

50年間の円谷プロ特撮作品群から見る日本人の労働観と余暇観

○二重作昌満・田中伸彦〔東海大学観光〕

キーワード：労働観、余暇観、円谷プロ、戦後日本

1. はじめに

戦後68年、高度経済成長期を経て現在に至るまで、日本の余暇生活は変容を続けている。豊かな余暇生活を実現するためには、適度な労働を行う一方で、余暇を楽しむ時間のゆとりをバランスよく確保することが必須である。

2007年に日本政府が国策として「ワークライフ・バランス憲章」を掲げて約6年となる。平成25年度内閣世論調査では、時間的な「ゆとりがある」と回答した人は68.0%と過去最高を記録し、「ゆとりがない」と回答した人は31.8%と過去2番目に低い数値を記録した。このように国内での時間のゆとりに対する国民意識は高まりつつある様に見える。

日本の戦後は、著しい経済成長で国が豊かになった。1964年に東京オリンピックが、1970年には大阪万博が開催された。1983年には東京ディズニーランドが開園し、1990年代にはインターネットの普及で観光情報が容易に得られるようになった。テレビメディアに着目すると1953年に放映を開始し、1959年の皇太子ご成婚などで一般に普及した。(株)円谷プロダクション(以降、円谷プロ)はテレビが普及して間もなくの1963年に設立された。以降、子ども達に「ウルトラマン」や「快獣ブースカ」等の特撮作品を提供し続けてきた。そこには余暇を楽しむ時間的ゆとりに対する各年代の労働者の考え方が描写され、サラリーマンの父、仕事と家庭の両立に悩む母といった様々な立場から労働と余暇のバランスの問題を視聴者に提起している。

2. 研究の目的・対象・研究方法

本調査の目的は、円谷プロという1つの映像会社が発信し続けている特撮映像作品群の中に提唱された労働観及び余暇観を検証することである。対象は、円谷プロが50年間に渡り発信してきた23の特撮作品、全988話である。調査方法は、まず全ての特撮作品を観賞した。次に、各時代の労働者の労働状況や労働社会の背景を反映した作品を抽出し、各作品が映像を通じて問題提起した労働観・余暇観について考察した。

1966年の「ウルトラQ」から2013年の「ウルトラマンギンガ」までの円谷作品内に描写されたのは、単に正義の超人と怪獣との戦いだけでなく、各々の作品が制作された時代の社会風刺に問題提起し、視聴者に疑問を投げかけるといった内容も含まれていた。

その中には、現代日本人の働く姿を物語の中心に取り挙げた作品が数多く存在した。労働や余暇に関わる問題を大きく取り扱った作品を厳選し、各時代に分けて、それぞれの作品が制作された時代の社会背景を踏まえ、50年にも渡る日本人の労働と余暇に対する意識を、映像作品を視聴しながら調査した。

3. 円谷プロ特撮映像作品の歴史

円谷プロの特撮映像作品は1966年の「ウルトラQ」から2013年の「ウルトラマンギンガ」まで、テレビメディアを通じて23作品、988話が提供されている。本論では表-1のとおり、それらの作品群を以下の8つの時代に分類した。

表-1 調査対象とした円谷プロ特撮作品一覧

| 作品名 | 初回放映時期 | 話数 | 時代区分 |
|-----------------|-----------------------------------|------|-------------------------------|
| 1 ウルトラQ | 1966年1月2日～1966年7月3日 ^{*1} | 28 | |
| 2 ウルトラマン | 1966年7月17日～1967年4月9日 | 39 | 第一次怪獣ブーム |
| 3 快獣ブースカ | 1966年11月9日～1967年9月27日 | 47 | |
| 4 ウルトラセブン | 1967年10月1日～1968年9月8日 | 49 | |
| 5 帰ってきたウルトラマン | 1971年4月2日～1972年3月31日 | 51 | |
| 6 ミラーマン | 1971年12月5日～1972年11月26日 | 51 | |
| 7 ウルトラマンA | 1972年4月7日～1973年3月30日 | 52 | 第二次怪獣ブーム |
| 8 トリプルファイター | 1972年7月3日～1972年12月29日 | 26 | |
| 9 ウルトラマンタロウ | 1973年4月6日～1974年4月5日 | 53 | |
| 10 ウルトラマンレオ | 1974年4月12日～1975年3月28日 | 51 | |
| 11 恐竜大戦争アイゼンボーグ | 1977年10月7日～1978年6月30日 | 39 | 恐竜ブーム |
| 12 ザ☆ウルトラマン | 1979年4月4日～1980年3月26日 | 50 | 第三次怪獣ブーム |
| 13 ウルトラマン80 | 1980年4月2日～1981年3月25日 | 50 | |
| 14 電光超人グリッドマン | 1993年4月3日～1994年1月8日 | 39 | |
| 15 ウルトラマンティガ | 1996年9月7日～1997年8月30日 | 52 | 平成ウルトラシリーズ第一期 |
| 16 ウルトラマンダイナ | 1997年9月6日～1998年8月29日 | 51 | |
| 17 ウルトラマンガイア | 1998年9月5日～1999年8月28日 | 51 | |
| 18 ウルトラマンコスモス | 2001年7月7日～2002年9月28日 | 65 | 平成ウルトラシリーズ第二期 |
| 19 ウルトラマンネクサス | 2004年10月2日～2005年6月25日 | 37 | |
| 20 ウルトラマンマックス | 2005年7月2日～2006年4月1日 | 39 | 平成ウルトラシリーズ第三期 |
| 21 ウルトラマンメビウス | 2006年4月8日～2007年3月31日 | 50 | |
| 22 ULTRASEVENX | 2007年10月5日～2007年12月21日 | 12 | |
| 23 ウルトラマンギンガ | 2013年7月10日～2013年8月14日 | 6 | 円谷プロダクション創立50周年 ^{*2} |
| | | 話数合計 | 988 |

*1 第28話のみ1967年12月14日に放映

*2 本作品(テレビ)だけではなく映画やビデオ作品を手がけることが多かった

①第一次怪獣ブーム (1966-1967年：4作品、163話)

「ウルトラQ」から「ウルトラセブン」まで。子どもを中心に怪獣ブームが巻き起こった。

②第二次怪獣ブーム (1971-1975年：6作品、284話)

「帰ってきたウルトラマン」から「ウルトラマンレオ」まで。日本中に巻き起こった2度目の怪獣ブームであるが、同時期の東映作品「仮面ライダー」により変身ブームも隆盛を極めていた。

③恐竜ブーム (1977-1978年：1作品、39話)

「恐竜大戦争アイゼンボーグ」。1976年、北海道三笠市において白亜紀後期の肉食恐竜と思われる化石が発見されたことをきっかけに起こった社会現象。同時期には1978年に国内公開された米映画「スター・ウォーズ」によるSFブームが起きていた。

④第三次怪獣ブーム (1979-1981年：2作品、100話)

「ザ☆ウルトラマン」と「ウルトラマン80」。子ども達に起こった3度目の怪獣ブーム。

⑤平成ウルトラシリーズ第一期 (1993-1999年：4作品、193話)

「電光超人グリッドマン」から「ウルトラマンガイア」まで。平成円谷作品の第一期。

⑥平成ウルトラシリーズ第二期 (2001-2002年：1作品、65話)

⑦平成ウルトラシリーズ第三期 (2004-2007年、4作品、138話)

第二期は「ウルトラマンコスモス」。

第三期は「ウルトラマンネクサス」から「ULTRASEVENX」まで。本論ではこの2時期を同時に扱う。

⑧円谷プロダクション創立50周年 (2013年：1作品、6話)

「ウルトラマンギンガ」。円谷プロ50年目の作品。同時期には映画やビデオ作品も出回った。

4. 結果

上記の全作品を観賞したところ、50年間の円谷プロ特撮映像作品には、各年代の現代日本社会の労働者達が抱えていた苦悩や理想を描写している作品が見られた。期別の描写の特徴は以下のとおりであった。

① 第一次怪獣ブーム：

「ウルトラQ」第28話「あけてくれ！(1967)」では、仕事と家庭の両方に疲れ、現実からの脱出を望むサラリーマンが登場した。同年の「ウルトラマン」第37話「小さな英雄(1967)」でも、特捜

チームの隊員が仕事の意義を見失い、労働意欲を低下させるシーンが放映された。こうした労働目的を見失い、日常から脱出したいという人間達（大人のみ）の姿が度々描かれた。一方、子どもは原っぱでのびのびと友達と遊んだりするなど、勉強を二の次にした遊びを生活の中心とした姿が多く見られた。

② 第二次怪獣ブーム：

東西冷戦で核開発を批判する作品が多かった 1960 年代に比べ、日常社会に問題提起する作品が増加した。「帰ってきたウルトラマン」第 43 話「魔神 月に咆える (1972)」では労働と余暇の両立に悩む父親が登場し、「ウルトラマンタロウ」第 11 話「血を吸う花は少女の精 (1973)」では我が子を捨てた母親が取り上げられた。また、子どもにおいても「ウルトラマン A」第 51 話「命を吸う音 (1973)」や「ウルトラマンレオ」第 26 話「ウルトラマンキング対魔法使い 一寸法師より (1974)」などのように、教育ママにより塾や習い事を強制され、遊ぶ自由を搾取される描写が増加した。

③ 恐竜ブーム：

教育ママにより塾や習い事を強制され、遊ぶ自由を搾取される描写は「恐竜大戦争アイゼンボーグ」第 24 話「見た！ 忍者恐竜の陰謀 (1978)」でも見られた。

④ 第三次怪獣ブーム：

五体満足という生物的性質が、人間にとって一番の贅沢だと教えた「ザ☆ウルトラマン」第 20 話「これがウルトラの星だ！ 第 2 部 (1979)」が放映された。「ウルトラマン 80」第 6 話「星からきた少年 (1980)」では、エリート家庭に生まれたプレッシャーから勉強が苦手な自分に嫌気がさし、自分は宇宙人であるという妄想に取り憑かれた少年が登場した。日常を否定し、未知の存在にすがり日常を脱出しようという描写は 1960 年代の作品では大人のみであったが、この時期には、日常からの脱出を望むのはもはや大人だけの問題ではなく、勉強に追われる子どもにもあてはまり低年齢化が進んだ。

⑤ 平成ウルトラシリーズ第一期：

バブル崩壊、急速な女性の社会進出の発達や、男女共同参画社会基本法が施行された 1990 年代という社会背景に合わせ、「ウルトラマンティガ (1996)」では仕事と育児の両立に悩むウルトラシリーズ初の、特捜チーム女性隊長が登場した。女性の社会進出という設定は後の作品にも数多くみられる。「ウルトラマンダイナ (1997)」では男勝りなエースパイロットが登場し、「ウルトラマンガイア (1998)」では特捜チームに所属する、女性だけで編成された部隊が登場した。

⑥、⑦ 平成ウルトラシリーズ第二期及び第三期：

「ウルトラマンコスモス」第 10 話「青銅の魔神 (2001)」では、ストレス社会をテーマに、溜まり続けるストレスとの付き合い方を取り挙げた。2004 年の「ウルトラマンネクサス」では、職場の人間関係や自分の労働意義に悩む特捜チームの新入隊員の目線から物語が展開され、現代社会において薄れゆく人間同士の絆が物語のテーマとして設定された。「ウルトラマンメビウス」第 44 話「エースの願い (2007)」、第 45 話「デスレムのたくらみ (2007)」、第 48 話「皇帝の降臨 (2007)」ではナショナリズムやポピュリズムといった総括的な意思に翻弄される労働者の姿を描き、労働者を困る社会を批判した物語が、作品の終盤において展開された。

⑧ 円谷プロダクション創立 50 周年

2010 年代には、テレビではなく映画やビデオ作品を多く手掛けた。ビデオ作品「ウルトラマンゼロ 外伝 キラーザビートスター (2011)」では合理性を追求する、人間性を欠いた機械生命体を敵に設定し、論理思考のみを盲信する機械生命体の哀しい末路を視聴者に描写した。

以上のように、各年代の円谷プロ作品では、作品が制作された時代背景を踏まえて、それぞれの作品中に現代社会で働く労働者などの大人や子どもたちが抱えていた苦悩や理想などが反映され、現代

日本社会の労働者の労働現状を批判する物語の軸となっていた。

5. 考察

円谷プロ作品の50年にわたる特撮映像作品に含まれたメッセージには、年代を越えた普遍性を見ることができた。一般労働者の心境が、円谷作品においてはじめて本格的に描写された1960年代の「ウルトラ Q」第28話「あけてくれ！」から、忙しい現実世界からの逃避を望む人間の低年齢化を証明した1980年代の「ウルトラマン80」第6話「星から来た少年」、人間がモニターで監視され、機械のごとく黙々と労働に勤しむという徹底した管理社会を描いた2000年代の「ULTRASEVENX」Episode6「TRAVELER」などに代表されるとおり、総括的に「労働」にまつわる使命的なプレッシャーに精神を押し潰され、やがて現実を否定し自分の理想にすぎるといふ点である。この3作品は本来生活を成立させるために賃金を得る手段だったはずの「労働」が、人間らしく生きるべき時間である生活まで圧迫し、「労働」も生活も共に疎かになってしまった状態を描いた。この様に年代に関わらず、現代労働社会に対する社会批判的なメッセージは時代を通じて一貫性があった。

しかし、円谷作品に含まれた現代労働社会へのメッセージは一貫したものだけではなく、変化したものもある。1970年代の「ウルトラマンレオ」第7話「美しい男の意地（1974）」では男性が外に出て女性は家事をこなすものであると視聴者に訴えられていたが、1990年代に制作された「ウルトラマンガイア」第10話「ロック・ファイト（1998）」ではそのメッセージは覆され、男女共に外に出て働くものであるという主張がなされた。女性の社会進出といった現代労働社会の変化に応じたメッセージの変化も円谷作品に含まれていた。

6. まとめ（現状と課題）

円谷作品が視聴者に向け発信してきたメッセージは、1967年の「ウルトラ Q」第28話「あけてくれ！」から2007年の「ULTRASEVENX」Episode6「TRAVELER」に至るまでの、労働者が「労働」と「余暇」の見境をつけることができずに忙しく働き続けている状況を批判した、年代を越えて一貫性のあるメッセージと、男性を中心とした労働社会を訴えた1974年の「ウルトラマンレオ」第7話「美しい男の意地」から男女共に労働社会の中心であると主張した1998年の「ウルトラマンガイア」第10話「ロック・ファイト」のように労働社会思想の転換に応じて変化したメッセージ、といった2つの性質が含まれていた。

つまり研究対象とした円谷特撮映像作品は、「労働」と「余暇」の調和が理想的だというメッセージを含む作品が多かった。

今後は、各年代の円谷作品が含んでいた、現代労働社会に対する視聴者へのメッセージをさらに深く考察し、円谷作品において「労働」という行為が、一方的に「余暇」を圧迫するものではないものとして描かれていた事例を、さらにまとめていきたい。

7. 参考文献

- ブレインナビ(2002)『ウルトラマン画報上巻 光の戦士三十五年の歩み』竹書房 pp.202-209
ブレインナビ(2003)『ウルトラマン画報下巻 光の戦士三十五年の歩み』竹書房 pp.54-55,218-227
安藤幹夫(2013)『円谷プロ画報1 円谷作品五十年の歩み』竹書房 pp.194-234
円谷プロトリビュートマガジン(2001)『ウルトラマン AGE Vol.1』辰巳出版 pp.84-88
円谷プロトリビュートマガジン(2003)『ウルトラマン AGE Vol.9』辰巳出版 pp.87
円谷プロダクション (2006)『検証・ウルトラシリーズ 君はウルトラマン80を愛しているか』辰巳出版 pp.2-3,10-21
ブレインナビ(2012)『ウルトラマンは時代を映す鏡だ！』PHP研究所 pp.128-129,132-145
日経エンタテインメント(2013)『ウルトラマンの時代』日経BP社 pp.6-7