

# 情報問題をテーマにした怪獣デザイン

## Proposal for a monster design on the theme of information

新井陽貴

指導教員 比留間真

サレジオ工業高等専門学校 デザイン学科 空間・工業意匠研究室

過去の怪獣のデザイン、ストーリーから当時の社会問題を紐解き、情報社会の現代に今一度再考することで、新たなデザインを生み出す。そして若者世代に情報問題を身近に感じさせ、意識をむけてもらう。

キーワード：怪獣、情報リテラシー

### 1. 研究目的

怪獣のデザインや設定、ストーリーは登場した当時の社会問題を反映していることが多い。それを背景に、ネットに触れることの多い子供たちに情報問題を身近に感じてもらうことを目的とする。

### 2. 調査内容

新たに怪獣を提案するために、まず怪獣の定義づけをしていく。そして世の中に怪獣がどれだけの影響力を持っているか、怪獣側にもどんな影響を与えているかを調査し、それを元に現在話題になっている社会問題を調査する。

#### 1. 怪獣とは何者なのか？

新たな怪獣を提案する上で、怪獣とは一体何なのか改めて調査を行った。怪獣という言葉自体は古く、古代中国にまで遡る。そこでは妖怪の類いに分類されている。では、我々がよく知る某巨大特撮シリーズの怪獣たちは何を定義にして生まれたのか、数多の怪獣を生み出してきた故・成田亨氏は怪獣をデザインする上での三大原則（1.動物の巨大化はしない 2.化け物化、奇形化にしない 3.流血したり、体を破壊したりしない）を作り、この原則を守りながらユニークな怪獣達を生み出していった。

#### 1-2. 怪獣と社会問題

某巨大特撮シリーズは今年で 58 周年を迎える。

この間に世界は大きく変わった。それと共に大きな社会問題も生まれた。怪獣達はその時代ごとにテーマを持ち（図 1）、一部の怪獣は社会に対するアンチテーゼとなっていく。

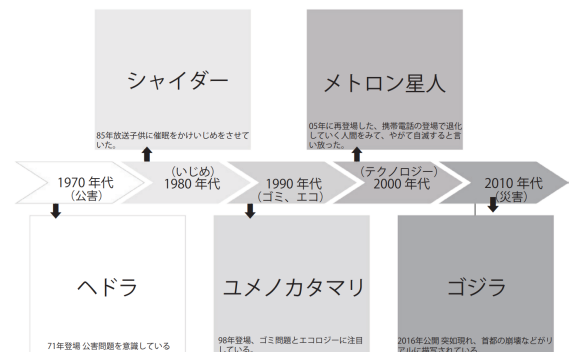


図 1. 怪獣テーマ年表

最近では、昨年公開された某怪獣映画が話題になった。全世界で興行収入 170 億を超え、世界的ヒットを記録した。海外でも 2014 年から怪獣映画シリーズが賑わっており、中国では某巨大特撮シリーズが人気である。このように怪獣が国際的なコンテンツに成長しており、年々新しい挑戦を続けている。特撮作品を制作する A 社は、SDG,s と怪獣を組み合わせたアニメを未就学児～小学生にむけて発信しており、書籍化やイベント、小学校で特別授業を開催して子どもたち、保護者たちにも広く浸透している。このように怪獣には社会に問題定義する力がある。

## 2. 現代の社会問題

現在の国内の問題をピックアップした。ここではSDG.sのような世界的に先を見据えているものよりも、より身近な問題として①子どもの貧困、②災害、③環境問題、④少子高齢化、⑤一極集中・過疎化、⑥情報リテラシー、⑦生産性の低迷、⑧ジェンダーに着目し、その中から情報リテラシーについて、さらに調査を行った。

### 2-1. 情報リテラシー関連事案

近年、情報セキュリティーに関連する事件は多発している。例えば、大規模なサイバー攻撃により様々な企業、動画サイトやサービスが被害を受けている。また、広い意味ではSNSでの誹謗中傷や迷惑動画などもこれに含まれる。さらに生成AIの登場により、ディープフェイクの精度が跳ね上がり、被害が増大している。これによる被害額は2027年に約6兆円にまで上るという予想もある。

以上のことから、ここ数年で急速に拡大している情報リテラシーに関連する問題を、怪獣をデザインするためのテーマに取り上げることとする。

## 3. コンセプトおよびアイデア展開

情報セキュリティ事故の主な原因は、サイバー攻撃によるウイルス感染と不正アクセスである。今回はこの事案を元にし、PCウイルスをモチーフに怪獣のデザインを模索する。私が提案する怪獣は特撮番組「ウルトラマンネクサス」に登場する怪獣、「スペースビースト」がもしPCウイルスを学習したらこうなるのではないかとという設定で進めていく。怪獣には生まれた経緯と倒されるまでのストーリーがある。そのため、今回は既存の設定を元にし、その怪獣にストーリー性を持たせる。彼らは作中で、凶暴で話し合いの余地など存在しない絶対に倒すべき敵として描かれている。私はこの設定とPCウイルスを重ね、デザインを検討していく。

## 4. 試作と今後の予定

スケールモデルの制作を最終目標の一つとして、研究を進めてゆく。試作では、まずコンセプトに基

づいてデザイン案のスケッチを行い(図2左)、候補案を石膏粘土で立体化した(図2右)。試作段階であるためディテールが甘い部分が多いが、それぞれのパーツにウイルス、PCなどを造形モチーフに見て分かる要素を取り入れている。過去の怪獣たちを観察していると、一目見ただけで何がモチーフにされているかははっきりと分かるデザインが多く、それはとても重要な要素であると考えた。

最終提出物では、よりリアリティを感じてもらえるように、しっかりと作り込みたい。

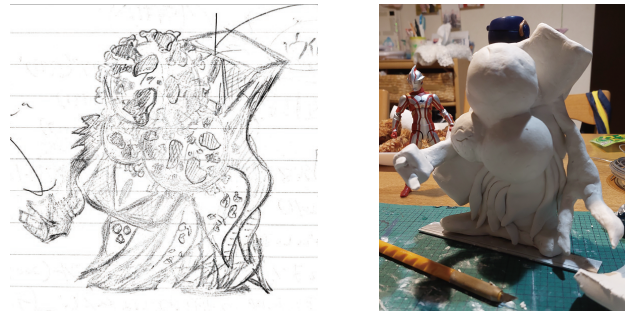


図2. 最終案スケッチ(左)と試作物(右)

また、キャラクターだけでは十分にテーマを表現できるか難しいため、今後はシチュエーションを伝えるためのストーリーなども練っていきたい。

## 参考文献

[子どものSDGs認知度は95%、きっかけは学校の授業 保護者の9割超「子どもに関心をもってほしい」PRTIMES(2022)]

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000719.000049291.html> (2024/10/14 閲覧)

[図1]©東宝「ゴジラ対ヘドラ」「シン・ゴジラ」  
©東映「宇宙刑事シャイダー」©円谷プロ「ウルトラマンダイナ」「ウルトラマンマックス」「ウルトラマンネクサス」(2024/10/14 閲覧)

[ディープフェイクの「精度向上」がヤバすぎる、2027年には被害額6兆円超に ビジネス+IT (2024/8/16)]  
<https://www.sbbit.jp/article/content/146485> (2024/10/23 閲覧)

※1[日本が直面している社会問題とは？ 私たちにもできることを紹介！ goodo (2024/1/11)]

[https://gooddo.jp/magazine/social\\_contribution/32168/](https://gooddo.jp/magazine/social_contribution/32168/) (2024/10/28)