

想像の共同体としてのニュータイプ ——『機動戦士ガンダム』をめぐる同時代言説——

可 見 洋 介

[キーワード：①リミテッドアニメ ②ビルドゥングスロマン ③アニメ新世紀宣言 ④ホームビデオ ⑤板野一郎]

1 はじめに

2009年、ガンダムが大地に立った。バンダイナムコグループが「機動戦士ガンダム30周年プロジェクト」の一環として東京お台場の潮風公園に製作した、全高18mの「RX-78-2ガンダム」1/1スケール立像のことである。7月10日に約1200人を集めた式典が開催され、翌日から8月31日までの約2カ月間、一般に無料で公開された。この間、のべ415万2000人もファンがこの期間限定の聖地を訪れたという¹⁾。

2009年は、いわゆるリアルロボットアニメ映画の当たり年であった。『エヴァンゲリオン新劇場版：破』(6月27日公開)、『劇場版マクロスF～イツワリノウタヒメ～』(11月21日公開)と、人気テレビシリーズの劇場版が相次いで公開された。とくに前者はこの年の映画年間ランキング9位(邦画では5位)となる40億円の最終興行収入を収めた²⁾。だが当然、これらの人気シリーズは『機動戦士ガンダム』の成功なくしては存在しえなかった。

「機動戦士ガンダム」——言わずと知れたリアルロボットアニメの代名詞である。1979年の『機動戦士ガンダム』(いわゆる1stガンダム)³⁾から現在まで、TVシリーズ12作品、劇場作品13作品、OVA13作品が製作されている。ノベライズやマンガ化、ゲーム化も多数なされている。玩具やグッズの売り上げも好調で、例えば「ガンプラ」の国内累計販売数は約3億7000万個に達し⁴⁾、2007年度の一年間の関連製品の売り上げは509億円に上る⁵⁾。

2010年4月末現在、googleで「ガンダム」と検索すると、約2780万件の記事がヒットする。amazonでは、1万2千点を超す関連商品がヒットする。途方もない数字である。それにしても、なぜ「ガンダム」はこれほどの優良コンテンツとなったのだろうか。また、なぜ「エヴァ」や「マクロス」といった後続の作品群を育む土壌を準備できたのだろうか。

こうした問いを考えるにあたって本稿で論じる対象は、主として1979年放送のテレビアニメ版、劇場版のプロモーションイベント、及び81-82年公開の劇場版三部作をめぐるスタッフや視聴者の同時代言説である。これらの言説分析を通して、富野喜幸(現一由悠季)をはじめとする製作者が『ガンダム』をどのように作り上げていったかを考察すると同時に、ファンがどのように作り上げていったかを、時代状況とのかかわりとともに考える。その鍵語は「ニュータイプ」である。

2 富野・安彦・サンライズ

『ガンダム』の総監督・富野喜幸は、1941年、神奈川県小田原市生まれ。日本大学芸術学部映画科時代に学生議会中央部委員を務め、64年、卒業。映画産業への就職を希望するも新規採用がなく、やむなく株式会社虫プロダクションへと入社し、ほどなく『鉄腕アトム』の演出や脚本を任されるようになる。67年、虫プロを退社し、CM制作会社に入社、専門学校の

講師も始める。翌68年、CM制作会社を退社。以降講師をつづけながら、「コンテ千本切りの富野」と揶揄されつつ、フリーの演出家として膨大な作品に参加する。72年、『海のトリトン』で初監督を務める。

富野がアニメの演出を学んだ虫プロは、東映動画と異なり簡略化されたリミテッドアニメ⁶⁾の手法を採用し、日本初の本格的連続テレビアニメ『鉄腕アトム』（1963-1966年）を実現していた。虫プロは作家性や動きの代償として、テレビアニメというメディアで長大なストーリーを語る可能性を提示したのである。しかしその後、虫プロは「作家」手塚治虫の創作重視の経営がうまくいかず、73年に倒産する。

その虫プロの経営方針になじまなかった元営業スタッフらは、72年、東北新社に共同出資をもちかけ、株式会社創映社と有限会社サンライズスタジオを設立した。それが76年に独立・改組して、株式会社日本サンライズ（現—サンライズ）となる。サンライズは虫プロの経営破綻から学び、クリエイターを経営陣に加え、採算重視の合理的な経営を行った。富野は外注スタッフとして日本サンライズ作品に参加し、『無敵超人ザンボット3』（77年）、『無敵鋼人ダイターン3』（78年）の総監督を務めた。

キャラクターデザインを担当したメインアニメーター・安彦良和は、1947年、北海道遠軽町生まれ。教員を志望するも、学生運動への参加を理由に弘前大学から除籍され、上京。写植屋勤務を経て、70年、虫プロ養成所二期生として入社。73年、虫プロ倒産にともないオフィス・アカデミーや創映社（日本サンライズ）に移籍。多数の作品に携わった。

こうして富野・安彦やサンライズの『ガンダム』以前の経歴をながめると、いくつかの特徴が見えてくる。まず彼らが学生運動を経験した世代であったということ⁷⁾。次にキャリアにおいて虫プロ系のリミテッドアニメの技術を習得し、洗練させてきたということ。そして作品を作る際に芸術性ばかりを追求するのではなく、商業面で成功することにも重きを置くプ

ロフェッショナルであるということである。

1980年、手塚治虫がフルアニメーションを志向し原案・構成・総監督として指揮した映画『火の鳥 2772』が公開された。それを見た安彦は『未来少年コナン』(78年)⁸⁾を例に、「既に日本には洗練されたリミテッドの技術水準が拓かれており(略)手塚氏を責めさいなんだようなジレンマ(略)は、残念なことにもはや存在してはいない。「あとに待たれているのは、只ひたすら「作家達」の登場だけ」だとして、いまだにフルアニメに固執している「旧世代」(手塚)への「訣別」を宣言している⁹⁾。大衆向けリミテッドアニメのプロとしての自覚が、手塚への複雑な感情とともに語られていておもしろい。富野もまた安彦の発言に賛同しながら、漫画映画の延長としてのアニメーションと、今の日本のリミテッドアニメから出て来ているアニメーションとの仕分けを、現場の人間はつけなければならない、日本のリミテッドアニメという固有のジャンルが将来どうなっていくのかという先達者意識を現場の人が持たなくてはならないと主張している¹⁰⁾。ともに『ガンダム』放送直後の発言であり、富野・安彦の当時の制作意識と高い矜持とがうかがえる。

3 ビルドゥングスロマンと「ニュータイプ」

1979年——ソニーがウォークマンを発売し、村上春樹がデビューした年である。前年には、タイトーがインベーダーゲームを発売し、YMOがデビューし、映画『スター・ウォーズ』(配給収入43億円)、『未知との遭遇』(同32億円)、『さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち』(同21億円)が公開されている。そういえば、多少前後するが、「ニュー○○」という言葉がよく使われていたのもこのころである。「ニューエイジ」「ニューミュージック」「ニューウェイヴ」「ニューアカデミズム」等々。「ニューレフト」たちの政治の季節は過ぎて久しく、60年前後に生まれた日本の若

者たちは、己を賭けるべき何かを、思想とは異なる感性の領域に求めているのかもしれない。

1979年、アニメ『鉄腕アトム』から16年を経て『ガンダム』は生まれた。前章で確認したテレビアニメというジャンルの青年化とともに、そのファンもまた青年化しようとしていた。81年、富野は次のように語っている。「目を開けた時からアニメがそこにあるという世代が、二十歳になろうとしている」。「『機動戦士ガンダム』では、アニメを理解するティーンエージャーを強く意識して、製作にあたった」と¹¹⁾。それでは、富野ら学生運動世代は『ガンダム』を通して若い世代に何を伝えようとしたのだろうか。

小牧雅伸（1954年-）が編集長を務めた雑誌『アニメック』（1978-1987年）¹²⁾は他誌にさきがけて『ガンダム』に注目し、偏向した紙面構成で販売数を伸ばした。インタビュー記事やアフレコ台本、設定資料に加え、読者投稿を積極的に掲載し、「設定資料の『アニメック』あるいは「評論の『アニメック』」として、コアな『ガンダム』ファンを主導した。とくに放送開始直前から終了後まで随時行われた富野へのインタビューではさまざまな事柄が語られ、その情報の多くが初出しであった。本章では主にこの『アニメック』誌上での富野の発言にリアルタイムのファンと同じく耳を傾け、その創作意識を明らかにする。

テレビ放送が開始されるころ、富野は「『ザンボット3』で乳ばなれしようとする少年の物語を描きました。その系譜を受け継いでのアムロ・レイの登場です」¹³⁾と語っている。テレビアニメとそのファンとがともに青年化しようとする機運を受けて、主人公アムロ・レイのビルドゥングスロマンとして『ガンダム』を構想したのである。富野はさらに別の雑誌でも「たかがロボット物じゃあないか」という評価をはねつけ¹⁴⁾たいと、その強い意気込みを語っている。

アムロの成長は、戦場でパイロットとして飛躍的に成長し、次第にエスパーのような能力を開花させていくことによって示される。作中このエスパーのような存在は、旧来の人類「オールドタイプ」に対して「ニュータイプ」と呼ばれる。

放送のただなかこの存在の意味づけを問われた富野は、いったん「エスパー、超能力者と同じ程度の扱いか、それよりやや高い扱い」だが「一般的には認知されていない」ので「ニュータイプ」と呼称したと建前を解説した後で、併せて本音を語っている。「ニュータイプの考え方をエスパーという特異なものにしたくなかった」のでエスパーという言葉回避した。「人類全体がニュータイプとして変わっていくことができるのではないか、という可能性を見せたい」と¹⁵⁾。

富野はこうした二枚舌の戦略性を、同じ席で露悪的に語っている。「ガンダムが全部終わった時に（略）一週間戦争は何なのか、ルウム戦役は何なのか（略）といえばいっさい意味を持たないわけです。あくまでも枕言葉(マツ)でしかなくて、（略）だから一番いやなのはその途中経過で、すげない顔をしなくちゃいけないことなんです」¹⁶⁾。

作中の固有名は、「一週間戦争」にしる「ルウム戦役」にしる、単なる「枕詞」（シニフィエなきシニフィアン）だと富野はいう。つまりそれらは具体的な意味や指示対象を持たず、ひとえにフィクションを物語るために奉仕する形骸なのである。富野は「ア・バオア・クー」のように思わず口ずさみたくなる、詩的で心地よい響きの造語を生み出す独特のセンスを持つ¹⁷⁾。それらは恣意的な音の組み合わせにすぎないが、それゆえに個々の製作者や受容者が〈想像＝創造〉的に参与し、解釈する余地が生まれる。いかにも意味ありげなシニフィアンを過剰に供給し作品の表層を謎のヴェールで覆いつくすとともに、そのヴェールを不意にわずかにめくり上げ、背後への欲望を喚起するという煽情的な手管は、後に『新世紀エヴァ

ンゲリオン』(95年)で批評的に模倣されるが、その16年前にこうした魅惑的な〈意匠＝衣装〉を纏った点に「ガンダム」の革新性があった。

むろん「ニュータイプ」についても上記の事情は同じである。だが便宜上とはいえ、それは成長することの意味が失われた理念なき時代に人類全体の革新を描くために要請された「枕詞」であった。つまりこのシニフィアンは作品の主題を保証する、他とは異なる超越性を賦与されていた。「ニュータイプ」とは、いわばテキストの表層に生じた〈裂け目〉であった。

藤津亮太は「ニュータイプ」とは「未来への希望」の言い替えであり、曖昧な言葉であればこそ「ぼく」の時代故に空白になった「われわれ」の大義の部分に代入可能になると鋭く指摘している。そして「大義なき「ぼく」の時代のために開発された、誰にでも受け入れることが可能な「大義のようなもの」こそがニュータイプの実体」であり、だからこそ巷のファンの中で「ニュータイプ論」が繰り広げられたのだと語っている¹⁸⁾。

4 「ニュータイプ」概念の複数性

ファンの言説の検証に移る前に、「ニュータイプ」論が紛糾した原因についてもう少し考えておく。

アニメとは複数の記号的絵画の連続に音声が付加された〈複数性〉の具象である。その製作は複数のスタッフの共同作業であり、現場には様々な思いが交錯している。さらにそれらを上回る形で、スポンサーの意向が大きく関わる。こうした複雑な事情によって「ニュータイプ」概念は錯綜した。

まず放送期間の短縮により「ニュータイプ」についての伏線が不足してしまった。富野は放送終了直後、この点を「予定通りであればニュータイプの話は、こんなにも急激に出てこなかった」。「演出のミス」であり「僕

のミス」だと素直に認めている¹⁹⁾。

さらに富野が他のスタッフに「ニュータイプ」の構想を伝えないままに製作を進行し、その登場後も自分の意図を伝えず、各スタッフの解釈に委ねたという事情が加わった。当時を振り返ってスタッフたちは、「「ニュータイプ」という言葉を、僕らは聞かされていなかったんです²⁰⁾、「あれはおそらく、富野監督がシリーズの途中で思いついたんじゃないかなあ²¹⁾、「製作中はそのことで富野さんと話をしていないんです²²⁾」と口々に語っている。

そのため各スタッフはそれぞれ微妙に異なった「ニュータイプ」観に基づいて製作していた。「縦志向の人間(略)ピラミッド型の社会をまず“オールドタイプ”とするなら、横へみんな繋がっていくのが一種のヒッピーなんで、そういう感覚を持っていくのがニュータイプである²³⁾」と考えた星山博之の脚本と、「人間は宇宙にまで生活圏を広げた。そうなる(略)速度感覚だとか見てから反応するような対応では根本的に新しい環境には適応しきれなくなるだろう。そうした状況に対応した個体が(略)ニュータイプである²⁴⁾」と考えた松崎健一の脚本とでは、そのニュアンスは当然違ってくる。

この状況は、実は富野自らが意識して作り出したものであった。脚本・山本優は「富野さんが持ち出した磁石のような芯に、僕らのやりたかったなにかがボコボコとくっついていった」。「そうした仕事のやり方の中で出てきた良いものが「ガンダム」にはあった」と語っている²⁵⁾。この言葉が示すように、富野はスタッフを統制せず、それぞれの良さを引き出すことを信条としていた。時間も予算も人手も限定されたテレビアニメの現場ではこのやりかたの方がうまくいくことを、富野は経験から学んでいた。

富野は「ニュータイプ」という呼称こそ未定ながら、製作にかかる以前から「ラスト・メッセージに至るドラマとして、レギュラーの中に、エス

パーの導入あり得る』²⁶)と考えていた。そして前章で述べたように、アムロの「ニュータイプ」への覚醒を通して人類全体の革新を描き出すという明確な創作意図を抱いていた。しかしその一方で、テレビアニメの演出家として、プロの職人としてどうふるまうべきかを彼は熟知していた。放送から20年経って、富野は次のように語っている。「〔略〕俺は監督だぞ。君らみんな黙れ。(略)俺はニュータイプに賭ける」と思った人がもしディレクションをやっていたら、ラァァはあんな甘い出方はしないでしょう。(略)僕はプロとして生きていきたいのであって、自分の主義主張を人に押しつけようとか、それで人を感化しようなんて気はありません』²⁷)。

富野は自分の主義主張を抑え、あえて空白状況を作り出すことで、その製作現場を意図的に複数の言説が交錯し合う〈場〉として機能させた。したがってそこで誕生した『ガンダム』という作品、とりわけその「ニュータイプ」概念は〈破綻〉を留めおかれることで、複数の異質な声が予め折りたたまれることとなった。かつて梶井基次郎は視覚・嗅覚・触覚・(味覚)といった複数の実相を備えた一顆の〈檸檬〉を、すべての善と美が凝縮・具象化した存在にとらえ、そこに〈丸善〉を吹き飛ばす爆発力を見た²⁸)。梶井に倣えば、『ガンダム』というテキストの中核に存在した、この「ニュータイプ」に内包された潜在的な〈複数性〉こそが、受容者との接触を契機として臨界点を突破し、途方もない言説や消費の爆発を生み出す所以であったといえる。

5 言語文化世代／ヴィジュアル文化世代

もともと空虚な「ニュータイプ」概念は、放送短縮による説明不足とスタッフ間の意思の不統一によって、さらにぼんやりしたつかみどころのないものとなっていた。そのため受け手の強い関心と無数の言葉を引き寄せる〈場〉として機能した。

テレビ放送終了後、『アニメック』誌上で編集・小牧に答える富野は、沸騰する「ニュータイプ」論について「(略) いったい何であるのかわからないが、人類はそうならなくてはいけないのかもしれない。」と「思っただけでいい」、「僕の次の世代の人たちがガンダムの次の作品を手掛けるきっかけになってくれればそれでいい」と語っている。そして受け手の過度の深読みに対して、「ガンダムはもう聞くことはあまりないはずですよ。(略) たかがマンガじゃないですか!」、「めくじらたてて本筋論をキャンキャンいわれたって、たまったもんじゃないですよ」と嫌悪感を露わにしている²⁹⁾。

かつて富野は「“たかがロボット物じゃあないか” という評価をはねつけたいと熱く語っていた。放送のさなか、「すげない顔」で「枕詞」にすぎない「一週間戦争」や「ルウム戦役」や「ニュータイプ」について仔細らしく語り、ファンへの説明責任を果たしてきた。だがその戦略は少しばかり成功しすぎた。作中の固有名がいつの間にか自律して一人歩きをはじめてしまった。それで富野は苛立っているのである、「たかがマンガじゃないですか!」と。小牧はそんな富野の心の内を察して、「^(ママ)ルウム戦役だとか一週間戦争は(略) 今や歴史的事実になってしまいましたね」と言葉をかけている。

当時『ガンダム』は、アニメ以前からSFに親しんでいたファンと、アニメで初めてSFに触れたファンの二層に支えられていた。大雑把に言えば、両者は異なる言説を生産し、そのうち前者は富野を苛立たせ、後者は当初慰めとなった。だがファン同士は互いの「ニュータイプ」観に意義を唱えることはしなかった。言語文化世代とヴィジュアル文化世代との断層が露呈し、ファン内部のギャップを埋める働きをしたためである。

「ニュータイプ」をめぐる解釈に関して、小牧は「コアなファンの中ですら、直感的に理解した人間と、「超能力の一種」と考える二派に分れて

論争していた」³⁰⁾と語っている。『アニメック』の読者投稿から、テレビ放送終了後数ヶ月経った時点の、両者の「ニュータイプ」観を示す好例をそれぞれ紹介する。

SF 世代の代表は山本弘である。「ニュータイプという設定を最初に知った時に思い浮かんだのは、ロバート・アバーナシイの「空間の底」という（略）古典的な SF」だという山本は、「用不用説と獲得形質遺伝の法則を基礎としたネオ・ラマルクズム」を援用しながら、「ニュータイプとは（略）ラマルク型新人類であり、「知能の発達に反比例して衰退していった種々の動物的感覚が、環境の変化によって先祖返り的に発現したものと解釈すべきであろう」と述べている³¹⁾。

アニメ世代の代表はコーヒーメイカ・峠である。「ガンダム（略）では主人公のみならず、全てのキャラクターが」、「そして人類が、世界そのものが」「成長し、変化していく」というコーヒーメイカは、「それならば（略）いつかきっとどこかの時点で、真の理想郷を実現することが出来るかもしれない。（略）この作品は、人類そのものの歴史が胎動していく、その最も大きなうねりの中で、時を同じくして成長していく人々の、そんな思いを込めた物語なのだ」と述べている³²⁾。

前者の言説は、富野らスタッフが嫌悪した深読みの典型だと考えられる。他方後者の言説は、富野の「ニュータイプ」構想へと正しく肉迫している。「ニュータイプ」という固有名を用いていないのは、それが「成長」の謂いであると感覚的にとらえたためと考えられよう。事実このコーヒーメイカの文章は後に劇場版の宣伝担当・野辺忠彦の目にとまり、平易な言葉で書かれた普遍性を評価され、劇場版第一作のパンフレットへと転載されることになる³³⁾。

このように「ニュータイプ」をめぐるファンサイドの諸解釈を検証すると、おおむね二派に大別できる。また製作者サイドが両派の差異を感じと

り、それぞれに反応していたことも分かる。ところが当の両派間には、小牧の印象に反して目立った対立的「論争」は確認できない。このファン内部の抗争の不在は、「ガンダム SF 論争」における高千穂遙（1951 年-）の象徴的機能から説明できる。表出された SF 原理主義者という共通の「他者」への抵抗から、視覚表現を認める SF 世代とアニメ世代は『ガンダム』への共感を連帯意識として、自分たちを「アニメファン」という概念の下に統一化したと考えられる。

「ガンダム SF 論争」とは、『OUT』1980 年 4 月号での高千穂の『ガンダム』は SF と呼べるのは 3 話までで 5 話以降はそう呼べないという趣旨の発言を発端とした一連の論争をいう。高千穂の論調が一見 SF の立場から作品自体を否定しているかに見えたため『ガンダム』ファンが反発し、SF 色が強かった『アニメック』にその投稿が集中した。

それは不毛な論争であった。そもそも高千穂は『ガンダム』は SF ではないと述べているだけで、その作品価値は否定していなかった。したがって『ガンダム』は SF であると擁護したファンは、初めから論点を取り違えていた。他方 SF でなくともおもしろければ構わないと主張したファンの場合には、高千穂との間に対立軸自体がなかった。つまり「ガンダム SF 論争」とは、論争とは名ばかりで、生粋の活字 SF ファンに対する一部のファンのルサンチマンが招いた混乱と見えた³⁴⁾。

とはいえ、このやりとりがある磁場を形成した事実は注目に値する。活字 SF ファンは多かれ少なかれ「政治の季節」を通過しており、正面から論争するのが当然という考えを持っていた。他方おたく第一世代（1958 年前後生まれ）のアニメファンは学校や職場から政治性が払拭された最初の世代であり、論争の経験そのものを持たない人もいた。この論争の特徴は、アニメファンに「SF 者は、頭の固い怖い存在だ」という印象を植え付け、活字 SF ファンと自分たちは違う、活字 SF ファンと論争するのは

得策ではないと感じさせた点にあった³⁵⁾。吉本たいまつはこのようにまとめている。

当時、SF ファンの内部では、視覚文化に批判的な年長世代と寛容な年少世代との齟齬が意識されつつあった。それが上記の論争で顕在化したとき、年少世代の『ガンダム』ファンはアニメ世代に与した。SF 世代とアニメ世代のファンは、共に高千穂をあたかも頭の固い SF 原理主義者であるかのように「仮想敵」として表象しあうことで、一枚岩となりえたのである。

6 アニメ新世紀宣言

放送終了後も衰えない人気に応えるべく劇場版三部作が企画された。だが一作目の興行が失敗すれば、二、三作目の継続が不可能となる。プロモーションは重要であった。

松竹の宣伝プロデューサー・野辺忠彦はファンを一ヶ所に結集させ、青年化した彼らの存在を可視化させることで『ガンダム』を広く一般の人々へとアピールしようと考えた。野辺はコアなファンが集う江古田の「マンガ画廊」と「CASF」という二つの喫茶店を訪れ、意見と人員を求めた。そして「アニメック」が掌握していたファンクラブへ口コミでイベントへの動員をかけた³⁶⁾。むかえた当日、1981年2月22日、新宿東口アルタ前広場に15,000人の青年たちが押し寄せた³⁷⁾。

イベント終盤、「ニュータイプ」シャア・アズナブルとララァ・スンが壇上に登場した。コスプレをした後の永野護と川村万梨阿であった³⁸⁾。当時活字 SF ファンはコスプレを嫌っていた。ファン代表の二人の姿は、これがすなわちアニメファンのイベントであることを象徴していた³⁹⁾。二人が声明を読み上げた。以下はその全文である。

私たちは、私たちの時代のアニメをはじめて手にする。「機動戦士ガンダム」は、受け手と送り手を超えてうみだされたニュータイプ・アニメである。

この作品は、人とメカニズムの融合する未来世界を皮膚感覚で訴えかける。

しかし、戦いという不条理の闇の中で、キャラクター達は、ただ悩み苦しきあいながら呼吸しているだけである。そこでは、愛や真実をはるか遠くに見えない。

それでも、彼らはやがて仄かなニュータイプの光明に辿りつくが、現実の私たちにはその気配すらない。

なぜなら、アムロのニュータイプはアムロだけのものだから。

これは、生きるということの問いかけのドラマだ。

もし、私たちがこの問いを受け止めようとするなら、深い期待と決意をもって、自ら自己の精神世界（ニュータイプ）を求める他はないだろう。

今、未来に向けて誓いあおう。

私たちは、アニメによって拓かれる私たちの時代と、アニメ新世紀の幕開けをここに宣言する。

アニメ新世紀 0001 年 2 月 22 日⁴⁰⁾

「アニメ新世紀宣言」とは、『ガンダム』という「ニュータイプ・アニメ」によって拓かれる「私たちの時代」の幕開けの宣言であった。そして同時に、愛や真実を喪失した不条理の闇の中であって、意味や思想ではなく「皮膚感覚」、つまり感性によって連帯する「私たち=ニュータイプ」の成立宣言であり、すなわちアニメの「受け手—送り手」を超えて連帯する「私たち=アニメファン」という想像の共同体の成立宣言であった。この

宣言をもって「ニュータイプ」を自称するアニメファンは、彼らにとっての「オールドタイプ」たる活字 SF ファンと訣別を果たしたのであった⁴¹⁾。

7 アニメファンの〈消費〉行動

作品理解において、SF 世代は富野を裏切り、アニメ世代は正しく応えてきた。これまでの流れからついこのようにまとめたくなる。だがより正確に言えば、アニメ世代は富野ではなく時代の変化に正しく応じていたのである。このことはその特殊かつ過剰な〈消費〉行動においてははっきりと観察できる⁴²⁾。

SF 世代は「小さな物語」の断片を集積して「大きな物語」へとアクセスしようとする〈消費〉行動を特徴としていた。彼らの欲望は「物語消費」⁴³⁾型であった。そのまなざしはテキストの〈破綻＝裂け目〉へと向けられており、特権的なシニフィアンの空無を自らの欲望で充たすことになる。彼らは「ニュータイプ」という作品世界の真理を捏造した。彼らは背後世界論者であり、今風に言えば「設定萌え」の人々であった。

一方、アニメ世代は必ずしも言語化できない視聴覚情報（イメージ）を含む総合的なデータを〈消費〉していた。彼らの欲望は「データベース消費」⁴⁴⁾型であった。そのまなざしはテキストの〈意匠＝衣装〉にとどまり、欲望はその表層の場において充足される。彼らは、安彦のキャラ絵や大河原邦夫のメカニック・デザイン等の表面的な事象に強い関心を示した。『OUT』1980年3月号のセイラ・マスの全裸ピンナップ「悩ましのアルテイシア」が話題になったり、「ガンブラ」がヒットしたのがその好例だろう。彼らは表層の物神崇拜者であり、「キャラ萌え」^{フェティシスト}、「メカ萌え」の人々であった。

「アニメ新世紀宣言」からほどなく、富野は安易に“アニメフィーバー”とレッテルを貼らず、アニメ世代の成長を認めるべきだと述べつつも、こ

れまでとは論調を変えている。「個人的には、アニメファンに偏見を持っている。基本的には嫌いだ」。「そうした観点から（略）“ニュータイプ”という概念をガンダムの中で出した」と⁴⁵⁾。富野はここに至って、暗にアニメ世代にさらなる成熟を促しているのである。

だが、アニメ世代はいつまでも乳離れしなかった。富野の苛立ちは、いつのまにか彼らにも向けられるようになった。むかえた劇場版三作目、富野はついに本心をぶちまけた。映画のラストシーンに、“And now... in anticipation of your insight into the future.”（そして、今は皆様一人一人の未来の洞察力に期待します）⁴⁶⁾ という字幕を出したのである。

氷川竜介（1958年-）は当時この字幕を見て、「もうアニメなんて観ている場合じゃないでしょ、自分自身の人生をまっとうしなさい」というメッセージをつかんだという。そしてこの言葉が「「よけいな世話だ」という若き日の反発とセットになりながらも（略）ずっと記憶の片隅に残り続けて」いると述べている⁴⁷⁾。

しかしアニメ評論家となった氷川自身がそうであったように、富野の発言如何にかかわらず、アニメ世代はアニメの内部に留まり続けることとなった。後に述べるように、青年化したアニメ世代はすでに消費者側から生産者側へと移行しつつあった。そして極めて自閉的なアニメファンの、アニメファンによる、アニメファンのためのアニメが生まれる目前まできていた。実をいえば、「受け手と送り手を超えてうみだされたニュータイプ・アニメ」『ガンダム』にはすでにその萌芽が存在していた。

8 ホームビデオの普及

「アニメ新世紀宣言」では、『ガンダム』は「人とメカニズムの融合する未来世界を皮膚感覚で訴えかける」と語られていた。この「人とメカニズムの融合」の一節は、作品レベルで言えば、モビルスーツの操縦を通して

身体感覚が拡張・強化されたニュータイプの誕生を暗示している。だが同様の事態は、作品のメタレベル、すなわち作品の「受け手—送り手」の水準においても起こりつつあった。その「メカニズム」とは、ホームビデオである。

『ガンダム』の〈消費〉者のうち、ある者は批評を紡ぎ、ある者は二次創作を生み出し、またある者はひたすらフェティッシュに耽溺していた。こうした〈消費〉形態の変化の背景として、ホームビデオがインフラとなり新たな〈想像＝創造〉力が養われていた事実は見逃せない。かつて出版技術が「国民」を形成したように、ビデオというテクノロジーが「アニメファン」の成立に大きく関与したのである。

富野は、アニメ世代の若者たちが「十五人集まり、一人一万円ずつ出し合いビデオを買」い、「日曜日や月に一度集まるかしてビデオを見る」という具合に本放送を録画・鑑賞していたと語っている⁴⁸⁾。ホームビデオの普及は、リアルタイムでは見られない作品を鑑賞したり、同じ作品を何度も鑑賞したりできる環境を整備していた。以前とは異なり、ファンはメカニズムを操作しながら能動的に〈干渉＝鑑賞〉していた。さらにいえば、そのスロー再生やコマ送り再生の機能は、彼らの視覚それ自体までも変容させつつあった。

富野は、73年前後の草稿に次のように書きつけていた。「絵画が時間と感情を固定化し永遠化しようとし、フィルムは時間のなかにその形象を凝縮化しようとしませう。その二つの相反する要素を同時に駆使しなければならないアニメは、感性の流れの起伏と、映像の自由さを永遠化する思惟を、ドラマという糸によって織り上げなければなりません」⁴⁹⁾。抽象的で晦渋だが、動画と止め絵とをバランスよく組み合わせるドラマ（物語）を語るリミテッドアニメの哲学を語っていると考えられる。「動く絵と音に見合う物語が組めなければならない」、「物語です。映画の心は物語です」⁵⁰⁾と

語る富野にとって、映像は物語に奉仕する限りにおいて重要である。アニメ演出家・杉井ギサブローとの対談では、富野はさらに踏み込んで、物語を視聴者に残すための映像要素として「体感」、「リズム感」の必要性を説いている。「要するにリズム感なんです。(略)記憶がなくなっても、体感として残る。どうして残るのかといえば、体っていうのは、そういうリズム感を覚えるんです」⁵¹⁾。

映像に「リズム感」を与えれば「体感」として視聴者に残り、結果的に物語を残すことにつながるという富野の演出法は、映像が見えた瞬間には消え去ってしまうかつての一回的なメディア環境を前提としている。しかしすでに『ガンダム』放送当時、同じ映像を反復したり引き伸ばしたりできる環境がホームビデオにより整えられつつあった。たった一度見ただけで「体感」に残るほどの演出や動画の「リズム感」を、視聴者は何度も仔細に鑑賞することができたのである。

この恩恵を受けたのは、もとより受容者だけではなかった。製作者もまたホームビデオにより麻薬的な動画技術を学んでいた。先輩アニメーターの家で『未来少年コナン』の録画映像に感動し、「こういうのやりたいなあー」と思いながら『ガンダム』に参加した若きアニメーター・板野一郎もその一人であった⁵²⁾。

9 ニュータイプ・板野一郎

『ガンダム』第41話「光る宇宙」——アムロとラアアが、それぞれガンダムとエルメス（とんがり帽子）に機上し、宇宙空間で交戦・対話する。そのさなか、二人に割って入ろうとしたシャアをアムロが攻撃。ラアアはシャアをかばい、身代わりとなって落命する。脚本を担当したのは、「ニュータイプ」とは人類が新たな環境に適応するために速度感覚を強化させた個体だと解釈していた松崎健一である。以下に一部のセリフを引用する。

アムロ「む、とんがり帽子だな」「クッ。そうか、コントロールを」
「見えるぞ」

（略）

ララァ「人は変わってゆくだね。あたし達と同じように」

アムロ「そ、そうだよ。ララァの言う通りだ」

ララァ「アムロは本当に信じて？」

アムロ「し、信じるさ、き、君ともこうしてわかり合えたんだから。
人はいつか時間さえ支配することができるさ」

ララァ「ああ、アムロ、時が見える」⁵³⁾

エルメスは遠隔操作兵器ビットで戦う。ピッピッピッと目にもとまらぬ速度で飛び回るビットの動きを、アムロは見極め、「見えるぞ」と語気を強める。「ニュータイプ」の高い能力を印象づける名場面である。「人はいつか時間さえ支配することができるさ」、「ああ、アムロ、時が見える」といった美しく象徴的なセリフに彩られたこの宇宙戦の作画を担当したのが、弱冠二十歳の板野一郎であった。

板野一郎は、1959年3月生まれ、神奈川県横浜市出身。高校三年生でアニメーターとしてのキャリアをスタートさせ、浜津守の誘いで『ガンダム』に参加していた。

この場面について板野は興味深い秘話を語っている。『ガンダム』では原画二枚の中を三枚の動画で割るのが通例であった。板野はメカや爆発のタイミングを「中いち」とか「中なし」にし、代わりに予備動作を原画で描くというタイムシートを出しては、安彦や演出に直されていた。だがこのころ安彦は病気で離脱していたため、演出が不在の際に、板野は無断で撮影行きのカット袋を引っ張り返してシートをつけ直した。できあがった

ラッシュを見た富野は、立ち上がって板野と演出の双方に事情を問いたがすと、「なんで今までこういうのが出てこなかったのか、それはお前達がそうやって古い規格に沿うかたちでやるからだ。これはいいじゃないか！」と演出を叱責したという⁵⁴⁾。

このころ、金田伊功（1952-2009年）という天才がいた。東映動画でキャリアを積んだ金田は、退社後、日本サンライズのスーパーロボットアニメで、緩急をつけたメカ表現や、極端に誇張されたパース、大胆なポージングといった独自のスタイルを確立していた。重要なことは、板野がこの金田の作画技術をホームビデオの活用によって学んだと証言している点である。「あの頃だと、そこそこ描ける人はビデオデッキを買って、みんな、コマ送りで金田タイミングとか（を見て勉強していた）。金田さんのアニメーションセンスっていうのは、南斗聖拳みたいにたくさんの人に広まっていったんですよ」⁵⁵⁾。

上記の板野の作画技術は金田のその発展形である。そしてそれはホームビデオという時を支配する機材によって誕生した技術であった。板野は「人とメカニズムの融合」により速度感覚が強化されたアニメの「受け手一送り手」であり、すなわち「ニュータイプ」のさきがけであったのである⁵⁶⁾。

10 おわりに

以上、本稿は『機動戦士ガンダム』における「ニュータイプ」という特権的シニフィアンを単なるテキストの〈綻び〉として等閑視するのではなく、複数の言説が互いに交錯し合う〈場〉にとらえ、その諸相を論じてきた。具体的には、その概念を富野という作家主体の個人的な志向性に還元するだけでなく、より広汎な同時代状況へと横断的に接続することで、その受容者側に存在した、活字文化世代とヴィジュアル文化世代との世代

間闘争をあぶりだし、フルアニメや活字 SF を志向した先行世代を排して成立したりミテッドアニメ固有の「受け手—送り手」の想像の共同体の誕生を確認した⁵⁷⁾。これらのできごとは意味から感性へ、あるいは物語からデータベースへとシフトする時代の変化を象徴していた。それでは、誕生した「ニュータイプ」たちは、その後どうなっていくのだろうか。

『ガンダム』の全てを終えた 1982 年、富野は消費拡大という資本主義のセオリーの中で生きのびてゆくためブームを利用した自分の「責任」を自問している。「技が冴えてきた時に、それは鋭利にこそなれ、温くはなくなるだろう。／それは危険なことだ。(略) 技に終らずに、もっと……！……！」⁵⁸⁾

同じその 82 年、慶應義塾高校・大学の同級生河森正治（1960 年-）、美樹本晴彦（1959 年-）、大野木寛（1959 年-）ら『ガンダム』世代が中核となって『超時空要塞マクロス』が製作される。95 年に『新世紀エヴァンゲリオン』[傍点—引用者]を生み出す庵野秀明（1960 年-）も参加していた。板野はこの作品に招聘され、いよいよその鋭利な技術を発揮していく。アニメファンはその物神崇拜フエティシズムの対象として板野一郎の作画を見出していく。この展開は稿を分けて論じたい。

本稿を映画監督・古厩智之（1968 年-）の言葉で締めくくろう。古厩は板野の描く戦争シーンの魅力について次のように明晰に語っている。「板野さんの（手掛けたシーン）って見ていると麻薬的な感じがする」。「動くって気持ちいいんだ」というのをすごく実感できる。「ただそれだけで、その瞬間には何か、そこには物語がなくなる」。[傍点—引用者]⁵⁹⁾ それまで物語を語る手段として進化してきた日本のリミテッドアニメは、好むと好まざるとにかかわらず、『ガンダム』を契機として、疑いなく次の段階へと歩を進めたのである。

注

- 1) 「実物大ガンダム、解体スタート 来場者は予想の3倍」ITmedia news、2009年09月1日、<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/0909/01/news077.html>。
- 2) 推計概算、興行通信社調べ、2009年11月30日時点。
- 3) 監督：富野喜幸、アニメーション制作：日本サンライズ、制作：名古屋テレビ・創通エージェンシー・日本サンライズ、放送局：名古屋テレビ、コピーライト表記：©1979 創通・サンライズ、放送期間：1979年4月7日-1980年1月26日。スポンサーの玩具会社クローバーは未就学児童を対象として放送時間を土曜の17:30に設定し、商品展開を行った。ところが富野は思春期の青少年を対象に製作したため玩具は売れず、視聴率も低迷し、全52話の予定が43話で打ち切られた。しかしその後コアなファンたちの訴えで再放送や映画化が実現した。同じころプラスチックの成型に秀でたバンダイがクローバーから商品化の権利を購入、80年7月「ガンブラ」を発売した。300-500円程度の安価な価格帯の商品が可処分所得の低い低年齢層を市場に取り込んだ。81年7月、『ホビージャパン』別冊『How to build Gundam』で改造例が紹介され、10月創刊の『コミックボンボン』もガンブラを雑誌の中心に据えた。ブームの結果商品が不足し、1982年1月24日、ダイエー新松戸店で小中学生250人による将棋倒し事故（うち19人が重軽傷）を招き、翌日の三大紙全てが社会面で大きく報じた。こうして「ガンダム」の名は社会に認知されていった。
- 4) 柏崎吉一「ガンダムの“大人”への展開 ガンブラが気付かせた可能性」nikkei BP net、2006年2月27日、http://www.nikkeibp.co.jp/style/biz/topic/bandai/060227_3rd/。データは、2006年2月までの累計数。
- 5) 「株式会社バンダイナムコホールディングス 2008年3月期（平成20年3月期）決算短信補足資料」2008年5月8日、http://www.bandainamco.co.jp/ir/result/pdf/20080508_2.pdf。
- 6) 「リミテッド・アニメーション (limited animation)」とは、本来、動く部分を限定した作画技術を指す語であったが、日本において、1秒（24コマ）あたりの作画枚数を8枚（3コマにつき1枚）とする、動画枚数を限定した作画技術の意味でも誤用され、慣例化した。本稿では日本における意味の重層化を考慮して、「リミテッドアニメ」と略称表記している。
- 7) 親が戦争を経験し彼ら自身もその復興期を生きた世代である。とくに戦中

生まれの富野は強い反戦思想をもち、それは『ガンダム』でも表現されている。また革命に憧れて急進的な政治運動を行うも挫折し、その理想の喪失を経験した世代である。『ガンダム』の主題を人類の革新としたのは彼らの思想の表現であろう。なお他のメインスタッフは以下の通りである。大河原邦男（1947年-）、中村光毅（1944年-）、星山博之（1944-2007年）、山本優（1946年-）、松崎健一（1950年-）。

- 8) 虫プロ系のズイヨー映像からスタジオとスタッフを引き継いだ日本アニメーションで、東映動画出身の宮崎駿（1941年-）、大塚康生（1931年-）の指揮により製作された。いうなればリミテッドアニメとフルアニメとが幸福に出会い止揚された作品である。なお後に述べる金田伊功のケースもこの東映動画系と虫プロ系とを越境する同種の人的交流の一例である。
- 9) 安彦良和「現在僕等が目指すべきものは『アニメーション映画』でなければならない—『火の鳥2772』へのアンチテーゼとして」1980年5月24日、『機動戦士ガンダム記録全集』3、日本サンライズ、1980年月7月、135-136頁。
- 10) 富野喜幸・安彦良和「対談（原作・総監督）富野喜幸×（作画監督）安彦良和」、『交響詩ガンダム』ライナー、キングレコード、1980年9月（引用、氷川竜介・藤津亮太編『ガンダムの現場から 富野由悠季発言集』2000年10月、キネマ旬報社、145-150頁）。
- 11) 富野喜幸「私とTV／本音と建前の相克」、『現代』1981年5月号（引用、氷川・藤津編、前掲書、230頁）。
- 12) 1978年11月創刊時の誌名は「マニフィック」であり、79年4月に「アニメック」と改称した。
- 13) 富野喜幸「アムロのための手紙」、『月刊アニメージュ』1979年5月号、徳間書店（引用、氷川・藤津編、前掲書、47頁）。
- 14) 富野喜幸（インタビュー高橋信之）「機動戦士ガンダム—テレビアニメの熱い風!」、『ファントーシュ』1979年4月号、ファントーシュ編集室（引用、氷川・藤津編、前掲書、48頁）。
- 15) 富野喜幸（インタビュー、1979年10月8日午後5時）「『機動戦士ガンダム』最後はどうなるか?」、『アニメック』8号、レポート、1979年12月、58-61頁。編集・小牧雅伸との打ち解けたやりとりのなかで、放送期間の短縮決定や、安彦良和の急病による離脱などの内部事情もあけすけに語られている。
- 16) 富野、前掲「『機動戦士ガンダム』最後はどうなるか?」、前掲書、61頁。

- 17) 宇宙要塞「ア・バオア・クー」の名はインドの幻獣に由来するため正確には新造語ではないが、語の「意味」を引き剥がし「形式」だけを収奪する富野の仕草は本稿の議論に合致する。
- 18) 藤津亮太「「われわれ」と「ぼく」と「ニュータイプ」』『KINO』2号、河出書房、2006年7月、89-93頁。
- 19) 富野喜幸（インタビュー）「機動戦士ガンダムを終えて」、『アニメック』10号、レポート、1980年4月、79-83頁。
- 20) 山本優（インタビュー）「脚本 山本優」、Web 現代「ガンダム者」取材班編『ガンダム者 ガンダムを創った男たち』講談社、2002年10月、312-313頁。
- 21) 松崎健一（インタビュー）「設定・SF考証 脚本 松崎健一」、Web 現代「ガンダム者」取材班編、前掲書、116-117頁。
- 22) 安彦良和（インタビュー）「アニメーションディレクター 安彦良和」、Web 現代「ガンダム者」取材班編、前掲書、61-62頁。
- 23) 星山博之（インタビュー）「僕のニュータイプ論」『機動戦士ガンダム記録全集』2、日本サンライズ、1980年5月、199頁。
- 24) 松崎、Web 現代「ガンダム者」取材班編、前掲書、116-117頁。
- 25) 山本、Web 現代「ガンダム者」取材班編、前掲書、312-313頁。
- 26) 富野喜幸「ガンボーイ企画メモ」78年11月3日（引用、氷川・藤津編、前掲書、17頁）。
- 27) 富野由悠季（インタビュー）『富野由悠季 全仕事』キネマ旬報社、1999年6月、133-135頁。
- 28) 梶井基次郎「檸檬」『青空』創刊号、1925年。
- 29) 富野（インタビュー）「機動戦士ガンダムを終えて」、前掲書、79-83頁。安彦もまた「当時マイナー系の雑誌（略）あたりで「あっニュータイプ。これは凄いテーマですね」とか、そういう感覚が目につきだしてそれが嫌でしたね」（Web 現代「ガンダム者」取材班編、前掲書、61-62頁）と回顧している。
- 30) 小牧雅伸『機動戦士ガンダムの時代 1981.2.22 アニメ新世紀宣言』ランダムハウス講談社、2009年7月、133頁。
- 31) 京都府 山本弘「あなたもニュータイプになれる……かな?」、『アニメック』14号、レポート、1980年12月、80-81頁。投稿者は、76年からSF同人誌『NULL』に小説を発表し、78年、第1回奇想天外SF新人賞佳作を受賞しデビュー、現在と学会会長としても知られる山本弘（1956年-）

と同一かと思われる。

- 32) 千葉県流山市 コーヒーメイカ・峠（投稿）『アニメック』11号、レポート、1980年6月、120頁。
- 33) 小牧、前掲書、133頁。
- 34) この「論争」の経緯はインターネットサイト「SF者達の挽歌」（<http://www.2s.biglobe.ne.jp/~ryuseik/SF1.htm>）に詳しい。この「論争」が論争の体を成していなかった証拠に、『OUT』1981年4月号の「デス・マッチ対談 富野喜幸 VS 高千穂遙」では、刺激的な題に反して、富野が高千穂の発言内容を素直に肯定するという拍子抜けする事態が起きている。とはいえこの「論争」は別の観点から興味深い。現在「名作」となった宮崎駿監督『ルパン三世 カリオストロの城』（1979年）は、公開当時は興行面で失敗したが、SFか否かが作品の評価を決定する大きな要因であった当時のアニメ言説のモードを知るには格好の素材である。
- 35) 吉本たいまつ『おたくの起源』NTT出版、2009年2月、144-146頁。
- 36) 小牧、前掲書、119頁。
- 37) 参加者数は、主催者側は2万人と公表しているが、翌日の朝刊は「朝日新聞」（東京中央版、東京面、1981年2月23日）が1万5千人、「読売新聞」（東京中央版、都民面、同日）が1万人と報じている。
- 38) 永野護（1960年-）は京都府舞鶴市出身。拓殖大学中退後、メカニックデザイナーとして『重戦機エルガイム』（84年）、『機動戦士Zガンダム』（85年）、『機動戦士ガンダムZ Z』（86年）等、富野作品に多数参加した。川村万梨阿（1961年-）は東京都出身。女優から声優へと転身し、永野と同じく富野作品に多数参加した。小牧は、二人とは「江古田の喫茶店「まんが画廊」で、1977年頃に出会って以来の仲だった」、二人のコスプレは「当時としては、かなりのレベルであ」と述べている。（前掲書、26頁）後に二人は結婚している。
- 39) コミックマーケットでは1977年頃から行われていたコスプレが、SF大会において初めて認識されたのは、78年のASHINOCONであった。コスプレをしたのは小谷真理、ひかわ玲子らのファンタジーサークル「ローラリアス」で、実際はE・R・バローズ『火星の秘密兵器』の装画のコスプレであったが、『トリトン』と誤認された。コスプレに対して強い拒否を示す人が多く、その後「ローラリアス」は「変態仮装集団」と呼ばれたという。（吉本、前掲書、51-52頁）
- 40) 小牧、前掲書、7頁。

- 41) もとより、全ての議論を短絡的な世代論へと回収できるはずがなく、本稿は極めて簡略化した図式を描いたにすぎない。また、SF マインドは、思想ではなく感性や趣味の問題として、引き続きアニメファンへと継承された。以上二点を補足しておく。
- 42) 本稿は〈消費〉の語を以下の大塚-東の議論を踏まえ、解釈・言説化・二次創作化といった生産活動を含めた広い意味で用いている。
- 43) 大塚英志『物語消費論 「ビックリマン」の神話学』新曜社、1989年5月(参照、『定本物語消費論』角川文庫、2001年10月)。
- 44) 東浩紀『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』講談社新書、2001年11月。
- 45) 富野喜幸「私とTV／本音と建前の相克」、『現代』1981年5月号(引用、氷川・藤津編、前掲書、230頁)。
- 46) 富野喜幸監督『機動戦士ガンダムⅢ めぐりあい宇宙編』松竹、1882年3月13日公開。
- 47) 氷川竜介「ガンダムを語る 劇場版『機動戦士ガンダム』Last Shootingの輝くまで」第13回 “Last Shooting”の放つ輝きの意味、2007年12月25日、インターネットサイト『機動戦士ガンダム公式 Web』http://www.gundam.jp/special/kataru_index.html
- 48) 富野、前掲「私とTV／本音と建前の相克」(引用、氷川・藤津編、前掲書、230頁)。東京で高校生だった佐々木果によれば、彼の周囲が続々とビデオデッキを買い出したのが『ガンダム』放送中の79年だという。その大きなきっかけは、79年3月のソニー・ベータマックス「SL-J7」の発売であり、スタイリッシュなデザインと変速再生のできるマニアックなスペックを備えた本機は、翌年発売の「SL-J9」とともに多くのマニアの心を刺激したという。(佐々木果(ウェブログ)「おたく元年・1978年論ノート」4 迫りくるベータマックスの時代、2003年1月21日、インターネットサイト『ササキバラ・ゴウのサイト』<http://homepage3.nifty.com/sasakibara/index.htm>) 定価は「SL-J7」が278,000円、「SL-J9」は298,000円。ただし小牧は、趣味の高級品が家電となったことで価格競争と増産ラッシュが起き、家電量販店の急成長も影響して、80年には実売価格は10万円を切るようになったと証言している。(小牧、前掲書、195頁) ビデオデッキの価格を15万円とする富野の証言はそれなりに妥当である。
- 49) 富野喜幸『だから僕は…』徳間書店、1981年3月、256-257頁。
- 50) 富野喜幸「ガンダムから考える。固有なものとは何か——技術は個性を殺

- す——」於京都精華大学、2004年11月25日、前掲『KINO』2号、118頁。
- 51) 杉井ギサブロー・富野由悠季（対談）「アニメーションにとってエンタテインメントとは何か」、前掲『KINO』2号、62-63頁。
 - 52) 板野一郎（インタビュー）、小黒祐一郎取材・構成「アニメの作画を語ろう animator interview」、板野一郎（1）-（5）、2005年1月15日-2月18日、インターネットサイト『WEB アニメスタイル』<http://www.style.fm/index.html>
 - 53) 「光る宇宙」『機動戦士ガンダム』41話、1980年1月12日放送。
 - 54) 板野、小黒取材・構成、前掲記事。
 - 55) 板野、小黒取材・構成、前掲記事。
 - 56) 板野は『BS アニメ夜話』に出演した際、その冒頭で「日本の子供たちの動体視力を上げた、そう思っています」（『BS アニメ夜話』、「超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか」、NHK・BS2、2005年6月29日放送（引用、『BS アニメ夜話』Vol.04、キネマ旬報社、2007年3月、22頁）と自己紹介した。
 - 57) この想像の共同体とは、後に「アニメおたく」と名指されるようなコミュニティをコアとしつつも、より広汎なアニメ文化の〈消費〉者層全体を覆う概念である。
 - 58) 富野喜幸「技に終らせず」1982年2月9日、『機動戦士ガンダムⅢめぐりあい宇宙』ライナー、キングレコード、1982年3月（引用、氷川・藤津、前掲書、202頁）。
 - 59) 前掲『BS アニメ夜話』（引用、前掲書、76頁）。

本稿は、ポップカルチャー学会第32回大会（於昭和女子大学3号館4階4S05教室、2009年12月12日）での口頭発表「ニュータイプという共同幻想」をもとにしている。

An Imagined Community Called *Newtype*
or an analysis of contemporary discourse concerning *Mobile Suit Gundam*

KANI, Yôsuke

This essay not only disregards privileged signifiant which is called *newtype in Mobile Suit Gundam* as a tear of text, but also captures it as a field in which some different discourse were intermingling, and argues its various aspects.

Concretely, this essay not only reduces that concept to the intention of the Tomino Yoshiyuki's author-subject, but also connects it to wide-ranging contemporary situation, furthermore, discloses the generation-strife of its consumers which had a estrangement between the literary-cultural generation and the visual-cultural generation. Moreover, it confirms the birth of the imagined communities which consist of peculiar to "accepter-creator" of a limited animation, and states that such events symbolized a shift between meaning and sense or between stories and databases, and suggests that they (*newtypes*) born then have supported supply and demand of *real-robot-anime* which is like *Super Dimension Fortress Macross* and *Neon Genesis Evangelion*.

(人文科学研究科身体表象文化学専攻 博士後期課程3年)