

カムバック 1983・不発の大作【ゴーパーリアン】の大研究【後編】 【第4版】

川俣 晶

内容

カムバック 1983・不発の大作【ゴーパーリアン】の大研究【後編】【第4版】

.....	1
グランドー側のメカ(前編より続く).....	9
小型艇.....	9
グランドーの水上艇.....	9
小型ホログラフ.....	10
赤い自動車.....	11
睡眠学習装置.....	11
連合防衛隊側のメカ.....	12
戦闘機(艦載機).....	12
小型無人戦闘機.....	13
小型無人遠隔哨戒機.....	13
ジープ.....	14
戦車.....	14
重戦車.....	15
レーザー砲戦車.....	15
単装ビーム対空砲.....	16
単装対空機銃.....	17
連装対空戦車.....	17
(C)P-389.....	18
(C)P-389 風兵員輸送車.....	18
ハンドトランシーバー.....	19
セミポータブル通信機.....	19

ミサイル	19
救急車	19
戦車のトランスポーター	20
監視ロボット	20
バリア発生装置	21
地球防衛軍のメカ	21
地球防衛軍戦闘機	21
スペースコロニー側のメカ	22
スペースコロニー	22
スペースシャトル	22
コロニーの迎撃ミサイル	23
警備シャトル	23
宇宙戦闘機	23
戦闘機	24
メーザー戦車	24
各種車両	25
イサムの父の研究所のメカ	25
先尾翼機	25
バリア	26
ミサイル	26
スペースシャトル	27
その他の地球メカ	27
イサムのバイク	27
バスターのバイク	28
タンカー	29
被災者輸送用トラック	29
メリアの船	30
ジャンボジェット	30
豪華客船	30

ガラダイン軍側のメカ	31
グリーンガ	31
グリーンガ II	32
グリーンガの脱出カプセル	32
ザリウス	33
ドグロス	34
ドグロス II	35
ドグロス最終タイプ	37
ポーバル	38
コンテナ・ジェノサイダー（次元移動ジェノサイダー）	38
妖磁力ミサイル	39
ジェノサイダー・バダム	39
デスガンダー（量産型デスガンダー）	40
デスガンダー（テレポーターション可能デスガンダー）	41
名称不詳敵ボスメカ	42
名称不詳敵大型メカ	42
カタツムリメカ	43
フラインジャー	44
フラインジャー（歩兵乗り型）	44
バランジャー	45
ガラダイン軍の偵察ロボ	45
ドランゲス	46
宇宙戦艦群	46
デモンドス	47
ダインガラーム	47
ダインガラームの動力炉	48
グロン・デスローム	48
グロン・デスロームの防衛メカ触手	49
デグリゾーン	49

貨物ホバー車.....	50
ダインガラム内乗用移動機.....	50
ピケプケを閉じ込めたカプセル.....	51
ガラダイン軍の銃.....	51
ガードシステム.....	52
ガラダイン城の防衛砲.....	52
ガラダイン妖力砲.....	53
転移装置.....	53
警報サイレン.....	54
不明メカ 1.....	54
不明メカ 2.....	55
惑星解放軍のメカ.....	55
惑星解放軍と思われる宇宙戦闘機.....	55
ガラダイン星レジスタンス側のメカ.....	56
ガラダイン星レジスタンスの連装対空砲.....	56
ガラダイン星レジスタンスの浮上砲台(複座タイプ).....	56
ガラダイン星レジスタンスの浮上砲台(単座タイプ).....	57
主要な地名、施設名.....	57
ガラダイン星.....	57
ガラダイン城.....	58
ガラダイン星の酒場.....	58
カシム地区.....	58
タマラ市.....	59
シティーパーク.....	59
ゾイル市.....	59
グラン市/フラン市 (発音が不明瞭).....	60
太平洋要塞.....	60
科学研究所(科研).....	60
イサムの父の湖底研究所.....	61

スペースコロニー3.....	61
117 居住区.....	61
地球防衛軍日本本部.....	61
キャニオン・フォール.....	62
各話感想.....	62
第 1 話「炎の中戦士誕生」.....	62
第 2 話「超能力戦士ファーストファイル」.....	64
第 3 話「女戦士メリアの熱い憎しみ」.....	66
第 4 話「戦場の回転木馬」.....	67
第 5 話「わんぱく双児のメロディー」.....	68
第 6 話「宇宙の暴走ライダー」.....	70
第 7 話「俺たちの戦い」.....	71
第 8 話「虹に消えたバスター」.....	73
第 9 話「愛と憎しみのファミリー」.....	74
第 10 話「アトラスの青春」.....	77
第 11 話「亜空間最前線」.....	78
第 12 話「追撃・ドムソン軍団」.....	80
第 13 話「激戦・スペースコロニー」.....	81
第 14 話「凱歌・デモンドス大爆発」.....	82
第 15 話「妖次元・ガラダイন城」.....	84
第 16 話「脱出!残された愛」.....	86
第 17 話「巨大要塞ダイנגラーム」.....	88
第 18 話「哀歌・戦場のかなた」.....	89
第 19 話「月・地獄の炎」.....	92
第 20 話「暗黒デス・マッチ」.....	94
第 21 話「月面爆破・ダイングラーム」.....	95
第 22 話「妖魔の砦グロン・デスローム」.....	97
第 23 話「次元侵略要塞」.....	99
第 24 話「死闘極点のブリザード」.....	100

第 25 話「最終作戦開始～メリア対クリスト～」.....	101
第 26 話「壊滅?地球次元移動」	103
よいこ連載版コミック	104
目次の表記	104
1983 年 8 月号	106
1983 年 9 月号	106
1983 年 10 月号	107
1983 年 11 月号	108
1983 年 12 月号	108
1984 年 1 月号	108
1984 年 2 月号(最終回).....	109
グランドー内の人間関係	109
グランドーの 3 ヒロインの違いは何か	109
サイコアーマーの序列の問題	111
サイコアーマー機種選択の問題	113
妖能力の表現の是非.....	114
白土三平との関係	117
愛の戦士レインボーマンとの関係.....	122
超カロボ・ガラットとの関係	124
銀河漂流バイファムとの関係	124
宇宙戦艦ヤマト 2199 との関係	125
宇宙戦艦ヤマト(1974 年)との関係	127
エンディングテーマの問題.....	127
アニメクライシス 1983 論.....	127
実際に復活したゴーパーリアン?	131
ゴーパーリアンの功	131
ゴーパーリアンの罪	132
永井豪論とゴーパーリアン	133
21 世紀のゴーパーリアンの可能性.....	136

あとがき	139
参考文献	139
永井豪 TV アニメ大全	139
永井豪デザインスケッチオブスーパーロボット	140
マイアニメ 1983年8月号	140
「ゴーパーリアン」「グロイザーX」設定資料集（懐ロボメモリアル・コレクション DX ダイナミック企画編 VOL.2）	140
サイコアーマーゴーパーリアン DVD-BOX 廉価版	140
サイコアーマーゴーパーリアンレンタル DVD	140
よいこ（小学館、ゴーパーリアン連載掲載号。August 1983 – February 1984。全7冊）	140
未入手の参考文献	140
レコード（シングル、アルバム）	140
小学館のテレビ名作（3冊）	140
小学館のテレビ絵本（3冊）	140
付録1・英語表記	140
付録2・海外展開	142
付録3・よいこのよいこ閲覧放浪記	142
オマケ	145
クリストの自転車編	145
ジャギーの自慢編	145
ガラダインの憂鬱編	145
シーラの動物編	146
ミッキーのチェンジ編	146
エリナの夢編	146
ロスの悩殺編	146
フラインジャーの戦隊編	146
ミスターXのマリオネット編	147
オルドンの変身編	147

バスターの努力と根性編	148
トンガリの女湯編	148
パルダールの望遠鏡編.....	148
ハンスの家族編.....	148
ピケとプケのお仕置き編	149
メリアの憂鬱編.....	149
敵要塞の京都襲来編.....	149
魂の故郷編	149
奥付.....	151
既刊案内	152

グランドー側のメカ(前編より続く)

小型艇



(C)ダイナミック企画・ICHI

第26話。グランドーの搭載艇。リサとライラが操縦し、グランドーチームの全員(ゼクーとサイコアーマーチームのパイロットを除く)を乗せている。デグリゾーンに突っ込んだグランドーの事実上の脱出艇。

グランドーの水上艇



(C)ダイナミック企画・ICHI

第9話。横に2枚ずつ4枚の翼が出ている自動車タイプだが、水上艇。僅かに空中に浮かんで進んでいる。ライラとイサムが、ライラの父に会いに行くために使用した。

小型ホログラフ



(C)ダイナミック企画・ICHI

第8話。偽グランドーを投影する。コクピットが内部にあり、操縦可能。操縦者にはハンスが指名されていたが、負傷したバスターが強引に乗り込んで操縦した。

操縦者が生きて戻ることを想定していなかった、かなりやばいメカ。サイコアーマーのパイロットではないから死んでも大丈夫という非道の理由により、ゼクーはハンスを操縦者に指名したが、実際にはレイドの操縦者のバスターが操縦してしまった。

設定資料集によると、名称は「小型ホログラフ」。本編での呼び名は「おとり船」「偽グランドー」。ただし、「おとり船」「偽グランドー」は、このメカそのものではなく、このメカが投影したグランドーの幻影を示している可能性もある。

赤い自動車



(C)ダイナミック企画・ICHI

第11話。イサム、リサ、ピケ、プケ、ミッキーがバスターの死を父親に知らせに行く際に乗車した。

睡眠学習装置



(C)ダイナミック企画・ICHI

グランドーの装備。第1話に登場し、サイコアーマーの図面を少年少女達の脳に記憶させた。ただし、リサは花をその前からサイコジェネスしており、サイコアーマー以外のサイコジェネスは図面の睡眠教育抜きで可能と思われる。

連合防衛隊側のメカ

戦闘機(艦載機)



(C)

ダイナミック企画・ICHI

F-14に似た可変後退翼の戦闘機。空母から発艦するシーンも存在するので艦載可能と思われる。外見上の特徴は、コクピットの下に、下向きの翼が付いていること。

かなり多くのエピソードに登場する。このアニメ作品に登場する地球人が運用する戦闘機の大半はこれであるようだ。登場話数は非常に多いので、1つ1つは示さない。ただし作画が悪いので、どこからどこまでが同一機種なのかは良く分からない。明らかに違う機種に見える場合もあるが、話の流れから同じ機体が飛んでいると思われる場合は同じと見なしている。

機首に内蔵式の機銃(第1話等)

バスターが搭乗していた(第1話)

第2話、第6話などは、翼と機首の色が白いカラーバリエーションが登場する。

第11話は、Iフォーメーションという横一列横隊でミサイルを発射する。

小型無人戦闘機



(C)ダイナミック企画・ICHI

設定資料集には小型無人戦闘機、マイアニメ 1983 年 8 月号には、小型無人戦闘機発射パターンという設定が掲載されているが、機体の形状は上の連合防衛隊戦闘機そのものに見える。次に紹介する無人哨戒機とは明らかに違っている。しかし、連合防衛隊戦闘機は明らかに有人で運用されていて、【無人戦闘機】ではあり得ないので、分けて掲載した。単なる誤記なのか、小型無人戦闘機であるフラインジャーとの混同なのか、有人戦闘機と無人戦闘機は違うものなのか。それとも、設定が変更されて無人が有人になったのか。そもそも小型無人戦闘機として描かれた戦闘機にはコックピットとしか思えない膨らみが描かれているのは何を意味するのか。謎は増えるばかりだ。

小型無人遠隔哨戒機



(C)ダイナミック企画・ICHI

ロートドーム付き、可変後退翼の無人機。

通常型戦闘機のコックピットの代わりにレドームがある感じにも見えるが、形はかなり違う。特に水平尾翼の有無に大きな差がある。

第 3 話に登場。

設定資料集によると名称は小型無人遠隔哨戒機。

ジープ



(C)ダイナミック企画・ICHI

四輪の無蓋の軍用自動車、いわゆるジープ風車両。第1話と第7話に登場。

設定資料集によれば名称はそのものズバリ「ジープ」。

戦車



(C)ダイナミック企画・ICHI

2枚目の写真は色違いのバリエーション。

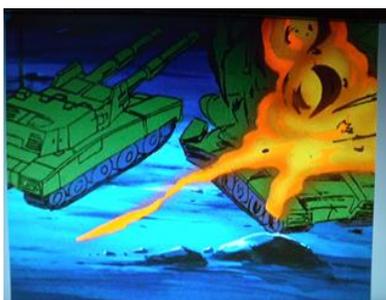
主砲が1門の普通の戦車。足回りはティーガー風。

第1話、第2話、第3話、第4話、第13話、第14話に登場。

マイアニメ 1983年8月号に設定資料が掲載されているが、単に絵があるだけで名称や説明はない。

設定資料集で明確に名称が「戦車」とであると判明した。

重戦車



(C)ダイ

ナミック企画・ICHI

主砲が連装の戦車。ただし、連装対空戦車との違いは明確ではない。

設定資料集で明確に名称が「重戦車」とであると判明した。

第3話、第4話、第7話に登場。

レーザー砲戦車



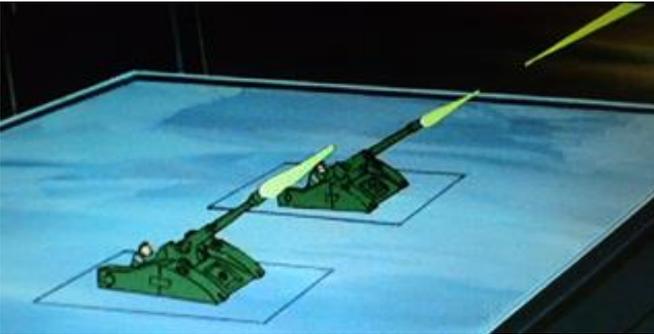


(C)ダイナミック企画・ICHI

砲ではなくミラーを装備している車両。武器はレーザー。マイアニメ1983年8月号に掲載された設定資料、設定資料集いずれもレーザー砲戦車という名称である。

第1話、第3話に登場。

単装ビーム対空砲



(C)ダイナミック企

画・ICHI

第4話に登場。ビルの屋上に設置された単装のビーム対空砲。床に枠線があるので、ビルの内部から上昇して射撃した可能性もある。

単装対空機銃



(C)ダイナミック企画・ICHI

単装の対空砲。(車両ではない)。

第3話に登場。

連装対空戦車

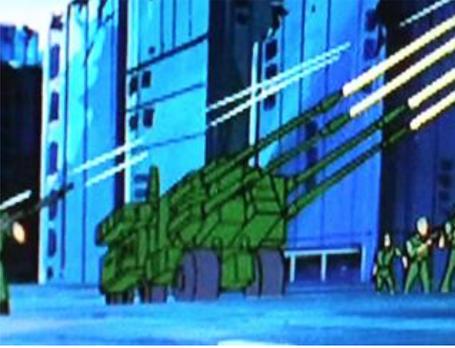


(C)ダイナミック企画・ICHI

連装の対空砲を搭載した車両。実際には砲身が細く描かれた重戦車という可能性が濃厚。

第2話に登場。

(C)P-389



(C)ダイナミック企画・ICHI

4連装の対空砲を搭載した車両。

第3話、第4話に登場。

マイアニメ 1983年8月号に設定資料が掲載されているが、単に絵があるだけで名称や説明はない。

設定資料集では名称として(C)P-389と書かれているのだが、他の兵器は全て重戦車等の説明的な名称なのに、これだけ記号的な名前であるのはしっくり来ない。

(C)P-389 風兵員輸送車



最初のうちは、(C)P-389と解釈していたが、よく見ると形が違う。兵士を内部に収容しているので、兵員輸送車と解釈してみた。

ハンドトランシーバー

設定資料集には、同名の通信機の設定画が掲載されている。詳細の研究は今後の課題だ。

セミポータブル通信機

設定資料集には、同名の通信機の設定画が掲載されている。ハンドトランシーバーよりも大きい。詳細の研究は今後の課題だ。

ミサイル



(C)ダイナミック企画・ICHI

第14話に登場。デモンドス総攻撃の援軍として飛んでくる。どこから発射されたのかは分からない。カットによって、全面白、赤色入り、青色入り、黄色入りのバリエーションがある。

救急車



(C)ダイ

ナミック企画・ICHI

第4話に登場。負傷兵とセットで出てくる。(写真1枚目)

第3話にも救急車と思われるものが描写されているが色は緑。こちらは、看護婦、負傷兵とセット。(写真2枚目)

戦車のトランスポーター

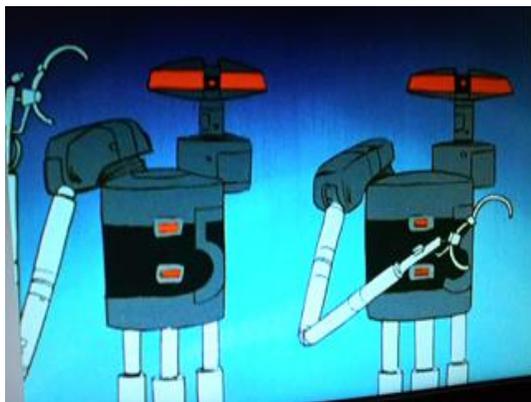


(C)ダイナミック企画・ICHI

第3話で戦車を輸送している車両。

戦車の長距離移動では、他の車両に積み込んで輸送されることが多い。そういう意味で、自走する戦車の他に、トランスポーター上の戦車が描いてあるアニメは良いアニメ。

監視ロボット



(C)ダイナミック企画・ICHI

第4話に登場。

左右非対称、3本足、腕1本、腹に番号。

科研でイサムを迎えたのは2台。腹の番号は、左が5で右が3。

設定資料集によると、名称は「監視ロボット」。

バリア発生装置



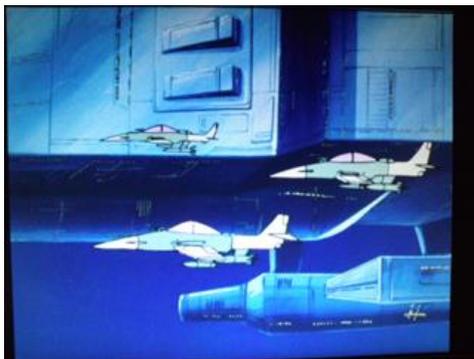
(C)ダイナミック企画・ICHI

第13話でコロニーを守ったバリア。イサムの父の仕事。

連合防衛隊の基地でグランドーに積み込まれた。

地球防衛軍のメカ

地球防衛軍戦闘機

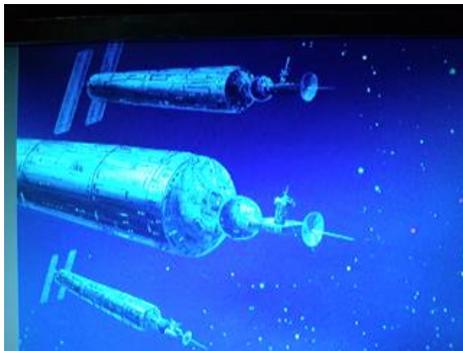


(C)ダイナミック企画・ICHI

第18話 3機編隊が3編隊で9機。グランドーの出迎え。地球防衛軍日本本部に案内してくれる。

地球防衛軍という組織が連合防衛隊と同じもの示すのかは良く分からない。しかし、連合防衛隊の戦闘機とは明らかに違う形をしている。

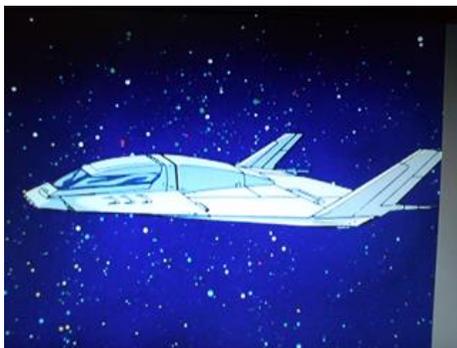
スペースコロニー側のメカ
スペースコロニー



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 12 話以降に登場。いわゆるオニールの円筒形型のスペースコロニー。

スペースシャトル



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 19 話に登場。地球での会議からスペースコロニーに戻るスペースコロニー要人を輸送している。

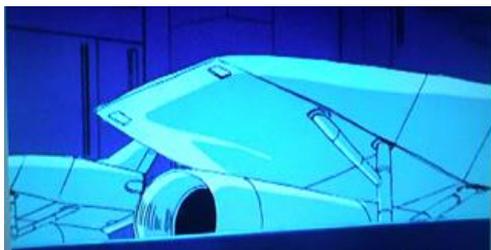
コロニーの迎撃ミサイル



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 19 話に登場。スペースコロニーに装備された迎撃ミサイル。

警備シャトル



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 12 話に登場。コムサイっぽい小形宇宙艇。宇宙港で整備されている。その後、迎撃隊として発進しているの、戦闘用と思われる。

宇宙戦闘機



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 12 話。連合防衛隊の戦闘機と似ていないこともない。ただし、コクピ

ットは透明ではなく、宇宙戦仕様の別機体かもしれない。

戦闘機



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 12 話に登場。上記の機体とは別。機体後部に可変後退翼が付いていて、機首の下部に安定翼のようなものが突き出している。連合防衛隊にも同じタイプが見える場合がある。

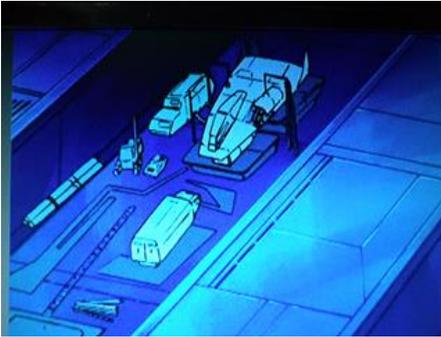
レーザー戦車



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 12 話に登場。コロニー内の防衛車両。複数あり。

各種車両

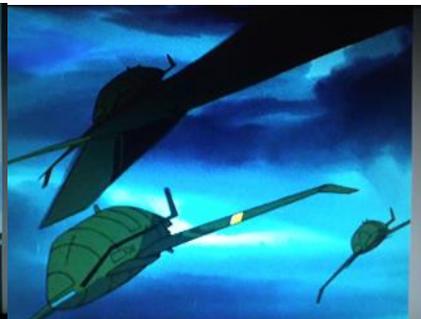


(C)ダイナミック企画・ICHI

第 12 話に登場。トラックなど。右上で整備されているのは警備シャトルで、周囲の車両がコロニーの各種車両に該当すると思われる。

イサムの父の研究所のメカ

先尾翼機



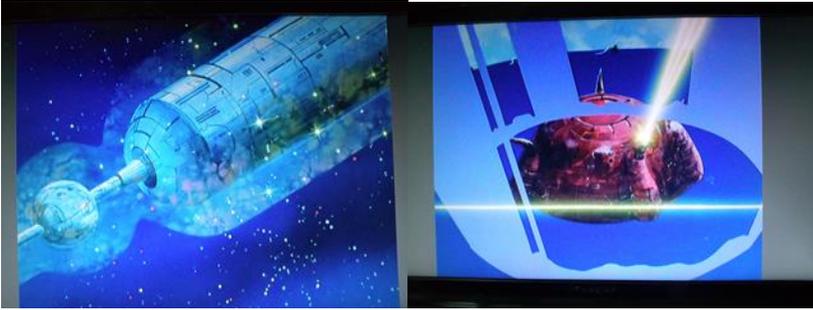
(C)ダ

イナミック企画・ICHI

第 26 話に登場。

イサムの父が乗っていたと思われる緑色の先尾翼機。編隊で飛来し、グロン・デスロームに向かってバリアを発射した。

バリア

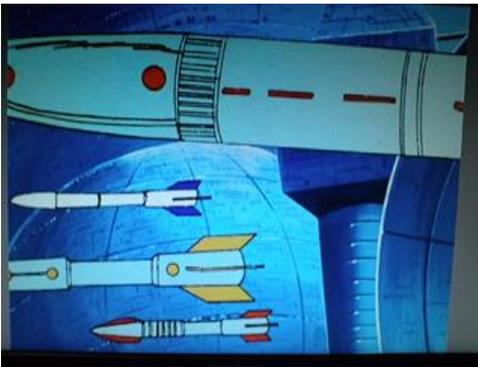


(C)ダイ

ナミック企画・ICHI

コロニーを防衛し、最終作戦でグロン・デスロームの爆発に地球を巻き込まないために使用。

ミサイル



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 19 話に登場、

イサム之父の固定基地から発射ものか、シャトルから発射したものかは不詳。

ドラングスに当たって炸裂したものと、コロニーを守る何かを持ってきたものが 2 タイプある。

スペースシャトル



(C)ダイナミック企画・ICHI

イサムの父が乗っている

第 20 話に登場。コロニーの警備シャトルと似ているが、こちらは機体下部に武装が無い。

その他の地球メカ

イサムのバイク



(C)ダイナミック企画・ICHI

グランドチームに参入する前から乗っているバイク。

第 1 話でトンガリを救出したのもこのバイクだが、その直後に瞬間移動したのはバイクの能力ではなく、超能力と思われる。

第 1 話、第 4 話、第 19 話に登場。第 4 話以後、イサムは 1 人で移動する機会が減り、水上艇や自動車に乗るようになる。第 11 話では車の運転も

しており、運転できるのはバイクに限定されないようだ。しかし、第 19 話では父の研究所に行く際にバイクに乗っている。

仮にイサムのバイクとバスターのバイクが同じバイクだとすると、これは第 7 話で壊れている。第 19 話でイサムが乗ったバイクは別のバイクを新たに買ったか、あるいはサイコジェネシスしたことになる。

バスターのバイク



(C)ダイナミック企画・ICHI

イサムの場合と異なり、このバイクに乗るのは、グランドチーム参入後になる。

第 7 話に登場。連合防衛隊の基地に行った帰りに、メリアの精神攻撃に遭い、岩ぶつかってバイクは大破する。その後、ザリウスに踏みつぶされる。

イサムのバイクと酷似しているので、イサムのバイクを借りてバスターが乗ったという可能性もある。

タンカー



(C)ダイナミック企画・ICHI

第24話に登場。普通の水上市船のタンカー。グロン・デスロームと衝突して爆発する。

被災者輸送用トラック



(C)ダイナミック企画・ICHI

第2話に登場。ライラも乗っている。

設定資料集によれば名称は「被災者輸送用トラック」である。

メリアの船



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 18 話に登場。メリアはイサムに話しかけた後、その船に乗って立ち去る。船首に 43 の番号が入ったクルーザーらしき船。

ジャンボジェット



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 25 話に登場。グロン・デスロームの冷気で墜落する。

豪華客船



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 25 話に登場。甲板にはプールもある。グロン・デスロームの冷気でやられる。

ガラダイ軍側のメカ グリング



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 1 話、第 2 話、第 3 話、よいこ 1983 年 9 月号に登場。

メリア搭乗の初期メカ。整備兵に降格後は再サイコジェネスするまで乗っていないが、その際に乗るのはパワーアップ版のグリング II である。

メリア逃亡時はザリウスに乗っていてグリングではない。

他のメカと同様、左右の爪は伸縮する。第 1 話トンガリの両親や連合防衛隊に対して使用。

幻覚砲装備。

頭部(コクピット)だけで飛行して脱出できる。

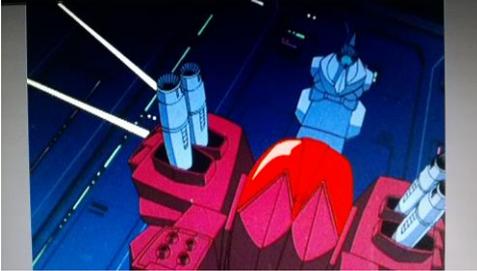
永井豪 TV アニメ大全によると名称は【グリング】ではなく【グリングー】(音引きが多い)。よいこ 1983 年 9 月号でも同じである。

マイアニメ 1983 年 8 月号ではジェノサイダー・グリングの名称で掲載されている。

よいこ 1983 年 9 月号では操縦者に関する描写はなく、サイコクラッシュ

ヤー(ママ)で撃破されている。

グリーンガ II



第 25 話に登場。

グリーンガではあるが、メリアとオルドンでサイコジェネスしたもので、色が赤く、細部のデザインも異なる。

設定資料集によると名称はグリーンガ II。

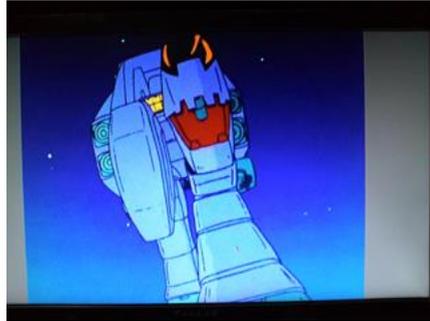
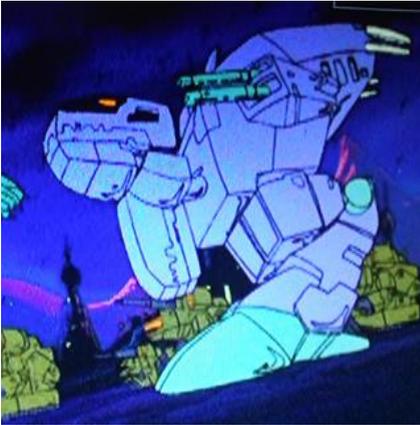
グリーンガの脱出カプセル



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 1 話で撃破されたグリーンガは頭部を分離し、メリアは無事に帰還した。

ザリウス



(C)

ダイナミック企画・ICHI

第3話、第4話、第5話（マグマの中に隠れている）、第6話、第7話、第8話、第10話、第11話に登場。

第3話にメリアがデモンドスから脱走の際に搭乗。第10話以降はクリストが乗り逃げしてデモンドスに戻る。本来は量産型機体であるようだ。

メリアもクリストも他のキャラもザリウスと言っていて、資料もザリウスの表記を支持しているが、一部のネットの情報はザリガスと表記している。

妖力砲、幻覚砲、サイコシールド装備。

設定資料集、マイアニメ 1983年8月号ではジェノサイダー・ザリウスの名称で掲載されている。

ドグロス



(C)ダイナミ

ック企画・ICHI

写真は、フラインジャーを従えてデモンドスを出撃するドグロス。

第2話、第3話、第6話、第7話、第8話、第12話、第15話、第16話、第19話、第20話、よいこ1983年10月号、12月号に登場。

事実上のクリスト専用機体に思えるが、別の操縦者で使用されている場合も多い。

強化形態の形が異なる機体もある。それもまたドグロスと呼ばれる。

デスガンダードグロスと呼ばれる場合がある。

マイアアニメ1983年8月号、設定資料集ではデスガンダー・ドグロスという表記である。

第12話、第19話ではクリスト以外の一般兵士の操縦で、ドムソンの指揮下に出撃している。クリストがダインガラムで自分のドグロスと対面していた時に出撃した機体は、別機体の疑いがある。

第14話はドムソンが搭乗してデモンドス防衛戦に出撃した。ドグロスの両手両足を切断されても、ドムソン自身が戦場でサイコジェネスして修理してしまった。

第16話はまたもドムソン(片腕)が搭乗。フラインジャー2機を従えて出撃。

第19話ではドグロス II と作画が混乱しており、レイドとガロムの同時攻撃で撃破されている。

よいこ 1983年10月号では操縦者の描写はなく、サイコ・クロスで撃破されている。

よいこ 1983年12月号では技解説の相手役として、サイコサーベルとサイコバズーカで破壊されている。(もちろん操縦者の描写は無い)

ドグロス II



(C)ダイ

ナミック企画・ICHI

第15話、第19話、よいこ 1983年11月号に登場。

第15話ではクリストが操縦し、レジスタンスとサイコアーマーの戦いに割りこむ。しかし負けそうになるとミッキーを殺そうとする。ドグロスの強化版がドグロス II であるはずだが、意外と強くない。(イサムの超能力が次元転移を経験してそれ以上に強化されているからかもしれない)

第19話は作画が混乱しており、カットによってドグロスだったりドグロス II だったりする。

よいこ 1983年11月号では操縦者の描写は無くサイコサーベルで撃破されている。

ドグロス II の名称は、設定資料集では【ドグロス Var. 2】(ママ)と表記されている。Var が Ver の (Version) の誤記かははっきりしない。【よいこ】連

載版コミックではドグロス II と表記されている。本書では、グリーンガ II との表記の整合性からドグロス II の方を採用した。

ドグロスからドグロス II へのデザイン変更点は多いが、分かりやすいポイントは「腰の砲の数が減る(4→2)」「肩パットが付く」「手の形状が左右非対称になる」などだろう。

設定資料集では、第 15 話、第 16 話にも登場し、クリストとドムソンが使用したとの記述があるが、実際には第 15 話のクリストだけで、第 16 話のドムソンは使用していない。第 16 話のドムソン機は通常型ドグロスである。ドグロス II の再登場は(不完全ながら)第 19 話になる。

第 19 話では画面にドグロスとドグロス II を確認できる。

たとえば以下は第 19 話で明らかにドグロス II が描かれているカット。腰の砲は 2 つだし、両手の先端の形状も違う。

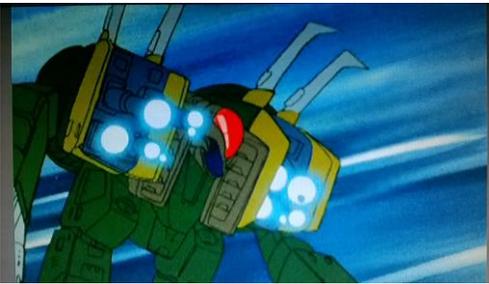


それに対して以下は第 19 話でドグロスが描かれているカット。腰の砲が 4 つあり、明らかに違う形状の機体。



しかし、出撃したのは、フラインジャー以外は1機だけで、連続するカットで変化する場合もあるので、別機体とは考えられない。やはり作画の混乱だろう。バンクセルを使用したのかもしれない。ガンダムでもライフルを持っていたはずなのに次のカットでバズーカを持っていたとか、ヤマトの第3艦橋が無くなったはずなのにいつの間にか復活している等の問題があったので、同様の問題かもしれない。

ドグロス最終タイプ



第25話に登場。幅の広いパワーアップドグロス。クリストが搭乗し、メリアのグリーンガIIと戦う。

設定資料集によれば名称はドグロス最終タイプ。

ボーバル



(C)ダイナミック企画・ICHI

第9話に登場。

ジャギーの搭乗メカ。足の裏に大きなキャタピラ。背中にあるのが幻覚砲。

ジェノサイダーボーバルとも呼ばれる。

設定資料集、マイアニメ 1983年8月号ではジェノサイダー・ボーバルの名称で掲載されている。

コンテナ・ジェノサイダー（次元移動ジェノサイダー）



(C)ダイナミック企画・ICHI

第13話、よいこ 1983年12月号に登場。

3人乗りの大型ジェノサイダー。妖磁力ミサイルを運んできた。ゴーバ

リアンに撃破される。

設定資料集によると名称はコンテナ・ジェノサイダーだが、映像本編では次元移動ジェノサイダーと呼ばれる。

よいこ 1983 年 12 月号ではサイコクロスで首を切られている。

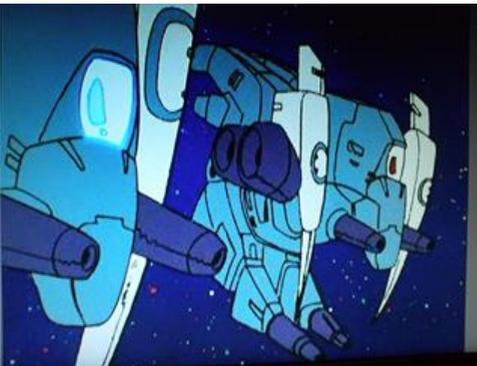
妖磁力ミサイル



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 13 話。これでコロニーを取り囲んで人質に取った。

ジェノサイダー・バダム



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 14 話に登場。集団で攻撃してくる。ゼクーが名前を知っていた。ゼクーは警戒しているが、アトラスは攻撃してしまう。自爆兵器。

設定資料集での名称はそのものズバリ、「ジェノサイダー・バダム」。

デスガンダー (量産型デスガンダー)



(C)ダイナミック企画・ICHI

第21話、第22話、第23話、第25話、第26話に登場。

永井豪TVアニメ大全によると名称はデスガンガー。

妖力砲(幻覚砲)装備。

第21話は偵察隊に2機。基地防衛に無数。

第22話は多数登場。青の機体が1機だけいる。またオレンジの機体が1機だけいる。(クリスト機ではない。ゴロギー機)

第23話、発進時は全てグリーン、6機。後半戦は3機。全てグリーン。

第25話、第26話はコクピットまわりだけが赤く、その他は緑の機体多数。

デスガンダー (テレポーターション可能デスガンダー)



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 20 話、第 23 話、第 24 話に登場。

量産型デスガンダーではなく、コクピットの上に武装が付いているもの。

第 23 話には量産型デスガンダーも出てくるので明らかに別タイプ。

両肩から 4 本のツノを生やし、コクピットの上に武装がある。

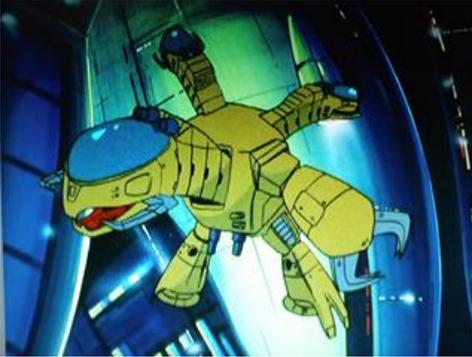
第 20 話ではクリストが搭乗して亜空間デスマッチをイサムに強要する。

第 23 話にレイドと交戦したのはこのタイプ。

第 24 話は、赤い機体多数がグロン・デスルームにいる。コクピット周りは黄色。ダムーラも搭乗した。

設定資料集によると名称はデスガンダーで量産型デスガンダーと同じである。正式名称のうちではないが、説明された機能的特徴の「量産型」「テレポーターション可能」として区別するしかない。

名称不詳敵ボスメカ



(C)ダイナミック企画・ICHI

第17話に登場。

WikiPediaによれば名称は【三つ首型ジェノサイダー】

設定資料集によると名称はただの「ジェノサイダー」。補足説明が「ダムーラが操る新型三つ首ジェノサイダー」。

正しい名称が何か、かなり悩むメカ。

名称不詳敵大型メカ



(C)ダイナミック企画・ICHI

第18話に登場。ゴーバリアンよりも圧倒的に超巨大。内部に入って破壊活動できるほどだ。

WikiPediaの表記では名称はトルネード。

設定資料集によると名称はただの「ジェノサイダー」。補足説明が「大型のクモ形ジェノサイダー」。

これも、正しい名称が何か、かなり悩むメカ。

乗員はコクピット前部に6名、後部に4名を確認できるので、最低でも10名以上と推定される。

ちなみに、このカットではガンダムの顔に見えなくもないがそれは錯覚だ。竜巻で一部が見えないため、たまたまガンダムの顔に見えてしまう場合があるだけで、実際には全く似ていない。

カタツムリメカ



(C)ダイナミック企画・ICHI

第20話、よいこ1984年2月号に登場。カタツムリ型ジェノサイダー。写真手前の赤いものは一緒に出撃したドグロスで、このメカの一部ではない。

ブラックホールデスマッチを行う空間を生成する。

しかし、実体はブラックホールと言うよりも、何でも吸い込む隔離空間を作り出しているのみ。

よいこ1984年2月号では、目や口があるコミカルな表情で描かれ、バリフオークと合体したゴーバリアンに撃破されている。搭乗者等の描写はない。

隔離空間を作り出す特殊機能の描写もない。よいこ版ゴーバリアンは1984年2月号で連載が終わっているため、よいこ版のラスボスということになる。

設定資料集、よいこ1984年2月号によると名称は「カタツムリメカ」

フラインジャー



(C)ダイナミック企画・ICHI

ほぼ全てのエピソードに出てくるガラダイン軍の戦闘機。

無人機らしく、メリアは「おいで、私の可愛いフラインジャー達」と引き連れて脱走する。

第17話ではダイングラーム内の生産ラインで量産されていることが描かれる。

第18話では明示的に無人戦闘機扱いされる。

フラインジャー (歩兵乗り型)



フラインジャーの胴体の上に人が乗れるようになっているタイプ

第10話でメリアを追いかけてきた脱走兵狩りのガラダイン兵達が地球まで乗ってきた。

設定資料集によれば名称は「フラインジャー (歩兵乗り型)」

balanジャー



(C)ダイナミック企画・ICHI

第1話、第7話、第16話に登場。二足歩行戦車。形はフラインジャーに似ている。

第17話ではダイナガラム内の生産ラインで量産されていることが描かれる(フラインジャーのラインと並んでいる)。

ガラダイナ軍の偵察ロボ



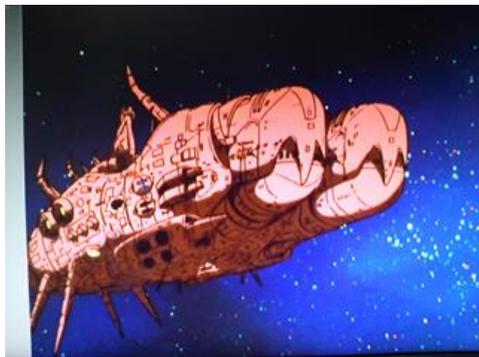
(C)ダイナ

ミック企画・ICHI

青い方は第8話に登場。メリアのザリウスから発進する。

赤い方は第22話に登場。月面上で周囲を監視している。

ドラングス



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 19 話に登場。

ゴーバリアンよりも圧倒的に大きく、事実上の宇宙戦艦。

スペースシャトルをビーム砲で撃破した。

弱点は船体下部 45 度。

ゴーバリアンが内部から破壊した。

宇宙戦艦群



(C)ダイナミック企画・ICHI

写真はデグリゾーンの手前を遊弋する宇宙戦艦群。

第 26 話に登場。種類があるのか無いのかも不詳。赤とグレーの色違いは確認できる。

しかし、これらの宇宙戦艦は戦闘には関与していない。地球に向かってきたのはデグリゾーンだけだ。

デモンドス



(C)ダイナミック企画・ICHI

第2話以降の序盤のほとんどのエピソード、よいこ1984年1月号に登場。最初の地球侵略拠点となる宇宙大要塞。

一度はハンスに位置を知られるが移動する。しかし、もう一度ハンスに位置を知られ、また移動する。地球近くの宇宙空間にあり、前線基地として機能する。

第14話で破壊される。

指揮官はドムソン。

よいこ1984年1月号では指揮官等搭乗者の描写はなく、サイコバーカで破壊される。

ダイングラーム



(C)ダイナミック企画・ICHI

第6話、第9話、第12話、第18話に登場。

移動要塞。異次元との境界に配置されている宇宙要塞

月面の裏側に着陸し、周囲に赤いドームを増設して接続される。

ダインガラームの動力炉



(C)ダイナミック企画・ICHI

第17話でイサム達を立てこもった場所。

グロン・デスローム



(C)ダイナミック企画・ICHI

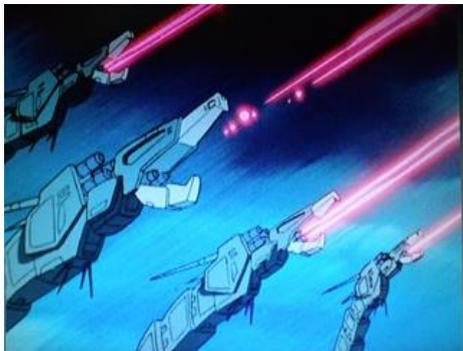
第22話～第26話に登場する巨大要塞。あるいは自動戦艦。

永井豪 TV アニメ大全には超巨大戦艦と表記されている。またグ【ラ】ンデスロームと誤記されている。

グロン・デスロームは自動防衛システムを持つ。司令官のクリストがいなくても動く。

6本の腕が全て輝くと地球は転移される。写真は2本が輝いている。

グロン・デスロームの防衛メカ触手



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 26 話に登場。グロン・デスロームはメカ触手による防衛が可能。アームの先端が口のようにも見える秀逸なデザイン。

デグリゾーン



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 26 話に登場。

超巨大次元移動人工惑星。グランドーの一千倍の体積を持つ。ガラダイ
ン自らこれで地球に接近してきた。

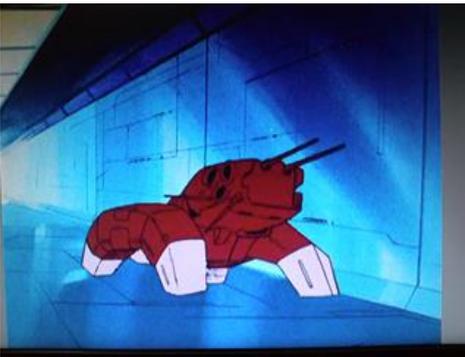
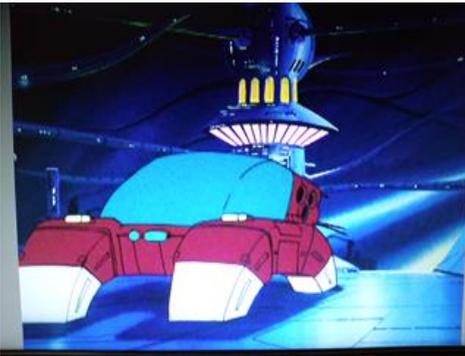
貨物ホバー車



(C)ダイナミック企画・ICHI

第17話に登場。ダイングラーム内で使用されている。イサム達は荷台の荷物に紛れ込んで移動した。

ダイングラーム内乗用移動機



(C)ダイナミック企画・ICHI

第17話に登場。ダイングラーム内で使用されている。イサム達が捕虜に運転させて乗ったが追跡者も同じタイプを複数使用していた。

搭乗者を囲うガラス窓がある場合と、オープンカーの場合がある。

設定資料集によると、名称は「ダイングラーム内乗用移動機」。キャプションでは「ダイングラーム内の乗用移動機」と「の」が入っているが設定資料本体には「の」が無いので、無い方が正しい名称と思われる。

ピケプケを閉じ込めたカプセル



(C)ダイナミック企画・ICHI

第5話に登場。透明部分の左右が、意外と複雑な形状をしており、設定資料が起こされていた可能性がある。ただし、役割に比して線が多すぎて現場のアニメーター泣かせのデザインではあろう。

ガラダイ軍の銃



(C)ダイナミック企画・ICHI

ビームを発射する。

第 15 話では、イサム超能力で溶け、そのあとで爆発した。

ガードシステム

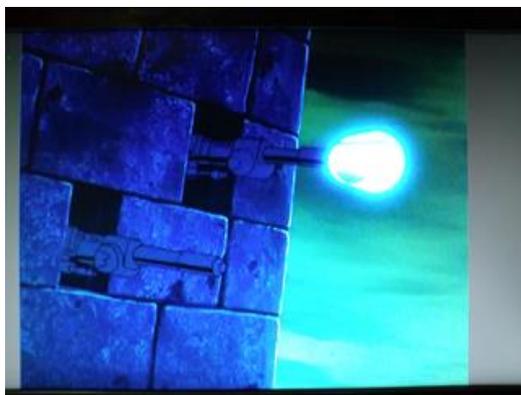


(C)ダイナミック企画・ICHI

第 15 話、第 16 話に登場。天井に取り付けられたビーム砲で侵入者を撃つ。

形状から見てカメラ機能もあるものと思われる。第 16 話では、変装したイサムとハンスがヘルメットを取ったとき、画像識別で自動的に正体を判定して警報を出した。

ガラダインの防衛砲



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 16 話で、イサム達に転移装置を使わせる時間稼ぎにガラダインを攻撃したゲリラは、この砲台で攻撃された。

ガラダイন妖力砲



(C)ダイナミック企画・ICHI

第16話でガラダイン皇帝自らゴーバリアンを狙った。ゴーバリアンを破壊する。写真では分かりにくいですが、砲の後端(右側)に座っている男がガラダイン本人。

設定資料集によると名称は「ガラダイン妖力砲」。

転移装置

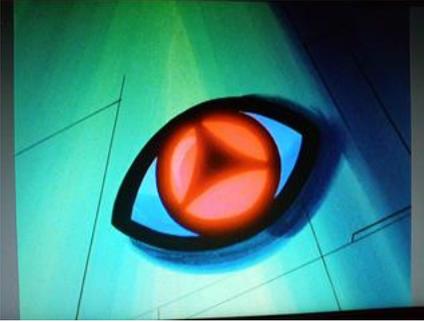


(C)ダイナ

ミック企画・ICHI

第14話、第15話、第16話、第17話に登場。ガラダイン軍の転移装置。シーラの父親が設計した。異次元と地球のある宇宙を行き来できる。ドムソン、イサム、ハンス、ミッキー、オルドンが利用したが、他にも利用しているはずの者達がいる。

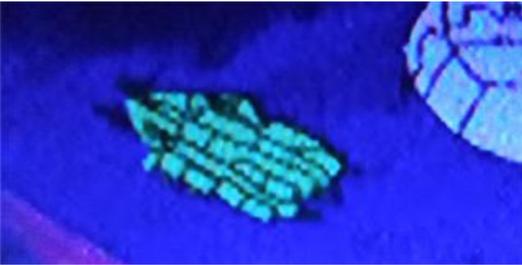
警報サイレン



(C)ダイナミック企画・ICHI

第17話でダインガラムへの侵入者を知らせる警報を鳴らした。音が鳴ると同時に光で赤く点滅する。

不明メカ1



(C)ダイナミック企画・ICHI

進撃するザリウスの背後に描かれた謎のメカ1。

不明メカ 2



(C)ダイナミ

ック企画・ICHI

進撃するザリウスの背後に描かれた謎のメカ 2。ボールの色違いという可能性もあるが、大群で出現するのはボールっぽくはない。

惑星解放軍のメカ

惑星解放軍と思われる宇宙戦闘機



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 26 話に登場。

主翼が前部にある異星のメカ。グロン・デスロームを攻撃している。

グロン・デスロームを破壊すると地球も危ないという説明に使われた。

ガラダイン星レジスタンス側のメカ

ガラダイン星レジスタンスの連装対空砲



(C)ダイナミック企画・ICHI

第7話に登場。

ガラダイン軍と戦っている対空砲。

ガラダイン星レジスタンスの浮上砲台(複座タイプ)



(C)ダイナミック企画・ICHI

写真は浮上砲台の複座タイプだが、下の方に小さく単座タイプも描かれている。

第7話、第15話、第16話に登場。

ガラダイン軍と戦っているガラダイン星レジスタンスの兵器。

2人乗り。前席は椅子に座って大形砲。後席は椅子がなく、立ったまま小形砲。

第 15 話に、同じメカが登場、ガラダイ軍基地の前に置いてあったので、これはレジスタンスのメカではなく、ガラダイ軍も同じものを使っている可能性がある。

イサム達は【車】と呼んでいる。

ガラダイ星レジスタンスの浮上砲台(単座タイプ)



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 7 話、第 15 話、第 16 話に登場。

上の砲台と違ってビーム砲 1 門のより小形のモデル。1 人乗り。

数もより多い。

第 16 話では、バイクのような SE で走行し、ハンスが乗車。

主要な地名、施設名

ガラダイ星



(C)ダ

イナミック企画・ICHI

宇宙戦艦ヤマトのガミラス星のように地表に穴が空いていて、その下に第2の地表がある。そこにはいくつものドーム都市があり、ビルが林立している。資源が枯渇しつつある。

ガラダイン城



(C)ダイナミック企画・ICHI

ガラダインが住んでいる居城。ガラダイン星にある。登場頻度は高く、転移装置もこの中にある。

ガラダイン星の酒場



(C)ダイナミック企画・ICHI

第16話に登場。ミッキーが酒を飲んで酔っ払い、ネコパンをもらった場所。

カシム地区

第1話で防衛隊が全滅した。

タマラ市

第 4 話に登場。攻撃されて壊滅状態

シティーパーク



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 5 話に登場した公園。ガラダイン軍の攻撃で荒廃した地球人の憩いの場だが、メリアに攻撃された。ライラはハイド?のシティーパークと呼んでいるが、話し言葉なので明確には聞き取れない。他のエピソードに出てくる公園と同一なのかは明確ではない。

ゾイル市



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 9 話に登場。ライラが育った故郷。グランドーが隠れた珊瑚礁の向かい側。

SWANY CO.,LTD がある (ライラの父の会社)

グラン市/フラン市 (発音が不明瞭)

第 11 話に登場。バスターの父がいる

太平洋要塞



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 14 話に登場。全滅して破壊されつつある映像だけなので、詳細は不明。

科学研究所(科研)



(C)ダイナミック企画・ICHI

写真は科研を見ているドムソンとクリストの後ろ姿。

第 4 話に登場。イサムの父がいる

イサムの父の湖底研究所



(C)ダイナミック企画・ICHI

第18話以降登場。中央政府の曖昧な優柔不断さに不満を抱いた者達を作った秘密研究所。所長はイサムの父。グランドーと協力し、スペースコロニーを守った。そして、グロン・デスロームを破壊するときに地球が道連れにならないように、バリアで地球を守った。

スペースコロニー3

第12話で、ハンスが負傷したアトラスを連れ込んだスペースコロニーの名前。

117 居住区

第12話で、ガラダイ軍に侵入されたスペースコロニー内の区域。

地球防衛軍日本本部



(C)ダイナミック企画・ICHI

第 18 話でグランドーが訪問した先。かなり広大な施設であり、地下にも大きな空間が存在する。(写真は管制塔と思われる施設のみ)

9 機の戦闘機が迎えに来た。

秘密基地らしいが、地上から見ても基地であることは見える。ただし、グランドーを格納したスペースは地下にある。ここで防衛会議が開かれる。ゼクー達も会議に参加する。

キャニオン・フォール



第 8 話で、ホログラフの偽グランドーを囷にして移動しようとした新しい基地。写真は第 9 話にグランドーが隠れている珊瑚礁なのだが、キャニオンなら谷、峡谷のことなので、これが本当にキャニオン・フォールか分からない。また名称も台詞を耳で聞いているだけなのではっきりしない。

各話感想

第 1 話「炎の中戦士誕生」

あらすじ

UFO が侵略者になり攻撃してくる。

ピケプケ、ゼクーに呼ばれる。

戦闘機では勝てないバスター、ゼクーに呼ばれる。

イサムと母と妹が死に、ゼクーに呼ばれる。

トンガリ、両親が死に、イサムに助けられる。イサムに同行。

イサム達はリサに会う。バスター、ピケプケ、アトラスも来る。グランドーも来る。

一同は睡眠学習でサイコアーマーの設計図を頭に入れられる。

ゼクーが登場し、侵略者と戦うことを告げる。しかし、アトラスはその気になれない。両親を殺されたトンガリや、母と妹を殺されたイサムは熱心。ピケプケは遊び感覚でイサムに協力し、ゴーバリアンをサイコジェネスする。

メリア登場で地球軍敗退。ゴーバリアンはメリアを倒すが、メリアは脱出する。

ポイント

ポイントはゼクーとメリア。

ゼクーはほとんど洗脳にしか見えない方法で人材を集めている。だから、ゼクーを信用しないアトラスのような態度はあくまであり得る態度と言える。ここで【戦うことは当たり前ではない】という点が特に重要だ。出来の悪い物語はそこがしっかりしていない。とりあえず、敵対者が出てくると良く知らないうちから【あれが新しい敵】と認識してしまうアニメは良くないアニメだ。

もう1つはメリア。メリアはまずトンガリの両親を殺している。連合防衛隊の兵士も多数殺した。本当なら、メリアとトンガリの間確執の話があってもよいところが、そのようなエピソードは実際には存在していない。そして、メリア初登場のシーンは、トンガリの両親殺害なのだが、それはイサムによるトンガリ救出のシーンでもある。つまり、初登場にして既にイサムと関連したキャラクターなのだ。そして、最終的にトンガリを助けた少年とゴーバリアンのパイロットが同一人物だと分かって、強く印象づけられる。ゴーバリアンという物語はここから始まり、最終的に【イサムとメリア】というテーマを回収して終わることになる。これが第25話だ。残った第26話はゼクーの物語が終わることになり、また別の話になる。

注釈点

連合防衛隊の兵器は、作画が悪いので何種類あるのか分からない。特に何種類あるのか分からない連合防衛隊の戦闘機はこの第1話から始まっている。

第2話「超能力戦士ファーストファイル」

あらすじ

ゴーバリアンは帰還するが、その後で膝が折れてしまう。サイコジェネスで修理を試みるが上手く行かない。ゼクーはまだ力が十分ではないと言う。

侵略者に対抗できる謎のロボット(ゴーバリアン)を連合防衛隊は意識し、コンタクトを取りたがっている。

メリアは、デモンドスに帰還する。しかし、フラインジャーの補給はダムーラ指令から許可されない。クリストが到着し、ダムーラ指令に連絡しようとするメリアを止める。

難民トラックのライラはトラックが落下する未来を予知する。そして、落下しそうになったトラックと崩壊する橋を超能力で直して救う。それを契機にゼクーにスカウトされる。

リサに父についての心を読まれたイサムは、ゴーバリアン修理に再挑戦する。

修理は完了したが、バリアンダガーになってしまう。見慣れない形に戸惑う一同だが、現れたライラは、解体しなくても元に姿に戻せるはずだという。

イサム、バリアンダガーをゴーバリアンに変形させる

ハンスもそこに合流する。

ライラもハンスもゼクーのスカウト。

人数を集めた理由は、サイコアーマーをもっと作るためだという。

ゼクーによるガラダインの説明が行われる。

ライラ、敵の接近を予知。敵襲、グリーンガ(メリア操縦)とフラインジャー。イサムを待つメリア。そこにゴーバリアンが来て戦闘になる。

バスターとトンガリ、レイドを作ろうとしている。

グリーンガの幻覚砲でイサムは幻覚世界に落とされる。反撃して、コクピットが割れる。中のメリアが見える。メリアはゼクーと同じ人種だと分かる。

ピンチのメリアだが、クリストが助ける。

クリストから撤退を要求され、メリアは撤退する。

ポイント

今回、最も注目すべき人物はアトラス。アトラスは、ゼクーを信用していないが、山を下りる気も無い。非常に微妙な気分を持っている。単純には割り切れない。アトラス最大の懸念は、もっと仲間を集めに行くゼクーに対して、【俺達は頼りにならないのか】なのだが、あとからサイコアーマーを増やすためと説明される。ゼクーは誠実な人間だったのだ。このことは、後からミッキー、エリナ、パルダー、ロスと随時増員が行われ続けることの根拠にもなっている。少なくとも、エリナ、パルダー、ロスはサイコアーマーを作ろうとしていた。結局グランドーは3機のサイコアーマーを運用したが、ゼクーは4機目があっても良いと考えていたようだ。

もう1つ注目することはメリアの行動だ。メリアは補給を拒否されたにも関わらず、イサムとの対決を目的に再出撃している。戦力は落ちているはずなのに、イサムに固執した。これは、おそらく屈折した愛なのだろう。そのために攻撃される地球は溜まったものではないのだが、その迷惑さもメリアの【屈折した愛】の一断面と言えるだろう。

ガラダイン軍側で更に言うならば、メリア、ドムソン、クリスト、ダムーラの4人の関係も興味深い。メリアは、ダムーラとの特別な関係があることを臭わせているのだが、ドムソンとクリストは一緒になって連絡を取らせないようにした。そもそも、メリアに補給させないという決定も、本当にダムーラが分かって出した決定か否かも分からない。つまり、ここには既に【派閥争い】の問題が存在する。メリアはダムーラのお気に入りで多少の我が儘も許されていたのだろう。しかし、ドムソンはダムーラと敵対しているようだ。言うことを聞かないメリアを切って、呼び寄せたクリストに置き換えようとしているのかもしれない。事実としてドムソンとクリストは結託してメリアを追い込んでいくことになる。

注釈点

連合防衛隊の戦闘機は通常単色だが、今回、翼の色が白いツートンカラーで登場する。カラーリングがコロコロと変化していくのは、ゴーパーリアンという作品の1つの特徴だ。通常のアニメは【バンク】というシステム

がある関係上、1 回ごとに色を変えたりはしない。過去に作成したセル画を再利用するとき矛盾してしまうからだ。しかし、ゴーパーリアンでは【同じメカの色違い】が登場する場合が多くある。

第3話「女戦士メリアの熱い憎しみ」

あらすじ

メリアはゼクーと同じ種族だと知りイサムは悩む。

イサムは戦いに思い悩む。クリストが来るが、強力で苦戦する。レイドの戦闘参加でクリストは余裕の撤退を行う。

イサムはオルドンが連合防衛隊の哨戒機を撃ち落とすのを見る。

実際は、哨戒機を落としたフラインジャーをオルドンが落としたのだった。

メリアは戦士から整備兵に降格されるが耐えられず、戦闘メカを盗んで脱出する。

メリアのフラインジャーが地球を攻撃し、ゴーパーリアンとレイドが防ぐ。メリアは1人で地球人を全滅させると宣言する。

ポイント

メリアを見ることで思い悩み戦意を失うイサム。ここで既に彼はメリアを意識している。結局、メリアがヒロインなのだ。ではイサムの理解者リサは何か。それは母なのだ。

今回の見どころは、イサムが超能力で泥を母と妹の姿に作り出すところだ。まさに、【超能力は誇張された心理表現】だ。

メリアの降格と脱走も見どころだろう。自分を貫こうとして脱走までのメリアだが、最終的にメリアはそれを貫かずに親地球的になっていくのだから、人の心は矛盾して面白いものだ。

注釈点

これまでの連合防衛隊の戦車は砲身1つで、今回もそのようなタイプが出てくる。しかし連装主砲を持つ重戦車も出てくる。対空車両も4連装の砲身を持つタイプが出てくる。また、無人哨戒機はコクピットの代わりにレドームを持った標準型戦闘機のような形をしていてバリエーション機の

ようにも思えるのだが、設定資料を見ると違うことが分かる。まったく連合防衛隊は何種類の兵器を持っているのか良く分からないが、ともかく多数の設定が存在することは想像出来る。

第4話「戦場の回転木馬」

あらすじ

イサムは父に会いに行く。

途中で遊園地の残骸に遭遇し、子供の頃に父母妹と来たことを思い出す。

イサムは父のいる科学研究所に行くが会わずに帰ろうとする。

それが不審人物扱いされて逮捕されてしまう。

父の名前を出して父と会うが、イサムは父が冷たく見えた。父も心を隠して冷たく対応した。

科学研究所はクリストに襲撃される。

ゴーバリアンを勝手に発進させたピケプケは科学研究所に辿り着く。しかし、イサムは乗り込めない。

そこにメリアが来てクリストと交戦になる。

その隙にイサムはゴーバリアンに乗り込み、メリアとクリストをまとめて撃破する。

ポイント

このエピソードはポイントが多い。

最大のポイントは、イサムとイサムの父だ。とても微妙なやり取りが行われている。イサムからは冷たい父に見えるが、本当は父も動揺して涙を流している。しかし、イサムにはその弱さを見せない。男はここで頑張らねばならないからだ。一緒になって泣けば良い問題ではない。だが、イサムにはその親心が分からない。父はこう言うときこそ冷静にならねばならないと年長者のアドバイスを与えるが、イサムは冷静を欠くばかりでアドバイスも耳に入らない。

それから、メリーゴーランドが演出として凄い。回想に浸るイサムだが、そこに戦車が来て回想の切っ掛けになったメリーゴーランドの残骸を踏み

つぶす。しかも、怪しい少年だとして銃まで向けられる。しかし、所長の息子だと分かると急に打ち解けて良い人になる。それで丸く収まったのかと思いきや、戦車が踏みつぶしたメリーゴーランドはそのままなのだ。それを見たイサムはショックを受ける。いくら戦車兵が良い人でも、幸せだった過去は踏みにじられたのだ。この矛盾がこの作品の良心的で良いところだ。

ゼクーがみんなに与える訓示は、彼らが無責任な子供集団ではいけないことを示す。超能力は誰のものか、とハンスが言うが、彼らは人類を守る戦士として選ばれたのだ。その責任があるのだ。それはとても重い。このシーンは、ゴバリアンはただのロボットアニメではないことを示す。通常、ロボットは子供が力を拡大するための道具に過ぎない。強くなりたい欲望を果たす舞台装置に過ぎない。ところが、ここで示されたのは、その力は誰のものかという問題だ。超能力は子供が【みんなとは違う】ことを誇示する仕掛けではない。そうではなく、人の命を預かる特別技能に過ぎないのだ。つまり、普通のロボットアニメなら操縦技能は F1 ドライバーのライセンスに相当するが、ここでの技能は他人の命を預かるバス運転手の大型免許に相当するのだ。

戦闘シーンは三つどもえ、となる。クリスト、メリア、サイコアーマー隊だ。ここで、3 者は全て対立しているので、戦いが起きれば戦っていない当事者が優位に立てる。それが、イサムにチャンスを与えてくれたわけだが、正義とは何か、悪とは何かを考えさせる構造だ。少なくとも善悪と考えるなら勢力は 2 つに限定される必要がある。

第 5 話「わんぱく双児のメロディー」

あらすじ

今回は 2 つの物語が平行して進み、途中で合流する。

第 1 の物語はピケプケの物語で、イサムのためにパーティーを用意するがイサムは逃げてしまう。イサムとリサが一緒にいるところを目撃してピケプケは家出してしまう。

第 2 の物語はアトラスがガロムをサイコジェネスする。喜んだアトラス

は出撃するが、グランドーの位置が知りたいメリアは負けた振りをして後を付ける。

グランドーを発見したメリアは家出中のピケプケを発見して捕獲する。イサムに1人で来いと言いつ残す。幻覚に苦戦するイサムだが、アトラスの支援でピケプケを助けて逆転勝利する。

ポイント

トンガリとライラの会話が凄い。ライラは両親との関係が冷え切っているから、実はガラダイ軍の攻撃で死んだのかさえ分かっていない。トンガリはそのような領域に踏み込んでしまい、慌ててしまう。トンガリの両親はメリアに既に殺されているから、傷口は大きいが話は単純だ。この場合、ライラとトンガリのどちらがより大きな【親の問題】を抱えているか難しい。

凄いと言えば、ピケプケとイサムのすれ違いも微妙だ。こういう状況だからこそピケプケはパーティーを準備したのだろうが、イサムはパーティーのできる心理状況ではない。思いやりや、真摯な状況への対応がかえってすれ違いを産んでしまっている。

その状況に対してリサはやや離れた中立で、イサムに対してもピケプケに対しても真摯に対応出来る。まさに全てを飲み込む母親タイプだ。

アトラスの初出撃はある程度物事が分かったメリア、ゼクー、ハンスらの人間達は最初から危うさが分かっていたと描かれている。それにも関わらず、ゼクーが出撃させてしまうのは、体験しないと分からないからだ。もちろん死ぬリスクはある。しかし、戦士はそのリスクの向こう側にしか産まれないのだ。そういう意味で、ゼクーの【失敗すると分かっている失敗させる】方法論は、教育の1つのやり方ではあるが、ハードルがやや高いやり方でもある。ご都合主義のアニメではみんな乗り越えてしまうが、実際の社会では乗り越えられない者も少なくはない。そういう意味で、アトラスは理想的な若者だ。考えに甘さはあるが、それに気づいて反省することができる。問題は【甘さの有無】ではなく、【反省できるか】にある。どのみち、若者は経験するまでは甘いのだ。

今回アトラスの甘さを理解していた大人びたハンスは、このあとで別の意味での甘さを反省することになって行くのも皮肉なことだ。他人のことはよく見えると言うが、ハンスの場合は他人の甘さを指摘できることと、自分に甘さがあることは別問題なのだ。

さてメリアについても触れておこう。今回メリアはザリガスで子供を踏みつぶす。終盤になって子供を助け、子供が死んでいくことを歎くことを思えば、前半戦であっさり子供を踏みつぶしていたことは意味が大きいだろう。自分が踏みつけてきたものの正体を、踏みつけられる側の立場から知ることになるが、そのための布石となる描写だ。

第6話「宇宙の暴走ライダー」

あらすじ

ハンスは宇宙戦闘機をサイコジェネシスし、攻撃を終えて帰って行くクリスト隊を追跡する。そこでデモンドスを発見するが、宇宙戦闘機では近づけない。宇宙遊泳でデモンドスに入り込むが察知されていて、捕虜にされ、拷問される。

ハンスは自力で監獄を脱出するが、デモンドスからは出られない。

ゴーバリアンでイサムはハンスを助けに行き、デモンドス内部に突入し、ハンスを助け出して戻る。

ポイント

今回のポイントは、暴走するハンスをどう見るかという他の人達の視線が問題になる。皮肉なことをいつも言って反感を買っているので、勝手な出撃は自業自得だと考える者も多い。しかし、イサムはリサに【ハンスは未来が分からない戦いにイライラしているので、それで他人に当たっているだけ】と聞かされており、率先してハンス救出に出る。他のメンバーも徐々に同調する。

ハンスも、ピンチに駆けつけてくれたイサムには素直にお礼を言う。イサムもハンスを差別的に扱わない。本当の心に触れて仲間になったと言える瞬間だ。

もう1つバスターとトンガリのペアも良い味を出している。「どうします

バスターさん」「ハンスに化けて出られても困るしな」というやり取りでレイドは出撃することになるが、ここでトンガリは子供ではなく、既にバスターと同格のパートナーになっている。トンガリは、ハンスを助けるべきではないと思う心情も分かった上で、助けるべき理由があることも分かっている。だからこそ、判断をバスターに委ねているのだ。そして、バスターもやはり同じことを分かっている。【化けて出られたら困る】というのは、ジレンマを解消する良い口実だ。当然お化けなどいないわけで、化けて出ることもあり得ない。それに関わらず、それを口にするのはジレンマを解消する必要があるからだ。救出が遅れれば取り返しの付かないことになる。

ゼクーとオルドンの会話も味が深い。ハンスとイサムが死んでしまうかも知れないと言われて、ゼクーは【新しい少年を探すだけだ】と答える。冷たい回答に見えるが、オルドンは【2人を信頼しているから言っているのだ】と判断する。だがゼクーは、【そうだ】とは言わない。死んだら新しいメンバーを補充するという考えは、実際にゼクーの中にはあったのだろう。

ちなみに、ガラダインの愛玩妖精のミリー・リーはこのエピソードでサイコジェネスされている。ハンスがサイコジェネスしたのは宇宙戦闘機、宇宙遊泳するために宇宙服、耳栓となる。

第7話「俺たちの戦い」

あらすじ

ゼクーは反乱軍の戦いについて語る。次に、リサの両親、ピケプケの両親、バスターの父を連れて来て、対面させる。覚悟を決めているバスターの父以外は、娘が戦うことを承諾しない。バスターは、連合防衛隊と連絡を取って共闘しようとするが、ゼクーが異星人であることを隠していて、話がそれほどスムーズに進まない。クリストは物資の消費に対して成果が少ないと気づいて、焦る。メリアは再度グランドーを攻撃する。その際、バスターはメリアに攻撃されてしまう。メリアが来襲し、ゴーバリアンとガロムが出撃する。リサの父は、戦いをやめろと戦場に飛び出すが、母とリサは連れ戻そうとする。娘をかばって、リサの父親は死亡する。

ポイント

今回のポイントはひたすら、娘を思いやる理想的な両親と、それに逆らってしまう親不孝な子供の物語だと言える。グランドーではとても優しいリサが、両親に対しては逆らってしまうのが興味深い。その結果、リサの父親は死んでしまうが、これは【父殺し】の変形亜種なのだろう。つまり、大人になるためのステップの変形亜種的な表現だ。親よりも大切な誰かがいると知るのが、女の子が大人になることなのかもしれない。

もう一つ興味深いのは、トンガリとライラの会話だ。当初、親を亡くしていて悲しいトンガリが格納庫で泣いているように見えるが、実はライラも両親との関係が冷え切っていて、いないのも同然なのだ。わざわざ来てくれるピケプケやリサの両親とは大違いだ。そこにハンスも参加し、ライラと対立して喧嘩するが、実はここでハンスも同類だと示されている。つまり、ハンスは親からあまり愛されていない。

では、親がゼクーの催眠でやって来たなら愛情があるのかも微妙だ。バスターの父は、息子が危険な戦いに身を投じていることを聞いても、あまり心配していない。軍人として名誉なことだと言うが、それは裏を返せば息子として見ていないことを意味する。結局、最もストレートにまともなのはピケプケの両親だけだ。実際、ピケプケの年齢ならグランドーにいるのは不適切だ。親のところで大切に育てるべき年齢だ。それにも関わらずピケプケの超能力を必要としていて、ずっと強制的にピケプケを連れ戻すオルドンとゼクーは本来なら人でなしだ。

連合防衛隊に走ったバスターは、思ったほどには上手く話をまとめられていなかった。ガラダイ軍と戦っているという共通項があれば共闘可能と思っていたようだが、相互不信は根強い。異星人のゼクーへの信頼は容易には生まれない。結局、帰りにメリアに攻撃されて負傷するという、酷い結果で終わる。それは物事を楽天的に考えすぎる若者特有の心理へのしっぺ返しであろう。

注釈点

実はかくれんぼの時点で珍しくピケプケが別れて行動している。イサムとリサを除き、トンガリがロボットを作っているところに遭遇するのはピケの方で

ある。

第8話「虹に消えたバスター」

あらすじ

バスターはリサを探しに行き、そこで告白する。しかし、偵察メカの攻撃で負傷する。

グランドーはメリアに発見されたので、移動を決定する。その際、ホログラフィーで偽グランドーを投影し、それを囷にする作戦となった。ゼクーは偽グランドーに残す人員をハンスと決めたが、バスターが勝手に乗り込んで操縦してしまう。

ハンスはレイドで助けに行くが、バスターを収容したレイドはクリストの攻撃でやられてしまう。レイドから出る2人。バスターは1人で乗り込んで、クリスト機への体当たりでピンチを救うが死んでしまう。

ポイント

今回最も凄いのは、ゼクーがハンスを選んだ理由だ。つまり、サイコアーマーの運用に関係しないハンスは死んでも惜しくないというのだ。合理的で冷徹な判断ではあるが、そこまで追い詰められているとも言える。

もう1つ、勝手に偽グランドーに乗り込んだバスターを、脱走者と見なすというゼクーの言葉も厳しい。その真意は良く分からないが、まともにバスターを助けに行けば大損害は必須だ。それを阻止するには、1人ぐらいの犠牲は止むを得ないと考えたのかも知れない。実際、クリストとの戦闘に入ったゴーバリアンは膝関節を破壊され、レイドは片腕を失っている。

アトラスを出撃させなかったゼクーの判断もそれと同じようなものかもしれない。まともに戦って勝てる相手ではないのだ。

ちなみに、バスターはリサに告白して彼女をかばって死んでしまうのだが、そのあたりの恋愛ドラマの作りはそれほど上手くない。話の流れがあまりスムーズに流れていないように思える。そのあたりは、スタッフの力量や、予算や時間の都合などもあるのだろうが、それ以上に【詰め込みすぎ】の気配が濃厚だ。実際、序盤にグランドーを発見する敵はメリアであるにも関わらず実際に襲撃してくるのはクリストだし、バスターとリサの話の他にバスターとハンス

の話も進行していて、実はバスターとハンスの話の方がメインとなる。つまり、バスターが死ねばリサとの恋愛話が進展することはないのだが、バスターの死を契機にハンスが皮肉屋をやめてレイドのパイロットになることは最終回まで影響する大問題なのだ。

それはさておき、実は今回ミッキーが初登場している。明らかに、バスターの死に対する穴埋めとして出現したキャラクターだ。彼は私服で小便をしているキャラとして描かれる。小便をしながら飛んでいるグランドーを目撃してしまうのだ。

それから、クリストがドムソンに示唆する【自分の心配をした方が良い】も意味深だ。クリストは悠然と構えているが、実際にはクリスト自身も危ない。彼もまもなく立場を無くすのだ。

第9話「愛と憎しみのファミリー」

あらすじ

ライラはイサムを伴って父に会いに行く。しかし、親子の関係は冷え切っていた。父親には、娘を思いやる気持ちがあったが、ライラにはそれを受け付ける気持ちは無かった。ライラの母が病気でも帰ってこなかった冷たい父親だが、母は最後まで信じていた。ライラは母の墓参りをして、イサムに問う。父がどう見えたのかが知りたいと。

イサムは自分の父との関係も同じだが、最近父の気持が分かってきたという。ライラはやはりイサムも男と言う。

その街はガラダイン軍の新隊長ジャギーの攻撃を受ける。

ライラの父は社員の避難に努力し、自分は建物の下敷きになって死ぬ。

アトラスは出撃するが、幻覚攻撃でピンチになる。命令違反したイサムと、レイドをサイコジェネシしたハンスは出撃する。ハンスが囷になり、敵を誘い出して海中のゴーバリアンが撃破する。

ライラは父を理解したような気がするという。

ポイント

ある意味で、ゴーバリアンの全 26 話で最も面白いエピソードである

と同時に、最も理解されない(かもしれない)究極的なエピソード。

このエピソードのポイントは、ライラの父の人物像が分裂していることにある。

- 実体としてのライラの父親はどのような性格か
- ライラの母親から見たライラの父親はどのような性格か
- ライラの父親の会社の社員から見たライラの父親はどのような性格か
- ライラから見たライラの父親はどのような性格か
- イサムから見たライラの父親はどのような性格か

だが、この分類でもまだ足りない。

実は対面の前後で解釈が変化しているからだ。つまり、ライラやイサムは、会う前と会った後で印象が変化している可能性がある。

それだけではない。実はライラは父親と会ったイサムの感想を聞いたがっており、それは父親の評価を行うための補助であると同時に、イサムを評価する行為でもあるのだ。同じような父親との確執を経験してきたイサムは、ライラよりも少しだけ前にいる。だから、ライラの解釈だけではなく、父親側の立場にも一定の解釈を示す。

では実体としての父親はどうだろうか。実はかなりの良い人だ。ビルが崩壊するときには社員の避難に尽力して自分は死んでしまうのだ。そういう性格だから、死ぬまでライラの母親からも信頼されていたのだろう。彼を悪と考えたのはライラだけなのだ。

ではライラの評価が筋違いかと言えばそうでもない。家に帰って家族サービスをしなかったことは事実であり、良い父親ではなかった。責任感のある良い人ではあったが、それゆえに良い父親にはなれなかったのだ。それは良くある話ではある。

実際、ライラの父の机には、父母ライラの3人で写っている写真が置いてあるが、ライラからは裏になって見えない。家族を大切に思っている証拠であるが、それはライラからは見えないのだ。そして、そのことをわざわざ説明して誇示しようとはしない。その代わりに、イサムにライラのことを依頼する。言葉で言って分かってもらえるものではないと分かって

いるからこそ、自分は身を引きイサムに依頼するのだ。

このあたりの感覚は非常に難しい。敵を倒すか、誰かを味方にするか、といった単純なロジックだけでアニメを見ている視聴者にはとても分かりにくいだろう。そういう意味で、ゴーパーリアンの一部は確実に子供に手の届かないところにある。ゴーパーリアンの評価が伸びない一因だろう。良質のドラマを作れば評価が上がるという話ではないのだ。過剰に良質でありすぎないことはヒットの条件の1つだ。

さて、ガラダイ側を展開はどうだろうか。

こちら面白い。まずガラダイが部下のダムーラを叱責する。ひたすら謝るダムーラだが次は無いと言われてしまう。そして通信が切れるとダムーラは悪態について本音を語る。次にダーラが前線基地のドムソンに通信を入れて、今度は高圧的な上司としてダムーラがドムソンを叱るのだ。中間管理職であるダムーラの2面性がとても面白い。上を見たときと下を見たときでは、態度がまるで違うのだ。

さて、戦闘パートはどうだろうか。ここでの見どころは3つある。

第1に、オルドンから「犬死にだ、馬鹿馬鹿しい」と言われてもアトラスを助けるために出撃するイサム。しかしイサムが行ってしまうと、「いいところある」ともオルドンはコメントしている。イサムの行動は無謀すぎるだけで悪くはないのだ。

第2に、イサムとハンスが握手をして一緒に出撃するところだ。皮肉屋のハンスは嫌われることも多いが、イサムに限ってはあまり彼を嫌っていない。かなりウマが合っているとさえ言える。気持ちが悪くなっているのだろう。他の誰かが来たら、煙に巻いたかも知れないが、イサムに対しては割と本音を正直に語る。ハンスの2面性が良く分かる展開だ。

第3に、「犬死する」と宣告された出撃を勝利するために、ハンスが囮になり、隠れたゴーパーリアンが攻撃する作戦だ。これは、あえて敵の術中にはまる度胸と、相手への信頼が無いとできない。グランドーの他のメンバーと違って、ハンスを信じているイサムにしかできない作戦だったと言える。この信頼関係と連携で「犬死」の宣告を覆すのは面白い展開だ。

それらを合わせて言えば、第9話はかなり興味深いエピソードだ。リアルタイムで1983年当時見た時は、このエピソードが最も印象に残った。【ゴーパービアンは何かが違う】と明確に思ったのもこの第9話だ。

第10話「アトラスの青春」

あらすじ

沈んだライラを励ますために、アトラスはライラと実家に帰る。そこで、ライラは洗濯を、アトラスは薪割りをさせられるが、ライラは嫌では無い。

ドムソンはメリア抹殺のため、殺し屋軍団を地球に送り込む。

クリストは負傷から回復し、メリアを探し当てて殺そうとする。しかし、殺し屋軍団に攻撃され、メリアと共闘して撃退する。

クリストはメリアの超能力で負傷を治療してもらうが、そのままメリアのザリガスを乗り逃げする。

クリストはアトラス達を発見して攻撃する。

メリアは、ライラを人質に取るが、救援に来たゴーパービアンへの攻撃の際にライラは逃げる。

ガロムはミッキーが操縦していたが、上手く扱えない。しかし最終的にやっと攻撃をザリガスに当てて撃退する。

ライラはグランドーに戻ることを決意する。

ポイント

キャラクターデザインの福田皖はカムイ外伝などの白土武作品に思い入れがあったようなのだが、メリア抹殺のために送り込まれた殺し屋軍団は、まさに抜け忍狩り的な存在だ。メリア=抜け忍と見なすなら、白土武的な世界が部分的にゴーパービアンにも反映されていると言える。

今回の最大のポイントは先を読ませない人間関係だろう。

ライラは、洗濯をさせられても嫌がらない。むしろ暖かい家庭を好んでいる感じだ。それが当たり前のアトラスには理解できない。しかし、相手の気持ちを思いやって包み込む暖かさはさすが親子だけあって似ているとライラは理解する。金持ちではあるがギスギスした家庭に育ったライラは、こういう暖かい家庭こそが理想だったのだろう。

もう1つは、クリストとメリアの関係だ。当初、クリストはメリアを殺そうとするが、殺し屋軍団の登場で共闘する形になる。そして、クリストはメリアに治療される。だが、それだけの恩がありながらクリストはメリアのメカを乗り逃げしてしまう。この2人は敵なのか味方なのか良く分からない。少なくとも、長い逃亡生活の苦勞から優しさを手にしたメリアと、あくまでガラダイン軍の一員として成り上がろうとするクリストのすれ違いが出た感じだ。

注釈点

このエピソードでは、最終カット以外ミッキーはメガネをかけていない。またガロムはミッキーが最後まで操縦している。アトラス主役のエピソードであるにも関わらず、アトラスはガロムに乗らない。

第11話「亜空間最前線」

あらすじ

イサム、リサ、ピケ、プケ、ミッキーは、バスターの父にバスターの死を知らせに行った。途中で、ふがない連合防衛隊の悪口を言う大衆に遭遇し、反論する。

クリストはザリウスで連合防衛隊と戦い、力を使い果たしていた。戦いの際に、特攻する地球人を見て驚いていた。寝ている間に夢を見て、クリストはダムーラに真意を問いただす必要があると思った。

基地でバスターの父は、グランドーチームとの共闘を説得できずにいた。そんなときに、バスターの死を聞いた。

そこにクリストのザリウスが通りかかり、連合防衛隊機は出撃する。バスターの父も出撃する。

グランドーではデモンドスの位置を確認するために、ハンスがこっそり後を付ける作戦を立てるが、ライラが『危険が大きい』と予知したのでアトラスも同行する。

バスターの父は被弾して墜落するが、ゴバリアンに助けられる。ゴバリアンはクリストを追い詰めるが、追跡に待機しているハンスに任せろ

と言われる。それでも食い下がると、クリストを甘く見るなどと言われる。実際にクリストの幻覚でイサムは戦えなくなる。気がつくときクリストは不在だった。

クリストはデモンドスに戻るが、ハンス、アトラスに追跡されていて、デモンドスは追跡者を攻撃する。ガロムが大破し、アトラスも重傷となる。デモンドスは移動を開始するが、ハンスは苦しむアトラスを置いて追跡できない。

ポイント

このエピソードの最大のポイントは、一般市民だ。一般市民は、戦争に負けても全員が殺されるわけではないと考え、降伏した方が良いと考える。それを聞いて、グランドチームの少年少女は怒り、ミッキーさえ振ったコーラを相手に掛ける状況になる。ミッキーは、みんなそんな態度なら三日で降伏しているだろうという。だが、一般常識で考えると、一般市民の方が正しい。通常の戦争は相手を殺すために行われるのではなく、屈服させるために行われるからだ。負けたことで賠償金を払うにせよ、支払能力が残っていることは前提だ。皆殺しでは何も払えない。

とはいえ、この場合は戦争の常識は当てにならない。ガラダイ皇帝の望みは、賠償金を取るのではなく、ミリー・リーに地球をプレゼントすることだからだ。つまり、地球人を生かしておく必然性は何も無い。実際にガラダイ軍の行動を見ると、明らかに殺すために殺している。恐怖を与えて降伏させるための殺害ではない。その意味で、グランドチームの少年少女の振る舞いにも一理はある。

この場合、一般市民側にも少年少女側にも一理があるという意味で、話が拮抗している。しかし、今ここで戦っている人達の前で言うても無い。それにも関わらず、それを平然と言えるのは、グランドチームの少年少女達が何者か分かっていないからだろう。

もう1つのポイントは、クリストが地球人の特攻を見て驚いたことだ。ここでクリストは地球人の気迫の凄みに恐怖している。その後、クリストは地球の自然の美しさを肯定している。最後に、後を付けられたことが明

らかになり、クリストは出し抜かれたことになる。それを知ってクリストは驚く。つまり、全体として、このエピソードはクリストによる地球と地球人の再評価という機能を持っている。その結果として、クリストの態度が変化する。彼は、プライドを一時棚上げにしてレジスタンスに潜入してリーダー格に収まるのだ。(しかし、それはこの先の展開だ)

第 12 話「追撃・ドムソン軍団」

あらすじ

宇宙空間で大破したガロムと重傷のアトラスを連れて、レイドのハンスはスペースコロニー群と遭遇する。そこで、手当を求めて着陸を希望するが受け入れられない。強引に着陸するが、軟禁されてしまう。医者も連れて来てもらえない。コロニー住人の地球人への憎悪は大きなものがあつた。コロニー移住者は国を捨てた無国籍扱いされたからだ。しかし、中に 1 人だけこっそり薬を届けてくれる男がいた。

クリストはダムーラから戦士の資格を剥奪され、本国に送り返されることになった。それは死よりも大きな苦痛だった。

ドムソンは戦闘隊をコロニーに派遣する。ハンスとアトラスはコロニーを追い出され、ドムソンの戦闘隊と戦うが、コロニーの防衛隊は助けてくれない。

ゴーバリアンが救援に来るが理不尽なコロニーの行動にイサムも当惑する。

イサムは指揮官機のドグロスを破壊し、3 機はコロニーを離れて帰還していく。

ポイント

第 12 話から始まるスペースコロニー編のポイントは、味方が一枚岩ではないことを明確にすることだ。(そして、第 15 話から始まる異次元編のポイントは敵が一枚岩ではないことを明確にすることだ)。

更に重要なことは、地球人とコロニー住人の心が離れているだけではなく、コロニー住人にもハンス達に好意的な人がいることだ。つまり、コロニーも一枚岩ではない。

もう1つ、自分にいわれのない憎悪をぶつけられるハンスとアトラスの気持ちだ。地球は、コロニー住人に酷いことをしてきた。しかし、それはハンスやアトラスのような子供世代には関係のないことだ。だが憎悪はぶつけられてしまう。これは、1975年の映画「東京湾炎上」でも同じような描写がなされている。テロリストに占拠されたタンカーで死者を丁重に扱いたい人質側は「死者への敬意はないのか」と問うと、テロリストは「無い」という。日本人に酷い仕打ちを受けているので、敬意を払う価値が無いと言い切るのだ。当然、人質になったタンカー船員達は他国で酷いことをしてきたわけではないので、憎悪をぶつけられるのは筋違いだが、どこかの日本人が日本人として行った暴挙の報いは、そこにいる全く別の日本人に向けられるかも知れない。なぜなら日本人だからだ。同じようにハンスとアトラスにも憎悪が向けられる。地球人だからだ。

さて、地球とコロニーの関係は一種の棄民だ。コロニー住人とは、地球から捨てられた人達なのだ。その気は無いのに、国を捨てた無国籍扱いされているのだ。これは怒りを抱かれても止むを得ない。(このような切り捨てられた人達は白土三平的な世界観なのかもしれない)

このような重い問題を突きつけられて、若いイサム、ハンス、アトラスが何かをできるわけでもないし、受け止められるわけでもない。しかし、突きつけられることに意味はある。納得できない理不尽な状況に直面して考えざるをえないからだ。この考えるという行為はとても重要だ。当然すぐに答えなど出てこない。だが、考えねばならない。いつかは解決しなければならぬからだ。

第13話「激戦・スペースコロニー」

あらすじ

メリアとジャギーは協同で戦闘機を連合防衛隊から盗み出すが、グランドーと衝突して墜落してしまう。一方、ガラダインはコロニーをミサイルで包囲して降伏を迫る。グランドーはイサムの父が開発したバリアシステムを運ぶ。ゴーバリアンは囷になり、敵のジェノサイダーを引き付け、その隙にレイドとガロムがバリアを運び込んで起動した。コロニーは守られ、

ゴーパーリアンは反撃してジェノサイダーを撃破する。

ポイント

連合防衛隊から戦闘機を盗むメリアとジャギー。その際、メリアはイサムを利用する。あくまでイサムと戦うことを目的に武器庫を占拠したように見せかけつつ、真意は戦闘機の奪取にある。イサムに対する執着を發揮できるほどのゆとりはもう無いのだ。しかも、本来メリアを殺しに来たはずのジャギーとすら共闘している。異境で孤立すれば、それも当然の成り行きだろう。

もう1つは、ダムーラの態度だ。当初、ダムーラは兵力の補充を求めてやって来たドムソンを叱責している。勝手に自分の職場を放棄してここに来るなど言っている。ところが、ガラダインからの連絡が入り、なぜそこにドムソンが……と言われると、【異例ではあるが協議のために呼び寄せた】と言いつくろう。つまり、格下のドムソン相手では叱責することも、ガラダイン相手では無かったことにしたいようだ。おそらく、ドムソンが勝手に来ていると分かれば、ガラダインはドムソンに罪ありと考えるだろう。そして、監督不十分としてダムーラまで罪に問われかねない。それは避けたいダムーラの、咄嗟の機転なのだろう。

第14話「凱歌・デモンドス大爆発」

あらすじ

連合防衛隊はかなりのピンチになっていた。起死回生のデモンドス総攻撃が提案される。バスターの父はグランドーとの共闘を提案する。

ハンスは通信を傍受してそれを知って、司令室で一同に伝える。

その後で正式な申し入れがあり、ゼクターは分かっていると示して承諾した。

ライラは決戦を前にオーラを地球にいるアトラスの母に送っていた。アトラスもそれに参加する。他の一同も一緒に地球にオーラを送る。

愛のオーラを送ることは疲れないと分かる。

メリアは地球で愛のオーラを見て驚く。

ドムソンは補給を求めるがダムーラに却下される。

ドムソンのデモンドスを囷に、ダムーラのダインガラムで背後を突くつもりだ。しかし、むざむざ犠牲になりたくないドムソン。

ここから決戦となる。アトラスは、自爆兵器に巻き込まれて重傷になる。ハンスとイサムは戦闘を続ける。レイドにはオルドンも、ゴーバリアンにはミッキーも乗り込んでいた。ドムソンのドグロスが妖能力でハンスとイサムを苦しめる。

しかし、地球からのミサイルの大群の援軍で形勢は逆転する。それをはね除ける力は、デモンドスには無かった。情報を残すよりは.....と思って周囲の味方兵士を射殺し、自爆スイッチを入れるドムソン。そして、彼らの前でドムソンは転移装置に入って消える。

デモンドスに入り込み戦うイサム、ハンス、オルドン、ミッキー。生身で戦う。

しかし、自爆に気づき、そのあと爆発に巻き込まれて転移装置に入り込んでしまう。

ポイント

今回はデモンドスが自爆することになるが、実は普通にやっていたら攻略できるものではない。デモンドスがそこまで追い込まれたのは、補給が絶たれているからだ。しかし、十分な物資は用意されているはずだ。なぜここで物資不足によって負けてしまうのだろうか。

それは、内部対立が激しすぎるからだ。つまり無駄遣いが激しい。最初はメリアを敵視した。メリアはドムソンとクリストが共闘して追い落としたが、メリアが脱走兵として狩られる立場になると、今度はクリストがドムソンに追い落とされた。この間、多くの無駄遣いがなされているのだ。たとえば、メリアが持ち出して、地球侵略と関係ないイサムへの復讐で浪費されたフラインジャーも膨大だ。

逆に、地球防衛側の勝因は共闘だ。途中でアトラスが退場してしまったグランドーチームは不利な戦いを強いられていた。しかし、連合防衛隊と共闘したグランドーチームは、単独では達成できなかったデモンドス攻略

を達成できた。

ここで重要な点は、デモンドスは自爆したことだ。つまり、グランドーチームは本当の意味でデモンドスには勝っていないのだ。半壊状態で拿捕される成り行きもあったのだろうが、情報を取られるリスクは大きすぎるので残存する可能性はあれど、自爆させたのだ。

もう1つ、愛の超能力(オーラ)は疲れないという発見だ。それは、超能力が心理表現でしか無いことを示唆する。通常の何かの力なら、消費すればそれだけ経るはずだ。しかし、心ならば話は別だ。好きなことならいくらやっても疲れしない……ということもあるだろう。だから、超能力とはガソリンのような実体のある燃料ではなく、心の表現そのものなのだ。

それから、グランドーがガロムを回収する手段はトラクタービーム(牽引ビーム)だ。日本ではあまり使われていないがアメリカのSFでは定番のギミックだ。たとえば、E・E・スミスのレンズマンなどで使用されている。日本での使用例は少ないが、たとえば宇宙戦艦ヤマト 2199 で使用されている。異次元空洞で EX178 に牽引されるヤマトで使用されているほか、ヤマトの艦載機であるコスモファルコンを収容するギミックとしても使用される。収容時のトラクタービームはテレビシリーズではカットされたが再編集劇場版の【追憶の航海】で復活している。

注釈点

今回のドグロスはクリストではなくドムソンが操縦している。ジェノサイダーバダムは自爆兵器なので、アトラスはやられてしまったが、目的が分かっているればレイドとゴバリアンはやられないで済むのだろう。アトラスごと自爆した機体以外はどうなったのか良く分からない。

第15話「妖次元・ガラダイন城」

あらすじ

ガラダイン軍の施設に転移したイサム、ハンス、ミッキー、オルドンは脱出する。情報収集のために二手に分かれる。ミッキーは酒場で酒を飲み、気に入られてネコパンを贈られるが、酔ってしまう。ハンスとミッキーは

レジスタンスに包囲され、酔ったミッキーを残してハンスは逃げ出す。ハンスとイサムはサイコジェネスでゴーパーリアンとレイドを作り出すが、ゴーパーリアンはバリフォークを合体させた強化形態だった。次元転移に耐えた彼らはより強くなっていたのだ。

一方でドムソンは責任を問われて右腕を切り落とされ、クリストはレジスタンスに潜入し、ミスターXと名乗ってリーダーになっていた。

イサムとハンスはミッキーを取り戻すためにレジスタンスのアジトにサイコアーマーで乗り込むが、レジスタンス部隊とミスターX(クリスト)のドグロスに阻まれる。ミッキーの監獄のある建物がドグロスに踏みつぶされたが、ネコパンのテレポーターション能力でミッキーとネコパンは助かっていた。

ポイント

サイコクロスでドグロスのコクピットが割れて搭乗者が見える。そして、【次に会ったらこうはいかんぞ】の台詞。まるで機動戦士ガンダムのランバ・ラルだ。しかし、露骨にガンダムもどきをやっているわけでもない。

ちなみに、ゴーパーリアンのシリーズ構成はガンダムの脚本も書いている荒木芳久だからガンダムっぽくなるのかと思いきや、このエピソードの脚本は園田英樹となっている。

このエピソードで面白いのは奇妙な巡り合わせでクリストとイサムが再び対決することになってしまう展開だ。当然クリストはイサムと再び戦えると思ってミスターXと名乗ったわけでも無いだろう。しかし、イサム達はガラダイン星に来て、対決が実現した。しかし、それは皮肉にもガラダイン皇帝と対立しているはずのレジスタンスとイサム達が戦うことを意味するのだ。クリストがレジスタンスをコントロールしている以上、そうになってしまう。ガラダイン皇帝の部下の兵士にあれだけ攻撃されたイサムが、【ガラダインの手先め】と言われて攻撃されるのはとても皮肉で面白い。そのねじれはなんとかして解かねばならない。それは次回以降に持ち越すだ。

さて、サイコジェネスでサイコアーマーが作れるなら最初から作れば良

いのではないかと思うが、実はサイコアーマー抜きでも超能力でけっこう良い戦いをしているのも事実だ。サイコアーマーを敵地で作るというアイデアは、オルドンに言われるまで気づかなかった……というのが事実だろう。特にゴーバリアンはイサム 1 人で作ったものではない。1 人で作れないと思いついても仕方がない。しかし、転移に耐えたイサムの超能力はパワーアップしており、1 人でも作ることができたのだ。

そのあたりは、まさに【超能力とは誇張された心理表現】であることを示す。苦境に耐えれば心には新しい力が備わるのだ。

第 16 話「脱出!残された愛」

あらすじ

イサム達はガラダイン星から地球に戻るために転移装置のある施設に潜入を試みるが、失敗して脱出してしまう。

ハンスはシーラという少女と出会うが、彼女はガラダイン軍もゲリラも嫌いだと言い切った。兵士に襲われるシーラをハンスは助けて、2 人は接近する。

ドムソンはイサム達を仕留めようとゲリラの部隊を攻撃してゲリラは全滅寸前になる。

シーラを踏みつぶそうとするドムソンのドグロスを手助けするハンスのレイドが助ける。しかし、レイドは大破してしまう。ゴーバリアンが助けに来て、ドグロスを撃破するがドムソンは死んでいない。

残ったゲリラはイサム達に協力する。ゲリラが攻撃する隙に転移する計画だ。ゲリラは、ミスターX の正体はクリストだとイサムに説明されて驚く。

サイコキネシスでリモートコントロールされたゴーバリアンはガラダインに破壊されてしまうが、分離したバリフォークに乗っていたイサムは無事だった。

一同はシーラの案内で転移室に行く。

シーラは転移装置の開発者の娘だった。

生きていたドムソンが一同を狙うが、イサムの超能力でドムソンは燃える。

イサム、ハンス、ミッキー、オルドン、ネコパンは転移装置で元の宇宙に向かって移動を始める。

ポイント

最大のポイントは、ガラダイ軍にもゲリラにも味方せず動物を助ける可憐な少女シーラが、実は転移装置を作り出した男の娘だったことが分かることだ。つまり、シーラの父親が転移装置を発明したから、ガラダイは地球を攻めることが可能になったのだ。結局、こういう事態を招いた最大の元凶は誰かと言えば、シーラの父親ということになる。もちろん、シーラの父親は、そこに地球があると知って発明したわけではないだろうが、その発明さえなければ戦争は起きなかったのだ。

しかし、そうするとゼクーはどうやって地球に来たのか。そもそも最初の転移装置はどうやってこちらの宇宙に来たのか。転移装置が設置してあったデモンドスは転移装置よりも大きいのにどうやって来たのかが問題になるが、そのあたりは解決済みのだろう。つまり、イサム達が使ったのはあくまで人間サイズの転移装置で、大型の要塞も移動できるもっと別タイプの装置もあるのだろう。グランドーにもそれが装備されていたのではないか。ではグランドーの装備は誰が造ったのか。やはりシーラの父親が死ぬ前に作ったのではないか。ガラダイ軍からあっさり殺されたシーラの記憶がある以上、ガラダイ軍に敵対的な活動があっても不思議ではない。

別のポイントは、人体自然発火現象だ。ドムソンは突然身体が燃えはじめて果てる。それはイサムの超能力によるもので、人体自然発火現象は超能力で引き起こされるという解釈になっている。

敵兵士の人間臭さもポイントだ。

敵兵士に化けたハンスと「背が伸びたんじゃないか?」「何しろ育ち盛んなもんで」「いいよな若い者は」などと会話するのは、人間らしい側面が出ている部分だ。逆に、レイプ目的(推定)で、シーラを襲う兵士達も悪い意

味で人間くさい。可愛いシーラが足をむき出して歩き回ってれば兵士達もムラムラするだろう。

第 17 話「巨大要塞ダイングラーム」

あらすじ

ガラダインのお膝元の異次元からゲートに飛び込んだイサム、ハンス、ミッキー、オルドン、ネコパンは元の次元に戻って来た。しかし、ゲートの出口がグランドーにあるはずも無く、彼らは地球攻略の前線基地である巨大要塞ダイングラームの中に出現してしまう。敵の兵士に発見されて追われるイサム達は、動力炉に立てこもってガラダイン軍の指揮官ダムーラと交渉する。動力炉を破壊しないことと引き替えに脱出を認めると迫るが、ダムーラは受け入れない。イサム達はやっとの事で脱出して、迎えに来たアトラスのガロムに助けられるが追撃される。グランドー側のメンバーと合流できたことで、イサム達はサイコジェネスを行い、ゴーバリアン、レイドを作り出して反撃する。

ポイント

このエピソードで面白いのは、交渉だ。

イサム達は、動力炉と脱出を引き替えようとするが、ダムーラは乗らない。しかし、ダムーラの心は動いている。動力炉を失うリスクは大きいからだ。しかし、相手の言い分を飲むことも危険だ。自分の管轄下にある要塞に入り込んだ敵を取り逃がせば、それはそれ叱責の対象になるからだ。膨大な数の武装した部下がいて、相手はわずかに人間 3 人と小動物 2 体すぎない。それで取り逃がせば、部外者にはマヌケに見えるだろう。

よくある話だが、【テロリストとは交渉しない】という言葉がある。今そこで誰かの生命が危機に瀕しているとき、一切の交渉をしないのは愚行としか言いようがない。しかし、交渉すればそれで済む話でも無い。たとえば【アメリカ人を人質に取れば大金を得られる】という前例を作れば、いくらでも【うかつなアメリカ人旅行者】を捕まえられるが、そのような方法で無限に身代金を払い続けることはできない。そのような方法は有効で

は無いことを教えるために、徹底的な報復もありだろう。

この問題に正解はない。交渉することも、交渉しないことも不正解だ。

つまり、このエピソードのダムーラは正解の無いジレンマに追い込まれたことになる。どちらも選択はできないが、指揮官として選択しなければならない。

しかし、動力炉を人質に取った少年達はそこまでは考えていないだろう。動力炉と脱出は交換可能だと思っていたのだろう。実際、彼らは具体的に脱出の方策を持っていない。救援に来たアトラスのおかげで脱出できたのだ。

結局、ダムーラは交渉しないという方を選択した。どちらを選んでも不正解だから、まだ【戦った】という実績がある方がマシだからだ。戦わずして屈したら事情を分かっている野次馬から何を言われるか分からないし、力で高圧的に支配する帝国ならば力を行行使する方が自然だからだ。

では、どちらも不正解なら交渉するという選択肢は無かったのだろうか。これは【あったかもしれない】。反乱軍のリーダーに成りすましたクリストの例もあるので、ガラダイ軍であっても善人のふりをすることはできるだろう。言葉巧みに懐柔して子供達を動力炉から離してしまえば、彼らを捕縛したり殺害したりすることも容易だ。しかし、ダムーラはそこまで老獪ではないし、クリストほど追い詰められてはいない。そもそも、多数の味方前で敵を懐柔するために理解者のふりをすることを許すほど、ガラダイ軍はゆるくはないだろう。

さて、そういう意味では一般兵士の捕虜や仲間もリアクションが面白い。銃を突きつけられた一般兵士は命が惜しい。機械的に戦うだけの雑魚兵士ではないわけだ。ここで人間くささが敵兵士からも出てくるのがゴーパーリアンの長所だろう。記号と記号が戦っているわけではなく、確かに人間と人間が戦っている感触が残る。

第18話「哀歌・戦場のかなた」

あらすじ

メリアはグランドーの絵を子供に見せて、これを見なかったかと質問し

ている。

イサム、ハンス、アトラスはサイコジェネスでサイコアーマーを修理している。

感触を忘れていないようだ、とハンスが言っていることから、レイドはずっと地球側で残存していたようだ。(つまり、ガラダイন星でレイドをサイコジェネスしている間だ、全ての世界で合計 2 機のレイドが存在していた。ゴーパーリアンも同じだとするとゴーパーリアンも 2 機あった)

イサムの力が強すぎて、ピケとプケは頭が痛い

ガラダイン星でサイコジェネスしたバリフォークをゴーパーリアンに追加しようとするが、上手くできない。地球上の鉱物元素の組成がガラダイン星と違うので上手く行かないとイサムは言う。

警報がなり、戦闘機が 9 機飛来するが、敵では無く、地球防衛軍日本本部からの迎えだった。

秘密基地に向かうグランドー。兵士達の出迎えを受ける。

会議で中央政府は防衛派と攻撃派が対立していることが分かる。

ゼクーは帰ろうとするがマキムラは政府を説得すると言い、それを止める。

一方、ガラダインはダムーラを叱責していた。叱責されたダムーラは屈折を地球人に向けて皆殺しにするという。

公園で休むイサム達。そこで、仲間捜しが必要だと言うゼクーは公園を出て行く。

そのイサム達をメリアが見ていた。

大浴場では、トンガリ、ピケ、プケ、リサ、ライラが入浴していた。そこにトンガリが入っているならということでも入ろうとしたミッキーはピケとプケからお湯を掛けられて追い払われた。

レストランで食事するイサム、ハンス、アトラス。イサムはレストランを出て行く母と妹を見る。イサムは追いかけるが母と妹は消えてしまう。メリアの声が響き、妖能力が弱体化したこと、イサムの味方になるということを書いてメリアは船で去って行く。アトラスとハンスがイサムに合流する。

ゼクーは新しい仲間、パルダー、ロス、エリナを連れてくる。新人にグランドーを案内するために一同は行ってしまうが、ゼクーだけは電話に出る。

無人戦闘機が3機来る。エリナはゴーバリアンに乗りたがるがイサム、ハンス、アトラスが出撃。

敵襲に気づいてコインを投げて酒場を出るメリア。その後、ガラダインの攻撃を【敵襲】だと思った自分に泣く。

フラインジャー3機を軽く撃破するサイコアーマー隊だが、それは罠だった。そのあと、超能力で目が回る。敵の大型メカが控えていてゴーバリアンを爪で捕獲して苦しめる。

ライラ、ピケ、プケが協力してゴーバリアンと合体状態のバリフォークをサイコジェネシ、ゴーバリアンは反撃して敵を倒す。

ゼクーは電話の件が、イサムの父の行方不明を告げるものだったとイサムに伝える。

ポイント

今回のポイントは多い。例えば、グランドーチームでたった1人だけ女性達と入浴しても警戒されないトンガリであるとか、パンツを見せつつ踊るエリナなどもポイントと言えばポイントだろうが、それはそれで安っぽい興味の対象だ。

それよりも、最大のポイントは敵襲に気づいて酒場を出たメリアが、【ガラダイン軍の襲来を敵襲だ】と思った自分に涙するところだろう。当然、ガラダイン星の軍人だったメリアにとって、ガラダイン軍はかつての友軍だ。しかも飛んできたのはフラインジャー3機だ。メリアがデモンドスを出た時【おいで、私の可愛いフラインジャー達】と連れて行ったフラインジャーだ。それを今は【敵】を反射的に認識してしまった。その皮肉な運命にメリアは泣くしかない。

それから、実は微妙な空気感が会議のシーンでは出ている。最前線で戦っているグランドーチームと、地球防衛軍の温度差はかなり大きい。政府内にも方針を巡って対立があると言う。そのことは、実は地球が勝てない理由を示している。つまり、全力で戦っていないのだ。実際、地球の戦闘

機がフラインジャーを撃墜している描写もあり、地球製の兵器が通用しないとも思えない。また地球製のバリアがガラダイン軍の攻撃を防いだのも事実だ。つまり、本気でやれば、たいていの敵には戦う術があるのだ。ところが、地球側はそれを行っていない。負けるわけだ。

とすれば、グランドーチームは地球を守る最後の希望などではあり得ない。他にも地球を守れる者達は存在するのだ。

結局のところ、グランドーチームが戦える理由は、少人数のゲリラ部隊で、意思疎通が密だからだろう。巨大組織ではこうは行かない。たった3機のサイコアーマーと十人前後のメンバーのみしか持たないグランドーチームのフットワークは軽い。戦いは数だが、数が増えすぎると弊害を産むこともある。

第19話「月・地獄の炎」

あらすじ

クリストはガラダイン自らにより、ダインガラムの指揮官に任命される。

一方、グランドーに乗り込んだメリアは自らゼクーに自分を売り込む。

コロニーは、煮え切らない政府に不満を抱いている。

イサムは、湖底の秘密研究施設で独自に対ガラダイン軍兵器を研究している父と出会う。

クリストはドラングスでコロニーへの攻撃を行うが、メリアはドラングスの弱点をイサムに教える。

秘密研究所から発射されたミサイルがコロニーを包み込んでバリアを完成させ、クリストは撤退する。

ポイント

今回のポイントは、ドラングスとメリア。

ドラングスは、完全に宇宙戦艦だ。ゴーバリアンが内部に入り込めるほど大きく、人型もしていない。ザリガニ風の形と言えないことも無いが、あまり生物風でもない。扱いは、グランドーに対応する敵の母艦メカといえる。事実、ドラングスの他にやられ役としてドグロス、フラインジャー

も登場する。敵の母艦としては、マジンガーZの空中要塞ゲール、海底要塞ブードなどもあるが、より宇宙戦艦的なフォルムになっているのが特徴と言える。

メリアは自分からグランドーに来て、自分はガラダイ軍の情報を持っていると売り込みに来る。これも特徴的だ。誰かの説得に負けて味方になるわけではない。自発的に来るのだ。これは面白い展開と言える。裏を返せば、ゼクーの計画にはメリアの参入は無かったことになる。オルドンもそれを想定していなかったようだ。全てを知っている風のゼクーやオルドンにも予測できないことがあったわけで、物語の展開の先読みを難しくさせる効能がある。

さて、本当に面白いのはグランドーに来たメリアが、リサ、ピケ、プケと出会い、グランドーに戻ったイサムが会うのはライラという屈折があることだ。本来ならイサムの相手役はリサになるが、そうになっていない。戦闘パートナーのピケプケですらない。これはイサムの真の相手はリサでは無いことを暗示する。真のイサムの相手はメリアなのだ。つまり、イサムの母の代理がリサであり、イサムの妹の代理がエリナだとすれば、母も妹も恋愛の対象にならないわけで、最終的にイサムは他の女性を模索せざるを得ない。だから、イサムが帰りに着いたときに待っているのがライラであるのは、1つの象徴なのだ。イサムは真のパートナーたる異性を模索しているのだ。もちろん、それがメリアであることは既に明確なのだが、イサムはメリアがグランドーに来ていることを知らないから、メリアの代理としてのライラを求めてしまうが、もちろんライラは受け入れない。なぜなら、ライラもまたイサムと同じ立場にあり、安息の場所を求めているからだ。(ライラの安息の場所を提供するのはアトラスとアトラスの母だ)。

だから、イサムとライラの会話はややすれ違う。父と会えて嬉しいイサムは、そのうれしさをライラに気づかれるが、ライラは自分の父とあまり上手く行っておらず、手放しには喜べない。その屈折が、屈託の無いイサムの喜びとすれ違う。

そしてこのエピソードの結末はヒーローものとしては煮え切らない。な

ぜなら決定的な勝利を掴むのはイサム之父であり、グランドーのチームではないからだ。そして守られるのもコロニーであり、グランドーではないからだ。サイコアーマーは確かに派手に活躍しているが、決定的な役割は果たしていないのだ。とても興味深いが、良心的な物語作りと言える。

第20話「暗黒デス・マッチ」

あらすじ

メリアはグランドーを出て悲惨な難民を目撃する。

イサムは出て行ったメリアを探すが見つからない。

クリストは、人工ブラックホールによる1対1のデスマッチをゴーパーリアンとイサムに強要する。ピケ、プケの超能力が届かずパワーが出ないイサムはピンチに陥る。最大出力の技で一気に勝負を決めようとするが、その技は跳ね返って自分を襲う。クリストは逃げられないようにゴーパーリアンを押さえつける。しかし、自分の攻撃を弾くとそれが偶然人工ブラックホールを生成していたカタツムリ型ジェノサイダーを破壊し、両者は引き分けて終わる。

ポイント

実はこのエピソードでは、人とのつながりがテーマになっている。序盤、グランドーはイサム之父の部隊と、編隊飛行し、もはやグランドーの戦いは孤独ではないことを示す。しかし、そのあとでグランドーは単独行動に入ってしまう。信頼関係が壊れたわけではないが、高い山に着陸することで宇宙作戦に有利になろうとしたのだ。しかし、仲間から離れてしまったことは、寂しさとして残る。

メリアがグランドーを出ることも同じだ。つながりが切れたわけではないが、離れた寂しさは残る。

そして、ブラックホールデスマッチだ。ここで描かれたブラックホールは、本当の意味でのブラックホールでは無い。実際の物語的な効能は、仲間との縁を断ち切る独立したリングなのだ。そこで、仲間との縁を断ち切られたイサムとクリストが対決する。その場において、イサムは常に劣勢を強いられる。通常、ゴーパーリアンはピケプケの支援を受けて動いている

が、それが断ち切られたからだ。通常のパワーも発揮できない。

その状況でイサムに可能となるのは、捨て身の短期決戦だけだ。それでも、勝てるとは限らない。実質的にこの戦いは引き分けで終わる。

さて、ここでもう1つのポイントはゴバリアンの個室性の否定だ。通常の巨大ロボは、コクピットという名の個室に入って外界と遮断される。他人が介在しない独立した世界に引きこまれるのだ。その状態で彼に語るにはモニターを経由するしかない。まさに【面と向かって他人とコミュニケーションできないオタク】の理想郷だ。全てのオタクが他人とコミュニケーションできないと言っているわけではないが、可能ならコミュニケーションしたくないオタクも多いだろう。実は、そのような意味で毎回コクピットに他人が入るガンダム ZZ のプルや、ダンバインのチャムは異質なのだ。さて、そのような観点でゴバリアンを見ると【コクピットに他人を載せているわけではないが、他人と常につながっている】という意味でやはり異質なのだ。つまりイサムは戦闘パートナーとしてのピケプケを無視できない。彼らはチームとして戦っているのだ。イサムは超能力による貢献を除くと単なる前線での操縦担当に過ぎない。

だからこそ、その繋がりが断ち切られることがドラマになる。このような話は遠隔地にいる仲間と繋がって戦うゴバリアンのようなタイプの作品においてのみ成立する。そのような意味で異質な面白さがある。

実際に、ブラックホールが天文学的なブラックホールになっていなくても、それは些細な問題だ。(ただし、中途半端に物質を吸い込むブラックホールの描写されているのは作品の主旨が不徹底なのだろう)

第21話「月面爆破・ダイングラーム」

あらすじ

ガラダインはクリストに月面基地の工事の即時完了を要求する。

クリストは戦闘員も動員して工事を進めさせると同時に、地球に偵察隊を派遣する。

偵察隊は難民キャンプを襲撃するが、その場のメリアはそのむごさを目撃する。

偵察隊はサイコアーマー隊によって駆逐される。

大規模な月面基地を知ったグランドーは、あれに攻撃されると勝てないと分かり、こちらから先手を取って攻撃に出る。

グランドーを囷にサイコアーマー隊に攻撃させる。レイドは、大破と引き替えに敵の弱点を発見する。

準備完了したクリストは防衛部隊に引き上げを命じ、サイコアーマー隊は月面基地を破壊する。月面基地は爆発し、それを察知したライラのおかげで上昇したグランドーとサイコアーマー隊は難を逃れる。

月全体で地震が発生する。

ポイント

今回のエピソードには、特別な敵機が一切出てこない。フラインジャーと量産型のデスガンダーだけだ。しかし、話としては成立している。なぜなら、1つの目的に沿ってクリストが活動していて、その手段として戦闘メカが動員される話だからだ。そういう意味で、このエピソードの目玉は戦闘にはない。そもそも、戦闘で勝つ必要すらないのだ。結局、グランドー隊が生き延びた理由は、ライラの未来予知というチート能力によるおかげで、常識的には完全にクリストの勝利だったのだ。

つまり、グランドー隊は完全に勝ったつもりでしかないのだ。物語上の要請から、一応主役チームは勝ったことになっているが、それは真実とは言いがたい。

もう1つのポイントは、難民キャンプが攻撃された時に、敵を見上げるしか無い無力なメリアだろう。かつては力があり、戦うことができた。しかし、今はただ難民達が死ぬのを見ているしか無い。いくら森へ逃げろと子供達にアドバイスしてもそれを聞き入れるゆりの無い彼らには無力だ。その無力感と後悔と悔しさこそが、ポイントであると言える。

さて、さりげない興味深さであるが、このエピソードの冒頭でみんながスキーをしているが、実はリサとエリナが割と仲良く付き合っている。イサムを巡る恋敵という感じでもない。エリナがイサムに助けられるとリサ、ピケ、プケは嫉妬心を露わにするが、それも本当に恋愛感情か分からない。

母親の化身がリサであり、妹の化身がエリナだとすれば、ある意味で納得が行く。エリナはイサムが好きで構って欲しいが、恋人の関係ではあり得ないのだ。

注釈点

このエピソードに出てくるデスガンダーは、Wikipediaでは【量産型デスガンダーA】と表記されているが、永井豪 TV アニメ大全によると名称は【デスガンガー】になっている。これは偵察隊に2機、月面基地防衛に無数登場する。【デスガンガー】は単なる誤植と思うのだが、何分にも掲載されている設定画が小さく、文字を完全に読み取ることはできなかった。第21話から登場するゴロギーが搭乗していたのもこの機体だ。

第22話「妖魔の砦グロン・デスローム」

あらすじ

月の地下からガラダイン軍のグロン・デスロームが浮上する。

エリナ、ロス、パルダーはサイコアーマーを作ろうとするが、敵襲が発生して失敗する。

ロスはゴーバリアンで無断出撃するが、上手く戦えない。イサムはバリフォークで駆けつけて合体して、ロスを救う。

敵の存在を知ったグランドーは月に引き返す。

ポイント

甘い考えで出撃したロスは、サイコアーマーを作った直後のアトラスの再来だ。アトラスは、勝っていないのに策略に乗って勝ったと思込み、グランドーの位置を暴露してしまった。これがビギナーの甘さだ。同じことがロスにも起こった。

しかし、違うこともある。前回はイサムと同格のアトラスがそれをしでかして、ゼクーが叱責する立場にある。しかし、今回は先輩としてイサムが叱責する立場にある。イサムはロスを殴ろうとするが、リサに止められる。その代わりに、パルダーが殴る。この4人の関係が非常に微妙だ。最前線で命のやり取りをしているイサムからすれば、甘い考えでの行動はみんなを危険に晒すという意味で、問題が多い。だからこそ、甘い考えで思い

上がった子供がウロウロしている状況は好ましくない。何かをしなければならぬ。しかし、リサはそれに同意していない。リサはグランドー内の人間関係の方を優先しているからだ。先輩が、圧倒的な力で殴れば、どんなしこりが残るか分からない。全員が一丸となって戦わねばならない状況では、好ましくないことなのだ。

つまり、ここでイサムとリサの判断はすれ違って、どちらが正しくどちらが間違っているとも言い切れない。

このジレンマを解決したのがパルダーだ。彼はロスと同格であり、ロスから馬鹿にされた経緯もある。彼には殴る理由がある。しかも先輩のイサムと違って、同格だからしこりは残りにくい。結局彼は、【先輩のサイコアーチャーに、勝手に乗った】という問題を【同格の相手を馬鹿にした】という問題にすり替えることで、世代間対立を無効にしてしまったのだ。無意識的にやったによせ、パルダーの判断は正しく、問題を上手く丸く収めたと言える。

もう1つ、敵の攻撃でイサムが見る幻覚でピケプケが怪物に見えるのだが、限度を知らない小さな子供はある意味で怪物だ。幻覚を見せる環境を整えたのはガラダイン軍側だが、ピケプケを怪物として見てしまったのはイサムの感性という可能性もある。

ラストシーンの、月に顔があるという描写は面白い。もちろん、月には顔など無いし、作中の設定としても無い。あくまで月に待つのはグロン・デスロームに過ぎない。成功したか否かは別として、これは面白い表現といえる。

注釈点

パルダーの名前はパイルダーに似ているが、パルダーがパイルダーとしてロスの頭脳になり上手く操縦すれば上手く行くのだろう。

第21話のデスガンダーと同じものが出てくるが、1機だけ赤い色違いが含まれる。これはゴロギーの機体で、クリストの機体ではない。

第 23 話「次元侵略要塞」

あらすじ

宇宙空間でグランドーとグロン・デスロームは交戦するが、グランドーは激突を回避し、クリストも引き返して戦闘を継続する意欲を示さなかったため、グロン・デスロームは地球に向かう。

ゼクーとクリストはどちらもメリアの存在に思い至る。ゼクーは知恵を借りるため、クリストは抹殺するために中東にいるというメリアを探す。

その途中でミッキーが離脱してしまうが、惨状を見て戦う意欲を示す。

メリアは、砂浜で子供と遭遇し、その結果安らぎと、それを知らずに地球攻撃を行っていた自分を知る。

ポイント

今回はストーリー的にそれほど出来が良いわけではない。ミッキーが惨状に接して戦う意欲をかき立てられるところや、メリアが安らぎを感じるころは本来なら見せ場なのだろうが、それほど上手く描かれていないし、物語的にもあまり上手く機能していない。要するに、中身を詰め込みすぎなのだ。しかし、本来意図された物語を想像することは面白い。ミッキーがその気になる理由付けは、もっと複雑で屈折したものがあつたらうし、メリアももっと深刻な反省のリアクションがあつても良かっただろう。

後半戦のデスガンダーは 3 機連携で一直線になる瞬間がある等、ガンダムの黒い三連星の影響はあるように思えるが、これも上手く描かれたとは言いがたい。やはりどれを描くにしても時間が足りない。詰め込みすぎなのだ。

つまり、志は高いが、高すぎるので全体が凡庸になってしまった感じだ。

注釈点

今回の敵メカは、グロン・デスロームと、第 21 話第 22 話と共通のデスガンダー(量産型)なのだが、前線でレイドが戦う相手のみ、肩に 4 本のツノがありコクピット上にも武装が付いている別タイプとなる(テレポート可能)。ちなみに、今回レイドを助けに来るゴーバリアン、ガロムというカットに、レイドも描いてあるというミスは存在する。(レイドを助けるため

にレイドが飛んでくるという矛盾)。また宇宙なのに背景が青空というミスカットも存在する。

第 24 話「死闘極点のブリザード」

あらすじ

カに酔うクリストと、それは自分の力ではないだろうと突っ込む冷静なダムーラ。クリストは Gron・Desroom で世界各地を破壊してまわる。

イサムとハンスは生存者を探す。

はやまるな、先にゼクーを倒せというガラダインの指示で、クリストは攻撃隊をグランドーに発進させる。

ピケプケが海に落ち、ライラが海に飛び込んで助けるが、グロギーに気づかれて狙われてしまう。ライラは重傷となる。

アトラスはガロムで単身戦う。

ゴーバリアンとレイドが戻り、敵は退却する。

ライラは今夜が山だと言われる。

【ライラの街】に行くというアトラスの願いはゼクーに却下される。しかし、【ライラの街】は既に無かった。そのことをゼクーは言わなかった。

ダムーラは自分をガラダインに認めさせる実績作りのため、グランドーに出撃する。

メリアは、子供を守るために必死に頑張るが 1 人が割れ目に飲まれてしんでしまう。

【ライラの街】はもう無いとアトラスは知る。

重傷のライラは、デスガンダー襲来を予知する。

サイコアーマー隊が迎撃し、ダムーラは戦死する。

ライラは山を越え、目を覚ます。

しかし、グランドーはブリザードに巻き込まれる。

ポイント

今回も語るところが多い。まずはピケプケを助けるために海に飛び込んだライラ。しかも、攻撃も受けてピンチとアクションの見せ場となる。アクションの見せ場を作るために、何も巨大ロボは必須ではないのだ。しか

し、安易なロボットアニメはロボットの存在感に頼りがちだ。

クリストとダムーラの関係も面白い。力に酔いしれたクリストと、冷静に突っ込みを入れられるダムーラの対比は面白い。部下の方が冷静なのだ。

しかし、そのあとは無謀にも出撃するダムーラと、それを知っていながら死んでも良いと思っているクリストの対比は逆になる。そこで我を忘れてるのはダムーラでありクリストの方が冷静だ。

つまり、このエピソードはクリストとダムーラの関係に一貫性が無い。しかし、個別の描写を取り出せば悪くはない。いや、むしろ序盤の2人の描写は優秀であるとする言える。

もう1つ注意することは冷たく見える優しい男達だ。ゼクーは、ライラの街に寄れない理由を冷徹に偽装する。ハンスも甘ったれた言動には冷たい。しかし、2人とも、本当は人間的な暖かみがあることを示す。だからこそ、表面的に冷たい言動を取るのだ。

しかし、惜しむらくは全体が少々ちぐはぐだ。ライラはほとんど死ぬことが決まったかのような扱いであったにも関わらず、実際には回復する。ライラの吊い合戦だ.....的な勢で倒されてしまったダムーラが可哀想だ。

注釈点

最初の敵は第21話第22話第23話と共通のデスガンダー(量産型)だ。しかし、ダムーラ機とその部下の機体は、第23話に少しだけで出ていた、肩に4本のツノがありコクピット上にも武装が付いている別タイプのデスガンダーの色違いなのだ(テレポート可能)。(今回のものは赤色)

また第21話第22話第23話と共通のデスガンダー(量産型)の方も、グロギー機は胴体の左右が薄い緑に塗られた別カラーリング機体となっている。その他の機体は全面緑の同じカラーだ。

第25話「最終作戦開始～メリア対クリスト～」

あらすじ

連合防衛隊とグランドーは連絡が取れない。

連合防衛隊は独力でグロン・デスロームに攻撃するがたどり着けない。

メリアは墜落する連合防衛隊機を発見し、超能力でそれを修理する。そ

れに乗って、グランドーに行く。

敵襲がある。サイコアーマー隊出撃。

メリアはオルドンの力を借りてグリーンガ II をサイコジェネスする。それで敵襲を無視してグロン・デスルームに飛んで行き、弱点を探る。弱点を発見するがバリアで破壊できない。クリストのドグロス最終タイプと一騎打ちになる。

メリアはドグロスと一緒に高空からグロン・デスルームに突っ込み、一緒に果てる。

ポイント

今回のポイントは、イサム、メリア、クリストの関係。この3人の関係は、作品の序盤から続くもので、この作品の焦点そのもの。そういう意味では、メリアとクリストが死ぬ今回は事実上の最終回。

さて、今回は特にメリアとグランドーの距離感。連合防衛隊機でグランドーに来るメリアはグランドー以上に地球の代弁者になっている。実際、難民の1人としてアフリカの大地を歩いていたメリアは、それを名乗る資格がある。

もう1つは、メリアとイサムの距離感と、イサムとリサの距離感。イサムとリサの距離感はとても小さく、今回も気づいたことを耳打ちしている。しかし、メリアとイサムの距離感は、近くはないが意識し合った関係。だから、メリアが死ぬ間際には、イサムだけ名指しで語るし、メリアが死ぬとイサムは圧倒的な強さを発揮できる。つまり、主人公の相手役という意味でのヒロインは間違いなくメリア。

それから、メリアの死で力を発揮するイサムの描写は、超能力がデフォルメされた心理表現そのものであることも示す。もちろん、オルドンと協同してメリアがグリーンガをサイコジェネスすることも、同じように超能力がデフォルメされた心理表現であることを示す。

注釈点

今回のデスガンダーは、コクピット周りが赤いだけの緑の機体なのだが、全機同じカラーリングで特に隊長機のようなものは存在しない。

それから連合防衛隊機が何種類存在するのかは悩ましい問題で、作画が悪いのでカットごとに形が違って見えるだけのようにも思えるが、最低 2 種類以上はありそうな気がする。少なくとも、F-14 風の戦闘機が空母から発進しているのは確か。また、コクピットの下に翼が下向きに飛び出した戦闘機でメリアはグランドーに来るのだが、両者は同じ機種なのか違うのかははっきりしない。少なくとも、各種書籍はサイコアーマーや敵メカばかり取り上げて、やられ役の戦闘機はあまり取り上げてくれないので、資料も少ない。

第 26 話「壊滅?地球次元移動」

あらすじ

ガラダインは超巨大次元移動人工惑星デグリゾーンで地球に出発する。

地球では、グロン・デスロームの自動防衛システムと交戦しこれを打破する。しかし、惑星を破壊してしまうグロン・デスロームはうかつに攻撃できない。

イサム之父のバリアを使って力を宇宙に逃がす作戦となる。

グランドーは二手に分かれる。ゼクーはデグリゾーンに向かう。残りはグロン・デスロームに向かう。ゼクーはデグリゾーン内部にグランドーを転移させ、これを破壊する。

グロン・デスロームの破壊も成功し、一応の勝利で終わる。

しかし、ガラダインの野望は本当に潰えたのだろうか……と疑問で終わる。続編が想定される構成だが、続編は存在しない。

ポイント

今回のポイントは 2 つある。1 つは、ゼクーに繰り返し帰順を提案するガラダイン。ガラダインからすれば、ゼクーが味方になることはあり得ないと分かっているにもかかわらずだ。部下はいずれも頼りないからだ。精神力が足りない。本当ならゼクーぐらい切れる男が腹心に欲しいはずだ。いや、相棒でも構わないぐらいだろう。本当に優秀な味方は同格でも良いのだ。

しかし、ガラダインは人材を欠いている。これが最終的な敗因だろう。

人材に厚みがあったゼクー側とはそこが違う。

もう1つのポイントは、終わり方がとても微妙であることだ。本当にこれで終わりなのか、という疑問のナレーションで終わるし、ガラダイনとゼクーの生死もはっきりしない。本当なら、エリナら3人が作る第4のサイコアーマーが登場してもおかしくない状況だ。少なくともシルエットまでは作成されたのだ。

これは、至極単純に【これで終わりにしたくない】という意欲の表れとも考えられるが、当然意欲が作品に直結するかは別問題だ。企画はあったが実現していない【続き】は良くある話だ。

注釈点

連合防衛隊の戦闘機、イサムの父が乗ってくる先尾翼機、グランドーの小型艇は全て別の機体となる。しかも、全てデザインコンセプトが違って、それぞれの主張があって面白い。

また、グロン・デスロームの防衛メカ触手も、先端の部分が2本の爪で掴む形態の手のように見えるが、同時に口のようにも見える面白い形をしている。

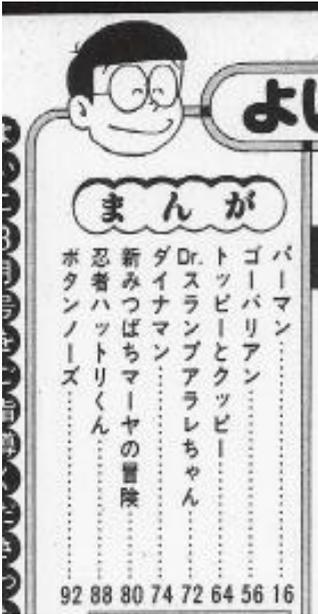
よいこ連載版コミック

小学館の幼児向け雑誌【よいこ】の1983年8月号から1984年2月号までゴーバリアンが連載されていた。以下に各号の内容を簡単にまとめた。

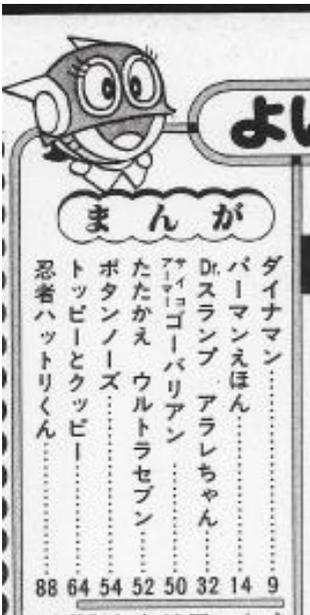
目次の表記

1983年8月号と9月号は、目次に【ゴーバリアン】とだけ記されている。それ以降は、1/4角文字で頭に【サイコアーマー】が付き、【サイコアーマーゴーバリアン】となっている。

以下は1983年8月号の【ゴーバリアン】表記の例。



以下は1983年12月号の【サイコアーマーゴーパーリアン】表記の例。



ちなみに、1983年12月号を例にすると当時の人気作であるアラレちゃんとウルトラセブンの中間にあって扱いが悪いという感じではない。むしろ

ろ、破格に良い扱いを受けていたようにも見える。

1983年8月号

総ページ数1。原作等の表記は無し。

番組の紹介のみで内容は無し。ゴーバリアン(バズーカ装備)、レイド、ガロム、イサム・ナポトの紹介のみ。ただし、ガロムは実際に画面に出たものどかなりカラーリングが異なっている。



1983年9月号

総ページ数3。原作・永井豪、構成・安田タツ夫、絵・ナック。

定男と定男の母と思われる母子が登場し、グリーンガによってピンチに陥るがゴーバリアンに助けられる。ゴーバリアンにお礼を言って終わる。何

と、アニメ本編で悲劇的に死んでしまう定男が助かってしまうのだ。これは開いた口が塞がらない。

登場メカはゴーバリアンとグリーンガ(【グリーンガー】という表記になっている)。登場人物は、ゼクー、オルドン、イサム、ピケ、プケ、定男、定男の母。ゴーバリアンの技名は、【サイコクラッシャー】と表記されていて、サイコクラッシュではない。

1983年10月号

総ページ数4。原作・永井豪、構成・安田タツ夫、絵・ナック。

ドライブ中のイサム、リサ、ピケ、プケがドグロスに襲われ、ゴーバリアンを呼び出して撃退する。

このエピソードの最大のトピックは作画の悪さ。アニメ本編も良いとは言えないが、そんなレベルではない酷さだ。せっかく【絵・ナック】とクレジットされているのに立場が無い。



ゴーバリアンは呼び出しているという説明になっているが、絵はサイコジェネスしている感じで描かれている。

登場メカは、赤い自動車、ゴーバリアン、ドグロス。登場人物はイサム、リサ、ピケ、プケ。ゴーバリアンの技名はサイコ・クロス(中黒入り)。

1983年11月号

(省略されています。内容は[有償版](#)をご覧ください)

1983年12月号

(省略されています。内容は[有償版](#)をご覧ください)

1984年1月号

(省略されています。内容は[有償版](#)をご覧ください)

1984年2月号(最終回)

(省略されています。内容は[有償版](#)をご覧ください)

グランドー内の人間関係

リサとライラはあまり深刻に対立しているシーンがなく、自然に大浴場で一緒に入浴している等、意外と良い友達になっているのかもしれない。少なくとも同年代の仲間は他にいないのだ。

ピケとプケは2人だけで自己完結してしまっている感がある。

それに対して、トンガリは1人で孤立しがちだが、その分だけしっかりしていて、バスターやハンスとも良いコンビになっている。

男の子達の方は、やはりイサムとハンスはウマが合っている感じだ。アトラスはそこであまり噛み合っていなかった。アトラスは、コロニーの一件でハンスとも打ち解けて仲良くなったが、やはりガラダイ星の冒険に同行していない分だけ少しかだけ打ち解けていない感じもある。

ゼカーとオルドンは良いコンビだが、どちらも大人であり、バラバラでもそれなりの存在感を發揮しそうだ。

ミッキーの立ち位置は微妙で、誰とでも絡むが特定の仲良しは作っていない感じだ。つまり、人間関係のジョーカーだ。潤滑剤と言っても良い。

パルダー、ロス、エリナは判断が難しい。登場時期が遅く、出番が少ないからだ。しかし、3人セットでもない。パルダー、ロスは一緒にいることが多いが、エリナは独立して誰とでも絡むからだ。

グランドーの3ヒロインの違いは何か

本作はキャラクターが多く、女性キャラクターも多い。しかし、多すぎるというわけでもない。登場キャラクターの総数も、女性キャラクターの総数も現実的な範囲で抑えられていて、女性キャラクターだけ多いということもない。その点ではバランスが取れている。

それでも26話のテレビアニメにしてはやや多いという印象が残るのは、

パート 2 説に絡むので横に置こう。

問題は、グランドーとはほとんど別行動を取っているメリアを除外したグランドー内では、ほぼ主人公のイサムと釣り合う年齢の少女が 3 人もいることだ。リサ、ライラ、エリナの 3 人だ。この 3 人はどう違うのだろうか。その違いは、作品にどのような意味を持つのだろうか。

まず、リサとライラは、父親を戦争で亡くしているという点で似ている。しかし似ているのはそこまでで、リサの母親は生存しているが、ライラの母親は既に死んでいる。つまり、リサの方には精神的にゆとりが残るが、ライラにはあまり残っていない。そういう意味で、リサには包容力が出現する。他人を包み込むゆとりがあるのだ。しかしライラにはそれが無い。むしろ、包容力のある男、アトラスに包容される側になるのだ。リサはイサムを包容するが、ライラは包容される側なのだ。

その包容力の差は、小さな子供達との関係の差となって出てくる。リサはピケとプケの面倒を見ることになり、ピケとプケは子供であり続けることができる。一方で、ライラはトンガリと対等の会話を交わしてしまう。同じ痛みを共有して、トンガリもライラも大人になることから逃避できない。だから、トンガリは年齢不相応に大人びた応答をする子供になり、ライラは父の死後に少しだけ父への理解が進む。だが、リサにはそれが無い。リサには最後に逃げ込むべき【母親】が生存しており、グランドーチームを包容する立場を最後まで貫けるからだ。しかし、そのリサにも試練が訪れる。父の死と、第 2 の父であるゼクーの死だ。前者は 1 人で泣くしかなかった。後者は、死そのものを見たわけではなく、死に行くゼクーをそれと分かって見送ったことでしかないのだから、もう少しゆとりがあった。しかし、死ぬ覚悟のゼクーに強く動揺したのはリサだった。

では、エリナはどうなのか。父母の生死に関する描写が何も無いので、おそらく生存しているのだろう。あるいは、エリナの心を決定的に傷つけるような形では死んでいないのかもしれない。いずれにせよ、単に【超能力がある】という理由でゼクーにスカウトされたものだろう。

つまりまとめるとこうなる。

- リサ=グランドーチームのオフクロさん。同じグランドーチームのおとつあんのゼクーの死には動揺する
- ライラ=家出少女。グランドーチームの片隅に自分の居場所を見つける
- エリナ=背負ったものが何も無い自由奔放な少女。背負ったものが何も無いから何でも出来るはずなのに、誰からも本気で相手にされない

この3ヒロインの立場、性格、状況の差がきちんと描かれていることが、ゴーバリアンのキャラクターの秀逸な部分だ。そして、その秀逸さはこの3ヒロインだけで発揮されているわけではない。どのキャラクターも付け入る隙があり、人間的な魅力を発揮している。研究すればするほど可愛いやつらだ。実はガラダイインすら可愛い。妻には頭が上がりず、ふがいない部下に悩む彼は、やはり弱点の多い人間なのだ。

サイコアーマーの序列の問題

永井豪原作のアニメ【マジンガーZ】は主に3体の巨大ロボットが登場する。

- マジンガーZ
- アフロダイエース
- ボスボロット

この3体には明確な序列が付いていて、マジンガーZが最も強く、ボスボロットが最も弱い。

次に同じ永井豪原作のアニメ【ゲッターロボ】を見てみよう。ゲッターロボは3つのゲットマシンが合体する順番によって3種類のロボットになることができる。

- ゲッター1
- ゲッター2
- ゲッター3

一応、ゲッター1が主人公機体ではあるが、基本的にこの3体には序列が存在しない。状況との適性があるだけだ。ゲッター2はドリルを持っていて地中に潜れ、ゲッター3は水中戦が得意だ。それらは個性であり、強さの格差ではない。

では、ゴーパーリアンはどうだろうか。以下の3体に格差はあるのだろうか。

- ゴーパーリアン
- レイド
- ガロム

主人公機体なので、ゴーパーリアンだけ優遇されている面はあるものの、実はゼクーの発言は常にサイコアーマーは機数の問題として捉えていることが分かる。たとえば、【サイコアーマーは少なくとも1機、グランドーに残っていなければならない】的な発言が割と多い。つまり、主人公機体としての優遇を差し引くと3体のサイコアーマーは同格だと言える。

それに意味があるのだろうか。

それはある。

なぜなら、同格である以上、どのサイコアーマーも、【前座の嘸ませ犬】扱いできないからだ。たとえば、ボスボロットが勝てなかった敵にマジンガーZが勝てるのは当たり前だ。ボスボロットは脆弱なのだ。しかし、ガロムを倒した強敵を、同格のレイドやゴーパーリアンが倒せるか分からないのだ。(事実、ガロムのピンチに際して、レイドとゴーパーリアンのコンビで作戦によって勝ったことがある。作戦抜きには勝てなかったのだ)

しかし、ストーリー的にはそうでも、【レーザーリングを撃ってばかりのレイド】や、【ブリザードカノンを撃ってばかりのガロム】は脇役っぽく見えてしまう。最低でも【サイコクラッシュ】と【サイコクロス】の2つは使うゴーパーリアンとは差が付いている。作り手の思いが、実際の画面で矮小化してしまった事例としてみるべきだろう。ここで、【レイドってスマートだね】とか【ガロムは力強いね】という印象を残すような表現が足りていなかったのが、ゴーパーリアンの商業的な敗因の1要素かもしれない。

少なくとも、第 16 話で【シーラを守る代償としてボロボロになってしまったレイド】や【脱出する時間を稼ぐためにガラダインの砲で溶かされてしまったゴーバリアン】に特別な感情を抱かせる演出は可能だったはずだ。そうすれば、ハンスとシーラの恋物語にも花を添えられたのだろう。

サイコアーマー機種選択の問題

サイコアーマーの図面はゼクターから少年達に睡眠学習されたものであり、同じレイドをバスターとハンスがサイコジェネスできたことから考えて、睡眠学習を受けた全員に同じ図面が学習させられたものと思う。(それ以外のメンバーも同じかもしれない)

とすれば、イサムにはゴーバリアン以外を、バスターにはレイド以外を、アトラスにはガロム以外をサイコジェネスできる可能性もあったはずだ。また、何か驚くような第 4 のサイコアーマーが存在するらしいことからして、この 3 機種以外をサイコジェネスできる可能性もあったはずだ。超能力が強化されるとそれだけでサイコジェネスする形態が変化する場合もあるようだ。

以上のことから考えると、ゴーバリアンとバリフォークが合体したゴーバリアンを選んでサイコジェネスすることはできないが、ゴーバリアンとレイドとガロムは選択的に選んでサイコジェネスできそうな気がする。

しかし、実際は全員が違うサイコアーマーを選び、サイコジェネスした。選択の根拠はどこにあるのだろうか。

まず、ゴーバリアンだが、これは初回イサム、ピケ、プケの 3 人でサイコジェネスしていて、最も人数が多い。ダガーへの変形機構を持つゴーバリアンは複雑であり、サイコジェネスに人数を必要としたのだろう。

次にレイドだが、事実上レーザーリングしか内蔵武器を持たないレイドは不自然であり、本来は武器を手持ちして使う設計だったのではないかとも思える。そうすると、ゴーバリアンほどではないが構造が複雑であり、バスターとトンガリのコンビの力が必要だったとも考えられる。

最後にガロムだが、武器の手持ちも想定されていないようで、内蔵武装

も2種類しかない。割とシンプルである。アトラスが一人でサイコジェネスに挑戦するには良い題材だったのだろう。

逆から考えてみよう。ゼクーの立場からすれば、全てのサイコアーマーが同じ機種である方が、管理が楽に思えるが、超能力で補修可能という特徴は一切の補修部品のストック不要を意味する。メンテナンスの手間が変わらないなら、全機種が違っていた方が良い。特定の機種に問題が出て、他の機種で乗り切れるからだ。

つまり、グランドーのサイコアーマー3機が、それぞれ別機種であると言う選択は合理的であり悪くない。サイコジェネスした少年少女の都合の都合も適合しているし、ゼクーの目的にも適合している。

一方で、工場で生産される兵器は機種を統一した方が有利であり、ガラダイン軍のフラインジャー、バランジャーは統一された構造を持っている。フラインジャーには歩兵乗りタイプがあるが、パーツの大半は共通だ。フラインジャーとバランジャーの共通パーツもありそうだ。連合防衛隊側も大差ない。戦車こそ、戦車と重戦車の2つのタイプを持つが、戦闘機が事実上1機種だけである。

主役ロボットチームにはヒーロー性やキャラクター性が要求されているから違って良い……という事情はあるにせよ、意外と筋の通った描き方をされている。

妖能力の表現の是非

既に説明した通り、妖能力の表現には以下の2つの特徴がある。

- 象徴的な表現の多用（登場人物ではない人物が描き込まれる等）
- 抽象的表現の多用（具体的に描かれない）

これははたして良いのだろうか。悪いのだろうか。

一般論として、これは良い。洒落ているし、表現として凝っている。敵の電撃を浴びて苦しんでいるだけなら、それは肉体だけの苦痛だ。しかし、これは心が苦しんでいることが良く分かる。より良い表現を求め、上を目指すならこういう境地に行かざるを得ない。何しろアニメは絵である以上、

目に見えないものは描きようがないのだ。それらは間接的に表現するしかない。しかし、心には形が無い。必然的に象徴的な表現、抽象的な表現が軸になる。

しかし、オタク等のアニメを喜んで見る層にとって、象徴的な表現、抽象的な表現はしばしば鬼門になる。なぜなら、それらの表現を受容することに不得手だからこそ、【間接的な表現】が主となる小説を読まずに、見れば分かる【分かり易さを取り柄とする】アニメを見ているのだ。そのような層にとって、表現が直接的ではないことは、そのままダイレクトに【分からない】【つまらない】という感想を誘発する。だから、たとえば 2001 年宇宙の旅でも、目で見てすぐ分かる物だけを取り上げようとする傾向はある。冒頭の猿の振る舞いや、ポーマン船長が行き着いた先の世界のことよりも、【モノリス】【HAL9000】【AE35 が故障です】といった具体的な形あるものをより語りたがる。

それでも、彼らは 2001 年宇宙の旅を否定できないのだ。多くの識者が「良い映画だ」と言い、科学描写も正確だ。否定はできないが、彼らが分かったわけではない。ただし、彼らにも分かる部分は多いので、分かったふりをするのは容易だ。

従って、必然的な惨劇が発生する。1978 年のアニメ【キャプテンフューチャー】において、【2001 年の宇宙の旅】のテイストを入れるという最大の錯誤が起きたのだ。【キャプテンフューチャー】とはスペオペの古典的な傑作の 1 つとされる。スペオペとはスペースオペラのことで、荒唐無稽の宇宙活劇のことだ。科学的な正確さは重視されていない。科学的正確さを重視した【2001 年の宇宙の旅】とは水と油の関係だ。それを混ぜるのは無謀という他ない。事実として、両者の表面的なファッションを合成したに過ぎない折衷アニメにしかなくなっていなかった。どちらの長所もあまり活かされていなかったように思う。

この 2001 年問題は、そのままダイレクトにゴージャスで繰り返される。

なぜなら、ゴージャスも以下の 2 つの相反する要素を取り込んでしま

ったからだ。

- マジンガー顔の巨大ロボットという分かりやすい表現
- 象徴的、抽象的な妖能力の表現（間接表現）

前者があることで、後者を抜きにして分かったような気になって振る舞うことは容易だ。

マジンガー顔の巨大ロボットが登場している以上、それはマジンガーZ以来の巨大ロボット プロレス アニメを見続けてきたマニアには容易に理解できるはずのものなのだ。

しかし、ここら先が違う。

識者が素晴らしいと讃える【2001年宇宙の旅】は、いくら分からない部分があっても否定できないのだ。しかし、【ゴーバリアン】の場合、それを讃える識者は不在なのだ。当然だ。新作なのだから、実績は存在しない。しかも、悪いことに、作画能力はそれほど高いわけではなく、軽く流して見れば凡庸なアニメの1本にしか見えない。

もう1つ、指摘可能なことがある。【2001年宇宙の旅】の場合主導的な【識者】とは、年;期に入ったSFファンであり、年齢層も比較的高く、様々な映像作品や小説を読んでいてそれなりのバックグラウンドがあった。それに対して、アニメの世界の【識者】は、1970年代後期の宇宙戦艦ヤマトから始まるアニメブームでアニメを意識し始めた者達が多く、年齢が比較的低くしかもバックグラウンドが浅かった。つまり、【識者】のレベルが違うために、そもそも【識者】がゴーバリアンの間接表現を受け付けなかった可能性がある。

ゴーバリアンのスタッフが【2001年宇宙の旅】を意識したのかは分からないが、それに類する世界を意識したことは事実だろう。そういう高い評価を得た世界に肉薄すべく努力したことは当然推定可能だ。しかし、その世界には行けなかったのだ。その理由は、もともと【その世界】は多数派の支持を得ていなかったからだ。

白土三平との関係

【キャラクターデザイン・作画監督 福田皖】の項目で白土三平との関連を示したが、【超能力】 = 【忍術のより現代的な表現】、【脱走兵メリア】 = 【抜け忍】、【殺し屋軍団】 = 【抜け忍狩り】、【死であがなうガラダイ軍の規律】 = 【忍者の厳しい戒律】、【顔が見えないガラダイ軍兵士】 = 【覆面の忍者】などの対応関係が見られることは事実であり、そのあたりを見る限り宇宙戦艦ヤマト、機動戦士ガンダム等には似ておらず、むしろ白土三平テイストが濃厚だ。覆面の敵一般兵士はヤマトにもガンダムにも無く、失敗したら死という考え方は、ヤマトの敵ガミラスにはあるが、機動戦士ガンダムにない。

では、その部分はどう考えれば良いのだろうか。ヒントはここにあった。

WikiPedia の映画【大忍術映画ワタリ】の説明から引用してみよう。大忍術映画ワタリは白土三平のワタリを原作とした映画だ。

しかし、脚本を一読した原作者の白土三平は、「ライフワークである“階級解放闘争”が消されている」として激怒。

キーワードは、【階級解放闘争】だ。実は、具体的な表現を横に置いてこの視点に立つと、急に世界が変わって見える。

実は、ヤマトにもガンダムにも【階級解放闘争】としての側面があるのだ。ヤマトの場合、ビーメラ星のエピソードはガミラスの傀儡としての女王を打倒する解放運動に、ヤマト乗組員の森雪とアナライザーが巻き込まれるという体裁を取る。ガンダムの場合、虐げられたスペースノイドが地球人に独立戦争を挑むというのが既に【階級解放闘争】なのだ。

しかし、ここで重要なポイントは、ヤマトの場合主人公側は闘争の傍観者でしかないこと。ガンダムの場合、解放を求める側が【悪】であり【敵】とされることだ。その点で、はっきりと一線を画する。

ではゴバリアンの場合ではどうか。ガラダイ星で行われている戦いはまさに【階級解放闘争】だ。その戦いから地球に逃れてきたゼクーは、【階

級解放闘争】の戦士の1人である。地球での少年少女の戦いは、あくまで【祖国防衛戦争】なのだが、実は【階級解放闘争】の戦士たるゼクーは、【階級解放闘争】の担い手の戦士を得るために地球に来て、【祖国防衛戦争】の必要性を説きつつ実際には【階級解放闘争】の担い手を育てていたとも言える。

そのように考えると、実はゴーパーリアンの物語は【階級解放闘争】そのものだということが分かる。ではどこで【階級解放闘争】の物語が牙を剥いているのだろうか。始まった時点では、間違いなく【祖国防衛戦争】の物語であった。親を殺されて悔しい少年少女が集まって侵略者と戦っていたのだ。しかし、次元転移装置でガラダイ星に行く第15話前後で、話のニュアンスが変化してくる。この転移はかなり不自然だ。敵の施設を利用するのは強引すぎるし、ガラダイ星編を成立させるため、このときだけミッキーとオルドンがサイコアーマーに乗り込んでいるのも不自然だ。しかし、これはどうしても描くべき必須のパートだったのだと言える。

さて、第15話前後のガラダイ星編には興味深い特徴がある。それは以下のことだ。

- ゲリラは統一されていない
- ハンサムな男がリーダー格として出てくる
- しかし、そのハンサムこそが黒幕だった

この場合のハンサムは当然クリストだ。クリストはミスターXに変装してゲリラに取り入るのだ。

実は、白土三平のワタリを読んでハタと気付いた。この3つの特徴が同じなのだ。一見してクリストのような仮面のハンサムなエースパイロットは、ガンダムのシャアの影響に思えるのだが、実はそうではなかったのだ。

それ以前に、クリストをシャアのような人物と捉えると、上手く解釈できずに悩んでいた。何しろ、クリストは冷酷すぎるのだ。メリアが乗り逃げしたザリウスを更に取り上げて乗り逃げしてしまうし、どんなに残酷なことをもやり放題だ。確かに仮面、名前の詐称などシャアとかぶる特徴もあるのだが、それらは表面的なものに限られる。本質は、まるで違うのだ。

しかし、ハンサムな男が敵の集団に入り込んでリーダー格になると思えば、それはワタリの【音羽の城戸】と同じことだ。そして、決定的な相違は残忍な性格だ。シャアの行動原理は復讐だが、クリストの行動原理は私利私欲だ。音羽の城戸の方にずっと近い。

もう1つ、ガラダイン星編には特徴がある。主人公メカであるレイドとゴーパーリアンが完全に破壊されてしまうのだ。そのまま身体1つでイサム、ハンス、ミッキー、オールドンは元の宇宙に帰還していく。しかし、ストーリー的には何の問題もない。サイコジェネスしてまたサイコアーマーは作れるからだ。この【倒されても問題無い。また作れる】という世界観は、ワタリの【0の忍者】そのものだ。【0の忍者】は騎馬の鎧の男だが、何度も倒されている。しかし、何度も蘇っている。鎧の中身は誰でも良いからだ。たとえ死んでも別人を操って鎧を着せて馬に乗せれば【0の忍者】になるのだ。こういう【また作れば良い】という考え方はヤマトやガンダムにはない。ヤマトもガンダムもやたら強力な装甲があって破壊できない設定なのだ。割とあっさり破壊され、また作り出す世界観は、ヤマト的でもガンダム的でもなく、【0の忍者】的だ。

実は、ゴーパーリアン研究で行き着いた先の白土三平を經由して見えてきたのは、多くの作品の原点がここにあるのではないかと、という疑惑だ。たとえば、松本零士の【ワダチ】、アニメの【魔神英雄伝ワタル】はいずれもタイトルがワタリのもじりではないかと思える。そして、ワダチは紛れもなく【階級解放闘争】を描く。主人公は、顔は不細工で金もコネも無いが、それに対立してハンサムなエリートが描かれ対立関係になる。全日本人が移住した新天地【大地球】では、全員が同じスタートラインに立つが。それでも主人公は虐げられていく。【魔神英雄伝ワタル】はそれほどシリアスなテーマは掲げられていないが、【ワタル】と【ワタリ】は表記が酷似している。

しかし、同じ松本零士が関わっていても、【ワダチ】にあった【階級解放闘争】的な側面は、宇宙戦艦ヤマトにはない。放送短縮によって制作されなかったヤマト艦内の反乱エピソード(真田技師長による反乱)がもしかし

たら、【階級解放闘争】的な内容を含んだのかも知れないが、今となっては良く分からない。【階級解放闘争】的な物語は、一時期流行ったものの、徐々に衰退していくのだ。

たとえば、ワタリは1966年だが、同じ年のアニメ【レインボー戦隊ロビン】は、捕虜になった敵の少女エースパイロットを説得して改心させる。改心した彼女は祖国解放の戦士として戦うことになる。つまり、【階級解放闘争】的な要素を含むのだが、それは他人事として描かれる。1968年のアニメ映画【太陽の王子 ホルスの大冒険】は【階級解放闘争】を正面から扱っているが、商業的にはヒットしていない。そして、1969年のワタリのアニメ化はパイロットフィルムまで作られているのに、実現せずに頓挫してしまっている。【階級解放闘争】は牧歌的すぎ、理論的すぎて娯楽としては支持を失ってしまったのだ。

従って、ゴーパーリアンでも【階級解放闘争】は遠景に引っ込まざるを得ない。それを描くガラダイ星編は、全ストーリーの中盤、最初の強敵デモンドスが自爆した後に位置づけられねばならない。

だが、この制約はゴーパーリアンには追い風になったと感じる。なぜなら、クリストのキャラクターがより分かりやすくなったからだ。顔を隠して変名を名乗って敵に潜入するなどということは、優秀なエリートならやりたくはないだろう。しかし、クリストの場合調子に乗って戦っていたらいつの間にか味方からも狙われ、戻ってみれば戦士の称号まで剥奪されてしまったのだ。だからこそ、名誉挽回のために大胆な潜入工作をする意味も出てくる。その点で、ワタリの音羽の城戸は黒幕ではあるが、分かりにくい。

さて、ゴーパーリアン研究の一環としてワタリを最初から最後まで読み通して分かったことがある。これは少年マガジンに連載されたにも関わらず、大人向けだ。表現が子供に分かりやすいマンガであるが、中身は大人向けと言って差し支えない。主人公ワタリは少年の姿をしているだけで、十分に大人の分別を持っている。ならば、それにどのような意味があるのだろうか。

ヤマト、ガンダムを乗り越えて新しい第三の忍者、もとい、第3のアニ

メを作り出そうと思うなら、ヤマト、ガンダムに足りていない要素を追加して、パワーアップしなければならない。より大人向けの要素と言った方が良いかもしれない。ヤマトブームは大学生が支えたと言われるが、彼らもう社会人だ。子供向けの表現を続けていたらアニメも飽きられてしまう。商業的な要請からストレートな巨大ロボも出さねばならないが、敵側は人型に限定されない様々な形を持ち、連合防衛隊の兵器も極めて多彩だ。しかし、大人の鑑賞に堪えるアニメの本質はそこには無いはずだ。大人にも納得の行くテーマを掲げねばならない。その結果が兵器よりも心の重視であろう。その場合、最大の敵は【己の心】ということになり、まさにワタリ的な白土三平世界に至る。

そうなると、既に兵器は無意味だ。兵器はあくまで相手の身体を殺せるだけで、心は殺せないのだ。すると、そこに心が発動し、なおかつ心に作用する【超能力】という設定に意味が出てくる。白土三平作品は忍術の1つ1つに合理的な説明が付く科学性が特徴だが、実はこの当時はまだ【超能力】はトンデモという認識が薄く、科学的なものと思える風潮が残っていた時期でもある。そういう意味で、当時の感覚からすれば【超能力】の利用は、忍術に科学的な根拠を与えるような行為なのだ。

あえて補足するなら、そのように捉えられた超能力は疑似科学でしかないが、実はワタリ書かれている科学的な忍術の説明も疑似科学でしかない。そういう意味で、実は説明の質は大差ない。問題は皆がそれを信じるか否かだ。

ちなみに余談を語ろう。それまで白土三平の代表作はカムイ外伝だと思いついていたので、それを読んでいないどころか、アニメも子供時代に見ていない自分は完全に蚊帳の外だと思っていた。ところが、子供時代にサスケのアニメを見ていたことが突然分かったのだ。サスケも白土三平作品だから、縁はあったのだ。そのことに気づくことができたのは、ゴージャス研究のおかげだ。不思議な縁としか言えない。

愛の戦士レインボーマンとの関係

【愛の戦士レインボーマン】の【アニメ版】は1982年10月から1983年3月まで放送された。つまり、ゴーバリアン放送開始の直前である。大多数のマニアは連続した時間に放送された【超時空要塞マクロス】を熱狂的に見ていて、マクロスは放送延長されてレインボーマンより長く放送された。しかし、筆者はレインボーマンもかなり好きで見ていた。それは心のドラマという要素が色濃かったからだ。

それは余談だが、このアニメ版のレインボーマンにはゴーバリアンに影響を与えた可能性のある1つの特徴がある。巨大ロボ【レインボーセブン】の説明をWikipediaから引用してみよう。

*1号機は死ね死ね団の罠にかかり破壊されてしまうが、
2号機はレインボーマンの額に埋め込んだマイクロチップに組み込まれた設計データをもとにして、秘術「元素集合の術」で無から生成される。そのため、何度破壊されても自己修復することが可能である。劇中終盤に2号機が消滅してしまうシーンがあったため、終盤登場した機体は事実上の3号機といえる。*

つまり、以下の特徴がある。

- 設計図は主人公に埋め込まれている
- 【元素集合の術】という個人的な技によって作成できる
- その技で修理もできる
- 何回か破壊されている

埋め込みを催眠学習、【元素集合の術】を超能力に言い換えれば、そのままゴーバリアンと同じである。

これはどういうことだろうか。

この時代のトレンドは、ミリタリー的な要素をアニメに追加することで、リアリティを向上させることだった。本物の兵器の要素を追加すれば確かに兵器として存在感がアップする。しかし、兵器は量産されるものであり、

ミリタリー要素を追求しすぎると、主人公のヒーロー性が上手く描けなくなってしまう。

そこで、いくつかの対策があり得る。

- 主人公は特別天才的なパイロットである（ニュータイプのアムロ、パーフェクトソルジャーのキラコなど）
- 主人公機体は試作機なので量産型とは異なり、追加生産されることもない
- 主人公機体は指揮官機なので量産型とは異なる

しかし、これらは扱いが難しく、取り得るバリエーションも限られてしまう。

もし、主人公が持つ主人公性、ヒーロー性を際立たせたいなら、このミリタリー路線はあまり有利ではないことになる。ではどうするのか。今更【パパが作った巨大ロボットを息子の僕が操縦します】【パパが死んだので同じものは作れません】などという陳腐な設定には回帰したくないだろう。

それゆえに、他人が描いた設計図通りに、主人公の特殊能力でロボットを生み出す方が、【心の象徴表現】としてのロボットが成立して好ましいわけだ。そうすれば、【絶対に破壊されない無敵ロボット】などというあり得ない設定を抱え込む必要が無い。それは、子供っぽいし、ストーリーも単調になって良いことはない。タイムボカンシリーズはマンネリと言われたが、主人公機体ヤッターワンが破壊される場合もあれば、【シリーズ初!悪が勝つ】こともあるのだ。けして無敵ではないのだ。そのように考えると、設計図を受け取るのは1回だが、能力で何回でも作れるスタイルは魅力がある。負けて再起する話が描けるからだ。逆に個人の能力に依存するロボット製作なら、量産されて埋没する危機は遠のく。それで物語にはメリハリが付く。

惜しむらくは、ゴーバリアンは映像が単調で、サイコアーマーがボロボロになる場合と、耐えてしまう場合の違いが良く分からないことだ。それは上手く話が盛り上がらないことを意味する。しかし、盛り上げるための道具立ては上手く工夫されている。凡庸な【無敵ロボット】アニメよりも

よく考えられている。

ちなみに、レインボーセブンは【元素集合の術】で作られるが、これは永井豪原作のキューティーハニーの【空中元素固定装置】と似た設定だ。

【空中元素固定装置】は着替えのために使用され、巨大ロボットは作らない。しかし、巨大ロボットを作り出す世界観に説得力を持たせられるなら、巨大ロボットを作っても良いわけだ。そういう意味で、【原作 永井豪とダイナミック企画】のゴーパーリアンが【元素集合の術】的な設定を取り込むことはある意味で自然な流れと言える。

超力ロボ・ガラットとの関係

ちなみに、レンタル企画を調べて気づいた興味深いことがある。広告代理店としてレンタル企画の名前に触れている超力ロボ・ガラットとは、(本当の主人公は【どすこい姉妹】ではないかといった突っ込みは別とすれば)、丸っこい等身大の通学ロボットが、等身の高い巨大ヒーローロボットになって戦う内容である。丸っこい通学ロボットは、サイボット・ロボッチ的な表現、巨大ヒーローロボットはゴーパーリアン的な表現と思えば、ガラットの企画のルーツが見えてくるような気がする。つまり、1982年のロボッチ、1983年のゴーパーリアンに引き続いて1984年のガラットがあると思えば、ロボッチ、ゴーパーリアンの後継者はガラットということになる。つまり、同じ製作者の手で育てられなかった後継企画である。少なくともガラットの監督の前作である銀河漂流バイファムの後継企画にはあまり見えないが、ロボッチ、ゴーパーリアンの後継企画と言われれば納得ができてしまう。

銀河漂流バイファムとの関係

更に言えば、実はゴーパーリアン(1983年7月放送開始)とバイファム(1983年10月放送開始)は時期も似ているが、内容も似ている部分がある。人の心を赤裸々に描く部分と、子供を含む少年少女達の集団劇という形式だ。バイファムでも、子供達の面倒を見ていた年長の少女が【私は母親ではな

い】と爆発したり、一緒に練習艦で逃げている仲間の1人が異星人だったことが発覚したり、辛辣な描写は意外と多い。しかし、バイファムは成功し、かなりのファンを獲得したが、ゴーパーリアンはそうでもなかった。両者の差をきちんと見つめ直すことも有意義だろう。少なくとも、バイファムの方が辛辣さは薄味であり、その代わりに軍隊描写のリアリティは高かった。そのあたりに、オタクの趣味のツボがあったのだろう。しかし、ロボッチ、ゴーパーリアン、ガラットの3作品を通じて見えてくるのは、【オタクのツボを突くことに興味が無い】という姿勢だ。それはある意味で正しい。オタクは顧客の多数派ではないのだ。アニメの主な顧客とは子供なのだ。しかし、バイファムは成功した、オタクは少数派であっても子供よりも金を持っていたからだ。

宇宙戦艦ヤマト 2199 との関係

2013年のTVアニメ、宇宙戦艦ヤマト 2199 との関係が若干あるような気がしないでもない。

引っかかるのは以下の2点だ。

- 敵の女性エースパイロットで最終的に味方になる青い肌の戦士がメルダと言いメリアと経歴も名前も似ている
- 敵の帝王の側近で青い肌のセレステラという女性はジレル出身で読心能力があり、その能力ゆえに苦勞したという。【青】【苦勞】【読心能力】という特徴がリサとかぶる

ただし、ちょっと引っかけりを感じるのはおそらく筆者だけだろう。

余談だが、ゴーパーリアンと宇宙戦艦ヤマトは不思議な縁がある。ゴーパーリアンの設定資料集はエム・イー・エフより発売されているとの情報で、エム・イー・エフのホームページを見に行くと、【今後の活動、商品等はチーム・ストライク！のサイトでご紹介していきます】とある。そこで、チーム・ストライク！ホームページを見に行くと、突然宇宙戦艦ヤマトのビジュアルが目飛び込んできた。何のことは無い、ヤマト復活篇のコスモゼロ 21 や、SUS 戦艦のガレージキットを販売していた会社なのである。

筆者のメインは宇宙戦艦ヤマト研究であったので、当然それらの製品は知っていた。つまり、ヤマトからゴーバリアンに行き、長い長い旅路の果てに到達したのは、再びヤマトの世界だったわけだ。

ちなみに、筆者が見た時には既にゴーバリアンの設定資料集は売られていなかった。中野のまんだらけまで行って探したが、店員から滅多に入荷しないから予約も受け付けられないと言われてしまった。そこは残念だ。入荷しているレアな状況に偶然遭遇するまで、何年掛かったかわからない。

ちなみに、ゴーバリアンの設定資料集はグロイザーX とセットになっている。グロイザーX は、空爆ロボと呼ばれるが、ロボット形態が脇役でメインが航空機形態という点がユニークなアニメだ。しかし、この路線はあまり受けなかったようだ。マクロスのバルキリーになると、航空機形態をメインと考えるか、ロボット形態をメインと考えるかでファン層も割れてしまう。しかし、ロボット形態軽視を貫いていくと、最終的にロボットへの変形は不要になり、宇宙戦艦ヤマト的な世界に行き着く。しかし、それは作ることも視聴者層が受容することもハードルが高い世界であり、ビジネスとしての現実解はロボットを出さざるを得ない。ゴーバリアンにおけるサイコアーマーとは、より現実的な解を出すために試みであったとも言える。

余談を言うなら、子供の頃、グロイザーX は筆者にとってちょっと気になるアニメだった。実際にはほとんどのエピソードを見ていないわけだが、主題歌をワンフレーズだけ歌えたり、印象は強く残っている。別の印象に残るアニメ、サイコアーマー・ゴーバリアンと関係があることを知るのは興味深いことだ。

宇宙戦艦ヤマト(1974年)との関係

ガミラス星風にガラダイ星に穴が空いていることや、グランドーが発進する際地面を割って出てくるところなどは、1974年の旧作宇宙戦艦ヤマトの影響と見ることもできる。しかし、細かいところはあまり似ていない。現実の問題として先行する宇宙戦艦ヤマトや機動戦士ガンダム、超時空要塞マクロスなどからの影響はあるように見えるし、シド・ミード等からの影響も感じられることもある。音楽にはヴァンゲリスの影響もありそうだ。しかし、そのような他作品からの引用は珍しいものではなく、他の作品でもよくあることだ。それを理由に、NGとまでは言えない。

一方で、独自性のある新しい描写も多い。それらも総合的に考えて、【模倣がチャチ】という要素を踏まえてもゴーバリアンは意義深い作品であったと筆者は感じる。

エンディングテーマの問題

エンディングテーマは【愛する人よ、抱きしめていよう♪】で始まり、リサが花をサイコジェネスする映像が付く。これは、普通に解釈するとリサの愛する人はイサムということになる。事実としてリサはイサムが大切だ。

しかし、最後にサイコジェネスした花はゼクーに対して贈られた。そして、映像にイサムが登場するわけではない。実は、リサが愛する人にゼクーが含まれる可能性がある。

アニメクライシス 1983 論

ゴーバリアン研究から派生的に産まれたのがアニメクライシス 1983 論だ。これは、1970年代後期の宇宙戦艦ヤマトブーム以後、右肩上がりですべてを向上させてきたアニメの最初の危機が1983年に訪れたことを意味する。1983年前後のアニメ作品には、非常に高い水準を狙いながら失敗したアニメが多いようだ、と気付いたことによる。安定したシリーズに思えたシリーズが終わったり曲がり角を迎えるケースも多かった。

詳細は以下にまとめた通りだ。

- <http://mag.autumn.org/Content.modf?id=20140829083655>

なぜ、それを見出したのだろうか。

筆者は宇宙戦艦ヤマト完結編という映画を研究していた。その結果として、高い志が空回りして、あまり映像に反映されていないという現象に突き当たった。また、客層もその部分をあまり見ようとはしていなかった。

その後で、ゴバリアンの研究に着手した後で、高い志が空回りしている現象を見出してしまった。それはかつてヤマト完結編で見た光景と似ていた。

実は宇宙戦艦ヤマト完結編とゴバリアンは同じ 1983 年の作品だと気づいたことで世界が広がった。更に、1983 年のクラッシュジョウも幻魔大戦も同じなのだ。

問題はどこにあるのだろうか。

見出されたのは 2 つの壁だ。第 1 の壁はスタッフの壁だ。作品の水準を上げていくと、スタッフが受容できない水準になった瞬間に、作品の意図が末端まで伝わらない現象が発生する。アニメはスタッフが多いので、非常に多くの人数が関わる。それゆえに、多くの人間の感性が入って作品が豊かになるのだが、一線を越えるとそれは作品そのものの首を締めてしまう。スタッフの多数派が理解できない表現は、言われた通りの最低限のことしかやってもらえなくなり、追加の価値は期待できなくなる。

もう 1 つの壁は観客の壁だ。当然客は娯楽のためにアニメを見るわけで、そのための勉強などはしたくない。たとえば、別の業界から著名で優秀な人材をスタッフとして連れて来ました……ということはできるが、彼の素晴らしい仕事が客から受容されるかは別の問題なのだ。ただ単に巨大ロボットに乗り込んでヒーロー気分になりたいだけの観客は、別にアート界のトレンドなど知りもしないし、知りたいとも思わないのだ。たとえば、世間で流行っている人気イラストレーターを起用して失敗したアニメの実例

もある。シド・ミードという大物を起用した∀ガンダムはファンの間でも賛否が激しく、YAMATO2520 に至っては完結すらしなかった。アニメにはアニメのトレンドがあり、別にアニメを見るための他の世界のトレンドなど誰も勉強したくはないのだ。

つまり、1983年前後のアニメ作品は、この2つの壁のどちらか、あるいは両方に突き当たってしまったケースが多く、作品の品質低下や、ファン層のアニメ離れを誘発してしまった可能性がある。

では、アニメクライシス 1983 なる現象があるとして、いったいどの作品を典型例として取り上げれば良いのだろうか。筆者はゴーバリアンだと思った。なぜなら、クラッシュジョウにしろ、幻魔大戦にしろ、成功した原作のあるアニメ映画だ。失敗の原因を語るのは容易であるし、それを是正して進める限界を把握することも難しくない。人気シリーズの新作であるヤマト完結編もそれに準じる。それに対して、アニメオリジナルの企画であるゴーバリアンは、原作らしい原作が無いために、可能性は無限大だ。そして、若いスタッフ達は、その無限大の可能性を本当に追求してしまった印象を受けるのだ。当然それは無謀なことだ。ガロムを作ったばかりのアトラスがいきなりメリアに戦いを挑むようなものだ。だから失敗はある意味で必然だ。おそらくアニメ化が現実のものとなった時点で、【勝った】という手応えがあったものと思う。アトラスがメリアに勝ったと思いついたのと同じだ。しかし、実際は勝ったのではなくこっそりあとを付けてグランドーの位置を知りたかっただけだ。しかしアトラスは勝ったと信じ込んで引き返してしまった。同じように、ゴーバリアンの現場も、アニメ化決定以後が本当の修羅場になったものと思う。素晴らしい作品を作ろうと頑張る努力そのものが作品を地獄に引き釣り込むのだ。しかし、若い新参スタッフの多い環境では経験不足ゆえに問題を解消することも難しかったのだろう。

ここは重要なポイントなので、強調しよう。

経験の大小の差は、問題が派生したときに大きく露呈する。何も問題が無いときは、手をより早く動かせる若い力の方が優れているように見える

かも知れない。ところが、問題が起こると、問題の種類は千差万別なので、そう簡単に対処方法は分からない。ある程度経験があれば、過去の経験に照らして、どこをどうすれば良いのかが見えてくるが、経験が無いと考えるための取っかかりもない。

そのため、若いと出口のない迷宮に迷い込みやすい。ゴーバリアンの一部はそういう世界に迷い込んでしまった可能性がある。まさに【若さ故の過ち】である。

しかし、若さは過ちだけを連れてきたわけではない。

高い理想も一緒に連れてきたのだ。

ゴーバリアンの映像をポーズしつつ丹念に見ていくことで、そのカケラを拾い集めて再構成すると、驚くほど芳醇な世界が組み上がっていくのだ。それは極めて面白い経験であった。普通に見ていると、単なるイマイチの作画にしか見えない何気ないカットでも、ポーズして良く見ると発見の多いことよ。それは作品に貢献することに失敗した表現かもしれないが、興味深いチャレンジであったことも事実なのだ。

だから【ゴーバリアンを見る】、【ゴーバリアンは面白い】という話ではない。ゴーバリアンにも限界はあるし、そもそも失敗した表現も多く、見応えのない映像も多い。ただ普通のアニメのように漫然と見ているだけではつまらないかもしれない。

しかし、紛れもなくゴーバリアンはそれまでのアニメとは違う世界に行こうとしていたのだ。そのために何を準備し、どのような方法を考え、最終的に何をゴールとしたのかを考えるのは興味深いチャレンジとなる。それは、たとえば、戦前に構想された【弾丸列車】について調べることに似ている。【弾丸列車】の構想は昭和 20 年の終戦によって頓挫してしまった幻の計画だ。しかし、東京から大阪や下関に向かう高速列車鉄道を建設しようとしていたのは事実なのだ。最終的に新幹線として結実する計画であるが、新幹線は新幹線であり、弾丸列車と全く同じではない。そこで、実現しなかった幻の弾丸列車のことを考える意味はある。同じように、理想に手が届かなかった幻の理想としてのゴーバリアンを見ることにも意味は

あるだろう。それは実際の画面の向こう側に、本来構想されたであろう理想のゴーパーリアンを構築するクリエイティブな作業になる。

実際に復活したゴーパーリアン？

2000年のOVA【真ゲッターロボ対ネオゲッターロボ】に収録された映像、【ダイナミックスーパーロボット総進撃!!】にゴーパーリアンが登場している。ただし、レンタルで借りた【真ゲッターロボ対ネオゲッターロボ】には収録されていなかった。全ての【真ゲッターロボ対ネオゲッターロボ】に収録されているわけではないようだ。見たい時は、その点に注意して探すといいだろう。

さて内容は、歴代永井豪巨大ロボット総出演で暗黒大將軍と戦うが負けそうになる。そこで、最後にマジンカイザーが出てくる。要するに、歴代永井豪巨大ロボットは全てマジンカイザーより弱いという表現であり、これを気持ちが良いと思うか否かは人によりけりだろう。

ちなみにゴーパーリアンは、アニメでは一度も使っていないが、割と多くのビジュアルで持っている姿が描かれるバズーカ砲を持って出てくる。ゴーパーリアンの世界にはいないはずの暗黒大將軍と戦う等、かなり違和感がある。本来暗黒大將軍はマジンガー世界の住人であるはずだ。そういう意味で、やはりマジンガーに花を添える程度の出番だと思った方が良いでしょう。

しかし、動くゴーパーリアンを見られる機会は非常に少ないため、それでも見る価値はあると言える。

ゴーパーリアンの功

ゴーパーリアンという作品の功罪をまとめてみよう。

まずは功績からだ。

- 若いクリエイター達にチャンスを与えた
- (勘違いを含め)高い志を掲げた
- 表現内容に多くのチャレンジを含んだ

それらの全てが画面に描かれているわけではないのだが、それらの要素を1つ1つ拾い上げていき、頭の中で再構築しながら見ていると、とてもエキサイティングだ。どう考えても実際に製作可能だったとは思えない、もの凄い高レベルのアニメ作品が浮かび上がってくるからだ。おそらく、【ナック制作だから作画の質が悪い】と認識するのは正しくなく、程度の差こそあれ、どの制作会社に持ち込んでも、これをコア・スタッフが思い描いた通りに作り上げることができなかつたのだらう。志は単に高いだけではなく、高すぎたのだ。

ゴーパーリアンの罪

ではゴーパーリアンの問題は何かだろうか。

- マジンガー顔は過剰に分かりやすすぎた
- アクセルを踏みすぎた
- 尺が足りず食いたら無さを残した
- スタッフロールをきちんと作れなかつた（最終回までエンディングにドムソンの名前が!）

一般論として、アニメが分かりやすいことは客層を広く取ることができ、良いことだ。しかし、それが過剰になると【分かる前に分かってしまう】ことを可能にする。そのため、ゴーパーリアンの主題はあまり理解されず、【スーパーロボットとしてもリアルロボットとしても中途半端】として評されてしまう。洞窟の奥に隠された秘宝を見ることなく、入口で引き返してしまった人達は多い。

アクセルを踏みすぎたというのは、こうやって自分のアニメを作ることが初体験のスタッフが多く、つい思い入れを入れすぎた面があることを意味する。小説ではよく、【処女作には作家の全ての要素がある】と言われるが、初めてのことなら何もかもをつい入れてしまいがちだ。しかし、それは末端のスタッフに過剰な負担を強いることになり、なかなか上手く機能しない。尺が足りないことは、この問題の裏の顔だ。詰め込みすぎた内容に相応する長さは確保できていなかった。かなりの台詞量がありながら印

象を残さないキャラクターも多い。

スタッフロールの問題は最悪だ。そもそもどこの誰がどう関わっているのかも良く分からない。作画が良くないと言われるゴーバリアンだが、それほど悪くない時があれば、最悪ということもある。しかし、スタッフロールが変化しないので、どのようなスタッフがやったときに善し悪しが出るのかも良く分からない。脚本、コンテ、演出の名前だけはサブタイトルと一緒に出るので辛うじて分かるが、その他の名前はかなり闇の中だ。(設定資料集に、各話の作画監督と美術監督の名前はありますが典拠は明確にされていない)

その結果として、未だにゴーバリアンは謎の多いアニメ作品としてここに残っている。

永井豪論とゴーバリアン

マジンガーZ で一斉を風靡した永井豪は、一見して【ワンパターンの巨大ロボットアニメ】の元祖のように思えるが、子細に見ていくとそうでもない。つまらなくありきたりの巨大ロボットアニメとは、要するに腕力も知力も見識も大人に勝てない子供が、巨大ロボットというパワーを手に入れて大人に優越してヒーローになるというものだ。合体ロボットには複数のパイロットがいるが、合体するとメインパイロット以外の存在感が消えてしまう場合が多く、巨大ロボット=操縦者の僕=視聴者の僕という構造が当てはまる。要するに未熟な僕がヒーローになるために足りないものを提供してくれる便利なパワーが巨大ロボットなのだ。

ところが、最初期の永井豪のマジンガーZ のコミックはそのような物語になっていない。少年の兜甲児は祖父からマジンガーZ を遺産として遺される。マジンガーZ は凄い力を持つ巨大ロボットだ。しかし、ここからが決定的に違う。そこで提示されるのは、神にも悪魔になれる力だ、という重要な示唆だ。兜甲児少年は、まずここで神を目指すか悪魔を目指すかそれとも別の道を進むのか、遺された力を捨ててしまうのか決断を迫られる。しかし、決断すれば良いというものではない。良いことにそのパワーを使

おうとして、誰かを傷つけてしまうこともあるだろう。高いハードルだらけなのだ。つまり、この場合のマジンガーZとは正義の守護神ではない。価値観抜きの単なるパワーなのだ。価値観を問われているのは兜甲児の方なのだ。そのための象徴的な存在としてマジンガーZは存在する。

そのような物語が作り出される理由は簡単で、永井豪とはそのような赤裸々な物語を描く漫画家だったのだ。たとえば、コミック版のデビルマンなどを見れば分かることだろう。

つまり、永井豪本人の思惑と離れたところでアニメはヒットしてしまったと思われるのだ。

これは、ワタリが原作者の意図から離れたにも関わらず映画化してヒットしてしまったことと同じだ。

永井豪と白土三平の差は、そのヒットを永井豪は肯定したが、白土三平は否定したことだろう。しかし、最終的な結末は大差ない。白土三平は東映と縁を切ってワタリのテレビ化は実現しなかった。一方で、永井豪と東映動画の関係もおかしくなり、ゴーバリアンを含むいくつかのアニメはマジンガーZをヒットさせた東映動画ではなく、ナックで制作されている。

WikiPedia のグロイザーX の項目から転載してみよう。

ナック社長の西野聖市によれば、当時永井豪が『マジンガーZ』をめぐる東映を相手に裁判を始め、東映が「一切永井豪の作品をやらない」という姿勢を見せたため、ナックに持ちこまれた企画だったという。

ナックの西野聖市といえ、ゴーバリアンでも名前が出てくる人物であり、ゴーバリアンも同じ流れの上にあると思うべきだろう。

では、いったいどこに問題があったのだろうか。

アニメクライシス 1983 論では、アニメには2つの壁があることを示唆できた。2つの壁とはスタッフの壁と観客の壁だ。作品は上を目指すことでより愛されることができ、壁を越えた瞬間に【上を目指すこと】が理解されなくなり、逆にブレーキとして作用するという論だ。このうちス

タッフの壁はスタッフが多くなればなるほど水準が下がる傾向がある。より多くのスタッフに関わるなら、意思疎通は難しくなり、大胆な挑戦はやりにくくなるのだ。だからコミックで可能だった表現が、より多くのスタッフが動員される実写の映画や、更に多くのスタッフが動員されるアニメの中では上手く扱えない可能性がある。

同じような意味で、観客の壁もアニメ化で水準が下がる。コミックは意識的に買った客しか読まないが、テレビは【点けたらたまたまやっていた】という程度の人も見ることになり、客層が広がるのだ。

この2つの要因により、コミックで成立した大胆な表現が映画やアニメでは成立しない可能性がある。

しかし、その壁は存在を意識することが難しい。目に見える壁がそこにあるわけではないし、ここから先は壁の向こう側ですよ、という標識があるわけでもない。そもそも、関係する人達の顔ぶれ次第で、いくらでも壁の位置は移動してしまう性質のものなのだ。

更に悪いことに、少なくとも壁のこちら側では【質の向上イコール人気アップ】として機能するのだ。だから、人気を得ようとして、質を上げることが間違いにつながることはなかなか気づきにくい。

従って、努力を積み重ねれば自動的に人気が出るようなものではなく、どうしても試行錯誤が避けられない。

事実として、永井豪の巨大ロボットアニメは、マジンガーZのあと、試行錯誤が繰り返される。特撮人形劇となったXボンバーや、ロボット形態がむしろ従となるグロイザーX、等身大になったサイボットロボッチなどだ。しかし、それらは単なる迷走ではなく、創造的な試行錯誤と呼んだ方が適切だろう。何かを掴むまで、様々なチャレンジが繰り返されたのだ。

そして、当然ながらゴバーリアンもチャレンジだ。

そのチャレンジを実現するために動員されたスタッフ達も、自分達の作品への初挑戦というスタッフが多く、チャレンジに更にチャレンジが継ぎ足され、ゴバーリアンは他の作品と比較しても、特に高い理想を込められてしまった作品になってしまったのだろう。

しかし、高すぎる理想は、実は周囲の人間達を置き去りにする。

結局、ゴーバリアンの敗因はここに絞られる。

客が待っていたのはこれではなかったのだ。

作画や演出の不備などは、実は本質と何も関係無い。

究極的に客はこれを待っていなかったのだ。クリエイターの考える理想像と、客が思い描いた理想像のギャップは大きかったのだ。(よくある話ではあるが)

21 世紀のゴーバリアンの可能性

あえて、終わったはずのゴーバリアンの可能性を 21 世紀の現代、模索する意味がある……と気づいた。それには以下の理由がある。

- リバイバルブーム
- 21 世紀のサイコジェネス

映画やテレビの世界では、古いタイトルをもう 1 回作り直す活動が盛んだ。宇宙戦艦ヤマトもリメイクされた他、ハンター×ハンター等も再アニメ化されている。かつての続きをアニメ化するのではなく、最初から再度アニメ化されているのだ。実写の世界でもリメイクは盛んで、今やゴレンジャーが登場する戦隊映画や、仮面ライダー1号2号が登場するライダー映画も珍しくない。それどころか、宇宙鉄人キョーダインや、大鉄人ワンセブン、美少女仮面ポワトリンまでが映画に登場する時代である。この動きは日本のみならず海外でも盛んだ。サンダーバードのリメイク映画はあったが、再度またリメイクされているし、スペース 1999 のリメイクであるスペース 2099 というタイトルもちらちら見える。スタートレックの映画も、最近のはかつてのカーク船長の話に舞い戻ってきている。そういう中で、今の時代に合ったゴーバリアン像を再度考えてみることは意味があるだろう。もちろん、商業的にゴーバリアン復活があり得るほどの人気や知名度があるのかと言えば、そこは疑問だ。しかし、ファンが妄想するレベ

ルならば問題は無いはずだ。

さて、21世紀のサイコジェネスとは何だろうか。超能力は1970年代から1980年代にかけて、そこそこ人気があり、説得力もあった。ユリ・ゲラーがテレビの特番に出ていた頃の話だ。たとえば、テレビで超能力者が超能力を送ると、視聴者の持つ壊れた時計が動き出す等のパフォーマンスが行われた。当然、視聴者は多いので、壊れたと思って仕舞い込んだ時計を出して来たら、その時の振動で動き出した人もいだろうから、実際に時計が動いた人もいただろう。もちろん、大多数の時計は動かなかったようだ。だが、壊れた時計が動いたというパフォーマンスは成立し、うち時計はダメだったが実際に動いた人はいるという印象は与えることができた。もし壊れた時計が直るなら、その延長戦で巨大な兵器を作り出すことができるかもしれない、という程度の説得力は1983年当時、あったかも知れない。

しかし、今やユリ・ゲラーも、ポケモンの【ユンゲラー】に文句を付けて裁判を起こした男として有名になってしまった。今や、彼にも超能力にもそれほどのインパクトはない。

では、もうサイコジェネスはあり得ない話なのだろうか。サイコジェネスの本質とは、図面から直接最終完成品を生み出す方便としての設定である。超能力は目的ではなく手段なのだ。それゆえに、時代の変化にともなって、同じ目的を達成する他の手段を模索してみよう。

すると、1983年当時には無かったが、今なら存在する機械がある。それが3Dプリンターだ。現実の3Dプリンターはいきなり最終完成品が出来上がるようなものではないが、夢想上の理想的な3Dプリンター、3Dデータを入れれば最終完成品が出てくるような機械だ。

つまり、以下のように考えることもできる。

- 3Dプリント=21世紀のサイコジェネス

とすれば、理想的な携帯用3Dプリンターを持った少年達が、その場で

銃を作って戦う描写もそれほど無理とは言えなくなってくる。発射可能な銃とは、3Dプリンターで実際に制作されているアイテムの1つなのだ。

とすれば21世紀のグランドオーチーム像は、以下のようになる。

- ゼクーは異星の高度な3Dプリンターを地球に持ち込んだ人物
- 仲間になる少年少女はそれを使いこなして様々な道具を作り出せる者達（頭の柔軟さが求められるので、大人ではなく、少年少女が求められる）
- 読心や予知は3Dプリンターで実現出来ることではないので、その要素は取り込めない。リサの能力はむしろ3Dプリンターで食事を作り出す才能。ライラの能力は敵のステルスを破るための新型センサーを即興で作り出す力になるかもしれない
- ピケ・プケは双子ではなく、自分そっくりの動く人形を3Dプリンターで作出した少女とその人形になるかもしれない
- トンガリがガラクタから作り出したタッピー/クッピーは3Dプリンターで作ったことにされるかもしれない
- 超能力が弱まって自力でジェノサイダーを作れなくなったメリアは、3Dプリンターが使用する素材のストックが尽きてもう作れないことになるかもしれない
- 敵による精神攻撃は、超能力ではなく、言葉によって相手の心を攪乱する方法で十分だ。言葉さえ巧に使えば、戦えない状態に追い込むことも難しくない。相手はまだ子供なのだ
- ガラダイン星でバリフォークを含むゴーバリアンを作り出せる理由は、ガラダイン星でなら、素材の入手が容易でより複雑で凝ったモデルを生成可能という理由になるかもしれない
- ミリー・リーはまさに3Dプリンターで作られた動く美少女フィギュアになる。（実際に、美少女フィギュアは3Dプリンターで作られるモデルの典型例だ）

しかし、超能力の表現が 3D プリンターに置き換わったとしても、物語の本質に差は出ない。それは手段であって目的では無いからだ。超能力があろうとなかろうと、3D プリンターがあろうとなかろうと、人間には心があり、それを捨てて生きていくことはできないからだ。手段が変化しても、ガラダインは孤独な独裁者であり、クリストは野心家であり、オルドンは辛辣な皮肉を言い続けるだろう。そして、3D プリンターは何でも産み出せるがゆえに、所有者の心理表現として有効に機能するに違いない。

もう 1 つのメリットが 3D プリンターにはある。それは【超能力は目に見えないので、間接的な表現に頼る比率が高くなり、分かりにくい】という弱点を補えるからだ。当然、超能力は目に見えないが、3D プリンターは目に見える。

あとがき

本書は以下の特徴を持つ。

- おそらく、筆者の書いた本の中でもダントツに売れない本になるであろう
- 執筆するために費やしたコストは、おそらく最高レベルであろう
- 時間もたっぷり掛かっている。ポーズを入れつつ 30 分の 1 話を見るのに 1 時間かかり、まとめを書くために更に 30 分掛かっている。つまり、26 話は 13 時間ではなく、39 時間になる。

意地で馬鹿なことをしたと思うが、成果はあった。そこまでして見えてくる驚異の世界がそこにあったのだ。

参考文献

永井豪 TV アニメ大全

- **ISBN:** 978-4575295313
- 双葉社

- 2003/03 発行
永井豪デザインスケッチオブスーパーロボット
- ISBN: 978-4840223409
- メディアワークス
- 2003/03 発行
マイアニメ 1983 年 8 月号
- 秋田書店
- 1983 年 8 月 1 日発行
「ゴーパーリアン」「グロイザーX」設定資料集 (懐ロボ メモリアル・コレクションDX ダイナミック企画編 VOL.2)
- エム・イー・エフ
- (奥付に発行日は書かれていない)
サイコアーマーゴーパーリアン DVD-BOX 廉価版
サイコアーマーゴーパーリアンレンタル DVD
よいこ (小学館、ゴーパーリアン連載掲載号。August 1983 – February 1984。全 7 冊)

未入手の参考文献

- レコード (シングル、アルバム)
- 小学館のテレビ名作(3 冊)
- 小学館のテレビ絵本(3 冊)

付録 1・英語表記

英語版 Wikipedia から日本語と英語の表記の対比をまとめた。ただし、ネコパンの表記が濁点のネコバンであったり、ライラの父の会社が本編中では SWANY CO.,LTD と表記されているにも関わらずライラの姓が Swani になっている等の疑問は存在する。

- サイコアーマー=Psycho Armor
- ゴーパーリアン=Govarian

- レイド=Raid
- ガロム=Garom
- フラインジャー=Flynger
- バランジャー=Baranger
- ジェノサイダー=Genocider
- グリング=Guringa
- ザリウス=Zarius
- ボーバル=Bobal
- バタム=Batam
- デスガンダー=Death Gander
- ドグロス=Doguros
- イサム・ナポト=Isamu Napoto
- アチカ・リサ=Lisa Achika
- クルト・バスター=Kurt Buster
- ハンス・シュルツ=Hans Schultz
- ライラ・スワニー=Layla Swani
- カリム・アトラス=Karim Atlas
- ピケ=Pike
- ブケ=Puke
- トンガリ=Tongari
- ミッキー=Michie
- ゼクー・アルバ=Zeku Alba
- オルドン=Ordon
- ネコバン=Nekoban
- メリア=Meria
- クリスト=Christo
- ドムゾン=Domson
- ガラダイン皇帝=Emperor Garadain

付録 2・海外展開

- 1988 年、韓国で사이코아머 고바리안 or 싸이코 아머 고바리안として放映されたらしい
- 台湾では海王星战士として知られているらしい

付録 3・よいこのよいこ閲覧放浪記

某月某日。設定資料集の入手で、関連書籍の全貌がおぼろげに見えてきた。まだ見ていないものは幼児向けが多いのだが、閲覧可能なものは見た方が良く考えた。……というのは、意外と幼児向け書籍に重要な情報がさりげなく載っている場合があるからだ。

子供の頃の経験を語ると、マシンハヤブサというアニメには V1 エンジンから V5 エンジンまで存在していたのだが、実は子供向けテレビ雑誌で V6 エンジンを見た記憶がある。おそらく、何らかの理由で登場しなかった設定が出てきたものだろう。他にも実際に出てこなかった設定が語られている事例を見た記憶がある。それと似ているものとして、大空魔竜のポリューション・プロテクトの解説が実際のアニメと全く違っていた記憶もある。

低年齢向けだからといって馬鹿にはできない。

そこで調べてみると、絵本関係は図書館での閲覧はかなり困難で、古書でも滅多に無く、あっても価格高騰と分かった。とすれば、残るのは【よいこ】連載版だ。そこそこメジャーな雑誌の【よいこ】なら図書館を探せば閲覧できだろうとターゲットを【よいこ】に絞った。1983 年 8 月号から 1984 年 2 月号という範囲も明確に分かっているから、難しいことは何もない……はずであった。

ともかく、【よいこ】の収蔵について串刺し検索を行った。

その結果、愕然とした。そこそこの名の知れた雑誌だと思っていたが、収蔵している図書館はとても少ない。

事実上、閲覧しに行けるのは国会図書館と神奈川近代文学館だけだった。

国会図書館は過去にも行ったことがあるが、利用がやたら面倒くさいので、神奈川近代文学館に的を絞った。ここは何度も行ったことがあるので迷わない。東急東横線に飛び乗って横浜を目指した。元町・中華街で降りて歩けば遠くはない。しかし、迷った。神奈川近代文学館には何度も行ったが図書室には行ったことがなかったからだ。

人に聞いてやっと入るとすぐ愕然とする現実を突きつけられた。

よいこの創刊号しかないのだ。目的の号数は所蔵していない。

目の前が真っ暗になった。

横浜まで来てこの結論はかなり厳しい。

なぜそうなったのか。

それは【書誌情報】と【収蔵情報】が完全に分離していない検索結果のせいだった。つまり、【よいこ】を検索すると【よいこ】全体を示す書誌情報がヒットし、所蔵図書館の情報も出てくるが、個々の所蔵図書館に全冊があるかは別の問題だ。

要するに利用者である自分の確認が甘かったのだ。

ともかく、改めて探索をやり直した。

国会図書館では、東京の本館と上野の国際子ども図書館の二箇所【よいこ】はあるという情報が出てきた。また、デジタル化されているという情報も出てきた。デジタル化されていれば、どこの国会図書館に行っても閲覧可能だという。

要するに東京永田町の国会図書館に行けばそれで良いのだ。

しかし、閲覧してコピーをもらうには、利用者登録が必要だ。

ともかく、国会図書館に利用者登録を申請した。

書類が不備で戻って来たからまた送った。

そして利用者カードを手に入れて永田町に向かったわけである。

ずいぶん長かったが、やっと【よいこ】に対面できる。そう思っていた。

国会図書館の端末に座って検索すると確かにデジタルデータの【よいこ】がヒットした。しかし、途中までしかない。1970年代の途中までしか存在せず、1983年は出てこない。

そんな馬鹿な。

改めて端末の検索結果をよく見ると、デジタル化されているのはここまだ、残りは紙の状態の上野の国際子ども図書館にある……と出ているではないか。

上野の国際子ども図書館も国会図書館のカードで入れるから、今すぐ永田町から上野に向かおうかと思った。

だが、それはできなかった。

なぜなら、その日は永田町の国会図書館はオープンしているが上野の国際子ども図書館は休日だったからだ。

その日は引き上げるしかなかった。

何と云うことだ。

翌日、改めて上野に出向いた。国際子ども図書館は、国立博物館の隣、博物館動物園駅跡の目の前にあった。

さっそく、館内閲覧の申請を行ったが、一度に見られるのは5冊までだ。1983年分8月～12月の【よいこ】を申請して、待つことしばし。やっと対面できた。そして、コピーサービスを利用するためにゴーバリアンの記事のページ数を記録して返却。残りの1984年1月～2月の【よいこ】を申請して閲覧。ページ数を記録した。この2冊を返却して「さあコピーを申請しよう」と思ったら端末にメニューが出てこない。

おかしいと思って係員に確認すると、館内閲覧中の本しかコピーを依頼できないという。

また最初の5冊を申請して出てきた後でコピーを申請。膨大な待ち時間だ。

それが終わるともうお昼だった。

昼になると、窓口が閉まってしまう。

しかし、午後までは待てなかったのだから、残り2冊のコピーはネットから申請を行うことにして、その日は退散した。

そして、さっそく残り2冊のコピーをネットで申請した。送料が必要で割高になるし、待ち時間も長くなる。それでも、上野にまた行ってそこで

長い時間拘束されるよりはマシと思って申請を送った。

だが、その直後、世間はゴールデンウィークに突入していた。コピー業務も止まってしまうことは容易に予想された。

コピーが届くまで、まだまだ長い時間を必要とした。

そして、そのあとで国際子ども図書館から遠くない谷中のギャラリーで落語を聞く機会があった。その時に思った。「少し早めに出て国際子ども図書館に寄ってくれば送料も掛からずコピーがその場で手に入ったものを!」後の祭りである。

ある日突然、郵送でコピー結果が届いた。

目と口がある愉快的カタツムリメカとも再会である。

【よいこ】版ゴバリアン連載全話のコピーは手に入った。

それをベースに、本書の第4版はここにある。

長かった。

オマケ

クリストの自転車編

「クリスト、おまえ最近サイキック自転車に乗ってるんだって?」

「うん。クリスト改めサイクリスト」

ジャギーの自慢編

「メリア、おまえ戦士の称号を剥奪されたことがあるだろう」

「ぎくっ!」

「クリスト、おまえ戦士の称号を剥奪されたことがあるだろう」

「ぎくっ!」

「その点、オレさまは一度もそんな経験が無い」

「作戦が失敗したあと、宇宙要塞に戻る勇気が無かっただけだろ」

「ぎくっ!」

ガラダインの憂鬱編

「わしは宇宙1強い」

「あなたっ! またロリコンばい趣味を丸出しにして!」

「いやその……。しかし、わしより妻は強い」

シーラの動物編

「この子はヌーミン」

「ははは、見慣れない動物だな」

「動物じゃないわよ。ヌーミンはね。ヌーミン谷に住んでいるヌーミントロールなのよ、分かった？」

ミッキーのチェンジ編

「やあライラ。驚かせて御免ね。僕はミッキー。新しい仲間なんだ」

「チェンジでよろしく。ああ、今度はもっと可愛いミッキーをお願い。舞浜にいるネズミが良いわね」

エリナの夢編

「君の髪の毛、なんで色が変わったのだ？」

「染めてるに決まってるでしょ」

「せっかくの金髪をなぜやめた？」

「決まってるでしょ。夢見る乙女は赤毛なのよ。そうでしょマシュー」

「ゼクーだ」

ロスの悩殺編

「初登場は長ズボンだったのに、どうして半ズボンに替えたんだ？」

「だってエリナがあんまりミニスカートでパンツ見せて自分をアピールするから対抗したくなっただよ」

「誰か半ズボンで悩殺できたか？」

「いや、達成前に最終回だよ」

「残念だったな」

「メリアさん、絶対ショタコンだと思ったのに、第 25 話で死んじゃった！」

フラインジャーの戦隊編

「僕らも活躍したい」

「どうするんだよ」

「5色に塗り分けで、飛行戦隊フラインジャーを結成するんだ」

「今どきの戦隊は6人目の追加戦士が必要だぜ」

「じゃあ、その時は balanjer に来てもらうってことで」

「あ、追加戦士のテーマ曲が分かった。バンバラバンバン♪」

ミスターXのマリオネット編

「教えてください。ミスターXのXって何ですか。それを考えると夜も眠れません」

「秘密だ」

「未知を表すXですか。それともライダーXですか。Xウィングファイターとか」

「どれも違う」

「まさかXボンバー……」

オルドンの変身編

「エリナ。おまえにしか出来ない戦い方をおしえてやろう」

「なになに。教えて」

「まず金髪で敵の前に出る」

「うんうん」

「そしてハニーフラッシュと叫んで自分の服を超能力で破る」

「それで?」

「髪を赤く染め直して戦闘コスチュームをサイコジェネスする」

「それからどうするの?」

「愛の戦士、キューティーハニーさと名乗る」

「何それ」

「金髪から赤毛に変わったおまえにしかできない戦い方だ。ほっ」

「帰るわ」

イサムの荒野の少年編

「ねえイサム」

「なんだい?」

「あなたの心には荒野のイメージがあるわ」

「少年時代の頃、子役として日本製の西部劇アニメに出演していたことは内緒だぜ」

バスターの努力と根性編

「見てくれ。俺のサイコジェネスした戦闘機を。そうだこれはバスターマシン1号と呼ぼう」

「バスターさん、それ違うと思うあるよ」

「見てくれ。俺のサイコジェネスしたレイド用の銃だ。そうだ。これはガンバスターと呼ぼう」

「バスターさん、それもっと違うと思うあるよ」

トンガリの女湯編

「リメイクするとき、男だったキャラクターを女にするのが定番だよな」

「ギャラクティカのスターバックや、ヤマトの山本あるね」

「じゃあ、トンガリ、おまえ女になれ」

「そんな。女になったらハンスさんと男の付き合いができなくなってしまうあるよ」

「でも女湯に入れるぜ」

「もともと、男でも入ってたような気がするあるよ」

パルダールの望遠鏡編

「天体望遠鏡か」

「天文学者になりたかったんだ」

「で、今は何を見てるんだ?」

「ダイングラームの女風呂」

「……」

「いやー、地上で見るより宇宙から見た方がよく見えるんだ」

「そんなことより、俺の半ズボンを見てくれ」

「悪いな。俺にはショタ属性はないんだ」

ハンスの家族編

「今まで騙してきて悪かった。俺本当は宇宙人なんだ」

「ハンス、どういうことだ!」

「オヤジはガミラスの冥王星基地の司令官で、妹はヒルデっていうんだ。可愛い妹だぞ」

ピケとプケのお仕置き編

「よし。お仕置きだ。ピケとプケのスカートめくってパンツを下ろして、お尻をパンパンと」

「児童ポルノ防止法違反であなたを逮捕します」

「いや、そんなエロシーンじゃ無くて、ただの子供のお仕置きなんだけど」

「話は署で聞きます」

「そんなあ、ゼクーの旦那、助けて!」

メリアの憂鬱編

「ずっと地球にいたから、超能力もどんどん弱っているのよ」

「メリア、もう兵器をサイコジェネスすることもできないのか?」

「そうよ、今はせいぜいこれぐらい……」

「うぎゃあ」

「こうやって、生身のイサムを殺せる程度。ゴーパーリアンには勝てないわ。ってイサム?」

「(ノリコ、おふくろ、今そっちに行くよ～～)」

敵要塞の京都襲来編

「たいへんよ。京都にガラダイン軍出現よ」

「フラインジャーか?」

「違うわ。もっと大きな要塞」

「ダインガラムか?」

「いえ。デモンどすえ」

魂の故郷編

「著者さんにとってのゴーパーリアンってなに?」

「最後にオレの魂の帰る場所は、ゴーパーリアンの世界、グランドーしかない」

「じゃあ帰れば?」

「ゼクーから、ここは年を食った男の来る場所ではないと追い返されたよ」

「オールドンから、いい大人がこんなところに来て恥ずかしいと皮肉も言われたんですね?」

おわり

奥付

カムバック 1983・不発の大作【ゴーパーリアン】の大研究【後編】

2017年5月11日 Version 4.01 発行

著者 川俣 晶

発行者 川俣 晶

発行所 株式会社ピーデー

東京都杉並区下高井戸 2-5-5 サンフラット 106

株式会社ピーデー電子出版事業部

既刊案内

- カムバック 1983・不発の大作【ゴバリアン】の大研究【前編】
<https://www.amazon.co.jp/dp/B01MZ3R5PH>
- 宇宙戦艦ヤマトとその時代
<https://www.amazon.co.jp/dp/B00MTVH236>
- 300字小説の書き方入門 ～目指せ文章力アップ～
<https://www.amazon.co.jp/dp/B00ED7ML76>
- ENIX 移植プログラマー戦記 ～TOKYO NAMPA STREET からドラマクエ2まで～ <http://www.amazon.co.jp/dp/B01BG9VVT2>
- 玉玉さんの建物ダイスキ【東京建物 33】
<http://www.amazon.co.jp/dp/B00DW2CVNW>
- 河川・水路跡の探し方 ～徒歩圏内で探し出すあなたの街の歴史の神秘～
～ <http://www.amazon.co.jp/dp/B00DOS0FTQ>
- 黒猫放談 ～世界の嘘の嘘～
<http://www.amazon.co.jp/dp/B00CENVQN6>