



平成・令和生まれに
捧げる特撮学

anurito

現在では、すっかりウルトラマンも仮面ライダーも世間に定着しているようですが、これらのヒーローもはじめて放送された頃は、一過性のブームだと思われていました。

そういう時代を知っているからこそ語れるマニアックな話題を、ここでは、いろいろと紹介していきたいと思います。

日本のヒーローは、なぜ正義の味方か？

日本では、悪と戦うヒーローの事を「正義の味方」と呼ぶ。そこには、国産テレビヒーローの第一号である「**月光仮面**」（1958年）を発案した川内康範なりの主張が盛り込まれていた。「正義」とは崇高な概念であり、人は「正義」そのものにはなれない。どんな優れた人物でも、彼がなれるのは「正義の味方」なのであって「正義」ではないのだ。以降、この見解はもくもくと受け継がれてゆく事になり、その後の日本の戦闘ヒーローたちは、いずれも正義の味方と呼ばれるようになる。

日本のヒーローたちは、その設定面においても正義の「味方」であった。

たとえば、「**月光仮面**」にしても、タイトルになっているのは、正義の味方の月光仮面であっても、本編自体は、月光仮面以外のキャラクターによって進行されてゆくのだ。月光仮面自体は、本当に見せ場の一番いいシーンにだけ登場して、おいしいところを持っていってしまう。まさに、その存在は主人公たちの「味方」なのだ。キャスト表ですら「月光仮面」の演者については「？」とされ、中心キャラと言うよりも、特別ゲストのような扱いにされているのである。

この基本パターンは、その後の日本の正義の味方たちのほとんどに引き継がれていった。**ウルトラマン**もそうだったし、**仮面ライダー**もそうだ。視聴者には、ウルトラマンの正体は知らされていたかもしれないが、作中ではあくまでウルトラマンの正体は謎とされていて、どんなに強くても「味方」以上にしゃしゃり出る事は無かったのだ。

自分の素性を周囲に隠していると言う点は、先行するアメコミ・ヒーローたちも同じなのであったが、このアメコミ・ヒーローと日本の正義の味方では、その設定で大きな違いがあった。

大多数のアメコミ・ヒーローは、その正体が一般市民（富豪層であるケースが多い）であり、自分の強い意志で、悪と戦うヒーローに化ける。その戦闘用装備も、大体は自力で開発しているのだ。**スーパーマン**は宇宙人だったかもしれないが、彼の場合は、故郷の星が消滅して、すでに地球人に完全に同化していた。やはり、地球の一般市民のようなものであり、移民によって成り立ってるアメリカならではのキャラだったとも言えるのだ。

しかし、日本の正義の味方たちは、このへんが、アメコミ・ヒーローたちとは大いに異なっていた。日本の正義の味方のその多数が宇宙人や非人間なのであり、我々人間からすれば「味方」と呼べる存在なのだ。彼らは、地球人に帰化しきっている訳でもない。わざわざ、地球の平和を守る為に、地球に派遣されているだけなのであり、彼らには帰るべき「正義の中枢本部」みたいな場所があるのだ。**ウルトラマン**だって、最初こそ、宇宙船が無くなって、地球から去れなくなってしまった、みたいな設定を与えられていたが、シリーズが長く続くほど、ウルトラマンの故郷である光の国と地球の間を楽に行き来できるようになっていってしまった。

正体が生粋の人間であった場合でも、日本の正義の味方たちは、アメコミ・ヒーローと比べると、だいぶ違っている部分があった。日本の正義の味方たちは、そのほとんどが、自分の武装を、自分の力では開発していないのである。彼らのバックには、天才科学者だとか異世界文明などがあって、正義の味方になる為のアイテムは、連中から譲与されたものなのだ。正義の味方になる動機も、自身の意志と言うよりも、連中から委託されたからと言うケースが多い。

さらに、アメコミ・ヒーローではほとんど考えられないパターンなのだが、日本の正義の味方は、もともと、悪の組織の一員で、その悪の組織を裏切ったり、あるいは、その悪の組織が開発した武装を横取りする事で、正義の味方を開業する事も少ないのだ。

この、考えようによっては、あまりにも他人任せな日本のヒーロー（正義の味方）観と言うのは、どうやら、日本だからこそ思い付いたものだったのかもしれない。

ご存知のように、日本は第二次世界大戦では大惨敗を喫し、それまでの価値観を全て破壊されてしまった。日本は、自分たちが正しいと信じていたからこそ戦争を続けていたのであり、それも敗戦国になった事で、勝者のアメリカたちによって、根底から否定されてしまったのだ。

この歴史は、大変重要なキーポイントである。自分たちの誤りを叩き付けられ、力づくで認めさせられた事で、日本人は絶対的な正義の価値観すらも揺らがされてしまったのだ。正義を語ってみたくても、自分の意見が本当に正義だと言い切れる自信が無くなってしまったのである。

かくて、正義の「味方」と言う考え方が、非常に受け入れやすくなったのであろう。自分たちが主張する正義が正しいと断言できない以上、外部の「味方」が持ち込んできた正義の方が素直に認められやすくなったのだ。

戦勝国のアメリカが、自分の正義に絶対的な自信を持つヒーローばかりを生み出したのに対して、日本のヒーローたちが「正義の味方」と一歩身を引いた立場を取るようになった理由は、恐らく、ここにある。

日本のヒーローとは、すなわち、日本国そのものの反映でもあったのだ。

戦後の日本は、言うまでもなく、武力を放棄した平和国家となった。だから、日本のヒーローたちも、根底は平和主義者なのであり、自力で武装しようと言う考えを持ち合わせないのである。だから、彼らが武装する為には、彼らを武装させ、さらには「正義の味方」に任命する協力者が必要となったのだ。

さらに、これが、人間以外の正義の味方であれば、もっと話が楽になる。彼らは、地球人（日本人）ではないから、いくら武装していても問題はないのだ。しかも、彼らは、我々人間にとっては、武装しない我々に代わって戦ってくれる用心棒みたいな存在になる。大胆に断言させていただくならば、人間以外の正義の味方とは、日本にとっての在日アメリカ軍のようなものだったのだ。

もちろん、実際のアメリカは、日本そのものにも防衛力を持つように強要してきた。しかし、アメリカ本体の戦力やその影響力に比べれば、いまだに日本の戦力など前哨みみたいなものにすぎない。それは、完全に怪獣防衛チームとウルトラマンの関係に重なり合うのである。

ベトナム戦争（1964年～）などを通して、アメリカの独善的な正義やその低迷が目立ち始めると、日本の正義の味方にも大きな変化が生じ始める事になった。武装した悪の組織の中から生まれる正義の味方（**仮面ライダー**や**デビルマン**など）の出現だ。別に、アメリカ軍が悪の組織と言う風に解釈されてしまった訳なのでもない。アメリカに正義の基準を置けなくなってしまった事で、武力そのものを悪と見なす発想が広まったのだ。武力そのものは悪の所有物と考えて、その武力を自分の意志で善として用いる、新しいタイプの正義の味方が提案されるようになったのである。

ただし、この段階においても、やはり、自力だけで武装を開発しようと言う発想には届いていない。惨敗した戦争への嫌悪と、平和とは力を放棄する事だと言う、日本人の信仰は、そこまで強かったのである。

しかし、時代が平成（1989年～）になり、戦争を知らない世代がヒーローを描くようになりだすと、日本人の正義の味方観もかなり変わり始めた。ヒーローを「正義の味方」とも、あまり呼ばなくなってきている。

1996年から始まる平成ウルトラマンは、他天体からの使者などではなく、人間そのものが変身したウルトラマンであった。平成仮面ライダー（2000年～）も、悪の組織の内側から正義の味方が分離するのではなく、悪も正義も対等の立場（対の関係）から話が始まるような作品ばかりになった。今の日本のヒーローたちは、旧来の正義の味方と言う枠組みを抜け出し、ようやく戦争の呪縛からも解放されたのである。

ところが、世界的には、面白い状況になり始めていた。日本の古き良き「正義の味方」たちが、今になって、アメリカや海外などで爆発的に受け入れられだしているのである。戦隊ヒーローものは、今日の日本の特撮ものでは、「正義の味方」の要素がもっとも色濃く残り続けているのだが、その海外版「パワーレンジャー」（1993年～）は、「正義の味方」色がそのままであるにも関わらず、リメイク映画（2017年）まで作られる大ヒットとなった。

このように、過去の日本的「正義の味方」が、海外の先進国や経済成長途上の国にも理解され、受けているのは、それらの国々の国民たちが、さまざまな挫折を通して、自国の絶対正義が信じられなくなってきていて、だからこそ、かつての日本のように、外部からやって来た正義のモラルや、自分たち自身は本当は平和を信仰していると言う根底の設定に、とても惹かれるものがあつたからなのかもしれない、とも考えられそうなのである。

「怪獣」と聞くと、すぐにゴジラのような巨大な動物が思い浮かぶが、そもそも、この「怪獣」という単語も、**ゴジラ**にあわせて作りだされた造語なのでもなかった。もともと存在した「怪獣」という言葉を、ゴジラを説明する為に採用したところ、ゴジラの方が有名になりすぎて、「怪獣」という呼称が、全てゴジラ型の巨獣を指すような状況になってしまったのだ。

国語辞典を引くと、「怪獣」とは「正体の知れない、あやしいけもの。」と書かれており、別に巨大である事は定義には含まれていない。実は、最初期の怪獣映画では、「怪獣」ではなく「大怪獣」と書かれているケースが多く、この「大」を付け足す事で、ゴジラやラドンらが、ただの怪獣ではなく、巨大な怪獣である事をほのめかしていたのだ。それが、現在では、怪獣と名乗るだけで、巨大な事が当たり前なぐらいにまで、イメージが定着してしまっただけである。

「ゴジラ」（1954年11月）が、怪獣という言葉が最初に用いたSF映画である事はほぼ間違いない。

実際には、「ゴジラ」とまるで同じストーリー展開の**「原子怪獣現わる」**という怪獣映画が、前年（1953年）にアメリカで作られていたのだが、日本で公開されたのは「ゴジラ」のあとだった（1954年12月）ので、この邦題はわざと「ゴジラ」に寄せて、付けられたものなのだ。ただし、「原子怪獣現わる」の原題は**「The Beast from 20,000 Fathoms」**であり、作中に出てくる怪獣リドサウルスは**「Beast（獣）」**と表現されているので、このへんが、日本でもゴジラを「怪獣」と呼ぶ事にした理由だった可能性はあるかもしれない。

さて、「ゴジラ」が公開された当時は、まだ、これほどまで怪獣というキャラクターを世間に広めるつもりは、制作元の東宝にはなかったようである。ゴジラそのものの再登場は**「ゴジラの逆襲」**（1955年）公開後、7年も間をあけた**「キングコング対ゴジラ」**（1962年）までおあずけとなっただけで、その間に**ラドン**や**モスラ**などの新怪獣も創作されてはいたが、東宝自身は怪獣にばかり固執する気はなく、**「地球防衛軍」**のようなSF戦記や**「美女と液体人間」**のような怪人間ものなど、さまざまなジャンルに手を広げており、怪獣ものは、そうしたSFジャンルの一つにするつもりだったようなのだ。

しかし、時代が進むにつれて、他のジャンルが行き詰まっていく中、怪獣ものばかりに注目が集まっていくようになる。やがて、特撮担当者の円谷英二が自分の映画会社（円谷プロ）を立ち上げて、**「ウルトラQ」**や**「ウルトラマン」**などの怪獣番組をテレビで放送しだした事（1966年）で、怪獣というキャラクターも完全に確立した存在となるのだ。

以降、巨大な怪物はどれも「怪獣」というカテゴリーに所属させられるようになる。よく考えたら、植物怪獣とかロボット怪獣とか呼ぶのは、明らかに誤った文法なのだが、そんな事も気にならないほど、怪獣という総称は世に認められてしまったのだ。

あまりにも「怪獣」という呼び方がポピュラーになりすぎた為、各番組で差異を出そうと、違う呼び方を用いる事もあった。**「仮面の忍者 赤影」**の忍犬ならぬ忍獣、**「キャプテンウルトラ」**の星獣（バンデラー）、**「快獣ブースカ」**など。第二次怪獣ブーム（1971年～）になると、氾濫しすぎた「怪獣」に対して、露骨に対抗した新しい呼び方も現われる。**「ウルトラマンA」**の超

獣はそうした意図のもとに発案されたものだったし、「サンダーマスク」の魔獣や「流星人間ゾーン」の恐獣、「デビルマン」の妖獣なども、怪獣と並ぶメジャーな呼称になる事をひそかに期待して、命名されたのだろう。

だが、最終的には、いずれの新名称も十分に浸透する事は無く、現在では、どれも「怪獣」の中にそのまま含まれて、語られているのである。

しかし、怪獣の範疇から離れ、独立した新カテゴリーになった呼称も、確かにあった。その一つが「怪人」である。

もちろん、「怪人」も昔から存在していた単語だ。

でも、第二次怪獣ブーム（1971年～）で、等身大のヒーローものがぞくぞく作られだすと、怪獣とは呼びにくい敵キャラがぞろぞろ現われるようになってしまった。この連中は、獣扱いしづらいほど知能が高く、大きさも等身大で、あまりにも人間に近かった。だから、怪獣ならぬ「怪人」と呼ばれるようになっていったのだ。

はっきりと、自作の敵キャラを「怪人」と名付けていた番組があった訳でもない。たとえば、「仮面ライダー」の敵キャラは改造人間であった。しかし、改造人間という言葉はやや文字数が多すぎて、言いにくく、代わりに頻繁に「怪人」と言い換えられて、それが当たり前のように普及していったのだ。「超人バロム1」の敵キャラは魔人、「人造人間キカイダー」の敵キャラはロボット、「変身忍者嵐」の敵キャラは忍者、と言うように、各作品で微妙に敵キャラのディテールは違うのであるが、全部ひっくるめて、怪人と呼ばれるようになっていくのである。

「マジンガーZ」（1972年）は、巨大ロボットアニメとして、特撮とは袂を分かち形で、新たな潮流を作っていくのだが、登場する敵キャラの事は、あえてロボットとは呼称しなかった。代わりに「機械獣」という自作独特の呼び回しを採用するのだ。この事は、以降、量産されていく巨大ロボットアニメのほとんどに受け継がれていく。新作のどの巨大ロボットアニメでも、自作に出てくる敵ロボットには独自の呼び名を与えるのが必然みたいになってしまったのだ。そのほとんどの呼称は、本当に、その一作限りの呼び方として消えていったが、その中で、思いっきり成功して、後世まで生き残ったものと言えば、「機動戦士ガンダム」（1979年）のモビルスーツがあった。ただし、このモビルスーツですら、ガンダムシリーズでのみ用いられている限定的な呼称なのだ。

怪獣ブームに便乗する形で、怪人以外にもいっきにメジャー化した呼称がもう一つあって、それが「妖怪」だった。今では、誰もがごく自然に使っている「妖怪」という言葉も、かつては、一般人とはほとんど縁遠い学術用語だったのだ。それを、水木しげるが自分のマンガに引っ張ってきて、かっこ良く使っていたところ、氏のマンガが大ヒットしちゃったものだから、いっしょに「妖怪」という言葉も知名度がアップしてしまったのである。

「妖怪」が普及する前は、その種の存在を表す言葉としてはオバケ（1964年「オバケのQ太郎」）とか怪物（1965年「怪物くん」）、あるいは、幽霊などが用いられていた。あまり正確には分類されておらず、妖怪も死者の霊もごっちゃになっていたのだ。水木氏からして、明らかな妖怪である鬼太郎に「幽霊族」なんて種族名を与えていた。

そもそも、怪獣とか怪人と言うのは、生物だったり、ロボットだったり、近代科学の説明の範

疇にある存在だ。それ以外の、昔話の時代から語り継がれている魔性の、非合理的な超自然の怪物たちを呼ぶには、別の呼称が必要だったのである。

オバケや怪物と言った曖昧模糊で大雑把な言葉を押しつけて、ここで「妖怪」がじっくりいく事になった。そもそも、東映が「悪魔くん」（1966年）の放送をはじめた時、「円谷プロが怪獣でくるなら、こっち（東映）は妖怪で対抗してやる」と言っていたらしいとの話なので、恐れ入る。

こうして、第一次怪獣ブームが落ち着いた頃には、東映の所見が当たって、見事に妖怪ブーム（1968年～）が到来したのだ。

このように、「妖怪」と言うカテゴリーも「怪獣」と一緒に作られたおかげで、現在の我々もけっこうな恩恵を受けている。怪獣と同様に、妖怪も奥深く研究され、日本は、世界でも有数の妖怪博識国となったのだ。その事は、単に特撮やマンガやアニメなどの内容を豊かにしているだけではなく、ゲーム制作においても大いに活用され、クールジャパンの一端を担うほどにもなっているのである。

怪獣、怪人、妖怪などの区別ができてるのは、本当はすごい事なのだ。英語圏では、これらの存在は一括してモンスター（monster）で表現されてしまう。キングコングも狼男も宇宙人も、大きなカテゴリーでは、皆、モンスターになってしまうのである。微妙なニュアンスの違いも感じ取れず、実に趣きがないのだ。

特撮や怪物が好きな人間としては、日本で産まれる事ができたのは、本当に幸せなのである。

怪獣ブームとは何か？

毎年のようにウルトラマンや仮面ライダーの新作が発表されている現在（2017年）では信じられない話かもしれないが、昭和の時代には、怪獣や特撮ヒーロー人気は一過性のものだと思われていた。これを、当時の言葉では、怪獣ブームと呼ぶ。しかも、怪獣ブームは一回限りのものではなく、短期間の間に三回も巻き起こったのだ。それぞれが、第一次、第二次、第三次と呼ばれており、このように同じ内容のブームが何回も繰り返されたのは、昭和でも異例の話である。

日本の怪獣史、特撮ヒーロー史を語る上でも、この三つの怪獣ブームは、無視してはいけない重要な位置づけにあり、これらの歴史を知らない今の若者向けに、少し解説しておく事にしたいと思う。

最初の怪獣ブームは、テレビで「**ウルトラQ**」と「**ウルトラマン**」が続けて放送された事（1966年～）で始まった。もちろん、「ウルトラQ」ははじめて怪獣を扱った作品ではないし、ウルトラマンも日本初の特撮ヒーローだった訳でもない。

しかし、それ以前に、怪獣の出てくる映画「**ゴジラ**」（1954年）が大ヒットした時は単にゴジラブームと呼ばれただけだったし、国産テレビヒーロー第1号の「**月光仮面**」（1958年）が放送されて、爆発的人気を得た時も、ただの月光仮面ブームとしか言われなかった。

「ウルトラQ」が怪獣ブームの火付け役になった真の理由は、「毎回、新しい怪獣を登場させ、一気に怪獣の数を増やした」からに他ならない。当時は、劇場用映画でも、怪獣が出てくる特撮ものは手間とお金がかかる大作だと見なされており、それを、テレビドラマとして放送する上、週一ペースで新怪獣を登場させるなんて、まさに驚異の出来事に思われたのだ。

もっとも、「ウルトラQ」はたっぷり1年以上かけて全話を製作したものを、全て完成してから、放送を始めるという形をとっていた。しかし、その後を継いだ「ウルトラマン」は、放送と同時進行で撮影も行なっており、確かに、週一ペースで1話分のエピソードを作り上げるという神業を成し遂げていて、その制作スタイルが現在の特撮ヒーローものにまで受け継がれてゆく事となったのだ。

同時期、「**ウルトラQ**」（円谷プロ）人気に便乗するように、他の映像制作会社も、競って怪獣ドラマを作り出した。ピープロが「**マグマ大使**」（1966年）を、東映が「**悪魔くん**」（1966年）を、さらに、東映は「ウルトラマン」の後番組となる「**キャプテンウルトラ**」（1967年）も手がけている。宣弘社（「**光速エスパー**」）や国際放送（「**コメットさん**」）も、本格怪獣ものではないながら、この怪獣ブームの期間に特撮ものを送り込んでおり、他方で、映画業界でも、1967年には、日活（「**大巨獣ガッパ**」）や松竹（「**宇宙大怪獣ギララ**」）まで怪獣映画を作って、この怪獣ブームに参入してくるなど、まさに業界全体を巻き込んだかのような、たいへん賑やかな状態となっていた。

なぜ、ここまで、世間では怪獣が流行り、もてはやされる事になったのだろうか。

この点については、1971年の「**小学一年生**」（小学館）が「**子どもと怪獣**」という記事の中で、とても興味深い考察を述べている。（この記事は、小学館「学年誌ウルトラ伝説」が再録）

それによると、子どもというのは集める事（コレクション）が大好きなのだ。それで、百花繚

乱と世の中に溢れた怪獣に、子ども達はいっせいに目を奪われてしまったのである。

このように考えると、過去の子どものブームは、確かに同じスタンスで共通していたようにも思われるのだ。いまだ衰えぬ人気の**アンパンマン**や**ポケモン**をはじめ、古くは**キン肉マン**や**ビックリマン**、最近のヒット作としては**妖怪ウォッチ**に至るまで、それらには、沢山のキャラクターたちが溢れかえっており、それらの情報を集めて、より詳しくなりたいという知識欲を刺激されるからこそ、子ども達はそれらに夢中になってしまうのではないかと考えられそうなのである。

しかし、そのような子ども達の絶大の支持を受けて、大きく膨れ上がった怪獣ブームも、数年で急速に終焉へと向かってしまう。子どもの興味の移り変わりは早いのだ。

円谷プロのウルトラ・シリーズは「**ウルトラセブン**」（1967年）で終了となり、東宝も怪獣映画の最終総決算にするつもりで「**怪獣総進撃**」（1968年）を作り上げた。のみならず、他の映像制作会社も次々に巨大怪獣ものからは手を引きはじめ、ある意味では、子ども達が完全に飽き切る前に、発信者側がさっさと怪獣ブームに引導を渡してしまったのである。

怪獣ブームに代わって、世に席卷したと言われているのが、妖怪ブーム及びスポ根ブームである。妖怪ブームに関して言えば、東映が「**悪魔くん**」を作っていた頃から、すでに怪獣ブームからの移行が始まっていたのだと言えよう。そして、円谷プロすらも、怪獣ブームの後は、妖怪ブームだと言わんばかりに、「**怪奇大作戦**」（1968年）なんてドラマを制作しているのである。

しかし、怪獣ブームの方も、完全に廃れてしまっていた訳なのでもなかった。

先の怪獣ブーム（第一次怪獣ブーム）で制作された怪獣番組が、テレビで繰り返し何度も再放送されていくうちに、子ども達の関心は再び怪獣へと戻りだしたのだ。やはり、子ども達というのは、異形のもの（怪獣）をコレクションする事が好きだったのである。いまいちコレクション対象が明確化しなかった妖怪やスポ根ものにはない魅力を、子ども達は怪獣から感じ取ったらしいのだ。

こうした怪獣ブーム再燃に特に一役買った番組の一つに「**ウルトラファイト**」（1970年）があったとも言われている。この番組は、過去の「ウルトラマン」の映像や新撮映像にプロレス風のナレーションをつけただけのミニ番組だった。ある意味、スポ根ブーム譲りのプロレス要素と怪獣ものならではのキャラクター性が、子ども達のハートをがっちり掴んだ可能性があるのだ。

なおかつ、同時期は、第一次怪獣ブームの時にウルトラ・シリーズの掲載権を獲得できなくて苦汁を嘗めた小学館が、ひたすら根回しを行っていた。その甲斐あって、今度は円谷プロから正式な掲載権を勝ち取った小学館は自社の児童誌に大々的にウルトラマンを載せまくったのだ。この頃の子ども達はほとんど全員が小学館の児童誌（「**幼稚園**」「**小学〇年生**」など）を読んでいた。テレビに復活する事になった新しいウルトラマンの情報は、一気に子ども達の間で広まったのだ。

こうして、テレビの画面に、再び怪獣たちが復活する事になるのだが、それは単なる第一次怪獣ブームの内容の焼き直しではなく、独自の方向へと歩き出す事となった。

例えば、第一次怪獣ブームの正義の味方たちは、孤高の無敵のヒーローの印象が強かったが、

この再来した怪獣ブーム（第二次怪獣ブーム）のヒーローたちは、どこか人間味が濃かった。ウルトラマンにせよ、仮面ライダーにせよ、常に不敗な訳でもなく、敵に一度負けた後は特訓して、自分を鍛えて、強くなったりするのだ。さらに、その看板ヒーローをサポートするような家族ヒーローや仲間ヒーローみたいな存在がぞろぞろ登場するようになった。これらは全て、先行するスポ根ブームから取り込まれた要素だったのだ。でも、それらのアイディアは、見事に新ヒーローたちとの上手な融合を果たし、第二次怪獣ブーム以降のヒーローたちの欠かせない魅力の一つとなっていくのである。

円谷プロ（1971年「帰ってきたウルトラマン」）やピープロ（1971年「スペクトルマン」）が、前回のブームの時と同様の巨大ヒーローものを手始めに作ったのに対し、東映は、予算の効率化などを考えたのか、他社と同じ方法論を用いなかった。代わりに、東映は、第二次怪獣ブームでは、まず等身大のヒーローもの、すなわち、「仮面ライダー」（1971年）で勝負してきたのである。

その結果、新しいタイプのヒーロー像として、ウルトラマンにも負けないぐらい、仮面ライダーは子ども達の人気をひっさらう事となった。この事によって、第二次怪獣ブームは、別名・変身ブームとも呼ばれるようになったのである。

なぜ、そこまで「仮面ライダー」が成功したのか、ここでは詳しい解説は行わない。だが、この「仮面ライダー」のヒットのおかげで、第二次怪獣ブームは、巨大ヒーローだけではなく、等身大ヒーローも乱立させる事となったのである。その勢いに飲まれて、巨大ヒーローものの老舗である円谷プロまで、「トリプルファイター」（1972年）なんて等身大ヒーローを作ってしまったほどなのだ。

当時の状況を知る生き証人の私から言わせていただくと、当時の児童誌は、掲載権の関係からか、ウルトラマン派か仮面ライダー派かに完全に分かれていたようである。つまり、小学館の児童誌は、新作ウルトラマンの掲載権を一手に独占していたが、一方で、「テレビマガジン」や「たのしい幼稚園」などの講談社系の児童誌や「冒険王」などの秋田書店系の児童誌は、対抗するように、仮面ライダー中心の誌面作りを行っていたのだ。のみならず、それ以外の新規ヒーロー達も、どちらの児童誌で扱われるかが、ほぼ真っ二つに振り分けられていたようである。面白い事に、一つの映像制作会社の作品が、片方の児童誌ばかりに偏っているという訳なのでもなく、けっこう法則性もなく、バラバラに振り分けられていたのだ。このへんは、いろいろと大人の思惑もあったのかもしれない。（注1）

こんな感じで、雑誌同士で取り合いができちゃうほど、第二次怪獣ブームの期間（1971～1974年）は、無数のヒーローものが作られていた次第なのだが、その勢いも再び衰えてゆく事になった。

その原因は、1973年に世界を震撼させた石油ショックだとも言われており、この石油ショックのおかげで、番組制作費が高騰し、特撮や着ぐるみ代で予算のかかるヒーローものが作れなくなったとも説明されているのだが、実際にはそれだけが理由でもないような気がする。

第二次怪獣ブームの頃は、まさに怪獣や正義の味方の過密状態と化していたのだ。毎日一本は必ずヒーローものが放送されていた。のみならず、ヒーローものやアニメが裏番組同士となって

衝突して、どちらを見るかで、当時の子ども達の頭を悩ますほどにもなっていたのだ。

これでは、よほどの怪獣好きでも、全てのヒーロー番組を十分に把握網羅できないのである。第一次怪獣ブームの頃は一匹一匹の怪獣が一つのキャラクターとして大事に愛されてきたが、第二次怪獣ブームになると、敵キャラは完全に使い捨ての消耗品状態になっていった。記憶に残らないから、すぐに忘れられて、長続きもしないのである。そのような事を短期間に一気に展開したのだから、せっかくの怪獣、ヒーローと言う商品も、たちまちに使い尽くされてしまい、マンネリとなって、自滅の道を進ってしまったのだ。

そのように、ネタ切れの苦悩の末に、ゴジラ映画やウルトラマン、仮面ライダーなどの人気シリーズも次々に終了していく。こんな状況では、単発の特撮ヒーローだって生き残れたはずがないのである。こうして、大人達の商業主義に弄ばれて、骨の髄までしゃぶり尽くされたような形で、第二次怪獣ブームも幕を閉じていったのだ。

しかし、このように、乱雑に作られすぎたからこそ、あとには、研ぎ澄まされた作品が新たに生まれる事になったと言う、怪我の功名もあった。

今なお、そのシリーズが続く戦隊ヒーローの第一弾「**秘密戦隊ゴレンジャー**」の放送が始まったのが、1975年である。まさに、第二次怪獣ブームの終了が囁かれていた時期であり、制作元の東映も、ヒーローものの最後の決定版にする覚悟で世に送った作品が、この「ゴレンジャー」だったのだ。

そして、テレビや映画館、雑誌などからはいっせいに怪獣たちの姿が消えていったように見えても、この頃、早くも、次の怪獣ブームへの足がかりができ始めていた。

ゴジラブームや第一次怪獣ブームで育った子ども達が次第に作り手の側へと回り始めていたのである。彼らは、第一次怪獣ブームの栄華を懐かしみ、内心では、怪獣ブームのあの楽しさを再び世に広めたいと願っていたのだ。

その最初の兆候が、書籍のジャンルから現れる事になる。

例えば、ケイブンシャは、第二次怪獣ブームの頃から「**原色怪獣怪人大百科**」（1971年）と言うポスター形式の怪獣図鑑を発売して、各ヒーロー番組に出てきた怪獣たちを満遍なく紹介する事に努めていたのだが、この本が「**全怪獣怪人大百科**」（1974年）に形を変え、途絶える事もなく、毎年、最新版が発売されて、しかも、年を追うごとに、内容もどんどん充実していった。メジャーなウルトラマンや仮面ライダー以外のヒーローや怪獣のデータも知る上での、子ども達にとっては特に貴重な情報源となり、さらには、子ども達を今まで通り怪獣に繋げておく楔の役割も果たしたのだ。

さらに、第二次怪獣ブーム以降は、全体的にアニメが流行っていたのだが、そんなアニメを題材にするなら特集本（ムック本）も作れる環境において、朝日ソノラマは「**空想特撮映像のすばらしき世界**」（1978年）と言うムック本を発売した。あくまで、古き良きウルトラマンを懐かしむ事だけが目的の本だったはずなのだが、この本が新たな反響を呼び、怪獣や特撮ヒーローを再燃させるきっかけとなったのだ。

では、この「空想特撮映像のすばらしき世界」のどこが、それほどまで衝撃的だったのだろうか。

実は、これまでの雑誌や児童向け怪獣図鑑などでは、番組の放送データがまとまった形で掲載された事がなかったのである。ほんとに、正義の味方や怪獣などのキャラクターの紹介に徹したようなものばかりだった。1966年に発行された「**ウルトラマン怪獣大百科**」（ミュージック・グラフィ）には「ウルトラQ」の放映リストが載っているが、しかし、その放送順は全くデタラメだったりする有様なのである。（このリストは、講談社「ウルトラQ画報」が再録）

第二次怪獣ブーム以降のアニメブームでは、その支持者がやや年長だった事もあって、ただ作品のキャラクターやストーリーを楽しむだけではなく、各話のサブタイトルや制作者の担当情報までもが重視された。その傾向や鑑賞スタイルが、特撮ヒーローものへも移行された結果、これまでの怪獣本とはタイプが全然違う「空想特撮映像のすばらしき世界」が誕生する事となったのだ。

さらに、過去の怪獣ブームの時に作られた怪獣本と言うのは、怪獣絵師なる存在がいて、スチール写真よりも、怪獣絵師の描いたイラストを使って、紙面を構成していくのが定石だった。ところが、怪獣ブームの衰退とともに、怪獣絵師もほとんど居なくなってしまい、新しい怪獣図鑑はもっぱらスチール写真ばかりを使って、怪獣などのキャラクターを紹介するようになった。

その事が、むしろ新鮮に見え、あるいは、いかにも大人向けの専門書のような雰囲気醸し出し、怪獣なんてガキっぽいと言うイメージを抱いていたマセた子ども達の心にも響いて、再び彼らを引き付ける形となったのである。（注2）

こうして、まさかの第三次怪獣ブームと言うものが世に巻き起こったのだった。

上述したように、この三回目の怪獣ブームは、書籍の世界から始まり、緩やかにテレビや映画をも侵食していった。本を通して、ウルトラマンなどの魅力を再発見した子ども達が、写真だけではなく、動く映像をも見てみたいと熱望した結果なのである。

最初こそ、それは再放送であったり、昔のフィルムの再編成（1979年「**実相寺昭雄監督作品ウルトラマン**」など）みたいな形をとったが、ファンの間では、やはり新作のウルトラマンや仮面ライダーを作って欲しい、と言う声が広がっていった。

かくて、第三次怪獣ブームの要となる「**ウルトラマン80**」（1980年）や「**仮面ライダー（新）**」（1979年）などの作品が作られる事となったのだ。にも関わらず、その評価はかなり微妙なもので終わってしまった。ファン達は、あまりにも過去の作品の再来を期待しすぎていたのである。その為、制作する側では、懸命に、新しいヒーロー像を作ろうとしていたのだが、十分なファンの賛同を得られず、盛り上がらないまま、せっかくの怪獣ブームの寿命も加速的に縮めてしまったのだった。

第三次怪獣ブームが存在したのは事実だが、その時期をいつからいつまでと断定するのは難しい。復活したウルトラマンは1983年の「**アンドロメロス**」で、同じく仮面ライダーは1982年の「**仮面ライダーZX**」で、再び、そのシリーズの幕を閉じるのだが、実は、東映は、この1982年に、新しい特撮ヒーローとして「**宇宙刑事ギャバン**」を登場させ、その流れは**メタルヒーローシリーズ**と呼ばれる事となって、のちの平成仮面ライダー・シリーズへと繋がっていったのだ。一方で、「ゴレンジャー」以降、脈々と続いていた**戦隊ヒーロー・シリーズ**の方も、1980年の「**電子戦隊デンジマン**」によって、その定番スタイルを完全に確立し、長寿シリーズとしての道を

歩み出している。総合的に考えれば、怪獣ブームは決して終わってなどはいなかったのだ。

怪獣ブームが絶やされなかった背景としては、書籍業界の方が、相変わらず、特撮ヒーローや怪獣の話にご執心だった事もあげられる。(注3)「空想特撮映像のすばらしき世界」が怪獣図鑑に新風をもたらした事は、そのまま、過去の特撮もの全ての扱い方に影響を与える事となった。

実は、第二次怪獣ブームの時代は、雑誌や怪獣図鑑も、溢れ返るタイムリーな作品の情報を扱うだけで精一杯の状態になっており、第一次怪獣ブームの頃の作品については、ほとんど触れなくなっていたのだ。せいぜい、新作ウルトラマンに絡めて、旧作ウルトラマンの話も語られる程度だった。

白黒の作品なんて、完全に過去の遺物化されて、いっさい顧みられなくなっていた。「ウルトラQ」や「悪魔くん」のような第一次怪獣ブームを牽引した作品まで、白黒作品ゆえ、その情報は闇の彼方へと埋没させられていたのである。

それが、第三次怪獣ブームが訪れた事で、そうした幻の作品ほど、大いに注目されるようになっていった。それこそ、「ウルトラQ」以前の「月光仮面」(1958年)や「少年ジェット」(1959年)みたいな作品まで発掘されだしたのだ。ちなみに、「月光仮面」は、このブーム再燃の勢いに乗って、1981年には完全新作の劇場版まで作られている。

時をほぼ同じくして、海外からは「スター・ウォーズ」(日本公開1978年)や「エイリアン」(1979年)みたいなヒットSF映画が次々に日本に上陸しており、出版業界では、そうした方向からのアプローチでも、特撮のネタで事欠かなくなっていた。外国のSF映画やら日本の古い特撮番組やらの話題を織り交ぜれば、いくらでも新しい本を発行できる環境が整っていたのだ。

児童向けのミニ図鑑でも、そうした系統の特撮本が大量に発行されたが、極め付きは、やはり、「空想特撮映像のすばらしき世界」を手がけた朝日ソノラマで、この流れに乗かって、とうとう、1980年からは「宇宙船」と言う特撮専門雑誌を刊行し始める。その内容は、大人のマニアを対象にしたものであり、児童向けの図鑑にはない詳しさと、国内外の新旧の怪獣・特撮映画の情報を的確に整理しだしたのだ。この「宇宙船」の先駆的功績がなければ、今でも日本の過去のテレビ特撮史は手つかずのままだったかもしれない。

第三次怪獣ブームの実態は、こうした、過去の資料の採掘のブームでもあった。温故知新した、新しい特撮ファン達が、新作が作られる事を渴望するようになり、それが「ウルトラマン80」や「仮面ライダー(新)」を誕生させる原動力となり、少し遅れてゴジラの復活(1984年「ゴジラ(新)」)まで実現させたのである。

ウルトラマンを生み出した第一次怪獣ブームや、仮面ライダーを生み出した第二次怪獣ブームに比べると、第三次怪獣ブームは地味な印象をお持ちの方も多いかもかもしれないが、この第三次怪獣ブームでの過去資料の整理という段取りがなければ、現在の特撮ヒーロー文化はうまく根付いていなかったかもしれない可能性もあるのだ。

さて、怪獣ブームと呼ばれるものは、この三つが全てである。

その後も、定期的に、ゴジラやウルトラマンや仮面ライダーなどが通年で制作されて、時には、同じ年に全ての作品が出揃うような事もあったが、しかし、そんな時でも、怪獣ブームなどは、もう二度と呼ばれはしなかった。

その理由は、1980年代になってから、家庭用ビデオが一般にも大普及した事とも関係している。ビデオが広く世間に出回った事によって、民間の特撮ファンたちも楽に昔の名作特撮や公開されたばかりの新作特撮を何度でも繰り返し鑑賞できるようになったのだ。

それ以前は、そうした好きな特撮作品を見たければ、猛烈に騒ぎ立てて、制作元へと強く訴えかけ、テレビで再放送してもらったり、劇場でリバイバルしてもらうしかなかった。すなわち、そうしたファン達の熱い呼びかけや運動がブームを盛り立てていたのだ。

しかし、ビデオなどの登場で、ファン達もそこまで激しく世間に訴える必要がなくなってしまった。見たい作品や欲しい作品は、だいたい、ビデオによって安易に手に入るのだ。

皆が冷めてしまった訳ではない。ブームとして無理に担ぎ上げる事もなく、特撮ものとか怪獣は、ごく自然に、日常の一部として定着してしまったのだ。ゴジラやウルトラマンの新作が作られるたびに、いちいちブームだとか言われてられないほど、怪獣やヒーローたちは我々のごく身近な存在にとなってしまったのである。

そして、今日があるのだ。すでに、そのような状況が30年近く続いている。特撮、怪獣ファンにとっては、本当に充実した時代となったのかもしれないが、ここにたどり着く前は、昭和の時代の怪獣ブームが、コツコツと今の下地を築いていてくれたと言う事も、決して忘れてはいけないのである。

注1 第二次怪獣ブーム期の特撮番組の振り分けは以下のとおり。

小学館

第二期「ウルトラマン」シリーズ、「シルバー仮面」、「ミラーマン」、「快傑ライオン丸」シリーズ、「人造人間キカイダー」シリーズ、「緊急指令10-4・10-10」、「サンダーマスク」、「突撃！ヒューマン」、「アイアンキング」、「ファイヤーマン」、「魔人ハンターミツルギ」、「ジャンボーグA」、「クレクレタコラ」、「イナズマン」シリーズ、「光の戦士ダイヤモンドアイ」

講談社・秋田書店

「仮面ライダー」シリーズ、「スペクトルマン」、「好き！すき！！魔女先生」、「快傑ライオン丸」シリーズ、「超人バロム・1」、「変身忍者 嵐」、「トリプルファイター」、「行け！ゴッドマン」、「愛の戦士レインボーマン」、「流星人間ゾーン」、「白獅子仮面」、「ロボット刑事」、「スーパーロボット レッドバロン」シリーズ、「鉄人タイガーセブン」、「電人ザボーガー」

黒崎出版（「テレビランド」）

「仮面ライダー」シリーズ、「愛の戦士レインボーマン」、「超人バロム・1」、「変身忍者 嵐」、「人造人間キカイダー」シリーズ、「ロボット刑事」、「イナズマン」シリーズ、「光の戦士ダイヤモンドアイ」、「電人ザボーガー」

注2 スチール写真は、第二次怪獣ブームの頃の雑誌や怪獣図鑑から大量に使われ始めていたが、あくまでイラストの代用のような扱われ方であり、怪獣や怪人の部分だけが切り抜かれて、ページ上に貼られているような使用例も少なくなかった。対する第三次怪獣ブーム以降

の怪獣図鑑では、スチール写真をそのまま掲載するスタイルの方がメインとなり、その事が、その本の大人向けっぽい印象をより強める事になった。

注3 「アンドロメロス」や「仮面ライダーZX」も、実際は、テレビ放送の方が沈静化したあと、雑誌による企画で盛り上がり、テレビ放送に漕ぎつけた作品である。

悪の組織の完成

今でこそ、タイトルが単体名の等身大ヒーローと言え、仮面ライダーが一人勝ち状態であるが、最初の「**仮面ライダー**」が放送された頃（1970年代）は、かなりの数の等身大ヒーローが濫造されており、本来なら「仮面ライダー」もそのうちの一つ程度の認識で終わるはずであった。

他の対抗馬を蹴落として、なぜ仮面ライダーばかりが大ヒットしてしまったのかと言うと、それは主役の藤岡弘（当時）の不慮の事故が思わぬ形で好転したからだったのだが、ここでは、その話については詳しく触れない。

ともあれ、等身大ヒーローのスタンダードとして認められた事で、「仮面ライダー」は、ヒーロー側だけではなく、悪の組織側の設定に関しても、その後の悪の組織の基本形として転用されるようになった。すなわち、仮面ライダーの敵である**ショッカー**には、以後の悪の組織でもベースとして用いられている、以下のような要素が見出せるのだ。

- **首領、幹部、怪人、戦闘員、と言うピラミッド型組織構想**
- **首領は正体不明か、終盤で意外な素顔が判明**
- **最終決戦時に変身する（正体を現す）レギュラー幹部**
- **レギュラー幹部の交代劇**

第二次怪獣ブーム（変身ブーム）の先陣が「**仮面ライダー**」（1971～1973年）だった事もあって、これらの悪の組織の王道設定も、「仮面ライダー」が初だったと思っている人も多いかもしれない。

しかし、よく調べてみると、ショッカーは草分けだったと言うよりも、これまでの悪の組織の設定をいろいろと取り混ぜた、むしろ、最初の完成形だった事が分かってくるのだ。

そのへんを少し解説したいと思う。

首領、怪人、戦闘員、と言う悪の組織のピラミッド構造は、俗説では、忍者の組織図がヒントになったとも言われている。首領＝上忍、怪人＝中忍、戦闘員＝下忍、と言う訳だ。時代劇などで、下忍や下級の武士たちがバツバツと主人公に切られている姿を見ていると、確かに、そんな感じもしてこなくはない。

しかし、近代的スタイルの悪の組織は、国産ヒーロー第一号である「**月光仮面**」（1958～1959年）の段階ですでに目にする事ができた。この時点で、もう首領と戦闘員の上下関係の構造はほぼ出来上がっていたのだ。ただし、この頃には、幹部や怪人にあたる存在が明白には登場していなかった。首領のそばに名前付きの部下が従っていたりもしたが、昨今的な前線指揮官的な役回りではなく、どちらかと言うと、首領の側近とか片腕的立ち位置のキャラだったのである。

首領に代わって、前線でヒーローと戦う怪人（幹部）がドラマに登場するようになるのには、「**ウルトラマン**」の放送が始まるまで待たねばならない。「ウルトラマン」は画期的な番組であり、それまではシリアル的に連続エピソードだった子供向けヒーローものを、完全な1話完結ス

タイトルにと置き換えてしまったのだ。しかも、毎回、新しい怪獣が出演するのである。

このスタイルを引き継いだ、後続する子供向けヒーローものは、毎話新怪獣（怪人）を登場させないといけなくなってしまったのだ。これに、昔ながらの悪の組織が合体した時、**毎回、新怪人が出てきて、その回のうちに倒されてしまう**、と言うパターンが確立される事になる。かくて、ショッカーの首領、怪人、戦闘員と言う組織構造が完成する事となったのだ。

しかし、ここですぐ、ショッカーを最初の完成形だと判断してしまうのは早計である。実際には、「仮面ライダー」を制作した東映は、もっと早い段階で、この悪の組織の構造をきちんと確立していたのだ。

それが、「**ジャイアントロボ**」（1967～1968年）である。この作品には、**BF団**と言う悪の組織が登場するのだが、毎回倒される役回りが等身大の怪人ではなく巨大怪獣だったと言うだけで、首領、怪獣（怪人）、戦闘員と言う組織構造はしっかり出来上がっていたのだ。しかも、首領の代わりに前線で怪獣を操る幹部と言うのもバッチリ存在しており、なおかつ、幹部の交代劇すら行なわれている。

と言う事で、近代的悪の組織のピラミッド構造を最初に取り入れたのは、ショッカーではなく、**BF団**だった訳である。

とは言え、BF団の幹部たちは、基本的に、第二の姿を持っておらず、最後は、その回のメインキャラとしては戦わずに、あくまでメイン怪獣のオマケのような形で戦死してゆく。BF団の幹部は、のちのヒーローものの悪の組織の幹部たちほど重要視はされていなかったのだ。

よって、**最終決戦で、幹部が怪人に変身したり、パワーアップしたりする展開**こそ、「仮面ライダー」が元祖だったようにも感じられるかもしれないのだが、実はこれも、よく調べたら、違ったりする。

東映が作ったアニメに目を向けてみると、「仮面ライダー」より少し早く、プロレス漫画の「**タイガーマスク**」をアニメ化（1969～1971年）していた事が分かる。この**アニメ版「タイガーマスク**」なのだが、中盤から、原作マンガとはだいぶストーリーが変わっていくのだ。

もっとも注目すべき点が、敵役である悪の組織「**虎の穴**」の覆面幹部たちで、前半こそ、「虎の穴」の経営を引き受けている事務職幹部のようにも見えるのだが、宿敵である正義のレスラー・タイガーマスクをなかなか倒せないでいるうちに、とうとう黒幕のボスから最終通告を受けてしまう。すると、彼ら三人の幹部は、覆面を脱ぎ、レスラーである正体を現して、自らリングに上がり、タイガーマスクに決戦を挑んでいくのだ。

ショッカーの幹部たちが、怪人の正体をさらけて、仮面ライダーと最終決戦に臨む構図も、まさに、「虎の穴」幹部たちのやった事の焼き回しに過ぎなかったのである。

と言う事で、「仮面ライダー」は全ての原点、基本形だと見えがちなのだが、悪の組織の設定に関して言えば、本当は、これまでの番組が用いてきた要素を寄せ集めたスマートな完成形だったと言う事が伺えるのである。

ちなみに、「仮面ライダー」では、ショッカーがゲルショッカーに取って代わられると言う**大規模な敵組織の交代劇**も描かれているのだが、これも「仮面ライダー」初の試みではない。「**忍者部隊月光**」（1964～1966年）内に、すでに、悪の組織ブラック団が新興の悪の組織マキユーラ

に乗っ取られてしまうエピソードが存在しているのだ。

このブラック団とマキューラの首領は、どちらも、最初は正体が伏せられており、その点でもショッカーの首領を先行しているのだが、「**首領の正体が不明**」と言う表現は、実際にはもっと起源が古く、外国映画「007」シリーズの**スペクター**あたりから始まっているものなので、ここでは、これ以上は深く解析しない事にする。

怪獣の数え方

同じ種類の怪獣を区別する際のカウントの仕方として「初代、二代目～」と言う表示方法がある。現在では完全に公式見解の表示となっているようだが、はじめて、これを目にした時はひどく違和感を覚えたものだった。

国語辞典で「初代」をひくと「家系・流派・学統などで、その系統の最初の人。その系統を起こした人。また、代々受け継がれている地位などの、最初の人。」（三省堂 大辞林）と説明されている。

それぞれの怪獣を、作中の存在と見なさず、一つのキャラクターとして捉えれば、こうした「初代、二代目～」と言った呼び方も当てはまらなくもないのかもしれない。

しかし、怪獣を、ストーリー内における個々の動物、生き物だと考えた場合は、「初代、二代目～」などと呼ぶのは、明らかに誤用なのだ。

たとえば、昭和期のゴジラも、この「初代、二代目～」という言葉でナンバリングされている。平成になってから作られたVSシリーズのゴジラが、いちおう三代目ゴジラと呼ばれているのだが、これがいささか物議を醸し出す襲名なのである。

なぜならば、二代目ゴジラにはミニラと言う立派な息子が存在していたからだ。その為、「三代目ゴジラはミニラが成長したものだ」という俗説が、まことしやかに流れたぐらいなのである。

そもそも、初代ゴジラと二代目ゴジラからして、親子であるとの説明はどこにもない。これらのゴジラは、登場した順に「初代、二代目～」と当てはめられているだけなのである。しかも、二代目ゴジラに関して言えば、出演した映画ごとに微妙にルックスが変わっているので、その全てを同一ゴジラ（二代目ゴジラ）として括ってしまっているのかどうかも怪しいのだ。

最初期のバルタン星人も「初代、二代目～」とナンバリングされているが、こちらもかなり問題がある。二代目に襲名されているバルタン星人は、単体ではなく、かなりの数の集団なのだ。さらに、三代目のバルタン星人は、実在していた訳ではなく、立体映像だった可能性も指摘されている。そして、四代目のバルタン星人は、どうも初代バルタン星人の息子と言う設定だったらしいのだ。

怪獣たちを「初代、二代目～」とカウントするようになったのは、どうやら、ヒーロー側のウルトラマンの呼び方に準じたからだと察せられる。

第二期ウルトラシリーズ以降では、「帰ってきたウルトラマン」の新しいウルトラマンと区別する為に、第一期の元祖ウルトラマンの事を、たびたび初代ウルトラマンと呼称していたのだ。

「ウルトラマン」という言葉を、種族名であると同時に、「怪獣退治のヒーロー職」と解釈すれば、この「初代」という命名は、なかなか妥当だったりもするのである。

しかし、それを、同じように、怪獣の分類にも用いてしまったから、話はややこやかになってきたのだ。

怪獣にも「初代、二代目～」のナンバリングが用い出されたのは、第三次怪獣ブーム（1978

～1981年)の頃からであった。第三次怪獣ブームと言うのは、過去の特撮ヒーローを雑誌の特集記事や専門書籍などで懐かしむ事で火がついたブームでもあったのだ。

書面で詳しく説明する上で、怪獣のデータも曖昧模糊にはしておかず、明確に設定づけておく必要が生まれてきた。その結果、ウルトラ怪獣やゴジラ怪獣たちも、暫定的に、登場順に「初代、二代目～」でナンバリングされたのが、そのまま、今日まで採用され続けるようになったのだ。

では、第三次怪獣ブーム以前は、同族で別個体の怪獣をどのように見分けていたのだろうか、と疑問を抱いた、今どきの特撮ファンもいるかもしれない。

実は、第三次怪獣ブーム以前は、同族の怪獣は全て、ひとまとめ扱いだっただのである。

ゴジラは、いっさいがゴジラだ。一匹目のゴジラは明らかに「**ゴジラ**」(1954年)で死んでいるのだが、紹介される際は「**ゴジラの逆襲**」以降のゴジラと全く区別されなかったのである。(注1)たとえば、昔話に出てくる悪い狼が、「赤ずきん」の狼、「三匹の子ぶた」の狼、といちいち分けられないのと同じ感覚だったのだ。

その代わりに、もし子供のゴジラを登場させて、大人ゴジラと確実な別扱いをしたければ、**ミニラ**や**ゴズキー**(注2)と言った違う名称を与えて、動物種そのものを異なるものにする処置が施されていたのである。

怪獣名の後ろに「**Jr. (ジュニア)**」を付けてみるのも、第二次怪獣ブーム(1971～1974年)の頃から流行った、同族怪獣を差別化する為の手法の一つだった。

名前に「Jr.」がついた最初の怪獣は、恐らく、**バルタン星人Jr.**(「帰ってきたウルトラマン」1972年1月)じゃないかと思われる。(注3)「帰ってきたウルトラマン」では、番組強化策として、過去の人気怪獣であるバルタン星人を再登場させる事にしたのだが、過去の同族との差別化を図る為、あえて、ただの「バルタン星人」ではなく「バルタン星人ジュニア」と名乗らせたのだ。

以後、さまざまな作品に「Jr.」を名に添えた怪人怪獣が客演し、その命名法は現在の特撮ヒーローものにも引き継がれているのだが、そもそも、「Jr.」という言い回しは、なぜ、これほどまで流行ったのであろうか。

私の個人的見解ではあるが、はじめに日本で広く認知された「Jr.」キャラとは、実は、プロレスラーの**ドリー・ファンク・ジュニア**だったのではないかと思う。ドリー・ファンク・ジュニアがNWA世界ヘビー級チャンピオンになったのが1969年で、当時はプロレスも現在以上に大人気のスポーツだったので、この「ジュニア」という変わった名前の付け方が、日本の皆の注目を引いたのかもしれない、とも大いに考えられそうなのだ。

第二次怪獣ブーム期に登場した怪獣で、他にも命名で気がかかるものと言えば、**キングザウルス三世**(「帰ってきたウルトラマン」1971年4月)なんてヤツもいる。過去作品に、キングザウルスなんて怪獣は出てきた事がないのにも関わらず、いきなり「三世」なのだ。裏話によると、脚本段階では、この「三世」にもそれなりの意味があったらしいと言うのだが、だとしても、最終完成品でも「三世」を残したままにしておいたのには、何か事情がありそうである。

そこで軽く調べてみたのだが、すると、1967年から、モンキー・パンチの人気マンガ「**ルパン**

三世」の掲載が始まっていたのだ。当時は、「ルパン三世」にあやかって、名前の後ろに「三世」を付けるのも、さりげなく流行っていた様子が伺えるのである。

復活怪獣を再生○○と呼ぶのは、第三次怪獣ブーム以降の傾向みたいなのだが、改造○○と言う呼び方の方は、第二次怪獣ブームの時点でも、すでにチラホラと登場していたようだ。これは、恐らく「仮面ライダー」の影響、いわゆる「改造人間」という単語が広く世間に流布した結果なのであろう。

このように、怪獣名に潜むささやかな疑問を調べていくと、当時の世相との関連性も分かってきて、なかなか興味深いのである。

「初代、二代目～」と言った怪獣のカウントの仕方は、主に、円谷プロや東宝の怪獣で用いられてきたのだが、第三次怪獣ブーム以降は次第に鳴りを潜めていった。

怪獣ブームが定着し、コンスタントに新しいゴジラ映画や新ウルトラマンが作られるようになった事で、新作が作られるたびに「○代目」を振り当てていく作業に、終わりの来ない無意味さを感じてきたからであろう。

特に、ウルトラマンのシリーズは、同じ怪獣でも、「ウルトラマンパワード」の外国版であったり、「ウルトラマンコスモス」のバットもんだったり、「ウルトラマンマックス」の平行バージョン、「ウルトラマンメビウス」に至っては昭和シリーズの正統な続編怪獣が登場するなど、どの作品も同じ時系列上には並んでいなくて、そのまま通し番号をつけられないような事態にと陥ってしまった。

円谷プロは、そんな状況に開き直り、現在では、怪獣の着ぐるみを何度でも無作為に使い回すようになって、もはやカウントされる事も無く、新作に毎回毎回、人気怪獣たちが再登場するようになったのだ。まさに、第三次怪獣ブーム以前の、一つの怪獣がひとまとめに扱われている環境にと戻ってしまったとも言えそうな感じなのである。

注1 ただし、第一次怪獣ブームの時点で、すでにゴジラを初代、二代目と呼び分けていた書籍も、全く存在していなかった訳ではない。「大怪獣戦」（朝日ソノラマ。1966年）や「怪獣大学入門」（ノーベル書房。1967年）などに、初代、二代目との表記が見られる。

注2 ゴズーキーは、海外アニメ版「Godzilla」（1978年）に登場した、ゴジラの親戚怪獣。日本未公開。

注3 企画書だと、「ウルトラセブン」の企画段階で、すでに、セブンの事をウルトラマンジュニアと説明している。

なぜ、怪獣は〇〇ゴンか？

怪獣と言えば、〇〇ゴンと名付けるのが、定番である。

オレゴンとかペンタゴンだって、知らない人が聞けば、怪獣の名前と勘違いしてしまうかもしれない。

しかし、なぜ怪獣の名前には「ゴン」を付けるのが一般的になったのであろうか。

そもそも、完全オリジナルの日本怪獣の第一号は、言うまでもなく、ゴジラだ。それならば、〇〇ラと名付けた方が怪獣っぽく聞こえるはずなのではなかろうか。実際、東宝の特撮映画に出てくる怪獣の名前は〇〇ラの方が多数派だ。のみならず、「ラ」ないし「ラー」で名前が終わる怪獣は、〇〇ゴンより明らかに多いのである。

しかし、安易に怪獣名を付けたい場合は、やはり「ゴン」の方が使用されやすい。「ラ」で名前を終わらすと、すぐに怪獣の名前だとは分かってもらえないのである。

「ゴン」が、なぜ怪獣名としては、それほどのブランドを持ってしまったのかについて、その事情を振り返ってみる事にしよう。

怪獣映画史を紐解いてみると、最初に「ゴン」と名付けられた怪獣は、東宝の「**フランケンシュタイン対地底怪獣**」（1965年）に登場したバラゴンだった事が分かる。しかし、バラゴンはそれほどメジャーな怪獣だったとは言いがたい。恐らく、特撮・怪獣ファン以外ですぐバラゴンが分かる人は居ないのではなかろうか。

それほど知名度はイマイチの怪獣なのだが、バラゴンこそは、のちのゴン怪獣全てのルーツである事は間違いないのである。なぜ、そこまでバラゴンの「ゴン」が注目されたのかと言うと、実は、この怪獣が登場した映画のタイトル「フランケンシュタイン対地底怪獣」の「地底怪獣」の部分には「バラゴン」とルビが振られていたのだ。



この「**地底怪獣**」は、本来はバラゴンの別名でもある。しかし、今日では「漢」と書いて「おとこ」と呼んでいるのと同じように、怪獣業界では「地底怪獣」と書いて「バラゴン」と呼ぶのが、何となく通説になってしまったのである。

分解すれば、バラ＝地底、ゴン＝怪獣、となるのだろうが、もちろん、バラに地底なんて意味はない。しかし、ゴンの方は、怪獣を指す言葉として、すぐに使いまくられるようになったので

ある。

最初期に「ゴン」の名を与えられた怪獣を、ざっと列記してみる事にしよう。

「**ウルトラQ**」(1966年) ナメゴン、カネゴン、ラゴン^(注1)

「**マグマ大使**」(1966～1967年) ストップゴン、ゴアゴンゴン

「**ウルトラマン**」(1966～1967年) ラゴン再登場^(注2)

「**大怪獣決闘 ガメラ対バルゴン**」(1966年) バルゴン^(注3)

「**悪魔くん**」(1966～1967年) ペロリゴン、モルゴン

「**快獣ブースカ**」(1966～1967年) チャメゴン

「**仮面の忍者 赤影**」(1967～1968年) アゴン

「**キャプテンウルトラ**」(1967年) アメゴン、ウルゴン

「**ウルトラセブン**」(1967～1968年) クレージーゴン

「**怪獣王子**」(1967～1968年) シーラゴン、サンドラゴン

「**ジャイアントロボ**」(1967～1968年) ライゴン、ドロゴン

これだけ見ても分かる通り、名は体を表す傑作ネームが多い。バラゴンは知らなくても、カネゴンなら多くの人知っているだろう。

つまり、バラゴン一匹ではなく、このように「ゴン」の付いた素敵な名付けが続出した事により、ゴン=怪獣の図式が確実に定着していったのだと考えられる訳である。名前をラで終わらせたのでは、ここまでのインパクトは出せなかったのだ。

さて、ここで話をバラゴンに戻す事にしたい。

では、全ての「ゴン」のルーツである「バラゴン」とは、どのような経緯で命名されたのだろうか。一説では、バラゴンとは「バラナスドラゴン」^(注4)の略だとも言われていたのだが、最近、この説には疑問が投げかけられるようになった。どうも、映画の公式設定ではなく、雑誌ライターがのちに考えた独自解釈なのではないかと言われているのだ。

と言う訳で、ゴン=ドラゴンだった、と言う魅力的な説は、いっさい根拠がない事になる。現実には、「バラゴン」と言う、カッコいい響きだけで選ばれた名前だったのかもしれない。とは言え、バラゴンと呼んだ際、そこにドラゴンっぽいイメージが混ざっていた可能性は必ずしも否定はしきれないだろう。

ちなみに、「フランケンシュタイン対地底怪獣」よりも早く、1964年に制作された「**アゴン**」と言う怪獣ドラマもあった。(ただし、実際に放送されたのは1968年)この作品に出てくる怪獣アゴンの名前の由来は、公式に、アトミックドラゴンの略、と記されている次第である。

注1 番組制作自体は1964年から始まっているので、もしかすると、バラゴンよりナメゴンの命名の方が早かったか、もしくは、同時進行の命名だった可能性もある。

注2 意外にも、新作のゴン怪獣は登場していない。

注3 バラゴン以外の、唯一の映画のゴン怪獣。

注4 バラナス (Varanus) とは「**オオトカゲ属**」を意味する学術用語。バラゴンの英語表記は「**Baragon**」なので、バラナスドラゴンの略では実是一致的しない。

星人は1日にして成らず

日本では、宇宙人の名前は〇〇星人と呼ぶのが一般的である。

〇〇の部分に何らかの言葉を当てはめれば、簡単に宇宙人の名前が出来上がってしまう。「**星人**」とは、それほど便利な単語なのだ。

現代の人には、それが当たり前だと思えているかもしれないが、実際のところは、宇宙人の概念とともに、すぐ「星人」が広がった訳でもなかった。

そもそも、「星人」とは、「〇〇星の人間」という意味合いなのであり、たとえば、アイウエオ星人がいたとすれば、この宇宙人は絶対、アイウエオ星生まれじゃなくてはいけないのだ。集団としてのアイウエオ星人の発生地（出身地・故郷）がカキクケコ星とか不明とか地球内のどこかだったりする事はあるにないのである。にも関わらず、昨今では〇〇星人と言う呼び方があまりにも普及しすぎて、こんな基本的な部分までデタラメに設定されている星人も少なくないようである。

ここで、日本における黎明期の特撮において、そこに登場した宇宙人たちにどんな名前が与えられていたかを、ずらっと並べてみる事にしよう。これを見れば、皆さんにも意外な事実を分かってもらえるはずだ。

「**宇宙人東京に現わる**」（1956年）パイラ人

「**空飛ぶ円盤 恐怖の襲撃**」（1956年）M87星雲の侵略者（俗称ダレス）

「**スーパージャイアンツ**」（1957～1959年）怪星人カピア人、宇宙怪人、エメラルド彗星の宇宙人たち（注1）

「**地球防衛軍**」（1957年）ミステリアン

「**遊星王子**」（1958～1959年）まぼろし大使、タルタン人、メトウ人（注1）

「**少年ジェット**」（1959～1960年）ブラム人

「**鉄腕アトム（実写版）**」（1959～1960年）宇宙人（正式名なし）

「**まぼろし探偵**」（1959～1960年）海王星の少年

「**宇宙大戦争**」（1959年）ナタール人

「**海底人8823**」（1960年）ブラックスター団、名無しの来訪宇宙人

「**ナショナルキッド**」（1960～1961年）インカ金星人、火星星人、マゼラン遊星人、ザロック人（注1）

「**宇宙快速船**」（1961年）海王星人（注1）

注目すべきは「**宇宙人東京に現わる**」のパイラ人で、パイラ星出身と説明されているにも関わらず、正式名称はパイラ人なのだ。パイラ星人とは呼ばれていないのである。（注2）

つまり、最初期の頃は、どうも〇〇星人と言う呼び方は、意図的に敬遠されていたようなのである。

もちろん、火星星人とか金星人と言った名称は、当時から、当たり前のように使われていた。

だが、これらの宇宙人は、元から出身星が火星とか金星が正式呼称なのだ。そこに「人」を付けて、宇宙人名にしてしまうのは、何の問題もないのである。

ただし、それ以外の星に関して言うと、実は〇〇星の「星」の部分は、正式な名前の一部ではないケースが多かったのである。

たとえば、我々の太陽系に一番近い星に**アルファ・ケンタウリ星**がある。もし、この星に宇宙人がいれば、アルファ・ケンタウリ星人と呼びたいところだが、実際には、この表記は正しくない。アルファ・ケンタウリ星の英語表記は **Alpha Centauri** だからだ。日本語表記におけるアルファ・ケンタウリ星の「星」の部分は、星である事を分かりやすくする為の補助の言葉に過ぎなかったのである。

元が英語の星の名前を邦訳した場合は、大体がこんな感じだ。その事が分かっている発信サイドの人間にしてみれば、安易に〇〇星人なんて呼び方はできなかったのであろうと考えられるのである。結果として、アルファ・ケンタウリ星人でなくて、アルファ・ケンタウリ人と言う呼び方が主流として用いられるようになったみたいなのだ。

ついでに言ってしまうえば、アルファ・ケンタウリ（星）人なんて存在からして、本当はあり得ない。アルファ・ケンタウリ星は恒星だからだ。太陽みたいな星なのであり、普通は生物は住めないし、生物が発生する見込みもないのである。太陽系外の星で、天体望遠鏡で観測できる星のほぼ全てが恒星なのであり、実在する星の名前の後ろに「人」を付けて、宇宙人名を創作する事自体が、現実的じゃないのである。

その為か、昔は「**〇〇遊星人**」と言う宇宙人の呼び方もよく見かけていた。遊星とは惑星の事であり、わざわざ、〇〇が恒星ではない事を強調していたようなのである。かつては、宇宙人のイメージにリアリズムをもたらす為に、そんな些細な部分にもこだわっていたのだ。

さて、話を星人に戻すとしよう。

大胆に、〇〇星人なんて呼び方が堂々と使われたのがいつ頃なのかを考えるにあたって、まずは、怪獣番組の草分け「**ウルトラQ**」（1966年）をチェックしてみる事にする。「ウルトラQ」には、怪獣以外にも、数種類の宇宙人が登場していた。

存在がほのめかされただけの火星（第3話）を除くと、セミ人間（第16話）、ケムール人（第19話）、ルパーツ星人とキール星人（第21話）と言った連中だ。

セミ人間は、チルソニア遊星出身と言う正式設定があるにも関わらず、チルソニア遊星人とは呼ばれず、セミ人間や遊星人**Q**と言った俗称がわざわざ用いられている。

ケムール人も同様だ。ケムール星と言う故郷星が設定されていたにも関わらず、その宇宙人名はケムール「人」なのである。

これらの事実からも、「ウルトラQ」の時代ですら、まだ「星人」は十分な市民権を得ていなかったらしい事が推察できるのだ。

ここで注目したいのが、**ルパーツ星人とキール星人**である。一つのエピソードの中に、語源不明の星人がいきなり二種類も登場しているのだ。まさに、のちに濫造される事となる〇〇星人たちの先駆けとも考えられそうなのである。

他のエピソードでは宇宙人の名付け方に細心の注意を払っていた「ウルトラQ」が、ルパーツ星

人とキール星人のエピソードでは、なぜ、こんな粗雑な名前をひょっこりと採用したのであろうか。

少しだけ、私個人が感じた推測を語らせてもらう事にしたい。

もともと「ウルトラQ」は、怪獣番組などではなく、海外のSFアンソロジー番組「**トワイライト・ゾーン（ミステリー・ゾーン）**」（1959～1964年）や「**アウター・リミッツ**」（1963～1965年）などをイメージして作ったSFドラマだった。

このうち、「アウター・リミッツ」の方は、毎回、必ず違う宇宙人や怪物が登場する、贅沢な内容であった。日本での放送は1964年なのだが、この邦訳版では、宇宙人の名前の相当数が、〇〇星人で統一されていたのだ。最初に「〇〇星人」という呼び方を用いた作品とまでは言わないが、星人と言う呼称を堂々と取り入れた先陣であった事だけは間違いないと思う。

「ウルトラQ」も、この「アウター・リミッツ」の形式に似せて、ルパーツ星人とキール星人の登場回だけは、〇〇星人の呼び方を流用したのではないかと考えられそうなのである。

「ウルトラQ」終了後は「**ウルトラマン**」（1966～1967年）が始まるのだが、「ウルトラマン」は怪獣メインの作品であった為、宇宙人の出てくるエピソードは非常に少ない。

そのうちの、バルタン星人とザラブ星人とメフィラス星人の三種類の宇宙人が星人と言う呼び方である。実際には、これらの三宇宙人は「バルタン」「ザラブ」「メフィラス」の部分が言葉遊びになっており、ただ後ろに「星人」をつけて、宇宙人らしく装っただけの名前遊びの宇宙人だったのだ。^(注3)

「ウルトラマン」に出てきた、残る宇宙人のうち、ダダは、ダダ星出身とされていながらも、ダダ星人とは呼ばれていない。最終回に出てきたゼットン星人は、本放送当時は、名前すらも付けられていなかった。

その後も、いろいろな特撮番組で、じょじょに〇〇星人が使われるようになりだすのだが、「**快獣ブースカ**」（1966～1967年）のチャメ星人やカボチャ星人、「**キャプテンウルトラ**」（1967）のバンデル星人とラジゴン星人^(注4)、「**光速エスパー**」（1967～1968年）のエスパー星人やギロン星人^(注5)など、やはり、ノリでつけただけのようなネーミングの宇宙人が多い。

そして、ついには「**ウルトラセブン**」（1967～1968年）の放送が始まる。「ウルトラセブン」こそは、〇〇星人のオンパレードなのだ。全49話のほぼ全エピソードのゲスト宇宙人が〇〇星人と言う呼称で統一されているのである。しかも、「ウルトラマン」譲りの言葉遊びのネーミングも少なくない。さらに、星人をもじった「〇〇星獣」なんて名前の怪獣まで登場しちゃうのだ。

かくて、星人と言う名付け方は、完全に定着する事になったようなのである。本当は「ウルトラセブン」も、「アウター・リミッツ」を真似ただけであり、〇〇星人と言う呼び方は、自作品だけの特有な呼び方にしかたつたのかもしれないが。

しかし、怪獣・特撮番組の方が、その後も廃れはしなかった。新しいヒーロー番組が作られるたびに、出てくる宇宙人は、ためらいなく〇〇星人と名付けられるようになり、その風潮が脈々と今日にまで続くに至ったのだ。

注1 主人公（**スーパージャイアンツ**、**遊星王子**、**ナショナルキッド**、**アイアンシャープ**）も

宇宙人だが、出身星を使って名前は呼ばれない。のちのウルトラマンや、先行するアメコミのスーパーマンと同様に。

注2 劇中ではパイラ人と呼ばれているにも関わらず、古い特撮資料では「パイラ星人」と紹介されているものが多い。ビデオが普及する前は、本編確認が難しかった映画の上、「星人」と「人」の区別にあまりこだわっていなかった当時の傾向がうかがえる。

注3 バルタン=ヨーロッパの火薬庫のバルカン半島、ザラブ=兄弟（ブラザー）の逆読み、メフィラス=悪魔メフィストフェレス。いずれも、各宇宙人の属性を象徴したネーミングである。

注4 バンデルは「Bandettsu（盗賊）」をもじった造語。ラジゴン星人は、電波の属性を持った宇宙人なので、ラジゴン（ラジコン）なのかと思われる。

注5 本編を見た限りでは、ギロン星人は、故郷星の存在を感じさせず、宇宙をさまよう流れ者である。

メカ〇〇のはじまり

主人公キャラなどに対抗して、メカ〇〇と名付けられたロボットのニセモノが登場するのは、今や、マンガや特撮などでは恒例ネタだったりもする。

このメカ〇〇なる発想が、いつ頃から使われだしたかと言うと、多分、少々の通ならすぐ思い浮かぶはずで、すなわち、メカゴジラ（1974年「**ゴジラ対メカゴジラ**」）こそがメカ〇〇の最初の皆伝者だと考えて、ほぼ間違いないのだ。

ただし、補足説明はしておく必要があるだろう。

まず、メカ〇〇＝ニセ〇〇ではない。メカ〇〇は、ニセ〇〇の中でも、特に機械で作られたニセモノを指すのであり、ケースによっては、ニセモノとは呼びがたいほどホンモノと形状が異なっている事もある。

また、単純に、ニセモノキャラと言うだけならば、メカゴジラ以前から、けっこうな数のニセ〇〇が登場していたのだ。特に、テレビ黎明期のヒーローたちは、普通の間人がマスクを付けているだけ、と言うスタイルだったりしたので、敵も味方も簡単に化けやすく、ニセ〇〇自体の歴史はかなり昔にまでさかのぼれたりするのである。

対して、メカ〇〇は、よりホンモノに似せる事よりも、**いかにホンモノに機械要素を混ぜたデザインにしているか**にウェイトを置かれている場合が多い。ホンモノに似てないボディの上に、ホンモノそっくりの皮をかぶせて、ホンモノそっくりに化けたりするのだ。さらには、武器にしても、ホンモノと同じ武器を装備しているのではなく、ビームやミサイルなど、ロボットらしい武器に全て置き換えられていたりする。

そうしたメカ〇〇の基本ディテールを全部備えていた、と言う意味合いで、メカゴジラこそはメカ〇〇の最初の決定版だったとも言えるのだ。よって、実際には、単に「ロボットのニセモノ」と言うだけならば、メカゴジラ以前にも多数の先駆者が存在したのである。

まず先に述べておくが、ロボットのニセモノの名前の冒頭に「メカ」を付ける慣例に関しては、メカゴジラが第一号だったようである。機械やロボットをメカと呼ぶのは、この頃に流行りだしたものだったらしい。同時期には、「**スーパーロボット レッドバロン**」（1973年）に出てきた敵組織（鉄面党）の戦闘員がメカロボと名付けられていたし、「**ゲッターロボ**」（1974～1975年）に登場する敵怪獣はメカザウルスと総称されていた。

「**ゴジラ対メカゴジラ**」と言う作品が作られた事にも、重要な事情がある。1974年は、ゴジラ生誕**20**周年であり、そのお祭りに相応しい敵キャラとして発案されたのが、ゴジラのニセモノであるメカゴジラだったのだ。

そして、メカゴジラ自体が、この映画の為に、ゼロから生み出されたアイデアと言う訳なのでもなかった。「ゴジラ対メカゴジラ」の制作元である東宝は、以前にも「**キングコングの逆襲**」（1967年）と言う怪獣映画にキングコングのニセモノロボットであるメカニコングと言う怪獣（ロボット）を登場させており、そのゴジラ版こそがメカゴジラだったのだ。

残念ながら、語呂が悪かったせいか、メカコングではなく、メカニコングと言う名前である。メカニコングが作られた目的も、キングコングと戦わせる為ではなかったので、ニセモノとして

暗躍する事もなかった。このメカコングは、どこまでも「キングコングに似たロボット」と言うだけの存在であり、メカゴジラほどの強いキャラクター性は持ち合わせず、メカ〇〇の最初の代表にはなり損ねてしまったのである。

さらに、このメカコング自身が、実は「キングコングの逆襲」オリジナルの怪獣ではない。先行してアメリカで制作されていたアニメ「**キングコング**」（1966年）に登場したロボット・コングの実写版だったのだ。

なお、「キングコングの逆襲」から「ゴジラ対メカゴジラ」までの間には、なかなかの数のロボットのニセモノがひしめいている。

特撮ヒーローものだけに限ってみても、「**ウルトラセブン**」（1968年）を筆頭に、「**スペクトルマン**」（1971年）、「**ウルトラマンA**」（1972年）、「**ジャンボーグA**」（1973年）などの作品がある。^{（注1）}

しかし、いずれの作品でも、ニセモノはメカ〇〇と呼称される事は無く、正式なメカ〇〇はメカゴジラの登場まで待たされる事になったのだった。

さて、今度は逆に、「キングコングの逆襲」以前の作品を振り返ってみる事にしよう。

すると、水木しげるのマンガ「**ゲゲゲの鬼太郎**」で、「キングコングの逆襲」より少し早く、ロボットのニセモノが登場していた事が分かるのだ。それが「**大海獣**」の回（1966年）である。

この鬼太郎エピソードでは、巨大な大海獣がメインキャラでありながら、その大海獣を退治する人間側の兵器として「鉄の大海獣」が登場するのだ。「**鉄でおなじものを作ったのです。生きものと鉄の勝負です**」なんてセリフもあって、まさにメカ〇〇の先駆だった事が分かる。

水木氏は、なぜ、こんな素晴らしいアイデアを、先陣を切って、ひらめく事ができたのだろうか。上述したアメリカのアニメの「キングコング」の国内放送は1967年からなのだが、簡単なストーリー情報ぐらいなら、日本の雑誌などでもタイムリーに紹介されていた可能性はある。だとすれば、水木氏も「大海獣」執筆中に、キングコング対ロボット・コングのアニメ画像を目にしていたかもしれず、急ぎよ、このアイデアを自分のマンガにも取り入れたなんて事も考えられそうだ。

しかし、真相はそうでもないようなのである。

「ゲゲゲの鬼太郎」の「大海獣」の回は、貸本時代の鬼太郎エピソード「**ないしょの話**」（1964年）のリメイクなのだが、実は、もう一つ、もっと古い水木しげるマンガも、大まかなストーリーのベースになっていたのだ。それが、1958年に水木氏が東真一郎名義で書いた貸本マンガの「**怪獣ラバン**」である。この作品に、主役の怪獣ラバンを模した巨大ロボットのラバン17号と言うのが登場するのだ。水木氏自身も、この作品こそ「怪獣対ニセロボット」の第一号だと主張していたようである。

ところが、この第一号の名乗り上げには、まだ少し検証の余地があるのだった。

初の国産テレビヒーローは「**月光仮面**」（1958～1959年）であるが、実は、この「月光仮面」には、マンモス・コングと言う巨大怪獣が出てくる回があり、エピソード後半には、マンモス・コングに対抗すべく、人工コングなんてロボットも登場したのだ。シチュエーションだけなら、こちらも立派な「怪獣対ニセロボット」なのである。

そして、「月光仮面」のマンモス・コング編の放送日と「怪獣ラバン」の発行日は非常に近接しており、もしかすると、どちらかがどちらかのアイデアをパクったかもしれない疑いもあるのだった。両方とも、怪獣のニセロボットを登場させておきながら、結局は、本物とニセモノがきちんと格闘せずに終わる、と言う話の流れまでそっくりなのだ。

だが、ここで、もう少し、時間をさかのぼって調べてみると、水木しげるは、「怪獣ラバン」よりもっと前に「**ロケットマン**」（1958年）と言う怪獣マンガも描いていた事が分かってきた。この「ロケットマン」は、水木氏の貸本マンガのデビュー作なのだが、なんと、すでに、このマンガの段階で、主役の怪獣グラヤのロボット版が登場していたのである。グラヤ自身が作った身代わりロボットだったので、本物のグラヤと戦う展開こそ無かったものの、このロボット・グラヤもまた、メカ〇〇の一つだと十分に認めてよいはずであろう。

かくて、たびたび「待った」はかけてしまったものの、最初にニセロボットと言うアイデアを考え出したのは、やはり、水木しげる氏の自己申告で間違いなさそうなのであった。何度もニセロボットのネタを繰り返す事によって、水木氏はそのアイデアを見事に昇華させていったと言う事になる。

ただし、当時の他の貸本マンガや海外のSF小説、アメコミまで、全てを調べ尽くした訳でもないので、あるいは今後、さらなるメカ〇〇第一号が見つかる可能性もあるかもしれない。

注1 「**ジャイアントロボ**」や「**キカイダー01**」などにも、ニセモノは登場しているが、その誕生経緯が一般的なニセ〇〇とはかなり異なる。

タイプチェンジは、なぜ生まれたか？

現在の仮面ライダーやウルトラマンは、タイプチェンジできる事がほぼ標準となっているようである。

仮面ライダーは、平成ライダーと呼ばれるようになってから、その主役ライダーはたいていタイプチェンジが可能だ。むしろ、タイプチェンジできる事の方が完全な主流になってしまっていると言ってもいい。

では、最初にタイプチェンジと言う能力をヒーローたちに持ち込んだのは平成ライダー1号である「**仮面ライダークウガ**」（2000年）だったと言う事になるのであろうか。

いや、実際には、タイプチェンジと言うアイディアは、「クウガ」より数年早く**平成ウルトラマン三部作**（1996～1999年）が作中にと導入したものだ。平成ライダーが、タイプチェンジを必須要素として組み込んだのも、平成ウルトラマンの影響を受けたからだと考えられるのだ。

すると、タイプチェンジの概念を最初に発案したのは、平成ウルトラマンだったのかと言うと、それもまた違う。

さらに時代を10年近くさかのぼり、「**仮面ライダーBLACK RX**」（1988～1989年）こそが、タイプチェンジを現状のような形ではじめに用いた元祖であったのだ。

ライダーBLACK RXの場合、二つのタイプチェンジした姿を持っている。ロボライダーとバイオリダーだ。ロボライダーは、当時ヒットしていた外国映画「**ロボコップ**」（1987年）にインスパイアされて生まれたキャラクターじゃないかと考えられている。片方が固い鉄（ロボライダー）なら、もう片方は真逆の液体にしまえ、みたいなノリで恐らくバイオリダーのキャラクターも確定したのであろう。

それにしても、なぜ「仮面ライダーBLACK RX」は、このようなタイプチェンジと言うアイディアを思いついたのであろうか。

実際には、「仮面ライダーBLACK RX」以前にも、タイプチェンジするヒーローがいなかった訳ではない。

たとえば、過去の仮面ライダーでも、**ライダーマン**や**スーパー1**は腕だけだがアタッチメントでチェンジできたし、**ストロンガー**も終盤には再改造を受けて、ノーマル体からチャージアップ体へと二段変身できるようになった。

他の東映の特撮ヒーローを調べてみても、「**イナズマン**」はサナギマンからイナズマンへの二段変身を行なうし、「**宇宙鉄人キョーダイン**」も戦況にあわせて、戦闘機や車両、ミサイルなどに変形する事ができる。

さらに、アニメヒーローにも目を向けてみれば、「**ゲッターロボ**」は三機の戦闘機の合体の組み合わせ方によって三種のロボットの姿に変わる事ができたし、「**破裏拳ポリマー**」は人間状の姿を基本形とし、必要に応じて、5種類の乗り物の形にもタイプチェンジする事ができた。

しかし、極め付きのタイプチェンジするヒーローは、やはり「**愛の戦士レインボーマン**」と言う事になるだろう。レインボーマンは、その名の通り、七種類のヒーローキャラの姿に臨機応変に変身する事ができて、まさにタイプチェンジこそが見せ場のヒーローなのだ。

では、ライダーBLACK RXは、これらの先駆者を真似る形で、タイプチェンジを行なうようになったのだろうか。いや、そのへんは、今ひとつ断言はできなさそうなのである。

それと言うのも、ライダーBLACK RXの場合は、ライダーから別の種類のライダーへのタイプチェンジだからだ。全然別のモノに変わっている訳ではない。以後の平成ヒーローのタイプチェンジも、このパターンに準じている。

しかし、先駆者のヒーローたちのタイプチェンジは、いずれも、完全変形ばかりなのだ。あるいは、ライダーマンやストロンガーみたいな、タイプチェンジとは見なしにくいほど変形してないかの、どちらかなのである。

だとすれば、ライダーBLACK RXの製作陣は、どこから、このような新しいスタイルのタイプチェンジのヒントを得たのであろうか。

ここでちょっと、目線を変えてみる事にする。「仮面ライダーBLACK RX」が放送されていた平成元年、特に、ロボライダーやバイオライダーが初登場した1989年の2月ごろだが、実は、この時期に、TVゲーム業界では「**スーパーマリオブラザーズ3**」（1988年10月）が発売されていた。この「マリオ3」には、シリーズ初のしっぽマリオ、タヌキマリオなどの、見た目も大きく変形したパワーアップマリオが登場しているのである。

これこそが、まさに、BLACK RXからロボライダーやバイオライダーにタイプチェンジするイメージに一番近いとも言えないだろうか。ライダーBLACK RXの製作陣が、子供に人気のTVゲームのゲームシステムを取り入れたと言う事は十分に考えられそうなのだ。時期的にも、「マリオ3」の発売が**1988年10月**ならば、**1989年2月**放送の「**BLACK RX**」のエピソードを練っていた頃とも、うまく重なりそうなのである。

ライダーBLACK RXの当時の製作スタッフの証言の裏付けはとれていないものの、私は、現行のタイプチェンジの発祥については、このゲーム説を強く推している次第である。

合体怪獣の歩み

最近のウルトラマンシリーズは、「ウルトラマンギンガS」のファイブキング、「ウルトラマンオーブ」のゼッパンドン、そして「ウルトラマンジード」のスカルゴモラなど、合体怪獣を出す事にご執心の様である。(2017年7月時点)

ただし、これらの近年の合体怪獣は、ヒーローのウルトラマン側が最近の作品では融合(フュージョン)して新キャラになるパターンが多い為、その流れで、怪獣側も合体怪獣になっていると言うだけに過ぎない。

少し以前の作品では、「ウルトラマンネクサス」(2005年)にイズマエル、「大決戦!超ウルトラ8兄弟」(2008年)にギガキマイラ、「大怪獣バトル ウルトラ銀河伝説」(2009年)にベリュドラなどの合体怪獣が、すでに、ウルトラマンの融合キャラのポピュラー化より早く登場していた。

複数の怪獣を合成して、それらの怪獣の容姿的特徴を残したまま、新怪獣を誕生させるというアイデアは、ウルトラマンより怪獣の方が先なのだ。

合体怪獣の金字塔として、その後の合体怪獣たちのお手本ともレジェンドとも言うべし存在と化しているのがタイラントである。

タイラントは、「ウルトラマンタロウ」(1974年)に登場した、最強の合体怪獣だ。本当は、タイラント登場回は、ウルトラマンシリーズの総集編で、ある意味、タイラントはパロディ的な怪獣だったはずなのだが、思ったよりもデザインがかっこ良く、強くもあった為、人気怪獣の一つになってしまった。その後も、格段に強いと言う設定の怪獣の出番が必要になった時は、タイラントを真似て、合体怪獣が登場するようになるのだ。

ただし、イズマエル登場(注1)までは、ウルトラマンシリーズでは、明白な合体怪獣は、なかなか登場する事もなかった。やはり、タイラントのインパクトが強すぎたので、ただの二番煎じになりそうで、新たな合体怪獣は登場させづらかったようなのである。

「ウルトラマン物語」(1984年)で初参戦したグランドキングは、もともと、タイラントの上をゆく合体怪獣として想定されていた。ところが、最終完成品では、生々しく元ネタ怪獣のパーツを見せるのはやめ、ロボット怪獣のような容姿に変えられてしまったのだ。

こんな感じで、一時期は、正統な特撮ヒーロー番組全体で、露骨な合体怪獣が登場する事がほぼ無くなって、合体怪獣と言えば、むしろ、アニメやマンガなどで、小ネタのギャグみたいな形で用いられるケースの方が多かったのである。(注2)

さて、あまりにも合体怪獣のブレンドと化してしまったタイラントなのであるが、実際には、このタイラントが合体怪獣の第一号だった訳でもない。タイラントからして、合体怪獣としては二番煎じだったのである。

最初に登場した合体怪獣は、「ウルトラマンA」の最終回(1973年)に出演したジャンボキングだった。やはり、「ウルトラマンA」を締めくくる最後の怪獣(超獣)と言う事で、過去の超獣の強い部分ばかりを組み合わせたと言う設定に基づく最強超獣だったのだ。(注3)(注4)

こんな合体怪獣なんてものが発案できたのは、その背景として、ウルトラマンAの敵が、怪獣で

はなく超獣であった事も重要な理由となっていた。

超獣とは、そもそもが、普通の怪獣とは違い、宇宙怪獣と地球の生物の融合体であり、つまりは、もともとが合体生物なので、超獣同士が合体し合って、最強の超獣になるなんて事も、ごく自然な展開だった訳である。

「ウルトラマンA」（1972年）で、超獣なんて新キャラを登場させたのは、既存の動物の要素を強調する事で、より子供たちに親んでもらえる怪獣にしようと言う意図があったらしい。

しかし、そのコンセプトは、ライバルとでも言うべし「仮面ライダー」（1971年）が一足早く、ショッカーの改造人間という形を取り入れており、どちらかと言うと、このショッカーの改造人間の方が、デザイン的にもストレートだった分、子供には馴染まれていたようだ。

「仮面ライダー」に登場した怪人＝動物人間もまた、シリーズが進んだ事で、やがて合体怪獣化する事となる。それがゲルショッカー怪人だ。ゲルショッカーの怪人の特徴としては、二つの動物の要素が取り込まれているのだ。こうして、二種の生物が合成された新怪人は、やはり合体怪獣っぽいキャラクターとなったのである。（ゲルショッカー怪人の登場は、1972年10月から）

ただし、この二種生物合体怪人と言う着想は、ゲルショッカーが最初でもなかったらしい。幼児誌「たのしい幼稚園」（講談社）を見ると、1972年5月号の段階で、すでに、永井豪氏が「雷人サンダー」と言うヒーロー漫画を連載していたからである。この「雷人サンダー」には、早くもワニライアンやヒョウヤンマ、ゾウコンドルと言ったユニークな二種生物合体怪人が登場しているのだ。（注5）

「雷人サンダー」がゲルショッカーのヒントになったのかどうかは分からないが、その後も、アニメでは「マグネロボガ・キーン」（1976年）や「タイムパトロール隊オタスケマン」（1980年）などで、二種生物合体型の敵キャラがレギュラーとして登場している。

では、東映の実写ヒーローの方は、この二種生物合体と言うコンセプトをどのように展開していったのかと言うと、既存の地球生物同士を掛け合わせるのではなく、未知の怪物同士を合体させると言う方向で、大きくイメージを膨らませていた。

「宇宙刑事ギャバン」（1982年）のダブルモンスター、「光戦隊マスクマン」（1987年）の地帝獣、「地球戦隊ファイブマン」（1990年）の合身銀河闘士、「爆竜戦隊アバレンジャー」（2003年）のトリノイド（注6）などがそうだ。（注7）

毎回、合体前の素材怪人も顔見せするのではなく、すでに合体していて、その形態がもう当たり前のものであるかのように活動している点も、各作品の共通点である。（注8）この見せ方は、「ウルトラマンA」の超獣でも言える事だ。

一方で、このような二種生物合体怪人という伝統が存在し、その一方には、過去の既製怪獣を複数以上組み合わせる合体怪獣と言う発想の歴史があり、基本的には、この二つは別々の潮流として捉えた方がいいのかもしれない。

注1 本当は、ウルトラマンガイアの映画「超時空の大決戦」（1999年）にも、キングオブモンスと言う合体怪獣が登場していたのだが、こいつは、新怪獣だけが合体したものである。ビデオ「ウルトラマンVS仮面ライダー」（1993年）に出てきたサソリガドラスは、どちらかと

言うと、二種生物合体怪人の方に分類されるキャラである。

注2 マンガ「怪獣王ゴジラ」（1992年）のキングゴジラや、「五星戦隊ダイレンジャー」（1993年）のオジャル大王、アニメ「機動武闘伝Gガンダム」（1994年）のグランドマスターガンダム、アニメ版「とっても！ラッキーマン」（1994年）の合体星人、同じくアニメ版「ドクターランプ」（1997年）のグレートキャラメルマンFXなど。TVゲームまで手を広げると、PS「ザ・グレイトバトルVI」（1997年）の合体三將軍を筆頭に、さらに多数の合体怪物キャラをあげる事ができる。

注3 実は、既製怪獣たちが合体して新怪獣になる例としては、「トリプルファイター」（1972年）に出てきた怪人ブラッダーの方が早いのだが、こちらはただ合体するだけで、合体前の怪人たちの要素は合体後の怪人（ブラッダー）のデザインには何も引き継がれていない。

注4 特撮や怪獣以外にも目を向けると、アニメの「悟空の大冒険」（1967年）に、早くも、合体して一匹になる（合体後も、合体した妖怪たちの特徴を備えている）妖怪が登場している。もっと調べれば、もっと古い合体怪物の元祖も見つかるかもしれない。

注5 さらに、敵怪獣（怪人）全ての共通設定ではなかったが、「スペクトルマン（宇宙猿人ゴリ）」（1971年）や「帰ってきたウルトラマン」（1971年）などにも、すでに二種生物合成型の怪獣は登場していた。

注6 トリノイドは、正式には、地球の生物とモノの三種合体。「アバレンジャー」の劇場版には、六種合体のヘキサノイドも登場する。

注7 「機動刑事ジバン」（1989年）や「仮面ライダー剣」（2004年）、「仮面ライダーオーズ」（2010年）などの敵キャラは、原則的に、一種類の既存生物をモチーフに用いているが、エピソードによっては、二種生物以上合体怪人も登場している。「仮面ライダー響鬼」（2005年）でも、一度だけ、二種類が合体した魔化魍（妖怪）が登場する。

注8 アニメ「勇者ライディーン」（1976年）には、怪物同士が合体するパターンとしては、もっとも初期のものではないかと思われるが、終盤には合体獣と言うレギュラーの敵が登場していて、こちらは、珍しく、素材となった二体のロボットを、毎回、きちんと作中に登場させていた。

再生怪獣の宴

特撮ヒーロー番組において、過去のエピソードで完全に殺された怪獣や怪人が、のちのエピソードで復活して再登場した場合は、**再生怪獣**や**再生怪人**などと呼ばれて、新規の怪獣、怪人とは区別される。新しい怪獣（怪人）の着ぐるみを用意する事なく、怪獣（怪人）の総登場ストーリーを行なえるので、ヒーローものでは重宝されているアイデアなのだが、この再生〇〇と言うキャラクターは、いつから生まれたのであろうか。

もっとも有名で、のちのスタンダードとなる再生怪人総登場エピソードは「**仮面ライダー**」の第13話「**トカゲロンと怪人大軍団**」（1971年）なのだが、しかし、これが再生〇〇の元祖だった訳ではない。

再生〇〇の歴史ははるかに古く、「ウルトラマン」の時点で、そのコンセプトは早くも登場しているのだ。

「**ウルトラマン**」の第37話「**小さな英雄**」（1967年）が、それに当たる。しかも、登場怪獣たちが再生した個体であると言う事が、ストーリーの重要な鍵になっているエピソードなのであった。

この作品では、メイン怪獣のジェロニモンが怪獣を蘇生させる能力を持っており、**60匹の再生怪獣**を指揮する作戦を進めていた。この60匹と言う数は、恐らく、前作「ウルトラQ」から、これまでの「ウルトラマン」に出てきた怪獣のほぼ総数だ。

ただし、実際の「小さな英雄」には、そんなに沢山の怪獣は出てこなかった。作中の説明では、ジェロニモンの計画が事前に発覚した為、全怪獣を再生し損ねた事になっているのだが、本当のところは、**60匹**もの怪獣の着ぐるみは用意できなかつただけの話なのである。なおかつ、シナリオ段階で指定していた再生怪獣のレッドキングとゴモラは、着ぐるみの再使用の都合がつかず、代わりに、**ドラコとテレスドン**が実際の完成映像には出演していた。

そもそも、「ウルトラマン」の頃は、あんまり、同じ怪獣を何度も再登場させようと言う発想自体がなかったのである。むしろ、新作エピソードでは少しでも新怪獣を登場させるように努めていて、すでに使い終えた怪獣の着ぐるみはさっさと改造されて、違う怪獣に化けてしまうような状況だったのだ。結果として、「小さな英雄」のようなストーリーをひらめいても、十分に再生怪獣軍団を結成する事もできなかったのである。

円谷プロは、この着ぐるみ不足の傾向が特に強かつたらしい。

のちに、「**ウルトラセブン**」（1968年）では、実相寺昭雄監督が「**宇宙人15+怪獣35**」と言う、怪獣総登場エピソードのアイデアを提案しているのだが、当たり前のように、脚本段階でボツになっている。「**ウルトラファイト**」（1970年）の新撮部分は、怪獣総当たり戦の格闘ショーのはずなのだが、実は、**10匹**ほどの怪獣が使い回しで何度も登場しているだけだった。「**ウルトラマンタロウ**」（1973年）では、ヤプールが再生怪獣軍団を送り込んでくるが、その人数はわずか**3匹**である。（第30話「**逆襲！怪獣軍団**」）「**ザ☆ウルトラマン**」（1979年）には、怪獣墓場から蘇った**6大再生怪獣**が登場した（第27話「**怪獣島浮上！！**」）が、この作品はアニメだった。

その後も、円谷プロの特撮作品では、なかなか、再生怪獣軍団というものは扱われる事がなか

ったのだが、2009年の劇場公開映画「大怪獣バトル ウルトラ銀河伝説 THE MOVIE」にて、ついに2桁以上の怪獣が一気に総登場して大暴れする作品が作られる事になったのである。ようやく、そのような作品が作られるようになったのは、「ウルトラマンマックス」（2005年）以降、円谷プロでは、旧作に出てきた怪獣をコツコツ新作にも再登場させるようになり始めていて、そうやって新造した着ぐるみが相当数たまったという賜物でもあるのだ。それからは、円谷プロも、これらの新造着ぐるみを大切に使い回し、新作では、頻繁に再生怪獣軍団も登場させるようになったのである。

さて、一方で、東映の方は、特撮業界に参入し始めた最初期から再生〇〇軍団という着想を好んで使っていたようだ。

「ナショナルキッド」（1961年）や「悪魔くん」（1966年）では再生〇〇は登場しなかったものの、「キャプテンウルトラ」の終盤（1967年）にて、ついに再生怪獣軍団が出現する事となる。「怪獣は二つの命を持っている」という設定のもと、2クール目に出演した9大怪獣のうち、6匹が復活したのだ。再登場を果たさなかった残りの3匹は、善良な怪獣（ジャイアン）、工場の変身（バクトン）、知的宇宙人（ラジゴン星人）というラインナップだったので、ノーマルな怪獣はほぼ再採用されたと言ってもいいだろう。つまり、着ぐるみ問題に悩まされず、好きな怪獣を再登場させられたという事なのだ。

同時期の円谷プロやピープロでは成し得なかった、着ぐるみ大量再使用を東映はなぜ出来たのだろうか。

そもそも、東映は、円谷プロやピープロと比べても、怪獣ものの作り方の姿勢が異なっていたようである。それぞれの怪獣は、1話っ限りの消耗品などではなく、何回も登場させる事がはじめっから念頭に置かれており、だからこそ、東映で使用されている着ぐるみは、比較的、保存が良かったのではないかと考えられるのだ。

「キャプテンウルトラ」の1クール目は、**バンデル星人**という宿敵怪物が毎話、登場していた。このバンデル星人たちが、全員、ほぼ同じ容姿をしていたので、毎回、ずっと同じ着ぐるみを使い回されていたのである。その時点で、激しいアクションにも持ち堪えられる着ぐるみが採用されていたのだと推察され、2クール目の「新怪獣ぞくぞく登場シリーズ」でも、1話っきりのはずの怪獣たちの着ぐるみはまだまだ十分に撮影に堪えられて、せっかくなので、終盤エピソードで全怪獣の着ぐるみをもう一回利用できるストーリーを作る事にしたのではないかと、というスタッフの思惑が伺えるのだ。

制作者側にも大人の事情があったのかもしれないが、怪獣がいっぱい出てきたら、視聴者の子供の方も単純に大喜びなのである。

よって、東映では、「仮面の忍者 赤影」（1967年）でも、後半のシリーズに登場した巨大忍獣たちは、そのシリーズの最終話に全部再生させられて、再出演するスタイルが取られる事となった。「ジャイアントロボ」（1967年）では、一度に再生怪獣が大量出現するシーンこそ無かったものの、前のエピソードですでに倒された怪獣が後のエピソードでも頻繁に再出演した。どちらも、全体的に着ぐるみの損傷が少なかったからこそ出来た演出だったとも言えるだろう。

そうした再生怪獣を出演させるノウハウが、のちに第二次怪獣ブーム（1971年～）が訪れた

時に、「仮面ライダー」の「トカゲロンと怪人大軍団」の回で、きれいに完成する事になったのである。

「トカゲロンと怪人大軍団」のエピソードは、「仮面ライダー」の1クール目の締めだった。区切り目にふさわしく、それまでに登場させた怪人たちを総出演させるハデなストーリーにしたところ、この手法が他の特撮ヒーローものでも、そのまま真似られる事になったのだ。だから、同時期（1972年）の東映ヒーローものは、「超人バロム1」「人造人間キカイダー」「変身忍者 嵐」など、どれもが1クール目の区切り目の回で、それまでに登場した怪人たちを再登場させている。東映制作の番組ではない「サンダーマスク」（1972年）までもが、第11話に、再生魔獣総登場エピソード（「魔獣たちの待ち伏せだ」）を披露している。こんな感じで、過去の全怪獣（怪人）総復活とまではいなくても、第二次怪獣ブームの特撮ヒーローものは、大体は、再生〇〇総出演エピソードを一回はシリーズ内に盛り込んでいるのだ。テレビ放送では実現しなくても、劇場公開用映画で、再生〇〇が豪華に勢揃いしたりもする。

俯瞰してみると、再生怪人軍団というシチュエーションは、東映の作品で特に好まれているような印象も受けるのだが、これは「特撮ヒーローものの制作数が、東映が一番多いから」と言うよりも、東映の特撮ヒーローものの制作スタイルと関係していたからだと言えるだろう。

東映の特撮ヒーローものは、「ナショナルキッド」の頃から、すでに集団アクションが重視されていたのだ。敵キャラは、メインの怪獣、怪人以外にも＜戦闘員＞という子分チームも常に同伴するのが、一つのパターンとなっていたのである。この＜戦闘員＞はいくらでも置き換えができるので、すなわち＜戦闘員＞のポジションとして、ごく自然に再生怪人軍団というものが使われていったのだった。

一時期と比べると、東映の作品でも、大量の再生怪人が一気に登場する事はなくなっているようだ。しかし、それでも、一作品に一度は必ず、再生怪人が出現するエピソードは盛り込まれているようで、それは、まさに怪獣ブームの黎明期にまでさかのぼる伝統だからとも言えるのである。（2009年「仮面ライダーディケイド」以降、仮面ライダーや戦隊ヒーローの敵怪人が大挙して出演するスタイルの映画が再び増えだしたが、そもそも「ディケイド」という作品自体が、古き特撮ヒーローものへのオマージュだったのだ。その流れを組む作品に、優先的に再生怪人軍団が参戦するのも当たり前の話なのである）

パワーアップする敵キャラ考

平成以降の特撮やアニメでは、敵キャラが、バトルの最中に、変身してパワーアップするようなシチュエーションも少なくないようである。あの由緒正しい怪獣のゴジラやキングギドラまで、21世紀の新作映画では、シン・ゴジラやカイザーギドラのように急変身しちゃったぐらいなのだ。

もちろん、古い特撮ものでも、段階的に姿が変わっていく怪物や悪者キャラは沢山いた。しかし、モスラやヘドラ、ギルギルガンなどの怪獣は、生物の成長としての変態だったし、他の連中にしても、複数の仲間が混ざり合う事による合体パワーアップ変身だとか、再登場した際の改造強化といった形だったのだ。それらのパターンとは異なり、もともと多数の戦闘形態を持っていて、バトルで負けそうになるたびに、今より強い形態に進化していく、と言うのが、現代的な敵キャラのパワーアップの仕方なのである。

別に、古い昭和の作品に、そんな変身をする怪獣が全く居なかった訳でもない。恐らくは、「ウルトラマン」（1966年）に出てきた変身怪獣ザラガスこそは、このシチュエーションの元祖となるキャラだったのであろう。ザラガスは、敵の攻撃を受けると、その攻撃への耐性をつけて、新しい外見に変形するのだ。でも、ザラガスのこの特性は、あくまで、怪獣のバリエーションの一つとして与えられたものだった。その為、この能力が、のちの新怪獣にもポピュラーに引き継がれる事はなく、ザラガスの変形の仕方からして「外装が外れるだけ」という、非常に雑な演出だった次第である。

このザラガスの能力は、たいへんSFマインドに溢れた発想であり、このアイディアのルーツを探っていくと、バーンズが書いたスペースオペラ小説「惑星間の狩人（ハンター）」（1956年）に出てきた宇宙生物カクスにたどり着きそうな気もするのだが、本題から離れすぎてしまうので、これ以上の解析は控えておく。（注1）

さて、近年的な敵キャラのパワーアップの伝統は、実際には、平成以降に爆発的に広まったTVゲームや「少年ジャンプ」の新しいタイプのバトル漫画などから影響を受けて、始まったものだったのだと推察される。

複雑化したストーリーのTVゲームでは、敵とのバトルシーンを効果的に盛り上げる為に、どんどん、敵が一筋縄では倒せなくなっていった。すなわち、重要なボスキャラほど、一度倒しても、すぐに復活し、休みなく連戦しないと、完全にトドメを刺せないような傾向となっていったのである。すなわち、全ては、プレイヤーをより楽しませる為の演出なのである。物語上の設定から生まれたアイディアではないのだ。

さらに、1980年代ごろから少年マンガの中心となり始めていた「少年ジャンプ」でも、これまでのバトル漫画とは違う方法論が採用されるようになりだしていた。それ以前のバトル漫画のバトルシーンと言うのは、意外とあっさりしていて、一つの相手との戦闘シーンはせいぜい雑誌連載数回分で決着がついていたのだが、「少年ジャンプ」のバトル漫画では、人気の出てきた敵キャラとの決闘エピソードを少しでも伸ばして、読者の要望に応える事の方を優先しだした為、バトルシーンばかりがどんどん長くなっていく事になってしまったのだ。ついには、コミックス1巻

分以上のページ数の分量で、同じ敵と戦い続けるような状況にもなってしまったのである。これほど長く戦闘させて、絵的にも飽きないようにさせるには、もはや、**敵キャラのデザインを次々に変えたりでもしていくしかない**のだ。このようにして、マンガ界では、一つの敵キャラの変身パワーアップと言うものが当たり前の展開になっていったのである。(注2)

これらの現代的傾向が、映像作品の方にも浸透していった結果、特撮ヒーローものやアニメのバトルでも、変身パワーアップする敵キャラがぞくぞく登場するようになりだした訳だ。

では、それ以前の特撮やアニメのヒーローものでは、なぜ、一つの敵キャラを変身パワーアップさせてでも継続して使ったりしなかったのだろうか。

理由としては、キャラクターのデザインを変える事で、そのキャラの人气が急に下がってしまうのを恐れたからだとも考えられる。実際に、主役キャラであっても、新シリーズを始めるにあたって、名前やデザインを変えてしまうと、それが原因でいきなり人气が落ちてしまい、結局、元に戻ってしまうようなケースも少なくないのだ。

これが、出番の少ない敵キャラとなると、より致命的になる話であり、ころころ名前やデザインが変わっていたら、それこそ、視聴者にその存在を覚えてもらえない危険性すらあったのだ。だから、敵キャラに関して言えば、一つの人気キャラに複数の形態を与えるよりは、それらのデザイン違いは、全部、完全な別キャラにしてしまった方が、視聴者の方も分かりやすく、受け入れやすかったのである。

何よりも、特撮ヒーロー業界では、「ウルトラマン」からずっと受け継がれてきた**1話完結で、登場する敵キャラはその回のみで退治される**、という伝統があった。そのスタイルで、それまでも視聴者には喜ばれてきたのだから、わざわざ、このスタイルを崩す冒険をする必要もなかったのである。

もっとも、実写の怪獣の着ぐるみの場合は、物理的な都合もあった。一匹の怪獣の着ぐるみを作るだけでも大変なのに、その怪獣が変身パワーアップする設定をわざわざ与えて、余計な予算を使う訳にもいかないのだ。前述したザラガスだって、だから、その変形の仕方は、かなり手を抜かれていたのである。

逆に、昭和の特撮ヒーローものでは、着ぐるみの事情で、なぜか途中で変身する怪人とかもいた。この場合は、最初の着ぐるみのデザインがアクションに不向きだった為、カスタム化した着ぐるみに着替えた結果の変身パワーアップ(?) だったりもするのだ。(注3)

ところで、敵キャラの変身パワーアップが特撮界にも普及した事は、元祖パワーアップ怪獣だったザラガスにも、予期せぬ新発展をもたらしたようである。「**ウルトラマンギンガ**」(2013年)で再登場を果たしたザラガスは、実に約50年ぶりに新しいパワーアップ形態を披露してみせる事になったのであった。もともと、ザラガスは、「ウルトラマン」に出演した時から、三回はパワーアップ変身できる設定だったようである。(注4)

注1 カクスが出てくるエピソードは、1938年に執筆されている。

注2 近代「少年ジャンプ」バトル漫画の草分けとも言える「**キン肉マン**」(1979年～)の初期エピソードの時点で、すでに、**強敵ロビンマスクが鎧を脱いで、力を全開にする**と言う、地

味なパワーアップの描写を見つける事ができる。

注3 「ウルトラマンレオ」（1974年）の前期の宇宙人や、ピープロのいくつかの作品の怪人とかが、よく、話の途中から、ストーリー上の意味付けもなく、姿が変わっていた。一方で、「宇宙刑事シャリバン」（1983年）に出てきた魔怪獣などは、最初から変形する設定で作られた着ぐるみである。

注4 脚本以外でも、小学館の「怪獣図解入門」（1972年）内にも、それを示唆する記述がある。

怪獣はなぜ地底から現れるのか？

巨大怪獣というのは、なぜか、地面を割って、地底から現れるようなイメージが強い。俗に地底怪獣と呼ばれるヤツである。

しかし、実際には、現実の世界では、巨大な動物ほど、地中などには生息してはいないのだ。稀に地中を寝ぐらにする大型動物がいたとしても、地中を存分に掘りすすめる能力までは持っていなかったりもする。

それなのに、なぜ、空想上の怪獣ばかりが、積極的に地中移動能力を与えられるようになっていったのだろうか。

現代的な巨大な怪獣の第一号は、アメリカの「キングコング」（1933年）だ。「キングコング」の見せ場は、何と言っても、ニューヨークにおけるキングコングの大暴れシーンである。このシチュエーションを実現させるには、キングコングをいきなりニューヨークに出現させる段取りを組まなければいけなかった。そうじゃないと、普通、キングコングのような巨大な怪物がノソノソと歩いて、ニューヨークに近づいてきたら、その接近途中で人間の軍隊の妨害にあい、ニューヨーク入りを阻止されてしまうのが、話の流れとしては当然だからだ。

「キングコング」では、**大自然に住んでいたキングコングが人間によって生け捕られ、無害になったと誤解されて、ニューヨークへ見世物として連れてこられる**、と言う筋書きを与える事で、この難しい設定をスムーズに実現させた。このコンセプトを、のちに、多数の巨大怪獣も受け継ぐ事となったのである。

一方で、違うシチュエーションで、怪獣を大都会入りさせようと考えた映画制作者たちもいた。

日本の「ゴジラ」（1954年）の制作チームもその一つである。「キングコング」のように、怪獣ゴジラを東京で大暴れさせたかった制作陣は、ゴジラをたやすく東京に侵入させるルートとして、安易に東京湾に目をつけたのだった。少なくとも、陸路を攻めてくるよりも、海からヌツと現れた方が、東京にはいきなり上陸しやすいのである。

かくて、ゴジラは、全くの海の生物らしい要素がないにも関わらず、海底に棲息していた怪獣という事になってしまったのだ。

海から上陸して、一気に東京やら海辺の大都会を襲うと言う設定は使いやすく、その後も日本の巨大怪獣は、どれもが、海を泳げる怪獣となっていった。アンギラスしかり、 balan しかり、モスラしかりだ。しかし、その多くは、生物学的には海中生息には適していない容姿をしたものばかりなのであった。

人気の海中怪獣に対して、ラドンやドゴラ、キングギドラのような、空から怪獣が攻めてくるパターンも採用されるようになりだす。ただし、こちらの場合は、海中怪獣と違って、「空を飛べる」と言う生物的構造が絶対に必要となり、どの怪獣でも適応できるものではなかった。また、飛行中は、海中を進む以上に人間に見つかりやすく、必ずしも、いきなり大都会に出現すると言う訳にもいかなかったのである。

最初に、地中から登場すると言うシチュエーションを用いた怪獣は、「地球防衛軍」（1957年

) のモゲラであったかもしれない。もっとも、モゲラは、普通の怪獣ではなく、地中工作用の大型ロボットだったし、出現した場所も田舎の辺境であった。まだ制作スタッフの方も、本格的な自然の怪獣を地中に住ませようという発想はなかったようにも思われるのである。

あれほど、どんな形の怪獣でも平気で海中を泳がせた怪獣クリエイターたちも、さすがに、巨大な怪獣を地底に潜らせる事は、かなり躊躇ったのだ。

それで、はじめて地底怪獣を採用した時は、その辺のためらいがモロに映画にも出てしまったようで、そうして誕生した映画が「**フランケンシュタイン対地底怪獣**」(1965年)なのである。この映画に登場する怪獣バラゴンは、映画タイトルでもはっきりと「**地底怪獣**」と呼ばれ、作中でも、言い訳がましく、地中に棲息している理由が登場人物によって説明される事となった。

でも、このように、地底怪獣の前例ができた事で、いきなり出現させやすい地底怪獣はあつという間に怪獣界に広がっていったのだ。つまりは、街中や戦場に突然、怪獣を登場させるには、地面を破って出現する地底怪獣は、まさにうってつけだったのである。

以後、海中怪獣に代わって、あらゆる怪獣が、その形状とは関係なく、地底怪獣として扱われるようになっていく。かつては、海を移動していたゴジラやアンギラスでさえ、地中を進んだり、地面に身を潜めていたりするようになるのだ。新参者の怪獣は、ますます、地底怪獣ばかりになっていくのである。

もっとも、怪獣の出てくる映画やテレビ番組が量産された事で、大都会に巨大怪獣をいきなり出現させる方法についても、さまざまなバリエーションが生まれる事になった。**もともとは小さかった怪獣が、何らかの理由で巨大化する**というのも、その一つである。いっその事、**怪人や宇宙人そのものが急に巨大化して、怪獣に化ける**事もあった。さらには、**テレポーテーションや異次元からの侵入といった手段で、突然に現れる怪獣**とかも登場しだした。

とは言え、短時間での巨大化にしろ、瞬間移動にしろ、自然な生物の場合だと、当たり前のように持ち合わせている能力ではない。これらの方法でいきなり出現する怪獣というのは、たいがいは、宇宙人や悪い科学者などの手先で、何らかの改造やサポートを受けて、これらの出現方法を駆使する事となったのだ。

そして、自然の怪獣の場合は、今日でも、相変わらず、地底怪獣という設定の方が一番人気なのである。

特撮界の食獣植物ブーム

植物の怪獣（怪人）と言うのは、大雑把にいくつかのタイプに分類できそうである。

毒を持つもの、動物を自分に同化（植物化）させるもの、爆発物（花粉）を蒔き散らすもの、そして、圧倒的に多いのが、人間（動物）を餌食にしてしまう怪奇植物だ。

人間を食べてしまう植物モンスターは、完全に分けてしまえる訳ではないが、大きく、血だけを吸うものと、動物を丸ごとバリバリ食べてしまうものの、二つの系統があるみたいである。

第一期ウルトラシリーズ（1966～1967年）に出てきた人喰い植物は、ほとんどが吸血植物タイプであった。ジュラン、スフラン、ケロニアらがそうだ。スルスル動く蔦を用いて、血を吸うと言う点も、多くの吸血植物の共通事項である。その一番手がどれかと言うと、日本の特撮に関して言えば、「モスラ」（1961年）に出てきた吸血植物こそが原点と言う事になるらしい。

しかし、単なる吸血植物となると、その歴史はもっと古いようで、「墓場鬼太郎」（1960年）にも、人間の血を養分にして育つ吸血木が登場するし、海外の映画「リトル・ショップ・オブ・ホラーズ」（1960年）のオードリー2も、人喰い以前に、吸血する花だった。さらに、文学の世界にも目を向ければ、H・G・ウェルズの小説「めずらしい蘭の花が咲く」（1894年）こそが、吸血植物が登場する話の第一号みたいな感じもするのだが、もしかすると、もっと古い吸血植物ストーリーも存在しているのかもしれない。

だが、いちおう、ここで断っておきたいのだが、実は、現実世界には、動物から血だけを吸い取る植物なんてものは存在しないのだ。全くの空想の産物なのである。他方の、毒を持つ花や、虫に寄生して同化させてしまうキノコなどは本当に実在しているのにだ。

なぜ、吸血植物みたいな妄想が生まれたのかは、よく分からない。バラのとげなどに指を刺すと血が出るので、そこから膨らんだイメージだったと言う事も考えられるだろう。

吸血植物が架空の産物であったのに対して、動物を食べる植物と言うのは実際に存在する。それが食虫植物だ。

しかし、フィクションの中に登場する人喰い植物たちは、やはり、元ネタの食虫植物に必ずしも忠実ではなかった場合が多かったようだ。

たとえば、花の部分を口のように用いて、人間を食べてしまう植物怪獣をかなり見かけるのだが、現実の食虫植物は、花の部分は補食器官には用いない。そもそも、植物における花の使用用途を全く取り違えており、そうした花でモノを食べる植物などとは、見た目のイメージだけで創造しちゃったものなのだ。

吸血植物ばかりの中、「ウルトラマン」では、グリーンモンスが唯一の食獣植物怪獣だと言えるのだが、作中で紹介されるミロガンダ（グリーンモンスの原形となる植物）は、全くのウソの食虫植物である。その為、その設定は、実在する食虫植物とまるで一致しない部分も多い。

多数の植物怪獣が、根を足代わりにして、自由に歩き回れるとされているのだが、このへんの原点は、どうも、外国のSF小説「トリフィドの日」（1951年）のイメージをそのまま継承していたからみたいである。

実際の食虫植物は、そこまでアクティブに動きはしない。そういう意味では、吸血植物だけで

はなく、食獣植物怪獣の方もけっこうデタラメなディテールのものばかりなのである。

その為、受け手の方でも、食獣植物なんて存在が実際にいたとは思っていなかった人も多かったかもしれない。

怪獣を創作するにあたって、現実の食獣植物の設定が、まともに採用されだしたのは**第二次怪獣ブーム**になってからである。

最初の食虫植物怪獣は「**帰ってきたウルトラマン**」（1971年）に出てきたレオゴンだった。トカゲとウツボカズラの合体怪獣である。ミロガンダとは違い、ウツボカズラは実在する食虫植物だ。にも関わらず、その使われ方は、怪獣の背中にウツボカズラの筒の部分が生えているだけと言う、とても味気ないものだった。

円谷プロでは、のちに「**緊急指令10-4・10-10**」（1972年）でも、ウツボカズラをモチーフにしたダーリングウツボなる食獣植物を登場させるが、こちらも、そのデザインはウツボカズラからは程遠い。名前も「ウツボ」と略しているものだから、ウツボカズラを知らなかった幼き頃の私はしばらく魚類のウツボの事かと勘違いしていたぐらいである。

やがて、「**仮面ライダー**」のシリーズが、本格的に、食虫植物を怪人用のモチーフとして採用するようになりだす。その第一弾が人喰いサラセニアン（1971年）であった。怪人のデザインこそ秀逸ではあるものの、チョイスがなかなか渋い。サラセニアが怪人モチーフに使われたのは、あとにも先にもこいつだけじゃないかと思う。

その後も、ライダーシリーズは、ハエトリバチ、奇械人モウセンゴケ、ハエジゴクジンなどの食虫植物怪人を次々に送り込む。ライダー作品ではないが、「**ザ・カゲスター**」（1976年）にて、ウツボカズラをモチーフとした怪人（カズラゴン）もようやく登場した。

その後も、食虫植物の怪物はたびたび特撮やアニメに出演しているのだが、こうして俯瞰してみると、やはり、第二次怪獣ブームの頃が、もっとも食虫植物も怪獣（怪人）化されていたようである。そもそも、「仮面ライダー」を先鋒とする東映特撮ヒーローものは、現存する生物を怪物のモチーフに使うケースが多く、それゆえに、食虫植物も題材として、大いに取りあげられていたのだ。

現在（2017年）は、ちょっとした食虫植物ブームだそうである。特撮界もまた、第二次怪獣ブームの頃はひそかな食虫植物フィーバーだったとも言えたのかもしれない。多数の特撮ファンたちが、特撮番組に出てきた怪物たちを通して、食虫植物というものを知る事となり、それが、のちのちにも受け継がれていく事となるのである。

アメコミ的敵組織

アメリカンコミック（アメコミ）のヒーローたちの敵役は、複数の悪者が、ローテーションで代わりばんこに、何度も繰り返し再登場するケースが多い。これは、日本の特撮ヒーローやアニメのヒーローでは、まるで見かけないパターンだ。

アメコミをパクったような黎明期のヒーローたち（月光仮面や遊星王子など）でさえ、一つのエピソードでは一種類の悪者グループとしか戦わず、そのエピソードが完結すると、そのエピソードで倒された悪者はもう二度と姿は現わさないのである。（注1）

このへんの日本流の悪者の登場のさせ方は、江戸川乱歩の「少年探偵団」シリーズの影響も受けていたのかもしれない。「怪人二十面相」（1936年）を筆頭とする、江戸川乱歩の子供向け探偵小説は30作を超えるのだが、そこに出てきた敵役は、どの作品も二十面相の一味だったからである。（注2）ヒーローの好敵手（敵役）は常に1組だけと言う美学が、この時点ですでに確立していたのだ。

「ウルトラQ」（1966年）や「ウルトラマン」（1966年）の出現で、このへんの設定はより確実なものへと変わってゆく。本格的な怪獣ヒーローものだった「ウルトラマン」は、1話ごとに新しい怪獣（敵キャラ）を登場させたのだ。若干の特例をのぞけば、一度登場させた怪獣は二度とメインには使用しない。この「ウルトラQ」や「ウルトラマン」の徹底したこだわりが、のちの、国内の特撮ヒーローものやアニメヒーローへと、そのまま引き継がれてゆく事になったのである。

日本の特撮ヒーローやアニメヒーローの敵キャラを俯瞰してみると、およそは、一匹狼の怪獣（悪者）が1話完結で登場するか、あるいは、一つの悪の組織と全編を通して戦い続ける（一つの悪の組織が全滅するまでは、次の悪の組織は登場しない。ただし、バリエーションとして、前組織の壊滅エピソードと次組織の台頭エピソードがかぶる事はある）かの、どちらかみたいだ。ごく稀に、この二つが混ざっていて、原則は一匹狼の悪者たちが主体だが、宿敵の悪の組織もたびたび出演すると言ったパターンもある。だとしても、常連の悪の組織については一つだけに限定されている作品がほとんどだ。

と言うような訳で、日本のヒーローものでは、敵の設定がアメコミスタイルだとたいへんに珍しく、ひどく目立つのである。

特撮ものでは「特捜ロボ ジャンパーソン」（1993年）、アニメでは「勇者特急マイトガイン」（1993年）が、敵設定がアメコミ風だった作品としては名を挙げる事ができる。なぜ、この二つが同時期に作られたかについても、調べてみれば、納得のいく背景があったりする。

実はこの頃、本場アメリカでは「バットマン」の本格的な実写映画（1989年）が作られ、さらにはテレビアニメ版の「バットマン」（1992年）も制作されていて、ちょっとしたアメコミ・フィーバーが日本にも上陸していたのだ。当然のように、その世界観（悪者側の設定も）を踏襲したヒーローものが日本でも作られたとしても、おかしくはなかったのである。

その後、しばらくたってから、スーパー戦隊シリーズの一つ「轟轟戦隊ボウケンジャー」（2006年）でも、アメコミ型の複数敵キャラ登場パターンが採用される事となった。しかし、

これに関しては、当時、アメコミが流行っていたからと言うよりも、マンネリ化しかけていたスーパー戦隊シリーズにバリエーションを持たせる為の設定採用だったようである。(注3)

「ボウケンジャー」と同時期に放送されたアニメ「**出ましたっ！パワパフガールズZ**」（2006年）も、悪者たちはアメコミ型でドヤドヤ出てきたのだが、この作品はそもそもが原作がアメリカアニメの「**パワーパフガールズ**」（1998年）で、原作の時点で、敵キャラの設定はアメコミスタイルだったので、「パワパフガールズZ」の悪役たちもアメコミ風だったのも当然の話なのだ。

さて、アメコミ調の設定で敵キャラが出てくる日本の作品のタイトルをいろいろと挙げてきた訳だが、今のところ、その全てが平成になってから作られた作品ばかりである。では、昭和に作られた作品では、アメコミ型の設定の敵キャラが登場したものはなかったのだろうか。

たとえば、マンガの「**のらくろ**」（1931年）なんて、アメコミのスタイルに近いものがあったかもしれない。主人公の犬・のらくろが所属する軍隊は、宿敵の山猿軍以外にも、豚やゴリラなどの動物軍とも、たびたび戦っていたからである。

しかし、もっと明白にアメコミを意識したアニメも存在していたのだ。

それが「**ななこSOS**」（1983年）である。このアニメは、吾妻ひでおによる原作マンガがあったにも関わらず、準レギュラーの敵キャラの出演の仕方は完全にアメコミスタイルだった。なぜなのかと言うと、そもそも、「ななこSOS」と言うマンガ自体が、アメコミ「スーパーマン」のパロディであるスーパーガールの物語だったからである。(注4)

「ななこSOS」の本放送当時、アメコミの事をよく知らなかった筆者は、この「ななこSOS」の敵キャラの客演のさせ方を見て、たいへん新鮮さを感じたものであった。今回、この「アメコミ的敵組織」なんて特別コラムを執筆したくなったのも、アニメ「ななこSOS」から受けた感銘が忘れられなかったからに他ならない。

注1 ただし、「**月光仮面**」（1958年）では、同名別人のどくろ仮面がのちに再登場したし、「**少年ジェット**」（1959年）でも、複数の悪者グループが並行して出演し続けていて、多少の変則的例外もある。

注2 長編作品では「**大金塊**」（1939年）、それと、いくつかの中短編でのみ、二十面相以外の敵が登場している。

注3 スーパー戦隊シリーズは、全話に一貫した敵組織を登場させるのが通常パターンなのだが、「ボウケンジャー」の前々年の「**特捜戦隊デカレンジャー**」（2004年）では怪人たちが全て一匹狼で、巨大組織には所属していなかったし、さらに、翌年の「**獣拳戦隊ゲキレンジャー**」（2007年）ではシリーズ初の敵組織の完全な交代劇があった。

注4 本家「スーパーマン」にも、スーパーガールと言うキャラクターは登場し、そこからスピノフした「**スーパーガール**」（1984年）と言う実写映画も作られてはいるが、「ななこSOS」とは全く関係はない。

「ウルトラマンルーブ」（2018年）には、愛染マコト（チェレーザ）と言う、変わったタイプの敵役が登場する。彼は、大雑把に分類すると「偽ヒーロー（偽ウルトラマン）」となるのだが、その行動が、過去に出てきた幾多の偽ヒーローとは大きく異なるのだった。ヒーローものに出てくる偽ヒーローと言うキャラは、たいがいは悪の組織の手先で、悪の組織の別の目的（世界征服や人類滅亡など）を成就する一環として、正義のヒーローのふりをしているものなのだが、この愛染マコトの場合は、本気で、皆から偉大なヒーローだと思われたいと考えているのである。愛染マコトは「自分が偉大なヒーローに見られたいだけ」ゆえに、街を壊す怪獣を自ら送り出し、怪獣退治の自作自演を平気で行なう。ある意味、生粋の侵略者よりもタチが悪かったりもするのだ。

このテのインチキヒーローは、どちらかと言えば、ピクサー映画「Mr.インクレディブル」（2004年）のシンドロームや、アニメ「パワーパフガールズ」（1998年～）に出てきたメイジャーマンなど、アメリカのヒーローものに登場しやすいようである。ヒーローの典型・スーパーマンがアメリカ発祥と言う事もあり、ヒーローのエピゴーネンのキャラと言うものも、アメリカの作品の方がハマりやすいのかもしれない。

ただし、敵役として、ヒーロー作品にインチキヒーローが登場したのは、実際には、日本の作品の方が早いのだ。その一例が、「ウルトラマンティガ」のマサキ・ケイゴ（1997年）である。彼は、ウルトラマンに変身する方法を発見したので、自分が新しいウルトラマンとなって、ウルトラマンティガを出し抜き、世間に賞賛されようとするのだが、ウルトラマンの力を制御しきれず、イーヴィルティガと化して、暴れてしまうのだ。

ここで、ジャンルを漫画にまで広めると、「とっても！ラッキーマン」（1993年～）には、悪者ではないが、ただ目立ちたいだけで、自分が目立つ事を正義の使命よりも優先する、迷惑ヒーロー・スーパースターマンが、すでにレギュラーキャラで出演していたのが分かる。さらに、もっと調べてみると、あの「キン肉マン」（1979年～）の主人公・キン肉マンですらも、自分が活躍したように見せかける為、サクラの怪獣を雇うようなズルい事を行なっているのだ。（「少女歌手と怪獣の巻」）

インチキヒーローと言うのは、基本的にギャグネタなのであり、そうした流れで、古くから存在し、実は、脈々と継続されているのかもしれない。

日本における巨大怪獣映画の第一号は、今までの通説では、東宝の「ゴジラ」（1954年）だと言われていた。しかし、これに異を唱える声があがっていて、戦前の映画の「大仏廻国・中京編」（1934年）や同時期に作られた忍術映画（大ガマが出てくるらしい）などこそ、日本怪獣の元祖だと言う主張が、最近では台頭しつつあるようだ。

大仏や大ガマも怪獣扱いしていいのかと言う問題が残るものの、「ゴジラ」にせよ「大仏廻国・中京編」にせよ、その制作のヒントになった映画として、アメリカの「キングコング」（1933年）があった事だけは間違いない。この「キングコング」も、そもそもは、SF小説「失

われた世界」を映画化した「**ロスト・ワールド**」（1925年）が先行して存在していたからこそ実現した映画なのであり、こちらの「ロスト・ワールド」のラストでも、巨大な恐竜ブロントサウルスが、街の中を蹂躞するシーンがある。このブロントサウルスのシーンは、原作小説にはない映画向けのアレンジであり、このブロントサウルスこそが「**街に現われた巨大怪獣**」と言うシチュエーションの原点なのだ。

映画に登場した巨大怪獣の第一号自体は、ジョルジュ・メリエスの「**極地征服**」（1912年）に出てきた雪の怪物らしいのだが、この雪の怪物が、映画怪獣第一号にも関わらず、十分な人気や知名度を得られていないのは、ひとえに、街の中に現われなかったのが原因なのかもしれない。考えてみると、童話や昔話にもドラゴンや大蛇などの巨大怪物は頻繁に出てくるが、これらの巨大な化け物が町や村の中にまで攻め込んできて、建物を壊しまくったと言う話は、とんと聞いた事がないのだ。きっと、中世の人々にとっては、怪物は人間をじかに襲うものであり、町や村そのものを潰す存在だと言うイメージがなかったのであろう。

過去の妖怪・怪物たちとは違って、近代の怪獣と言うものが、いっきに広く世界中に知れ渡って、人気者となったのも、実は、怪獣を「**街を破壊するもの**」として派手に描いた事が勝因だったのかもしれない訳である。

東映の公式発表では、「**仮面ライダー龍騎**」（2002年）に出てきた仮面ライダーファムが、初の女性仮面ライダーと言う事になっている。しかし、仮面ライダーに味方する女戦士は、それ以前の仮面ライダー・シリーズにも登場しており、「**仮面ライダーストロンガー**」（1975年）にレギュラー出演したタックルなぞは、仮面ライダーを名乗っていないだけで、ほぼサブ仮面ライダーとみなしてもよい存在であった。

こうしたバトルヒロインの系譜をさかのぼってみると、東映作品だけでも、まず「**キカイダー01**」（1973年）に、ビジンダーなる女ロボット戦士が登場している。ビジンダーの人間態を演じたのは、デビュー間もない志穂美悦子であり、このビジンダーは、はじめっから、志穂美悦子のアクションを見せる事を大いに意識したキャラだったのだ。もっとも、東映には、もっと以前に、すでにバトルヒロインが登場している。「**好き!すき!! 魔女先生**」（1972年）の2クール目から出現したアンドロ仮面がそれだ。アンドロ仮面は、主人公の月ひかる先生の変身した姿なので、単なるバトルヒロインではなく、バトルヒロインの主演作なのでもあった。

女のウルトラマンは、「**ウルトラマンタロウ**」（1973年）から登場したウルトラの母が第一号みたいにも見えるが、基本的に、ウルトラの母は戦闘キャラではない。むしろ、「**ウルトラマンA**」（1972年）こそ、前期は男女二人が合体して、ウルトラマンAに変身していたので、最初の女ウルトラマンだったみたいな感じもする。

さらに時代をさかのぼって、他にも、バトルヒロインが居なかったかを探してみる事にしよう。いちおう、防衛組織（科特隊など）内に所属している女性隊員は、この範疇から外す事にする。そうすると、かなり古いバトルヒロインである、「**忍者部隊月光**」（1964～1966年）のくノ一忍者戦士たちの扱いも微妙になってくるのだが、幸い、彼女たちも国内特撮のバトルヒロインのルーツではない。

日本における特撮バトルヒロインの元祖は、ほぼ間違いなく、「怪獣マリンコング」（1960年）に出てきたくれない天使なのだ。テレビのヒーローと言え、まだまだ、マスクや変なコスチューム姿のおじさんや少年が主流だった頃の作品である。それらのヒーローと同じノリで、くれない天使は、マスクをした正義のお姉さんとして「怪獣マリンコング」内で活躍していた訳だ。もちろん、バトルヒロイン第一号にしようと狙っていたのではなく、作品のストーリー展開上、たまたま、女性キャラが正義の味方に化ける事になってしまったのだろう。

それにしても、手塚治虫のバトルヒロイン漫画「リボンの騎士」の雑誌掲載が始まったのが1953年（ただし、アニメ化に漕ぎ着けたのは1967年）、アメコミの「ワンダーウーマン」が実写化されたのが1974年、同じくアメコミの「バットマン」にバットガールが初登場したのが1961年だった事を考えると、くれない天使のテレビデビューがいかに早いものであったのかも、納得していただけるのではなかろうか。

今や40年以上続いている戦隊ヒーローシリーズであるが、その第一号は「秘密戦隊ゴレンジャー」（1975年）であった。なぜ、5人組の集団ヒーローだったのかと言うと、「ゴレンジャー」製作時は、すでに第二次怪獣ブームも下火であり、看板ヒーローが一人だけの番組では、十分に子供たちを引き付ける事ができなかった、と言うような事情もあったみたいである。

しかし、「ゴレンジャー」は、ヒーローもの全般を通して見ると、必ずしも集団ヒーローもの第一号と言う訳でもなかったのだ。アニメにも目を向けてみれば、1972年に、すでに「科学忍者隊ガッチャマン」と言う集団ヒーローものが作られていたのである。しかも、「ゴレンジャー」と「ガッチャマン」では、5人の構成員のキャラ設定が、熱血、ニヒル、太っちょ、女、子供（ミドレンジャーは、漫画版では子供として描かれている）と言う点までそっくりなのだ。

当然、「ガッチャマン」側から「ゴレンジャー」サイドへと盗作クレームもありそうなものだが、そんな話に発展しなかったのは、そもそも、集団ヒーローものの極め付きのルーツが、「ゴレンジャー」の作者・石森章太郎の漫画「サイボーグ009」（1964年～）だったからに他ならない。「サイボーグ009」発表後、石森氏はアニメ「レインボー戦隊ロビン」（1966年）の制作にも携わっており、こちらの「ロビン」も集団ヒーローものも先駆けなのだが、「サイボーグ009」にせよ「ロビン」にせよ、なぜか、「ゴレンジャー」的な集団で戦っている印象は薄い。

すなわち、これらの作品では、集団ヒーローとは言っても、集団のうちの一人が主人公として完全に確定されていて、各メンバーの役割分担も徹底しきっており、全員が平等のようには見えにくかったのである。「ガッチャマン」にしても、どうもリーダーの大鷲の健の主役っぷりが際立っており（「忍者部隊月光」とかも同様）、だからこそ、完全に5人全員が公平に扱われていた「ゴレンジャー」は、まさに完璧な形の集団ヒーローものだったのである。

余談だが、元祖「ウルトラマン」（1966年）も、企画上では、主役は、ウルトラマンではなく、科特隊そのものであった。そう言う意味では、「ウルトラマン」も、立派な集団ヒーローものだったとも言えるのだ。

ロボットと言うキャラは、大きく、**自律型**、**遠隔操縦型**、**搭乗型**の三種類に分類できると言えるだろう。

このうち、最初の二種は、鉄腕アトムや鉄人28号など、かなり古い時代からヒーローキャラとして採用されている。ところが、搭乗型ロボットと言うのは、（現代でこそ、**ガンダム**や**エヴァンゲリオン**、**戦隊ヒーローの愛用機**など、ロボットヒーローの主流なのだが）はじめて正義の味方として主役で抜擢されたのが、1972年の「**マジンガーZ**」からであり、**鉄腕アトム**（1952年）や**鉄人28号**（1956年）と比べても、かなり遅い。

では、「マジンガーZ」以前に、搭乗型ロボットと言うキャラ自体が存在してなかったのかと言うと、そんな訳でもないのだ。日本の特撮だけに絞ってみても、「**ジャイアントロボ**」には**妖獣ライゴン**（1967年）、「**キャプテンウルトラ**」には**星獣バンデラー**（1967年）、「**仮面の忍者赤影**」には**ロボット金目像**（1967年）、「**戦え！マイティジャック**」には**ビッグQ**（1968年）など、多数の搭乗型ロボットがすでに登場しているのである。これに、アニメや漫画、海外作品に出てきた搭乗型ロボットも加えていけば、その数はさらに増えるであろう。そして、注視すべき点は、これら「マジンガーZ」以前の作品に出てきた搭乗型ロボットとは、どれも**敵側が操縦している悪のロボット**だったのである。

搭乗型ロボットの歴史を、そのルーツにまでさかのぼれば、最初に搭乗型ロボットらしきものが描かれたアニメ「**やぶにらみの暴君**」（1952年）の時点で、搭乗型ロボットは悪党が乗り込んだ破壊兵器であった。しかも、その搭乗型ロボットが終盤には**主人公側に奪われて、悪党退治に逆利用される**と言う王道シチュエーションまで、「やぶにらみの暴君」の段階で、早くも確立されていたのである。

どうやら、戦後まもなくの頃は、まだまだ戦争の苦い記憶が生々しくて、搭乗型ロボットには「乗り込む」と言うシステムゆえに、殺戮用の戦車や移動要塞みたいな悪いイメージがつきまわっていたらしい。その為に、なかなか正義のヒーローとしては採用されにくかったのではないかと、と言う事が考えられそうなのである。

それが、搭乗型ロボット（**マジンガーZ**）が正義の側のロボットの座を獲得した途端に、今度は、自律型ロボット（**機械獣**）やサイボーグ（**戦闘獣**）など、これまで主役を張っていたロボットたちが、すっかり悪者側のロボットに立場が転落してしまったみたいなのだった。

ヒーローものに出てくる悪の集団は、時として、大ボスの下に、複数の幹部を同時配置している事がある。これらの幹部が、互いに競い合い、悪の計画を代わり番こに指揮する訳だ。

何せ、特撮ものやアニメなどに出てくる悪者たちは、正体が通常の人間（地球人）ではなかったりするので、この幹部たちも非常に個性が強く、幹部同士の違いが、人間キャラ以上に見分けやすかったりする。例えば、「**未来ロボ ダルタニアス**」に出てきた敵組織・ザール星間帝国の將軍たちは、生物種の異なるエイリアンによって構成されていた。

さらに、この傾向が強まると、各幹部が従える部下の怪人・怪獣たちも、上官の幹部の特性に合わせたキャラに統制されていたりする。「**超人機メタルダー**」のネロス帝国や、「**仮面ライダーBLACK RX**」のクライシス帝国などが、その最たるケースだ。クライシス帝国なんて、怪人た

ちの名前まで、それぞれの部隊独自のセンスで統一されているのだ。

このような悪の組織の描き方は、いつから始まったのであろうか。調べてみると、もっとも早かったのは「グレートマジンガー」（1974年）のミケーネ帝国が、このタイプの組織の先陣だったようである。ミケーネ帝国には、7人の将軍がおり、それぞれが、人間型、猛獣型、鳥類型、爬虫類型、魚類型、悪霊型、昆虫型のロボット兵士を独自に率いていたのだ。これは、実は、「グレートマジンガー」の前作「マジンガーZ」（1972年）の敵組織・地下帝国の戦闘員が二つの部隊（鉄仮面軍団と鉄十字軍団）に分けられていたのだ、それを意識した発展シチュエーションだったらしい。

さらに、ミケーネ帝国の組織構成には、もう一つ、モデルがあったように推察される。それが「仮面ライダーV3」（1973年）のデストロンなのだ。デストロンの後期には、同時登場こそしなかったものの、一つの特性で統一された怪人部隊とその指揮官が順番に出現したのだった。すなわち、キバー族、ツバサー族、ヨロイー族である。なおかつ、ボツ案では、トゲー族、ツノ一族、ヒレー族などの出演も予定されていたのだと言う。この、怪人たちを特性ごとに一まとめにする発想が、同じ東映作品である「グレートマジンガー」において、よりスマートに洗練され、再採用されたようなのだった。

現在では、悪の組織も、しっかりとしたデザインの本拠地や移動要塞を持っているケースの方が一般的なのだが、昔の悪の組織は、装備やアジトの設定が、本当に雑だった。

そもそも、昔の番組では、ヒーロー側のマシンや秘密基地も、けっこう陳腐なデザインだった事が多かったのだ、当然、敵側の武装まで、細かく配慮されていたはずもなかったのだ。その結果、ヒーロー側と比べると、悪の組織サイドは、洞穴だったり、通称・地下基地とかを隠れ家にしていたり、使用している武器や乗り物も、人間が使っているものと何ら変わらなかつたりもしたのである。（ヒーロー大図鑑とかの、悪の組織の装備の項目を見ると、あまりにも地味で、かなり気の毒なのだ）

そんな中で、円盤（宇宙船）だけは特別だった。古い時代から、円盤は人気があったので、人間の使用物では代用できない円盤だけは、別格で、その作品オリジナルの新造物が作られる風潮があったのだ。もっとも、「ウルトラセブン」（1968年）のような名作でさえ、予算不足の放送終盤になると、色々と手抜きした円盤が作られるようになっていたのだが。

悪の組織が常に使用している移動要塞とかにも、きちんとした個性を持たせようという傾向は、どうやら、アニメの方から流れてきた風潮みたいである。もっと正しく言えば、アニメの原作となるマンガ作品こそがルーツなのだ。実写なら、予算の関係で、手を抜かないといけない大道具類でも、アニメやマンガならば、そうとう融通がきく。原作のマンガ家が真剣に取り組んでくれば、一つ一つのマシンや小道具も、たっぴりとこだわったものを登場させる事が可能となるのだ。

その辺の最初の完成品は、実は「マジンガーZ」（1972年）だったのかもしれない。「マジンガーZ」では、主人公側のメカ類の設定も充実していたが、対抗する敵組織（地下帝国）の装備も同じぐらいに丁寧にデザインされていて、彼らの愛用する移動要塞には、独自の個体名（サルー

ドやグール、地獄城など)まで付けられていたのである。こうしたコンセプトは、そのまま、後続するロボットアニメ群にも、きれいに引き継がれてゆく事になるのだ。

一方、特撮もので、最初に登場した悪の移動アジトらしきものと言え、それは多分、「**仮面の忍者 赤影**」(1967年)の大まんじだろうと言う事になる。実際には、大まんじは、「仮面の忍者 赤影」に先行して出演していたロボット金目像やコマ戦車などの発展バリエーション的的巨大兵器に過ぎなかったのだが、それから10年の時を経て、「**秘密戦隊ゴレンジャー**」(1976年)にて、いよいよ、本格的な悪の移動基地と呼べる地中要塞ナバロンや黒十字城が登場しだす。

以降、「ゴレンジャー」の後継作品である戦隊ものでは、悪の組織が移動要塞を根城にしているのは恒例パターンとなったし、そのスタイルは、仮面ライダーやその他の特撮ヒーローものにも浸透してゆく事になるのである。

昭和の子供向けアニメや特撮ヒーローものの主題歌を拝聴してみると、やたらと「この主人公（ヒーロー）は何者だ？どこから来たのだ？誰が名付けた？」みたいなフレーズが多い事に気付かれた人もいるのではないかと思います。

この種の歌詞は、そもそも、元祖ヒーローものである「月光仮面」（1958年）以来の伝統であったらしいと考えられる。確かに、月光仮面は完全に謎の人であった。最終回が終わっても、その正体は、視聴者にも明かされる事はなかったのだ。

しかし、以後の多数のヒーローに関して言うと、だいぶ事情が変わってくる。彼らのほとんどは、作中では「謎の人」であっても、視聴者には、素性がはっきりしている者ばかりだったのだ。「このヒーローは誰だ？」的な歌は、なるほど、インパクトがあって、覚えられやすいかもしれないが、困った事に、肝心の作品本編とは、主題歌の内容が一致しないような事も、しばしばなのであった。

「このヒーローは誰だ？」調の歌詞が採用されやすかったのは、別に、「月光仮面」に右ならえした事ばかりが原因だったとも言い切れない。一般的に、主題歌の歌詞は、その作品の作者以外の方が書くのが普通であり、その歌詞の執筆者が、その作品の内容を十分に把握しきっていない事も、「このヒーローは誰だ？」的な歌詞に落ち着きがちの理由だったと推測されるのである。

主題歌の歌詞を書く時点では、もちろん、その番組は始まっていない。作詞者は、その作品の大まかな設定だけを聞かされて、歌詞を作らされる事になるのだ。そりゃあ、露骨に間違っただけを書いたのを避けたければ、「このヒーローは誰だ？」風にまとめるのが、一番無難なのである。

中には、作品の初期の設定集を見せてもらえる作詞者もいる事であろう。すると、今度は、その設定集から、目立った固有名詞を引っ張り出してきて、ヒーローの必殺技を片っ端から連呼してみたり、冒頭から敵キャラ（悪の組織）の名前で始まったり、あるいは、歌の中で、ヒーローロボットの身長・体重をそのまま紹介しているような主題歌までもが登場してしまう事になったのだ。決して、間違っていないのかもしれないが。

最終的には、擬音をたっぷり挿入して、余計な情報を盛り込まないようにしている主題歌すらも出現する。ある意味、これって、ごまかし主題歌の究極形態なのだ。

でも、こうした主題歌は、ヘンでもあったかもしれないが、それなりに味もあったと思う。近年のアニメや特撮では、作品本編ときちんとリンクした主題歌が、ほとんど見当たらない。歌そのものが優先された主題歌なのであり、それはそれでカッコいい曲も多いかもしれないが、一方で、少し寂しくも感じられる次第なのである。

ウルトラマンの身長は**40メートル**である。特撮ファンにとっては、もう基礎中の基礎の知識に思えるかもしれないが、これが、実際には一筋縄ではいかない設定なのだ。

昭和時代の日本の特撮番組に出てくる巨大ヒーローや怪獣たちは、およそが、**元祖のゴジラ**に準じて、50メートル前後の身長を平均としていた。しかし、この平均の50メートルから、10メー

トル低かったり、10メートル高かったりするだけでも、実際には、かなり身長差が生まれてしまうものなのだ。

具体的に例を挙げて説明すると、ウルトラマンが40メートルなのに対して、メフィラス星人やゼットンが60メートルなので、よく考えたら、1.5倍も大きい事になる。

これは、実は、とんでもない身長差なのだ。もしウルトラマンが等身大で、160センチの身長だったとしたら、メフィラス星人やゼットンは2.4メートルの巨人だった事になるのである。当然、頭の位置はぜんぜん並ばないし、とてもじゃないが、まともな組み合わせができるとは思えない。

ウルトラヒーローのほとんどは40メートルクラスなので、相当数の怪獣が、ウルトラマンよりも図体がでかすぎる事となるのだ。

幼い頃、長さの単位を覚えてたで、怪獣やヒーローも身長通りの比率で絵に描こうとした事がある人ならば、怪獣たちの大きさが釣り合わない事に、ひどく頭を悩ませた記憶があるのではないかと思う。

さらに、巨大怪獣たちの設定で疑問が多いのは体重である。

元祖のゴジラが2万トンに設定された為、のちのほとんどの巨大怪獣は万トンクラスの体重を平均としているが、しかし、身長50メートル前後の巨大動物の体重は、ほんとに数万トンもの重さになってしまうものなのであろうか。

たとえば、ゴジラに似た古代動物として肉食恐竜がいる。正規な学問として、恐竜の体重も推算されているのだが、体高4メートルのアロサウルスは、大体2トンぐらいだったのではないかとされている。

感覚で導きだされた重さではない。現存爬虫類の体重を参考にして算出した、かなり信頼性のあるデータなのだ。

この計算結果を利用させてもらって、40メートルの怪獣の体重を調べてみよう。

4メートルの10倍だから、重さはただ10倍になるだけではなく、立体物の10倍なので、10の3乗倍という事になる。つまり、2トンの1000倍なので、2万トンならぬ、2千トンこそが、体高40メートルの怪獣の、もっともリアルな体重だったのである。

もちろん、体が大きくなる事で、若干の密度変化もありうるかもしれないが、それでも、一けたも重さが増える事はないだろう。やはり、2万トンは重すぎるのだ。何しろ、高さが50メートルもあるブロンズ像（中国・湖北省荊州市の関羽像）ですら、その重さは1300トンぐらいなのだから。

ちなみに、怪獣の体重が、なぜ重たく設定されているのかと言うと、それには、軽いと圧力をかけられず、建物をうまく壊せない、と言う事情もあるからなのである。

特撮ヒーローものの1話1エピソード完結スタイル（1話でその回の怪獣・怪人が倒されるという意味）は、「ウルトラQ」「ウルトラマン」（1966～1967年）以降に普及したもので、それ以前のヒーロードラマは、「月光仮面」（1958～1959年）を筆頭に、どれもが、1シーズン（13話ほど）内に数エピソードが含まれる、連続劇のスタイルをとっていた。

「遊星王子」（1958～1959年）と「まぼろし探偵」（1959～1960年）は、最初こそ、1話完結

の話も続いたのだが、中盤以降は、1シーズン1エピソードか、前後編の2話で1エピソードの話ばかりとなっている。

「ウルトラマン」と同時進行で放送された「マグマ大使」（1966～1967年）も、やはり、まだ、4話で1エピソードの状態だった。「マグマ大使」を作ったピープロは、その後の作品である「怪獣王子」や「スペクトルマン」でも、2話で1エピソードのスタイルをとっており、なかなか旧時代のスタイルからは抜け出せないものだったのだ。

他方で、東映は、早い段階から、「ウルトラマン」の円谷プロに張り合っており、1話1エピソードの作品を作るように努めていた。その結果、東映が大活躍した第二期怪獣ブームの頃には、むしろ、特撮ヒーローものでは、1話1エピソード完結の方が主流となったのだ。

ところが、この1話1エピソード完結のスタイルが、平成になってから、大いに乱れ始めている。

平成仮面ライダーと呼ばれる、**仮面ライダーの現行シリーズ**（2000年～）は、2話1エピソード完結のスタイルに、ほぼ戻ってしまったのだ。それどころか、「ウルトラマンネクサス」（2004～2005年）に至っては、最初の怪獣（ペドレオン）を倒すのに、4話分を使うところまで逆行してしまったのであった。

平成になってからのテレビドラマは、放送前からエンディングまでのストーリーがほぼ出来上がっており、たとえ視聴率が悪かったとしても、途中で大幅な内容変更を強いられる事はまず無いのだろうが、昭和の頃の特撮ドラマは、放送開始時点では最終回の事までは考えておらず、状況によっては、途中から、それまでの設定とは内容が大胆に変わってしまう事もザラだった。特に、第二期怪獣ブームの頃の作品に、この傾向は強かったようである。

「キャプテンウルトラ」（1967年）は、第1シーズンのバンデル星人編の終了後は、第2シーズンでも、新たな宿敵宇宙人を出す予定だったのだが、登場する怪獣の種類が少ないと視聴率が振るわなかった為、急ぎよ「新怪獣ぞくぞく登場シリーズ」と軌道修正されてしまった。こうして、シリーズ全体を通しての大まかな方向性が無くなった結果、最終回も、何やら、とてもスケールのでかいオチになってしまったようである。

「好き！すき!!魔女先生」（1971～1972年）は、超能力を使える女教師のファンタジーコメディとして始まった作品にも関わらず、途中で、当時の変身ブームに便乗してしまい、女教師が正義の味方に変身して、悪い怪人と戦う物語になってしまった。

大人向けの特撮ドラマとして企画されたはずの「マイティジャック」（1968年）も、数字が取れなかった事で、子供にも分かりやすい内容にと大幅シフトさせられただけでなく、放送時間まで1時間から30分にと短縮されている。

「シルバー仮面」（1971～1972年）は、当初、等身大のヒーローだったが、裏番組の巨大ヒーロー（ミラーマン）と比べて、あまりにも地味に見えてしまったからか、途中から、巨大化できるヒーローに変わってしまった。その裏番組の「ミラーマン」（1971～1972年）も、やはり、中盤に、強引とも思える新展開があって、初期の設定とはズレてゆく。

「ウルトラマンA」（1972～1973年）が、男女二人の変身から単独変身に変わってしまった

のも、路線変更の一種だと考えてもいいだろう。ウルトラマンAの二人での変身の仕方は、子供の遊びには取り入れづらく、そんな視線からも、路線変更のタネは湧いてくるものなのだ。

「**仮面ライダー**」（1971～1973年）が、1号ライダーから2号ライダーにバトンタッチしたのは、視聴率の不振のせいではなく、主役の不慮の事故の為である。どうにか番組を続行させる為の苦肉の策だったのだが、むしろ、その結果、変身ポーズやダブルライダーなどのアイデアが生まれて、大ヒットにつながったのだから、路線変更も悪い事ばかりとも言えない。

その後の「仮面ライダー」作品でも、「もしや、大幅路線変更？」と思わせる設定を多数、見かける事ができる。「**仮面ライダーV3**」（1973～1974年）のライダーマン登場は余りにも唐突だったし、「**仮面ライダーX**」（1974年）の最初期の伏線・涼子と霧子は、わずか8話めで謎が解けて、9話以降は、宿敵キャラ・アポロガイストとの戦いとなる。「**仮面ライダースーパー1**」（1980～1981年）は、中盤で放送時間の移動があり、それに伴って、ベース設定もガラッと変わってしまった。

「**恐竜大戦争アイゼンボーグ**」（1977～1978年）に、途中から巨大ヒーローが登場するようになったのも、やはり、戦闘機（アイゼンボーグ）が主役のヒーローものでは、子供の視聴者の反応がイマイチだったからである。

「**ウルトラマン80**」（1980～1981年）も、画期的な「ウルトラマンの正体が学校の先生」と言う設定で始まりながらも、評判が悪くて、いつの間にか、そのメインの設定が自然消滅してしまった作品だ。

他にも、様々な理由で路線変更を余儀なくされて、作風が、ハードなものから子供向けへとマイナーチェンジされた特撮ものは、数限りなく存在しているのだった。

放送当時は、これらの路線変更された作品は、さほど気にも掛からなかったのだが、今見返してみると、むしろ、路線変更される前の内容の方が面白かったと感じられる作品も少なくないようである。

怪獣映画やテレビドラマにおいて、巨大怪獣を出現させる方法の一つとして、小さかった既成生物や等身大怪獣を巨大化させる、と言うものがある。

海外の怪獣映画では、もっぱら**放射能の影響**で、何でもかんでも巨大な怪物に変えてしまった。（1953年「**放射能X**」他）それらを列記するのは、ここでは止めておくとして、怪獣王国である日本でも、小さな生物を巨大化させて、大怪獣に変える方法は、ぞくぞくと考案された。

やはり、海外同様、放射能が原因で巨大化するパターンは多く、東宝怪獣のエビラやカマキラスは、この方法で誕生した。ゴジラも、平成のvsシリーズでは、ゴジラザウルスが放射能を浴びて、怪獣化したと言う設定になっている。

しかし、全て、放射能を原因にしてしまったら、さすがに見る側にもシラけてきてしまう事だろう。そこで、毎週放送のテレビドラマの「**ウルトラQ**」（1966年）では、生物を巨大化させる物質やアイデアがぞろぞろと登場する事となった。

青葉くるみ（ゴロー）、**ハニーゼリオン**（モングラ）、**巨大化体質**（ラルゲユウス、ピーター）、**モルフォ蝶の鱗粉**（巨人）などなど。「**1/8計画**」では、機械の力で、逆に人間が小さ

くなる。後続作品の「ウルトラマン」（1966年）でも、最初期のエピソードは、「ウルトラQ」のスタイルを引きずっており、放射能（ラゴン）、スーパーガンのエネルギー（グリーンモンス）、東京湾の汚水（ゲスラ）など、怪獣が巨大になった理由がきちんと作中で説明されていた。

さらには、「ウルトラマン」の後を引き受けた東映作品の「キャプテンウルトラ」（1967年）でも、UX金属（ブルコング）、バンデルマシン（バンデル巨人）、巨大化光線&制御首輪（ジャイアン）、巨大化装置（シャモラー）などで、小さかった怪獣は次々に巨大化する。

ガメラシリーズでも、バイラス星人は合体成長するし、ジグラ星人は水圧差が原因で、不本意にも肥大化してしまった。他にも、「悪魔くん」（1967年）のモルゴンはガンマーX線の照射で巨獣化したし、「戦え！マイティジャック」（1968年）の宇宙猿パッキーも、地球の環境が合わなくて、巨大化した。

第二次怪獣ブーム以降も、怪獣や怪人たちは、様々な理由で巨大化しちゃっているのであり、こうして巨大化の理由ばかりを並べてみると、なかなか面白いのだ。

悪の組織の構成員の一人が、各回のメイン怪獣・怪人に変身する作品の場合、その構成員の正体がもともと怪獣・怪人であるパターンと、本来は等身大のヒューマノイドだった構成員が全く別物の怪獣・怪人に改造変身するパターンとがある。

圧倒的に多いのは、前者の方だ。王道の「仮面ライダー」の敵怪人なんて、全て、こちらだと考えてもいい。そもそもが怪人が正体なので、その怪人以外の別の怪人には変身できないのが、こちらのパターンの特徴である。歴史は古く、「マグマ大使」（1966～1967年）の時点で、このタイプの怪獣はすでに登場していた。「マグマ大使」の敵将であるゴアからして、実は怪獣の方が正体なのだ。

一方の、ヒューマノイド型の構成員がその場その場の必要性から怪獣や怪人に変身させられる悪の組織は、ごくたまに見かける程度なのだが、必ずしも少数でもない。下っぱの戦闘員ですらも、その回のメインの怪獣・怪人になれるあたりが、こちらのパターンの特徴である。また、同じ怪獣が何度も何度も再登場できたりもするのだ。

こちらのパターンの悪の軍団の代表例としては、「メガロマン」（1979年）に出てきた黒星族が挙げられる。「ミラーマン」（1971～1972年）のインベーターや「流星人間ゾーン」（1973年）のガロガバラン星人なども、こちらの方に分類できるであろう。さらには、アニメの「アストロガンガー」（1972～1973年）に出てきたブラスター星人も、このパターンに属している。

「超人機メタルダー」（1987年）のシリーズ序盤では、敵の本部内で、よく怪人同士が力比べを行なっている光景が見られた。そうして戦った末に、勝った方の怪人が、主人公のメタルダーへの刺客として採用してもらえるのだ。これは、「メタルダー」という作品が、放送開始段階で、すでに大多数の怪人の着ぐるみが揃っていたからこそ実現したイベントだったとも言える。

このように、最初に怪人・怪獣同士を仲間内で戦わせておく事によって、正義の味方と実際に

戦う怪人・怪獣の性能を、あらかじめ視聴者にも提示しておく事ができた訳だ。このようなストーリー上の演出は、他の作品でも、全話中、一度か二度ぐらいなら行われる事もあるのだが、毎回のパターンとして盛り込まれている作品は、とても珍しい。

「大戦隊ゴグルファイブ」（1982年）でも、最初期には、同じような、敵の巨大ロボット同士の性能の比べっこが行われていたのだが、こちらの見せ方も、早々にやめてしまった。この演出への未練が、のちに「メタルダー」の力比べイベントへと結実していったのかもしれない。（どちらも、東映作品）

さらに遡ると、アニメの「勇者ライディーン」（1976年）の後半で、より恒例イベント化した敵ロボット（巨烈獣）同士の力比べを拝見する事ができる。ただし、「ライディーン」では、負けた方のロボットは、完全に破壊されて、それでおしまいだ。せっかくの初登場ロボットであっても、主人公のライディーンとは全く戦わずじまいで終わってしまうのである。さすが、アニメは実写特撮よりも贅沢な事が可能なのだ。

とは言っても、毎回のように、敵怪獣同士を戦わせようと言う試みは、そもそもは、特撮ドラマの方が発案は先だったのである。結局、日の目を見なかったものの「ウルトラQ」（1966年）の第3シーズンは、毎話、複数の怪獣が戦う内容にするつもりだったと言うのだ。（参考・「ウルトラマンベストブック」竹書房）

最終的に、その企画が練り直されて、「ウルトラマン」に化けた訳なのだが。「ウルトラマン」の本来のコンセプトは、怪獣バトルであり、主人公（ウルトラマンの原型）も、怪獣の一匹として扱われていたのである。ウルトラマンが常に一匹の怪獣としか戦わなかったのも、そこには怪獣トーナメント戦の意味合いがあったからに他ならない。レットキング登場回（8話・25話）のように、複数の怪獣が現れるエピソードでも、先に怪獣同士の殺し合いがあって、最後に生き残った怪獣一匹しかウルトラマンと戦わなかったのは、まさに、それが怪獣トーナメントで、ウルトラマンこそはシード席の怪獣チャンピオンだったからなのだ。

現実の科学ではいまだにコントロールできないせいか、重力の制御法、いわゆる「反重力」は、日本の初期の特撮作品では、別格の扱いを受けていたようである。

東宝映画「宇宙大戦争」（1959年）では、宇宙からの侵略者ナタール人は、地球科学を超越した武器として、無重力現象を引き起こす冷却線を用いていた。この「超低温が無重力を発生させる」と言う、当時の奇妙な理屈は、「ウルトラQ」（1966年）でも採用されており、怪獣ペギラが吐いたマイナス130度の冷凍光線は、反重力現象を誘発する。

その後、東宝は宇宙最強の超怪獣として、キングギドラ（1964年～）を発案するのだが、ギドラに付与された最大の武器は、やはり引力光線（反重力光線）であった。

「ウルトラマン」（1967年）が始まってからも、反重力の特別視は続いており、作品後期に登場したメフィラス星人やジェロニモンなどの強敵は、いずれも無重力能力を装備していた。そして、最終回に最強怪獣ゼットンを葬った究極兵器のペンシル爆弾もまた、無重力弾なのであった。

人間の動くスピードが速くなる、と言う特殊能力は、H・G・ウェルズのSF小説「新加速剤」（1901年）で初めて提唱された。しかし、当初は、いまいち、メジャーなアイテムにはならなかったようである。と言うのも、加速能力で得られる効用は、時間を完全に止めてしまう超能力やテレポート（瞬間移動）などで、はるかに簡単に代用できたからだ。加速能力は、思った以上に使い勝手が悪く、SF世界でも二流の小道具として甘んじ続けていたのである。

日本の古い作品では、加速能力が大っぴらに活用されたものとしては、マンガの「サイボーグ009」（1964年）や「8マン」（1963年）などがあつた。どちらも、主人公は生身の人間ではない。ロボット（サイボーグ）に人間らしくない動きをさせてみようと言う思惑があつたからこそ、加速能力の採用だったみたいである。海外の作品でも、加速能力が使えるキャラはサイボーグ等であるケースの方が多かつた（1976年「地上最強の美女バイオニック・ジェミー」など）ようだ。

また、日本国内では、小説ですら、ウェルズ直系の加速剤が出てくるSFは、北川幸比古氏の「すばらしき超能力時代」ぐらいしか見かけなかつた。

それが、近年、映画で「マトリックス」（1999年）が作られた事で、加速能力は俄然、注目されるようになり始めたみたいだ。と言うのも、この映画の中で、主役のキアヌ・リーブスは、非常に印象的な加速能力めいた動きを披露してみせたからである。結果として、後続する映画やテレビドラマが、次々に、似たようなシーンを盛り込み始めたのだった。

特に、平成仮面ライダーシリーズ（2000年～）は、露骨に影響を受けたみたいで、「仮面ライダー555」や「仮面ライダーカブト」などで、明確に加速能力が取り入れられている。

日本に、西洋の悪魔の系譜が、最初に詳しく紹介されたのは、セリグマンの「魔法」（1961年。平凡社）によってだが、その後も、佐藤有文の「世界妖怪図鑑」（1973年。立風書房）などが子供たちの間で広く読まれたりもしたにも関わらず、悪魔の具体的な個人名が大挙して一般人の間でも知れ渡る事にはならなかつたようだ。

悪魔を意味する英単語としては、まずデビル（devil）がある。さすがに、この名詞は、悪魔に疎い日本人の間でも強く認知されていたようで、多数の怪人・怪獣たちのネーミングの中に紛れ込む事となった。

怪盗ブラックデビル（1959年「少年ジェット」）を筆頭に、特に第二期怪獣ブームの頃に「デビル」の名を持つ怪人・怪獣は多かつたようだ。ただ、あまりに数が膨大なので、ここに列記して紹介するのは断念させていただく。

次によく用いられる悪魔の個人名が、悪魔王こと「サタン（Satan）」である。

「月光仮面」（1958年）の時点で、早くもサタンの爪という悪の親玉が登場していた。マンガの「鉄腕アトム」にも、魔王サターンという悪者ロボットがゲスト出演している。（1962年「ロボットランドの怪人」）そのせいか、その後もサタンという単語は、やたらと使われがちみたいなのだ。

サタンの兄弟（「エイトマン」）、サターンマン（アニメ「鉄腕アトム」）、魔王サタン（「河童の三平 妖怪大作戦」）、サタンの鐘（「仮面の忍者赤影」）、サタンローズ（「ジャイアン

トロボ」)、サタン崇拜(「妖怪人間ベム」、漫画「魔太郎がくる」)、キング・サタン(「タイガーマスク」)、サタンキングやグレートサタン(「スペクトルマン」)、ゴールドサタン(「ミラーマン」「魔人ハンターミツルギ」)、大魔王サタン(「変身忍者嵐」)、ブラックサタン(「ウルトラマンA」「ファイヤーマン」「仮面ライダーストロンガー」「キカイダー01」)、ダブルサタン(「アイアンキング」)、サタングロースP10(「マジンガーZ」)、サタンバット(「ダイヤモンドアイ」)、サタンゴーネやマッドサタン(「ジャンボーグA」)、サタン(「キカイダー01」)、ミクロサターン(「科学忍者隊ガッチャマン」)、マーズサタン(「スーパーロボットレッドバロン」)、サタンビートルやサタンモア(「ウルトラマンレオ」)、サタンボーグ(「電人ザボーガー」)、サタンキング(おもちゃ「変身サイボーグ」シリーズ)など。

いちおう、第二期怪獣ブームまでの特撮、アニメ類に限定してみても、これだけの名前が見つかる。もっと細かく漁ってみたら、さらに増えるかもしれない。まさにサタンの大安売りだ。

サタンと同じぐらい、日本では知名度の高い悪魔としてはメフィストフェレスもいるのだが、実はこちらは「悪魔くん」(1966~1967年)の主役の悪魔の名がメフィストだったから、よく知られているだけであり、この名が転用された怪獣名としては、「ウルトラマン」のシリーズに出てくるメフィラス星人ぐらいしか、メジャーなものは見当たらない。あとは、アニメの「リボンの騎士」に、そのまんまの魔王メフィストが出てくる程度か。

ルシファーやベリアルなどは、今でこそ知名度がかなり上がっているが、ほんの40年ほど前は、ほとんど誰にも知られていない悪魔名だった。リリスとかベルゼブブなども同様である。

悪魔を意味する英単語の一つに過ぎないにも関わらず、意外と人気があったのがデーモン(demon)だ。

「エイトマン」のデーモン博士を筆頭に、「宇宙Gメン」のデモン帝国、「デビルマン」のデーモン一族、アニメ「ふしぎなメルモ」のデーモン(8話)、アニメ「タイガーマスク」のザ・デーモン、「アイアンキング」のブロンズデーモン、「ジャンボーグA」のデモンゴーネとデモンスター、「星の子チョピン」のダコデーモンなど、第二期怪獣ブームまでの特撮、アニメに出てきたキャラだけに絞ってみても、けっこう、あちこちの作品でデーモン(デモン)の単語は目にする。「トリプルファイター」の敵宇宙人もデーモンと呼ばれていたが、こちらはデビルモンスターの略でデーモンだったらしい。

さて、サタンやメフィストほどの知名度がないにも関わらず、古い作品でも、その名が使われていた悪魔にアスモデウス(アスモディ)がいる。この名は、「電撃!!ストラダ5」(1974年)では、敵組織ビッグノヴァの首領ミスターアスモディとして、「宇宙Gメン」(1963年)では、敵組織デモン帝国の宇宙艇アスモデウスとして、ひょっこり使われているのだ。なかなかの渋いチョイスであり、これらの呼称の由来が悪魔だったと分かっていた人は、当時、ほとんど居なかったに違いあるまい。

ゴモラ命名異説

昨今では、ウルトラ怪獣の中でも、ゴモラが屈指の人気者みたいである。

この怪獣の名前の由来は、通説では聖書の中に記されている**滅びの町ゴモラ**であろうと言われているのだが、私はこの説には大いに異論を唱えている。

私が調べた限りでは、実は、このゴモラと言う名前は、どうも「Go mole ラ」でゴモラになったと言うのが正解だったみたいなのだ。

別に、私個人が、独自研究でこんな事を言い出したのではない。本当に、このように名の由来を説明していた書籍があったのである。ただし、現在、その本は私の手元にはない。それ以前に、私はその本を、書店で立ち読みしただけだったのである。その為、何の本だったのかも曖昧なのだが、確か、「カルトクエスト500 ウルトラマン」（バンダイ。1992年）だったような気もした。もし、お持ちの方がいらしたら、確認していただければ、私としても感謝する次第である。

さて、一見すっとぼけた感じもする「Go mole ラ」説ではあるが、他のウルトラ怪獣の命名と比べてみると、必ずしも特別変わっている訳なのでもない。

なにしろ、ウルトラマンの怪獣と言え、**「青ラス」**でアポラス、**「Antlion（あり地獄）」**を縮めてアントラー、**「Petroleum（石油）とStarfish（ヒトデ）」**をくっつけてペスター、**「Z+ん」**でゼットンみたいな名付け方がけっこうポンポンと出てくるのだ。その中に「Go mole ラ」が混ざっていたとしても、意外と違和感はないのである。

しかも、この「Go mole ラ」説には、それなりの裏付けも存在しているのだ。

「ウルトラマン」の未制作シナリオのうち、特に有名なものとして、劇場用長編作品**「ジャイアント作戦」**（注1）と言うものがあるのだが、この作品の中に登場する怪獣の一匹が、モルゴと言う名前なのである。

モルゴとは、まさに「Mole go」である。しかも、このモルゴは、地底怪獣と言う設定なのだ。もともとは、北モンゴル（注2）で凍らされて、眠っていたのだが、さる事情から復活し、はるばる日本にまでやって来る。ウラニウム熱線を吐ける点はパゴス譲りだが、神出鬼没に地下から現れたり、巨大な尾が特徴的なあたりは、ゴモラのイメージにも近い。

「ジャイアント作戦」がボツになった結果、このモルゴのキャラクターがゴモラのエピソードに転用された可能性がうかがえる訳なのだが、これもまんざら当てずっぽうな推測でもないのである。

と言うのも、「ジャイアント作戦」の残りの部分も、解体されて、他のウルトラマンのエピソード内にと取り入れられているからだ。

そもそも、「ジャイアント作戦」には、モルゴの他にも、ナポレオンと巨人口ロボットG、バルタン星人などの怪獣が登場していた。このバルタン星人のくだりは、小バルタン星人群が合体して巨大化したり、ウルトラマンがテレポーテーションやウルトラソード（八つ裂き光輪の原形？）を使うなど、明らかに**「科特隊宇宙へ」**（注3）の前身だったみたいなのだ。

さらに、ナポレオンと巨人口ロボットGのくだりも、本当は、単独エピソードとして、のちに書き

直されていた。それが「ザ・ジャイアント」と言う、これまた、未制作で終わった幻のシナリオ作品だ。(注4) 季刊「宇宙船」Vol.5 (朝日ソノラマ) で紹介されているあらすじを読んだ限りでは、間違いなく、「ジャイアント作戦」のナポレオンと巨人口ロボットGの部分を換骨奪胎したようなストーリーなのである。



となれば、モルゴの部分だって、他のウルトラマンのエピソードに化けていたとしても、全然おかしくないはずなのだ。実際に、モルゴを退治する為に用いられた超強力乾燥光線は、ギガスを倒した強力乾燥ミサイル(注5)として、正式な「ウルトラマン」本編でもバッチリ活用されている。

残されたパーツとなるモルゴも、モルゴじゃ迫力にかけないからゴモラに読み替えられたのではないかという見込みが十分に浮かび上がってくる訳なのだ。

ところで、今回、私が、この説をひどく推したがっているのには理由がある。

最近、ゴモラの名前の由来に、町のゴモラ以外のものも挙っているようなのだが、それが「ゴジラ、モスラ、ラドンの頭の文字をつなげた」と言う、とてもアヤシげなものなのだ。にも拘らず、書籍で紹介されていると言うだけで、この珍説がウィキペディアでも紹介されている始末なのである。(2017年時点)

この説に比べれば、「Go mole ラ」の方がはるかに説得力があるとは思わないだろうか。ゆえに、やや限定的な解説文ではあったが、このゴモラの名前の由来の話をここで書かせてもらった次第なのである。

注1 「ウルトラマン大百科」(1993年。学研)に、はじめて当初のままの未発表シナリオが掲載。その後も、「ウルトラマン科特隊奮戦記-ジャイアント作戦」(1993年。朝日ソノラマ)と言うマンガ版になったり、「ウルトラマン ジャイアント作戦」(2005年。講談社)と言うノベライズ版に直されたりして、未制作作品ながら、人気と知名度は高い。

注2 実は、モンゴル出身だったから、モルゴと命名された可能性もある。

注3 「科特隊宇宙へ」は、監督・脚本ともに、「ジャイアント作戦」を書いた飯島敏宏氏が担当。

注4 飯島敏宏氏ではなく、上原正三氏が執筆している。この改編シナリオも制作が見送られた結果、「ウルトラマン」では、ロボットと言う敵キャラそのものが未登場となってしまった。

注5 「ウルトラマン」第25話「怪彗星ツイフォン」に登場。これに続く第26、27話が、ゴモラの登場する「怪獣殿下」である。

お笑いヒーローの歴史

ここで説明するお笑いヒーローとは、ギャグヒーローものやコミカルヒーローものの事ではない。バラエティ番組の、主に常連コント劇の中に登場した特撮ヒーローもどきのキャラクターの事を、総称して、お笑いヒーローと呼ばせていただいているのである。

お笑いヒーローの歴史を調べてみると、それは正統な特撮ヒーローの歴史とも密接に関係している側面があって、実に面白いのだ。

最初のお笑いヒーローが誰なのかを求めて、テレビ番組の歴史をさかのぼってみると、最初期の大御所芸人たちは、いっさい、お笑いヒーローやヒーローもののコントなどには手を出していなかった事が分かる。ドリフターズやコント55号と言った方々がそうだ。イメージとして、ヒーローもののコントをやっていそうな印象もあるが、実際には、ほぼ見当たらないのである。

そもそも、ドリフターズやコント55号の全盛期の頃（1970年代）は、まだテレビのバラエティ番組も、黎明期の頃の撮影スタイルを引きずっていて、彼らが披露するコントも、ほとんどが舞台劇だった。ヒーローもののギャグを存分に展開するには、あまり向いていなかったのである。

そして、もう一点、当時は怪獣や特撮ヒーローものなんて、一過性のブームだと思われていた。ベテランの芸人たちにしてみれば、そのような普遍性に欠ける題材は、あまりネタにしたいなかったのではないかと推察されるのだ。そして、そうした一過性のブームみたいな状態だったからこそ、一方で、お笑いヒーローも生まれる事となったのである。

最初のお笑いヒーローと呼べそうな存在は、ほぼ間違いなくデンセンマンだ。デンセンマンは、「みごろ！たべごろ！笑いごろ！」（1976～1978年）内に出てきたお笑いヒーローで、もともとは電線音頭ありきのキャラクターだった。悪と戦うヒーローと言うよりは、特撮ヒーローの格好をしたマスコットみたいなものだったのだ。

このデンセンマンの活躍時期が非常に興味深い。当時、いわゆる第二次怪獣ブーム（～1974年）と呼ばれていたものが終わったあとに登場しているのである。つまり、怪獣（特撮ヒーロー）ブームにあやかって、勢いで生み出されたネタとも違うのだ。

むしろ、特撮ヒーローの全盛時代が終わり、その楽しき良き時代を懐かしむ芸人や番組スタッフの思いが、デンセンマンに集約されたのではないかと考えられそうなのである。

残念ながら、デンセンマンは、あくまでキャラクターだけの前面押しで、正義の味方として悪者と戦うようなメディア展開はほぼ無かった。戦うお笑いヒーローの登場は、タケちゃんマンまで待たねばならないのだが、デンセンマンから、いっきにタケちゃんマンへと進化した訳ではない事を、きちんと説明しておきたいと思う。

ドリフターズが特撮ヒーローのコントを行なわなかったのは先にお話した通りだが、代わりに、彼らは「飛べ！孫悟空」（1977～1979年）と言う人形劇に、メインの声優として参加していた。声の出演だけなら、ヒーローものでも関わってもいいかな、と考えたのかもしれない。そのような認識は、ドリフターズだけではなく、他の大御所芸人や大物アイドルや大俳優なども同じだったらしく、「飛べ！孫悟空」には、そうそうたるメンバーがゲストとして声の出演を果たしているのだ。

元ネタは「西遊記」なので、正確には特撮ヒーローもののパロディとは言えないのかもしれないが、基本的には、主役のドリフターズが善玉の三蔵一行で、ゲストの大半は悪い妖怪役になって、ドリフターズと対決する構成になっていたのので、設定的には、「飛べ！孫悟空」は、ほぼ、お笑いヒーローもののフォーマットを完成させていた。しかも、この「飛べ！孫悟空」は、そこそこの人気番組であり、のちの「西遊記」ブームの先駆けにもなったのである。

こうした前例があったおかげで、人形劇ではなく、人間本人によるコント劇でも、対決ものは受けるんじゃないか、とテレビ制作者の心が動きだした事も考えられそうなのだ。

そして、この時期のバラエティ番組のキャラクターとして、もう一つ、注目しておきたい存在があって、それが「**カックラキン大放送！！**」（1975年～）内のミニコントの刑事シリーズ（「刑事ゴロンボ」「名探偵Mr.GOO！！」など）に出てきた関根勤（当時・ラビット関根）演じる悪人カマキリである。

このカマキリと言うのが、もともとは、ブルース・リーかぶれのカマキリ拳法使いのチンピラと言う設定で、悪の親分に従うザコの前座みたいなものだったのだが、刑事シリーズがどんどん続いていくうちに、次第に前に出始めて、いつの間にか、毎回のオチをつけるキャラになってしまった。

カマキリ拳法の方も悪のりしていき、カマキリの型の拳法だけではなく、他の動物や非生物の型の拳法も使うようになり始め、それらのモチーフに合わせた被り物をして登場するようになったのだ。被り物と言っても、とても雑なチープなものだったのだが、それでも、毎回、新しい被り物を用意したと言う点が素晴らしい。しかも、被り物で現われる際のテーマ曲まで持っていたのである。

特撮ヒーローのコントではなかったかもしれないが、紛れもなく、このカマキリこそは、のちのお笑いヒーローものの（毎回、キャラが変わる）敵キャラ側のルーツだと考えられそうなのだ。

演者が、関根勤だった事も非常に意味がある。当時の関根勤は、まだ駆け出しの新人だった。それゆえに、大御所芸人やアイドルタレントたちはやりたがらなさそうな被り物ギャグでも果敢に担当したのである。そして、そうした被り物ギャグがお客にも受ける事が証明された事で、のちの新鋭芸人たちもあとに続くようになったのだとも推測されるのだ。

これより、お笑いヒーローのターニングポイントの一つであるタケちゃんマンの話をしたいと思うが、まず先に断っておきたいのは、タケちゃんマンがそれ単独で突然変異的に生まれたキャラクターだったのではなく、あくまで、漫オブームの一環として派生したキャラクターだったと言う点である。

漫オブームは、1980年ごろから、いっせいに日本全国を覆い尽くした。そして、この漫オブームの流れのもとで、「**オレたちひょうきん族**」（1981～1989年）がはじまり、その中の1コーナーが「**タケちゃんマン**」だったのだ。

「オレたちひょうきん族」が、これまでのバラエティ番組と大きく異なっていた部分としては、これまでのバラエティ番組の大多数が、コントもトークも舞台公開形式が主流だったのに対し

、「オレたちひょうきん族」は、その内容のほとんどが、ドラマのような事前の撮影収録や編集処理が行なわれていた点あげられる。その事によって、舞台公開形式のコントでは表現が難しかった特撮ヒーローもののコントも、非常に作りやすくなったのだ。

「オレたちひょうきん族」の出演者も、超大御所のベテラン芸人は加わっておらず、ほとんどのメンバーが、漫才ブームでいきなり台頭しだした若手新鋭ばかりだった。その為、大御所芸人なら敬遠しそうな被り物や体当たり芸を、誰もがこなう環境が整っていたのである。

そして、もう一つ、重要なポイントもあった。実は、1981年と言う時期は、第三次怪獣ブームが終焉した頃でもあったのだ。やはり、ここでも、終わってゆく怪獣ブームに対する思い入れやレクレイムとして、タケちゃんマンは意味を持っていたのである。

とは言うものの、タケちゃんマンと言うキャラクターには、特定のモデルは存在していない。衣装ですら、沢田研二が「TOKIO」を歌う時に着ていた服を再使用したもので、特撮ヒーローとは全く関係ないのだ。タケちゃんマンを作った人々は、つまるところ、本格的な特撮ヒーローのコント寸劇をやりたかったのではなく、特撮ヒーローと言うキャラクター性すらも笑いの一部にしたかっただけなのである。

だから、コントドラマ「タケちゃんマン」は、そのほとんどのエピソードが、特撮ヒーローもののストーリーを展開していない。本編部分は、ほぼ独立した内容のコントドラマで進行し、終盤で、ようやく登場人物がタケちゃんマンや敵怪人の正体を現して、ちょこちょこっと対決するのである。

このように、内容的には特撮ヒーロー的ではないものの、漫才ブームと相まって、タケちゃんマンとその敵キャラたちは、爆発的な知名度と人気を得る事となった。お笑いヒーローを語る上では、絶対に外せない重要な存在となったのである。

もっとも、全体的には特撮ヒーローものっぽくはなくても、ところどころで、特撮ファンをニマリさせるようなネタが「タケちゃんマン」には詰まっていた。

たとえば、タケちゃんマンの第一の敵は、ブラックデビルなのであるが、このキャラが参戦するようになったのは、タケちゃんマンを演じていたビートたけし（北野武）が、作中で「ブラックデビルの奴がまた悪い事をしているな」とアドリブで言ったのが、きっかけだったらしい。

なぜ、ここでビートたけしが「ブラックデビル」という名前を口に出したのかと言うと、実は、古い特撮系ヒーローに「少年ジェット」と言うのがあって、この作品の主人公・少年ジェットの本名が「北村健」で、ビートたけしの本名の「北野武」と響きがとても近いのだ。で、少年ジェットの宿敵キャラが、ブラックデビルと言うアルセーヌ・ルパン風の怪盗だったのであり、ビートたけしも、きっと、子供の頃は「少年ジェット」を観ていたのではないかと思うと、どうもブラックデビルのルーツは「少年ジェット」だと考えられそうなのである。（実際、「タケちゃんマン」の中で、「少年ジェット」のパロディも行なわれている）^(注1)

ブラックデビルをはじめとする、タケちゃんマンの常連敵キャラはほぼ、明石家さんまが担当してきた。ブラックデビル編終了後も、明石家さんまは、アミダばばあ、ナンデスカマン、サラリーマン、知っとるケ、パーデンネンなどの敵キャラを次々に演じて、タケちゃんマン相手の対決を繰り返し、いわば、お笑いヒーローもののコント寸劇の基本パターンそのものを確立する

のである。

タケちゃんマンが放送されていた期間に関して言えば、お笑いヒーロー枠はほぼタケちゃんマンの独占状態であった。

そんな中、一つだけ紹介しておきたい作品があって、それが「**紅白仮面**」である。この作品は、「**笑ってポン!**」(1983年)の1コーナーだったお笑いヒーローもので、実はタイトルの紅白仮面はヒーローの名前ではない。悪い怪獣たちを操っている親玉の名前が紅白仮面なのであり、しかも、タケちゃんマンだったビートたけしが演じているのである。

で、正義の味方側と言うのが、近藤真彦ら若手アイドルたちが操縦する巨大ロボットの木人**38**号で、さらに「タケちゃんマン」とは違い、きちんとした特撮ヒーローもののストーリー仕立てになっていて、木人38号対巨大怪獣のバトルシーンも毎回、楽しめたりするのだ。

けっこう、「タケちゃんマン」への対抗意識を持って、作られたお笑いヒーローものじゃないかと思われるのだが、残念ながら、媒体である「笑ってポン!」自体が長続きせず、今では埋もれたお笑いヒーロー作品となってしまった。

しかし、この作品には特筆すべき点があって、なんと、悪い怪獣として円谷プロの怪獣が大挙して出演しているのだ。やはり、第三次怪獣ブーム後の方向性に迷っていた円谷プロが協力してくれたからこそ実現した、豪華な客演なのであり、「ウルトラファイト」や「レッドマン」の流れを汲んだ作品だったとも考えてもいい。(そんな円谷怪獣軍団を率いていた紅白仮面は、実は、エンペラ星人やウルトラマンベリアルなみのボスキャラだったとも呼べそう)

存在そのものをスルーするのも、ちょっと勿体ない作品だったりもするのである。

1988年、お笑いヒーローとしては、タケちゃんマンなみの大成功を収めた仮面ノリダーが登場する事になる。

なぜ、仮面ノリダーは、そこまで世間に受け入れられたのだろうか。もちろん、演じていたとんねるずが、当時一番人気の芸人コンビだった事も理由の一つだろう。しかし、それだけでは片付けられない強烈な要因が、「仮面ノリダー」の中には多数、詰まっていたのである。

「**仮面ノリダー**」は、そもそも、「**とんねるずのみなさんのおかげです**」(1988~1990年)の中で放送されていた1コーナーだった。当然、過去のお笑いヒーローのパターンを踏襲してもいたのだが、一方で、これまでのパロディコントではありえなかったぐらい、元ネタの模写(コピー)ぶりが徹底していたのである。

タイトルから分かるように、「仮面ノリダー」は元祖変身ヒーローの「仮面ライダー」のパロディだ。とんねるずはとんねるずなりに、自分たちが子供の頃にもっとも慣れ親しんだ特撮ヒーローを、自分たちのパロディ対象にと選んだのだろう。

まず、仮面ノリダーの被り物が、仮面ライダーに酷似していたのは、パロディとしては、特に斬新だった訳でもない。しかし、この仮面ノリダーには、かなり長めのオープニング曲があって、これが歌のメロディから映像のカット割りまで、微妙な具合で「仮面ライダー」のオープニング曲にそっくりなのだ。しかも、各話のサブタイトルの付け方も、「仮面ライダー」のそれを意

識したものになっている。なおかつ、作中に出てくる舞台や組織なども、パロディどころか、ほぼ原典どおりの形で再現しており、驚異的な事に、「仮面ライダー」に出演していた名脇役の小林昭二までが、原典のものと同じ配役で参加していたのだ。

こんなものを見せられてしまったら、そりゃあ、原典の「仮面ライダー」を知っている人間だったら、思わず食いついてしまうのである。

「仮面ノリダー」が放送されていた頃は、もはや「怪獣ブームの合間」なんて法則は関係なくなっていた。大体、同時期に、正統な仮面ライダーの続編である「仮面ライダーBLACK RX」だって、並行して放送されていたのだ。

では、なぜ、世間には、コアな特撮ファンじゃなくても「仮面ノリダー」を迎合できる土壌があったのだろうか？

実は、1988年ごろと言うのは、ビデオが大幅に一般家庭へと普及し、誰でも気楽にビデオを見られる状態がほぼ定着した時期でもあったのだ。ビデオの販売元でもレンタル店でも、主力として重視していたソフトが昔の特撮ものやアニメだった。子供の頃の楽しい思い出と再会したい大人たちは、そうしたソフトを喜んで見まくってくれたのである。

その結果、特撮ヒーローものも、好きな時にいくらでも見られるようになって、かつてのように、一時的なブームとして盛り上がり、やがて沈静化してしまう事もなくなってしまった。現在の、特撮ヒーローがファッションの一つとして、安定して世間に認められるようになった時代のはじまりである。

「仮面ノリダー」とビデオの特撮ヒーローフィーバーは、互いを巻き込み、相乗効果をもたらす形となった。「仮面ライダー」好きが「仮面ノリダー」に飛びついただけではなく、「仮面ノリダー」の原典を知りたくて、(本来なら「仮面ライダー」を全く知らない世代の)女子供たちも「仮面ライダー」の事をよく理解するようになりだしたのだ。こうして、マニアだけのコアな趣味でも、大衆全体の一時的なブームでもないものへと、特撮ヒーローものは昇華され、その担い手である「仮面ノリダー」も、特別な位置づけをされる事となったのである。

ちなみに、「仮面ノリダー」が放送されていた頃、タケちゃんマンを世に送った先輩番組「オレたちひょうきん族」は、かまへんライダーと言うお笑いヒーローを登場させていたのだが、このライダー対決は完全に仮面ノリダーの方に軍配が上がっていた。時代はまさに仮面ノリダーに追い風だったのである。

しかし、演者のとんねるずの思惑で、媒体番組の「とんねるずのみなさんのおかげです」自体が、突然の休止期間を迎えた為、「仮面ノリダー」の方もいったん完結せざるを得なくなってしまった。

あまりに人気が出過ぎた事に対する反動とは残酷なもので、のちに、再開した「とんねるずのみなさんのおかげです」では、「仮面ノリダー」の正式な続編である「仮面ノリダーV2」を放送したものの、ほとんど話題にもならず打ち切りみたいな形で終了してしまう。

「とんねるずのみなさんのおかげです」は、お笑いヒーローものっぽいコント寸劇としては、他にも、「キャプテンウルトラ」のパロディである「キャプテンウルタカ」や、「デビルマン」のパロディとなる「デビルタカマン」なども送り出していたが、いずれも、「キャプテンウル

トラ」にも出演していた小林稔侍が参加してくれたとか、女優の小野みゆきがデビルタカ役を引き受けてくれたなど、制作決定に踏み切った一番の理由は、役者絡みであった。

とんねるずのバラエティ番組出演休止期間（1990年）に、そのピンチヒッターをつとめる事で、いっきに台頭した若手芸人コンビ（当時）がウッチャンナンチャンである。

彼らのコントネタのうち、特に代表的なお笑いヒーローものと呼べるのが、「ウッチャンナンチャンのやるならやらねば！」（1990～1993年）内で放送された「ナン魔くん」だ。

恐らく、とんねるずの「仮面ノリダー」をかなり意識していたのではないかと思われ、タイトルからして「悪魔くん」のパロディだし、登場人物の一部の設定、服装も「悪魔くん」に準じているのだが、「仮面ノリダー」の二番煎じでは良くない、と判断したのか、ほとんどの点で原典「悪魔くん」とは全くの別物と化している。しかし、その事が逆に「ナン魔くん」のヒットにつながったのだった。

「ナン魔くん」にレギュラー出演する敵キャラからして、「悪魔くん」とはまるで関係がない。アニメ「ルパン三世」の劇場版に客演した名悪役マモーが、ナン魔くんの宿敵役をつとめているのだ。しかも、そのマモーですら、外見だけを元ネタに似せているのみで、その他の部分は完全にオリジナルなのである。

マモー役のウッチャンが伸び伸びとマモーのキャラを膨らました結果、主役のナン魔くん以上にマモーの方が有名になり、人気が出る事になってしまった。マモーと相棒ミモーが歌うテーマ曲が本気でCD発売されてしまったと言えば、当時、いかにマモーのキャラが大成功をおさめていたかも納得していただけるだろう。

「仮面ノリダー」の方法論を採用しなかったのは、まさに正解だったと言える。原典「悪魔くん」は「仮面ライダー」ほど、当時の世間には浸透していなかったのも、あまり忠実に再現してみても、きっと受けなかったであろう、と考えられるからだ。「ルパン三世」のマモーについても同じである。（「ルパン三世」通の間では、マモーはトップクラスの知名度なのだが）そのへんの視聴者には分かりづらそうなところは全て切り捨ててしまい、代わりにウッチャンナンチャン独自のギャグで世界観を作り上げたからこそ、ウッチャンナンチャンはとんねるずとも違う新たな笑いの担い手として、世間に評価される事ができたのだ。

「やるならやらねば！」の中では、その後も、同じモットーにもとづいたお笑いヒーローっぽいコントが発表され続けている。だが、残念ながら、マモーを超えるほどのヒットネタには至らなかった。

「スーパー2」は、ハンナ・バーベラアニメ「スーパースリー」を元ネタにはしているが、やはり原典との設定の一致点は、登場人物の衣装以外はほとんどない。あまり他では語られた事がないが、女優の黒田福美がなんとドロンジョ様を名乗って、女首領役で参加していたのが印象に残っている。

「ハイスクールナン魔くん」は、「ナン魔くん」の続編で、原田知世版の「ねらわれた学園」が、どうやら元ネタだったらしい。しかし、内容が十分に作り込めていなかったのか、途中で路線変更があった末、はっきりした結末も描かれないうまま、終了している。

「ウチムラセブン」は、かなり原典に近づけていた「ウルトラセブン」のパロディだった。ウッチャンナンチャンのコントの中でも、屈指のお笑いヒーローものだったと言える。原典でモロボシダンを演じていた森次晃嗣が、防衛隊の隊長役でレギュラー参加していたものだから、「ウルトラマンレオ」っぽい雰囲気も漂わせていた。あとで紹介する「地球戦士フリルマン」にも、森次晃嗣は出演しており、芸人たちはけっこう（ウルトラマンより）ウルトラセブンに愛着があったらしい事が分かる。（注2）

「ウチムラセブン」は、「やるならやらねば！」自体が不慮の事故が原因で打ち切りになってしまった為、数話分しか作られず、最後に撮影したエピソードはお蔵入り（のちに、別のウッチャンナンチャン番組内で放送）になってしまうと言う不運な終わり方に陥った。

その後、ウッチャンナンチャンはしばらく活動を控えており、そのあとにバラエティ番組に復帰してからは、コント劇をおこなうよりも、さまざまなジャンル（歌とかダンス、水泳など）に本気で挑戦するという芸風にシフトしてゆくのである。

ウッチャンの方は、まだまだコントへ対する情熱が強く、現在でも場所を変えて、新作コントや新キャラを披露し続けているが、お笑いヒーローものにはもう着手していないようだ。

関西から全国区に進出して間もないダウンタウンが、「全員出席！笑うんだってば」（1989年）内で公開したお笑いヒーローものが、「地球戦士フリルマン」である。この作品は、「全員出席！笑うんだってば」自体が短期で終了してしまった事もあり、ほとんど話題にもものぼっていない。

しかし、お笑いヒーローのコントを全篇、ステージショー（本番の舞台劇）で行なってみせるなど、随所で冒険的な内容でもあった。森次晃嗣を出演させていた点でも、「ウチムラセブン」よりもずっと早いのだ。

「地球戦士フリルマン」の不発への屈辱をはらす為か、ダウンタウンは、「ダウンタウンのごつつええ感じ」（1991～1997年）が始まってからは、「結婚前提戦士ラブラブファイヤー」と言う、お笑いヒーローもののコントを番組の目玉としてぶつけてくる。

この作品も、チェック要素が多いのだが、中でも特筆したいものとして、オジンガーZと言う準レギュラーキャラがあった。名前から推察できる通り、これはロボットアニメ「マジンガーZ」のパロディキャラなのである。これまで「ウルトラマン」や「仮面ライダー」などの有名ヒーローが次々に元ネタに使われてきた次第だが、その元ネタもとうとう「マジンガーZ」の時代にまでたどりついた訳だ。

ダウンタウンは、お笑いヒーローネタがけっこう気に入っていたのか、「ごつつええ感じ」の中では、他にも「改造人間カスタムひかる」「世紀末戦隊ゴレンジャイ」など、多数のお笑いヒーローものを登場させている。

この時期の人気芸人たちは、自分の看板番組を持てたら、その中に必ずお笑いヒーローもののコントを一つは混ぜておくのが恒例になっていたようだとも言えるだろう。

ついでにここで紹介しておくが、山田邦子も、自分の看板番組「邦ちゃんのやまだかつてないテレビ」（1989～1992年）で、最終的には「タイムパトロール 牛若丸子」と言う、お笑いヒーロー

一系統のコントに着手している。さすがに、女芸人なので、本格的なヒーローものをパロディ対象には用いてはいなかったが、代わりに、タツノコアアニメの「タイムボカン」シリーズが元ネタに使われているのだ。やはり、本人が子供の頃によく観ていた番組が元ネタに採用されたのではないかと推察されるのである。

このように、一時期は、各バラエティ番組のメイン企画に据え置かれるほど繁栄してきたお笑いヒーローものなのだが、その後、次第に作られなくなっていき、今ではほぼ完全に姿を見なくなってしまった。

芸人たちが、お笑いヒーローネタに興味を失ったから、と言う訳でもあるまい。現在の若手芸人たちでも、自分の看板番組を持たせてもらえれば、お笑いヒーローのコントをやりたそうな連中がいっぱい居る感じがする。

たとえば、ナインティナインの岡村隆史などは、确实にお笑いヒーローものがやりたかったに違いなく、「仮面ライダー」の最後の最終回にもゲスト参加しているのだが、自分の看板番組では、「めっちゃめっちゃイケてるッ！」（1996年～）内で、せいぜい、円谷プロ怪獣のプレッシャー星人の着ぐるみを着る程度にとどまった。（注3）

なぜ、ここまで、お笑いヒーローは衰退してしまったのであろう。

実は、お笑いヒーローのコントや、その媒体となる事前収録のコント形式のバラエティ番組とは、そもそも、バブル経済の申し子であったのだ。バブルがはじけた事により、テレビ番組の制作費が削られだし、お金のかかる事前収録型のコントは量産できなくなっていったのである。

それでも、とんねるずやダウンタウンなどは、バブル後でもけっこう事前収録コントを作り続けていたようだが、それこそは、彼らが、テレビ局の予算を多めに使える売れっ子であったからに他ならない。

おおよそのバラエティ番組のつくりは、お金のかからない若手芸人のネタ見せ企画みたいなものになっていった。「タモリのボキャブラ天国」みたいなバラエティ番組が世間にも迎合されるようになっていくのだ。そうした番組内において、若手芸人たちは、セットも組まず、漫才の題材の一つとしての特撮ヒーローネタを披露する形になっていくのである。

お笑いヒーローが消滅せざるを得なくなった理由は、別にテレビの制作費のせいばかりでもない。前述したが、もともと、お笑いヒーローとは、正統派の特撮ヒーローが不在の時代に生まれやすい傾向があった。しかし、ビデオが普及し、いつでも懐かしいヒーローたちに会えて、戦隊ものや仮面ライダーなどのヒーローがほぼ世間に定着し、安定してテレビで新作を捧げるようになった今日では、もはや、お笑いヒーローの入り込む隙間も無くなってしまったのだ。

正統なヒーローを楽しめるのだから、わざわざ、お笑いヒーローで懐古する必要もないのである。それどころか、正統なヒーロー番組の方が、コミカル化が進み、ヘタをすれば、お笑いヒーローよりも笑える正義の味方や怪獣怪人が現れるようになってしまった。

もはや、現在には、お笑いヒーローのコント劇が受け入れられそうな土壌はないのである。パロディの元ネタとしても「マジンガーZ」や「タイムボカン」あたりまでは何とかたどり着いたが、「宇宙戦艦ヤマト」や「機動戦士ガンダム」などをお笑いヒーローのコントの題材に使いそう

な世代の芸人にまでは、ついに到達し損ねてしまった。（代わりに、「ヤマト」はギャグみたいな実写版が作られはしたが）

ただし、お笑いヒーローの血が完全に途絶えてしまったのかと言うと、それは若干、違ったりもする。お笑いヒーローの後継者の姿は、今でも、あちこちで目にする事が出来るのだ。

その一つが、**ご当地ヒーロー**である。

最初期のご当地ヒーローは、本当に完成度の低いものが多かった。町おこし、村おこしの為に、何のノウハウも無い地方の役場職員らが、ヒーローものの僅かな知識をもとにして、キャラクターもストーリー台本も作っていた訳なのだから、仕方ないと言えば、仕方なかったのかもしれない。

しかし、その貧弱さが、反対に、目の肥えた一般ファンにとっては、お笑いヒーローみたいで、楽しめた部分があったのである。

昔は、そのようなご当地ヒーローでも、特に何の支障もなかったのだろう。これらのヒーローを見た人たちは、それが本物のヒーローのバッタモンである事を承知した上で、快く受け入れてくれたのである。

しかし、近年では、傾向が全く変わってしまった。原因の一つとして、繰り返して書いているように、特撮ヒーローの大々の普及がある。その為、ご当地ヒーローすらも苦笑もののパロディキャラのままでは済まなくなり、作る側も本格志向を目指すようになってしまったのである。

だから、昨今のご当地ヒーローは、かつてのような、お笑いヒーロー的な笑える要素がまるで無い。すでに、ご当地ヒーローと言う、新しいジャンル、ヒーロー界の新勢力として確立しているのだ。

とは言うものの、ルーツを求めれば、ご当地ヒーローも、お笑いヒーローと同様の、パロディが起源だった事は間違いなく、ご当地ヒーローとお笑いヒーローは、確実に兄弟的な存在なのである。

さて、もう一つのお笑いヒーローの血を受け継ぐ存在であるが、それが**CMに出てくるヒーローもどきキャラクターたち**なのだ。

テレビCMにヒーローのバッタモンが登場したのがいつ頃で、その第一号が何かまではよく分かってはいない。しかし、時には「**UFO仮面ヤキソバン**」（1993～1995年）のような大ヒットしたオリジナルヒーローまで、テレビCMは生み出している。決して無視したりは出来ないメディア媒体なのだ。

そして、テレビ番組の制作費は削られても、CMの制作費は、決してケチられる事は無い。だって、CMこそは、スポンサーが一番力を入れたい、メインの宣伝媒体なのだから。ゆえにこそ、CMにおいては、バブルがはじけたあとでも、いまだに脈々とヒーローもどきのキャラクターが作られる事が可能なのである。

しかも、特撮ヒーローが世間に浸透してしまった事は、CMにとっては、むしろプラスに働く事になった。皆に馴染まれているキャラクターだからこそ、よりCM内でも採用しやすいのである。

よって、今日では、テレビCM上では、ますます、怪獣やら戦隊ヒーローやらのモドキがマスコミ的存在として使われやすい、どころか、爆発的に使い捨てまくられている状況になっている

のだ。

お笑いヒーローたちは、こうして、これからも新しい歴史を作ってゆくのである。

注1 さらに、ビートたけしは「北野ファンクラブ」の中で、自分がジェット役で「中年ジェット」と言うコントを行なっている。

注2 タケちゃんマンは、途中からタケちゃんマン7を名乗っているし、「仮面ノリダー」の最終回は「ウルトラセブン」の最終回を模倣したものだった。

注3 ただし、のちに、本家の円谷プロの方が映画「大怪獣バトル ウルトラ銀河伝説 THE MOVIE」（2009年）を制作した際、岡村隆史演じるプレッシャー星人の客演も認められ、番宣をかねて、大量の円谷怪獣が「めちゃめちゃイケてるッ！」に逆に参加して、コントめいたオーディションを繰り広げると言う快挙をもたらした。

「ゲゲゲの鬼太郎」初期の妖怪たち

水木しげるの代表マンガ「鬼太郎」シリーズは、最初、紙芝居で展開され、その後、貸本版を経て、メジャーな少年誌（「少年マガジン」）へと連載されるようになっていくのだが、この少年誌での連載が軌道に乗り出すと、水木氏としては、それまでの貸本版での鬼太郎エピソードは容赦なくリセットしてしまう事にしたい。

その結果、貸本版と少年誌版の「鬼太郎」マンガでは、登場妖怪や大まかなストーリー、主要なアイデアなどで、いくつもの重複が生じる事になってしまったのだ。

貸本時代の鬼太郎は、どちらかと言えば、ただのお化けではなく、たくましく生きる戦争孤児のようなキャラだった。その為、自分の特殊な能力を使って、人間を助けると言うよりも、己の目的のためにドタバタを引き起こして、周囲を巻き込むような展開も多かった。少年誌へと活躍の場を移行していくと、出版社側からの注文もあったのか、鬼太郎は、かなり優等生的な、正義の味方キャラへと変貌していったのである。

貸本版「鬼太郎」の「**地獄の散歩道**」（1961年）で名前を列記された土着妖怪たちは、いずれも、柳田國男の「**妖怪談義**」（初版は1957年）からの転用であった。

他にも、貸本版「鬼太郎」では、**物の怪**を描いた一コマが、明らかに「**桃山人夜話 絵本百物語**」内に収録されている**小豆あらい**の図版の模写なのだが、これは「**怪談 民俗学の立場から**」（1957年。現代教養文庫）に転載されていた図版を元に描いたものと思われる。**物の怪や水神と言った呼称**も、「怪談」内に載っていたものだ。

アニメの鬼太郎は、髪の毛針や指鉄砲、体内電気などの必殺技を毎回のよう連発しているが、原作マンガでは、これらの武器は、頻繁に使えるようには設定されていなかった。髪の毛針も指鉄砲も、使いすぎたら、頭髪も指もどんどん無くなってしまふのだ。

最初期の鬼太郎は、バトルを見せ場としたストーリーではなかったもので、鬼太郎の戦い方も、スマートなものではなく、むしろ、お化けの不気味な特性を利用したものだ。たとえば、切断された手だけが相手に襲いかかったり、ターゲットを地獄や異世界へと連れ込んだりするのだ。のちの、鬼太郎の数々の必殺技も、それらの延長上のもので発案されたに過ぎない。そして、貸本時代の鬼太郎は、その程度の戦闘力しか無かったものだから、**水神**や**吸血鬼ジョニー**などの強力な敵が現われたら、自力では倒せなかったのだ。

数多く生み出された鬼太郎の武器の中でも、そのネーミングで少し気になるものに、**リモコン下駄**がある。他の武器が、霊毛チャンチャンコだとか髪の毛針など、生粋の和風の名前なのに対して、このリモコン下駄だけは「リモコン」なんて、やや特殊な横文字（英語）が使われているのだ。実は、鬼太郎がはじめて少年誌に掲載された頃（1960年代）は、世の中には、リモコンのおもちゃと言うものが広まり始めていた。実際は、操縦機とブリキの玩具がヒモで繋がっていて、操縦機で車や怪獣を動かした程度のものであったのだが、それがリモコンと呼ばれて、子供たちの憧れの商品となっていたのだ。リモコン下駄というネーミングも、そのような背景から付けら

れたものと考えられる。

同じく、鬼太郎の横文字の能力としては、妖怪アンテナもあるが、当時は、テレビが爆発的に普及し始めた時期でもあったので、(テレビの)アンテナもまた、世間で広く認知され始めていた用語だったのであろう。

「週刊少年マガジン」に最初に掲載された「鬼太郎」エピソードの「手」(1965年8月)は、貸本版「鬼太郎」の「怪奇一番勝負」(1962年)をベースにして描き起こされたストーリーじゃないかと考えられる。

「怪奇一番勝負」で鬼太郎の手に振り回されたのは普通の人間だったが、「手」では悪い吸血鬼(ラ・セーヌ)にと変更されていた。悪人でもなかった人間が、鬼太郎にさんざん弄ばれた末に殺されてしまう展開は、少年誌向けではなかろう、と判断されたのだろうか。もっとも、ラ・セーヌも、作中では実際に悪事(吸血行為)を働いているシーンは描かれてはいない。

ここで注目したいのは、ラ・セーヌの子分の男で、その名をマンモスと呼ばれている。実は、この「手」が描かれた頃と言うのは、あちこちで、巨大なものに「マンモス」と名付けるのが流行っていたみたいなのだ。水木氏自身、「マンモスフラワー」(1965年11月)と言うマンガを描いたり、マンモスケジラと言う妖怪を「鬼太郎」内に登場させている(1965年11月「おぼけナイター」)。ただし、命名は1966年9月の「墓場の鬼太郎 妖怪大作戦」内にて)。他にも、特撮ドラマ「ウルトラQ」の第4話のタイトルが「マンモスフラワー」(1966年1月。ただし、制作自体は1964年に始まっている)だし、ちばてつや氏のスポ根マンガ「あしたのジョー」(1967年～)に出てくる脇役の名前がマンモス西だったりするのだ。探せば、当時のマンガや番組内のキャラやアイテムで「マンモス」を冠されたネーミングと言うのは、まだまだ見つかるはずだろう。

なぜ、この時期、それほどまでに「マンモス」がもてはやされていたのだろうか。調べてみたところ、1965年ごろから園山俊二氏の原始人マンガ「ギャートルズ」の連載が始まっており、意外と、この辺にマンモスが急にメジャーになった原因があったのかもしれない。

「夜叉」(1965年9月)は、貸本版「鬼太郎」に出てきた夜叉を出演させたエピソードだが、一部、霧の中のジョニーの能力も混ぜている為、のちに発表された「吸血鬼エリート」と内容がすっかり被ってしまったようだ。

「地獄流し」(1965年10月)は、貸本版「鬼太郎」でも度々描かれていた「鬼太郎に関わったせいで、一方通行の地獄に落とされてしまう」ネタの一つ。犠牲者は人間だが、殺されても当前の極悪犯罪者にと設定されている。

「猫仙人」(1965年10月)は、敵の倒し方を、貸本版「鬼太郎」の「おかしな奴」(1964年)から流用している。敵の正体が、妖怪ではなく、仙人である点も「おかしな奴」と同じだ。

「おかしな奴」の内容をより忠実にリメイクしたエピソードは、むしろ、だいぶ経ってから執筆された「陰摩羅鬼」(1968年11月)なのだが、敵の正体が妖怪の陰摩羅鬼に変更されている。

しかも、なぜか、鳥山石燕の描いた陰摩羅鬼のデザインを使用していない。まるで、藤子不二雄氏のマンガにでも出てきそうな、マンガチックにデフォルメされた陰摩羅鬼なのだが、実は、このルックスの陰摩羅鬼を、水木氏はすでに「週刊少年マガジン」の画報「ゲゲゲの鬼太郎 大魔界」（1967年11月）の中で、はたおんりょうや一つ目小僧らと一緒に登場させている。

この「陰摩羅鬼」版の陰摩羅鬼の、三つ目の黒い鳥と言うルックスは、外国のSF映画「SF金星怪人ゾントーの襲撃」（1966年）に出てきた金星鳥人にそっくりなのだが、この映画は日本では劇場公開されていないし、水木氏が参考にしたと思われる形跡も、今のところは見つかっていない。

「おばけナイター」（1965年11月）は、少年誌初期の作品にも関わらず、貸本版「鬼太郎」からの転用もなく、どこか異色さが漂っているエピソードである。

この作品については、確か、何かのテレビ番組で、「『おばけナイター』は、鬼太郎をアニメ化するにあたって、お茶の間が親しみやすいようにと、脚本家の辻真先氏が考案した話だった」とのタレコミ情報が流れていた。

しかし、アニメの鬼太郎が始まったのは1968年からであり、その第1話は辻氏の書いた「おばけナイター」（1月3日放送）に間違いのないのではあるが、明らかに、水木氏のマンガ版よりは後なのだ。ただ、鬼太郎をアニメ化する話は、実写版「悪魔くん」（1966年10月～）より早く始まっていたとも言うので、あるいは、最初のアニメの企画会議の時に、辻氏はすでに「おばけナイター」のアイデアを提案しており、結果的に、水木氏がマンガで先に発表してしまった、と言う可能性はあり得たのかもしれない。

「水虎」（1966年1月）に出てくる敵キャラの水虎は、貸本版「鬼太郎」の水神の流れを汲む妖怪である。そこへ、名前だけ、伝承妖怪の「水虎」を当てがったものだから、「鬼太郎」世界の水虎は、妖怪図鑑の水虎とは全く別系統のものになってしまった。（もともと、鬼太郎エピソードには、その後も様々なルックスの水虎が客演しており、色々と複雑な事にもなっている）

この水神を筆頭とする液体生物と言うアイデアは、水木氏のよほどのお気に入りだったのか、何度となく水木マンガの中には登場しており、「鬼太郎」シリーズでも、のちに執筆された「ムーン大王」（1978年9月）にて、より水神に近い形で出演している。

「吸血木」（1966年4月）では、貸本版「鬼太郎」より、アイテムとして、吸血木だけが流用されている。本作公開の直前に、「ガロ」誌上では「鬼太郎の誕生」と言う鬼太郎・序章エピソードが発表されており、この時期から、水木氏も、貸本版と少年誌版の鬼太郎エピソードを完全に切り離す決心をしたのかもしれない。それゆえに、さっそく、吸血木と言う限定的なネタも、少年誌でリサイクルする事にしたのであろう。

登場した敵怪物は、のびあがり（柳田國男の「妖怪談義」の中で紹介されている妖怪）と呼称されているが、本物の妖怪ではなく、実は地下で進化した生物だと言う設定になっている。少年誌で新生「鬼太郎」を展開してゆくに当たって、敵キャラも、ただの「妖怪」で片付けるので

はなく、科学的考証をもたせていこうと言う思惑でもあったのかもしれない。のちに、「**だるま**」に出てきた**化け物**たちについても、この世のものではない異次元の生き物であるかのような書き方をしている。

「**ゆうれい電車**」（1966年4月）は、貸本版「鬼太郎」の「**顔の中の敵**」（1961年）の終盤部分を丸ごとリメイクしたストーリー。「顔の中の敵」の人狼の紳士は、不運にも事故死してしまうが、「ゆうれい電車」に出てくる乱暴者たちは、ただの人間なので、命までは奪われずに済んでいる。

「**妖怪大戦争**」（1966年4月）は、妖怪が大挙して登場する、豪華な書き下ろしのエピソードだ。そのはずだが、最後の最後で、貸本版「鬼太郎」の「**ボクは新入生**」（1964年）でも触れられていた**ブリガドーン**現象が出てくる。

このブリガドーンだが、実際は、古い伝承でもなければ、由緒あるオカルト用語でもない。元ネタは、「**ブリガドーン**」と言う、1954年に作られた外国映画（さらに、そのオリジナルは、1947年のブロードウェイ・ミュージカルにと遡る）なのだ。完全なるフィクションの用語なのだが、水木氏は、お構いなしに、自作内で使わせてもらっているのである。



貸本版「鬼太郎」の「ボクは新入生」を、より忠実にリメイクしたのが、だいぶ経ってから執筆された「**隴車**」（1968年10月）で、登場人物やアイテムが一部、変更されていた。

「ボクは新入生」の**ガモツ**博士が、「隴車」では妖怪**ぐわごぜ**（元興寺＝がごぜ）に置き換えられているのだが、この二者には、立派な共通点がある。まず、ガモツと言う名の出どころだが、かつて日本で化け物を呼ぶ際に使っていた呼称である「ガモウ」だった可能性が非常に高い。そして、元興寺（ガコゼ）もまた、同じく、昔の日本でよく使われていた、化け物を意味する呼称なのだ。そう言う意味で、ガモツもぐわごぜも、妖怪の国のリーダーと言う役どころは、まさに当たり役だった訳である。

ここで、元興寺（がごぜ）が、あえて「**ぐわごぜ**」と呼ばれている点が気にかかったのだが、この謎も、鳥山石燕の「元興寺」の元絵を見返したら、すぐに解決した。鳥山石燕は、元興寺に「ぐわごぜ」とルビを振っていたのである。鳥山石燕の絵を模写した水木氏は、それで、名前の方も、一般的な「がごぜ」ではなく、石燕に倣って「ぐわごぜ」にしたのであろう。

原作マンガ版の「**妖怪大戦争**」に登場した西洋妖怪の顔ぶれは、**バックベアード**、**ドラキュラ**

、**魔女、フランケンシュタイン、狼男、名もなき吸血鬼集団**と言った感じである。存分に映画の有名モンスターを採用しているのに、なぜか**ミイラ男**が混ざっていないのは、生前の目玉おやじの姿がミイラ男風だったから、読者を混乱させないように、あえて外した、と言う事だったのかもしれない。

これらの悪玉たちのうち、一番注目したいのは、実は**ドラキュラ**だ。どうしても、バックベアードばかりに目がいてしまいがちだが、本当はドラキュラこそが、鬼太郎ワールドでの隠れた宿敵キャラなのである。

海外妖怪総登場の「**妖怪ラリー**」（1968年9月）こそ顔見せしてはいなかったものの、他は「**血戦小笠原**」（1968年8月）をはじめ、「**死神大戦記**」（1974年）、「**鬼太郎の世界お化け旅行**」（1976年）、「**妖怪ロッキード**」（1976年）、「**雪姫ちゃんとゲゲゲの鬼太郎**」シリーズ（1980年）、「**鬼太郎地獄編**」（1987年）など、事あるごとに、悪玉妖怪たちのボスや筆頭幹部役で登場して、まるでアニメのぬらりひょんのような活躍ぶりをしてみせ、あげくは、水木しげる氏の別のマンガ「**フーシギくん**」でも敵役を担当しているのだ。

ドラキュラ役者として有名なのはクリストファー・リーであるが、水木氏が描くドラキュラは、どちらかと言えば、**ベラ・ルゴシ**の演じたドラキュラに似ているのだった。ベラ・ルゴシが出演した映画「**魔人ドラキュラ**」が公開されたのが1931年で、クリストファー・リーの映画「**吸血鬼ドラキュラ**」が公開されたのは1958年。水木氏が「鬼太郎」を描いていた頃には、十分にクリストファー・リーのドラキュラの知名度も上がっていたはずだと思うのだが、水木氏が描くと、なぜかドラキュラがベラ・ルゴシ風になってしまうのかは、その理由はよくは分かっていない。

バックベアードと、アメリカの古典怪奇ドラマ「**事件記者コルチャック**」（1974年）に出てくる妖怪**マッチモニード**がひどく似通っている事を、今でも気に掛けている人は多いのではないかと思う。



しかし、水木氏が「コルチャック」から妖怪を流用した可能性は制作順番的にあり得ないし、現段階での最新データと照らし合わせてみても、バックベアードとマッチモニードの双方共通のルーツとなる伝承妖怪がいた見込みも、大変に低い。

でも、次のように考えてみる事はできないだろうか？

すなわち、「コルチャック」の方が、水木氏のバックベアードを流用したのである。

「コルチャック」には、それこそ、**ラクシャサ**や**ナナウシン**、**ドッペルゲンガー**とか**ペレマーフエィ**など、当時としては、かなりマニアックな妖怪も色々出てきた。制作スタッフも、さうとう妖怪について調べていたのであり、そうした資料の中に、水木氏の鬼太郎マンガも混ざっていたとしても、全然おかしい話ではないのである。

バックベアードだけではなく、のびあがりの地下生物、透明などの属性も合わさった結果、マッチモニードと言う新しい妖怪が生み出されたのだとすれば、真相としては、そう推測するのが一番スッキリするのだ。

「大海獣」（1966年5月）は、貸本版「鬼太郎」の「ないしょの話」（1964年）をリメイクした話、と言いたいところだが、実際には、水木氏の別の貸本マンガ「怪獣ラバン」（1958年）の方が、はるかに内容が近いのだった。「大海獣」とは、すなわち「大怪獣」であり、当時からまだ怪獣ブームの真っ只中だった事を伺わせている。

鉄の大海獣が出てくる件については、本エッセイ集の別のページにて、私なりの見解を述べておいた。（「メカ〇〇のはじまり」の項を参照）

「だるま」（1966年8月）では、とうとう、ただのだるまが妖怪役で登場した。

全くのフィクションの妖怪にしないで、水木氏が、なぜ、だるまを妖怪として採用したのか、正確なところは不明なのだが、「日本のユーモア」（1958年。雄山閣）には、「目を入れたばかりの達磨ににゅっと手足が生え、動き出す」と言う狂斎（河鍋暁斎？）の浮世絵が紹介されていて、案外、このへんがヒントとなっていたのかもしれない。

「妖怪城」（1966年10月）には、三種類の敵妖怪が登場する。

そのうち、**たんたん坊**は「絵本小夜時雨」内の「古狸人を驚」の挿絵を模写して作ったオリジナル妖怪だし、**二口女**は「桃山人夜話 絵本百物語」のふた口おんなの絵を、そのまま使わせてもらった妖怪だ。この二つの図版は、原書を見ていなくても、どちらも「おばけの歴史」（1951年。学風書院）の中から拾い出す事ができる。

問題は、第3の妖怪の**かまいたち**だ。かまいたちと言えば、鳥山石燕が描写した図版だっているのに、ここでは、水木氏は、それを採用しないで、全くのオリジナルの容姿を与えているのだ。もしかすると、「妖怪城」を執筆していた時点では、水木氏は、まだ鳥山石燕が描いた鎌鼬（かまいたち）の絵を知らなかったのかもしれない。

さらに、能力的なものも、「妖怪城」のかまいたちは、一般の伝承とは異なっている。このかまいたちは、相手を切り裂くのではなく、掃除機のように相手を強力に吸い寄せるのだ。

恐らく、**たんを飛ばすたんたん坊**、**大食いの二口女**、**何でも息で吸い寄せるかまいたち**、と言った感じで、水木氏は、妖怪城の三妖怪を口がらみの能力で統一したのであろう。たまたま掃除機っぽい能力を持つ妖怪が見当たらなかったものだから、風の妖怪という事で、かまいたちを名前だけ使わせてもらっただけだったのかもしれない。

「鏡爺」（1967年4月）に出てくる妖怪・鏡爺は、完全に水木御大の独自の創作妖怪だ。ただし、水木氏のイラスト類には、鏡爺の名と共に、鳥山石燕の**百々爺**の図版が添えられているものもあり、どうやら、鏡爺のルックスのモデルは百々爺だったと言う事が分かるのである。

だが、「鏡爺」で百々爺を使ってしまったばかりに、のちに「妖怪大裁判」（1969年1月）で正

式に**百々じい**が登場した時は、鳥山石燕の百々爺をそのまま使えなくなってしまった。結果として、「妖怪大裁判」の百々じいのルックスの方が、新規オリジナルのデザインとなってしまったのだ。

鏡爺に話を戻すが、鏡爺に拐かされてしまった人間は、現実世界からは可視できる外見だけが消滅してしまい、透明人間みたくなってしまうのだと言う。見た目の姿だけが鏡の中に盗まれてしまうとは、何とも面白い着想であり、意外と、鏡爺とは、このアイデアから出発して、生み出された妖怪だったのかもしれない。

「**吸血鬼エリート**」（1967年5月）は、貸本版「鬼太郎」の「**霧の中のジョニー**」（1962年）をほぼ忠実にリメイクした長編ストーリーで、敵対する吸血鬼の名前だけがジョニーからエリートに変更されている。鬼太郎は、貸本時代の非力な鬼太郎のままで登場する為、エリート相手にたっぷり苦汁を飲まされているのが印象的だ。

桑田次郎氏のSFマンガ「**エリート**」の連載が始まったのは1965年からだが、この時期、エリートという言い回しが流行ってでもいたのであろうか。

なお、水木しげる氏が、鳥山石燕の画集などを手に入れて、一気に日本妖怪に詳しくなったのは、大体、この時期からであり、鬼太郎マンガにも容易に鳥山石燕の妖怪が出演するようになり出したので、以降のエピソードについては、特に気になったものだけをピックアップして、紹介させていただく事にする。

「**猫娘とねずみ男**」（1967年9月）は、貸本版「鬼太郎」の**寝子**が出てくるくだりが、満を持して、少年誌版でも採用されたエピソードである。寝子と比べると、少年誌に出てくる猫娘たちは、残念ながら、どれも美少女とは言い難い。**第六期のアニメ版「ゲゲゲの鬼太郎」**（2018年～）の猫娘は、まさにコペルニクスの転回であった。

「**ぬらりひょん**」（1967年10月）では、人間に化けて、都会の中に紛れ込んでいた妖怪・**ぬらりひょん**が登場する。名称もデザインも、鳥山石燕の描いたぬらりひょんを転用したものだ。ぬらりひょんは、マンガ化したら、やや情けない見た目のおっさんキャラに変貌してしまったようである。藤沢衛彦氏の「**妖怪画談全集**」（1929年。中央美術社）に書かれていた「**怪物の親玉**」と言う解説文も、水木氏はすでに読んでいたはずなのだが、その設定も、今回は生かされていない。

ぬらりひょんは、もっぱら水木氏の編纂した妖怪図鑑（1968年「**日本妖怪大画集**」以降）内で「**妖怪総大将**」として紹介されてゆくのだが、「**スポーツ狂時代・野球狂の巻**」（1978年）にて、妖怪高校の校長役で出演した時も、そこまで貫禄あるボス妖怪としては描かれていなかった。

ぬらりひょんの妖怪総大将としてのブランドは、フジテレビの「**月曜ドラマランド**」枠の**実写版「ゲゲゲの鬼太郎」**（1985年）や、水木プロで執筆した「**最新版ゲゲゲの鬼太郎**」（1986年。「月刊コミックボンボン」で連載）、それらの内容を引き継いだ**第三期のアニメ版「ゲゲゲの鬼**

太郎（1985年～）などによって培われていったものなのだ。

ただし、日本の妖怪の中でも、ぬらりひょんばかりを悪者扱いにしてしまう傾向は、全ての日本妖怪を均等に愛する水木氏にとっては、はなはだ堪え難い話だったようで、氏は自分の作品「**鬼太郎国盗り物語**」（1991年）の中では、鬼太郎とぬらりひょんが過去の確執を忘れて、共闘するという展開を用意している。

「**白山坊**」（1967年12月）は、水木氏の貸本時代の短編マンガ「**庭に住む妖怪**」（1961年）のリメイクであるとともに、氏自身の説明によると、昔話の元ネタもあるらしい。ところが、いくら調べても、白山坊と言う名の狐は、どこの古典文学にも見つからないのであった。その為、**白蔵主**（はくそうず）を白山坊の元ネタだと考えたがる風潮も強いのだが、まだ確定すべきではないだろう。意外と、日本の昔話ではなく、海外の昔話がヒントになっていた可能性もあるかもしれない。

「**さら小僧**」（1967年12月）に出てくる敵妖怪の**さら小僧**は、水木氏のオリジナル妖怪だ。いかにも河童の別名とかで存在しそうな感じもするが、実際は、そのルックスも、**鳥山石燕**が描いた**岸涯小僧**をアレンジしたものに過ぎない。

さら小僧は、かなりの実力者らしくて、鬼太郎もひどく苦戦させられる。その退治のされ方は、ねずみ男が一役買っていて、なんとなく、貸本版「鬼太郎」の「**霧の中のジョニー**」の**ワンシオン**を彷彿させなくもない。また、この「さら小僧」のエピソード自体が、のちに「鬼太郎の世界お化け旅行」内の「**ブードー**」（1976年8月）でリメイクもされている。

「**おりたたみ入道**」（1968年1月）に登場した妖怪・**おりたたみ入道**は、まるで、びっくり箱みたいな形状をした怪物である。水木氏発案のオリジナル妖怪と見て間違いないが、もしかすると、本当に、びっくり箱をヒントに考え出した妖怪だったのかもしれない。**ムーラちゃん**（1979年「**おばけのムーラちゃん**」）も、おもちゃの形をヒントにして生み出されたキャラクターだったのだそうだ。

他にも、水木氏発案の「鬼太郎」出演の完全オリジナル妖怪としては、**丸毛**（1968年6月「**げた合戦**」）、**穴ぐら入道**（1968年7月）、**雨ふり天狗**（1968年12月）、**髪さま&毛目玉**（1969年1月「**髪さま**」）、**井戸仙人**（1969年2月「**妖怪反物**」）などがある。いずれも、実に分かりやすい、名前通りの設定の連中ばかりだ。

「**おどろおどろ**」（1968年1月）に出てきた**おどろおどろ**は、妖怪ではなく、人間が突然変異した怪物、という設定になっている。似たような髪のも妖怪である**夜叉**を、やや意識したキャラだったのかもしれない。

おどろおどろの容姿は、**妖怪おとろし**に準じている訳なのだが、水木氏は、鳥山石燕の描いたおとろしの図版は採用しておらず、「**化物づくし**」に描かれていた**おとろおとろ**を模写させてもらったようだ。名前が、おとろしでも、おとろおとろでもないのは、水木氏が使用した「化物

づくし」の引用元が、「美術手帖 1964年8月号」（美術出版社）だったかららしく、この本では、この妖怪は、**おどろおどろ**と呼称されているのだった。

また、「**おどろおどろ対吸血鬼**」（1968年11月）では、おどろおどろは、完全に夜叉の代役として登場している。この「おどろおどろ対吸血鬼」と言う話自体が、貸本版「鬼太郎」からのリメイクエピソードだ。

「**妖怪軍団**」（1968年4月）では、妖怪解放軍と称して、南方妖怪の**やし落とし**や**アカマタ**らが日本にとやって来る。この回が描かれた頃は、まだベトナム戦争の最中で、ベトナム軍は**通称・解放戦線**と呼ばれて、世界の注目を集めていた。妖怪解放軍と言う組織も、この解放戦線を意識したアイデアだったのであろう。

やし落としの方は、まず間違いなく、水木氏創作のオリジナル妖怪である。南方っぽいイメージを追求したら、こんなスタイルの妖怪になったのかもしれない。

もう一人の**アカマタ**は、名前だけなら、沖縄に伝わる妖蛇の事である。おおらかに、沖縄も南方の一部だと考えてみたとしても、しかし、それでも「鬼太郎」のアカマタは、伝承上のアカタマの要素を、何も含んではいない。果たして、本当に、沖縄のアカマタが元ネタだったのであろうか？

何と言っても、水木しげる氏の沖縄妖怪の知識としては、初期の頃には、**キジムナー**の事を**キムジナー**と綴り続けるような痛恨のミスも犯している。氏が参考資料に使った沖縄妖怪の解説本さえ特定できれば、このへんのモヤモヤした部分も、はっきりした事が判明するかもしれない。

「**姑獲鳥**」（1968年6月）には、鳥の姿をした**姑獲鳥**（うぶめ）が登場する。だが、国内の伝承に伝わっている姑獲鳥は、あまり鳥の姿では描かれる事はない。むしろ、**産女**（うぶめ）と言って、赤子を抱いた半裸の女性の姿で表現されているケースの方が多いのだ。鳥山石燕が描いた姑獲鳥も、この妊婦タイプの方である。

そもそも、産女とは、胎児を産む事ができずに死んだ妊婦が、その無念から亡霊化した妖怪であった。昔は、妊婦が気の毒にも非業の死に方をする事は稀ではなかったらしく、産女は、河童やろくろ首などと同じぐらいポピュラーなお化けとして知られていたようなのだ。そして、鳥にも化けると言うディテールも、あとから、中国発祥の**姑獲鳥**（こかくちょう）と混じり合っ、付随したものらしいのだった。

水木氏は、「鬼太郎」では、この中国産の傍流の姑獲鳥の方を採用したみたいだ。それだけではない。上述したように、産女は江戸時代の頃から有名だった妖怪にも関わらず、水木氏は、自分の初期の妖怪図鑑内では、いっさい産女には触れてはいないのだった。

あくまで推察ではあるが、善意的な水木氏としては、哀れ過ぎる出自を持つ産女の事を、ピュアな子供たちへは、あまり紹介したくなかったのかもしれない。「鬼太郎」に出てくる姑獲鳥も、基本的には、ただの子供好きなだけの妖怪である。

「**妖怪関ヶ原**」（1968年7月）のメイン妖怪は**邪魅**だが、むしろ、鬼太郎の助っ人として登場し

た**ガマ仙人**の方が、出自が気になる存在である。

wikipediaによると、ガマ仙人とは、実際に、中国に伝わっている仙人の一人なのだそうだ。その仙人が、なぜ異世界（妖怪関ヶ原）を作って、そこで敵を翻弄する術を操れる事にされたのかと言うと、そこには、どうも、水木氏の愛用資料の一つだった「**日本のユーモア**」が絡んでいたらしくて、この本の中では、墓仙人は「この世から懸け離れた所に住み、自然の深奥の秘境に分け入り、あらゆる妖術を解している」などと書かれていたのであった。

「**血戦小笠原**」（1968年8月）は、同年6月に実現した小笠原諸島の日本返還を記念して描かれたエピソードだとも言える。内容も、鬼太郎チームが、**海外の吸血妖怪部隊**（そのメンバーの多数は、すでに水木氏の妖怪図鑑内で紹介されていたものの使い回しである）相手に団体戦を展開する、イベント性の強いものだ。

孤島が舞台である点など、「**妖怪大戦争**」を焼き回したように見える部分も少なくなく、吸血妖怪側の親玉は、全体のフォルムが円状で、目が一つで、バックベアードともやや似通っていた怪物だったのだが、名前は「**妖怪樹**」と、ひどく素っ気ないものだった。元ネタがある（**バックベアード**）か、水木氏オリジナルの創作妖怪だった（**妖怪樹**）かの差異が、まさに露骨に現れている部分でもある。

その他の吸血妖怪のうち、**ランズグイル**（**ラングスウイル**）は、「血戦小笠原」では**ランズビル**と呼ばれているのだが、そもそも、この妖怪は、水木氏が参考にしたらしい「吸血妖魅考」（1931年）ではLangsuirと言う英名でしか表記されておらず、Langsvirとスペルを読み間違えた結果のランズビルだったのであろう。さらに、**アササボンサン**は、本来はアフリカの妖怪なのだが、「吸血妖魅考」では、ポリネシア妖怪の**チイ**のあとに続けて紹介されていた為、同じポリネシア出身だと誤解され続けてしまったようだ。

「**妖怪ラリー**」（1968年9月）は、**狼男**や**フランケンシュタイン**などの**世界妖怪たち**が車に乗って、カーレースを繰り広げると言う、実にぶっ飛んだストーリーである。**バックベアード**まで車に乗せてしまう、水木氏のイかれた発想が素晴らしい。

ちなみに、特撮ヒーローもの「**ウルトラセブン**」の第28話「**700キロを突っ走れ!**」（1968年4月）にも、ラリーがネタとして使われているのだが、この頃、ラリーが流行りでもしていたのだろうか？

また、原作「妖怪ラリー」の中盤では、バックベアードがムチ打ち症になるくだりがあって、同時期に書かれた手塚治虫氏のマンガ「**どろろ**」（1967年）でも、ムチ打ち症が小ネタのギャグにと使われていたのだが、この頃、ムチ打ち症が注目されるような出来事でもあったのだろうか？

「**妖怪大統領**」（1968年9月）が発表された時期は、現実でも、アメリカで大統領選挙が行われた年で、ニクソンが第37代大統領の座を獲得する事になった。ニクソンは、以前の大統領選で、ケネディ相手に一度、敗れており（その為、負け犬ニクソンなどとも揶揄されてしまった）、こ

のへんの史実が妖怪大統領のストーリーにも反映されていた可能性はある。（ちなみに、「妖怪大統領」が描かれた頃は、まだ今回の大統領選の結果は出ていなかった。ニクソンの勝利が確定したのは同年の11月）

そして、妖怪大統領の正体はと言えば、**こうもりねこ**だった。コウモリと猫が合体したような姿をした、**ゲルショッカー怪人**（1972年「**仮面ライダー**」）の先祖みたいな妖怪である。もっとも、自分から「こうもりねこ」と自己紹介した訳でもないのに、この名前は、見た目からの仮称だったのかもしれない。（時が経ち、1988年の「**最新版 悪魔くん**」では、正式名称になっているが）

こうもりねこの元ネタとして、**翼猫**を当てはめている資料も見受けられるのだが、断定してしまうのは、まだ早いだろう。こうもりねこは、実は、水木氏の全くのオリジナル妖怪だった可能性の方がはるかに強くて、猫系妖怪に設定されていたのは、作中で、ねずみ男とのやりとりがあったからだとも推測される。

「**かまぼこ**」（1969年4月）に出てきた**半魚人**は、江戸時代の草双紙「**於杉於玉二身之仇討**」に挿絵として描かれていた**海童**の図版が、デザインの元ネタである。しかし、名称が「半魚人」になったのは、「**妖怪学入門**」（1968年。雄山閣）にて、この海童の図版が、外国映画「**大アマゾンの半魚人**」（1954年）に登場した**半魚人**の写真と並べて紹介されていたからだったと推察される。

「**日本の大妖怪**」（1966年3月「週刊少年マガジン」第11号収録）の扉絵として描かれている妖怪が**土ころび**である。しかし、これが一筋縄ではいかなかったりするのであった。

この土ころびの出典は、柳田國男の「**妖怪談義**」（初版は1957年）内で紹介されている**ツチコロピ**で間違いはないはずなのであるが、この元ネタのツチコロピは「**槌転び**」なのであって「土ころび」ではないのだ。つまり、「土を転がる妖怪」なのではなくて、「槌の姿で転がる妖怪」という意味合いなのである。

その為、水木氏が描く球形の土ころびでは、ツチコロピとはまるで別物であり、村上健司氏も「**妖怪事典**」（2000年。毎日新聞社）の中では「そうした記述のある民俗資料があるのだろうか」と、やや皮肉っぽくも聞こえる形で、槌転びとは区別して紹介しているのだった。

とは言っても、水木氏も、槌の形のツチコロピを全く知らなかった訳でもないらしいのだ。何故ならば、先行する貸本版「鬼太郎」の「**地獄の散歩道**」（1961年）には、ツチコロピがしっかりと「槌転び」で紹介されていて、しかも、それらしき藁打ち槌っぽい形の妖怪まで、作中には描き込まれているからである。

つまり、「日本の大妖怪」の頃から、どうも、ツチコロピの情報には大きな歪みが生じてしまったらしいのだ。

そのへんの事情について勝手に推測を述べさせていただくと、「妖怪談義」の中に書かれていたツチコロピの説明の「転がって来て」人に襲いかかる、と言う部分に、水木氏はつまづいてしまったのではないかと、とも思われるのである。槌型の物体では、水木氏には、うまく転がる

イメージが繋がらなかったのだ。そこで、大胆に、ツチコロビを球形にアレンジしてしまったのではないかと考えられるのである。

実は、「日本の大妖怪」内の別項目の「日本のびっくり妖怪地図」にも、土ころびのイラストは添えられているのだが、こちらの土ころびは、ただの球体ではなく、一本の巨大な触手が上方にと突き出していて、フラスコ瓶のような形をしているのだ。これだと、藁打ち槌の実物と見比べてみても、かろうじて似通っており、案外、水木氏がイメージしていた土ころびの標準スタイルとは、これが一番近かったのかもしれない。

他にも、水木作品内における土ころびの記述には二転三転があり、「吸血鬼」（「地獄の散歩道」）と書いていたのを「人間をおそっても、血をすったりせず」（「日本の大妖怪」）とわざわざ言い改めたり、「妖怪談義」の「藁打ち槌の形」の一文が「わらのような手」（「日本の大妖怪」）に拡大解釈されたり、最初の頃こそ「妖怪談義」と同じ「中部地方」出身になっていたのが「中国地方」出身（「日本の妖怪カラー大画報」以降）と誤って伝わっていったり、あげくは「北海道の阿寒湖などにいるマリモのような形」（「日本の妖怪カラー大画報」以降）と、水木氏の新解釈の部分が詳しく説明されて、出身地までもが「北海道」と記されだしたり（「妖怪なんでも入門」）もしたのだった。

このいわく多き土ころびが、「少年マガジン」版の「鬼太郎」第1期の最後の敵役に採用された（1969年7月「土ころび」）と言うのは、ひどく象徴的な話だとも言える。だが、水木氏も、さすがに、ここまで本来の槌転びとは別物になってしまった事には、気が引けるところもあったのかもしれない。このマンガの中での土ころびは、人間が突然変異したものであり、本来のツチコロビはすでに滅びていた、と言う設定になったのだった。

鳥山石燕が描いた妖怪・否哉は「いやや」と読む。しかし、水木氏がこの妖怪を描いた場合は「いやみ」と紹介されている。「鬼太郎」マンガの中だけでの呼称ではなく、妖怪画報などの中でも、統一して、いやみが使われているのだ。

これは、水木氏が最初期から参考文献として使用していた「妖怪画談全集」（1929年。中央美術社）で、藤沢衛彦氏が、否哉の図版に「異爺味」と説明文をつけていた事が、そもそもの理由となっている。しかも、「妖怪画談全集」の図版は、鍋田玉英の描いた模写（「怪物画本」）だったようで、鳥山石燕の原画に書き込まれていた「否哉」の文字が消され、代わりに「いやミ」の文字まで付け足されていた次第なのだ。

「鬼太郎」の「いやみ」（1971年12月）に出演した時は、いやみは、非人間な正体も晒している。そのルックスは、河鍋暁斎が描く「百鬼夜行」内の山童の頭部に似ているような感じもしなくはない。

妖怪・百目は、テレビ番組「悪魔くん」（1966年10月）に出演する以前から、「週刊少年マガジン」のカラー口絵（「ゆめを食べる大妖怪」1966年3月）や、「鬼太郎」マンガの1編「おぼけナイター」（1966年8月。命名は1966年9月の「墓場の鬼太郎 妖怪大作戦」内にて）の審判役などで、ルックス違いのものが顔を見せていた。

この妖怪については、特撮雑誌「宇宙船」Vol.18（1984年。朝日ソノラマ）の「悪魔くん」特集内で、水木しげる氏自身がインタビューで「（敵妖怪を考案するにあたって）昔からあった絵から百目を持ってきたり」と証言していたので、以前から、元ネタがある妖怪である事はファンたちの間でも知られていたのだが、その肝心の元ネタがずっと分からずじまいだった。

一時は、ユングの著書「変容の象徴」から、ひどく酷似した百目鬼のイラストが見つかったものだから、関連性を疑われたりもしたものだが、「変容の象徴」の邦訳が発売されたは1985年だし、学術専門書である原書（1956年発行）を水木氏がたまたま持っていたとも考えにくい。

実は、「変容の象徴」の百目鬼のイラスト自体が、「日本のユーモア」（1900年）と言う本からの転載なのだった。そして、この「日本のユーモア」の方は、1958年に、すでに日本でも邦訳本（雄山閣）が発売されていたのである。この本こそが、百目のルーツだった事が、今では、ようやく皆にも認知された次第なのだ。

「日本のユーモア」の中で、百目（ひゃくもく）の図版は、妖怪ばかりを語った章の中で紹介されている。水木氏が、これを間違いなく妖怪だと思い込んでしまったのも当然の話なのだろうが、実際には、この絵は由緒正しい伝承妖怪などではなく、昔の絵師が、洒落で描いた滑稽画（創作物）の一種に過ぎなかったらしい。

しかし、それでも信じ切った水木氏にとっては、百目は立派な妖怪なのであり、自分の編纂した妖怪名鑑の中にも、バッチリと収録され続けているのである。

水木しげる氏が描いた猫股のイラスト（1968年「日本の妖怪カラー大画報」以降）は、少し謎を残す絵である。と言うのも、この絵とまるで同じ構図のリアルバージョンのイラストを、石原豪人氏が「日本妖怪図鑑」（1972年。立風書房）の中に載せているからだ。普通に考えたら、プロのイラストレーターである石原氏が、水木氏のマンガをパクるなどとは思えない。

そこで、この二つのイラストの共通の元ネタの絵があったのではないかと探してみたのだが、私の浅学では、すぐには、それらしきものを発見できなかった。少なくとも、有名な化け猫の絵では、似たようなものは存在しない。

しかし、諦めずにネットサーフィンを続けていると、ついに怪しい絵を見つけ出したのであった。それが、以下に転載した図版である。



説明によると、「鍋島の化け猫騒動に軍閥をなぞらえた伝単」と言って、太平洋戦争終盤時（1945年）に、アメリカ軍が日本国民に降伏を促す為にバラまいた戦略ビラの中に描かれていた挿絵なのだそうだ。

この挿絵と水木氏のイラストを対比してみると、小道具の配置まで完全に一致しており、水木

氏が、この絵を模写した事は、ほぼ間違いなさそうである。戦中を生きた水木氏が、このビラを知っていたとしても、なんら不思議な話でもないのだ。

もっとも、このビラの挿絵に関しては、さらに元絵があった可能性も否定はしきれない。よって、これで確定とはせず、今後も調査は続けたいと思う。

本項は、旧「悪の組織の大研究」より「『ゲゲゲの鬼太郎』の妖怪たち」の内容の一部を再録させていただきました。

- 1 宇宙人から見た地球の立ち位置
- 2 地球を襲う宇宙人のタイプ分類
- 3 単独宇宙人の謎
- 4 宇宙人たちの戦力解析
- 5 ウルトラマンの履歴
- 6 侵略宇宙人たちの横顔

※この独自研究エッセイは、

「ウルトラセブン 宇宙人たちの地球侵略計画」(マイナビ出版)
の内容に不満を感じて、執筆いたしました。

1 宇宙人から見た地球の立ち位置

ウルトラマン・シリーズなどの特撮番組を観ると、これまで数多くの侵略宇宙人が地球へと押し寄せてきた。その実質上、全てが撃退され、地球は今でも我々地球人のものとして繁栄している。

しかし、ここで忘れちゃいけないのは、この多くの侵略者を撃退できたのは、地球人のみの努力の賜物ではなかったと言う事だ。光の国の守護者をはじめとする多数の未知の協力者がいなければ、地球はすでに完全に侵略者によって蹂躪されていたのである。

我々地球人自身は、いっばしに、この星の事を地球星国家として扱ってはいるが、ほとんどの侵略宇宙人は、我々地球人の存在を正式な国家とは認めてなかったような感がある。我々の歴史でだって、西欧の文明人の侵略者たちは、アメリカやアフリカなどの先住民たちの事を、独立した国家としては見なしてやらず、その国土をぐちゃぐちゃに荒らした挙げ句、勝手に植民地にして、一方的に国境をひいて、自分たちに都合のいい国家にと作り替えてしまった。地球に攻めてきた宇宙人たちも、およそ、立場は同じであり、地球人なぞ自分たちと同格の文明人とは考えてくれていなかったようなのだ。

それどころか、**クール星人**なんて、地球人の事を昆虫呼ばわりしていたので、霊長生物とすら判断していなかったのかもしれない。彼らから見れば、地球人など、地球の星にはびこっていた野生動物に過ぎなかったかもしれないと言う訳だ。

だとすれば、我々地球人は、彼らと会話していたように思っていた場面でも、彼ら側にして見れば、地球人の言語なんて、蜂の8の字ダンスや犬猫のうなり声程度の原始的な意思疎通手段にしか見えていなかったのかもしれない。地球人にしてみれば一丁前の軍隊だって、侵略者たちは、ちょっと厄介な針を持った虫程度の印象しか抱いてなかったのであろう。

ここまで戦力差や生物差があれば、そりゃあ、侵略者たちだって、地球など楽々落とせると思ってしまうはずなのである。

しかし、そうはならなかった。

前述したように、地球には、常に強力な保護者が背後にいたからである。

地球の文明人だって、全員が全員、未開地の人間や大自然の動植物をいくらでも侵略し、荒らしてしまってもいいと思っている訳でもない。

宇宙の進んだエイリアンたちの中にも、そうした良識を持った人種がけっこう存在していて、彼らがこまめに地球環境の保護に務めてくれたのである。特に、**M78星雲のウルトラマンの一族**は積極的だった。実質上、地球は彼らの植民地に近い形に置かれていたが、だからこそ、彼らに本腰を入れて守ってもらえたのである。（ウルトラマンの一族が、そこまで地球人に肩入れしてくれたのは、宿敵**エンペラ星人**に勝てる切り札が地球人だった、と言う事情もあったのかもしれないが）

地球人とはマトモに話し合おうともしなかった侵略者たちも、ウルトラマンとなら度々会話を行ない、時には、ウルトラマンの説得に応じて、宇宙へと退却していった。ウルトラマンの光の国は、独立国家として、各惑星の宇宙人たちもはっきりと認めており、その住民たちの事も自分

たちと同格だと考えていたからこそ、そのような対応もとりうるのだ。

宇宙人たちの態度もそこまで変わってしまうほど、地球人とウルトラマンでは、生物のレベルも違った訳である。

2 地球を襲う宇宙人のタイプ分類

地球に攻めてきた宇宙人たちを目的のタイプ別に分けた場合、実は「ウルトラマン」に出てきた侵略宇宙人たちが、一通りのタイプが揃っていたので、これを例に使って、説明する事にしたい。

もっとも、ポピュラーなタイプの侵略者が、惑星国家そのもの、もしくは、その宇宙人種族全員が団結した形での侵略軍である。ほとんどの侵略者がこのタイプであり、「ウルトラマン」では、**バルタン星人**がこれに相当する。まさに、バルタン星人と言う宇宙人種族そのものが一個の侵略軍団として、地球に攻めてきたのだ。

これに対して、惑星国家全体や宇宙人種族全体としてではなく、その中の構成員のごく一部だけが侵略者となって攻めてくる、と言うパターンがある。

「ウルトラマン」では、**メフィラス星人**がこれだったらしいと考えられている。「ウルトラマン」に出てきた侵略者のメフィラス星人も、故郷の星の存在は匂わせていたが、その星の国家の意思として侵略に来たような雰囲気ではなかった。何となく、成金の富豪が、ふと目に付けた楽園の孤島（地球）を自分の私有地にしたくて奮闘していたような、そんな感じだったのだ。彼の手下も、同族のメフィラス星人ではなく、金で雇った傭兵のごとき亜種宇宙人ばかりだった。

恐らく、メフィラスの惑星は相当な文明国家だったのであろう。その惑星国家そのものは侵略主義ではなかったのかもしれないが、一般人レベルだと悪いメフィラス星人もいっぱい居て、そんな連中が、個人でたびたび地球に攻めてきていたのかもしれない。

この種の単独の侵略者としては、囚人だった**キュラソ星人の303号**などがあげられ、「ウルトラセブン」に出てきた**ピット星人コンビ**も、惑星国家の後ろ盾なしで、二人だけで地球に飛来していたように見える。他にも、単独で登場した多数の宇宙人が、この個人侵略者に該当していたのかもしれない。

第三のタイプの侵略者としては、地球と言う惑星そのものを征服したいのではなく、地球上の一部のモノが欲しくて、やって来る宇宙人と言うのがいる。ここで言う「欲しいモノ」とは物質ばかりとは限らない。「ウルトラマン」に登場した**ダダ星人**は、地球人そのものを標本として盗んでいこうとしたのだ。同じように地球人を誘拐した**クール星人**は、そのあと、すぐに地球侵攻へと計画を発展させたので、そもそも、地球のモノを盗もうとする事自体が、その後の侵略作戦の事前調査も兼ねているのかもしれない。

この地球の資源を奪おうとする宇宙人も、惑星国家ぐるみで盗みにきている場合と、個人で私的目的でたまたま地球に立寄ったパターンに分ける事ができる。

「ウルトラマン」に出てきた宇宙人には、あとは**ザラブ星人**がいるのだが、こいつの地球飛来目的がかなり変わっていた。このザラブ星人は、地球惑星が欲しいというのでもなく、ただ地球人を滅ぼしたいだけだと言うのだ。そこには、彼らザラブ星人自身の生物的、政治的利害関係とは何も直結していない。知的生命として、極度に進化した結果、生物的存在意義も超越してしまったのだと思われ、純粹に、宇宙の悪魔とも呼ぶべし怪人だったみたいなのだ。

このような特殊化した侵略者は、他には、「ウルトラマンガイア」の**根源的破滅招来体**や「光速エスパー」の**ギロン星人**ぐらいしか見当たらない。「ウルトラセブン」に出てきた**バド星人**や**マゼラン星人**なども地球人を滅ぼしたがってはいたが、彼らの場合は、それとなく、背後に政治的、生物的理由が見え隠れしているのである。

宇宙に、悪魔化した宇宙人が存在するのならば、反対に、より神に近づいた宇宙人だって存在する。それが**ウルトラマン**だ。ウルトラマンたちは、宇宙警備隊を自称し、自分たちの利害関係を度外視して、周辺宇宙（地球を含む）の平和を守ってくれていた。

地球上では、ウルトラマンとザラブ星人が衝突した事で、まさに究極の善悪の戦いが実現する事となった。しかし、ザラブ星人は、悪魔にしては、いささか小物すぎたらしい。両者の武力衝突は、ほとんどウルトラマンの圧勝で終わってしまうのである。

3 単独宇宙人の謎

地球を征服しに来た割には、現れた侵略宇宙人が一人（もしくは、数人）しか居ないケースが多い事を不審がっている人も少なくないと思う。

しかし、よく思い出していただきたい。光の国から地球の保護の為に飛来しているウルトラマンやその他のヒーローたちも、地球に常駐しているのは、たいがい一名なのだ。

侵略者側も、考えている事は、ウルトラマンと、およそ同じなのである。未開地の地球を制圧するにあたって、高度に進化した彼ら宇宙人にしてみれば、派遣する作業員は一人で十分なのだ。それこそ、我々人間（地球人）が、山の奥の蜂の巣を駆除したければ、エキスパートを一人送り込むだけで事足りる、と言うのと同様の感覚だったのである。

さらに補足して説明する事にしよう。

単独で現れた侵略宇宙人であっても、そのバックには惑星国家の存在があった事が考えられる。彼ら単独宇宙人は、いわば、先遣隊みたいなものだったのだ。彼らの暗躍が無事成功したようであれば、そののち、惑星国家ぐるみの総攻撃があった可能性も推察されるのである。

セミ人間やダダ星人、プロテ星人などの背後には、明らかに、巨大な宇宙人組織の存在がちらついていた。だが、彼ら先遣隊の計画が失敗してしまったものだから、それらのバック組織は本格的に攻めてくる事もなく、ひとまず撤退してしまったものと考えられるのである。

我々地球人だって、他国へ戦争を仕掛ける前は、十分に相手国の内情を調査し、前もって、その国の戦力を削ぐような秘密工作も行なっておくものだ。しかし、スパイが捕まって、それらがうまく成功しなかった場合は、戦争作戦そのものを中止する事だってありうるものであり、その点はやはり他天体の侵略宇宙人とて同じなのである。

さらに、宇宙人が単独である理由を、別の切り口からも考えてみる事にしよう。

我々地球人でも言える話だが、先進文明国になるほど、少子高齢化で人口数が減少していく傾向がある。恐らく、他の惑星の文明でも同じ事が言えそうなのだ。生物とは、その知的レベルや文明水準が高いほど、絶対数が少なくなるものなのである。それが、通常の生物ピラミッドの法則なのだ。

よって、我々地球人よりはるかに進んだ侵略宇宙人たちと言うのは、もともとの構成員の数が極端に少ないのであろう。地球を侵略したくても、人海戦術を行なえないのだ。わずかなメンバーで、あとは、優れたテクノロジーや知略などでカバーするしかないのである。

実際に、ワイルド星人とかは、自分たち種族の高齢化が悩みの種で、地球への侵略を行っていた。「ウルトラQ」のケムール人あたりも似たようなものだ。映画「地球防衛軍」に出てきたミステリアンも自分たちの繁殖力の低下に苦しめられていたし、同じく映画「宇宙大戦争」のナタール人も、地球を制圧するには、あまりにもお粗末な数の船団で、地球への特攻を敢行し、案の定、振り返りにあって絶滅させられている。「ウルトラマンタロウ」のテンペラー星人も、一人でウルトラマン6人と戦う事を強いられた上で、倒されてしまうと「貴重な犠牲者」と戦死者を尊ぶ一幕も見せていて、やはり、彼ら侵略者は、圧倒的に人数が少ないらしい事が伺えるのだ。

もう一つ、気にかかる部分がある。それは、巨大化しての肉弾戦になった場合、ウルトラマン

側も一人かもしれないが、侵略者側もたいがいは律儀に一人しか巨大化しない点だ。

ナックル星人や**マグマ星人**などの例を見れば分かるように、複数の巨大戦士でウルトラマンと戦えば、圧倒的にウルトラマンに勝てる確率が上がるというのに、なぜ、彼らのほとんどは、それをしないのであろうか。

実は、彼ら侵略者は彼らなりに、巨大化して戦う要員と言うのが、最初っからすでに決まっているのである。それらの要員は肉弾戦のプロであり、彼ら以外の要員が仮に巨大化して助っ人として参戦したところで、相手（ウルトラマン）側の肉弾戦要員にはまるで太刀打ちできる見込みがなかったのであろう。我々部外者たちには分からないような、彼ら組織内なりのメンバー配置の事情があったものと考えられるのである。

ウルトラマンの一流エージェントは、宇宙でも屈指の戦闘のプロとして知れ渡っていたのに違いない。それこそ、地球人の軍隊でたとえるならば、グリーンベレーや特殊部隊のような、一人で何百人もの一般兵を倒せる存在だったのだ。

だから、侵略宇宙人たちの方も、いちおうは、肉弾戦になった場合の備えとして、用心棒怪獣なども連れてきてはいたが、なるべく、ウルトラマンたちとは直接対決はしたくなかったようである。

メトロン星人や**ゴドラ星人**らは、ウルトラセブンと戦わないで済むように、事前工作（ダンを宇宙へ追い返す、変身アイテムを盗む、など）に余念がなかったみたいだが、うまくはいかなかった。結局、彼らはセブン相手の肉弾戦を行なわざるを得なくなり、ほとんど一方的な戦い方の末に倒されてしまうのである。**メフィラス星人**も、実力はあったにも関わらず、肉弾戦は避けたい意向だったらしい。やむを得ずウルトラマンと戦い始めたものの、彼は早々に戦闘を放棄し、逃走するのである。

多くの侵略宇宙人は、自らが巨大怪獣と化して暴れまくる事によって地球を制圧してやろうなどとは考えていない。本当はもっと別の計画や目的を抱いて、地球に潜入しているものなのだが、それが手詰まりしてしまった結果、大体は、破れかぶれで巨大化するのである。巨大化した時点で、彼らの侵略作戦は完全に失敗してしまったと見なしてもいい訳なのである。

4 宇宙人たちの戦力解析

我々の地球社会でも、最強兵器の核ミサイルさえ備えれば、大国アメリカとも張り合えると考えている弱小国がいるみたいだが、とんでもない話だ。確かに、核ミサイルがあれば、多少はアメリカへも被害を与えられるかもしれないが、基本的な戦力差がありすぎるので、戦争そのものでは勝てないのが確実なのである。

この事は、宇宙からの侵略者にもあてはまっているのだ。

これまで、地球には数多くのエイリアンが攻めてきた。そのほとんどは、地球人の使いこなせない未知の超兵器を保有していたが、それにも関わらず、地球征服はなかなか達成できなかったのである。

その理由は、地球が、光の国の守護者らに守られていたからばかりとも言い切れない。侵略者たちが、自分たちの超兵器にあまりに過信して、地球人の戦力を見くびりすぎたせいもある、と考えられそうなのだ。

ビラ星人の時間停止光線や**イカルス星人**の異次元コントロールマシンなど、それだけを見ると、確かに途方もないテクノロジーである。だが、その割には、連中は、単純な戦闘円盤での攻防戦では、地球軍にも圧倒され、あえなく撃退されているのだ。

確かに、地球人には独自の超テクノロジーはなかったかもしれないが、純粋な武力と言う点では、宇宙でもかなり優秀な方だったのである。超兵器が無かったからこそ、基本的戦術の腕を徹底的に磨いたのだ、とも考えられそうだ。

たとえライフルを持っていようと、獐猛なライオン相手だと、逆に餌食にされる危険性が強いのも同じである。鉄砲対弓矢で勝負しても、ヘタクソな鉄砲打ちがなかなか当たらなければ、一本の弓矢を受けただけでも、鉄砲の方が負けてしまう。ベトナム戦争でも、兵器の質と量ではアメリカの方が勝っていたにも関わらず、ベトナム軍のゲリラ戦術に手こずらされ、最終的にはアメリカの方が撤退している。

地球に攻めてきた侵略宇宙人に関しても、これらと同じ事が言えたようなのであり、はるかに地球に勝る超科学に頼りすぎた侵略者たちは、結局、基本的な戦闘能力の面で、地球軍と互角か、あるいは、劣っていたものだから、地球を陥落し損ねたのだ。

それどころか、地球軍のウルトラ警備隊などは、こうした実戦で鍛えられた事で、どんどん、その戦闘技術がアップしていったようにも感じられる。後年には、ウルトラセブンをも捕獲してみせた**ブラコ星人**の宇宙船団を打ち破っているし、さらには、**ペロリング星人**や**フック星人**などの相当量の数の侵略船団だって撃退しているのだ。

兵器面においても、**バド星人**や**ペガッサ星人**は地球一つを軽く破壊できる爆弾を所有していたが、地球軍だって、のちに、ギエロン星を粉々にするような**R1号**を開発している。撃退した侵略宇宙人の武装を研究して、自分たちの武器として取り込んだのではないかと思われる一面（**スペリウム爆弾**など）も垣間見え、地球軍の戦力もなかなか侮れないのだ。

さて、超兵器を持たないからこそ、基礎的戦闘技術が向上すると言うのは、どうも、地球人だけではなく、侵略宇宙人側でも確認できる傾向みたいである。

多数の侵略宇宙人は、自らが戦闘用超能力を備えていたり、凶暴な巨大怪獣を戦闘用に連れてきていたが、そのようなものを持っていなかったエイリアンほど、搭乗円盤が攻撃的で、優秀なのだ。ワイルド星人のナースやファンタス星人のロボフォー、クール星人やペガ星人の円盤などを、例としてあげる事が出来る。

自身が兵士として強靱すぎたり、強力な怪獣がそばにいと、どうしても、円盤の戦闘面での性能の方はおろそかになってしまうようで、このへんのバランスがなかなか難しいみたいだ。

ただし、戦闘機どうしでの交戦では地球の部隊に遅れをとりがちな反面、巨大星人や巨大怪獣として、地球軍の戦闘機と戦った場合は、侵略者たちもかなりの優勢を保っているようである。

これは、精密機械である円盤兵器が、弱点さえ突けば、容易に破壊できるのに対し、巨大怪獣や巨大宇宙人は、生物であるため、戦闘機の機銃程度では、なかなか致命傷を与えられない、と言う事が理由みたいだ。

実際に、人類による多数の怪獣退治のケースを確認してみても、戦闘機の機銃が怪獣を倒した事は稀で、ほとんどは、強力爆弾や破壊光線などを用いて、怪獣を粉砕するように心がけているみたいである。そのように粉みじんにして倒さなければ、生き物である怪獣は簡単に息を吹き返して、復活してしまう恐れがあるからだ。

地球人は、こんな感じで、巨大な怪獣は退治するものとして捉えてきたが、侵略者たちの中には、積極的に兵器化した者も少なくなかった。自分の星で飼育すると、地球まで運んでくるのがけっこう大変で、チルソニア遊星人のガラモンやゴース星人のパンドンなど、輸送に苦労していた例も見かけるが、他方で、巨大怪獣をマイクロ化する技術を開発して、ラクに怪獣を地球に連れ込んでいた連中も多かったようである。

かのウルトラセブンだって、カプセル怪獣を三匹も所有していたのだ。恐らく、巨大怪獣を連れた多数の侵略宇宙人が、似たようなテクノロジーを獲得していたものと考えられるのである。

もちろん、怪獣を地球に持ち込む方法はマイクロ化ばかりとは限らないし、皆が同じ手法で怪獣をマイクロ化していた訳でもないだろう。ピット星人は幼体のエレキングを地球の湖で育てていたし、ミミー星人のアイアンロックスは地球で作った巨大メカだ。きっと、ワープ技術を利用して、地球に出没させた怪獣もいたに違いあるまい。

地球の軍事力に対しては、侵略船団よりも、巨大怪獣による攻撃の方が有効だと知れ渡るようになったのか、地球へは、ますます、巨大化する宇宙人や巨大怪獣ばかりが攻めてくる事となったのだ。

5 ウルトラマンの履歴

侵略宇宙人の事ばかりではなく、ウルトラマンの立ち位置についても、いろいろと語っておいた方がいいだろう。

地球人に味方してくれた、ほとんどのヒーローが、特定の侵略者のみと戦っていたのに対し、ウルトラマンの仲間だけは、敵対象を限定せず、広く、様々な侵略者や怪獣たちの駆逐にと従事してくれた。

もともとは、**初代ウルトラマン**が、誤って、地球に遭難してしまった事が、ウルトラマンの働きの幅の広さの理由となっているみたいである。

初代ウルトラマンは、そもそも、地球人を守るつもりで地球へ飛来した訳ではないのだ。事故で一人の地球人を死なせてしまった事への償いとして、地球に留まり続ける事にしたのである。しかし、ウルトラマンのそんな個人的な責任感が、のちのちに、地球への侵略者にとっては、大きな障害にと変わってしまう事となったのだ。

まさに、初代ウルトラマンは、個人の意志で、その超人的パワーを活用して、地球人に味方していただけに過ぎなかった。だから、事件が起きても、いきなり身を乗り出すのではなく、地球人の力だけではもう限界だと判断してから、ようやくウルトラマンに変身するように気を付けていたのである。

また、本来の任務が恒点観測だった**ウルトラセブン**が、地球人に肩入れして、本務そっちのけで地球の守護者になったのも、自分の意志だったみたいだが、ウルトラマンとは心構えはだいぶ違っていたようだ。

まず、ウルトラマンの方は、そもそもの本職が、宇宙警備隊員だった。戦闘や防衛のプロだったのである。いかなる事件に対しても、私情や個人的損得勘定は挟まず、プロとしてのベストの対応を行なってきたのだ。

ウルトラマンの密かな格闘センスをうかがわせるポイントとして、まずは敵怪獣たちを同士討ちさせたり、科特隊の手である程度消耗させておく事で、3分間しか戦えない自分の勝率を巧みに上げていた点が挙げられる。さらに、一人で手柄を立てる事にこだわたりもせず、強敵の**アントラー**や**ケムラー**などを相手にした時は、迷わず科特隊との共闘もおこなっていた。常に結果重視のところ、まさに戦いのプロの証しなのだ。

対するウルトラセブンは、本職が兵士でなかったにも関わらず、やたらと高い戦闘力を所持していたようである。つまり、ウルトラセブンは、アマの格闘家みたいなものだったのだ。その為か、どうも感情的に突っ走ってしまう一面もあったようで、いわゆる熱血漢と言うヤツで、そうした感情に流された事で、地球の守護者になってしまったようにも見受けられるのである。

ウルトラセブンは、生粋の兵士じゃなかったせいか、そういう兵士の心得が欠けていたらしく、時々、ベテラン戦闘員とは思えぬ失敗もやらかしていた。敵対宇宙人の罠に引っかかりやすく、よく大事なウルトラアイを盗まれていたのも、その為だ。地球側に鼻息しすぎて、地球側のやりすぎ行為を事前に止めたりしなかった事もあった。

同じM78星雲人であっても、ウルトラマンたちも、それぞれに強い個性を持っていたみたいなの

である。

このように、初代ウルトラマンやウルトラセブンが地球を守っていた時期に関して言えば、彼らは個人で地球に味方していただけだったので、何とか、彼らさえ排斥してしまえば、侵略宇宙人たちも、うまくいけば、地球を占拠できそうな希望が残っていた。

しかし、**ウルトラマンジャック**（帰ってきたウルトラマン）が地球に飛来した頃からは、光の国と言う惑星国家そのものが、本腰を入れて、自分たちが地球を守ろう、と言うように考え始めていたようである。

でも、それは光の国の一方的な思惑なのであり、元より地球の制圧を目論んでいた宇宙人たちにしてみれば、とうてい受け入れられる話ではなかったのだ。ゆえに、その後も、光の国の宣言に納得がいかない侵略宇宙人たちが、次々に地球にやって来たのである。

ただ、初代ウルトラマンやウルトラセブンの頃とは、だいぶ状況が異なり、地球に常駐中のウルトラ戦士さえ撃退すれば、もう地球は手に入る、と言う事でもなくなっていた。それどころか、地球常駐のウルトラ戦士をあまり激しく打倒すると、光の国の本部も黙っておらず、援軍を送り込んでくるので、地球侵略計画が、いつのまにか、光の国相手の全面戦争に変わってしまう、という、侵略者側には一番避けたい展開になってしまう事も、たびたび起きるようになってしまったのである。

光の国は、地球の事を完全に衛星国扱いにしていたので、衛星国を守るのは当然の行為だし、ましてや、自国の人間が他星（地球）で脅威に晒されていたら、全力で守るのも当たり前の話なのだ。

地球人の現代の国家だって、たとえば、アメリカは、同盟国が紛争に巻き込まれたら、自国の軍隊を派遣して、戦争の肩代わりまで行ってくれる。また、自国の人間が、他国でテロなどで殺害された時も、やはり、憤慨して、テロ組織の壊滅に乗り出して来るだろう。光の国の行っていた地球防衛政策も、本質的には、それと同じだったのだ。

光の国は、大宇宙内でも特に強大な軍事国家だったので、エイリアンたちもさぞ地球侵攻が行ないにくくなった事であろう。見せしめと言う訳でもないかもしれないが、あまりにしつこく地球にちょっかいをかけた**ヤプール**は、光の国の独断によって、ほぼ絶滅させられかけている。逆に、光の国と戦争をしたがっていた宇宙人たち（**テンペラー星人**や**バット星人**など）によって、地球が荒らされてしまうような事もあった。

光の国による地球常駐警備員は、ウルトラマンジャックのあと、**ウルトラマンエース**、**ウルトラマンタロウ**と続くのだが、宇宙警備隊の隊長の実子であるタロウは、気まぐれを起こして、途中で任務を放棄している。この緊急事態に、とっさの決定で、ウルトラセブンが再び地球警備の大役につくのだが、歴戦の強者のはずのセブンは、不覚にも**マグマ星人**との戦闘に敗れて、大ダメージを受けてしまう。

しかし、この事件は、別に、そこまでマグマ星人が強かったと言う事を意味しているのではない。兵士魂よりも熱血魂の方が勝っていたセブンが、またしても判断を誤ってしまったのだ。はりきりすぎた彼は、自らの手で、地球人メンバーによる防衛部隊を発足し、そのリーダーにおさまってしまったのである。これでは、自身が巨大化して戦っている最中には、防衛部隊に適切

な指揮者がいなくて、その戦力の十分な協力を得られなかったのだった。かくて、セブンは、マ
グマ星人相手に屈辱の敗北を喫せられてしまったのだ。

その後も、光の国は、新しい地球警備員を次々に地球へと送り込んでいる。最近、メキメキと
活躍しているのが、ウルトラセブンの息子である**ウルトラマンゼロ**だ。（2017年時点）確かに、
ゼロはセブンの血筋で間違いないようで、親父譲りの熱血漢ぶりや、感情に走りすぎたトンデモ
行動などは、なかなか微笑ましいものもあるのだった。

6 侵略宇宙人たちの横顔（上）

地球に飛来した侵略宇宙人たちの独自性や敗因などを、順次、個別に考察していく事にしたい。（基本的に「ウルトラセブン」に登場した宇宙人たちを叩き台とする）

難攻不落の**ステルス円盤**と多数の地球人の人質を手にしていた**クール星人**は、圧倒的有利な状況から、地球軍相手の戦争を開始したのだが、地球側にM78星雲人のウルトラセブンが加担し始めたあたりから、形勢がおかしくなってくる。

と言っても、最初は、ウルトラセブンも、ステルス円盤の攻略法を地球軍に入れ知恵する程度の参戦だった。この段階では、ウルトラセブンも、まだ両宇宙人の紛争に本格的に介入する意思はなかったものと思われるのだ。

しかし、円盤を可視化されて、地球軍の攻撃を受けて、不時着させられたにも関わらず、クール星人はまだ降伏する気配を見せなかった。のみならず、反撃を行なって、地球軍の誇る戦闘機**ウルトラホーク1号**をも撃墜してみせたのだ。のちの戦歴を見ても、ウルトラホーク1号は戦闘機同士のドッグファイトではほぼ負けなしだった事を考えると、クール星人の円盤兵器がいかに優秀だったかが分かる。

さらに、クール星人は、円盤内に人質を囲っていたので、迂闊に総攻撃も仕掛けられないはずだ、と踏んでいたのだろう。加えて、地球人を昆虫呼ばわりするほど、クール星人のプライドも高かった。地球人のバックにウルトラセブンが付いていた事もこの時点ではまだ把握していなかったもので、とても降伏や撤退などは考えられなかったらしい。不時着した先遣部隊の円盤は、このまま、救援の後続部隊が来るのを待ちつつ、戦闘を続行するつもりだったようなのである。

怪獣**ウィンダム**が現れた時点で、地球側の戦力に変化が生じていた事を鋭く察知しておくべきだったのであろう。しかし、時すでに遅かった。**小型円盤**でウィンダムを撃退したまでは良かったが、小型円盤を回収した事で、母艦の位置をウルトラセブンに発見される事になる。この本命の敵（ウルトラセブン）に母艦内へと潜入されたクール星人の先遣部隊員は、あえなく倒されてしまうのだ。母艦円盤も宇宙に運び出され、見せしめのように処分される。こうして、出鼻をくじかれた事で、クール星人の地球征服作戦は完全に頓挫するのだ。

ウルトラセブンの介入は、想定外のハプニングだったかもしれないが、引き際を誤ったのも、クール星人にとっては致命的だったと言える。ウルトラセブンは意外と話が分かるお人好しなので、円盤を撃墜された時点で、さっさと降伏していれば、無事に先遣部隊員も母星へ引き返せた可能性もあるのだ。

さらに、クール星人があまりに粘って、撤退しなかったものだから、ウルトラセブンの方も全面参戦せざるを得なくなり、そのまま、ズブズブと本格的な地球軍の傭兵となってしまったのである。

ワイアール星人は、別名を生物Xと言い、動物と植物の中間生命体である。その地球侵攻は、軍

事作戦と言うよりも、外来生物の侵入・繁殖を彷彿させるものであった。実際、そうだったのであろう。

ワイール星人は、地球人たちを自分に同化させてしまい、地球人全てをワイール星人に変えようとしていたのだ。それは、純粋な生物の繁殖本能に基づいた活動であり、政治的・経済的理由は見いだせない。ワイール星人の思考や活動パターンそのものが、文明人の地球人とははるかに食い違ったものだったのである。

目的が、地球人のワイール星人化だった一方で、地球に潜入したワイール星人自身は、地球人に化けて、身を隠す、と言う正反対の行動を行っていた。この辺の、同化と言う手法にこだわる点も、ワイール星人に身についた本能的戦術だったのであろう。

地球人に化ける際、ワイール星人は、変身用の素材を電子頭脳でコピーするという超科学を用いていたが、これすらも、繁殖の本能を補助するために、科学技術を用いていたに過ぎない。ワイール星人は、どこまでも、生物的本能で活動する宇宙人だったのである。

しかし、だからこそ、思慮面のズサンさも露呈し、大事な変身用素材や電子頭脳を、地球人にも安易に見つかる場所に放置しておくと言うポカもやらかす。ワイール星人にとって重要なのは、どこまでも本能的な繁殖だったので、細心まで注意を払うような高度な知能もなかったのだ。

その結果、変身用素材や電子頭脳から足が付き、ワイール星人の地球への侵入・繁殖も途中で阻止されたのだった。本能優先で動く生物（ワイール星人）は、やはり、頭を使って考えながら活動する生物（地球人）には及ばない、と言う形となったのである。

二人組のピット星人は、全く瓜二つの顔の地球人の少女に化けていたが、これは、地球人のサンプルの顔を、そもそも、一つしか用意していなかったからであろう。量産のラバーマスクを被れば、皆が同じ顔になってしまうのと同じ理屈だ。しかし、こうして手抜きした事が、双子トリックとなり、結果的には、地球人側をより攪乱させる事に成功したのである。

怪獣による破壊活動だけでの地球攻撃はとても大雑把で、しかも用意した怪獣**エレキング**もやや弱すぎたようにも思われがちだが、実際には、そうとも言い切れない。エレキングは、ドッグファイトでは無敵のウルトラホーク1号も撃墜しているし、**ミクラス**相手の怪獣プロレスでも勝利しているからだ。そのあと、ウルトラセブンとも連戦する羽目になったのが誤算だったのだと考えられる。

ピット星人の思惑としては、ウルトラアイを盗んでおいたので、セブンはエレキングを戦わせないで済ますつもりだったのだ。さらに、セブンの代理でミクラスが現れて、余計に戦わされたのも、かなりの想定外だったのであろう。電化製品だって、充電しないで使い続けていると、バッテリーが減って、馬力が弱くなっていく。エレキングも同様で、ミクラス・地球人・セブンと連戦させられた為、終盤ではセブンを感電死させられるほどの電力が残っていなかったのである。

エレキング敗退後、ピット星人は円盤で急いで逃亡して、またリベンジに来るような事を話していたが、まんまとセブンに追いつかれ、円盤ごと抹殺されてしまった。地球侵略などと言う大

それた事をしておきながら、自分たちの方は殺されるほどの反撃はされないだろう、とタカをくくっていたようにも見受けられる。この点は、**カナン星人**も同じで、地球の一部地域を勝手に占領しておきながら、計画が失敗すると、あっさりロケットで退散しようとして、その途中で、やはりセブンにロケットごと撃ち落とされてしまう。

気にかかるのは、ピット星人もカナン星人も、さらに、**ボーグ星人**も加えさせてもらおうと、いずれも女性の宇宙人である事で、いずれの宇宙人も、行動やノリの軽さが目立つ。これは、女性型宇宙人の特性というよりも、当時の「ウルトラセブン」制作スタッフの無意識の認識（と言うか、当時の日本社会一般の認識）の反映だったと考えた方がいいのかもしれない。

ゴドラ星人は、巨大化できる以外にも、反重力を操ったり、変身能力も持っていて、所持する超能力の種類も多く、しかも、集団で行動するなど、軍事武装組織としては、全く申し分がなかったような感じがする。地球側に仕掛けた陽動作戦も、地球軍の中心人物を拉致したり、ウルトラセブンのウルトラアイも盗んでおくなど、ほぼ完璧な内容であった。

にも関わらず、地球人相手の攻防で最後は出し抜かれてしまったのは、あるいは、ゴドラ星人本体に致命的な欠点があったからなのかもしれない。ゴドラ星人は、生身の格闘術や護身能力などに露骨な脆さが目立ったのである。

レーザーガンの一撃で倒れてしまった見張りのゴドラ星人をはじめ、盗んだウルトラアイを落としてしまったゴドラ星人など、個々のゴドラ星人の小さなミスやあっけない倒され方が積み重なった事によって、壮大だった地球防衛軍壊滅大作戦もたちまち水泡に帰してしまったのだ。

のちに「ウルトラマンジード」でも、ゴドラ星人は、**地球人のライハ**や**シャドー星人のゼナ**相手の格闘で完全に遅れをとっており、根本的に肉弾戦は苦手な宇宙人だったのだろう。

超能力や科学兵器にばかり頼り切っていた事が、ゴドラ星人の軍事作戦がいつも失敗に終わる原因だったとも言えそうだ。もう少し、生身の格闘センスや耐久力があれば、不測の事態に遭遇しても臨機応変に打つ手を切り替えて、任務の方も最後まで遂行できていたのかもしれない。

ゴドラ星人と同じ事が、**ビラ星人**にも言えそうだ。宇宙エビ人間のビラ星人は、全宇宙の征服者を自称し、**大宇宙船団**を旗揚げして、あちこちの星を荒らしまくっていた。ところが、この肝心の大宇宙船団が、実はあまり強力でもなかったみたいなのである。

ビラ星人の基本的な戦略は、大宇宙船団到着前に、攻撃対象の惑星へと、まず事前の破壊工作を行なっておく、と言うものだった。具体的には、ビラ星屈指の科学兵器である時間停止光線を用いて、秘密裏のうちに、敵国の重要人物の一人を捕まえてしまう。その敵国の重要人物を洗脳して、敵国へ送り返すと、その人物に巧妙な破壊工作を行なわせるのだ。ビラ星宇宙船団が到着する頃には、敵国の防衛システムはちょうど混乱しており、ビラ星軍はほとんど反撃を受ける事もなく、敵国を制圧できてしまうと言うのが、たいがいの必勝パターンなのだった。

地球相手の侵攻でも同じ戦術を用いており、隷属化した地球人のユシマ博士に、地球軍のレーザーを破壊させたり、要注意人物のモロボシダン（ウルトラセブン）を地球軍自身に拘留させたり、さらには、地球軍の戦闘機の要であるウルトラホーク1号をも出撃前に破壊してしまおうと

したのだが、その予備工作の半ばで、ダンに妨害されてしまう事になった。

その時点で、ピラ星の宇宙船団は地球のそばにまでたどり着いていたので、もはや引き返す事もできなかつたらしい。そして、珍しく、敵防衛網（ウルトラホーク1号）と正面から戦ってみた宇宙船団は、思わぬ非力さを露呈してしまうのである。相手が、実戦の修羅場を勝ち抜いてきた強者のウルトラホーク1号だった事も、より運が悪かったかもしれない。戦い慣れしていなかったピラ星の宇宙船団は、瞬く間に撃ち落とされてしまったのである。

墜落した宇宙船の一つから、ヤケクソになったピラ星人の一人が巨大化して、こちらはウルトラセブンとの一騎打ちを繰り広げたのだが、巨大ピラ星人は多彩な攻撃方法を持っていたにも関わらず、やはり、百戦錬磨のコマンダーであるセブンには、今ひとつ敵わなかった。

科学力や知略に溺れたピラ星人は、野蛮な地球人やM78星雲人（セブン）に、まんまと、地道に実力で戦い続けている戦士の底力を見せつけられてしまったのだと言える。

ペガッサ星人は、別に地球を侵略したかった訳ではないが、お互いの居住地が間もなく衝突すると言う、困った事態が発生した為、地球人と騙し合いのスパイ戦を繰り広げる事になった。

しかし、もとより、ペガッサ星人は、平和ボケした善良で呑気な宇宙人だったようである。非常時の為に地球星を爆破する目的で地球軍本部に送り込まれた作員のペガッサ星人は、重要な情報（地球人が地球の軌道を変えてくれるかどうか）を聞き出すのをすっかり後回しにしてしまったのだ。

この失敗は致命的である。両者の居住地が衝突する事を、ペガッサ側の方が先に気づいていたにも関わらず、相手の居住地の破壊は、地球側に先を越されてしまったからだ。

もちろん、この災難が不慮の事故である事は地球側も理解していたので、地球軍はペガッサ側（**ペガッサシティ**）に地球への避難を呼びかけたのだが、まるで聞き入れてもらえなかった。その結果、ペガッサシティは爆砕され、ペガッサ星人のほとんどが死滅してしまうのだ。

ペガッサ星人が地球軍の呼びかけに応じなかったのは、地球軍の爆弾の威力を見くびっていたからと言うのが通説だが、あるいは、壊れかけていたペガッサシティは、いよいよ通信装置もイカレだして、外との連絡も取れなくなっていたのかもしれない。そもそも、地球の密度の8万倍と言っていたペガッサシティが、**ライオンR30**や**R1号**開発前の地球製爆弾でも十分に爆破されているのである。人工物のペガッサシティは、動力の故障うんぬん以前に、すでにあちこちにガタがきていて、自爆するのも既に時間の問題の状態だったのではなからうか。（もっとも、ペガッサ星人の言うところの地球の密度とは、大気圏の空気をも含めた密度だった可能性もあるが）

地球に飛来した**キュラソ星人303号**は、軍事的侵略者ではなく、単なる逃亡犯罪者であった。よって、地球全土を制圧しようなどと言う大それた事は考えておらず、地球側の被害も民間レベルのものだった。

その後も、**ザニカ**や**サイモン星人**（実際はニセモノ）、**ヘルツ**や**ローラン**、**サーリン星人**などの多数の宇宙生物が地球へと逃亡してきているが、そのほとんどは地球軍に保護され、生まれ故郷への帰還まで許されている。なのに、キュラソ星人303号に関しては、徹底的に地球軍の追撃を

受け、命まで奪われているのは、キュラソ星人303号が、怪獣**ベムラー**同様の凶悪犯で、実際に地球でも凶行を働いてしまったからだと考えられる。その行動パターンは、地球人の犯罪者ともあまり変わらず、地球人だけの力で追い詰める事も決して難しいものではなかった。

しかし、宇宙にも犯罪者がいたと言う事実は、他にも犯罪者宇宙人はいるであろうと言う事を意味している。滅びる直前のキュラソ星人303号に向かって、ウルトラセブンは宇宙共通の正義を説いたが、のちに、そのセブン自身が地球で防衛組織（MAC）を指揮していた頃には、皮肉にも、様々なタイプの犯罪者宇宙人によって地球が荒らされてしまう事になったのだった。

ちなみに、キュラソ星人303号の事件がきっかけで、地球とキュラソ星の間では交流が始まったらしいのだが、そもそもがキュラソ星人自体がガソリンをエネルギーとする異質の生物だったので、地球人とではうまく噛み合わない部分も多かったかもしれない。

メトロン星人は、まず地球上で赤い結晶体の有効性を実験して、その結果を見てから、本作戦に乗り出すつもりだったらしい。

その実験を任されたメトロン星人なのだが、地球人同士をいがみ合わせて、自滅させようなどと言う残虐な計画を企んでおきながら、本人自身は、争いたくないし、血なまぐさい事もしたくないと言った、どこか手ぬるい性格だったみたいである。しかし、その事が大事な作戦をも潰す結果となってしまったのだ。

実験そのものは十分に成功していた。あとは、自分たちの暗躍を嗅ぎつけたウルトラセブンの始末だけだったのだが、殺人をしたくない実験担当者のメトロン星人は、なんと、モロボシダン（セブン）を宇宙船で地球圏外へただ追放だけしようとしたのだ。

しかも、ウルトラアイを没収していた訳でもないのに、円盤内でダンはセブンに変身し放題である。知っていながらアンヌ隊員の事も放置していたので、援軍のウルトラホーク1号まで呼ばれてしまう。

実験担当者のメトロン星人も、あとは本星へ逃げ切るだけだと思って、こんな寛容でズサンな対応をしてしまったのかもしれないが、セブンも地球軍もそこまで甘くはないのだ。

案の定、円盤を全部撃墜されて、せっかくの実験データをメトロン星に持ち帰れなくなってしまった。巨大化して、セブンを釘付けにする為に戦っていたメトロン星人は、慌てて、自分が本星に帰って、実験データを届けようとするが、敵前逃亡が仇になって、アイスラッガーで真っ二つにされてしまうのだ。こうして、メトロン星人の地球征服計画も完全に中断してしまったのである。

ちなみに、真っ二つになったはずのメトロン星人は、その強い生命力のおかげで、まだ地球の片隅で生き続けていた！（「ウルトラマンマックス」）その子供である**メトロン星人ジュニア**は、親の仇を打つつもりで、地球に**妖星ゴラン**をぶつけようとしていたみたいなのだが、危うく、自分の親にまで引導を渡しかけたと言う事になる。

宇宙一頭が良いと言われている**チブル星人**は、地球人の子供を洗脳して武器を持たせ、地球人の大人の軍隊と戦わせる作戦（**アンドロイド0指令**）をひっさげて、地球軍に挑戦してきた。これ

ならば、自国（チブル星）の人間は指揮官一人が参加するだけで済み、あとは地球人だけを同士討ちさせて、効率よく降伏させてしまえる、と言うわけだ。たとえ子供軍隊であろうと、総指揮官が天才チブル星人なのだから、地球軍の浅はかな戦略などは全て通用しないのである。

もちろん、チブル星人は、唯一の障壁であるウルトラセブンの対策にも抜かりはなく、美人アンドロイドの**ゼロワン**をモロボシダン（セブン）に近づけて、御多分に洩れず、あらかじめウルトラアイを奪ってしまおうとも企んだ。もっとも、この先手作戦は、ゼロワンが別人をダンと間違えてしまった事で失敗に終わっている。

チブル星人が一筋縄でいかないのは、ウルトラアイ奪取が成功しなくても、まだ次の手も用意していた事で、今度は、ダンとソガ隊員が二人一緒に居るところを武装オモチャ軍団に襲わせる事で、地球人に正体を知られたくないダンをセブンに変身させまいとしたのだ。

ところが、ダンはこの時、チブル星人には思い付かなかったような打開策を用いる。なんと、ソガ隊員を自らの手で気絶させて、その間にセブンに変身してしまったのだ。将棋で言えば、完全に詰まっていた王将が、隣にあった味方の駒を跳ねのけて、逃げちゃうような事をやらかしたのである。頭の良すぎたチブル星人は、まるでボードゲームをしているように、正攻法のルールに従った戦略にきっちりとこだわりすぎていたので、味方を困にする戦術なら理解できても、意味なく味方を傷つけるような非合理的な裏技は、全く考えも及ばなかったらしい。

セブンに変身されてしまった時点で、チブル星人の作戦は完全にゲームオーバーとなった。あと少しで本作戦を発動できたと言うのに、肉弾戦では全く非力なチブル星人は、あっけなくセブンの前に敗れてしまったのだ。ヘンに頭でっちなのも考えものなのである。

異次元空間に作った前線基地は、特に攻略が難しい要塞に違いなかったはずだが、その基地を建設した**イカルス星人**の行動はズサンそのものとも言えた。

まず、地球内に異次元コントロールマシンを設置する為、本作戦を開始する二ヶ月も前から、イカルス星人の作業員が地球国内で暗躍していたのだが、変装していたにも関わらず、その怪しすぎる日常生活ぶりから、早くも近隣に住む一般地球人にマークされてしまっていた。さらに、地球人に見られていたのに、堂々とコントロールマシンの動作試験（空中で小鳥を止める）を行ったりしたのは、あまりにも無用心すぎて、理解に苦しむものがある。しかも、その現場を目撃したモロボシダン（ウルトラセブン）に異次元空間内へと突入されてしまい、その事が、のちの全作戦の失敗へも繋がってゆくのだ。

もちろん、多少の奇妙な異次元現象を地球人に見られても、すぐには、侵略計画の前準備だとは疑われまい、と言う余裕もあったのだろう。なおかつ、何も邪魔はさせない自信があったからこそ、ダンの異次元空間への潜入を許し、ずっと放置し続けていたのだとも考えられる。

実際に、ダンは、異次元空間ではセブンに変身もできなかつたし、カプセル怪獣も呼び出せなかつた。ところが、異次元空間内にあった異次元コントロールマシンを破壊する、と言う、もっと単純で明瞭な方法で、ダンは異次元からの脱出を果たし、異次元要塞そのものも陥落させてしまうのだ。

なぜ、イカルス星人は、敵のダンの手の届くような場所に安易にコントロールマシンを置きっ

ぱなしにしていたのだろうか。もしかすると、壊されないようにマシンの周囲にバリヤとかも張ってはいたのかもしれないが、異次元内の不思議な作用でも生じて、たまたま、バリヤが解除されてしまっていたのかもしれない。

つまり、イカルス星人自身も、実は、異次元の仕組みを十分に理解し切っていないで、中途半端な知識だけで異次元を活用していた可能性があるのだ。でも、これは、決して、イカルス星人の事ばかりを笑えるような話でもない。我々地球人だって、満足に制御しきれていないにも関わらず、原子力を発電所や兵器として大いに利用しまくっているのだから。

コントロールマシンが壊されて、異次元が使えなくなった途端、イカルス星人も、地球軍と正面から戦わざるを得なくなってしまった。イカルス星人本人もその円盤も、そこそこの戦闘力は持っていたようだが、それでも、正統派の実力を持つ地球軍とセブンには及ばず、地球侵略作戦は失敗に終わってしまうのだ。

地球から何かを奪おうとした宇宙人たちは、共通して、慎重さに欠けていたようである。そもそも、これらの宇宙人は、地球にいつまでも滞在し続ける必要はないので、目的物さえ無事に盗み出せば、さっさと地球から逃走すればいい、と考えていたようなのだ。完璧な隠密作戦を目指す気持ちはもとより無くて、地球にうっかり爪痕を残してしまっても、まるで気にしなかったのである。しかし、そんな手を抜いた甘さが、結局は、当初の目的さえ達成できなくなる事態を招いたのだ。

ワイルド星人が欲しかったものは、地球人の若い生命エネルギーそのものだった。種族の存続がかかっていた為、ワイルド星人も、どうしても欲しかったみたいだが、地球人側としても命を奪われてしまうのは、とても妥協できない話なのだ。

ワイルド星人は、円盤形態じゃない**ナース宇宙船**を雷に見せかけて、まんまと地球軍のレーダーを騙し、地球内への侵入を果たすが、それだけの決死の潜入劇を敢行しておきながら、同じ場所（岩見山）で地球人の生命エネルギーを奪い続けると言う、すぐに地球人たちに疑われてしまうような凡ミスを犯す。しかも、地球軍に居場所を発見され、襲撃されてしまった際、せっかく奪った地球人の生命エネルギーを全て奪回されてしまっている始末なのだから、まるで話にならない。こうして、もたもたして逃げそこなったワイルド星人のエージェントは、生命エネルギーを入手するどころか、自分が命を落としてしまうのだ。

被曝した**スペル星人**は、自分たちの汚れた血液と取り替えるために、地球人のきれいな血液を欲しがった。その手段は、多数のスペル星人が地球人に化けて、地球内に潜伏したあと、恋人詐欺を働いて、地球人の恋人に吸血時計をはめさせ、その時計を通して血液を回収するというものだったが、そうやって血液を盗まれた地球人が次々に貧血で倒れ出すと、さすがに、その異常事態に対して、地球軍だって疑いをもち出した。

それでも、スペル星人だって、自分たちの死活問題に関わる作戦だったので、すぐには引きさがりはしなかった。ついには、子供たちを大量に集めて、まとめて血液を摂取する計画に乗り出すが、派手な行動が仇となり、とうとう、地球軍の本格的な妨害を受ける事となる。なおも引っ込みがつかないスペル星人は、正面から地球へ宣戦布告をするものの、やはり、実力行使では、

強力なウルトラセブンと地球軍には勝てなかったのだった。

シャプレー星人が盗もうとしたものは、地球星内部にあるウルトニウム物質で、ウルトニウムのある場所が場所（地球の地核内）なだけに、最初は、その強奪作戦そのものが地球人にはまるで気付かれていなかったようだ。

シャプレー星人の作業員は、地球人の地学者イワムラ博士の助手に化けて、地球に潜伏していた訳だが、じょじょに自分のしているウルトニウム強奪作戦の事がばれだすと、やや焦りが生じたのか、イワムラ博士こそが実は宇宙人であったかのような小細工をし始める。ところが、その余計な根回しが災いして、逆に、自分が宇宙人だった事がバレてしまう状況に追い込まれるのだ。失敗しても、その時はさっさと逃げ出せばいい、と言う安易な気持ちがあったからこそ、こんなリスクの高い小細工に手をつけてしまったのかもしれない。しかし、考えていたほど甘くはなく、地球人に取り囲まれたシャプレー星人は、完全に逃げ場を失い、怪獣ギラドラスに最後の望みを託して、崖から転落するのだ。

奇怪な姿をしたブラコ星人は、自分たちの食料となる赤い胞子を養殖できる生物を探して、地球に飛来していた。相当数の円盤編隊で訪れていたが、地球軍にはなかなか気付かれなかったようだ。ブラコ星人が見つけた、もっとも赤い胞子の繁殖に適した生き物が地球人の女性（人間牧場）だった。

この時点でも、ブラコ星人の暗躍は、まだ地球人には完全に把握されていない。ところが、赤い胞子を植えた地球人を回収する為、ブラコ星人の一人が、地球軍の基地内にまで潜入して、ひと騒動おこしてしまった事で、いっぺんに、その存在も目的も行動も全て、地球人にバレてしまったのだった。普通に考えたら、地球軍の基地内にわざわざ潜り込むなど、絶対に避けるべき愚行のはずなのだが、どうも、ブラコ星人の地球人に対する認識そのものがずれていたのかもしれない。ブラコ星人にしてみれば、地球人はどこまでも赤い胞子の培養用家畜に過ぎず、地球軍の基地すらも、蟻の巣程度のものにしか思っていなかったのかもしれないのだ。しかし、そこまで地球人の事を下等動物に見なしてしまった事が裏目に出て、逆に、ブラコ星人は地球人の怒りの大反撃を受けて、円盤大編隊の最後の一機まで撃ち落とされてしまうのである。ブラコ星人には、地球人の仲間を思う感情と言うものが理解できておらず、そこまで執拗に追撃してくるとは考えていなかったのかもしれない。

バンダ星人が地球から持ち去ろうとしたものは鉄資源だった。バンダ星人の星では、鉄が不足していたみたいなのだ。しかし、バンダ星人もまた、地球人とはかなり認識のズレがあったようである。バンダ星人は、地球上の渋滞中の車ばかりを襲って、宇宙の中継ステーションにまで持ち運ぶ、と言う、かなり効率の悪い盗みを働いたのだ。

この大量窃盗作戦を実行するにあたり、バンダ星人は、地球圏内で流れている渋滞ニュースを参考にしていて、もしかすると、バンダ星人は、根本的な部分から誤解していたのかもしれない。バンダ星人は、地球上に溢れかえっている車の事を、地球人自身も邪魔で迷惑なものを見なしている、と勝手に判断したのかもしれないのだ。渋滞ニュースも、赤潮やスモッグの発生情報みたいな危険通知だと捉えたのかもしれない。皮肉にも、人間（地球人）の車が、シオマネキ型のきちがいロボットに潮干狩りされちゃったのである。

バンダ星人は、地球人が要らない車を我々が持ち出してやれば、地球人からだって、逆に感謝してもらえらるだろう、とでも考えていたのかもしれない。だからこそ、バンダ星人は、地球軍に窃盗活動を妨害されるとはつゆとも思っていなかったのか、ほぼ無策に地球軍の罠に引っかかってしまい、鉄回収用の宇宙ステーションもあっさり爆破されてしまったのではないかと推察できるのである。

アイロス星人は、地球への突入途中で、早くも地球軍の防衛網に引っかかり、交戦状態になってしまった為、いかなる侵略作戦を胸中に抱いていたのかが分かっていない。

ただし、**アイロス星人の円盤**は、出迎えた地球軍の**ステーションホーク部隊**をほぼ壊滅させたのに、自身の方（アイロス円盤）はほぼ無傷で、せいぜい燃料切れを起こしただけだったので、かなり戦闘力が高かったらしい事が分かる。しかも、地上に着陸したあとでも、奇襲ではあったが、あのウルトラホーク1号ですら撃ち落とすのだ。これだけの戦闘能力を誇っていたところを見ると、最初っから、地球軍の防衛網を正面突破するつもりだった事も考えられる。

さらに、地球軍から円盤の燃料を強奪する際は、地球人の人質のコピーを作って、地球軍基地に潜入させると言う、ちょっとした科学力や策士ぶりもひけらかしており、決してアイロス星人は武力だけが長けた武闘派でもないのだ。

ただし、地球人相手の燃料と人質の交換では、一方的に約束を反故にするような態度をとった。恐らく、アイロス星人は、知能・武力ともに抜きん出ていたものだから、地球人を含む他の宇宙人たちの事を完全に見下していたのだろう。人質交換の約束を守らなかったのも、アイロス星人が悪質な卑怯者だったと言うよりも、地球人を野蛮な下等生物だと考えていたからなのだ。低レベルのケダモノである地球人相手に、霊長生物であるアイロス星人がいちいち対等に接する必要はないと言う訳である。あまりに傲慢で冷酷であり、まさに彼らは愛loss星人だったのだ。

以上の行動データから判断して、アイロス星人は、特に作戦も練ってはならず、真っ向からの実力行使で、地球を制圧しようとしたのではないかと、言う事が推測される。超文明人のアイロス星人にとっては、未開人の地球軍勢など、全く敵でもないと言う事だ。

最終的に、地球人とアイロス星人は武力で全面衝突するのだが、肉弾戦要員のアイロス星人はウルトラセブンの秘蔵武器のワイドショットによって倒され、アイロス円盤も地球軍最強のキリヤマ、クラタの戦闘機タッグの前に撃墜される。アイロス星人にとっては屈辱ではあるが、実力で力負けしてしまったのだ。自分の力を過信しすぎた結果の苦い惨敗だとも言えよう。

余談だが、アイロス星人は、のちに、怪獣**ドロボン**が関与していた宇宙戦争にも参加していた疑いがある。きっと、根っから戦闘が好きな宇宙人だったのだ。

6 侵略宇宙人たちの横顔（下）

地球軍との衝突の途中、ウルトラセブンと和平交渉を行なった宇宙人たちもいる。

アンノン星人は、セブンとの話し合いの結果、地球攻撃をやめ、故郷の星へと帰っていった。もっとも、アンノン星人の場合は、ただでさえ地球攻撃の為のプランがずさんで、地球着地に失敗して、大事な地球攻撃用のアイテムを紛失したり、肝心の地球攻撃方法もただ怪獣化して暴れるだけと言うもので、最終的には、セブン相手の格闘も敗北して決着がついていたので、話し合わなくても、どっちみち、撤退するしか最善の策は残されていなかったのかもしれない。

同じくモロボシダン（セブン）と話し合いを行なった**ペダン星人**は、互いに相手の星（地球とペダン星）を侵略しない約束を交わしておきながら、すぐにその約束を破って、本格的な侵略作戦を発動させている。恐らく、緒戦で地球軍やセブンと戦ってみた結果、自分たちの方の軍事的優位性を確信したので、つい汚い野心が湧き上がってしまったのだろう。

にも関わらず、どたん場で、形勢を一気にひっくり返されてしまったのは、捕虜にしていた地球人ドロシー・アンダーソンを地球側に返してしまったからに他ならない。和平成立の証として、ドロシーは地球側に返された訳なのだが、彼女はペダン星の兵器の弱点を唯一熟知していた地球人だったのである。

返す際に、ドロシーの記憶を消していたとは言っても、その消した記憶を地球軍側の医術でも回復できてしまった事を考えると、あっさりドロシーを地球側に引き渡した事自体が、かなり浅はかな行動であったとも考えられるだろう。

ペダン星本国が本気で地球侵略を決断したのは、セブンとペダン星人工作員が和平交渉を行なったあとだった。このペダン星人工作員は、のちのペダン星本国の決定を知る前に、ドロシーを地球側に返してしまった可能性があるのだ。もし、そうだとすれば、組織全体の意思が末端のメンバーにまで十分に浸透していなかった事こそが、ペダン星人敗北の最大の原因だったとも言える。

のちにペダン星人は、「ウルトラギャラクシー大怪獣バトル NEVER ENDING ODYSSEY」でも、自国軍の一兵士**ダイル**が命令違反を行なった事で、圧倒的な戦力を保持していた一個師団を壊滅に至らせている。

ペダン星人は、高度な軍事力や軍事組織を持つ一方で、組織内の構成員の自我や個性も強く、組織全体と構成員との間での認識の食い違いがよくあった事が、内部から作戦失敗をもたらしてしまう弱みになっていたのかもしれない。

ベル星人が、なぜ、地球の大気圏内に擬似空間を作っていたのか、その正確な理由は判明していない。単なる実験をしていたのかもしれないし、あるいは、地球侵略の為の前線基地にするつもりだったのであろうか。

なんにせよ、他人の星（地球）の上に、このような危険な人工大陸を作り上げる事は、とんだ迷惑行為である。実際に、多数の地球人が、この擬似空間内に遭難する被害にあっていた。地球側としては、このような擬似空間を駆除しようとするのは当たり前の反応であり、そうなる事を

ベル星人はよく分かっていなかったのかもしれない。例によって、ベル星人は、地球人の科学や文明レベルを大いに見くびっており、地球ごとき野蛮な星では自分たちベル星人は何をやったっていいし、地球人なんか擬似空間を捕捉できるはずがないとも考えていたのであろう。まさに、考え方が「知恵ある悪魔」なのである。

しかし、その奢りゆえ、擬似空間そのもののガードはめちゃくちゃ甘く、ひとたび地球軍に潜入されてしまうと、荒らされ放題で、とうとう最後には擬似空間の解体をも余儀なくされたのだ。

ロボットのユートムが警備していた地底都市も、その存在目的が不明だった建築物の一つで、侵略者の基地だった場合の事を懸念して、地球軍は一方的に爆破しているが、実は、侵略者などではなく、**地底人の居住都市**だった可能性も示唆されている。

地底人のただの居住区だったら、勝手に破壊してしまうのは、かなり乱暴だった感じもするのだが、この地底都市のおかげで地上では地震が頻発し、地上の地球人側も被害を被っていたので、いちおう、地上人側としての筋は通っているのだ。さらに、仮に地底人の居住都市だったとしても、肝心の地底人自体は姿を見せておらず、すでに滅びていて、残されたロボットだけが今なお警備を続けていただけだったのかもしれない。それを裏付けるかのように、この地底都市には、ユートム以外の防衛機能が全く備わっておらず、簡単に爆破する事ができたのだ。

ユートムの地底都市以上に深刻だったのが、**ノンマルト**の一件である。ノンマルトは、海底人と言うよりも、現地球人より早く、地球上に生息していた先住民族だった可能性が強い。北京原人やネアンデルタール人みたいなものだ。彼らは、現地球人によって、地上から追われ、海底で細々と暮らしていたのだが、現地球軍は、ノンマルトの**海底都市**を発見すると、やはり一方的に侵略基地の疑いをかけて、すぐに壊滅させてしまったのである。

現地球人とノンマルトの戦争は、現地球人の方が侵略者であったと判断するよりも、単なる地球人同士の見苦しい領土の奪い合いだったと考えた方がいいのかもしれない。気の毒でも、ノンマルトの絶滅とは、厳しい生存競争に負けたというだけの話だったのだ。

現地球人と戦うには、ノンマルトはあまりにも無謀で非力だった。番犬として怪獣**ガイロス**を手なづけていたようだが、戦力としては全く不十分だったし、海底都市にもほぼ防衛・反撃のシステムは備わっていなかった。ノンマルト軍の最大の戦力が、現地球人から奪った**戦艦グローリア号**で、あのウルトラホーク1号も苦戦させたと言うのは、現地球人側にとっては全く皮肉な話なのだった。

領地争いという点では、**カナン星人**も、地球の北極圏を勝手に占拠して、自分たちの領土だと言い張ろうとした宇宙人の一人である。しかし、カナン星人の場合は、地球人の事を見くびっていたと言うよりも、どうも、地球の事をよく調べてもいなかったような雰囲気が伺えた。どうやら、ウルトラセブンの存在すらも知らなかったような感じがするのだ。いざセブンと戦ってみると、あまりにも強いセブンに圧倒されてしまい、カナン星人は慌てて宇宙へと逃走するが、あっさりセブンに追いつかれ、ロケットごと粉碎されてしまうのである。

どうも、その言動にやたらとブレが目立ったのが**バド星人**である。

バド星人は、自ら「**宇宙の帝王**」を名乗り、地球へは、地球征服というよりも、自分たち以外の高度な知的生物の存在が許せないからと言う理由で、地球そのものを爆破するつもりでやって来たらしい。

ところが、地球軍がプロジェクト・ブルーと言う優秀な惑星防御バリアーを開発していたと知るや、「このバリアーがあると、我々の宇宙船が地球に入っただけでこられない」とこぼして、プロジェクト・ブルーを開発した地球人ミヤベ博士から、プロジェクト・ブルーのデータを強奪しようと目論む。しかし、地球爆破用の爆弾は、実は、無事に地球に潜入できていたバド円盤内にすでに積まれてあったのだ。

バド星人の作戦進行の細部にも、色々と問題点が目立つ。バド星人の自白電波は、なぜか捕らえたミヤベ博士には全く通用しなかった。地球軍の重要人物であるミヤベ博士が何らかの自白耐久訓練を受けていた可能性もあるし、バド星人の自白電波に重大な欠陥があったのかもしれない。とにかく、ミヤベ博士からプロジェクト・ブルーの秘密を聞き出せないとなると、今度は、バド星人は、ミヤベ博士の夫人であるグレイスを襲い始める。グレイスをホラー映画のヒロインまがいに怖がらせて、その姿を捕らわれのミヤベ博士に見せる事で、脅迫したのだ。手間のかかる事をダラダラやっているうちに、地球軍の精鋭（ウルトラセブン）がこの現場にやって来てしまい、バド星人は急いで退散せざるを得なくなってしまう。

撤退の際、バド星人はミヤベ博士だけを連行し、惑星破壊爆弾を地球に置いていった。考えたら、最初っから、そうすべきだったような感じもする。逃げるのが遅れたばかりに、ウルトラセブンの参戦を許してしまったバド星人は、円盤を地球に連れ戻され、ついには巨大化して、セブン相手の格闘戦にともつれ込む。バド星人の戦闘術には、科学的武器はいっさい無い。メリケンサックまで持ち出して、ひたすらケンカ殺法を繰り広げた末、とどめは、岩に頭をぶつけて、巨大バド星人は絶命する。

ちなみに、バド星人は、地球侵入以前にも、地球軍の月基地へとちょっかいをかけており、やはり、爆破未遂のうちに逃走していたらしい。

このように、バド星人は、作戦もどこか成り行き任せなら、口だけは達者で、綿密な計画のもとに動いている軍事組織っぽさがまるで感じられないのである。何やら、小規模なテロ集団か、チンピラの不良グループのようなムードが漂っているのだ。しかし、実際にそのような連中だったのだらうと考えてみれば、行動が行き当たりばったりだったのも、虚勢を張って「宇宙の帝王」などと自称していたのも、何となく頷けてもくるのである。

ミミー星人は、地球の海底より沈没した軍艦を引き上げ、爆弾兵器として再利用する節約ぶりを見せたが、実は、そのへんのコスパ精神が、地球侵略計画の失敗にも繋がっていたのかもしれない。

ミミー星人の円盤は、地球軍の潜水艇ハイドラランジャー二台を、ただ、円盤からの金縛り光線のみで拘束していた。もしかすると、コスパを追求しすぎたミミー星人は、円盤には重い武器類を装備していなかった可能性がある。代わりに、戦闘は全て、ロボット軍艦**アイアンロックス**に任せる事にしてた訳だ。

しかし、アイアンロックスの仕様もコスパしすぎたのか、難があったみたいである。アイアンロックスの真髓は、正体が時限爆弾である点なのだが、その爆発する為の方法は起爆装置のみに制限されていたらしく、ウルトラセブンの光線の洗礼を受けても、誘爆はしなかったのだ。ミミー星人の目論見としては、セブンや地球軍基地を巻き込んで、アイアンロックスを爆発させるつもりだったようで、それなのに、先にセブンにアイアンロックスを破壊されちゃったものだから、全てがオジャンになってしまったのである。

さらに、このあと、ミミー星人は緊急逃走に転じるのだが、ここでも致命的なミスを犯す。確かに、すぐ逃げれば、遠距離にいたセブンには追いつかれなかったかもしれない。しかし、逃げる際には、ハイドランジャーは光線から解放するしかなく、このハイドランジャーからの攻撃を受けて、ミミー星人の円盤はまんまと撃墜されてしまったのである。セブンばかりを警戒しすぎて、地球軍の戦力を見くびりすぎていた事も、ミミー星人を完敗させた理由の一つだったとも言えるだろう。

シャドー星人は、別名の「**宇宙ゲリラ**」通り、隠密工作に長けた侵略者だったようだ。地球人にやや似ていて、際立った特殊能力は持っていなかった分、王道の戦術や兵法を徹底してマスターしていたものと考えられる。のちに「ウルトラマンジード」で判明した事だが、シャドー星人の組織には、**ゼナ**と言う優秀な兵士育成教官まで存在したのだ。

そして、ゼナの厳しい教育を受けてきたからか、自分たちの作戦の僅かな不安点にも妥協しない一面があり、さらには、たまたま、地球人の超能力者ヤスイに自分たちの存在を予知されてしまった事が、地球攻撃計画の失敗にと結びついてしまったようである。宇宙からの侵略者は数多くいたと言うのに、地球への飛来を唯一ヤスイに予知されてしまったのが彼らシャドー星人だったなんて、あまりにも運が悪すぎたとも言えそうだ。

基地の隠伏も地球軍のマルサン倉庫（超兵器開発基地）の破壊も、シャドー星人は、全て問題なく成功させていた。ヤスイの事だって、まんまと拉致してみせたし、モロボシダン（ウルトラセブン）に秘密基地を発見されてしまったあとも、一方的にやられっぱなしではなく、相手を騙すのも戦術の一つとばかりに、怪獣**ガブラ**を使って、セブンをさんざん苦しめている。しかし、なんとも皮肉な事に、セブンを油断させる為に、人質のヤスイを解放したところ、そのヤスイにガブラの弱点を暴かれて、最後の詰め、セブンに負けてしまうのだ。ヤスイを返さなければ、セブンの油断も引き出せなかった訳だし、これ以上は、もうどうしようもなかったのかもしれない。

ポール星人は、生物としては、すでに神の領域に近く、地球を氷河期にしようとしたのも、侵略というより、自然の摂理を代行しようとしたからだと考えられる。地球の氷河期も、少なくとも二つはポール星人が引き起こしたものだだったのだ。この超越した宇宙人の前では、先進宇宙人であるウルトラセブンですらも赤子扱いなのである。

しかし、そこまで進化しすぎていた事が、同時にポール星人の欠点でもあった。洗練されすぎたポール星人には、「寒さ」や「真冬」という属性しか無かったのである。確かに、光の国の住

民であるウルトラセブンにとっては、それだけでも十分すぎる脅威だったのかもしれないが、逆に言うと、この「寒さ」と言う武器を乗り越えられてしまうと、ポール星人にはもう次の手がなかったのだ。

ポール星人の物質世界における代理人とも言うべし怪獣**ガンダー**は、凍結光線以外は、空を飛べるぐらいの能力しか持っていなかった。その為、怪獣の中では弱い部類に入る**ミクラス**相手でも苦戦を強いられ、ミクラスとの戦いでモタモタしている間に、凍えていたセブンや地球軍の立て直しを許してしまうのだ。一つの敵を攻めている間は、他のところが手薄になってしまうのもガンダーの致命的な死角だったと言えよう。

こうして地球側の総力戦の反撃を受けたポール星人は、唯一の攻撃道具であるガンダーを失ってしまい、「地球人の忍耐と使命感に負けた」と捨てゼリフを残して撤退するのだが、実際は自分たちが力不足だったとは、絶対に認めようとはしないのであった。

しかし、我々地球人の先祖が、過去の氷河期にだって屈せずに生き抜いてきたと言うのも、まぎれもない事実なのである。

ボーク星人は、科学力も戦闘力も、どちらも優秀ぶりを垣間見せたが、そのへんを過信しすぎたのか、地球防衛軍を壊滅させる手段や作戦進行については、ズサンさばかりが目立った。

地球軍の兵士を拉致して、サイボーグ化して配下にしたあと、その地球人兵に地球防衛軍基地にと爆弾を仕掛けさせると言う計画までは良かったが、その地球人兵に堂々と爆弾設置を行なわせたりしたら、そりゃあ、すぐ地球軍に阻止されてしまっても当たり前なのである。しかも、作戦が失敗したと分かると、ボーク星人のエージェントはわざわざ地球防衛軍基地にまで出向き、ミスした地球人兵を処刑し、証拠隠滅しようとする。そうやって、出歩いていた隙に、放ったらかしにしていた自分の円盤は地球軍に爆破されてしまうのだ。

なおかつ、地球兵の殺害にも失敗している。さらには、最後の爆弾を設置していたウルトラセブンにまで追いかける事態になってしまうのだ。せめて、セブンを地球防衛軍基地内に足止めさせられたら、当初の目的である基地爆破は達成できていたと言うのにである。

最後の爆弾の設置場所をどうしても知りたかったセブンは、賭けに出て、崖から落ちて絶体絶命のふりをするのだが、それを見て、つい勝利を確信し、気を許したボーク星人は、セブンに爆弾がついていると言う極秘事項まで、うっかり喋ってしまう。この何でもペラペラ喋りすぎる部分が欠点なのではないかと言う指摘もあるようだが、そもそも、ボーク星人は甲冑を身にまとった騎士道精神溢れる宇宙人だったので、卑怯な隠し事ができない性格だったのかもしれない。

巨大化したあとでのセブン相手の肉弾戦は、殴り合いや光線技などでは、ボーク星人もセブンに引けをとってはいなかった。しかし、最後は、ボーク星人側が装備していなかった武器、アイスラッガーによって、首を切り落とされてしまうのだ。

キル星人は、難攻不落の怪獣要塞・**恐竜戦車**を要にして、地球征服を目論んでいた。実際に、恐竜戦車はウルトラセブンを圧倒するほどのパワーである。しかし、地球軍が開発したばかりの高性能火薬スパイナーで対戦車用爆弾を作られてしまったら、簡単に攻略されてしまう恐れがあ

った。

そこで、キル星人は、スパイナーの実用化をひたすら邪魔し続けたのである。

キル星人の情報収集力はかなり高かったようだ。スパイナーの実験場への移送を、ラリーにカムフラージュして行なう事をまんまと嗅ぎつけると、あの手この手で妨害を仕掛けてくる。しかし、このラリー移送作戦すらも陽動作戦だった事を見抜けなかったのは、逆に、得た情報ばかりに頼りすぎたのが原因だったのかもしれない。

普通だったら、ここまで手間をかけて裏をかこうとしたラリー移送作戦の方が困ったなんて、思うはずがないのである。まさに「敵を欺くなら味方から」戦略に引っかかってしまったのだ。

スパイナーの実験がとうとう始まってしまったので、キル星人は、一か八かで、切り札の恐竜戦車を出動させて、スパイナーを強奪しようとする。結果としては、そのスパイナーで恐竜戦車を爆破されてしまい、スパイナーの実験台にもなってしまったので、全くの本末転倒になってしまった訳だ。

プロテ星人は、かなり科学力が高く、一方で乱暴な行動は好まない宇宙人だったようである。その地球侵略計画は、地球の情報収集（スパイ）の段階で頓挫してしまったのだが、それでも優れた科学技術をふんだんに用いた作戦の細部は、決して酷い内容でもなかった。

プロテ星人のスパイは、地球人の科学者に化けて、地球内に潜入した。大学教授という微妙な立場の役職に扮したので、情報も集めやすかったし、正体が疑われる危険も少なかったのだ。

プロテ星人のスパイが打ち上げた人工衛星の技術が高すぎた事、その衛星からプロテ星へ連絡を送った事、プロテ星人のスパイが変身した大学教授の履歴に詐称があった事など、一つ一つの疑問点が、線として結びついた結果、プロテ星人のスパイ活動は地球軍にもバレてしまうのだが、その時には、プロテ星人の方も情報収集はほぼ完了しており、あとは逃げ出すのみとなっていた。

地球軍のウルトラホーク2号の速度ではプロテ星人の円盤には追いつけない。ウルトラセブン相手の格闘も、幻覚戦法を用いる事で、プロテ星人本体が倒される心配はなかった。つまり、プロテ星人側は、スパイ活動がバレてしまった場合の対策も万全だったのだ。それでも作戦が失敗してしまったのは、地球人の優秀な科学者イチノミヤを自分たちの仲間へヘッドハンティングし、さらにはイチノミヤの思惑を十分に理解しきれなかったからに尽きる。

プロテ星人は、科学の万能さをとても崇高する宇宙人だった。だから、たとえ地球人であろうと、優れた頭脳の科学者ならば、同じ科学を崇拝する仲間として、志を共にできると考えてしまったのだ。その為、イチノミヤの持つ地球愛、同胞愛に最後まで気づく事ができず、イチノミヤ一人の捨て身の反抗によって、プロテ星人の全ての計画は一気に台無しにされてしまったのである。

似たような失敗を犯した宇宙人としては、他には映画「地球防衛軍」の**ミステリアン**がいた。ミステリアンもまた、地球人の科学者・白石を仲間を迎えたばかりに、最後は、白石の裏切りであって、地球前線基地（**ミステリアンドーム**）の陥落を決定的なものにされてしまうのだ。

プラチク星人は、実はもっと違う計画を目論んで地球に飛来していた可能性がある。

それが、地球軍のヒョッコ兵士であるアオキが、プラチク星人の宇宙戦車を早期に発見していたにも関わらず、自力だけでは撃退し損ねた上に、逃したあとも、個人的損得勘定から、宇宙戦車を見た事を上部に報告しなかったものだから、プラチク星人の方だって、地球軍の戦力や統制力など恐れるに足りない、と誤解してしまったらしいのだ。

しかも、やはり個人的損得勘定から、アオキは、地球軍の兵器マグライザーを奪いやすいような細工まで施してくれた。ここまでお膳立てしてもらったら、プラチク星人も、全ての予定を変更して、地球軍の野戦訓練の襲撃も強行したくなるというものなのである。

また、プラチク星人がそこまで大胆になれたもう一つの理由としては、プラチク星人自身が秘めた、骨になってもまだ死なないほどの強い生命力、を過信していたからとも考えられるだろう。

しかし、実際に、野戦訓練襲撃を行なってみると、地球軍を十分に壊滅させるまでには至らず、すぐに反撃される事態になってしまった。特に、ウルトラセブンは、想定外の強さであり、なりふり構わず、謝るふりをしてから、必殺のプラスチック液を浴びせたりもしたものの、全く効かない有様である。破れかぶれになって、ついには死んだように見せかけて、逆襲の機会を伺っていたプラチク星人なのだが、最後はアオキに撃ち殺されてしまったのだった。

ある意味、プラチク星人は、アオキの思惑に乗せられて、すっかり自分の実力不相応の行動を取ってしまい、最後までアオキに振り回された気の毒な侵略者だった、とも呼べるのかもしれない。

アステロイドベルトから地球へと惑星爆弾のディンを誘導した侵略者は、一説では、マンダラ星人じゃないかとも言われている。さらには、この侵略者は、ウルトラセブンは地球の傭兵になったばかりの頃から、この作戦を検討していたらしく、実は、ウルトラマンが地球を守っていた時に、早くもこの作戦を立案していたらしい、との情報もあるのだ。

それほど長期に渡って、じっくり練られていた計画にも関わらず、実行が遅れに遅れたのは、どうやら、その作戦内容の細部に、まだまだ多数の不安点が残っていたからなのであろう。そして、こうして決行に踏み切ったものの、やはりまだ完璧な作戦ではなかったようなのである。

この攻撃作戦は、小惑星ディンを巨大爆弾代わりにして、地球防衛軍基地にぶつける、という趣旨のものだったのだが、まず、地球の大気圏内に引き寄せた小惑星をピンポイントで地球防衛軍基地の上に落下させる事ができなかった。地球人の宇宙航行技術でも同じ事が言えるのだが、じっくりと目的の星の衛星軌道上を回ってからじゃないと、着陸地点を的確に定める事は困難なのである。しかし、そんなのんびりと衛星軌道などを飛んでいて、その時点で、小惑星を爆破されてしまったら、それこそ、地球に全くダメージを与えられない、という問題も抱えていたのだった。

侵略者が採用した最終案は、とにかく、惑星ディンをいったん地球上へと下ろし、それから地球防衛軍基地目指して慎重に移動させる、というものであった。もちろん、この方法にもリスク

が無い訳ではない。

そこで、侵略者は、惑星ディンに接近する地球軍の戦闘機は全て惑星ディン本体が捕捉するような仕掛けを施しておいたし、さらには強力な妨害電磁波やバリヤなどで、惑星ディンを徹底的に防御できるようにも整えていた。しかし、それでも、まだ、キリーのような特殊ミサイル（妨害電波めがけて飛んでいく仕組みになっている）を使われてしまうと、この爆弾惑星も容易に破壊されていたのだ。

加えて、惑星ディン内に取り込んだ地球軍の捕虜たちが捨て身の行動で破壊工作をした場合の対策も不十分だった。おかげで、惑星ディンは電磁波発生装置を内部から破壊され、惑星ディンの防御システムは一気にダウンしてしまうのだ。

一番重要な惑星ディンの誘導装置は、番犬代わりに怪獣リッガーに取り付けておく事で、もっとも強固に守っていたつもりだったみたいなのだが、これも裏目に出ている。リッガーがセブンに倒されてしまった事で、その内部に仕込んでいた誘導装置もラクに逆用されやすくなってしまい、あと少しのところ、惑星ディンも地球防衛軍基地の爆破可能区域内から遠ざけられてしまうのだ。

爆弾惑星を用いた、壮大で大掛かりな大作戦だっただけに、本当に成功させるにはあまりにも課題も多く、やはり最後は惨敗という形で終わってしまったようなのだった。

シャドウマンは、謎の侵略宇宙人が念力で操っていた死者の霊魂だとも言われている。ただし、謎の宇宙人自身が、地球人の死体を中継させて、地球上に出没させた謎の宇宙人本人の生き霊だった可能性もあるだろう。

このシャドウマンの地球軍基地侵入作戦は、かなり手が込んでいた。まずは死体そのものを念力で動かして、生き返ったかのような行動を取らせる。それを見て不思議に思った地球軍の兵士たちの手で、それらの死体を不審物として地球軍基地内の死体置き場へと運ばせたのである。

ここからがシャドウマンの本当の腕の見せ所だ。シャドウマンは、精神体だから、壁や障害物をいっさい通り抜けてしまえるのである。この能力を使って、地球軍基地内の厳重な機密書類庫内へ忍び込み、まんまと地球軍の全基地の所在地情報のマイクロフィルムを盗み出してしまったのだった。

とは言え、この不可思議なシャドウマンにも、いろいろと能力の限界があったようである。わざわざ、死体を地球軍基地内にまで運ばせたのは、シャドウマン自体は瞬間移動や高速移動ができない為、なるべく目的物のそばにまで死体を近づかせる必要があったのだろう。シャドウマンが持続して活動できる時間量にも制限があったのかもしれない。さらに、そもそもがシャドウマンは実体がない訳なのだから、あまり重たいものは持てなかったようだ。せいぜい、コップやマイクロフィルム程度の小さなものを運べる程度だったのだろう。しかし、その一方で、ウルトラセブンをミクロ化してしまえるような奇妙な超能力も駆使する事もできた。

盗んだマイクロフィルムの情報を、シャドウマンは地球軍基地内の送信機で電波に変えて、やはり中継地点を通過させてから、宇宙空間上の円盤母船（宇宙ステーション）の方へ送っていたのだが、このへんから、シャドウマンの計画も急に雲行きが怪しくなってくる。中継地点を挟む

事でカモフラージュしていたはずが、簡単に宇宙ステーションも発見されてしまい、地球軍の戦闘機やセブンと交戦状態になった結果、力づくで打ち負かされてしまったのだ。

シャドウマンと言う能力は、確かに人知を超えた脅威的なものだったかもしれないが、それ以外の通常戦力や科学力が地球人と大差がないと、詰めの部分で作戦が失敗してしまうと言う、良い例である。

ちなみに、シャドウマンは、幽霊状態の時も、宇宙ステーションでも、セブンをカプセル（コップ）に閉じ込める戦略を用いていたが、あるいは、そのような方法にこだわる文化や習性でも持っていたのかもしれない。

近年（2006年以降）では、防犯カメラ等に偶然映り込んでいる謎の影法師の事が**シャドーピープル**、**シャドーマン**などと呼ばれて騒がれている訳なのだが、この「ウルトラセブン」のシャドウマンこそは、まさに、そうした現代のシャドーマンの先駆けだったのだとも言えそうである。

泡状の生命体である**ダンカン**は、巨大怪獣形態ですら変身の一つに過ぎず、泡そのものが本来の姿だったようだ。しかし、知能はかなり高かったらしく、機械を使ってビル街一つを丸ごと地中移動させたり、M78星雲人であるウルトラセブンですらも催眠コントロールしてみせた。

終始、地球人の霊媒師・ユタ花村をメッセンジャー代わりに利用していたのは、ダンカン自体は地球語の発声機能を持ち合わせていなかったからだと思われる。（ダンカンの化けた男が日本語を喋っているシーンを見受けるが、あれは視聴者向けの補助描写であり、本編内では地球人相手のはっきりした対話を行っていない）

で、ダンカンが地球に訪れた目的は、永続的な侵略などではなく、一時的な避難であった。その為に、地球滞在中に住む場所を欲しがったのだ。そもそも、泡状生命体がなぜ、地球人向けの住居（ビル街）なんかに住みたがるのかも不明なのだが、そのへんの理解不能な生態の持ち主である時点で、地球人とは相容れない存在だったのかもしれない。ケンカっ早くて、地球人たちが自分たちの居住区（実際は、地球人から盗んだ蒸発都市）に入り込んだだけでも、すぐに一方的な宣戦布告も行なっている。

その割には、十分な戦略を持っていた訳でもなく、セブンを地球人側に奪回されてしまうと、たちまち全滅させられてしまったのだ。地球への避難は緊急であったし、じっくり策を練っている時間もなかったのかもしれない。セブンを自分たちの尖兵にできたのも、事前に決めていた作戦ではなく、偶然の賜物だったのであろう。その場その場での思いつきのような戦略では、最後までうまく進行するはずもないのだ。

地球人に、私怨から復讐しようとした宇宙人としては、ザンパ星人やトーク星人などがいる。**ザンパ星人**は、全滅させられた宇宙船団の残党で、宇宙船団を壊滅させた地球軍の隊長たちだけを個人的に狙ったのだが、何せ、相手は百戦錬磨の地球軍の戦闘のプロだし、かなり慎重に計画を進めていたとは言っても、やはり、復讐を完璧に遂行するのは最初っから難しかったのかもしれない。わずかな手がかりから復讐計画もバレてしまい、この生き残りザンパ星人も憎き仇の手で始末されてしまうのだ。

本来は善良な宇宙人だった**トーク星人**は、無知で野蛮だった過去の地球人たちによって仲間を殺された事で、復讐の鬼と化していた。全滅兵器を完成させて、地球人を手当たり次第に殺しまくろうとしていたみたいなので、ザンパ星人の復讐とは比較にならない大ごとなのだ。

このトーク星人の復讐計画が事前に阻止されてしまったのは、自分の妹である亡きシシーそっくりの地球人アンヌに心を奪われて、翻弄されてしまったからと言うよりも、300年間も山の奥地に引きこもって、ただひたすら兵器製造に没頭して、外界の情報を完全に遮断していた為だからと考えられるだろう。この300年の間に、地球人もぐんと進歩していた。ウルトラ警備隊みたいな最新鋭の防衛組織まで設立されていたのも知らなかった事が、トーク星人の復讐計画の失敗の最大要因となったのである。地球人は愚鈍で野蛮なだけだと思っていたトーク星人は、ウルトラ警備隊の狡猾な罠にはめられて殺された時、さぞ無念だったに違いあるまい。死んでも死にきれず、そのまま、トーク星人は巨大な悪鬼に変わって、蘇ったのである。

ペガ星人は、もとより、地球の大気圧には肉体が耐えられないと言う、大きなペナルティを背負っていた。それなのに、なぜ地球に目をつけたのだ、と思う人もいるかもしれないが、地球人だって、生身じゃ暮らせない月や火星に進出しようとしているのだから、必ずしもヘンな話でもないのである。ただし、ペガ星人は、宇宙服やパワードスーツを着てまでして、自ら地球の大地に降り立って活動しよう、と言う意気込みもなかったらしい。

ペガ星人は、代わりに、地球人を催眠洗脳して、自分の手駒として利用したのだった。ところが、その洗脳用装置もペガ星人の円盤内にあると言う、実に手間のかかる状況だった。その為、手先の地球人を増員するには、例えば、ターゲットの人間をそそのかして、自ら円盤の元へ来させるか、あるいは、すでに手先になった地球人に円盤まで誘拐させるしかなかった。ピラ星人の洗脳方法などと比べても、たいへん技術が遅れており、しかも、強い衝撃があると洗脳があっさり解けてしまう不完全なものでもあったのだ。

何にせよ、この地球人を手駒に使う隠密作戦は、やる事が繊細で煩雑な分、うまくいかない確率も高く、実際に途中で失敗してしまうのだが、そうなる事もある程度は計算範囲内ではあったのかもしれない。

むしろ、ペガ星人は、**非常に攻撃力の高い円盤**にと搭乗していた。最終作戦としては、この円盤で敵地に乗り込んでいって、実力行使の攻撃を行なうつもりだったのではないかと考えられそうなのである。

だが、この武力衝突でも、結局はペガ星人の尖兵はウルトラセブンのパワーには勝つ事ができなかった。これで、ペガ星人の本作戦（太陽系進行計画）そのものが阻まれてしまったのである。

地球を制圧するには、そもそも、ペガ星人の体質や作戦立案、武力レベル、科学力などのあらゆる点が、十分に見合ったものではなかったのかもしれない。

水棲宇宙人の**ピニヤ星人**は、地球の水中への集団移住を企んでいたが、地球の生態系とは肉体構造が適応していない為、まずは、地球の水の成分を変質させるクロロマイト鉱石を手に入れよ

うとしていた。

このクロロライト鉱石を保有していたのが地球人のゴダイ博士だ。ピニヤ星人の地球潜伏は、地球軍に見つからないほど巧妙だったのに、クロロライト鉱石欲しさから、ゴダイ博士への干渉の仕方だけはかなり強引なものになってしまったようである。そこから足が付き、さらには、クロロライト鉱石ばかりに夢中になっていたものだから、地球軍の罠もうっかりと見抜き損ねて、ついには、切り札の怪獣ヤモを出動させる前に、ピニヤ星人のエージェントも円盤ごと葬られてしまうのだ。

マヤは、マゼラン星人の地球派遣作業員だった。その任務は、モロボシダン（ウルトラセブン）からウルトラアイを奪い取り、その足止めをする事だったが、マゼラン星人がマヤの任務を重視していたかどうかは、はなはだ怪しい。マゼラン星人の恒星間弾道弾はセブンの武力を持ってしても破壊できないスーパーウエポンだったからだ。

恐らく、マヤの任務は、万が一程度の保険だったのであろう。だから、マゼラン星人も、マヤの動向を最後まで見届けず、途中で捨て駒にしてしまったのだ。しかし、まさに、そのせいで、地球爆破計画も失敗に終わり、恐らくは、自分たちの星を自分の兵器で破壊されてしまう事態になってしまったのである。

マヤは、地球の事を「狂った星」と蔑んでいたが、その認識だって、マゼラン星国家に植え付けられたものに違いなく、マゼラン星の方こそ、国民の思想そのものを規制してしまった、狂った独裁国家だったのかもしれない。そんな国で、作業員の英才教育を受けさせられたマヤなのだから、たとえ捨て駒にしても裏切る事はあるまいと、マゼラン星中枢も踏んでいたであろう。

しかし、実際には、地球人の歴史を見ても、優秀なスパイや作業員があっさり祖国や組織を裏切る事はよくある話である。むしろ、エリート作業員ほど、異種の文化や思想には弱く、そのようなものに触れた途端、ライフショックを受けて、これまでの強い忠誠心が揺らいでしまったりするものなのだ。

マヤは、そのまま地球に帰化する事をダンに勧められたが、その提案は退け、自害してしまった。多分、マヤの地球人風の姿は改造による変身だったのだと思われる。元々は、映画「宇宙人東京に現わる」に出てきたパイラ人のような容姿の宇宙人だったのかもしれない。だとしたら、醜い地球人の姿のままでも生き続けろと言われても、とても耐えられるはずがないのも当たり前なのである。

ガッツ星人は「いかなる戦いにも負けたことがない、無敵」を自称する宇宙人だけに、ウルトラセブンを捕獲するまでは、ほぼ完璧な作戦を展開してみせた。にも関わらず、その後の行動は、常に後手後手に回ってしまい、ついには地球軍に逆転されてしまったのは、地球人の底力を舐めてかかっていたのと、事前の打ち合わせ以外の部分で臨機応変な対応が取れなかったからと考えられる。あまりにも知略に頼りすぎて、完璧さばかりを追求しても、それはそれでアダになってしまうのだ。

セブンだけが地球軍の主要戦力だと見くびってしまったのも浅はかだったと言えるだろう。実

際には、過去の戦歴を見れば、セブンと地球軍（ウルトラ警備隊）は共闘する関係であり、ウルトラ警備隊がセブンを救った事だって少なくはなかったのだ。今回だって、ウルトラ警備隊の踏ん張りが、セブンの奇跡の復活を実現させたのである。

ダイモード鉱石の争奪戦で、ガッツ星人が負けてしまった（偽のダイモード鉱石を盗んでしまった）のは、本当に運が悪かっただけの話なのかもしれないが、これだって、ガッツ星人にもっと機転があって、ヘンに余裕を見せたりしなければ、回避できた失敗だったはずなのだ。その後も、ガッツ星人が些細なミスを繰り返して、とうとうセブンの蘇生にまで漕ぎ着けられてしまったのは、ガッツ星人側が、セブン捕獲までしか緻密な計画を立てておらず、地球軍の抵抗などは適当にあしらっても何とかなると甘く見てしまったからに他ならないのである。

セブンの再参戦後は、それこそ対抗策も無ければ、どうすればいいのかも分からない有様で、ガッツ星人は、円盤から出陣する事もなく、ぶざまに倒されてしまうのだ。

テペト星人の地球侵攻は、円盤の地球突入段階でその事を地球軍にキャッチされており、さらには目立ちすぎる野外活動を展開した時点で、失敗していたとも言える。テペト星人の円盤も用心棒の怪獣**テペト**も、正攻法では、地球軍やウルトラセブンに勝てるほどの実力は持っていなかった。

テペト星人の容姿が、地球の伝説の生き物カッパに酷似していて、実際に今回の地球侵攻でも、頻繁にカッパと間違えられてしまったあたりに、テペト星人の地球侵攻のノーテンキさの理由が隠されていたのかもしれない。

きっと、テペト星人はこれまでも何度も地球には訪れていたのだ。その度に、その姿を地球人には目撃されており、地球人は、テペト星人よりカッパを想像したと言う事も考えられそうなのである。だとすれば、テペト星人は、過去の飛来でも地球を大々的に征服していなかった事から、今回の飛来も、大がかりな地球侵略の意思はなかったのかもしれない。しかし、地球人と十分なコンタクトを取ろうとしなかったものだから、一方的に侵略者と決めつけられて、撃退されてしまったのだ。

テペト星人側にしてみれば、今回の地球飛来でも、前回のまだまだ原始的だった地球人のイメージしか無かったのであろう。短期間に、ここまで地球人の科学や文明が進み、地球人自身も凶暴で好戦的になっていたとは思ってもいなかったのだ。このへんの認識のズレゆえに、テペト星人は今回の地球侵攻でも、あまりにもズサンでノーテンキな行動を取ってしまったとも見なせそうなのである。

ロボットが支配する**第四惑星**は、ダンたちが見た、本当にただの悪夢だったのかもしれない。仮に第四惑星が実在していたとしても、ウルトラセブン一人の攻撃で、あえなく壊滅されてしまった第四惑星の侵略部隊は、それほどの凄い軍事力にも感じられなかった。

セブンの存在が想定外だったからこそ、第四惑星の侵略部隊ではまるで歯が立たなかったと言う事も考えられる。しかし、第四惑星ロボット国家だって、優秀な中枢コンピューターの指示に従って、緻密な地球植民地計画を立案し、地球軍を確実に圧倒できるだけの戦力も整えていた

はずだ。セブンの存在だけを知らなかったなんて事はありませんように思うのである。

むしろ、コンピューターが優秀すぎたからこそ、計算によって分析できなかった未知の宇宙人ウルトラセブンのデータがすっぽり抜けてしまったのかもしれない。地球人の現代科学が魔法や幽霊などの概念をいっさい含めようとしないように、第四惑星のコンピューターも、第四惑星の科学レベルでは理解不能のウルトラセブンの事は完全に無視して、地球侵略計画を組み立ててしまったのかもしれないのだ。

そのアンノウン要素であるウルトラセブンに、地球進軍前に本国に來られてしまって、総合センターから侵略部隊まで何もかもぶち壊されてしまうとは、第四惑星のロボットたちの方こそ、悪夢のような話であったかもしれない。

なお、ロボットに乗っ取られてしまった文明惑星としては、他にも、**サーリン星**や**ファンタス星**などがあり、第四惑星の悪夢は、地球人に限らず、どこの惑星人にとっても、決して他人事ではないのである。

ゴーロン星人は、地球のモンキーセンターに潜伏して、地球人の総猿人間化計画を推し進めていた。実験体の猿人間である**ゴリー**を適当に野外にも放していたのは、データを取る必要性があったからで、その結果、発生した事件によって、モンキーセンターが疑われてしまうのも、ある程度は覚悟しての行動だったのだろう。

何よりも、ゴーロン星人はモロボシダン（ウルトラセブン）に計画がバレてしまっても、さほど物怖じしていなかった。と言って、何か必殺のセブン対策を用意していた訳でもない。ゴーロン星人は、実力の肉弾戦でセブンに勝つつもりでいたのだ。

実際に、ゴーロン星人の怪力や脳波攻撃はかなりセブンを苦しめている。しかし、最終的には、セブンの遠距離からの光線連射がゴーロン星人の全ての反撃を封じ込め、そのまま引導を渡す事になったのだ。自分の力を過信しすぎたゴーロン星人の完敗である。

同じく、自信過剰から敗北してしまった侵略者としては、**サロメ星人**がいた。サロメ星人は、**ウルトラセブンの偽物ロボット**を製造し、本物の代わりに、地球で暴れさせようとしたのだ。

偽物ロボットに欠けていたウルトラビームの秘密を本物のセブン（モロボシダン）から聞き出すまでは良かったのだが、このあと、サロメ星人はとても不用心な失敗を犯す。ダンを直接殺さずに、海底工場基地の爆破に巻き込ませて死なせる、と言う回りくどい方法を選んだのだ。おかげでと言うか、案の定と言うか、ダンは爆発の直前に脱出に成功して、本物のセブンにと変身する。

サロメ星人が、血を見るのを嫌うほど紳士だったとは思えない。本物のセブンが出現した時のサロメ星人の反応を見た限りでは、どうも、サロメ星人は、自分たちの自慢の偽セブンと本物のセブンを、どちらが強いかわかたかのような雰囲気も伺える。つまり、自分たちのロボット製造技術に自惚れたあまり、本物のセブンを確実に葬っておく安全牌を取るよりも、偽セブンと本物のセブンが戦う事態になる可能性もわざと残していたようなのだ。

でも、その判断ミスにより、偽セブンの敗北とともに、サロメ星人の野望そのものが潰えてしまうのである。偽セブンがなぜ本物のセブンに勝てなかったかについては、様々な理由が考えら

れるので、ここでは深くは追求しない。

ペロリング星人は、星にカモフラージュした大円盤群で地球へ攻め込み、一気に占領してしまうと目論んでいた。この円盤群は不透視バリエーションを使っている為、専門家の高度な天体望遠鏡ほど騙されやすいのである。しかし、質の悪いアマチュアの望遠鏡だと、ごく稀に実体が写ってしまう事があった。そこで、ペロリング星人は、あらかじめエージェントを地球に滞在させておき、円盤の秘密を発見してしまったアマチュア天体観測家の地球人たちをマークするようにしていたのである。

そうしたアマチュア天体観測家をすぐに始末でもしたら、逆に疑われてしまう。ペロリング星人は、むしろ反対に、アマチュア天体観測家をイソップ寓話の「オオカミ少年」に仕立て上げてしまう事で、真実をもみ消してしまおうとしたのだった。それでも、最終的には、地球軍に気づかれてしまった訳なのだ。

ペロリング星人の大円盤群と地球軍は外宇宙で交戦状態となり、おそらく、ペロリング軍は撤退を余儀なくされている。と言う事は、仮に円盤群が無事に地球に到着していたとしても、結局は撃退されていた可能性が強いのだ。

連戦連勝を誇る地球軍のドッグファイトの腕前は、今や、そこまで完成されきっていたのだ。

その事は、フック星人との戦闘でも伺い知る事ができる。

フック星人は、すでに地球へと大円盤部隊を到着させていたのだ。あとはもう戦うだけの状況だった。

ウルトラセブンへは、邪魔されないように、三人もの格闘要員のフック星人をあてがって、足止めしている。にも関わらず、フック星人の大円盤部隊は地球軍のドッグファイトだけで撃墜されてしまったのだ。

この時期のウルトラ警備隊は、全く、神がかりな強さなのである。侵略宇宙人たちも、いい加減、地球への侵攻計画は断念してしまうのも頷けると言うものなのだ。

もちろん、フック星人の戦力が、地球軍と比べても、あまりにも低かった可能性もあるだろう。また、フック星人は光に弱い、音波で仲間同士の意思疎通を行なう、などの独自の特徴を持っており、地球軍もそのへんの習性をついた特殊兵器を併用する事で、フック星人の円盤部隊を撃滅した、と言う事も考えられるかもしれない。

ゴース星人は、「史上最大の侵略」と呼ばれる30億皆殺し作戦を引っさげて、地球に挑戦してきた。これは、大量の地底ミサイルを使って、全地球人をまとめて攻撃しようと言う一大作戦だった。しかし、このような大掛かりな作戦を何とか決行にまでこぎつけられたのは、皮肉も、地球軍側の守護者のはずのウルトラセブンがこの時期は衰弱状態で、色々とヘマをやらかしてくれたからなのでもあった。もし、セブンの調子が通常通りであれば、ゴース星人も、作戦準備完了前に撃退されていたはずであろう。

しかし、ここまで恵まれた戦況であったにも関わらず、ゴース星人は敗北してしまったので

ある。地球人もセブンも、ボロボロになりながらも、最後まで不屈の精神で踏ん張り続けたからであった。地球人やセブンの底力は、侵略宇宙人たちが考えている以上のものだったのである。

ゴース星人は、不運にも、自分たちの前線基地の場所を地球軍に発見されてしまった。これもまた、地球側が侵略慣れしていたからこそ、迅速な基地発見もできたのだろう。ゴース星人側も、自分たちの壮大な作戦に酔いしれてしまい、少々油断していたのかもしれない。とにかく、この基地発見が決定打となり、ゴース星人の侵略部隊および地球前線基地は、これまた皮肉にも、地底ミサイル化した地球軍戦車（マグマライザー）によって壊滅させられてしまうのである。ゴース星人が、片手片足の不具になっても、まだ使役し続けようとした怪獣**パンドン**は、基地崩壊後に無駄に出撃したのだが、その姿には、もはや将来性のない哀れさすら感じられた。

ゴース星人の大侵略のあと、地球からはウルトラセブンが去り、地球軍もしばらくは活動不能な状態だったのではないかと思う。

しかし、地球にとって幸いだった事に、この期間に、悪質な侵略宇宙人が攻めてくる事はなかった。ゴース星人の侵略部隊が全滅してしまった為、地球の危機状況が外宇宙の侵略者にも悟られずに済んでいたようなのだ。それどころか、当分の間、地球へは侵略者が飛来する事も無くなっていた。

ペロリング星人やフック星人などの大円盤部隊を撃退した事で、地球軍の名声も宇宙に響き渡り、うかつに地球に手を出そうとする侵略宇宙人が居なくなったからなのかもしれない。あるいは、宇宙全体に広まっていた侵略ブームもようやく落ち着きだした、と言う事も考えられる。

再び、地球に宇宙人が訪れるようになりだしたのは、ネビュラ遊星が**スペクトルマン**を、光の国が**ウルトラマンジャック**を、地球の常駐警備員に配置してからであった。

新たに地球に飛来しだした侵略宇宙人たちは、**惑星Eのゴリ**、**ゼラン星人**、**ナックル星人**、**ブラック星人**、**バルタン星人Jr.**、**ストラ星人**、**グロテス星人**、**ケンタウルス星人**、**メシエ星雲人**、**ズール星人**、**ササヒラー星人**、**バット星人**など、そのほとんどが巨大怪獣を攻撃兵器として引き連れていて、その怪獣の能力を侵略作戦の主軸においているか、あるいは、怪獣を思いっきり暴れさせるかの、どちらかであった。

多くの教訓から、地球侵略にあたっては、侵略船団を派遣するよりも、巨大怪獣を用いた方が有効である事に侵略者たちも気づいたのである。そして、この時期の地球軍（怪獣GメンやMAT）も、怪獣相手の戦闘は大いに苦戦したのであった。

やがて、異次元の悪魔**ヤプール**が地球への侵攻を本格化しだす。ヤプールは、怪獣兵器である超獣**ベロクローン**一匹の力で、とうとう地球防衛軍を壊滅まで追いやり、あらためて、戦闘機相手の戦いでは、巨大怪獣の方が有利である事を立証してみせたのだ。

平成・令和生まれに捧げる特撮学

<http://p.booklog.jp/book/130002>

著者 : anurito (半日天下)

著者プロフィール : <http://p.booklog.jp/users/anurito/profile>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/130002>

電子書籍プラットフォーム : パプー (<http://p.booklog.jp/>)

運営会社 : デザインエッグ株式会社