代に映画で怪獣と出会った世代の当事者たちの体験を率直に綴った文章を紹介することにした（なお、以下の文中でイタリック体で記した引用の中の太字は、全て筆者が注目した部分を示すために付したものである）。

表1 東宝特撮映画一覧（『ウルトラQ』放送開始以前）

封切日	作品名	制作	原作 脚本	監督	主な出演者	登場怪獣
1954. 11. 3	ゴジラ	田中友幸	香山滋 村田武雄、本多猪四郎	本多猪四郎 (特技) 円谷英二	宝田明、河内桃子、 平田昭彦、志村喬	ゴジラ
1954. 12. 29	透明人間	北猛夫	(原案) 別府啓 日高繁明	小田基義 (特技) 円谷英二	河津清三郎、高田稔、 植村謙二郎、藤原録足	
1955. 4. 24	ゴジラの逆襲	田中友幸	香山滋 村田武雄、日高繁明	小田基義 (特技監督) 円谷英二	小泉博、千秋実、 志村喬、若山セツ子	ゴジラ、アンギラス
1955. 8. 14	獣人雪男	田中友幸	香山滋 村田武雄	本多猪四郎 (特技) 円谷英二	宝田明、河内桃子、 平田昭彦、小杉義男	雪男
1956. 7. 5	白夫人の妖恋	田中友幸	中国民話「白蛇伝」 林房雄「白夫人の妖恋」より 八住利雄	豊田四郎 (特技監督) 円谷英二	池部良、山口淑子、 八千草薫、清川虹子	
1956. 12. 26	空の大怪獣ラドン	田中友幸	黒沼健 村田武雄、木村武	本多猪四郎 (特技監督) 円谷英二	佐原健二、白川由美、 中田康子、小杉義男	ラドン、メガスロン
1957. 12. 28	地球防衛軍	田中友幸	丘美文二郎(潤色)香山滋 木村武	本多猪四郎 (特技監督) 円谷英二	佐原健二、志村喬、 白川由美、河内桃子	モゲラ
1958. 6. 24	美女と液体人間	田中友幸	海上日出男 木村武	本多猪四郎 (特技監督) 円谷英二	白川由美、佐原健二、 小沢栄太郎、千田是也	
1958. 10. 14	大怪獣バラン	田中友幸	(原案) 黒沼健 関沢新一	本多猪四郎 (特技監督) 円谷英二	野村浩三、園田あゆみ、 平田昭彦、千田是也	バラン
1959. 11. 1	日本誕生	藤本真澄 田中友幸	八住利雄、菊島隆三	稲垣浩 (特技監督) 円谷英二	三船敏郎、上原美佐、 原節子、司葉子	八岐大蛇
1959. 12. 26	宇宙大戦争	田中友幸	丘美文二郎 関沢新一	本多猪四郎 (特技監督) 円谷英二	池部良、安西郷子、 千田是也、伊藤久哉	
1960. 4. 10	電送人間	田中友幸	関沢新一	福田純 (特技監督) 円谷英二	鶴田浩二、平田昭彦、 白川由美、河津清三郎	
1960. 12. 11	ガス人間第1号	田中友幸	木村武	本多猪四郎 (特技監督) 円谷英二	三橋達也、八千草薫、 伊藤久男、土屋嘉雄	
1961. 7. 30	モスラ	田中友幸	中村真一郎 、福永武彦、堀田善衛 関沢新一	本多猪四郎 (特技監督) 円谷英二	フランキー堺、小泉博、 香川京子、 ザ・ビーナッツ	モスラ
1961. 10. 8	世界大戦争	藤本真澄 田中友幸	八住利雄、木村武	松林宗恵 (特技監督) 円谷英二	フランキー堺、宝田明、 星由里子、乙羽信子	
1962. 3. 21	妖星ゴラス	田中友幸	(原案) 丘美文二郎 木村武	本多猪四郎 (特技監督) 円谷英二	池部良、白川由美、 久保明、水野久美	マグマ
1962. 8. 11	キングコング対ゴジラ	田中友幸	関沢新一	本多猪四郎 (特技監督) 円谷英二	高島忠夫、藤本悠、 若林映子、有島一	キングコング、ゴジラ、 大ダゴ
1963. 8. 11	マタンゴ	田中友幸	(原案) 星新一、福島正美 木村武	本多猪四郎 (特技監督) 円谷英二	久保明、佐原健二、 太刀川寛、土屋嘉雄	
1963. 12. 22	海底軍艦	田中友幸	押川春浪 関沢新一	本多猪四郎 (特技監督) 円谷英二	高島忠夫、藤本悠、 田崎潤、佐原健二	マンダ
1964. 4. 29	モスラ対ゴジラ	田中友幸	関沢新一	本多猪四郎 (特技監督) 円谷英二	宝田明、星由里子、 ザ・ビーナッツ、 小泉博	モスラ、ゴジラ
1964. 8. 11	宇宙大怪獣ドゴラ	田中友幸 田実泰良	丘美文二郎 「スペース、モンス」より 関沢新一	本多猪四郎 (特技監督) 円谷英二	夏木陽介、藤山陽子、 小泉博、若林映子	ドゴラ
1964. 12. 20	三大怪獣地球最大の決戦	田中友幸	関沢新一	本多猪四郎 (特技監督) 円谷英二	夏木陽介、星由里子、 若林映子、小泉博	ゴジラ、ラドン、モスラ、 キングギドラ
1965. 8. 8	フランケンシュタイン対地底怪獣	田中友幸	馬淵薫	本多猪四郎 (特技監督) 円谷英二	高島忠夫、水野久美、 土屋嘉雄、佐原健二	フランケンシュタイン、 バラゴン、大ダゴ
1965. 12. 19	怪獣大戦争	田中友幸	関沢新一	本多猪四郎 (特技監督) 円谷英二	宝田明、水野久美、 沢井桂子、久保明	ゴジラ、ラドン、 キングギドラ

※戦争映画は除く。『スクリーン特編版 東宝配給作品 特撮映画大全集』近代映画社（1994）、『別冊映画秘宝 東宝特撮総選挙』洋泉社（2009）を元に構成。

(Ⅱ) 私自身が子ども時代に大いに遊びを満喫した人間なのかといえば、必ずしもそうではない。それは、決して遊びよりも勉強に精を出していたといったことではない。私は、子どもの頃、体が弱かったため、同世代の子と比べると、ずっと遊びの体験が少なかったと思う。また、9歳まで地域と離れた小学校に通っていたため、

近所にはごく限られた友達しかおらず、いわゆる徒党を組んでの遊びをほとんど体験していなかったのである。同世代の子どもたちがごく自然に体験していたことを体験していないという意味で、遊びは私にとって、いわばコンプレックスのひとつであった。しかし、そのような私でも、今も明瞭に思い出すことのできる遊びがあった。そのひとつは、ゴジラの絵を描く遊びである。当時（おそらく6～7歳の頃）、私が観たゴジラ映画は、東宝映画第2作目の『ゴジラの逆襲』であった。ゴジラは私を虜にした。ゴジラが暴れ、戦車や大砲を蹴散らす絵を繰り返し描いた。画用紙は高価であったため何枚も使うわけにはいかず、あとはデパートの包装紙の裏を用いた。しかし、包装紙ももったいないとされる時代であった。そこで私は、紙が足りなくなると新聞紙を使って描いた。新聞紙に描くゴジラは、活字に邪魔されてちょっときたなくて不満であったが、好きなだけ何枚でも描ける安心感の方が大事だった。ゴジラの絵を描いているときの私は、完全にイメージの世界に没入していたと思う。私の体のなかで血が沸き返り、私の視野のなかにはゴジラがほとんど三次元空間で立ち現われていた。半世紀近く昔のことではあるが、そのときの感覚は今も一種の体感として残っている。子どもの遊びは、凄まじいリアリティを持っているということ、私は私なりのやり方で体験していたのである（弘中、2002 p. 224）。

（Ⅲ）僕が最初にリアルタイムで観た怪獣映画は『キングコング対ゴジラ』（1962年）です。（中略）その頃の僕にとって、ゴジラは破滅願望や愛されたいという気持ちの「代弁者」でした。子どもって、うまく言葉にできないから、想いをどうぶつけていいのかがわからない。そのころ転校して環境に適応できない、自分は異質な存在だという気持ちがあって、それをゴジラに投影していたんだと思います。実は7歳のときに『キンゴジ』を観終わってから、すぐに僕はゴジラの絵を書いているんです。パンクだよ、すごい凶悪な（笑）。自分のなかのモヤモヤとした不安がマグマになって噴出した感じ。なぜゴジラにそんなに熱中したのか。子どもの頃は言葉にはできなかつたけれど、龍という存在が人類よりもっと古くからさまざまな遺伝子のなかで感じられるように受け継がれていて、人類がかなわない、畏怖の念を抱かざるを得ないほど、すごく怖い存在だということを、子どもはそのときに感じ取ったんだと思います。そういう意味で、怪獣は、自分と自分以外のもの＝世界を意識させる鏡のようなもので、向き合わずにはいられない。言い換えれば、怪獣というのをどう受け止めるかというのは、自分が世界をどう見ているのかということと同じ。だから、いまだに惹きつけられるんだと思います（佐野、2014 pp. 241-242）。

ちなみに上記の（Ⅱ）は遊戯療法を専門とする臨床心理学者の弘中正美、（Ⅲ）は俳優の佐野史郎による文章である。両名とも子ども時代（小学校低学年）に怪獣映画でゴジラに出会ったことが、単なる娯楽を超えて、当時自分が内面に抱えていたものを噴出させ、モノに憑かれたようにゴジラの絵を描いていたという体験までが共通していることに驚かされ、圧倒される感がある。

上記2つのエピソードは、小説家の村田基（1993）が、「戦災や王政がなくなった社会において、もっとも抑圧された者は子どもである。子どもとおとな（親）との力の差は圧倒的であり、しつけ、教育、学校、入試、その他社会のありかた全般が子どもに対して抑圧的に機能するよう仕組まれている」「このような社会においては、子どもは怒り、恨み、破壊衝動を蓄積させる（そのままおとなになった者は、自己の内面に暗黒の領域を有し、しばしば自覚せずに破壊的な行動をなす。これが無意識の正体であろう）。子どもは自己の破壊衝動を怪獣に投影した」と指摘していることと、よく合致しているように思われる。

また弘中（2002）は、「遊戯療法のなかで怪獣・恐龍は活躍する。人間の軍隊を踏みじめる強大なパワーを発揮したり、怪獣・恐龍同士の熾烈な戦いが展開したりする。子どもが怪獣と恐龍を区別するかどうかはケース・バイ・ケースであるが、区別する時には、恐龍は現実には動物であるので、どこか力に限界を持つものとして認識されるようである」と述べ、さらに「怪獣は古来より、しばしば「龍」の形をとって表れるが、それは心理的には、子どもを包み込む巨大な力、母なる力のネガティブな側面を表している。それゆえ、怪獣・龍を打ち倒すテーマは、母性のしがらみから子どもが自立していくときの課題そのものである」とともに、「怪獣・恐龍は、心理学的には、未分化で破壊的で万能感に溢れた生命力のシンボルである。それはまた、『子ども性』のシンボルでもある」と分析した上で、「怪獣・恐龍をもっと御しやすい何ものかに変換させる前に、子どもはまず怪獣・恐龍の世界を生きなければならない。それは子どもにとっての課題であるし、それに敬意を払いつつ見守るのは大人の課題でもある。それは必ずしも容易なことではないようである」と、子どもの心にとって怪獣のイメージが持つ重要性を強調している。

3. 子どもはウルトラマンをどのように体験したのか

『ウルトラマン』は1966年7月17日から放送が開始されたカラー連続テレビ映画であり、第1話「ウルトラ作戦第一号」は34%（ビテオリサーチ）の視聴率を稼ぎ、平均視聴率37%、最高42.8%という子ども番組としては驚異的な人気番組であった（安井ほか、1978）。以下に表2として『ウルトラマン』の放映リストを掲載しておく。それ以後、現在に至るまで、ウルトラマンはシリーズ化され、数多くの作品が生まれ出され続けている。この原稿を執筆している2022年においても、映画『シン・ウルトラマン』が公開され、観客動員294.8万人（2022.8.6現在）を数えるヒット作となっている（円谷プロ公式サイト、2022）。およそ日本の文化圏の中で暮らす者で、「ウルトラマンを知らない」という者はほとんどいないのではないだろうか。

表2 『ウルトラマン』放映リスト

放映No.	放映日	制作No.	題名	登場怪獣	脚本	監督	特殊技術	視聴率(*1)
	1966.7.10		ウルトラマン誕生		金城哲夫	実相寺昭雄 樋口祐三		30.60%
1	1966.7.17	9	ウルトラ作戦第一号	ベムラー	関沢新一 金城哲夫	円谷一	高野宏一	34.00%
2	1966.7.24	1	侵略者を撃て	バルタン星人	千束北男	飯島敏宏	的場徹	34.60%
3	1966.7.31	3	科特隊出撃せよ	ネロンガ	山田正弘	飯島敏宏	的場徹	33.60%
4	1966.8.7	4	大爆発五秒前	ラゴン	南川竜	野長瀬三摩地	高野宏一	29.40%
5	1966.8.14	2	ミロガダの秘密	グリーンモンス	藤川桂介	飯島敏宏	的場徹	29.00%
6	1966.8.21	5	沿岸警備命令	ゲスラ	山田正弘	野長瀬三摩地	高野宏一	34.90%
7	1966.8.28	6	パラージの青い石	アントラー	南川竜 金城哲夫	野長瀬三摩地	高野宏一	34.00%
8	1966.9.4	8	怪獣無法地帯	レッドキング、チャンドラー、 マグラー、ビグモン、スフラン	金城哲夫 上原正三	円谷一	高野宏一	36.60%
9	1966.9.11	7	電光石火作戦	ガボラ	山田正弘	野長瀬三摩地	高野宏一	39.50%
10	1966.9.18	10	謎の恐竜基地	ジラス	金城哲夫	満田かずほ(*2)	高野宏一	39.00%
11	1966.9.25	12	宇宙から来た暴れん坊	ギャング	宮田達男	満田かずほ(*2)	高野宏一	30.20%
12	1966.10.2	11	ミイラの叫び	ドドンゴ、ミイラ人間	藤川桂介	円谷一	円谷一	37.60%
13	1966.10.9	13	オイルSOS	ベスター	金城哲夫	円谷一	円谷一	38.30%
14	1966.10.16	15	真珠貝防衛指令	ガマクジラ	佐々木守	実相寺昭雄	高野宏一	37.80%
15	1966.10.23	14	恐怖の宇宙線	ガヴァドン	佐々木守	実相寺昭雄	高野宏一	37.40%
16	1966.10.30	17	科特隊宇宙へ	バルタン星人	千束北男	飯島敏宏	高野宏一	38.40%
17	1966.11.6	16	無限へのパスポート	ブルトン	藤川桂介	飯島敏宏	高野宏一	36.00%
18	1966.11.13	19	遊星から来た兄弟	ザラブ星人、にせウルトラマン	南川竜 金城哲夫	野長瀬三摩地	高野宏一	39.80%
19	1966.11.20	18	悪魔はふたたび	アポラス、パニラ	山田正弘 南川竜	野長瀬三摩地	高野宏一	36.80%
20	1966.11.27	20	恐怖のルート87	ヒドラ	金城哲夫	樋口祐三	高野宏一	39.00%
21	1966.12.4	21	噴煙突破せよ	ケムラー	海堂太郎	樋口祐三	高野宏一	36.50%
22	1966.12.11	23	地上破壊工作	テレスドン、地底人	実相寺昭雄	実相寺昭雄	高野宏一	38.20%
23	1966.12.18	22	故郷は地球	ジャミラ	佐々木守	実相寺昭雄	高野宏一	38.00%
24	1966.12.25	24	海底科学基地	グビラ	藤川桂介	飯島敏宏	高野宏一	35.80%
25	1967.1.1	25	怪彗星ツイフォン	ギガス、ドラコ、レッドキング	若槻文三	円谷一	高野宏一	35.70%
26	1967.1.8	26	怪獣殿下（前篇）	ゴモラ、スフラン	金城哲夫 若槻文三	円谷一	高野宏一	37.50%
27	1967.1.15	27	怪獣殿下（後篇）	ゴモラ	金城哲夫 若槻文三	円谷一	高野宏一	37.00%
28	1967.1.22	28	人間標本5・6	ダダ	山田正弘	野長瀬三摩地	高野宏一	37.70%
29	1967.1.29	29	地底への挑戦	ゴルドン	南川竜 金城哲夫	野長瀬三摩地	高野宏一	36.10%
30	1967.2.5	31	まぼろしの雪山	ウー	金城哲夫	樋口祐三	高野宏一	39.90%
31	1967.2.12	30	来たのは誰だ	ケロニア	海堂太郎	樋口祐三	高野宏一	38.70%
32	1967.2.19	32	果てしなき逆襲	ザンボラー	藤川桂介	鈴木俊継	高野宏一	39.20%
33	1967.2.26	33	禁じられた言葉	メフィラス星人、バルタン星人、 ザラブ星人、ケムール人、	金城哲夫	鈴木俊継	高野宏一	40.70%
34	1967.3.5	34	空の贈り物	スカイドン	佐々木守	実相寺昭雄	高野宏一	33.90%
35	1967.3.12	35	怪獣墓場	シーボーズ	佐々木守	実相寺昭雄	高野宏一	37.20%
36	1967.3.19	36	射つな!アラシ	ザラガス	山田正弘	満田かずほ(*2)	高野宏一	38.40%
37	1967.3.26	37	小さな英雄	ジェロニモン、ビグモン、 ドラコ、テレスドン	金城哲夫	満田かずほ(*2)	有川貞昌	42.80%
38	1967.4.2	38	宇宙船救助命令	キーラ、サイゴ	上原正三	円谷一	有川貞昌	34.40%
39	1967.4.9	39	さらばウルトラマン	ゼットン、ゼットン星人、 ゾフィー	金城哲夫	円谷一	高野宏一	37.80%

(*1) 視聴率はビデオ・リサーチ社調べ、(*2) 「かずほ」の漢字表記はのぎへんに斉。

※ 「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」(1978) pp.48-48、
「別冊てれびくん 映画ウルトラマン」(1979) pp.64-64、「ウルトラマンの飛翔」(2016) pp.11-13を元に構成。

『ウルトラマン』は基本的に子ども向けのテレビドラマである。要するに対象となる視聴者層を児童に絞り、その前提で番組は製作されているのである。当たり前のことを述べているようであるが、実は『ウルトラマン』の前番組である『ウルトラ Q』は、対象視聴者層や放送枠などが未定のまま製作され、各エピソードの放送順も全ての作品の撮影終了後に決められたという経緯がある(白石, 2016a)。さらに遡れば、表1に示した東宝の特撮映画の中には、明らかに子ども向けとは言えない作品も含まれている。例えば『美女と液体人間』(1958)で白川由美が演じるヒロインはキャバレーのNo.1ホステスでギャングの情婦という設定である。また怪獣映画を代表するゴジラシリーズについて、その併映作品(いわゆる同時上映)を見てみると、たとえば『三大怪獣地球最大の決戦』(1964年12月20日封切)と併映されたのは植木等主演の無責任シリーズの1本で、時代劇コメディ『花のお江戸の無責任』であった。あるいは『怪獣大戦争』(1965年12月19日封切)では加山雄三主演の若大将シリーズ第5作『エレキの若大将』と2本立てというように、一般向けの映画と併映で公開され、怪獣映画=完全に子ども向きという体制は取られていなかった(金田・中島, 1983)。後に『東宝チャンピオンまつり』という形で、長編の特撮映画をメインに、子ども向けの短編映画を併映するシステムが成立したのは1969年12月以降のことである(中村・羽沢, 2014)。前置きが長くなったが、そろそろウルトラマンに対し、当時の子どもたちはどのようなイメージを伴って出会ったのかの検証に入りたい。本項でもまず、子ども時代に、まさに自分たちに向けて作られた作品である『ウルトラマン』と出会った世代が、そのインパクトを如実に語っている文章を紹介したい。

(IV) ウルトラマンが今に至るまで愛されているのは、最初の「ウルトラマン」がエポックメイキングだったからです。小学校入学前でしたが、モノクロの小さなテレビで初めて見た時のことは忘れません。見たことがないものでしたから。「ウルトラ Q」にも出た怪獣ではなく、ウルトラマンという巨大な銀色の「えたいの知れないもの」が戦うのが衝撃的でした。第一話のナレーションに出てくる「ヒーロー」という言葉も聞いたことがなかったし、科学特捜隊という未来的な組織も初めてでした。怪獣と宇宙人以外は全部、新発明だったと思います。特に思い入れがあるのは、ザラブ星人が偽ウルトラマンに化ける「遊星から来た兄弟」です。ウルトラマン同士が戦うインパクトはもちろん、ザラブ星人の「仕事で地球を滅ぼしに来る」という感覚が斬新でした。当時は、今より戦争が身近だったので侵略というのはなんとなく分かるし、怪獣もああいいう生き物だから暴れるだろうというのも分かる。でも彼らは人間が憎いのではなく、文明を持つ知的生命体がいたら滅ぼすという任務を淡々とこなそうとする。「こういう仕事があるんだ」と思ったこと覚えています。ウルトラマンも一種の仕事ですが、ある程度は人間との友情もありました。ウルトラマンは、自分の血肉であり、呪縛とさえ言えるような特別な存在です。これを超えるようなものは自分には作れないだろうし、日本では誰も作れないと思います(庵野, 2014)。

(V) まず『ウルトラ Q』が衝撃的な作品だった。(中略) 当時、毎年数回のお楽しみの東宝怪獣映画が子どもの娯楽の王様だった時代だ。それがテレビでタダで、毎週違う SF 怪獣映画が観られるということは、信じられない画期的な出来事だったのだ。しかし、『ウルトラ Q』は正直、怖すぎた。私なぞ、カネゴンが映っただけでチャンネルを替えていた。だが、『ウルトラマン前夜祭』からは風向きが変わった。なにかとてつもない、得地のしれないものがはじまるという高揚感があった。それまでの私のヒーローは『エイトマン』だった。これも十二分に感動を与えてくれたが、『ウルトラマン』初回放送であの主題歌がかかった瞬間、『エイトマン』は過去のヒーローとなってしまった。楽しく明るい画面に自由な演出、歌、希望溢れるハッピーエンド。また、毎回毎回驚愕の物語の連続。その展開は秀逸だった。大人気のバルタン星人を再登場させ、円谷英二監督のアボラス戦、変化球の実相寺監督のあと、年始はレッドキング再登場の「怪彗星ツィフォン」、息つく間もなく大阪編のゴモラ……『ウルトラマン』の魅力は、このローテーションの妙が大きいと思う。こんなにも面白いテレビ番組は観たことがない。私は『ウルトラマン』にすべてを奪われた。放送後は『ぼくら』『少年マガジン』、怪獣図鑑を隅々まで読み、ソノシートを擦り切れるまで聴く。そしてソフビ人形で怪獣ごっこ……。朝から晩まで学校と食事と睡眠以外は怪獣。私は極端にしても、『ウルトラマン』を毎週観ていない子どもは当時日本にいなかったと断言できる。今では到底考えられないが、それほど『ウルトラマン』には、作品の圧倒的な力があったのだ。あらゆるヒーローを抑えて『ウルトラマン』を「別格」と我々が断言するのは、あれから半世紀を経ても、あんなすごいブームが起きたことはなかったと知っているからだ(河崎, 2017)。

(IV) は『新世紀エヴァンゲリオン』シリーズ(1995～監督)、『シン・ゴジラ』(2016・総監督・脚本)、『シ

ン・ウルトラマン』(2022・総監督・脚本)などの作品で知られる映画監督の庵野秀明、(V)はビデオ『地球防衛少女イコちゃん』シリーズ(1987~1995)、『いかレスラー』(2004)、『ズラ刑事』(2006)などの「バカ映画の巨匠」として一部の熱狂的なファンを持つ映画監督の河崎実による文章である。庵野は小学校入学前、河崎は小学校1年生の時、テレビでウルトラマンと出会い、圧倒され、大げさではなくその後の人生に決定的な影響を与えられた。しかも二人とも初見ではウルトラマンのことを「得体の知れないもの」と表現していることが、現在の目からみると意外である。最初の『ウルトラマン』の放送から、本論文の執筆時点で既に56年が経過しており、誰もがウルトラマンというキャラクターを既知のもの、「ウルトラマン」という言葉を聞けばさまざまなイメージが想起されるようになってきている。だがしかし、1966年の時点でウルトラマンを最初に目撃した子どもたちには、その姿は「得体の知れないもの」と認識されたのである。それと同時に「衝撃的」で「高揚感」を感じ、「すべてを奪われた」「自分の血肉であり、呪縛とさえ言えるような特別な存在」だとさえ語っている。

先に、ゴジラと出会った子どもの証言を紹介した際、怪獣とは「自分が内面に抱えていたものを噴き出させる」触媒であるかのごとく感じられたが、ウルトラマンと出会った子どもたちの反応はそれとは異なるようである。要するにウルトラマンとの出会いは「子どもが内面に抱えていたものを刺激して暴れさせる」というニュアンスではなく、「未知の存在と出会い、それが自分の中に入ってきて、一体となることで、根底から自分が変わる」かのような体験であるように感じられる。どうやらウルトラマンとの出会いが子どもたちの心に及ぼす影響とは、怪獣の場合とは正反対であるようだ。怪獣とは子どもの心に潜む得体の知れないカオスなエネルギーを揺り起こす者であり、ウルトラマンとは子どもにとって未知で得体の知れないが魅惑される存在であり、それが衝撃を伴って自分の心の中に侵入することで、自分を変えてしまう存在なのである。

そもそも、『ウルトラマン』の第1話「ウルトラ作戦第1号」の冒頭、小型ビートル(三角ビートル)機でパトロール中だった科学特捜隊のハヤタ隊員は、怪光を発する青い球と赤い球を発見し追跡するうち誤って赤い球と衝突する。その衝撃で死んだ筈のハヤタ隊員は不思議な赤い空間の中で「M78星雲ノ宇宙人」と名乗る存在と邂逅し、「私ノ命ヲ君ニアゲヨウ」と告げられ、二人は一心同体になる。いみじくも、筆者が述べた通りに主人公ハヤタは「未知の存在と出会い(しかも衝突の衝撃で一度は死んでしまうという出会い方である)、それが自分の中に入ってきて、一心同体となることで、根底から自分が変わる」という体験をしている。当時テレビで『ウルトラマン』を観た子どもたちは、思わず知らず、ハヤタ隊員が体験したのとそっくり同じような衝撃的な体験をしていたのではないか、という想像さえ成り立つ。

4. 宮崎駿の指摘 — 現実よりも魅力的で面白い世界への没入 —

(1) 宮崎駿が唱える『ウルトラマン』の子どもへの影響

『千と千尋の神隠し』(2001)により第75回アカデミー賞を長編映画部門で受賞した宮崎駿が、2000年前後の数年間に、しばしばウルトラマンが子どもに与えた影響について言及していたことはあまり知られていないようである。これらはさまざまな媒体で繰り返し発表されたものであるが、後に宮崎駿(2008)『折り返し点1997~2008』に再録されたため、現在でも容易に読むことが可能である。以下に、内容的に重複する部分はあるが、宮崎駿が『ウルトラマン』が子どもへ与える影響についてどのように考えていたのかを引用しておく。

(VI) 現実よりもテレビの中の世界の方が圧倒的に魅力があると子どもが思った瞬間が『ウルトラマン』です。ウルトラマン世代にとってはウルトラマンが世界最高なんです(笑)。それが、今日の子どものまですつながっている(宮崎, 1998a; 宮崎, 2008 pp. 143-159に再録)。

(VII) 今の子どもたちに体験が足りないというのは決定的ですね。経済的混乱とか何とかより、そっちのほうが問題ですよ。子育てに失敗した国です、この国は。親が子育てに失敗して、育った子どもたちが大人になって、どうしていいのかわからなくなっているのが今ですから。四十歳くらいの友人に何人かウルトラマン世代がいるんですけど、その頃から顕著なんです。テレビが出てきたときに害があるとあんなに言っていた人たちもあきらめた。漫画に害があると述べていた人たちもあきらめた。次々とあきらめていくうちに、ものわかりがよくなって、テレビゲームが出てきたときに、害悪だと言ったら時代遅れと言われると思って、いい歳をしてゲームをしている、話がわかるおじさんになってしまった。上から下まで見事にくだらなくなりましたね(宮崎, 2002; 宮崎, 2008 pp. 313-323に再録)。

以下に紹介する引用(Ⅷ)は、宮崎駿と庵野秀明との対談である。

(Ⅷ) 宮崎 僕は、庵野君は、同世代の中で、いっぱいいる中の1人ではなく、やっぱり変なヤツに属する、少数派の1人だと思う。だから、世代論を当てはめるのはちょっとおかしい。ただ、庵野たちの年ごろの人間は、子供の頃に表側の世界よりも、ブラウン管の中の「ウルトラマン」のほうが、すごいと思ったんだよね。

庵野 そうですね。

宮崎 仮想現実のほうが、現実を上回った。それが、本当に決定的になった世代だと思う。

庵野 シンプルに言っちゃうと、そうなんですよね。

宮崎 そうなんだ。それをどうやって取り返すのかという課題を、日本は、丸ごと、民族ごと背負っているんだよ。どうやって現実感を手に入れるのか、という問題だね。

庵野 ええ。

宮崎 どうやって生きていることを感じられるんだろう、という問題だよな。

(中略)

AM^{*註1} 庵野さんにとっての出発点はアニメーションよりも、特撮の「ウルトラマン」のわけですね。

宮崎 現実よりも、ブラウン管の中のほうが、本当らしいと思ってしまったという連中だもん。

庵野 それは、小学校から中学校ぐらいまでですね。

宮崎 だから、それから、もう抜け出せないんだよ。抜け出せるか、抜け出せないかはともかく、それが今、この世の中がぶつかっている最大の問題を体現してるんだ。

庵野 抜け出せないから、抜け出そうとして、暗中模索で、もがいているんです。

宮崎 抜け出そうしているの。

庵野 してます、何とか。

宮崎 そうか。それはいいことを聞いた。頑張ってる。

庵野 なかなかできませんが。でも、そこに、居心地よさも、あまり感じなくなったんですね。ベタベタしてて、嫌だと。アニメにちょっとうんざりというのは、まだそこが残っているから。何か、嫌な気分なんです。妙にリアリティがない。何なんでしょうね。ちょっと言葉にしづらいんですけど。

宮崎 何か、変なほうのことだけ肥大しているという、嫌な感じがする(宮崎・庵野, 1998 pp. 18-26)。

*註1) AMは対談の進行を担当したアニメージュ誌の編集者の発言である。

要するに、宮崎駿が繰り返し語っているのは、子どもたちが現実よりも、テレビの『ウルトラマン』で描かれている世界の方が魅力的であり、リアリティを感じられるという現象が起こったことが、現在の日本における子どもたちが抱える心の問題の原点であるという指摘である。このような、宮崎駿が現代の子ども心について、まとまった見解を述べている文章を以下に紹介したい。

(IX-i) 僕らの少年時代は、ある時期が来ると何かを「始めないと」いけなかった。自分で何かを始める必要があった。何かを始めるのは当然だと思っていたんです、どういう形であれ。自分で選んで、その中で生きていくんだと、何かを始めたんです。(中略) 今の子供達の一番深刻な問題は「始められない」ことなんです。始める時期が判らない。むしろ始めなくてもいいんじゃないかと思っている。ごく一般的な、子供達だけでなく、ある程度高い年齢の人もそう思っているようです。しかし世の中は、従前通り、ある年齢に来ると「始めろ」と言う。そうすると、子供達はギャップの中で生活しないといけなくなる。始めたふりをせざるを得ません。(中略) これにはいろいろな理由があげられるけれど、ある時期から現実の世界よりもブラウン管の中とか、マンガとかテレビゲームとかプリクラとか、ああいうものまで含めて、それが子供達にとって失った何かを埋めていく、現実よりも面白いものとなった時にこうなることが運命づけられたんじゃないでしょうか。この傾向が顕著に現れるのは今の三十五歳あたりから下の世代です。この傾向はさらに激しくなっていこうと思っています。なぜなら、この世代が親になっていくんだから。(中略) もっとも、一人の親がテレビを見せないと頑張っても無駄なんです。子供って、大人が育てるんじゃなくて、子供同士が群れになって育っていくものだから。僻地で友人がいなかったら、その動物と友人になり、複雑で奥深い周りの自然への興味とかかわりで育っていかなければいけないのに、現状では親との関係だけとか数人の友人との関係だけで育ってしまっているでしょう。その隙間を埋めているのが、電化サブカルチャーの大群なのですから(宮崎, 1998b; 宮崎, 2008 pp. 175-186に再録)。

こうした宮崎駿の指摘の背景には、自分が子ども時代に手塚治虫のマンガと出会い、大きな影響を受けたこと、また後年その影響から脱するのに苦闘した経験があった。庵野秀明にとっての『ウルトラマン』のように宮崎駿が手塚治虫のマンガに魅了されつつも、その呪縛から逃れ真のクリエイターとして自分の足で歩み始めるまでの経験について以下のように語られている。

(IX-ii) 僕の物語の原体験は手塚治虫さんだと思っています。(中略) 自意識と現実のギャップを埋めてくれるものとして手塚さんのマンガがあったということがよくわかります。それで、何とかそこから逃げ出そうとしてジタバタしたんです。ちょうど二十歳くらいの時、手塚さんの作品と闘わざるをえなくて大変でした。自分としては手塚さんの軍門に降りたくなかったんです。何とかして弱点を見出そうと思っていた。お袋が、マンガみたいなものをやるなら人の真似をするなど言ったのもありますが、僕も人の真似はしたくないと思っていたんです。だから、ドキドキするマンガに出会っても模写は一度もしたことがない。それなのに、真似してないのに手塚さんの絵に似ていると言われ、この屈辱感と迷路から逃げだそうと悩みました。(中略) デッサンとスケッチをやったら絵を描けるというのは嘘で、違うイメージを持たないと違う絵は描けないんですね。違う世界観なり違う人間観を自分の中に持たないといけない。それはある部分では、手塚さんのマンガを通して自意識の隙間を埋め、その目玉を通して世界を眺めようとしていた自分と闘うことになるわけで、こんがらがります。このマンガを越えないといけないと思っても、このマンガの世界が好きなんだから。(中略) やっと吹っ切れたのは、マンガの大量消費時代に入っていく時です。手塚さん自身がずいぶん変わりましたから、その変化で僕は離れることができました。もういいやって。それは、一九六〇年代の前半かな。当時、時々チラッと手塚さんの作品を見てたのですが、ああ新しいことやっていると思うぐらいで、基本的にはいい読者ではなくなりました。出会ってもドキドキしなくなりましたし。手塚さんがアニメーションを始めたせいでもあります。僕もその頃にはアニメーターになっていましたから。(中略) とにかく実際に仕事を始めると、面倒くさい人間関係が出てくるし、現実的にやらなければいけない課題が出てきて、それを処理してクリアして、やり過ぎしていかないといけない。否応なく始めないといけないんです。そういう中で、人とかかわり合ったり傷付け合ったりということをしなないといけなくなる(宮崎, 1998b; 宮崎, 2008 pp.175-186に再録)。

(2) なぜ、『ウルトラマン』だったのか？

宮崎駿の指摘には聞くべき点が大いにあるが、「なぜ『ウルトラマン』が子どもたちにとって現実よりも魅力的だと感じられたのか？」という理由について十分な説明はなされていない。日本のテレビの黎明期にも『月光仮面』(1958年)を初めとするヒーロー番組が放送され人気を博しており、1963年には『鉄腕アトム』『鉄人28号』『エイトマン』など人気マンガが次々とアニメ化されブームを巻き起こしていた。それらの作品・キャラクターではなく、なぜ『ウルトラマン』だったのだろうか。他の論客による指摘を(X)(XI)として引用しておこう。

(X) 『ウルトラQ』と『ウルトラマン』の決定的な違いは、「終わり」の有無である。(中略) それをもっと単純に表現すれば、『ウルトラQ』とちがって『ウルトラマン』は、始めから終わりがわかっているのである。ちょうどアメリカのポパイが最後にほうれん草を食べてプルートをやっつけるように、ウルトラマンはカラータイマーが鳴るとスペシウム光線で怪獣を退治する。その繰返しである。同時代の人気アニメ番組『鉄腕アトム』『鉄人28号』『エイトマン』などは、確かに最終的に正義が勝つだろうことはわかるが、ウルトラマンのような単純な繰返しではなかった。もっと変化があったし、もっと矛盾していた。ところが『ウルトラマン』以降登場し、そしてそのキャラクターが今なお生きているもののほとんどが、『ウルトラマン』同様終わりがわかっている番組ばかりである。また、『ウルトラマン』以降さまざまな番組のシリーズ化が盛んになるが、自己模倣と類型化を繰り返すだけになった。終わりがわかっているのにその物語を楽しむ快感と、いったいこれからどうなるのかワクワクして物語を追う快感とが人間にはある。前者は物語と同化せず純粋に娯楽として楽しむ快感であり、後者は物語と同化してその苦痛を楽しむ快感である。たとえば閉塞空間の快感と解放空間の快感とってよいだろう。『ウルトラマン』の放映前後の頃(昭和四十年代頃)から、日本は国民レベルで前者への志向を強くしていったのではないだろうか。安定した時代には仮構のものにでも安定を求めるのである。現代人は、煩わしいことは仮構であろうと現実であろうとすべて嫌なのである。(中略) 私の中の昭和史は、昭和二十年八月十五日で前後に分断してはいない。昭和三十年代後半から昭和四十年代前半にかけての高度経済成長期の、以前と以後で分断しているのである。高度経済成長はまぎれもなく大東亜戦争の精神的継承であり、東京オリンピックは

戦捷第一次祝賀式だった。そして本当の戦後は、日本の経済成長や豊かさや古い生活形態の消滅を自明として育った世代の誕生によって始まったのではないだろうか。その境界の一つが『ウルトラQ』と『ウルトラマン』の間にあった（小林, 1992 pp. 157, 161-163, 169）。

小林（1992）の論では、『鉄腕アトム』などのアニメ作品と、『ウルトラマン』以降の子ども番組とでは、物語としての性質の違い、あるいは子どもたちの物語へのコミットメントの姿勢の違いが端的に説明されている上、日本社会が大きく変貌した境界を、まさしく『ウルトラマン』以前／以後と規定している点など、宮崎駿が説明していない部分を補足するに足るものと思われる。なお、筆者としては「『ウルトラマン』は、始めから終わりがわかっている」という指摘に対し賛同しかねる点があるのだが、それについては後の項で改めて述べることにする。

視点を変えて、次は映画館に出かけることと、自宅でテレビで観ることとの体験の質の違いについて言及された文章を紹介してみたい。

（XI）小学生の私にとり、アニメを見る時間と週末映画館に出かけ怪獣たちと出会う時間の密度はあまりにも大きな違いがあった。非日常、ハレの時間、空間。そこでさまざまな「理由」が説明されながら、怪獣が登場し、街を破壊し、怪獣同士が闘い、一定時間がたつと闘いの決着がつかないまま、多くは海へ消えていったのだ。私はいつも次の映画はなんだろうかとわくしながら映画館を出た。そして週刊や月刊のマンガ雑誌で、次の映画の予告が出るの心待ちにしていたのである。週末の映画館は非日常の空間であり、より洗練された文化と出会える場所だったのだ。だが特撮怪獣映画の勢いも衰えるなか、非日常の空間の意味が薄れていくのである。そして、一九六六年になり、なんとテレビを通して、お茶の間で怪獣や特撮の怪奇やファンタジーと出会えるようになるのである。一九六六年（昭和四一年）一月にテレビで円谷プロの空想特撮シリーズが始まる。第一弾の『ウルトラQ』が一月二日から放映開始されている。この番組は日曜日の午後七時から三〇分番組枠としてあった「武田アワー」で流されたものだ。（中略）七月からは『ウルトラマン』、一九六七年四月から『キャプテンウルトラ』*註2) 一〇月からは『ウルトラセブン』一九六八年一〇月から『怪奇大作戦』と続いていく。私はこれら一連の番組に夢中になっていたのである。週末の映画館という限定されたハレの空間ではなく、日常の中で、お茶の間という普段の暮らしの中心となる場に、空想科学特撮というつくりごとが劇的に侵入し、そこで展開される科学イメージやファンタジーとしての原水爆イメージを、私は食事とき、茶碗をもちながら、空気のように吸収していったのである（好井, 2007 pp. 185-186より）。

*註2) 『キャプテンウルトラ』は円谷プロではなく、東映東京制作所の作品である。

つまり、従来は映画館というハレの空間での非日常的な体験であった怪獣との出会いが、『ウルトラQ』以降はお茶の間という日常の中に侵入してきた、という劇的な変化を経験することにより、子どもたちはより容易に非日常の世界へと引き込まれることになったのかもしれないのである。実は、宮崎駿も、ほぼ好井（2007）と同様の見解にもとづいて、以下のように主張している。

（XII）特別なときに見る楽しみというのと、繰り返して見るのとはぜんぜん違うことなんです。映画とかアニメーションは、特別なハレの日のイベントにすべきで、ケの日をいかに充実させるかが、いまの子どもたちにとって必要だと思います（宮崎, 1996年；宮崎, 2008 pp. 187-210に再録）。

ここで話を整理すると、子どもたちのリアリティが変容したことの背景には、高度経済成長期の真っ只中である1960年代後半に日本社会そのものが大きく変化し、人々の娯楽もハレの日に映画館に行くのではなく、お茶の間で居ながらテレビを楽しむ、という形に代わりつつあったこと、その最も先鋭的な試みが円谷プロ制作の『ウルトラQ』とそれに続く『ウルトラマン』であり、子どもたちの心に与えた影響が非常に大きかったという状況が明らかになってきた訳である。

5. 『ウルトラマン』という物語・フォーマットの特異性

この項では、これまでとはまた別の角度から『ウルトラマン』が子どもたちの心に与えた影響力の根源について

て考えてみよう。まず、歴代ウルトラシリーズの企画・制作過程の一次資料や関係者へのインタビューをもとにしたドキュメンタリーを精力的に上梓している白石雅彦が、その内の一冊『ウルトラマンの飛翔』の中で、ウルトラマン第25話「故郷は地球」について分析した箇所を以下に引用したい。

(XⅢ)「故郷は地球」におけるウルトラマンは、あたかも古代ギリシャ劇のデウス・エクス・マキナ(劇の混乱を収束させるため、ラストに神が現れて解決する手段)である。子供番組にしては重すぎるテーマを前面に出した本作がドラマを収束するには、善悪を超越した“神”に頼らざるを得なかったのである。逆に言えば、『ウルトラマン』のフォーマットが、この脚本の抱えるテーマを表現するに適したものだとも言える。ただ繰り返すが、それは番組の本質的なテーマと真っ向から対立するものであり、佐々木・実相寺コンビの作品がシリーズ中の異色作であるということを端的に表している(白石, 2016b p. 235)。

これは(白石自身が意図しているのかはともかく)、『ウルトラマン』とは何か?ということを考える上で大変重要な示唆を与える記述である。円谷英二率いる円谷プロが、その特撮技術の魅力をテレビの世界で存分に発揮させた『ウルトラQ』の後番組を企画する際、怪事件を捜査する専門家チームを設定することで「なぜ民間人である主人公たちが毎回怪獣に遭遇するのか」という作劇上の不自然さを解消するとともに、「人類に味方し怪獣を退治する存在」を設定するアイデアが生まれ、作品のタイトルも『科学特捜隊ベムラー』→『科学特捜隊レッドマン』→『レッドマン』へと変遷し、最終的に『ウルトラマン』と決定する。人類に味方するキャラクターのデザインも最初は烏天狗かガルーダを思わせる姿から、顔面がダイヤモンドカットされたような宇宙人、そして最終的に我々がよく知るあのウルトラマンのデザインが生み出された(酒井・角田, 1978)。なお『ウルトラマン』が不朽の名作となったのには、ウルトラマンや毎週登場する新怪獣のデザインを手がけた彫刻家、成田亨の功績は非常に大きかったと評価されている(金田, 2013)。このように人類に味方し、怪獣を退治する存在として設定されたウルトラマンは、レギュラーで登場するキャラクターと化したデウス・エクス・マキナそのものであるとあって過言ではない。怪獣映画においては、何らかの異変や怪事件が発生し、やがてその背後には怪獣が存在していたことが露わになり、街は破壊され被害が生じる、そして人類はいかにして怪獣を撃退するかと策を講じ、最後には平和を取り戻すといったストーリー展開を持つ。しかし、毎回クライマックスで颯爽と怪獣を退治してくれる存在を設定しておけばどうなるか。番組で描かれる異変や怪獣がどんなに苛烈で解決困難であろうとも、ウルトラマンが怪獣を退治することで番組は破綻なく収拾するのである。これは作劇として大変便利というか、ある意味反則に近い。我々はもはや『ウルトラマン』のお話の展開のパターンを所与のものとして認識し、特に不思議だとも感じなくなっているが、「怪獣を退治する巨大なヒーローの活躍を描く、毎週30分のTV番組」などという、世界のどこにもない作品のフォーマットを成立させるに当たって、『ウルトラマン』のメインライターである金城哲夫を中心とする制作スタッフらは、番組制作の都合上そのような思い切った作劇の手法を取らざるを得なかったという部分もあったのかもしれない。そうだとすると今に至るまでシリーズが制作され、視聴者から愛され続けているというという事実からして、このフォーマットの選択は成功であったと評価すべきであろう。そして、このような『ウルトラマン』のフォーマットが視聴者の心にどのような体験を生じさせてしまうのかについて、非常に鋭い指摘を行っているのが、先にも子ども時代の『ウルトラマン』との出会いの体験を引用した映画監督の河崎実である。

(XⅣ) これはそもそも、『ウルトラマン』の構造そのものに原因がある。『ウルトラマン』という作品は、普通の人間ドラマと比べてきわめて異質な構造をもっている。よくよく考えてみてほしい。導入部では他のドラマと少しも変わることはない、人間対人間のドラマが描かれる。ところが、ハヤタがウルトラマンに変身・巨大化し、怪獣と戦うパートになるとそれまでの葛藤も展開も一時どこかに飛んでしまって、「ウルトラマン世界」以外の何物でもない作品が始まってしまう。ウルトラマン登場シーンはいわば「ハレ」(お祭り)的空間、非日常の極みと言える。しかし、毎日お祭りをやっている人間バカになる。「ケ」(日常)の世界があったらこそ楽しいお祭りに参加できる。このハレとケのバランスが実に明快に保たれているのが『ウルトラマン』という作品なわけだ。他のジャンル、例えばアクション映画では文字通りアクションシーンがハレの空間だ。ポルノ映画では濡れ場こそハレ。しかし、そのいずれも主人公が演じるシーンの一部なのであって、『ウルトラマン』のようにそれまで登場していた人間たちがまったく消えてしまう展開はもたない。こんな作品は『ウルトラマン』しかありえない。そういう意味で『ウルトラマン』はもはや一つの「ジャンル」であると言ってもいいのではないか。世

界の映画の中でも唯一異質な構造をもった作品である（河崎, 2000 pp. 124-125）。

河崎（2000）の指摘によって、先程筆者が「これは作劇上ある意味反則に近い」と述べた意味が明確になったのではないだろうか。要するに『ウルトラマン』の作劇は極めて特殊なものであって、番組のクライマックス、ハヤタがウルトラマンに変身するあの印象的なバンクカット（最近はネット上では「ぐんぐんカット」と呼称されているようである）が画面に映し出されると、「それまでの葛藤も展開も一時どこかに飛んでしま」うことになり、視聴者はひたすらウルトラマンと怪獣との戦いに手に汗にぎって観戦する体験に没入することになる。河崎は「ウルトラマン世界」と呼んでいるが、子どもたちの心はお茶の間という日常そのものの世界から、一瞬でウルトラマンのいる非現実の世界へとすっ飛んでいくことになるのである。これはある種の超越的な体験といっても大袈裟ではない。宮崎駿が指摘する通り、ウルトラマンが日常と非現実の世界に容易に風穴を空けてしまったことへの格好の解説たり得るであろう。

6. ウルトラマンと怪獣の戦いの祝祭性

先程から、複数の引用元で「ハレ」と「ケ」の概念が示し合わせたように言及されており、だがしかし各々微妙にニュアンスが異なっているようでもあることが大変興味深い。『ウルトラマン』について考えるためには、「ハレ」と「ケ」のような民俗学的な観点と、そこから波及して日本土着の宗教観との関連を読み取ることが鍵となってくるのかもしれない。以下に、宗教学者の中沢新一を始め、ウルトラマンと怪獣との戦いそのものが何を暗喩しているかを示唆した興味深い文章を引用してみたい。

（X V）身長40m、体重3万5000トン。初代ウルトラマンの設定だが、ではなぜ巨人なのか。それは、怪獣が巨大だから、それに対峙できる大きさの宇宙人としておそらく自然に出てきた設定なのかもしれない。ただ、巨人であるということは、人類史や人類史においては国家や力とは切り離せない意味をもっています。（中略）巨人的な神と権力が結びつく世界には理不さが常にあります。つまり、巨人とは人間が国や王をもち始めた時に形成された古い国家観の象徴だったのです。アニメや特撮の物語で巨人はどう描かれてきたかという、やはり圧倒的で理不尽な存在でした。（中略）しかし、巨人としてのウルトラマンとはなにかを考える場合は少し複雑になります。シリーズの原点となった「ウルトラQ」では、大きな怪獣と人間たちが戦う。ですが、「ウルトラマン」では巨大な宇宙人が戦ってくれるので、考えてみれば面白い。敵を追っている最中に間違えて人間を殺してしまったから負い目があるようで、人間のために尽くそうとする巨大な存在として現れた。ウルトラマンの言動からは権力的なものを感じられません。宇宙的デモクラシーと言えるかもしれない。しかも、怪獣は本当のところは、悪者ではない。放送当時は高度経済成長期で、自然破壊によって環境が崩れていくことが大きな問題になっていた。それまで保っていた人間と自然のバランスに裂け目ができて、吹き出してしまったような存在として怪獣は描かれている。怪獣を生み出したのは人間。だからウルトラマンの敵は、本来は人間とも言えるでしょう。にもかかわらず、人間には好意をもっている。非常に矛盾した存在です。だから、怪獣と戦ってはいるけれど、完全に倒したいわけではなく、引っ込んでもらうための儀式というか、プロレスをしているように見えることもある（中沢, 2022）。

（X VI）自然界のバランスを崩す元凶である怪獣を倒し、平穏な世界を取り戻すことがウルトラマンの役目である。タイトルこそ『ウルトラマン』だが毎回の怪獣が斬られ役、引き立て役に変わったわけではない。そこは怪獣ブームを巻き起こした『ウルトラQ 空想特撮シリーズ』の新作である。成田亨氏の新怪獣デザインは毎週まったく予測不可能な驚きだった。前後編も含めた39本は、前作以上に各エピソードの主役が怪獣であることに徹し、その名をオープニングのラストに焼き込んで第二サブタイトルとした（金田, 2013）。

（X VII）ウルトラマンがなぜ「巨大」「変身」というユニークさを持ちえたのか？これには諸説ありますが、まずなにが脅威か？の違いではないかと。アメコミというのは20世紀の初期に生まれた文化ですが、いわゆる都市が発達し始めた時代です。都市化が進むということは同時に犯罪も増えてくる。それゆえ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のです。日本の場合は地震や台風といった天地天変地異さらに最初の『ゴジラ』が戦禍のメタ

ファーと言われたように、人間の手ではどうにもならない大災害こそ恐れるものだった。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のです。そして「変身」なのですが、アメコミ・ヒーローは超人でありながらも中身は市民である、ということを楽しんでいるようで、つまり全く別の存在にも変わってしまう「変身」にピンとこなかったのかもしれませんが。(中略)日本人はヒーローに対し、自分たちの延長ではなくもっとすごい存在になりたいという変身願望を託したのです(杉山, 2022)。

筆者は以前から、『ウルトラマン』について語られる際、怪獣=悪と単純に規定して「ウルトラマンは勧善懲悪もの」だとする言説に大変違和感を持ってきた。だが上記の引用をまとめて読むことで、筆者が感じてきた違和感の理由が突き止められ、言語化できるようになった。要するに、怪獣とは人間社会の中で規定される「善一悪」という概念で評価され得るような存在ではなく、自然界のバランスの崩れや天変地異を巨大な獣の姿として具現化したものである、と考えた方がしっくりくる。怪獣は荒ぶる神の似姿であり、ウルトラマンは怪獣と戦い、力と力をぶつけ合うことで闘争心を発散させ、あるいは翻弄して戦意を挫いたり、あたかも魂振り・鎮魂を思わせるような一種の儀式を執り行っているようにも見えてくるのである。要するに、『ウルトラマン』という番組は、日本人がその心性の奥深くに抱えている自然神のイメージが、荒ぶる神である怪獣の姿に変異し、我々に脅威を及ぼす光景を怖れつつも、それを鎮撫せんとするウルトラマンと怪獣の戦いに胸を踊らせ、怪獣が退治され平和が取り戻されたことを喜ぶという形で、毎週子どもたちの心にそれとは知らずアニミズム的な宗教体験にも通ずる高揚感を与えていたと見立てることが出来るのではないか。

7. 「終わりがわからない物語」をどのように終わらせるのか

超人気番組であった『ウルトラマン』は、42.8%という最高視聴率を叩き出した2週間後、1967年4月9日に最終回を迎えた。決してその人気に翳りが出たからではなく、当時のテレビ番組の常識を遥かに超えたクオリティの作品を制作する体制が維持できなくなり、泣く泣く番組終了が決まったというのが実情であったとされる(白石, 2016b)。こうした状況で、メインライターである金城哲夫は『ウルトラマン』の物語をどのように締めくくったのであろうか。ここで、先に筆者が『ウルトラマン』は、始めから終わりがわかっている」という指摘については賛同しかねる点がある、といったことが大いに関わってくる。『ウルトラマン』はいわゆる1話完結のオムニバス形式のドラマである。毎回ウルトラマンが毎回怪事件の背後に存在していた怪獣と戦って鎮撫し、あるいは宇宙人を撃退して平和が訪れる。しかし、いつまた次の脅威が出現するのかわからないのである。『ウルトラマン』の世界には怪獣を送り込んでくるレギュラーの悪の組織などは設定されておらず、「ウルトラマンがラスボスを倒し、これでもう怪獣が現れることはない。地球に真の平和がもたらされるのだ」という展開で幕引きをすることはできない。このレベルで考えると『ウルトラマン』という作品がどう終わるのか、全くわからない」物語構造を有しているのである(これが、かつてのウルトラ世代の子どもたちが『ウルトラマン』から卒業できないことにも影響を与えているようにも思われる)。以下に、実際の最終回のストーリー展開を要約しておく。

『ウルトラマン』第39話(最終回)「さらばウルトラマン」では、冒頭から一種異様な緊張感が漂い、普段の明るく陽性の番組カラーはなりをひそめている。宇宙から地球を侵略せんとする大円盤群が接近し、その目標は日本だと判明する。出撃した科特隊のビートル機編隊は円盤群を迎撃するが、ただ1基撃ち漏らした大型円盤から宇宙恐竜ゼットンが出現する。科特隊本部を守るためハヤタはウルトラマンに変身するが、スペシウム光線を防がれ、なすすべもなく倒されてしまう。しかし岩本博士から「昨日完成させたばかりの試作品」であるペンシル型の無重力弾を託されたアラシ隊員が、見事にたった一発しかない秘密兵器を命中させ、上空に引き上げられたゼットンは爆発四散する。そこへウルトラマンにそっくりな光の国の使い、ゾフィが現れる。ゾフィは体を回転させて赤い球形の超空間を形成し、ウルトラマンを蘇生させる。ゾフィから「私と一緒に光の国に帰ろう」と呼びかけられたウルトラマンは、自分が帰ったら(自分と同化している)地球人ハヤタが死んでしまうことを理由に帰還を拒否する。ゾフィは「お前はもう十分地球のために尽くしたのだ。地球人は許してくれるだろう」「地球の平和は、人間の手でつかみ取ることに価値があるのだ。ウルトラマン、いつまでも地球にいてはいかん」と諭す。ウルトラマンは、「それならば、私の命をハヤタにあげて地球を去りたい」と言い放ち、ゾフィを驚愕させる。そしてゾフィが持参した(!)2つの命のうちの1つがハヤタに与えられることになり、ウルトラマンは

ゾフィに感謝する。ゾフィがベーター・カプセルを焚くと、ウルトラマンとハヤタの体は分離され、ウルトラマンは地球を去ることになる。科特隊の面々と岩本博士がそれを見送る中、ハヤタは呆然としている。彼はウルトラマンと一心同体となっていた間の記憶を一切失っていた（脚本から映像化される際に、内容が一部変更されているため、池田・岸川、1980 pp.107-112のフィルム・ストーリーを元に構成した）。

ウルトラマンが敵わなかった最強の怪獣であるゼットン有人類の開発した新兵器が倒す展開から、ウルトラマンとの別れ、そして「地球の平和は我々科学特捜隊の手で守り抜いていこう」というムラムツキャップの決意へとつながり、「ウルトラマンのいない世界」では、我々人類が地球の平和に責任を持たねばならないというメッセージが込められているように思える。感動的な最終回ではあるが、「ウルトラマンを倒したゼットンに科特隊があっさり勝ってしまう」という筋立ては、些かならず不自然さというか、ご都合主義が感じられる面も拭えない。

さて金城哲夫が「さらばウルトラマン」に込めたメッセージが正しく伝われば、子どもたちはウルトラマンに頼ることなく自分たちの手で何をつかみ取ろうとする態度を獲得していった筈である。しかし、宮崎駿が指摘したように、実際にはウルトラマン世代の子どもたちは、大人になっても「ウルトラマン世界」の心地よさに安住し、それ以降の世代も「何かを始める」ことができなくなっている。これは一体どういうことなのだろうか。

今回この論文をまとめるために改めて「さらばウルトラマン」のストーリーについて考えるうち、この最終回から隠されたメッセージを読み取ることが可能だと気づかされた。それは、「ウルトラマンと一心同体となった人間とウルトラマンを無理矢理分離すれば、その人間は死んでしまう」ということと、「ウルトラマンと一心同体となった人間から、安全にウルトラマンを分離することが出来た場合、その人間は一心同体となった期間の記憶を一切失ってしまう」ということである。もちろん「死んでしまう」というのは **physical** ではなく、**psychological** な領域においてのことだが。子どもがウルトラマンと出会い、「自分の血肉」と感じるレベルで心理的に一体化したら、そう簡単に自分とウルトラマンを分離できる訳ではなく、思慮なくそれを強制すれば子どもを魂のレベルで損なうリスクが想定される（例えば子どもの頃、宝物のように大切にしていたウルトラマンのグッズを知らぬ間に親に捨てられて大きなショックを味わった子どもたちは恐らく数知れない）。そして、もし安全に分離がなされた場合、その代償としてウルトラマンと一体となっていた時代のかげがえのない思い出の一切は失われてしまうのである。そのくらい強力に子ども時代の自分を断ち切る力が働かなければ、ウルトラマンが人間の心から去ることは不可能だと考えてみると、宮崎駿が指摘する現代社会の実相を正確に捉えることが出来るのではないか。

ところで、これまで本論文では子どもたちにとってウルトラマンとは何かを考えてきたが、思考実験として、ウルトラマン自身はこの時どんな心境だったのかを考えてみるとどうなるだろうか。地球を去るにあたり、ウルトラマンもハヤタが自分と一心同体となって共に働いた記憶を失ってしまうことはとても残念だったことだろう。しかしそれでもウルトラマンはハヤタの命を救うことを尊重した。またゾフィも、これまで通りハヤタと同化した状態で地球の平和のために働くことを容認しなかった。ウルトラマンは最後の最後に、ハヤタとの絆の記憶を犠牲にしてでも、彼がその後の彼自身の人生を生きることを尊重し、未練を断ち切ったのである。この決断は、『ウルトラマン』全編を通じて、最も勇敢で気高いものではなからうか。

8. おわりに

筆者の見解は、時に宗教的なニュアンスを帯びているように感じられたかもしれないが、筆者は『ウルトラマン』が一種の宗教だとは考えていない。『ウルトラマン』の世界観やウルトラマンという存在が、見る者をして日本文化に根付いた宗教性を賦活せしむることは否定しないが、ウルトラマンはギリギリ宗教そのものではない。ウルトラマンは「出会い」を導く存在ではあるが、人間に用意された正しい教えを授けてくれる者ではないし、自らへの帰依を要求する者でもない。ウルトラマンは人間社会の善悪とは別の次元で機能する存在である。人間を圧倒する怪獣・宇宙からの侵略者とは体を張って戦ってくれるが、人間社会の政治・経済・軍事などの問題には一切不介入である。『ウルトラマン』の脚本を執筆した金城哲夫、上原正三、佐々木守をはじめとするシナリオライターたちは、先に述べた『ウルトラマン』のフォーマットの中で、社会問題や人間の心についての深い問題意識を込めた作品を生み出した（切通、1993）。児童期の子どもには、社会の矛盾についての問題提起を明確に理解する力はないかもしれないが、作家たちのメッセージに気づき、心に引っかかりを覚えることは『ウルトラマン』のストーリーの中で多々あったように記憶される。そういった意味において、ウルトラマンは子どもた

ちにとって「未知との出会い」を媒介する者でもある。宮崎駿が指摘したように、『ウルトラマン』を皮切りとして、現代社会に送り出されてきた、人の心を魅了する仮想現実の数々を単に消費し反芻しているのでは、自ら進んで視野を狭め、己れの可能性を限定し、あるいは否定することにつながる。しかし、『ウルトラマン』という作品には、視聴者である子どもを虜にしてしまう求心力だけでなく、上記のごとく子どもの心に「気になるのだけれど、それがどういうことかわからない引っかかり」を生じさせ、ひいてはそれが「子どもの世界」の外へと目を向けさせていくきっかけとして働く遠心力も備わっていたように筆者は感じている。ウルトラマンとは、子ども時代に出会った者の心の奥で、守りとなって希望を与えてくれる存在であるが、子どもが成長していく過程で出会う問題と向き合い、解決していくのを肩代わりしてくれる訳ではない。ウルトラマンは、我々を救うために現実世界に顕現することはない。我々が仮想現実の求心力の中に留まり続けるのか、あるいは遠心力に乗って視野や興味を外へと広げてみようとするのか、その選択は自分自身の手でつかみ取ることに価値があるのだ。

引用文献

- 庵野秀明 私のイチ押し ウルトラマン 見たことがないもの 徳島新聞(夕刊) 2014. 3. 22掲載
- ANNEX, inc. (企画・構成・編集) スクリーン特編版 東宝配給作品 特撮映画大全集 近代映画社 1994
- 弘中正美 怪獣と子ども ― 遊戯療法の世界と怪獣・恐竜たち ― 美育文化 43(6) 14-17 1993 (弘中正美 遊戯療法と子どもの世界 金剛出版 2002 pp. 15-20に再録)
- 池田憲章・岸川靖(企画構成) ファンタスティックコレクション No. 20 ウルトラマンフィルム・ストーリー・ブック 特撮ヒーローのすばらしき世界 朝日ソノラマ 1980
- 金田益実 『ウルトラマン』の誕生。それは新たな空想特撮シリーズの始まりだった 2013 (小沢涼子・友井健人(編集) 別冊映画秘宝 ウルトラマン研究読本 洋泉社 2013 pp. 40-41)
- 金田益実・中島紳介(構成・執筆) グラフィック・ゴジラ 講談社 1983
- 河崎実 ウルトラマンはなぜシュワッチと叫ぶのか? メディアワークス 2000
- 河崎実 人生を狂わされた『ウルトラマン』そして『柔道一直線』 2017 (友井健人 他 タケダアワーの時代 洋泉社 2017 pp. 61-73)
- 河合隼雄編 箱庭療法入門 誠信書房 1969
- 切通理作 怪獣使いと少年 ― ウルトラマンの作家たち 金城哲夫・佐々木守・上原正三・市川森一 JICC 出版局 1993
- 小林豊昌 ゴジラの論理 中経出版 1992
- 町山智浩(編集) 別冊宝島 映画宝島 Vol. 2 怪獣学・入門! JICC 出版局 1992
- 宮崎駿 子どもにいちばん大事なもの 季刊 人間と教育 10号 1996年6月掲載 (宮崎駿 折り返し点1997~2008 岩波書店 2008 pp. 187-210に再録)
- 宮崎駿 青春の日々をふりかえって 1998a しんぶん赤旗 日曜版 1998. 4. 5, 4. 12, 4. 19, 4. 26掲載 (宮崎駿 折り返し点1997~2008 岩波書店 2008 pp. 143-159に再録)
- 宮崎駿・庵野秀明 対談 何を作るのか、何を作るべきか。 1998 (ロマンアルバム アニメージュスペシャル 宮崎駿と庵野秀明 徳間書店 1998 pp. 18-26)
- 宮崎駿 子供達が幸せな時代を持てるよう、大人は何を語るべきか 1998b 文芸抒情 1998年夏号 掲載 (宮崎駿 折り返し点1997~2008 岩波書店 2008 pp. 175-186に再録)
- 宮崎駿 子どもたちの喜ぶ姿を見るのが一番うれしい グラフ みたか 第14号 2002年3月発行 (宮崎駿 折り返し点1997~2008 岩波書店 2008 pp. 313-323に再録)
- 村田基 怪獣はなぜペット化したのか 幻想文学 39 1993 12-14
- 中村哲・羽沢正人(企画・構成) ゴジラ東宝チャンピオンまつりパーフェクトコレクション アスキー・メディアワークス 2014
- 中沢新一 権力や古い国家感を象徴しない、異質な巨人・ウルトラマン Pen 26(6) No. 529 51
- 小沢涼子(編集)・岸川靖・中村哲ほか(編集協力) 別冊映画秘宝東宝 特撮総進撃 洋泉社 2009
- 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
- 佐野史郎 怪獣を語る! INTERVIEW 01 「怪獣映画は能と同じように伝統的な日本の古典だから古くならない」

- 2014 (株式会社レッカ社編著 怪獣学 怪獣の歴史と生態 2014 pp. 238-249)
- 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 Q」の誕生 双葉社 2016a
- 白石雅彦 「ウルトラマンの飛翔」双葉社 2016b
- 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より
- SUPER STRINGS サーフライダー21 ウルトラマン研究序説 — 若手学者25人がまじめ分析 科学特捜隊の組織・技術戦略を検証する 中経出版 1991
- 竹内博 モンスター・マイ・ラヴ 幻想文学 39 1993 130-135
- 円谷ステーション — ウルトラマン, 円谷プロ公式サイト ニュース 映画『シン・ウルトラマン』海外公開, 続々決定! 北米映画祭で大反響! <https://m-78.jp/news/post-6442> 最終閲覧日2022.9.26
- 安井ひさし (構成)・酒井敏夫・金田益実・徳木吉春 (協力) 別冊てれびくん①ウルトラマン 小学館 1978
- 安井ひさし (構成) 別冊てれびくん⑥ 映画ウルトラマン 小学館 1979
- 好井裕明 ゴジラ・モスラ・原水爆 特撮映画の社会学 せりか書房 2007

How are children's minds affected by monsters and Ultraman?

IMADA Yuzo

This study focused on the “experience of watching Ultraman” as described by the generation who grew up watching the TV show. It was suggested that monsters are those who stir up the chaotic energy latent in children's minds, and Ultraman was an unknown but fascinating existence for children, an existence that shocked and changed their minds. However, it has been pointed out that “Ultraman” is the source of today's mental health issues because it was discovered that the world depicted in “Ultraman” was more appealing and realistic than reality. Ultraman was a guiding presence, but he did not provide prepared answers for humans. Ultraman was a being who offered protection and hope to those who he encounters in their childhood, but he does not help children face and solve the problems they encountered him as children, but he did not assist them in facing and solving their problems as they grew up. At every stage of human development, it is preferable to take one's problems into one's own hands and find the appropriate solution.