

# 日本語の色彩感覚

## —— スーパー戦隊シリーズを中心に ——

高橋 美佐子

### はじめに

私たちは、日常生活においてたくさんの色に囲まれて暮らしている。色は、私たちの身の周りに溢れ、それぞれに対してイメージをもち、感情に結び付けて考えられることも多い。長崎盛輝（1990）によると、色は人の心に関わって喜・怒・哀・楽の情を起こさせるものだという。また、そうした色彩感情は人智の発達とともに概念化され、社会で象徴的に用いられるようになったと述べている。今や単に「色」といっても、500色の色鉛筆が発売されるなど、認識しきれないほど数多く存在する。私たちはそのように数多くある色に対して、暖かい・冷たいといった印象や好き嫌いを感じる。このようなことから「色」はメッセージをもち、人にさまざまな感情を起こさせるものであることは間違いないのである。

思い返してみると、5人組のヒーローたちは、必ずといってよいほど、それぞれに担当する色が決まっている。5人のヒーローたちが揃って同じ色の衣装を着ている場面など見たことがない。一般的に思い浮かべる5人は、センターの赤を中心に、青・黄・桃・緑がいる。そして、それぞれに性格の設定や一般的に浸透しているイメージが存在する。これに限らず他にも、今テレビ等でよく見かけるような人気の5人前後のアイドルグループも、それぞれに色が割り振られ、イメージカラーとしていることが多いように思う。

そんな「色」であるが、中国の五行説で登場する色は「赤」「青」「白」「黒」「黄」の5色であり、それぞれの色に四季や方位が当てられている。中でもヒーローやアイドルで使用されるのは「赤」「青」「黄」の3色が最も頻度が高いように思う。しかし、アイドルグループにおいて他の色も使用する場合、「白」と「黒」ではなく、「桃」や「緑」が用いられることが多いように見受けられる。一方、戦隊ヒーローにおいては、アイドルに比べると「白」も「黒」も比較的登場回数が多いようだ。また、両方に共通しているのは、

リーダーあるいはセンターに立つ者が「赤」である場合が最も多いという点である。なぜ、「赤」なのか。そこに、人が色にもつイメージが関係していると考ええる。

「戦隊ヒーロー」は先程から述べているように、登場するメンバーに色が割り振られている。これは、典型的な「色＝特定のイメージ」が成り立っているもののひとつであると考ええる。そしてそれらの作品は、シリーズ化され、同一コンセプトに基づいた作品が制作されている。そのため、「シリーズ」という枠の中で話の似通った作品が多く存在している。本論文は、「スーパー戦隊シリーズ」を対象として、色のもつイメージや性格、グループにおける色と役割の関係を明らかにしていくことを目的としている。

## 第1章 スーパー戦隊シリーズ概論

現在日本では、幼児から小中学生を対象とした、さまざまな子供向け番組が制作されている。子供向け番組の多くは学校教育や社会教育、情操教育を目的とした教育番組であるが、娯楽を目的とした子供向け番組も存在しており、バラエティ番組やアニメ番組、特撮番組が子供向けの娯楽番組に分類されるといえる。

「特撮」とは「特殊撮影」の略称で、ミニチュア撮影・電子画像処理などの技術を駆使して、特殊な効果や、現実にはありえないことを、映画やテレビの画面に作り出す手法のことである。現在ではほとんどの映画作品にこのような映像加工が使用されている。特撮とされる作品全体数のうち、日本で制作された児童・幼児層を対象とした作品数が多いことから「特撮」＝「子供向け」というイメージが先行し、その認識は根強い。日本での特撮作品には、ヒーローもの・SFもの・怪奇もの・時代もの・怪獣もの、などさまざまな種類があるが、その中でも取り分け作品数が多いのがヒーローものである。今回調査対象とする「スーパー戦隊シリーズ」は、この「特撮番組」の「ヒーローもの」のひとつである。

日本の特撮ヒーロー作品は1958年の『月光仮面』に始まり、その後2014年現在まで毎年のように新たな特撮ヒーローが誕生している。『月光仮面』以降の昭和30年代における特撮ヒーローは、続編が作られることもあったが、基本的には作品ごとにヒーローの姿形や世界観が異なる、いわゆる一発物が続いていた。しかし、1966年から放送された円谷プロダクション制作の

『ウルトラQ』が人気を博し、その世界観を引き継いだ『ウルトラマン』も大ヒットしたため、それ以降共通の世界観やコンセプトをもつ作品が制作されるようになる。初期作品が大ヒットし、その後シリーズ化された作品の中でも著名なものは、ウルトラシリーズの他に、仮面ライダーシリーズ・スーパー戦隊シリーズ・メタルヒーローシリーズがある。なお、ウルトラシリーズ以外の3つのシリーズは、すべて東映株式会社（以下、東映）の作品である。

仮面ライダーシリーズの第1作目となる『仮面ライダー』は1971年放送で、それまでの普通の人間が覆面をしたヒーロー、もしくは生まれ持ったの超人であるヒーローと違い、人間が「変身」して戦うヒーローであった。変身したヒーローは強靱な体をもって悪と戦い、子供たちの間でヒットした。この結果、仮面ライダーはシリーズ化し、東映以外で制作された特撮作品でも「変身するヒーロー」がブームとなった。この仮面ライダーの人気を受けて制作されたのが1975年の『秘密戦隊ゴレンジャー』であり、この作品が本論文で扱う、「スーパー戦隊シリーズ」の第一作目となる。メタルヒーローシリーズは1982年の『宇宙刑事ギャバン』に始まる。これは主に主人公が金属質のボディであることから、このように呼称されているが、他のシリーズのような全体を通したコンセプトは存在しない。

「スーパー戦隊シリーズ」は、約40年にわたって放映されている日本を代表する長寿シリーズであり、他の3つとともに日本の特撮番組を代表するシリーズのひとつに数えられる。一貫してある基本のコンセプトは、5人ないしは3人の戦士たちがチームとなり、色分けされたマスクとスーツで武装したヒーローに変身し、敵対する組織や怪人と戦うというものだ。さらにはそのヒーローたちが絆を深めていくという流れがある。登場人物や設定を変えながらも、「勧善懲悪」という物語の本筋を守り通し、子どもたちに正義の心や仲間との絆を訴え続けてきたシリーズである。

## 第2章 日本の色彩と色のイメージ

ほとんど無意識に営まれている日々の生活でも、あらためて注意を払ってみると、さまざまな色があることに気づく。例えば、場所や時間帯によって色合いは変わるが、世界中のどこにいても、目線を上げて空を見れば青い空と白い雲が広がる。私たちの住む日本であれば、四季の変化があり、美しい

自然に恵まれている。春には新芽が顔を出し、夏には木々の緑が濃くなる。秋には紅葉が各地で見られ、山を彩る。冬にはそれらが落ち葉となり地面を彩り、冬を越す緑のままの樹木もあれば、雪の色もある。さらに、雨の日には降っていた雨が止むと7色の虹が空にかかる。この「虹」の色は国あるいは文化によって異なる。日本では赤・橙・黄・緑・青・藍・紫であるが、色の数が少なくなったり黒が入ったりとバリエーションがある。

色に対するイメージについて、伊原昭(1994)は、古代の日本人は、色に霊性、神秘性に類する感情をもっていたと述べている。「赤」を例にとれば、神話や伝説でこの色に神性・呪力を感じている話が多く存在する。この色が血や火を象徴する色として神聖視されていたのは、世界の諸民族に共通する感情であり、原始時代には日本人が赤に霊的な感情を抱いていたようであるとも述べられている。このようにして始まった色に対するイメージは、文化や宗教などの影響を受けて形成されてきた。それゆえ、同じ色であっても、国や地域によって色のイメージが異なることがある。その中で日本の伝統色は、色を表す色名表現が多彩であることと、それらからの色のイメージが豊かで美しいとされている。これは四季によって変わる豊かな自然があってこそ形成されたものではないだろうか。

## 第1節 日本の色のはじまり

森村宗冬(2013)は、多種多様な日本の伝統色の誕生の要因のひとつが、国土の風土にあったと述べている。また、春夏秋冬の四季以外に、日本列島が南北に長く、地形は起伏に富み、山や森、川などが散在し、多くの動植物が生息していることで、さまざまな色に遭遇し、色彩感覚を磨くに至ったと指摘している。

最も古い日本語の基本色彩語は「しろ・くろ・あか・あお」である。そもそも古代の日本の色名には、この4色しかなかったとされる。この日本の色彩観念に大きな影響を与えたのが、古代中国で生まれた「五行説(五行思想とも)」といわれる。五行説とは、「中国で、万象の生成変化を説明するための理論。(中略)季節、方角、色、臭から人の道徳に至るまで、あらゆる事象を五行のいずれかに配当する」ものであると、『日本国語大辞典』に説明がなされている。そのうちの色彩は、青・赤・白・黒・黄の5色が正色とされ、それぞれに当てはめられている。

しかし、中国の五行説では中央に配置され、皇帝が着用する高貴な色であったことで知られる「黄」は、日本語の基本色彩語の中には入っていない。伊原昭（1994）が、これについて言及しており、日本は、中国で正色とされた5色を基本的な色として受け入れたが、養老2年に定まった「衣服令」により、黄色が無位であるとされたことに起因する、と指摘している。

前出の森村宗冬（2013）は、この五行思想と色の概念は、大陸との交流を通じて日本に流入し、のちに「位階色」として定着していくことになると述べている。また、官吏の位を色彩で定める制度である、この「位階色」も、中国の官吏制度にならっていることから、日本人の色に対する意識には、五行思想の影響がきわめて大きいと指摘している。

## 第2節 現代の色のイメージ

中国の五行説の影響が大きい日本における色の認識であるが、現在に至るまでに、数多くの色名が誕生していることは、身の周りを見渡せば誰しもが実感するところだろう。メディアの影響などもあり、各色に対してある程度の固定されたイメージをもっている。そして、それが私たちに及ぼす影響は大きいといえる。

日常で使われる一般的な色のイメージは、主に人間が実際に体験した物事、それに伴った感覚・感情から生まれてきたといわれている。例えば、赤の一般的な連想として、太陽・炎・血・熱など、具象・事象的体験がある。その体験に伴っていた、あるいは発展した感情である、歓喜・興奮・怒り・愛・情熱などが赤のイメージにつながっている。また反対のイメージをもつ青は、空や海、水、日陰の体験、そして冷たさ、静けさ、そこから発展して、知的さや寂しさといったイメージが多い。

こうしたものは、具体的な名詞から、感情につながる言葉までさまざまあり、世界的に共通のイメージもあれば、ある時代の文化や集団だけで、言葉の代わりになるほどの記号化が成立していることもある。その中でも、現代における一般的な色のイメージを〈表1〉に示した。

〈表1〉 一般的な色のイメージの例

赤	熱い、強い、危険、派手な、情熱的な、太陽、炎、血、エネルギー
橙	暖かい、親しみやすい、楽しい、安っぽい、低俗な、果物、ビタミン
黄	明朗、希望、暖かさ、幸福、幼稚、騒がしい、子ども、バナナ
緑	自然な、安らぎ、癒し、爽やか、未熟、森、植物、信号
青	冷たい、冷静、神秘的、孤独、静か、知的、真面目な、空、海
紫	高貴な、神秘的な、女性的、妖艶、病氣、不吉、派手な、悪魔
白	純粋、神聖、清潔、無垢、明るい、緊張、平和、白衣、花嫁
灰	曖昧、落ち着き、シック、陰気、不安、抑うつ、アスファルト、ビル
黒	強さ、恐怖、孤独、高級感、暗さ、クール、カッコいい、夜、死

※山脇恵子(2010)より抜粋

色のイメージには〈表1〉のように複数あり、二面性がある点にも留意したい。例えば、山脇恵子(2010)によると、「赤」の場合、「愛情・歓喜・明るい」というポジティブなイメージがあるのに対し、「嫉妬・怒り・怖い」のネガティブなイメージもあると述べており、単純に「○色=○○」ではないということであろう。

### 第3章 使用色調査

本論文の目的である色のもつイメージや性格、グループにおける色と役割の関係性を明らかにするため、キャラクターに色が割り振られ、典型的な「色=特定のイメージ」が成り立っているもののひとつである「スーパー戦隊ヒーロー」シリーズの作品を用いる。1つの作品に3色から10色が用いられているこのシリーズで、どの色がどれ程の頻度で使用されているのかを確認しつつ、それを踏まえて色の性格や役割をみていく。

#### 第1節 調査方法

使用している色の調査には、講談社や小学館、ポプラ社などの各出版社が出版している複数の書籍を用いる。それに加え、東映と東映エージェンシーが共同で運営しているWebサイトを使用していく。さらに必要に応じて、リンクされているテレビ朝日と東映の各作品のWebサイトも参考にしつつ行っていく。キャラクターとして細かくみていく際には、吉田麻子(2012)(以下、吉田(2012))の「色はキャラクター」を参考にしていくこととする。

#### 第2節 調査対象作品・色

調査の対象とするのは、1975年『秘密戦隊ゴレンジャー』から、2014年現在放送中の『列車戦隊トッキュウジャー』までの全38作品である。また、対

象とする色は、悪役や脇役を除く、スーパー戦隊のヒーローたちに限る。なお、物語が進むにつれて追加されるメンバーがいる場合は、それも含んだ全てのヒーローを調査の対象とする。

#### 第4章 グループにおける色の性格的役割

現在活躍しているさまざまなアイドルグループは「色分け」されていることが多い。女性グループでは、ももいろクローバーZやモーニング娘。が例として挙げられる。男性グループにおいてはジャニーズに所属するグループであればほぼ間違いなく、各メンバーのイメージカラーが存在する。市川哲史(2011)によると、公式に発表されておらず、また固定されていないものもあり、ただ演出上身に付けた色がそのまま定着している場合もあるという。ただし、アイドルグループの色分けの場合は、女性グループ・男性グループに限らず、厳密にキャラクターを分けたいというより、一人ひとりを認識しやすくするという目的が大きいのだろう。

##### 第1節 ヒーローの色と役割

「スーパー戦隊ヒーロー」シリーズにおいては、キャラクターを分け、各々に役割分担がなされている。1つの作品に、同じタイプのキャラクターひいては性格をした者がいないのが通常である。重複させないことが、それぞれを目立たせることにつながるのである。

カラフルな色による設定がシリーズの特徴であり、第1作品目(1975年)の『秘密戦隊ゴレンジャー』も、メンバーの性格及び個性はそれぞれに割り当てられた色によって表現されている。『秘密戦隊ゴレンジャー』は、「アカレンジャー」「アオレンジャー」「キレンジャー」「ミドレンジャー」「モモレンジャー」の5人が登場する。名前の通り、「アカ：赤」「アオ：青」「キ：黄」「ミド：緑」「モモ：桃」の各色のユニフォームを着た戦士が悪と戦う。「5人そろってゴレンジャー!」と名乗り、悪者である「黒十字軍」をやっつける無敵のヒーローである。この5つの色は物語の重要なポイントであり、石ノ森章太郎が作詞したオープニング主題歌「進め!ゴレンジャー」の歌詞にも、5つの色と、それにちなんだ情景が挿入されている。この初代のユニフォームの色が、その後の現在に至るまで概ね踏襲され、キャラクターの役割や性格につながっており、色とキャラクター分けの基本形といえる。シ

リーズのキャラクターの性格に関して、鈴木（2009）は、「ブラック”は些かニヒルで、戦いが強いという感じ”など、色が与えるイメージを強調していることを明言している。

スーパー戦隊シリーズにおける各作品のメンバーの色については、次の〈表2〉に示した。また、2014年現在、全38作品のシリーズ内で用いられた色は、赤・青・黄・桃・緑・黒・白・金・銀・橙・紫・臙脂（赤紫）・紺（青紫）・水色・灰の全15色である。

〈表2〉各スーパー戦隊シリーズのメンバーの色（追加メンバー・その他を含む）

放送年	番組名	レッド	ブルー	イエロー	ピンク	グリーン	ブラック	ホワイト	その他
1975	秘密戦隊ゴレンジャー	■	■	■	◆	■			
1977	ジャッカー電撃隊	■	■	■	◆	■		□	
1979	バトルフィーバーJ	■	■	■	◆		■		オレンジ(■)
1980	電子戦隊サンジマン	■	■	■	■	■			
1981	太陽戦隊サンバルカン	■	■	■					
1982	大戦隊ゴーグルファイブ	■	■	■	◆		■		
1983	科学戦隊ダイナマン	■	■	■	◆		■		
1984	超電子バイオマン	■	■	■	◆	■			
1985	電撃戦隊チェンジマン	■	■	■	◆		■	◆	
1986	超新星フラッシュマン	■	■	■	◆	■			
1987	光戦隊マスクマン	■	■	■	◆		■		
1988	超獣戦隊ライブマン	■	◆	■	■	□	□		
1989	高連戦隊ターボレンジャー	■	■	■	◆		■		
1990	地球戦隊ファイブマン	■	■	■	◆		■		
1991	鳥人戦隊ジェットマン	■	■	■	◆			◆	
1992	恐竜戦隊ジュウレンジャー	■	■	■	◆	□	■		
1993	五星戦隊ダイレンジャー	■	■	■	◆	■		□	
1994	忍者戦隊カクレンジャー	■	■	■	◆			◆	紺(□)
1995	超力戦隊オーレンジャー	■	■	■	◆	■	□		
1996	激走戦隊カーレンジャー	■	■	■	◆	■			紺(□)
1997	電磁戦隊メガレンジャー	■	■	■	◆		■		シルバー(□)
1998	星獣戦隊ギンガマン	■	■	■	◆	■	□		
1999	救急戦隊ゴーゴファイブ	■	■	■	◆	■			
2000	未来戦隊タイムレンジャー	■	■	■	◆	■			2人目の赤(□)
2001	百獣戦隊ガオレンジャー	■	■	■			■	◆	シルバー(□)
2002	忍風戦隊ハリケンジャー	■	◆	■		□			臙脂(□)、紺(□)
2003	爆竜戦隊アバレンジャー	■	■	■	◆		■	□	
2004	特捜戦隊デカレンジャー	■	■	■	◆	■		□	シルバー(◇)、オレンジ(◇)
2005	魔法戦隊マジレンジャー	■	◆	■	■	■		◇	ゴールド(□)
2006	轟轟戦隊ボウケンジャー	■	■	■	◆	■			ゴールド(□)、シルバー(□)
2007	獣拳戦隊ゲキレンジャー	■	■	■	◆			□	バイオレット(□)
2008	炎神戦隊ゴオンジャー	■	■	■	◆	■	■		ゴールド(□)、シルバー(◇)
2009	侍戦隊シンケンジャー	■	■	■	◆	■			ゴールド(□)
2010	天装戦隊ゴセイジャー	■	■	■	◆		■		シルバー(□)
2011	海賊戦隊ゴーカイジャー	■	■	■	◆	■			シルバー(□)
2012	特命戦隊ゴーバスターズ	■	■	■	◆				ゴールド(□)、シルバー(□)
2013	獣電戦隊キョウリュウジャー	■	■	■	◆	■	■		ゴールド(□)、シルバー(□)、シアン(□)、グレー(□)、バイオレット(□◇)
2014	列車戦隊トッキュウジャー	■	■	■	◆	■			オレンジ(□)

※市川哲史(2011)の表をもとに再構成。

※初期メンバーは男性■、女性◆。追加・その他の場合は男性□、女性◇。

## 第2節 基本色

ここで述べる7色はシリーズ初期から登場している基本となる色であり、初期メンバーの色はほとんどの場合が、この7色のいずれかである。



## 第1項 基本中の基本色

ここではまず、第1作品目（1975年）の『秘密戦隊ゴレンジャー』に用いられた5色を「基本中の基本色」として、それぞれみていく。

### ①赤

色といって、まず赤を思い浮かべる人は多いだろう。赤は血や火の色であり、太陽の色でもある。中江克己（2004）によると、古くは魔除けのまじないとして使用され、太陽とも密接に関連するこの色に対し、農耕民族の日本人は憧れや愛着を抱いてきたという。

スーパー戦隊シリーズにおいて、赤は絶対的なエースとして、全作品に登場している。全体で集合してポーズを決める際には、中央に立つことが最も多い存在である。全38作品あるシリーズは、作品によって色の組み合わせが変わるが、センターの赤は不動である。ある時は誰よりも早く先陣を切り、ある時は仲間を支える盤石の要としてセンターに立つのが赤である。色とキャラクター分けの基本形である、第一作品目（1975年）『秘密戦隊ゴレンジャー』の赤は、センター兼リーダーであり、責任感の強い熱血漢である。現在に至るまでに変化があり、必ずしもそうではないが、当初は「赤＝リーダー」という図式も成り立っていた。なぜ赤がセンターなのか。これについて、鈴木（2009）は、生命保険会社が調べた「子どもたちの好きな色」で、男女ともに赤が圧倒的に人気だったことを挙げて説明している。また、視認性に富み、遠くからでもよく認識できる色であることや、大自然にあまりない色であるために他の色に比べて印象が強く目立つことも理由として述べている。また、特撮ニュータイプ〔編〕（2012）には、白黒テレビからカラーテレビへの移行期で、当初想定されていたのは青色だったが、技術的な問題があって赤になったという記述がある。さらに結果論として、主人公格となるヒーローのシンボルカラーに赤を配色するカラーリングが、日本の国旗に近い印象を視聴者に与え、当時の人々が抵抗なく受け入れたと指摘している。

赤のキャラクターについて、吉田（2012）は、以下のように分析する。

熱血で頑張り屋さん。責任感があり、情熱をもってミッションを全うします。（中略）体をはって頑張るタイプで、知能型というよりは体力型、猪突猛進型。学級委員や生徒会長、経営者やPTAの会長など、人の上に立つリーダータイプの人が多いです。保守が苦手な革新的で行動的

なタイプ。気性が荒く、怒りっぽい、情け深く愛情たっぷり。人生で大切なことは「挑戦」。

赤の性格に関しては、概ねまさにこの通りといえよう。前出の鈴木（2009）も、男の子も女の子も、赤に対して「燃える男のレッド」を感じているようだ」と述べている。赤以外のキャラクターに冷静な人物の存在が設定されているがゆえに、冷静さに欠けるセンターがいても問題なく物語が進行していくのだろう。いずれにせよ赤は直情型で、考えることよりも先に手が出るタイプだといっても間違いのないような位置付けである。

また、他の色とは異なり、赤はどの作品においても男性が務め、一般的な認識としては男性専用の色である。ただし、第33作品目（2009年）『侍戦隊シンケンジャー』において、物語の終盤の数話のみ、初めての赤の女性戦士が登場している。また、初期メンバーとして登場する主人公のひとりである赤だが、第24作品目（2000年）『未来戦隊タイムレンジャー』では、追加メンバーにも赤が用いられ、1つの作品に赤が2人登場している。

## ②青

青は赤と並んで、最も人に好かれている色だ。身近な自然の中にある色として、古くから人々に愛好されてきたのである。爽やかな空や、広大な海、冷たい水をそのまま連想させ、一般的に冷静や知的なイメージをもたれている色であることも大きいのだろう。赤が人を興奮させる色であるのに対して、青は人をゆったりとした気分させる色である。

青のキャラクターについて、吉田（2012）は、以下のように分析する。

冷静、沈着、クールな二枚目タイプ。決して目の前のことに焦ったり、テンパったりするようには見えず、静かに対処する。（中略）公平・平等な視座をもち、大きな包容力をもつ。人の肩書や物質面よりも、精神面を最重視する傾向あり。几帳面で秩序を大切にするタイプ。（中略）きちんとした誠実なキャラクター。人生で大切なことは「精神面」。

青も赤と同様に、全作品に登場している。初代ではクールなサブリーダーを務めている。基本的には男性であるが、第12作品目（1988年）『超獣戦隊ライブマン』をはじめ、現在に至るまでの4つの作品において女性が青の戦士として活躍する。頭がよく、冷静沈着でメンバーのまとめ役を務め、典型的な青の性格に沿ったキャラクターといえる。

ここに当てはまらない作品も存在する。視聴者に飽きさせない工夫のひとつであろうが、初めて女性の青の戦士が登場する『超獣戦隊ライブマン』の前作、第11作品目（1987年）『光戦隊マスクマン』では、イメージに変化がもたらされている。この作品でのヒーローたちはさまざまな武術の達人であり、青は身軽な中国拳法の達人で、明るい16歳の少年である。その性格は、それまでの青のイメージとはかけ離れた「お調子者」である。このように設定されたイメージが過去の作品と異なるものも稀に存在するが、基本的な青のヒーローの性格は、吉田（2012）が述べるような性格に当てはまっているといえる。

### ③黄

黄から連想する性格・性質として、大食漢や太っているイメージがある。実際、初代において、黄は力持ちでカレーが大好きだという設定である。この第1作品目（1975年）の『秘密戦隊ゴレンジャー』には黄が2人存在する。物語が進行していく中で、初代が栄転し、途中から2代目に交代する。その2代目はあんみつなどの甘いものを好み、太った体型をしている。もう少し述べれば、この2代目は途中で殉死してしまい、その後は再び初代が黄の戦士を務めることとなる。他にも、第6作品目（1982年）『大戦隊ゴーグルファイブ』も、ぼつちやりとした力持ちの人物で、その名前も「黄島太（きじま・ふとし）」という色と見た目を表したものになっている。続く第7作品目（1983年）『科学戦隊ダイナマン』も太ってはいないものの、力持ちで食いしん坊の設定がなされている。しかし、翌年の第8作品目（1984年）『超電子バイオマン』からは、黄が女性戦士の色としても使用されるようになったことで「黄」の役割が変化する。それ以降、スポーツ万能だったり体操の選手だったり、初代のイメージとはまったく異なる人物設定がなされるようになった。

黄のキャラクターについて、吉田（2012）は、以下のように分析する。

行動するよりまずは情報を集め戦略を練る知性派タイプ。先頭に立つて戦うというよりは、知恵をしばり戦術を考える軍師。（中略）何でも知っている情報収集の達人。（中略）頭の回転が速く、弁が立つ黄色さんは憎めないアイドルタイプ。人生で大切なことは「知」。

ここには「太い体型」に関連する要素は見受けられないが、知性派の色で

あることは初代にも反映されており、初代の黄は洞察力が高く、栄転するストーリーが描かれている。他の作品には、天才科学者という設定もみられる。桃の次に女性である場合が多く、「力持ちで食いしん坊の男性」というイメージは薄れた。現在では特にその傾向が強く、女性戦士の色としても定番化しつつある。

#### ④桃

黄とほぼ同率でシリーズに登場する桃は、全て女性が担当する色である。愛らしく、かわいいイメージを伴う、「愛情」の象徴ともいえる色だ。

桃のキャラクターについて、吉田（2012）は、以下のように分析する。

かわいらしくて愛くるしい甘えっ子タイプ。困っている人を見たら放っておけないし、さびしいときは近くにいる人にそっと寄り添い愛を求め。〔中略〕どんな人にも愛をふりまき、優しさで周りの空気をやわらかくすることができる。人生で大切にしていることは「愛」。

第8作品目（1984年）『超電子バイオマン』で、黄も女性戦士として登場するまで、紅一点であり、ヒロイン的な位置付けがなされ、いわゆる「かわいらしい存在」に当てはまっていたように見受けられる。しかし、第13作品目（1989年）『高速戦隊ターボレンジャー』では、桃が学校一の秀才で生徒会長を務め、華と実力の両方を持ち合わせた女性である。また、第24作品目（2000年）『未来戦隊タイムレンジャー』では、実質的なリーダーを桃が担い、女性戦士の力が強調されている。戦士として戦う以上、女性であっても守ってもらう存在ではないのである。かわいらしいだけでなく、凛々しく、時に激しく敵と戦う女性という設定がなされているようである。

#### ⑤緑

緑は、ここで「基本中の基本色」として触れている5色のうちで、最も変動のある色である。緑の代わりに黒が採用されることも珍しくない。現在でこそ、1つの作品に緑と黒が両立するものもあるが、当初は一方の色が採用される際はもう片方と入れ代わる形で制作されていた。これは、鈴木（2009）が、青に緑や黒などの寒色系を加えて組むと全体の印象が暗くなってしまうためにバランスを取りながら色を採用している、と述べていることからわかる。

緑のキャラクターについて、吉田（2012）は、以下のように分析する。

いつも周りを見渡し、「平和」かどうかを気にして思いやる気遣いタイプ。ただ横にいてだけで、ほんわか優しい気持ちにさせてくれる癒し系。（中略）仲間が大好き、「みんな一緒」であることを大切にするので、流行しているものや大衆的なものを好む。バランスを重要視するので大きくはずれた行動をとることはない、平凡こそ幸せ。人生で大切なことは「絆」。

第1作品目（1975年）の『秘密戦隊ゴレンジャー』での緑は、マスコットキャラクター的な存在であり、動物や自然をこよなく愛する無邪気な一面をもつ戦士である。「平凡」とも評される色であるためか印象が薄いが、第8作品目（1984年）『超電子バイオマン』や第10作品目（1986年）『超新星フラッシュマン』など複数の作品においてサブリーダーを務めている。

また、38年にわたるシリーズの歴史の中には、固定概念のように人々がもっている色及びそれを身に付けた人物へのイメージとは異なるキャラクター設定を、意図的に行っている作品がいくつかある。たとえば、緑は登場していないが、青のキャラクターの部分で触れた、第11作品目（1987年）の『光戦隊マスクマン』がそうである。緑が登場している作品の中で、イメージに変化が加えられているものは、第22作品目（1998年）『星獣戦隊ギンガマン』である。やはり、それまでの過去作品と異なるイメージの設定がなされており、この作品での緑は、青が担当することが多い「クール」な性格になっている。また、第24作品目（2000年）『未来戦隊タイムレンジャー』では、天涯孤独で人懐っこい異星人の戦士である。

緑は、特異な例を除き、基本的に優しい性格であることが多い。しかし、「平凡」と評されるほど固定された印象が薄いこともあり、登場する他の戦士の性格を考慮に入れ、作品によって、さまざまな性格に変化させることができる色でもある。

## 第2項 基本+ $\alpha$

ここでは第1項に続き、『秘密戦隊ゴレンジャー』では用いられなかったが、シリーズを通して登場回数の多い色である、白と黒の2色を「+ $\alpha$ 」として扱っていく。第1節の〈表2〉にある基本色の7色のうち、第1項で扱われなかった残りの2色である。

### ①黒

黒は、第3作品目（1979）『バトルフィーバー J』で初めて登場する。この作品は、色ではなくデザインによる個性の表現がなされており、メンバーの着用するスーツに統一感がないなど、歴代シリーズの中でも異色の作品である。黒地に緑のラインが施されたスーツであるため、緑とする説もある。いづれにせよ、第1作品目に登場していないものの、現在では緑に引けを取らないほど多く登場している色である。

黒のキャラクターについて、吉田（2012）は、以下のように分析する。

修行を積んでプロフェッショナルを目指すタイプ。日々の訓練、修養の積み重ねが本物をつくると考えるので、軽々しい方法論ではなく熟成され、積みあがったしっかりとしたものを好む。（中略）口が重く、フットワークのよいタイプではないが、一度引き受けた仕事は徹頭徹尾やりきる。人生で大切にしていることは「重み」。

黒は、もともと「悪」のイメージが強いため、ヒーローの色としては避けられていた。しかし、明確に「黒」である、第6作品目（1982）『大戦隊ゴグルファイブ』でその役割は大きく昇格し、サブリーダーを務めている。もとは悪のイメージが強かったとしても、「赤」と同等、もしくはそれ以上に強い印象を与える色であることがわかる。また、黒について、鈴木（2009）は、子どもが好まないために売れない色だとされていたが思い切って出したら売れた、と述べている。そして、子どもたちは強いヒーローに憧れ、引き締まった黒の強さに痺れたようだと分析している。ここで、ニヒルな性格もっていると述べられている通り、黒はどこか冷たく醒めていて、暗い影のある存在であることが多い。黒には一匹狼・孤独・寡黙などのイメージもあり、第15作品目（1991年）『鳥人戦隊ジェットマン』の黒は喧嘩好きの一匹狼であるし、第18作品目（1994年）『忍者戦隊カクレンジャー』では、アメリカ出身で日本語が不得意であるために、クールで寡黙な性格に見える（実際は明るい）人物である。その後、第21作品目（1997年）『電磁戦隊メガレンジャー』では、常に冷静沉着で責任感が強く、リーダーを務めている。他にもミーハーで女性に弱かったり、遊び人であったりというバリエーションがある。また、ニヒルなイメージが初期設定にあったことに関係するのか、初期メンバーであっても追加メンバーであっても、必ず男性である。

総じて、色のもつ暗さのイメージを「一匹狼」という設定につなげている

作品が多い。悪役のイメージが強かった黒だからこそ、ヒーロー側に立っても力が強く、紆余曲折ありながらも仲間とともに戦う姿が描かれるのではないだろうか。

## ②白

白は、第2作品目（1977年）『ジャッカー電撃隊』で初めて登場する。この作品では、はじめは赤だったリーダーが途中で代わり、物語の後半以降は白が務めている。女性戦士が2人いる作品のひとつである、第9作品目（1985年）『電撃戦隊チェンジマン』では、黄がない代わりに白が女性戦士として登場している。ここでの白は、頭脳派でクールな性格である。全38作品中10作品に登場する色であり、男女の比率としては半々（各5回）である。また、初期からいる戦士というよりも、追加もしくは稀に参加するメンバーであることのほうが多い。

白のキャラクターについて、吉田（2012）は、以下のように分析する。

完璧主義で、キレイ好き。（中略）緊張感を大切にしているので、ときには人をはじき返すような潔癖症なところもあり。礼節を重んじ、形式美を大切にすきちんとしたタイプ。（中略）人生で大切にしていることは「礼」。

黒でも触れた、第18作品目（1994年）『忍者戦隊カクレンジャー』では、白がリーダーであり、シリーズ初めての女性リーダーである。紅一点であるが、男勝りで勝気な性格である。また、第29作品目（2005年）『魔法戦隊マジレンジャー』は、5人の戦士が兄弟であり、その母親が白として登場する。リーダーでも母親でも、他の戦士たちと接している姿は、確かに礼節を重んじているように思う。

## 第3節 その他の色

ここで述べる色は初期メンバーの色には用いられず、追加戦士専用の色として使用される色や、登場作品の限られた色を扱う。なお、キャラクターについては、基本色に引き続き、吉田（2012）の「色はキャラクター」を参考にしてみたい。ただし、第1項の銀と金、第2項の一部の色は記載がないため、記載がある範囲でのみ使用する。

## 第1項 追加戦士専用色

追加戦士の色として多く使用されるのが、銀と金である。頻度としては銀が9作品、金が6作品で、若干銀の方が多い。以下、それぞれみていく。

### ①銀

銀が初めて使用されたのは、第21作品目（1997年）『電磁戦隊メガレンジャー』で、物語の中盤から登場する。銀は中盤から参加、あるいは戦闘以外では中心メンバーとは別行動を取る場合がほとんどである。そのため、他のメンバーと打ち解けるのに少々時間がかかることもある。追加されるメンバーに最も使用されている銀は、基本的には男性であるが、第28作品目（2004年）『特捜戦隊デカレンジャー』と、第32作品目（2008年）『炎神戦隊ゴーオンジャー』の2つの作品では女性である。前者は、職務を全うする際には感情を挟まない厳格さを備える人物である。後者は、鋭いセンスと身体能力をもつ人物で、好奇心旺盛な性格である。また、銀は他のメンバーと年代が異なり、もともと数千年もしくは数万年前から活躍している戦士だった、という設定もいくつかの作品においてみられる。

第36作品目（2012年）『特命戦隊ゴーバスターズ』は、他の作品の銀とは大きく異なり、ロボットである。姿形が他のメンバーよりもいかつい。追加戦士の中でも中心メンバーと同等に扱われるが、青の相棒という位置付けであり、青のサポートをする。性格はおっとりとしており、青のことを必要以上に心配する。

その他の作品における銀の性格は、一匹狼であったり繊細な面があったり、義理堅い面を見せるものもいたり、さまざまなパターンが存在する。基本色を身にまとった戦士と一線を画す「銀」に、すべてオープンにするのではなく不透明な要素をもたせることで、作品を面白くさせようとしているのかもしれない。また、基本色のようにある程度固定されたイメージをもたない色であるため、作品によってその性格を自由に決定していくことができるのだろう。

### ②金

金が初めて使用されたのは、銀の初登場から8作品後の第29作品目（2005年）『魔法戦隊マジレンジャー』である。この作品での金は、5人の中心メン



バーに力の使い方や心構えを教えるため、先生という位置付けがなされている。時には冗談をいうが、基本的には落ち着いた性格である。銀は作品によって女性の場合もあるが、金はすべて男性である。

金も、銀のように人ではない作品が存在する。第30作品目（2006年）『轟轟戦隊ボウケンジャー』では、赤の使用する武器である黄金の剣が、人型に変形し、金の戦士として参戦する。もとは剣であるためか、人間の言葉は話せない。その他の作品における金の性格は、バラエティに富んでいる。鋭い感覚と運動能力をもち、冷静沈着でクールな人物であったり、面倒見がよかったりする。他にも、目立ちたがり屋のお調子者や、実直すぎる人物の場合もある。

銀と同様に、基本色を身にまとった戦士と一線を画し、必要に応じてその性格を決定しているのだろう。

## 第2項 変則的な色

シリーズの中では、1つの作品のみで活躍するなど、変則的な参加をしている戦士も多い。ここでは追加戦士の中でも、とりわけ登場作品が少ない色を扱う。

### ①橙

橙は、変則的な色の中では最も早い段階で登場した色で、シリーズ中で2つの作品に使用されている。

橙のキャラクターについて、吉田（2012）は、「人の笑顔が大好きで、サービス精神が旺盛なタイプ。（中略）人生で大切なことは「笑顔。」と分析しているが、戦隊ヒーローにはあまり当てはまらないようである。

初登場は第3作品目（1979年）『バトルフィーバーJ』であり、初期メンバーのひとりとして活躍する。この作品での橙は初代が物語の途中で殉職してしまい、2代目に交代するため、2人存在する。初代は短気な面はあるが、落ち着いた心優しい性格である。2代目は、初代とは対照的に、冷静さをもち、他のメンバーと距離を置くなど一匹狼な面がある性格である。その後は長い間使用されなかったが、現在放送中の『列車戦隊トッキュウジャー』で35年ぶりに橙が登場する。もともと敵側にいたが、あることをきっかけにそこから抜けてヒーロー側に加わる。性格は、我が道を行く一匹狼タイプであ

る。

橙の性格として、2つの作品に共通するのは、欠点があったり一見すると排他的であったりするが、根は優しいという点である。

## ②紫

紫は「バイオレット」という名称で第31作品目（2007年）『獣拳戦隊ゲキレンジャー』で初めて登場し、第37作品目（2013年）『獣電戦隊キョウリュウジャー』と合わせて2つの作品で使用されている。前者は青の兄であり、弟思いの性格をもつ。後者は2人存在し、初代は武器の開発などを行う天才科学者の男性であり、声が大きく豪快な性格をしている。初代の引退後は、赤に恋心を抱く、彼の孫娘が引き継いでいる。

紫のキャラクターについて、吉田（2012）は、以下のように分析する。

情熱の赤と冷静の青の両面を併せ持つ紫さんは、ミステリアスな魅力をもつ。（中略）個性的で非凡なキャラクターであるといえる。人とはちょっと違うそのセンスは抜群！芸術家タイプ。（中略）人生で大切にしていることは「美」。

『獣拳戦隊ゲキレンジャー』においては、物語の序盤では失踪して亡くなったとすら思われており、かなり謎を秘めての登場である。また、『獣電戦隊キョウリュウジャー』では、初代は天才科学者で、2代目の孫娘も武器の開発に関わり知識豊富な上に、その武器を天才的に使いこなすことができる人物である。他の人とは一味違う非凡な人物設定がなされることの多い色であることがうかがえる。

## ③臙脂（赤紫）

第26作品目（2002年）『忍風戦隊ハリケンジャー』にのみ登場する。その名の通り忍者の姿をしたヒーローたちが活躍する。基本メンバーが3人で構成されているこの作品は、物語が進む中でそこに他の3人（臙脂・紺・緑）が追加され、最終的には6人になる。

紺と兄弟である臙脂は、はじめこそ主人公たちに対抗し別行動をとっているが、やがて仲間になっていく。臙脂は兄弟の兄であり、少々謙虚さに欠ける部分がある一方、弟や仲間には優しさをみせる。パワーが自慢の自信家だが、自分に厳しく、努力家の一面もある。

#### ④紺（青紫）

臙脂と同じく『忍風戦隊ハリケンジャー』に登場する。臙脂の弟。兄はパワーが自慢であるのに対し、弟である紺はスピードが自慢である。他の戦士と同様に忍者であり、自分の流派に誇りをもち、気性が激しいところがあるが、巧みな技を繰り広げる技巧派である。

また、紺は臙脂とは異なり、これより前の2つの作品にも登場する色である。初めて用いられたのは、第18作品目（1994年）『忍者戦隊カクレンジャー』である。物語に登場するのが遅かったこともあり、登場回数としては少ない。最初からロボットのような姿をしており、シリーズで初めての人間としての身体をもたないという設定であるが、他のメンバーと変わらず人間味にあふれる性格をしている。敵に騙されてしまうという、やや間抜けな一面もあるが、正義感が強く、子どもが大好きである。2度目の登場は、第20作品目（1996年）『激走戦隊カーレンジャー』である。『忍者戦隊カクレンジャー』と同じく、人間としての身体をもたないという設定であり、初めから変身した後のような姿形をしている。また、変形する能力・機能をもたず、他の戦士が行う、いわゆる「変身」を行わない戦士であるため、異例のキャラクターといえる。地球とは異なる星からやってきた宇宙の警察官であるためか、生真面目で融通が利かない性格をしている。しかし、妻子に対して優しく家庭的で、良い父親でもある。

「紺」は、人間とは異なる存在であることが多く、一癖も二癖もある一風変わった性格設定がなされている。しかし、総じて「芯が強い」という性質をもっている色として描かれているようである。

#### ⑤灰色

第37作品目（2013年）『獣電戦隊キョウリュウジャー』にのみ登場する。水色とともに、すでに死んでいる魂だけの戦士であり、「スピリットレンジャー」と呼ばれる。そのため、敵と直接戦うことはできない。1500年程前の中国で活躍した戦士で、変身する前の姿は拳道家である。他人にも自分にも厳しい「すこぶる頭の固い男」と紹介されている。

灰色のキャラクターについて、吉田（2012）は、自己主張のない、繊細なタイプだと分析し、世の中に対して無関心なところがあり、静寂や侘び寂び

の世界を好む、としている。戦隊ヒーローの中での灰色の性格として述べるには、その色の戦士が一人しか存在しないため、現時点で「灰色=〇〇」と断言することは難しい。しかし、他の色とは一線を画し、別次元の存在という設定がなされやすい色であるのかもしれない。

#### ⑥水色

灰色と同じく、『獣電戦隊キョウリュウジャー』にのみ、「シアン」という名称で登場する。中世時代の騎士が変身する、魂だけの戦士である。普段は楽天的で、陽気な性格をしている。

水色も、戦士が一人しか存在しないため、その性格として断言することは難しいが、冷静沈着でクールな「青」よりも軽やかな印象を与える色であるため、『獣電戦隊キョウリュウジャー』にあるような少々楽天的な性格設定がなされたと考えられる。

### 第4節 まとめ

人はある色を見ると、その色をした何かを自動的に思い出したり、ある物や事柄の象徴として捉えたりする。第4章において、キャラクターに使用される基本的な色もつイメージの確認と、グループにおける色と役割の関係を明らかにすることができた。

本論文で対象とした「スーパー戦隊シリーズ」は、典型的なグループにおける色分けがなされている。また、人々が一般的にもち、広く浸透している「色のイメージ」をもとに、各戦士の性格を決定している。シリーズの特徴であるカラフルな色による役割や性格の設定により、シリーズに対する知識がなくとも、ほとんどの人が「赤はセンターで熱血な人物」のように、色からその人物の役割や性格を連想することができる。一般的に色から連想されるものが各色にそれぞれあり、「赤」といえば太陽・リング・リーダーを思い浮かべるといった具合である。しかし、そこから「青=クール」や「黄=太めの人物」などのように、色から連想する性格や役割については「色の性格」「色の役割」として、すぐに思い浮かべることができるほど明確に、それを作り上げたのは、戦隊シリーズのヒーローたちではないだろうか。

おわりに

本論文で見られたような「色」は、あらゆる意味で、日本人に浸透している分別記号のひとつだといっても過言ではない。「赤＝停まれ」「青（緑）＝進め」の信号機などのように、日常に溢れる色はさまざまな情報を発信し、私たちはそれを受け取って生活している。こうしてみると、色は見るだけで伝わる立派な記号といえるのである。信号機の色などについては世界共通だが、日本人は四季を感じ、より多くの色を目にする機会に恵まれていることもあり、色に対して敏感であるといわれる。時代の変遷とともに各色が示す意味合いに多少の変化はあったとしても、それほど大きく変わることなく、固定概念や先入観といえるほど人々の中に浸透したこれらは、今後もそう簡単に変わったり廃れたりするものではないだろう。

現在活躍している数多のアイドルにも「色分け」として色が活用されていることから、今後もこの流れが続いてゆくことは想像に難くない。これから本格的に社会に出て未来を築く一員になる私たち自身、勤め先によっては制服などを含めて、企業のイメージカラーを背負い、企業理念やイメージを人々に伝える立場になる。色のもつイメージや効果を敏感に察知し、プラスに活用していくためにも、私たちを取り巻き、私たち自身や日常を彩るさまざまな「色」に関心を持ち続けていきたい。

#### 【引用文献・URL】

- 『日本国語大辞典 第二版』（2001）第5巻 小学館  
 伊原昭（1994）『文学にみる日本の色』朝日新聞社  
 東映〔監修〕、特撮ニュータイプ〔編〕（2012）『スーパー戦隊戦士列伝 赤の伝説』角川書店  
 中江克己（2004）『色の名前で読み解く日本史』青春出版社  
 長崎盛輝（1990）『色・彩飾の日本史』淡交社  
 森村宗冬（2013）『美しい日本の伝統色』山川出版社  
 山脇恵子（2010）『史上最強カラー図解 色彩心理のすべてがわかる本』ナツメ社  
 吉田麻子（2012）『実践する色彩学』無双舎  
 市川哲史（2011）『日本経済新聞電子版 日経エンタテインメント！』「戦隊モノ、アイドル…、グループにおける色と役割の関係」

(2014年12月20日 閲覧)

[http://www.nikkei.com/article/DGXNASFK3000U\\_Q1A131C1000000/](http://www.nikkei.com/article/DGXNASFK3000U_Q1A131C1000000/)

鈴木武幸 (2009) 下記の東映株式会社 (2009) 参照。

東映株式会社 (2009) 『東映マイスター vol.6 東映テレビ・プロダクション50周年記念企画 第1弾』「鈴木武幸常務取締役 「東映特撮番組を語る！」」(※引用時は「鈴木武幸 (2009)」、鈴木 (2009) と表記)  
(2014年12月20日 閲覧)

<http://www.toei.co.jp/meister/vol6/detail/01.html>