令和時代における天皇賞の再生

── TV アニメ『ウマ娘 プリティーダービー』を事例に ──

高　橋　一　友

1.　はじめに

令和時代に入り、競馬界にも新しい動きが見られた。それはコロナ禍の中での好調な馬券売上であったり、牡馬牝馬それぞれにおける無敗の三冠馬の誕生、牝馬による中央競馬芝ＧⅠ最多勝利記録の更新など明確な形や記録として日本社会に現れた[1)]。一方で、馬券を伴わない競馬界の側にも異変が起きた。「ウマ娘 プリティーダービー」（以下、ウマ娘）の登場である。ウマ娘は平成の最後に産声を上げ、令和初頭に躍動しているアニメやゲーム、コミックを中心としたクロスメディアである[2)]。ウマ娘は2021年の上半期に爆発的なブームを巻き起こし、今なおその熱気は収まりを見せていない。この現象はSNSにおけるトレンドの傾向や一般社会の知名度だけでなく、アプリゲームの売上やTVアニメのブルーレイ販売数等の実績からも証明することが出来る[3)]。また、ウマ娘ブームは表面的な事例のみならず、我が国における大衆競馬形成史の観点からも驚くべき事柄であった。ウマ娘はそのアイデアの斬新さから単に既存の競馬ファンや競馬（馬券）を知らない一般者層に支持され、温かく受け入れられたメディアではない。ウマ娘は前者に懐古の情を芽生えさせるためのツールであると同時に、後者に1990年代の日本競馬最盛期の記録（記憶の教科書）を通して新しい競馬ファンを構築するためのツールであった[4)]。日本の大衆競馬の形成は名馬による名レースによって作られて来たという事実がある。無論、ウマ娘という素材もそのことを端的に示すものである。

ところで、私はウマ娘に接する中で大きな違和感を覚えた。それは2021年の日本競馬の実情と1990年代の日本競馬は全く異質なものだからである。とりわけ天皇賞（特に春）の置かれた状況は1990年代から一変してしまった。具体的には競馬の国際化の台頭により、レースの格式に変化が生じた。したがって、ウマ娘ブームは天皇賞の権威の問題を孕む政治的な問題でもあった。かつての伝統と尊厳の天皇賞という枠組みで見るとウマ娘こそが戦前の大日本帝国時代に生まれ、戦後も継続されて来た「天皇の競走馬」の役割を忠実に再現しているウマだと考えられる[5)]。実際、天皇賞はアニメやゲームにおけるストーリーの構成上欠かせないものとなっている。それはおそらく制作者による意図を超越したところにある。長年の競馬ファンの視点から見ると現在の天皇賞には1990年代ほどの権威を感じない。しかしながら、一般のアニメ視聴者やゲームプレイヤーはウマ娘に接することにより日本競馬を知り（学び）、天皇賞というレースを強く認識するに至っている。私にはウマ娘の中での天皇賞は今や失われた戦前や戦後間もなくの頃の

天皇賞の権威を表しているかのように思える。これは大変興味深い現象であった。伝統と尊厳の名において、ウマ娘で初めて競馬に接した一般者層は天皇賞を日本競馬の中でも特別な最高のレースであると捉えたに違いない。この認識は現代の日本競馬の環境下では起こりづらい。現在の天皇賞は日本競馬の序列の中で力を失いつつある。それは戦後における我が国の天皇賞がある意味では競馬の国際化に反するレース（国内向けのレース）であったからである。例えば、ウマ娘に海外競馬はあまり出てこない（アニメ第１期における1999年の凱旋門賞くらい）。その点でウマ娘は国内競馬で完結している物語なのである。またウマ娘は日本競馬の記録や記憶の教科書に手を加えたことに最大の特徴があり、さらには馬の性別や時代背景を超越して天皇賞が日本競馬界でまだ威光を解き放っていた1990年代からの日本競馬史に呼び戻すツールとして我が国の大衆競馬形成史においても重大な出来事であった。

以下、本稿では主にTVアニメ『ウマ娘 プリティーダービー』の考察を中心にウマ娘と天皇賞の意味内容について考察していく。いわゆるウマ娘全体の解体や分析ではなく、戦前や戦後間もなくの頃の競馬界において我が国の大衆競馬形成の中心でありながら現在権威を失いつつある天皇賞復古の物語としてウマ娘ブームを読み解くことにする。

2.　先行研究

本研究の目的はウマ娘の考察を通して天皇賞の伝統と尊厳について考えることである。また日本競馬と天皇の問題について我が国の大衆競馬の成立は天皇の道徳性とギャンブルである競馬を両立させて来たことに特徴があったと示すものである。例えば、これまで私は「ギャンブルを振興する帝（ミカド）」、「天皇の競走馬」、「帝国の賭博者」という新しい概念を提起して来た[6)]。この中でウマ娘は「天皇の競走馬」について最新の動向を示す素材である。「天皇の競走馬」は現在でも「ギャンブルを振興するミカド」と競馬ファン（かつての「帝国の賭博者」）を接続するツールである。戦前における天皇は道徳的背景を持ちながらギャンブルである競馬を振興していた。それは戦後にも受け継がれた。なぜなら、競馬には軍馬育成という名目が失われても国家財源としての役割があったからである（第３章参照）。そのため天皇は法的には悪とされるギャンブルを引き続き振興するに至った。このことは戦後の象徴天皇像形成に寄与した小泉信三が天皇のレゾンデートルは「道徳的背骨」である（小笠原2018）と解釈した見方とは一線を画するものであった。

さて、戦後になって日本競馬における天皇賞の権威および道徳上の問題は競馬主催者や一般の競馬研究者、国会等でも行われて来たが、むしろこの議論の主役は伝統的に作家（詩人）が担って来た[7)]。それゆえ、本稿では伝統と尊厳、最高の名誉としての天皇賞について詩人の菊岡久利（1909-1970）と作家の浅田次郎（1951-）の見解を紹介する。彼らもまた競馬と天皇賞の問題を競馬界における格式の問題であると強く認識していた。一方でウマ娘の世界でも、伝統と尊厳、最高の名誉としての天皇賞の役割はアニメおよびゲームの設定の中で強く打ち出されている（後

述するようにウマ娘メジロマックイーンの存在によって保持されている)。

以下、戦後日本社会における天皇の権威の問題について競馬の天皇賞の動向を通して探っていく。具体的に次章以降では、①戦前から戦後にかけての天皇賞の意味的動向について簡単な解説を加え、次に②戦後の天皇賞に関する内部的動向と代表的な2つの見方を紹介し、最後に③現在におけるウマ娘の中に登場する天皇賞についてTVアニメの内容を中心に論じていくことにする。

3. 天皇賞の動向

3.1 戦前から戦後にかけての天皇賞の意味的動向

近代競馬としての天皇賞は一体いつ頃から始まったのか[8]。それは1880年（明治13年）の「天皇花瓶競走（Mikado's Vase Race)」の実施にあるとされている。この競走は外国人居留地である横浜（根岸）で行われた。当時、我が国は欧米列強と不平等条約を結んでおり、諸外国と国際的な友好関係を築くために天皇自身も積極的に競馬の振興に加担しなければならなかった。それは内政的にも外交的な意味おいても必要不可欠な出来事であった。この外交上の必然性は天皇の馬好き、競馬好きとは別のところにあったと考える必要があろう。というのも、古式競馬（広義の競馬）の上でも天皇は宗教的な観点から積極的に競馬に関わって来たからである。この意味での天皇賞は奈良時代の701年（大宝元年)、文武天皇の時代から祭礼や神事として行われて来た。それには継続性があり、したがって幕末から明治初期にかけて天皇は古式競馬と近代競馬の両方に深く関わっていたのである。本格的な競馬場が建設される以前に、明治期の多くの近代競馬が寺社を中心に行われたのはそのことと決して無縁ではない。しかし、近代競馬とは「近代」と競馬の結合を意味し、それゆえ近代的なギャンブルまでも天皇の権威に付随させてしまったことは日本社会において由々しき事件であった。天皇と競馬が切れない関係に至ったのは、1905年（明治38年）の「帝室御賞典（Emperor's Cup)」の創設からである。これも居留外国人（英国人外交官）の要望によって誕生したものだった。本競走名は戦前における天皇賞に値する名称として長く親しまれたものである。外交上の目的が達成された後の帝室御賞典は、主に軍馬育成のために行われ、その理念が法として完全に整備されたのは1923年（大正12年）に制定された（旧）競馬法の時であった。競馬法には競馬の目的は本邦における馬匹改良増殖と国民に対する馬事思想の普及のためにあると書かれている（日本中央競馬会総務部調査課編 1969: 151)。競馬は当初、軍馬育成を目的に実施されて来たが、昭和になってからは国家財源としての役割も大いに期待されるようになった。戦後日本競馬が発展したのは軍馬育成という目的が失われてもこの財源としての役割が残されたからであり、財源としての競馬は戦前の軍馬育成という名目から戦後の国民に対するレジャーの提供と畜産振興と重箱の包みを替えて存続している。また戦後の一時期、天皇賞が「平和賞」の名で開催されたことは本競走が政治的な意味合いを強く帯びていることを端的に示すものである。

このように、天皇賞の意味的動向は時代と共に中身を変えて継続されて来た（表1)。

表１　天皇賞の歴史

名称	開催年	設置理由	内容
宮中競馬、祭典競馬	大宝元年（701）	祭礼、神事	奉納競馬、年中行事
Mikado's Vase Race（天皇花瓶競走）	明治13年（1880）	不平等条約改正	近代国家形成のための競馬事業、主に社交目的
Emperor's Cup（帝室御賞典）	明治38年（1905）	日英同盟強化	競馬事業の振興・拡大 馬匹改良増殖、馬事思想の普及
	昭和12年（1937）秋季	戦時体制（絶対天皇）の強化	馬匹改良増殖、馬事思想の普及、国家財源（先導）
平和賞（第15回天皇賞）	昭和22年（1947）春季	戦後復興	競馬事業再開 国家財源
天皇賞（第16回天皇賞）	昭和22年（1947）秋季	戦後体制（象徴天皇）の浸透	畜産振興、レジャー 国家財源

注１）戦前の馬匹改良増殖は軍馬育成を目的とする。
注２）旧競馬法第１条に「馬ノ改良増殖及馬事思想ノ普及ヲ図ルコトヲ目的トスル…」とある。
注３）現在では昭和12年（1937）秋の帝室御賞典を１回目の天皇賞と定めている。
注４）明治38年（1905）春季の番組表には「賞第一御賞盃、第二金貳百圓、第三金百圓」とある。つまり、１着馬に対する賞は御賞盃とそれを戴く名誉であり、賞金はなかった。この形式は「帝室御賞典」が他の競馬倶楽部で実施されるようになっても同様であった。後に１着馬に対して付加賞金のみ、あるいは副賞として賞金が付与されるようになったが、国営競馬時代の終わりの1954年頃までは１着馬に対して正賞として賞金は設定されていなかった。しかし、日本中央競馬会創設以降は天皇賞１着の名誉に賞金（問題）が付け加えられるようになった。
出典：日高（2005）、中央競馬振興会編（2018）、日本競馬史編纂委員会編（1966, 1967）、日本中央競馬会総務部調査課編（1968, 1969, 1970, 1972, 1975）、日本中央競馬会編（2005a, 2005b, 2014, 2015, 2019）を参考に筆者作成。

3.2　戦後における天皇賞の内部的動向

3.2.1　天皇賞の変遷

先に記した通り、戦後の天皇賞は「平和賞」の実施から始まった[9)]。これは競馬事業再開を高々と宣言するものであると同時に日本競馬が戦争の時代を経て、脱・軍馬の時代へと突入したことを意味した。一方で、軍馬育成の役割を担った天皇賞の3,200mの距離、勝ち抜け制度（1937年秋から実施）は継続された。この制度が続いたのは1980年までのことである。1981年に競馬の国際化の象徴となるレースであるジャパンカップが創設される。このとき我が国の競馬は国内向けの競馬と海外向けの競馬に分離した[10)]。勝ち抜け制度廃止後の天皇賞は1984年に3,200mの春と2,000mの秋に変更された。これは日本中央競馬会による距離体系の整備、グレード制の導入など競馬番組を大幅に改正した影響によるものだった。2000年頃になると天皇賞の賞金に変化が生じた[11)]。また競馬の国際化はより現実的なものとなり、日本調教馬の凱旋門賞挑戦が本格的に始まったのもこの頃からである（表２）。2007年に我が国は競馬のパートⅠ国に入

り、天皇賞も国際ＧⅠ競走になった。そこから競馬の国際化は2010年代以降より顕著なものとなり、天皇賞は国内レースの中での競争と国家間の競争に次第に巻き込まれることになった。三冠馬オルフェーヴルが二年連続で天皇賞・秋に出走しなかったのはその代表例である。現在では天皇賞・春はドバイ、香港、場合によっては国内レースの大阪杯（2017年にＧⅠに格上げ）がライバルレースとなっている。一方、秋は凱旋門賞（仏・ＧⅠ）がライバルである。こうして今や天皇賞の伝統と尊厳のあり方は賞金、名誉を伴う最高峰のレースという格式から歴史と継続性

表２　日本調教馬の凱旋門賞参戦

年度	参戦馬名	着順
1969	スピードシンボリ	着外（11着以下）
1972	メジロムサシ	18着
1986	シリウスシンボリ	14着
1999	エルコンドルパサー	2 着
2002	マンハッタンカフェ	13着
2004	タップダンスシチー	17着
2006	ディープインパクト	失格（3着後、禁止薬物使用による）
2008	メイショウサムソン	10着
2010	ナカヤマフェスタ ヴィクトワールピサ	2 着 7 着（8位入線、繰り上げ）
2011	ヒルノダムール ナカヤマフェスタ	10着 11着
2012	オルフェーヴル アヴェンティーノ	2 着 17着
2013	オルフェーヴル キズナ	2 着 4 着
2014	ハープスター ジャスタウェイ ゴールドシップ	6 着 8 着 14着
2016	マカヒキ	14着
2017	サトノダイヤモンド サトノノブレス	15着 16着
2018	クリンチャー	17着
2019	キセキ ブラストワンピース フィエールマン	7 着 11着 12着
2020	ディアドラ	8 着
2021	クロノジェネシス ディープボンド	7 着 14着

出典：JRAホームページを参考に筆者作成。

（勝ち抜け制から連覇へ）に重きが置かれるようになった[12)]。絶対的なものから相対的な価値へ。現在の天皇賞は競馬の国際化の流れにより１つの選択肢として選ばれるレースに至っている。

3.2.2　戦後の天皇賞に関する代表的な見方

さて、現在の天皇賞について一体どのような見方があるのか。作家の浅田次郎は次のように述べている（タイトルは「別格の重賞」）。

> オールドファンにとっての天皇賞は、別格の重賞レースなのである。かつてグレード制が導入されたとき、天皇賞がそのほかのＧＩレースと同格となったことを訝しく思ったほどだった。むろん、戦後生まれの私にとって「天皇賞」という名称は、さほど権威的ではない。［中略］かつての天皇賞はいわゆる「勝ち抜け」で、一度優勝した馬は再び出走できなかった。つまり、「春秋連覇」はありえなかったのである。当時の私はこの制度について、「チャンスを平等に与えるため」と考えていたのだが、それはむろん戦後生まれの浅薄さで、実はなかなか深長な意味があったらしい。天皇賞馬たるもの、ほかの馬の後塵を拝するようなことがあってはならない。よって盾を下賜されたのちは、潔く引退して種牡馬となり、栄光の血を後世に伝えるべきである。なるほど、いささか時代のちがいを感ずるが、軍馬の改良に資することが主目的とされていた戦前には、まことに正当な理由であったと言えよう。またさらには、より多くの馬主に御賞典の栄誉を授けたい、とする寛大な理由もあったと聞いている。［中略］天皇賞のトピックスを思い起こせば、昭和五十九年から秋の開催が二千メートルになったことが記憶に残る。当時「天皇賞特別」などと揶揄されたのは、天皇賞を別格の重賞レースだと信じている保守的なファンが、それだけ多かったからであろう。（日本中央競馬会編 2019: 14-15）

ここで論じられた内容は天皇賞に対する競馬ファンの見方は世代によってやや異なっているということである。また、こうした差異は天皇賞の内部的かつ制度的な動向の変化と関係している。私的には戦後天皇賞の見方は勝ち抜け制度があった1980年までの第１世代、次にジャパンカップ創設（1981年）やグレード制導入（1984年）に始まり、日本競馬が最盛期を迎えるおおよそ2000年頃までの初期競馬の国際化時代（第２世代）、最後にそれ以降の日本競馬の国際パートⅠ国入りや天皇賞が国際G1競走に格付けされた（共に2007年）以降の後期競馬の国際化時代（第３世代）によって分かれると感じている。無論、それは天皇賞の権威や賞金のあり方、レースの国際比較の問題と連携している。おそらく複数の時期を経験した競馬ファンほど天皇賞に対する思い入れは深いはずである。

例えば、1960年代においては詩人の菊岡久利は、天皇賞の伝統と尊厳、権威のあり方について次のように捉えていた（タイトルは「天皇賞に思う」）。

結論から云うと、天皇賞は、昔で云へば天長節（天皇誕生記念日）に、一年、一回、競走場は東西交互、レース最高賞金で行なった方がいいと思う。これは決して、僕が右利きだから云い出すのではない。天皇賞に関しては、あらゆる広告は勿論、スポーツ紙、専門紙なぞでも、「競走馬一代の栄誉」と歌っている。それはそれでいいのだが、春秋二回である必要はない。僕はダービーは、大学卒業記念レースだといつも云って来た。どう考えても、ダービーまでであたら馬を潰していいとは思えない。菊池寛の応用転化名語「無事是名馬」のように、個馬としても競走馬としても、その生命力の最も充実した時機に、全能力を発揮させてくれることが客としては当然な望みである。ダービーの賞金を廉くせよと云うと語弊である。天皇賞レース賞金は、年一回にしてたまげるほど増額すべきと思う。［中略］ここで天皇賞の賞金増額なぞを云いだすわけは、そのことによって、競走馬関係者が、いまよりは、四歳以後の古馬のいのちを大切にすると思うからだ。ゼニの額まで云っては恐縮だが、ダービー（但し今日相場で）一千万なら、年一回、天皇賞は三千万から五千万でもいいと思う。（日本中央競馬会優駿編集部編　1966: 85-86）

ここには天皇賞の権威と賞金のあり方に対する言及がある。既に1960年代には天皇賞の賞金問題があったようだ。それは天皇賞とダービーの比較によって示されている。一方で、国際比較には至っていないのは当時の時代背景によるものであろう。

再び浅田の見解に戻ろう。2014年秋の第150回天皇賞開催に向けて浅田は芥川・直木賞と天皇賞について比較している（タイトルは「伝統と尊厳」）。

第百五十回の天皇賞である。思えば昨年、私の「本籍」である文壇では芥川・直木賞が、やはり百五十回を迎えた。天皇賞は春秋、芥川・直木賞は冬の上期と夏の下期、ともに年二回であるから両者はほぼ同じ歴史を刻んでいる。［中略］天皇賞のうち、最も印象深いレースといえば、やはり女傑ウオッカが戴冠した一戦である。天皇賞とは「最強の古馬」を決定するレースであると、私は定義していた。オールド・ファンの多くは同じ認識をお持ちだったと思う。［中略］天皇賞に同着はありえない、と私は考えた。天皇賞馬は「最強馬」でなければならないからである。ダービーでもジャパンカップでもない天皇賞の尊厳とは、そういうものでなければならなかった。［中略］百五十回という節目から数えて計算が合わぬ理由は、どちらも戦時下と戦後の混乱時に中断を余儀なくされたからである。天皇賞は昭和二十年と二十一年、芥川・直木賞は同二十年から二十三年の間、中止せざるをえなかった。競馬と文学をこうして同じ俎上に置くことを訝しむ向きもあろうけれど、私には奇しくも似た歴史を持つ両者が、分かちがたい文化と思える。すなわち百五十回という伝統は、国民の文化を中断するような困難などけっしてあってはならないと、私たちに示してもいるのである。天皇の名を冠した競馬の尊厳とは、実にそうしたものであろう。（日本中央競馬会編 2014: 4-5）

この時も天皇賞の権威について国内競走と比較されている。1960年代と大きく変わった点は日本ダービーとの比較に加えてジャパンカップが入っていることである。しかしながら、今回も国際比較には至っていない。今や天皇賞・春のライバルはドバイ、香港などの国際レースや格上げされた新設ＧⅠの大阪杯。また、天皇賞・秋のライバルは凱旋門賞（仏・ＧⅠ）となっている。

例えば、上述した2010年代以降の凱旋門賞の日本調教馬参戦状況を見れば、レースの国内外の比較・選択が盛んな時代に突入したことが分かる（表2）。つまり、実態としての天皇賞は1990年代の競馬と比較して相対的に権威に陰りが見え始めているのである（少なくとも当時のメジロマックイーン対トウカイテイオーのような国内最強馬決定戦の位置付けではなくなってきた）。では、ウマ娘はどうか。材料を整えた上でいよいよ本題に入りたい。

4.　ウマ娘とは何か

「ウマ娘 プリティーダービー」は、かつて日本競馬に実在した名馬（競走馬）をモデルとする「ウマ娘」をメインキャラクターにしたゲーム制作会社Cygames（サイゲームス）によるメディアミックスプロジェクトである[13)]。2016年に企画が発表されるとアニメ、ゲーム、コミック、キャラクターソング、イベントなどが次々と展開された。2018年にアニメ第１期の放送が始まると、美少女・ウマ・スポ根を織り交ぜたストーリーが人気を博し、着実にウマ娘（＝競馬）ファンを増加させていった。ウマ娘がブームと呼ぶに至るようになったのは、2021年１月から始まったアニメ第２期（Season 2）と、その最中の２月に発表されたスマートフォン向けゲームアプリの配信（２月24日）からである。ゲームはプレイヤーがトレーナーとなって、現在の日本中央競馬会で行われている実際のレースをモチーフにした「トゥインクル・シリーズ」に向けてお気に入りのウマ娘をトレーニングさせてレースに勝利し、多くのファンを獲得していくというものである。またレースに勝利すると、パドックで「ウイニングライブ」[14)]が行われる（優勝ウマ娘はセンターとなる）。ジャンルは育成シミュレーションゲームにあたり、競走馬を萌え擬人化したキャラクターであるウマ娘はゲーム性の面白さ、遊びやすさもあり、男女問わず支持されることとなった[15)]。

またゲームの内容もアニメ同様に熱く、感動的なシーンが豊富に散りばめられている。ウマ娘はモデルとなった各競走馬の史実に基づいた経歴（戦績）を反映したエピソードを取り入れるなど（ゲーム内の目標レースなどに指定）、その細部まで考え抜かれた設定へのこだわりに既存の競馬ファンのみならず、新規ゲームファンの高い支持率や年間売上ランキング１位の実績[16)]もあってブームを巻き起こしている。

4.1　TVアニメ『ウマ娘 プリティーダービー』の特徴

アニメ版ウマ娘はチーム〈スピカ〉を中心とする物語である[17)]。〈スピカ〉メンバーのモデルとなった競走馬（名馬）の活躍時期はバラバラである。他方、ライバルチームのチーム〈リギル〉

（主に第１期）やチーム〈カノープス〉（主に第２期）に所属するウマ娘も同様である。このチームメンバーに一貫性はない。しかしながら、おおよそグレード制導入以後の競走馬が中心であることは分かる。私はチーム〈スピカ〉のメンバーは天皇賞によって構築されたものであると考えている（表3）。ウマ娘の特徴を列挙すれば、①ストーリーの構成は競馬の売上が最も高かった90年代の名馬の活躍を中心に展開されたこと、②ギャンブルの場面（馬券）が排除されていること[18]、③海外競馬のシーンがほとんど出てこないこと（90年代は海外競馬参戦の発展途上期）、④女性が中心であること（牡馬もウマ娘になっている。往年の競馬ファンは名前を見ただけで性別を瞬時に判断できる）、⑤ライバル関係の構築が作為的であること（エルコンドルパサーの日本ダービー、天皇賞・秋出走など史実に基づかないシーンもある）、⑥アニメを通じて日本大衆競馬の成り立ち、つまり最盛期の競馬史を概観することが出来ること、⑦ウマ娘をキャラクター化するための権利関係の問題（馬主、生産者の許可等）があるにせよ、〈スピカ〉メンバーに日本競馬史を彩った三冠馬はいないこと[19]。そして、最も大きな要因は⑧ゲーム会社がアニメをヒットさせるためのノウハウを持っていたことである[20]。アイドル・スポーツ・ゲームに投資する（特に経済力のある中年男性）。この構図は日本の大衆競馬環境に非常に近い。ウマ娘はアイドル・ウマ・スポ根のアニメやゲーム、コミックであるが、その下地には日本のアイドルホース文化がある。またアイドルは声優、二次元美少女と容易に結びつく。さらに名馬はスポーツの名選手とも繋がり易い（典型的なものに顕彰馬や名球会などの殿堂概念がある）。また今や美人女性アスリートのアイドル化は決して珍しくない時代ともなっている。私はアイドルの複合体とし

表３　〈スピカ〉メンバーと天皇賞

馬名	初出走	最終出走	天皇賞戦績	備考
スペシャルウィーク	1997.11.29	1999.12.26	春（1999）1着 秋（1999）1着	春秋連覇
サイレンススズカ	1997. 2. 1	1998.11. 1	秋（1998）出走	競走中止（死去）
トウカイテイオー	1990.12. 1	1993.12.26	春（1992）5着 秋（1992）7着	初の敗北と2回目の敗北
メジロマックイーン	1990. 2. 3	1993.10.10	春（1991）1着 秋（1991）18着 春（1992）1着 春（1993）2着	春連覇、秋（1991）は1着からの降着
ウオッカ	2006.10.29	2010. 3. 4	秋（2008）1着 秋（2009）3着	秋（2008）は2cm差の勝利
ダイワスカーレット	2006.11.19	2008.12.28	秋（2008）2着	休み明け2cm差の敗北
ゴールドシップ	2011. 7. 9	2015.12.27	春（2013）5着 春（2014）7着 春（2015）1着	3回目に初勝利、最後のＧⅠ勝利

出典：JRAホームページを参考に筆者作成。

てウマ娘に着目する次第である。

4.2　TVアニメ『ウマ娘 プリティーダービー』と天皇賞

4.2.1　第1期と天皇賞

第1期のウマ娘は2018年4月2日から6月18日までの期間に放送され、全13話（R）であった。主人公にスペシャルウィーク、準主人公にサイレンススズカが設定された。舞台の時期はスペシャルウィークの田舎からの上京に始まり（トレセン学園への入学）、レースとしては1997年秋から1999年秋の物語であった。アニメの中ではスペシャルウィークにとってサイレンススズカは憧れの存在であり、かつライバルのウマ娘である。しかし、史実としてはスペシャルウィークとサイレンススズカは一度も対戦していない。むしろ史実に照らし合わせてみれば、皐月賞、日本ダービー、菊花賞などのクラシック戦線でのスペシャルウィークのライバルは同世代のキングヘイローやセイウンスカイにあたる。また、同世代の最強馬争いのライバルとしてはエルコンドルパサーやグラスワンダーが該当するであろう（ちなみに、この2頭は1998年秋の毎日王冠でサイレンススズカと対戦し、敗れている）。既存の競馬ファンの中でスペシャルウィークとサイレンススズカをライバルと思う人は少ない。では、なぜこの2人のウマ娘がライバル関係になるのかと言うと、天皇賞・秋における仮想のライバル設定において2人の物語が成立するからである。1998年秋の天皇賞・秋は競馬ファンの間でサイレンススズカの悲劇としてよく知られている。アニメの中ではサイレンススズカの故障にとどまり、死には至っていない（第7話「約束」）。翌年、スペシャルウィークは天皇賞・秋に勝利する。一方で故障から回復しつつある物語の中の最強ウマ娘サイレンススズカは競馬場に応援に駆け付けず、練習場で仮想のスペシャルウィークと対峙する（第10話「何度負けても」）。上述した通り普通のライバル関係にあったら、物語全般のクライマックスシーンが天皇賞・秋になることはない。それゆえ、ウマ娘第1期は1990年代後半の天皇賞・秋（2,000m）を沸点とする物語であった。

4.2.2　第2期と天皇賞

第2期のウマ娘は2021年1月5日から3月30日までの期間に放送され、全13話であった。主人公にトウカイテイオー、準主人公にメジロマックイーンが設定された。舞台の時期はトウカイテイオーの皐月賞、メジロマックイーンの天皇賞・春（1回目）が終わった1991年春から1993年秋までの物語であった。アニメの中ではトウカイテイオーとメジロマックイーンは生涯にわたるライバルとして描かれる。しかし、史実としてはトウカイテイオーとメジロマックイーンは一度しか対戦していない。たしかに1992年の春トウカイテイオーとメジロマックイーンは日本競馬界最強の2頭と見られていた。それゆえ、1992年の天皇賞・春を待つ競馬ファンの期待値は高かった[21)]。当時、トウカイテイオーはクラシック戦線では無敗の二冠馬となり、ダービー後に故障してしまったため明確にライバルと言える馬はいなかった。また、古馬になってからも度々の脚部不安（故障等）に悩まされ、1992年秋のジャパンカップを制するも後半の成績

は安定しなかった。トウカイテイオーと言えば、長期離脱からの1年振りのレースであった1993年12月の有馬記念の勝利が競馬ファンの記憶に残るところである（本レースは1990年のオグリキャップが勝った有馬記念と双璧をなす名レースである）。つまり、トウカイテイオーの代名詞は「無敗の二冠」や「劇的な復活」にあり、天皇賞における敗北は紙面上の記録でしかなかった。一方で、準主役のメジロマックイーンの代名詞は「名ステイヤー」の称号であり、メジロアサマ、メジロティターンから続く父子三代にわたる天皇賞制覇の記録や天皇賞・春連覇の偉業であった（アニメの中で天皇賞制覇は名門の家柄としての悲願達成、メジロ家令嬢としての宿命、天皇賞は伝統と尊厳としての最高の名誉と扱われている）。

2人のウマ娘がライバル関係になる所以はトウカイテイオーの初の敗北が天皇賞・春にあったことと関係している。アニメ第2期のテーマは栄光と挫折の物語であり、メジロマックイーンとて度重なる故障と敗北の苦しみを幾度となく味わっている。両者が一度しか交わらなかったのは怪我に原因があった。したがって、両ウマ娘が共に順調で元気なシーンから物語は開始され、ダービー優勝後の怪我、すなわち悲劇の予感を残して幕を閉じたのである（第1話「トウカイテイオー」）。物語の中盤で展開されるTM対決はトウカイテイオーの敗北とメジロマックイーンの勝利に終わる（第5話「無敗と連覇」）。しかしながら、翌年の天皇賞・春ではメジロマックイーンの三連覇の夢はライスシャワーによって断たれる（第8話「ささやかな祈り」）。この年、トウカイテイオーは天皇賞・春、秋ともに出走しなかった。その後、メジロマックイーンは天皇賞・秋の直前に故障してしまい、両ウマ娘の二度目の対戦はなくなった（第12話「ふたり」）。トウカイテイオーはメジロマックイーンを勇気付ける為に有馬記念で優勝する（第13話「夢をかける」）。

このように、ウマ娘第2期は1990年代前半の天皇賞・春（3,200m）を中心とする物語であった。でなければ、トウカイテイオーとメジロマックイーンはライバル関係に至らない。

4.2.3　今後の展望

2007年から2008年にかけての日本競馬界はウオッカとダイワスカーレットの両牝馬の活躍を中心とする熱狂時代であった。とりわけ2008年の天皇賞・秋（通算5度目の対決）は天皇賞史上最高のレースの1つとして日本競馬史に深く刻まれている（結果はウオッカの2センチ差の勝利）。この歴史を鑑みれば、アニメの第3期はウオッカを主役、ダイワスカーレットを準主役とするライバル関係の物語となるに違いない。2006年末にウオッカの方が先に頭角を現し、最終的にダイワスカーレットより後に引退したことからダイワスカーレットの想いの分も、といった文脈で物語を描き易い。史実に照らし合わせれば、残されたウオッカは順風満帆に翌年の天皇賞・秋を制する訳ではない。また、敗れた後にジャパンカップで優勝したことも物語の主役として設置するには好材料である。

さらにゴールドシップはメジロマックイーンの孫にあたり、3回目の挑戦で天皇賞・春を制したこと、またその優勝が最後のＧⅠ勝利となったことで〈スピカ〉メンバーを中心とするウマ娘

の物語として完結しやすい。アニメ第１期は天皇賞・秋、アニメ第２期は天皇賞・春、アニメ第３期は天皇賞・秋、アニメ第４期は天皇賞・春となる可能性は極めて高い（少なくとも天皇賞の状況を鑑みると、第３期までは物語の中心となる可能性がある。ウマ娘は引き続き天皇賞の権威に寄ることになる）。

4.3　その他（ゲームやコミック等の状況）

一方で、ゲームの側はどうか。ゲームのメインストーリーはオグリキャップの有馬記念（1990年末）からスタートする[22]。言うまでもなく、ユーザーの入り口であるメインストーリーはウマ娘ブームの火付け役となった。これもアニメ同様に「切り取られた物語。設計された物語」である。ストーリーはアニメ第２期の準主役であったメジロマックイーン（第１章「駆け出しの一等星」）から始まり、そのメジロマックイーン（３度目の天皇賞・春制覇）を阻止したライスシャワー（第２章「小さながんばり屋」）、1993年のダービー馬であるウイニングチケット（第３章「夢を掴む特急券」）、翌年の三冠馬ナリタブライアン（第４章「滾り、渇望す」）、1990年代後半におけるサイレンススズカの物語（第５章「scenery」）、と次々に解禁されている。いずれもプレイヤーを引き込ませる感動的なストーリーとなっている。メジロマックイーン、ライスシャワーをストーリーの最初に持って来たことで、アプリの方でも天皇賞・春を巡る物語が展開されている。ウマ娘に触ると必然的に伝統と尊厳のある格式の高い天皇賞に出会うことになる。また、ゲーム配信日（２月24日）のスタートダッシュガチャでは、チーム〈スピカ〉のメンバーが最高レアウマ娘（星３、ガチャ排出率３%）とレアウマ娘（星２、ガチャ排出率18%）に均等に配分されていることが把握できる（表４）。したがって、アニメとゲームは天皇賞再生の物語として連動していることが分かる。

なお、オグリキャップを主人公とするコミック（「ウマ娘 シンデレラグレイ」『週刊ヤング

表４　ゲーム配信日（２月24日）の星３確定スタートダッシュガチャ（育成ウマ娘）

星３（９人）	星２（８人）
スペシャルウィーク	ウオッカ
サイレンススズカ	ゴールドシップ
トウカイテイオー	ダイワスカーレット
マルゼンスキー	グラスワンダー
オグリキャップ	エルコンドルパサー
タイキシャトル	エアグルーヴ
メジロマックイーン	マヤノトップガン
シンボリルドルフ	スーパークリーク
ライスシャワー	

出典：ゲーム『ウマ娘 プリティーダービー』（お知らせ）を参考に筆者作成。

ジャンプ』にて連載中）も地方から中央へ進出したオグリキャップの前に当時日本初の天皇賞春秋連覇を狙う現役最強馬タマモクロスが立ちはだかる（久住・杉浦ほか 2021）。ここからも新規ウマ娘（競馬）ファンは現在とは異なる競馬（天皇賞）への入り方を経験することになる。

5.　おわりに

「天皇賞復古」や「回想の物語」としてのウマ娘。競馬には筋書きのないドラマがあると言われるが、ウマ娘は現在失われてしまった日本大衆競馬の過去の物語である。また、ウマ娘では馬券と男性、すなわち競馬におけるギャンブルは極力遠ざけられている。そのことによって天皇賞のギャンブル性は薄まり、競馬の持つスポーツ性、ゲーム性に魅力が集まっている。これは戦前から現在にかけて国内競馬に貢献し続けて来た天皇賞の一面的な姿である。私は日本競馬の本質は大衆競馬と天皇にあると考えている。ウマ娘第１期（最強馬サイレンススズカを巡るスペシャルウィークの物語）と第２期（トウカイテイオーとメジロマックイーンの栄光と挫折の物語）は、そのことをよく反映していた。しかし、である。

一方でトウカイテイオーが春の天皇賞を目標にせず、ドバイのレースを選択した場合はどうだったのかとも考える。またスペシャルウィークが凱旋門賞に出走していたらウマ娘の主人公になり得たのであろうか。そのように思うと天皇賞の伝統と尊厳、権威の問題は時代の最強馬がほとんど確実に出走することによって保たれて来たのではなかろうか。ウマ娘を見て懐かしさと同時に感動を覚えたのはそのような理由からであった。

また、競馬を知らなかった者たちが日本大衆競馬の入り口として天皇賞を知る。その素材としてウマ娘は適切なツールである。戦後における日本競馬と大衆天皇の関係を知り、現行の象徴天皇の取り扱いおよび天皇賞の権威のあり方について考える。

とにかくウマ娘が日本近代競馬史を学ぶ上で１つの教科書となったことは確かなことであろう。

註

1）ネット投票が主力である日本中央競馬会（=Japan Racing Association 略称 JRA）の売上は巣ごもり生活で嗜めるレジャーとしてあまりコロナの影響を受けなかった。また 2020 年には 2005 年のディープインパクト以来となる無敗の牡馬クラシック三冠馬コントレイル（父ディープインパクト）が誕生し、牝馬においても史上初の無敗の牝馬クラシック三冠馬が生まれた。さらにこの年は牝馬のアーモンドアイが従来の中央競馬芝ＧⅠ最多勝利記録（7 勝）を天皇賞・秋で更新し、続くジャパンカップでは先の無敗の両三冠馬（つまり両馬無敗の状態のまま）と対戦して勝利し、通算でＧⅠ9 勝を達成した。こうした現象もあって次年度の日本競馬には明るい兆しがあった。なお、成長推移（JRA の概要）https://jra.jp/company/about/outline/growth/ によれば JRA の売得金額は 4 兆円に達した 1997 年の売上をピークに年々下がり続けていたが、2012 年以降は 10 年連続で上昇している。

2）他にも CD・ライブイベントやユーチューブ上において動画番組が展開されている（第 4 章参照）。

3）SNS におけるトレンドの傾向はツイッターの話題（流行ランキング）で、また一般社会の知名度は

ユーチューブ（ゲーム系実況者等含む）や App Store、Google Play ストアのゲーム評価の項目、あるいは各種まとめサイト（アニメやゲーム系サイト）等の反響の大きさで窺い知ることが出来る。また比較的容易にゲーム売上を知ることが出来るサイト＃セルラン分析／ゲーム株『Game-i』https://game-i.daa.jp/ を見れば流行の程度が分かる（スマートファン向けアプリゲームの中で『ウマ娘 プリティーダービー』の売上は前年度１位の『モンスターストライク』（XFLAG）を大幅に上回り、圧倒的１位の状況）。さらにアプリゲームの売上やアニメ人気に比例して TV アニメのブルーレイ販売数も好調であった。【オリコン上半期】『ウマ娘』BD 異例の大ヒットでランクイン、アニメ映像作品で堂々の１位　https://www.oricon.co.jp/news/2198384/full/

結果的に 2021 年は「Yahoo! 検索大賞 2021」ゲーム部門１位　https://about.yahoo.co.jp/pr/release/2021/11/25a/　「2021 ヒット商品ベスト 30」の２位（日経トレンディ編集部 2021）、「Google Play ベスト オブ 2021」のベストゲーム 2021　https://play.google.com/store/apps/topic?id=campaign_editorial_bestof2021_games_best_cep

「ネット流行語 100」2021 年間大賞に『ウマ娘 プリティーダービー』、２位にゴールドシップ（ウマ娘）　https://site.nicovideo.jp/nettrend100/2021/　等に選ばれた。

4）制作者の観点には注視する必要がある。このブームの火付け役となったシナリオ、ストーリーの構成は非常に作為的なものであったからである。シナリオディレクターは「メインストーリーは史実である競馬の熱さ、おもしろさを『ウマ娘』なりに伝えることを目的に制作しています。ですので、競馬史において非常に大きな盛り上がりを作ったオグリキャップのラストランを起点として、そこから時系列を意識しつつ、熱くドラマチックな物語を持った名馬を中心に物語のモチーフを選んでいきました（もちろんすべての馬にドラマチックな物語があるのですが）。また同じタイミングで TV アニメ第２期のシリーズ構成を担当していたこともあり、アニメでは描ききれなかったウマ娘たちのエピソードをメインストーリーに盛り込むなど、クロスメディアコンテンツとしての連動を意識した部分もあります」（Purizm 編集部 2021: 13）と述べている。また、ディレクターは「平成初期にオグリキャップから始まった第２次競馬ブームを意識していた側面もあります。当時の競馬人口の多さや熱量、メディアや言説は今よりも活発で、まさに国民的ブームでした。そのため、オグリキャップ以降の名馬たち物語を下地にすることで、現代でも共感できる「競馬のドラマ」の魅力を表現できると思い、第 1〜3 章のメインキャラクターを選びました。また競馬という物語を通じて、当時の若者たちの世代と、現代の若者たちの世代が共感性を持ってコミュニケーションを取れる物語を提供したいという願いもありました。オグリキャップについては、週刊ヤングジャンプで連載中の『ウマ娘 シンデレラグレイ』で活躍中ですので、そちらも楽しんでいただければうれしく思います。ゲームのなかでも、先代トレーナーとオグリキャップの物語はいつの日か語りたいですね」（同上）と語っている。このようにアニメ、ゲーム共に競馬売上の全盛期であった 90 年代に焦点が当てられている。また史実と照らし合わせて「実際にライバルだったウマ娘たちはライバルとして、血縁関係のあるウマ娘たちは何かしら運命的なモノを感じる相手として、それぞれに関係性を作っています」（週刊ファミ通編集部 2021: 31）とあるが、対戦関係を考慮に入れると少なくとも TV アニメの第１期と第２期のストーリー構成に関してはやや疑いの余地が残る（第４章参照）。なお、座談会（ゲーム開発スタッフインタビュー）は、週刊ファミ通編集部（2021: 30-33）、Purizm 編集部（2021: 12-13）、ポストメディア編集部（2021: 74-77）等で行われている。

5）伝統と尊厳の天皇賞は第３章で後述するように、作家の浅田次郎が謳っている。またウマ娘はアニメやゲーム、コミックの中で「天皇のウマ娘」であり、彼女らは「天皇の競走馬」（高橋 2018）の代理人である。なお、筆者の主張する「天皇の競走馬」という概念は明治時代に誕生し、現在も継続されている日本社会特有のものである。

6）「ギャンブルを振興する帝（ミカド）」像、「天皇の競走馬」（日本の競走馬のこと）、「帝国の賭博者」（現在の競馬ファン）の動向については高橋（2018, 2019, 2020, 2021）で述べて来た。開国（開港）以降、外交目的から積極的に近代競馬（洋式競馬）を実践する日本社会の中でいつの間にかギャンブル振興の象徴となってしまった天皇の姿について書かれている。「帝国の賭博者」については「潜在的帝国の賭博者」（近代競馬受容創成期の公開馬場における非公認非公式の私的間の賭け事）、「実質的帝国の賭博者」（馬券黙許時代）、「形式的帝国の賭博者」（補助金競馬時代の構造）、「完成期帝国の賭博者（＝旧競馬法制定により生まれた戦前の我が国における唯一無二の合法的賭博者）」の 4 段階に分かれる。

7）有馬（1957）、吉川（1953）、若野（1975）等が天皇とギャンブルの問題について考えている。この中で論壇の主役は菊池寛（芥川・直木賞創設者）や吉川英治などの文豪が担って来た。彼らは文士馬主として活躍し、カナヤマシ（菊池の別名）はトキノチカラで第 6 回帝室御賞典（天皇賞）を制している（日高 2005）。こうした競馬ファン文豪の活躍（系譜）は現在でも日本中央競馬会の機関紙『優駿』やレーシングプログラムに受け継がれている（日本中央競馬会編 2012）。

8）本項目は高橋（2018, 2019, 2020, 2021）の内容を整理したものである。詳細については各論文を参照されたい。

9）戦後の日本競馬事業については、日本中央競馬会編（2005a, 2015）を参考にした。

10）1986 年から 1999 年の天皇賞の記念入場券（絵柄）や天皇賞を中心に据える新しい日本競馬史の構築（2012 年に行われた「近代競馬 150 周年記念事業」）はその典型である（高橋 2020）。これらは 1980 年代から始まった競馬の国際化に対する反動（経済に対する文化）として日本競馬界に出現した。

11）2000 年以降は国内最高賞金の地位から脱落し、2022 年現在において 1 着の賞金はジャパンカップ、有馬記念の 4 億に劣る 2 億円となっている。概ね 1955 年から 1973 年にかけて天皇賞を日本ダービーが上回る時期もあった。1974 年から 1999 年まではジャパンカップ（1981 年創設）、日本ダービー、有馬記念と同率 1 位を堅持した。https://jra.jp/datafile/seiseki/（「レース成績データ」JRA ホームページより）

12）天皇賞の歴史と継続性については我が国の勲章・褒章制度に通じる点がある。各界の功労者に対する授与は春秋叙勲として毎年 2 回、春は 4 月 29 日付けで、秋は 11 月 3 日付けで実施されている。これは天皇賞・春と秋の開催時期に酷似している。https://www8.cao.go.jp/shokun/seidogaiyo.html（「勲章・褒章制度の概要：日本の勲章・褒章」内閣府ホームページより）また、日本の勲章・褒賞制度を“順番待ち”のシステムであるとし、天皇賞には勝ち抜け制度のあった時代から現在のレース制度（春と秋）にかけて名誉の分配機能があったと指摘する識者もいる。https://tokyo2400.client.jp/race/race_t/haruten01.htm（競馬番組表解読『馬産地発』コラム #03「天皇賞について」）

13）ウマ娘を研究する上でブーム期の文献としてコンプティーク編集部（2021）、週刊ファミ通編集部（2021）、超人気競馬ゲーム攻略班（2021）、Purizm 編集部（2021）、ポストメディア編集部（2021）等を利用した。また、ウマ娘の公式ポータルサイトや TV アニメ第 2 期の公式サイト、ウマ娘関連の情報動画番組「ぱかチューブっ！」、ツイッター公式アカウント 4 媒体（ウマ娘プロジェクト、TV アニメ第 2 期、コミックのシンデレラグレイ、動画番組「ぱかチューブっ！」）等も参考にした。一方で、ゲーム『ウマ娘 プリティーダービー』（サイゲームス）の内容については筆者自身が配信初日から毎日アプリとサイゲームスの公式ホームページ、＃セルラン分析／ゲーム株『Game-i』を活用し、またゲーム評価の動向についても App Store『ウマ娘 プリティーダービー』および Google Play ストア『ウマ娘 プリティーダービー』の紹介ページを絶えず検討してきた。さらに TV アニメやゲームの熱気は音楽分野にまで伝わる傾向があり、日々人気の指数（ダウンロードやアクセス数）を確認すると共に Apple Music アニメ はじめての『ウマ娘 プリティーダービー』の項目も参照した。

14）レース後に勝利したウマ娘（担当：若手女性声優）が歌うというシステムは現実世界のCD発売やライブイベント開催と連動している。2016年3月26日に東京ビックサイトでサイゲームスの新プロジェクト『ウマ娘 プリティーダービー』が発表された。本プロジェクトのテーマソングを若手女性声優が担当することは、当日披露された楽曲「うまぴょい伝説」を起点としている。https://www.famitsu.com/news/201603/26102315.html（「サイゲームスの新プロジェクト『ウマ娘 プリティーダービー』が発表された【Anime Japan 2016】」ファミ通ホームページより）以後、アニメのOP、挿入歌、EDやゲーム楽曲（ポストメディア編集部（2021: 77）によれば、メインテーマ曲である「GIRLS' LEGEND U」は「うまぴょい伝説」と同じ意味である）、ウマ娘キャラクターイメージソング等もウマ娘役の若手女性声優が担当することになった。なお、アニメ第1期と第2期のOP、EDは本作の中心チーム〈スピカ〉のメンバーが担当した。またゲーム上において推しウマ娘を1着にしてセンターで歌わせたいという心理は推しメンバーをファン投票によって応援し、次作の選抜メンバー（優勝者はセンター）を選考するAKB48選抜総選挙と類似する点がある。現実の競走馬もファン投票によって出走馬を決める宝塚記念や有馬記念などがあり、GⅠ開催日には競馬場で出走馬のオリジナルグッズ（ボールペン、ストラップ等）も販売されている。ここにも推しの構造が含まれている。

15）ウマ娘は競馬を知らない層に対しても工夫がなされている。「競馬がわからなくても「美少女を育成するシミュレーションゲーム」として、お楽しみいただけるよう心掛けました」（ポストメディア編集部2021: 74）とある。また、スポ根モノとして女子陸上部のような仲間、絆、友情の物語として女性層に支持されたのではないかと感じている。ゲームではチーム〈スピカ〉でユニークな（お笑い担当の）ゴールドシップ（動画番組「ぱかチューブっ！」の宣伝担当）、ウマ娘の中で最も育成し易く熱血漢で学級委員長のサクラバクシンオー（ゲーム内でのお悩み相談！を担当）、理系女子のアグネスタキオン、宝塚の主演男性役風のテイエムオペラオーなど女性受けが良さそうなキャラクターが初期から登場した。こうした背景もヒットの要因として考えられる。

16）ウマ娘ブームはアニメ・楽曲に始まり、スマートフォン向けゲームアプリの好調で火がついた。ゲームの好調は通称“ガチャ”と呼ばれる福引きの売上によって支えられている（田中・山口2015）。ガチャによってレアキャラクター（アイテム）を入手し、ゲームを有利に進める。時には対人戦（大会、杯）に参加し、プレイヤーは運営の手腕により序列化される。ウマ娘の場合はガチャが2種類（育成ウマ娘とサポートカード）ある。また対人戦も開催されている。今やメディアミックスであるウマ娘の中心はゲームになりつつある。おおよそ2週間に1回更新される新しいガチャはツイッター及びゲーム内で発表される。それゆえ、新規ウマ娘（その多くは90年代に活躍した名馬）が発表される度にネット上の話題（流行ランキング）は賑わった。また新しいガチャが始まるとゲーム実況者がガチャをメインとする映像を動画サイトに公開する。この一連の流れがブームを作るのである。また、ゲームで使えるシリアルコードが雑誌、CD、ブルーレイ等の特典に付くことで経済戦略におけるクロスメディアの優位性が見られた。さらにCDには発売記念イベントに参加できる封入特典なども付与されており、その点においてもAKB48による握手会イベントと通じる点があった。

17）以下、TVアニメ『ウマ娘 プリティーダービー』、『ウマ娘 プリティーダービー Season 2』を参照。

18）それゆえ、競馬のスポーツ性、ゲーム性のみが残されている。かつて社会人類学者である長島信弘は「競馬はスポーツとゲームとギャンブルが渾然一体となった心の高まりであり、緊張と興奮を伴い、深い哀感と、時には底知れぬ満足感を与えてくれる」（長島1988: i）と述べた。ウマ娘には“ギャンブル抜き”という特徴がある。

19）ウマ娘の主要メンバー〈スピカ〉の構成は大変歪なものである。顕彰馬である三冠馬セントライト、シンザン、ミスターシービー、シンボリルドルフ、ナリタブライアン、ディープインパクト、オル

フェーヴルや社会現象となり、大衆競馬のヒーローであったハイセイコー（第一次競馬ブームの象徴）、オグリキャップ（第二次競馬ブームの象徴）が入っていない。https://www.jra.go.jp/gallery/dendo/（「競馬の殿堂」、JRA ホームページより）各顕彰馬の詳細については江面（2017）に詳しい。なお、引退したばかりの三冠馬であるコントレイルは含まれていない。

20）サイゲームスが『実況パワフルプロ野球』（コナミ）のサクセストーリー（オリジナル選手育成システム）や自社が請け負っている『アイドルマスター』シリーズ（バンダイナムコ）のメディアミックス・アイドル育成システム、その他同業他社によるゲーム作品のヒット内容や傾向を掴んでいたこともウマ娘ヒットの一因であった。

21）本村雅人（当時東京大学教養学部教授本村凌二）は 1991 年夏から 1993 年の秋にかけての日本競馬の状況をエッセイとして克明に記録している（本村 1995）。書籍の見開きでは「これが競馬だ！ こうしたレースを同時代に観戦できる者は幸いである。その感動はきらめく宝石のように思い出を彩るのだから。そして、今、予感を漂わせるようなレースが迫っている。メジロマックイーン対トウカイテイオー。……こうなれば、馬券がどうだといったケチな考えは捨てよう」とある。またその続編にあたる本村（1996）では、1994 年春から 1995 年秋までの日本競馬が描かれている。ウマ娘ブーム（アニメ第 2 期やゲームのメインストーリー）と時期が重なる。今、再評価されるべき文献である。

22）TV アニメ第 2 期とゲームの進行状況はシンクロしている。ゲームとアニメの連動性は「放送に合わせてユーザーとしていちばんうれしい時期にゲーム内にアニメで活躍したキャラクターを登場させたり、アニメ終了後もその世界観に浸れるためのコラボを企画したりと、IP としての連動性や統一感を重視した施策を行っています」（週刊ファミ通編集部 2021: 33）とディレクターが述べている。ゲーム配信より先に放送されたアニメであったが、アニメの後半部はゲーム配信と時期が重なり後半はディレクターの発言の通り、アニメで活躍したウマ娘がゲーム内に即反映される（例えば、ガチャの新規育成ウマ娘やサポートカードで排出される）という状況であった。

参考文献

有馬頼寧（1957）『ひとりごと』作品社

江面弘也（2017）『名馬を読む』三賢社

小笠原正道（2018）『小泉信三 ── 天皇の師として、自由主義者として』中公新書

久住太陽・杉浦理史ほか（2021）『ウマ娘 シンデレラグレイ（5）』集英社

コンプティーク編集部（2021）『コンプティーク 3 月号』角川書店

週刊ファミ通編集部（2021）『週刊ファミ通 4 月 15 日号』KADOKAWA Game Linkage

高橋一友（2018）「明治天皇と競馬 ── 近代日本における馬概念の変容」『社会システム研究』京都大学大学院人間・環境学研究科社会システム研究刊行会、第 21 号、141-152

────（2019）「日本近代競馬と帝室御賞典 ── 明治期から補助金競馬時代までを中心に」『社会システム研究』京都大学大学院人間・環境学研究科社会システム研究刊行会、第 22 号、149-166

────（2020）「現代日本における「大衆天皇」と競馬」『社会システム研究』京都大学大学院人間・環境学研究科社会システム研究刊行会、第 23 号、93-107

────（2021）「大日本帝国下における競馬 ── 前田長吉を事例に」『社会システム研究』京都大学大学院人間・環境学研究科社会システム研究刊行会、第 24 号、1-17

田中辰雄・山口真一（2015）『ソーシャルゲームのビジネスモデル ── フリーミアムの経済分析』勁草書房

中央競馬振興会編（2018）『日本近代競馬総合年表』中央競馬振興会

超人気競馬ゲーム攻略班（2021）『超人気競馬ゲーム最強攻略ガイド ウマ娘育成理論』コスミック出版

長島信弘（1988）『競馬の人類学』岩波新書
日経トレンディ編集部（2021）『日経トレンディ 2021 年 12 月号』日経 BP
日本競馬史編纂委員会編（1966）『日本競馬史』第１巻，日本中央競馬会
――――（1967）『日本競馬史』第２巻，日本中央競馬会
日本中央競馬会総務部調査課編（1968）『日本競馬史』第３巻、日本中央競馬会
――――（1969）『日本競馬史』第４巻、日本中央競馬会
――――（1970）『日本競馬史』第５巻、日本中央競馬会
――――（1972）『日本競馬史』第６巻、日本中央競馬会
――――（1975）『日本競馬史』第７巻、日本中央競馬会
日本中央競馬会編（2005a）『日本中央競馬会 50 年史』日本中央競馬会
――――（2005b）『天皇賞競走 100 年の記録：1905-2005』日本中央競馬会
――――（2012）『近代競馬 150th ANNIVERSARY』日本中央競馬会
――――（2014）『第 150 回天皇賞 MEMORIAL BOOK』日本中央競馬会
――――（2015）『日本中央競馬会 60 年史』日本中央競馬会
――――（2019）『天皇陛下御即位慶祝 第 160 回天皇賞（秋）（ＧⅠ）競走メモリアルブック』日本中央競馬会
日本中央競馬会優駿編集部編（1966）『蹄跡・昭和 40 年度［優駿別冊］』日本中央競馬会優駿編集部
日高嘉継（2005）『エンペラーズカップ 100 年記念 栄光の天皇賞展』馬事文化財団
Purizm 編集部（2021）『Purizm VOL.4』一迅社
ポストメディア編集部（2021）『ウマ娘 プリティーダービーマガジン』一迅社
本村雅人（1995）『競馬学セミナー ― 緑の風に誘われて』晶文社
――――（1996）『万馬券は馬情に散った』晶文社
吉川英治（1953）『折々の記』六興出版社
若野章（1975）『天皇家と競馬』恒文社

参考ウェブサイト

日本中央競馬会（JRA）ホームページ　https://www.jra.go.jp/
株式会社 Cygames ホームページ　https://www.cygames.co.jp/
ウマ娘 プリティーダービー公式ポータルサイト　https://umamusume.jp/
TV アニメ『ウマ娘 プリティーダービー Season 2』公式サイト　https://anime-umamusume.jp/
＃セルラン分析／ゲーム株『Game-i』ホームページ　https://game-i.daa.jp/
ぱかチューブっ！　https://www.youtube.com/channel/UCAWxPGGuIfWME2KTLUmSCHw
ウマ娘プロジェクト公式アカウント　https://twitter.com/uma_musu
TV アニメ『ウマ娘 プリティーダービー Season 2』公式アカウント　https://twitter.com/uma_musu_anime
ぱかチューブっ！公式アカウント　https://twitter.com/pakatube
【公式】ウマ娘 シンデレラグレイ　https://twitter.com/yj_umaCG
ORICON NEWS ホームページ　https://www.oricon.co.jp/
内閣府ホームページ　https://www.cao.go.jp/
競馬番組表解読『馬産地発』　https://tokyo2400.client.jp/
ファミ通 . com / ゲーム・エンタメ最新情報　https://www.famitsu.com/
ヤフー株式会社ホームページ　https://about.yahoo.co.jp/
Google Play ホームページ　https://play.google.com/store

ネット流行語 100 ホームページ　https://site.nicovideo.jp/nettrend100/2021/
（以上、最終閲覧日 : 2022.2.14）

参考アニメ・アプリ

TV アニメ『ウマ娘 プリティーダービー』（原作・Cygames）
TV アニメ『ウマ娘 プリティーダービー Season 2』（原作・Cygames）
育成シミュレーションゲーム『ウマ娘 プリティーダービー』（Cygames）
App Store『ウマ娘 プリティーダービー』紹介ページ
Apple Music アニメ はじめての『ウマ娘 プリティーダービー』紹介ページ
Google Play ストア『ウマ娘 プリティーダービー』紹介ページ
（以上、最終参考日 : 2022.2.14）