

平成 25 年度  
メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業

# 日本アニメーションガイド ロボットアニメ編

第 3 弾

トークセッション

『ロボットアニメの発展と文化的意義』

森ビル株式会社

平成 26 年 3 月



## <はじめに>

「ロボットアニメ」は日本を代表するアニメ文化の根幹のひとつであることから、平成 24 年度に、日本アニメーションを取り巻く社会的背景や、文化的側面を包含した文化史の整理として調査研究を行い、報告書を公開致しました。(URL: <http://mediag.jp/project/project/robotanimation.html>)

平成 24 年度の報告書では「ロボットアニメの発展～玩具メーカーの連動～」として、関係者による対談を行いましたが、平成 25 年度はでロボットアニメに携わる方へ調査をさらに広げました。

平成 24 年 2 月に、『ロボットアニメの発展と文化的意義』と題し、制作の当事者であるメカニカルデザイナーの大河原邦男さん、ロボットアニメを総覧するゲームプロデューサーの寺田貴信さんをお招きして、トークセッションを開催しました。ロボットアニメの企画者や歴史を概観するアニメ評論家と共に、ロボットアニメーションに集約される日本独自のアニメ文化と、その意義について語った内容を公開します。

## <ゲストスピーカー プロフィール>

※下記プロフィールは平成 26 年 3 月時点のものです。

### ■大河原 邦男 (メカニカルデザイナー)

大手アパレル会社勤務を経て、1972 年にタツノコプロの美術課に入社。

『科学忍者隊ガッチャマン』よりメカデザインの担当となり、『破裏拳ポリマー』『宇宙の騎士テッカマン』『ゴワッパー5 ゴードム』等の作品を担当。1976 年にはタツノコプロを退社し、中村光毅と共に“デザインオフィス メカマン”を設立し『タイムボカン』シリーズ等、数多くの作品を手掛ける。1978 年よりフリーとなり、『無敵鋼人ダイターン 3』『機動戦士ガンダム』などの大ヒットでその名を広め“メカニックデザイナー”という職種を広く認知させた。その後も『装甲騎兵ボトムズ』や『勇者』シリーズなど、幅広いアニメーション作品でメカデザインを担当する一方、イラストや立体の造形などばかりか、玩具などをはじめとする様々な商品の開発に係わるなど、幅広い分野に活動を展開。メカニカルデザイナーのパイオニアとして活躍を続けている。

### ■寺田 貴信 (ゲームプロデューサー)

1969 年 11 月 11 日生まれ、京都府出身。関西学院大学社会学部卒。(株) B.B. スタジオ取締役。スーパーロボット大戦シリーズのチーフ・プロデューサー。最新作は最新作は『第 3 次スーパーロボット大戦Z 時獄篇』。

## <スピーカー プロフィール>

※下記プロフィールは平成26年3月時点のものです。

### ■氷川 竜介（アニメ評論家）

1958年、兵庫県生まれ。東京工業大学工学部電気電子工学科卒業。在学中からアニメ特撮専門のマスコミで、雑誌編集、音楽アルバム構成、執筆などの活動を行なう。IT系企業での技術者・管理職経験を経て文筆業で独立。雑誌やビデオソフト、Webなど各メディアに多角的な解説文を提供。文化庁メディア芸術祭審査委員（第14～16回）、毎日映画コンクール審査委員（第67回～）、池袋コミュニティ・カレッジ講師を務めるなど多方面で活躍中。著書に『20年目のザンボット3』（太田出版、1997）、『アキラ・アーカイヴ』（講談社、2002）など。

2014年春から明治大学 大学院の客員教授。

### ■井上 幸一（株式会社サンライズ 文化推進室）

1960年生まれ、山形県出身。

玩具メーカーを経て、1981年、株式会社日本サンライズ（現・株式会社サンライズ）に入社。

『太陽の牙ダグラム』から始まり、80年代から90年代中盤までのサンライズ作品で、企画“”文芸””設定制作”などを担当。95年サンライズのデジタル部門「D. I. D.」を立上げ、初代室長に就任。同時に『サンライズステーション』（旧ニフティサーブ内）を設立、初代シスオペも務める。『機動戦士ガンダム MS IGL00』などのCG作品のプロデューサーを務める一方、近年では、ハンドメイドの二足歩行ロボットを通して、新たな科学技術開発者の育成を目指す「ROBO-ONE」の公式審査員なども担当。2013年春より企画室文化推進課課長として、アニメーション文化の価値の向上と普及に努めている。

## ■ロボットアニメの発展と文化的意義

氷川： まず自己紹介から。大河原邦男さんは、メカデザイナーの第一人者です。

大河原：大河原と申します。私は1972年の『科学忍者隊ガッチャマン』で初めてメカデザインの仕事に巡りあい、その後も『破裏拳ポリマー』(1974)、『宇宙の騎士テッカマン』(1975)、『ゴワッパ-5 ゴーダム』(1976)などを手がけました。当初は美術課に入っておりまして、『ガッチャマン』が終わったら背景の仕事に戻るという約束でしたが、そのまま美術課に戻るのを忘れて、40年間サンライズ作品もふくめてメカデザインを中心に仕事を続けています。今日はよろしくお願ひします。

氷川： よろしくお願ひします（拍手）。続きまして寺田貴信さん。

寺田： バンダイナムコゲームスの子会社である B.B.スタジオで、『スーパーロボット大戦』というゲームのプロデューサーをしております。このメンバーの中に、なんで僕がいるのかよく分かりません（笑）。みなさん大先輩というか、僕が子どものころからお仕事をされていた方ばかりで緊張しておりますが、よろしくお願ひします。

氷川： はい、よろしくお願ひいたします（拍手）。井上幸一さん。

井上： ロボットアニメ率50%を超えるアニメ制作会社、サンライズで仕事をしております、井上と申します。今は企画から離れまして文化推進室にいます。今回はプロデューサーを経験した立場から、ロボットアニメとその周辺にどういった影響があったのかをお話できたらなと思ひます。

氷川： よろしくお願ひします（拍手）。井上さんは報告書でも私と対談をしています。

(<http://mediag.jp/project/project/robotanimation.html>)

本日は、ロボットアニメの歴史的な文脈をある程度、俯瞰的に理解している方々にお集まりいただきました。井上さんからは役職として「文化」という話が出ました。ロボットアニメは40年以上の歴史を重ね、もうすっかり根づいたなというふうに思われている方も多いかもかもしれません。ですが、自分としては商業的ジャンルはともかくとして、まだ「文化」にはなりきっていないのかなという想ひがあります。

そうであれば、ロボットアニメを文化的に、あるいは日本対世界という観点から、どういうふ

うに位置づけるべきなのか、探っていきたいくて、本日お集まりいただきました。ここに集まった方々は歴史的なこともある程度理解しながら、「ロボットアニメ」を仕事にされているわけですが、もう一步進めて文化的な位置づけであるとか、あるいは日本対世界みたいな視点の中に、ロボットアニメというものがどういう役割をはたすのかとか、そんなところに踏みこんでみたいと思います。

メンバーとしては、ロボットそのものをデザイン、クリエートしてきた大河原さん、現場でロボットアニメの企画、設定制作やプロデューサーとして作品づくりの側面から支えてこられてきた井上さん、そして『スーパーロボット大戦』というゲームで各作品のロボットをオールスター的に集められてきた寺田さん、最後に評論的、あるいは歴史的な視点から分析してきました私です。そうした4人の異なった観点からロボットアニメに光を当てることで、何かが浮かびあがるのではないかと。それがメンバーを選んだ理由です。

ですから、それぞれのお立場で適宜コメントをいただきつつ進めていただければと思います。自己紹介も兼ねて、大きな問題提起を語らせていただきます。私は1958年生まれで『鉄腕アトム』(1963)が始まったときは4歳、現在は55歳です。学齢になる前にすでにテレビアニメが始まっていた、テレビアニメを観て育った第一世代にあたります。その後もテレビ文化の成長とテレビアニメの成長、自分の成長がシンクロしていた、当事者意識の一番強い世代でもあります。大学では工学部を出ていたこともあり、ロボットに日本の技術、工業界らしさも集約されていると思います。就職活動のときには、工業ロボットの会社に見学にも行きました。ロボットアニメという存在の正体は、アニメの年表だけ見ていると絶対に分からないと思っています。特撮ものや変身もの、とりわけ『ウルトラマン』(1966)の影響をかなり受けているのですが、その意味で特撮とロボットアニメは日本のアニメ研究の要になると強く認識しつつ、ずっと主張してきた立場です。

本質を探る上では、こういう感じで立体的に見ていくことが必要でしょう。あえて今日いない方をあげると、玩具メーカー、演出家、アニメーター、それからSF設定など当事者が加われば、きっとより充実した感じになると思います。

井上： やはりロボットアニメにとって、おもちゃ屋さんの存在はかなり大きいと思います。サンライズの場合、玩具メーカーさんと大河原さんをお願いして、まず玩具の原型を作ってもらいます。そしてメーカーさんがビジネスとしてOKしてくればロボットアニメが作れる。そういう流れが多いんです。ですから、どうしても切っても切れない関係です。

氷川： そうですね。いつか本当に総合的なロボットアニメ・シンポジウムができるといいなと思って

います。

大河原：僕がサンライズに参加したころは、創映社から日本サンライズになったあたりです。当初は決して豊かではないので、スポンサーにおもちゃ屋さんが付かないと、制作費の赤字を埋められないような状態でした。なので、まずメーカーさんにロボットをプレゼンして、決まり次第、どんどん放映していくという方式になるわけです。サンライズさんの場合、それは作品とは別に、企画と演出家、監督、ライターなどが進めていました。

ところが、メカが決まらないと、その作品は放映できないという。だから、それとはまた別に、企画室の室長と僕と2人で、スポンサーにプレゼンに行くわけです。というのは、社長さんクラスは絵を見るのが必ずしも得意ではないので、私に変形できる立体物を作って、その社長の前でプレゼンするわけですね。それでOKをもらえると、今度はアニメ制作に全力で取り組む、サンライズの創成期から10年ぐらいは、そのような制作の流れでした。

氷川： ロボットアニメは、ビジネス抜きには成立し得ないという証言ですね。1977～1978年ごろだと思いますが、大河原さんの関わった最初のアニメは？

大河原：最初は『無敵鋼人ダイターン 3』（1978）でした。これが創映社から日本サンライズに変わった第1作目になる予定だったんです。ところがスポンサーさんが倒産してしまったので、次に企画していた『無敵超人ザンボット 3』（1977）が繰り上がりになりました。だから、私は第2作目、3作目からずっとやっていることになります

氷川： なるほど。「おもちゃありき」というお話は、大事なポイントだと思います。

大河原：そうですね、日本のロボットアニメはおもちゃ屋さんがないと、放映はできなかったですから。

氷川： そのころ、井上さんはおもちゃメーカーで勤務されていたそうですね。

井上： はい。そのころ僕は、ミニカーを作っていた会社のトミーにいました（後にタカラと合併してタカラトミーに）。そこではデザインをもとに開発していく中で、おもちゃのつくりやすさなどを考慮して、スポンサーという立場から制作会社さんをお願いして、デザインを変えてもらったりしていました。ですから、おもちゃには、なぜかアニメーションのデザインにはないものが付いていたりすることもあるわけです。たとえば、謎の羽根が付いていたり、見えないとこ

ろに大きいボックスが出っ張っていたり。また強度を保つために、アニメにあるデザインを取り払って商品化することもありました。おもちゃ屋さんは、おもちゃとしての品質を前提にして考えますから。

氷川： 玩具にとって、ST マーク (Safety Toy:玩具の安全認証) は重要ですよ。

井上： そうです。基本的には日本玩具協会が設定したその安全基準を遵守しています。特にダイキャスト玩具は中が亜鉛合金ですから、塗膜がはげるだけでアウトなんです。ボールペンの先で 1.5 キロの圧力で押しついたり、こすったりして大丈夫とか、テストをする。構造強度を塗膜にももたせる必要があるので、ディテールがあまり細やかには出せなかったりします。他には高いところから落として壊れたらアウトという試験。最低限 60 センチから、六面落下させます。海外に持っていく製品では基準を厳しく 90 センチで六面落下させます。それに耐えられない場合は、パーツをバラバラにさせて破壊を防ぐ構造にします。そのような製造的な制限のなかで、奇跡の合体 (『伝説巨神 イデオン』(1980)) の製品化を担当していました (笑)。

氷川： メーカー勤務時代、私も設計者として製品の落下試験をやっていたので、ものすごく懐かしく思い出しました。大河原さんは、デザイン時におもちゃの安全基準は考慮されていなかったか？

大河原： ST マークを前提にしないと仕事になりませんでしたね。だいたい、私のデザインというのは鈍感なので……。

氷川： いえ、そんなことはないです (笑)。

大河原： 今みたいにマーチャンダイジングの対象がプラモデルの場合は、かなり細かいところまでデザインしますが、昔はおもちゃ屋さんにプレゼンすることがほとんどですから、どうせトゲトゲしたところは削られてしまうわけです。そういう経験が染みついているので、なるべく線を少なくしてしまいがち、みなさんから「鈍感なデザインだ」と言われるわけです (笑)。

井上： プラモと違って玩具ものは、子どもがガチッとつかんでブンブン振り回したりしますからね。あと昔は飾り台もついていなかったので、普通の場所に置いて立たないと駄目でした。おもちゃ屋さんにとっては、そういう点がデザイン上の急所だったのではないのでしょうか。あとは子ど

もが遊ぶ目的で「車輪をつけて、転がせるようにして」というオーダーもありました。

氷川： そのころ寺田さんはユーザーだったと思いますが、何か思い出深い玩具はありますか？

寺田： 世代的には、最初の超合金のブームの真っ只中でした。ダイターン3やガンダムなど、クローバーの合金玩具で遊んでいましたし、プラモの時代は完全にバンダイという会社の思惑にハマってましたね (笑)。今はバンダイナムコグループに勤務していますが、その当時は「思うツボ」でした。

氷川： いいお客さんだったというわけですね (笑)。そのころのおもちゃはいかがでしたか？

寺田： 最初のうちはアニメとおもちゃのデザインが違うことは、気にはならなかったんです。でも次第に「なんでアニメでは車輪が付いてないのに、おもちゃには車輪が付いているんだろう」と疑問に思うようになりました。『機動戦士ガンダム』(1979)が始まる前後ぐらいから、おもちゃもリアル志向になりはじめて、特にプラモデルは設定画に近い形に進化していききましたね。だから『ガンダム』では、「アニメと同じ形をしているおもちゃが出た」とうれしかった記憶があります。

氷川： ちなみに、変形と合体はどちらが好きでしたか？

寺田： 両方ですね。ゲッターロボやコン・バトラーVとか。でも、ゲッターロボの変形をおもちゃで完全再現するのは難しいですけど。

氷川： 化けますからね、グニャグニャっと。

寺田： そうです。コン・バトラーVやボルテスV、ダイターン3などは、アニメの中の合体、変形が、おもちゃでも再現できたのがよかったです。テレビで放映されているものと同じ形のものが欲しかったので、コロ走行の車輪を、むりやり取り外したりしました。

井上： そのころは、まだ私もユーザーでした。高校時代にダイターン3のおもちゃを、自分用なのに「すみません、プレゼントなのでリボンを付けてください」と言って買いました (笑)。そのころは、ロボットのおもちゃを高校生が買うというのは、恥ずかしい行為の極みでしたので。

寺田： 僕が高校生ぐらいまでは、やっぱりそうでしたね。今はバンダイが大人向けの商品を展開しているぐらいになりましたが。

井上： だって今は、彼女を連れておもちゃ屋さんに来る男性もいますし、女性も買いますからね。いい時代になりましたよ。

氷川： では、ロボットが文化になるまで、もう一步というところでしょうか？

井上： そういう人たちが、今の時代に子どもたちを産んで育てていますから、もう文化と呼べる段階にきていると思います。

氷川： 大河原さんは、絵とおもちゃの一体感を、どのように捉えていますか？

大河原： 私は、絵を描くのがあまり好きではなくて（笑）。なぜなら私の周りには、天才的に絵のうまい人ばかりなんです。タツノコには天野喜孝さんがいたし、サンライズで仕事を始めたら安彦良和さんがいた。アニメの絵を描く人は、だいたい天才なんですよね。だから、そういう人たちと一っしょに仕事をしていると、間違っても絵がうまいとは思えなくなるんです。だからロボットの立体を作って、変形・合体のメカニズムをつくるという、みなさんができないことをやって楽しんでいるわけです。普通、絵描き、特に絵がうまい人は、変形・合体というのはちょっと苦手なはずですね。僕は絵は下手だけど、おもちゃ屋さんでプレゼンすることはすごくうまかったです。これはみんなできると思っていたんですけど、最近になって、みんなそうじゃないんだということが分かってきました。

氷川： 変形・合体などの立体的な構造には、昔から関心がありましたか？

大河原： 小さいときから、よくいろんな機械を壊していました。ギアやヒンジなどは、分解すれば全部理屈が分かる時代だったので、かなり壊しましたね。そうして壊した部品を工作に使ったりしていました。

氷川： 当時はプラモデルなども、まだない時代ですからね。

大河原：あとは（木材製の）ソリッドモデルですね。立川に伊勢丹ができたときに、地下1階に模型売場があったんです。でもプラモデルはほとんどなくてソリッドモデルで、その戦艦をよく作っていました。

氷川： 太平洋戦争を回顧するメカも多かったと思います。

大河原：そうですね、私が生まれたのは戦後2年目ですから、やっと日本が民主主義、民主化に動き始めた時期です。2年前までアメリカと戦っていたので、私の周りにもいっぱい基地がありました。兵器やジープ、軍用機など、周りのメカは、すべて米軍関係でした。

氷川： その経験が後に『太陽の牙ダグラム』（1981）や『装甲騎兵ボトムズ』（1983）などのミリタリー的なメカデザインにも影響をあたえているのでしょうか？

大河原：監督の（高橋）良輔さんも戦中生まれなので、共通言語として駐留軍のメカがありました。それで『ボトムズ』と『ダグラム』の素材感は鉄になっているわけです。これが河森正治さん（『マクロス』シリーズの監督、メカデザイナー）や出淵裕さん（『パトレイバー』シリーズのメカデザイナー、『宇宙戦艦ヤマト 2199』（2012・監督）の時代になると、FRP（強化プラスチック）系、樹脂系のデザインになってくるんです。

氷川： 自分も河森さんや出淵さんと同世代ですが、小学校のころからプラモデルがあったので、その影響も大きいでしょうね。10年ぐらい前に大河原さんのアトリエでCGモデルを見せていただいたとき、シンプルなパーツの組み合わせなのに、非常に大河原さんらしいテイストを感じました。

大河原：アニメの世界で、大勢で描くものですから、なるべく線を減らして、シンプルな形をキャラクタライズしていくという訓練ばかりやっていたからでしょう。でも結局それが、アニメーターに形を伝える一番の近道だと思っています。アニメーターはかなり個性が強い人が多いですから、その個性でバラつかないよう確実に形を伝えないと統一がとれません。次の話数でアニメーターの個性にひきずられて、形が変わってしまったらおかしいわけです。しかも、ひとつの作品に関わるアニメーターの数はものすごく多い。

氷川： 何百人単位ですね。

大河原：ええ。ですからアニメのデザインは「鈍感」ぐらいが、ちょうどいいわけです。

氷川： 「鈍感」というのは、多くの人がコンセンサスを得やすいという意味ですね。それなら納得です。そうしたデザイン感覚は、設定制作という発注する立場だった井上さんからするといかがでしょうか？

井上： メカデザインの発注時は絵コンテといっしょに、起こしてほしいデザインのリストをお渡しします。大河原さんは、その絵コンテの動きを参考にデザインをつくる。そうすると、おおむね物語で使われているとおりの使い勝手のいいデザインが上がってくるわけです。たまに物語の中で別の使い方をすることもあります。そんなときにも「事前に言ってくれればいいのに」なんて言いながら、ススッとその部分を調整してくれます。こちらの想定していなかった、細かい小道具まで追加でデザインをいただけることもあって、やりやすいです。

大河原さんに限りませんが、メカデザイナーの方はロボットアニメだからと言って決してロボットだけを描くわけではないんです。その話数に出てくるメカ類すべてを描きます。それこそ『ガンダム』で石けんと石けん箱を描いたというのは有名ですが、『ボトムズ』のときは1話でキリコがポンと投げるボルトまで描いていただいた。これらは実はオーダー表に書いてないんです。でも大河原さんは「だって、動かすなら必要でしょ」と言って描いてくれる。そうした細やかなデザイン作業をしていただいたので、こちらとしては非常にありがたかったです。

氷川： そういう意味では、メカデザイナーは、何でも描けなければいけないわけですね。

大河原： そうですね。メカデザイナーはロボットばかりデザインしていると思われがちですが、世界観を全部請け負います。今は『ガンダム』のような規模の大きい作品になると、チームを組んで数人でメカデザインをしますが、統一が取れなくて全然違う世界観になってしまうこともあります。昔は全部1人でやる場合がほとんどでしたので、世界観の統一が自然にとれました。極端な場合、監督が乗ってくると、ラフがどんどん来るんですね（笑）。監督が望むものをアウトプットするのが私の仕事ですから、ここまでしっかり描いてきたら、それをもうアニメーター用に清書するだけになります。それを早く渡して、『ゼンダマン』（1979）をやっていたりしました。（笑）

氷川： 紹介のとき、大事なことを言い忘れていました。大河原さん、文化庁メディア芸術祭の功労賞

受賞、おめでとうございます。

大河原：ありがとうございます。やっという感じですね。昔は、子どもたちがかわいそうで、自分の職業を隠さなければいけませんでした。PTAの敵でしたから。

氷川：1970年代、ロボットアニメは俗悪とされていた時代もありました。

大河原：要するにアニメ全体がマンガと同列に扱われていて、アニメ独自の地位がなかったんですね。今は「クールジャパン」「サブカルチャー」なんていう言葉があるくらいですが、当時は夢にも思わない時代でした。ようやくみなさん恥ずかしくもなくなって、どんどん世間に宣伝してくれるので、やっ文化として認められたのかなど。

氷川：おそらく大河原さんからすると、「自分よりも先に中村光毅さんが受賞するべき」と思われたと思います。残念なことに規定で、存命の方でないと受賞できないんです。

大河原：中村さんは、私を育ててくれた人でもあります。日本のメカデザイン界では右に出る人がいないぐらい、センスのいい方でした。

氷川：中村光毅さんは、ロボットアニメに非常に大きな影響を与えた方だと思います。美術監督として著名ですが、『マッハGoGoGo』(1967)のマッハ号や『科学忍者隊ガッチャマン』(1972)のメインメカは、中村さんのデザインです。アメリカのウォシャウスキー兄弟が実写映画『スピード・レーサー』(2008)をつくり、CGでマッハ号を描きましたが、40年近く経っているにも関わらず、まったくオリジナルどおりのデザインを採用していて、その変わらぬ美しさとセンスに驚きました。

大河原：車の形としては、かなり洗練されていますよね。

氷川：AからGまでのボタンで機能が出るギミックもある。だから、ロボットアニメのデザインのひとつのルーツにマッハ号があると思っています。

大河原：そうですね。あの方のセンスがうらやましかったです。僕は中村さんのやっていることを、見よう見まねで学びました。連名で出ているので、『タイムボカン』シリーズのドタバタンやメ

カブトンを僕のデザインだと思われてよく褒められますが、センスのいいメカはほとんど中村さんのデザインなんです。この前の神戸の展覧会で『ガッチャマン』の絵を改めて見て改めてそう思いました。もうガックリきます（笑）。

氷川： 中村さんのデザインは、曲線と円の使い方が独特で魅力的ですよ。

大河原： 形を組み立てていくのがうまい方です。私が入社したとき、『ガッチャマン』の5機のメカはほぼできていましたが、私が背景の練習をしているところに中村さんが来て、「大河原さん、これちょっといじってみない？」と言われたんです。入ったばかりの自分がいじれるわけがない。でも一応やってみたら、放映後に監督が来て、「大河原さん、これってどこから入るの？」と言われました（笑）。入口は一切考えてなかったなので、その後、どうやってデザイン、外観に影響なく乗せるか、方法を考えました。

氷川： 中村さんは機能よりも、フォルムから発想されていたということでしょうか？

大河原： そういうことではなくて……。たとえば昔のロボットは、足の裏みたいな通常見えないようなところはデザインしませんでした。それがプラモデル化されるようになって、どうしても裏まで描くことが必要になったんです。それ以前は本当に形だけで、あとは全部アニメーターが動かすだけ、という認識でした。

氷川： 今度は寺田さんにお聞きしたいのですが、『スーパーロボット大戦』ではいろんな出自と世界観のロボットが一堂に会します。そのときには、どのようなことを注意されていますか？

寺田： 各世代のいろんなロボットが出てきます。最新のガンダムに比べると、昔のマジンガーZは線が少なかったりしますから、若い方など初めて見る人にとっては違和感があるかも、という懸念はありました。でも実際は、小さい子どものほうが、昔のロボットに対して抵抗感が少なかったりすることがありました。たとえば『スーパーロボット大戦』で人気のロボットのひとつにダイターン3があります。ゲームの設定上で強いということもありますが、「分かりやすいデザイン」がウケてると思うんですね。ここ（額）に太陽のマークがついていて、ビームを出す（笑）。それで子どもは「格好いいデザイン」に反応するということが、分かりました。

氷川： 大河原さん、ダイターン3の額の目輪は、作品的にもすごく印象深いですよ。

大河原：私が本格的にロボットものに関わったのは、その『ダイターン 3』が初めてでした。それ以前にもタツノコで『ゴワッパー5 ゴーダム』という作品がありましたが、あれはもともと「ゴワッパー」つまり5人のわっぱ（童）たちの活躍を描くアニメだったのに、スポンサーの要望でロボットを取り入れることになった作品です。

当時、ロボットは単なるメカではなく、キャラクターでした。キャラクターであるなら、やはり主張しないといけない。デザインするとき、変形以外の部分では胸とヘルメット、そこだけしっかりやっていたら、顔や手足はある意味どうでもいいんです。特にバストショットでヘルメットの額なめの目が、一番大事です。今のロボットは、緻密さを追い求めるばかりで、だんだんキャラクタライズするということを忘れてきています。今後はロボットもキャラクターなんだということを再認識していかなければ、次第にロボットアニメを観るのがつらくなってしまおうと思います。

氷川： テレビアニメだからこそ、大衆的なツカミのあるキャラクター性が大事ということですね。これは、『スパロボ』でデフォルメするときにも効いてきますよね。

寺田： そうですね。ガンダムなどいろんなロボットをおしなべてSD（スーパーデフォルメ）にするわけですが、やはり顔に特徴のあるロボの方が、識別しやすいです。

氷川： それはキャラクターとしての強さがあるということでしょうか。

寺田： そうです。たとえば額に大きな砲口がついているからZZガンダムだとか、目立つ、分かりやすいパーツがあるほうが識別しやすいし、お客さんもパッと見て分かりやすい。それとトライダーG7、ダイターン3は、表情が変わりますよね。トライダーG7は、女型のロボットに抱きついてニヤニヤ笑ったりしましたし（笑）。今考えると衝撃的ですが、当時はそれを疑問に思っただけではありませんでした。

井上： 先ほどの大河原さんの、本当は『ダイターン 3』が先だったが、事情により『ザンボット 3』が先になってしまったという話を聞いて、合点がいったことがひとつあります。何でサンライズの最初のロボットものの『ザンボット 3』が月のモチーフなんだろうと、ずっと疑問に思っていたんです。「サンライズ（日の出）」だから日輪でなければおかしい。本当は『ダイターン 3』が一番手だったということ、二番手が太陽を反射する月だということで、ものすごく合点

がいきました。そういうところまでちゃんと追い掛けていくと、実はデザインにもすべて理由があって、当時の時代背景も分かるので、きっと面白いと思います。

氷川： やはりロボットアニメには歴史があって、非常に文化的ですよ。

大河原： だから面白いんですよ。サンライズは、何でも「3」を付けるんです。

氷川： 『ザンボット3』は、3体合体のロボットです。

大河原： 『ダイターン3』は3段変形で、「3」にもものすごくこだわる。当時の企画室の室長（山浦氏）の方針だと思いますが、ガンダムにしても初めは2体だったんです。ところが「あと1体欲しい」と言われて、サッサッサッと作ったのが3体目のガンタンク（笑）。なので、結構適当なんですよ。

氷川： たしかに初期のシナリオや絵コンテには、「ガンダム3」と書いてあるものが残っています。

井上： 『トライダーG7』は最初からG7で「七変化」でした。頭部だけ切り離すなどして、無理やりの変形もふくめて7つに増やしています。視聴率も実は記録的だったんですよ。関東で確か26%ぐらいで、キー局の名古屋地区だと約40%ぐらい。『ガンダム』はそれに比べたら相当低いです。

氷川： 寺田さんは、ターゲット世代だったのではないのでしょうか。

寺田： 当時は、まだ小さかったもので。もちろん『ガンダム』は好きでしたが、その後、『トライダーG7』が出てきて「やっぱり、スーパーロボット物はこうでなきゃ」なんて、今にしてみると恐ろしいことを思っていました（笑）。ロボットが公園から出撃するというのは、かなり斬新でしたよね。

氷川： 出動のないときは頭部が公園遊具になっているという設定は、ロボットが下町の中に溶け込んでいるという点で、リアルロボットでした。

大河原： あれは企画のほうだよ。

井上： そうですね。地面から半分頭が出ているのは、企画（室）のアイデアです。子どもに落書きまでされてますから。戦闘ロボットなのに、子どもがいつも触れられるという描写は、あれが初めてじゃないでしょうか。

氷川： 一種のリアリズムですね。何も軍隊だけがリアルじゃないという。

寺田： 地域密着型のロボットですね。お父さん、お母さんが、子どもに「トライダーは立派だね」と言う場面があったりして、とてもシュールです。

井上： ジオン独立戦争の後に、いきなりあれですからね。

氷川： ミサイル一発幾らとかって、計算しているのもリアルでした。

井上： 100万円です。

寺田： 安い（笑）。主人公と同じく僕も小学生だったので、感情移入ができました。

氷川： 井上さん、トライダーG7の映像をお願いします。

<映像>

氷川： 『トライダーG7』は当時LPレコードが2枚出ましたが、実はその構成をやらせていただきました。また、講談社から『トライダーG7』の児童向けの文庫サイズの図鑑が出ましたが、その表紙は大河原さんをお願いしました。

井上： 『トライダーG7』のときも、先ほど話題だったように、大河原さんが木型を作って変形を再現したモデルが、サンライズにありました。シャトルまでちゃんと作ってあります。トライダーG7が変形して、後部にシャトルが合体する。キットを使ったりとあるパーツを流用したり、いろんなものを使って作ったものです。自分が入社した時期までは社内であって、今はどこにあるのかわかりませんが、捨てたりはしませんので、必ずどこかにはあるはずですよ。その次の『最強ロボ ダイオージャ』（1981）までは作っていらっしゃるんですよね。

大河原：『超力ロボ ガラット』(1984)もつくりました。立体物がないと、あの変形（ギャグ的なロボットが上下ひっくり返ってヒーローになる）は分からないので。

井上： 後に僕が担当した『機動戦士ガンダム F91』(1991)は胸の形が複雑だったので、作画さんの参考用に、面取りを全部作ったものを提供していただきました。ブルーの発泡スチロールで削ったモデルを作画さんに回し、見て描いていただきました。

大河原：ガンダムのは後は軟らかいものにしたい。サンライズの企画として同じものを続けるのはいけないということで、ちょっと対象年齢も下にしました。

井上： 必ず合体と変形の交互にしていましたね。最初のザンボット 3 が合体でダイターン 3 が変形、ガンダムが合体でトライダーG7 が変形と、交互になっています。実は『ガンダム』シリーズの中でも、合体、変形、合体と交互に繰り返しています。

大河原：交互に軟らかいものと硬いものをやると、デザイナーにとってもすごく楽なんです。ガンダムみたいなのを次々とやらされたら、もう次にデザインするのが嫌になりますから。同時にタツノコのゾロメカみたいな軟らかいデザインもやっていたことは、精神衛生上とてもラッキーでしたね。

氷川： ゾロメカも、量産メカですから。

大河原：ええ、そうですね。ピンチになったらヤッターワンから出るので、あれが量産工場なんですね。

井上： 若手のデザイナーにとっては、『スパロボ』に参戦するというのがステータスになっているそうです。

寺田： 最初は権利元の方々に「この作品を使わせてください」とお願いしても、「うーん……」と言われることもあったんです。最近では「ぜひ出してもらえませんか？」と逆オファーを受けることもあり、大変ありがたいです。また、原作が〇〇周年記念を迎えるたびに、いろいろな本やおもちゃが出たりしますが、その一環で「スパロボに参戦を」というお話を受けることもあります。

氷川： 出演作のセレクションの基準は、あるのでしょうか？

寺田： 基本は、バンダイからおもちゃが出たことがあること。つまり商品化権を親会社が取得しているかどうか、基準のひとつになります。放映当時バンダイがスポンサーをやっていたかそうでないか、というのが大まかな判断基準ということですね。おもちゃが出ているということは、それだけ知っている人がいるという証拠でもあるので。放送当時の人気や、ムック本やおもちゃが同時期に出ていたのかも重要です。

氷川： 単純に「ご存じキャラ」として登場させるだけではなく、全体のドラマ、ストーリーにもうまく組みこまれています。苦労されている点だと思います。

寺田： そうですね。未来世界を舞台にしている『戦闘メカ ザブングル』(1982)は、どうしようかと悩みました。「そうだ、話を未来にすればいいんだ」と、思いつくのになんと時間がかかったり。『ボトムズ』など地球が舞台ではない作品の扱いも、悩みますね。並行世界の枠が壊れ、全てがつながって……みたいな設定を用意することもあります、作品観、世界観的に、どうしても出しにくい作品はありますね。

井上： 負けがないロボットも困るんじゃないですか？ 最後に宇宙ふっ飛ばしちゃうようなやつとか(笑)。

寺田： 『イデオン』ですか(笑)。でも、『イデオン』は、ゲームのシステムに組み込むと面白かったです。テーマ的には、『銀河漂流 バイファム』(1983)などが難しい作品になります。

井上： 『バイファム』は基本的には戦わないから。

寺田： 基本的に敵に見つからないように行動してますからね。そして正規軍と合流すると、「じゃあ、僕たちは親を捜しに行くので」という展開になる。

井上： 『トライダーG7』のように「1回出撃100万円」とか言っているほうがまだいいです(笑)。

寺田： そうですね。あと、『ガラット』ですかね。

井上： 通学させるしかない（笑）。それに戦ってはいますけど、あれは本来子育てロボですからね。

寺田： あと、『ボトムズ』に登場する AT（アーマード・トルーパー）は、どうやってモビルスーツと戦うんだ？」と、よく言われました（笑）。でもそれ以前に、身長 10m ぐらいのロボットが、全長 4km ぐらいの敵を倒したりとかするので、サイズはあまり気にしていません。そのためのSDでもあるわけですから。

井上： 1つ1つ、ロボットものはすべて独自の世界観、価値観を持っていますが、それをよくもうまいことまとめられるなど、いつも感心しています。

寺田： でも、完全に整合性は取れないんです。材質も動力源も全然違う世界観なので、そこを突き詰めるのは非常に難しい。なので、「皆さん、分かっていますよね。ここは突っ込まないでくださいね」みたいな感じにはしています（笑）。

氷川： 世界観が違う作品同士が同じ舞台に立つことによって、むしろ原作それぞれの特徴がより際立っているように感じます。それは一種の批評性みたいなものを持っているようにさえ思います。

寺田： そうですね。最初にゲームを発売して 10 年ぐらいは、まだ今ほどには映像メディアが出ていませんでした。たとえば先ほどの『トライダーG7』にしても、ベータで録画された再放送を集めるなど、資料集めにもものすごく苦労しています。でも今は、レンタル屋さんに行けばたいいの作品はパッケージ化されています。『スパロボ』で『ダイターン 3』や『トライダーG7』をはじめて知って、あとで原作を観たという話を聞くと、この仕事をやっていて良かったなと思います。

氷川： 文化的にも重要な役割を果たしていますね。

寺田： そうですね。ダイターン 3 は、「ダイターンファン」という扇子を持っていますが、昔の『スパロボ』では、シールドとして使っていました。ところが扇子で扇いだり飛んだりするというのが、原作の映像を見ると分かってきます。『スパロボ』では、そうした部分もなるべく再現するようにしています。

氷川： 今はさらに通販レンタルの **TSUTAYA DISCAS** や配信サービスのバンダイチャンネルなど便利なものがあるので、『スパロボ』参戦作品の大半は、手軽に観ることができます。特に大河原さんの作品は、ほとんど映像で観ることができると思います。新しいユーザーが、『スパロボ』で初めて知った作品を何らかの方法で手軽に観ることができるのは、素晴らしいですね。

寺田： いい時代になりましたね。

大河原： 私としては過去を振りかえりたくないなので、関わった作品は後から観返さない方です。メカデザイナーとしては次の仕事で、違う世界観と新たなコンセプトワークを考えたい。ですから自分のデザインしたプラモやおもちゃは、いっさい残していませんし、サンプルの **DVD** もただ積んであるという状態で観ません。おそらく私は、このメンバーの中では自分の作品を一番知らないと思います（笑）。

氷川： 『スパロボ』の大河原メカの登場率はどれくらいですか？

寺田： 相当高いですね。

氷川： 『ボトムズ』もつい数年前に出ていましたね。

井上： 参戦しづらいのは、先ほどの『バイファム』ぐらいですか？

寺田： いえ、他にもありますよ。

井上： うちの作品で大河原さんがデザインしたものは、ほぼ全部 **DVD** 化されていて、映像として観ることができるとは言っても、やはり『スパロボ』に出てくれることで、若い方の認知度が大幅に上がっているはずですね。

寺田： たしかに、そうですね。

井上： たとえばデザイン学校の生徒さんに「どこで知ったの？」と聞くと、だいたい「スパロボです」と返されます。

寺田： ロボットアニメの、ある種のカatalogになってますね。

氷川： 入門編としても機能しています。ムックを読みこむよりも、ゲームをプレイしたほうが早いでしょう。

寺田： 逆に『スパロボ』でのロボットの動きが、思わぬ誤解を招いてしまうケースもあるんです。かつて『スパロボ』ではゲッター1のポーズが指を下に指しているような感じだったため、ゲッタービームを発射する時、ちょうど腹から指に沿ってビームが出ているように見えました。それで、ゲッタービームは指から出すものだと勘違いした方が結構いらっしゃったようです。トライダーG7では「ちゃんと7種類に変形させてください」とリクエストが来ましたが、「気持ちは分かるけど、ゲームでどう活用すればいいんだろう」と悩みましたね。

井上： 『スパロボ』でも、さすがにガンタンクの下半身にガンダムの上半身を乗せたりはしていませんね。本来、ガンダムはそういうギミックのおもちゃを想定していました。

氷川： アメリカでつくったファーストガンダムのゲームにその描写があります。

井上： ちょっと太めの実写版シャアが出てくるやつですね（笑）。あれは当時のバンダイのスタッフさんから、「今まで映像化されていない、『ガンダム』本来のギミックを取り入れたい」という要望があったからです。「下半身が壊れました」、「タンクがあるだろう、タンクが」みたいに、上半身はガンダムのまま下半身にキャタピラをつけて出動していました。

大河原： そのギミックは、クローバーの社長さんにプレゼンするとき、プレイバリュー（玩具の売りとなる要素）としたものですね。コア・ファイターを中心に用いて、上半身・下半身を入れ換えて使い分けるということを提案しました。社長はOKしたものの、アニメでは取り入れられませんでした。そういう点でも、設定と映像の食い違いは出てきます。

井上： ガンダムのおもちゃは3機ワンセットになって、それを入れ替えて遊べるものでしたね。それ以外におもちゃと映像と違う点だと、ホワイトベースが馬のように立ち上がって、いななきますというギミックがありました。

大河原： ホワイトベースは『ダイターン 3』のときに作ったメカで、3機合体してあの形になるという

ものでした。で、メカマルというイタズラ描きのような小型ロボットが、ハロになりました。監督が両方とも取っておいてガンダムで使ったわけですが、もともとは『ダイターン 3』のときのデザインなんです。

井上： 当時のクローバーのおもちゃでは、手が左右ガクガク動き、首の方向が変えられることを確認できるはずですが。ブリッジも左右に向けて「いななきます」と書いてありますから。いくらコードネームが「木馬」でもそれはいかなものかなと思いましたが、そのようなおもちゃも出ていたんですね。

氷川： 戦艦が巨大ロボットになるのは『超時空要塞マクロス』(1982)を先取りしています。

井上： たしかに巨大ロボットになった可能性はあります。これも作っていく過程の裏側にあった事情で、どこかで開発中にプラスアルファで作っていたものが商品に残っていたりします。最初に出た玩具セットにも不思議なくぼみがあり、ここに何かはまるんだらうと思ったら、後々パワーアップメカがフィットしたりするわけです。大河原さんは最初から隠しギミックの可能性も想定してデザインされているわけですね。

氷川： それは戦闘機のハードポイント（爆装や増槽などを取り付ける金具）みたいでかっこいいです。

井上： そうですね。大河原さんのロボットでは、ゴードムが最後ドラゴンになるのは予想外で、驚きました。

大河原： おもちゃが全然売れなかったので、スポンサーから追加注文があったんですよ（笑）。それで急に「ドラゴンにしろ」と言われました。要するに救済策です。だいたい売れなくなると、変なのが出てくる。そして、早めに終わってしまう（笑）。

氷川： ドラゴンパーツは、ゴードムのお腹から出てきますよね。

大河原： もうそれは苦肉の策です。

氷川： その射出シーンって、各話演出で入っていた富野さんのコンテらしいです。空中換装のときと構図が同じだと、指摘している人もいて。

大河原：監督の鳥海永行さんとは、タツノコ時代も含めて長いお付き合いがありましたが、より魅力的に見せるためにはどうすればいいか、ものすごい力を発揮される方で、彼に任せておくと、全部うまい具合に料理してくれました。

氷川： 演出家、監督としては、そのようにおもちゃ主導でできたロボットを、どうにかして使いこなして魅力的に見せようと工夫するわけですね。

大河原：『ザブングル』のときには驚きました。スポンサーのところへ「こういうおもちゃになります」とプレゼンしたときは、通常のヒーローものだと思ってました。そうしたら、あの世界観（ウェスタン風）でしょ？ それで私が担当したのは主役機なのに、ああいう世界観になったことに私が一番驚きました。ぶっちゃん（ゲストメカニカルデザインを担当した出淵裕氏）とビーボォーさん（作画スタジオ）で作った世界観に合わせ、後半の主役メカ、ウォーカー・ギャリアを湖川さんがデザインしました。

氷川： その主役のザブングルを2体出したのも斬新な作品でした。

井上： 同じ機体を2体用意して、スペアにしているというのを本編でやっています。

大河原：でも、あれはあとでクローバーさんに怒られてしまいました（笑）。

井上： そうなんです。「2体出すのはサービスとしていいけど、出てきた瞬間に、羽を折るというのはどういうこと？」と怒られました（笑）。現場としては、区別をつけるために片方折ったわけですが、そのため合体したままでほとんど分離しなくなってしまったので。後半はパーツとりの機体になったというのも、かなりリアルですよ。

大河原：クローバーという会社は、決済権を握っている社長さえOKが出れば、すぐ作品にできたわけです。そのぐらいの中小企業でも、当時はスポンサーになれました。今はもう全然そういう環境じゃありません。きとおもちゃにできるロボットものは、これからはあまり出てこないと思います。

井上： 当時は玩具6社会というのがありました。6つの大きいメーカーが集まっていたわけですが、

クローバーさんは、その中にも入らず、自社工場も持ってませんでしたから。

大河原：タカラ工業が作って納品していたんです。

井上： そうなんです。タカラ工業さんやニッコー玩具さんという、栃木にある工場で製造していました。サンライズが『ザンボット3』から始まって『ガンダム』をつくることができたのは、そうした玩具メーカーさんのパワーによるところが大きいです。

氷川： クローバーの影響は大きいですね。

大河原： クローバーは、はじめは小さな会社でしたが、おもちゃがヒットするに従って、規模は徐々に大きくなっていきました。最後は倒産してしまいましたが……。

氷川： その6社は分かりますか？

井上： バンダイ、タカラ、トミーの3つが筆頭です。そしてツクダさんとエポックさん、あとはタカトクさんでしょう。うち数社は現在では合併していますね。

大河原： その業界誌の『トイジャーナル』にガンダムの番宣用として描いたのが、私が一番最初に描いたイラストになります。紛失してしまいましたが（編注：その後発見され、『機動戦士ガンダム』Blu-ray BOX 解説書に収録）。

井上： 設定はサンライズに全部キープしてあります。今度の神戸で開催される「超・大河原展」（2013年3月23日～5月19日）には、門外不出の設定が鉛筆で描かれたまま展示されます。雑誌に載る設定は印刷で小さく縮んでしまい、コピーして配布するものですから、鉛筆の原画とは違って見えるんです。

氷川： 大河原さんはミリペンで描かれたこともあるのでは？

大河原： 劇場映画『F91』では、「デザインを細かくしろ」と指示されたので、普通のペンで設定を描きました。年齢につれてだんだん目が悪くなってくると、はっきりした線のほうが見やすいです。一時はロットリングに近い、フェルトペンの細いもので描いていました。

井上：『勇者王ガオガイガー』(1997)のときも、たしかペンで緻密に設定を描かれていましたね。

大河原：勇者シリーズの企画時には「10年続けたい」と言っていたのですが、8年目の『ガオガイガー』でタカラさんから「次はやりたくない」と言われ、最後になってしまいました。こちらにも意地があるので、だったらいいものつくろうと、サンライズ主導で（高橋）良輔さんといっしょにがんばりました。

氷川：私もアニメのいろんな仕事をやらせていただく中で、資料室でガンダムのために使われた設定の生原稿を拝見する非常にレアな機会がありました。設定の原画は、素晴らしいシャープできれいな線で描かれていて、大河原も安彦さんも、大変素晴らしかったです。

大河原：クリーンナップするときには腕が縮むので、線が走らないんです。その前段階のラフ、特に安彦さんの絵を見るととても芸術的で感動しますね。ラフやイラストの原画では筆致が見えますが、どうしても印刷からは感じ取れません。今回、原画を見てもらえると、そこも理解できると思います。

氷川：鉛筆のままのニュアンスを残した設定画集を出したいものです。

大河原：私の線は美しくないですが、安彦さんの絵は、それこそ芸術ですよ。しかも私の場合は、ラフを全部捨ててしまいますので。結局、私にとって大事なものは、納品するための清書した絵だけなので。

井上：でも検討用として出していただいたラフは、残しています。大河原さんがデザインを考えられているときのラフ画は、僕も現場で何度か拝見しました。そうした下絵も、どこかに残っているとありがたいです。安彦さんや『ボトムズ』のキャラクターデザイナーである塩山（紀生）さんたちも、何かを生み出す前段階の絵は捨ててしまうんですね。サンライズ系の人には特にそうです。ゴミ箱から拾って「もらっていいですか？」と聞かない限り入手できません。安彦さんは「そんなのいるの?」、塩山さんと「そんなもん持っていくなよ」という感じですしね、コピー機が発達していなかった時期は、デザイン原本を直接プレゼンテーションに持って行ったこともあり、企画がOKになれば持ち帰ってクリーンナップに回しますが、ボツだとスポンサーさんに置いてきてしまったこともありました。そうしたものを、もしどなたか持ち帰って

いたら貴重な画ですので、ぜひご連絡ください。

氷川： そうですね。今や貴重な文化財ですから。

井上： サンライズからはとにかく残っていたものを出しましたが、タツノコさんからも『ガッチャマン』時代の大河原さんの原画がたくさん出てきました。

大河原： 誰かが持っていたんでしょう。

井上： 制作期間中にスタッフの方が参考用としてもらったものなど、いろんなところに眠っている可能性があります。実際の画面になる直前の絵など、大変貴重なものですから、保存して次の世代の方にもぜひ見せてあげたいです。

大河原： 今度3月初旬にタツノコさんの会社が国分寺から三鷹に移りますが、そのときに設定が捨てられないか不安です。

氷川： たしかに引っ越しを機会に整理されたりしますからね。

井上： 現在、アニメ業界の第1次の方々やファンの年齢も上がっていますが、当人に何かあると、家族が「たいしたものじゃないだろう」と捨ててしまう可能性があります。もう今のこの時期から、「どうか捨てないでください」と呼びかけるべきだと思います。「この絵どっかで見たことあるけど、でも違うな」という場合、実は下書きだったりすることが多々あります。今回の神戸の大河原さんの展示会のような機会をつくってもらえると、ありがたいと思います。

氷川： そうですね。本当に、ロボットアニメを文化として位置づけるもの、今回の大きな目的の1つです。やはりロボットアニメから端を発したものが、今では金銭で取り引きする以上の文化的な価値が出ているので。

大河原： **Facebook** では「友達リクエスト」が世界中からきます。基本的に全員承認するので、世界各国からいろいろ来ていて、分からないのがほとんどです（笑）。

氷川： どういった言語が多いですか？

大河原：東南アジア系ですかね。綴りを見ても分からないので、日本語で返すことも多いです。とは言え、アニメ好きな人には日本語を勉強している方も多いので、コミュニケーションを取れることもけっこうあります。バンダイの社長がおっしゃっていましたが、今やプラモデルはアジアだけでなくスペインなどヨーロッパへと、どんどん海外進出しているそうです。もしかすると、日本人が一番プラモを作らなくなっているのかもしれない。

氷川： それは大問題ですね（笑）。

井上： 海外では、『スパロボ』の人気もすごいんですよ。主題歌の **JAM Project** さんも人気があります。

寺田： そうですね。この前『スパロボ』の新作が発売されたときには、「海外の販促用に」と、サインを **200** 枚書きました（笑）。

井上： 『スーパーロボット大戦』は、現在どのぐらいの国でプレイされていますか？

寺田： はっきり把握はできませんが、シンガポールなど東南アジアには多いようです。他にはアメリカ、ブラジルなど。

井上： 南米ですか。ヨーロッパも何か国か行ってますよね。

寺田： 南米では日本のアニソンが人気ですからね。フランスでも『**UFO ロボ グレンダイザー**』（1975）が国民的アニメです。外国の方々は熱心で、インタビューなどでも質問が細かいですね。香港の取材では **2** 時間ぐらい質問責めをくらったことがありました。

井上： 先日、高橋良輔監督と香港に行ったときには、現地の方が「三大機械人監督」という言い方をされていました。高橋監督、富野監督、もう一人はどなただと思いますか？ 実は長浜（忠夫）さんなんですよ。

氷川： 素晴らしい。それは日本人より分かっていると思いますよ（笑）。

井上： 「日本では三大機械人監督と言いませんか？」と、逆に聞かれました。それぐらい外国のほうが詳しいわけです。それをどこで覚えたのか聞いてみると、『スーパーロボット大戦』というわけです。放送していなくても、ゲームがロボット文化を伝えているんです。

氷川： 時間と世代、国境をも超える。『スパロボ』の影響力はすごいですね。

寺田： 海外では、日本での放送時期はあまり関係ないですからね。

氷川： 確かに、いつでも新作みたいな状態ですか。

寺田： そうですね。『スパロボ』が、ロボットアニメのカタログの役目を果たしていると思います。

氷川： 私も一昨年の暮れ、香港でアニメの雑誌を買ったら、かなり深く研究されていて驚きました。日本のアニメの歴史が見開きで載っていて、90年版のOVA一覧などが載っているんです。

井上： 向こうは熱心ですよ。ただ、できればもっとコミカルなロボットアニメも観てほしいなと思っています。サンライズ作品の総タイトル数は420タイトルぐらいで、そのうち約半分がロボットアニメで210タイトルぐらいでしょうか。サンライズ作品の約75%がオリジナル作品ですから、ロボットじゃないものもあるにせよ、オリジナル作品のほとんどがロボットアニメで、大河原さんの作品も多いです。

氷川： 動画協会の調べでは、日本のアニメは映画、OVA、テレビシリーズ全部合わせて8000タイトルと言われているので、そのうちの400がサンライズ、そのうちの200がロボットアニメとなると、やはりサンライズさんが量的、質的にロボットアニメの核になっています。

井上： 単純に「ロボットアニメ」というカテゴリに入らなくても、ロボットが登場する作品はたくさんあります。この文化庁の事業でまとめているリスト以外にも、「これもロボットものじゃない？」という作品はもっとあります。たとえば『タイムボカン』シリーズにも、ヒューマン型ロボットが出てくる作品があります。

氷川： そうですね。今日のロボットアニメは巨大ロボットが中心ですが、現実世界では『鉄腕アトム』のような工業ロボットや二足歩行ロボットが研究の中心であり、進化を遂げています。先ほど

の **KURATAS** も、その間を継ぐようなものですし、それがメディア芸術祭で賞をとられたのも意味があります（第 16 回文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門優秀賞を受賞）。

井上： **KURATAS** は機会があれば、ぜひ動いているのをご覧ください。去年の 2 月と 12 月に、大河原さんの地元の稲城市でイベントがありました。40～60cm クラスのロボットが集まり、大河原メカのバトルーナメントをやったんです。AT はちゃんとローラータッチをしています。その映像がこちらになります。

<映像>

井上： 大河原さんにもご協力していただくことで、大人から子どもまで随分楽しんでいただけたので、かなり良かったと思います。これが子どもたちの進路に少しでも影響を与えたらいいなと思います。

氷川： 盛り上がっていますね。優勝者は？

井上： 女性の方でした。つまり、それぐらいロボットは現実には浸透しているというわけです。家電メーカーの技術者や、宇宙開発に携わっている人なども多数参加していますし、そんなリアルの方たちが、ロボットアニメに影響を受けて現実の製品を作っているわけです。以上、報告でした。

氷川： 大河原さん、ご自身のロボットが実際に動く様子をご覧になられていかがでしたか？

大河原： 私は自分で旋盤を使って全部つくるのが好きなので、こういう形ではのめり込めませんが、私の家系が代々住んできた稲城市に恩返しをしたいということで、井上さんをお願いして開催してもらいました。評判が良かったようですから、また今年もやる方向で話を進めています。

井上： 「メカデザイナーズサミット」という形で来て下さるゲストの方のロボットをつくりたいと、参加者は言っています。**ROBO-ONE** の目的は『プラレス 3 四郎』をやりたいということですし、究極の目的は「リアルスーパーロボット対戦」と明言しています。ただ、現実になると迷惑かかるかもしれないので、ひっそりと言っていますが、そのくらい影響があるわけです。

寺田： いろんなロボットが実際に戦ったらどうなるか、それは分からないですね。単純な構造のロボットが勝つのか、むしろそうではないのか。ゲームや原作と違ったスペックの差の戦いは、面白いかもしれません。

井上： アニメで育った世代なので、未来をつくるのが好きみたいですね。ROBO-ONE のビックボスと呼ばれる委員長は、『鉄腕アトム』世代なんです。本物のロボットをつくりたくて、ロケットエンジンをセットして飛ばしたりして、ロボづくりにのめり込んでいったそうです。今は、若い人たちが空飛ぶハロをつくらうとしています。大会出場者は『ガンダム』や『マクロス』を観てロボットづくりを始めた世代が多いですね。ロボットアニメの影響がすごく大きいんですよ。いい素材のプラモデルがあるから、それを改造する人やゼロから組み立てる人など、たくさんいます。ロボットアニメは現実の世界に大きな影響を与えているんです。

氷川： 大河原さんへのメディア芸術祭功労賞への推薦文にも織り込ませていただきましたが、現実の少年たちの空想欲を刺激し、本物のメカをつくる、あるいは車のデザインをする……。そうした現実のメカニズムへの関心を高めたことの功績は、すごく大きいと思います。

大河原： YAMAHA さんや TOYOTA さんなど、アニメで育った人たちが現実世界でロボットを開発するようになっていきますから、ひとつの入り口になっていることは確かだだと思います。同時に、無責任にどんどんロボットをデザインしてきた僕としては、無垢な子どもに何か植えつけてしまったかなという責任も、痛感しているところでもあります。

氷川： 先ほど「過去は振り返らない」とおっしゃられましたが、実際に下の世代が影響を受けて育つという事実もあります。大河原さんが初期から「誰にも受け入れられるような形」としてのロボットを提示されてきたのは、結果的に良かったことではないでしょうか。

大河原： そうですね。昔はお母さんが一生懸命料理をしているすぐうしろで、お子さんたちが夕食前にテレビを観るという環境でした。なので、お茶の間に出していいメカとそうでないメカとでは、確実に線引きをしてきました。ですから、私のデザインにグロテスクや気持ち悪いメカは、ないと思います。

氷川： デザインも過剰に複雑ではありませんから、子どももマネして描きやすかったと思います。

大河原：そうですね。最近のアニメーターには、複雑な線を動かしたいと思っている方も多いようですが、私がタツノコにいたときは、1つの社屋に全セクションありましたから。もしも変なデザインや線が多いものを描くと、アニメーターから直接文句を言われるわけです。タツノコにいた3年半の間に、大勢が参加するアニメで動かすことを前提としたデザインにするということが、身についた結果だと思っています。

氷川：それがロボットアニメ全体の発展や、大勢の人に刺激を与えることにつながっている。その原点を再確認すべき時期だと思います。

大河原：そうですね。昨年、稲城市で開催された「メカデザイナーズサミット」では宮武一貴さんと出淵裕さんと、メカデザインについてお話する機会がありました。宮武さんは「メカデザイナーという仕事は絶滅危惧種の第一類に入っている。だから、今後はメカデザイナーはあまり出てこないだろう」と語っていました。私もそう思います。現在、メカデザイナーに需要があるのは、テレビゲームやカードゲームなどが中心です。そこではメカがどんどん使い捨てられて残らないという、デザイナーにとってあまり喜ばしくない環境にもなってきています。私はたまたま恵まれていましたが、今の若いデザイナーは本当に大変だなと思います。

氷川：大河原さんに10年前に取材させていただいたとき、最初にメカデザイナーとなった人間として、60歳過ぎまで仕事を続けるということに、すごく大きな意味があると語っておられたのが印象的でした。

大河原：私がメカデザインを始めたのは偶然で、しかもそれが日本で1人目ということは、ラッキーでした。これを職業として成立させるために、一般のサラリーマンと同じく60歳まで現役で作品を送り出していこうと、そんな心づもりでガムシャラに目の前の仕事を片づけていきました。でも、60歳を過ぎると『ガンダム』を観て育った人が40歳ぐらいになるわけです。そうすると、さまざまな仕事でコラボする機会が増えて、逆に忙しくなっていました（笑）。今後そんな企画を進行中ですので、ぜひ楽しみにしていただけるとなと。

井上：大河原さんが60歳というと2007年なので、そこでは『機動戦士ガンダム 00』（2007）がありましたね。

大河原：その前の『機動戦士ガンダム SEED DESTINY』（2004）ではモビルスーツを全部やりましたが、

『00』ではプロデューサーから「若手中心でやりたいので、これとこれをやってくれ」と指示されました。そうして描いたラスボス(リボンズガンダム)の変形はかなり複雑になりました。

井上： あと『装甲騎兵ボトムズ ペールゼン・ファイルズ』(2007)の仕事も、ちょうど60歳のときです。

大河原： まだまだ働いてますね(笑)。

氷川： 最後が近づいたところで、改めて今回のレポートの発端についても説明しておきましょう。まず最初は「日本のアニメの特徴」みたいなものをパッケージ化して、海外に紹介できないかというお話がありました。それはたとえば「映像と説明書とマップ」みたいなものがあれば、展示博覧会、講演会向けになるのでは、という風に具体化していきました。ここでマップと言っているのは、NHKのテレビ番組『BSアニメ夜話 機動戦士ガンダム』の回のムックに掲載した図のようなものです。『ガンダム』の源流をたどっていくと、ロボットアニメでは『マジンガーZ』(1972)や『ゲッターロボ』(1974)、またドラマ的には『海のトリトン』(1972)、いろんな流れや関連関係があることが分かります。さらには海外テレビドラマの『スーパーマン』(1952)や国産テレビドラマで変身ヒーローの先駆けである『月光仮面』(1958)まで、その関係はさかのぼることができます。こうした巨大な連鎖の中に、ロボットアニメも一分野としてあるわけです。60年代後半から70年代初頭、大人気であった特撮からも大きな影響を受けている。

こうしたことをマップとして整理することが、第一歩になるということです。また「日本から海外に発信する」という話が出た理由は、よく「海外で大評判」というマスコミの書き方があるのですが、すごくありがたい一方で、どこか鎖国的にも感じていました。「海外で大評判」はいいけど、その後が続かないからです。たとえば今日の話であれば、「ロボットアニメとは、戦後に技術立国となった日本の高度成長期を背景として生まれたもので、当時の核家族化が進んだ子どもたちに向けて、こういう進化と発展があった。だから『トランスフォーマー』にしても、その延長にあるものなんですよ」ぐらいのことを、日本人の口から本当はきちんと胸を張って言わなければならない。どうして「海外から褒められた」で言葉が詰まってしまうのか。それはまずいんじゃないか？ そうした疑問が発端です。今日いろいろ説明したように、ロボットアニメを文化として、きちんと日本人の方から海外に向けて、説明と発信ができるようにしたい。そのベースで文化交流ができるようにしたい。それが私の願いです。これを放置すると、海外の研究者が勝手に書いてしまうでしょう。それは困ります。あげくのはてに「巨大ロ

ボットの本流は『トランスフォーマー』だ』などと言われてしまう可能性だってあります。先ほど香港の人のほうがよく調べているという話をしましたが、海外の人が書くのではなく、やはり日本人が先に調べて書いて、互いに「そうだよね」と確認し合あえるようになって、文化交流ができるようになればなど。

大河原：香港ではプラモの技術が、日本の技術に迫ってきています。追っかける方は、すごく早く上達するわけですね。バンダイさんも「海賊版よりもそっちのほうが怖い」と言っていました。私は今、香港のバンダイを介して、香港の **threeA** というガレージキットメーカーと、オリジナル商品を開発しています。そこでは日本のガレージキットメーカーよりも、発想が自由なんです。技術のレベルも高いし、活気にあふれています。日本もうかうかしてられない状況です。

氷川： ありがとうございます。まさに工業製品では IT の分野ですでに起きていることですよ。文化的にも、そうした空洞化を心配しています。『リアル・スティール』(2011)という映画では等身大のロボット同士の格闘技が登場しますが、どう見ても日本のロボットアニメの影響を受けたものです。さらに『パシフィック・リム』(2013)という巨大ロボットと怪獣が戦う映画がやがて公開されますが、まさに特撮やロボットアニメで日本がずっとやってきたようなものが、巨費をかけてスケールアップされて公開されるわけです。日本のマスコミが、「ロボットアニメは本来、日本発のものでしょ」と紹介するかどうか疑問ですし、ましてやユーザーが認識するかどうか。すでに映画『スピード・レーサー』では、中村光毅さんの名前がどこにも見られなくて、残念でなりませんでした。

大河原：日本のメカはタツノコ時代の中村光毅さんから始まっていますから、もっと中村さんをフィーチャーしてほしいです。

氷川： そうですね。遅過ぎるということはないので、「原点はここにある」と、大きな声をあげる必要があります。

大河原：但馬オサムさんが書かれた、『世界の子供たちに夢を~タツノコプロ創始者 天才・吉田竜夫の軌跡~』という吉田竜夫さんの活躍を紹介されている本がつい最近出ました。これも、もっと早く世に出ていてもいいのに、と思いました。いろいろ思い返すと、研究しておかなければならないものが、ものすごく多い。せっかく日本のアニメは世界中で好意的に受け入れられてい

るのに。

氷川： おそらく日本発できちんと説明すれば、きっと分かってくれるはずです。これは早いうちからやったほうがいいことだと思っています。時間の都合で説明が抜けたものとしては、ロボットの観光的な可能性である 1/1 ガンダムでしょうか。これも社会的な影響を書き連ねました。

井上： アメリカでしばらく仕事していたときに、ハリウッドで活躍されているフィリピン出身のライターさんに会いましたが、彼は『超電磁マシン ボルテス V』(1977)が大好きだと言います。

氷川： 国民的なアニメだそうですね。

井上： 政権交代の都合で放送が止められたこともありましたが、彼は『ボルテス V』を子どものころに観て、ライターになろうと決意したそうです。またアメリカの国内線で移動しているとき、お年を召したキャビンアテンダントの方が私の持っていたライディーンの小さいフィギュアを見て、「これ知ってる」と声をかけてくれたこともありました。超合金の玩具は『ショーン・ウォリアーズ』という形で向こうに渡っているんです。ですから、日本のロボットは日本人が考えている以上に、海外では十分認知度があるわけです。

氷川： そうした文化が日本発であるということ、体系的に日本の方から海外へ向けてきちんと説明していきたいと思っています。他にも「魔法少女もの」など、日本発のものはたくさんあります。その先駆けとしてロボットアニメの研究がうまくいき、次第に全体像へ発展していければいいなど。

井上： 日本にしかないアニメ文化は多いですね。

氷川： 今のところはそうです。でも、うかうかしていると、逆に日本だけが置いていかれるということも起きかねないでしょう。そうした高い目標を念頭におきつつ、研究レポートを作成中です。今後、「メディア芸術カレントコンテンツ」というサイト(<http://mediag.jp/>)を通じ、いろんなアナウンスがあると思います。ぜひ注目していただき、可能であればご協力をいただけたらな、と思っております。長時間、実りのあるお話をありがとうございました。では、最後に一言ずつお願いします。

井上： ユーザーから始まり、おもちゃにリボンを付けてもらって買ってもらい、その後は玩具メーカーに入ってロボットを作り、アニメ制作会社ではロボットアニメの企画をしてきました。運よくそういう世代に生まれました。そして大河原さんのように第一世代の方が、まだ現役で頑張っているのは大変ありがたいことです。今のうちに散逸した情報を収集整理し、世の中の間違った情報を正しい流れに導いていただけるとありがたいです。もちろん自分も協力させていただきますし、ぜひみなさんにも協力してもらいたいです。

大河原： 私は「面白ければいいや」という性格ですので、今日はかなり冗談も多くなりましたが、もっこのような場所で文化的な話をしなければならぬのかな、と思っています。数年先までの仕事がありますが、今後も仕事は断わらず、どんどん作品を発表していきたいと思います。

寺田： ロボットアニメは日本独特の文化だと思います。今は普通に『ガンダム』が好きだ』と言うことができますが、僕が小中学生のころは「えーっ？」みたいな反応でした。カップルがガンプラを買っているところも見かけますので、今はいい意味で浸透したと思います。アニメに対しての抵抗感がない僕らの世代が親になり、昔観ていた作品を次の世代に受け継いでいくために、僕の仕事としては『スーパーロボット大戦』をつくり続けて、なるべく多くの人にロボットアニメを観てもらえるようにしたいです。会社員としてはビジネス的な観点になりますので、国から「日本のロボットアニメは文化としてもすごいですよ」と声を大にして言ってもらえるのは、大変ありがたいです。

氷川： ありがとうございます。私自身も特撮とロボットアニメに育ててもらい、若いころから出版やレコードの仕事もさせてもらいました。そして大河原さん含めたいろいろな先達の「ものづくり」の意識に大きな刺激を受け、半生を生きることができたわけです。こうしたつながりを恒久的なものにしつつ、資料や作品も蔵に入れてしまいこむのではなく、新しく生まれてくる世代に「お父さん、おじいさんが楽しんでいたロボットアニメって、こういうすばらしいものなんだよ」と紹介したい。それが次から次へと世代を越えて受け継がれ、さらに新しいアニメ文化や、ものづくりにつながっていけばいいなと。そんな方向性でまとめていければなど、非力ながらも努力しています。皆さんの力も得られたらと思いますので、今後ともよろしく願います。では、以上です。登壇者にもう一度拍手を、お願いします。(拍手)

以 上



本報告書は、文化庁の委託業務として、森ビル株式会社が実施した平成25年度「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。  
転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。