

# 特撮作品「ウルトラセブン」の ウルトラ警備隊におけるビジュアルアイデンティティ

Visual Identity of the Ultra Guard  
in the Special-Effects Production Ultraseven

大里 浩二\*  
OSATO Koji

Following the broadcast of Ultraman, a special-effects TV series that gained popularity because of its all-new format in which a giant transformable hero exterminates monsters, Ultraseven was produced and aired after six months of preparation as a serious drama with the taste of more serious science fiction in order to differentiate it from Ultraman. The plot of Ultraseven was based on the idea that the earth was being attacked by many aliens due to the intensification of the aggressive war between the planets, and an international military organization called the Terrestrial Defense Force was adopted as the setting for the story. This study is to research and analyze what was the 1960's visual identity of the Ultra Guard, which was an elite unit of the Terrestrial Defense Force that Moroboshi Dan, who was the human form of Ultraseven, belonged to. The special effects of Ultraseven were strongly influenced by the Thunderbirds, a special-effects puppet play produced in the U.K. In this context, the visual identity of the Ultra Guard is also discussed by comparison with that of the Thunderbirds.

## 1. はじめに

日本における特殊撮影技術は特撮という略称で、今では一般名詞として定着している。合成やミニチュアを使用したトリック撮影は戦前から存在したが、円谷英二が特殊技術監督として手がけた1954年公開の日本初の怪獣映画「ゴジラ」が特撮という言葉を広く一般に広め、同時に特撮の第一人者として円谷英二の名が知られるようになった<sup>1)</sup>。また「ゴジラ」以後、“怪獣もの”というジャンルで特撮映画が多く制作されるようになり、1966年には円谷英二が創設した、円谷プロダクションによる特撮テレビドラマ「ウルトラQ」が放映された。「ウルトラQ」の放映が終了した2週間後の1966年7月17日から、空想特撮シリーズ「ウルトラマン」が放映された。巨大変身ヒーロー（以後ウルトラヒーロー）が怪獣を退治するという、これまでにないフォーマットで、最高視聴率42.8%という数字を記録するヒット番組となった<sup>2)</sup>。

「ウルトラマン」放映終了後半年の準備期間を経て、放映されたのが同様のウルトラヒーローが活躍するフォーマットの「ウルトラセブン」であった。放映期間は1967年10月から1968年9月までで、当時全49話の番組であったが、1994年に2本、1998年に3本、1999年に6本、2002年に5本の続編が制作されている。これまで1966年のウルトラマンから、2022年のウルトラマンデッカーまで、ウルトラヒーローが主人公として活躍するドラマが、国内では26作品制作されてきたが、ウルトラヒーローはどれも他の作品に客演することはあるが、シリーズで最も視聴率の高かった「ウルトラマン」でさえ、制作された続編は3分程度の短編しかない。「ウルトラセ

---

\* 居住空間デザイン学科 准教授

ブン」以外で続編もしくは前日譚が制作された作品は 2013 年の「ウルトラマンギンガ」が 2014 年に「ウルトラマンギンガ S」があり、2016 年の「ウルトラマンオーブ」が同年に「ウルトラマンオーブ THE CHRONICLE」がある。ただしこの 2 作品は放送終了の直後に制作されている。それに対し、30 年以上に渡って続編が制作され続けている、稀有な作品が「ウルトラセブン」である。

その理由は「ウルトラセブン」の世界観やドラマ性、設定の緻密さに感銘を受けた熱狂的なファン層の存在にある。放映 55 周年を記念する公式 WEB サイトが運営されていたり<sup>3)</sup>、2022 年にパートワーク雑誌で、「ウルトラセブン」に登場する「ウルトラホーク 1 号」が発刊されている。今もなお、高額な玩具等の関連商品が新たに発売され続けていること<sup>5)</sup>が、マーケットを支えるファン層がいることを証明している。それは「ウルトラマン」で基本的なフォーマットを作った円谷プロダクションが大人の視聴にも耐えることを目的に、様々な点で「ウルトラマン」との差別化を図るため、本格的 SF 色を強め、シリアスなドラマ作りを行なった<sup>6) 7)</sup>ことが要因と言える。ドラマの中で自然界に存在する生物である怪獣の中で、害獣となるものに立ち向かうことを基本設定としていた「ウルトラマン」に対し、遊星間侵略戦争の激化によって、地球が多くの宇宙人に狙われているという基本プロットの「ウルトラセブン」は、世界規模の軍事機構・地球防衛軍が組織されているという設定が導入された。地球防衛軍の中にあるエリート部隊であり、「ウルトラセブン」の人間体であるモロボシ・ダンが所属するウルトラ警備隊のビジュアルアイデンティティが、どのようなものであったかを調査分析したものが本研究である。30 年以上制作され続けている続編では、現実の世界と同程度の経年が設定されている。そのためビジュアルアイデンティティも若干ではあるが、現代的にリファインされている部分もある。本研究では 1960 年代の終わりごろという時代に、どのようにシステムチックにビジュアルアイデンティティを構築したかに注目するために、最初の 49 話（1967 年 10 月～1968 年 9 月）のみを研究対象とした。「ウルトラセブン」を製作する上で参考にしたとされる、イギリスで 1965 年から 1966 年にかけて放送された「サンダーバード」<sup>8)</sup>との比較も含めて行った。

CI（コーポレートアイデンティティ）は 1950 年代から 60 年代にかけてアメリカで培われた企業の文化や特性、独自性を広める手法であるが、アメリカですらその理論が一般に紹介されるのは 1978 年のウォーリー・オリンズのコーポレート・パーソナリティという概念の提唱まで待つことになる。CI の根幹を成すものには MI・BI・VI という 3 つのアイデンティティがある。MI（マインドアイデンティティ）は企業理念、BI（ビヘイビアアイデンティティ）は企業活動、VI（ビジュアルアイデンティティ）はシンボルやカラーなどの視覚的コミュニケーションである。これら 3 つのアイデンティティを統一感のある展開にしていくことがコーポレートアイデンティティで、その中でも VI（ビジュアルアイデンティティ）は素早く深く顧客に浸透するため、特に綿密な計画を立て開発する部分である。本研究で対象としたウルトラ警備隊のビジュアルアイデンティティはマークやロゴのデザインだけでなく、コーポレートアイデンティティの VI（ビジュアルアイデンティティ）と同等のものとして、装備や制服の配色やフォントなども含めて調査したものである。

日本にアメリカ流の CI を持ち込んだのは、現パオスグループ代表の中西元男であると言われている。高度成長期の 1960 年代から 1970 年代に、発展していく企業が顧客とのよりよい関係を築くために、次々と新しいシンボルやロゴタイプをシステムチックに打ち出しはじめた。専門業以外ではその理論や手法は未知の世界であったため、多数の大手企業がパオスに依頼した。中西がコーポレートアイデンティティのバイブル的存在となる書籍、『DECOMAS 経営戦略としての

デザイン統合』を上梓したのはウォーリー・オリンズのコーポレート・パーソナリティの提唱と同じ年の1978年のことである。これ以後この書籍を参考にして、パオス以外の制作会社でも本格的なコーポレートアイデンティティの開発ができるようになる。

円谷プロダクションがパオスのような専門業に依頼した形跡は発見できない。専門書もない中では地球防衛軍とウルトラ警備隊のビジュアルアイデンティティを構築することは容易ではなかったと推測できる。それゆえにビジュアルアイデンティティの専門業でない円谷プロダクションが手がけたことを研究する意義があると考ええる。

## 2. 地球防衛軍の組織と大型装備

宇宙からの侵略者から地球を守るために組織された地球防衛軍 (Terrestrial Defense Force) はパリに本部を持ち、北極、ワシントン、ロンドン、モスクワ他、世界各地に基地を持つ世界的規模の一大組織で、その中でも極東基地は太平洋および極東と最も広い守備範囲を持っているため最大規模の地下秘密基地を誇っている。この極東基地において選抜されたエリートのみで構成された部隊がウルトラ警備隊であるというのがドラマの中での設定である。したがってウルトラ警備隊は全地球防衛軍の中でも特別な存在として描かれている。ビジュアルアイデンティティにおいてもウルトラ警備隊とその他の軍人とは明確な区別がある。ここでマークや配色、タイポグラフィなどを調べていく上で重要と思える戦闘機などの主力大型装備について抽出し以下に記す。またそれぞれの守備範囲を図1に示した。

### (1) 地球防衛軍の大型装備の中でウルトラ警備隊専用と思われるもの

#### ●ウルトラホーク1号

戦闘、爆撃、哨戒、偵察に使用される万能機。3機に分離して飛行することもできる。

#### ●ウルトラホーク2号

宇宙空間での作戦行動用の大型戦闘機。大気圏外の防衛作戦だけでなく、宇宙ステーションとの定期連絡にも使用される。

#### ●ウルトラホーク3号

偵察、戦闘を目的とする小型の航空機。

#### ●ウルトラガード

練習用小型ジェット戦闘機。

### (2) その他、地球防衛軍全体の大型装備

#### ●ポインター

戦闘能力も持つパトロールカー。

#### ●マグマライザー

地中を掘り進むことができる戦車。

#### ●ステーションホーク

宇宙ステーションに配備されている宇宙戦闘機。大気圏突入能力もある。

#### ●ハイドランジャー

小型の攻撃潜航艇。

#### ●マックス号

大型科学調査船。

#### ●宇宙ステーションV3

衛星軌道上にある宇宙ステーション。設定上では V1、V2 を含め 3 つが存在する<sup>9)</sup>。

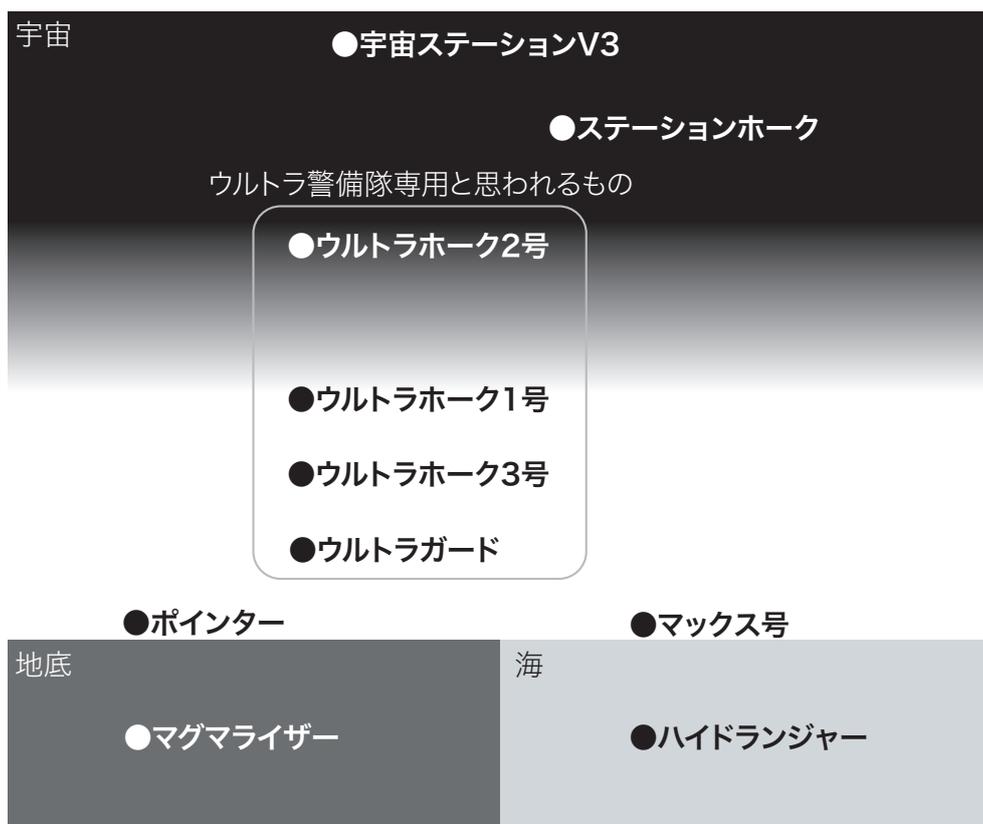


図 1 地球防衛軍の大型装備の守備範囲

### 3.2 つのシンボルマーク

劇中に登場するシンボルマークは 2 種類ある。隊服や装備に頻繁に見かける、中心に地球儀のような図があり左右に長い赤い三角形を持つシンボルマーク（以下シンボル A）をウルトラ警備隊のマークと誤解している例は正規ライセンス商品を扱う株式会社バンダイのサイト<sup>10)</sup>にもある上、グーグル検索するだけでも数多く現れる。だがこれは地球防衛軍のシンボルマークと考えられる。なぜならばウルトラ警備隊員以外の隊服や装備にもこのシンボルマークが数多く見られるため、ウルトラ警備隊のマークとするには合理性に欠ける。また中央にある地球を模したと思われる部分はドナル・マクラフリンがデザインした国連旗の紋章（図 2）に酷似している上、使っている色も鮮やかな明るめの青で国連旗と同様である。国際的な組織であるという位置付けの地球防衛軍のシンボルマークとして開発する上で国連旗を意識したと考えるのが合理的だ。ウルトラ警備隊のシンボルマークはウルトラ警備隊員の隊服のベルトのバックルだけにあるものと思われる。マーク左側の TDF は Terrestrial Defense Force の略で、右側の UG はウルトラ警備隊を表す Ultra Guard の略と考えるのが妥当である。

シンボル A はあらゆる装備やセットで登場する。1 回限りの登場の装備であっても丁寧に再現されている。カラープリンターの



図 2 国連旗の紋章

ないこの時代、写真的な処理やインスタントレタリングを光学的な処理で製作するクロマテックなどを利用する以外は手書きするしかない。当時としてはミニチュアや衣装にこのシンボルマークを再現することはとても手のかかることであったが、それでも行っていたということは、制作ポリシーである大人の視聴にも耐えるためのリアリティの追求である<sup>11)</sup>。

大型装備の中ではマックス号だけが地球防衛軍のシンボルマークを付けていない。登場するのは第4話、製作順でも4話目であったことから<sup>12)</sup>、製作陣のミスや準備不足ではない。マックス号が戦闘艦ではなく調査船であること、劇中では新造されたばかりの船であることと緊急任務であることが明言されているので、シンボルマークを付ける前のラUNCHであったか、極秘任務であることから一般の船に偽装するためかのどれかが理由だと考えられる。第28話「700キロを突っ走れ！」で、極秘任務遂行のために装備や衣類を一般に紛れるための工作を行なっているものと同様と考えられる。

#### 4. 装備の配色

大型装備、小型の銃火器の装備など、例外はあるが基本的にはマットな銀色をメインカラーとして使用している。そこにアクセントカラーとして赤があしらわれているのが地球防衛軍の配色の基本で、さらに黄や紺を使用しているものもある。この4色が基本色である。劇中では、地球防衛軍もウルトラ警備隊も秘密組織ではなく、一般人もよく知っているものとして描かれている。戦闘機などを一般人が目撃した時に、それが安心感を与える配色にすることを第一に考えてデザインされたと考えられる。グロッキーではなく、マットな銀色は無彩色の明るいグレーとほぼ同様に捉えられる。これをメインに赤のアクセントを施すことは恐怖を感じさせることなく華美にも走らない配色である。さらに黄や紺を追加して4色配色にしているのはウルトラホーク1号だけである。この機は地球防衛軍の中で最も先進的な技術を投入したもので、主な守備範囲は大気圏内の航空で、最も一般人の目にふれる存在である。いわば宣伝材料的なポジションも担っているものと考えられる。さらにウルトラ警備隊が使用する機体であるから、ドラマの中の人々も視聴者も含め、ウルトラ警備隊に対し、特に好ましい印象を持つように探った結果が4色配色であると考えられる。4色も使っているがマットな銀以外はいくまでもサブ的要素である。機首に最も目を引く前進色である赤を前方に広がる小さなV字にして印象をつけて、中央付近には後ろに向かって広がるV字で明度の一番高い黄色をつかって機体の形状に馴染むようにしている。最後尾の明度、彩度ともに一番低い紺で全体を締めてメリハリをつけている。この配色で地球防衛軍のどの機体よりもスマートな印象を与えている。

地球防衛軍全体では銀と赤が基調ではあるが用途や機能によって配色は異なる。図1の装備を順に見ていくと、宇宙ステーションV3は銀と黄で暗い宇宙空間で目立つ配色になっている。防衛拠点であるから高圧的にすべきものであると理にかなっている。ステーションホークは基本となる銀と赤になっている。ウルトラホーク2号は銀と白、黒、赤という独特の配色になっているが、宇宙ステーションと行き来できるロケットであるが、大気圏内での作戦にも使用されている設定になっている。乗員の cockpit の場所や空中給油をするためには味方機から上下が一瞬で判断できるように白と黒の2トーンカラーにするのが合理的だ。ウルトラホーク1号は前述の通り4色で、後方に紺が使われているが、これはデルタ翼の機体であるウルトラホーク1号が後退翼のようにも見て取れるようになっている。デルタ翼の威圧感を抑制する働きも持っている。ウルトラホーク3号は銀と紺で赤を使用していないが、ウルトラホーク1号との共闘が多い機体であるので、これはドラマ上の見た目の配慮で、激しい動きで2機が共闘していても、どちらの

機体であるかが一眼でわかる。ウルトラガードは銀、赤、黒の機体と銀、赤、白の機体が登場したが、劇中でもこの2機で模擬戦闘訓練をしていたので、勝敗の判定のために機体の見分けをつけやすくするためであると考えるのが合理的だ。ポインターは銀と紺であるが面積比では装備の中で最大のシンボルAを両サイドに表示している。マークの赤色が十分に目立つので事実上は赤も配色に含まれてくる。マグマライザーは地中の活動が中心となるため他の機体と異なり、紺の面積を非常に大きくして、銀、紺、黄の配色になっている。ハイドランジャーは潜水艇で、地中活動のマグマライザーと同様に紺を多く使っている。暗いところでの活動であるこれらが紺を多く使っていることは戦闘の有利性というよりはその活動場所のイメージからというドラマでの見目を考慮したと考えるのが合理的だ。ハイドランジャーの船底が赤なのは一般的な船と同様に喫水線の表示であり、実際に海上に浮上した時にはそのような描写になっている。マックス号は銀と赤で一般船籍の船に同化できる配色になっている。

大きな影響を受け、参考にもしたという英国の特撮番組「サンダーバード」では、主に1号から5号までの5機の大型装備が登場するが、それぞれ機体の色がまったく異なっている。ウルトラセブンと同様な多色配色になっているのは1号と5号だけで、2号、3号、4号はほぼ単色イメージである<sup>5)</sup>。2号が緑、3号が赤、4号が黄という強い配色になっているのは、家族で経営する国際救助隊という荒唐無稽な設定で、特撮の手法やセットのギミックはテレビ的な見た目の派手さを優先している。そのための機体の色も画面に映える色を強く押し出している。それに対し、巨大ヒーローや宇宙人という荒唐無稽な存在を扱いながらも大人の視聴に耐えるリアリティを持たせるために配色も考え抜いて行なったのが「ウルトラセブン」といえる。

## 5. 隊服の配色

隊服の配色は装備よりも明確に分類されている。基本は装備類の主たる色である銀をイメージさせるグレーなのだが、長官や参謀といった軍の上層部や通信、整備、警備の隊員などはベージュがかかったグレー、宇宙ステーションやその他の戦関係の隊員は紫がかかったグレー、そして青みがかかったグレーで黒や白もアクセントに使いもつともスタイリッシュに見えるように仕上げているのがウルトラ警備隊と考えられる。また、ヘルメットは一般隊員の前面がグレーなのに対して、ウルトラ警備隊は赤になっている。配色で組織の明確なヒエラルキーや役割を表現している。

## 6. 大型の装備のフォント

装備に使われているフォントは大きく分けて3種ある。まず地球防衛軍全体の装備で主に用いられている幅の広い正体（せいたい）のサンセリフ、マグマライザーやハイドランジャーに使用されているイタリックのサンセリフ、そしてウルトラ警備隊用装備に使用されているコンデンスのサンセリフである。これらはファミリーを成したフォントではなく、それぞれが独立したエレメントを持っているまったく異なるフォントである（図3）。

まず正体のフォントであるが、一見アルド・ノバレーゼ作のジオメトリックサンセリフであるEurostile（図4）にも見えるが、そこまで精緻にはできてはいない。初心者がはじめて書体設計をすると、おのずとジオメトリックになりがちなので、描いてみたら近くなったというのが真相であると考えられる。その証拠に曲線と直線の接し方や曲線の巻き方などに視覚補正したあとが見られないからである。またウエイトも揃っておらず、明らかにアマチュアの手制作したものということがわかる。

マグマライザーやハイドラランジャーのイタリックサンセリフはサンプル数が少ないので同定は困難だが、これもアマチュア的である。マグマライザーは一見パウル・レナーの Futura Italic (図 5) を意識したようにも見えるが、これも詳細に比べると異なる点が多すぎる。ハイドラランジャーはイタリックではあるがマグマライザーのものとは異なり、どちらかといえば地球防衛軍全体の正体のサンセリフをイタリックにしただけのように見える。地中と海中の装備に対してどちらもイタリックを使用しているのでプランとしては同じフォントを使う予定であったのではないかとと思われるが何かの手違いがあったとも考えられる。

そしてウルトラ警備隊のコンデンスであるが、これは比較的設計がしっかりしている。やはりメインとなる装備にはかなり手をかけている。数字の形は異なるが、ジャクソンバークが手がけた Trade Gothic (図 6) を手本にしたのではないかとと思われる。ただしウルトラホーク 3 号はこのコンデンスを使用していない。丸翼の機体にコンデンスでは不釣り合いに感じ使用しなかったと考えられる。

それに対し、サンダーバードの機体には一部の例外はあるものの、ほとんどの機体にエリシャ・ベチーが設計したヒューマニスト・サンセリフの Grotesque No.9 (図 7) が使用されている。18 世紀に生まれ、モダン・サンセリフの台頭で一度は廃れたが、ヒューマニスト・サンセリフらしい温かみのあるフォルムとヴィクトリア朝趣味への郷愁も手伝い 20 世紀中頃にイギリスで再流行したフォントが Grotesque No.9 である<sup>13)</sup>。人命救助を行う「サンダーバード」の機体にはこの温かみがふさわしかったと考えられる。

手本とする「サンダーバード」で使われたコンデンスを使用したのは自然な流れであったと考えられる。ただし Grotesque No.9 をそのまま使うとハードな SF を目指すコンセプトから離れてしまう。そこでクールな印象のコンデンスを探した結果、たどりついたのがシンプルな設計の Trade Gothic だったのであったと考えられる。Trade Gothic はヒューマニストでありながら直線も持つため、ジオメトリックな印象があり、スマートなコンデンス書体である。ウルトラ警備隊のポジションにふさわしいフォントである。

**TDF PO-I**

●地球防衛軍の基本 正体(せいたい)のフォント

***MRI T.D.F.HR-I***

●地底・海底活動 イタリックのフォント

**UH-001-3**

●ウルトラ警備隊 コンデンスのフォント

図 3 大型装備のフォント (テレビ映像からの復刻)

ABCDEFGHIJKLMNO  
PQRSTUVWXYZÀÁÊ  
abcdefghijklmnpqrs  
tuvwxyzàáéîõøü&12  
34567890(\$£.,!?)

図 4 Eurostile

**ABCDEFGHIJKLMN**  
**OPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklm**  
**nopqrstuvwxyz**  
**1234567890**  
**\$?&%@!#\*()=**

図 5 Futura Italic

**ABCDEFGHIJKLMNO**  
**PQRSTUVWXYZÀÁÊ**  
**abcdefghijklmnpq**  
**rstuvwxyzàáéî&12**  
**34567890(\$£.,!?)**

図 6 Trade Gothic

**ABCDEFGHIJKLMNO**  
**PQRSTUVWXYZÀÁÊÎ**  
**abcdefghijklmnpq**  
**rstuvwxyzàáéî&12**  
**34567890(\$£€.,!?)**

図 7 Grotesque No.9

## 7. まとめ

「ウルトラセブン」全体を見渡せば、手書きで仕上げた部分でフォントに統一感が取れていない部分はあるが、ビジュアルアイデンティティという言葉もなかったころに、専門家の手も借りず、ここまでの VI システムを作り上げるには膨大な試行錯誤があったはずである。特にウルトラ警備隊のビジュアルアイデンティティは機体や隊服の配色のバランスや採用したフォントなど、現在の視点で見ても秀逸である。その後長きに渡り幾度となく続編が作られたが基本的なビジュアルアイデンティティは変更せずに制作されているが、レトロな印象を受けることはないのはシステム的な VI システムが採用されているのがその理由と考えられる。ものづくりの一つの手本としても貴重な作品である。

## 参考文献

- 1) 氷川竜介：日本特撮に関する調査、p. 9-11、2013
- 2) 引田惣弥：全記録 テレビ視聴率 50 年戦争—そのとき一億人が感動した、講談社、p. 4, p. 99, p. 224、2004 年
- 3) ウルトラセブン 55 周年記念サイト、<https://seven55th.m-78.jp/>、2022, 11, 30 最終閲覧
- 4) 週刊ウルトラホーク 1 号、デアゴスティーニ、2022
- 5) プレミアムバンダイ、<https://p-bandai.jp/item/item-1000178971/>、2022, 11, 30 最終閲覧

原著論文

- 6) 森次 晃嗣：ダン—モロボシダンの名をかりて、扶桑社、pp. 92-93、1998
- 7) BS 日テレ開局 10 周年特別番組 ウルトラマンシリーズ 45 周年記念特別番組 徹底検証！ぼくらのウルトラマン伝説 ～昭和のヒーロー「ウルトラ Q」、「ウルトラマン」、「ウルトラセブン」誕生秘話～、2011 放送
- 8) 円谷英二特撮世界、勁文社、p. 135、2001
- 9) DECOMAS 経営戦略としてのデザイン統合、三省堂、1978
- 10) ULTRAMAN ULTRASEVEN スーパーマシン・ファイル、朝日ソノラマ、p. 42、1985
- 11) アクリルロゴディスプレイ EX ウルトラセブン ウルトラ警備隊、<https://bandai-fashion.jp/item/item-1000183883>、2022, 11, 30 最終閲覧
- 12) 別冊映画秘宝ウルトラセブン研究読本、洋泉社、p. 48、2012
- 13) Pen 7/15 号、CCC メディアハウス pp. 50-61、2013
- 14) 山本政幸：Grotesque No. 9 の書体デザインとそのリバイバルの背景、日本デザイン学会 第 69 回研究発表大会、p. 30、2022