

# 広告マーケティングとしての特撮TVコンテンツと そのメッセージ性の歴史に対する一考察

(付録：上原正三講演対談抄録)

公 野 勉

## はじめに

本稿は戦後の道徳・政治教育において、汎く大衆に対してその土壌を培うことに貢献したとされるTVにおいて、先端的映像技術の集積体である子供向け特撮番組が社会問題そのものを題材とし、その寓話的表現(暗喩も含む)を以てメッセージを制作・発信していた事を検証し、その成果が番組の本来的なミッションである提供者の広告——商品マーケティングに貢献していたことを考察する。

戦後のTVメディアの成立には深くGHQの事情が関わっている。朝鮮戦争の勃発と共産主義の脅威により、親米意識の高揚と番組を利用したプロパガンダを期待し、開業は急がれた。一度は公職追放によって中央産業から引き離されていた実業家群の再雇用を目論んで公職追放は解除され、彼らの国内外の人的ネットワーク資源は再活用されることになり、その結果、敗戦時まで日本を支えていた様々な産業動力が復活し、特にTVメディアは日本経済再生のひとつの呼び水として機能していく事になる。これは先行研究たる有馬哲夫による大著『日本テレビとCIA』(新潮社、2006年)に詳しく、同書によると米国の日本への投資促進や、朝鮮戦争へと戦後体制をシフトしていくに当たり、GHQ内のロビイの「逆コース」<sup>(1)</sup>(反共的なものへの占領政策の転換における、GHQ内部の勢力による米議会や米高官への働きかけ)等による占領政策の振動から、やがては米国のアジア戦略そのものが影響を受けていったという事態も起こり、企図されたTVメディアは当初よりその反共・米国寄りのプロパガンダ機能を大きく運命づけられていたことが判る。

先行研究としての同書は、TVメディア成立の政治的背景を産業史というよりは社会史・政治史としての解明を行っているが、その結果に成立したTVコンテンツが初期にどのような言論思想を体現し得たかという点までは言及されておらず、当稿では特に、社会的メッセージの寓話化を以て作られた「特撮TVコンテンツ」において、その伝えられた内容とマーケティング特性を探ることにより、その商用性の高さを指摘したいと考える。

また社会的メッセージを作品に内包させて強く発信した、代表的なTV脚本家にウルトラマン』シリーズや東映の特撮シリーズで著名な沖縄出身の上原正三<sup>(2)</sup>がいるが、二〇一六年一月八日に沖縄県那覇市で行われた「沖縄文化等コンテンツ産業創出支援事業シンポジウム エン

タメ産業×沖縄×オリジナリティー～沖縄の独自文化は世界に通用する～』において行われた、『TV脚本家・上原正三氏と筆者の基調講演の対談』の模様も収録し、その傍証としていく。

## 1. TV コンテンツの始原時の在り様～ TV は時代を映す鏡

### (1) 戦後のメディアの流れとTV産業の成立

戦後の日本は敗戦に拠る事は元より、米国の占領政策における教育・プロパガンダの結果、敗戦までの軍国主義的政治を否定する風潮がかなり強くなっていた結果、社会主義思想が一種のブームとして湧き起っていた。ところが五〇年代の朝鮮戦争の特需などによる非主体的生産活動の規模が大きくなっていくことにより再生された経済の結果、「戦争による豊かさ」を享受するという矛盾した状況に陥ってしまい、特に若い世代においてイデオロギーの混乱が起きていく。そして単純な社会主義ではなく、自らの帰属の検証と未来に向けた生産活動の拠り処を求め、新聞・出版・映画・印刷というような言論の方法を持つ産業を目指す若者が増えた。<sup>(3)</sup> TVはそのメディア産業の中でむしろ“若いプラットフォーム”であり、先行するメディアに入ることが適わなかった若者たちが、自分たちの言論の方法として大量に流入していく事になる。TVはそれを実現することが出来るだけの番組量を持っていく事になる。一九五三年の本放送開始時は録画メディアはフィルムによるものしかなく（それ以外は生放送）、そのため当初は映画の制作機能のシフトが期待されてはいたが、TVの地位を低く見ていた映画スタッフはTVへの制作参加には消極的だったという。<sup>(4)</sup>

しかし社会的に様々な出来事を迎えていた時代の中で、TV番組はフォーマットに則って、その社会事象に対する、あるいは歴史に対する多くの批判を、寓話のスタイルを採って制作され、オンエアされていく。無論、同時にTV映画と呼ばれるハリウッド製の連続ドラマ（およびアニメーション作品）によって、米国の豊かさと正義も喧伝され、静かにそして確実に日本の親米度は度合いを増していった。<sup>(6)</sup>

子どもたちはディズニーやMGMアニメーションの天然色きらびやかな世界に現れる、最新の機器や見た事もない食物に魅了され、米国への憧れを抱いていく。

また東北新社を代表とする日本語版吹替の会社は、未曾有の大量米国产コンテンツのローカライズ事業に注力し、大きな輸入コンテンツのコンビナートとして機能していくことになる。

### (2) TVオリジナルコンテンツの創出と思想の流れ

そんな流れの中、ひとつの番組制作の流れが生まれていく。先述の発言の場を求めた若いクリエイター群が、試行錯誤の上、様々な映像技法を生み出し、自分の作品を撮り始める。<sup>(8)</sup> NETでは1960年には米国产TV映画がプライムタイムで210分、日本産ドラマは30分の放送量だったのに対し、1965年には米国产450分、国産420分にまでシェアを増やしている。<sup>(9)</sup>

NETの場合、1961年に締結された東映テレビ部による番組制作アウトプットディールがあったためであるが、それにしても物凄い追い上げである。<sup>(10)</sup>

歌番組やスタジオセットからの直接放送によるTVドラマ、戦史を振り返るドキュメンタリースペシャル番組など、日本オリエントドの番組が量産され、廉価であった輸入コンテンツの購入費用(および吹替や日本用オープニング&エンディングの制作費)並みの制作費で視聴率を獲得できる番組制作力を持つようになった。“量は質を生む”と言うが、まさに時代の需要が制作力を育てて行ったのである。またTV局の自社制作力とは別に、ハリウッドの映画会社が北米のTV映画を制作していた状況とは別の理由で、東映等、国内の映画会社はTV局用コンテンツに血道を上げるようになる。北米の場合は連邦最高裁判所の判決(一九四八年)により、メジャースタジオ各社が独占禁止法違反の判断をされ、制作事業と興行事業が切り離されることとなっていた。日本の松竹・東宝・東映の三社の場合は御存じのように事実上、同一法人資本により両部門を運営している。大きな理由はまさにTVの産業的伸長にあった。それまでは映画館でしか観る事ができなかったものが、TVによりお茶の間にいながらにして動画を楽めるようになったことにより、映画産業の収斂が起こっていたのである。

そのため邦画映画各社はTV局用コンテンツ——TV映画に活路を見出していく。特に東映は後発であり、新規のインフラと人的ソリューションが制作力の要であったこともあって労働組合が強く、労働運動に因する撮影所のロックアウト等の問題もあり、営業収益の獲得のためには他の方法が無く、先駆的にTV映画制作の体制を組成するようになる。<sup>(11)</sup> NETには出資を行って東映からの独占的な番組供給体制を確立していた。松竹も東宝も同様なTVプロダクションを持つに至るが、松竹はむしろ京都撮影所を活かした時代劇や、東宝は巨大スタジオを維持するための単価と回転を求めてCM用レンタルスタジオであることを主業務として体制をシフトさせていく。現在は邦画事業業界最大を誇る東宝であっても同時期、戦後最大のメディアにおける労働運動とも言われる東宝争議<sup>(12)</sup>の結果、人的なラインプロデュース機能とクリエイティビティを撮影所外に放出したような状況となっており、受託というよりも能動的な“プロデュース”という視点で、映画制作機能をこれだけの規模そのままにスピノフできたのは東映だけかもしれない。これが後のTV映画王国としての両撮の繁栄の礎となった結果、東映動画(現在の東映アニメーション)のTVコンテンツへの体制シフトも合わせ、東映が玩具広告としてのキャラクター・マーチャンダイジングによる経営安定化を図る契機となっていく。

以上のような事情により、映画産業のTVへの労働力移動は起こった。これは転職や拠点の移動と言うことではなく、労働の成果と供給先が映画館からブラウン管へ移ったというものである。さらに新卒等の新しいクリエイティビティは斜陽の映画産業よりも作品需要の高いTV産業を目指す事となった。

新しい労働世代はそれまでの大時代的な制作体制から脱却し、経済的な事情もあって撮影所のセットに拘らず、ロケーション撮影を中心に“早く撮影し、早く仕上げる”事に慣熟していく。その結果、多種多様なメッセージがTVコンテンツには表現され、あるいは暗喩されていく事になる。これは米国の意を汲み、公職追放を受けた実業家が日本テレビ放送網などを設立して<sup>(13)</sup> “親米風潮”を作ろうとし、事実その流れが社会を覆って行った中で、その流れとは別の大き

な潮流となっていく。「おもしろいもの、大衆が求めるものに価値が発生する」という意味では、極めて資本主義的な結果である。

その潮流の中で「日本という国家はいったいどのようなものなのか?」「戦争とは何なのか?」「民族とは?」「世界とは?」「公害とは?」「理想郷とは?」「豊かさとは?」「自由とは?」「家族とは?」「友情とは?」というような、戦後の青年たちの多くがぶつかり、途方に暮れ、そして自らの力を信じて戦おうと決意した結果、発言しようとする意志を作品に反映させていくのである。

## 2. 社会問題としての沖縄

(1)「戦争は継続しており、戦火は未だ拡大している」という意識

特に沖縄という地域は青年たちにそのような想いを抱かせる、大きな社会的な存在だった。「日本であって日本で無い」地帯に多くのジャーナリストやクリエイターたちが思いを巡らせ、結果として多くのコンテンツが生まれていた。TVコンテンツに限らず、「本土と島」「唯一の国内犠牲地」「占領と独立」「基地と土地」などをテーマとし、多くの作品が撮られていった。ドキュメンタリー映画『沖縄列島』(1969年作品。製作：高木隆太郎、監督：東陽一)では、沖縄の文化が幾度も戦火に蹂躪されていても、やがてそれを飲み込んで自身の文化と成していくスケールと鷹揚さがあると解釈し、劇映画『沖縄』(1970年作品。製作：山本薩夫・伊藤武郎。監督：武田敦)では土地の強制接収と基地で働く日本人による闘争を描いた。さらに劇映画『やさしいにっぽん人』(1971年。製作：高木隆太郎、監督：東陽一)では上京した沖縄人青年が自身のアイデンティティに揺れ動く様が描かれた。それより前の一九六八年一月には佐世保エンタープライズ寄港阻止騒動<sup>(14)</sup>もあり、特に「対米」「主権と独立」に関する国内意識は団体・住民を問わず高まっていたことが判る。

いずれの作品も沖縄という地域が「現在も戦争が終わらない土地」としての描写が通底しており、これは「日本に見捨てられた沖縄」「本土決戦の生贄となった沖縄」という意識や、「米軍基地建設のための土地の強制接収」「米兵による暴行・強姦<sup>(15)</sup>」等によって、「沖縄ははまだ戦禍の中にある」という市民の声がクリエイターの耳に届いていたことから、その制作意欲につながったのだと分析できる。五〇年代の朝鮮戦争時<sup>(16)</sup>、そして六〇年代中盤からのベトナム戦争の出撃拠点<sup>(17)</sup>ともなった沖縄は、太平洋戦争末の沖縄戦がそのまま継続しているかのような地帯であった。

当稿では日本の戦後史上、政治的・文化的に大きな意味を持つ地域である、沖縄が発する社会問題を意識したTVコンテンツの制作を採り上げる。

(2) 萌芽する、主張としての作品群

そのような複雑な沖縄を新しいクリエイターたちの眼が捉えていく。先述の作品群は映画であるが、六〇年代に入って先の理由により、単なる左派思想や厭戦気分ではない空気が、特に新しいクリエイターたちが大量に流入していたTV産業において生まれていた。

映画産業から活躍の場を移したクリエイターの巨人に川内康範<sup>(18)</sup>がいる。川内は日活からキャリアを發し、東宝などで脚本家として既に身を立てていたが、戦時中は徴兵も受けており、敗戦直後から戦没者の遺骨引揚や抑留者の帰国のための運動も行うなど、国士的な活動を行っていたことで有名だった。五〇年代に入ってTVコンテンツの圧倒的な不足と外国製コンテンツの席卷に際し、その解決の方法として自らが発案するTVコンテンツの企画作業を開始した。『月光仮面<sup>(19)</sup>』である。『月光仮面』はそれまでに登場していた単純でヒロイックなコンテンツとは趣を異にしていた。「世の中には光があれば闇は相反して必ず存在する。それに惑わされず、決して人は憎まず、殺さず、赦そう」ということをテーマとし、劇中の謎解きやアクションが最大のセールスポイントだったとは言え、この「善悪表裏」「人は憎まない」というコンセプトが大ヒットに大きく貢献していくこととなった。<sup>(20)</sup>

その代表的なエピソードに第四部“幽霊党の逆襲篇<sup>(21)</sup>”というシリーズがある。劇中に登場する東京近郊の地域“月ヶ島”で怪現象が起きて住民の離脱が続く。実は悪の組織が島に核物質を持ち込んでおり、その核兵器を第三国へ売る事でビジネスを行おうとする、というものである。劇中には過疎に義憤を感じるキャラクターも登場する。オンエアの日時は日本の原発の正式稼働である1963年に4年も先駆けたものであり、1954年4月5日の参議院で全会一致決議を見た「原子力国際管理並びに原子兵器禁止に関する決議」案、および翌1955年、12月15日の同院商工委員会における「原子力基本法審議」での「原子力燃料を人間を殺傷するための武器としては使わない」という、「核兵器不作原則」の先行的国会内合意の4年後、1957年2月8日の衆議院予算委員会における米軍原子力部隊設立計画に対する事前協議への対応が問われた時、岸信介内閣総理大臣臨時代理(外務大臣兼務)の答弁で「核兵器不持込原則」が明確化されて2年ほど後のことである。<sup>(22)</sup>兵器としての核利用と燃料としての核利用は別の議論ではあるものの、ある意味で当時、社会的話題であった「核」を作品内に題材として取り上げ、そして恐らくはそこにまったく注意を払っていなかったであろう主視聴者である子どもたちの脳裏に、「平和な地域への核の持ち込み<sup>(23)</sup>」というワーディングを刷り込んだ。それは正にその後、空母オリスカニー核兵器持ち込み事件や、岩国基地核兵器持ち込み事件<sup>(24)</sup>を予言するものであり、川内の軍事にまつわる国際関係情勢を見抜く力と、ジャーナリスティックで弱者に優しい視点の結果とも言える。

作品中に登場する島は沖縄ではない架空の地域“月ヶ島”だが、東京近郊に見えるものの沖縄を連想させる“島”というワーディングを行う事で、川内は作品世界をリアルにしている(恐らくは中央区月島であるが)。さらに、描かれるそれは内地と断絶してしまった地域——「占領下であって他国となった沖縄」という現地の実情を連想させ、沖縄の行き場のないイデオロギーや、故郷を離れたが故に自身のアイデンティティーに悩む若き沖縄出身者たちの姿をも彷彿とさせ、さらに後に起こる米軍原子力艦船のフジツボ取りに雇われた在沖の潜水業者の放射能による健康被害(『沖縄列島』)に代表される「いろいろなものを失いながら恐ろしい兵器に食わせてもらう沖縄」の姿をも暗示している。このひとつの物語が「善悪表裏」とするならば、「善」は社会と経済成長のための大量電力を生むために必要な核であり、「悪」はその恐ろしい破壊力

である核兵器そのものと、その軍事ビジネスということであろうか。確かに現在の原発を巡る社会情勢には極めて近いものを感じる。

ここに川内によって実際の政治や社会問題を児童向け特撮作品に反映させる「寓話的手法」が確立されたと見てよい。

採算性を検討せずに作品を受託してしまった為に、当時は様々な試行錯誤を行って、その番組フォーマットを確立してきた<sup>(26)</sup>。放映時間やスポンサーおよびTV局との渉外等、低予算故に少人数での短距離的体制だったが故に上意下達や下意上達がスムーズであったろうし、オンエアに間に合わせるための様々な妥協と大らかさがそこにはあった。その結果として、作品の魅力の底上げのため、後天的なメッセージ性の包含が拡大され、さらに放送コードにかからないものとして許されていったのである。

ここに連なっていくのが、円谷プロダクション<sup>(27)</sup>が制作した事で有名な『ウルトラマン』<sup>(28)</sup>等のシリーズである。

### 3. 1960～70年代における「寓話的手法」である特撮TVコンテンツの概観

円谷プロダクションについての詳細は別稿に譲るが、当時の円谷プロダクションが若きクリエイターたちの梁山泊の如くであったことは論を俟たない。特撮体系の創始者である円谷英二<sup>(29)</sup>は、とにかく若い才能を溺愛し、その特撮体系下の様々な職能において、新人の登用を積極的に行っていた。その中で本稿は特に沖縄に出自を持つ、金城哲夫と上原正三の二人に光を照射したい。ふたりは先述の川内から発した「寓話的手法」を確実に継承し、そして明確に拡大していく。これらの「寓話的手法」に焦点を当てた先行研究には切通理著作『怪獣使いと少年』<sup>(30)</sup>があり、「ウルトラシリーズ」5作に及ぶ検証がなされている。当稿では特に金城哲夫と上原正三の脚本作品に特化して詳述したい。

#### (1) 『ウルトラQ』<sup>(31)</sup>

当時は円谷プロダクションが様々な経緯を経て、連続TVコンテンツに初参入した作品である。“敗戦時代の終結”“脱戦後”を迎えていた1966年にオンエアされた。当社の成立経緯にはたいへん面白いものがあるが、ここではこの作品が“特撮ありきで始まった企画”であるという点のみを伝えたい。東宝特撮ですでに先端映像の頂点にあった円谷プロダクションがその製作のグリップを行い、作品は製作が開始される。東京五輪(1964年)や大阪万博(1970年)に代表される未来的なデザインと、戦前からの日本風景が混在する映像となった作品となった。元々はSF怪奇路線を志向していたのだが、後に視聴率の獲得が見込み易い怪獣路線へと切り替わっていく。到来する新しい時代と豊かさ、そして日本社会の普遍性と物質文明化していく世相の変化を巧みに取り入れた物語が特徴である。当社は、東京五輪から2年後に撮られた本作は、「映画でしか見られなかった特撮が毎週TVで観られる」という画期的なTVコンテンツであったことから、“巨大生命体同士の激突”シーン等が児童層を中心に支持され、高い視聴率(最

高視聴率36.4%、平均視聴率32.39%)を獲得した。

沖縄出身の脚本家・金城哲夫と上原正三は当シリーズにおいて起用された。金城は第2話「五郎とゴロー」、第3話「宇宙からの贈りもの」、第7話「SOS富士山」(共同脚本)、第8話「甘い蜜の恐怖」、第9話「クモ男爵」、第13話「ガラダマ」、第16話「ガラモンの逆襲」、第17話「1/8計画」、第19話「2020年の挑戦」(監督との共同脚本)、第22話「変身」(原案)、第23話「南海の怒り」、第27話「206便消滅す」(共同脚本)を担当した。

上原は当作品がデビュー作であり、第21話「宇宙指令M774」と第24話「ゴーガの像」を担当している。当シリーズにおいては取り立てて大きく“沖縄的なもの”を感じさせる文脈はない。

## (2)『ウルトラマン』

その後の同シリーズのフォーマットとなった作品。また、マーチャンダイジングが結果的に花開き、その後の「玩具→TVキャラクタービジネス」の原型となった画期的な作品である。人知の及ばぬ超災害に模される怪獣の出現、地球外知的生命体からの侵略を下敷きとし、それに立ち向かう人類の姿と抗えない暴力やオーバーテクノロジーに対し、レギュレーターとして超能力を持つ、地球外からの巨大超人の活躍を描く。前作『ウルトラQ』で高い人気を誇った怪獣特撮を毎回取り入れる事とし、世界観も継承していたとみられ、超災害としての怪獣群をゲストキャラクターとして、鎮圧にあたるヒーローとなる超人を主人公に位置付け、講談的に物語は構築されることとなった。

作品のポイントは、怪獣災害であれば人類側にもその出現や暴力に原因があること。地球外生命体からの侵略であれば人類にもそのつけこまれる脇の甘さや、未熟な文明度しか持ち得ていない弱点等が挙げられる。前作の“巨大生命体”たる怪獣と、それを鎮圧する超人の対決シーンの特撮で撮り上げ、視聴率はさらに高いものとなった(最高視聴率42.8%、平均視聴率36.8%)。

金城は第1話「ウルトラ作戦第一号」(師匠との共同脚本)、第7話「バラージの青い石」(監督との共同脚本)、第8話「怪獣無法地帯」(上原との共同脚本)、第10話「謎の恐竜基地」、第13話「オイルSOS」、第18話「遊星から来た兄弟」(監督との共同脚本)、第20話「恐怖のルート87」、第26・27話「怪獣殿下 前・後篇」(共同脚本)、第29話「地底への挑戦」(監督との共同脚本)、第30話「まぼろしの雪山」、第33話「禁じられた言葉」、第37話「小さな英雄」、第39話(最終回)「さらばウルトラマン」を書き、上原は金城との共同脚本である第8話以外は第38話「宇宙船救助命令」を書いた。上原は先行して円谷プロダクションで活躍していた金城に呼ばれる形で参加した。金城との共同脚本で実力の検分を受け、その後で登板している。このように金城は当該作品の担当監督と共同で脚本を制作したり、シリーズの監修者の立場で共同脚本に至ったりするケースが多い。

### (3)『ウルトラセブン』

当作品は前作『ウルトラマン』と直接の世界観の連結を意識せずに創られ、シリーズテーマを「侵略」として構築された。ただし制作体制の時間的安定化を図るために前作最終回から半年程度の時間を空け、“撮り貯め”等を行った上でのオンエアとなった。前作品同様の巨大ヒーローを主役に据えた番組であるが、オンエア時点では世界観は踏襲していた訳ではない。また製作前より計画的なマーチャングアイジング、玩具等ライセンスを行い、同時期の東映作品と並んで、「広告マーケティングとしての特撮TVコンテンツ作品」の草分けとなった作品である。

前作でゲストとして多く登場した怪獣よりも、文明を持つ“星人”をゲスト敵として配しているサブタイトルが多いが、主人公ウルトラセブンは、“超星間文明から派遣されて駐在”しているのではなく、たまたま立ち寄った地球で、弱者である人類が侵略に脅かされている事を知り、調査員であった職務を自主的に拡大して“軍事力を行使する侵略者に対する停戦監視員”となり、その超能力を使用して地球人を護っている、という設定だった。前作では超人の位置づけは飽くまで“レギュレーター”であり、解決するその超能力も人類の力の及ばない超常事象であり、主人公の人格的な掘り下げをほとんど行わなかった事に対し、当作品では超人が実際の進行上の主役となり、その“たまたま地球に立ち寄り、弱者としての人類を護ろうとする超人としての義憤”、あるいは“飽くまで人類にとっては部外者である立場”もしくは“種存立のために行使される人類のマキャベリズムに対する、正義の在り様、監視者としての苦悩”が描かれていく。やがて彼は幾多の戦いを経て身体を壊し、本星への帰還を余儀なくされていくのだ。

当作品はベトナム戦争の泥沼化が進む1967年にオンエアされた。当時は太平洋戦争の戦禍がまだ国内のそこかしこに残っており、社会全体が厭戦的な空気から抜け切れずにいた。そのために左派的思想が強くなってはいたものの、同時に朝鮮戦争による特需から空前の高度経済成長を迎え始めており、当作品はその「反戦気分」と「成長・復興」という社会規範が混在した中で、多感な時期を過ごしたクリエイターが、戦争を知らない世代に対して強いメッセージ性を容れ込んだ作品となった。当作品で金城は、第1話「姿なき挑戦者」、第2話「緑の恐怖」、第3話「湖のみみつ」、第4話「マックス号応答せよ」(共同脚本)、第7話「宇宙囚人303」、第8話「狙われた街」、第11話「魔の山へ飛べ」、第14・15話「ウルトラ警備隊西へ 前・後編」、第18話「空間X脱出」、第25話「零下140度の対決」、第34話「蒸発都市」、第42話「ノンマルトの使者」、第48・49話(最終回)「史上最大の侵略 前・後編」を執筆、筆頭脚本家としてそれまでのシリーズよりも大きなウェイトを担当する事になった。一方、上原は第9話「アンドロイド0指令」、第17話「地底GO! GO! GO!」、第23話「明日を捜せ」(監督との共同脚本)、第28話「700キロを突っ走れ!」、第43話「第四惑星の悪夢」(監督との共同脚本)、第44話「恐怖の超猿人」(市川森一との共同脚本)、第45話「円盤が来た」(監督との共同脚本)、第46話「ダン対セブンの決闘」(市川森一との共同脚本)、第47話「あなたはだあれ?」を書き下ろし、当作品後半の制作費切り詰め圧力により、脚本上も派手な怪獣などの登場シーンを低減させなければならないという、諸処の制作条件を課せられた作品も多く担当しており、故に人間ドラマに踏み込んだ内容となって



いるのもひとつの特徴である。

#### (4)『帰ってきたウルトラマン』

前作『ウルトラセブン』は制作構造上の問題で、制作末期には体制が破綻していたとされる。大きな理由は円谷プロダクションが、映画と言う大型の売上を持つビジネスを行使していた、東宝という大台所企業から発した会社だったという事が一番に挙げられる。売上規模から制作原価を設定するのではなく、実際のTV放映権料売上には見合わない、映画並みの制作原価を基準として制作投資を行ってしまった結果、初作から累積してしまった円谷プロダクションのBSは痛み、同時間帯での“巨大超人路線”は一旦終了する事となるが、同路線は2年後の1971年に別の提供枠において、当作で復活することになる。

それは無論、シリーズ第2作の『ウルトラセブン』の社会現象にまでなった驚異的な視聴率や、企図していなかった放映後のマーチャンダイジングの伸長を受けたものであったが、様々な自省と意欲を以て、当作はTV局の主導プロデュースの下に稼働した。

当作オンエア時の世相は、高度経済成長期真っ只中、「戦前」「戦後」と決別するべきだという「脱・旧日本」の意識が凄まじい勢いで育っており、産業発展上の必然悪として発生していた公害や、深刻さを増していた貧困や差別の問題、教育・入試の過当競争問題、保守的な土着的因習問題等が顕在化しており、そのいずれもが作品の物語に反映されていた。オンエア当初はそれらの社会問題や大人向けの物語作りが倦厭され、視聴率は伸び悩むが、時代的に一極集中型の視聴率獲得自体が減少する傾向にもあり、そのような中で当作は平均視聴率は22.7%と高い水準の作品となった。<sup>(35)</sup>筆頭脚本家として起用されたのは当時、円谷プロダクションを離れていた上原正三である。金城は故地・沖縄に独力で貢献をしようと東京を離れて帰沖していたため第11話「毒ガス怪獣出現」のみ、円谷一の要望で脚本を書き下ろし、上原は筆頭脚本家として第1話「怪獣総進撃」、第2話「タッコング大逆襲」、第3話「恐怖の怪獣魔境」、第4話「必殺！流星キック」、第5話「二大怪獣 東京を襲撃」、第6話「決戦！怪獣対マット」、第7話「怪獣レインボー作戦」、第10話「恐竜爆破指令」、第12話「怪獣シュガロンの復讐」、第13話「津波怪獣の恐怖 東京大ピンチ！」、第14話「二大怪獣の恐怖 東京大龍巻」、第16話「大怪鳥テロチルス謎」、第17話「怪鳥テロチルス 東京大空爆」、第19話「宇宙から来た透明大怪獣」、第24話「戦慄！マンション怪獣誕生」、第26話「怪奇！殺人甲虫事件」、第33話「怪獣使いと少年」、第37話「ウルトラマン 夕陽に死す」、第38話「ウルトラの星 光る時」、第51話(最終回)「ウルトラ5つの誓い」、と20本を担当した。

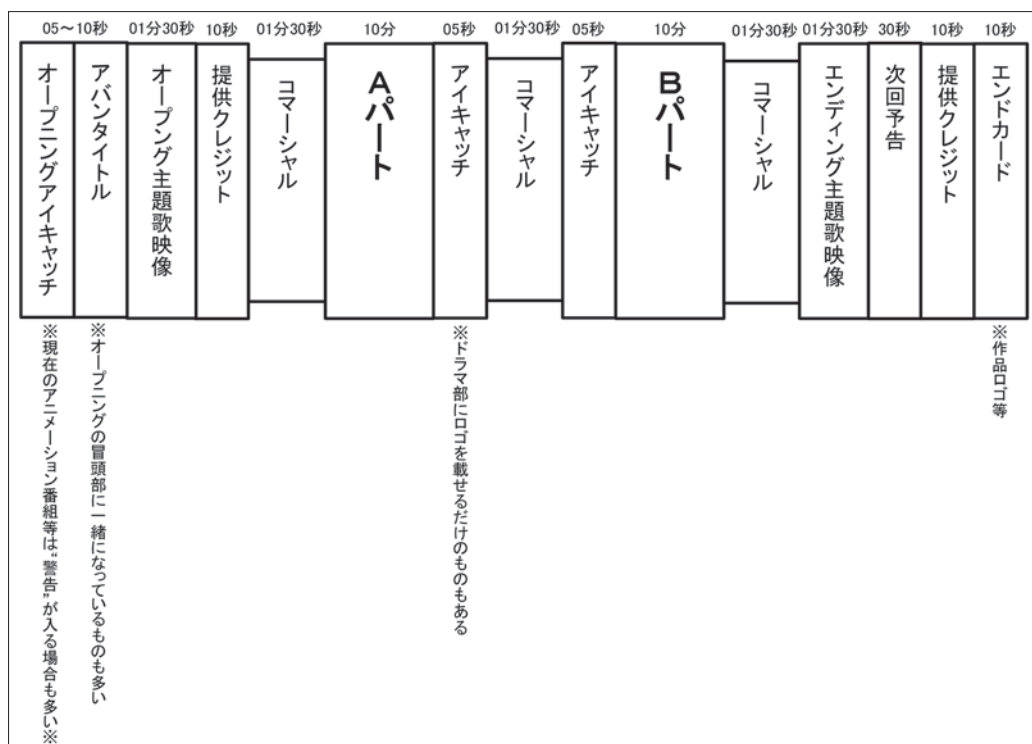
## 4. TVシリーズを以て語るメッセージの構造

### (1) TVシリーズの構成

連続もののTV番組には放送のための基本フォーマットがある。いわゆる“Aパート”“Bパート”というのが本編部分であり、アイキャッチ(Aパート終了時のCM入りとBパート開始前

のCM明けに作品イメージの画像や映像を入れたもの)をスーパー状態にしたりすることはあっても(本来のアイキャッチのタイミングにタイトルロゴ等をドラマ部部分に乗せてアイキャッチ扱いにする等)、『ウルトラマン』のシリーズがオンエアされて以来、このスタイルは変わってはいなかったが、例外的にコマーシャルが提供社数の関係等で“Aパート”“Bパート”を都合三等分して“Aパート”“Bパート”“Cパート”とし、コマーシャル数を増やした作品もある<sup>(36)</sup>。一話当たりの作品時間総量は1,730秒、29分程度であり、以下のようなフォーマットとなる。

図1 番組フォーマット

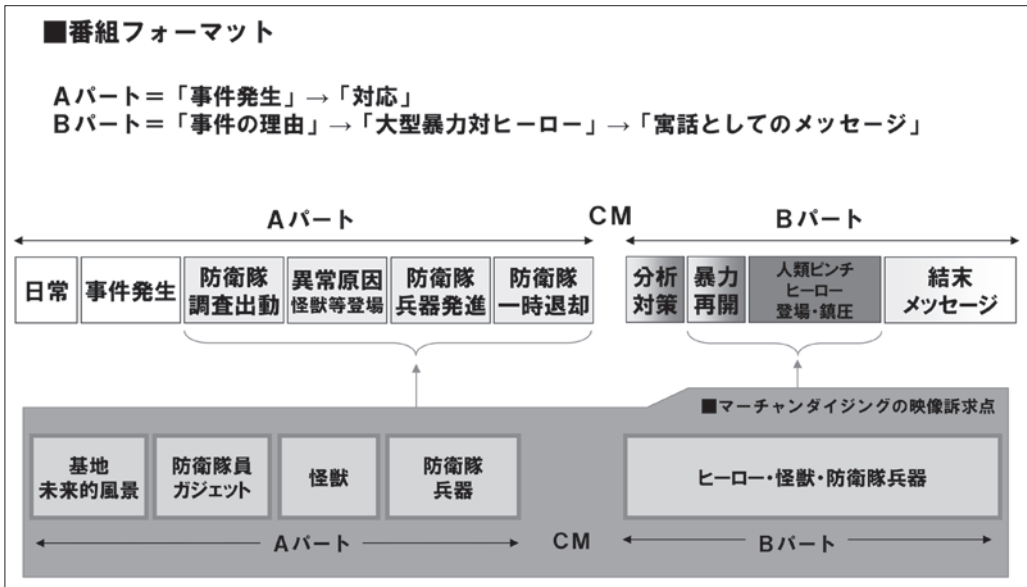


(筆者作成)

そのため本編部分は約20分程度であり、脚本家や演出家たち作家は、この情報量の中で提供の商品魅力を伝えつつ、自身が伝えたいメッセージを内容に織り込んでいくこととなる。

あくまで例示であるが、多くの場合、物語のフォーマット構造は以下のようになっていて、マーチャンダイジング商品をパフォーマンスするタームと図のように重なっている。

図2 物語構造とマーケティングコンテンツとしての映像的訴求要件



(筆者作成)

【基本物語構成】(※☆マークはマーチャンダイジングポイント)

- ①日常
- ②日常の中に異常が発生
- ③防衛隊が出動(☆普通移動ビークルや調査・通信用ガジェット)
- ④異常の原因、怪獣や星人等の登場・最初の暴力(☆怪獣や星人の造型)
- ⑤防衛隊大型搭乗兵器の発進・交戦(☆戦闘ビークル等)
- ⑥防衛隊の一時敗退・撤退
- ⑦事態の分析・対策の策定
- ⑧怪獣や星人等の再登場・暴力決戦(☆戦闘ビークル等)
- ⑨人類側危機に際してのヒーローの登場(☆超人の造型等)
- ⑩大団円・メッセージ

概ね、以上のような物語構成で各話は進行する。

および通期では提供費拠出者でありライセンサーである商品メーカーの商品販売計画に則り、数年前より製造計画・広告計画が練られ、メーカー側が希望する内容の年間の制作スケジュールも策定されており、物語の全体的な流れや、各話中でパフォーマンスするべき要素というものも事前に策定されている。

具体的には「お盆商戦には主人公の搭乗するビークル(高額商品が多い)が、主人公を助けて活躍する」等である。これによってその時点での一押し商品のセールスを伸ばさせるマーケティ

ングを図る訳である。玩具等になる作中に登場する兵器やガジェット群は多くの場合、このメーカー側の提案によるデザインによって製造されているが、登場する主人公(超人や改造人間等ヒーロー)自体のデザインは製作会社側で行われる為に、作品全体の著作権は製作者である製作会社に帰属する著作権システムとなっている。提供費拠出者たる商品メーカーは「自社の工場が稼働し、小売販売が伸長することが定款上の目的」であり、仮に著作権を持っていたとしてもその収益は企業としては本来的なものではないと言う事である。

図3 作品通期のシリーズ構成と玩具商品発売計画例

		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月
スリッパ道具	主人公スーツ	主人公変身ガジェット	副主人公スーツ	副主人公変身ガジェット	主人公強化ガジェット	主人公強化ガジェット		主人公強化ガジェット		クリスマス高戦	お正月高戦
	主人公搭乗ビークル	主人公ソフトビニール人形①	副主人公搭乗ビークル	副主人公ソフトビニール人形	主人公搭乗新ビークル	副主人公搭乗新ビークル		主人公搭乗新ビークル	副主人公搭乗新ビークル	主人公搭乗新ビークル	副主人公搭乗新ビークル
その他	敵方ソフトビニール人形	主人公側基地等大型商品①	敵方ソフトビニール人形	敵方ソフトビニール人形	主人公側基地等大型商品②	敵方ソフトビニール人形	敵方ソフトビニール人形	敵方ソフトビニール人形	敵方ソフトビニール人形	敵方ソフトビニール人形	敵方ソフトビニール人形
	登場・世界観説明	敵方ソフトビニール人形	敵方ソフトビニール人形	敵方ソフトビニール人形	敵方ソフトビニール人形	敵方ソフトビニール人形	敵方ソフトビニール人形	敵方ソフトビニール人形	敵方ソフトビニール人形	敵方ソフトビニール人形	敵方ソフトビニール人形
物語	・登場・世界観説明	・敵北→強化	・援軍	・ビークルの活躍	・物語の転換 ・敵方の変動 ・新規ビークルの必要性	・物語の盛り上げ ・ビークルの活躍	・物語最終回へ ・ビークルの破壊				

(筆者作成)

一方、制作会社側は大前提として、特撮等を中心としたTVコンテンツは提供費拠出者にライセンスしている大量製造商品が売れることによって発生する印税収益が、その制作原価を補填するシステムであるため、作品中で商品が魅力的に感じられるような演出がなされるのが通常である。つまりTVコンテンツはマーケティングの方法、商品のプラットフォームとして機能する、という考え方である。

一方で1970年代当時はマーチャンダイジングの威力が認められ始めていたとは言え、物語と相反するコマーシャルイズムの追求よりも、単純に設定を活かした物語性の深化こそが作品の

発展につながるという思想も強くあった。演出家の傾向にはよるものの、金城や上原のテーマ性の強い作品は、“大人っぽい”“悲劇”故に記憶に残るタイプのものが多く、メイン視聴者層である児童には、強く愛される傾向があった。<sup>(37)</sup>

## (2) エピソード分析

ここで再び、メッセージ性の強い作品の検証に戻りたい。今稿で触れるのは、先に解説したように「沖縄」を意識させるワーディングである、「マイノリティ」「似ているが異なる」「侵略」というものである。

### 【『ウルトラQ』第21話「宇宙指令M774」】

脚本：上原正三 監督：満田穉 特技監督：的場徹

#### 梗概：

宇宙人ゼミが他の星人の怪獣による侵略を警告する。警告を信用しない人類の前に、ついに怪獣が襲来、人類は危機に陥るがゼミのアドバイスと航空自衛隊の爆撃により、最後は怪獣を撃退することが出来たのだった。

事件が週末を迎え、「美しい星」と聞かされてきた地球に留まる決意を伝えるゼミ。実は地球には既に多くの宇宙人が棲みつき、地球人と変わらぬ外見で生活していたのだった。「あなたの隣の方、その人も宇宙人かも知れませんよ？」——作品は不協和音的な不気味な旋律で終劇となる。

当作品は上原正三のシリーズデビュー作であるが、実にシンプルな構造ながらも現在も透徹する、彼のテーマ性に溢れている。「異邦人であっても良き隣人がいる」「しかし異邦人が隣にいるのは気味が悪い(排除したい?)」という、その物語の結末である。上原は常に「マイノリティ対マジョリティ」、「似て非なる者への異質感・倦厭感」「排除される側の気持ち」と言うものを採り上げる。本作の主観はマジョリティの立場ではあるが、外見は内地人と変わらぬ上原自身が、常に東京ではマイノリティである事を意識せざるを得ない経験をしてきた結果、後に『帰ってきたウルトラマン』の「怪獣使いと少年」で明確になる、マジョリティからの理不尽な暴力に対する、反抗的な思考回路が見て取れる最初の作品となっている。

### 【『ウルトラマン』第37話「小さな英雄」】

脚本：金城哲夫 監督：満田穉 特技監督：有川貞昌

#### 梗概：

東京に小怪獣ピグモンが現れ、科学特捜隊(主人公たちの所属する組織)に何かを訴えようと

していた。一方、発明家の隊員・イデは「我々がどんなに頑張っても敵を倒すのはウルトラマンだ。我々は必要ない」と自身と自身の所属する組織の存在意義を見失っていた。

やがてピグモンの言葉は「科学特捜隊とウルトラマンに倒された怪獣たちが復活して来襲する」という、驚くべきものだということが判明する。先手を打って怪獣を復活させる能力を持つ怪獣酋長を倒そうとする科学特捜隊。主人公ハヤタ(=ウルトラマン)は「彼是我々が力一杯戦っている時だけ力を貸してくれる」と話すが、イデは「今にウルトラマンが来るんだ」と作戦に身が入らず、怪獣の攻撃に身を晒してしまい、庇ったピグモンが怪獣に叩き潰されてしまった。

ハヤタは「人類の平和の為に命を投げ出して戦ってくれたんだぞ！ お前は恥ずかしくないのか!？」とイデを殴りつける。気を取り直したイデは自身の開発した兵器でピグモンの仇を討ち、その後に見れた怪獣酋長をもウルトラマンと力を合わせて倒す。

ピグモンの亡骸に対し隊長は「ピグモンに対し、人類の平和に尽くしたその功績を認めて、特別隊員の称号を与える」と称え、隊員たちは黙祷するのだった。

金城の秀作として知られる本作であるが、実際は制作費の問題等で過去の美術である怪獣の着ぐるみを効果的に再利用した回でもあり、そのような、どちらかと言うと設定的に逆風の中、金城は「弱者が大敵から人類を庇う」という骨太の物語を生み出した。

一見して美談だが、子どもたちに人気のあった小怪獣ピグモンの死ぬ姿(シリーズ中2度目となる)は、子どもたちの心に深い傷も遺し、同情からかピグモンは誕生から数十年を経ても依然、人気の高い怪獣である。

このピグモンは沖縄の現身であろう。唯一の本土決戦を担わされて民間人までが戦った、弱者たる二等国民<sup>(38)</sup>の島。死んだ後に「特別隊員」と称える欺瞞は、米軍基地を残したまま「早く、日本へお帰り」と復帰を急がせる本土の姿であり、その無垢な遺体はマイノリティである沖縄の戦死者の姿だ。本土の人間は後ろめたく、言行は空々しい。その構造を金城はこの作品で描いている。

#### 【『ウルトラセブン』第42話「ノンマルトの使者」】

脚本：金城哲夫 監督：満田穉 特技監督：高野宏一

梗概：

ウルトラ警備隊(防衛組織)の主人公ダン(=ウルトラセブン)と女性隊員アンヌが休暇中、海で「海底の開発をやめないと大変なことになる！」と言う少年に会った直後、沖の海底開発センターの爆発を目撃する。再び出会った少年に「ノンマルトにとって人間よりも海底は大事だ!」「ノンマルトは人類を攻撃する」と告げられたダンは、「故郷星では地球人のことを“ノンマルト”と呼ぶが……」と疑念を持った。

海棲人類ノンマルトによって怪獣が出現、またノンマルト自身の手によって原子力潜水艦が

ジャックされ、地上攻撃を開始する。ダンに変身を妨げようとする少年に「真実がどうあれ戦わなければならない」と変身を強行、怪獣を倒す。一方、原潜を撃沈した警備隊はノンマルトの海底都市を発見、跡形もなく粉碎してしまう。隊長は「我々の勝利だ！ これで海底も我々のものだ！ 海底の開発を邪魔するものはいない！」と叫ぶ。

戦いの後、少年は海難事故で死んだはずの少年だと言う事が判るが……。

「被侵略者だと思っていた者が実は侵略者としての歴史も持っていた」というエピソードである。この回により、人類の守護者たるウルトラセブンは自身の正義と、人類の正当性、無垢さに疑問を持ってしまう。変身時、目を必死に瞑るダンの姿は、自身の迷いを押し込むかのようなものである。

この回の人類の姿はまさに日本人そのものだ。原爆を2発も落とされて完膚無き迄に敗れた日本国民だが、しかしてその歴史中には、琉球を暴力で経済的に連結した事や、アイヌの土地を暴力で奪った記録も明確に抱き込んでいる。「我々日本人は被害者であるだけでなく、加害者であったことも忘れてはならない」金城はそう語るのだ。オンエアされた時代はベトナム戦争が世界中に影を落としていた1967年であり、戦後、“日本の救世主”として尊崇を集めていた米国が、国連軍として北ベトナムを空爆する破壊者となった姿を見、日本人が信じていた正義が再び揺らぎ始めた頃でもあった。金城の最高傑作と呼ばれるこの作品は、児童に深い違和感と、常識としての正義に対する疑念を抱かせるには十分だった。

### 【『帰ってきたウルトラマン』第33話「怪獣使いと少年」】

脚本：上原正三 監督：東條昭平 特技監督：大木淳

梗概：

関東近郊と思われる工業地帯、隣接する河川敷の廃屋に老人・金山と少年・リョウが肩を寄せ合って住んでいた。学校にも通わずに川原を掘り返して何かを探すリョウを、貧しく見える所為か不良たちが毎日いじめている。主人公・郷秀樹(ウルトラマン)たちの組織MATの調査によると、少年は北海道の炭田出身の孤児だという事が判るが……。ある日、いつにも増して激しい不良の暴力に念動力が発動、不良たちがけしかけた犬が爆発、四散する。

郷は、金山が調査のために地球を訪れたメイツ星人である事、汚染大気に病んでしまい、念動力で地中に隠した宇宙船を元に戻す力を失ってしまっている事、さらに、出会った頃の幼いリョウを守るために超能力で川原に怪獣を封印した事を知る。さらに金山の事を思うリョウが共にメイツ星へ行こうと、宇宙船を探すために川原を掘り返し続けている事を知った。

「爆発は宇宙人の仕業だ！」と街の大人たちがリョウを殺そうと廃屋へ殺到、「我々日本人は美しい花を作る手を持ちながら、一旦刃を握ると残虐極まりない」とMAT隊長が語る言葉の通り、魔女狩りのように押し寄せた人々によって、リョウを庇った金山が射殺されてしまう。

リュウの慟哭が響く中、地上へ解放された怪獣が街を襲う。逃げ惑う人々を前に「人々を守るべきなのか」「これは天譴ではないのか」と郷＝ウルトラマンは煩悶するが、隊長の叱咤により思い直してウルトラマンへと変身、金山とリュウの涙を思わせる豪雨の下で怪獣を倒す。

ラストシーン、まさに天涯孤独となってしまうリュウが、今日も宇宙船を探すために黙々と川原を掘り返し続けていた。<sup>(39)</sup>

時代は沖縄返還前年であり、わざと存在を忘れ続けていたとも言えるその沖縄に、国民の意識が傾きつつある時代の作品である。プロデューサー的意識が強く、「次の作品はどうあるべきか」という事業的ステージや思想バランスを意識しながら作品を執筆・創出していた金城とは異なり、上原は「自分に御鉢が回ってきた」と感じ、より政治的な意思や、沖縄出身者というマイノリティーとしての自意識を視覚化しようとした結果、本作は誕生した。<sup>(40)</sup>

当時は放映前、TBS内の試写における考査で児童虐待と差別的な表現が問題となるが、担当プロデューサーの橋本洋二が上原と監督の東條昭平<sup>(41)</sup>の以降のシリーズの降板を条件に、オンエアを強行した<sup>(42)</sup>。橋本は当然、クランクイン前より脚本の内容は知っていた上で制作を黙認している。この事例からも当時、TVにはこのようなジャーナリスティックな視点のメッセージを子供たち向けに発信する義務感があったと考えられる。

少年の出身はアイヌであることが暗示され、川原に住んでいるのは“河原者”——被差別民や物乞いのレトリックである。“金山”という名からは朝鮮人の日本名を連想させる。

上原と東條は本作で何を語ろうとしたのか。上原は沖縄出身という、マイノリティーである自分自身も被差別者であり、関東大震災での朝鮮人の虐殺を意識して執筆した事を語っている。合計20分という短い放映時間の中で、戦後の日本人全員に国民としての在り様を問うた本作は、高い評価と衝撃的な内容故に、未だに評論の俎上に引き合いに出される問題作として位置している。

### (3)「寓話的表現」とマーケティングコンテンツとしての作品の折り合い

『帰ってきたウルトラマン』の「怪獣使いと少年」によって、上原と監督である東條昭平は降板を余儀なくされる。“暴力的”だという社内考査による指摘だ。児童虐待的なシーンや被差別民を連想されるキャラクターの殺害シーンに拠るものだが、確かに視聴率は全51話中、24.0%と33位であるが<sup>(43)</sup>、前週の「落日の決闘」は23.4%であり、次週の「許されざるいのち」は24.6%とポイントは上昇傾向である。特にそのセンセーショナルな内容で視聴率に多寡は発生していないと判断できる。

ただし作品内では防衛隊の保有する火器・兵器の類は一切登場せず<sup>(44)</sup>、兵器等玩具のマーチャングデザイン効果は極めて薄く、提供を獲得する責任を持つTV局側としては不本意であろうことは想像に難くない。しかし一方で本作中には、土砂降りの中、80秒にも渡る長回しカットを活かした、大木淳特技監督によるウルトラマンと怪獣の死闘が描かれており、この決戦シーン映像には恐ろしく高い求心力が発生している。このシーンはその後の円谷特撮を語る上でも



名場面として伝えられており、その技術練度とアイデアの高さが伺えるものである。先の児童虐待シーン差別を連想させるシーンも含め、視聴者へ強い印象を与える、鮮烈なシーンの連続がある当作品は、シリーズ全体の人気の確立に貢献したと言え、現在も当作品が連続TVコンテンツの名作として語られる結果を鑑みると、そのマーチャンダイジングにも強い影響を与えたと言<sup>(46)</sup>って良い。

単に商品が陳列されるだけでは作品の印象は強くなる。判断が不確かで認識力獲得の途上にある児童たちに向けて、ある時はトラウマを与えるがごとく、強く鮮烈な表現を以てメッセージを発する事による、高い商品力の創出を本作は体現している。

#### (4) 結章

少ない事例ではあるが、“特撮”“TVコンテンツ”と呼称される分野の持つ、様々な資本的成立要件(提供・放送コード・制作費額等)を挙げ、さらに時代背景から発する、国民が抱えていた社会問題を内容に映す寓話化により強い商品性を持ち得、その結果、同コンテンツがマーケティングの広告プラットフォームとして高い機能を持ってきた歴史を検証し、明らかにできたと考える。

同時にこのことにより、単なる商品陳列的な作品描写ではない、視聴者に深甚な印象を与えた作品は評価され、長く残り、語られる作品となる傾向が強い事が判り、これまで触れられる事のなかった作品の文学性とマーチャンダイジング性との相関関係にひとつのサジェスションが行えたと考え、提供者の必要な高額制作費となる同ジャンルの今後の作品制作方針において、提供費拠出可否の指針となり得るだろう。さらにこれは商業性と作品性という、相反する性質の狭間に立つクリエイターのビジネス姿勢におけるモデルとなり得、後進の育成に成果を与えるものと考えている。

一方で視聴率だけでは実際の商品販売動向までは探る事は適わず、視聴率と実際の商品販売数値の関係性の検証は以降での研究課題となる。

重ねて書くが、作品性と商品性の両立は極めて高いバランス感覚が必要であり、その法則律を言語化していくに当たり、当研究は産業貢献を目的として一層の深化が必要であると考えものである。

了.

付録：上原正三×公野勉 基調対談講演 抄録

日時：2016年11月8日（火）14:00～16:30

場所：沖縄県教職員共済会館八汐荘屋良ホール

講演登壇者：上原正三、公野勉

公野：帰沖はどれくらいぶりでしたらっしゃるのでしょうか

上原：今年の8月に戻ってきたぶりですね。

公野：大学入学で上京されて以来、ずいぶんと沖縄とは距離ができていたのではないかと思います。大学に入るまでの気持ちと比べて沖縄に対して「変わった」と思われる印象はありますか。

上原：それはもう“帰る”感じになったという事です。それに今でも毎年一回か二回、帰ってきますけど、“帰る感覚”も違ってきています。まず国際通り、そして公設市場と、あの場所はもう大好きで、高校時代からうろうろしてた場所なんです。けれども今ではもう店にも観光客がいっぱい入れないんですね。公設市場ではのんびりとした婆さんたちが物を売っていたのに、最近の店は、ちょっと動いても客引きの引き込みみたいにされるんで、とてもくつろげない

公野：私は沖縄に通い始めたのが20年位前からですけど、その頃は、今のような立派なくつも駐機できる那覇空港じゃなく、とても小さい空港でした。国際通りも豚の頭が並んでいたりして、非常にエスニックな感じがしていましたが、今はずいぶんと綺麗になったという印象ですね。一方でものの考え方とか、人の風景が変わったという印象はあるのでしょうか。

上原：僕らが付き合う世代はもう70代80代なので、そんなに変化がない。やっぱり若い人たち——スマホ世代じゃないですか。だから逆に話が通じるのかなとは思いますが。

公野：私が初めて『帰ってきたウルトラマン』を観たのは3歳で、最初のオンエアをリアルタイムで観ていた記憶があります。上原さんがメインピッチャーとして球を投げ込んでいた視聴者の確実な一人でした。『帰ってきたウルトラマン』を最初の企画から立ち上げていく中で、どういう風に沖縄の文化を反映させようと考えていたのでしょうか。

上原：その意図は『帰ってきたウルトラマン』だけでなく『ウルトラQ』から始まっています。つまり、僕も金城哲夫も「ウチナーンチュ（沖縄言葉で『沖縄の人』という意）」な訳です。二人でいると大体、方言で話すんだけど、そこに監督やら脚本家なんかがあると急に慌てて（標準語に）戻して……現場にはそういう面白さがありましたよね。

公野：制作者たちの側でも、沖縄を意識していたのは金城さんと二人だけ、ということですか。一方で金城さんの持たれているトーンと上原さん御自身のトーンはやっぱり違うものがあると、ご自身でおっしゃられていましたが、そこは差別化を意識して書いていた、という事はあるのでしょうか。

上原：金城哲夫っていうのは——持って生まれた個性という物がね、凄かった。なにしろ玉川

大学の時には『金星人と握手する会』というものを結成して、既に宇宙に目を向けていたんですよ。僕はその頃というと“沖縄の土地”といった方向に目が行っていて、彼の意識とは天と地ほどの開きがあった。性格自体もそういう処があって、彼が太陽のように明るければ、僕は根暗なところがあった。それは『ウルトラQ』の時からですね。

**公野：**上原さんに御話を伺っても必ず金城さんの御話にもなりますね。当時の円谷プロダクション作品では他に佐々木守さんや若槻文三さんと、今から見てもすごい巨匠たちが集まっていたわけですけど、皆さんの関係性ってどういうものだったのでしょうか。

**上原：**佐々木守ってのは当時、大島渚さんの創造社に行ってから、実相寺昭雄と出会う。実相寺昭雄は円谷英二の長男の<sup>1</sup>さんのTBS映画部の後輩なわけです。一さんが『ウルトラマン』をやるんで実相寺、お前もやれ」となり、実相寺と組む形で参加したんです。一番の年配は山田正弘という、「カネゴン」の回の方でした。僕らは30歳そこそこくらいだけど、彼は当時40歳超えていましたね。

**公野：**文芸のチームで集まっていた時は、“一緒に作る”的空気と和気藹々とされていたんですか。それとも作品論を戦わせていたんでしょうか

**上原：**高尚なことは何もやっていなかったですねえ（笑）

**公野：**“一緒に作る”という点では、少し後になりますが、監督の東條昭平さんも御自身でも代表作と捉えている、『怪獣使いと少年』の話です。これは、脚本家と監督で話し合って作品を作っていくという工程はあったのですか。

**上原：**『怪獣使いと少年』は、あれは「差別」の話なんです。僕が前から書きたいと思っていて、東條に話した。関東大震災で「朝鮮人が井戸に毒を入れた」という風説によって朝鮮人狩りが起きた事件がありましたよね。大和節っていうんですか、標準語を上手く使えないというだけで、地方から出てきた人たちも殺されているんです。そういった集団の暴力の怖さを描きかけた。僕も戦国少年<sup>2</sup>ですから、こういう出来事や空気が太平洋戦争へと雪崩れ込んでいったんだ、っていう気持ちがあったので、それをモチーフにいつかやりたいと思っていたんです。作れてよかったな。

**公野：**東條さんとは、例えば「これは震災時の朝鮮人の虐殺の話である」とか「これは差別を意識して書いたんでそういう風に撮ってくれ」と依頼するような事前の打ち合わせはあったのでしょうか。

**上原：**それはないですね。この作品での僕の思いというのは「朝鮮人＝琉球人」であって、いつも『俺もいつかはやられるかもしれない』っていう思いが原点な訳ですよ。そういうものを

1 1931年～1973年。二代目円谷プロダクション社長。TBSから転じた。

2 戦争を体験しているという意。

逆に東條が、彼は東北<sup>3</sup>の出だったからか、脚本を読んだだけですごく受け止めてくれて、さらに演出を上乗せしてくれた。

**公野：**いじめるシーンは苛烈でしたからね。あの回の大木淳監督の特撮も凄まじかった。

**上原：**東條も大木も、スタッフには『ウルトラQ』『ウルトラマン』『ウルトラマンセブン』をやってきて特撮作品に対する自信みたいなものがある訳です。『帰ってきたウルトラマン』は本当に期待したもの。前年に円谷英二監督が亡くなって「親父さんの弔い合戦」がテーマになっちゃって、「親父さん、円谷英二監督のために！」っていう思いがスタッフみんなにすごく盛り上がっちゃって。だから自分の個性っていうか一番自信があるものをぶつけ合って、その結果、若い人たちが一番伸びたのがこの作品だと思います。

**公野：**本編も脚本も特撮も、未だに若い世代の教科書として参考にしている作品の一つですね。『怪獣使いと少年』というタイトルは上原さんが御付けになったのですか。

**上原：**そうです。最初は別のタイトルだったんじゃないかな。

**公野：**最初、メイツ星人＝老人が怪獣使いということに違和感を感じていましたが、郷の「まるで金山さんの怒りが乗り移ったようだ」といった言葉で、深い意味を悟れます。

**上原：**『怪獣使いと少年』は完成した後に、TBSの幹部たちに考査で観せる訳です。その時に「差別を扱った作品はまずいんで、欠番にしろ」と意見が出たんですけど、プロデューサーの橋本洋二さんが「上原の思いがあそこまで詰まっているので」と無理を通してくれた。橋本さんは沖縄が好きで、新婚旅行に八重山まで行っている人なんですよ。

**公野：**すごい差配ですね。あの時代に。

**上原：**僕が書くという事の裏<sup>4</sup>もちゃんと読んでくれていて。その代わりにオンエア後は上原と監督の東條は更迭します、と。そういう約束でオンエアになりました。

**公野：**録画される時代じゃないから、許されたのかも知れませんね。

**上原：**だからしばらく僕らは草鞋を履いてました（笑）。<sup>5</sup>

**公野：**上原さんが円谷から離脱する事になり、大泉の東映作品に移っていくのには、橋本さんがいろいろと一肌脱いでくれたとおっしゃっていましたね。

**上原：**橋本さんは東映とも番組を作られていらしたので、平山亨<sup>6</sup>さん（※東映テレビ部のプロデューサー）と親しくやっていて、紹介して頂きました。

**公野：**そうだったんですね。20年くらい前に初めて平山さんと上原さんとお会いした時に平山さんに当時どうやって引き抜いたんですかって私が聞いたら、「円谷から宝をもらったんだ

3 福島県喜多方市出身。

4 問題のある内容を書くと言う事。

5 犯罪者が旅に逃れることの意。

6 1929年～2013年。東映テレビ部のプロデューサー。『仮面ライダー』など石ノ森章太郎原作のヒーロー特撮などを中心に制作。

よ]とおっしゃっていたのを思い出しました(笑)。

東映の話が出た処で、ずっと御伺いしたかったことを御尋ねしたいと思います。東映では円谷のペース処ではなく、なんと上原さんは『宇宙刑事シャイダー』では通年49話全話を書かれています。あのようなケースでは、最初にシリーズ構成が作られ、それに則って、ひたすら書き進めていく訳でしょうか。

上原：それがないとなかなか書けないですね。

公野：それにしても1年49本、劇場版を入れると50本もの脚本書を書かれるのは大変な労力だと思います。御自身を起用してくれた円谷一に報いるために子息の円谷浩<sup>7</sup>を推し、その責任感で『シャイダー』を頑張ったんだと御話して下さいましたが、仁義だけで1年書き続けられるものなのかと感じました。

上原：その頃は東映作品に飽きたという訳ではないけれど、そろそろ区切り時かなと思っただけで、『ちょっとチャレンジしてみよう』と、プロデューサーに「全部書かせてくれ」って頼んだら、「いいよ」って(笑)。

公野：最初から書くおつもりだったんですね。

上原：そうです

公野：凄いエネルギーです。

例えば一年書かれているといろいろな監督とお付き合いすると思いますが、組みやすい監督とか組みにくい監督とかってありましたか。

上原：そうですね、東映では『秘密戦隊ゴレンジャー』の時は竹本弘一<sup>8</sup>監督、それから『宇宙刑事』シリーズの小林義明<sup>9</sup>監督、それから『燃えろアタック』や『レッドビッキーズ』シリーズの折田至監督<sup>10</sup>など、なかなか優秀な監督に出会えて良かったですよ。

公野：監督が御自身の意図とは違うものを撮ってしまった、というような事は無かったですでしょうか。

上原：それはね多々ありますよ(笑)。理由ですが、シリーズの途中から入ったりすると予算オーバーというものがあるんですね。

公野：期初の回は色々で作らなければならないから、先に予算が使われています。後参加だと「これはもう費用が無くて作れない」とかになる。

上原：こっちはそう言うつもりはないから書いて渡しているんだけど、現場では「とてもじゃないけど今の予算状態だと撮れない」ってなってるし、今更、脚本を読んで書き直すな

7 1964年～2001年。円谷一の次男。俳優。

8 1928年～1993年。東映を中心に活躍した演出家。

9 1936年～。東映東京撮影所の演出家。

10 1934年～2006年。東映テレビ課の演出家。『がんばれ! レッドビッキーズ』のみ監督として携わっている。

んてしたらスケジュールがえらいことになるから、現場で適当に直されたってことはよくありました。

**公野：**ラッシュ<sup>11</sup>や仕上げの途中、オンエアで御覧になったのかもしれませんが、意図と違うだとか、脚本で言いたかった事の逆なんて言うケースはありましたか？

**上原：**それは無かったですね。そこは脚本家の想いを酌んでくれていました。変に違うことをすると、プロデューサーが黙っていませんからね。

**公野：**プロデューサーと上原さんの間で物語の信託関係がちゃんと築き上げられていたからですね。私も新人の監督と組むケースが多かったんですが、新人の監督ほど言うこと聞かなくて「なんでこんなの撮っちゃったの？」なんて事があるんですよ。

**上原：**僕の経験から言うと脚本をいじりたがる監督というのは大した監督じゃない（笑）。円谷一さんとか実相寺昭雄っていうのは準備稿を見せるとすぐ決定稿にしてくれるんです。「直さなくていいの？」って聞くと「任せてよ」って。映像を観ると凄いもんね。彼らが言うにはシナリオっていうのはもちろんセリフも大事だけど、ト書きの行間を演出する、そこに監督の実力とか力の見せ処で、だから行間にインスピレーションを受けるようなものがあればその脚本はOKだという考えを持っていた。

**公野：**実相寺監督とは何度か作品を御一緒させて頂きましたが、カメラマンと監督以外、そこにいるチームの誰も何の画を撮っているのか分かんないなんて言う事がありました。ラッシュで観て初めて「ああ、あそこをああやって撮っていたんだ」って解るといふ。すごいクリエイティビティだったと思います。

**上原：**『ウルトラセブン』の「第四惑星の悪夢」(第43話)では実相寺とは脚本が共作となっています。あと宇宙人と星を見るやつ。

**公野：**ペロリンガ星人の「円盤が来た」(第45話)ですね。

**上原：**これは二作品とも上原と実相寺の共同ペンネームである「川崎高」名義なんですけど、「第四惑星の悪夢」は僕が書いた。「円盤が来た」の方は実相寺が書いて共作にしたんだ。なぜ共作にするかというギャラが倍になるんですよ（笑）。

**公野：**なるほど、仲が良かったとかじゃないんですね（笑）。

**上原：**市川森一<sup>12</sup>といろいろやったのも全部、互いに倍もらうためにやっていたんです（笑）。

**公野：**市川さんは上原さんの後に『ウルトラマンA』で筆頭脚本家をやられた後、通常の大人向けのドラマに活躍の場を移されていきました。上原さんは現在でも視聴者としての子どもを意識され続けていると思いますが何故、子ども番組だけに絞られてきたのですか。

**上原：**僕は文部省主催の芸術祭（1964年度）の一般公募で佳作に入選して、翌年の1月に授賞

11 撮影済フィルムを試写。

12 1941年～2011年。円谷プロダクションからキャリアを発し、テレビドラマ全般を手掛けた脚本家。

式に出たんです。受賞作は『収骨』と言って、北海道から死んだ息子の骨を収骨しに母親が沖縄まで来る話です。沖縄の現実を見るけども、観光で来た仲間たちは「死んだあいつはあいうやつだった、こういうやつだった」と語る。けれども、母親だけは何も買わずに帰っていくという内容です。これをなんとか映像化したいと思って円谷一監督に相談したら、「沖縄はタブーなんだよね」って言われた。

**公野**：一さんのTBS時代ですか。

**上原**：そうですね。沖縄の復帰する前で社会的には色々あって、下手すると『私は貝になりたい』<sup>13</sup>の時みたいに、右翼が街宣車で押し寄せてくる時代だったから、とてもナーバスになっていました。それで相談したんですけど「タブーなんだ」と言われたら、もう書きようがない。でもだからこそ今、沖縄をやりたい。

**公野**：まっすぐな球は投げられない——直接的な表現は出来ない。だから寓話ができる特撮へ？

**上原**：僕は沖縄で生まれ育ったんでね、朝廷時代の合戦やホームドラマになんかなんの興味もないし、それならばもう円谷英二先生が言っていたように「子どもたちに夢を」となったんです。あんな巨匠がさ、「子供の夢を崩すなよ」「夢を壊すな」って盛んに言っていて、着ぐるみを脱いで中の人物が顔を出している写真をみて怒ってね、「これじゃ子どもの夢を壊すじゃないか！」って……そういう監督なんです。そこに強く共鳴したんです。僕の座右の銘じゃないけど、それ以来、子どもたちへ一直線です。

**公野**：わき目も振らずに、子ども番組だけ50年です。

**上原**：市川からはね、「上さん、僕は東映で仮面ライダーの企画を進めているんだ。そろそろジャリ番やめてこっちおいでよ」って言われて、その時『これはジャリ番なのか！』『それなら俺に向いている！』って思ったよ。世間的に怪獣物はゲテモノだと偏見の目で見られていて、大人用の番組だけが高邁なジャンルだけど、その下でやってきたのも俺なんだし……と。

**公野**：王道ではないけれど、変化球の中の王道だと。

**上原**：迷いはなかったです。

**公野**：円谷プロダクションを辞められた時は次は何も決まっていなかったって話されてましたね。奥さん大変だったでしょうね。

**上原**：ええ、大変だったと思いますよ。

**公野**：上原さんが戦争での御体験や沖縄の文化を、子ども向けの作品に反映されてきたという事は理解しています。けれども現在、随分と時間が経ってしまっていて取り巻く環境が変わってしまった沖縄で、政治状況、国際状況も移り変わっていく中で今、沖縄から発信していきたい新しいメッセージや要素というものを考えられたりしていますか。

13 一九五八年のTVドラマ。下級戦犯の裁判と処刑が描かれる。

上原：今はね4～5本考えています。

公野：4～5本も？

上原：それを実行する——つまり「沖縄発」っていう作品をやりたい。沖縄で企画して、沖縄のスタッフで作って……と、できる限り沖縄で。それで発表するのが今の目的なんです。かなり苦勞するんじゃないかなとは思っていますが。

公野：もしかしたら当講演に参加されている方々の力を、御借り出来るかも知れませんね。

上原：今年あったブラジルのオリンピックを日本人が観ていると「ジャスピオン！」って声が聞こえる。ブラジルで『巨獣特捜ジャスピオン』<sup>14</sup>がオンエアされているんですよ。僕らが作るものが必ず世界に通用すると確信が持てるんです。

公野：確かに南米では東映さんのコンテンツを始めとした、ジャパンコンテンツが大人気だと聞いています。

上原：戦隊シリーズはアメリカでは役者を現地人に変えてやっています。

公野：『パワーレンジャー』ですね。単なる番組販売が、御当地コンテンツと化していった草分けです。“力を合わせて悪を倒す”イデオロギーが輸出されているんですね。上原さんは沖縄のどの部分を発信したいとか、文化のどの部分をピックアップしたいとかの御考えはあるのでしょうか。

上原：実は沖縄というのは決して夢の方向ではないんです。古琉球の古琉神道の偶像崇拜というものがあって、沖縄ではまず御先祖様を崇拝する。それからその大自然の上層にも神がいて、例えばキジムナーです。あるいは石敢當<sup>15</sup>には魔除けの何かが存在している。そういうモノの中に僕らはいるんです。例えば小さい頃の記憶にあるのは、転んだりびっくりしたりした時に母親が抱き起こしてくれて「マブヤー、マブヤー」ってやって抱き締めてくれるんです。つまり“マブイ”とは子どもの魂が抜けちゃって、そこら辺りをうろうろしてしまっている状態で、それを「マブヤー、マブヤー」と母親が呼び戻してくれていた。

公野：コケた瞬間に魂が身体を飛び出ちゃったってことですね。

上原：そう。呼び戻して、自分の懐に入れて、子どもを抱き締めて戻してあげて。そういう文化ってすごいと思わないですか。よく「闇が深い」という表現もする。つまり闇にはいろんな魔物が住んでいて、同時にニライカナイ<sup>16</sup>は光の場所なんです。僕もこの光と闇の中でちっちゃい時から育っているので、それが創作の原点なんです。さっき年間50本の執筆は凄って言うてくれたけど、沖縄に戻ればそれが可能なんです。息詰まると沖縄に帰ってきて、沖縄の太陽を浴びて、沖縄の海を見て、霊気を感じて、そしてシナリオを書き……ウルトラマンじゃな

14 上原が筆頭脚本家を務めた一九八五年の東映制作のTV作品。

15 沖縄の路端にある魔よけの石碑。

16 沖縄に伝承する理想郷。



いけどチャージですね。

公野：確かに沖縄にいると気持ちが凹まないですよ。

上原：それをずっとやっていました。息詰ると沖縄に帰って。

公野：息が詰まる事もあったんですね。

補

少しずつ昔話をつまませて頂きながら、金城哲夫さん、実相寺監督、市川森一さんとの思い出や、上原さんの脚本家としての歴史を垣間見させて頂きました。正直、私自身の沖縄に対する思いはまた違ったものがあり、上原さんが作品に書き込んでいた戦争や差別、侵略などの思いとは微妙に異なったイントネーションを以て沖縄を受け止めていた気もしていましたが、上原さんの伝えたい沖縄の文化や記憶、そしてその中からピックアップして次に繋げたい企画などには深く共感し、今後も御支援申し上げたいと考えています。

本日は本当にありがとうございました。

〈終了〉

(注)

- (1) 占領政策における反共的なものへの転換と、GHQ内部の反共勢力による米議会や米高官への働きかけ。日本の再軍備化政策を含む。本国のレッドパージと同調していた。
- (2) 1937年～。脚本家。円谷プロダクションの『ウルトラQ』『ウルトラマン』をはじめとする「ウルトラシリーズ」の脚本を多数手がける他、東映の「メタルヒーローシリーズ」等(1984年『宇宙刑事シャイダー』は全話を執筆)の脚本を担当するなど、撮全盛期の脚本家。
- (3) 実相寺昭雄オフィシャルサイト「実相寺昭雄：私のテレビジョン年譜」第1回【昭和34年】1959 <http://jissoji.wixsite.com/jissoji-lab/profile>“かねてより念願だった映画の世界に入りたいと思っていた。”(2017年10月9日更新。2017年10月10日閲覧)
- (4) 樋口尚文著『月光仮面』を作った男たち』(2008年、平凡社新書)
- (5) 映画撮影システムに則ってフィルムにより制作されたドラマ。
- (6) 古田尚輝著『鉄腕アトム』の時代—映像産業の攻防』(2009年、世界思想社)p63-68・p77-79
- (7) [Metro-Goldwyn-Mayer]の略で、北米の映画メジャー。1960年代にピークを迎えた。
- (8) テレビ朝日の旧名。日本教育テレビ[Nippon Educational Television]の略称。
- (9) 『鉄腕アトム』の時代—映像産業の攻防』p77-81
- (10) 東映テレビ部課長・渡辺亮徳による。1969年には35シリーズ、836本を制作した。／田中純一郎著『日本映画発達史IV 史上最高の映画時代』(1980年、中央公論社)p.272-273.
- (11) 1958年にはテレビ課を作り、同年にはそのまま東映テレビ・プロダクションも興し、大泉の東映東京撮影所と太秦の京都撮影所の“両撮”でTV映画専門の制作体制を敷いた。
- (12) 1946年から1948年の間に3度おこった東宝の労働争議の通称。
- (13) 有馬哲夫著『日本テレビとCIA 発掘された「正力ファイル」』(2006年、新潮社)
- (14) アメリカ海軍の原子力空母エンタープライズがアメリカ軍佐世保基地へ入港することに反発した、左派勢力を中心とした反対運動。
- (15) 1975年5月15日～2015年末の期間で在沖米軍による凶悪事件は574件発生、741人の摘発という。沖縄復帰前の数値は明らかにされていないが、2011年公開の外務省文書では1964～1968年の5年間の、米軍人・軍属の犯罪発生件数は5,367件。うち凶悪犯罪は504件。琉球新報「復帰後574件 沖縄米軍人・軍属凶悪犯罪」<https://ryukyushimpo.jp/news/entry-282660.html> (2016年5月20日記事。2017年8月31日閲覧)
- (16) 1950年に北朝鮮が韓国へ侵攻したことで起こった戦争。1953年に北緯38度線を軍事境界線として、休戦したままの状態が現在も続いている。
- (17) フランスから独立したベトナムが南北(ベトナム共和国とベトナム民主共和国)に分裂して起きた戦争。アメリカをはじめとした資本主義陣営とソ連などの共産主義陣営の代理戦争ともされる。
- (18) 1920年～2008年。作詞家、脚本家。1950年から1960年代にかけて映画や子ども番組の脚本を手掛けたほか、作詞活動も行い多くの名曲を残した。代表作は『月光仮面』(1958年)
- (19) 1958年にKRテレビ(TBSテレビ)と宣弘社が制作した川内康範原作の日本のテレビドラマ。
- (20) 最高視聴率67.8%。『「月光仮面」を創った男たち』。
- (21) 1959年1月4日～3月29日放映。
- (22) 「非核三原則」の言葉は1967年の国会で登場。
- (23) 劇中ではウランウムの放射性物質。
- (24) 朝鮮戦争時の1953年の出来事。2008年11月9日オンエアのNHKスペシャル「こうして“核”は持ち込まれた～空母オリスカニの秘密～」において、米海軍空母オリスカニが核兵器搭載のまま横須

賀に寄港していたことを明らかにした。

- (25) 1966年のベトナム戦争時、米軍が日米安全保障条約に違反して、返還前の沖縄から岩国基地へ核兵器を移していた事件。またそれを止めようとする米務省と米軍の間での合意されぬまま、沖縄返還の1972年まで常置が継続していたということが2010年に発表されている。
- (26) 『月光仮面を作った男たち』
- (27) 1963年、円谷英二によって設立された、特撮を中心とする日本の映像制作会社。
- (28) 1966年7月17日にTBSで放送が開始された円谷プロダクション制作の特撮番組。
- (29) 1901年～1970年。特撮監督、映画監督。円谷特技プロダクション(円谷プロダクション)の初代社長で、「ゴジラシリーズ」や『モスラ』などの東宝映画や『ウルトラQ』『ウルトラマン』『ウルトラセブン』など特撮技術の礎を築く。
- (30) 切通理作著『怪獣使いと少年』(1993年、宝島社)
- (31) 1966年1月2日TBSで放送が開始した円谷プロダクション制作の特撮番組。
- (32) 世界観の共有は後継作『帰ってきたウルトラマン』において行われた。
- (33) シリーズ次作で前作迄のヒーローが再登場し、物語世界観の連結が図られている。
- (34) 代わりに特撮的風合いを残した大人向けのTV映画としてミステリー作品『怪奇大作戦』が製作された。
- (35) 作品の世界観構築等、物語の代表脚本家。シリーズ構成までを担当していた。
- (36) 2005年作品『ウルトラマンマックス』(特撮ウルトラTVシリーズ第16作目)。しかしながらオープニング映像をそれまでの90秒から70秒に短縮、エンディング映像とアイキャッチのオミットにより本編量自体はシリーズ最長の24分程度確保されている。
- (37) 「トラウマになる」という表現がされるケースが多い。
- (38) 戦前、戦中に朝鮮人、沖縄県民(琉球人)を指していた。現在では差別用語。
- (39) サブタイトル「怪獣使いと少年」の“怪獣使い”とは金山老人ことメイツ星人であろうと推測されるが、実際は暴れる怪獣を封印していただけで、彼が怪獣を使っていたという訳ではない。このことから「本当の“怪獣使い”とは誰の事なのか？」という隠喩的な仕掛けがあることも判る。
- (40) 沖縄タイムスプラス「ウルトラマン屈指の異色作 沖縄出身脚本家・上原正三さんが挑んだタブー」  
<http://www.okinawatimes.co.jp/articles/-/26034>(2016年3月27日掲載。2017年8月31日閲覧)
- (41) 1939年～。特撮作品監督、演出家。『戦え!マイティジャック』(1968年)で初めて監督を務め、円谷プロダクション作品に携わったのちは、東映へ活動の場を移す。
- (42) 沖縄タイムスプラス「ウルトラマン屈指の異色作 沖縄出身脚本家・上原正三さんが挑んだタブー」  
<http://www.okinawatimes.co.jp/articles/-/26034>(2016年3月27日掲載。2017年8月31日閲覧)
- (43) 『帰ってきたウルトラマン大全』(2002年、双葉社)掲載のビデオリサーチ調べ(関東地区)。
- (44) 主人公たちの組織MATの基地内の描写はある。
- (45) 1940年～1996年。円谷プロダクションを中心に活躍した特技監督。
- (46) 2006年作品『ウルトラマンメビウス』(特撮ウルトラTVシリーズ第17作目)において本作の続編と位置づけられる第32話「怪獣使いの遺産」がオンエアされた。

(2017.10.10 受理)