

20世紀のロボットアニメと今日の技術

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2018-03-13 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 熊谷, 正朗 メールアドレス: 所属:
URL	https://tohoku-gakuin.repo.nii.ac.jp/records/24036

20世紀のロボットアニメと今日の技術

毎年、春になると新入生がやってきますし、新たに進級してきた学生さんを講義で担当するようになります。そのたびに、「この学年が生まれたのは何年ころ？」と思います。「平成生まれ！」(と、ともに「昭和64年生まれもいた!」)と思ったのはもうしばらく前。自身が40歳を超えてからは、自分が大学生、大学院生だった頃が、彼らの生まれた頃。自ずと、見ていたロボットアニメなどにも大きなジェネレーションギャップが生じます。

もっとも、私は大学生以降もロボットアニメを見続けていて、今も平均すると週に3、4本は見えています。単純に面白いということもありますし、最近のロボットアニメは工学的なセンスがかなり浸透し、ロボットそのものは3次元にちゃんとモデリングされていて関節構造なども現実的な設計(=プラモデルやおもちゃにしても無理が出にくい)、以前は何か適当なものが映っていただけのコンピュータ画面や操作パネルも、利用者(ロボットに乗って戦ったりする主人公)のことを想定したそれっぽいユーザインタフェースが描かれ、実際のロボット開発などにも参考になる部分があります。なにより、「ロボットの専門家以外の方々が、カッコ良いと思うロボット像」を知ることが、教育や対外説明のヒントになります。というわけで、今のロボットアニメについては学生さんたちと熱く? 語ることができ、ギャップが

生じるのは90年代以前の作品について話題にしたときです。アニメ漫画系サークルの学生さんにすら、私の大好きな90年代作品の話が通じなくなっていたのは、少なからずショックでしたが。

さて、ロボットアニメは、大きなロボットに人が乗って戦ったりするあたりは完全にフィクションの域ですが、多くの作品の背景は近未来や現代で(過去に特別なことが起きて、時間的には現代ながら技術的に異なる世界の場合なども)、そこに描かれる日常は現実世界との関連性があります。とくに、リアルロボット系と分類されるものは、技術的な意味でも現実さが見られる場合があります。

余談ですが、リアルロボットの対義語はスーパーロボットです。いくつかの点で作品の方向性が異なり、たとえばリアルではロボットが工業製品であったり、何らかの明確な理論に基づいていたりするなど現実的な設定であることに対して、スーパーでは1台しかない特別なロボット(宇宙から来たとか発掘されたとか曰く付き)に特殊な適性で主人公が乗るなどの傾向があります。また、番組のオープニングソングにロボットの名前が入っていたり、主人公が必殺技の名称を叫ぶものがおおむねスーパー系と分類されます。

さて、リアル系。1979年に放映された機動戦士ガンダムでは、学習型のコンピュータを搭載し

熊谷正朗—KUMAGAI MASAOKI—

東北学院大学 工学部 機械知能工学科 教授

東北学院大学工学部 教授/仙台市地域連携フェロー(ロボットメカトロ系担当)。2000年東北大学大学院工学研究科修了、博士(工学)、同大助手。03年東北学院大学講師、助教授、准教授を経て、現在に至る。ロボメカ系開発を専門とし、メカの設計からマイコンやサーバのソフト開発までを行う。「基礎からのメカトロニクス講座」や地域企業訪問も実施中。



たり、エンジニアによる修理整備、専門家による新技術投入などの風景も描かれました。88年から漫画や販売用・テレビ放映用・劇場版アニメなどで展開した機動警察パトレイバーでは、よりロボットの技術面、運用面に焦点を当てていました。関東で震災(背景的仮想)が発生後の復興工事において土木作業機械のロボット化が進み、それを悪用した犯罪対処のために警察のロボット部隊が、という筋書きで、メーカーにおける開発の様子なども描かれました。特筆すべきは、この時代にすでにオペレーティングシステムの重要性を物語に組み込み、それによる各社機械の操作性の共通化による作業効率向上から、OSへのウイルス感染による大規模障害まで描いています。95年の新世紀エヴァンゲリオンはロボットアニメに含むか賛否はありますが、表示画面やメカ描写などにこだわりがありました。また、スーパー系に分類されますが、97年の勇者王ガオガイガーでも運用面、開発面などの描画が多く、またロボットにおけるソフトウェアの重要性を強調していました。曰く、初回の出動でのロボット破損は合体制御ソフトウェアの調整不足、敵にソフトを消去されたときには最低限のソフト+人間の判断力で対応など。公式設定本にも細かな技術が描かれていました。今どきの技術的に妥当性のみられるロボットアニメの基礎は90年代に固まったように思い

ます。

さて、さまざまな現実を反映してきたロボットアニメですが、それゆえに、20世紀の作品には、近未来を描いているにもかかわらず、今では当たり前前の技術が見られないというギャップが生じます。その典型例が携帯電話・スマホとドローンです。パトレイバーでは自動車電話は出てきますが、サイズは大きいまま。ガオガイガーでは関係者の通信手段はポケベル型端末。プレスレットに向かって会話という表現はアニメに限らず典型的ですが、それも汎用と言うよりは選ばれた人だけの特殊機材です。ドローンに至っては、使えば便利そうなのに出てきません。

いうまでもなく、これらの技術の発展時期との兼ね合いです。携帯電話やスマホの本格的普及はこれらの作品のあと、ドローンもここ10年くらいで急速に発展し当たり前になったもので、背景には主にコンピュータ技術と通信技術の普及があります。そのため、今時のアニメ等では比較的スマホやドローンが描かれるようにはなっています。ただそれでも、まだまだ画面の中の普及度は低いようです。突然、視界の中に巨大ロボットが現れたら、逃げずにスマホを掲げる人が多いのではないかと思うのですが。みなさんもいかがでしょうか、エンジニアの目で見ると見るロボットアニメ。