深夜アニメのトラウマ構造：最終戦争の破局は回避されるのか

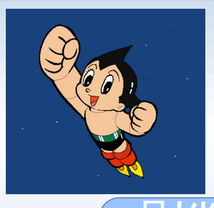
森年恵・木下雅博
森茂起　（協力）川口茂雄
（甲南大学文学部・人間科学研究所）

目的：『鉄腕アトム』に始まる「ロボットアニメ」から発展し「深夜アニメ」として深化した戦後日本の独特なアニメ文化の系譜に注目し、戦争のトラウマの一つの表現＝処理として検討する。

鉄腕アトム　分析対象アニメ
日常系　アニメジャンル　ジャンルの流れ
第1次ブーム　アニメ史
最終兵器　主要主題
影響関係
マクロス　周辺作品
ﾌﾗｯｼｭﾊﾞｯｸ　トラウマ関連概念
オタク化　質的変化　流れ
政治というテーマ　内容傾向

第1次ブーム
（1960年代半ば、宇宙SFもの）

『鉄腕アトム』



ロボットアニメ誕生

キューバ危機（1962）

魔女っ子

『魔法使いサリー』

破壊

「世界の終わり」感覚

第2次ブーム
（1970年代半ば～80年代半ば）

kamikaze

ロボットアニメ

『機動戦士ガンダム』

核兵器

雇用機会均等法（1985）

『超時空要塞マクロス』
『宇宙戦艦ヤマト』
『風の谷のナウシカ』

女性の社会進出・外で働く母

セカイ系

『AKIRA』

主人公のオタク化・ヘタレ化

戦闘少女もの

『美少女戦士セーラームーン』

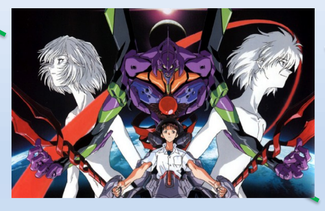
『新世紀エヴァンゲリオン』

子どもの最前線参加

阪神淡路大震災
オウム真理教
（1995）

社会・政治・経済の次元を介在させることなく、《世界の終わり》が個人の内面の悩みとショートカットする

『もののけ姫』



深夜化
年代の上昇

『最終兵器彼女』

第3次ブーム（深夜アニメ開始）
（1990年代半ば～2000年代半ば）

最終戦争

『千と千尋の神隠し』

最終兵器

世代間連鎖

同時多発テロ
（2001）

「テロ」「政治」が日常のなかで前景化、可視化＝もはや遠い世界でも、偉い人たちの事象でもない

政治系

経済・労働問題

政治というテーマの導入

“巨大ロボット”表象の減少

『蒼穹のファフナー』
『ぼくらの』

ノイタミナ枠
成人対象
シリアス化

日常系

youtube サービス開始
（2005）

携帯電話の普及
監視社会化

Twitter 日本語サービス開始
（2008）

『涼宮ハルヒの憂鬱』

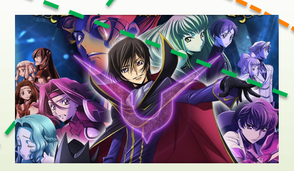
『らき☆すた』『けいおん！』

中間的作品
タイムトラベル＋日常

アニメファン以外の一般視聴者層に届く「ゆるい」作品のヒット

ﾌﾗｯｼｭﾊﾞｯｸ

『コードギアス反逆のルルーシュ』



リーマンショック
（2008）

個人の努力で避けることのできないグローバルな経済的破局のリアリティ

極限状況における「倫理」

日常に入り込む脅威

『ひぐらしのなく頃に』

時間軸

『もやしもん』

細菌兵器
化学兵器

深夜放送枠を生かしたテーマの追求

『STEINS;GATE』

タイムリープもの

世界の破壊、兵器といった観点をクロースアップしたため、AI・サイボーグ系は含まなかった。

職場の殺伐化
終身雇用崩壊
派遣社員増加

東日本大震災
（2011）

日常にすでに入り込んでいる脅威

記憶

1本のメールが世界を歪める

『攻殻機動隊』
『PSYCHO-PASS サイコパス』

『魔法少女まどか☆マギカ』

『機動戦士ガンダム鉄血のオルフェンズ』

反復強迫
破滅回避のために絶望的タイムリープを繰り返す

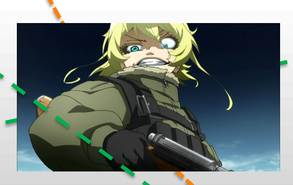
『Re:ゼロから始める異世界生活』

「カタストロフの回避」から「カタストロフ後的世界でのサヴァイヴァル」へ

シャルリ・エブド襲撃
（2015）

『シン・ゴジラ』

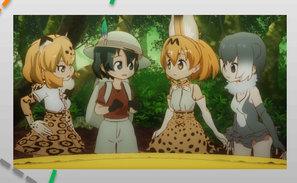
不穏な日常系



『けものフレンズ』

『君の名は。』

自然環境



『幼女戦記』

『シュタインズ・ゲート ゼロ』

『ケムリクサ』

「核」「神風」「終末」「喪失」といったトラウマ的表象を「ロボットアニメ」のジャンルの発展とともに描いてきた日本アニメは、深夜枠の展開の中で、ロボットの表象を離れて、「最終戦争」「最終兵器」「終末」などの主題をさらに深化させる。そのつどの社会情勢、世界情勢から主題を取り込みながら、「破局の回避」vs「喪」の緊張関係の中ですぐれた作品を生み出し続けている。世代を超えたトラウマ的主題の継承に果たす役割は大きく、さらなる分析が求められる。

トラウマの前景化

『少女終末旅行』

「破壊を避けなければならない」から「まあしょうがない。ここでやっていくしかない」への諦め？　成熟？

遺体のない母の死の受け入れ

『宇宙よりも遠い場所』

あいまいな喪失