
視覚言語によるビジュアルコミュニケーション研究

－特撮におけるメタファーの解読と再構築－

Research of Visual Communication through Visual Language

- Deciphering and Reconstructing Metaphors in TOKUSATSU -

■ 楊 嘯天 YANG Xiaotian

愛知県立芸術大学大学院 佐藤直樹研究室

Aichi University of the Arts

■ キーワード：視覚言語、メタファー、特撮、タイポグラフィ、ZINE、共感空間

はじめに

日本の特撮映像作品（以下「特撮」[注1]）は、世界的な影響を持つポップカルチャーであり、複雑かつ巧妙なメタファー（隠喩）が散りばめられている作品である。近年、特撮における再解読に関する著書や文章が発表され、このテーマは再び世間の注目を集めている。特撮には未来に向けた警告が数多く含まれているが、制作・発表から時代を経るにつれて、解読し難くなっている現状がある。

本研究は、特撮に隠されたメタファーと社会環境の関係を究明し、再解読を可能とするため、タイポグラフィの方法論を用いて、視覚言語による再構築を試みる。その成果を、個人自主編集冊子（ZINE）の制作と、世界観を展開・表現した共感空間の制作を通して表現する。過去に提示されたメタファーの再解読によって、現在の社会問題に対する新たな回答を示唆するだけでなく、将来起こり得る社会問題を先取りし、時代理解・問題解決の手がかりや洞察を後世に残していくことを目的とする。

1. 研究背景

時代や社会環境の変化に伴い、伝達される情報が誤解・曲解される可能性も高まっていく。情報を伝える際に、送信者が過度にメタファーを使用すると、受信者がそのメタファーを適切に解釈できない場合、表現効果は却って低下する。また、時間の経過とともに、メタファーの表現効果は次第に理解し難くなる傾向がある。

1960年代から断続的に放映された特撮は、正義の使者たちを中心に、多様な怪人・怪獣たちを出現させ大ブームを巻き起こした。特撮監督の庵野秀明らによれば、特撮という表現分野は、日本の文化史の中でも特異な位置を占めている。もちろん、特撮の魅力は単なる視覚的なインパクトにとどまるものではない。放送当時の社会問題や政治的背景を反映したものであり、特撮において深刻な社会的メタファーとして描

かれているのである。例えば、下記のような例が挙げられる。

1966年に放送された『ウルトラQ』の第3話「宇宙からの贈りもの」では、表向きには宇宙開発競争を描いているが、実際には「暗黒森林理論」による文明間の不信感を暗示しており、当時の国際社会における各国の相互警戒をメタファーとして表現している。1996年に放送された『ウルトラマンティガ』の第28話「うたかたの…」では、表向きには戦争の残酷さを描いているが、実際には異なる種族間の共存が可能かどうかについて深い考察を含んでいる。これこそが特撮の本質的な核心であるというのが本研究の立地点である。

しかしながら、主な視聴者層である子供たちは、こうした複雑な内容を短期間で理解するための経験を持ち合わせていないことが多い。加えて、成長した大人の視聴者も、特撮を視聴することが幼稚であるという社会的な偏見のために、作品に内包された真の意義を味わい直すことが難しくなっているのである。

これまでの特撮におけるメタファーの再解釈に関する研究は、主に社会学の分野に集中してきた。例えば、好井裕明の著書『ゴジラ・モスラ・原水爆：特撮映画の社会学』は、特撮作品における社会学的問題を分析した研究である。これらの研究成果は、多くが論文や書籍を基盤としており、読者に対して共通の理解を前提とすることを要求し、理解に多くの知識と時間を要することが多い。しかし、デザインという手法を介することで、これらの内容を視覚言語や共感空間として具現化し、理解の効率を向上させることが可能であるという仮説を立てた。

2. 先行研究

2.1. Bilibiliにおけるメタファー分析

Bilibili（ビリビリ）は、中国の若者に人気の動画サイトであり、中国版のYouTubeともいえる存在である。ここでは、優れた投稿者たちが特撮作品における隠喩と社会問題に関する

分析を行っており、さらには一作品全体の当時の社会環境とメタファーに関する総合的な分析や解体を行い、それを動画として制作してきた。

例えば、『ウルトラマンティガ』を中心に、メタファーの再分析を行っている諸星の投稿は、投稿作品の質が非常に高いことで広く良い評価されている[注2]。2024年10月まで、全投稿の再生回数は5,000万回を超え、1エピソードの最高再生回数は200万回を超えている(図1)。

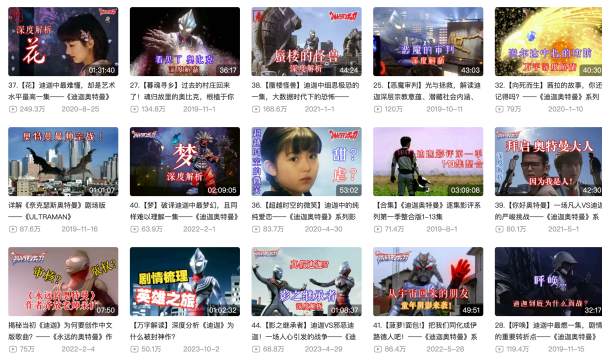


図1 諸星の動画データ

また、本研究でも、歴史事件の検証や当時の社会環境の分析を先行して、Bilibili における各投稿も高い再生回数を達成してきた。特撮におけるメタファーの再解釈という試みは、一定の人気と支持があることは間違いない。

2. 2. 2023 年制作『隠された暗闇』

2023 年、個人自主制作ブックデザイン作品『隠された暗闇』が完成した。中国の社会環境では、特撮に対する評価は二極化している。高齢受容層は、特撮に暴力的な暗示が含まれていると捉えるのに対し、若者世代の受容層は特撮から良い影響を受けたと認識している。

『隠された暗闇』では、特撮が悪い影響を与えるという理解に基づく偏見を改善するため、ウルトラマンシリーズの中から5本の作品を選択し、当時の社会環境と歴史事件を視覚言語で表現している(図2)。

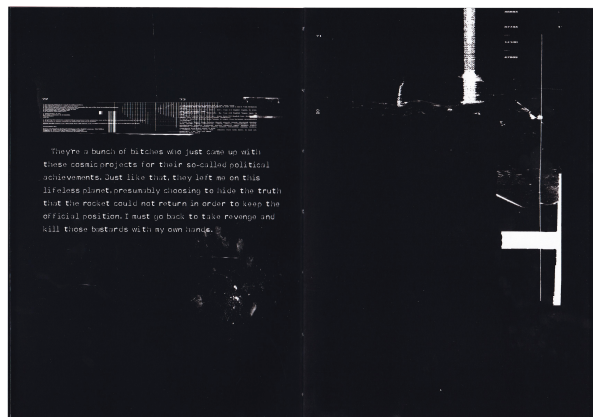


図2 『隠された暗闇』の一部

本作品の制作経験と小規模な販売後のインタビューを通じて、以下の結論に至った。

1. 本書により特撮への関心がさらに強化された。
 2. 読者の 82%が、内容が原作(約 24 分の映像作品)よりも理解しやすいと感じている。
 3. 読者の 25%が、内容のさらなる充実や、本のサイズや厚みを調整して携帯性と読みやすさの改善を希望している。
- これらの結論に基づき、今後の研究および作品制作においては、メタファーの内容の視覚的表現と作品の提示方法についてさらに検討していく予定である。

3. メタファーの解釈と再構築

特撮におけるメタファーや当時の社会背景をより包括的かつ全面的に解釈するため、2024 年度前期に約 3 ヶ月間にわたりウルトラマンシリーズを再視聴し、各エピソードの内容を記録・確認した[注3]。さらに、特撮におけるメタファー分析に関する書籍やブログ投稿を多数読み、いくつかの意味や歴史的事象を補完した。

主要な 26 作品におけるメタファーに関しては、多岐にわたっており、政治に関する問題、環境に関する問題、高度経済成長による社会問題などが含まれている。それらの作品を以下のようにまとめ、三種項目の分類を行った。

メタファーの分類は、三種項目に設定する。

- A、空想物語
- B、社会問題
- C、ヒューマニスティックケア

以下、それぞれについて解説していく。

3.1. 空想物語

空想物語は、主に世界観の展開、特殊撮影技術の展示、または作品の補足的な構成内容である。

- 1a) メインプロット(世界観の紹介、物語の起承転結)
- 1b) 怪獣災害・宇宙侵略(怪獣や異星人の侵略による引き起こされる災害)
- 1c) 神話・伝説・怪奇物語(神話や伝説を題材にした怪獣ストーリー)
- 1d) 異常現象(科学で説明できること、あるいはその可能性があること)
- 1e) 仮想事件(現在の科学では説明できないこと/別の可能性をシミュレートすること)
- 1f) 特撮技術(特撮技術の展示すること)

3.2. 社会問題

社会問題は、現実の世界で実発生した事件、または社会環境や国際政治への風刺と暗喩に関することである。

- 2a) 環境汚染問題(海洋汚染、大気汚染、異常自然現象など)
- 2b) 科学の両刃性問題(核試験の危機、先端技術の不正使用、科学の悲劇など)
- 2c) 差別と共存問題(人種差別、ジェンダー、生物共存問題など)
- 2d) 歴史と戦争問題(米ソ冷戦、二戦で人体試験、戦争反対など)
- 2e) 政治暗喩問題(賄賂、汚職、政治風刺など)
- 2f) 社会発展問題(教育問題、人口過密、少子高齢化、過

度開発など)

3.3. ヒューマニスティックケア

ヒューマニスティックケアは、友情、勇気といった美德が称賛される一方で、人間性の醜悪な側面に対する風刺も含まれている。

- 3a) 善意の面(友情、家族、信頼)
- 3b) 悪意の面(憎しみ、食欲)
- 3c) 宗教隠喩(宗教についての考察と議論)
- 3d) 伝統文化(日本の伝統文化)
- 3e) 成長物語(勇気、諦めずに)
- 3f) 価値観(精鋭主義、第一主義)

この分類システムを用いて、各エピソードを整理し、表形式でまとめる作業を行った(図3)。

内容属性	メタファーと社会問題	備考
[06] 社会問題 社会発展問題	子どもは夢を見る必要はない、大人の指示を聞くだけでいいのだという社会の現状を風刺する	夢、テスト中心の教育システム、親の指示
[A1] 空想物語 怪獣災害	地球に取り残された少女を連れ帰るために怪獣がやってきた。かつて自分を助けてくれた異星の少女に、故郷へ帰る道を指示するのである。	悪逆し、非現実要素による曖昧化・神秘化
[C1] 人際感情 善意の面	主に子供の成長と責任意識に着目し、弱者を排除せず、困難に正面から向き合うべきだ。	成長、勇気、責任、弱者を嘲笑してはならない
[02] 社会問題 科学の両刃問題	天才科学者が「第一主義」に対する歪んだ価値観を追求した結果、道を誤り怪獣へと変化したのである。	科学の悪劇、第一主義、価値観
[01] 社会問題 環境汚染問題	核汚染で海洋魚類が怪獣に変異する科学的悲劇	海洋汚染、核汚染
[04] 社会問題 歴史問題	宇宙人が地球人を絡めて奴隷として連れ去ろうとするのも、奴隷貿易の現実を暗示している。	奴隷貿易
[06] 社会問題 社会発展問題	恐ろしい星間狩猟ゲームは、社会競争の残酷さを暗示するものである。	狩猟ゲーム
[06] 社会問題 社会発展問題 [C1] 人際感情 善意の面	人間が電磁波を多用したことによる大気中の生物の突然変異、そして人間性と愛の偉大さも語る。	電磁波の使用、愛の偉大さ
[A3] 空想物語 神話伝説	英雄は孤独であるという考えは、怪獣退治の物語を通して主人公に伝わっている。	孤獨な英雄
[06] 社会問題 社会発展問題	青い宇宙人が体力のある若者を兵士として連れ去ろうとし、一方で赤い宇宙人が老婦人に寄り添う姿は、日本における少子高齢化の深刻な状況を暗示している。	労働者減少、少子高齢化
[A2] 空想物語 怪獣災害	怪獣による巨大災害が描かれており、阪神淡路大震災を背景に制作された内容である	地震、火山、災害

図3 メタファーの分類整理表

前述の 26 作品の内容は膨大であるため、本研究では国内外での再生回数順による 7 作品を選び、分析と整理を行うこととした。

精選した 7 作品は『ウルトラ Q』(1966 年)『ウルトラマン』(1966 年)『ウルトラセブン』(1967 年)『帰ってきたウルトラマン』(1971 年)『ウルトラマンティガ』(1996 年)『ウルトラマンダイナ』(1997 年)『ウルトラマンガイア』(1998 年)である。原点とした『ウルトラ Q』から、昭和時代の三大問題作(『ウルトラマン』『ウルトラセブン』『帰ってきたウルトラマン』)、平成時代の TDG 三部作(『ウルトラマンティガ』『ウルトラマンダイナ』『ウルトラマンガイア』)まで、いずれも多くの人に知られた作品であり、また非常に完成度が高いと評価されている作品群である。7 作を中心に内容を整理し、それに基づく関係図表を作成する。この基盤の上に、内容を視覚言語の表現手法で ZINE として制作する。

現時点、この図表はまだ制作途中であり、さらなる内容の精査と分析が進行中である。4 月まで可視化される。

4. ZINE と共感空間

ZINE(ジン)とは、個人や小規模のグループによって作られる雑誌のような出版物を指す。ZINE は、自己主張や独自の視点を反映し、精妙な視覚表現できるや低コストのメリットを持つ。Magazine(雑誌)のように大衆に向けたものでなく、

あくまで「自分や周囲の人の視点や主張を、自由にカタチにしたものが ZINE」と言える[注4]。

アメリカにおけるアマチュアプレス運動以降、1930 年代からは SF ファンダム作品発表・批評・交流の場として、ファンらが自主的に制作した「ファンジン(Fanzine)」が多数生まれ、そこから転じてジンという言葉が生まれた。その後、ZINE は社会運動や文芸活動においても重要な役割を果たすようになった。1980 年代以降、情報産業の発展に伴い、個人が ZINE を制作することもより容易になった。インターネット普及後、ジンで行われていたような表現活動はウェブジン・E-ZINE に移行し一時下火となったが、2010 年代には紙の冊子としてのジンが再評価され、世界各地でジンフェスティバルが開催されるなど、ジンのカルチャーが再び活発になりつつある。例えば、近年注目されているフランスのグラフィックデザイン専門誌『Revue Faire』(レヴュ・フェール)(図4)は、イメージやタイポグラフィ、ロゴ、バーコードなどが大胆に重なり合った表紙デザインが特徴で、仏語と英語のバイリンガル・タイポグラフィが用いられているので、国際的な舞台上で活躍している。

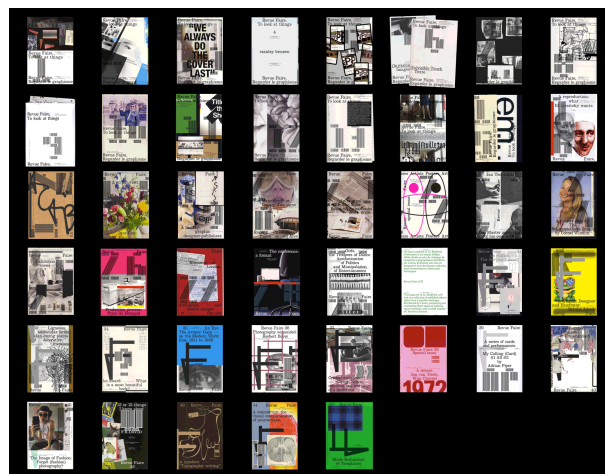


図4 『Revue Faire』

ZINE は、SNS の即時性や書籍の深みとは異なる特性を持つ媒体である。その特徴は、紙媒体特有の物理的感触や存在感に加え、一冊に集約された多様な作品や著者が生む予期せぬ出会いにある。単なる情報伝達手段を超え、読者に新たな体験を提供する。さらに、そのレイアウトデザインは、編集者の構想とデザインセンスが融合することで独自性を強調し、媒体としての価値を高めている。この独自性と表現力は、出版文化の重要な要素として、現代においても注目されるべき遺産である。しかし、媒体の衰退が進む中、これらの価値は十分に発見・活用されているとは言い難い。

ZINE は、権威や商業的な要求から距離を保つ特性を持つため、現代においては「作品における隠喩内容の表現」を担う役割を果たすのに適している。しかし、現代社会が抱えるさまざまな社会問題を視聴者に提起するために、数冊の雑誌を制作するだけでは十分ではない。送り手にとって効率的に情報を伝達することは重要だが、受け手にとっては、その情報や内容に共感できるか、いわゆる「共感力」がより重視されるべきである。

総務省における戦略的情報通信研究開発推進事業 (SCOPE) による中野慎夫の研究は、共感空間という教育方法を導入することで、生徒に対して授業の内容理解が深まっていることが分かった。また、大貫卓也による大貫卓也展「ヒロシマ」(2022 年) (図 5) にも、共感空間の一例として、その中心的な主旨を十分に表現し、SNS でも非常に高い評価を得た。つまり、情報を効率的に伝えつつ、情感的な共鳴を引き出す表現方法で、隠喩の理解や社会問題に対する思索がより効果的に促進されるであろう。



図 5 大貫卓也展「ヒロシマ」

そのため、本研究は、「共感空間」と呼ばれる総合的な情報伝達システムを構築する。共感空間については、これまで明確かつ詳細な定義が存在していなかったため、本研究においては「視聴者の共感力を喚起し、他者の考えや感情に寄り添うことができる交流の場」として定義する。この共感空間の構築において、インダストリアルデザインをベースとし、分野横断的なデザイン思考とスキルを十分に活用し、より多くのコミュニケーションとインタラクションを可能にするように組み立てた。

5. 今後の研究計画

今後の計画は、関係図表の完成と情報伝達効率の検証を基に、ZINE の試作を行うことである。現時点、「特撮作品と当時の社会環境の年表」を完成させ、ZINE 制作委員会の編成が完了した。

(1) 上記の研究成果に基づき、ZINE のタイトル、ページ数、サイズ、コンテンツ、レイアウトなどのルールを策定する。

(2) 共感空間に関する自分の表現方法を検討・提出し、ZINE のコンテンツとの関連でそれを事前に想定し、示す世界観について検討する。インダストリアルデザインを併用し、試作品を制作する。

(3) 修了制作は、数冊の ZINE とインダストリアルデザインを融合させた共感空間が期待される。

注、引用

- 1) 特撮とは、特殊撮影技術 (Special Effects) を指す略称、または SFX が多用された映画やテレビ番組などの映像作品を指す総称。本論内で特撮映像作品を指す。
- 2) 諸星、「《迪迦奥特曼》逐集影评系列」、
<<https://space.bilibili.com/246508/channel/collectio>

ndetail?sid=4077>(2024/10/2)

- 3) 再視聴作品は、『ウルトラ Q』(1966年)から『ウルトラマンブレーザー』(2023 年)までの作品である。視聴ネットは TSUBURAYA IMAGINATION と Bilibili である。本稿執筆時点では、最新作『ウルトラマンアーク』は放送中であるため、引用しない。
- 4) それ行け！販売促進部、「今、再注目される「ZINE」とは？ 起源と魅力、PR・販促としての活用例」、
<[https://www.spinno.com/blog/archives/2297#:~:te](https://www.spinno.com/blog/archives/2297#:~:text=ZINE)
xt=ZINE>(2023/10/12)

他参考文献

- ・庵野 秀明、樋口 真嗣、『平成 24 年度 メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業 日本特撮に関する調査』、森ビル株式会社、2013 年
- ・福嶋 亮大、『ウルトラマンと戦後サブカルチャーの風景』、PLANETS/第二次惑星開発委員会出版、2018 年
- ・好井 裕明、『ゴジラ・モスラ・原水爆：特撮映画の社会学』、せりか書房、2007 年
- ・鈴木 美潮、『昭和特撮文化概論 ヒーローたちの戦いは報われたか』、集英社クリエイティブ、2015 年
- ・切通 理作、『怪獣使いと少年ウルトラマンの作家たち 増補新装版』、洋泉社、2015 年
- ・野中 モモ、ばるばる、『日本の ZINE について知ってることすべて：同人誌、ミニコミ、リトルプレス—自主制作出版史 1960~2010 年代』、誠文堂新光社、2017 年
- ・中野 慎夫、『HD 映像伝送による教育現場の共感空間実現の研究』、総務省、2006 年