

Title	天国から地獄へ：マンガから見た日本の第二次世界大戦の記憶:敗戦直後から1970年代まで
Sub Title	From heaven to hell : World War II memories in Japan as seen through the manga, immediately after the war to the 1970s
Author	Nakar, Eldad
Publisher	三田哲學會
Publication year	2007
Jtitle	哲學 No.117 (2007. 3) ,p.89- 123
JaLC DOI	
Abstract	As the literature on collective memory acknowledges, when individuals recall their past, their memory is a collaborative product, influenced by society, and modeled by the collective frame of the day. Collective memory, scholars agree, is substantiated through multiple forms of communication. To infer on how a certain society remembers its past, scholars, thus, take on the task of investigating various mediums and different cultural productions. In Japan, it seems, however, that scholars failed to include manga into the above comprehension. As if manga is not a medium of communication that abide by the collective memory frame of the day, whenever the issue of collective memories of World War II in Japan has been addressed-and there were ample investigations on the issue so far-only few scholars looked at Japanese manga. Responding to the above tendency, in my paper, I choose to concern myself solely with the fictional representation of WW II over the manga. I seek to put manga tales of WW II against the social environment from which I argue they draw their ideas and worldview. I apt to demonstrate that manga narration of WW II is also a reflection of the different times in which it was produced.
Notes	特集記憶の社会学 投稿論文
Genre	Journal Article
URL	<a href="https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN00150430-00000117-0089">https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN00150430-00000117-0089</a>

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

— 投 稿 論 文 —

天国から地獄へ

マンガから見た日本の第二次世界大戦の記憶：  
敗戦直後から 1970 年代まで

—— エルダド・ナカル\* ——

**From Heaven to Hell:  
World War II memories in Japan as seen through the  
manga, immediately after the war to the 1970s**

*Eldad Nakar*

As the literature on collective memory acknowledges, when individuals recall their past, their memory is a collaborative product, influenced by society, and modeled by the collective frame of the day. Collective memory, scholars agree, is substantiated through multiple forms of communication. To infer on how a certain society remembers its past, scholars, thus, take on the task of investigating various mediums and different cultural productions. In Japan, it seems, however, that scholars failed to include manga into the above comprehension. As if manga is not a medium of communication that abide by the collective memory frame of the day, whenever the issue of collective memories of World War II in Japan has been addressed—and there were ample investigations on the issue so far—only few scholars looked at Japanese manga. Responding to the above tendency, in my paper, I choose to concern myself solely with the fictional representation of WW II over the manga. I seek to put manga tales of WW II against the social environment from which I argue they draw their ideas and worldview. I apt to demonstrate that manga narration of WW II is also a reflection of the different times in which it was produced.

\* 慶應義塾大学大学院社会学研究科訪問研究員，日本学術振興会外国人特別研究員

## はじめに

思考の枠組が変わるにつれて社会慣習も周期的に変化する、という考え方はいまや学問の世界では当たり前のこととなっている。たとえば、T・S・クーン(1962)は、科学者がつねにある枠組の中で研究しているという事実を示すために「パラダイム」という用語をつくり出した。メディア研究の分野では、研究者たちは、思考の枠組の存在を明らかにするとともに、それを「メディア・フレーム」と呼んだし [Gitlin, 1980: 7; Marlier, 1989; Iyenger, 1991], 記憶を研究している社会学者たちも、過去の記憶が社会慣習——集合的枠組——によって決定づけられることを認めた [Halbwachs, 1992].

手短かに言えば、われわれ——人間——が周囲の世界について語るとき、われわれが用いる概念は、集合的思考に沿ってつくられ、社会的に構築され、社会的枠組の変化に合わせてそのつど修正されていくということが、学問の世界のさまざまな専門分野で認められ、理論的に認識されている。研究者たちはこの基本的な考え方にさまざまな名称を与えた——それをパラダイム、メディア・フレーム、集合的枠組などと呼んだ——けれども、これらの用語の背景にある基本的な考え方は同じである。

以上をふまえ、本稿で取り組むのは次の問いである。「ところでマンガの枠組をつくるのは誰なのか。」人間の創作活動がそのつど社会的枠組の中で行われることに関しては幅広く認識されているにもかかわらず、しばしば、マンガというメディアが生み出す物語は比較的軽く扱われ、このメディア上で生じていることは何であれ、若い消費者たちの好みの問題にあっさりと帰されてしまいがちであるように思われる。「……そうですね、子どもや青少年は、バイオレンス物とかアクション物などに共感しやすいところがありますから、マンガは需要のある商品を生供給しているにすぎません」といったように、議論が矮小化されてしまうのが常である。

本稿において、私は、そのようなマンガのとらえ方を問題の俎上に乗せるとともに、漫画家が作品を制作する際に従う社会的枠組の存在を明らかにしてみたい。そして、私は、第二次世界大戦を題材とする日本のマンガを約25年というタイムスパンにわたって考察することにより、このことを試みる。

## 2. 第二次世界大戦を題材とする日本のマンガ

日本で第二次世界大戦を直接に扱うマンガ作品が初めて登場したのは、1950年代後半のことである<sup>2</sup>。1950年代の後半にこのジャンルが誕生して以来25年間にわたり、第二次世界大戦の物語がいろいろなマンガ誌に定期的に掲載され続けたが、スタイルと力点の置き所はさまざまであった。この章では、作品を大きく2つの時期に分けて取り上げながら、このジャンルのいくつかのストーリー、プロット、主題、絵を紹介し、物語の制作において下敷きとされている全体的な語りの枠組を挙げるつもりである。これに基づいて、次章以降では、日本社会全体に目を向け、社会の他の分野や言説空間などで見出される語りを考察し、マンガのなかで見出される語りとの比較を試みる。

### 2.1. 1950年代後半から1960年代後半まで

第二次世界大戦を題材とするマンガは、当初は貸し本屋向けの作品として出版され、流通していた。しかし、まもなく、このジャンルのマンガは、そのころ新たに創刊された少年週刊誌にも掲載されるようになった<sup>3</sup>。どちらの場合も、作品のほとんどは、いわゆる戦記物であり、戦争中の実話を伝える体裁をとっていたけれども、それらは実在する史跡、人物、日付、数字などを利用して架空の物語をつくっていただけである。

こうした物語の作者については、その大半が20代前半の青年——戦時中に育った世代——であり、主として子ども時代に戦争を経験した若者た

ちであった。著名な漫画家で戦地勤務を経験したのは水木しげる（1922年生まれ）だけで、彼はラバウルでの戦闘中に片腕を失った。同様に、これらの物語の読者も子どもと青少年——戦後に生まれ育った世代——が中心であった。

### 2.1.1. 英雄的な戦闘——覇権的語り

内容に関して言えば、第二次世界大戦を扱った初期のマンガは、銃後のストーリーを語ることを避け、戦場に焦点を合わせる傾向が強かった。もうひとつの突出した傾向は、地上部隊の冒険物語ではなく、むしろ空の冒険物語が好んで描かれることだった。これらのマンガはたいへん数が多く、人気も高かったために、早くも1960年には水木しげるらが描いた日本初の短編シリーズ、『少年戦記』（全20巻）が編集された。

この時期の第二次世界大戦物の中には大人気を呼んだ作品がいくつかある。たとえば、貝塚ひろしの「ゼロ戦レッド」、辻なおきの「0戦太郎」といった作品で、どちらも1961年に少年誌のひとつに連載されたものである。1963年には、同じく辻なおきの「0戦はやと」という作品が登場したが、これも少年誌のひとつに連載された。この作品は、1964年にはテレビアニメ化された。同じくよく知られているのが、ちばてつやの長編「紫電改のタカ」で、こちらは1963年から1965年まで『少年マガジン』に連載された。ここで留意すべきことは、これらの人気マンガが主として空の冒険物語を生み出したことである。

すべてを網羅しているとは言い切れないが、表1は、私が調査することのできたこの時期の戦争マンガの全タイトルをまとめたものである。調査した28の戦争マンガのうち、24は主に空中戦に焦点を合わせており、海上戦に焦点を合わせているものが3（項目番号6, 14, 17）、地上戦に焦点を合わせているものが1（項目番号23）である。地上戦を取り上げている作品を別にすれば、日本の兵士たちの勇猛果敢な戦いぶりを強調して

表 1

年	作品名	作者	出版社
1. 1957	戦場シリーズ	ヒモトタロウ	曙出版（貸し本屋）
2. 1958	戦場の誓い	水木しげる	兎月書房（貸し本屋）
3. 1958	暁の突入	水木しげる	兎月書房（貸し本屋）
4. 1958	くろがねの0戦	板井太郎	曙出版（貸し本屋）
5. 1959	少年0戦隊	永島慎二	冒険王
6. 1959	戦艦大和の最期	長谷邦夫	曙出版（貸し本屋）
7. 1960	『少年戦記』	水木しげる（編）	兎月書房（貸し本屋）
8. 1961	少年スピード王	久米みのる作；九里一平画	少年
9. 1961	ゼロ戦レッド	貝塚ひろし	冒険王
10. 1961	撃墜	水木しげる	陸海空
11. 1962	0戦チャンピオン	吉田竜夫	ぼくら
12. 1962	大空のちかい	九里一平	少年サンデー
13. 1962	零戦総攻撃	水木しげる	曙出版（貸し本屋）
14. 1962	ムサシ	望月三起也	少年画報
15. 1963	0戦はやと	辻なおき	少年キング
16. 1963-5	紫電改のタカ	ちばてつや	少年マガジン
17. 1963	まぼろしの大和	光瀬竜作；古城武司画	少年マガジン
18. 1963	ゼロ戦 NO.1	一峰大二	まんが王
19. 1963	空の3軍曹	わちさんぺい	少年
20. 1963	われらは少年戦士 燃えろ南十字星	松本あきら	日の丸
21. 1964	荒鷲少年隊	望月三起也	少年画報
22. 1964	日本傑作戦闘機シリーズ	望月三起也	少年ブック
23. 1964	白い旗	水木しげる	ああ太平洋
24. 1964	特攻機だよ！カン太郎	赤塚不二夫	少年ブック
25. 1967	ゼロ戦行進曲	貝塚ひろし	少年チャンピオン
26. 1967	あかつき戦闘隊	相良俊輔作；園田光慶画	少年サンデー
27. 1967	不敗のゼロ戦王	おがわあきら	別冊少年マガジン
28. 1967	ゼロ戦伊賀	小沢さとる	まんが王

いるものばかりである。

これらの結果にしたがって、私は上述の英雄的戦闘型の語りをこの時期における覇権的語りと呼ぶことにする。

### 2.1.2. プロットの構成に見られる類似点

ストーリーは多様であり、プロットもひとつひとつがユニークで、登場

するヒーローもそれぞれ個性的である。だが、全体的に見れば、それらは互いにまったく異なるというわけではなく、どちらかといえばよく似ている。なによりもまず、タイトルが似ている。多くのタイトルに、日本海軍の戦闘機——有名な零戦——の名称が使われている<sup>4</sup>。表1だけでも、タイトルに零戦が使用されているマンガが10ある<sup>5</sup>。

同様に、ほとんどのマンガが戦闘中の勇敢なパイロットと輝かしい戦闘機を表紙絵に登場させており、冒頭で英雄的な（空中での）戦いを描くことによって、読者を物語の中にしっかりと引き込んでいく。もうひとつ目立つのは、ほとんどの物語も時間枠の設定が似通っていることである。戦闘は、日本が敗北寸前となり、敵方が飛行機、食料、原材料の点で日本を圧倒しつつあったときに起きたものとされていた。日本の兵士たちは、こうした不利な条件を抱えながらも、勇敢に戦うとされたのである。

前線の兵士たち——英雄であり、物語の主人公でもある——は、常に、自ら志願して任務に就いている者として、そして苦しみに耐えながらも、祖国のために命を捧げる愛国者として描かれた。また、私が知る限りでは、これらのマンガで陸海軍の将軍たちを主人公とするものはひとつもなかった。主人公は、そうした将軍ではなく、状況が悪化する一方であるにもかかわらず、任務を遂行しようとする下士官たちであった。

たいていの場合、敵はまったく影が薄い。実際、彼が姿を現すことはめったにないし、練り上げられた人物像として描かれることなどはまずない。彼は、名前と顔をもった人間としてではなく、むしろ没個性的な集団の一員、集合的な「他者」として言及される場合がほとんどであった。言い換えると、敵方の人間が個別の登場人物として描かれることはきわめてまれであった。さらに、敵軍は決まって米軍か英軍（ほとんどは米国人）であった——常に兵士であり、言うまでもなく民間人ではなかった。ほとんどの場合、こうした敵は優柔不断で臆病でもあった。

さらに、この時期のマンガは、（主として太平洋上で繰り広げられた）

(空中での) 戦いのごく短い瞬間に焦点を合わせていた。それらは、一瞬の出来事を大きく引き伸ばし、その中で日本兵の勇気と粘り強さを紹介した。兵士の地上での生活や、入隊前の暮らしについての説明はあっさりとしたものだった。

最後にもうひとつ付け加えると、第二次世界大戦を題材とするこれら初期のマンガ物語は、終戦前に幕を閉じるのが常であった。その時点で、決まって主人公が最後の任務として死地へ向かって飛び立つ場面が描かれる。結末は常に悲劇的であり、余韻として読者の胸に残るのは主人公たちの驚異的な自己犠牲である。このように、これらのマンガ物語では、最終的には敗北するにもかかわらず、弱き者が献身的に働き、雄々しく振舞ったことに焦点が当てられる一方で、実際の勝者は脇にやられた。

### 2.1.3. 単純なプロット、可愛らしい登場人物、歴史的リアリズム

こうした初期の作品のほとんどは、戦争体験をめぐるシンプルな想像力を生み出した。主人公は、可愛らしい人物として描かれることが多く<sup>6</sup>、死や苦痛といった戦争がもたらす重大な結果が実際に示されることはあまりなかった。誰かが亡くなった場合でも、亡くなったと言われるだけで、死の場面が描かれることはほとんどなかった。読者は、死を見るよりは想像する立場におかれた。

このような主人公の視覚的表現様式は、敵方の登場人物や日本の司令官の描かれ方とはまったく対照的であった。これらの人物は決まって成熟した大人の戦士として描かれた。またこうしたシンプルな視覚表現は、プロット全体を通して現れる兵器の非常にリアルな視覚描写とも著しく異なっていた。作品は、兵器——とくに戦闘機と艦船——の仕様に関する実際のデータと図解を載せていたし、また、戦闘が行われた実際の戦場名と、多くの場合、当該の戦闘に参加した実在の歴史的人物についてもしばしば詳細に紹介された。もっともしばしば取り上げられたのはガダルカナ



ルの戦いとミッドウェー沖の戦い、そして沖縄戦であり、連合艦隊司令長官山本五十六のような、歴史に名前を残している人物もときおり登場した。これらのマンガ物語のリアリズムは、それらが広めていた物質文化、すなわち、その当時の多くのマンガ作品に掲載されていた航空機や艦船のプラモデルの宣伝から生まれたものでもある[夏目, 1997: 61-62; 米沢, 1996: 30].

要するに、上述の覇権的語りは、非常に特殊な戦争のイメージを宣伝した。それは、「鳥の目」から見た戦争——空中で、つまり地上の現実とはかけ離れた世界で起きた戦争——のイメージであった。敵の姿や死の場面がめったに現れない、そうした観点から見ると、人を殺すことに対する罪の意識が痛切に感じられることもあまりなかった。また、日本のパイロットたちは戦いに敗れはしたけれども勇敢に戦ったとするこの語りは、パイロットたちによって日本の兵士すべてを代表させ、兵士たちを侵略者としてよりもむしろ日本を守るために戦ったものとして描くことによって、あの戦争がもたらした悲惨な結果から目を逸らせ、兵士たちの名誉を回復させるための装置であった。

#### 2.1.4. 悲惨な戦争——拒絶された語り

しかしながら、上述の覇権的語りが若い消費者たちの心をつかむ一方、主として地上を軸にストーリーを展開し、戦争の痛みと悲惨さを強調する別の種類の語りも存在した。たとえば、1956年に初版が刊行された永島慎二の「白い雲は呼んでいる」という作品では、戦争孤児となり、戦争が終わったことを喜べない多くの子どもたちの物語が詳しく描かれている。もうひとつは、「消え行く少女」という白土三平の1958年の作品で、広島で被爆した少女の生きるための闘いとその死が語られる。

著名な漫画家である水木しげるのマンガ作品もこの範疇の語りに入る。彼は、主として歩兵の視点から戦争を描き、その悲しみ、苦痛、愚かさを

伝えた<sup>7</sup>。こうした有名な水木作品のひとつが、表1の23番にリストアップされている「白い旗」(1964)という作品であり、そこでは歩兵部隊の兵士たちの中での「徹底抗戦」の現実とメンタリティが詳細に描かれていた<sup>8</sup>。

こうしたスタイルの語りのもうひとつの実例は、前線での飢餓と人肉食いを扱った白土三平の短編「戦争その恐怖の記録」(1963)である<sup>9</sup>。覇権的語りについて述べた部分で紹介したマンガ作品「紫電改のタカ」でさえ、日本の評論家によって、勇ましい空中戦が描かれてはいるものの、同時に戦争の愚かさも示し、その正義に疑問を投げかけた作品のひとつに挙げられることがある。

実際、このスタイルの語りは早くから存在していた。だが、このスタイルのマンガ物語のうち、この時代に陽の目を見たものはあまりなく、少なくとも1960年代の後半まではこれらの作品が世に知られることはなかった点に留意する必要がある[夏目, 1997: 56]。当時は、雑誌のプロデューサーや編集者が出版したがらなかったため、こうした種類のストーリーをつくるのに非常に苦勞したと、水木しげる自身が証言している[平林, 2000: 72-73]。したがって、このことを念頭に置きつつ、私はこの種の語りを拒絶された語りと呼ぶことにする。

## 2.2. 1960年代後半から1970年代後半まで

1960年代の後半になると、第二次世界大戦を題材とするマンガ物語において、新たなものが強調され、新たなものが好まれるようになった。まさに前の時期に起きたことの逆転が生じたのである。それまでは「拒絶されていた」語りが人気の高い語りのスタイルとなる一方で、かつての「覇権的な」スタイルはしだいに人気は低下するとともに影が薄くなっていった。

### 2.2.1. 悲慘な戦争——霸権的語り

この時期には、大半のマンガ物語が、兵士、民間人、さらには動物までもが、主として地上で体験した、前線と銃後双方での醜い戦争を強調していた。それ以前の時期とは違って、人びとの心をとらえる語りの視界が広がり、また新たな戦争の見方が紹介された。原爆、空襲、日本軍によるアジアでの地上戦、ヨーロッパでの第二世代の日系米国人（二世）による地上戦、ヨーロッパにおける対ナチス抗戦、日本軍による戦争捕虜の虐待、日本軍による中国人、朝鮮人に対する虐待、ナチスの手に落ちたユダヤ人たちの運命（ヨーロッパの強制収容所）、日本の民間人の中国からの引き揚げ、戦争中の女性と子どもの運命、さらには動物たちの運命<sup>10</sup>といったテーマが、すべて考察された。この時代の重要な目新しさのひとつは、マンガ物語が、ユダヤ民族やナチスなど、他の第二次世界大戦参加者に関するストーリーを生むことさえした点である。とはいえ、この段階では、マンガ物語は、日本における戦争についての記憶の断片と、その他の場所で起きた戦争についての記憶の断片をひとつの筋立ての中で絡み合わせるのではなく、むしろそれぞれの問題を別々に取り上げたストーリーを構成する傾向があった。その当時の有名な作品には、中沢啓治の「黒い雨にうたれて」(1968)<sup>11</sup>、「ある日突然に」(1970)、「おれは見た」(1972)<sup>12</sup>、「はだしのゲン」(1973—)<sup>13</sup>、旭丘光志の「ある惑星の悲劇」(1969)<sup>14</sup>がある——それぞれ市民の視点から見た、そして個人的な体験から語られた原爆についての記憶を軸に物語が展開する作品である<sup>15</sup>。この時代の有名な作品としては、他に水木しげるの「敗走記」(1970)<sup>16</sup>、「ダンピール海峡」(1970)<sup>17</sup>、『総員玉碎せよ!』(1973)<sup>18</sup>があるが、これらはこの戦争における歩兵部隊の実態を詳述した作品であり、水木の陸軍歩兵としての個人的経験から語られたものである。「人間の条件」(1971)という作品もよく知られているが、これは、その10年以上前(1956)に刊行された五味川純平の文学作品をマンガ化したもので、日本の軍隊が中国の人々に対して

行った残虐行為を記録している<sup>19</sup>。同様に、「私は貝になりたい」(1969)という作品は、徴兵後、戦争捕虜を殺すよう上官に命令され、そのためにあとで戦犯として告発されたごく普通の日本人の物語である。

表2は、やはりすべてを網羅しているとは言い切れないものの、私が調査することのできたこの時期の第二次世界大戦物の全タイトルをまとめたものである。26のマンガのうち、20は地上で起きた悲しい出来事に関

表2

年	作品名	作者	出版社
1. 1968	黒い雨にうたれて	中沢啓治	漫画パンチ
2. 1968; 1973	この愛戦火を越えて	わたなべまさこ	マーガレット
3. 1968	ふたりの大空	里中満智子	少女フレンド
4. 1969	ある惑星の悲劇	草河達夫作; 旭丘光志画	少年マガジン
5. 1969	私は貝になりたい	橋本忍作; 影丸譲也画	少年キング
6. 1969	蝶はここに住めない	わたなべまさこ	マーガレット
7. 1970	ある日突然に	中沢啓治	少年ジャンプ
8. 1970	敗走記	水木しげる	別冊少年マガジン
9. 1970	ダンピール海峡	水木しげる	文春漫画読本
10. 1970	地獄島	旭丘光志	少年画報
11. 1970	またあう日まで	鈴原研一郎	マーガレット
12. 1970	真理子	池田理代子	マーガレット
13. 1971	人間の条件	五味川純平作; 阿部兼士画	少年ジャンプ
14. 1972	おれは見た	中沢啓治	少年ジャンプ
15. 1972	赤いリュックサック	巴里夫	りぼん
16. 1972	あした輝く	里中満智子	少女フレンド
17. 1972	ああ、零戦トンボ	貝塚ひろし	少年マガジン
18. 1973-5	はだしのゲン	中沢啓治	少年ジャンプ
19. 1973	総員玉砕せよ!	水木しげる	講談社
20. 1973	疎開っ子数え唄	巴里夫	りぼん
21. 1973	屋根うらの絵本かき	ちばてつや	別冊少年ジャンプ
22. 1973	烈風	貝塚ひろし	少年チャンピオン
23. 1973-5	戦場まんがシリーズ	松本零士	少年サンデー
24. 1974	紙の砦	手塚治虫	少年キング
25. 1976	ゼロの白鷹	本宮ひろ志	少年ジャンプ
26. 1977-	戦場ロマンシリーズ	新谷かおる	月刊少年チャンピオン

するものだが、相変わらず空中戦に焦点を合わせているものが4（項目番号 17, 22, 25, 26）、地上戦と空中戦をひとつの筋立てにまとめているものも2ある（項目番号 3, 23）。戦争の悲惨さを訴えるタイプの語りがあるかに多くために、それをこの時期における覇権的語りと呼ぶことにする。

### 2.2.2. プロットの構成の類似点

プロットの構成について言えば、ここで目を引くのはヒーローの不在である。もちろん、この時期のマンガ作品にもプロットを構成するさまざまな主人公が登場するが、もはや彼らはそれ以前の第二次世界大戦物に登場するような英雄ではない。第一に、兵士がストーリーの筋を構成するとき、彼らの英雄的行為が強調されることは少なく、むしろ彼らは、生き延びたいという人間的な願望を体現するものとして描かれる。したがって、以前は兵士たちの死がほぼ例外なく英雄的行為、国家のための意図的な犠牲として描かれ、戦死者が神のごとき英雄に祭り上げられたのに対して、この時期には、ほとんどの場合、兵士たちは普通の人々として描かれるようになり、英雄礼賛的な趣は見られなくなった。たとえば、水木しげるは、日常の雑務に従事し、普通の願望をもつ兵士たちを描き、戦場における死が敵との英雄的な戦いの結果というよりも、むしろ、自然にうまく対処できなかったために生じる場合がほとんどであることを明らかにした。松本零士、中沢啓治、里中満智子らも、いわゆる零戦パイロットのヒーローたちの中にさえ、社会的圧力に負けてしぶしぶ零戦パイロットの仲間入りをした人たちがいたことを示すストーリーを語り、彼らの行為を戦争の英雄的な側面ではなく、悲劇的な側面に属するものと考えた。

この時期には、パイロットがテーマにされるときは、一般的に、彼らがパイロットとなり、神風特攻隊員として「喜んで」死地へ向かって飛び立っていくように強いられる悲劇的な社会環境の中で描かれる場合がほとんどとなった。1960年代初めの作品とは違って、戦前の彼らの生活に言

及せず、もっぱら彼らの戦闘行為に焦点を合わせる傾向は弱まった。この時期には、空中戦のシーンはストーリーの中で簡単に触れられるだけであるのに対して、登場人物たちを飲み込む社会状況が語りの主たる焦点となっている。

1960年代後半と1970年代の戦争マンガは、戦争によってもたらされる死と恐怖を視覚的に詳しく描くこともためらわなかった。死とそのさまざまな原因ならびに状況についての描写が豊富になされ、それらへのこだわりに近いものが感じられた。こうした死への強い関心はしばしば表紙絵に反映された。以前のように可愛らしい戦闘機乗りの絵ではなく、苦しみ、恐怖、殺害の場面がありのままに描かれていたのである。簡単に言えば、戦争の愚かさと悲惨さが、単純に郷愁にふけること、英雄と兵器に魅了されることに取って代わったのである。戦争は、肯定的なインスピレーションの源としては機能しなくなり、代わって恐ろしい<sup>20</sup>、否定的な経験と思われるようになった。

### 2.2.3. 個人の証言と女性の記憶

すでに述べたように、この時期の戦争マンガの中には、漫画家の個人的証言として提示されたものが多かった。以前は架空の勇ましい空中戦を描いていた漫画家で、このころになって個人的な戦争体験談を語るようになった人たちがいた。よく知られている例が、ちばてつやである。彼は、1963年から1965年にかけて有名な「紫電改のタカ」——パイロットと戦闘機の物語——を描き、その後1973年には「屋根うらの絵本かき」という、彼の家族と当時6歳だった彼自身が直接経験した中国からの引き揚げについての物語を描いた。

しかし、ちばてつや以外にも個人的証言を語る漫画家はいた。彼らの中には、以前には第二次世界大戦物をまったく描いたことがなく、この時期になってはじめて自分の戦争体験を描いた者もいた。すでに挙げた水木し

げると中沢啓治に加えて、手塚治虫（このジャンルの新顔）もこの時期に自分の戦争体験を語った。「紙の砦」（1974）の中で、手塚は、大阪空襲の様子を描き、学業をあきらめざるを得なかった子どもたちに対する精神的抑圧と、子どもながらの「尽忠報国」の志に読者の注意を向けた。石子順[1983: 214]は、1970年代にはこのほかにあと二人の漫画家——松本零士と長谷川法世——が戦争の個人的回想を描き出し、それぞれ空襲がもたらした恐怖と不安を詳細に語ったと指摘している。

この10年間のもうひとつの興味深い動きは、少女雑誌で発表される第二次世界大戦関連のマンガが増えたことである。戦後かなりの長きにわたって、戦争物は主として少年誌で発表されていた。ところが、1960年代の後半になると、量的には少年誌に大きく水を開けられていたとはいえ、少女誌に掲載される第二次世界大戦物もかなり増えた。物語はたいてい女性主人公と、戦時中の彼女たちの運命と苦闘を扱っていた。ほとんどの場合、それらは感情で満ちあふれており、戦争勃発のさなかの遂げられぬ恋といったものについて語っていた。

石子順[1983: 214]が指摘しているように、少女雑誌に掲載されたほとんどの物語は、日本に直接関係しているわけではなく、ヨーロッパでの出来事——たとえば、レジスタンス運動やユダヤ人強制収容所など——を描いていることが多かった。そうした例のひとつが、わたなべまさこの「この愛戦火をこえて」（1968, 1973）で、これは連合軍のノルマンディ上陸についての話であると同時に、人間的な愛と慈悲を示したナチスの兵士たちについても語っている。もうひとつの例は同じ漫画家の「蝶はここに住めない」（1969）という作品で、こちらはあるユダヤ人強制収容所内の生活環境についての物語である。

しかし、少女マンガ雑誌に掲載された物語は、日本の女性と子どもたちの運命にも光を当てた。それらのなかには中国からの引き揚げや、愛する人を亡くした女性の生き残るための闘いを語る作品もあった。たとえば、

里中満智子の「ふたりの大空」(1968)という物語や、鈴原研一郎の「またあう日まで」(1970)<sup>21</sup>は、生き残った女性の苦闘に焦点を合わせた。それに対して、巴里夫の「赤いリュックサック」(1972)や里中満智子の「あした輝く」(1972)といった作品では、中国から引き上げる日本の民間人が経験した苦しい試練が詳細に描かれた。疎開中の子どもたちの日常生活に関する物語もあった。そうしたひとつが、1973年に巴里夫が描いた「疎開っ子数え唄」<sup>22</sup>という物語である。また、池田理代子の1970年の作品「真理子」では、被爆者たちの死という現象が語られている<sup>23</sup>。

要約すれば、1960年代末から1970年代末にかけての第二次世界大戦をめぐる覇権的語りは、第二次世界大戦中の個々の日本人の実際の戦争体験を忘れまいとし、より詳細にそれを伝える。それは、戦争についてのそれまでの空想的な語り——主として空中で勇敢に戦う戦闘機パイロットについて語るもの——を拒絶し、代わりに、地上の地獄についての新しい、まったく正反対の語りをもたらしした。戦争はいまや苦難の時代が変わった。物語は、空襲、近隣を焼け野原にした焼夷弾、原爆の投下とその犠牲者という問題に触れた。それらは、前線にいる普通の兵士の日常的な現実を前面に押し出し、そうした現実を構成しているのは必ずしも英雄的な行為ではなく、死、恐怖、飢餓であると述べた。総じて、これらの作品は主に日本とその市民（女性と子どもたちも同様に）及び兵士たちに焦点を合わせ、彼らを被害者として描いたけれども、同時にそれらは侵略者としての日本というテーマも取り上げた<sup>24</sup>。したがって、第二次世界大戦を題材とするマンガは、被害的な要素と加害的な要素とを並列するようになり、侵略が日本人の戦時体験のもうひとつの側面であることを明示した。

#### 2.2.4. 英雄的な戦闘——薄れゆく語り

1960年代末から、「悲惨な戦争」という新たな語りが人気を得てますます多くの読者の支持を獲得していったが、それに先立つ1960年代初め



の覇権的語りが消えてなくなったわけではなかった。貝塚ひろし（「烈風」(1973) および「ああ、零戦トンボ」(1972)）をはじめとする何人かの漫画家は、1970年代になっても空中での武勇伝を描き続けた。そのほかにも、「ゼロの白鷹」(1975)を描いた本宮ひろ志、1977年以降、「戦場ロマンスシリーズ」を描いた新谷かおる、「戦場まんがシリーズ」(1973-75)の中でパイロット物をいくつか描いた松本零士といった漫画家がいた。

だが、このような物語が存続していたとはいえ、その数は激減したし、人気の点でも恐怖の地上戦を語る物語には遠く及ばなくなりつつあったという点で、批評家たちの意見は一致している[夏目, 1997: 71; 吉田, 1995: 114-5; 米沢, 1996: 146]。このことを念頭に置いて、私はこうしたスタイルの語りを薄れゆく語りと呼ぶことにする。

### 3. 自己を映す鏡

前章では、第二次世界大戦を題材とするマンガにおける語りのスタイルの変動を詳しく見てきたが、次にそうしたマンガ作品の制作の背景にある日本社会について考えてみたい。以下では、各時代の社会やいわゆる「集合的環境」の影響が、意味を形成し、それを「子どものマンガ」に注入するうえで、きわめて重要な役割を果たしたことを示す。

#### 3.1 1945年～1954年——時間の隔たり

日本社会全体に目を向けると、1945年から1954年までの10年間（昭和20年代）の特徴は、その大半を通じて、日本人が戦争に関して沈黙を守ったことである。戦時についての語りは、たとえそれがあったとしても、その10年間の後半になるまでは公衆に到達することはほとんどなかった。1950年以降は、マンガ以外のメディアに、戦争についての語りが非常に多く現われるようになり、講和条約批准直後の1952年頃にそれが頂点に達したと批評家たちは指摘している[吉田, 1995: 84-5; Hicks,

1998: 24; Dower, 1996: 129]. 米国による占領が終わったことにより、民衆の意識の中で戦争の記憶が再浮上し、こうした記憶がラジオ、テレビ、映画といったマスメディアを通じて広められたと、イガラシ [2000: 15] は主張する。また、吉田 [1995: 84] は、1952年の講和条約調印後もなく、元将校によって書かれた戦記物（マンガではなく、一般メディアにおける戦記物）が増加し、「もはや戦後ではない」と宣言された1956年には<sup>25</sup>、過去最高となる60点もの戦記物が出版されたことを指摘している。

戦争に対する執筆の姿勢にはこのようなパターンが見られたが、それを形成していたのは、第一に、間違いなく占領政策であった。終戦直後と占領時代には、占領当局が過去のにおいのするものすべてを検閲したため、作家はこのテーマに取り組むのに苦労した [夏目, 1997: 25; Schodt, 1983: 79; Braw, 1997: 157; Richei, 1996 (1961): 28; Richei, 1990: 41]。だが、ここではさらに複雑な現実も作用していたようだ。簡単に言えば、「日本は廃墟から脱出することにすっかり忙殺されていて、すでに亡くなった人たちのことで思い悩んだり、敗北の責任者を探したりする余裕がなかった」 [Richei, 1996 (1961): 21] し、言うまでもなく、過去を見つめて物語ることなどできるはずがなかった。

じっさい、戦後日本の原爆文学について考察したトリート [1995] は、第一世代の作家たちはかつてない困難に立ち向かわなければならなかったと指摘している。彼の主張によれば、作家たちは「想像力の問題」に直面した。彼らは、圧倒的な出来事に関して言葉の限界に直面したのである。要するに、経験を消化し、日本人にはなじみの「神の行為」<sup>26</sup> 以外の意味を与えるためには、どうしても時間が必要だった。

戦争と向き合うマンガの姿勢も同じ要因によって形づくられたようだ。当初は検閲の問題に直面したため、占領期にはマンガも過去を無視せざるを得なかった。米沢 [1996: 42] は、第二次世界大戦を描いた最初のマン

がは、1957年秋に刊行が開始されたヒモトタロウの「戦場シリーズ」だったと述べている。この作品は、実際にはもっとずっと前に、つまり日本がまだ占領下にあった時代に制作されたシリーズなのだが、第二次世界大戦の英雄を描いており、戦争に対する後悔の念がまったく見られないものだったため、検閲の結果、出版を認められなかったと彼は指摘している。

だが、他のメディアがすでに戦争というテーマを取り上げはじめていたというのに、1950年代に入ってもなおしばらく続いたマンガの長い沈黙をどう説明すればよいのだろうか。まず第一に、われわれは、1950年代のマンガ作品が基本的に子どもを対象にしていたこと、そのような若い読者が戦争というテーマに魅力を感じることはたぶん難しいため、漫画家がそれについて語るのを避けたことにこの沈黙の原因を求めることができる。人々が深刻な貧困にあえいでいた時代であり、ストーリーは、人びとを励まし、希望を与え、楽しませるものとなることを目差した [Schodt, 1983: 69; Tsurumi, 1987: 32-34]。このような時代が求める課題に適していなかったため、第二次世界大戦というテーマはマンガの中で取り上げられることはなく、無視されていたのである。

しかし、この長い沈黙を、日本の社会——成年層——が、まだ過去を振り返ることができる立場にはなかったことの表れと考えることも魅力的である。戦争の問題についてはまだ一般的な合意点に全然到達していないのだから、それを子どもに語るのはもってのほかであるという単純な理由により、このテーマが子供向けの物語から意図的に除外されたとみなすことも可能である<sup>27</sup>。

過去をどうとらえるかについての社会的合意・成人間の合意が当初は成立していなかったことが、マンガを、決して論争を招くことのない無難なテーマを選ぶという当時の位置に導いた。「過去を振り返ること」を避け、読者の視線を未来に向けるというのは、ひとつの有益なテクニックであっ

た。当時の漫画家と出版社は、子どもたちのために架空の未来における当時よりもよい時代の夢を描いた空想科学物を、すさまじい勢いで創作し、世に送り出した [Schodt, 1983: 61]<sup>28</sup>。じっさい、「未来を見つめること」と科学志向とを組み合わせることが読者を獲得するための勝利の公式であった。

当時、人々の科学に対する関心は特別に高かった。まず第一に、原子爆弾が製造されたことにより、科学の優越性が証明されたことである<sup>29</sup>。二番目に、科学者集団が競い合う冷戦が顕在化し、科学に関する人々の好奇心を一層強めった。最後に、新生文部省の主導により、戦後の教育制度では「基礎科学に重き」が置かれたので、日本の国家それ自体が科学への好奇心を刺激したということもある [Dower, 1996: 119-121]。これらすべてが若者の間で科学技術への関心を呼び起こし、作家、芸術家、映画会社などは、こうした需要に応じて、テクノロジー志向の強いストーリーを創作するよう強く促されることになった。

### 3.2. 1950年代後半から1960年代後半まで——肯定的な過去のイメージの出現

1950年代の後半を迎える頃には、ほとんどの日本人が狭いながらも機能的なアパートで暮らすようになっており、いわゆる三種の神器（冷蔵庫、洗濯機、テレビ）の便利さを享受できる人たちが増えていた。このように物質的状況が劇的に変わったことは、その時点での幸運を享受するだけでなく、いまや多くの人たちが戦争についてじっくり考え、議論する余裕を持てるようになったことを意味した。だが、これから述べていくように、時間の隔たりが当時のいくつかの要因と結びつき、まったく新たな、興味深い視点を生み出した。

まず第一に、このころになって、戦前ならびに戦時中に日本が実現した科学技術の進歩が無駄ではなかったことが徐々に明らかになってきた。た

たとえば、人々は、航空技師たちが、高速で飛行する戦闘機を開発するなかで、平時の日本でも大きな価値を持つ知識を習得していたことに気づいた。なかでも、彼らが民間の製造業に加わったおかげで、強力な自動車産業が出現し、1960年代半ばには高速鉄道網が構築された [Igarashi, 2000: 148]。このことを知り、日本人の自信は高まった。

1960年3月26日にはすでに決定していたことだが、1964年の第18回夏季オリンピック大会の開催権を最終的に獲得できたことも、日本人に真のプライドを与えた象徴的な出来事であった。彼ら——日本人であって、他のいかなるアジア人でもない——は、かつて忌まわしい敗北を喫したにもかかわらず、いや、そこから見事な復活を遂げたがゆえに、アジア初のオリンピック大会の開催国に選ばれたのである。上述のような社会的・経済的・政治的な発展は、日本の民衆の中に再び愛国の誇りと国家に対する信頼などを生み出した。

だが、別の観点からもこの時代をみる必要がある。1950年代後半は、日米安全保障条約をめぐる深刻な内部抗争の時代でもあった。予定されていた安保改定をめぐるこの争いは、1960年に最高潮に達した。学生をはじめとする多くの人々による暴力とデモの嵐が吹き荒れたため（安保闘争）、戦犯として告発されたものの、占領当局により未審理のまま釈放された経歴を持つ岸信介政権が倒れた。

当時は冷戦下であったにもかかわらず、安保闘争は、米国が再び「敵」として浮上する奇妙な現実を生み出した。それは、政治的右派と左派が進んで手を握るような現実であった。おおむね右派の有権者が、安保条約の問題をめぐる米国に加担していることが気に入らないというだけの理由で日本政府に異議を申し立てるとしても、あるいはその当時の日本の制度におおむね反対で、政治的左派に同調している人が、軍事政権への回帰が絶対に起きないように日本政府が講じる措置に目を光らせるとしても、当時どちらの側も、自分たちは日本を守っているという意識を持つように

なった。こうした精神ができた中、どちらの側も、神風特攻隊員の純粹さを物語る、集合的な日本人に対する誇りを高める物語には容易に共感することができた。

要するに、1960年代の米国との政治的対立、急速な経済復興、来るべきオリンピックがもたらす栄光、さらには戦前及び戦時中の日本に端を発する科学技術が幸運にも戦後に再浮上したことが、現在と過去のポジティブな結びつきを生み出したのである。歳月の経過が本質的により距離を置いた見方をもたらすと同時に、上述のような当時の出来事が戦争の記憶をバラ色に染め直した。国家および個人の成功として評価された当時の出来事が過去の失敗を帳消しにし、認識的には戦時の苦しみを有意義かつ有益な経験へと変容させた。

上述の出来事が日本社会における第二次世界大戦の記憶に影響を与えたことは、日本社会のなかにはっきり見て取ることができる。たとえば、早くも1956年には戦争文学を専門的に扱いはじめた雑誌『丸』は、海上戦と空中戦の記事を掲載した1956年に発行された号のひとつで、次のような短い文章を載せた。

「今月号は、御覧の通り「日本・海・空軍勝利の記録」特集とした。戦後ややもすれば、国際的に劣等感にとらわれがちの私たちではあるが、あの世界の大国を向かうにまわして戦ってきた私たちの戦史は部分的にはかならずしも敗けてばかりいたのではない。時に胸のすくような快勝の記録がなかったわけではない。この事実があることを私たちは一時でも忘れてはならないと思う。」[吉田, 1995: 85-6]

人々は、成功した戦争を思い出し、失敗は考えないように仕向けられた。政府からも同様な指示が少しずつ出されるようになった。終戦から丸18年が経った1963年8月15日に開催された第1回全国戦没者追悼式

における式辞で、当時の池田隼人首相は、「戦後わが国は平和を礎として文化と経済にいちじるしい発展をとげたが、この底には祖国の栄光を確信して散った多くの人々の願いがあったことを忘れてはならない」と述べた〔吉田, 1995: 110〕。その後も歴代の首相が追悼式で池田と同趣旨の発言を繰り返し、戦後の日本の繁栄は戦時世代による犠牲のおかげだとするとともに、敗戦を戦後の平和と繁栄のための必要条件として定義し直した。こうした声明は、過去、現在、未来を個別に扱うのではなく、それらを織り合わせて一続きの成功につくり変える語りを生み出しつつあった。

この論理は魅力的だった。多くが戦争を直接経験していた当時の日本人は、多数の同胞が戦死したことはまったく無意味かつ無価値だったのか、という気が重い問いに、これで答えを与えられた。そこには、こうした矛盾に折り合いをつけるまことしやかな語りがあった——彼らの死は、彼らが日本の現在の繁栄の基礎を築いたという理由で正当化された。そして、過去を正当化する語りが1960年代にどのように展開されていったかを示す例として、吉田〔1995: 127-28〕は、林房雄が書いたものの人気の高さを挙げている。林は、『中央公論』（1963-1965）誌上で発表され、広く読まれたいくつかの論文の中で、日本の軍事的拡張はアジアを西洋の支配から解放するために行われたものだと言明した。ほとんどの戦争マンガと同様に、彼の著作も、日本の軍隊がアジア人ともしばしば戦ったという事実を無視した。

戦争のポジティブな側面についてじっくり考えるというこの時代の傾向は、ヒックス〔1998: 24-25〕の論文によっても例証される。戦争を扱った大人向け文学（マンガではない）のブームを構成した、1950年代の初めと後半の作品の内容について語るなかで、ヒックスは、作家の大半は海軍出身であり、陸軍を描いたものでさえ、そのほとんどは空中戦を扱っていると論評した。とはいえ、それらのすべてが勇気と任務への献身ぶりを強調し、戦争のメカニカルな側面に焦点を合わせる傾向があった。そして、

吉田 [1995: 92] は、作品の大部分は、あの戦争の性格の問題とは無関係で、それがどのような戦争であったかを問うことも、それを正しくとらえようとすることもなかったと付言している。それどころか、それらの作者の主たる関心は、日本の軍隊の勇敢さを明らかにすることにあった。また、1954年から1962年にかけて当時の重要な雑誌『今日の話題 戦記版』に掲載された記事の内容を検討して、吉田 [1955: 94-5] は、これらの記事の中で、地上部隊に関する記述は極めて少なく、空軍と海軍に関する記述——とくに空軍に関する記述——が記事の大半を占めていると指摘している。

戦争の英雄的側面を詳述したマンガ物語が生まれたのは上述のような社会環境においてであった。日本の戦争テクノロジーと名誉の戦死を遂げた兵士たち<sup>30</sup>とが新たな関心を集める社会環境であったために、第二次世界大戦を題材として子ども向けの作品にすることが容易に許容された。戦争が飼いならされ、矮小化され、その結果、おぞましいものではなく、むしろ魅力的なものとされた理由は、大人たち自身がそうした思い出にふけていたからにはほかならない。日本の一般的な大人たちの支持がなかったならば、子どもたちの環境が再び戦争の思い出であふれることなどあり得なかっただろう。言い換えると、その当時、社会の中でこうした戦争の見方が覇権的語りとなみなされなかったら、こうした「幼稚な」第二次世界大戦物が子ども向けの物語として登場することも許されなかっただろう。

強調しておきたいのは、漫画家たちは何もないところからこのブームをつくり出したのではないということだ。彼らは、その当時広く普及していた、第二次世界大戦の回想に関する一般的慣習に反応していたにすぎない。また、これらの漫画家の大半が、戦時中に成長期を迎えており、おそらく『子供の科学』のような戦時中の雑誌で紹介された軍事テクノロジーに魅了されていたことも付け加えておく必要がある。漫画家として子ども向けの歴史物を創作する立場に転じると、彼らにとって、戦争を語ること



は、戦場ではなく、むしろ戦時中の子ども向け雑誌のページを通して経験した現実について語ることであった。著名な漫画家の中で、戦地勤務を経験したのは水木しげるだけであり、彼の作品のぞっとするようなトーンは、おそらくこのことを反映している。ある意味で、漫画家の大半にとって、その当時、戦争のポジティブな側面を思い出すのは当然であった。こうした戦争の見方は彼ら自身の経験の回想であったし、また当時社会がそうした思い出に優先権を与え、彼らの子ども時代のこうした記憶の断片を他者と共有するよう促す環境を彼らに提供したからである。

第二次世界大戦を扱った 1950 年代末と 1960 年代初めのマンガは、その当時日本社会に広まっていた戦争についての支配的言説とおおむね一致していた。それらは、当時流行していた覇権的な戦争観——当時の多くの人たちにとって共感しやすかった記憶——に声を与える一方で、その魅力を脅かすおそれのあるその他の声を静ませた。早くも 1967 年には、児童文学評論家の土井芳男 (1967) が、第二次世界大戦を題材とするマンガ物語は、その当時の日本で広まっていた「大東亜戦争」についての肯定的なディスコースの子ども版にすぎないと主張した [竹内, 1955: 92-3]。

### 3.3. 1960 年代後半から 1970 年代後半まで——忌まわしい過去の記憶

1960 年代の後半に近づくにつれて、新たな社会的、政治的状况が生まれ、過去についての見方が変容する。世界における地位がしだいに高まってきたアジア社会のメンバー、韓国と中国との国交回復、1970 年代の石油危機、10 年近くにわたって (1965-1974) 背景にとどまり続け、長期戦となったベトナム戦争、これらがこの時代を形成した主要な出来事である。

これらの出来事が意味することはいろいろとあるが、そのひとつは 1960 年代末と 1970 年代初めが過去のイメージで満ちあふれていたということである。まず第一に、この時代には、死が実際にベトナムで目撃さ

れるか、そうでなければベトナムから報告されていた。空襲と米軍の爆撃に耐えるベトナムの農民の映像が、しばしば日本のテレビに流れた<sup>31</sup>。第二に、それほど遠くない過去のライバルであった中国と韓国が再び国民の関心を引きつけた。1965年に韓国との国交が回復され、1972年にはついに中国との国交回復もなった。このため、近隣のベトナムで進行中の軍事紛争を見て、日本社会は自らの過去の軍事紛争——爆弾を落とされ、殺戮されたという自らの記憶——を何度も思い出す一方、国交回復により再び中韓と向き合わなければならなくなったことから、日本人は自らが他者に対して行った殺戮をも直視しなければならなくなった。そして、これに追い討ちをかけるように、石油危機は日本人に、過去の不安、つまり政治紛争の結果として課される困窮を思い出させた<sup>32</sup>。

じっさい1960年代後半と1970年代には、戦争のさまざまな悲惨な側面に関する記録が書かれ、その数が急増した。これらは、戦時中に日本が行った侵略、占領、残虐行為と、他国の人たちに与えた被害の問題を直視した回想録であった〔吉田, 1995: 129; Dower, 1996: 141〕。

過去に関するこうした新たな記録スタイルのひとつとして、日本の軍隊が中国で犯した暴力行為や残虐行為に関する本多勝一の連載コラム<sup>33</sup>が挙げられる。1971年、本多は、戦争についての記憶が中国でどのように語られているかを幅広く取材した成果を初めて発表し、それをきっかけに1937年の南京大虐殺をめぐる激しい論争が始まった。今なお続いているこの論争は、そもそも虐殺が行われたのかどうか、もし行われたとすれば、どのくらいの中国人が実際に殺されたのかという問題を軸に展開された。

このように過去を取り上げる際の力点の置き所が変わったことを示す作品には、もうひとつ早乙女勝元の『東京大空襲』(1971)という有名な著作があり、空から絶え間なく爆弾が降ってくる東京での暮らしの実像が初めて語られた〔吉田, 1995: 154〕。さらに、1974年からは、創価学会の

会員たちの戦時体験をまとめる作業も始まり、日本が戦時中に行った侵略行為、とりわけ中国前線での侵略行為が語られた [吉田, 1995: 157; Hicks, 1998: 42]<sup>34</sup>.

当時の戦争関連の記録が、全体として民間人が経験した戦争の記録であって、必ずしも兵士が経験した戦争の記録ではなかったことは明らかである [吉田, 1995: 154-55]. そうした回想で最も多くの関心を集めたエピソードのひとつが空襲だった. こうした記録スタイルのなかで非常に目立ったのは、女性の回想が登場したことである. 東京で空襲を経験した多くの女性たちが名乗り出て、そうした出来事についての自らの記憶を語った [Hicks, 1998: 41]. また、1930年代に帝国の求めに応じて満州という「新世界」へ移住し、戦後、「本国」へ送還された多くのこうした日本人も、初めて彼ら自身の記憶を記録した [Gluck, 1993: 77].

マスメディアも、民間人の戦争体験をもとに戦時の記録を残すようになった. 主として兵士の回想を求めるというのがそれ以前の傾向であったのに対し、この時期には、メディアが一般大衆の回想にその門戸を開放した. こうした新たな傾向の先駆けとなったのは、1965年にごく普通の日本人が語る体験談を集めはじめ、『父の戦記』という著作にまとめた「朝日新聞」である. 確かに、この著作は、前線と銃後を区別するという当時の慣例にこだわらずに体験談を公表することに道を開いたが、そのタイトルが示すように、このシリーズで求められたのは男性の回想のみで、女性の回想は完全に除外されていた. しかし、それから10年後に、女性の回想もマスメディアの表舞台に登場した. 1975年に、「読売新聞」も「戦争」というタイトルの連載記事の掲載を始め、広く一般大衆に発言権を与えたのである (連載は1984年まで続いた).

地方自治体が銃後での戦時体験に関する文献を盛んに発行するようになったことも明らかである. この分野で先頭に立っていたのは沖縄である. こうした文献の特徴は、戦争を英雄的な出来事に仕立て上げる旧来の

戦争観の拒絶である。1970年代を迎える頃には、丸木夫妻<sup>35</sup>も、過去を広く語りはじめた。彼らは、被害者としての日本だけでなく、加害者としての日本も描いていた。1971年から1972年にかけて、彼らはその語りの中で、広島で怒り狂った生存者たちが白人の戦争捕虜を拷問のうえ殺害したことや、原爆の恐怖の中で朝鮮人を殺したことを描写した [Dower, 1997: 44-45].

したがって、これらのことを考慮に入れると、1960年代末と1970年代初めのマンガも、当時の日本の社会全体を支配していた第二次世界大戦の語りの筋道におおむね一致していたと言える。地上で行われた戦争に関心を向けた日本の社会環境は、苦しみと悲劇的な出来事の物語を生み出しており、マンガはそうした物語に視覚的な表現を与えたにすぎない<sup>36</sup>。当時の日本社会がすでに、前の10年間に語られていた戦争の神話的な語りをはぎ取ることがいとわない社会となっていた。マンガは、それに倣っただけであり、以前とは視点を変えて、あの戦争を頻繁に記録し続けた。それは、忘れられていたことを思い出し、思い出されていたことを忘れようとしたのである。

#### 4. マンガの社会的枠組

研究者やその他の人たちはしばしばマンガを「フレーム」する（マンガに無実の罪を着せる）。彼らは、マンガが子どもや弱者に悪影響を与えるとして強く主張し、マンガが彼らの墮落の原因であると非難する。本稿では、私もマンガを「フレーム」しようと試みたが、そのやり方はまったく異なる。私は、マンガがその理念や世界観をある思考の枠組（フレーム）から引き出すと主張し、そうした枠組に焦点を当てようとした。そのため、私は、あるジャンルのマンガ——第二次世界大戦を題材とする物語——を取り上げ、物語の中で唱えられている戦争の見方と社会全体に広まっていた戦争の見方の相関関係を長い期間にわたって跡づけた。

これまで論じてきたところから、マンガと時代思想の間に密接なつながりがあることはすでに明らかだろう。少なくとも、第二次世界大戦についてのマンガの語りは、それが制作されたさまざまな時代を映していた。全体的なムードや認識に合わせて、マンガは、それぞれの時代に「子どもっぽい」色彩と形式を与えたにすぎず、戦争に関する集合的思考と社会慣習それ自体が変化し、再形成されるのにつれて、その表現も揺れ動いた。

漫画家の永井豪 [1995: 174-5] は、かつて、マンガ「作品を描くとき、僕が描いているのではなくて、何か見えない力によって描かされているという気がしています」と述べた。そして、次のように付け加えた。「僕に何か乗り移って」みたいなアブナイ意味ではないんですよ... 僕が言いたいのは「人々の願望の集合体」というか、「時代に描かされている」とでも言いましょうか、ある時代を共有しているたくさんの人が、漠然と「こんなものを読みたい」と思っているとしめすと、僕がそのたくさんの人達の無意識をキャッチして、マンガという形のあるものに表現しているのではと思うのです。ユングが言っていた、人類の集合的無意識のようなもののことです」。

そして、集合的な記憶についての研究が明らかにしたように、「[記憶の] 語りは、論理や動機づけなしにまとめられた単なるリスト——日付や事実の寄せ集め——では決してない。むしろそれは、意味づけをし、現実を解釈し、出来事を時系列にまとめ、一貫性と継続性を確立し、アイデンティティを形成し、社会的行為を可能にし、オーディエンス向けに世界とその道徳的・社会的秩序を構築するためにまとめられる、始まりと終わりをもった選択的な記述なのである」[Vinitzky-Seroussi, 2002]。過去についてのマンガの語りとして決して例外ではなく、当然、この言葉が当てはまる。子供だましに見えるかもしれないが、いずれにしてもマンガは過去を紹介する他の表現媒体と相互に結びつき、戦後初期の数十年間の日本社会における道徳的・社会的行為に意味を与えるとともに、そうした行為を可

能にすることになったひとつの象徴的なシステムをつくり出したのである。

### 注

1. 本稿でマンガという言葉を用いる際、アニメではなく、印刷媒体としてのマンガだけを指す。
2. あの戦争の視覚的シーンを模倣したり、言葉である戦争に言及したりしながら第二次世界大戦を暗示した作品はいくらでもあるが、ここではそれらを論考の対象から外す。
3. 日本初の少年向けマンガ週刊誌は、1959年3月に講談社から刊行された『少年マガジン』であり、小学館の『少年サンデー』がこれに続いた（同年11月創刊）。さらにこれら2誌に続いて、1963年には少年画報社が『少年キング』を創刊した。
4. 零戦は、第二次世界大戦初期に斬新なテクノロジーと高い飛行能力で知られた三菱製 A6M 艦上戦闘機の愛称である。この戦闘機が零戦と呼ばれるようになったのは、生産年が西暦 1940 年、すなわち軍国日本で使用されていた暦で言う神武天皇即位紀元（皇紀）2600 年に当たったためである。ちょうど新たな世紀が始まる年であったことから、新たな始まりを記念して、この戦闘機は零戦と名づけられ、実際に伝説に残るほど有名な戦闘機となった。
5. 戦闘機の物語の中には、「紫電改」型の戦闘機を取り上げた「紫電改のタカ」（ちばてつや、『少年マガジン』）のように、零戦以外の海軍戦闘機を軸に展開するものもあった。また、戦闘機「隼」を扱った「大空のちかい」（九里一平、『少年サンデー』）のように、陸軍の戦闘機を軸にストーリーが展開されるものもあった。
6. こうした傾向は、とくに少年誌で顕著で、貸し本屋向けに刊行された作品ではあまり目立たなかった。貸し本マンガは劇画調であり、より成熟した人物像が描かれていた。
7. しかし、当初は、その水木でさえ、戦争を上から、すなわち戦闘機乗りの視点から描く傾向があった。1958年に刊行された、「戦場の誓い」、「0号作戦」、「暁の突入」という戦記物コレクションがよい例で、そこにはパイロットと空から見た戦争の物語がふんだんに盛り込まれていた。
8. 実戦の場で日本兵が降伏を告げるために白旗を揚げるのはほとんど前例のないことだった。このマンガは、それにもかかわらず、部下である傷ついた兵士たちに退却のチャンスを与えるため、白旗を揚げる決断をする指揮官と、

その結果、彼の身に起こることを描いている。それは、本当に勇気ある行為とは何か——戦って死ぬことなのか、それとも生きるために退却することなのか——という問題について疑問を提起する作品である。

9. 実際には、この作品は三つの異なる物語で構成されている。二つの物語は、ヨーロッパでの戦時中の出来事を描いており、残りのひとつは日本と、その戦争についての記憶に関する物語である。最初の二つの物語について言えば、一方はホロコーストに巻き込まれた少女の生きるための闘いに関するものであり、他方はナチスによるロンドン猛爆と、彼らがつくった強制収容所のシステムに関するものである。しかし、最後の物語は、日本の退役軍人を悩ませる人肉食いの記憶をテーマとしている。彼には当時すでに子どもがおり、なぜ自分が長年にわたって生焼けの魚肉を食べることを避けてきたのかを彼らに説明しなければならなくなった。このマンガ物語は、戦争が日本人兵士たちに実際にもたらした結果のひとつである前線での飢餓の問題に真正面から取り組んでいる。
10. 私が知る限りでは、もっぱら動物に焦点を合わせている作品は二つある。ひとつは、1971年に『少年ジャンプ』に発表された「トンキー物語」であり、もうひとつは、1974年に有名な「ドラえもん」シリーズの中で発表された「象とおじさん」(小学館)である。どちらも、戦時中に東京の上野動物園の動物たちがたどった運命を思い起こし、食糧不足のために動物たちが殺されなければならなかった状況を描いている。中沢啓治も、原爆が投下されたときと、その前後の広島市民の運命を描いた作品「はだしのゲン」の中でこのテーマに簡単に触れ、馬やその他の動物たちの運命を描いている。
11. 広島への原爆投下をめぐる物語で、広島に原爆が落とされた当日に「始末をつけなければならないこと」があった殺し屋について語られる。そのとき広島に足を踏み入れていたために、この男は重傷を負った。だが、亡くなる前に、彼は、被爆する前から知っていた平和という名前の盲目の少女に自分の目を提供した。この物語には、焼け野原となった広島の風景が登場し、広島市民に降りかかった不幸と悲劇が描かれている。
12. この物語では、中沢が漫画家になるまでの出来事が綴られている。中沢の自伝的なストーリーが語られる一方で、広島への原爆投下をめぐる出来事と経験が長々と、そしてぞっとするほど詳細に描かれている。この作品は『少年ジャンプ』の特集号として刊行された。
13. 中沢一家の広島での体験を語っている長編。物語は原爆投下の数カ月前から始まり、続いて投下直後の状況が語られる。勇気を出して戦争反対を表明した人たちが経験する試練が詳しく述べられるとともに、食糧不足と生き残る

ための日々の闘いのあらましが紹介される。原爆投下後の描写は、死を凝視し、人間がどのようにして人の形を失うのかを包み隠さず伝えるとともに、人間の体がどのようにして消滅したり、瓦礫の下で押しつぶされたりするかを物語る。生存者は重症の火傷を負い、彼らの皮膚は溶けているかのように見えた……。この作品も最初は『少年ジャンプ』に連載された。その後、1976年には映画化され、1978年には英語に翻訳された。さらに、1980年には児童書となり、1983年にはテレビのアニメシリーズにもなった。

14. 『少年マガジン』に掲載されたこの作品は、少年向け週刊誌で発表されたものとしては、原爆をテーマとする最初のマンガ物語であった。その後、このマンガは文学作品化された〔石子、1983: 236〕。この作品が陽の目を見た頃、『ああ広島に花咲けど』という原爆を扱ったもうひとつの作品が少女向けマンガ雑誌に掲載された〔同上書、214〕。
15. 中沢の場合、広島での被爆生存者としての個人的体験が彼の作品のバックグラウンドとなった。旭丘光志の場合は、本人ではなく、むしろ作家の草河達夫の戦争体験である。旭丘が草河の手記に着想を得たことで、のちにこのマンガ作品が誕生したのである。
16. この作品は、「漫画家が描く自伝」というプロジェクトの一環として描かれた。このプロジェクトには、手塚治虫、ジョージ秋山といった著名な漫画家が参加した。この折に、水木は、「敗走記」という物語の中で自分の戦争体験を語ることにした。彼は、自分が負傷して左腕を失い、所属していた部隊の仲間たちが最後の最後まで戦い続ける様子を語っている。
17. 戦闘中に国旗を携行、掲げることが任務とする兵士たちの物語。「布切れ」にすぎない国旗を守るために奮戦し、それと引き換えに自らの命を投げ出すこうした兵士の一人のストーリーが語られる。
18. 死を覚悟した作戦で奇跡的に生き残った部隊の物語。ところが、彼らの「名誉の戦死」がすでに司令部に伝えられていたため、彼らは、生きて帰るなど命令され、再び前線へ送り出される。部下の命を粗末に扱った日本の将校たちの傲慢さが詳細に語られている。
19. マンガ版を描いたのは、阿部兼士。
20. もちろん、このルールにも例外はあった。地上戦を語りながらも、基本的には武勇伝である物語も明らかに存在した。たとえば、南波健二の「アタックジョー」(1968)や望月三起也の「最前線」(1969年)といった物語である。どちらも特別部隊を編成してヨーロッパで米軍とともに戦った日系米国人のストーリーを語った作品である。それらは、主に戦争の巧妙なトリックと戦場における日本のヒーローの勝利を取り上げていた。



21. 若い男女のラブストーリー。心ならずも離れ離れになった二人が互いに恋焦がれ、深い愛情を注ぐが、彼らは悲劇的な死を迎える。すべては戦争によって引き起こされたことだ。
22. この作品では、空腹との闘い、子どもたちのいじめへの対処、親との再会を願う気持ちなどが描かれている。この作品を描いた漫画家自身が子どもの頃に戦争を体験した。
23. 高校2年生の少女の物語。彼女は、親友数名が同じ年に原爆後遺症のために亡くなるという出来事に突然遭遇する。それをきっかけに彼女は戦争に興味を持ち、もっと戦争のことを知りたいと思うようになり、自分の母親に戦争体験を話してくれるよう頼む。この作品は、現在（1970年代）と過去を結ぶ物語である。ストーリーが語られる舞台は現在だが、この場合の現在は、未だに癒えていない傷を持つ未解決の過去と組み合わせられている。
24. 「人間の条件」（1971）については、日本兵による中国人に対する残虐行為を描いた作品としてすでに言及した。中沢啓治も、その作品中で、戦時中の中国人と朝鮮人に対する虐待にときおり触れた。手塚治虫の「長い穴」（1970）は、戦時中及び戦後の日本における朝鮮人の運命をたどったもうひとつの作品である。
25. 1956年、政府は、毎年刊行する『経済白書』の中で、「もはや戦後ではない」と宣言した〔夏目, 1997: 32; Morton, 1994: 210; 吉田, 1995: 106-7〕。
26. 「神の行為」とは、自然の動きで災害などが起こるような、人間が管理したり防いだりすることのできないものである。その際、人々には残された破片などを組み合わせ、それを克服する方法しかない。リチャー〔1996 (1961): 20-54〕は、戦後間もない頃に制作された映画の中に、原爆に対するこうした態度が見られたと報告し、当初、日本人は、原爆投下をどちらかという神の行為とみなし、あとになって初めて原爆投下をおぞましい行為とみなす欧米の考え方を取り入れ、それに残虐行為というレッテルを貼った。
27. ここで留意すべきは、戦時中の子ども向けの雑誌では、当時進行中の第二次世界大戦——当時は西洋の大国ならびに中国人との戦争——について「報告する」マンガや、それ以前の日本の戦争を語るマンガの人気の高かったということだ。当時の日本では戦争をするという行為がごく自然なものであったため、子どもたちに語っても一向にかまわない正当なテーマだったのである。
28. もちろん、過去を舞台とする物語もあった。とりわけ、1952年に占領当局による規制が撤廃されると、日本の過去を舞台とするマンガ作品が大量に生

まれた。とはいえ、結局、1950年代末頃までは、こうしたマンガ作品は直近の過去ではなく、もっと遠い昔のサムライの時代を扱っていた。これらはチャンバラ物というジャンルに入るマンガである[夏目, 1997: 26]。

29. 1949年8月、ソビエトも初の核実験を行った。
30. ここで留意すべきは、日本では1963年に初めて8月15日の終戦記念日に戦没者追悼式が正式に挙行されるようになったことである。また、1960年頃に、30以上の地域紙が兵士たちの投稿を募集したと言われていることにも留意すべきである[高橋, 1988: 55]。これらから判断すれば、この当時、戦死者が多くに関心を集めたことは明らかである。
31. アサダ [1997: 175-176] は、早くも1965年には、米軍のさりげない残忍性を示す映像が日本のメディアで放送されており、残虐行為と戦死者数に関する報道が連日行われていたと論じている。
32. 1973年に勃発したアラブ・イスラエル戦争のさなかに、中東諸国は、自らの言い分に耳を傾けてもらうための有効な手段——原油——を有していることを証明した。中東諸国は減産に踏み切り、イスラエルと対立するアラブの大義に敵対的と判断した国々への原油供給量を減らしたのである。
33. このレポートは、「中国の旅」というタイトルで「朝日新聞」に連載された。
34. このプロジェクトの成果は『戦争を知らない世代へ』というタイトルで、二つのシリーズ物として出版された。ひとつは1974～1979年に刊行された56巻からなっており、もうひとつは1981～1985年に刊行された24巻で構成されている。
35. 夫婦で画業に取り組んだ丸木俊と丸木位里は、原爆投下の報に接するやただちに親類の住む広島へ急行し、後になって、彼らの目に映った光景を描いた。夫妻の作品は、早くも1950年には発表を許可された。
36. たとえば、1975年に実施された調査では、日本軍が犯した残虐行為について論じる人たちの数が大幅に増える一方で、日本兵の勇敢な行動について論じる人たちの数が激減した[吉田, 1995: 197-8]。

#### 参 考 文 献

- Asada, Sadao 1997 "The Mushroom Cloud and National Psyches: Japanese and American Perceptions of the Atomic Bomb", Hein, Laura and Mark, Selden (eds.), *Living With the Bomb*, London: M. E. Sharpe.
- Braw, Monica 1997 "Hiroshima and Nagasaki: The Voluntary Silence", Hein, Laura and Mark, Selden (eds.), *Living With the Bomb*, London: M.

- E. Sharpe.
- Dower, W. John 1996 "The bombed: Hiroshima and Nagasaki in Japanese memory", Hogan, J. Michael (ed.), *Hiroshima in History and Memory*, United States: Cambridge University Press.
- Dower, W. John 1997 "Triumphal and Tragic Narratives of the War in Asia", Hein, Laura and Mark, Selden (eds.), *Living With the Bomb*, London: M.E. Sharpe.
- Gitlin, Todd 1980 *The Whole World is Watching: Mass Media in the Making and Unmaking of the New Left*, Berkeley: University of California Press.
- Gluck, Carol 1993 "The Past in the Present", Gordon, Andrew. (ed), *Post-war Japan as History*, Berkeley: University of California Press.
- Halbwachs, Maurice 1992 *On Collective Memory*, Edited and translated by Lewis A. Coser, Chicago: University of Chicago Press.
- Hicks, George 1998 *Japan's War Memories—Amnesia or Concealment?*. Sydney: Ashgate.
- 平林重雄 2000 「水木しげると戦争マンガ」, 水木しげる, 『水木しげる戦記傑作大全別冊』69-84, 東京: 人類文化社.
- Igarashi, Yoshikuni 2000 *Bodies of Memory: Narratives of War in Postwar Japanese Culture, 1945-1970*, Princeton: Princeton University Press.
- 石子 順 1983 『漫画にみる戦争と平和 90 年』東京: ほるぷ出版.
- Iyengar, Shanto 1991 *Is Anyone Responsible? How Television Frames Political Issues*, Chicago: Chicago University Press.
- Kuhn, Thomas S. 1962 *The structure of scientific revolutions*, Chicago: University of Chicago Press.
- Marlier, John 1989 "Fifteen Minutes of Glory: A Burkean Analysis of Press Coverage of Oliver North's Testimony", *Political Communication and Persuasion*, 6, 269-288.
- Morton, W. Scott 1994 *Japan its History and Culture*, Tokyo: McGraw Hill, Inc.
- 夏目房之介 1997 『マンガと「戦争」』東京: 講談社現代新書.
- Richie, Donald 1996 (1961) " 'Mono no aware': Hiroshima in film", Broderick, Mick (ed.), *Hibakusha Cinema—Hiroshima, Nagasaki and the Nuclear Image in Japanese Film*, London: Kegan Paul International.
- Richie, Donald 1990 *Japanese Cinema—An Introduction*. New York: Oxford

University Press.

Schodt, L. Frederik 1983 *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*,  
Japan: Kodansha International.

高橋三郎 1988『「戦記もの」を読む：戦争体験と戦後日本社会』京都：アカデミ  
ア出版会.

竹内オサム 1995『戦後マンガ50年史』東京：筑摩書房.

永井 豪 1995「マンガは時代を映す」, 谷川彰英編『マンガは時代を映す』174-  
190, 東京：東京書籍.

Treat, John Whittier 1995 *Writing Ground Zero: Japanese Literature and the  
Atomic Bomb*, Chicago: University of Chicago Press.

Tsurumi, S. 1987 *A Cultural History of Post War Japan 1945-1980*,  
London: Kegan Paul International.

Vinitzky-Seroussi, Vered 2002 "Commemorating a Difficult Past: Yitzhak  
Rabin's Memorials", *American Sociological Review*, 67(1): 30-51.

米沢嘉博編 1996『少年マンガの世界—子どもの昭和史2』東京：平凡社.

吉田 裕 1995『日本人の戦争観：戦後史のなかの変容』東京：岩波書店.