

ガンブラ、我らが世代のフェティシズム

川村清志

はじめに

文化人類学においてもアフターセオリーという言葉がきかれる。そこには尽き果てた理論という名の泉の残骸があり、近代に埋め尽くされた「未開」の無残がある。だが、調査地における喪失の悲劇は、はるか始原のマリノフスキーにおいて体现されていた。その「悲劇」以後、我々人類学者が模倣してきたフィールドワークとは、マルクスいうところの「茶番」でしかない。

そこで研究者たちは、時には必死の素振りのもとに、ときにはあからさまな懐疑をこめつつ、いくつかの隘路を探索してきた。

その隘路の一つは、人類学的な記述自体がはらむ多義性、ポリフォニック性であった。それは民族誌のテキストクリティークとリンクするとともに、現地の人々の主体性を問い直し、そこに関わる人類学者自身の「主体」を腑分けする作業へとも切り結ばれていく。そこから研究者の関心は、歴史的な変動過程や文字と口承との連続／非連続を検証する方向へと拡散していく一方で、調査者の視点やポジショナリティを測定しうる記述の模索にも展開していった。こうして、ポストコロニアル状況としてのフィールド、近代資本主義、あるいは世界システム参入以後の開発国をレポートする立場としての「民族誌」の再補足がおこなわれる。

こうした「主体」そのものの問い直しと市場経済のグローバル状況のなかで、人類学者たちは、物質や商品といった主体とつかず離れずに存在してある客体／モノへと関心の目を向けることになった。それはある意味で、きわめて古典的な研究への回帰でもある。確かに構造＝機能主義以後、構造主義や文化記号論的な研究を含めて、モノそれ自体への関心は限定的であったかもしれない。ただ、博物館という巨大な蒐集施設と抱き合わせで展開してきた一面をもつ人類学において、物質文化への研究が無視されてよいはずはなかった。それらに宗教的、象徴的なイメージが付与されるとき、古典的なフェティシズム研究が

想起されても何の不思議もない。

だが、フェティシズム研究は、単なる古典的な研究への回帰ではない。すでにこのキーワード自体に付与され、蓄積されてきた意味の増殖過程がある。それは、一方では、マルクスによって貨幣と市場経済をめぐる根源的な搾取の形態についてのメタファーとして使用され、他方では、フロイトの精神分析における個人の内面に発見された無意識に潜む固着や裂傷の症例として配置されてきた。おそらく、人類学においても、フェティシズムというキーワードは、今日の市場経済や商品の流通形態を相対化しうる何かを表象するものとして、我々の想像力を喚起しうる力を持ち続けている。

本論では、しかし、これらの重層的な位置づけについては一端保留しておく。そのうえで人類学者が直面せざるを得ない近代、あるいはポスト近代といわれる社会状況下の現象を対象とし、なおざりにされてきたモノをめぐる社会関係を考慮し、グローバル化した市場経済やメディア状況についても分析の視野に入れつつ、さらにホームワークとして自文化の対象化を試みる端緒としたい。

そのような視座のもとに本論が議論と分析の対象とするもの、それが、「ガンブラ」である。

本論は、「ガンブラ」という巨大なマーケットをもつに至った「商品」を対象として、現代日本における人とモノとの関係性、さらには、そこに伏在するフェティッシュな感覚について議論するための予備的考察をおこなう。それは、市場経済を前提とする今日の我々の社会にあって、モノと物語が密接な関係性のもとに切り結ばれると同時にそのような関係性から常に乖離していく可能性を伏在させていることを検証することになる。

1 ガンダムという物語

「ガンブラ」を語るに際して、『機動戦士ガンダム』という壮大な物語——それは、決して首尾一貫しているとか、巨大な体系や思想を有しているということをおぼろしく意味しないが——についての最低限の確認事項が必要となる。もっとも、そのような「物語」から始めなければならないところが、フェティシズムという問題を論じることの困難さを追認するものかもしれない。

『機動戦士ガンダム』は1979年から1980年にかけて放映されたテレビアニメーションである。日本サンライズ社が制作、監督は富野喜幸（由悠季）で、メカ

ニカルデザインは大河原邦男が手がけている。

時は未来。人類は、増えすぎた人口に対処すべく、スペース・コロニーを構築し、宇宙にその生活の場を広げていった。だが、地球で生活を送る人々と宇宙移民者たち（スペースノイド）との間には、資源配分や政治的利害からくる対立が絶えなかった。そして、宇宙世紀0079年、地球から一番遠いコロニー、サイド3は、自らをジオン公国と名のって地球連邦からの独立を宣言し、独立戦争を勃発させた。

ジオン公国は、有視界戦闘において決定力を発揮するモビルスーツの開発とその実戦への投入によって、初期の戦闘を優位に進めていった。モビルスーツとは、宇宙空間での戦闘に対応できるように開発された人型機動兵器を指している。しかし、地力にまさる地球連邦は、戦闘が長期化し、膠着状態に陥るなかで、自軍のモビルスーツの開発にも着手していった。

このジオン公国と地球連邦との戦いに巻き込まれ、地球連邦の試作モビルスーツ、ガンダムのパイロットとして戦場へと駆り出されるのが、アムロ・レイという15才の少年である。彼は父親が設計したガンダムに偶然、搭乗することになり、敵のモビルスーツのザクを撃破する。その結果、アムロは地球連邦軍の指揮下におかれ、ホワイトベースという新造戦艦に所属するとともに、ガンダムのパイロットとして戦うことを強制されることになる。

『機動戦士ガンダム』の世界は、ガンダムのパイロットとして成長を遂げるアムロ・レイを中心としたホワイトベースのクルーの物語である。当初、軍属として戦う責務に反抗的であったアムロも仲間たちとの戦いやその死をくぐり抜けるなかで、大きく成長していくことになる。また、物語は宇宙戦争についての壮大かつ緻密な設定をおこなうことによって、既存の勧善懲悪を脱した奥行きのあるストーリー構成となっている。

当初、戦局とはかけ離れた位置づけであったホワイトベースも、最大のライバルであるジオン軍の“赤い彗星”シャア・アズナブル少佐（後に大佐）やランバ・ラル大尉、黒い三連星との戦いをとおして、徐々に戦局の重大な局面に直面することになっていく。やがて、物語の核心では、ニュータイプという概念——それは宇宙という新たな生活の場に適應して判断力や直観力が卓越した存在と位置づけられている——を導入することで、人類の進化の可能性を示唆する展開となる。

もっとも、この最初の『ガンダム』は、テレビ放映時は低視聴率が続き、37

話で打ち切りとされた。既存のアニメ番組のような一話完結ではなく、複雑な物語構成とキャラクター設定に当時の視聴者がついてこられなかったことが大きな要因のようである。ところが、再放送の段階で徐々に人気がではじめ、テレビ版を再編集した3部作の映画が1981年から1982年にかけて放映されることになる。この映画版によって『機動戦士ガンダム』は爆発的な人気を博し、後述するガンプラブームのような社会現象を引き起こすことになったのである。

以上が、『機動戦士ガンダム』の概要であるが、物語はここで終わらない。あるいは終えさせてもらえなかったというべきだろうか。

最初のテレビ放映から6年後の1985年には、『機動戦士ガンダム』の続編となる『機動戦士Z^{ゼー}ガンダム』(1985~1986)がテレビ放映され、さらにその続編の『機動戦士ガンダムZZ^{ダブルゼー}』(1986~1987)が『Z』終了後に続けて放映されることになる。これらの作品は、最初のガンダムの世界観を継承し、登場人物やモビルスーツも重複するものが多い。さらに1988年には、初のオリジナル映画作品として、『機動戦士ガンダム——逆襲のシャア』が制作される。ここでは、ファーストガンダムでニュータイプとして覚醒したアムロとその永遠のライバル、シャアの最後の戦いが描かれている。

だが、ガンダムは、それでも終わらなかった。この後も多くのサイドストーリーが劇場放映されたり、OVA(オリジナル・ビデオ・アニメーション)の形式で制作されたりすることになる。『逆襲のシャア』の翌年には、初のOVA作品として『機動戦士ガンダム0080ポケットの中の戦争』(1989)がリリースされる。さらにオリジナル劇場版第二作『機動戦士ガンダムF91^{フォーニール}』(1991)が、当初はテレビシリーズを構想したものであったが、劇場版に変更されて公開されることになった。また、初代の『ガンダム』と『Z』のミッシングリンクをつなぐ物語として創り出された『機動戦士ガンダム0083』(1991~1992)は、その奇抜なストーリー構成とカトキハジメデザインの斬新なメカニカルデザイン、アナベル・ガトーというシャアに匹敵するライバルキャラなどによって、ファーストガンダムのファン層にも支持を得ることになる。さらに同じくカトキハジメデザインのミリタリー色を前面に押し出した量産型ガンダムの登場する『機動戦士ガンダム08小隊』(1996~1999)も、やや長いリリース間隔のもとに制作されていった[石井・市ヶ谷・岡島2003]。

その一方で、テレビ放送においては、全く異なった展開が待ち受けていた。

『逆襲のシャア』から約60年後の世界を描いた『機動戦士V^{ビクトリー}ガンダム』

(1993～1994)を最後に、それまで監督をつとめていた富野喜幸(由悠季)が降板する。そして、それまでの「宇宙世紀」という時空を舞台としていたガンダムシリーズとは無関係に、基本的なフォルムとガンダムという名称だけを受け継いだ作品が、数多く制作されていくことになる。『機動武闘伝Gガンダム』(1994～1995)、『新機動戦機ガンダムW』(1995～1996)、『機動新世紀ガンダムX』(1996)などがそれにあたる。これらの作品における世界観は、作品ごとに全く異なっており、登場するキャラクターやガンダムの位置づけも様々である(例えば、『Gガンダム』では、ガンダムはモビルファイターと呼ばれている)。視聴者の受け止め方は様々で、『ガンダムW』や『Gガンダム』のようなコアなファン層を獲得した作品もあれば、『ガンダムX』のように低視聴率のために放映を途中で打ちきった作品もある。

さらに最近では『機動戦士^{ガンズ}ガンダム』を富野自身が監督に返り咲いて、一部の反響をえることとなった。21世紀になると、かつてガンダムを見て育った世代によって新たなガンダムシリーズ、『機動戦士ガンダムSEED』(2002～2003)が制作されている。この作品では、ストーリーやモビルスーツの設定において初代のガンダムとの相似点が数多く見られる。その傾向は、『SEED』の続編である『機動戦士ガンダムSEED DESTINY』(2004～2005)においてより鮮明となる。ファーストガンダムの続編である『Z』をなぞった物語展開に加えて、ファーストガンダムの名称とフォルムをリファインしたモビルスーツが続出する。それは旧作品への単なるオマージュを越えたものであり、視聴者の間でも賛否両論を巻き起こすこととなった。

以上が、ガンダムという名称が冠された作品群の概略である。最初に述べたように、これらの作品群には、多くの亀裂や物語的な重複がみられる。また、視聴者もそれらの作品の特定のバージョン——宇宙世紀の作品に限ったり、富野監督作品だけを認めたり——を選択的に受容する傾向もみられる。ただそれでも、ガンダムという名を冠した作品は、作り続けられている。

*1 「賛否」とは記したが、私自身の立場は明確である。あえていおう、カスであると。

2 ガンプラの誕生と展開

2-1 ガンプラとは何か

言うまでもないことだが、「ガンプラ」とはガンダム・プラモデルの略称である。もちろん、それは、主人公が乗るガンダムというモビルスーツをかたどったものに限らない。むしろ、ガンダムシリーズの作品に登場した数多くのモビルスーツやモビルアーマー——基本的にモビルスーツは人型の機動兵器をさし、モビルアーマーはそれ以外の機動兵器をさすことが多い——、さらには宇宙戦艦や駆逐艦などがそれらのモデルとなっている。しかも、後に述べるようにアニメーション作品には直接登場しなかったモビルスーツまでがガンプラの商品ラインには数多く並んでいる。

よって、「ガンプラ」とは、「アニメ『機動戦士ガンダム』シリーズに登場したモビルスーツ、ないしはそれに準ずるかたちで作品世界と関連する諸兵器を再現したプラスチック・モデルの総称」といった程度に捉えておく方がいいだろう。ガンプラは玩具会社のバンダイが生産しており、1980年の発売以来、今日までロングセラー商品であり続けている。

そもそも、1980年代初頭、アニメーションのキャラクターや登場物をプラモデル化することはそれほど一般的ではなかった。まして、後にみるような「敵キャラ」の生産などほとんど考慮されていなかったことは間違いない。ガンプラも当初は、そのような事例にもれない。最初に発売されたガンプラは主人公の乗るガンダムであり、第二段として発売されたのは、敵方であるジオン軍の戦艦ムサイであった。この「戦艦」のモデル化は、それ以前のアニメ番組『宇宙戦艦ヤマト』の人気を意識しての販売戦略であったと考えられる。しかし、「シャア専用ザク」、「グフ」、「量産型ザク」が発売されるにおよんで、ガンダムのプラモデルは爆発的な反響を呼び、ガンプラの呼称もこの時期に定着することとなる。主力機のガンダムは、「発売後わずか半年で100万個が突破する大ヒット商品となった」[猪俣1995: 22]とされる(写真1)。

1981～1982年にかけては『機動戦士ガンダム』の劇場版が公開されてヒットしたことも受けて、ガンプラ人気はさらに盛り上がり、行列に並んだ小学生が将棋倒しで負傷する事故まで起きている。当時のガンプラは、モビルスーツでは、1/144、1/100、1/60スケールが発売され、それぞれ、300円、700円、

2000円という価格設定であった。また、モビルアーマーや戦艦は基本的には1/550サイズのためにスケールに不満がもたれ、全般に不人気であった。

この時期を記憶している初期のガンプラユーザーは、当時の小売レベルでのガンプラについて次のように述べている。

事例1 僕が興味を持ったときはブーム全盛で、初めて手にしたのは1/100ガンダムでした。父親が買ってきてくれたのですが、がっかりしつつも喜びの表情を見せなくてとは、太宰治のような心境になったのを覚えています。世田谷区上野毛の「ワールドボア-」というおもちゃ屋に朝の

4:00頃から並んで、念願の1/144ズゴックを獲得したときは、既に持っていたミディアムブルーと濃緑色を使えるという安堵感に包まれました。目黒区自由が丘の「マミー」というおもちゃ屋では250円の3色カラーとセット販売、あるいはボールなどの不人気キャラと抱合せ販売が行われており、ひどいもんだと憤慨して、1/144ギャンを見送った思い出もあります。

彼は、この後、自らのガンプラ改造経験についても貴重な報告を行なっているのだが、ここで興味深いのは、新聞などではガンプラブームと一括されていた現象が、当時の小、中学生を中心としたユーザーにおいては、かなりの程度に差異化されていたことである。しかも、小売店レベルでは、そのような人気の高低をみながら、随時、抱き合わせの形式で販売していたことがわかるのである。

この後、ガンプラ人気は、一端収束したかにみえたが、一部においては、既存のアニメーションのキャラクターグッズにはありえない展開を示し始めていた。それが、一連のMSV（モビルスーツバリエーション）の制作と販売である。

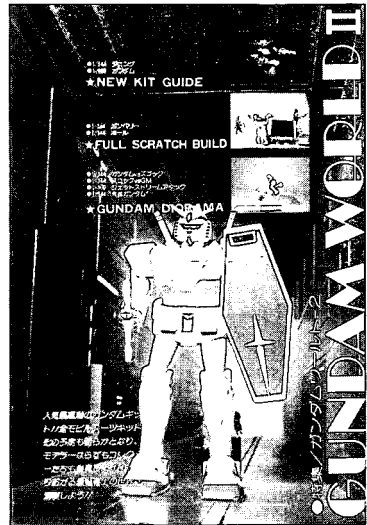


写真1. ホビージャパン139号より、当時の1/100ガンダムの作例

2-2 物語からの乖離と再回収

すでに紹介したように、物語に登場するモビルスーツの数は有限であった。物語に登場したモビルスーツが出揃ったあとは、このガンプラブームも収束していくはずであった。ところが、その後、ガンプラは既存のプラモデルや玩具とは大きく異なった展開を遂げることになる。

バンダイでは、テレビや映画では登場しなかったモビルスーツを、MSVとして製品化することになる。これらの作品は、あくまで模型誌やアニメ誌などの媒体を経て、一般に流布していったものである（写真2）。やがて、公表された資料に独自の解釈を与え、一般のユーザーを巻き込んで様々なモビルスーツが、案出されていくこととなる。しかもそれは単なる個別の解釈や改造に留まらなかった。そこで発表されたモビルスーツは、物語の背景として語られる連邦、ジオン双方のモビルスーツ開発史のなかに組み込まれ、それぞれの形式番号が与えられていった。宇宙世紀の年表はかなり初期から作成されていたが、その詳細な内実がMSVの設定として付与されていった。こうして、実際のテレビや映画には一度も姿を見せなかったモビルスーツの制作時期やロールアウトした数、搭乗したパイロットの名前やその生没年の情報までが記されることになる。これらの設定により、MSを具現化したガンプラ自体が、ガンダムの世界観に奥行きと広がりを与えていくこととなったのである。



写真2. サイココミュ高機動型ザク

その後、すでに述べたようにガンダムの続編である『Z』や『ZZ』がテレビ放映されることになり、数多くの新たなモビルスーツが登場することになる。だが、そこではMSVとは逆の展開が待っていた。『機動戦士Zガンダム』は、作品世界の難解さからテレビでの人気はいまひとつ盛り上がらなかった。また『Z』のガンプラも、その販売戦略の一環性のなさから、売れ行きは伸び悩むこととなる。その続編の『ZZ』では、それ以前に発売されていたMSVが物語のなかに登場して話題を集めるが、ファーストガンダムの世界観とはかけ離

れた構成のために好評を博することなく終了し、新たな商品化の動きも少なかった。

しかし、1988年頃には、その後の二つの流れを象徴する企画が進行する。一つは模型雑誌である『モデルグラフィックス』誌に連載された『ガンダムセンチネル』である。これは、カトキハジメが中心となってデザインしたガンブラを特殊効果のもとに撮影した画像を中心にすえたオリジナル・ストーリーの小説である。これによりリアルなガンブラのイメージが確立し、一部のヘビーユーザーから絶大な支持をえることとなった。他方で、ガンダムのミニチュアであるSD（スーパーデフォルメ）シリーズが発売され、若年層を中心に人気商品となる。ここではガンダムの世界観は脱構築され、個々のMSの可愛さやマスコット性が商品化のキーコンセプトとなっていた。

また、この時期には、モデル制作における水面下での技術革新も進んでいた。

その一例として、ポリキャップの使用やイロプラの考案があげられる。ポリキャップとは、柔軟性と弾力性にとむポリエチレンを素材として、プラモデルの関節部分を連結する部品のことである。プラスチックという素材は、可動部を繰り返し動かすうちに磨耗してしまう。しかし、このポリキャップを採用することでその磨耗を防ぐとともに、関節部の動きをスムーズに表現できるようになった。結果としてプラモデル全体の可動範囲も広くなり、これまで再現が不可能とされていた様々なポーズも、再現可能となっていった。また、イロプラとは、販売段階においてすでに複数色のプラスチックによって成型されたものである。初期のガンブラでは、それぞれのプラモデルは単色であったが、このイロプラによって設定どおりの色彩が施されている。これらの技術革新は、ガンブラの製作をスムーズにするだけでなく、モデルの完成度にも大きく貢献することになったのである[猪俣1995、今2005]。

1990年代以後、ガンダムとガンブラの世界は多様化にむかうことになる。モデルを取り巻く環境の変化としては、模型雑誌が主催するプラモデルコンクールJAF-CONがスタートする。また、コアなヘビーユーザーのためのガレージキットが盛り上がりを見せ、ガンブラ自体の質的な向上が飛躍的にあがる。また、ガンダム10周年を冠して作られたHG版のガンダムは、その後の精巧なリアルタイプガンブラへの布石となった。

一方、すでに述べたようにテレビ番組では宇宙世紀を冠しないガンダムが数多く登場する一方で、OVAを通して旧シリーズに連なる物語空間を継承する

作品も制作され続けていき、多様な層と世代にわたってガンダムを受容する素地が作られていった。また、この時期はメディアミックスが進行した時代でもあった。テレビ、劇場版のビデオやDVDに加えて、シュミレーションゲームや小説に登場するモビルスーツの機体がモデル化されてことにもなった。

このような技術面での充実とユーザーの取り込みが交差するところに生まれた企画が、マスター・グレード（以下MGと記す）と呼ばれるシリーズである。1995年に発売された記念すべき最初の製品は、RX78-2という形式番号を自明のものとしていた、ファーストガンダムにほかならない。

このキットは1/100で内部機構が再現されているほか、ポリキャップの使用による可動部の再現、さらに模型雑誌『ホビージャパン』とタイアップしてユーザーの意見を取り込む販売戦略によって大きな反響をえることになる。

実際、このMGシリーズは、一体が3000円から1万円を越えるものまであり、かつてのような低年齢層をターゲットとしてはいないことは確かである。ガンダムを見て育ち、いまや社会人となった世代が、これら高額のガンプラにとびついていったのである。

以後、MGシリーズは、その機種を重ね、宇宙世紀シリーズ以外のガンダムについても、MGの商品化が行なわれることになる。2007年5月の^{ターンエー}ガン

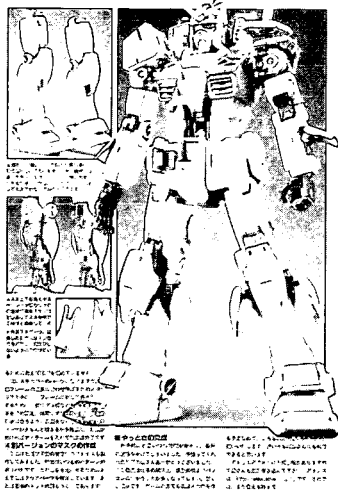


写真3. ホビージャパン356号より、PGガンダムの作例の解説

*2 ガレージキットは、少量生産にむいた簡易な複製方法で生産されるキットの総称である。これらのキットの大半は、大手模型メーカーの商品に飽き足りないユーザーやよりマイナーなキャラクターを求めるユーザーをターゲットとして製作されることが多い。今日、その作品性や完成度の高さと内外に広く知られる海洋堂もこのようなガレージキットの一つとして出発した。ただ、ガレージキットの市場が拡大してくると、本家であるバンダイが「B-CLUB」というガレキのブランドを新たに立ち上げることになる。「B-CLUB」では、ヘビーユーザーをターゲットとした特殊な改造パーツやマイナーなモビルスーツをリリースしていくことになる。その意味ではガレージキットが、大手資本による大量生産に対抗する個別の少量生産と単純に位置づけるわけにはいかない。このような生産形態が、ガンプラが生み出した、商品の悲しい変種であるかどうかは、より深い考察が必要とされる。

ダムにいたって、シリーズ100体目を数えることになった。また、MGの製作を通してさらに高められた技術の粋は、モビルスーツの内部構造まで再現した1/60のパーフェクト・グレイド（PG）のシリーズを生み出す一方で、もう少し廉価で購入できる1/144のハイグレード・ユニバーサル・センチュリー（HGUC）シリーズの量産にもつながっていった。こうして、初期のガンプラユーザーたちが買い漁った1/60、1/100、1/144の企画は、PG、MG、HGUCというシリーズのなかで再構成されていったわけである（写真3）。

3 ガンプラを展開させたメディアと「らせん的進化」

前節でみたガンプラの展開には、いくつかの重要な契機が存在する。まず、ガンダムという物語世界の魅力がある。作品世界で描かれたモビルスーツは、それ以前の「スーパーロボット」と一括されるアニメーションとは明らかに一線を画したリアリティを保持していた。しかも、ガンプラにおける人気からもわかるように、主人公がのるガンダムと同様に敵であるジオン軍のモビルスーツに大きな人気が集まった背景には、物語におけるモビルスーツの存在感や勧善懲悪で終わらない、複雑なストーリー設定があったからにはほかならない。

一方、ガンプラを生産する側の技術力の向上が、プラモデルとしての魅力をガンプラに与えていたことも見逃せない事実である。すでに簡単に説明したポリキャップやジョイント部分の改良、イロプラなどの諸技術の展開がそれにあたる。また、ガンプラでは、このような技術によって繰り返し、同じモビルスーツがキット化され、それまでとの差異化が実感できる土壌が育ちつつあった。これについて今終二は、「このように、ガンプラは、同じモビルスーツを何回も模型化し、時代の変遷とともに進化した技術をもってして、よりハイグレードな機体となっていくような、「らせん的進化」を遂げていく」[今2005：126]と述べている。

だが、ここで注目したいのは、モビルスーツについての付加情報を消費者に伝えた雑誌媒体の存在である。その一つ、『模型雑誌』は、ガンプラの製作元であるバンダイが発行する月刊誌である。当初は無料の広報誌であったものが、後に有料で販売されていった。自社製品の紹介を主たる目的としていたこの雑誌では、主力商品であるガンプラについての多くの付加情報が加えられることになる。そこでは、ジオン、連邦双方の技術の展開、背景となる戦史やモビル

スーツ開発史が掲載され、モビルスーツの形式番号や兵器としての特徴が位置づけられていった。

また、このような流れをより一般的なものとし、生産者と消費者の意識を大きく進化させていった媒体として、『ホビージャパン』誌の存在は無視できない。

もともと『ホビージャパン』は、戦車、戦艦、戦闘機などのミリタリー関係、スポーツカーやバイクなどのスケールモデル中心の模型雑誌であった。その雑誌が、初めてガンブラを特集したのが、1980年の12月号である。この号の表紙では、ガンダムはビームライフルを構えた上半身の姿とミリタリーの戦車のジオラマシーンが並存している。それが、『機動戦士ガンダム』の映画版が公開される直前の1981年3月号では、二度目の特集が組まれることになる。この表紙では、ジオン軍の「黒い三連星」が全面を飾り（写真4）、それ以外にも表紙の下段には、ジムとズゴック、ガンダムの様子が再現されており、ガンブラが表紙全体を占めていることがわかる。

初期の『ホビージャパン』がガンブラに果たした役割は計りしれないほど大きい。この雑誌が「ガンブラ」を取り上げることによって、アニメのプラモデルが、『ハセガワ』や『タミヤ』などから発売されるスケールモデルと同じ位置に引き上げられたともいえる。しかもそこでは、二次元で描かれていたモビル

スーツが、精密なジオラマなどとともに三次元の存在として再現されていたのである。さらに誌上では、モビルスーツについての独自の解釈を加えた改造技術が数多く紹介されることになった。例えば、写真4に示された表紙のガンブラには、「ウエザリング（汚し）」や「マーキング」といったモビルスーツ表面の情報を付加する技術に加えて、頭部に電球を内蔵させることで、モノアイが点灯する改造も施されているのである。

ここでいう「ウエザリング（汚し）」という技術は、表面の塗装が剥がれたために合金が表面に出ていることを示したり、モー



写真4. ホビージャパン139号表紙

ルドの汚れやバーニアのすす汚れを暗色で示したりする技法のことである。また、「マーキング」は、機体の形式番号や部品の細部を指示する標識として書き込まれるものである。これらの表現によってモビルスーツは、実際に兵器として使用されているという存在感とともにアニメーションでは「省略されていた」機体の「実際の」姿が表現されていると受け止められることになったのである。

この雑誌ではさらなる展開がおきる。『ホビージャパン』の1981年7月号別冊の『HOW TO BUILD GUNDAM』においては、実際のアニメには登場しなかったモビルスーツが、早くも紹介されることになる。それは、旧ザク——後にザク I と呼ばれ、さらには MS-05 という形式番号が付与される——による「黒い三連星」の再現であり、また、プロトタイプガンダム——後に RX78-1 という形式番号が付加されることになる——と呼ばれる機体の創出であった。

これらは、両方とも物語の「前史」に関わる機体として紹介されることになる。ジオンのモビルスーツの開発史では、旧ザクは MS-05 として一年戦争初期に活躍するが、その後、MS-06 が主力モビルスーツとして量産され、さらに地上戦闘用のモビルスーツとしてグフ (MS-07) やドム (MS-09) が開発されていったと位置づけられる^{*3}。そのため、作品中にはドム (MS-09) で登場した「黒い三連星」という小隊も、戦争当初は旧ザクに搭乗していたはずであるという仮定から創作されたのが、この機体だったわけである。同様に連邦のモビルスーツ開発史においてガンダムに先立ってテスト用に作られたものが「プロトタイプガンダム」と呼ばれるもので、主にカラーリングに大きな差異が施されている。

このモデル自体の塗装や改造についての詳細な情報と物語設定を先取りするようなモビルスーツの作例は、その後のガンプラの趨勢を左右することにもなっていた。

さらにこのような状況に加えて、この雑誌が果たした第三の役割を指摘することができる。それは、ガンプラのヘビーユーザーの作例が実際に誌面上で紹介され、さらには雑誌の企画に加わっていくことで、消費者と生産者との関係

*3 補足しておけば、このザクやグフを生産した企業 (ナショナルジオニック社) とドムを開発した企業は異なっていることが示され、このドムとコンペティションにおいて争った機体が、高機動型ザク (形式番号は、MS-06R 1, R) と呼ばれる MS であったという位置づけもなされていく。

性がより重層化していったという点である。例えば、現在、プロのモデラーとして活躍する MAX 渡辺は、1981年にはじめて『ホビージャパン』誌に1/60グフの作例を投稿し、翌年に刊行された『HOW TO BUILD GUNDAM 2』では、作例&製作記事ライターとして業界デビューを果たすことになる[漢2002:15]。彼のようなモデラーは、独自の解釈と改造例を数多く創作、紹介していくことでガンプラの世界観を、モノそれ自体を用いながら増殖させ、転位させていくこと役割を担っていた。

すでに述べたように今は、ガンプラの「らせん的進化」に注目していた。しかし、彼の表現では、ガンプラの生産にかかわる技術革新のみが注目されており、現象の一端しか捉えられていないことがわかる。むしろ「らせん的進化」という表現は、アニメーションから、小説（ノベライゼーション）、テレビゲームといった重層化する物語空間の展開と「ポリキャップ」や「イロプラ」、内部構造や可動部の再現といった生産技術の革新に加えて、ガンプラへの想像力を触発し、同時にその方向性を指示する模型雑誌や改造指南書のような諸メディアが錯綜するフィードバック状況を総合的に捉えた時に、よりリアルなものとして受け止めることが可能になるだろう。

4 フェティッシュとしてのガンプラ

これまで紹介したガンプラの展開の一端から、我々を取り巻くモノの錯綜する状況がかいま見えてきた。では、このガンプラをフェティッシュという側面から捉えるとき、一体、どのような視座が得られるのだろうか。本稿は、この問題についての結論ではなく、次なる課題へと向かう足がかりとして、おもに二つの点に注目しておきたい。

まず、ガンプラを巡る議論は、マルクスが提起した「商品のフェティシズム」についての議論を参照し、再考する契機になると考えられる。さらに、この「商品のフェティシズム」の延長上において人類学者のアップデュライが示した「生産のフェティシズム」と「消費のフェティシズム」という位相を再考するうえでも、これらの事例は多いに参照されることになるだろう。

言うまでもないがガンプラは、大企業の工場で大量生産された商品群である。それらは労働のコンテクストから乖離し、事後的に付与される諸々の意味づけによって流通し、消費される存在である。生産に寄与した労働力の抹消と交換

価値の特化という点において、「商品のフェティシズム」性は、ガンプラにも刻印されている。

このような視点は、生産に属する労働力の搾取を訴える一方で、消費に関わる人々の行動様式を否定的に扱う傾向があった。そのことは、今日のグローバルな状況を考慮しつつ、「商品のフェティシズム」を「生産フェティシズム」と「消費者のフェティシズム」に分節化して再検討しようとしたアップデュライにおいても踏襲されている。彼は、消費者が「社会的行為者という形式にただ近似的にしか接近しえないシミュラクル」となっており、「行為性の現実の所在地」が見失われている点を指摘する。そして、アップデュライは「消費者は終始一貫して、実際にはせいぜいのところ選択を行っているにすぎないにもかかわらず、自律的な行為を行っていると感じ込むように仕向けられている」[アップデュライ1996：85]と述べている。

確かにガンプラが一商品である以上、このような市場経済とメディアミックスのフローに押し流される側面は否定しがたい。ガンプラがいくつもの制約や規格、社会的な了解事項のなかで生産されていることも間違いない。これまでみてきた雑誌媒体なども、消費者に物語の埋め込みをうながす巨大なメディアのフローの一端と位置づけることもできるだろう。ただ、そのような側面を注視しつつも、ここでは、モノとしてのガンプラが、人々の想像力を喚起することで、このようなフローを加速させたり、隘路を形成したりする力もっている側面も指摘しておきたい。

そのような流れを生む一つの契機は、このガンプラという商品が、消費者自らの「労働」を投下することを前提とした商品であるという点にある。

それは、先にみたようなガンダムの組み立てや塗装といった予定された作業をはるかに超える複雑な改造やウエザリング、マーキングの技術を生み出してきた。それらは、決して生産者側から一方的に配信されたものではなく、むしろ、ヘビーユーザーとされる消費者——彼らのなかにはその後、「生産」側へとシフトする者もでてくる——によって考案され、普及していったものが多い。

そこには、ガンプラという商品自体が、ボードリアルが提示したシミュラクル、すなわち、それ自体は、実体をもたないコピーであるという点であることも作用している。それが、^{オリジナル}実物を前提として「リアルさ」を追求していた既存のスケールモデルとの明確なズレであり、むしろ、「リアルさ」とは何かを消費者であるモデラーや彼らのディマンドを回収／増幅するメディアの次元で

問い直させる契機となっていったのである。その意味でシミュラクルであることは、モノへの再帰的な意識を覚醒させるものであり、アップデートのよ
うに否定的に位置づけるべきではないだろう。

例えば、次のような議論が『ホビージャパン』誌上において行なわれている。これは、MG という主力商品の展開について、製作側のバンダイのスタッフを囲んだ座談会の記事にあらわれる。

正直ガンダム（引用者註：最初の MG シリーズの RX78-2 のこと）の時点ではそれが固まっていなかったんですね。最初は「スケールモデル的なガンダムを作りたい」という一言に集約されていたんですけど、じゃあ何をもって「スケールモデル的」って言うのかという方向性が定まっていなかったんです。そしてシリーズを重ねて「組み立てる過程で実機の機構を実感できるフレーム」という魅力をつかんできたのですが、それは完成品を外からみただけじゃ分かりにくい部分でもあったので、それがやっと定着し、一応の完成を見たのが GP01 というわけです [ホビージャパン368 2000 : 57]。

これは、バンダイのホビー事業部で開発にたずさわる川口克己の言葉である。確かにここでは生産者側が、ガンプラのあるべき姿として「スケールモデル」を目指すといっているように受け取れる。また、そのような方向性が誌上での販売結果によって裏付けられているとも推測できる。ただ、そのような立場が常に相対化される可能性が、同じ『ホビージャパン』の作例からみてとれる。たとえばその397号には、「アニメ登場時」のガンダムを再現したガレージキットの作例が紹介される [ホビージャパン397 2002 : 58-59]。これまでの幾多のリファインによって「リアル」さ、あるいは「本物らしさ」を追求してきた商品が展開していった状況において、このような作例は、おそらく郷愁や懐古趣味で片付けるにはあまりにはやすぎるフィードバックにもみえる。

同様の傾向として、シャア専用のゲルググの古いシリーズを利用した作品を紹介している号もある [ホビージャパン328 1996 : 52-55]。そこでは、スケールモデルに肉薄した精密さやプロポーションになれた視線を相対化し、アニメーションにみられたボリュームや存在感を強調しようとしている。

こうして、ガンプラには「究極」や「真」といったフレーズが冠され続けながら、決して完成形は存在せず、あのらせんの運動をやめる気配はみられない。

よって、アップデューライにおいて依然として強調されていた生産と消費の二項対立が、ガンブラの展開においては大きく揺らいでいるといえる。3節で見たように、ガンブラの消費と生産を促したのは、生産者側と消費者を結ぶ雑誌媒体やそこに投稿するヘビーユーザーだった。ここからいえることは、ガンブラという商品においては、生産者から消費者への一方向的な配給や意味の付与は存在せず、様々なメディアの錯綜と人（的資源）のフローによる両者の双方向的な展開がみられるということである。

もう一つ、フェティッシュとしてのガンブラへの接近の方向性がある。それは人類学が対象としてきた「呪物」としてのフェティッシュにはかならない。ここでいうフェティッシュは、偶像との相違から前景化されたモノそれ自体の呪物性という側面であり、換言すれば、ヒトがモノに付与する物語とは反対に、モノがヒトに働きかける「力」を考慮する視点である。

ここで想起されるのは、この小論がかなりの紙面を割かざるを得なかったガンダムの物語とガンブラの錯綜する結びつきである。確かにガンブラには、きわめて複雑で膨大な物語が付与されている。その点でガンブラを大塚英志が言うところの「物語消費」[大塚2001]の一形態と位置づけたい誘惑に駆られることは間違いない。実際、東浩紀は、『機動戦士ガンダム』の物語をそのような「物語消費」の代表としてエヴァンゲリオンと対置的に扱ってさえいる[東2001]。

この物語とモノとの関係についての検証は、到底、ここで論じられる問題ではない。ただ、ここでは、物語自体の錯綜性の問題とそのような物語を突き抜けていく消費の形態を指摘しておくにとどめたい。

実際、ガンブラを取り巻く物語は、非常に錯綜している。すでにアニメーションだけでも複数の世界観のなかでガンダムは活躍し、個々の世界観のなかでも物語は増幅していく。これらが小説版のガンダムやゲームのシナリオにまで波及していくと、首尾一貫したストーリー、あるいは「大きな物語」[東2001]としてガンダムの物語を理解することはほぼ不可能である。また、このような錯綜する物語を背景として「シャア専用ドム」や「キャスバル専用ガンダム」といった——一部の読者やゲーマーの間でしか背景が理解できない——ガンブラが登場したことも見逃せない。

だが、これらのキットは、錯綜するガンダムの物語——それは「物語」と呼ぶよりも、レヴィ=ストロースの意味での「神話」に近いものかもしれない——を共有しないユーザーにも受容されている。むしろ、ユーザーはモノと

してのガンブラから得られるイメージや情報を通じて、物語にフィールドバックする可能性さえもっている。ガンダムが赤い以上は、どうしてだか知らないけれど、シャアがガンダムにのることになったのだろう、いった理解のあり方である。

そのようなユーザーの間では、ガンブラというモノが新たな物語を生み出し、場合によっては、物語から乖離した収集の仕方にこだわる者もでてきている。実際、彼らの一部には、物語を経由せずにガンブラに向かう存在もいる。あるいは、MG や PG などの元々高価なガンブラが、改造を施され完成された形態で取引されるケースも増えている。一体のガンブラがネット上のオークションで100万円を越えるものさえでて、話題を呼ぶこともあった。そのようなモノそれ自体の自立性は、あの生産と消費の双方向性さえもとびこえ、ガンブラをまさに「呪物」的なものへと押し上げてしまっているのかもしれない。

むしろ、それは、購入してもパッケージさえはずさずに観賞と所有の対象とするフィギュアなどともリンクする欲望の所産かもしれない。そのような関係性からは、精神分析の用語から世俗化されたフェティシズム、ないしはフェチという言葉を巡る考察へと向かうことも可能だろう。完成品のコレクターとガンブラのユーザーとの差異と相同性も、今後の課題となるはずである。

おわりに

ガンブラを通して、モノと人との複雑なつながりの一端をみてきた。ガンブラはモノそれ自体が、人々の想像力をかきたてて物語を拡張させると同時に、モノの生産における技術と消費における技術の両面を進化させてきたといえるのではないだろうか。もっとも、この議論は、決して結論ではなく、これからの議論のステップボードにすぎない。

実際、ガンブラとは何か、という問題は、前節で提示した課題を解きほぐし、各々の文脈にそった議論を続けていかねばならないだろう。発売からすでに30年が経過し、世代を超えて消費され続けているこの商品には、すでに述べたフィギュア以外にも、アンティークなどのモノとも相通じる眼差しが投げかけられつつある。そのようなモノを取り巻く複雑な社会的文脈を考慮しつつ、ガンブラの展開を、今、しばらく、見守っていきたい。

参考文献

- 東 浩紀 2001『動物化するポストモダン——オタクから見た日本社会』講談社
アップデュライ, A
2004『さまよえる近代——グローバル化の文化研究』門田健一訳、平凡社
- 今終 二 2005『プラモデル進化論』
2005『ガンダム・モデル進化論』
- 猪俣兼次 1995『ガンダム神話』ダイヤモンド社
- 宇波 彰 1995『記号論の思想』講談社
- 大塚英志 2001『定本 物語消費論』角川書店
2004『オタクの精神史——1980年代論』講談社
- 「ガンダム者」取材班編
2002『ガンダム者——ガンダムを創った男たち』講談社
- 漢 大人 2002『お笑い機動戦士ガンダム——ガンダム研究読本』太陽出版
ボードリアール, J.
1979『消費社会の神話と構造』今村仁司、塚原史訳、紀伊国屋書店
1984『シミュラクルとシミュレーション』竹原あき子訳、法政大学出版局
- モデルグラフィックス編
1997『ガンダムセンチネル』大日本絵画
- 雑誌
『ホビージャパン』1981～2005 139、144、229、320、356、371、406、ホビージャパン
『KINO 思考としてのガンダム』2号、2006 京都精華大学情報館