

父親は3度死ぬ、あるいは日本アニメの歴史を変えた25分

——『機動戦士ガンダム』論のためのノート（1）——

飯 田 伸 二

『機動戦士ガンダム』（以後、『ガンダム』）は1979年4月からテレビ放送が開始された。しかし、初回放送当時は視聴率と関連商品の売り上げが十分にのびず、番組は予定の1年間を待つことなく、翌1980年の1月に打ち切られてしまう。これらの事実は、今日ではよく知られている¹。作品が注目を集めるようになったのは、1981年3月からはじまった劇場版3部作放映以降のこととされている²。以来、今日まで幅広い世代の支持を集めてきた。さらにこの人気に乗じて、1985年以降多数の続編、関連作品が制作・放送・放映されたため、今日『ガンダム』は「ファーストガンダム」という通称で人口に膾炙するようになっている。ガンダム・シリーズの商業的成功についてはすでに多くのデータが集められており、ここで改めて言及するまでもあるまい³。

本稿は、日本のアニメ史における『ガンダム』の特徴、その革新的なポイントを、物語そのものの中に見出そうとする試みである。日本のアニメではしばしば見られるように、『ガンダム』でも家族が重要なテーマをなしている。総監督の富野由悠季自身が述べているように、『ガンダム』の新しさの一つはロボットアニメというジャンルに家族のテーマを落とし込んだことに求められうる⁴。しかも、家族の描かれ方は当時としては異彩を放っていた。なぜなら、作

キーワード：ガンダム、アニメ、物語世界、家族、ロボットアニメ

¹ 当時の事情を『ガンダム』の総監督の富野由悠季（当時は富野喜幸）は以下のように回想している。「1979年4月『機動戦士ガンダム』のTV放送が始まった。[……]玩具の売れ行きが悪く、1年間の放送予定をまっとうできないまま全四十三話で完結となった[……]」（富野由悠季『「ガンダム」の家族論』、東京：ワニ・プラス、2011年、10頁、（ワニブックス PLUS 新書）。

² 劇場版の公開日は以下の通り、『機動戦士ガンダム』1981年3月14日、『機動戦士ガンダム II 哀・戦士編』1981年7月11日、『機動戦士ガンダム III めぐりあい宇宙編』1982年3月13日。

³ 例えば以下を参照。可見洋介「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」『学習院大学人文科学論集』19号、2010年、275-276頁。

⁴ 富野は、ロボットアニメに家族のテーマを落とし込んだことが、『ガンダム』が初回のテレビ放送の時から、低視聴率にもかかわらず、「女の客」とりわけ「中学生の女の子」を獲得できた大きな要因と考えている（杉井ギザブロー、富野由悠季「アニメーションにとってエンターテイメントとは何か」、『KINO』2号、2006年、53頁）。ただし、女性がロボットアニメに興味を持つことを許す世の中の空気

品を通じ家族が、一貫して否定的に描かれているからである。

家族への攻撃は主に2つの方法から行われる。1つは、主人公アムロの親子関係の描き方によって。もう1つは、家族の絆に関する物語をほぼ集中的に主人公の敵であるジオン公国の主要登場人物に担わせることによって⁵。

紙数の関係から、本稿では検討の範囲を前者、とりわけ主人公アムロ・レイの父親が作品中にいかにか描かれているかを検証することに絞る。具体的な作業としては、主に『ガンダム』第1話と第2話、特に第1話の「ガンダム大地に立つ!!」の分析、および再びアムロの父親が登場する第33話「コンスコン強襲」を通じ、主人公アムロと父親の関係を洗い出し、その意味を考察することによって、すでに語り尽くされた感のあるこの作品の、日本のアニメ史における新しさに光を当てたい。

第1話における出会いとオープニング・ソング

『ガンダム』第1・2話では、物語の軸となる3つの出会いが語られている。一つは、ガンダムのパイロットとなる少年アムロ・レイと新型モビルスーツ、ガンダムとの出会いである。なお、作品中、モビルスーツとはその内部で人が操縦する戦闘型ロボットを指す。二番目の出会いは、アムロと彼のライバルとなるジオン公国のエースパイロット、シャア・アズナブルとの出会いであり、三番目の出会いは、シャアとその実の妹であるセイラとの再会である。

これらの出会いは、従来のロボットアニメの作法を踏襲しているように見える。多くのロボットアニメでは、群を抜く性能を持つメカと、パイロットとしての自らの才能をまだ自覚していない若き主人公と偶然の出会いにより、物語が始まるからである⁶。アムロが15歳の少年に設定されているのも、もちろん放送当初、主な視聴者として想定されていた中高生たちが主人公に自己投影しやすくするためと考えられる。以後、視聴者は主人公アムロの視点からガンダムの性能・可能性を発見し、同時にアムロ＝ガンダムの視点から物語を生きるよう誘われる。むしろこれは、玩具会社をスポンサーにもつ、ロボットアニメ番組に課せられたジャンルの法

を『宇宙戦艦ヤマト』劇場映画版(1977年)、および続編『さらば宇宙戦艦ヤマト』(1978年)が準備したことも、無視できない重要な要因であろう(氷川竜介「企画としての『機動戦士ガンダム』」、『KINO』2号、2006年、49頁)。

⁵ 註3に示した対談によると、富野由悠季は家族に関するテーマを、意図的にジオン公国を支配するザビ家内部で展開される物語に集中させていた。しかし、本稿が示すように、家族のテーマはまず主人公と主人公があやつるガンダムとの出会いの瞬間に炸裂する。管見の限り、これまでこの問題が制作関係者はもちろんのこと、ガンダム論者の関心を引いていないという事自体が、考察に値するきわめて興味深い現象である。

⁶ 人気を博した『マジンガーZ』(テレビ放送1972年12月～1974年9月)の冒頭もこのパターンを踏襲している。また、パイロットが2人になるが、特に『ガンダム』が「2番煎じ」(『ガンダム者』、講談社、2002年、9頁)を狙った『宇宙戦艦ヤマト』の古代進や島大介もこのパターンに当てはめることができよう。また、スポーツアニメでは、少年の出会いの対象がロボットではなく、スポーツになる。

則である⁷。

テーマソングも、従来の少年向けロボットアニメの物語パターンをほぼ忠実になぞっていると考えられる。歌詞は、敵と味方のあいだに明確な線引きをしている。さらに、ガンダムが体现する「正義」は味方、すなわち視聴者を含めた〈われわれ〉の側にあることを高らかに歌い上げているからである。毎週番組の冒頭で高らかに歌われるテーマソングを通じ、視聴者は「味方」の側に与するよう誘われる。テーマソングは歌詞が3番までであるのだが、テレビ放送では歌の一番と三番の一部しか利用されていない。ここでは作品の理解・需要に影響を与える可能性のある、テレビ放送ヴァージョンを検討することにしよう。

も、え、あ、が、れ
もえあがれ
燃え上がれ ガンダム
君よ 走れ
まだ怒りに燃える 闘志があるなら
巨大な敵を 討てよ 討てよ 討てよ
正義の怒りを ぶつけろ ガンダム
機動戦士 ガンダム ガンダム

よ、み、が、え、る
よみがえる
よみがえる ガンダム
君よ つかめ
銀河へ向かって 翔べよ ガンダム
機動戦士 ガンダム ガンダム

歌詞はロボットアニメ主題歌の典型的作法を、忠実に踏襲している。敵と味方＝ガンダ

⁷ 2002年に行われたインタビューで【ガンダム】の製作会社サンライズ社長吉井孝幸（当時）は、作品とスポンサーの関係を以下のように述懐している：「サンライズという会社は、〔……〕後から〔アニメ産業に〕参入した会社なんです。その当時のアニメーションはマンガの原作があってそれをアニメ化するというスタイルが確立されていて、しかもその放送枠には継続性がありますから、そこに後から参入することはできなかった。通常のアニメーションのビジネスのやり方は踏襲できない。じゃあどうするかといったときにたまたま、〔……〕スポンサーの玩具メーカーと運動してその商品を売る作品を作るという道が見つかった。その手法で独自に作品制作をスタートしたというのが、結果的にサンライズのオリジナルを手がけるという伝統の原因になったんです。しかしそれは好んで選んだというよりも、それしか選択肢がなかったからでした」（『ガンダム者：ガンダムを創った男たち』、2002年、講談社）。

ムとの間には強い敵対関係があることを強調しているからである。敵は強大ではあるものの、抽象的な存在にすぎない(「巨大な敵」)。それに対し、味方は人間らしい激しい感情(「怒り」「闘志」)を持ち、正義を体現するにふさわしい身体的躍動感(「燃え上がれ」「討てよ」「ぶつけれ」「立ち上がれ」「行け」「翔べよ」)にあふれている。ガンダムは機械でありながら、人間的な精神性と身体性が付与されているのである。抽象的な存在にすぎない敵と人間化された機械の対立があるからこそ、ガンダムが行使する暴力も「正義の怒り」の名の下に正当化されるのである。

テレビでは、主題歌は番組の冒頭に流される。また、主題歌が流れる間、テレビ画面にはガンダム、ホワイトベースをはじめとする地球連邦軍側の主要兵器が登場する。さらに、アムロ、セイラといった主要登場人物も姿を現している。一方、ジオン公国サイドはどうだろう。モビルスーツのザクや、宇宙戦艦ムサイといった兵器の姿は確認できる。しかし、登場人物は誰だれ一人として現れない。番組放送後には主人公のアムロをも凌ぐ人気を博することになるシャアさえ、その姿を確認できないのである。

このような差別化の理由＝目的は明らかであろう。歌詞の機能は、〈正義〉は連邦軍とジオン公国のうちどちら側にあるのか、そして誰がその正義を暴力という形で行使しているかを、視聴者に視覚的にできるだけ分かりやすく、簡潔に示すことだからである。そうすることで、歌詞は視聴者が〈正義〉の側に自己投影することを狙っている。歌詞の中で繰り返される命令構文の多くはガンダムに向けられているが、同時に「君」に向けられたものもある。「君」はもちろん主人公アムロをはじめとするホワイトベースの少年・少女クルーを指すのであろうが、同時にテレビの前の視聴者ひとりひとりへの呼びかけである可能性も排除できない。むしろ、この曖昧性ゆえにこの人称代名詞は歌詞の中で特別な効果を上げている。このようにオープニング・ソングの歌詞は視聴者が番組冒頭から、味方であるガンダムとその仲間が体現する「正義」に自己を一体化をするよう促しているのである。

ところが物語はその冒頭から、主題歌が準備した単純な対立の構図を根底から揺さぶる。テレビでは全話を通じて使用されていた主題歌が、劇場版では一度として使用されない理由も恐らくはここにあると考えられる。

父親殺し

第1話「ガンダム大地に立つ!!!」が語る主人公とロボットとの出会い同様、主人公を常に脅かしつつ、競い合うことで主人公の成長を促すライバルも、ロボットアニメや少年向けアニメには欠かせない存在である⁸。また、シャアとセイラの出会いは、肉親探しのテーマを冒頭

⁸ 「ガンダム」を主人公の成長物語として理解しようとする傾向は、例えば2005年に開催された展覧会「GUNDAM 来るべき未来のために」を企画した東谷隆司の発言にも見受けられる:「たぶん【ガンダム】

から導入することによって、軍隊と軍隊、機械と機械の戦いに終始しがちなロボットアニメというジャンルに人間的な次元を提供する。同時に、戦闘以外のテーマを導入することにより、主人公の与り知らぬ秘密が物語世界に投じられ、作品に新たな厚みが与えられる。これら2つの出会いが第2話「ガンダム破壊命令」の主要トピックを形成する。

冒頭の2話を通じて主人公、ロボット、ライバルに関する基本的な情報を提示すると同時に、視聴者の注意をひく謎が準備される。繰り返しになるが、こうした設定は、ロボットアニメはもちろん、他の大衆的な物語作品にもよく見られる。物語が動き出すための、一般的な準備作業に過ぎない。その意味で、『ガンダム』第1話のプロットは、ロボットアニメというジャンルの法則に支配されており、固有のオリジナリティはほとんど認められない。

『ガンダム』の決定的なオリジナリティは、作品全体で最も重要な出会いである主人公とロボットとの出会いが、既存の少年向けアニメではタープともいえるテーマ、すなわち〈父親〉殺しを媒介に果たされる点にある。

『ガンダム』第1話の冒頭を思い出してみよう。まずオープニング・ソングが流れ、さらに、のちに1年戦争と呼ばれることになるジオン公国と地球連邦との戦争が膠着状態にいたるまでのあらましを述べたナレーションが続く。その後、物語はジオン公国軍のザクと呼ばれるモビルスーツ3機が地球の軌道に建設されたスペース・コロニーの一つサイド7^{セブン}に接近する場面から始まる。ジオン軍の目的はサイド7で密に行われている地球連邦軍の新型兵器、すなわち戦艦ホワイトベースと、それに艦載されるモビルスーツの開発状況を偵察することにあつた。

サイド7内部に侵入を試みるのは、3機のザクのうちジーン軍曹とデニム曹長が操縦する2機である。彼らはサイド7に難なく侵入すると、地球連邦軍もモビルスーツを開発中であることを発見する。功を焦るジーン軍曹はすぐさま偵察の任務を逸脱してしまう。上官のデニム曹長の制止を振り切り、独断で地球連邦軍の新兵器開発基地への攻撃を始めてしまうのである。

一方、サイド7に暮らす住民の大半は、ホワイトベースが試験飛行を終えてサイド7に帰還するのに合わせて、事前に退避カプセルに避難を済ませていた。ホワイトベースの帰還に合わせてジオン軍が攻撃してくる可能性を予想しての措置であった。アムロも一度は他の住民とともに退避カプセルに避難する。しかし、ザクが新型兵器開発施設への攻撃を開始すると、アムロはザクの攻撃から住民の安全を確保するには、退避カプセルでは不十分だと判断する。そして、彼は退避カプセルからただ一人退出する。新型モビルスーツと新型戦艦の開発責任者である父親に、民間人を新型戦艦ホワイトベースに避難させるよう頼み込むためだ。新型戦艦の運用にかんして父親が大きな権限を握っていることを、アムロはよく知っていたのである。

ところが、退避カプセルを出るやいなや、アムロはザクと地球連邦軍との激しい交戦に遭遇

自体がビルドゥングス・ロマン（成長物語）としての部分が大きい」（『「ガンダム展」は群像劇を演じる』[KINO] 2号、2006年、78頁）。

し、彼の眼前で地球連邦軍戦車が放った流れ弾が爆発する。アムロに避難するよう訴えていた連邦軍兵士たちは死亡し、爆風で連邦軍新型モビルスーツの操縦マニュアルがアムロのところまで飛ばされてくる。さらにザクの攻撃により、彼の幼なじみフラウ・ボウの母親と祖母も死亡する。

二人の家族を失い泣き叫ぶフラウ・ボウを落ち着かせ、遺体を放棄してホワイトベースまで逃げるよう説得することに成功したアムロは、覚悟を決めてガンダムのコックピットに乗り込む。そして操縦マニュアルを片手にガンダムを操縦し、ザクと闘う。アムロは襲いかかるザクの攻撃から身を守ることに必死で、ガンダムの闘いぶりを間近で見守っている父に及ぼす危険など考えずに、ビームサーブルと呼ばれる武器でザク1機をエンジンごと破壊してしまう。そのために、ザクは大爆発を起こす。

ビームサーブルでエンジンを破壊されたザクが大爆発するや、サイド7の壁の一部が破壊され、破損箇所からアムロの父は宇宙空間に放り出される。つまり、アムロがガンダムを操縦して最初に倒すのは、敵のザクであると同時に、自分自身の父親にして、ガンダムの生みの親なのである。物語はこうして〈二重の父親殺し〉によって、本格的に動き出す。

ここで、真実らしさという観点から、大きな疑問が生ずる。作品では、マニュアルを見ながらザクと応戦するのに全神経を集中させているアムロは、父親がすぐそばでモビルスーツやその部品の収容の指揮を執っていることに気づかないまま、ビームサーブルを使用したことになっている。しかし、この説明には説得力に欠ける。なぜなら、アムロはこのシークエンスの直前に、ガンダムを載せたトレーラーの脇で指揮を執っている父の姿を認め、「父さんは人間よりもモビルスーツの方が大切なんですか」と、非難に満ちた問い掛けを発していたからである。アムロは、自分が操縦するガンダムのすぐ近くに父親がいることを知っていなかったとは考え難いのである。

アニメにおける〈父なるもの〉

真実らしさにこだわるのは、従来のアニメ、漫画の歴史において〈父なるもの〉が果たしてきた役割に照らすと、父親殺しが含意するものがきわめて重いからである。漫画、アニメ、とりわけ少年向けの漫画・アニメにおいては、しばしば〈少年・青年の成長〉が主要テーマとなってきた。大抵の作品はこのテーマを変奏しているに過ぎない、といっても過言ではないほどだ。『ガンダム』の解釈もこの流れに沿って、この作品にアムロの成長物語を読み取ろうとする傾向が強いことは、注8で引用した東谷隆司の発言からもうかがえる。事実、少年を対象とした多くのアニメでは、この成長の過程において〈父なるもの〉が本質的な役割を担ってきた。

確かに、競争相手や敵の存在も、主人公の成長の触媒として重要な役割を果たす。正しく、名作に名敵役あり、である。だがそれは、主人公の成長の背後に占める〈父〉の存在の重さを

否定したり、軽んじるものではない。

父と主人公成長の関係は多様である。時に〈父〉は、まだ経験の浅い主人公にアドヴァイスを与え、主人公の行為に意味を与える。時にはヒーローから距離を取り、その成長の過程を遠くから見守る。また、必要とあらば、主人公が自らの限界を乗り越えるよう、自らがライバルとなることを引き受ける。

父親が重要な役割を果たしたアニメとして、最も有名な作品の1つは『巨人の星』（漫画1968年3月～1971年9月；アニメ：1968年3月～1971年9月）であろう。この作品における父の存在は絶大であった。飛雄馬がプロの野球選手になる以前、父一徹はプロ野球選手に必要とされる体力、技術を一人息子に授けるべく、飛雄馬を鍛え上げる。飛雄馬がプロ選手として活躍するようになると、一徹自身が、巨人のライバルチーム中日のコーチに就任し、飛雄馬と対決する。我が子に、ライバルとの対決では得られなくなったさらなる成長を促すためである。この作品では、飛雄馬の意識には常に父親が存在していると言っても過言ではない。父一徹が登場していない場面でも、飛雄馬は常に父親の存在を感じ、心の中で父親に語りかける。『巨人の星』とは父一徹と息子飛雄馬の無限の対話から成り立っているとと言っても過言ではないほどだ。

また、主人公である谷口タカオが星飛雄馬と同じ下町生まれ、下町育ちであるがゆえに、逆に『巨人の星』と対照的な世界を描き出すことに成功した『キャプテン』（漫画：1972年～；アニメ：1980年4月2日・8月20日、1983年1月～1983年7月）、『プレイボール』（漫画：1973年～1978年；2005年7月～9月、2006年1月～3月）でも、父親は星一徹と鮮明なコントラストをなしながらも、息子の成長にはやはり重要な役割を果たしている。彼は一徹のように、全能の存在ではない⁹。ただ、息子の望むままに、彼を手伝い、いたわり、そして彼によりそう存在である。その意味で、父親というよりははるかに母性的な存在である。しかし、彼が主人公の成長に欠かせない存在であることに変わりない。

また、生物上の父親以外の人物が〈父〉の役割を果たしているケースも少なくない。まず、ロボットアニメの場合、主人公の開発・製作者が父親の役を担う傾向が顕著である。『鉄腕アトム』（テレビ用アニメ第1作、1963年～1966年）のお茶の水博士、『サイボーグ009』（テレビ用アニメ第1作1968年）のギルモア博士、あるいは現在も放送中の『それいけ！アンパンマン』のジャムおじさんなどである。また、主人公と結ばれる関係を通じ、父親役を引き受けることになる登場人物もいる。『宇宙戦艦ヤマト』（テレビ用アニメ、1974年～1975年）の艦長沖田十三が、その最も有名な例であろう。

こうした主人公と〈父なるもの〉との関係を考える上で、興味深い例が藤子不二雄の作品群だ。とりわけ『ドラえもん』は戦後日本の家族における父親の役割を考える上で興味深い。主

⁹ この事実を裏打ちするかのように、谷口タカオの父親には名前が付けられてない。

人公のび太の家庭には、働き盛りの父親がいる。しかし、この父親の影はきわめて薄い。のび太の成長を促すような言動は、この実際の父親にはほとんど見られない。実際の父親になり代わり、〈父なるもの〉を引き受けているのが、ロボットのドラえもんにも他ならない。以上の例から、誰が〈父なるもの〉の役割を引き受けるかはヴァリエントがあるにせよ、『ガンダム』以前の少年向けアニメでは、一貫して〈父〉が主人公の人生、そして彼の生きる物語世界に決定的な役割を担ってきたことが納得できよう¹⁰。

これら先行作品が作り出した父親像に照らし合わせて、アムロの父親に期待される父としての可能性について考えてみよう。彼は主人公の父親であると同時に、新型モビルスーツ、ガンダムの開発を司る科学者という立場にある。しかも、アムロの父親は、彼にとって唯一の肉親であるかのように描かれている。第1話「ガンダム大地に立つ！」では、アムロの母の存在を喚起するいかなるディテールも示されない。ザクが攻撃を仕掛ける日の朝、アムロは当たり前のように一人で起床し、避難命令が出ているにもかかわらず、一人でコンピューターのプログラミングに熱中している。手つかずの朝食を巡るアムロとフラウ・ボウのやり取りから察するに、朝食も自分で作るか、フラウ・ボウに作ってもらうのが日常化しているようだ。この朝の一連の行動は、アムロが母の不在を当たり前のこととして受け止めていることを強く示唆する。また、アムロの父親のオフィスには、アムロの写真しか飾られていない。視聴者の多くはアムロにはもはや母親はなく、新型モビルスーツの研究・開発に没頭するあまり、家には滅多に戻らない父と二人で生活しているものと推論するに違いあるまい。つまり、物語はアムロの母親の存在を周到に消し去っているのである。

それゆえにこそ、アムロと父親は深いところで強い絆で結ばれている、たとえそうではないにせよ、少なくともアムロは精神的に父に強く依存している、と視聴者が想像・期待してもおかしくない¹¹。アムロの父親は主人公の実父にして、ガンダムの開発責任者である以上、いわばジャンルの法則によって、視聴者はアムロと父の間には、愛憎のいずれにせよ、強い感情の関係があるものと想定するように誘導されているからである¹²。しかも敵であるジオン公国や

¹⁰ 富野由悠季と同世代である宮崎駿（二人は共に1941年生）による一連の作品に見られるオリジナリティの一つは、本稿のテーマである父子関係の不在が徹底していることにある。彼の代表作において、主人公が決定的に重要な成長を遂げるとき、父はもちろん母親も全く関与しない。主人公は自ら考え、悩み、決断し、そして行動する。例えば、『隣のトトロ』（1988年公開）では母親はサナトリウムで療養生活を送り、父親が頻繁に登場はするがサツキとメイの成長にはほとんど関与していない。また『魔女の宅急便』（1898年）『千と千尋の神隠し』（2001年）では、冒頭から両親が子どもの生活成果から隔離される。もっとも彼の作品で主人公はヒーローではなく、ヒロインなのだが。

¹¹ 後の物語の展開の中で明らかになることだが、アムロは元々地球に住んでいた。サイド7でのガンダム開発の任を受けた父は、息子のアムロに宇宙を見せるいい機会だと考え、一家での移住を考えた。一方、母は住み慣れた地球に残ろうと考える。結局、アムロは彼に彼は父とともに地球からサイド7に移り住んだのであった。

¹² ジャンルが受け手に及ぼす期待の効果については以下の有名な研究を参照：Hans Robert JAUS, *Pour une esthétique de la réception*, Gallimard, 1996, coll. « Tel », 333 pp.

1年戦争についてはほとんど無知なアムロとは全く対照的に、彼の父親はガンダムやホワイトベースはもちろん、敵のジオン公国の戦力や戦況を見渡すことのできる地位にいる。

従来のジャンルの法則からすれば、敵の戦力を熟知し、ガンダム設計・開発にあたっては自ら指導的な役割を果たした父親は、彼が持つ知識・地位からして、アムロにとって理想的なアドヴァイザーかつ指導者になり得たはずである。つまり、アムロ親子は、ヒーローの成長と、それを支える父の物語を語る上で、理想的な人物設定と言えるのである。

ところが、ストーリーはその理想の設定、視聴者の期待の地平を見事に打ち壊す。物語の冒頭から、アムロが操縦するガンダムが振るったビームサーベルの一撃が引き起こした爆風で破壊された外壁から、父親はスペース・コロニーの外部に投げ出されてしまうからである。つまり、アムロの父は、特権的な父親役を演じるうえで理想的な設定を享受しながら、物語が始まるやいなや、実の息子の手によって物語世界から退場を命じられるのである¹³。

しかも、興味深いことに、この父親殺しからは、あらゆるパトスが排除されている。そもそも、アムロの父親が宇宙空間に投げ出された後、誰一人として父親が物語世界から消えたことを取り上げないのである。父親の行方不明の直接の原因を作ったアムロでさえ、まるで父親がいなくなったことと自分の行為を関連付けるところか、父親がいなくなったことに気付いてさえいない様子だ。また、第13話「再会、母よ…」に登場する母親さえも、夫であるアムロの父親の近況を尋ねたり、懐なつかしく思い出したり、不在を寂しく感じることはないのである。他の登場人物も同様である。上官としてアムロの父親とは面識があったブライトも、そして、アムロ一家のすぐ隣に住み、朝は彼の様子を見るために無断で家に入るフラウ・ボウでさえも、行方不明になったアムロの父の安否を気遣うこともなければ、父を失ったアムロを慰めようともしないのである。全ての登場人物が〈父の不在〉を全く意に介さないまま、物語は進行する。死者や行方不明者は、遺された者たちの記憶の中で生き続けるという普遍的な経験は、アムロの父親にだけは当てはまらないのだ。アムロの父親とは、生者の記憶の中からも抹殺された存在なのだ。すなわち、『ガンダム』が冒頭から提示する世界とは、子供が父を殺し、誰もがそれを当然のことと受け止める世界なのである。第1話以降、第33話「コンスコン逆襲」で父子が再会するまで、唯一アムロが父に言及するのは、第9話「翔べガンダム」で、激昂のあまりアムロに平手打ちをくらわしたブライトに対して、「2度も打った、親父にも打たれたことないのに！」と言い返すときだけである。

従来の少年向けアニメ、漫画の文法に慣れ親しんだ視聴者なら、自分が使用した武器が引き

¹³ ガンダムが頻繁に使用する武器であるビームサーベルからもうかがえるように、1979年春にテレビ放送が開始された『ガンダム』は、1977年に公開された『スター・ウォーズ』から少なからず影響を受けたとされている。だが、両作品において、主人公とその父親の関係は大きく異なっている点は、両作品の参照関係を考える上で、さらに注意深く考慮されるべきであろう。『スター・ウォーズ』における父子関係については以下を参照。島田裕巳『映画は父を殺すためにある：映画が描く通過儀礼』、東京：筑摩書房、2012年、ちくま文庫、246 pp.

起こした爆風のせいで自身の父親が行方不明になったのであれば、パイロットとして未熟な自分を責めたり、戦術上の誤りを悔いたりする主人公の姿がどこかで物語のどこかに挿入されるのが普通だと考える。あるいは、アムロが父の不在を心細く思ったり、寂しく感じたり、強力な武器の開発直後に行方不明になった父に対し、優秀なパイロットになることを誓う場面があってもおかしくない。または、ホワイトベースの乗組員の誰かが、ホワイトベースとガンダム開発の中心的存在であったアムロの父が持っていた知見が失われたことを残念に思う場面があってもいいはずである。しかも、最初の戦闘以来、ガンダムの整備・調整は主としてアムロ自身が手がけている。つまり、たとえ数秒間でも、登場人物の誰かがアムロの父親ことを思い出したり、その不在を残念に思う場面をどこかに挿入した方が、真実らしさが強化され、作品から瑕疵がなくなるはずなのである。にもかかわらずアムロは一度として父親のことを思い出さない。あくまで『ガンダム』とは、登場人物の誰一人として、主人公の父親にして、作品のタイトルになっているモビルスーツの生みの親の存在を必要としない物語として成立しているのである。

親の思い出を必要としないという点では、フラウ・ボウも同様である。先述したように、ザクの襲撃によりサイド7の一般市民に多くの死傷者が出る。フラウ・ボウの母と祖母も亡くなってしまふ。死の現場に居合わせたフラウ・ボウは泣きながら二人の遺体に抱きつくが、アムロの「逃げるんだ、フラウ・ボウ、君は強い子だ」の一言に説得されて、遺体をその場に残しすぐに、宇宙船の港へと避難する。以後、作品全編を通じ、彼女の遺族が話題になることもない。また彼女が喪に服することもない。こうして、フラウ・ボウの母と祖母は物語世界から消えてゆく。確かにアムロとフラウ・ボウでは父母の物語世界からの消え方は異なっている。アムロの父の場合、従来のロボットアニメや青少年向けアニメで受け継がれてきた、ジャンルの法則をいとも簡単に破ってしまうだけに衝撃的である。それに対し、フラウ・ボウの母と祖母は敵の攻撃で亡くなる。その場に居合わせた彼女は、一度は狂ったように泣きじゃくる。この点において、最低限の真実らしさは担保されているといえよう。

しかし、その後のアムロとフラウ・ボウの行動に大きな違いは見られない。彼らの父母が物語世界に回帰できる唯一の方法は、彼ら2人が父母のことを思い出すことなのだ。しかし2人が父母のことを思い出すことはない。1年間の放送が予定されていた物語が始まってわずか20分足らずで、主人公の父とその親友の母と祖母が物語世界から消え去るにも関わらず、2人とも喪に服さない。これはその徹底した法外さ、荒唐無稽さにおいて日本のアニメの歴史における衝撃的な事件なのである。

こうした設定は、戦い、戦争の現実性を担保するためである、という説明は確かに一定の説得力を持つてはあろう。だが、他の登場人物、たとえばホワイトベースの乗組員リュウ、地球連邦軍の輸送部隊長マチルダが亡くなれば厳かに葬儀が行われている。さらに、誰かが彼らを懐かしがる場面が挿入されてもいる。だからこそ、アムロとフラウ・ボウが第1話以降一度も

親のことを思い出さえない点には、『ガンダム』特有の物語の論理が働いている、と考えるをえないのである。

父の幼児性

第1話で宇宙空間に投げ出された以後、第9話においてアムロが言及する以外には、アムロの父親はいかなる形にせよ33話まで登場することがない。それゆえ、視聴者はアムロの父は文字通り死亡したものと思ってしまう。ところが、物語の後半に父親は再登場し、アムロと再会する。その場面を思い起こそう。ホワイトベースは地球での任務を終えた後、再び宇宙に戻る。そして、宇宙で待ち受けていたシャアの追撃を逃れるため、ホワイトベースは非戦闘地域で中立を守るサイド6に逃げ込む。そこで、アムロと父は再会する。

しかし、再会の仕方は、数ヶ月の間行方不明になっていた父と、その間に目覚ましい成長を遂げた一人息子の再会にしては、あまりにパトスが欠けている。アムロは行方不明になっていた父を、思いがけずサイド6で見かけ、一瞬とはいえ感激の表情を浮かべる。一方、アムロとは対照的に、父は感動おろか、喜びの素振りさえ見せないのである。

サイド6でアムロの父親は廃品回収屋裏の1Kアパートに住み込んでいる。息子を自宅に招きいれても、驚き、感動、喜び、懐かしさ、労い、感謝など、戦乱の中で生き別れになっていた親子の再会の際に、親から予想されるいかなる言葉も発しなれば、いかなる表情、身振りも見せない。生き別れになっていた数ヶ月間、息子がどのように暮らしてきたのか、息子に尋ねることさえない。息子としてのアムロに父親は徹底して無関心だ。子に対する父親としてではなく、パイロットに対するガンダムの開発者としてアムロに接するのである。

別れ間際に父親はアムロに回路部品を渡す。父親はこの装置により、ガンダムの戦闘能力は飛躍的に向上すると信じて疑わない。しかし、この装置自体がもはや時代遅れの代物で、整備・改良を重ねてきたガンダムにはもはや何の役にも立たないことは、アムロの目には明らかだった。父のアパートを出るや、父の態度に深く失望したアムロは、父から受け取った回路部品を投げ捨て、涙を見せる。従来『ガンダム』をアムロの成長物語として理解しようとする、これまで支配的であった解釈に従えば、この再会の場面に父の手助けをもはや必要としないまでに成長したアムロの姿を読み取るべきなのかもしれない。しかし、私たちは、この場面に見て取れる父親の言動には、〈父なるものが〉本来担うべき価値・資質が決定的に欠落していることに注目したい。

この場面以降、父子が顔を合わせることはないものの、父親はもう一度だけ登場する。その場面で父親はどのように描かれているのだろうか。ホワイトベースはサイド6を出航するや、領空外で待ち受けていたジオン軍艦隊と激しく交戦する。この戦闘の様子はサイド6のテレビ局により実況中継される。父親はテレビの実況中継の視聴者として登場する。そして、この場

面でとりわけ強調されているのが、アムロの父親の親としての自覚のなさであり、年齢にそぐわない幼児性である。テレビで戦鬪を食い入るように見つめる父親は、アムロの安否を気遣う様子は微塵も見せない。その表情には、実の子が命がけで戦っている様を見つめる、父親としての緊張感が決定的に欠如しているのだ。ガンダムが敵を撃破するのに手間取ればアムロを罵倒し、うまく撃破すると喝采するという具合である。また、カメラの視野からガンダムが消えると、テレビの前で中継のクルーを罵る。こうした姿は、最愛の息子が命を懸けて戦っている様を見守る父親よりは、晶員のボクサー、あるいはサッカー選手を応援する大衆や、勸善懲悪の子供向け番組を見入る幼児を思わせる。物語に登場する最後の場面でも、徹底してアムロの父親からは、父親としての属性が奪われているのである。確かに、アムロの父親は、第1話でサイド7から宇宙へ放出されたことによる酸素欠乏症の後遺症に苦しんでいるという設定になっている。しかし、アムロを自分の子供であることは認識しているだけに、子供への感情の欠如を酸素欠乏症で説明することは困難である。

結論に代えて、父親は3度死ぬ

アニメが従来依拠してきたジャンルの法則に従えば、アムロの父親はその人物設定からして、物語世界で絶大な存在感を発揮してしかるべき存在であった。しかし、実際の作品の中では、父親は徹底した攻撃にさらされる。その結果、『ガンダム』で彼は3度の死を経験する。最初の死は物語開始早々訪れる。自らの息子、自らが開発したロボットに物語世界の外部に放擲されることによって。二度目は、生前に父親と関わりのあった全ての登場人物が彼のことを思い出すこと、喪に伏すことを拒否することによって。すなわち、彼らは自分のたちの記憶の中で、父親が第二の生を生きることを許さなかつたのである。第三の死は、本来父親に期待される感情をアムロの父親が表現することを、物語が拒否することによってもたらされる。すなわち、アムロの父親は、父親が果たすべき役割、表すべき感情を奪われた状態で物語世界に回帰させられ、息子との再会を強いられるのである。

もちろん、こういった解釈には反論の余地があろう。曰く、『ガンダム』では、ジオン公国と地球連邦軍、シャアとザビ家、シャアとアムロといった多くの対立の糸が張り巡らされているが、その最も重要な対立が子供と大人であるが故、なるべく早い段階で、ガンダムとアムロにとっての父親を物語世界から排除しておく必要があったのだと。しかし、父親の存在を消すには、他の多くの方法が考えられる。たとえば、ジオン軍が父親を殺害するという展開も可能である。真実らしさという観点からすると、第1話で意図的ではないにせよ実子によって物語世界から排除されるよりも、敵軍のザクの攻撃を受けて死亡するという展開の方がはるかに有効であろう。また、最初からアムロを孤児に設定するということも可能である。さらに、アムロと父親の再会も、唐突感が否めない。物語の筋を進めるという役割を果たしていないからだ。

放送もクライマックスにさしかかろうとする第33話に、物語の本筋の展開とは直接関係がなく、登場人物も視聴者もその存在を忘れていた父との再会というエピソードが挿入されているのは、物語の構成という点からするいかにも効率が悪い。あたかも、『ガンダム』という物語の成立には、〈父なるもの〉が担う価値が介入する余地ないことを改めて念を押すようなあざとささえ感じられる¹⁴。

真実らしさや物語の構成を犠牲にしてまで繰り返される〈父なるもの〉への攻撃に、あるいはフラウ・ボウの母親の処理の仕方を、単に作品の瑕疵と考えるのは適当ではあるまい。それほどこの攻撃は徹底かつ、一貫しているからである。それゆえ、ここには『ガンダム』特有の物語の論理が働いていると認めざるをえないのである。ではその論理は何に起因しているのだろうか？ 当然、作品が制作・放映されてから大きな人気を博すようになるまでに当時の日本社会が経験することになる変動を、『ガンダム』は何らかの形で予告ないしは体现していたのではないかと、という考えが第一の仮説として浮かび上がる。しかも、その変化は家族、親子関係にかかわるものであろうという仮説を立てるのが、最も穏当であろう。しかし、早急に結論を下す前に、私たちにまず『ガンダム』における母の表象の検証をはじめとする、幾つかの課題に取り組まなければなるまい。

¹⁴ こうした登場人物の処理の仕方は、女性的なるものを自らの世界から排除しようと執拗に女性なるものを攻撃する北野武監督の手法に近いものがある。