

戦後日本における戦争娯楽作品

高橋由典

はじめに

戦争は当事者にとっては苛酷な経験にほかならないが、戦争から遠く離れた場所にいる人にとっては、戦争それ自体が面白さや楽しさの源泉になったりもする。戦争から離れて安全な場所に立つと、どういうわけか「戦争を遊ぶ」ことに熱心になる人が出てくる。「戦争を遊ぶ」人は、戦争に含まれる諸要素に何らかの魅力を感じているにちがいない。リアルな戦争はいやだが、遊びなら戦争は面白い。そう思っているわけだ。戦争玩具で戦争遊びをする。戦争映画を見てあるいは戦争小説を読んで留飲を下げたり、痛快な思いを経験したりする。軍人将棋で遊ぶ。兵器プラモデルをメインにジオラマをつくる。ミリタリー雑誌を愛読する。戦争ゲームにのめりこむ。あるいはサバイバルゲームに興ずる。これらの人たちは、みんな戦争を構成するなんらかの要素に魅力を覚え、それぞれの仕方面白さや楽しさを経験している。

そのような遊びは一般に「戦争娯楽」とよぶ。戦争娯楽の主力は何といても、戦争ないし戦争を構成する諸要素の面白さに焦点を合わせた小説、映画、マンガ、アニメなどの作品を楽しむことだろう。こうした作品のことをここでは「戦争娯楽作品」とよぶことにしよう。この稿では戦後日本における戦争娯楽作品全般の大まかな流れを描いてみることにしたい¹⁾。

戦争娯楽それ自体、社会学的にみてきわめて興味深い研究対象を構成する。戦争娯楽の内容あるいはそれについての社会的評価は、時代や社会に応じて変化すると考えられ、戦争娯楽そのものが当該時代・社会を映す鏡となりうる。また戦争娯楽は、暴力、遊び、虚構といった一般的なテーマとも絡んでおり、その限りで理論的な可能性を孕む主題でもある。この稿を支えているのもこうした社会学的な関心だが、前段で示したように、実際に行おうとしていることはきわめて限定的である。〈戦後日本〉という時代の〈戦争娯楽作品〉の概略を示そうというだけのことなのだから。

戦争娯楽作品の概略を示すというだけなら、単なる記述であって、時代や社会についての分析には到底足りえないではないか。たしかにそのとおりだが、ここではあえてその控え目な目標設定のままにとどめておきたいと思う。その理由はいうまでもなく、記述それ自体にかなりの労力が必要だからだ。有意味な記述を行うためには、それなりの理論上の整備が必要である。この稿のテーマに即していえば、戦後日本における戦争娯楽作品の全体という膨大な情報の集積を前にして、何の枠組みにも依拠せずに「大まかな流れ」を描こうとすることは無謀だろう。情報の海に溺れてしまいかねない。だから事前に記述のための枠組みを整えておく必要がある。そしてそ

の枠組みが期待どおり整備されるとするなら、それに依拠した記述は、新たな視点の導入による新たな記述ということになり、今後の社会分析へと道を拓くものとなるはずである。

このような展望の下、ここでは以下のような順序で話を進めたいと考えている。まず戦争娯楽全体の中での戦争娯楽作品の位置をはっきりさせる。娯楽一般に適用可能な分類カテゴリーをまず抽出し、そのカテゴリーを用いて戦争娯楽全体および戦争娯楽作品をながめてみることにしたい(1)。この作業を通して、戦争娯楽作品以外の戦争娯楽の現状にもある程度の目配りが可能となるはずだ。次いで戦争娯楽作品に固有の分類軸を整備し、その分類軸を用いて、戦後日本社会における戦争娯楽作品の概要を語ることにしたい(2)。なお視野を戦後日本社会に限定するので、ここで想定される「戦争」とは、(架空の戦争はともかく)現実の戦争としては、ほぼアジア・太平洋戦争のみということになる。

1 娯楽の2つの形式：鑑賞と上演

1.1 鑑賞と上演

戦争娯楽作品あるいは戦争娯楽全般を考察するにあたって、まず娯楽一般について考えておくことが有益だろう。関心の焦点は、娯楽の内容ではなく、娯楽の形式である。娯楽とは何かを愉しむことだが、愉しさの中味はむろん様でない。愉しさのちがいを語るのに、娯楽の形式に着目してみてもどうか。このような発想から娯楽の形式ないし構造を問題にしてみようと思う。娯楽一般について明らかになった知見を前提にして、戦争娯楽へと話を進めていきたい。

日本における娯楽研究の嚆矢は、いうまでもなく20世紀の初頭に行われた権田保之助の一連の研究だが、彼によれば調査対象である「民衆娯楽」とは、端的に「寄席」「芝居」「活動写真」のことであった²⁾。大都市に居住する民衆が、消費の主体としてどのような娯楽を購入するかが彼の関心の中心であった。たとえば寄席とは、消費者としての民衆が、落語、講談、義太夫、浪花節などの娯楽を実際に見聞きする場である。つまり権田の研究で想定されている娯楽とは、主体(民衆)が代価を払って愉しむ、プロのパフォーマンス(落語、講談など)のことなのだった。この構造は芝居や活動写真においても同じである。代価を支払った主体は、弁士の声を聞きながら活動写真を見たり、歌舞伎や新派を愉しんだりしたわけである。この種の構造を前提にした娯楽は、現在でもむろん残存している。現代人は、寄席や劇場においてだけでなく、テレビ、ラジオ、ビデオ、インターネットなどのさまざまなメディアを通してこの種の娯楽を愉しんでいる。

この種の娯楽では、愉しむ主体は観客の位置にすることが想定されている。観客として舞台上のパフォーマンスを見聞きすること、これが娯楽である。しかしすべての娯楽がこの構造の中に収まるわけではない。愉しむ主体が観客の位置から舞台へとその場所を移動し、自らパフォーマンスを実践するとき、パフォーマンスを行う当人にとってそれは一個の娯楽となりうる。たとえばカラオケはその種の娯楽の一つだろう。カラオケで歌う人は、観客席ではなく、舞台の上に身を置いており、そこでの自らのパフォーマンスを愉しんでいる³⁾。権田保之助の時代に即して

えば、流行り唄を口ずさむことはこの種の娯楽の一つである。しかし庶民が「オッペケペー節」や「カチューシャの唄」を口ずさんだところで、それ自体はいささかの経済効果をもたない。それゆえこの種の娯楽は、資本主義と娯楽の関係に関心を抱く権田娯楽論の視野から外れてしまう。権田の関心の中心は、あくまで観客として愉しむ娯楽である。

権田が研究対象とした、観客の経験としての娯楽の形式をここでは「鑑賞」とよぶことにしたい。寄席や劇場、あるいはテレビやインターネットを通して落語や演劇、映画や音楽を愉しむ人たちの経験は、一様に鑑賞として括られる。これに対して、カラオケはパフォーマーの経験としての娯楽である。このパフォーマーを焦点とする娯楽形式をここでは「上演」とよぶことにしたい。上演の例を挙げてみよう。自らの日常・非日常のさまざまな経験を画像にしてSNS上にアップする。小学校の先生が、卒業していくクラスの数年間を電子機器を駆使してドキュメンタリー風の作品にまとめ上げる。あるいは仲間が集まって、結婚する友人のために披露宴で見事なダンス・パフォーマンスを披露し、その動画を手際よく編集してネットに上げる。これらはいずれも上演のごく卑近な事例である。インターネット上に自分（たち）の経験や身体の動きを提示する人たちは、それらを舞台のセンターに置き、観客の注視を集めようとしている。また作品の主役になったクラスの生徒たちは、自分たちが舞台上に立って注視的となっていることを意識せざるをえない。テレビタレントみたい、と感じているにちがいない。

1.2 上演が成立する条件

権田保之助の娯楽研究においては、上演は取り上げられていない。それは先述のように、権田自身の認識関心のゆえだが、同時に、当時は上演という娯楽形式がまだあまり一般的でなかったという事情もある。上演という娯楽が成立するためには、一定の条件が必要である。そしてその条件が十分に整うには、相当に長い時間がかかる。そのことを念頭に置きつつ、ここでは、上演という娯楽が成立するに至る経緯をごく簡単にスケッチしておくことにしたい。

権田が取り上げた娯楽においては、観客はプロの演者のパフォーマンスを見ているだけであり、この条件下では、観客自ら舞台上に立つという発想はなかなか出てこない。寄席や劇場に行くという経験自体が非日常的なものだから、観客は特別な日にしか味わえないその経験を十分愉しむこと以外は考えないだろう。ここでは鑑賞と上演は離れたままである。

時代が下るにつれ、ラジオ（放送開始は1925年）やテレビ（同1953年）といった放送メディアが観客と上演の間に介入するようになる。歌やドラマや演芸はメディアを介して愉しむものだ。こういう了解は、少なくとも1960年代くらいまでには一般化したといつてよいのではないか。放送メディアの一般化に伴って、鑑賞という形式の娯楽は日常生活の隅々にまで浸透する。鑑賞はスイッチ一つで居ながらにして愉しむ経験となり、特別な日に高い代価を支払って購入する経験ではなくなった。鑑賞は非日常ではなくなったわけである。こうしてプロの演者の歌、ドラマ、演芸をごく身近な経験として見聞きし、愉しむという膨大な経験が、戦後日本社会に蓄積することになった。

鑑賞の日常化によって、鑑賞の対象である上演そのものは、これまでにないほど身近なものと感じられるようになる。この変化は必然だろう。おびただしい量の鑑賞経験が、上演を手の届くものと観念させるに至るのである。こうして鑑賞と上演は接近する。この客観情勢を背景にして、テレビ、ラジオではさまざまな視聴者参加番組が生まれてくる。視聴者参加番組とは、これまで観客の場所にいた視聴者を上演の場に招く企てにはほかならない。

視聴者参加番組のはじまりは、いうまでもなくNHKの「素人のど自慢」（以下「のど自慢」）（1946-）である。番組の発案者によれば、この企画のヒントとなったのは、軍隊の演芸会であるという（細川 2003: 188）。ただ軍隊の演芸会との決定的なちがいは、「のど自慢」の場合、番組に出場した人物の歌声が、プロの歌手の場合とまったく同じように電波を介して全国に運ばれるという点である。つまりこの人物は観客の位置を離れ、一気に歌手が立つほんものの舞台上に立っているわけだ。軍隊などの演芸会においてはこのような経験は生まれえない。そこにあるのは、ほんものの舞台の模造品でしかない。そこに集う人々は、そのことを十分承知のうえで愉しむ。むしろ「のど自慢」の場合、プロと同じ土俵に立ってしまった観客上がりの演者が、見事なパフォーマンスなどできるわけもない。初期の「のど自慢」においては、むしろ演者の下手さこそ重要である。「耳を覆いたくなるような下手な歌を、恥ずかしげもなく堂々と歌う素人出場者の面白さ」を愉しむことこそが、この番組の核心だったといわれる（尾原 2016: 234）。

「素人のど自慢」に端を発する視聴者参加番組は、ことにテレビというメディアを通してごく日常的な番組形態となっていく。このような過程を経て上演という経験が、観客たちにとっても縁遠いものではなくなくなっていった。とはいえ、上演が身近なものとなることと、自ら上演を娯楽として行うこととは、まったく別のことである。上演という形式の娯楽が成立するためには、娯楽の主体の側に上演それ自体を愉しむ精神（上演の精神）が備わっていないとてはならない。自分自身を舞台上に置くことにいささかの躊躇も覚えないこと、むしろそれを好機到来と感ずること。これが主体の側に求められる条件である。舞台のセンターに立つこと、被写体になること、あるいは自分を不特定多数の視線にさらすこと、こうした経験をチャンスととらえる精神が、娯楽としての上演を支える。

上演の精神の醸成には長い時間がかかる。放送メディアを通して上演が身近なものとなり、視聴者参加番組によって上演が観客にとって一つの可能性として広がったとしても、上演の精神という主体の側の条件は、簡単には整備されない。かつて「歌って踊って大合戦」（1965-1966、日本テレビ系列）というテレビ番組があった。司会を（初代）林家三平が務め、素人参加者のチームが舞台上でそれぞれ工夫した踊りと歌を披露して優劣を競う、視聴者参加番組だった。その折素人たちが示した踊りのありさまが忘れがたい。彼らは何かに取りつかれたような顔つきをして、踊りと称して手足を自己流の仕方でも激しく動かしていたのだった。大勢の観客の前になど出たこともない人々が、そのような場に出て、経験したことのない踊りをする。彼らは恥ずかしくてたまらない。その恥ずかしさを隠そうとするかのように、規則性のほとんどない激しい身体の動きをしている。テレビ画面を見ている側はそんなことを感じたものだった。今の時点でふり返ると、

「のど自慢」開始から20年近くの時間を経たこの時点でもなお、素人演者たちには上演の精神が欠けていることがとてもよくわかる。

1.1で述べたように、現在、娯楽としての上演は広い範囲にわたって観察される。この場合、上演とはごく広い意味でのそれである。このことについては註3ですでにふれた。芸の披露だけでなく、自身の経験（旅先での風景、友人との飲み会、料理など）を被写体にしたり、文章を公開することなども上演という括りに含まれる。要するに意図的な自己呈示はすべて上演なのだ。ともかくこの意味での上演は隆盛である。ラジオ番組「街頭にて」（のちに「街頭録音」に改称、1945-1958）の開始時には、マイクを向けられた一般人は逃げ回っていたというが（細川 2003: 186）、いま現在テレビに出てインタビューを受ける街の人はみな実に雄弁でインタビュー慣れしている。このようなところにも上演の隆盛を見出すこともできるかもしれない。上演の隆盛が事実だとすると、上演の精神そのものもまた広い範囲に浸透していると考えざるを得ない。

「歌って踊って大合戦」の1960年代から今日までの間に何があったのか。かつてはなかった上演の精神が、いったいどのようにして広く浸透するに至ったのか。上演の精神成立の背景をなす社会現象として、だれの目にも明らかなことは、上演装置の普及である。上演装置とここでいうのは、芸の披露に関していえば、カラオケ装置などがそれにあたるが、上演一般についていえば、録音録画などの再生装置、さらには近年のデジタル技術の進展が可能にした携帯端末（スマホなど）のことである。1970年代から一般化していくカラオケ装置の効果も無視できないが、決定的なのは、やはり携帯端末の普及だろう。先に、放送メディアの介在によって上演を見聞きするという経験が日常的なものとなったと述べた。携帯端末の普及によって、今度は観客自ら上演の主役となる客観的条件が整備されたことになる。今や対象を画像、動画、音声で記録し編集するのは、ごく簡単な作業である。被写体になるのは、だれにとってもごく身近な経験であるし、いつでもどこでもほぼあらゆる経験を画像化しうる状況になっている。だれでもモデルやタレントのように被写体になり、だれでも映像作家のように撮影できる。この客観的条件の整備が、上演の精神の醸成に果たした役割はとても大きい。そして先に確認したように、上演の精神の成立は、上演という形式の娯楽の成立と深くかかわる出来事なのであった。

上演の精神について一点だけ補足しておきたい。周知のように、社会学において、舞台上のやりとり（二者関係）を見る観客、という三者関係論を導入したのはE. ゴフマンである（Goffman 1959 = 1974）。ゴフマンのこの三者関係論は、ジンメルらの旧来の三者関係論に対し、状況外他者としての第三者（観客）を加えた点において理論的には新鮮だった。この構造の中では、舞台上のやりとりをする二者の行為は同時に、観客に向けてのパフォーマンスとしても立ち現れる⁴⁾。この稿の言葉を使えば、舞台上の主体は上演の精神をもたざるをえない。ゴフマンの発想は、上演の精神が顕在化しつつあるアメリカ社会の現実を反映していたのかもしれない⁵⁾。

1.3 戦争娯楽

娯楽形式に着目した以上の議論を参照して、戦争娯楽について語ってみよう。

戦争娯楽作品を愉しむという経験が、鑑賞という形式をとっていることは自明だろう。読者や視聴者あるいは観客は、作品を読み、聴き、あるいは見て、戦争遂行時の暴力や破壊あるいは（たとえば）極限状況下での人間ドラマを愉しむわけである。戦争娯楽作品を鑑賞する人は、作品が展開する物語世界の外側にいながら、ときにその内側にいるかのような経験をする。多くの鑑賞者を「物語の内側にいる」と深く感じさせる作品がすぐれた作品ということになる。ただ当然のことだが、「物語の内側にいる」という経験が成り立つためには、物理的には外側にいなくてはならない。鑑賞者が作品をあたかも舞台を見るように眺めていること、これがあらゆる戦争娯楽作品に共通する享受の形式である。

戦争娯楽の中には戦争娯楽作品とは異なり、上演という形式をとるものもある。戦車、軍艦、機関銃、小銃などのおもちゃ（戦争玩具）で遊ぶ。あるいは戦闘機や戦艦などの写真をもとに、精密でリアルな絵を描いてみる。35分の1スケールで戦車のプラモデルを作ってみる。さらには戦車のプラモデルに人間（兵士）のフィギュアを付け加え、背景をいかにも戦場らしく整えたジオラマを製作する。こうしたことに熱を入れる人々も戦争娯楽の当事者である。つまり戦争を遊んでいる。彼らは既製品としての戦争物語を外側から鑑賞しているのではない。そうではなく、戦争玩具や自作のイラスト、あるいは兵器プラモデルを通して自ら戦争物語を作り出している。自身が作る戦争物語においては、これらのモノつまり戦争玩具やイラスト、プラモデルはいわば主役である。観客席にいて、そこから舞台上で展開される物語を愉しむ（鑑賞）のではなく、モノを中心にして自ら舞台上に物語を作り出している。そして物語をつくることそれ自体を愉しんでいる。

戦後日本社会とりわけ占領期には戦争玩具について否定的なイメージが優勢であった。1951年には、日教組や主婦連が主導して戦争おもちゃ追放運動が行われたりしている（『朝日新聞』1951.12.29 朝刊）。ただこの警戒心も、1960年代初頭の少年週刊雑誌で起きた戦争ブーム（後述）、あるいはモデルガンブームなどで一気に解かれた感がある。またプラモデルメーカーの老舗タミヤによれば、最初の1/35戦車が発売されたのは1962年1月であり（株式会社タミヤ編 2016: 250）、1960年代初頭あたりからこの種の上演のための条件が整い始めたことがわかる。

戦争の上演について話を続けよう。冒頭で軍人将棋の例にふれた。軍人将棋に限らず、戦争をゲームのかたちで愉しむ遊びすなわち戦争ゲームには、ボードゲームやコンピュータゲームなどさまざまな形態がある。それらは一様にここでいう戦争の上演の一角をなすと考えてよいだろう⁶⁾。

こうした伝統的な戦争の上演とは質を異にする上演の仕方が、近年目立ってきた。サバイバルゲームをその典型とするような、参加者の身体を中心におく戦争の上演である⁷⁾。サバイバルゲームを愉しむ人々は、単にモノ（兵器）だけでなく、自らの身体や身体の動きを上演の具体的な内容としている。戦闘という物語の中に自らの身体を置き、戦闘という物語の真実性にひびが

入らぬように、使用する武器（エア・ガン）や服装、身のこなし、発する言葉、あるいは武器使用のスタイルには徹底してこだわる。そのような工夫を凝らして、仲間とともに、戦闘という物語を維持するわけである。物語中の人物になり切って愉しむという場合、「なり切り」の完成度の高さが愉しさを満足度につながる。それゆえのこだわりであると想像できる。ともかくこの人々は最初から物語の中において、（少なくとも当人の意識においては）スポットライトを浴びており、そのことを心から愉しみ、満足を得ている。

娯楽形式のちがいに着目して戦争娯楽の全体を展望すると以上のようなことになる。冒頭で述べた方針に従い、以下では鑑賞という形式をとる戦争娯楽、すなわち戦争娯楽作品について述べていきたい。上演について論じることは別稿の課題としたい。

2 戦後日本における戦争娯楽作品

2.1 戦争娯楽作品とは何か

戦争娯楽作品のイメージをはっきりさせることから始めよう。映画『日本戦歿学生の手記きけ、わだつみの声』（1950）や『私は貝になりたい』（1959）は戦争映画ではあるが、戦争娯楽作品（映画）とはいええない。同じ1950年代の作品でも、『二等兵物語』（第一作は1955年、以降1961年までシリーズ化）、『独立愚連隊』（1959）などは、戦争娯楽作品といってよい。観客たちはそこで主人公の思わず笑ってしまうような行動、目の覚めるような活劇を期待して映画館に行き、実際にそれを愉しんでいる。小説の例を挙げよう。佐々木譲『エトロフ発緊急電』（1989）や柳広司『ジョーカー・ゲーム』（2008）は明らかに戦争娯楽作品だが、大岡昇平『野火』（1951）や野間宏『真空地帯』（1952）をそうよぶことは困難である。ともかく観客あるいは読者が当該作品を娯楽として愉しむかどうか。これが戦争娯楽作品と他の戦争作品を分ける目安である。

しかしそうはいつでも、実際には、娯楽作品か否かをはっきり分けることが困難な場合もある。たとえば大西巨人『神聖喜劇』（1978-1980）は硬質な文体で書かれた純文学作品といってよいが、他面常人離れした記憶力をもつ主人公東堂太郎が、その記憶力を武器に軍隊の不条理な暴力に徹底的な抵抗を試みる痛快ヒーローもの、といった趣もある。後者の側面を強調すると、戦争娯楽作品と位置づけることもできるかもしれない。マンガというジャンルは、ジャンルそのものが娯楽であるとの前提で成り立っているところがあるが、戦争を主題とするマンガがすべて戦争娯楽作品かという、必ずしもそうでもない。中沢啓二『はだしのゲン』（初出 1973-74）を戦争娯楽作品とよぶことは難しいのではないかと。夏目房之介によると、一見痛快戦争マンガにみえるちばてつや『紫電改のタカ』（1963-65）においても、エンディングにおけるナレーション部分には、作者の微妙なニュアンスが込められている（夏目 1997: 39-41）。また特攻を命じられた際の主人公の冷めたセリフは、「カッコいい戦記マンガを描いてしまったことへの、ちばの忸怩たる思いが噴き出てしまった」（夏目 1997: 42）ものと解することができる。となると、『はだしのゲン』の場合同様、『紫電改のタカ』を単純に戦争娯楽作品とよんでしまうことに躊躇いを覚える人も

出てくるかもしれない。

このように限界事例を詳しく考えていくと、区分けが困難なケースも出てくる。ただここでの主眼は、戦争娯楽についての厳密な議論というよりは、戦争娯楽全体についてのごく大まかなスケッチを描いてみることにあるので、あいまいさを了解したうえで、上記のようなラフな定義をもとに話を先に進めることにしたい。

2.2 2つの分類軸

戦争娯楽作品の表現媒体は、小説、映画、マンガ、アニメなど多岐にわたる。また作品の数も膨大である。したがって見取り図をつくるといっても、あらかじめ認識のための枠組みをある程度設定しておかないと、動きがとれない。

ミリタリー・カルチャー研究会が2015年に実施した調査⁸⁾によると、「あなたの戦争のイメージに最も近い戦争（戦争という言葉ですぐ思い浮かべるような戦争）は、どのような戦争ですか」という問いに対し、「宇宙戦争」⁹⁾や「1年戦争」¹⁰⁾、「スターウォーズ」などのような架空の戦争を挙げる回答がかなりあった。同じ調査で「あなたが思い浮かべるヒーローあるいはヒロインというべき軍人は誰ですか」という問いに対する回答の中にも、シャア・アズナブル¹¹⁾やアムロ・レイ¹²⁾、沖田十三¹³⁾といったフィクション中の人物を挙げるものが相当数あった。回答者たちは戦争や軍人のイメージを尋ねられて、架空の戦争や人物を思い浮かべているわけである。架空の戦争や架空の人物が相当程度の重みをもって受けとめられている。これらの架空の戦争や人物は、むしろ戦争娯楽作品によって与えられたものだ。戦後日本社会における戦争娯楽作品について考えようとするなら、架空の戦争や人物がもつこの重みを無視することはできない。

そこで以下では、戦争娯楽作品の全体を展望するにあたって、現実／架空の区別を重視したい。すなわち、A. 作品が設定している状況が現実のものであるか／架空のものであるか、B. 登場する軍事組織が現実のものであるか／架空のものであるか、という二つの区別に依拠することにしたい。Bの方はわかりやすいので、Aについて補足しておこう。Aで「架空」というのは、物語の大きな枠組みが作者の想像力に依拠しているというほどの意味である。想像力の広がり具合に応じて、実際に起こりそうなことのシミュレーションから不可能な状況設定まで、架空の中身もさまざまとなる。

2.3 戦争娯楽作品の分類

二つの区別の意味するところを具体的な作品名を挙げながら、説明しよう。先に挙げた例でいえば、『独立愚連隊』では、中国戦線での史実を書き換えて物語が展開しているわけではない。つまり大きな状況設定は架空とはいえない。むしろフィクションである以上、ディテールにはさまざまな脚色が施されているだろうが、物語を成立させる枠組みそのものは、史実の枠内で設定されている。また描かれている軍事組織は旧日本軍そのものなので、この作品は、状況設定・軍事組織ともに現実ということになる。これに対し、檜山良昭の小説『アメリカ本土決戦 戦艦

“大和”米艦隊を殲滅す!』は、戦艦大和を旗艦とする聯合艦隊が艦砲射撃をする中、日本軍がアメリカ西海岸に上陸するという物語で、戦争娯楽作品そのものだが、作品が設定している状況はまったくの架空である。作者の想像力は歴史をひっくり返し、「起こりえない」物語を生み出している。他方この小説に登場する軍事組織は旧日本海軍なので、こちらの方は現実といってよい。

近未来を描く戦争娯楽作品においては、状況設定は押し並べて架空である。ただしそこでは「起こりえない」ことというよりは、「起こるかもしれない」ことがテーマとなる。たとえばかわぐちかいじのマンガ『空母いぶき』（2014）は、尖閣諸島における日中両国の衝突を取り上げようとしている。「起こるかもしれない」が、現実には生じていない衝突を描こうとしている点で架空の戦争を扱っているということになるだろう。中心となる軍事組織は自衛隊なので、軍事組織に関しては現実として括られる¹⁴⁾。他方『ジョーカー・ゲーム』に出てくる、結城中佐率いるD機関という諜報機関は一応架空のものなので、この作品は日中戦争という現実の下で活躍した架空の組織の物語ということになる。

近未来よりもさらに遠い未来を描く、『宇宙戦艦ヤマト』（1974）や『機動戦士ガンダム』（1979-80）、『新世紀エヴァンゲリオン』（1995）といったSF的な設定の戦争娯楽作品（アニメ）は、状況設定、軍事組織ともに架空ということになるだろう。

現実と架空の意味を以上のように規定したうえで、先のA、Bの区別（状況設定の現実／架空、軍事組織の現実／架空）を組み合わせると下図のようになる。これまで取り上げた戦争娯楽作品を①～④に割り振ってみよう。①には『二等兵物語』、『独立愚連隊』、『エトロフ発緊急電』、『紫電改のタカ』が含まれる。

【戦争娯楽作品の分類】

		A 状況設定	
		現実	架空
B 軍事組織	現実	①	②
	架空	④	③

②には架空戦記『アメリカ本土決戦 戦艦“大和”米艦隊を殲滅す!』、『空母いぶき』、③には『宇宙戦艦ヤマト』、『機動戦士ガンダム』、『新世紀エヴァンゲリオン』が含まれる。そして『ジョーカー・ゲーム』は、④に含めて差し支えないだろう。なおいうまでもないことだが、先ほども述べたように、戦争娯楽作品の数は膨大であり、どの作品が①～④を代表するかをまじめに考えていくと、果てしない思考が必要となる。ここで挙げている作品名には、単に論旨をわかりやすくするためという意味しかない。代表性はまったく考慮されていないことに注意されたい。

2.4 軍隊もの・戦争ブーム

前節で述べた分類に基づいて、戦争娯楽作品について点描ふうに語ってみよう。

まず①に属する映画作品について。中村秀之によれば、戦後日本における戦争映画製作において画期を成すのは、『二等兵物語』シリーズ（1955-61、監督福田晴一、主演伴淳三郎、花菱アチャコ）であるという。当時行われた観客調査によると、喜劇役者を主演とするこのシリーズを見た観客たちは、この映画を見る理由を「面白いから」と答えた。戦争映画鑑賞に際して「面白い」という動機語が使われるのはそれまでになかった現象である。それは「戦争の記憶の商品化に成功したということ」であり、「日本映画の歴史において決定的に新しいことだった」（中村2002: 149）。戦争娯楽映画は『二等兵物語』シリーズから始まったわけである。たしかにこの後、つまり1950年代末から1970年代はじめにかけて、『独立愚連隊』、『独立愚連隊、西へ』（1960）、『拝啓天皇陛下様』（1963）、『続拝啓天皇陛下様』（1964）、『兵隊やくざ』シリーズ（1965-72）といった、戦争や軍隊を描いた娯楽作品が人気を博していく。また『二等兵物語』の成功を受けて、テレビでも『ダイラケ二等兵』¹⁵⁾（1960-61）といった、新兵いじめを取り入れた喜劇が作られるようになる。

『二等兵物語』は、年かきの二等兵の軍隊生活を面白おかしく描いた喜劇だが、同時に痛快ヒーローものの要素もある。伴淳三郎演ずる二等兵が上官の非道な扱いに耐えに耐え、最後にその怒りを爆発して復讐を遂げるという物語になっているからだ。その復讐譚の前提として、軍隊上層部の腐敗・無能ぶりと上官の理不尽なふるまいが繰り返して描かれる。映画全体としては、ネガティブな軍隊イメージを伝えており、その限りで当時の世論の動向とも符合していた。もっとも梁取三義の原作は少し様子がちがう。そこには極悪非道な上官はあまり出てこない。むしろ話のわかる上官（例えば新妻准尉、割柏軍曹）のエピソードを親しみを込めて語るというスタイルの方が目立つ。小説の語り手は以下のように軍隊生活の意味を語る。「私たちは、この限られた軍隊という、一見人権無視の世界において、暗夜の星の如き人情のかげらを後生大事に抱きしめる、世にもいみじき、秘密の技を修得したに違いない。……そして、結構、その耐乏生活も、やっているうちに、そこからわずかな人情のかげらや親愛のしずくを発見し、涙や感謝の泉も発掘することができたのである」（梁取 1983: 211-12）。

軍隊生活を淡々と語るといった印象の原作に比べ、痛快ヒーローものとしての映画は、善悪の対照が際立ち、戦争娯楽作品としての特徴を備えている。理不尽の権化としての軍隊という性格づけも、娯楽作品を支える単純さと解することができるかもしれない。娯楽作品の単純さが当時の世間の軍隊観と符合しているという点が興味深い。原作を少々デフォルメして娯楽性を増すという手法は、『拝啓天皇陛下様』や『兵隊やくざ』シリーズにおいてもとられている¹⁶⁾。

①の中心をなすのは、映画、小説だが、映画においては、いま言及した諸作品のような喜劇や痛快アクションものはほとんど後続作品がなく、今日に至っている（川北監修 2011）。製作側、観客側双方に軍隊体験をもつ者が次第に少なくなってきたことが、こうした事態の背景として考えられる。特攻やゼロ戦、戦艦大和を題材とした映画は数多くつくられているが、題材の性質上、それらは「痛快」や「笑い」を中心にした作品とはなりにくい。

1960年代初頭に週刊少年雑誌を主たる舞台として戦争ブームが起こった（高橋 2004、伊藤

2004)。グラビア、特集記事、戦史などの読み物で第二次大戦が派手に語られた。『紫電改のタカ』をはじめとするマンガもそのブームの産物である。それらの図解、記事、読み物、マンガは①に属するといえるだろう。一般にアニメの主たる発表媒体はテレビだが、テレビの受信契約数が1千万台を超えるのは1961年である。それゆえこのブームに連動するアニメ作品はこの時点ではまだ生まれてない。1970年代に入ってから、①に属するテレビアニメ作品として『アニメンタリー 決断』（1971）が登場してくる。

2.5 架空戦記・自衛隊作品・SF

先述のように、架空戦記や近未来ものは②に属する。吉田裕はかつて、1980年代から90年代の架空戦記に着目したニューヨークタイムズの記事を紹介し、架空戦記の好戦性（「歴史における痛覚の欠如」）に警鐘を鳴らした（吉田 [1995] 2005: 250-51）。当該記事にはこうある。「こうした近年の作品はどれも安物の小説（pulp fiction）で純文学ではないが、戦闘をエンタテインメントの形式で提示している」（*The New York Times*, March 4, 1995）。取り上げられているのは、檜山良昭と荒巻義雄の諸作品¹⁷⁾で、それらはいずれも非現実の想定に基づいて作られた戦争小説である。荒巻の『紺碧の艦隊』（1990-96）は、別人に生まれ変わった山本五十六がハワイをアメリカから奪取するといった想定で書かれている。檜山、荒巻ともに、戦闘や反米を美化しているとみることもできる。『人間の条件』や『野火』などの戦争小説に比べると、エンタテインメントという形容がふさわしい作品群であり、反戦のメッセージや兵士の悲惨についての情報は入り込む余地がない。

この新聞記事がいうように、檜山や荒巻らの架空戦記は、戦闘に含まれるさまざまな悲惨には目を瞑って戦争そのものを娯楽として提示する。戦争の加害性や責任を問う立場からは、こうした戦争の提示が看過できぬ試みに見えることはたしかである。ただ、この稿のように戦争娯楽作品全体を展望するという視点をとってみると、戦争を娯楽として提示することがつねに好戦性を煽ったり、加害責任をあいまいにすることにつながるとは限らないことがわかる。戦争娯楽作品と好戦性はそれぞれ独立に扱った方がよさそうだ。

有川浩の自衛隊三部作（『塩の街』『空の中』『海の底』）は、それぞれ謎の知的生命体や巨大甲殻類といった架空の敵を相手に自衛隊が戦うというストーリーなので、②に属する戦争娯楽作品とみなせるだろう。また『ゴジラ』（1954）以来今日に至るまで数多く作られている怪獣映画もまた、架空の敵と自衛隊の戦いと考えれば、②に属する戦争娯楽映画とみなしうる¹⁸⁾。またアニメ『ガールズ&パンツァー』（2012）やマンガ『紫電改のマキ』（2013-）は、荒唐無稽な状況設定の下で¹⁹⁾、現実の兵器がたくさん登場するので、②に含んで差し支えないだろう。

『宇宙戦艦ヤマト』に始まり、『機動戦士ガンダム』を経て『新世紀エヴァンゲリオン』に至るアニメ系の戦争娯楽作品は、③に属するのだった。この系列は今日ますます隆盛になっている感がある。これらの作品に触発されたSF的な設定の新作は、今日でも作られ続けているし、『機動戦士ガンダム』に典型的にみられるような多数の派生作品の存在も、無視できない。加え

て、映画・小説・マンガ・ラジオドラマなどに作品が拡張していくメディアミックス状況が一般的になっているので、市場に出回るこの系列の作品の物理量は相当なものと想像することができる。流通量の多さはむしろ需要の大きさを意味する。戦争娯楽映画を現在の問題として考えようとするなら、③に属するこの系列の作品群の重みを十分考慮する必要がある。

このようにみえてくると、1950年代から今日に至る戦争娯楽作品の変遷として、①から②へ、あるいは①から③へ、という大きな流れを指摘することができる。それは現実から架空への流れといってもよいかもしれない。日本社会全体の人口構成の変化、とりわけアジア・太平洋戦争の体験者が少数派になるにしたがって、現実の戦争体験を軸にした①の作品群が戦争娯楽作品として機能なくなり、その代わりに架空戦記や近未来ものなどが浮上したり、現実の国際情勢などとはまったく無関係なSF作品が戦争娯楽を提供するようになってきたというわけである²⁰⁾。

おわりに

最後にこれまでの議論を簡単に振り返るとともに、今後の課題を設定しておこう。

はじめにで述べた方針に従って、娯楽の二つの形式として鑑賞と上演を指摘したのち、この2つのカテゴリーを用いて戦争娯楽の全体を展望した。戦争娯楽作品を鑑賞と位置づけるとともに、上演の形式をとる戦争娯楽の現状についての指摘も行った。戦後日本における戦争娯楽作品については、現実の軍事組織が現実の状況設定において登場する物語から、現実／架空の軍事組織が架空の状況設定において登場する物語へと移行しつつある流れを指摘した。この変化が何を意味するかを明らかにすることが、今後の課題ということになるだろう。また本文中でも言及したが、この稿では、上演という形式をとる戦争娯楽については十分に考察することができなかった。これもまた今後の課題ということにしておきたい。

注

- 1) 娯楽の類似概念に「遊び」がある。娯楽の類似概念としての遊びは、活動それ自体を指す言葉だが、遊びには精神態度を指示する言葉という側面もある。この部分を強調し、行為論的視角から社会的性格論を展開したのが井上俊（1977）である。高橋由典（2016）は、体験選択という概念に拠りつつ、精神態度としての遊びの含意の徹底化を図った。高橋の観点からすれば、娯楽は社会との予定調和が約束された遊びにはかならず、十分に社会化された精神によってのみ支えられる活動である。
- 2) 「そして私は此処に『寄席』『芝居』『活動写真』の三つの興行を最も代表的な民衆娯楽設備と云い度いのである。私はこの三者を称して、三大民衆娯楽と呼んで居る」（権田 [1923] 1974: 294）。
- 3) パフォーマンスの概念について注記しておきたい。この箇所では、パフォーマンスはほぼ身体的遂行と同義である。ただこの稿全体としては、もう少し広い意味でこの語をとらえている。たとえば、後出する「画像をSNS上にアップする」といったケースの場合、自身の経験（たとえば旅先で出会った景色、料理等）を被写体にすること自体も一種のパフォーマンスと考えておきたい。ネットの

向こう側の観客にとっては、景色も料理も、アップする側の「自己呈示」として機能しているからである。以下の叙述においては、この広義のパフォーマンスを指す語として主として「上演」を使用している。

- 4) 行為とパフォーマンスのこの種の関係については、高橋（[1980] 2007）の議論を参照。
- 5) 輪島（2015）は大衆音楽と芸術音楽の区別を享受形式のちがいで語ろうとしている。前者においては「踊り」、後者においては「鑑賞」がそれぞれ享受の形式であるとされる。昭和歌謡を「踊る音楽」として概観してみようというのが、そこでの輪島の試みである。この稿でいう上演は、輪島の「踊り」よりも相当に広い概念であり、上演－鑑賞という対比も、輪島の踊り－鑑賞の対比と重なるわけではない。ただ音楽には、鑑賞という形式に収まりきれない享受がありうることを強調する輪島の議論は、この稿の関心と重なる。
- 6) 後述する『ガールズ&パンツァー』や『紫電改のマキ』にゲームの分野で相当するのが、『艦隊これくしょん』ということになるだろう。
- 7) サバイバルゲームの詳細な記述については、関根（2017）を参照。
- 8) この調査の紹介および調査結果の分析については、吉田純・ミリタリーカルチャー研究会（2016）を参照。
- 9) H・G・ウェルズの小説『宇宙戦争』（*The War of the Worlds*, 1898）に由来する。この作品は、近年では、2005年に映画化されている（監督ステイヴン・スピルバーグ、主演トム・クルーズ）。
- 10) アニメ『機動戦士ガンダム』の舞台となる架空の戦争。
- 11) 同上作品の登場人物。
- 12) 同上作品の登場人物。
- 13) アニメ『宇宙戦艦ヤマト』の登場人物。
- 14) 同じ作者の『沈黙の艦隊』（1988-96）は、日米合作の原子力潜水艦が独立国を名乗り、国際社会と渡り合うという設定であり、想像力は近未来シミュレーションの程度を超えている。また同『ジパング』（2000-2009）は現役の自衛艦が太平洋戦争に紛れ込んでしまう、という架空戦記（後述）と同趣旨の設定となっており、「起こりえないこと」がテーマであるといつてよい。
- 15) 漫才コンビ中田ダイマル・ラケット主演の軍隊喜劇、朝日放送制作。
- 16) 『拝啓天皇陛下様』の原作は棟田博の同名の小説（初版は講談社、1962年、現在は光人社 NF 文庫）、『兵隊やくざ』シリーズの原作は、有馬頼義『貴三郎一代（正）（続）』（初版は文藝春秋新社、1964-66年、現在は光人社 NF 文庫）である。
- 17) 檜山良昭『アメリカ本土決戦 戦艦“大和”米艦隊を殲滅す！』光文社、1982年、同『大逆転！戦艦“大和”激闘す／沖繩沖大海戦』光文社、1988年、荒巻義雄『紺碧の艦隊』徳間書店、1990-96年。
- 18) 有川浩の作品をはじめとする自衛隊を題材にした作品群については、吉田純編（2018 刊行予定）の「自衛隊作品」の項を参照。
- 19) 『ガールズ&パンツァー』では女子のたしなみとしての戦車道（戦車を武器とする戦い）で「全国高校生大会」があるという設定、『紫電改のマキ』は女子高生のヒコキ通学に第二次大戦の戦闘機が使われるという設定。
- 20) なお吉田編（2018 刊行予定）の「戦争・軍隊イメージ」の項における議論も参照。

文献

Goffman, E., 1959=1974, *The Presentation of Self in Everyday Life*, Doubleday & Co. (石黒毅訳『行為と演技——日常生活における自己呈示』誠信書房。)

- 権田保之助、[1923] 1974、「民衆娯楽の基調」『権田保之助著作集』第1巻、文和書房。
- 細川周平、2003、「歌う民主主義——『のど自慢』と陳腐さの効用」東谷護編『ポピュラー音楽へのまなざし——売る・読む・楽しむ』勁草書房。
- 井上俊、1977、『遊びの社会学』世界思想社。
- 伊藤公雄、2004、「戦後男の子文化のなかの「戦争」」中久郎編『戦後日本のなかの「戦争」』世界思想社。
- 株式会社タミヤ編、2016、『田宮模型全仕事〔増補版〕1 ミリタリーモデルズ』文藝春秋。
- 川北紘一監修、2011、『日本戦争映画総覧』学研パブリッシング。
- 中村秀之、2002、「〈二等兵〉を表象する——高度成長期初期のポピュラー文化における戦争と戦後——」『岩波講座近代日本の文化史9 冷戦体制と資本の文化』岩波書店。
- 夏目房之介、1997、『マンガと「戦争」』講談社現代新書。
- 尾原宏之、2016、『娯楽番組を創った男——丸山鉄雄と〈サラリーマン表現者〉の誕生』白水社。
- 関根里奈子、2017、「偶有性をはらむコミュニケーション——サバイバルゲーム実践にあらわれる「生きがい」の析出」『新社会学研究』新曜社、第2号、113-133。
- 高橋由典、2004、「一九六〇年代少年週刊誌における「戦争」——「少年マガジン」の事例」中久郎編『戦後日本のなかの「戦争」』世界思想社。
- 、[1980] 2007、「自己呈示とオーディエンス」『行為論的思考：体験選択と社会学』ミネルヴァ書房。
- 、2016、「遊びの精神と体験選択動機」『社会学評論』67(1)：39-55。
- 梁取三義、1983、『二等兵物語(中)』叢文社。
- 輪島裕介、2015、『踊る昭和歌謡——リズムからみる大衆音楽』NHK出版新書。
- 吉田純編、2018(刊行予定)、『現代日本のミリタリー・カルチャー』青弓社。
- 吉田純・ミリタリーカルチャー研究会、2016、「現代日本におけるミリタリー・カルチャーの計量的分析」『社会システム研究』京都大学大学院人間・環境学研究科／京都大学総合人間学部社会システム研究刊行会、第19巻、223-242。
- 吉田裕、[1995] 2005、『日本人の戦争観——戦後史のなかの変容』岩波現代文庫。