

ミリタリー・カルチャーとしての^{ウォー}戦争ゲーム¹⁾

吉田 純 ・ 野上 元 ・ 中谷 勇哉

1. はじめに — ミリタリー・カルチャーとしてのウォーゲームを問う視点

本稿は、ミリタリー・カルチャーのひとつとして趣味や娯楽に供されている戦争ゲームの歴史と現在を概観し、そのうえで、これについて行われた社会調査²⁾の結果を吟味しながら、その趣味・娯楽としての特徴について社会学的に論じようとするものである³⁾。

Military Culture という語には本来、一般社会から比較的隔離されている特定の職業文化としての軍隊文化、すなわち軍人の組織・集団において共有されている信念や行動の枠組みという意味があるけれども (Soeters et al. 2003)、本稿では「市民の戦争観、平和観を中核とした、戦争や軍事組織に関連する様々な文化の総体」(吉田 (編)・ミリタリー・カルチャー研究会 2020: 8) としてミリタリー・カルチャーを扱うことにしたい。その背景には、次のような問題意識がある。

アジア・太平洋戦争の悲惨な体験を経て、反戦・平和への意識が決して希薄でなかったにもかかわらず、こんにち日本社会においては、平和や安全保障問題について日常的に議論する機会が多いとはいえない。また、討議や合意形成のための前提となるべき、軍事や戦争に関する知識も決定的に不足しているように思われる。ただその一方で、「戦争」や「軍隊」は、映画や小説(戦記物)、TVドラマ、漫画やアニメなどの大衆文化の題材として数多く扱われてきた。つまり「戦争」や「軍隊」は、娯楽のネタとして消費されてきたのである。

ここに見られる対比は何を表しているのだろうか。ポピュラーカルチャーのなかの戦争や軍事、すなわちミリタリー・カルチャーは、子細に検討する必要がある対象なのではないかと考え、筆者らは人々の意識や態度に関する調査を行ったのである。

このうち本論で扱う「ウォーゲーム」とは、戦争や戦闘を題材としたゲームのうち、家庭用ゲーム機やパーソナル・コンピュータ(PC)やインターネットで遊ばれるものを指す。これとは別に、エアガンを持ってフィールドで行う「サバイバルゲーム」は、すでに吉田(編)・ミリタリー・カルチャー研究会(2020)でも扱われているので本稿では扱わない。また、紙の盤と駒、サイコロ(さらには判定表や書類)で遊ぶボードゲームとしてのウォーゲームは、1970年代から80年代に一部で流行したが、複雑な手順理解と判定役が必要であり、PCの普及により既に廃れている。これもとりあえず本稿の考察からは外すことにしたい。

ただし次に進む前に、サバイバルゲームや、ボードゲームとしてのウォーゲームをも含めて、ミリタリー・カルチャーのカテゴリーとしての広義の「ウォーゲーム」を考えてみれば、軍艦や航空機のプラモデルのように戦争や軍隊に関わるものを「組み立て」「集める」趣味や、戦争を

扱った映画やドラマ、小説の作品や情報誌を「観る・見る」「読む」娯楽としてのミリタリー・カルチャーと違い、戦争を「やる」ことに、より近いものだといえる。戦争や軍事に対する関わり方において区別すれば、趣味や娯楽として少し異質だと思われるのだ。

例えばサバイバルゲームでは、実際に戦闘服を模した服装を着用して、敵味方に分かれてフィールドでエアガンを撃ち合って遊ぶ。またボードゲームとしてのウォーゲームは、軍人たちが行っていた兵棋演習・机上演習に源流があるという。とすればやはりウォーゲームではその関わりにおいて、「集める」や「読む」などとは違った、体験に近い主体性（ある種の疑似体験）が構成されていることが予想できるだろう。

戦後日本の平和や安全保障問題に関する意識につなげる問題設定においてミリタリー・カルチャーを位置づけるとき、そこに趣味・娯楽としての主体性の問題はどのように働いているだろうか。特にウォーゲームを通じて、それを考えてみたい。そこには、戦争や軍事に関するより積極的な関わりを持とうという構えをみることはできないのではないだろうか。

なかでも本稿では、先述の通り特にPCや家庭用ゲーム機、ときに商業施設に置かれたゲーム機（アーケード機）におけるウォーゲームに注目する。それらのゲームは、何よりも市場規模で大きな拡大を見せてきたし、さらなる購買を誘おうと、PCやゲーム機の処理速度や表現機能の向上に応じて、様々な工夫や意匠がこらされる場であった。

以下ではまず、こうした戦争を「やる」趣味・娯楽としてのウォーゲームの動態をみることで、戦争・軍事のどのような要素がどのような要望のなかから選び出されてきたのかを探り（その歴史を見る次節）、次にウォーゲームがミリタリー・カルチャーの総体のなかでどのような位置づけにあり、どのような特性を持っているかを探る（その受容をみる第3節）ことにしたい。

そして以下では、ゲームのコンテンツ（題材）だけでなく、ゲームのシステムやインターフェースにも注目したい。戦争を「やる」ためにどのような世界が構築され、ゲームのプレイヤーはどのような認識や操作を通じてその世界の戦争に関わるのだろうか。それを条件付けるのがゲームのシステムやインターフェースである。ここに注意を払いながら、まずはウォーゲームの歴史と現在を述べることにしよう。

2. ウォーゲームの歴史と現在——ゲーマーたちはどう戦ってきたのか？

ゲームのなかで戦争を「やる」には、いくつかのやり方がある。このうち、システムとプレイヤーの反応速度で分類すれば、素早い反応が求められるリアルタイムなアクションゲームと、対応を判断し命令として入力してする時間が十分に与えられる非リアルタイムなゲームとに分かれる。前者には、戦場を模した場面でプレイヤーが操作するキャラクターが動き回り銃火器で敵を倒してゆく「シューティングゲーム」などのジャンルがあり、後者には、一軍の指揮官として自分の部隊を動かして一つの戦闘もしくは戦争全体の勝利を目指す「シミュレーションゲーム」などのジャンルがある⁴⁾。

両者には反応時間において全く異なった没入の質があり、それに応じてゲームのなかで構築される主体性も異なったものになる。戦争を「やる」ということに関していえば、前者では一兵士、あるいは航空機や戦車などの操縦士・射撃手の役割を担い、弾をよけ敵を撃破するための素早い反応（反射神経）が求められる。後者では指揮官や参謀の役割を担い、やや抽象的な思考と時間をかけた（かけてもよい）判断力が求められる。兵士や操縦士のように戦争を「やる」のか、指揮官や参謀のように戦争を「やる」のか、両者にはそのかわりにおいて大きな違いがあるといえるだろう。

こうした区分に加え、それらを制約する条件として、①PCもしくはゲーム機の情報処理速度や表現力（画像および音響など）といった技術的条件と、②ゲームをする人々の属性（年齢や性別、階層などによって決められるマーケットの問題、さらにはそれに関連するニーズの問題）、特に③題材とする戦闘を含む戦争に関する知識（とくに題材との時間的・文化的距離、戦争の集合的記憶の状況など）などを考える必要があるだろう。もちろん②と③は、現代日本のミリタリー・カルチャーを考えるうえで不可欠なものだが、ゲームへの没入や構築される主体性に関わる条件に関わる①も見逃せない。これらに配慮しながら、ウォーゲームの歴史にふれてゆくことにしたい。

2.1 黎明期：1970年代後半～80年代初頭のウォーゲーム

世界初のシューティングゲームは、1962年の「スペースウォー spacewar!」だといわれている。宇宙船を操り、敵の宇宙船をミサイルで撃破するゲームである。時代から分かるとおりこれは、PCのゲームではなくミニコンで動作するゲームであった。

こうした「ゲーム」がコンピュータ文化の最初期において生じた理由について、ブレンダ・ローレルは『劇場としてのコンピュータ』のなかで次のように述べている（Laurel 1991=1992: 2）。

『スペースウォー』はプレーヤーの考えることと行うことをほどよくバランスさせることのできるゲームである……彼ら〔作者たち〕はコンピュータとはすなわち、目で見たり、コントロールしたり、それと遊んだりすることのできる何かを表現するのに本来適した機械であると考えていた。コンピュータの面白い可能性というのは、その計算能力にではなく、〈人間が参加することのできる行動を表現する〉能力にこそ存在するのである。

別の言い方をすれば、メディアとしてのコンピュータは、（計算能力の高さではなく）遊び、すなわち環境との戯れのなかで人間の認識と反応を引き出しながら関与（没入）を深めてゆくところにその本質がある。そしてそうした「遊び」の原型が「狩り」、そして「争い」にあるのなら、コンピュータと戦争（ウォー）ゲームの結びつきは、かなり本質的なものだといえるのではないだろうか。

NECのPC-8001やシャープのMZ-80cなど、まだまだ性能が低かった1980年代初頭の日本のPC、いわゆる「マイコン」(野上2005)に対し、一足先に「理想のパーソナル・コンピュータ」の姿を示していたのが、1977年に発売開始されたアップル社のAPPLE IIであった。1980年前後から、APPLE II対応のシューティングゲームが次々と発表される。そのコンテンツとして選ばれたのが、「戦争」であった。

1982年に発売された「チョップリフター」は、ヘリコプターを操作して地上の敵を掃滅しながら時々着陸して捕虜となった味方を救出するゲームである。ヘリが満員になったら元の基地にいったん戻り、燃料を補給して再び攻撃と救出に向かう。ヘリの浮遊感やそれによる操作のままならなさが横スクロールのなかでよく表現されていて、なるほど没入感を高めるよう作られている。搭乗機(そしてタイトルが)がヘリコプターなのは、映画『地獄の黙示録』の公開が1979年であり、ヴェトナム戦争の記憶が生々しい時代であったこととも関係しているかもしれない。

垂涎的だったAPPLE IIと違い、日本の「マイコン」たちのCPUの処理速度は遅く、グラフィックの表現力は最低限のものでしかなかった。では「ウォーゲーム」は不可能だったのだろうか？

こうした条件の下で遊ばれていたのは、処理速度を要件としないシミュレーションゲームであった。それは例えば(戦争ものではなくSFに分類されるものかも知れないが)「宇宙戦争」を題材にした「スタートレック STARTREK」(1980年頃)のように、全ての情報が文字で表現されるキャラクタベースのゲームであった。この種のゲームにおいては、反応しなければすぐにやられてしまうシューティングゲームと違い、「return(もしくはenter)」を押さない限り、こちらの反応は確定しない。そこでは、反応の早さではなく、反応の内容が問われるのだった。

このゲームのなかでは、未探索の宇宙は「***」(8×8マス)、そのなかの空間は「・」(8×8マス)、星が「*」、プレイヤーが操るエンタープライズ号は「E」、敵宇宙船は「K」と表示されるだけだったが、それで十分だとされた。プレイヤーは、宇宙を探索し、敵を見つけ、破壊する。スタートレックはTVドラマで放映された物語でもあったから、表現力の不足はプレイヤーの想像力が補った。冷静もしくは抽象的な思考がゲームに求められ、それが逆にゲームの世界へ積極的に没入する契機となったのである。これはアメリカにおけるPC最初期のゲームの輸入(移植)によるものだったが、ハードウェアの機能要件と釣り合ってもいた。

最も古いウォー・シミュレーションゲームの特集を、パソコン雑誌『ASCII』1980年11月号にみることができる。同特集では「フリートコマンダー」という海戦ゲームが紹介された。PC-8001の持つ160×100のドットグラフィックにより表現された戦域は、上下にある両国の都市や軍港、真ん中の島、両軍それぞれ戦艦・空母・駆逐艦などの艦船や航空隊で構成されている。プレイヤーは司令官としてこれを自由に動かし、敵艦隊の全滅か敵都市の殲滅を狙う、というゲームである。

敵味方のユニットには日本海軍とアメリカ海軍の艦艇と同じ名前が付けられていたが、両者の戦力は完全に互角に設定され、戦闘の状況に具体的な歴史性が感じられないよう作られている。

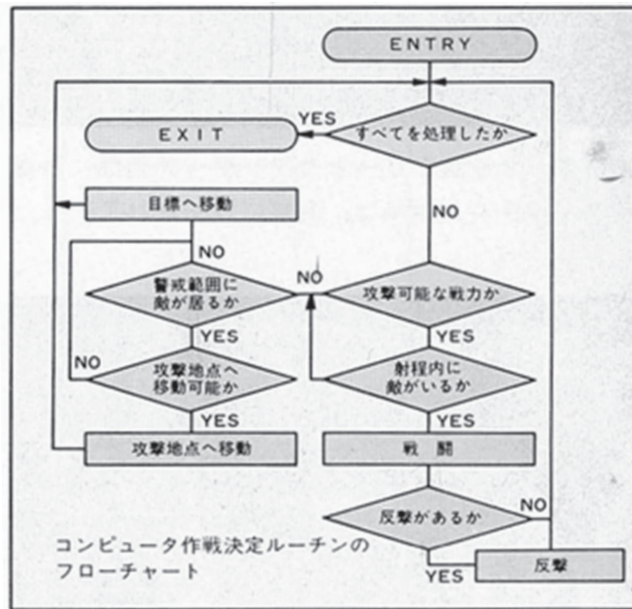


図1 コンピュータ作戦決定ルーチンのフローチャート
(フリートコマンダーの例)

だがそれでもそれぞれのユニットの性能には個性が付与されていて、軍事史や戦史を感じさせるようにはなっていることも興味深い。さらに海域は、スタートレックのようなマス目状のものではなく、ドットの表現に応じた座標になっており、ちょうどこのゲームの平面を将棋（それぞれの駒の働きが個性的だがマス目が粗い）と囲碁（それぞれの駒は無個性だがよりマス目が多い）を混ぜたものになっている。

もう一つ特徴を挙げれば、将棋や囲碁と違い、一人で遊ぶことができるということである。インターネットがない時代、「パーソナルな」コンピュータにおいては、プレイヤーは孤独である。もちろん人間の相手をコンピュータが務めるためには、かれに「判断」や「思考」をさせなければならない（図1）。

とはいえ対戦相手を務めるコンピュータの判断の動きについてはこのくらいで十分あり、「知能」を感じさせる程のものが求められていたわけではなかった。この状況が変わるのは、ネットワーク化によって、人間が相手となるようになってからのことである。

2.2 1980～90年代前半のウォーゲーム

このように、黎明期のコンピュータ技術は、戦争や軍事に関するゲームをそのコンテンツとして「発見」したように見える。扱えるデータのサイズや機種毎の互換性という技術的な制約条件があり（特に日本においては漢字が扱えなかったという決定的な制約もあって）、思ったほど実用に使えないPCという新メディアを救ったのがゲームであったといえる。なかでも「ウォー

ゲーム」は、シューティングゲームであれば反射神経、シミュレーションゲームであれば思考力を要求するために、相互性を求めるメディアとしてのニーズをカバーするものであったことはもう少し強調されてもいいように思う。

このうちシューティングゲームは、処理速度およびグラフィックの精度・彩度や音響効果の向上によって、いっそう没入感を高めるものとなった。アーケードゲームの世界では、すでに70年代末に、徐々に前進してくる異星人を迎撃して陣地を守る「スペースインベーダー」(1978年)がヒットしていた。その派生ゲームも含めて、プレイヤーがコントロールする砲台は基本的に左右に動くだけだったが、その後の処理速度の向上により、画面の背景全体を縦または横に動かすこと(スクロール)が比較的簡単に可能になったことで、より巧みに飛翔感が表現されるようになる。かつて横に動くだけであった砲台は、上下左右に自由に動きながら、さらにスクロールによって果てしなく前進する戦闘機やヘリコプター、戦車などに取って代わられた。なかでも例えば「ゼビウス」(1983年)のように、次々と現れる変化に富んだ敵の陣地は、ゲームに物語を付け加えることにも繋がった。それらは、それまで単純に反射神経が問われるだけだったシューティングゲームに加わった新しい要素である。

ただし、アメリカ軍の戦闘機P-38を操作して日本軍機に似た敵機を撃破してゆくゲーム「1942」(1984年)など少数の例を除き、その題材は殆どSFからのものであり、歴史に題材を採ったシューティングゲームは少なかったといえる。

一方、シミュレーションゲームの世界では、過去や現在の戦争や軍事から題材を採ったものが多い。例えば「大戦略」シリーズ(1985年～)は陸海空の兵器を生産し、それらを操ってコンピュータの担当する敵国と戦うゲームであった。ここには、各国軍隊でじっさいに使用されている現代兵器に加えてさらに国の経済力や工業力といった要素がある代わりに、繰り上げられる戦争に歴史性はない。その分自由に／あるいは戦争がもたらす様々な感傷とは無関係に、駒の種類や役割が増えた一種の将棋のようなものとして気楽に戦争を「やる」ことができた。

より多くの題材を歴史からとったシミュレーションゲームに、「信長の野望」シリーズ(1983年～)、「三國志」シリーズ(1985年～)などがあつた。戦闘に勝つことも重要だがそれはあくまでも局地戦であり、最終的にプレイヤーは、国を富ませ軍備を整え全国統一を目指して領地を増やしてゆくことが求められる。戦争を「やる」というよりも、与えられた資源を軍備・戦争と経済成長にどのように配分してゆくかを考える経営的な要素の強いゲームだった。そこで重要な意味を持つてくるのが、ゲームのなかにいる(歴史でも活躍した)「人材」である。優秀な人材は戦闘や経済的な開発を効率よく進めるのに必要なため、プレイヤーには、ゲームのなかでかれらを集める必要があつた。さらにはときには、それらの人材をコレクションすること自体が目的になることもあつた。

このように、過去の戦争や軍事などの歴史に題材を採ることで可能になったのは、人材を集めたり領国経営を行ったり領地奪取を進めたりする、多様な楽しみであり、プレイヤーは動乱の時代の主人公になりきって戦争を(というより歴史を)「やる」ことができたのである。

両シリーズを出した光荣という会社が1989年に発売した「提督の決断」というウォーゲームについては少し注意が必要である。これは、アジア・太平洋戦争に題材を借り（過ぎていて）、実在した艦艇や航空機を数多く扱って、局地的な戦闘および（むしろ）戦争の全体を再現しようとするゲームである。そのなかには慰安所を思わせる要素すらあった。戦国時代や中国の三国時代を扱うのとは異なり、戦争を「やる」ことにも大きな違いがある。それはある意味では、アジア・太平洋戦争を現在と切り離された過去とし、「三國志」のようにゲームの素材にした（できた）ということであった。一方で、軍艦や航空機の性能や艦隊の編制、戦争指導の要素など、戦争や軍事の細かすぎるディテールが強調されるという面もあったところに特徴があるといえる。

また、この時代の「ウォーゲーム」において一番大きな制約条件となったのは、不特定多数のユーザーを繋げるネットワークがない、ということであった。PCは、「パーソナル」＝個人の利用を強調するメディアだが、それは同時にプレイヤーたちそれぞれの孤独な利用を意味していた。お相手を務めるコンピュータの「知能」にゲームのプレイヤーが不満を抱くとき、その孤独は特に強調されたが、それを補填していたのが「戦争」や「軍事」、あるいはその歴史から借用された諸要素（表象や物語）だった。PCの性能はまだ低く、人間のお相手を務めるにはまだまだ物足りなかったが、それを「歴史」的な要素が補填していたのであった。

2.3 1990年代後半～2000年代／2010年代のウォーゲームの現在

90年代後半から00年代前半にかけて、「高速・定額料金・常時接続」のブロードバンドサービスが普及し、インターネット利用が一般化していった（総務省2019）。そのなかでウォーゲームもそれまでの個人、あるいは対面状況での知人間でのプレイから、ネットワーク化されたものが中心となってきた。ここではそれを記述したい。

インターネットのネットワーク性は2.2で述べた「不特定多数のユーザーを繋げるネットワークがない」という問題を解決する。すなわちここでは、コンピューター（NPC、Non player character）の弱さや物足りなさという問題が、そもそも人間とプレイすることによって解決されているのである。後述するように、それはまた物足りなさを補填していた歴史や物語が不要になったことも意味している。また、グラフィックスやサウンドの著しい向上もプレイヤーの（物語抜きでの）没入感を高めることに一役買っている。

そのようななかで台頭してきたジャンルが「コールオブデューティ」シリーズ（2003-）や「バトルフィールド」シリーズ（2002-）などのFPS（First-person shooter）やTPS（Third-person shooter）である。これらは過去や架空の戦争・紛争を題材に、定められた目標を達成するゲームであるが、特筆すべきはそのグラフィックやサウンドのクオリティの高さであろう。Breuer, Festl, Quandt（2012）も指摘しているようにこれらのゲームはそのクオリティの高さを売りにリアリティを与えようとしているし、売り上げから推察するに、それは成功しているといっていいただろう。

「PlayerUnknown's Battlegrounds」（PUBG、2017）は100人のプレイヤーがマップ上で武器

やアイテムを探索しながら最後の一人になるまで戦闘しあうバトルロイヤル型のFPSである。ここには物語といえるものは一切なく、プレイヤーはバトルロイヤルを繰り返すのみである。PUBGのヒット以降、「Fortnite」(2017)のバトルロイヤルモードや「Apex Legends」(2019)、「荒野行動」(2017)など、同じバトルロイヤル型でストーリー性に重きを置かないF/TPSが続々とリリースされ多くのプレイヤー人口を獲得している。

こうしたネットワーク化の影響はシミュレーションゲームにも及んでいる。「League of Legends」(2009)は4対4で戦うRTS (Real-time strategy) である。このタイトルはeスポーツの代表的な作品でもあることからわかるように、非常に速い状況判断能力とチームワークが要求されるアクションゲームでもある。

また、10年代以降はスマートフォンもその性能向上と普及に伴い「ゲーム機」としての側面をもつようになってきた。スマートフォンは空いた時間に少しずつプレイするタイプのシミュレーションゲームやストラテジーゲームと相性がよく、その代表作は「艦隊これくしょん-艦これ-」だろう。このゲームは歴史上の艦隊を擬人化(女性化)したキャラクターを収集・編成し目標を撃破していくゲームであり、2.2で触れた「人材をコレクションする」という一側面を強調した作品ともいえる。

以上、1990年代から現在までのウォーゲームを概観してきた。むろん一側面からの記述ではないが、本稿の視点からいえるのは、90年代前半までのウォーゲームがグラフィックや対戦相手(NPC)の物足りなさを歴史・物語性によって補いリアリティを獲得してきたのに対し、90年代後半以降のウォーゲームはグラフィックの向上やプレイヤー同士を対戦させることによってリアリティを獲得し、反対に歴史・物語性は不要(あってもいいが、なくてもいい)なものとなってきたといえるのではないか⁵⁾。

3. ミリタリー・カルチャーとしてのウォーゲーム — 調査結果から考える

以上のような変遷を辿ってきたウォーゲームは、現代日本のミリタリー・カルチャーの総体のなかでどのような位置づけにあり、どのような特性を持っているのだろうか。本節ではそれを、ミリタリー・カルチャーに関する意識調査の結果から探りたい。基礎データとなる意識調査は、ミリタリー・カルチャー研究会(代表:吉田純)が2015年5月28日~6月5日、および2016年8月1日~8月17日に、Webモニター調査の方式で、(株)NTTコムオンラインに委託して実施したものである。調査対象者は無作為抽出ではなく、戦争や軍事に関係する趣味をもつ人々、および軍事・安全保障問題への関心が高い人々を予備調査によって抽出した⁶⁾。

上記の第1次調査(2015年)問12では、「あなたは戦争や軍事に関するゲームをよくプレイしますか」と、「する」「しない」の二者択一で尋ねている。「する」と回答した人々に対しては、さらに問12-1で「よくプレイするゲーム名を教えてください。(いくつでも)」と尋ねた。

以下、まず3.1では、問12-1の回答として多く挙げた上位10位までのゲームについて、前

節で述べたウォーゲームの現在に至る歴史を踏まえながら、それらの特徴について考察する。ついで3.2では、問12の回答と回答者の基本属性、および軍事・安全保障問題への関心のありかたとの相関、3.3では問12の回答と他のミリタリー関連趣味との関係にそれぞれ注目しながら、ミリタリー・カルチャーの総体のなかでのウォーゲームの位置づけについて計量的な分析と考察をおこないたい。なお統計解析ソフトウェアは、IBS SPSS Statistics 27を使用した。

3.1 よくプレイされているウォーゲーム

まず、問12-1の回答として挙げた上位10位までのゲームの名称（ジャンル名を付記）と、回答者の性別、年齢層およびミリタリー関連趣味の有無とのクロス集計の結果を表1に示そう。

第1位の「コールオブデュティ」シリーズおよび第5位の「バトルフィールド」シリーズは現在（2023年4月）までに10作以上が発売されている人気FPSであり、プレイヤーの年齢層は低い。FPSゲームはその性質上、反射神経や正確な操作が要求されるものであり、納得できる結果であるといえる。

「大戦略」（第2位）、「信長の野望」（第3位）、「提督の決断」（第5位）、「三國志」（第8位）については2.2で述べたとおりである。ただし、これらのプレイヤーは年齢層が高く、また女性が一人もいない点は指摘されるべきであろう。

表1 よくプレイされているウォーゲーム

順位	ゲーム名（シリーズ含む）	ジャンル*	回答数	性別		年齢層			ミリタリー関連趣味	
				男性	女性	20代以下	30～50代	60代以上	ない	ある
1	コールオブデュティ	FPS	14	13	1	10	4	0	0	14
2	大戦略	SIM	12	12	0	4	7	1	0	12
3	信長の野望	SIM	10	10	0	4	5	1	2	8
4	メタルギアソリッド	ST	9	8	1	8	1	0	1	8
5	提督の決断	SIM	7	7	0	0	6	1	2	5
5	バトルフィールド	FPS	7	6	1	3	4	0	0	7
7	艦隊これくしょん-艦これ-	SIM	6	5	1	2	4	0	2	4
8	三國志	SIM	5	5	0	2	3	0	1	4
9	バイオハザード	SH	4	3	1	2	2	0	0	4
10	ワールドオブタンクス	MORPG	3	3	0	1	2	0	0	3
10	機動戦士ガンダム		3	3	0	2	1	0	0	3
	合計（回答者数）		116	99	17	58	53	5	10	106

* ジャンル名の略称の意味は下記のとおり

FPS：ファーストパーソンシューティング

SIM：シミュレーション

ST：ステルス SH：サバイバルホラー

MORPG：多人数参加型オンラインRPG

シミュレーションゲームの中でも「艦隊これくしょん-艦これ-」（第7位）は統計上、年齢層が低く、女性プレイヤーがいるという点で異彩を放っている。これはおそらく、「艦隊これくしょん-艦これ-」がブラウザやスマートフォンのアプリケーション上でプレイするゲームであり、ノートパソコンやスマートフォンなどで片手間にプレイできること、モチーフとなった「艦隊」自体やその操作を楽しむというよりは擬人化されたキャラクターを鑑賞／上演するものとしてのプレイが主であることに起因しているとみていだろう。

また、ランクインしているゲームのうち、ミリタリー関連趣味をもたない者がいるゲームは「メタルギアソリッド」の1名を除きシミュレーションゲームであり、これらの回答者はウォーゲームの戦略性に惹かれプレイしていることが予想される。

第9位に「バイオハザード」がランクインしていることは興味深い。なぜならバイオハザードはシリーズを通してゾンビとの戦いをモチーフにしたホラーゲームであり、（一部バイオテロとの戦いと言えなくもないものの）ウォーゲームに分類されることは通常ないからである⁷⁾。回答者の4名ともミリタリー関連趣味のある者であり、ウォーゲームの認識がずれているという可能性は少ないだろう。ではなぜ「バイオハザード」がウォーゲームとして挙げられているのか。それは次節で扱うように、ウォーゲームのプレイヤーにとって題材や世界観が現実のものか架空のものかは関係がないこと、「現実に存在する銃」で「襲ってくる敵」を倒すという行為が軍事一般を想起させることの二点から説明できるのではないか。すなわちグラフィックの美しさと現実の銃を使用するという点が軍事一般のリアリティを想起させる一方、テーマが架空のものであることや敵がウイルスに感染したゾンビであることはそれを減衰させるものではないために、「軍事に関連するゲーム」として挙げられたのではないかということである。

3.2 ミリタリー・カルチャーのなかのウォーゲーム — (1) 「現実」と「架空」

現代の日本で、ウォーゲームをプレイする人々とはどのような人々なのだろうか。本項ではそれをまず、問12への回答と、性別、年齢層およびミリタリー関連趣味⁸⁾の有無とのクロス集計の結果から探ろう（図2、3、4）。

「戦争や軍事に関するゲームをよくプレイする」のは、回答者全体（1000名）のなかでは12.8%だが、男性では21.6%、女性では4.5%と、大きく男性に偏っている。年齢層別にみると、20代以下が21.9%と最多であるが、その比率は年齢が上がるほど減少し、60代以上では3.2%に過ぎない。ミリタリー関連趣味の有無でみると、その種の趣味が「ない」人々ではわずか2.4%に対し、「ある」人々では23.4%と、圧倒的な差がついている。

以上のような特徴は、前項3.1においても、すでにかなりはつきりと観察されていた。この結果は、戦争や軍事への関心が高い人々の全体を、「批判的関心層」（国際的・政治的問題や戦争被害者の視点からの問題への関心が高い層、高齢層・女性・ミリタリー関連趣味を持たない層に多い）と「趣味的関心層」（軍事・戦争それ自体の構成要素への関心が高い層、若年齢層・男性・ミリタリー関連趣味を持つ層に多い）とに大きく二分した場合、ウォーゲームをプレイする

人々は「趣味的関心層」に強く偏っていることを示唆している（吉田（編）・ミリタリー・カルチャー研究会 2020: 28-29）。

ただし、この調査の分析からすでに明らかになっているとおり、「趣味的関心層」の人々は、

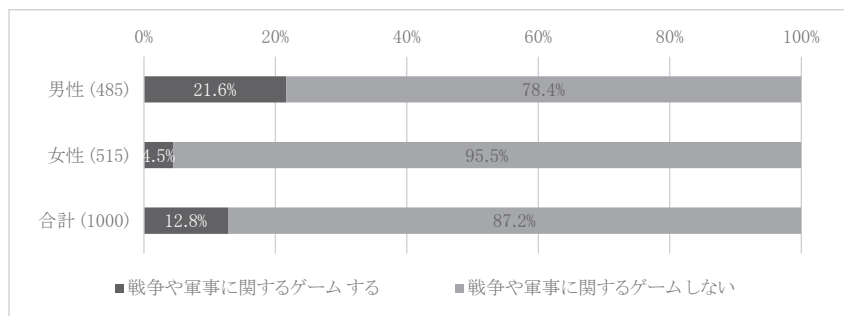


図2 性別×戦争や軍事に関するゲーム

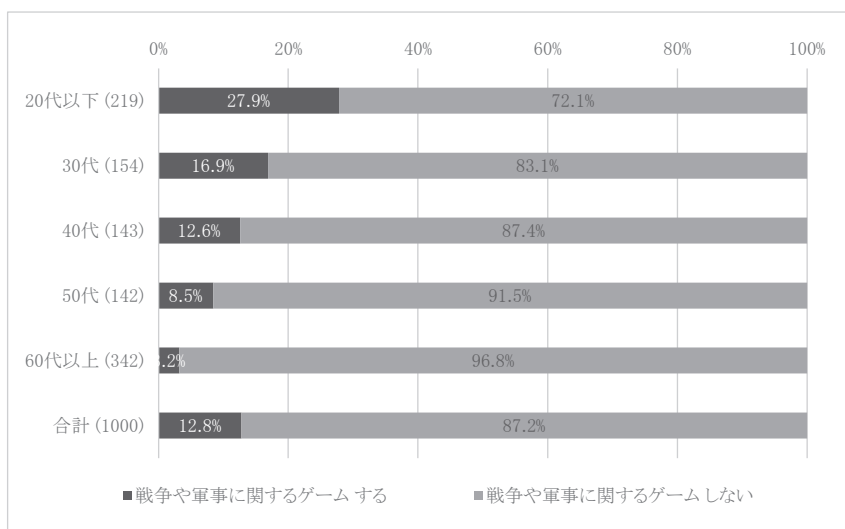


図3 年齢層×戦争や軍事に関するゲーム

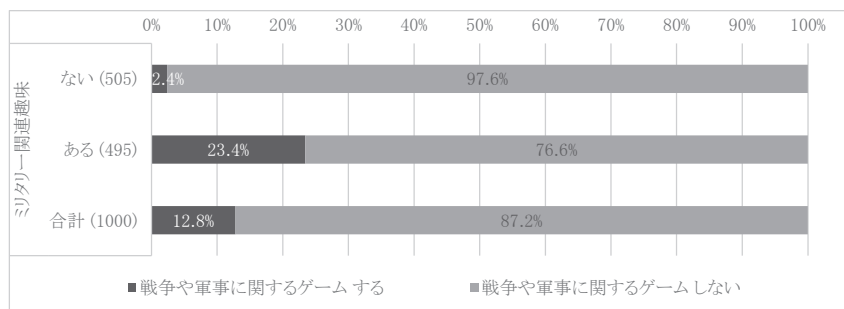


図4 ミリタリー関連趣味の有無×戦争や軍事に関するゲーム

必ずしも — 多くのウォーゲーム（あるいはマンガ・アニメに代表されるサブカルチャー作品）に描かれるような — 架空の戦争・軍事の世界にしか関心を持たないわけではなく、現実の戦争・軍事・安全保障問題にも同等以上に関心を向けている、という点には注意が必要だろう。むしろ、「ミリタリー関連趣味を持つ人は持たない人よりも、戦争や軍事に関する事柄一般への関心も高い」のである（吉田・ミリタリー・カルチャー研究会 2016: 230）。

このことを、本稿の主題であるウォーゲームに即して確認しよう。問 12 への回答と、問 27 「あなたは、現在の世界の軍事情勢に関心がありますか」および問 28 「あなたは、日本の安全保障問題に関心がありますか」への回答とのクロス集計の結果は以下のとおりである（図 5、6）⁹⁾。

「現在の世界の軍事情勢に関心がある」のは、「戦争や軍事に関するゲームをよくプレイ」する人々では 36.7% いるのに対し、プレイしない人々では 22.7% にとどまっている。すなわち、ウォーゲームをプレイする人々はしない人々よりも、現実の世界の軍事情勢に関心を持つ傾向が明らかに強いのである（順位相関係数 Kendall のタウ b の値 0.087、近似有意確率 0.006、1% 水準で有意）。

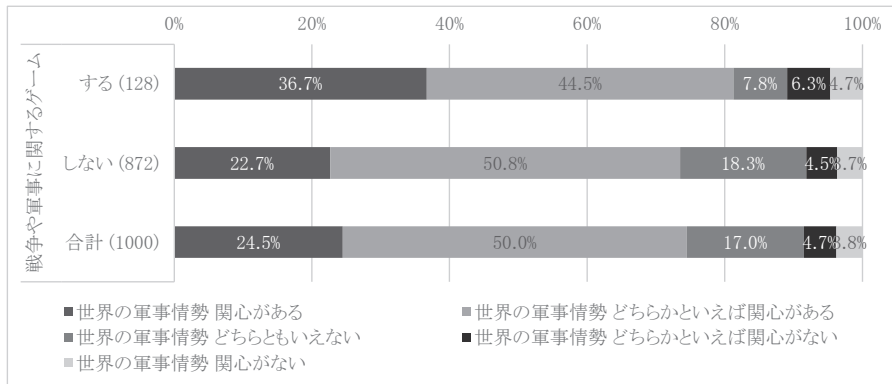


図 5 戦争や軍事に関するゲーム×世界の軍事情勢への関心

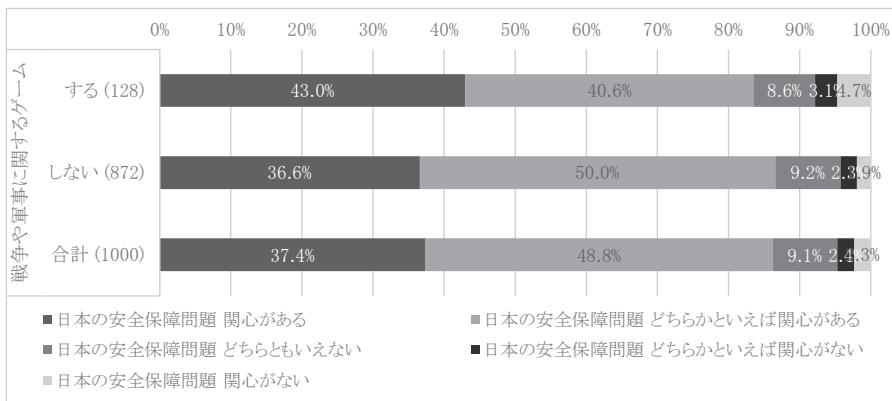


図 6 戦争や軍事に関するゲーム×日本の安全保障問題への関心

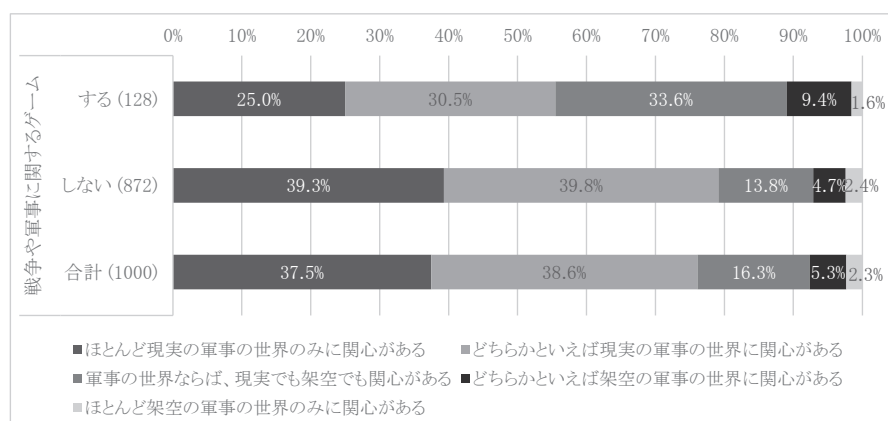


図7 戦争や軍事に関するゲーム×現実の軍事への関心／架空の軍事への関心

一方、日本の安全保障問題への関心とのクロス集計では、それほどはっきりとした相関はみられない（順位相関係数 Kendall のタウ b の値 0.020、近似有意確率 0.542 で、有意ではない）。この結果が意味するのは、日本の安全保障問題に対する関心のレベルは、ウォーゲームをプレイする人々としらない人々との間でほとんど差がない、ということである。

以上をまとめると、ウォーゲームをプレイする人々は、現実の世界や日本の軍事・安全保障問題に対して、プレイしない人々と少なくとも同等以上のレベルの関心を向けている、とすることができる。このことは——2節で詳述したように——ウォーゲームがしばしば現実の戦争や軍事を題材としていることを考えれば、ある意味では自然なことかもしれない。しかしながら、ウォーゲームそれ自体は、あくまでも架空の世界を舞台としてプレイされるものである。だとすれば、ウォーゲームをプレイする人々の戦争や軍事への関心のなかで、「現実」と「架空」とはどのような関係にあり、どのようにバランスしているのだろうか。

そこで、問12への回答と、問3「あなたの関心の中心領域は、次の〔現実の軍事／架空の軍事の〕中でどれに最も近いですか」への回答とのクロス集計の結果をみてみよう（図7）。

ウォーゲームをプレイする人々の関心が、しない人々よりも「架空の軍事」の側に大きく偏っているのは、ある意味では予想通りかもしれない（順位相関係数 Kendall のタウ b の値 -0.141、近似有意確率 0.000、1%水準で有意）。しかしむしろ注目すべきは、プレイする人々における「軍事の世界ならば、現実でも架空でも関心がある」という回答の多さ（33.6%で第1位）である。すなわち、ウォーゲームをプレイする人々の多くにとっては、軍事の世界における「現実」と「架空」との区別は少なくとも第一次的な関心事ではなく、むしろその区別を超えた「軍事の世界一般」への関心が上位にある、と言えよう。

3.3 ミリタリー・カルチャーのなかのウォーゲーム——(2)「鑑賞」と「上演」

以上のことは、ウォーゲームが本質的にはらむ「現実」と「架空」との間の微妙な関係を反映

している、とみることもできるだろう。というのも、1節で先述した通り、かつての（ボードゲームとしての）ウォーゲームは、軍人たちが行っていた兵棋演習・机上演習に源流があり、この事実に象徴されるように、「古くから戦争はゲームの素材となり、ゲームは戦争の道具となってきた」のであるし、現代では「ますます高度に進化するハイテク兵器とデジタルゲームは、軍人とゲームプレイヤーの垣根をこれまでになく取り払いつつある」（辻田 2018: 80-81）。

もちろん、現実の戦争が作品の素材となることは、ゲームに限らず、小説、映画、漫画、アニメ等々の多くの大衆文化作品のジャンルにおいて、きわめて一般的な現象ではある。またそれらの大衆文化作品が、単なる受動的な娯楽の対象にとどまらず、しばしば現実の戦争への戦意高揚や動員の道具となってきたことも、多くの歴史的事実が示すとおりである。すなわち戦争を描いた作品においては、ジャンルを問わず、「現実」と「架空」とを往還する往復運動がつねに生起する。

しかしながらウォーゲームは、（やはり先述した通り）「観る・見る」「読む」娯楽としてのミリタリー・カルチャーとは異なり、戦争を「やる」という行為に、より近いものである。そこには、主体的参加によって現実の戦争を疑似体験するという形式が存在する。

高橋由典（2018）に従い、戦争を構成するなんらかの要素を対象とするさまざまな遊びを「戦争娯楽」と総称し、それらを「鑑賞」と「上演」という2つの形式に分類するとすれば、このようなウォーゲームの形式は、明らかに後者に属するものである。「鑑賞」とは「観客の経験としての娯楽の形式」であり、戦争や軍隊を描いたさまざまなジャンルの作品を楽しむことは、いずれもこの形式に含まれる。一方、「上演」とは「パフォーマーの経験としての娯楽」であり、受動的な観客としてではなく、自らが能動的なパフォーマーして行動することで成立する娯楽である。「上演」形式の「戦争娯楽」の典型としては、戦車・軍艦・軍用機などのプラモデルや戦闘場面のジオラマの制作、モデルガン、サバイバルゲームなどが挙げられる。これらはいずれも、「観客席にいて、そこから舞台上で展開される物語を楽しむ（鑑賞）」のではなく、モノを中心に自ら舞台上に物語を作り出している」（高橋 2018: 228）、いいかえれば、戦争や軍事をめぐる趣味的世界の構築に自ら能動的・身体的に参加する行為として解釈できるということである。

第1次調査（2015）では、そのように広い意味での「上演」形式に属する（ウォーゲームも含めて）10のジャンルのミリタリー関連趣味に関する質問をしている¹⁰⁾。これらの趣味の参加状況の全体的なマッピングをおこなうため、これら10の問いへの回答結果の主成分分析を行い、その結果得られた成分行列と成分プロットを図8に示した（固有値1以上の2つの成分が抽出され、成分行列は成分2の値でソートした¹¹⁾）。

横軸の成分1（固有値2.814）は、すべての変数において正の値を取っているため、これはミリタリー関連趣味一般への関心の強さを規定する潜在変数と解釈できる。一方、縦軸の成分2（固有値1.187）では各変数の値が正負に大きく分かれており、正の値が大きい順に「自衛隊の施設見学・イベント参加」「在日米軍の施設見学・イベント参加」「海外射撃ツアーへの参加」、負の値（絶対値）が大きい順に「モデルガン・エアガンを持っている」「ミリタリー・グッズを買

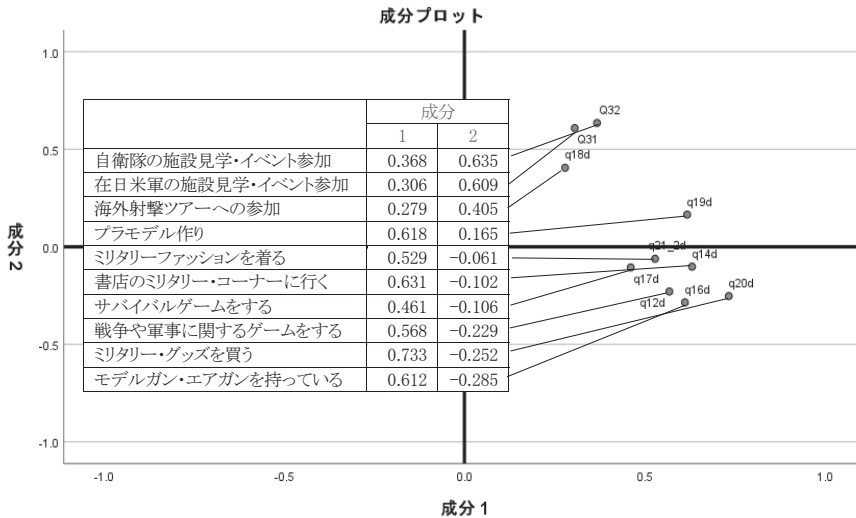


図8 10種のミリタリー関連趣味への参加状況の成分行列・成分プロット

う」「戦争や軍事に関するゲームをする」となっている。

上述の「鑑賞」「上演」の二分法を参照すれば、この成分2は、「上演」への志向（パフォーマーとしての能動性）の弱さ（強さ）を規定する潜在変数として解釈できるだろう（負の値の絶対値が大きいかほど「上演」への志向が強い）。在日米軍や自衛隊の施設見学・イベント参加は、たしかに参加の能動性という側面に注目すれば「上演」の側面をも含むが、どちらかといえば「鑑賞」の側面が強いいため、相対的には「上演」への志向が弱いと言える。一方、モデルガン・エアガン、ミリタリー・グッズ、ウォーゲームは、いずれも能動的な世界構築・パフォーマンスという意味での「上演」への志向がとりわけ強い趣味であるとみることができる。ただしいうまでもなく、「上演」の舞台装置として、前二者がもつばら物理的なアイテムを動員するのに対し、ウォーゲームはデジタルテクノロジーを動員するという点に本質的な差異がある。

だとすれば、ウォーゲームという趣味は——物理的にはではなく——仮想的に構築される世界への能動的でパフォーマンス的な参加によって「上演」を達成するという点に、まさにその可能性の中心を見出すことができるだろう。そしてこの可能性は、(2節で先述したとおり) 環境との戯れのなかで人間の認識と反応を引き出しながら仮想的な世界への没入を深めてゆくというコンピュータの特性によってこそ現実化され、限りなく拡張されてきた。この意味で、ブレンダー・ローレルの著書の題名が示すとおり、コンピュータはまさに「劇場」なのである (Laurel 1991=1992)。

4. おわりに — 今後の課題

前節で述べた通り、ウォーゲームとは、**仮想的な世界への主体的・能動的参加によって、現実の**

戦争を疑似体験する遊びである。その形式は、2節で詳述した通り、リアルタイムで戦闘をおこなう兵士の主観的視点を取るシューティングゲームと、戦場を戦術的・戦略的に俯瞰する指揮官や参謀の客観的視点を取るシミュレーションゲームとに大きく分かれるが、その主観／客観あるいはマイクロ／マクロという視点の複合性・相互補完性こそは、仮想的世界の中での戦争の高度なリアリティを立体的に構築し、またデジタルテクノロジーの進化とも相まって、そこへのプレイヤーの没入の度合いを深めてきたとみることができるだろう。

そのように深く没入しながら「戦争」を「遊ぶ」という行為は——とりわけ前節で触れた「批判的関心層」の視点からみれば——倫理的に眉を顰めさせるものであるかもしれない。この問題の背景には、「現実」と「架空」（「仮想」）の関係をめぐるポリティクス——批判的関心層と趣味的関心層の視点の対抗関係——が存在する。この対抗関係は、ミリタリー・カルチャーの総体においても存在するものではあるが（吉田（編）・ミリタリー・カルチャー研究会2020）、とりわけウォーゲームの場合には、プレイヤーが仮想的世界に参加してゆくとときの能動性の強烈さのゆえに、そのポリティクスもまた先鋭化する。

ただ「現実」の戦争は——とりわけその近代的形態においては——国民国家を遂行主体とするものである¹²⁾。それゆえにそこへの個人の参加は——兵士としてであれ指揮官としてであれ、あるいは「銃後」の国民としてであれ——ナショナリスティックな単一の主体への強固な同一化を意味した。まさにこの点において、ウォーゲームのリアリティへの没入は、「現実」の戦争への参加と根本的に袂を分かたつ可能性をもつ。このことについて、辻田真佐憲は次のように述べている。

プレイヤーは、一回目のゲームプレイで日本海軍の連合艦隊司令長官となりアメリカ海軍を撃滅したかと思いきや、二回目のゲームプレイではアメリカの太平洋艦隊司令長官となり日本海軍を撃滅したりする。／このような遊び方はけっして逸脱ではなく、デジタルゲーム以降の戦争ゲームの構造から必然的に生まれてくるものである。／それゆえ、戦争ゲームの体験はじつは国民国家と相容れない。国民国家は単一の物語、単一の主体を志向するが、戦争ゲームは複数の物語、複数の主体を志向するからだ。……ゲームは本質的に反プロパガンダ的なのだ。国民国家はゲームを馴致できない。／戦争ゲームの体験は、「戦争のようなゲーム」と「ゲームのような戦争」の円環を内側から食い破る可能性を秘めている。（辻田2018: 87）

もちろん、このような「可能性」について、プレイヤーの社会的属性や戦争・軍事・政治等に関する意識との関係から実証的に論じることが、本稿の射程を大きく超える。それは、上述のポリティクス——「批判」と「趣味」との対抗関係——を「内側から食い破る可能性」を探るという意味で、ミリタリー・カルチャー研究全体が今後取り組むべき重要なテーマでもある。このテーマへのアプローチは、筆者らの今後の課題としたい。

註

- 1) 本稿は、JSPS 科研費 JP 18H03650 および 22H00903 の助成を受けたものである。
- 2) ミリタリー・カルチャー研究会（代表：吉田純）が 2015 年から 2016 年にかけて実施した、軍事や安全保障問題についての意識や関心を尋ねた Web モニター調査。この調査の概要については、本稿第 3 節で説明する。
- 3) この「ウォーゲーム」というテーマは、ミリタリー・カルチャー研究会による社会調査（註 2）に基づき、その研究成果を集成・公開した『ミリタリー・カルチャー研究——データで読む現代日本の戦争観』（吉田（編）・ミリタリー・カルチャー研究会 2020）において欠落していた項目であり、本稿はこれを補うものとなる。
- 4) この区分でいえば、「ウォーゲーム」はシミュレーションゲームを指すことが多いと思われるが、本論では、戦争や軍事を題材とするシューティングゲーム等も含めてウォーゲームとして扱う。
- 5) このグラフィック・相手のレスポンス・物語性という比較対象は、Breuer, Festl, Quandt (2012) の FPS におけるリアリティの三類型を参考にしている。
- 6) 抽出された調査対象者は、第 1 次調査（2015 年）では 1000 人、第 2 次調査（2016 年、追跡調査）では 628 人である。抽出方法の詳細については、吉田・ミリタリー・カルチャー研究会（2016）、および吉田（編）・ミリタリー・カルチャー研究会（2020）を参照。
- 7) 実際、2022 年 10 月 31 日現在においてゲームプラットフォームである Steam 上で戦争やミリタリーに関するタグは付けられていない。また、具体的なウォーゲームを分析している論文においても管見の限り「バイオハザード (resident evil)」が扱われているものは存在しない。
- 8) 第 1 次調査（2015 年）の予備調査では、対象者を抽出するための予備調査で、「軍事一般」を含む 32 種類の趣味について、関心の有無を尋ねている。この予備調査で、「軍事一般」に「とても関心がある」「ある程度関心がある」と答えた回答者、およびそれ以外の少なくとも 1 つの趣味が軍事・戦争と「関係がある」と答えた対象者を合わせて、「ミリタリー関連趣味」有りとした。
- 9) 以下、問 12 とのクロス集計の対象とする設問は、いずれも第 1 次調査（2015 年）のものである。
- 10) 吉田（編）・ミリタリー・カルチャー研究会（2020）では、註 3 で述べた通り、ウォーゲームは分析対象とせず、それを除く 9 つのジャンルの趣味について分析を行っている。
- 11) これらの設問は、必ずしもそれぞれの趣味の経験が「ある」「ない」の二者択一ではなく、たとえばプラモデル作りでは、「作る」「以前は作っていたが今は作っていない」「作ったことがない」の 3 択で尋ねたが、このような場合は「作る」「作っていた」をまとめて経験が「ある」とみなし、「ある」「ない」の二値変数（値が 1 または 0 のダミー変数）に変換した。
- 12) 冷戦終結後・21 世紀の現代においては、国民国家を遂行主体とする近代的形態としては捉えきれない「新しい戦争」の出現を論じる一連の軍事社会学的議論がある。「ポストモダン・ミリタリー」と総称されるそれらの理論枠組みについては、野上（2021）を参照。

参考文献

- Breuer, Johannes; Festl, Ruth; Quandt, Thorsten. 2012 *Digital war: An empirical analysis of narrative elements in military first-person shooters*. Journal of Gaming & Virtual Worlds, Volume 4, Number 3, pp. 215-237.
- Laurel, B 1991 *Computers as Theatre*, Addison-Wesley Professional. = プレンダ・ローレル（遠山峻征訳）1992 『劇場としてのコンピュータ』、トッパン

- 野上元 2005 「「マイコン」と「パソコン」のあいだ——パソコン雑誌『I/O』にみる、早期採用者たちにおける情報技術の私有化について」、『社会情報学研究』第9巻2号、73-86
- 2021 「軍事におけるポストモダン——現代日本における社会学的探究のために——」、『社会学評論』第72巻3号、224-240
- Soeters, J et al. 2003 *Military Culture*, Kluwer.
- 総務省 2019 「令和元年版情報通信白書」 <https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r01/html/nd111120.html>
- 辻田真佐憲 2018 「戦争ゲームはわれわれに何をもたらすか——シリアスゲームとプロパガンダを超えて」、東浩紀（編）『ゲンロン9 第1期終刊号』、株式会社ゲンロン、80-92
- 高橋由典 2018 「戦後日本における戦争娯楽作品」、『社会システム研究』第21号、223-229
- 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』第19号、223-242
- 吉田純（編）・ミリタリー・カルチャー研究会 2020 『ミリタリー・カルチャー研究——データで読む現代日本の戦争観』、青弓社