

この記事は、私が玩具メーカー・タカラに勤務していた約 20 年間の歴史を、自分の企画開発の記録としてまとめておこうと思い綴り始めたものです。

『こちら葛飾区青戸公園前開発室』

～玩具開発マン、苦悩の日々～

山中信生

(第 2 回) ガンダムの衝撃

変身サイボーグに始まり、マイクロマン、タイマニック、ダイアクロン (1980 年) とオリジナル男児キャラクターを商品化してきたタカラであったが、一方で、生産工場の一つ“タカラ東京工場”では、他社テレビキャラクターの生産を請け負っていた。

それが、株式会社クローバーのヒーローロボット玩具である。1973 年に創業したクローバーは、当初、女兒向け玩具を主力としていたメーカーであったが、日本サンライズ (現：サンライズ) 制作のテレビアニメ第 1 作である『無敵超人ザンボット 3』(1977 年)、続く第 2 作『無敵鋼人ダイターン 3』(1978 年) に、企画の段階から関わり、合金もののロボット玩具市場に参入した。これらのプロジェクトの中心で動いていたのが、サンライズの立ち上げメンバーの 1 人であった沼本清海氏である。彼はその頃タカラに転職しており、サンライズ (当時の創映社) にクローバーを紹介したのだ。そして、商品生産の仕事をつタカラ東京工場に持ってきたのである。後に私の上司となる沼本氏は、私にとって尊敬すべき師匠の一人である。

そしてその後、クローバーが手がけた商品が『機動戦士ガンダム』(1979 年) である。ガンダムの企画当初から情報を得ていたタカラの男児玩具チームメンバーは皆、白を基調にしたこの主役ロボットのデザインに大きな違和感を感じていた。それまで男児キャラクター玩具のトップメーカー・バンダイが手がけてきた、ブルーとブラック中心のカラーで重々しいデザインのヒーローロボットとは明らかに異なっていたのだ。そして、今までになくしっかりとデザインされた敵側のメカ設定とデザイン。「これは売れないな……」チームメンバーの誰もがそう思った。



テレビ放映が始まった。

そして、我々は衝撃を受けた。第 1 話のガンダムのストーリーで完全に引き込まれた。

明らかに対象年齢を引き上げられたこの作品は、ロボットものとして初のジュブナイルアニメだった。今までの作品のような勧善懲悪のロボットアクションではない。スペースコロニーへの宇宙移民が始まって半世紀あまりが過ぎた未来世界を舞台に描かれる戦争シーンと、リアリティ

に富んだ人間ドラマ。

ロボットを「モビルスーツ」と呼ばれる兵器の一種として扱う設定を導入したことで、後に“リアルロボットもの”と称されることになる一連のロボットアニメ変革の先駆けとなった。

マイクロマンチームを離れ、少し高いターゲット層向けに新しい戦争キャラクターシリーズを模索していた我々にとって、ガンダムの設定はホントに大きな衝撃だった。

予想通り、クローバーの玩具は全く売れなかったが、70年代「宇宙戦艦ヤマト」で着火していたアニメファンの火は、「ガンダム」で大きく燃え上がっていった。ガンダムアニメは10代半ば以上の視聴者を中心に人気を博し、本放送終了後の1981年から1982年にかけて劇場版3部作も製作される。そして、アニメ人気の盛り上がりと共に、バンダイから発売されたプラモデルの大ヒットへと結びついていく。

しかし、そのとき沼本氏を事業部長に迎えて新設されていたタカラの「ホビーキャラクター事業部」も、すでにポスト・ガンダムに向けて動き始めていた。



(第2回 おわり)