

文化・社会意識 (1)

戦後日本アニメにおける戦争観 —機動戦士ガンダムシリーズを中心に—

上越教育大学 小島伸之

1 目的

この報告の目的は、戦後日本における戦争と平和に関する社会的意識の変化について検討するため、アニメ作品における戦争観とその変遷について考察を加えるものである。

2 方法

そこでデータとして、1960年代から2010年代までに放映されたアニメ作品のうち、戦争（架空の戦争含む）がモチーフ・背景となっている作品を事例に、作品内容及び主題歌等の歌詞内容の通史の変遷を分析することを通じて戦争と平和に関する社会的意識の変化、とくに、機動戦士ガンダムシリーズにおける戦争を中心事例に、作品中における戦争の位置づけや扱われ方の通史の変遷を分析する。分析方法は、作品中においてどのように戦争が描かれているかについて着目し、それぞれの特徴や史の変遷を質的に分析することを中心とする。

戦争の位置づけや扱われたかを考察する際には、戦争の発生についての描かれ方（起きるもの（天災的）・起こされるもの（人災的））、戦争終結の描かれ方、「敵」の位置づけ、戦争そのものに対する登場人物の評価（肯定的—中立的—懐疑的）、主人公の戦争へのかかわり方、大量破壊兵器の位置づけ、正義・悪と戦争の関連などを考慮して、整理・分析を加える。

考察の際には、報道や文学等を事例として戦争観・平和観を分析した先行研究成果を可能な限り踏まえることとする。

3 結果

分析の結果、戦後日本のアニメ作品における戦争観については、以下の様な変遷が存在することが明らかとなった。①初期の作品（例えば「マジンガーZ」など）においては「敵」（＝悪）から侵略を受け、それに対抗する形で戦い（“平和のために戦う”）、敵を倒して戦いが終わるといった内容がほとんどであった。また、この段階における戦争は「敵」を倒すことで終結するものとして描かれていた。②「機動戦士ガンダム」以降（1979年）、「敵」と主人公の両者に一定の「正義」が存在するという戦争の描かれ方がなされ始め、主人公自身も戦うこと自体を問い悩みながら戦うといった内容が増えてくる。こうした作品において戦争は主人公が巻き込まれる「与えられた状況」であり、いわば物語の背景として開始され、背景として終結を迎えるものとして描かれ始める。③1990年代以降には「戦いそのものが悪である」という内容の作品があらわれてくる（例えば「ガンダムW」）。こうした作品において「戦いそのものを人為によって終結させる」という点では初期の作品と共通するものの、「悪」は「敵」ではなく、「戦争」そのものとなる。

4 結論

以上から、戦後日本アニメにおける戦争観・平和観には、一定の質的変遷があることが明らかとなった。この結論を踏まえ、現実社会における国際情勢の変化との関連、それらの作品における戦争観の変遷が、視聴者に対してどのような影響を与えているのかいないのか、視聴世代コーホート分析的検討を加えることが、次の課題となる。

文献

福間良明・野上元・蘭信三・石原俊編、2013、『戦争社会学の構想—制度・体験・メディア—』勉誠出版。

野上元・福間良明編、2012、『戦争社会学ブックガイド』創元社。