

## 『ガンダム SEED』の人気と魅力 - アニメを取り巻く文脈の変化から -

いしご つくる  
石子 造

2003年に話題となった日本のアニメーションに、『機動戦士ガンダム SEED』がある(2002年10月5日~2003年9月27日・MBS/TBS系列で放映)。平成ガンダム・シリーズで最高の視聴率を記録した本作品は、一部インターネット上に大論争まで引き起こした(<http://members.at.infoseek.co.jp/tanepo/>を参照)。本稿では、この作品の魅力や受容のされ方の特質に、個人レベルの好き嫌いをこえた社会的背景の存在や同時代の文脈を指摘し、現代日本のアニメを取り巻くファンたちの社会心理について論じる。

『SEED』の主人公は、16歳の幼馴染の少年同士である。4年前に心ならずも生き別れた二人は、戦場で敵味方として運命的に再開する。彼らはそれぞれの親友を殺害し、互いに殺し合う寸前まで戦うが、次第に戦争の意味について考えを改め、真の倒すべき敵を見出し共闘するに至る。一方で『SEED』の物語世界は、基本的に初代ガンダムの<世界>を借りている。宇宙コロニーで平和な学園生活を送っていた少年少女たちが、突如襲来した敵により大人が全滅したために武器を取らざるをえなくなる。前線基地の職業軍人に助けを求めるが、厄介者扱いで地球へ転戦することを強いられ、執拗な敵の追及を受けつつ、味方本部をめざす。たどり着いた本部は、しかし、彼らを囚や捨て駒としか見ておらず、戦局は一兵士の預かり知らぬレベルで、一大殲滅作戦と決戦兵器により決まろうとしていた・・・というものだ。

物語消費のレベルで見た場合、『SEED』はガンダム<世界>の一派生作品にすぎない。他のガンダム・シリーズとこれを隔てるのは、作り手とファンの趣向の違いだけである。ところが『SEED』の特徴は、そう割り切れないガンダムファンからの反発を惹起させ、熱心な視聴者に変えてしまう点にある。アンチ・ファンを生み出すのも、重要な人気づくりであるのに、この論点はアニメ批評において重視されてこなかった。私は、これを単純に世代間対立とみなすのは誤解を招くと考える。過去のガンダムを頭の中で美化する補完を行う人々は、若い世代にも多いからだ。富野由悠季氏が「プログラムピクチャー」と評した作品に、なぜこだわるのか。確かに『SEED』と初代ガンダムには、絵柄やガンダムの数、登場キャラクターの年齢の幅が狭くなったなど相違点も多いが、『SEED』を作品的に穴が多いという人は、アニメのガンダムすべてにそれがあてはまってしまっている。『SEED』のアンビバレンツな人気の秘密を探るには、作品自体だけでなく、それが置かれた社会的文脈の変化を見る必要がある。

いったい『SEED』の何が多くの人に「ちがう」と思わせるのか。この作品には、『エヴァンゲリオン』にも通じる、殺伐とした緊張感が一貫して流れている。この緊張感は主人公とそれを取り巻く世界の救いよりのなさに起因している。製作側はキャラクターに生気を込めるよりもひたすら「状況」の連続を描きたいようだ。主人公たちは社会や組織に一方的に追い詰められる。共同体は崩壊してしまっているか、または悪意を集合的に増幅

させる存在で、作中キャラクターが成長しても、世界からは疎外されたままだ。敵との戦争は脱歴史的で超越的に描かれるほど「リアル」となる。『エヴァ』では自意識の改革や母胎回帰といった解決策を試したあげく製作者が放り出してしまい、視聴者が激怒した要素だが、『SEED』ではそもそもテーマ性を失っており、視聴者の気を画面に引きつける技法として多用されている。この無味乾燥さが、少年がロボットの力を借りて大人に伍し世界をものにする成長譚としてのガンダムを見慣れた人々に反感を持たせるのではないか。

かつて日本では、「子供や若者の感性」が善とされ、社会が味方していた。若年層の人口が多かった時代、そして年長者のおかした戦争の過ちを指弾するのが当然だった戦後は、「年少者の帝国」というべきユートピアが物語世界に生まれた。時代ゆえに、大人社会や組織の論理とたたかう年少者が主人公に選ばれたのである。初代ガンダムも、年少者たちが新たな相互理解の感性を武器に世界の革新に挑むというテーマを持っていた。歴史的にみれば、単なる子供向けでないアニメを創作し社会的認知を変えることと、精神的に覚醒した若者による新たな世づくりという理想を二重写しにしたこの作品のテーマには、当時の社会の影響を容易に看取できる。

だがそれ以降のガンダムおよび日本のアニメ業界は、質の良い作品の力だけではなく、消費に受動的に耽溺する受け手を増殖させる市場形成力によって社会的認知を得ることになる。ここにおいて、経済的豊かさが社会にもたらした余裕が子供や若者を善とする共通了解の残存をしばらく許していたことが、ガンダムおよびアニメファンの共同体幻想を実質的に下支えしていたと指摘したい。すなわち「恐るべき子供たち」という想像力に基づき、良くも悪くも消費社会のトップランナー的な扱いを受けてきた「オタク」的ファンのありようは、「年少者の帝国」の遺産だったということである。この幻想にまだ安住している人が、第一人者の自分たちを無視してムラの外をターゲットにつくられた新作ガンダムを許せないと思うのだろう（03年12月11日付読売新聞によれば、『SEED』DVD購買層の6 - 7割は女性だという）。いまや濃いマニアの共同体として「オタク」を物語ることは不可能になり、彼らはただの嗜癖現象となるまで一般社会に拡散したのである。

その背景には、すでに80年代に子供や若者であることだけを理由に期待するのをやめる方向での社会の変化が始まっていたことがある。90年代に一般化した少年法改正問題はその例である。超高齢化が進む社会において、社会の中心はもはや若者ではない。ここでは、年少者であることは可能性よりもリスクとみなされる。イノセンスを正当化してきた社会からの支えは喪われてしまった。それに起因する心の痛みこそが、現代の年少者たちを物語世界という彼岸のイノセントなキャラクターの消費を通じた所有と、アニメへの嗜癖に走らせる大きな要因である。過去のガンダムにも同様のキャラクターはいたのだが、『SEED』では登場する少年少女たちが全員、世界の残酷に翻弄される痛々しいまでに未成熟な存在として描かれることで、人気を博したのである。

『エヴァ』以降、「年少者の帝国」の崩壊に由来する彼らの精神の無残を自虐的に描くことはシミュラクル（模造品）と化した。『SEED』はそれを取り入れて、「ガンダムすら

年少者の味方の物語ではなくなった」現実を突きつけることで、熱心な視聴者を獲得した。『SEED』が殺伐とするほど、初代ガンダムがいっそう美化される。ガンダム市場はますます活況を呈する。以上のように、作品は常にそれがおかれた社会的文脈の変化に応じて受容されていくものである。その意味で『SEED』とは、「年少者の帝国」の廃墟に立ちすくむアニメファンの心を巧妙に突いて成功を収めた、興味深い作品だったのである。