

人気アニメの続編に見るオタクの世代別嗜好

文藻外語学院助理教授

小高裕次

1. はじめに

アニメの人気作品には続編が作られるのが常である。しかし、その続編のあり方は、時代によって大きく変化している。東(2001)は『機動戦士ガンダム』およびそのシリーズ作品と、『新世紀エヴァンゲリオン』の続編の相違について次のように述べている。

『ガンダム』は、七九年に放映された最初のTVシリーズ以降、つぎつぎと続編が作られてことでも有名な作品である。そしてそのほとんどは、総監督である富野由悠季の監修のもと、一つの架空の歴史に沿って展開されている。対して『エヴァンゲリオン』には続編が作られていないし、また作られる予定もない。かわりに原作者の制作会社ガイナックスが展開しているのは(中略)、コミケで売られている二次創作に限りなく近い発想の関連企画、たとえば、登場人物を使った麻雀ゲームであり、エロティックな図柄のテレフォンカードであり、さらにはヒロインの綾波レイを対象とした育成シミュレーションゲームである。

続編のあり方の変遷は、アニメファンの作品に対するスタンスの変化が反映されているとみられる。

本稿では、1970年代を中心とする第一世代、1980年代を中心とする第二世代、1990年代を中心とする第三世代、2000年代を中心とする第四世代に時代を区分し、それぞれの時期における人気アニメの続編の相違について考察したい。

2. 世代別にみる続編の特徴

第一世代の続編の特徴は、「終わりなき物語」である。その最もわかりやすい例は『宇宙戦艦ヤマト』である。同作品は1974年に放映を開始したテレビ版『宇宙戦艦ヤマト』から1983年に上映された『宇宙戦艦ヤマト 完結編』まで一貫して同じ世界・同じキャラクターで物語が進行する。

第二世代の続編の特徴は「世界観」である。その代表例が『機動戦士ガンダム』シリ

ーズである。同シリーズでは、同じ架空世界の物語でありながら、毎回異なるキャラクターが主人公となっている。この時期、アニメファンは綿密に作り上げられた物語世界の設定を読み解いていくことに熱中した。大塚の言う「物語消費」である。そこで、前作と同じキャラクターのその後よりも、同じ架空世界の別の場所で行われる別のキャラクターの物語をファンは求めたのである。

第三世代には、続編はつくられなかった。この時期、ファンの興味の中心はもっぱら魅力的なキャラクターにあった。この時期を代表する作品である『新世紀エヴァンゲリオン』は、東が指摘するとおり、アニメ作品としての続編は制作されず、キャラクターを全く別の世界に置いたシミュレーションゲームが数作発表されたただけであった。つまり、魅力的なキャラクターがいれば物語性はなくてもかまわない、というのがこの時期のアニメファンの嗜好であったと言える。

第四世代の続編の特徴については、「シミュラークル」という言葉で形容したい。東はフランスの社会学者ボードリヤールの提唱した「シミュラークル」という概念について次のように説明している。

ボードリヤールはポストモダンの社会では、作品や商品のオリジナルとコピーの区別が弱くなり、そのどちらでもない「シミュラークル」という中間形態が支配的になると予測していた。

この「シミュラークル」というありかたをもっともよく体現しているのが『涼宮ハルヒの憂鬱』と『涼宮ハルヒちゃんの憂鬱』および『によろーん ちゆるやさん』との関係である。アニメ『涼宮ハルヒの憂鬱』は、谷川流原作のライトノベルをアニメ化したものである。一方、『涼宮ハルヒちゃんの憂鬱』は「公式ギャグマンガ」として『涼宮ハルヒ』シリーズが連載されている雑誌『ザ・スニーカー』でマンガ作品として連載され、その後アニメ化されたものである。また、『によろーん ちゆるやさん』は個人サイトに掲載されていたパロディマンガが人気となり、「公式に」角川書店の手によってアニメ化されている。つまり、ここでは、コピーとしてつくられたはずのパロディ作品が、オリジナルと同列に扱われ、消費されているのである。

もう一つ、第四世代の特徴として、リメイクを挙げておきたい。ここでは代表例として『鋼の錬金術師』を挙げる。荒川弘のマンガ『鋼の錬金術師』は、2003年に毎日放送制作でアニメ化された。当時はまだ原作マンガが連載の半ばであったため、アニメでは

一部の設定が変更され、アニメオリジナルのエンディングを作成した。その後、原作マンガの完結のめどがつき、2009年に原作マンガにほぼ忠実な改めて『鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST』が制作された。ここで興味深いのは、アニメ第二期が第一期の続編として作られたのではなく、一部内容の重複もいとわず一から作り直された、という点である。

3. 時代に対応する長寿作品

これまで、世代と作品を関連づけてその続編のあり方について述べてきたが、長期にわたって人気を維持してきた作品は、時代に合わせてそのあり方を変容させている。

例えば、ガンダムシリーズでは、1995年に放映を開始した『新機動戦記ガンダム W』から、明確に女性ファンをターゲットとした美少年キャラクターを登場させている。また、2001年に創刊された雑誌『ガンダムエース』では、『機動戦士ガンダム』のキャラクターデザインを担当した安彦良和による『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』が連載されているほか、トニーたけざき『トニーたけざきのガンダム漫画』や大和田秀樹『機動戦士ガンダムさん』などのパロディ漫画も掲載されている。このうち、『機動戦士ガンダムさん』は大和田秀樹が自身のWEBサイトで公開していたものが角川書店によって「公認パロディ」として採用されたものである。

また、『新世紀エヴァンゲリオン』は『エヴァンゲリオン新劇場版』としてリメイクされ、2007年より順次公開されている。

『宇宙戦艦ヤマト』については、2009年に公開された『宇宙戦艦ヤマト 復活篇』は38才になった主人公の古代進が再びヤマトに乗り込むという「終わりなき物語」の系統の作品であるが、2010年12月に公開が予定されている実写版『SPACE BATTLESHIP ヤマト』は『宇宙戦艦ヤマト』のリメイク作品である。

主要参考文献

東浩紀(2001)『動物化するポストモダン』講談社現代新書

大塚英志(2001)『定本 物語消費論』角川文庫