

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 29 年 6 月 12 日現在

機関番号：34310

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2014～2016

課題番号：26380719

研究課題名(和文) 高度経済成長期における少年文化の形成 プラモデル製作ブームを中心に

研究課題名(英文) Material Dreams: Techno-Utopic Visions in Japan's 1960s and 1970s Plastic Model Culture

研究代表者

勝野 宏史 (KATSUNO, Hirofumi)

同志社大学・社会学部・准教授

研究者番号：20580749

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 1,600,000円

研究成果の概要(和文)：本研究は、高度成長期のプラモデルブームに注目し、科学技術の発展とポピュラー文化の形成との相関関係について明らかにすることを目的としている。研究を通して主に明らかとなったのは以下の3点である。(1)プラモデル制作が「科学・技術立国」政策と少年文化とを結びつけるイデオロギー的役割を果たしていたということ。(2)当時の少年達にとって、プラモデル製作が戦後近代化へ主体的に参加する実践となっていたということ。(3)戦後の社会システムの急速な変容の中で、高度成長期のプラモデルブームはナショナリズム・テクノロジー・男性性の結びつきが再構築される場になっていたということ。

研究成果の概要(英文)：The beginning of large-scale production of plastic in the high growth period ushered in an age characterized by a lifestyle based upon mass production and consumption in Japan. It was introduced to produce various kinds of products, bringing about a substantial change in the society's material lives. In the realm of popular culture, this new material introduced the first Japan-made plastic model in 1958. While the plastic model had developed as an ornamental hobby for adult in its birthplace Europe, in Japan it played a central role to form a new boy's culture after the post-war years of recovery. This study focuses on the boom of plastic model in the high growth era, analyzing how building and possessing plastic models became a way by which boys in Japan could participate in the construction of techno-utopic visions. It also analyzes how such visions became a reconstructive site of technology and masculinity in the context of postwar modernization.

研究分野：メディア学

キーワード：近代 メディア文化 未来図 プラモデル

1. 研究開始当初の背景

1958年、日本で初めてプラモデルが商品化された。その後、1961年までに36社、さらにブームが終息する1986年までには新たに75のメーカーがプラモデル製造に参入した。その発祥の地である欧米では、プラモデルは成人男性の観賞用のホビーとして発展したが、国産のプラモデルに特徴的だったのは、高度成長期における「少年文化」形成の中心的役割を担ったことである。戦後近代化の象徴である自動車や飛行機、そして想像上のロボットといった夢や憧れの工業製品を自ら組み立て、所有することは、少年たちにとって科学技術の目覚ましい進歩と向き合う場となっていた。それは同時に「科学・技術立国」や「高度経済成長」という当時のナショナルな言説空間の構築と戦後近代化に主体的に参加する機会にもなっていたといえる。

1920年代から1940年代の米国に目を向けてみると、航空技術・思想の普及目的で模型飛行機製作が国策で庇護され、学校教育の一環として組み込まれ、青少年を対象とした大会が数多く催されてきた。また、同じ時期、ゼネラルモーターズは青少年向けに模型自動車製作の振興を図り、未来のエンジニアを戦略的に育成していた。これらの事例が示唆するのは、近代化の基盤産業の発展において、模型製作が将来のエンジニア育成のためのイデオロギー装置や技術教育として重要な役割を担っていたということである。

国産プラモデルの発展の過程にも、軍国主義時代の国防教育の一環として政府や軍によって推し進められた模型工作との繋がりを見いだすことができる。例えば、プラモデル業界の古参企業のいくつかは戦前・戦中期の模型業からの転身であり、駆動用モーターを組み込んだ国産品のプラモデルは、子供向けの「動く模型」としての教材的要素を強く引き継いでいた。また、60年代のブーム初期には戦時中の軍艦や戦闘機が特に人気を博し、そのようなプラモデルの箱を彩る「箱絵」は、主に戦時中の少年雑誌において戦争画を描いていた挿絵画家たちの仕事であった。

このように、日本のプラモデルの発展には、戦前、戦中から戦後を通じて、「少年文化」の形成をめぐるある種の連続性を見出すことが可能であり、その連続性はナショナリズム・テクノロジー・男性性が重層的に結びついた

近代特有の構図と深く関連しているのではないかという問いが本研究の出発点である。

2. 研究の目的

上記の背景を基に、本研究の目的は、高度成長期にブームとなったプラモデル製作に注目し、科学技術の発展とポピュラー文化との相関関係が日本の戦後近代化という歴史的文脈においてどのように成立していたのかということ明らかにするということである。その際、考察の中心となるのは以下の二点である。(1)最新の工業製品を模したプラモデルの象徴性がどのように科学・技術立国政策と少年文化とを結びつけるイデオロギー的役割を果たしていたのか?(2)少年達にとって、プラモデル製作がいかに戦後近代化へ主体的に参加する実践となっていたのか?

この二つの問いを追求することで、日本の戦後近代化とポピュラー文化との相関関係について、特にナショナリズム・テクノロジー・男性性の親和性の構図が高度成長期においてどのように再編されたのかということ明らかにすることを目的とする。

3. 研究の方法

本研究の研究方法はその大部分を関連資料の分析に依拠している。特に、対象となる時代の一次資料からプラモデル関連の広告、記事、漫画、などを網羅的にリストアップし、高度経済成長期のメディア文化におけるナショナリズムと科学技術と男性性の結びつきをめぐる諸相に注目した。主に、分析の対象となった雑誌類は『日本模型新聞』『モデルアート』『航空ファン』『航空少年』『科学と模型』『模型と工作』『週刊少年マガジン』『週刊少年サンデー』『週刊少年キング』『月刊ボーイズライフ』『コロコロコミック』などである。

また、プラモデルがどのように受容されていたのかという点を考察するにあたり、本研究はプラモデル業界関係者への聞き取り調査も行った。さらには模型ファン・現役/引退したエンジニアへの半構造化インタビューを通してライフヒストリーの収集・分析も行った。

4. 研究成果

「終戦」を境とする戦時体制から平和主義体制への移行は日本社会における価値観を根本的に変えたと広く考えられてきた。しかしながら、本研究を通して明らかになったことの一つは、戦後体制への大転換の中で、社会意識の変化はいかに「内的過去」に折り合いをつけ「外的現実」を受け入れるのかという揺らぎのなかで形成されてきたということである。ポピュラーカルチャーはそのような揺らぎが現前する場の一つである。

高度経済成長期のプラモデルブームにおいては、戦時期のテクノロジーへのロマンチズムと未来の技術への憧れが混ざり合いながらある種の「夢の空間」を形成していた。そしてこの「夢の空間」は、敗戦後に抑制され宙に浮いていたナショナリズム/テクノロジー/男性性の結びつきが再構築される場となっていたのである。以下、この点についてのより詳細な説明を行う。

日本におけるプラモデル業界の古参企業のいくつかは戦前・戦中期の模型業からの転身であったこと、さらにはプラモデルの起源そのものが第二次世界大戦時のイギリス軍による航空機や軍用車両等の識別用モデルに端を発していることなどから、プラモデルには戦前の技術や文化との連続性が見て取れる。ただ、戦前の模型文化は軍国主義教育との結びつきの中で形成されていたのに対し、組み立てが容易なプラモデルはメディアとの密接なタイアップを通してテクノロジーへの夢と欲望を喚起する装置として台頭した。

プラモデルが子供向け（厳密には少年向け）ホビーとして普及した1960年代のメディア文化は、テレビ放送が始まるとともに週刊誌が隆盛を極めるなど、文字からビジュアルへの志向の転換を遂げつつあった。これらのメディアには戦後近代化の象徴である自動車や飛行機、さらには想像上のロボットや宇宙船など少年たちにとっての憧れのイメージが数多く登場するが、低コストでフレキシブルな成形が可能なプラスチックはモチーフとなるイメージの再現が比較的容易であるため、少年たちの欲望の対象となったイメージは次々にプラモデルとして商品化された。いうなれば、プラスチックは少年たちにとって夢や憧れの乗り物やキャラクターのイメージを立体化・具象化し、自ら組み立

て、動かし、所有することを可能にする新しいメディアとして受け入れられたのである。特にプラモデル化されたイメージの多くが乗り物を中心とする機械だったこともあり、プラモデル遊びは少年たちにとってテクノロジーの目覚ましい進歩と向き合い、その先にある「明るい未来」を想像する場となっていた。オリジナルの模造という特性を持つプラモデルは、現実が反映される場であると同時に夢や空想が投影される対象だったのである。

実際に当時の広告や特集記事において、プラモデルはしばしば「夢」や「ロマン」という言葉と結びつきながら語られており、これは社会学者の見田宗介がこの時期を「夢の時代」となづけたことと符合する。ただ、この「夢の時代」という概念が指し示す「夢」が現実の彼方にある「明るい未来」と密接に結びついていたのに対し、プラモデル文化において形成されたテクノロジーへの欲望は未来のテクノロジーにのみ向けられていたわけではない。むしろ、プラモデルブームの初期においては、少年誌が発信する戦記ブームの影響を受け、戦艦大和や零戦が人気の的となり、この流れはそのまま旧日本陸海軍機や戦車、軍艦へと移行した。いわば、この時期のプラモデルブームをめぐる欲望は、過去・現在・未来のテクノロジーを縦横無尽に行き来することで形成されていたのである。

この点については、プラモデルブームの立役者の一人である小松崎茂というイラストレーターに注目することでより明らかとなった。小松崎はプラモデルの箱絵（ボックスアート）の第一人者であるが、彼の絵師としての経歴（特に独特のメカニック表現）のルーツは戦時中の戦争画に遡ることが出来る。戦時期からの表現様式を引き継ぎながらも、イラストレーターとしての小松崎の作品は戦時期の兵器から空想のSFまで多岐に至っている。

これらの点を踏まえて、本研究は高度成長期のプラモデルブームが「夢の空間」を形成していたと捉えた。ただ、ここでいう「夢の空間」とはロマン化された未来や過去を象徴する記号によって成り立つ表象空間ではなく、遊びの実践を通して立ち上がる「夢見る空間」である。この夢見る空間において、プラモデルは現実と空想、そして過去と未来と

いった二項対立の関係にある概念が、矛盾しつつも重なり合い、戦後体制の転換をめぐる価値観の「揺らぎ」に折り合いをつける場になっていたのではないかと考えている。

そして、この場合における価値観の揺らぎとは、ナショナリズム/テクノロジー/男性性の結びつきをめぐる揺らぎである。敗戦という歴史的外傷とその後の抑制の中で科学技術政策は再考を余儀なくされ、男らしさのイメージは行き場を失い、「ナショナル」なものの扱いは混迷を極めた。それは同時に、新しい時代の新しい少年像を描くことの困難さも意味していた。しかしながら、混乱の時代を抜け高度成長という安定の時代に登場したプラモデルブームにおいて、少年文化はテクノロジーと強固に結びつくかたちで再編されたのである。このプロセスの中で、「夢の空間」としてのプラモデルブームはナショナリズム/テクノロジー/男性性の結びつきが再構築される場となっていたのではないだろうか。

以上、大まかではあるが本研究を通してこれまでに明らかになった成果のまとめとする。今後、以上の論点をベースに詳細なデータを加えながらさらに分析を深め、著書としてまとめる予定である。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計0件)

〔学会発表〕(計1件)

Hirofumi Katsuno. Material Dreams: Techno-Utopic Visions in Japan's 1960s and 1970s Plastic Model Culture. 2016年6月25日, AAS in Asia 研究大会, 「同志社大学今出川キャンパス(京都府京都市)」.

〔図書〕(計1件)

Hirofumi Katsuno. (In Press). "The Grotesque Hero: Depictions of Justice in Japanese Tokusatsu Superhero Television Programs." In *Introducing Japanese Popular Culture*, edited by Alisa Freedman and Toby Slade. London and New York: Routledge.

6. 研究組織

(1) 研究代表者

勝野 宏史 (KATSUNO, Hirofumi)

同志社大学・社会学部・准教授

研究者番号: 20580749