

ガンダムのこれまで 前編

しげとら

全国1億2千万のガンダムファンの皆さん、こんにちは。ガンダムファンのしげとらです。私としては、全国民にガンダムシリーズを楽しんでほしいと思っています。しかし、ガンダムはシリーズ間の関係が非常に複雑です。そして40年以上にわたる歴史によって、作品数も大変多いです。作品数が多いと、全体的な把握はとても難しいと思います。インターネットを徘徊すれば、「ガンダム見る順番!」とか、「ガンダムシリーズ紹介!」的なサイトは数多く見つかるでしょう。おそらく、初めてガンダムに触れる方にはそのようなサイトを見ていただいた方がいいと思います。本稿は、しげとらの、しげとらによる、しげとらのためのガンダムシリーズ紹介です。こんな捉え方があるのか〜程度に読んでみてください。

当初は全てのガンダムシリーズを紹介しようかと思いましたが、あまりにも長くなってしまいそうなので、前編と称して『∀ガンダム』(1999)までを扱います。

なお、今回の紹介では基本的にストーリーへの言及はしません。皆さんに直接見てもらいたいからです。そして、SDガンダム系統については、全く見ていないし、見る気もないので触れません。ただ、初代ガンダムについては溢れる感情を制御できないので、思っきり語ります。

さあ、ここからはガンダムの時間です。

まず、ガンダムシリーズは大きく分けて2つに分割されます。UC系とアナザー系です。UC系の「UC」とは、宇宙世紀（Universal Century）を意味します。そしてUC系とは、一言で表すと「初代ガンダムと世界観を共有している作品群」のことです。UC系の中でもさらに細分化ができますが、この点については後述します。それに対して、アナザー系とは、UC系以外の作品を示しています。アナザー系のガンダムシリーズは、作品毎に独自の世界観を持っていることが特徴です。同じガンダムシリーズなのに、なぜ世界観がそれぞれ異なるのか、その点を中心にこちらでも後述します。

ではまず、UC系から説明していきます。UC系は、前述したように、初代ガンダムとの関連性が鍵となります。初代ガンダムが誕生した時代背景から、順を追って解説していきましょう。

ガンダム前夜（1963~1979）

1963年の『鉄腕アトム』は、国産の30分枠テレビアニメの始祖とも言える存在です。ただ一般的な認識として、アニメは小学生が見るものでした。その認識が変わり始めるきっかけが、1973年の『宇宙戦艦ヤマト』です。ヤマトの流行により、中学生から高校生、さらに大学生までもがアニメを見るようになっていきました。この流行は、北大アニ研の設立が1970年代前半（正確にわかる人は教えてください。）であることと関係があるかもしれません。そして、アニメ視聴者層の広がりという時代背景を受けて出てきたのが、『機動戦士ガンダム』でした。

I. 「ガンダム」の誕生

TV：機動戦士ガンダム（1979~1980）

映画：機動戦士ガンダム（1981）

映画：機動戦士ガンダムII 哀戦士編（1981）

映画：機動戦士ガンダムIII めぐりあい宇宙編（1982）

『機動戦士ガンダム』（通称：初代ガンダム or ファーストガンダム）は1979年4月に放送が始まりました。放送当時は世間一般の人气がそこまで高かったわけでもなく、玩具の売上不振に伴ってスポンサーの意向により打ち切りが決まりました。全43話と不思議な話数で終わっているのはこのためです。ただ、アニメ専門雑誌からの評価は高いものがありました。「ヤマト」ブーム以降、「アニメージュ」をはじめとしたアニメ専門雑誌が次々と創刊されていた時代だったのです。それらの雑誌がガンダムを取り上げるようになり、認知度が徐々に高まっていきました。その流れは放送終了後も止まらず、再放送を機に人気に火が付き、中高生を軸に「ガンダムブーム」がおきました。そして、1981年から82年にかけて、総集編の劇場版が3部作でつくられました。3部作が完結した1982年の春は、まさにガンダムブームの最高潮であったと言えるでしょう。

では、初代が素晴らしい所以はどこにあるのでしょうか。ロボットアニメを見る際に、私が気にかけるのは①設定・②ストーリー・④動き、の3点です。この3点にしたがって、私の個人的見解を述べましょう。

①設定

ガンダムシリーズにおいて、ほとんどの作品に共通する設定があります。それは、「人が人を殺す」ということです。初代ガンダムに異星人は出てきません。すなわち、ロボット（ガンダムシリーズでは、モビルスーツと呼称する。）を破壊することは、殺人につながります。初代ガンダム以前の作品の多くは、異星人を敵とするものでした。異星人ですから、「敵」を倒すことについて心を痛めることはほとんどありません。主人公が「正義」を振りかざすことへの疑問は特になかったのです。それに対して初代ガンダムでは、倒される側も同じ人間です。敵側にも仲間や恋人がいました。その関係性を主人公が一方的に奪ってしまうのです。こういった設定はより味わい深いストーリーとして昇華されていきました。

また、「人の敵は人」という発想は、巨大ロボットという非現実な存在を使って、戦争を描くことにリアリティを加えました。初代ガンダムの場合、植民地における独立戦争が描かれています。ユニークなことに、主人公は独立を目指す側ではありません。独立を阻止する側です。主人公の立ち位置は、悪を倒す正義の味方ではなく、戦争におけるひとりの兵士という視点でした。それは敵側も同じです。敵にも味方にも人間ドラマを感じさせるような、この世界観を徹底したことは、ある種の発明でした。

そして終盤に出てくる「ニュータイプ」という設定です。対立することしかできない人類が分かりあうための進化、それがニュータイプです。正確な定義は全くできません。ただ、お互いが精神世界で交わることで争いを止めることができるのかもしれないという「希望」という点は共通すると思います。その希望は儚く砕け散っ

てしまい、主人公は深い絶望に苛まれることとなります、しかし、ラストでは人々のニュータイプへの覚醒を予見させるような終わり方をしている、「希望」を含んだ終わり方をしています。ニュータイプという設定は、オカルトじみている面もありますが、様々な解釈ができるという点で面白いと思います。

②ストーリー

大学生ぐらいの目線でこの作品を実際に視聴している際に、①で示したような「設定」が最も魅力的だと感じる人は少ないと思います。では、視聴者が惹かれるところはどこか、それは「愛」だと思っています。ガンダムには様々な愛の物語があります。ガンダムは元々『十五少年漂流記』から着想を得ているように、まさに群像劇です。そこには数多くの人が絡みます。そこに恋が生まれるわけですが、それは味方だけではなく、敵側にも当てはまります。味方側はほとんどが10代半ばの少年少女であるため、言動が幼いなど感じることもあると思います。それに対して、敵側は中年の男たちが大切な家族への愛を育みながら死んでいきます。ガンダムは中年のおじさんたちが格好いいアニメなのです。特に、私はランバ・ラルとクラウレ・ハモンの関係性が好きです。言葉にはあまり出さないものの、お互いを深く信用しているあの感じはとてもいいです。また、愛するラルが戦死した後、ハモンは自らを慕う部下たちと、特攻を前提とした作戦を遂行します。覚悟を決めたハモンはアムロを劇中で最も追い詰めることとなります。ただ、ハモンは一度酒場でアムロとであったことがあり、好印象を抱いていました。ハモンにアムロへの憎しみはあまり感じられません。ただ、ラルがやり残し

た仕事としてアムロを殺さねばならない。そして、アムロを最も追い詰めた時に、「ほんと、好きだったよ、坊や。」と殺意を孕ませながら言うわけです。このハモンのように、初代ガンダムに登場する人物は、幾重もの感情が重なり合って絡み合いながら行動します。そして時には自己矛盾のような行動もとります。このような人物描写は、視聴者にとって把握がしにくいかもしれません。昨今のアニメのように、キャラ付けを基本的にしないためです。ただ、そこに人間っぽさが表現されていて、魅力的な部分だと私は思います。

③動き

初代ガンダムでは基本的に動き（アニメーション）が注目されることは少ないと思います。実際、作画崩壊とかをおこしている回もあります。ただ、作画崩壊はアニメーターの技量不足でおきているわけではありません。それはスケジュールの問題です。キャラクターデザインと総作画監督を務めた安彦良和は、優れたアニメーターでした。一度、安彦の原画を見ればわかると思います。安彦の原画は、見るだけでキャラクターの感情が伝わってくるのです。まさに、アニメーションが演技をしています。

また、「板野サーカス」で有名な板野一郎の原点でもあります。モビルアーマー（ガンダム世界における、人型ではない巨大ロボット）エルメスのビットの動きは板野氏が担当していました。ビットについては、もし『機動戦士ガンダム 水星の魔女』（2022～2023）を視聴しているならば、GUND ビットみたいなものと言うとわかりやすいかもしれません。まだ板野サーカスとは言えないものですが、ビットのクイックな動きからその萌芽を感じさせます。

私が小学生の時に初めて初代ガンダムを見た時には、ガンダムというロボットの格好良さから入りました。中学生になるにつれ、その世界観の凄さに圧倒されるようになり、大学生になってからは「愛」の描き方に圧倒されています。見る年齢によって惹かれる点が変わってくるのは、まさに初代ガンダムが名作たる所以じゃないでしょうか。

ここからは、初代ガンダム以降をみていきます。

II. UC 系作品の発展

TV：機動戦士 Z ガンダム（1985~1986）

TV：機動戦士ガンダム ZZ（1986~1987）

映画：機動戦士ガンダム 逆襲のシャア（1988）

初代ガンダムは社会現象的な人気を博していたわけですが、続編はなかなか作られませんでした。初代ガンダム産みの親である富野喜幸監督は、当時演出家としてエネルギーに溢れており、毎年オリジナルのロボットアニメを生み出していました。そんな状況では、ガンダムにこだわる必要がなかったのです。ただ、数年経つと富野監督にもガンダムの続編についての仕事がまわってきます。そして、1985年に初の続編である『機動戦士 Z ガンダム』が作られました。「Z」はギリシア数字であり、「ゼータ」と呼んで「7」を示します。これは初代ガンダムの7年後という意味を含んでいます。続編

として注目を集めました。初代ガンダムより遥かに複雑化した対立関係や、あまりに救いがない展開は人を選ぶ作品でもありました。Zに引き続いて放送された『機動戦士ガンダムZZ』はさらに迷走が目立つ作品となってしまいました。ビジネスとしてガンダムを作り続けることへの要請が、作品として存在することの必要性を上回っていたように思われます。当初予定されていた後半部の展開が、独立して劇場作品として扱われることになり、盛り上がりは欠けてしまったことも理由のひとつでしょう。後半部の展開に沿って劇場作品としてつくられた作品が、『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』（通称：逆シャア）です。ガンダムシリーズとしては、初めてのオリジナル劇場作品となります。この作品をもって、初代ガンダムから続くアムロとシャアの対立関係に終止符が打たれました。それは、ガンダムシリーズの終焉をも感じさせるものでした。

III. UC 補完系作品の誕生と発展

OVA：機動戦士ガンダム 0080 ポケットの中の戦争（1989）

OVA：機動戦士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY（1991～1992）

映画：機動戦士ガンダム 0083 ジオンの残光（1992）

OVA：機動戦士ガンダム 第08MS小隊（1996～1999）

映画：機動戦士ガンダム 第08MS小隊 ミラズ・リポート（1998）

しかし、ガンダムシリーズは終わりません。1980年代当時、レンタルビデオ店が広まっていきます。その広まりに注目し、テレビを通さずに、直接レンタルビデオ店で販売するというOVA

(Original Video Animation*和製英語)が日本で誕生しました。その流れに乗り、ガンダムシリーズでもOVAが作られました。『機動戦士ガンダム 0080 ポケットの中の戦争』(通称:ポケ戦)です。この作品は、初代ガンダムの外伝的立ち位置でした。監督も富野ではありません。ストーリーとしては、ジオン軍の新米隊員と戦争に憧れを持つ小学生との交流を描きました。戦争に憧れを持つ少年が、戦争に触れてどのように変わっていくのか、ここに注目して見ていただきたいです。このように初代と同じ時に違う場所でどういった物語があったのか、という視点を生み出したことで、初代ガンダムの世界観(宇宙世紀)に関連する作品が幾らでも作れるようになりました。『機動戦士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY』(通称:0083 or 星屑)は、初代とZの間を埋めるようなストーリーです。なお、『ジオンの残光』については0083の総集編映画でした。0083は全13話と短いので、わざわざ総集編映画を見ることはオススメしません。『機動戦士ガンダム 第08MS小隊』(通称:08小隊)は、東南アジアを舞台に泥臭い地上戦とロミオとジュリエットのようなラブストーリーを描いていることが特徴です。このラブストーリーがどのような結末を迎えるかはぜひご覧になってください。『ミラズ・レポート』は、当時まだ完結していなかった08小隊のサイドストーリーでした。

II章までに紹介してきた作品群を、「UC主流系作品」とするならば、これらのOVA作品は「UC補完系作品」と言えます。UC主流系作品におけるストーリーを軸として、その周囲で何が起きていたのかを「補完」するのが、これらの作品群です。つまり、UC補完系作品を見ていなかったとしても、他の作品の視聴に大き

な影響を及ぼしません。基本的に、マニア向けの作品と言えるでしょう。こういった形式での OVA は、『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』（2015～2018）など最近でも数多く作られています。

IV. UC 主流系作品の混乱

映画：機動戦士ガンダム F91（1991）

TV：機動戦士 V ガンダム（1993～1994）

逆シャア（1988）の後、ガンダムは徐々にマニアック化が問題になりました。この頃になると、ガンダムはその歴史が 10 年を超えてきます。作品数も増えていきます。段々と全てのガンダムを把握することが難しくなっていました。同じ世界観で作品を作り続けることは、ファン目線では嬉しいことです。しかし、新規のファンは得にくくなってしまいます。逆シャアにおいて、アムロとシャアという対立軸に終止符が打たれたので、新たな世界観を産み出す良い機会だと思われていました。『機動戦士ガンダム F91』では、初代ガンダムを生み出した監督+アニメーター+メカニックデザイナーのコンビが再集結し、新たな世界観のガンダムを作ろうとしました。具体的には、今までのガンダムで登場していた「ジオン」という勢力の存在を否定したことで、新たな観客が理解しやすい話を目指したのです。そして、F91 を軸に TV シリーズを展開していく予定でした。実際、F91 のラストでは、「This is only the beginning.」と字幕で登場します。しかし、この方針は結局実現されず、F91 はどこか浮いてしまっている印象の作品となりました。それは『機動

『戦士Vガンダム』も同じことが言えます。当時、制作会社のサンライズは、バンダイによる子会社化の話が出ている時期で、非常にゴタついていました。虫プロの失敗を間近で見ていたサンライズの経営陣は、制作スタッフをすべてフリーランスとしていたため、富野は直接には関係ありません。ただ、サンライズ内で影響力が強かった富野は、そのようなゴタつきにも巻き込まれ、富野はその精神をすり減らしていきました。Vガンダムは富野の精神状況を現すように不安定な作品となってしまいました。その後、富野は鬱病を発症し、5年間ほどTVアニメの仕事ができない状況になってしまいます。

V. アナザー系の誕生・平成ガンダム三部作

TV：機動武闘伝Gガンダム（1994～1995）

TV：新機動戦記ガンダムW（1995～1996）

TV：機動新世紀ガンダムX（1996）

OVA：新機動戦記ガンダムW Endless Waltz（1997）

映画：新機動戦記ガンダムW Endless Waltz 特別編（1998）

富野監督は鬱病になってしまったので、新たな監督によるガンダムをつくらねばならない状況になりました。富野は後継に今川泰宏を推薦し、既存のガンダム観を徹底的に破壊することを提案します。そうしてできたのが、『機動武闘伝Gガンダム』でした。この作品では、登場人物が必殺技を叫びます。そして、パワフルなロボットプロレスを劇中で行うこととなります。今までのガンダムでは、ロ

ボットを兵器として定め、必殺技など絶対に叫ぶことはなかっただけに、この大転換は衝撃的なものでした。ただ、この大転換により「ガンダムらしさ」なるものが消滅したおかげで、多種多様なガンダムが作られる土台となりました。『新機動戦記ガンダム W』（このWは「ウイング」と読む）では、ガンダムの美少年美少女化が進むきっかけとなりました。作品としてはツッコミどころの多い本作ですが、非常に楽しい作品です。当時、Wは人気が出たため、続編の『新機動戦記ガンダム W Endless Waltz』というOVAが作られました。『特別編』はこのOVAの総集編です。初代ガンダムでは、主人公をあえてそれほど格好良いビジュアルにしないことで、普通の少年という前提をつくっていました。この美少年美少女化は2000年代のガンダムでピークを迎えますが、2010年以降のガンダムでは原点回帰していきます。水星の魔女の主人公であるスレッタも、絶対的な美少女という描写ではないと思います。そして、『機動新世紀ガンダム X』ですが、この作品は私たち2000年前後に生まれた世代にとっては最も存在感の無い作品だと思います。ボーイミーツガールな本作ですが、王道すぎて、GやWと比べインパクトが薄いのです。ただ、アナザー系で初代ガンダムと世界観は共通していないものの、「ニュータイプ」という設定を扱ったことは特筆すべき点です。また、これらの3作品のタイトルに注目して下さい。よく見ると、全て「機動戦士」ではありません。機動戦士と名付けないことで、それぞれの作品が初代ガンダムとは違う世界観であることを教えてくれていたのです。残念ながらこの原則は2000年以降のガンダムには適応されませんでした。この3作品をまとめて、「平成ガンダム三部作」と言います。

VI. 総括としての∀ガンダム

TV：∀ガンダム（1999～2000）

映画：劇場版∀ガンダム I 地球光（2002）

映画：劇場版∀ガンダム II 月光蝶（2002）

アナザー系が出てきたことは、当然賛否両論でした。「ガンダム」という題名がつけられていても、何かのガンダムの続編ではなく、世界観から全く異なるわけです。そして G ガンダムのように既存のガンダムらしさを全否定するような作品が出ていました。もはやシリーズなのかよくわからない、そんな状況だったわけです。そんな中、富野が復帰します。この状況を作った元凶でもある富野は、全てのガンダムを肯定する道を選びました。それが『∀ガンダム』です。この不思議な「∀」という文字は、「A」を反転させたもので、「ターンエー」と呼びます。「∀」は数学の世界で全称記号と呼ばれ、「全ての」を意味しています。つまり、∀ガンダムとは「全てのガンダム」という意味なのです。富野は、全てのガンダムを肯定するため、ある設定を作り出しました。まず、∀ガンダムの時代を初代ガンダムから 1 万年後のような遙か未来に設定しました。そしてこの 1 万年の中に初代ガンダムに関連する宇宙世紀（UC）の世界観だけでなく、G や W や X といったアナザー系の世界観も内在するという設定を作ったのです。宇宙世紀と呼ばれた時代が去った後は、どういう順番かは決めないが違うガンダムの世界観がやってくる、ということです。そしてそれらの世界観が過ぎ去った後、終末

戦争が起き、地球の文明はある1機のガンダムによって徹底的に破壊されます。そして地球はその歴史をリセットされ、人々は文明を作り上げるところからの再出発となります。やがて時は流れ、20世紀初頭のような文明まで戻ってきたところで、月に住む人々が地球に帰還し、地球の人々が長らく忘れていた「戦争」がおきる…これが∀ガンダムの世界観です。月の支配者たちは、かつての終末戦争にまで至る戦争の歴史を恥ずべきものとして、一般市民から秘匿していました。それが「黒歴史」です。黒歴史は、私たちの日常でも使われますが、その言葉の起源は∀ガンダムです。∀ガンダムの、このユニークな設定により、今までバラバラに考えられていたUC系とアナザー系が、(後付け的ですが)結び付けられました。

ただ、ストーリー的には他のガンダムとの関わりはほとんどないです。この作品をより理解するためには、ガンダムシリーズではなく、同じ富野監督の『伝説巨神 イデオン』(1980~1981)を見るべきでしょう。設定に関して、本当に瓜二つとも言える作品です。ただ、そのストーリーの行き着く先が大きく異なります。イデオンでは「いかに死ぬか」を描いたのに対し、∀ガンダムでは「いかに生きるか」を描いています。これは富野が歳を重ねたことも影響しているのかもしれませんが。ラストの部分は有名で、その綺麗な終わり方には、ガンダムシリーズ自体の終焉をも匂わせるものでした。

しかし、ガンダムは終わりません。機動戦士ガンダム SEED として新たなる展開を見せることとなります。21世紀のガンダムは後編にて扱おうと思います。

編集後記

しげとら

会誌の編集長を務めた、しげとらです。コロナ禍に突入してからもうすでに3年が経過しました。早いものです。今回の会誌のテーマは「コロナ禍からの復活」でした。コロナ禍はありとあらゆるものを破壊していきました。授業にしても、サークル活動にしても、対面での活動はほとんど禁止され、人と人の繋がりが薄れたように感じます。そうして2023年5月、やっと新型コロナが第5類感染症に移行しました。新型コロナがなくなった訳ではないですが、表面上は日常に戻ったと言えます。榆陵祭についても、今年からは予約制が撤廃され、本格的な再開と言えるでしょう。私が大学1年生だった2019年以来4年振りのことです。その機会に私たちも会誌を復活させることにしました。2020年以降、会誌は作成されておらず、誰も作り方を知らない状況でした。そんな中で会誌を担当することになった訳ですが、文章を書くことの大変さをあらためて認識しました。当初、「死語としてのフル・アニメーション」というテーマで書こうとしていたのですが、突貫工事でどうにかなるものではなかったですね。ガンダムについては、長々と書いてしまいました。色々反省するところは多いです。ただ、間違いなく良い経験にはなりました。今後、かつてのように会誌が毎年つくられるようになっていったら良いなあって思っています。それでは、皆さんが素晴らしいガンダム・ライフを送れますように！

北海道大学アニメーション研究会会誌

HALP No.51

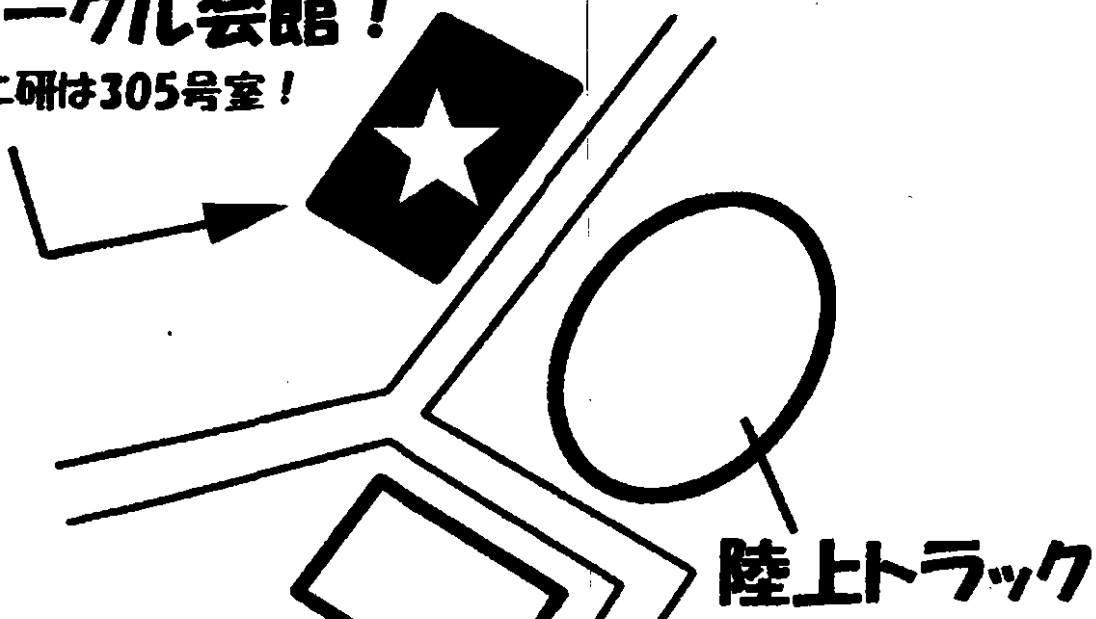
発行日：2023年6月2日

編集長：しげとら

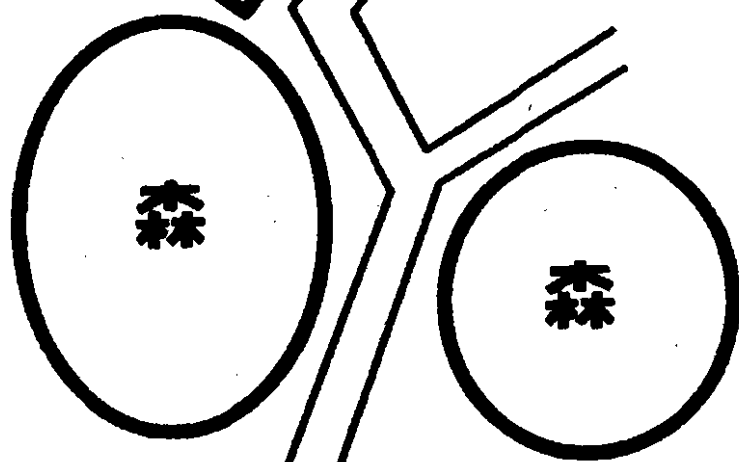
サークル会館はここだ！

〔略地図〕

サークル会館！
アニ研は305号室！



サッカー
ラグビー場



北部生協

S棟

図書館北分館

教養棟
E・N棟

メインストリート

18条

