

学位論文

『機動戦士ガンダム UC』の構造

—ノースロップ・フライのミュトス概念による分析—

慶應義塾大学

総合政策学部総合政策学科

嶋田正希

学籍番号 72035328

要旨

本研究は、OVA アニメ『機動戦士ガンダム UC』（以下『UC』）を対象に、物語がいかなる構造を持ち、どのような方向へ運動しているのかを分析することを目的とする。分析にあたっては、ノースロップ・フライ（1957）の神話批評理論、とりわけ「ミュトス mythos」の概念を用い、物語の配置や運動のあり方に注目した。

まず、『宇宙世紀ガンダムシリーズ』が、作品を越えて共有される探究的枠組みの上に成立していることを前提として位置づけ、その上で『UC』の物語構造を検討した。その結果、本作においてはロマンス的ミュトスが起動されている一方で、最終的な到達点へと完遂されない構造が採用されていることが明らかとなった。主人公は世界規模の選択に関与しながらも、特定の陣営や価値を代表する存在として確定されることはなく、物語は単一の解答へと収束しない。

本研究は、『UC』が宇宙世紀における探究神話を終結させる作品ではなく、その不確定性を引き受けることで次へと接続する作品であることを示すとともに、フライのミュトス概念が、長期的な物語文脈に依拠する単一作品の分析にも運用可能であることを明らかにする。

目次

第1章 序論

- 1.1 研究背景
- 1.2 本論文の構成

第2章 先行研究と理論的枠組み

- 2.1 ノースロップ・フライの神話批評論
- 2.2 フライ理論を用いた文学研究の展開
 - 2.2.1 類型分類としての運用：中心配置の運動を記述する方法
 - 2.2.2 構造と象徴の運用：反復と逐字相に基づく読み
 - 2.2.3 映像分析への接続：類型は媒体を越えて運用される
- 2.3 文学理論を応用したアニメ研究
- 2.4 本研究の立ち位置と新規性

第3章 分析枠組みと方法

- 3.1 本研究の分析視座と目的
- 3.2 宇宙世紀における全体的探究神話の位置づけ
- 3.3 本研究の分析手順
- 3.4 ミュトス概念の運用
- 3.5 モードとミュトスの役割分担
- 3.6 分析対象と分析単位

第4章 『機動戦士ガンダム UC』の物語構造分析

- 4.1 結末における世界の状態の把握
 - 4.1.1 結末における主人公の位置
 - 4.1.2 結末における共同体と世界の状態
- 4.2 物語全体のミュトス的傾向の仮定
- 4.3 仮定されたミュトス的運動を揺さぶる転換点の検討
 - 4.3.1 敵対勢力の性質：「現役の敵」ではなく「残党」
 - 4.3.2 試練として配置される死とロマンス的前提の剥奪
 - 4.3.3 コロニーレーザー阻止と一時的救世主性
- 4.4 人物配置によるミュトス的運動の分岐と不確定化
 - 4.4.1 成長の糧を与える人物の配置

4.4.2 確信を揺らし続ける存在としてのフル・フロンタル

4.4.3 もう一人の主人公候補としてのリディの並置

4.5 ロマンティック的語彙としての「役割」と「配置」

第5章 『機動戦士ガンダム UC』と宇宙世紀の探究神話

5.1 「全体的探究神話」を引き受ける物語としての『機動戦士ガンダム UC』

5.2 主人公モデルの更新としての『機動戦士ガンダム UC』

5.3 宇宙世紀における『機動戦士ガンダム UC』の特異性

第6章 結論

第1章 序論

1.1 研究背景

現代の物語作品、とりわけシリーズ性をもつ作品においては、物語が明確な終結を迎えないまま継続される例が多く見られる。作品は一定の目標や対立を提示しながらも、それらが完全に解消されることなく、次の作品や別の語りへと引き継がれていく。このような「終わりきらない物語」のあり方は、現代の物語文化における特徴的な傾向の一つである。

しかし、そもそも物語はどのような構造を前提として理解されてきたのだろうか。文学研究の分野では、物語がいかに始まり、展開し、終結するのかという構造は、古くから重要な検討対象とされてきた。神話や叙事詩、ロマンス文学などにおいては、主人公が試練を経て目的を達成し、価値や秩序が一定のかたちで回収される物語構造が繰り返し確認されている。

こうした物語構造を体系的に捉えようとした研究として、クルティウス（1971）やフライ（1957）の研究が挙げられる。彼らは文学作品を個別の歴史的事例としてではなく、反復される構造や型の体系として捉えることで、物語が文化の中で持続する条件を明らかにしようとした。とりわけフライは『批評の解剖』（1957）において、ロマンス、悲劇、喜劇、アイロニーといった類型を通じて、物語がどのような運動を経て終結へと向かうのかを理論化している。

文学研究においては、物語が終結へ向かう構造を有することが、長らく前提として共有されてきた。一方で、現代の映像作品、とりわけアニメ作品を対象とした研究においては、作品の主題や表象に焦点を当てた分析が蓄積されている反面、物語がいかなる構造を持ち、どのような運動として展開されているのかを正面から扱う試みは、必ずしも十分であったとは言い難い。

現代のアニメ作品には、明確な終結を回避しつつ物語が継続・拡張されていく事例が多く見られる。こうした「終わりきらない物語」を、単なる未完性や商業的要請の結果としてではなく、物語構造そのものの問題として捉え直すことには、一定の意義があると考えられる。そこで本研究では、現代のアニメ作品を一つの物語テキストとして扱い、物語がどのような構造を持ち、終結へ向かう運動をいかに引き受け、あるいはどのように回避しているのかを、文学理論の枠組みから明らかにすることを目的とする。その上で、本研究は以下の問いを設定する：

RQ1：『機動戦士ガンダム UC』は、フライの神話批評理論におけるどのミュトスの運動を起動し、いかなる点でその完遂を回避しているのか。

RQ2：その未完の構造は、『宇宙世紀シリーズ』という長期的文脈の中で、どのような物語的・制度的意味を持つのか。

1.2 本論文の構成

本論文は、全6章から構成されている。

第1章では、研究背景を整理したうえで、本研究の目的および分析の視点を示す。現代の物語作品に見られる「終わりきらない物語」という傾向を踏まえ、物語構造に注目する意義を提示する。

第2章では、本研究の理論的基盤を明確にするため、ノースロップ・フライの神話批評理論を整理するとともに、同理論が文学作品の分析においてどのように用いられてきたのかを確認する。あわせて、アニメ作品研究における既存の議論を参照し、フライ理論を映像作品の分析に適用する可能性と課題を整理する。

第3章では、本研究の分析枠組みと方法を提示する。フライのミュトス概念を用いて物語を構造的・運動的に捉える視点を整理したうえで、「宇宙世紀ガンダムシリーズ」を長期的な物語文脈として位置づけ、『機動戦士ガンダム UC』を分析対象とする理由を示す。

第4章では、第3章で示した分析手順に基づき、『機動戦士ガンダム UC』の物語構造を具体的に分析する。物語全体の運動や転換点、主人公の配置に注目し、ロマンス的ミュトスがどのように起動され、いかなる形で完遂が回避されているのかを検討する。

第5章では、第4章の分析結果を踏まえ、『機動戦士ガンダム UC』を「宇宙世紀」という長期的な物語文脈の中に位置づける。とくに、本作が宇宙世紀における問いをどのように引き受け、どのような仕方で次へと接続しているのかを考察する。

第6章では、以上の分析と考察を総括し、本研究で明らかになった点を簡潔にまとめるとともに、本研究の意義について述べる。

第2章 先行研究と理論的枠組み

2.1 ノースロップ・フライの神話批評論

ノースロップ・フライ Northrop Frye は『批評の解剖 Anatomy of Criticism』(1957)において、文学作品を個別の主題や作者の意図から説明するのではなく、物語に反復して現れる構造の体系として捉える視点を提示した。「重要な文学作品は、読解を進めるうちに諸々の意味が一点に集まるような構造をもち、個々の解釈を相互に関係づける働きを果たす」と述べ、文学作品が意味の拡散ではなく、一定の秩序のもとで理解される構造を備えていることを示している(Frye 1957)。文学作品はそれぞれが孤立して存在するのではなく、相互に参照し合いながら一つの秩序を形成しており、特定の物語型は後続の作品を理解するための枠組みとして機能する。こうした立場に立つと、文学は単なる歴史的事実や個別作品の集積としてではなく、作品相互の関係によって成り立つ構造的な全体として把握されることになる。

フライはこのような立場から、文学作品に反復して現れる物語の基本的な型を「ミュトス mythos (物語構造)」として整理している。フライにとって「ミュトス」とは、個々の作品の筋立てを指すものではなく、文学がどのような物語的運動の型をもって構成されているかを示す構造的な枠組みである。『批評の解剖』(1957)においてフライは、文学をジャンルの前段階に位置づけられる四つの「物語的カテゴリー narrative categories」すなわち喜劇的、ロマンス的、悲劇的、そしてアイロニー・風刺的カテゴリーとして整理し、それぞれを季節の循環になぞらえて配置している。これらのカテゴリーはいずれも「ミュトス」、すなわち「筋の類型」として理解され、プロットやモチーフ、象徴やイメージといった諸要素の組み合わせによって特徴づけられる。

これら四つの物語的カテゴリーは、それぞれが独立して一つの作品を形成する場合もあれば、複数のミュトスが結合することで一つの作品を構成する場合もある。フライは後者の極限的な形として、「一つの全体的な探求神話 a total quest-myth」あるいは「中心となって要の役割を果たす神話 a central unifying myth」の存在を想定し、そこでは4つの物語的カテゴリーが総合されると考えた。そしてその頂点に位置づけられるのが『聖書』であり、フライはその形式を「百科全書的形式 encyclopedic form」と呼んでいる。(Frye 1957) もっとも、フライ自身はこうした神話的構造が常に完成された形で実現すると考えているわけではない。とりわけ近代以降の文学においては、探求の運動が途中で停滞したり、結末において秩序の回復が明確に示されなかったりする例が多く見られる。なかでも「アイロニー」の領域では、主人公が神話的な完成に到達することなく、探求そのものが未完のまま終わる構成が特徴的である。(Frye 1957) この点から見ると、フライの神話批評は完成された神話の型を提示する理論というよりも、神話的構造がどのように総合され、あるいは変形され、十分に作動しきらない形で現れているのかを捉えるための理論であると位置づけることができる。

2.2 フライ理論を用いた文学研究の展開

ノースロップ・フライの神話批評理論は、『批評の解剖』（1957）以降、文学作品を神話的構造の反復として捉える方法として参照されてきた。とりわけ、物語の運動や配置を比較可能なかたちで記述しようとする点は、理論紹介にとどまらず、具体的な作品分析へと応用されている。

フライの神話批評理論の特色は、作品を作者意図や歴史的背景へ直接回収する以前に、物語の中で反復される運動や配置を「比較可能なかたち」で記述しようとする点にある。『批評の解剖』（1957）で提示された「叙事様式 mode」¹や、「ミュトス mythos」の循環は、作品を特定の神話へ還元するための鍵というよりも、作品内部で生じる中心の移動や価値の反転を分析手順として言語化するための枠組みである。このような発想は、象徴を特定の意味へ直結させるのではなく、反復や配置として捉えるフライの象徴論とも通底しており、フライ理論全体を貫く方法論的特徴といえる。

象徴論とミュトス論は理論的には相互に補完的な関係にある一方で、先行研究における具体的な運用においては、分析対象や射程の違いに応じて切り分けて用いられることが多い。象徴の配置や反復といったミクロな水準に焦点を当てる研究と、物語全体の循環構造や位相の転換を扱う研究は、同一の理論体系に依拠しつつも、異なる分析水準を担っているのである。こうした枠組みは理論紹介にとどまらず、国内外の文学研究において実際の作品分析へと具体的に組み込まれてきた。以下では、フライの理論がどのように「作品読解の方法」として運用されてきたのかを、代表的な適用例を通して整理する。

2.2.1 類型分類としての運用：中心配置の運動を記述する方法

フライの理論の運用形態として比較的明確に把握できるのが、類型分類を通して作品の中心配置を記述する方法である。砂原（2015）はフアン・ルルフォの『ペドロ・パラモ』を対象に、フライの分類枠に依拠しつつ、作品を三つの主要エピソード（ペドロ・パラモ、フアン・プレシアド、スサナ・サン・フアン）へ整理し、それぞれが物語の中核にどのように位置づけられているかを検討している。砂原の分析が示すのは、権力を持ち行動能力の高い主体が、かえって物語の中心から疎外され、相対的に弱い主体が中心へと受容されていくという反転の運動だ。ここで重要なのは、フライの分類枠が作品を単に類型化するためのラベルではなく、中心と周縁の配置転換という「物語内部の力学」を、意味の断定に先立って記述可能にしている点である。①分析単位を設定し、②分類枠に沿って中心配置を整理し、③その運動を作品全体の構造へと回収するという分析手順が明確に示されている。このように、物語を「中心配置の運動」として捉える視点は、フライの理論が文学研究において受容されてきた一つの理由である。

¹ 「叙事様式 mode」とは、神話的・ロマンス的・高位模倣的・低位模倣的・アイロニックといった区分によって、主人公が周囲の世界に対してどの程度の行動能力を与えられているかを基準に物語を整理する枠組みである（Frye 1957）。本研究では、主人公の能力水準の測定よりも、物語構造の反復や配置の分析を主眼とするため、この区分は補助的な理論的位置づけにとどめる。

2.2.2 構造と象徴の運用：反復と逐字相に基づく読み

一方で、フライの理論は、類型分類による物語の位置づけにとどまらず、作品を反復されるパターンの集合として捉え、意味解釈に先立って構造を確保する読みへと展開されてきた。道木（1989）は、ジェイムズ・ジョイスの『ユリシーズ』を対象に、作中に繰り返し現れる語りの型や場面配置を分析し、反復が作品全体の構造を支える原理として機能していることを示している。ここで反復は、個々の場面の意味を確定するための手がかりではなく、テキストが自ら作り出す秩序を抽出するための枠組みとして位置づけられている。

このような構造先行的な読みは、フライの理論の核にある「文学は反復される型の体系である」という発想を、具体的な作品分析へと応用するものであり、象徴論的分析においても重要な前提をなす。フライは『批評の解剖』（1957）第二エッセイにおいて象徴の位相²を体系的に整理しており、その基礎段階として「逐字相 literal phase」を位置づけている。「逐字相」では、象徴をただちに寓意的意味へと還元するのではなく、テキスト内部における配置や反復、要素同士の関係そのものが分析の対象とされる。

高橋（2005）は、この逐字相的な立場からフィッツジェラルドの『偉大なるギャツビー』を分析し、緑の灯火、色彩の反復、空間的な対置関係といった象徴的要素が、作中でどのように配置され、繰り返されているかを詳細に検討している。高橋の分析では、これらの象徴は特定の意味を単独で担うものとしてではなく、反復や配置を通じて作品全体の構造的緊張や関係性を形成する要素として捉えられており、「逐字相」に基づく象徴論の具体的な運用例と見ることができる。

日本ではフライの理論が方法として明示的に用いられ、象徴の分析を中心とした作品研究が蓄積されてきた。一方で、海外ではフライの象徴論に基づく構造的な読みは理論的前提として用いられることが多く、個別作品を「フライの理論によって分析する」ことを明示する研究はあまり見られない。参考になるのは、フライ自身によるブレイク研究（1974）や、聖書を対象とした分析（1982）である。これらの研究において、象徴は個別に解釈される対象というよりも、反復や配置を通じて作品全体の構造を形づくる連関として扱われている。本研究はこの違いを踏まえつつ、象徴論を補助的に参照しながら、物語全体における中心配置の運動に分析の焦点を置く。

2.2.3 映像分析への接続：類型は媒体を越えて運用される

以上の先行研究が示すように、フライの理論は文学研究において、ミュトスの類型や物語運動を通じて、作品全体の配置を記述する方法として運用されてきた。この方法の射程は、必ず

² フライの象徴論は、逐字相・形式相・神話相・神秘相という4つの位相から構成される。本研究では、象徴を意味解釈以前の構造的要素として捉える逐字相の立場を参照し、他の位相については詳細な検討を行わない。

しも文字テキストに限定されるものではない。フライが問題にするのは、表現媒体そのものの差異ではなく、物語がどのような運動として構成されているかという点にあるためである。

具（2021）は、占領期日本映画の「都会喜劇」を対象に、フライの喜劇類型の一つである「新喜劇」を枠として作品群を整理している。ここで用いられている類型は、個々の演出や表現技法を直接分析するためのものではなく、複数の作品に共通する物語運動を記述するための枠組みとして機能している。このことは、ミュトスの枠組みが文学作品に限らず、映像作品の分析においても有効に用いられうることを示している。

本研究ではこの立場に基づき、映像作品における物語全体の配置や中心の移動を、ミュトスの運動として記述することを試みる。分析にあたっては、個別の演出要素の反復を網羅的に扱うのではなく、物語がどのような類型的運動を描いているかに分析の焦点を置く。

2.3 文学理論を応用したアニメ研究

米村（2005）によれば、日本におけるアニメ研究は、長らく独立した学問分野として十分に制度化されないまま、研究者がそれぞれの専門領域に依拠しつつ分析枠組みを持ち込む形で展開してきた。その結果、文学理論、映画理論、社会学的視点などが並行的に導入されてきたが、本節ではそのうち、アニメ作品を「物語テキスト」として扱い、物語構造や語りの形式を分析対象とする研究を、文学理論的アプローチとして位置づける。

ここでいう「文学理論的アプローチ」とは、作品の主題やメッセージを解釈すること自体を目的とするのではなく、物語の構造、語りの配置、象徴やモチーフの反復といった形式的要素を分析単位として取り出し、意味生成の条件を記述しようとする読解実践を指す。この意味で、媒体比較や翻案研究も、文学研究の内部で培われてきた比較や構造化の手続きを用いる限りにおいて、文学理論的分析の射程に含まれる。

この観点から見ると、日本における文学理論的アニメ研究は、特定の理論を厳密に適用するというよりも、文学研究において蓄積されてきた分析手続をアニメ作品へと拡張する形で展開してきたと整理できる。その代表例として挙げられるのが、スタジオジブリ作品を対象とした一連の研究である。

中村（2008）は『風の谷のナウシカ』を題材に、漫画版とアニメ版の差異を通じて、同一の物語が異なる媒体形式においていかに構造的変形を受けるのかを検討している。ここでは、物語内容の評価ではなく、媒体差が物語構造や意味配置に及ぼす効果が分析対象とされており、翻案を比較文学的手続として捉える姿勢が明確である。

また一柳（2008）は『もののけ姫』を対象に、作品理解を方向づける「解釈コード」を抽出し、どのような読解枠が作品内部に組み込まれているのかを明らかにしている。この分析は、作品の意味を一義的に確定するのではなく、読解が成立する条件そのものを対象化する点に特徴があり、記号論や読者論的関心と親和的である。これらの研究に共通するのは、理論概念の

提示そのものよりも、物語を構造的に把握し、比較可能な形で記述するという文学研究の分析姿勢が、アニメ作品へと応用されている点である。

一方、海外のアニメ研究は、日本研究、映画研究、メディア研究など複数の領域に分散して展開しており、国内と同様の体系的整理を行うことは容易ではない。とりわけ、文学理論を明示的な分析枠として設定し、その理論的操作に基づいてアニメ作品を精密に読解する研究は、海外においても決して多いとは言えない。しかしその一方で、物語構造や象徴的モチーフの反復、主題的転回といった、文学理論的関心と重なり合う観点からアニメ作品を読み解く試みは、分散的ながらも継続的に蓄積されてきた。

Napier (2005) は、宮崎駿作品を含む日本アニメ全般を射程に収め、反復される象徴や主題、物語構造の変化を整理することで、アニメを神話的・象徴的構造を備えたテキストとして位置づけている。Napier の議論は、特定の文学理論を厳密に適用するものではないが、物語世界の転換や象徴配置に注目する点で、文学的テキスト分析と接続可能な視座を提示している。

また Reider (2010) は、妖怪や民俗的象徴の表象変容を軸に、日本の物語文化が現代的テキストの中でいかに再構成されるのかを論じており、アニメ作品においても象徴や文化的コードの反復と配置が意味生成を組織する仕組みを明らかにしている。その関心は民俗学寄りであるが、象徴の配置や変形に注目する分析は、神話批評や原型批評と部分的に重なり合う。

さらに、特定のアニメ作品を対象に、物語構造や空間配置を理論的に読み解く研究も散見される。『魔法少女まどか☆マギカ』をめぐっては、Cleto と Bahl (2016) が、作中に反復されるラビリンス的空間を主体やアイデンティティの交渉が生じる装置として分析し、表象を意味生成の構造として捉える視点を提示している。また Cooley (2020) は、同作をトラウマや関係性の位相から読み解き、物語構造の分析が感情や共同性、規範の問題へと接続される可能性を示している。

以上の国内外の研究を整理すると、文学理論的アプローチは、アニメ作品分析に対して主に次の三つの役割を果たしてきたと考えられる。第一に、媒体差や翻案過程に注目することで、物語がいかに変形・再構成されるのかを構造的に記述する役割である。第二に、語りの配置や象徴の反復に注目することで、作品の意味生成を主題解釈ではなく、物語構造の問題として説明可能にする役割である。第三に、作品全体を象徴やモチーフの体系として把握し、個別要素を相互に関連づけて記述する役割である。このように、国内外の研究は、用語や理論的立場に差異を有しつつも、アニメ作品を特定のメッセージを伝達する媒体としてではなく、物語の形式や構造そのものがいかに組織されているのかに注目してきた点で共通している。

2.4 本研究の立ち位置と新規性

前節で確認したような先行研究の多くは、個別作品を対象とした分析にとどまっており、シリーズ作品において物語形式や神話的構造がどのように反復され、変形されていくのかを、

理論的枠組みに基づいて体系的に記述する試みは、なお十分に行われているとは言い難い。すなわち、象徴や語り、構造に注目する分析は存在するものの、それらを一つの理論体系のもとで整理し、作品間にまたがる構造的運動として捉える視点は、十分に明確化されていない。この点に着目し、本研究は文学理論を応用したアニメ研究の系譜の中に自らを位置づける。そのうえで、フライが『批評の解剖』（1957）において提示した神話批評理論を用い、アニメ作品を一つの物語テキストとして分析することを試みる。

本研究の新規性は、主に次の三点にある。第一に、フライの神話批評理論を、文学作品ではなくアニメ作品の具体的な物語構造分析に適用する点である。第二に、文学理論を応用したアニメ研究の中でも、個別的な象徴読解や構造分析にとどまらず、シリーズ作品を対象として、理論に基づき作品全体の構造的運動を記述する実例を提示する点である。第三に、フライ理論の中でも、とりわけ物語を「中心配置の移動」や「価値の反転」として捉える視点に注目し、神話的構造がアニメ作品の内部でどのように作動し、またどのように変形されているのかを追跡する点にある。以上の点から、本研究は文学理論を応用したアニメ研究の蓄積を踏まえつつ、フライの神話批評理論を用いて、シリーズ作品における物語構造の変形を体系的に捉える試みとして位置づけられる。

第3章 分析枠組みと方法

3.1 本研究の分析視座と目的

本研究は、『機動戦士ガンダム UC』（以下『UC』）を、「作品が何を語っているか」ではなく、「作品がどのように構成され、どの方向へ向かっているか」という観点から分析するものである。そのため、作品を作者意図や歴史的背景へ直接回収するのではなく、物語が反復する運動や配置を比較可能なかたちで捉えるノースロップ・フライの神話批評理論を分析枠組みとして用いる。

3.2 宇宙世紀における全体的探究神話の位置づけ

『UC』は、単独の物語として完結している作品ではなく、『宇宙世紀ガンダムシリーズ³』によって長期的に形成されてきた物語的・神話的文脈に依拠して成立している。宇宙世紀においては、「人類は戦争を克服できるのか」、「ニュータイプ⁴とは何か」、「理解や和解は可能なのか」といった問いが、作品を越えて反復的に提示され続けてきた。これらの問いは明確な解答に到達することなく継続されており、その意味で宇宙世紀全体は、一種の「全体的探究神話」として機能してきたと捉えることができる⁵。

本研究は、このようなシリーズ全体に共有された探究的枠組みを、『UC』の分析の前提条件として位置づける。ただし、本研究の目的は宇宙世紀全体を一つの探究神話として記述することではなく、その神話的地盤の上において、『UC』がいかなる物語運動を描いているのかを明らかにする点にある。

3.3 本研究の分析手順

本研究における分析は、以下の手順に従って行う。

- ① 作品全体を通観し、物語の結末において世界がどのような状態に置かれているのかを把握する。（物語が回復へと向かっているのか、部分的な変化にとどまっているのか、あるいは停滞した状態にとどまっているのかを確認する）

³ 「宇宙世紀」とは、『機動戦士ガンダム』シリーズにおいて共有される架空の年代体系および物語世界を指し、複数作品にまたがって戦争、進化、理解といった主題が反復的に描かれてきた。

⁴ 「ニュータイプ」とは、『機動戦士ガンダム』シリーズにおいて、宇宙環境への適応を通じて生じたとされる新たな人類像を指す概念であり、作中では、アムロ・レイをはじめとする主要人物が、他者との感応的理解を可能とする存在として描かれてきた。こうした表象はしばしば、人類の変化や将来可能性を示す物語的契機として機能している。

⁵ 「宇宙世紀ガンダムシリーズ」が、単一作品に完結しない形で主題的問いを反復し続ける構造をもつことについては、物語論・文化研究的観点からも指摘されている（藤津亮太（2021）『アニメと戦争』、大塚英志（2021）『物語消費論』）。

- ② 結末における世界の状態を手がかりとして、物語全体が示すミュトスの運動の方向性を暫定的に仮定する。(ロマンス、喜劇、悲劇、アイロニーといった各ミュトスのいずれが中心的位置を占めている可能性があるのかを想定するにとどめ、最終的な判断は留保する)
- ③ 物語上の転換点を検討し、②で設定した運動の方向性が、どの局面で支持され、どの局面で揺さぶられ、あるいは修正を迫られているのかを確認する。
- ④ その過程で、ロマンス、喜劇、悲劇、アイロニーといった各ミュトスに特徴的な語彙や配置が、物語の中にいかなる形で現れているのかを整理し、それらが物語運動にどのように関与しているのかを検討する。
- ⑤ 以上の検討を踏まえ、本作におけるミュトスの配置と、その変形のあり方を記述する。

3.4 ミュトス概念の運用

「ミュトス」は本来、作品間の比較を通じて構成される分析概念であるが、一度整理された後は、個別作品においてその物語運動がどのように作動しているのかを記述するための枠組みとして用いることができる。本研究では、この立場に基づき、『UC』全体を一つの物語運動として捉え、物語の結末における世界の状態を基準に、そのミュトスの配置を同定する。

その際、『UC』が単独の作品として完結した物語ではなく、「宇宙世紀ガンダムシリーズ」によって形成されてきた「全体的探究神話」を前提として成立している点を考慮する。ただし、本研究の目的は宇宙世紀全体を一つのミュトスとして記述することではなく、その神話的地盤の上において、『UC』がどのような物語運動を描き、いかなるかたちでそれを引き受け、再配置し、あるいは制限しているのかを、分析の結果として明らかにする点にある。

3.5 モードとミュトスの役割分担

フライ (1957) の理論における「モード mode⁶」とは、主人公の行動能力が、周囲の人間や自然と比較してどの水準に位置づけられるかを示す概念である。本研究では、主に主人公バナージ・リンクスを中心に、その行動可能性の水準を確認することで、人物配置が物語運動にどのような条件を与えているのかを検討する。ただし、本研究の主軸はあくまでミュトス分析にあり、モード分析は物語運動を理解するための補助的な視点として位置づけられる。人物の行

⁶ フライが『批評の解剖』(1957) 第一エッセイで提唱した概念。神的・ロマンス的・高模倣・低模倣・アイロニック等に区分できる。

動能力の水準を確認することは、ミュトスの運動を支える条件を明らかにするためのものであり、物語全体の方向性そのものを決定づけるものではない。

3.6 分析対象と分析単位

本研究の分析対象は、OVA 版⁷アニメ『機動戦士ガンダム UC』全七話である。特定の名場面や象徴的な場面に分析を限定するのではなく、物語全体の構造と運動を把握することを優先する。

分析の単位としては、物語全体の最終状態、ならびに回復や停滞が示される配置や出来事を主に取り上げる。台詞の意味内容や心理描写そのものよりも、それらが物語運動の中でどのような位置を占めているのかに注目する。

⁷ OVA (Original Video Animation) とは、テレビ放送や劇場公開を前提とせず、映像ソフト向けに制作・発表されるアニメーション作品の形式を指す。『機動戦士ガンダム UC』は全 7 話の OVA として制作され、各話が一定の完結性を持ちながら、全体として一つの物語運動を形成する構成を採っている。(東浩紀 (2021) 『郵便的不安たち β』)

第4章 『機動戦士ガンダム UC』の物語構造分析

本章では、第三章で示した分析手順に基づき、『UC』の物語構造を検討する。まず作品全体を通観し、結末において世界がどのような状態に置かれているのかを確認したうえで、その状態を手がかりにミュトスの運動の方向性を暫定的に仮定する。その後、物語の各局面を検討し、この仮定がいかに支持され、あるいは揺さぶられているのかを分析する。

4.1 結末における世界の状態の把握

『UC』は、地球連邦政府と、旧ジオン公国の系譜を引くネオ・ジオン残党勢力（袖付き）⁸との対立を軸に展開する物語である。物語は、この二つの政治的・軍事的陣営の抗争のなかで、主人公バナージ・リンクスがどの立場に身を置くのか、あるいはいかなる選択を行うのかを中心的な問題として進行していく。

本節では、物語の結末において主人公および世界がどのような状態に置かれているのかを確認する。これは、物語全体のミュトスの運動を検討するための出発点となる作業である。

4.1.1 結末における主人公の位置

『UC』の結末において、主人公バナージ・リンクスは、いずれの陣営にも最終的に配属されていない⁹。彼は物語の過程で連邦、袖付き（ネオ・ジオン残党）双方と関わりを持つものの、正規の軍事組織や政治的陣営に回収されることはなく、明確な所属先を与えられないまま物語を終える。この点は、従来の宇宙世紀ガンダム作品において、主人公が最終的にいずれかの組織に位置づけられることで物語的座標を確定させてきた構造とは異なっている¹⁰。バナージは、戦いを通じて一定の行為主体性を獲得するものの、その結果として新たな地位や役割が制度的に承認されることはない。結末における主人公の状態は、「到達点」として明確に固定されるのではなく、未確定のまま留保されている。

4.1.2 結末における共同体と世界の状態

主人公が物語を通じて身を置く共同体であるネェル・アーガマ¹¹は、地球連邦軍に属しながらも、公式な指揮系統から距離を置いた半ば例外的な部隊として描かれており、結末において

⁸ 地球連邦政府とジオン系勢力の対立は、『機動戦士ガンダム』以来の「宇宙世紀シリーズ」を通底する政治的構図であり、『UC』における「袖付き」は、ネオ・ジオン残党としてその系譜を引き継ぐ組織である。

⁹ 最終話（第7話）において、バナージ・リンクスは地球連邦軍およびネオ・ジオン残党（袖付き）のいずれの正規組織にも正式に所属する描写は示されず、その後の具体的な制度的位置づけは物語上明示されない。

¹⁰ たとえば『機動戦士ガンダム』におけるアムロ・レイや、『機動戦士Zガンダム』におけるカミーユ・ビダンも、物語の終盤において地球連邦軍またはその関連組織との関係性の中で位置づけられ、主人公の物語的座標が一定程度確定されている。

¹¹ 「ネェル・アーガマ」は『機動戦士Zガンダム』以降に登場する強襲用宇宙巡洋艦であり、反連邦的立場を取ることもあったエウゴ系の系譜を引く艦である。『UC』では形式上は地球連邦軍所属とされるが、その運用や行動は正規軍の枠組みから逸脱する場面が多く、制度内部にありながら完全には回収されない存在として位置づけられている。

安定した位置を与えられていない。ネエル・アーガマは物語を通じて敵対勢力と戦うが、最終的には連邦政府からも敵視され、制度内部の正当な主体として回収されることはない¹²。

これは、戦いの結果として既存の秩序が明確に更新されたとは言いがたいことを示している。物語の結末における世界の状態は、全面的な回復や和解が達成されたものとは描かれていない。一方で、悲劇的な破局や全面的崩壊に至るわけでもなく、世界は一定の変化を受けつつも、根本的な問いを残したまま存続している。すなわち、結末における世界は、「回復」と「破局」のいずれにも収束しない、中間的かつ不安定な状態に置かれている。

『UC』の結末において確認されるのは、主人公および共同体がいずれかの秩序に回収されることなく、部分的な変化と停滞が併存する世界の姿である。この結末のあり方は、物語全体のミュト斯的運動を検討するうえで、重要な手がかりとなる。

4.2 物語全体のミュト斯的傾向の仮定

本作においては、主人公が「選ばれた存在」として位置づけられ、世界の行方を左右する選択を担うという点において、ロマンス的ミュトスに特徴的な語彙や配置が顕著に認められる¹³。ラプラスの箱¹⁴の継承、ニュータイプの感応、未来への希望といった要素は、物語全体を通じて繰り返し提示されており、主人公を中心とした回復や救済の可能性が強く示唆されている。とりわけ物語終盤においては、既存の政治秩序や共同体の存立を根底から動揺させうる重大な脅威が提示され、それに対抗する行為が物語の焦点として浮上する。この構図自体は、ロマンス的ミュトスにおいてしばしば見られる、秩序の崩壊を阻止する救世主的行為の形式と重なり合う。したがって、本作が物語の運動として、ロマンス的回復へと向かう可能性を内包していることは否定できない。しかし同時に、前節で確認した結末の世界の状態は、ロマンス的ミュトスが前提とする全面的な回復や秩序の更新には至っていない。¹⁵主人公は救世主的役割を担う可能性を示されながらも、その行為が恒久的な世界の再編や自身の承認へと結びつくかどうかは、結末の時点では確定されていない。ここには、ロマンス的運動が立ち上がりつつも、その完遂が留保されているという緊張関係が認められる。

本節では『UC』の物語全体が示すミュト斯的運動の方向性として、ロマンス的ミュトスを中

¹² 最終話（第7話）において、「ネエル・アーガマ」は連邦政府から公式に承認される存在とはならず、艦および乗員の処遇は明示されないまま物語が終結する。「ネエル・アーガマ」は、ラプラス憲章をめぐる一連の事件に深く関与し、連邦政府による過去の政治的隠蔽を結果的に暴露する立場に立ったため、連邦内部の権力構造にとって不都合な存在となった。そのため、正規軍の艦でありながら、政治的には敵視される立場に置かれている。

¹³ たとえば、バナージがユニコーンガンダムの適格者として選ばれる場面（第1話等）や、ラプラスの箱を託される過程において、「可能性」「未来」「人類の希望」といった語彙が繰り返し提示され、主人公が特別な役割を担う存在として強調されている。

¹⁴ 「ラプラスの箱」とは、宇宙世紀憲章の原文を取めたとされる存在であり、地球連邦政府によって長年秘匿されてきた政治的文書である。その公開は、地球連邦政府の正統性そのものを揺るがしうる象徴的意味を持つとされ、本作では世界の行方を左右する「選ばれた者」によって継承・解放される対象として描かれている。

¹⁵ 連邦政府の制度的刷新や宇宙世紀全体の政治的再編は明示されておらず、世界の状態は根本的に更新されたとは描かれていない。（第7話）

心に据えながらも、それが全面的な回復へと到達しない可能性を暫定的に仮定する。この仮定は、物語の各局面において支持される場合もあれば、揺さぶられ、修正を迫られる場合もあると考えられる。次節以降では、物語上の転換点や人物配置を検討することで、この仮定がどのように検証されるのかを具体的に明らかにしていく。

4.3 仮定されたミュトスの運動を揺さぶる転換点の検討

本節では、物語上の転換点を検討することで、前節の仮定がいかなる局面で支持され、またいかなる局面で揺さぶられているのかを具体的に確認する。

4.3.1 敵対勢力の性質：「現役の敵」ではなく「残党」

本作において主人公が対峙する敵対勢力は、表面的には秩序像を掲げているものの、いずれも未来を切り開く新秩序を構想する主体としては描かれていない。物語の中心的な敵として描かれる「袖付き」は、ネオ・ジオンの残党¹⁶であり、地球圏において対峙する勢力もまた、過去の戦争の延長線上に存在するジオン残党である。この点は、ロマンス的ミュトスにおいて想定される「倒されることで世界が更新される敵」とは性質を異にしている。敵対勢力が残党として描かれている以上、彼らを打倒したとしても、新たな秩序や未来が自動的に到来するわけではない。すなわち、戦いそのものが世界の回復へと直結しない構造が、物語の前提として組み込まれている。

もっとも、本作の敵対勢力がいかなる理念も提示していないわけではない。物語後半において中心的な敵として立ち現れるフル・フロンタルは、「サイド共栄圏構想¹⁷」という秩序を掲げ、地球連邦政府に対抗する政治的ヴィジョンを明確に語っている。しかし、この構想は、シャア・アズナブル¹⁸という過去の象徴的存在の再演に強く依拠しており、宇宙世紀における既存の対立構図を更新するというよりも、それを反復・固定化する性格を帯びている。この意味で、フル・フロンタルの提示する秩序は、「未来を切り開くロマンス的秩序」というよりも、「過去の物語を現在に再配置することで成立する秩序」であると言える。敵対勢力がこのような形で過去に依拠している以上、彼らを打倒したとしても、新たな未来や秩序が自動的に到来するわけではない。

この敵の配置は、前節で仮定したロマンス的運動を早い段階から制限する。主人公が勝利を収めたとしても、それが世界の更新を保証しない以上、ロマンス的回復は構造的に成立しにく

¹⁶ 「袖付き」は、『UC』においてネオ・ジオン残党勢力として描かれており、過去の「一年戦争」およびその後の宇宙世紀戦争の延長線上に位置づけられている（第2話における組織説明）。

¹⁷ 「サイド共栄圏構想」とは、地球連邦政府に対抗する形で宇宙居住者の自立と共存を掲げる政治構想であり、本作ではシャア・アズナブルの思想的系譜を引き継ぐものとして語られている。（第6話におけるフロンタルの語り）

¹⁸ シャア・アズナブルは、『機動戦士ガンダムシリーズ』において、人類の革新や地球圏秩序の転換を体現する象徴的存在として繰り返し参照されてきた人物である。ただし、彼の構想はいずれも恒久的な秩序としては結実していない。（第2話）

い。

さらに第 6 話においては、ネエル・アーガマとネオ・ジオン残党が一時的に共同戦線を組む局面が描かれており、敵対陣営の固定化というロマンス的前提そのものが、物語内部で崩されている。

4.3.2 試練として配置される死とロマンス的前提の剥奪

物語の過程において繰り返し描かれる死もまた、ロマンス的運動を揺さぶる重要な転換点として機能している。ダグザ・マックール、ギルボア・サント、ロニ・ガーベイ、マリーダ・クルスといった人物の死¹⁹は、いずれも単なる犠牲や成長の糧として回収されるものではない。これらの死は、主人公の理解や共感、あるいは倫理的に正しい選択が、必ずしも救済や回復につながらないことを繰り返し示している。ロマンス的ミュトスにおいては、試練は最終的な勝利や回復に向けた通過点として機能することが多い。しかし本作では、試練が積み重なるほど、回復の確実性はむしろ失われていく。

この点において、死はロマンス的成長を促進する装置ではなく、ロマンス的前提そのものを剥奪する試練として配置されていると言える。

4.3.3 コロニーレーザー阻止と一時的救世主性

物語終盤において提示される「コロニーレーザー²⁰」は破局をもたらしうる装置として描かれる。この局面において、主人公バナージとリディは協働することで発射を阻止し、全面的崩壊を回避する²¹。ここでは確かに、ロマンス的ミュトスに見られる救世主的行為が一時的に成立している。この出来事は、4.2 で仮定したロマンス的運動を部分的に支持する瞬間である。破局が回避され、世界は「救われた」と言いうる状態に置かれる。しかしながら、この救済は世界の回復や秩序の更新へと接続されることはなく、主人公たちが恒久的な救世主として承認されることもない。重要なのは、この局面がロマンス的完遂ではなく、「破局の否定」にとどまっている点である。崩壊は防がれたが、回復は確定されていない。救世主性はこの瞬間においてのみ立ち上がり、物語の結末において持続的な地位や役割として固定されることはない。

本作において暫定的に仮定されたロマンス的ミュトスは、物語の各転換点において部分的に支持されつつも、同時に繰り返し揺さぶられている。敵の性質、試練としての死、そして一時的な救世主性の配置は、いずれもロマンス的回復を成立させない方向へと物語を導いている。

¹⁹ ダグザ・マックール（第3話）、ギルボア・サント（第3話）、ロニ・ガーベイ（第4話）、マリーダ・クルス（第7話）の死は、いずれも物語中盤以降において主人公と深い関係性を結んだ人物が失われる局面として描かれている。

²⁰ 「コロニーレーザー」は、大規模破壊兵器として位置づけられており、本作では発射されれば地球圏に甚大な被害をもたらす装置として描かれている。

²¹ 「コロニーレーザー」の発射阻止は、第7話において、バナージ・リンクスとリディ・マーセナスの協働によって描かれるクライマックス局面である。

4.4 人物配置によるミュトスの運動の分岐と不確定化

前節では、敵対勢力の性質、試練としての死、そしてコロニーレーザー阻止という転換点を通じて、ロマンス的ミュトスが部分的に支持されつつも、繰り返し揺さぶられていることを確認した。本節では、こうした揺らぎが単なる出来事の連続ではなく、人物配置そのものによって構造的に生じていることを明らかにする。

4.4.1 成長の糧を与える人物の配置

物語の過程において、主人公バナージは複数の人物と関わりを持ち、その判断や行動の方向性に影響を受けていく。ジンネマン・ゾルトン、ミネバ・ラオ・ザビ、サイアム・ビスト、そしてブライト・ノアといった人物²²は、いずれも主人公にとって重要な存在であるが、その役割は従来のロマンス的ミュトスにおける「助言者」とは異なっている。

これらの人物は、主人公に対して行動の正解や最終的な目標を与えるのではなく、問いや価値の方向性を提示するにとどまっている。ジンネマンは敵対者でありながら、理解と共感の可能性を示し²³、ミネバは言葉によって理念の射程を提示する。一方でサイアム・ビストは、物語の冒頭と終盤に配置されながらも、主人公を承認する存在としては機能せず、判断の責任を主人公自身に差し戻す役割を担っている。

さらに注目すべきなのが、従来の宇宙世紀ガンダム作品において主人公の成長を支えてきたブライト・ノアの配置である。ブライトは本作にも登場するものの、主人公に付き添い、行動を指示する父親的存在としては機能していない。²⁴彼は過去の主人公世代を知る人物として象徴的に配置されるにとどまり、主人公の選択や行為を保証する役割を担わない。

このように、本作において成長の糧を与える人物はいずれも、主人公を導き完成させる存在ではなく、むしろ不確定な状態へと送り出す存在として配置されている。この人物配置は、ロマンス的回復を完遂させるための指導や承認の回路が、本作では意図的に成立していないことを示している。

4.4.2 確信を揺らし続ける存在としてのフル・フロンタル

人物配置の中でも特に特徴的なのが、フル・フロンタルの位置づけである。フル・フロンタルは、主人公の選択を正面から否定する存在でも、単純な敵対者でもない。彼は一貫して、主

²² ジンネマン・ゾルトン（袖付きの指導者）、ミネバ・ラオ・ザビ（ネオ・ジオンの象徴的存在）、サイアム・ビスト（ビスト財団当主）、ブライト・ノア（歴代宇宙世紀作品に登場する指揮官）は、いずれも『機動戦士ガンダム UC』全編を通じて主人公と関わる人物として配置されている。

²³ フライ（1957）は、ロマンス的ミュトスでは、主人公の周囲に配置される人物が、しばしば明確な味方か敵として類型化され、物語の進行に従ってその陣営が固定化される傾向を持つことを指摘している。

²⁴ ブライト・ノアは、初代『機動戦士ガンダム』以降の宇宙世紀作品において、若年の主人公を指導したり統率する立場にあった人物だが、本作ではその役割は限定的にとどまっている。（第4~7話）

人公の行為や価値判断に対し、別の可能性を提示し続ける。

フル・フロンタルの言動は、主人公の信念を論破することを目的とするものではなく、その確信を揺らし続ける点に特徴がある。彼は、ロマンス的ミュトスが前提とする「正しい選択」や「救済の必然性」を相対化し、主人公が拠って立つ根拠そのものを不安定化させる存在として機能している。

この配置によって、物語はロマンス的運動へと一方向的に収束することを回避し、判断の不確定性を持続させる構造を獲得している。

4.4.3 もう一人の主人公候補としてのリディの並置

さらに本作では、リディ・マーセナスという人物が、主人公になりえた存在として明確に並置されている。リディは、組織への帰属、血統、能力といった点において、従来の宇宙世紀ガンダム作品における主人公像に近い条件を備えている。²⁵彼は物語の中で一時的に主人公的役割を引き受けようとし、実際に重要な局面で中心的な行為主体となる。

しかしながら、リディの進路は最終的に破綻し、彼は物語の中心的主体として確定されることはない。²⁶コロニーレーザー阻止の場面においてバナージと協働することで、彼もまた一時的に救世主的役割を担うが、その後に英雄として固定されることはなく、主人公性は持続しない。このように、もう一人の主人公候補を物語内部に配置し、その成立過程を挫折させることによって、本作は従来型の主人公モデルそのものを相対化している。

以上の検討から明らかなように、『UC』においては、人物配置そのものがミュト斯的運動を一方向に確定させることを回避するよう設計されている。成長を保証しない助言者、確信を揺さぶる存在、そして成立しえなはずの主人公候補の並置は、ロマンス的回復を完遂させないための構造的要因として機能しているのである。

4.5 ロマンス的語彙としての「役割」と「配置」

前節までの分析から、『UC』においては、ロマンス的ミュトスが完全に否定されているのではなく、むしろ繰り返し起動されながらも、最終的な完遂に至らない形で用いられていることが明らかになった。本節では、その要因を、物語の中で用いられている語彙のあり方に注目して整理する。

本作において用いられるロマンス的語彙は、「世界が回復する」「救済が達成される」といった結論そのものを直接示す言葉ではない。そうではなく、主人公が特別な出自を持つ存在として語られること、何かを継承する立場に置かれること、あるいはその選択が世界の行方に影響

²⁵ リディ・マーセナスは、地球連邦高官の血統を引き、正規軍人として組織に所属し、物語中盤以降では主要な戦闘局面に関与する人物として描かれている。(第2～3話)

²⁶ リディ・マーセナスは、第5話以降、最終話に至るまで主人公バナージ・リンクスと敵対関係に置かれ、その過程で主人公的役割を引き受ける可能性を失っていく。

を及ぼしうるものとして描かれる点に見いだされる。これらは、主人公を物語の中心に据え、世界の運命と結びつけるための語りの型であり、ロマンス的ミュトスに特徴的な「役割」や「配置」として機能している。

また本作において主人公が関与する「探求の対象²⁷」は、物語を前進させる動機としては明確に機能しているが、それ自体が結末において決定的な意味を持つわけではない。探求は継続され、選択は重ねられていくものの、それらが最終的な答えや到達点として回収されることは避けられている。

加えて本作では、敵対する他者との理解や対話が可能であるという前提や、大規模な破局を回避する行為が特定の人物に託される構図が繰り返し提示される。こうした構図もまた、主人公に救世主的役割が与えられているかのような印象を生み出し、物語が一定の方向性を持って進行していることを示している。

しかし重要なのは、これらのロマンス的語彙が、物語の結末において明確な到達点として確定されない点にある。主人公は破局を防ぐ行為に関与するものの、その結果として新たな秩序が確立されるわけではなく、主人公自身の立場や役割が制度的に承認されることもない。特別な出自や継承、世界規模の選択といった語彙は、あくまで可能性として提示され続けるにとどまり、最終的に一つの意味へと収束することは避けられている。

これらのことから、『UC』におけるロマンス的語彙の特徴は、欠如している点にあるのではなく、「役割」や「配置」としては明確に用いられながらも、完結した意味へと結びつけられない点にあると言える。ロマンス的ミュトスは本作において確かに起動されているが、その完遂はあらかじめ留保されており、この語彙の不確定性こそが、物語全体のミュトス的運動を特徴づけているのである。

²⁷ ラプラスの箱

第5章 『機動戦士ガンダム UC』と宇宙世紀の探究神話

第3章で示したように、宇宙世紀ガンダムシリーズは、作品を越えて共有される探究的枠組みの上に成立している。本章では、第四章で明らかにした『UC』の物語構造が、その枠組みといかなる関係を結んでいるのかを考察する。

5.1 「全体的探究神話」を引き受ける物語としての『機動戦士ガンダム UC』

第4章で確認したように、『UC』の物語は、ロマンス的ミユトスを起動させながらも、特定の到達点へと収束しない構造を持っている。この特徴は、本作を単独の物語として見た場合には、結末の曖昧さや未完性として受け取られうる。しかし、第3章で整理した宇宙世紀における「全体的探究神話」を前提とするならば、この構造は例外的なものではなく、むしろ意図的な配置として理解することができる。

『宇宙世紀ガンダムシリーズ』においては、作品ごとに提示される問いや選択が、その都度完結した解答へと回収されるのではなく、次の作品へと引き継がれてきた。すなわち、個々の物語は「全体的探究神話」の一部として機能しており、単独で最終的な答えを提示することを要請されていない。この構造を踏まえると、『UC』においてロマンス的運動が完遂されないことは、物語の失敗や中途半端さを意味するものではない。むしろ『UC』は、宇宙世紀の探究神話に対して、新たな解答を付け加えるのではなく、「問いそのもの」を再配置する役割を担っている。本作では、主人公が特別な位置に置かれ、世界規模の選択を担う存在として描かれる一方で、その選択が最終的な結論として固定されることはない。この配置によって、宇宙世紀において繰り返されてきた問いは、解決されるのではなく、より不確定な形で保持される。この点において、『UC』は「全体的探究神話」の流れを断ち切る作品ではなく、その内部に深く位置づけられる作品である。本作が示すのは、宇宙世紀における問いがまだ完結していないという事実そのものであり、物語を閉じるのではなく、問いを持続させることによってシリーズ全体に接続していると言える。

5.2 主人公モデルの更新としての『機動戦士ガンダム UC』

『宇宙世紀ガンダムシリーズ』において、主人公はこれまで多くの場合、特定の陣営や組織に配属され、その内部から戦争や対立に関与する存在として描かれてきた。主人公は戦場に身を置きながら、葛藤や成長を経験し、その過程で一時的な解答や方向性を体現する役割を担ってきた。この意味で、主人公は宇宙世紀の探究神話を具体化する媒介として機能していたと言える。

これに対して、『UC』の主人公バナージ・リンクスは、物語の結末においていずれの陣営にも明確に回収されない。彼は連邦やネオ・ジオン残党と関わりながらも、最終的に制度的な所属や役割を確定されることはなく、未配属の状態にとどまる。この点は、従来の主人公像と比較した際に、本作が採用している主人公モデルの決定的な違いである。

第4章で確認したように、バナージは世界規模の破局を防ぐ行為に関与し、一時的には救世主的役割を担う。しかしその行為は、英雄としての承認や新たな秩序への配属へと結びつくことはない。ここで重要なのは、本作が主人公の行為を否定しているのではなく、その行為を最終的な到達点として固定しない点にある。主人公は「答えを出した存在」として物語を終えるのではなく、「選択を引き受けた存在」として物語を去る。

この主人公像は、宇宙世紀における探究神話のあり方と密接に関係している。すなわち、『UC』において主人公が配属されず、承認されないまま物語を終えるのは、宇宙世紀の問いが依然として解決されていないことを、主人公の在り方そのものによって示すためである。主人公がいずれかの立場を代表してしまえば、その立場が一時的な「答え」として提示されてしまう。しかし本作は、そのような代表性を主人公に付与することを意図的に回避している。

また、本作ではリディ・マーセナスという、従来型の主人公条件を備えた人物が並置され、その進路が破綻する過程が描かれる。この配置によって、組織への帰属や英雄的承認を前提とする主人公モデルそのものが相対化されている。『UC』は、主人公になりえた別の可能性を内部に含み込みながら、それを採用しないことで、新たな主人公像を浮かび上がらせている。

以上の点を踏まえると、『UC』は、宇宙世紀の探究神話における「主人公モデルを更新する作品」と言える。本作の主人公は、答えを体現する存在ではなく、答えの不在を引き受ける存在として描かれている。この更新によって、『UC』は宇宙世紀の問いを終わらせるのではなく、より不確定な形で次へと引き渡す役割を果たしている。

5.3 宇宙世紀における『機動戦士ガンダム UC』の特異性

宇宙世紀作品においては、主人公が戦争や対立の只中に置かれ、その経験を通じて一時的な意味や方向性を体現する構造が繰り返し用いられてきた。これらの作品では、最終的な解答が提示されない場合であっても、主人公が特定の立場や価値観を代表することで、物語は一定の収束を迎えていた。しかし『UC』においては、この代表性そのものが意図的に回避されている。

本作では、主人公がいずれの陣営にも回収されず、また父性的な承認や制度的な後ろ盾も欠いたまま物語を終える。この構造によって、『UC』は宇宙世紀の問いに対して新たな答えを示

すのではなく、「いずれの答えも確定しえない」という状況そのものを可視化している。本作の特異性は、問いの内容を更新することではなく、問いの持続の仕方を変えている点にある。

さらに、本作では複数の視点や立場が交錯し、ロマンス、悲劇、アイロニーといった異なるミュトスの要素が併存する。この構成によって、『UC』は宇宙世紀という「全体的探究神話」に依拠しながらも、それ自体が一種の縮図として機能する作品となっている。単一のミュトスへと回収されない物語運動は、宇宙世紀の長期的な不確定性を、一作品の内部に凝縮して示していると言える。

『UC』は、『宇宙世紀ガンダムシリーズ』における探究神話を終結させる作品ではなく、その探究を新たな段階へと移行させる作品として位置づけられるといえる。本作は、答えを提示することよりも、答えが未だ定まらない状況を物語構造として提示することで、宇宙世紀の神話的運動を次へと接続しているのである。

第6章 結論

本研究は、『機動戦士ガンダム UC』を、作品内容の評価や解釈に回収するのではなく、物語がいかなる構造を持ち、どの方向へ運動しているのかという観点から分析した。その際、ノースロップ・フライの神話批評理論を参照し、ミュトスの配置と変形に注目した。

分析の結果、『UC』においてはロマンス的ミュトスが繰り返し起動されている一方で、それが最終的な到達点へと完遂されない構造が確認された。主人公は世界の行方に関わる選択に関与するものの、特定の陣営や価値を代表する存在として確定されることはなく、物語は単一の解答へと収束しない。

この構造を、『宇宙世紀ガンダムシリーズ』という「全体的探究神話」の文脈に位置づけることで、『UC』は問いに対する答えを提示する作品ではなく、問いがなお未完であるという状況そのものを可視化する作品であることが明らかとなった。本作は、探究神話を終結させるのではなく、その不確定性を引き受けることによって、宇宙世紀の物語運動を次へと接続している。

以上より、『UC』は、『宇宙世紀ガンダムシリーズ』における主人公モデルと物語構造を部分的に更新しつつ、「全体的探究神話」の内部に深く位置づけられる作品であると結論づけられる。

また本研究の理論的貢献は、フライの神話批評理論を、作品間比較を前提とする体系的理論としてではなく、長期的な物語文脈を持つ単一作品の内部分析へと応用した点にある。ミュトスを固定的な類型としてではなく、物語運動の傾向として捉えることで、同理論が映像作品やシリーズ作品の分析にも有効である可能性を示した。

一方で、本研究は物語構造と配置の分析に主眼を置いており、制作側の意図や受容史、視聴者の解釈の多様性については十分に検討していないという限界を持つ。今後は、こうした観点を組み合わせることで、宇宙世紀ガンダムの物語がいかに継承され、変容してきたのかを、より多角的に捉えることが可能になるだろう。

参考文献

- ・ 東 浩紀. (2011 年). *郵便的不安たち β*. 河出書房新社.
- ・ 一柳廣考 「境界者たちの行方—『もののけ姫』を読む」
(米村みゆき編. (2008 年). 『ジブリの森へ：高畑勲・宮崎駿を読む (増補版)』. 森話社.)
- ・ 大塚英志. (2021 年). *物語消費論：「ビックリマン」の神話学*. 星海社.
- ・ 具珉炯. (2021 年). *都会喜劇と戦後民主主義：占領期の日本映画における和製ロマンチック・コメディ*. 水声社.
- ・ 砂原 由美. (2015 年). 『ペドロ・パラモ』にみられる疎外と受容の物語：ノースロップ・フライのジャンル論を中心に. *研究論集 = Journal of inquiry and research*, 101, 53–67.
- ・ 高橋哲徳, タカハシテツノリ, & TAKAHASHI, T. (2005 年). 『偉大なるギャツビー』, その逐字相的側面. *八戸工業大学紀要*, 24, 213–224.
- ・ 中村三春 「液状化する身体—『風の谷のナウシカ』の世界」
(米村みゆき編. (2008 年). 『ジブリの森へ：高畑勲・宮崎駿を読む (増補版)』. 森話社.)
- ・ 藤津亮太. (2021 年). *アニメと戦争*. 日本評論社.
- ・ 古橋一浩(監督).(2010–2014). *機動戦士ガンダム UC* [アニメシリーズ]. サンライズ. 原作：福井晴敏.
- ・ 米村みゆき. (2005 年). *研究動向 アニメーション*. 昭和文学研究, 50, 95–99.
https://doi.org/10.50863/showabungaku.50.0_95
- ・ Abrams, M. H., & Harpham, G. G. (2015). *A glossary of literary terms* (Eleventh edition.).
- ・ Cleto, S., & Bahl, E. (2016). Becoming the Labyrinth: Negotiating Magical Space and Identity in *Puella Magi Madoka Magica*. *Humanities (Basel)*, 5(2), 20.
<https://doi.org/10.3390/h5020020>
- ・ Cooley, K. (2020). A Cycle, Not a Phase: Love Between Magical Girls Amidst the Trauma of *Puella Magi Madoka Magica*. *Mechademia*, 13(1), 24–39.
<https://doi.org/10.5749/mech.13.1.0024>
- ・ Curtius, E. R., 南大路振一, 岸本通夫, & 中村善也. (2022 年). *ヨーロッパ文学とラテン中世* (新装版). みすず書房.
- ・ Frye, N. (1957). *Anatomy of criticism : four essays*. Princeton University Press.
- ・ Frye, N. (1974). *Fearful symmetry : a study of William Blake*. Princeton University Press.
- ・ Frye, N. (1982). *The great code : the Bible and literature* (1st ed). Harcourt Brace Jovanovich.
- ・ Frye, N., & 伊藤誓. (1995 年). *大いなる体系：聖書と文学*. 法政大学出版局.
- ・ Frye, N., & 海老根宏. (2013 年). *批評の解剖* (新装版). 法政大学出版局.
- ・ Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's moving castle : experiencing contemporary*

Japanese animation (Updated ed.). Palgrave Macmillan.

• Reider, N. T., & Knecht, P. (2010). *Japanese demon lore : oni, from ancient times to the present* (1st ed.). Utah State University, University Libraries.